

การพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026

The Development of Video Content Series on the 9stadium Page
to Promote Awareness of the FIFA World Cup 2026

ธนา ประเสริฐฐานนท์*, ณัฐภัทร สิ้นสืบเชื้อ*, นันทพงศ์ อารคร*,
พรปภัสสร ปริญาญกุล** และ กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์**

Tana Praseththanon*, Natthaphath Sinsuebchuea*, Nanthapong Arakhon*,

Pornpapatsorn Princhankol **, and Kuntida Thamwipat**

Corresponding Author E-mail: kuntida.tha@kmutt.ac.th

วันที่รับบทความ 1 มิถุนายน 2569

วันที่แก้ไขบทความ 13 มิถุนายน 2569

วันที่ตอบรับบทความ 22 มิถุนายน 2569

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและประเมินคุณภาพชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 2) ประเมินผลการรับรู้ และ 3) ประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อที่พัฒนาขึ้น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) ชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 2) แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอ 3) แบบประเมินการรับรู้ และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ ผู้ที่กดติดตามเพจ 9stadium ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบสะดวก จากผู้ที่กดติดตามเพจ 9stadium ที่ยินดีและสมัครใจในการให้ความร่วมมือเป็นอาสาสมัครและกลุ่มตัวอย่างทดลอง จำนวน 50 คน ผลการวิจัย มีดังต่อไปนี้ 1) ได้พัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 จำนวน 6 ตอน

* นักศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

* Student, Faculty of Industrial Education and Technology, King Mongkut's University of Technology Thonburi

** อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

** Lecturer, Faculty of Industrial Education and Technology, King Mongkut's University of Technology Thonburi

2) ผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญพบว่า มีผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.71$, S.D. = 0.46) ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนออยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.61$, S.D. = 0.49) 3) ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.79$, S.D. = 0.44) และ 4) ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.82$, S.D. = 0.44) ดังนั้น ชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 ที่พัฒนาขึ้นสามารถนำไปเผยแพร่ได้จริง

คำสำคัญ: วิดีโอคอนเทนต์, ฟุตบอลโลก 2026

Abstract

This research aimed to: 1) develop and evaluate the quality of the a video content series on the 9stadium page to promote awareness of the FIFA World Cup 2026, 2) assess audience perception, and 3) examine the satisfaction of the sample group toward the developed media. The research instruments consisted of 1) the video content series on the 9stadium page to promote awareness of the FIFA World Cup 2026, 2) quality assessment forms for content and presentation media, 3) a perception assessment form, and 4) a satisfaction assessment form for the sample group. The sample group used in this study consisted of 50 followers of the 9stadium page selected through convenience sampling. The participants were volunteers who willingly agreed to participate in the study and media experiment. The research findings were as follows: 1) six episodes of video content were successfully developed for the 9stadium page to promote awareness of the FIFA World Cup 2026, 2) the expert evaluation revealed that the content quality was at a very good level ($\bar{x} = 4.71$, S.D. = 0.46), and the presentation media quality was also at a very good level ($\bar{x} = 4.61$, S.D. = 0.49), 3) the audience perception evaluation was at the highest level ($\bar{x} = 4.79$, S.D. = 0.44), and 4) the satisfaction evaluation of the sample group was at the highest level ($\bar{x} = 4.82$, S.D. = 0.44). Therefore, the developed media can be effectively disseminated to the public.

Keyword: Video Content, FIFA World Cup 2026

บทนำ

มหกรรมการแข่งขันฟุตบอลโลก (FIFA World Cup) ถือเป็นปรากฏการณ์ทางกีฬาระดับโลกที่มีอิทธิพลสูงที่สุดในมิติทางสังคม วัฒนธรรม และเศรษฐกิจมหภาค สำหรับการการแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 (FIFA World Cup 2026)ที่กำลังจะเกิดขึ้น ได้รับการจับตามองในฐานะ “จุดเปลี่ยน

ผ่านครึ่งประวัติศาสตร์” ของวงการฟุตบอล เนื่องจากสหพันธ์ฟุตบอลนานาชาติ (FIFA) ได้ปรับเปลี่ยนโครงสร้างการแข่งขันใหม่ทั้งหมด โดยขยายจำนวนทีมที่ผ่านเข้ารอบสุดท้ายจาก 32 ทีม เป็น 48 ทีม และเพิ่มจำนวนแมตช์การแข่งขันรวมเป็น 104 นัด พร้อมทั้งจัดการแข่งขันกระจายตัวใน 3 ประเทศเจ้าภาพ ได้แก่ สหรัฐอเมริกา แคนาดา และเม็กซิโก (FIFA, 2566) การขยายสเกลการแข่งขันอย่างที่ไม่เคยมีมาก่อนนี้ ย่อมส่งผลให้เกิดปริมาณข้อมูลข่าวสารอย่าง มากมายทั้งเรื่องของกฎกติกาใหม่ ข้อมูลทีมชาติหน้าใหม่ที่เพิ่งเคยเข้ารอบ ตลอดจนความซับซ้อนของการวิเคราะห์เส้นทาง การแข่งขัน ซึ่งความเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ทำให้กลุ่มแฟนบอลมีความต้องการ “ข้อมูลเชิงลึกและการวิเคราะห์” ที่ครอบคลุมมากกว่าเดิม เพื่อให้สามารถติดตามทัวร์นาเมนต์ได้อย่างเข้าใจและมีอรรถรส ในขณะที่โครงสร้างของการแข่งขันก็มีความซับซ้อนขึ้น นิเวศวิทยาของสื่อ และพฤติกรรมผู้บริโภคสื่อก็พาของผู้รับสารก็เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างเช่นกัน รายงานวิจัยพฤติกรรมแฟนกีฬาโดย Deloitte ระบุว่า แฟนกีฬายุคใหม่ไม่ได้จำกัดตัวเองอยู่เพียงการรับชมการถ่ายทอดสดแบบเส้นตรง (Linear broadcasting) อีกต่อไป แต่ได้เปลี่ยนผ่านสู่พฤติกรรมแบบ “จอที่สอง” (Second-screen behavior) โดยแฟนกีฬากว่า 77% มักใช้สมาร์ตโฟนเพื่อค้นหาข้อมูลสถิติ บทวิเคราะห์เจาะลึก หรือเนื้อหาเบื้องหลัง ไปพร้อม ๆ กับการรับชมเกมการแข่งขัน (Deloitte, 2567) พฤติกรรมนี้สะท้อนให้เห็นว่าผู้บริโภคมีความต้องการเนื้อหาประเภท “ให้ความรู้และวิเคราะห์” (Informative & analytical content) เพื่อเติมเต็มประสบการณ์การรับชมกีฬาให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น (Arenamatrix, 2568)

เมื่อพิจารณาถึงรูปแบบการนำเสนอเนื้อหา (Content format) ที่มีประสิทธิภาพสูงสุดในยุคดิจิทัล “วิดีโอ” ยังคงเป็นเครื่องมือที่ทรงพลานุภาพที่สุด แม้ในปัจจุบันกระแสของ “วิดีโอสั้น” (Short-form video ที่มีความยาวไม่เกิน 1 นาที) จะได้รับความนิยมอย่างสูงในการสร้างความบันเทิงและดึงดูดความสนใจเบื้องต้น แต่ในมิติของการ “ให้ข้อมูลเชิงลึกและวิเคราะห์” (Information & Analysis) วิดีโอสั้นมักมีข้อจำกัดด้านเวลาที่ไม่สามารถอธิบายความซับซ้อนของเนื้อหาได้เพียงพอ ข้อมูลสถิติการตลาดวิดีโอประจำปีจาก Wyzowl (2025) ชี้ให้เห็นว่า คอนเทนต์ประเภทให้ความรู้ (Educational/Informative videos) ที่มีความยาวระดับกลาง (Mid-length videos ประมาณ 3-10 นาที) เป็นรูปแบบที่สามารถสร้างอัตราการมีส่วนร่วม (Engagement rate) ที่ลึกซึ้ง สร้างความน่าเชื่อถือ และทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในเนื้อหาที่ซับซ้อนได้ดีที่สุดเมื่อเทียบกับรูปแบบข้อความหรือวิดีโอสั้นฉาบฉวย สำหรับบริบทของประเทศไทย การหลอมรวมสื่อดิจิทัลเข้ากับวิถีชีวิตประจำวันอยู่ในระดับที่สูงมาก รายงาน Digital 2024: Thailand (Kemp, S., 2024) ระบุว่า คนไทยกว่า 88% เข้าถึงอินเทอร์เน็ต และมีการใช้งานโซเชียลมีเดียเป็นช่องทางหลักในการรับรู้ข่าวสาร โดยรูปแบบเนื้อหาที่คนไทยใช้เวลาบริโภคมากที่สุดคือวิดีโอออนไลน์ แฟนฟุตบอลชาวไทยซึ่งเป็นกลุ่มประชากรที่มีความตื่นตัวสูงต่อฟุตบอลโลก จึงเป็นกลุ่มเป้าหมายสำคัญที่ต้องการสื่อกลางในการย่อยข้อมูลข่าวสารและบทวิเคราะห์ที่ซับซ้อนของการแข่งขันปี 2026 ให้ออกมาในรูปแบบที่เข้าถึงง่าย น่าติดตาม และมีภาพประกอบที่ชัดเจน

“เพจ 9stadium” เป็นสื่อสังคมออนไลน์ภายใต้การดำเนินงานของส่วนงานกองข่าวท่องเที่ยวและกีฬา ฝ่ายข่าวในประเทศ สำนักข่าวไทย บริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) ทำหน้าที่เป็นสื่อ

กลางระดับชาติในการนำเสนอข่าวสารและบทวิเคราะห์ฟุตบอลที่น่าเชื่อถือให้กับแฟนกีฬาชาวไทย (9stadium, 2569) โดยมีช่องทางหลักในการสื่อสารผ่านแพลตฟอร์มเฟซบุ๊ก ซึ่งข้อมูลสถิติระบุว่า เฟซบุ๊กยังคงครองความนิยมเป็นสื่อสังคมออนไลน์อันดับหนึ่งของประเทศไทย ด้วยจำนวนผู้ใช้งานที่สามารถเข้าถึงได้ (Potential reach) กว่า 49.10 ล้านบัญชี หรือคิดเป็นร้อยละ 68.3 ของประชากรทั้งประเทศ (Kemp, S., 2024) ด้วยขนาดพื้นที่การสื่อสารที่มหาศาลนี้ ย่อมทำให้เพจ 9stadium ต้องเผชิญกับความท้าทายในการปรับตัวเพื่อรองรับสภาวะ “ข้อมูลข่าวสารล้นท่วม” ในช่วงฟุตบอลโลก 2026 ท่ามกลางการแข่งขันที่ดุเดือดของสื่อกีฬาสำนักต่าง ๆ บนหน้าฟีด หากทางเพจพึ่งพาเพียงการเขียนบทความความยาว ซึ่งเริ่มไม่สอดคล้องกับพฤติกรรมการเสพสื่อยุคใหม่ หรือผลิตเพียงวิดีโอสั้นที่ขาดความลึกซึ้ง อาจส่งผลให้ไม่สามารถตอบสนองความต้องการด้านข้อมูลของฐานผู้ติดตามได้อย่างแท้จริง การพัฒนากลยุทธ์ด้านวิดีโอคอนเทนต์ที่มีความยาวระดับกลาง ผสมผสานระหว่างการให้ข้อมูลสถิติเชิงลึก การวิเคราะห์แท็กติก และการเล่าเรื่อง (Storytelling) ให้เหมาะสมกับอัลกอริทึมของเฟซบุ๊ก จึงเป็นยุทธวิธีสำคัญในการสร้างความแตกต่าง ตอกย้ำความเป็นผู้นำด้านข่าวกีฬาของ บริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) และยกระดับความน่าเชื่อถือของเพจได้อย่างเป็นรูปธรรม

จากที่มาและความสำคัญของการแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 ที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความมุ่งหมายที่จะศึกษา “การพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026” โดยเน้นการออกแบบชุดวิดีโอประเภทให้ข้อมูลและวิเคราะห์เจาะลึกที่มีความยาวระดับกลาง ดังนั้นงานวิจัยเรื่องนี้จึงมีส่วนช่วยส่งเสริมการรับรู้เกี่ยวกับทัวร์นาเมนต์รูปแบบใหม่ให้กับแฟนบอลชาวไทยผ่านการสื่อสารข่าวกีฬา อันจะเป็นประโยชน์โดยตรงต่อเพจ 9stadium ในการเพิ่มประสิทธิภาพการเข้าถึง ยกระดับการมีส่วนร่วม และพัฒนาศักยภาพการเป็นสื่อกีฬาดิจิทัลคุณภาพสูงในอุตสาหกรรมสื่อสารมวลชนต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาและประเมินคุณภาพชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026
2. เพื่อประเมินผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026

สมมติฐานการวิจัย

1. ชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 ที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพอยู่ในระดับดีขึ้น
2. ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 อยู่ในระดับมากขึ้น

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 อยู่ในระดับมากขึ้นไป

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อใช้ในการส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 ที่มีความเหมาะสม สามารถนำไปใช้เป็นส่วนในการเผยแพร่ข้อมูลและเสริมสร้างการรับรู้เกี่ยวกับการแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 ให้กับผู้ชมบนสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างมีคุณภาพ
2. ได้แนวทางในการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อส่งเสริมการรับรู้บนแพลตฟอร์มดิจิทัลซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการผลิตชุดวิดีโอคอนเทนต์ขององค์กรหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในอนาคตได้

การทบทวนวรรณกรรม

วิดีโอคอนเทนต์ หมายถึง เนื้อหาที่นำเสนอผ่านสื่อในรูปแบบของวิดีโอหรือภาพเคลื่อนไหว ซึ่งประกอบด้วยภาพ เสียง เรื่องราว ข้อความ หรือกราฟิก เพื่อบอกเล่าเนื้อหาใดเนื้อหาหนึ่ง เช่น การให้ความรู้ การสร้างความบันเทิง การโฆษณาสินค้า การนำเสนอแบรนด์ รวมถึงการแบ่งปันประสบการณ์หรือวิธีต่าง ๆ โดยจุดเด่นของ วิดีโอคอนเทนต์ คือสามารถสื่อสารสาระและอารมณ์กับผู้ชมได้ครบถ้วนผ่านทั้งภาพและเสียงในเวลาเดียวกัน เนื้อหาประเภทนี้ไม่ได้ออกแบบมาเพื่อขายเพียงอย่างเดียว แต่ยังสร้างการเชื่อมต่อกับผู้ชม ส่งเสริมการรับรู้และความภักดีต่อแบรนด์อีกด้วย เนื้อหาวิดีโอ มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในปัจจุบันในการสร้างการรับรู้แบรนด์ โดยทำหน้าที่เป็นสื่อที่เข้าถึงและมีพลังซึ่งดึงดูดความสนใจและสื่อสารข้อความได้อย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อผู้บริโภคหันมาสนใจวิดีโอมากขึ้น แบนด์ต่าง ๆ จะสามารถสร้างประสบการณ์ที่น่าจดจำที่ตรงใจกลุ่มเป้าหมายได้ (วชิระ ทองสุข, 2567) ในที่นี้คือการผลิตวิดีโอขนาดกลาง จำนวน 6 ตอน

เพจเฟซบุ๊ก หมายถึง สื่อสังคมออนไลน์รูปแบบหนึ่ง ซึ่งมีลักษณะคล้ายคลึงกับบัญชีเฟซบุ๊กส่วนตัว (Facebook Account) แต่เป็นรูปแบบสำหรับธุรกิจบุคคลสาธารณะที่เปิดให้ผู้ใช้สามารถกดไลค์ เพื่อติดตามข้อมูลข่าวสารจากเพจ และสามารถเลือกกดไลค์ แต่ไม่ติดตามได้ด้วย และเจ้าของเพจไม่จำเป็นต้องกดตอบรับเพื่อให้ผู้ใช้ติดตาม ทั้งยังไม่มีจำกัดจำนวน ต่างจากบัญชีเฟซบุ๊กส่วนตัวที่ต้องกดยอมรับเพิ่มเพื่อนก่อน และจำกัดจำนวนเพื่อนที่ 5,000 คน (เมธาวี จำเนียร และคณะ, 2567) พบว่า การสื่อสารประชาสัมพันธ์การตลาดในยุคดิจิทัลนั้นรูปแบบเพจเฟซบุ๊ก เป็นรูปแบบการสื่อสารการตลาดดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มเฟซบุ๊กที่ผู้ประกอบการเลือกใช้มากที่สุด เพราะสะดวก รวดเร็ว และไม่มีค่าใช้จ่าย สำหรับการศึกษาครั้งนี้คือ เพจ 9stadium ซึ่งเป็นสื่อสังคมออนไลน์ภายใต้การดำเนินงานของส่วนงานกองข่าวท่องเที่ยวและกีฬา ฝ่ายข่าวในประเทศ สำนักข่าวไทย บริษัท อสมท จำกัด (มหาชน)

การรับรู้ หมายถึง กระบวนการที่ซับซ้อนซึ่งบุคคลใช้ในการจัดระเบียบ ระบุ และตีความข้อมูลทางประสาทสัมผัสที่ได้รับจากสิ่งแวดล้อม เช่น สิ่งเร้าทางสายตา การได้ยิน กลิ่น รส และการสัมผัส กระบวนการนี้ช่วยให้ผู้คนสร้างความตีความที่มีความหมายจากประสบการณ์ของตนเอง โดย

เปลี่ยนข้อมูลทางประสาทสัมผัสที่ดี ๆ ให้กลายเป็นแนวคิดที่สามารถรับรู้ได้ หัวใจสำคัญของกระบวนการรับรู้คือการประมวลผลสองรูปแบบ ได้แก่ การประมวลผลจากล่างขึ้นบน ซึ่งเริ่มต้นด้วยการตรวจจับทางประสาทสัมผัส และการประมวลผลจากบนลงล่าง ซึ่งหน้าที่การทำงานของสมองระดับสูงจะตีความข้อมูลทางประสาทสัมผัสโดยอาศัยบริบท ประสบการณ์ส่วนตัว และความคาดหวัง (EBSCO, 2024) ในที่นี้ผู้วิจัยได้พัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026

กรอบแนวคิดการวิจัย

งานวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 มีตัวแปรที่ศึกษาดังต่อไปนี้

ตัวแปรต้น	ตัวแปรตาม
ชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026	- คุณภาพของชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 - ผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอ คอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้ การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 - ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้ การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026

ภาพที่ 1

แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินงานวิจัย

วิธีการศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 มีการกำหนดขอบเขตการศึกษาดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการศึกษาครั้งนี้ หมายถึง ผู้ติดตามเพจ 9stadium จำนวนทั้งหมด 3,500 คน ซึ่งเป็นจำนวนผู้ติดตามทั้งหมดที่มีอยู่จริง (9stadium, 2569) [ข้อมูล ณ วันที่ 2 มีนาคม 2569]

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้ติดตามเพจ 9stadium และยินดีให้ความร่วมมือในการตอบแบบประเมิน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบสะดวก จำนวน 50 คน โดยผู้ให้ข้อมูลมีความสนใจในการรับชมชุดวิดีโอคอนเทนต์และตอบแบบสอบถาม

2. ผู้เชี่ยวชาญ

ผู้เชี่ยวชาญ คือ ผู้ที่มีความรู้ความสามารถ มีความชำนาญเพื่อประเมินคุณภาพผู้เชี่ยวชาญ ประเมินคุณภาพชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 ดำเนินการโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง ซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิอย่างแท้จริง และยินดีที่จะมาเป็นผู้เชี่ยวชาญแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่

2.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา คือ บุคคลที่มีวุฒิการศึกษาไม่ต่ำกว่าระดับปริญญาตรี หรือมีความรู้ และประสบการณ์เกี่ยวกับการแข่งขันฟุตบอลโลกไม่น้อยกว่า 3 ปี จากงานกองช่างท่องเที่ยวและกีฬา ฝ่ายข่าวในประเทศ สำนักข่าวไทย บริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) เพื่อประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 จำนวน 3 ท่าน

2.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและการนำเสนอ คือ บุคคลที่มีวุฒิการศึกษาไม่ต่ำกว่าระดับปริญญาตรี หรือมีความรู้ และประสบการณ์ด้านการผลิตสื่อดิจิทัลมากกว่า 3 ปี จากงานกองช่างท่องเที่ยวและกีฬา ฝ่ายข่าวในประเทศ สำนักข่าวไทย บริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) เพื่อประเมินคุณภาพของการนำเสนอและเทคนิคการผลิตของชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 จำนวน 3 ท่าน

2.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล คือ บุคคลที่มีวุฒิการศึกษาไม่ต่ำกว่าระดับปริญญาตรีหรือมีประสบการณ์การทำงานด้านการวิจัยหรือการประเมินสื่อวิดีโอไม่น้อยกว่า 3 ปี จากสาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี เพื่อประเมินความตรงของเครื่องมือที่ใช้ของชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 จำนวน 3 ท่าน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขั้นตอนในการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 โดยได้นำหลักการและแนวคิดของ ADDIE Model (Instructional Design Central (IDC), 2026) มาประยุกต์ใช้ โดยมี 5 ขั้นตอนดังนี้

3.1 Analysis (การวิเคราะห์) วิเคราะห์ถึงการเลือกประเด็น “ฟุตบอลโลก 2026” โดยมองว่าเป็นทัวร์นาเมนต์กีฬายอดนิยมที่มีความน่าสนใจที่สุด และมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการแข่งขันครั้งใหญ่ จึงนำมาปรึกษากับสมาชิกและอาจารย์ที่ปรึกษาตามลำดับ

3.2 Design (การออกแบบ) กำหนดขอบเขตของเนื้อหา วิธีการนำเสนอของชุดวิดีโอคอนเทนต์ที่มีความยาวขนาดกลาง โดยแบ่งเนื้อหาเป็นจำนวน 6 ตอน

3.3 Development (การพัฒนา) ทำการบันทึก ตัดต่อ ชุดวิดีโอคอนเทนต์ทั้งหมด 6 ตอน และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญทำการประเมินคุณภาพของชุดวิดีโอคอนเทนต์ เพื่อนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

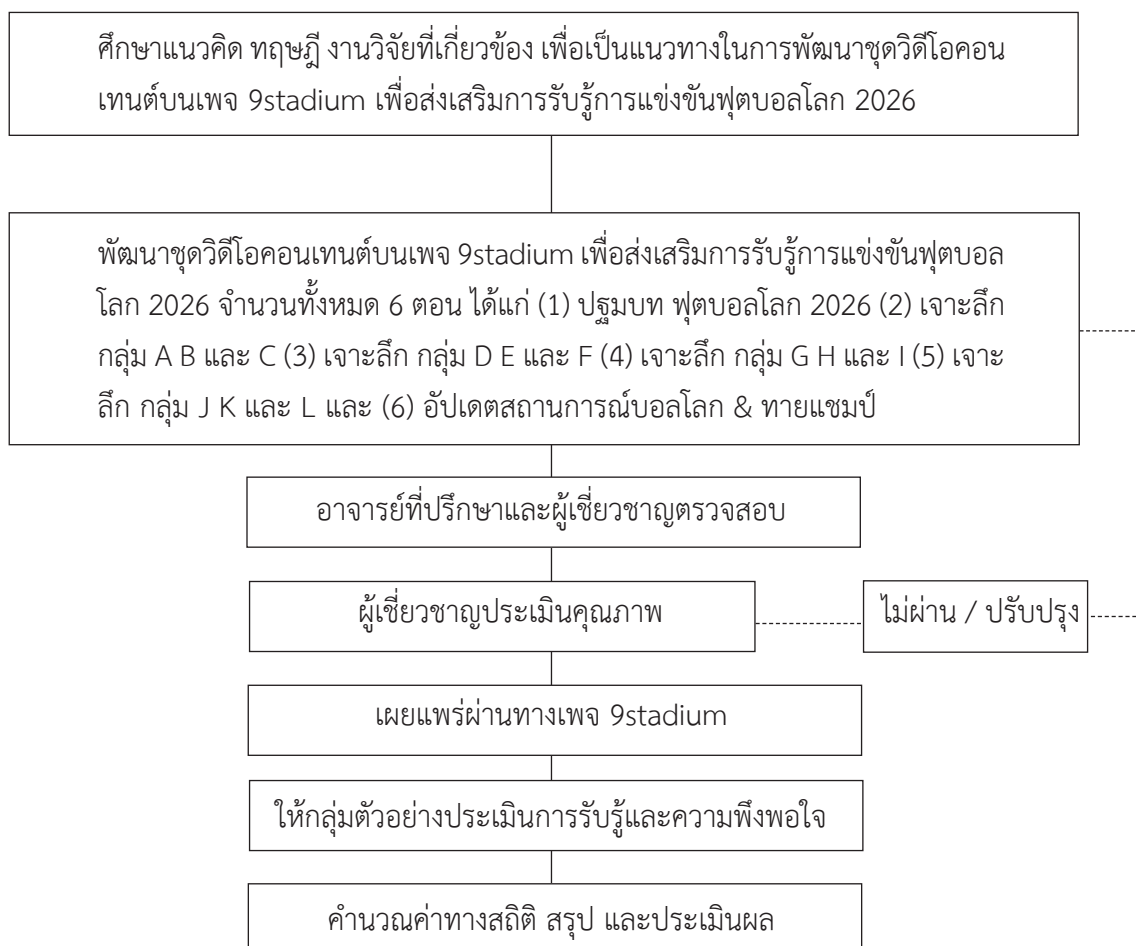
3.4 Implementation (การนำสื่อไปใช้) นำชุดวิดีโอคอนเทนต์ไปเผยแพร่บนเพจ stadium และให้สมาชิกที่ติดตามเพจ 9stadium ที่ได้รับชมชุดวิดีโอคอนเทนต์ดังกล่าว และมีความ

ยินดีตอบแบบสอบถาม ด้วยวิธีการสุ่มตามสะดวก จำนวน 50 คน ทำการประเมินการรับรู้ และความพึงพอใจที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์ดังกล่าว

3.5 Evaluation (การประเมินผล) นำผลการประเมินที่ได้ไปวิเคราะห์ คำนวณทางสถิติ และสรุปผล สำหรับแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบของ ADDIE Model เป็นรูปแบบและ กระบวนการที่ใช้ในการออกแบบสื่อและการเรียนการสอน เพื่อให้ได้สื่อที่มีคุณภาพและตรงตาม เป้าหมายที่สุด

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบสอบถาม ออนไลน์จากบุคคลที่ติดตามบนเพจ 9stadium ดังแสดงในภาพขั้นตอนการสร้างเครื่องมือการ พัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์ ต่อไปนี้



ภาพที่ 2 แสดงขั้นตอนการสร้างเครื่องมือการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และคำนวณส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยมีการแปลความหมายดังนี้ (รณกฤต ผลแมน และมาลีรัตน์ ขจิตเนติธรรม, 2567)

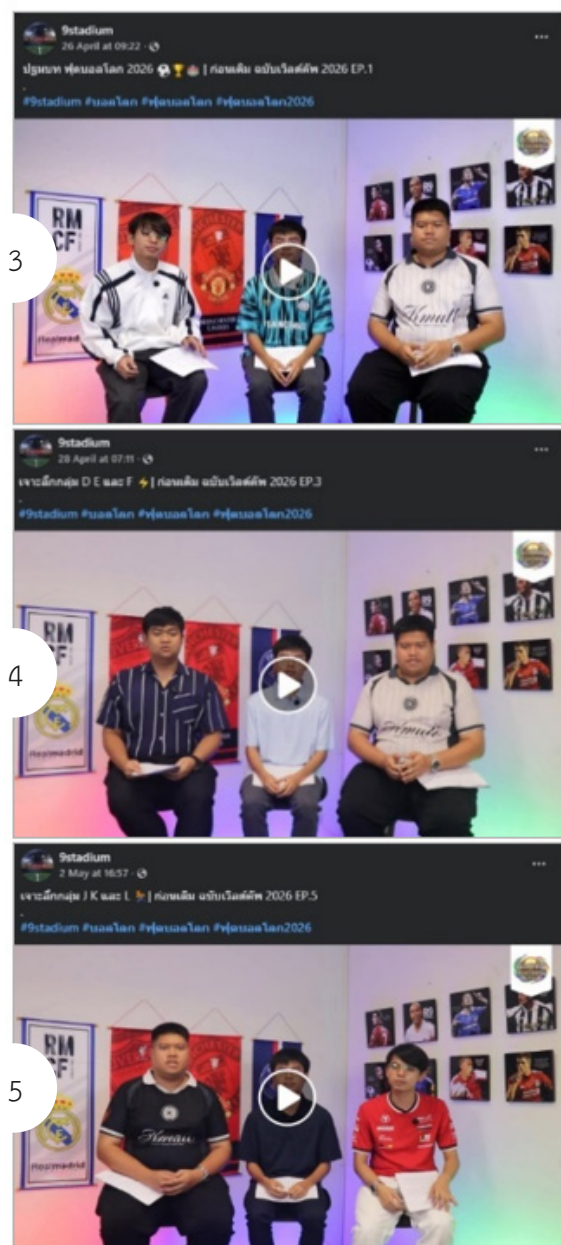
ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 – 5.00 หมายความว่า ดีมาก หรือมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51 – 4.50 หมายความว่า ดี หรือ มาก

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.51 – 3.50 หมายความว่า ปานกลาง

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.51 – 2.50 หมายความว่า น้อย

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.01 – 1.50 หมายความว่า น้อยที่สุด

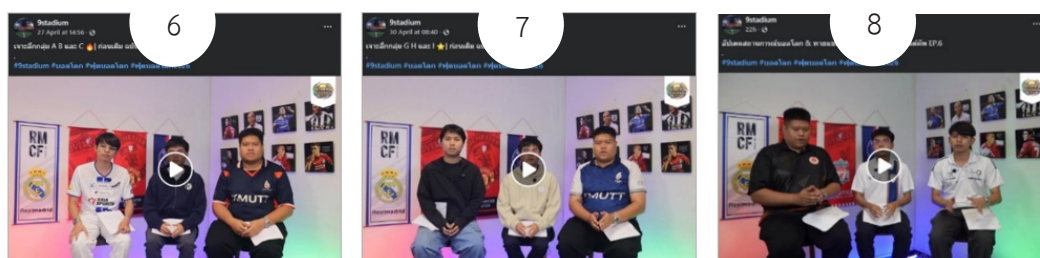


ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026

คณะผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 จำนวนทั้งหมด 6 ชุด ประกอบด้วย 1) ปฐมบท ฟุตบอลโลก 2026 2) เจาะลึกกลุ่ม A B และ C 3) เจาะลึกกลุ่ม D E และ F 4) เจาะลึกกลุ่ม G H และ I 5) เจาะลึกกลุ่ม J K และ L และ 6) อัปเดตสถานการณ์บอลโลก & ทายแชมป์ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับภาพรวมของการแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 ข้อมูลและสถิติของแต่ละชาติที่เข้าร่วมการแข่งขัน เพื่อส่งเสริมการรับรู้ข้อมูลข่าวสารก่อนการแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 จะเริ่มต้นขึ้น

ภาพที่ 3 - 8 ตัวอย่างชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026



2. ผลการประเมินคุณภาพของชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมินคุณภาพ	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ด้านเนื้อหา	4.75	0.45	ดีมาก
2. ด้านการใช้ภาษาและภาพประกอบเนื้อหา	4.67	0.49	ดีมาก
ภาพรวม	4.71	0.46	ดีมาก

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา เรื่อง การพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ พบว่า มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.71$, S.D. = 0.46) เมื่อพิจารณาเป็นคุณภาพในแต่ละด้าน พบว่า รายการที่มีค่าเฉลี่ยอันดับแรก ได้แก่ ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.75$, S.D. = 0.45) และค่าเฉลี่ยรองลงมาคือ ด้านการใช้ภาษาและภาพประกอบเนื้อหา อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.49) ตามลำดับ

ตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมินคุณภาพ	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ด้านภาพ	4.67	0.50	ดีมาก
2. ด้านเสียง	4.56	0.53	ดีมาก
3. ด้านตัวอักษรและการใช้สี	4.56	0.53	ดีมาก
4. ด้านการนำเสนอ	4.67	0.50	ดีมาก
ภาพรวม	4.61	0.49	ดีมาก

จากตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อการนำเสนอ เรื่อง การพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ พบว่ามีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.61$, S.D. = 0.49) เมื่อพิจารณาเป็นคุณภาพในแต่ละด้าน พบว่า รายการที่มีค่าเฉลี่ยอันดับแรก ได้แก่ ด้านภาพ และด้านการนำเสนอ อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.67$, S.D. = 0.50) และค่าเฉลี่ยรองลงมาคือ ด้านเสียง และด้านตัวอักษรและการใช้สี อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.56$, S.D. = 0.53) ตามลำดับ

3. ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026

ตารางที่ 3 ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์ที่พัฒนาขึ้น

รายการประเมินคุณภาพ	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับการรับรู้
1. ท่านรับรู้ว่า รายการ “ก่อนเดิม ฉบับ เวิลด์คัพ 2026” เผยแพร่บนเพจ 9Stadium	4.88	0.39	มากที่สุด
2. ท่านรับรู้ว่า รายการ “ก่อนเดิม ฉบับ เวิลด์คัพ 2026” เป็นรายการที่ส่งเสริมการรับรู้เกี่ยวกับการแข่งขันฟุตบอลโลก 2026	4.68	0.51	มากที่สุด
3. ท่านรับรู้ว่าประเทศสหรัฐอเมริกา แคนาดาและเม็กซิโก เป็นเจ้าภาพการแข่งขันฟุตบอลโลก 2026	4.82	0.39	มากที่สุด
4. ท่านรับรู้ว่า การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 ได้มีการเพิ่มจำนวนประเทศที่เข้าร่วมการแข่งขันเป็น 48 ประเทศ และทำการจับสลากแบ่งกลุ่มออกเป็นทั้งหมด 12 กลุ่ม	4.74	0.44	มากที่สุด
5. ท่านรับรู้ว่ามีโควต้าในการผ่านเข้าสู่รอบสุดท้ายของการแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 จากรอบเพลย์ออฟทั้งหมด 6 ทีม	4.78	0.51	มากที่สุด
6. ท่านรับรู้ว่า เงื่อนไขการผ่านเข้าสู่รอบน็อกเอาต์ของการแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 คือการนำอันดับที่ 1 และ 2 ของแต่ละกลุ่ม และอันดับ 3 ที่ดีที่สุด 8 ทีมจากทั้งหมด 12 กลุ่มผ่านเข้ารอบต่อไป	4.78	0.42	มากที่สุด
7. ท่านรับรู้ว่าประเทศอาร์เจนตินาเป็นทีมชนะเลิศในการแข่งขันฟุตบอลโลก 2022 หรือเป็นแชมป์เก่าในรายการนี้	4.86	0.40	มากที่สุด

รายการประเมินคุณภาพ	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับการรับรู้
8. ท่านรับรู้ว่า นัดเปิดสนามของการแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 เป็นการพบกันระหว่าง เม็กซิโก และแอฟริกาใต้โดยจะทำการแข่งขันที่สนามเอสตาดีโอ อัสเตกา ในวันที่ 11 มิถุนายน 2569	4.78	0.46	มากที่สุด
9. ท่านรับรู้ว่า นัดชิงชนะเลิศของการแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 จะทำการแข่งขันที่สนามนิวยอร์ก นิวเจอร์ซีย์ สเตเดียม ในวันที่ 19 กรกฎาคม 2569	4.80	0.40	มากที่สุด
10. ท่านรับรู้ว่า บอสเนีย เซิร์ก ตุรกี สวีเดน คิวอาร์ คองโก และอิรัก เป็น 6 ชาติสุดท้ายที่ผ่านเข้าสู่ฟุตบอลโลก 2026 รอบสุดท้าย ฐานะทีมเพลย์ออฟ	4.80	0.45	มากที่สุด
ภาพรวม	4.79	0.44	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ พบว่า มีระดับการรับรู้โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.79$, S.D. = 0.44) เมื่อพิจารณาเป็นระดับการรับรู้ในแต่ละด้าน พบว่า รายการที่มีค่าเฉลี่ยอันดับแรก ได้แก่ รับรู้รายการ “ก่อนเดิม ฉบับวีลด์คัพ 2026” เผยแพร่บนเพจ 9stadium อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.88$, S.D. = 0.39) และค่าเฉลี่ยรองลงมา 3 รายการ ได้แก่ (1) รับรู้ประเทศอาร์เจนตินา เป็นทีมชนะเลิศในการแข่งขันฟุตบอลโลก 2022 หรือเป็นแชมป์เก่าในรายการนี้ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.86$, S.D. = 0.40) (2) รับรู้ประเทศสหรัฐอเมริกา, แคนาดา และเม็กซิโก เป็นเจ้าภาพการแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.82$, S.D. = 0.39) และ (3) รับรู้นัดชิงชนะเลิศของการแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 จะทำการแข่งขันที่สนามนิวยอร์ก นิวเจอร์ซีย์ สเตเดียม ในวันที่ 19 กรกฎาคม 2569 อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.80$, S.D. = 0.40) ตามลำดับ

4. ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026

ตารางที่ 4 ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์ที่พัฒนาขึ้น
รายการประเมินความพึงพอใจ ผลการวิเคราะห์

รายการประเมินคุณภาพ	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
<u>ด้านภาพ</u>			
1. ภาพที่ใช้มีความเหมาะสม น่าสนใจ	4.86	0.40	มากที่สุด
2. ภาพสื่อความหมายได้ชัดเจน	4.78	0.51	มากที่สุด
3. ภาพที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4.86	0.35	มากที่สุด
ภาพรวม	4.83	0.42	มากที่สุด
<u>ด้านเสียง</u>			
1. ระดับความดังของเสียงมีความเหมาะสม ไม่ดังหรือเบาเกินไป	4.78	0.51	มากที่สุด
2. เสียงชัดเจน ไม่สะดุด	4.84	0.37	มากที่สุด
3.ดนตรีประกอบมีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.74	0.56	มากที่สุด
ภาพรวม	4.79	0.49	มากที่สุด
<u>ด้านตัวอักษรและการใช้สี</u>			
1. ขนาดของตัวอักษร อ่านง่าย และชัดเจน	4.82	0.39	มากที่สุด
2. สีและรูปแบบของตัวอักษร สวยงาม	4.92	0.34	มากที่สุด
3. ตัวอักษรมีการจัดวางอย่างเหมาะสม	4.80	0.49	มากที่สุด
ภาพรวม	4.85	0.41	มากที่สุด
<u>ด้านการนำเสนอ</u>			
1. รูปแบบการนำเสนอมีความกระชับ เข้าใจง่าย	4.90	0.30	มากที่สุด
2. การนำเสนอวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 มีความเหมาะสม และน่าสนใจ	4.70	0.54	มากที่สุด
3. การนำเสนอวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 สามารถเข้าถึงได้ง่าย	4.86	0.40	มากที่สุด
ภาพรวม	4.82	0.43	มากที่สุด
สรุปผลการประเมิน	4.82	0.44	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ พบว่า มีระดับความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.82$, S.D. = 0.44) เมื่อพิจารณาเป็นระดับความพึงพอใจในแต่ละด้าน พบว่า รายการที่มีค่าเฉลี่ยอันดับแรก ได้แก่ ด้านตัวอักษรและการใช้สี อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.85$, S.D. = 0.41) และค่าเฉลี่ยรองลงมา 3 รายการ ได้แก่ ด้านภาพ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.83$, S.D. = 0.42) ด้านการนำเสนอ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.82$, S.D. = 0.43) และ ด้านเสียง อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.79$, S.D. = 0.49) ตามลำดับ

สรุปผลและอภิปรายผล

1. สรุปผล

ผลการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญพบว่า มีผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.71$, S.D. = 0.46) ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.61$, S.D. = 0.49) ผลประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.79$, S.D. = 0.44) และผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.82$, S.D. = 0.44)

2. อภิปรายผล

ผลการศึกษาเรื่องการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 พบว่า ผลการวิจัยเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ทุกประเด็น โดยสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้ ผ

การพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์ ซึ่งประกอบด้วยวิดีโอคอนเทนต์จำนวน 6 ชุด ได้แก่ (1) ปฐมบท ฟุตบอลโลก 2026 (2) เจาะลึกกลุ่ม A B และ C (3) เจาะลึกกลุ่ม D E และ F (4) เจาะลึกกลุ่ม G H และ I (5) เจาะลึกกลุ่ม J K และ L และ (6) อัปเดตสถานการณ์บอลโลก & ทายแชมป์ พบว่าสื่อที่พัฒนาขึ้นมีขั้นตอนการวางแผน ออกแบบเนื้อหา ภาพรวมของชุดวิดีโอคอนเทนต์ และการจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ให้มีความถูกต้อง เหมาะสม ชัดเจน และเข้าใจง่าย โดยนำแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบของ ADDIE Model (Instructional Design Central (IDC), 2569) มาประยุกต์ใช้ ดังนี้ 1) ขั้นการวิเคราะห์ (Analysis) ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ถึงการเลือกประเด็น “ฟุตบอลโลก 2026” โดยมองว่าเป็นทัวร์นาเมนต์กีฬาขนาดใหญ่ที่มีความน่าสนใจที่สุด และมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการแข่งขันครั้งใหญ่ จึงนำมาปรึกษากับสมาชิกและอาจารย์ที่ปรึกษาตามลำดับ 2) ขั้นการออกแบบ (Design) ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของเนื้อหา วิธีการนำเสนอของชุดวิดีโอคอนเทนต์ และแบ่งเนื้อหาเป็นจำนวน 6 ตอน 3) ขั้นการพัฒนา (Development) ผู้วิจัยทำการบันทึก ตัดต่อ ชุดวิดีโอคอนเทนต์ทั้งหมด 6 ตอน และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญทำการประเมินคุณภาพของชุดวิดีโอคอนเทนต์ เพื่อนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น 4) ขั้นตอนการนำไป

ใช้ (Implementation) ผู้วิจัยได้นำชุดวิดีโอคอนเทนต์ไปเผยแพร่บนเพจ 9stadium และให้สมาชิกที่ติดตามเพจ 9stadium ที่ได้รับชมชุดวิดีโอคอนเทนต์ดังกล่าว และมีความยินดีตอบแบบสอบถามด้วยวิธีการสุ่มตามสะดวก จำนวน 50 คน ทำการประเมินการรับรู้ และความพึงพอใจที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์ดังกล่าว และ (5) ขั้นตอนการประเมินผล (Evaluation) ผู้วิจัยได้นำผลการประเมินที่ได้ไปวิเคราะห์ คำนวณทางสถิติและสรุปผล สำหรับแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบของ ADDIE Model เป็นรูปแบบและกระบวนการที่ใช้ในการออกแบบสื่อและการเรียนการสอน เพื่อให้ได้สื่อที่มีประสิทธิภาพและตรงตามเป้าหมายที่สุดในขั้นตอนการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 มีการใช้แนวคิดดังกล่าวอย่างเป็นขั้นเป็นตอน และเป็นการนำไปประยุกต์ใช้ในการศึกษาได้อย่างเหมาะสม เพื่อให้ชุดวิดีโอคอนเทนต์ที่พัฒนาขึ้นมีผลการประเมินเป็นไปตามสมมติฐานการศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของจารุวรรณ ไกรลาศ และคณะ (2567) ที่ศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการผลิตรายการข่าวออนไลน์ 3PlusNews สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยมีการนำกระบวนการ 5 ขั้นตอนของ ADDIE Model มาใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหา ออกแบบบทสคริปต์ พัฒนาวิดีโอ นำไปเผยแพร่ และประเมินผลผ่านกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งผลจากการศึกษา พบว่า วิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการผลิตรายการข่าวออนไลน์ 3PlusNews สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่พัฒนาขึ้น มีผลการประเมินเป็นไปตามสมมติฐานของการศึกษาที่ตั้งไว้ และสามารถนำไปใช้งานได้จริง

ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.71$, S.D. = 0.46) และผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอ มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.61$, S.D. = 0.49) เนื่องจากชุดวิดีโอคอนเทนต์มีการออกแบบโครงสร้างเนื้อหาที่ครบถ้วนและครอบคลุมประเด็นสำคัญของการแข่งขันอย่างรอบด้าน โดยมีการเรียงลำดับเนื้อหาอย่างเป็นขั้นตอน จากข้อมูลพื้นฐานไปสู่การวิเคราะห์เชิงลึก นอกจากนี้ การใช้ภาษาในการบรรยายและการอธิบายยังมีความชัดเจน สื่อความหมายได้ตรงประเด็น และเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นแฟนกีฬาฟุตบอล จึงทำให้ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ และคณะ (2566) ที่ศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบ Feature Advantage Benefit เพื่อประชาสัมพันธ์รายการ 9th Stadium โดยมีการออกแบบโครงสร้างของวิดีโอคอนเทนต์ ทั้งเนื้อหา เสียง ภาพ ประกอบได้อย่างเหมาะสมและน่าสนใจ อีกทั้งยังมีการบอกถึงคุณสมบัติ จุดเด่น และประโยชน์ของรายการ 9th Stadium ได้ครบถ้วนจึงทำให้ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.67$, S.D. = 0.48) และผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอมีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.72$, S.D. = 0.45) ตามลำดับ

ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 มีค่าเฉลี่ยของการรับรู้โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

($\bar{x}$ = 4.79, S.D. = 0.44) และผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อชุดวิดีโอคอนเทนต์บนเพจ 9stadium เพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 มีค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.82, S.D. = 0.44) เนื่องจากชุดวิดีโอคอนเทนต์ได้ผ่านการออกแบบ การแปลงข้อมูลการแข่งขันฟุตบอลโลก และข้อมูลเกี่ยวกับชาติที่เข้าร่วมการแข่งขันฟุตบอลโลก ให้ออกมาเป็นภาพกราฟิกที่เข้าใจง่าย ผสมผสานกับรูปแบบการนำเสนอที่กระชับและตรงประเด็น มีความสวยงามของภาพกราฟิก และการตัดต่อที่น่าติดตาม ทำให้สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชม ผู้รับสารจึงสามารถจดจำ ทำความเข้าใจ และเชื่อมโยงเนื้อหาที่นำเสนอได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ และคณะ (2567) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์ เรื่อง “เกร็ดเล็กเกร็ดกีฬา” บนเพจเฟซบุ๊ก 9th Stadium โดยผลการศึกษา พบว่า การพัฒนาสื่อในรูปแบบของวิดีโอคอนเทนต์ มีเสียงบรรยาย ข้อความ และภาพประกอบการนำเสนอที่สวยงาม ทำให้กลุ่มตัวอย่างสามารถรับรู้ข้อมูลได้อย่างเข้าใจ โดยมีค่าเฉลี่ยของการรับรู้โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.80, S.D. = 0.40) และค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับ ($\bar{x}$ = 4.79, S.D. = 0.42) ทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มดิจิทัล บริษัท ขนส่งจำกัด โดยปิยะธิดา มลิณทากาศ และคณะ (2568) ได้พัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบินบนแพลตฟอร์มดิจิทัล บริษัท ขนส่ง จำกัด จำนวน 3 ตอน ไปให้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน ได้รับชมสื่อที่พัฒนาขึ้น ผลการวิจัยพบว่า ผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.90, S.D. = 0.30) และผลประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.91, S.D. = 0.29) ทั้งนี้ผู้วิจัยยังพบว่าการสื่อสารประชาสัมพันธ์องค์กรในยุคปัจจุบันต้องปรับตัวและเปิดรับช่องทางบนแพลตฟอร์มออนไลน์มากขึ้น ถึงแม้ว่าหน่วยงานจะมีฐานผู้ชมจำนวนมากอยู่แล้ว แต่ผู้ผลิตสื่อควรเผยแพร่ในรูปแบบวิดีโอคอนเทนต์บนแพลตฟอร์มออนไลน์ต่าง ๆ ของหน่วยงาน เพื่อเพิ่มการเข้าถึงของผู้ชมทุกช่วงวัย ทั้งเป็นการประชาสัมพันธ์องค์กรที่รวดเร็วและประหยัดค่าใช้จ่ายได้มาก

3. ข้อเสนอแนะ

3.1 ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลวิจัยไปใช้

1) การพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์ประเภทให้ข้อมูลและวิเคราะห์เจาะลึกเพื่อส่งเสริมการรับรู้การแข่งขันฟุตบอลโลก 2026 บนเพจ 9stadium ทำให้ได้คลิปวิดีโอความยาวระดับกลางที่มีความน่าสนใจ ผู้รับสารสามารถเข้าใจและรับรู้ข้อมูลที่มีความซับซ้อนของการแข่งขันรูปแบบใหม่ได้ง่าย

2) หน่วยงานสามารถนำชุดวิดีโอคอนเทนต์ที่พัฒนาขึ้นนี้ไปเผยแพร่บนเครือข่ายสังคมออนไลน์หรือแพลตฟอร์มอื่น ๆ ของหน่วยงาน เช่น เว็บไซต์ ดิจิทัล หรืออินสตาแกรม เพื่อเพิ่มความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลข่าวกีฬาที่หน่วยงานต้องการนำเสนอได้มากขึ้น

3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1) นำเสนอรูปแบบคอนเทนต์กีฬาที่น่าชูวิดีโอหลักมาแตกย่อย เช่น การทำคลิปวิดีโอสั้น (Short-form video) เกร็ดความรู้ฟุตบอลโลก 2026 บนเพจ 9stadium ควบคู่เพื่อสร้างความน่าสนใจเบื้องต้น ทำให้คอนเทนต์บนเพจมีความน่าติดตามและหลากหลายรูปแบบมากขึ้น

2) พัฒนารูปแบบการนำเสนอวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิค “อินโฟกราฟิกเคลื่อนไหว” (Motion infographics) ที่มีทิศทางการออกแบบสไตล์มินิมอล ดูทันสมัย เน้นการใช้พื้นที่ว่าง โทนสีสะอาดตา และจัดวางตัวอักษรให้โดดเด่น อ่านง่าย ช่วยย่อยข้อมูลต่าง ๆ ที่ซับซ้อนให้ผู้ชมเข้าใจได้ในเวลาอันรวดเร็ว ซึ่งช่วยยกระดับภาพลักษณ์ของสื่อให้ดูเป็นมืออาชีพมากยิ่งขึ้น

4. ข้อจำกัดในการศึกษา

ในการวิจัยครั้งนี้มีข้อจำกัดด้านกรอบระยะเวลาในการดำเนินงานผลิตสื่อ ตลอดจนช่วงเวลาในการเผยแพร่ เนื่องจากข้อมูลบางส่วนมีความเป็นพลวัต เมื่อเข้าสู่ขั้นตอนการติดต่อแล้วเสร็จอาจเกิดการเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์ ทำให้ไม่สามารถปรับแก้เนื้อหาเพิ่มเติมได้ทันทั่วทั้งที่

บรรณานุกรม

ระบบออนไลน์

- กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์, พรปภัสสร ปริญชาญกุล, เตชิต เสาะแสงง, และ ธนกร มนตรีพิศุทธิ์. (2566). การพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบ Feature Advantage Benefit เพื่อประชาสัมพันธ์รายการ 9th Stadium. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก (JSCI-SBU)*, 3(1), 53–65. สืบค้นจาก <https://ph02.tci-thaijo.org/index.php/JSCI/article/view/249894>
- กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์, พรปภัสสร ปริญชาญกุล, ฮานีฟ ไวยศิลป์, ชิตชนก เงินเจริญรุ่ง, และ พรธีรา ศรีสุทธิธาดา. (2567). การพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์ เรื่อง “เกร็ดเล็กเช็กกีฬา” บนเพจเฟซบุ๊ก 9th Stadium. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเซาธ์อีสท์บางกอก (JSCI-SBU)*, 4(2), 30–43. สืบค้นจาก <https://ph02.tci-thaijo.org/index.php/JSCI/article/view/254696/171512>
- จารุวรรณ ไกรลาศ, กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์, พรปภัสสร ปริญชาญกุล, และ ไพฑูรย์ กานต์ธัญลักษณ์. (2567). การพัฒนาวิดีโอคอนเทนต์โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องร่วมกับกิจกรรมการสื่อสารเพื่อส่งเสริมการรับรู้เรื่องการผลิตรายการข่าวออนไลน์ 3PlusNews สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี. *วารสารเซนต์จอห์น*, 27(40) 279–294. สืบค้นจาก <https://so13.tci-thaijo.org/index.php/SJOURNAL/article/view/1815>
- ปิยะธิดา มลิณทากาศ, กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์, ชีรวันท์ โอภาสบุตร, และ พรปภัสสร ปริญชาญกุล. (2568). การพัฒนาชุดวิดีโอคอนเทนต์เพื่อประชาสัมพันธ์บริการขนส่งเชื่อมต่อสนามบิน

- บนแพลตฟอร์มติ๊กต็อก บริษัท ขนส่ง จำกัด. *วารสารนิเทศสยามปริทัศน์*, 24(2), 84-101. สืบค้นจาก <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/commartsreviewsiamu/article/view/285915/188323>
- เมธาวี จำเนียร, กรกฎ จำเนียร, มนกาจ สิงห์พันธ์, และ ยศยง เซ็นภักดี. (2567). การสื่อสารการตลาดดิจิทัลผ่านแพลตฟอร์มเฟซบุ๊กสำหรับอาหารอัตลักษณ์ประจำถิ่นในธุรกิจครัวเรือนและธุรกิจขนาดเล็ก. *วารสารวิจัยมหาวิทยาลัยเวสเทิร์น มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 10(1), 299-312. สืบค้นจาก <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/WTURJ/article/view/269853>
- รณกฤต ผลแมน, และ มาลีรัตน์ ขจิตเนติธรรม. (2567). จากมาตรฐานค่าของลิเคิร์ทสู่การพัฒนามาตรประมาณค่าแนวใหม่. *วารสารการวัด ประเมินผล สถิติ และการวิจัยทางสังคมศาสตร์*, 5(1), 1-15. สืบค้นจาก <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/mesr/article/view/275553/183741>
- วชิระ ทองสุข. (2567). Video Content ทำอย่างไรให้ปัง เพิ่มพลังสร้างการรับรู้ให้แบรนด์ได้. Talkatalka. สืบค้นจาก <https://talkatalka.com/blog/video-content-tips/>
- 9stadium. (2569). *9th Stadium [Facebook page]*. สืบค้นจาก https://www.facebook.com/9thstadium?locale=th_TH
- Arenamatrix. (2025). *OTT in Sports: Driving fan engagement and data-driven revenue growth*. Retrieved from <https://arenamatrix.com/blog/ott-sports-fan-engagement-data-driven-revenue>
- Deloitte. (2024). *Fans want to enhance their in-person professional sports experiences through technology: 2023 Sports Fan Insights*. Retrieved from <https://www.deloitte.com/us/en/insights/industry/technology/fans-want-more-tech-features-during-in-stadium-experience.html>
- EBSCO. (2024). *Perception*. Retrieved from <https://www.ebsco.com/research-starters/psychology/perception>
- FIFA. (2023). *How the FIFA World Cup 26™ will work with 48 teams*. Retrieved from <https://www.fifa.com/en/articles/article-fifa-world-cup-2026-mexico-canada-usa-new-format-tournament-football-soccer>
- Instructional Design Central (IDC). (n.d.). *ADDIE Model*. Retrieved from <https://www.instructionaldesigncentral.com/addie-model>
- Kemp, S. (2024). *Digital 2024: Thailand*. Retrieved from <https://datareportal.com/reports/digital-2024-thailand>
- Wyzowl. (2025). *Original Video Marketing Data & Statistics*. Retrieved from <https://wyzowl.com/data/>