# **บทที่ 1 บทนำ**

## 1.1 หลักการและเหตุผล

ภาษามือ คือ ภาษาสำหรับคนหูหนวก โดยใช้มือ สีหน้าและกิริยาท่าทางในการประกอบในการสื่อความหมาย และถ่ายทอดอารมณ์แทนการพูด ภาษามือของแต่ละชาติมีความหมายแต่ต่างกันเช่นเดียวกับภาษาพูด ซึ่งแตกต่างกันตามขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรมและลักษณะภูมิศาสตร์ เช่น ภาษามือจีน ภาษามืออเมริกัน และภาษามือไทย เป็นต้น ภาษามือเป็นภาษาที่นักการศึกษาทางด้านการศึกษาคนหูหนวกตกลงและยอมรับกันแล้วว่าเป็นภาษาหนึ่งสำหรับการติดต่อสื่อความหมายระหว่างคนหูหนวกกับคนหูหนวกด้วยกัน และระหว่างคนปกติกับคนหูหนวก (bkkthon, 2563: Online)

เทคโนโลยีในปัจจุบันมีหลากหลายเทคโนโลยีและมีหลากหลายศาสตร์ที่จะนำมาช่วยแก้ปัญหาให้กับมนุษย์และลดแรงงานของมนุษย์ลง เช่น เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) ที่เกิดจากการเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning) การเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning) และ โครงข่ายประสาทเทียม (Neural Networks) โดยได้มีนักวิจัยและพัฒนาระบบการรู้จำภาษามือด้วยเทคนิคต่าง ๆ เช่น งานวิจัยของ A. Chaikaew, K Somkuan and T. Yuyen (2564) วัตถุประสงค์ของงานวิจัยนี้คือเพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับการรู้จำภาษามือที่เป็นภาษาไทยแบบเรียลไทม์โดยการใช้ MidiaPipe Framework มาช่วยในการสกัดแลนด์มาร์กจากวิดีโอท่าทางภาษามือและใช้แลนด์มาร์กเพื่อสร้างโมเดลสำหรับการรู้จำท่าท่างภาษามือด้วย Recurrent Neural Network (RNN) ผลที่ได้จากการวิจัยคือ โมเดลที่สร้างโดย LSTM, BiLSTM และ GRU มีค่าความถูกต้องมากกว่า 90% วิธีนี้สามารถสร้างความแม่นยำได้ใกล้เคียงกับวิธีการแบบดั้งเดิมและงานวิจัยของ Gerges H. Samaan, Abanoub R. Widie, Abanoub K. Attia, Abanoub M. Asaad, Andrew E. Kamel, Salwa O. Slim, Mohamed S. Abdallah and Young-Im Cho (2022) ในงานวิจัยนี้ได้ใช้ MediaPipe ในการเชื่อมเข้ากับ RNN โมเดล เพื่อแก้ปัญหาการรู้จำภาษามืออังกฤษแบบไดนามิก MediaPipe ถูกใช้เพื่อสร้าง Landmarks บนร่างกายแล้วสกัด Keypoints ของมือ ตัวและหน้า ส่วน RNN โมเดล เช่น GRU, LSTM และ BiLSTM ถูกใช้เพื่อการรู้จำภาษามืออังกฤษ เนื่องจากไม่มีชุดข้อมูลภาษามือ จึงได้สร้าง DSL 10 Dataset ซึ่งมีคำศัพท์ 10 คำที่ซ้ำกัน 75 ครั้งโดยที่ปรึกษา 5 คนซึ่งให้คำแนะนำขั้นตอนในการสร้างคำศัพท์ดังกล่าว มีการทดลองสองครั้งในชุดข้อมูล DSL 10 Dataset โดยใช้แบบจำลอง RNN เพื่อเปรียบเทียบความแม่นยำของการรู้จำภาษามือแบบไดนามิกที่มีและไม่มี Keypoint ผลการทดลองคือโมเดลมีค่าความแม่นยำมากกว่า 90%

จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาระบบการรู้จำภาษามือไทยและท่าทางด้วยเทคนิคโครงค่ายประสาทเทียมแบบวนกลับ โดยสร้างเป็นคำที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เพื่อใช้ในการแปลภาษามือไทยของผู้พิการทำให้สามารถเข้าใจความหมายที่ต้องการจะสื่อได้

## 1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อการพัฒนาระบบการรู้จำภาษามือไทยและท่าทางด้วยเทคนิค LSTM

1.2.2 เพื่อประเมินประสิทธิภาพระบบการรู้จำภาษามือไทยและท่าทางด้วยเทคนิค LSTM

## 1.3 ขอบเขตและข้อตกลงเบื้องต้นของการวิจัย

**1.3.1 การรวบรวมข้อมูล**

ข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำคำศัพท์ท่าทางต่าง ๆ ของภาษามือไทยมาจากเว็บไซต์ฐานข้อมูลภาษาไทย ซึ่งเป็นโครงการนำร่องของสมาคมคนหูหนวกแห่งประเทศไทย ได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากกองทุนส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ  จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจัดทำระบบฐานข้อมูลภาษามือไทยในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์ม โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับองค์ประกอบภาษามือไทยและคำศัพทภาษามือไทยที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ทั้งนี้ ประโยชน์จากการจัดทำและพัฒนาระบบดังกล่าว  เพื่อเป็นช่องทางให้แก่คนหูหนวกและคนทั่วไปในสังคม ได้เรียนรู้ภาษามือไทยพื้นฐานที่จำเป็นในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน เป็นคลังความรู้เกี่ยวกับภาษามือไทยและสามารถขยายผลให้มีการผลิต  เพิ่มคำศัพท์และองค์ความรู้ด้านภาษามือไทยอื่นๆ ที่เป็นประโยชน์ในอนาคต (สมาคมคนหูหนวกแห่งประเทศไทย. 2565: ออนไลน์)

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้คำศัพท์ท่าทางภาษามือไทยจำนวน 10 คำ โดยทำเป็นวิดีโอ 30 วิดีโอต่อ 1 คำ ซึ่งจะเป็นคำศัพท์ทั่วไป ที่ใช้ในชีวิตประจำวันของผู้พิการทางการได้ยินโดยแบ่งคำตามตำแหน่งของมือ ตำแหน่งละ 2 คำเพื่อใช้ต้นแบบในการสร้าง Data สำหรับเทรนโมเดล

**ตารางที่** **1.1** ตำแหน่งของมือและคำศัพท์

|  |  |
| --- | --- |
| **ตำแหน่งของมือ** | **คำศัพท์** |
| ศรีษะ | คิดบวก, ฉลาด |
| ใบหน้า | อาจารย์, น้ำเปล่า |
| คาง/คอ | เก่ง, รัก |
| อก | ล็อค, ปลดล็อค |
| ท้อง/เอว | นั่ง, ปวดท้อง |



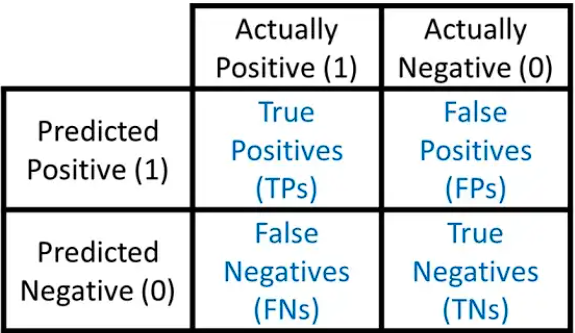
**ภาพที่ 1** เว็บไซต์ฐานข้อมูลภาษามือไทย

**ที่มา :** สมาคมคนหูหนวกแห่งประเทศไทย (2565: ออนไลน์)

**1.3.2 การประเมินประสิทธิภาพ**

**1.3.2.1 Confusion Matrix**

Confusion Matrix ถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการประเมินผลลัพธ์ของการทำนาย หรือ Prediction ที่ทำนายจาก Model ที่สร้างขึ้น ใน Machine learning โดยมีไอเดียจากการวัดว่า สิ่งที่คิด (Model ทำนาย) กับ สิ่งที่เกิดขึ้นจริง มีสัดส่วนเป็นอย่างไร



**ภาพที่ 2** ตาราง Confusion Matrix

True Positive (TP) = สิ่งที่ทำนาย ตรงกับสิ่งที่เกิดขึ้นจริง ในกรณี ทำนายว่าจริง และสิ่งที่เกิดขึ้น ก็คือ จริง

True Negative (TN) = สิ่งที่ทำนายตรงกับสิ่งที่เกิดขึ้น ในกรณี ทำนายว่า ไม่จริง และสิ่งที่เกิดขึ้น ก็คือ ไม่จริง

False Positive (FP) = สิ่งที่ทำนายไม่ตรงกับสิ่งที่เกิดขึ้น คือทำนายว่า จริง แต่สิ่งที่เกิดขึ้น คือ ไม่จริง

False Negative (FN) = สิ่งที่ทำนายไม่ตรงกับที่เกิดขึ้นจริง คือทำนายว่าไม่จริง แต่สิ่งที่เกิดขึ้น คือ จริง

โดย TP, TN, FP, FN ในตารางจะแทนด้วยค่าความถี่ สามารถใช้ Confusion Matrix มาคำนวณ การประเมินประสิทธิภาพของการทำนายด้วย Model ของ ในรูปแบบค่าต่างๆได้หลายค่า (Pagon Gatchalee. 2565: Online)

**1.3.2.2 Accuracy**

Accuracy (ความถูกต้องที่ทายได้ตรงกับสิ่งที่เกิดขึ้นจริง)

Accuracy (ความถูกต้อง) = (TPs + TNs) / (TPs + TNs + FPs + FNs) หรือกล่าวได้ว่า Accuracy = ผลรวมของตัวเลขบนเส้นทแยงมุมในตาราง Confusion Matrix / จำนวน Observationsทั้งหมด โดย ความเป็นจริงแล้ว Confusion matrix ไม่จำเป็นต้องเป็นแบบ 2x2 หรือมีผลลัพธ์แค่ 2 แบบ เสมอไป โดยอาจเป็น 3x3, 4x4, nxn ก็ได้ โดยวิธีการหา Accuracy ก็ใช้แบบเดิม คือ ผลรวมของตัวเลขบนเส้นทแยงมุมในตาราง Confusion Matrix/จำนวน Observations ทั้งหมด (Pagon Gatchalee. 2565: ออนไลน์)

## 1.4 ข้อตกลงเบื้องต้น

**1.4.1 เทคนิคหรือเทคโนโลยีที่ใช้**

1.4.1.1 การเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning)

1.4.1.2 หน่วยความจำระยะสั้นยาว (Long Short-Term Memory: LSTM)

**1.4.2 เครื่องมือวิจัย**

1.4.2.1 Tensorflow

1.4.2.2 OpenCV

1.4.2.3 Midiapipe

1.4.2.4 Keras

**1.4.3 เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา**

1.4.3.1 ภาษาคอมพิวเตอร์

- ภาษา Python

1.4.3.2 ซอฟต์แวร์

- โปรแกรม Anaconda

1.4.3.3 ฮาร์ดแวร์

- เครื่องคอมพิวเตอร์ Notebook ที่ใช้ทำโครงงาน หน่วยประมวลผล AMD Ryzen 5 4600H with Radeon RX Graphics หน่วยความจำหลัก (SSD): 512 GB หน่วยความจำชั่วคราว (RAM): 20 GB ระบบปฏิบัติการ (OS): Windows 11 64-bit

**1.4.4 วิธีการดำเนินงาน**

1.4.1 กำหนดหัวข้อและนำเสนอหัวข้อ

1.4.2 ค้นหาปัญหา โอกาสและเป้าหมาย

1.4.3 ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.4.4 เสนอเค้าโครงงาน

1.4.5 ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล

1.4.6 ทำความเข้าใจข้อมูลและเตรียมข้อมูล

1.4.7 ดำเนินการพัฒนาโมเดล

1.4.8 ประเมินประสิทธิภาพการพัฒนาโมเดล

1.4.9 จัดทำเอกสารประกอบโครงงาน

1.4.10 นำเสนอโครงงานจบ

1.4.11 รายงานด้วยเล่มสมบูรณ์

**1.4.5 แผนการดำเนินการ**

**ตารางที่ 2** ระยะเวลาการดำเนินงาน

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **กิจกรรม** | **ระยะเวลาในการดำเนินงาน (พ.ศ. 2565 - 2566)** | | | | | | | | |
| 1. กำหนดหัวข้อและนำเสนอหัวข้อ | พ.ย. | ธ.ค. | ม.ค. | ก.พ. | มี.ค. | เม.ย. | พ.ค. | มิ.ย. | ก.ค. |
| 2. ค้นหาปัญหา โอกาสและเป้าหมาย |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3. ศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4. เสนอเค้าโครงงาน |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5. ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6. ทำความเข้าใจข้อมูลและเตรียมข้อมูล |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7. ดำเนินการพัฒนาโมเดล |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8. ประเมินประสิทธิภาพการพัฒนาโมเดล |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 9. จัดทำเอกสารประกอบโครงงาน |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10. นำเสนอโครงงานจบ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 11. รายงานด้วยเล่มสมบูรณ์ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

## 1.5 สถานที่ทำการวิจัย

สถานที่ทำการวิจัยได้แก่ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

## 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ได้ระบบการรู้จำภาษามือไทยและท่าทางด้วยเทคนิค LSTM

1.6.2 สามารถต่อยอดเป็นแอปพลิเคชันแปลภาษามือไทยของผู้พิการได้ในอนาคต