



โครงการผลิตสื่อวีดิทัศน์เพื่อสร้างความตระหนักรู้ถึงโรคซึมเศร้า ของโรงพยาบาลคลองหลวง

The Video Project to Build Awareness about Major Depressive Disorder (MDD) of Klong Luang Hospital

ณัฐสรชัย พรเอี่ยม* และ ธัญวิษย์ ยศทวิหิรัญ

Natsornchai Porn-eim* and Thanyawit Yotthawechiran

สาขาวิชาการ โฆษณา วิทยาลัยนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต ปทุมธานี ประเทศไทย

Department of Advertising, College of Communication Arts, Rangsit University, Pathum Thani, Thailand

*Corresponding author, E-mail: tiger.rsu@gmail.com

บทคัดย่อ

โครงการผลิตสื่อวีดิทัศน์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อผลิตสื่อวีดิทัศน์ที่สร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับโรคซึมเศร้า และสามารถนำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์ของโรงพยาบาลคลองหลวงได้ โดยมีกลุ่มเป้าหมายในการสื่อสารคือ กลุ่มผู้ใกล้ชิดกับผู้ป่วยโรคซึมเศร้า โดยมีกระบวนการในการผลิตสื่อวีดิทัศน์ คือ การวิจัยหาข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เจาะลึกผู้เชี่ยวชาญด้านโรคซึมเศร้าและกลุ่มผู้ป่วยโรคซึมเศร้า จำนวน 5 คน เมื่อได้ข้อมูลแล้วจึงกำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน ต่อจากนั้นก็ผลิตผลงานวีดิทัศน์ และทำการทดสอบผลงานก่อนการนำไปใช้จริงจากกระบวนการผลสร้างสรรคผลงาน พบว่า 1) ผลจากการสัมภาษณ์ประเด็นที่น่าสนใจ คือ ทัศนคติของคนรอบข้างต่อผู้ป่วยซึมเศร้าที่ยังเข้าใจว่าโรคซึมเศร้าเกิดจากความอ่อนแอทางจิตใจ การเรียกร้องความสนใจ เป็นต้น 2) ขั้นตอนการผลิตสื่อ ผู้วิจัยได้กำหนดประเด็นหลักในการสื่อสาร คือ “คนรอบข้างคือส่วนหนึ่งในการรักษาโรคซึมเศร้า” เพื่อเป็นการแก้ไขความเข้าใจผิดและปรับทัศนคติของคนรอบข้างต่อผู้ป่วยโรคซึมเศร้า โดยใช้รูปแบบเกมส์ The Sims มานำเสนอ และใช้ชื่อเรื่องว่า “เดอะ ซิมส์” 3) ขั้นตอนการนำผลงานทดสอบผลงานก่อนนำไปเผยแพร่ (Pre-launch Test) กับกลุ่มผู้ปฏิบัติงานเกี่ยวกับโรคซึมเศร้าและกลุ่มผู้ที่เกี่ยวข้องกับผู้ป่วยโรคซึมเศร้า พบว่า วีดิทัศน์มีเนื้อหาถูกต้องตามหลักการของโรคซึมเศร้า สามารถให้ข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมายได้ดี

คำสำคัญ: โรคซึมเศร้า การผลิตสื่อวีดิทัศน์

Abstract

The objective of the project, “The Video Project to Build Awareness About Major Depressive Disorder (MDD) for Klong Luang Hospital”, was to create a video on Klong Luang Hospital’s website for building awareness about Major Depressive Disorder, with a target group of MDD patients’ circle of associates. However, there were 4



stages in this project including, researching and analyzing information by conducting an in-depth interview with 5 MMD patients and MMD treatment professionals. The concept of the video was first defined, the video then was produced, and the work was finally evaluated. Results showed that 1) People involved with MDD patients misunderstood that MMD patients are just only mentally weak or just try to get attention from others, 2) During the production process, the key message of the video was set as “People around MMD patients are a part of treatment” with its aims to correct the misunderstanding and change the attitude of people involve with MDD patients. The concept of the video is derived from “The Sims”, and consequently, the video is entitled “The Suem” (Depression). According to the evaluation before the pre-launch test of the video production by MDD treatment team staff as well as MDD patients’ circle of associates, the video follows the principles of MMD treatment and efficiently communicates as an informative source for the target.

Keywords: Major depressive disorder, Video Production

1. บทนำ

โรคซึมเศร้า (Major depressive disorder : MDD) เป็นปัญหาสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อทั้งสุขภาพ ครอบครัวยุติธรรม และเศรษฐกิจ ก่อให้เกิดความทุกข์ทรมานต่อตัวผู้ป่วยเอง ทั้งจากอาการของโรค ความบกพร่องของหน้าที่ และยังคงเป็นภาระในการดูแล ซึ่งส่งผลกระทบต่อครอบครัวของผู้ป่วย รวมถึงความสูญเสียทางด้านสังคมและเศรษฐกิจจากการเจ็บป่วย ซึ่ง ทวีตังเสรี และคณะ (2551) ได้ให้ความหมายโรคซึมเศร้าไว้ว่า โรคซึมเศร้า คือ ภาวะที่บุคคลมีอารมณ์เศร้า ท้อแท้ เบื่อหน่าย เบื่ออาหาร นอนไม่หลับ มองตนเองไม่มีคุณค่า ขาดความสนใจในกิจกรรมที่เคยทำ บางคนมีความคิดอยากตาย และอาจฆ่าตัวตายได้ โดยที่อาการดังกล่าวต้องเป็นอยู่นานตั้งแต่ 2 สัปดาห์ขึ้นไป และมีผลต่อการดำรงชีวิตประจำวัน ทั้งนี้ ผู้ป่วยโรคซึมเศร้า ควรมาพบจิตแพทย์ เพื่อรับการรักษาที่ถูกต้อง และควรทำความเข้าใจกับผู้ป่วยและคนรอบข้างว่าโรคซึมเศร้าไม่ใช่โรคจิต และสามารถรักษาหายขาดได้

โรงพยาบาลคลองหลวง เป็นหนึ่งในโรงพยาบาลภายใต้กำกับของกระทรวงสาธารณสุข ซึ่งมีแผนกจิตเวช ภายใต้ชื่อคลินิกฟ้าใส เปิดให้คำปรึกษาและตรวจรักษาผู้ป่วยจิตเวชทั่วไป รวมถึงตรวจคัดกรองอาการโรคซึมเศร้าด้วยการศึกษาเบื้องต้น ได้รับข้อมูลจากเจ้าหน้าที่ของโรงพยาบาลคลองหลวงว่า นอกจากการตรวจคัดกรองแล้ว การให้ความรู้กับคนรอบข้างเรื่องโรคซึมเศร้าก็สำคัญไม่แพ้กัน และแม้โรงพยาบาลจะมีการให้ข้อมูลผ่านเว็บไซต์หรือเอกสารแจกอยู่แล้ว แต่ก็ยังขาดสื่ออื่นที่นำไปสู่การตระหนักรู้และเข้าใจโรคซึมเศร้าในกลุ่มเป้าหมายของโรงพยาบาล (กัญญากร มาคามรัตน์, นักจิตวิทยาคลินิก .สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2561.)

สื่อวีดิทัศน์เป็นสื่อหนึ่งที่ช่วยในการรณรงค์ในเรื่องต่างๆ ได้เป็นอย่างดี เนื่องจากเป็นสื่อที่เน้นการให้เนื้อหาที่เข้าใจง่ายผ่านภาพและการบรรยาย สามารถใช้ชั้นเชิงลูกเล่นในการนำเสนอให้น่าสนใจ และเมื่อนำไปเผยแพร่ในสื่ออินเตอร์เน็ตจะสามารถกระจายข้อมูลได้อย่างกว้างขวาง และหากได้รับการนำเสนออย่างเหมาะสม ทั้งด้านเนื้อหาและรูปแบบ หรือผ่านกระบวนการสนับสนุนโดยใช้การตลาดเชิงเนื้อหา (Content Marketing) จะช่วยให้สื่อวีดิทัศน์นั้น



ได้รับการกล่าวถึงในวงกว้าง นำไปสู่การกดถูกใจ (Like) หรือการแบ่งปัน (Share) ต่อในสื่อสังคมออนไลน์ และเผยแพร่ไปยังกลุ่มเป้าหมายมากขึ้น จนเรียกได้ว่าเป็น “ไวรัลวิดีโอ” (Viral Video)

ทั้งนี้ในกระบวนการดำเนินการผลิตสื่อวิดีโอ จะประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นตอนการหาข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล คือ ขั้นตอนในการศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับการผลิตสื่อวิดีโอและโรคซึมเศร้า 2) ขั้นตอนการกำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค์งาน โดยการวิเคราะห์ ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับโรคซึมเศร้า และนำไปกำหนดเป็นแนวทางในการนำเสนอ โดยกำหนดรูปแบบวิดีโอทัศน์ รวมถึงกำหนดองค์ประกอบต่าง ๆ ของการผลิตสื่อวิดีโอ 3) ขั้นตอนการผลิตงาน และ 4) ขั้นตอนการทดสอบผลงาน หลังจากผลิตสื่อวิดีโอทัศน์แล้ว ก็จะนำวิดีโอทัศน์ที่ได้ไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อทดสอบความถูกต้องของข้อมูล และความเข้าใจ ก่อนที่จะนำวิดีโอทัศน์ไปมอบให้โรงพยาบาลคลองหลวงเพื่อเผยแพร่ต่อไป

โสภณ เมฆธน (2560) กล่าวว่า ปัจจุบันประเทศไทยพบผู้ป่วยโรคซึมเศร้า 1.5 ล้านคน หรือร้อยละ 2.5 ของประชากรไทย และยังพบว่า ผู้หญิงเสี่ยงต่อการป่วยเป็นโรคซึมเศร้ามากกว่าผู้ชายถึง 1.7 เท่า โดยกระทรวงสาธารณสุขได้รณรงค์สร้างความรู้ ความเข้าใจในการป้องกันและรักษาโรคซึมเศร้าให้กับประชาชน เพื่อให้ผู้ป่วยสามารถอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นได้ ตลอดจนได้รับความเข้าใจจากคนในครอบครัวและชุมชน ด้วยการเข้าหา รับฟังอย่างตั้งใจและเข้าใจ พร้อมกันนี้ได้กำหนดแนวทางแก้ไขปัญหาโรคซึมเศร้าด้วย 5 มาตรการสำคัญ คือ 1) ลดอคติ สร้างการตระหนักรู้ สร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง 2) ลดการเกิดโรคในผู้เสี่ยงโดยค้นหาและป้องกัน 3) ลดระยะเวลาและความรุนแรงของโรค 4) ป้องกันการฆ่าตัวตาย และ 5) ป้องกันการกลับมาซ้ำ ซึ่งการรณรงค์เพื่อเผยแพร่ความรู้ ความตระหนักรู้ในการป้องกันและรักษาโรคซึมเศร้าให้กับประชาชนผ่านสื่อสังคมออนไลน์และสื่อช่องทางต่างๆ มีการสร้างระบบดูแล เฝ้าระวังโรคซึมเศร้าในระดับจังหวัด การพัฒนาคุณภาพการบริการ จัดทำฐานข้อมูลออนไลน์เรื่องโรคซึมเศร้า เป็นต้น จากที่กล่าวมานี้ ก็เป็นแนวทางที่โรงพยาบาลคลองหลวงได้ดำเนินการด้านการรักษาผู้ป่วยโรคซึมเศร้าตามมาตรการและการรณรงค์ของกระทรวงสาธารณสุข

ปัจจุบันมีการใช้สื่อหลากหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อวิดีโอทัศน์ สื่ออินเทอร์เน็ต สื่อสังคมออนไลน์ ฯลฯ เพื่อการสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโรคซึมเศร้า ผลกระทบจากโรคซึมเศร้า สภาพแวดล้อมที่ส่งผลต่อการเกิดโรคซึมเศร้า การดูแลตัวเองของผู้ป่วย ความเข้าใจของคนรอบข้างที่มีต่อผู้ป่วยโรคซึมเศร้า ฯลฯ ซึ่งสื่อเหล่านี้มีส่วนช่วยทำให้ผู้ป่วยโรคซึมเศร้าและผู้คนรอบข้างได้เข้าใจโรคนี้น่ายิ่งขึ้น จากที่กล่าวมาข้างต้นทำให้ผู้วิจัยสนใจผลิตสื่อวิดีโอทัศน์ที่สร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับโรคซึมเศร้าให้แก่โรงพยาบาลคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี เพื่อจะได้เป็นสื่อกลางในการรณรงค์เรื่องโรคซึมเศร้าของโรงพยาบาลต่อไป

2. วัตถุประสงค์

เพื่อผลิตสื่อวิดีโอทัศน์ที่สร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับโรคซึมเศร้า ของโรงพยาบาลคลองหลวง

3. กระบวนการดำเนินงาน

1. ขั้นตอนการหาข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูล 2 กลุ่ม ได้แก่ 1.กลุ่มผู้ป่วยโรคซึมเศร้า 3 คน โดยเลือกผู้ป่วยที่เข้ารับการรักษาในคลินิก



ฟ้าใสที่สมครใจให้ข้อมูล 2.เจ้าหน้าที่คลินิกฟ้าใส โรงพยาบาลคลองหลวง 2 คน ที่มีประสบการณ์ในการรักษาและดูแลผู้ป่วยโรคซึมเศร้า

2. ขั้นตอนการกำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค์งาน ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ มากำหนดแก่นเรื่อง (Theme) ในการนำเสนอ กำหนดรูปแบบวิดีโอ รวมถึงกำหนดองค์ประกอบต่าง ๆ ของการผลิต ได้แก่ การกำหนดอารมณ์และโทนสี (Mood and Tone) การกำหนดแนวคิดในการนำเสนอ (Concept) โดยใช้รูปแบบเกมส์ The Sims เกมจำลองชีวิต (Simulator) และกำหนดเนื้อเรื่อง (Story) ที่ประกอบด้วย การปูพื้น การแนะนำตัวละคร (ระบุประเด็นปัญหา) การสร้างจุดเด่นและปมขัดแย้ง และบทสรุปเพื่อคลี่คลายเหตุการณ์ และการยกวาง Story Board

3. ขั้นตอนการผลิตงาน คือ 3.1) ขั้นตอนการเตรียมการถ่ายทำ โดยการคัดเลือกนักแสดง และการเตรียมอุปกรณ์สำหรับการถ่ายทำ 3.2) ขั้นตอนการถ่ายทำ และขั้นตอนหลังการถ่ายทำ คือ กระบวนการตัดต่อ

4. ขั้นตอนการทดสอบผลงาน หลังจากได้ผลงานแล้ว ผู้วิจัยไปนำวิดีโอที่นำไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มผู้ปฏิบัติงานด้านการรักษาโรคซึมเศร้า 2 คน และ กลุ่มผู้ที่ใกล้ชิดกับผู้ป่วยโรคซึมเศร้า 2 คน เพื่อทดสอบความถูกต้องของข้อมูล และความเข้าใจ ก่อนที่จะนำวิดีโอไปมอบให้โรงพยาบาลคลองหลวงเพื่อเผยแพร่ต่อไป

4. ผลการศึกษา

ผลจากการศึกษา พบว่า จากการสัมภาษณ์ผู้ป่วยโรคซึมเศร้าเพื่อวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น ผู้ป่วยโรคซึมเศร้าได้ให้ข้อมูลว่า มักจะโดนสังคมรอบข้างมองว่า ผู้ป่วยโรคซึมเศร้าคือพวกเรียกร้องความสนใจ นำไปสู่การพูดจาตำหนิผู้ป่วย ถึงแม้จะได้รับการรักษาโดยใช้การรับประทานยาแล้วก็ตาม ทั้งนี้หากผู้ป่วยได้รับการรักษาด้วยยาเพียงอย่างเดียว โดยไม่มีการปรับเปลี่ยนความคิดหรือยังใช้ชีวิตแบบเดิม คือยังคงไม่ชอบพูดคุยกับคนรอบข้าง ชอบอยู่คนเดียว และยังมีความคิดในแง่ลบ จะทำให้กลับมามีอาการของโรคซึมเศร้าได้อีก

ข้อมูลสรุปจากการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่คลินิกฟ้าใส พบว่า

1. การบำบัดโรคซึมเศร้า แบ่งการบำบัดรักษาเป็น 2 วิธี คือ วิธีทางชีวภาพ และทางจิตสังคม ซึ่งการบำบัดรักษาทางชีวภาพประกอบด้วย

1.1 การบำบัดรักษาทางชีวภาพ การบำบัดรักษาทางชีวภาพ ประกอบด้วยการรักษาด้วยยา ได้แก่ การรับยาต้านเศร้า และการรักษาด้วยไฟฟ้า (Electroconvulsive Therapy-ECT) ซึ่งเป็นทางเลือกสุดท้ายของการบำบัดรักษาภาวะซึมเศร้า มุ่งเน้นการปรับสมดุลของสารสื่อประสาทในสมอง โดยใช้กระแสไฟฟ้าเป็นตัวบำบัด

1.2 การบำบัดรักษาทางจิตสังคม จิตบำบัดเป็นการรักษาทางจิตใจที่สำคัญที่สุดในผู้ป่วยโรคซึมเศร้า จิตบำบัดเป็นการรักษาหรือช่วยเหลือด้านจิตใจ โดยอาศัยการสนทนาและสัมพันธ์ภาพในการรักษาระหว่างผู้รักษากับผู้ป่วยช่วยให้ผู้ป่วยสามารถจัดการกับปัญหาต่างๆ ได้ดีขึ้น ความทุกข์ทรมานในจิตใจลดลง

2. ในปัจจุบันยังคนไทยยังมีความเข้าใจผิดเกี่ยวกับผู้ป่วยโรคซึมเศร้า ว่าเป็นคนจิตใจอ่อนแอ เป็นโรคเครียดคิดมาก หรือวิตกกังวลเกินเหตุ แต่ข้อเท็จจริงคนป่วยโรคซึมเศร้านี้จะอ่อนไหวง่าย กับคำดูถูกดูแคลน บางครั้งมีคนพูดอีกแบบก็จะไปตีความอีกแบบได้ การแนะนำที่ไม่ถูกต้องเช่นการให้หยุดคิดเรื่องแย่ ๆ การบีบให้ผู้ป่วยเป็นอย่างที่เราหวัง ไล่ให้ไปเข้าวัด นั่งสมาธิ ก็หายแล้ว หรือถูกตำหนิว่าทำไมไม่เข้มแข็ง ซึ่งจะยิ่งทำให้ผู้ป่วยซึมเศร้ารู้สึกตัวเองไร้ค่า



ต่ำต้อย และอาจนำไปสู่การฆ่าตัวตายในที่สุด ทั้งที่จริงแล้วโรคซึมเศร้านี้เป็นโรคเกิดจากสภาวะการทำงานผิดปกติของสมอง ที่ไม่สามารถผลิตสารเคมีออกมาได้เพียงพอ พอได้รับความเครียดมาก ๆ จะไม่สามารถผลิตสารเคมีออกมาเหมือนเดิม และในความเป็นจริงนั้นคนรอบข้างสามารถช่วยดูแลผู้ป่วยซึมเศร้าได้ แทนที่ความหวาดกลัวว่าจะโดนผู้ป่วยทำร้าย จากข้อมูลดังกล่าวนี้ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการผลิตสื่อที่จะสร้างการตระหนักรู้ถึงโรคซึมเศร้าเพื่อใช้เผยแพร่ในสื่อเว็บไซต์ของทางโรงพยาบาล ทั้งนี้ ในเว็บไซต์ของโรงพยาบาลคลองหลวงมีการให้ข้อมูลเกี่ยวกับโรคซึมเศร้าอยู่แล้ว แต่ยังคงขาดในส่วนของการนำเสนอที่น่าสนใจมากขึ้น

สรุปได้ว่า ผู้ป่วยซึมเศร้าควรได้รับการดูแลจากบุคคลใกล้ชิดนั้นคือ ครอบครัวผู้ดูแล หรือกลุ่มเพื่อน เพื่อให้ผู้ป่วยโรคซึมเศร้ามีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น แต่ทั้งนี้ต้องทำความเข้าใจกับกลุ่มบุคคลใกล้ชิดก่อน ถึงสาเหตุ อาการ และการรักษาโรคซึมเศร้า เพื่อปรับทัศนคติของกลุ่มผู้ใกล้ชิดที่มีต่อผู้ป่วยให้เหมาะสมต่อการช่วยเหลือผู้ป่วย

ในส่วนจากรูปแบบของวิดิทัศน์ ได้มีการเปิดวิดิทัศน์รณรงค์หลายรูปแบบให้กลุ่มผู้ให้ข้อมูลรับชม พบว่าการเล่าเรื่องแบบกึ่ง Stop Motion แบบจำลอง ในลักษณะเดียวกับ โฆษณาชุดเกษตรประณีต โดย สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) มีเนื้อหาที่ดูเข้าใจง่าย และทำให้เกิดการติดตามได้ดี ซึ่งในงานโฆษณาดังกล่าวใช้หุ่นแทนตัวแสดงและมีการเล่าเรื่องบรรยายภาพ โดยทยอยปล่อยเนื้อหาเกี่ยวกับเกษตรประณีต และตบท้ายด้วยการให้แหล่งข้อมูลที่สามารถสืบค้นเพิ่มเติมได้

ผลจากการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น ทำให้แนวทางในการผลิตสื่อวิดิทัศน์ คือ

1. ด้านรูปแบบ ผู้วิจัยใช้แนวคิดเกี่ยวกับไวรัลวิดีโอ (Viral Video) เนื่องจากสามารถสร้างความรู้สึกร่วม โดยการเร้าความรู้สึก นำเสนอมุมมองใหม่ให้กับผู้ชม สร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ชม แต่ทั้งนี้ยังคงอยู่ในจุดมุ่งหมายคือการสร้างความตระหนักรู้ เพื่อแก้ความเข้าใจผิดของกลุ่มเป้าหมายเป็นหลัก

2. ด้านเนื้อหา ผู้วิจัยใช้วิธีเล่าเรื่องผ่านรูปแบบเกมส์ The Sims เพราะหากสังเกตในเกมส์ พบว่า ตัวละครในเกมส์มีลักษณะการใช้ชีวิตในบ้าน โดยเริ่มแรกจะอาศัยอยู่คนเดียว ผู้เล่นสามารถสามารถเพิ่มเติมอุปกรณ์ (Item) ต่างๆ เข้าไปในเกมส์ได้ หรือแม้แต่เพิ่มสมาชิก เพื่อนฝูงก็ตามซึ่งมีรูปแบบที่ค่อนข้างตรงกับผู้ป่วยโรคซึมเศร้าที่นิยมเก็บตัว ต้องได้รับการรักษาด้วยยา และเนื้อหาในประเด็นเรื่องคนรอบข้าง

จากนั้นผู้วิจัยนำมาใช้ในการวางแผนการสร้างสรรค้งาน โดยเน้นที่กลุ่มคนรอบข้างของผู้ป่วย โดยมีวัตถุประสงค์ในการปรับทัศนคติต่อผู้ป่วยโรคซึมเศร้า โดยผลิตสื่อในแนวทางไวรัลวิดีโอ และใช้รูปแบบของเกมส์ The Sims มาประยุกต์เป็นรูปแบบในการนำเสนอประเด็นเรื่องโรคซึมเศร้าของโครงการนี้

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบโฆษณาเกษตรประณีต กับ เกมส์ The Sims

ภาพตัวอย่างในโฆษณาเกษตรประณีต



ภาพตัวอย่างในเกมส์ The Sims





ขั้นตอนการกำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค์งาน

ตารางที่ 2 ขั้นตอนการกำหนดแนวคิด

หัวข้อ	การกำหนดแนวทาง
การกำหนดแก่นเรื่อง (Theme)	คนรอบข้างคือส่วนหนึ่งในการรักษาโรคมะเร็ง
การกำหนดอารมณ์และ โทนสี (Mood & Tone)	อารมณ์เรียบปกติ แอบซ่อนความหม่น แต่มีอารมณ์คล้อยในช่วงท้าย โทนสีหม่นกว่าปกติ
การกำหนดแนวคิดให้การนำเสนอ (Concept)	ใช้รูปแบบ เกมส์ The sims เกมจำลองชีวิต Simulator และมีกรดำเนินเรื่องโดยใช้การเล่าเรื่อง และใช้โมเดลจำลองขนาดเล็กแทนตัวคนจริง
เนื้อเรื่อง (Story)	ใช้การเล่าเรื่องผ่านเสียงพากย์ ดำเนินเรื่องโดยชายคนหนึ่งชื่อ “โรเบิร์ต” ที่อยู่ในสังคมที่มีแต่ความกดดันความเครียดในการทำงาน เป็นคนคิดลบ เมื่อมีความเครียดสะสมมากขึ้นเริ่มเก็บตัวอยู่แต่ในห้องเริ่มโทษและทำร้ายตัวเองจนเกิดเป็นโรคมะเร็ง โดยเนื้อหาภายในเรื่องสื่อสารว่าการรับประทานยาอย่างเดียวไม่สามารถทำให้ผู้ป่วยโรคมะเร็งหายป่วยจากโรคมะเร็งได้ การรับประทานยาและไม่มีความคิดในแง่ลบ และการมีสังคมรอบข้างที่ดี มีคนที่เข้าใจ เป็นองค์ประกอบสำคัญที่จะช่วยให้หายจากการเป็นโรคมะเร็งได้

ตารางที่ 3 ขั้นตอนการผลิตงาน (ดูภาพขนาดใหญ่ได้ที่ <https://goo.gl/BVUULm>)

Story Board ส่วนที่ 1		Story Board ส่วนที่ 2	

ข้อความในบทบรรยาย (Narration) จะค่อยๆ นำเสนอ ความเป็นมาของนายโรเบิร์ต อาการของโรคมะเร็ง การรักษา โดยจะขมวดปมในตอนกลางว่า นายโรเบิร์ต ได้เข้ารับการรักษาด้วยยาแล้ว แต่ยังเก็บตัวและคิดลบ จน



นำไปสู่การคิดค้นได้อีก ดังนั้น นายโรเบิร์ต ต้องได้รับ “ตัวช่วย” ที่สำคัญ นั่นคือ เพื่อน ที่จะเข้ามาช่วยให้นายโรเบิร์ต หลุดออกจากการเก็บตัว และช่วยให้อาการดีขึ้น ตามแนวทางการบำบัดรักษาทางจิตสังคม ซึ่งตรงกับใจความสำคัญ (Key Message) ที่จะทำเสนอ โดยมีคำบรรยายตอบท่ายว่า “ไม่ว่าใครก็ดูแลผู้ป่วยโรคซึมเศร้าได้ เพียงแค่คุณเข้าใจโรคซึมเศร้าอย่างถูกต้อง” ทั้งนี้วิธีทัศนจะทึ่งทำให้เข้าไปหาข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่เว็บไซต์ของโรงพยาบาลคลองหลวง

การทดสอบผลงาน ผู้วิจัยได้นำสื่อทัศนไปทำการทดสอบก่อนใช้งานจริง (Pre-Launch Test) โดยวิธีการสัมภาษณ์หลังการได้รับชมผลงาน กับผู้ปฏิบัติการด้านจิตเวช จำนวน 2 ท่าน ได้แก่ คุณสุภาพรณ วงศ์เสาร์ พยาบาลวิชาชีพชำนาญการ สาขาการพยาบาลสุขภาพจิตและจิตเวช โรงพยาบาลคลองหลวง และคุณกัญญากร มาตามรัตน์ นักจิตวิทยาคลินิก โรงพยาบาลคลองหลวง จากการทดสอบผลงานสรุปเป็นประเด็นได้ดังนี้ เนื้อหาในวิดีโอมีความถูกต้อง เข้าใจง่าย สามารถให้ข้อมูลกับผู้ใกล้ชิดเพื่อทำความเข้าใจว่า การรักษาด้วยยาเพียงอย่างเดียวยังไม่เพียงพอ แต่ยังคงได้รับการใส่ใจจากคนรอบข้างด้วย การรักษาจึงมีประสิทธิภาพ และรูปแบบการนำเสนอมีความน่าสนใจ ไม่ใช่การให้ข้อมูลแบบจริงจัง ทำให้ไม่น่าเบื่อและดูได้แบบไม่เครียด

หลังจากนั้นผู้วิจัยได้นำสื่อทัศนไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ เพื่อนและญาติของผู้ป่วยโรคซึมเศร้า โดยวิธีการสัมภาษณ์ พบว่า สื่อทัศนช่วยทำให้มีทัศนคติต่อผู้ป่วยที่เปลี่ยนไป และอาจนำไปสู่การดูแลผู้ป่วยได้อย่างถูกต้อง แต่ทั้งนี้กลุ่มผู้เป้าหมายควรหาข้อมูลเกี่ยวกับ โรคซึมเศร้าเพิ่มเติม เพราะเนื้อหาในวิดีโอยังไม่เพียงพอ และรูปแบบการนำเสนอดูไม่เป็นทางการมากนัก ไม่น่าเบื่อ และทำให้ติดตามชมได้จนจบ ทั้งนี้ได้มีการอัปโหลดขึ้นสู่เว็บไซต์ Youtube โดยสามารถเข้าชมได้ที่ <https://youtu.be/kW7TvSS6JIo>

6. อภิปรายผล

จากการศึกษาวิจัย พบว่า การนำเสนอในรูปแบบการจำลองชีวิตนั้นสามารถนำเสนอเนื้อหาข้อมูลได้เป็นอย่างดี และไม่ทำให้น่าเบื่อเกินไป ในการผลิตสื่อที่เน้นการรณรงค์นั้น รูปแบบของเนื้อหาแบบสาระบันเทิง (Edutainment) จะได้ผลในการเปิดรับมากกว่ารูปแบบสารคดีแบบเป็นทางการ และในปัจจุบันข้อมูลเกี่ยวกับโรคซึมเศร้าสามารถเข้าถึงได้ง่ายขึ้น ไม่ว่าจะจากสื่อรณรงค์ของหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง แต่หลายคนยังถือว่าเป็นเรื่องที่ไกลตัว จึงไม่เปิดรับข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นว่า การรณรงค์ในประเด็นดังกล่าวต้องเริ่มจากการสร้างความตระหนักรู้ก่อนว่าปัญหาดังกล่าวเป็นเรื่องใกล้ตัว มิเช่นนั้นกลุ่มเป้าหมายจะไม่เปิดรับแนวคิดใด ๆ ใหม่ ทั้งนี้สอดคล้องกับแนวคิดการเปิดรับสื่อที่กล่าวว่า บุคคลมักจะแสวงหาข่าวสารเพื่อสนับสนุนทัศนคติเดิมที่มีอยู่และหลีกเลี่ยงข่าวสารที่ขัดแย้งกับความรู้สึกนึกคิดเดิมของตน ทั้งนี้เพราะการได้รับข่าวสารใหม่ที่ไม่ลงรอย หรือไม่สอดคล้องกับความรู้ความเข้าใจหรือทัศนคติเดิมที่มีอยู่แล้ว จะเกิดภาวะทางจิตใจที่ไม่สมดุล หรือมีความไม่สบายใจ(พีระ จิตร โสภณ, 2547) นอกจากนี้ผู้วิจัยยังเห็นว่ากระบวนการในการผลิตสื่อทัศนในการรณรงค์เรื่องโรคซึมเศร้า ควรมีขั้นตอนการใช้สื่อประกอบดังนี้ 1) ขั้นตอนการกระตุ้นให้เกิดความตระหนักรู้ (Build Awareness) โดยการใช้สื่อที่ทำให้เกิดการตระหนักรู้ เช่น โฆษณาหรือ ไลน์วิดีโอ เพื่อกระตุ้นให้เกิดความสนใจต่อปัญหาที่ทำการรณรงค์ ทั้งนี้สื่อในขั้นตอนนี้ ไม่จำเป็นต้องให้ข้อมูลที่มาก แต่ต้องกระตุ้นอารมณ์ผู้รับชม ให้อายากรู้ข้อมูลมากขึ้น หรือตระหนักว่าปัญหาดังกล่าวเป็นสิ่งที่ใกล้ตัวและมีความสำคัญต่อตนเองและคนรอบข้าง และต้องการข้อมูลเพิ่มเติมในการรับมือปัญหานั้น ๆ พร้อมทั้งให้แหล่งข้อมูลที่กลุ่มเป้าหมายสามารถสืบค้นต่อได้ 2) ขั้นตอนการให้ข้อมูล (Information Provide) ใช้สื่อที่สามารถให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับปัญหา



ดังกล่าว ในรูปแบบที่เข้าใจง่าย และเข้าถึงได้ง่าย เช่น สื่อสังคมออนไลน์(Social Media) หรือสื่อเว็บไซต์ โดยสามารถจัดทำในรูปแบบของอินโฟกราฟิก (Infographic) หรือสื่อวิดีโอที่ให้ความรู้ และ 3) ขั้นตอนสร้างการมีส่วนร่วม (Build Participation) อาจใช้สื่อกิจกรรมเพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วมของกลุ่มเป้าหมายต่อประเด็นปัญหา เช่น การจัดอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) การรับมือกับปัญหา การลงพื้นที่เสี่ยง การจัดนิทรรศการ การให้ความรู้ หรือการประกวดสื่อที่เกี่ยวข้องกับประเด็นปัญหา ซึ่งสอดคล้องกับ แนวคิดกระบวนการตอบสนอง AIDA Model ที่กล่าวว่า เพื่อให้มีการตอบสนองจากผู้ฟังอย่างที่ต้องการ ผู้สื่อสารต้องสร้างสารที่สามารถทำให้เกิดกระบวนการรับรู้ (Awareness) ความสนใจ (Interest) กระตุ้นความปรารถนา (Desire) และก่อให้เกิดการลงมือทำ (Action) (อศวนนท์ อู่สุวรรณ, 2554)

ขั้นตอนของการผลิตสื่อวิดีโอที่สร้างแรงบันดาลใจโรคมิมเซร่า โดยใช้รูปแบบเกมส์ The Sims มีการดำเนินเรื่องโดยใช้การเล่าเรื่อง และใช้โมเดลจำลองขนาดเล็แทนตัวคนจริง ผู้วิจัยเห็นว่าสามารถสื่อสารแนวคิดเกี่ยวกับโรคมิมเซร่าได้อย่างเป็นรูปธรรมและจูงใจให้เกิดการรับชม ทั้งนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ ฉัตรพี เกษมสันต์ ณ อยุธยา (2550) เกมส์เป็นเสมือนห้องฝึกซ้อมทางอารมณ์ที่ฝึกให้วัยรุ่นมีความอดทนต่อสภาพปัญหาและสามารถปรับตัว ทั้งนี้เกมส์ The Sims มีประโยชน์ต่อจินตนาการ การคิดวางแผน การจัดการอารมณ์และมีการสร้างแรงจูงใจให้กับวัยรุ่นในระดับสูง

ขั้นตอนการทดสอบสื่อวิดีโอที่สร้างแรงบันดาลใจโรคมิมเซร่า พบว่า วิดีโอที่สร้างการรับรู้และเข้าใจในเนื้อหาได้เป็นอย่างดี ช่วยทำให้มีทัศนคติต่อผู้ป่วยที่เปลี่ยนไป และอาจนำไปสู่การดูแลผู้ป่วยได้อย่างถูกต้อง ผู้วิจัยเห็นว่า เป็นผลมาจากการเลือกใช้ตัวบทพูด (Dialogue) ที่เข้าใจง่าย ทำให้เนื้อหาเกี่ยวกับโรคมิมเซร่าถูกถ่ายทอดออกมาให้ลักษณะที่ง่ายต่อการสร้างความเข้าใจ และทำให้ทั้งผู้ป่วยและผู้ดูแลผู้ป่วยเห็นว่าไม่ว่าที่นั่นกล่าวหรือยากลำบากสำหรับการดูแลผู้ป่วยโรคมิมเซร่า ทั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของเริงซัย คงสง (2547) ที่พบว่า การตระหนักรู้ว่าเป็นสภาวะทางจิตใจที่เกี่ยวกับความสำคัญ ความรู้สึกนึกคิดและความปรารถนาต่าง ๆ ของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง โดยมีเหตุการณ์สภาพแวดล้อมในสังคมหรือสิ่งเร้าจากภายนอกเป็นปัจจัยที่ทำให้บุคคลเกิดความตระหนักรู้ และยังคงสอดคล้องแนวคิดของ Good (1973) กล่าวถึง กระบวนการเกิดความตระหนักรู้ว่าเป็นผลมาจากกระบวนการทางปัญญา กล่าวคือ เมื่อบุคคลได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าหรือรับสัมผัสสิ่งเร้าแล้ว จะเกิดความรู้เมื่อรับรู้ขั้นต่อไปก็จะเข้าไปในสิ่งเหล่านั้น คือเกิดความคิดรวบยอดและนำไปสู่การเรียนรู้ คือ มีความรู้ในสิ่งนั้นและนำไปสู่การเกิดความตระหนักรู้ในที่สุด ซึ่งความรู้และความตระหนักรู้ต่างก็จะนำไปสู่การกระทำหรือการแสดงพฤติกรรมของบุคคลต่อไป

จากการศึกษาวิจัยเพื่อผลิตสื่อวิดีโอที่สร้างการตระหนักรู้ถึงโรคมิมเซร่า ของโรงพยาบาลคลองหลวง ผู้วิจัยได้เกิดการเรียนรู้แนวทางสำหรับการสร้างสรรค์สื่อเพื่อการรณรงค์ ควรจะมีขั้นตอนดังนี้ คือ 1. กระตุ้นให้เกิดความตระหนักรู้ (Build Awareness) 2. ให้ข้อมูลที่ต้องการสื่อสาร (Information Provide) และ 3. ขั้นตอนการสร้างการมีส่วนร่วม (Build Participation)

7. สรุป

จากการผลิตสื่อวิดีโอที่สร้างการตระหนักรู้เกี่ยวกับโรคมิมเซร่าของโรงพยาบาลคลองหลวง มีส่วนช่วยสร้างความตระหนักรู้ (Awareness) ของผู้ที่อยู่รอบข้างต่อกระบวนการรักษาผู้ป่วยโรคมิมเซร่า ซึ่งนำไปสู่การค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับการดูแลผู้ป่วยโรคมิมเซร่าให้ถูกต้อง ผ่านการนำเสนอในรูปแบบเกมส์ The Sims และให้การบรรยายประกอบภาพวิดีโอที่นำไปสู่กลุ่มเป้าหมาย โดยมีองค์ประกอบการสร้างสรรค์ เข้ามาช่วยในการสร้างความ



น่าสนใจ ซึ่งทำให้กลุ่มเป้าหมายติดตามชมวิดีโอที่สั้นจนจบ รวมถึงให้แหล่งในการค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับโรคซึมเศร้า โดยชักชวนให้เข้าเยี่ยมชมเว็บไซต์ของหน่วยงาน ซึ่งผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. การผลิตสื่อวิดีโอที่สั้นในครั้งนี้นี้ยังขาดกระบวนการในการสนับสนุนวิดีโอไปสู่การเป็นไวรัลวิดีโอ ดังนั้นการผลิตสื่อวิดีโอที่สั้นระยะต่อไปควรจะนำสื่อเผยแพร่ในช่องทางที่สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) และสร้างให้เกิดการกด Like และ Share ผ่านช่องทางดังกล่าว โดยอาจซื้อการ boost page หรือทำ SEO (Search Engine Optimization) เข้ามาช่วย

2. ควรมีการนำสื่อวิดีโอไปทดสอบกับผู้เชี่ยวชาญด้านไวรัลวิดีโอ เพื่อให้ได้ข้อเสนอแนะในการพัฒนาปรับปรุงให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

3. ควรทำวิจัยเชิงปริมาณเพื่อวัดประสิทธิผลของการสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายในวงกว้างหลังจากที่โรงพยาบาลคลองหลวงได้นำไปเผยแพร่ในเว็บไซต์แล้ว

8. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณ คุณสุภาพรรณ วงศ์เสาร์ พยาบาลวิชาชีพชำนาญการ สาขาการพยาบาลสุขภาพจิตและจิตเวช โรงพยาบาลคลองหลวง และ คุณกัญญากร มาดามรัตน์ นักจิตวิทยาคลินิก โรงพยาบาลคลองหลวง รวมถึงกลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์ข้อมูลในการสร้างสร้งงาน และทดสอบผลงานทุกท่าน รวมถึงนักแสดงรับเชิญทั้ง 4 คนในโครงการนี้ด้วย

9. บรรณานุกรม

กัญญากร มาดามรัตน์. นักจิตวิทยาคลินิก. โรงพยาบาลคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี. สัมภาษณ์. 20 พฤษภาคม 2561.

ฉัตรพรทิ เกษมสันต์ ณ อยุธา. (2550). เกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์กับพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ของ

วัยรุ่น: ศึกษากรณี เกม The Sims เกม Championship Manager และ เกม FIFA. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ทวี ตั้งเสรี และคณะ. (2551). การพัฒนาแบบคัดกรองภาวะซึมเศร้าและความเสี่ยงต่อการฆ่าตัวตาย (รายงานการวิจัย).

ขอนแก่น: โรงพยาบาลจิตเวชขอนแก่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข.

ไทยรัฐ. เล่นโซเชียลฯ ไร้อารยะ รังแกคนป่วยซึมเศร้า อาจทำให้ฆ่าตัวตาย. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา

<https://www.thairath.co.th/content/941533>. [21 กรกฎาคม 2560].

โพสต์ทูเดย์. โดนถล่มและ! ดีเจพลาซ่า ดึงนักร้องนำ Linkin Park ไม่ควรฆ่าตัวตาย. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา

<https://www.posttoday.com/ent/news/504505>. [21 กรกฎาคม 2560].

พิระ จิระโสภณ. (2547) *ทฤษฎีการสื่อสาร เอกสารประกอบการสอนชุดวิชาหลักและทฤษฎีการสื่อสาร หน่วยที่ 11*.

นนทบุรี : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

เริงชัย คงสง. (2547). ความรู้และความตระหนักเกี่ยวกับยาเสพติด (ยาบ้า) ศึกษาเปรียบเทียบเด็กและเยาวชนในระบบ

และนอกระบบ โรงเรียนในเขตพื้นที่รับผิดชอบของสถานีตำรวจภูธร อำเภอบางกรวย. วิทยานิพนธ์

มหาบัณฑิต สาขารัฐศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง.



สุภาพรณ วงศ์เสาร์. พยาบาลวิชาชีพชำนาญการ สาขาการพยาบาลสุขภาพจิตและจิตเวช. โรงพยาบาลคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี. สัมภาษณ์. 20 พฤษภาคม 2561

โสภณ เมฆธน. (2560). สร.รณรงค์ภาวะซึมเศร้าภายใต้แนวคิด “Depression, Let’s talk : ซึมเศร้า...เราคุยกันได้”. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา http://www.medi.co.th/knowledge_detail.php?q_id=1088. [2 ธันวาคม 2560].

อัสวนนท์ อู่สุวรรณ.(2554). พฤติกรรมการตอบสนองต่อการสื่อสารการตลาด(ไอคา โมเดล) ของผู้ใช้บริการเอไอเอส ในจังหวัดนครราชสีมา. การค้นคว้าอิสระมหาบัณฑิต สาขาการตลาด คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

เอกกนก พนาคำรง. (2558). การเขียนเรื่องเล่า และเทคนิคการเล่าเรื่อง. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา

<http://www1.si.mahidol.ac.th/km/sites/default/files/u7057/Storytelling.pdf>. [21 กรกฎาคม 2560].

Good, Carter V. (1973). *Dictionary of Education*. New York: McGraw Hill Book Company.