

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการสื่อสารบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) อำนวยความสะดวกในการติดต่อสื่อสารง่ายมากขึ้น เพียงแค่มีสัญญาณอินเทอร์เน็ตหรือสัญญาณโทรศัพท์ ก็สามารถเชื่อมโยงคนทั้งโลกเข้าด้วยกัน จนทำให้เกิดการรวมตัวบนโลกออนไลน์หรืออินเทอร์เน็ตหรือที่เรียกกันว่าสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ผู้คนสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูล หรือติดต่อสื่อสารระหว่างกันได้ทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ซึ่งเป็นเครือข่ายทางสังคมที่ใช้สำหรับเชื่อมต่อกับกลุ่มสังคมออนไลน์ (Social Community) แสดงเรื่องราวเกี่ยวกับตนเองตลอดจนการแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ร่วมกัน (มานะ ตรีรยาภิวัฒน์, 2553) คำว่า “Social” หมายถึง สังคม ซึ่งในที่นี้จะหมายถึงสังคมออนไลน์ ซึ่งมีขนาดใหญ่มากในปัจจุบัน คำว่า “Media” หมายถึง สื่อ ซึ่งก็คือเนื้อหา เรื่องราว บทความ วิดีโอ เพลง รูปภาพ เป็นต้นดังนั้นคำว่า Social Media จึงหมายถึง สื่อสังคมออนไลน์ที่มีการตอบสนองทางสังคมผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์ที่บุคคลบนโลกสามารถโต้ตอบกันได้โดยอิสระ (กานดา รุณนะพงศา, 2557) ในปัจจุบันมีการโต้ตอบกับผู้ใช้งานมากขึ้น ผู้ใช้งานแต่ละคนสามารถโต้ตอบกันได้ผ่านหน้าเว็บและแอปพลิเคชัน เพื่อให้มีความสะดวกรวดเร็วขึ้นบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งคนที่อยู่ในสังคมออนไลน์ (สังคมของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต) แต่ละคนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน การแสดงออกทางอารมณ์ การค้าขาย การรับรู้ข่าวสาร รวมไปถึงการค้นหาผู้คน ทำให้คนมีความสามารถในการเข้ามามีบทบาทในสังคมมากขึ้น เพราะผู้คนที่สื่อสารกับทุกคนที่ต้องการ ซึ่งในที่นี้หมายถึง การที่คนในสังคม “ร่วมมือกันสร้าง” กระแสซึ่งก่อให้เกิด “ผลกระทบทางสังคม” ในรูปแบบต่าง ๆ (ชญญรัตน์ ศรีพิพัฒน์, 2553) ตัวอย่างเช่น สังคมออนไลน์ของผู้ใช้งาน Line สมาชิกแต่ละคนจะสามารถนำเอาสื่อต่าง ๆ เช่น เรื่องราวของตัวเองหรือเรื่องราวต่าง ๆ ในรูปแบบภาพและวิดีโอไปเผยแพร่ให้กับสมาชิกทุกคนในเครือข่ายได้ ขณะที่สมาชิกคนอื่นก็สามารถ เสนอชื่อของตนเองขึ้นมาแลกเปลี่ยน ดังนั้นสื่อต่าง ๆ ที่นำมาแลกเปลี่ยนกับสมาชิกในสื่อสังคมออนไลน์นั้น จึงเรียกว่า Social Media

แต่ในปัจจุบันเทคโนโลยีการสื่อสารได้ส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตประจำวันและความสัมพันธ์ของคนในสังคมอย่างเห็นได้ชัด เช่นเดียวกัน การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ในทางกลับกันก็มีภัยด้านมืดของสื่อสังคมออนไลน์ที่เกิดขึ้นอย่างไม่รู้ตัวเหมือนเป็นดาบสองคมมีทั้งข้อดี

และข้อเสีย การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ที่แพร่หลายเป็นอีกสาเหตุหนึ่งของอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ (ประมุท ศรีวิเชียร, 2555) ผู้จัดการประจำประเทศไทย บริษัท ไชแมนเทล (ประเทศไทย) มีการสำรวจพบว่า 81% ของอาชญากรไซเบอร์ทำให้เกิดการขยายตัวของจำนวนการโจมตีทางอินเทอร์เน็ตเพิ่มสูงขึ้นและพบว่านักศึกษาเพียง 4 ใน 100 คนที่รู้ด้านลบของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (ปริญญา หอมอนก, 2555) อาชญากรรมสื่อสังคมออนไลน์มีหลายรูปแบบ เช่น การเจาะระบบรักษาความปลอดภัยส่วนตัว โดยใช้อินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางในการกระทำผิด หรือไวรัสมัลแวร์ที่สามารถทำลายระบบคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้งานทำให้เกิดการสูญเสียมากมาย และการคุกคามผ่านสื่อออนไลน์ที่ส่งผลต่อความรู้สึก ซึ่งสามารถสร้างบาดแผลที่รุนแรงในทางจิตวิทยาได้ รวมไปถึงภัยที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพร่างกายและจิตใจโดยตรงจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ในปัจจุบันโรคไม่ได้เกิดจากเชื้อโรค ไวรัส แบคทีเรียเท่านั้น แต่สามารถเกิดจากสภาวะจิตใจ จากการใช้ชีวิตของผู้คน โดยเฉพาะเฟซบุ๊ก ข้อมูลจากวารสารแพทยกุมารเวชศาสตร์อเมริกัน ระบุว่า ผู้ที่ใช้เวลาอยู่บนเครือข่ายสังคมออนไลน์มาก อาจได้รับความทุกข์ทรมานจากสภาวะซึมเศร้าจากเฟซบุ๊ก หรือที่รู้จักในการแพทย์คือ “Facebook Depression Syndrome” ขณะที่วัยรุ่นอเมริกามากถึง 72% ที่ใช้เวลาอยู่บนเฟซบุ๊กค่อนข้างมาก มีความเสี่ยงที่จะเป็นโรคนี้ สถาบันสื่อเด็กและเยาวชนของไทย ได้นำข้อมูลจากคอลัมน์ทันโรค ของหนังสือพิมพ์ประชาชาติธุรกิจที่จัดอันดับ 5 โรคฮิตของคนติดสื่อสังคมออนไลน์มาเสนอ และหนึ่งในนั้นก็เป็นที่โรคซึมเศร้าจากเฟซบุ๊ก (ชาม เชื้อสถาปนศิริ, 2556) โดยที่ผู้ใช้ไม่ทันระวังหรือไม่ก็ขาดความรู้ความเข้าใจในการป้องกันและการแก้ไขปัญหาจากการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์เหล่านี้ โดยเฉพาะการโพสต์ข้อมูลที่อาจเป็นช่องโหว่ให้อาชญากรไซเบอร์ ใช้เป็นข้อมูลในการคุกคามผู้ใช้ได้ง่าย ๆ อย่างไรก็ตาม สิ่งที่สามารถป้องกันภัยที่มาจากการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ได้ก็คือการรู้เท่าทันสื่อ

คณะผู้จัดทำได้เล็งเห็นถึงปัญหา ภัยจากสื่อทางสังคมและผลกระทบทางสื่อสังคมออนไลน์ รวมไปถึงการก่อให้เกิดอาชญากรรมทางสื่อสังคมออนไลน์ โดยคณะผู้จัดทำได้เสนอแอนิเมชันเรื่องด้านมีดสื่อสังคมออนไลน์ ภายในเรื่องจะกล่าวถึง ผลกระทบที่เกิดขึ้นทางสื่อสังคมออนไลน์ ผลเสียทางสุขภาพกายสุขภาพจิตและข่าวอาชญากรรมที่เกิดขึ้น รวมไปถึงแนวทางการป้องกันและวิธีการแก้ไข โดยใช้โปรแกรม Adobe Flash Professional CS6 ในการทำภาพเคลื่อนไหว โดยเนื้อเรื่องยาวประมาณ 15-30 นาที รวมทั้งรูปแบบการนำเสนอเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ โดยมีเสียงดนตรี เสียงบรรยายประกอบการดำเนินเรื่อง รวมไปถึงฉากและตัวละครที่สร้างด้วยรูปแบบที่น่าสนใจและเข้าใจง่าย จึงทำให้สามารถดึงดูดความสนใจในการรับชมแอนิเมชันเรื่อง ด้านมีดสื่อสังคมออนไลน์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างงาน แอนิเมชันเรื่อง ด้านมิดสื่อสังคมออนไลน์
2. เพื่อศึกษาถึงภัยจากสื่อสังคมออนไลน์
3. เพื่อศึกษาแนวทางการป้องกันและวิธีการแก้ไข

กลุ่มเป้าหมาย

นักศึกษาและบุคคลที่ใช้อินเทอร์เน็ต อายุ 15-25 ปี

ขอบเขต

1. คุณสมบัติทั่วไปของ แอนิเมชันเรื่อง ด้านมิดสื่อสังคมออนไลน์
 - 1.1 นำเสนองานด้วยภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ มีเสียงบรรยายและมีดนตรีประกอบเนื้อเรื่อง
 - 1.2 ระยะเวลาที่ใช้ในการนำเสนองานแอนิเมชันประมาณ 15-30 นาที
 - 1.3 ใช้ตัวละครหลักในการดำเนินเรื่องราว มีจำนวน 3 ตัว ได้แก่
 - 1.3.1 โพลเดอร์ หุ่นยนต์ไอทีมีหน้าที่ในการแนะนำข้อมูลสื่อสังคมออนไลน์
 - 1.3.2 จูเนียร์ เป็นตัวละครหลัก อายุ 15 ปี ได้รับผลกระทบทางสื่อสังคมออนไลน์
 - 1.3.3 โจ๊กเกอร์ เป็นตัวละครที่คอยกลั่นแกล้ง จูเนียร์
 - 1.4 การ์ตูน แอนิเมชันเรื่อง ด้านมิดสื่อสังคมออนไลน์ เป็นการนำเสนอถึงสาเหตุของปัญหาอาชญากรรมสื่อสังคมออนไลน์ ผลเสียทางด้านสุขภาพกายสุขภาพจิตที่เกิดขึ้นจริงรวมไปถึงวิธีการป้องกันและวิธีการแก้ไข
 - 1.5 นำเสนอเป็นแอนิเมชันเรื่องสั้น เป็นภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ
2. คุณสมบัติของฮาร์ดแวร์
 - 2.1 ฮาร์ดแวร์สำหรับผู้พัฒนาระบบ
 - 2.1.1 Intel (R) Core (TM) i7-4710HQ CPU @2.50 GHz.
 - 2.1.2 Hard Disk 1 TB.
 - 2.1.3 RAM 4 GB.
 - 2.1.4 DVD MATSHITA DVD-RAM UJ8E2 S
 - 2.1.5 Printer
 - 2.1.6 Scanner
 - 2.1.7 Speaker

- 2.1.8 Microphone
- 2.2 ฮาร์ดแวร์สำหรับผู้ใช้
 - 2.2.1 CPU Intel Pentium 4 Processor 2.4 GHz. หรือสูงกว่า
 - 2.2.2 Hard Disk มีพื้นที่เหลือไม่น้อยกว่า 10 GB.
 - 2.2.3 RAM 1 GB. หรือมากกว่า
 - 2.2.4 DVD-RW Drive
 - 2.2.5 Speaker
- 3. คุณสมบัติซอฟต์แวร์
 - 3.1 ซอฟต์แวร์สำหรับผู้พัฒนาระบบ
 - 3.1.1 Microsoft Window 7 Ultimate 32-bit Operating System
 - 3.1.2 Microsoft Office Word 2013
 - 3.1.3 Adobe Flash Professional CS6
 - 3.1.4 Adobe Photoshop CS6
 - 3.1.5 Adobe Audition CS6
 - 3.2 ซอฟต์แวร์สำหรับผู้ใช้ระบบ
 - 3.2.1 Microsoft Window 7 Professional หรือสูงกว่า
 - 3.2.2 แอนิเมชันเรื่อง ด้านมีดสื่อสังคมออนไลน์
 - 3.2.3 โปรแกรม KM Player

ขั้นตอนการดำเนินงาน

ในการจัดทำ แอนิเมชันเรื่อง ด้านมีดสื่อสังคมออนไลน์ คณะผู้จัดทำได้ร่วมกันวางแผนขั้นตอนดำเนินงานไว้ดังนี้

1. ศึกษาและค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่น่าสนใจ คือเรื่อง ภัยจากสื่อสังคมออนไลน์ ว่ามีเนื้อหามากน้อยเพียงใด และต้องศึกษาค้นคว้าหาแนวทางป้องกันรวมทั้งวิธีการแก้ไขเพิ่มเติมจากจากเว็บไซต์ต่าง ๆ และเก็บข้อมูลไว้เพื่อจัดทำเนื้อหาต่อไป
2. กำหนดหัวข้อภาคินพนธ์ที่จะทำโดยคณะผู้จัดทำได้เลือกทำในหัวข้อเรื่อง ด้านมีดสื่อสังคมออนไลน์ และได้วางแผนการทำงานในการส่งความคืบหน้าของภาคินพนธ์
3. กำหนดขอบเขตของภาคินพนธ์โดยกำหนดขอบเขตของตัวละคร และกำหนดเค้าโครงของเรื่อง โดยสรุปเนื้อเรื่องที่ได้คือ

- 3.1 สามารถนำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้
- 3.2 เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์จริงในชีวิตประจำวัน
4. เขียนเนื้อเรื่องและบทของตัวละคร เพื่อนำมาจัดทำ Storyboard โดยมีการกำหนดแนวทางการดำเนินเรื่องและกำหนดมุมกล้อง
5. ออกแบบตัวละคร (Character Design) ซึ่งมีตัวละครทั้งหมด 3 ตัวละคร โดยมีตัวละครดังต่อไปนี้
 - 5.1 โพลเดอร์ เป็นหุ่นยนต์ IT
 - 5.2 จูเนียร์ เป็นเด็กผู้ชาย อายุ 15 ปี
 - 5.3 โจ๊กเกอร์ เป็นตัวร้ายอายุ 20 ปี
6. เริ่มทำการวาดรูปตัวละคร ขึ้นมาโดยใช้โปรแกรม Adobe Flash Professional CS6 และใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ในการสร้างฉากพื้นหลัง
7. นำไฟล์ที่ได้จากการสร้างตัวละครและฉากพื้นหลังมารวมตัดต่อกันเป็นเนื้อเรื่องโดยใช้โปรแกรม Adobe Flash Professional CS6 ทำการปรับรายละเอียดต่าง ๆ ให้ดูสวยงาม
8. บันทึกเสียงบทพูดของแต่ละตัวละคร เพื่อนำมาตัดต่อให้กับตัวละครที่สร้างขึ้นมา และใส่เสียง Effect ต่าง ๆ ด้วยโปรแกรม Adobe Audition CS6
9. ทดสอบและแก้ไขโปรแกรมเพื่อตรวจสอบโปรแกรมว่าอยู่ในสภาพสมบูรณ์พร้อมที่จะใช้งานหรือไม่
10. จัดทำคู่มือ เรียบเรียงเนื้อหาทั้งหมดของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ด้านมีดสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้ผู้มีความสนุกเพลิดเพลินกับการ์ตูน และขั้นตอนวิธีการสร้างสรรค์ผลงานแต่ละฉากอย่างละเอียด
11. นำเสนอภาคนิพนธ์ คณะผู้จัดทำจะต้องนำการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ด้านมีดสื่อสังคมออนไลน์ที่เสร็จสมบูรณ์นำไปอธิบายถึงขั้นตอนและเนื้อหาต่าง ๆ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพของการ์ตูน และผู้ชมจะได้มีความเข้าใจในเนื้อหาของการ์ตูนมากยิ่งขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เกิดความเพลิดเพลิน และสนุกสนานไปกับเนื้อเรื่องและตัวละครภายในเรื่อง
2. เข้าใจสาเหตุของการเกิดอาชญากรรมบนสื่อสังคมออนไลน์
3. นำแนวทางการป้องกันและวิธีแก้ปัญหาอาชญากรรมมาใช้ในชีวิตประจำวันได้