

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและปัญหา

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีทางการแพทย์และเภสัชกรรมสมัยใหม่ ทำให้จำนวนประชากรผู้สูงอายุทั่วโลกได้เพิ่มสูงขึ้นเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะประเทศไทยที่ก้าวเข้าสู่การเป็นสังคมผู้สูงอายุ (Aging Society) ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2548 และคาดการณ์ว่าใน 30 ปี ข้างหน้าหรือราวปี พ.ศ. 2580 ประเทศไทยจะมีจำนวนผู้สูงอายุถึง 25.9% ของจำนวนประชากรทั้งหมดที่มีราว 62.8 ล้านคน อย่างไรก็ตามการมีประชากรผู้สูงอายุเพิ่มขึ้นทำให้ปัญหาบางประการลดลงได้ โดยเฉพาะปัญหาความรุนแรงและอาชญากรรม เป็นต้น (รายงานการสำรวจประชากรผู้สูงอายุในประเทศไทย, 2550) ผู้สูงอายุเป็นกลุ่มประชากรที่มีสุขภาพร่างกาย จิตใจ และอารมณ์จะเปลี่ยนแปลงไปตามธรรมชาติ และมีปัญหาในความเสื่อมถอยตามอายุชั้ยที่มากขึ้น ตลอดจนปัญหาที่เกี่ยวกับระดับและขีดความสามารถในการมองเห็น การจดจำ การรับรู้ และการเรียนรู้ จากการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางเศรษฐกิจและสังคมส่งผลต่อวิถีชีวิตความเป็นอยู่และรูปแบบโครงสร้างวัฒนธรรมภายในครอบครัวของไทย จากครอบครัวที่มีขนาดใหญ่มีสมาชิกภายในครอบครัว ทุกเพศ ทุกวัย ทั้งที่เป็นหนุ่มสาวและผู้สูงอายุ และมีระบบการเกื้อกูลดูแล (caring) ซึ่งกันและกันในครอบครัวมาโดยตลอด เปลี่ยนเป็นครอบครัวที่สมาชิกภายในครอบครัวมีความจำเป็นที่จะต้องทำงานช่วยเหลือเศรษฐกิจภายในครอบครัว ทั้งที่ต้องออกไปทำงานนอกบ้าน และทำงานเสริมในขณะที่ต้องอยู่กับบ้าน ส่งผลทำให้ระบบการเกื้อกูลกันในครอบครัวลดลงตามการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว โดยเฉพาะการเกื้อกูลและดูแลต่อผู้สูงอายุ ทำให้ผู้สูงอายุในครอบครัวต้องพึ่งพิงตนเองทั้งที่เป็นประจำวัน (routine) ภายในที่พักอาศัย และต้องสามารถช่วยเหลือตนเองในสภาวะการณ์ต่างๆ (enabling environment) หรือพึ่งพาผู้อื่นน้อยที่สุด (independence) (คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล ,2546)

ยารักษาโรคคือหนึ่งในปัจจัยที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งในการดำรงชีวิตของคนเรา โดยเฉพาะกับผู้สูงอายุจำนวนมากต้องอาศัยยารักษาโรคในการรักษาโรคประจำตัวต่างๆ จากการเปลี่ยนแปลงไปตามธรรมชาติ และปัญหาในการเสื่อมถอยตามอายุชั้ยที่มากขึ้นของผู้สูงอายุเอง ซึ่งการใช้ยานิตต์ต่างๆ เพื่อบรรเทาอาการเจ็บป่วยที่ถูกต้องคือ ซึ่อย่าจากร้านขายยาที่ดูแลโดยเภสัชกรหรือเข้ารับการรักษา และรับยาตามที่โรงพยาบาลจัดให้ซึ่งต้องรับประทานให้ครบตามกำหนด และถูกต้องตามระยะเวลาที่แพทย์สั่ง จะเห็นได้ว่าผู้สูงอายุเป็นกลุ่มประชากรที่ใช้ยามากกว่ากลุ่มประชากรวัยอื่นเนื่องจากผู้ป่วยกลุ่มนี้ มักมีโรคเรื้อรัง ทำให้มีโอกาสปรึกษากับแพทย์หลายคนและได้รับยาหลายชนิดจากสถิติของประเทศสหรัฐอเมริกาพบว่าร้อยละ 90 ของผู้ที่มีอายุมากกว่า 65 ปี ใช้ยาอย่างน้อย 1 ชนิดต่อสัปดาห์ และจำนวนยาที่ใช้สัมพันธ์กับอายุที่มากขึ้น (คมนันสิทธิ์ เดชะรินทร์,2557) ซึ่งมีกลุ่มยาที่ใช้บ่อยในผู้สูงอายุ ได้แก่ กลุ่มยารักษาโรคประจำตัว อาทิ ยาลดความดันโลหิต กลุ่มยานอนหลับและยาคลายกั่วงวล กลุ่มยาแก้ปวดและยาคลายกล้ามเนื้อ กลุ่มยารักษาโรคหัวใจ อาหารเสริม และสมุนไพร โดยเฉพาะกลุ่มยานอนหลับและยาแก้ปวด เป็นกลุ่มยาที่ผู้สูงอายุนิยมใช้มาก ซึ่งยา 2 กลุ่มนี้ไม่ได้รับการรักษาที่สาเหตุของโรค แต่อาจบรรเทาอาการให้ทุเลาลงเป็นครั้งคราว (ข้อมูลจากกลุ่มแพทย์เวชศาสตร์ผู้สูงอายุของอเมริกา) ดังนั้นการใช้ยาในผู้สูงอายุอาจทำให้เกิดผลข้างเคียงได้ง่าย เนื่องจากการ

เปลี่ยนแปลงทางสรีรวิทยาตามวัย อาทิ การดูดซึมและการกำจัดยาออกจากร่างกายทำได้ลดลง นอกจากนั้นผู้สูงอายุซึ่งมีปัญหาด้านสายตา และความจำยังมีความเสี่ยงที่จะใช้ยาผิดได้มากอีกด้วย ซึ่งมักเกิดจากบรรจุภัณฑ์หรือชองยาที่มีลักษณะเหมือนกันและคล้ายคลึงกัน อาจทำให้เกิดความสับสน และอาจเกิดความผิดพลาดในการใช้ยาได้ ซึ่งบางกรณีอาจได้รับอันตรายร้ายแรงถึงชีวิต แต่ในขณะเดียวกันผู้สูงอายุยังคงมีปัญหาบางประการ ที่เกี่ยวกับขีดความสามารถในการรับรู้และความเข้าใจในสัญลักษณ์กราฟิกที่มีการออกแบบที่แตกต่างกัน ทั้งความหลากหลายของขนาด สี ลักษณะรูปแบบ และความซับซ้อนของภาพกราฟิก ดังนั้นนักออกแบบจะต้องคิดค้นรูปแบบของบรรจุภัณฑ์ โดยอาศัยหลักการพื้นฐานของการออกแบบ โดยเฉพาะการใช้รูปภาพเป็นสัญลักษณ์กราฟิก และจิตวิทยาสีที่มีผลต่อการรับรู้และความเข้าใจของผู้สูงอายุ ที่สามารถสื่อสารให้เข้าใจได้ง่าย

จากเหตุผลข้างต้นนั้น ทำให้ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงการศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลของผู้สูงอายุ และปัจจัยในสัญลักษณ์กราฟิก และจิตวิทยาสีที่มีผลต่อการรับรู้และเข้าใจต่อสัญลักษณ์ที่นำมาใช้ในการออกแบบ โดยการทดสอบระดับขีดความสามารถในการรับรู้และความเข้าใจในการออกแบบ เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบบนบรรจุภัณฑ์ยา

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาปัจจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องในการใช้ยา ได้แก่ ชนิดของยา คุณสมบัติของตัวยา จำนวน และเวลาในการใช้ยา วิธีการใช้ยา (ที่นอกเหนือจากการรับประทาน) ที่มีผลต่อการรับรู้

1.2.2 เพื่อศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลของผู้สูงอายุด้านการรับรู้และเข้าใจต่อสัญลักษณ์กราฟิก และจิตวิทยาสีที่มีผลต่อการรับรู้และความเข้าใจของผู้สูงอายุ

1.2.3 เพื่อศึกษาปัจจัยด้านสัญลักษณ์กราฟิก และจิตวิทยาสี ที่มีผลต่อการรับรู้และความเข้าใจของผู้สูงอายุ

1.2.4 เพื่อเสนอแนะแนวทางการออกแบบสัญลักษณ์กราฟิก และจิตวิทยาสีที่มีผลต่อการรับรู้และความเข้าใจของผู้สูงอายุ เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบบนบรรจุภัณฑ์ยา

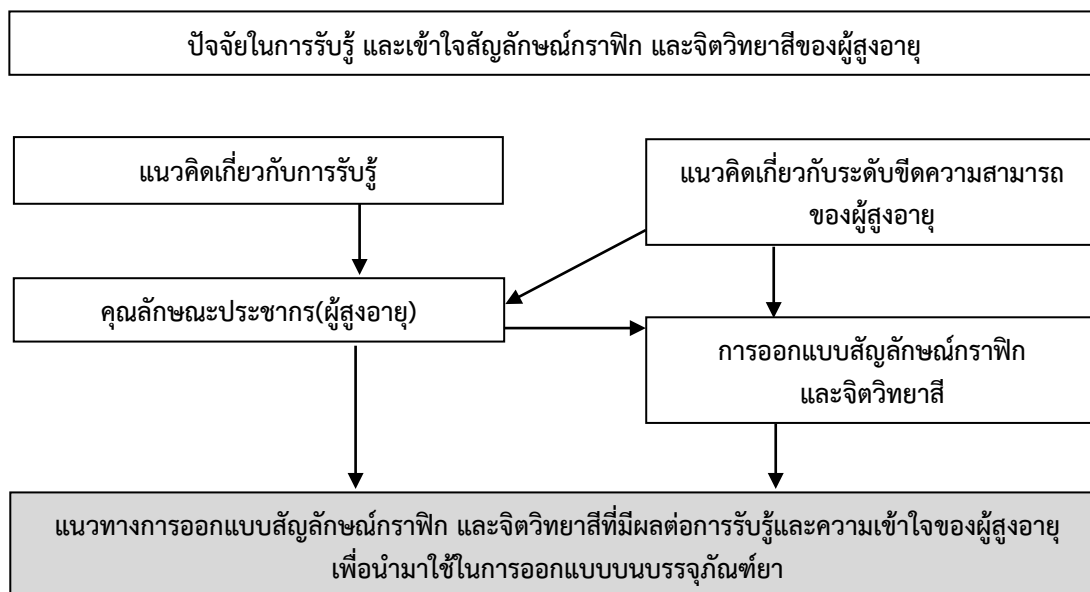
## 1.3 ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

1.3.1 การออกแบบสัญลักษณ์จะแบ่งประเภทของยาตามแต่ละชนิด และแบ่งตามลักษณะการใช้งาน และการแสดงปริมาณในการใช้

1.3.2 มุ่งเน้นการศึกษาปัจจัยในการรับรู้ และความเข้าใจสัญลักษณ์กราฟิก และจิตวิทยาสีของผู้สูงอายุ ที่ไม่พิการทางสายตา และมีสภาพจิตปกติ

## 1.4 กรอบแนวความคิดของการวิจัย



ภาพที่ 1.1 แสดงการเชื่อมโยงกรอบการแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

## 1.5 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

กระบวนการการวิจัยและขั้นตอนการศึกษาที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย โดยการวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาปัจจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องในการใช้ยา ได้แก่ ชนิดของยา คุณสมบัติของตัวยาจำนวน และเวลาในการใช้ยา วิธีการใช้ยาที่มีผลต่อการรับรู้ ศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลของผู้สูงอายุด้านการรับรู้ และเข้าใจต่อสัญลักษณ์กราฟิก และจิตวิทยาที่มีผลต่อการรับรู้และความเข้าใจของผู้สูงอายุ ศึกษาปัจจัยด้านสัญลักษณ์กราฟิก และจิตวิทยาที่มีผลต่อการรับรู้และความเข้าใจของผู้สูงอายุ เพื่อเสนอแนะแนวทางการออกแบบสัญลักษณ์กราฟิก และจิตวิทยาที่มีผลต่อการรับรู้และความเข้าใจของผู้สูงอายุ เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ยา โดยการศึกษาทั้งข้อมูลจากเอกสาร หนังสือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งภาคภาษาไทย และภาษาอังกฤษ ซึ่งการวิจัยนี้มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นตอนการศึกษาเบื้องต้น โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ 1) การสำรวจการแบ่งประเภทของยา ตามแต่ละชนิด และแบ่งตามลักษณะการใช้งาน และการแสดงปริมาณในการใช้ 2) การจำแนกประเภทของยาตามแต่ละชนิด และแบ่งตามลักษณะการใช้งาน และการแสดงปริมาณในการใช้

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นตอนการศึกษาแนวคิดและทฤษฎี ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยศึกษาแนวคิด 5 กลุ่มแนวคิด ได้แก่ 1) แนวคิดที่เกี่ยวกับแนวคิด และทฤษฎีด้านวัยผู้สูงอายุ 2) แนวคิดที่เกี่ยวกับการออกแบบสัญลักษณ์กราฟิก 3) แนวคิดการรับรู้เรื่องสี (Color Perception) 4) แนวคิดที่เกี่ยวกับการรับรู้ของมนุษย์ และ 5) ความสำคัญของการวิจัย

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือในการวิจัย โดยการออกแบบแบบสัมภาษณ์ และการออกแบบภาพจำลอง (สิ่งเร้า) เพื่อทดสอบระดับความซับซ้อนในการรับรู้ และเข้าใจของผู้สูงอายุ

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นตอนการเก็บข้อมูล ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้สูงอายุที่ไม่พิการทางสายตา และมีสภาพจิตปกติ โดยการสัมภาษณ์ข้อมูลส่วนบุคคล ภูมิหลัง และประสบการณ์ในอดีตของผู้สูงอายุ เพื่อทดสอบระดับความซับซ้อนในการรับรู้ของผู้สูงอายุ และความเข้าใจการใช้สอยสัญลักษณ์กราฟิกและจิตวิทยา

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นตอนการศึกษาผลการวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูล ในส่วนนี้แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคล ของผู้สูงอายุ และการวิเคราะห์ข้อมูลการรับรู้และความเข้าใจของผู้สูงอายุ ด้านการออกแบบสัญลักษณ์กราฟิก และจิตวิทยา เพื่อใช้เป็นแนวทางการพัฒนาและปรับปรุงบรรจุภัณฑ์ยาอย่างเหมาะสม

ขั้นตอนที่ 6 ขั้นตอนการสรุป และข้อเสนอแนะแนวทางการออกแบบสัญลักษณ์กราฟิก และจิตวิทยาที่มีผลต่อการรับรู้และความเข้าใจของผู้สูงอายุ เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ยา ข้อจำกัดที่พบ และเสนอแนะการศึกษาที่เกี่ยวข้องในอนาคต

## 1.6 คำนิยามศัพท์

1.6.1 ยารักษาโรค (Pharmaceutical drug, Drug, Medicines, Medication, หรือ Medicament) หมายถึง วัตถุ และ/หรือ สารเคมีที่ใช้ในการรักษาโรครักษาใช้เจ็บของมนุษย์ และสัตว์ โดยต้องใช้ความรู้ทั้งทางวิทยาศาสตร์และศิลปะมาผนวกในการ ผสม ปปรุงแต่ง และแปรสภาพ สารสำคัญและส่วนประกอบอื่นตามสูตรตำรับ

1.6.2 ผู้สูงอายุ (Elderly) หมายถึง บุคคลที่สูงวัยหรืออยู่ในวัยชราที่มีอายุมากกว่า 60 ปีขึ้นไป ที่ไม่พิการทางสายตา และมีสภาพจิตปกติ

1.6.3 การรับรู้ (Perception) หมายถึง กระบวนการที่เกิดขึ้นในขณะนั้นและเกี่ยวข้องกับสิ่งเร้า (Stimulus)

1.6.4 ความเข้าใจ (Knowledge) หมายถึงกระบวนการรู้ (Cognition) ภายในตัวมนุษย์ ได้แก่ กระบวนการคิด การจดจำ การระลึกในอดีต โดยอาศัยกระบวนการเรียนรู้ อย่างต่อเนื่อง (รับรู้-จดจำ-เรียนรู้-เข้าใจ-รู้สึก-เลือก)

## 1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 ได้ทราบถึงคุณลักษณะ รูปแบบ ปัจจัยในสัญลักษณ์กราฟิก และจิตวิทยาที่เสริมประสิทธิภาพการรับรู้และความเข้าใจของผู้สูงอายุ

1.7.2 ได้ทราบถึงระดับขีดความสามารถในการรับรู้และเข้าใจของผู้สูงอายุ ต่อสัญลักษณ์กราฟิก และจิตวิทยา

1.7.3 ได้แนวทางการออกแบบสัญลักษณ์กราฟิก และจิตวิทยาที่มีผลต่อการรับรู้และความเข้าใจของผู้สูงอายุ เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ยา