

การออกแบบเนื้อหาสำหรับสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อถ่ายทอด คลังปัญญาผู้สูงอายุ*

CONTENT DESIGN FOR INTERACTIVE MEDIA TO TRANSFER THE ELDERLY INTELLECTUAL REPOSITORY

นรรชนก ทาสวรรณ

Nanchanop Thasuwan

อติเทพ แจ็ดนาลาว

Atithep Chaetnalao

มหาวิทยาลัยศิลปากร

Silpakorn University, Thailand

E-mail: nanchanop.t@chandra.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์แนวทางในการออกแบบเนื้อหาสำหรับสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อการถ่ายทอดคลังปัญญาผู้สูงอายุ เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน โดยใช้ กลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ 30 คน ซึ่งเป็นผู้เข้าชมนิทรรศการผลงานดุซก๊ินีพันธ์ หลักสูตรปรัชญาดุซก๊ินีบัณฑิต สาขาการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร Design & Diversity Progress of the Ph.D Exhibition 2020 ระหว่างวันที่ 4 - 8 มีนาคม 2563 ณ หอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน กรุงเทพมหานคร เครื่องมือวิจัยใช้การสัมภาษณ์เพื่อเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ ด้านการจัดการความรู้ ด้านการพัฒนาระบบและด้านการถ่ายทอดภูมิปัญญาผู้สูงอายุ โดยการวิเคราะห์จากกระบวนการทัศน์ของผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ ทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ได้ประเด็นร่วม สังเคราะห์ได้แนวความคิดในการออกแบบเนื้อหา ที่เรียกว่า S-CREATOR ทำให้เกิดคลังปัญญาทางศิลปกรรมที่หมุนเวียนเป็นระบบ โดยแบ่งเป็นระดับพื้นฐาน ประเภท สืบค้นได้ง่าย เริ่มจากการสะสมภูมิปัญญา การสร้างเนื้อหา สามารถสืบค้นได้ ภูมิปัญญาที่เกิดจากประสบการณ์ สามารถใช้ได้อย่างเท่าเทียม เข้าถึงได้อย่างเสรี การจัดการความรู้จะต้องมีการถ่ายทอด แบ่งปันและมีการใช้ซ้ำ เพื่อให้เกิดการพัฒนาและเก็บรักษาอย่างมีระบบ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า ระดับความคิดเห็นการทดลองใช้สื่อปฏิสัมพันธ์ฯ ด้านการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.67, S.D. = .47$) มีความคิดเห็นมากที่สุด รองลงมา คือ

* Received 8 March 2022; Revised 22 March 2022; Accepted 25 March 2022



ด้านการแบ่งปันความรู้ (\bar{X} = 4.60, S.D. = .52) ด้านการใช้งาน (\bar{X} = 4.51, S.D. = .54) และด้านข้อมูล (\bar{X} = 4.39, S.D. = .55) ข้อเสนอแนะ คือ เห็นด้วยกับการสร้างเครือข่ายและการสร้างความรู้สึกมีคุณค่าให้แก่ผู้สูงอายุ ช่วยในการพัฒนาคลังปัญญาผู้สูงอายุ

คำสำคัญ: การออกแบบเนื้อหา, สื่อปฏิสัมพันธ์, การถ่ายทอด, คลังปัญญา, ผู้สูงอายุ

Abstract

This research article aims to discuss and analyse the development of interactive design for transferring the elderly intellectual repository. This mixed-method research study was conducted with 30 participants derived through accidental sampling. The participants were visitors who came to see and appeared as interested users on the trial of interactive media to transfer the elderly intellectual repository in Design & Diversity Progress of the PhD Exhibition 2020 during 4 - 8 March 2020 at Ratchadamnoen Contemporary Art Center in Bangkok. Qualitative research instrument including interviews with design interactive media experts were conducted to obtain qualitative data concerning knowledge management, system development, and the elderly intellectual repository transfer. The obtained qualitative data were analysed and synthesized based on analytical views from the experts and conceptual frameworks derived from related literature. From the synthesis, S-CREATOR conceptual framework was derived. This leads to a systematic circulation of artistic intellectual repository which could be categorized due to topical basis of keywords ranging from collecting or creating content, easy to retrieving, being experience based intellectual, being accessible anytime, anywhere, via any devices, knowledge management must have transferring and sharing, use and reuse, open access, and retention system. Descriptive statistics including mean and standard deviation were functioned to define level of user attitude after the trial. The results of data analysis show that the aspect of learning was ranked the highest score by participants after the trial (\bar{X} = 4.67, S.D. = .47), followed by knowledge sharing (\bar{X} = 4.60, S.D. = .52), usability (\bar{X} = 4.51, S.D. = .54) and participants of the trial ranked the aspect of information as the lowest (\bar{X} = 4.39, S.D. = .55). In addition, comments from the participants were found to be agreeable and supportive to development networking, raise value awareness in elderly via the



development of interactive media for transferring the elderly intellectual repository.

Keywords: Content Design, Interactive Media, Transfer, Intellectual Repository, Elderly

บทนำ

จากแผนพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 ได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาที่มุ่งเน้นการพัฒนาบนฐานภูมิปัญญาที่เกิดจากการใช้ความรู้และทักษะ การใช้วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี การวิจัยและพัฒนาและการพัฒนานวัตกรรม (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี, 2560) และต่อเนื่องกับแผนพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 ที่ได้ให้ความสำคัญเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นดั้งเดิม ซึ่งเป็นทุนทางสังคมที่มีค่าที่จะส่งเสริมให้เกิดความมั่นคง ทั้งในด้านเศรษฐกิจและสังคม ภูมิปัญญาต่าง ๆ ที่สั่งสม โดยมีผู้สูงอายุทำหน้าที่เป็นสื่อกลางของการถ่ายทอดความรู้ต่าง ๆ ให้บุคคลที่สนใจสามารถสื่อสารทั้งภาพและเสียงได้อย่างไร้พรมแดนสามารถเข้าถึงข้อมูลและองค์ความรู้ได้อย่างไร้ขีดจำกัด การพัฒนาเทคโนโลยีจะส่งผลต่อการยกระดับคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้น อินเทอร์เน็ตกลายเป็นส่วนหนึ่งในวิถีชีวิตของทุกคน ช่วยยกระดับคุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิต ปรับปรุงแหล่งเรียนรู้ในชุมชนให้เป็นแหล่งเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และมีชีวิต รวมทั้งส่งเสริมให้มีระบบการจัดการความรู้ที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น แหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต มุ่งเน้นการพัฒนาพื้นที่แหล่งเรียนรู้ให้มีชีวิต ทันสมัย มีคุณภาพและได้มาตรฐานสากลเพื่อดึงดูดให้คนทุกช่วงวัย เกิดความสนใจเข้าไปเรียนรู้และมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมที่จะช่วยเพิ่มพูนศักยภาพคนไทยให้สามารถรองรับการเปลี่ยนแปลงในอนาคต (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี, 2550)

ภูมิปัญญา หมายถึง พื้นฐานความรู้ความสามารถ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2554) ความหมายในเชิงลึก ภูมิปัญญา หมายถึง ความรู้ ความคิด ความเชื่อ ความสามารถ ความจัดเจนที่กลุ่มชนได้จากประสบการณ์ที่สั่งสมไว้ใน การปรับตัวและดำรงชีพในระบบนิเวศหรือสภาพแวดล้อมทางสังคมและวัฒนธรรมที่ได้มีการสืบสานกันมา (เอกวิทย์ ณ ถลาง, 2544)

ลักษณะภูมิปัญญา มีลักษณะเป็นองค์รวมและมีคุณค่าทางวัฒนธรรม กระบวนการถ่ายทอดภูมิปัญญา ออกเป็น 10 ประเภท ได้แก่ 1) การบอกเล่า บรรยาย ด้วยวาจา เป็นวิธีการที่ผู้ถ่ายทอดเป็นฝ่ายบอกเล่า อธิบาย หรือถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์สั่งสมของตนให้แก่ผู้รับการถ่ายทอดในรูปของคำพูด 2) การสาธิต เป็นวิธีการถ่ายทอดภูมิปัญญาที่ผู้ถ่ายทอดแสดงหรือกระทำพร้อมกับการบอกหรืออธิบาย ซึ่งจะทำให้เข้าใจวิธีการขั้นตอน และสามารถปฏิบัติได้ 3) การปฏิบัติจริง เป็นวิธีการถ่ายทอดที่ผู้รับการถ่ายทอดลงมือกระทำจริงในสถานการณ์ที่



เป็นอยู่จริง โดยผู้ถ่ายทอดเป็นผู้คอยแนะนำ ตรวจสอบและแก้ไข เพื่อให้กระบวนการปฏิบัติ ถูกต้องตามขั้นตอน 4) วิธีถ่ายทอดโดยให้เรียนรู้จากสื่อด้วยตนเองเป็นวิธีที่จัดเป็นประสบการณ์ การเรียนรู้ ภูมิปัญญาในรูปของสื่อประสมที่เอื้อต่อการเรียนรู้และทำความเข้าใจด้วยตนเองมากที่สุด 5) วิธีถ่ายทอดโดย จัดในรูปของแหล่งเรียนรู้ เช่น พิพิธภัณฑ์ ศูนย์การเรียนรู้ ตลาดนัดภูมิปัญญา 6) วิธีถ่ายทอดโดยใช้การแสดงพื้นบ้านเป็นสื่อ 7) วิธีถ่ายทอดภูมิปัญญาโดยบันทึกองค์ความรู้ไว้เป็นลายลักษณ์อักษร เช่น ตำรา สื่ออื่น ๆ เช่น เทปเสียง หรือแผ่นซีดีเสียง รวมถึงเว็บไซต์ 8) การถ่ายทอดด้วยวิธีการผ่านทางกิจกรรมอย่างง่าย ๆ เช่น การละเล่น การเล่านิทาน 9) การถ่ายทอดในรูปแบบของการบันเทิง เช่น ลิเก โนรา หนังตะลุง หมอลำ และ 10) การถ่ายทอดเป็นลายลักษณ์อักษร (ธัญรดี ปัตตังเว และใจเพชร นิลสิงห์ขร, 2557)

ผู้สูงอายุมีหน้าที่เป็นสื่อกลางของการถ่ายทอดความรู้ต่าง ๆ เหล่านี้ที่ยังไม่ได้รับการ เก็บรวบรวมเป็นระบบ และผู้สูงอายุและผู้สูงอายุเป็นสมาชิกในสังคมที่เปี่ยมไปด้วยศักยภาพ ทั้งในด้านภูมิความรู้และประสบการณ์ดำเนินชีวิต การส่งเสริมให้ผู้สูงอายุมีโอกาสได้แสดง ศักยภาพ ภูมิความรู้ที่เป็นการบำเพ็ญตนให้เกิดประโยชน์ต่อผู้อื่น (สมปอง สุวรรณภุมมา, 2560)

ข้อมูลจากมูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุไทย 2557 คาดการณ์ว่า ประเทศไทย จะเป็นสังคมสูงวัยอย่างสมบูรณ์ในปี 2564 เมื่อผู้สูงอายุมีอายุมากขึ้นสถานภาพและบทบาท ทางสังคมจะลดลง ทฤษฎีกิจกรรมทางสังคมเชื่อว่า ผู้สูงอายุยังมีความต้องการเข้าร่วมกิจกรรม นันทนาการแบบกลุ่มร่วมตามความสนใจ จะทำให้ผู้สูงอายุสามารถใช้ประสิทธิภาพของตนได้ดี ช่วยสร้างความสัมพันธ์ด้านบวกและความพึงพอใจในชีวิต แนวคิด การเสียสละและทำสิ่งที่เป็น ประโยชน์ให้แก่สังคม จะช่วยทำให้ผู้สูงอายุมีความสุข เห็นคุณค่าในตัวเอง การยอมรับตนเองว่า มีประโยชน์ต่อสังคมตลอดจนได้รับการยอมรับจากสังคม (มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุ ไทย, 2557) จึงถือได้ว่า ผู้สูงอายุเป็นบุคคลสำคัญที่มีภูมิปัญญา มีความสามารถถ่ายทอดความรู้ ทั้งวิธีการที่เป็นลายลักษณ์อักษรและไม่เป็นลายลักษณ์อักษร มีทั้งทฤษฎีและปฏิบัติ โดยทั่วไป ที่นิยม การสาธิต วิธีการ การบอกเล่า บรรยาย หรือจัดวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเองจากสื่อต่าง ๆ (กอบกุล กวังชวน, 2554) ก่อให้เกิดการสืบทอดขนบธรรมเนียม วัฒนธรรมประเพณีต่าง ๆ ของแต่ละสังคมให้ยั่งยืน ควรต้องร่วมกันส่งเสริม สนับสนุนและเผยแพร่ภูมิปัญญาของผู้สูงอายุ ให้เป็นที่ประจักษ์แก่คนรุ่นหลัง เมื่อผู้สูงอายุมีความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง จะสร้างเจตคติให้ ผู้สูงอายุอยากมีอายุที่ยืนยาวขึ้น การเห็นคุณค่าในตนเองเกิดจากการประเมินตนเองเกี่ยวกับการ มีคุณค่า ความสำคัญ ความสามารถ การประสบผลสำเร็จ การยอมรับตนเอง การมีประโยชน์ต่อสังคมตลอดจนได้รับการยอมรับจากสังคม นโยบายและยุทธศาสตร์การวิจัย ของชาติ ฉบับที่ 9 (พ.ศ. 2560 - 2564) ในประเด็นการวิจัยเพื่อสังคมผู้สูงอายุ ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการ ออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ฯ สามารถทำควบคู่กับมาตรการอื่น ๆ (สำนักงานคณะกรรมการ วิจัยแห่งชาติ, 2559) เช่น แผนผู้สูงอายุแห่งชาติ ฉบับที่ 2 (พ.ศ. 2545 - 2564) ด้านการเตรียม ความพร้อมของประชากรเพื่อวัยสูงอายุที่มีคุณภาพ ส่งเสริมให้มีกิจกรรมสัมพันธ์ระหว่าง



ผู้สูงอายุกับคนทุกวัย โดยเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการศึกษา ศาสนา วัฒนธรรมและกีฬา ด้านการส่งเสริมและพัฒนาผู้สูงอายุ ส่งเสริมให้เกิดคลังปัญญาของผู้สูงอายุเพื่อรวบรวม ภูมิปัญญาในสังคม ส่งเสริมและเปิดโอกาสให้มีการเผยแพร่ภูมิปัญญาของผู้สูงอายุและให้มีส่วนร่วมในกิจกรรมด้านต่าง ๆ ในสังคม (คณะกรรมการผู้สูงอายุแห่งชาติ กระทรวงการพัฒนาและความมั่นคง, 2552)

แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อถ่ายทอดคลังปัญญาผู้สูงอายุ เป็นการนำวิธีคิดและวิธีปฏิบัติในกระบวนการออกแบบมาช่วยพัฒนาการออกแบบเนื้อหาและระบบ ดิจิทัลออนไลน์ เพื่อใช้สนับสนุนการถ่ายทอดภูมิปัญญาผู้สูงอายุผ่านการนำข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียงและวีดิทัศน์ ฯลฯ โดยอาศัยเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยแปลงสภาพและเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน ผ่านเว็บแอปพลิเคชันเป็นการใช้งานผ่านเว็บเบราว์เซอร์ (Web browser) ลดความยุ่งยากในการต้องโหลดแอปพลิเคชันของผู้สูงอายุ ช่วยให้สามารถเข้าถึง สารสนเทศได้ง่ายอย่างไม่จำกัด มีการเก็บรักษาอย่างเป็นระบบ สืบค้นและใช้งานง่าย เป็นการส่งเสริมศักยภาพของผู้สูงอายุ ให้ผู้สูงอายุที่ทรงภูมิปัญญามาถ่ายทอดความรู้ ความชำนาญและ ทักษะที่มีอยู่ในสาขาวิชาต่าง ๆ ให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม โดยการสร้างต้นแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ เพื่อถ่ายทอดคลังปัญญาผู้สูงอายุทางศิลปกรรมก่อน เพราะเป็นศาสตร์ที่มีทั้งเนื้อหาเชิงทฤษฎี และปฏิบัติ ผู้สูงอายุสามารถถ่ายทอดคลังปัญญาด้วยตนเอง สร้างเครือข่ายสังคมด้านภูมิปัญญา ผู้สูงอายุและเกิดคลังปัญญาผู้สูงอายุที่ง่ายต่อการเรียนรู้ เป็นการสื่อสารแบบสองทางระหว่างผู้ ถ่ายทอดและผู้รับการถ่ายทอด เป็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนต่างวัยได้อีกด้วย อีกทั้งช่วย ส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพชีวิตให้เป็นผู้สูงอายุที่มีศักยภาพและเป็นผู้สูงอายุที่ยังคง คุณประโยชน์ การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ฯ นี้ ถือเป็นการจัดการความรู้ (Knowledge Management) เป็นการนำภูมิปัญญาที่มีความหลากหลายมาเข้าระบบการใช้งานที่เอื้อต่อ ผู้สูงอายุ มีกระบวนการในการเก็บรวบรวมข้อมูลและใช้ความรู้ร่วมกัน เพื่อนำไปสู่การพัฒนา คุณภาพของภูมิปัญญาและผลลัพธ์ให้ดียิ่งขึ้น โดยใช้การจัดการความรู้ด้วยแนวเทคโนโลยี (Codification Approach) เพื่อระบบการจำแนกความรู้และการจัดการความรู้ (Process Oriented Approach) เพื่อสร้างกิจกรรมสร้างความรู้และแลกเปลี่ยนความรู้ มีการนำเสนอ ความรู้ ประสบการณ์ของตนเอง สร้างเครือข่ายให้มีการแลกเปลี่ยนทักษะ ความรู้ ภูมิปัญญา ประสบการณ์ ก่อให้เกิดความสัมพันธ์ กิจกรรมทางสังคมเพื่อรองรับการเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ ทั้งด้านโครงสร้างพื้นฐานและนวัตกรรม

ผู้วิจัยเห็นว่า ผู้สูงอายุยังมีศักยภาพ คุณประโยชน์ มีภูมิปัญญา ประสบการณ์ มีเวลาว่างที่สนใจกิจกรรมทางสังคมและการเรียนรู้ตลอดชีวิต จึงเห็นว่า หากออกแบบสื่อ ปฏิสัมพันธ์เพื่อถ่ายทอดคลังปัญญาผู้สูงอายุได้ จะช่วยทำให้ผู้สูงอายุได้ใช้เวลาว่างให้เกิด ประโยชน์ สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ลดความอ้างว้างและยังเห็นคุณค่าในตนเองว่ามี ประโยชน์ต่อสังคม ทำให้มีเจตคติในด้านบวกที่อยากมีอายุที่ยืนยาว และภูมิปัญญาที่ผ่านการ



สั่งสมประสบการณ์ของผู้สูงอายุ นั้นสมควรส่งต่อจากรุ่นสู่รุ่น เพื่อรักษาภูมิปัญญาไทยอันทรงคุณค่าให้คงอยู่

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อวิเคราะห์แนวทางในการออกแบบเนื้อหาสำหรับสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อการถ่ายทอดคลังปัญญาผู้สูงอายุ

วิธีดำเนินการวิจัย

มีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. **รูปแบบการวิจัย** ในการดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed methods) 2 รูปแบบ ได้แก่ การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) และการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research)

2. **ประชากรเป้าหมาย** ผู้สูงอายุที่ต้องการถ่ายทอดภูมิปัญญาและบุคคลทั่วไปที่สนใจ

3. **กลุ่มตัวอย่าง** เป็นกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental sampling) ผู้เข้าชมนิทรรศการผลงานดุชนิพนธ์ หลักสูตรปรัชญาดุชนิพนธ์ สาขาการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร Design & Diversity Progress of the Ph.D Exhibition 2020 ระหว่างวันที่ 4 - 8 มีนาคม 2563 ณ หอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน กรุงเทพมหานคร ซึ่งเป็นบุคคลทั่วไป ไม่จำกัดเพศ มีความสนใจถ่ายทอดและรับการถ่ายทอดมาทดลองใช้ผลงานต้นแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ นี้ ซึ่ง ณ ช่วงเวลาที่จัดนิทรรศการนั้น กรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข ได้ประกาศมาตรการป้องกันการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ให้มีการเว้นระยะห่างและให้หลีกเลี่ยงการอยู่ในสถานที่แออัด (กรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข, 2563) จึงจำเป็นต้องกำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญโดยการกำหนดโควตา สำหรับผู้ที่มีความสนใจและร่วมทดลองใช้สื่อฯ ใช้เวลาไม่น้อยกว่า 30 นาที วันละ 6 คน ได้จำนวน 30 คน

4. ประชากรที่ใช้ในการศึกษา

ใช้การคัดเลือก (Inclusion criteria) เลือกสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างแบบเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและด้านการถ่ายทอดภูมิปัญญาผู้สูงอายุ

4.1 ผู้เชี่ยวชาญกลุ่มที่ 1 ด้านการออกแบบ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ ด้านการพัฒนาระบบ ด้านการจัดการความรู้และด้านผู้สูงอายุ จำนวน 9 คน

4.2 ผู้เชี่ยวชาญกลุ่มที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญการถ่ายทอดภูมิปัญญาผู้สูงอายุ ได้แก่ สมาชิกราชบัณฑิตหรือภาคีสมาชิก ในสำนักงานศิลปกรรม สำนักงานราชบัณฑิตยสภานักวิชาการอาวุโส และปราชญ์อาวุโส จำนวน 14 คน



5. เครื่องมือในการวิจัยเพื่อให้ได้วิธีมีเครื่องมือการวิจัย ดังนี้

ผู้ศึกษางานวิจัย เป็นเครื่องมือในงานวิจัยเชิงคุณภาพ เป็นผู้ดำเนินการสัมภาษณ์ข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญโดยใช้แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัยกับผู้เชี่ยวชาญกลุ่มที่ 1 และผู้เชี่ยวชาญกลุ่มที่ 2 ซึ่ง เครื่องมือการวิจัยแบบสัมภาษณ์ ประกอบด้วย 3 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้เชี่ยวชาญ ส่วนที่ 2 ข้อมูลแนวคิดเกี่ยวกับความเชี่ยวชาญ และส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ เพื่อหาประเด็นร่วมในกระบวนการทัศน์ของผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ เพื่อจำแนก จัดหมวดหมู่ ทัศนคติในภาพรวม เช่น วิธีการถ่ายทอดภูมิปัญญาทางศิลปกรรม แนวโน้มในการถ่ายทอดภูมิปัญญาในอนาคต เป็นต้น

การสร้างเครื่องมือและตรวจสอบคุณภาพ วิเคราะห์ค่าความเที่ยงตรงของข้อคำถาม จากดัชนีความสอดคล้องของคำถามกับเนื้อหา (Index of Item Objective Consistency: IOC) จากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 คน ได้ค่า IOC ที่ 1.0 มีเครื่องมือการวิจัย ดังนี้ แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัยกับผู้เชี่ยวชาญกลุ่มที่ 1 และผู้เชี่ยวชาญกลุ่มที่ 2

6. การเก็บรวบรวมข้อมูล

เก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากจากผู้เชี่ยวชาญกลุ่มที่ 1 และผู้เชี่ยวชาญกลุ่มที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญการถ่ายทอดภูมิปัญญาผู้สูงอายุ และทำการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณจากกลุ่มตัวอย่างที่ทดลองใช้การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ และแบบการสอบถามออนไลน์ เรื่อง การรับการถ่ายทอดคลังปัญญาผู้สูงอายุ จากผู้เข้าร่วมทดลองใช้สื่อปฏิสัมพันธ์ ร่วมประเมิน ผ่านช่องทางออนไลน์ ภูเกิลฟอร์ม (Google form) โดยการสแกนคิวอาร์โค้ด (QR-Code) เพื่อลดการสัมผัสใกล้ชิด วิเคราะห์สถิติด้วยสมมุติฐานการวิจัย (Research hypothesis) เรื่อง การรับการถ่ายทอดคลังปัญญาผู้สูงอายุ เพื่อวิเคราะห์แนวทางในการออกแบบเนื้อหาสำหรับสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อการถ่ายทอดคลังปัญญาผู้สูงอายุ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$)

การวิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัย โดยการตีความข้อสรุปจากข้อมูลต่าง ๆ ที่รวบรวมมาได้ และวิเคราะห์โดยการจำแนกชนิดของข้อมูลทั้งที่เป็นกระบวนการทัศน์ของผู้เชี่ยวชาญ วิเคราะห์เนื้อหาจากข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาหาประเด็นร่วมเพื่อจำแนก จัดหมวดหมู่ ทัศนคติในภาพรวม และปัจจัย ที่สนับสนุนที่นำไปสู่แนวทางในการจัดการความรู้ และแนวทางในการออกแบบเนื้อหาแนวทางในการออกแบบเนื้อหาสำหรับสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อการถ่ายทอดคลังปัญญาผู้สูงอายุ

ผลการวิจัย

ผลการวิจัย พบว่า การวิเคราะห์แนวทางในการออกแบบเนื้อหาสำหรับสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อการถ่ายทอดคลังปัญญาผู้สูงอายุ จากการศึกษาเอกสาร รวมถึงทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง วิเคราะห์ เพื่อหาแนวทางในการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อถ่ายทอดคลัง

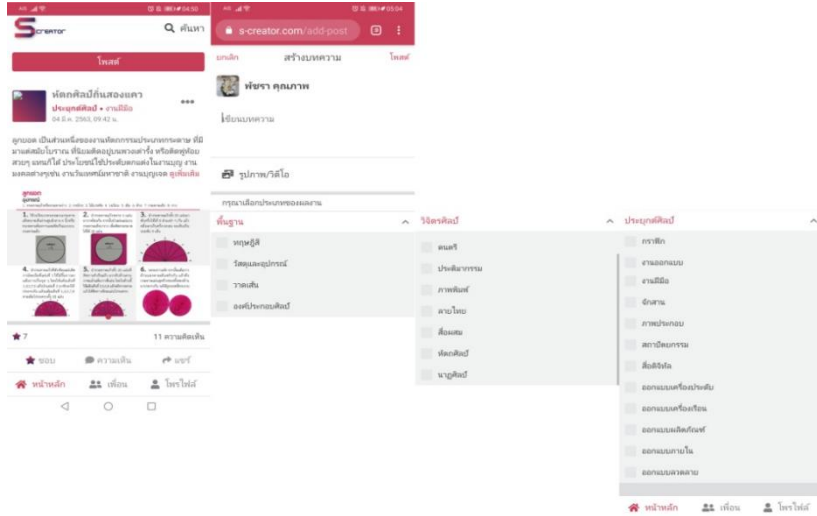


ปัญญาผู้สูงอายุ จากการศึกษาจากกรณีศึกษา ผู้สูงอายุแนวคิดกิจกรรมทางสังคมของผู้สูงอายุ แนวคิดการเป็นผู้สูงอายุที่มีศักยภาพ แนวคิดผู้สูงอายุที่ยังคุณประโยชน์ แนวคิดการถ่ายทอด อดความรู้สำหรับผู้สูงอายุ การยอมรับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของผู้สูงอายุ หลักการ ออกแบบสำหรับผู้สูงอายุ การออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้และพฤติกรรมของผู้สูงอายุ การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ การออกแบบเว็บแอปพลิเคชัน ความรู้และการจัดการความรู้ และ เทคโนโลยีกับการจัดการความรู้ สังเคราะห์ได้แนวทางร่วมสู่การแนวทางในการออกแบบเนื้อหา สำหรับสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อการถ่ายทอดคลังปัญญาผู้สูงอายุ เพื่อให้ได้แนวทางในการออกแบบ เนื้อหาสำหรับสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อการถ่ายทอดคลังปัญญาผู้สูงอายุ อย่างเป็นระบบ จนได้คำ สำคัญร่วมที่ถูกกล่าวถึง เป็นแนวความคิด S-CREATOR ซึ่งจากภาพด้านล่าง S (Senior intellectual) การสร้างคลังปัญญาผู้สูงอายุเพื่อให้มีประสิทธิภาพ มีการหมุนเวียนระบบอยู่ เสมอ ต้องอาศัย C (Collection, Creating content) การสะสมเนื้อหา การสร้างเนื้อหา R (Retrieve) สามารถสืบค้นได้ E (Experience, Equitable to use, Easy to use) ภูมิปัญญา ที่เกิดจากประสบการณ์ สามารถใช้ได้อย่างเท่าเทียม ง่ายต่อการใช้งาน A (Access, Anytime any where any platform) เข้าถึงได้อย่างเสรี ไม่จำกัดเวลา สถานที่ อุปกรณ์เชื่อมต่อ T (Transfer & sharing, User & reuse) การจัดการความรู้จะต้องมีการถ่ายทอด แบ่งปันและ มีการใช้ซ้ำ O (Open access) เข้าถึงได้อย่างเสรี R (Retention System) เพื่อให้เกิดการ พัฒนาและเก็บรักษาอย่างมีระบบ



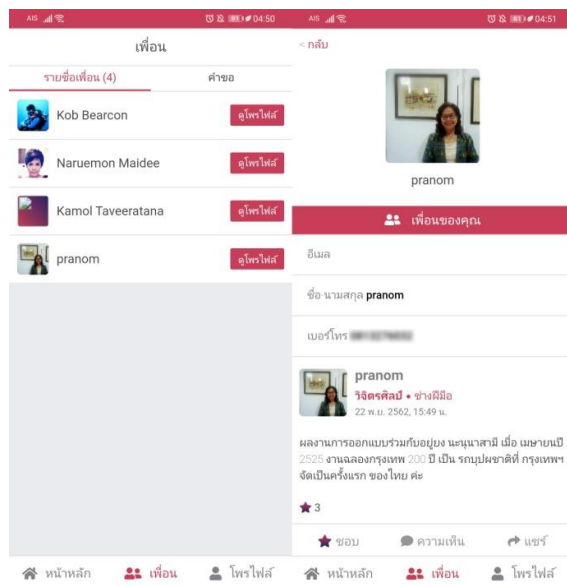
ภาพที่ 1 คำสำคัญที่ได้จากการศึกษาเอกสาร ทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากเครื่องมือวิจัยใช้การสัมภาษณ์เพื่อเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญด้านการ ออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ ด้านการจัดการความรู้และด้านผู้สูงอายุ ด้านการพัฒนาระบบและด้าน การถ่ายทอดภูมิปัญญาผู้สูงอายุ เพื่อให้ได้ประเด็นร่วมวลี แนวคิด ที่วัตถุประสงค์ โดยการ นำเสนอผ่านภาพ หากมีการกล่าวถึงมากกว่า 1 ครั้ง ขนาดของตัวอักษรในภาพก็จะปรับให้มีขนาดที่ ใหญ่ขึ้น นอกจากได้ประเด็นร่วม เช่น ประเด็น วลี แนวคิด และแบบแผน



ภาพที่ 3 ภาพหน้าจอ หน้าหลักของสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อใช้ถ่ายทอดคลังปัญญาผู้สูงอายุ
เว็บแอปพลิเคชัน <https://www.s-creator.com>

หน้าเพื่อน เป็นผู้ใช้งานที่เราเลือกที่จะสร้างเครือข่ายทางด้านภูมิปัญญาผู้สูงอายุ ซึ่งหากผู้ใช้งานไม่ได้เพิ่มเป็นเพื่อน จะเข้าถึงข้อมูลเชิงลึกไม่ได้ เช่น การแสดงความคิดเห็น เป็นต้น



ภาพที่ 4 ภาพหน้าจอหน้าเพื่อนของสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อใช้ถ่ายทอดคลังปัญญาผู้สูงอายุ
เว็บแอปพลิเคชัน <https://www.s-creator.com>

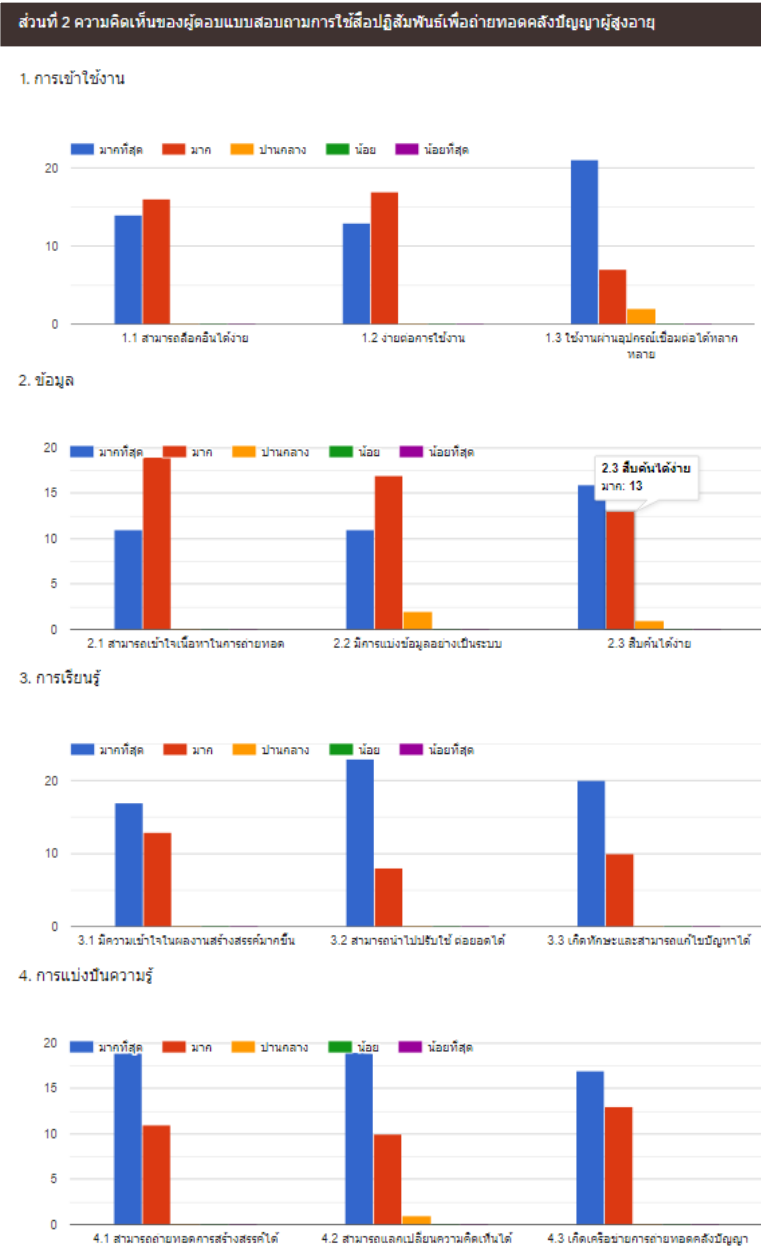


หน้าโปรไฟล์ คือ หน้าการแสดงผลละเอียดของผู้ใช้งาน ซึ่งผู้ใช้สามารถระบุรายละเอียดอีเมล นามแฝงหรือชื่อ-นามสกุล วันเกิด เบอร์โทรศัพท์ หรือแม้กระทั่งความเชี่ยวชาญ ซึ่งผู้ใช้หากไม่ต้องการระบุข้อมูลก็สามารถทำได้ เพื่อความเป็นส่วนตัว



ภาพที่ 5 ภาพหน้าจอหน้าโปรไฟล์ของสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อใช้ถ่ายทอดคลังปัญญาผู้สูงอายุ
เว็บแอปพลิเคชัน <https://www.s-creator.com>

ผลจากการประเมินแบบสอบถามจากผู้ทดลองใช้งานต้นแบบสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อใช้ถ่ายทอดคลังปัญญาผู้สูงอายุ จำนวน 30 คน โดยใช้แบบการสอบถามออนไลน์ ผ่านกูเกิลฟอร์ม (Google form) เรื่อง การรับการถ่ายทอดคลังปัญญาผู้สูงอายุ ได้ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามการใช้สื่อปฏิสัมพันธ์ฯ ดังภาพนี้



ภาพที่ 6 สรุปความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามการใช้สื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อถ่ายทอดคลังปัญญาผู้สูงอายุ

ผลการประเมินเชิงปริมาณโดยการทดลองใช้แนวความคิด S-CREATOR มาใช้ในการออกแบบเนื้อหาในสื่อปฏิสัมพันธ์สำหรับถ่ายทอดคลังปัญญาผู้สูงอายุ จากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เข้าชมงานนิทรรศการ จำนวน 30 คน ได้ตามตาราง ดังนี้



ตารางที่ 1 ผลการประเมินแบบการสอบถามออนไลน์ เรื่อง การรับการถ่ายทอดคลังปัญญาผู้สูงอายุ

รายการ	ระดับความคิดเห็น		
	\bar{X}	S.D.	ความหมาย
1. ด้านการใช้งาน	4.51	0.54	เห็นด้วยในระดับมาก
2. ด้านข้อมูล	4.39	0.55	เห็นด้วยในระดับมาก
3. ด้านการเรียนรู้	4.67	0.47	เห็นด้วยในระดับมาก
4. ด้านการแบ่งปันความรู้	4.60	0.52	เห็นด้วยในระดับมาก

สรุปผลการทดลองใช้สื่อปฏิสัมพันธ์สำหรับถ่ายทอดคลังปัญญาผู้สูงอายุ จากแบบการสอบถามออนไลน์ เรื่อง การรับการถ่ายทอดคลังปัญญาผู้สูงอายุ ได้ดังนี้ คือ ด้านการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = .47) มีความคิดเห็นมากที่สุด รองลงมา คือ ด้านการแบ่งปันความรู้ ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = .52) ด้านการใช้งาน ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = .54) และด้านข้อมูล ($\bar{X} = 4.39$, S.D. = .55) ข้อเสนอแนะ คือ เห็นด้วยกับการสร้างเครือข่ายและการสร้างความรู้สึกร่วมกันให้แก่ผู้สูงอายุ ช่วยในการพัฒนาคลังปัญญาผู้สูงอายุ ซึ่งนี้เป็นผลการทดลองจากการสร้างสื่อต้นแบบ จากการวิเคราะห์แนวทางในการออกแบบเนื้อหาสำหรับสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อการถ่ายทอดคลังปัญญาผู้สูงอายุ



ภาพที่ 7 ภาพบรรยากาศงานนิทรรศการผลงานชุมชนนิพนธ์ฯ



ภาพที่ 8 ภาพผู้สนใจใช้สื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อถ่ายทอดคลังปัญญาผู้สูงอายุในนิทรรศการผลงานคุณิณีพนธ์ฯ



ภาพที่ 9 ภาพผู้สนใจใช้สื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อถ่ายทอดคลังปัญญาผู้สูงอายุและได้ทดลองสร้างสรรค์ผลงานจากการเรียนรู้จากสื่อ S-CREATOR ในนิทรรศการผลงานคุณิณีพนธ์ฯ

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้ สอดคล้องกับทฤษฎีกิจกรรมทางสังคม (Activity Theory) กิจกรรมทางสังคมที่ทำให้ผู้สูงอายุได้มีส่วนร่วมกับสังคม ให้ผู้สูงอายุได้ถ่ายทอดภูมิปัญญา ช่วยสร้างทัศนคติเกี่ยวกับตนเองในทางบวกและมองโลกในแง่ดี มีความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม กิจกรรมเหล่านี้จะช่วยให้ผู้สูงอายุได้พัฒนาในส่วนต่าง ๆ ของร่างกายให้สมวัย (วิษัญพล เกตุชัยโกศล, 2558) สอดคล้องกับทฤษฎีกิจกรรมมีแนวคิดมากกว่าผู้สูงอายุละสังคมโลกและสังคมก็จะละทิ้งเขา โดยเชื่อว่าตามความเป็นจริงในส่วนลึกของจิตใจแล้ว ผู้สูงอายุต้องการสังคม ทฤษฎีนี้เชื่อว่าความสุขในยามสูงวัย ตัดสินได้จากความสามารถที่ผู้สูงวัยทำอะไรให้สังคมได้มากน้อยเพียงไร (ศรีเรือน แก้วกังวาน, 2545) และสำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ จึงต้องคำนึงถึงข้อจำกัดต่าง ๆ รวมไปถึงพฤติกรรมการใช้งานที่ถูกสร้างจากประสบการณ์ผู้สูงอายุด้วย เนื่องจากผู้สูงอายุมีสภาพ



ร่างกายที่เสื่อมถอยลง (ปฏิบัติ ปรียาวงศากุล, 2554) จึงจำเป็นต้องสร้างสื่อปฏิสัมพันธ์ให้เอื้อต่อข้อจำกัดของผู้สูงอายุ เป็นการออกแบบโดยเน้นผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง

สำหรับแนวคิดการถ่ายทอดภูมิปัญญา คือ การให้ความรู้ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ ทั้งทางตรงและทางอ้อมด้วยวิธีการต่าง ๆ ได้แก่ การถ่ายทอดโดยการบอกเล่า การสาธิต การดูตัวอย่างของจริง การฝึกปฏิบัติ การปฏิบัติจริงไปพร้อมกับผู้ถ่ายทอด ซึ่งการถ่ายทอดเป็นลายลักษณ์อักษรและอื่น ๆ รวมถึงต้องอาศัยเทคนิคการถ่ายทอด

การสืบทอดภูมิปัญญาแบ่งออกเป็น 3 หลักการ ได้แก่ 1) รูปแบบการสืบทอดภูมิปัญญา เป็นการเรียนรู้สิ่งทีคนรุ่นหนึ่งได้ศึกษาไว้ และถ่ายทอดไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง โดยมุ่งหวังให้องค์ความรู้ดังกล่าวเกิดประโยชน์ต่อคนรุ่นต่อไป รูปแบบการเรียนรู้และการสืบทอดความรู้มี 4 รูปแบบ ดังนี้ 1) การสืบทอดความรู้ภายในชุมชน ส่วนใหญ่เป็นเรื่องของอาชีพของหมู่บ้านแทบทุกครัวเรือน 2) การสืบทอดความรู้ความชำนาญเฉพาะสมาชิกในครอบครัว เป็นอาชีพหรือความชำนาญที่สืบทอดกันภายในครอบครัว 3) การฝึกหัดจากผู้รู้ชำนาญเฉพาะอย่าง และ 4) การฝึกฝนและพัฒนาความรู้ด้วยตนเอง 2) วิธีการสืบทอดภูมิปัญญา มีวิธีการสืบทอดภูมิปัญญา แบ่งได้เป็น 2 วิธีการ คือ 1) การสืบทอดแบบไม่เป็นลายลักษณ์อักษร เช่น การละเล่น การเล่านิทาน และ 2) การสืบทอดที่เป็นลายลักษณ์อักษร เช่น หนังสือ เอกสาร สิ่งพิมพ์ เป็นต้น 3) แนวทางการสืบทอดภูมิปัญญา โดยกระบวนการดำเนินงานมี 3 ลักษณะ คือ 1) การปฏิบัติงานในชีวิตประจำวัน การถ่ายทอดวิธีการและการปฏิบัติงานโดยอาศัยประสบการณ์ที่สั่งสมสืบทอดในชีวิตประจำวันจากพ่อแม่ไปสู่ลูกหลาน 2) การศึกษาเล่าเรียน การจดเป็นตำรา ท่องจำ ฝึกหัด และจัดทำเครื่องมือใช้เองโดยมีผู้สอน คือ ครู ผู้รับการถ่ายทอดคือ นักเรียน และ 3) การรับรู้ภูมิปัญญาจากสังคมภายนอก การรับรู้รูปแบบ วิธีการจากสื่อต่าง ๆ เช่น โทรทัศน์ หนังสือ เป็นต้น (จินต์ประวีร์ เจริญฉิม และสิริชัย ดีเลิศ, 2563) หากสร้างสื่อปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ถ่ายทอดคลังปัญญาผู้สูงอายุที่สามารถถึงและใช้งานได้ง่าย ก็จะสามารถเพิ่มโอกาสและลดข้อจำกัดเหล่านี้ ลงได้

หลักในการออกแบบส่วนต่อประสานที่เป็นมิตรกับผู้สูงอายุนั้น จะเน้นในส่วนของความพึงพอใจของผู้สูงอายุเป็นหลัก ออกแบบจากความต้องการที่สอดคล้องกับการเสื่อมถอยของสมรรถภาพร่างกายที่มีข้อจำกัดซึ่งเกี่ยวข้องกับการรับรู้เชิงภาพของมนุษย์ ด้วยทฤษฎีเกสตัลท์ (Gestalt Theory of Visual Perception) ที่คนเรามักจะมองเห็นอะไรเป็นรูปร่างหรือโครงสร้าง ซึ่งมีความสำคัญกับการออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ 7 ข้อ ได้แก่ ความใกล้ชิด ความคล้ายคลึง ความต่อเนื่อง การปิด ความสมมาตร รูปร่างและพื้นหลัง และทางร่วม การออกแบบที่อิงตามผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง (User-Centered Design) ทำให้ผู้สูงอายุสามารถหาเป้าหมายที่ต้องการและทำความเข้าใจสิ่งที่ผู้ออกแบบต้องการสื่อได้ได้ง่าย ผู้สูงอายุก็น่ามีความมั่นใจและพึงพอใจในการใช้งาน และได้รับประโยชน์จากการใช้สื่อปฏิสัมพันธ์ผ่านส่วนต่อประสานกับผู้ใช้อย่างเต็มที่ (ฐิติรัตน์ ศิริบรรรตกุล, 2560) และเนื่องจากผู้สูงอายุ



แต่ละคนมีประสบการณ์ที่แตกต่างกัน ควรลดความซับซ้อนในการออกแบบ เน้นพื้นที่การใช้งานให้ชัดเจน เช่น เมนู เว็บเพจต่าง ๆ หัวข้อประเภท ปุ่มกดให้ชัดเจน เพื่อช่วยลดเวลาในการเข้าถึงและยังช่วยเพิ่มประโยชน์การใช้งานให้กับผู้สูงอายุอีกด้วย มีวิดิทัศน์ช่วยอธิบายส่วนต่าง ๆ เมื่อเกิดปัญหาในการใช้งาน หรือต้องการสืบค้น สร้างความเชื่อมั่นในการใช้งาน โดยมีมาตรฐานการรักษาความเป็นส่วนตัวอย่างปลอดภัย เช่น ลายนิ้วมือ การตรวจจับใบหน้า เป็นต้น (Donthula, S., 2016) ในกรณีที่เกิดความผิดพลาดจากการใช้งาน ข้อความเตือนควรมีความสุภาพ เพื่อลดความกังวลและไม่มั่นใจในการใช้งาน การใช้งานด้วยปุ่มที่มีขนาดใหญ่ที่เหมาะสมโดยคำนึงถึงขนาดของหน้าจอการใช้งานด้วย หลีกเลี่ยงแถบเมนูเลื่อน ปุ่มข้อความเคลื่อนไหว และสามารถยืดหยุ่นในการใช้งาน ปรับแต่งได้ เช่น เมนูคำสั่งเสียงหรือสามารถปรับขนาดของตัวอักษรได้ เป็นต้น (Phiriyapokanon, T., 2011) แนวคิดในการออกแบบไอคอน (Icon) สำหรับการใช้งานบนโทรศัพท์มือถือในผู้สูงอายุ จากผลการศึกษาพบว่า ร้อยละ 70 ของผู้เข้าร่วมชอบไอคอนที่มีสี มากกว่าร้อยละ 75 มีความเข้าใจไอคอนที่ไม่เคลื่อนไหวมากกว่า และร้อยละ 90 ชอบไอคอนที่สื่อความหมายมากกว่า จากผลการวิจัยพบว่า ไอคอนที่มีข้อความสื่อความหมายเป็นปัจจัยที่ค่อนข้างมีผลมากต่อความเข้าใจในไอคอนของผู้สูงอายุ (Batu Salman, Y. et al., 2010) สอดคล้องกับที่ผู้สูงอายุไม่ได้ต้องการเป็นภาระของผู้อื่นและไม่ได้ต้องการความเห็นใจในการเป็นผู้สูงอายุ จึงนำการออกแบบเพื่อทุกคน มีหลัก 7 ประการ ดังนี้ ทุกคนใช้ได้อย่างเท่าเทียมกัน (Equitable use) มีความยืดหยุ่น ปรับเปลี่ยนการใช้งานได้ (Flexible use) ใช้งานง่าย (Simple and intuitive use) การสื่อความหมายที่เข้าใจง่าย (Perceptible information) การออกแบบเพื่อการใช้งานที่ผิดพลาดได้ (Tolerance for error) ใช้แรงน้อย (Low physical effort) มีขนาดและพื้นที่ที่เหมาะสมกับการเข้าถึงและการใช้งาน (Size and space for approach and use) และการสร้างสื่อปฏิสัมพันธ์ฯ สิ่งสำคัญข้อมูลนั้นควรมีการหมุนเวียน ผลจากการศึกษาเข้าชมนิทรรศการ Data Lifecycle Management (DLM) กับการจัดการข้อมูลดิจิทัล ด้านวัฒนธรรมของศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร ใช้แนวคิดและนโยบาย การสร้างและรับข้อมูล การประเมินและคัดเลือก การให้รายละเอียด การอนุรักษ์และสงวนรักษา การจัดเก็บ การเผยแพร่ เข้าถึง ไขและไขซ้ำ และแปรรูป ซึ่งเป็นกระบวนการจัดการข้อมูลโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและอายุการใช้งานของข้อมูล ตั้งแต่การสร้างจนถึงการจัดเก็บหรือทำลาย โดยจะทำให้กระบวนการที่เกี่ยวข้องดำเนินไปโดยอัตโนมัติตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้สอดคล้องกับการจัดการข้อมูลงานวิจัยในยุคดิจิทัล ข้อมูลจัดเก็บต้องถูกต้อง แม่นยำ สมบูรณ์และทันสมัย ผ่านการสะสม สร้าง ถ่ายทอด สามารถเข้าถึงโอกาสได้ง่ายและสะดวก เข้าถึงแบบเสมอภาคอย่างเสรี แต่ต้องมีจริยธรรมและทรัพย์สินทางปัญญา ให้การจัดการข้อมูลเป็นสังคมแห่งการแบ่งปัน ความรู้และเรื่องราว การแบ่งปันเป็นวัฒนธรรมหนึ่งในสังคมวิชาการ เมื่อมีการค้นหา เข้าถึง คำนึงถึงประโยชน์ เกิดการใช้ซ้ำ จึงจะเกิดประโยชน์ ควรสร้างระบบที่น่าสนใจจะทำให้เกิดความยั่งยืน การเก็บข้อมูลไม่เพียง



พอที่จะอนุรักษ์ให้ข้อมูลเป็นประโยชน์ต่อผู้อื่น ต้องนำไปสู่เอกสารมีชีวิต (Living document) เมื่อมีการจัดเก็บไปสักระยะ หากมีเทคโนโลยีใหม่ ก็สามารถปรับเปลี่ยนวิธีการจัดเก็บได้ (ชีวลีทธิ์ บุญเกียรติ, 2560)

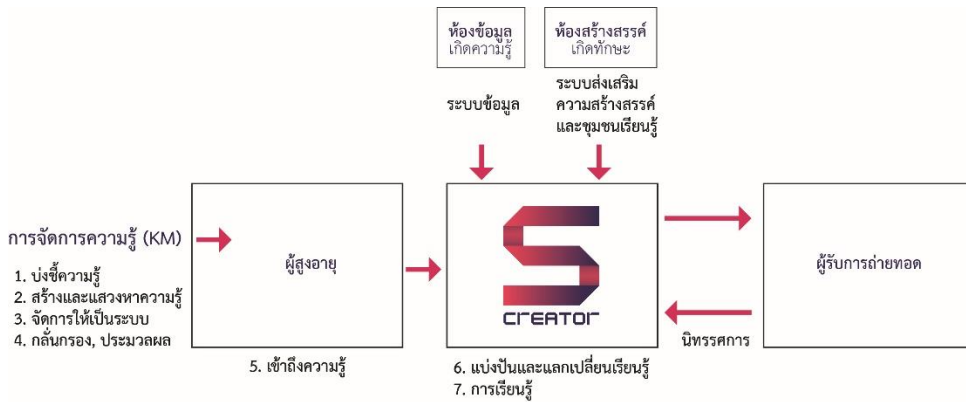
แนวโน้มในการถ่ายทอดภูมิปัญญาศิลปกรรมของผู้สูงอายุในอนาคตเป็นการนำอุปกรณ์เทคโนโลยีมาช่วยในการถ่ายทอดทำให้เร็วและทำได้จริง ทันต่อเหตุการณ์ การสร้างสื่อสังคม (Social Media) บันทึกรายการถ่ายทอดในรูปแบบสื่อออนไลน์มากขึ้น นำมาใช้ในการถ่ายทอดภูมิปัญญาทางศิลปกรรม โดยอาศัยการออกแบบโดยใช้ประสบการณ์ของผู้สูงอายุในเรียนรู้ในเทคโนโลยีในลักษณะที่คุ้นชิน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่รวดเร็วและกว้างขึ้น จัดเก็บบันทึกเป็นภาพถ่าย วิดีทัศน์ อาจจะมีการบันทึกในรูปแบบช่วงวันหรือเดือนให้เป็นหมวดหมู่ ใช้สื่อในรูปแบบต่าง ๆ ในการเผยแพร่ แนวทางการพัฒนาและจัดการคลังปัญญาศิลปกรรมควรพัฒนาตนเองตามเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นใหม่ให้ทัน ใช้เทคโนโลยีสร้างคลังสมอง (Brain Bank) สร้างแหล่งเรียนรู้ชุมชน (Community Learning Center) มีการนำเสนอความคิดที่เป็นนามธรรมออกมาในรูปแบบของเทคโนโลยี มีการบันทึกทั้งในระบบออฟไลน์และออนไลน์ สามารถเลือกใช้ตามความสนใจ มีแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) เมื่อนำผลจากการวิจัยมาวิเคราะห์จึงได้การออกแบบเนื้อหาในสื่อปฏิสัมพันธ์ฯ S-CREATOR เพื่อให้คลังปัญญาชุมชนเวียนเป็นระบบและต่อบัณฑิตปฏิบัติงานวิจัย



ภาพที่ 10 แนวความคิดในการออกแบบเนื้อหา S-CREATOR



องค์ความรู้ใหม่



ภาพที่ 11 โครงสร้างในการออกแบบเว็บแอปพลิเคชัน <https://www.s-creator.com>

ผลสัมฤทธิ์จากการวิจัยในครั้งนี้ สามารถสังเคราะห์ข้อมูลได้แนวความคิดการออกแบบเนื้อหาสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อการถ่ายทอดคลังปัญญาทางศิลปกรรม คือ S-CREATOR โครงสร้างในการออกแบบเว็บ แอปพลิเคชัน <https://www.s-creator.com> เป็นการจัดการความรู้ด้วยการนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาใช้ในการจัดการความรู้ทุกระบวนการ ตั้งแต่การสร้างจัดหาความรู้ การกระจายความรู้ให้ผู้อื่นและการนำความรู้ไปใช้ในการดำเนินกิจกรรม เพื่อให้เครือข่ายคลังปัญญาที่หมุนเวียนเป็นระบบ โดยที่มีผู้สูงอายุเป็นผู้ 1) บ่งชี้ความรู้ 2) สร้างและแสวงหาความรู้ผ่านการออกแบบเนื้อหาสื่อปฏิสัมพันธ์ฯ 3) ผ่านระบบที่เว็บแอปพลิเคชัน 4) การให้ผู้สมัครล็อกอินที่เข้าถึงง่าย ไม่ว่าจะป็นสมัครสมาชิกโดยตรง หรือล็อกอินผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์อื่น ๆ เพื่อเป็นการยืนยันตัวตนและความน่าเชื่อถือของข้อมูลของผู้ใช้งาน เป็นการช่วยกลั่นกรองและประเมินผล ผู้สูงอายุที่ต้องการถ่ายทอดภูมิปัญญาและผู้ใช้งานที่สนใจด้านศิลปกรรมสามารถเข้าถึงความรู้ แบ่งปัน (Share) แลกเปลี่ยนเรียนผ่านการแสดงความคิดเห็น (Comment) 5) ไม่จำกัดเวลา สถานที่และอุปกรณ์เชื่อมต่อ เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต เป็นต้น มีการเพิ่มแรงเสริมช่วยให้ผู้สูงอายุรู้สึกว่าการเห็นคุณค่าในภูมิปัญญาของผู้สูงอายุ ด้วยการกดปุ่มแสดงความรู้สึกชอบ (Like) 6) แบ่งปัน (Share) แลกเปลี่ยน 7) เรียนรู้ซึ่งกันและกันผ่านการแสดงความคิดเห็น (Comment) เกิดห้องข้อมูลที่เป็นคลังปัญญาผู้สูงอายุ ก่อให้เกิดความรู้ ซึ่งในเฟสถัดไปจะพัฒนาห้องสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดทักษะ ซึ่งเป็นผลจากการจัดกิจกรรมทดลองสร้างสรรค์ผลงานจากการเรียนรู้จากสื่อ S-CREATOR ในงานนิทรรศการที่ช่วยส่งเสริมความสร้างสรรค์และชุมชนเรียนรู้ขึ้น และมีต้องการเพิ่มห้องนิทรรศการเพื่อเป็นการแสดงผลงานของผู้ที่ต้องการถ่ายทอดคลังปัญญาและผู้รับการถ่ายทอดอีกด้วย



สรุป/ข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยนี้สามารถสรุปได้ว่า ผลการวิเคราะห์การออกแบบเนื้อหาสำหรับสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อถ่ายทอดคลังปัญญาผู้สูงอายุ จากแนวความคิดในการออกแบบเนื้อหา S-CREATOR ทำให้คลังปัญญาหมื่นเวียนเป็นระบบ จากการทดลองใช้สื่อและได้สอบถามความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามการใช้สื่อปฏิสัมพันธ์ฯ พบว่า การเข้าใช้งาน ข้อมูล การเรียนรู้ การแบ่งปันความรู้ ส่วนใหญ่มีความเห็นด้วยในระดับมากและมีข้อเสนอแนะจากผู้ทดลองใช้สื่อปฏิสัมพันธ์ฯ นี้ ได้แก่ สื่อสามารถเข้าใจได้ง่าย ประยุกต์ใช้ได้หลากหลาย หากมีในรูปแบบหรือประเภทอื่นจะทำให้มีผู้สนใจมากขึ้น เห็นด้วยกับการสร้างเครือข่ายและการสร้างความรู้สึกร่วมกันให้แก่ผู้สูงอายุ ซึ่งจากข้อเสนอแนะนี้จะนำไปปรับปรุงสื่อปฏิสัมพันธ์ฯ นี้ ในแพลตฟอร์มประโยชน์ที่ได้รับจากการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อถ่ายทอดคลังปัญญาผู้สูงอายุ คือ ภูมิปัญญาที่มีการจัดเก็บรักษาอย่างยั่งยืน ถาวรมากยิ่งขึ้น สามารถเข้าใช้คลังปัญญาได้ ตามความต้องการ มีการเผยแพร่และแบ่งปันการใช้งานร่วมกัน เป็นแนวทางในการจัดการความรู้ในศาสตร์อื่น แนวความคิดในการออกแบบเนื้อหา S-CREATOR เพื่อใช้ในการออกแบบเนื้อหาในปฏิสัมพันธ์สำหรับถ่ายทอดคลังปัญญาผู้สูงอายุนั้น เป็นการเป็นการนำยุทธศาสตร์จากแผนพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 และฉบับที่ 12 และจากแผนพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 ฉบับที่ 12 และแผนผู้สูงอายุแห่งชาติ ฉบับที่ 2 (พ.ศ. 2545 - 2564) ด้านการเตรียมความพร้อมของประชากรเพื่อวัยสูงอายุที่มีคุณภาพนั้น ช่วยส่งเสริมให้มีกิจกรรมสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุกับคนทุกวัย ส่งเสริมให้เกิดคลังปัญญากลางของผู้สูงอายุเพื่อรวบรวมภูมิปัญญาในสังคมไทย ส่งเสริมและเปิดโอกาสให้มีการเผยแพร่ภูมิปัญญาของผู้สูงอายุและให้มีส่วนร่วมในกิจกรรมด้านต่าง ๆ ในสังคม ผสมผสานกับศาสตร์ความรู้ จากการศึกษาเกี่ยวกับผู้สูงอายุแนวคิดกิจกรรมทางสังคมของผู้สูงอายุ แนวคิดการเป็นผู้สูงอายุที่มีศักยภาพ แนวคิดผู้สูงอายุที่ยังคุณประโยชน์ แนวคิดการถ่ายทอดความรู้สำหรับผู้สูงอายุ ที่ช่วยทำให้ผู้สูงอายุรู้สึกเห็นคุณค่าในตัวเอง การยอมรับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของผู้สูงอายุเพราะเห็นว่าเทคโนโลยีนั้นมีประโยชน์ หลักการออกแบบสำหรับผู้สูงอายุ การออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้และพฤติกรรมของผู้สูงอายุ ซึ่งในส่วนนี้เป็นส่วนสำคัญ เพราะการออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ที่ดี คือ เน้นผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง การเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญกลุ่มที่ 1 ด้านการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ ด้านการพัฒนาระบบ การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ การออกแบบเว็บแอปพลิเคชัน ซึ่งในส่วนนี้จะช่วยให้เราทำส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ที่เหมาะสมและเป็นมิตรกับผู้สูงอายุ ด้านการจัดการความรู้ เทคโนโลยีกับการจัดการความรู้ ช่วยให้เราเสริมแนวคิดให้การออกแบบระบบข้อมูลในคลังปัญญาให้มีการหมื่นเวียน และเกิดแนวทางปฏิบัติที่ดี ในส่วนข้อมูลภาคสนามจากการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้วิธีการสัมภาษณ์ ทำให้ได้วิธีการถ่ายทอดภูมิปัญญาของผู้สูงอายุ และแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ซึ่งแนวความคิดในการออกแบบเนื้อหา



S-CREATOR สามารถนำไปบูรณาการร่วมกับศาสตร์อื่นเพื่อใช้ออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ หรือเป็นต้นแบบการสร้างคลังปัญญาด้านอื่น ๆ ได้อีกด้วย

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณมหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษมที่สนับสนุนทุนการศึกษา และ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่ให้ทุนสนับสนุนในการทำดุชฎินิพนธ์ หลักสูตรปรัชญาดุชฎินิพนธ์ สาขาการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ พ.ศ. 2562 (ประจำปีการศึกษา 2561) บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของดุชฎินิพนธ์ เรื่อง การออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อถ่ายทอดคลังปัญญาผู้สูงอายุ โดยมี ผศ.ดร. อติเทพ แจ้ดนาลาว เป็นที่ปรึกษา

เอกสารอ้างอิง

- กรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข. (2563). รายงานสถานการณ์โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 โดยศูนย์ปฏิบัติการภาวะฉุกเฉิน กรมควบคุมโรค. เรียกใช้เมื่อ 23 กรกฎาคม 2564 จาก <https://ddc.moph.go.th/viralpneumonia/file/situation/situation-no60-030363.pdf>
- กอบกุล กวังชวน. (2554). รูปแบบการถ่ายทอดภูมิปัญญาของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร. ใน วารสารนิพนธ์สังคมสงเคราะห์ศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาการบริหารและนโยบายสวัสดิการสังคม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- คณะกรรมการผู้สูงอายุแห่งชาติ กระทรวงการพัฒนาและความมั่นคง. (2552). แผนผู้สูงอายุแห่งชาติ ฉบับที่ 2 (พ.ศ. 2545-2564) ฉบับปรับปรุง ครั้งที่ 1 พ.ศ. 2552. เรียกใช้เมื่อ 1 พฤศจิกายน 2563 จาก https://www.dop.go.th/download/laws/law_th_20152309144546_1.pdf
- จินต์ประวีร์ เจริญฉิม และสิริชัย ดีเลิศ. (2563). กระบวนการถ่ายทอดภูมิปัญญาของผู้สูงอายุสู่ชุมชน และสังคมที่ยั่งยืน. วารสารปริชาต มหาวิทยาลัยทักษิณ, 33(2), 155-156.
- ชีวลีธี บุญเกียรติ. (2560). การจัดการข้อมูลงานวิจัยในยุคดิจิทัล บทความเรียบเรียงจากการบรรยาย และเสวนาในงานประชุมวิชาการ. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร.
- ฐิติรัตน์ ศิริบวรรัตนกุล. (2560). ส่วนต่อประสานกับผู้ใช้และการออกแบบเชิงปฏิสัมพันธ์. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฉัตรดี ปัตตังเว และใจเพชร นิลสิงห์ขร. (2557). การศึกษาอิสระทางคอมพิวเตอร์อนุรักษ์แกงบอน อำเภอบางบาล จังหวัดลพบุรี. เรียกใช้เมื่อ 21 กรกฎาคม 2564 จาก <https://sites.google.com/site/chaibadanbon/home/keiyw-kab-phumi-payya>



- ปฏิบัติ ปรียาวงศากุล. (2554). การออกแบบเกมดิจิทัลสำหรับผู้สูงอายุ. ใน วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุไทย. (2557). รายงานสถานการณ์ผู้สูงอายุไทย พ.ศ. 2557. เรียกใช้เมื่อ 21 พฤศจิกายน 2563 จาก <https://thaitgri.org/?p=36746>
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. เรียกใช้เมื่อ 21 กรกฎาคม 2564 จาก https://dictionary.orst.go.th/lookup_domain.php
- วิษณุพล เกตุชัยโกศล. (2558). การศึกษาขนาดของปุ่มที่เหมาะสมในโมบายแอปพลิเคชันสำหรับผู้สูงอายุ. ใน สารนิพนธ์วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และการจัดการ. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ศรีเรือน แก้วกังวาน. (2545). จิตวิทยาพัฒนาการ ชีวิตช่วงวัย เล่ม 2 วัยรุ่น-วัยสูงอายุ. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สมปอง สุวรรณภุมมา. (2560). ภูมิปัญญาผู้สูงอายุ. วารสาร มจร มนุษยศาสตร์ปริทรรศน์, 3(1), 111-124.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานয়รัฐมนตรี. (2550). แผนพัฒนา การเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่สิบ(พ.ศ. 2550-2554). เรียกใช้เมื่อ 2 พฤศจิกายน 2563 จาก https://www.nesdc.go.th/ewt_news.php?nid=5747&filename=develop_issue
- _____. (2560). การเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่สิบสอง (พ.ศ. 2560-2564). เรียกใช้เมื่อ 2 พฤศจิกายน 2563 จาก https://www.nesdc.go.th/ewt_dl_link.php?nid=6422
- สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ. (2559). นโยบายและยุทธศาสตร์การวิจัยแห่งชาติฉบับที่ 9 (พ.ศ. 2560-2564). เรียกใช้เมื่อ 2 พฤศจิกายน 2563 จาก https://op.mahidol.ac.th/ra/contents/research_policy/NATIONAL-RESEARCH_POLICY-STRATEGY_25602564_DRAFT.pdf
- เอกวิทย์ ณ ถกลาง. (2544). ภาพรวมภูมิปัญญาไทย. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์.
- Batu Salman, Y. et al. (2010). Senior-Friendly icon design for the mobile phone. Retrieved May 25, 2018, from <https://ieeexplore.ieee.org/document/5568719>
- Donthula, S. (2016). Influence of Design Elements in Mobile Applications on User Experience of Elderly People. In Thesis of The degree of Master of Science



in Computer Science. Blekinge Institute of Technology. Faculty of Computing.

Phiriyapokanon, T. (2011). Is a big button interface enough for elderly users? Towards user interface guidelines for elderly users. In Thesis of The degree of Master of Computer Engineer. Mälardalen University.