

DESIGNING MEDIA FOR CHANGING OVER TO SUSTAINABLE LIFESTYLE

Daranee Lehtonen

School of Architecture and Design, King Mongkut's University of Technology Thonburi
Bangkok, Thailand

Tel: (662) 4707888, Fax: (662) 4523792
daranee.leh@kmutt.ac.th

ABSTRACT

Today we are facing many problems caused by our unsustainable lifestyle. Many campaigns have been launched to raise public awareness of this issue and to change our lifestyle to a more sustainable one. However, many of us still do not change our way of living.

This paper describes three case studies using a user-centered approach to design media for urging people to change their lifestyle over to a sustainable pattern. In order to urge people who have different age, knowledge, understanding, background, experience, interest, attitude and perspective to change their lifestyle, appropriate media and methods for different groups of people are needed.

The first case study is about designing a board game for pre-school children. The children can learn while playing with friends and receiving adult's advice that they can help each other to take care of their community by living towards sustainability.

The second case study is about designing an interactive game for primary school children to understand and be able to separate different kinds of garbage.

The third case study is about designing an add-on to an electrical appliances' plug. It will remind us to unplug electrical appliances every time after use. This is one way to save electricity.

All case studies show that if we use the right media for the right audience, it is possible to urge them to understand a concept of sustainable development and be willing to change their way of living over to a sustainable one.

KEYWORDS

user-centered design, user study, appropriate media, motivation and persuasion, sustainable lifestyle

การออกแบบสื่อสำหรับการเปลี่ยนไปสู่วิถีการดำเนินชีวิตที่ยั่งยืน

ดารณี เลหโตเน็น

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

กรุงเทพฯ, ประเทศไทย

โทรศัพท์ 02 4707888, โทรสาร 02 4523792

อีเมลล์ daranee.leh@kmutt.ac.th

บทคัดย่อ

ปัจจุบันนี้โลกเราประสบกับปัญหาต่างๆ ที่เกิดจากการใช้ชีวิตที่ไม่ยั่งยืนของมนุษย์ แม้ว่าหลายฝ่ายได้พยายามชี้ให้เราตระหนักถึงปัญหาที่เราต้องเผชิญ และรณรงค์ให้เราเปลี่ยนวิถีการดำเนินชีวิตไปสู่แบบที่ยั่งยืน แต่คนจำนวนมากก็ยังไม่เปลี่ยนวิถีการดำเนินชีวิตที่ไม่ยั่งยืนของตน

บทความนี้กล่าวถึงกรณีศึกษา 3 กรณีที่ใช้หลักการออกแบบที่มีผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง ในการออกแบบสื่อสำหรับกระตุ้นชักจูงให้คนเปลี่ยนวิถีการดำเนินชีวิตไปสู่รูปแบบที่ยั่งยืน การที่จะกระตุ้นและชักจูงให้คนที่มีความรู้ความเข้าใจ ภูมิหลัง ประสบการณ์ ความสนใจ ทักษะ และความเชื่อที่ต่างกัน เปลี่ยนแปลงรูปแบบการดำเนินชีวิต จำเป็นต้องใช้สื่อ และวิธีการที่ต่างกัน ไปเพื่อให้เหมาะสมกับคนกลุ่มนั้นๆ

กรณีศึกษาที่ 1 การออกแบบเกมกระดานสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน เด็กๆ จะเรียนรู้ผ่านการเล่นกับเพื่อนๆ โดยมีผู้ใหญ่คอยแนะนำว่าพวกเขาสามารถช่วยกันรักษาชุมชนของตนได้ โดยการใช้ชีวิตอย่างยั่งยืน

กรณีศึกษาที่ 2 การออกแบบเกมคอมพิวเตอร์สำหรับเด็กวัยรุ่น เพื่อให้เห็นถึงหลักการแยกขยะ และสามารถแยกขยะประเภทต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง

กรณีศึกษาที่ 3 การออกแบบอุปกรณ์เสริมสำหรับต่อเข้ากับปลั๊กอุปกรณ์ไฟฟ้าต่างๆ โดยอุปกรณ์จะเตือนให้เราไม่ลืมถอดปลั๊กทุกครั้งหลังจากที่เลิกใช้งานอุปกรณ์ไฟฟ้า ซึ่งเป็นการประหยัดไฟวิธีหนึ่ง

จากกรณีศึกษาทั้ง 3 กรณีจะเห็นได้ว่า หากเราใช้สื่อที่เหมาะสมสำหรับคนแต่ละกลุ่มแล้ว ก็สามารถกระตุ้นและชักจูงให้คนเข้าใจถึงแนวความคิดเรื่องการพัฒนาที่ยั่งยืน และยอมเปลี่ยนแปลงวิถีการดำเนินชีวิตไปสู่รูปแบบที่ยั่งยืนได้

คำสำคัญ

การออกแบบโดยมีผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง การศึกษาผู้ใช้ สื่อที่เหมาะสม การกระตุ้นและการชักจูง การดำเนินชีวิตแบบยั่งยืน