

การพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกแนวทางการแก้ปัญหาสำหรับผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการตกเป็นเหยื่อการรังแกบนโลกไซเบอร์

พฤษภา ศักดิ์ประโคน^{1*} วัตสาตรี ดิถียนต์² และ จงกล แก่นเพิ่ม³

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกแนวทางการแก้ปัญหาสำหรับผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการตกเป็นเหยื่อการรังแกบนโลกไซเบอร์ 2) ศึกษาระดับความรู้และความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) 2 ถึงแนวทางการแก้ปัญหาสำหรับผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการตกเป็นเหยื่อการรังแกบนโลกไซเบอร์ และ 3) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) 2 ที่มีต่อสื่อโมชันอินโฟกราฟิกแนวทางการแก้ปัญหาสำหรับผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการตกเป็นเหยื่อการรังแกบนโลกไซเบอร์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) 2 จำนวน 90 คนจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) สื่อโมชันอินโฟกราฟิกแนวทางการแก้ปัญหาสำหรับผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการตกเป็นเหยื่อการรังแกบนโลกไซเบอร์ 2) แบบประเมินคุณภาพของสื่อสำหรับผู้เชี่ยวชาญ 3) แบบทดสอบวัดความรู้และความเข้าใจก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน, 4) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและ z-test ผลการวิจัย พบว่า 1) สื่อโมชันอินโฟกราฟิกแนวทางการแก้ปัญหาสำหรับผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการตกเป็นเหยื่อการรังแกบนโลกไซเบอร์ มีคุณภาพด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดี ที่ค่าเฉลี่ย 4.29 และมีคุณภาพด้านการผลิตสื่ออยู่ในระดับดีมาก ที่ค่าเฉลี่ย 4.57 2) คะแนนทดสอบความรู้และความเข้าใจของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อมีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับที่มากที่สุด ที่ค่าเฉลี่ย 4.72 ประโยชน์ของการวิจัยครั้งนี้ คือ แนวทางการออกแบบสื่อโมชันอินโฟกราฟิกที่เหมาะสมต่อเยาวชนอายุระหว่าง 11-28 ปี ในการช่วยให้เกิดความรู้และความเข้าใจ ที่ถูกต้องในการแก้ปัญหาสำหรับผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการตกเป็นเหยื่อการรังแกบนโลกไซเบอร์

คำสำคัญ: โมชันอินโฟกราฟิก; การรังแกบนโลกไซเบอร์

รับพิจารณา: 16 กรกฎาคม 2561

แก้ไข: 16 ธันวาคม 2563

ตอบรับ: 14 ธันวาคม 2565

¹ นิสิตปริญญาโท ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

² อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

³ รองศาสตราจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

* ผู้นิพนธ์ประสานงาน โทร. 08-7358-2292 อีเมล: pueedsapa.s@gmail.com

The Development of Motion infographics Media in Topic of Solution for Troubled Victims of Cyberbullying

Puedsapa Sakprakhon^{1*} Watsatree Diteeyont² and Jongkol Kanperm³

Abstract

The objectives of this research were to 1) develop the motion infographic media in topic of solution for troubled victims of cyberbullying, 2) examine the knowledge level and understanding of 11th graders in Bodindecha School (Sing Singhaseni) 2 regarding the solution for troubled victims of cyberbullying, and 3) to explore opinions of 11th graders in Bodindecha School (Sing Singhaseni) 2 toward motion infographic media in topic of solution for troubled victims of cyberbullying. The sample group was 90 11th graders students in Bodindecha School (Sing Singhaseni) 2. They were selected by the cluster random sampling method. The research instruments were 1) the motion infographic media in topic of solution for troubled victims of cyberbullying, 2) the quality assessment forms for experts, 3) the achievement test, 4) questionnaire on the students' opinions toward the motion infographic media. The statistics used for analyzed the data were mean, percentage, standard deviation and z-test. The results were as following 1) the quality of motion infographic media in topic of solution for troubled victims of cyberbullying was at good level ($\bar{x} = 4.29$) and quality of media production was at very good level ($\bar{x} = 4.57$), 2) the learning achievement score to participants was significantly higher than the pre-test score at .05 level and 3) the students' opinions toward motion infographic media was at best level ($\bar{x} = 4.72$). The benefit of study is to provide guideline for designing motion infographic media that suitable and effective for enhancing greater knowledge and understandings regarding the solution for being victims of cyberbullying for teenagers who are 11-28 years old.

Keywords: motion infographic, cyberbullying

Received: July 16, 2018

Revised: December 16, 2020

Accepted: December 14, 2022

¹ Graduate Student, Department of Education Technology, Faculty of Education, Kasetsart University

² Lecturer, Department of Education Technology, Faculty of Education, Kasetsart University

³ Associate Professor, Department of Education Technology, Faculty of Education, Kasetsart University

* Corresponding Author Tel. 08-7358-2292 e-mail: puedsapa.s@gmail.com

1. บทนำ

ในศตวรรษที่ 21 ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเป็นไปอย่างก้าวกระโดด ส่งผลให้รูปแบบการติดต่อสื่อสารของมนุษย์นั้นเปลี่ยนแปลงไป ข้อมูลข่าวสารจำนวนมากมาได้ถูกนำเสนอผ่านโลกไซเบอร์ และการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารนั้นง่ายดายแค่เพียงสัมผัสที่หน้าจอ โทรศัพท์เปิดแอปพลิเคชันก็สามารถเข้าสู่โลกไซเบอร์ รวมถึงเข้าสู่สังคมออนไลน์ได้ แต่เทคโนโลยีที่ทันสมัยก็เป็นเหมือนดาบสองคมมีประโยชน์แต่ยังมีภัยร้ายที่ตามมาคือการรังแกบนโลกไซเบอร์ [1]

การรังแกบนโลกไซเบอร์ หรือ Cyberbullying คือการรังแกของเด็กและเยาวชนในยุคไฮเทค โดยใช้เครื่องมือสื่อสารอย่างเช่น โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเข้าสู่เครือข่ายสังคมออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นเฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ อิน스타그램 โลกโซเชียล หรือ เว็บไซต์ต่าง ๆ เป็นเครื่องมือหลักในการรังแกกันในรูปแบบการนิทานว่าร้าย ชมชู้ ล้อเลียน คุกคาม แอบถ่าย และตัดต่อภาพนิ่งหรือวิดีโอที่ไม่ได้รับอนุญาต เผยแพร่ และส่งต่อทางอินเทอร์เน็ต โดยการรังแกในรูปแบบนี้ สามารถทำโดยไม่จำเป็นต้องอยู่ในสถานที่เดียวกันหรือมีการเผชิญหน้าและสามารถทำได้ตลอด 24 ชั่วโมง [2]

ผลกระทบจากการรังแกบนโลกไซเบอร์ที่เกิดขึ้นต่อเยาวชนนั้นอาจมีตั้งแต่สร้างความรำคาญ ความเดือดร้อนใจ บางคนก็ตกเป็นเหยื่อรู้สึกเบื่อชีวิต ไม่อยากไปโรงเรียน ไม่อยากพบเจอใคร โดยมีเรื่องที่ถูกรังแก ตามมาหลอกลอนเป็นระยะหรือบางรายอาจมีความเครียดอย่างหนัก ทำให้กินไม่ได้นอนไม่หลับและอาจร้ายแรงถึงขั้นไม่อยากมีชีวิตอยู่เป็นผลให้มีความรู้สึก อยากฆ่าตัวตายสำหรับในประเทศไทยยังไม่มีพบสถิติ เด็กฆ่าตัวตายจากการรังแกบนโลกไซเบอร์ แต่การรังแกบนโลกไซเบอร์นี้กำลังเป็นปัญหาที่เยาวชนคนไทยเผชิญอยู่ จัดเป็นหนึ่งในปัญหาความรุนแรงของสังคมไทยที่เกิดขึ้นและมีแนวโน้มจะเพิ่มระดับความรุนแรงมากขึ้นเรื่อย ๆ [3] และในปัจจุบันก็ยังไม่มีสื่อที่บอกถึงแนวทาง การแก้ปัญหาของการรังแกบนโลกไซเบอร์ที่ถูกและเหมาะสมกับเด็กในวัยนี้ อาจนำไปสู่การแก้ปัญหาที่ผิด ที่จะอาจกลายเป็นปัญหาร้ายแรงในสังคมอย่างการฆ่าตัวตายในคดีตัวอย่างของเด็กสาวอายุ 13 ปี ชื่อ มิแชนโมเออร์ ชาวอเมริกัน ที่ฆ่าตัวตายเมื่อเดือนตุลาคม 2549 โดยมีการสันนิษฐานว่าการฆ่าตัวตายนี้ มี

สาเหตุ มาจากการถูกรังแกทางโลกไซเบอร์เป็นประจำ ผ่าน ทางเว็บไซต์หรือเครือข่ายสังคมโซเชียล

ทั้งนี้งานวิจัย DTAC ปี 2559 โดยร่วมกับ จส.100 ยังได้ข้อมูลที่ทำให้เห็นถึงปัญหาที่ชัดเจนมากขึ้น คือ ผลสำรวจคนไทยบนโลกไซเบอร์ จัดทำโพลสำรวจความคิดเห็นของคนไทยบนโลกไซเบอร์ จำนวน 34,000 คน พบว่า คนไทยร้อยละ 80 รู้ว่ามีการรังแกบนโลกไซเบอร์ และมองว่าปัญหานี้สร้างความรุนแรงต่อสังคมคนไทย ร้อยละ 54 ต่างเคยเป็นส่วนหนึ่งของการรังแกบนโลกไซเบอร์ ด้วยวิธีการโพสต์ถกเถียงเพื่อน ๆ รองลงมา ร้อยละ 26 รู้สึกว่าเพียงแค่แสดงความคิดเห็นลงไปในรูปแบบหรือข้อความที่ไม่ใช่เรื่องของตัวเองนั้นเพื่อความสนุก ร้อยละ 20 มีการแชร์โพสต์และแชร์ช่วยสังคม โดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์ว่าการแชร์เป็นการทำลายสังคมให้แย่งยิ่ง กว่าเดิม และร้อยละ 74 เรียกร้องให้สร้างจิตสำนึกในสังคมออนไลน์เพื่อลดปัญหาการรังแกบนโลกไซเบอร์ หยุดโพสต์หยุดแชร์ในเรื่องที่ไม่รู้จริง และยิ่งในกลุ่มเด็ก และเยาวชนอายุ 11-28 ปี ที่มีอัตราการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต มากที่สุดโดยการเข้าใช้อินเทอร์เน็ตสูงถึง 8 ชั่วโมงต่อวัน

ในยุคที่รูปแบบของการสื่อสารเปลี่ยนแปลงไป ข้อมูลข่าวสารเข้าถึงได้ง่ายแต่หากยังมากมายจนไม่มีเวลาเพียงพอที่จะบริโภคข้อมูลเหล่านั้นได้หมด อินโฟกราฟิก จึงเข้ามาจัดการกับข้อมูลข่าวสารเหล่านั้นโดยอินโฟกราฟิกคือการนำข้อมูลที่เป็นสถิติ ตัวเลข หรือข้อมูลที่เป็นความรู้ตัวอักษรรวมทั้งข้อเท็จจริงต่าง ๆ ที่ซับซ้อน เหล่านั้นมาแปลงให้กลายเป็นภาพกราฟิกที่สวยงามและน่าสนใจให้ออกมาในลักษณะของสัญลักษณ์ ลายเส้น กราฟ แผนผัง แผนภูมิ แผนที่ ไดอะแกรม และโมชันอินโฟกราฟิก [4] คือภาพกราฟิกประกอบด้วย เทคนิคการสร้างการเคลื่อนไหวอย่างสร้างสรรค์เพื่อนำเสนอข้อมูลที่เป็นความรู้ที่มากมายและซับซ้อนเหล่านั้น ให้ผู้รับสารเกิดความเข้าใจในข้อมูลทั้งหมดได้ง่ายและชัดเจนภายในเวลาอันรวดเร็วในมุมมองที่ทันสมัย ทันต่อเหตุการณ์ในโลกปัจจุบันสามารถสื่อสารให้ผู้รับสารเข้าใจความหมายของข้อมูลโดยไม่ต้องมีผู้นำเสนอมาช่วยขยายความเข้าใจอีก

โมชันอินโฟกราฟิกเข้ามามีบทบาทเพิ่มมากขึ้นในยุคที่ผู้คนมีการบริโภคข้อมูลต่าง ๆ ผ่านทางอินเทอร์เน็ต ช่วยให้สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้มากขึ้น โมชัน อินโฟกราฟิกสามารถแชร์หรือส่งต่อข้อมูลถึงกันได้ไม่ว่า จะอยู่ที่

ใดภายในเวลาอันรวดเร็ว และด้วยรูปแบบของ โมชั่นอินโฟกราฟิกที่เป็นภาพกราฟิกที่สวยงามทันสมัยทันต่อเหตุการณ์นั้น ดึงดูดความสนใจและทำให้ผู้คน อยากจะเข้าไปอ่านข้อมูลเพิ่มเติมมากขึ้น โดยสมองของ มนุษย์นั้นประมวลผลรูปภาพได้รวดเร็วกว่าข้อความ ตัวอักษรถึง 60,000 เท่า และจากการสำรวจพบว่า ร้อยละ 90 ของข้อมูลสามารถรับรู้มองเห็นผ่านทางสาย ตาและถูกจดจำโดยสมอง ซึ่งสมองของมนุษย์ส่วนใหญ่ จะจดจำภาพได้ดีกว่าข้อความตัวอักษร และเมื่อใดที่มี การนำภาพกราฟิกมาประกอบกับข้อมูลจะทำให้มนุษย์สนใจที่จะอ่านข้อมูลเหล่านั้นเพิ่มขึ้น [5] ด้วยเหตุนี้เอง มนุษย์จึงเลือกเข้าถึงข้อมูลที่เป็นอินโฟกราฟิกมากกว่าบทความถึง 30 เท่า

จากที่มาและความสำคัญของปัญหาการรังแกบน โลกไซเบอร์ หรือ Cyberbullying ที่กล่าวมาข้างต้น ถือว่าเป็นภัยร้ายที่กำลังคุกคามเยาวชนไทย กลุ่มเด็กและเยาวชนอายุ 11-28 ปี เป็นวัยที่งานใช้อินเทอร์เน็ตมากถึง 8 ชั่วโมงต่อวัน จึงเป็นที่น่าเป็นห่วงที่เยาวชนจะเผชิญกับปัญหาการรังแกบนโลกไซเบอร์ ด้วยวุฒิภาวะที่ยังน้อยอาจยังไม่ทราบถึงวิธีการแก้ปัญหาที่ถูกต้อง และอาจนำไปสู่การแก้ปัญหาที่ผิด ๆ ทั้งยังไม่มีสื่อที่เหมาะสมกับเยาวชนวัยนี้ เพราะเหตุนี้สื่อโมชั่นอินโฟ กราฟิกที่เป็นสื่อที่นำข้อมูลที่มากมาย แปลงให้กลายเป็นภาพกราฟิกที่สวยงามประกอบด้วยเทคนิคการสร้าง การเคลื่อนไหวของภาพอย่างสร้างสรรค์ ที่ดูแล้วเกิด ความเข้าใจได้ง่ายภายในเวลาอันรวดเร็ว ทั้งยังสามารถ เผยแพร่ให้เข้าถึงได้ง่ายในโลกออนไลน์ เหมาะกับกลุ่ม เด็กและเยาวชนในสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญและจัดทำสื่อโมชั่นอินโฟกราฟิกแนวทางการแก้ปัญหาสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องต่อการตกเป็นเหยื่อการรังแกบนโลกไซเบอร์ เพื่อให้ความรู้ถึงความหมายการรังแกบน โลกไซเบอร์ รูปแบบและแนวทางการแก้ปัญหา รวมทั้ง การรับมือเมื่อตกอยู่ในสถานการณ์จริงให้กับเยาวชน เมื่อต้องตกเป็นเหยื่อของการรังแกบนโลกไซเบอร์

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อพัฒนาสื่อโมชั่นอินโฟกราฟิกแนวทางการแก้ปัญหาสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องต่อการตกเป็นเหยื่อการรังแกบนโลกไซเบอร์

2.2 เพื่อศึกษาระดับความรู้และความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์

สิงห์เสนี) 2 ถึงแนวทางการแก้ปัญหาสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องต่อการตกเป็นเหยื่อการรังแกบนโลกไซเบอร์

2.3 เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยม

ศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงห์เสนี) 2 ที่มีต่อ สื่อโมชั่นอินโฟกราฟิกแนวทางการแก้ปัญหาสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องต่อการตกเป็นเหยื่อการรังแกบนโลกไซเบอร์

3. ขอบเขตของงานวิจัย

3.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงห์เสนี) 2 จำนวน 15 ห้อง นักเรียนจำนวน 613 คน

3.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงห์เสนี) 2 จำนวน 2 ห้อง นักเรียนจำนวน 90 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (cluster sampling) โดยการจับสลาก

3.3 ด้านเนื้อหาในสื่อของงานวิจัยนี้ นำเสนอในด้านแนวทางการแก้ปัญหาสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องต่อการตกเป็นเหยื่อการรังแกบนโลกไซเบอร์ ซึ่งประกอบไปด้วย 4 หัวข้อ คือ หัวข้อที่ 1 Cyberbullying คืออะไร หัวข้อที่ 2 รูปแบบของการรังแกบนโลกไซเบอร์ หัวข้อที่ 3 แนวทางการแก้ปัญหาการรังแกบนโลกไซเบอร์ หัวข้อที่ 4 การรับมือเมื่อตกอยู่ในสถานการณ์จริง

3.4 ตัวแปรที่ศึกษา คือ

3.4.1 ตัวแปรต้น คือ สื่อโมชั่นอินโฟกราฟิกแนวทางการแก้ปัญหาสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องต่อการตกเป็นเหยื่อการรังแกบนโลกไซเบอร์

3.4.1 ตัวแปรตาม คือ

1) ความรู้ความและความเข้าใจ ถึง แนวทางการแก้ปัญหาสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องต่อการตกเป็นเหยื่อการรังแกบนโลกไซเบอร์

2) ความคิดเห็นที่มีต่อสื่อโมชั่นอินโฟกราฟิกแนวทางการแก้ปัญหาสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องต่อการตกเป็นเหยื่อการรังแกบนโลกไซเบอร์

3.5 ระยะเวลาในการทำวิจัย ภาคเรียนที่ 1-2 ปีการศึกษา 2560

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4.1 สื่อโมชั่นอินโฟกราฟิกแนวทางการแก้ปัญหาสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องต่อการตกเป็นเหยื่อการรังแกบนโลกไซเบอร์

4.2 แบบประเมินคุณภาพของสื่อโมชันอินโฟกราฟิก แนวทางการแก้ปัญหาสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องต่อการตกเป็นเหยื่อการรังแกบนโลกไซเบอร์ สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

4.3 แบบทดสอบวัดความรู้และความเข้าใจก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียน ถึงแนวทางการแก้ปัญหาสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องต่อการตกเป็นเหยื่อการรังแกบนโลกไซเบอร์

4.4 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อโมชันอินโฟกราฟิกแนวทางการแก้ปัญหาสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องต่อการตกเป็นเหยื่อการรังแกบนโลกไซเบอร์

5. วิธีดำเนินการวิจัย

5.1 การสร้างสื่อโมชันอินโฟกราฟิก

ประกอบไปด้วย 3 ขั้นตอนดังนี้

5.1.1 ขั้นเตรียมการผลิต (Pre-Production) ประกอบไปด้วย การกำหนดวัตถุประสงค์ การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย การเขียนบท การตรวจสอบความถูกต้อง การออกแบบบทดำเนินเรื่อง (Storyboard)

5.1.2 ขั้นการผลิต (Production) โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางคอมพิวเตอร์ ดังนี้

- บันทึกเสียงบทบรรยาย ด้วยโปรแกรม Simple recorder
- สร้างภาพกราฟิก ด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator CC 2018
- สร้างการเคลื่อนไหว ด้วยโปรแกรม Adobe After Effects CC 2018
- ลำดับการดำเนินเรื่อง ด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro CC 2018

5.1.3 ขั้นหลังการผลิต (Post-Production) นำสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาจำนวน 3 ท่านและผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตสื่อจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพให้มีระดับคุณภาพอยู่ในระดับดี จึงจะสามารถนำเสนอไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างได้

5.2 แบบประเมินคุณภาพสื่อสำหรับผู้เชี่ยวชาญ

การสร้างแบบประเมินคุณภาพของสื่อโมชันอินโฟกราฟิกทางด้านเนื้อหาและด้านการผลิตสื่อ เป็นแบบสอบถามที่มีลักษณะแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) แบ่งออกเป็น 5 ระดับคะแนนให้เลือกตอบ คือ

5 คะแนน หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก

4 คะแนน หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับดี

3 คะแนน หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับปานกลาง

2 คะแนน หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับน้อย

1 คะแนน หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับน้อยมาก

เกณฑ์การแปลความหมายข้อมูลระดับคุณภาพดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.51 - 5.00 มีคุณภาพในระดับดีมาก

คะแนนเฉลี่ย 3.51 - 4.50 มีคุณภาพในระดับดี

คะแนนเฉลี่ย 2.51 - 3.50 มีคุณภาพในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.51 - 2.50 คุณภาพในระดับน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00 - 1.50 มีคุณภาพในระดับน้อยมาก

5.3 แบบทดสอบความรู้และความเข้าใจก่อนเรียน และหลังเรียนของนักเรียน

โดยกำหนดรูปแบบของข้อสอบเป็นแบบถูกผิด (True - False Test) จำนวน 20 ข้อ นำแบบทดสอบไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและความเหมาะสมของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ โดยใช้หลักเกณฑ์ในการกำหนดคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาค่า IOC ที่มีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ซึ่งมีข้อที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 15 ข้อ จากนั้นนำแบบทดสอบไปใช้ (Try out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) 2 จำนวน 90 คน (ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง) แล้วนำผลการทดลองมาหาค่าความยากง่าย (p) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.20-0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) มีค่ามากกว่า 0.20 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.77 ซึ่งถือว่าผ่านเกณฑ์

5.4 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน

การสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อโมชันอินโฟกราฟิก เป็นแบบสอบถามที่มีลักษณะแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) แบ่งออกเป็น 5 ระดับคะแนนให้เลือกตอบ คือ

5 คะแนน หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด

4 คะแนน หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับมาก

3 คะแนน หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับปานกลาง

2 คะแนน หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อย

1 คะแนน หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อยที่สุด

เกณฑ์การแปลความหมายข้อมูลระดับความคิดเห็น
ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.51 - 5.00 มีระดับความคิดเห็นมาก
ที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.51 - 4.50 มีระดับความคิดเห็นมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.51 - 3.50 มีระดับความคิดเห็นปาน
กลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.51 - 2.50 มีระดับความคิดเห็นน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00 - 1.50 มีระดับความคิดเห็นน้อย
ที่สุด

5.5 การดำเนินการและเก็บรวบรวมข้อมูล

5.5.1 เตรียมสถานที่ในการทดลอง โดยสถานที่ที่ใช้
ในการทดลอง คือ ห้องโสตทัศนศึกษาและห้อง ปฏิบัติการ
คอมพิวเตอร์ โดยกลุ่มตัวอย่างจำนวน 90 คน และจัดให้
กลุ่มตัวอย่างใช้โทรศัพท์มือถือ 1 คนต่อ 1 เครื่อง

5.5.2 เตรียมเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ

1) สื่อโมชันอินโฟกราฟิกแนวทางการ
แก้ปัญหาสำหรับผู้ที่ยังต้องการตกเป็นเหยื่อการรังแก บน
โลกไซเบอร์จำนวน 4 หัวข้อ

2) แบบทดสอบวัดความรู้และความเข้าใจ
ของนักเรียน ถึงแนวทางการแก้ปัญหาสำหรับผู้ที่ยังต้องการ
ตกเป็นเหยื่อการรังแกบนโลกไซเบอร์

3) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน
ที่มีต่อสื่อโมชันอินโฟกราฟิกแนวทางการแก้ปัญหาสำหรับ
ผู้ที่ยังต้องการตกเป็นเหยื่อการรังแกบนโลกไซเบอร์

5.5.3 ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดความรู้
และความเข้าใจก่อนเรียน คือก่อนการรับชมสื่อโมชันอินโฟ
กราฟิก ทำแบบทดสอบโดยใช้โทรศัพท์มือถือสแกน QR
Code เพื่อเข้าถึงและทำแบบทดสอบก่อนเรียน โดยใช้เวลา
ในการทำ 20 นาที

5.5.4 จากนั้นให้กลุ่มตัวอย่างรับชมสื่อโมชันอินโฟ
กราฟิกแนวทางการแก้ปัญหาสำหรับผู้ที่ยังต้องการตก
เป็นเหยื่อการรังแกบนโลกไซเบอร์ ทั้ง 4 หัวข้อ โดยการ
รับชมพร้อมกันด้วยการเปิดสื่อโมชันอินโฟกราฟิก ผ่าน
โปรเจคเตอร์ใช้เวลาในการรับชม 15 นาที

5.5.5 จากนั้นให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัด
ความรู้และความเข้าใจหลังเรียน คือหลังจากการรับชมสื่อ
โมชันอินโฟกราฟิก ทำแบบทดสอบโดยใช้โทรศัพท์มือถือ

สแกน QR Code เพื่อเข้าถึงและทำแบบทดสอบหลังเรียน
โดยใช้เวลาในการทำ 20 นาที

5.5.6 จากนั้นให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถาม
ความคิดเห็นที่มีต่อสื่อโมชันอินโฟกราฟิก ทำแบบสอบถาม
ความคิดเห็นโดยใช้โทรศัพท์มือถือสแกน QR Code เพื่อ
เข้าถึงและทำแบบสอบถามความคิดเห็น โดยใช้เวลาในการ
ทำ 15 นาที

5.5.7 จากนั้นรวบรวมคะแนนจากการทำ
แบบทดสอบวัดความรู้และความเข้าใจก่อนเรียนและหลัง
เรียนรวมทั้งแบบสอบถามความคิดเห็นเพื่อนำไปทำการ
วิเคราะห์ทางสถิติต่อไป

6. ผลการวิจัย

6.1 ผลการหาคุณภาพของสื่อโมชันอินโฟกราฟิก

แนวทางการแก้ปัญหาสำหรับผู้ที่ยังต้องการตกเป็น
เหยื่อการรังแกบนโลกไซเบอร์ โดยผู้เชี่ยวชาญด้าน เนื้อหา
และด้านการผลิตสื่อ

ตารางที่ 1 การประเมินคุณภาพของสื่อโมชันอินโฟ
กราฟิกแนวทางการแก้ปัญหาสำหรับผู้ที่ยัง
ต้องการตกเป็นเหยื่อการรังแกบนโลก
ไซเบอร์ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 3 ท่าน
และผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตสื่อ 3 ท่าน

การประเมินรายด้าน	\bar{x}	S.D.	ระดับ คุณภาพ
โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา			
1. ด้านเนื้อหา	3.95	0.36	ดี
2. ด้านการใช้ภาษา	4.50	0.00	ดี
3. ด้านการดำเนินเรื่อง	4.22	0.00	ดี
ค่าเฉลี่ยรวม	4.29	0.12	ดี
โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตสื่อ			
1. ด้านการออกแบบ	4.48	0.28	ดี
2. ด้านเทคนิคต่าง ๆ และการดำเนินเรื่อง	4.33	0.33	ดี
3. ด้านการนำไปใช้	4.89	0.33	ดีมาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.57	0.31	ดีมาก

จากตารางที่ 1 พบว่า คุณภาพของสื่อโมชันอินโฟ
กราฟิกแนวทางการแก้ปัญหาสำหรับผู้ที่ยังต้องการตก
เป็นเหยื่อการรังแกบนโลกไซเบอร์ จากการประเมินโดย
ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา มีคุณภาพอยู่ในระดับดี ที่ค่าเฉลี่ย

4.29 และจากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตสื่อ มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ที่ค่าเฉลี่ย 4.57

6.2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนการทดสอบความรู้และความเข้าใจของนักเรียน ถึงแนวทางการแก้ปัญหาสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องต่อการตกเป็นเหยื่อการรังแกบนโลกไซเบอร์

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบคะแนนการทดสอบวัดความรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน จำนวน 90 คน

คะแนนความรู้	คะแนนเต็ม	\bar{x}	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	6	4.33	0.78		
หลังเรียน	6	5.60	0.76	14.07	0.00*

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 การเปรียบเทียบคะแนนทดสอบวัดความรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน พบว่า มีค่าเฉลี่ยก่อนเรียน 4.33 และหลังเรียน 5.60 คะแนน พบว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นจากคะแนนหลังเรียนที่สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบคะแนนการทดสอบวัดความเข้าใจก่อนเรียนและหลังเรียนของ นักเรียน จำนวน 90 คน

คะแนนความเข้าใจ	คะแนนเต็ม	\bar{x}	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	9	5.00	1.79		
หลังเรียน	9	6.80	1.95	13.43	0.00*

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 การเปรียบเทียบคะแนนทดสอบวัดความเข้าใจก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน พบว่า มีค่าเฉลี่ยก่อนเรียน 5.00 และหลังเรียน 6.80 คะแนน พบว่านักเรียนมีความเข้าใจเพิ่มขึ้นจากคะแนนหลังเรียนที่สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4 การเปรียบเทียบคะแนนทดสอบวัดความรู้และความเข้าใจก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน พบว่า มีค่าเฉลี่ยก่อนเรียน 9.33 และหลังเรียน 12.4 คะแนน พบว่านักเรียนมีความเข้าใจเพิ่มขึ้นจาก

คะแนนหลังเรียนที่สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบคะแนนการทดสอบวัดความรู้และความเข้าใจก่อนเรียนและหลังเรียนของ นักเรียน จำนวน 90 คน

คะแนนทดสอบ	คะแนนเต็ม	\bar{x}	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	15	9.33	2.04		
หลังเรียน	15	12.4	2.48	28.10	0.00*

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

6.3 ผลความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อโมชันอินโฟกราฟิกแนวทางการแก้ปัญหาสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องต่อการตกเป็นเหยื่อการรังแกบนโลกไซเบอร์

ตารางที่ 5 แสดงความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อโมชันอินโฟกราฟิกแนวทางการแก้ปัญหาสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องต่อการตกเป็นเหยื่อการรังแกบนโลกไซเบอร์ นักเรียนจำนวน 90 คน

การประเมินรายด้าน	\bar{x}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. ด้านเนื้อหา	4.71	0.01	มากที่สุด
2. ด้านสื่อ	4.72	0.06	มากที่สุด
3. ด้านการนำไปใช้	4.74	0.08	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.72	0.05	มากที่สุด

จากตารางที่ 5 การแสดงความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อสื่อโมชันอินโฟกราฟิกแนวทางการรังแกบนโลกไซเบอร์ มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดที่ค่าเฉลี่ย 4.72

7. สรุปและอภิปรายผล

ผลการหาคุณภาพของสื่อโมชันอินโฟกราฟิกแนวทางการแก้ปัญหาสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องต่อการตกเป็นเหยื่อ การรังแกบนโลกไซเบอร์ เป็นไปตามเกณฑ์ที่ได้กำหนด ไว้ ซึ่งสื่อโมชันอินโฟกราฟิกที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นมา นี้ สามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้ได้ เนื่องจากขั้นตอนใน การพัฒนามีการวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบมีการศึกษาเนื้อหาจากหนังสือและเอกสารที่เกี่ยวข้อง ต่าง ๆ และ

ดำเนินการผลิตสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเป็น ลำดับขั้นตอน เพื่อให้ได้มาซึ่งสื่อโมชันอินโฟกราฟิกที่มี คุณภาพโดยได้รับการตรวจสอบคุณภาพรวมถึงคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญทางด้านการผลิตสื่อ ทำให้สื่อโมชันอินโฟกราฟิกนี้มีคุณภาพในด้านเนื้อหาอยู่ในระดับดี และในด้านการผลิตสื่อมีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.29 และ 4.57 ตามลำดับ โดยผู้วิจัยทำการประยุกต์ขั้นตอนการผลิตรายการวิดีโอทัศน์ของ สมเจตน์ เมฆพายุพ [6] ที่มีขั้นตอนการผลิต 3 ขั้นตอนหลัก ๆ ประกอบไปด้วย 1) ขั้นตอนเตรียมการผลิตซึ่งประกอบด้วย การกำหนดวัตถุประสงค์ การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย การเขียนบท การออกแบบบทดำเนินเรื่อง และตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมโดยอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 2) ขั้นตอนการผลิตซึ่งประกอบด้วย การบันทึกเสียงบทบรรยาย การสร้างภาพกราฟิก การสร้างการเคลื่อนไหวและการจัดลำดับการดำเนินเรื่อง 3) ขั้นตอนหลังการผลิต ประกอบด้วย การตรวจสอบความถูกต้อง และนำสื่อโมชันอินโฟกราฟิกที่ผลิตขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อขอคำแนะนำและการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตสื่อ

ผลการเปรียบเทียบคะแนนการทดสอบวัดความรู้ และความเข้าใจก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน ถึงแนวทางการแก้ปัญหาสำหรับผู้ที่ยังเสี่ยงต่อการตกเป็นเหยื่อการรังแกบนโลกไซเบอร์ พบว่า คะแนนทดสอบ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็น ว่านักเรียนที่เรียนด้วยสื่อโมชันอินโฟกราฟิกแนวทางการแก้ปัญหา สำหรับผู้ที่ยังเสี่ยงต่อการตกเป็นเหยื่อการรังแกบนโลกไซเบอร์ มีความรู้และความเข้าใจถึงความหมาย รูปแบบของการรังแกบนโลกไซเบอร์ แนวทางการแก้ปัญหาสำหรับผู้ที่ยังเสี่ยงต่อการตกเป็นเหยื่อรวมถึงการรับมือเมื่อต้องตกอยู่ในสถานการณ์จริงที่เพิ่มขึ้น ซึ่งคะแนนทดสอบก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.33 คะแนน และคะแนนทดสอบหลังเรียนเท่ากับ 12.4 คะแนน อาจเนื่องมาจากการนำเนื้อหาข้อมูลที่มากมาย มาจัดเรียง ดีความและแปลงออกมาเป็นภาพกราฟิกที่ สวยงามแปลกตาและน่าสนใจ ที่มีลักษณะเป็นลายเส้นกราฟ สัญลักษณ์ต่าง ๆ ส่งผลต่อการรับรู้ของสมอง ซึ่ง สอดคล้องกับ ศูนย์สารสนเทศศุทธศาสตร์ภาครัฐ ที่ได้

สำรวจพบว่าร้อยละ 90 ข้อมูลสามารถรับรู้ มองเห็นผ่านทางสายตาและถูกจดจำโดยสมอง ซึ่ง สมองของมนุษย์ส่วนใหญ่จะจดจำภาพได้ดีกว่าข้อความตัวอักษร ภาพกราฟิกที่ได้ ประกอบกับเทคนิคการสร้าง การเคลื่อนไหวของภาพกราฟิกพร้อมเสียงบรรยายและ เสียงประกอบต่าง ๆ จัดทำและนำเสนอให้ออกมาในรูปแบบของสื่อโมชันอินโฟกราฟิกจึงทำให้ดึงดูดความสนใจ ในการรับชมก่อให้เกิดความรู้และความเข้าใจที่ตามมาภายในเวลาอันรวดเร็ว สอดคล้องกับ พงษ์พิพัฒน์ สายทอง [4] ที่ได้กล่าวไว้ว่า โมชันอินโฟกราฟิกคือวิธีการนำเสนอข้อมูลมาก ๆ ที่เป็นความรู้ผ่านกระบวนการประมวล สรุปรูป ย่นย่อ ให้เหลือเพียงใจความสำคัญที่ต้องการนำเสนอต่อผู้รับสารให้เกิดความเข้าใจได้ง่ายภายในเวลาอันรวดเร็ว เนื่องจากการนำเสนอในรูปแบบโมชันอินโฟกราฟิกนี้ เป็นการดึงดูดความสนใจและสอดคล้องกับที่นักการศึกษากล่าวไว้ว่า อินโฟกราฟิกคือการนำข้อมูลความรู้มาสรุปเป็นสาระสนเทศในรูปแบบที่สร้างสรรค์ จัดทำให้เกิดความสวยงามดูแล้วเกิดความเข้าใจได้ภายในเวลาอันรวดเร็วและชัดเจน โดยไม่จำเป็นต้องมีผู้นำเสนอมาช่วยขยายความเข้าใจอีก

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของผู้เรียนที่มี ต่อสื่อโมชันอินโฟกราฟิกแนวทางการแก้ปัญหาสำหรับผู้ที่ยังเสี่ยงต่อการตกเป็นเหยื่อการรังแกบนโลกไซเบอร์ พบว่า ผู้เรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่า เฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.72 ในด้านเนื้อหา ด้านสื่อ ด้านการ นำไปใช้ มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับที่มากที่สุดทุก ด้านอาจเนื่องมาจากสื่อโมชันอินโฟกราฟิกแนวทางการแก้ปัญหา สำหรับผู้ที่ยังเสี่ยงต่อการตกเป็นเหยื่อการรังแกบนโลกไซเบอร์ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นนั้นเป็นสื่อที่มีการนำเสนอในรูปแบบที่แปลกตา และน่าสนใจทันต่อเหตุ การณ์ในโลกปัจจุบัน ซึ่งตอบโจทย์ความต้องการของผู้ คนในยุคดิจิทัล เหมาะสมกับวัยของผู้เรียนที่มีความต้องการที่เข้าถึงข้อมูลที่มีรูปแบบการนำเสนอที่แปลกตา ซึ่งสอดคล้องกับศูนย์สารสนเทศศุทธศาสตร์ภาครัฐ [5] เมื่อใดที่มีการนำภาพกราฟิกมาประกอบกับข้อมูล จะทำให้มนุษย์สนใจที่จะอ่านข้อมูลเหล่านั้นเพิ่มขึ้นด้วยเหตุนี้เองมนุษย์จึงเลือกเข้าถึงข้อมูลที่เป็นอินโฟกราฟิกมากกว่าบทความถึง 30

8. ข้อเสนอแนะในงานวิจัย

8.1 จากการวิจัยพบว่าผู้ที่ยังเรียนด้วยสื่อโมชันอินโฟกราฟิกแนวทางการแก้ปัญหาสำหรับผู้ที่ยังเสี่ยงต่อการตก

เป็นเหยื่อการรังแกบนโลกไซเบอร์ มีคะแนนความรู้และความเข้าใจหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แสดงให้เห็นว่าการเรียนโดยใช้สื่อโมชันอินโฟกราฟิกทำให้เกิดความรู้และความเข้าใจที่เพิ่มขึ้น ดังนั้นสถานศึกษาควรส่งเสริมให้นำเอาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกไปประยุกต์ใช้เป็นสื่อการเรียนรู้หรือสำหรับการสอนในรายวิชาต่าง ๆ

8.2 การผลิตสื่อโมชันอินโฟกราฟิกในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง นั้นควรคำนึงถึงเรื่องการตีความหมาย การแปลงข้อความให้เป็นภาพกราฟิก กราฟ ตัวเลข หรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ ไม่ใช่เพียงเพื่อความสวยงามแต่ต้องสามารถสื่อความหมายในสื่อที่ต้องการจะสื่อให้ผู้ที่ได้รับชมเกิดความเข้าใจในเรื่องนั้น ๆ ได้จริงเข้าใจง่ายขึ้นและรวดเร็วขึ้น เพราะการตีความหมายและแปลงข้อความเป็นภาพนั้นเป็นสิ่งสำคัญในการทำให้ผู้ที่รับชมเกิดการรับรู้ เกิดความรู้ความเข้าใจ เกิดความสนใจที่ต้องการจะรับชมเพิ่มขึ้นไม่ใช่ลดลง เพื่อความเหมาะสมก่อนการออกแบบและผลิตสื่อโมชันอินโฟกราฟิก ควรมีการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายเพื่อให้ได้ภาพกราฟิกที่มีความเหมาะสมกับวัยและทักษะในการตีความหมายของกลุ่มเป้าหมายนั้น ๆ ด้วย

8.3 การรังแกบนโลกไซเบอร์ที่เกิดขึ้นจากพัฒนาการทางเทคโนโลยีการรังแกบนโลกไซเบอร์เกิดขึ้น และมีแนวโน้มจะเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ และในกลุ่มของเยาวชนมองว่าเป็นเรื่องปกติในสังคมไทย ดังนั้นควรมีการรณรงค์ให้เกิดความรู้ถึงผลเสียที่ตามมาและรณรงค์ให้เกิดความตระหนักถึงความสำคัญว่าการรังแกบนโลกไซเบอร์นี้เป็นปัญหาที่ควรช่วยกันลดลงก่อนที่ปัญหานี้จะลุกลามในสังคมไทยไปมากกว่านี้

9. เอกสารอ้างอิง

- [1] N. Samoh, "Youth Perceptions on Cyberbullying," *Journal of Behavioral Science for Development*, vol. 6, no. 1, pp. 351-363, 2013. (in Thai)
- [2] N. Archaphet, "Cyberbullying: Aggressive Misbehavior and Innovation for Solution," *The Journal of Social Communication Innovation*, vol. 1, no. 9, pp. 100-106, 2017. (in Thai)
- [3] R. Sittichai and T. Tudkuea, "Cyberbullying Behavior among Youth in The Three Southern Border Provinces," *Academic Services Journal, Prince of Songkla University*, vol. 28, no. 1, pp. 86-99, 2017. (in Thai)
- [4] P. Saitong, "The development of motion infographic for the undergraduate program promotion, faculty of infomatics, Mahasarakham University," *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, vol. 10, no. 2, pp. 1330-1341, 2017. (in Thai)
- [5] J. Chongpornchai, "Infographic and its applications in health and pharmacy," *Thai Bull Pharm Sci*, vol. 11, no. 2, pp. 98-120, 2016. (in Thai)
- [6] S. Mekpayab, *Production of basic television programs*, Bangkok: Center Educational Technology, 2004.