

โครงการศึกษาเทคนิคการสร้างอินโฟกราฟิก 3 มิติ เกี่ยวกับการละเมิดความเป็นส่วนตัวบนสังคมออนไลน์

A Study of 3D Infographic Creation: Infringement of Privacy Right in Online Social Media

ชนสรณ์ สันติวัฒนธรรม^{1*} พรรณเพ็ญ นายปรีชา² และชัยพร พานิชรุทติวงศ์³

Chanasorn Santiwattanathum^{1*} Panpen Chaipreecha² and Chaiporn Panichrutiwong³

¹ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

² อาจารย์ประจำ คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

³ หัวหน้าหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

^{1*} Graduate student in Master of Fine Arts (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University

² Lecturer in Master of Fine Arts (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University

³ Master Chief in Master of Fine Arts (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University,

*Corresponding author, E-mail: chanasorn.tonpalm@gmail.com

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเทคนิคการสร้างสื่ออินโฟกราฟิก 3 มิติเกี่ยวกับการละเมิดความเป็นส่วนตัวบนสังคมออนไลน์ซึ่งเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องบนอินเทอร์เน็ต โดยทำการศึกษา 2 ส่วน 1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการละเมิดความเป็นส่วนตัวบนสังคมออนไลน์จากข่าว รายงาน งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำองค์ความรู้ที่ได้มาผลิตเป็นสื่ออินโฟกราฟิก 2. ศึกษาเกี่ยวกับหลักการสร้างอินโฟกราฟิกจากกรณีศึกษาที่สนใจ จากนั้นนำข้อมูลที่รวบรวมมาออกแบบเนื้อเรื่องเกี่ยวกับความเป็นส่วนตัว พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม และผลกระทบที่ตามมาเพื่อใช้ในการสร้างสื่ออินโฟกราฟิกในรูปแบบ 3 มิติที่ทันสมัย ทำให้ผู้ชมได้รับความเพลิดเพลินและให้ความรู้ จากนั้นได้นำเสนอผลงานกับอาจารย์ที่ปรึกษาผู้เชี่ยวชาญในวงการแอนิเมชันและผลการประเมินจากกลุ่มเป้าหมายเป็นบุคคลทั่วไปที่ใช้อินเทอร์เน็ต อายุระหว่าง 18-45 ปี จำนวน 50 คน ผลวิจัยสรุปได้ว่าผู้วิจัยสามารถสร้างสื่ออินโฟกราฟิกที่ทำให้ผู้ชมเข้าใจถึงเนื้อหาและตระหนักถึงความสำคัญเรื่องความเป็นส่วนตัวของตนเองและผู้อื่นมากขึ้นได้ เทคนิค 3 มิติทำให้งานมีความน่าสนใจ แต่ใช้เวลาในการนำเสนอมากไป

คำสำคัญ: อินโฟกราฟิก ความเป็นส่วนตัว สังคมออนไลน์

Abstract

The purpose of this study is to create 3D infographic about the infringement of privacy right in online social media which occurs continuously nowadays. This study is divided into two parts. The first part is to study the infringement of privacy right in online social media from documents, news, reports and research to create infographic media. The second part is to use the received data to create a contemporary, entertaining, and informative 3D

infographic storyboard about privacy rights, improper behaviors, and consequence. Then, present it to the advisor who is an animation specialist and 50 samples, aged between 18-45 years old. The results show that the infographic is understandable to people and be able to make them realize the importance of privacy right. The 3D techniques make media more interesting, yet consume too much time for a presentation

Keywords: Infographic, Privacy Right, Social Network

1. บทนำ

อินโฟกราฟิก (Infographic) หรืออินโฟเมชันกราฟิก (Information Graphic) หมายถึงการนำข้อมูลหรือความรู้ที่มีความซับซ้อนมาสรุปเป็นสารสนเทศ ในรูปแบบของลายเส้น สัญลักษณ์ กราฟ รูปภาพ แผนภูมิ ไดอะแกรม แผนที่ เป็นต้น ดูแล้วเข้าใจง่ายในเวลาอันรวดเร็ว ปัจจุบันงานอินโฟกราฟิกถูกนำไปใช้ในหลายด้าน เช่น ป้าย แผนที่ งานวิจัย คณิตศาสตร์ สถิติศาสตร์ มีประโยชน์ในการให้ความรู้แก่บุคคลทั่วไปและเป็นที่ยอมรับในโลกของสังคมออนไลน์ (Social Network) อย่างกว้างขวางทั้งในลักษณะภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ขณะเดียวกันปัญหาการละเมิดความเป็นส่วนตัวบนสังคมออนไลน์ก็เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องบนโลกอินเทอร์เน็ต เนื่องจากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น บอกเล่าเรื่องราวหรือข้อมูลส่วนตัวของตนเองและคนอื่นบนสังคมออนไลน์ ซึ่งผู้ใช้อาจถูกละเมิดความเป็นส่วนตัวส่วนตัวและอาจจะไปละเมิดผู้อื่นด้วย เช่น การถูกนำชื่อไปแอบอ้าง การแอบถ่ายภาพผู้อื่นมาลง Facebook เป็นต้น ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่าควรให้ความรู้เรื่องความเป็นส่วนตัวบนสังคมออนไลน์ เพื่อนำไปสู่การลด ละ เลิกพฤติกรรมที่จะละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่นซึ่งเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมายและอาจถูกฟ้องร้องดำเนินคดีในอนาคตได้ ทั้งนี้เนื่องจากในปัจจุบันอินโฟกราฟิกมักจะนิยมถูกสร้างออกมาในรูปแบบ 2 มิติที่แบนราบ ใช้สีสันทน้อย ไม่เน้นแสงเงาหรือมิติ ผู้วิจัยจึงมีความตั้งใจจะนำเสนอออกมาในรูปแบบของอินโฟกราฟิกที่มีการใช้เทคนิคแอนิเมชัน 3 มิติเข้ามาผสมผสาน จะได้ภาพหรือมุกกล้องที่มีความลึก ฉาก ตัวละคร และอุปกรณ์ต่าง ๆ ถูกสร้างขึ้นจากโปรแกรม 3 มิติ ขณะเดียวกันตัวละครสามารถเคลื่อนไหว แสดงสีหน้า ท่าทางได้ ซึ่งช่วยเพิ่มความน่าสนใจของงานประเภทอินโฟกราฟิกให้มากยิ่งขึ้น

2. วัตถุประสงค์

ศึกษาเทคนิคการสร้างสื่ออินโฟกราฟิกในรูปแบบ 3 มิติ เกี่ยวกับการละเมิดความเป็นส่วนตัวบนสังคมออนไลน์

3. วิธีการดำเนินการวิจัย

รายละเอียดการดำเนินงานวิจัยมีดังนี้

3.1 แผนการดำเนินงาน

การดำเนินงานในการวิจัยมีขั้นตอนตามแผนผังที่แสดงดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 แผนผังแสดงขั้นตอนการทำงาน

3.2 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่เลือกคือ บุคคลทั่วไปที่ใช้อินเทอร์เน็ต อายุระหว่าง 18-45 ปี ซึ่งเป็นทั้งวัยรุ่นและวัยทำงานที่มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตมาก จำนวน 50 คน

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการผลิตสื่อ

สำหรับในส่วนขั้นตอนการเตรียมการผลิต เช่น การวางโครงเรื่อง ร่างบทภาพ ออกแบบตัวละคร คอนเซปต์ อาร์ต ผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรม Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ช่วยในด้านการออกแบบภาพสองมิติ



รูปที่ 2 โปรแกรม Adobe Photoshop และ Adobe Illustrator

ส่วนขั้นตอนการผลิต ผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรม Autodesk Maya ในการขึ้นโมเดลตัวละคร ฉาก และภาพเคลื่อนไหวรูปแบบ 3 มิติ ก่อนเข้าสู่ขั้นตอนการตัดต่อเรียงภาพ และใส่เสียงด้วยโปรแกรม Adobe After Effects



รูปที่ 3 โปรแกรม Autodesk Maya และ Adobe After Effects

3.3.2 เครื่องมือที่ใช้ตรวจสอบประสิทธิภาพของสื่อ

ทำแบบสอบถามประเมินผลงานเมื่อชมสื่อจบ โดยใช้ Google Form สร้างแบบสอบถามออนไลน์ สำหรับรวบรวมข้อมูล โดยไม่มีค่าใช้จ่ายในการใช้งาน โปรแกรมนี้ ผู้วิจัยทำการแชร์ผลงานและแบบสอบถามออกไปจนกระทั่งได้คำตอบจากผู้ชมครบ 50 คนตามจำนวนที่ต้องการ

รูปที่ 4 ภาพเครื่องมือที่ใช้ตรวจสอบประสิทธิภาพของสื่อ

3.4 ขั้นตอนการเตรียมการผลิต

3.4.1 คั่นคว้าข้อมูล

โครงการศึกษาเทคนิคการสร้างสื่ออินโฟกราฟิก 3 มิติเกี่ยวกับการละเมิดความเป็นส่วนตัวบนสังคมออนไลน์ ได้แบ่งการศึกษาออกเป็นสองส่วน 2 ส่วน คือ ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการละเมิดความเป็นส่วนตัวบนสังคมออนไลน์จากข่าว รายงาน งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำองค์ความรู้ที่ได้มาผลิตเป็นสื่ออินโฟกราฟิก และการศึกษาเกี่ยวกับหลักการสร้างอินโฟกราฟิก โดยได้ศึกษากรณีตัวอย่างจากอินโฟกราฟิกเรื่อง รั้วน้ำท่วม ซึ่งเป็นอินโฟกราฟิกแบบ 2 มิติ ให้ความรู้เรื่องการใช้ชีวิตในช่วงน้ำท่วม และอินโฟกราฟิกเรื่อง Smart Water Grid อินโฟกราฟิกแบบ 3 มิติที่ให้ความรู้เกี่ยวกับโครงการจัดการน้ำอัจฉริยะ

ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานทั้งสอง พบว่าการดำเนินเรื่องของทั้งสองเรื่องมีความคล้ายคลึงกัน คือมีส่วนการเกริ่นนำเข้าสู่เนื้อหา จบด้วยบทสรุป และยังมีการใช้สัญลักษณ์ ภาพ หรือตัวหนังสือในการช่วยอธิบายเพิ่มความเข้าใจแก่ผู้ชมเหมือนกัน อย่างไรก็ตาม เนื่องจากรั้วน้ำท่วม เป็นอินโฟกราฟิกแบบ 2 มิติซึ่งมีข้อจำกัดในการวางมุมมอง มักจะ

ได้ภาพที่แบน เทคนิคการเปลี่ยนจากเรียบง่าย แต่ตัวละครดำเนินเรื่องอย่างมีชีวิตชีวา ขณะที่ Smart Water Grid ซึ่งเป็น อินโฟกราฟิกแบบ 3 มิติจะให้มุมมองที่มีความลึก และมีเทคนิคการเปลี่ยนจากที่ตื้นเตื้นและสั้นไหลกว่า แต่ตัวละคร ไม่มีบทบาทมากนัก



รูปที่ 5 ศึกษางานอินโฟกราฟิกเรื่องรู้สู้ flood



รูปที่ 6 ศึกษางานอินโฟกราฟิกเรื่อง Smart Water Grid

3.4.2 ออกแบบเนื้อเรื่อง

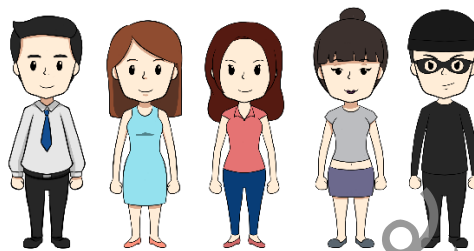
หลังจากที่ได้ศึกษาข้อมูลและถกเถียงกันต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ขั้นตอนถัดไปคือการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำมาทดลองสร้างเป็นอินโฟกราฟิก 3 มิติ โดยได้มีการวางโครงเรื่องแบ่งเป็น 3 ช่วง คือแสดงให้เห็นลักษณะการใช้สังคมออนไลน์บอกเล่าเรื่องไปชีวิตประจำวัน และนิทรรศการแชร์เรื่องราวต่างๆ ซึ่งผู้ใช้อาจไปละเมียดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่นได้ จากนั้นจะอธิบายแก่ผู้ชมว่าสิทธิความเป็นส่วนตัวคืออะไร และพฤติกรรมแบบไหนที่เป็นการละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่นบ้าง โดยมีการยกกรณีศึกษาที่เกิดขึ้นในประเทศไทยบ่อยครั้ง ได้แก่ คดีฟ้องและคดีหมิ่นประมาทขึ้นมาให้ความรู้ จากนั้นจะเข้าสู่บทสรุปให้ผู้ชมระมัดระวังเรื่องการโพสต์ข้อความต่างๆ คิดก่อนโพสต์ เช็กก่อนแชร์ เพื่อสร้างสังคมออนไลน์ที่น่าอยู่



รูปที่ 7 บทภาพ (Storyboard)

3.4.3 ออกแบบตัวละคร

ผู้วิจัยได้ออกแบบตัวละครเพื่อใช้ในการดำเนินเรื่อง ซึ่งยึดจากกลุ่มเป้าหมายผู้ใช้อินเทอร์เน็ตอายุระหว่าง 18-45 ปี จึงได้ออกแบบตัวละครให้มีลักษณะเป็นมนุษย์ทั้งชายและหญิง และมีตัวละครซึ่งจะเป็นผู้ไม่ประสงค์ดีในเรื่องด้วย โดยไม่มีตัวละครใดเป็นตัวหลัก เพียงแต่สร้างขึ้นมาเพื่อให้สอดคล้องกับกรณีศึกษาที่นำมาไว้ในบท และแสดงให้เห็นว่าเทคโนโลยีนั้นเขาไปอยู่ในมือผู้คนที่หลากหลาย



รูปที่ 8 ออกแบบตัวละคร (Character Design)

3.4.4 ออกแบบคอนเซ็ปต์อาร์ต

ผู้วิจัยได้ทดลองออกแบบคอนเซ็ปต์อาร์ตด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator ขึ้นมาก่อน เพื่อแนวทางในการไปปรับใช้กับรูปแบบ 3 มิติต่อไป โดยในคอนเซ็ปต์อาร์ตภาพนี้นำเสนอถึงการเชื่อมโยงของบุคคลที่อยู่ต่างสถานที่ ต่างอุปกรณ์ด้วยอินเทอร์เน็ต

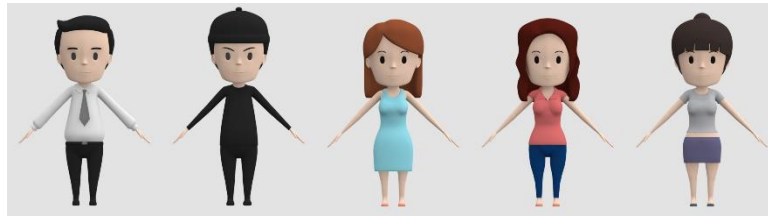


รูปที่ 9 Concept Art

3.5 ขั้นตอนการผลิต

ในส่วน of ขั้นตอนการผลิตผลงาน ผู้วิจัยได้เลือกใช้เครื่องมือและโปรแกรม Autodesk Maya สำหรับงาน 3 มิติ และ Adobe Photoshop และ Adobe After Effects สำหรับการตัดต่อและซ้อนภาพ

การสร้าง Model 3 มิติ จะเริ่มจากการวาดภาพด้านหน้าและด้านข้างของพิมพ์เขียวที่ได้ออกแบบไว้มาใส่ในโปรแกรม Autodesk Maya เพื่ออ้างอิงตำแหน่งในการปั้น โดยเริ่มต้นจากรูปทรงพื้นฐานที่โปรแกรมได้เตรียมไว้ให้ (Polygon) และทำการปรับจุด (Vertex) ให้ได้รูปทรงตามพิมพ์เขียว และทำการปรับ Smooth เพื่อให้วัตถุมีรูปทรงมน และต่อมาเป็นการใส่สีและลวดลายหลังจากขึ้นวัตถุเรียบร้อยแล้ว เพื่อให้วัตถุมีรายละเอียด



รูปที่ 10 โมเดลตัวละครแบบ 3 มิติ

นำภาพที่ออกแบบไว้และบทพากย์มาทำเป็นแอนิเมติก (Animatic) เพื่อให้เห็นถึงความต่อเนื่องในการเล่าเรื่อง และระยะเวลาที่ใช้ในการเคลื่อนไหวต่างๆ โดยยึดจากเสียงพากย์เป็นหลัก ทำให้เห็นข้อผิดพลาดและจุดที่ต้องแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา และจากนั้นจึงนำไปแก้ไขและสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติโดยใช้โปรแกรม Autodesk Maya

จากนั้นจึงเป็นขั้นตอนหลังการผลิต โดยนำแอนิเมชันแต่ละซีน (Scene) ไปทำการซ้อนภาพด้วยโปรแกรม After Effects CS6 ใส่เสียงพากย์และดนตรีประกอบจนได้เป็นแอนิเมชัน 3 มิติที่สมบูรณ์

3.6 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้อัปโหลดผลงานอินโฟกราฟิกลงเว็บไซต์ YouTube ให้กลุ่มตัวอย่างได้ชม และประเมินความพอใจของผู้ชมด้วยแบบสอบถามออนไลน์จากบริการ Google Form เพื่อตรวจสอบคุณภาพของผลงานทั้งในด้านประโยชน์เนื้อหา เทคนิค ข้อเสนอแนะต่างๆ จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้อาวิเคราะห์และสรุปผลเพื่อใช้ในการปรับปรุงผลงาน

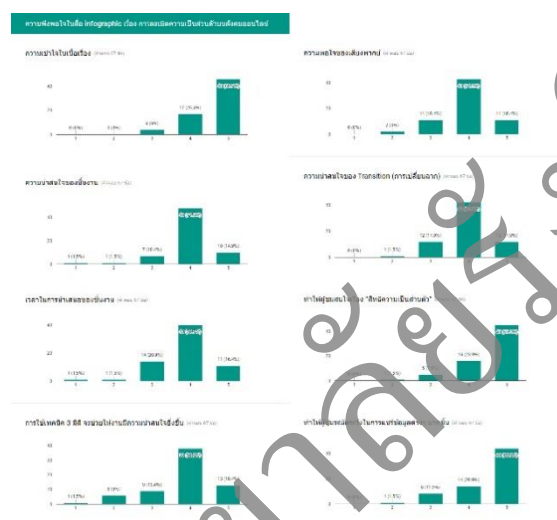
4. ผลการวิจัย

สื่ออินโฟกราฟิกเรื่องการละเมิดความเป็นส่วนตัวบนสังคมออนไลน์ เป็นอินโฟกราฟิกในรูปแบบ 3 มิติตามแนวทางที่ได้ออกแบบไว้จากการศึกษาผลงานตัวอย่าง แต่ลักษณะ Transition ของตัวงานจริงมีการปรับเปลี่ยนจาก Storyboard เป็นบางฉากเพื่อให้การเคลื่อนไหวลื่นไหลและทำได้จริงมากขึ้น มีการตัดทอนเนื้อหาบางฉากที่ไม่จำเป็นออกเพื่อความกระชับ เนื้อหาสามารถอธิบายข้อมูลเรื่องสิทธิความเป็นส่วนตัวส่วนตัวของบุคคล และการกระทำที่ละเมิดความเป็นส่วนตัวส่วนตัวทางอินเทอร์เน็ต รวมถึงผลกระทบทางกฎหมาย มีการลำดับภาพอย่างเป็นขั้นตอนพร้อมกับการใช้เสียงพากย์ที่ชัดเจนประกอบ และใช้สัญลักษณ์หรือตัวหนังสือในการสื่อสารเพิ่มเติม



รูปที่ 11 สื่ออินโฟกราฟิกที่เสร็จแล้ว

การนำเสนอเนื้อหาแก่ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายที่เป็นบุคคลทั่วไปที่ใช้อินเทอร์เน็ต อายุ 18-45 ปี จำนวน 50 คน พบว่ามีความพอใจต่อผลงานโดยรวมในระดับดี ทำให้ผู้ชมเข้าใจถึงประเด็นเกี่ยวกับความเป็นส่วนตัวของบุคคล และตระหนักถึงผลจากการโพสต์ข้อมูลลงอินเทอร์เน็ตโดยไม่ได้ตรวจสอบและละเมิดสิทธิของผู้อื่นได้ในระดับดีมาก อนึ่งจากเนื้อหาที่มีมากทำให้การนำเสนอกินเวลานานจนผู้ชมเกิดความรู้สึกลดความสนใจลงในช่วงท้าย แต่ถึงกระนั้นในภาพรวมถือว่าสามารถพัฒนาสื่ออินโฟกราฟิกในรูปแบบ 3 มิติเพื่อถ่ายทอดความรู้ได้สำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้



รูปที่ 12 ผลการประเมินความพอใจในสื่อที่ได้จากกลุ่มตัวอย่าง

ควรปรับปรุงระยะเวลาในการนำเสนอ เนื่องจากหากเป็นอินโฟกราฟิกที่นำมาเพื่อให้ผู้รับชมเข้าใจข้อมูลได้ง่าย ควรจะลดระยะเวลาที่สั้นลงเพื่อทำให้ผู้รับชมไม่เกิดการสกริป หรือปิดวิดีโอก่อนที่จะนำเสนอได้จนจบเนื้อหา

แต่ก็มีจุดลบบ้าง และดำเนินเรื่องให้กระชับมากขึ้น

รูปที่ 13 ข้อเสนอแนะจากผู้ชม

5. การอภิปรายผล

จากการศึกษาเทคนิคการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกเกี่ยวกับการละเมิดความเป็นส่วนตัวบนสังคมออนไลน์สรุปได้ว่า

5.1 ด้านระยะเวลา

เนื่องจากผู้วิจัยได้ดำเนินการในงานผลิตงานผู้เดียว จึงต้องใช้เวลานานในการเตรียมการผลิตงานออกมา ประกอบกับมีพื้นฐานโปรแกรม Autodesk Maya เพื่อใช้ทำงานออกแบบ 3 มิติในระดับกลาง จึงทำให้มีความยากต่อการทำงาน เช่น ขั้นตอนการจัดแสง การเรนเดอร์ภาพ จากข้อจำกัดดังกล่าวผู้วิจัยจึงอาศัยการสอบถามจากผู้เชี่ยวชาญด้านโปรแกรม 3 มิติเพื่อให้งานลุล่วงไปได้

5.2 ด้านการผลิต

เริ่มจากกระบวนการหาข้อมูล ข่าว บทวิจัย จากหลายๆ แหล่งเพื่อรวบรวมข้อมูลให้ได้มากที่สุด ซึ่งมีความซับซ้อน รวมทั้งยังต้องศึกษาประมวลกฎหมายที่เกี่ยวข้อง อาจทำให้เกิดความสับสน จึงต้องมีการตั้งประเด็นของเรื่องว่าต้องการสื่อสารอะไร และจะนำข้อมูลใดมาใช้บ้างจากนั้นจึงจะนำไปทำเป็นบทได้ นอกจากด้านเนื้อหาแล้ว การทำอินโฟกราฟิกยังต้องใช้เทคนิคเชื่อมต่อ Transition ระหว่างฉากต่อฉากเพื่อให้งานมีความลื่นไหล ซึ่งต้องวางแผนให้ดีว่าจะเชื่อมต่ออย่างไร หากวางแผนไม่ดีอาจประสบปัญหาในเวลาทำงานจริงได้

อีกปัญหาหนึ่งคือเรื่องของจังหวะและเวลา (Timing) ที่ต้องมีความสัมพันธ์กับบทพากย์ หากมีการเปลี่ยนบทพากย์ที่หลัง จะทำให้ Timing ทุกอย่างมีการเปลี่ยนแปลง ต้องมีการเลื่อนลิขัฟรอมของกราฟิกต่างๆ ทำให้งานยุ่งยากมาก จึงควรเขียนบทและพากย์เสียงให้มีความแน่นอนเรียบร้อยก่อนเข้าสู่ขั้นตอนการผลิต

5.3 ด้านเนื้อเรื่องและการออกแบบ

จากผลการศึกษาพบว่าสื่ออินโฟกราฟิกเกี่ยวกับการละเมิดความเป็นส่วนตัวบนสังคมออนไลน์ สามารถสื่อสารให้ผู้ชมเกิดความรู้ความเข้าใจในปัญหาอันใกล้ตัวจากการแชร์ข้อมูลบนโลกออนไลน์ได้ โดยอาศัยการนำเสนอในรูปแบบอินโฟกราฟิก 3 มิติ จากข้อเสนอแนะของคณาจารย์และผู้ชมพบว่า บทพากย์มีความยืดหยุ่นทำให้ใช้เวลาในการเล่าเรื่องนานเกินไป ผู้วิจัยจึงได้ทำการเปลี่ยนและแก้ไขเนื้อหาบางส่วน ให้มีความกระชับมากขึ้น

6. บทสรุป

จากการศึกษาเทคนิคการสร้างอินโฟกราฟิกเกี่ยวกับการละเมิดความเป็นส่วนตัวบนสังคมออนไลน์ พบว่าสื่ออินโฟกราฟิกเป็นสื่อที่มีประโยชน์ และสามารถให้ความรู้ความเข้าใจเรื่องต่างๆ แก่ผู้ชมได้ในระยะเวลาอันสั้น โดยต้องเน้นการเขียนบทที่ถูกต้อง กระชับ ได้ใจความ เสียงพากย์ที่ชัดเจน และใช้ภาพ สัญลักษณ์ หรือตัวหนังสือในการสื่อสารเพิ่มเติมเพื่อควบคุมระยะเวลาไปให้นานจนเกินไป เมื่อได้ทดลองผลิตสื่ออินโฟกราฟิกออกมาแล้วพบว่า การใช้ภาพ เสียง และการเคลื่อนไหวของวัตถุต่างๆ ในรูปแบบแอนิเมชัน 3 มิติสามารถช่วยให้งานมีความสนใจในเนื้อหามากยิ่งขึ้น และในส่วนของเนื้อหาที่สามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจถึงประเด็นเกี่ยวกับความเป็นส่วนตัวของบุคคล และตระหนักถึงผลจากการโพสต์ข้อมูลลงอินเทอร์เน็ตโดยไม่ได้ตรวจสอบและละเมิดสิทธิของผู้อื่นตามที่ผู้วิจัยได้ตั้งใจไว้

7. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณ รศ.พรรณเพ็ญ ฉายปริษา และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล ที่ให้คำปรึกษาและคำแนะนำในการทำโครงการวิทยานิพนธ์นี้ ให้คำแนะนำในการตรวจทาน แก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ในการเขียนรายงานวิจัยฉบับนี้ออกมาสมบูรณ์ที่สุด ขอขอบคุณอาจารย์ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ที่ให้ความรู้ด้านการสร้างสรรค์ผลงาน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในหลักสูตรปริญญาโทดิจิทัลอาร์ต มิตรสหายทุกท่านที่คอยสนับสนุนและช่วยเหลือ ตลอดจนบิดามารดาที่อุปการะเลี้ยงดู และให้กำลังใจในการเรียน การทำงานมาจนบัดนี้

๘. เอกสารอ้างอิง

กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) สำนักงานยุทธศาสตร์.

(2559). รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2559.

เครือข่ายพลเมืองเน็ต. (2556). การละเมิดความเป็นส่วนตัวออนไลน์ในสังคมไทย พ.ศ. 2556. สืบค้นเมื่อ 8 ธันวาคม

2559, จาก <https://thainetizen.org/privacy-report-2013>

ชัยรัช นันทชนก. (2559). INFOGRAPHIC DESIGN ฉบับ Quick Start + Easy Workshop + Make Money. กรุงเทพฯ: วิตตี้กรุ๊ป.

ประมวลกฎหมายอาญา พ.ศ.2499.

พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550.

สุภารัตน์ แก้วสุทธิ. (2553). พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต การรู้เท่าทันสื่อ และพฤติกรรมปกป้องคุ้มครอง

จากการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลทางอินเทอร์เน็ต. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ:

บัณฑิตวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

PricewaterhouseCooper. (2557). PwC เผยปี 57 ภัยไซเบอร์พุ่ง แต่งกองทุนเพื่อป้องกันความปลอดภัยองค์กรหุด

ตัว. สืบค้นเมื่อ 9 ธันวาคม 2559, จาก [http://www.pwc.com/th/en/press-room/press-release/2014/new-](http://www.pwc.com/th/en/press-room/press-release/2014/new-release-28-10-2014-th.html)

[release-28-10-2014-th.html](http://www.pwc.com/th/en/press-room/press-release/2014/new-release-28-10-2014-th.html)

Roosuflood. (2554). รู้สู้ flood ตอนที่ 1 รู้จักน้ำท่วมให้มากขึ้น [Video]. จาก :

<https://www.youtube.com/watch?v=b8zAAEDGQPM>

Samuel, D. W. and Louis D. B. (1890). The right to privacy. 4 Harvard Law Review.

RAPHY. (2560). Smart Water Grid [Video]. จาก : <https://vimeo.com/203450006>