

การสร้างสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการกลั่นแกล้ง ในโลกไซเบอร์ของวัยรุ่นไทย*

Infographic Poster Creation for Protect the Cyberbullying of Thai Teenagers

¹สมใจ สืบเสาะ และ ²กุลกนิษฐ ทองเงา

¹Somjai Subsor and ²Kullkanit Thongngao

¹คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

¹Faculty of Liberal Arts, Rajamangala University of Technology Rattanakosin

²คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

²Faculty of Mass Communication Technology, Rajamangala University of Technology Thanyaburi

E-mail: 1somjai.sub@rmutr.ac.th, 2kullkanit_t@mutt.ac.th

Received July 29, 2022; Revised August 20, 2022; Accepted August 28, 2022

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ของวัยรุ่นไทย 2) เปรียบเทียบความรู้ในการป้องกันการกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ของวัยรุ่นไทย 3) เปรียบเทียบทัศนคติการหยุดกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ของวัยรุ่นไทย 4) ศึกษาความพึงพอใจของผู้รับสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ การวิจัยนี้เป็นแบบผสมผสานวิธีกลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ปีการศึกษา 2564 กำหนดกลุ่มทดลองโดยการสุ่มอย่างง่าย เลือกแบบเจาะจงจำนวน 45 คน แบ่งทดลองรายบุคคลจำนวน 3 คน ทดลองกลุ่มย่อยจำนวน 12 คน ทดลองกลุ่มใหญ่ จำนวน 30 คน กำหนดขนาดตัวอย่างใช้สูตรทาร์ยามาเน จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 400 คน ทำการสุ่มอย่างง่ายประเมินความพึงพอใจต่อการรับรู้สื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิก เครื่องมือวิจัยมี 4 ชนิด วิเคราะห์ข้อมูลใช้ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติค่าที่

ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ของวัยรุ่นไทยมีคุณภาพความเหมาะสมระดับมากที่สุด 2) การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความรู้ในการป้องกันการถูกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์หลังการรับรู้สูงกว่าก่อนการรับรู้สื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิก 3) การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยทัศนคติในการหยุดการกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ของวัยรุ่นไทย หลังการ

*ทุนสนับสนุนการวิจัยสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

รับรู้สูงกว่าก่อนการรับรู้สื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิก 4) ความพึงพอใจต่อสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกที่พัฒนาขึ้น ภาพรวมอยู่ระดับพึงพอใจมากที่สุด

คำสำคัญ: สื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิก; การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์; วัยรุ่นไทย

Abstract

The objectives of this study were 1) to create an infographic poster for cyberbullying prevention among Thai teenagers; 2) to compare the knowledge of cyberbullying prevention among Thai teenagers; 3) to compare the attitudes toward stopping cyberbullying among Thai teenagers; and 4) to study the satisfaction of infographic poster recipients for cyberbullying prevention. This research was a mixed method. The sample group was students of Rajamangala University of Technology Rattanakosin in the academic year 2021. Simple random sampling was used to determine the experimental group. A total of 45 subjects were selected using purposive sampling, divided into 3 individual trials, 12 subgroup trials, and 30 large trials. The sample size was determined using the Taro Yamane formula, resulting in a sample of 400 people. A simple random sampling was performed to assess perceived satisfaction with the infographic poster. There were four types of research tools. The data were analyzed using mean, standard deviation, and t-test.

The results showed that: 1) The qualitative suitability of the infographic poster for cyberbullying prevention among Thai teenagers was at the highest level; 2) The comparison of average scores on cyberbullying prevention knowledge after perception of infographic posters was significantly higher than before; and 3) The comparison of average scores on attitudes to stop cyberbullying among Thai teenagers after perception of infographic posters was significantly higher than before. 4) The overall satisfaction level with the developed infographic poster was at the highest level.

Keywords: Infographic Poster; Cyberbullying; Thai Teenagers

บทนำ

ในยุคความรุนแรงที่เกิดขึ้นในสังคมไทยถูกปรับเปลี่ยนไปตามรูปแบบของสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป และการกลั่นแกล้งรังแกในโลกไซเบอร์เป็นอีกรูปแบบหนึ่ง จากการศึกษาพบว่าในหลายประเทศมีการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่น อย่าง ETCB Organization (End To Cyber Bullying) ได้รวบรวมสถิติการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่น ในประเทศต่าง ๆ ไว้ อาทิ เบลเยียม : 34.3% ของวัยรุ่นถูกกลั่นแกล้งผ่านทางอินเทอร์เน็ต หรือ โทรศัพท์มือถือ โปแลนด์ : 52% ของวัยรุ่นอายุ 12-17 ปี เคยถูกล่วงละเมิดผ่านทางเว็บ หรือโทรศัพท์มือถือ เยอรมัน: 14.1% ของนักเรียนที่เผชิญเหตุการณ์ที่ไม่ดีในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การล่วงละเมิด การหมิ่นประมาท การหนีออกจากบ้าน การถูกล่วงละเมิดจากการถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ญี่ปุ่น: 10% ของนักเรียนมัธยมเคยถูกล่วงละเมิดผ่านทางอีเมลเว็บไซต์หรือบล็อก สเปน: 25-29% ของวัยรุ่นถูกกลั่นแกล้งผ่านทางโทรศัพท์มือถือ หรืออินเทอร์เน็ต เป็นต้น (Inthanon & Sermsinsari, 2018) ยังมีผลการศึกษาขององค์การ UNESCO พบว่าเยาวชนเกือบ 1 ใน 3 ของโลกเคยมีประสบการณ์ถูกแกล้งหรือบูลลี่ (Bully) มาก่อน ในภาพรวมเด็กผู้ชายมีประสบการณ์ถูกล้อหรือแกล้งมากกว่าเด็กผู้หญิง แต่ในประเทศที่มีปัญหาบูลลี่รุนแรงเด็กผู้หญิงจะถูกบูลลี่มากกว่าเด็กผู้ชาย นอกจากนี้ยังพบว่าสถานการณ์ทางสังคมและเศรษฐกิจของพ่อแม่เด็กก็มีส่วนสำคัญที่ทำให้เด็กถูกแกล้ง โดยเฉพาะเยาวชนที่มีฐานะยากไร้ ขณะที่เด็กผู้อพยพก็เผชิญปัญหาถูกบูลลี่มากกว่าเด็กท้องถิ่นในประเทศที่ร่ำรวย ผลการศึกษาชิ้นใหม่โดยสถาบันสถิติศาสตร์ (UIS) ขององค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ หรือ UNESCO บ่งชี้ว่าเยาวชนเกือบ 1 ใน 3 ทั่วโลกเคยมีประสบการณ์ถูกล้อ รังแก แกล้ง หรือถูกบูลลี่มาก่อน ซึ่งเป็นตัวเลขที่น่าวิตกเพราะตอกย้ำปัญหาใหญ่ที่ส่งผลกระทบต่อความสามารถในการเรียนรู้ของเด็ก (Kongsakrisakul, 2018) ในประเทศไทยปัญหาการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์มีอัตราเพิ่มขึ้นอย่างน่าเป็นห่วง ซึ่งความรุนแรงดังกล่าวเป็นความรุนแรงที่ไม่ทราบว่าเป็นผู้กระทำ เพราะสามารถทำความรุนแรงกับใคร ที่ไหน หรือเมื่อไรได้ตลอดเวลา และต่อเนื่อง และยังพบว่าเหยื่อที่เคยถูกกระทำก็อาจกลับมาเป็นผู้ทำความรุนแรงเองเพื่อแก้แค้น เป็นวงจรความรุนแรงที่ไม่สิ้นสุด กลายเป็นเรื่องธรรมดาที่ใครๆ ก็ทำกัน นอกจากบนโลกไซเบอร์แล้วการรังแกกันยังเกิดขึ้นในสถานศึกษาและนับวันจะเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ

จากประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นเรื่องการกลั่นแกล้งของวัยรุ่น นับเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องสร้างความตระหนักเพื่อป้องกันปัญหาดังกล่าวไม่ให้ขยายตัวเพิ่มขึ้น ทั้งนี้การรณรงค์คือกระบวนการหนึ่งในการนำเสนอเนื้อหาเพื่อโน้มน้าวใจให้คนเปลี่ยนความคิด ทศนคติ ค่านิยม และความเชื่อ นั้นหมายถึงเป็นการสร้างจิตสำนึกที่ดียิ่งขึ้น เพื่อให้มนุษย์ในสังคมอยู่รวมกันอย่างมีความสุขประเภทของสื่อรณรงค์ที่ใช้นำเสนอก็เป็นส่วนสำคัญเช่นเดียวกัน ในปัจจุบันนี้ประเภทของสื่อรณรงค์ มีอยู่หลากหลายประเภท อาทิเช่น สื่อโทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ แผ่นพับ โปสเตอร์ ป้ายตามอาคารต่างๆหรือสอดแทรกไว้ในหนังสือต่างๆ เช่น แม็กกาซีน และสื่อออนไลน์ต่าง ๆ เป็นต้น

ในการรณรงค์ สาร (Message) คือองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดในการโน้มน้าวใจของผู้รับสาร สารไม่ได้จำกัดเฉพาะข้อความ เนื้อหา หรือคำพูดเพียงอย่างเดียว แต่อาจเป็นภาพ ภาพถือว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญในการโน้มน้าวใจต่อผู้รับสาร เพราะภาพสามารถสื่อสารแทนคำพูดและมีพลังในการถ่ายทอดความหมาย อันจะส่งผลต่อการตอบสนองของความคิดและความรู้สึกของผู้รับสารได้เป็นอย่างดี ในอดีตใช้รูปแบบของโปสเตอร์แบบพิมพ์สำหรับติดตามสถานที่สาธารณะต่าง ๆ แต่เนื่องจากปัจจุบันนี้ สื่อโปสเตอร์ลดความนิยมลงเนื่องจากมีสื่อออนไลน์ที่มีความสะดวก รวดเร็วและทันสมัยมากกว่า (Kongsamak, 2018) ประกอบกับสื่อโปสเตอร์ทั่วไปมีข้อความในรูปแบบตัวอักษรมากเกินไปจึงขาดความน่าสนใจ หากนำมาผสมผสานผลิตสื่ออินโฟกราฟิก ซึ่งเป็นการนำข้อมูลหรือความรู้มาสรุปเป็นสารสนเทศในลักษณะของข้อมูลหรือกราฟที่เป็นลายเส้น สัญลักษณ์ กราฟ แผนภูมิ ไดอะแกรม แผนที่ ฯลฯ ที่ออกแบบเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว ดูแล้วเข้าใจง่ายในเวลารวดเร็วและชัดเจน สามารถสื่อให้ ผู้ชมเข้าใจความหมายของข้อมูลได้โดยไม่ต้องมีผู้นำเสนอมาช่วยขยายความเข้าใจอีก (Tedsana, 2013)

บทความนี้นำเสนอการสร้างสื่ออินโฟกราฟิกเพื่อเป็นการป้องกันพฤติกรรมการข่มเหงรังแก (Bullying) ของกลุ่มวัยรุ่นไทยโดยการสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับข้อมูล วิธีการข่มเหงรังแก และผลกระทบดังกล่าว ในรูปแบบสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกบนสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อเป็นแนวทางในการป้องกันแก้ไขปัญหา นับเป็นอีกแนวทางหนึ่งในการสอดแทรกเนื้อหาความรู้ที่มีประโยชน์ เพื่อกระตุ้นให้กลุ่มวัยรุ่นไทยได้ตระหนักถึงผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้นจากการรังแกล้นเกล้า

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่นไทย
2. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความรู้ในการป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่นไทย ก่อนและหลังการรับสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์
3. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบทัศนคติการหยุดกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่นไทย ของผู้รับสื่อ ก่อนและหลังการรับสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้รับสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

สมมติฐานการวิจัย

1. สื่ออินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่นไทยส่งผลให้ผู้รับสื่อมีความรู้ในการป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สูงกว่าก่อนการรับสื่อ

2. สื่ออินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่นไทยส่งผลให้ผู้รับสื่อมีทัศนคติในการหยุดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สูงกว่าก่อนการรับสื่อ

การทบทวนวรรณกรรม

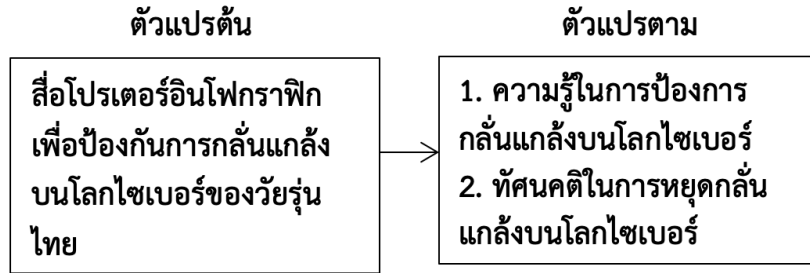
ความหมายการข่มเหงรังแก (Bullying) ราชบัณฑิตสภา (Office of the Royal Thai Council, 2019) ให้คำนิยาม Cyber Bully ว่าคือ “การกระทำความรุนแรงทางไซเบอร์” Cyberbullying หมายถึง การกลั่นแกล้ง การให้ร้าย การด่าว่า การข่มเหง หรือการรังแกผู้อื่นทางสื่อสังคมต่าง ๆ เช่น เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ สอดคล้องกับ Walter B. Roberts, Jr. (Robert, 2008) ให้ความหมายว่าพฤติกรรมข่มเหงรังแกมีความใกล้เคียง กับพฤติกรรมการข่มขู่ การเยาะเย้ย การเสียดสี การกลั่นแกล้ง การคุกคาม แต่การแสดงพฤติกรรมต้อง กระทำซ้ำ ๆ อย่างต่อเนื่องเป็นระยะเวลา

อินโฟกราฟิก Wang (2012) ได้ให้ความหมายของอินโฟกราฟิก หมายถึง การแปลงข้อความ (text) ให้เป็นข้อความภาพ (visual image) โดยการกำหนดขอบเขตและควบคุมกระบวนการในการออกแบบและส่งเสริมการสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ร่วมกับข้อมูลที่เป็นตัวอักษร เพื่อให้ผู้รับสารเข้าใจได้รวดเร็วโดยการใช้อินโฟกราฟิกที่เข้าใจง่ายและมีเหตุผล

การรับรู้ เป็นกระบวนการที่คนเราจะเข้าใจสิ่งเร้าหนึ่งที่เราสัมผัสกับประสาทสัมผัสส่วนใดส่วนหนึ่งของเร การรับสัมผัสเป็นเพียงข้อมูลดิบ แต่ข้อสรุปที่ได้จากการรวบรวมข้อมูลทั้งหมดจากอวัยวะรับสัมผัสเข้าด้วยกันนั้นเป็นการรับรู้ นอกจากนี้การรับรู้ยังเป็นสิ่งที่กำหนดความต้องการแรงจูงใจ และทัศนคติของผู้รับสารอีกด้วย (Kamminsek, 2010)

ปัจจุบันมีผู้ตกเป็นเหยื่อ Cyberbullying ด้วยเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่พัฒนาอย่างก้าวกระโดด และแพลตฟอร์มทางโซเชียลต่าง ๆ ที่เปิดให้ผู้คนสามารถสร้างแอดเดสหรือสร้างตัวตนได้อย่างง่ายดาย ไม่ว่าจะเป็นตัวตนจริง ๆ หรือตัวตนปลอม ๆ อีกทั้งทุกข้อมูลที่โพสต์ไปบนโซเชียลยังสามารถถูกคนไม่ประสงค์ดีดึงไปใช้ได้อย่างง่ายดายอีกด้วย ดังนั้นการหาวิธีป้องกันหรือการสร้างภูมิคุ้มกัน อย่างการใช้สื่อโซเชียลทางออนไลน์ที่ใช้ต้นทุนต่ำแต่ประโยชน์สูง สามารถเล่าเรื่องราวจากภาพให้เกิดความสะดุดตา สื่อสารเข้าสู่การรับรู้และการปลูกเร้าความสนใจของผู้พบเห็นได้และเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้รวดเร็วอีกด้วย

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่

1.1.1 ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพด้านเนื้อหา ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิหรือนักวิชาการที่มีประสบการณ์ทำงาน ไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 5 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง

1.1.2 ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพด้านการผลิตสื่อ ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผลิตสื่อ ด้านสื่อสารมวลชนหรือมีประสบการณ์สอนในสถาบันอุดมศึกษาเกี่ยวข้องกับการศึกษา ไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 5 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง

1.1.3 ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือการวิจัย ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการศึกษา ที่มีประสบการณ์ ไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 5 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง

1.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาอายุตั้งแต่ 17-21 ปี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ทั้ง 4 วิทยาเขต พื้นที่วังไกลกังวล พื้นที่ศาลายา พื้นที่บึงพิตรพิมุขจักรวรรดิ และพื้นที่เพาะช่าง จำนวน 11,309 คน แบ่งเป็น

1.2.1 กลุ่มตัวอย่างเพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อ โดยการสุ่มอย่างง่าย เลือกแบบเจาะจง จำนวน 45 คน แบ่งทดลองรายบุคคลจำนวน 3 คน ทดลองกลุ่มย่อยจำนวน 12 คน และทดลองกลุ่มใหญ่เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความรู้และทัศนคติก่อนและหลังการรับรู้สื่อ จำนวน 30 คน

1.2.2 กลุ่มตัวอย่างศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการรับรู้สื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิก โดยการใช้สูตรทาโร ยามาเน (Yamane, 1973) ได้ขนาดตัวอย่าง 400 คน ใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 สื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่นไทย จำนวน 3 แผ่น

2.2 แบบสอบถามความคิดเห็นเพื่อประเมินความเหมาะสมของสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิก

2.3 แบบทดสอบวัดความรู้การป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ จำนวน 15 ข้อ

2.4 แบบทดสอบวัดทัศนคติการหยุดกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลจำนวน 15 ข้อ

2.5 แบบประเมินความพึงพอใจต่อสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิก

3. การวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานด้วยสถิติค่าที (t-test)

4. ขั้นตอนดำเนินการวิจัย แบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการกรกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลของวัยรุ่นไทย กลุ่มทดลองเพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อ คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ จำนวน 15 คน ดังนี้

ทดลองครั้งที่ 1 ทำการทดลอง จำนวน 3 คน เพื่อทดสอบคุณภาพเบื้องต้น โดยการสังเกตสัมภาษณ์ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขเพื่อใช้ทดลองขั้นตอนต่อไป

ทดลองครั้งที่ 2 ทำการทดลอง จำนวน 12 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิก

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาเปรียบเทียบความรู้ก่อนและหลังการรับรู้สื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการกรกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลของวัยรุ่นไทยที่พัฒนาขึ้นทั้ง 3 แผ่น และเปรียบเทียบทัศนคติการหยุดกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลก่อนและหลังการรับรู้สื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิก กลุ่มทดลอง คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ จำนวน 30 คน

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงความรู้ในการป้องกันการกรกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลของวัยรุ่นไทย ก่อนและหลังการรับรู้สื่อ

แบบวัดความรู้การป้องกันการกรกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล	N	ก่อนรับรู้สื่อ		หลังรับรู้สื่อ		t-test	Sig. (2-tailed)
		\bar{X}_1	S ₁	\bar{X}_2	S ₂		
คะแนนความรู้ในการป้องกันการกรกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลของวัยรุ่นไทย	30	51.50	4.36	67.50	3.19	-13.069	.000*

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบข้อมูลพบว่าคะแนนเฉลี่ยการเปลี่ยนแปลงความรู้ในการป้องกันการกรกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลของวัยรุ่นไทย หลังการรับรู้สื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกสูงกว่าก่อนการรับรู้สื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบผลการเปลี่ยนแปลงทัศนคติในการหยุดการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลของวัยรุ่นไทย ก่อนและหลังการรับรู้สื่อ

แบบวัดทัศนคติการหยุด กลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล	N	ก่อนรับรู้สื่อ		หลังรับรู้สื่อ		t-test	Sig. (2-tailed)
		\bar{X}_1	S ₁	\bar{X}_2	S ₂		
คะแนนทัศนคติในการหยุด การกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล ของวัยรุ่นไทย	30	52.23	3.71	70.56	2.75	-18.222	.000*

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบข้อมูลพบว่าคะแนนเฉลี่ยด้านทัศนคติการหยุดกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลของวัยรุ่นไทย หลังการรับรู้สื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกสูงกว่าก่อนการรับรู้สื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ขั้นตอนที่ 3 การศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการรับรู้สื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลของวัยรุ่นไทย ที่พัฒนาขึ้นทั้ง 3 แผ่น กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ จำนวน 400 คน ดังตาราง

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้รับรู้สื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลของวัยรุ่นไทย

รายการประเมินคุณภาพสื่อโปสเตอร์ อินโฟกราฟิก	ระดับความคิดเห็นของผู้รับรู้สื่อ		ระดับความพึงพอใจ
	โปสเตอร์อินโฟกราฟิก		
	\bar{X}	SD	
1. ค่าเฉลี่ยคุณภาพด้านเนื้อหา	4.72	0.45	พึงพอใจมากที่สุด
2. ค่าเฉลี่ยคุณภาพรวมด้านการออกแบบ	4.70	.46	พึงพอใจมากที่สุด
3. ค่าเฉลี่ยคุณภาพด้านสื่อความหมาย	4.70	.46	พึงพอใจมากที่สุด
สรุปค่าเฉลี่ยภาพรวมทั้ง 3 ด้าน	4.71	.45	พึงพอใจมากที่สุด

จากตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่าผู้รับรู้สื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล ทั้ง 3 แผ่น ประกอบด้วย แผ่นที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้น ความหมายและประเภทของไซเบอร์บูลลี่ แผ่นที่ 2 ลักษณะการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ แผ่นที่ 3 แนวทางการป้องกัน มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

ผลการวิจัย

1. ผลการสร้างสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่นไทย ที่พัฒนาขึ้นทั้ง 3 แผ่น ประกอบด้วย แผ่นที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้น ความหมายและประเภทของไซเบอร์บูลลี่ แผ่นที่ 2 ลักษณะการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ แผ่นที่ 3 แนวทางการป้องกัน พบว่า ผลโดยรวมอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X} = 4.72, S.D. = .49$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ทั้ง 3 ด้าน อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ดังนี้ คุณภาพด้านสื่อความหมาย ($\bar{X} = 4.76, S.D. = .47$) คุณภาพด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 4.73, S.D. = .48$) และคุณภาพด้านการออกแบบ ($\bar{X} = 4.69, S.D. = .50$) ตามลำดับ

สรุปได้ว่า การสร้างสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ของวัยรุ่นไทย ที่พัฒนาขึ้นทั้ง 3 แผ่น มีคุณภาพความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งสามารถนำไปสู่ขั้นการศึกษาและเผยแพร่ต่อไปได้

2. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความรู้ในการป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ของผู้รับรู้สื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่นไทย ทั้ง 3 แผ่น พบว่า คะแนนเฉลี่ยความรู้หลังการรับรู้ สูงกว่าก่อนการรับรู้สื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปได้ว่าสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่นไทย ที่พัฒนาขึ้น สามารถส่งเสริมความรู้การป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่นไทยได้ โดยทำให้กลุ่มตัวอย่างเกิดความรู้การป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ สูงกว่าก่อนการรับรู้สื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

3. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทัศนคติการหยุดกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของผู้รับรู้สื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิก เพื่อป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่นไทย ทั้ง 3 แผ่น พบว่า คะแนนเฉลี่ยด้านทัศนคติการหยุดกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ หลังการรับรู้สูงกว่าก่อนการรับรู้สื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปได้ว่าสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่นไทย ที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมและเปลี่ยนแปลงทัศนคติการหยุดกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่นไทย โดยทำให้กลุ่มตัวอย่าง มีทัศนคติเชิงบวกในการหยุดกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สูงกว่าก่อนการรับรู้สื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

4. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้รับรู้สื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่นไทย ที่พัฒนาขึ้นทั้ง 3 แผ่น ประกอบด้วย แผ่นที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้น ความหมายและประเภทของไซเบอร์บูลลี่ แผ่นที่ 2 ลักษณะการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ และแผ่นที่ 3 แนวทางการป้องกัน พบว่า โดยภาพรวมผู้รับรู้สื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิก มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ผู้รับรู้สื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกมีความพึงพอใจด้านเนื้อหา

มากที่สุด รองลงมา มีความพึงพอใจด้านการออกแบบ และด้านสื่อความหมาย ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ตามลำดับ

สรุปได้ว่า สื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการกักกันแก๊งบนโลกโซเชียลของวัยรุ่นไทยที่พัฒนาขึ้น ผู้รับสื่อมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านคุณภาพเนื้อหา คุณภาพด้านการออกแบบ และคุณภาพด้านสื่อความหมาย สามารถนำไปเผยแพร่ต่อไปได้

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การสร้างสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการกักกันแก๊งบนโลกโซเชียลของวัยรุ่นไทย สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. การสร้างสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการกักกันแก๊งบนโลกโซเชียลของวัยรุ่นไทยที่พัฒนาขึ้น ผู้วิจัยได้ศึกษาวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อประกอบการสร้างสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิก โดยมีผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 5 ท่าน ประเมินความเหมาะสมด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบ และด้านสื่อความหมาย ผลการประเมินความเหมาะสมของสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกมีคุณภาพความเหมาะสมโดยรวมทั้ง 3 ด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด โดยสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการกักกันแก๊งบนโลกโซเชียลของวัยรุ่นไทย ที่พัฒนาขึ้นมีจำนวน 3 แผ่น ประกอบด้วย แผ่นที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้น เป็นการให้ความรู้ถึงความหมายและประเภทของไซเบอร์บูลลี่ เช่น คุกคาม แอบอ้างตัวตน แอบถ่ายภาพ เป็นต้น รวมถึงผลกระทบต่อผู้ถูกกักกันแก๊งทั้งทางจิตใจ อารมณ์และร่างกาย แผ่นที่ 2 ลักษณะการกักกันแก๊งบนโลกออนไลน์ และแผ่นที่ 3 แนวทางการป้องกันและเอาชนะปัญหาหากถูกล่อลวงในโลกออนไลน์ ข้อความเน้นกระชับ เข้าใจง่าย รูปภาพและการใช้สีเน้นสะท้อนถึงอารมณ์และความรู้สึกของการถูกล่อลวง เป็นการเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่เป็นวัยรุ่น จากข้อมูลงานวิจัยของ Ketwongsa & Chuanwan (2014) เรื่องใครเป็นใครบนเครือข่ายสังคมออนไลน์: ความหลากหลายทางคุณลักษณะและพฤติกรรม พบว่า กลุ่มประชากรที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่ยังคงเป็นกลุ่มเยาวชน อายุ 15 – 24 ปี ขณะที่วัตถุประสงค์การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่ยังคงเป็นการใช้เพื่อความบันเทิง ติดตามข้อมูลข่าวสาร และการสนทนา ขณะเดียวกันผลการวิจัยของ Sumutachak & Satararujji (2015) เรื่อง เหวี่ยงและวินออนไลน์ ความขัดแย้งและการวิวาทในสื่อสังคมของวัยรุ่น พบว่า ความขัดแย้งในกลุ่มวัยรุ่นส่วนใหญ่เป็นประเด็นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อนและคนรัก การแข่งขันในการเรียน และสถานภาพทางสังคม การที่ไม่มีตัวตน หรือมีตัวตนซ่อนเร้นในโลกออนไลน์ ทำให้คนมีอิสระในการแสดงความคิดเห็นหรือแสดง 'ความแรง' ออกมาในสังคมมากขึ้น โดยเฉพาะในสังคมวัยรุ่นสมัยนี้ที่มีการสื่อสารทวนซ้ำ สั้นๆ แร่งๆ หรือวัฒนธรรมแบบสามคำสี่พยางค์ อย่างเวลาพูดทวน ๆ จะมีความแรงอยู่ด้วย ซึ่งจะนำไปสู่การวิวาทง่ายขึ้น สอดคล้องกับ Surat (2018) กล่าวว่า เมื่อความไม่ชัดเจนระหว่างการแสดงความคิดเห็น

ทั่วไปกับการล่องละเมิดไปสู่การรังแกทางไซเบอร์ จึงทำให้บ่อยครั้งการใช้สื่อออนไลน์เกิดเป็นการรังแกทางไซเบอร์ขึ้นมา อย่างไรก็ตาม สิ่งที่สามารถทำได้ในการป้องกันภัยที่มาจากสื่อสังคมออนไลน์ ก็คือการสร้างความตระหนักรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) ให้กับวัยรุ่นไทยให้เกิดความรอบคอบและมีสติทุกครั้งในการสื่อสารและแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ บนโลกออนไลน์ คือวิธีป้องกัน ภัยร้ายได้เป็นอย่างดี

2. การศึกษาเปรียบเทียบความรู้ในการป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่นไทย ก่อนและหลังการรับสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิก จากผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความรู้การป้องกันการถูกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในภาพรวมเพิ่มมากขึ้น และเพิ่มมากที่สุดในช่วงเมื่อถูกล้อเลียนหรือถูกด่าทอบนโลกออนไลน์ไม่ควรโต้ตอบ มีการเปลี่ยนความรู้เพิ่มขึ้นโดยมีส่วนต่างค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.27 เป็นข้อที่มีคะแนนเพิ่มขึ้นสูงที่สุด แสดงให้เห็นว่าหลังการรับรู้สื่อกลุ่มตัวอย่างให้ความตระหนักเรื่องการป้องกันและหลีกเลี่ยงเพื่อไม่ให้เกิดความรุนแรงในโลกออนไลน์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Inthanon & Sermsinsari (2018) เรื่องการศึกษาวิธีป้องกันการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของวัยรุ่น โดยหนึ่งในวิธีการแก้ปัญหาเมื่อถูกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของกลุ่มวัยรุ่นคือไม่ตอบโต้ ปล่อยให้ผ่านไป ในขณะที่วัยรุ่นจำนวนหนึ่งเลือกที่จะใช้มาตรการโต้กลับทันที แสดงให้เห็นได้ว่ากลุ่มนี้ต้องการที่จะปกป้องสิทธิของตนและรู้ว่าการทำเช่นนี้เป็นการเข้าสู่วงจรการกลั่นแกล้งกันในพื้นที่ไซเบอร์ที่ไม่มีวันสิ้นสุด แต่ก็ไม่ได้สนใจเพราะคิดว่าคนอื่นทำได้ฉันก็มีสิทธิ์ที่ทำเช่นเดียวกัน อย่างไรก็ตามหากสงสัยว่าตนเองกำลังถูกคุกคามหรือกลั่นแกล้งในพื้นที่ไซเบอร์ ควรมีการแจ้งขอความช่วยเหลือจากเจ้าหน้าที่หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อขอคำปรึกษา และให้ความช่วยเหลือที่เหมาะสม

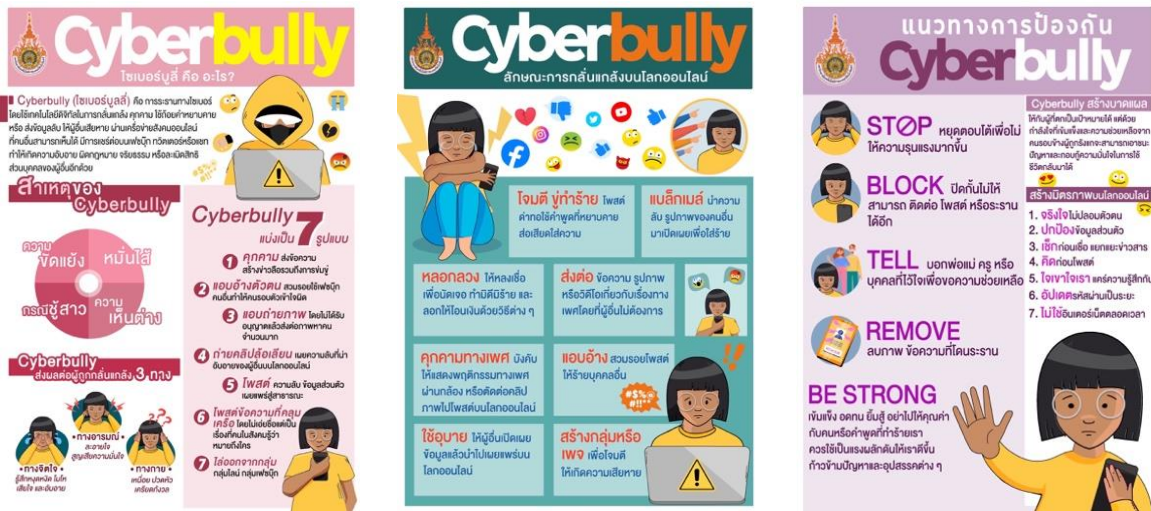
3. การศึกษาเปรียบเทียบทัศนคติการหยุดกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่นไทย ก่อนและหลังการรับสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิก จากผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติการหยุดกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ในภาพรวมเพิ่มมากขึ้น และเพิ่มมากที่สุดในช่วงก่อนคิดเสมอว่าการบูลลี่ในโลกไซเบอร์เป็นการทำร้ายผู้อื่น มีทัศนคติในการหยุดการกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์เพิ่มขึ้น โดยมีส่วนต่างค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.47 เป็นข้อที่มีคะแนนทัศนคติเชิงบวกเพิ่มขึ้นสูงที่สุด สอดคล้องกับ Inthanon & Sermsinsari (2018) กล่าวว่า วัยรุ่นรับรู้ว่าการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ส่งผลกระทบต่อจิตใจของผู้ถูกลั่นแกล้งทำให้ อับอาย โกรธ เสียใจและส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์กับเพื่อน เกิดความขัดแย้งในกลุ่ม บางกรณีรุนแรงส่งผลให้ผู้ถูกลั่นแกล้งต้องหลีกเลี่ยงจากสังคม

4. การศึกษาความพึงพอใจของผู้รับสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ที่พัฒนาขึ้นทั้ง 3 แผ่น ประกอบด้วย แผ่นที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้น ความหมายและประเภทของไซเบอร์บูลลี่ แผ่นที่ 2 ลักษณะการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ แผ่นที่ 3 แนวทางการป้องกัน จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน พบว่า ภาพรวมผู้รับสื่อมีความพึงพอใจในระดับมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าผู้รับสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกมีความพึงพอใจด้านเนื้อหามากที่สุด โดยหัวข้อที่กลุ่มตัวอย่างพึงพอใจมากที่สุดเป็นอันดับแรกมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3 หัวข้อ คือ ความเหมาะสมเนื้อหาที่นำเสนอโปสเตอร์ แผ่นที่ 2 ลักษณะการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์, เนื้อหา มีความเข้าใจง่าย และ

เนื้อหาที่มีประโยชน์ต่อวัยรุ่น รองลงมาด้านการออกแบบ หัวข้อที่กลุ่มตัวอย่างพึงพอใจมากที่สุดมีค่าเฉลี่ย เท่ากัน 2 หัวข้อ คือ การจัดวางรูปแบบอินโฟกราฟิกแผ่นที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้น ความหมายและประเภท ของไซเบอร์บูลลี่, การจัดวางรูปแบบอินโฟกราฟิกแผ่นที่ 3 แนวทางการป้องกัน และด้านสื่อ ความหมาย หัวข้อที่กลุ่มตัวอย่างพึงพอใจมากที่สุด คือ ภาพสื่อถึงความเข้มแข็งและปกป้องตนเองจากการ ถูกกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

การศึกษาวิจัย การสร้างสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ของวัยรุ่นไทย ผู้วิจัยได้ประยุกต์พัฒนาสื่ออินโฟกราฟิกตามรูปแบบ ADDIE Model และบูรณาการเข้า กับ กระบวนการผลิตสื่อ Mpsc Model



ภาพที่ 2 โปสเตอร์อินโฟกราฟิกแผ่นที่ 1 (ซ้าย) แผ่นที่ 2 (กลาง) แผ่นที่ 3 (ขวา)

สื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่นไทย ทั้ง 3 แผ่น ได้แก่ แผ่นที่ 1 ความหมายและประเภทของไซเบอร์บูลลี่ แผ่นที่ 2 ลักษณะการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ และแผ่นที่ 3 แนวทางการป้องกัน การประเมินความเหมาะสมสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกจากผู้เชี่ยวชาญ แบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบ และด้านสื่อความหมาย ผลการประเมินคุณภาพความเหมาะสมทั้ง 3 ด้าน อยู่ในระดับมีความเหมาะสมมากที่สุด และผลจากการประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่าง อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุดเช่นกัน ส่วนใหญ่เห็นว่าเนื้อหาที่มีความเข้าใจง่าย และมีประโยชน์ ซึ่งชอบการจัดเรียงและนำเสนอข้อมูลที่ชัดเจน ภาพและเนื้อหาของสื่อโปสเตอร์ช่วยขยายความหมายคำว่าไซเบอร์บูลลี่ได้ดี

กล่าวได้ว่าสื่อโปสเตอร์มีหลายจุดประสงค์ส่วนมากจะเป็นเครื่องมือโฆษณาและประชาสัมพันธ์ต่าง ๆ ในปัจจุบันได้พัฒนาผลิตขึ้นมาใช้ในการศึกษา หรือเป็นสื่อการเรียนการสอนมากขึ้น ทั้งนี้กระบวนการพัฒนาสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกข้างต้น สามารถนำไปประยุกต์ผลิตเนื้อหาในด้านอื่นโดยดำเนินการตามกระบวนการดังกล่าวต่อไปได้

สรุป

จากการศึกษาวิจัยการสร้างสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิก เพื่อป้องกันการก่อกวนบนโลกโซเชียลของวัยรุ่นไทย สรุปได้ว่า ผลคะแนนเฉลี่ยความรู้ของผู้รับสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการก่อกวนบนโลกโซเชียลของวัยรุ่นไทย หลังรับสื่อสูงกว่าก่อนรับสื่ออินโฟกราฟิก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และจากคะแนนเฉลี่ยด้านทัศนคติการหยุดก่อกวนบนโลกโซเชียลของวัยรุ่นไทย หลังการรับรู้สื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกสูงกว่าก่อนการรับรู้สื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าสื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการก่อกวนบนโลกโซเชียลของวัยรุ่นไทยที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมให้กลุ่มตัวอย่างเกิดความรู้และมีความตระหนักโดยมีทัศนคติเชิงบวกในการหยุดก่อกวนบนโลกโซเชียล กระบวนการผลิตสื่ออินโฟกราฟิก มีคุณภาพอยู่ในระดับมีความเหมาะสมมากที่สุด โดยเฉพาะเนื้อหาสาระที่กระชับ รูปแบบที่สวยงามต่อการจดจำ สีสัมผัสดูดี ทำให้เกิดการรับรู้ได้ง่าย การเผยแพร่ผ่านทางสื่อออนไลน์และโซเชียลมีเดียได้รับความนิยมอย่างมาก และสามารถเข้าถึงกลุ่มวัยรุ่นได้สะดวก รวดเร็ว เป็นการพัฒนาสื่อเพื่อส่งเสริมความรู้ในการป้องกันการก่อกวนบนโลกโซเชียล และสร้างความตระหนักในการหยุดก่อกวนบนโลกโซเชียลให้กับวัยรุ่นและเยาวชนไทย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

ผลการวิจัยพบว่า สื่อโปสเตอร์อินโฟกราฟิกเพื่อป้องกันการก่อกวนบนโลกโซเชียลของวัยรุ่นไทยที่พัฒนาขึ้นสามารถส่งเสริมให้กลุ่มตัวอย่างเกิดความรู้และมีความตระหนักโดยมีทัศนคติเชิงบวกในการหยุดก่อกวนบนโลกโซเชียล กระบวนการผลิตสื่ออินโฟกราฟิก ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรนำไปประยุกต์ใช้ในหน่วยงานของตนตามความเหมาะสม

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. งานวิจัยครั้งนี้เน้นศึกษากลุ่มตัวอย่างเฉพาะกลุ่มวัยรุ่น ครั้งต่อไปควรศึกษาเกี่ยวกับปัญหาจากการก่อกวนบนโลกออนไลน์กับทุกกลุ่ม ทุกช่วงวัย เพื่อนำข้อมูลมาประกอบในการทำวิจัยว่าควรช่วยแก้ไขปัญหาระดับกับกลุ่มไหนหรือวัยใด และควรแก้ไขเรื่องอะไรเพื่อจัดลำดับก่อน-หลัง
2. งานวิจัยครั้งต่อไปควรมีการสัมภาษณ์เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกมาประกอบการอภิปรายผล

References

- Inthanon, S., & Sermsinsari, P. (2018). *The Study of How Youth Can Protect Themselves From Cyberbullying*. In *Conference paper the 2nd UTCC Academic Day, June 8* (pp.1396–1406). University of the Thai Chamber of Commerce. <https://scholar.utcc.ac.th/handle/6626976254/3886>
- Kamminsek, C. (2010). *Media awareness of the "Quit Line 1600 – Line for Smoking Quit" campaign and opinions of military officials in the Royal Thai Armed Forces Headquarters*[Master's Thesis, Dhurakij Pundit University].
- Ketwongsa, P., & Chuanwan, S. (2014). *Who's Who in Social Networking: Diversity, Characteristics and Behavior*. Institute for Population and Social Research, Mahidol University.
- Kongsaksrisakul, K. (2018). *UNESCO research suggests that 1 in 3 children worldwide who are bullied may affect their learning*. <https://thestandard.co/one-third-of-teens-worldwide-suffers-bullying-unesco>
- Kongsamak, A. (2018). *Comparison of Poster Media for Anti-animal Cruelty Campaign Between Positive and Negative Persuasions*[Master's Thesis, Rajamangala University of Technology Thanyaburi]. <http://www.repository.rmutt.ac.th/dspace/bitstream/123456789/3009/1/RMUTT-154622.pdf>
- Office of the Royal Thai Council. (2019). *Cyber Bullying*. <https://free.facebook.com/RatchabanditThai/photos/cyber-bully>
- Robert, Jr. W.B. (2008). *Working with parent of bully and victims*. Corwin Press.
- Sumutachak, B., & Satararужи, K. (2015). *Conflict and Quarreling in Social Media during Adolescence*. In *The 11th National Academic Conference "Population and Society 2015"*. <https://ipsr.mahidol.ac.th/wp-content/uploads/2022/03/447-IPSR-Conference-A01-fulltext.pdf>
- Surat, P. (2018). *Cyber Bullying in Socio-Cultural Dimensions: Case Study of Generation Z among Thai Youths*[Doctoral Dissertation, Srinakharinwirot University]. <http://bsris.swu.ac.th/thesis/55199120019RB8992555f.pdf>
- Tedsana, J. (2013). *Infographics*. http://www.krujongrak.com/infographics/infographics_information.pdf

Wang, K. (2012). *Infographic & Data Visualizations Mobile handset manufacturers*. Design Media Publishing Limited.

Yamane, T. (1973). *Statistics: An Introductory Analysis* (3rd ed.). Harper and Row.