

การพัฒนาแบบการถ่ายทอดสดบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับกิจกรรมการตระหนักรู้
การใช้เวลาว่างของนิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชาผู้นำนันทนาการ คณะพลศึกษา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

The Development of Live Streaming on Social Media Model for Leisure Awareness
Activities of Undergraduate Students Majoring in Recreation Leadership, Faculty of
Physical Education, Srinakharinwirot University

วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว*

Wipongchai Rongkhankaew*

สาขาวิชาการจัดการกีฬาและนันทนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*

Sport and Leisure Management, Faculty of Physical Education, Srinakharinwirot University*

ผู้ประพันธ์บรรณกิจ (Corresponding Author) อีเมล: Wipongchai@g.swu.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาแบบการถ่ายทอดสดและศึกษาผลของแบบการถ่ายทอดสดบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง กลุ่มตัวอย่างคือนิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชาผู้นำนันทนาการ ชั้นปีที่ 2 คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบการถ่ายทอดสด แบบสังเกตแบบมีโครงสร้าง แบบประเมินคุณภาพ แบบสอบถามความพึงพอใจ แบบสังเกตความพึงพอใจ แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง และแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที (t-test dependent) และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยวิธีการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูลและวิธีการสามเส้า ผลการวิจัยมีดังนี้ 1) ได้รูปแบบการถ่ายทอดสดบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่างที่มีคุณภาพ 2) ผลการประเมินรูปแบบการถ่ายทอดสดบนสื่อสังคมออนไลน์โดยผู้เชี่ยวชาญโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก 3) ผลการเรียนรู้หลังการเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 4) ความพึงพอใจต่อรูปแบบการถ่ายทอดสดโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การถ่ายทอดสด, สื่อสังคมออนไลน์, การถ่ายทอดสดบนสื่อสังคมออนไลน์, การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง

Abstract

The purposes of this study were 1) to create Live Streaming model and study effects of the live streaming on social media model for leisure awareness activities. The subjects were 30 undergraduate second-year students majoring in recreation leadership, Faculty of Physical Education, Srinakharinwirot University. The research tools included, Live Streaming Model, Structured observation forms, the efficiency evaluation forms, the questionnaire of satisfaction form, Structured satisfaction, observation forms, structured interview forms and, critical incidence forms. The quantitative data were analyzed by using mean, standard deviation and t-test dependent. The qualitative data were inductively analyzed using a constant comparison method and were triangulated across methods. The results of this research were as follows: 1) Live streaming on social media model for leisure awareness activities were obtained. 2) The experts evaluating Live streaming on social media model was in very good quality. 3) The learning achievement that the post-test score was higher than the pre-test at the statistical significant level of .05 4) The satisfaction on Live streaming model was at the highest level.

Keywords: Live, Social media, Live streaming on social media, Leisure Awareness

บทนำ

ในยุคปัจจุบันมีวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคม วัฒนธรรม ค่านิยม และเทคโนโลยีเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร การดำเนินชีวิตและการทำงานต้องมีความรวดเร็วเป็นปัจจัยสำคัญ ผู้คนจึงต้องดิ้นรนแข่งขันเพื่อความอยู่รอด และด้วยการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วในยุคปัจจุบันทำให้สังคมและชุมชนเกิดปัญหาตามมาอย่างมากมาย เช่น ปัญหาสิ่งแวดล้อม มลภาวะ และที่อยู่อาศัย ปัญหาอาชญากรรม ปัญหาสุขภาพ ความเครียด ปัญหาการเอาเปรียบในสังคม เป็นต้น ปัญหาเหล่านี้ส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตของคนในสังคม โดยเฉพาะกลุ่มนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา จากสภาพปัญหาดังกล่าวที่เกิดขึ้น มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องพัฒนาคุณภาพชีวิตเพื่อให้คนในวัยเรียนดำรงชีวิตอยู่ในชุมชนได้อย่างมีความสุข การพัฒนาคุณภาพชีวิตของนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาทำได้หลายรูปแบบ กิจกรรมการใช้เวลาว่างและนันทนาการเป็นกระบวนการหนึ่งที่สามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตได้ เนื่องจากกิจกรรมการใช้เวลาว่างและนันทนาการช่วยสร้างความสมดุลให้กับชีวิต ทำให้ผู้เข้าร่วมเกิดความพึงพอใจ กิจกรรมการใช้เวลาว่างและนันทนาการถูกถ่ายทอดออกมาในรูปแบบโปรแกรมการใช้เวลาว่างและนันทนาการ ซึ่งมีหลายรูปแบบ การส่งเสริมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่างอย่างรู้คุณค่าด้วยกิจกรรมนันทนาการเป็นโปรแกรมรูปแบบหนึ่งที่มีความสำคัญและมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องพัฒนาและส่งเสริมให้นักศึกษา เพื่อให้พวกเขาได้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างอย่างรู้คุณค่า ความสัมพันธ์ของวิถีชีวิตกับการใช้เวลาว่าง ความสัมพันธ์ของการใช้เวลาว่างกับการพัฒนาคุณภาพชีวิต คุณประโยชน์ของการใช้เวลาว่างอย่างรู้คุณค่า อุปสรรคและกลยุทธ์ในการเอาชนะอุปสรรคของการใช้เวลาว่าง เป็นพื้นฐานไปสู่การตระหนักรู้ในตนเองในการใช้เวลาว่าง การตัดสินใจในการใช้เวลาว่าง การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การมีทักษะการใช้เวลาว่างและการมีคุณภาพชีวิตที่ดีต่อไป ตามกระบวนการการศึกษาการใช้เวลาว่าง (Mundy, 1998; Dattilo, 2008) แต่จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 เกิดการระบาดเป็นวงกว้างตั้งแต่เดือนมกราคม 2563 และได้แพร่อย่างรวดเร็วทั่วประเทศทำให้ผู้ติดเชื้อและผู้เสียชีวิตจำนวนมาก (คมสิทธิ์ เกียรติวัฒนา, 2566) ส่งผลกระทบต่อ การดำเนินกิจกรรมในทุก ๆ ด้าน การขับเคลื่อนในด้านการจัดโปรแกรมกิจกรรมการใช้เวลาว่างและนันทนาการได้รับผลกระทบเป็นอย่างมาก หน่วยงานทางนันทนาการไม่สามารถให้บริการโปรแกรมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง

และนั่นหนាកการ จึงได้มีความพยายามในการหาวิธีการเพื่อให้การจัดโปรแกรมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง เพื่อให้ผู้ใช้บริการยังสามารถเข้าร่วมโปรแกรมการใช้เวลาว่างและนั่นหนាកการได้เหมือนเดิม

การถ่ายทอดสดทางอินเทอร์เน็ต (Live streaming) เป็นวิธีการหนึ่งที่ถูกนำมาแก้ไขปัญหาคการจัดโปรแกรมกิจกรรมการใช้เวลาว่างนั่นหนាកการในช่วงไม่สามารถรวมกลุ่มจัดกิจกรรมได้ การถ่ายทอดสดทางอินเทอร์เน็ต (Live Streaming) เป็นกระบวนการถ่ายทอดสัญญาณภาพและเสียงตามเวลาและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงหรือที่เรียกว่าแบบเรียลไทม์ (Real time) ไปยังผู้ชมที่รับชมการถ่ายทอดสดผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต บนเว็บไซต์หรือสื่อสังคมออนไลน์ และรับชมด้วยด้วยอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน (Smartphone) แท็บเล็ต (Tablet) หรือสมาร์ททีวี (Smart TV) เป็นต้น ซึ่งผู้ชมสามารถรับชมได้จากที่ใดก็ได้ ผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ดำเนินรายการการถ่ายทอดสดหรือมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมรายการด้วยกัน ผ่านการพูดคุยด้วยข้อความ เสียงพูด หรือวิดีโอ (วิพงษ์ชัย รุ่งชันแก้ว, 2565)

จากปัญหาสถานการณ์ทำให้ไม่สามารถจัดกิจกรรมแบบปกติได้ จากความสำคัญและความจำเป็นในการจัดโปรแกรมกิจกรรมการส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเรื่องการตระหนักรู้การใช้เวลาว่างอย่างรู้คุณค่าด้วยกิจกรรมนั่นหนាកการกับกลุ่มนักศึกษาอย่างต่อเนื่อง และจากคุณสมบัติและความสามารถของระบบการถ่ายทอดสดทางสื่อสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบการถ่ายทอดสดบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่างที่มีคุณภาพ ประกอบด้วย ระบบการถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และวิธีการจัดโปรแกรมการใช้เวลาว่างและนั่นหนាកการด้วยการถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อเป็นรูปแบบและแนวทางในการถ่ายทอดสดโปรแกรมนั่นหนាកการบนสื่อสังคมออนไลน์ของหน่วยงานบริการทางนั่นหนាកการต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบการถ่ายทอดสดบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง
2. เพื่อพัฒนารูปแบบการถ่ายทอดสดบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง
3. เพื่อศึกษาผลของรูปแบบการถ่ายทอดสดบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง

คำถามการวิจัย

1. รูปแบบการถ่ายทอดสดบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่างเป็นอย่างไร
2. ผลของรูปแบบการถ่ายทอดสดบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่างเป็นอย่างไร

ทบทวนวรรณกรรม

การถ่ายทอดสดทางอินเทอร์เน็ต (Live Streaming) เป็นกระบวนการถ่ายทอดสัญญาณภาพและเสียงตามเวลาและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงหรือที่เรียกว่าแบบเรียลไทม์ (Real time) ไปยังผู้ชมที่รับชมการถ่ายทอดสดผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต บนเว็บไซต์หรือสื่อสังคมออนไลน์ และรับชมด้วยด้วยอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน (Smartphone) แท็บเล็ต (Tablet) หรือสมาร์ททีวี (Smart TV) เป็นต้น ซึ่งผู้ชมสามารถรับชมได้จากที่ใดก็ได้ ผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ดำเนินรายการการถ่ายทอดสดหรือมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมรายการด้วยกัน ผ่านการพูดคุยด้วยข้อความ เสียงพูด หรือวิดีโอ ระบบถ่ายทอดสดแบบพื้นฐานประกอบ 3 ส่วน สำคัญคือ 1) ระบบภาพ 2) ระบบเสียง 3) ระบบควบคุมการถ่ายทอดสด การถ่ายทอดสดทางอินเทอร์เน็ตมีเทคนิคสำคัญ ดังนี้ 1) ต้องมีการประชาสัมพันธ์การถ่ายทอดสดให้ผู้ติดตามทราบล่วงหน้า 2) ควรพิมพ์ข้อความเกริ่นนำ 3) การสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม 4) กระตุ้นให้ผู้ชมกดติดตาม 5) ถ่ายทอดสดอย่างสม่ำเสมอ 6) ดำเนินการอย่างมีแบบแผนมีเนื้อหาที่ดี 7) อินเทอร์เน็ตต้องดี 8) ประเมินการถ่ายทอดสด

อย่างสม่ำเสมอเพื่อนำผลประเมินไปพัฒนาและปรับปรุงการผลิตรายการเพื่อถ่ายทอดสดที่มีคุณภาพ มีประสิทธิภาพเนื้อหา ตรงกับความต้องการและความสนใจของผู้ชม (วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว, 2565)

การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง (Leisure Awareness) หมายถึง กระบวนการส่งเสริมให้คนได้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ความสัมพันธ์ของวิถีชีวิตกับการใช้เวลาว่าง ความสัมพันธ์การใช้เวลาว่างกับการพัฒนา คุณภาพชีวิต คุณประโยชน์ของการใช้เวลาว่าง อุปสรรคและกลยุทธ์ในการเอาชนะอุปสรรคของการใช้เวลาว่าง ซึ่งจะเป็น พื้นฐานไปสู่การตระหนักรู้ในตนเองในการใช้เวลาว่าง (Self Awareness) การตัดสินใจ (Decision Making) ในการใช้เวลา ว่าง การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) และการมีทักษะการใช้เวลาว่าง (Leisure Skill) อันจะนำไปสู่ การใช้เวลาว่างอย่างรู้คุณค่าและการมีคุณภาพชีวิตที่ดีต่อไป (Mundy, 1998; Dattilo, 2008)

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้รูปแบบการถ่ายทอดสดบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่างที่มีคุณภาพ
2. ทำให้ทราบความรู้ ความเข้าใจ และความพึงพอใจจากการเข้าร่วมการถ่ายทอดสดบนสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนาารูปแบบการถ่ายทอดสดบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับกิจกรรมการตระหนักรู้ การใช้เวลาว่าง เป็นการวิจัยแบบผสมวิธีทั้งวิธีการเชิงปริมาณและคุณภาพ ผู้วิจัยดำเนินการวิจัย 3 ระยะ คือ

ระยะที่ 1 การศึกษารูปแบบการถ่ายทอดสดบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง

ระยะที่ 2 การพัฒนารูปแบบการถ่ายทอดสดบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง

ระยะที่ 3 การศึกษาผลของรูปแบบการถ่ายทอดสดบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนิสิตระดับปริญญาตรี สาขาวิชานำนันทนาการ ชั้นปีที่ 2 คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 30 คน ดำเนินการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยใช้เกณฑ์กำหนด (Criterion Sampling) คือ เป็นนิสิตสาขาวิชานำนันทนาการที่สนใจพัฒนาเรื่อง การตระหนักรู้การใช้เวลาว่างและจะนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวันและนำความรู้ไปเป็นผู้นำในเรื่องการตระหนักรู้การใช้ เวลาว่าง รวมทั้งสมัครใจเข้าร่วมงานวิจัยและเข้าร่วมได้จนจบกระบวนการ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. รูปแบบการถ่ายทอดสดกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่างบนสื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 8 สัปดาห์ ผ่านการ ประเมินความเที่ยงตรงเชิงประจักษ์ (Face Validity) และประเมินคุณภาพ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน
2. แบบสังเกตแบบมีโครงสร้างเพื่อศึกษารูปแบบการถ่ายทอดสดบนสื่อสังคมออนไลน์
3. แบบประเมินคุณภาพรูปแบบการถ่ายทอดสดบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับผู้เชี่ยวชาญ
4. แบบทดสอบความรู้ ความเข้าใจ เรื่องการตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง ที่ผ่านการวิเคราะห์คัดเลือกข้อสอบที่มีค่า ความยากง่าย (p) ระหว่าง .20 - .80 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ .20 ขึ้นไป และหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ (Reliability) โดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) ได้ค่าความเชื่อมั่น 0.89
5. แบบสอบถามพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบการถ่ายทอดสด โดยหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและพิจารณาค่าดัชนีความ สอดคล้อง (IOC) ของแต่ละข้อโดยผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.6 – 1.0 และหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม (Reliability) ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) ได้ค่าความเชื่อมั่น 0.82

ผ่านการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) อยู่ในกลุ่ม 1 | วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยธนบุรี

6. แบบสังเกตการความพึงพอใจและการตอบสนองระหว่างการเข้าร่วมกิจกรรมการถ่ายทอดสด แบบสัมภาษณ์ แบบมีโครงสร้าง และแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ดำเนินการทดลองการถ่ายทอดสดกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่างบนสื่อสังคมออนไลน์ผ่านทางเฟซบุ๊ก (Facebook) ดำเนินการถ่ายทอดสดจำนวน 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง ระหว่างจัดกิจกรรมมีการสังเกตความพึงพอใจและการตอบสนองต่อกิจกรรมด้วยแบบสังเกตแบบมีโครงสร้าง ดำเนินการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณด้วยการประเมินความรู้ความเข้าใจ เรื่องการตระหนักรู้การใช้เวลาว่างก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมด้วยแบบทดสอบ และสอบถามความพึงพอใจโดยสอบถามหลังเข้าร่วม เก็บข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยแบบสังเกต แบบสัมภาษณ์ และแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยวิธีการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล (Constant comparison) เพื่อหาหัวข้อที่เกี่ยวข้อง ตรวจสอบความเชื่อถือของข้อมูลด้วยวิธีการตรวจสอบโดยกลุ่มตัวอย่าง (Member Checks) และวิธีการสามเส้า (Triangulation) (สาลี สุภารักษ์, 2550) โดยนำข้อมูลมาวิเคราะห์ร่วมกัน ผลการตรวจสอบความเชื่อถือของวิธีสามเส้า พบว่า ข้อมูลที่ได้ทั้ง 3 แบบ มีความสอดคล้องและตรงกัน จากนั้นนำผลการวิจัยที่ได้มาสรุปผล อภิปรายผลและนำเสนอต่อไป

ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมีเกณฑ์ในการแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ได้ดังนี้ (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2560)

- คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง มีคุณภาพดีมาก
- คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง มีคุณภาพดี
- คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง มีคุณภาพปานกลาง
- คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง มีคุณภาพต้องปรับปรุง
- คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง มีคุณภาพน้อยที่สุด

ผลการประเมินความพึงพอใจมีเกณฑ์ในการแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ได้ดังนี้ (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2560)

- คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด
- คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับมาก
- คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง
- คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อย
- คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) ค่าค่าที (t-test dependent) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนประเมินก่อนและหลังการเข้าร่วม

การรับรองจริยธรรมงานวิจัยในมนุษย์ งานวิจัยนี้ได้ผ่านการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมงานวิจัยในมนุษย์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ใบบรรองเลขที่ SWUEC/E-112/2565

ผลการวิจัย

1. การศึกษารูปแบบการถ่ายทอดสดบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง

ผลการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และศึกษาการถ่ายทอดสดรายการและการจัดกิจกรรมของหน่วยงานทางนันทนาการและวิธีการจัดกิจกรรมด้วยการถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ด้วยการสังเกต ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการถ่ายทอดสดบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่างมี 2 ส่วนสำคัญ คือ 1) วิธีการจัดกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่างด้วยการถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ มี 3 ส่วน คือ เนื้อหา

ผ่านการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI.) อยู่ในกลุ่ม 1 | วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยธนบุรี

เทคนิค และโครงสร้างการจัดกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่างด้วยการถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ 2) ระบบถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์สำหรับกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง มี 3 องค์ประกอบ ระบบภาพ ระบบเสียง และระบบควบคุมการถ่ายทอดสด

2. การพัฒนารูปแบบการถ่ายทอดสดบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง

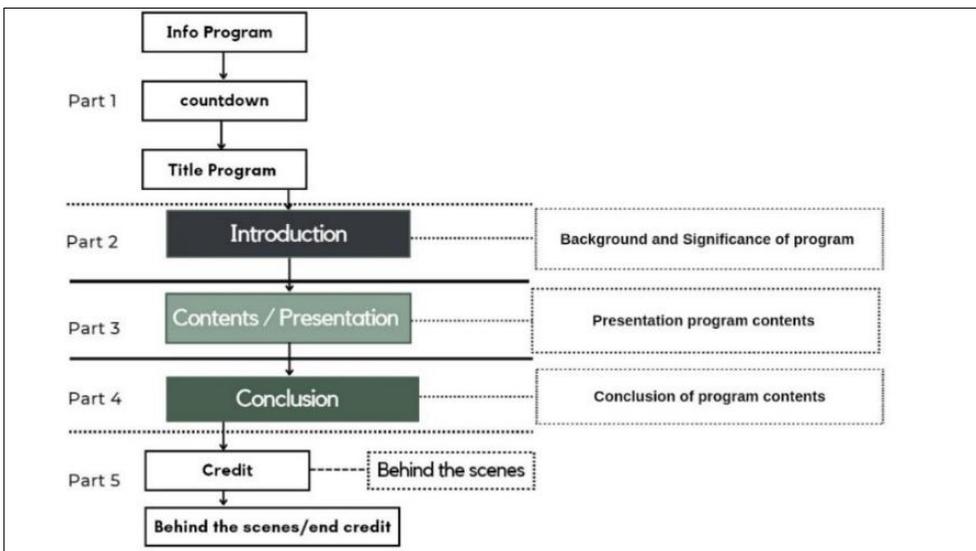
ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการถ่ายทอดสดบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง มี 2 ส่วนสำคัญ คือ

2.1 วิธีการจัดกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่างด้วยการถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ มี 3 ส่วน

2.1.1 เนื้อหา (Content) เนื้อหาคือส่วนสำคัญของการจัดกิจกรรม การจัดกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่างด้วยการถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ มีเนื้อหาตามแนวคิดของ Mundy (1998) และ Dattilo (2008) ประกอบด้วย 1) ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง 2) วิถีชีวิตกับการใช้เวลาว่าง 3) การใช้เวลาว่างกับการพัฒนาคุณภาพชีวิต 4) คุณประโยชน์ของการใช้เวลาว่างและ 5) การเอาชนะอุปสรรคของการใช้เวลาว่าง

2.1.2 เทคนิคการจัดกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่างด้วยการถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ประกอบด้วย 1) ต้องมีการประชาสัมพันธ์การถ่ายทอดสดล่วงหน้า โดยทำภาพหรือวิดีโอและประชาสัมพันธ์ 2) พิมพ์ข้อความเกริ่นนำโดยโพสต์ข้อความด้านบนของการถ่ายทอดสด เพื่อให้ผู้ชมทราบว่ากำลังนำเสนอเรื่องอะไรเพื่อดึงดูดความสนใจและสร้างความสนใจให้ผู้ชมติดตามการถ่ายทอดสด 3) การสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เข้าร่วมการถ่ายทอดสดด้วยการอ่านความคิดเห็นหรือตอบคำถามของผู้เข้าร่วมที่ส่งในช่องข้อความทันที ทั้งการพูดตอบหรือทีมงานพิมพ์ข้อความตอบกลับเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เข้าร่วม 4) ระหว่างดำเนินกิจกรรมและก่อนจบควรกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมกดติดตามเพจและรายการ 5) ประเมินการถ่ายทอดสดด้วยแบบสอบถามออนไลน์ผ่านคิวอาร์โค้ด (QR Code) และประเมินการตอบสนองระหว่างดำเนินกิจกรรม จากการกดปุ่มแสดงความรู้สึก การแชร์ (Share) การกดติดตาม

2.1.3 โครงสร้างการจัดกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่างด้วยการถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ควรมีโครงสร้างการดำเนินกิจกรรม ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 โครงสร้างการจัดกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่างด้วยการถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์
 ที่มา (วิพงษ์ชัย, 2566)

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพวิธีการจัดกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่างด้วยการถ่ายทอดสดโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. เนื้อหากิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง	4.80	0.40	ดีมาก
2. เทคนิคการจัดกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง	4.96	0.08	ดีมาก
3. โครงสร้างการจัดกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง	4.80	0.40	ดีมาก
รวม	4.86	0.29	ดีมาก

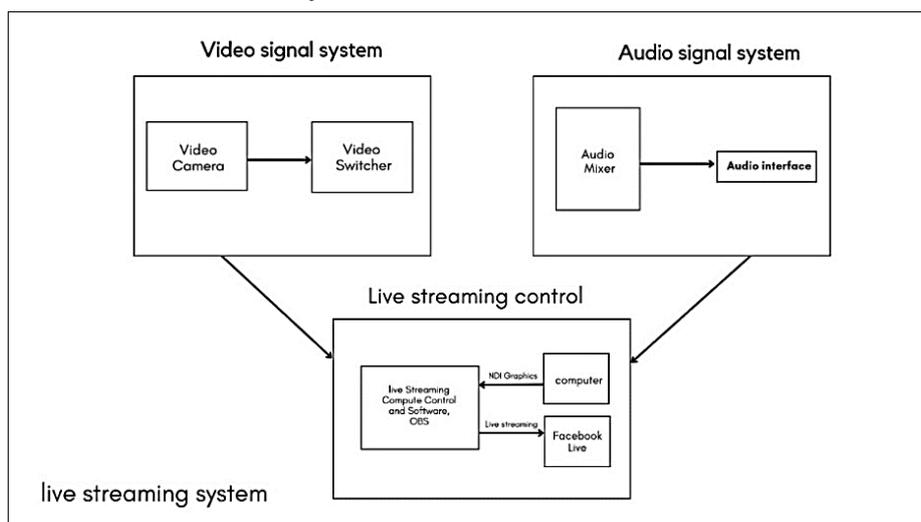
จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า ผลประเมินวิธีการจัดกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่างด้วยการถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.29) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมากทุกด้าน ด้านเทคนิคการจัดกิจกรรมมีคุณภาพเป็นอันดับแรก รองลงมาคือด้านเนื้อหากิจกรรม และด้านโครงสร้างการจัดกิจกรรมตามลำดับ

2.2 ระบบถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์สำหรับกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง มี 3 องค์ประกอบ คือ

2.2.1 ระบบภาพ ประกอบด้วย กล้องวิดีโอทำหน้าที่รับสัญญาณภาพส่งไปยังเครื่องสลับภาพ (Video Switcher) ที่มีการ์ดจับภาพ (Capture Card) ในตัว เพื่อแปลงให้เป็นสัญญาณภาพแบบดิจิทัล (Digital) และส่งสัญญาณภาพไปยังเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการควบคุมการถ่ายทอดสด ในส่วนของกรนำเสนอภาพประกอบ ข้อความต่าง ๆ ใช้เทคนิค NDI (Network Device Interface) ในการส่งสัญญาณภาพจากคอมพิวเตอร์อีกเครื่องผ่าน Network (IP-based)

2.2.2 ระบบเสียง ไมโครโฟนและอุปกรณ์ใส่เสียงประกอบรายการจะส่งสัญญาณเสียงไปยังเครื่องผสมสัญญาณเสียง (Audio Mixer) เพื่อรวมสัญญาณมาปรับแต่ง จากนั้นจึงส่งสัญญาณเสียงไปยังเครื่องแปลงสัญญาณเสียง (Audio Interface) ที่ทำหน้าที่รับสัญญาณเสียงแบบแอนะล็อก (Analog) มาแปลงสัญญาณให้กลายเป็นสัญญาณเสียงแบบดิจิทัล (Digital) และส่งสัญญาณไปยังคอมพิวเตอร์ที่ใช้ควบคุมการถ่ายทอดสดทางอินเทอร์เน็ต

2.2.3 ระบบควบคุมการถ่ายทอดสด มีเครื่องคอมพิวเตอร์ควบคุมการถ่ายทอดสด โดยใช้โปรแกรม OBS Studio ทำหน้าที่รับสัญญาณภาพและเสียงและถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์บนเฟซบุ๊ก (Facebook) นอกจากนี้ต้องมีระบบอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงและเสถียรไว้สำหรับการถ่ายทอดสดโดยเฉพาะ



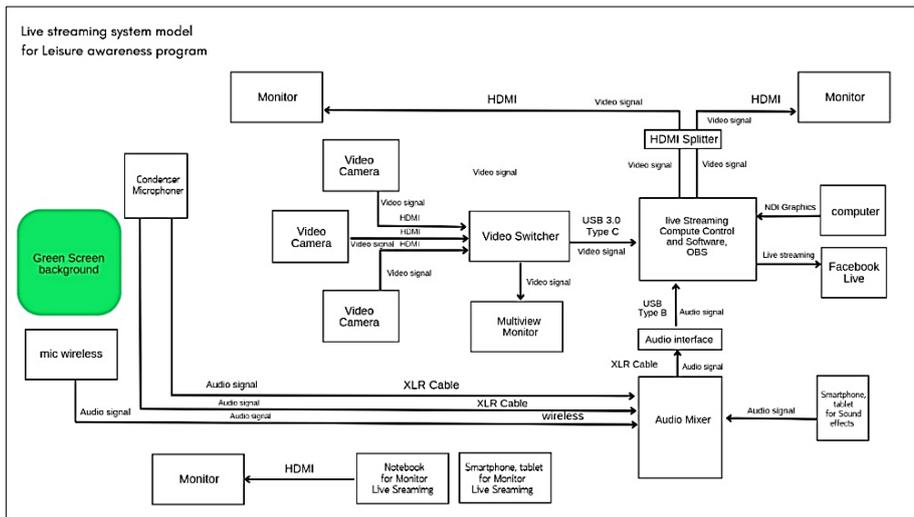
ภาพที่ 2 องค์ประกอบระบบถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์สำหรับกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง
ที่มา (วิพงษ์ชัย, 2566)

ตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพระบบการถ่ายทอดสดสำหรับกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่างโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ระบบภาพการถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์	4.60	0.48	ดีมาก
2. ระบบเสียงการถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์	4.60	0.48	ดีมาก
3. ระบบควบคุมการถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์	4.48	0.40	ดีมาก
ระบบการถ่ายทอดสดโดยรวม	4.56	0.45	ดีมาก

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า ผลประเมินระบบการถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์สำหรับกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่างโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ระบบถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์สำหรับกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่างมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.56, S.D. = 0.45$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมากทุกด้าน ด้านระบบภาพและระบบเสียงการถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์มีคุณภาพเป็นอันดับแรก รองลงมาคือระบบควบคุมการถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์

จากการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ออกแบบ ทดสอบระบบและขอคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ ทำให้ผู้วิจัยได้รูปแบบระบบถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์สำหรับกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง ดังปรากฏในภาพประกอบที่ 3



ภาพที่ 3 รูปแบบระบบถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์สำหรับกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง
ที่มา (วิพงษ์ชัย, 2566)

3. การศึกษาผลของรูปแบบการถ่ายทอดสดบนสื่อสังคมออนไลน์กิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง

ตารางที่ 3 ความรู้ ความเข้าใจ เรื่องการตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง

ผลการเรียนรู้	คะแนนก่อนทดลอง			คะแนนหลังทดลอง			t	p
	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.		
	30	18.73	2.59	30	28.43	1.70	-16.82	.000*

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่า ความรู้ ความเข้าใจ เรื่องการตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง ผลการเรียนรู้หลังการเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4 ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่างด้วยการถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านระบบภาพและเสียงการถ่ายทอดสด	4.85	0.41	มากที่สุด
2. ด้านเทคนิคการนำเสนอและถ่ายทอดสด	4.85	0.36	มากที่สุด
3. ด้านการดำเนินกิจกรรม	4.91	0.84	มากที่สุด
4. ด้านสาระและความรู้ที่ได้รับ	4.92	0.33	มากที่สุด
รวม	4.88	0.49	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่า ผู้เข้าร่วมมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่างด้วยการถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวม 4.88 และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ผู้เข้าร่วมมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดทุกด้าน ด้านสาระความรู้ที่ได้รับมีความพึงพอใจเป็นอันดับแรก รองลงมาคือด้านการดำเนินกิจกรรม ด้านระบบภาพและเสียงการถ่ายทอดสด และด้านเทคนิคการนำเสนอและถ่ายทอดสดตามลำดับ

1. ความรู้ความเข้าใจเรื่องการตระหนักรู้ใช้เวลาว่าง กลุ่มตัวอย่างได้กล่าวถึงเรื่องความรู้ความเข้าใจ โดยสรุปได้ 4 ประเด็นดังนี้ 1.1) กิจกรรมให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้เวลาว่างอย่างรู้คุณค่า วิธีชีวิตกับการใช้เวลาว่าง การใช้เวลาว่างกับการพัฒนาคุณภาพชีวิต ทำให้ผู้ชมตระหนักเรื่องนี้มากขึ้น 1.2) กิจกรรมช่วยส่งเสริมให้เห็นคุณประโยชน์ของการใช้เวลาว่าง 1.3) กิจกรรมแนะนำวิธีการเอาชนะอุปสรรคของการใช้เวลาว่าง 1.4) กิจกรรมช่วยแนะนำกิจกรรมนันทนาการและการใช้เวลาว่างที่ดีและมีประโยชน์

2. ด้านเนื้อหา กลุ่มตัวอย่างได้กล่าวถึงเรื่องความพึงพอใจต่อการนำเสนอเนื้อหา โดยสรุปได้ 3 ประเด็นดังนี้ 1.1) ลำดับการนำเสนอเนื้อหาของทุกกิจกรรมและมีความเหมาะสม นำเสนอเป็นขั้นตอน เนื้อหาเข้าใจง่าย นำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจและน่าติดตาม ใช้เทคนิคในการนำเสนอเนื้อหาที่หลากหลายและเหมาะสม ตัวอย่างที่นำเสนอสามารถทำตามและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ 1.2) เนื้อหาของทุกกิจกรรมมีความน่าสนใจ เมื่อได้รับชมทำให้เกิดความเข้าใจในเรื่องการตระหนักรู้ใช้เวลาว่าง 1.3) การออกแบบเนื้อหากิจกรรมได้อย่างสร้างสรรค์ สนุกและได้สาระ ไม่น่าเบื่อ

3. ด้านระบบภาพและเสียงการถ่ายทอดสด กลุ่มตัวอย่างได้กล่าวถึงเรื่องความพึงพอใจต่อระบบภาพและเสียงการถ่ายทอดสด โดยสรุปได้ 6 ประเด็นดังนี้ 2.1) ภาพมีคุณภาพที่ดี มีความคมชัด ไม่มีสัญญาณรบกวนจนทำให้เกิดอุปสรรคระหว่างเข้าร่วมกิจกรรมผ่านการถ่ายทอดสด 2.2) สัญญาณภาพที่รับชมขณะถ่ายทอดสดไม่กระตุกมีความเสถียร 2.3) เสียงบรรยายในการถ่ายทอดสดมีความชัดเจนไม่มีเสียงรบกวนหรือถ้ามีก็เป็นสัญญาณเสียงเพียงน้อยย่นิดไม่รบกวนการรับชม 2.4) ดนตรีประกอบมีความสอดคล้องกับรูปแบบกิจกรรมและช่วยสร้างบรรยากาศที่ดีระหว่างการถ่ายทอดสด 2.5) เสียงดนตรีและเสียงประกอบมีความดังพอดี 2.6) ภาพและเสียงการถ่ายทอดสดตรงกัน

4. ด้านเทคนิคการนำเสนอและถ่ายทอดสด กลุ่มตัวอย่างได้กล่าวถึงเรื่องความพึงพอใจต่อเทคนิคการนำเสนอและการถ่ายทอดสด โดยสรุปได้ 4 ประเด็นดังนี้ 4.1) ตัวอักษรที่ใช้ประกอบรายการถ่ายทอดสดมีขนาดเหมาะสมและขนาดของภาพกับขนาดตัวอักษรที่ใช้ในรายการถ่ายทอดสดมีความสมดุล 4.2) การลำดับภาพ การเปลี่ยนภาพ มีความเหมาะสม 4.3) การใช้เทคนิคพิเศษในรายการถ่ายทอดสดมีความเหมาะสมไม่มากเกินไป 4.4) ระยะเวลาของรายการถ่ายทอดสดและช่วงเวลาที่ใช้ในการถ่ายทอดสดมีความเหมาะสม

5. ด้านการดำเนินกิจกรรม กลุ่มตัวอย่างได้กล่าวถึงเรื่องความพึงพอใจต่อการดำเนินรายการ โดยสรุปได้ 4 ประเด็นดังนี้ 4.1) การดำเนินกิจกรรมของผู้นำมีความเหมาะสมกับรูปแบบกิจกรรม 4.2) ผู้นำมีทักษะในการดำเนินกิจกรรมที่ดี สามารถดำเนินรายการและสื่อสารเนื้อหาการตระหนักรู้ใช้เวลาว่างไปถึงผู้ชมได้เป็นอย่างดี 4.3) ใช้ภาษา

เหมาะสมเข้าใจง่าย 4.4) สรุปเนื้อหาได้ดีและเข้าใจง่าย 4.5) ผู้ปรากฏตัวในรายการและนักแสดงมีความเหมาะสมกับบทบาทที่ได้รับ

จากผลการวิจัย พบว่า การถ่ายทอดสดได้รับความนิยมสูงสุดในระดับมากที่สุด เพราะผู้วิจัยให้ความสำคัญกับการพัฒนารูปแบบการถ่ายทอดสดที่มีคุณภาพ ที่ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ 1) ระบบถ่ายทอดสดกิจกรรมนันทนาการผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยพัฒนาระบบเพื่อให้ระบบภาพและเสียงมีความชัดเจน ภาพและเสียงมีความสอดคล้องกัน ระบบควบคุมการถ่ายทอดสดในมีความเสถียร และให้ความสำคัญกับการพัฒนาระบบอินเทอร์เน็ตที่ให้สัญญาณที่มีคุณภาพ 2) วิธีการจัดกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับการพัฒนาเนื้อหา กิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่างซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของรายการ และให้ความสำคัญกับเทคนิคการจัดกิจกรรมการถ่ายทอดสดไม่ว่าจะเป็นเรื่องการประชุมสัมพันธการถ่ายทอดสดล่วงหน้า การใช้ข้อความ การสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เข้าร่วมการถ่ายทอดสดกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมติดตามเพจและรายการกิจกรรม จึงส่งผลให้ผู้เข้าร่วมการถ่ายทอดสดเกิดความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

สรุปผล

1. ผลการศึกษารูปแบบการถ่ายทอดสดบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง ผลการวิจัย พบว่า รูปแบบการถ่ายทอดสดบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ 1) ระบบถ่ายทอดสดกิจกรรมนันทนาการว่าง มี 3 ส่วน คือ ระบบภาพ ระบบเสียง และระบบควบคุมการถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ 2) วิธีการจัดกิจกรรมนันทนาการด้วยการถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ประกอบด้วย เนื้อหาการตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง เทคนิคการจัดกิจกรรม และโครงสร้างการจัดกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่างด้วยการถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ที่ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้เนื่องจากการศึกษารูปแบบการถ่ายทอดสดตามทฤษฎีและงานวิจัยต่าง ๆ เมื่อสังเคราะห์ออกมาแล้วจะพบว่า รูปแบบการถ่ายทอดสดที่ดีและมีคุณภาพต้องประกอบด้วย 2 ส่วนสำคัญคือ ส่วนแรกระบบการถ่ายทอดสดที่ประกอบด้วยระบบภาพ ระบบเสียง ระบบควบคุมการถ่ายทอดสด และส่วนที่สองคือเทคนิค วิธีการนำเสนอและการจัดกิจกรรมการถ่ายทอดสด ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว (2665) กล่าวว่า ระบบถ่ายทอดสดแบบพื้นฐานจะประกอบ 3 ส่วน สำคัญคือ 1) ระบบภาพ 2) ระบบเสียง 3) ระบบควบคุมการถ่ายทอดสด และการถ่ายทอดสดทางอินเทอร์เน็ตต้องมีเทคนิคสำคัญ ดังนี้ 1) ต้องมีการประชาสัมพันธ์การถ่ายทอดสดให้ผู้ติดตามทราบล่วงหน้า 2) ควรพิมพ์ข้อความเกริ่นนำ 3) การสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม 4) กระตุ้นให้ผู้ชมติดตาม 5) ถ่ายทอดสดอย่างสม่ำเสมอ 6) ดำเนินการอย่างมีแบบแผนมีเนื้อหาที่ดี 7) อินเทอร์เน็ตต้องดี 8) ประเมินการถ่ายทอดสดอย่างสม่ำเสมอเพื่อนำผลประเมินไปพัฒนาและปรับปรุงการผลิตรายการเพื่อถ่ายทอดสดที่มีคุณภาพ มีประสิทธิภาพเนื้อหาตรงกับความต้องการและความสนใจของผู้ชม

2. จากคำถามการวิจัยข้อที่ 1 ผลการวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบการถ่ายทอดสดบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง ผลการวิจัย พบว่า รูปแบบการถ่ายทอดสดบนสื่อสังคมออนไลน์สำหรับกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ 1) ระบบถ่ายทอดสด มี 3 ส่วน คือ ระบบภาพ ระบบเสียง และระบบควบคุมการถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ 2) วิธีการจัดกิจกรรมนันทนาการด้วยการถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ประกอบด้วย เนื้อหาการตระหนักรู้การใช้เวลาว่างในเรื่อง เทคนิคการจัดกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่างด้วยการถ่ายทอดสด และโครงสร้างการจัดกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่างด้วยการถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ จากการประเมินคุณภาพวิธีการจัดกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่างด้วยการถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ผลการประเมินคุณภาพของระบบการถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์สำหรับกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่างโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ที่ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้เนื่องจาก ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ และสังเคราะห์รูปแบบจากทฤษฎีและงานวิจัย และผ่าน

ผ่านการรับรองคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI.) อยู่ในกลุ่ม 1 | วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยธนบุรี

การให้ข้อเสนอแนะและปรับปรุงตามผู้เชี่ยวชาญและผ่านการหาประสิทธิภาพของรูปแบบการถ่ายทอดสด รูปแบบการถ่ายทอดสดจึงมีคุณภาพ ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปัญญาสลีชา เจริญพูล (2561) ได้ทำวิจัยเรื่อง รูปแบบและวิธีการถ่ายทอดสดผ่านเฟซบุ๊กของร้านขายสินค้าแฟชั่นออนไลน์ ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบการถ่ายทอดสดที่มีคุณภาพต้องให้ความสำคัญกับระบบการถ่ายทอดสด และวิธีการถ่ายทอดสดที่สร้างความน่าสนใจและสร้างความดึงดูดใจด้วยองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการตกแต่งร้านและสินค้า ทั้งในเรื่องความสวยงาม ความเป็นระเบียบ การจัดแสง และการจัดแสดงสินค้าที่เหมาะสม นอกจากนี้ต้องมีวิธีการนำเสนอที่แตกต่างกันออกไปเพื่อจูงใจผู้ชม การถ่ายทอดสดต้องสร้างการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับผู้ดำเนินรายการ และการใช้เทคนิคพิเศษ เช่น การเล่นเกม การแจกของรางวัล การเพลงเปิดคลอพร้อมไปกับการถ่ายทอดสด

3. จากคำถามการวิจัยข้อที่ 2 ความรู้ ความเข้าใจ เรื่องการตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง ผลการเรียนรู้หลังเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ที่ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้เนื่องจากโปรแกรมดังกล่าว สร้างขึ้นตามแนวคิดการพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างและการตระหนักรู้การใช้เวลาว่างของ Mundy (1998) และ Dattilo (2008) จึงส่งผลให้ผู้เข้าร่วมมีผลการเรียนรู้หลังการเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรม ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ Mundy (1998) ได้กล่าวไว้ว่า การศึกษาการใช้เวลาว่างเป็นกระบวนการที่แต่ละบุคคลสามารถระบุและอธิบายคุณค่าในการใช้เวลาว่างของพวกเขา ทิศนคติและเป้าหมายในการใช้เวลาว่าง เป็นวิธีการที่ให้แต่ละบุคคลกำหนดตนเอง พึงพาดตนเองและควบคุมความสัมพันธ์ระหว่างการใช้ชีวิต และการใช้เวลาว่างเป็นการตัดสินใจของตนเองในการกำหนดพื้นที่ในการใช้เวลาในชีวิตที่นำไปสู่การรู้จักตนเองที่มีความสัมพันธ์กับการใช้เวลาว่าง เป็นความสัมพันธ์ในความต้องการของตนเอง คุณค่าและความสามารถของการใช้เวลาว่างและประสบการณ์ในการใช้เวลาว่าง เป็นการเพิ่มพูนทางเลือกส่วนบุคคลสำหรับ ความพึงพอใจในประสบการณ์อันมีคุณค่าในการใช้เวลาว่าง และสอดคล้องกับแนวคิดของ Dattilo (2008) กล่าวไว้ว่า การศึกษาการใช้เวลาว่าง ได้มีการกำหนดความหมายที่หลากหลาย เป็นการออกแบบกระบวนการพัฒนาซึ่งนำไปสู่ความเข้าใจของแต่ละบุคคล ในเรื่องความสัมพันธ์ของการใช้เวลาว่างที่มีต่อวิถีชีวิตและความสัมพันธ์ของการใช้เวลาว่างที่มีต่อสังคมโดยทั่วไป การศึกษาการใช้เวลาว่างเป็นกระบวนการของการสอนถึงความหลากหลายของกิจกรรมนันทนาการและทักษะการใช้เวลาว่าง การเสริมสร้างทัศนคติและคุณค่าของการใช้เวลาว่าง

3. ผู้เข้าร่วมมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่างด้วยการถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ผู้เข้าร่วมมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดทุกด้าน ได้แก่ ด้านระบบภาพและเสียงการถ่ายทอดสด ด้านเทคนิคการนำเสนอและถ่ายทอดสด ด้านกิจกรรม และด้านสาระความรู้ที่ได้รับ และผลการวิจัยเชิงคุณภาพ พบว่า ด้านเนื้อหา ด้านระบบภาพและเสียงการถ่ายทอดสด ด้านเทคนิคการนำเสนอและถ่ายทอดสด ด้านการดำเนินรายการ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน สำหรับสาระและความรู้ที่ได้รับจากรายการกลุ่มตัวอย่างให้ความเห็นว่า รายการให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้เวลาว่างอย่างรู้คุณค่าวิถีชีวิตกับการใช้เวลาว่างการใช้เวลาว่างกับการพัฒนาคุณภาพชีวิต ทำให้ผู้ชมตระหนักเรื่องนี้มากขึ้น รายการช่วยส่งเสริมให้เห็นคุณประโยชน์ของการใช้เวลาว่างและนำกิจกรรมดี ๆ ที่น่าสนใจในการใช้เวลาว่าง รายการแนะนำวิธีการเอาชนะอุปสรรคของการใช้เวลาว่าง รายการแนะนำกิจกรรมนันทนาการและการใช้เวลาว่างที่ดีและมีประโยชน์ สอดคล้องกับความต้องการในการเข้าร่วม จึงติดตามรายการถ่ายทอดสดตั้งแต่ต้นจนจบ ผู้เข้าร่วมจึงมีความพึงพอใจโดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน ที่ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้เนื่องจากผู้วิจัยให้ความสำคัญกับคุณภาพของระบบถ่ายทอดสด ทั้งระบบภาพ ระบบเสียง และระบบควบคุมการถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และให้ความสำคัญกับเนื้อหาและวิธีการจัดกิจกรรมที่น่าสนใจ และตอบสนองต่อความต้องการของผู้เข้าร่วม ออกแบบเนื้อหาตรงประเด็นมีคุณค่า สร้างแรงจูงใจและสร้างความตระหนักรู้ในการใช้เวลาว่างอย่าง

รู้คุณค่า จึงส่งผลให้ผู้เข้าร่วมเกิดความพึงพอใจในระดับมากถึงมากที่สุด ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ รัชชโชค สุวรรณโชติ และคณะ (2563) ได้ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการผ่านระบบออนไลน์ของกรมพลศึกษา “กิจกรรม New Normal Recreation Games” ผลการวิจัยพบว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการออนไลน์ของกรมพลศึกษา ที่มีเพศต่างกันมีปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจภาพรวมไม่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่าด้านกิจกรรม ด้านผู้นำกิจกรรม ด้านการดำเนินการ ด้านสื่อและเทคโนโลยี และด้านประโยชน์และการนำไปใช้ ไม่แตกต่างกัน เนื่องจากกิจกรรมนันทนาการออนไลน์ที่จัดขึ้น มีวัตถุประสงค์ ขั้นตอน และการเข้าร่วมที่ชัดเจน เน้นให้ทุกคนมีส่วนร่วม มีความหลากหลาย น่าสนใจ สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เข้าร่วมทุกเพศ ทำให้ผู้เข้าร่วมเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียด อีกทั้งส่งเสริมทักษะและความรู้ให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรม ได้รู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลายความ ตึงเครียด ได้เห็นคุณค่าของการใช้เวลาว่างด้วยนันทนาการ สามารถนำความรู้ และทักษะที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ การถ่ายทอดสดที่มีคุณภาพ ต้องให้ความสำคัญกับระบบถ่ายทอดสด ต้องควบคุมให้ระบบภาพและเสียงมีความชัดเจนและความสอดคล้องกัน ระบบควบคุมการถ่ายทอดสดและสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่มีความเสถียร และให้ความสำคัญกับเนื้อหาซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของรายการการถ่ายทอดสด

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบการถ่ายทอดสดกับกิจกรรมการใช้เวลาว่าง และนันทนาการหรือกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ในลักษณะอื่น และวิจัยการถ่ายทอดสดผ่านสื่อสังคมออนไลน์ประเภทอื่น

เอกสารอ้างอิง

- คมสิทธิ์ เกียนวัฒนา. (2566). การจัดการกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวภายหลังวิกฤตโควิด-19. *วารสารมหาวิทยาลัยคริสเตียน*. 29(2): 72-84.
- ชูศรี วงศ์รัตน์. (2560). *เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย*. พิมพ์ครั้งที่ 13. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รัชชโชค สุวรรณโชติ, ณัชชา อริยะอรุณทัย, ชนิดาภา จันทร์เจริญ, พรณิชา วิศาลธนกุล, วจวัฒน์ โกสลานนท์ (2563). ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมนันทนาการผ่านระบบออนไลน์ของกรมพลศึกษา. การค้นคว้าอิสระ ศศ.บ.ผู้นำนันทนาการ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ปิญญ์สลิษา เจริญพูล. (2561). รูปแบบและวิธีการการถ่ายทอดสดผ่านเฟซบุ๊กของร้านขายสินค้าแฟชั่นออนไลน์. การค้นคว้าอิสระ นศ.ม.สาขาวิชานิติศาสตร์, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว. (2565). *เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลเพื่อนันทนาการ*. นครนายก: คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สาส์ สุกาภรณ์. (2550). *วิจัยเชิงคุณภาพทางพลศึกษาและกีฬา*. กรุงเทพฯ: สามลดา.
- Dattilo, J. (2008). *Leisure Education Program Planning: A Systematic Approach*. 3rded. PA: Venture Publishing.
- Mundy, J. (1998). *Leisure Education: Theory and Practice*. PA: Sagamore Publishing.

Translated Thai References

- Cheroenpool, P. (2018). The Forms and Methods of Online Fashion Shop's Facebook Live. Independent Study. (M.Com.Arts. in Communication Arts, Dhurakijpundit University). (in Thai)
- Kianwatana, K. (2023). The Management of Recreational Tourism Activities after the Covid-19 Crisis. *Christian University Journal*. 29(2): 72-84. (in Thai)

- Rongkhankaew, W. (2022). *Technology and Digital Media*. Nakhon Nayok: Faculty of Physical Education, Srinakharinwirot University. (in Thai)
- Supaporn, S. (2007). *Qualitative research in physical education and sport*. Bangkok: 3 LADA. (in Thai)
- Suwannachot, T., Ariyaarunotai, N., Chanchaen, C., Wisanphanakun, P., Kosalanon, W. (2021). The Satisfaction towards online recreation activities of department of physical education. Independent Study. (B.A. in recreation leadership, Srinakharinwirot University). (in Thai)
- Wongrattana, C. (2017). *Statistical techniques for research*. 13th ed. Bangkok: Chulalongkorn University Book Center. (in Thai)