

THE DEVELOPMENT OF INFOGRAPHIC VIDEO MEDIA ON CYBERCRIME FOR PROMOTING AWARENESS OF ONLINE SECURITY

Chutimon YUDANG¹ and Krishna CHIMMANEE¹

1 College of Digital Innovation and Technology, Rangsit University, Thailand

ARTICLE HISTORY

Received: 3 November 2025

Revised: 17 November 2025

Published: 2 December 2025

ABSTRACT

In the digital era where information technology plays an increasingly significant role, cybercrime has become a critical threat that affects individuals, organizations, and society as a whole. Enhancing knowledge, understanding, and awareness of such threats is therefore essential. This research aimed to: 1) design and develop a video infographic to disseminate knowledge about cybercrime, 2) evaluate the quality of the video infographic in terms of knowledge management, and 3) study the satisfaction of the target group toward the developed media. The sample consisted of 39 voluntary participants, including instructors and students, selected through purposive sampling. The research instruments included: 1) pre-test and post-test to measure learning achievement, 2) the developed video infographic, and 3) a media quality assessment form and a satisfaction questionnaire, using a 5-point Likert scale. Data were analyzed using mean and standard deviation. The results showed that students' learning achievement significantly increased at the 0.05 level. The satisfaction results indicated that the content aspect was rated at a high level ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.55), the language used was at a high level ($\bar{X} = 4.42$, S.D. = 0.51), visual illustrations were rated at the highest level ($\bar{X} = 4.49$, S.D. = 0.50), and the audio component was also rated at the highest level ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.51). The overall satisfaction was at the highest level ($\bar{X} = 4.49$, S.D. = 0.50). Therefore, the developed video infographic on cybercrime awareness can be effectively applied in practice to promote online safety awareness.

Keywords: Cybercrime, Infographic Video Media

CITATION INFORMATION: Yudang, C., & Chimmanee, K. (2025). The Development of Infographic Video Media on Cybercrime for Promoting Awareness of Online Security. *Procedia of Multidisciplinary Research*, 3(12), 18

การพัฒนาสื่อวิดีโออินโฟกราฟิก เรื่อง อาชญากรรมทางไซเบอร์ เพื่อเสริมสร้างความตระหนักรู้ด้านความปลอดภัยในโลกออนไลน์

ชุตินันท์ อยู่แดง¹ และ ศิริชนะ นิยมณี¹

1 วิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยรังสิต

บทคัดย่อ

ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีบทบาทอย่างกว้างขวาง อาชญากรรมทางไซเบอร์ ได้กลายเป็นภัยคุกคามที่ส่งผลกระทบต่อบุคคล องค์กร และสังคมโดยรวม การเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจ และการตระหนักรู้เกี่ยวกับภัยคุกคามดังกล่าวจึงเป็นสิ่งสำคัญ งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบและพัฒนาสื่อวิดีโออินโฟกราฟิกเพื่อเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับอาชญากรรมทางไซเบอร์ 2) ประเมินคุณภาพของสื่อวิดีโออินโฟกราฟิกด้านการจัดการความรู้ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อดังกล่าว เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อ โดยเก็บรวบรวมจากกลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วย นักศึกษาหลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการบริหารจัดการเทคโนโลยีและความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์, นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และนักศึกษาหลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการจัดการนวัตกรรมการดิจิทัล วิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยรังสิตน ช่วงปีการศึกษา 2563 ถึง 2567 จำนวน 39 คน ซึ่งเลือกโดยวิธีการสุ่มแบบสมมติ เพื่อประเมินระดับความพึงพอใจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แบบทดสอบความเข้าใจก่อนและหลังเรียน 2) สื่อวิดีโออินโฟกราฟิกที่พัฒนาขึ้น และ 3) แบบประเมินคุณภาพของสื่อ และแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยใช้แบบประเมินมาตรารัดค่า 5 ระดับ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

คำสำคัญ: อาชญากรรมทางไซเบอร์, สื่อวิดีโออินโฟกราฟิก

ข้อมูลการอ้างอิง: ชุตินันท์ อยู่แดง และ ศิริชนะ นิยมณี. (2568). การพัฒนาสื่อวิดีโออินโฟกราฟิก เรื่อง อาชญากรรมทางไซเบอร์ เพื่อเสริมสร้างความรู้ด้านความปลอดภัยในโลกออนไลน์. *Procedia of Multidisciplinary Research*, 3(12), 18

บทนำ

ในยุคดิจิทัล เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้กลายเป็นส่วนสำคัญของชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นด้านการศึกษา การทำงาน การสื่อสาร หรือการทำธุรกรรมทางการเงิน ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดังกล่าวส่งผลให้เกิดความสะดวกและรวดเร็วในการดำเนินชีวิต อย่างไรก็ตาม เทคโนโลยีเหล่านี้ยังเป็นช่องทางที่นำไปสู่ภัยคุกคามรูปแบบใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งภัยคุกคามทางไซเบอร์ ซึ่งมีลักษณะที่ซับซ้อนและยากต่อการควบคุม

อาชญากรรมทางไซเบอร์ (Cybercrime) เป็นภัยคุกคามสำคัญที่เกิดขึ้นควบคู่กับการพัฒนาด้านดิจิทัลที่ครอบคลุมตั้งแต่การโจมตีระบบ การเข้าถึงข้อมูลโดยไม่ได้รับอนุญาต การหลอกลวงผ่านอินเทอร์เน็ต การขโมยข้อมูลส่วนบุคคล ตลอดจนการกระทำที่ละเมิดความเป็นส่วนตัว รายงานจากสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA, 2566) ระบุว่า ประเทศไทยประสบกับเหตุการณ์อาชญากรรมไซเบอร์เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะการหลอกลวงทางออนไลน์ การปลอมแปลงตัวตน และการโจมตีข้อมูลผ่านแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ปลอม พบว่าเพียงปีเดียวมีเรื่องร้องเรียนผ่าน ศูนย์ 1212 (ETDA) ถึง 45,190 กรณี โดยกว่าร้อยละ 70 เกี่ยวข้องกับ การหลอกลวงซื้อ-ขายออนไลน์, เว็บไซต์ปลอม และการปลอมแปลงตัวตน ซึ่งสะท้อนว่า “การหลอกลวงทางออนไลน์” ยังคงเป็นปัญหาใหญ่ของสังคมไทย ภัยคุกคามทางไซเบอร์” ยังติดหนึ่งในห้าอันดับแรก (1,311 กรณี หรือ 3.71 %) แสดงให้เห็นว่า ความเสี่ยงยังไม่ลดลงอย่างมีนัยสำคัญ ด้านคดีอาญา กองบัญชาการตำรวจสืบสวนสอบสวนอาชญากรรมทางเทคโนโลยี รายงานว่า ตั้งแต่ 1 มีนาคม 2565 ถึง 31 ธันวาคม 2567 มีการรับแจ้งคดีออนไลน์สะสม 773,118 เรื่อง มูลค่าความเสียหายรวมกว่า 79,569 ล้านบาท (ETDA, 2566)

นักศึกษาในยุคดิจิทัลถือเป็นหนึ่งในกลุ่มเสี่ยงที่อาจตกเป็นเหยื่อของอาชญากรรมไซเบอร์ เนื่องจากเป็นกลุ่มที่ใช้งานเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง แต่ยังขาดความรู้เท่าทันภัยคุกคามในโลกออนไลน์ ส่งผลให้การเรียนรู้เกี่ยวกับอาชญากรรมทางไซเบอร์มีความจำเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะในด้านการตระหนักรู้ การใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย และการป้องกันตนเองจากภัยไซเบอร์รูปแบบต่างๆ อย่างไรก็ตาม เนื้อหาเกี่ยวกับอาชญากรรมไซเบอร์มักมีความซับซ้อนและใช้ภาษาทางเทคนิค จึงอาจเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้ของผู้ที่ไม่มีพื้นฐานด้านเทคโนโลยี

สื่อวิดีโออินโฟกราฟิก เป็นเครื่องมือหนึ่งที่สามารถถ่ายทอดความรู้ในรูปแบบที่เข้าใจง่าย โดยการผสมผสานภาพเคลื่อนไหว ข้อความ เสียง และกราฟิกที่ดึงดูดความสนใจ ช่วยลดความซับซ้อนของเนื้อหา และทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเรื่องยากๆ ได้รวดเร็วขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการจัดการความรู้ในยุคปัจจุบันที่ให้ความสำคัญกับการสื่อสารแบบกระชับและเข้าถึงง่าย

จากเหตุผลข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการพัฒนา สื่อวิดีโออินโฟกราฟิกการจัดการความรู้ เรื่อง อาชญากรรมทางไซเบอร์ เพื่อใช้เป็นสื่อเสริมการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา โดยมุ่งหวังให้เกิดการเรียนรู้ที่เข้าใจง่าย น่าสนใจ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน รวมถึงประเมินคุณภาพของสื่อ และความพึงพอใจของผู้ใช้ เพื่อนำไปปรับใช้ในการจัดการเรียนการสอนในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์หลัก 3 ประการ คือ 1) ออกแบบและพัฒนาสื่อวิดีโออินโฟกราฟิกเพื่อแสดงถึงเนื้อหา เรื่อง อาชญากรรมทางไซเบอร์ เพื่อเสริมสร้าง ความตระหนักรู้ด้านความปลอดภัยในโลกออนไลน์ 2) เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อโมชันกราฟิกการจัดการความรู้ เรื่อง อาชญากรรมทางไซเบอร์ เพื่อเสริมสร้าง ความตระหนักรู้ด้านความปลอดภัยในโลกออนไลน์ 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิกการจัดการความรู้ เรื่อง อาชญากรรมทางไซเบอร์ เพื่อเสริมสร้างความตระหนักรู้ด้านความปลอดภัยในโลกออนไลน์

ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

อาชญากรรมทางไซเบอร์เป็นรูปแบบของการกระทำผิดที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือหรือเป้าหมาย โดยครอบคลุมตั้งแต่การเข้าถึงระบบโดยไม่ได้รับอนุญาต การโจรกรรมข้อมูล การปล่อยมัลแวร์ ไปจนถึงการหลอกลวงทางออนไลน์ ลักษณะของอาชญากรรมเหล่านี้ได้รับการนิยามและควบคุมตามกฎหมายไทย เช่น พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำ

ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550 ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการป้องกันและดำเนินคดีกับผู้กระทำผิดในโลกดิจิทัล (พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์, 2550) การขยายตัวของอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยตั้งแต่ทศวรรษ 1990 ส่งผลให้อาชญากรรมทางไซเบอร์เติบโตตามไปด้วย โดยมีการกล่าวถึงพัฒนาการดังกล่าวในงานศึกษาของ ชฎาภรณ์ สิงห์แก้ว และ ภานุเดช ปัญญา (2564) ที่ระบุว่า ไทยเริ่มเผชิญภัยไซเบอร์อย่างจริงจังเมื่อเริ่มมีการนำระบบดิจิทัลมาใช้ในภาครัฐกิจและภาครัฐจำนวนมาก

ประเภทของอาชญากรรมไซเบอร์ในประเทศไทยมีความหลากหลาย เช่น การหลอกลวงออนไลน์ การขโมยข้อมูลมัลแวร์ แรนซัมแวร์ การแฮกบัญชี และการคุกคามออนไลน์ ซึ่งเป็นรูปแบบที่พบมากในรายงานของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA, 2566) นอกจากนี้ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (2566) ยังรายงานว่าพฤติกรรมคุกคาม เช่น การส่งข้อความลามก การใช้ภาพตัดต่อ และการข่มขู่บนสื่อออนไลน์ เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญสะท้อนให้เห็นถึงความซับซ้อนของภัยคุกคามที่ขยายตัวตามเทคโนโลยีและพฤติกรรมการใช้งานของประชาชน

สถานการณ์อาชญากรรมไซเบอร์ในประเทศไทยในช่วงปี 2566-2568 ทวีความรุนแรงมากขึ้น โดยมีผู้เสียหายจำนวนมากจากคอลเซ็นเตอร์ ข้อความหลอกลวง และเว็บไซต์ฟิชซิง รายงานของ ETDA (2566) ชี้ว่ามูลค่าความเสียหายรวมต่อปีสูงมาก ขณะที่สำนักงานตำรวจแห่งชาติ (2567) ระบุว่าผู้เสียหายเฉลี่ยต่อเดือนหลายหมื่นราย ซึ่งแสดงให้เห็นถึงผลกระทบในวงกว้าง และความจำเป็นต้องมีมาตรการป้องกันที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ แนวโน้มการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์เพื่อปลอมแปลงข้อมูลและเพิ่มความน่าเชื่อถือของมิจฉาชีพ ทำให้การรับมือมีความท้าทาย ผลกระทบของอาชญากรรมไซเบอร์ครอบคลุมทั้งระดับบุคคล ครอบครัว องค์กร และสังคม งานศึกษาของมหาวิทยาลัยมหิดล (2566) ระบุว่าเหยื่อจำนวนมากประสบผลกระทบทางจิตใจ เช่น ความเครียดและความวิตกกังวล ขณะที่สำนักงานตำรวจแห่งชาติ (2567) รายงานความเสียหายทางเศรษฐกิจจำนวนมากที่เกิดจากการหลอกลวงออนไลน์ ในระดับองค์กร โดยเฉพาะ SMEs ข้อมูลจากธนาคารแห่งประเทศไทย (2566) ระบุว่า องค์กรขนาดเล็กมักมีความเสี่ยงสูงกว่าจากการโจมตี เช่น แรนซัมแวร์ เนื่องจากขาดบุคลากรและระบบป้องกันที่เหมาะสม ส่วนงานวิจัยของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2568) ชี้ว่า การเผชิญภัยไซเบอร์ทำให้ประชาชนจำนวนมากสูญเสียความเชื่อมั่นต่อบริการดิจิทัลของภาครัฐ ส่งผลต่อการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลในระยะยาว

การป้องกันอาชญากรรมไซเบอร์จึงต้องอาศัยทั้งพฤติกรรมของผู้ใช้งานและระบบความปลอดภัยขององค์กร แนวทางที่ ETDA (2566) แนะนำ ได้แก่ การไม่คลิกลิงก์จากแหล่งที่ไม่รู้จัก การเปิดใช้ระบบยืนยันตัวตนแบบสองขั้นตอน การเปลี่ยนรหัสผ่านอย่างสม่ำเสมอ การตรวจสอบเว็บไซต์ก่อนทำธุรกรรม และการอัปเดตซอฟต์แวร์ป้องกันมัลแวร์อย่างต่อเนื่อง ในระดับองค์กรควรมีนโยบายความมั่นคงสารสนเทศการสำรองข้อมูลและการอบรมบุคลากร สื่อวิดีโออินโฟกราฟิกเป็นหนึ่งในเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้ประชาชนเข้าใจภัยไซเบอร์ได้ง่ายขึ้น เนื่องจากสามารถนำเสนอข้อมูลที่ซับซ้อนในรูปแบบที่กระชับและดึงดูด งานวิจัยของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2565) และมหาวิทยาลัยศิลปากร (2560) พบว่าสื่อวิดีโออินโฟกราฟิกช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการจดจำของผู้ชมได้อย่างมีนัยสำคัญ การออกแบบสื่อประเภทนี้ต้องคำนึงถึงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ความชัดเจนของเนื้อหา การเลือกใช้ภาพเคลื่อนไหว สี ตัวอักษร รวมถึงเสียงบรรยายที่เหมาะสม (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล, 2566) ตลอดจนการจัดลำดับเนื้อหาอย่างเป็นระบบและการประเมินสื่อก่อนนำไปใช้จริง เพื่อให้สามารถสื่อสารสาระสำคัญด้านความปลอดภัยไซเบอร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิด

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาการวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อวีดิโออินโฟกราฟิก เรื่อง อาชญากรรมทางไซเบอร์ เพื่อเสริมสร้างความตระหนักรู้ด้านความปลอดภัยในโลกออนไลน์ ดำเนินการตามกระบวนการวิจัย เชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยมีวิธีเก็บข้อมูลด้วยการใช้แบบสอบถาม (Questionnaires) มีขอบเขตในการดำเนินการศึกษาดังต่อไปนี้

1) การออกแบบสื่อ (Storyboard) เนื้อหาในสื่อวีดิโออินโฟกราฟิกประกอบด้วย 4 ส่วน คือ

- 1.1) ความหมายของอาชญากรรมทางไซเบอร์
- 1.2) อาชญากรรมไซเบอร์ที่พบบ่อยแบ่งเป็น 6 ประเภทหลัก
- 1.3) ข่าวอาชญากรรมไซเบอร์ในไทย
- 1.4) แนวทางการป้องกันอาชญากรรมไซเบอร์

2) ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักศึกษาหลักสูตร CST, Ph.D. IT และ DIM-online ของวิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยรังสิต

กลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยทราบจำนวนประชากรช่วงปีการศึกษา 2563-2567 รวม 130 คน และคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างตามเกณฑ์ของ(บุญชม ศรีสะอาด, 2535) ที่แนะนำให้ใช้ร้อยละ 15-30 สำหรับประชากรหลักร้อยละ 30 ทำให้ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 39 คน

3) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1) เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาสื่อ ประกอบด้วย

Wondershare Filmora

Adobe After Effect

Adobe Illustrator

Adobe Photoshop

3.2) แบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และ แบบทดสอบหลังเรียน (Post-test) ประเมินผลการรับรู้ของกลุ่มประชากรเป็นแบบปรนัย เลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ

3.3) แบบสอบถาม (Questionnaire) เรื่องการประเมินความเข้าใจและความพึงพอใจต่อบทเรียนสื่อวีดิโออินโฟกราฟิก อาชญากรรมทางไซเบอร์ เพื่อเสริมสร้างความตระหนักรู้ด้านความปลอดภัยในโลกออนไลน์

4) การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ มีเป้าหมายศึกษาความเข้าใจและความพึงพอใจของผู้เรียนต่อวีดิโออินโฟกราฟิก เรื่องอาชญากรรมทางไซเบอร์เพื่อเสริมสร้างความตระหนักรู้ด้านความปลอดภัยออนไลน์ โดยใช้แบบสอบถามที่พัฒนาจากกรอบแนวคิดตามวัตถุประสงค์การวิจัย แบ่งเป็น 3 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นแบบสอบถามปลายปิด รวบรวมข้อมูลลักษณะส่วนบุคคล เช่น เพศ อายุ สถานภาพการศึกษา สาขาวิชา และความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับอาชญากรรมทางไซเบอร์

ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจของต่อบทเรียน สื่อวีดิโออินโฟกราฟิก เรื่อง อาชญากรรมทางไซเบอร์ เพื่อเสริมสร้าง ความตระหนักรู้ด้านความปลอดภัยในโลกออนไลน์ ประเมินจาก 5 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านการใช้ภาษา ด้านภาพประกอบเนื้อหา ด้านเสียง และด้านความพึงพอใจโดยรวม โดยใช้แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Likert's Scale) 5 ระดับ

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม เป็นแบบสอบถามปลายเปิด ให้ผู้ตอบเสนอแนะหรือให้ความเห็นต่อบทเรียนอย่างเสรี

5) การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามฉบับร่างให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่านที่มีความเชี่ยวชาญด้านที่เกี่ยวข้องพิจารณา โดยประเมินความตรงเชิงเนื้อหาด้วยค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (IOC) ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิให้คะแนนแต่ละข้อ เพื่อพิจารณาความสอดคล้องของรายการคำถาม ดังนี้

ให้ค่า +1 หมายถึง หากข้อคำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

ให้ค่า 0 หมายถึง หากไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นสอดคล้องหรือไม่

ให้ค่า -1 หมายถึง หากข้อคำถามไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

$$\text{สูตร คือ } IOC = \frac{\sum R}{N}$$

$$IOC = \frac{\text{ผลรวมของคะแนนผู้เชี่ยวชาญ}}{\text{จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด}}$$

$$IOC = \text{ค่าดัชนีความสอดคล้อง}$$

$$\sum R = \text{ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ}$$

$$N = \text{จำนวนผู้เชี่ยวชาญ}$$

ในการพิจารณาความเหมาะสมของข้อคำถามในแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้ดำเนินการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยอาศัยการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งมีความรู้และประสบการณ์ในสาขาที่เกี่ยวข้อง โดยใช้วิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถาม (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ตามแนวทางของทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน (2551: 50)

6) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สร้างแบบสอบถามเพื่อประเมินความเข้าใจและความพึงพอใจของนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยรังสิต จำนวนทั้งสิ้น 39 คน ที่มีต่อบทเรียนสื่อวีดิโออินโฟกราฟิกการจัดการความรู้เรื่อง อาชญากรรมทางไซเบอร์ เพื่อเสริมสร้าง ความตระหนักรู้ด้านความปลอดภัยในโลกออนไลน์ โดยลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามรูปแบบของลิเคิร์ต (Likert Scale)

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน รวมถึงสถิติทดสอบสมมติฐานด้วย T-test เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างกลุ่ม โดยกำหนดระดับการประเมินความเข้าใจและความพึงพอใจไว้ 5 ระดับ

ระดับ คำนำหนักคะแนนของตัวเลือกตอบ

มากที่สุด กำหนดค่าให้มีค่าเท่ากับ 5 คะแนน

มาก กำหนดค่าให้มีค่าเท่ากับ 4 คะแนน

ปานกลาง กำหนดค่าให้มีค่าเท่ากับ 3 คะแนน

น้อย กำหนดค่าให้มีค่าเท่ากับ 2 คะแนน

น้อยที่สุด กำหนดค่าให้มีค่าเท่ากับ 1 คะแนน

เกณฑ์การแปลความหมายเพื่อจัดระดับคะแนนเฉลี่ยจากการประเมินความเข้าใจและความพึงพอใจต่อบทเรียนสื่อวิดีโอ อินโฟกราฟิกการจัดการความรู้เรื่อง อาชญากรรมทางไซเบอร์ เพื่อเสริมสร้างความตระหนักรู้ด้านความปลอดภัยในโลกออนไลน์ ใช้รูปแบบมาตราส่วนประมาณค่าแบบลิเคิร์ต (Likert Scale) 5 ระดับ โดยมีการแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ย ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.50-5.00 แปลความว่า มากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.50-4.49 แปลความว่า มาก

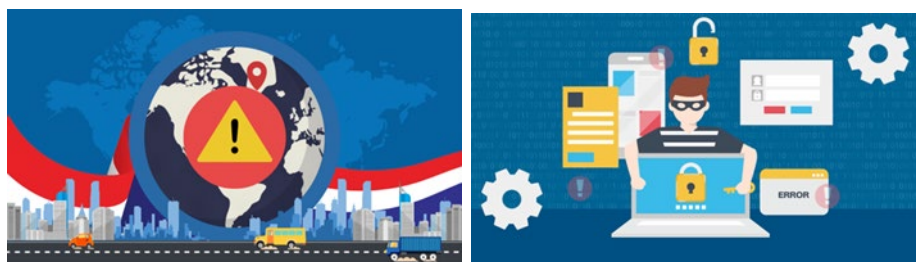
คะแนนเฉลี่ย 2.50-3.49 แปลความว่า ปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.50-2.49 แปลความว่า น้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00-1.49 แปลความว่า น้อยที่สุด

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้สร้างสื่อวิดีโออินโฟกราฟิกการจัดการความรู้เรื่อง อาชญากรรมทางไซเบอร์ เพื่อเสริมสร้างความตระหนักรู้ด้านความปลอดภัยในโลกออนไลน์ โดยมีระยะเวลาในการนำเสนอ 5 นาที 15 วินาที สื่อวิดีโออินโฟกราฟิกดังกล่าวได้ถูกเผยแพร่ผ่านช่องทางสาธารณะ สามารถสืบค้นและเข้าชมได้จาก เว็บไซต์ YouTube



ภาพที่ 2 แสดงสื่อวิดีโออินโฟกราฟิก ความหมายของอาชญากรรมทางไซเบอร์

แสดงถึงภัยคุกคามอาชญากรรมไซเบอร์ที่เกิดขึ้นได้ทั่วโลกและส่งผลกระทบต่อผู้คนในสังคม พร้อมเตือนให้ตระหนักและป้องกัน



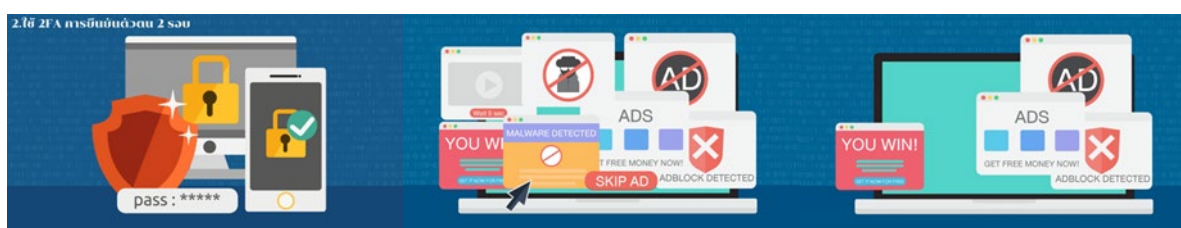
ภาพที่ 3 แสดงสื่อวิดีโออินโฟกราฟิก ประเภทของอาชญากรรมทางไซเบอร์

แสดงถึงประเภทอาชญากรรมทางไซเบอร์ ได้แก่ การหลอกลวงออนไลน์ การขโมยข้อมูล และการปล่อยมัลแวร์ ซึ่งล้วนเป็นภัยที่ทำให้ผู้ใช้งานสูญเสียข้อมูลและทรัพย์สินหากขาดการระมัดระวัง



ภาพที่ 4 แสดงสื่อวิดีโออินโฟกราฟิก ข่าวอาชญากรรมไซเบอร์ในไทย

แสดงถึงไซเบอร์ที่พบในไทย เช่น การปลอมโทรหลอกโอนเงิน การปลอมตัวหลอกขอข้อมูล และการเจาะบัญชีออนไลน์ พร้อมเน้นให้ผู้ใช้งานป้องกันตนเองด้วยการยืนยันตัวตนหลายชั้น



ภาพที่ 5 แสดงสื่อวิดีโออินโฟกราฟิก แนวทางการป้องกันอาชญากรรมไซเบอร์

แสดงถึงภัยการป้องกันอาชญากรรมไซเบอร์ โดยแสดงการใช้รหัสผ่านและการยืนยันตัวตนสองขั้นตอน เพื่อเพิ่มความปลอดภัยและลดความเสี่ยงจากการถูกเจาะบัญชีออนไลน์

ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 โดยคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนอยู่ที่ 4.49 (SD = 0.80) และหลังเรียนเพิ่มเป็น 6.60 (SD = 0.70) การทดสอบ t-test พบค่าที่ 10.54 และค่า Sig. = 0.00 ซึ่งต่ำกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 ยืนยันว่า สื่อวิดีโออินโฟกราฟิกส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

ตารางที่ 1 แสดงการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน ด้วยสื่อวิดีโออินโฟกราฟิก

ผลการทำบททดสอบ	N	$\bar{X}$	S.D.	t-test	Sig.
ก่อนเรียน (Pre-test)	30	4.49	0.80	10.54	0.00
หลังเรียน (Post-test)	30	6.60	0.70		

* มีนัยสำคัญทางสถิติระดับ 0.05

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าสื่อวิดีโออินโฟกราฟิกเรื่องอาชญากรรมทางไซเบอร์สามารถพัฒนาความรู้และความเข้าใจของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ สะท้อนถึงผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้นจากการใช้สื่อดังกล่าว กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุ 31-40 ปี อยู่ในสาขาที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี และมีความรู้พื้นฐานด้านอาชญากรรมไซเบอร์ในระดับปานกลาง ทำให้สามารถประเมินคุณภาพของสื่อได้เหมาะสม ผลการประเมินความพึงพอใจพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อเนื้อหา ภาษา ภาพประกอบ และเสียงบรรยายในระดับมากถึงมากที่สุด โดยเฉพาะด้านความชัดเจนและความน่าสนใจของภาพที่ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น สรุปได้ว่าสื่อวิดีโออินโฟกราฟิกที่พัฒนาขึ้นมีคุณภาพและประสิทธิภาพสูง ทั้งในการถ่ายทอดความรู้และสร้างความพึงพอใจให้กับผู้เรียน

เมื่อเปรียบเทียบกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า ผลการศึกษานี้มีความสอดคล้องกับงานของ พิทยา นครไทย (2566) ซึ่งเน้นความสำคัญของการป้องกันมัลแวร์เรียกค่าไถ่ในระบบควบคุมอุตสาหกรรม โดยชี้ให้เห็นว่าภัยไซเบอร์เป็นปัญหาร้ายแรงที่ต้องการทั้งมาตรการด้านเทคนิคและการสร้างความรู้ความตระหนักให้กับบุคลากรในองค์กร สอดคล้องกับผลวิจัยปัจจุบันที่ยืนยันว่า การให้ความรู้ผ่านสื่อที่เข้าใจง่ายช่วยเพิ่มความสามารถในการรับมือภัยไซเบอร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ งานของ ภูริณัฐ พัดจันทร์หอม (2566) ซึ่งพัฒนาสื่อวีดิโออินโฟกราฟิกเกี่ยวกับการป้องกันมัลแวร์เรียกค่าไถ่ ก็พบว่าสื่ออินโฟกราฟิกสามารถเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสร้างความพึงพอใจให้ผู้เรียนได้ในระดับสูง ซึ่งสอดคล้องกับผลวิจัยอย่างชัดเจน ทั้งในด้านความเข้าใจของผู้เรียนที่เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ และระดับความพึงพอใจต่อภาพ เนื้อหา และเสียงที่อยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด จึงยืนยันได้ว่า สื่อวีดิโออินโฟกราฟิกเป็นเครื่องมือที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพสำหรับการเผยแพร่ความรู้ด้านความปลอดภัยภัยไซเบอร์ในยุคดิจิทัล

ข้อเสนอแนะการนำผลการศึกษาไปใช้

การพัฒนาสื่อวีดิโออินโฟกราฟิก เรื่อง อาชญากรรมทางไซเบอร์ เพื่อเสริมสร้างความตระหนักรู้ด้านความปลอดภัยในโลกออนไลน์ สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆ ได้ เช่น นำไปใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ หรือวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน นักศึกษา และสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับภัยไซเบอร์ในยุคดิจิทัล หรือ นำสื่อไปเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ อาทิ เว็บไซต์หน่วยงาน หรือสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้ประชาชนสามารถเข้าถึงข้อมูลความรู้ได้อย่างสะดวกและครอบคลุม และสามารถนำไปใช้กับหน่วยงานภาครัฐและเอกชน เช่น สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA), สำนักงานตำรวจแห่งชาติ หรือ ThaiCERT สามารถนำสื่อไปเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ เพื่อให้ประชาชนสามารถเข้าถึงข้อมูลความรู้ได้อย่างสะดวกและครอบคลุม

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

จากการศึกษาครั้งนี้พบว่าสื่อวีดิโออินโฟกราฟิกมีข้อดีหลายด้าน ทั้งด้านความน่าสนใจ ความเข้าใจง่าย และสามารถถ่ายทอดข้อมูลที่ซับซ้อนได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม ในการวิจัยครั้งต่อไปควรพิจารณาการพัฒนาเนื้อหาในรูปแบบสื่ออื่นเพิ่มเติม เพื่อนำมาเปรียบเทียบกับสื่อวีดิโออินโฟกราฟิก เช่น 1) อินโฟกราฟิกแบบภาพนิ่ง ที่เน้นการสรุปข้อมูลให้กระชับ เหมาะสำหรับการอ่านสั้นๆ หรือแชร์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ 2) โมชันกราฟิก ที่มีความเคลื่อนไหวต่อเนื่องในรูปแบบแอนิเมชัน เสริมการเล่าเรื่องให้มีชีวิตชีวามากขึ้น 3) เกมเพื่อการเรียนรู้ (Game-based learning) ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมและโต้ตอบกับเนื้อหา ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง

เอกสารอ้างอิง

- กิตติคุณ มีทองจันทร์ และ วงศ์ยศ เกิดศรี. (2564). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเกิดอาชญากรรมไซเบอร์ของผู้ใช้โซเชียลมีเดียในกรุงเทพฯ และปริมณฑล. *วารสารวิชาการอาชีวศึกษาและนิติวิทยาศาสตร์*, 7(2), 122-135.
- กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์. (2561). การพัฒนาสื่อวีดิโออินโฟกราฟิกแบบมีปฏิสัมพันธ์บนเครือข่ายสังคม เรื่อง กระบวนการทำงานข่าวโทรทัศน์บริษัท อสมท จำกัด (มหาชน). *วารสารนิเทศสยามปริทัศน์*, 17(22), 26-36.
- กรมประชาสัมพันธ์. (2565). *วีดิโออินโฟกราฟิกประเภทประชาสัมพันธ์องค์กร*. กรมประชาสัมพันธ์.
- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2566). *รายงานสถานการณ์และการระงับเว็บไซต์ผิดกฎหมายในประเทศไทย พ.ศ.2566*. กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- ศิรชนะ ฉิมมณี และ มณีนุช โชติรุ่งรัตน์. (2564). แนวทางการรักษาความมั่นคงปลอดภัยจากมัลแวร์เรียกค่าไถ่ในเขตพื้นที่พุทธสถาน กรณีศึกษาเมสแก้ง. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิราวุธวิทยาลัย*, 8(3), 104-118.
- จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2568). *ผลกระทบของอาชญากรรมไซเบอร์ต่อบุคคลและสังคม*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ชฎาภรณ์ สิงห์แก้ว และ ภานุเดช ปัญญา. (2564). บทบาทภาครัฐในการป้องกันอาชญากรรมไซเบอร์เพื่อความมั่นคงทางเศรษฐกิจและสังคม. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยการจัดการและเทคโนโลยีอีสเทิร์น, 18(1), 539-552.
- ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน. (2551). วิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถาม.
- ธนาคารแห่งประเทศไทย. (2566). รายงานความเสี่ยงด้านเทคโนโลยีและความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ของสถาบันการเงิน พ.ศ.2566. ธนาคารแห่งประเทศไทย.
- Thai CERT. (2566). การอัปเดตซอฟต์แวร์และโปรแกรมป้องกันไวรัส. ThaiCERT.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2535). เกณฑ์ในการประมาณขนาดกลุ่มตัวอย่างตามจำนวนประชากร.
- ปวีรพรต สมนึก. (2560). การออกแบบสื่อกราฟิกเพื่อการสื่อสารในยุคดิจิทัล.
- พรปภัสน์ ปริญาญกุล. (2560). พฤติกรรมการรับรู้และการใช้สื่อออนไลน์ของผู้เรียนยุคดิจิทัล.
- พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550. (2550). ราชกิจจานุเบกษา.
- ภูริณัฐ พัดจันทร์หอม. (2566). การพัฒนาสื่อวีดิโออินโฟกราฟิก เรื่องการป้องกันมัลแวร์เรียกค่าไถ่เพื่อเสริมสร้างความมั่นใจนักศึกษาเก่าและนักศึกษาปัจจุบัน. มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ราตรี เอี่ยมประดิษฐ์, กาญจนา ส่งสวัสดิ์ และ กนกพร ยิ้มนิล. (2565). การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดอ่างทอง. รายงานวิจัย, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ศูนย์พระนครศรีอยุธยา.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2565). การออกแบบวีดิโออินโฟกราฟิก.
- สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ. (2567). รายงานผลกระทบทางสังคมจากอาชญากรรมออนไลน์ในประเทศไทย. สำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ.
- สำนักงานตำรวจแห่งชาติ. (2567). รายงานสถิติอาชญากรรมออนไลน์ พ.ศ.2567. สำนักงานตำรวจแห่งชาติ.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA). (2566). รายงานภัยคุกคามไซเบอร์ประเทศไทย ประจำปี 2566. สืบค้นจาก <https://www.etda.or.th/สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทาง>.
- สำนักพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2567). รายงานพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย พ.ศ.2567. สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์.
- สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ. (2565). รายงานเทคโนโลยีสารสนเทศและความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ ประเทศไทย พ.ศ.2565. สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ.
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล. (2566). คุณลักษณะของสื่อวีดิโออินโฟกราฟิกที่มีประสิทธิภาพ.
- สรวิศ บุญมี และ สุภกัญญา ชวนิชย์. (2564). แรนซัมแวร์จากภัยคุกคามรายบุคคลสู่ภัยพิบัติขององค์กร. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเซีย ฉบับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Online), 15(1), 1-10.
- อนาวิล แก้วสะอาด และ ญัฐวี อุตกฤษฎ์. (2564). แนวทางการบริหารความเสี่ยงด้านความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ระดับองค์กร. วารสารสถาบันวิชาการป้องกันประเทศ, 12(1), 6-20.

Data Availability Statement: The raw data supporting the conclusions of this article will be made available by the authors, without undue reservation.

Conflicts of Interest: The authors declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Publisher's Note: All claims expressed in this article are solely those of the authors and do not necessarily represent those of their affiliated organizations, or those of the publisher, the editors and the reviewers. Any

product that may be evaluated in this article, or claim that may be made by its manufacturer, is not guaranteed or endorsed by the publisher.



Copyright: © 2025 by the authors. This is a fully open-access article distributed under the terms of the Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0).