

ศึกษาศิลปะสื่อผสมพหุสัมผัส โดยใช้วัสดุจากเศษผ้าเพื่อออกแบบพื้นที่สุขภิรมย์

A Study of Multisensory Mixed Media Art with Using Fabric Scraps to Create the Sukpirom Space

ปิยนุช ไสยกิจ^{1*} และบุญชู บุญลิขิตศิริ²
Piyanoot Saiyakit^{1*} and Bunchoo Bunlikhitsiri²

บทคัดย่อ

สังคมผู้สูงอายุจะเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นหลายด้าน ทั้งด้านร่างกาย จิตใจและสังคม ปัญหาทางด้านสุขภาพจิตที่มักมีภาวะซึมเศร้า ไม่มีความสุข จิตใจหม่นหมอง หดหู่ หมดความกระตือรือร้น การสร้างคุณภาพจิตใจที่ดีให้ผู้สูงอายุนั้น สามารถสร้างกิจกรรมสำหรับผู้สูงอายุ เพื่อเปิดประสบการณ์และสร้างพื้นที่การส่งเสริมทางจิตใจจากการรับรู้ด้วยการกระตุ้นประสาทสัมผัส ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญของการสร้างสุขภาพจิตที่ดีในวัยผู้สูงอายุ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาศิลปะด้านสื่อผสมแนวพหุสัมผัส โดยใช้วัสดุจากเศษผ้ามาสร้างสรรค์ ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัย และเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่กำหนดไว้ ประกอบด้วย ศึกษาศิลปะด้านสื่อผสมแนวพหุสัมผัส โดยใช้วัสดุจากเศษผ้ามาสร้างสรรค์ผลงาน ประชากรที่ใช้ศึกษาเป็นบุคคลที่มีอายุ 60 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป เป็นผู้ให้ข้อมูลด้านการรับรู้ เพื่อหาแนวทางการเล่าเรื่องในการสร้างสรรค์ต้นแบบ จำนวน 100 คน เครื่องมือวิจัยใช้เป็นแบบสอบถาม มีโครงสร้าง ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือแบบประเมินค่าความเที่ยงของแบบสอบถามจำนวน 3 ท่าน ผลการศึกษา พบว่า การศึกษาศิลปะด้านสื่อผสม แนวพหุสัมผัส โดยใช้วัสดุจากเศษผ้าเพื่อออกแบบพื้นที่สุขภิรมย์ สามารถสรุปผลได้ว่า ด้านความงามและบรรยากาศโดยรวมของสภาพแวดล้อม ในพื้นที่สุขภิรมย์ เนื้อหาเกี่ยวกับค่านิยมทางสังคมที่เกิดขึ้นในสังคม ปีคศ. 1970-1990 (พ.ศ.2513 ถึง พ.ศ.2533) แบ่งออกเป็น 3 รูปแบบ ตามระดับของความสนุก โดยกำหนดขนาดของพื้นที่ขนาดห้องละ 4x2 เมตร ได้แก่ รูปแบบโซนที่ 1 มนต์ภิรมย์ เป็นรูปแบบของการนำวัสดุเศษผ้ามาสร้างสรรค์เป็นทุ่งดอกไม้ธรรมชาตินานาพรรณ เมื่อผู้สูงอายุเดินผ่านจะได้กลิ่นน้ำมันหอมระเหยตามจุดที่ออกแบบไว้ เปิดประสบการณ์การรับรู้ด้านประสาทสัมผัสทางการดมกลิ่น รูปแบบโซนที่ 2 สุขทรงจำ เป็นรูปแบบผนังเศษผ้าสัมผัส เมื่อผู้สูงอายุใช้มือสัมผัสหลักที่ผนังผ้า จะปรากฏเห็นภาพถ่ายเหตุการณ์สำคัญ ในปี พ.ศ.2513 ถึง พ.ศ.2533 เปิดประสบการณ์การรับรู้ด้านประสาทสัมผัสด้วยมือและการมองเห็น รูปแบบโซนที่ 3 ดิสโก้สถาน เป็นรูปแบบของการนำวัสดุเศษผ้ามาผสมผสานกับแสงจากหลอดไฟผ่านเสียงเพลง ผู้สูงอายุสามารถเลือกเพลงได้ที่ตู้เพลงและเคลื่อนไหวร่างกายได้ตามจังหวะเพลง เป็นการรับรู้ด้านประสาทสัมผัสทางการมองเห็นและด้านการได้ยิน จากผลการวิจัย สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบพื้นที่สุขภิรมย์สำหรับผู้สูงอายุเพื่อสร้างเสริมสุขภาพจิตที่ดีได้ในอนาคต

คำสำคัญ : ศิลปะสื่อผสม เศษผ้า พหุสัมผัส

^{1*} นักศึกษาปริญญาเอก สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
Doctor of Visual Arts and Design, Faculty of Fine Arts, Burapha University
E-mail : ps.ipsign@gmail.com

² สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
Department of Visual Arts and Design, Faculty of Fine Arts, Burapha University
E-mail : bunchoo@buu.ac.th

*Corresponding author

Abstract

The elderly is a stage of life which undergoes various changes, including physical, mental, and social aspects. Mental health issues commonly include depression, lack of happiness, a gloomy and melancholic mood, and a loss of enthusiasm. Creating good mental health for the elderly can be achieved through activities opening up new experiences and create spaces for mental well-being by stimulating sensory perception. The researcher has recognized the importance of promoting good mental health in the elderly. The objective of this research was 1) to study the art of multisensory mixed media. The researcher has determined the scope and related into the objective, including: studying the art of multisensory mixed media, and materials from fabric scraps to create works. The population was 100 elderly people with 60 years old as key informants to create a prototype. The research tool was a structured questionnaire with a purposive sampling. The reliability was evaluated by 3 experts.

The results showed the art of multisensory mixed media with using fabric scraps could perform the beauty and overall atmosphere in the Sukpirom area. The content represented the social values arising from 1970-1990 (2513 –2533 BE.) It was divided into 3 patterns based on the level of amusing by determining the size of space for each room. 4x2 meters, including the zone 1 Manpirom was a form of fabric scrap to create a variety of natural flowers. When elderly people have walked through the zone, they could smell essential oil with olfactory sensory. For zone 2, Happy memory was a wall pattern of fabric scraps. When the elderly people touched and pushed on the wall, photos of important events from 2513 to 2533 BE. would occur on touching and vision. In Zone 3, Disco was a combination of fabric scraps and a light bulb via music. Elderly people could select a song from the jukebox. With the rhythm of music, their body was movement vibe. It showed both visual and auditory sensory. The results could be applied in the design of a wellness space for the elderly people to promote and enhance good mental health in the future.

Keyword: Mixed Media Art, Fabric Scraps, Multisensory

วันที่รับบทความ: 31 ตุลาคม 2567

วันที่แก้ไขบทความ: 10 ธันวาคม 2567

วันที่ตอบรับตีพิมพ์บทความ: 18 ธันวาคม 2567

1. บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของงานวิจัย

การสูงวัยของประชากรเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นทั่วโลกในรอบทศวรรษนี้ ในขณะที่ประเทศพัฒนาแล้วได้กลายเป็นสังคมสูงอายุอย่างสมบูรณ์เกือบทั้งหมด ในปี 2564 ประเทศไทยมีประชากรรวม 66.7 ล้านคน จำนวนผู้สูงอายุเพิ่มขึ้นเป็น 12.5 ล้านคน หรือคิดเป็นร้อยละ 19 ของประชากรทั้งหมด ในอีก 20 ปีข้างหน้า ประชากรยิ่งมีอายุสูงขึ้นเร็ว ในขณะที่ ผู้สูงอายุ 60 ปีขึ้นไปจะเพิ่มเฉลี่ยร้อยละ 4 ต่อปี ผู้สูงอายุวัยปลาย 80 ปีขึ้นไป จะเพิ่มด้วยอัตราเฉลี่ย ถึงร้อยละ 7 ต่อปี (มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุไทย, 2565)

สังคมผู้สูงอายุจะเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นหลายด้าน ทั้งด้านร่างกาย จิตใจและสังคม ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงแบบเสื่อมถอยในด้านร่างกายจะมีการเสื่อมของอวัยวะต่าง ๆ ประสิทธิภาพการทำงานจะลดลง นำไปสู่การเจ็บป่วย ด้านจิตใจมีการเปลี่ยนแปลงด้านบุคลิกภาพและการรับรู้ (วันชัย ชูประดิษฐ์, 2555) ในประเทศไทยมีการกำหนดแนวคิดเรื่องความสุข 5 มิติ เพื่อที่จะพัฒนาความสุขเชิงจิตวิทยาในผู้สูงอายุจำเป็นต้องนิยามความสุขที่พร้อมจะนำมาปฏิบัติและสามารถวัดในเชิงสัมพัทธ์ได้จึงจะทำให้ผู้สูงอายุมีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี นั่นคือ สุขสนุก หมายถึง ความสามารถของผู้สูงอายุในการเลือกวิถีชีวิตที่รื่นรมย์ สนุกสนาน ด้วยการทำกิจกรรมในพื้นที่ที่ก่อให้เกิดอารมณ์เป็นสุข จิตใจสดชื่นแจ่มใส มีคุณภาพชีวิตที่ดี (กรมสุขภาพจิต, 2558) จากจิตวิทยาว่าด้วยการย้อนคิดถึงความหลังของผู้สูงอายุ ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ (1893) อธิบายว่าคนที่มีความสุขจิตดีคือคนที่สามารถผสมผสานเหตุการณ์ในอดีต ปัจจุบัน และอนาคต เหตุการณ์ในอดีตของใคร่อย่างกำหนดชีวิตปัจจุบันของผู้คน และผู้สูงอายุมีลักษณะชอบคิดถึงอดีตเป็นธรรมชาติ ผู้ที่ย้อนคิดถึงอดีตด้วยความพอใจ อิ่มใจในตนเอง เป็นผู้สูงอายุที่ปรับตัวในยามสูงวัยอย่างมีประสิทธิภาพและเป็นคนที่มีความสุขในยามสูงอายุ (ศรีเรือน แก้วกังวาน, 2549)

ในการออกแบบศิลปะสื่อผสมงานฝีมือนั้นนับเป็นกิจกรรมหนึ่งของการทำกิจกรรมจิตบำบัดที่ใช้ศิลปะเป็นสื่อเพื่อช่วยเหลือบุคคลที่มีปัญหาด้านอารมณ์และจิตใจ หนึ่งในรูปแบบของการสร้างศิลปะฝีมือด้วยเทคนิคศิลปะผ้า เช่น การตัดประกอบ และเย็บกลับเข้าด้วยกัน ช่วยเสริมสร้างคุณค่าทางด้านอารมณ์ทางจิตใจเป็นอย่างมาก (Schauer, 2013) จากการรับรู้ของคนเกิดจากการเห็น 75% จากการได้ยิน 13% การสัมผัส 6% กลิ่น 3% และรส 3% การรับรู้จะเกิดขึ้นมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับสิ่งที่มีอิทธิพลหรือปัจจัยในการรับรู้ต่อลักษณะของสิ่งเร้า เมื่อมีสิ่งเร้าเป็นตัวกำหนดให้เกิดการเรียนรู้ได้นั้นจะต้องมีการรับรู้เกิดขึ้นก่อน (วชิระ ชินหนองจอก, 2553) รวมถึงปัจจุบันมีนวัตกรรมเทคโนโลยีการสื่อสารที่จะสามารถช่วยกระตุ้นประสาทสัมผัสได้ในรูปแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ จะเห็นได้ว่า นักออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ได้ใช้เทคโนโลยีประยุกต์สื่อประเภทต่าง ๆ ที่ใช้ร่วมกันได้กับระบบคอมพิวเตอร์ ได้แก่ เสียง วิดีทัศน์ กราฟิก ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ การนำสื่อเหล่านี้มาใช้ร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพระหว่างผู้ใช้กับระบบโปรแกรมทำให้เกิดการโต้ตอบในรูปแบบต่าง ๆ กัน เช่น การมองเห็น การสัมผัส การได้ยิน การได้กลิ่น (อติเทพ แจ่มนาลาว, 2562)

การสร้างงานศิลปะจากเศษผ้าด้วยการนำมาสร้างสรรค์งานศิลปะฝีมือมากมายหลายวิธี เพราะเศษผ้าที่เหลือจากการตัดผ้าหลายครั้งเมื่อนำมารวมกันมีจำนวนมาก ผ้าแต่ละขนาดแต่ละชิ้นมีสีสันความโดดเด่น แม้กระทั่งผิวสัมผัสที่แข็งแรงอ่อนนุ่ม เศษผ้าเหล่านี้คงเหลือมาจากการตัดเย็บเสื้อผ้าทั่วไปเศษผ้าดังกล่าวหากถูกทอดทิ้งให้เปล่าประโยชน์นานวันก็จะเสื่อมสภาพไม่เกิดประโยชน์และคุณค่า จากผิวสัมผัสและสีสันของเศษผ้าชิ้นใหญ่บ้างเล็กบ้าง (อภิสิทธิ์ ใจเอี่ยม และรจนา จันทราสา, 2561) จากการศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบศิลปะสื่อผสมเศษผ้าพหุสัมผัสที่มีการทดลองบำบัดในประเทศไทยและต่างประเทศการออกแบบสิ่งทอแบบเชิงโต้ตอบสำหรับสภาพแวดล้อมพหุประสาทสัมผัส ช่วยกระตุ้นประสาทสัมผัสทางด้านสมองและทางอารมณ์ โดยปัจจุบันพื้นที่ในการแสดงออกทางความรู้สึกทางจิตใจ อย่างสร้างสรรค์ในผู้สูงอายุค่อนข้างมีจำนวนน้อย การส่งเสริมสุขภาพจิตและสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีสำหรับผู้สูงอายุ เป็นเรื่องสำคัญที่ทำได้โดยการสร้างกิจกรรมที่กระตุ้นประสาทสัมผัสและเปิดโอกาสให้ผู้สูงอายุได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาศิลปะด้านสื่อผสมแนวพหุสัมผัส โดยใช้วัสดุจากเศษผ้าเพื่อออกแบบพื้นที่สุขภิรมย์ โดยคำว่า สุขภิรมย์ มาจากคำว่า ความสุข ที่หมายถึง ความสำราญ, น่ายินดี เป็นที่พอใจ ผสมกับคำว่า ภิรมย์ ที่หมายถึง น่ายินดี รื่นเริงดีใจในการเลือกวิถีชีวิตที่รื่นรมย์ มีความสุข ให้เกิดผลลัพธ์ในเชิงบวกทางจิตใจ ด้วยการออกแบบเชิงพื้นที่เพื่อหาแนวทางการออกแบบพื้นที่สุขภิรมย์สำหรับผู้สูงอายุโดยนำเอางานศิลปะจากเศษผ้าที่มีคุณสมบัติทั้งในเรื่องของวัสดุ ลวดลาย โทนสี ลักษณะที่แตกต่างกันไป เข้ามามีบทบาทร่วมกับเทคโนโลยีเชิงปฏิสัมพันธ์ เป็นส่วนประสานมิติสัมผัสให้เกิดความสุขทางจิตใจ และเกิดการรับรู้ในแต่ละด้านของประสาทสัมผัสในผู้สูงอายุ ซึ่งการสร้างพื้นที่สุขภิรมย์จะแสดงถึงความสุขสนุกด้วยการนำเศษผ้ามาผสมผสานกับเทคโนโลยีเชิงปฏิสัมพันธ์จะช่วยให้ศิลปะสื่อผสมที่อยู่ตรงหน้าเป็นได้มากกว่าการแสดงผล ผู้สูงอายุสามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้สามารถโต้ตอบกับงานศิลปะได้ดียิ่งขึ้น

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาศิลปะด้านสื่อผสมแนวพหุสัมผัส โดยใช้วัสดุจากเศษผ้ามาสร้างสรรค์ผลงาน

1.2.2 เพื่อหาแนวทางการออกแบบพื้นที่สุขภิรมย์สำหรับผู้สูงอายุ

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

ผู้วิจัยจะดำเนินการศึกษาศิลปะสื่อผสมพหุสัมผัส โดยใช้วัสดุจากเศษผ้าเพื่อออกแบบพื้นที่สุขภิรมย์ กำหนดขอบเขตการวิจัย ดังนี้

1.3.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

1) วัสดุเศษผ้าที่ใช้ในการสร้างสรรค์

2) เอกสาร ทฤษฎี บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผู้สูงอายุทั้งในและต่างประเทศ

3) การใช้ประสาทสัมผัสผ่านประสาทด้านการรับรู้สองทางขึ้นไป คือ ด้านการมองเห็น การฟัง การสัมผัส

การดมกลิ่น

4) เนื้อหาเกี่ยวกับแนวคิดสุขภิรมย์ จากทฤษฎีจิตวิทยาว่าด้วยการย้อนคิดถึงความหลังของผู้สูงอายุแล้วทำให้เกิดความสุข สุขภาพจิตดี จึงเกิดเป็นแนวคิดการย้อนความทรงจำของผู้สูงอายุกลับไปในยุคศตวรรษที่ 1970-1990 (พ.ศ. 2513 ถึง พ.ศ.2533)

1.3.2 ขอบเขตประชากร เกณฑ์ในการเลือกกลุ่มตัวอย่าง ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ผู้สูงอายุ ซึ่งเป็นบุคคลที่มีอายุ 60 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป

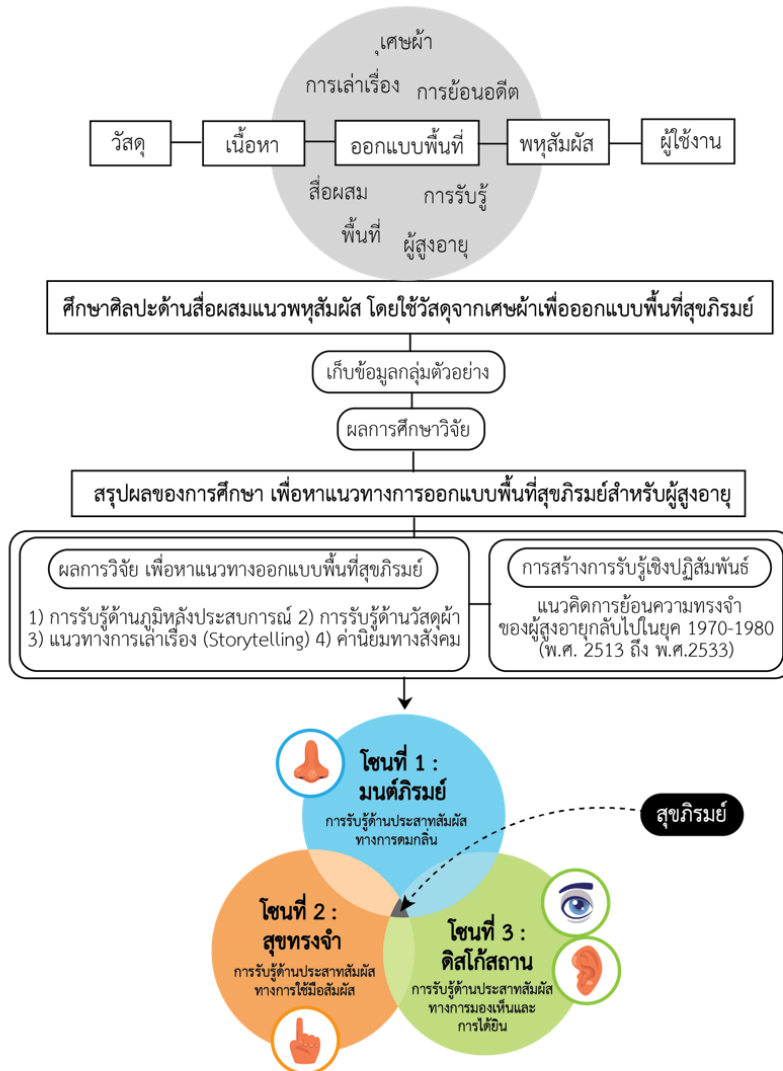
วิธีการดำเนินการวิจัยในรูปแบบเชิงปริมาณ (Quantitative Research) จำนวน 100 คน เป็นกลุ่มสีเขียวที่สามารถใช้ชีวิต หรือทำกิจกรรมได้ทั้งในบ้านและนอกบ้านได้ตามปกติ โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) คือ การสุ่มกลุ่มตัวอย่างที่จะเป็นใครก็ได้ที่มีลักษณะตามความต้องการของผู้วิจัย สมัยครใจและเต็มใจให้ข้อมูล ดังนี้

1) แบบสอบถามมีโครงสร้างกับผู้สูงอายุ 100 คน วิธีการที่ใช้เฉพาะคือ การแจกแบบสอบถาม ทำการแจกและรวบรวมแบบสอบถามให้กับผู้สูงอายุ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง จากนั้นทำการป้อนข้อมูลด้วยโปรแกรม Excel และใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ (SPSS) ดำเนินการจัดการกับข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล และรายงานผลการวิเคราะห์ข้อมูล

2) ตรวจสอบเครื่องมือแบบประเมินค่าความเที่ยงของแบบสอบถาม (IOC) ของแบบสอบถาม จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 3 ท่าน ได้แก่ 1) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบ จำนวน 1 ท่าน 2) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านผ้า จำนวน 1 ท่าน 2) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านจิตวิทยา จำนวน 1 ท่าน

1.4 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการกระบวนการศึกษาศิลปะด้านสื่อผสมแนวพหุสัมผัส โดยใช้วัสดุจากเศษผ้าเพื่อออกแบบพื้นที่สุขภิรมย์ จึงกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในงานวิจัย

2. วิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนการศึกษาในงานวิจัยนี้ได้กำหนดวิธีการดำเนินวิจัย ดังนี้



การวิเคราะห์เนื้อหาอีกวิธีหนึ่งที่นิยมใช้ในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัยเพื่อหาความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความเหมาะสมก่อนนำไปเก็บข้อมูลจริง หรือเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบที่ผู้วิจัยต้องการพัฒนาขึ้น โดยการคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้องของความคิดโดยการหา IOC (Index of Item Objective Congruence) ดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

IOC คือ ดัชนีความสอดคล้อง A

R คือ คะแนนการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ

$\sum R$ คือ ผลรวมของคะแนนพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ

N คือ จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณสถิติพรรณนา เช่น ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานทุกครั้งผู้วิจัยจะต้องกำหนดเกณฑ์ ในการแปลความหมายของคะแนน ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00	หมายถึง ระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50	หมายถึง ระดับมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50	หมายถึง ระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50	หมายถึง ระดับน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50	หมายถึง ระดับน้อยที่สุด

ข้อมูลการลงพื้นที่เก็บข้อมูลแบบสอบถามเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่างผู้สูงอายุ การวิเคราะห์เชิงคุณภาพ ข้อมูลเชิงคุณภาพที่เป็นสถานภาพส่วนตัวของผู้ตอบ เช่น เพศ อาชีพ อายุ ภูมิลำเนา ฯลฯ หรือข้อมูลที่เป็นข้อความที่ได้จากคำถามปลายเปิด ใช้การวิเคราะห์โดยใช้สถิติพรรณนา เช่น ค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) เพื่ออธิบายการแจกแจงของข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถามด้านการรับรู้สำหรับผู้สูงอายุ เรื่อง ศักยภาพด้านสื่อผสมแนวพหุสัมผัส โดยใช้วัสดุจากเศษผ้าเพื่อสร้างพื้นที่สุขภิบาล กลุ่มตัวอย่างในการตอบแบบสอบถาม จำนวน 100 คน โดยมีกลุ่มตัวอย่างในการตอบแบบสอบถาม ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 1 แสดงค่าร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามในด้านเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
หญิง	68	68.0
ชาย	22	22.0
รวม	100	100.0

จากตารางที่ 1 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 100 คน สรุปได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 68.0 ที่เหลือเป็นเพศชาย จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 22.0

ตารางที่ 2 แสดงค่าร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามในด้านเพศ

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
60-69 ปี	63	63.0
70-79 ปี	33	33.0
80 ปีขึ้นไป	4	4.0
รวม	100	100

จากตารางที่ 2 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 100 คน สรุปได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่จะมีอายุ 60-69 ปี จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 63.0 รองลงมาคือ อายุ 70-79 ปี จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 33.0 และอายุ 80 ปีขึ้นไป จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 4.0

ตารางที่ 3 แสดงค่าร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามในด้านสถานภาพ

สถานภาพ	จำนวน	ร้อยละ
โสด	20	20.0
สมรส	68	68.0
หม้าย/หย่าร้าง/แยกกันอยู่	12	12.0
รวม	100	100.0

จากตารางที่ 3 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 100 คน สรุปได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่จะมีสถานภาพสมรส จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 68.0 รองลงมาคือ โสด จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 20.0 และหม้าย/หย่าร้าง/แยกกันอยู่ จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 12.0

ตารางที่ 4 แสดงค่าร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามในด้านระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
ประถมศึกษา	7	7.0
มัธยมศึกษา	12	12.0
อนุปริญญา	5	5.0
ปริญญาตรี	69	69.0
สูงกว่าปริญญาตรี	7	7.0
อื่นๆ	0	0
รวม	100	100.0

จากตารางที่ 4 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 100 คน สรุปได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ระดับการศึกษาปริญญาตรี จำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 69.0 รองลงมา คือ ระดับมัธยมศึกษา จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 12.0 ระดับประถมศึกษา จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 7.0 ระดับสูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 7.0 และระดับอนุปริญญา จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 5.0

ตารางที่ 5 แสดงค่าร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามในด้านพื้นที่ที่ท่านอาศัยอยู่

ภูมิภาค	จำนวน	ร้อยละ
กรุงเทพฯ	34	34.0
ภาคเหนือ	18	18.0
ภาคกลาง	13	13.0
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	16	16.0
ภาคใต้	8	8.0
ภาคตะวันออก	5	5.0
ภาคตะวันตก	6	6.0
รวม	100	100

จากตารางที่ 5 ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 100 คน สรุปได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยู่ในพื้นที่ กรุงเทพฯ จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 34.0 รองลงมาเขตภาคเหนือ จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 18.0 ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 16.0 ภาคกลาง จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 13.0 ภาคใต้ 8 คน คิดเป็นร้อยละ 8.0 ภาคตะวันตก 6 คน คิดเป็นร้อยละ 6.0 และภาคตะวันออก จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 5

ตอนที่ 2 ข้อมูลด้านการรับรู้ของผู้สูงอายุ

ตารางที่ 6 แสดงค่าเฉลี่ยระดับค่าการรับรู้ด้านภูมิหลังประชากร

ท่านมีความผูกพันกับสภาพแวดล้อมสิ่งใดมากที่สุด	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
1) รูปภาพ ภาพถ่าย	4.58	0.59	มากที่สุด
2) สถานที่ เช่น บ้านพักที่อยู่อาศัย สถานที่ท่องเที่ยว	3.38	0.52	ปานกลาง
3) สัตว์เลี้ยง เช่น สุนัข แมว	3.88	0.64	มาก
4) เฟอร์นิเจอร์ ของตกแต่งบ้าน	4.30	0.67	มาก
5) ค่านิยม กระแสสังคม	4.30	0.66	มาก

จากตารางที่ 6 ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 100 คน สรุปได้ว่า การรับรู้ด้านภูมิหลังประสบการณ์ของผู้สูงอายุ มีความผูกพันกับสภาพแวดล้อมของรูปภาพ ภาพถ่าย อยู่ในระดับที่มากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.58 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.59

ตารางที่ 7 แสดงค่าเฉลี่ยระดับค่าการรับรู้ด้านวัสดุผ้า

ในมุมมองของท่าน ท่านคิดว่าเศษผ้าเหลือใช้ จะสามารถนำมาสร้างงานศิลปะสื่อผสมเป็นรูปทรงใดมากที่สุด	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
1) เศษผ้านำมาทำเป็นรูปทรงเรขาคณิต	4.30	0.67	มาก
2) เศษผ้านำมาทำเป็นรูปทรงของสิ่งมีชีวิตอยู่ในธรรมชาติ เช่น พืช คน สัตว์	4.74	0.65	มากที่สุด
3) เศษผ้านำมาทำเป็นรูปทรงอิสระ	4.72	0.60	มาก

จากตารางที่ 7 ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 100 คน สรุปได้ว่า เศษผ้านำมาทำเป็นรูปทรงของสิ่งมีชีวิตที่มีอยู่ในธรรมชาติ เช่น พืช คน สัตว์ ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.74 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.65

ตารางที่ 8 แสดงค่าเฉลี่ยระดับค่าการรับรู้ด้านข้อมูลเพื่อหาแนวทางการเล่าเรื่อง (Storytelling) ในการสร้างสรรค์

ภูมิหลังหรือประสบการณ์ชีวิตที่ประทับใจในอดีต ถ้าย้อนความทรงจำในอดีตของท่าน ท่านนึกถึงสิ่งใดแล้วมีความสุข มักกล่าวถึงหรือเล่าเป็นประจำมากที่สุด	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
1) วิถีชีวิตความเป็นอยู่	4.74	0.65	มากที่สุด
2) สถานที่ที่เคยไปมา	4.29	0.66	มาก
3) สิ่งของที่ท่านเคยใช้	4.78	0.58	มากที่สุด
4) ศิลปินหรือเรื่องที่ท่านชอบฟัง	4.72	0.60	มากที่สุด

จากตารางที่ 8 ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 100 คน สรุปได้ว่า การรับรู้ด้านข้อมูลเพื่อหาแนวทางการเล่าเรื่อง ในการสร้างสรรค์ผลงานวิจัย ด้านภูมิหลังหรือประสบการณ์ชีวิตที่ประทับใจในอดีต ถ้าย้อนความทรงจำในอดีตของท่าน ท่านนึกถึงสิ่งใดแล้วมีความสุข มักกล่าวถึงหรือเล่าเป็นประจำ คือ สิ่งของที่ท่านเคยใช้ อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.74 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.65

ตารางที่ 9 แสดงค่าเฉลี่ยระดับค่านิยมทางสังคม

ค่านิยมทางสังคมที่เกิดขึ้นในสังคมค.ศ.ปี 1970-1990 (พ.ศ.2513 ถึง พ.ศ.2533) ที่ท่านนึกถึงในความทรงจำหรือผูกพันมากที่สุด	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
1) ค่านิยมด้านการแต่งกาย	4.68	0.64	มากที่สุด
2) ค่านิยมด้านดนตรี เสียงเพลง นักร้อง	4.71	0.65	มากที่สุด
3) ค่านิยมด้านวิถีชีวิตความเป็นอยู่	4.74	0.65	มากที่สุด
4) ค่านิยมด้านสิ่งของ	4.50	0.68	มาก

จากตารางที่ 9 ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 100 คน สรุปได้ว่า การรับรู้ด้านค่านิยมทางสังคมที่เกิดขึ้นในสังคม ปีค.ศ. 1970-1990 (พ.ศ.2513 ถึง พ.ศ.2533) ที่ท่านนึกถึงในความทรงจำ หรือผูกพัน คือ ค่านิยมด้านวิถีชีวิตความเป็นอยู่ ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.74 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.65

ตารางที่ 10 แสดงค่าเฉลี่ยระดับค่านิยมทางสังคม

สิ่งของที่ท่านนึกถึงในความทรงจำหรือผูกพันที่เกิดขึ้นในสังคม ปีคศ. 1970-1990 (พ.ศ.2513 ถึง พ.ศ.2533) มากที่สุด	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
โปสเตอร์หนัง/โฆษณาเก่า	4.76	0.62	มากที่สุด
เครื่องใช้ในบ้าน	4.50	0.68	มาก
ของเล่น	4.76	0.62	มากที่สุด
โทรทัศน์	4.72	0.60	มากที่สุด
กล้องถ่ายภาพ /รูปถ่าย	4.48	0.68	มาก
วิทยุ	4.78	0.58	มากที่สุด

จากตารางที่ 10 ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 100 คน สรุปได้ว่า สิ่งของที่ท่านนึกถึงในความทรงจำหรือผูกพันที่เกิดขึ้นในสังคม ปีคศ. 1970-1990 (พ.ศ.2513 ถึง พ.ศ.2533) คือ วิทยุ ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.78 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58

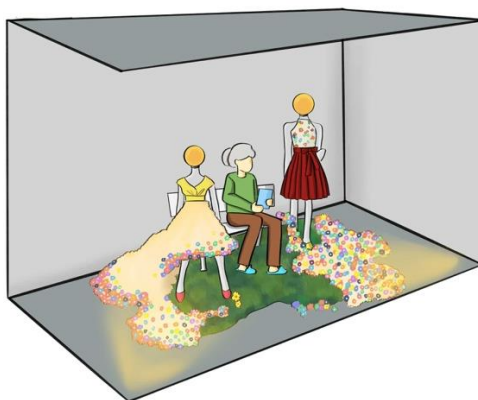
จากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง เพื่อค้นหาแนวทางในการออกแบบพื้นที่สุขภิรมย์ ผู้วิจัยจะนำผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลไปออกแบบเนื้อหาที่สอดคล้องกับการสร้างงานศิลปะสื่อผสม ด้วยการใช้พื้นผิวและรูปทรงเทคโนโลยีในการออกแบบ เป็นการเลือกใช้พื้นที่ผิวของวัสดุเศษผ้าที่เหลือจากการตัดเย็บและการใช้งานในสถานประกอบการและโรงงานอุตสาหกรรม โดยใช้โทนสีจริงของเศษผ้าที่เหลือใช้ เพื่อให้ผู้ใช้งานได้เข้าถึงอารมณ์และความรู้สึกที่ได้กำหนดไว้ การคัดเลือกเนื้อหา โดยการนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์แบบสอบถามในผู้สูงอายุมาสร้างเป็นผลงาน เกิดความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาทำให้เกิดการเชื่อมโยงได้เป็นอย่างดี

3. สรุปผลการวิจัย

แนวทางการออกแบบพื้นที่สุขภิรมย์ แบ่งออกเป็น 2 ด้าน คือ

3.1 ด้านความงามและบรรยากาศโดยรวมของสภาพแวดล้อมในพื้นที่สุขภิรมย์

โซนที่ 1 : มนต์ภิรมย์ เป็นการรับรู้ด้านประสาทสัมผัสทางการดมกลิ่น สอดคล้องกับผลสรุปของแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการรับรู้ด้านสภาพแวดล้อมที่นำเศษผ้ามาทำเป็นรูปทรงของสิ่งมีชีวิตที่มีอยู่ในธรรมชาติ อยู่ในระดับมากที่สุด เป็นรูปแบบของการนำวัสดุเศษผ้ามาสร้างสรรค์เป็นสภาพแวดล้อมทุ่งดอกไม้ธรรมชาติ ยังสอดคล้องกับ สุปาณี สนธิรัตน์ และคณะ (2545) ได้กล่าวว่าในการออกแบบอวัยวะรับสัมผัส การได้กลิ่นเกิดจากสิ่งเร้าจำพวกสารเคมีที่ลอยอยู่ในอากาศไปกระตุ้นให้เกิดกระแสประสาทจะส่งผลต่อไปยังอวัยวะส่วนกลางอยู่ต่อหน้าของสมองบริเวณหรือเพดานจมูกกระแสประสาทจะส่งไปยังสมองส่วนหน้า ซึ่งจะทำหน้าที่เกี่ยวกับกลิ่นต่อไป ทำให้ผู้สูงอายุเกิดอารมณ์และความรู้สึกวมเกิดการกระตุ้นในการทำสิ่งต่างๆ



ภาพที่ 2 ภาพห้องโซนที่ 1 : มนต์ภิรมย์

โซนที่ 2 : สุขทรงจำ เป็นการรับรู้ด้านประสาทสัมผัสด้วยมือและการมองเห็น โดยสอดคล้องกับผลสรุปของแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับสิ่งของที่ท่านนึกถึงในความทรงจำหรือผูกพันที่เกิดขึ้นในสังคม ปีคศ. 1970-1990 (พ.ศ.2513 ถึง พ.ศ.2533) พบว่า โทรทัศน์และวิทยุ อยู่ในระดับมากที่สุด เป็นรูปแบบผนังเศษผ้าสัมผัส เมื่อผู้สูงอายุใช้มือสัมผัสผลิตภัณฑ์ผนังผ้า จะปรากฏเห็นภาพถ่ายเหตุการณ์สำคัญ ในปี พ.ศ.2513 ถึง พ.ศ.2533 และยังสอดคล้องกับลักษณะ สรีรวัฒน์ (2549) ด้านการมองเห็น เกิดโดยผ่านสายตาที่มีสิ่งเร้าคือแสงและแสงกระตุ้นเซลล์ประสาทรับรู้ความรู้สึกในจอตา เซลล์ประสาทตาจะนำความรู้สึกที่ตาส่งไปยังสมองเซลล์ประสาทที่สมองจะส่งกระแสความรู้สึกกลับมาที่ประสาทการมองเห็นการเลือกสีในภาพ ต้องให้ผู้สูงอายุสามารถแยกแยะได้ง่ายและยังสอดคล้องกับลักษณะ สรีรวัฒน์ (2549) การสัมผัสผิว การรู้สึกที่ได้จากการสัมผัสเกิดขึ้นเพราะผลกระทำของตัวรับความรู้สึกชนิดที่ทำงานผสมผสานกันสมองรับรู้ถึงการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อ



ภาพที่ 3 ภาพห้องโซนที่ 2 : สุขทรงจำ

โซนที่ 3 : ดิสโก้สถาน เป็นการรับรู้ด้านประสาทสัมผัสทางการมองเห็นและด้านการได้ยิน โดยสอดคล้องกับผลสรุปของแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับสิ่งของที่ท่านนึกถึงในความทรงจำหรือผูกพันที่เกิดขึ้นในสังคม ปีคศ. 1970-1990 (พ.ศ.2513 ถึง พ.ศ.2533) พบว่า ค่านิยมทางสังคมที่เกิดขึ้นในสังคมด้านดนตรี เสียงเพลง นักร้อง ในระดับมาก เป็นรูปแบบของการนำวัสดุเศษผ้ามาผสมผสานกับแสงจากหลอดไฟในรูปแบบของดิสโก้บอล เล่าเรื่องของความสนุกสนานทางการได้ยิน และยังสอดคล้องกับ สุภาวดี สุวรรณเทศ (2557) ที่กล่าวถึง การนำเสนอเทคโนโลยีสารสนเทศ

ด้านการได้ยิน ผู้สูงอายุสามารถปรับระดับเสียงได้ที่ตู้เพลง หลีกเลียงการใช้ความถี่ที่มากกว่า 4,000 เฮิรตซ์ และการนำเสนอของภาษาภาพต้องควบคู่กันไปทั้งการมองเห็นและการได้ยิน



ภาพที่ 4 ภาพห้องโซนที่ 3 : ดิสโก้สถาน

3.2 ด้านพฤติกรรมกรับรู้การใช้งานในพื้นที่สุขภิรมย์

ในการออกแบบนั้น ผู้วิจัยคำนึงถึงด้านพฤติกรรมกรับรู้การใช้งานในพื้นที่สุขภิรมย์ โดยใช้สภาพแวดล้อมเชื่อมโยงเนื้อหาให้เกิดความสัมพันธ์กัน ทำให้ผู้ใช้รู้สึกมีอารมณ์และเกิดการกระตุ้นด้านประสาทสัมผัสต่างๆ ดังนี้

โซนที่ 1 : มนต์ภิรมย์ เป็นการรับรู้ด้านประสาทสัมผัสทางการดมกลิ่น สามารถกำหนดพฤติกรรมกรับรู้การใช้งานในพื้นที่ ได้ดังนี้

- 1) ผู้สูงอายุสามารถเดินเข้าไปในห้องแสดงงานได้ เพื่อสัมผัสกลิ่นหอมของดอกไม้จากเศษผ้า
- 2) ผู้สูงอายุสามารถนั่งพักผ่อนหย่อนใจบนเบาะรองนั่งตามจุดที่กำหนดไว้
- 3) ผู้สูงอายุสามารถสัมผัสเศษผ้าได้
- 4) ระยะเวลาในการเข้าร่วมทดสอบ 5 นาที

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้เลือกออกแบบสภาพแวดล้อมที่เป็นองค์ประกอบของพหุประสาทสัมผัส ด้วยการใช้อย่างเสียงเลียนแบบธรรมชาติ เช่น การเปิดบรรยากาศ เสียงนกร้อง ที่ทำให้ผู้สูงอายุเกิดประสบการณ์ด้านการรับรู้โดยรอบ เกิดความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาทำให้เกิดการเชื่อมโยงได้เป็นอย่างดี

โซนที่ 2 : สุขทรงจำ เป็นการรับรู้ด้านประสาทสัมผัสด้วยมือและการมองเห็น สามารถกำหนดพฤติกรรมกรับรู้การใช้งานในพื้นที่ ได้ดังนี้

- 1) ผู้สูงอายุสามารถใช้มือสัมผัสที่เศษผ้า เพื่อให้เกิดแรงผลัก (Flip) อัตโนมัติ เมื่อผู้เล่นใช้มือสัมผัสลงบนผนังผ้าที่จำลองบนหน้าจอทีวีแล้ว จะปรากฏเห็นภาพถ่ายอีกด้าน

- 2) ผู้สูงอายุสามารถมองเห็นภาพที่เกิดขึ้นผ่านจอ LCD สลับกับภาพถ่าย
- 3) ผู้สูงอายุสามารถใช้มือสัมผัสที่ interactive wall บริเวณเศษผ้าตามจุดที่กำหนดไว้
- 4) ระยะเวลาในการเข้าร่วมทดสอบ 10 นาที

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้เลือกออกแบบสภาพแวดล้อมที่เป็นองค์ประกอบของพหุประสาทสัมผัส ด้วยการใช้อย่างเสียงเลียนแบบโทรทัศน์หรือวิทยุ เช่น การเปิดบรรยากาศเสียงของข่าวสาร เสียงบรรยายแบบวิทยุ ที่ทำให้ผู้สูงอายุเกิดประสบการณ์ด้านการรับรู้โดยรอบ เกิดความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาทำให้เกิดการเชื่อมโยงได้เป็นอย่างดี

โซนที่ 3 : ดิสโก้สถาน เป็นการรับรู้ด้านประสาทสัมผัสทางการมองเห็นและด้านการได้ยิน สามารถกำหนดพฤติกรรมกรับรู้การใช้งานในพื้นที่ ได้ดังนี้

- 1) ผู้สูงอายุสามารถกดปุ่มเลือกเพลงได้ที่ตู้เพลงและสามารถโยกย้ายหรือฟังเพลงได้ตามความรู้สึกต่าง ๆ
- 2) ผู้สูงอายุสามารถมองเห็นแสงสว่างลอดผ่านเศษผ้าได้ตามวัตถุต่างๆ
- 3) ผู้สูงอายุสามารถเคลื่อนไหวร่างกายตามเสียงเพลงได้อย่างอิสระ
- 4) ระยะเวลาในการเข้าร่วมทดสอบ 15 นาที

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้เลือกออกแบบสภาพแวดล้อมที่เป็นองค์ประกอบของพหุประสาทสัมผัส ด้วยการให้แสงเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งกับเศษผ้า เช่น แสงสีจากเพดาน แสงจากผนังด้านข้าง และใช้วัตถุเสมือนจริงที่มากระทบกับผ้าเข้ามาช่วยเติมเต็มประสบการณ์ด้านความทรงจำ ทำให้ผู้สูงอายุเกิดประสบการณ์ด้านการรับรู้โดยรอบ เกิดความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาทำให้เกิดการเชื่อมโยงได้เป็นอย่างดี

โดยได้ข้อสรุปว่า การออกแบบพื้นที่สุขภิรมย์สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมเสมือนจริงทางด้านพหุประสาทสัมผัส มีการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง และนำผลการวิเคราะห์ข้อมูลไปออกแบบพื้นที่สุขภิรมย์ เพื่อให้การทำการกิจกรรมในพื้นที่สุขภิรมย์สำหรับผู้สูงอายุเป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. อภิปรายผล

ผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษาศิลปะสื่อผสมพหุสัมผัส โดยใช้วัสดุจากเศษผ้าเพื่อสร้างพื้นที่สุขภิรมย์ ผู้วิจัยได้ผลการศึกษา ดังนี้

4.1 ด้านเนื้อหาศิลปะสื่อผสมพหุสัมผัส โดยใช้วัสดุจากเศษผ้าเพื่อสร้างพื้นที่สุขภิรมย์ จากการศึกษาพบว่า ได้รูปแบบของพื้นที่สุขภิรมย์แบ่งออกเป็น 3 รูปแบบ ตามระดับของความสนุก โดยกำหนดขนาดของพื้นที่ขนาดห้องละ 4x2 เมตร ได้แก่ รูปแบบโซนที่ 1 มนต์ภิรมย์ เป็นรูปแบบของการนำวัสดุมาขึ้นรูปด้วยเทคนิคการเย็บ ประกอบเศษผ้าสร้างสรรค์เป็นทุ่งดอกไม้ธรรมชาตินานาพรรณ เปิดประสบการณ์การรับรู้ด้านประสาทสัมผัสทางการดมกลิ่น รูปแบบโซนที่ 2 สุขทรงจำ เป็นรูปแบบผนังเศษผ้าสัมผัส เมื่อผู้สูงอายุใช้มือสัมผัสลึกลงที่ผนังผ้า จะปรากฏเห็นภาพถ่ายเหตุการณ์สำคัญ ในปี พ.ศ.2513 ถึง พ.ศ.2533 เปิดประสบการณ์การรับรู้ด้านประสาทสัมผัสด้วยมือและการมองเห็น รูปแบบโซนที่ 3 ดิสโก้สถาน เป็นรูปแบบของการนำวัสดุเศษผ้ามาเย็บติดเป็นระย้าผสมผสานกับแสงจากหลอดไฟผ่านเสียงเพลง เป็นการรับรู้ด้านประสาทสัมผัสทางการมองเห็นและการได้ยิน โดยเนื้อหาในการเล่าเรื่องของสุขภิรมย์ สอดคล้องกับ ศรีเรือน แก้วกังวาน (2549) กล่าวว่า ผู้สูงอายุมีลักษณะชอบคิดถึงอดีตเป็นธรรมชาติ ผู้ที่ย้อนคิดถึงอดีตด้วยความพอกพอกใจ อิ่มใจในตนเอง เป็นผู้สูงอายุที่ปรับตัวในยามสูงวัยอย่างมีประสิทธิภาพและเป็นคนที่มีความสุขในยามสูงวัย และการศึกษาศิลปะสื่อผสมพหุสัมผัส โดยใช้วัสดุจากเศษผ้าที่มีผลดลย โทนีซี คุณลักษณะที่แตกต่างกันไป ยังสอดคล้องกับ Schauer (2013) ได้กล่าวว่า การทำศิลปะผ้านานาควิลต์ เช่น การตัด ประกอบ และเย็บกลับผ้าเข้าด้วยกัน ในเนื้อเรื่องต่างๆ จะช่วยเสริมสร้างคุณค่าจิตใจ รวมถึงยังสอดคล้องกับ (มาลา ฤทธินิม และอ้อยทิพย์ ผู้พัฒน์, 2555) ได้กล่าวว่า ปัจจุบันเทคนิคศิลปะผ้านานาควิลต์มีการนำไปใช้เป็นภาพต่างๆ เป็นภาพบุคคลสำคัญ หรือบอกเล่าเรื่องราวบันทึกเหตุการณ์ต่างๆ และใช้ประดับตกแต่งบ้าน เป็นต้น

4.2 ด้านแนวทางการออกแบบพื้นที่สุขภิรมย์สำหรับผู้สูงอายุ จากการศึกษาพบว่า การออกแบบพื้นที่สุขภิรมย์ต้องตระหนักถึงความสุขสนุก โดยผู้สูงอายุสามารถเลือกพื้นที่การแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ในพื้นที่ที่รื่นรมย์ สนุกสนานจากสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ ยังสอดคล้องกับ ภัสร์นลิน เลิศดำรงไชย (2562) ได้กล่าวว่า ผู้สูงอายุยังต้องการพื้นที่ทางสังคม โดยให้เหตุผลว่า การอยู่บ้านทำให้เหงา รู้สึกโดดเดี่ยว นอกจากพื้นที่ที่สร้างสรรค์แล้ว ผู้สูงอายุยังมีความต้องการพื้นที่สำหรับทำกิจกรรม ซึ่งประกอบด้วยเทคโนโลยีพหุสัมผัส ทั้งหมด 3 รูปแบบ ได้แก่ รูปแบบโซนที่ 1 : มนต์ภิรมย์เป็นการรับรู้ด้านประสาทสัมผัสทางการดมกลิ่น ผู้วิจัยเลือกใช้อุปกรณ์เครื่องพ่นกลิ่นน้ำมันหอมระเหยแบบอัตโนมัติ เพื่อให้กลิ่นที่พ่นออกมาระเหยติดกับเศษผ้าที่จัดแสดง อีกทั้งการออกแบบพื้นที่สุขภิรมย์ด้วยเทคโนโลยีพหุสัมผัส ยังสอดคล้องกับ สุปานิ สนธิรัตน์ และคณะ (2545) ได้กล่าวว่า ในการออกแบบอวัยวะรับสัมผัส (Sensory organ) การได้กลิ่นเกิดจากสิ่งเร้าจำพวกสารเคมีที่ลอยอยู่ในอากาศไปกระตุ้น ให้เกิดกระแสประสาทจะส่งผลต่อไปยังอวัยวะส่วนกลางอยู่ต่อหน้าของสมองบริเวณหรือเพดานจมูกกระแสประสาทจะส่งไปยังสมองส่วนหน้าซึ่งจะทำหน้าที่เกี่ยวกับกลิ่นต่อไป ทำให้ผู้สูงอายุเกิดอารมณ์และ

ความรู้สึกร่วมเกิดการกระตุ้นในการทำสิ่งต่างๆ รูปแบบโซนที่ 2 : สุขทรงจำ เป็นการรับรู้ด้านประสาทสัมผัสด้วยมือและการมองเห็น ผู้วิจัยเลือกใช้การจำลองเหตุการณ์บนทีวีในปี คศ.1970-1990 (พ.ศ.2513 ถึง พ.ศ.2533) ผ่านจอ LCD และเครื่องฉายภาพโปรเจคเตอร์ ซึ่งสอดคล้องกับ สุภาวดี สุวรรณเทน (2557) ที่กล่าวถึง เทคโนโลยีสารสนเทศในผู้สูงอายุ ควรใช้หน้าจอแบบ LCD และการเลือกใช้สี ต้องแน่ใจว่าการใช้นั้นสามารถแยกแยะได้ง่าย หลีกเลี่ยงเรื่องการเคลื่อนไหวข้อความ หากจำเป็นต้องเลื่อนซ้ำๆ ดังนั้นการพัฒนาและการออกแบบต้องพิจารณาถึงปัจจัยที่ก่อให้เกิดการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของผู้สูงอายุด้วย และรูปแบบโซนที่ 3 : ดิสโกสถาน เป็นการรับรู้ด้านประสาทสัมผัสทางการมองเห็นและด้านการได้ยิน ผู้วิจัยเลือกใช้อุปกรณ์จอภาพทัชสกรีน เพื่อให้ผู้ใช้งานได้สัมผัสเปลี่ยนเพลงที่ดูเพลง และใช้เทคโนโลยีระบบเซนเซอร์ของแสงสว่างเข้ามารังสรรค์กับเศษผ้าเพื่อให้แสงลอดผ่านผ้าได้ตามจังหวะเสียงเพลง ผู้สูงอายุเกิดอารมณ์ร่วมสามารถเคลื่อนไหวได้ตามความสนุกสนาน และเกิดอารมณ์ร่วมในเสียงเพลง ซึ่งสอดคล้องกับ สุภาวดี สุวรรณเทน (2557) ที่กล่าวถึง ในการนำเสนอเทคโนโลยีสารสนเทศต่างๆ สำหรับผู้สูงอายุต้องมีความเข้าใจในการใช้ระบบสารสนเทศและมีการพัฒนาเท่าเทียมกับคนทั่วไป การออกแบบให้ผู้ใช้งานสามารถปรับระดับเสียงได้ หลีกเลี่ยงการใช้ความถี่ที่มากกว่า 4,000 เฮิรตซ์ และพิจารณาการให้การนำเสนอของภาษาควบคู่กันไปทั้งการมองเห็นและการได้ยิน และการออกแบบพื้นที่สุขภิรมย์ยังสอดคล้องกับ อติเทพ แจ่มนาลาว (2562) โดยนักออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์สามารถใช้เทคโนโลยีประยุกต์สื่อประเภทต่างๆ ที่ใช้ร่วมกันได้กับระบบคอมพิวเตอร์ ได้แก่ เสียง วิดีทัศน์ กราฟฟิก ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวต่างๆ การนำสื่อเหล่านี้มาใช้ร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพระหว่างผู้ใช้กับระบบโปรแกรมทำให้เกิดการโต้ตอบในรูปแบบต่างๆ กัน เช่น การมองเห็น การสัมผัส การได้ยิน การไต่กลิ้ง และยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบพื้นที่สุขภิรมย์ที่ช่วยเสริมสร้างสุขภาพจิตที่ดีในอนาคต

5. ข้อเสนอแนะ

5.1 ข้อเสนอแนะการนำผลการศึกษาไปใช้

5.1.1 การศึกษาศิลปะด้านสื่อผสมแนวพหุสัมผัส โดยใช้วัสดุจากเศษผ้ามาสร้างสรรค์ เป็นการนำเอาเศษผ้าที่เหลือทิ้งจากผู้ประกอบการและโรงงานอุตสาหกรรมจำนวนมาก นำวัสดุเหลือใช้กลับมาปรับเปลี่ยนรูปแบบหรือพัฒนาเนื้อหาแนวคิดการเล่าเรื่องในรูปแบบอื่น ให้สามารถนำมาใช้ประโยชน์ในกิจกรรมศิลปะบำบัดมากขึ้น

5.1.2 ในการสร้างพื้นที่งานศิลปะสื่อผสมพหุสัมผัส สามารถนำแนวคิดไปจัดสร้างได้ตามพื้นที่ที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้สูงอายุ เช่น ห้างสรรพสินค้า ลานกิจกรรม เป็นต้น เกิดการรับรู้ในแต่ละด้านของประสาทสัมผัสในการรับรู้ในผู้สูงอายุ

5.2 ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

5.2.1 การออกแบบและพัฒนาพื้นที่สุขภิรมย์ สามารถนำนวัตกรรมเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) เข้ามาช่วยในการสร้างประสบการณ์การรับรู้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

5.2.2 ในการพัฒนาเรื่องวัสดุ ควรนำวัสดุเศษผ้าไปผสมผสานกับวัสดุเหลือใช้อื่นๆ เพื่อนำมาพัฒนาให้เกิดแนวคิดศิลปะสื่อผสมพหุสัมผัสที่หลากหลาย เช่น ขวดพลาสติก เศษกระดาษ โลหะ เป็นต้น เป็นการลดจำนวนขยะที่เกิดขึ้นให้มีมูลค่าเพิ่มได้อีก

6. เอกสารอ้างอิง

- กรมสุขภาพจิต. (2558). *คู่มือ “ความสุข 5 มิติ สำหรับผู้สูงอายุ” (ฉบับปรับปรุง) (พิมพ์ครั้งที่ 6)*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ภัสรณลิน เลิศดำรงไชย. (2562). *พฤติกรรมด้านการใช้พื้นที่ของผู้สูงอายุในห้างสรรพสินค้าในเขตกรุงเทพมหานคร*
 กรณีศึกษา: พาต้า ปิ่นเกล้า, เอ็ม บีเคเซ็นเตอร์, จตุรัสจามจุรีสแควร์ และเทสโก้ โลตัส พระราม 1
 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- มาลา ฤทธิ์นิยม, และอ้อยทิพย์ ผู้พัฒน์. (2555). ศิลปะงานตัดต่อผ้าและการปักตกแต่งลวดลายสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์เสื้อผ้า. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุไทย. (2565). สถานการณ์ผู้สูงอายุไทย พ.ศ. 2564. สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล.
- วชิระ จินหนองจอก. (2553). ทฤษฎีการรับรู้. GotoKnow. <http://gotoknow.org/blog/perceptiontheory/282194>
- วันชัย ชูประดิษฐ์. (2555). การศึกษาความต้องการสวัสดิการสังคมของผู้สูงอายุในเขตเทศบาล ตำบลลำทับ อำเภอลำทับ จังหวัดกระบี่ [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์.
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2549). จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย: แนวคิดเชิงทฤษฎีวิยรุ่น-วัยสูงอายุ (พิมพ์ครั้งที่ 9, เล่ม 2). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุปาณี สนธิรัตน์, อารี เพชรผุด, และพวงเพชร วัชรอยู่. (2545). จิตวิทยาทั่วไป. ภาควิชาจิตวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สุภาวดี สุวรรณเทน. (2557). สภาพ ปัญหา การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของผู้สูงอายุในเขตอำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น. สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- อติเทพ แจ่มนาลาว. (2562). เทคโนโลยีด้านสื่อปฏิสัมพันธ์. มหาวิทยาลัยศรีปทุม. <https://www.spu.ac.th/uploads/contents/20161216111200.pdf>
- อภัสนันท์ ใจเอี่ยม, และรจนา จันทราสา. (2561). การออกแบบผลิตภัณฑ์ชุดคอมพิวเตอร์สำหรับบ้านพัก อาศัยจากเศษผ้าเหลือใช้ในอุตสาหกรรมผ้าไทย บ้านเจริญสุข จังหวัดบุรีรัมย์. วารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย, 1(1), 95-107.
- Schauer, E. (2013). *Fabric and quilting as material in art therapy*. Academia. https://www.academia.edu/28231984/Fabric_and_quilting_as_material_in_art_therapy.pdf