

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเทคโนโลยีมัลติมีเดีย มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องทางด้านฮาร์ดแวร์ และซอฟต์แวร์ ซึ่งส่งผลให้การออกแบบและพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อนำเสนอมีประสิทธิภาพในการแสดงผลได้ดียิ่งขึ้น โดยนำเอาองค์ประกอบมัลติมีเดียด้านข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวหรือแอนิเมชันวิดีโอ และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ ปัจจุบันได้มีการพัฒนาให้มีคุณภาพสูงขึ้น ต้นทุนการผลิต หรือการจัดการมัลติมีเดียถูกลง ส่งผลให้ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในด้านต่างๆ เช่น ด้านธุรกิจ ด้านการศึกษา การฝึกอบรม ด้านวิทยาศาสตร์ ด้านการแพทย์ ด้านภูมิศาสตร์ ด้านความบันเทิงนันทนาการ ด้านการโฆษณาประชาสัมพันธ์ เป็นต้น ซึ่งผู้ใช้สามารถเข้าถึงได้ง่ายในสถานที่ต่างๆ โดยผ่านสมาร์ตโฟน แท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์ (แอนนา พายุพัทธ์, 2558)

โรคความดันโลหิตสูง (Hypertension/High Blood Pressure) คือภาวะที่มีระดับความดันโลหิตสูงเรื้อรัง มีค่าตั้งแต่ 140/90 มิลลิเมตรปรอทขึ้นไป ผู้คนจำนวนมากมีภาวะความดันโลหิตสูง โดยที่ไม่ทราบว่าตนเองมีภาวะนี้ เนื่องจากเป็นโรคที่ไม่ค่อยปรากฏอาการที่ชัดเจนในช่วงแรกแต่เมื่อปล่อยนานไปโดยไม่ได้รับการดูแลรักษา แรงดันในหลอดเลือดที่สูง จะไปทำลายผนังหลอดเลือดและอวัยวะที่สำคัญทั่วร่างกาย จึงเรียกโรคนี้นักว่า “เพชฌฆาตเงียบ” (กรมควบคุมโรค, 2556) สถานการณ์ของโรคความดันโลหิตสูงทั่วโลกมีแนวโน้มที่รุนแรงมากขึ้น เพราะเป็นหนึ่งในสาเหตุการเสียชีวิตของคนทั่วโลกถึง 9.4 ล้านคน และยังพบว่าเป็นสาเหตุของการเกิดโรคแทรกซ้อนอื่น ๆ เช่น โรคหัวใจ โรคหลอดเลือดในสมอง และภาวะหัวใจล้มเหลวได้ถึง 50% นอกจากนี้ยังพบว่าผู้ที่มีอายุมากกว่า 25 ปีประมาณ 4 ใน 10 คน เป็นโรคความดันโลหิตสูง และในหลายประเทศยังพบอีกว่าประมาณ 1 ใน 5 คนเป็นกลุ่มเสี่ยงในโรคความดันโลหิตสูง สำหรับในประเทศไทย ข้อมูลจากกระทรวงสาธารณสุขรายงานว่า จำนวนผู้ป่วยและอัตราการเสียชีวิตจากโรคโลหิตสูงเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยในปี 2550 พบอัตราผู้ป่วยในต่อประชากรแสนคนที่เข้ารับการรักษาโรคความดันโลหิตสูงจาก 1,025.44 เพิ่มขึ้นเป็น 1,561.42 ในปี 2557 และมีอัตราการเสียชีวิตโรคนี้ต่อประชากรแสนคนเป็น 3.64 ในปี 2550 เพิ่มขึ้นเป็น 10.95 ในปี 2557 (พบแพทย์, 2560)

จากที่มาและปัญหาข้างต้น คณะผู้จัดทำจึงมีแนวคิดเกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์ โรคความดันโลหิตสูงเพื่อให้ประชาชนได้รับทราบถึงอันตรายของโรคความดันโลหิตสูง โดยการพัฒนาสื่อทาง

การศึกษาเรื่อง โรคความดันโลหิตสูง ซึ่งรวบรวมข้อมูล เนื้อหาความรู้ และจัดทำเป็นแอนิเมชันอธิบายเกี่ยวกับโรคเพื่อเป็นประโยชน์กับบุคคลที่สนใจและรักษาสุขภาพได้นำไปปฏิบัติในชีวิตประจำวันของตนเองต่อไป อีกทั้งเด็กเล็กที่อ่านหนังสือไม่ออกก็สามารถทราบรายละเอียดที่มาของโรคได้จากสื่อแอนิเมชันที่จัดทำนี้

## 1.2 วัตถุประสงค์

- 1.2.1 เพื่อวิเคราะห์และออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ เรื่อง “โรคความดันโลหิตสูง”
- 1.2.2 เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ เรื่อง “โรคความดันโลหิตสูง”
- 1.2.3 เพื่อประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ เรื่อง “โรคความดันโลหิตสูง”

## 1.3 ขอบเขตของโครงการ

- 1.3.1 จัดทำสื่อมัลติมีเดียรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน ที่มีทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง
- 1.3.2 นำเสนอเนื้อหาของโรคความดันโลหิตสูง โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับสาเหตุที่ทำให้เกิดโรคความดันโลหิตสูง อาการของโรคความดันโลหิตสูง วิธีการรักษา และการป้องกันโรคความดันโลหิตสูง

## 1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.4.1 ได้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ เรื่อง “โรคความดันโลหิตสูง”
- 1.4.2 ได้ทราบวิธีการป้องกันการเกิดโรคความดันโลหิตสูง เพื่อนำไปสู่การปฏิบัติตนที่ถูกต้องต่อไป
- 1.4.3 ใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอื่น ๆ ต่อไป

## 1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

- 1.5.1 การ์ตูนแอนิเมชัน หมายถึง การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “โรคความดันโลหิตสูง”
- 1.5.2 ผู้ใช้ หมายถึง ครู ผู้ปกครอง นักเรียน นักศึกษา และผู้สนใจทั่วไป
- 1.5.3 โรคความดันโลหิตสูง (hypertension) หมายถึง ระดับความดันโลหิตซิสโตลิก (systolic blood pressure, SBP) > 140 มม.ปรอท และ/หรือ ความดันโลหิตไดแอสโตลิก (diastolic blood pressure, DBP) >90 มม.ปรอท