

# บทที่ 1

## บทนำ

ภาวะโลกร้อน (Global Warming) เป็นปัญหาอันเกิดจากการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ (Climate Change) ที่มีผลกระทบต่อระบบนิเวศและสิ่งมีชีวิตทั่วโลก ที่สำคัญได้แก่ การละลายของภูเขาน้ำแข็งและธารน้ำแข็ง การเพิ่มขึ้นของระดับน้ำทะเลและมหาสมุทร ความแปรปรวนของสภาพภูมิอากาศและการเกิดพายุและภัยธรรมชาติที่รุนแรงและบ่อยครั้งจึงเกิด ผลกระทบ ต่าง ๆ จะส่งผลกระทบต่อภูมิภาคต่างๆ ของโลก อย่างไม่เลือกเขตแดน ประเทศที่จะได้รับผลกระทบมากที่สุดก็คือ ประเทศที่กำลังพัฒนา และประเทศที่ด้อยต่อการพัฒนาที่มีความสามารถในการปรับตัวเพื่อรองรับความเสี่ยงต่อผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงสภาพของภูมิอากาศน้อยกว่าประเทศที่พัฒนาแล้ว (มิ่งสรรพ ขาวสอาด และ กอบกุล ราชะนาคร, 2553)

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ที่เราอาศัยอยู่นั้นก็เป็นอีกส่วนหนึ่งของระบบนิเวศ จึงจำเป็นต้องเตรียมความพร้อมและร่วมกันระดมทรัพยากรในการสร้างมลภาวะที่ทำให้เกิดภาวะโลกร้อน โดยเฉพาะการปลูกฝังความรู้ความเข้าใจในเรื่องของการเกิดภาวะโลกร้อนแก่เด็ก เพื่อสร้างการตระหนักถึงภัยที่จะเกิดขึ้นและปลูกจิตสำนึกแก่เด็ก จึงมีความคิดในการรณรงค์การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้ชีวิตประจำวันในแต่ละวัน โดยคำนึงถึงสิ่งแวดล้อมมากขึ้น และหันมาให้ความสำคัญกับการร่วมมือกันในการลดภาวะโลกร้อน ซึ่งนับวันได้ทวีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น

โอกาสนี้ ผู้วิจัยจึงได้มีความคิดที่จะพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชันในการรณรงค์ลดโลกร้อน 2 ภาษา คือ ภาษาไทยและภาษามลายู (ภาษาที่คนส่วนใหญ่ในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ใช้ในการสื่อสาร) เพื่อรณรงค์เผยแพร่ความรู้และการสร้างจิตสำนึกในการลดภาวะโลกร้อนแก่เด็กในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ให้ทราบถึงสาเหตุ ผลกระทบ และวิธีการแก้ปัญหาภาวะโลกร้อน โดยยกตัวอย่างกิจกรรม การใช้ชีวิต หรือการทำงานในแต่ละวันที่มีผลต่อการเกิดสภาวะโลกร้อน

### 1.1 วัตถุประสงค์

1.1.1 เพื่อสร้างสื่อการ์ตูนแอนิเมชันรณรงค์ลดโลกร้อนแก่เด็กในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

1.1.2 เพื่อศึกษาถึงการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจของเด็กจากการใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชันรณรงค์ลดโลกร้อน

1.1.3 เพื่อเพิ่มทางเลือกในการเลือกสื่อในการรณรงค์ลดโลกร้อน

## 1.2 ขอบเขตการดำเนินงาน

1.2.1 วิเคราะห์ ออกแบบ และพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชันรณรงค์ลดโลกร้อน

1.2.2 ประเมินความพึงพอใจของเด็กและเยาวชนจากการใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชันรณรงค์ลดโลกร้อน

## 1.3 ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

เพื่อให้การพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชันรณรงค์ลดโลกร้อนสอดคล้องกับการใช้ชีวิตประจำวันของผู้คนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ จึงทำให้ผู้วิจัยต้องมีการศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับภาวะโลกร้อน มีการลงพื้นที่เพื่อศึกษาการใช้ชีวิตของเด็กในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ เพื่อนำมาสร้างสื่อแอนิเมชัน 2 ภาษา และผู้วิจัยจะนำผลของการพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชันรณรงค์ลดโลกร้อนที่ได้ไปเป็นสื่อกลางในการรณรงค์ และนำไปเผยแพร่ความรู้เพื่อให้เด็กในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ได้ช่วยกันลดภาวะโลกร้อน และประเมินความพึงพอใจต่อผลการใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชันรณรงค์ลดโลกร้อน โดยมีขั้นตอนการทำงาน ดังนี้

### 1.3.1 ขั้นตอนการดำเนินงาน

1) ศึกษาทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่นำมาใช้ในโครงการวิจัยนี้ พร้อมทั้งกำหนดขอบเขตของปัญหาให้ชัดเจน

2) ลงพื้นที่เพื่อศึกษา สอบถาม และสังเกตพฤติกรรมกรรมการดำรงชีวิตในแต่ละวันของผู้คนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ที่มีผลต่อภาวะโลกร้อน

3) พัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชันรณรงค์ลดโลกร้อน

4) นำสื่อการ์ตูนแอนิเมชันรณรงค์ลดโลกร้อนที่ได้ไปใช้ในการรณรงค์ และนำไปเผยแพร่ความรู้

5) ประเมินความพึงพอใจของเด็กจากการใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชันรณรงค์ลดโลกร้อน

6) สรุปผลการจัดทำโครงการวิจัย

7) จัดทำเอกสารเล่มรายงาน

### 1.3.2 ระยะเวลาการดำเนินงาน

1 สิงหาคม 2557 – 30 พฤศจิกายน 2557

### 1.3.3 แผนการดำเนินการวิจัย

ระยะเวลาในการดำเนินโครงการวิจัยเริ่มตั้งแต่เดือนสิงหาคม สิ้นสุดเดือนพฤศจิกายน พ.ศ.2557 แสดงดังตารางที่ 1.1

ตารางที่ 1.1 แผนและระยะเวลาดำเนินการวิจัย

กิจกรรม	พ.ศ.2557			
	สิงหาคม	กันยายน	ตุลาคม	พฤศจิกายน
1. ศึกษาทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	←→			
2. ศึกษาเครื่องมือและซอฟต์แวร์	←→			
3. วิเคราะห์และออกแบบระบบงาน	←→			
4. ขั้นตอนการพัฒนาาระบบ		←→	→	
5. ประเมินประสิทธิภาพของระบบงาน			←→	
6. สรุปผลและวิเคราะห์การทำงานของระบบ				←→
7. จัดทำเอกสารเล่มรายงาน				←→

## 1.4 สถานที่และเครื่องมือที่ใช้

### 1.4.1 สถานที่ดำเนินงาน

ห้องปฏิบัติการเทคโนโลยีสารสนเทศ ณ อาคาร 6 ห้อง 304 สาขา คอมพิวเตอร์ ภาควิชาวิทยาศาสตร์ประยุกต์ คณะวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการเกษตร มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

### 1.4.2 เครื่องมือที่ใช้

#### 1) ด้านฮาร์ดแวร์

เครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล หน่วยประมวลผลกลางความเร็ว 2.40 GHz หน่วยความจำขนาด 4 GB และฮาร์ดดิสก์ความจุ 500 GB สำหรับใช้ในการสื่อการ์ตูนแอนิเมชันบนเครื่องคอมพิวเตอร์

#### 2) ด้านซอฟต์แวร์

- 2.1) โปรแกรม Adobe Photoshop CS5
- 2.2) โปรแกรม Adobe Flash CS5
- 2.3) โปรแกรม Adobe Illustrator CS5
- 2.4) โปรแกรม Adobe Premiere pro
- 2.5) โปรแกรม Cool edit Pro

## 1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.5.1 ได้สื่อการ์ตูนแอนิเมชันบนเครื่องคอมพิวเตอร์แก่คนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้
- 1.5.2 สามารถทราบถึงการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจของเด็กจากการใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชันบนเครื่องคอมพิวเตอร์
- 1.5.3 สามารถเพิ่มทางเลือกในการเลือกสื่อในการรณรงค์ลดโลกร้อน