

อภินันทนาการ



สำนักงานเขต

การออกแบบโถุขภัณฑ์สำหรับผู้ป่วยสูงอายุ



ศิลปนิพนธ์เสนอคณะกรรมการสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของ

การศึกษาหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์

พฤษภาคม 2558

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

TOILET BOWL DESIGN FOR ELDERLY PATIENT



Arts Thesis Submitted to the Faculty of Architecture of Naresuan University

In Partial Fulfillment of the Requirements for the

Bachelor of Fine and Applied Arts Degree In Product and Package Design

May 2015

Copyright 2015 by Naresuan University

คณะกรรมการสอบได้พิจารณาศิลปะนิพนธ์ เรื่องการออกแบบโถสุกภัณฑ์สำหรับผู้ป่วยสูงอายุ ของ
นาย สิงหนาท สุวะ เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ ของมหาวิทยาลัยนเรศวร

.....ประธาน

(ผศ.ดร. ศุภรัก สุวรรณวัฒน์)

.....กรรมการ (อาจารย์ที่ปรึกษา)
วรากรณ์ มามี

(อาจารย์ วรากรณ์ มามี)

.....กรรมการ (รองอาจารย์ที่ปรึกษา)
ชโรธรณ์ ทิพย์อุปลัมภ์

(อาจารย์ ชโรธรณ์ ทิพย์อุปลัมภ์)



ชื่อเรื่อง	การออกแบบโถสุขภัณฑ์สำหรับผู้ป่วยสูงอายุ
ผู้วิจัย	นาย สิงหนาท สุวะ รหัสนิสิต 54710486 สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์
ประธานที่ปรึกษา	อาจารย์ วราภรณ์ มามี
กรรมการที่ปรึกษา	อาจารย์ ชโรธรณ์ ทิพย์อุปถัมภ์ ผศ.ดร. ศุภรัถ สุวรรณวัฒน์
ประเภทสารนิพนธ์	ศิลปนิพนธ์ ศป.บ. สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2558
คำสำคัญ	โถสุขภัณฑ์สำหรับผู้ป่วยสูงอายุ

บทคัดย่อ

การวิจัยการออกแบบโถสุขภัณฑ์สำหรับผู้ป่วยสูงอายุ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้โถสุขภัณฑ์ของผู้ป่วยสูงอายุ และเพื่อออกแบบโถสุขภัณฑ์สำหรับผู้ป่วยสูงอายุ จากการศึกษาดังกล่าวจะนำไปสู่แนวทางในการพัฒนาโถสุขภัณฑ์สำหรับผู้ป่วยสูงอายุ โดยใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research)

ผลการวิจัยพบว่าการออกแบบโถสุขภัณฑ์สำหรับผู้ป่วยสูงอายุ ควรออกแบบโถสุขภัณฑ์ให้ตรงตามสรีระและความพึงพอใจของ กลุ่มเป้าหมาย เพื่อสุขภาพที่ดีและความสบายในการใช้งานให้ดียิ่งขึ้น

ประกาศคุณประการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของอาจารย์ วราภรณ์ มามี อาจารย์ที่ปรึกษา ศิลปนิพนธ์ ที่ได้สละเวลาอันมีค่ามาเป็นทีปรึกษา พร้อมทั้งคำแนะนำตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องของการทำ ศิลปนิพนธ์ด้วยความใส่ใจ รวมถึงคณะอาจารย์อีกหลายท่านที่คอยให้ความรู้และคำปรึกษาต่างๆ จนทำให้ศิลป นิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์และทรงคุณค่า

ขอกราบขอบพระคุณ คุณแม่ และครอบครัวของผู้วิจัยที่ให้กำลังใจและการสนับสนุนในทุกๆด้าน มอบ ทั้งโอกาสดีๆ มอบความรัก การดูแลเอาใจใส่ และให้คำแนะนำต่างๆ อย่างดีที่สุดเสมอมา

ขอขอบคุณมิตรภาพที่ดีจากเพื่อนๆ พี่ๆ และน้องๆทุกคนที่คอยให้กำลังใจ และการช่วยเหลือโดยเสมอ มา ผู้วิจัยซาบซึ้งในพระคุณอย่างยิ่ง

คุณค่าและประโยชน์อันพึงจะมีจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกท่าน ทางผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาโภชนาการสำหรับผู้สูงอายุและผู้ที สนใจไม่มากนักน้อย

สิงหนาท สุวะ



บทที่	หน้า
1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของงานวิจัย	1
กรอบแนวความคิดที่ใช้ในการวิจัย	2
ขอบเขตของการวิจัย	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากงานวิจัย	4
คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
เอกสารเกี่ยวกับการออกแบบ	6
ความหมายของการออกแบบ	6
หลักการการออกแบบ	7
องค์ประกอบของการออกแบบ	9
ประเภทของการออกแบบ	12
จิตวิทยาสี	20
เอกสารที่เกี่ยวกับผู้สูงอายุ	22
ความหมายผู้สูงอายุ	22
นิยามเกี่ยวกับผู้สูงอายุ	22
ผู้สูงอายุส่วนใหญ่เจ็บป่วยด้วยโรคเรื้อรัง และมีภาวะทุพพลภาพเพิ่มขึ้นตามวัยที่เพิ่มขึ้น	23
คุณค่าผู้สูงอายุในสังคมไทย	24
คุณค่าผู้สูงอายุลักษณะและความหมาย	25

บทที่	หน้า
ใครคือผู้สูงอายุมุมมองหลากหลายมิติ :	26
ระดับคุณค่าและการให้คุณค่าผู้สูงอายุในสังคมไทย	26
ผู้สูงอายุยังเป็นบุคคลที่มีคุณค่าแก่สังคม	26
แต่การให้คุณค่าลดลงเมื่อเทียบกับอดีต	
ผู้สูงอายุมีทัศนคติเชิงลบต่อกลุ่มตนเองมากกว่ากลุ่มอื่น	27
ผู้สูงอายุยังมีบทบาทสำคัญในการเกื้อหนุนครอบครัวและสังคม	28
ผู้สูงอายุยังได้รับการเกื้อหนุนจากครอบครัวค่อนข้างสูง	28
แนวทางการเสริมสร้างคุณค่าผู้สูงอายุ	28
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับโถสุขภัณฑ์	
ความหมายของโถสุขภัณฑ์	30
กรรมวิธีการผลิตเครื่องสุขภัณฑ์	30
วัสดุ	31
วิธีการดูแลรักษาสุขภัณฑ์แต่ละวัสดุ	32
3 วิธีดำเนินงานวิจัย	
ประชากรกลุ่มตัวอย่าง	34
เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล	34
การเก็บรวบรวมข้อมูล	34
การวิเคราะห์ข้อมูล	35
4 ผลการวิจัย	
ข้อมูลการวิเคราะห์และเงื่อนไขการออกแบบ	36
ขั้นตอนการออกแบบร่างๆ	42
การพัฒนาแบบผลิตภัณฑ์	45
5 สรุปผลงานวิจัยและข้อเสนอแนะ	
สรุปผลการวิจัย	49
สรุปผลการออกแบบ	49

บทที่	หน้า
ข้อเสนอแนะ	49
บรรณานุกรม	51
ภาคผนวก ก	52
ภาคผนวก ข	58
ประวัติผู้วิจัย	62



สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย	2
ภาพที่ 2.1 แสดงตัวอย่างงานจิตรกรรม	13
ภาพที่ 2.2 แสดงตัวอย่างงานออกแบบปฏิมากรรม	13
ภาพที่ 2.3 แสดงตัวอย่างงานออกแบบภาพถ่าย	14
ภาพที่ 2.4 แสดงตัวอย่างการออกแบบโครงสร้าง	15
ภาพที่ 2.5 แสดงตัวอย่างการออกแบบหุ่นจำลอง	16
ภาพที่ 2.6 แสดงตัวอย่างการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์	17
ภาพที่ 2.7 แสดงตัวอย่างการออกแบบโฆษณา	19
ภาพที่ 2.8 แสดงขั้นตอนการผลิตสุกัณฑ์	30
ภาพที่ 4.1 แสดงสุกัณฑ์ที่ใช้ขณะรักษาตัวโรงพยาบาล	40
ภาพที่ 4.2 แสดง กลุ่มเป้าหมาย	42
ภาพที่ 4.3 แสดงแนวความคิดการออกแบบ / Mood&Tone	42
ภาพที่ 4.4 แสดงแรงบันดาลใจที่นำมาใช้เป็นแนวความคิด	43
ภาพที่ 4.5 แสดงแบบร่างด้วยมือครั้งที่ 1 แบบที่ 1	43
ภาพที่ 4.6 แสดงแบบร่างด้วยมือครั้งที่ 1 แบบที่ 2	44
ภาพที่ 4.7 แสดงแบบร่างด้วยมือครั้งที่ 1 แบบที่ 3	44
ภาพที่ 4.8 แสดงแบบร่างด้วยมือครั้งที่ 1 แบบที่ 4	45
ภาพที่ 4.9 แสดงการพัฒนาแบบครั้งที่ 1(Idea develop1)	45
ภาพที่ 4.10 แสดงการพัฒนาแบบครั้งที่ 2 (Idea develop2)	46
ภาพที่ 4.11 แสดงการพัฒนาแบบครั้งที่ 3(Idea develop3)	46
ภาพที่ 4.12 แสดง ลักษณะการใช้งานโถสุกัณฑ์ของผู้ป่วยสูงอายุ	47
ภาพที่ 4.13 แสดง โมเดลต้นแบบ 1:1	47
ภาพที่ 4.14 แสดงการจัดแสดงผลงาน ณ ศูนย์การค้าเซ็นทรัลพลาซ่า พิษณุโลก	48

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
ตาราง 2.1 10 ลำดับแรกอัตราป่วยของผู้ป่วยในต่อประชากร 100,000 คน กลุ่มอายุ 2555 .ศ.ปีขึ้นไป พ 60	24
ตาราง 2.2 แสดงสัดส่วนของผู้สูงอายุต่อประชากรจำแนกตามกลุ่มอายุ	25
ตาราง 4.1 วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	36
ตาราง 4.2 วิเคราะห์ความพึงพอใจ ต่อสุขภาพที่ใช้ขณะรักษาตัวโรงพยาบาล	40



บทที่ 1

บทนำ

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหาที่ทำการวิจัย

ในปัจจุบันประเทศไทยมีสัดส่วนประชากรผู้สูงอายุเพิ่มขึ้นและอายุขัยเฉลี่ยของผู้สูงอายุก็เพิ่มขึ้นเช่นกัน แต่ในความเป็นจริง คือคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุส่วนใหญ่กลับสวนทางกันกับอายุขัยเฉลี่ย มีภาวะโรคภัยไข้เจ็บ ที่ทำให้ไม่สามารถมีชีวิตอย่างมีความสุขเท่าที่ควร ปัญหาสุขภาพที่พบในผู้สูงอายุมักมีผลบั่นทอนความสุข และสุขภาพชีวิตของผู้สูงอายุเสมอ

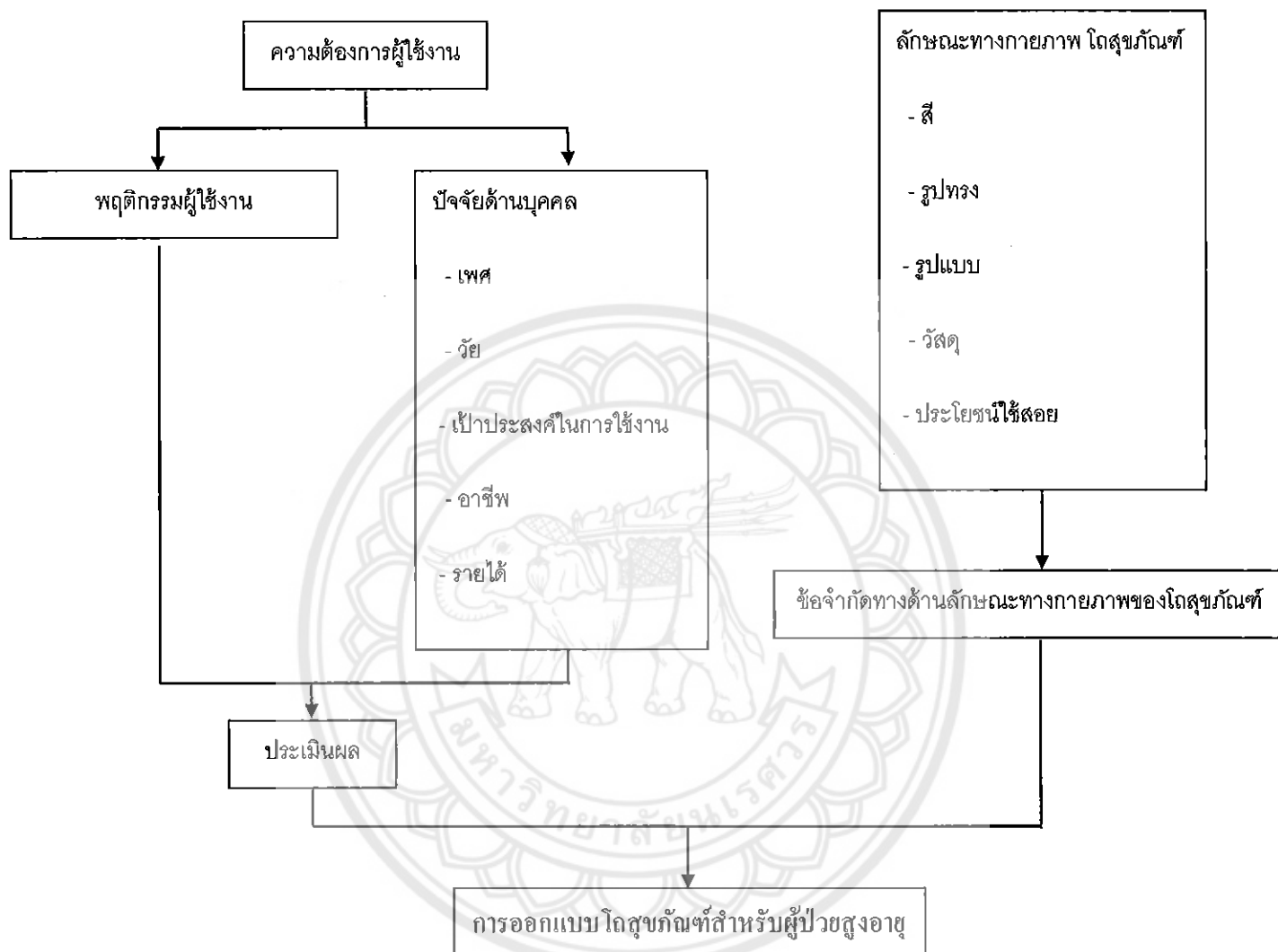
ผู้ป่วยสูงอายุมิทั้งที่สามารถช่วยเหลือตัวเองได้ และไม่สามารถช่วยเหลือตัวเองได้ มีทั้งที่พักรักษาตัวอยู่ที่บ้าน รวมถึงผู้ป่วยที่พักรักษาตัวอยู่โรงพยาบาล บุคคลเหล่านี้ต่างต้องการสิ่งที่จะสามารถช่วยอำนวยความสะดวกในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวันได้ หนึ่งในนั้นคือโถสุขภัณฑ์ ปัญหาที่พบมากในผู้สูงอายุ คือ การเกิดโรคข้อเสื่อม การเลือกใช้สุขภัณฑ์ที่เหมาะสมสามารถลดปัญหาการเกิดโรคข้อเสื่อมได้ ผลทางการแพทย์ระบุว่าผลเสียจากการนั่งยองงอเข่าเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้ข้อเข่าเสื่อมเร็ว เพราะข้อเข่าต้องงอชิดกันมากจะทำให้เส้นเลือดที่ไปหล่อเลี้ยงขาถูกกดทับ ทำให้เกิดอาการขาชาขาอ่อนแรง และอาจหน้ามืด เกิดอุบัติเหตุได้ อีกทั้งทำให้ข้อเข่าค่อย ๆ เสื่อมลงไปเรื่อย ๆ โดยไม่รู้ตัว ดังนั้นการนั่งโถสุขภัณฑ์แบบส้วมนั่งยอง นอกจากจะไม่สะดวกแล้ว การใช้โถสุขภัณฑ์แบบนี้เป็นเวลานาน ๆ ยังส่งผลเสียต่อสุขภาพอีกด้วย โดยเฉพาะผู้สูงอายุจะได้รับความลำบากอย่างยิ่งถ้าใช้โถสุขภัณฑ์แบบนั่งยอง การใช้โถสุขภัณฑ์แบบนั่งห้อยขาจะช่วยป้องกันและลดปัญหาส่วนนี้ได้ ซึ่งในปัจจุบันโถสุขภัณฑ์สำหรับผู้ป่วยที่มีขายตามท้องตลาดเป็นแบบนั่งยอง ออกแบบมาสำหรับผู้ป่วยทั่วไป แต่ไม่สามารถแก้ไขปัญหาในเรื่องของความสะดวกสบายในการลุกนั่งจากการใช้ได้เพียงพอและไม่ได้ออกแบบมาเพื่อตอบสนองผู้ป่วยสูงอายุโดยเฉพาะ

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาและออกแบบโถสุขภัณฑ์สำหรับผู้ป่วยสูงอายุให้ถูกสุขลักษณะและสะดวกสบายทั้งผู้ป่วยและผู้ดูแล โดยออกแบบโถสุขภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุแบบเคลื่อนที่ได้ เพิ่มความสะดวกในการเคลื่อนย้าย มีน้ำหนักเบาแต่สามารถรองรับน้ำหนักได้เป็นอย่างดี มีขนาดและส่วนสูงเหมาะสมกับสรีระของผู้สูงอายุได้ นั่งโดยที่ไม่ต้องงอข้อเข่าเยอะๆเหมือนโถสุขภัณฑ์แบบเก่า มีถังเก็บสิ่งปฏิกูล และมีระบบกดน้ำ อีกทั้งยังออกแบบให้มีความทันสมัยตอบโจทย์ของสภาพแวดล้อมและเทคโนโลยีสมัยใหม่อีกด้วย

2. วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้โถสุขภัณฑ์ของผู้ป่วยสูงอายุ
2. เพื่อออกแบบโถสุขภัณฑ์สำหรับผู้ป่วยสูงอายุ

3. กรอบแนวคิดที่ใช้ในงานวิจัย



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

4. ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้เป็นการศึกษาวิจัยแบบสำรวจ ผู้วิจัยหมายถึง นิสิตภาควิชาศิลปะและการ ออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ผู้วิจัยมีความมุ่งหวังว่าผลงานวิจัยจะเกิดการออกแบบโถงสุกัณฑ์สำหรับผู้ป่วยสูงอายุเพื่อสุขภาพที่ดีและความสบายในการใช้งานให้ดียิ่งขึ้น

4.1 ขอบเขตด้านผลิตภัณฑ์ ออกแบบโถงสุกัณฑ์ให้มีรูปแบบการใช้งานที่เป็นเอกลักษณ์

- โถงสุกัณฑ์ 1 โครงสร้าง 1 กราฟิก
- สุกัณฑ์มีขนาด 1 :1 เป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบ

4.2 ขอบเขตด้านความพึงพอใจของรูปแบบโถงสุกัณฑ์สำหรับผู้ป่วยสูงอายุ ในการประเมินของผู้ใช้ โดยผู้วิจัยได้กำหนดการประเมินให้ครอบคลุมในเรื่องหลักการออกแบบได้ กำหนดวัตถุประสงค์ไว้ดังนี้

4.2.1 ด้านความสวยงาม

- ผลิตภัณฑ์มีรูปทรงที่เหมาะสม สวยงาม
- ลักษณะของผลิตภัณฑ์มีความน่าสนใจ

4.2.2 ด้านประโยชน์ใช้สอย

- ลักษณะของผลิตภัณฑ์ มีความเหมาะสมต่อการใช้งาน
- ผลิตภัณฑ์สามารถใช้งานได้อย่างคุ้มค่าและหลากหลายหน้าที่
- มีความสะดวก ง่ายต่อการจัดเก็บและการใช้สอย

4.2.3 ด้านวัสดุ

- วัสดุมีความเหมาะสมต่อการใช้งาน
- วัสดุมีความแข็งแรง และคงทน
- วัสดุมีน้ำหนักเบา

4.2.4 ด้านความปลอดภัยและการดูแลรักษา

- สามารถทำความสะอาดได้ง่าย

- รูปแบบไม่ก่อให้เกิดอันตราย
- ป้องกันความชื้น และทนกับสภาพอากาศได้ดี

5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้โถสุขภัณฑ์สำหรับผู้ป่วยสูงอายุ
2. ทำให้ผู้ป่วยสูงอายุมีสุขภาพที่ดียิ่งขึ้น

6. คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

การออกแบบโถสุขภัณฑ์ หมายถึง การออกแบบอุปกรณ์ที่ทำหน้าที่รองรับน้ำ รองรับของเหลว และถ่ายของเหลว น้ำเสีย ที่เกิดจากการใช้งานชำระล้างขับถ่ายออกจากร่างกายมนุษย์เพื่ออำนวยความสะดวกสบาย และสุขภาพอนามัยของผู้ใช้ แล้วส่งถ่ายโดยตรง เข้าสู่ระบบระบายน้ำหรือแหล่งขจัดที่เหมาะสมอื่น

ผู้ป่วยสูงอายุ หมายถึง ผู้ป่วยสูงอายุ ชาย/หญิง อายุ 60 ปีขึ้นไปที่ได้รับการรักษาในโรงพยาบาลพุทธชินราช



บทที่-2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องการออกแบบโถสุขภัณฑ์สำหรับผู้ป่วยสูงอายุ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบซึ่งแบ่งเอกสารและงานวิจัยได้ดังนี้

1. การออกแบบ
 - ความหมายของการออกแบบ
 - หลักการออกแบบ
 - องค์ประกอบของการออกแบบ
 - ประเภทของการออกแบบ
 - จิตวิทยาสี
2. ข้อมูลเกี่ยวกับผู้สูงอายุ
 - ผู้สูงอายุ
 - ลักษณะและความหมาย
 - ใครคือผู้สูงอายุ : มุมมองหลากหลายมิติ
 - ระดับคุณค่าและการให้คุณค่าผู้สูงอายุในสังคมไทย
 - ผู้สูงอายุยังเป็นบุคคลที่มีคุณค่าแก่สังคม แต่การให้คุณค่าลดลงเมื่อเทียบกับอดีต
 - ผู้สูงอายุมีทัศนคติเชิงลบต่อกลุ่มตนเองมากกว่ากลุ่มอื่น
 - ผู้สูงอายุยังมีบทบาทสำคัญในการเกื้อหนุนครอบครัวและสังคม
 - ผู้สูงอายุได้รับการเกื้อหนุนจากครอบครัวค่อนข้างสูง
 - แนวทางการเสริมสร้างคุณค่าผู้สูงอายุ
3. ข้อมูลเกี่ยวกับโถสุขภัณฑ์
 - สุขภัณฑ์
 - กรรมวิธีการผลิต
 - วัสดุ
 - วิธีการดูแลรักษา

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลการออกแบบโถสุขภัณฑ์สำหรับผู้ป่วยสูงอายุ

1. เอกสารเกี่ยวกับการออกแบบ

1.1 ความหมายของการออกแบบ

การออกแบบ เป็นกิจกรรมของมนุษย์ที่ควบคู่กับการดำรงชีวิต เพราะในการดำรงชีวิตของมนุษย์นั้น ต้องมีการกำหนด มีการวางแผนเป็นขั้นตอนต่างๆ เพื่อให้เกิดความเหมาะสมต่อสภาพแวดล้อมที่มีความเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ โดยให้มีความสุขสมบูรณ์

คำว่า Design มาจากรากศัพท์ภาษาละติน คือคำว่า Designare หมายถึง กำหนดออกมาจะ หรือชี้ต หมายถึง เป้าหมายที่จะแสดงออกมา ซึ่งหมายถึงสิ่งที่อยู่ในอำนาจความคิด (Conscious) อันอาจเป็นโครงการ รูปแบบ หรือแผนผังที่ช่างหรือศิลปินกำหนดขึ้นมาด้วยการจัดทำทาง ถ้อยคำ เส้น สี เสียง รูปแบบ โครงสร้าง และวัสดุต่างๆ โดยใช้หลักเกณฑ์ทางความงามหรือสุนทรียภาพ (Aesthetic principle) ดังนั้น จะพบว่าสรรพสิ่งที่มนุษย์ประดิษฐ์คิดทำขึ้นนับจากสิ่งง่ายที่สุด จนถึงสิ่งที่ยากสลับซับซ้อนไม่ว่าจะเป็นงานหัตถกรรม ศิลปกรรม จนถึงดาวเทียม และ ยานอวกาศ ต้องมีการออกแบบทั้งสิ้น

ตามความหมายของการออกแบบ จากแนวคิดต่างๆ ซึ่งพอสรุปได้ว่า การออกแบบเป็นกิจกรรมอัน สำคัญประการหนึ่งของมนุษย์ ตลอดเวลาที่มีชีวิตอยู่ มนุษย์จะต้องการใช้การออกแบบทุกกระยะเพื่อ กำหนดการดำรงชีวิต เพราะการวางแผนตั้งแต่เริ่มต้น จนถึงขั้นสุดท้ายของชีวิตในทุกๆด้านย่อมขึ้นอยู่กับวิถี การออกแบบทั้งสิ้น จะเห็นได้ว่ามนุษย์ใช้การออกแบบ เป็นองค์ประกอบในการดำรงชีวิตเป็น 2 ทาง คือ

1. การออกแบบเพื่อเสริมสร้างความเป็นมนุษย์ หมายถึง เรื่องที่เกี่ยวกับทางจิตใจ การวิวัฒนาการการเรียนรู้ การวางแผนรูปแบบโครงสร้างของสังคม ระเบียบแบบแผนในการดำรงชีวิต การมีชีวิตร่วมกันภายในครอบครัว การเลี้ยงดูปลูกฝังค่านิยม การปกครอง การเลือกนับถือศาสนาเพื่อการปรุ่่งแต่งจิตใจให้เจริญงอกงาม ตลอดจน รูปแบบของศิลปวัฒนธรรมประเพณี เหล่านี้ มนุษย์จะต้องเสาะหาแนวทางอันเหมาะสมตามสภาพแวดล้อม และสนองต่อความปิติอันอบอุ่นของจิตใจเป็นสำคัญ
2. ออกแบบเพื่อตอบสนองความสะดวกสบายในการดำรงชีวิต อันหมายถึง เรื่องที่เกี่ยวกับด้านวัตถุที่มนุษย์ ประดิษฐ์คิดทำขึ้นและรู้จักการปรับปรุงพัฒนา ได้แก่ เครื่องใช้สอยต่างๆ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญ เพื่อให้การ ดำรงชีวิตมีความสะดวกสบายขึ้น โดยการเรียนรู้และประสบการณ์ที่ได้รับมา เป็นการตอบสนองความต้องการ ทางกายเป็นสำคัญ การออกแบบเพื่อตอบสนองทางด้านจิตใจและร่างกาย ทั้ง 2 ประการดังกล่าวมาแล้ว ใน ขั้นปฏิบัติการจะต้องมีความสัมพันธ์เกี่ยวโยงกันไม่สามารถแยกออกจากกันได้ ธรรมชาติของมนุษย์ก่อให้เกิด มูลเหตุของพฤติกรรมกรออกแบบโดยสรุปได้ ดังนี้

2.1 กิจกรรมของมนุษย์ (Human Activity) หมายถึง ธรรมชาติของมนุษย์ในการต่อสู้เพื่อความอยู่ รอด เช่น การรู้จักหลีกเลี่ยงภัยอันตราย การเอาชนะธรรมชาติด้วยการประดิษฐ์เครื่องอำนวยความสะดวกต่อ การดำรงชีวิต ดิ้นรนเพื่อยกระดับความเป็นอยู่ชีวิตที่ดีขึ้น

2.2 คุณค่าความงาม (creative Idea) หมายถึง ธรรมชาติของมนุษย์ในการคิดสร้างสรรค์บางสิ่ง บางอย่างขึ้นแสดงออกเกี่ยวกับจินตนาการ ทำให้เกิดสิ่งแปลกใหม่ หรือแสดงความสามารถในการปรับปรุง

ดัดแปลงสิ่งที่มีอยู่ให้เกิดการพัฒนา โดยมีรูปแบบใหม่ที่มีประสิทธิภาพสูงกว่าเดิม เพื่อการสร้างสรรค์ เพราะไม่ชอบการซ้ำซากหรือคงสภาพ

2.3 คุณค่าความงาม (Aesthetic Value) หมายถึง ธรรมชาติของมนุษย์ในการรับรู้ต่อคุณค่าทางสุนทรียภาพในการปรุงแต่งเพื่อความพอใจ จะเห็นได้ว่าเครื่องใช้สอยของมนุษย์ในอดีต มีการปรับปรุงและตกแต่งให้สวยงามตลอดมา แสดงให้เห็นถึงความปรารถนาที่มนุษย์ต้องการความสวยงาม และมีการสืบทอดกันมาจนถึงปัจจุบัน

2.4 คุณค่าความชื่นชม (Appreciation Value) หมายถึง ธรรมชาติของมนุษย์ในการซาบซึ้งและรู้คุณค่าของสรรพสิ่งต่างๆที่อยู่รอบๆตัว ได้แก่ ธรรมชาติแวดล้อม เป็นต้น มนุษย์สามารถเข้าใจ ประทับใจและเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี ได้อาศัยแนวทางจากธรรมชาติ ช่วยส่งเสริมในความเป็นอยู่มาโดยตลอดจากอดีตจนถึงปัจจุบัน

2.5 การแสดงออก (Expression) หมายถึง ธรรมชาติของมนุษย์ ที่ต้องการแสดงออก เพื่อตอบสนองความคิด ความรู้และประสบการณ์ต่างๆ โดยต้องการให้ได้รับความน่าเชื่อถือในสังคม ไม่ว่าจะแสดงออกนั้นจะแสดงออกมาในรูปแบบของกิจกรรมต่างๆ ตลอดจนอารมณ์และท่าทาง ล้วนแต่เป็นความปรารถนาของมนุษย์ที่ต้องการแสดงออกทั้งสิ้น

จากแนวคิดที่กล่าวมาแล้วข้างต้น จึงสรุปความหมายของการออกแบบ ได้ดังนี้

“การออกแบบ คือ การกำหนดความนึกคิดตามเป้าประสงค์ที่ต้องการแสดงออก ซึ่งเป็นในลักษณะการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ประการหนึ่ง และรู้จักปรับปรุงแก้ไขสิ่งที่มีอยู่เดิมให้เกิดความเหมาะสมอีกประการหนึ่ง โดยอาศัยองค์ประกอบต่างกัน...”(มนตรี ยอดบางเตย. 2540 หน้า1-6)

1.2 หลักการการออกแบบ

การออกแบบมีหลักการพื้นฐาน โดยอาศัยส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์ตามที่ได้กล่าวมาแล้วในบทเรียนเรื่อง “ องค์ประกอบศิลป์ ” คือ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี และพื้นผิว นำมาจัดวางเพื่อให้เกิดความสวยงามโดยมีหลักการ ดังนี้

1. ความเป็นหน่วย (Unity) ในการออกแบบผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงงานทั้งหมดให้อยู่ในหน่วยงานเดียวกัน เป็นกลุ่มก้อน หรือมีความสัมพันธ์กันทั้งหมดของงานนั้นๆ และพิจารณาส่วนย่อยลงไปตามลำดับในส่วนย่อยๆ ก็คงต้องถือหลักนี้เช่นกัน

2. ความสมดุลหรือความถ่วง (Balancing) เป็นหลักทั่วไปของงานศิลปะที่จะต้องดูความสมดุลของงานนั้นๆ ความรู้สึกทางสมดุลของงานนี้เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นในส่วนของความคิดในเรื่องของความงามในสิ่งนั้นๆ มีหลักความสมดุลอยู่ 3 ประการ

2.1 ความสมดุลในลักษณะเท่ากัน (Symmetry Balancing) คือมีลักษณะเป็นซ้าย-ขวา บน-ล่าง เป็นต้น ความสมดุลในลักษณะนี้ดูและเข้าใจง่าย

2.2 ความสมดุลในลักษณะไม่เท่ากัน (Nonsymmetry Balancing) คือมีลักษณะสมดุลกันในตัวเองไม่จำเป็นต้องเท่ากันแต่ดูในด้านความรู้สึกแล้วเกิดความสมดุลกันในตัวลักษณะการสมดุลแบบนี้ผู้ออกแบบจะต้องมีการประลองดูให้แน่ใจในความรู้สึกของผู้พบเห็นด้วยซึ่งเป็นความสมดุลที่เกิดในลักษณะที่แตกต่างกันได้ เช่น ใช้ความสมดุลด้วยผิว (Texture) ด้วยแสง-เงา (Shade) หรือด้วยสี (Colour)

2.3 จุดศูนย์ถ่วง (Gravity Balance) การออกแบบใดๆที่เป็นวัตถุสิ่งของและจะต้องใช้งานการทรงตัวจำเป็นที่ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วงได้แก่ การไม่โยกเอียงหรือให้ความรู้สึกไม่มั่นคงแข็งแรง ดังนั้นสิ่งใดที่ต้องการจุดศูนย์ถ่วงแล้วผู้ออกแบบจะต้องระมัดระวังในสิ่งนี้ให้มาก ตัวอย่างเช่น เก้าอี้จะต้องตั้งตรงยึดมั่นทั้งสี่ขาเท่าๆกัน การทรงตัวของคนถ้ายืน 2 ขา ก็จะต้องมีน้ำหนักลงที่เท้าทั้ง 2 ข้างเท่าๆกัน ถ้ายืนเอียงหรือพิงผาน้ำหนักตัวก็จะลงเท้าข้างหนึ่งและส่วนหนึ่งจะลงที่หลังพิงผา รูปปั้นคนในท่าวิ่งจุดศูนย์ถ่วงจะอยู่ที่ใดผู้ออกแบบจะต้องรู้และวางรูปได้ถูกต้องเรื่องของจุดศูนย์ถ่วงจึงหมายถึงการทรงตัวของวัตถุสิ่งของนั่นเอง

3. ความสัมพันธ์ทางศิลปะ (Relativity of Arts) ในเรื่องของศิลปะนั้น เป็นสิ่งที่จะต้องพิจารณากันหลายขั้นตอนเพราะเป็นเรื่องความรู้สึกที่สัมพันธ์กัน อันได้แก่

3.1 การเน้นหรือจุดสนใจ (Emphasis or Centre of Interest) งานด้านศิลปะผู้ออกแบบจะต้องมีจุดเน้นให้เกิดสิ่งที่ประทับใจแก่ผู้พบเห็น โดยมีข้อบอกล่าวเป็นความรู้สึกร่วมที่เกิดขึ้นเองจากตัวของศิลปกรรมนั้นๆ ความรู้สึกนี้ผู้ออกแบบจะต้องพยายามให้เกิดขึ้นเหมือนกัน

3.2 จุดสำคัญรอง (Subordinate) คงคล้ายกับจุดเน้นนั่นเองแต่มีความสำคัญรองลงไปตามลำดับซึ่งอาจจะเป็นส่วนที่ 1 ส่วนที่ 2 ก็ได้ ส่วนนี้จะช่วยให้เกิดความลดหล่นทางผลงานที่แสดง ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงสิ่งนี้ด้วย

3.3 จังหวะ (Rhythm) โดยทั่วไปสิ่งที่สัมพันธ์กันในสิ่งนั้นๆย่อมมีจังหวะ ระยะเวลาหรือความถี่ห่างในตัวเองก็ดีหรือสิ่งแวดล้อมที่สัมพันธ์อยู่ก็จะเป็นเส้น สี เงา หรือช่วงจังหวะของการตกแต่ง แสงไฟ ลวดลาย ที่มีความสัมพันธ์กันในที่นั้นเป็นความรู้สึกของผู้พบเห็นหรือผู้ออกแบบจะรู้สึกในความงามนั่นเอง

3.4 ความต่างกัน (Contrast) เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นเพื่อช่วยให้มีการเคลื่อนไหวไม่ซ้ำซากเกินไปหรือเกิดความเบื่อหน่าย จำเจ ในการตกแต่งก็เช่นกัน ปัจจุบันผู้ออกแบบมักจะหาทางให้เกิดความรู้สึกขัดกันต่างกัน เช่น เก้าอี้ชุดสมัยใหม่แต่ขณะเดียวกันก็มีเก้าอี้สมัยรัชกาลที่ 5 อยู่ด้วย 1 ตัว เช่นนี้ผู้พบเห็นจะเกิดความรู้สึกแตกต่างกันทำให้เกิดความรู้สึก ไม่ซ้ำซาก รสชาติแตกต่างออกไป

3.5 ความกลมกลืน (Harmonies) ความกลมกลืนในที่นี้หมายถึงพิจารณาในส่วนรวมทั้งหมดแม้จะมีบางอย่างที่แตกต่างกันการใช้สีที่ตัดกันหรือการใช้ผิว ใช้เส้นที่ขัดกัน ความรู้สึกส่วนน้อยนี้ไม่ทำให้ส่วนรวมเสียก็ถือว่า

เกิดความกลมกลืนกันในส่วนรวม ความกลมกลืนในส่วนรวมนี้ถ้าจะแยกก็ได้แก่ความเน้นไปในส่วนมูลฐานทางศิลปะอันได้แก่ เส้น แสง-เงา รูปผลิตภัณฑ์ที่ตี้อยมเกิดมาจากการออกแบบที่ดีในการออกแบบผลิตภัณฑ์

1.3 องค์ประกอบของการออกแบบ

องค์ประกอบของการออกแบบเป็นส่วนประกอบที่สำคัญอันเป็นพื้นฐาน ในการสร้างสรรค์งานศิลปะประเภทงานประยุกต์ศิลป์ ซึ่งมีส่วนประกอบดังนี้

1. จุด (Point, Dot)

จุด เป็นทัศนธาตุ พื้นฐานในการออกแบบทุกแขนง อาจเกิดจากการกด การแต้ม หรือเกิดจากธรรมชาติ จุดเมื่อนำมาสร้างสรรค์ และวางในตำแหน่งที่เหมาะสมแล้วจะทำให้เกิด องค์ประกอบอื่นๆขององค์ประกอบศิลป์ตามมา ลักษณะของจุดแบ่งออกเป็น 2 ประเภท

1.1 จุดที่เกิดขึ้นเองจากธรรมชาติ ได้แก่ จุดในส่วนของพืช เช่น ใบ ดอก ผล ลำต้น จุดในลายของสัตว์ เช่น แมว เสือ กวาง ผีเสื้อ เป็นต้น

1.2 จุดที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น ด้วยวิธีการกด แत्म จิ้ม ด้วยวัสดุอุปกรณ์ต่างๆเช่น ดินสอ ปากกา พู่กัน วัสดุปลายแหลม หรือเครื่องมืออื่นๆ

2. เส้น (Line)

เส้น เป็นทัศนธาตุ ที่อาจเกิดจากจุดมาต่อกัน หรือการขีดการขีด เส้นแบ่งตามลักษณะใหญ่ได้ 5 ชนิด ได้แก่

2.1 เส้นตรง (Straight Lines) มี 3 ลักษณะได้แก่

เส้นตรงแนวตั้ง (ตั้ง)ให้ความรู้สึก มั่นคง แข็งแรง สง่างาม เป็นระเบียบ

เส้นตรงแนวระนาบ, ระดับ (แนวนอน) ให้ความรู้สึก ราบเรียบ สงบ นิ่ง

เส้นตรงแนวเฉียง (เส้นทแยง) ให้ความรู้สึก ไม่มั่นคง ไม่นั่นอน เคลื่อนไหว

2.2 เส้นโค้ง (Curve Lines) มี 3 ลักษณะได้แก่

เส้นโค้งของวงกลม ให้ความรู้สึก อ่อนโยน อ่อนช้อย นุ่มนวล

เส้นโค้งอิสระ ให้ความรู้สึก เจริญก้าวหน้า เดิบโต งอกงาม

เส้นโค้งก้นหอย ให้ความรู้สึก มีพลังหมุน รุนแรง มีนงง คลี่คลายขยายตัวต่อไปไม่มีสิ้นสุด

2.3 เส้นคด (Winding Lines) ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ต่อเนื่อง นุ่มนวล

2.4 เส้นสลับฟันปลาหรือเส้นซิกแซก (Zigzag Lines) ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ตื่นเต้น แปลกใหม่น่าสนใจ

2.5 เส้นประหรือเส้นจุดไขปลา (Jagged Lines) ให้ความรู้สึก ไม่ราบเรียบ ไม่ราบรื่น ขวนขวายให้น่าติดตาม

3.รูปร่าง รูปทรง (Shape – Form)

รูปร่าง รูปทรงเป็นทัศนธาตุที่เกิดจากการนำเส้นลักษณะต่างๆ มาประกอบกัน รูปร่างมีลักษณะ 2 มิติ คือ ประกอบด้วยส่วนกว้างและส่วนยาว ส่วนรูปทรงมีลักษณะ 3 มิติ ประกอบด้วยส่วนกว้าง ส่วนยาว และส่วนหนาหรือลึก รูปร่าง- รูปทรงแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่

3.1 รูปร่าง รูปทรงธรรมชาติ หมายถึงรูปร่าง รูปทรงที่ถ่ายทอดรูปแบบมาจากธรรมชาติ เช่น คน สัตว์ สิ่งของ พืช แร่ธาตุ เป็นต้น มนุษย์นำมาดัดแปลง ต่อเติม ตัดทอน สร้างสรรค์เป็นงานทัศนศิลป์

3.2 รูปร่าง รูปทรงเรขาคณิต เป็นรูปร่าง รูปทรงที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น เป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ได้หลากหลายรูปแบบ มีโครงสร้างที่แน่นอน ได้แก่ รูปสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงรี วงกลม เป็นต้น

4. ขนาด – สัดส่วน (Size-Proportion)

4.1 ขนาด (Size) คือลักษณะของรูปที่สามารถสังเกตเห็นได้ว่า เล็ก ใหญ่ กว้าง ยาว หนัก เบา เท่าไหร่ ในการสร้างสรรค์งานศิลปะบ้างครั้ง หากขนาดเล็กเกินไป หรือใหญ่เกินไป ก็จะทำให้ภาพไม่สวยงามเท่าที่ควร

4.2 สัดส่วน (Proportion) คือความสัมพันธ์ ของขนาด ความกว้าง ยาว สูง ลึก ของสิ่งต่างๆ ที่เหมาะสมพอดี ด้วยการเปรียบเทียบกับความสัมพันธ์ของ สิ่งต่างๆ ได้แก่ คน สัตว์ สิ่งของ พืช เป็นต้น สัดส่วนนับว่ามีความสำคัญเท่า ๆ กับความเล็กใหญ่ของขนาด ทั้งสองส่วนต้องสัมพันธ์กันอย่างลงตัว สัดส่วนแบ่งออกได้ เป็น 2 ลักษณะได้แก่

สัดส่วนที่สมบูรณ์ด้วยตัวเอง เป็นสัดส่วนที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ ได้แก่ คน สัตว์ ต้นไม้ เป็นต้น

สัดส่วนที่สมบูรณ์ด้วยองค์ประกอบอื่นๆ เป็นสัดส่วนที่มนุษย์สร้างสรรค์มา เพื่อความสวยงามหรือเพื่อประโยชน์ใช้สอย ได้แก่ สัดส่วนของเก้าอี้ โต๊ะ ตู้เสื้อผ้า ความสูงความกว้างของประตูหน้าต่าง ต้องสัมพันธ์กับสัดส่วนมนุษย์ เป็นต้น

5. แสง-เงา (Light - Shade)

5.1 แสง (Light) หมายถึงความสว่าง ที่เกิดจากรังสีที่แผ่กระจายออกมาได้แก่ แสงจากดวงอาทิตย์ ดวงจันทร์ หรือเกิดจากมนุษย์สร้างขึ้นได้แก่ แสงจากไฟฟ้า เป็นต้น แสง แบ่งออกได้ 3 ระดับได้แก่

แสงสว่างที่สุด (High Light) คือจุดที่แสงส่องกระทบวัตถุมากที่สุด

แสงกลาง (Light Tone) คือจุดที่แสงส่องกระทบวัตถุมาก แต่น้อยกว่าแสงสว่างที่สุด (High Light)

แสงสะท้อน (Reflected Light) คือแสงส่องกระทบวัตถุชิ้นหนึ่งแล้วส่องสะท้อน ไปกระทบวัตถุอีกชิ้นหนึ่งจะสังเกตเห็นได้ในด้านที่เป็นเงาของวัตถุ

5.2 เงา (Shade) หมายถึงส่วนที่มีมืดเนื่องจากแสงส่องกระทบวัตถุทึบแสง หรือยอมให้แสงผ่าน เงาแบ่งออกได้ 2 ลักษณะ

เงาวัตถุ (Base Tone) คือส่วนที่มีเงาเข้มที่สุดบนวัตถุ

เงาตกทอด (Cast Shadow) คือ เงาของวัตถุที่ตกกระทบกับวัตถุใกล้เคียง พื้น หรือผนังเงาตกทอดลักษณะจะเหมือนกับลักษณะของวัตถุ หากวัตถุทรงกลม เงาก็จะกลม หากวัตถุเป็นเหลี่ยม เงาก็จะเป็นเหลี่ยมด้วย

6. สี

สี ตามความหมายตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน หมายถึง ลักษณะของแสงที่ปรากฏแก่สายตาเรา ให้เห็นเป็น สี ขาว แดง ดำ เขียว เหลือง เป็นต้น ส่วนนักวิชาการทางทฤษฎีสี ได้ให้คำจำกัดความว่า สีคือคลื่นหรือความเข้มของแสงที่มากกระทบตาเรา ทำให้เรามองเห็นสีได้ สีเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น หลังจากแสงส่องกระทบวัตถุ แล้วทำให้เรามองเห็นสีต่างๆซึ่งเป็นปรากฏการณ์จากรังสี แสงที่กำเนิดแสงจะเป็นจากดวงอาทิตย์หรือไฟฟ้า สีแบ่งออกเป็น 2 ชนิดใหญ่ๆ คือ

6.1 สีที่เป็นวัตถุ (Pigment) สีที่มีอยู่ในตัวตนของวัตถุหรือสิ่งมีชีวิตนั้นๆได้แก่ จากพืช สัตว์ แร่ธาตุ เป็นต้น เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงได้จากปฏิกิริยาทางเคมี

6.2 สีที่เป็นแสง (Spectrum) เป็นสีที่เกิดจากแสงส่องกระทบวัตถุ แล้วเกิดการดูดซับ การสะท้อน หรือการหักเหของแสง เช่น แสงรุ้ง 7 สี เกิดจากแสงส่องกระทบละอองน้ำในอากาศ แล้วเกิดการหักเหของแสง ทำให้เรามองเห็น 7 สี ได้แก่ แดง ส้ม เหลือง เขียว น้ำเงิน คราม ม่วง

7. พื้นผิว (Texture) คือลักษณะภายนอกของวัตถุ ที่มองเห็นและสัมผัสได้ เราอาจแยกพื้นผิวได้ 2 ลักษณะดังนี้

7.1 ลักษณะผิวที่ลวงตา สามารถมองเห็นได้ด้วยตา แต่สัมผัสได้ด้วยความรู้สึกว่าเป็นพื้นผิวที่เรียบ หยาบ มั่น ขรุขระแต่เมื่อได้สัมผัสก็จะเป็นพื้นระนาบเรียบธรรมดาเท่านั้น

7.2 ลักษณะผิวที่สัมผัสได้จริง เป็นลักษณะผิวที่มองเห็นได้ด้วยตาและสามารถสัมผัสได้จริงด้วยมือหรือร่างกาย ว่าเป็นพื้นผิว เรียบ ขรุขระ หยาบ เป็นต้น การเกิดของพื้นผิวเกิดได้ จาก 2 ลักษณะดังนี้

พื้นผิวที่เกิดจากธรรมชาติ สามารถจับต้องได้ จากผิวของ คน สัตว์ พืช สิ่งของ แร่ธาตุ เป็นต้น

พื้นผิวที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์ สามารถจับต้องมองเห็นได้จริง หรือรับรู้ลักษณะด้วยตา แต่เมื่อจับต้องก็เป็นผิวเรียบธรรมดาเท่านั้น

8. บริเวณว่าง (Space) หมายถึง ช่องว่างหรือที่ว่างทั้งในรูปและนอกรูป สำหรับงานจิตรกรรม บริเวณว่างมี 2 มิติ (บริเวณว่างลงตา) งานประติมากรรมและสถาปัตยกรรม บริเวณว่างมี 3 มิติ บริเวณว่างแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ

8.1 บริเวณว่าง ปิด – เปิด

8.2 บริเวณว่าง รูปและพื้น

9. ลวดลาย (Pattern) เป็นส่วนประกอบที่ปรากฏแก่สายตา มีลักษณะคล้ายกับพื้นผิว ลวดลายมีการออกแบบในการจัดวาง ตามลักษณะของงานนั้น ให้สวยงามเหมาะสม แบ่งออกได้ เป็น 2 ประเภทได้แก่

9.1 ลวดลายจากธรรมชาติ มนุษย์ได้รับแรงบันดาลใจจากธรรมชาติ มาสร้างสรรค์งานออกแบบ โดยการ เลียนแบบ ตัดทอน เพิ่มเติม ให้เป็นไปตามความต้องการของตนเอง

9.2 ลวดลายจากรูปร่าง – รูปทรงเรขาคณิต เป็นลวดลายที่มนุษย์ได้สร้างสรรค์ขึ้น ได้แก่ รูปวงกลม วงรี และรูปเหลี่ยมต่างๆ เป็นต้น มาใช้ในงานออกแบบ ตามความคิดสร้างสรรค์

1.4 ประเภทของการออกแบบ

1. การออกแบบสร้างสรรค์

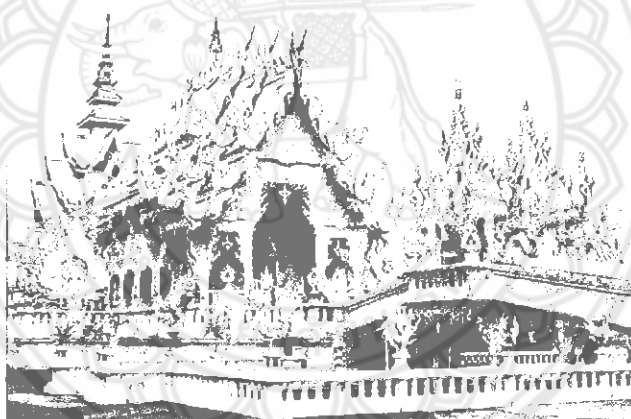
เป็นการออกแบบเพื่อนำเสนอความงาม ความพึงพอใจ เน้นความคิดสร้างสรรค์ แปลกๆ ใหม่ๆ ให้เกิดความสะเทือนใจ เร้าใจ ซึ่งการสร้างสรรค์นี้อาจเป็นการพัฒนาจากสิ่งที่มีอยู่เดิม หรือสร้างขึ้นใหม่ก็ได้ งานออกแบบสร้างสรรค์นี้มี 5 ลักษณะ คือ

1.1 งานออกแบบจิตรกรรม (Painting) คืองานศิลปะด้านการวาดเส้น ระบายสี เพื่อแสดงอารมณ์และความรู้สึก ในลักษณะสองมิติจำเป็นต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ในผลงานแต่ละชิ้นของผู้สร้าง



ภาพที่ 2.1 ภาพแสดงตัวอย่างงานจิตรกรรมแสดง

- 1.1 งานออกแบบประติมากรรม (Sculpture) คืองานศิลปะด้าน การปั้น แกะสลัก เชื่อมต่อในลักษณะสามมิติ คือมีทั้งความกว้าง ยาว และหนา



ภาพที่ 2.2 ภาพแสดงตัวอย่างงานออกแบบประติมากรรม

- 1.2 งานออกแบบภาพพิมพ์ (Printmaking) คืองานศิลปะที่ใช้กระบวนการพิมพ์มาสร้างสรรค์รูปแบบด้วยเทคนิคการพิมพ์ต่างๆ เช่น ภาพพิมพ์ไม้ โลหะ หิน และอื่นๆ งานออกแบบสื่อประสม (Mixed Media) คืองานศิลปะที่ใช้วัสดุหลากหลายชนิด เช่น กระดาษ ไม้ โลหะ พลาสติก เหล็ก หรือวัสดุอื่นๆ นำมาสร้าง ความผสมผสาน กลมกลืน ให้เกิดผลงานที่แตกต่างอย่างกว้างขวาง
- 1.3 งานออกแบบภาพถ่าย (Photography) ยุคนี้เป็นยุคที่การถ่ายภาพกลายเป็นเรื่องง่าย ๆ สำหรับผู้ที่สร้างสรรค์งานถ่ายภาพ เพราะเทคโนโลยีการถ่ายภาพ มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ด้วยการลงทุนสร้างสรรค์ที่ไม่แพงมาก การถ่ายภาพอาจเป็นภาพ คน สัตว์ สิ่งของ ธรรมชาติต่างๆไป โดยมุ่งเน้นการสร้างสรรค์ เนื้อหาที่แปลกใหม่ เพื่อสนองความต้องการของผู้ถ่ายภาพ



ภาพที่ 2.3 ภาพแสดงตัวอย่างงานออกแบบภาพถ่าย

2.การออกแบบสัญลักษณ์และเครื่องหมาย (Symbol & Sign)

เป็นการออกแบบเพื่อสื่อความหมาย เป็นสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่ ทำความเข้าใจกับผู้พบเห็น โดยไม่จำเป็น ต้องมีภาษากำกับ เช่น ไฟแดง เหลือง เขียว ตามสี่แยก หรือเครื่องหมายจราจรอื่นๆ

2.1 เครื่องหมาย (Symbol) คือสื่อความหมายที่แสดงความนัยเพื่อเป็นการชี้ เดือน หรือกำหนดให้สมาชิกในสังคม รู้ถึง ข้อกำหนด อันตราย เช่น

เครื่องหมายจราจร

เครื่องหมายสถานที่

เครื่องหมายที่ใช้กับเครื่องกล

เครื่องหมายที่ใช้กับเครื่องไฟฟ้า

เครื่องหมายตามลักษณะสิ่งของ เครื่องใช้ ฯลฯ

2.2 สัญลักษณ์ (Sign)คือ สื่อความหมายที่แสดงความนัย เพื่อบอกให้ทราบถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งไม่มีผลในทางปฏิบัติ เหมือน เครื่องหมาย แต่มีผลทางด้าน การรับรู้ ความคิด หรือทัศนคติ ที่พึงมีต่อสัญลักษณ์นั้นๆ เช่น

สัญลักษณ์ของชาติ เช่น ธงชาติ ฯลฯ

สัญลักษณ์ขององค์กรต่างๆ เช่น สถาบันการศึกษา กระทรวง สมาคม พรรคการเมือง ฯลฯ

สัญลักษณ์ของบริษัทห้างร้านทางธุรกิจ เช่น ธนาคาร บริษัท ห้างร้าน ฯลฯ

สัญลักษณ์ของสินค้าและผลิตภัณฑ์ต่างๆ เช่น ตราสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ ที่ผลิตจำหน่ายตามท้องตลาด --สัญลักษณ์ที่เกี่ยวกับกิจกรรมต่างๆ ในสังคม เช่น การกีฬา การร่วมมือในสังคมการทำงาน ฯลฯ

3.การออกแบบโครงสร้าง

เป็นการออกแบบเพื่อใช้เป็นโครงยึดเหนี่ยวให้อาคาร สิ่งก่อสร้างสามารถทรงตัว และรับน้ำหนักอยู่ได้ อาจเรียกว่า การออกแบบสถาปัตยกรรม คือการออกแบบสิ่งก่อสร้างประเภทต่างๆออกแบบอาคาร เช่น การออกแบบ ที่พัก อาศัย ออกแบบเขื่อน ออกแบบสะพาน ออกแบบอาราม,โบสถ์ อื่น ๆ ที่คงทนและถาวร นักออกแบบเรียกว่า สถาปนิก ผู้ให้ ความสำคัญกับงานด้านนี้เป็นอย่างมาก นอกจากนั้นการออกแบบโครงสร้าง ยังเป็นส่วนหนึ่งของ งานประติมากรรม ที่เน้นคุณภาพของการออกแบบสามมิติ และยังหมายถึงการออกแบบเครื่องเรือน ฉากและเวที อีกด้วย



ภาพที่ 2.4 แสดงตัวอย่างการออกแบบโครงสร้าง

4.การออกแบบหุ่นจำลอง

เป็นการออกแบบเพื่อเป็นแบบสำหรับย่อ ขยาย ผลงานตัวจริง หรือเพื่อศึกษารายละเอียดของสิ่งนั้นๆ เช่น

หุ่นจำลองบ้าน

หุ่นจำลองผังเมือง

หุ่นจำลองเครื่องจักรกล

หุ่นจำลองทางวิทยาศาสตร์ ฯลฯ

หุ่นจำลองเหล่านี้อาจจะสร้างจากงานออกแบบ หรือสร้างเลียนแบบจากสิ่งที่มีอยู่แล้ว เพื่อศึกษารายละเอียด หรือข้อมูลต่างๆ ซึ่งอาจจำแนกได้ ดังนี้

หุ่นจำลองเพื่อขยาย หรือย่อแบบ เช่น อาคาร อนุสาวรีย์ เทเรียนู ฯลฯ

หุ่นจำลองย่อส่วนจากสิ่งแวดล้อม เช่น ลูกโลก ภูมิประเทศ ฯลฯ

หุ่นจำลองเพื่อศึกษารายละเอียด เช่น หุ่นจำลองภายในร่างกายคน เครื่องจักรกล ฯลฯ



ภาพที่ 2.5 แสดงตัวอย่างการออกแบบหุ่นจำลอง

5.การออกแบบสิ่งพิมพ์ เป็นการออกแบบเพื่อการผลิตงานสิ่งพิมพ์ ชนิดต่าง ๆ ได้แก่

หนังสือ

ปกหนังสือ

ปกรายงาน

หนังสือพิมพ์

โปสเตอร์

นามบัตร

การต่อวยพร

หัวกระดาษจดหมาย

แผ่นพับ

แผ่นปลิว

ลายผ้า

สัญลักษณ์ เครื่องหมายการค้า เครื่องหมายหน่วยงาน ฯลฯ



ภาพที่ 2.6 แสดงตัวอย่างการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

6. การออกแบบผลิตภัณฑ์

เป็นการออกแบบเพื่อนำมาใช้สอยในชีวิตประจำวัน โดยเน้นการผลิตจำนวนมาก ในรูปสินค้า เพื่อให้ผ่านไปยังผู้ซื้อ ผู้บริโภคในวงกว้าง คือการผลิต ผลิตภัณฑ์ ชนิดต่าง ๆ ซึ่ง มีขอบเขตกว้างขวางมาก และแบ่งออกได้มากมายหลายลักษณะ นักออกแบบรับผิดชอบเกี่ยวกับประโยชน์ใช้สอยและความสวยงามของผลิตภัณฑ์ งานออกแบบ ประเภทนี้ได้แก่

งานออกแบบเฟอร์นิเจอร์

งานออกแบบครุภัณฑ์

งานออกแบบเครื่องสุขภัณฑ์

งานออกแบบเครื่องใช้สอยต่างๆ

งานออกแบบเครื่องประดับ อัญมณี

งานออกแบบเครื่องแต่งกาย

งานออกแบบภาชนะบรรจุผลิตภัณฑ์

งานออกแบบผลิตเครื่องมือต่าง ๆ ฯลฯ

7. การออกแบบโฆษณา

เป็นการออกแบบเพื่อชี้แนะและชักชวน ทางด้านผลิตภัณฑ์ บริการ และความคิด จากความคิดของคนหนึ่ง ไปยังกลุ่มชนโดยส่วนรวม ซึ่งการโฆษณาเป็นปัจจัยสำคัญที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตของประชาชนและธุรกิจ เพราะจะช่วยกระตุ้น หรือผลักดันอย่างหนึ่งในสังคม เพื่อให้ประชาชนเกิดความต้องการ และเปรียบเทียบ สิ่งที่โฆษณาแต่ละอย่าง เพื่อเลือกซื้อ เลือกใช้บริการ หรือเลือกแนวคิด นำมาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันของเรา

7.1 การโฆษณาผลิตภัณฑ์ เช่น โฆษณาขายอาหาร ขายสิ่งก่อสร้าง ขายเครื่องไฟฟ้า ขายผลิตผลทางเกษตรกรรม

7.2 การโฆษณาบริการ เช่น โฆษณาบริการท่องเที่ยว บริการซ่อมเครื่องจักรกล บริการหางานทำ บริการของ สายการบิน

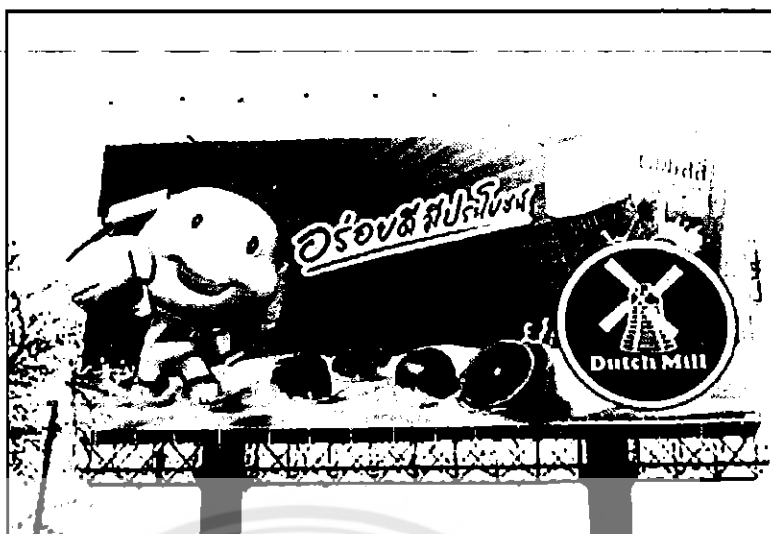
7.3 การโฆษณาความคิด เช่น โฆษณาความคิดเห็นทางวิชาการ ข้อเขียน ข้อคิดเห็นในสังคม ความดีงามในสังคม

นอกจากนี้ยังมีการโฆษณาชวนเชื่อที่เสนอความคิดเห็น เกลี่ยกล่อม สร้างอิทธิพลทางความคิด หรือทัศนคติ เช่น การโฆษณาทางศาสนา โฆษณาให้รักษากฎจราจร โฆษณาให้รักชาติ การโฆษณาเหล่านี้มี สื่อที่จะใช้กระจายสู่ประชาชน ได้แก่

สื่อกระจายเสียงและภาพ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ โรงภาพยนตร์

สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร

สื่อบุคคล เช่น การแจกสินค้าส่งคนไปขาย ส่งสินค้าไปตามบ้าน



ภาพที่ 2.7 แสดงตัวอย่างการออกแบบโฆษณา

8. การออกแบบพาณิชย์ศิลป์

เป็นการออกแบบเพื่อใช้ฝีมือ แสดงความงามที่ใช้ในการตกแต่ง อาจจะเป็นสิ่งของเครื่องใช้เล็กๆ น้อยๆ ก็ได้ ส่วนใหญ่จะเน้นความสวยงาม ความน่ารัก ซึ่งเป็นความสวยงามที่มีลักษณะเร้าใจต่อผู้พบเห็นในทันทีทันใด และแสดงความสวยงามหรือศิลปะเด่นกว่าประโยชน์ใช้สอย เช่น การออกแบบที่ใส่ของจดหมาย แทนที่จะมีเพียงที่ใส่ และที่แขวน ซึ่งเป็นหน้าที่หลัก ก็อาจจะออกแบบเป็นรูปนกฮูก หรือรูปสัตว์ต่างๆ แสดงสีสันและ การออกแบบ ที่แปลกใหม่ เร้าใจ เป็นต้น ลักษณะของการออกแบบพาณิชย์ศิลป์ยังมุ่งออกแบบในลักษณะของแฟชั่น ที่มีการเปลี่ยนแปลงไปเรื่อยๆ ตามสมัยนิยม

9. การออกแบบศิลปะประดิษฐ์

เป็นการออกแบบที่แสดงความวิจิตรบรรจง มีความสวยงาม เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน รื่นรมย์ มากกว่าการ แสดงออกซึ่งความรู้สึกนึกคิดอื่นใด ความวิจิตรบรรจงในที่นี้หมายถึง การตกแต่งสร้างสรรค์ ลวดลาย หรือรูปแบบ ด้วยความพยายาม เป็นงานฝีมือที่ละเอียด ประณีต เช่น การจัดผักซึ่งเป็นเครื่องจิ้ม อาหารคาวของไทย แทนที่จะจัดพริก มะเขือ แตงกวา ต้นหอม ลงในงานเท่านั้น แม้กระทั่งฝีมือบางคนจะ ประดิษฐ์ตกแต่งพีช ผัก เหล่านี้ได้อย่างสวยงามมาก เช่น ประดิษฐ์เป็นดอกไม้ รูปสัตว์ หรือลวดลายต่างๆ งาน ศิลปะประดิษฐ์มีหลายประเภท เช่น

งานแกะสลักของอ่อน เช่น ผัก ผลไม้ สบู่ เทียน

งานจัดดอกไม้ใบตอง เช่น ร้อยมาลัย จัดพวงระย้าดอกไม้ โคมดอกไม้

งานเย็บปักถักร้อยตกแต่ง เช่น ปีกลวดลายต่างๆ ถักโครเชต์

เครื่องตกแต่งร่างกาย เช่น แหวน กำไล ต่างหู เข็มกลัด

งานกระดาษ เช่น ฉลุกระดาษ ประดิษฐ์กระดาษเป็นดอกไม้

งานประดิษฐ์เศษวัสดุ เช่น ใบไม้ เปลือกหอย ดอกหญ้า หลอดกาแฟ

งานแกะสลักของแข็ง เช่น แกะสลักหน้าบัน คันทวย บานประตู โลหะ

10. การออกแบบตกแต่ง

เป็นการออกแบบเพื่อการเป็นอยู่ในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการออกแบบเพื่อ เสริมแต่ง ความงาม ให้กับอาคารบ้านเรือน และบริเวณที่อยู่อาศัย เพื่อให้เกิดความสวยงามน่าอยู่อาศัย การออกแบบ ตกแต่งในที่นี้ หมายถึงการออกแบบตกแต่งภายนอก และการออกแบบตกแต่งภายใน

10.1 การออกแบบตกแต่งภายใน หมายถึง การออกแบบตกแต่งที่เสริมและจัดสภาพภายในอาคาร ให้ สวยงาม น่าอยู่อาศัย ซึ่งหมายรวมถึง ภายในอาคารบ้านเรือน ที่ทำงาน ร้านค้า โรงเรียน

10.2 การออกแบบตกแต่งภายนอก หมายถึง การออกแบบตกแต่งนอกอาคารบ้านเรือน ภายในรั้ว ที่ สัมพันธ์กับตัวอาคาร เช่น สนาม ทางเดิน เรือนต้นไม้ บริเวณพักผ่อน และส่วนอื่นๆ บริเวณบ้าน

1.5 จิตวิทยาสี

1. สีกับความรู้สึก

1.1 สีฟ้า

ให้ความรู้สึกสงบ สุขุม สุภาพ หนักแน่น เครื่องขั้วม เอาการเอางาน ละเอียด รอบคอบ สง่างาม มี ศักดิ์ศรี สูงศักดิ์ เป็นระเบียบถ่อมตน สามารถลดความตื่นเต้น และช่วยทำให้มีสมาธิ แต่ถ้ามีสีน้ำเงินเข้มเกินไป ก็จะทำให้รู้สึกซึมเศร้าได้

1.2 สีเขียว

เป็นสีในวรรณะเย็น จะสร้างความรู้สึกเย็นสบาย ใช้เป็นสีที่ช่วยผ่อนคลายความเครียดได้ ให้ความรู้สึก สงบ เยียบ ร่มรื่น ร่มเย็น การพักผ่อน การผ่อนคลาย ธรรมชาติ ความปลอดภัย ปกติ ความสุข ความสุขุม เยือกเย็น

1.3 สีเหลือง

เป็นสีแห่งความเบิกบาน ร่าเริงอารมณ์ และเรียกร้องความสนใจ ให้ความรู้สึกแจ่มใส ความสดใส ความ ร่าเริง ความเบิกบานสดชื่น ชีวิตใหม่ ความสด ใหม่ ความสนุกสนาน การแผ่กระจาย อำนาจบารมี ให้ลองสังเกต ดูว่า วันที่ท้องฟ้ามีดครึ้มปราศจากแสงแดด เราจะรู้สึกหงอยเหงา หดหู่ แต่พอมีแสงแดด ท้องฟ้าสว่าง มีสี เหลือง เราจะรู้สึกมีชีวิตชีวาขึ้น

1.4 สีแดง

เป็นสีที่สร้างความตื่นเต้น และกระตุ้นสมอง สีแดงปานกลางแสดงถึงความสุขภาพดี ความมีชีวิต
ความรัก ความสำคัญ ความอุดมสมบูรณ์ ความมั่งคั่ง สีแดงจัดมีความหมายแฝงด้านกามารมณ์ นอกจากนี้สี
แดงยังสร้างความรู้สึกรุนแรง ให้ความรู้สึกร้อน กระตุ้น ทำหาย เคลื่อนไหว ตื่นเต้น ระวัง มีพลัง มันจะใช้กัน
กรณีที่เกี่ยวข้องกับความตื่นเต้น หรืออันตราย

สีม่วง

ให้ความรู้สึก มีเสน่ห์ น่าติดตาม เร็นลับ ซ่อนเร้น มีอำนาจ มีพลังแฝงอยู่ ความรัก ความเศร้า ความ
ผิดหวัง ความสงบ ความสูงศักดิ์ เป็นสีที่ปลอดภัย และช่วยลดความเครียด แต่เดิมสีม่วงได้มาจากสัตว์มี
กระดูก,เปลือก ในทะเลเมดิเตอร์เรเนียน มีชื่อว่า Purpura จึงได้ชื่อภาษาอังกฤษว่า Purple

1.5 สีส้ม

ให้ความรู้สึก ร้อน ความอบอุ่น ความสดใส มีชีวิตชีวา วยร้อน ความคึกคะนอง การปลดปล่อย ความ
เปรี๊ยะ การระวัง เป็นสีที่เราความรู้สึก ปรกติควรใช้แต่น้อยเมื่อเทียบกับสีอื่น สังเกตว่าคนที่อยู่ในห้องสีส้มจะ
อยู่ได้ไม่นาน

1.6 สีน้ำตาล

ให้ความรู้สึกอบอุ่น ได้พักผ่อน แต่ควรใช้ร่วมกับสีส้ม เหลือง หรือสีทอง เพราะถ้าใช้สีน้ำตาลเพียงสี
เดียว อาจทำให้เกิดความรู้สึกหดหู่ได้

1.7 สีเทา

ให้ความรู้สึก เศร้า อาลัย ท้อแท้ ความลึกลับ ความหดหู่ ความชรา ความสงบ ความเงิบ สุขภาพ สุขุม
ถ่อมตน สีนี้นิยมใช้คือทำให้เย็น แต่สร้างความสร้างความรู้สึกหม่นหมองได้ ควรใช้ร่วมกับสีที่มีชีวิต โทนสว่าง
อย่างน้อยหนึ่งสี

1.8 สีขาว

ให้ความรู้สึก บริสุทธิ์ สะอาด สดใส เบาบาง อ่อนโยน เปิดเผย การเกิด ความรัก ความหวัง ความจริง
ความเมตตา ความศรัทธา ความดีงาม ให้ความรู้สึกรื่นเริง โดยเฉพาะเมื่อใช้กับสีแดง เหลือง และส้ม

2.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับผู้สูงอายุ

2.1 ความหมายผู้สูงอายุ

หมายถึง บุคคลที่มีอายุ 60 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป (พระราชบัญญัติผู้สูงอายุ พ.ศ. 2546)

2.2 นิยามเกี่ยวกับผู้สูงอายุ

ผู้สูงอายุ เป็นวัยซึ่งมีความแตกต่างจากวัยอื่น เป็นวัยบั้นปลายของชีวิต ดังนั้นปัญหาของผู้สูงอายุในทุกด้านโดยเฉพาะด้านสังคม และสาธารณสุข จึงแตกต่างจากคนในวัยอื่น ปัจจุบันจำนวนผู้สูงอายุเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องทั้งในประเทศไทยและทั่วโลก ซึ่งรัฐบาลไทย และทั่วโลกได้ตระหนักถึงความสำคัญในเรื่องนี้ จึงมีความพยายาม และมีการรณรงค์อย่างต่อเนื่อง ให้ทุกคนตระหนัก เข้าใจ และพร้อมดูแลผู้สูงอายุให้ทัดเทียมเช่นเดียวกับการดูแลประชากรในกลุ่มอายุอื่น

บทความนี้มีวัตถุประสงค์นำเสนอเรื่องราวของผู้สูงอายุในด้านทั่วไป เช่น คำนิยาม อายุคาดเฉลี่ย ปฏิญญาผู้สูงอายุ และสถิติต่างๆ เพื่อเป็นความรู้พื้นฐานในเรื่องที่เกี่ยวกับผู้สูงอายุ

ผู้สูงอายุ หรือบางคนเรียกว่า ผู้สูงวัย เป็นคำที่บ่งบอกถึงตัวเลขของอายุว่า มีอายุมาก โดยนิยมนับตามอายุตั้งแต่แรกเกิด (Chronological age) หรือ ทั่วไป เรียกว่า คนแก่ หรือ คนชรา โดยพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ให้ความหมายของคำว่า คนแก่ คือ มีอายุมาก หรือ อยู่ในวัยชรา และ ให้ความหมายของคำว่า ชรา คือ แก่ด้วยอายุ ชำรุดทรุดโทรม นอกจากนั้น ยังมีการเรียกผู้สูงอายุว่า ราษฎรอาวุโส (Senior citizen) ส่วน องค์การอนามัยโลก (World Health Organization, WHO) และองค์การสหประชาชาติ (United Nations, UN) ใช้คำในภาษาอังกฤษของผู้สูงอายุว่า Older person or elderly person แต่เท่าที่ผู้เขียนอ่านจากเอกสารต่างๆ ของจากทั้งองค์การอนามัยโลก และองค์การสหประชาชาติ มักใช้คำว่า Older person มากกว่า Elderly person

องค์การสหประชาชาติ ได้ให้นิยามว่า "ผู้สูงอายุ" คือ ประชากรทั้งเพศชาย และเพศหญิงซึ่งมีอายุ มากกว่า 60 ปีขึ้นไป (60+) โดยเป็นการนิยาม นับตั้ง แต่อายุเกิด ส่วนองค์การอนามัยโลก ยังไม่มีการให้นิยามผู้สูงอายุ โดยมีเหตุผลว่า ประเทศต่างๆ ทั่วโลกมีการนิยาม ผู้สูงอายุต่างกัน ทั้งนิยามตามอายุเกิด ตามสังคม (Social) วัฒนธรรม (Culture) และสภาพร่างกาย (Functional markers) เช่น ในประเทศที่เจริญแล้ว มักจัดผู้สูงอายุ นับจากอายุ 65 ปีขึ้นไป หรือบางประเทศ อาจนิยามผู้สูงอายุ ตามอายุกำหนดให้เกษียณงาน (อายุ 50 หรือ 60 หรือ 65 ปี) หรือนิยามตามสภาพของร่างกาย โดยผู้หญิงสูงอายุอยู่ในช่วง 45-55 ปี ส่วนชายสูงอายุ อยู่ในช่วง 55-75 ปี

สำหรับประเทศไทย "ผู้สูงอายุ" ตามพระราชบัญญัติผู้สูงอายุ พ.ศ.2546 หมายความว่า บุคคลซึ่ง มีอายุเกินกว่าหกสิบปีบริบูรณ์ขึ้นไป และมีสัญชาติไทย

ส่วนคำว่า "สังคมผู้สูงอายุ" องค์การสหประชาชาติ แบ่งเป็น 3 ระดับ คือ ระดับ การก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ (Ageing society หรือ Aging society) ระดับ สังคมผู้สูงอายุโดยสมบูรณ์ (Aged society) และระดับ Super-aged society โดยให้นิยามของระดับต่างๆ ซึ่งทั้งประเทศไทย และรวมทั้งประเทศต่างๆ ทั่วโลก ใช้ความหมายเดียวกันในนิยามของทุกระดับของสังคมผู้สูงอายุ ดังนี้

การก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ คือ การมีประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไปรวมทั้งเพศชายและเพศหญิงมากกว่า 10% ของประชากรทั้งประเทศ หรือมีประชากรอายุตั้งแต่ 65 ปี เกิน 7% ของประชากรทั้งประเทศ

สังคมผู้สูงอายุโดยสมบูรณ์ คือ เมื่อประชากรอายุ 60+ปี เพิ่มขึ้นเป็น 20% หรือ ประชากรอายุ 65 ปี เพิ่มขึ้นเป็น 14% ของประชากรโดยรวมทั้งหมดของทั้งประเทศ

Super-aged society คือ สังคมที่มีประชากรอายุ 65 ปีขึ้นไปมากกว่า 20% ของประชากรทั้งประเทศ

อย่างไรก็ตาม ทุกประเทศทั่วโลกมีการก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุในช่วงเวลาแตกต่างกันตามความเจริญมั่งคั่ง ซึ่งมีผลต่อสุขภาพและการมีอายุยืนของประชาชน

ในส่วนของประเทศไทย ได้ก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุในปี พ.ศ.2547-2548 โดยมีจำนวนประชากรสูงอายุ 60+ คิดเป็นร้อยละ ๑๐.๒-๑๐.๔ ของประชากรไทยทั้งประเทศ และคาดว่าจะเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุโดยสมบูรณ์ ประมาณปี พ.ศ. 2567-2568 แต่บางการศึกษาคาดว่าอาจภายในปี พ.ศ. 2570

อนึ่ง ในทางการแพทย์ สาขาวิชาเฉพาะทางที่ให้การรักษาผู้สูงอายุหรือวิทยาการด้านการแพทย์เกี่ยวกับผู้สูงอายุ เรียกว่า Geriatrics หรือ Geriatric medicine โดยรากศัพท์มาจากภาษา กรีก Geron แปลว่า คนแก่ และ iatros แปล ว่า ผู้รักษา แต่บางท่านเรียกว่า Medical Gerontology และเรียก การศึกษาเกี่ยวกับผู้สูงอายุ หรือวิทยาการว่าด้วยผู้สูงอายุว่า Gerontology เรียกการพยาบาลเฉพาะทางผู้สูงอายุว่า Geriatric nursing หรือ Gerontological Nursing

2.3 ผู้สูงอายุส่วนใหญ่เจ็บป่วยด้วยโรคเรื้อรัง และมีภาวะทุพพลภาพเพิ่มขึ้นตามวัยที่เพิ่มขึ้น

จากผลการสำรวจสุขภาพผู้สูงอายุไทยปี 2556 โดยกรมอนามัยร่วมกับโครงการประเมินเทคโนโลยีและนโยบายด้านสุขภาพ(HITAP)4พบว่า ผู้สูงอายุไทยร้อยละ 26 มีพฤติกรรมสุขภาพที่พึงประสงค์5

แต่มีเพียงร้อยละ 5 เท่านั้นที่มีสุขภาพสมบูรณ์ แข็งแรงส่วนที่เหลือร้อยละ 95 เจ็บป่วยด้วยโรคความดันโลหิตสูงมากที่สุดร้อยละ 41 เบาหวานร้อยละ 18 ข้อเสื่อมร้อยละ 9 พิการร้อยละ 6ซึมเศร้าร้อยละ 1 และผู้ป่วยนอนติดเตียงร้อยละ 1 สอดคล้องกับอัตราป่วยของผู้ป่วยในกลุ่มอายุ 60 ปีขึ้นไปของกระทรวงสาธารณสุขที่พบว่า ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ป่วยเป็นโรคเรื้อรัง ได้แก่ ความดันโลหิตสูงและเบาหวานมากที่สุด ในอัตรา 8,957.5 รายต่อประชากรแสนคนและ 5,331.5 รายต่อประชากรแสนคน ตามลำดับ

ทั้งนี้ยังมีผู้สูงอายุอีกจำนวนมากที่ไม่รู้ตัวว่าป่วยเป็นโรคเรื้อรังในระยะต้นเนื่องจากยังไม่แสดงอาการ ซึ่งอาจนำไปสู่โรคแทรกซ้อนที่รุนแรงและเสียชีวิตได้ เช่น โรคไตวาย โรคหัวใจ และโรคหลอดเลือดสมอง (อัมพาต/อัมพฤกษ์) เป็นต้น ในปี 2556พบว่ามีผู้สูงอายุถึงร้อยละ 18 มีโรคแทรกซ้อนจากเบาหวาน และร้อยละ 13 มีโรคแทรกซ้อนจากความดันโลหิตสูง นอกจากนี้ การเจ็บป่วยด้วยโรคเรื้อรังในผู้สูงอายุยังนำมาซึ่งภาวะทุพพลภาพทำให้ไม่สามารถปฏิบัติกิจวัตรประจำวันได้ด้วยตนเอง โดยจะพบมากยิ่งขึ้นและมีความรุนแรงมากขึ้นเมื่ออายุเพิ่มสูงขึ้นการป้องกันและแก้ไขปัญหาสุขภาพในผู้สูงอายุควรเป็นไปในเชิงรุกนอกสถานพยาบาลเน้นบทบาทครอบครัวและชุมชนในการสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม และส่งเสริมให้

ผู้สูงอายุมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ เช่น ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการบริโภคให้ถูกต้อง และออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอ เพื่อลดปัจจัยเสี่ยงและโอกาสในการเป็นโรคเรื้อรัง ขณะที่ภาครัฐก็ควรพัฒนาระบบการคัดกรองโรคความดันโลหิตสูงและเบาหวานอย่างฉับไวและมีคุณภาพเพื่อลดปัญหาโรคแทรกซ้อนที่จะเกิดขึ้น

ตาราง 2.1 10 ลำดับแรกอัตราป่วยของผู้ป่วยในต่อประชากร 100,000 คน กลุ่มอายุ 60 ปีขึ้นไป พ.ศ. 2555

ลำดับ	กลุ่มโรค	รวม	ชาย	หญิง
1	โรคความดันโลหิต	8,957.5	8,207.1	9,558.2
2	โรคเบาหวาน	5,331.5	4,240.3	6,205.1
3	โรคไตวาย	4,060.5	4,334.3	3,841.3
4	โรคเรื้อรังของทางเดินหายใจส่วนล่าง	2,945.9	4,292.9	1,867.4

5	โรคหัวใจขาดเลือด	2,581.1	2,943.3	2,291.1
6	โรคความผิดปกติที่แก้วตา	2,182.3	1,959.4	2,36.7
7	โรคไข้วัดใหญ่และปอดบวม	2,023.9	2,380.9	1,738.1
8	โรคหลอดเลือดสมอง	1,990.6	2,337.0	1,713.2
9	โรคของหลอดเลือดอาหาร กระเพาะอาหาร และลำไส้เล็กส่วนล่าง	1,551.3	1,554.3	1,548.9
10	โรคติดเชื้อที่ลำไส้	1,541.7	1,261.2	1,766.3

หมายเหตุ : ฐานข้อมูลผู้ป่วยใน หลักประกันสุขภาพถ้วนหน้า สำนักงานหลักประกันสุขภาพแห่งชาติ(สปสช.)

ฐานข้อมูลผู้ป่วยใน สวัสดิการรักษายาบาลข้าราชการและครอบครัว กรมบัญชีกลาง โดยสำนักงานกลาง สารสนเทศบริการสุขภาพ(สภส.)

ที่มา: สำนักนโยบายและยุทธศาสตร์ กระทรวงสาธารณสุข

2.4 คุณค่าผู้สูงอายุในสังคมไทย

ประเทศไทยเริ่มเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ (Aging Society)¹⁵ ตั้งแต่ปี 2553 โดยมีสัดส่วนผู้สูงอายุร้อยละ 13.18 ของจำนวนประชากรและคาดว่าจะในปี 2583 จะเพิ่มเป็นร้อยละ 32.13 โดยเฉพาะผู้สูงอายุช่วงกลางและปลาย (70ปีขึ้นไป) จะเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 5.9 เป็นร้อยละ 18.1 ทำให้เกิดปัญหาภาระพึ่งพิงทางสังคมของผู้สูงอายุ (social dependency) โดยอัตราการพึ่งพิงเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 19.7 ในปี 2553 เป็นร้อยละ 58.3 ในปี 2583 หรือผู้สูงอายุ 1 คน เคยมีวัยแรงงาน 5 คน เกือหนุนดูแล ลดเหลือไม่ถึง 2 คน ในปี 2583 ขณะเดียวกัน การเปลี่ยนแปลงสภาพสังคม วิถีชีวิต และเทคโนโลยีต่างๆ

ส่งผลต่อความสัมพันธ์ในครอบครัว การลดบทบาทและคุณค่าผู้สูงอายุ รวมทั้งเกิดทัศนคติต่อผู้สูงอายุ ในทางลบ เช่น ความถดถอยของศักยภาพ การเป็นภาระของสังคม ฯลฯ ทัศนคติดังกล่าวจะมีผลต่อการปฏิบัติ ในทางลบต่อผู้สูงอายุ ซึ่งอาจนำไปสู่การกีดกัน หรือการลดบทบาทต่างๆ ทางเศรษฐกิจและสังคมของผู้สูงอายุ และส่งผลต่อคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุในที่สุด

ปรากฏการณ์ดังกล่าวได้เกิดขึ้นในสังคมสูงอายุของประเทศตะวันตกและมีแนวโน้มเกิดขึ้นในสังคม ตะวันออก อาทิ เกาหลี ฮองกงที่เคยให้ความสำคัญและความเคารพยกย่องผู้สูงอายุ แนวโน้มมีทัศนคติเชิงลบ มากขึ้นเกิดการละเลย แบ่งแยกการปฏิบัติและคลายความเคารพมากขึ้น (กาญจนา ตั้งชลทิพย์: 2553) ดังนั้น การรับรู้และการทำความเข้าใจความคิดและทัศนคติต่อผู้สูงอายุจะเป็นข้อมูลพื้นฐานสำคัญที่ช่วยในการ เตรียมการพัฒนาเพื่อส่งเสริมให้ผู้สูงอายุอยู่ในสังคมอย่างมีคุณค่า ตลอดจนช่วยเหลือดูแลผู้สูงอายุได้อย่าง เหมาะสม ซึ่งจะทำให้ผู้สูงอายุไทยมีคุณภาพชีวิตที่ดีและมีชีวิตอยู่อย่างมีคุณค่าต่อไป

ตาราง 2.2 แสดงสัดส่วนของผู้สูงอายุต่อประชากรจำแนกตามกลุ่มอายุ

1846427



สำนักงานคณะกรรมการ

22 ก.ย. 2558

	2553	2563	2573	2583
60-64 ปี	4.10	6.13	7.45	7.08
65-69 ปี	3.16	4.86	6.55	6.94
70-79 ปี	4.25	5.57	8.91	11.96
80 ปีขึ้นไป	1.68	2.56	3.66	6.14
อายุ 60 ปีขึ้นไป	13.18	19.12	26.56	32.13
อายุ 65 ปีขึ้นไป	9.08	12.99	19.12	25.05
อัตราพึงพิงผู้สูงอายุ	19.7	29.8	45.3	58.3
อัตราเกือหนุน	5.8	3.35	2.21	1.71

- หมายเหตุ: 1. จำนวนผู้สูงอายุ/จำนวนแรงงาน *100
2. จำนวนแรงงาน/จำนวนผู้สูงอายุ

ที่มา: คำนวณจากการคาดประมาณประชากร 2553-2583 สศช

2.5 คุณค่าผู้สูงอายุ: ลักษณะและความหมาย

คุณค่าผู้สูงอายุเป็นทัศนคติต่อลักษณะเชิงบวกของผู้สูงอายุซึ่งแบ่งออกเป็นหลายด้าน ได้แก่ การเป็นผู้เชื่อมต่อกฎมปัญญาและความรู้ทั้งด้านประวัติศาสตร์ การสืบทอดศิลปะ วัฒนธรรม จารีตประเพณีต่างๆ ตลอดจนการเป็นผู้สร้างสังคมและคนรุ่นใหม่ผ่านการปลูกฝังเลี้ยงดู รวมทั้งคุณค่าในการแบ่งเบาภาระในการหารายได้ ช่วยเลี้ยงดูบุตรหลาน เป็นที่ปรึกษาและเป็นขวัญกำลังใจแก่ลูกหลาน (รศรินทร์ เกรย์: 2556, อรทัย อาจฉ่ำ: 2553)จากการสำรวจเรื่องคุณค่าผู้สูงอายุไทย 16 พบว่า ลักษณะผู้สูงอายุที่มีคุณค่าคือเป็นผู้มีประสบการณ์/เป็นที่ปรึกษาได้ สามารถพึ่งตนเอง เป็นที่พึ่งของลูกหลาน มีสุขภาพดี ทั้งนี้ การมองคุณค่าผู้สูงอายุในเยาวชนและวัยทำงานยังมีมุมมองอยู่ในกรอบครัว ขณะที่ผู้สูงอายุมีมุมมองคุณค่าที่ไกลตัวออกไปคือเห็นคุณค่าการเป็นที่พึ่งหรือช่วยงานชุมชนมากกว่าในวัยรุ่นและวัยทำงาน

2.6 ใครคือผู้สูงอายุ: มุมมองหลากหลายมิติ

นิยามผู้สูงอายุที่เป็นทางการในปัจจุบันคือผู้ที่อายุ 60 ปีบริบูรณ์ขึ้นไปและใช้นิยามนี้แสดงสิทธิในการรับสวัสดิการต่างๆ อย่างไรก็ตาม นิยามผู้สูงอายุอาจมีมุมมองทั้งในเชิงสังคม เศรษฐกิจ และสุขภาพ โดยในเชิงเศรษฐกิจและสุขภาพมักนิยมใช้อายุเป็นตัวกำหนดและจะมีความหมายในเชิงลบคือ ความเสื่อมทางร่างกาย ความมีสุขภาพไม่ดี ไม่สามารถทำงานได้ตามปกติหรือทำงานได้ลดน้อยลง ต้องพึ่งพาผู้อื่น หรือที่เรียกว่า “อคติแห่งวัย” แต่ในเชิงสังคมมักมีความหมายในเชิงบวกคือ ความแก่กล้า แก่วิชา ความเป็นราชกรหรือพลเมืองอาวุโสที่สังคมให้การยอมรับนับถือ และไม่จำเป็นต้องมีอายุเป็นตัวกำหนด (มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุไทย: 2556)สำหรับมุมมองผู้สูงอายุในสังคมไทย เมื่อนึกถึงผู้สูงอายุลำดับแรกส่วนใหญ่ทุกกลุ่มวัยจะคิดถึงเจ็บป่วยและเสื่อมถอยของสุขภาพ แต่มีจำนวนไม่น้อยที่คิดถึงหน้าที่ที่ต้องตอบแทนบุญคุณเป็นลำดับแรก โดยวัยแรงงานมีส่วนถึงร้อยละ 15.1 ส่วนเยาวชนและผู้อายุ 60 ปีขึ้นไปมีส่วนประมาณร้อยละ 9.5 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าสังคมไทยยังมีการปลูกฝังในเรื่องความกตัญญูกตเวทีกและการตระหนักในคุณค่าของ

ผู้สูงอายุ สำหรับเกณฑ์อายุเริ่มต้น ผู้สูงอายุกว่าร้อยละ 60 ใช้เกณฑ์อายุที่ 60 ปีขึ้นไป ขณะที่เยาวชน 1 ใน 5 คิดว่าอายุควรต่ำกว่า 50 ปีซึ่งอาจเป็นเพราะเยาวชนมีอายุน้อยทำให้มีมุมมองว่าอายุประมาณ 50 ปี น่าจะสูงอายุแล้ว ส่วนในวัยแรงงานและผู้อายุ 60 ปีขึ้นไปประมาณร้อยละ 10 ที่เห็นว่าควรเริ่มที่อายุ 70 ปีโดยเห็นว่าแต่ละบุคคลมีความแตกต่างทั้งในเรื่องสุขภาพ บุคลิกภาพ ความสามารถในการทำงานและทำกิจกรรมต่างๆ ของสังคม จึงควรมองในมิติอื่นด้วย ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกับมุมมองใหม่ของการนิยามผู้สูงอายุที่มองภาวะความพร้อมจากการมีสุขภาพดีและการมีอายุที่ยืนยาวขึ้น

2.7 ระดับคุณค่าและการให้คุณค่าผู้สูงอายุในสังคมไทย

การให้คุณค่าผู้สูงอายุประกอบด้วยการให้คุณค่าโดยผู้อื่นและการให้คุณค่าโดยตัวผู้สูงอายุเอง ซึ่งอาจพิจารณาจากทัศนคติเชิงบวกต่อผู้สูงอายุรวมทั้งการปฏิบัติของคนในสังคมต่อผู้สูงอายุ บทบาทของผู้สูงอายุในครอบครัวและสังคม ตลอดจนการเกื้อหนุนของครอบครัวและสังคมต่อผู้สูงอายุที่จะสะท้อนถึงการให้ความสำคัญและเห็นคุณค่าผู้สูงอายุ

2.8 ผู้สูงอายุยังเป็นบุคคลที่มีคุณค่าแก่สังคม แต่การให้คุณค่าลดลงเมื่อเทียบกับอดีต

ประชากรทุกกลุ่มวัยกว่าร้อยละ 90 เห็นว่าผู้สูงอายุเป็นบุคคลที่มีคุณค่าแก่สังคม และส่วนใหญ่มีทัศนคติเชิงบวกกับผู้สูงอายุโดยเฉพาะการเป็นบุคคลที่ควรได้รับความเคารพนับถือเสมอ การเป็นผู้มีประสบการณ์ถ่ายทอดคนรุ่นหลังที่เห็นด้วยเกือบร้อยละ 100 รองลงมาเป็นเรื่องการเป็นตัวช่วยอย่างแก่รุ่นลูกหลานและการเป็นที่พึ่งแก่รุ่นลูกหลาน ขณะที่ทัศนคติเชิงลบมีผู้เห็นด้วยไม่มากนัก โดยไม่เห็นด้วยกับการเป็นตัวถ่วงคนอื่นมากที่สุด รองลงมาคือ ควรไปอยู่บ้านพักคนชรา การเป็นภาระลูกหลาน ส่วนเรื่องที่เห็นด้วยด้านลบส่วนใหญ่เป็นเรื่องภาพลักษณ์และเป็นมุมมองในเชิงเป็นห่วง เช่น มักเป็นคนตกยุคไม่ทันโลก และมักถูกหลอกได้ง่าย เป็นต้น

สอดคล้องกับผลการศึกษาของกาญจนา ตั้งชลทิพย์ และคณะ (2553) พบว่าประชากร 2 วัยคือ วัยนักเรียนและวัยทำงานยังมีทัศนคติที่ดีต่อผู้สูงอายุทั้งวัยต้นและวัยปลาย โดยมีทัศนคติเชิงบวกต่อผู้สูงอายุวัยต้นมากกว่าผู้สูงอายุวัยปลาย และเห็นด้วยกับประสบการณ์ของผู้สูงอายุยังเป็นประโยชน์แก่คนรุ่นหลัง และไม่เห็นด้วยกับการมองว่าเป็นภาระครอบครัวและควรไปอยู่บ้านพักคนชรามากที่สุด ส่วนทัศนคติเชิงลบที่เห็นด้วยได้แก่ ขี้ลืม ขอบดี/วิจารณ์ ไปไหนมาไหนไม่สะดวก เป็นต้น

การให้คุณค่าผู้สูงอายุเปรียบเทียบกับอดีตกับปัจจุบัน พบว่าประชาชนทุกช่วงวัยเห็นว่าสังคมให้คุณค่าแก่ผู้สูงอายุน้อยลงกว่าในอดีตเป็นสัดส่วนสูงสุด โดยเห็นว่าความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้ผู้สูงวัยถูกลดบทบาทการเป็นแหล่งองค์ความรู้ การถูกทดแทนหน้าที่ด้วยผู้นำที่เป็นทางการโดยเฉพาะผู้นำในงานประเพณีและพิธีกรรมต่างๆ เช่น งานบวช งานแต่ง ขึ้นบ้านใหม่ ฯลฯ ตลอดจนปฏิสัมพันธ์ในครอบครัวที่ลดลงทำให้การยอมรับนับถือลดลงตามไปด้วย ทั้งนี้ แม้มีการเกื้อหนุนและสงเคราะห์พ่อแม่ผู้สูงอายุมากขึ้น แต่การให้ความเคารพ เกรงใจ และเชื่อฟัง ซึ่งเป็นเรื่องทางจิตใจนั้นลดลงอย่างไรก็ตาม ผู้สูงอายุประมาณ 1 ใน 4 เห็นว่าสังคม

ให้คุณค่าผู้สูงอายุมากขึ้น เนื่องจากสังคมให้ความสำคัญโดยมีการจัดสวัสดิการและกิจกรรมต่างๆ ให้กับผู้สูงอายุมากขึ้น

2.9 ผู้สูงอายุมีทัศนคติเชิงลบต่อกลุ่มตนเองมากกว่ากลุ่มอื่น

แม้ว่าผู้สูงอายุจะมีทัศนคติเชิงบวกสูงกว่ากลุ่มอื่นๆ เนื่องจากมีความเข้าใจกลุ่มวัยตนเองมากกว่ากลุ่มเยาวชนและวัยทำงาน อย่างไรก็ตาม ผู้สูงอายุก็มีทัศนคติเชิงลบต่อกลุ่มตนเองสูงกว่ากลุ่มอื่นๆ โดยมีสัดส่วนเห็นด้วยกับทัศนคติเชิงลบมากกว่าอีก 2 กลุ่ม โดยเฉพาะในเรื่องการเป็นภาระลูกหลาน มีประโยชน์น้อยและควรทำงานหาเลี้ยงชีพ มีสัดส่วนสูงกว่าอีก 2 กลุ่มเกือบเท่าตัว นอกจากนี้ในการประเมินคุณค่าตนเอง ผู้สูงอายุให้คะแนนคุณค่าตนเอง มากกว่ากลุ่มอื่น

คือเฉลี่ย 8.11 คะแนน รวมทั้งคิดว่ากลุ่มอื่นประเมินให้ตนเองมีคะแนนเพียง 7.05 คะแนน กว่าคะแนนที่เยาวชนและวัยทำงานประเมินให้จริงเฉลี่ยอยู่ที่ 8.64 และ 8.79 คะแนน ตามลำดับ ทั้งนี้ อาจเกิดจากความรู้สึกเสื่อมถอยของร่างกาย ระดับการศึกษาของคนรุ่นใหม่ที่สูงขึ้น รวมถึงเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทำให้มีความรู้สึกไม่ทันลูกหลาน และเกิดความรู้สึก

ด้อยค่า ส่วนการเห็นด้วยกับเรื่องควรทำงานหาเลี้ยงชีพแสดงถึงความมีศักยภาพที่ยังทำงานได้และยังเป็นประโยชน์ต่อครอบครัวและสังคม ซึ่งเป็นการสร้างความรู้สึกมีคุณค่าให้กับผู้สูงอายุ

สำหรับการประเมินคุณค่าตนเองในกลุ่มผู้สูงอายุ พบว่า คนโสดและผู้มีการศึกษาสูงจะมีการประเมินคุณค่าตนเองสูงกว่ากลุ่มอื่นที่น่าสนใจคือผู้สูงอายุที่ทำงานไม่ได้ประเมินตนเองว่ามีคุณค่าสูงกว่าผู้ไม่ทำงาน แต่ผู้ให้การเกื้อหนุนแก่สมาชิกประเมินตนเองว่า มีคุณค่าสูงกว่าผู้ไม่ได้ให้การเกื้อหนุนสมาชิกในครอบครัว ซึ่งชี้ว่าผู้สูงอายุจะรู้สึกมีคุณค่าจากการทำประโยชน์ต่อผู้อื่น ขณะที่ผู้สูงอายุที่ได้รับการเกื้อหนุนและไม่ได้รับการเกื้อหนุนจากครอบครัวมีการประเมินคุณค่าตนเองไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้ในภาพรวมประชากรทุกกลุ่มยังคงเห็นว่าผู้สูงอายุเป็นบุคคลที่มีคุณค่าแก่สังคมโดยมีคะแนนประเมินเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 8-9 คะแนน

2.10 ผู้สูงอายุยังมีบทบาทสำคัญในการเกื้อหนุนครอบครัวและสังคม

ในเรื่องให้คำปรึกษา ช่วยดูแลลูกหลาน และช่วยดูแลเฝ้าร้าน/บ้านมากที่สุด และแม้จะเป็นผู้สูงวัยปลาย (80 ปีขึ้นไป) ก็ยังคงให้การเกื้อหนุนได้ในอัตราสูง ขณะที่ผู้สูงวัยต้น (60-69 ปี) ยังมีบทบาทเกื้อหนุนครอบครัวในด้านสิ่งของ ที่อยู่อาศัย งานบ้านและการเงิน กว่าร้อยละ 60 น่าสังเกตว่าผู้สูงวัยมีบทบาทสำคัญในการช่วยดูแลบุตรหลาน แต่ทัศนคติต่อการให้คุณค่า

ในเรื่องนี้ยังมีไม่มากนัก ซึ่งอาจจำเป็นต้องสร้างเจตคติเกี่ยวกับคุณค่าของผู้สูงอายุในการช่วยดูแลบุตรหลานซึ่งเป็นบทบาทที่มีความสำคัญต่อสถาบันครอบครัวในการกลมเกลียวและสร้างเยาวชนรุ่นใหม่ รวมถึงช่วยลดค่าใช้จ่ายของครอบครัว ด้านสังคม ผู้สูงอายุรายงานว่าตนเองได้เข้าร่วมทำกิจกรรมที่มีคุณค่าให้กับชุมชนและสังคมถึงร้อยละ 77.7 ส่วนใหญ่คือมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางศาสนา กิจกรรมพัฒนาชุมชน จิตอาสา บริจาค

ทรัพย์สินให้กับชุมชนและถ่ายทอดความรู้หรือเป็นวิทยากร เป็นต้น

2.11 ผู้สูงอายุยังได้รับการเกื้อหนุนจากครอบครัวค่อนข้างสูง

โดยผู้สูงอายุ (60 ปีขึ้นไป) ร้อยละ 80-90 ได้รับการเกื้อหนุนด้านการเงิน การดูแล

สุขภาพและสิ่งของ และให้การเกื้อหนุนเฉลี่ย 3.7 ด้าน ซึ่งค่อนข้างสูงแสดงถึงการให้ความสำคัญและการตอบแทนคุณของคนในครอบครัวต่อผู้สูงอายุ โดยกลุ่มเยาวชนเกื้อกูลด้านสุขภาพและการทำกิจวัตรประจำวันมากที่สุด ขณะที่วัยแรงงานเกื้อกูลด้านการเงิน สิ่งของและสุขภาพมากที่สุด คือร้อยละ 82.4 ร้อยละ 76.1 และร้อยละ 68.1 สำหรับการเกื้อหนุนด้านที่อยู่อาศัยซึ่งมีสัดส่วนน้อยที่สุด ชี้ให้เห็นว่าผู้สูงอายุมีความมั่นคงด้านที่อยู่อาศัย รวมทั้ง

สามารถเกื้อหนุนสมาชิกในครอบครัวได้ รวมทั้งยังพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ให้การเกื้อหนุนดูแลผู้สูงอายุมีความสุขกับการได้เกื้อหนุนผู้สูงอายุในครอบครัวเยาวชนมีคะแนนความสุขเฉลี่ย 8.0 และ 8.5 ในวัยทำงาน และความสุขมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นตามจำนวนด้านที่เกื้อหนุน โดยผู้เกื้อหนุนผู้สูงอายุ 5 ด้าน มีความสุขเฉลี่ย 8.8 และ 8.6 ในเยาวชนและวัยทำงาน ตามลำดับ อย่างไรก็ตาม

ตาม มีผู้สูงอายุบางคนไม่ได้รับการเกื้อหนุนใดๆ แม้จะมีอายุมาก ซึ่งชุมชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอาจต้องมีการเฝ้าระวังและช่วยเหลือเพื่อป้องกันไม่ให้ผู้สูงอายุตกอยู่ในภาวะยากลำบาก

2.12 แนวทางการเสริมสร้างคุณค่าผู้สูงอายุ

มุมมองผู้สูงอายุที่มีคุณค่าในเรื่องการทำประโยชน์ในครอบครัว ในการให้คำปรึกษา เป็นที่พึ่งของลูกหลาน และสามารถพึ่งตนเองได้ผู้สูงอายุจำเป็นต้องอยู่ในภาวะพลัดพลัง หรือ Active Aging คือ สูงอายุแบบมีพลัง มีสุขภาพกาย ใจ และคุณภาพชีวิตที่ดี มีองค์ประกอบสำคัญ 3 ประการคือ การมีสุขภาพ ความมั่นคงทั้งในด้านรายได้และหลักประกันทางสังคม และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ของชุมชนและสังคม เป็นแนวคิดที่มองผู้สูงวัยในฐานะพลังของสังคม มุ่งพัฒนาศักยภาพเพื่อให้ผู้สูงอายุในอนาคตพึ่งตนเองได้ในระยะเวลาที่ยาวนานขึ้น

กระบวนการพัฒนาจะเริ่มตั้งแต่ก่อนเกษียณและหลังเกษียณ (มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุ: 2556, ระวี สัจโสภณ: 2556, เล็กสมบัติ และคณะ: 2554) โดยมีแนวทางและกลไกการเข้าสู่สังคมพลัดพลังและเสริมสร้างคุณค่าผู้สูงอายุ ดังนี้

1. การสร้างคุณค่าประชากรวัยสูงอายุ การดำรงความสัมพันธ์ของครอบครัวขยายมากกว่า 2 รุ่น ก่อให้เกิดความผูกพันและแสดงความกตัญญูในการดูแลและเห็นคุณค่าผู้สูงอายุ ส่งต่อให้คนรุ่นใหม่ซึมซับรับเอามาเป็นแบบอย่าง และสถาบันการศึกษาจะช่วยสร้างเจตคติเกี่ยวกับคุณค่าผู้สูงอายุ โดยสอดแทรกเข้าไปกับการเรียนการสอนและการทำกิจกรรม เช่น ในหลักสูตรลูกเสือและเนตรนารีที่มีการเรียนการสอนสัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง

2. การเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่วัยสูงอายุ ภายใต้ยุทธศาสตร์การพัฒนาคอนตลอดช่วงชีวิต (Life Cycle) ที่เน้นส่งเสริมให้แต่ละบุคคลมีการเตรียมตัวให้พร้อมในทุกด้าน โดยเริ่มจากการศึกษาหาความรู้ เพื่อที่จะได้เลี้ยงตัวได้ พึ่งตนเองทางเศรษฐกิจ และต้องเตรียมตัวด้านสุขภาพเพื่อให้ร่างกายแข็งแรง ดูแลตนเองได้ รวมทั้งต้องสั่งสมความรู้และประสบการณ์เพื่อเป็นที่พึ่งทางปัญญาให้แก่คนอื่น ตลอดจนเตรียมใจ เพื่อที่จะเป็นผู้สูงอายุที่มีคุณภาพทางอารมณ์การพัฒนาคอนตลอดช่วงชีวิตจะเพิ่มคุณค่าให้กับประชากรทุกช่วงวัยอย่างต่อเนื่อง ซึ่งคุณค่าต่างๆ ที่สั่งสมผ่านมาแต่ละวัยจะนำไปสู่การเพิ่มคุณค่าผู้สูงอายุในที่สุด

3. การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยจัดการศึกษาสำหรับผู้สูงอายุที่เน้นความรู้เพื่อการดำรงชีวิต ในสังคม พัฒนาทักษะในการแสดงออก ความสามารถในการถ่ายทอด ความเข้าใจสภาพแวดล้อมและความรู้ เพื่อพัฒนาตนเอง เพื่อเพิ่มทักษะความรู้ในการดูแลตัวเองด้านสุขภาพ การประกอบอาชีพ รวมถึงการปรับตัว ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม ตลอดจนพฤติกรรมให้สามารถอยู่ร่วมกับกลุ่มวัยอื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข สามารถมีส่วนร่วมและยังประโยชน์ต่อครอบครัว ชุมชน และสังคม

4. การส่งเสริมการใช้ประโยชน์จากศักยภาพของผู้สูงอายุ โดยสนับสนุนให้ผู้สูงวัยยังทำงานหลังเกษียณตามความพร้อมและความเหมาะสม รวมถึงการประกอบอาชีพอิสระ ตลอดจนจนการมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชนและสังคม สนับสนุนให้มีการใช้และเผยแพร่คุณค่าของผู้สูงอายุสู่สาธารณะ โดยการสร้างหรือเพิ่มคุณค่าด้านต่างๆของผู้สูงอายุ และนำมาใช้ในหลายระดับ รวมทั้งรวบรวมเผยแพร่ และประกาศเกียรติคุณต่อสาธารณชนให้รับรู้ถึงประโยชน์และคุณค่าของผู้สูงอายุ

5. การส่งเสริมการรวมกลุ่มผู้สูงอายุในรูปของชมรมผู้สูงอายุให้ครอบคลุมและเข้มแข็ง โดยปรับวิธีบริหารจัดการ และจัดตั้งเป็นชมรมที่ถูกต้องตามกฎหมาย มีการจัดสรรงบประมาณอย่างเพียงพอ รวมทั้งช่วยพัฒนาศักยภาพผู้บริหารชมรม เพื่อให้เกิดกลุ่มและเครือข่าย

ในการช่วยเหลือดูแลกันเอง รวมทั้งการร่วมทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อผู้สูงอายุและสาธารณะ

6. การสนับสนุนให้มีระบบสุขภาพที่จะรองรับผู้สูงอายุที่เหมาะสม ทั้งสำหรับกลุ่มผู้สูงอายุที่ยังมีสุขภาพดี พึ่งตนเองได้ ช่วยสังคมได้ และกลุ่มที่มีภาวะทุพพลภาพต้องพึ่งพิงผู้อื่น โดยส่งเสริมสถาบันครอบครัว ชุมชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดูแลผู้สูงอายุเพื่อให้มีระบบการดูแลระยะยาว รวมทั้งมีกฎหมายรองรับ อะไรที่ต้องทำและไม่ต้องทำ เพื่อคุ้มครองผู้สูงอายุมิให้เป็นอันตราย

7. การส่งเสริมการออมและขยายหลักประกันทางสังคม สนับสนุนให้เกิดการออมเพื่อการเกษียณอายุ โดยมีมาตรการจูงใจด้านดอกเบี้ยและภาษี ตลอดจนการจัดกองทุนเพื่อเป็นทางเลือกให้เกิดการออมเพิ่มขึ้น รวมทั้งเร่งรัดให้มีการขยายประกันสังคมให้ครอบคลุมทุกกลุ่มอาชีพอย่างทั่วถึงมากขึ้น

3.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับโถสุขภัณฑ์

3.1 ความหมายของโถสุขภัณฑ์

โถสุขภัณฑ์ หมายถึง ภาชนะ อุปกรณ์หรือเครื่องใช้ที่ทำหน้าที่รองรับน้ำ รองรับของเหลว และจ่ายของเหลว น้ำเสีย หรือน้ำโสโครกที่เกิดจากการใช้งานชำระล้างขับถ่ายออกจากร่างกายมนุษย์เพื่ออำนวยความสะดวกสบาย และสุขภาพอนามัยของผู้ใช้ แล้วส่งถ่ายโดยตรงหรือโดยอ้อม เข้าสู่ระบบระบายน้ำหรือแหล่งขจัดที่เหมาะสมอื่น หรือท่อระบายน้ำสาธารณะที่อนุญาตให้ระบายสิ่งเหล่านี้ได้

3.2 กรรมวิธีการผลิตเครื่องสุขภัณฑ์

เครื่องสุขภัณฑ์ที่ได้นอกจากการออกแบบให้มีความทันสมัย สะดวกสบาย สวยงาม มีอายุการใช้งานยาวนาน และประหยัดค่าใช้จ่าย ขั้นตอนต่างๆ ของกระบวนการผลิตก็มีส่วนสำคัญเพื่อให้ได้เครื่องสุขภัณฑ์ที่ดี มีคุณภาพ ขั้นตอนการผลิตมีดังนี้



ภาพที่ 2.8 ภาพแสดงขั้นตอนการผลิตสุขภัณฑ์

3.3 วัสดุ

1. เครื่องสุขภัณฑ์ประเภทเครื่องปั้นดินเผา

เครื่องสุขภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผา ที่ถูกผลิตขึ้นมาเพื่อการใช้งาน สามารถแบ่งได้เป็น 2 ชนิด คือ

- เครื่องสุขภัณฑ์ดินเผาเคลือบชนิด เออร์เทนแวร์ (Earthenware)
- เครื่องสุขภัณฑ์ดินเผาเคลือบชนิด วิเทรียสไชน่า (Vitreous China)

ความแตกต่างระหว่างเครื่องสุขภัณฑ์ทั้งสองชนิดนี้ที่เห็นได้ชัดคือ คุณสมบัติในด้านการดูดซึมน้ำ ซึ่งแบบเออร์เทนแวร์ มีคุณสมบัติในการดูดซึมน้ำสูงกว่าเครื่องสุขภัณฑ์ดินเผาเคลือบชนิดวิเทรียสไชน่า จึงสามารถส่งผลถึงด้านสุขอนามัย หรืออาจกล่าวได้ว่าเครื่องสุขภัณฑ์ดินเผาเคลือบชนิดเออร์เทนแวร์ มีคุณภาพปานกลาง ส่วนเครื่องสุขภัณฑ์ดินเผาเคลือบชนิดวิเทรียสไชน่า เป็นสุขภัณฑ์ดินเผาที่มีคุณภาพสูงและแข็งแรง ในปัจจุบัน

ผู้ผลิตทุกรายต่างหันมาใช้เครื่องสุขภัณฑ์ดินเผาเคลือบชนิดวิเทรียสโซนาด้วยกันทั้งสิ้น โดยมีคุณสมบัติดังนี้

- การดูดซึมต่ำ (น้อยกว่า ร้อยละ 0.5 ของหนักแห้ง)
- ไม่ดูดซึ่กกลิ่น
- ไม่เกิดการร้าวเมื่อใช้งานเป็นเวลานาน
- ไม่เกิดปัญหาความเสียหายบริเวณผิวเคลือบ เมื่อเช็ดล้างทำความสะอาด

คุณสมบัติของเครื่องสุขภัณฑ์ดินเผาเคลือบที่ดีคือ เครื่องสุขภัณฑ์ที่ดีต้องไม่มีรอยแตกร้าว ผิวเคลือบจะต้องมันและเรียบ มีการดูดซึมน้ำไม่เกินกำหนด กล่าวคือ มีคุณสมบัติการดูดซึมน้ำน้อยกว่าร้อยละ 0.5 ของน้ำหนักแห้ง เครื่องสุขภัณฑ์ทุกชนิดที่ผ่านกรรมวิธีการผลิต อาจจะมีรอยตำหนิต่างๆ เช่น จุดตำหรือรูเข็มที่ผิวนอก รวมทั้งความคลาดเคลื่อนต่างๆ ของมิติ แต่จะต้องอยู่ภายใต้ข้อกำหนดมาตรฐานของผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ซึ่งควบคุมโดยสำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม กรมอุตสาหกรรม รวมทั้งต้องมาตรฐานการผลิตระหว่างประเทศที่ผู้ผลิตนำมาใช้เป็นมาตรฐานอีกด้วย

2. เครื่องสุขภัณฑ์ประเภทโลหะ

เหล็กมีคุณสมบัติที่เหมาะสมในการนำมาใช้เป็นวัตถุดิบเพื่อการผลิตเครื่องสุขภัณฑ์ได้ดี ด้วยเหตุผลที่เหล็กนั้นสามารถนำมาหลอมละลายแล้วสามารถขึ้นรูปร่างต่างๆ ได้ตามความต้องการ โดยอาศัยกรรมวิธีการหล่อแบบโดยใช้แม่แบบเครื่องสุขภัณฑ์ที่นิยมใช้วัตถุดิบจากเหล็ก ได้แก่ ผลิตภัณฑ์ประกอบอ่างอาบน้ำ อ่างล้างชาม เป็นต้น ซึ่งมักเป็นสุขภัณฑ์ที่มีขนาดใหญ่ ไม่เกิดการบิดเบี้ยวขณะทำการผลิตผลิตภัณฑ์ดังกล่าว เครื่องสุขภัณฑ์ประเภทโลหะนี้จะใช้กรรมวิธีการเคลือบผิวเช่นเดียวกับผลิตภัณฑ์ที่ทำจากดินเผา

ผลิตภัณฑ์ชนิดโลหะเคลือบนี้ได้รับความนิยมลดน้อยลงในช่วงระยะเวลาที่ผ่านมา เนื่องจากเหล็กมีน้ำหนักมาก ไม่สะดวกในการติดตั้งและบำรุงรักษา ตลอดจนมีราคาค่อนข้างสูง ผลิตภัณฑ์ที่ทำจากวัสดุอื่นจึงเข้ามาทดแทน เช่น ผลิตภัณฑ์พลาสติก จำพวกอะคริลิก ผลิตภัณฑ์จากโลหะสามารถจำแนกออกได้เป็น 2 รูปแบบ คือ

- ผลิตภัณฑ์ชนิดหล่อหลอม
- ผลิตภัณฑ์ชนิดแผ่นเหล็ก

3. เครื่องสุขภัณฑ์ประเภทอคริลิก

เป็นผลิตภัณฑ์ชนิดหนึ่งของวัสดุประเภทพลาสติก และได้รับการพัฒนาขึ้นมาเพื่อใช้สำหรับผลิตงานเครื่องสุขภัณฑ์ และส่วนประกอบห้องน้ำต่างๆ แบ่งเป็น 2 ชนิด คือ อะคริลิกทั่วไป และอะคริลิกชนิดใช้กับงานสุขภัณฑ์

คุณสมบัติ 10 ประการของอะคริลิก

1. น้ำหนักเบา ซึ่งมีค่าน้อยกว่าครึ่งหนึ่งของกระจก เบากว่าอลูมิเนียม 43% เคลื่อนย้ายสะดวกและติดตั้งง่าย
2. มีความใสเงางามเหมือนผลึกแก้ว สีใสอยู่ในเนื้อเดียวกัน และคงทนตลอดความหนาของแผ่น
3. มีความสามารถในการรองรับแรงกระแทกได้สูงกว่าหลายเท่าในความหนาที่เท่ากัน

(1.5 เท่าของกระจก)

4. มีความคงทนต่อดินฟ้าอากาศ มีความถาวร จนสามารถนำไปใช้ภายนอกอาคารได้
5. ให้สัมผัสที่สบายมือ ไม่ระคายต่อผิวหนัง
6. เป็นฉนวนไฟฟ้าชั้นดี (ถ้าเป็นอ่างระบบน้ำวน ซึ่งใช้มอเตอร์จะปลอดภัยจากกระแสไฟฟ้าลัดวงจร)
7. ทนกรดต่างได้ดีพอสมควร
8. ให้รูปทรงและเอกลักษณ์พิเศษ สามารถขึ้นรูปได้ตาม design ที่ต้องการ
9. ไม่เกิดสนิมเหมือนโลหะ
10. ดูแลรักษาง่าย เมื่อมีรอยขีดข่วนก็สามารถขัดออกด้วย compound ขัดสีรถ แล้วลงด้วย wax เนื้ออะคริลิกจะกลับมาเงางามเหมือนเดิม

ในปัจจุบันเครื่องสุขภัณฑ์สมัยใหม่ของประเทศต่างๆ ในยุโรปและอเมริกาได้หันมาใช้เทคโนโลยีใหม่ในการผลิตและใช้วัสดุชนิดใหม่(อะคริลิก) ในการผลิตอ่างอาบน้ำทดแทนอ่างเหล็กแบบเคลือบรูนเก่า ซึ่งกำลังเป็นที่แพร่หลายอย่างรวดเร็ว อีกทั้งยังเป็นที่ยอมรับในวงการอุตสาหกรรมว่า อะคริลิกเทอร์โมพลาสติกเป็นวัสดุที่ทนทาน แกร่ง มีน้ำหนักเบาและดูแลรักษาง่าย

3.4 วิธีการดูแลรักษาสุขภัณฑ์แต่ละวัสดุ

- ส่วนที่เป็นเซรามิก ได้แก่ กระเบื้องปูพื้น - ผนัง อ่างต่างๆ และโถสุขภัณฑ์ใช้น้ำยาล้างสุขภัณฑ์หรือผงขัด โดยใช้แผ่นวัสดุที่ไม่มีคมขูด ถ้ามีรอยเปื้อนที่เป็นคราบประเภทต่างๆ ให้ทำความสะอาดด้วยวิธีเหล่านี้ ใช้น้ำกระด้าง หรือคราบสบู่ ให้ใช้แอมโมเนียหรือน้ำส้มผสมในอัตราส่วน 1:1 เช็ดให้ทั่ว หรือใช้น้ำยาล้างสุขภัณฑ์อย่างอ่อนๆแล้วทำให้แห้ง คราบสีที่ให้ใช้ทินเนอร์ราดทิ้งไว้ขูดออกด้วยเหล็กขูดสี แล้วเช็ดให้สะอาดคราบปูนขาว

- ส่วนที่เป็นพลาสติก เช่นฝารองนั่งใช้ผ้าชนิดอ่อนนุ่มหรือฟองน้ำ ชุบน้ำสะอาดหรือน้ำสบู่หรือน้ำยาล้างจานเช็ดถู ห้ามใช้น้ำยาล้างสุขภัณฑ์ ผงขัด หรือผงซักฟอก

- ส่วนที่เป็นโครเมียม เช็ดก๊อกน้ำ ตะขอแขวนผ้า-ใช้ผ้าแห้งเช็ดขัดด้วยน้ำยาขัดโครเมียมหรือโลหะหรือยาขัดเงารถ

- ถ้าสุกภัณฑ์เป็นคราบสี หรือเศษปูนใช้เหล็กชุดสีชุดออก แล้วเช็ดด้วยทินเนอร์คราบน้ำมันเครื่อง น้ำมันพืชใช้โซเดียมคาร์บอเนต 10 % ผสมน้ำ หรือใช้โซเดียมไฮดรอกไซด์ 5 % เช็ดถูออกควรทำความสะอาดอย่างน้อยสัปดาห์ละ 2 ครั้ง



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการดำเนินงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบโถสุขภัณฑ์สำหรับผู้ป่วยสูงอายุ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบโถสุขภัณฑ์สำหรับผู้ป่วยสูงอายุ โดยระเบียบวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ตามสมมุติฐานที่ว่ารูปแบบผลิตภัณฑ์มีความสวยงามน่าใช้และสะดวกในการใช้งาน วิธีการดำเนินการวิจัยโดยแบ่งได้ ดังนี้

- 3.1 ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล
- 3.3 เครื่องมือและพัฒนาเครื่องมือ
- 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้ป่วยสูงอายุ 60 ปีขึ้นไป ที่รับการรักษาตัวในโรงพยาบาล พุทธชินราช

3.1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ผู้ป่วยสูงอายุ 60 ปีขึ้นไป ที่รับการรักษาตัวในโรงพยาบาล พุทธชินราช จำนวน 30 คน เป็นการสำรวจกลุ่มตัวอย่างเพื่อนำข้อมูลที่ได้มาทำการวิเคราะห์สรุปผลเพื่อให้ทราบความต้องการหลักการใช้งานโถสุขภัณฑ์ของผู้ป่วยสูงอายุ

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

ลักษณะของเครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยจะใช้เป็นแบบสอบถามความต้องการ ความคิดเห็นปัญหาของการใช้งาน เพื่อสอบถามความต้องการของผู้บริโภค

3.3 เครื่องมือและการพัฒนาเครื่องมือ

วิธีสร้างเครื่องมือวิจัย ผู้วิจัยได้มีการสร้างข้อมูลวิจัยไว้ดังนี้ กำหนดวัตถุประสงค์ของแบบสอบถาม และเลือกกลุ่มประชากรตัวอย่าง

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้แบ่งการหาและรวมข้อมูลไว้ 2 ประเภทคือ

3.4.1 การศึกษาข้อมูลภาคปฐมภูมิ

การสังเกตพฤติกรรมการใช้สุขภัณฑ์ของผู้ป่วยสูงอายุ

3.4.2 การศึกษาข้อมูลภาคทุติยภูมิ

สรุปรวบรวมข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของการวิจัยการออกแบบโภ
สุขภัณฑ์สำหรับผู้ป่วยสูงอายุ

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามเกี่ยวกับรูปแบบการใช้งานผลิตภัณฑ์จากผู้บริโภค

3.5.1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานะภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

3.5.2 ข้อมูลด้านพฤติกรรมและปัจจัยเกี่ยวกับการใช้งานสุขภัณฑ์

3.5.3 ข้อมูลความต้องการใช้งานสุขภัณฑ์ของผู้ป่วยสูงอายุ

3.5.4 ความพึงพอใจต่อสุขภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ

ลักษณะของแบบสอบถามแบบ Rating Scale 5 ระดับ ได้กำหนดมาตรฐานไว้ดังนี้

5 หมายความว่า มีความพึงพอใจมากที่สุด

4 หมายความว่า มีความพึงพอใจมาก

3 หมายความว่า มีความพึงพอใจปานกลาง

2 หมายความว่า มีความพึงพอใจน้อย

1 หมายความว่า มีความพึงพอใจน้อยที่สุด



บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยนี้ เป็นการออกแบบโถสุขภัณฑ์สำหรับผู้ป่วยสูงอายุ เพราะในปัจจุบันโถสุขภัณฑ์สำหรับผู้ป่วยสูงอายุนั้น ทางผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงปัญหาทางด้านการใช้งานที่ส่งผลต่อสุขภาพของผู้ใช้และต้องการที่จะออกแบบโถสุขภัณฑ์ให้ตรงตามสรีระและความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อสุขภาพที่ดีและความสบายในการใช้งานให้ดียิ่งขึ้น มีขั้นตอนการทำและผลการวิเคราะห์วิจัยดังนี้

4.1 ข้อมูลการวิเคราะห์และเงื่อนไขการออกแบบ (Design Analysis and Design Brief)

4.2 ขั้นตอนการออกแบบร่าง (Sketch)

4.3 การพัฒนาแบบผลิตภัณฑ์ (Development and Design)

4.4 ผลงานสร้างสรรค์ (Product Design)

4.1 ข้อมูลการวิเคราะห์และเงื่อนไขการออกแบบ (Design Analysis and Design Brief)

จากการดำเนินการได้ผลตามวัตถุประสงค์ จากกลุ่มตัวอย่าง 30 คน สามารถแสดงผลการวิจัยและการวิเคราะห์ข้อมูลได้ ดังนี้

ตาราง 4.1 วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

เพศ	จำนวน (n=30)	ร้อยละ
ชาย	19	63.33
หญิง	11	36.67
รวม	30	100
อายุ	จำนวน (n=30)	ร้อยละ
60-64	6	20
65-69	13	43.33
70-74	5	16.67
75-79	3	10
80 ขึ้นไป	3	10
รวม	30	100
รายได้ปัจจุบันต่อเดือน	จำนวน (n=30)	ร้อยละ
ไม่มีรายได้	1	3.3
ต่ำกว่า 5,000	10	33.3
5,000 - 9,999	5	16.7
10,000 - 14,999	5	16.7
15,000 - 19,999	4	13.3
20,000 - 25,000 ขึ้นไป	5	16.7

รวม	30	100
ภูมิสำเนา	จำนวน (n=30)	ร้อยละ
ภาคเหนือ	16	53.33
ภาคกลาง	8	26.67
ภาคอีสาน	4	13.33
ภาคใต้	2	6.67
รวม	30	100
อัตราของผู้สูงอายุที่มีปัญหาสุขภาพ	จำนวน (n=30)	ร้อยละ
1 โรค	13	43.3
2 โรค	8	26.7
3 โรค	9	30
4 โรค	0	0
มากกว่าหรือเท่ากับ 5 โรค	0	0
รวม	30	100
ระยะเวลาในการรักษาตัวในโรงพยาบาล	จำนวน (n=30)	ร้อยละ
1 สัปดาห์	10	33.3
2 สัปดาห์	8	26.7
3 สัปดาห์	7	23.3
4 สัปดาห์	3	10
5 สัปดาห์ขึ้นไป	2	6.7
รวม	30	100
ความสามารถในการปฏิบัติชีวิตประจำวัน	จำนวน (n=30)	ร้อยละ
ช่วยตนเองได้	10	33.33
ช่วยตนเองได้น้อย	10	33.33
ช่วยตนเองได้ปานกลาง	9	30
ช่วยตนเองไม่ได้เลย	1	3.4
รวม	30	100
สถานภาพผู้ดูแลผู้สูงอายุขณะรักษาตัว	จำนวน	ร้อยละ

	(n=30)	
บุตรหลานและญาติ	16	53.33
ผู้อาศัยในครัวเรือนเดียวกัน	6	20
เพื่อน/เพื่อนบ้าน	6	20
ผู้ดูแลรับจ้าง	2	6.67
รวม	30	100

สรุปผล จากตาราง ที่ 4.11 วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

เป็นส่วนที่แสดงค่าความถี่ และค่าร้อยละของสถานภาพของกลุ่มตัวอย่าง เพศ อายุ รายได้ ปัจจุบันต่อเดือน ภูมิลำเนา อัตราของผู้สูงอายุที่มีปัญหาสุขภาพ ระยะเวลาในการรักษาตัวในโรงพยาบาล ความสามารถในการปฏิบัติชีวิตประจำวัน สถานภาพผู้ดูแลผู้สูงอายุขณะรักษาตัว 30 คน ดังนี้

1. ข้อมูลด้านเพศของผู้ป่วยสูงอายุ มีความถี่ และค่าร้อยละดังนี้

- เพศชาย	จำนวน 19	คน	คิดเป็นร้อยละ	63.33
- เพศหญิง	จำนวน 11	คน	คิดเป็นร้อยละ	36.67

ข้อมูลด้านเพศของผู้ป่วยสูงอายุเป็น เพศชาย จำนวน 19 คน และเป็นเพศหญิง จำนวน 11 คน

2. ข้อมูลด้านอายุของผู้ป่วยสูงอายุ มีความถี่ และค่าร้อยละดังนี้

- 60 – 64 ปี	จำนวน 6	คน	คิดเป็นร้อยละ	20
- 65 – 69 ปี	จำนวน 13	คน	คิดเป็นร้อยละ	43.33
- 70 – 74 ปี	จำนวน 5	คน	คิดเป็นร้อยละ	16.67
- 75 – 79 ปี	จำนวน 3	คน	คิดเป็นร้อยละ	10
- 80 ปี ขึ้นไป	จำนวน 3	คน	คิดเป็นร้อยละ	10

ข้อมูลด้านอายุของผู้ป่วยสูงอายุ มีช่วงอายุ 65 – 69 ปี มากที่สุดจำนวน 13 คน และ ช่วงอายุที่น้อยที่สุด คือช่วงอายุ 79 – 79 ปี และ 80 ปี ขึ้น อยู่ในช่วงอายุละ 3 คน

3. ข้อมูลด้านรายได้ปัจจุบันต่อเดือนของผู้ป่วยสูงอายุ มีความถี่ และค่าร้อยละดังนี้

- ไม่มีรายได้	จำนวน 1	คน	คิดเป็นร้อยละ	3.3
- ต่ำกว่า 5,000 บาท	จำนวน 10	คน	คิดเป็นร้อยละ	33.3
- 5,000 - 9,999 บาท	จำนวน 5	คน	คิดเป็นร้อยละ	16.7
- 10,000 - 14,999 บาท	จำนวน 5	คน	คิดเป็นร้อยละ	16.7
- 15,000 - 19,999 บาท	จำนวน 4	คน	คิดเป็นร้อยละ	13.3
- 20,000 - 25,000 บาท ขึ้นไป	จำนวน 5	คน	คิดเป็นร้อยละ	16.7

ข้อมูลด้านรายได้ ส่วนใหญ่ผู้สูงอายุ มีรายได้ที่ต่ำกว่า 5,000 บาทต่อเดือน 10 คน และผู้ป่วยสูงอายุที่ไม่มียาได้เลย 1 คน

4. ข้อมูลด้านภูมิลำเนาของผู้ป่วยสูงอายุ มีความถี่ และค่าร้อยละดังนี้

- ภาคเหนือ	จำนวน 16	คน	คิดเป็นร้อยละ	53.33
- ภาคกลาง	จำนวน 8	คน	คิดเป็นร้อยละ	26.67
- ภาคอีสาน	จำนวน 4	คน	คิดเป็นร้อยละ	13.33
- ภาคใต้จำนวน	2	คน	คิดเป็นร้อยละ	6.67

ข้อมูลด้านภูมิถิ่นอาศัยของผู้ป่วยสูงอายุส่วนใหญ่ อาศัยอยู่ในภาคเหนือเป็นจำนวน 16 คน และส่วนน้อยที่มาจากภาคใต้จำนวน 2 คน

5. ข้อมูลด้านอัตราของผู้สูงอายุที่มีปัญหาสุขภาพของผู้ป่วยสูงอายุ มีความถี่ และค่าร้อยละดังนี้

- 1 โรค	จำนวน 13	คน	คิดเป็นร้อยละ	43.3
- 2 โรค	จำนวน 8	คน	คิดเป็นร้อยละ	26.7
- 3 โรค	จำนวน 9	คน	คิดเป็นร้อยละ	30
- 4 โรค	จำนวน 0	คน	คิดเป็นร้อยละ	0
- มากกว่าหรือเท่ากับ 5 โรค	จำนวน 0	คน	คิดเป็นร้อยละ	0

ข้อมูลด้านอัตราของผู้สูงอายุที่มีปัญหาสุขภาพของผู้ป่วยสูงอายุ ส่วนใหญ่ มีปัญหาสุขภาพ 1 โรค จำนวน 13 คน

6. ข้อมูลด้านระยะเวลาในการรักษาตัวในโรงพยาบาลของผู้ป่วยสูงอายุ มีความถี่ และค่าร้อยละดังนี้

- 1 สัปดาห์	จำนวน 10	คน	คิดเป็นร้อยละ	33.3
- 2 สัปดาห์	จำนวน 8	คน	คิดเป็นร้อยละ	26.7
- 3 สัปดาห์	จำนวน 7	คน	คิดเป็นร้อยละ	23.3
- 4 สัปดาห์	จำนวน 3	คน	คิดเป็นร้อยละ	10
- 5 สัปดาห์ขึ้นไป	จำนวน 2	คน	คิดเป็นร้อยละ	6.7

ข้อมูลด้านระยะเวลาในการรักษาตัวในโรงพยาบาลของผู้ป่วยสูงอายุ ส่วนใหญ่ รักษาตัว 1 สัปดาห์

7. ข้อมูลด้านความสามารถในการปฏิบัติชีวิตประจำวันของผู้ป่วยสูงอายุ มีความถี่ และค่าร้อยละดังนี้

- ช่วยตนเองได้	จำนวน 10	คน	คิดเป็นร้อยละ	33.33
- ช่วยตนเองได้น้อย	จำนวน 10	คน	คิดเป็นร้อยละ	33.33
- ช่วยตนเองได้ปานกลาง	จำนวน 9	คน	คิดเป็นร้อยละ	30
- ช่วยตนเองไม่ได้เลย	จำนวน 1	คน	คิดเป็นร้อยละ	3.4

ข้อมูลด้านความสามารถในการปฏิบัติชีวิตประจำวันของผู้ป่วยสูงอายุส่วนใหญ่ สามารถช่วยเหลือตัวเองได้ 10 คน ช่วยเหลือตัวเองได้น้อย 10 คน

8. ข้อมูลด้านสถานภาพผู้ดูแลผู้สูงอายุขณะรักษาตัวของผู้ป่วยสูงอายุ มีความถี่ และค่าร้อยละดังนี้

- บุตรหลานและญาติ	จำนวน 16	คน	คิดเป็นร้อยละ	53.33
- ผู้อาศัยในครัวเรือนเดียวกัน	จำนวน 6	คน	คิดเป็นร้อยละ	20
- เพื่อน/เพื่อนบ้าน	จำนวน 6	คน	คิดเป็นร้อยละ	20
- ผู้ดูแลรับจ้าง	จำนวน 2	คน	คิดเป็นร้อยละ	6.67

ข้อมูลด้านสถานภาพผู้ดูแลผู้สูงอายุขณะรักษาตัวของผู้ป่วยสูงอายุ ส่วนใหญ่จะมีบุตรหลานและญาติ

ดูแล จำนวน 16 คน

4.12 วิเคราะห์พฤติกรรมและความพึงพอใจในการใช้สุขภัณฑ์ขณะรักษาตัวใน โรงพยาบาล



ภาพ 4.1 ภาพแสดงสุขภัณฑ์ที่ใช้ขณะรักษาตัวโรงพยาบาล

ตาราง 4.2 วิเคราะห์ความพึงพอใจ ต่อสุขภัณฑ์ที่ใช้ขณะรักษาตัวโรงพยาบาล

ความพึงพอใจ ต่อสุขภัณฑ์ที่ใช้ขณะรักษาตัวโรงพยาบาล	ค่าเฉลี่ย (MEAN)	S.D	แปลผล
ด้านความสวยงาม			
1. ผลิตภัณฑ์มีรูปทรงที่เหมาะสม สวยงาม	2.8	0.83	พอใจน้อย
2. ลักษณะของผลิตภัณฑ์มีความน่าสนใจ	2.6	0.5	พอใจน้อย
รวม	2.7	0.66	พอใจน้อย
ด้านประโยชน์ใช้สอย			
3. ลักษณะของผลิตภัณฑ์ มีความเหมาะสมต่อการใช้งาน	3.4	1.14	พอใจปานกลาง
4. ผลิตภัณฑ์สามารถใช้งานได้อย่างคุ้มค่าและหลากหลายหน้าที่	3.6	0.54	พอใจปานกลาง
5. มีความสะดวก ง่ายต่อการจัดเก็บและการใช้สอย	3.4	1.14	พอใจปานกลาง
รวม	3.4	0.94	พอใจปานกลาง

ความพึงพอใจ ต่อสุขภัณฑ์ที่ใช้ขณะรักษาตัวโรงพยาบาล	ค่าเฉลี่ย (MEAN)	S.D	แปลผล
ด้านวัสดุ			
6. วัสดุมีความเหมาะสมต่อการใช้งาน	4	1	พอใจมาก
7. วัสดุมีความแข็งแรง และคงทน	2.8	0.83	พอใจน้อย
8. วัสดุมีน้ำหนักเบา	3.8	0.83	พอใจปานกลาง
รวม	3.53	0.88	พอใจมาก

ด้านความปลอดภัยในการใช้			
9. สามารถทำความสะอาดได้ง่าย	3.6	0.54	พอใจปานกลาง
10. รูปแบบไม่ก่อให้เกิดอันตราย	2.2	0.83	พอใจน้อย
11. ป้องกันความชื้น และทนกับสภาพอากาศได้ดี	3.6	1.14	พอใจปานกลาง
รวม	3.13	2.51	พอใจปานกลาง
รวม	3.19	1.24	พอใจปานกลาง

สรุปผล จากตารางที่ วิเคราะห์ความพึงพอใจ ต่อสุขภัณฑ์ที่ใช้ขณะรักษาตัวโรงพยาบาล จะพบว่า

- ด้านความสวยงาม MEAN = 2.7 และค่าของ S.D = 0.66 อยู่ในระดับ พอใจน้อย
- ด้านประโยชน์ใช้สอย MEAN = 3.4 และค่าของ S.D = 0.94 อยู่ในระดับ พอใจปานกลาง
- ด้านวัสดุ MEAN = 3.53 และค่าของ S.D = 0.88 อยู่ในระดับ พอใจมาก
- ด้านความปลอดภัยในการใช้งาน MEAN = 3.13 และค่าของ S.D = 2.51 อยู่ในระดับ พอใจปานกลาง

สรุปผลรวมของความพึงพอใจ ต่อสุขภัณฑ์ที่ใช้ขณะรักษาตัวโรงพยาบาล MEAN = 3.19 และค่าของ S.D = 1.24 อยู่ในเกณฑ์ พอใจปานกลาง

4.13 วิเคราะห์ความต้องการการใช้งานสุขภัณฑ์ของผู้ป่วยสูงอายุ

จากการสำรวจและศึกษาวิจัยรูปแบบสุขภัณฑ์สำหรับผู้ป่วยสูงอายุ ทำให้ผู้วิจัยทราบว่า การใช้สุขภัณฑ์สำหรับผู้ป่วยสูงอายุ ผู้สูงอายุจะชอบใช้กระโถนแทนการเดินไปเข้าห้องน้ำ ทำให้ผู้วิจัยเลือกที่จะออกแบบสุขภัณฑ์สำหรับผู้ป่วยสูงอายุ ให้มีความทันสมัย มีสีสันทันสะอาดตา มีอุปกรณ์ทำความสะอาดในตัว และสามารถเคลื่อนย้ายได้โดยที่ผู้สูงอายุไม่ต้องเดินไปใช้สุขภัณฑ์ในห้องน้ำ โดยจะออกแบบ ดังนี้

- สุขภัณฑ์สำหรับผู้ป่วยสูงอายุ 1 โครงสร้าง

4.14 วิเคราะห์การตลาด

ปัจจุบันสุขภัณฑ์ของผู้ป่วยสูงอายุที่มีอยู่ตาม โรงพยาบาลต่างๆ ที่ตึกอายุรกรรม ยังเป็นผลิตภัณฑ์ ที่มีรูปแบบที่ยังไม่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้ป่วยสูงอายุได้เท่าที่ควร ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาและออกแบบเพื่อแก้ปัญหาให้ผู้สูงอายุ สามารถใช้งานได้มีประสิทธิภาพ เพื่อสุขภาพที่ดีและความสบายในการใช้งานให้ดียิ่งขึ้น

จุดแข็ง-จุดอ่อน ของผลิตภัณฑ์

จุดแข็ง (Strength)

- มีรูปแบบน่าสนใจ, นำใช้เหมาะสมกับผู้ป่วยสูงอายุ
- วัสดุทำจากพลาสติกมีความแข็งแรงคงทนปลอดภัย
- มีความสะดวกสบายในการใช้งานตามที่ต่างๆ มีการใช้งานที่ง่าย เข้าใจง่าย มีน้ำหนักที่เบา
- มีระบบที่ดี มีการแยกส่วนระหว่างน้ำดีและสิ่งปฏิกูลได้อย่างเป็นระบบ ที่ไม่มีในสุขภัณฑ์ประเภทอื่นๆ

จุดอ่อน (Weakness)

- มีการผลิตที่ซับซ้อนอันเนื่องจากกลไกภายในของตัวสุขภัณฑ์ทำให้มีราคาสูงกว่าประเภทอื่นๆ

กลุ่มเป้าหมาย (Objective)

- ผู้สูงอายุ ชาย/หญิง อายุ 60 ปีขึ้นไป ที่สามารถช่วยเหลือตัวเองได้ที่ได้รับการรักษาตัวตามโรงพยาบาล ต่างๆรวมถึงที่พักอาศัยด้วยที่บ้าน

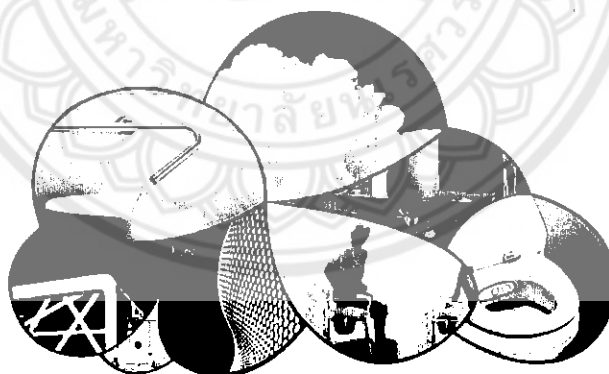


ภาพ 4.2 ภาพแสดงกลุ่มเป้าหมาย

4.2 ขั้นตอนการออกแบบร่าง (Sketch)

4.2.1 แนวความคิดการออกแบบ (Concept)

เมื่อกล่าวคำว่า “ ก้อนนี้ ” จินตนาการของทุกคนคงเกิดคำถามขึ้นว่า ก้อนอะไร? คำว่า “ ก้อน ” ที่หมายถึงนี้เป็นนามธรรมของสิ่งๆหนึ่งซึ่งแทนความสุข ความสบาย และสิ่งที่กล่าวถึงคือ “ ก้อนเมฆ ” ให้ทุกขี้นมโนภาพตามว่า ก้อนเมฆเป็นกลุ่มควันที่ลอยลอยในอากาศ เบา ไร้น้ำหนัก ดุมีอิสระ เมื่อมองแล้วทำให้นึกถึงความสบาย ซึ่งรูปลักษณะนี้จะนำมาเป็นแนวคิดหลักในการออกแบบ



ความสุขอยู่บนก้อนนี้

happiness is on this cloud

ภาพ 4.3 ภาพแสดงแนวความคิดการออกแบบ /Mood&Tone

4.22 แนวความคิดเกี่ยวกับการออกแบบกราฟฟิก/โทนสี (Mood&tone)

การออกแบบโศกขัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ มีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้สูงอายุ จำเป็นต้องมีการเลือกใช้ โทนสีและลวดลายที่ให้อารมณ์ สบายตา ส่วนลวดลาย จะเป็นลวดลายที่ ดูเบาสบาย โดยได้นำลักษณะของตัว ก้อนเมฆมาตัดทอนลายละเอียด

4.23 แรงบันดาลใจในการออกแบบ (Inspiration)

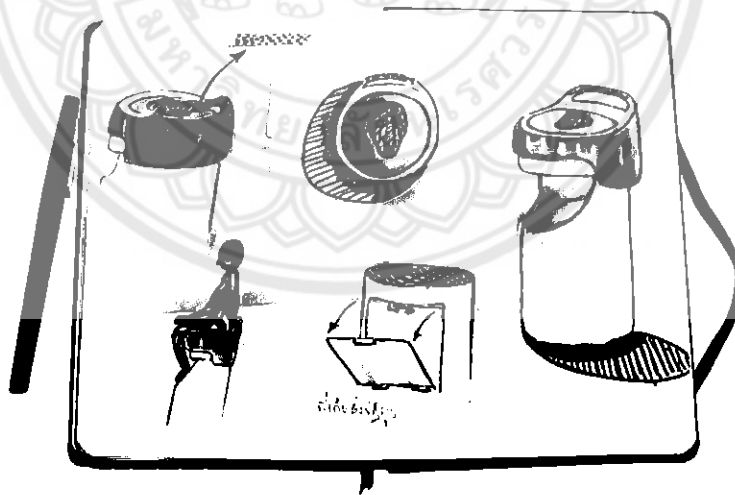
ได้แรงบันดาลใจมาจากก้อนเมฆ เพราะก้อนเมฆ มีรูปลักษณ์ที่ดูเบา ล่องลอย ทำให้อารมณ์ ว่าเบา สบาย



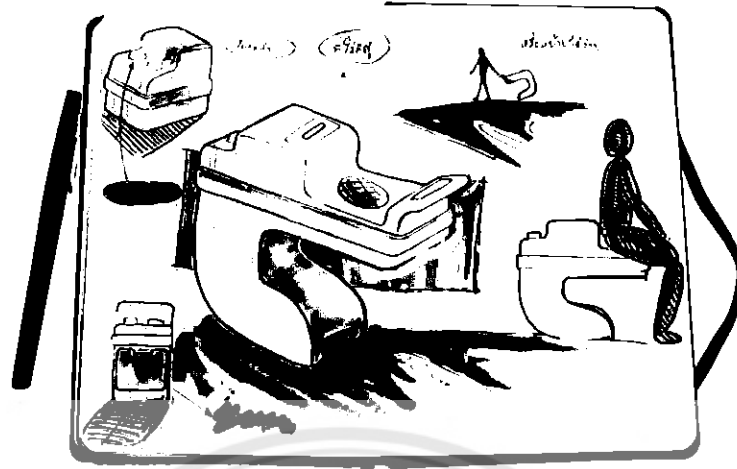
ภาพ 4.4 ภาพแสดงแรงบันดาลใจที่นำมาใช้เป็นแนวความคิด

4.2.4 การออกแบบร่าง (Sketch)

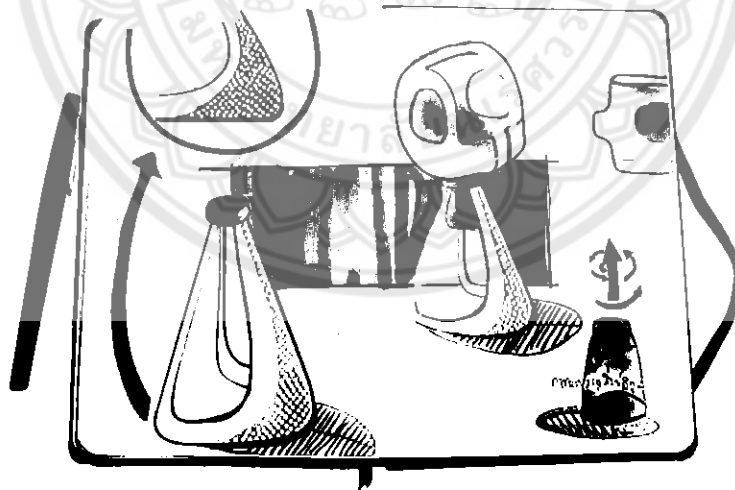
ผู้วิจัยได้ออกแบบโศกขัณฑ์ 4 แบบ



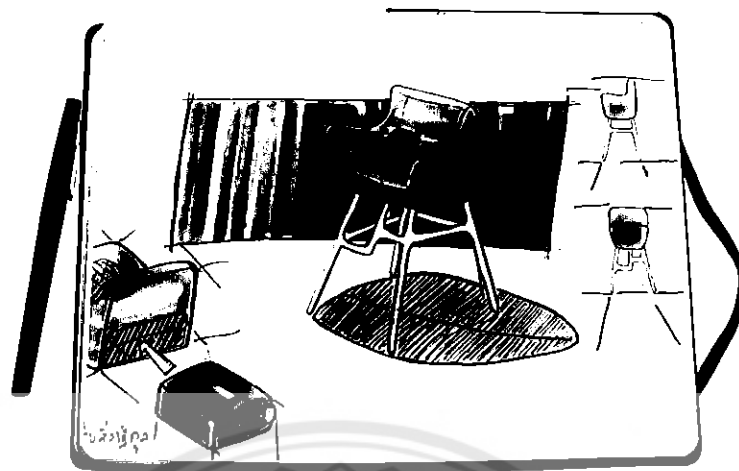
ภาพ 4.4 ภาพแสดงแบบร่างด้วยมือครั้งที่ 1 แบบที่ 1



ภาพ 4.5 ภาพแสดงแบบร่างด้วยมือครั้งที่ 1 แบบที่ 2



ภาพ 4.6 ภาพแสดงแบบร่างด้วยมือครั้งที่ 1 แบบที่ 3



ภาพ 4.7 ภาพแสดงแบบร่างด้วยมือครั้งที่ 1 แบบที่ 4

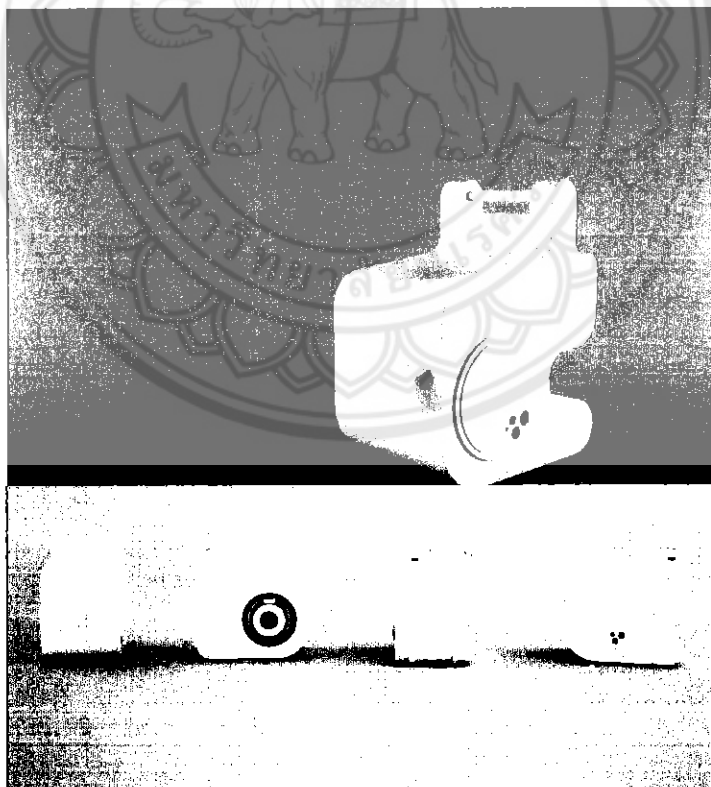
4.3 การพัฒนาแบบผลิตภัณฑ์ (Development and Design)



ภาพที่ 4.8 ภาพแสดงการพัฒนาแบบครั้งที่ 1 (Idea develop1)



ภาพที่ 4.9 ภาพแสดงการพัฒนาแบบครั้งที่ 2 (Idea develop2)



ภาพที่ 4.10 ภาพแสดงการพัฒนาแบบครั้งที่ 3 (Idea develop3)



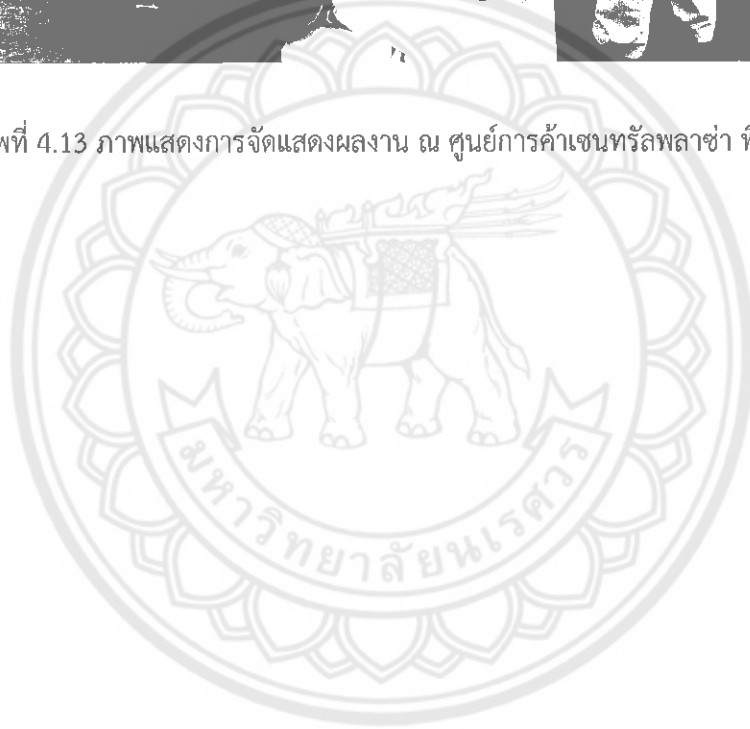
ภาพที่ 4.11 ภาพแสดงลักษณะการใช้งานโถสุขภัณฑ์ของผู้ป่วยสูงอายุ



ภาพที่ 4.12 ภาพแสดงโมเดลต้นแบบ 1:1



ภาพที่ 4.13 ภาพแสดงการจัดแสดงผลงาน ณ ศูนย์การค้าเซ็นทรัลพลาซ่า พิชญโลก



บทที่ 5

ผลการวิจัย สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การดำเนินการศึกษารั้งนี้ในหัวข้อ การออกแบบโถสุขภัณฑ์สำหรับผู้ป่วยสูงอายุ มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้โถสุขภัณฑ์ของผู้ป่วยสูงอายุ และเพื่อออกแบบโถสุขภัณฑ์สำหรับผู้ป่วยสูงอายุ ตรงตามสรีระและความพึงพอใจของผู้สูงอายุ เพื่อสุขภาพที่ดีและความสบายในการใช้งานให้ดียิ่งขึ้น

ความมุ่งหมายของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งที่จะศึกษาเพื่อออกแบบโถสุขภัณฑ์สำหรับผู้ป่วยสูงอายุ

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้โถสุขภัณฑ์ของผู้ป่วยสูงอายุ
2. เพื่อออกแบบโถสุขภัณฑ์สำหรับผู้ป่วยสูงอายุ

สรุปผลการวิจัย

1. ขอบเขตด้านพื้นที่
ตีกายุรกรรม โรงพยาบาล พุทธชินราช จังหวัดพิษณุโลก
2. ขอบเขตกลุ่มผลิตภัณฑ์
ผลิตภัณฑ์ที่เลือกมาทำงานวิจัยที่ 1 ประเภท ดังนี้
 - ผลิตภัณฑ์โถสุขภัณฑ์สำหรับผู้ป่วยสูงอายุจำนวน 1 โครงสร้าง 1 กราฟิก
3. ขอบเขตด้านการออกแบบ

- การออกแบบโถสุขภัณฑ์สำหรับผู้ป่วยสูงอายุ มีการศึกษาโครงสร้าง วัสดุของผลิตภัณฑ์ และศึกษาพฤติกรรมการใช้งานของผู้ป่วยสูงอายุเพื่อสร้างสรรค์ผลงานใหม่ที่สวยงามและตรงตามวัตถุประสงค์

สรุปผลการออกแบบ

ในการศึกษาเรื่องการออกแบบโถสุขภัณฑ์สำหรับผู้ป่วยสูงอายุ สามารถสรุปผลได้ดังนี้

1. การออกแบบโถสุขภัณฑ์สำหรับผู้ป่วยสูงอายุ สามารถแบ่งได้ 2 ส่วน คือ รูปลักษณะโครงสร้างกับหน้าที่การใส่ออย ในส่วนของรูปลักษณะโครงสร้างนั้นได้แรงบันดาลใจมาจากก้อนเมฆ ซึ่งมีลักษณะที่ให้ความรู้สึกถึงความเบา สบาย ส่วนหน้าที่ใส่ออยจากการสำรวจและศึกษาพฤติกรรมการใช้งานโถสุขภัณฑ์ของผู้ป่วยสูงอายุ ที่ต้องคำนึงถึงประโยชน์ใส่ออยเป็นหลัก

2. การออกแบบนี้เป็นเพียงผลิตภัณฑ์ต้นแบบ สามารถนั่งได้จริง แต่ไม่สามารถใช้งานได้
3. วัสดุที่นำมาใช้จะเป็นพลาสติก

ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัย

1. ขั้นตอนการพัฒนาแบบ ควรให้ความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นจุดที่สำคัญที่สุด จึงต้องใช้ความพินิจพิจารณาและความตั้งใจเป็นอย่างมาก และหมั่นศึกษาหาความรู้ใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา

2. ขั้นตอนการทำแบบจำลอง จะต้องมีการวางแผนงาน แก้ไขปัญหา เพื่อลดความผิดพลาดที่จะเกิดกับงานให้น้อยที่สุด

3. ขั้นตอนการผลิต จะต้องติดตามงานอย่างสม่ำเสมอ อย่าไว้ใจช่างเป็นอันขาด

4. การออกแบบผลิตภัณฑ์ในหัวข้อนี้ ปัญหาที่พบคือ การที่ช่างไม่ส่งงานตามเวลาที่ตกลงกันไว้ และบางอย่างช่างไม่ได้ทำตามที่เรากำหนดไว้

5. ต้องรู้จักวางแผนการทำงานที่ดี และจัดลำดับความสำคัญในการทำงาน เพื่อในภาคนิพนธ์ประสบความสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ

6. การออกแบบสามารถต่อยอดพัฒนาเพื่อลดต้นทุนในการผลิตได้

อาจารย์ที่ปรึกษา และคณะกรรมการ

1. การออกแบบโถสุขภัณฑ์สำหรับผู้ป่วยสูงอายุ ควรศึกษาด้านพฤติกรรมการใช้งานเป็นหลัก

2. ความสูงของโถสุขภัณฑ์มีความสูงมาก อาจทำให้ผู้สูงอายุเกิดความไม่มั่นใจในการนั่ง

ผู้ชมนิทรรศการงานศิลปะนิพนธ์ ณ ศูนย์การค้าเซ็นทรัลพลาซ่าพิษณุโลก ในวันที่ 9 - 13 พฤษภาคม 2558

1. ชิ้นงานมีความสวยงาม มีความทันสมัย

2. ชิ้นงานแสดงให้เห็นถึงแนวทางใหม่ในการออกแบบโถสุขภัณฑ์สำหรับผู้ป่วยสูงอายุ

บรรณานุกรม

นวนน้อย บุญวงศ์. (2555). หลักการออกแบบ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2539). การออกแบบ. กรุงเทพฯ: โอเอส พรินติ้งเฮ้าส์

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2557). คุณค่าผู้สูงอายุในสังคมไทย. ภาวะสังคมไทยไตรมาสหนึ่งปี 2557. 2557,(ฉบับที่2) 18-22.

เกี่ยวกับเครื่องสุขภัณฑ์. (ม.ป.ป.). เข้าถึงได้จาก <http://costestimation.weebly.com/index.html> (วันที่ค้นข้อมูล: 19 ,uok8, 2558)





แบบสอบถาม

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป ของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง (โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในกรอบสี่เหลี่ยม ในข้อที่ท่านต้องการตอบเพียงข้อเดียว หรือ เติมคำตอบลงในช่องว่างที่กำหนดให้)

ข้อ	คำถาม	รายการประเมิน
1	เพศ	<input type="checkbox"/> ชาย <input type="checkbox"/> หญิง
2	อายุ	<input type="checkbox"/> 60 - 64 <input type="checkbox"/> 65 - 69 <input type="checkbox"/> 70 - 74 <input type="checkbox"/> 75 - 79 <input type="checkbox"/> 80 ขึ้นไป
3	รายได้ปัจจุบันต่อเดือน	<input type="checkbox"/> ไม่มีรายได้ <input type="checkbox"/> ต่ำกว่า 5,000 <input type="checkbox"/> 5,000 - 9,999 <input type="checkbox"/> 10,000 - 14,999 <input type="checkbox"/> 15,000 - 19,999 <input type="checkbox"/> 20,000 - 25,000 ขึ้นไป
4	ภูมิลำเนา	<input type="checkbox"/> ภาคเหนือ <input type="checkbox"/> ภาคกลาง <input type="checkbox"/> ภาคอีสาน <input type="checkbox"/> ภาคใต้
5	อัตราของผู้สูงอายุที่มีปัญหาสุขภาพ	<input type="checkbox"/> 1 โรค <input type="checkbox"/> 2 โรค <input type="checkbox"/> 3 โรค <input type="checkbox"/> 4 โรค <input type="checkbox"/> มากกว่าหรือเท่ากับ 5 โรค
6	ระยะเวลาในการรักษาตัวในโรงพยาบาล	<input type="checkbox"/> 1 สัปดาห์ <input type="checkbox"/> 2 สัปดาห์ <input type="checkbox"/> 3 สัปดาห์ <input type="checkbox"/> 4 สัปดาห์ <input type="checkbox"/> 5 สัปดาห์ขึ้นไป
7	ความสามารถในการปฏิบัติชีวิตประจำวัน	<input type="checkbox"/> ช่วยตนเองได้ <input type="checkbox"/> ช่วยตนเองได้น้อย <input type="checkbox"/> ช่วยตนเองได้ปานกลาง <input type="checkbox"/> ช่วยตนเองไม่ได้เลย

8	สถานภาพผู้ดูแลผู้สูงอายุขณะรักษาตัว	<input type="checkbox"/> บุตรหลานและญาติ <input type="checkbox"/> ผู้อาศัยในครัวเรือนเดียวกัน <input type="checkbox"/> เพื่อน/เพื่อนบ้าน <input type="checkbox"/> ผู้ดูแลรับจ้าง
---	-------------------------------------	---

ตอนที่ 2 พฤติกรรมและความพึงพอใจในการใช้สุขภัณฑ์ขณะรักษาตัวใน โรงพยาบาล

คำชี้แจง (โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องทางขวามือหลังข้อความที่ตรงกับความคิดเห็นที่ แท้ จริง) ในแต่ละช่องที่แสดงความคิดเห็น มีความหมายว่า

5 หมายความว่า มีความพึงพอใจกับข้อความข้อนี้มากที่สุด

4 หมายความว่า มีความพึงพอใจกับข้อความข้อนี้มาก

3 หมายความว่า มีความพึงพอใจกับข้อความข้อนี้ปานกลาง

2 หมายความว่า มีความพึงพอใจกับข้อความข้อนี้น้อย

1 หมายความว่า มีความพึงพอใจกับข้อความข้อนี้น้อยที่สุด



(สุขภัณฑ์ที่ใช้ขณะรักษาตัวโรงพยาบาล)

ประเด็นวัดความพึงพอใจ (สุขภัณฑ์ที่ใช้ขณะรักษาตัวโรงพยาบาล)	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
ด้านความสวยงาม					
1.ผลิตภัณฑ์มีรูปทรงที่เหมาะสม สวยงาม					
2. ลักษณะของผลิตภัณฑ์มีความน่าสนใจ					
ด้านประโยชน์ใช้สอย					
3. ลักษณะของผลิตภัณฑ์ มีความเหมาะสมต่อการใช้งาน					
4. ผลิตภัณฑ์สามารถใช้งานได้ยาคุ่มค่าและหลากหลายหน้าที่					

5. มีความสะดวก ง่ายต่อการจัดเก็บและการใช้สอย					
ด้านวัสดุ					
6. วัสดุมีความเหมาะสมต่อการใช้งาน					
7. วัสดุมีความแข็งแรง และคงทน					
8. วัสดุมีน้ำหนักเบา					
ด้านความปลอดภัยในการใช้					
9. สามารถทำความสะอาดได้ง่าย					
10. รูปแบบไม่ก่อให้เกิดอันตราย					
11. ป้องกันความชื้น และทนกับสภาพอากาศได้ดี					

ข้อเสนอแนะ.....

ตอนที่ 3 ข้อมูลความต้องการการใช้งานสุขภัณฑ์ของผู้ป่วยสูงอายุ

ในข้อที่ท่านต้องการตอบเพียงข้อเดียว หรือ เติมคำตอบลงในช่องว่างที่กำหนดให้)

ข้อ	คำถาม	รายการประเมิน
1.	การใช้สุขภัณฑ์สำหรับผู้ป่วยสูงอายุ	<input type="checkbox"/> ใช้กระโถนแทนการเดินไปเข้าห้องน้ำ <input type="checkbox"/> เดินไปใช้สุขภัณฑ์ในห้องน้ำ
2.	ความต้องการใช้สีของสุขภัณฑ์	<input type="checkbox"/> สีโทนเย็น <input type="checkbox"/> สีโทนร้อน <input type="checkbox"/> สีขาว <input type="checkbox"/> สีดำ
3.	การตัดสินใจเลือกใช้สุขภัณฑ์	<input type="checkbox"/> ราคา <input type="checkbox"/> ประโยชน์ใช้สอย <input type="checkbox"/> รูปลักษณ์ <input type="checkbox"/> ความแข็งแรง
3.	ลักษณะสั้วสุขภัณฑ์ที่ชอบ	<input type="checkbox"/> โมเดิร์นทันสมัย <input type="checkbox"/> เก่า คลาสสิก <input type="checkbox"/> หรุหรา
4.	สิ่งของที่ควรมีควบคู่สุขภัณฑ์	<input type="checkbox"/> โปรตระบุ

ตอนที่ 4 ความพึงพอใจต่อสุขภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ

คำชี้แจง (โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องทางขวามือหลังข้อความที่ตรงกับความคิดเห็นที่ แท้ จริง) ในแต่ละช่องที่แสดงความคิดเห็น มีความหมายว่า

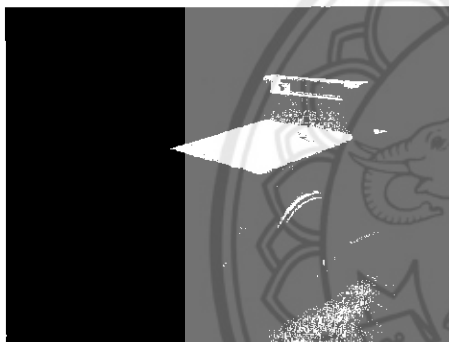
5 หมายความว่า มีความพึงพอใจกับข้อความข้อนั้นมากที่สุด

4 หมายความว่า มีความพึงพอใจกับข้อความข้อนั้นมาก

3 หมายความว่า มีความพึงพอใจกับข้อความข้อนั้นปานกลาง

2 หมายความว่า มีความพึงพอใจกับข้อความข้อนั้นน้อย

1 หมายความว่า มีความพึงพอใจกับข้อความข้อนั้นน้อยที่สุด



Concept : ความสุขอยู่บนก้อนนี้

Detail: เมื่อกล่าวคำว่า “ ก้อนนี้ ” จินตนาการของทุกคนคงเกิดคำถามขึ้นว่า ก้อนอะไร? คำว่า “ ก้อน ” ที่หมายถึงนี้เป็นนามธรรมของสิ่งหนึ่งซึ่งแทนความสุข ความสบาย และสิ่งที่กล่าวถึงคือ “ ก้อนเมฆ ” ให้ทุกชิ้นในภาพถามว่า ก้อนเมฆเป็นกลุ่มควันที่ลอยลอยในอากาศ เมา ให้น้ำหนัก ดูมีอิสระ เมื่อมองแล้วทำให้นึกถึงความสบาย ซึ่งรูปลักษณะนี้จะนำมาเป็นแนวคิดหลักในการออกแบบ

ประเด็นวัดความพึงพอใจ (สุขภัณฑ์เคลื่อนที่สำหรับผู้ป่วยสูงอายุ)	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
ด้านความสวยงาม					
1. ผลิตภัณฑ์มีรูปทรงที่เหมาะสม สวยงาม					
2. ลักษณะของผลิตภัณฑ์มีความน่าสนใจ					
ด้านประโยชน์ใช้สอย					
3. ลักษณะของผลิตภัณฑ์ มีความเหมาะสมต่อการใช้งาน					
4. ผลิตภัณฑ์สามารถใช้งานได้อย่างคุ้มค่าและหลากหลายหน้าที่					
5. มีความสะดวก ง่ายต่อการจัดเก็บและการใช้สอย					

ด้านวัสดุ					
6. วัสดุมีความเหมาะสมต่อการใช้งาน					
7. วัสดุมีความแข็งแรง และคงทน					
8. วัสดุมีน้ำหนักเบา					
ด้านความปลอดภัยและการดูแลรักษา					
9. สามารถทำความสะอาดได้ง่าย					
10. รูปแบบไม่ก่อให้เกิดอันตราย					
11. ป้องกันความชื้น และทนกับสภาพอากาศได้ดี					





ภาพกระบวนการทำงาน



