The Development of Augmented Reality Motion Graphics on the Topic of Social Anxiety Disorder

การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกผสานความจริงเสริม เรื่อง โรคกลัวการเข้าสังคม

วิลาสิณี พรมศรี[1*], ปฏิวัติ ยะสะกะ[1], นวัฒกร โพธิสาร[1]

Wilasinee Promsri[1*], Patiwat Yasaka[1], Nawuttagorn Potisarn[1]

[1]คณะเทคโนโลยีการจัดการ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสุรินทร์

[1]Faculty of Management Technology, Rajamangala University of Technology Isan, Surin Campus

[*]Corresponding author: Wilasinee Promsri (fahwilasinee9@gmail.com)

Article Types

Research Article

Article Info

Received 22 March 2023
Revised 16 April 2023
Accepted 28 April 2023

Abstract

The objectives of this research were 1) to develop augmented reality motion graphics on the topic of social anxiety disorder, and 2) to study the satisfaction level toward the augmented reality motion graphics on the topic of social anxiety disorder. The sample group was students who enrolled in the second semester 2022 of multimedia technology courses. There were 56 students collected by purposive sampling. The research tools were augmented reality motion graphics on the topic of social anxiety disorder and a questionnaire. The descriptive statistical analysis included frequency, percentage, mean and standard deviation. The results showed that augmented reality motion graphics on the topic of social anxiety disorder developed with the highest level of efficiency. The form of media uses augmented reality technology as a medium for viewing motion graphics media through poster media. There is content to promote awareness about social anxiety disorder, how to prevent situation change, behavioral risk factors to avoid social anxiety disorder, and when there is a risk or are facing such a disease will be able to handle and act properly.

Keywords: Augmented Reality Technology, Social Anxiety Disorder, Motion Graphics, Poster

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกผสานความจริงเสริม เรื่อง โรคกลัวการเข้าสังคม 2) เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิกผสานความจริงเสริม เรื่อง โรคกลัวการเข้าสังคม กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในหลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ปีภาคการศึกษาที่ 2/2565 จำนวน 56 คน โดยเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ สื่อโมชันกราฟิกผสานความจริงเสริม เรื่อง โรคกลัวการเข้าสังคม และแบบสอบถาม การวิเคราะห์ข้อมูลโดยสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า สื่อโมชันกราฟิกผสานความจริงเสริม เรื่อง โรคกลัวการเข้าสังคม ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพอยู่ในระดับมากที่สุด รูปแบบของสื่อใช้เทคโนโลยีความจริงเสริมเป็นสื่อกลางในการเข้ารับชมสื่อโมชันกราฟิก สื่อโปสเตอร์ มีเนื้อหาเพื่อส่งเสริมให้รับรู้เกี่ยวกับโรคกลัวการเข้าสังคมและรู้จักวิธีการป้องกันเปลี่ยนแปลง ปัจจัยเสี่ยงด้านพฤติกรรม เพื่อไม่ให้เกิดโรคกลัวการเข้าสังคม และเมื่อมีโอกาสเสี่ยงหรือกำลังเผชิญต่อโรคดังกล่าว ก็จะสามารถรับมือและปฏิบัติตัวได้อย่างถูกต้อง

คำสำคัญ: เทคโนโลยีความจริงเสริม, โรคกลัวการเข้าสังคม, สื่อโมชันกราฟิก, สื่อโปสเตอร์

1. บทนำ

ด้วยวิกฤตและปัญหาที่เกิดของสังคมโลกในปัจจุบัน ทำให้มนุษย์เกิดความเครียด ไม่ว่าจะเป็นสงคราม ความอดอยาก โรคภัยไข้เจ็บ เศรษฐกิจถดถอย ทั้งหมดนี้ล้วนส่งผลให้เกิดกลุ่มโรควิตกกังวลขึ้น ซึ่งเปนกลุมโรคที่เกิดขึ้นของมนุษย์ที่ตอบสนองตอสิ่งคุกคามที่มากเกินปกติ และมีความต่อเนื่องเปนระยะเวลานาน จนทำให้เกิดความบกพรองในการทำบทบาทหน่าที่ตางๆ ของมนุษย์ [1] โรควิตกกังวลการเข่าสังคม (Social Anxiety Disorder) เป็นโรคหนึ่งที่อยู่ในกลุ่มโรควิตกกังวล ซึ่งจะมีลักษณะอาการประหม่า รู้สึกไม่สบายใจ อึดอัด และกังวลใจ โดยเฉพาะเมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่เป็นที่จับตามองของคนที่ไม่คุ้นเคย สำหรับอาการที่แสดงออกจะมีลักษณะใจสั่น มือสั่น เสียงสั่น มีเหงื่อออก เป็นต้น โดยพบได้ว่าเมื่อตกอยู่ในสถานการณ์ที่ไม่ปกติแล้ว จะมีอาการวิตกกังวลขึ้น [2] จะเห็นว่าโรคดังกล่าวนี้อาจจะเป็นอุปสรรคต่อการดำรงชีวิต หากไม่ได้รักษาเป็นระยะเวลายาวนาน ดังนั้นจากปัญหาที่เกิดขึ้นของมนุษย์นั้น ทำให้มีความจำเป็นที่จะต้องสร้างการรับรู้ให้กับทุกคนเพื่อการป้องกันและดูแลสุขภาพให้ดีทั้งกายและจิตใจ กระบวนการรับรู้ [3] ดังนี้ การเปิดรับข้อมูล ซึ่งมีความจำเป็นต้องรับรู้เกี่ยวกับโรควิตกกังวลการเขาสังคม หรือโรคกลัวการเข้าสังคมว่ามีลักษณะอาการการป้องกัน การรักษาอย่างไร จากนั้นตั้งใจรับข้อมูลเพื่อให้เกิดความจำ นำสู่ความเข้าใจในข้อมูล และเกิดการเก็บรักษาข้อมูลไว้สำหรับการประยุกต์ใช้ได้ในสถานการณ์ต่าง ๆ

สื่อโมชันกราฟิก (Motion Graphics) เป็นสื่อหนึ่งที่สามารถดึงดูดให้รับชมสื่อได้ดี เนื่องจากเป็นการสร้างภาพกราฟิกให้สามารถเคลื่อนไหว พร้อมทั้งมีเสียงบรรยายประกอบการเล่าเรื่อง ทำให้เนื้อหาดูน่าสนใจ โดยเฉพาะการมีตัวละครที่เป็นตัวดำเนินเรื่อง ซึ่งจะทำให้เกิดการถ่ายอารมณ์ความรู้สึก และสื่อสารไปยังผู้เรียนได้ง่าย ในงานวิจัยของ วรรณทิภา ธรรมโชติ [4] ได้ศึกษาผลของการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่อง พระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์ ซึ่งผลการวิจัยผู้เรียนบรรลุสามารถผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเนื่องด้วยสื่อโมชันกราฟิกเป็นสื่อที่สามารถอธิบายเรื่องราวที่ยากและซับซ้อนให้สามารถเข้าใจง่ายผ่านภาพเคลื่อนไหว และภาพประกอบอื่น ๆ ที่มีความสวยงาม อีกทั้งยังมีเสียงบรรยายที่เหมาะสมต่อผู้เรียน นอกจากนี้เมื่อวิเคราะห์ลักษณะของสื่อโมชันกราฟิกที่เหมาะสมต่อผู้เรียน [5] พบว่า สื่อจะต้องมีเนื้อหาชัดเจนถูกต้อง เหมาะสม สามารถจัดระดับความยากง่ายเพื่อให้เหมาะสมต่อผู้เรียนได้ สีและตัวอักษรสวยงามชัดเจน ภาพกราฟิกสอดคล้องกับเนื้อหา เสียงบรรยายมีความชัดเจน และเนื้อหาสาระมีประโยชน์ต่อผู้ชม

อย่างไรก็ตามการพัฒนาสื่อในยุคปัจจุบันที่มีเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีส่วนร่วมในชีวิตประจำวัน การสร้างสื่อให้มีปฏิสัมพันธ์นั้น มีความจำเป็นมากขึ้น เนื่องจากเทคโนโลยีความจริงเสริม (Augmented Reality Technology) จะสร้างมีปฏิสัมพันธ์ในขณะที่ผู้ใช้งานกำลังใช้งานอยู่ มีอาจมีปฏิสัมพันธ์กับภาพเสมือนจริงที่เป็นภาพนิ่ง หรือภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น [6]

ด้วยเหตุนี้งานวิจัยนี้จึงมีความมุ่งมั่นที่จะพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับโรคกลัวการเข้าสังคมที่มีความน่าสนใจเข้าถึงคนทั่วไปได้ง่าย เพื่อส่งเสริมให้รู้จักวิธีการป้องกันเปลี่ยนแปลงปัจจัยเสี่ยงด้านพฤติกรรมเพื่อไม่ให้เป็นโรคกลัวการเข้าสังคม เมื่อมีโอกาสเสี่ยงหรือกำลังเผชิญกับโรคดังกล่าว ก็สามารถรับมือได้ทัน เนื่องจากสื่อจะให้คำแนะนำการปฏิบัติตัวอย่างถูกต้อง

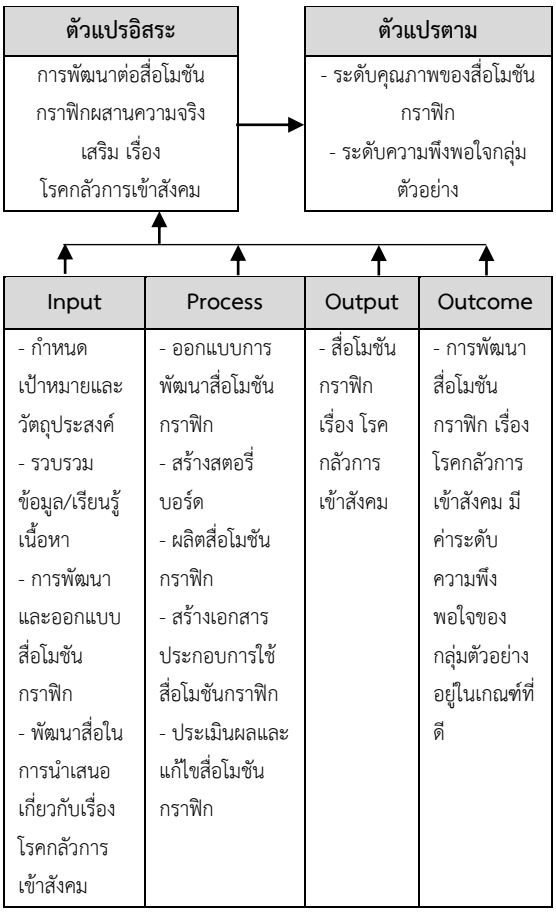
2. วัตถุประสงค์งานวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกผสานความจริงเสริม เรื่อง โรคกลัวการเข้าสังคม

2. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิกผสานความจริงเสริม เรื่อง โรคกลัวการเข้าสังคม

3. กรอบแนวคิดงานวิจัย

งานวิจัยนี้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

4.การทบทวนวรรณกรรม

สื่อโมชันกราฟิกผสานความจริงเสริม คือ สื่อโมชันกราฟิก (Motion Graphics) ที่สามารถเข้าถึงได้ผ่านเทคโนโลยีความจริงเสริม (Augmented Reality Technology) และสามารถใช้งานได้บนอุปกรณ์สมาร์ทโฟน สื่อโมชันกราฟิก คือ การประสมคำระหว่างโมชัน (Motion) กับกราฟิก (Graphic) ซึ่งหมายถึง กราฟิกที่มีการเคลื่อนไหว [7, 8] ดังนั้นการสร้างสื่อจึงเป็นการสร้างงานกราฟิกให้มีการเคลื่อนไหว ทำให้การเล่าเรื่องราวมีความง่ายมากกว่าที่จะอธิบายด้วยตัวอักษร โดยเฉพาะเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับโรคและการรักษา

นอกจากนี้การผสานด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม (Augmented Reality Technology) จะทำให้สื่อโมชันกราฟิกที่ถูกสร้างขึ้นนั้นสามารถเคลื่อนไหวและมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบระหว่างโลกเสมือนกับโลกจริงของผู้ใช้งานได้ โดยนักออกแบบจะต้องออกแบบปุ่มปฏิสัมพันธ์ เช่น ไอคอน หรือเมนูต่าง ๆ ที่จะให้ผู้ใช้งานกดเข้าไปเพื่อเลือกชม [9]

5. วิธีดำเนินงานวิจัย

5.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในหลักสูตรเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ปีภาคการศึกษาที่ 2/2565 จำนวน 56 คน โดยเลือกแบบเจาะจง

5.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

สื่อโมชันกราฟิก เรื่อง โรคกลัวการเข้าสังคม และแบบสอบถาม โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ แบบสอบถามประเมินคุณภาพของสื่อโมชันกราฟิก เรื่อง โรคกลัวการเข้าสังคม และแบบสอบถามวัดความพึงพอใจของสื่อโมชันกราฟิก

การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก เรื่อง โรคกลัวการเข้าสังคม มีขั้นตอนในการพัฒนาดังนี้

1. ขั้นตอน Pre–production

1) สื่อโมชันกราฟิก เรื่อง โรคกลัวการเข้าสังคม มีขั้นตอนดังนี้ (1) ศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างสื่อโมชันกราฟิกผสานความจริงเสริม เรื่อง โรคกลัวการเข้าสังคม รวมถึงการศึกษาโปรแกรม (2) เตรียมเนื้อหาที่ได้ศึกษาข้อมูลและเขียน script สำหรับการทำสื่อโมชันกราฟิก (3) ออกแบบสตอรี่บอร์ด ออกแบบเนื้อเรื่องให้มีความสอดคล้องและอยู่ในรูปแบบเดียวกัน ในขั้นตอนนี้ได้ทำกราฟิกด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator (4)ออกแบบ Layout ทำการกำหนดตำแหน่งของตัวละครอย่างละเอียดในแต่ละฉากว่าตัวละครนั้นจะเคลื่อนไหวหรือแสดงท่าทางในรูปแบบใดตามบท และ (5) บันทึกเสียงบรรยายตาม Script เนื้อหาที่เตรียมไว้

2) โปสเตอร์ มีขั้นตอน ดังนี้ (1) สรุปเนื้อหาข้อมูลเรื่อง โรคกลัวการเข้าสังคม ที่จะนำมาใช้ในโปสเตอร์ (2) ออกแบบ Layout และทำการกำหนดตำแหน่งในการจัดวาง

3) สื่อ AR เรื่อง โรคกลัวการเข้าสังคม มีขั้นตอน ดังนี้ (1) ร่าง Layout ที่ต้องการ (2) เตรียมภาพกราฟิกและข้อมูลที่จะนำมาวางในสื่อ AR

2. ขั้นตอน Production

1) สื่อโมชันกราฟิก เรื่อง โรคกลัวการเข้าสังคม มีขั้นตอน ดังนี้ (1) สร้างสื่อโมชันกราฟิกในโปรแกรม Adobe After Effect (2) จัดวางองค์ประกอบภาพ ให้เหมาะสมกับแบบแผนที่วางเอาไว้ (3) ทำการเคลื่อนไหวภาพทุกๆ ฉาก จัดเรียงตั้งแต่ฉากแรกจนไปถึงฉากสุดท้าย

2) โปสเตอร์ มีขั้นตอน ดังนี้ (1) สร้างโปสเตอร์ ในโปรแกรม Adobe Illustrator (2) จัดวางเนื้อหาข้อมูลที่ได้เตรียมมา (3) จัดวาง Layout ตามแบบที่ร่างเอาไว้

3) สื่อ AR เรื่อง โรคกลัวการเข้าสังคม มีขั้นตอน ดังนี้ (1) สร้างสื่อ AR ด้วยโปรแกรม AR (2) จัดวาง Layout ตามแบบที่ร่างเอาไว้

3. ขั้นตอน Post Production

1) สื่อโมชันกราฟิก เรื่องโรคกลัวการเข้าสังคม มีขั้นตอน ดังนี้ (1) ตัดต่อลำดับภาพตามที่กำหนดไว้และใส่เสียงบรรยาย (2) ใส่เอฟเฟคฉากต่าง ๆ ให้เรียบร้อย และ (3) ทำการเรนเดอร์ออกมา

2) โปสเตอร์ มีขั้นตอน ดังนี้ (1) สร้างปฏิสัมพันธ์สื่อ (AR) (2)ทดสอบการใช้งานว่าสามารถสแกนโปสเตอร์เพื่อรับชมสื่อ AR ได้หรือไม่ (3) Export ออกมาเป็นไฟล์ Tiff กำหนดค่าสีเป็น CMYK และปริ้นออกมาใช้งาน

3) สื่อ AR เรื่อง โรคกลัวการเข้าสังคม มีขั้นตอน ดังนี้ (1) เชื่อมโยงลิงค์ในแต่ละหน้าของสื่อ AR (2) ทดสอบการใช้งานว่ามีตรงไหนติดขัดหรือบกพร่องหรือไม่ (3)เผยแพร่ข้อมูลเพื่อให้ผู้รับชมสามารถชมสื่อได้

การหาคุณภาพของเครื่องมือวิจัย โดยแบบสอบถามทั้ง 2 ประเภทหาค่าความเที่ยงตรงจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ได้ค่า IOC 1.00 ทุกข้อ และสื่อโมชันกราฟิกหาคุณภาพโดยใช้แบบสอบถามประเมินคุณภาพของสื่อโมชันกราฟิก โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ได้ค่าเฉลี่ยโดยรวม 4.59 เมื่อพิจารณาด้านเนื้อหาโมชันกราฟิก 4.78 ด้านเนื้อหาโปสเตอร์ 4.67 ด้านการออกแบบโมชันกราฟิก 4.56 ด้านการออกแบบโปสเตอร์ 4.56 ด้านการออกแบบปฏิสัมพันธ์ความจริงเสริม (AR) 4.38 ตามลำดับ

5.3 การเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย

1) นัดเวลาสถานที่กับกลุ่มตัวอย่าง 2) จัดเตรียมสื่อโมชันกราฟิก เรื่อง โรคกลัวการเข้าสังคม และแบบสอบถาม

ความพึงพอใจ และ3) อธิบายวิธีการทำงานและให้กลุ่มตัวอย่างทำการใช้สื่อ จากนั้นให้กลุ่มตัวอย่างทำการประเมิน

5.4 การวิเคราะห์ข้อมูลวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลโดยสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมมาตรฐาน การแปรผลค่าเฉลี่ย [10] ดังนี้

- 4.51 – 5.00 มากที่สุด
- 3.51 – 4.50 มาก
- 2.51 – 3.50 ปานกลาง
- 1.51 – 2.50 น้อย
- 1.00 – 1.50 น้อยที่สุด

6. ผลการวิจัย

ผลการวิจัยการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกผสานความจริงเสริม เรื่อง โรคกลัวการเข้าสังคม มีข้อมูล และเนื้อหาสาระที่ได้เป็นข้อมูลที่มีการอ้างอิงที่มา เป็นสื่อที่มีเนื้อหาการนำเสนอเกี่ยวกับ โรคกลัวการเข้าสังคม อาการของโรค สาเหตุของโรค และการรักษา ผลการวิจัย ดังนี้

6.1 ผลการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกผสานความจริงเสริม เรื่อง โรคกลัวการเข้าสังคม

งานวิจัยนี้ได้พัฒนาสื่อโมชันกราฟิกผสานความจริงเสริม ประกอบด้วยโปสเตอร์ สื่อโมชันกราฟิก และสื่อ AR เรื่อง โรคกลัวการเข้าสังคม ซึ่งผลการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ผลการพัฒนาโปสเตอร์ ดังภาพที่ 2

ภาพที่ 2 โปสเตอร์อินโฟกราฟิกช่องทางในการเข้าถึงสื่อ AR

จากภาพที่ 2 องค์ประกอบของโปสเตอร์จะมีเนื้อหาเกี่ยวกับความหมาย อาการ สาเหตุ และการรักษา ส่วนด้านล่างของโปสเตอร์จะมี QR Code สำหรับเชื่อมโยงไปยัง AR

2. ผลการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิก เรื่อง โรคกลัวการเข้าสังคม ดังภาพที่ 3

ภาพที่ 3 ภาพรวมของสื่อโมชันกราฟิก เรื่อง โรคกลัวการเข้าสังคม

จากภาพที่ 3 พบว่า การนำเสนอเนื้อหามีการเรียงลำดับเรื่องราวตามการนำเสนอเนื้อหาผ่านทางโปสเตอร์ แต่แตกต่างกันที่สื่อโมชันกราฟิกจะมีภาพเคลื่อนไหว

6.2 ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิกผสานความจริงเสริม เรื่อง โรคกลัวการเข้าสังคม

เมื่อวิเคราะห์ลักษณะทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจากจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 59 คน พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 61.00 ส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 21 - 25 ปี จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 54.20 และมีวุฒิการศึกษาสูงสุด คือ ปริญญาตรี จำนวน 59 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 และผลการศึกษาระดับความพึงพอใจ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจที่มีต่อสื่อโมชันกราฟิกผสานความจริงเสริม เรื่อง โรคกลัวการเข้าสังคม

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
1. สามารถเข้าใจเนื้อหาสาระจากสื่อวิดิทัศน์	4.80	0.44	มากที่สุด
2. ความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหา	4.66	0.51	มากที่สุด
3. ความสวยงามของการออกแบบภาพกับเนื้อหา	4.73	0.52	มากที่สุด
4. โปสเตอร์มีความเหมาะสม และสวยงาม	4.63	0.55	มากที่สุด
5. สื่อวิดิทัศน์มีความตื่นเต้นเร้าใจและสวยงาม	4.47	0.53	มาก
6. ความเหมาะสมของเวลาในการรับชมสื่อวิดิทัศน์	4.56	0.50	มากที่สุด
7. ความเหมาะสมของสีและองค์ประกอบหน้าจอ	4.56	0.62	มากที่สุด
8. ความเหมาะสมของการมีปฏิสัมพันธ์ในแต่ละหัวข้อ	4.83	0.42	มากที่สุด
9. ความง่ายต่อการใช้งานสื่อผสานความจริงเสริม	4.83	0.42	มากที่สุด
10. สามารถใช้ร่วมกับอุปกรณ์สมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตได้	4.85	0.44	มากที่สุด
รวม	4.69	0.49	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 พบว่า ระดับความพึงพอใจค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ที่ระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.69, S.D. = 0.49) เมื่อพิจารณารายข้อเรียงลำดับจากมากไปน้อย พบว่าค่าเฉลี่ยมากกว่าข้ออื่น 3 อันดับแรก คือ 1) สามารถใช้ร่วมกับอุปกรณ์สมาร์ทโฟนและแทปเล็ทได้ ($\bar{x}$ = 4.85, S.D. = 0.44) 2) ความเหมาะสมของการมีปฏิสัมพันธ์ในแต่ละหัวข้อ ($\bar{x}$ = 4.83, S.D. = 0.42) และความง่ายต่อการใช้งานสื่อผสานความจริงเสริม ($\bar{x}$ = 4.82)

7. สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกผสานความจริงเสริม เรื่อง โรคกลัวการเข้าสังคม เป็นการพัฒนาสื่อ 3 ประเภท ได้แก่ 1) สื่อโมชันกราฟิก 2) โปสเตอร์ และ 3) สื่อ AR โดยเนื้อหาการนำเสนอเกี่ยวกับ โรคกลัวการเข้าสังคม อาการของโรค สาเหตุของโรค และการรักษา ผลของการทดสอบคุณภาพของสื่อ ประกอบด้วย ด้านเนื้อหาโมชันกราฟิก ด้านเนื้อหาโปสเตอร์ ด้านการออกแบบโมชันกราฟิก ด้านการออกแบบโปสเตอร์ ด้านการออกแบบปฏิสัมพันธ์ความจริงเสริม (AR) ซึ่งผลการศึกษาโดยรวมค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมีคุณภาพมากที่สุด และผลการศึกษาระดับความพึงพอใจค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ที่ระดับมากที่สุดเช่นกัน

จากผลการศึกษาความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากสื่อโมชันกราฟิกผสานความจริงเสริมที่พัฒนาขึ้นนั่น เป็นสื่อในรูปแบบมัลติมีเดีย ที่มีความทันสมัย ประกอบด้วยข้อความ ภาพเคลื่อนไหว ภาพนิ่ง เสียง และเทคโนโลยีความจริงเสริม (Augmented Reality : AR) ที่สามารถปฏิสัมพันธ์ได้ง่ายกับผู้รับชมสื่อ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เฉลิมพล คชนิล [11] ที่ได้การออกแบบโมชันกราฟิกเพื่อให้ความรู้และแนวทางการแก้ไขปัญหาเรื่องโรคจิตเภท ที่ว่าสื่อโมชันกราฟิกเป็นสื่อรูปแบบหนึ่งที่ได้รับความสนใจ นอกจากนี้สื่อโมชันกราฟิกผสานความจริงเสริมยังเป็นสื่อทางเลือกหนึ่งในการสร้างแรงจูงใจได้เป็นอย่างดีสำหรับการสร้างการรับรู้ ด้วยการนำเสนอเรื่องราวผ่านรูปแบบสื่อที่หลากหลาย ซึ่งสร้างความเข้าใจได้ง่ายขึ้น อย่างไรก็ตามการสื่อมานำเสนอมีความจำเป็นต้องพิจารณาว่าสื่อดังกล่าวสร้างการรับรู้ได้ง่าย ซึ่งการรับรู้เกี่ยวกับโรคกลัวการเข้าสังคม มีความจำเป็นจะต้องอธิบายให้เห็นภาพ และการเคลื่อนไหวตามสถานการณ์ที่อาจจะก่อให้เกิดการโรคกลัวการเข้าสังคมได้ ซึ่งข้อดีอีกประการหนึ่งของสื่อโมชันกราฟิกผสานความจริงเสริมคือการที่ผู้ใช้งานสามารถเลือกชมได้ตามที่ต้องการ ทำให้เกิดการทบทวนเนื้อหา สร้างความเข้าใจ ให้กับตนเองได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศุภรัตน์ โสดาจันทร์ และคณะ [12] ที่พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนผ่านสื่อการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม จะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าผู้เรียนที่เรียนให้ห้องเรียนแบบปกติ ซึ่งส่วนหนึ่งเกิดจากการที่ผู้เรียนสามารถทบทวนบทเรียนจนเกิดความจำ ความเข้าใจ และประยุกต์ใช้ได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐภณ สุเมธอธิคม และคณะ [5] ที่พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังชมสื่อสูงกว่าก่อนชมสื่อโมชันกราฟิก

กล่าวโดยสรุปงานวิจัยนี้ได้เพิ่มเทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) ที่มีความแปลกใหม่ ช่วยดึงดูดความสนใจได้ดี โดยปัจจุบันเราจะพบเห็นสื่อที่ทันสมัย และโมชันกราฟิกก็

เป็นอีกสื่อทางเลือกที่ได้รับความนิยม นอกจากจะช่วยในเรื่องของประชาสัมพันธ์และโฆษณาแล้ว เพื่อส่งเสริมให้รู้จักวิธีการป้องกันเปลี่ยนแปลงปัจจัยเสี่ยงด้านพฤติกรรม เพื่อไม่ให้เกิดโรคกลัวการเข้าสังคม เมื่อมีโอกาสเสี่ยงหรือกำลังเผชิญกับโรคดังกล่าว ก็สามารถรับมือได้ทัน และปฏิบัติตัวอย่างถูกต้อง โดยใช้สื่อโมชันกราฟิกผสานความจริงเสริม ในการเล่าเรื่องแบบเรียงลำดับจากปัญหาสู่ข้อสรุป โน้มน้าวให้คล้อยตามด้วยข้อมูลจริง

8. ข้อเสนอแนะงานวิจัย

8.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

เนื่องจากการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกผสานความจริงเสริม เรื่อง โรคกลัวการเข้าสังคม เป็นการสร้างในลักษณะภาพ เสียง วิดีโอ ในรูปแบบโมชันกราฟิกผสานความจริงเสริม ซึ่งต้องใช้อุปกรณ์ที่รองรับการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ และมีความทันสมัย หากไม่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตจะไม่สามารถเข้าถึง เทคโนโลยีความจริงเสริม (AR : Augmented Reality) เพื่อรับชมสื่อโมชันกราฟิกผสานความจริงเสริม เรื่อง โรคกลัวการเข้าสังคมได้

8.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

สื่อโมชันกราฟิกผสานความจริงเสริม เรื่อง โรคกลัวการเข้าสังคม ควรออกแบบสื่อโมชันกราฟิกให้มีความตื่นเต้นเร้าใจ และมีความสวยงามมากกว่านี้ เพื่อประโยชน์สูงสุดของผู้ทำการศึกษาและผู้ใช้งาน

เอกสารอ้างอิง

1. จุฑารัตน์ ทองสลับ. โรควิตกกังวลทั่วไป ดีขึ้นได้ด้วยการปรับความคิดและพฤติกรรม. ราชาวดีสาร วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี สุรินทร์. 2560;7(1):40–51.
2. มาโนช หล่อตระกูล. โรคกลัวสังคม อาการแบบไหน ถึงเข้าข่ายป่วย. [อินเทอร์เน็ต]. [สืบค้นเมื่อ 15 ธันวาคม 2565]. สืบค้นจาก: https://www.rama.mahidol.ac.th/ramachannel/article/โรคกลัวสังคม-อาการแบบไ-2/
3. พีรวัส อินทวี, สยาม ระโส, วนมพร พาหะนิชย์, ชัชวาล สนิทสันเทียะ, วิจิตรา โพธิสาร. การศึกษาการรับรู้วัฒนธรรมอาหารพื้นเมืองจังหวัดสุรินทร์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์. วารสารศิลปะและวัฒนธรรมลุ่มแม่น้ำมูล. 2565;11(2):1–14.
4. วรรณทิภา ธรรมโชติ. การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อประกอบการเรียนรู้รายวิชา ส22101 สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง พระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วารสารวิชาการ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ. 2562;5(2):37–47.
5. ณัฐภณ สุเมธอธิคม, อาณัติ ภู่สกุล, ณัชพล บุญภิมุข, พีรณัฐ ควรผดุงศักดิ์. การผลิตสื่อโมชันกราฟิก เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วารสารวิจัยและนวัตกรรม สถาบันการอาชีวศึกษากรุงเทพมหานคร. 2563;3(2):129-141.
6. อนุชา พวงผกา, สุวิทย์ วงษ์บุญมาก. เทคโนโลยีเสมือนจริงในงานห้องสมุด. วารสารพิกุล. 2560;15(1):1–18.
7. นวัฒกร โพธิสาร. ผลการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมความฉลาดทางสุขภาวะด้านโรคเบาหวานของอาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้าน. วารสารวิชาการเทคโนโลยีอุตสาหกรรม. 2564;6(2):77–90.
8. พรปภัสสร ปริญชาญกล, กุลธิดา ธรรมวิภัชน์, กันสุดา พรมรูป, มารียาม เขียวชอุ่ม, อรอนงค์ วรเนตร. การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อการประชาสัมพันธ์ทุนเพชรพระจอมเกล้า ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี. วารสารวิชาการนิเทศสยามปริทัศน์. 2565;21(2):192–209.
9. วราลักษณ์ มาประสม, นวัฒกร โพธิสาร, จักรกฤช ใจรัศมี, วิจิตรา โพธิสาร, อนุชาวดี ไชยทองศรี, ปฏิวัติ ยะสะกะ, วีรยา มีสวัสดิกุล, จันทร์ดารา สุขสาม, สมพงษ์ วะทันติ. ผลการใช้สื่อดิจิทัลเทคโนโลยีความจริงเสริมสร้างแผนที่เส้นทางการท่องเที่ยวแหล่งอารยธรรมขอมในสี่จังหวัดอีสานใต้ : นครราชสีมา บุรีรัมย์ สุรินทร์ และศรีสะเกษ. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา. 2564;16(2):161-170.
10. สมนึก ภัททิยธนี. การวัดผลการศึกษา. มหาสารคาม : ภาควิชาวิจัยและพัฒนาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. 2553.
11. เฉลิมพล คชนิล. การออกแบบโมชันกราฟิกเพื่อให้ความรู้และแนวทางการแก้ไขปัญหา เรื่อง โรคจิตเภท. จุลนิพนธ์ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม. 2562; 1–91.
12. ศุภรัตน์ โสดาจันทร์, ทนงศักดิ์ โสวจัสสตากุล, ศิริรัตน์ เพ็ชร์แสงศรี. การพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม เรื่อง งานช่างภายในบ้าน ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4. วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม. 2563;19(2):30–39.