

**แบบเสนอหัวข้อวิธีวิจัยทางมัลติมีเดียและอีสปอร์ต
คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม**

1. รหัสประจำตัว 6411503169 ชื่อ-สกุล นายณัฐวุฒิ เทพสุขดี

รหัสประจำตัว 6411503243 ชื่อ-สกุล นายศิลา สว่างพิมพ์

นักศึกษา ภาคในเวลาราชการ ชั้นปี 4 หมู่เรียน วท.บ.641(4)/23

2. ชื่อหัวข้อที่นำเสนอ

ภาษาไทย การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เกี่ยวกับการเป็นนักพากย์อีสปอร์ตขั้นเบื้องต้น

ภาษาอังกฤษ THE DEVELOPMENT OF MULTIMEDIA FOR LEARNING ABOUT BEGINNER
ESPORTS COMMENTATOR

3. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

นักพากย์อีสปอร์ต (Shoutcaster) เป็นส่วนหนึ่งของคำว่าแคสเตอร์ (Caster) ที่หมายถึงกลุ่มอาชีพเบื้องหน้าของคนทำงานในวงการเกม ซึ่งต้องใช้ทักษะในการพูดเพื่อการสื่อสารให้คนเข้าใจ ชัยตม์ฉางทองคำ หรือที่คนรู้จักในชื่อ วู นักพากย์ภายใต้สังกัดเอฟพีเอสไทยแลนด์ (FPSThailand) ให้นิยามอาชีพตนว่า "ผู้บรรยายเสียง" โดยเทียบกับกีฬาฟุตบอล ที่มีนักพากย์ฟุตบอลคอยบรรยายสิ่งต่างๆ ในเกมนักพากย์อีสปอร์ตก็มีหน้าที่บรรยายให้กับท่านผู้ชมเข้าใจว่าเกมนี้คือเกมอะไร เล่นอย่างไรและมีใครที่เล่นบ้าง

โดยเกมที่ใช้ในการแข่งขันส่วนใหญ่ มักเป็นเกมแนวโมบา (Multiplayer Online Battle Arena: MOBA) และเอฟพีเอส (First-Person Shooter: FPS) เกมโมบา เป็นการแข่งขันระหว่างสองทีม ผังละห้าคน เป้าหมายเพื่อโจมตีฐานฝ่ายตรงข้ามจึงจะชนะ เช่น โดต้าทู (Dota2) แอลโอแอล (League of Legends: LoL) และอาร์โอวี (Arena of Valor: RoV) ส่วนเอฟพีเอสนั้นเป็นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง เน้นความแม่นยำและไหวพริบในการเล่น เพื่อหาผู้ชนะเพียงคนเดียวหรือกลุ่มเดียว เช่น เคาน์เตอร์-สไตรก์ (Counter-Strike: Global Offensive: CS:GO) โอเวอร์วอตช์ (Overwatch) และพับจี (Playerunknown's Battlegrounds: PUBG) "คนส่วนมากพอบอกว่านักพากย์ฟุตบอลละเข้าใจ นักพากย์วอลเลย์บอล นักภาพอก นักพากย์เกม มันก็คืออาชีพเดียวกัน แต่มันติดความว่าเกมมากกว่าว่า นักพากย์เกม? เกมมีแข่งหรือ?" วูเล่าว่าในปัจจุบันหน้าที่ของนักพากย์ยังคงเป็นข้อกังขาของสังคมอยู่เสมอ หลายครั้งที่เขาถูกทาบถามให้ไปพากย์กีฬาแบบปกติอย่างฟุตบอล เพียงเพราะคนทั่วไปไม่เข้าใจคำว่าเกม (ที่มา : เว็บไซต์ นิสิต นักศึกษา, มณีสร วรณศิริกุล, เข้าถึงได้จาก : <https://nisitjournal.press/2020/12/25/shoutcaster/>)

ปัจจุบันอาชีพเกี่ยวกับเกมกำลังมาแรงมากขึ้น หนึ่งในนั้นคือนักพากย์กีฬา e-Sports ที่ถือว่าเป็นหนึ่งในอาชีพสำคัญที่มาแรงไม่แพ้การเป็นนักกีฬา e-Sports นักพากย์อาชีพจะเติบโตได้ในสายงานนี้จากการฝึกฝนและประสบการณ์ที่สั่งสมมา ยิ่งประสบการณ์มากยิ่งมีโอกาสเติบโตและสร้างชื่อเสียงได้มากขึ้น รายได้เฉลี่ยต่อปี อยู่ที่ 550,000 ถึง หรือประมาณ 1,500,000 - 2,500,000 บาท หากมีประสบการณ์ ก็จะทำเงินได้มากกว่าเดิมด้วยการสร้างรายได้ 300 5 (10,000 บาท) ภายใน 5 นาทีได้จริงๆ เหมือนการคิดค่าโฆษณาวินาทีละหลายแสน นักพากย์ก็สามารถทำเงินได้เป็นวินาที เป็นนาทีได้เช่นกัน หากประสบการณ์สูงมากพอ และมีจุดขายเสียงที่แปลกแตกต่างจากคนอื่น "ขึ้นอยู่กับความสามารถของนักพากย์แต่ละคนและตัวเนื้อหาแต่ละประเภท วงการนักพากย์ในไทยมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น ซึ่งไม่ได้จำกัดวงอาชีพแบบเจาะจงว่าต้องจบสาขาขานี้

เท่านั้น เน้นคนที่รักในงานนี้จริง ๆ มีความสามารถ ฝึกฝนมาอย่างดีแล้วมากกว่า (ที่มา : เว็บไซต์ ทรุปลูก
ปัญญา,โครงการทรุปลูกปัญญา : <https://truelookpanya.com/explorer/occupation-step3/55>)

ดังนั้นคณะผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เกี่ยวกับการเป็นนักพากย์อีสปอร์ต
ขั้นเบื้องต้น ที่เล็งเห็นถึงโอกาสการเติบโตของการเป็นนักพากย์อีสปอร์ต ซึ่งเป็นอาชีพที่มีความอิสระสูง
สามารถรับงานได้อย่างอิสระ ความสำคัญของนักพากย์เกมสามารถเพิ่มอรรถรสให้กับการแข่งขันทำให้ผู้ชม
สนุก เร้าใจ สามารถเข้าใจรูปแบบของเกมได้ง่ายขึ้น และการเป็นนักพากย์อีสปอร์ตยังสามารถสร้างรายได้
ให้กับตัวเองหรือคนรอบข้างได้ และเพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่มีความสนใจในเรื่องของการเป็นนักพากย์อี
สปอร์ต แก่ผู้ที่มีความสนใจหรืออยากจะเป็นนักพากย์อีสปอร์ต

4 วัตถุประสงค์

4.1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์และออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับการเป็นนักพากย์อีสปอร์ตขั้น
เบื้องต้น

4.2 เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เกี่ยวกับการเป็นนักพากย์อีสปอร์ตขั้นเบื้องต้น

4.3 เพื่อประเมินความพึงพอใจผู้ใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เกี่ยวกับการเป็นนักพากย์อีสปอร์ต ขั้น
เบื้องต้น

5. หลักการ ทฤษฎี เหตุผล

ปิติก รุธีรางกร (2564) ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมในการรับชมอีสปอร์ตโดยเก็บข้อมูลเชิง
ปริมาณ ด้วยแบบสำรวจออนไลน์ผ่านช่องทางโซเชียลมีเดียและทางกลุ่มชุมชน อีสปอร์ตมุ่งกลุ่มประชากรที่
อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล อายุระหว่าง 18-64 ปีที่มีพฤติกรรมการรับชมอีสปอร์ต
ผลการวิจัยทางด้านพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างแสดงให้เห็นว่า ส่วนใหญ่รับชมอีสปอร์ตเพื่อความเพลิดเพลิน
รองลงมาคือเพื่อการเรียนรู้ พัฒนาฝีมือโดยกลุ่มผู้ที่รับชม อีสปอร์ตมากที่สุดเป็นเพศชาย อายุ 21-25 ปีให้
ความสนใจกับเกมที่เล่นเป็นกลุ่ม ต่อสเพื่อเอาชนะ ฝ่ายตรงข้าม ที่นิยมมากที่สุดคือเกมประเภท MOBA เกม
สปรบเรียดไหม้ และเกมยิงมุมมองบุคคลที่ หนึ่ง ช่วงเวลาที่รับชมเป็นประจำอยู่ระหว่าง 20.00-22.00 น.
ช่องทางที่นิยมมากที่สุดคือ Facebook, YouTube และ Twitch ตามลำดับเนื่องจากกลุ่มผู้ชมมีระดับรายได้ที่
หลากหลายทางผู้วิจัยเสนอแนะว่าควรวางกลยุทธ์ราคาของในเกมเป็นระดับ เพื่อกระตุ้นการซื้อขายในลูกค้า
แต่ละกลุ่ม

เมธาวี คณานุกรักษ์ (2565) อีสปอร์ตหรือกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ คือ กีฬาในรูปแบบของการแข่งขันวิดีโอเกมมี
ทั้งประเภทรายบุคคลและทีมระดับมือสมัครเล่นและระดับมืออาชีพ โดยในช่วงแรกเป็นที่นิยมในหมู่นักเล่น
เกมมือสมัครเล่นจนกระทั่งช่วงปลายคริสต์ทศวรรษ 2000 การแข่งขันระดับมืออาชีพเริ่มเป็นที่แพร่หลาย มีผู้
เข้าชมการแข่งขันผ่านแพลตฟอร์มการถ่ายทอดสดเป็นจำนวนมาก ในปี ค.ศ.2010 อีสปอร์ตมีบทบาทสำคัญ
ในอุตสาหกรรมเกมจนผู้พัฒนาเกมหลายรายเริ่มจัดทัวร์นาเมนต์การแข่งขันในหลายประเทศทั่วโลก ทำให้
หลายปีที่ผ่านมาจำนวนผู้เข้าแข่งขันและผู้ชมมากขึ้นเรื่อย ๆ ประเภทวิดีโอเกมที่นิยมจัดการแข่งขันอีสปอร์ต
ได้แก่ เกมสนามประลองจำลอง หรือ Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), เกมยิงมุมมองบุคคลที่
หนึ่ง หรือ First-Person Shooter (FPS), เกมจำลองสมรรถภูมิรบ หรือ Battle Royale, เกมบริหารทรัพยากร
หรือ Real-Time Strategy (RTS) เป็นต้น

ณวรา สุวรรณภิงคาร (2562) การพากย์ในประเทศไทย การพากย์เสียงในประเทศไทยเริ่มมีมาตั้งแต่สมัย
อยุธยาโดยการพากย์เสียงในยุคนั้นคือ การพากย์-เจรจา ซึ่งเป็นการแสดงนาฏศิลป์ชั้นสูงของไทย

โดยเรื่องที่ใช้แสดงส่วนใหญ่ จะเป็นเรื่องอีเหณา และเรื่องรามเกียรติ์ ในการแสดงโขนนั้น จะดำเนินการแสดงด้วยการพากย์เจรจาและการบรรเลงเพลงหน้าพาทย์ประกอบกิริยาของตัวโขน ผู้ที่แสดงเป็นตัวโขนอย่างยักษ์หรือลิงจะต้องสวมหน้ากากหรือหัวโขนตามตัวละครของตนเองทำให้ผู้แสดงไม่สามารถออกเสียงหรือพูดได้เอง จึงต้องมีผู้ทำหน้าที่พากย์และเจรจาแทนคนพากย์-เจรจาโขน จึงมีหน้าที่หลักในการพูดแทนตัวโขนไปพร้อมกับตัวโขนที่แสดงออกทางกิริยา อารมณ์เพื่อสื่อความหมายให้กับผู้ชมได้เกิดความเข้าใจว่าตัวโขนกำลังทำอะไรหรือกำลังนึกคิดอะไรอยู่ รวมไปถึงการสนทนาโต้ตอบกับระหว่างตัวโขนด้วยนอกจากนี้คนพากย์-เจรจาโขนยังมีหน้าที่ในการบอกบท บอกเพลงหน้าพาทย์ กำกับเวทีหรือจัดทำบทที่ใช้แสดงด้วยเช่นกัน (ธีรภัทร์ ทองนัม, ม.ป.ป. : 69-73)

6. ระยะเวลาดำเนินการ

ระยะเวลาการดำเนินงานประมาณ 10 เดือน ระหว่างเดือนมกราคม 2568 ถึงเดือนตุลาคม 2568

หัวข้อการดำเนินงาน	ปี 2568									
	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.
1) ค้นหาหาข้อมูล	← →									
2) เรียบเรียงออกแบบสื่อมัลติมีเดีย		← →								
3) สร้างสื่อมัลติมีเดีย				← →						
4) ตัดต่อ				← →						
5) ตรวจสอบแก้ไขข้อผิดพลาด						← →				
6) นำเสนอพร้อมประเมินผลความพึงพอใจ								← →		
7) จัดทำรูปเล่มสรุปโครงการวิจัย	← →									

7. แผนการดำเนินงาน ขอบเขตการศึกษา

7.1 แผนการดำเนินงาน

7.1.1 ค้นหาหาข้อมูล โดย สืบค้นเกี่ยวกับ นักพากย์อีสปอร์ต คืออะไร การเป็นนักพากย์อีสปอร์ตขั้นเบื้องต้น ต้องทำอะไร แนวทางปฏิบัติ/ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการเป็นนักพากย์อีสปอร์ต

7.1.2 เรียบเรียงออกแบบสื่อมัลติมีเดีย: เนื่องจากงานวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ จึงจำเป็นต้องเรียบเรียง ออกแบบเนื้อหาให้ดูน่าสนใจ

7.1.3 สร้างสื่อมัลติมีเดีย: เมื่อเรียบเรียงสื่อมัลติมีเดียเรียบร้อยแล้ว จะเริ่มสร้างสื่อตามขั้นตอนที่วางไว้

7.1.4 ตัดต่อ: เมื่อสร้างสื่อเสร็จเรียบร้อยแล้ว นำมาตัดต่อเป็นคลิปวิดีโอ

7.1.5 ตรวจสอบแก้ไขข้อผิดพลาด: ตรวจสอบความถูกต้องของสื่อมัลติมีเดียที่สร้างขึ้นก่อนหน้า เช่น การเรียงภาพ เสียงประกอบ เป็นต้น

7.1.6 นำเสนอพร้อมประเมินผลความพึงพอใจ: เมื่อนำสื่อออกเผยแพร่แล้ว ทำแบบประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ และแบบประเมินความพึงพอใจ

7.1.7 จัดทำรูปเล่มสรุปโครงการวิจัย: รวบรวมข้อมูลในการจัดทำรูปเล่มงานวิจัย วิเคราะห์ผลจากแบบประเมิน และสรุปผล

7.2 ขอบเขตการศึกษา

7.2.1 รูปแบบของการทำวิจัยนำเสนอการพัฒนาสื่อเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับการเป็นนักพากย์อีสปอร์ตขั้นเบื้องต้น

7.2.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

7.2.2.1 ประชากร คือ นักศึกษาสาขาวิชามัลติมีเดียและอีสปอร์ต คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ปี 2566 จำนวน 93 คน (ข้อมูลสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ณ วันที่ 8 กันยายน 2567)

7.2.2.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาสาขาวิชามัลติมีเดียและอีสปอร์ต คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ปี 2566 จำนวน 30 คน (วิธีการสุ่มตัวอย่างง่าย)

7.2.3 สถิติที่ใช้ในการสรุปข้อมูล:

7.2.3.1 ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) คือ ค่าเฉลี่ยประเมินประสิทธิภาพของสตอรี่บอร์ดโดยผู้เชี่ยวชาญ

7.2.3.2 ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) คือ ค่าเฉลี่ยประเมินประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย เพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับการเป็นนักพากย์อีสปอร์ตขั้นเบื้องต้น โดยผู้เชี่ยวชาญ

7.2.3.3 ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) คือ ประเมินความพึงพอใจผู้ใช้สื่อมัลติมีเดีย เพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับการเป็นนักพากย์อีสปอร์ตขั้นเบื้องต้น

7.2.3.4 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) คือ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานประสิทธิภาพของสตอรี่บอร์ดโดยผู้เชี่ยวชาญ

7.2.3.5 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) คือ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย เพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับการเป็นนักพากย์อีสปอร์ตขั้นเบื้องต้น โดยผู้เชี่ยวชาญ

7.2.3.6 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) คือ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจผู้ใช้สื่อมัลติมีเดีย เพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับการเป็นนักพากย์อีสปอร์ตขั้นเบื้องต้น

7.2.4 รูปแบบการประเมินข้อมูลเพื่อการสรุป

7.2.4.1 แบบประเมินประสิทธิภาพของสตอรี่บอร์ดโดยผู้เชี่ยวชาญ

7.2.4.2 แบบประเมินประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดีย เพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับการเป็นนักพากย์อีสปอร์ตขั้นเบื้องต้น โดยผู้เชี่ยวชาญ

7.2.4.3 แบบประเมินความพึงพอใจผู้ใช้สื่อมัลติมีเดีย เพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับการเป็นนักพากย์อีสปอร์ตขั้นเบื้องต้น

7.3 ฮาร์ดแวร์ (Hardware) ที่ใช้

7.3.1 Computer

7.3.1.1 CPU แบบ 6 Cores 12 Threads

7.3.1.2 GPU Nvidia Geforce RTX 4060 8GB

7.3.1.3 RAM 16GB

- 7.3.2 โทรศัพท์มือถือ Samsung Galaxy A15
- 7.4 ซอฟต์แวร์ (Software) ที่ใช้
 - 7.4.1 โปรแกรม Autodesk Maya ใช้สำหรับสร้างโมเดล
 - 7.4.2 โปรแกรม Adobe After Effect ใช้สำหรับสร้างเอฟเฟค
 - 7.4.3 โปรแกรม Adobe Premiere pro ใช้สำหรับตัดต่อวิดีโอและสร้างเสียง

8. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 8.1 ได้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เกี่ยวกับการเป็นนักพากย์อีสปอร์ตขั้นเบื้องต้น
- 8.2 ได้เผยแพร่ความรู้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เกี่ยวกับการเป็นนักพากย์อีสปอร์ตขั้นเบื้องต้น
- 8.3 ได้แนวทางการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เกี่ยวกับการเป็นนักพากย์อีสปอร์ตขั้นเบื้องต้น

9. คำนิยามศัพท์เฉพาะ

E-sports คือ หมวดย่อยของอุตสาหกรรมการเล่นเกม โดยมีทีมต่างๆ เข้าร่วมในการแข่งขันการเล่นวิดีโอเกม ซึ่งโดยมากเป็นทางออนไลน์อย่างเป็นระบบ ผู้เล่นหลายคนพร้อมกันพยายามแข่งขันกับทีมคู่แข่งโดยมีวัตถุประสงค์ร่วมกันที่จะพิชิตเกม ซึ่งต้องใช้การฝึกฝน การสร้างทักษะ และความทุ่มเท ผู้เล่นจะต้องอาศัยการแก้ปัญหา การทำงานร่วมกันเป็นทีม เวลาตอบโต้ที่รวดเร็ว และการสื่อสารกัน เพื่อให้ประสบความสำเร็จ ทีมต่างๆ และกีฬานี้จะมีฐานแฟนคลับที่มาร่วมกันรับชมและเชียร์ผู้เข้าร่วมในการแข่งขัน

นักกีฬาอีสปอร์ต (E-sports athlete หรือ E-sports player) คือ การเล่นเกมสร้างเงิน และกลายเป็นอาชีพได้ ซึ่งเป็นที่นิยมแพร่หลายไปทั่วโลก โดยได้บรรจุเอาไว้ในการแข่งขันกีฬาระดับภูมิภาคอย่างซีเกมส์ หรือเอเชียนเกมส์ การแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ จะมีการตั้งกฎ กติกาขึ้นมาในระบบสากล ลักษณะเหมือนกีฬาทั่ว ๆ ไป โดยสามารถเข้าแข่งขันได้ทั้งประเภททีมและประเภทบุคคล เช่น เกมวางแผนการรบ (Strategy Game), เกมต่อสู้ (Fighting), เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (FPS : First Person Shooter), โมบา (MOBA : Multiplayer Online Battle Arena) ขึ้นอยู่กับการจัดแข่งในทัวร์นาเมนต์นั้น ๆ ซึ่งประเภทของเกมที่ใช้แข่งขันก็มีหลากหลาย สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ระดับคือ มือสมัครเล่น, กึ่งอาชีพ และแบบมืออาชีพ โดยในการแข่งขันแต่ละทัวร์นาเมนต์จะมีเงินรางวัลสำหรับผู้ชนะและมีการถ่ายทอดสดผ่านออนไลน์

การพากย์เสียง (Voice Over) คือ การใช้เสียงของเรา ไปใส่ในสื่อต่างๆ อย่างที่ได้กล่าวไปด้านบน ซึ่งเรามักจะเรียกกันว่า การ “ลงเสียง” เช่น ลงเสียงโฆษณา ลงเสียงบรรยาย แต่เมื่อพูดถึง คำว่า Dubbing (การพากย์) จะหมายถึง การที่เรา นำเสียงของเรา ไป “แสดง” หรือ “สวมบท” เป็น ตัวละครในละคร ภาพยนตร์ หรือ การ์ตูน แทนเจ้าของนักแสดง หรือ ตัวละครนั้นๆ โดยที่เราจะต้องปรับเสียงให้เข้ากับบทบาทนั้นๆ ให้ได้มากที่สุด เช่น เสียงเด็ก เสียงคนแก่ เสียงตัวร้าย เป็นต้น แต่ในขณะเดียวกัน การลงเสียง Voice Over คือการใช้เสียงของตัวเอง ในแบบของเราเอง ใส่ลงไปในงานต่างๆ ได้อย่างอิสระ แต่อยู่บนเงื่อนไขของการกำหนดคอนเซปต์ในเรื่องของ อารมณ์ และ ความรู้สึก หรือ Mood and Tone ที่ผู้กำกับ หรือ วิดีโอั้นๆ ต้องการจะสื่อออกมา เช่น งานขายสินค้า มักจะต้องการเสียงที่มีความสนุกสนาน ตื่นเต้น เร้าใจ ชวนให้คนซื้อสินค้า หรือ งาน Presentation องค์กร ก็มักจะต้องการโทนเสียงที่มีความหนักแน่น น่าเชื่อถือ เป็นต้น

นักพากย์ คือผู้ที่ใช้เสียงถ่ายทอดอารมณ์ เพื่อให้ผู้ชมได้สัมผัสความรู้สึกผ่านเสียงนั้น ๆ จากภาพยนตร์ การ์ตูน ภาพยนตร์สารคดี ภาพยนตร์ภาษาต่างประเทศ หนังสือ รายการโทรทัศน์ โฆษณา ละครวิทยุ ตลก

วิทยุ วิดีโอเกม การแสดงหุ่นเชิด และเพื่อสาระบันเทิงอื่นๆ โดยจะตรงตรงตามต้นฉบับ ไม่บิดเบือนอารมณ์ให้เรื่องเปลี่ยนแปลงไป

สื่อมัลติมีเดีย คือ การนำเอาสื่อหลายชนิดมาสัมพันธ์กันซึ่งมีคุณค่าส่งเสริมซึ่งกันและกันสื่อการ สอนชนิดหนึ่งอาจใช้เพื่อเร้าความสนใจในขณะที่อีกชนิดหนึ่งใช้เพื่ออธิบายข้อเท็จจริงของเนื้อหา การใช้สื่อมัลติมีเดียจะช่วยให้ผู้เรียนมีประสบการณ์จากประสาทสัมผัสที่ผสมผสานกันได้ และพบวิธีการที่จะเรียนในสิ่งที่ต้องการได้ด้วยตนเองมากยิ่งขึ้น (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ : 2554)

10. วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องโดยสรุป

กาญจนาถ อุดมสุข (2564) ได้ทำวิจัย เรื่องการสื่อสารเพื่อพัฒนาการเล่นกีฬาอีสปอร์ตในประเทศไทย การวิจัยนี้มุ่งศึกษาการสื่อสารเพื่อพัฒนาการเล่นกีฬาอีสปอร์ตใน ประเทศไทยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยข้อสันนิษฐาน เรื่องการยอมรับ อีสปอร์ตในฐานะกีฬา โดยใช้เครื่องมือแบบวิเคราะห์เนื้อหาสื่อออนไลน์ (Content Analysis) ช่วงเดือน มกราคม – ธันวาคม พ.ศ. 2562 ใน 3 ด้าน คือ 1) ศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับสื่อสนับสนุนในวงการอีสปอร์ต 2) ศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับพัฒนาการของวงการอีสปอร์ต 3) ศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับการจัดการแข่งขัน โดยผลการวิจัยสรุปว่าข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับสื่อสนับสนุนในวงการอีสปอร์ต แสดงให้เห็นพัฒนาการในวงการอีสปอร์ต การจัดการแข่งขันอีสปอร์ต และ การสนับสนุนกีฬาอีสปอร์ตในฐานะกีฬาในปี พ.ศ.2562 มีเพิ่มมากขึ้น อีสปอร์ตได้รับการสนับสนุนทั้งจากภาครัฐและภาคเอกชน แปรต้นสินค้าชั้นนำ รวมถึงสถาบันอุดมศึกษาที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาเข้าร่วมในกิจกรรมที่ เกี่ยวข้อง ซึ่งมีเงินรางวัลมหาศาลดึงดูดใจรวมทั้งโอกาสในการสร้างชื่อเสียง ในฐานะนักกีฬาระดับนานาชาติสอดคล้องกับที่ตลาดโลกตีมูลค่าอีสปอร์ตสูง ขึ้นอย่างก้าวกระโดดโดยการขยายตัวดังกล่าวมาจากหลายปัจจัย หนึ่งในนั้น คือการสื่อสารข่าวสารอีสปอร์ตผ่านสื่อออนไลน์ที่แพร่หลายมากขึ้น และปัจจัยอื่น ๆ อาทิ การพัฒนาเกมออนไลน์ผ่านสมาร์ทโฟน ซึ่งได้รับความนิยม จากผู้บริโภค ความสะดวกรวดเร็วของเทคโนโลยีทั้งผู้เล่นและผู้ชม ประกอบ กับการพัฒนาเกมในกลุ่มผู้ประกอบการไทยมีจำนวนมากขึ้น รวมถึงมีเงิน ลงทุนจากภาคเอกชนที่ช่วยขับเคลื่อนอุตสาหกรรมดังกล่าว และปัจจัยที่คาด ว่าจะส่งผลให้เกิดการขยายตัวของอุตสาหกรรมเกมประเภทนี้ คือความนิยม ในกีฬาอีสปอร์ตที่เป็นการแข่งขันระหว่างผู้เล่นทั้งในและต่างประเทศที่ช่วย ต่อยอดและเชื่อมโยงอุตสาหกรรมเกมเข้ากับภาคธุรกิจอื่น ๆ

دنول พิริยะวรสกุล (2563) ได้ทำวิจัย เรื่องศึกษาปัจจัยที่มีต่อพฤติกรรมการรับชมการถ่ายทอดสดกีฬาอีสปอร์ต (E-Sports) ออนไลน์ผ่านช่องทาง Facebook การค้นคว้าอิสระนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีต่อพฤติกรรมการรับชมการถ่ายทอดสดกีฬาอีสปอร์ต (E-Sports) ออนไลน์ผ่านช่องทาง Facebook ผลของการศึกษาจะมีประโยชน์และเป็นแนวทางพัฒนาจัดการกลยุทธ์ส าหรับผู้ประกอบการหรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายทอดสดบนช่องทาง Facebook งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างคือ กลุ่มผู้ที่เคยรับชมการถ่ายทอดสดกีฬาอีสปอร์ต (E-Sports)บน Facebook และใช้อุปกรณ์สื่อสารเทคโนโลยีและใช้งานเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จ านวน 492 คน ใช้ทฤษฎีรวมของการยอมรับและการใช้เทคโนโลยี(Unified Theory of Acceptance and Use of Technology หรือ UTAUT2) โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้สถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way ANOVA) การวิเคราะห์สหสัมพันธ์ (Correlation Analysis)และ การวิเคราะห์ความถดถอยเชิงพหุ (Multiple Regression Analysis) ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการรับชมการถ่ายทอดสดกีฬาอีสปอร์ต (E-Sports) ออนไลน์ผ่านช่องทาง Facebook มีปัจจัยที่ส่งผลทั้งหมด 5 ปัจจัยคือ ได้แก่ปัจจัยความเคยชิน (Habit) ปัจจัยแรงจูงใจความบันเทิง E-Sports (Hedonic Motivation) ปัจจัยความคาดหวังในประสิทธิภาพของ Facebook live

(Performance Expectancy) ปัจจัยอิทธิพลทางสังคม (Social Influence) และทัศนคติต่อการโฆษณาออนไลน์ (Attitude Toward Online Advertising)

ณัฐชัย โต๊ะเปี้ย อภิษฐา อินทรเพชร และวรรณรัตน์ นาทิ (2562) ได้ทำวิจัย เรื่องปัจจัยและพฤติกรรมการเล่น e-sport ของวัยรุ่นในจังหวัดนครศรีธรรมราช การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมในการเล่น e-sport ของวัยรุ่นในจังหวัดนครศรีธรรมราช และเพื่อศึกษาปัจจัยที่ทำให้วัยรุ่นในจังหวัดนครศรีธรรมราชเล่น e-sport เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล จากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาและนักศึกษาในพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 400 คน สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้ กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการเล่น e-sport จากอุปกรณ์มือถือมากที่สุด รองลงคือคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก ส่วนเวลาเฉลี่ยในการเล่น e-sport คือ 1-2 วันต่อสัปดาห์ รองลงมาคือ เล่นทุกวัน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้ระยะเวลาการเล่น e-sport เฉลี่ย 1-3 ชั่วโมง รองลงมา คือ 3-5 ชั่วโมง โดยส่วนใหญ่เล่น e-sport กับเพื่อนที่ทำงาน / ที่โรงเรียนมากที่สุด รองลงมาคือ เล่นกับเพื่อนที่รู้จักทางออนไลน์ ในส่วนของข้อมูลปัจจัยที่ทำให้วัยรุ่นเล่นกีฬา e-sport พบว่า การเล่นกีฬา e-sport ทำให้วัยรุ่นได้รู้จักเพื่อนและสังคมใหม่มากเป็นอันดับหนึ่ง รองลงมาคือ กีฬา e-sport ทำให้ได้ทักษะความรู้ทางภาษาต่างประเทศมากขึ้น, กีฬา e-sport เป็นการแข่งขันที่สามารถเล่นเพื่อสร้างรายได้ให้กับผู้เล่น และการเล่นกีฬา e-sport ยังทำให้ได้ความรู้ในเรื่องเทคโนโลยีมากขึ้น ด้านพฤติกรรมทั่วไปของการเล่นกีฬา e-sport ผลการวิจัยพบว่า การเล่นกีฬา e-sport ทำให้มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มมากขึ้น มากเป็นอันดับที่หนึ่ง รองลงมาคือ การเล่นกีฬา e-sport ทำให้ผู้เล่นได้ทักษะด้านภาษาเพิ่มมากขึ้น และทำให้รู้สึกหงุดหงิดเมื่อถูกรบกวนขณะเล่น และ กีฬา e-sport ทำให้สนใจหรือทำกิจกรรมอื่นๆ น้อยลง

ความเห็นของอาจารย์ที่ปรึกษา

☐ อนุมัติ

☐ ไม่อนุมัติ

ลงชื่อ.....อาจารย์ที่ปรึกษา
(อาจารย์อมรรัตน์ สีสุข)

11. ความเห็นของประธานหลักสูตร

☐ อนุมัติ

☐ ไม่อนุมัติ

ลงชื่อ.....ประธานหลักสูตร
(อาจารย์ ดร.ชลิต กังวารวุฒิ)