

การออกแบบและสร้างสื่อโมชันกราฟิกเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับโรคจิตเภท

The Design and Development of Motion Graphics Media for Schizophrenia Education

ปัทมา พิภพวรรณ¹, นัฐวุฒิ ศิริวรรณ², จิรวินญ์ ดีเจริญชิตพงศ์³, ปรานต์ เชื้อนแก้ว⁴

¹เทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ paphatchaya.pira@northbkk.ac.th

²เทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ natthawut.siri@northbkk.ac.th

³เทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ jirawin.de@northbkk.ac.th

⁴เทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล, มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ pran.kh@northbkk.ac.th

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อออกแบบและสร้างสื่อโมชันกราฟิกเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับโรคจิตเภท 2) เพื่อประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ 3) เพื่อศึกษาโรคจิตเภทและผู้ป่วยที่กำลังป่วยเป็นโรค และ 4) เพื่อถ่ายทอดข้อมูลให้กับผู้คนที่เข้าใจในผู้ป่วยโรคจิตเภทในด้านของการเกิดโรค อาการ การรักษา กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ ผู้คนที่เล่นโซเชียลออนไลน์ในจังหวัด กรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ ร้อยละ โดยใช้คลิปวิดีโอโมชันกราฟิกและแบบสอบถามเป็นเครื่องมือวิจัย ผลวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 60 มีอายุช่วง 20-25 ปี คิดเป็นร้อยละ 63.3 ระดับของผู้คนที่รู้จักหรือเคยได้ยินชื่อ โรคจิตเภท (Schizophrenia) ภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยอันดับแรก คือ เคยได้ยินชื่อโรคจิตเภทผ่าน ๆ คิดเป็นร้อยละ 70 และระดับของผู้คนที่เคยมีประสบการณ์ใกล้ชิดกับผู้ป่วยโรคจิตเภท โดยอันดับแรก คือ ไม่เคยมีประสบการณ์โดยตรง คิดเป็นร้อยละ 60 สื่อโมชันกราฟิกเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับโรคจิตเภท มีผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิกเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับโรคจิตเภทอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.21$, S.D. = 0.42) ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบสื่อโมชันกราฟิกเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับโรคจิตเภท อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.09$, S.D. = 0.84) และผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มประชากรที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิกเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับโรคจิตเภท อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.70)

คำหลัก: การออกแบบและสร้างสื่อ, สื่อโมชันกราฟิก, โรคจิตเภท

Abstract

This study aimed to 1) design and develop motion graphic media to provide knowledge about schizophrenia, 2) evaluate the quality of the media by experts, 3) study schizophrenia

and individuals currently affected by the disorder, and 4) disseminate information to enhance public understanding of people with schizophrenia in terms of causes, symptoms, and treatment, with the research sample consisting of 30 people who use social media in Bangkok, data analyzed using percentage statistics, and motion graphic video clips and questionnaires employed as research instruments, and the results revealed that most of the participants were female, accounting for 60%, were aged between 20-25 years, accounting for 63.3%, had a high overall level of awareness or familiarity with the term schizophrenia, with the highest proportion having heard of the disease in passing at 70%, and that most participants had no direct experience with individuals with schizophrenia, accounting for 60%, while the motion graphic media developed to provide knowledge about schizophrenia received a good level of satisfaction from content experts ($\bar{X} = 4.21$, S.D. = 0.42), a good level of satisfaction from motion graphic design experts ($\bar{X} = 4.09$, S.D. = 0.84), and a good level of satisfaction from the general population ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.70).

Keywords: Design and Development, Motion Graphics, Schizophrenia

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

องค์การอนามัยโลก (World Health Organization, 2025) กล่าวว่า โรคจิตเภทก่อให้เกิดอาการทางจิต ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อชีวิตอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องส่วนตัว ครอบครัว การใช้ชีวิตในสังคม การเรียนหรือการทำงาน ปัจจุบันยังมีผู้ที่มีอาการทางจิตจำนวนมากทั่วโลก ที่ไม่ได้รับการรักษาจากผู้เชี่ยวชาญด้านสุขภาพจิตอย่างเหมาะสม และพบว่าผู้ป่วยโรคจิตเภทอย่างน้อย 1 ใน 3 คน สามารถรักษาหายและกลับมาใช้ชีวิตได้ใกล้เคียงปกติอีกครั้ง โรคจิตเภท (Schizophrenia) ส่งผลกระทบต่อประชากรทั่วโลกประมาณ 23 ล้านคน หรือคิดเป็น 1 ใน 345 คน (0.29%) และในกลุ่มผู้ใหญ่พบประมาณ 1 ใน 233 คน (0.43%) โรคนี้ไม่ได้พบได้บ่อยเท่าความผิดปกติทางจิตอื่น ๆ โดยมักเริ่มมีอาการในช่วงปลายวัยรุ่นจนถึงช่วงอายุสี่สิบต้น ๆ และมักเกิดอาการในผู้ชายเร็วกว่าผู้หญิง

จากรายงานเชิงสถิติของกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข พบว่า ประเทศไทยมีผู้ป่วยจิตเวชร้อยละ 14.3 หรือ 7 ล้านคน โดยเป็นผู้ป่วยโรคจิตเภทร้อยละ 0.8 หรือราว 4 แสนคน การเข้าถึงบริการจิตเวชเพื่อรักษาและฟื้นฟูสมรรถภาพในระบบบริการสุขภาพยังน้อยมาก แม้ว่าจะมีความก้าวหน้าด้านบริการสุขภาพจิต มียาที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นก็ตาม กล่าวว่า สาเหตุของโรคจิตเภท เกิดจากสารสื่อประสาทในสมองทำงานผิดปกติ มีผลให้ผู้ป่วยมีความผิดปกติทั้งความคิด การรับรู้ที่ไม่ตรงกับความเป็นจริง มีอารมณ์และพฤติกรรมผิดแผกไปจากคนทั่วไป ตลอดช่วงชีวิตประชาชนจะพบอัตราป่วยโรคนี้ได้ประมาณร้อยละ 1

แม้ว่าจะเกิดไม่มาก แต่เป็นโรคที่ส่งผลกระทบต่อคุณภาพประชากรรุนแรง คือทำให้ผู้ป่วยไร้ความสามารถในการดำเนินชีวิต โดยมักจะเริ่มมีอาการป่วยในช่วงอายุ 15-35 ปี กรมสุขภาพจิต (2563)

หากคนที่รู้จักมีอาการของโรคจิตเภท แม้ว่าจะไม่สามารถบังคับให้พวกเขาเข้ารับการรักษาได้ แต่เราสามารถให้กำลังใจและการสนับสนุนได้ นอกจากนี้ ยังสามารถช่วยพวกเขาหาผู้เชี่ยวชาญด้านสาธารณสุขหรือผู้เชี่ยวชาญด้านสุขภาพจิต Mayo clinic, (2567)

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้จัดทำจึงเล็งเห็นถึงความจำเป็นในการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาโรคจิตเภท ในรูปแบบที่มีความชัดเจน ถูกต้อง และเข้าใจง่าย เพื่อให้สามารถเข้าถึง กลุ่มเป้าหมายได้อย่างกว้างขวาง จึงได้ดำเนินการออกแบบและสร้างสรรค์เนื้อหาให้อยู่ใน รูปแบบสื่อโมชันกราฟิก ที่สะท้อนลักษณะและอาการของโรคจิตเภท เพื่อใช้เป็นสัญลักษณ์ในการถ่ายทอดสาร ทั้งนี้มีเป้าหมายเพื่อให้ผู้ชมได้รับความรู้ที่ถูกต้อง เสริมสร้างความตระหนักรู้ที่เหมาะสม และช่วยลดทอนอคติหรือการตีตราทางสังคมที่มีต่อผู้ป่วย โรคจิตเภท อันจะนำไปสู่การสร้าง ความเข้าใจและการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีคุณภาพ

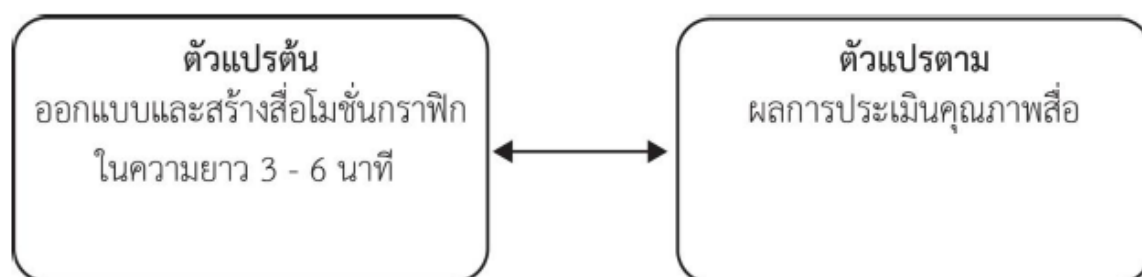
วัตถุประสงค์

1. เพื่อออกแบบและสร้างสื่อโมชันกราฟิกเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับโรคจิตเภท
2. เพื่อประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ
3. เพื่อศึกษาโรคจิตเภทและผู้ป่วยที่กำลังป่วยเป็นโรค
4. เพื่อถ่ายทอดข้อมูลให้กับผู้คนที่เข้าใจในผู้ป่วยโรคจิตเภท

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อศึกษาและสร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับ อาการ และแนวทางการรักษาโรคจิตเภท
2. เพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ให้แก่ประชาชนเกี่ยวกับผลกระทบของโรคจิตเภทและความสำคัญของการเข้ารับการวินิจฉัยอย่างทัน่วงที
3. เพื่อลดทัศนคติเชิงลบ และลดการตีตราทางสังคมต่อผู้ป่วยจิตเภท

กรอบแนวคิด



ภาพ 1 กรอบแนวคิดงานวิจัย

วิธีการดำเนินวิจัย

งานวิจัยการออกแบบและสร้างสื่อโมชันกราฟิกเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับโรคจิตเภท

วิธีการวิจัยดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ คือ ผู้ชมสื่อโมชันกราฟิกเพื่อความบันเทิง การเรียนรู้

กลุ่มตัวอย่างการวิจัย ได้แก่ ผู้คนที่ได้ชมสื่อโมชันกราฟิกเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับโรคจิตเภท โดยการสุ่มตัวอย่างแบบไม่เจาะจง จำนวนทั้งสิ้น 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวัด

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ สื่อโมชันกราฟิกเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับโรคจิตเภทและแบบสอบถามความพึงพอใจในรูปแบบออนไลน์ของผู้ชมที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิก สถิติที่ใช้ในงานวิจัย คือ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยให้เกณฑ์ระดับ 5 คะแนนการแปลความหมายเพื่อจัดระดับคะแนนเฉลี่ยค่าความคิดเห็นและความพึงพอใจของกลุ่มผู้ประเมินกำหนดเป็นช่วงคะแนนดังต่อไปนี้

คะแนนเฉลี่ย/ความพึงพอใจ

ค่าเฉลี่ย 4.50-5.00 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับ ดีมาก

ค่าเฉลี่ย 3.50-4.49 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับ ดี

ค่าเฉลี่ย 2.50-3.49 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับ ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50-2.49 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับ พอใช้

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.49 หมายถึง มีคุณภาพอยู่ในระดับ ปรับปรุง

ขั้นตอนการวิจัย

หลังจากที่ได้ศึกษาข้อมูล ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย ขั้นตอนต่อไปคือ การนำความรู้ที่ได้รับออกแบบสื่อโมชันกราฟิกเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับโรคจิตเภท มีขั้นตอนและกระบวนการสร้าง ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนการวางแผนเตรียมการผลิต (Pre Production)

1. การเขียนบท (Script Writing): ร่างบทบรรยายโดยแบ่งเนื้อหาเป็น 4 ส่วนหลัก คือ 1) เกริ่นนำว่าโรคจิตเภทคืออะไร 2) การเกิดโรคจิตเภท 3) อาการของโรคจิตเภท ได้แก่ อาการหลงผิด อาการประสาทหลอน อาการพูดและความคิดที่ผิดปกติ อาการพฤติกรรมที่ผิดปกติ และอาการด้านลบ 4) การรักษาโรคจิตเภท ได้แก่ การใช้ยาต้าน การทำจิตบำบัด

2. การออกแบบบทภาพ (Storyboard): นำบทมาแปลงเป็นภาพร่าง เพื่อให้ให้เห็นภาพรวมของงาน มุมกล้อง กราฟิก ตัวละคร



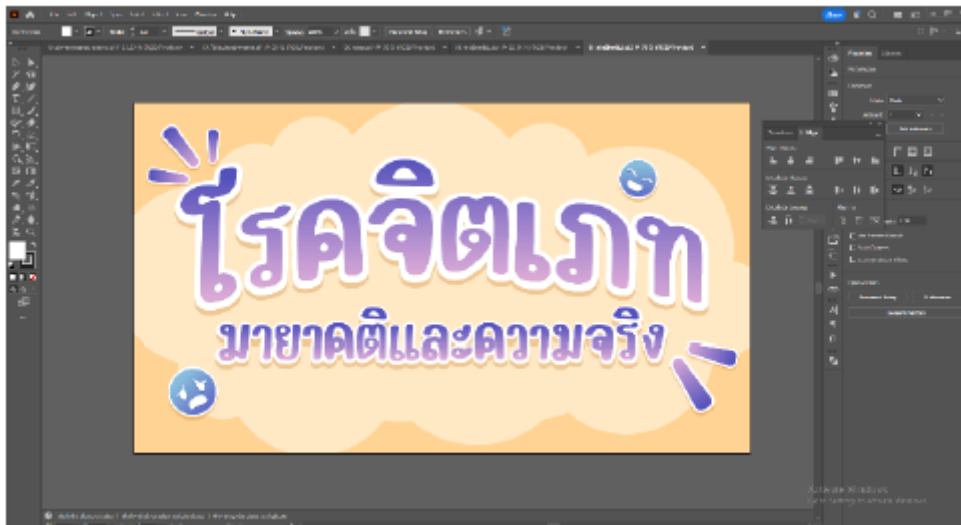
ภาพ 2 การออกแบบบทภาพ (Storyboard)

ขั้นตอนการผลิต (Production)

1. การสร้างภาพกราฟิก (Illustrator Design): ใช้โปรแกรม Adobe Illustrator 2025 ในการวาดตัวละคร (Character) องค์ประกอบต่างๆ (Element) ตัวอักษร (Text)



ภาพ 3 การวาดตัวละคร (Character)



2. การสร้างภาพเคลื่อนไหว (Motion Graphic): นำชิ้นส่วนกราฟิกที่ออกแบบไว้มาขยับในโปรแกรม Adobe After Effects 2025

ขั้นตอนหลังการผลิต (Post Production)

1. การส่งออกไฟล์ (Export): ตรวจสอบงานทั้งภาพ เสียง และทำการส่งออกไฟล์ เป็นรูปแบบ .MP4 ความละเอียด Full HD ในโปรแกรม Adobe Media Encoder 2025

ผลการวิจัย

1. ผลการออกแบบและสร้างสื่อโมชันกราฟิกเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับโรคจิตเภท

สื่อโมชันกราฟิกเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับโรคจิตเภท มีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้ คือ 1) ขั้นตอนการวางแผน 2) ขั้นตอนการวางแผนและผลิต 3) ขั้นตอนการประเมิน ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการออกแบบและผลิตสื่อที่มีความยาวประมาณ 6 นาที



ภาพ 11 สื่อโมชันกราฟิกแสดงถึงผู้ป่วยที่เป็นโรค

2. ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิกเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับโรคจิตเภท

ตาราง 1 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิกเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับโรคจิตเภท

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความพอใจ
1. ด้านเนื้อหา			
1.1 ความถูกต้องของเนื้อหาเกี่ยวกับโรคจิตเภท	4.00	0.00	ดี
1.2 ความเหมาะสมของระดับภาษาที่ใช้ในการสื่อสาร	4.00	0.00	ดี
1.3 การจัดลำดับขั้นตอนและการดำเนินเรื่อง	4.33	0.58	ดี
1.4 ความยาวของวิดีโอโมชันกราฟิก	4.00	0.00	ดี
ค่าเฉลี่ย	4.08	0.29	ดี
2. ด้านเทคนิคการนำเสนอเนื้อหา			
2.1 ความชัดเจนของภาพและกราฟิก	4.33	0.45	ดี
2.2 การใช้คำตัวอักษรเพื่อเน้นย้ำประเด็นสำคัญ	4.33	0.44	ดี
2.3 ความเหมาะสมของเสียงบรรยายประกอบเนื้อหา	4.33	0.41	ดี
2.4 ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเนื้อหาให้น่าติดตาม	4.00	0.41	ดี
ค่าเฉลี่ย	4.25	0.45	ดี
3. ด้านผลกระทบและการประยุกต์ใช้เนื้อหา			
3.1 การสอดแทรกแรงบันดาลใจและทัศนคติเชิงบวก	4.33	0.58	ดี
3.2 การนำไปเผยแพร่และใช้ประโยชน์จริง	4.33	0.58	ดี
3.3 เนื้อหาในการปรับเปลี่ยนมุมมองที่มีต่อผู้ป่วย	4.33	0.58	ดี
ค่าเฉลี่ย	4.33	0.50	ดี
รวมค่าเฉลี่ย	4.21	0.42	ดี

จากตาราง 1 แสดงผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาที่มีต่อ การออกแบบและสร้างสื่อโมชัน

กราฟิกเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับโรคจิตเภท จำนวน 3 ท่าน ได้แก่

1. แพทย์หญิงเรขา กลลดาเรืองไกร ตำแหน่ง จิตแพทย์ โรงพยาบาลกล้วยน้ำไท
2. นางสาวพรวนภา บุญอยู่ ตำแหน่ง พยาบาลวิชาชีพปฏิบัติการ โรงพยาบาลสงฆ์
3. นางสาวณัฐกานต์ จุลนันท์ ตำแหน่ง พยาบาลวิชาชีพปฏิบัติการ โรงพยาบาลสงฆ์

ตาราง 2 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับโรคจิตเภท

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความพอใจ
1. ด้านการออกแบบองค์ประกอบศิลป์			
1.1 ความเป็นเอกภาพของการออกแบบตัวละคร	4.33	1.15	ช.ป.
1.2 ความเหมาะสมของการใช้ตัวเลขและสีเพื่อการสื่อสาร	4.33	1.15	ช.ป.
1.3 ประสิทธิภาพของการจัดวางองค์ประกอบภาพ	4.00	1.00	ช.ป.
1.4 ความสร้างสรรค์ในการออกแบบ	3.67	0.58	ช.ป.
ค่าเฉลี่ย	4.08	0.90	ช.ป.
2. ด้านเทคนิคภาพเคลื่อนไหวและเสียง			
2.1 ความลื่นไหลและจังหวะของการเคลื่อนไหว	4.33	0.90	ช.ป.
2.2 อัตลักษณ์และการเลือกใช้รูปแบบตัวอักษร	4.33	0.87	ช.ป.
2.3 คุณภาพและการผสมผสานเสียงประกอบ	3.67	0.75	ช.ป.
2.4 ความน่าสนใจโดยรวมของสื่อโมชันกราฟิก	4.00	1.00	ช.ป.
ค่าเฉลี่ย	4.08	0.90	ช.ป.
3. ด้านการออกแบบประสบการณ์ผู้รับสาร			
3.1 การออกแบบบทสรุปเพื่อสร้างการให้กำลังใจ	4.33	0.58	ช.ป.
3.2 สามารถในการถ่ายทอดสาระผ่านรูปแบบสื่อดิจิทัล	4.00	1.00	ช.ป.
3.3 ประสิทธิภาพการสื่อสารเชิงทัศนคติผ่านงานออกแบบ	4.00	1.00	ช.ป.
ค่าเฉลี่ย	4.11	0.78	ช.ป.
รวมค่าเฉลี่ย	4.09	0.84	ช.ป.

จากตาราง 2 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อโมชันกราฟิกเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับโรคจิตเภท

กราฟิกเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับโรคจิตเภท จำนวน 3 ท่าน ได้แก่

1. นางสาววารภรณ์ หลานวงษ์ ตำแหน่ง หัวหน้างานแผนกออกแบบและผลิตสื่อ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ
2. นายสุภวัฒน์ คณิขฉาย ตำแหน่ง อาจารย์สาขาดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคโนโลยีสยามบริหารธุรกิจ
3. นางสาวนันทน์ แสงจิว ตำแหน่ง Executive Graphic Designer บริษัทอีฟแอนด์บอย จำกัด

ตาราง 3 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มประชากรที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิกเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับโรคจิตเภท

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	รายการประเมิน
1. ด้านเนื้อหา			
1.1 ข้อมูลที่ได้รับครบถ้วนทำให้รู้จักโรคจิตเภทมากขึ้น	4.53	0.57	ดีมาก
1.2 ภาษาที่ใช้สั้น กระชับ และเข้าใจได้ง่าย	4.27	0.58	ดี
1.3 การเรียงลำดับเรื่องราวทำให้น่าติดตามและไม่สับสน	4.27	0.58	ดี
1.4 ระยะเวลาของวิดีโอมีความเหมาะสม	4.07	0.91	ดี
ค่าเฉลี่ย	4.28	0.69	ดี
2. ด้านการนำเสนอ			
2.1 ตัวละครและภาพกราฟิกมีความสวยงาม และดูเพลิน	4.30	0.70	ดี
2.2 ตัวหนังสือที่ปรากฏในคลิปช่วยให้อ่าน จดจำเนื้อหาได้ดี	4.40	0.70	ดี
2.3 เสียงพากย์และดนตรีประกอบฟังชัดเจน	4.00	0.70	ดี
2.4 การดำเนินเรื่องมีความน่าสนใจ	4.20	0.70	ดี
ค่าเฉลี่ย	4.20	0.70	ดี
3. ด้านทัศนคติและแรงจูงใจ			
3.1 การให้กำลังใจในช่วงท้ายทำให้รู้สึกดี	4.10	0.60	ดี
3.2 สามารถนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้หรือแนะนำต่อผู้อื่นได้	4.00	0.60	ดี
3.3 ทำให้มีความเข้าใจและมีทัศนคติที่ดีต่อผู้ป่วยมากขึ้น	4.20	0.60	ดี
ค่าเฉลี่ย	4.10	0.60	ดี
รวมค่าเฉลี่ย	4.20	0.70	ดี

สรุปผลการวิจัย

1. สื่อโมชันกราฟิกเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับโรคจิตเภท ตัวโมชันสามารถถ่ายทอดความรู้ได้ตามวัตถุประสงค์ไม่ว่าจะทางด้านภาพ เสียง สื่อ ทำให้เนื้อหาที่มีความซับซ้อนเข้าใจได้ง่ายขึ้นและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ การใช้เสียงบรรยาย ดนตรีประกอบ และจังหวะการเคลื่อนไหวของภาพ ยังมีส่วนช่วยเสริมสร้างอารมณ์ร่วมและการจดจำเนื้อหา ทำให้ผู้รับสารสามารถเชื่อมโยงความรู้กับประสบการณ์หรือความรู้สึกได้มากขึ้น ส่งผลให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพและเกิดผลลัพธ์ตามวัตถุประสงค์ของการสื่อสารในด้านการให้ความรู้และสร้างความตระหนักรู้ในสังคม

2. สื่อโมชันกราฟิกเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับโรคจิตเภท มีผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิกเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับโรคจิตเภทอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.21$, S.D. = 0.42) โดยความพึงพอใจ ด้านการนำเสนอเนื้อหามากที่สุด ($\bar{X} = 4.08$, S.D. = 0.29) ด้านภาพและเสียง ($\bar{X} = 4.25$, S.D. = 0.45) และด้านทัศนคติและแรงจูงใจ ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.50) ตามลำดับ

สื่อโมชันกราฟิกเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับโรคจิตเภท มีผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญด้าน ออกแบบสื่อโมชันกราฟิกเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับโรคจิตเภท อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.09$, S.D. = 0.84) โดย ความพึงพอใจ ด้านการนำเสนอเนื้อหามากที่สุด ($\bar{X} = 4.08$, S.D. = 0.90) ด้านภาพและเสียง ($\bar{X} = 4.08$, S.D. = 0.90) และด้านการถ่ายทอดความรู้ ($\bar{X} = 4.11$, S.D. = 0.78) ตามลำดับ สื่อโมชันกราฟิก เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับโรคจิตเภท มีผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มประชากรที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิก เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับโรคจิตเภท อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.70) โดยความพึงพอใจด้านการ นำเสนอเนื้อหามากที่สุด ($\bar{X} = 4.28$, S.D. = 0.69) ด้านภาพและเสียง ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.70) และ ด้านการถ่ายทอดความรู้ ($\bar{X} = 4.10$, S.D. = 0.60) ตามลำดับ

อภิปรายผล

สื่อโมชันกราฟิกได้ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการเล่าเรื่องเกี่ยวกับโรคจิตเภท เพื่อส่งเสริมให้ ประชาชนเกิดความตระหนักรู้และความเข้าใจต่อผู้ป่วยมากยิ่งขึ้น โดยเนื้อหาครอบคลุมตั้งแต่สาเหตุของ การเกิดโรค อาการ แนวทางการรักษา ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลจากกรมสุขภาพจิต ผู้จัดทำได้ศึกษาค้นคว้า ข้อมูลจากงานวิจัยและแหล่งข้อมูลทางวิชาการ รวมถึงเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาสังเคราะห์และเรียบ เรียงเป็นเรื่องราวที่มีความถูกต้องและเหมาะสมต่อการนำเสนอ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ญัฐพล วรนนท์ (2566) เรื่อง การศึกษาประสิทธิภาพของสื่อโมชันกราฟิกในการส่งเสริมความรู้ด้านสาธารณสุข ที่พบว่าสื่อ ที่มีการใช้กราฟิกและตัวละครช่วยเล่าเรื่อง จะส่งผลให้ผู้รับชมมีคะแนนความรู้หลังการรับชมสูงกว่าก่อน รับชมอย่างมีนัยสำคัญ เนื่องจากช่วยลดความซับซ้อนของข้อมูลเชิงเทคนิคให้เข้าใจง่ายขึ้น

ในด้านการออกแบบ สื่อโมชันกราฟิกได้มีการเลือกใช้โทนสี ตัวละคร ตัวอักษร และเสียงประกอบ อย่างเป็นระบบ เพื่อช่วยให้ผู้รับชมสามารถทำความเข้าใจเนื้อหาเกี่ยวกับโรคจิตเภทได้ง่ายและชัดเจน ยิ่งขึ้น ทั้งนี้ ผลงานดังกล่าวได้ผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและด้านกราฟิก ตลอดจนได้รับการ ประเมินจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิริลักษณ์ อนันต์ (2567) ในบทความ เรื่อง การใช้สื่อแอนิเมชันเพื่อปรับเปลี่ยนทัศนคติเชิงลบต่อผู้ป่วยจิตเวชในกลุ่มวัยรุ่น ที่ระบุว่า การ ออกแบบตัวละครที่มีความเป็นมิตรและลดทอนความรุนแรงของภาพจริง ช่วยสร้างความตระหนักรู้และ ส่งเสริมทัศนคติเชิงบวกต่อผู้ป่วยจิตเวชได้ดีกว่าการนำเสนอด้วยภาพถ่ายจริง

ผู้จัดทำได้พัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเกี่ยวกับโรคจิตเภทขึ้นด้วยความมุ่งหวังว่าสื่อดังกล่าวจะเป็น ส่วนหนึ่งในการสร้างความตระหนักรู้แก่สังคม ทำให้ประชาชนเห็นว่าโรคจิตเภทไม่ใช่เรื่องไกลตัว และช่วย ลดการตีตรา รวมถึงทัศนคติเชิงลบที่มีต่อผู้ป่วยในสังคม สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนฉัตร รัตนพันธ์ (2567) ในงานวิจัยเรื่อง ผลของสื่อโมชันกราฟิกต่อการปรับเปลี่ยนทัศนคติของวัยรุ่นต่อโรคจิตเภท ระบุว่า สื่อเคลื่อนไหวที่มีความยาวเหมาะสมและใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย สามารถเปลี่ยนทัศนคติเชิงลบให้กลายเป็น

การยอมรับได้ภายในระยะเวลาสั้น เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการได้โดยไม่รู้สึกรู้ว่าถูกยึดยึดความรู้อีกมากเกินไป

ข้อเสนอแนะ

1. การนำเสนอมีการใช้โทนเสียง (Tone of Voice) ที่เหมาะสม สามารถควบคุมจังหวะการพูดได้อย่างต่อเนื่องและลื่นไหล อีกทั้งเลือกใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย ส่งผลให้ผู้รับชมสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การออกแบบภาพกราฟิกมีการแสดงสีหน้าของตัวละครที่หลากหลาย ซึ่งช่วยเสริมสร้างความชัดเจนในการสื่อสารสาระสำคัญของเนื้อหา

2. ผลงานมีการเผยแพร่ผ่านช่องทางที่หลากหลาย โดยนำสื่อโมชันกราฟิกไปเผยแพร่บนแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ที่มีกลุ่มเป้าหมายแตกต่างกัน เช่น TikTok และ Facebook อันเป็นการช่วยขยายขอบเขตการรับรู้และส่งเสริมการตระหนักรู้เกี่ยวกับประเด็นที่นำเสนอในวงกว้างมากยิ่งขึ้น

3. ในด้านองค์ประกอบของเสียงพบว่าระดับความดังของเสียงประกอบยังอยู่ในระดับค่อนข้างเบา ซึ่งอาจส่งผลต่อประสิทธิภาพในการรับรู้ของผู้ชมบางส่วน ทั้งนี้ ภาพรวมของผลงานมีคุณภาพอยู่ในระดับที่เหมาะสม โดยเฉพาะการจัดลำดับความสำคัญของเนื้อหาในคลิปที่มีความชัดเจนและเป็นระบบ ส่งผลให้การสื่อสารสาระสำคัญเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะครั้งถัดไป

1. การใช้โทนสีโดยรวมมีความสอดคล้องและเหมาะสม ส่งผลให้ภาพลักษณ์ของผลงานมีเอกภาพ อีกทั้งเนื้อหาการอธิบายสามารถทำความเข้าใจได้ง่าย อย่างไรก็ตาม ในช่วงต้นของการนำเสนอที่เกี่ยวกับการอธิบายลักษณะของโรคอาจมีความยืดเยื้อเล็กน้อย จึงควรพิจารณาปรับให้มีความกระชับมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ อาจเสริมองค์ประกอบด้านการให้กำลังใจหรือการสร้างทัศนคติเชิงบวกในช่วงท้ายของเนื้อหาเพิ่มเติม เพื่อช่วยเสริมประสิทธิภาพในการสื่อสารสาระสำคัญแก่ผู้รับชม

2. ด้านเสียงพากย์ยังพบลักษณะของเสียงก้องในบางช่วง ซึ่งอาจส่งผลต่อคุณภาพการรับฟังของผู้ชม อย่างไรก็ตาม โดยภาพรวมยังสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ชัดเจน ทั้งในด้านการออกแบบกราฟิก การเลือกใช้สี และรูปแบบตัวอักษรที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับเนื้อหา ส่งผลให้ผลงานมีศักยภาพในการนำไปเผยแพร่เพื่อให้ความรู้แก่สาธารณชนได้

เอกสารอ้างอิง

กรมสุขภาพจิต. (2563). สาเหตุการเกิดของโรคจิตเภท. สืบค้นจาก <https://dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=30350>.

ณัฐพล วรรณันท์. (2566). การศึกษาประสิทธิภาพของสื่อโมชันกราฟิกในการส่งเสริมความรู้ด้านสาธารณสุข. *วารสารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการดิจิทัล*, 4(3), 110-125.

- ธนฉัตร รัตนพันธ์. (2567). ผลของสื่อโมชันกราฟิกต่อการปรับเปลี่ยนทัศนคติของวัยรุ่นต่อโรคจิตเภท. *วารสารนวัตกรรมและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์*, 6(1), 88-102.
- โรงพยาบาลกรุงเทพ. (2568). *อาการของของโรคจิตเภท*. สืบค้นจาก <https://www.bangkokhospital.com/th/bangkok/content/schizophrenia>.
- โรงพยาบาลแบงค็อก เมนทัล เฮลท์. (2568). *อาการของของโรคจิตเภท*. สืบค้นจาก <https://bangkokmentalhealthhospital.com/th/schizophrenia/>.
- โรงพยาบาลมนารมย์. (2567). *การรักษาโรคจิตเภท*. สืบค้นจาก <https://www.manarom.com/blog/schizophrenia.html>.
- ศิริลักษณ์ อนันต์. (2567). การใช้สื่อแอนิเมชันเพื่อปรับเปลี่ยนทัศนคติเชิงลบต่อผู้ป่วยจิตเวชในกลุ่มวัยรุ่น. *วารสารวิชาการด้านสื่อสร้างสรรค์และเทคโนโลยี*, 8(4), 201-215.
- องค์การอนามัยโลก (World Health Organization). (2025). *โรคจิตเภทก่อให้เกิดอาการทางจิต*. สืบค้นจาก <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/schizophrenia>.
- Mayo Clinic. (2567). *Schizophrenia: Symptoms & Causes [การให้กำลังใจและการสนับสนุน]*. สืบค้นจาก <https://www.mayoclinic.org/diseases-conditions/schizophrenia/symptoms-causes/syc-20354443>.