

การออกแบบสื่อวิดีโอเกมความเป็นจริงที่บิดเบือนบนสื่อโซเชียลมีเดีย
VIDEO GAME DESIGN FOR THE DIS-INFORMATION ON THE INTERNET



ญาวินี ชินโกสุม
Yawinee Chinkosoom

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิตศศิลป์ ภาควิชานิตศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การออกแบบสื่อวีดิโอเกมความเป็นจริงที่บิดเบือนบนสื่อโซเชียลมีเดีย
VIDEO GAME DESIGN FOR THE DIS-INFORMATION ON THE
INTERNET
นักศึกษา ญาวิณี ชินโกสม
รหัสประจำตัว 63020252
ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา นิเทศศิลป์
พ.ศ. 2566
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์วรพล ยวงเงิน



(อาจารย์วรพล ยวงเงิน)

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่..... 29 ..เดือน..... พ.ศ. พศ. 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบสื่อวิดีโอเกมเรื่องข้อมูลเท็จบนอินเทอร์เน็ต
นักศึกษา	ญาวินี ชินโกสม
รหัสประจำตัว	63020252
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
พ.ศ.	2566
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วรพล ยวงเงิน

บทคัดย่อ

ปัจจุบันปฏิเสธไม่ได้จริง ๆ ว่าเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของเรา โดยเฉพาะอินเทอร์เน็ตและโซเชียลมีเดียที่มีหน้าที่เอาไว้สื่อสารหรือสานสัมพันธ์กับผู้คนได้สะดวกขึ้นกว่าแต่ก่อน ไม่ว่าจะเอาไว้ติดต่องานหรือพูดคุยสารทุกข์สุขดิบไปถึงกระทั่งมอบความบันเทิงให้ก็ตาม แต่ความสะดวกสบายและความรวดเร็วที่เกิดขึ้นเหมือนเป็นดาบสองคม เพราะความรวดเร็วนี้ขนาดความรอบคอบและการกรองที่ดีทำให้เราไม่สามารถเลือกรับสารที่เข้ามาได้ ทำให้มีคนตกเป็นเหยื่อของข้อมูลเท็จขึ้น ซึ่งผลกระทบมีตั้งแต่เล็กน้อยจนถึงแก่ชีวิต ซึ่งประเด็นปัญหานี้ยากที่จะแก้ไขหากผู้คนยังใช้โซเชียลมีเดียอย่างไม่ระมัดระวัง

ผู้วิจัยจึงจัดทำวิดีโอเกมจำลองสถานการณ์เกี่ยวกับสถานีอวกาศในโลกอนาคตที่ถูกเชื้อปรสิตบุกทำร้ายทำให้ต้องปิดตายลงและระบบภายในเสียหาย กัปตันหรือซึ่งก็คือผู้เล่นสามารถทำได้เพียงรับสัญญาณข้อมูลจากภายนอกเท่านั้น ซึ่งภายในวิดีโอเกมจะมีทั้งหมด 5 ด่านและมีข้อมูลให้ผู้เล่นได้ตรวจสอบโดเมนของเว็บไซต์หรือสืบค้นข้อมูลจากแหล่งอื่นอย่างถี่ถ้วนและได้เห็นถึงผลกระทบที่ตามมาเมื่อใช้โซเชียลมีเดียอย่างไม่รอบคอบผ่านการดำเนินเรื่องของวิดีโอเกม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์นี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ขอขอบพระคุณ อาจารย์วรพล ยวงเงิน อาจารย์ที่ปรึกษาที่คอยให้คำแนะนำ และเป็นกำลังใจให้ข้าพเจ้ามาเสมอ ขอขอบพระคุณอาจารย์ภาควิชาศิลปะทุกท่านที่คอยสั่งสอนและช่วยเหลือข้าพเจ้าเป็นอย่างดีตลอดจนจบปีการศึกษา

ขอขอบคุณครอบครัวที่คอยสนับสนุนเส้นทางที่ข้าพเจ้าได้เลือกเดิน คอยช่วยเหลือยามลำบาก ดูแล เป็นห่วง คอยให้กำลังใจเสมอด้วยทุนทรัพย์ที่มี และขอบคุณที่คอยส่งรูปภาพแมวที่บ้านมาให้เสมอ

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ ชาวบอยลอยใส่ไข่ แก๊งอนุบาลสาหร่าย แก๊งปั่นงาน และอีกหลายคนทั้งในและนอกสถาบันที่ไม่อาจรายหมดได้ ที่คอยให้กำลังใจในยามท้อ กอดคอกินยามเหงา ฟังสืเทาแต่ยังมีเธอ นี่เธอมิตรภาพเอย แรงผลักดันและกำลังใจของเพื่อน ๆ ทำให้ข้าพเจ้ามาถึงจุดนี้ได้ ขอขอบคุณที่แวะเวียนเข้ามาในชีวิตและสร้างความทรงจำที่ดีให้แก่ข้าพเจ้า และขอบคุณเคย์โอ จาก Valorant ที่คอยเป็นที่พึ่งทางใจของข้าพเจ้า รวมทั้งค่ายเกมส์ New Blood Interactive ที่เป็นหนึ่งในแรงบันดาลใจหลักในการสร้างสรรค์ผลงานออกมา

สุดท้ายขอขอบคุณตัวของข้าพเจ้าเองที่ไม่ยอมแพ้หรือย่อท้อต่ออุปสรรคที่เข้ามาในเส้นทางนี้ไปก่อน และสามารถประคับประคองตัวเองให้มาถึงปีสุดท้ายได้ จากเด็กที่กลัวการทำอีซิส ตอนนี้ข้าพเจ้าได้ก้าวข้ามผ่านมันไปแล้ว ขอขอบพระคุณทุกแรงสนับสนุนและแรงผลักดันตลอด 4 ปีมานี้ด้วยใจจริง

นางสาวณวิณี ชินโกสุม

สารบัญ

หน้า

กิตติกรรมประกาศ.....	II
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	1
1.3 ขอบเขตของงาน	1
1.4 ข้อจำกัด (ถ้ามี) มีการจ้างวานบุคคลภายนอกในการเขียนโปรแกรมวิดีโอเกม	2
1.5 ขั้นตอนของการดำเนินงาน	2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	3
2.1 รูปแบบและที่มาของข้อมูลเท็จ	3
2.2 รูปแบบในการนำเสนอข้อมูลเท็จ	3
2.3 แรงจูงใจในการสร้างข้อมูลเท็จ.....	4
2.4 ผลกระทบหลังจากการเผยแพร่ข้อมูลเท็จ	5
บทที่ 3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ.....	10
3.1 กรอบแนวคิดการออกแบบเกมเพื่อการศึกษา.....	10
บทที่ 4 วิธีการดำเนินงาน.....	12
4.1 กลุ่มเป้าหมาย.....	12
4.3 ขอบเขตของเนื้อหา.....	12
4.4 ขอบเขตของชิ้นงาน	13
4.5 แนวทางการออกแบบ	13
บทที่ 5 การดำเนินการออกแบบ	21
5.1 การออกแบบตราสัญลักษณ์.....	21
5.2 การพัฒนาหน้า UI ของวิดีโอเกม	22

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 การออกแบบตัวละคร	24
5.4 การออกแบบสตอรี่บอร์ด	25
บทที่ 6 ผลงานสำเร็จ.....	28
6.1 ออกแบบตราสัญลักษณ์	28
6.2 การออกแบบวิดีโอเกม	28
6.3 การออกแบบคัทซีนวิดีโอเกม	34
6.4 การออกแบบตัวละคร	36
6.5 การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์.....	37
บทที่ 7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	40
7.1 บทสรุป.....	40
7.2 ปัญหาและข้อจำกัด	41
7.3 ข้อเสนอแนะ	41
บรรณานุกรม.....	42
ประวัติผู้เขียน.....	44

สารบัญรูปรภาพ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 3.1 กรอบแนวคิดการออกแบบ การเล่น ประสบการณ์ (DPE) (Winn, 2009).....	10
ภาพที่ 4.1 ภาพประกอบอธิบายเนื้อหาแนวทางออกแบบที่ 1	13
ภาพที่ 4.2 Flowchart ระบบการดำเนินเรื่องแบบเส้นตรง แนวทางออกแบบที่ 1	14
ภาพที่ 4.3 Flowchart ระบบสุ่มด้านเก็บแต้ม แนวทางออกแบบที่ 1	15
ภาพที่ 4.4 Mood board แนวทางออกแบบที่ 1	16
ภาพที่ 4.5 ภาพประกอบอธิบายเนื้อหาแนวทางออกแบบที่ 2	16
ภาพที่ 4.6 Flowchart ระบบสุ่มด้านเก็บแต้ม แนวทางออกแบบที่ 2	17
ภาพที่ 4.7 Mood board แนวทางออกแบบที่ 2	18
ภาพที่ 4.8 ภาพประกอบอธิบายเนื้อหาแนวทางออกแบบที่ 3	18
ภาพที่ 4.9 Flowchart ระบบสุ่มด้านเก็บแต้ม แนวทางออกแบบที่ 3	19
ภาพที่ 4.10 Mood board แนวทางออกแบบที่ 3	20
ภาพที่ 5.1 แบบร่างตราสัญลักษณ์	21
ภาพที่ 5.2 ตราสัญลักษณ์แบบสำเร็จ	21
ภาพที่ 5.3 Layout 1 ของหน้า UI แบบที่ 1	22
ภาพที่ 5.4 กราฟิกประกอบ Layout 1 ของหน้า UI แบบที่ 1	22
ภาพที่ 5.5 Layout 2 ของหน้า UI แบบที่ 1	23
ภาพที่ 5.6 กราฟิกประกอบ Layout 2 ของหน้า UI แบบที่ 1	23
ภาพที่ 5.7 Layout ของหน้า UI แบบที่ 2	23
ภาพที่ 5.8 กราฟิกประกอบ Layout ของหน้า UI แบบที่ 2	24
ภาพที่ 5.9 หน้า UI แบบสำเร็จ	24
ภาพที่ 5.10 การออกแบบตัวละครแบบที่ 1	24
ภาพที่ 5.11 การออกแบบตัวละครแบบที่ 2	25
ภาพที่ 5.12 ตัวละครแบบสำเร็จ	25
ภาพที่ 5.13 แบบร่าง Intro ก่อนเข้าเกม	26
ภาพที่ 5.14 แบบร่างคัทซีนฉากจบแบบดี	26
ภาพที่ 5.15 แบบร่างคัทซีนฉากจบแบบไม่ดี	27
ภาพที่ 6.1 ตราสัญลักษณ์บนสีพื้นต่าง ๆ	28
ภาพที่ 6.2 Flowchart พัฒนาแบบสำเร็จ	29
ภาพที่ 6.3 หน้า Main Menu	30

ภาพที่ 6.4 คำเตือนเนื้อหาของวิดีโอเกม.....	30
ภาพที่ 6.5 Wireframe หน้าข้อมูลของ Day 1.....	31
ภาพที่ 6.6 Wireframe หน้าข้อมูลเพิ่มเติมและผลลัพธ์ของ Day 1.....	31
ภาพที่ 6.7 Wireframe หน้าข้อมูลของ Day 2.....	32
ภาพที่ 6.8 Wireframe หน้าข้อมูลเพิ่มเติมและผลลัพธ์ของ Day 2.....	32
ภาพที่ 6.9 Wireframe หน้าข้อมูลของ Day 3.....	32
ภาพที่ 6.10 Wireframe หน้าข้อมูลเพิ่มเติมและผลลัพธ์ของ Day 2.....	32
ภาพที่ 6.11 Wireframe หน้าข้อมูลของ Day 4	33
ภาพที่ 6.12 Wireframe หน้าข้อมูลเพิ่มเติมและผลลัพธ์ของ Day 4.....	33
ภาพที่ 6.13 Wireframe หน้าข้อมูลของ Day 5	33
ภาพที่ 6.14 Wireframe หน้าข้อมูลเพิ่มเติมและผลลัพธ์ของ Day 5.....	33
ภาพที่ 6.15 คัทซีน Intro ก่อนเริ่มเกมแบบสำเร็จ.....	34
ภาพที่ 6.16 คัทซีนฉากจบที่ 1	35
ภาพที่ 6.17 คัทซีนฉากจบที่ 2	35
ภาพที่ 6.18 คัทซีนฉากจบที่ 3	36
ภาพที่ 6.19 ตัวละครเครื่องแต่งกายปกติ	36
ภาพที่ 6.20 ตัวละครแต่งคอสตูม	36
ภาพที่ 6.21 ภาพการตายของตัวละคร	37
ภาพที่ 6.22 ภาพโปสเตอร์แบบที่ 1.....	37
ภาพที่ 6.23 ภาพโปสเตอร์แบบที่ 2.....	38
ภาพที่ 6.24 ภาพสื่อประชาสัมพันธ์บน Facebook.....	38
ภาพที่ 6.25 รูปภาพนามบัตร หน้า-หลัง.....	39

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันอินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทมากขึ้นในชีวิตประจำวันและสามารถเข้าถึงได้ทุกช่วงทุกวัย จนทำให้กลายเป็นอีกปัจจัยที่จำเป็นในการใช้ชีวิต มีสื่อมากมายนำเสนอข้อมูลบนแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียกันมากขึ้น จากการสำรวจสถิติจาก InsightEra ในปี 2566 คนไทยใช้เวลาไปกับโซเชียลเฉลี่ยมากถึง 8 ชั่วโมง 6 นาทีต่อวัน ทำให้มีโอกาสรับข้อมูลเท็จจากสื่อได้มากขึ้น ไม่เพียงแต่สื่อรายใหญ่เท่านั้น แต่ไม่ว่าใครก็สามารถเผยแพร่ข้อมูลได้โดยไม่มีการคัดกรอง ซึ่งทำให้บางครั้งเป็นการนำเสนอเนื้อหาที่เกินความเป็นจริงจนบิดเบือนทำให้ผู้บริโภคเข้าใจผิด และนำไปสู่การส่งสารที่ผิดจนไม่เหลือเค้าโครงเดิม ส่งผลให้เกิดผลกระทบตามมาในภายหลัง ตามที่ ดร.แคลร์ วาร์เดล (2562) ได้กล่าวว่า ข้อมูลเท็จ (Dis-information) ผู้ส่งสารมีเจตนาบิดเบือนข้อมูลเพื่อสร้างความเดือดร้อน ปั่นป่วน ชื่นนำ หรือเพื่อผลประโยชน์ของตนเองทำให้ผู้รับสารอาจจะเผยแพร่ต่อด้วยความไม่เจตนาหรือไม่เจตนา เกิดเป็นผลกระทบด้านลบมากมาย

จากที่มาและเหตุผลที่กล่าวไปเบื้องต้นทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจในการศึกษาและรวบรวมข้อมูลเรื่องข้อมูลเท็จบนอินเทอร์เน็ตรวมถึงศึกษาวิธีการตรวจสอบในระดับเบื้องต้นเพื่อนำมาเป็นการเรียนรู้วิดีโอเกมที่ทำให้กลุ่มเป้าหมายได้ตระหนักรู้และมีความรู้ทางด้าน การคัดแยกข้อมูลก่อนเผยแพร่ก่อนไม่มากนัก

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายสามารถสะท้อนถึงความคิดเห็น ไตร่ตรอง ตระหนักรู้ถึงผลกระทบในการเสพสื่อ และเผยแพร่โดยไม่ยั้งคิดบนอินเทอร์เน็ตได้

1.2.2 เพื่อสร้างสื่อจากข้อมูลที่ค้นคว้ามาประยุกต์ให้เป็นวิดีโอเกมที่กลุ่มเป้าหมายสามารถเล่นได้

1.3 ขอบเขตของงาน

1.3.1 ลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย

กายภาพ

- (1) กลุ่มคนอายุ 20-28 ปี
- (2) รายได้ 10,000 - 20,000 ต่อเดือน
- (3) กลุ่มคนที่ใช้เวลาส่วนมากอยู่บ้าน

จิตภาพ

- (1) กลุ่มคนใช้เวลาว่างส่วนมากบนอินเทอร์เน็ต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- (2) กลุ่มที่ติดตามข่าวสารอย่างใกล้ชิด
- (3) กลุ่มคนที่มีแนวโน้มแชร์ข่าวสารโดย ไม่ทันคิดทั้งเจตนาหรือไม่เจตนา

1.3.2 ศึกษากรณีตัวอย่างของผู้เสียหายที่ได้รับผลกระทบรุนแรงถึงชีวิตจากข้อมูลเท็จบนอินเทอร์เน็ต และศึกษาการหลีกเลี่ยงข้อมูลเท็จหรือวิธีการตรวจสอบข้อมูลเท็จก่อนเผยแพร่ต่อ

1.3.3 ออกแบบสื่อประเภท Interactive Multimedia

- (1) วิดีโอเกมระยะเวลาเล่นอย่างต่ำ 15 นาที
- (2) โปสเตอร์โปรโมท
- (3) สื่อโปรโมทบนโซเชียลมีเดีย (Facebook, Instagram)
- (4) นามบัตรช่องทางติดตามข่าวสารของเกม

1.4 ข้อจำกัด (ถ้ามี)

มีการจ้างวานบุคคลภายนอกในการเขียนโปรแกรมวิดีโอเกม

1.5 ขั้นตอนของการดำเนินงาน

1.5.1 กำหนดวัตถุประสงค์กำหนดหัวข้อ เรื่อง และจุดประสงค์ของการออกแบบ

1.5.2 รวบรวมข้อมูล รวบรวมบทความและกรณีตัวอย่างที่เกิดขึ้นจริง

1.5.3 วิเคราะห์และสรุปข้อมูลแบ่งประเภทข้อมูลตามลำดับเพื่อให้ง่ายต่อความเข้าใจในการนำไปต่อยอดเนื้อเรื่องและรูปแบบสื่อที่จะทำ

1.5.4 กำหนดแนวทางการออกแบบ ออกแบบภาพรวมและ Concept ของสื่อที่จะทำเพื่อให้เกิดความน่าสนใจ

1.5.5 ดำเนินงานการออกแบบเริ่มลงมือตามแนวทางที่กำหนด เช่น กราฟิกที่จะใช้ในสื่อ และ UI ของวิดีโอเกม

1.5.6 สรุปผลดำเนินการตรวจสอบเช็คความเรียบร้อยก่อนจะเผยแพร่สื่อ

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 กลุ่มเป้าหมายสามารถละทิ้งความอคติ ไตร่ตรอง ตระหนักรู้ถึงผลกระทบในการเสพสื่อและเผยแพร่โดยไม่ยั้งคิดบนอินเทอร์เน็ตได้

1.6.2 สามารถนำข้อมูลที่ค้นคว้ามาประยุกต์เป็นสื่อวิดีโอเกมที่น่าสนใจได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

2.1 รูปแบบและที่มาของข้อมูลเท็จ

ข้อมูลเท็จหรือหรือที่เราเรียกกันว่าข่าวปลอม (Fake New) คำว่า Fake news เป็นคำเรียกที่มีปัญหาในหลาย ๆ ด้าน คนบางกลุ่มใช้คำเรียกนี้ในการอธิบายข้อมูลเท็จที่ขึ้นนำผิด ในขณะที่คนอีกกลุ่มหนึ่งใช้คำเรียกนี้กับข้อมูลที่ตัวเองไม่เห็นด้วย และลดคุณค่าของข้อมูลนั้นแม้ว่าจะมีความถูกต้องก็ตาม (Tamar Rubin, 2020) คำเรียกที่ควรใช้จึงคือข้อมูลเท็จ

ดร.แคลร์ วาร์เดล ผู้อำนวยการองค์กร First Draft ซึ่งเป็นองค์กรที่สนับสนุนการรู้เท่าทันสื่อและตั้งจัดขึ้นเพื่อสร้างเครือข่ายระหว่างสื่อ องค์กร ภาคการศึกษาและบริษัทเทคโนโลยี เพื่อพัฒนา และยกระดับการนำเสนอข้อมูลข่าวสารของสื่อให้มีความน่าเชื่อถือในยุคดิจิทัล ได้แบ่งข้อมูลเท็จออกเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้ (พีรพล อนุตรโสสถ & ผศ.ดร.วิไลวรรณ จงวิไลเกษม, 2562)

2.1.1 Mis-Information

คือ การเผยแพร่ข้อมูลต่อโดยที่ผู้เผยแพร่โดยไม่มีเจตนาร้าย เป็นการเผยแพร่ต่อด้วยความไม่รู้แต่หลงเชื่อข้อมูลนั้นไปแล้ว บ่อยครั้งที่ผู้เผยแพร่คิดว่าตนพยายามที่จะช่วย หรือต้องการความรู้สึกร่วมเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน

2.1.2 Mal-information

คือ ข้อมูลที่มีความจริงบางส่วนที่อันตราย เผยแพร่ออกมาเพื่อทำลายหรือสร้างความเสียหายให้แก่องค์กรหรือบุคคล

2.1.3 Dis-information

คือ ข้อมูลที่ถูกบิดเบือนและไม่เป็นความจริง โดยผู้ผลิตมีเจตนาที่จะสร้างความปั่นป่วน ให้ร้าย โจมตีผู้อื่น ชักนำความคิดคนในสังคมและปิดบังความจริง เป็นการรวมกันของ Mis-information และ Dis-information

2.2 รูปแบบในการนำเสนอข้อมูลเท็จ

รูปแบบเนื้อหาของข่าวปลอมที่ First Draft News ร่วมกับ Social Media และPublisher อีกกว่า 30 บริษัท รวมถึง New York Times และ BuzzFeed ได้จัดมาทั้งหมด 7 ประเภท ดังนี้ (เสาวภาคย์ รัตนพงศ์, 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เนื้อหาล้อเลียนเสียดสี (Satire or parody) เป็นข้อมูลที่ถูกสร้างขึ้นมาเพราะต้องการล้อเลียนขบขันจิกกัด แต่มีคนบางกลุ่มหลงเชื่อว่าข้อมูลประเภทนี้เป็นข้อมูลจริง

2.2.1 เนื้อหาที่ผิดบริบทและมีเนื้อหาไม่ตรงพาดหัว (False Connection)

พาดหัว เนื้อหา หรือรูปภาพไม่มีความสัมพันธ์กัน เอาภาพจากที่อื่นมาใช้ เช่น คลิกเบท (Clickbait) ที่มีการพาดหัวให้ดูน่าตื่นเต้น หรือหวาด แต่ภายในเนื้อหาไม่มีความเชื่อมโยงกัน

2.2.2 เนื้อหาชี้้นำ (Misleading Content)

เนื้อหาที่ผู้ส่งสารใช้อคติและความเห็นของตนเองมาสร้างเนื้อหาชักจูงให้ผู้ส่งสารเกิดความเชื่อใจและเชื่อตาม

2.2.3 เนื้อหาที่ผิดบริบท (False Context)

การนำข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้องกับภาพมาประกอบเป็นเนื้อหา อย่างการนำบุคคลสำคัญมาใส่ข้อความที่ไม่เกี่ยวข้องกัน

2.2.4 เนื้อหาแอบอ้าง (Imposter Content)

เนื้อหาข่าวที่มีการแอบอ้างสำนักข่าวหรือแอบอ้างตัวตนที่สร้างให้เหมือนเนื้อหาจริงที่เชื่อถือได้ ทำให้ผู้รับสารเกิดความสับสน

2.2.5 เนื้อหาที่หลอกลวง (Manipulated Content)

เนื้อหามีการตัดต่อหรือดัดแปลงเพื่อให้ผู้รับสารเข้าใจผิด

2.2.6 เนื้อหาที่ถูกก๊อปปี้ (Fabricated Content)

เป็นเนื้อหาที่ถูกสร้างขึ้นมาจากข้อมูลเท็จทั้งหมด

2.3 แรงจูงใจในการสร้างข้อมูลเท็จ

แรงจูงใจในการเผยแพร่หรือสร้างข้อมูลเท็จมีหลากหลาย อย่างการต้องการชื่อเสียงบนโลกออนไลน์ เพราะผู้คนมักสนใจข้อมูลเท็จที่มีความเกินจริงมากกว่าข้อมูลจริงที่มีความธรรมดาที่อ่านแล้วไม่มีความสะเทือนในอารมณ์ ทำให้การเผยแพร่และมีผู้ติดตามมากขึ้น (Buchanan Tom, 2020) หรือทั้งความเกลียดชัง คับแค้นใจ เผยแพร่อุดมการณ์ ใส่ร้ายคู่แข่งขายสินค้าและบริการ (เสาวภาคย์ รัตนพงศ์, 2563) ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 3 แบบดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.1 ล้อเลียนเสียดสี

ผู้ส่งสารต้องการสร้างความขบขัน โดยล้อเลียนเสียดสีบุคคลที่มีอำนาจหรือบุคคลทั่วไป หรือแม้กระทั่งเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน

2.3.2 สร้างอิทธิพลต่อความคิดความเชื่อ

เป็นการบิดเบือนข้อมูลด้วยอคติหรือความเห็นของตนเองเพื่อชี้นำผู้รับสารให้เกิดการคล้อยตาม มักจะเป็นข้อมูลที่ยุยงให้แตกฝักกัน หรือชี้นำเรื่องการเมืองและความเชื่อด้านศาสนาจนกระทั่งไปถึงเรื่องสุขภาพ

2.3.3 สร้างรายได้

เป็นข้อมูลเท็จที่สร้างรายได้ให้แก่ผู้ส่งสาร เช่นการทำรายได้จากโฆษณาหรือจำนวนคนอ่าน หรือกระทั่งการใส่ร้ายองค์กรอื่นเพื่อให้องค์กรตัวเองดูดี เป็นต้น

2.4 ผลกระทบหลังจากการเผยแพร่ข้อมูลเท็จ

การกระจายข้อมูลที่เป็นเท็จหรือการแพร่กระจายข้อมูลที่สร้างความสับสนสามารถมีผลกระทบที่ร้ายแรงต่อบุคคล ชุมชน และสังคมโดยรวมที่เราควรตระหนักและเข้าใจถึงความเสี่ยงของปัญหานี้อย่างจริงจัง เพราะการเผยแพร่ต่อข้อมูลเท็จสามารถสร้างผลกระทบได้อย่างกว้างขวาง ของสถาบัน รัฐบาล และสื่อต่าง ๆ มีความน่าไว้วางใจน้อยลงทำให้ผู้คนเกิดความสับสนและไม่สามารถตัดสินใจได้ว่าควรเชื่อข้อมูลจากแหล่งใด ซึ่งอาจทำให้เกิดความขัดแย้งและทัศนคติที่แตกต่างกันที่สามารถนำไปสู่ความรุนแรงในสังคมได้ (Francis Beland, 2023)

สามารถสรุปประเภทของผลกระทบได้ดังนี้ (เสาวภาคย์ รัตนพงศ์, 2563)

2.4.1 ผลกระทบต่อความคิดและความเชื่อ

เป็นผลกระทบที่ชัดเจนและสำคัญมาก เพราะมนุษย์ตัดสินใจบนพื้นฐานของข้อมูลที่ได้รับ ซึ่งหากข้อมูลที่ได้รับมาเป็นความเท็จก็จะทำให้ผู้รับสารตัดสินใจพลาดหรือเกิดอคติขึ้นมา ไม่ว่าจะเป็นการตัดสินใจระดับไหนก็ตาม อย่างเช่น การเลือกตั้ง ศาสนา ลัทธิ หรือ การเลือกตัดสินใจในการใช้ยารักษา เป็นต้น

2.4.2 ผลกระทบด้านการเงินและสุขภาพ

เป็นผลกระทบที่เห็นได้มากในสินค้าหรือบริการที่มีการหลอกลวง ส่งผลให้เสียเงินโดยเปล่าประโยชน์จากโฆษณาชวนเชื่อ ซึ่งบางสินค้าหรือบริการที่ดูเกินจริงหรือไม่ได้คุณภาพตามที่โฆษณาไว้ อาจทำให้ผู้บริโภคได้รับผลเสียอีกด้วย อย่างเช่น ผลิตภัณฑ์ลดน้ำหนัก เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.3 ผลกระทบด้านอารมณ์ความรู้สึก

ทำให้ผู้รับสารเกิดความหงุดหงิด ขุ่นเคืองใจ หรือเกิดอาการวิตกกังวลอย่างหนัก อย่างเช่น การสร้างข้อมูลเท็จเกี่ยวกับภัยพิบัติ หรือ ผู้ก่อการร้ายที่สร้างความหวาดกลัว เป็นต้น

2.4.4 ผลกระทบด้านทัศนคติ

ทำให้ผู้รับสารเกิดการเอนเอียง เลือกข้าง และสร้างอคติและทัศนคติเชิงลบแก่บุคคลหรือกลุ่มคนที่ถูกใส่ร้ายอย่างไม่เป็นธรรม อย่างการเลือกฝั่งทางการเมือง ต่อต้านโฆษณาหรือผลิตภัณฑ์การแพทย์บางอย่าง หรือเกิดความเกลียดชังต่อกลุ่มคนที่มีอัตลักษณ์แตกต่างไปจากบรรทัดฐานสังคม เป็นต้น

2.4.5 ผลกระทบด้านความรุนแรง

ข้อมูลเท็จที่มีเนื้อหาโจมตีหรือใส่ร้ายบุคคลอาจก่อให้เกิดความรุนแรง ผู้ถูกกล่าวหาอาจเป็นเหยื่อจากการโจมตี หรืออาจถูกข่มขู่ และคุกคาม รวมไปถึงการใช้ความรุนแรงในชีวิตจริงได้

2.4.6 ผลกระทบต่อสื่อวิชาชีพ

สร้างความเสียหายแก่สถาบัน สำนักข่าว หรือรัฐบาลด้วยวิธีการลอกเลียนแบบและเผยแพร่ข้อมูลเท็จ ภายใต้อัชชองค์กร หรือบุคคลนั้น ๆ ให้เกิดความเสียหายและชื่อเสียงต่างพร้อย

2.4.7 ผลกระทบด้านสังคม

เมื่อข้อมูลเท็จที่มีความเกี่ยวข้องกับประเด็นสำคัญในสังคมเผยแพร่ออกไป จะทำให้คนในสังคมขาดข้อเท็จจริงที่ต้องใช้ในการคิดวิเคราะห์ เกิดความขัดแย้ง และสับสน ทำให้เกิดการแบ่งฝ่ายในสังคม อย่างการตัดสินใจเลือกตั้งของผู้มีสิทธิโหวต เป็นต้น

2.5 สาเหตุที่มีเหยื่อจากการตกหลุมพรางข้อมูลเท็จ

2.5.1 “ ผู้คนมักจะเชื่ออะไรก็ตามที่ได้ยินหรือเห็นโดยอัตโนมัติ ”

เป็นคำกล่าวของ สเตฟาน เลวานดอร์สกี นักจิตวิทยาด้านการรับรู้ของมนุษย์จากมหาวิทยาลัยบริสตลที่มีความเชี่ยวชาญเรื่องการโต้ตอบต่อข้อมูลเท็จของมนุษย์ ซึ่งเขายังได้กล่าวอีกว่า “ ซึ่งมันไม่ใช่เรื่องแปลกอะไรเลย เพราะสิ่งที่เราเจอในชีวิตประจำวันของเรามักเป็นความจริง ” (Richard Sima, 2022)

2.5.2 Cognitive Bias

ความเอนเอียงและอคติทางความคิดที่อธิบายว่าทำไมมันถึงยากสำหรับมนุษย์ที่จะไม่ตกหลุมพรางอคติได้ผิดพลาดทางความคิดและเลือกรับข้อมูลเฉพาะในสิ่งที่ตัวเองคิดว่าถูก (Ines Eisele, 2023)

จากบทความ Cognitive bias cheat sheet และ ใครๆ ก็คิดว่าตัวเองมีเหตุผลกันทั้งนั้น : 175 อคติ ในใจคุณ ของคุณ Buster Benson ทำให้เราแยกแยะปัญหาใหญ่ของ Cognitive Bias ได้ตาม 4 ประเภทดังนี้ (ชนาลา วิลันกา, 2561)

- (1) Too much information มีข้อมูลมากเกินไป ทำให้เราต้องมีตัวกรองไม่ให้เก็บข้อมูลทุกอย่างมาคิด สมองพยายามเลือกเฉพาะข้อมูลที่เราจะต้องใช้งานเท่านั้น
- (2) Not enough meaning มีความหมายน้อยเกินไป จึงทำให้ต้องสร้างความหมายใหม่ให้กับข้อมูลหรือเหตุการณ์ด้วยตนเอง
- (3) Need to act fast เราจำเป็นต้องตัดสินใจอย่างรวดเร็วถึงแม้จะมีข้อมูลที่ไม่ครบ
- (4) What should we remember?: เพราะข้อมูลที่มีมากเกินไป ทำให้จำทุกอย่างไม่ได้ ทำให้ต้องจำแค่สิ่งที่คิดว่าจะได้ใช้ประโยชน์เท่านั้น

2.5.3 Bandwagon effect

ความเอนเอียงและอคติทางความคิดด้านหนึ่งที่ผู้คนมักจะทำตามความคิดเห็นหรือพฤติกรรมของคนอื่นมากกว่าที่จะมีความคิดเห็นเป็นของตัวเอง ซึ่งในบริบทของข้อมูลเท็จแล้ว ผู้คนมักจะเชื่อในสิ่งที่คนอื่นเชื่อด้วยเช่นกัน ยิ่งหากเราเห็นข้อมูลที่ถูกเผยแพร่เยอะและมียอดไลค์มากมายจะทำให้เราเชื่อใจในข้อมูลนั้นมากยิ่งขึ้นโดยไม่คิดสงสัยที่จะตรวจสอบข้อมูลนั้นก่อนเลย เหมือนกับการที่เราเชื่อเน็ตไอดอลที่มีชื่อเสียง เป็นต้น (Ines Eisele, 2023) ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้สามารถอธิบายทางจิตวิทยาได้ทั้งหมด 4 ส่วนดังนี้ (วัดชะระพน กิตติพิตพง, 2565)

- (1) กระบวนการฮิวริสติกส์ (Heuristics) การตัดสินใจอย่างรวดเร็ว โดยการใช้วิธีการตัดสินใจจากคนอื่นเพื่อประหยัดพลังงานของเรา
- (2) ความกลัวที่จะถูกทิ้งไว้ (FOMO : Fear of missing out) มนุษย์เป็นสัตว์สังคมโดยธรรมชาติ จึงมีความต้องการที่จะอยู่รวมกันเป็นกลุ่ม จึงทำให้เกิดความคล้อยตามละทำตามสิ่งที่ในสังคมนั้นทำอยู่
- (3) ความเจ็บปวดในการเป็นผู้แพ้ (Sore Loser) มนุษย์มักอยากให้ตนเองเป็นฝ่ายถูกหรือชนะอยู่เสมอเพื่อให้ได้รับการยอมรับจากคนส่วนมาก ซึ่งหากใครไม่สามารถทำตามบรรทัดฐานสังคมที่อยู่ได้ จะกลายเป็นผู้แพ้ที่ไม่มีใครเลือกฝังอยู่ด้วยทันที
- (4) การคิดแบบติดกลุ่ม (Groupthink) มนุษย์มักเอนเอียงพฤติกรรมและความคิดตามสังคมที่อยู่ด้วย ทำให้มีโอกาสมีพฤติกรรมตามสังคมนั้น ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6 การตรวจสอบข้อมูลเท็จ

ผู้รับสารส่วนมากขาดทักษะในการตรวจสอบข้อมูลทำให้เกิดความสับสนและข้อผิดพลาดในการเผยแพร่ข้อมูลออกไป ซึ่งเราสามารถทำการตรวจสอบข้อมูลได้โดยวิธีการต่อไปนี้ (Amanda Hetler, 2023)

2.6.1 ตรวจสอบแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ

ค้นหาเว็บไซต์ หรือบทความจากสำนักข่าวอื่นที่มีชื่อเสียงเพื่อตรวจสอบดูว่าได้เผยแพร่เรื่องราวตรงกันหรือไม่ ตรวจสอบแหล่งอ้างอิงที่น่าเชื่อถือ เพราะแหล่งข้อมูลที่ถูกเผยแพร่โดยผู้เชี่ยวชาญจะมีความน่าเชื่อถือกว่าเพราะต้องถูกตรวจสอบอย่างเคร่งครัดก่อนเผยแพร่บทความ

2.6.2 ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล

หากข้อมูลมาจากแหล่งข้อมูลนิรนาม ให้ตรวจสอบโดเมนหรือชื่อเว็บไซต์หลัง www. หากมีอะไรมากกว่า .com อย่างเช่น .infant หรือ .offer ให้ตรวจสอบว่าชื่อของบริษัทเขียนถูกต้องหรือไม่ หรือหากหลังเว็บไซต์มี .Lo และ .co ให้สงสัยเอาไว้ก่อนว่าอ่านจะเป็นเว็บไซต์ปลอม รวมไปถึงโลโก้ของเว็บไซต์ที่สามารถปลอมแปลงได้โดยง่าย การจัดวางหน้า และ คำผิดในบทความเป็นต้น

2.6.3 ค้นหาข้อมูลผู้เขียน

ทำการค้นคว้าเกี่ยวกับผู้เขียนหรือผู้เผยแพร่ข้อมูล ดูความน่าเชื่อถือ อย่างการตรวจสอบจำนวนผู้ติดตามของผู้เผยแพร่ และความบ่อยในการใช้แอคเคาท์นั้น ๆ ตรวจสอบข้อมูลอื่นที่ผู้เขียนได้เผยแพร่ เพื่อตรวจสอบยืนยันพฤติกรรมว่าไม่ใช่หุ่นยนต์ อย่างเช่น การโพสต์ข้อมูลตลอดเวลาจากทั่วทิศทางบนโลก

2.6.4 ดูรูปโปรไฟล์

สามารถตรวจสอบรูปภาพของผู้เผยแพร่ข้อมูลได้โดยเว็บไซต์ Google Reverse Image Search เพื่อตรวจสอบดูว่าไม่ใช่รูปดาราที่มีชื่อเสียงหรือรูปจาก Stock image หากรูปโปรไฟล์ไม่ใช่ของตัวเองก็จะมีแนวโน้มว่าข้อมูลที่ผู้เขียนเผยแพร่มีความไม่น่าเชื่อถือเพราะถือว่าเป็นแหล่งข้อมูลนิรนาม

2.6.5 อ่านรายละเอียดมากกว่าพาดหัวบทความ

หากเนื้อหาข้อมูลไม่มีรายละเอียดหรือความสอดคล้องที่เข้ากับพาดหัว ให้ตั้งข้อสงสัย หากหลักฐานมาสนับสนุนว่าเหตุการณ์นั้นได้เกิดขึ้นจริง ทำให้แน่ใจว่าข้อมูลนั้นไม่ได้ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อรองรับมุมมองใด มุมมองหนึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6.6 พัฒนาการคิดวิเคราะห์มากขึ้น

หลีกเลี่ยงการใช้ความเห็นส่วนตัวในการตัดสิน อย่าให้อารมณ์ถูกชักจูงด้วยเรื่องราวและข้อมูลที่ได้รับ หากบทความต้องการส่งผู้รับสารไปอีกเว็บไซต์หนึ่งอาจมีแนวโน้มที่บทความนั้นจะเป็นของปลอม

2.6.7 ให้สงสัยว่าเป็นการล้อเลียนเอาไว้ก่อน

ในอินเทอร์เน็ตมักขึ้นขอการเขียนบทความหรือเผยแพร่ข้อมูลที่มีการเสียดสีสร้างความสนุกสนาน ให้ลองตรวจสอบแหล่งที่มาว่าผู้เขียนมักเผยแพร่เรื่องราวขบขันหรือไม่ อย่างเช่นเว็บไซต์ที่มีชื่อว่า The onion

2.6.8 มองหาสปอนเซอร์ของคอนเทนต์

มองหาหน้าที่เขียนกำหนดเอาไว้ว่า สปอนเซอร์ หรือ โฆษณา ส่วนมากบทความเหล่านี้มักก่อให้เกิดผู้รับสารซื้ออะไรบางอย่าง ไม่ว่าจะเป็นสินค้าที่น่าเชื่อถือหรือไม่ก็ตาม บางเว็บไซต์ใช้ผลประโยชน์นี้ในการพาผู้รับสารไปยังเว็บไซต์อื่นเพื่อติดตั้ง Malware ที่สามารถขโมยข้อมูลจากเครื่องมือของผู้รับสาร ทำให้ Hardware ล้มเหลว หรือทำให้ระบบคอมพิวเตอร์ใช้การไม่ได้

2.6.9 ใช้เว็บไซต์เช็คข้อมูล

เว็บไซต์สำหรับเช็คข้อมูลสามารถช่วยในการตรวจสอบข้อมูลที่เราได้มาในระดับหนึ่ง โดยเชื่อว่าข้อมูลที่เรารับมานั้นตรงกับแหล่งข้อมูลที่มีความโด่งดังในด้านความน่าเชื่อถือหรือไม่ ซึ่งเว็บไซต์ที่เป็นที่นิยมในการตรวจสอบข้อมูลมีดังนี้ PoliceFact ,Fact Check ,Snopes ,BBC Reality check

2.6.10 ตรวจสอบที่มาของรูปภาพ

ด้วยเทคโนโลยีในปัจจุบันทำให้การตัดต่อรูปภาพให้ดูเหมือนจริงง่ายมากขึ้น สามารถตรวจสอบได้โดยการมองหาขอบเงาที่ขบรูป หรือ ใช้วิธีการค้นหารูปด้วย Google Reverse Image เพื่อดูแหล่งที่มาของรูปภาพ

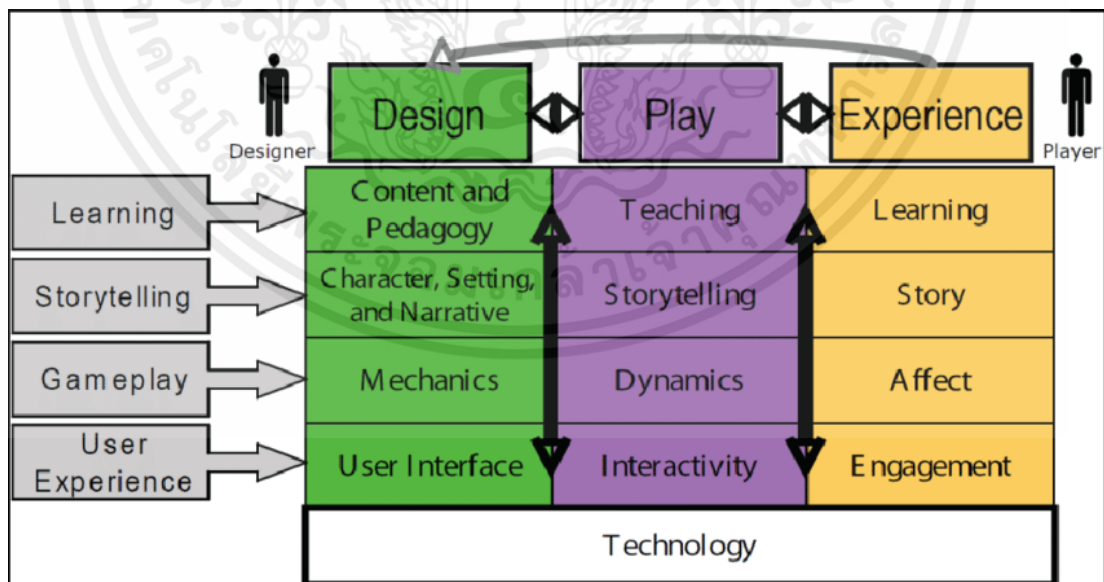
บทที่ 3

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ

3.1 กรอบแนวคิดการออกแบบเกมเพื่อการศึกษา

การสอนโดยการใช้เกมเป็นการกระตุ้นกระบวนการเรียนรู้ของผู้เล่นที่สามารถใช้ส่งเสริมการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะในหลากหลายวิชา เป็นการเรียนรู้ที่มีความสนุก ไม่น่าเบื่อ และได้ผลด้านการส่งเสริมการแก้ปัญหา ด้านการคิดวิเคราะห์อีกด้วยแหล่งข้อมูลที่ระบุไม่ถูกต้อง

พบว่ากรอบแนวคิดการออกแบบเกมในปัจจุบันนิยมใช้กรอบแนวคิดแบบ MDA เป็นหัวใจหลักในการสร้างกลไก (Mechanic) แรงเคลื่อนในการเล่น (Dynamics) และสุนทรียศาสตร์ของเกม (Aesthetic) แต่ในระยะหลังมีการใช้เกมในทางอื่นนอกจากความรื่นเริงอย่างเดียวมากขึ้น ทำให้ MDA มีความแคบและครอบคลุมในการออกแบบน้อยลงโดยเฉพาะเกมสำหรับการเรียนรู้ (Serious game หรือ Game based learning) ที่หัวใจสำคัญไม่ใช่กลไกที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนุกแต่เป็นการให้ผู้เล่นได้รับสาระหรือความรู้จากการเล่น ดังนั้นกรอบ DPE จึงถูกสร้างขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการใหม่นี้ และที่สำคัญกว่านั้นคือ การที่ DPE มีองค์ประกอบที่ครอบคลุมกว่า MDA ซึ่ง DPE ประกอบไปด้วย การออกแบบ (Design) การเล่นเกม (Play) และประสบการณ์ที่ได้รับ (Experience) ที่มีชั้นของการออกแบบ หรือเลเยอร์ (Layer) มากขึ้นถึง 5 ชั้นเพื่อให้การออกแบบตรงตามเป้าประสงค์มากที่สุด (Winn, 2009)



ภาพที่ 3.1 กรอบแนวคิดการออกแบบ การเล่นเกม ประสบการณ์ (DPE) (Winn, 2009)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.1 ชั้นการเรียนรู้ (Learning) มีองค์ประกอบแบ่งออกเป็น

- (1) การออกแบบเนื้อหาและวิธีการสอน (Content and Pedagogy)
- (2) การสอนที่เกิดขึ้นจากการเล่น (Teaching)
- (3) สิ่งที่ได้เรียนรู้ (Learning)

3.1.2 ชั้นการเล่าเรื่อง (Storytelling) มีองค์ประกอบแบ่งออกเป็น

- (1) การออกแบบตัวละคร, ฉาก, เนื้อเรื่อง (Character, Setting and Narrative)
- (2) การเล่าเรื่องผ่านการเล่น (Storytelling)
- (3) เรื่องราวที่ได้รับ (Story)

3.1.3 ชั้นวิธีการเล่น (Gameplay) มีองค์ประกอบแบ่งออกเป็น

- (1) การออกแบบกลไก (Mechanics)
- (2) พลวัตที่เกิดขึ้นจากการเล่น (Dynamics)
- (3) ความรู้สึกที่เกิดขึ้น (Affect)

บทที่ 4

วิธีการดำเนินงาน

เริ่มจากการกำหนดหัวข้อและวัตถุประสงค์ในการทำวิจัย และทำการค้นคว้า รวบรวมข้อมูลจากหนังสือ เว็บไซต์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลเท็จบนอินเทอร์เน็ต กรณีตัวอย่างที่เกิดขึ้นจริง ประเภทของข้อมูลเท็จ สาเหตุของการเกิดข้อมูลเท็จ ผลกระทบที่ตามมา และวิธีตรวจสอบข้อมูล นำมาเรียบเรียงลำดับเนื้อหาให้เกิดความเข้าใจง่ายขึ้นผ่านวิธีการเล่าเรื่องผ่านวิดีโอเกมที่ส่งเสริมให้ผู้เล่นได้ฝึกในการไตร่ตรองและตรวจสอบเพื่อหลีกเลี่ยงผลกระทบที่รุนแรง เริ่มดำเนินการออกแบบภาพประกอบให้เข้ากับเนื้อหา เมื่อออกแบบเสร็จแล้วจึงมีการจ้างวานบุคคลภายนอกเพื่อนำภาพประกอบและเนื้อหาที่ออกแบบมาแล้วเข้าโปรแกรมวิดีโอเกมเพื่อให้เกิดชิ้นงานสมบูรณ์ขึ้นมา

4.1 กลุ่มเป้าหมาย

4.1.1 ด้านประชากรศาสตร์ เป็นบุคคลที่มีอายุ 20-28 ปี มีรายได้ 10,000-20,000 บาทต่อเดือน และใช้เวลาส่วนมากอยู่บ้าน

4.1.2 ด้านจิตวิทยา เป็นบุคคลที่ใช้เวลาว่างส่วนมากบนอินเทอร์เน็ตเพื่อติดตามข่าวสารอย่างใกล้ชิด และมีแนวโน้มที่จะเผยแพร่ข้อมูลต่อโดยไม่ไตร่ตรองหรือพิจารณาก่อน

4.2 วิธีการเก็บข้อมูล

4.2.1 ค้นหาจากวิทยานิพนธ์และข้อมูลในอินเทอร์เน็ต

4.2.2 รวบรวมกรณีตัวอย่างที่เกิดขึ้นจริงจากข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต

4.3 ขอบเขตของเนื้อหา

ในส่วนของเนื้อหามีการบอกเล่าถึงปัญหาและผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเผยแพร่ข้อมูลเท็จแต่ละประเภทออกไป และการเช็คแหล่งที่มาข้อมูลโดยสังเกตโดเมนของเว็บไซต์ที่ถูกต้อง รวมไปถึงคำที่มีความหมายขึ้นนำหรือช่วยในเนื้อหา เพื่อให้ผู้เล่นมีความรู้ในการแยกแยะในระดับเบื้องต้น

4.4 ขอบเขตของชิ้นงาน

4.4.1 กราฟิกต่าง ๆ ภายในวิดีโอเกม ได้แก่ ชื่อเกม โลโก้ ภาพประกอบ

4.4.2 ตัวสื่อวิดีโอเกม

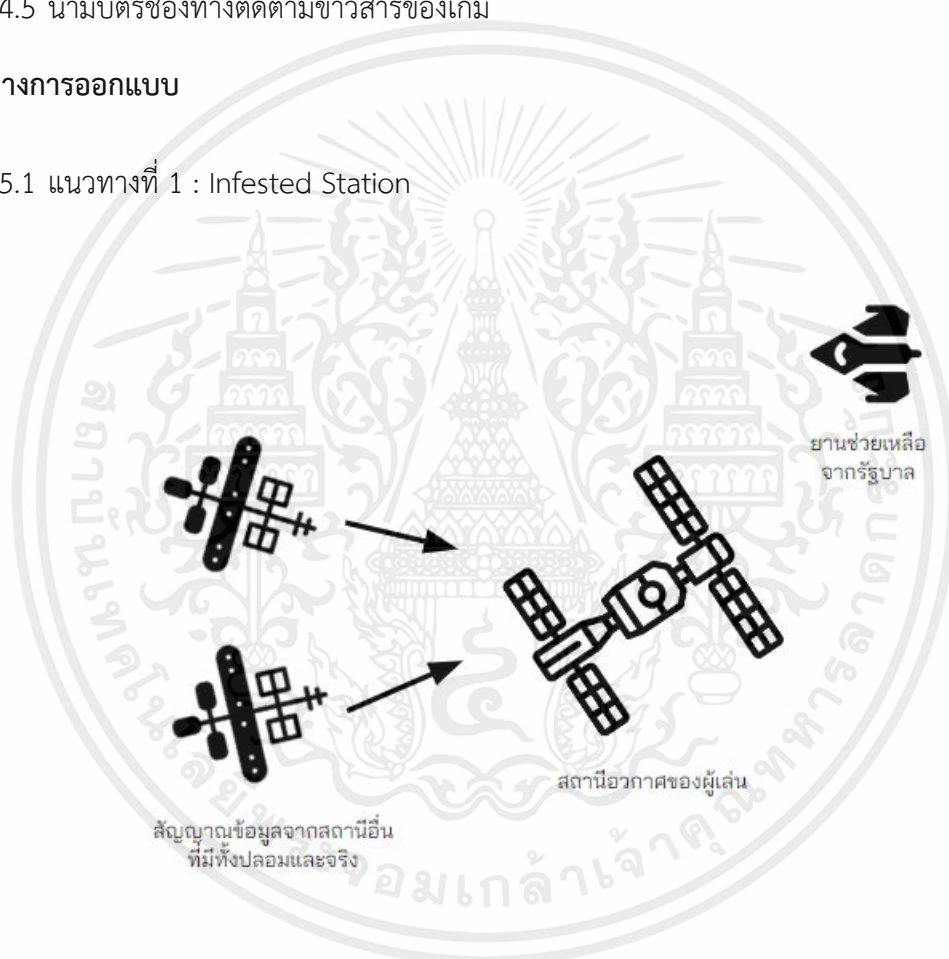
4.4.3 โปสเตอร์โปรโมท

4.4.4 สื่อโปรโมทบนโซเชียลมีเดีย (Facebook, Instagram)

4.4.5 นามบัตรช่องทางติดตามข่าวสารของเกม

4.5 แนวทางการออกแบบ

4.5.1 แนวทางที่ 1 : Infested Station



ภาพที่ 4.1 ภาพประกอบอธิบายเนื้อหาแนวทางออกแบบที่ 1

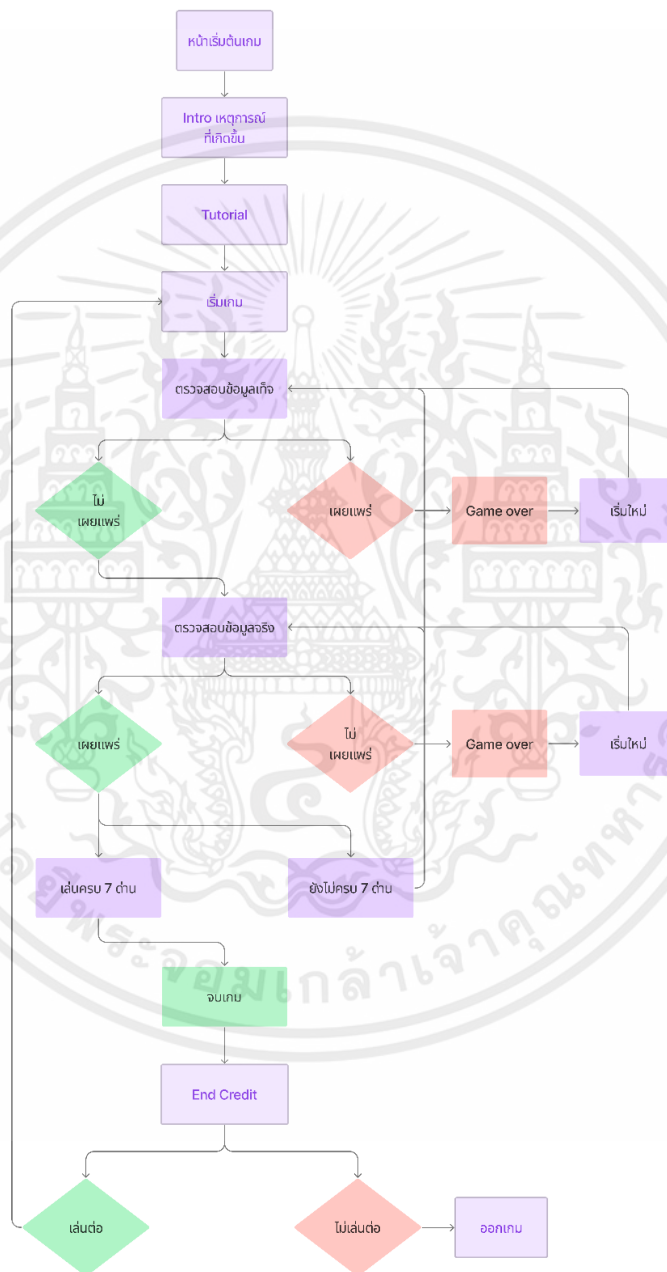
เนื้อเรื่อง คือ สถานีอวกาศแห่งหนึ่งได้ถูกสั่ง Lock down (ปิดตาย) เพราะมีเหตุการณ์เชื้อปรสิตระบาดเกิดขึ้น ทำให้ไม่มีใครสามารถออกไปไหนได้ และไม่สามารถสื่อสารจากโลกภายนอกได้

แนวทางการเล่น คือ ผู้เล่นได้รับหน้าที่เป็นกัปตันของยาน ที่มีหน้าที่รับข่าวสารจากสถานีอวกาศอื่น แล้วนำมาคัดกรองก่อนเผยแพร่ให้ลูกเรือได้ทราบ ต้องคอยควบคุมสถานการณ์ไม่ให้เกิดความวุ่นวายหรือเกิดความเสียหายจากข้อมูลที่เท็จจนกว่ารัฐบาลจะส่งคนมาช่วยเหลือทัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารที่ได้รับสื่อ คือ ผู้เล่นได้เรียนรู้วิธีการแยกประเภทของลิงค์เว็บไซต์และได้ตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากข้อมูลเท็จ

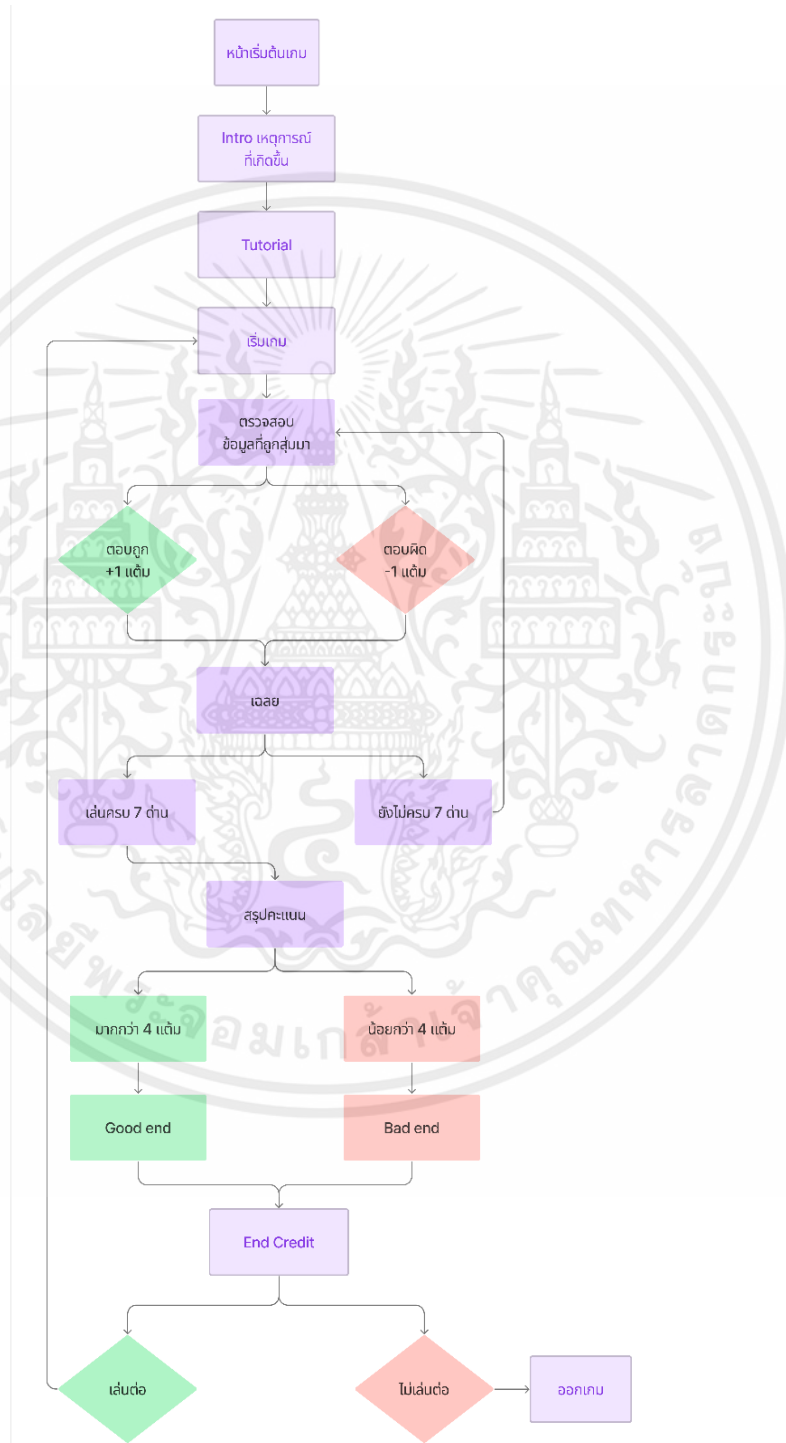
ระบบการเล่นที่ 1 การดำเนินเรื่องแบบเส้นตรง เป็นการดำเนินเรื่องที่ผู้สร้างได้กำหนดคำตอบและเหตุการณ์ที่ชัดเจนเอาไว้ให้ผู้เล่นแล้ว หากตอบผิดจะเข้าสู่ Game over ทันทีและกลับไปเริ่มใหม่ ทางเดียวที่ผู้เล่นจะได้รับตอบจบที่ดีได้คือการตอบคำถามที่ถูกต้องในแต่ละด้านเพื่อไปต่อเท่านั้น



ภาพที่ 4.2 Flowchart ระบบการดำเนินเรื่องแบบเส้นตรง แนวทางออกแบบที่ 1

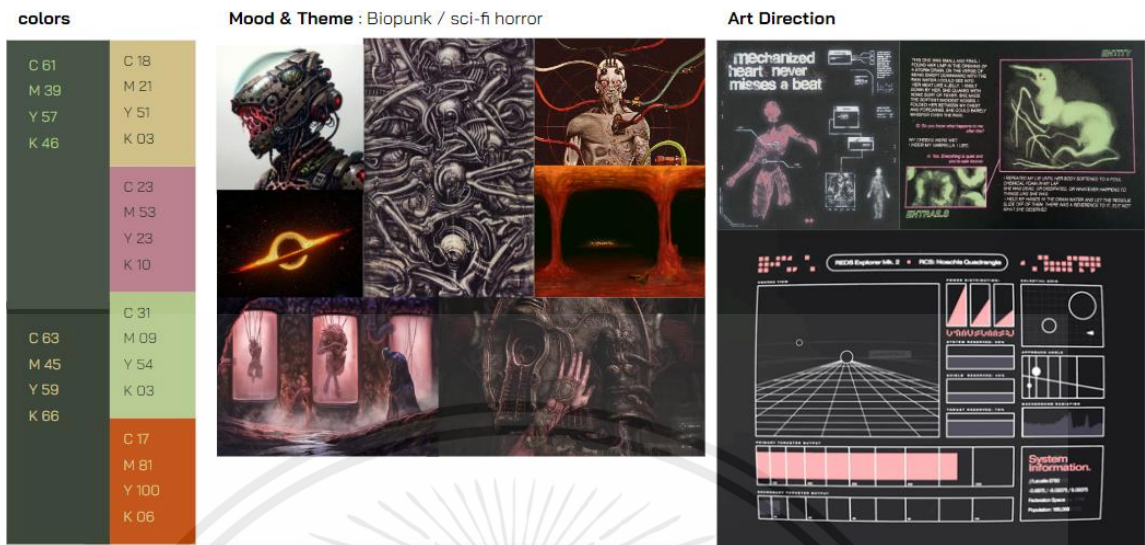
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระบบการเล่นที่ 2 สุ่มด่านเก็บแต้ม ในแต่ละรอบผู้เล่นจะได้รับข้อมูลมาให้ตรวจสอบไม่เหมือนกัน ซึ่งหากตอบผิดจะถูกลบแต้ม แต่หากตอบถูกจะได้แต้มเพิ่ม ทุกคำตอบและคะแนนที่ได้รับมีผลต่อเหตุการณ์และผลกระทบที่เกิดขึ้น หากได้แต้มมากกว่าที่กำหนดจะได้รับตอนจบที่ดี แต่หากได้แต็มน้อยกว่าที่กำหนดจะได้ฉากจบที่ไม่ดี



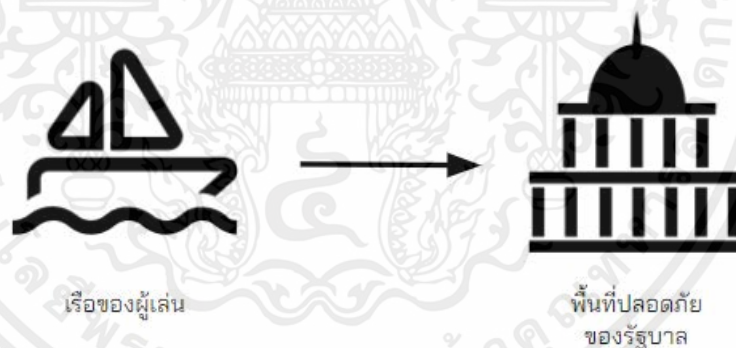
ภาพที่ 4.3 Flowchart ระบบสุ่มด่านเก็บแต้ม แนวทางออกแบบที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.4 Mood board แนวทางออกแบบที่ 1

4.5.2 แนวทางที่ 2 : Data wave



ภาพที่ 4.5 ภาพประกอบอธิบายเนื้อหาแนวทางออกแบบที่ 2

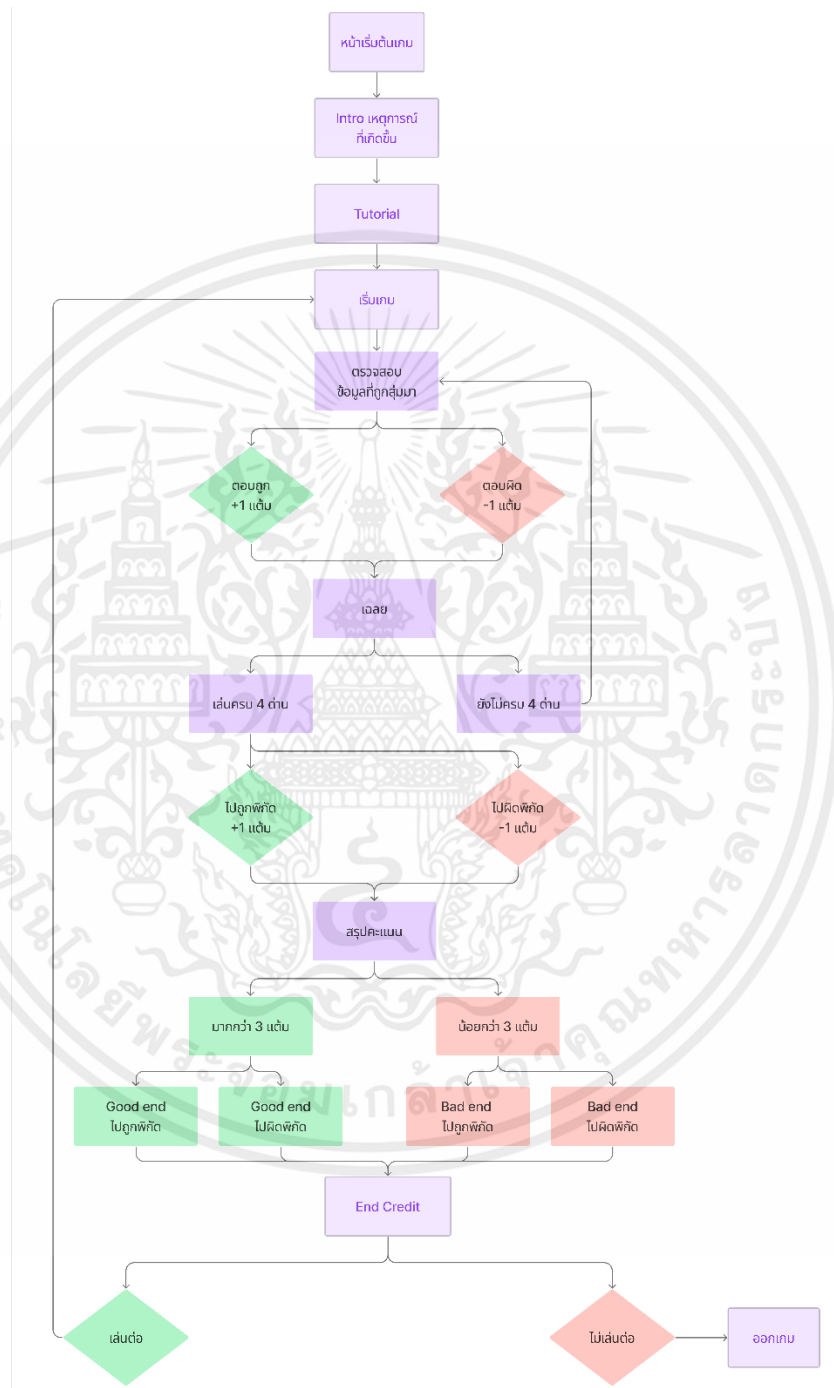
เนื้อเรื่อง คือ ในปีพ.ศ.2650 ประเทศไทยได้เกิดน้ำท่วมครั้งใหญ่ขึ้น ทำให้ต้องอาศัยเรือในการอยู่รอด และหาทางไปยังพื้นที่ปลอดภัยของรัฐบาลให้ได้

แนวทางการเล่น คือ ผู้เล่นได้รับหน้าที่เป็นลูกคนโตของครอบครัวหนึ่งที่ต้องคอยควบคุมเรือและคอยคัดกรองข้อมูลข่าวสารจากโลกภายนอกที่อาจสร้างอันตรายให้แก่สมาชิกบนเรือได้

สารที่ได้รับ คือ ผู้เล่นได้เรียนรู้วิธีการแยกประเภทของลิงค์เว็บไซต์และได้ตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากข้อมูลเท็จ

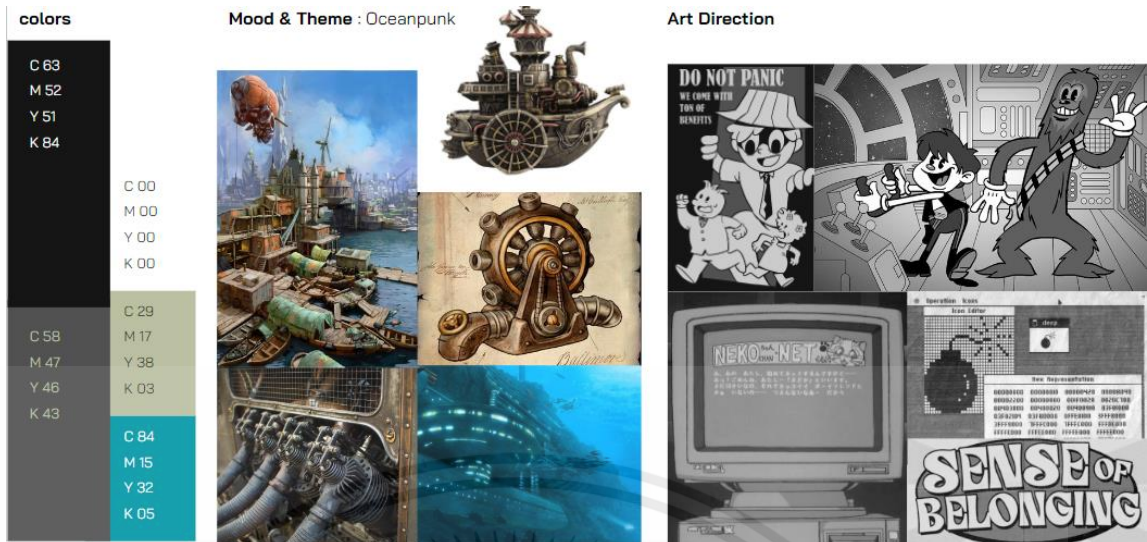
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระบบที่ใช้ในการเล่นการ เล่น คือ สุ่มด้านเก็บแต้ม ในแต่ละรอบผู้เล่นจะได้รับข้อมูลมาให้ตรวจสอบไม่เหมือนกัน ซึ่งหากตอบผิดจะถูกลบแต้ม แต่หากตอบถูกจะได้แต้มเพิ่ม ทุกคำตอบและคะแนนที่ได้รับมีผลต่อเหตุการณ์และผลกระทบที่ได้รับ ซึ่งในแนวทางนี้ผู้เล่นจะมีฉากจบทั้งหมด 4 ฉากด้วยกันตามพิภคที่เลือกและคะแนนที่ได้รับ



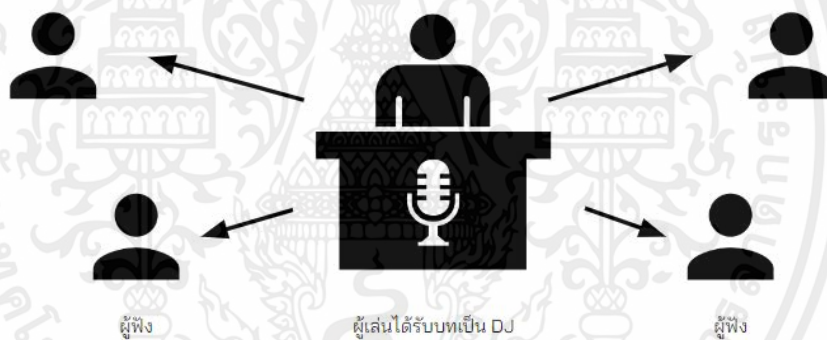
ภาพที่ 4.6 Flowchart ระบบสุ่มด้านเก็บแต้ม แนวทางออกแบบที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.7 Mood board แนวทางออกแบบที่ 2

4.5.3 แนวทางที่ 3 : Truth Tune-in



ภาพที่ 4.8 ภาพประกอบอธิบายเนื้อหาแนวทางออกแบบที่ 3

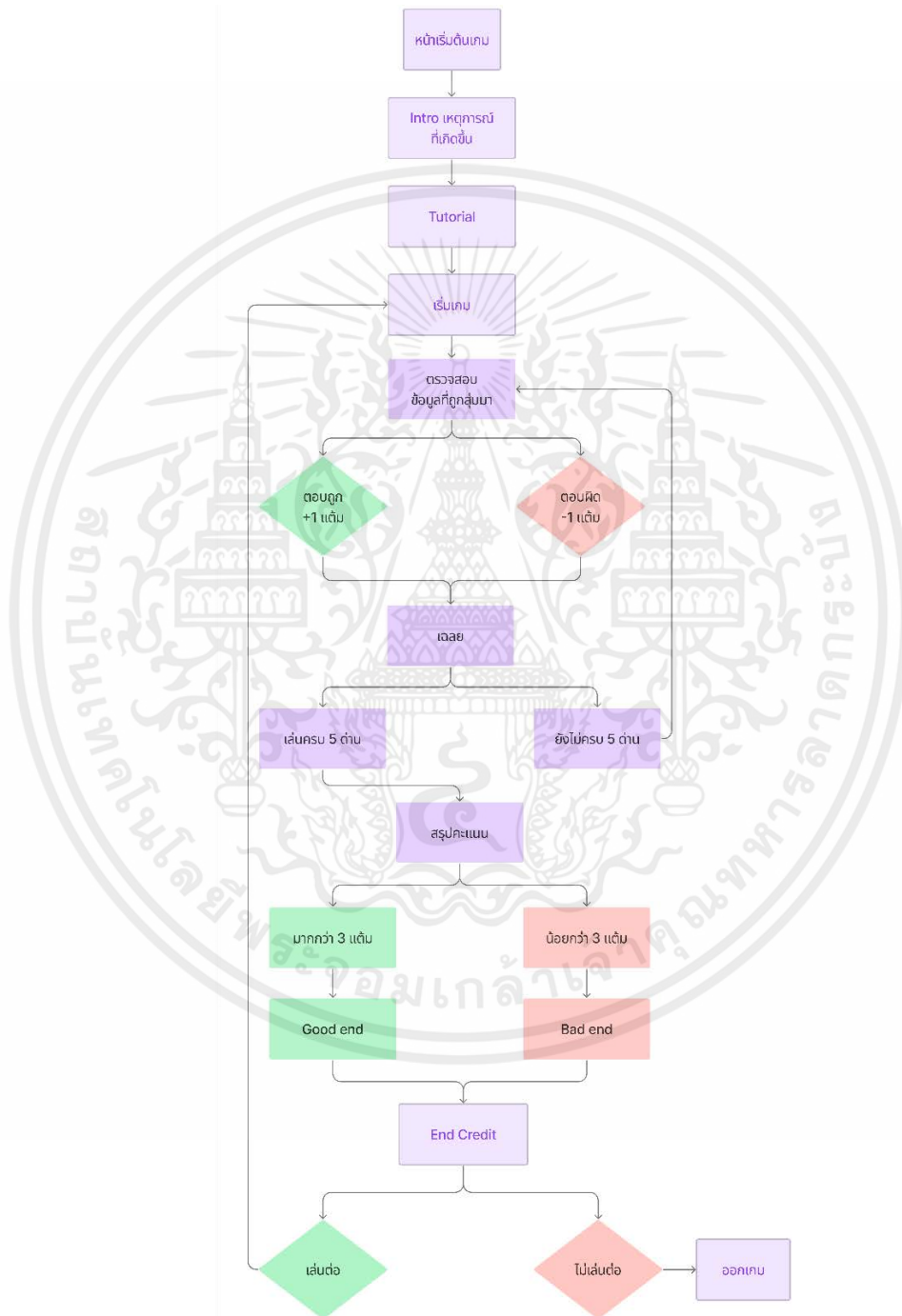
เนื้อเรื่อง คือ ณ เมืองแห่งหนึ่งที่ห่างไกลออกไป ได้มีหอวิทยุแห่งหนึ่งตั้งอยู่ ซึ่งเป็นเพียงแหล่งข้อมูลแห่งเดียวที่มีอยู่ในเมืองเท่านั้น

แนวทางการเล่น คือ ผู้เล่นได้รับหน้าที่เป็น DJ ฝึกหัดในรายการวิทยุแห่งหนึ่งต้องคอยหาคอนเทนต์มาจัดรายการวิทยุ ซึ่งต้องคอยตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลก่อนที่จะเผยแพร่ให้ผู้ฟังได้รับเพื่อหลีกเลี่ยงผลกระทบร้ายแรงที่อาจเกิดขึ้นตามมา อย่างการทำให้สังคมปั่นป่วน หรือ รายการวิทยุปิดตัวลงจากความไม่น่าเชื่อถือ

สารที่ได้รับ คือ ผู้เล่นได้เรียนรู้วิธีการแยกประเภทของลิงค์เว็บไซต์และได้ตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากข้อมูลเท็จ

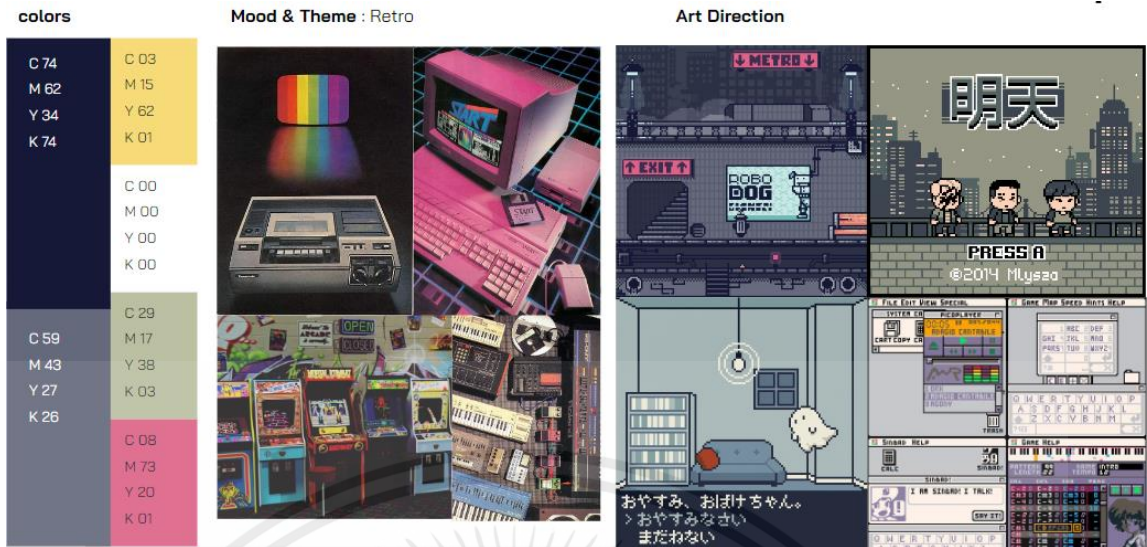
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใช้ระบบการเล่นสุ่มด้านเก็บแต้ม ในแต่ละรอบผู้เล่นจะได้รับข้อมูลมาให้ตรวจสอบไม่เหมือนกัน ซึ่งหากตอบผิดจะถูกลบแต้ม แต่หากตอบถูกจะได้แต้มเพิ่ม ทุกคำตอบและคะแนนที่ได้รับมีผลต่อเหตุการณ์และผลกระทบที่เกิดขึ้น หากได้แต้มมากกว่าที่กำหนดจะได้รับตอนจบที่ดี แต่หากได้แต็มน้อยกว่าที่กำหนดจะได้ฉากจบที่ไม่ดี

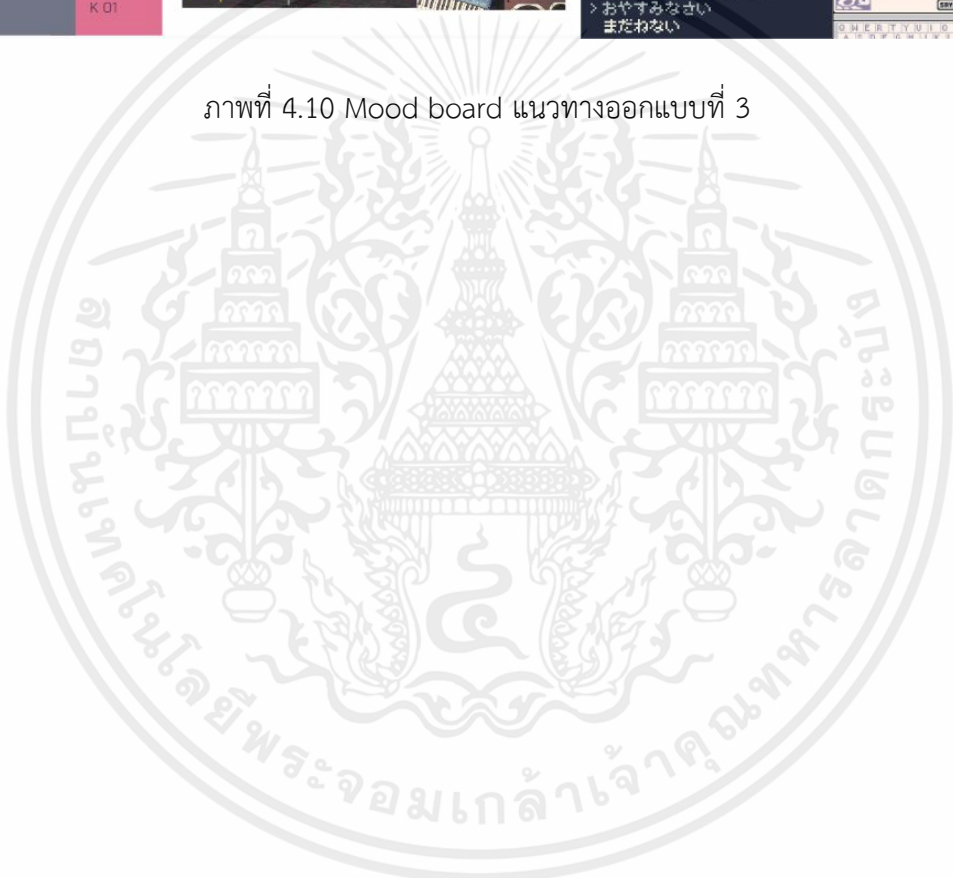


ภาพที่ 4.9 Flowchart ระบบสุ่มด้านเก็บแต้ม แนวทางออกแบบที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.10 Mood board แนวทางออกแบบที่ 3



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

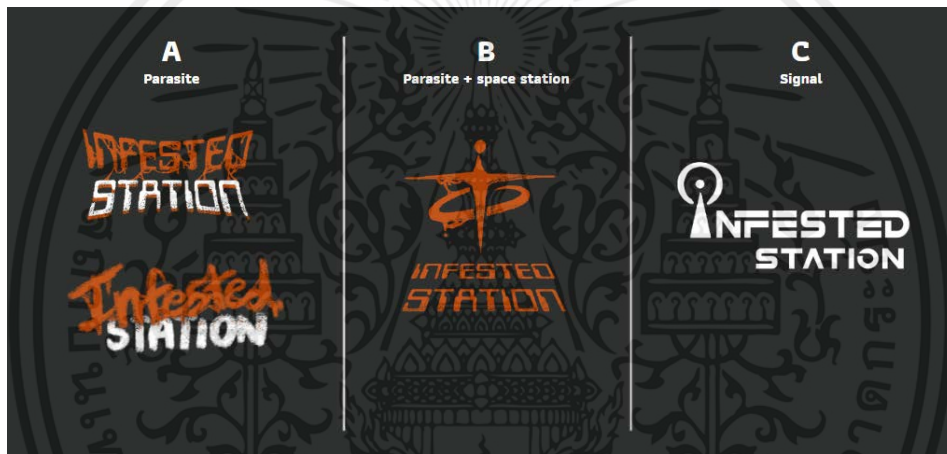
บทที่ 5

การดำเนินการออกแบบ

จากแนวทางการออกแบบทั้ง 3 แนวทาง ผู้วิจัยได้เลือกแนวทางแบบที่ 1 Infested station มาพัฒนาต่อ เนื่องจากมีการดำเนินเรื่องที่น่าสนใจ และมีมู้ดโทนที่ลึกซึ้งดึงดูดให้ผู้เล่นอยากค้นหาความจริง

5.1 การออกแบบตราสัญลักษณ์

เนื่องจากผู้วิจัยนำแนวทางแบบที่ 1 จึงออกแบบตราสัญลักษณ์จาก Elements ของเนื้อเรื่อง อย่าง ปรสิท ยานอวกาศ หรือสัญญาณอินเทอร์เน็ตมาผสมผสานกับชื่อของวิดีโอเกม แบ่งออกมาได้ตามดังนี้



ภาพที่ 5.1 แบบร่างตราสัญลักษณ์

สรุปการเลือกแบบ ผู้วิจัยได้เลือกแบบ A มาใช้โดยมีการปรับให้อ่านได้ง่ายขึ้น และมีการเพิ่ม Elements สถานีอวกาศแบบตัดทอนด้านบนเพื่อจะจะสามารถนำไปแยกต่อยอดกับอย่างอื่นได้



ภาพที่ 5.2 ตราสัญลักษณ์แบบสำเร็จ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 การพัฒนาหน้า UI ของวิดีโอเกม

เนื่องจากแนวทางที่เลือกมา มีการดำเนินเรื่องให้ผู้เล่นเป็นกัปตันของสถานีอวกาศจึงเน้นมุมมองแบบบุคคลที่ 1 และมีการกำหนดก่อนว่าภายในหน้าของ UI ควรประกอบไปด้วยอะไรบ้าง

- (1) หน้าจอหลัก เป็นหน้าจอแสดงข้อมูลที่กัปตันได้รับจากภายนอก มี Interactive กับผู้เล่นมากที่สุด
- (2) หน้าจอรอง เป็นหน้าจอที่บอกวิธีเล่นหรือวิธีตรวจสอบข้อมูลให้แก่ผู้เล่น
- (3) หน้าจอ Survival Status เป็นหน้าจอที่คอยแสดงความเป็นอยู่ของคนบนสถานีอวกาศ ทำหน้าที่เหมือนแด้มของผู้เล่น
- (4) หน้าจอแสดงวันที่ เป็นหน้าจอที่คอยบอกผู้เล่นว่ามาถึงด่านที่เท่าไรแล้ว
- (5) ปุ่มตั้งค่า

5.2.1 หน้า UI แบบที่ 1 : old school

เป็นการออกแบบโดยมีแรงบันดาลใจมาจากเกม sci-fi ยุค 90s ที่มีกลิ่นอายความเก่าของเทคโนโลยีที่เพิ่งถูกพัฒนาขึ้นมาใหม่ มีหน้าจอแบ่งประเภทออกมาอย่างชัดเจน



ภาพที่ 5.3 Layout 1 ของหน้า UI แบบที่ 1



ภาพที่ 5.4 กราฟิกประกอบ Layout 1 ของหน้า UI แบบที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



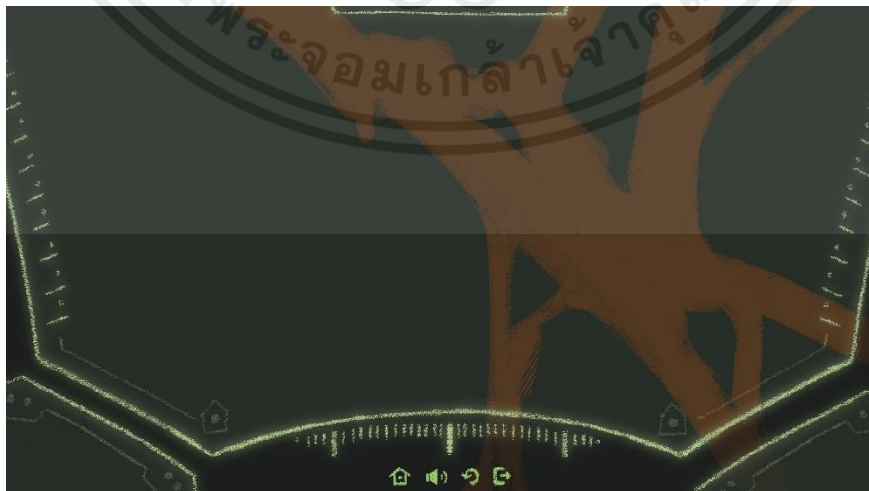
ภาพที่ 5.5 Layout 2 ของหน้า UI แบบที่ 1



ภาพที่ 5.6 กราฟิกประกอบ Layout 2 ของหน้า UI แบบที่ 1

5.2.2 หน้า UI แบบที่ 2 : Futuristic

เป็นการออกแบบให้หน้าจอของผู้เล่นเป็นหน้าจอโฮโลแกรมที่มีความทันสมัยมากขึ้น มีการสับเปลี่ยนหน้าจอไปมาระหว่างหน้าจอหลัก



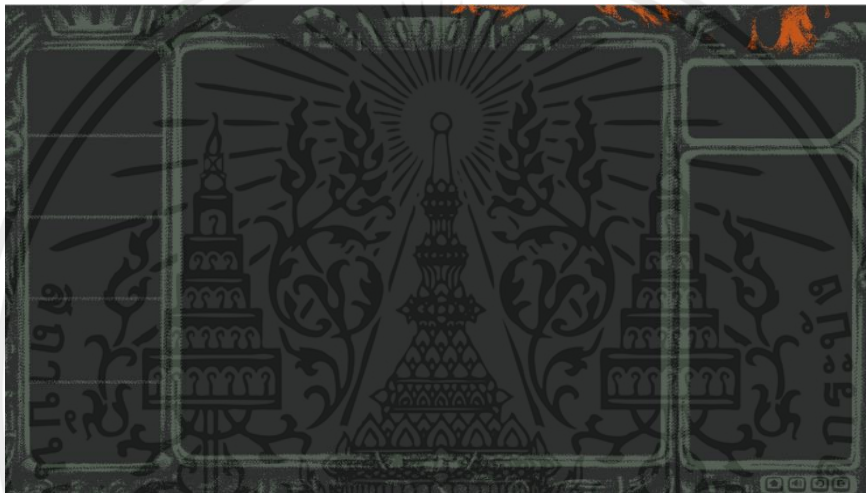
ภาพที่ 5.7 Layout ของหน้า UI แบบที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.8 กราฟิกประกอบ Layout ของหน้า UI แบบที่ 2

สรุปการเลือกแบบ เลือก UI ของแบบที่ 1 ที่มี Layout อันที่ 2 มาพัฒนาต่อให้หน้าจอกว้างและดูง่ายขึ้น ย้ายปุ่มตั้งค่าให้ดูกลมกลืนกับภาพประกอบแผงควบคุม



ภาพที่ 5.9 หน้า UI แบบสำเร็จ

5.3 การออกแบบตัวละคร

กำหนดให้ตัวละครมีบทบาทอาชีพเกี่ยวข้องกับสถานีอวกาศ อย่างช่างกล นักวิทยาศาสตร์ พลเมือง พยาบาล ยามรักษาความปลอดภัย ขนาดหัว-อก โดยแบ่งออกมาเป็นสองแบบคือแบบที่มีรายละเอียดน้อยกว่าและแบบที่มีรายละเอียดมากกว่า



ภาพที่ 5.10 การออกแบบตัวละครแบบที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.11 การออกแบบตัวละครแบบที่ 2

สรุปการเลือกแบบ เลือกการออกแบบที่ 1 มาพัฒนาต่อ ออกแบบให้มีรายละเอียดเพิ่มเติมเล็กน้อย เพื่อเพิ่มความน่าสนใจของตัวละคร



ภาพที่ 5.12 ตัวละครแบบสำเร็จ

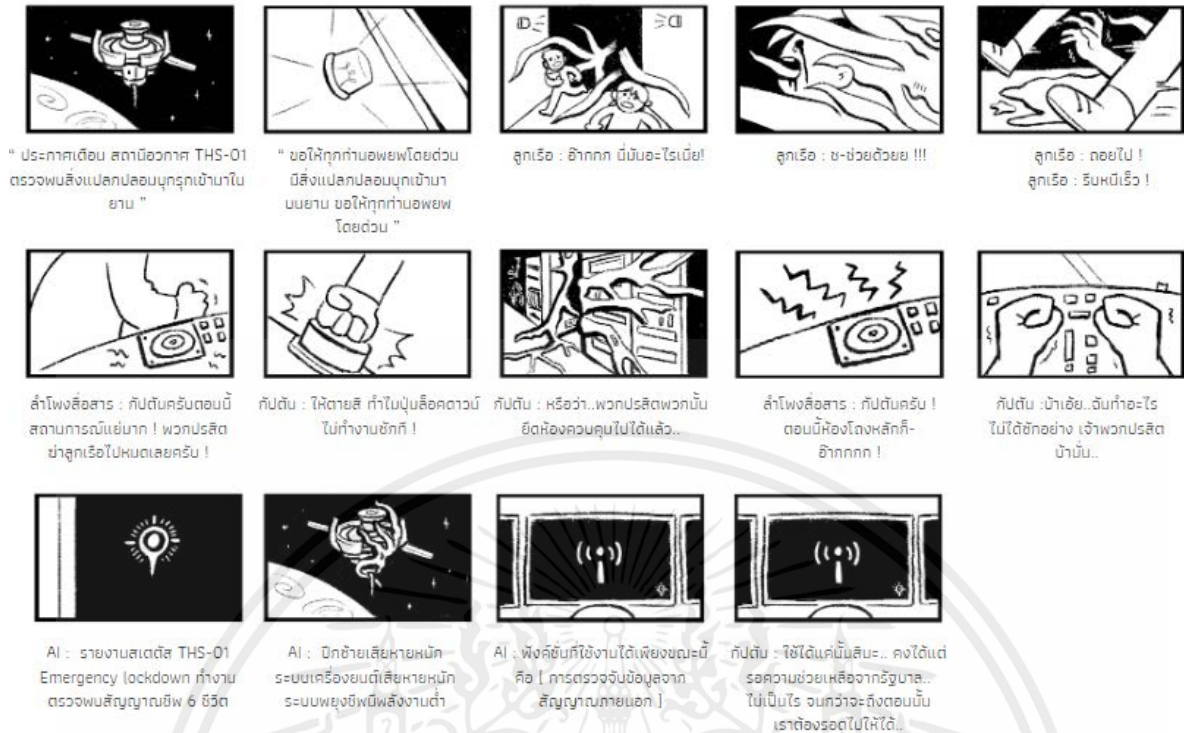
5.4 การออกแบบสตอรี่บอร์ด

ภายในเกมจะมี Intro แนะนำบทบาทของผู้เล่นและเนื้อเรื่องของเกมให้ผู้เล่นได้เข้าใจ และฉากจบต่าง ๆ ภายในเกมตามคะแนนที่ผู้เล่นได้รับ

5.4.1 คัทซีน Intro ก่อนเริ่มเกม

เป็นการเกริ่นก่อนเริ่มเล่นคร่าว ๆ อธิบายถึงผู้เล่นที่เป็นกัปตันของสถานีอวกาศ TH-02 เขตสยามใหม่ ถูกเชื้อปรสิตบุกสถานีจนต้องสั่ง Lock down ฉุกเฉิน และมีสมาชิกบนสถานีเพียง 6 คนเท่านั้นที่ยังปลอดภัย (รวมผู้เล่นด้วย) ระบบในยานเสียหายอย่างหนัก สิ่งที่ผู้เล่นทำได้มีเพียงรับส่งข้อมูลที่เข้ามาเท่านั้นจนกว่ารัฐบาลจะมาช่วยเหลือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.13 แบบร่าง Intro ก่อนเข้าเกม

5.4.2 คัทซีนฉากจบแบบดี

เป็นฉากจบที่ผู้เล่นได้รับต่อเมื่อสามารถรักษาชีวิตสมาชิกคนบนเรือได้ครบ ภายในฉากจะแสดงให้เห็นว่ายานของรัฐบาลได้เข้ามาเทียบท่าสถานีอวกาศ TH-02 เพื่อกำจัดเชื้อปรสิตในยาน และพาสมาชิกบนยานที่เหลืออยู่ไปรับการรักษา

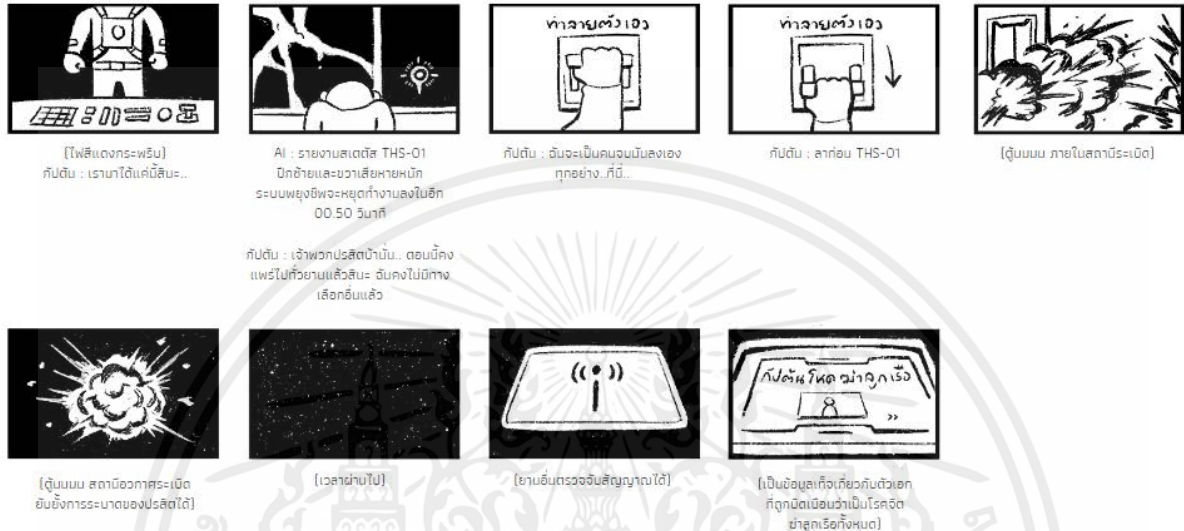


ภาพที่ 5.14 แบบร่างคัทซีนฉากจบแบบดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4.3 คัทซีนฉากจบแบบไม่ดี

เป็นฉากจบที่ผู้เล่นจะได้รับต่อเมื่อไม่สามารถรักษาชีวิตของคนบนสถานีอวกาศได้ครบ เป็นฉากที่กัปตันต้องสละสถานีอวกาศของตัวเองเพื่อไม่ให้เชื้อปรสิตแพร่กระจาย แต่สุดท้ายการเสียสละครั้งนี้กลับมีนักข่าวนำไปเขียนข่าวว่ากัปตันระเบิดยานทิ้งเพราะต้องการฆ่าลูกเรือของตัวเอง



ภาพที่ 5.15 แบบร่างคัทซีนฉากจบแบบไม่ดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ผลงานสำเร็จ

6.1 ออกแบบตราสัญลักษณ์

หลังจากเลือกแบบได้แล้วผู้วิจัยได้นำตราสัญลักษณ์มาปรับแก้ไขให้ลงตัวมากขึ้น และได้ทำการทดลองวางตราสัญลักษณ์ลงบนสีพื้นต่าง ๆ ดังนี้



ภาพที่ 6.1 ตราสัญลักษณ์บนสีพื้นต่าง ๆ

6.2 การออกแบบวิดีโอเกม

6.2.1 Flowchart ของวิดีโอเกม

พัฒนาจากระบบสุ่มด่านเก็บแต้มเป็นระบบเก็บแต้มธรรมดาแทน ในแต่ละรอบผู้เล่นจะได้รับข้อมูลมาให้ตรวจสอบไม่เหมือนกัน ซึ่งหากตอบผิดจะถูกลบแต้ม แต่หากตอบถูกจะได้แต้มเพิ่ม ทุกคำตอบและคะแนนที่ได้รับมีผลต่อเหตุการณ์และผลกระทบที่ได้รับ ซึ่งในแนวทางนี้ผู้เล่นจะมีฉากจบทั้งหมด 3 ฉากด้วยกันตามคะแนนที่ได้รับ



ภาพที่ 6.2 Flowchart พัฒนาแบบสำเร็จ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2.2 หน้า Main menu

เป็นหน้าแรกที่ผู้เล่นจะได้เห็นเมื่อเริ่มเกม ภายในหน้าประกอบไปด้วยปุ่ม start เมื่อกดเข้าไปแล้วจะมีคำเตือนเกี่ยวกับความรุนแรงด้านเนื้อหาขึ้นมา



ภาพที่ 6.3 หน้า Main Menu



ภาพที่ 6.4 คำเตือนเนื้อหาของวิดีโอเกม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2.3 Wireframe ภายในเกม

ในด้านแรกจะแนะนำให้ผู้เล่นได้รู้จักหน้าที่ของตัวเองในฐานะกัปตัน โดยก่อนเริ่มตรวจสอบข้อมูลจะมีวิธีการเล่นตั้งขึ้นมา จากนั้นจึงขึ้นหน้าข้อมูลให้ผู้เล่นได้ตรวจสอบ ผู้เล่นได้คลิกไอคอนแว่นขยายเพื่อค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมได้ เมื่อผู้เล่นได้คำตอบในใจแล้วให้คลิกไอคอนแชร์ต่อหรือถึงขยะลบทิ้งเพื่อดูเฉลย

(1) Day 1



ภาพที่ 6.5 Wireframe หน้าข้อมูลของ Day 1



ภาพที่ 6.6 Wireframe หน้าข้อมูลเพิ่มเติมและผลลัพธ์ของ Day 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(2) Day 2



ภาพที่ 6.7 Wireframe หน้าข้อมูลของ Day 2



ภาพที่ 6.8 Wireframe หน้าข้อมูลเพิ่มเติมและผลลัพธ์ของ Day 2

(3) Day 3



ภาพที่ 6.9 Wireframe หน้าข้อมูลของ Day 3



ภาพที่ 6.10 Wireframe หน้าข้อมูลเพิ่มเติมและผลลัพธ์ของ Day 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(4) Day 4

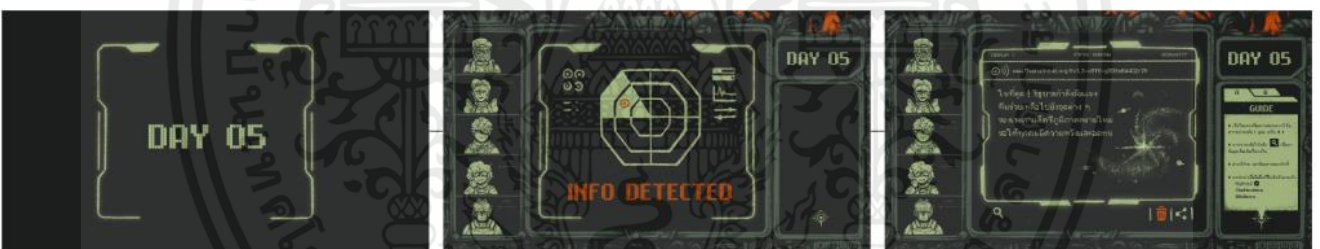


ภาพที่ 6.11 Wireframe หน้าข้อมูลของ Day 4



ภาพที่ 6.12 Wireframe หน้าข้อมูลเพิ่มเติมและผลลัพธ์ของ Day 4

(5) Day 5



ภาพที่ 6.13 Wireframe หน้าข้อมูลของ Day 5



ภาพที่ 6.14 Wireframe หน้าข้อมูลเพิ่มเติมและผลลัพธ์ของ Day 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3 การออกแบบคัทซีนวิดีโอเกม

6.3.1 คัทซีน Intro ก่อนเริ่มเกม



ภาพที่ 6.15 คัทซีน Intro ก่อนเริ่มเกมแบบสำเร็จ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3.2 คัทซีนฉากจบที่ 1 : Blessed Ending

เป็นฉากจบที่ผู้เล่นจะได้รับเมื่อครบเงื่อนไขตัวละครรอด 5 คน โดยภายในฉากจะแสดงให้เห็นว่าเราสามารถช่วยเหลือพลเมืองที่เหลือน้อยเอาไว้ได้ แต่กลับถูกนักข่าวนำไปเขียนข่าวว่ารอดเพราะห้อยพระ



ภาพที่ 6.16 คัทซีนฉากจบที่ 1

6.3.3 คัทซีนฉากจบที่ 2 : Savior Ending

เป็นฉากจบที่ผู้เล่นจะได้รับเมื่อมีผู้รอดชีวิตเพียง 1-4 คนเท่านั้น โดยภายในฉากจะแสดงให้เห็นว่ากัปตันหรือตัวผู้เล่นถูกตำรวจจับเพราะนักข่าวเชื่อว่ากัปตันติดเกมจึงเป็นสาเหตุที่เกิดเหตุการณ์รุนแรงขึ้น

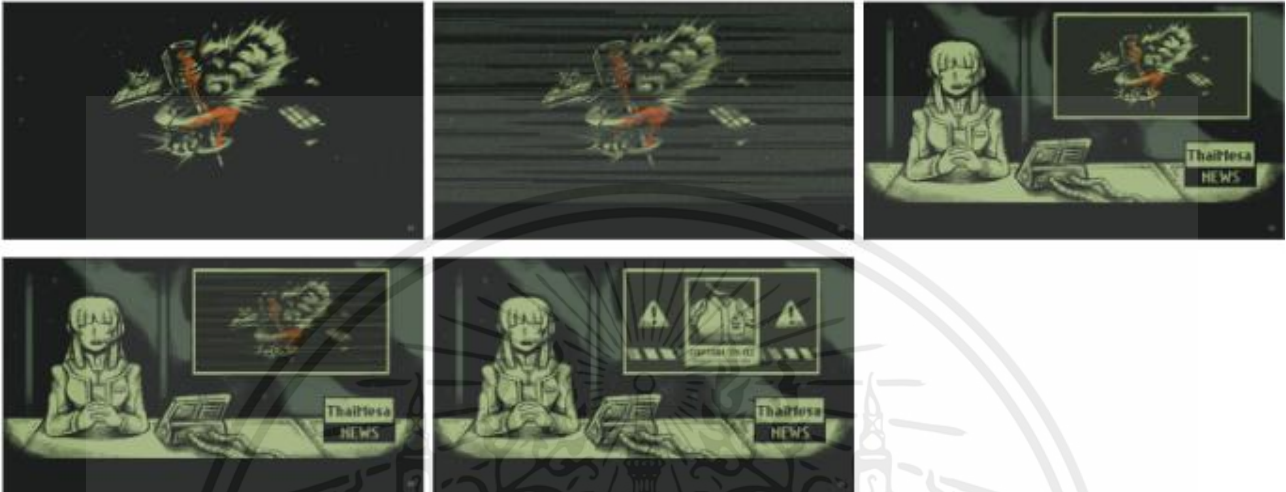


ภาพที่ 6.17 คัทซีนฉากจบที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3.4 คัทซีนฉากจบที่ 3 : Homicide ending

เป็นฉากจบที่ผู้เล่นจะได้รับเมื่อไม่สามารถช่วยเหลือใครได้เลย ตัวกับตันหรือก็คือผู้เล่นจึงตัดสินใจระเบิดสถานีอวกาศ TH-02 ทั้งเพื่อไม่ให้เชื้อปรสิตระบาด แต่กลับถูกนักข่าวนำเขียนข่าวว่ากับตันระเบิดยานฆ่าลูกเรือทั้งหมด



ภาพที่ 6.18 คัทซีนฉากจบที่ 3

6.4 การออกแบบตัวละคร

6.4.1 การแต่งกาย

มีทั้งแบบปกติและแบบแต่งเครื่องแต่งกายตามสถานการณ์ของเนื้อเรื่องภายในวิดีโอเกม



ภาพที่ 6.19 ตัวละครเครื่องแต่งกายปกติ



ภาพที่ 6.20 ตัวละครแต่งคอสตูม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.4.2 การตายของตัวละคร

เมื่อผู้เล่นเลือกคำตอบที่ผิดจะส่งผลต่อชีวิตของตัวละคร การตายของตัวละครจะไม่เหมือนกันขึ้นอยู่กับด่านที่เล่น



ภาพที่ 6.21 ภาพการตายของตัวละคร

6.5 การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์

6.5.1 โปสเตอร์ ขนาด 16 : 9



ภาพที่ 6.22 ภาพโปสเตอร์แบบที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.23 ภาพโปสเตอร์แบบที่ 2

6.5.2 สื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์



ภาพที่ 6.24 ภาพสื่อประชาสัมพันธ์บน Facebook

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.5.3 นามบัตร



ภาพที่ 6.25 รูปภาพนามบัตร หน้า-หลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1 บทสรุป

7.1.1 จากการค้นคว้าข้อมูลผู้วิจัยพบว่าข้อมูลเท็จมีผลกระทบด้วยกันทั้งหมด 7 ข้อ

- (1) ผลกระทบด้านความเชื่อ
- (2) ด้านการเงินและสุขภาพ
- (3) ด้านความรู้สึก
- (4) ด้านทัศนคติ
- (5) ด้านความรุนแรง
- (6) ด้านสื่อวิชาชีพ
- (7) ด้านสังคม

ซึ่งสาเหตุที่คนมักตกหลุมพรางความเชื่อได้สรุปออกมาเป็น 3 ข้อ

- (1) มนุษย์มักเชื่อสิ่งที่เห็นโดยอัตโนมัติ ตามคำกล่าวของสเตฟาน เลวานดอร์สก
- (2) Cognitive bias การรับข้อมูลเข้ามาและตัดสินใจอย่างรวดเร็วเพราะมีข้อมูลมากหรือน้อยเกินไป
- (3) Bandwagon effect ที่มนุษย์มักเลือกเชื่อตามกันเป็นกลุ่ม

เพื่อป้องกันผลกระทบที่กล่าวไปข้างต้นผู้วิจัยจึงได้รวบรวมวิธีการตรวจสอบข้อมูลเท็จที่สามารถแบ่งออกมาได้ทั้งหมด 10 อย่างด้วยกัน

- (1) การตรวจสอบแหล่งข้อมูลอื่นที่น่าเชื่อถือ
- (2) ตรวจสอบความน่าเชื่อถือด้วยโดเมนของเว็บไซต์
- (3) ค้นหาข้อมูลผู้เขียน
- (4) ดูรูปโปรไฟล์ว่าแอบอ้างใครมาหรือไม่
- (5) อ่านรายละเอียดมากกว่าพาดหัวบทความ
- (6) พัฒนาการคิดวิเคราะห์
- (7) ตั้งข้อสงสัยว่าเป็นเนื้อหาล้อเลียน
- (8) มองหาสปอนเซอร์ของคอนเทนต์
- (9) ใช้เว็บไซต์ที่มีบริการเช็คข้อมูล
- (10) ตรวจสอบที่มาของรูปภาพเพิ่มเติม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.1.2 Infested Station เป็นเกมตรวจสอบข้อมูล โดยผู้เล่นได้รับบทเป็นกัปตันของสถานีอวกาศที่ถูกปิดตายเพราะถูกเชื้อปรสิตบุกรุกจนระบบในสถานีเสียหาย สิ่ง queผู้เล่นทำได้จึงเป็นการรับข้อมูลจากภายนอก และคอยรับมือสถานการณ์รักษาชีวิตของลูกเรือที่เหลือรอด 5 คนจนกว่ารัฐบาลจะมาช่วย จะมี 5 ด่านให้ผู้เล่นได้ตรวจสอบข้อมูลที่เข้ามาด้วยกันโดยใช้วิธีการเช็คโดเมนของเว็บไซต์และค้นหาข้อมูลเพิ่มเติม ตอบจบจะถูกแบ่งออกมาทั้งหมด 3 แบบขึ้นอยู่กับจำนวนลูกเรือที่ผู้เล่นรักษาชีวิตเอาไว้ได้

7.2 ปัญหาและข้อจำกัด

7.2.1 เนื่องจากผู้วิจัยไม่มีความรู้ด้านการเขียนโปรแกรมจึงมีการจ้างวานบุคคลภายนอกให้กำหนดการในการทำสั้นกว่าปกติเพื่อที่จะสามารถเผื่อเวลาให้โปรแกรมเมอร์นำไปดำเนินการต่อเป็นชิ้นงานได้

7.2.2 ผู้วิจัยพบว่าปัญหาและหัวข้อที่เลือกมานั้นมีความกว้าง และยังคงยากที่จะสามารถแก้ไขได้ เพราะปัจจุบันมีปัจจัยอย่างอื่นเพิ่มเข้ามาอีกมากมาย อย่าง AI (Artificial Intelligence) หรือปัญญาประดิษฐ์ที่ก้าวหน้ามากขึ้น สิ่ง queผู้วิจัยทำได้จึงเป็นการยกตัวอย่างการตรวจสอบข้อมูลเท็จแบบเบื้องต้นเพียงเท่านั้นและหวังว่าผู้เล่นจะตระหนักและระมัดระวังในการเสพสื่อมากขึ้นไม่มากก็น้อย

7.2.3 ทางคณะอาจารย์มีความเห็นว่าสื่อวิดีโอเกม queผู้วิจัยได้ออกแบบมามีความสั้นเกินไป ด้วยเวลาที่มีจำกัด ในอนาคตผู้วิจัยอาจเลือกแนวทางการออกแบบที่มีความละเอียดของภาพประกอบน้อยลงเพื่อพัฒนาเนื้อหาให้ดียิ่งขึ้น

7.3 ข้อเสนอแนะ

สำหรับผู้ queอ่านศิลปะนิพนธ์นี้และอยากเอาไปพัฒนาต่อยอดสามารถเพิ่มวิธีการดำเนินเรื่องให้มีความยาวและซับซ้อนเพื่อความท้าทายมากยิ่งขึ้น หรือเพิ่มวิธีการตรวจสอบที่เหมาะสมกับวิดีโอเกมได้

บรรณานุกรม

- Amanda Hetler. (2023). เข้าถึงได้จาก <https://www.techtarget.com/whatis/feature/10-ways-to-spot-disinformation-on-social-media>
- B M Winn. (2009). The Design, Play, and Experience Framework. ใน Richard E. Ferdig, *Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education* (หน้า 1010-1024). PA: IGI Global.
- Beckett, K. S. (2022). *What is calligraphy*. Retrieved August 1, 1, from Calligraphy Skills: <https://www.calligraphy-skills.com/what-is-calligraphy.html>
- Buchanan Tom. (2020). เข้าถึงได้จาก <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0239666>
- Francis Beland. (2023). เข้าถึงได้จาก <https://www.oasis-open.org/2023/05/17/recognizing-the-harmful-effects-of-disinformation-and-how-we-can-fight-back/>
- Ines Eisele. (2023). เข้าถึงได้จาก <https://www.dw.com/en/fact-check-why-do-we-believe-fake-news/a-66102618>
- Lachman, C. (1, August 1). *Chinese Calligraphy*. Retrieved from Asia Society: <https://asiasociety.org/education/chinese-calligraphy>
- Lyons, M. (2011). *Books : a living history*. Los Angeles: J. Paul Getty Museum.
- Nash , R., Turner, & Anderson, D. M. (2019). *Encyclopedia Britannica*. Retrieved from Britannica: <https://www.britannica.com/art/calligraphy>
- Richard Sima. (2022). เข้าถึงได้จาก <https://www.washingtonpost.com/wellness/2022/11/03/misinformation-brain-beliefs/>
- Tamar Rubin. (2020). เข้าถึงได้จาก <https://infobase.com/blog/you-say-fake-news-i-say-misinformation-whats-in-a-term/>
- Yee, C. (n.d.). *Chinese calligraphy*. Retrieved from Encyclopedia Britannica: <https://www.britannica.com/art/Chinese-calligraphy>
- ชนาลา วิลันกา. (2561). เข้าถึงได้จาก <https://chanalaaa.com/cognitive-biases-for-product-designer/>
- พีรพล อนุตรโสสถ, และ ผศ.ดร.วิไลวรรณ จงวิไลเกษม. (2562). เข้าถึงได้จาก https://elibrary.ksp.or.th/doc_num.php?explnum_id=4951
- วัชระระพน กิตติพดพง. (2565). เข้าถึงได้จาก <https://www.everydaymarketing.co/knowledge/bandwagon-effect-marketing/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เสาวภาคย์ รัตนพงศ์. (2563). การศึกษาลักษณะของข่าวปลอมที่เผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ในประเทศไทย
(ปริญญาโทศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	ญาวินี ชินโกสม
วันเดือนปีเกิด	21 กันยายน พ.ศ.2544
ที่อยู่	49/1 ซอยเฟื่องนคร ถนนตีทอง แขวงวัดราชบพิธ เขตพระนคร จังหวัดกรุงเทพฯ 10200
การติดต่อ	10610yawinee@gmail.com 63020252@kmitl.ac.th
ประวัติการศึกษา	พ.ศ.2563 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง พ.ศ.2557 โรงเรียนสตรีวิทยา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้