

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น
สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์

การศึกษาค้นคว้าอิสระ
ของ
จิรายุฑ ประเสริฐศรี

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่ออนฤมิต
ตุลาคม 2555
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

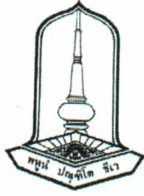


การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น
สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์

การศึกษาค้นคว้าอิสระ
ของ
จรรย์ชุต ประเสริฐศรี


เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่ออนฤมิต
ตุลาคม 2555
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม






คณะกรรมการสอบการศึกษาค้นคว้าอิสระ ได้พิจารณาการศึกษาค้นคว้าอิสระของ
นายจิรายุฑ ประเสริฐศรี แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา
วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่ออนุมิต ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบการศึกษาค้นคว้าอิสระ


.....
(รศ.ดร.सानิตย์ กายาผาด)

ประธานกรรมการ
(อาจารย์บัณฑิตศึกษาประจำคณะ)

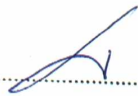

.....
(อาจารย์ ดร.ชากกฤษ เหลี่ยมโรสง)


กรรมการ
(อาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าอิสระ)


.....
(ผศ.ดร.แกมกาญจน์ สมประเสริฐศรี)

กรรมการ
(กรรมการบัณฑิตศึกษาประจำคณะ)

มหาวิทยาลัยอนุมิตให้บริการศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่ออนุมิต ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม


.....
(รศ.วิรัตน์ พงษ์ศิริ)
คณบดีคณะวิทยาการสารสนเทศ


.....
(รศ.ดร.ณฐนนท์ ตราชู)
ผู้รักษาการคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่ ..31.. เดือน ..๓.๑..... พ.ศ. 2555



กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้ สำเร็จลงได้ด้วยความอนุเคราะห์จาก อาจารย์ ดร.คชาภุช เหลี่ยมไธสง อาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ ดร.सानิตย์ กายาผาด ประธานกรรมการสอบ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แกมกาญจน์ สมประเสริฐศรี กรรมการสอบ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ เสนอแนะ และตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องมาโดยตลอด จนการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้สำเร็จ ผู้ศึกษา ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.สมมาตร ผลเกิด ผู้ช่วยศาสตราจารย์กมลรัตน์ สมใจ อาจารย์ ดร.สาธิต ผลเจริญ อาจารย์ ดร.พัชนี กุลขานันท์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์เชมพัทธ์ พชรวิชัย อาจารย์ ดร.สมประสงค์ เสนารัตน์ ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือในการศึกษาค้นคว้า

ขอขอบพระคุณ คณาจารย์ สาขาวิชาสีอนฤมิต คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคามทุกท่านที่ได้ให้ความรู้ และให้ความช่วยเหลือแนะนำเป็นอย่างดี

ขอขอบคุณเพื่อนนิสิตปริญญาโท สาขาวิชาสีอนฤมิต รุ่น พ.22 รวมถึงเพื่อนร่วมงานทุก ๆ คนที่ช่วยให้กำลังใจและช่วยสนับสนุนในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้

คุณค่าและประโยชน์จากการศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้ ผู้ศึกษาขอมอบเป็นเครื่องแสดงกตัญญู กตเวทิตา แต่พระคุณบิดา มารดา ทั้งครู อาจารย์และผู้มีพระคุณทุกท่าน

จิรายุท ประเสริฐศรี



ชื่อเรื่อง	การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์		
ผู้ศึกษาค้นคว้า	นายจิรายุช ประเสริฐศรี		
ปริญญา	วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต	สาขาวิชา	สื่อ นฤมิตร
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร.คชากฤษ เหลี่ยมไธสง		
มหาวิทยาลัย	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	ปีที่พิมพ์	2555

บทคัดย่อ

“บุรีรัมย์” เป็นดินแดนที่มีประชากรหลากหลายทางชาติพันธุ์ มีเอกลักษณ์ทางภาษา ดนตรี วิถีชีวิต วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี ที่ผสมกลมกลืนกันอย่างเหนียวแน่น และมีความสำคัญต่อการอนุรักษ์ เพื่อไม่ให้สูญหายไปจากท้องถิ่น ผู้ศึกษาจึงได้พัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ 2) ศึกษาการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างหลังการชมสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น 3) ศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างหลังการชมสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น 4) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เข้าชมสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ นักศึกษาภาคปกติ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ จำนวน 372 คน และผู้เข้าชมสื่อมัลติมีเดียผ่านสื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 35 คน โดยวิธีสุ่มแบบบังเอิญ เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ 1) สื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ 2) แบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย 3) แบบวัดการรับรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดีย 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ 5) การเผยแพร่สื่อมัลติมีเดียผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ มีกระบวนการสร้าง 5 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1. ชั้นวิเคราะห์ 2. ชั้นออกแบบ 3. ชั้นการพัฒนา 4. ชั้นทดลองใช้ 5. ชั้นประเมินผล สื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก และผู้เข้าชมสื่อมัลติมีเดียผ่านสื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 35 คน กดปุ่มชอบ (Like) คิดเป็นร้อยละ 97.10

โดยสรุป สื่อมัลติมีเดียที่ผู้ศึกษาได้พัฒนาขึ้น สามารถนำไปเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นให้กับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์และผู้ที่สนใจผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ



สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
สารบัญ	ค
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพประกอบ	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 หลักการและเหตุผล	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า	3
1.3 ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า	3
1.4 ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	3
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ	3
บทที่ 2 ปริทัศน์เอกสารข้อมูล	5
2.1 การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย	5
2.1.1 นิยามและความหมายของสื่อมัลติมีเดีย	5
2.1.2 องค์ประกอบของมัลติมีเดีย	7
2.1.3 รูปแบบการนำเสนอสื่อมัลติมีเดีย	9
2.1.4 การออกแบบและนำเสนอสื่อมัลติมีเดีย	11
2.2 เครือข่ายสังคมออนไลน์	14
2.2.1 แนวคิดและความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์	14
2.2.2 สื่อสังคมออนไลน์	15
2.2.3 แนวโน้มของเครือข่ายสังคมออนไลน์	19
2.3 ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จังหวัดบุรีรัมย์	22
2.3.1 ประติมากรรม	22
2.3.2 โบราณสถาน	25
2.3.3 ประเพณีและการละเล่น	27
2.4 การรับรู้	30
2.4.1 ความหมายของการรับรู้	30
2.4.2 ทฤษฎีและแนวความคิดที่เกี่ยวกับการรับรู้	30
2.4.3 อิทธิพลของสิ่งเร้าที่มีต่อการรับรู้	32
2.4.4 การวัดการรับรู้	33



	หน้า
2.5 ความพึงพอใจ	34
2.5.1 ความหมายของความพึงพอใจ	34
2.5.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ	34
2.5.3 การวัดความพึงพอใจ	35
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	36
2.6.1 งานวิจัยในประเทศ	36
2.6.2 งานวิจัยต่างประเทศ	37
บทที่ 3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	39
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	39
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	39
3.3 วิธีดำเนินการสร้างเครื่องมือ	40
3.4 ดำเนินการทดลอง	44
3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล	45
3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล	46
3.7 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	47
บทที่ 4 ผลการศึกษาค้นคว้า	49
4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	49
4.2 ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	49
4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	49
บทที่ 5 บทสรุป	57
5.1 วัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า	57
5.2 สรุปผล	57
5.3 อภิปรายผล	58
5.4 ข้อเสนอแนะ	61
เอกสารอ้างอิง	62
ภาคผนวก	68
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ	69
ภาคผนวก ข แบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย	71
ภาคผนวก ค โครงเรื่องสื่อมัลติมีเดีย	77
ภาคผนวก ง แบบวัดการรับรู้	81
ภาคผนวก จ แบบสอบถามความพึงพอใจ	84



หน้า

ภาคผนวก ฉ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการเผยแพร่สื่อมัลติมีเดียผ่านสื่อ สังคมออนไลน์	89
ภาคผนวก ช ภาพตัวอย่างสื่อมัลติมีเดีย	91
ประวัติย่อของผู้ศึกษาค้นคว้า	97



บัญชีตาราง

	หน้า
ตาราง 1 การแบ่งช่วงคุณภาพของความถี่เสียง	9
ตาราง 2 กำหนดการทดลองใช้เครื่องมือ	45
ตาราง 3 การวิเคราะห์คุณภาพสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับ เยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ โดยผู้เชี่ยวชาญ	50
ตาราง 4 การวิเคราะห์การรับรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ จากกลุ่มตัวอย่าง	53
ตาราง 5 การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์	54
ตาราง 6 ความพึงพอใจโดยการกดปุ่มชอบ หรือกดปุ่มไม่ชอบ จากผู้เข้าชม ที่ลงชื่อเข้าใช้เว็บไซต์ยูทูป	56



บัญชีภาพประกอบ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 องค์ประกอบของมัลติมีเดีย	7
ภาพประกอบ 2 การนำเสนอมัลติมีเดียแบบเชิงเส้น	9
ภาพประกอบ 3 รูปแบบการนำเสนอมัลติมีเดียแบบอิสระ	10
ภาพประกอบ 4 รูปแบบการนำเสนอมัลติมีเดียแบบวงกลม	10
ภาพประกอบ 5 รูปแบบการนำเสนอมัลติมีเดียแบบฐานข้อมูล	11
ภาพประกอบ 6 เครือข่ายสังคมออนไลน์	15
ภาพประกอบ 7 เว็บไซต์ประเภทเผยแพร่ตัวตน	16
ภาพประกอบ 8 เว็บไซต์ประเภทเผยแพร่ผลงาน	17
ภาพประกอบ 9 เว็บไซต์ประเภทความสนใจตรงกัน	17
ภาพประกอบ 10 เว็บไซต์ประเภทร่วมกันทำงาน	18
ภาพประกอบ 11 เว็บไซต์ประเภท Peer to Peer	18
ภาพประกอบ 12 เว็บไซต์ประเภทโลกเสมือน	18
ภาพประกอบ 13 อันดับประเทศที่มีการเข้าใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ และเวลาใช้โดยเฉลี่ย	19
ภาพประกอบ 14 แนวโน้มจำนวนผู้เข้าใช้และแนวโน้มระยะเวลาการใช้เว็บไซต์ สังคมออนไลน์	20
ภาพประกอบ 15 การเข้าใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์	21
ภาพประกอบ 16 พฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์	21
ภาพประกอบ 17 แสดงการรับรู้ตามกฎหมายการปิด	30
ภาพประกอบ 18 ตัวอย่างข้อสอบภาพไม่สมบูรณ์ แบบให้หาภาพที่สมบูรณ์	31
ภาพประกอบ 19 ตัวอย่างข้อสอบแบบภาพไม่สมบูรณ์ แบบบอกชื่อภาพ	31
ภาพประกอบ 20 ตัวอย่างข้อสอบวัด CFU แบบที่ 1	32
ภาพประกอบ 21 ตัวอย่างข้อสอบวัด CFU แบบที่ 2	32
ภาพประกอบ 22 ปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับผู้รับสาร	35



บทที่ 1

บทนำ

1.1 หลักการและเหตุผล

วัฒนธรรมดั้งเดิมเป็นหัวใจของการแก้ไขปัญหาทางสังคมและคุณภาพชีวิตโดยเฉพาะในยุคโลกาภิวัตน์มีแต่วัฒนธรรมเท่านั้นที่จะคงเอกลักษณ์ความเป็นชาติไว้ได้ วัฒนธรรมจึงทำหน้าที่รักษาเอกลักษณ์ หากวัฒนธรรมของชาติถูกลดคุณค่าและกลายสภาพอ่อนแอลงไป ลูกหลานและเยาวชนไทยจะถอยจากวัฒนธรรมท้องถิ่นไปเรื่อย ๆ จนสุดท้ายก็จะเป็นวิกฤติทางวัฒนธรรมที่สำคัญยิ่ง ผู้คนในท้องถิ่นจำนวนมากที่ไม่เคยรู้ ไม่เคยเห็น และคนในท้องถิ่นบ้างก็ไม่ได้ให้ความสนใจหรือละทิ้งถิ่นฐานบ้านเกิดไปทำงานที่อื่นจึงทำให้วัฒนธรรมประเพณีท้องถิ่นที่บ่งบอกเอกลักษณ์ตามท้องถิ่นนั้น ๆ อาจสูญหายไปได้ (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2544)

ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ทั้งเอกลักษณ์ทางภาษา ดนตรี วิถีชีวิต วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้พบในหลายจังหวัดของประเทศไทย ซึ่ง “บุรีรัมย์” เป็นจังหวัดหนึ่งที่มีศิลปวัฒนธรรมผสมกลมกลืนระหว่างกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ อย่างเหนียวแน่น โดยปรากฏหลักฐานสำคัญที่แสดงให้เห็นว่าจังหวัดบุรีรัมย์คือถิ่นฐานของชุมชนที่มีความรุ่งเรืองมาแต่โบราณ จากรายงานการสำรวจและขุดแต่งโบราณวัตถุสถานในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาค 2 พ.ศ. 2503-2504 ได้กล่าวถึงปราสาทพนมรุ้ง จังหวัดบุรีรัมย์ว่า “ศาสนสถานบนเขาพนมรุ้งได้เริ่มสร้างมาแล้วตั้งแต่ปลายพุทธศตวรรษที่ 15 และได้ปฏิสังขรณ์ต่อเติมกันเรื่อยมาจนถึงต้นพุทธศตวรรษที่ 18 สมัยนั้นคงมีพลเมืองอยู่เป็นจำนวนมาก เพราะยังคงมีสระน้ำขนาดใหญ่คงเหลืออยู่ในปัจจุบัน” ข้อความดังกล่าวนี้ สอดคล้องกับข้อสังเกตซึ่งสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ทรงชี้ให้เห็นว่าชาวไทย-เขมร ในจังหวัดบุรีรัมย์คือผู้สืบสานมรดกทางวัฒนธรรมสืบทอดจากราชวงศ์มหิปุระ ทั้งในด้านภาษา ดนตรี ขนบธรรมเนียม ประเพณี รวมถึงวิถีชีวิตด้านการแต่งกาย อาหาร ฯลฯ (จังหวัดบุรีรัมย์, 2543)

ในปัจจุบันสังคมท้องถิ่นกำลังพบกับความทุกข์ยากอันเกิดจากความสับสนในความคิดและความเป็นอยู่ ด้วยเหตุที่ระบบข้อมูลข่าวสารเป็นไปอย่างรวดเร็วมากกระแสนวัตกรรมจากต่างประเทศได้ไหลบ่าเข้าสู่อุตสาหกรรมท้องถิ่นอย่างรวดเร็ว การดำรงชีพจึงปรับเปลี่ยนไปตามความเจริญและกระแสการพัฒนาของบ้านเมืองทำให้คนในท้องถิ่นขาดความเข้าใจ และความภาคภูมิใจในรากเหง้าวิถีชีวิตดั้งเดิมที่สืบทอดกันมา อีกทั้งถูกรอบงำโดยภูมิปัญญาตะวันตก ทำให้การปรับตัวเป็นไปด้วยความยุ่งยาก ไม่สามารถแก้ไขปัญหาทั้งด้านเศรษฐกิจและสังคมที่เผชิญอยู่ เพราะภูมิปัญญาและเทคโนโลยีดั้งเดิมที่บรรพบุรุษสั่งสมเพื่อใช้ภูมิปัญญาเหล่านั้นในการพัฒนาประวัติศาสตร์มาโดยตลอดถูกละเลยในที่สุดสังคมในระดับท้องถิ่นจึงตกเป็นทาสระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยมและบริโภคนิยมจนนำวิกฤติเป็นผลให้ประชาชนและที่สำคัญคือเยาวชนจำนวนมากไม่แน่นอน ปล่อยปละละเลยแบบแผนค่านิยมและวิถีชีวิตอันดีงามของสังคมเดิม หันไปหลงใหลชื่นชมกับวัฒนธรรมต่างชาติอย่างปราศจากการเลือกสรร หากไม่ได้รับการยับยั้งแก้ไข ความเสียหายจะทวีความรุนแรงถึงขั้นวิกฤติ (นิคม มุสิกคามะ, 2545)



การศึกษาศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของจังหวัดบุรีรัมย์ให้คงอยู่นั้นจะต้องสร้างความเข้าใจให้กับประชาชนในท้องถิ่นและที่สำคัญคือเยาวชน ซึ่งถือเป็นกลุ่มที่มีพลังแห่งความคิดริเริ่มสร้างสรรค์เป็นกลุ่มที่บริโภคข้อมูลข่าวสารและเทคโนโลยีสมัยใหม่ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นสื่อโทรทัศน์ สื่อวิทยุ โทรศัพท์มือถือ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่ออินเทอร์เน็ตนับว่ามีอิทธิพลต่อเยาวชนในปัจจุบันอย่างมาก เนื่องจากการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต เป็นการนำระบบโทรคมนาคมมาเชื่อมโยงกับระบบคอมพิวเตอร์จนเกิดเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ ที่ใช้เป็นช่องทางในการสื่อสาร และเป็นสื่อรูปแบบใหม่ที่สามารถเผยแพร่ข้อมูลไปได้อย่างกว้างไกล เป็นเครือข่ายโยงใยที่ไร้พรมแดนเชื่อมต่อการสื่อสารในทุกพื้นที่ให้มีความสะดวกมากยิ่งขึ้น เนื่องจากเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่สามารถติดต่อสื่อสารกันได้เพียงปลายนิ้วสัมผัสจากทั่วทุกมุมโลก โดยผู้ใช้บริการสามารถแสวงหาและเข้าถึงข้อมูลได้อย่างสะดวกรวดเร็ว ประหยัดทั้งเวลาและค่าใช้จ่ายอีกด้วย จากผลการสำรวจวัฒนธรรมการใช้ชีวิตของเด็กและเยาวชนเรื่อง “ชีวิตไซเบอร์” การใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่และความบันเทิงแบบไฮเทคของเยาวชน ระหว่างเดือนกันยายน – ตุลาคม 2548 จากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กและเยาวชนจำนวน 3,360 คน พบว่าเด็กและเยาวชนไทยในเขตเมืองมีพฤติกรรมการใช้สื่อต่างๆ อาทิ สื่อโทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต โทรศัพท์เคลื่อนที่ และส่งข้อความผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ รวมกันวันละประมาณ 8 ชั่วโมง โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่ออินเทอร์เน็ต ที่ปัจจุบันมีเด็กและเยาวชนเข้าไปใช้บริการวันละประมาณ 1 ชั่วโมงต่อคน และมีแนวโน้มการเข้าไปใช้งานโดยเฉพาะเยาวชนเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในทุกปี (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2549)

จึงนับได้ว่าอินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยงเข้าหากันจนทำให้โลกไร้พรมแดนอย่างในปัจจุบันเกิดกระบวนสื่อสารแนวใหม่ ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในรูปแบบสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งหมายถึง การนำองค์ประกอบของสื่อชนิดต่างๆ มาผสมผสานเข้าด้วยกัน ซึ่งประกอบด้วย ตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวหรืออนิเมชัน เสียง วิดีโอ โดยผ่านกระบวนการทางระบบคอมพิวเตอร์เพื่อสื่อความหมายกับผู้ใช้อย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุผลตามวัตถุประสงค์การใช้งาน ก่อให้เกิดนวัตกรรมใหม่ทางสังคม คือ เครือข่ายสังคมใหม่ที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายว่า “สังคมออนไลน์” หรือ “สังคมเสมือน” หรือ “เครือข่ายสังคมออนไลน์” โดยเครือข่ายสังคมออนไลน์นี้เป็นพื้นที่สาธารณะที่สมาชิก ซึ่งก็คือคนทุกเพศทุกวัย ทุกเชื้อชาติและศาสนา ทุกระดับการศึกษา ทุกสาขาอาชีพ และทุกกลุ่มสังคมย่อยจากทั่วโลก เป็นผู้สื่อสาร หรือเขียนเล่า เนื้อหา เรื่องราว ประสบการณ์ บทความ รูปภาพ และวิดีโอ ที่สมาชิกเขียนและทำขึ้นเอง หรือพบเจอจากสื่ออื่น ๆ อย่างเช่น คลิปวิดีโอ Canon Rock ของเด็กธรรมดาคคนหนึ่งที่เขาถือมาโซโล่เพลงคลาสสิกให้เป็นเพลงร็อก โดยถ่ายทำในห้องนอนของตัวเองอย่างง่าย ๆ และได้นำไปเผยแพร่ผ่านทาง YouTube จนโด่งดังไปทั่วโลก เป็นตัวอย่างที่เห็นชัดเจนว่าเว็บไซต์ประเภท VDO Sharing นี้สามารถเผยแพร่ผลงานหรือแบ่งปันให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตน ผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (วิยะดา ฐิติมีชฌิมา, 2553)

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ศักยภาพของสื่อมัลติมีเดียและปรากฏการณ์การเสพสื่อสังคมออนไลน์ที่มีแนวโน้มสูงขึ้นทุกปี ตลอดจนการเผยแพร่ผลงานผ่านเว็บไซต์ยูทูปที่กำลังได้รับความนิยมในปัจจุบัน แสดงให้เห็นว่าสื่อสังคมออนไลน์เป็นช่องทางการนำเสนอข้อมูลข่าวสารไปยังกลุ่มคนต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังเป็นสื่อที่มีความใกล้ชิดกับเยาวชน ดังนั้นผู้ศึกษาจึงต้องการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จังหวัดบุรีรัมย์ซึ่งอาจถูกกลืนสูญหายไปโดยใช้ช่องทางการนำเสนอผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้เยาวชนในจังหวัดบุรีรัมย์ได้รับรู้และเกิดความภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นมากยิ่งขึ้น



1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า

- 1.2.1 เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์
- 1.2.2 เพื่อศึกษาการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างหลังการชมสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น
- 1.2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างหลังการชมสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น
- 1.2.4 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เข้าชมสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น ผ่านสื่อสังคมออนไลน์

1.3 ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

ได้สื่อมัลติมีเดียเพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์และผู้สนใจทั่วไป

1.4 ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1.4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วย

1.4.1.1 ประชากร ที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาภาคปกติ

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ จำนวน 10,717 คน

1.4.1.2 กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการศึกษาศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาภาคปกติ

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ จำนวน 372 คน ซึ่งผู้ศึกษาได้กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยเปิดตารางของเครจซี่และมอร์แกน

1.4.1.3 ผู้เข้าชมสื่อมัลติมีเดียผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ ตั้งแต่วันที่ 9 – 22 ตุลาคม 2555 เป็นระยะเวลา 2 สัปดาห์ มีผู้เข้าชมที่เป็นสมาชิกเว็บไซต์ยูทูป จำนวน 35 คน แสดงความพึงพอใจด้วยการกดปุ่มชอบ หรือไม่ชอบ

1.4.2 ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่

1.4.2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ สื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์

1.4.2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

- 1) การรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างหลังการชมสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น
- 2) ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างหลังการชมสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น
- 3) ความพึงพอใจของผู้เข้าชมสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น ผ่านสื่อสังคมออนไลน์

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.5.1 การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย หมายถึง การนำองค์ประกอบชนิดต่างๆ ได้แก่ ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วิดีทัศน์ และเสียง มาผสมผสานเข้าด้วยกัน เพื่อให้สามารถถ่ายทอดเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้อาศัยหลักการออกแบบและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียตามขั้นตอนที่เหมาะสม



1.5.2 ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น หมายถึง สิ่งที่บรรพบุรุษของชาวบุรีรัมย์ได้ส่งสมไว้เป็นแบบแผนปฏิบัติสืบเนื่องกันมา ซึ่งมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตความเป็นอยู่ของประชาชนจังหวัดบุรีรัมย์ โดยแสดงออกมาในรูปแบบของ ประติมากรรม โบราณสถาน ประเพณีและการละเล่น

1.5.3 เยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ หมายถึง บุคคลผู้มีอายุระหว่าง 18 - 25 ปี ในที่นี้คือ นักศึกษาภาคปกติ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ จำนวน 10,717 คน

1.5.4 เผยแพร่ หมายถึง กระบวนการสื่อสารผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้ผู้ที่สนใจสามารถเข้าไปเปิดดูสื่อมัลติมีเดียได้

1.5.5 การรับรู้ หมายถึง การที่ผู้ดูสื่อเข้าใจเนื้อหาและข้อมูลต่าง ๆ ที่ผู้ศึกษานำเสนอ ในสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ ได้จากแบบวัดการรับรู้

1.5.6 ความพึงพอใจ หมายถึง ความชอบ และทัศนคติที่ดีต่อสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ ได้จากแบบสอบถามความพึงพอใจ

1.5.7 คุณภาพสื่อมัลติมีเดีย หมายถึง ความถูกต้อง เหมาะสมใน ด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบ และด้านการนำเสนอ ได้จากแบบประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ

1.5.8 สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง เครื่องมือออนไลน์ที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถเข้าชมสื่อมัลติมีเดียที่ผู้ศึกษาได้อัพโหลดไว้ในเว็บไซต์ยูทูป ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการแลกเปลี่ยนภาพวิดีโอระหว่างผู้ใช้ได้ฟรี โดยผู้เข้าชมยังสามารถร่วมแบ่งปันข้อมูล ความรู้ ความคิดเห็น และแสดงความพึงพอใจด้วยการกดปุ่มชอบ หรือไม่ชอบ



บทที่ 2

ปริทัศน์เอกสารข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยเสนอเนื้อหาสาระแบ่งเป็นหัวข้อดังนี้

- 2.1 การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย
 - 2.1.1 นิยามและความหมายของสื่อมัลติมีเดีย
 - 2.1.2 องค์ประกอบของมัลติมีเดีย
 - 2.1.3 รูปแบบการนำเสนอสื่อมัลติมีเดีย
 - 2.1.4 การออกแบบและนำเสนอสื่อมัลติมีเดีย
- 2.2 เครือข่ายสังคมออนไลน์
 - 2.2.1 แนวคิดและความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์
 - 2.2.2 สื่อสังคมออนไลน์
 - 2.2.3 แนวโน้มของเครือข่ายสังคมออนไลน์
- 2.3 ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จังหวัดบุรีรัมย์
 - 2.3.1 ประติมากรรม
 - 2.3.2 โบราณสถาน
 - 2.3.3 ประเพณีและการละเล่น
- 2.4 การรับรู้
 - 2.4.1 ความหมายของการรับรู้
 - 2.4.2 ทฤษฎีและแนวความคิดที่เกี่ยวกับการรับรู้
 - 2.4.3 อิทธิพลของสิ่งเร้าที่มีต่อการรับรู้
 - 2.4.4 การวัดการรับรู้
- 2.5 ความพึงพอใจ
 - 2.5.1 ความหมายของความพึงพอใจ
 - 2.5.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ
 - 2.5.3 การวัดความพึงพอใจ
- 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 2.6.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 2.6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

2.1 การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย

2.1.1 นิยามและความหมายของสื่อมัลติมีเดีย

การนิยามคำจำกัดความของสื่อมัลติมีเดีย นั้น อาจทำให้เกิดความสับสนได้ เนื่องจากผู้ให้คำตอบอาจจะให้คำตอบในส่วนที่ตนเองคุ้นเคย ยกตัวอย่างเช่น นักการศึกษาอาจจะนิยามคำจำกัด



ความของมัลติมีเดียไปในทางการศึกษา ซึ่งหมายถึงการใช้สื่อหลาย ๆ ประเภทในบทเรียนสำเร็จรูป หรือ บทเรียนโมดูล ซึ่งเรียกว่า สื่อประสม หรือมัลติมีเดียเช่นกัน ในขณะที่ผู้ใช้คอมพิวเตอร์ซึ่งทำงานเกี่ยวกับการนำเสนอข้อมูลหรือผู้รายงานข่าวสาร อาจจะทำให้คำตอบในแนวทางของคอมพิวเตอร์ฮาร์ดแวร์ที่แตกต่างกันจากกลุ่มนักการศึกษาโดยสิ้นเชิง

อย่างไรก็ตามแม้ว่าทั้งสองกลุ่มนี้จะให้นิยามคำจำกัดความของมัลติมีเดียไปคนละแนวทาง แต่ก็มาจากแนวความคิดเดียวกัน คำว่า มัลติ หมายถึง หลาย ๆ อย่างผสมหรือประสม ส่วนคำว่า มีเดีย หมายถึง ข่าวสาร สื่อ หรือช่องทางข่าวสารส่วนกลางซึ่งเป็นทางส่งหรือทางผ่าน เมื่อรวม กันจึงหมายถึง สื่อหลายๆ อย่างที่สื่อสารระหว่างกันและกัน เพื่อวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น การสื่อสารด้วย ข้อความ ภาพนิ่ง วิดิทัศน์ และเสียง ระหว่างบทเรียนกับผู้เรียน เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีผู้นิยาม ความหมายของสื่อมัลติมีเดียไว้ดังนี้

ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ (2546: 2) มัลติมีเดีย หมายถึง การนำองค์ประกอบของสื่อ ชนิดต่างๆ มาผสมผสานเข้าด้วยกัน ซึ่งประกอบด้วยตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง วิดิโอ โดยผ่านกระบวนการทางระบบคอมพิวเตอร์

Jeffcoate (1995: 4 - 6) มัลติมีเดีย หมายถึง ระบบสื่อสารข้อมูลข่าวสารหลายชนิด โดยผ่านสื่อทางคอมพิวเตอร์ ซึ่งประกอบด้วย ข้อความ ฐานข้อมูล ตัวเลข กราฟิก ภาพเสียงและวิดิทัศน์

Vaughan (1993: 28) มัลติมีเดีย หมายถึง การใช้คอมพิวเตอร์สื่อความหมายโดยการ ผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ กราฟ ภาพศิลป์ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และวิดิทัศน์ เป็นต้น ถ้า ผู้ใช้สามารถควบคุมสื่อเหล่านี้ให้แสดงออกมาตามต้องการได้ ระบบนี้จะเรียกว่า มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์

กิดานันท์ มลิทอง (2543: 267) มัลติมีเดีย หมายถึง การนำสื่อหลาย ๆ ประเภทมาใช้ ร่วมกันทั้งวัสดุ อุปกรณ์และวิธีการ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดในการเรียนการสอน โดยการใช้สื่อแต่ ละอย่างตามลำดับขั้นตอนของเนื้อหาและในปัจจุบันมีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ร่วมด้วยเพื่อการผลิต หรือการควบคุมการทำงานของอุปกรณ์ต่าง ๆ ในการเสนอข้อมูล ทั้งตัวอักษร ภาพกราฟิก ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหวแบบวิดิทัศน์และเสียง

พรเทพ เมืองแมน (2544: 18) มัลติมีเดีย หมายถึง การอาศัยศักยภาพของ คอมพิวเตอร์ในการนำเสนอทั้งข้อความ กราฟิก ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วิดิทัศน์และเสียง โดยผู้เรียน สามารถโต้ตอบหรือมีปฏิสัมพันธ์ กับบทเรียน พร้อมทั้งได้รับผลย้อนกลับอย่างทันทีทันใด รวมทั้ง สามารถประเมินและตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนได้ตลอดเวลา

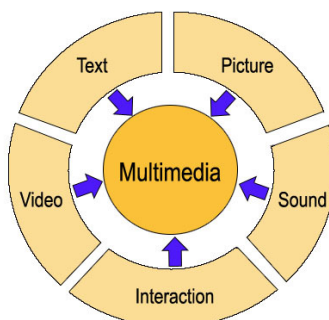
ปัจจุบันการนิยามคำจำกัดความของคำว่า มัลติมีเดีย มุ่งไปที่คอมพิวเตอร์เป็นส่วนใหญ่ เป็นการนำเอาคอมพิวเตอร์มาควบคุมสื่อต่าง ๆ เพื่อให้ทำงานร่วมกันในลักษณะการผสมผสานอย่างเป็น ระบบ เช่น อาจพัฒนาโปรแกรมให้มีการนำเสนอผลงานที่เป็นข้อความ มีวิดิทัศน์ประกอบหรือมีเสียง บรรยายสลับช่วง สื่อที่จะใช้รวมในมัลติมีเดียอาจเป็นได้ทั้งสัญญาณเสียงและสัญญาณภาพ ทั้งระบบ อนาล็อกและระบบดิจิทัล โดยใช้คอมพิวเตอร์ควบคุมการทำงาน

กล่าวสรุป “มัลติมีเดีย” หมายถึง การสื่อสารมากกว่าหนึ่งทาง หรือผสมผสานสื่อใน รูปแบบที่หลากหลาย สามารถนำข้อมูลชนิดต่าง ๆ เช่น ภาพนิ่ง ข้อความภาพเคลื่อนไหว ภาพวิดิทัศน์ และเสียง ตลอดจนมีการนำเอาระบบโต้ตอบกับผู้ใช้ มาผสมผสานเข้าด้วยกันตามความเหมาะสมกับ เนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ



2.1.2 องค์ประกอบของมัลติมีเดีย

องค์ประกอบของมัลติมีเดีย ประกอบด้วย ข้อความ รูปภาพ เสียง ภาพวีดิทัศน์และการปฏิสัมพันธ์ ดังภาพประกอบ (ประยูรยุทธการ พรประเสริฐ, 2548: 12 - 17)



ภาพประกอบ 1 องค์ประกอบของมัลติมีเดีย

ลักษณะองค์ประกอบทั้ง 5 ชนิด มีดังนี้

2.1.2.1 อักขระหรือตัวอักษร

อักขระหรือตัวอักษร ถือว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญสำหรับมัลติมีเดียโดยที่ระบบมัลติมีเดียที่นำเสนอผ่านจอของเครื่องคอมพิวเตอร์ สามารถเลือกใช้รูปแบบของอักษรได้มากมาย พร้อมทั้งยังสามารถกำหนดสีได้ตามต้องการอีกด้วย การปฏิสัมพันธ์ใด ๆ ที่เกิดขึ้นในระหว่างการนำเสนอก็ยังนิยมใช้แสดงรายละเอียด หรือเนื้อหาของเรื่องที่น่าสนใจ ซึ่งปัจจุบัน มีหลายรูปแบบ ได้แก่ (กิตานันท์ มลิทอง, 2543: 271 - 272)

- 1) ข้อความที่ได้จากการพิมพ์ เป็นข้อความปกติที่พบได้ทั่วไป ได้จากการพิมพ์ด้วย โปรแกรมประมวลผล เช่น Note Pad Text Editor Microsoft Word โดยตัวอักษรแต่ละตัวเก็บในรหัส
- 2) ข้อความจากการสแกน เป็นข้อความในลักษณะภาพ ได้จากการนำเอกสารต้นฉบับ มาทำการสแกน ด้วยเครื่องสแกนเนอร์ ซึ่งจะได้ผลออกมาเป็นภาพหนึ่งภาพ
- 3) ข้อความอิเล็กทรอนิกส์ เป็นข้อความที่พัฒนาให้อยู่ในรูปของสื่อ ที่ใช้ประมวลผลได้
- 4) ข้อความไฮเปอร์เท็กซ์ เป็นรูปแบบของข้อความ ที่ได้รับความนิยมสูงมาก ในปัจจุบัน โดยเฉพาะการเผยแพร่เอกสารในรูปของเอกสารเว็บไซต์ เนื่องจากสามารถใช้เทคนิค การลิงค์หรือเชื่อมข้อความ ไปยังข้อความ หรือจุดอื่น ๆ ได้

2.1.2.2 ภาพ

ภาพสามารถจำแนกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ ภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว

- 1) ภาพนิ่ง เป็นภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่ายของจริง ภาพวาด ภาพลายเส้น เป็นต้น ภาพเป็นส่วนประกอบที่พบมากที่สุดในโปรแกรมมัลติมีเดียสามารถนำเสนอภาพได้ 2 ลักษณะดังนี้ (กิตานันท์ มลิทอง, 2543: 271 - 272)



(1) บิตแมพ หรือกราฟิกเรสเตอร์ เป็นกราฟิกที่แสดงด้วยจุดภาพในแนวตั้ง และแนวนอนเพื่อประกอบรวมเป็นภาพ ภาพที่อยู่ในรูปแบบนี้จะมีชื่อลงท้ายด้วย .gif .tiff และ .bmp

(2) เวกเตอร์ หรือกราฟิกเชิงวัตถุ เป็นกราฟิกที่ใช้สูตรคณิตศาสตร์ในการสร้างภาพโดยที่จุดภาพจะถูกระบุด้วยความสัมพันธ์เชิงพื้นที่แทนที่จะอยู่ในแนวตั้งและแนวนอน ภาพกราฟิกประเภทนี้จะสร้างและแก้ไขได้ง่ายและมองดูสวยงามมากกว่ากราฟิกบิตแมพ

2) ภาพเคลื่อนไหว เป็นภาพที่มีการเคลื่อนไหว เพื่อแสดงขั้นตอนหรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง ภาพเคลื่อนไหวประกอบด้วยภาพนิ่งหลาย ๆ เฟรมที่นำเสนออย่างต่อเนื่องภายในระยะเวลาสั้น ๆ หรือที่เรียกกันว่าภาพ “แอนิเมชัน” ซึ่งนำภาพกราฟิกที่วาดหรือถ่ายเป็นภาพนิ่งไว้มาสร้างให้แลดูเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรมการสร้างภาพเคลื่อนไหว ภาพที่ใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวนั้นอาจจะเป็นได้ทั้งภาพแบบบิตแมพ หรือ ภาพแบบเวกเตอร์ ก็ได้ การแสดงของภาพเคลื่อนไหวนี้สามารถแบ่งได้ 2 ชนิด คือ (กิดานันท์ มลิทอง, 2543: 271 - 272)

(1) Cast – Based หรือโดยมากจะรู้จักในนาม “วัตถุเคลื่อนไหว” คือ การกำหนดการเคลื่อนไหวของวัตถุต่าง ๆ โดยวัตถุต่าง ๆ จะมีลักษณะเฉพาะ เช่น ขนาด สี รูปทรง และความเร็ว การทำให้วัตถุนั้น ๆ เคลื่อนไหวได้สามารถทำได้โดยการเขียน Script หรือกำหนด Path

(2) Frame – Based คือการแสดงภาพนิ่งต่อเนื่องอย่างรวดเร็ว ทำให้เราเห็นเป็นภาพนิ่งเหล่านั้นเคลื่อนไหวได้ ภาพเคลื่อนไหวแบบ Frame – Based นี้มีลักษณะการทำงานคล้ายกับ Digital Video ตัวอย่างที่เห็นชัดที่สุดคือ ภาพการ์ตูน ซึ่งเกิดจากการวาดภาพทีละภาพให้มีความต่อเนื่องกัน จากนั้นนำภาพมาแสดงให้ต่อเนื่องด้วยความเร็วสูง (โดยมากจะเป็น 15 ภาพต่อวินาที) ทำให้เราเห็นตัวการ์ตูนนั้น ๆ เคลื่อนไหว

2.1.2.3 เสียง

เสียงเป็นองค์ประกอบของมัลติมีเดีย ซึ่งจัดเก็บอยู่ในรูปของสัญญาณดิจิทัลสามารถเล่นซ้ำกลับไปมาได้โดยใช้โปรแกรมที่ออกแบบมาโดยเฉพาะ การใช้เสียงที่เข้าใจและสอดคล้องกับเนื้อหาในการนำเสนอ จะทำให้ระบบมัลติมีเดียน่าสนใจ ชวนติดตามมากยิ่งขึ้นเนื่องจากเสียงมีอิทธิพลต่อผู้ใช่มากกว่าข้อความหรือภาพนิ่ง ดังนั้นเสียงจึงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญสำหรับมัลติมีเดีย การสร้างเสียงสามารถนำเข้ามาจากแหล่งกำเนิดเสียงโดยตรงผ่านไมโครโฟนหรือนำเข้ามาจากแหล่งอื่น ๆ เช่น แผ่นซีดี เทปเสียง และวิทยุ เป็นต้นเสียงเป็นส่วนประกอบสำคัญที่จะช่วยเกื้อหนุนให้สื่อมัลติมีเดียนี้มีความน่าสนใจและดึงดูดมากขึ้น ชนิดไฟล์เสียงที่นิยมใช้โดยทั่วไปมีอยู่ด้วยกัน 2 รูปแบบ ได้แก่

1) Waveform Audio

2) MIDI CD Audio

Waveform Audio เป็นชนิดที่นิยมใช้กันมากที่สุดในโปรแกรมมัลติมีเดีย เกิดจากการอัดเสียงหรือเพลง โดยผ่านการด์เสียงให้เข้ามาอยู่ในรูปแบบของไฟล์ในคอมพิวเตอร์ซึ่งสามารถบันทึกไฟล์ได้หลายนามสกุลด้วยกัน ขึ้นอยู่กับคุณสมบัติของการ์ดเสียงและซอฟต์แวร์ที่ใช้ คุณภาพของเสียงเป็นสิ่งที่ควรคำนึง เนื่องจากคุณภาพของเสียงนั้นจะมีผลกับขนาดของไฟล์ ยิ่งใช้คุณภาพเสียงดีเท่าไรไฟล์ก็จะมีขนาดใหญ่ขึ้นเท่านั้น ดังตาราง (ประยูรยุทธการ พรประเสริฐ, 2548: 17)



ตาราง 1 การแบ่งช่วงคุณภาพของความถี่เสียง

Sample Rate	Sample Rate Description	Quality
11.025 KHz	เหมาะกับเสียงพูด บรรยาย หรือเสียง Effect ประกอบ	Telephone Audio
22.05 KHz	เหมาะกับเสียงเพลง	Background Radio Audio
44.1 KHz	เหมาะกับงานคุณภาพสูง	CD Audio

2.1.2.4 วิดีทัศน์

ภาพวีดิทัศน์เป็นองค์ประกอบหลักที่สำคัญในอนาคตของมัลติมีเดีย เนื่องจากภาพวีดิทัศน์ในระบบดิจิทัล สามารถนำเสนอข้อความเสียงได้สมบูรณ์กว่าสื่อชนิดอื่น อย่างไรก็ตาม ปัญหาของการใช้ภาพวีดิทัศน์ในระบบมัลติมีเดีย ขนาดของภาพซึ่งเปลืองเนื้อที่หน่วยความจำมาก เนื่องจากการบรรจุภาพเคลื่อนไหวแบบวีดิทัศน์ลงในคอมพิวเตอร์จำเป็นต้องใช้โปรแกรมและอุปกรณ์เฉพาะในการจัดทำ ปกติแล้วแฟ้มภาพวีดิทัศน์จะมีขนาดเนื้อที่บรรจุใหญ่มากดังนั้นจึงต้องลดขนาดแฟ้มภาพลงด้วยการใช้เทคนิคบีบอัดภาพด้วยการลดพารามิเตอร์บางส่วนของสัญญาณในขณะที่คงเนื้อหาสำคัญไว้ รูปแบบของภาพวีดิทัศน์บีบอัดที่ใช้กันทั่วไป เช่น Quicktime AVI และ MPEG (กิดานันท์ มลิทอง, 2543: 271-272)

2.1.2.5 การเชื่อมโยงแบบปฏิสัมพันธ์

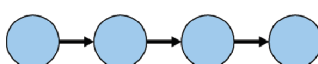
การปฏิสัมพันธ์เป็นกิจกรรมที่ผู้ใช้สามารถเลือกกระทำกับสื่อได้ตามความต้องการ ส่วนสำคัญอย่างหนึ่งของการใช้งานสื่อ คือ ข้อมูลต่าง ๆ สามารถเชื่อมโยงกันได้อย่างรวดเร็ว โดยใช้จุดเชื่อมโยงหลายมิติ การเชื่อมโยงนี้จะสร้างการเชื่อมต่อระหว่างข้อมูลตัวอักษร ภาพ และเสียงโดยการใช้สื่อข้อความขีดเส้นใต้หรือสัญลักษณ์รูป ที่ใช้แทนสัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่น รูปลำโพง รูปฟิล์ม ฯลฯ เพื่อให้ผู้ใช้คลิกที่จุดเชื่อมโยงเหล่านั้นไปยังข้อมูลที่ต้องการ (กิดานันท์ มลิทอง, 2543: 271 - 272)

2.1.3 รูปแบบการนำเสนอ มัลติมีเดีย

สำหรับออกแบบการนำเสนอ มัลติมีเดียเพื่อใช้ในการเรียนการสอนและใช้งานทั่ว ๆ ไป สามารถจำแนกได้ 5 รูปแบบ ดังนี้ (Rosenberg and Others, 1993: 367 - 374)

2.1.3.1 แบบเชิงเส้น

รูปแบบนี้คล้ายกับการนำเสนอหน้าหนังสือ แต่ละเฟรมจะเรียงลำดับอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่ต้นจนเฟรมสุดท้าย การเข้าถึงระบบงานมัลติมีเดียรูปแบบนี้จึงเหมือนกับการนำเสนอไฮเปอร์เท็กซ์แบบ Guide Tour ที่ใช้ข้อความเป็นหลักในการดำเนินเรื่องแต่ก็สามารถใส่เสียง ภาพวีดิทัศน์หรือภาพเคลื่อนไหวลงไปได้ เรียกูปแบบนี้อีกอย่างหนึ่งว่า Electronic Stories ดังภาพประกอบ 2



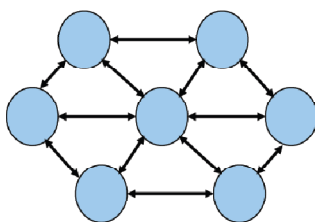
ภาพประกอบ 2 การนำเสนอ มัลติมีเดียแบบเชิงเส้น



2.1.3.2 แบบอิสระ

รูปแบบนี้ผู้ใช้สิทธิ์ในการเข้าไปมาระหว่างเฟรมหนึ่งได้อย่างอิสระ ซึ่งช่วยกระตุ้นความสนใจจากผู้ใช้ให้ติดตามระบบงานมัลติมีเดีย ผู้ออกแบบที่ยึดโครงสร้างตามรูปแบบนี้ จะต้องระมัดระวังมิให้การเข้าไปมาเกิดการหลงทาง ซึ่งเป็นจุดอ่อนประการสำคัญของรูปแบบนี้ เช่นเดียวกับปัญหาการหลงทางที่เกิดขึ้นในลิงค์ของไฮเปอร์เท็กซ์ที่เรียกว่า Lost in Cyberspace รูปแบบอิสระจึงเหมาะสำหรับข้อมูลที่สัมพันธ์กัน ผู้ออกแบบจะต้องวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดก่อนที่จะนำเสนอและต้องมีแผนการนำเสนอที่ชัดเจน มิฉะนั้นจะเป็นระบบงานที่ซับซ้อนและยุ่งยากในการใช้งาน

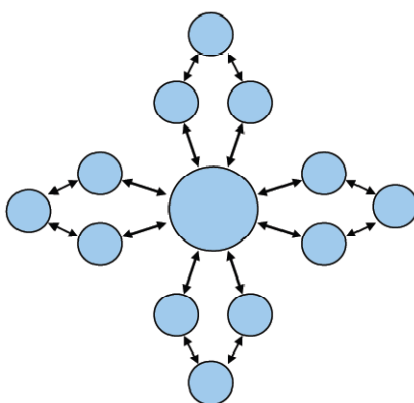
ดังภาพประกอบ 3



ภาพประกอบ 3 รูปแบบการนำเสนอมัลติมีเดียแบบอิสระ

2.1.3.3 แบบวงกลม

การนำเสนอรูปแบบวงกลม ประกอบด้วยแบบเส้นตรงจุดจุดเล็ก ๆ หลาย ๆ จุดมาเชื่อมต่อกันเป็นชุดใหญ่ ซึ่งอาจจะเป็นกลุ่มเดียวกันในรายการให้เลือกของโปรแกรม ดังนั้นรายการให้เลือกจึงเป็นจุดที่รวมเฟรมหลาย ๆ จุดเข้าด้วยกัน รูปแบบนี้จึงเหมาะสำหรับข้อมูลที่สัมพันธ์กันในแต่ละส่วนย่อย ๆ แต่จำแนกออกเป็นหลายหัวข้อ ดังภาพประกอบ 4

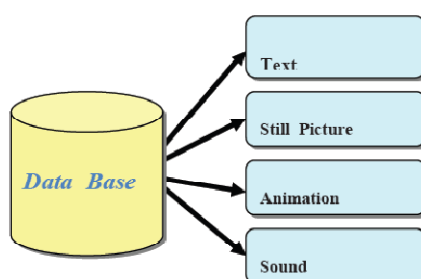


ภาพประกอบ 4 รูปแบบการนำเสนอมัลติมีเดียแบบวงกลม



2.1.3.4 แบบฐานข้อมูล

รูปแบบการนำเสนอแบบนี้ ใช้หลักการของฐานข้อมูลมาเป็นหลัก โดยใช้ดัชนีคำเป็นตัวค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ซึ่งจะต้องพัฒนาเครื่องมือค้นหาข้อมูลที่เรียกว่า Search Engine ขึ้นมาเพื่อใช้ป้อนดัชนีคำเข้าไปค้นหาในฐานข้อมูล ดัชนีเหล่านี้จะเชื่อมโยงไปยังข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว หรือเสียง จึงเหมาะกับการนำเสนอพจนานุกรมศัพท์ในระบบมัลติมีเดีย แต่ต้องสามารถประยุกต์ใช้ข้อมูลอย่างอื่นได้เช่นกัน ดังภาพประกอบ 5



ภาพประกอบ 5 รูปแบบการนำเสนอมัลติมีเดียแบบฐานข้อมูล

2.1.3.5 แบบผสม

เป็นรูปแบบที่นำเอาจุดเด่นของแต่ละรูปแบบมาผสมผสานกัน ขึ้นอยู่กับผู้ออกแบบระบบงานมัลติมีเดียว่าจะยึดรูปแบบใดเป็นโครงสร้างหลัก และรูปแบบใดเป็นโครงสร้างรอง ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นรูปแบบที่แพร่หลายมากที่สุด เนื่องจากสามารถนำไปประยุกต์ใช้งานได้หลากหลายทั้งระบบมัลติมีเดียเพื่อการเรียนการสอน และระบบงานนำเสนอเพื่อใช้ประโยชน์ในเชิงธุรกิจ

2.1.4 การออกแบบและนำเสนอสื่อมัลติมีเดีย

การออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อนำมาใช้ให้นำเสนอนั้น จะต้องมีการวางแผนเลือกทดลองใช้และประเมินผลซ้ำแล้วซ้ำอีกหลาย ๆ ครั้งจนแน่ใจจึงจะนำมาใช้ได้ ควรดำเนินการเป็นขั้น ๆ ดังนี้ (ไชยยศ เรืองสุวรรณ, 2547: 120 – 124)

2.1.4.1 ขั้นตอนการออกแบบ

- 1) ขั้นที่ 1 วิเคราะห์
- 2) ขั้นที่ 2 ออกแบบ
- 3) ขั้นที่ 3 พัฒนา
- 4) ขั้นที่ 4 นำไปใช้ / ทดลองใช้
- 5) ขั้นที่ 5 ประเมินและปรับปรุงแก้ไข

2.1.4.2 ปัจจัยสำคัญในการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

การพิจารณาปัจจัยสำคัญในการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย จะทำให้ผู้ออกแบบสามารถจำกัดกรอบแนวคิดได้อย่างชัดเจนว่าจะใช้สื่อกับใคร เพื่อวัตถุประสงค์ จะใช้สื่อประเภทใด นำเสนอสารสนเทศในแบบใด และควรจะใช้ในสภาพแวดล้อมอย่างไร มีข้อจำกัดหรือไม่ ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้จะ



นำไปสู่การกำหนดงบประมาณ วัสดุอุปกรณ์และบุคลากรที่เกี่ยวข้องในการผลิตและเผยแพร่ ตลอดจนสามารถกำหนดช่วงระยะเวลาได้อย่างเหมาะสม (วชิระ อินทร์อุดม, 2541)

สอดคล้องกับสันติย์ การยาผาด กล่าวว่า การผลิตสื่อมัลติมีเดียเพื่อให้ได้สื่อที่ตรงกับวัตถุประสงค์และเกิดความประหยัดอย่างแท้จริง ต้องเป็นผู้ลงมือผลิตสื่อด้วยตนเองการผลิตสื่อเพื่อนำเสนอแบบมัลติมีเดียเองก็เช่นกัน ตอนแรกอาจเกิดความลำบากใจอยู่บ้าง สำหรับผู้สร้างสื่อที่ยังไม่มีความรู้และทักษะในการผลิต แต่เมื่อลงมือผลิตได้สัก 1 เรื่อง นำร่องแล้ว ต่อไปก็เป็นเรื่องง่ายมาก การผลิตสื่อในลักษณะนี้ จะทำให้ผู้ผลิตเกิดความเพลิดเพลินไปกับงาน ความเหนื่อยหน่ายในด้านการผลิตได้แก่ (สันติย์ การยาผาด, 2540)

- 1) ไม่ต้องลงทุนซื้อวัสดุต่าง ๆ เพื่อเป็นวัตถุดิบในการผลิต
- 2) มีความสะดวกในการสร้างภาพและตัวอักษร
- 3) ช่วยประหยัดเวลาและไม่ต้องรอคอย
- 4) งานที่สร้างไว้สามารถนำมาใช้กับงานอื่นได้
- 5) สะดวกในการเก็บรักษาและเรียกใช้
- 6) ปรับปรุงแก้ไขง่าย

2.1.4.3 การนำเสนอด้วยคอมพิวเตอร์

องค์ประกอบในการนำเสนอด้วยคอมพิวเตอร์ จะเกี่ยวข้องกับสิ่งต่อไปนี้ (วชิระ อินทร์อุดม, 2541)

- 1) ธรรมชาติของมนุษย์ ได้แก่
 - (1) การรับรู้ มนุษย์รับรู้ผ่านการมองเห็นได้มากที่สุดตรงลงมาคือ การได้ยิน ดังนั้นสิ่งที่จะปรากฏบนจอคอมพิวเตอร์จึงต้องมีระเบียบ ชัดเจน มีความหมาย ง่ายต่อการทำความเข้าใจ ตำแหน่งสารสนเทศจึงควรเริ่มจากซ้ายไปขวา จากบนลงล่าง
 - (2) ความจำ มนุษย์มีข้อจำกัดในด้านการจำ สารสนเทศที่ปรากฏในแต่ละจอจึงไม่ควรมากเกินไป
 - (3) การถ่ายโยงการเรียนรู้ สารสนเทศที่ปรากฏในแต่ละจอภาพถัดไปควรสัมพันธ์กับสารสนเทศในจอภาพที่ผ่านมาเพื่อให้ผู้ที่เข้าชมสามารถโยงความสัมพันธ์เหล่านั้นได้
 - (4) ความแตกต่างระหว่างบุคคล มนุษย์แต่ละคนมีศักยภาพของการเรียนรู้แตกต่างกัน ดังนั้นสารสนเทศที่นำเสนอผ่านทางจอคอมพิวเตอร์จึงควรสนับสนุนความแตกต่างระหว่างบุคคลด้วย
- 2) ตำแหน่งของสารสนเทศที่ปรากฏบนจอ ควรมีลักษณะดังต่อไปนี้
 - (1) จุดเริ่มต้นของสารสนเทศควรเริ่มจากมุมซ้ายบนของจอภาพ จากซ้ายไปขวาและจากบนลงล่าง
 - (2) ส่วนสำคัญของสารสนเทศควรใช้การเน้นที่คงที่ เช่น ใช้สี ใช้ขนาดหรือเน้นด้วยรูปแบบตัวอักษรที่แตกต่างกันไป
 - (3) บริเวณที่เหมาะสมของสารสนเทศบนจอภาพ ควรอยู่ในส่วนที่เรียกว่า Body of Screen คืออยู่ระหว่างบรรทัดที่ 3 - 22 และอยู่ระหว่างคอลัมน์ที่ 5 - 75



3) ศักยภาพของคอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์จะต้องมีศักยภาพเหมาะสมต่อการนำเสนอข้อมูลด้านข้อความ เรขภาพ เสียงและภาพเคลื่อนไหวที่จะใช้ในการนำเสนอและเหมาะสมกับภาษาออตนิพนธ์ ที่จะใช้ในการผลิตงานนำเสนอ

4) ศักยภาพของภาษาออตนิพนธ์ ต้องเหมาะสมกับลักษณะของการนำเสนอและวิธีการนำเสนอ สะดวกต่อการผลิตและการจัดการข้อมูลด้านภาพและเสียง สามารถ สนับสนุนสื่อประสมได้เป็นอย่างดี

2.1.4.4 หลักในการนำเสนอด้วยสื่อคอมพิวเตอร์

การนำเสนอด้วยสื่อคอมพิวเตอร์ มีองค์ประกอบที่ควรคำนึง ดังนี้

(วชิระ อินทร์อุดม, 2541)

- 1) ใช้ในฐานะเครื่องมือของการนำเสนอเท่านั้น
- 2) ใช้ภาพเคลื่อนไหว วิดิทัศน์ และเสียงเท่าที่จำเป็น
- 3) ใช้เสียงจากคอมพิวเตอร์ในฐานะ Second Voice
- 4) ใช้ดนตรีประกอบเพื่อสร้างจุดเด่นหรือสีสันของสื่อในจุดที่สำคัญเท่านั้น
- 5) ใช้ภาพและเสียงเพื่อเสริมความเข้าใจหรือเสริมบรรยากาศในบางจุดเท่านั้น
- 6) ใช้เรขภาพที่เรียบง่าย ชัดเจน
- 7) ใช้ตัวอักษรที่เป็นเงา เพื่อลอยเด่นจากฉากหลัง
- 8) วางข้อความและเรขภาพในบริเวณที่เรียกว่า Body Screen
- 9) ใช้สีที่จำเป็น โดยปกติไม่ควรเกิน 3 สี
- 10) ใช้ Transition (การเปลี่ยนหน้าจอ) ที่เหมาะสม เช่น
 - (1) ใช้ Wipe
 - (2) ใช้ Dissolve เมื่อต้องการแสดงให้เห็นการเปลี่ยนอย่างช้า ๆ
 - (3) ใช้ Fade in & Fade out เพื่อการเปลี่ยนหัวข้อหรือเปลี่ยนตอน
 - (4) ใช้ Cut to Cut เพื่อแสดงการเปลี่ยนอย่างรวดเร็ว
- 11) เพื่อเป็นการประหยัดหน่วยความจำและไม่ค่อยประสบปัญหาในการนำไปใช้ควรใช้ Display Mode ดังนี้
 - (1) ภาพใช้ Resolution 640 x 480 ; 256 color
 - (2) เสียงใช้ 8 Bit mono (11KHz)
 - (3) วิดิโอใช้ 15 - 30 fps พื้นที่ในการแสดงภาพประมาณ ¼ หรือ 1/16

ของจอภาพ

2.1.4.5 การเตรียมนำเสนอ

ในการเตรียมการนำเสนอต้องตรวจสอบสิ่งต่าง ๆ ดังนี้ (วชิระ อินทร์อุดม, 2541)

- 1) ตรวจสอบและทบทวนสารสนเทศที่จะนำเสนอ
- 2) ตรวจสอบข้อความ การสะกด ไวยากรณ์ และภาพประกอบว่าถูกหรือไม่
- 3) ชักซ้อมการนำเสนอตามบทที่วางไว้
- 4) พิจารณาความเหมาะสม และ/หรือปรับปรุงแก้ไขสิ่งเหล่านี้



- (1) ผู้ชมที่อยู่แถวหลังสุดมองเห็นและได้ยินชัดเจนหรือไม่
- (2) ความหนาแน่นของสารสนเทศ ในแต่ละจอมากเกินไปหรือไม่
- (3) ความเปรียบเทียบของสีเหมาะสมกับขนาดตัวอักษรหรือไม่
- (4) ครั้งแรกที่ชมสายตาของผู้ชมมองสารสนเทศที่สำคัญที่สุดหรือไม่
- (5) ยังมีสิ่งที่ไม่จำเป็นปรากฏอยู่บนจอหรือไม่
- (6) ภาพและเรขภาพที่ปรากฏเหมาะสมดีแล้วหรือไม่
- (7) เสียงประกอบและเสียงดนตรีที่ใช้รบกวนคนดูหรือไม่
- (8) เสียงที่ใช้เหมาะสมและเสริมบรรยากาศการดูหรือไม่
- (9) ภาพและเสียงสอดคล้องเสริมกันหรือไม่

2.1.4.6 การใช้หรือการนำเสนอ

การใช้สื่อมัลติมีเดียหรือการนำเสนอสื่อมัลติมีเดีย มีลักษณะดังนี้ (सानิตย ภายภาค, 2540)

- 1) ใช้เทคนิคการนำเสนอได้หลากหลายเพื่อสร้างความตื่นตาตื่นใจให้กับผู้ศึกษา
- 2) เชื่อมโยงไปยังงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องได้อื่นทันที
- 3) ใช้แทนกระดาษขอลงได้
- 4) บันทึกส่วนตัวหรือหมายเหตุเข้าไปที่ใด ๆ เพื่อการสอนครั้งต่อไป
- 5) สร้างความสนใจในการเปลี่ยนภาพได้อย่างหลากหลาย
- 6) ใช้เทคนิคการนำเสนอที่ละส่วน การชี้ การเน้นความสำคัญได้สะดวก

กล่าวสรุป “การออกแบบและการนำเสนอสื่อมัลติมีเดีย” หมายถึง การวางแผน สำหรับนักออกแบบสื่อ ว่าต้องวางแผนในการออกแบบและการสร้างสื่ออย่างไร และต้องมีแนวคิดที่ชัดเจนว่าสื่อที่เราออกแบบนั้นใช้กับใคร เพื่ออะไร เป็นแบบไหน ในการสร้างต้องใช้งบประมาณเท่าไร และนำเสนออย่างไร

สรุปโดยรวม “การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย” หมายถึง การกำหนด เป้าหมาย รูปแบบ โดยการนำข้อมูลชนิดต่าง ๆ มาพัฒนา เช่น ภาพนิ่ง ข้อความ ภาพเคลื่อนไหว ภาพวิดิทัศน์ และเสียง มาผสมผสานเข้าด้วยกันตามความเหมาะสมกับเนื้อหา ตลอดจนการนำเสนอสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นไปใช้ในการนำเสนอได้ตรงตามเป้าหมายที่วางไว้

2.2 เครือข่ายสังคมออนไลน์

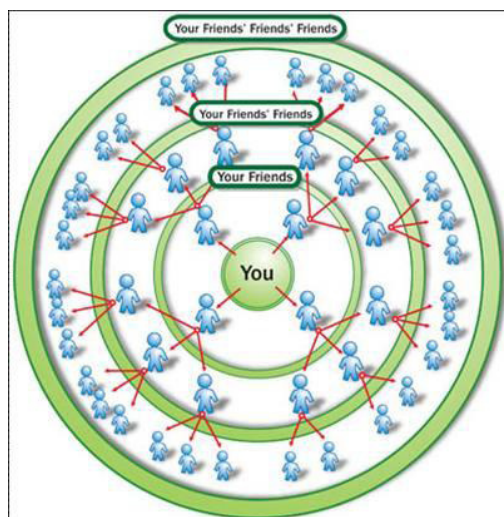
2.2.1 แนวคิดและความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์

แนวคิดเรื่องเครือข่ายสังคมออนไลน์ มักปรากฏให้เห็นในลักษณะของการนำมาใช้เพื่อ ดำเนินงานหรือกิจกรรมต่าง ๆ โดยมีตัวบุคคลหรือหน่วยงานต่าง ๆ ร่วมกันเป็นเครือข่าย เพื่อให้สามารถใช้ทรัพยากรร่วมกัน แลกเปลี่ยนแบ่งปันทรัพยากร ข้อมูลข่าวสาร ฯลฯ แต่ปัจจุบันคำว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ จะหมายถึงระบบเครือข่ายบนโลกออนไลน์ หรือการติดต่อสื่อสารถึงกันผ่านอินเทอร์เน็ตนั่นเอง

เครือข่ายสังคมออนไลน์ จึงหมายถึงการที่มนุษย์สามารถเชื่อมโยงถึงกัน ทำความรู้จักกัน สื่อสารถึงกันได้ ผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ต ในรูปแบบการให้บริการผ่านเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงระหว่าง บุคคลต่อบุคคล ไปจนถึงบุคคลกับกลุ่มบุคคลไว้ด้วยกันนั่นเอง โดยเว็บไซต์เหล่านี้จะมีพื้นที่ให้ผู้คน



เข้ามารู้จักกัน มีการให้พื้นที่ บริการเครื่องมือต่าง ๆ เพื่ออำนวยความสะดวกในการสร้างเครือข่าย สร้างเนื้อหาตามความสนใจของผู้ใช้ รวมทั้งการเชื่อมโยงบริการทางอินเทอร์เน็ตที่ผู้ใช้คุ้นเคย เช่น e-mail , messenger , weblog หรือ web board blog เข้าไว้ด้วยกัน จนกลายเป็นชุมชนที่ทำให้ผู้ใช้สามารถแชร์ข้อมูล ตัวตน และทุก ๆ สิ่งที่น่าสนใจ เชื่อมโยงเข้ากับคนในเน็ตเวิร์คด้วยวิธีการต่าง ๆ ซึ่งเมื่อเกิดความสนใจก็ทำการเชื่อมต่อกลับ ซึ่งนอกจากติดต่อกับเพื่อนโดยตรงแล้วยังสามารถทำการติดต่อกับเพื่อนของเพื่อนนั้นได้อีกด้วย ดังภาพประกอบ 6



ภาพประกอบ 6 เครือข่ายสังคมออนไลน์

กล่าวได้ว่าปัจจุบันนี้ในโลกอินเทอร์เน็ตรูปแบบของเว็บไซต์ที่เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้มีเพิ่มมากขึ้นอย่างมากมาย ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์ ก็คือเว็บไซต์ที่สามารถ “สร้าง” ความสัมพันธ์ระหว่างคุณกับเพื่อนได้ ผ่านเว็บไซต์ในรูปแบบเชื่อมโยงเป็นโครงข่ายจาก “เพื่อนสู่เพื่อน” ตัวอย่างเว็บไซต์ เช่น www.hi5.com , www.facebook.com , www.twitter.com เป็นต้น

2.2.2 สื่อสังคมออนไลน์

ความก้าวหน้าของระบบอินเทอร์เน็ต คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีการสื่อสาร ก่อให้เกิดนวัตกรรมใหม่ทางสังคม คือ เครือข่ายสังคมใหม่ที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายว่า “สังคมออนไลน์” หรือ “สังคมเสมือน” หรือ “เครือข่ายสังคมออนไลน์” โดยเครือข่ายสังคมออนไลน์นี้เป็นพื้นที่สาธารณะที่สมาชิก ซึ่งก็คือคนทุกเพศทุกวัย ทุกเชื้อชาติและศาสนา ทุกระดับการศึกษา ทุกสาขาอาชีพ และทุกกลุ่มสังคมย่อยจากทั่วโลก เป็นผู้สื่อสาร หรือเขียนเล่า เนื้อหา เรื่องราว ประสบการณ์ บทความ รูปภาพ และวิดีโอ ที่สมาชิกเขียนและทำขึ้นเอง หรือพบเจอจากสื่ออื่น ๆ แล้วนำมาแบ่งปันให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตน ผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ (วิยะดา จิตติมชฌิมา, 2553: 150 – 156)

สื่อสังคมออนไลน์ คือ เครื่องมือออนไลน์ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตสามารถมีปฏิสัมพันธ์ ทั้งในเรื่อง กิจกรรม กิจวัตร และพฤติกรรมต่าง ๆ ระหว่างผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตด้วยกันที่มารวมกลุ่มกันในแบบออนไลน์เพื่อที่จะแบ่งปันข้อมูล ความรู้ ประสบการณ์ ความต้องการส่วนลึก



และความคิดเห็น โดยการสร้างเนื้อหาในรูปแบบของข้อความ รูปภาพ วิดีโอ และเสียง เพื่อติดต่อทางธุรกิจหรือเพื่อความเพลิดเพลิน

2.2.2.1 สื่อสังคมออนไลน์ สามารถแบ่งได้เป็น 4 ประเภทหลัก ดังต่อไปนี้ (Safko and Brake, 2009: 3 - 20)

1) Reputation aggregators หรือที่เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า เครื่องมือค้นหา คือ เว็บไซต์ที่เก็บรวบรวมข้อมูลของ เว็บไซต์ ผลิตภัณฑ์ ร้านค้า หรือ เนื้อหาอื่น ๆ แล้วนำมาจัดอันดับผ่านระบบการประเมินของเว็บไซต์นั้น ๆ เพื่อให้ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตเข้ามาสืบค้นข้อมูลในด้านต่าง ๆ ตามต้องการได้อย่างง่ายดาย ตัวอย่างของสื่อทางสังคมประเภทนี้ได้แก่ Google, Yahoo!, MSN, Tripadvisor.com, ePinions.com

2) Blogs คือ บันทึกประจำวันในรูปแบบออนไลน์ที่มีการนำเสนอตามลำดับเวลา โดยที่ผู้อ่านสามารถแสดงความคิดเห็นผ่าน Blog ได้โดยตรง นอกจากนี้ในบาง Blog นั้นยังใช้ผู้เขียนหลาย ๆ คนช่วยในการเขียนบันทึกประจำวันออนไลน์นี้ ตัวอย่างของสื่อทางสังคมประเภทนี้ได้แก่ WordPress, Engadget, Mashable, TechCrunch

3) Online communities คือ เว็บไซต์ที่รวบรวมกลุ่มผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่มีความสนใจคล้าย ๆ กัน โดยที่กลุ่มผู้ใช้งานเหล่านี้มักจะกลับมาดูการแลกเปลี่ยนความเห็นของผู้ใช้งานอื่น ๆ ที่มีความคิดคล้ายกับตัวเองผ่านระบบออนไลน์อยู่เสมอ ตัวอย่างของสื่อทางสังคมประเภทนี้ได้แก่ CNN, Slate, YouTube, Google Groups, Flickr, Del.icio.us, Wikipedia, Second Life

4) Social networks คือ เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นโครงสร้างสังคมที่ประกอบด้วย Node (ซึ่งหมายถึงบุคคลหรือองค์กร) ต่าง ๆ เชื่อมต่อกัน ซึ่งแต่ละ Node ที่เชื่อมโยงกันก็อาจมีความสัมพันธ์กับ Node อื่น ๆ ด้วย โดยที่ประเภทของความสัมพันธ์ของแต่ละ Node นั้นอาจจะมีประเภทเดียวหรือมากกว่า อาทิเช่น ค่านิยม วิสัยทัศน์ ความคิด การค้า เพื่อน ญาติ เว็บลิงค์ ฯลฯ ตัวอย่างของสื่อทางสังคมประเภทนี้ได้แก่ Twitter, Facebook, Xing, LinkedIn

2.2.2.2 การบริการที่มีลักษณะเป็นสื่อสังคมออนไลน์ สามารถแบ่งเป็นประเภท ได้ 6 ประเภท ดังนี้

1) ประเภทเผยแพร่ตัวตน เว็บไซต์เหล่านี้ใช้สำหรับนำเสนอตัวตน และเผยแพร่เรื่องราวของตนเองทางอินเทอร์เน็ตสามารถเขียน blog สร้างอัลบั้มรูปของตัวเอง สร้างกลุ่มเพื่อน และสร้างเครือข่ายขึ้นมาได้ ตัวอย่างเช่น facebook , hi 5, My Space ดังภาพประกอบ 8



ภาพประกอบ 7 เว็บไซต์ประเภทเผยแพร่ตัวตน

2) ประเภทเผยแพร่ผลงาน เราสามารถใช้เว็บไซต์เหล่านี้ในการนำเสนอผลงานของตัวเองได้อย่างง่ายดาย ไม่ว่าจะเป็นวิดีโอ รูปภาพ หรือเสียงเพลง อย่างเช่นคลิป์วิดีโอ Canon Rock



ของเด็กธรรมดาคนหนึ่งที่เขาถือวีดิโอมาโซโล่เพลงคลาสสิกให้เป็นเพลงร็อก โดยถ่ายทำในห้องนอนของตัวเองอย่างง่าย ๆ และได้นำไปเผยแพร่ผ่านทาง YouTube จนโด่งดังไปทั่วโลก เป็นตัวอย่างที่เห็นชัดเจนว่าเว็บไซต์ประเภท VDO Sharing นี้สามารถเผยแพร่ผลงานได้ดี

สำหรับช่างภาพคนไทยหลายคนก็มักจะนิยมใช้ Multiply ในการนำเสนอผลงานภาพถ่ายของตัวเอง มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ดิชมรูปภาพ และยังใช้เป็นอัลบั้มภาพออนไลน์เพื่อให้นักที่กำลังหาช่างภาพอยู่สามารถเข้ามาดูผลงาน และติดต่อจ้างช่างภาพนั้น ๆ ได้โดยตรง ซึ่งเริ่มกลายเป็นรูปแบบของธุรกิจบ้างแล้ว ตัวอย่างเช่น YouTube, Yahoo VDO, Google VDO, Flickr, Multiply ดังภาพประกอบ 8



ภาพประกอบ 8 เว็บไซต์ประเภทเผยแพร่ผลงาน

3) ประเภทความสนใจตรงกัน มีลักษณะของเว็บไซต์ที่มีการรวมกันของสมาชิก ซึ่งมีความสนใจที่ตรงกันหรือสนใจในเรื่องเดียวกัน ตัวอย่างเช่น

(1) del.icio.us เป็น Online Bookmarking หรือ Social Bookmarking โดยมีแนวคิดที่ว่า แทนที่เราจะ Bookmark เว็บไซต์ที่เราชอบเก็บไว้ในเครื่องของเราคนเดียว ก็เปลี่ยนรูปแบบให้สามารถแบ่งให้ผู้อื่นดูได้ด้วย และสามารถรู้ได้ด้วยว่าเว็บไซต์ใดที่ได้รับความนิยมมาก เป็นที่น่าสนใจ โดยดูได้จากจำนวนตัวเลขที่เว็บไซต์นั้นถูก Bookmark เอาไว้จากสมาชิกคนอื่น ๆ นั่นเอง

(2) Digg คล้ายกับ del.icio.us แต่จะให้ลงคะแนนโหวตแต่ละเว็บที่ถูกยกมานำเสนอ และมีการคอมเมนต์ ในแต่ละเรื่องนั้นด้วย

(3) Zickr ถูกพัฒนาขึ้นมาโดยคนไทย เป็นเว็บลักษณะเดียวกับ Digg แต่เป็นภาษาไทย บริการเพื่อคนไทย

(4) duocore.tv สมาชิกสามารถให้คะแนนเรื่องเกี่ยวกับไอทีที่ชื่นชอบได้ มีจุดเด่นคือการนำเสนอรายการ Online TV โดยสองพิธีกรอารมณ์ดีที่จัดรายการกันแบบ Home VDO



ภาพประกอบ 9 เว็บไซต์ประเภทความสนใจตรงกัน

4) ประเภทร่วมกันทำงาน มีลักษณะของเว็บไซต์ที่มีการทำงานร่วมกัน หรือมีการใช้ข้อมูลร่วมกันในเรื่องเดียวกัน ตัวอย่างเช่น



(1) Wikipedia เป็นสารานุกรม ที่อนุญาตให้ใครก็ได้เข้ามาช่วยกันเขียน และแก้ไขบทความต่าง ๆ ได้ตลอดเวลา ทำให้เกิดเป็นสารานุกรมออนไลน์ขนาดใหญ่ที่รวบรวมความรู้ ข่าวสาร และเหตุการณ์ต่าง ๆ ไว้มากมาย และมีภาษาไทยด้วย

(2) Google Maps สร้างแผนที่ของตัวเอง หรือแชร์แผนที่ให้คนอื่นได้ จึงทำให้มีสถานที่สำคัญ หรือสถานที่ต่าง ๆ ถูกปักหมุดเอาไว้ พร้อมกับข้อมูลของสถานที่นั้น ๆ ไว้ พร้อมทั้งแสดงผลจากการค้นหาได้อีกด้วย



ภาพประกอบ 10 เว็บไซต์ประเภทร่วมกันทำงาน

5) ประเภท Peer to Peer (P2P) เป็นการเชื่อมต่อกันระหว่าง Client (เครื่องผู้ใช้, เครื่องลูกข่าย) กับ Client โดยตรง โปรแกรม Skype จึงได้นำหลักการนี้มาใช้เป็นโปรแกรมสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต และก็มี BitTorrent เกิดขึ้นมาเป็นเทคโนโลยีที่ทำให้เกิดการแบ่งปันไฟล์ต่าง ๆ ได้อย่างกว้างขวาง และรวดเร็ว



ภาพประกอบ 11 เว็บไซต์ประเภท Peer to Peer

6) ประเภทโลกเสมือน โลกเสมือนในที่นี้ คือเกมส์ออนไลน์ ตัวอย่างเช่น SecondLife เป็นโลกเสมือนจริง สามารถสร้างตัวละครโดยสมมุติให้เป็นตัวเราเองขึ้นมาได้ มีการใช้ชีวิตอยู่ในเกมส์ อยู่ในชุมชนเสมือนสามารถซื้อขายที่ดิน และหารายได้จากการทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้



ภาพประกอบ 12 เว็บไซต์ประเภทโลกเสมือน



2.2.3 แนวโน้มของเครือข่ายสังคมออนไลน์

2.2.3.1 พฤติกรรมผู้บริโภค ต่อเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์

ในปี 2010 และแนวโน้มในปีถัดไป โอกาสที่จะเห็นเว็บไซต์ไทยใหญ่ๆ เกิดขึ้นมา คงจะเป็นเรื่องที่เราเห็นกันได้น้อย เพราะปัจจัยสนับสนุนต่างๆ เช่น เว็บไซต์ที่เริ่มมีการเปลี่ยนรูปแบบจาก portal ไปสู่รูปแบบที่เป็น social กันมากขึ้น ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วไปกลายเป็นเจ้าของเว็บบล็อกกันมากขึ้น ทำให้การเข้าถึงหรือการสร้างเว็บไซต์ขนาดใหญ่จะมีให้เห็นกันน้อยลง โดยเฉพาะในเมืองไทย อีกทั้งรูปแบบการเข้ามาของเว็บไซต์ต่างประเทศ มีการปรับเปลี่ยนแปลภาษา คือมีเว็บไซต์เวอร์ชันภาษาไทยกันมากขึ้น ตัวอย่างที่เห็นชัดเจน ได้แก่ Facebook, Friendster หรือ แม้แต่บริการอื่น ๆ ที่มีรูปแบบเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งปัจจัยนี้เป็นปัจจัยหลักที่ทำให้คนไทยหลาย ๆ คน หันไปใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์มากขึ้น

จากการสำรวจพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ที่มีรูปแบบเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ พบว่าประเทศที่ใช้เวลากับเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุดคือ อิตาลี อเมริกา อังกฤษ โดยเฉลี่ยการใช้งานมากกว่า 6 ชม.ต่อเดือนต่อคน รองลงมาคือ สเปน บราซิล เยอรมนี ฝรั่งเศส และญี่ปุ่น ดังภาพประกอบ 13

Country	Unique Audience (000)	Time per Person (hh:mm:ss)
United States	142,052	6:09:13
Japan	46,558	2:50:21
Brazil	31,345	4:33:10
United Kingdom	29,129	6:07:54
Germany	28,057	4:11:45
France	26,786	4:04:39
Spain	19,456	5:30:55
Italy	18,256	6:00:07
Australia	9,895	6:52:28
Switzerland	2,451	3:54:34

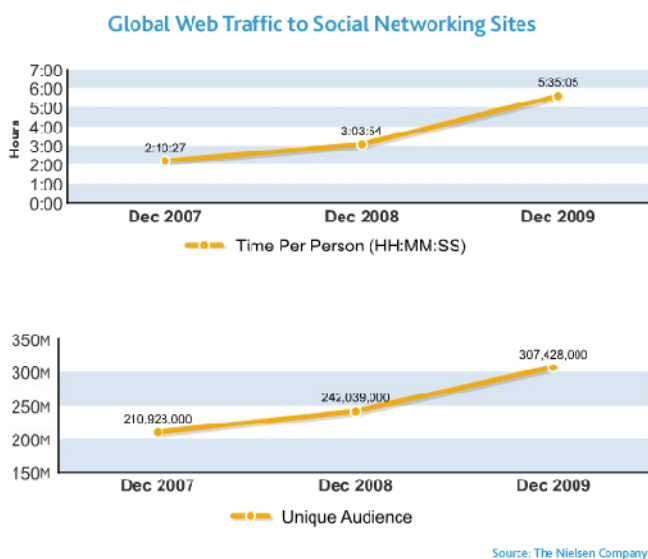
Source: The Nielsen Company

ที่มา: The Nielsen Company (2009)

ภาพประกอบ 13 อันดับประเทศที่มีการเข้าใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์และเวลาใช้โดยเฉลี่ย

และจากการสำรวจของ The Nielsen Company ยังพบอีกว่า จำนวนผู้ใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ นั้นเติบโตประมาณ 50% และเวลาที่ใช้นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ เติบโต 40% ในช่วงระหว่างปี 2008 – 2009 มีแนวโน้มที่จะเติบโตต่อไป โดยเฉพาะในแถบเอเชีย





ที่มา: The Nielsen Company (2009)

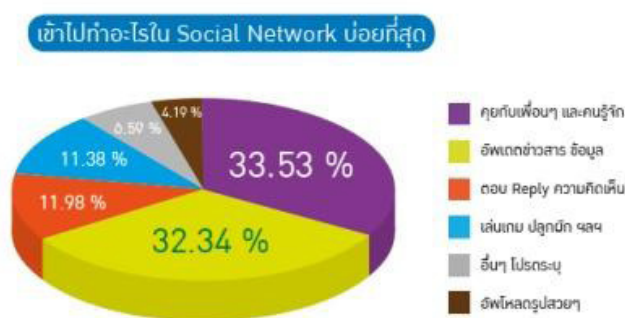
ภาพประกอบ 14 แนวโน้มจำนวนผู้เข้าใช้และแนวโน้มระยะเวลาการใช้เว็บไซต์สังคมออนไลน์

สำหรับพฤติกรรมผู้บริโภคของคนไทยนั้น พบว่า พฤติกรรมของผู้บริโภคจะใช้เวลาดบนโลกอินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น และเลือกที่จะเสฟสื่อออนไลน์แทนสื่อดั้งเดิม ทำให้บทบาทของเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ในช่วงนี้ถึงมาแรงและเป็นกระแสหลักของการตลาดออนไลน์ในปัจจุบัน



ภาพประกอบ 15 การเข้าใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์

กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามร้อยละ 27.49 เปิดใช้งานเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์วันละหลายครั้งรวมแล้วต่อวันไม่น้อยกว่า 4 ชั่วโมง กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามร้อยละ 18.71 ใช้งานเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์วันละ 1-2 ชั่วโมง และมีกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามถึง ร้อยละ 16.96 ที่เปิดใช้งานเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ทั้งวัน ในจำนวนนี้ร้อยละ 11.7 ระบุว่า ไม่เคยใช้บริการเลย



ภาพประกอบ 16 พฤติกรรมการใช้บริการเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์

พฤติกรรมที่พบบ่อยที่สุดในเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์นั้น กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามร้อยละ 33.53 ระบุว่า ใช้ในการพูดคุยกับเพื่อนและคนรู้จักบ่อยที่สุด นอกจากนี้ ร้อยละ 32.34 ใช้เพื่ออัปเดตข้อมูลข่าวสารในกลุ่มเพื่อน ๆ ร้อยละ 11.98 ใช้เพื่อตอบความคิดเห็นของกลุ่มเพื่อน ๆ และมีกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 11.38 ที่ใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อเล่นเกม และกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 4.19 ใช้เพื่ออัปเดตรูปสวย ๆ ให้เพื่อน ๆ ได้ดูนั่นเอง

2.2.3.2 เทคโนโลยีสนับสนุนการเข้าถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์

1) มือถือช่องทางใหม่ของการเข้าสู่อินเทอร์เน็ต โทรศัพท์ที่สามารถเข้าสู่อินเทอร์เน็ตจะมีเพิ่มมากขึ้น ราคาอินเทอร์เน็ตผ่านมือถือจะมีราคาถูกลง และโปรแกรม-แอปพลิเคชัน รวมถึงเนื้อหาจะเริ่มมีเพิ่มมากขึ้น และความเร็วการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตผ่านมือถือจะมีความเร็วเพิ่มมากขึ้นจากการเปิดให้บริการ 3G หรือ Wimax ทั้งหมดนี้จะทำให้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อย ๆ สังเกตได้จากมือถือที่เริ่มออกวางจำหน่ายกันมาในช่วงนี้จะมีความสามารถในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ดีขึ้น ล่าสุดการใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่าน BlackBerry Messenger (BBM) เพื่อทำการอัปเดตสด ๆ เพื่อนที่จับฉลากของขวัญปีใหม่ให้ออฟฟิศ ส่งภาพพร้อมคำบรรยายมาให้สมาชิกที่กำลังเดินทางกลับจากต่างจังหวัด นี่คือการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ส่วน Youtube และ Flickr ถือว่าเป็นเครือข่ายที่ลงตัว เพราะการอัปเดตในทุก ๆ กิจกรรม คุณสามารถส่งภาพผ่าน Tweetphoto ถ่ายวิดีโอลง Youtube ให้เพื่อนดูได้ทันที การแสดงต่าง ๆ ได้แบบทันทีเช่นกัน สิ่งที่น่าสนใจก็คือการที่สื่อมวลชนนำเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้เป็นช่องทางการนำเสนอสื่อในรูปแบบใหม่กันมากขึ้น การรายงานข่าวไม่ต้องรายงานต้นชั่วโมง มีเหตุการณ์อะไรก็พิมพ์เพื่อลงใน twitter ได้ทันที พร้อมภาพประกอบหรือวิดีโอให้ดูได้เลย

2) รูปแบบข้อมูลที่ตอบรับกับระบบอินเทอร์เน็ตและระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ เมื่อความเร็วอินเทอร์เน็ตมีความเร็วเพิ่มมากขึ้น เนื้อหาข้อมูลจากเดิมที่เป็นตัวหนังสือ หลาย ๆ เว็บไซต์ก็เลือกที่จะเปลี่ยนรูปแบบของข้อมูลเป็นรูปแบบ ภาพวิดีโอ เพราะด้วยการสร้างไฟล์วิดีโอทำได้ไม่ยาก เพราะสามารถสร้างได้จากโทรศัพท์มือถือ และสามารถอัปเดตไปเก็บไว้ได้ง่าย ๆ ผ่านผู้ให้บริการมากมายหลายแหล่ง จึงทำให้ข้อมูลรูปแบบวิดีโอนี้ เป็นเรื่องที่เห็นกันมากขึ้น สอดรับทิศทางในปี ค.ศ. 2010 เพราะ อินเทอร์เน็ต 3 – 4 Mbps สามารถส่งภาพ กระทั่ง วิดีโอได้อย่างรวดเร็ว ในทุก ๆ



การอัปเดตข้อมูลหรือรูปภาพนั้น ๆ ทุกเว็บไซต์ ทุก Blog เมื่อมีเนื้อหาใหม่ก็ทำการอัปเดตข้อมูลไว้
สื่อสังคมออนไลน์ช่วยให้คนสามารถรู้จักมากขึ้น

กล่าวสรุป เครือข่ายสังคมออนไลน์คือพื้นที่สาธารณะที่คนจากทั่วโลกสามารถมา
ติดต่อสื่อสาร และแบ่งปันข้อมูลให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายผ่านทางอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์
เครือข่ายสังคมออนไลน์กลายเป็นกิจกรรมบนเว็บที่ได้รับความนิยมอันดับหนึ่ง เว็บไซต์เครือข่ายสังคม
ออนไลน์ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในปัจจุบันคือเฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์กลายเป็นเครื่องมือส่งข้อความสั้น
ระหว่างสมาชิกและเครื่องมือรายงานข่าวที่ได้รับความนิยมอย่างมาก ยูทูบกลายเป็นแหล่งเผยแพร่และ
แลกเปลี่ยนคลิปวิดีโอที่ใหญ่ที่สุด เกมออนไลน์กลายเป็นแหล่งบันเทิงที่สร้างทั้งความบันเทิงและรายได้
ทางธุรกิจที่มีมูลค่ามหาศาล

2.3 ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จังหวัดบุรีรัมย์

จังหวัดบุรีรัมย์เป็นเมืองที่มีประวัติศาสตร์ความเป็นมายาวนานและมีหลักฐานต่างๆ แสดงให้เห็น
เห็นความเจริญรุ่งเรือง ทั้งด้านโบราณคดีและด้านประวัติศาสตร์ หลักฐานที่แสดงถึงความเจริญในอดีตที่
สำคัญ เช่น เมืองและชุมชนโบราณซึ่งปรากฏจากการศึกษาจากภาพถ่ายทางอากาศ พบว่าในจังหวัด
บุรีรัมย์มีเมืองและชุมชนโบราณมากกว่า 140 แห่ง ซึ่งเมืองและชุมชนโบราณเหล่านี้มีขนาดแตกต่างกัน
ออกไป บางแห่งก็มีคูน้ำล้อมรอบถึง 3 ชั้น นอกจากนั้นยังมีการพบพระพุทธรูปขนาดปรกสมัยทวารวดี ที่
บ้านเมืองฝ้าย ซึ่งอยู่ในเขตอำเภอหนองหงส์ และเป็นที่ยอมรับทั่วไปว่า เป็นพระพุทธรูปขนาดปรกสมัย
ทวารวดีที่เก่าแก่ที่สุดในประเทศไทย และยังพบพระพุทธรูปสมัยทวารวดีอีกหลายองค์ที่อำเภอพุทไธสง
ซึ่งมีอยู่ในพุทธศตวรรษที่ 13 – 15 และพบใบเสมาที่บ้านประเคียบ อำเภอคูเมือง อันเป็นโบราณวัตถุ
สมัยทวารวดี ดังนั้นจึงทำให้สันนิษฐานได้ว่าดินแดนจังหวัดบุรีรัมย์เคยที่ตั้งชุมชนโบราณทวารวดี อย่าง
น้อยที่สุดก็ในสมัยพุทธศตวรรษที่ 13

ศิลปวัฒนธรรมด้านต่าง ๆ ที่พบในจังหวัดบุรีรัมย์มีมากมาย ซึ่งหนังสือ 223 ปี บุรีรัมย์ ได้
รวบรวมไว้และจำแนกตามประเภทของศิลปวัฒนธรรมออกเป็น ด้านประติมากรรม ด้านโบราณสถาน
ด้านประเพณีและการละเล่น โดยมีรายละเอียดดังนี้ (จังหวัดบุรีรัมย์. 2543)

2.3.1 ด้านประติมากรรม

2.3.1.1 ประติมากรรมในศาสนาพุทธ ได้แก่

1) กลุ่มประติมากรรมเมืองฝ้าย ประกอบด้วย

(1) พระพุทธรูปประทับยืนตรง หล่อด้วยสัมริด สูง 1.10 เมตร พระกรทั้งสอง
ข้างยื่นออกไปข้างหน้า พระกรขวาอยู่ในท่าแสดงธรรมหรือวิตรรกมูทรา พระกรซ้ายนิ้วพระหัตถ์พัก
หายไป เพราะเมาลีเป็นรูปกรวย เม็ดพระศกเป็นรูปก้นหอยเล็ก ๆ พระขนงโค้งต่อกันคล้ายปีกกามร
อุรณาหรืออุณาโลมอยู่ตรงกลางพรนลาภ ห่มจีวรบางแนบพระองค์ ส่วนที่ชำรุดและซ่อมแล้วคือ พระเศ
ียรหัก พระศอก พระอังสา พระหัตถ์ซ้ายและข้อพระบาท ด้านหลังมีรอยซ่อมด้วยปูนเป็นพระพุทธรูป
สำริดสมัยทวารวดีที่ใหญ่ที่สุดเท่าที่เคยพบในประเทศไทย

(2) พระโพธิ์สัตว์ ประทับยืนในท่าสัมภังค์ หล่อด้วยสำริด สูง 1.37 เมตร มี 4
กร พระกรหน้าทั้งสองยื่นออกไปข้างหน้าแสดงท่าคล้ายวิตรรกมูทรา พระกรซ้ายด้านหลังยกขึ้นทำท่า



คล้ายถือสิ่งของ ส่วนพระกรขวาด้านหลังหักตรงข้อศอก พระเกศาทำเป็นวงซ้อนกัน 4 ชั้น ทรงภูษาสั้น บางแบบพระองค์ มีเข็มขัดเส้นเล็กคาดเอว

(3) พระโพธิสัตว์ ประทับยืนในท่าตรีภังค์ หล่อด้วยสำริด สูง 0.47 เมตร ทรงภูษามงกุฏ ทรงภูษาสั้น มีเข็มขัดผ้าทำเป็นเส้นบาง ๆ พระกรหักตรงข้อศอก พระซงฆ์หักตรงพระขานู

ประติมากรรมทั้ง 3 องค์นี้ นายเสนอ นาติทร์ชาติ ได้ขุดพบโดยบังเอิญที่บ้านฝ้าย ตำบลไทยสามัคคี อำเภอหนองหงส์ และได้มอบให้แก่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนครเมื่อเดือนมีนาคม พ.ศ.2514

2) พระเจ้าใหญ่วัดหงส์ เป็นพระพุทธรูปปางมารวิชัย หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าปางสะดุ้งมาร หน้าตักกว้าง 1.37 เมตร สูง 2.20 เมตร เป็นพระพุทธรูปสัมริด สันนิษฐานว่าน่าจะสร้างมาพร้อมกับเมืองพุทไธสง คือประมาณ พ.ศ. 2200 เพราะในบริเวณใกล้เคียงไม่เคยพบพระพุทธรูปแบบนี้มาก่อน ช่วงที่สร้างพระเจ้าใหญ่ อาจเป็นช่วงสกุลลาวเพราะพระพุทธรูปหลายองค์ที่พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกอัญเชิญมา มีพระเศกเหมือนพระเจ้าใหญ่ เช่น ที่วัดสระปทุม พระเศกลักษณะนี้จะมีเฉพาะในภาคอีสานและในประเทศลาวเท่านั้น พระเจ้าใหญ่วัดหงส์เป็นพระพุทธรูปที่มีความศักดิ์สิทธิ์และมีกิตติศัพท์เลื่องลือไปไกลสามารถขัดเกลาคจิตใจของประชาชนประกอบกรรมดี ซึ่งเรื่องความศักดิ์สิทธิ์ของพระเจ้าใหญ่นี้ มีมากมายสามารถไต่ถามได้จากชาวบ้านละแวกนั้น

3) พระพุทธรูปใหญ่ หรือพระพุทธรูปปฏิมาสันตยาภิรมย์สติโกดมราชภรณ์นิมิต มนิน เป็นพระยืนขนาดใหญ่ริมแม่น้ำมูล ตรงข้ามที่ว่าการอำเภอสตึก เป็นที่เคารพสักการะของชาวอำเภอสตึกและจังหวัดใกล้เคียง โดยทุกปีจะมีประเพณีการแข่งขันเรือยาวจังหวัดบุรีรัมย์ที่แม่น้ำมูล บริเวณนี้ ชาวเรือและนักท่องเที่ยวผู้มาชมงานก็จะไปนมัสการพระพุทธรูปใหญ่ด้วยเป็นประจำ

2.3.1.2 ประติมากรรมในศาสนาพราหมณ์ โดยทั่วไปมีทั้งแกะสลักด้วยหินทราย และหล่อด้วยสำริด ได้แก่

1) พระพรหม ประทับยืนในท่าสามภังค์ และสลักด้วยหินทราย มีสี่พักตร์ สี่กร ทรงภูษามงกุฏ ประดับด้วยแนวลูกประคำทรงภูษาอีกชายหนึ่งเป็นรูปพัด เหนือสายรัดพระองค์นั้น มีชายสารัตห้อยอยู่ พระกรหักตรงข้อศอก พระซงฆ์หักตรงขานู แต่เดิมจัดแสดงอยู่ที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติมหาวิรุวงศ์ปัจจุบันย้ายไปจัดแสดงอยู่ที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพิมาย จังหวัดนครราชสีมา

2) เทพนารี ประทับยืนในท่าสามภังค์ แกะสลักด้วยหินทราย ทรงภูษามงกุฏ ประกอบด้วยมวยพระเกศา มีวงพระเกศาใหญ่ย้อยตกลงมายังเชิงมวย ทรงภูษาจีบเป็นริ้วเว้าลงมากได้ พระอุทรและมีชายหางปลาซึ่งมีขนาดใหญ่ตอนปลายเบื้อหน้าขมวดชายพรมีขนาดเล็กเหนือสายรัดพระองค์ผ้าซึ่งคาดบนพระโสณี พระกรขวาหักที่ข้อศอก พระกรหักที่พระอังสา ข้อพระบาทหัก ปัจจุบันจัดแสดงอยู่ที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนคร กรุงเทพมหานคร

3) พระคณศ รูปเคารพพระคณศ มีลักษณะเป็นบุรุษอวบอ้วนท้องพลุ้ย เสริยเป็นข้างมีข้างเดียวอาจมี 2 กร หรือ 4 กร งวงห้อยตรงลงมา แต่มักหันปลายไปทางซ้ายเพื่อหยิบขนมจากถ้วยที่ถืออยู่ในมือซึ่งมักจะเป็นมือซ้าย อาจอยู่ในทำยืนหรือนั่ง พระคณศที่พบจากปราสาทหินเมืองต่ำ มีลักษณะไม่อวบอ้วนมากนัก มี 2 กรหัตถ์หายไปทั้งสองข้าง ประทับนั่งทำสมาธิ พระบาทขวงวงทับบนพระบาทซ้ายสวมเครื่องประดับมากมาย ตั้งแต่ศิวารัณซึ่งเป็นกรันทะมงกุฏ กรองคอ อุทรพันธะ



(เข็มขัดใหญ่คาดใต้ออกเหนือเอว) โดยตั้งอยู่บนแท่นฐานที่เป็นหลุมสี่เหลี่ยมไว้รองรับตรงกลาง ที่ขอบทำเป็นร่องน้ำโดยรอบและมีลักษณะที่พบเสมอ ๆ ในศิลปะแบบเกาะแกร์ และสำหรับประติมากรรมพระคเณศชิ้นนี้ ยังมีเครื่องประดับขวงเป็นสร้อย หรือสายรัดขวงบนและล่างเช่นเดียวกับที่แขน ปัจจุบันประติมากรรมชิ้นนี้จัดแสดงที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพิมาย จังหวัดนครราชสีมา

4) ศิวลึง คือรูปเคารพที่เป็นสัญลักษณ์แทนองค์พระศิวะ โดยปกติจะประดิษฐานอยู่ตรงกลางปราสาท ที่เป็นศาสนสถานลัทธิไศวนิกาย (และตั้งไว้บูชาในที่อื่น ๆ และศาสนสถานลัทธิอื่น) โดยตั้งอยู่บนแท่นฐานที่ทำเป็นหลุมสี่เหลี่ยมไว้รองรับตรงกลาง ที่ขอบทำเป็นร่องน้ำโดยรอบและมีจอยเป็นรูปแหลมให้น้ำไหลออกเพื่อเป็นประโยชน์ในการสรงน้ำ ฐานดังกล่าวเรียกว่าฐานโยนี ซึ่งก็คือสัญลักษณ์ แทนพระอุมา ซึ่งลักษณะของศิวลึงค์โดยทั่วไป ซึ่งประกอบด้วย

(1) พรหมภาค คือส่วนล่าง ทำเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส หมายถึงพระวิษณุ เทพผู้สร้าง

(2) วิษณุภาค คือส่วนกลาง ลักษณะเป็นรูปแปดเหลี่ยม หมายถึง พระวิษณุเทพผู้รักษา

(3) รุทราภาค คือ ส่วนยอด มีลักษณะเป็นทรงกระบอก ปลายมน หมายถึง พระรุทรา หรือศิวะ เทพผู้ทำลาย

2.3.1.3 ประติมากรรมรูปสัตว์ ที่พบได้แก่

1) สิงห์ โดยปกติในราสารทต่าง ๆ มักจะมีประติมากรรมรูปสิงห์ ตั้งไว้คู่กันที่บันไดทางเข้าสู่บริเวณศาสนสถาน ที่ปราสาทเมืองต่ำได้พบเพียงชิ้นส่วนซึ่งเป็นท้ายของสิงห์เพียง 1 ชิ้นเท่านั้น คงจะมีการเคลื่อนย้ายและแตกหักเสียไปหมดแล้ว

2) นาค ประติมากรรมรูปนาคเห็นได้ชัดจากนาคที่สระน้ำ ซึ่งสลักเป็นนาคมี 5 เศียรเกลี้ยง ๆ ไม่สวมมงกุฎหรือกะบังหน้า อันเป็นสัญลักษณ์ของนาคในแบบปาปวนอย่างแท้จริง

3) ไบเสมา คือเขตกำหนดเป็นที่ร่วมสังฆกรรมของสงฆ์ ตามพุทธบัญญัติกำหนดให้มีขนาดไม่น้อยกว่าเขตหัตถมาศของพระภิกษุ 21 รูป และมีขนาดไม่ใหญ่กว่า 3 โยชน์ การกำหนดเขตนั้นได้มีอนุญาติให้ทำเครื่องหมายเขตด้วยนิมิต ระบุไว้ในพระวินัยมี 8 ชนิด คือ ภูเขา ศิลา ป่าไม้ ต้นไม้ จอมปลวก หนทาง แม่น้ำ น้ำ จำนวนนิมิตไม่ปรากฏกฎแน่ชัด แต่จะต้องมีไม่น้อยกว่า 3 เพื่อความสมบูรณ์ในการครอบคลุมพื้นที่และเท่าที่ปรากฏในทางปฏิบัติทำไปมีจำนวนถึง 9 แต่ในกรณีที่มีการผูกมหาสีมา อาจมีนิมิตตั้ง แต่ 12 ถึง 16 ก็ได้ปัจจุบันนิยมทำนิมิตเป็นรูปศิลากลมฝังลงในดิน และทำไบเสมาปักคร่อมไว้เพื่อเป็นที่หมายของลูกนิมิต จังหวัดบุรีรัมย์พบไบเสมาที่เขาอังคาร อำเภอนางรอง และบ้านประเคียบ อำเภอคูเมือง ไบเสมาที่ทำด้วยศิลามีขนาดแตกต่างกัน เป็นหลักฐานที่แสดงถึงการแพร่กระจายอิทธิพลของศิลปะสมัยทวารวดี ที่เจริญรุ่งเรืองอยู่ทางภาคกลางของประเทศไทย

กล่าวสรุป ประติมากรรม ในจังหวัดบุรีรัมย์ เป็นประติมากรรมในพระพุทธศาสนา และประติมากรรมในศาสนาพราหมณ์ ประติมากรรมในศาสนาพุทธที่สำคัญที่สุดคือ กลุ่มประติมากรรมเมืองฝ้าย ซึ่งเป็นยุคทวารวดีตอนต้น และพระเจ้าใหญ่วัดหงส์ วัดศรีชะแรด ฯลฯ และประติมากรรมในศาสนาพราหมณ์



2.3.2 ด้านโบราณสถาน

จากการสำรวจแหล่งโบราณสถานของกรมศิลปากร ได้พบแหล่งโบราณสถานต่าง ๆ มากกว่า 60 แห่ง กระจายอยู่ตามพื้นที่อำเภอต่าง ๆ ของจังหวัดบุรีรัมย์ แต่เป็นที่น่าเสียดายที่โบราณสถานส่วนใหญ่มีสภาพพังทลายลงไปมากโดยการกระทำของธรรมชาติ และที่สำคัญคือโดยน้ำมือขอมมนุษย์ กรมศิลปากรในฐานะเป็นหน่วยงานรับผิดชอบในการป้องกันดูแลไม่ให้โบราณสถานถูกทำลาย และทำการบูรณะให้มีสภาพที่สมบูรณ์เพื่อเป็นแหล่งพักผ่อนหย่อนใจของประชาชน ได้ทำการศึกษารวบรวมข้อมูลเพื่อใช้ในการบูรณปฏิสังขรณ์โบราณสถานในจังหวัดบุรีรัมย์แล้ว ซึ่งโบราณสถานที่สำคัญของจังหวัดบุรีรัมย์มีดังนี้

2.3.2.1 ปราสาทพนมรุ้ง มีข้อมูลที่น่าสนใจดังต่อไปนี้ (สริยวุฒิ สุขสวัสดิ์ และคณะ, 2539)

คำว่า “ปราสาท” เป็นภาษาสันสกฤตเดิมใช้เรียกอาคารที่มามีหลายชั้น (ตั้งแต่สองชั้นขึ้นไป) ผู้อยู่อาศัยบนปราสาทไม่จำกัดว่าต้องเป็นกษัตริย์เท่านั้น ประชาชนทั่วไปหรือแม้แต่พระภิกษุก็สามารถอยู่ได้ แต่ต่อมาปราสาท หมายถึง ที่ประทับของพระมหากษัตริย์ ถือว่าเป็นองค์อวตารของเทพเจ้า และเมื่อสวรรคตก็กลับไปอยู่สวรรค์ดังเดิม ดังนั้นปราสาทจึงถูกนำมาใช้ในความหมายของเทวสถานซึ่งเป็นที่ประทับของเทพเจ้า

คำว่า “พนมรุ้ง” มีปรากฏในศิลาจารึกภาษาเขมรที่ปราสาทพนมรุ้ง ว่า “วนมรุ้ง” (Vnam Rurn) สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาสยามบรมราชกุมารี ทรงวินิจฉัยไว้ในพระราชนิพนธ์ระดับมหาบัณฑิตของพระองค์ว่า “ภูเขาใหญ่” เมื่อเปรียบเทียบกับบรรดาภูเขาลูกอื่น ๆ ที่อยู่บริเวณใกล้เคียงอันได้แก่ ภูอังคาร ภูเขาหลุบ ภูเขาคอก และภูเขาปลายบัด จะเห็นว่า พนมรุ้งเป็นภูเขาที่มีขนาดใหญ่ที่สุด ซึ่งก็สอดคล้องกับข้อวินิจฉัยของสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาสยามบรมราชกุมารีเป็นอย่างดี

ปราสาทพนมรุ้ง เป็นปราสาทก่อด้วยหินทรายตั้งโดดเด่นเป็นสง่าอยู่บนยอดเขาพนมรุ้งซึ่งเป็นภูเขาไฟที่ดับสนิทแล้ว เมื่อประมาณ 900,000 ปี อยู่ในตำบลตาเป็ก อำเภอเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดบุรีรัมย์ ความเหมาะสมของภูมิที่ตั้งอันเป็นภูเขาบวกกับความใหญ่โตโอฬารขององค์ปราสาท ซึ่งประดับตกแต่งด้วยลวดลายแกะสลักวิจิตรบรรจง ทำให้ปราสาทพนมรุ้งมีความโดดเด่นเป็นสง่าดังทิพย์พิมานแห่งเทพที่สถิตอยู่บนยอดเขาพระสุเมรุตามที่ได้รจนาไว้ในคำภีร์ของศาสนาฮินดูอย่างไม่ผิดเพี้ยน

ปราสาทพนมรุ้งหันหน้าสู่ทิศตะวันออก อันเป็นทิศที่พระอาทิตย์ขึ้น และถือว่าเป็นทิศแห่งความเจริญรุ่งเรือง แสงทองของพระอาทิตย์ยามเช้าจะส่องลอดช่องประตู ไปกระทบกับแท่นศิวิลิ่งอันเป็นสัญลักษณ์แห่งองค์ศิเวท จะทำให้เกิดรัศมีเหลืองอร่ามประดุจดังทองคำรัศมายิ่ง และแสดงอาทิตย์ที่ส่องกระทบศิวิลิ่งจะเพิ่มพลังให้แก่ศิวิลิ่งนั้นจะเพิ่มพลังให้แก่องค์ศิเวทให้เปี่ยมด้วยพลังชั่วกัลปาวสาน

ประติมากรรมที่เป็นทับหลังสำคัญ ๆ ที่อยู่ ณ ปราสาทพนมรุ้ง ได้แก่ ทับหลังสลักภาพพระนารายณ์ตรีวิกรม หรือวิษณุตรีวิกรม ทับหลังภาพสิวนาฏราช ทับหลังภาพนารายณ์บรรทมสินธุ์ นอกจากนี้ก็ยังมีทับหลังที่เป็นภาพรามาวตาร (เรื่องราวของพระรามในบทประพันธ์เรื่องรามายณะ) หลายภาพ ทับหลังภาพกฤษณาวตาร (ในมหากาพย์ภารตะ) และทับหลังที่เป็นภาพเทพชั้นรองอื่น ๆ อีกมากมาย



2.3.2.2 ปราสาทหินเมืองต่ำ เป็นโบราณสถานที่ก่อสร้างขึ้นเนื่องในศาสนา พราหมณ์ ตั้งอยู่ที่บ้านโคกเมือง ตำบลจรเข้มาก อำเภอประโคนชัย จังหวัดบุรีรัมย์ อยู่ห่างจากตัว จังหวัดไปทางทิศใต้เป็นระยะทางประมาณ 64 กิโลเมตร และห่างจากประสาทมรุ้งประมาณ 8 กิโลเมตร

ปราสาทหินเมืองต่ำ เป็นกลุ่มปราสาทอิฐ 5 องค์ ตั้งอยู่บนฐานศิลาแลงอัน เดียวกันการวางผังปราสาทเมืองต่ำค่อนข้างต่างไปจากปราสาทแห่งอื่น ๆ ที่มีจำนวนปราสาทเท่ากัน ซึ่งนิยมสร้างองค์ปราสาทประธานไว้ตรงกลาง ส่วนองค์ปราสาทบริวารที่เหลืออีก 4 องค์นั้น จะสร้างไว้ที่ มุมของทิศทั้งสี่ เช่น ปราสาทศรีขรภูมิ จังหวัดสุรินทร์ เป็นต้น แต่ปราสาทเมืองต่ำจะวางตำแหน่งของ ปราสาทอิฐทั้ง 5 เป็น 2 แถว ตามแนวทิศเหนือ-ใต้ แถวแรกจะมีจำนวนปราสาท 3 องค์ ปราสาทองค์กลางมี ขนาดใหญ่กว่าปราสาทองค์อื่น ๆ สันนิษฐานว่า ปราสาทองค์กลางนี้คือปราสาทประธานของปราสาทเมือง ต่ำ ส่วนแถวหลังมีปราสาทอิฐ จำนวน 2 องค์ วางตำแหน่งให้อยู่ระหว่างช่องของปราสาท 3 องค์ ในแถวแรก ทำให้สามารถมองเห็นปราสาททั้ง 5 องค์พร้อมกันโดยไม่มีปราสาทองค์อื่นมาบดบัง จากแผนผังของปราสาท ดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงความชาญฉลาดของสถาปนิกสมัยนั้นได้เป็นอย่างดี จากการศึกษาภาพสลักและ ลวดลายที่ปรากฏอยู่ พบว่าส่วนใหญ่มีลักษณะของศิลปะแบบปาปวน ซึ่งมีอายุอยู่ในราว พ.ศ. 1550 – 1625 โดยมีลักษณะของศิลปะขอมแบบคลังซึ่งมีอายุราว พ.ศ. 1508 – 1555 ประดับอยู่ด้วย ภาพสลัก ส่วนใหญ่เป็นภาพเทพในศาสนาฮินดู จึงอาจกล่าวได้ว่าปราสาทองค์นี้คงจะสร้างขึ้นเมื่อประมาณพุทธ ศตวรรษที่ 16 เพื่อใช้เป็นศาสนสถานในศาสนาฮินดู

2.3.2.3 ปราสาทกุสุมาเตศ เป็นโบราณสถานศิลปะขอมอีกแห่งหนึ่ง ตั้งอยู่บ้านดอน หวาย ตำบลหนองแวง อำเภอบ้านใหม่ชัยพจน์ ห่างจากตัวบุรีรัมย์ประมาณ 74 กิโลเมตร

ปราสาทกุสุมาเตศ มีลักษณะของกุฎีประกอบด้วย ปราสาทอิฐ 3 องค์ ตั้งเรียงกันใน แนวทิศ เหนือ-ใต้ บนฐานศิลาแลงอันเดียวกัน อาคารทั้งหมดหันหน้าไปทางทิศตะวันออก มีประตูหน้า เพียงประตูเดียว อีก 3 ด้านสะบักเป็นประตูหลอก ปราสาทองค์กลางมีขนาดใหญ่ และมีสภาพที่ค่อนข้าง สมบูรณ์ เป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส ด้านหน้ามีมุขยื่นออกมาเล็กน้อย ตรงหน้าบันเหนือประตูหลอกทั้ง 3 ด้าน มีลักษณะยื่นออกมาและมีแผ่นศิลาทรายรองรับ ส่วนปราสาทอีกสององค์มีขนาดเล็กกว่า ฐานเป็นรูป สี่เหลี่ยมจัตุรัส มีประตูเดียวทางด้านหน้าเช่นกัน ส่วนผนังอีก 3 ด้าน ก่อเรียบทึบ สำหรับบนพื้นหน้า ปราสาท มีส่วนประกอบสถาปัตยกรรมหินทรายอื่น ๆ ตกหล่นอยู่ เช่น ฐานบัวยอดปราสาท กลิบบนรูป นาค 6 เศียร อายุของปราสาทกุสุมาเตศสามารถกำหนดได้จากทับหลังของปราสาทซึ่งปัจจุบันเก็บรักษาอยู่ที่ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติพระนคร อยู่ในราวพุทธศตวรรษที่ 17 เนื่องจากภาพสลักบนทับหลังทั้งหมดมี ลักษณะตรงกับศิลปะขอมแบบนครวัด ที่มีอายุอยู่ในช่วงเวลาดังกล่าว

2.3.2.4 ปราสาทหนองหงส์ อยู่ที่บ้านโนนดินแดง อำเภอโนนดินแดง ห่างจากเขื่อน ลำน้ำจระเข้มประมาณ 500 เมตร

ปราสาทหนองหงส์ เป็นโบราณสถานขนาดเล็กที่ตั้งอยู่ริมสันเขื่อนลำน้ำจระเข้ม ประกอบด้วยปราสาท 3 องค์ ก่อด้วยอิฐ ตั้งบนฐานก่อด้วยศิลาแลงต่อเนื่องเป็นบานเดียวกัน หันหน้าไป ทางทิศตะวันออกซึ่งเป็นทางเข้าเพียงทางเดียว ปราสาททั้งสามมีผังเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสล้อมมุมไม้สิบสอง องค์กลางขนาดใหญ่กว้างสององค์ที่ขนาบข้าง แต่เดิมเคยมีทับหลังประดับจำหลักลายอย่างสวยงาม คือ องค์ทิศเหนือสลักเป็นรูปพระนารายณ์ทรงครุฑเหนือหน้ากาลซึ่งมีอียัตทอนพวงมาลัยแวดล้อมด้วยลาย พันธุ์พฤกษาอีก 2 องค์ ที่เหลือคือองค์กลางและองค์ด้านทิศใต้ก็มีลักษณะคล้ายกัน ต่างกันที่ภาพตรง



กลางคือทับหลังปราสาทองค์กลางสลักเป็นรูปพระอินทร์ทรงช้างเอราวัณ องค์ทิศใต้เป็นรูปพระอิศวรทรงโค ด้านหน้าของปราสาทองค์กลางมีทางเดินยื่นยาวออกไปมีบันไดทางด้านหน้าและด้านข้างทั้งสอง นอกจากนี้ยังมีวิหารหรือบรรณาลัยอีก 1 หลัง ก่อด้วยศิลาแลงหันหน้าเข้าหาองค์ปราสาททางทิศใต้ อาคารทั้งหมดล้อมรอบด้วยกำแพงศิลาแลง มีซุ้มประตูด้านหน้าและด้านหลัง มีคูน้ำล้อมรอบอีกทีหนึ่ง การกำหนดอายุสมัยของปราสาทนั้น จากลักษณะการก่อสร้างและ ศิลปกรรมที่พบตรงกับศิลปะเขมรแบบ ปาปวน ซึ่งมีอายุราวพุทธศตวรรษที่ 16 หรือ พ.ศ. 1560 – 1630

กล่าวสรุป โบราณสถานในจังหวัดบุรีรัมย์ คือ อาคาร หรือสถาปัตยกรรมซึ่งมีอายุหรือลักษณะการก่อสร้าง โดยหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับประวัตินั้น เป็นประโยชน์ในทางศิลปะ ประวัติศาสตร์ หรือ โบราณคดี ทั้งนี้ให้รวมถึงสถานที่ที่เป็นแหล่งโบราณคดี แหล่งประวัติศาสตร์และอุทยานประวัติศาสตร์ ด้วย

2.3.3 ด้านประเพณีและการละเล่น

เนื่องจากพื้นที่ของจังหวัดบุรีรัมย์มีกลุ่มชนที่แตกต่างกันถึง 4 กลุ่มชาติพันธุ์ จึงเป็นดินแดนที่มีประเพณีที่มีความหลากหลายทางด้านวัฒนธรรมความเชื่อมากแห่งหนึ่ง และความหลากหลายนี้ก็มีผลผสมกลมกลืนกัน มีงานเทศกาลประจำปี และการละเล่นต่าง ๆ แต่ก็มีประเพณีบางอย่างที่มีลักษณะตามความเชื่อของกลุ่มชาติพันธุ์ แต่ประเพณีหลักของชาวบุรีรัมย์ก็เช่นเดียวกับชาวอีสานทั่วไปคือยึดมั่นใน “ฮีตสิบสอง”

2.3.3.1 ประเพณีฮีตสิบสอง มีดังต่อไปนี้

- 1) เดือนอ้าย หรือเดือนเจียง หรือธันวาคม นิมนต์พระสงฆ์มาเข้าปริวาสกรรมหรือเข้ากรรมเพื่อฝึกสำนึกความผิดหรือข้อบกพร่องของตนและมุ่งประพฤติปฏิบัติให้ถูกต้องตามพระธรรมวินัยต่อไปในด้านฆราวาสจะทำพิธีเลี้ยงผีแล่น ผีบรรพบุรุษ ผีต่าง ๆ
- 2) เดือนยี่ หรือมกราคม ทำบุญคุณลาน โดยนิมนต์พระสงฆ์สวดมนต์เย็นและฉันภัตตาหารเช้าเพื่อเป็นสิริมงคลแก่ข้าวเปลือก เมื่อพระฉันอาหารเช้าเสร็จก็ทำพิธีสู่ขวัญข้าวต่อไป
- 3) เดือนสาม หรือกุมภาพันธ์ ทำบุญข้าวจีและบุญมาฆบูชา เริ่มพิธีทำข้าวจีในตอนเช้าโดยใช้ข้าวเหนียวปั้นหุ้มน้ำอ้อยนำไปย่างไฟ หรือจีพอกเริยมแล้วซุบด้วยไข่นำไปย่างจนสุกแล้วใส่ภาชนะเพื่อนำไปถวายพระสงฆ์ พร้อมกับอาหารอื่น ๆ ข้าวจีที่เหลือจากพระฉันชาวบ้านจะแบ่งกันรับประทาน ถือว่าเป็นสิริมงคลแก่ผู้รับประทาน
- 4) เดือนสี่ หรือมีนาคม ทำบุญผะเหวด (บุญพระเวส) หรือทำบุญมหาชาติ มีการฟังเทศน์มหาชาติ ถือกันว่าต้องฟังให้จบทุกกัณฑ์ในวันเดียวจึงได้กุศล งานบุญนี้มีผู้นำของมาถวายพระเรียกว่า “กันหลอน”
- 5) เดือนห้า หรือเมษายน ตรุษสงกรานต์ หรือทำบุญขึ้นปีใหม่ มีการสงฆ์น้ำพระพุทธรูปและพระสงฆ์ ชาวบ้านจะไปเก็บดอกไม้มาบูชาพระ
- 6) เดือนหก หรือพฤษภาคม ทำบุญบั้งไฟ และบุญวิสาขบูชา จะมีการฟังเทศน์ตลอดวันกลางคืนมีการเวียนเทียน สำหรับบุญบั้งไฟจะเป็นพิธีเพื่อขอฝนจากเทวดา (แถน) และมีการบวชนาคด้วย
- 7) เดือนเจ็ด หรือมิถุนายน ทำบุญข้าสະ เพื่อบูชาเทวดาอารักษ์หลักเมือง โดยทำพิธีเช่นสรวงหลักเมืองหลักบ้าน ผีพ่อแม่ ผีปู่ ผีเมือง ผีบรรพบุรุษ ผีตาแฮก เทวดารักษาไร่นาเพื่อระลึกถึงผู้มีพระคุณ



8) เดือนแปด หรือกรกฎาคม ทำบุญเข้าพรรษา มีการทำบุญตักบาตร ถวายภัตตาหารเช้าและเพลแด่พระสงฆ์สามเณร ฟังพระธรรมเทศนา ตอนบ่ายและนำขี้ผึ้งมาหล่อเป็นเทียนพรรษา เพื่อถวายเป็นพุทธบูชา และจะเก็บไว้ตลอดพรรษา

9) เดือนเก้า หรือสิงหาคม ทำบุญข้าวประดับดิน โดยจัดอาหารคาวหวาน หมากพลู บุหรี่ สุรา แล้วนำไปวางไว้ใต้ต้นไม้หรือที่ใดที่หนึ่งพร้อมทั้งเชิญวิญญาณบรรพบุรุษและญาติที่ล่วงลับไปแล้วให้มารับเอาอาหารไป

10) เดือนสิบ หรือกันยายน ทำบุญข้าวสากหรือสลากภัตในวันเพ็ญ ในบางพื้นที่จะมีประเพณีแซนโดนตา หรือประเพณีสารทเดือนสิบ เป็นประเพณีรำลึกถึงบรรพบุรุษประเพณีแซนโดนตาเกิดจากความเชื่อของชาวไทยเขมรที่ว่าบรรพบุรุษที่ตายไปแล้วจะต้องไปอยู่ยมโลก คนที่บาปจะต้องตกนรกบ้าง เป็นเปรตบ้าง และได้รับความทุกข์ทรมานมาก เมื่อถึงวันแรม 1 ค่ำ เดือน 10 พญายมก็จะอนุญาตให้วิญญาณเหล่านั้นเดินทางกลับมายังบ้านเกิดของตนเพื่อจะได้รับส่วนกุศลที่ลูกหลานอุทิศให้ หากวิญญาณเหล่านี้ได้รับการต้อนรับดี ได้รับส่วนกุศลที่ลูกหลานอุทิศให้ก็จะอวยชัยให้พรให้อยู่เย็นเป็นสุข

11) เดือนสิบเอ็ด หรือตุลาคม ทำบุญออกพรรษา ในวันขึ้น 15 ค่ำ พระสงฆ์จะทำปวารณากลางคืนมีการจุดโคมไฟนำไปแขวนไว้ตามต้นไม้ หรือตามริมรั้ววัด

12) เดือนสิบสอง หรือพฤศจิกายน ทำบุญกฐิน สำหรับประชาชนที่อยู่ตามริมน้ำ จะมีการแข่งเรือด้วย เช่น ริมแม่น้ำโขง แม่น้ำมูล แม่น้ำชี ฯลฯ เพื่อระลึกถึงอุสพยานาค หรือบางแห่งจะมีการแห่ปราสาทผึ้งเพื่อถวายพระสงฆ์และเพื่อเป็นพุทธบูชา

2.3.3.2 เทศกาลและงานประจำปีของจังหวัดมัตถนี (เทียนชัย ให้ศิริกุล, 2538)

1) ประเพณีขึ้นเขาพนมรุ้ง ปราสาทหินพนมรุ้งเป็นศาสนสถานของลัทธิพราหมณ์ และมีร่องรอยว่าถูกตัดแปลงเป็นพุทธสถานในสมัยหลังระหว่างช่วงเวลาที่ถูกทิ้งร้างอยู่ ได้มีผู้นำพระพุทธรูปจำลองไปประดิษฐานไว้ที่ปราสาทน้อยบนเขา กลายเป็นประเพณีของชาวบ้านรอบ ๆ พวกกันขึ้นไปนมัสการปิดทองรอยพระพุทธรูปจำลองและไหว้พระพุทธรูปพนมรุ้ง ซึ่งประดิษฐานอยู่ในหอบริเวณลานจอตรด และมีการทำบุญที่วัดพนมรุ้ง ทุกวันที่ 15 เดือน 5 ของทุกปี และเนื่องจากปราสาทหินพนมรุ้งเป็นโบราณสถานที่ยิ่งใหญ่สวยงาม และเป็นประเพณีดั้งเดิมอยู่แล้ว จังหวัดจึงได้ส่งเสริมให้มีงานประเพณีของจังหวัด โดยกำหนดจัดงานในวันเสาร์- อาทิตย์แรกของเดือนเมษายนทุกปี ในงานนี้จังหวัดได้จัดกิจกรรมต่าง ๆ อันเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมโบราณ ได้แก่ ขบวนแห่ราชประเพณีขอมโบราณ งานโฮปบายดินเนอร์ การแสดงแสงเสียง ย้อนรอยอดีตพนมรุ้ง

2) ประเพณีแข่งเรือยาวจังหวัดบุรีรัมย์ เป็นงานประจำปี กำหนดจัดวันเสาร์ - อาทิตย์ แรกของเดือนพฤศจิกายนของทุกปี ฤดูแข่งเรือเป็นฤดูน้ำหลากในลำน้ำมูล ชาวเรือบุรีรัมย์และจากจังหวัดต่าง ๆ จะมาชุมนุมประลองฝีพายที่สนามแข่งเรือหน้าว่าการอำเภอสตึก เพื่อแข่งขันความเป็นเจ้ายุทธจักรแห่งลำน้ำในแต่ละปี มีจำนวนเรือเข้าแข่งไม่น้อยกว่า 40-50 ลำ และยังมีขบวนเรือตกแต่งแพนตาซึ่งงดงามอีกด้วยประเพณีการแข่งขันเรือยาวที่สนามแห่งนี้ เดิมเป็นประเพณีท้องถิ่นสังสรรค์กันในหมู่ญาติมิตรและเพื่อเป็นการสักการะเจ้าพ่อวังกรูด ซึ่งเป็นชื่อวังน้ำวนช่วงหนึ่งของแม่น้ำมูล ต่อมาได้จัดเป็นงานประเพณีของจังหวัดตั้งแต่ปี พ.ศ. 2529 เป็นต้นมา มีเรือจากที่ต่าง ๆ เข้าแข่งขันกว่า 50 ลำ และยังได้จัดขบวนเรือแห่แพนตาสีหลากสีสังฆาม



3) มหกรรมว่าวอีสาน ช่วงฤดูเก็บเกี่ยวมีมรสุมตะวันออกเฉียงเหนือพัดแรงเข้าสู่ฤดูหนาว คนชนบทก็พากันทำว่าวแอกซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นเล่นกันทุกหมู่บ้านเป็นประจำประเพณีการเล่นของท้องถิ่นอีสานแต่นานมา จังหวัดบุรีรัมย์จัดงานมหกรรมว่าวอีสานขึ้นเป็นครั้งแรกเมื่อมี พ.ศ. 2529 เพื่ออนุรักษ์เอกลักษณ์ของอีสานใต้ให้คงอยู่และเผยแพร่ให้เป็นที่รู้จักกว้างขวาง เปิดโอกาสให้คนทุกตำบลทุกหมู่บ้าน ทำว่าวแอกมาแข่งชิงรางวัลกัน ว่าวที่นำมาเข้าแข่งขันต้องมีขนาดปีกกว้าง 2.5 เมตร ขึ้นไปตัดสินกันที่ความสวยงาม เสียงแอก และลีลาของว่าวบนท้องฟ้า นอกจากนี้ การประกวดขบวนแห่ว่าวที่ยิ่งใหญ่ สวยงาม น่าชม ภาคค่ำมีมหรสพ การละเล่นแบบการแสดงสินค้าพื้นบ้าน โดยงานมหกรรมว่าวอีสาน จัดขึ้นที่บริเวณสนามตรงข้ามสถานีวิทยุ อ.ส.ม.ท. อำเภอห้วยราช โดยกำหนดจัดในวันเสาร์ – อาทิตย์ แรกของเดือน ธันวาคม ทุกปี

4) งานประจำปีละงานการชาดบุรีรัมย์ จังหวัดบุรีรัมย์กำหนดจัดงานประจำปีและงานการชาด โดยกำหนดเวลาตรงกับช่วงตรุษจีนของทุกปี ในงานจะมีกิจกรรมที่สำคัญคือ งานออกร้านของกาชาด การแสดงผลผลิตและผลการดำเนินงานของหน่วยงานต่าง ๆ ในจังหวัด การแข่งขันกีฬาเซปักตะกร้อ การผสมหรรสพและการจำหน่ายสินค้าราคาถูก พร้อมทั้งมีการเปิดหอพระพุทธสิหิงค์จำลองให้ประชาชนได้กราบไหว้สักการะ ซึ่งจะเปิดเฉพาะในช่วงงานประจำปีเท่านั้น

2.3.3.2 ศิลปะการแสดง

1) การละเล่นพื้นบ้าน แหล่งที่มาการละเล่นพื้นบ้านที่สำคัญอยู่ที่อำเภอประโคนชัย เช่น การแสดงพื้นบ้านในพิธีกรรมรักษาคนไข้ เรียกว่าง เรือมปลั้จล เรือมตลือก หรือรำกะลา เรือมก็อนเตียล หรือรำทอเสื่อ และเรือมจับกรับ เรือมอับเร เป็นต้น

2) ดนตรีพื้นบ้าน ดนตรีพื้นบ้านของท้องถิ่นบุรีรัมย์ เป็นดนตรีประเภท เจริญ-กันตรึม ผลิตเครื่องดนตรีจากผลิตภัณฑ์ธรรมชาติ ได้ทั้งเครื่องดีด เช่น พิณ ทำจากลูกน้ำเต้า อังกึยจ ทำจากไม้ไผ่ เครื่องสีจำพวกซอ เครื่องดีดจำพวกกระนาด ซ้อง กลอง ฉิ่ง ฉาบ เครื่องเป่าจำพวกใบไม้ โห่หวด ปี่ ที่ทำจากเขาควาย ปัจจุบันแหล่งผลิตเครื่องดนตรีพื้นบ้านอยู่ที่ อำเภอนางรอง อำเภอเมือง และอำเภอบ้านกรวด

3) การแสดง ปัจจุบันยังคงมีศิลปะการแสดงประเภทหมอลำที่สะท้อนแนวคิดในการดำรงชีวิตที่เคารพธรรมชาติและวิถีการดำรงชีวิตอยู่ทั่วไป ได้แก่ ที่ตำบลชุมเห็ด อำเภอเมือง และที่ตำบลห้วยสำราญ อำเภอคูเมือง เป็นต้น

4) เพลงกล่อมเด็ก ที่มีชื่อเสียง ได้แก่ เพลงกล่อมเด็กของป่าพลอย ราชประโคน ตำบลสะเดา อำเภอประโคนชัย

กล่าวสรุป ด้านประเพณีและการละเล่น ของจังหวัดบุรีรัมย์ โดยส่วนใหญ่ชาวบุรีรัมย์นับถือพระพุทธศาสนาจึงยังรักษา ธรรมเนียมประเพณีอันดีงามและถือปฏิบัติในครรลองของชาวพุทธไว้เป็นอย่างดี และในแต่ละท้องถิ่นที่ยังมีประเพณีที่แสดงออกถึงความเชื่อของแต่ละชุมชน มีการแสดงและการละเล่นพื้นบ้านที่เป็นเอกลักษณ์ของชาวบุรีรัมย์อีกมากมาย

สรุปโดยรวม ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จังหวัดบุรีรัมย์ คือ สิ่งที่บรรพบุรุษของชาวบุรีรัมย์ได้สั่งสมไว้เป็นแบบแผนปฏิบัติสืบเนื่องกันมา โดยแสดงออกมาในรูปแบบของ ประติมากรรม โบราณสถาน ประเพณีและการละเล่น ซึ่งมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตความเป็นอยู่ของประชาชนในท้องถิ่น จังหวัดบุรีรัมย์ควรค่าแก่การอนุรักษ์ไว้เป็นมรดกของชาวบุรีรัมย์และมรดกของชาติสืบไป



2.4 การรับรู้

2.4.1 ความหมายของการรับรู้

ซูซีฟ อ่อนโคตรสูง (2522: 92 - 100) การรับรู้ หมายถึง กระบวนการซึ่งทางสมองตีความหรือแปลความหมายของข้อมูลที่ได้จากการสัมผัส ของอวัยวะสัมผัสกับสิ่งแวดล้อมที่เป็นสิ่งเร้าทำให้ทราบว่าเป็นสิ่งเร้าหรือสิ่งแวดล้อมที่สัมผัสนั้นคืออะไร มีความหมายอย่างไรและมีลักษณะอย่างไร

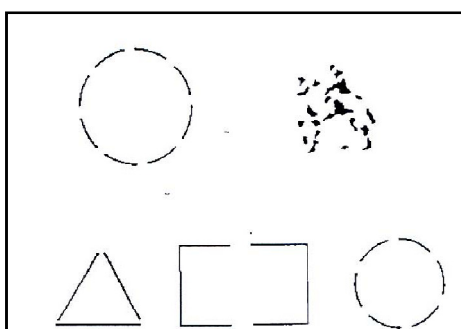
ลักขณา สรีวัฒน์ (2549: 62) การรับรู้ คือ อาการสัมผัสที่มีความหมายและการรับรู้เป็นการแปลหรือการตีความแห่งการสัมผัสที่ได้รับออกมาเป็นหนึ่งสิ่งใดที่มีความหมายอันเป็นสิ่งที่รู้จักและเข้าใจกัน และในการแปลหรือการตีความหมายของการสัมผัสนั้นจำเป็นที่อินทรีย์จะต้องใช้ประสบการณ์เดิมหรือความรู้เดิม หากคนเราไม่มีความรู้เดิม หรือลืมเรื่องนั้น ๆ ไป ก็จะไม่มีการรับรู้เรื่องนั้น ๆ จะมีเพียงแต่การสัมผัสกับสิ่งเร้าเท่านั้น

2.4.2 ทฤษฎีและแนวความคิดที่เกี่ยวกับการรับรู้

มีทฤษฎีที่กล่าวถึงความสามารถด้านการรับรู้ ดังนี้

จิตวิทยากลุ่มปัญญานิยม กลุ่มหนึ่งที่เรียกตนเองว่าเป็นกลุ่มเกสตัลท์ มีแนวคิดที่สำคัญเกี่ยวกับการเรียนรู้ คือ การรับรู้และกระบวนการคิดซึ่งเกิดขึ้นในตัวบุคคล จัดว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ เพราะกระบวนการคิดเป็นสาเหตุของพฤติกรรม เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง และเป็นกระบวนการที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการหยั่งรู้ (พนม ลีอารีย์, 2548)

ประสาธ อิศรปริดา (2538: 250 - 251) นักจิตวิทยาเกสตัลท์ เชื่อว่า มนุษย์เรามีแนวโน้มในการรับรู้สิ่งรอบ ๆ ตัวเราในลักษณะที่มีความหมาย เราจะรับรู้สิ่งต่าง ๆ ในรูปของส่วนรวมทั้งหมด ไม่ได้รับรู้เฉพาะส่วนใดส่วนหนึ่ง หรือสิ่งเร้าเฉพาะอย่างที่แยกจากกัน นั่นคือที่มาของการตั้งกฎการปิด บางครั้งเราก็เรียกกฎนี้ว่า กฎความสมบูรณ์ เพราะเรามักจะมองภาพที่ขาดความสมบูรณ์ให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ หรือมองเส้นที่ขาดตอนให้ติดหรือต่อกันเป็นรูปร่างขึ้นมาได้



ภาพประกอบ 17 แสดงการรับรู้ตามกฎการปิด

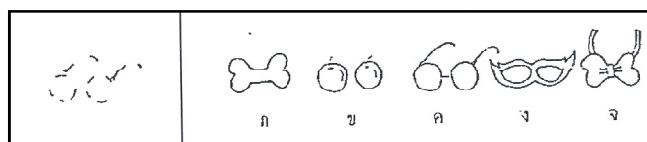
ประสาธ อิศรปริดา (2538: 251) นักจิตวิทยาเกสตัลท์ มีความเห็นว่า เมื่อเราเผชิญกับสถานการณ์ของปัญหาภาวะของความเข้าใจ ก็จะอยู่ในลักษณะที่ไม่สมดุล และความไม่สมดุลดังกล่าวก็คงปรากฏอยู่จนจบจนกระทั่งสามารถแก้ปัญหาได้ ฉะนั้นตามแนวคิดนี้ภาวะความไม่สมดุลของความรู้อยู่ ความเข้าใจ จะมีลักษณะเป็นแรงจูงใจที่จะผลักดันให้อินทรีย์มีกิจกรรม เพื่อจะทำให้เกิดภาวะที่สมดุล



ของความรู้ความเข้าใจขึ้น จึงอาจกล่าวได้ว่า ความไม่สมบูรณ์ของภาพเป็นแรงจูงใจหรือทำให้เกิดความใส่ใจหรือความตั้งใจมากขึ้น

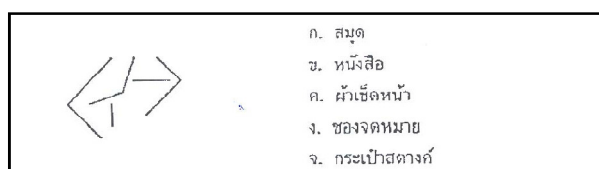
Anastasi (1968: 331) ทฤษฎีหลายองค์ประกอบของเทอร์สโตน เทอร์สโตนได้ทำการศึกษาเพื่อค้นหาความสามารถพื้นฐานทางสมองของมนุษย์โดยอาศัยวิธีการวิเคราะห์องค์ประกอบพบว่า ความสามารถพื้นฐานทางสมองของมนุษย์ ประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ 7 ประการ ความสามารถด้านการรับรู้เป็นองค์ประกอบที่สำคัญ 7 ประการ ความสามารถด้านการรับรู้เป็นองค์ประกอบหนึ่งใน 7 ประการ การสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการรับรู้สามารถสร้างได้หลายแบบ แบบทดสอบภาพไม่สมบูรณ์เป็นรูปแบบหนึ่งของการวัดความสามารถด้านการรับรู้ลักษณะของแบบทดสอบมีหลายลักษณะ

การกำหนดภาพที่มีเส้นภาพไม่ต่อเนื่องมาให้ แล้วให้ผู้สอบดูว่า ภาพที่ไม่สมบูรณ์จะเป็นภาพไหนจากภาพที่กำหนด ดังภาพประกอบ 18



ภาพประกอบ 18 ตัวอย่างข้อสอบภาพไม่สมบูรณ์ แบบให้หาภาพที่สมบูรณ์

การกำหนดภาพไม่สมบูรณ์มาให้ แล้วให้ผู้สอบบอกชื่อภาพที่สมบูรณ์ ดังภาพตัวอย่าง



ภาพประกอบ 19 ตัวอย่างข้อสอบแบบภาพไม่สมบูรณ์ แบบบอกชื่อภาพ

ลิวน สายยศ และอังคณา สายยศ (2527: 33) ทฤษฎีโครงสร้างทางสมองของกิลฟอร์ด กิลฟอร์ดได้เสนอสมรรถภาพสมองของมนุษย์ พบว่า โครงสร้างและองค์ประกอบของสมรรถภาพสมองสามารถมองได้ในรูป 3 มิติ โดยเรียงจากวิธีการคิดเนื้อหา ผลการคิด กิลฟอร์ดได้ใช้อักษรย่อของส่วนประกอบแต่ละมิติเพื่อเขียนชื่อองค์ประกอบย่อย

CFU เป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการวัดภาพไม่สมบูรณ์ ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่เกิดจากการรู้ การเข้าใจของภาพที่เป็นหน่วยสามารถเขียนข้อสอบได้ ดังภาพตัวอย่าง



คำที่ขาดหายไป ลงไปบางส่วนคืออะไร	
Book	_____
Football	_____
Kitchen	_____

ภาพประกอบ 20 ตัวอย่างข้อสอบวัด CFU แบบที่ 1

ภาพนี้คือภาพของอะไร ?


ภาพประกอบ 21 ตัวอย่างข้อสอบวัด CFU แบบที่ 2

กล่าวสรุป จากทฤษฎีและแนวความคิดที่กล่าวมานี้ จะเห็นได้ว่าความไม่สมบูรณ์ของภาพเป็นลักษณะที่ใช้วัดความสามารถด้านการรับรู้ ของมนุษย์ได้โดยเฉพาะการรับรู้ที่เกี่ยวกับรูปภาพ ผู้ศึกษาจึงได้นำแนวคิดนี้ไปสร้างสิ่งเร้าเพื่อใช้ในการทดสอบการรับรู้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้

2.4.3 อิทธิพลของสิ่งเร้าที่มีต่อการรับรู้

อิทธิพลของสิ่งเร้าที่มีต่อการรับรู้ แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

2.4.3.1 สิ่งเร้าภายนอก คุณสมบัติของสิ่งเร้าภายนอกมีอิทธิพล สามารถดึงดูดความสนใจของคนไปยังสิ่งเร้านั้น ขึ้นอยู่กับลักษณะต่อไปนี้

- 1) ความเปลี่ยนแปลงของสิ่งเร้า การเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอย่อมดึงดูดความสนใจและเอาใจใส่ต่อสิ่งเร้านั้น
- 2) ความเคลื่อนไหวของสิ่งเร้า ซึ่งก็ดึงดูดความสนใจได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้เพราะความเคลื่อนไหวของวัตถุและแสงที่เป็นสิ่งเร้าด้วยได้ไปเปลี่ยนในเรตินาในนัยน์ตา ทำให้เกิดพลังงานประสาทในสมองขึ้น
- 3) ขนาดของสิ่งเร้า วัตถุที่มีขนาดใหญ่มากหรือเล็กมากมักจะดึงดูดความสนใจของคนเราได้มากกว่าวัตถุที่มีขนาดปกติธรรมดา
- 4) การเกิดซ้ำซากของสิ่งเร้า สิ่งเร้าที่เกิดขึ้นบ่อย ๆ ย่อมเรียกร้องให้คนใส่ใจต่อสิ่งเร้านั้น ๆ เป็นอันมาก แต่ในบางครั้งการเกิดซ้ำซากบ่อยครั้ง ทำให้เราขาดความใส่ใจและไม่สนใจต่อสิ่งเร้านั้นได้เหมือนกัน
- 5) ความเข้มหรือความหนักเบาของสิ่งเร้า สิ่งเร้าที่มีความเข้มข้นสูงกว่าปกติทำให้เราเกิดความใส่ใจได้ เสียงคนพูดดัง ๆ ในห้องใกล้เคียง เราตั้งใจฟังมากกว่าเสียงพูดตามปกติ
- 6) ปัจจัยอื่น ๆ ของสิ่งเร้า เช่น สี ความถี่ของเสียง ของแปลกใหม่ เป็นสิ่งเร้าที่เราเอาใจใส่ได้เช่นเดียวกัน

2.4.3.2 สิ่งเร้าภายใน คุณสมบัติของสิ่งเร้าภายในมีอิทธิพล สามารถดึงดูดความใส่ใจของบุคคลไปยังสิ่งเร้านั้น ๆ ขึ้นอยู่กับลักษณะต่อไปนี้



1) ความต้องการหรือแรงขับ เมื่อร่างกายเกิดความ ต้องการหรือแรงขับในเรื่องใด เช่น อาหาร น้ำ ก็กลายเป็นจุดเน้นของการรับรู้ ถ้าแรงขับนั้นยังไม่ได้รับการตอบสนอง ยังมีอำนาจเหนือพฤติกรรมและมีอิทธิพลต่อการรับรู้ในเรื่องนั้น

2) ความสนใจและคุณค่า บุคคลเอาใจใส่สิ่งต่าง ๆ หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่แวดล้อมตัวเขา โดยเกี่ยวพันกับความสนใจที่เขา มีอยู่ และบางครั้งก็เกิดความ ต้องการ และความหวังที่จะรับรู้สิ่งหนึ่งสิ่งใด โดยเฉพาะในเมื่อสิ่งนั้นเป็นที่สนใจของเขา (ปริยาพร วงศ์อนุตรโรจน์, 2535: 83 - 84)

2.4.4 การวัดการรับรู้

การวัดการรับรู้เป็นเครื่องมือประเภทมาตรวัดทัศนคติ เป็นข้อความที่ใช้เพื่อการเก็บข้อมูลทางด้านจิตพิสัย เช่น ความคิดเห็นความสร้างสรรค์ทัศนคติต่าง ๆ เป็นต้น มาตรวัดทัศนคติมีอยู่หลายชนิดแต่ในการวิจัยเทคโนโลยีการศึกษานิยมนำมาใช้มาก คือ วิธีของลิเคิร์ท การวัดทัศนคติตามวิธีนี้จะกำหนดช่วงความรู้สึกรู้สึกของคนเป็น 5 ช่วง หรือ 5 ระดับ ดังนี้ (เอกวิทย์ แก้วประดิษฐ์, 2537: 93 - 94)

2.4.4.1 ตั้งจุดมุ่งหมายของการศึกษาว่าต้องการศึกษาทัศนคติของใครที่มีต่อสิ่งใด

2.4.4.2 ให้ความหมายของทัศนคติต่อสิ่งที่จะศึกษานั้นให้แจ่มชัดเพื่อให้ทราบว่าสิ่งที่เป็นประเด็นหรือเรื่องที่จะสร้างแบบวัดนั้นประกอบด้วยคุณลักษณะใดบ้าง

2.4.4.3 สร้างข้อความให้ครอบคลุมคุณลักษณะที่สำคัญ ๆ ของสิ่งที่จะศึกษาให้ครบถ้วนแก่ทุกมุม และต้องมีข้อความที่เป็นไปในทางบวกและลบ มากพอต่อการที่เมื่อนำไปวิเคราะห์แล้วเหลือจำนวนข้อความที่ต้องการ

2.4.4.4 ตรวจสอบข้อความที่สร้างขึ้น ซึ่งทำได้โดยผู้สร้างข้อความเองและนำไปให้ผู้ที่มีความรู้ในเรื่องนั้น ๆ ตรวจสอบโดยพิจารณาในเรื่องของความครบถ้วนของคุณลักษณะของสิ่งที่ศึกษา และความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ ตลอดจนลักษณะการตอบกับข้อความที่สร้างว่าสอดคล้องกันหรือไม่เพียงใด เช่น พิจารณาว่า ควรจะให้ตอบว่า เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย เฉย ๆ ไม่เห็นด้วยไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง หรือ ชอบมากที่สุด ชอบมาก ปานกลาง ชอบน้อย ชอบน้อยที่สุด เป็นต้น

2.4.4.5 ทำการทดลองขั้นก่อนที่จะนำไปใช้จริง โดยการนำข้อความที่ได้ตรวจสอบแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างจำนวนหนึ่ง เพื่อตรวจสอบความชัดเจนของข้อความและภาษาที่ใช้อีกครั้งหนึ่ง และเพื่อตรวจสอบคุณภาพด้านอื่น ๆ ได้แก่ ความเที่ยงตรง ค่าอำนาจจำแนกและค่าความเชื่อมั่นของมาตรวัดทัศนคติทั้งหมดด้วย ส่วนกำหนดการให้คะแนนการตอบของแต่ละตัวเลือก โดยทั่วไปที่นิยมใช้คือ กำหนดคะแนนเป็น 5 4 3 2 1 หรือ 4 3 2 1 0 สำหรับข้อความทางบวก และ 1 2 3 4 5 หรือ 0 1 2 3 4 สำหรับข้อความทางลบ ซึ่งเป็นวิธีที่สะดวกมากในทางปฏิบัติ

กล่าวสรุป การรับรู้ คือ กระบวนการคิดซึ่งเกิดขึ้นในตัวบุคคล จัดว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ เพราะกระบวนการคิดเป็นสาเหตุของพฤติกรรม เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง และเป็นกระบวนการที่จะช่วยให้ตัวบุคคลเกิดการหยั่งรู้ โดยได้รับอิทธิพลมาจากสิ่งเร้าภายในและสิ่งเร้าภายนอก โดยสามารถใช้เครื่องมือประเภทมาตรวัดทัศนคติ มาใช้เพื่อการเก็บข้อมูลทางด้านจิตพิสัยได้



2.5 ความพึงพอใจ

2.5.1 ความหมายของความพึงพอใจ

ความพึงพอใจหรือความพอใจตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า “Satisfaction” ได้มีผู้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ดังนี้

ประยง กำประโคน (2542: 10) ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความรู้สึกพอใจโดยการได้บรรลุ หรือการได้ตอบสนองความต้องการ ในความต้องการคาดหวัง ความปรารถนาความอยากของบุคคล ซึ่งเป็นผลมาจากความชอบ ความสนใจมีทัศนคติจากสถานการณ์หรือสิ่งใด ๆ และเห็นว่าสิ่งนั้นมีประโยชน์และมีค่า

จรุณศักดิ์ พันธวิศิษฐ์ (2543: 34) ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความรู้สึกพอใจ โดยการบรรลุหรือได้ตอบสนองในความต้องการความคาดหวัง ความปรารถนา ความอยากของบุคคล ซึ่งเป็นผลมาจากความชอบ ความสนใจ มีทัศนคติที่ดีต่อสถานที่นั้น หรือสิ่งใด ๆ และเห็นสิ่งนั้นมีประโยชน์และมีค่า

กิตติศักดิ์ ภาลี (2549: 13) ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความรู้สึกที่ดี ความรัก ความยินดียอมรับ ความเชื่อมั่น และเจตคติที่ดี เป็นความรู้สึกโดยรวมของบุคคลในเชิงบวก โดยได้รับการตอบสนอง ในความคาดหวัง ความปรารถนา และบรรลุตามความต้องการ

Wolman (1979: 384) ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกมีความสุขเมื่อคนเราได้รับผลสำเร็จตามจุดมุ่งหมาย ความต้องการหรือแรงจูงใจ

Good (1973: 161) ความพึงพอใจ หมายถึง สภาพหรือระดับความพึงพอใจที่เป็นผลมาจากความสนใจ และเจตคติของบุคคลที่มีต่องาน

2.5.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

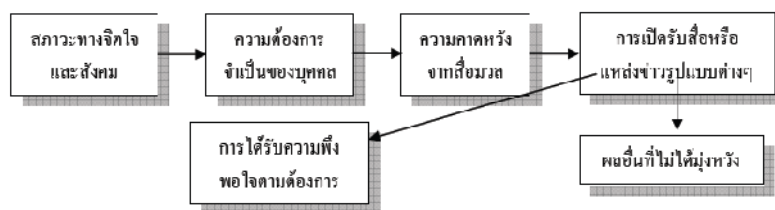
แคทซ์ ได้กล่าวถึง ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อ เป็นทฤษฎีที่ให้ความสำคัญกับผู้บริโภค หรือผู้รับสาร โดยผู้รับสารจะอยู่ในฐานะเป็นผู้กระทำการเลือกใช้สื่อ ซึ่งนับได้ว่าเป็นมุมมองที่แตกต่างไปจากทฤษฎีเดิมที่ไม่ให้ความสำคัญกับผู้รับสาร เพราะแต่เดิมผู้รับสารถูกมองว่าเป็นผู้ถูกกระทำ ดังนั้น สมมุติฐานของทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจในการสื่อสาร ผู้ส่งสารจึงไม่อาจคาดหมายความสัมพันธ์ระหว่างข่าวสารกับประสิทธิผลของการสื่อสาร เพราะท่ามกลางความสัมพันธ์ของตัวแปรทั้ง มีปัจจัยด้านการใช้สื่อของผู้รับสารเข้ามาเป็นตัวแปรแทรกซ้อนของกระบวนการสื่อสาร ทั้งนี้ปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับผู้รับสารซึ่งแคทซ์และคณะให้ความสนใจ คือ

2.5.2.1 สภาพทางสังคมและลักษณะทางจิตวิทยาของผู้รับสาร

2.5.2.2 ความต้องการของผู้รับสาร

2.5.2.3 และความคาดหวังในการใช้สื่อของผู้รับสาร





ภาพประกอบ 22 ปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับผู้รับสาร

ทั้ง 3 ปัจจัยนำไปสู่พฤติกรรมกรรมการเปิดรับของผู้รับสารที่แตกต่างกัน อันเป็นผลมาจากความพึงพอใจที่แตกต่าง (Katz, 1983: 163)

นอกจากนี้มนุษย์ยังมีความต้องการอยากรู้ ซึ่งเป็นการแสวงหาระเบียบและความเข้าใจในสภาพแวดล้อมของตนเองโดยส่งผลให้มนุษย์มีการอยู่ร่วมกันในสังคม การศึกษาวิธีนี้ยอมรับว่ามนุษย์แสวงหาและเปิดรับข่าวสาร ตามความพึงพอใจของตนเองได้ (สุจิตรา เปลี่ยมรุ่ง, 2539: 25)

2.5.3 การวัดความพึงพอใจ

ความพึงพอใจที่มีต่อการบริการจะเกิดขึ้นหรือไม่นั้นจะต้องพิจารณาถึงลักษณะของการให้บริการขององค์กร ประกอบกับระดับความรู้สึกของผู้มารับบริการในมิติต่าง ๆ ของแต่ละบุคคล ดังนั้นในการวัดความพึงพอใจต่อการบริการอาจกระทำได้หลายวิธีดังต่อไปนี้ (สาโรช ไสยสมบัติ, 2534: 39)

2.5.3.1 การใช้แบบสอบถาม ซึ่งเป็นวิธีที่นิยมกันอย่างแพร่หลายวิธีหนึ่ง โดยการขอร้องหรือขอความร่วมมือจากบุคคลที่ต้องการวัด แสดงความคิดเห็นลงในแบบฟอร์มที่กำหนดคำตอบไว้ให้เลือกตอบ หรือเป็นคำตอบอิสระ โดยคำตอบที่ถามอาจจะถามถึงความพึงพอใจในด้านต่างๆ ที่หน่วยงานกำลังให้บริการอยู่ เช่น ลักษณะของการให้บริการ สถานที่ให้บริการระยะเวลาในการให้บริการบุคลากรที่ให้บริการ เป็นต้น

2.5.3.2 การสัมภาษณ์ เป็นอีกวิธีหนึ่งที่ได้ทราบถึงระดับความพึงพอใจของผู้มาใช้บริการซึ่งเป็นวิธีการที่ต้องอาศัยเทคนิคและความชำนาญพิเศษของผู้สัมภาษณ์ที่จะจงใจให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ตอบคำถามให้ตรงกับข้อเท็จจริง การวัดความพึงพอใจโดยวิธีสัมภาษณ์นับเป็นวิธีการที่ประหยัดและมีประสิทธิภาพมากอีกวิธีหนึ่ง

2.5.3.3 การสังเกต เป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะทำให้ทราบถึงระดับความพึงพอใจของผู้มาใช้บริการได้โดยวิธีการสังเกตจากพฤติกรรม ทั้งก่อนมารับบริการ ขณะรอรับบริการ และหลังจากการได้รับการบริการแล้ว เช่น การสังเกตกิริยาท่าทาง การพูด สีหน้า และความถี่ของการมาขอรับบริการ เป็นต้น การวัดความพึงพอใจโดยวิธีนี้ผู้วัดจะต้องกระทำอย่างจริงจังและมีแบบแผนที่แน่นอน จึงจะสามารถประเมินถึงระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บริการได้อย่างถูกต้อง

กล่าวสรุป “ความพึงพอใจ” ในความหมายของผู้ศึกษาค้นคว้า คือ ความชอบ ความรู้สึกที่ดีที่คนคิดในทางที่ดีของบุคคลในสภาวะทางสังคมและจิตใจที่ปกติ ซึ่งมักเกิดจากการได้รับการตอบสนองตามที่ตนเองต้องการ ก็จะทำให้เกิดความรู้สึกที่ดีหรือชอบในสิ่งนั้น แต่ขณะเดียวกันสภาวะทางสังคมและจิตใจที่ต่างกัน ก่อให้มนุษย์มีความต้องการแตกต่างกันไป และในการวัดความพึงพอใจนั้นสามารถที่จะ



ทำการวัดได้หลายวิธีทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสะดวก ความเหมาะสม ตลอดจนจุดมุ่งหมายหรือเป้าหมายของการวัดด้วย จึงจะส่งผลให้การวัดนั้นมีประสิทธิภาพเป็นที่น่าเชื่อถือได้

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.6.1 งานวิจัยในประเทศ

ธานินทร์ หงษา (2553: 99 - 105) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ไดโนเสาร์ที่ภูเก้า จังหวัดกาฬสินธุ์ สำหรับผู้ชมผ่านระบบออนไลน์ มีความมุ่งหมายเพื่อ

1) ศึกษาความต้องการของผู้ชมผ่านระบบออนไลน์เกี่ยวกับรูปแบบสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง “ไดโนเสาร์ที่ภูเก้า จังหวัดกาฬสินธุ์” 2) พัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง “ไดโนเสาร์ที่ภูเก้า จังหวัดกาฬสินธุ์” ที่มีประสิทธิภาพ และ 3) เปรียบเทียบความคิดเห็นของผู้เข้าชมสื่อมัลติมีเดียผ่านระบบออนไลน์ เรื่อง ไดโนเสาร์ที่ภูเก้า จังหวัดกาฬสินธุ์ จำแนกตามเพศ อายุ ระดับการศึกษา และอาชีพ ผลการวิจัยพบว่า สื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ไดโนเสาร์ที่ภูเก้า จังหวัดกาฬสินธุ์ ได้รับการประเมินประสิทธิภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี ผู้เข้าชมสื่อมัลติมีเดียผ่านระบบออนไลน์ เรื่อง ไดโนเสาร์ที่ภูเก้า จังหวัดกาฬสินธุ์ มีความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก โดยผู้เข้าชมที่มีเพศ อายุ ระดับการศึกษา และอาชีพต่างกัน มีความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดีย ไม่แตกต่างกัน

ศิริวุฒิ บัวสมาน (2554: 45) ได้ทำการวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง การใช้สื่อมัลติมีเดียจากเว็บไซต์ยูทูป ในการจัดกระบวนการเรียนรู้วิชาเคมี 5 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนอนุราชประสิทธิ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเคมี 5 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 ที่เรียนโดยการใช้สื่อมัลติมีเดียจากเว็บไซต์ยูทูป 2) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนในรายวิชาเคมี 5 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 ที่เรียนโดยการใช้สื่อมัลติมีเดียจากเว็บไซต์ยูทูป ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเคมี 5 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 ที่เรียนโดยการใช้สื่อมัลติมีเดียจากเว็บไซต์ยูทูป ผ่านเกณฑ์การประเมินคิดเป็นร้อยละ 77.58 อยู่ในระดับดีมาก และความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/1 ที่เรียนในรายวิชาเคมี 5 โดยการใช้สื่อมัลติมีเดียจากเว็บไซต์ยูทูป ในการจัดกระบวนการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของครูอยู่ในระดับมากที่สุด เฉลี่ยร้อยละ 49.23 แสดงว่า การใช้สื่อมัลติมีเดียจากเว็บไซต์ยูทูปในการจัดกระบวนการเรียนรู้สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาเคมี 5 ของนักเรียนได้ และนักเรียนแสดงความคิดเห็น ถึงผลของการใช้สื่อมัลติมีเดียจากเว็บไซต์ยูทูปในการจัดกระบวนการเรียนรู้ ดังนี้ ข้อดี คือ มีความสะดวกและรวดเร็วมากในการเข้าสู่เนื้อหาที่เรียน สามารถเรียนรู้จากวิดีโอที่สนบรยายได้อย่างสะดวก เหมือนเป็นการเปิดโลกกว้างในวิชา ได้เห็นในสิ่งที่ภายในห้องเรียนไม่มี ได้เห็นในสิ่งที่น่าตื่นตา ตื่นใจ ดึงดูดทำให้อยากศึกษามากขึ้น ทำให้นักเรียนมีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในบทเรียนและมีจินตนาการในการเรียนรู้มากขึ้น เพลิดเพลิน ทำให้ผ่อนคลาย ไม่เครียด เป็นการเรียนการสอนที่ดี สนุก มีสาระ ทำให้ได้เห็นสื่อและเนื้อหาที่หลากหลาย ได้ความรู้จากหลายๆ แบบ เพิ่มความน่าสนใจในการเรียน ทำให้เห็นแจ่มชัดถึงที่มาที่ไปของเรื่องที่สนใจ เข้าใจง่ายขึ้น เห็นภาพและวิธีทำ ทำให้การเรียนการสอนน่าสนใจ สนุกสนานและช่วยเพิ่มความเข้าใจ ส่วนข้อเสีย คือ ในบางครั้งนักเรียนก็ไม่ค่อยสนใจ ควรมีการบรรยายประกอบด้วย



ธรรมรงค์ สัมเกิด (2548: 73 -75) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาสื่อวีดิทัศน์เรื่อง การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมศิลปกรรมท้องถิ่น ของอำเภอเมืองสมุทรสาคร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดใหญ่จอมปราสาท อำเภอเมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ

- 1) พัฒนาสื่อวีดิทัศน์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เรื่อง การอนุรักษ์แหล่งศิลปกรรมท้องถิ่นของอำเภอสมุทรสาคร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
- 2) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เรื่องการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมศิลปกรรมของอำเภอสมุทรสาคร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดใหญ่จอมปราสาท อำเภอเมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร
- 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อบทเรียนสื่อวีดิทัศน์ในการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเรื่องการอนุรักษ์แหล่งศิลปกรรมท้องถิ่น ของอำเภอเมืองสมุทรสาครจำนวน 30 คนโดยการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง ผลของการศึกษาพบว่า 1) บทเรียนวีดิทัศน์ เรื่อง การอนุรักษ์แหล่งศิลปกรรมท้องถิ่นของอำเภอเมืองสมุทรสาครสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.88/88.44 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80
- 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังจากที่เรียนจากบทเรียนวีดิทัศน์ เรื่อง การอนุรักษ์แหล่งศิลปกรรมท้องถิ่นของอำเภอเมืองสมุทรสาคร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์สูงกว่าก่อนเรียน สถิติในรับที่ 0.05 ซึ่งถือว่าอยู่ในระดับดี ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนวีดิทัศน์ เรื่องการอนุรักษ์แหล่งศิลปกรรมท้องถิ่นของอำเภอเมืองสมุทรสาคร อยู่ในระดับมากที่สุด

ศราวุธ จิตพิไล (2551: 81 - 84) ได้ศึกษาค้นคว้า เรื่อง การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียพินิจภัณฑ์กลุ่มชาติพันธุ์ไทยโซ่ อำเภอกุสุมาลย์ จังหวัดสกลนคร สำหรับนักท่องเที่ยวที่เข้าชมศูนย์วัฒนธรรมไทยโซ่ อำเภอกุสุมาลย์จังหวัดสกลนคร จำนวน 70 คน ที่ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบบังเอิญ มีความมุ่งหมาย

- 1) เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดียพินิจภัณฑ์กลุ่มชาติพันธุ์ไทยโซ่อำเภอกุสุมาลย์ จังหวัดสกลนคร
- 2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียที่ผู้ศึกษาได้พัฒนาขึ้น
- 3) เพื่อวัดความพึงพอใจของประชาชนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียที่ผู้ศึกษาได้พัฒนาขึ้น โดยใช้กลุ่มตัวอย่างจากนักท่องเที่ยวที่เข้าชมศูนย์วัฒนธรรมไทยโซ่ อำเภอกุสุมาลย์จังหวัดสกลนคร จำนวน 70 คน ที่ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบบังเอิญ

ในช่วงวันที่ 12-22 กันยายน 2551 พบว่า สื่อมัลติมีเดียพินิจภัณฑ์กลุ่มชาติพันธุ์ไทยโซ่ อำเภอกุสุมาลย์ จังหวัดสกลนคร อยู่ในรูปแบบของสื่อมัลติมีเดียแบบตอบโต้กับผู้ใช้ หรือ มัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ที่จัดเก็บในรูปแบบ CD-ROM มัลติมีเดีย เพื่อติดตั้งบนเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับใช้งานในศูนย์วัฒนธรรมไทยโซ่ อำเภอกุสุมาลย์ จังหวัดสกลนคร ของผู้เชี่ยวชาญที่ได้ประเมินสื่อมัลติมีเดียที่ผู้ศึกษาได้พัฒนาขึ้น โดยรวมอยู่ในที่ระดับดีมาก ส่วนรายด้านทั้ง 3 ด้าน อยู่ในระดับดีมากเช่นกัน

2.6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Young (1997: 85) ได้วิจัยทดสอบ การใช้การสอนความเข้าใจโปรแกรม ซีดี รอม ที่ใช้มัลติมีเดียเพื่อการสอนวิชาคณิตศาสตร์เบื้องต้นสำหรับอาจารย์ เพื่อใช้ทดสอบนักเรียนก่อนการสอนสำหรับเตรียมการ ผลของการใช้ภาพเคลื่อนไหว ตัวอักษร สามารถอธิบายให้เป็นที่เข้าใจ และช่วยในการจำ เพิ่มทักษะในวิชาคณิตศาสตร์ได้ สื่อชนิดนี้เหมาะสำหรับเป็นอุปกรณ์ในการเรียนการสอนได้

Sudbury Susan (1992: 45) ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับมัลติมีเดียในเรื่อง การบูรณาการด้านเทคโนโลยีมัลติมีเดียในการเรียนการสอน โดยมีจุดมุ่งหมายในการทำการศึกษาวิจัยเพื่อ แสดงให้เห็นถึงการนำเทคโนโลยีที่หลากหลายที่เรียกกันว่ามัลติมีเดียมาช่วยในการเรียนการสอนนักศึกษาที่ศึกษารายวิชาคอมพิวเตอร์ โดยการสร้างภาพสาดิตการใช้งานในรูปแบบของมัลติมีเดีย ซึ่งมีทั้งคำอธิบายของ



เทคโนโลยีต่างๆ ที่นำมาใช้ในบทเรียนด้วย คำอธิบายนี้จัดทำขึ้นสำหรับผู้สอนหรือผู้สนใจที่ต้องการสร้างรูปแบบของการใช้คอมพิวเตอร์ในการช่วยสอนในชั้นเรียน ผลการวิจัยพบว่าเทคโนโลยีที่หลากหลายที่เรียกกันว่ามัลติมีเดียมาช่วยในการเรียนการสอนนักศึกษาที่ศึกษารายวิชาคอมพิวเตอร์ โดยการสร้างภาพสไลด์การใช้งานในรูปแบบของมัลติมีเดีย อยู่ในระดับดีมาก

Doobe (1998: Abstract) ได้ทำการศึกษาเรื่องการออกแบบบทเรียนมัลติมีเดียวิชาโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้น สำหรับ นักศึกษาทางไกล โดยได้ผสมผสานหลักการออกแบบบทเรียนมัลติมีเดีย โดยนำเสนอในรูปแบบของ ปัญหา และให้แนวทางแก้ปัญหา มีการปฏิสัมพันธ์ และการจำลองสถานการณ์ ผลการวิจัยพบว่า การออกแบบบทเรียนมัลติมีเดียโดยอาศัยยุทธวิธีการเรียนการสอนมาใช้ในการออกแบบจะทำให้ผู้เรียน ได้มีโอกาสโต้ตอบกับระบบมัลติมีเดียมากขึ้น มากกว่าการออกแบบโดยนำเสนอเนื้อหาเพียงอย่างเดียว

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าสื่อมัลติมีเดียมีความสามารถในการนำเสนอหลากหลายชนิดมาบูรณาการหรือประยุกต์เข้าด้วยกัน สามารถนำเสนอถ่ายทอดเนื้อหาข้อมูลได้หลากหลายรูปแบบ และส่งเสริมการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับการทำงานของสมอง ที่สามารถรับและประมวลผลข้อมูลได้หลากหลายชนิด อีกทั้งการออกแบบสารสนเทศที่มีข้อมูลหลากหลายชนิดเชื่อมโยงสอดคล้องกันเป็นเรื่องราว จะทำให้สมองเรียนรู้และจดจำเนื้อหานั้นได้ง่าย โดยที่ข้อมูลประเภทการได้เห็นภาพได้ยินเสียงจะมีอิทธิพลและส่งผลให้ผู้รับชมเกิดความเข้าใจในเนื้อหาเพิ่มขึ้นและเกิดการจำได้ดีกว่าการได้เห็นหรือได้ยินเพียงอย่างเดียว นอกจากนี้สื่อมัลติมีเดียยังสามารถดึงดูด ช่วยกระตุ้นจิตใจให้ผู้ชมเกิดความสนใจใฝ่รู้ ซึ่งนำไปสู่กระบวนการคิด ตลอดจนทำให้เกิดกระบวนการทางความรู้ความจำได้เป็นอย่างดี



บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่อง การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ ในครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้กำหนดขั้นตอนการดำเนินการศึกษาค้นคว้าอิสระตามลำดับต่อไปนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
- 3.3 วิธีดำเนินการสร้างเครื่องมือ
- 3.4 ดำเนินการทดลอง
- 3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.7 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากร ได้แก่ นักศึกษาภาคปกติ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ จำนวน 10,717
3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาภาคปกติ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ จำนวน 372 คน ซึ่งผู้ศึกษาได้กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยเปิดตารางของเครจซีและมอร์แกน โดยผู้ศึกษาแบ่งการเก็บรวบรวมข้อมูลแยกเป็นคณะ จำนวนคณะละ 62 คน ประกอบไปด้วย

- 3.1.2.1 คณะครุศาสตร์
- 3.1.2.2 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
- 3.1.2.3 คณะวิทยาศาสตร์
- 3.1.2.4 คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
- 3.1.2.5 คณะเทคโนโลยีการเกษตร
- 3.1.2.6 คณะวิทยาการจัดการ

3.1.3 ผู้เข้าชมสื่อมัลติมีเดียผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ ตั้งแต่ วันที่ 9 – 22 ตุลาคม 2555 เป็นระยะเวลา 2 สัปดาห์ มีผู้เข้าชมที่เป็นสมาชิกเว็บไซต์ยูทูป จำนวน 35 คน แสดงความพึงพอใจด้วยการกดปุ่มชอบ หรือกดปุ่มไม่ชอบ

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ในครั้งนี้ มีทั้งหมด 5 ชนิด ได้แก่

- 3.2.1 สื่อมัลติมีเดียเพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์
- 3.2.2 แบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย
- 3.2.3 แบบวัดการรับรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดีย



3.2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย

3.2.5 การเผยแพร่สื่อมัลติมีเดียผ่านสื่อสังคมออนไลน์

3.3 วิธีดำเนินการสร้างเครื่องมือ

3.3.1 สื่อมัลติมีเดียเพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ ผู้ศึกษาได้ดำเนินการสร้างสื่อมัลติมีเดีย โดยแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

3.3.1.1 ชั้นวิเคราะห์ แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

1) วิเคราะห์เนื้อหา จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จังหวัดบุรีรัมย์ ผู้ศึกษานำมาสังเคราะห์และกำหนดเนื้อหาเพื่อใช้พัฒนาสื่อมัลติมีเดีย โดยแบ่งเนื้อหา ออก 3 ด้าน ได้แก่

- (1) ด้านประติมากรรม
- (2) ด้านโบราณสถาน
- (3) ด้านประเพณีและการละเล่น

2) วิเคราะห์รูปแบบสื่อมัลติมีเดีย จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดีย ผู้ศึกษานำมาสังเคราะห์และกำหนดรูปแบบสื่อมัลติมีเดีย โดยใช้องค์ประกอบสื่อมัลติมีเดีย 5 ชนิด ได้แก่

- (1) ตัวอักษรหรือข้อความ
- (2) ภาพนิ่ง
- (3) ภาพเคลื่อนไหว
- (4) วิดีทัศน์
- (5) เสียง

จากผลการวิเคราะห์ข้างต้น ผู้ศึกษานำเนื้อหาทั้ง 3 ด้าน มาผสมเข้ากับองค์ประกอบสื่อมัลติมีเดียทั้ง 5 ชนิด และออกแบบเป็นโครงเรื่อง โดยนำโครงเรื่องที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาและปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

3.3.1.2 ชั้นออกแบบ ผู้ศึกษาทำการออกแบบและจัดเตรียมสิ่งต่าง ๆ ไว้เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนา สื่อมัลติมีเดีย ดังนี้

- 1) เขียนบทบรรยาย
- 2) วาดแบบร่างภาพเคลื่อนไหว
- 3) สรุปลงเป็นโครงเรื่อง
- 4) ติดต่อสถานที่ถ่ายทำ
- 5) เตรียมอุปกรณ์ถ่ายทำและวางแผนการเดินทาง
- 6) เตรียมเสียงที่ใช้ในสื่อมัลติมีเดีย ได้แก่

(1) เพลงประกอบสื่อมัลติมีเดีย ได้ความอนุเคราะห์เพลงภูมิปัญญาไหมบุรีรัมย์ จากผู้ช่วยศาสตราจารย์วันทนี นามสวัสดิ์ (ผู้ประพันธ์)

(2) เสียงผู้บรรยาย ได้ความอนุเคราะห์จากคุณนนท์ เมืองนคร (ผู้บรรยาย)



3.3.1.3 ขั้นการพัฒนา มีลำดับขั้นตอนและวิธีดำเนินงาน ดังต่อไปนี้

- 1) สืบค้นภาพถ่ายจากหนังสือและอินเทอร์เน็ต
- 2) ออกเดินทางไปยังสถานที่ต่าง ๆ เพื่อบันทึกภาพวิดีโอและภาพถ่ายเพิ่มเติม
- 3) นำภาพถ่าย ภาพวิดีโอมาตกแต่ง
- 4) สร้างภาพเคลื่อนไหว และใส่เทคนิคพิเศษ
- 5) ทำการบันทึกเสียง
- 6) นำข้อมูลไฟล์วิดีโอและเสียงมาตัดต่อ
- 7) ทำการประมวลผลและจัดเก็บ
- 8) นำสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น ไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบและนำมาแก้ไข

ปรับปรุง

9) จากนั้นจึงนำสื่อมัลติมีเดียไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อพิจารณาและตอบแบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย โดยมีผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้แก่

(1) รองศาสตราจารย์ ดร.สมมาตร ผลเกิด กลุ่มวิชาประวัติศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

(2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์กมลรัตน์ สมใจ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

(3) ผู้ช่วยศาสตราจารย์เชมพัทธ์ พัชรวิชัย สาขาภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง

10) ผู้ศึกษานำแบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านมาวิเคราะห์สรุปผล พบว่า ระดับคุณภาพของสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น โดยรวมอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย 4.29 เมื่อนำค่าเฉลี่ยไปเทียบกับเกณฑ์ประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย โดยปรับปรุงมาจากแนวคิดของ (บุญชม ศรีสะอาด. 2553: 69 - 70) ในการวิเคราะห์ครั้งนี้ใช้เกณฑ์ตัดสินค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป ซึ่งสื่อมัลติมีเดียที่ผู้ศึกษาพัฒนาขึ้นมีค่าเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้ โดยผู้เชี่ยวชาญได้มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ดังนี้ ในด้านเนื้อหาควรเพิ่มกลุ่มชาติพันธุ์เชื้อสายจีนเข้าไปด้วย ด้านการออกแบบให้กำหนดขนาดภาพให้เหมาะสมกับจอแสดงผลของเว็บไซต์ยูทูป ด้านการนำเสนอให้เรียงลำดับการนำเสนอประติมากรรมตามปีที่ค้นพบควรนำประติมากรรมที่มีอายุเก่าแก่ที่สุดมานำเสนอไว้ในลำดับแรก

11) ผู้ศึกษาได้นำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาแก้ไขปรับปรุงสื่อมัลติมีเดียอีกครั้ง ก่อนนำไปทดลองใช้

3.3.1.4 ขั้นการทดลองใช้ มีลำดับขั้นการทดลองใช้ ดังต่อไปนี้

1) ผู้ศึกษาทำหนังสือติดต่อขอความอนุเคราะห์ทดลองใช้สื่อมัลติมีเดียกับนักศึกษาภาค ปกติ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศิลปะและการออกแบบ จำนวน 30 คน เสนอต่อหัวหน้าสาขาวิชา คอมพิวเตอร์ศิลปะและการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

2) ผู้ศึกษาจัดเตรียมห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์เพื่อใช้ทดลองสื่อมัลติมีเดีย

3) นำสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น ไปทดลองใช้กับนักศึกษาภาคปกติ โดยให้นักศึกษารับชมผ่านสื่อมัลติมีเดียผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อตรวจสอบหาข้อบกพร่อง



3.3.1.5 ขั้นการประเมินผล

จากการสังเกตพฤติกรรมกรรมการรับชมสื่อมัลติมีเดียของนักศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ ศิลปะและการออกแบบ จำนวน 30 คน ผลการประเมิน พบว่า นักศึกษาให้ความสนใจรับชมสื่อมัลติมีเดียที่ผู้ศึกษาพัฒนาขึ้นเป็นอย่างดี นักศึกษาหลายคนเมื่อพบว่ามัลติมีเดียจากภูมิปัญญาของตนเอง ปรากฏอยู่ในสื่อมัลติมีเดียจะมีท่าทีการแสดงออกในเชิงภาคภูมิใจ ตรงกันข้ามกับนักศึกษาบางคนที่ไม่รู้จักสถานที่เหล่านั้นมาก่อนกลับมีท่าทีการแสดงออก ingsong อาจเป็นเพราะไม่เคยรับทราบและไม่เคยคิดว่ามีสิ่งเหล่านั้นในจังหวัดบุรีรัมย์ด้วย แต่ในการรับชมของนักศึกษพบปัญหา คือ การโหลดสื่อมัลติมีเดียผ่านเว็บไซต์ยูทูปของนักศึกษาที่มีความเร็วในการแสดงผลที่แตกต่างกัน ในส่วนนี้อาจเป็นปัญหาจากสัญญาณเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่มีความเร็วไม่เพียงพอ ผู้ศึกษาจึงต้องเตรียมอุปกรณ์การฉายผ่านจอโปรเจกเตอร์สำรองไว้ สำหรับการนำไปเผยแพร่กับกลุ่มตัวอย่างในครั้งต่อไป

3.3.2 แบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย ผู้ศึกษาได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือตามขั้นตอนดังนี้

3.3.2.1 ผู้ศึกษาได้แบ่งหัวข้อการประเมินออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบ ด้านการนำเสนอ ซึ่งผู้ศึกษาได้กำหนดเกณฑ์ลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่าเป็น 5 ระดับ โดยปรับปรุงมาจากแนวคิดของ บุญชม ศรีสะอาด (2553: 69 - 70) มีเกณฑ์การให้คะแนนและแปลความหมาย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ	
4.51 - 5.00	หมายถึง	ดีมาก
3.51 - 4.50	หมายถึง	ดี
2.51 - 3.50	หมายถึง	ปานกลาง
1.51 - 2.50	หมายถึง	พอใช้
1.00 - 1.50	หมายถึง	ควรปรับปรุง

3.3.2.2 ผู้ศึกษานำแบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

3.3.2.3 จากนั้นจึงนำแบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดผลประเมินผล พิจารณาความเหมาะสมของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์เพื่อหาค่า IOC (ดัชนีความสอดคล้อง) โดยมีผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้แก่

1) อาจารย์ ดร.สาธิต ผลเจริญ สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

2) อาจารย์ ดร.พชนี กุลพานันท์ กลุ่มวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

3) อาจารย์ ดร.สมประสงค์ เสนารัตน์ วิทยาลัยการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

พบว่า แบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียที่ผู้ศึกษาได้สร้างขึ้น มีข้อคำถามรวมจำนวน 30 ข้อ ปรากฏว่ามีข้อคำถามจำนวน 27 ข้อ แปลผลใช้ได้ (ค่า IOC ตั้งแต่ 0.67 - 1.00) และข้อคำถามจำนวน 3 ข้อ แปลผลใช้ไม่ได้ (ค่า IOC ตั้งแต่ 0 - 0.66) ซึ่งมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญด้านวัดและประเมินผล คือ การเรียงลำดับข้อคำถามไม่ถูกต้อง ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอแนะการเรียงข้อคำถามจากข้อคำถามง่ายไปหายาก โดยผู้ศึกษาได้นำมาแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะดังกล่าว



3.3.2.4 จัดพิมพ์แบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียฉบับสมบูรณ์ก่อนนำไปใช้จริง

3.3.3 แบบวัดการรับรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดีย ผู้ศึกษาได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือตามขั้นตอน
ดังนี้

3.3.3.1 ผู้ศึกษาได้กำหนดเกณฑ์ลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่าเป็น 5 ระดับ โดยปรับปรุงมาจากแนวคิดของ บุญชม ศรีสะอาด (2553: 69 - 70) มีเกณฑ์การให้คะแนนและแปลความหมาย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	ระดับการรับรู้	
4.51 - 5.00	หมายถึง	มากที่สุด
3.51 - 4.50	หมายถึง	มาก
2.51 - 3.50	หมายถึง	ปานกลาง
1.51 - 2.50	หมายถึง	น้อย
1.00 - 1.50	หมายถึง	น้อยที่สุด

3.3.3.2 ผู้ศึกษานำแบบวัดการรับรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

3.3.3.3 จากนั้นจึงนำแบบวัดการรับรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดผล ประเมินผล พิจารณาความเหมาะสมของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์เพื่อหาค่า IOC (ดัชนีความ สอดคล้อง) โดยผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม

พบว่า แบบวัดการรับรู้ที่ผู้ศึกษาได้สร้างขึ้น มีข้อคำถามรวมจำนวน 10 ข้อ ปรากฏว่ามี ข้อคำถามจำนวน 8 ข้อ แปลผลใช้ได้ (ค่าIOC ตั้งแต่ 0.67 - 1.00) และข้อคำถามจำนวน 2 ข้อ แปลผล ใช้ไม่ได้ (ค่าIOC ตั้งแต่ 0 - 0.66) ซึ่งมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญด้านวัดผลประเมินผล คือ การใช้ถ้อยคำในการตั้งคำถามบางข้อยังไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ โดยผู้ศึกษาได้นำมาแก้ไขปรับปรุง ตามข้อเสนอแนะดังกล่าว

3.3.3.4 จัดพิมพ์แบบวัดการรับรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดีย ฉบับสมบูรณ์ก่อนนำไปใช้จริง

3.3.4 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย ผู้ศึกษาได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือ ตามขั้นตอนดังนี้

3.3.4.1 ผู้ศึกษาได้แบ่งหัวข้อการประเมินออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านการ ออกแบบ ด้านการนำเสนอ ซึ่งผู้ศึกษาได้กำหนดเกณฑ์ลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่าเป็น 5 ระดับ โดยปรับปรุงมาจากแนวคิดของ บุญชม ศรีสะอาด (2553: 69 - 70) มีเกณฑ์การให้คะแนนและ แปลความหมาย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ	
4.51 - 5.00	หมายถึง	มากที่สุด
3.51 - 4.50	หมายถึง	มาก
2.51 - 3.50	หมายถึง	ปานกลาง
1.51 - 2.50	หมายถึง	น้อย
1.00 - 1.50	หมายถึง	น้อยที่สุด



3.3.4.2 ผู้ศึกษานำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

3.3.4.3 จากนั้นจึงนำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดผลประเมินผล พิจารณาความเหมาะสมของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์เพื่อหาค่า IOC (ดัชนีความสอดคล้อง) โดยผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม

พบว่า แบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้ศึกษาได้สร้างขึ้น มีข้อคำถามรวมจำนวน 15 ข้อ ปรากฏว่าข้อคำถามทุกข้อ แผลผลใช้ได้ (ค่าIOC ตั้งแต่ 0.67 – 1.00) ซึ่งมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญด้านวัดผลประเมินผล คือ ถ้อยคำที่ใช้ในคำถามควรปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้อง โดยผู้ศึกษาได้นำมาแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะดังกล่าว

3.3.4.4 จัดพิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย ฉบับสมบูรณ์ก่อนนำไปใช้จริง

3.3.5 การเผยแพร่สื่อมัลติมีเดียผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ผู้ศึกษาได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือตามขั้นตอนดังนี้

3.3.5.1 ผู้ศึกษาทำการสมัครขอเป็นสมาชิกสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่

- 1) เว็บไซต์ยูทูป
- 2) เว็บไซต์เฟสบุ๊ก

3.3.5.2 จากนั้นจึงนำไฟล์สื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น อัปโหลดไว้ในเว็บไซต์ยูทูปโดยมีที่อยู่บนเว็บไซต์ยูทูป (URL) คือ <http://www.youtube.com/watch?v=UOwFc6ON4> หรือสามารถสืบค้นโดยการพิมพ์คำว่า Culture of Buriram

3.3.5.3 ทำการปรับแต่งรายการข้อมูลของสื่อมัลติมีเดียที่จัดเก็บไว้ในเว็บไซต์ยูทูป เช่น ชื่อไฟล์ คำอธิบาย แท็ก ทิวคหุ่ม และการตั้งค่าให้เผยแพร่แบบสาธารณะ เพื่อสะดวกต่อการเข้าชมสื่อมัลติมีเดีย

3.3.5.4 นำ URL ที่ปรับแต่งเรียบร้อยแล้วไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาและปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ ก่อนนำไปเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์เฟสบุ๊ก

3.4 ดำเนินการทดลอง

ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาภาคปกติ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ จำนวน 372 คน มีขั้นตอนดังนี้

3.4.1 หนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูล

3.4.2 นำหนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูล เสนอต่อหัวหน้าสาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ เพื่อทำการทดลองใช้เครื่องมือและเก็บรวบรวมข้อมูลกับนักศึกษาที่มาเรียนในห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ในระหว่างวันที่ 20 – 24 สิงหาคม 2555 โดยแบ่งเป็นช่วงเวลา ดังตาราง 2



ตาราง 2 กำหนดการทดลองใช้เครื่องมือ

วันที่	คณะ
20 สิงหาคม	มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
21 สิงหาคม	ครุศาสตร์ /เทคโนโลยีการเกษตร
22 สิงหาคม	วิทยาศาสตร์
23 สิงหาคม	เทคโนโลยีอุตสาหกรรม
24 สิงหาคม	คณะวิทยาการจัดการ

3.4.3 จัดเตรียมห้องปฏิบัติการทางคอมพิวเตอร์ที่ใช้สำหรับการทดลอง โดยทำการติดตั้ง
สื่อมัลติมีเดีย ติดตั้งหูฟัง โปรเจคเตอร์และเครื่องขยายเสียง

3.4.4 ทำการทดลอง ดังขั้นตอนต่อไปนี้

3.4.4.1 ก่อนการทดลอง ผู้ศึกษาได้อธิบายจุดประสงค์การทดลองในครั้งนี้ให้กับ
นักศึกษาได้ทราบ

3.4.4.2 ผู้ศึกษาให้นักศึกษารับชมสื่อมัลติมีเดีย

3.4.4.3 หลังจากให้นักศึกษารับชมสื่อมัลติมีเดียเสร็จสิ้นแล้ว ผู้ศึกษาแจกแบบวัดการ
รับรู้และแบบสอบถามความพึงพอใจให้นักศึกษาตอบทันที

3.4.4.4 รวบรวมการตอบแบบสอบถาม ซึ่งเวลาเฉลี่ยที่นักศึกษาใช้ในการตอบแบบวัดการ
รับรู้และแบบสอบถามความพึงพอใจประมาณ 10 นาที

3.4.4.5 ทำเก็บรวบรวมแบบวัดการรับรู้และแบบสอบถามความพึงพอใจกลับคืน

3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลจากการเข้าชมสื่อมัลติมีเดียผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยวิธีการสุ่ม
ตัวอย่างแบบบังเอิญ มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.5.1 ทำการเผยแพร่ URL ของสื่อมัลติมีเดียที่จัดเก็บไว้ในเว็บไซต์ยูทูป ผ่านเว็บไซต์
เฟซบุ๊ก เพื่อเป็นอีกช่องทางเผยแพร่สื่อมัลติมีเดียให้เป็นที่รู้จักของบุคคลทั่วไปเพิ่มมากขึ้น

3.5.2 ดำเนินการเก็บข้อมูลตั้งแต่วันที่ 9 - 22 ตุลาคม 2555 เป็นระยะเวลา 2 สัปดาห์
ผลปรากฏ ดังนี้

3.5.2.1 มีผู้เข้าชมที่เป็นสมาชิกเว็บไซต์ยูทูป แสดงความพึงพอใจด้วยการกดปุ่มชอบ
จำนวน 34 คน และกดปุ่มไม่ชอบ จำนวน 1 คน

3.5.2.2 มีผู้เข้าชมพิมพ์ข้อความลงบนกระดานความคิดเห็นในเว็บไซต์ยูทูป
จำนวน 12 คน

3.5.2.3 มีสถิติการเข้าชมสื่อมัลติมีเดียปรากฏในเว็บไซต์ยูทูป จำนวน 241 ครั้ง โดยมี
แหล่งที่มาของการรับชมสื่อมัลติมีเดียจากสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ได้แก่



- 1) จากเว็บไซต์เฟซบุ๊ก จำนวน 84 ครั้ง
- 2) การค้นหาโดยใส่คำสำคัญผ่านยูทูป จำนวน 57 ครั้ง
- 3) เล่นผ่านแอปพลิเคชันบนมือถือและการคัดลอก URL ลงในเบราว์เซอร์
จำนวน 56 ครั้ง
- 4) เล่นผ่านเว็บไซต์อื่น (ไม่ทราบแหล่งที่มา) จำนวน 27 ครั้ง
- 5) จากการแนะนำโดย YouTube จำนวน 9 ครั้ง
- 6) การแนะนำผ่านลิงค์วิดีโอเรื่องอื่นบน YouTube จำนวน 3 ครั้ง
- 7) การค้นหาโดยใส่คำสำคัญผ่าน Google จำนวน 2 ครั้ง
- 8) หน้าช่องของ YouTube จำนวน 1 ครั้ง
- 9) จากเว็บไซต์ Mail.live.com จำนวน 1 ครั้ง
- 10) จากเว็บไซต์ Mail.yahoo.com จำนวน 1 ครั้ง

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ศึกษาค้นคว้าได้มีการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

3.6.1 การวิเคราะห์ข้อมูลคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย ได้จากแบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย มีขั้นตอนวิเคราะห์ดังนี้

- 3.6.1.1 ตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย
- 3.6.1.2 ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เป็นรายข้อ
- 3.6.1.3 นำค่าเฉลี่ยที่ได้ไปเทียบกับเกณฑ์ประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งในการวิเคราะห์ครั้งนี้ใช้เกณฑ์ตัดสินค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์ หากไม่ผ่านเกณฑ์ต้องมีการปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น

3.6.1.4 นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปตารางประกอบความเรียง

3.6.2 การวิเคราะห์ข้อมูลวัดการรับรู้ ได้จากแบบวัดการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย มีขั้นตอนวิเคราะห์ดังนี้

- 3.6.2.1 ตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบวัดการรับรู้
- 3.6.2.2 ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เป็นรายข้อ
- 3.6.2.3 นำค่าเฉลี่ยที่ได้ไปเทียบกับเกณฑ์ประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งในการวิเคราะห์ครั้งนี้ใช้เกณฑ์ตัดสินค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์

3.6.2.4 นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปตารางประกอบความเรียง

3.6.3 การวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจ ได้จากแบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย มีขั้นตอนวิเคราะห์ดังนี้

- 3.6.2.1 ตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถามความพึงพอใจ
- 3.6.2.2 ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เป็นรายข้อ
- 3.6.2.3 นำค่าเฉลี่ยที่ได้ไปเทียบกับเกณฑ์ประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งในการวิเคราะห์ครั้งนี้ใช้เกณฑ์ตัดสินค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์



3.6.2.4 นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปตารางประกอบความเรียง
 3.6.4 การวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจ ได้จากสถิติผู้เข้าชมสื่อมัลติมีเดียผ่านสื่อสังคมออนไลน์

3.6.4.1 ผู้ศึกษาทำการเข้าไปในระบบเว็บไซต์ยูทูปตามวันและเวลาที่กำหนดไว้ เพื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลสถิติต่าง ๆ ดังนี้

1) ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าร้อยละ จากจำนวนผู้เข้าชมที่แสดงความพึงพอใจด้วยการกดปุ่มชอบ หรือกดปุ่มไม่ชอบ

2) ทำการวิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของผู้เข้าชมจากข้อความต่าง ๆ ที่ปรากฏบนกระดานแสดงความคิดเห็น

3.6.4.2 นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปตารางประกอบความเรียง

3.7 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้ศึกษาใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

3.7.1 ค่าร้อยละ หาได้จากสูตร

$$p = \frac{f}{n} \times 100$$

เมื่อ p แทน ค่าร้อยละ
 f แทน ค่าความถี่ที่ต้องการแปลงเป็นร้อยละ
 n แทน จำนวนประชากรทั้งหมด

3.7.2 ค่าเฉลี่ย หาได้จากสูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2553: 102)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

เมื่อ \bar{x} แทน ค่าคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง
 $\sum_{i=1}^n x_i$ แทน ผลรวมของคะแนนในกลุ่มตัวอย่าง
 n แทน ผู้ตอบแบบสอบถาม



3.7.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน หาได้จากสูตร (บุญชม ศรีสะอาด, 2553: 103)

$$S.D. = \frac{\sqrt{n\sum x^2 - (\sum x)^2}}{n(n-1)}$$

เมื่อ	$S.D.$	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	x	แทน	คะแนนแต่ละคน
	$\sum x^2$	แทน	ผลรวมคะแนนแต่ละคนยกกำลังสอง
	$(\sum x)^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง
	n	แทน	ผู้ตอบแบบสอบถาม



บทที่ 4

ผลการศึกษาค้นคว้า

การประเมินผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ในครั้งนี้ ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล และเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

- 4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
- 4.2 ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
- 4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ศึกษาค้นคว้าได้ใช้สัญลักษณ์ในการเสนอผลวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

- \bar{x} หมายถึง ค่าเฉลี่ย
 $S.D.$ หมายถึง ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 n หมายถึง จำนวนประชากร

4.2 ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ได้แบ่งขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

- 4.2.1 ผลการวิเคราะห์คุณภาพสื่อมัลติมีเดียจากผู้เชี่ยวชาญ
- 4.2.2 ผลการวิเคราะห์การรับรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียจากกลุ่มตัวอย่าง
- 4.2.3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียจากกลุ่มตัวอย่าง
- 4.2.4 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียจากผู้เข้าชมผ่านสื่อสังคมออนไลน์

4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.3.1 ผลการวิเคราะห์คุณภาพสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ โดยผู้เชี่ยวชาญ ผลปรากฏดังตาราง 3



ตาราง 3 การวิเคราะห์คุณภาพสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชน
จังหวัดบุรีรัมย์ โดยผู้เชี่ยวชาญ

คุณภาพสื่อมัลติมีเดีย	\bar{x}	S.D.	ระดับคุณภาพ
1.ด้านเนื้อหา			
1.1 เนื้อหาถูกต้องและมีคุณค่าทางวิชาการ	4.00	1.00	ดี
1.2 เนื้อหามีความครบถ้วน สมบูรณ์	3.67	0.58	ดี
1.3 เนื้อหาจัดเรียงลำดับได้เหมาะสม	3.67	1.53	ดี
1.4 เนื้อหามีความสอดคล้องกับ ภาพประกอบ	4.33	1.15	ดี
1.5 การใช้ภาษาถูกต้อง ชัดเจน	4.67	0.58	ดีมาก
1.6 เนื้อหามีความเหมาะสมกับเยาวชน	4.33	1.15	ดี
1.7 เนื้อหาส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมและ ศิลปวัฒนธรรมอันดีไม่ขัดต่อความ มั่นคงของชาติ	4.33	1.15	ดี
1.8 เนื้อหา มีลักษณะช่วยส่งเสริมทักษะ ประสบการณ์เรียนรู้	4.33	0.58	ดี
1.9 เนื้อหาทำให้เกิดความรู้สึกรัก ภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมของ จังหวัดบุรีรัมย์	4.00	1.73	ดี
รวม	4.15	0.99	ดี
2. ด้านการออกแบบ			
2.1 ข้อความ มีขนาด สีที่เหมาะสม	4.67	0.58	ดีมาก
2.2 ภาพนิ่ง หรือภาพถ่าย มีความคมชัด	4.67	0.58	ดีมาก



ตาราง 3 (ต่อ)

คุณภาพสื่อมัลติมีเดีย	\bar{x}	S.D.	ระดับคุณภาพ
2.3 ภาพเคลื่อนไหว มีความต่อเนื่อง ราบรื่น	4.67	0.58	ดีมาก
2.4 ภาพวีดิทัศน์ มีความคมชัด และมีมุมมองที่เหมาะสม	4.33	1.15	ดี
2.5 เสียงบรรยายมีน้ำเสียงที่ชัดเจน	4.33	0.58	ดี
2.6 ดนตรีประกอบมีทำนองที่เหมาะสม	4.67	0.58	ดีมาก
2.7 การจัดวางตำแหน่งของข้อความมี ความสัมพันธ์กับภาพประกอบ	4.33	1.15	ดี
2.8 ความเหมาะสมของสีและกราฟิก	4.67	0.58	ดีมาก
2.9 บทบรรยายเข้าใจง่าย	4.67	0.58	ดีมาก
รวม	4.56	0.64	ดีมาก
3. ด้านการนำเสนอ			
3.1 การนำเสนอข้อความ สามารถให้ ข้อมูลและสื่อความหมายได้ชัดเจน	4.33	0.58	ดี
3.2 การนำเสนอภาพนิ่ง หรือภาพถ่าย สามารถเป็นตัวแทนในการสื่อ ความหมายได้	4.33	0.58	ดี
3.3 การนำเสนอภาพเคลื่อนไหว ช่วยเพิ่มความน่าสนใจได้	4.33	1.15	ดี
3.4 การนำเสนอภาพวีดิทัศน์ ช่วยให้เกิด ความรู้สึกร่วมใจกับความเป็นจริงได้	4.67	0.58	ดีมาก
3.5 การนำเสนอเสียง ช่วยสร้างอารมณ์ ความรู้สึกร่วมใจกับเนื้อหาได้	4.00	1.00	ดี
3.6 การนำเสนอมีความต่อเนื่อง	3.67	1.53	ดี
3.7 การนำเสนอในระยะเวลา 6 นาที มีความเหมาะสม	3.67	0.58	ดี
3.8 การนำเสนอภาพกับเสียงมีความสัมพันธ์กัน	4.33	1.15	ดี
3.9 การนำเสนอสื่อผ่านเว็บไซต์ยูทูป ดอทคอมมีความเหมาะสม	4.00	1.00	ดี
รวม	4.15	0.86	ดี
โดยรวม	4.29	0.85	ดี



จากตาราง 3 พบว่า ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าระดับคุณภาพของสื่อมัลติมีเดียเพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ โดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.29, S.D. = 0.85$)

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ด้านการออกแบบ อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.56, S.D. = 0.64$) รองลงมาคือด้านเนื้อหา อยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.15, S.D. = 0.99$) และด้านการนำเสนอ อยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.15, S.D. = 0.86$)

เมื่อพิจารณาด้านเนื้อหาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด อยู่ในระดับดีมาก จำนวน 1 ข้อ ได้แก่ ข้อ 1.5) การใช้ภาษาถูกต้องชัดเจน ($\bar{x} = 4.67, S.D. = 0.58$) และ อยู่ในระดับดี จำนวน 8 ข้อ ซึ่งข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด 2 ข้อ ได้แก่ ข้อ 1.2) เนื้อหามีความครบถ้วนสมบูรณ์ ($\bar{x} = 3.67, S.D. = 0.58$) ข้อ 1.3) เนื้อหาจัดเรียงลำดับได้เหมาะสม ($\bar{x} = 3.67, S.D. = 1.53$)

เมื่อพิจารณาด้านการออกแบบเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด อยู่ในระดับดีมาก จำนวน 6 ข้อ ได้แก่ ข้อ 2.1) ข้อความ มีขนาด สีที่เหมาะสม ข้อ 2.2) ภาพนิ่ง หรือภาพถ่ายมีความคมชัด ข้อ 2.3) ภาพเคลื่อนไหว มีความต่อเนื่องราบรื่น ข้อ 2.6) ดนตรีประกอบมีทำนองที่เหมาะสม ข้อ 2.8) ความเหมาะสมของสีและกราฟิก ข้อ 2.9) บทบรรยายเข้าใจง่าย ซึ่งมีค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากัน ($\bar{x} = 4.67, S.D. = 0.58$) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด อยู่ในระดับดี จำนวน 3 ข้อ ได้แก่ ข้อ 2.4) ภาพวิดิทัศน์มีความคมชัดและมุกกล้องเหมาะสม ($\bar{x} = 4.33, S.D. = 1.15$) ข้อ 2.5) เสียงบรรยายมีน้ำเสียงที่ชัดเจน ($\bar{x} = 4.33, S.D. = 0.58$) ข้อ 2.7) การจัดวางตำแหน่งของข้อความมีความสัมพันธ์กับภาพประกอบ ($\bar{x} = 4.33, S.D. = 1.15$)

เมื่อพิจารณาด้านการนำเสนอเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด อยู่ในระดับดีมาก จำนวน 1 ข้อ ได้แก่ ข้อ 3.4) การนำเสนอภาพวิดิทัศน์ ช่วยให้เกิดความรู้สึกร่วมใจไปกับความเป็นจริงได้ และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด อยู่ในระดับดี จำนวน 8 ข้อ ซึ่งข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด 2 ข้อ ได้แก่ ข้อ 3.6) การนำเสนอมีความต่อเนื่อง ($\bar{x} = 3.67, S.D. = 1.53$) ข้อ 3.7) การนำเสนอในระยะเวลา 6 นาทีที่มีความเหมาะสม ($\bar{x} = 3.67, S.D. = 0.58$)

4.3.2 ผลการวิเคราะห์การรับรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ จากกลุ่มตัวอย่าง ผลปรากฏดังตาราง 4



ตาราง 4 การวิเคราะห์การรับรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชน จังหวัดบุรีรัมย์ จากกลุ่มตัวอย่าง

การรับรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดีย	\bar{x}	<i>S.D.</i>	ระดับการรับรู้
1. นักศึกษาได้รับรู้ประวัติศาสตร์จังหวัดบุรีรัมย์	4.05	0.73	มาก
2. นักศึกษาได้รับรู้ถึงประติมากรรมของจังหวัดบุรีรัมย์	4.18	0.69	มาก
3. นักศึกษาได้รับรู้ถึงโบราณสถานของจังหวัดบุรีรัมย์	4.35	0.62	มาก
4. นักศึกษาได้รับรู้ถึงประเพณีของจังหวัดบุรีรัมย์	4.24	0.67	มาก
5. นักศึกษาได้รับรู้ถึงการละเล่นของจังหวัดบุรีรัมย์	4.20	0.64	มาก
6. นักศึกษาได้รับรู้และเข้าใจศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จังหวัดบุรีรัมย์ได้ง่ายขึ้น	4.16	0.69	มาก
7. นักศึกษาได้รับรู้และเห็นถึงความสำคัญของศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จังหวัดบุรีรัมย์	4.24	0.61	มาก
8. นักศึกษาได้รับรู้และเกิดความรู้สึภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จังหวัดบุรีรัมย์	4.27	0.70	มาก
โดยรวม	4.21	0.67	มาก

จากตาราง 4 พบว่า นักศึกษามีการรับรู้ต่อสื่อมัลติมีเดีย โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.21, S.D. = 0.67$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้ออยู่ในระดับมากทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับ ได้แก่ ข้อ 3) นักศึกษาได้รับรู้ถึงโบราณสถานของจังหวัดบุรีรัมย์ ($\bar{x} = 4.35, S.D. = 0.62$) รองลงมาคือ ข้อ 8) นักศึกษาได้รับรู้และเกิดความรู้สึภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จังหวัดบุรีรัมย์ ($\bar{x} = 4.27, S.D. = 0.70$) และอันดับ 3 มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน 2 ข้อ ได้แก่ ข้อ 4) นักศึกษาได้รับรู้ถึงประเพณีของจังหวัดบุรีรัมย์ ($\bar{x} = 4.24, S.D. = 0.67$) และข้อ 7) นักศึกษาได้รับรู้และเห็นถึงความสำคัญของศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จังหวัดบุรีรัมย์ ($\bar{x} = 4.24, S.D. = 0.61$)

4.3.3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ ผลปรากฏดังตาราง 5



ตาราง 5 การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น
สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์

ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย	\bar{x}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านเนื้อหา			
1.1 เนื้อหาที่นำเสนอมีความครบถ้วนสมบูรณ์	3.72	0.78	มาก
1.2 เนื้อหามีการใช้ภาษาถูกต้อง ชัดเจน	4.23	0.71	มาก
1.3 เนื้อหาที่นำเสนอทำให้เข้าใจได้ง่าย	4.28	0.62	มาก
1.4 เนื้อหามีความเหมาะสมกับเยาวชน	4.33	0.63	มาก
1.5 เนื้อหาทำให้เกิดความรู้สึภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดบุรีรัมย์	4.37	0.61	มาก
รวม	4.14	0.69	มาก
2. ด้านการออกแบบ			
2.1 เสียงบรรยายมีน้ำเสียงที่ชัดเจน	4.30	0.68	มาก
2.2 เสียงดนตรีประกอบมีทำนองที่เหมาะสม	4.40	0.62	มาก
2.3 การจัดวางตำแหน่งของข้อความมีความสัมพันธ์กับภาพประกอบ	4.29	0.64	มาก
2.4 ความเหมาะสมของสีและกราฟิก	4.33	0.61	มาก
2.5 คุณภาพโดยรวมของการออกแบบข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ภาพวีดิทัศน์ และเสียง	4.27	0.60	มาก
รวม	4.32	0.63	มาก
3. ด้านการนำเสนอ			
3.1 การนำเสนอมีความต่อเนื่อง	4.41	0.61	มาก
3.2 การนำเสนอสื่อในระยะเวลา 6 นาทีมีความเหมาะสม	3.93	0.76	มาก



ตาราง 5 (ต่อ)

ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย	\bar{x}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
3.3 การนำเสนอภาพกับเสียงมีความสัมพันธ์กัน	4.26	0.67	มาก
3.4 การนำเสนอสื่อผ่านเว็บไซต์ยูทูป ดอทคอมมีความเหมาะสม	4.24	0.69	มาก
3.5 การนำเสนอมีความน่าสนใจ	4.17	0.69	มาก
รวม	4.20	0.68	มาก
โดยรวม	4.22	0.67	มาก

จากตาราง 5 พบว่า ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.22, S.D. = 0.67$)

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ การออกแบบ ($\bar{x} = 4.32, S.D. = 0.63$) รองลงมาคือ ด้านการนำเสนอ ($\bar{x} = 4.20, S.D. = 0.68$) และด้านเนื้อหา ($\bar{x} = 4.14, S.D. = 0.69$)

เมื่อพิจารณาด้านเนื้อหาเป็นรายข้อ พบว่า อยู่ในระดับมากทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับ ได้แก่ ข้อ 1.5) เนื้อหาทำให้เกิดความรู้สึกภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดบุรีรัมย์ ($\bar{x} = 4.37, S.D. = 0.61$) ข้อ 1.4) เนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับเยาวชน ($\bar{x} = 4.33, S.D. = 0.63$) และข้อ 1.3) เนื้อหาที่นำเสนอทำให้เข้าใจได้ง่าย ($\bar{x} = 4.28, S.D. = 0.62$)

เมื่อพิจารณาด้านการออกแบบเป็นรายข้อ พบว่า อยู่ในระดับมากทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับ ได้แก่ ข้อ 2.2) เสียงดนตรีประกอบมีทำนองที่เหมาะสม ($\bar{x} = 4.40, S.D. = 0.62$) ข้อ 2.4) ความเหมาะสมของสีและกราฟิก ($\bar{x} = 4.33, S.D. = 0.61$) และข้อ 2.1) เสียงบรรยายมีน้ำเสียงที่ชัดเจน ($\bar{x} = 4.30, S.D. = 0.68$)

เมื่อพิจารณาด้านการนำเสนอเป็นรายข้อ พบว่า อยู่ในระดับมากทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับ ได้แก่ ข้อ 3.1) การลำดับการนำเสนอมีความต่อเนื่อง ($\bar{x} = 4.41, S.D. = 0.61$) ข้อ 3.3) การนำเสนอภาพกับเสียงมีความสัมพันธ์กัน ($\bar{x} = 4.26, S.D. = 0.67$) และ ข้อ 3.4) การนำเสนอสื่อผ่านเว็บไซต์ยูทูปมีความเหมาะสม ($\bar{x} = 4.24, S.D. = 0.69$)

4.3.4 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ จากผู้เข้าชมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ผลปรากฏดังตาราง 6



ตาราง 6 ความพึงพอใจโดยการกดปุ่มชอบ หรือกดปุ่มไม่ชอบ จากผู้เข้าชมที่ลงชื่อเข้าใช้เว็บไซต์ยูทูป

สัปดาห์	วันที่	กดปุ่ม ชอบ	กดปุ่ม ไม่ชอบ
1	9 – 15 ตุลาคม 2555	24	0
2	16 – 22 ตุลาคม 2555	10	1
รวม		34	1
คิดเป็นร้อยละ		97.10	2.80

จากตาราง 6 พบว่า มีผู้เข้าชมที่ลงชื่อเข้าใช้เว็บไซต์ยูทูปรวมจำนวน 35 คน โดยมีผู้เข้าชมกดปุ่มชอบ จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 97.10 และกดปุ่มไม่ชอบ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 2.80



บทที่ 5

บทสรุป

การศึกษาค้นคว้าอิสระเรื่องการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ ในครั้งนี้ศึกษาได้สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

5.1 วัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า

5.2 สรุปผล

5.3 อภิปรายผล

5.4 ข้อเสนอแนะ

5.1 วัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า

5.1.1 เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์

5.1.2 เพื่อศึกษาการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างหลังการชมสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น

5.1.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างหลังการชมสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น

5.1.4 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เข้าชมสื่อมัลติมีเดียผ่านสื่อสังคมออนไลน์

5.2 สรุปผล

จากการศึกษาค้นคว้า เรื่องการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ ซึ่งผลการศึกษาพบว่า

5.2.1 การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ มีกระบวนการสร้าง 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1. ขั้นวิเคราะห์ 2. ขั้นตอนออกแบบ 3. ขั้นตอนการพัฒนา 4. ขั้นตอนทดลองใช้ 5. ขั้นตอนประเมินผล พบว่า มีผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ โดยรวมอยู่ในระดับดี

5.2.2 การรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ พบว่าผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง โดยรวมอยู่ในระดับมาก

5.2.3 ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ พบว่าผลความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง โดยรวมอยู่ในระดับมาก

5.2.4 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจจากผู้เข้าชมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ พบว่า ผู้เข้าชม จำนวน 35 คน กดปุ่มชอบ คิดเป็นร้อยละ 97.10



5.3 อภิปรายผล

ผลจากการศึกษาค้นคว้า เรื่องการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ นำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

5.3.1 สื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ ที่ผู้ศึกษาได้พัฒนาขึ้น ได้รับการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน และเมื่อนำค่าเฉลี่ยที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูล มาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย โดยปรับปรุงมาจากแนวคิดของ บุญชม ศรีสะอาด (2545: 69 - 70) พบว่า สื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ โดยรวมอยู่ในระดับดี เมื่อพิจารณาผลการประเมินเป็นรายด้านพบว่า ผลการประเมินอยู่ในระดับดีมาก 1 ด้าน ได้แก่ ด้านการออกแบบ นอกนั้นอยู่ในระดับดี อย่างไรก็ตาม จากผลการศึกษาในรายข้อพบว่า มีข้อสารสนเทศบางประการที่น่าสนใจและสามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

ในด้านออกแบบสื่อมัลติมีเดียผู้ศึกษาได้นำองค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดียชนิดต่าง ๆ มาพัฒนา ได้แก่ การเลือกใช้ข้อความที่สามารถสื่อความหมายได้ชัดเจน การเลือกใช้ภาพวิดิทัศน์และภาพนิ่งที่มีคุณภาพคมชัด การเลือกใช้ภาพเคลื่อนไหวเพื่อเป็นสื่อดึงดูดความน่าสนใจจากผู้ชม การเลือกใช้ดนตรีประกอบที่เหมาะสมกับเนื้อหา ตลอดจนการกำหนดโทนสีของสื่อมัลติมีเดียและการเขียนบทบรรยายที่สามารถสื่อสารให้เข้าใจได้ง่าย มาผสมผสานเข้ากับหลักการออกแบบและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียอย่างมีลำดับขั้น โดยผู้ศึกษาได้ดัดแปลงขั้นตอนการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียมาจากการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ของ ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2546: 84) ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์ ขั้นที่ 2 การออกแบบ ขั้นที่ 3 การพัฒนาบทเรียน ขั้นที่ 4 การทดลอง ขั้นที่ 5 การประเมินผล ซึ่งขั้นตอนดังกล่าว ช่วยให้ผู้ศึกษาสามารถกำหนดแนวคิดได้อย่างชัดเจนว่า จะพัฒนาและออกแบบสื่อมัลติมีเดียอย่างไร ใช้ระยะเวลาในการนำเสนอเท่าใดจึงจะเหมาะสม สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ ประยุทธ์การ พรประเสริฐ (2548: 105) ได้ทำการออกแบบระบบสื่อประสม เรื่อง มิตตวินทุกชาดกและราโฆวาทชาดก เพื่อนำไปทดลองใช้ในการเรียนการสอน และได้พบว่าระบบมัลติมีเดียที่สร้างขึ้นได้ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่นักเรียน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างเป็นอย่างมากเนื่องจากสื่อที่สร้างขึ้นมีระยะเวลาการนำเสนอไม่ยาวนานเกินไปใช้ภาพเคลื่อนไหวและการพากย์เสียงประกอบกับเสียงดนตรีเพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจของผู้เรียน และสอดคล้องกับ ธาณินทร์ หงษา (2553: 99 - 105) ได้พัฒนาสื่อมัลติมีเดีย เรื่อง ไดโนเสาร์ที่ภูกุ่มข้าว จังหวัดกาฬสินธุ์ สำหรับผู้เข้าชมสื่อมัลติมีเดียผ่านระบบออนไลน์ พบว่า การนำองค์ประกอบ ตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง วิดิโอ มาผสมผสานเข้าด้วยกัน สามารถนำมาใช้พัฒนาสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ผ่านระบบออนไลน์เพื่อส่งเสริมความรู้ และสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีผลการประเมินสื่อมัลติมีเดียจากผู้เชี่ยวชาญโดยรวมอยู่ในระดับดี

5.3.2 ผลการศึกษาการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียที่ผู้ศึกษาได้พัฒนาขึ้น โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้ออยู่ในระดับมากทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด ได้แก่ นักศึกษาได้รับรู้ถึงศิลปวัฒนธรรมด้านโบราณสถานของจังหวัดบุรีรัมย์ รองลงมาคือ นักศึกษาได้รับรู้และเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จังหวัดบุรีรัมย์ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าสื่อมัลติมีเดียที่ผู้ศึกษาพัฒนาขึ้น ได้กำหนดเนื้อหาจากการวิเคราะห์เอกสารงานวิจัยเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม



ท้องถิ่นจังหวัดบุรีรัมย์ โดยเลือกหัวเรื่องสำคัญและน่าสนใจ นำมาพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อให้นักศึกษาได้รับความรู้ ทั้งด้านประติมากรรม โบราณสถาน และประเพณีการละเล่น ซึ่งสิ่งเหล่านี้มีเพียงบางคนที่เคยรับรู้มาก่อนและอีกหลายคนยังไม่เคยได้รับรู้ เมื่อนักศึกษาได้รับชมสื่อมัลติมีเดียจะได้ความรู้เรื่องประวัติและสถานที่ค้นพบประติมากรรม ความรู้เรื่องด้านโบราณสถานที่จะกระจายอยู่ตามพื้นที่ต่าง ๆ ของจังหวัดบุรีรัมย์เพิ่มขึ้นอีกหลายแห่ง และประเพณีการละเล่นต่าง ๆ ที่ยังไม่เป็นที่รู้จัก อีกทั้งสื่อมัลติมีเดียที่ผู้ศึกษาพัฒนาขึ้นยังได้สอดแทรกประวัติศาสตร์ของจังหวัดบุรีรัมย์ด้วยภาพวิดิทัศน์เพื่อเป็นการสร้างความสนใจให้นักศึกษาเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนมากยิ่งขึ้น

ซึ่งสอดคล้องกับ เสาวนีย์ ลิกขาบัณฑิต (2540: 292 - 293) กล่าวว่า วิดิทัศน์สามารถจัดอุปสรรคด้านเวลาและระยะทางออกไป สามารถนำเอาประสบการณ์โลกภายนอกเข้ามาเสริมในบทเรียนได้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจต่อบทเรียนอย่างจริงจังและเกิดการเรียนรู้ในระยะเวลาอันสั้น และยังสอดคล้องกับ ธรรมรงค์ สัมเกิด (2548: 73 -75) ได้ทำการพัฒนาสื่อวิดิทัศน์ เรื่อง การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมศิลปกรรมท้องถิ่น ของอำเภอเมืองสมุทรสาครสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดใหญ่จอมปราสาท อำเภอเมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร พบว่า การสอนโดยระบบวิดิทัศน์เป็นการให้ความรู้แก่ผู้เรียน ให้รู้จักการเห็นคุณค่าและความสำคัญของแหล่งศิลปกรรม โดยการนำเสนอข้อมูลที่ละเอียดหรือเป็นขั้นตอนที่มีการเรียงลำดับเนื้อหาไว้เป็นอย่างดีช่วยให้ผู้เรียนไม่สับสนสามารถจดจำเรื่องราวได้ง่าย ดังนั้นจะเห็นได้ว่าสื่อวิดิทัศน์ไม่ได้ให้ความรู้แต่เพียงอย่างเดียวยังเป็นสื่อที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่ายกว่าการเรียนแบบปกติ เป็นสื่อการศึกษาที่ให้ผลทางการรับรู้สูงมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งการรับรู้ของคนเราจะมาจากการเห็นร้อยละ 75 การฟังร้อยละ 13 การสัมผัสร้อยละ 6 การสัมผัสจับต้องร้อยละ 6 การชิมรสร้อยละ 3 การได้กลิ่นร้อยละ 3 ดังนั้น วิดิทัศน์มีผลรวมของการรับรู้ได้ถึงร้อยละ 88 คือการเห็นและการฟัง

5.3.3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อมัลติมีเดียที่ผู้ศึกษาได้พัฒนาขึ้น โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน 3 ด้าน คือ การออกแบบ ด้านการนำเสนอ ด้านเนื้อหา พบว่าอยู่ในระดับมากทุกด้าน และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีข้อสารสนเทศบางประการที่น่าสนใจและสามารถนำมาอภิปรายผล ได้ดังนี้

ความพึงพอใจของนักศึกษาเป็นรายข้ออยู่ในระดับมากทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดในแต่ละด้าน ได้แก่ เนื้อหาทำให้เกิดความรู้สึกภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดบุรีรัมย์ การออกแบบเสียงดนตรีประกอบมีทำนองที่เหมาะสม การนำเสนอมีความต่อเนื่อง ทั้งนี้กล่าวได้ว่าสื่อมัลติมีเดียที่ผู้ศึกษาได้พัฒนาขึ้นสามารถบรรลุวัตถุประสงค์และตอบสนองความต้องการของกลุ่มตัวอย่างได้ ซึ่งเป็นผลมาจากความชอบและการยอมรับ การมีเจตคติที่ดีต่อสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ ที่ผู้ศึกษาได้นำหลักการมาจากแนวคิดของ วชิระ อินทรอุดม (2541: 21) ที่กล่าวว่า การพิจารณาปัจจัยสำคัญในการออกแบบสื่อมัลติมีเดียจะช่วยให้ผู้ออกแบบสามารถจำกัดกรอบแนวคิดได้อย่างชัดเจนว่าจะพัฒนาสื่อเพื่อวัตถุประสงค์อะไร จะใช้สารสนเทศแบบใด ใช้ในสภาพแวดล้อมอย่างไร มีข้อจำกัดด้านงบประมาณ วัสดุอุปกรณ์ บุคคลากรที่เกี่ยวข้องในการผลิตและเผยแพร่ ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้นำไปสู่การสร้างสื่อได้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้

สอดคล้องกับ เทวิน ศรีดาโคตร (2552: 117 - 120) ได้ทำการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียช่วยการสืบค้นและให้บริการข้อมูลสารสนเทศของห้องสมุด สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี พบว่าสื่อมัลติมีเดียสามารถแก้ปัญหาการสืบค้นข้อมูลสารสนเทศได้ นักศึกษาผู้ใช้บริการมีความพึงพอใจ



โดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยนักศึกษาผู้ใช้บริการมีความพึงพอใจในด้าน การใช้สื่อตัวอักษรมีความเด่น น่าสนใจสวยงาม สีพื้นมีความเด่น น่าสนใจสวยงาม การจัดลำดับขั้นตอนการนำเสนอ และขนาดตัวอักษร มีความเหมาะสม และยังสอดคล้องกับ ศราวุธ จิตพิไล (2551: 82 - 84) ได้ทำการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย พิพิธภัณฑ์กลุ่มชาติพันธุ์ไทยโซ่ อำเภอกุสุมาลย์ จังหวัดสกลนคร โดยมีผลการศึกษาความพึงพอใจของ ประชาชนที่มีต่อสื่อมัลติมีเดีย โดยใช้กลุ่มตัวอย่างจากนักท่องเที่ยวที่เข้าชมศูนย์วัฒนธรรมไทยโซ่ อำเภอ กุสุมาลย์จังหวัดสกลนคร จำนวน 70 คน พบว่า ระดับความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก และระดับ ความพึงพอใจด้านการใช้งาน ด้านเทคนิคการนำเสนอ ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับมากทุกด้าน

5.3.4 ผลการศึกษาความพึงพอใจจากผู้เข้าชมสื่อมัลติมีเดียที่ผู้ศึกษาพัฒนาขึ้น ผ่านสื่อ สังคมออนไลน์ พบว่า การตัวอย่างแบบสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญตั้งแต่วันที่ 9 - 22 ตุลาคม 2555 มีผู้เข้าชม จำนวน 34 คน กดปุ่มชอบ คิดเป็นร้อยละ 97.10 และผู้เข้าชม จำนวน 1 คน กดปุ่มไม่ชอบ คิดเป็น ร้อยละ 2.80 โดยมียอดการเข้าชมสื่อมัลติมีเดีย จำนวน 241 ครั้ง สามารถพิจารณาแหล่งที่มาของการ รับชมสื่อมัลติมีเดียได้ดังนี้ มีผู้เข้าชมผ่านเว็บไซต์เฟซบุ๊ก คิดเป็นร้อยละ 34.70 รองลงมาคือ การค้นหา โดยใส่คำสำคัญผ่านยูทูป คิดเป็นร้อยละ 23.70 เล่นผ่านแอปพลิเคชันบนมือถือกับการคัดลอก URL ลงในเบราว์เซอร์ คิดเป็นร้อยละ 23.20 และจากเครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์อื่นๆ คิดเป็นร้อยละ 18.40 กล่าวได้ว่าสื่อมัลติมีเดียที่ผู้ศึกษาพัฒนาขึ้นสามารถแบ่งปันและเผยแพร่สื่อมัลติมีเดียให้กับผู้อื่นที่อยู่ใน เครือข่ายอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ได้ อีกทั้งผู้เข้าชมยังสามารถรับชมได้ทุกที่ทุกเวลาผ่านทาง แอปพลิเคชันบนมือ และด้วยความนิยมของเว็บไซต์เฟซบุ๊กผู้ศึกษาสามารถใช้เป็นแหล่งในการเผยแพร่ สื่อมัลติมีเดียได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งมีเครือข่ายที่ให้บริการสนับสนุนการเข้าชมสื่อมัลติมีเดียผ่าน เว็บไซต์ต่าง ๆ โดยที่ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายใด ๆ ตลอดจนเครื่องมือของเว็บไซต์ยูทูปที่ช่วยให้ผู้ศึกษา สามารถวิเคราะห์ตรวจสอบการเข้าถึงสื่อมัลติมีเดีย และเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้เข้าชมร่วมแสดงความพึง พพอใจโดยการกดปุ่มชอบ หรือกดปุ่มไม่ชอบ หรือการแสดงข้อคิดเห็นต่าง ๆ ลงในกระดานความคิดเห็น ได้ โดยในครั้งนี้มีผู้เข้าชมจำนวน 12 คน ส่งข้อความลงบนกระดานความคิดเห็น ซึ่งส่วนใหญ่เป็น ข้อความให้กำลังใจผู้สร้างสื่อมัลติมีเดียและมีข้อความบางส่วนแสดงความพึงพอใจเกี่ยวกับความรู้ที่ได้รับ จากการรับชมสื่อมัลติมีเดียที่ผู้ศึกษาพัฒนาขึ้น

ซึ่งสอดคล้องกับ ศิริวุฒิ บัวสมาน (2554: 45) ได้ทำการศึกษา เรื่องผลของการใช้สื่อ มัลติมีเดียจากเว็บไซต์ยูทูป ในการจัดกระบวนการเรียนรู้วิชาเคมี 5 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยพบว่า การใช้สื่อมัลติมีเดียจากเว็บไซต์ยูทูปในการจัดกระบวนการเรียนรู้ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อ การจัดการเรียนรู้ของครูอยู่ในระดับมากที่สุด และนักเรียนแสดงความคิดเห็นถึงผลของการใช้สื่อ มัลติมีเดียจากเว็บไซต์ยูทูปในการจัดกระบวนการเรียนรู้ ดังนี้ ข้อดี คือ มีความสะดวกและรวดเร็วมากใน การเข้าสู่เนื้อหาที่เรียน สามารถเรียนรู้จากวีดิทัศน์บรรยายได้อย่างสะดวก เหมือนเป็นการเปิดโลกกว้าง ในวิชา ได้เห็นในสิ่งที่ภายในห้องเรียนไม่มี ได้เห็นในสิ่งที่น่าตื่นตา ตื่นใจ ดึงดูดทำให้อยากศึกษามากขึ้น



5.4 ข้อเสนอแนะ

5.4.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลไปใช้

5.4.1.1 ควรนำสื่อมัลติมีเดียที่ผู้ศึกษาได้พัฒนาขึ้น ไปใช้เป็นสื่อทางเลือกในการเรียนการสอนในระดับประถมและระดับมัธยมศึกษาเพื่อเป็นการเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จังหวัดบุรีรัมย์ ให้กับเด็กเยาวชนอีกทางหนึ่ง

5.4.1.2 ควรนำสื่อมัลติมีเดียที่ผู้ศึกษาได้พัฒนาขึ้น ไปใช้เป็นสื่อทางเลือกในการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวจังหวัดบุรีรัมย์

5.4.2 ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าต่อไป

5.4.2.1 สื่อมัลติมีเดียที่ผู้ศึกษาได้พัฒนาขึ้น สามารถเสริมสร้างการเรียนรู้โดยผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้ และเพื่อให้เป็นที่ยอมรับในระดับสากลควรทำบทบรรยายเป็นภาษาอังกฤษด้วย

5.4.2.1 สื่อมัลติมีเดียที่ผู้ศึกษาได้พัฒนาขึ้นช่วยสร้างความน่าสนใจและมีความสำคัญอีกทางหนึ่งในการนำเสนอภาพรวมของจังหวัดบุรีรัมย์ ในการศึกษาครั้งต่อไปควรมีการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียตามความต้องการในระดับท้องถิ่นอื่น ๆ เช่น อำเภอ ตำบล หมู่บ้าน เป็นต้น



เอกสารอ้างอิง



บรรณานุกรม

- กรมศิลปากร. (2510). รายงานการสำรวจและขุดแต่งโบราณวัตถุสถานในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาค 2 พ.ศ. 2503-2504. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร.
- กฤษมันต์ วัฒนานรงค์. (2546). ทฤษฎีการเผยแพร่และการยอมรับนวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2541). การศึกษาลีอวลชนด้วยทฤษฎีวิพากษ์ แนวคิดและตัวอย่างงานวิจัย. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์.
- _____ . (2544). ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา. กรุงเทพฯ: บริษัทเอ็ดมันเพรสโปรดักส์จำกัด.
- กิตติศักดิ์ ชาติ. (2549). ความพึงพอใจของคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐานต่อคุณลักษณะของผู้เรียนตามมาตรฐานการศึกษา ด้านผู้เรียนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเลย เขต 1. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2536). เทคโนโลยีการศึกษาร่วมสมัย. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: เอ็ดมันเพรสโปรดักส์จำกัด, 2536.
- _____ . (2540). เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เกษม จันทรแก้ว. (2543). วิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- จรุงศักดิ์ พันธุ์วิเศษ. (2543). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อวิชาพลศึกษากับความพึงพอใจในการเรียนการสอน กิจกรรมพลศึกษาของศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- จังหวัดบุรีรัมย์. (2543). 223 ปี บุรีรัมย์. บุรีรัมย์: โรงพิมพ์ต่อเขตบุรีรัมย์.
- ฉลองชัย สุรวฒนบุรณ. (2528). การคัดเลือกใช้สื่อการสอน. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ชาญชัยณรงค์ ทรงศาศรี. (2551). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในการดำเนินชีวิตตามปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง โดยใช้หลักการทางสิ่งแวดล้อมศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ชาญณรงค์ ศิริอำพันธ์กุล. (2543). สารสนเทศการเรียนรู้ เรื่อง ท้องถิ่นบุรีรัมย์. บุรีรัมย์: เรวัตการพิมพ์.
- ชูชีพ อ่อนโคกสูง. (2522). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2546). เทคโนโลยีการศึกษา ทฤษฎีและการวิจัย. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. (2546). Multimedia ฉบับพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: ไทยเจริญการพิมพ์.
- ทิตนา แคมมณี และคณะ. (2542). กระบวนการเรียนรู้: ความหมายแนวทางการพัฒนาและปัญหาข้อใจ. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- _____ . (2545). รูปแบบการเรียนการสอน : ทางเลือกที่หลากหลาย. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เทวิน ศรีดาโคตร. (2552). สื่อมัลติมีเดียช่วยการสืบค้นและให้บริการข้อมูลสารสนเทศของห้องสมุดสำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.



- เทียนชัย ให้ศิริกุล. (2538). *บทบาทของประชาชนในท้องถิ่นที่มีต่อการอนุรักษ์และส่งเสริมสิ่งแวดล้อม ศิลปกรรม กรณีศึกษา ปราสาทหินพนมรุ้งและปราสาทกุสุมาลย์ จังหวัดบุรีรัมย์*. วิทยาลัยปริญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ธรรมรงค์ สัมเกิด. (2548). *การพัฒนาสื่อวีดิทัศน์ เรื่อง การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมศิลปกรรมท้องถิ่น ของอำเภอเมืองสมุทรสาคร สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดใหญ่ จอมปราสาท อำเภอเมืองสมุทรสาคร จังหวัดสมุทรสาคร*. สารนิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ธีรศานต์ ไหลหลั่ง. (2549). *การออกแบบและประเมินชุดสื่อมัลติมีเดียวิชาการถ่ายภาพทางการศึกษา ตามโมเดลการออกแบบของกานเยและบริกส์*. กรุงเทพฯ: สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- นิคม มูสิกะคามะ. (2545). *วัฒนธรรม : บทบาทใหม่ในยุคโลกาภิวัตน์*. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). *การวิจัยเบื้องต้น*. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- _____. (2546). *การวิจัยสำหรับครู*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุปผชาติ กัททิกรณ์ และคณะ. (2544). *ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- ประยง กำประโคน. (2542). *การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจในโปรแกรมการจัดการเรียน การสอนพลศึกษาในชั้นเรียน กับโปรแกรมการจัดการแข่งขันกีฬาภายใน โรงเรียนของ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสามัญศึกษา จังหวัดนครราชสีมา*. วิทยานิพนธ์ปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ประยูทธการ พรประเสริฐ. (2548). *การออกแบบระบบสื่อประสม เรื่อง มิตตวินทุกชาติกและราโชวาท ชาติก*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- ประสาธ อิศรปริดา. (2538). *สารัตถะจิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ: นำอักษรการพิมพ์.
- ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2535). *จิตวิทยาการบริหารงานบุคคล*. กรุงเทพฯ: ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ.
- พนม ลิมอารีย์. (2548). *มปป.กลุ่มสัมพันธ์*. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม.
- พรเทพ เมืองแมน. (2544). *หลักการออกแบบและสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยโปรแกรม Authorware Professional 5*. ปัตตานี: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- ลักขณา สรวิวัฒน์. (2549). *การคิด*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ปาลีรัฐ มานะเลิศ. (2547). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ 1 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างกลุ่มที่เรียนโดยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน แบบมัลติมีเดียบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตกับการสอน โดยการสอนแบบปกติ*. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- พิมพ์เดือน จาตุรงค์กุล. (2550). *มัลติมีเดียเพื่องานนิเทศศาสตร์*. ใน: *เอกสารประกอบการสอน*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- เยาวดี วิบูลศรี. (2540). *การวัดผลและสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.



- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2546*. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2543). *การวัดด้านจิตพิสัย*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- วชิระ อินทร์อุดม. (2541). *การออกแบบการจัดองค์ประกอบสำหรับงานพิมพ์และการนำเสนอด้วยคอมพิวเตอร์_ใน สร้างสื่อการสอนด้วยแผ่นภาพโปร่งใส*. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- วรรณพร ดีมูล และคณะ. (2553). *Social Network: มิติใหม่ขององค์กร*. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยแม่โจ้.
- วรรณิ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอสัน. (2531). *ศิลปหัตถกรรมพื้นถิ่นในมิติใหม่ของคณาวิทยาและวิถีชีวิตสามัญของพื้นบ้านพื้นเมือง*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เรือนแก้วการพิมพ์.
- วิฑูร จันท์รุ่งฤทธิ์. (2548). *โปรแกรมนำเสนอพระพุทธสาวกพุทธสาวิกาและชาดกแบบมัลติมีเดีย*. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- วิยะดา ฐิติมขนิมา. (2553). *เครือข่ายสังคมออนไลน์ : แนวโน้ม ปรากฏการณ์ และจริยธรรม*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ศรารุจ จิตรพิไล. (2551). *การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียพิพิธภัณฑสถานกลุ่มชาติพันธุ์ไทยโซ่ อำเภอกุสุมาลย์ จังหวัดสกลนคร*. การศึกษาค้นคว้าอิสระปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ศิริวุฒิ บัวสมาน. (2554). *ผลของการใช้สื่อมัลติมีเดียจากเว็บไซต์ www.youtube.com ในการจัดกระบวนการเรียนรู้วิชาเคมี 5 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554*. นนทบุรี: โรงเรียนอนุราชประสิทธิ์.
- สงวน รอดบุญ. (2524). *ศิลป์กับมนุษย์*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา.
- สมศักดิ์ ศรีสันติสุข. (2544). *การศึกษาสังคมและวัฒนธรรมแนวความคิดวิธีวิทยาและทฤษฎี*. ขอนแก่น: อมรินทร์ก๊อปปี้.
- สนาติย์ กายาผาด. (2540). *พัฒนาโปรแกรมบนวินโดวส์ด้วย Multimedia Toolbook*. พิษณุโลก: สถาบันราภฏพิบูลสงคราม.
- สาโรช ไสยสมบัติ. (2529). *ความพึงพอใจในการทำงานของครูอาจารย์โรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดร้อยเอ็ด*. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม.
- สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2529). *เอกลักษณ์ของชาติ*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ.
- _____. (2528). *ความหมายวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ.
- สำลี ทองธิว. (2545). *การเผยแพร่นวัตกรรมทางการศึกษาสำหรับผู้บริหารและครูยุคปฏิรูปการศึกษา*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุจิตรา เป็ลียนรุ่ง. (2539). *การศึกษาการเปิดรับความคาดหวังและความพึงพอใจของนิสิตนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลต่อสถานีวิจัยจุฬาฯ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุริยวุฒิ สุขสวัสดิ์. ม.ร.ว. (2539). *ปราสาทเขาพนมรุ้ง*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: มติชน.
- เสาวณีย์ ลิกขาบัณฑิต. (2540). *การเขียนสำหรับการสื่อสาร*. กรุงเทพฯ: ดวงกมล.



- อรพิน จิรวัฒนศิริ. (2541). *การใช้ประโยชน์จากสื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียนศึกษาปริญญาโท ศึกษาเปรียบเทียบระหว่างมหาวิทยาลัยรัฐและเอกชนในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- อรรถศาสตร์ เวียงสงค์. (2553). *การพัฒนาสื่อความเป็นจริงเสมือนเพื่อประชาสัมพันธ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- อัครวิช ปองทอง. (2550). *การพัฒนาสื่อแอนิเมชันสามมิติเพื่อการเรียนรู้เรื่องเคมีสภาวะของแข็งเบื้องต้น*. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- เอกวิทย์ แก้วประดิษฐ์. (2537). *การวิจัยเทคโนโลยีการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- Anastasi, Anne and Double. (1968). *Psychological Testing*. 3rded. London: The McMillan Co.
- Boyle, J.P. (1966). *Process and Model Building*. New York: Prentice-Hall.
- Brown, W.B. and D.J. Moberg. (1980). *Organization Theory and Management: A Macro Approach*. New York: John Wiley and Sons.
- Dunn, C. A. (2002). An Investigation of the Effects of Computer-Assisted Reading Instruction Versus Traditional Reading Instruction on Selected High School Freshmen. *Dissertation Abstracts International*, 62(9), 3002-A, March.
- Garza, A. M. (2003). Language Acquisition Through the Use of Computer Assisted Instruction. *Masters Abstracts International*, 41(3), 669, June.
- Good, C. V. (1973). *Dictionary of Education*. New York: McGraw Hill Book Company.
- Guilford, J.P. (1967). *The Nature of Human Intelligence*. McGraw-Hill: Book Company.
- Hall, G. and Hord. S. (1974). *Change in Schools: Facilitating the Process*. New York: Albany State University of New York Press.
- Joyce B. and Weil. R. (1986). *Model and Teaching*. New York: Prentice-Hall.
- Katz, R.W. (1983). Statistical Procedures for Making Inferences about Precipitation Changes Simulated by an Atmospheric General Circulation Model. *Journal of the Atmospheric Sciences*, 40, 2193-2201.
- Keeves, J.P. (1988). *Models and Model Building*. Oxford: Pergamum Press.
- Mcquail, M. and Windahl. J. (1981). *Models and Diffusion*. New York: Brook & Cole Publishing.
- Nielsen W. (2010). Social Media Stats: Myspace Music Growing, Twitter's Big Move. [serial online] 2009. Available from: <http://blog.nielsen.com/nielsenwire/online/mobile/social-media-stats-myspacemusic-growing-twitters>. Accessed August 8.
- Roger, E. M. and Shoemaker. F. (1983). *Diffusion of Innovation*. 3rded. New York: John Wiley and Sons.
- Rogers, E. M. and Svenning L. (1969). *Change in Small Schools*. Massachusetts: Paper Presented at a Natl Working Conf.



- Rogers, Everett M. (1971). *Diffusion of Innovation*. New York: The Free Press of Glencoe.
- Rosenborg, Victoria; et al. (1993). *A Guide to Multimedia*. Indiana: New Riders Publishing.
- . (2003). *Model of the Diffusion of Innovation Theory*. New York: The Free Press of Glencoe.
- Safko, Lon and Brake, D. K. (2009). *The Social Media Bible: Tactics, Tools and Strategies for Business Success*. Hoboken. N.J.: Wiley.
- Sudbury, Susan. (1992). *School and Home Guide to IBM-Compatible Personal Computers*. Imprint Englewood Cliffs. N.J.: Prentice Hall,.
- Vaughan, Y. (1993). *Multimedia: Making it Work*. California: McGraw – Hill.
- Wolman, B.B. (1979). *Dictionary of Behavioral Science*. London: Litton Educational Publishing.
- Young, Shwu-Ching. (1997). *A Study of Learners Interactions with and Perceptions of a CD – ROM Based Instructional Program on Interactions Writing (CD – ROM, Mltimedia, Americorps*. Ohio: The Ohio State University.



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ



รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดผลประเมินผล ประกอบไปด้วย
 - 1.1 อาจารย์ ดร.สาธิต ผลเจริญ
สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
 - 1.2 อาจารย์ ดร.พัชนี กุลทานันท์
กลุ่มวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
 - 1.3 อาจารย์ ดร.สมประสงค์ เสนารัตน์
รองคณบดีวิทยาลัยการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด
2. ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย ประกอบไปด้วย
 - 2.1 รองศาสตราจารย์ ดร.สมมาตร ผลเกิด
กลุ่มวิชาประวัติศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
 - 2.2 ผู้ช่วยศาสตราจารย์กมลรัตน์ สมใจ
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
 - 2.3 ผู้ช่วยศาสตราจารย์เข็มพัทธ์ พัชรวิชญ์
สาขาภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง



ภาคผนวก ข
แบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย



แบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย

เรื่อง การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น
สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์

คำชี้แจง สื่อมัลติมีเดียที่ท่านกำลังประเมินอยู่นี้มีคุณภาพอยู่ในเกณฑ์ใด โปรดทำเครื่องหมาย ✓
ลงในช่องประเมินผลตามความคิดเห็นของท่าน

คะแนน 5	ระดับคุณภาพ	ดีมาก
คะแนน 4	ระดับคุณภาพ	ดี
คะแนน 3	ระดับคุณภาพ	ปานกลาง
คะแนน 2	ระดับคุณภาพ	พอใช้
คะแนน 1	ระดับคุณภาพ	ควรปรับปรุง

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ				
	ดีมาก (5)	ดี (4)	ปานกลาง (3)	พอใช้ (2)	ควร ปรับปรุง (1)
1.ด้านเนื้อหาของสื่อ					
1.1 เนื้อหาถูกต้องและมีคุณค่าทางวิชาการ					
1.2 เนื้อหามีความครบถ้วน สมบูรณ์					
1.3 เนื้อหาจัดเรียงลำดับได้เหมาะสม					
1.4 เนื้อหา มีความสอดคล้องกับ ภาพประกอบ					
1.5 การใช้ภาษาถูกต้อง ชัดเจน					
1.6 เนื้อหา มีความเหมาะสมกับเยาวชน					
1.7 เนื้อหาส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมและ ศิลปวัฒนธรรมอันดีไม่ขัดต่อความ มั่นคงของชาติ					
1.8 เนื้อหา มีลักษณะช่วยส่งเสริมทักษะ ประสบการณ์เรียนรู้					
1.9 เนื้อหาทำให้เกิดความรู้สึกรัก ภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมของ จังหวัดบุรีรัมย์					



รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ				
	ดีมาก (5)	ดี (4)	ปานกลาง (3)	พอใช้ (2)	ควร ปรับปรุง (1)
2. ด้านการออกแบบ					
2.1 ข้อความ มีขนาด และสีที่เหมาะสม					
2.2 ภาพนิ่ง หรือภาพถ่ายมีความคมชัด					
2.3 ภาพเคลื่อนไหว มีความต่อเนื่อง ราบรื่น					
2.4 ภาพวีดิทัศน์ มีความคมชัดและ มีมุมมองที่เหมาะสม					
2.5 เสียงบรรยายมีน้ำเสียงที่ชัดเจน					
2.6 เสียงดนตรีประกอบมีทำนองที่เหมาะสม					
2.7 การจัดวางตำแหน่งของข้อความมี ความสัมพันธ์กับภาพประกอบ					
2.8 โทนสีที่ใช้ความเหมาะสม					
2.9 บรรทัดหายเข้าใ้ง่าย					
3. ด้านการนำเสนอ					
3.1 การนำเสนอข้อความ สามารถให้ ข้อมูลและสื่อความหมายได้ชัดเจน					
3.2 การนำเสนอภาพนิ่ง หรือภาพถ่าย สามารถเป็นตัวแทนในการสื่อ ความหมายได้					
3.3 การนำเสนอภาพเคลื่อนไหว ช่วยเพิ่มความน่าสนใจได้					
3.4 การนำเสนอภาพวีดิทัศน์ ช่วยให้เกิดความรู้สึกเข้าใจกับความ เป็นจริงได้					
3.5 การนำเสนอเสียง ช่วยสร้างอารมณ์ ความรู้สึกต่อการรับรู้ได้					
3.6 การนำเสนอมีความต่อเนื่อง					



รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ				
	ดีมาก (5)	ดี (4)	ปานกลาง (3)	พอใช้ (2)	ควร ปรับปรุง (1)
3.7 การนำเสนอสื่อในระยะเวลา 6 นาที มีความเหมาะสม					
3.8 การนำเสนอภาพกับเสียงมีความ สัมพันธ์กัน					
3.9 การนำเสนอสื่อผ่านเว็บไซต์ยูทูป มีความเหมาะสม					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

()

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.



แบบประเมิน IOC คุณภาพสื่อมัลติมีเดีย

คำชี้แจง

ขอให้ท่านผู้เชี่ยวชาญได้กรุณาแสดงความคิดเห็นของท่านที่มีต่อแบบสอบถาม เรื่องการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ โดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในความคิดเห็นของท่าน

รายการประเมิน	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม (1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่เหมาะสม (-1)	
1.ด้านเนื้อหา				
1.1 เนื้อหาถูกต้องและมีคุณค่าทางวิชาการ				
1.2 เนื้อหามีความครบถ้วน สมบูรณ์				
1.3 เนื้อหาจัดเรียงลำดับได้เหมาะสม				
1.4 เนื้อหา มีความสอดคล้องกับภาพประกอบ				
1.5 การใช้ภาษาถูกต้อง ชัดเจน				
1.6 เนื้อหา มีความเหมาะสมกับเยาวชน				
1.7 เนื้อหาส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมและศิลปวัฒนธรรมอันดีไม่ขัดต่อความมั่นคงของชาติ				
1.8 เนื้อหา มีลักษณะช่วยส่งเสริมทักษะประสบการณ์เรียนรู้				
1.9 เนื้อหาทำให้เกิดความรู้สึภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดบุรีรัมย์				
2.ด้านการออกแบบ				
2.1 ข้อความ มีขนาด และสีที่เหมาะสม				
2.2 ภาพนิ่ง หรือภาพถ่ายมีความคมชัด				
2.3 ภาพเคลื่อนไหว มีความต่อเนื่องราบรื่น				
2.4 ภาพวิดิทัศน์ มีความคมชัดและมุกกล้องเหมาะสม				



รายการประเมิน	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม (1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่เหมาะสม (-1)	
2.5 เสียงบรรยายมีน้ำเสียงที่ชัดเจน				
2.6 เสียงดนตรีประกอบมีทำนองที่เหมาะสม				
2.7 การจัดวางตำแหน่งของข้อความมีความสัมพันธ์กับภาพประกอบ				
2.8 โทนมืดที่ใช้ความเหมาะสม				
2.9 บทบรรยายเข้าใจง่าย				
3. ด้านการนำเสนอ				
3.1 การนำเสนอข้อความ สามารถให้ข้อมูลและสื่อความหมายได้ชัดเจน				
3.2 การนำเสนอภาพนิ่ง หรือภาพถ่าย สามารถเป็นตัวแทนในการสื่อความหมายได้				
3.3 การนำเสนอภาพเคลื่อนไหว ช่วยเพิ่มความน่าสนใจได้				
3.4 การนำเสนอภาพวีดิทัศน์ ช่วยให้เกิดความรู้สึกเข้าใจลึกซึ้งกับความเป็นจริงได้				
3.5 การนำเสนอเสียง ช่วยสร้างอารมณ์ความรู้สึกต่อการรับรู้ได้				
3.6 การนำเสนอมีความต่อเนื่อง				
3.7 การนำเสนอสื่อในระยะเวลา 6 นาที มีความเหมาะสม				
3.8 การนำเสนอภาพกับเสียงมีความสัมพันธ์กัน				
3.9 การนำเสนอสื่อผ่านเว็บไซต์ยูทูป มีความเหมาะสม				



ภาคผนวก ค
โครงเรื่องสื่อมัลติมีเดีย



โครงเรื่องสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์

ลำดับ	ภาพ	เสียงบรรยาย
1	ภาพกราฟิกแผ่นที่ดินแดนไทย กัมพูชา	นานมาแล้ว.. ณ ดินแดนอารยธรรมเก่าแก่ ยังคงมีอาณาจักรหนึ่งขยายอำนาจปกครองแผ่ ไพศาลจากสุดเขตแผ่นดินกัมพูชา จรดเขตแดนที่ ราบสูงของไทย อาณาจักรนั้นคือ... "ขอม"...
2	ภาพกราฟิกทหารขอมค่อยๆจางหาย เหลือเพียงปราสาทร้าว	ขอม..เจริญรุ่งเรืองเรื่อยมาจนถึงช่วงปลายพุทธ ศตวรรษที่ 18 จากนั้นก็เสื่อมอำนาจลง กลายเป็น อาณาจักรที่ถูกทอดทิ้งรกร้างไปในที่สุด
3	ภาพวิดีโอที่แสดงกลุ่มคนเดินอพยบ	จนกระทั่งมีผู้คนจากหลากหลายเชื้อชาติอพยพ เข้ามาแทนชนกลุ่มเดิม และ อาศัยอยู่เรื่อยมา จนถึงการปกครองโดยราชอาณาจักรไทย ดินแดน ที่ราบสูงแห่งนี้จึงถูกขนานนามใหม่ว่า "อีสานใต้"
4	ภาพกราฟิก+ภาพถ่ายการชုตพบ โบราณสถานในอีสานใต้	ซึ่งต่อมามีนักโบราณคดีทำการสำรวจพบแหล่ง ชุมชน เมืองโบราณที่กระจายอยู่ทั่วอีสานใต้ โดย พบมากที่จังหวัดบุรีรัมย์เพียงแห่งเดียวมากถึง 144 แห่ง
5	ภาพกราฟิก+ภาพถ่ายการชูตพบ โบราณสถานในบุรีรัมย์	จึงนับได้ว่าดินแดนอันเป็นจังหวัดบุรีรัมย์ในปัจจุบัน ครั้งหนึ่งเคยเป็นที่ตั้งของอาณาจักรอันยิ่งใหญ่เป็น ดินแดนแห่งประวัติศาสตร์
6	ภาพกราฟิก+ภาพถ่าย ร.1 , ภาพมุมสูง เมืองบุรีรัมย์ ,ศาลหลักเมือง	และด้วยพระกรุณาธิคุณของพระบาทสมเด็จพระ พุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช รัชกาลที่ 1 แห่งกรุง รัตนโกสินทร์ ทรงก่อตั้งเมืองบุรีรัมย์



ลำดับ	ภาพ	เสียงบรรยาย
7	ภาพถ่ายคนอีสานใต้ในอดีต , ภาพกราฟิกรวมกิจกรรมทาง ศิลปวัฒนธรรมของบุรีรัมย์	โดยรวบรวมกลุ่มชาติพันธุ์ต่างๆ ให้อยู่รวมแผ่นดิน เดียวกัน ก่อเกิดเป็นสังคมที่อุดมสมบูรณ์ไปด้วยงาน ศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณี ที่หลากหลาย สะท้อน ถึงความเจริญก้าวหน้าทางอารยธรรมที่มีมานานนับ พันปี
8	ข้อความชื่อเรื่องการค้าสินค้าอีสาน	ดนตรีประกอบ
9	ภาพวิถีทัศน์เสริมบรรยากาศ บุรีรัมย์	ดนตรีประกอบ
10	ภาพกราฟิก “ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น บุรีรัมย์”	ดนตรีประกอบ
11	ภาพกราฟิกและภาพถ่าย+ข้อความ 1. พระเจ้าใหญ่ 2. ทวารบาล 3. พระพุทธรูปเมืองฝ้าย 4 พระคเณศ	ศิลปวัฒนธรรมด้านประติมากรรม
12	ภาพกราฟิกและภาพถ่าย+ข้อความ 1 พนมรุ้ง 2. เมืองต่ำ 3 กุฏิหนองบัวราย 4. หนองตาปล่อง 5 หนองตาปล่อง 6. ทะมอ 7 กุฏิฤๅษี 8. กุ๊สวนแดง 9 โคกจั่ว 10. หนองหงส์	ศิลปวัฒนธรรมด้านโบราณสถาน



ลำดับ	ภาพ	เสียงบรรยาย
12	ภาพกราฟิกและภาพถ่าย+ข้อความ 1. งานแข่งเรือ 2. งานขึ้นเขาพนมรุ้ง 3. งานขึ้นเขากระโดง 4 งานมหกรรมว่าวอีสาน 5 กันตรึม 7 เจริญ 8.ระบำตลก 9 มโหรีอีสานใต้	ศิลปวัฒนธรรมด้านประเพณีและการละเล่น
14	ภาพกราฟิกและภาพถ่าย+ข้อความ	จากทั้งหมดเหล่านี้คือศิลปวัฒนธรรมอันดีงามที่บรรพบุรุษของชาวบุรีรัมย์ได้สั่งสมไว้เพื่อให้เป็นมรดกของชาวบุรีรัมย์และมรดกของชาติสืบไป



ภาคผนวก ง
แบบวัดการรับรู้



แบบวัดการรับรู้

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามฉบับนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาการรับรู้ต่อสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์
2. วิธีตอบแบบสอบถาม ให้นักศึกษาอ่านข้อความแล้วพิจารณาว่ามีความรู้สึกตรงกับคำตอบใด ก็ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องนั้น
3. กรุณาตอบแบบสอบถามทุกข้อ

รายการประเมิน	ระดับการรับรู้				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
1. นักศึกษาได้รับรู้ประวัติศาสตร์จังหวัดบุรีรัมย์					
2. นักศึกษาได้รับรู้ถึงศิลปวัฒนธรรม ด้านประติมากรรมของจังหวัดบุรีรัมย์					
3. นักศึกษาได้รับรู้ถึงศิลปวัฒนธรรม ด้านโบราณสถานของจังหวัดบุรีรัมย์					
4. นักศึกษาได้รับรู้ถึงศิลปวัฒนธรรม ด้านประเพณีของจังหวัดบุรีรัมย์					
5. นักศึกษาได้รับรู้ถึงศิลปวัฒนธรรม ด้านการละเล่นของจังหวัดบุรีรัมย์					
6. นักศึกษาได้รับรู้และเข้าใจศิลปวัฒนธรรม ท้องถิ่น จังหวัดบุรีรัมย์ได้ง่ายขึ้น					
7. นักศึกษาได้รับรู้และเห็นถึงความสำคัญของ ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จังหวัดบุรีรัมย์					
8. นักศึกษาได้รับรู้และเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจใน ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จังหวัดบุรีรัมย์					



แบบประเมิน IOC (วัดการรับรู้)

คำชี้แจง

ขอให้ท่านผู้เชี่ยวชาญได้กรุณาแสดงความคิดเห็นของท่านที่มีต่อแบบสอบถาม เรื่องการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ โดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในความคิดเห็นของท่าน

รายการประเมิน	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม (1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่เหมาะสม (-1)	
1. นักศึกษาได้รับรู้ประวัติศาสตร์จังหวัดบุรีรัมย์				
2. นักศึกษาได้รับรู้ถึงศิลปวัฒนธรรมด้านประติมากรรมของจังหวัดบุรีรัมย์				
3. นักศึกษาได้รับรู้ถึงศิลปวัฒนธรรมด้านโบราณสถานของจังหวัดบุรีรัมย์				
4. นักศึกษาได้รับรู้ถึงศิลปวัฒนธรรมด้านประเพณีของจังหวัดบุรีรัมย์				
5. นักศึกษาได้รับรู้ถึงศิลปวัฒนธรรมด้านการละเล่นของจังหวัดบุรีรัมย์				
6. นักศึกษาได้รับรู้และเข้าใจศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จังหวัดบุรีรัมย์ได้ง่ายขึ้น				
7. นักศึกษาได้รับรู้และเห็นถึงความสำคัญของศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จังหวัดบุรีรัมย์				
8. นักศึกษาได้รับรู้และเกิดความรู้สึภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น จังหวัดบุรีรัมย์				



ภาคผนวก จ
แบบสอบถามความพึงพอใจ



แบบสอบถามความพึงพอใจ

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามฉบับนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์
2. วิธีตอบแบบสอบถาม ให้นักศึกษาอ่านข้อความแล้วพิจารณาว่ามีความรู้สึกตรงกับคำตอบใด ก็ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องนั้น
3. กรุณาตอบแบบสอบถามทุกข้อ

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
1. ด้านเนื้อหา					
1.1 เนื้อหาที่น่าสนใจมีความครบถ้วนสมบูรณ์					
1.2 เนื้อหามีการใช้ภาษาถูกต้อง ชัดเจน					
1.3 เนื้อหาที่น่าสนใจทำให้เข้าใจได้ง่าย					
1.4 เนื้อหามีความเหมาะสมกับเยาวชน					
1.5 เนื้อหาทำให้เกิดความรู้สึกภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดบุรีรัมย์					
2. ด้านการออกแบบ					
2.1 เสียงบรรยายมีน้ำเสียงที่ชัดเจน					
2.2 เสียงดนตรีประกอบมีจังหวะและมีทำนองที่เหมาะสม					
2.3 การจัดวางตำแหน่งของข้อความมีความสัมพันธ์กับภาพประกอบ					
2.4 ความเหมาะสมของสีและกราฟิก					
2.5 คุณภาพโดยรวมของการออกแบบข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ภาพวีดิทัศน์ และเสียง					



รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
3. ด้านการนำเสนอ					
3.1 การนำเสนอมีความต่อเนื่อง					
3.2 การนำเสนอสื่อในระยะเวลา 6 นาทีมีความเหมาะสม					
3.3 การนำเสนอภาพกับเสียงมีความสัมพันธ์กัน					
3.4 การนำเสนอสื่อผ่านเว็บไซต์ยูทูป ดอทคอมมีความเหมาะสม					
3.5 การนำเสนอมีความน่าสนใจ					



แบบประเมิน IOC (ความพึงพอใจ)

คำชี้แจง

ขอให้ท่านผู้เชี่ยวชาญได้กรุณาแสดงความคิดเห็นของท่านที่มีต่อแบบสอบถาม เรื่องการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น สำหรับเยาวชนจังหวัดบุรีรัมย์ โดยใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในความคิดเห็นของท่าน

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม (1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่เหมาะสม (-1)	
1. ด้านเนื้อหาของสื่อ				
1.1 เนื้อหาที่น่าสนใจมีความครบถ้วนสมบูรณ์				
1.2 เนื้อหามีการใช้ภาษาถูกต้อง ชัดเจน				
1.3 เนื้อหาที่น่าสนใจทำให้เข้าใจได้ง่าย				
1.4 เนื้อหามีความเหมาะสมกับเยาวชน				
1.5 เนื้อหาทำให้เกิดความรู้สึภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดบุรีรัมย์				
2. ด้านการออกแบบ				
2.1 เสียงบรรยายมีน้ำเสียงที่ชัดเจน				
2.2 เสียงดนตรีประกอบมีจังหวะและมีทำนองที่เหมาะสม				
2.3 การจัดวางตำแหน่งของข้อความมีความสัมพันธ์กับภาพประกอบ				
2.4 ความเหมาะสมของสีและกราฟิก				
2.5 คุณภาพโดยรวมของการออกแบบข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ภาพวีดิทัศน์ และเสียง				



รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม (1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่ เหมาะสม (-1)	
3. ด้านการนำเสนอ				
3.1 การนำเสนอมีความต่อเนื่อง				
3.2 การนำเสนอสื่อในระยะเวลา 6 นาทีที่มีความเหมาะสม				
3.3 การนำเสนอภาพกับเสียงมีความสัมพันธ์กัน				
3.4 การนำเสนอสื่อผ่านเว็บไซต์ยูทูป ดอทคอมมีความเหมาะสม				
3.5 การนำเสนอมีความน่าสนใจ				



ภาคผนวก ฉ
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการเผยแพร่
สื่อมัลติมีเดียผ่านสื่อสังคมออนไลน์



แหล่งที่มาของการรับชมและจำนวนการเข้าชมสื่อมัลติมีเดียผ่านสื่อสังคมออนไลน์

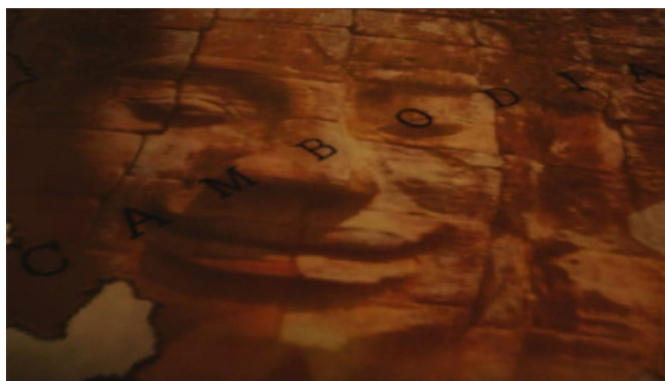
ลำดับ	แหล่งที่มาของการรับชม	จำนวน การรับชม / ครั้ง	คิดเป็น ร้อยละ
1	1) Facebook.com 2) Mail.live.com 3) Mail.yahoo.com รวม	84 1 1 86	34.7 0.4 0.4 35.7
2	การค้นหาโดยใส่คำสำคัญผ่าน YouTube	57	23.7
3	แอปพลิเคชันบนมือถือและการคัดลอก URL ลงในเบราว์เซอร์	56	23.2
4	เล่นผ่านเว็บไซต์อื่น (ไม่ทราบแหล่งที่มา)	27	11.2
5	จากการแนะนำโดย YouTube	9	3.7
6	การแนะนำผ่านลิงค์วิดีโอเรื่องอื่นบน YouTube	3	1.2
7	การค้นหาโดยใส่คำสำคัญผ่าน Google	2	0.8
8	หน้าช่องของ YouTube	1	0.4
	รวม	241	99.9



ภาคผนวก ช
ภาพตัวอย่างสื่อมัลติมีเดีย



ภาพที่ 1 เวลา 00:08



ภาพที่ 2 เวลา 00:33



ภาพที่ 3 เวลา 00:35



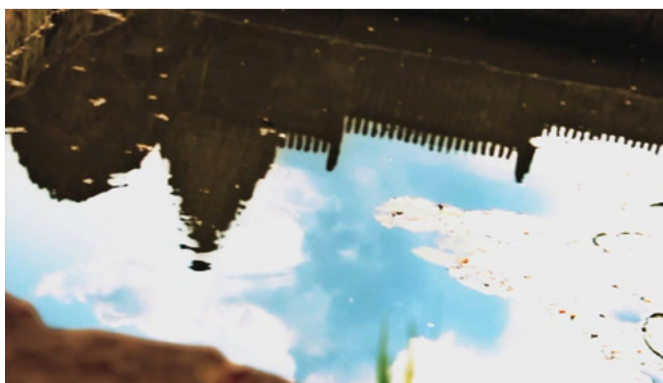
ภาพที่ 4 เวลา 01:10



ภาพที่ 5 เวลา 01:40



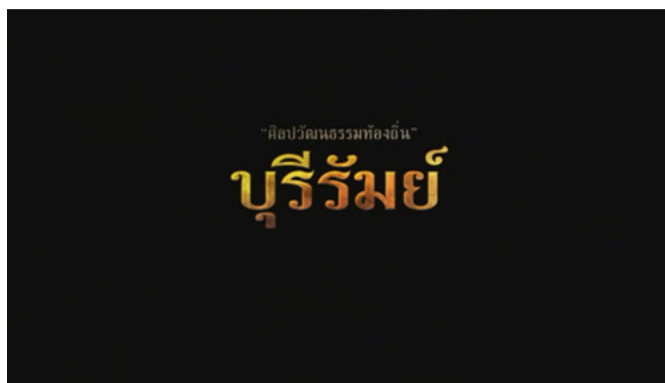
ภาพที่ 6 เวลา 01:48



ภาพที่ 7 เวลา 02:07



ภาพที่ 8 เวลา 02:25



ภาพที่ 9 เวลา 03:05



ภาพที่ 10 เวลา 03:27



ภาพที่ 11 เวลา 03:43



ภาพที่ 12 เวลา 04:26



ภาพที่ 13 เวลา 05:05



ภาพที่ 14 เวลา 05:28



ประวัติย่อของผู้ศึกษาค้นคว้า



ประวัติย่อของผู้ศึกษาค้นคว้า

ชื่อ นามสกุล	นายจิรายุช ประเสริฐศรี
วัน เดือน ปีเกิด	วันที่ 13 มกราคม พ.ศ. 2528
จังหวัด และประเทศที่เกิด	อำเภอห้วยราช จังหวัดบุรีรัมย์
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2545 มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบุรีรัมย์พิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์ พ.ศ. 2549 ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต (วท.บ.) สาขาวิชาสีอนฤมิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พ.ศ. 2555 ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (วท.ม.) สาขาวิชาสีอนฤมิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ตำแหน่ง สถานที่ทำงาน	อาจารย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์ 31000
ที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้	บ้านเลขที่ 105 หมู่ที่ 10 ตำบลตาเสา อำเภอห้วยราช จังหวัดบุรีรัมย์ 31000

