

แอนิเมชันให้ความรู้เรื่องการเลือกที่อยู่อาศัยและการใช้เทคโนโลยี ก่อนเข้าสู่ช่วงสูงวัย

กัลยานี นัยฉิม*, ไพฑูรย์ จันทร์เรือง, ปรัชญา แสงศรีการุณย์, ภัทรกันย์ ไพบุญยัง

สาขาวิชาการระบบสารสนเทศและคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ นันทบุรี

*Corresponding author email: kanyanee.n@rmutsb.ac.th

รับบทความ: 8 มิถุนายน 2567, รับบทความแก้ไข: 3 กรกฎาคม 2567, ยอมรับตีพิมพ์: 8 กรกฎาคม 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อสร้างแอนิเมชันที่ให้ความรู้เกี่ยวกับการเลือกที่อยู่อาศัยที่เหมาะสมกับผู้สูงวัย 2) เพื่อสร้างแอนิเมชันที่ให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มคุณภาพชีวิตของผู้สูงวัย 3) เพื่อประเมินประสิทธิภาพของแอนิเมชันในการให้ความรู้และส่งเสริมความเข้าใจของผู้สูงวัย โดยการดำเนินงานสร้างสื่อแอนิเมชันได้ใช้โปรแกรม Paintool Sai ในการวาดรูป โปรแกรม Adobe Photoshop ในการตัดต่อรูปภาพและโปรแกรม CapCut ในการตัดต่อวิดีโอรวมถึงทำภาพเคลื่อนไหว

ผลจากการวิจัยพบว่า ด้านเทคนิค ความพึงพอใจด้านประสิทธิภาพ อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.44 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.57 ด้านเนื้อหา ความพึงพอใจ อยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.44 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.61

คำสำคัญ: ที่อยู่อาศัย/ เทคโนโลยี/ แอนิเมชัน/ ผู้สูงวัย

Animations Provide Knowledge about Choosing a Place to Live and Using Technology Before Entering the Elderly

Kanyanee Nuychim^{*}, Paitoon Janreung, Pratchaya Sangsrikaroon,
Pattarakan Paiboonying

Department of Information System and Business Computer,
Faculty of Business Administration and Information Technology,
Rajamangala University of Technology Suvana bhumi, Nonthaburi

*Corresponding author email: kanyanee.n@rmutsb.ac.th

Received: 8 June 2024, Revised: 3 July 2024, Accepted: 8 July 2024

Abstract

The objectives of this research are: 1) To create an animation that provides knowledge about choosing suitable housing for the elderly. 2) To create an animation that provides knowledge about using technology to enhance the quality of life for the elderly. 3) To evaluate the effectiveness of the animation in imparting knowledge and promoting understanding among the elderly. In the process of creating the animation media, Paintool Sai was used for drawing, Adobe Photoshop CC was used for image editing, and CapCut was used for video editing and animation.

The research findings showed that in terms of technical aspects, satisfaction with the performance was at a high level with an average score of 4.44 and a standard deviation of 0.57. Regarding content, satisfaction was also at a high level with an average score of 4.44 and a standard deviation of 0.61.

Keywords: Living/ Technology/ Animation/ Elderly people

บทนำ

ประเทศไทยกำลังเผชิญกับปัญหาประชากรสูงวัยที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ผลจากการที่ประเทศไทยประสบผลสำเร็จในนโยบายด้านประชากรและการวางแผน ครอบครัว ผนวกกับภาวะเศรษฐกิจและการดำเนินชีวิตที่เปลี่ยนไป ทำให้อัตราการเกิดลดลงอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งความก้าวหน้าทางการแพทย์ สาธารณสุข และเทคโนโลยี ทำให้ประชากรมีอายุยืนยาวขึ้นส่งผลให้ โครงสร้างประชากรของประเทศไทยเปลี่ยนแปลงเข้าสู่สังคมสูงวัยอย่างสมบูรณ์ (Complete Aged Society) คือประชากรอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป มีมากกว่าร้อยละ 20 ของประชากรทั่วประเทศ (หรือประชากรอายุ 65 ปี ขึ้นไป มากกว่าร้อยละ 14) [1] การเพิ่มขึ้นนี้สร้างความท้าทายใหม่ในหลายด้าน รวมถึงการจัดการด้านสาธารณสุข การพัฒนาสังคม และการเตรียมความพร้อมในระดับบุคคลเพื่อให้สามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพ และเป็นอิสระเมื่อเข้าสู่ช่วงสูงวัย เมื่อพิจารณารูปแบบการอยู่อาศัยของผู้สูงอายุที่อายุยืน ซึ่งมีความสัมพันธ์โดยตรงกับคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ ในขณะที่ครอบครัวไทยกำลังมีขนาดเล็กลงเรื่อย ๆ นั้น พบว่าสถิติการใช้ชีวิตอยู่ตามลำพังของผู้สูงอายุกำลังสูงขึ้นอย่างรวดเร็ว 12% ส่วนอีก 21.1% อยู่ตามลำพังกับคู่สมรส [2] ทำให้ขาดการดูแลไม่ว่าจะเป็นด้านสุขภาพ ความปลอดภัย ด้านสังคมและกิจกรรม สิ่งอำนวยความสะดวก การพักผ่อน ต่าง ๆ จึงเป็นปัญหาของผู้สูงวัย การเตรียมความพร้อมด้านที่อยู่อาศัย สำหรับผู้สูงวัยเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างคุณภาพชีวิตที่ดี ที่อยู่อาศัยถูกออกแบบให้ปลอดภัย สะดวกสบาย และสามารถรองรับการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายที่เกิดขึ้นตามวัยได้ นอกจากนี้ ผู้สูงวัยเป็นกลุ่มเป้าหมายที่มักตกเป็นเหยื่อของแก๊งคอลเซนเตอร์ เพราะขาดความรู้ทางด้านเทคโนโลยี ทำให้ไม่สามารถระวังหรือป้องกันตัวเองได้

ผู้วิจัยจึงพัฒนาสื่อแอนิเมชันที่จะให้ความรู้ด้าน การเลือกที่อยู่อาศัยและเทคโนโลยี ก่อนเข้าสู่สูงวัย เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมให้สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างสะดวกสบาย และปลอดภัย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างแอนิเมชันที่ให้ความรู้เกี่ยวกับการเลือกที่อยู่อาศัยที่เหมาะสมกับผู้สูงวัย การใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มคุณภาพชีวิตของผู้สูงวัย และเพื่อประเมินความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อแอนิเมชันในการให้ความรู้และส่งเสริมความเข้าใจของผู้สูงวัย

วัสดุและวิธีการ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยเรื่องสื่อแอนิเมชันให้ความรู้เรื่องการเลือกที่อยู่อาศัยและการใช้เทคโนโลยีก่อนเข้าสู่ช่วงสูงวัย ได้กำหนดการเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. เลือกซอฟต์แวร์ เพื่อใช้ในการสร้างสื่อแอนิเมชันให้ความรู้เรื่องการเลือกที่อยู่อาศัยและการใช้เทคโนโลยีก่อนเข้าสู่ช่วงสูงวัย ผู้วิจัยได้เลือกโปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนาสื่อแอนิเมชันไว้ดังนี้

- 1.1 โปรแกรม Painttool SAI ใช้สำหรับการวาดรูป
- 1.2 โปรแกรม Adobe Photoshop ใช้สำหรับการตัดต่อรูป
- 1.3 โปรแกรม CapCut ใช้สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว

2. เครื่องคอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊กสำหรับสร้างสื่อแอนิเมชัน

- 2.1 CPU Intel Celeron
- 2.2 หน่วยความจำ RAM 8.00 GB

วิธีการวิจัย

1. การศึกษารวบรวม รวบรวมข้อมูลจากหนังสือ บทความวิจัย และแหล่งข้อมูลออนไลน์เกี่ยวกับการเลือกที่อยู่อาศัยและการใช้เทคโนโลยีสำหรับผู้สูงอายุด้านที่อยู่อาศัยและสภาพแวดล้อม หลักการเลือกที่อยู่อาศัยสำหรับผู้สูงอายุมีปัจจัยพิเศษที่ต้องพิจารณาเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการและความสะดวกสบาย ดังนี้

1.1 การดูแลและบริการทางการแพทย์ ตรวจสอบว่ามีบริการทางการแพทย์ที่พร้อมให้บริการตลอดเวลา มีแพทย์และพยาบาลประจำ มีการตรวจสุขภาพประจำและการดูแลสุขภาพที่เหมาะสม

1.2 ความสะอาดและความปลอดภัย ที่พักควรมีสภาพแวดล้อมที่สะอาดปลอดภัย และเป็นมิตรกับผู้สูงอายุ มีการรักษาความปลอดภัยและระบบป้องกันอัคคีภัยที่ได้มาตรฐาน

1.3 สิ่งอำนวยความสะดวก ตรวจสอบว่ามีสิ่งอำนวยความสะดวกที่เหมาะสม เช่น ห้องพักที่สะดวกสบาย อุปกรณ์ช่วยเหลือในการเคลื่อนไหว พื้นที่สำหรับการพักผ่อนและกิจกรรม

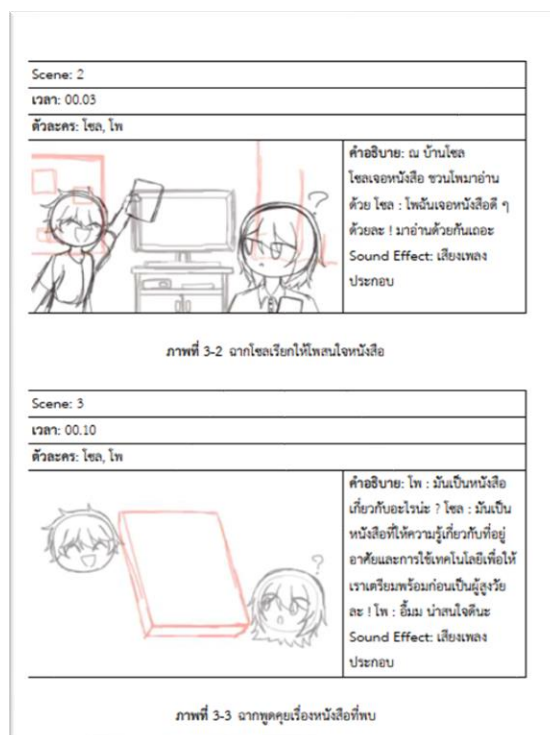
1.4 กิจกรรมและการสังคม บ้านพักคนชราที่ดีควรมีกิจกรรมต่าง ๆ ที่ช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางสังคมและการใช้ชีวิตอย่างมีความสุข เช่น กิจกรรมกลุ่ม การออกกำลังกายเบา ๆ และการทำงานฝีมือ

1.5 อาหารและโภชนาการ อาหารควรมีคุณภาพและเหมาะสมกับความต้องการทางโภชนาการของผู้สูงอายุ มีเมนูที่หลากหลายและถูกสุขอนามัย

1.6 สถานที่ตั้ง ควรเลือกบ้านพักคนชราที่ตั้งอยู่ในทำเลที่สะดวกต่อการเยี่ยมชมเยียนของครอบครัวและญาติพี่น้อง อยู่ใกล้กับสิ่งอำนวยความสะดวกอื่น ๆ เช่น โรงพยาบาล ร้านค้า หรือสวนสาธารณะ

1.7 ค่าใช้จ่าย ประเมินค่าใช้จ่ายและตรวจสอบว่ามีบริการที่คุ้มค่ากับค่าใช้จ่ายที่ต้องจ่าย ตรวจสอบว่าไม่มีค่าใช้จ่ายแอบแฝง

2. การออกแบบและพัฒนาบทแอนิเมชัน เขียนบทและสคริปต์วางแผนและสร้างสตอรี่บอร์ด (Story Board) ออกแบบตัวละครและฉาก



ภาพที่ 1 ตัวอย่างสตอรี่บอร์ด

3. การสร้างแอนิเมชัน ใช้ซอฟต์แวร์แอนิเมชันในการสร้างฉากและตัวละคร บันทึกเสียงบรรยายและเสียงประกอบอื่น ๆ ทำการตัดต่อและเพิ่มเอฟเฟกต์เสียง

4. ทดสอบและปรับปรุง ทดสอบแอนิเมชันกับกลุ่มเป้าหมายเพื่อรับฟังความคิดเห็น และปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรคือ ผู้สูงอายุตำบลบางกระสอ อ.เมือง จ.นนทบุรี จำนวน 1881 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างได้แก่ ผู้สูงอายุตำบลบางกระสอ อ.เมือง จ.นนทบุรี ใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จำนวน 330 คน ใช้สูตรของ Yamane

เอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

กองส่งเสริมศักยภาพผู้สูงอายุ กรมกิจการผู้สูงอายุ[3] กล่าวว่า การเตรียมความพร้อมเข้าสู่วัยสูงอายุ ประกอบด้วย

1. การเตรียมความพร้อมด้านสุขภาพ หมายถึง การมีสุขภาพร่างกายแข็งแรง และมีสุขภาพจิตที่ดีสามารถปฏิบัติหน้าที่ประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ และ ดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

2. การเตรียมความพร้อมด้านสังคม เป็นการรับรู้ และแสวงหาแนวทางในการทำให้ตัวเองมีความพร้อมทางด้าน สังคม เช่น การเรียนรู้เพื่อเข้าสู่วัยสูงอายุ การรู้สิทธิการเข้าร่วมกิจกรรมรวมกลุ่มเพื่อประโยชน์ของตนเองและผู้อื่นเมื่อเข้าสู่ วัยสูงอายุ

3. การเตรียมความพร้อมด้านเศรษฐกิจ หมายถึง การมีความมั่นคงทางรายได้ การวางแผนทางการเงิน ทั้งการออมในรูปแบบต่าง ๆ และการลงทุน การมีเงิน สำรองเพื่อไว้ใช้จ่ายในยามฉุกเฉิน การบริหารจัดการทรัพย์สิน การจัดการหนี้สิน การทำงานที่เพิ่มรายได้

4. การเตรียมความพร้อมด้านที่อยู่อาศัยและสภาพแวดล้อม เป็นการ ตระหนักรู้ให้มีความสำคัญ และมีแนวทางในการเตรียมการในด้านที่อยู่อาศัย ที่มั่นคง แข็งแรง เพื่อการใช้ชีวิตประจำวันของผู้สูงอายุได้อย่างเหมาะสม สามารถเข้าถึงบริการสังคมได้อย่างสะดวกสบาย ซึ่งบ้านพักคนชราหรือสถานดูแลผู้สูงอายุเป็นอีกทางเลือกที่ให้ผู้สูงอายุได้ใช้บริการ มีอยู่หลายแห่งทั้งในประเทศไทยและทั่วโลก โดยแต่ละแห่งมักจะมีบริการและสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ เพื่อรองรับความต้องการของผู้สูงอายุที่แตกต่างกันไป ซึ่งบ้านพักคนชราเป็นอีกตัวเลือกหนึ่งที่คนโสด คนไม่มีญาติพี่น้อง ไม่มีลูกหลาน เช่น บ้านบางแค แสน สิริโสมแควร์ สวางคนิเวศ โรงพยาบาลผู้สูงอายุกล้วยน้ำไท 2 เป็นต้น [4]

5. การเตรียมความพร้อมด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม หมายถึงการมี ความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องต่อการนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมมาใช้ประโยชน์ ในชีวิตประจำวัน และการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมอย่างรู้เท่าทัน ปกป้อง การตกเป็นเหยื่อของเทคโนโลยีและผู้ใช้เทคโนโลยีทางมิฉาชีพ

พรรัตน์ พงษ์ประเสริฐและเสาวลักษณ์ กิตติญาณปัญญา [5]ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลถึงการเลือกที่อยู่อาศัยของกลุ่มผู้สูงอายุในอนาคต ในกรุงเทพมหานคร เพื่อใช้เป็นแนวทาง ในปรับปรุงที่อยู่อาศัยของผู้สูงอายุในอนาคต โดยกลุ่มตัว อย่างอายุ 50-59 ปี อาศัยอยู่ใน กรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน เก็บข้อมูลจากการทำแบบสอบถาม พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ เป็นเพศหญิง อาชีพเป็นพนักงานบริษัทเอกชน มีสถานภาพสมรส มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 20,000- 40,000 บาทและอยู่อาศัยกับครอบครัว ซึ่งมีความสนใจโครงการที่อยู่อาศัยสำหรับผู้สูงอายุระดับ มากที่สุดร้อยละ 16.8 และระดับมากร้อยละ 51.0 รูปแบบโครงการที่ส่วนใหญ่ให้ความสนใจมากที่สุด คือแบบบ้าน ย่อมซื้อในราคาที่รับได้คือ 1-3 ล้านบาท โดยงานวิจัยได้ศึกษาปัจจัยด้านสิ่งอำนวยความสะดวก และความปลอดภัย ปัจจัยด้านทำเลที่ตั้งอุปกรณ์รวมถึงปัจจัยด้านคุณลักษณะของที่อยู่อาศัย พบว่ามี 7 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกที่อยู่อาศัยผู้สูงอายุในอนาคต ทางด้านปัจจัยในสิ่งอำนวยความสะดวก และความปลอดภัย คือ การมีอุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวกต่อผู้สูงอายุ เช่น มีที่จอดรถสำหรับผู้ใช้รถเข็น รววจับ มีบริการทางด้านสุขภาพภายในโครงการ มีการดูแลรักษา ความปลอดภัยอย่างเข้มงวดและมีบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถในโครงการ ทางด้านปัจจัยด้านทำเลที่ตั้ง คือ ทำเลที่ตั้งโครงการอยู่ใกล้รถไฟฟ้าและตลาดหรือศูนย์การค้า ทางด้านปัจจัยด้าน คุณลักษณะของที่อยู่อาศัยคือ การออกแบบพื้นที่ให้มีระดับเสมอกัน จาก 7 ปัจจัยข้างต้นทำให้มีแนวโน้มต่อการตัดสินใจเลือกที่อยู่ผู้สูงอายุในอนาคตมากขึ้น

ซึ่งสอดคล้องกับ ประกาย จิโรจน์กุล[6] กล่าวด้านที่อยู่อาศัยและสภาพแวดล้อมของกลุ่มตัวอย่างมีสถานที่ตั้ง แหล่งที่อยู่อาศัยมีความปลอดภัย มั่นคง แข็งแรง และอยู่ใกล้สถานบริการสุขภาพ หรือเข้าถึงบริการทางสังคมได้ ซึ่งถือว่าเป็นข้อดีแต่ข้อที่ ควรเตรียมพร้อมคือเรื่องการติดตั้งราวช่วยพยุงบริเวณห้องน้ำและเตียงนอนเพื่อความปลอดภัยในการเดิน หล้ม ซึ่งกลุ่มตัวอย่างยังไม่ได้เห็นความสำคัญในการติดตั้งเนื่องจากอาจจะยังไม่ได้ตระหนักในด้านนี้ เพียงพอ ความสำคัญของราวจับนั้นจะทำให้ผู้สูงอายุสามารถ

ช่วยเหลือตนเอง เพื่อใช้ชีวิตประจำวันได้มาก ขึ้น ลดภาวะพึ่งพิงผู้อื่นให้เกิดขึ้นขั้นที่สุด และ หากที่อยู่อาศัยของเรามีสภาพสิ่งแวดล้อมที่ไม่เหมาะสมและ ปลอดภัยต่อการใช้ ชีวิตประจำวัน จะส่งผลต่อเมื่อเราเข้าสู่วัยสูงอายุ การจัดการสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม และปลอดภัยเพื่อเตรียมความพร้อมในการเข้าสู่สังคมสูงวัยจึงเป็นสิ่งจำเป็น โดยเฉพาะใน กรณีราวจับนั้น นอกจากจะติดตั้งในห้องน้ำและห้องนอนแล้ว ยังสามารถติดตั้งในจุดที่มีทาง ลาดต่างระดับ หรือทางเดิน ระหว่างอาคารได้ด้วย

สาวิณี สำเภา และปวีณา[7] กล่าวว่าด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม กลุ่มตัวอย่าง สามารถใช้โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟนในการ ติดต่อสื่อสารได้ และมีการใช้เทคโนโลยี รับข้อมูลข่าวสารในรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ Line (ไลน์) Facebook (เฟสบุ๊ก) เป็นต้น ซึ่งถือว่าเป็น การเตรียมความพร้อมในด้านเทคโนโลยีที่ดี แต่กลุ่มตัวอย่างยังสามารถชำระ เงินผ่าน ช่องทางออนไลน์ ดิจิทัล แทนเงินสดได้ ได้เพียงร้อยละ 59.7 เรื่องนี้เป็นเรื่องที่มีความจำเป็น เนื่องจากในอนาคต การใช้เงินสดจะถูกแทนที่ด้วยระบบการชำระเงินดิจิทัล เป็นสังคมไร้เงิน สด (Cashless Society) ซึ่งในขณะนี้ในรูปแบบของพร้อมเพย์ (Prompt Pay) หรือการ ชำระเงินด้วย QR Code ดังนั้น ควรมีการให้ความรู้ และส่งเสริมให้มีการใช้งานในส่วนนี้ให้ มากขึ้น

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและเปรียบเทียบค่าสถิติ เพื่อหาผลการ ประเมินความพึงพอใจด้านเทคนิคของผู้รับชม และหาความพึงพอใจด้านเนื้อหาของผู้รับชม ของสื่อแอนิเมชัน เรื่องแอนิเมชันให้ความรู้เรื่องการเลือกที่อยู่อาศัยและการใช้เทคโนโลยี ก่อนเข้าสู่ช่วงสูงวัย

ผลการศึกษา

ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบและสร้างสื่อแอนิเมชันให้ความรู้เรื่องการเลือกที่อยู่อาศัยและการใช้เทคโนโลยีก่อนเข้าสู่ช่วงสูงวัย ตามขั้นตอนแบบแผนที่วางไว้ โดยนำข้อมูลจากการศึกษา และวิเคราะห์ มาจัดทำแอนิเมชันให้ความรู้เรื่องการเลือกที่อยู่อาศัยและการใช้เทคโนโลยีก่อนเข้าสู่ช่วงสูงวัยดังตัวอย่างภาพที่ 1-5



ภาพที่ 2 การอยู่บ้านพักคนชรา



ภาพที่ 3 ฉากพูดถึงข้อดีในการเตรียมพร้อมด้านที่อยู่อาศัยและสภาพแวดล้อม



ภาพที่ 4 นำเรื่องเข้าสู่ด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม



ภาพที่ 5 พูดถึงด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม



ภาพที่ 6 ฉากจบ

ตารางที่ 1 ผลการประเมินความพึงพอใจด้านเทคนิคของผู้รับชม ของสื่อแอนิเมชัน เรื่อง แอนิเมชันให้ความรู้เรื่องการเลือกที่อยู่อาศัยและการใช้เทคโนโลยีก่อนเข้าสู่ช่วงสูงวัย

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. การออกแบบตัวละคร	4.30	0.64	มาก
2. การออกแบบฉากหลัง	4.65	0.48	มากที่สุด
3. ขนาดของภาพและสีที่ใช้	4.25	0.54	มาก
4. ขนาดของตัวอักษร	4.40	0.49	มาก
5. ภาพกราฟิกที่ใช้ประกอบ	4.47	0.60	มาก
6. การใช้ภาพเคลื่อนไหว	4.55	0.67	มากที่สุด
7. เสียงพากย์และเสียงประกอบฉาก	4.55	0.67	มากที่สุด
8. ความสอดคล้องกันระหว่างปริมาณของภาพกับปริมาณของเนื้อหา	4.35	0.57	มาก
9. ความเหมาะสมของเวลาที่ใช้ในการนำเสนอ	4.45	0.50	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมความพึงพอใจด้านเทคนิคของผู้ชม	4.44	0.57	มาก

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินความพึงพอใจด้านเทคนิคของผู้รับชม พบว่าผู้รับชม มีความพึงพอใจด้าน การออกแบบฉากหลังมากที่สุด อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.65$ S.D.=0.48) รองลงมาเป็นเรื่อง การใช้ภาพเคลื่อนไหว เสียงพากย์และเสียงประกอบฉาก อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.55$ S.D.= 0.67) และกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจน้อยที่สุดในเรื่องขนาดของภาพและสีที่ใช้ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.25$ S.D.=0.54) สรุปได้ว่าความพึงพอใจด้านเทคนิคของผู้รับชม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.44$ S.D.=0.57)

ตารางที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจด้านเนื้อหาของผู้รับชมของสื่อแอนิเมชันเรื่อง แอนิเมชันให้ความรู้เรื่องการเลือกที่อยู่อาศัยและการใช้เทคโนโลยีก่อนเข้าสู่ช่วงสูงวัย

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ปริมาณของเนื้อหา	4.55	0.50	มากที่สุด
2. ความถูกต้องของเนื้อ	4.40	0.73	มาก
3. ความเหมาะสมของเนื้อหา	4.50	0.59	มาก
4. ลำดับการนำเสนอเนื้อหา	4.55	0.59	มากที่สุด
5. ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง	4.30	0.71	มาก
6. ผู้ชมมีความเข้าใจในเนื้อหาแอนิเมชัน	4.40	0.58	มากที่สุด
7. ผู้ชมได้รับประโยชน์จากแอนิเมชันเรื่องนี้	4.35	0.57	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมความพึงพอใจด้านเนื้อหาของผู้ชม	4.44	0.61	มาก

จากตารางที่ 2 ผลการประเมินความพึงพอใจด้านเนื้อหาของผู้รับชม พบว่า ปริมาณเนื้อหา และลำดับในการนำเสนอเนื้อหา มีความพึงพอใจมากที่สุด อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.55$ S.D.=0.50) รองลงมาเป็นเรื่อง ความเหมาะสมของเนื้อหา มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.50$ S.D.=0.59) และกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจน้อยที่สุดในเรื่องความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.30$ S.D.=0.71) สรุปได้ว่าความพึงพอใจด้านเนื้อหาของผู้รับชมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.44$ S.D.=0.61)

ตารางที่ 3 ผลการประเมินความพึงพอใจด้านเทคนิคของผู้เชี่ยวชาญของสื่อแอนิเมชัน เรื่องแอนิเมชันให้ความรู้เรื่องการเลือกที่อยู่อาศัยและการใช้เทคโนโลยีก่อนเข้าสู่ช่วงสูงวัย

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. การออกแบบตัวละคร	4.00	0.00	มาก
2. การออกแบบฉากหลัง	5.00	0.00	มากที่สุด
3. ขนาดของภาพและสีที่ใช้	4.00	0.00	มาก
4. ขนาดของตัวอักษร	4.00	0.00	มาก
5. ภาพกราฟิกที่ใช้ประกอบ	4.33	0.47	มาก
6. การใช้ภาพเคลื่อนไหว	4.33	0.47	มากที่สุด
7. เสียงพากย์และเสียงประกอบฉาก	4.50	0.50	มากที่สุด
8. ความสอดคล้องกันระหว่างปริมาณของภาพกับปริมาณของเนื้อหา	4.00	0.00	มาก
9. ความเหมาะสมของเวลาที่ใช้ในการนำเสนอ	4.33	0.47	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมความพึงพอใจด้านเทคนิคของผู้เชี่ยวชาญ	4.28	0.21	มาก

จากตารางที่ 3 ผลการประเมินความพึงพอใจด้านเทคนิคของผู้เชี่ยวชาญ พบว่าผู้รับชมมีความพึงพอใจด้าน การออกแบบฉากหลังมากที่สุด อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=5.00$ S.D.=0.00) รองลงมาเป็นเรื่อง เสียงพากย์และเสียงประกอบฉาก อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.50$ S.D.=0.50) และกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจน้อยที่สุดในเรื่อง การออกแบบตัวละคร ขนาดของภาพและสีที่ใช้ ขนาดของตัวอักษร และความสอดคล้องกันระหว่างปริมาณของภาพกับปริมาณของเนื้อหา มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.00$ S.D.=0.00) สรุปได้ว่าความพึงพอใจด้านเทคนิคของผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.28$ S.D.=0.21)

ตารางที่ 4 ผลการประเมินความพึงพอใจด้านเนื้อหาของผู้เชี่ยวชาญของสื่อแอนิเมชัน เรื่องแอนิเมชันให้ความรู้เรื่องการเลือกที่อยู่อาศัยและการใช้เทคโนโลยีก่อนเข้าสู่ช่วงสูงวัย

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ความสมบูรณ์ของวัตถุประสงค์	4.67	0.47	มากที่สุด
2. ความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับเนื้อหา	4.67	0.47	มากที่สุด
3. ปริมาณของเนื้อหา	4.67	0.47	มากที่สุด
4. ความถูกต้องของเนื้อหา	4.33	0.47	มาก
5. ความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับของผู้เรียน	4.67	0.47	มากที่สุด
6. ลำดับในการนำเสนอเนื้อหา	4.33	0.47	มาก
7. ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง	5.00	0.00	มากที่สุด
8. ผู้ชมมีความเข้าใจในเนื้อหาแอนิเมชัน	4.67	0.47	มากที่สุด
9. ผู้ชมได้รับประโยชน์จากแอนิเมชันเรื่องนี้	4.67	0.47	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมความพึงพอใจด้านเนื้อหาของผู้เชี่ยวชาญ	4.63	0.42	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 ผลการประเมินความพึงพอใจด้านเนื้อหาของผู้รับชม พบว่า ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง มีความพึงพอใจมากที่สุด อยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X}=5.00$ S.D.=0.00) รองลงมาเป็นเรื่อง ความสมบูรณ์ของวัตถุประสงค์ ความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับเนื้อหา ปริมาณของเนื้อหา ความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับของผู้เรียน ผู้ชมมีความเข้าใจในเนื้อหาแอนิเมชัน และผู้ชมได้รับประโยชน์จากแอนิเมชันเรื่องนี้ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.67$ S.D.=0.47) และกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจน้อยที่สุดในเรื่อง ความถูกต้องของเนื้อหา และลำดับในการนำเสนอเนื้อหา มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.33$ S.D.=0.47) สรุปได้ว่าความพึงพอใจด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.63$ S.D.=0.42)

วิจารณ์

การสร้างสื่อแอนิเมชันให้ความรู้เรื่องการเลือกที่อยู่อาศัยและการใช้เทคโนโลยีก่อนเข้าสู่ช่วงสูงวัย มีผลการประเมินประสิทธิภาพจากผู้รับชมและผู้เชี่ยวชาญ แบ่งเป็นด้านเทคนิคและด้านเนื้อหา พบว่า 1) ด้านเทคนิคผู้ชมมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เนื่องจากในการสร้างสื่อแอนิเมชัน ผู้วิจัยให้ความสำคัญด้านเทคนิคต่าง ๆ ได้แก่ การออกแบบตัวละครมีเอกลักษณ์และบุคลิกภาพที่ชัดเจน ทำให้ผู้ชมสามารถจดจำและเชื่อมโยงกับเรื่องราวได้ การออกแบบฉากหลังคำถึงความเหมาะสมกับเนื้อหาช่วยสร้างบรรยากาศ และเสริมเรื่องราวของแอนิเมชันให้มีมิติมากขึ้น ขนาดของภาพและสีที่ใช้มีความสดใสดึงดูดความรู้สึก และการรับรู้ของผู้ชม ขนาดของตัวอักษรมีการใช้ตัวอักษรที่ชัดเจน และขนาดพอดีช่วยให้ข้อความสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ภาพกราฟิกที่ใช้ประกอบคำถึงเหมาะสมกับเนื้อหาช่วยเสริมสร้างความน่าสนใจและความสมจริงให้กับแอนิเมชัน การใช้ภาพเคลื่อนไหวที่ราบรื่น และมีความสมจริงทำให้ผู้ชมรู้สึกมีส่วนร่วม และสร้างความน่าตื่นเต้น และเสียงพากย์และเสียงประกอบฉากเป็นองค์ประกอบที่สำคัญช่วยเสริมสร้างบรรยากาศ และอารมณ์ของแอนิเมชันได้เป็นอย่างดี ซึ่งเทคนิคดังกล่าวส่งผลช่วยให้แอนิเมชันมีความน่าสนใจ และทำให้ผู้ใช้เกิดความพึงพอใจในการรับชม สอดคล้องกับ วราพร คำจับ[8] แนวทางพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน ผู้สร้างต้องมีพื้นฐานทางงานศิลปะ และการใช้คอมพิวเตอร์อยู่ในระดับดีจึงจะเข้าใจโครงสร้างพื้นฐานที่ใช้เป็นส่วนประกอบสำคัญในการสร้างแอนิเมชันได้และต้องมีความสามารถในการใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการสร้างงานแอนิเมชันเป็นพื้นฐานการวาดรูป และองค์ประกอบภาพที่ดีเข้าใจหลักการเคลื่อนไหว และรู้กระบวนการสร้างงานที่ถูกวิธีและการใช้คำ ด้านเนื้อหา ผู้ชมมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุดและสอดคล้องกับภาสกร เรืองรอง และสรานี สมไชยวงศ์[9] เนื่องจากผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับเนื้อหาประกอบการสร้างสื่อแอนิเมชันให้ความรู้เรื่องการเลือกที่อยู่อาศัยและการใช้เทคโนโลยีก่อนเข้าสู่ช่วงสูงวัย โดยการศึกษาวรรณกรรม รวบรวมข้อมูลจากหนังสือบทความวิจัย และแหล่งข้อมูลออนไลน์เกี่ยวกับการเลือกที่อยู่อาศัย และการใช้เทคโนโลยีสำหรับผู้สูงอายุด้านที่อยู่อาศัย และสภาพแวดล้อม เนื่องจากการใช้สื่อแอนิเมชันสามารถรับสารหรือข้อมูลความรู้ได้อย่างเข้าใจในเวลาอันสั้น ผู้ผลิตควรคัดกรองเนื้อหาให้มีความเหมาะสมต่อผู้เรียน เนื้อหาไม่ซับซ้อน และชวนให้ติดตาม

สรุป

จากการพัฒนาแอนิเมชันที่ให้ความรู้เกี่ยวกับการเลือกที่อยู่อาศัยที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุและแอนิเมชันที่ให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุสามารถสรุปผล ดังนี้

1. การพัฒนาแอนิเมชันที่ให้ความรู้เกี่ยวกับการเลือกที่อยู่อาศัยที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ มีความพึงพอใจ ด้านเทคนิคอยู่ในระดับมาก และความพึงพอใจด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมากที่สุด
2. ประเมินความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อแอนิเมชันในการให้ความรู้และส่งเสริมความเข้าใจของผู้สูงอายุด้านเทคนิคอยู่ในระดับมาก ด้านเนื้อหาอยู่ในระดับ มากที่สุด

เอกสารอ้างอิง

1. สำนักงานสถิติแห่งชาติ.คู่มือประกอบการปฏิบัติงานสนามโครงการสำรวจประชากรสูงอายุในประเทศไทย พ.ศ. 2567[อินเทอร์เน็ต]. 2567 [เข้าถึงเมื่อ 1 มิถุนายน 2567]. เข้าถึงได้จาก https://www.nso.go.th/nsoweb/storage/contents_detail/2024/20240405104651_11728.pdf
2. ไทยเตรียมพร้อมรับผู้สูงอายุติดบ้านเพิ่ม . [อินเทอร์เน็ต]. 2565 [เข้าถึงเมื่อ 1 มิถุนายน 2567]. เข้าถึงได้จาก <https://theactive.net/news/welfare-20220830/>
3. กองส่งเสริมศักยภาพผู้สูงอายุ กรมกิจการผู้สูงอายุ. หนังสือ เตรียมพร้อม ก่อนสูงวัย[อินเทอร์เน็ต]. 2562 [เข้าถึงเมื่อ 2 มิถุนายน 2567]. เข้าถึงได้จาก https://www.dop.go.th/download/knowledge/th1568708302-257_0.pdf
4. เกษียณโสดอย่างเฉิดฉาย เลือkB้านพักคนชราแบบไหนดี. [อินเทอร์เน็ต]. 2567[เข้าถึงเมื่อ 2 มิถุนายน 2567]. เข้าถึงได้จากhttps://www.dop.go.th/download/knowledge/th1568708302-257_0.pdf
5. พรรัตน์ พงษ์ประเสริฐ และเสาวลักษณ์ กิตติญาณปัญญา. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกที่อยู่ อาศัยผู้สูงอายุของกลุ่มผู้สูงอายุในอนาคต ในกรุงเทพมหานคร. Journal of Business, Economics and Communications 2021; 16(2):49-63.
6. ประกาย จิโรจน์กุล, นิภา ลีสุคนธ์,เรณู ขวัญยืน และวันเพ็ญ แก้วปาน. การเตรียมตัวเพื่อเข้าสู่ วัยสูงอายุ ของผู้ใหญ่วัยกลางคนในเขตบางพลัด กรุงเทพมหานคร.

- [อินเทอร์เน็ต]. 2560 [เข้าถึงเมื่อ 2 มิถุนายน 2567]. เข้าถึงได้จาก <https://dric.nrct.go.th/Search/SearchDetail/290058>
7. สาวิณี สำเนา และปวีณา ลิ้มปิทีปการ.(2566).การเตรียมความพร้อมของประชากรก่อนวัยสูงอายุเพื่อรองรับสังคมสูงวัย อำเภอบัวเขต จังหวัดสุรินทร์. รายงานสืบเนื่องจากการประชุมหาดใหญ่วิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 14 (น.1288-1303). มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.
 8. วราพร คำจับ. การออกแบบสื่อแอนิเมชันเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน. วารสารสหศาสตร์ศรีปทุม ชลบุรี 2566; 9(1):1-19
 9. ภาสกร เรืองรอง และสรานี สมไชยวงศ์. การสร้างสื่อแอนิเมชันให้ความรู้เรื่องเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา. วารสารกลุ่มมนุษยศาสตร์-สังคมศาสตร์ 2563; 3(2):36-51