



การศึกษาภูมิปัญญาหมากล้อมเพื่อเสนอแนวทางการออกแบบภายในบริษัทหลักทรัพย์ กรณีศึกษา:
บริษัทหลักทรัพย์ ฟาร์อีสท์ จำกัด

โดย

นายณัฐรฐนนท์ ทองสุทธิไพโรธ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการออกแบบภายใน

ภาควิชาออกแบบตกแต่งภายใน

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2552

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

การศึกษาภูมิปัญญาหมากล้อมเพื่อเสนอแนวทางการออกแบบภายในบริษัทหลักทรัพย์ กรณีศึกษา:
บริษัทหลักทรัพย์ ฟาร์อีสท์ จำกัด

โดย
นายณัฐรฐนนท์ ทองสุทธิพิรภาส

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบภายใน
ภาควิชาออกแบบตกแต่งภายใน
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2552
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

**A STUDY OF GOE WISDOM'S GUIDELINE FOR INTERIOR DESIGN SECURITIES
COMPANY : A CASE STUDY FAR EAST SECURITIES COMPANY LIMITED**

By

Nathrathanon Thongsuthipheerapas

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree

MASTER OF FINE ARTS

Department of Interior Design

Graduate School

SILPAKORN UNIVERSITY

2009

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้วิทยานิพนธ์เรื่อง “ การศึกษาภูมิปัญญา
หมากล่อมเพื่อเสนอแนวทางการออกแบบภายในบริษัทหลักทรัพย์ กรณีศึกษา: บริษัทหลักทรัพย์ ฟาร์
อีสท์ จำกัด ” เสนอโดย นายณัฐรฐนนท์ ทองสุทธิพิรภาส เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบภายใน

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย ชินะดังกูจ)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
วันที่.....เดือน..... พ.ศ.....

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

1. รองศาสตราจารย์ เอกชาติ จันอุไรรัตน์
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุรชัย ชลประเสริฐ

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ รต.อ. อนุชา แผงเกษร)
...../...../.....

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พยุร โมลิกรัตน์)
...../...../.....

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ทิศศักดิ์ เหล็กดี)
...../...../.....

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ เอกชาติ จันอุไรรัตน์)
...../...../.....

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุรชัย ชลประเสริฐ)
...../...../.....

49154307 : สาขาวิชาการออกแบบภายใน

คำสำคัญ: หมากล้อม ออกแบบภายใน บริษัทหลักทรัพย์

ณัฐรจนนท์ ทองสุทธิพิรภาส : การศึกษาภูมิปัญญาหมากล้อมเพื่อเสนอแนวทางการออกแบบภายในบริษัทหลักทรัพย์ กรณีศึกษา: บริษัทหลักทรัพย์ฟาร์อีสท์ จำกัด อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : รศ.เอกชาติ จันอุไรรัตน์ และ ผศ. สุรัชย์ ชลประเสริฐ. 158 หน้า.

การศึกษาศึกษาภูมิปัญญาหมากล้อมเพื่อเสนอแนวทางการออกแบบภายในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อนำภูมิปัญญาหมากล้อมมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบภายในบริษัทหลักทรัพย์ โดยนำบริษัทหลักทรัพย์ ฟาร์อีสท์ จำกัด เป็นกรณีศึกษา ซึ่งภูมิปัญญาหมากล้อมมีอายุยาวนานกว่า 3,000 ปี ปัจจุบันเป็นเกมกระดานที่มีผู้สนใจศึกษาและนำมาประยุกต์ใช้ในศาสตร์ด้านต่างๆอย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะศาสตร์ทางด้านการบริหารธุรกิจและเศรษฐศาสตร์ อีกทั้งยังมีความเชื่อมโยงกับปรัชญาและศาสตร์ต่างๆ หมากล้อมเป็นเกมกระดานที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของกฎ กติกา มารยาท ตลอดจนวิธีการเล่นหมากล้อม

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้ศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้องรวมทั้งการสังเกตและการทดลองเล่นหมากล้อมเพื่อนำไปสู่ขั้นตอนการออกแบบที่นำแนวความคิดภูมิปัญญาหมากล้อมมาทำการออกแบบบริษัทหลักทรัพย์ โดยนำบริษัทหลักทรัพย์ ฟาร์อีสท์ จำกัด มาเป็นกรณีศึกษาในการนำภูมิปัญญาหมากล้อมมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบภายใน

ผลของการศึกษาพบว่าลักษณะการออกแบบภายในบริษัทหลักทรัพย์ในปัจจุบันการแบ่งพื้นที่ใช้งานถูกกำหนดโดยการกั้นห้องแบ่งพื้นที่การใช้งานด้วยเหตุผลด้านประโยชน์ใช้สอย จนกระทั่งทำให้มีผลกระทบต่อคุณภาพการทำงาน การสื่อสารภายในองค์กรและสิ่งแวดล้อมที่ไม่เอื้อต่อลักษณะการทำงานซึ่งเมื่อนำแนวความคิดภูมิปัญญาหมากล้อมเข้ามาปรับใช้ในการออกแบบภายในบริษัทหลักทรัพย์นั้น พบว่าถ้าสามารถออกแบบพื้นที่ให้เอื้อต่อการลักษณะการทำงานจริงที่เกิดขึ้นจะทำให้สามารถช่วยเสริมประสิทธิภาพการทำงานได้ดียิ่งขึ้น ทั้งทางด้านกายภาพและการบริหาร มีความสอดคล้องต่อการทำงานภายในองค์กร ทำให้สภาพแวดล้อมภายในสำนักงานมีความสวยงาม คล่องตัวในการทำงานมากขึ้น สามารถเปลี่ยนแปลงพื้นที่การใช้งานตามขนาดขององค์กรและหน่วยงาน มีความยืดหยุ่นสูงเหมาะสมกับลักษณะการทำงานตามประเภทของงานต่างๆ และการบริหารงานภายในองค์กรบริษัทหลักทรัพย์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน

ภาควิชาออกแบบตกแต่งภายใน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2552

ลายมือชื่อนักศึกษา.....

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ 1. 2.

49154307 : MAJOR : INTERIOR DESIGN

KEY WORD : GO, INTERIOR DESING, SECURITIES COMPANY LIMITED

NATHRATHANON THONGSUTHIPHEERAPAS : A STUDY OF GOE WISDOM'S GUIDELINE FOR INTERIOR DESIGN SECURITIES COMPANY : A CASE STUDY FAR EAST SECURITIES COMPANY LIMITED. THESIS ADVISORS : ASSOC.PROF. EAKACHART JONEURAIRATANA AND ASST.PROF. SURACHAI CHOLPRASERD. 158 pp.

The purpose of this research is to study GO wisdom as a guideline for Interior Design. Far East Securities Company is chosen as the case study to illustrate the research's purpose. Furthermore, GO is one of the most popular board games of all time, though it has grown over 3,000 years ago. However, its concepts and rules can be applied in many branches of knowledge. Thus, as its outstanding points, GO wisdom is appropriated to be studied especially in business and economic fields. Moreover, GO wisdom, its root is derived and involved with philosophies and sciences; it connects knowledge of the past through the present. As it can be implied that GO is constantly developed its way.

This study is based on the related documentaries which leads the research process to the important points: observation and experiencing GO game. These steps help to develop ideas in designing process which conforms to GO wisdom's ideal in this case study.

The result can be found that the typical Interior Design for the securities company has many disadvantages: space is limited by room divisions and the work area is not practically functional. These disadvantages affect the effectiveness of the company in both communications and efficiency terms. Thus, GO wisdom's ideal can be applied here to solve unusable space and uncomfortable environment in working area. As GO wisdom's ideal, it helps to increase effectiveness of employees' working through the Interior design. It can be shown that designing under GO wisdom yields better results than the typical interior designing. Moreover, it puts in better environment, more comfortable work area, and more flexible atmosphere in working. In additional, designing under GO wisdom is suitable for any kind of work in the securities companies nowadays.

Department of Interior design Graduate School, Silpakorn University Academic Year 2009

Student's signature.....

Thesis Advisors' signature 1. 2.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เนื่องมาจากความอนุเคราะห์ให้คำแนะนำ จากอาจารย์และผู้เชี่ยวชาญ ตลอดจนการเอื้อเฟื้อข้อมูลอันเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาจากบุคคล ต่างๆ ดังรายนามดังต่อไปนี้

ขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ เอกชาติ จันอุไรรัตน์ และ ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ สุรชัย ชลประเสริฐ ซึ่งท่านได้ใช้เวลาให้คำแนะนำ และข้อคิดเห็นต่างๆ ในการทำ วิทยานิพนธ์นี้ด้วยความเมตตาอย่างยิ่ง

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พยุง โมลิกรัตน์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ รต.อ. อนุชา แพ่ง เกษร, อาจารย์ไพบูลย์ จิระประเสริฐกุล อาจารย์เทศศักดิ์ เหล็กดี และคณาจารย์ทุกท่านที่ให้การ อบรม สั่งสอน ด้วยความรัก ความอดทน เอาใจใส่อย่างดียิ่งตลอดการเรียนการศึกษาและการทำ วิทยานิพนธ์ จนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณอาจารย์ หัสตินทร์ เอกสิงห์ชัย ที่ได้แนะนำหนังสือและข้อมูลเกี่ยวกับ หมากล้อม ได้เห็นถึงความสำคัญของภูมิปัญญาหมากล้อม ที่มีใช้แค่เกมเล่นเพื่อเป็นกิจกรรมยาม ว่างเท่านั้น

ขอขอบคุณ บริษัทหลักทรัพย์ พัฒนสิน จำกัดที่ได้ให้อนุเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับองค์กร และการบริหารงานภายในบริษัทหลักทรัพย์

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา ที่ได้ให้การสนับสนุนการศึกษาและ คอยดูแลตลอดมา ขอขอบคุณพี่สาว น้องสาวและคุณบรรจงลักษณ์ กัณหาชาติ ที่ให้กำลังใจและ ช่วยเหลือในการทำงานมาโดยตลอด ขอขอบคุณครูบาอาจารย์ผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้แก่ ผู้วิจัย จนทำให้ผู้วิจัยสามารถสำเร็จการศึกษามาจนถึงขั้นนี้ได้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญภาพ.....	ญ
สารบัญแผนภูมิ.....	ต
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	3
สมมุติฐานของการศึกษา.....	3
ขอบเขตของการศึกษา.....	3
ขั้นตอนการศึกษา.....	3
ข้อตกลงเบื้องต้น.....	4
ความจำกัดของการศึกษา.....	4
คำจำกัดความที่ใช้ในการศึกษา.....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการค้นคว้า.....	6
ประวัติความเป็นมาของภูมิปัญญาหมากล้อม.....	7
ต้นกำเนิดของโกะในยุคจีนโบราณ (The origin of go in ancient china).....	7
จีนในยุคกลาง (Medieval China).....	9
หมากล้อมในญี่ปุ่น (Go in Japan).....	11
ภูมิปัญญาหมากล้อมกับความสัมพันธ์ในศาสตร์ด้านต่างๆ.....	21
ปรัชญาอิจิงและหยิน-หยางในหมากล้อม.....	21
ภูมิปัญญาหมากล้อมกับปรัชญาเต๋า.....	28
คติธรรมเซนในหมากล้อม.....	32
ภูมิปัญญาหมากล้อมกับการบริหารงานในเชิงธุรกิจ.....	37
เป้าหมายในการเล่น กติกา และอุปกรณ์.....	44
วิธีการเล่น กติกาและมารยาท.....	44
อุปกรณ์ระยะและขนาดสัดส่วน.....	50

บทที่		หน้า
	การทบทวนแนวทางการแปรรูป.....	59
	ลักษณะรูปธรรมที่ก่อรูปพื้นที่ในแง่ขนาดสัดส่วนในงานของ ทาดาโอะ อันโด (Tadao Ando).....	59
	แนวคิดจากปรัชญาที่ก่อให้เกิดพื้นที่ในลักษณะต่างๆ ของ ทาดาโอะ อันโด (Tadao Ando).....	61
	ความนุ่มนวล ความเบา และการเคลื่อนไหว ในงานของ आयुมิ ฟุจิกิ (Ryumei Fujiki).....	64
	แนวคิดบริสุทธินิยมของ ลุดวิก มิส แวน เดอ โรห์ (Ludwig Mies Van der Rohe).....	67
	สรุปแนวคิดที่ได้จากการศึกษา.....	70
3	วิธีการดำเนินการวิจัย.....	72
	ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย.....	74
	เกณฑ์การเลือกพื้นที่ทำการศึกษา.....	74
	การเลือกและวิเคราะห์กรณีศึกษา.....	75
	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	76
4	การศึกษารายละเอียดที่เกี่ยวข้องในการออกแบบ.....	78
	ประวัติความเป็นมาของธุรกิจหลักทรัพย์ในประเทศไทย.....	78
	แหล่งที่มารายได้และค่าใช้จ่ายในธุรกิจหลักทรัพย์.....	80
	รูปแบบการให้บริการของบริษัทหลักทรัพย์.....	81
	การวิเคราะห์กรณีศึกษา.....	85
	การวิเคราะห์สถานที่ตั้ง.....	93
	ประวัติความเป็นมาพนักงานและจำนวนบุคลากรภายใน.....	98
	พฤติกรรมผู้ใช้โครงการ.....	102
5	กระบวนการพัฒนาและแปรรูปแนวความคิดสู่งานออกแบบ.....	105
	แนวความคิดหลักในการออกแบบ.....	105
	การนำแนวคิดมาสู่การออกแบบพื้นที่ใช้สอย.....	107
	การออกแบบและกำหนดพื้นที่ใช้สอยโดยรวม.....	115
	ส่วนประชาสัมพันธ์และโรงพักคอย.....	117
	ห้องค้าหลักทรัพย์.....	120

บทที่	หน้า
VIP ROOM.....	122
ห้องประชุมส่วนผู้บริหาร.....	124
ห้องประชุมย่อย.....	126
ฝ่ายค้าหลักทรัพย์.....	128
ฝ่ายบริหารหลักทรัพย์.....	129
ฝ่ายการตลาด.....	129
ฝ่ายบัญชีการเงินและธุรการ.....	129
ฝ่ายกลยุทธ์ และ ฝ่ายวิเคราะห์.....	133
ส่วนผู้บริหาร.....	136
งานเทคโนโลยีสารสนเทศ.....	139
การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ลอยตัว.....	139
การออกแบบงานระบบและฝ้าเพดาน.....	141
การออกแบบผนังปรับแสงในส่วนต่างๆ.....	143
วัสดุ สี และทัศนียภาพบรรยากาศโดยรวม.....	148
6 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	152
สรุปภูมิปัญญาหมากล้อม.....	152
สรุปแนวความคิดในการออกแบบ.....	153
บทเสนอแนะ.....	155
บรรณานุกรม.....	156
ประวัติผู้วิจัย.....	158

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	The Nine Old Men of Incense Mountain.....	9
2	Courtesans Playing Go. Oban print by Eizen, published by Izumiya Ichibei c. 1811.	13
3	Hatakeyama Shigetada Seated by a Go Board.....	14
4	Ear reddening move.....	18
5	สัญลักษณ์หยินหยาง.....	23
6	ลำดับธาตุทั้ง ๖ ที่เสริมกันและกันซึ่งลักษณะอันเป็นสิ่งจตุลัษณ์.....	24
7	ผังพระราชวังต้องห้ามในกรุงปักกิ่ง.....	25
8	เส้นแกนหลักของผังพระราชวังต้องห้าม.....	26
9	ผังพระเจดีย์“เซียนสวีนิละ” ในต้าหลี่.....	26
10	ผังบ้านในสถาปัตยกรรมประเพณีญี่ปุ่นที่เกิดจากตารางสี่เหลี่ยม.....	27
11	รูปแบบการวางเสื่อตาตานิในการกำหนดรูปแบบห้องของญี่ปุ่น.....	27
12	The Go Master หนังสือสร้างจากอัตชีวประวัติของปรมาจารย์หมากล้อมอุซิงหยวน	36
13	ลักษณะกระดานหมากล้อม.....	45
14	การวางหมาก.....	45
15	ลักษณะกระดานหมากล้อมและเม็ดหมากล้อม.....	46
16	การหยิบเม็ดหมากล้อม.....	47
17	การต่อแต้มหรือการต่อหมากในหมากล้อม.....	47
18	หมากดำ มีลมหายใจอยู่ 7 จุดดำจะถูกกินก็ต่อเมื่อขาววางครบ 7 จุด.....	48
19	เมื่อวาง 1 แล้วต้องบอกฝ่ายตรงข้ามว่า“อาตาริ” เป็นการเตือนฝ่ายตรงข้าม.....	48
20	ลักษณะการล้อมพื้นที่ ขาวได้ 24 แต้ม ดำได้ 16 แต้ม.....	49
21	การใช้เม็ดหินน้บการโคจรของพระจันทร์.....	51
22	ตารางพระจันทร์.....	51
23	ตารางพระจันทร์ 12 แผ่น.....	52
24	ตารางพระอาทิตย์.....	53
25	กระดานหมากล้อม.....	54
26	การเว้นขอบของกระดานหมากล้อม.....	54
27	กระดานหมากล้อมและเม็ดหมาก.....	55
28	ขนาดสัดส่วนของเม็ดหมากกับกระดานหมากล้อม.....	56

ภาพที่	หน้า
29 โถสำหรับใส่เมล็ดหมากล้อม.....	56
30 โถและฝาปิด.....	57
31 ระยะและขนาดสัดส่วนในการเล่นหมากล้อม.....	58
32 ไอโซเมตริกและแผนผังห้องชาโซเซอิกัง.....	59
33 ห้องชาโซเซอิกัง.....	60
34 พิพิธภัณฑ์เด็ก.....	61
35 พิพิธภัณฑ์เด็ก.....	62
36 พิพิธภัณฑ์เด็ก.....	63
37 มิติขนาดที่สื่อถึงแนวคิด space for children.....	64
38 รูปแบบการพับบอริกามีแบบPCCP shell.....	65
39 การเข้าชิ้นส่วน โครงสร้าง.....	65
40 แบบรูปตัดแสดงแนวความคิด.....	66
41 ชิ้นงานสามารถเรืองแสงได้ด้วยหลอดLED ที่ได้กระแสไฟฟ้าจากวัสดุ Piezoelectric.....	67
42 แปลนอาคาร Crown Hall.....	68
43 ด้านหน้าอาคาร Crown Hall.....	69
44 ภายในอาคาร Crown Hall.....	70
45 ผังเฟอร์นิเจอร์บริษัทเงินทุนหลักทรัพย์ ธนไทย จำกัด.....	85
46 ทางเข้าด้านหน้าบริษัท.....	87
47 ผังเฟอร์นิเจอร์ ชั้น13-16.....	88
48 ผังเฟอร์นิเจอร์ชั้น18.....	89
49 ห้องประชุมใหญ่.....	93
50 ภาพถ่ายโครงการออลซีซั่นส์ เฟลส ในมุมสูง.....	94
51 ผังและรูปตัดโดยรวมของโครงการ.....	95
52 รูปด้านหน้าอาคาร.....	96
53 มุมมองของตึกในตอนกลางคืน.....	97
54 แสดงลักษณะการวางเส้นกริดแบบหมากล้อม.....	109
55 การวางตำแหน่งพื้นที่ของแต่ละหน่วยงาน.....	110
56 แสดงอัตรากำลังในแต่ละหน่วยงาน.....	111

ภาพที่	หน้า
57 การจัดวางพื้นที่ตามโครงสร้างองค์กรและอัตรากำลัง.....	112
58 ลำดับการเล่นหมากล้อมและเส้นแสดงการเชื่อมโยงของหมากล้อม.....	113
59 ภาพแสดงแนวคิดและกระบวนการวางแผน.....	113
60 กระบวนการคิดและออกแบบการเชื่อมต่อของพื้นที่และช่องเปิดผนังต่างๆ.....	114
61 การจัดวางผังเฟอร์นิเจอร์ทั้งหมด.....	115
62 การจัดวางผังฝ้าเพดาน.....	116
63 โมเดลการแสดงการจัดวางพื้นที่ทั้งหมด.....	116
64 โมเดลภาพรวมทั้งโครงการ.....	117
65 แพลนส่วนประชาสัมพันธ์และโรงพักคอย.....	118
66 แพลนฝ้าเพดานส่วนประชาสัมพันธ์และโรงพักคอย.....	118
67 รูปด้านในส่วนประชาสัมพันธ์และโรงต้อนรับ.....	119
68 โมเดลแสดงการออกแบบในส่วนประชาสัมพันธ์และโรงต้อนรับ.....	119
69 แพลนห้องค้าหลักทรัพย์.....	120
70 แพลนฝ้าเพดานห้องค้าหลักทรัพย์.....	121
71 โมเดลส่วนห้องค้าหลักทรัพย์.....	121
72 โมเดลส่วนห้องค้าหลักทรัพย์.....	122
73 รูปด้านส่วนห้องค้าหลักทรัพย์.....	122
74 แพลนห้อง VIP ROOM.....	123
75 แพลนฝ้าเพดานห้อง VIP ROOM.....	123
76 โมเดลแสดงส่วนห้อง VIP ROOM.....	124
77 รูปด้านแสดงส่วนหน้าห้องVIP ROOM.....	124
78 แพลนห้องประชุมผู้บริหาร.....	125
79 แพลนฝ้าเพดานห้องประชุมผู้บริหาร.....	125
80 โมเดลแสดงส่วนห้องประชุมผู้บริหาร.....	126
81 รูปด้านหน้าห้องประชุมผู้บริหาร.....	126
82 แพลนห้องประชุมย่อย.....	127
83 แพลนฝ้าเพดานห้องประชุมย่อย.....	127
84 โมเดลแสดงส่วนประชุมย่อย.....	128
85 แสดงการเปิด-ปิดใช้งานห้องประชุมย่อย.....	128

ภาพที่	หน้า
86	แปลนในส่วนสำนักงานทั่วไป..... 130
87	แปลนฝ้าเพดานส่วนสำนักงานทั่วไป..... 131
88	โมเดลแสดงส่วนสำนักงานทั่วไป..... 132
89	โมเดลแสดงส่วนสำนักงานทั่วไป..... 132
90	รูปด้านส่วนสำนักงานทั่วไป..... 132
91	รูปด้านส่วนสำนักงานทั่วไป..... 133
92	รูปด้านส่วนสำนักงานทั่วไป..... 133
93	แปลนฝ้ายกลดรูปและฝ้ายวิเคราะห์..... 134
94	แปลนฝ้าเพดานฝ้ายกลดรูปและฝ้ายวิเคราะห์..... 134
95	โมเดลแสดงส่วนฝ้ายกลดรูปและวิเคราะห์..... 135
96	โมเดลแสดงส่วนฝ้ายกลดรูปและวิเคราะห์..... 135
97	โมเดลแสดงส่วนฝ้ายกลดรูปและวิเคราะห์..... 136
98	แปลนห้องกรรมการผู้จัดการและรองกรรมการผู้จัดการ..... 137
99	แปลนฝ้าเพดานห้องกรรมการผู้จัดการและรองกรรมการผู้จัดการ..... 137
100	โมเดลแสดงส่วนห้องกรรมการผู้จัดการและรองกรรมการผู้จัดการ..... 138
101	โมเดลแสดงส่วนห้องกรรมการผู้จัดการและรองกรรมการผู้จัดการ..... 138
102	รูปด้านหน้าห้องกรรมการผู้จัดการและรองกรรมการผู้จัดการ..... 139
103	รูปแบบการจัดวางทั้ง 13 แบบ..... 140
104	ลักษณะส่วนประกอบของเฟอร์นิเจอร์ภายในสำนักงาน..... 141
105	รูปแบบฝ้าเพดานภายในส่วนประชาสัมพันธ์และโถงต้อนรับ..... 142
106	รูปแบบฝ้าเพดานภายในส่วนประชาสัมพันธ์และโถงต้อนรับ..... 142
107	รูปแบบการติดตั้งฝ้าเพดานที่สัมพันธ์ไปด้วยกันทั้งงานออกแบบภายในและงานระบบ..... 143
108	การออกแบบผนังปรับแสงส่วนประชาสัมพันธ์และห้องค้าหลักทรัพย์..... 144
109	การออกแบบผนังปรับแสงส่วนประชาสัมพันธ์และห้องค้าหลักทรัพย์..... 144
110	การออกแบบผนังในส่วนประชาสัมพันธ์และห้องค้าหลักทรัพย์..... 144
111	การออกแบบผนังปรับแสงในส่วนห้องผู้บริหาร..... 145
112	การออกแบบผนังปรับแสงในส่วนห้องผู้บริหาร..... 145
113	การออกแบบผนังปรับแสงในส่วนห้องผู้บริหาร..... 146

ภาพที่		หน้า
114	การออกแบบผนังส่วนห้องฝ้ายกลดรูปและฝ้ายวิเคราะห์.....	146
115	การออกแบบผนังส่วนห้องฝ้ายกลดรูปและฝ้ายวิเคราะห์.....	146
116	การออกแบบผนังในส่วนสำนักงานทั่วไป.....	147
117	การออกแบบผนังในส่วนสำนักงานทั่วไป.....	148
118	รูปตัวอย่างวัสดุที่ใช้ในการออกแบบ.....	149
119	แบบขยายฝ้าเพดาน.....	150
120	ทัศนียภาพภายในห้องค้าหลักทรัพย์.....	151
121	ทัศนียภาพภายในส่วนโถงพักคอยและประชาสัมพันธ์.....	151

สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิที่		หน้า
1	การออกแบบกระบวนการในการศึกษาวิจัย	72
2	การออกแบบวิธีการศึกษาหาข้อมูล.....	73
3	การกำหนดกรอบการศึกษาภูมิปัญญาหมากล่อม.....	73
4	การวิเคราะห์กรณีศึกษา.....	76
5	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเพื่อนำไปสู่การแปรรูป.....	77
6	DORRELATION BUBBLE DIAGRAM.....	86
7	DORRELATION BUBBLE DIAGRAM.....	90
8	DORRELATION BUBBLE DIAGRAM.....	90
9	DORRELATION BUBBLE DIAGRAM.....	91
10	DORRELATION BUBBLE DIAGRAM.....	91
11	DORRELATION BUBBLE DIAGRAM.....	92
12	ผังองค์กรของบริษัทหลักทรัพย์ ฟาร์อีสท์ จำกัด.....	99
13	กรอบแนวความคิดโดยรวม	106
14	แนวคิดในการวิเคราะห์เชื่อมโยงเพื่อการจัดวางพื้นที่.....	108

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันการศึกษาในศาสตร์ด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น ประวัติศาสตร์ สังคมศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ศิลปะ หรือปรัชญา การยึดถืออคติ “ตะวันตกนิยม” ได้แทรกตัวอยู่ในองค์ความรู้ทุกปริมณฑล ซึ่งนำไปสู่การได้เปรียบในเชิงการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ของชาติตะวันตก ในขณะที่ “สังคมโลกที่สาม” ยังตกอยู่ภายใต้อาณานิคมเชิงลึก(deep colonialism)¹ คืออาณานิคมเชิงความรู้ ค่านิยม วัฒนธรรม โดยรู้ตัวและไม่รู้ตัวและโลกในปัจจุบันมีการเคลื่อนตัวไปข้างหน้าอย่างรวดเร็ว เกิดการเชื่อมโยงกันอย่างไม่เคยปรากฏมาก่อน โดยเฉพาะประเทศในซีกโลกตะวันออกอย่างเช่น ประเทศจีนซึ่งมีการเจริญเติบโตทางด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรมอย่างรวดเร็วและเนื่องจากความต้องการที่จะตามความเจริญของซีกโลกตะวันตกให้ทันโดยเน้นไปที่การพัฒนาทางด้านเศรษฐกิจจนทำให้การพัฒนาและผสมผสานภูมิปัญญาของตนให้เข้ากับภูมิปัญญาของตะวันตก ถูกกลืนและมองข้ามไปอย่างน่าเสียดาย ซึ่งเป็นที่ทราบกันดีว่าในประเทศทางตะวันออกอย่างประเทศจีนเป็นชาติที่มีอารยธรรม ปรัชญา ความเชื่อและคำสอนอันเป็นเอกลักษณ์ของชาติตนชาติหนึ่ง ดังนั้น ภูมิปัญญาโบราณของจีนจึงเป็นสิ่งที่ควรค่าต่อการศึกษา โดยเฉพาะศิลปะทั้ง 4 อย่างของจีนได้แก่ หมากล้อม ดนตรี ภาษา และการวาดภาพพู่กันจีน

หมากล้อมถือเป็น 1 ใน 4 ศิลปะที่ทุกคนต้องเรียนรู้ ซึ่งรัฐบาลจีนสนับสนุนให้มีการเผยแพร่ หมากล้อมจึงมิใช่เป็นแค่เกมสื่อก่อนเพื่อการเล่นเท่านั้นแต่หมากล้อมนั้นมีประวัติศาสตร์ความเป็นมายาวนานไม่น้อยกว่า 3,000 ปี มีต้นกำเนิดในประเทศจีน ในสมัยโบราณนั้นเหล่าผู้ปกครองประเทศตั้งแต่ จักรพรรดิ เชื้อพระวงศ์ ข้าราชการ แม่ทัพนายกอง ไปจนถึงบัณฑิต นักศึกษาจะต้องเล่นหมากล้อมเป็นเพราะเขาถือกันว่าหมากล้อมเป็นเครื่องมือที่แสดงออกถึงสติปัญญา จนเคยมีคำกล่าวตั้งแต่สมัยราชวงศ์ถังของจีนว่า “ศาสตร์แห่งหมากล้อมก็คือศาสตร์แห่งการรบ”² เพราะกลยุทธ์ที่นักการทหารของจีนใช้ในการรบ มีความคล้ายคลึงกับหลักการเล่นหมากล้อมเป็นอย่างยิ่ง การเล่นหมากล้อมนั้นออกตัวกับประวัติศาสตร์จีนมาโดยตลอด จนกระทั่งในปัจจุบัน

¹ ชีรยุทธ บุญมี, โลก MODERN & POST MODERN (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สยามสาร, 2550), 7.

² หัสตินทร์ เอกสิงห์ชัย, หลักการเล่นหมากล้อมเบื้องต้น(กรุงเทพฯ : สุขภาพใจ, 2549), 9.

และหมากล้อมนั้นก็ยังถูกนำไปเชื่อมโยงกับศาสตร์ด้านอื่นๆ เช่น ชุริกิตารเมือง การสงคราม กีฬาสัมพันธ์ภาพหรือชีวิตซึ่งศาสตร์ที่หมากล้อมถูกนำไปเชื่อมโยง และประยุกต์ใช้มากที่สุดในปัจจุบันก็คือ เศรษฐศาสตร์ และการบริหาร ด้วยเหตุนี้ นักบริหารหรือนักธุรกิจหลายคนจึงมีความสนใจในการเล่นหมากล้อมมากขึ้น และนำแนวความคิดไปใช้จนประสบความสำเร็จโดยเฉพาะการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ และคุณภาพของโครงสร้างเชิงคู่ ด้วยความสอดคล้องกับการประกอบกิจการหลักทรัพย์ตามหลักเศรษฐศาสตร์ที่ต้องมีการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ การบริหารความเสี่ยง การทำงานด้วยความละเอียดรอบคอบ ซึ่งในปัจจุบันตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยมีการสนับสนุนให้บุคคลทั่วไปหันมาลงทุนในธุรกิจหลักทรัพย์เพื่ออำนวยความสะดวกและสนับสนุนให้ภาคธุรกิจสามารถระดมทุนระยะยาว เพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ รวมทั้งส่งเสริมการออมทรัพย์และสนับสนุนให้ประชาชนได้มีส่วนร่วมในการเป็นเจ้าของกิจการ โดยตลาดหลักทรัพย์ฯ ทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางในการซื้อขายหลักทรัพย์และบริษัทหลักทรัพย์เป็นองค์กรที่ส่งเสริมการลงทุนภายในประเทศ ทำให้เกิดความความเชื่อมโยงระหว่างตลาดหลักทรัพย์และผู้ลงทุน เกิดความเจริญทางเศรษฐกิจและสังคมเป็นที่ปรึกษาเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ ให้ประชาชนทั่วไปได้เข้าใจในเรื่องการลงทุนอย่างถูกต้อง โดยปัจจุบันการดำเนินการในธุรกิจหลักทรัพย์ได้มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก ทั้งในเรื่องโครงสร้างการบริหารภายในองค์กร กฎระเบียบของกระทรวงการคลังที่ออกมาควบคุมบริษัทหลักทรัพย์ต่างๆ ให้อยู่ในจรรยาบรรณ กำหนดกฎเกณฑ์ เพื่อมิให้เกิดการปั่นหุ้นจนเกิดวิกฤตเศรษฐกิจภายในประเทศชั่วคราว ดังนั้น การพัฒนาการบริหารพื้นที่ภายในการจัดวางผังและการออกแบบภายใน เพื่อให้ทันต่อความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น จึงเป็นสิ่งจำเป็นต่อการพัฒนาศักยภาพของบริษัทหลักทรัพย์ทั้งในปัจจุบันและอนาคต

และด้วยลักษณะเด่นของหมากล้อมที่มีหลักการและแนวคิด ที่สอดคล้องกับการบริหารจัดการ การตัดสินใจตามหลักการลงทุน ที่มีการมองในระดับ มหาภาค/จุลภาค³ การให้รู้จักการรุกและการรับ การศึกษาภูมิปัญญาหมากล้อม ในด้านต่างๆทั้งทางด้านประวัติศาสตร์ ปรัชญาวิธีการเล่น และความเชื่อมโยงของกลยุทธ์ในหมากล้อม จะทำให้หมากล้อมสามารถนำมาปรับใช้เพื่อช่วยให้องค์กรภายในบริษัทหลักทรัพย์ทำงานได้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ทั้งในด้านกายภาพและความรู้สึกทางด้านจิตใจตรงกับปรัชญาการทำงานรวมถึงวัตถุประสงค์ของบริษัทหลักทรัพย์ทันต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในธุรกิจหลักทรัพย์ของประเทศไทยซึ่งจะช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์แก่ลูกค้า นักลงทุน และการสร้างเสริมสภาพแวดล้อมภายในด้วยการออกแบบภายในที่มีทั้งประโยชน์ใช้สอยสุนทรียภาพ ต่อยอดภูมิปัญญาตะวันออกและปรับใช้ในเข้ากัณฑ์พัฒนาในปัจจุบัน

³ ทรอย แอนเดอร์สัน, โกะวิถีแห่งธุรกิจและชีวิตของคุณ แปลโดย พรเทพ เหลือทรัพย์สุข (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ต้นไม้2549), 33.

2. ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

- 2.1 ศึกษาภูมิปัญญาหมากล้อมในด้านประวัติศาสตร์ ปรัชญาและศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง
- 2.2 ศึกษาภูมิปัญญาหมากล้อมในเรื่องวิธีการเล่น อุปกรณ์ และกลยุทธ์ในการเล่น
- 2.3 ศึกษาภูมิปัญญาหมากล้อมเพื่อแก้ปัญหาในด้านการบริหารพื้นที่ภายในสำนักงาน
- 2.4 ประยุกต์และเชื่อมโยงเพื่อนำเสนอแนวทางในการออกแบบภายในบริษัท หลักทรัพย์

3. สมมติฐานของการศึกษา

การศึกษาแนวทางการออกแบบภายใน ที่ใช้แนวความคิดจากภูมิปัญญาตะวันออกของหมากล้อม ที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์ จิตวิญญาณเฉพาะตัวของหมากล้อม และผลต่อบรรยากาศการบริหารงานหลักทรัพย์และการลงทุนให้ออกมาเป็นรูปธรรม โดยผ่านงานออกแบบภายใน ที่มีประโยชน์ใช้สอยได้อย่างสอดคล้องกลมกลืน

4. ขอบเขตของการศึกษา

- 4.1 ศึกษาประวัติศาสตร์ ลักษณะ แนวทางและโครงสร้างของหมากล้อม
- 4.2 ศึกษาภูมิปัญญาหมากล้อมในด้านปรัชญาโบราณของเอเชียตะวันออก การปรับใช้ในการบริหารธุรกิจ
- 4.3 ศึกษาหมากล้อมทางด้านกายภาพ ลักษณะการเล่น วิธีการเล่น อุปกรณ์ ขนาด ระยะ สัดส่วนของการใช้งาน
- 4.4 ศึกษาภูมิปัญญาหมากล้อมเพื่อหาแนวทางการประยุกต์ใช้กับการออกแบบภายในบริษัท หลักทรัพย์

5. ขั้นตอนการศึกษา

- 5.1 เก็บรวบรวมข้อมูลด้านประวัติศาสตร์ของหมากล้อม ด้วยการทบทวนวรรณกรรมจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง
- 5.2 สสำรวจทางด้านกายภาพของหมากล้อม ลักษณะการเล่น วิธีการเล่น อุปกรณ์ ระยะ ขนาดสัดส่วนของการใช้งาน
- 5.3 วิเคราะห์หาแนวทางในการนำองค์ความรู้ต่างมาเรียบเรียงใช้ในการกำหนดกิจกรรมและความต้องการเพื่อนำมาใช้งานออกแบบภายในบริษัทหลักทรัพย์
- 5.4 นำเสนอข้อเสนอแนะอื่นๆเพื่อนำไปพัฒนาต่อยอดองค์ความรู้ได้

6. ข้อตกลงเบื้องต้น

ในการศึกษาภูมิปัญญาหมากล้อมเพื่อเสนอแนวทางการออกแบบภายใน บริษัทหลักทรัพย์ในครั้งนี้ เพื่อต้องการถ่ายทอดให้เห็นถึงภูมิปัญญาหมากล้อมที่มีความสัมพันธ์และเชื่อมโยงกับการค้าในบริษัทหลักทรัพย์ ที่มีกระบวนการคิดคล้ายกันอย่างมาก สามารถนำมาปรับปรุงการออกแบบภายในให้เกิดประสิทธิภาพในการทำงานมากยิ่งขึ้นได้ โดยใช้หมากล้อมมาแก้ปัญหาในส่วนต่างๆให้เกิดประโยชน์ใช้สอยและสุนทรียภาพในแบบตะวันออก

7. ความจำกัดของการศึกษา

เนื่องจากภูมิปัญญาหมากล้อมเป็นภูมิปัญญาของจีนโบราณที่มีอายุมากกว่า 3,000 ปี ซึ่งหลักฐานทางประวัติศาสตร์อาจมีความเป็นมาที่ไม่ชัดเจนนัก และการเล่นหมากล้อมก็มีการพัฒนาการเล่นแตกต่างกันไปในแต่ละประเทศที่ทำการศึกษา จึงจำเป็นต้องคัดเลือกข้อมูลที่มีความชัดเจนและความเป็นไปได้มากที่สุด อีกทั้งเวลาและแหล่งข้อมูลที่จำกัดอยู่ในประเทศไทย ทำให้เป็นปัญหาและอุปสรรค ในส่วนของการแปรรูปมาสู่งานออกแบบภายใน ด้วยตัวแนวความคิดมีความเป็นนามธรรมสูง จึงอาจทำให้เกิดความหมายของแต่ละคนไม่เหมือนกัน

8. คำจำกัดความที่ใช้ในการศึกษา

ภูมิปัญญา (Wisdom) คือ ความรู้ ความคิด ความเชื่อ ความสามารถ ความชัดเจน ที่กลุ่มชนได้จากประสบการณ์ที่สั่งสมไว้มีการสืบสานกันมา ในที่นี้คือ หมากล้อม การเล่นที่ต้องใช้ทักษะทางปัญญาสูง เป็นเกมแห่งการประชันปัญญาและกลยุทธ์

หมากล้อม (Go) คือ เกมกระดานที่เก่าแก่หลายพันปี มีมนต์ขลัง มีความลุ่มลึก และสนุกที่สุดในโลกเกมหนึ่ง เป็น 1 ใน 4 ศิลปะประจำชาติจีน จุดประสงค์ของการเล่นคือ ต้องล้อมพื้นที่ให้ได้มากที่สุดด้วยเม็ดหมากขาว-ดำ คนละหนึ่งตาบนกระดานเพื่อโจมตีและการรักษาพื้นที่และครอบครองพื้นที่

บริษัทหลักทรัพย์ (Securities Company) ตามบทนิยามของกฎหมายคำว่า “หลักทรัพย์” หมายถึงตราสารต่างๆ ที่ระบุไว้ในพระราชบัญญัติการประกอบธุรกิจเงินทุน ธุรกิจหลักทรัพย์และธุรกิจเครดิตฟอริเออร์ พ.ศ.2522 เช่น ตัวเงินค้ำประกัน พันธบัตร หรือตราสารอื่นใดที่รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการคลังประกาศในราชกิจจานุเบกษา ในกฎหมายได้แบ่งประเภทกิจการซึ่งเป็นธุรกิจหลักทรัพย์ออกเป็น 6 ประเภท คือ

1. กิจการนายหน้าซื้อขายหลักทรัพย์
2. กิจการค้ำหลักทรัพย์

3. กิจกรรมที่ปรึกษาการลงทุน
4. กิจกรรมจัดจำหน่ายหลักทรัพย์
5. กิจกรรมจัดการลงทุน
6. กิจกรรมอื่นเกี่ยวกับหลักทรัพย์ตามที่กำหนดในกฎกระทรวง

9. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 9.1 เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้องถึงความสำคัญของภูมิปัญญาหมากล้อม
- 9.2 ได้ทราบแนวทางในการนำเสนอรูปแบบพื้นที่ และสภาพแวดล้อมภายในที่ดีขึ้นในการบริหารธุรกิจหลักทรัพย์เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ในการออกแบบภายในที่เกี่ยวข้อง
- 9.3 เพื่อให้เห็นถึงความสำคัญของการออกแบบภายใน ที่จะเป็นการแก้ปัญหาและสร้างสภาพแวดล้อมที่ดีส่งผลต่อบรรยากาศการลงทุน มีการพัฒนาให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของธุรกิจหลักทรัพย์ในปัจจุบัน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการค้นคว้า

จากการศึกษาและทบทวนวรรณกรรมไม่พบว่าม้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนี้โดยตรง แต่ได้มีการศึกษาภูมิปัญญาหมากล้อมในด้านต่างๆอยู่เป็นจำนวนมาก ส่วนใหญ่แล้วจะเป็นในด้านกลยุทธ์ในการเดินหมาก ส่วนในด้านอื่นๆก็จะมีเช่น ด้านประวัติศาสตร์ ปรัชญาหมากล้อมกับการศึกษาและพัฒนาสติปัญญาของเยาวชน การบูรณาการหมากล้อมในเชิงธุรกิจการบริหารหมากล้อมกับคุณธรรมจริยธรรม ฯลฯ โดยในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้จะศึกษาข้อมูลพื้นฐานในองค์รวมเพื่อเป็นพื้นฐานในการสร้างความเข้าใจกับภูมิปัญญาหมากล้อม และจึงกำหนดขอบเขตเพื่อการศึกษาในส่วนของรายละเอียดเพิ่มเติม และการหาแนวทางในการออกแบบควบคุมกันไปด้วย เพื่อการบรรลุวัตถุประสงค์ของโครงการวิจัยนี้จึงแบ่งหัวข้อจากการศึกษาออกเป็นหมวดหมู่ดังนี้

1. ประวัติความเป็นมาของภูมิปัญญาหมากล้อม

- 1.1 ต้นกำเนิดของโกะในยุคจีนโบราณ (The origins of go in ancient china)
- 1.2 จีนในยุคกลาง (Medieval China)
- 1.3 หมากล้อมในญี่ปุ่น (Go in Japan)

2. ภูมิปัญญาหมากล้อมกับความสัมพันธ์ในศาสตร์ด้านต่างๆ

- 2.1 ปรัชญาอิจิงและหยิน-หยางในหมากล้อม
- 2.2 ภูมิปัญญาหมากล้อมกับปรัชญาเต๋า
- 2.3 คติธรรมเซนในหมากล้อม
- 2.4 ภูมิปัญญาหมากล้อมกับการบริหารงานในเชิงธุรกิจ

3. เป้าหมายในการเล่น กติกา และอุปกรณ์

- 3.1 วิธีการเล่น กติกาและมารยาท
- 3.2 อุปกรณ์ระยะและขนาดสัดส่วน

4. การทบทวนแนวทางการแปรรูป

4.1 ลักษณะรูปธรรมที่ก่อรูปพื้นที่ในแง่ขนาดสัดส่วนในงานของ ทาดาโอะ อันโด (Tadao Ando)

4.2 แนวคิดจากปรัชญาที่ก่อให้เกิดพื้นที่ในลักษณะต่างๆ ของ ทาดาโอะ อันโด (Tadao Ando)

4.3 ความนุ่มนวล ความเบา และการเคลื่อนไหว ในงานของ อายูมิ ฟุจิกิ (Ryumei Fujiki)

4.4 แนวคิดบริสุทธิ์นิยมของ ลุดวิก มิส แวน เดอ โรห์ (Ludwing Mies Van der Rohe)

5. สรุปแนวคิดที่ได้จากการศึกษา

1. ประวัติความเป็นมาของภูมิปัญญาหมากล้อม

หมากล้อมหรือโกะญี่ปุ่น 囲碁 (いご), โรมะจิ: igo (อิโกะ) จีน: 围棋, พินอิน: Wei Qi (เว่ยฉี), อังกฤษ: Go, ภาษาเกาหลี: 바둑 (พาดุก) นั้นเดิมถือกำเนิดขึ้นในประเทศจีนเมื่อประมาณ 3,000 – 4,000 ปีมาแล้ว เป็นสิ่งแสดงถึงความเก่าแก่และลึกซึ้งของอารยธรรมจีน ในภาษาจีนเรียกโกะว่า “เว่ยฉี” (Wei Qi) ซึ่งรายละเอียดและหลักฐานต่างๆที่สามารถสืบค้นได้สามารถแบ่งออกได้เป็นหัวข้อต่างๆ ดังนี้

1.1 ต้นกำเนิดของโกะในยุคจีนโบราณ (The origins of go in ancient china)

ผู้เล่นโกะและนักประวัติศาสตร์ต่างได้เถียงกันอย่างน้อยกว่าสองพันปีเกี่ยวกับต้นกำเนิดของโกะ ผู้ศึกษาจีนวิทยาในสมัยใหม่ส่วนมาก (นับตั้งแต่ยุคของโจเซฟ นีดแฮม (1900-1995) เป็นต้นมา) เชื่อว่าโกะได้กำเนิดขึ้นประมาณหนึ่งพันปีก่อนคริสตกาล บางแนวคิดเสนอว่าโกะพัฒนาจากเกมที่ขึ้นอยู่กับโชคมากกว่าความสามารถ ไปสู่เกมที่ต้องใช้ความชำนาญและความคิดในสมัยราชวงศ์โจว (Chou Dynasty) เพราะโหรทำนายดวงดาวในยุคนี้โยนหินสีขาวและสีดำลงไม้กระดานเพื่อตรวจดูท้องฟ้ายามค่ำคืนและทำนายเรื่องต่างๆ เหล่าผู้เชี่ยวชาญในศาสตร์ต่างๆ สรุปว่าตัวเดินโกะเป็นสัญลักษณ์ที่คล้ายคลึง “จุดดาว” และมีความละม้ายกับดวงอาทิตย์ ดวงจันทร์ และกลุ่มดาวอื่นๆ ถ้าจะให้ชัดเจนยิ่งขึ้นกล่าวคือ เป็นที่น่าสังเกตว่าในวรรณกรรมยุคแรกๆ มักกล่าวอ้างถึงเกมนี้ (หรือที่รู้จักในภาษาจีนว่า เว่ยชื่อ Wei Ch'i) ไม่มีหลักฐานใดบ่งชี้ว่าเกมนั้นมีอายุเก่าแก่กว่า 750 ปีก่อนคริสตศักราช นอกจากนี้ ไม่มีหลักฐานชัดเจนว่ามีการเล่นโกะก่อน 200-100 ปีก่อนคริสตกาล นั้นเป็นเพราะว่ากระดานโกะและตัวเดินโกะในยุคแรกๆ ได้ระบุนวันที่เก่าที่สุดถึงแค่ราชวงศ์ฮั่นตอนต้น (Han Period 206 B.C.-A.D.)

อย่างไรก็ตามในปัจจุบันมีหลักฐานใหม่ที่ระบุว่าเกมโกะอาจจะได้รับการประดิษฐ์ขึ้นในประเทศตะวันออกช่วงราชวงศ์ชาง (Shang Dynasty) หรือราชวงศ์เซี่ย (Hsia Dynasty) ช่วง 2100-1100 ปีก่อนคริสตกาล เก้าแก่เทียบเท่าตำนานที่โบราณที่สุดของโกะได้กล่าวอ้างไว้

เมื่อไม่นานมานี้ นักโบราณคดีจีนได้ค้นพบสิ่งที่เรียกว่า “เกมหิน” ใกล้เคียงกับส่วนศีรษะ (สมอง?) และใกล้เคียงกับบั้งบั้งขว(มือที่ใช้เล่นเกมนี้?) ของศพในสุสานที่เมืองหลวงเก่าของยุคชางทางจีนตะวันตก ชั้นส่วนเม็ดเล็ก ๆ ที่คล้ายลูกอมแบบอื่นๆ เก้าแก่ถึง 5000 ปีก่อนคริสตกาล ก็สามารถพบเห็นได้ใกล้ๆ กัน เหนือขึ้นไปในเขตไซบีเรียนักโบราณคดีชาวรัสเซียได้ค้นพบวัตถุลักษณะคล้ายที่พบในจีนเช่นกัน ด้านหนึ่งเรียกส่วนอีกด้านมีความโค้งมนซึ่งเหมือนกับลักษณะของตัวเดินโกะในปัจจุบัน และคาดว่าจะมีอายุกว่า 4000 ปีมาแล้ว

ตำนานโกะโบราณในจีนนั้นระบุว่าการเล่นโกะเริ่มโดยจักรพรรดิเหลืองและฮ่องเต้เหยาในยุคเดียวกัน อย่างไรก็ตาม นี่คือนานฉบับฮ่องเต้เหยาซึ่งมีความกระจ่างและมีความสำคัญในส่วนของประวัติศาสตร์เบื้องต้นเป็นอย่างมาก

ตำนานฉบับเหยาและนักประวัติศาสตร์ชาวฮั่น (The Myths of Yao and the Han Historians) จากการสืบค้นบันทึกเหตุการณ์ และวรรณกรรมที่เก่าแก่ที่สุดของตำนานฮ่องเต้เหยามาจากหนังสือที่สูญหาย ถูกเขียนขึ้นเมื่อ 290 ปีก่อนคริสตกาล หลายร้อยปีก่อนประวัติศาสตร์ยุคฮั่นได้เขียนไว้เช่นกัน ในหนังสือนั้น ฮ่องเต้เหยา หนึ่งในผู้มีอารยธรรมรุ่นแรกๆ ในยุคทอง ได้รับการกล่าวขานว่าเป็นผู้ที่ลงมาจากสวรรค์ซึ่งได้นำปฏิทิน นำความศักดิ์สิทธิ์กระดานโกะและตัวเดินโกะมาพร้อมกัน หลังจากอภิเษกสมรสกับหญิงสาวในโลกมนุษย์หลายต่อหลายคน ฮ่องเต้เหยาทรงสอนโอรสคนแรก ทานชู (Tan Chu) เล่นเกมโกะ ซึ่งต่อมาทานชูกลายเป็นผู้เล่นซึ่งเก่งกาจที่สุดในวังตามตำนานฉบับอื่นๆ

เป็นเวลานานที่ตำนานเหยาถูกเข้าใจผิดว่าแต่งขึ้นโดยเหล่านักประวัติศาสตร์ผู้ชื่นชอบการเล่นโกะในสมัยฮั่น และเกมโปรดของพวกเขาที่ได้รับการนำไปใส่ในเนื้อเรื่องเพื่อเสริมเกียรติยศให้โกะ ซึ่งโกะในยุคนี้ความจริงแล้วเป็นเกมที่ธรรมดามาก อย่างไรก็ตาม การศึกษาอย่างใกล้ชิดจะทำให้ความสงสัยนี้กระจ่างขึ้น

นักประวัติศาสตร์ชาวฮั่นได้นำคณะกรรมการปกครองแบบยุคฮ่องเต้เหยากลับมานำสมัยอีกครั้งหนึ่ง ซึ่งก็คือความคิดที่รวบรวมอุดมคติเกี่ยวกับระบบการบริหารที่มีพิธีรีตองในวังฮั่นและการเปลี่ยนถ่ายอำนาจหรือสิทธิในราชบัลลังก์ เพราะจักรพรรดิในสมัยฮั่นต้องการที่จะกระตุ้นแนวคิดแบบนี้แก่พวกที่นับถือคำสั่งสอนลัทธิขงจื้อซึ่งคือการรักดีต่อครอบครัว (และต่อจักรพรรดิด้วย)

¹ Peter Shotwell , *GO more than a game* (North Clarendon : Tuttle Publishing, 2003), 132.

ถือว่าเป็นงานหนักสาคห้สออย่างมากสำหรับยุคนั้น โดยทั่วไปแล้วประวัติศาสตร์ที่พวกเขาได้ก่อร่าง
ขึ้นมาเพื่อจุดประสงค์เดีวคือ สอนคุณธรรมและการประพฤติตัวแก่พวกนับถือลัทธิขงจื้อ และ
ในยุคนั้นสาวกัทธิขงจื้อที่ดีไม่ค่อยที่จะสนใจโกะอย่างเปิดเผยสักเท่าไร

สาวกัทธิขงจื้อ (551-479 ก่อนคริสตกาล) เรียก “โกะ” เป็นอะไรบางอย่างที่ดีกว่า
“การนั่งเฉยๆ หลังห้องอิม” เพียงนิดเดียว สาวกเม้งจื้อ (371-289 ก่อนคริสตกาล) ยอมรับว่าใน
หลักการของลัทธิเม้งจื้อแล้ว “โกะ” คือ “ศิลปะจับจ้อย” และถูกโจมตีอย่างแรงเช่นเดียวกับการ
ดื่มสุราเพราะว่ามันเทียบเคียงได้กับการพนันและ “การลืมบรรพบุรุษตนเอง”²

1.2 จีนในยุคกลาง (Medieval China)

ทั้งๆ ที่ถูกแซ่ซ้งหักกระดูกจากนักเขียนลัทธิขงจื้อมากมายแต่เกมโกะก็ยังคงอยู่รอดมา
จนถึงทุกวันนี้ มิใช่เพียงเพราะโกะสามารถปรับใช้ได้กับศาสนาเท่านั้นแต่เป็นเพราะว่าความ
สนุกสนานในการเล่นและเป็นเกมที่ใช้ยุทธวิธี อีกเหตุผลหนึ่งอาจจะเพราะว่าโกะมักเป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาของบุตรผู้มีชาติตระกูลมาตั้งแต่สมัยแรกๆ แล้ว



ภาพที่ 1 The Nine Old Men of Incense Mountain.

ที่มา : Peter Shotwell, GO more than a game (North Clarendon: Tuttle Publishing, 2003), 131.

² Ibid., 133.

ในยุคนี้ โกะกลายเป็นเกมยอดนิยมอย่างแพร่หลายแม้กระทั่งจากพวกลัทธิขงจื้อเองก็ตามถึงขนาดเรียกเกมโกะว่า “เกมภาษามือ” (hand talk) อาจจะหมายถึงการส่งสารลับทางการเมืองผ่านโกะก็เป็นได้ จักรพรรดิของราชวงศ์ถังพระองค์แรกให้ความสำคัญแก่โกะในด้านการเมืองและหากจำแนกกลุ่มของตัวหมากในโกะได้แล้วก็จะได้กลุ่มคนหลากหลายเช่นกัน พระองค์ทรงประดิษฐ์วรรณะขึ้นใหม่และบรรจุให้นักเล่น โกะเป็นหน่วยงานหนึ่งในคณะกรรมการปกครอง ต่อมานักเล่นโกะยังคงเป็นเงาของจักรพรรดิในระยะสั้นด้วยซ้ำ ทั้ปกครองชาวต่างชาติอื่นได้รวมหลักสามประการของขงจื้อซึ่งประกอบไปด้วย ความมั่งคั่ง (Li) ปัญญา (Chi) และหัวใจ (Ren) ไว้ในโกะ ม้วนหนังสือที่คัดข้อความเหล่านี้ได้รับการนับถือและนำไปประดับตกแต่งในสำนักโกะหลายแห่ง

ในช่วงระหว่างสามร้อยปีต่อไปนี้ หนังสือโกะได้รับการตีพิมพ์ออกมามากมายซึ่งทำให้โกะเป็นที่รู้จักสำหรับใครก็ได้ ขอเพียงอ่านหนังสือออกเท่านั้น ปัจจัยที่ช่วยเหลือให้โกะได้รับความนิยมและการยอมรับในวงกว้างจากผู้มากปัญญาก็คือ การเชื่อมโยงระหว่างศาสนาพุทธกับลัทธิเต๋าแล้วผนวกเข้ากับลัทธิขงจื้อสมัยใหม่นอกจากนั้นยังเป็นเพราะความเชื่อในการเชื่อมโยงความสมดุลของโลกและฟ้าตามหลักฮวงจุ้ย

ในสมัยถัง (กระดานโกะมีขนาด 19 x 19 เส้น) โดยเฉพาะช่วงลี้มล้างจากอำนาจของราชวงศ์หยวน (มองโกล) (The foreign Mongol Yuan dynasty) โกะกลายเป็นหนึ่งในสี่ทักษะพิเศษของชาวจีนผู้มีอารยธรรมเช่นเดียวกับการดนตรี การวาดภาพและการคัดลายมือ

ศิลปินวาดภาพก็กระตือรือร้นเช่นกัน ภาพของโกะที่เก่าแก่ที่สุด (ไม่นับรวมการแกะสลักหินในสมัยฮั่น) วาดขึ้นในปีคริสตศักราช 700 และในที่สุดคนทุกคนชั้นไม่ว่าจักรพรรดิหรือบรรพชิตได้รู้จักภาพหน้าตาของกระดานโกะ ไม่เว้นแม้แต่จากลายหยก ลายผ้าหรือลายพัด

ยุคราชวงศ์ถังซึ่งเป็นยุคที่ประเทศจีนรุ่งเรืองในทุกๆ ด้านทั้งการค้าวัฒนธรรม แสนยานุภาพทางการทหาร ประเทศรอบข้างคือ เกาหลี ญี่ปุ่น อาหรับ อินเดีย ต่างส่งคนมาศึกษาวิชาการด้านต่างๆ จากจีน ทั้งทางด้านการเกษตร การปกครอง ศิลปะและปรัชญา ในยุคราชวงศ์ถังนี้ได้รับการขนานนามว่าเป็นยุคทองแห่งหมากล้อม มีการเล่นหมากล้อมกันอย่างแพร่หลายทั้งในหมู่ผู้ปกครองประเทศตั้งแต่จักรพรรดิ เชื้อพระวงศ์ ข้าราชการแม่ทัพนายกอง ไปจนถึงบัณฑิต นักศึกษา และในยุคราชวงศ์ถังนี้เองที่หมากล้อมได้เริ่มเผยแพร่ผ่านจากคาบสมุทรเกาหลีเข้าสู่ประเทศญี่ปุ่น³

³ Ibid., 137.

⁴ หัสตินทร์ เอกสิงห์ชัย, หลักการเล่นหมากล้อมเบื้องต้น (กรุงเทพฯ : สุขภาพใจ, 2549), 10.

1.3 หมากล้อมในญี่ปุ่น (Go in Japan)

ประวัติศาสตร์โกะญี่ปุ่น 1600 ปีก่อนมีหลักฐานชัดเจนว่าโกะแพร่หลายมาจากแหลมเกาหลี ซึ่งตอนนั้นจีนได้ไปปกครองอำนาจมาในสมัยอัน อย่างไรก็ตาม ตำนานที่แสดงถึงการมีตัวตนของโกะเริ่มมาจากขุนนางใหญ่ คิบิ โนะ มากิบิ (Kibi no Makibi) ในปี 750 A.D. เริ่มศึกษาศิลปะจีนและศาสตร์ต่างๆ เป็นเวลา 20 ปี ที่เมืองหลวงซีอาน (His-an) ก่อนที่จะนำโกะกลับไปญี่ปุ่นด้วย

เรื่องที่เด่นดังของคิบิก็คือ เขาผ่านการทดสอบฝีมือในด้านโกะ (หนึ่งในศิลปะของจีน) การที่เขาโค่นนักเล่นโกะระดับสูงของจีนลงได้เป็นเพราะภรรยาผู้ภักดีของเขาถื่นหมากเคลือบของฝ่ายตรงข้ามไปหนึ่งตัวเขาจึงชนะไปในการนับคะแนนแบบโบราณ ดังนั้นในทุกงานศิลปะจะมีรูปภาพของภรรยาคิบิปรากฏอยู่เสมอ⁵

ตำนานเก็นจิ The Tale of Genji ในสังคมอภิสัทธาในช่วงนาระ (710 – 795 A.D.) และช่วงเฮอัน (796 – 1192 A.D.) ซึ่งต่อจากการกลับมาของขุนนางคิบิ มีการยกย่องนับถือว่าชาวญี่ปุ่นนั้นมักมีรูปแบบศิลปะมากมายอย่างเช่น เกมโกะ ในช่วงยุคทองนี้ วัฒนธรรมญี่ปุ่นและจีนเริ่มแตกต่างกันออกมามากอย่างเห็นได้ชัด อย่างรูปแบบการเขียนและคุณค่า เช่น มียาบิ (Miyabi) “ความสุภาพ”, มาโกะโตะ (Makoto) “ความเรียบง่าย” และ อะวะระระ (Aware) “ความอ่อนไหวเฉียบคมและความเศร้าโศก”

สีสันในยุคนี้ ได้แก่ “ตำนานของเก็นจิ” ของท่านหญิงมูระซะกิ ซึ่งเขียนขึ้นในต้นศตวรรษที่สิบเอ็ด เรื่องกึ่งนิยายย้อนกลับไปเมื่อร้อยกว่าปีก่อนยุคนั้น สำหรับสุภาพสตรีชั้นสูงในวัง ผู้ใช้ภาษาญี่ปุ่น โคลงกลอนแทนภาษาจีน ในปี 1600 ตำนานเก็นจิกลายเป็นหัวใจในงานศิลปะและบทละครต่าง ๆ

ตัวละครเก็นจิในเรื่องดูเหมือนว่าใช้ “ชีวิตเหนือเมฆ” ในโลกของความเป็นจริงเพราะกองทัพสนับสนุนอำนาจองค์จักรพรรดิจนแข็งแกร่ง ดังนั้นสมาชิกในวังทั้งหลายต่างไม่มีอะไรทำนอกเสียจากชื่นชมความงามอันโศกเศร้าของชีวิตที่ดำเนินไปดังเช่นรูปศิลปะที่เปราะบางอย่างที่สุด และการประดับประดาตกแต่งพิธีกรรมและตั้งกฎเกณฑ์เพื่อศาสตร์แห่งความงาม ชุดแต่งกายและการวางตน

ในโลกที่ท่านหญิงมูระซะกิได้พรรณนาไว้นั้น ชายหญิงต้องเก็บอารมณ์ความรู้สึกและห้ามเข้าใกล้กัน การแสดงอารมณ์ที่แตกต่างกันเล็ก ๆ น้อย ๆ มีความสำคัญมากกว่าการกระทำ การกระทำอะไรก็ได้แล้วแต่ที่เกิดขึ้นในตอนกลางคืนส่วนมากจะจบลงในตอนเช้า

⁵ Peter Shotwell, *Go more than a game* (North Clarendon : Tuttle Publishing, 2003), 141.

ในโลกของภาพมายา เสียงกระซิบกระซาบ ความมืดมิดและการผจญภัยใต้แสงจันทร์ เก็นจิเป็นที่รู้จักว่าเขาคือ “องค์ชายเปล่งประกาย” (Shining prince) เขามีความสามารถพิเศษในด้านดนตรี ภาพยนตร์ การคัดอักษร การวาดรูป และถ้าเราอ่านความหมายแฝงให้ดี ๆ แล้ว เราจะเห็นความสัมพันธ์เกี่ยวกับ โกะผ่านทางพี่ชายของเก็นจิ ด้วยเช่นกัน

ภาพพิมพ์ไม้อุกิโยที่มีชื่อเสียงในศตวรรษที่ 19 (ซึ่งตัวละครในภาพมักจะแต่งตัวในชุดร่วมสมัยเสมอ) เป็นหนึ่งในภาพที่เลื่องชื่อของตำนานอิโรติกของเก็นจิที่เขาแอบดูสองสาวในชุดกิโมโนหลุดลุ่ยซึ่งกำลังเล่น โกะกันในห้อง เก็นจิรู้กผู้หญิงสองคนนี้จากเสียงที่ดังเล็ดลอดมาจากตัวบ้านเท่านั้น ไม่เพียงแค่ว่าเขาสงสัยในหมากเกมแต่เขาเฝ้ามองด้วยความอยากรู้อยากเห็นว่าหญิงสาวในห้องทั้งสองหน้าตาเป็นเช่นไรอีกด้วย ในภาพยังมีข้าวรับใช้ซึ่งเป็นพี่ชายของหนึ่งในหญิงสาวเหล่านั้นพยายามช่วยให้เก็นจิหลงใหลพวกนาง

โกะในตำนานเก็นจิได้กล่าวอ้างไว้เพียงย่อ ๆ ถึงการขยายตัวของความนิยมในโกะตามวารสารและการบันทึกที่คงเหลือจากยุคเฮอันและยุคสงครามที่ตามมา ในช่วงศตวรรษที่ 15 โกะกลายเป็น Kido (วิถีแห่งโกะ) เพราะไม่ได้มีเพียงชนชั้นสูงเท่านั้นที่นิยมเล่น พระและชาмуไรก็นิยมเช่นกัน

ในทุกตำหนักจะมีปรมาจารย์โกะประจำอยู่ และการเล่น โกะนั้นเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรการศึกษาของชนชั้นสูงในยุคนั้น พอจะสรุปได้ว่าการเรียนนี้อย่างน้อยก็ได้ศึกษาเคล็ดลับและเทคนิคต่าง ๆ ในการเล่น มากกว่าที่จะเป็น “ความสามารถตามธรรมชาติ” อย่างที่พี่ชายของเก็นจิได้เรียกไว้ หนึ่งในสัญญาณพัฒนาการก็คือผู้เล่นจะได้รับการสอนให้จดจำรูปแบบการเล่นหลากหลายรูปแบบไว้ใช้ สิ่งที่เกิดขึ้นในจินเมื่อพันปีก่อนหน้านี้กลายเป็นวิถีปฏิบัติสำหรับมืออาชีพระดับกลางในปัจจุบัน

และในสมัยที่ 15 นั้นเอง กระดาน โกะได้เพิ่มขนาดจาก 17 x 17 เส้น เป็น 19 x 19 เส้น และได้ละทิ้งธรรมเนียมของจีนที่ว่าต้องวางหมากดำและหมากขาวก่อนเริ่มเกมที่ตำแหน่ง 4-4 เป็นเส้นทแยงมุม (* จุดตัด 4-4 นับจากเส้นขวาง 4 และเส้นตั้ง 4) เพื่อที่จะเริ่มเล่นในกระดานเปล่า ๆ และจุดนี้เองที่เป็นจุดเริ่มต้นของ โกะสมัยใหม่

ก่อนหน้านั้นเกม โกะได้รับการบันทึกไว้แสดงการขาดซึ่งรูปแบบที่เราใช้ในปัจจุบันนี้ Moyos และความคิดเกี่ยวกับเกมแย่งพื้นที่ของตะวันออกดูเหมือนจะไม่เป็นที่รู้จัก และเกมส่วนใหญ่กลายเป็นหยาบเถื่อน หลายกลุ่มต่อสู้กันและส่วนมากเป็นเพราะการวางหมากในตำแหน่ง 4-4 ซึ่งทำให้เกิดกร โจมตีตั้งแต่เปิดเกม

แม้หลังจากการแนะนำถึงการใช้ด้อนมุมที่ฐานตำแหน่ง 3-4 3-5 และ 4-5 ในตอนเปิดเกมแล้วก็ตาม (เริ่มด้วยหมากหนึ่งหรือสองตัวเพื่อถ่วงเกมบ้าง แต่หลังจากนั้นก็เหลือเพียงการเริ่ม

เกมด้วยกระดานเปล่าเท่านั้น) แบบนี้คงอยู่ได้ไม่นานหลังแบบ Fuseki ซึ่งก้าวร้าวน้อยกว่าและกินพื้นที่ได้มาก ตอนหลังได้รับการพัฒนาขึ้นมาในศตวรรษที่ 16⁶

บันทึกประวัติศาสตร์หมากล้อมในประเทศญี่ปุ่น ช่วง 400 ปีที่ผ่านมา มีความชัดเจนมาก โดยในยุคสมัยของโชกุน โอบะ โนบุนากะ (ค.ศ. 1534–1582) ชุนศึกผู้ยิ่งใหญ่ในประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น โนบุนากะชอบเล่นหมากล้อมเป็นชีวิตจิตใจ เขาได้เสาะหายอดฝีมือเพื่อฝากตัวเป็นลูกศิษย์ และผู้ซึ่งได้รับการขนานนามว่าเป็นยอดฝีมืออันดับหนึ่งของแผ่นดินในขณะนั้นเป็นพระรูปหนึ่งชื่อนิกโก เมื่อโนบุนากะได้พบกับท่านนิกโก เขาได้ขอรับการทดสอบฝีมือด้วยการวางหมากก่อน 5 เม็ด หลังจากเล่นจบแล้วเขาก็ได้เรียกท่านนิกโกว่า “meijin” ออกเสียงว่า “เมจิน” มีความหมายถึงความเป็น master player หรือ expen แปลเป็นภาษาไทยได้ประมาณว่า “เจ้ายุทธจักรหมากล้อม” คำว่า “เมจิน” และนี่ก็เป็นจุดเริ่มต้นของการเรียกชื่อตำแหน่งผู้ที่เป็นยอดฝีมือ ซึ่งใช้กันมาจนถึงในยุคปัจจุบัน



ภาพที่ 2 Courtesans Playing Go. Oban print by Eizen, published by Izumiya Ichibei c. 1811.

ที่มา : Peter Shotwell, GO more than a game (North Clarendon : Tuttle publishing, 2003), 32.

ยุคของโนบุนากะมีเรื่องราวที่น่าสนใจคือ ในปี ค.ศ. 1582 ท่านนิกโกได้เดินหมากกระดานหนึ่งซึ่งเป็นกระดานที่มีชื่อเสียงมาก หมากกระดานนี้เล่นที่วัดฮอนโนจิในกรุงเกียวโต โดยเล่นต่อหน้าโนบุนากะ ฝ่ายตรงข้ามเป็นคู่ปรับที่มีฝีมือไล่เลี่ยกันกับท่านนิกโก และเมื่อเดินถึงช่วงกลางเกม ก็ได้เกิดปรากฏการณ์ประหลาดคือเกิดสามโคะขึ้นพร้อม ๆ กัน การเกิดสามโคะขึ้นพร้อม

⁶ Ibid. , 142.

ๆ กันนี้เป็นไปได้ยากมากๆ บางคนเล่นหมากล้อมมา 40 ปี ก็ยังไม่เคยเจอ เมื่อเกิดสามโคะขึ้นพร้อม ๆ กันทำให้เกมไม่สามารถดำเนินต่อไปได้ กลายเป็นเกมที่ปราศจากผลลัพท์ และในคืนนั้นหลังจากการเล่นที่ปราศจากผลลัพท์ Akechi Mitsuhide พันธมิตรร่วมรบของโนบุนากะ ได้นำกำลังทหารปิดล้อมวัดฮอนโนจิและทำการสังหาร โนบุนากะปิดฉากชีวิตขุนศึกผู้ยิ่งใหญ่ นับแต่นั้นมาการเกิดสามโคะขึ้นพร้อม ๆ กันก็ได้ถูกยึดถือเป็น ลางแห่งโชคร้าย

ถัดจากยุคของโนบุนากะ เข้าสู่ยุคของโชกุนโทโยโทมิ ฮิเดโยชิ เขาได้จัดให้มีการแข่งขันเพื่อจัดระดับฝีมือของนักเล่นหมากล้อม ท่านนิกโกเป็นผู้ชนะการแข่งขัน ฮิเดโยชิได้กำหนดให้ผู้เล่นคนอื่นต้องถือนักหมาด่าในทันทีเมื่อต้องเล่นกับท่านนิกโก ฮิเดโยชิยังได้จัดให้ท่านนิกโกมีเงินเดือนประจำ นี่อาจนับได้ว่าเป็นการเริ่มต้นระบบการอุปถัมภ์ศิลปินนักเล่นหมากล้อมขึ้นเป็นครั้งแรกในแผ่นดินญี่ปุ่น



ภาพที่ 3 Hatakeyama Shigetada Seated by a Go Board.

ที่มา : Peter Shotwell, GO more than a game (North Clarendon : Tuttle publishing, 2003), 1.

ถัดจากยุคของฮิเดโยชิเข้าสู่ยุคของโชกุนโทกูงาวะ เป็นผู้ที่สามารถรวบรวมประเทศญี่ปุ่นให้เป็นปึกแผ่น เขาปราบไคเมียวเจ้าผู้ครองแคว้นต่าง ๆ ลงได้อย่างราบคาบ ญี่ปุ่นในยุคนั้นก็มีการพรรคแต่ไม่มีบทบาทและอิทธิพล ผู้ที่มีอิทธิพลคือโชกุนเปรียบได้กับผู้สำเร็จราชการหรือนายกรัฐมนตรี นอกจากโชกุนแล้วก็มีไคเมียว หรือผู้ครองแคว้นต่าง ๆ สมัยของโนบุนากะ ฮิเดโยชิ และโทกูงาวะ เป็นยุคสมัยที่วุ่นวายมาก ต่างคนต่างแย่งกันครองความเป็นใหญ่ไม่มีใครยอมใคร

สงครามได้สงบลงในยุคของ โทกูงาวะ หลังจากนั้นเขาได้สนับสนุนการเล่นหมากล้อมอย่างจริงจัง แทนที่จะเรียกได้ว่าเป็นการสนับสนุนการเล่นหมากล้อมแทนการรบ ได้มีการจัดสร้างสำนักหมากล้อมขึ้น 4 สำนัก คือ สำนักโออินโบะ ยาซุอิ อิโนยูเอะ และฮายาชิ ผู้ใดที่ได้รับคัดเลือกขึ้นมาเป็นเจ้าสำนักจะได้รับสิทธิให้ใช้ชื่อสำนักเป็นนามสกุล แต่ละสำนักจะฝึกสอนลูกศิษย์ตนเอง เพื่อส่งเข้าร่วมการแข่งขันประจำปี นอกจากนี้ยังได้มีการคัดเลือก “เมจิน” หรือเจ้ายูทซึจึกรหมากล้อมจากเจ้าสำนักทั้งสี่ โดยโชกุนเป็นผู้คัดเลือกและแต่งตั้งด้วยตนเองผู้ที่ได้รับการแต่งตั้งเป็นเมจินจะได้อยู่ในตำแหน่งดังกล่าวไปตลอดชีวิต เว้นแต่ว่าจะได้สละตำแหน่งนั้นด้วยตนเองผู้ที่อยู่ในตำแหน่งเมจินเป็นผู้มีสิทธิ์ให้ตั้ง (ระดับฝีมือของผู้เล่นหมากล้อม) ได้ตั้งแต่ 1 ตั้งถึง 8 ตั้ง ส่วน 9 ตั้งนั้น จะมีได้เพียงคนเดียวคือตัวเมจินเอง ส่วนเจ้าสำนักที่เหลืออีก 3 สำนักมีสิทธิ์ให้ตั้งได้ตั้งแต่ 1 – 4 ตั้งเท่านั้น

ยุคทองของโกะ : สมัยเอโดะ (The Golden Age of Go: The Edo period) ในปี 1600 โทกูงาวะ อิเอยาซึ ก็เป็นผู้เล่นที่กระตือรือร้น ประเทศอยู่ภายใต้การนำของเขาและหลังจากนั้น 3 ปี เขานำระบบโชกุนแบบโทกูงาวะมาใช้ในเมืองหลวงเอโดะ (ปัจจุบันคือโตเกียว)

การจัดการปกครองใหม่ทำให้โกะพลิกกลับมาฟูเฟื่องจนกลายเป็นยุคทองของโกะ โสโนะ โบ ซันสะ กลับมาอีกครั้งหลังปลดเกษียณและได้รับมอบหมายให้รับตำแหน่ง Godokoro ซึ่งมีหน้าที่ทุกอย่างซึ่งเกี่ยวกับโกะ ตำแหน่งโกะ โคะ โคะ โระ เป็นตำแหน่งที่รับใช้ตลอดชีวิตและด้วยหน้าที่นี้เอง ทำให้โซโนะ โบ เป็นอาจารย์สอนโกะให้โชกุนไปโดยปริยาย นี่หมายความว่าหากผู้ชนะไม่สามารถแข่งขันโกะอย่างเป็นทางการโดยไม่ได้รับอนุญาต เมื่อขาลงแข่งเขาจะต้องอยู่ฝ่ายหมากขาว ความสัมพันธ์ใกล้ชิดนี้ได้หมายถึงความรู้ รวบรวมหาศาลและสิทธิพิเศษมากมายเท่านั้น แต่ยังคงรวมถึงพลังอำนาจทางการเมือง อย่างไรก็ตาม ต่อมาในอนาคตผู้ที่ชนะเลิศการแข่งขันเพียงหนึ่งเดียวจะได้รับการแต่งตั้งตำแหน่ง ผลสุดท้ายมีเพียงผู้รับตำแหน่งนี้อีกแค่ 7 คนในระยะ 250 ปี

แรงบันดาลใจต่อไปสำหรับการเพิ่มทักษะด้านโกะคือการแข่งขันโกะอย่างเป็นทางการ ต่อหน้าโชกุนและซารกานัล ซึ่งพิธีนี้เริ่มขึ้นในปี 1605 หลังจากนั้นในปี 1612 การจัดตั้ง “ทำเนียบโกะ” (Go house) ขึ้นโดยซันสะเป็นหัวหน้าใหญ่และได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาล นอกจากนี้ยังมีอีก 3 คนที่ให้การช่วยเหลือคือ ตระกูลอิโนอุเอะ (Inoue) ตระกูลยาซุอิ (Yasui) และตระกูลฮะยะชิ (Hayashi)

กฎในการประสบความสำเร็จแตกต่างกันไปตามหัวหน้าของทำเนียบ อย่างเช่น หากเป็นสมาชิกในอนาคตของโซโนะ โบ จะต้องเป็นพระโกนผมและอย่างน้อยจะต้องไม่แต่งงาน ถึงแม้ว่านั่นก็ตามโดยมาก พระพวกนี้แต่งงานและมีบุตรกันแล้วทั้งนั้นและทางทำเนียบจะรับรองการเกิดให้โดยทั่วไปสมาชิกในบ้านมาจากการรับเด็กที่มีพรสวรรค์จากข้างนอกและเด็กเหล่านี้จะได้รับการ

เสียงจากครอบครัวทำเนียบ โกะเพื่อเผชิญการแข่งขันที่เอาจริงเอาจังและการเล่น โกะแบบทั้งวันทั้งคืน

สมาชิกในทำเนียบยอมรับว่า ระบบการจัดอันดับในทำเนียบซับซ้อนและเคร่งครัดมาก เมจิน โกะ โคะ โคะ โคะ โระ (Meijin Godokoro) มีหน้าที่จัดอันดับและจัดคู่เพื่อแข่งขันในปราสาทซึ่งภายหลังเพิ่มการแข่งขันมากขึ้น แต่ก่อนจะแข่งกันเฉพาะหัวหน้าและผู้สืบทอดเท่านั้นแต่ได้เพิ่มผู้เล่นที่อยู่ในระดับเหนือกว่า 5 ดั้งขึ้นไป (5 – Dan ranking) อย่างไรก็ตามระบบที่ใช้ก็ไม่เหมือนการจัดอันดับแบบดั้งเดิม (Dan/Kyu) ซึ่งเริ่มใช้ตั้งแต่ปี 1800 ที่แน่นอนคือสามารถมีเมจินได้เพียงคนเดียว สองอันดับที่ต่ำลงไปคือ โจชิ (ผู้ชำนาญ) ซึ่งเท่ากับระดับ 7 ดั้งในปัจจุบัน ตำแหน่งนี้เป็นตำแหน่งที่สูงที่สุดเท่าที่ผู้เล่นระดับธรรมดาจะไฝฝืนได้ แม้ว่าภายหลังจะมีผู้เล่นระดับ 8 ดั้งปรากฏมาก็ตาม ส่วนอันดับที่ต่ำกว่านั้นจะนับโดยจำนวนหมากที่สามารถกินได้จากโจชิ

การจัดตั้งทำเนียบ โกะและการแข่งขันในปราสาททำให้เกิดความเค้นกันระหว่างผู้เล่นการแข่งขันที่ดุเดือดเพื่อฝึกฝนไม้ตายที่หลอกล่อคู่ต่อสู้ทั้งหลาย

การแข่งขันจริงจังเพื่อตำแหน่งสูงสุดในระบบเริ่มขึ้นเป็นครั้งแรกเมื่อชั้นเสียชีวิตลงสุดท้ายผู้นำอีก 2 คน ในทำเนียบไม่สามารถตกลงได้ว่าใครเป็นผู้ที่แข็งแกร่งที่สุดจึงต้องจัดการแข่งขันในปี 1644 แต่ละฝ่ายก็จัดตั้ง โซะ โกะ (Sogo) ขึ้นมาเพื่อประลองหาผู้ที่แกร่งที่สุดและจะได้เป็นเมจิน โกะ โคะ โคะ โระ (Meijin Godokoro) โดยใช้เวลารั้ง 9 ปีในการแข่ง 6 กระดาน แต่ผลสุดท้ายกลับเสมอกันและลงเอยที่ว่าไม่มีใครขึ้นเป็นเมจิน โกะ โคะ โคะ โระ

เมื่อขาดเสาหลักอย่าง โกะ โคะ โคะ โระ ผู้ซึ่งทำหน้าที่ดูแลเหตุการณ์ต่าง ๆ เกือบครั้งที่เกิดในยุคนี้ เกิดการต่อสู้แย่งชิงในวงการ ทฤษฎี หักหลัง พันธมิตร ชัยชนะ การเลื่อนขั้นเพื่ออำนาจและสิทธิเหนือผู้อื่น ปัญหาเหล่านี้มิได้เกิดขึ้นจากในแวดวง โกะ เท่านั้น ผู้เล่นหมากรุกญี่ปุ่น หรือ โชกิ (Shogi) อิงฉฉในความชื่นชมและรางวัลที่ผู้เล่น โกะ ได้รับจนเกิดปัญหาเช่นกัน แต่ผลจากเหตุการณ์นี้กลับกลายเป็นว่าพัฒนาระดับมาตรฐานการเล่นให้สูงขึ้น

เพื่อป้องกันการทะเลาะเบาะแว้งในทำเนียบ รัฐบาลจึงสั่งให้สับเปลี่ยนหมุนเวียนเจ้าหน้าที่ในกรมวัดและศาลเจ้าเยี่ยมชมการแข่งขัน โกะ การแข่งขัน โกะ ในครั้งต่อไปเริ่มขึ้นในปี 1668

หลังจากที่ผู้เล่น โกะ ใช้แผนสกปรกเอาชีวิตคู่แข่งเพื่อที่ตนเองจะได้เป็น Godokoro มีผู้คิดค้นการตัดสินใจของโชกุนซึ่งเสี่ยงต่อการถูกขับไล่ออย่างมาก แต่เรื่องนี้ก็ได้รับการไต่สวนโดยจัดให้มีการแข่งขัน 60 รอบ (แต่ในความเป็นจริงแล้วจัดแข่งขันได้เพียง 20 รอบเท่านั้น) ใช้เวลากว่า 3 ปี ผู้ร้องขอความเป็นธรรมเป็นผู้ชนะแต่เขาไม่มีความประสงค์ที่จะรับตำแหน่งนี้ อาจจะเป็นเพราะว่ามีกลิ่นลูกใหม่ปรากฏตัวขึ้นและปราบผู้เล่นอื่นจนราบคาบก็เป็นได้

นับตั้งแต่วันที่ซันสะเสียชีวิตลง โสโนโนโบ โดสะกุ ได้รับแต่งตั้งให้เป็น Godokoro ในปี 1678 หากแต่ไม่มีการแข่งขันใด ๆ โดสะกุเป็นผู้วางแผนตัวจริงคนแรก เขาประดิษฐ์คิดค้นเทคนิคเทวาริ (Tewari) ขึ้นมาใช้ (กำจัดหมากที่เกินและเล่นตามลำดับ แต่สวนทางกับเพื่อหาการเดินที่ไม่มีประโยชน์) เขายังเป็นผู้บุกเบิกในการใช้เครื่องมือโจเซกิ(เทคนิคสละหมากเพื่อเดินหน้าและกลยุทธ์หมากบนกระดาน) เรียกได้ว่า นี่คือต้นกำเนิดของโกะสมัยใหม่ และโดสะกุเป็นคนแรกที่ได้รับการเรียกขานว่า “เทพ” ซึ่งมีผู้เล่นที่รับการยกย่องเช่นนี้ไม่กี่ครั้งในยุคนั้น

ลูกศิษย์ผู้มีความสามารถมากที่สุดสองคนของโดสะกุได้ตายลงเมื่ออายุยังน้อย อย่างไรก็ตาม ตลอด 150 ปีที่ผ่านมา มีเพียงระยะเวลาสั้น ๆ เท่านั้นที่ไม่มีคำถามว่าใครคือผู้ที่แกร่งที่สุด

ในปลายศตวรรษที่ 18 คาวรุ้งอย่างโดจิ (Dochi) ปรากฏตัวขึ้น ซึ่งในยุคนั้นการเล่นโกะในปราสาทกลายเป็นประเพณีที่หลวม โดจิเล่นอย่างเอาจริงเอาจัง ให้มีการจัดการแข่งขันแม้ว่าเขาได้รับการแต่งตั้งเป็นโกะโดโคโระแล้วก็ตาม ด้วยความมุ่งมั่นผนวกกับความสามารถของเขาพลิกฟื้นโกะในปราสาทกลับมามีชีวิตอีกครั้งหนึ่ง อย่างไรก็ตามหลังจากโดจิเสียชีวิตลงก็ไม่มีใครที่เหมาะสมกับตำแหน่งเมจิน โกะโดโคโระ จนกระทั่งซัทสึเก็น (Satsugen) ปรากฏตัวขึ้น เขาได้รับการแต่งตั้งเป็น เมจิน ในปี 1766 และ โกะโดโคโระ ในปี 1770 เขาส่งเสริมให้มีการเล่นโกะในปราสาทมากขึ้นตรงที่เขาดำรงตำแหน่งโกะโดโคโระ

เซียนโกะคนต่อมาคือ โอเซ็นจิ (The great Senchi) เขาประดิษฐ์สไตล์การเล่นที่มีเอกลักษณ์ซึ่งกล้าแหวกและปฏิวัติยิ่งไปกว่านั้นยังซับซ้อนเกินกว่าที่ออกเลียนแบบ แต่เขานั้นไม่เคยรับการแต่งตั้งให้เป็น Meijin ตรงกันข้ามเขามุ่งฝึกสอนเด็กหนุ่มคนหนึ่งซึ่งสันนิษฐานว่าอาจจะเป็นลูกชายของเขา คู่แข่งของลูกชายเขาก็มีฝีมือที่เก่งกาจเช่นกัน ซึ่งในอนาคตทั้งสองคนนี้จะทำให้วงการโกะสั่นสะเทือน

เก็นโจและจิโตกุ (Genjo and Chitoku) ไม่เพียงเป็นคู่แข่งตัวฉกาจซึ่งกันและกันแต่ยังเป็นเพื่อนรักกันอีกด้วย พวกเขาเดินหมากด้วยกัน 77 กระดาน เก็นโจจะเป็นฝ่ายรุกในขณะที่จิโตกุจะใช้วิธีรักษาเขตแดน (Shinogi = ชิโนกิ) ทั้งสองคนยังหยุดไว้ที่ระดับ 8 ดั้ง และไม่สมัครแข่งขันชิงตำแหน่ง Meijin ทั้งคู่เพราะความเคารพที่มอบให้แก่กัน

จากความตื่นเต็นที่ซัทสึเก็นได้ทิ้งไว้ให้ ประชากรของโกะก็กระจายตัวในวงสังคมชั้นสูง พวกเขาพ่อค้าแม่ค้าที่ร่ำรวยเริ่มให้การสนับสนุนการแข่งขันและบางครั้งก็อุปถัมภ์นักเล่นโกะที่สำคัญหลายคนที่ไม่ได้เข้ามาจากชนชั้นธรรมดา สังคมเต็มไปด้วยความบันเทิง พ่อค้า พระ เกอิชานักแสดง ซามูไร ก็สามารถสำคัญกับความบันเทิงนี้ได้ทั้งนั้น

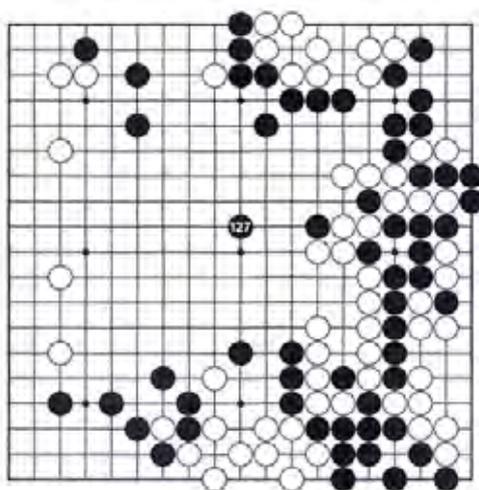
ยุคกลางของศตวรรษที่ 19 เป็นช่วงที่น่าจดจำสำหรับนักเล่นโกะที่ยิ่งใหญ่หลายท่าน แต่มีเพียงหนึ่งเดียวที่ได้รับการสมญานามประหนึ่ง “เทพ” องค์ที่สองนั่นก็คือ โจวะ (Jowa) เขาเป็น

Godokoro และเป็นโฮนินโบคนสุดท้ายจาก 5 คนที่ได้รับตำแหน่งในยุคสมัยเอโดะนี้ แต่การขึ้นสู่ตำแหน่งของเขาไม่ชอบมาพากล โจวะจึงถูกบังคับให้ลาออกจากตำแหน่งซึ่งนำความเสื่อมเสียมาสู่เขาเป็นอันมาก และเมื่อหลักฐานปรากฏทำให้ได้รู้ว่าข้อกล่าวหาเป็นความจริง เขาจึงถูกยกเลิกสมณานาม “เทพ” ทันที

หลายปีต่อมา เก็นนัน (Gennan) ก็ใช้เล่ห์เหลี่ยมโดยหลอกล่อให้คู่แข่งตกอยู่ในความแค้น และหลังจากนั้นเก็นนันก็จะถอนตัวให้ลูกศิษย์ของตนแข่งแทนซึ่งก็คือ อะคาโบชิ (Akaboshi) เกมกระดานนั้นอะคาโบชิใช้เวลาเป็นสัปดาห์ นักหมาสาหัสจนสุดท้ายเขาล้มพุงลงกับกระดานอาเซียนเป็นเลือดและตายหลังจากนั้นไม่นาน

ถึงคราวที่เก็นนันต้องตกต่ำ หลังจากที่เขาพ่ายแพ้ให้กับโฮนินโบ ชูวฮุ (Honinbo Shuwa) เป็นปรมาจารย์กฤษฎะอะมะชิ (Amashi คือการที่ปล่อยให้คู่แข่งโจมตีเท่าไรก็ได้โจมตีไปแต่รักษาเต็มบนกระดานให้เพียงพอที่จะเอาชนะได้)

วันหนึ่งในฤดูใบไม้ผลิ เดือนเมษายน ปี 1846 เก็นนันใกล้ปลดเกษียณ เขาทุ่มเทศอนหมากให้กับเด็กหนุ่มที่ชื่อชูซากุ (Shusaku) โดยต่อหมากให้ 2 ตัว เกมนี้กลายเป็นกระดานที่สำคัญในหน้าประวัติศาสตร์ของโกะ กระดานนี้มีชื่อว่า “Ear reddening move” เพราะแพทย์ที่นั่งชมการแข่งขันครั้งนี้สังเกตเห็นว่าใบหูของเก็นนันเป็นสีแดงอย่างช้า ๆ ขณะวางหมากตานี้ จุดที่หมากสีดำวางลงไปมีอิทธิพลต่อทั้งกระดาน หมากตัวนี้หลบการโจมตีของหมากขาวและช่วยหมากดำ 4 ตัวจากข้างล่าง สร้างพื้นที่ด้านบนลดอิทธิพลของหมากขาวด้านขวามือ ขณะเดียวกันก็ลดพื้นที่ของหมากขาวด้านซ้าย เป็นการวางหมากที่โฮนินโบ โจวะ ฝังอกปากชม “นี่คือพรสวรรค์ที่ล้ำเลิศที่สุดในรอบ 150 ปี”



ภาพที่ 4 “Ear reddening move”

ที่มา : Peter Shotwell, GO more than a game (North Clarendon: Tuttle publishing, 2003), 146.

ต่อมาไม่นานชูซากุคิดค้นการเปิดเกมของหมากคำให้รู้คหน้าและปราบเท็มโปะ(Tempo four) ซึ่งประกอบไปด้วยยาสุอิ ชันจิ(Yasui Sanchi) คิโต โทวะ (Ito Showa) โอตะ ยูโซ (Ota Yuzo) และซากะกุจิ เซ็นโตกุ (Sakaguchi Sentoku) Tempo เป็นชื่อยุคหนึ่งในช่วงปี 1830 - 1844) นับว่าชูซากุเป็น “เทพ” ของวงการ โกะท่านที่ 2 แต่ชูซากุเสียชีวิตตั้งแต่หนุ่มขณะกำลังพยายามลูกศิษย์คนหนึ่งในช่วงอหิวาตกโรคกำลังระบาด ทุกวันนี้บันทึกการเล่น โกะของเขาได้รับการศึกษาย้ายทอดเพื่อกระตุ้นแรงบันดาลใจให้แก่ผู้เล่น โกะรุ่นหลัง

บทสุดท้ายของยุคแห่งประเพณีดั้งเดิมในญี่ปุ่น และจีน(The End of the Traditional Eras in Japan and China) การเสื่อมนิยมในตัว โกะ ใกล้เคียงเข้ามาหลังจากนายพลเพอร์รี่เทียบเรือที่อ่าวโตเกียวและการล่มสลายของระบบโชกุนในปี 1868 ผลุ่นวายก็ตามมา คือทางหลวงไม่มีเงินเดือนให้นักเล่น โกะอีกต่อไป และชูโฮลูกศิษย์ที่เก่งที่สุดของชูซากุต้องใช้ชีวิตอย่างยากจน ทั้งที่เขาคิดรูปแบบการโจมตีได้แต่เขาก็ไม่ได้รับอนุญาตให้เป็นHoninbo

ขณะเดียวกันชูวะ เจ้าทำเนียบ โกะ ในเวลานั้นจำเป็นต้องเปิดให้เข้าอาคารในเขตริ้วเพราะลำพังเพียงรายได้จากการสอน โกะไม่พอเพียง แต่ช่างโชคร้ายที่มีผู้เช่าเพียงไม่กี่รายความยำเย่ โหมกระหน่ำซ้ำเติมเกิดไฟไหม้อาคารหลายหลังซึ่งต้องได้รับการซ่อมแซมอย่างมาก สุดท้ายแล้วด้วยความเจ็บป่วยทางกายและจิตใจ โฮนิโนโบ ชูวะ ตายลงในปี 1973 ทายาทซึ่งเป็นลูกชายคนโตของเขาเสียชีวิตไป ทำให้ลูกชายคนที่3 ต้องรับตำแหน่งเป็นเจ้าทำเนียบ โกะ ทั้ง ๆ ที่อยู่ในระดับ ตั้งเท่านั้น

เหตุการณ์ทางทะเลของญี่ปุ่นก็เลวร้ายลงสำหรับนักเล่น โกะ ในจีน ต้นยุค 1850 กบฏก็แข็งข้อภายในและการรุกรานจากต่างประเทศคอยกีดกร่อนอาณาจักรชิง(Ching empire) อันยิ่งใหญ่ ซ้ำ ๆ แม้ว่าขาดการสนับสนุนจากรัฐบาลแต่เทคนิคในจีนก็ยังเจริญรุดหน้า ทว่ายังไม่สามารถเทียบได้กับในประเทศญี่ปุ่น ยิ่งไปกว่านั้นด้วยประเพณีดั้งเดิมที่ให้อ่างหมากฝ่ายละ 2 ตัวบนกระดานตอนเริ่มเกมของจีน (อาจจะด้วยจุดประสงค์ทางการปฏิบัติทั้งหลาย) เกม โกะฉบับจีนจะมีลักษณะพื้นฐานอยู่บนการต่อสู้ที่ดุเดือดรุนแรง

ท่ามกลางความเสื่อมที่สับสนวุ่นวายและไม่มีแม้กระทั่งผู้ชำนาญด้าน โกะ ซึ่งมาจากการสนับสนุนจากรัฐบาล การอุทิศตนเพื่อที่จะได้มาซึ่งการเล่นระดับสุดยอดก็เลือนหายไปพร้อม ๆ กับผู้คนวุ่นวายที่จะเอาชีวิตรอด ทั้งในญี่ปุ่น และจีน โกะ กำลังกลายเป็นธรรมเนียมประเพณีสวยงามของยุคเก่าก่อนเท่านั้น

เป็นที่ใครรู้เหลือเกินว่าทำไม Duan Qirai ชายผู้เชี่ยวชาญในสงครามและเป็นผู้นำ รังเกียดกลับผันตนเองมายึด โกะ เป็นอาชีพและยึดถือมันเป็นดังรางวัลด้านการเงินและปัญญาอันสูงสุด เขามีฐานะร่ำรวย เป็นทั้งนายพลกองทหารที่โหดชั่ว เป็นนายทหารที่กำจัดนักศึกษาที่กบฏ

ประชาธิปไตย อย่างทารุณในปี 1911 เขาเป็นผู้คลั่งไคล้ใน โกะและยินดีเมื่อมีโอกาสได้แข่งกับ
นักเล่น โกะที่เก่งกาจคนอื่น ๆ เพื่อสร้างชื่อเสียงให้ตนเอง มีนักเขียนผู้หนึ่งให้ความคิดเห็นไว้ดังนี้

ตลอดชีวิตที่ผ่านมาของ Duan Qirai ทำสิ่งชั่วร้ายมามากมาย แต่เขากลับหลงรักใน โกะ
อย่างหัวปักหัวปำ เขาพยายามเทียบเชิญอัครทูตคณะด้าน โกะเท่าที่เขาหาได้(แล้วแน่นอนว่าอัครทูต
เหล่านั้นจะต้องรับเชิญไม่ว่าเขาจะย้ายทำงาน ไปอยู่ที่ใดก็ตาม) อย่างน้อยเขาก็กระตุ้นให้ศิลปะเพื่อ
ฟู ห้าง ๆ ที่ความจริงแล้วอัครทูตเหล่านั้นมาเสียเวลาที่ต้องเจอกับความน่าเบื่อ ทุกครั้งที่มีการโต้หมาก
เกิดขึ้น Duan Qirai ต้องชนะเสมอ ผู้เล่นจะต้องคอยจับอารมณ์และรั้งรอเพื่อให้ Duan Qirai เป็นฝ่าย
ชนะ พวกเขาจึงจะได้รับรางวัลเป็นเงินบ้าง..

ในที่สุด Duan Qirai ก็ตกจากอำนาจ แต่การสนับสนุน โกะของเขาก็ยังคงอยู่ เช่น
ในเซี่ยงไฮ้ (Shanghai) ที่มีการเล่น โกะพัฒนาอย่างจริงจังในช่วงปี 1930 เขาส่งผู้เล่นหลายคนไป
ญี่ปุ่น เพื่อฝึกซ้อมและผู้เล่นเหล่านั้นเริ่มที่จะเล่นตามสไตล์ญี่ปุ่น (เล่นแบบเปิด กระดานว่าง) กลุ่ม
นักเล่น โกะในเซี่ยงไฮ้จึงบ่มเพาะเมล็ดพันธุ์ที่เติบโตมาพัฒนาศักยภาพของ โกะ ในจีนต่อไปใน
อนาคต⁷

นับได้ว่าการแข่งขันและการจัดระเบียบเกี่ยวกับหมากล้อมที่เป็นระบบ ได้เริ่มต้นขึ้นใน
ยุคสมัยของโชกุนตระกูลโทกูงาวะและได้เป็นแนวทางปฏิบัติต่อเนื่องเรื่อยมาจนถึงในปัจจุบัน

ในขณะที่ญี่ปุ่น ได้พัฒนาหมากล้อมอย่างเป็นระบบ ทั้งในด้านองค์กรและแบบแผน
วิธีการเล่น ประเทศจีนกลับตกอยู่ในช่วงกลียุคที่มีแต่การรบบฟุ้ง เข้าสู่ศตวรรษที่ 20 ญี่ปุ่น จึงก้าว
ล้ำนำเงินไปไกล ดินแดนอาทิตย์อุทัยได้ชื่อว่าเป็นแผ่นดินทองของหมากล้อม ชาตินะวันตก
ได้เรียนรู้หมากล้อมไปจากดินแดนแห่งนี้ และหมากล้อมก็ได้แพร่หลายไปทั่วโลก โดยมีประเทศ
ญี่ปุ่น เป็นศูนย์กลาง

⁷ Ibid., 147.

⁸ หัสตินทร์ เอกสิงห์ชัย, หลักการเล่นหมากล้อมเบื้องต้น(กรุงเทพฯ : สุขภาพใจ, 2549), 11 – 14.

2. ภูมิปัญญาหมากล้อมกับความสัมพันธ์ในศาสตร์ด้านต่าง ๆ

2.1 ปรัชญาอี้จิงและหยิน-หยางในหมากล้อม

หมากล้อมนั้นมีส่วนที่คล้ายคลึงกับภูมิปัญญาของหมากล้อมอยู่มาก หากดูจากหลักฐานแล้วจะสังเกตได้ว่า อายุการกำเนิดของปรัชญา อี้จิง หยินหยาง และหมากล้อมนั้นใกล้เคียงกันมาก (ประมาณ 1000 – 2000 ปีก่อนพุทธศักราช) อาจเป็นเพราะต้นกำเนิดที่ใกล้เคียงกันทำให้ลักษณะทางปรัชญาที่อยู่ภายในหมากล้อมมีลักษณะของปรัชญาอี้จิงและหยินหยางอยู่ก็เป็นได้

จากคัมภีร์ I-Ching ของจักรพรรดิพระนาม Fu His (2410 – 2295 ก่อน พ.ศ.) หนึ่งในห้าพระมหากษัตริย์แห่งยุคปรัมปราของจีน ปรากฏในตำนานกล่าวว่าในยุคนั้นประชาชนรู้จักนำโหราศาสตร์มาเป็นเส้นสำหรับใช้ในเครื่องดนตรี บ้านเมืองมีความเจริญรุ่งเรือง และกล่าวว่าจากรูปแปดเหลี่ยมบนกระดองเต่า จักรพรรดิ Fu His ก็พัฒนาระบบของ I-Ching ขึ้น

โครงสร้างของ I-Ching เกิดจาก “Pa Kua” (ปา กว้า) คือรูปแปดเหลี่ยมประกอบด้วยเส้นตรง 2 ชนิด เส้นตรงเส้นเดียว (-) กับเส้นตรงแยก(- -) เรียงกันเป็นรูปแปดเหลี่ยม

คำว่า อี้ หมายความว่า ความเปลี่ยนแปลงในอี้จิง “อี้” ถูกใช้กลับไปกลับมากับคำว่า “เต๋า” (Tao) ในเมื่อเต๋า คือ “life, spontaneity, evolution” ซึ่งเมื่อรวบรวมเข้าด้วยกันก็คือ “ความเปลี่ยนแปลง” ดังที่ขงจื้ออุทานเมื่ออยู่ริมลำธารว่า

“ที่ไหลผ่านอยู่ ณ เบื้องหน้านี้ ไม่เคยหยุดไหล ไม่ว่ากลางวัน แม้กลางคืน

และที่ “ไหลผ่าน” นั้นเปลี่ยนแปลง เปลี่ยนแปรได้เสมอ สิ่งที่อุบัติขึ้นในจักรวาลล้วนไหลไปอยู่เสมอและเปลี่ยนไปคล้ายสาหร่ายน้ำไหลความตรงนี้ตรงกับที่ปรัชญาเมธีกรีก Heraclitus of Ephesus (พ.ศ.13 – พ.ศ. 73) เคยกล่าวไว้ว่า “panta thei” สรรพสิ่งต่าง ๆ ล้วนไหลไป “Everything flows” และกล่าวเหล่านั้น ก็คือความหมายที่แท้จริงของคำว่า “อี้”⁹

หากหยินหยาง คือ ความกลางคืน-กลางวัน, ความดี-ความชั่ว, ชาย-หญิง หมากล้อมก็ถูกแทนที่ด้วยหมากเม็ด ขาว-ดำ วางสลับตำแหน่งกันไปเพื่อเดินทางสู่ความสำเร็จ ความล้มเหลว ความสมหวัง ความผิดหวัง ซึ่งต้องเดินอยู่บนกระดานหมากที่เปรียบเสมือนโลกที่เราอาศัยอยู่ ซึ่งตารางหมากล้อม 361 จุดตัดนั้นเปรียบเสมือนเวลาที่หมุนผ่าน (จำนวนจุดตัดบนกระดานหมากล้อม 361 จุดตัดนั้นใกล้เคียงกับการนับวันในปฏิทินจีนมาก) การเดินหมากล่องไปในแต่ละตาจึงตรงกับความหมายของคำว่า “อี้” ที่ว่า “สรรพสิ่งต่าง ๆ ล้วนไหลไป”¹⁰

⁹ ทิพย์สุดา ปทุมานนท์, สถาปัตยกรรม กังสดาลแห่งความคิด (กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2549), 2/73.

¹⁰ Craig R. Hutchinson, ตำนานปรัมปรากำเนิดหมากล้อม[ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 25 พฤศจิกายน 2550. เข้าถึงได้จาก <http://www.thaigo.org/modules.php?name=News&file=article&sid=88>

หากได้สัมผัสหรือเล่นหมากล้อมแล้วจะพบว่า ฝึกหมากล้อมแต่ละกระดานสามารถพลิกผันเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ทุกขณะที่เล่นผู้เล่นต้องมีสมาธิอย่างสูงในการเดินหมากแต่ละหมากเนื่องจากหมากทุกเม็ดสามารถเปลี่ยนแปลงรูปเกมได้ตลอดเวลาเสมือนมโนทัศน์ของอี่ ทั้ง 3 ประการ ซึ่งมีดังต่อไปนี้

มโนทัศน์ของอี่ ความหมาย 3 ประการ

(1) ความเปลี่ยนแปลงและเปลี่ยนแปลง TRANSFORMATION AND CHANGE

ความเปลี่ยนแปลง (TRANSFORMATION) และเปลี่ยนแปลง (CHANGE) ทั้งหลายล้วนเป็นผลมาจากการเคลื่อนที่ (Movements) ในจักรวาล ซึ่งนักปราชญ์จีนเชื่อว่าในจักรวาลนั้นมีกำลังหรือพลังสำคัญอยู่ 2 อย่างสัมพันธ์กันอยู่

“The virile” เรียกว่า หยาง (The + element, the male)

“The docile” เรียกว่า หยิน (The – element, the female)

ความสัมพันธ์กันของ หยินและหยาง ทำให้เกิดการเคลื่อนที่และเปลี่ยนแปลงนาาชนิด เกิดขึ้นตามมามากมายใน “His tz’u (Appended judgment) เราพบคำกล่าวที่ว่า “พลังหยินและหยางนั้นจะสลับที่กัน และทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและเปลี่ยนแปลง

ในการเล่นหมากล้อมนั้น หากผู้ที่มีฝีมือสูงส่งและมีคุณธรรมแล้วจะไม่เดินกินคู่ต่อสู้ในเม็ดหมากจนหมดกระดาน เพราะจะทำให้คู่ต่อสู้เกิดความโกรธเคือง ซึ่งตรงกับหลักความสมดุลของ หยินหยาง ผู้เล่นที่มีฝีมือสูงกว่าสามารถเดินหมากชี้แนะได้ ทำให้เกิดความสมดุลและความเข้าใจที่ดีต่อกันระหว่างผู้เล่น

(2) ความง่ายและเรียบง่าย EASY AND SIMPLICITY

อี่ ท่ามกลางความยุ่งเหยิง จะปรากฏเป็นความเรียบง่าย ใน His Tz’u กล่าวไว้ในระบบของอี่ มี “Supreme ultimate” ที่เรียกว่า “Tai Chi” ซึ่งผลิต Yi ขึ้น 2 คือ Yin และ Yang

อี่ ให้ ch’ien แทนความง่าย และให้ K’un แทนความเรียบง่ายนั้น จึงถูกประกอบขึ้นเป็นปรากฏการณ์ที่ซับซ้อน และเกิดเป็นกำลังของการเคลื่อนที่อันยิ่งใหญ่ทรงพลัง การเน้นให้ความสำคัญกับความง่ายและความเรียบง่ายนั้น ปราชญ์จีนถือว่าเป็นประตูไปสู่อาณาจักรของ อี่ ประตูสู่ความเปลี่ยนแปลง เพราะคุณงามความดีที่มีแฝงอยู่ในความง่ายและความเรียบง่าย ทำให้สามารถพูดถึงปรากฏการณ์ที่ซับซ้อนในโลกได้ โสไไม่เร้าการต่อต้าน และสามารถพูดถึงการเคลื่อนที่ที่ละเอียดอ่อนได้โดยไม่เกิดความสับสน¹¹

¹¹ ทิพย์สุดา ปทุมานนท์, สถาปัตยกรรม กังสดาลแห่งความคิด (กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2549), 2/74

ซึ่งหมากล้อมก็เช่นกันเกิดจากเม็ดหมากที่สลับตาเดินกันคนละตา แต่สามารถสร้างเกมที่สลับซับซ้อนขึ้นได้อย่างน่าประหลาดใจ

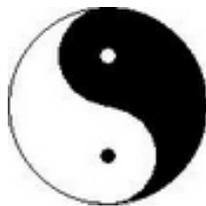
(3) ความไม่เปลี่ยนแปลงแปรไปและความคงที่ INVARIABILITY AND CONSTANT จากที่กล่าวในข้างต้น เกมของหมากล้อมสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา อี ในท่ามกลางความเปลี่ยนแปลง ปรากฏเป็นสิ่งที่ไม่เปลี่ยนแปลงเรามองเห็นว่าสรรพสิ่งต่าง ๆ ในจักรวาล ดำรงอยู่ในภาวะที่ไหลและเปลี่ยนแปลงซึ่งทุกสิ่งนั้นล้วนอยู่ในการเคลื่อนที่ที่ไม่มีวันหยุดในจักรวาลอันยิ่งใหญ่แห่งนี้

“เมื่อพูดถึงการเคลื่อนที่ ในทิศทางใด ๆ ก็ตาม เมื่อถึงจุดสุดท้ายมันก็จะมีจุดเริ่มต้น ดวงอาทิตย์ ดวงจันทร์ ในสรวงสวรรค์ฉายแสงของมันอยู่ตลอดกาล ฤดูทั้งสี่เปลี่ยนแปลงและเปลี่ยนแปลงเป็นนิรันดร์ ปราชญ์คงมีอยู่ตลอดกาลในเต๋า และโลกก็เปลี่ยนแปลงไปสู่ความสมบูรณ์ เมื่อเรามองเห็นความคงที่ เมื่อนั้น สวรรค์ โลก และสรรพสิ่งที่จะถูกรับรู้ได้” ใน T'uan (Trigrams)

“เมื่อสวรรค์และโลกถูกปลดปล่อยจากกำมือแห่งฤดูหนาว เมื่อนั้นเราก็จะได้ยินเสียงฟ้าร้องและจะได้เห็นฝนตก เมื่อวันนั้นมาถึง ตาแห่งต้นไม้ต่าง ๆ ที่จะโตขึ้นเป็นผลก็จะแตกออก สวรรค์และดินขยับเปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา และฤดูทั้งสี่ก็ได้ทำหน้าที่ของมันอย่างสมบูรณ์ แต่กระนั้นปรากฏการณ์แห่งการเปลี่ยนแปลงก็ล้วนเกิดอยู่ภายใต้ระเบียบที่คงที่ (Constant) ¹²

ลัทธิหยินหยาง เป็นลัทธิที่เรียบง่าย(SIMPLE) แต่อธิพผลของลัทธิ นั้น กว้างใหญ่ไพศาล เป็นต้นกำเนิดแห่งความเจริญรุ่งเรืองของอารยธรรมจีน ไม่ว่าจะเป็นทางอภิปรัชญา การแพทย์ การเมือง หรือศิลปกรรมก็ตาม หยินหยางสอนว่า มวลสรรพสิ่งและเหตุการณ์ทั้งหลายที่เกิดขึ้นในโลกนี้ล้วนเป็นผลผลิตมาจากแรงหรือหลักการ 2 อย่างคือ

- หยิน YIN ซึ่ง negative, passive, weak and destructive
- หยาง YANG ซึ่ง positive, active, strong and constructive



ภาพที่ 5 สัญลักษณ์หยินหยาง

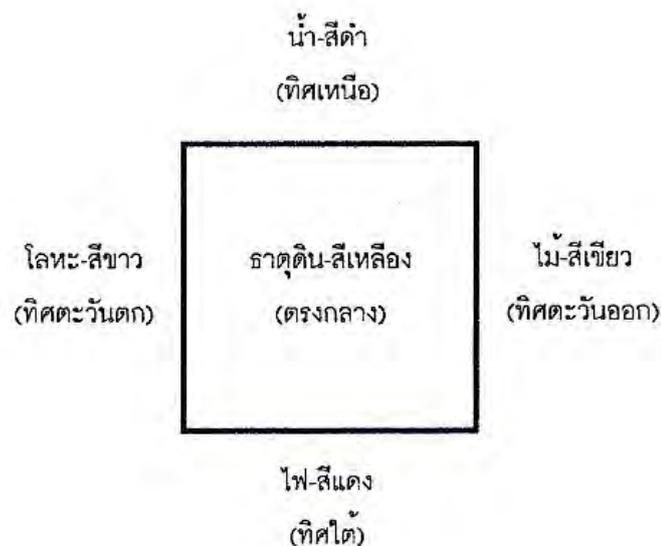
ที่มา : จันทนา บานแย้ม “การศึกษาแนวทางการออกแบบสัญลักษณ์ภายใต้เงื่อนไขของศาสตร์ฮวงจุ้ย” (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2547), 11.

¹² เรื่องเดียวกัน, 2/77.

ทฤษฎีของ หยิน หยาง สัมพันธ์กับธาตุหลัก หรือ ตัวกระทำ หรือตัวแทน 5 อย่าง (washing) คือ โลหะ ไม้ น้ำ ไฟ และดิน ธาตุทั้ง 5 นี้เสริมเข้าไปในหยินหยาง ในมโนทัศน์ของการ หมุนเวียน (Concept of Rotation)

มโนทัศน์แห่งหยินหยาง และแห่งธาตุทั้ง 5 มีกำเนิดแสนนานมาในบรรพกาลและจากจุดกำเนิดต่างกัน ความคลุมเครือก็ยังคงมีอยู่ ความคิดของหยินหยางปรากฏอยู่ในปรัชญาของ Tso chuan, Lao Tzu, Chuang Tzu และ Hsun Tzu ส่วนความคิดแห่งธาตุทั้ง 5 นั้น ปรากฏในหนังสือประวัติศาสตร์ของ Mo Tzo, Hsun Tzu, Tro Chuan และ Kuo-yu ลัทธิของหยินหยาง

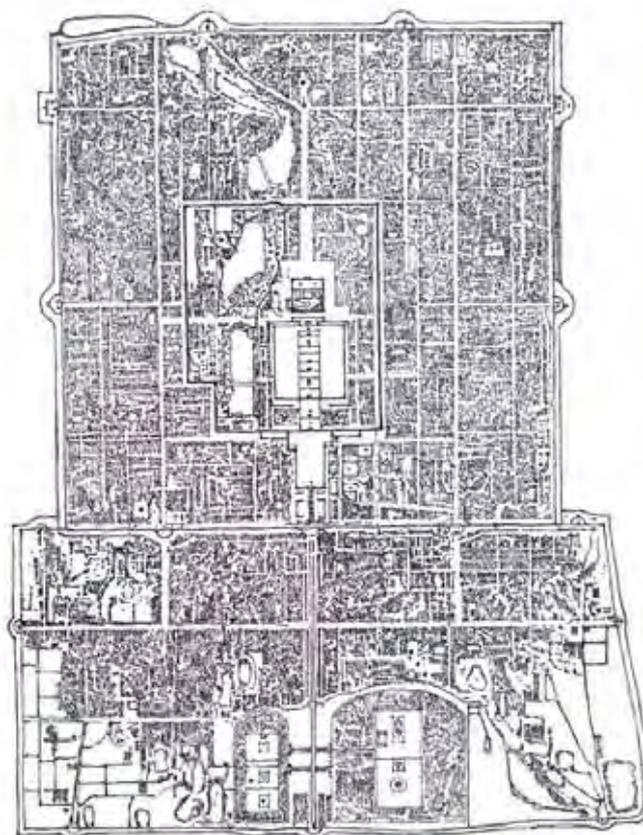
และธาตุทั้ง 5 นี้เองเมื่อสืบมาก็ได้ยืนยันถึงอัจฉริยภาพของปรัชญาเมธีจีนในบรรพกาล ที่มีความพยายามในการแก้ปริศนาแห่งอภิปรัชญาและจักรวาล (Metaphysics & Cosmology) พยายามอธิบายถึงการกำเนิดมาสู่ปรากฏแห่งสรรพสิ่งในโลก และองค์ประกอบที่ประกอบมันขึ้นมา ปราชญ์ได้เสนอความคิดเกี่ยวกับความจริงในลักษณะ “คู่ตรงข้าม” (a pair of opposites) และในลักษณะกลุ่มแห่งธาตุหรือ Agents ทั้ง 5 ไม่ว่าจะเป็น 2 หรือ 5 นั้น มักจะเข้าใจอยู่ในรูปของ แรงพลัง หรือ Agents มากกว่าจะเป็นในรูปของวัตถุธาตุ การอธิบายของเมธีจีนนั้น เน้นอยู่ใน กฎแห่งการปฏิบัติการ (Laws of operation) เป็นกฎที่ Dynamic ไม่ใช่ Static และอยู่ในระเบียบแห่งธรรมชาติ ไม่ใช่ในความยุ่งเหยิง และในขบวนการนั้นถึงแม้จะมีทั้งความขัดแย้งและความเป็นเอกภาพ แต่จุดแห่งความเป็นจริงนั้น มันมีเอกภาพในความหลากหลาย (Unity in multiplicity) อยู่เสมอ¹³



ภาพที่ 6 ลำดับธาตุทั้ง 5 ที่เสริมกันและกันซึ่งลักษณะอันเป็นสี่(จุดลักษณะ)

¹³ เรื่องเดียวกัน.

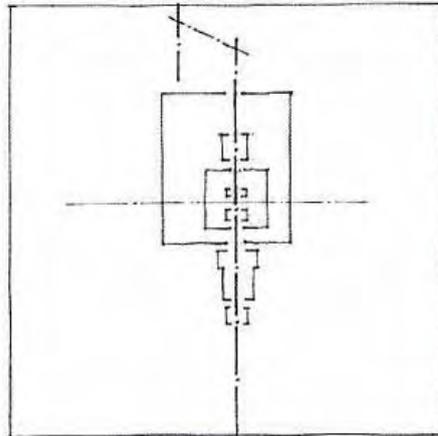
ซึ่งธาตุทั้ง 5 นั้นเป็นบ่อเกิดของรูปทรงสี่เหลี่ยมสมบูรณ์ ซึ่งมีความเป็นธาตุทั้ง 5 สถิตย์ อยู่ภายในเป็นรูปทรงที่มีอิทธิพลมากในศิลปะสถาปัตยกรรมของชาวจีน ดังจะเห็นได้จากลักษณะ ทางสถาปัตยกรรมประเพณีจีน โบราณตั้งแต่การวางผัง ไปตลอดจนถึงการทำลวดลายประดับ ตกแต่ง รวมถึงกระดานหมากล้อม ซึ่งถือว่ารูปทรงสี่เหลี่ยมเป็นรูปทรงที่มีความหมายเป็นมงคล และชาวจีนโบราณยังเชื่อว่าโลกมีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยม ตามความเชื่อของคนในยุคนั้น¹⁴ และ หลักการนี้ยังส่งผลต่อสถาปัตยกรรมในประเทศญี่ปุ่น และเกาหลี ซึ่งจะสังเกตได้จากรูปแบบและ ลักษณะการวางผังกระดานหมากล้อมจึงมีลักษณะเป็นการอุปมาอุปไมยถึงหลักการของอิจิง และ หยินหยาง ดังจะเห็นได้จากรูปทรงภายนอก จุดตัดบนกระดาน เม็ดหมากล้อมดำ และความลึกซึ้งที่ แอบแฝงอยู่ในการเล่นหมากล้อมจากที่ได้กล่าวมาแล้วในข้างต้น



ภาพที่ 7 ผังพระราชวังต้องห้ามในกรุงปักกิ่ง

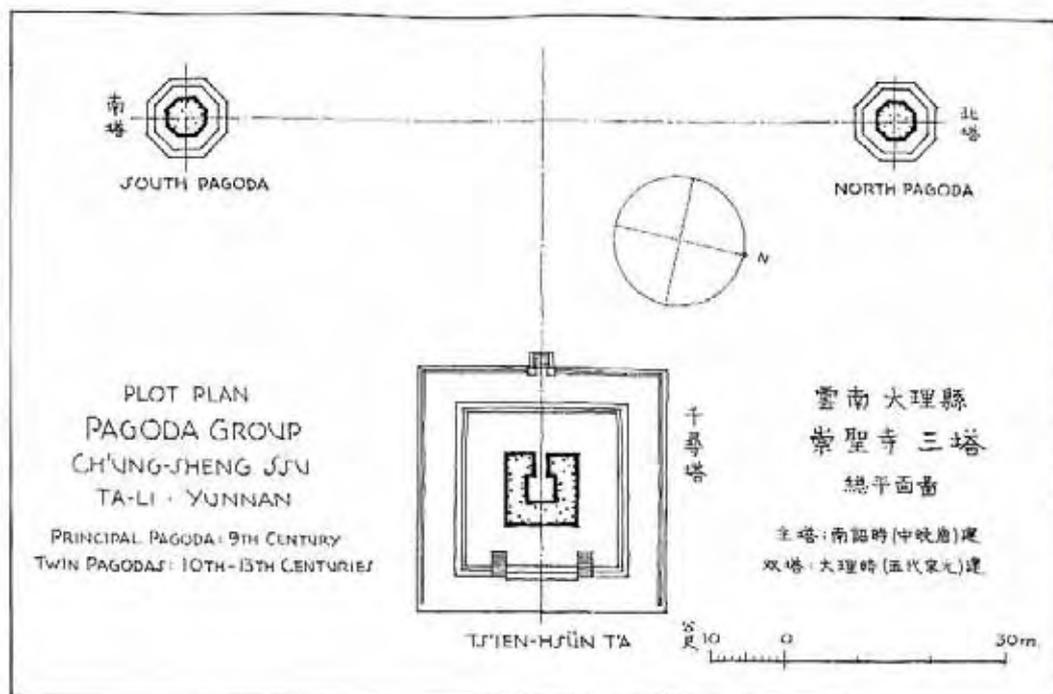
ที่มา : Francis D.K. Ching, *Architecture : Form Space & Order*. (New York : John Wiley & Son, Inc, 1996), 325.

¹⁴ Peter Shotwell, *GO more than a game* (North Clarendon : Tuttle Publishing, 2003), 134.



ภาพที่ 8 เส้นแกนหลักของผังพระราชวังต้องห้าม

ที่มา : Francis D.K. Ching, *Architecture : Form Space & Order*. (New York : John Wiley & Son, Inc, 1996), 325.



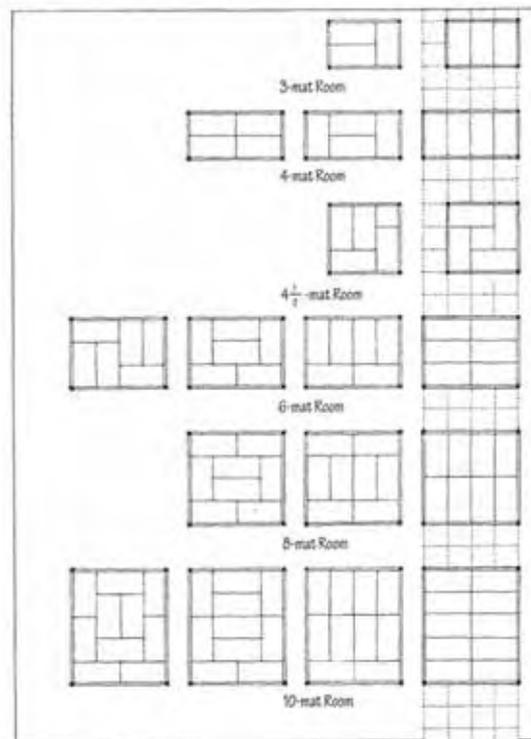
ภาพที่ 9 ผังพระเจดีย์“เขียนสวินณะ” ในต้าหลี่

ที่มา : Liang Ssu-ch'eng, *A pictorial history of Chinese architecture*, (Massachusetts : The Massachusetts Institute of Technology, 1985), 132.



ภาพที่ 10 ผังบ้านในสถาปัตยกรรมประเพณีญี่ปุ่น^๑ นที่เกิดจากตารางสี่เหลี่ยม

ที่มา : Francis D.K. Ching, Architecture : Form Space & Order. (New York : John Wiley & Son, Inc, 1996), 308.



ภาพที่ 11 รูปแบบการวางสี่ตามิในการกำหนดรูปแบบห้องของญี่ปุ่น^๑ น

ที่มา : Francis D.K. Ching, Architecture : Form Space & Order. (New York : John Wiley & Son, Inc, 1996), 307.

2.2 ภูมิปัญญาหมากล้อมกับปรัชญาเต๋า

คำว่า “เต๋า” ภาษาจีน ประกอบด้วยอักษรสองส่วน ส่วนหนึ่ง หมายถึง ศีรษะ อีกส่วนหนึ่งหมายถึง กิริยา การเคลื่อนไหวร่างกาย วิ่ง เมื่อรวมความหมายแล้ว เต๋า จึงแปลว่า ถนน หรือทางเดิน ความหมายขั้นที่สองหมายถึง วิถี, หลักการ, แบบ หรือความจริง แปลเป็นภาษาอังกฤษว่า “The Way” โดยใช้อักษรตัวใหญ่ ดังนั้นเมื่อพูดถึง “วิถีแห่งมนุษย์” ลักษณะสำคัญประการหนึ่ง คือ การสืบทอดภูมิบุตรหลาน พวกชนที่ จึงได้ชื่อว่าห่างไกลจาก “เต๋า” ของมนุษย์

แต่จากการศึกษา เต๋า-เต๋อะ-จิง จะเห็นได้ว่าเล่าจื้อใช้คำว่า “เต๋า” ไปในเชิงปรัชญา เช่น การอธิบายว่า เต๋า เป็นมารดาแห่งสรรพสิ่ง (บทที่ 1) เต๋ามีอยู่ก่อนสวรรค์และดิน (บทที่ 25) เราไม่อาจจะอธิบายถึงเต๋าได้ เพราะเราเต๋ายู่เหนือรูปและนาม (บทที่ 14) เต๋าไม่เปลี่ยนแปลงและคงสถานะเป็นนิรันดร์ (บทที่ 7, 16) ถึงแม้จะใช้เต๋าก็ไม่มีวันสึกหรอ(บทที่ 6) ฯลฯ¹⁵

เต๋า พูดถึงลักษณะแห่งคุณธรรมว่ามาจากเต๋า ดังนั้น ถ้ามุขธำดำเนินวิถีชีวิตตามแบบ เต๋าก็ย่อมเรียกได้ว่า ใช้ชีวิตแห่งคุณธรรม แต่เล่าจื้อยังย้ำ ำให้มีความเมตตาต่อกันมีความมักน้อย ไม่ทำตัวเด่นจนเกินไป สามสิ่งนี้เรียกได้ว่าเป็นสมบัติสำคัญที่จะช่วยมนุษย์เรามีความกล้า มีความเอื้อเฟื้อเพื่อนแผ่ และเป็นผู้นำที่ดีได้ เพราะผู้ที่มีความเมตตาต่อผู้อื่นอยู่เป็นนิจย่อมไม่มีเหตุที่จะต้องกลัวใคร ๆ ทั้งสิ้น และเมื่อเราเป็นผู้ น้อยไม่โลภโมโหโสน เราก็อ้อมมีโอกาที่จะจุนเจือเพื่อนแผ่แก่ผู้อื่นได้ ในทำนองเดียวกันถ้าเราไม่หยิ่งถือดีทำตัวเป็นผู้นำจนเกินไป เราก้จะเป็นผู้นำที่ดีได้ เพราะผู้นำต้องเป็นผู้ที่สุ่มรอบคอบ พิจารณาและระมัดระวังผลประโยชน์ของคนในปกครอง และพร้อมที่จะรับฟังเสียงติชม

เมื่อเปรียบเทียบกับ โกะหรือหมากล้อมแล้ว ในเกมหมากล้อมเมื่อเริ่มเล่นเกม ต่างฝ่ายก็จะบอกว่า “ขอคำชี้แนะด้วยครับค่ะ” เป็นการเคารพในความสามารถของทั้งสองฝ่ายเพราะในการเล่นแต่ละครั้งจะช่วยทำให้ทั้งสองฝ่ายเก่งขึ้นเสมือนเป็นอาจารย์ของกันละกัน และความมักน้อย ไม่ทำตัวเด่นจนเกินไปในเต๋าก็เสมือนการเล่นรักษาน้ำใจของผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ในกรณี ที่ผู้เล่นฝ่ายหนึ่งเก่งกว่า เพราะหมากล้อมเป็นเกมกระดานที่สามารถเล่นแบบอหิงสาได้ไม่จำเป็นต้องชนะกันอย่างเด็ดขาดเอาเป็นเอาตาย เหมือนเกมกระดานอื่น ๆ

เล่าจื้อสอนให้มีความเมตตาต่อเพื่อนร่วมโลกเป็นสำคัญ สอนให้ตอบแทนความชั่วด้วยความดี และตอบแทนความชังด้วยความเมตตาสอนให้ละความหยิ่ง ความอหังการ ความทะนงตน ความ

¹⁵ ชาน วิง สิท, กัมภีร์เต๋า ฉบับสมบูรณ์ พร้อมอรรถกถา พิมพ์ครั้งที่ 3 แปลโดย ฉัตรสุมาลย์ กบิลสิงห์ ย์ภูแสน (กรุงเทพฯ : บริษัท สามัคคีสาส์น จำกัด2529), 5.

ฟุ่มเฟือย และเมื่อไม่รู้ ให้อยอมรับในความไม่รู้ นั่น คำสอนทั้งใน เต้าเต๋อ-จิง อาจสรุปได้ว่าเป็น วิธีทางนำไปสู่คุณธรรมโดยแท้¹⁶

ในเต้า (บทที่ 15) ได้พูดถึงการรู้จัก พอ และให้รู้จัก ละ เพราะวิถีการโคจรของเต้า ซึ่ง หมายถึงวิถีทางของธรรมชาติแห่งสรรพสิ่งใน โลกทั้งหลายทั้งปวง ย่อมเป็น ไปในลักษณะของ วงกลม เมื่อหมุนไปจนครบวง ก็จะย้อนกลับมาสู่ที่เดิม

เกียรติยศ ชื่อเสียง ความมั่นคงสมบูรณ์พูนสุขทั้งหลาย เป็นสิ่งที่มนุษย์เราแสวงหา แต่สิ่ง เหล่านี้ย่อมมีจุดอึดตัวของมันเป็นธรรมชาติ ถ้ามนุษย์เราไม่รู้ความจริงในข้อนี้ ไม่รู้จักพอ ไม่รู้จัก ละ ก็จะพาดนไปสู่วิถีความหายนะ เสมือนการเดินทางหมากล้อมที่ต้องการได้แต้มเยอะ ๆ ไม่รู้จักพอ สูญเสียกำลังไปได้การทำแต้ม จนกระทั่งไม่ได้ปกป้องพื้นที่ ที่อยู่และสูญเสียพื้นที่เหล่านั้นให้ฝ่าย ตรงข้ามไป เพราะพื้นที่บนกระดานก็มีเพียง 361 จุดตัดเมื่อสามารถครองพื้นที่ได้พอสมควรแล้วก็ ควรรู้จักพอ นำกำลังที่มีอยู่เสริมสร้างความแข็งแกร่งให้กับหมากของตนดีกว่า

ในเต้า (บทที่ 15) ได้เปรียบเทียบท่อนไม้หรือก้อนหินที่ยังไม่ได้แกะสลักว่า ขณะที่เป็ นท่อนไม้อยู่ในนั้นคงมีศักยภาพพร้อมสมบูรณ์ในการที่จะเป็นด้วยเป็นอันเป็นลักษณะต่าง ๆ แต่ทันทีที่ ได้แกะสลักเป็นด้วยแล้วท่อนไม้หรือก้อนหินนั้น จะหมดศักยภาพที่จะเป็นอย่างอื่น จะเป็นด้วยได้ เพียงอย่างเดียว ลักษณะของท่อนไม้ที่ยังไม่ได้แกะสลัก จึงเป็นลักษณะของศักยภาพ และความ เป็นไปได้ของแนวคิดต่าง ๆ ไม่มีการยึดติดในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งเพียงอย่างเดียว จะเกมโกะ กลยุทธ์ที่ใช้ควรพร้อมที่จะปรับเปลี่ยนได้ตลอดเวลา ไม่ควรยึดติดกับรูปแบบการเล่นวิธีใดวิธีหนึ่ง ควรแก้ไข เพื่อให้เข้ากับสถานการณ์ปัจจุบัน¹⁷

ขวา ซ้าย ใหญ่ เล็ก ล้วนแล้วแต่เป็นสมมติสัง เพราะไม่มีความจริงในตัวมันเอง ความ ใหญ่หรือเล็ก ซ้ายหรือขวา ขึ้นอยู่กับการเปรียบเทียบทั้งสิ้น ดั้งเดิมความจริงเช่นนี้จึงเรียกว่าเป็น สมมติสังมิได้มีความจริงอันเที่ยงแท้เป็นอมตะ¹⁸ ซึ่งในหมากล้อมก็มีการอุปมาอุปไมยแบบนี้ อยู่ เช่นกัน ในเกมหมากล้อมทุกอย่างเกิดขึ้นจากการเปรียบเทียบ ขาวดำ แพ้ชนะ ทุกสิ่งที่เกิดขึ้นใน เกมก็เสมือนวิถีชีวิต เป็นสมมติสังมิได้มีความจริงแท้อย่างไร

เต้าเต๋อ-จิง (บทที่ 42) ได้พูดถึงเอกภาพ(มักเข้าใจกันว่าเป็นพลังดั้งเดิม) สองส่วนนั้น หมายถึง หยินหยาง เมื่อผสมกันแล้วจึงเกิดสรรพสิ่งขึ้น แสดงถึงวิวัฒนาการจากส่วนน้อยไปหา จำนวนมาก จากความเรียบง่ายไปสู่การพัฒนาที่สมบูรณ์ ดังนั้นในการดำเนินชีวิตจึงจำเป็นต้อง

¹⁶ เรื่องเดียวกัน, 10.

¹⁷ เรื่องเดียวกัน, 65.

¹⁸ เรื่องเดียวกัน, 94.

เข้าใจและระลึกถึงสภาพเดิมที่แท้จริงของธรรมชาติ จึงจะอยู่ในโลกได้โดยปราศจากความทุกข์ ซึ่งโกะก็มีลักษณะเช่นเดียวกันและในเต๋า(บทที่ 44) ได้พูดถึงในเรื่องไม่ให้ฝืนธรรมชาติคำสอนที่เน้นเรื่องความมกน้อยเป็นคำสอนที่ขัดแย้งกับสภาวะสังคมในสมัยนั้น ซึ่งเต็มไปด้วยพวกนักการเมืองที่ตักตวงผลประโยชน์ มุ่งแสวงหาอำนาจตำแหน่ง เกียรติยศชื่อเสียงใส่ตนกันอย่างป็นล่ำเป็นสันเสมือนการเล่นหมากล้อมที่พยายามเอาชนะฝ่ายตรงข้ามอย่างไม่ลืมหูลืมตา สูญเสียกำลังไปกับการเอาชนะฝ่ายตรงข้ามในที่สุดก็ต้องพบกับความพ่ายแพ้ เนื่องจากต้องสูญเสียเม็ดหมากในการล้อมฝ่ายตรงข้ามมากจนเกินไป¹⁹

ในประวัติศาสตร์มีเรื่องเล่าในปรัชญาเต๋าที่พูดถึงหมากล้อมหรือโกะอยู่ในสมัยฮั่น โดยนักเขียนชาวฮั่น อย่าง บ่าน กู (Ban Gu) ดูเหมือนจะพึงพอใจกับข้อดีของการเล่น โกะและการรับทราบโกะในเชิงสัญลักษณ์ได้ดีแต่ทว่าหลักฐานที่ “ชัดเจน” เกี่ยวกับความยอดนิยมของโกะมีขึ้นจริง ๆ ในศตวรรษที่หกและเจ็ด เมื่อกวีได้พัฒนารูปแบบบทกวีเป็นศิลปะชั้นสูง โกะกลายเป็นหัวข้อแรก ๆ และเป็นหัวข้อสำคัญของบทกวีเหล่านั้น ตัวอย่างเช่น บทกวี T'ang ของกวี Meng Ch'iao (751-814 A.D.) ซึ่งวางโครงตามนิทานพื้นบ้านฉบับเต๋า เรื่องมีอยู่ว่าคนตัดฟันธรรมดาพบเด็กหนุ่มกำลังเล่นเกมโดยบังเอิญ เด็กหนุ่มทั้งสองคนมอบ “ลูกไม้” ให้ชายตัดฟันกินและเขาก็เฝ้ามองทั้งสองเล่นเกมอย่างหลงใหล จนเมื่อเลิกกลางชายตัดฟันพบว่าขวานของตนนั้นได้ผุพังไปเสียแล้ว ระหว่างทางที่ชายตัดฟันเดินข้ามสะพานเพื่อกลับบ้าน เขามองเห็นสายรุ้ง ทันใดนั้นเขาพลันคิดว่าเขากำลังเดินจากอีกฝั่งหนึ่ง(ที่มีไซโลกมนุษย์) และเด็กหนุ่มที่เขานั่งดูอยู่นั้นก็มีไซโลกธรรมดาแน่นอน

เมื่อตนกลับมาถึงหมู่บ้านเขาจึงทราบว่าเวลาได้ผ่านไปหลายร้อยปีแล้ว ทุกคนที่เขารู้จักได้ตายจากไปหมดแล้วและชื่อของเขาก็เลือนหายไปเช่นกัน ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา โกะก็เป็นที่รู้จักในอีกชื่อหนึ่งคือ “เกมขวานผุ” (The Rotten Axe Game)²⁰

โกะเป็นเกมที่มีความขลังในหลาย ๆ ทางเช่นกัน ในสังคมจารีตประเพณี การพนันถูกตัดสินว่าเป็นกิจกรรมที่ทำให้เกิดความศีลสิทธิ์ อย่างเช่นในอินเดีย การเล่นเกมทอดลูกเต๋า ระหว่างพระศิวะและเทพเจ้ากาลิธือว่าเป็นสิ่งที่ทำให้จักรวาลนี้ดำเนินต่อไป การที่ทานชูเป็นนักพนันคนแรกของโลกในตำนานฮองเต้เหยา ซึ่งคล้ายกับตำนานของชาวอินเดียอเมริกาเหนือที่เทพเจ้าแห่งการพนันลงมาที่โลกมนุษย์และสอนผู้คนให้เล่นเกม สุดท้ายแล้วผู้คนเหล่านั้นก็ต้องหมดสติสิ้นแม้กระทั่งต้องขายภรรยา ลูกและตนเองเป็นทาส เทพเจ้าองค์อื่นจึงต้องลงมาช่วยเหลือจัดระเบียบที่

¹⁹ เรื่องเดียวกัน, 108.

²⁰ Peter Shotwell, GO more than a game (North Charendon : Tuttle Publishing, 2003), 136.

ยุ่งเหยิงให้ใหม่ แน่แน่นอนว่าด้านมืดของโกะนี้ถูกชุกซ่อนไว้มีขีดแต่การพนันโกะเป็นองค์ประกอบสำคัญของการเล่นในตะวันออก ดังจะเห็นได้จากนิยายกึ่งอัตชีวประวัติเรื่อง “First Kyu” ของ Sunghwa Hong ซึ่งให้รายละเอียดอย่างชัดเจน

ลัทธินี้จึงมิได้ต่อต้านเกมโกะเพราะว่ามันเป็นเกมการพนันเพียงเท่านั้นเหตุผลลึกๆ ทางปรัชญาของนักประวัติศาสตร์ชาวฮั่นที่ยกมาปฏิเสศโกะคือความเชื่อมโยงระหว่างเกมโกะและลัทธิต๋า โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้นับถือลัทธินี้ ซึ่งเฟื่องฟูมากในช่วง 500 – 300 ปีก่อนคริสตกาล ต่อมานักบวชซึ่งนับถือเต๋าอย่าง Sun Tsu ได้เขียน “ปรัชญาการกระทำ” และต่อมาปรัชญานี้ได้กลายเป็นหลักพื้นฐานของการก่อกบฏชาวจีน (ลัทธิต๋าหลุนกงปัจจุบันก็ด้วย) โดยทั่วไปแล้วเต๋าจะเน้นหนักในเรื่อง “สรรพสิ่งเปลี่ยนแปลง ไม่มีสิ่งใดยั่งยืน” (All is change, nothing is permanent,) ซึ่งเป็นหนทางสู่ความสำเร็จ (ในชีวิต)

แต่น่าตลกยิ่งนัก เพราะลัทธินี้เองที่สนับสนุนขุนนางศักดินาในท้องถิ่นในช่วงที่เป็นรัฐการสงคราม แต่ลัทธิต๋าด้านนั้นสนับสนุนความคิดว่าอาณาจักรจะนำสันติสุขมาให้ อาณาจักรแรกของจีนตั้งขึ้นเมื่อ 225 ปีก่อนคริสตกาล โดย จินฮวนซี (Chin Huan Shi) (ซึ่งภายหลังสร้างกำแพงเมืองจีน) ผู้ยึดหลักลัทธิต๋าในการรวบรวมรัฐอิสระเข้าไว้ด้วยกัน

อย่างไรก็ตาม ชาวฮั่นเคยรวมจีนเข้าไว้ด้วยกัน ได้ครั้งหนึ่งในช่วง 206 ปีก่อนคริสตกาล แต่ก็ล่มสลายลงอย่างรวดเร็ว ผู้นำในยุคนั้นต้องการที่จะเผยแพร่ลัทธินี้ที่ยั่งยืนมั่นคงและต้องโน้มน้าวให้เกิดความจงรักภักดีในลัทธินี้ ดังนั้นตำราและแนวคิดของเต๋าถูกปิดบังโดยนักประวัติศาสตร์ 70% ของหนังสือเหล่านั้นถูกค้นพบโดยนักโบราณคดี เมื่อสามสิบปีมานี้ เป็นพวกบทความทางการทหาร (รวมถึงหนังสือ เต๋า เต๋อะ ชิง Tao Te Ching) นี่น่าจะเป็นเหตุผลที่ว่าทำไมในยุคแรกจึงมีการกล่าวอ้างถึงเกมโกะน้อยมาก เพราะโกะนั้นมีแนวคิดที่คล้ายคลึงกับแนวคิดที่เต๋านำปรับใช้ในชีวิตประจำวันนั่นเอง²¹

แก่นแท้ของภูมิปัญญาหมากล้อมนั้น อยู่ที่ ปรัชญาจักรวาล (Cosmos) ในหมากล้อม ปรัชญาจักรวาลในสายตาของเต๋านั้น มุ่งที่จะค้นหา “แนวทาง” ในความเปลี่ยนแปลง หรือศึกษาความเปลี่ยนแปลงในจักรวาลเพื่อค้นหาหลักเกณฑ์ที่แน่นอนของความเปลี่ยนแปลง เพื่อที่จะได้ดำเนินชีวิตอย่างสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของจักรวาล(เต๋า) ในฐานะที่ชาวเต๋ามองว่า ร่างกายของคนเราก็เป็นโลกอันน้อยนิด โดยที่รอบกายของคนเราก็เป็นอีกโลกหนึ่ง การศึกษาเต๋าก็เป็นการศึกษาหลักแห่งธรรมชาติการเปลี่ยนแปลงของโลกทั้งสองคือโลกภายในตัวเรากับโลกภายนอกตัวเรา เพื่อบูรณาการหรือหลอมรวมโลกทั้งสองนี้ให้เป็นหนึ่งเดียวกับเต๋า หรือจักรวาลนั่นเอง

²¹ Ibid., 135.

คัมภีร์อรรถของเต๋าถูกรังสรรค์ขึ้นมาเพื่อการศึกษาธรรมชาติของการเปลี่ยนแปลงอันนี้ โดยที่หมากล่อมเป็นศิลปะแห่งการศึกษา หลักการของการเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นรูปธรรมที่ถูกรังสรรค์ขึ้นมาโดยเหล่าอัจฉริยะแห่งเต๋ายุคโบราณ เพื่อส่งเสริมให้ผู้ที่เดินอยู่บนวิถีแห่งเต๋าหรือผู้ที่กำลังฝึกฝนตนเองตามแนวทางของเต๋า สามารถหลอมรวม ประองคอกเป็นหนึ่งเดียวกับเต๋า หรือ จักรวาลได้ง่ายขึ้น โดยผ่านศาสตร์และศิลปะชั้นสูงแห่งเต๋อย่างหมากล่อม²²

2.3 คติธรรมเซนในหมากล่อม

คติธรรม 1 ความเป็นจริงต่าง ๆ ของชีวิต ส่วนใหญ่มองเห็นได้อย่างแท้จริงจากสิ่งต่าง ๆ และการกระทำต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน

คติธรรม 2 ทุกสิ่งทุกอย่างดำรงอยู่อย่างสอดคล้องกับธรรมชาติของมันเอง การรับรู้ส่วนตัวของเราในเรื่องเกี่ยวกับค่า ความถูกต้อง ความงาม ขนาด และคุณค่า ล้วนแต่อยู่ในหัวของเรา ไม่ได้อยู่ข้างนอกเลย

คติธรรม 3 ทุกสิ่งทุกอย่างดำรงอยู่โดยสัมพันธ์กับสิ่งอื่น ๆ

คติธรรม 4 ตัวตนและสิ่งอื่น ๆ ที่เหลือในจักรวาลไม่ได้แบ่งแยกกันอย่างแท้จริง แต่ทำหน้าที่เป็นหนึ่งองค์รวม

คติธรรม 5 มนุษย์เกิดขึ้นจากธรรมชาติ และก้าวหน้าไปอย่างมีประสิทธิภาพที่สุดด้วยการร่วมมือกับธรรมชาติ แทนที่จะพยายามเอาชนะมัน

คติธรรม 6 ไม่มีอดีตในความหมายของจิตวิญญาณส่วนตัวหรือบุคลิกภาพที่ไม่เปลี่ยนแปลงอันคงอยู่ต่อไปได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุดซึ่งข่มร่างกายเอาไว้เป็นการชั่วคราว

คติธรรม 7 ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งที่แท้จริงไม่ได้เกิดจากความรู้เฉพาะด้าน จากการเป็นสมาชิกของคณะกลุ่มบุคคล จากลัทธิหรือหลักความเชื่อ มันมาจากญาณหยั่งรู้ก่อนจิตสำนึกแห่งการดำรงอยู่ทั้งปวงของคน จากระหัดของตนเอง

คติธรรม 8 รูปแบบต่าง ๆ เกิดจากความว่างเมื่อผู้ใดว่างจากสมมติฐาน การอนุমান และการวินิจฉัยที่สั่งสมมาหลายปี ผู้นั้นจะเข้าใกล้ธรรมชาติดั้งเดิมของตน ย่อมเข้าใจแนวคิดดั้งเดิม และสามารถแสดงปฏิกิริยาตอบโต้ได้อย่างใหม่สด

คติธรรม 9 การทำตนเป็นผู้สังเกตการณ์ในขณะที่เป็นผู้มีส่วนร่วมพร้อมกันด้วยนั้น จักทำให้กษัตริย์ของผู้นั้นเสื่อมเสียไป

²² สุวินัย ภรณวลัย, ภูมิปัญญาหมากล่อมกับวิถีแห่งกลยุทธ์เชิงบูรณาการ [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 11

คติธรรม 10 ความมั่นคงและความไม่เปลี่ยนแปลงนั้นถักทอขึ้นด้วยจิตใจที่ถูกครอบงำโดยอหังการและหาได้ดำรงอยู่ในธรรมชาติไม่ การยอมรับความไม่มั่นคงและผูกพันตนเองกับสิ่งที่ไม่รู้จะก่อให้เกิดศรัทธาต่อจักรวาล

คติธรรม 11 คนเราสามารถมีชีวิตอยู่ได้ก็แต่ในขณะปัจจุบันเท่านั้น

คติธรรม 12 กระบวนการแห่งการใช้ชีวิตและถ้อยคำต่าง ๆ เกี่ยวกับมัน ไม่ใช่สิ่งเดียวกัน และไม่ควรได้รับการปฏิบัติต่ออย่างนี้คุณค่าเท่าเทียมกัน

คติธรรม 13 เมื่อเราเข้าใจถึงความไม่ลงรอยกันระหว่างทฤษฎีต่าง ๆ เกี่ยวกับชีวิตและสิ่งที่เราารู้สึกได้จากญาณหยั่งรู้ว่าเป็นความจริง โดยไม่ต้องใช้คำพูดและไม่ได้อาศัยการวินิจฉัย ก็ไม่มีอะไรที่ต้องทำอีกแล้วนอกจากหัวเราะ

คติธรรม 14 ศิลปะเช่นมีคุณสมบัติในลักษณะการดังนี้ มันสามารถหลอมรวมเอาความชื่นชมต่องานทัศนศิลป์ ความรู้เกี่ยวกับชีวิต ประสบการณ์และญาณหยั่งรู้ส่วนตัวให้เข้ากันเป็นเหตุการณ์ที่สร้างสรรค์หนึ่งเดียวกัน

คติธรรม 15 เราแต่ละคนจักพัฒนาไปสู่ความเป็นเอกปัจเจกชน ผู้ติดต่อกันโดยจำเพาะเจาะจงกับโลกที่ดำรงอยู่สำหรับคนคนนั้น

การจะพูดถึงคำวิจารณ์ประกอบหรือการทำสมาธิให้จำเพาะเจาะจงยิ่งกว่านี้ ควรพิจารณากันอย่างสั้น ๆ ก่อนคำว่าเซนที่ใช้กันในที่นี้มีความหมายอย่างไร คำว่าเซนเป็นคำในภาษาญี่ปุ่นของคำว่าฉานในภาษาจีน ซึ่งเป็นรูปคำภาษาจีนของคำว่า ฌาน ของชาวอินเดีย อันหมายถึงสมาธิองค์หนึ่ง เมื่อ 2,500 ปีมาแล้ว พระพุทธเจ้าทรงสั่งสอนถึงความสำคัญของสมาธิชนิดนี้ที่มีต่อการบรรลุความรู้แจ้ง อีกหนึ่งพันปีต่อมา ท่านโพธิธรรม พระสงฆ์ชาวอินเดียได้นำชาวสาร์นีไปยังประเทศจีน บรรดาลูกศิษย์ลูกหาของเล่าจื้อได้ลุดกลืนมันเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิต ซึ่งเรียกกันว่าลัทธิเต๋า ทัศนคติของพวกเขาเกี่ยวกับการทำตัวให้สอดคล้องกลมกลืนกับธรรมชาติของสรรพสิ่ง ซึ่งขนานนามว่าเต๋า เข้ากันได้กับการไม่ยึดมั่นในอหังการ การยอมรับชีวิตอันปราศจากตัณหา ซึ่งเดิมพระพุทธเจ้าทรงสั่งสอนในอินเดีย แล้วท่านโพธิธรรมนำไปเผยแพร่ในจีนตามคำสอนของท่านโพธิธรรมนั้น สมาธิฌานคือหัวใจของพุทธศาสนา และพุทธศาสนานิกายนี้ถูกเรียกว่าฉาน ศาสนาพุทธนิกายฉานมีอิทธิพลอย่างใหญ่หลวงต่อวัฒนธรรมจีน ศิลปะที่ยิ่งใหญ่มากมาย ในสมัยราชวงศ์ซ่งนั้น (960 – 1280) ส่วนใหญ่รังสรรค์โดยผู้ที่ฝึกฉานมาแล้ว

เมื่อพระสงฆ์ ฉานเข้าไปในญี่ปุ่น ในสมัยคริสต์ศตวรรษที่สิบสอง ก็ได้รับการพัฒนาอย่างรวดเร็วมากขึ้นไปอีก และอิทธิพลต่อวัฒนธรรมของญี่ปุ่น อย่างลึกซึ้งยิ่งกว่าที่มีต่อจีนด้วยชาวญี่ปุ่น เรียกขานมันว่าเซน มันไม่เพียงมีส่วนในการปรุงแต่งศาสนาของคนญี่ปุ่น เท่านั้น หากยังกำหนดทิศทางของประติมากรรมในงานปั้น ภาพวาดสถาปัตยกรรม การจัดสวน การตกแต่งบ้าน ละคร ซึ่ง

รวมทั้งคาบูกิวางกฎเกณฑ์ให้แก่กัรบ และ “ศิลปะ” แห่งความเป็นนักดาบและการยิงธนูด้วย คำสอนที่ให้เคารพต่อธรรมชาติของสรรพสิ่งไม่ว่าจะเป็นต้นไม้ ก้อนหิน ก้อนดิน ตะไคร้ ลัซาร สระน้ำ ในฐานะเป็นสิ่งที่มีความค่าเท่าเทียมกับมนุษย์ ซึ่งมีธรรมชาติของโพธิธรรมอยู่ภายใน ได้ก่อให้เกิดขนบธรรมเนียมอันยิ่งใหญ่ อันก่อปรด้วยบุคคลและงานศิลปะที่โดดเด่นอย่างที่ไม่มิตีใดเหมือน

แหล่งกำเนิดของความสามารถและความคิดสร้างสรรค์ อันปราศจากการยึดมั่นในตัวตนนี้ยังคงทอดมาถึงเราโดยผ่านทางงานศิลปะและธรรมเนียมของการทำสมาธิ ซึ่งคิดค้นขึ้นโดยอาจารย์เซนทั้งหลาย

เนื่องจากเรามองข้ามพ้นไปจากสัญลักษณ์ของสรรพสิ่ง ดังนั้น แบบฉบับอันตายตัวต่างๆ นานาที่พวกเราหล่อเลี้ยงฟุ่มเฟือยมาโดยตลอดในเรื่องเกี่ยวกับสีผิว เพศ และอายุ เช่นเดียวกับบรรดาความเชื่อทั้งหลายที่อยู่ในกรอบรัดตรึงของวัฒนธรรมทางเชื้อชาติและเผ่าพันธุ์ จึงถูกมองว่าเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างมันขึ้นมาเอง หาใช่ส่วนหนึ่งของธรรมชาติของสรรพสิ่งแต่อย่างใดไม่ แต่ละบุคคลล้วนแต่ถูกจัดโครงสร้างหรือ “เข้ารหัส” ให้ใช้ชีวิตอย่างดีที่สุดท่ามกลางการติดต่อกันอันมีลักษณะเฉพาะตัวระหว่างคนคนนั้นกับเต๋าที่ยิ่งใหญ่ กล่าวคือ คนนั้นย่อมมีเต๋าเป็นของตนเอง ในขณะที่แต่ละบุคคลเปิดตัวรับปฏิบัติการของรหัสลับของตน คนคนนั้นจะใช้ชีวิตอย่างสอดคล้องกลมกลืนกับธรรมชาติของสรรพสิ่งมากขึ้นเรื่อยๆ การนั่งตัวตรงอย่างเงียบๆ ในสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมเอื้ออำนวยต่อการเปิดรับนี้ให้เป็นอย่างสะดวกยิ่งขึ้น รหัสภายในเดียวกันนี้หรือภูมิปัญญาภายใน ซึ่งจักสมานบาดแผลหรือประสานกระดูกให้ต่อติดกันใหม่รวมทั้งเยียวยาบาดแผลทาง “จิตใจ” ของคนเราได้เช่นกัน²³

“อู๋ ชิงหยวน” ปรมาจารย์หมากล้อมแห่งศตวรรษที่ 20 เป็นผู้ที่น่าจะถือได้ว่าเข้าถึงปรัชญาจักรวาลในหมากล้อมนี้มากที่สุดคนหนึ่ง “กิมย้ง” นักเขียนนิยายกำลังภายในชื่อดังก็เป็นผู้หนึ่งที่เลื่อมใสในอาจารย์อู๋ชิงหยวน เพราะกิมย้งเองโดยส่วนตัวก็ชอบเล่นหมากล้อมอยู่แล้ว แต่ที่ตัวเขาเลื่อมใสอาจารย์อู๋ชิงหยวนนั้น ไม่ใช่แค่เพราะพรสวรรค์อันเปี่ยมล้นของตัวอาจารย์อู๋ชิงหยวนเท่านั้น แต่เพราะ อาจารย์อู๋ชิงหยวนเป็นยอดนักหมากล้อมแห่งศตวรรษที่ 20 คนแรกที่สามารถนำเอาศิลปะแห่งเกมกีฬาอย่างหมากล้อม ที่มุ่งเน้นในการแพ้ชนะอย่างเดี๋ยวนี มายกระดับให้สูงส่งขึ้นถึงขั้นสุดยอดแห่งภาวะความเป็นมนุษย์แบบเต๋าได้

อาจารย์อู๋ชิงหยวน ต่างจากนักหมากล้อมฝีมือเลอเลิศทั่วไปตรงที่นักหมากล้อมฝีมือเลอเลิศนั้น เกิดขึ้นบ่อยในทุกยุคแต่ยอดปรมาจารย์แห่งวงการหมากล้อมนานที่นับเป็นหลายร้อยปีถึง

²³ เหล่าซือ [นามแฝง], เซน ศิลปะแห่งการรู้แจ้ง (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อักษรชัย 2549), 21.

จะปรากฏขึ้นสักครั้ง ความยิ่งใหญ่ของอาจารย์ ชิงหยวนนั้นอยู่ที่ท่านได้นำหลักการของเซนเรื่อง การประกอบสภาวะของจิตอันเป็นปกติในทุกสถานการณ์ มาใช้ในเกมการแข่งขันที่ดูเผื่ออย่าง หมากล้อมซึ่งประสบความสำเร็จ

ท่านใช้หมากล้อมเป็นศิลปะในการบ่มเพาะสภาวะจิตแบบเซน หรือสภาวะแห่ง“จิตอัน เป็นปกติ” ซึ่งทำให้สำหรับตัวท่านแล้ว การเล่นเกมหมากล้อม มิใช่เกมที่ไร้สาระ ผลาญพลังงานและ ผลาญเวลาไปเปล่า ๆ มิหนำซ้ำยังทำให้เกิดอรรถาธิบายคติในผลแพ้ชนะอันเป็นโทษที่แลเห็นได้ชัด ของการหมกมุ่นในหมากล้อมที่ต้องระวังให้มาก กล่าวโดยนัยนี้เราต้องถือว่า อาจารย์อู๋ชิงหยวน ประสบความสำเร็จในการยกระดับการเล่นหมากล้อม การฝึกฝนหมากล้อมของท่านให้กลายเป็นวิถี ธรรมที่ยิ่งใหญ่แห่งเซนและเต๋าเพื่อการชำระจิตใจของตนเอง

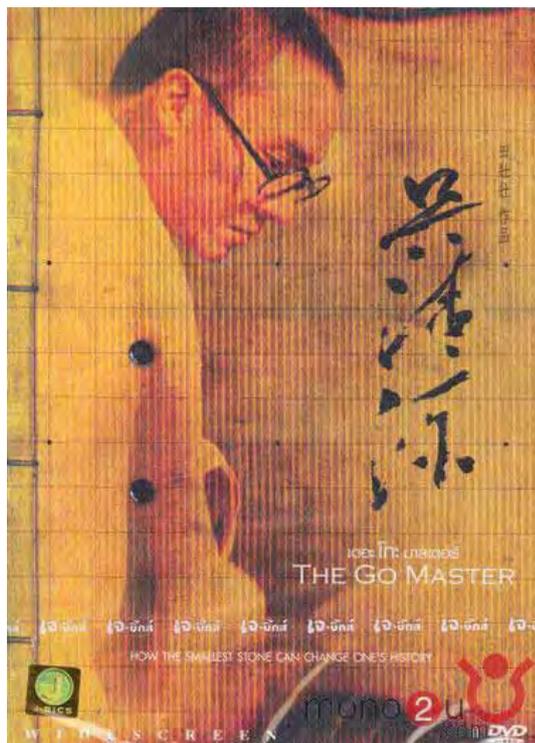
ด้วยเหตุนี้ อาจารย์อู๋ชิงหยวนถึงกล้านำเสนอแนวคิดแบบเต๋าที่ว่าด้วย‘ความปรองดอง กับจักรวาล’ ในหมากล้อม โดยหลักการนี้มุ่งที่จะสร้างคุณภาพให้เกิดขึ้นในเกมการแข่งขัน เน้น การสร้างสรรค์แปลกใหม่ในแต่ละเกม เพิ่มมิติมุมมองใหม่เชิงศิลปะ ในเกมหมากล้อม มากกว่าการ ให้ความสำคัญในเรื่องผลแพ้ชนะ

อาจารย์อู๋ชิงหยวนเคยกล่าวไว้ตอนหนึ่งว่า

“พวกท่านรู้จักความหมายของอักษรจีน ที่แปลว่า ตรงกลาง หรือไม่ อักษรที่เป็นรูป ลีเหลียมผืนผ้าแล้วมีเส้นขีดแบ่งผ่ากลาง สิ่งที่ถูกแบ่งแยกออกเป็นซ้ายขวา นั่นคือ หยินกับหยาง ส่วนเส้นตรงที่ผ่ากลางนั้น บ่งชี้ว่า จักรวาล หรือ เต๋า นั้นไร้รูป ไร้ขอบเขต จนต้องขีดเส้นผ่าออกมา จึงปรากฏเป็นรูป...”

“ในหมากล้อมนั้น การบรรลุถึงสภาวะแห่ง“ตรงกลาง” นี้ เป็นสิ่งที่ยากมาก เพราะผู้ใดก็ ตามที่ค้นพบ “ตรงกลาง” นี้ได้ในกระดานหมากล้อมขณะนั้น เขาก็จะค้นพบตำแหน่งการวางที่ ถูกต้องในขณะนั้น ซึ่งทำให้หมกทั้งหมดบนกระดานเกิดความปรองดองได้...”

“ถ้าพึ่งแค่การค้นคว้าทางเทคนิคอย่างเดียว เราไม่สามารถที่จะเข้าถึงหรือบรรลุสภาวะ แห่ง “ตรงกลาง” นี้ได้เพราะ “ตรงกลาง” นี้มันจะเปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลาพร้อม ๆ กับหมากแต่ละหมากที่ได้วางลงไป ผู้ที่จะเข้าถึงสภาวะนี้ได้ จะต้องเป็นผู้ที่สามารถทำจิตของตนให้ใสกระจ่าง คุจกระจกที่สามารถสะท้อนภูมิปัญญาอันล้ำเลิศของจักรวาลออกมาในการเดินหมากแต่ละหมากที่มีประสิทธิภาพสูงสุดได้”



ภาพที่ 12 The Go Master หนังสือสร้างจากอัตชีวประวัติของปรมาจารย์หมากล้อมอุ้งชิงหยวน

เพราะหมากล้อมเป็นโลกที่ไร้รูปไร้ขอบเขต ที่ไม่อาจควบคุมหรือจัดการได้ด้วยเทคนิค ล้วน ๆ หรือด้วยเทคนิคแต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น วิธีของปรมาจารย์หมากล้อมอย่างอุ้งชิงหยวน จึงอยู่ที่แค่มุ่งค้นหา “ตรงกลาง” ในท่ามกลางความไร้รูปไร้ขอบเขตของหมากล้อมเท่านั้น ไม่มีอย่างใดอื่นอีก และผลพวงของการแสวงหาค้นหานี้คือ การค้นพบหลักการหรือหลักความจริงของหมากล้อม หรือประกาศิตของหมากล้อมที่ใครก็ไม่อาจละเมิดได้ หาไม่แล้วเมื่อคนผู้นั้นได้พบกับคู่ต่อสู้ที่เข้าใจหลักความจริงของหมากล้อมนี้ได้ดีซึ่งกว่าเขาก็จะได้รับความสะดวกจากบทเรียนราคาแพงเสมอ แก่นแท้ของหลักกลยุทธ์ที่ล้วนแฝงอยู่ในหลักความจริงของหมากล้อมหรือประกาศิตของหมากล้อมนี้ทั้งสิ้น

คุณูปการที่ยิ่งใหญ่อีกประการหนึ่งของอาจารย์อุ้งชิงหยวน ที่มีต่อวงการหมากล้อมสมัยใหม่ก็คือ ท่านกล้าสัจดี “หลักความจริงแบบเก่า” ของหมากล้อมที่เชื่อกันมานานับร้อย ๆ ปีว่าหมากล้อมจะต้องเดินจากมุมสู่ด้านข้างสู่ตรงกลางกระดานตามลำดับนี้ เสมออย่างไม่อาจเปลี่ยนแปลงได้ อาจารย์อุ้งชิงหยวนในวัยหนุ่มน้อยเพียงแต่ 19 ปี ก็กล้าคิดนอกกรอบ ด้วยการนำเสนอแนวคิดใหม่เกี่ยวกับการเปิดเกมที่ไม่ยึดติดกับหลักการเดิมในอดีต แต่เริ่มจากมุมมองใหม่ที่

มองว่า “หลักความจริงแบบใหม่” ของหมากล้อมก็คือ เสรีภาพที่จะเลือกวางหมากได้อย่างอิสระเสรี ตรงไหนก็ได้ โดยคำนึงถึงดุลยภาพและความปรองดองของหมากทั้งกระดานเป็นสำคัญ

นี่คือการปฏิวัติทางความคิดเกี่ยวกับหมากล้อมในวงการหมากล้อมของอุซิงหยวนโดยแท้ เพราะเป็นการนำเสนอว่า โลกของหมากล้อม คือจักรวาลอันไร้ขอบเขต ซึ่งเป็นมุมมองที่ไม่มีนักหมากล้อมคนไหนในญี่ปุ่น ก่อนหน้านั้น กล่าวเสนอมาก่อนนับร้อย ๆ ปีมาแล้ว²⁴

2.4. ภูมิปัญญาหมากล้อมกับการบริหารงานในเชิงธุรกิจ

ประเด็นที่เชื่อมโยงกันของหมากล้อมและศาสตร์ด้านอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นธุรกิจ การเมือง การสงคราม กีฬา สัมพันธภาพหรือชีวิตส่วนตัว จนถึงปัจจุบันก็ยังไม่เป็นที่ชัดเจนและถูกเผยแพร่มากนัก มีการบันทึกว่ามันถูกนำไปใช้โดยพระจักรพรรดิเพื่ออบรมด้านการเมืองและการปกครอง ให้กับพระราชโอรสเพื่อเตรียมตัวสืบทอดอำนาจ ถูกใช้โดยหมกเจ็ดดวงเพื่อวางแผนครอบครองประเทศจีน หรือถูกใช้โดยเหล่าซีอีโอเพื่อกำกับดูแลธุรกิจของพวกเขา

ปัญหาหลาย ๆ ข้อที่ผู้เล่นหมากล้อม มักประสบมีความคล้ายคลึงกับปัญหาที่ผู้คนในวงการอื่นประสบอยู่เช่นกัน ยกตัวอย่างเช่น

1. จะใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดเพื่อให้บรรลุเป้าหมายได้อย่างไร
2. ความคิดริเริ่มใดควรสานต่อหรือควรยุติ
3. ทำอย่างไรให้มีความคล่องตัวแต่ยังสามารถเน้นประเด็นสำคัญได้
4. การจัดลำดับความสำคัญ การรวมขอมและการค้นหาทางเลือกใหม่ ๆ
5. เมื่อไรควรจะเข้าโจมตี เมื่อไรควรอดทนรอเวลา
6. เมื่อไรควรเป็นผู้นำ เมื่อไรควรเป็นผู้ตาม

หมากล้อมเป็นเกมที่เปิดเผยและยุติธรรม ระดับฝีมือจะถูกเปิดเผยผ่านการวางหมากบนกระดาน ทุกคนมีโอกาสแพ้หรือชนะเท่ากัน การตัดสินใจวางหมากทุกครั้งมีผลต่อรูปเกม และผลแพ้ชนะมีโอกาสพลิกได้เสมอ

กลยุทธ์การเล่นหมากล้อมถูกหล่อหลอมจากพื้นฐานเหล่านี้ จึงทำให้เราสามารถประยุกต์ใช้แนวคิดกับศาสตร์อื่น ๆ ได้เป็นอย่างดี

ปัญหาในการตัดสินใจเพื่อจัดสรรทรัพยากรเชิงกลยุทธ์โดยทั่วไปมีความคล้ายคลึงกับปัญหาเชิงกลยุทธ์ของหมากล้อมยิ่งนัก ยกตัวอย่างเช่น

²⁴ สุวินัย ภรณวลัย, ภูมิปัญญาหมากล้อมกับ วิถีแห่งกลยุทธ์เชิงบูรณาการ [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 11 พฤศจิกายน 2550. เข้าถึงได้จาก <http://www.suvinaidragon.com>

1. เราสามารถทำอะไรกับสถานการณ์ที่คู่แข่งของเราปรากฏอยู่ตรงนั้นและมีความเข้มแข็ง
2. เราจะทำอะไรในกรณีที่คู่แข่งบุกกรุกเข้ามาในตลาดที่เราครอบครองอยู่
3. เราจะจัดแบ่งทรัพยากรอันมีจำกัดของเราเพื่อจุดจุดอ่อนและเสริมสร้างจุดแข็ง

อย่างไร

4. เมื่อไรควรยึดคติที่ว่า “เสียน้อยเสียยาก เสียมากเสียง่าย” และเมื่อไรควรคิดการใหญ่
5. เราควรจัดการสถานการณ์ที่สิ่งแวดล้อมเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วอย่างไร

เราไม่สามารถเปรียบเทียบมากล่อมกับปัญหาของตัวเองได้ด้วยการมองผิวเผิน การที่กระดานหมากล่อมถูกแบ่งพื้นที่ออกเป็น 4 ส่วน ก็ไม่ได้แปลว่าคุณต้องแบ่งปัญหาของคุณออกเป็น 4 ส่วนเช่นกัน เราไม่สนใจลักษณะภายนอกของกระดาน เม็ดหมากล่อม หรือแม้กระทั่งกฎกติกา เพราะมันมีนัยเพียงสื่อในการถ่ายทอดความหมายและภูมิปัญญาที่ลึกซึ้งเท่านั้น การเล่นหมากล่อมเสมือนการทำสงครามใหญ่ ที่มีสงครามย่อย ๆ อยู่ภายใน เราจะชนะสงครามใหญ่ก็ต่อเมื่อเราจัดสรรทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดอย่างชาญฉลาดในสงครามย่อย ๆ เหล่านั้น

กฎเชิงกลยุทธ์ของหมากล่อมที่อยู่เบื้องหลังการตัดสินใจอันยอดเยี่ยม ของยอดฝีมือหมากล่อมทั้งหลายมีคุณลักษณะเป็นแนวคิดพื้นฐานที่คุณต้องสามารถทำความเข้าใจ โครงสร้างเชิงคู่และเส้นทางเดินบนทางสายกลางได้

กฎเชิงกลยุทธ์ประกอบด้วยกฎแม่ 8 ข้อ ทุกข้อ(ยกเว้นข้อ 8) เป็นการจับคู่กันของ 2 สิ่ง 2 อย่าง 2 แนวคิดที่อยู่ต่างกันคนละขั้ว กฎแต่ละข้อจะประกอบด้วยกฎลูกหลาย ๆ ข้ออยู่ข้างใต้ และกฎลูกส่วนใหญ่ก็จะมีกฎย่อยลงไปอีก การจัดโครงสร้างของกฎแบบนี้มันช่วยให้สามารถมองเห็นภาพรวมและง่ายต่อการจัดหมวดหมู่มากยิ่งขึ้น

กฎแม่เชิงกลยุทธ์ทั้ง 8 ข้อ มีดังนี้²⁵

2.4.1 มหภาค/จุลภาค-การมองภาพรวมหรือสนใจรายละเอียด หลักการคือ การเปลี่ยนเลนส์ให้เหมาะสมกับระยะทางที่จะมองไป ถ้าไม่มีความเข้าใจในรายละเอียดของปัญหาเราก็จะไม่สามารถมองภาพรวมได้ดี ในทางกลับกันถ้าเราเข้าใจรายละเอียดของปัญหาอย่างดีแต่ไม่สามารถมองภาพรวมได้ก็อาจหลงทางในสิ่งที่กำลังทำอยู่

มันเป็นการดีที่เราหรือหน่วยงานของเราจะดีใจและเล็งฉลอง เมื่อสามารถเอาชนะศึกเล็ก ๆ ได้ แต่ต้องอย่าลืมตัวและละเลยกับศึกใหญ่ที่รออยู่ข้างหน้า ไม่มีอะไรแย่ไปกว่าการชนะศึกเล็กแต่แพ้ศึกใหญ่ในตอนจบ

²⁵ ทรอย แอนเดอร์สัน, โกะวิถีแห่งธุรกิจและชีวิตของคุณ แปลโดย พรเทพ เหลือทรัพย์สุข (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ต้นไม้ 2549), 17.

ความสามารถในการเลือกใช้เลนส์สองชิ้น เพื่อมองภาพใกล้และไกลได้อย่างเหมาะสมนี้เป็นสิ่งจำเป็นที่เขียนหมากล้อมต้องมี ถ้าไม่สามารถเลือกใช้เลนส์ทั้งสองได้อย่างเหมาะสมละก็ย่อมพลาดที่จะได้รับโอกาสดีๆ ที่ซ่อนอยู่ในแต่ละเลนส์ ความสมดุลในการใช้งานเลนส์ทั้งสองก็เป็นสิ่งสำคัญ ถ้ามองภาพใหญ่ได้อย่างถูกต้องแต่ไม่มีความสามารถในการวิเคราะห์รายละเอียดของสถานการณ์ได้ดีพอ ก็จะไม่วันประสบความสำเร็จได้ ในทางกลับกันถ้าวิเคราะห์และรู้รายละเอียดของปัญหาแต่ไม่รู้เป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ของสิ่งที่ทำอยู่คืออะไร นั่นแปลว่าเราอาจจะทำสิ่งที่ไม่จำเป็นต้องทำอยู่ก็ได้

2.4.2 ก่อหนี้/เก็บออม – การเสี่ยงหรือระมัดระวังการก่อหนี้และการเก็บออมเปรียบได้กับความเสี่ยงและความปลอดภัย ความเสี่ยงในเกมหมากล้อมแสดงถึงสิ่งไม่ดีที่อาจเกิดขึ้นได้ในเกมของเราและคู่แข่ง ฝ่ายตรงข้ามสามารถฉวยโอกาสนั้นเพื่อสร้างความได้เปรียบให้กับเกมของเขา เมื่อหมากที่เป็นรองแต่ยังพอมีโอกาสพลิกเกมได้เราจะวางหมากที่สร้างโอกาสและขณะเดียวกันก็มีความเสี่ยงไปด้วยพร้อมกัน โดยคาดหวังว่าคู่แข่งจะเล่นผิดพลาด เพื่อที่จะพลิกสถานการณ์ได้ มีกฎหมากล้อมข้อหนึ่งกล่าวว่า“จงปรับความเสี่ยงของหมากที่วางให้เหมาะสมกับสถานการณ์” ขณะที่หมากของเราเป็นรองคู่แข่งอยู่นั้น สิ่งเดียวที่จะพลิกเกมได้คือความผิดพลาดของคู่แข่ง

ในสถานการณ์เดียวกัน ถ้าคู่แข่งมองและทำต่างออกไปอย่างสุดขั้ว คู่แข่งที่กำลังได้เปรียบอยู่นั้น จะพยายามวางหมากให้เรียบง่ายและหลีกเลี่ยง ภัยพิบัติที่มักใช้ก่อนบ่อย ๆ คือ “ปลอดภัยไว้ก่อน”

ในการเล่นหมากล้อม ผู้เล่นจำนวนมากวางหมากที่มีความเสี่ยงมากเกินไป โดยหวังที่จะแก้ปัญหาเอาทีหลัง เหมือนกับชายโสดที่ใช้ชีวิตอย่างสนุกสนานไปเรื่อย ๆ โดยคิดว่าจะยอมหยุดเมื่อแต่งงานแล้ว จะรู้ได้อย่างไรว่าควรจะหยุดการใช้ชีวิตหรือวางหมากอย่างไม่ระมัดระวังเมื่อไหร่ ผู้เล่นมือสมัครเล่นมักชอบวางหมากแบบกล้าได้กล้าเสีย เพื่อหวังจะเอาชนะคู่แข่ง โดยไม่มีการป้องกันความเสี่ยงที่ดีพอ ถ้าจู่โจมคู่แข่งโดยฐานที่มั่นไม่แข็งแรงพอ มีโอกาสที่คู่แข่งจะโจมตีฐานที่มั่นกลับเป็นการตอบโต้ ธรรมชาติของเกมหมากล้อมคือ ความสมดุลของเกม มีกฎของหมากล้อมข้อหนึ่งกล่าวไว้ว่า“การโจมตีคู่แข่งเป็นการแสดงถึงความเข้มแข็งของคุณ แต่การโจมตีเอามั่น โดยขาดวัตถุประสงค์ที่ดีเป็นการแสดงถึงความอ่อนแอ”²⁷

²⁶ เรื่องเดียวกัน, 34.

²⁷ เรื่องเดียวกัน, 72.

2.4.3 ผ่อน/ตึง – ผ่อนคลายหรือตึงเครียด การรู้จักผ่อนหนัก ผ่อนเบา เป็นหัวข้อที่นักเล่นหมากล้อมมือใหม่ส่วนใหญ่มักจะมีความเข้าใจผิดพลาด วิธีที่ดีที่สุดในการหาจุดที่สมดุลของการผ่อนหนักเบา คือ มองภาพรวมของหมากแล้วดูว่าอะไรที่จำเป็นต้องทำบ้าง จากนั้นทำความเข้าใจกับสถานการณ์ย่อย ๆ ที่อยู่บนกระดานแล้วดูว่าอะไรที่ทำได้จริงในทางปฏิบัติ จากนั้นก็ปรับสิ่งที่จำเป็นต้องทำกับสิ่งที่ทำได้เข้าหากันเพื่อให้เข้ากับสถานการณ์ ไม่แข็งไม่อ่อนเกินไป ไม่ตึงไม่หย่อนเกินไป²⁸

เรื่องระยะใกล้-ไกลในการจู่โจมก็มีความจำเป็นในการเลือกว่า ถึงเวลาที่จะต้องตั้งรับหรือจู่โจมในลักษณะใด การจู่โจมที่ถูกต้องในหมากล้อมคือ การโจมตีจากระยะไกล ความคิดนี้จะกลับกันกับแนวคิดในการตั้งรับ เราไม่ต้องการให้คู่แข่งมีเวลาและข้อมูลเพียงพอเพื่อการตั้งรับ การจู่โจมจากระยะไกลโดยไม่ทันตั้งตัวจะทำให้คู่แข่งไม่มีทางเลือกมากนัก นอกจากการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ถ้าเลือกที่จะเข้าโจมตีในระยะประชิด ต้องมั่นใจว่าอ่านสถานการณ์ออกทะลุปรุโปร่งและมีวิธีการเผด็จศึกที่มั่นใจได้ ไม่เช่นนั้นแล้วเมื่อคู่แข่งถูกต้อนเข้ามาสู่มุมเหมือนสุนัขจิ้งจอก เขาอาจจะหันกลับมาสู้ยิบตา และอาจสร้างความเสียหายให้กับหมากที่เราอยู่ประชิดหมากของเขาได้²⁹

2.4.4 เดินหน้า/ถอยหลัง – การมองไปข้างหน้าหรือมองย้อนไปในอดีตเมื่อมองไปข้างหน้า ก็จะมองเห็นสิ่งที่รออยู่ข้างหน้า เมื่อมองไปข้างหลัง ก็จะมองเห็นสิ่งที่ทำมาแล้ว สิ่งที่เราส่วนใหญ่ทำกันเป็นปกติคือ วางแผนอนาคตและรำลึกอดีต แต่เทคนิคที่ทรงพลังอันหนึ่งที่นักเล่นหมากล้อมใช้คือ วางแผนย้อนหลังและรำลึกไปในอนาคต การวางแผนย้อนหลังจะเริ่มต้นที่เป้าหมาย จากนั้นมองย้อนหลังว่าจะต้องทำอะไร เมื่อไหร่ เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ส่วนการรำลึกไปในอนาคตคือ การจินตนาการหรืออ่านเกมหมากล้อมในอนาคตได้ไกลเพียงใด ฝีมือก็จะยิ่งพัฒนามากขึ้นเท่านั้น ยิ่งเป้าหมายในอนาคตชัดเจนขึ้นเพียงใดก็จะยิ่งมองย้อนหลังกลับมาว่าอะไรคือสิ่งที่ควรทำชัดเจนขึ้นเท่านั้น ประโยชน์อีกข้อของการมองย้อนหลังและมองเดินหน้าคือทำให้เรารู้ว่าของทุกอย่างมี 2 ด้านเสมอ

ธรรมชาติของกฎแห่งหมากล้อมมีลักษณะเป็นคู่ ซึ่งเป็นอะไรที่ดูจะเข้าใจยากในการเริ่มศึกษาหมากล้อม บางครั้งคำแนะนำให้แข็งแกร่ง ให้ผลึก ผลัก แล้วก็ผลักหมากของคู่แข่ง แต่ในบางครั้งก็ได้รับคำแนะนำให้ตั้งรับ เสริมสร้างความแข็งแรงให้กับจุดอ่อนของตัวเอง³⁰

²⁸ เรื่องเดียวกัน, 96.

²⁹ เรื่องเดียวกัน, 102.

³⁰ เรื่องเดียวกัน, 115.

ในการเล่นหมากล้อม การคิดแบบย้อนทางนี้ถูกใช้โดยนักเล่นหมากล้อมระดับยอดฝีมือเช่นกัน การแก้ปัญหาของการวิจัยตลาดและหมากล้อม โดยการคิดย้อนทางสามารถช่วยแก้ปัญหาได้ง่ายกว่าในบางครั้งเราเรียกการคิดแบบย้อนทางในหมากล้อมนี้ว่า“เทวะริ” ในหมากล้อมเราเรียกว่า “การวิเคราะห์แบบโยกย้ายตำแหน่ง” ในการวิจัยตลาด เราเรียกว่า “การวิจัยตลาดแบบย้อนทาง” ผู้เล่นหมากล้อมใช้ เทวะริ เพื่อวิเคราะห์ความไม่มีประสิทธิภาพของเม็ดหมาก เมื่อผู้เล่นแต่ละฝ่ายวางหมากไปแล้ว 5 เม็ด เขาจะคิดวิเคราะห์หมากแต่ละเม็ดว่ามีหมากเม็ดไหนที่ไม่ช่วยส่งเสริมคุณค่าให้กับหมากของเขา ถึงแม้จะไม่มีเม็ดหมากนั้นอยู่สถานการณ์ก็ยังเหมือนเดิม ในวงการอื่น ก็สามารถวิเคราะห์แบบเดียวกันได้

ตัวอย่างคือ การทำ รีเอ็นจิเนียร์ (แปลว่าการรีปรับระบบ) ในวงการธุรกิจจะมองหาขั้นตอนที่เป็นปัญหาหรือไม่มีประสิทธิภาพโดยเขียนขั้นตอนต่าง ๆ ออกโดยละเอียด แล้วมองหาทางลัดหรือวิธีการทำให้ขั้นตอนสั้นลงโดยยังคงคุณค่าของงานไว้การทำ รีเอ็นจิเนียร์ แท้จริงแล้วก็คือ“เทวะริ” ที่เกิดขึ้นมาก่อนหน้าแล้วหลายร้อยปี¹

2.4.5 เรา/เขา – ใครเป็นมิตรใครเป็นศัตรู ชุนวูเคยกล่าวไว้ว่า “รู้เรา ไม่รู้เขา รบร้อยครั้ง ชนะห้าสิบครั้ง” คุณจะได้รับชัยชนะอีกห้าสิบครั้งที่เหลือก็ต่อเมื่อคุณสามารถเอาใจเขามาใส่ใจคุณและรู้ว่าเขาต้องการอะไร ในการแข่งขันชิงแชมป์ของเหล่านักเล่นหมากล้อมมืออาชีพ ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายมักจะขอแผ่นบันทึกการเล่นของกลุ่มแข่งมาศึกษาก่อน เพื่อให้รู้ว่าสไตล์การเล่นและความนึกคิดของกลุ่มผ่านหมากที่วางไว้³²

มุมมองด้าน “เรา” สู่ถึงความคิดของเรา พันธมิตรของเราหรือบริษัทของเราในขณะที่มุมมองด้าน “เขา” สู่ถึงฝ่ายตรงข้ามหรือคู่แข่ง ผู้ใดสามารถมองเห็น รู้ทั้งเขาและรู้ทั้งเราจะมีความได้เปรียบมากในการตัดสินใจและวางกลยุทธ์ ถ้ามองเห็นแค่ด้านเดียว ก็จะขาดโอกาสดี ๆ จากมุมมองอีกด้านหนึ่งไป

หากต้องรับผิดชอบต่องาน ประสบการณ์จะเกิดขึ้นกับคนที่ลงมือทำ เท่านั้น คำแนะนำทุกข้อบนโลกใบนี้ใช้ได้กับบางสถานการณ์ ไม่ใช่ทุกสถานการณ์ ต้องคำนึงถึงสิ่งที่ตนทำอยู่ เกมของผู้เล่น โดยคุณแล้วก็จะส่งผลกับตัวเราเอง

ในหลาย ๆ ครั้งคู่แข่งจะมองหาโอกาสวางหมากในดินแดนของเราเพื่อแย่งชิงความได้เปรียบกฎข้อหนึ่งของหมากล้อมก็คือ“หมากที่เหมาะสมที่สุดของคู่แข่งก็คือหมากที่เหมาะสม

³¹ เรื่องเดียวกัน, 123.

³² เรื่องเดียวกัน, 143.

ที่สุดสำหรับเราด้วย’ เหตุผลในกฎข้อนี้ที่ชัดเจน เมื่อพยายามขัดขวางไม่ให้คู่แข่งวางหมากที่เขาต้องการได้ คู่แข่งก็จะไม่สามารถเล่นตามเกมของเขาได้ อีกเหตุผลหนึ่งก็คือ ตำแหน่งของหมากที่คู่แข่งกำลังวาง คือตำแหน่งการวางที่ดีที่สุดเช่นกัน โดยทั่วไปแล้วไม่ว่าจะเป็นช่วงไหนของเกม แผนการของคู่แข่งมักจะเป็นแผนที่ดีที่สุดสำหรับเราในการปฏิบัติเช่นกัน³³

2.4.6 นำ/ตาม – ควรลงมือก่อนหรือรอคอยจังหวะอย่างใจเย็นความคิดริเริ่มเป็นสิ่งสำคัญในการเล่นหมากล้อม การเป็นฝ่ายเริ่มก่อน(และต้องเป็นการเริ่มที่ดีที่สุดด้วย) จะทำให้คู่แข่งไม่สามารถเล่นตามเกมของเขาได้และต้องคอยตอบโต้หมาก กฎที่สำคัญข้อหนึ่งของผู้เล่นใหม่ ๆ คือ “จงอย่าเดินตามคู่แข่ง” ซึ่งเป็นกฎที่ฝ่าฝืนลำบาก ในหัวของบรรดามือใหม่ เพราะเขาเชื่อว่าการที่คู่แข่งซึ่งเก่งกว่าเขาวางหมากแบบนี้ต้องมีเหตุผลอะไรอยู่เบื้องหลังแน่ ๆ ถ้าไม่ตอบโต้หมากของคู่แข่งต่อผู้คนที่อาจทำให้เกิดผลเสียในภายหลัง อย่างไรก็ตาม ประเด็นไม่ได้อยู่ที่ตามหรือไม่ตาม แต่ประเด็นคือ คุณต้องทำในสิ่งที่เหมาะสมกับเกมในแต่ละครั้ง

บางครั้งการตามคู่แข่งก็ไม่ใช่ว่าจะเสียหาย โดยเฉพาะเมื่อคู่แข่งกำลังทำผิดกฎในเรื่อง “ถอยหลัง/เดินหลัง” อยู่ถ้าคู่แข่งเอาแต่จู้โจมและจู้โจม หรือตั้งรับและตั้งรับ เพียงอย่างเดียว เมื่อคู่แข่งจู้โจมหมากทั่วกระดานแล้ว เราสามารถเลือกโต้ตอบกลับหมากเหล่านั้นได้ เราเรียกวิธีนี้ว่า “จงปล่อยให้คู่แข่งนำทางไปสู่ชัยชนะ” หรือ “จงนำโดยการยอมตาม” บางครั้งคู่แข่งบังคับให้วางหมากในตำแหน่งที่ดีก็จงยอมทำตามเขาเถิด แต่ก็ต้องคอยระมัดระวังและรอบคอบเช่นกัน บางครั้งทางสว่างที่มองเห็นข้างหน้าอาจจะเป็นกับดักที่คู่แข่งวางไว้ก็ได้³⁴

2.4.7 ขยายศูนย์/รวมศูนย์ – ขยายดินแดนหรือรวมศูนย์

ความท้าทายอันหนึ่งในชีวิตเราและเกมหมากล้อมก็คือ เราไม่สามารถทำทุกสิ่งทุกอย่างที่เราต้องการได้พร้อมกัน ทรัพยากรและเวลาจำกัด ถ้าแม้จะวางหมากไว้ได้อย่างดีแต่เราอาจจะพบว่า คู่แข่งสามารถใช้ประโยชน์จากหมากแต่ละเม็ดที่วางได้คุ้มค่ากว่า ฉะนั้นกฎขยาย/รวมศูนย์จึงจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้และใช้ประโยชน์จากกฎนี้

การขยายคือการแผ่ออก การขยายรวมทั้งการเปิดรับสิ่งใหม่ ๆ กฎที่สนับสนุนแนวคิดนี้ก็อย่างเช่น “จงขยายขอบเขตของคุณ” “จงขยายมุมมองของคุณ” “จงเปิดใจของคุณให้กว้าง” แนวคิดเรื่องนี้สามารถถูกพบเห็นในรูปของการจัดพอร์ต ออปชั่นต่าง ๆ หรือสิ่งใดก็ตามที่สื่อความหมายไปในทางที่ว่ายิ่งมากยิ่งขึ้นดี เป็นแนวคิดที่ทรงพลังมาก

³³ เรื่องเดียวกัน, 154.

³⁴ เรื่องเดียวกัน, 164.

ความเสี่ยงของการขยายก็คือ การขยายมากเกินไปจนสิ่งที่ทำอยู่นั้นเปราะบาง ไม่นั่นคง อันเป็นผลมาจากการพยายามทำหลายอย่างพร้อมกันมากเกินไป ส่วนความเสี่ยงของการรวมศูนย์ก็คือ การสูญเสียโอกาสดี ๆ อันอื่นที่รออยู่และความเสี่ยงในการตกเป็นเป้าโจมตีของฝ่ายตรงข้ามได้โดยง่าย³⁵

2.4.8 ไม่มีกฎ – ไม่มีกฎที่แน่นอนตายตัวในทุกสถานการณ์ กฎทั้งหมดเป็นการยึดติดถึงธรรมชาติของเกมหมากล้อม ที่มีลักษณะเป็น โครงสร้างคู่แบบเดียวกับสัญลักษณ์ หยินหยาง แต่ถ้าไปหลงยึดกฎเหล่านี้ไว้ ว่าเป็นวิถีหรือเส้นทางแทนที่จะเป็นเพียงแค่สิ่งที่ช่วยนำทางคุณไปสู่วิถีหรือเส้นทางละก็ เราก็จะไม่วันเข้าถึง โกะที่แท้จริง กว้างหมากที่ถูกต้องในแต่ละเกมนั้นไม่ขึ้นกับกฎ รูปร่างหรือธรรมเนียมใด ๆ ทั้งสิ้น หมากที่ถูกต้องมีความเป็นหนึ่งเดียวในทุก ๆ เกม ซึ่งเป็นเกมที่มีความเป็นไปได้ของรูปแบบอยู่มากมายมหาศาล ซึ่งถูกสร้างสรรค์ หมากแต่ละเกมเปรียบเสมือนกับงานศิลปะที่สร้างมันขึ้นมา เป้าหมายของเกมคือการเอาชนะ คือวิถีในการตามหาหมากที่ถูกต้องที่สุดโดยไม่ไปหลงยึดติดว่ากฎต่างๆ คือวิถีหรือเส้นทาง³⁶

ไม่ว่ากฎจะกล่าวว่ายังไงก็ตาม หมากที่ถูกต้องที่สุด ในแต่ละครั้งมีเพียงหนึ่งเดียว มีเกมหมากล้อมมากมายที่สูญเสียคุณค่าที่แท้จริงไป เพราะการยึดติดกับกฎมากเกินไป โดยไม่สนว่าสถานการณ์ที่แท้จริงเป็นเช่นไร ในช่วงหลายศตวรรษที่ผ่านมา มีรูปร่างและรูปแบบมาตรฐานเก่าแก่มากมายที่ถูกลบล้างหรือแทนที่ในภายหลัง เพราะว่ารูปร่างหรือรูปแบบมาตรฐานนั้นถูกพิสูจน์และศึกษาแล้วว่าไม่ถูกต้อง

จากคำกล่าวมาข้างต้นเป็นเรื่องของกฎต่าง ๆ ได้มีการวิเคราะห์และแบ่งออกเป็นประเด็นต่าง ๆ ตามที่ได้กล่าวมา ภูมิปัญญาหมากล้อมกับการบริหารงานเชิงธุรกิจนั้นเป็นที่สนใจในกลุ่มผู้ที่ศึกษาด้านการบริหารธุรกิจ นักบริหาร นักธุรกิจ นักการตลาด ฯลฯ ซึ่งมีงานวิจัยชิ้นหนึ่งได้สำรวจและพบว่า ผู้เล่นส่วนใหญ่เห็นด้วยว่า จากแนวคิดของหมากล้อม สามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อการบริหารงานเชิงกลยุทธ์ ด้านการปฏิบัติตามกลยุทธ์ และการควบคุมเชิงกลยุทธ์ โดยที่ผู้เล่นมีความคิดเห็นว่าจากแนวคิดนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในด้าน การวางแผนเชิงกลยุทธ์รวมทั้งมีระดับการนำไปใช้มากที่สุดเมื่อเทียบกับด้านอื่น และเมื่อพิจารณาแต่ละด้านพบว่า

ด้านการวิเคราะห์เชิงกลยุทธ์ ผู้เล่นหมากล้อมส่วนใหญ่เห็นด้วยเกี่ยวกับการนำแนวคิดไปประยุกต์ใช้ในการบริหารรวมทั้งมีระดับการนำไปใช้มากที่สุดเมื่อเทียบกับด้านอื่น และเมื่อพิจารณา

³⁵ เรื่องเดียวกัน, 184.

³⁶ เรื่องเดียวกัน, 207.

ถึงการนำไปประยุกต์ใช้เฉพาะด้าน ผู้เล่นเห็นด้วยว่าสามารถนำไปใช้ในเรื่องการกำหนดวิสัยทัศน์มากที่สุด แต่มีระดับการนำไปใช้ในเรื่องการกำหนดเป้าหมายในการปฏิบัติงานมากที่สุด

ด้านการวางแผนเชิงกลยุทธ์ ผู้เล่นหมากล้อมเห็นด้วยน้อยเกี่ยวกับการนำแนวคิดไปประยุกต์ใช้ในการบริหารรวมทั้งมีระดับการนำไปใช้น้อย เมื่อเทียบกับด้านอื่นและเมื่อพิจารณาถึงการนำไปประยุกต์ใช้เฉพาะด้าน ผู้เล่นเห็นด้วยว่าสามารถนำไปประยุกต์ในเรื่องการวางแผนเพื่อขยายธุรกิจ หรือขยายสาขาให้มากที่สุด แต่มีระดับการนำไปใช้ในเรื่องการบริหารงานบุคคล ฝึกอบรมและพัฒนามากที่สุด

ด้านการปฏิบัติตามกลยุทธ์และการควบคุมเชิงกลยุทธ์ ผู้เล่นหมากล้อมเห็นด้วยปานกลางเกี่ยวกับการนำแนวคิดไปประยุกต์ใช้ในการบริหารแต่มีระดับการนำไปใช้ปานกลาง เมื่อเทียบกับด้านอื่น และเมื่อพิจารณาถึงการนำไปประยุกต์ใช้เฉพาะด้าน ผู้เล่นเห็นด้วยว่าสามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหาและอุปสรรคในการปฏิบัติรวมทั้งมีระดับการนำไปใช้มากที่สุด⁷

3. เป้าหมายในการเล่น กติกาและอุปกรณ์

เนื่องจากหลักการเล่นหมากล้อมเบื้องต้นมีรายละเอียด ปลีกย่อยมากมายในที่นี้จะขออธิบายโดยย่อในส่วนที่เป็นสาระสำคัญต่อการเล่นหมากล้อม เพื่อนำมาใช้เป็นแนวความคิดและแปรรูปร่างนอกแบบ ในส่วนรายละเอียดอื่น ๆ ผู้ที่สนใจศึกษาจริง ๆ สามารถศึกษาได้จากตำราที่มีวางจำหน่ายอยู่ทั่วไป

3.1 วิธีการเล่น กติกาและมารยาท

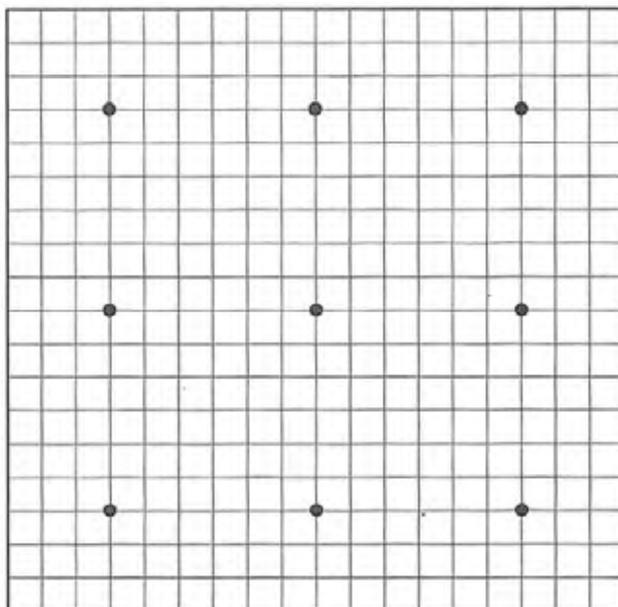
3.1.1 หมากล้อมคืออะไร

หมากล้อมเป็นหมากกระดานชนิดหนึ่ง มีผู้เล่น 2 ฝ่าย ฝ่ายหนึ่งถือหมากดำ อีกฝ่ายหนึ่งถือหมากขาว กระดานหมากล้อมจะมีเส้นตั้ง 19 เส้น เส้นนอน 19 เส้น ดังนั้นเส้นตั้งเส้นนอนที่ตัดกัน 19 เส้น จะเกิดเป็นจุดตัด 361 จุดตัด

ในการเล่นหมากล้อม ฝ่ายดำและฝ่ายขาวจะผลัดกันวางหมากครั้งละ 1 เม็ด และจะต้องวางที่จุดตัดเสมอ เมื่อวางหมากลงไปทีจุดใดแล้วห้ามเคลื่อนย้ายหมากจนกว่าจะมีการจับกินเกิดขึ้น³⁸

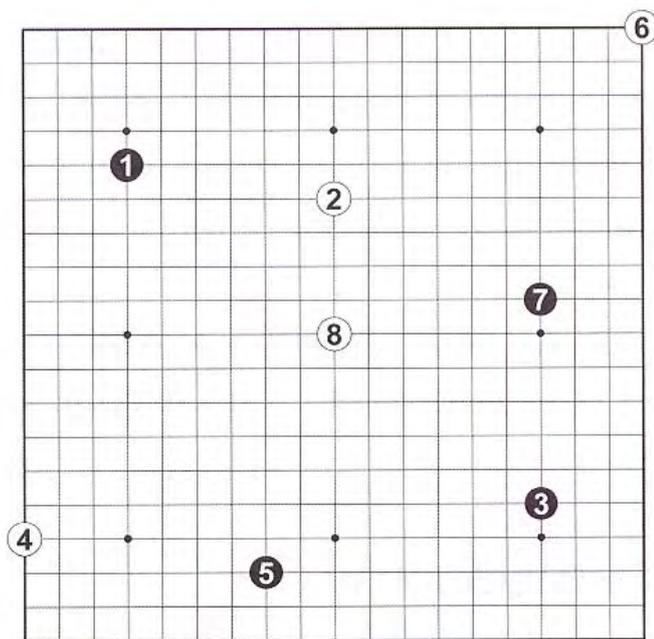
³⁷ พาวินต์ วิริยะสัทธา, “ความคิดเห็นของผู้เล่นหมากล้อมต่อการนำแนวคิดจากหมากล้อมมาประยุกต์ใช้เพื่อการบริหาร” (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการบริหาร บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2546). 2.

³⁸ หัสตินทร์ เอกสิงห์ชัย, หลักการเล่นหมากล้อมเบื้องต้น (กรุงเทพฯ : สุขภาพใจ 2549), 2 – 3.



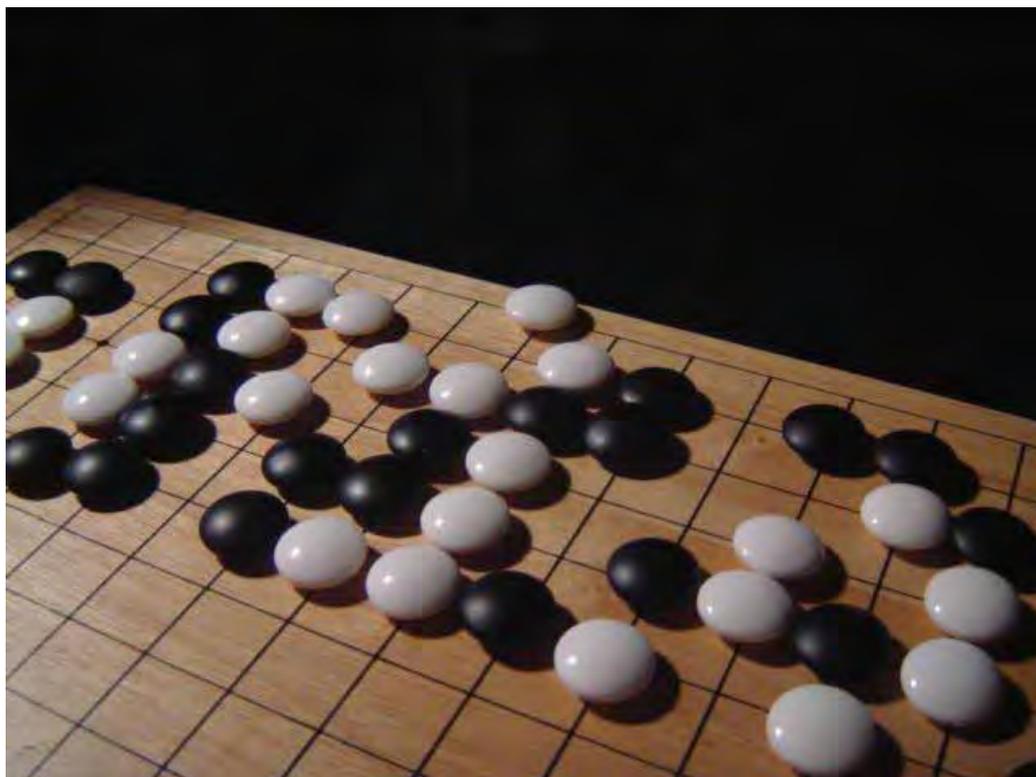
ภาพที่ 13 ลักษณะกระดานหมากล้อม

ที่มา : หัสตินทร์ เอกสิงห์ชัย, หลักการเล่นหมากล้อมเบื้องต้น(กรุงเทพฯ : สุขภาพใจ 2549), 2.



ภาพที่ 14 การวางหมาก

ที่มา : หัสตินทร์ เอกสิงห์ชัย, หลักการเล่นหมากล้อมเบื้องต้น(กรุงเทพฯ : สุขภาพใจ 2549), 3.



ภาพที่ 15 ลักษณะกระดานหมากล้อมและเม็ดหมากล้อม

3.1.2 ธรรมเนียมปฏิบัติและมารยาทในการเล่นหมากล้อม ฝ่ายดำเป็นฝ่ายวางหมากก่อนเสมอ ผู้ที่ถือหมากดำเป็นผู้ที่ระดับฝีมือต่ำกว่า ในขณะที่ฝีมือเท่าเทียมกันผู้ที่ถือหมากดำเป็นผู้ที่มีอาวุโสน้อยกว่า ในขณะที่ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายมีฝีมือทัดเทียมกันและอาวุโสใกล้เคียง ให้ทำการเสี่ยงทายว่าฝ่ายใดเป็นฝ่ายถือหมากดำ

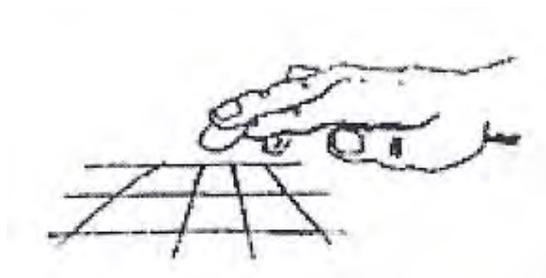
ก่อนเริ่มต้นทำการเล่นผู้ที่ถือหมากดำจะโค้งคำนับพร้อมกับกล่าวคำว่าของดำแนะนำด้วยครับ(ค่ะ)” ผู้ที่ถือหมากขาวจะโค้งคำนับตอบ

3.1.3 วิธีการเสี่ยงทาย ผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งหยิบเม็ดหมากขาวขึ้นมาจำนวนหนึ่งแล้วให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามทายว่า เม็ดที่อยู่ในมือเป็นจำนวนคู่หรือคี่ ซึ่งตามธรรมเนียมแล้ว ถ้าทายว่าเป็นจำนวนคี่ จะหยิบเม็ดวางบนกระดาน 1 เม็ด ถ้าทายว่าเป็นจำนวนคู่จะหยิบเม็ดวางบนกระดาน 2 เม็ด ผู้ที่ทายถูกจะเป็นฝ่ายได้เลือกที่จะถือหมากสีอะไร แต่โดยปกติตามมารยาทแล้วก็นิยมที่จะถือหมากดำ³⁹

3.1.4 การหยิบเม็ดหมากล้อม หมากล้อมมีอายุมากกว่า 3,000 ปีแล้ว ในอดีตเม็ดหมากล้อมทำขึ้นจากหินหรือจากสิ่งที่มีคุณค่า เช่น หยก เปลือกหอย ปัจจุบัน เม็ดหมากล้อมผลิตขึ้น

³⁹ เรื่องเดียวกัน, 4.

จากพลาสติก หรือวัสดุอื่น ๆ แต่ไม่ว่าเม็ดหมากล้อมจะผลิตจากวัสดุใด การหยิบเม็ดหมากล้อมก็ยังคงลักษณะเดิมที่สืบทอดกันมาอย่างต่อเนื่อง ตลอดระยะเวลา 3,000 ปี และยังคงเป็นธรรมเนียมปฏิบัติสากลอีกด้วย



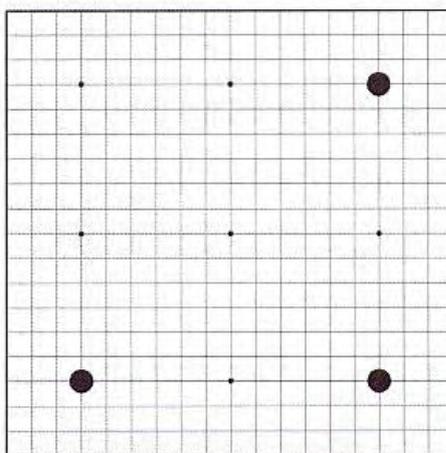
ภาพที่ 16 การหยิบเม็ดหมากล้อม

ที่มา : หัสตินทร์ เอกสิงห์ชัย, หลักการเล่นหมากล้อมเบื้องต้น(กรุงเทพฯ : สุขภาพใจ 2549), 6.

3.1.5 การต่อแต้มหรือการต่อหมากในการเล่นหมากล้อมในการเล่นหมากล้อม ถ้าผู้เล่นมีฝีมือต่างกันมาก ฝ่ายที่มีฝีมือสูงกว่ามักจะชนะอย่างง่ายดาย ลักษณะเช่นนี้ย่อมทำให้เกมขาดความสนุกสนาน ด้วยเหตุนี้ ผู้เล่นที่มีฝีมือสูงกว่า จึงควรต่อเม็ดหมากให้ผู้เล่นที่มีฝีมือด้อยกว่า

สำหรับผู้เล่นที่มีฝีมือต่างกันไม่มาก ฝ่ายขาวควรจะให้ฝ่ายดำวางก่อน 2 เม็ด ถ้าหากมากขึ้นก็จะเป็น 3 เม็ด จนถึงจำนวนที่ต่อได้สูงสุดคือ 9 เม็ด เฉพาะในกรณีการต่อแต้มนี้ เมื่อดำวางเม็ดตามจำนวนที่ขาวต่อให้แล้ว ขาวจะเป็นฝ่ายเริ่มวางก่อน

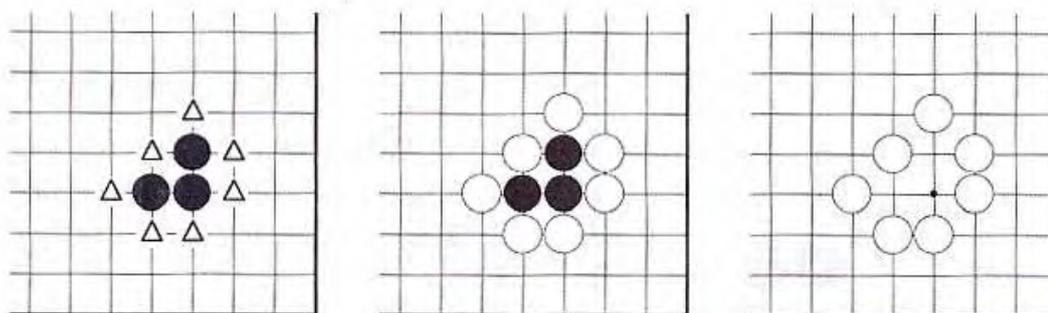
เม็ดที่ต่อให้นี้ จะต้องวางที่จุดดาว (STAR POINT) เท่านั้น ซึ่งตำแหน่งที่ใช้ในการต่อหมากก็จะแตกต่างกันไปตามจำนวนเม็ดที่ต่อ



ภาพที่ 17 การต่อแต้มหรือการต่อหมากในหมากล้อม

ที่มา : หัสตินทร์ เอกสิงห์ชัย, หลักการเล่นหมากล้อมเบื้องต้น(กรุงเทพฯ : สุขภาพใจ 2549), 7.

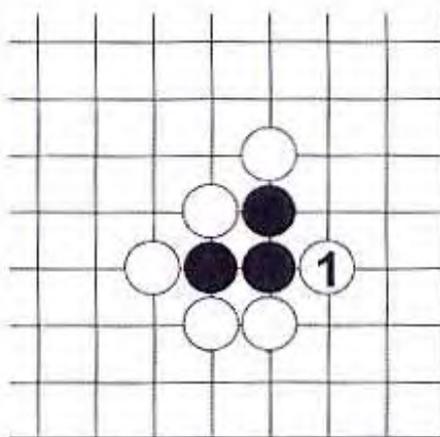
3.1.5 ลมหายใจกับการจับหมากกินหมากที่ถูกจับกิน คือ หมากที่ถูกฝ่ายตรงข้ามปิดล้อมลมหายใจจนหมด ลมหายใจคือจุดตัดที่ติดอยู่กับตัวหมาก โดยมีเส้นที่พุ่งออกมาจากตัวหมากมาเชื่อม



ภาพที่ 18 หมากดำมีลมหายใจอยู่ 7 จุดดำจะถูกกินก็ต่อเมื่อขาววางครบ 7 จุด

ที่มา : หัสตินทร์ เอกสิงห์ชัย, หลักการเล่นหมากล้อมเบื้องต้น(กรุงเทพฯ : สุขภาพใจ 2549), 28.

3.1.6 อาตาริ เมื่อเราปิดลมหายใจของฝ่ายตรงข้ามจนเหลือ 1 ลมหายใจ เราจะบอกฝ่ายตรงข้ามว่า “อาตาริ” อาตาริเป็นภาษาญี่ปุ่น แปลเป็นไทยได้ว่า “เรียกกิน” หรือจะกินแล้วนะ เป็นการเตือนฝ่ายตรงข้ามให้รู้ตัวก่อน เพราะตามทัศนคติที่ดีในการเล่นหมากล้อม ผลประโยชน์ที่เราได้มา ไม่ควรเกิดจากโชคช่วย ที่ผลล หรือว่าความบังเอิญแต่ควรที่จะเกิดจากการวางแผนที่ดีและการวางนโยบายที่ดีเท่านั้น ฉะนั้นเราจึงบอกคู่ต่อสู้ได้เสมอว่า เราจะกินเขาแล้ว โดยเฉพาะในกลุ่มผู้ฝึกหัดใหม่ควรจะต้องช่วยเตือนกันเมื่ออาตาริ⁴⁰



ภาพที่ 19 เมื่อวาง 1 แล้วต้องบอกฝ่ายตรงข้ามว่า “อาตาริ” เป็นการเตือนฝ่ายตรงข้าม

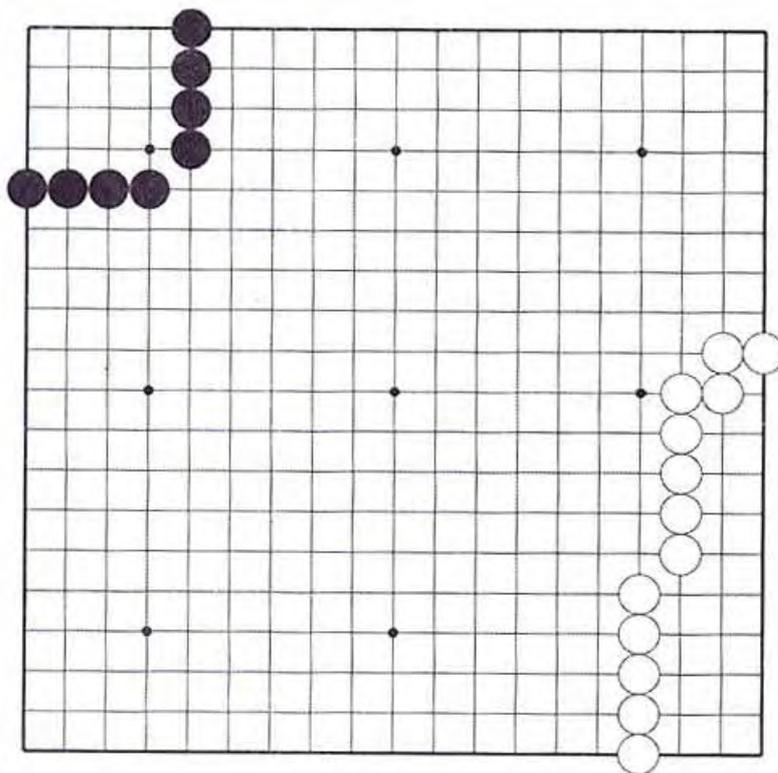
ที่มา : หัสตินทร์ เอกสิงห์ชัย, หลักการเล่นหมากล้อมเบื้องต้น(กรุงเทพฯ : สุขภาพใจ 2549), 28.

⁴⁰ เรื่องเดียวกัน, 28.

3.1.7 สองห้องจริง ในเกมหมากล้อม กลุ่มหมากที่ถูกล้อมไม่มีทางออกจำเป็นต้องมีพื้นที่ ที่เพียงพอต่อการสร้างสองห้องเพื่อการรอดชีวิต ถ้ากลุ่มหมากที่ถูกล้อมอยู่สร้างสองห้องจริงได้ก็จะเป็นกลุ่มหมากที่มีเอกราชฝ่ายตรงข้าม ไม่สามารถทำอะไรเราได้ แต่ถ้าไม่มีห้องจริง ก็จะต้องตกเป็นเชลยเป็นเมืองขึ้นของฝ่ายตรงข้าม เมื่อจบเกมก็จะถูกหยิบออกจากกระดาน

3.1.8 ห้องปลอม คือ สภาพที่ดูคล้ายว่าจะเป็นห้อง แต่ไม่ใช่ เพราะฝ่ายตรงข้ามสามารถเดินเข้ามาทำลายได้ มีห้องปลอมก็เท่ากับ ไม่มีห้องอยู่เลย⁴¹

3.1.9 เป้าหมายในการเล่นหมากล้อม คือ การสร้างพื้นที่ให้ได้มากกว่าฝ่ายตรงข้าม ฝ่ายที่สร้างพื้นที่ได้มากกว่า จะเป็นฝ่ายชนะ นั่นคือฝ่ายใดที่สร้างพื้นที่ได้มากกว่า 1 แต้้ม หรือเพียงครึ่งแต้้มก็เป็นฝ่ายชนะได้ การสร้างพื้นที่คือ การล้อมจุดตัดว่าง ๆ โดยเม็ดของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง



ภาพที่ 20 ลักษณะการล้อมพื้นที่ ขาวได้ 24 แต้้ม ดำได้ 16 แต้้ม

ที่มา : หัสตินทร์ เอกสิงห์ชัย, หลักการเล่นหมากล้อมเบื้องต้น(กรุงเทพฯ : สุขภาพใจ 2549), 16.

⁴¹ เรื่องเดียวกัน, 66.

3.1.10 การนับคะแนน

การเล่นหรือวางหมากบนจุดตัดของเส้นเพื่อยึดครองพื้นที่ให้ได้เกินครึ่งหนึ่งหรือมากกว่า 180 จุดตัดบนกระดานมาตรฐานการนับคะแนนจะเริ่มนับต่อเมื่อหมากดำและขาวมีชายแดนติดกัน ไม่มีจุดตัดที่สามารถวางต่อได้เพราะแต่ละพื้นที่บนกระดานจะถูกครอบครองจากฝ่ายหนึ่งอยู่ก่อนแล้ว โดยหมากของแต่ละฝ่ายที่ถูกกันเป็นเชลยจะเก็บไว้นอกกระดานแล้วนับคะแนนหาผู้ชนะซึ่งมี 2 แบบ

แบบจีน

จะนับคะแนนจากพื้นที่และหมากทุกเม็ดที่อยู่บนกระดานของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเมื่อเกมจบลง โดยไม่คำนึงถึงหมากที่ถูกกันเป็นเชลย จะนับฝ่ายเดียวเท่านั้นถ้าได้มากกว่า 81 จุดจะเป็นฝ่ายชนะ

แบบญี่ปุ่น

จะใช้กันทั่วไป จะนับเฉพาะพื้นที่แต่ละฝ่ายสามารถล้อมเอาไว้เป็นของตนเองได้ และจำเป็นต้องนำเอาหมากที่ถูกกินเป็นเชลยมาเกี่ยวข้องด้วย คือ หมากขาวและหมากดำที่ถูกกินเป็นเชลยหลังจบเกมจะต้องนำมาถมในพื้นที่ที่เป็นฝ่ายนั้น เช่น หมากขาวถูกหมากดำกินเป็นเชลยจะถูกนำมาถมในพื้นที่ของหมากขาวเป็นผลทำให้พื้นที่บนกระดานหมากขาวลดลงไป เมื่อถมที่แล้วก็นับคะแนนจากพื้นที่ว่างของแต่ละฝ่ายที่ยังเหลืออยู่บนกระดาน⁴²

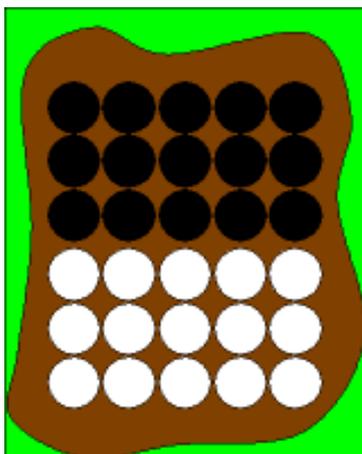
3.2 อุปกรณ์ระยะและขนาดสัดส่วน

อุปกรณ์ในการเล่นหมากล้อมนั้น ไม่มีอะไรซับซ้อนยุ่งยากเพียงแค่มีกะดานหมากล้อมเม็ดหมาก และสถานที่ที่เหมาะสมก็สามารถเล่นเกมหมากล้อมได้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.2.1 กระดานหมากล้อม

กระดานหมากล้อมนั้นมีประวัติความเป็นมาที่น่าสนใจ บางตำนานกล่าวว่าเกิดขึ้นจากลานทรายที่ใช้สำหรับการวางแผนการรบ หรือในตำนานปรัมปราตำนานหนึ่งกล่าวว่า กระดานหมากล้อมเกิดจากการที่นักคิดโบราณต้องการนับคืบการเดินทางของพระจันทร์ในแต่ละรอบ จึงใช้เม็ดหินดำเพื่อแทนจันวันวันที่ใช้ จากเต็มดวงจนถึงมืดทั้งดวง และเม็ดหินขาวเป็นจันวันวันที่จากเดือนมืดไปจนสว่างเต็มดวง

⁴² ชำรง สงครามศักดิ์ “หมากล้อมกับปรัชญาบริหารบนกระดาน” ไฮ-คลาส 13,137 (กันยายน 2539)

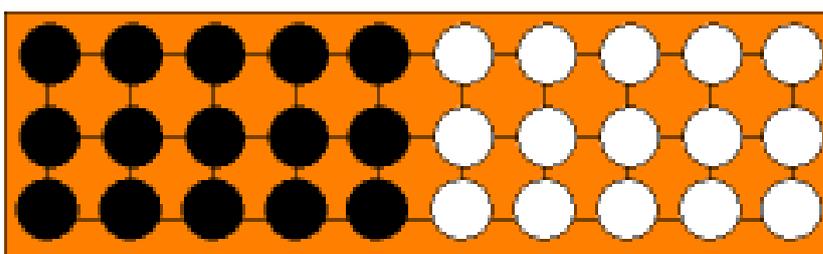


ภาพที่ 21 การใช้เม็ดหินน้บการโคจรของพระจันทร์

ที่มา : Craig R. Hutchinson, ตำนานปรัมปรากำเนิดหมากล้อม[ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 25

พฤศจิกายน 2550. เข้าถึงได้จาก<http://www.thaigo.org/modules.php?name=News&file=article&sid=88>

จากการเฝ้าดูการเปลี่ยนแปลงของพระจันทร์ พวกเขาค้นพบว่าพระจันทร์วนครบหนึ่งรอบ เรียกว่า 1 เดือน โดยแบ่งเป็นสัปดาห์ได้ 6 สัปดาห์ และสัปดาห์ละเจ็ดวัน พวกเขาขีดตารางไว้บนพื้นดินขนาด 5 x 6 และ 3 x 10 มีจุดตัดทั้งหมด 30 จุด, เรียกว่าตารางพระจันทร์ แต่แล้วเม็ดฝนก็ได้ทำลายตารางที่พวกเขาทำขึ้น พวกเขาจึงคิดวิธีทำตารางพระจันทร์ใหม่ให้คงทนและสามารถเคลื่อนย้ายได้ โดยการแกะสลักจากแผ่นไม้⁴³



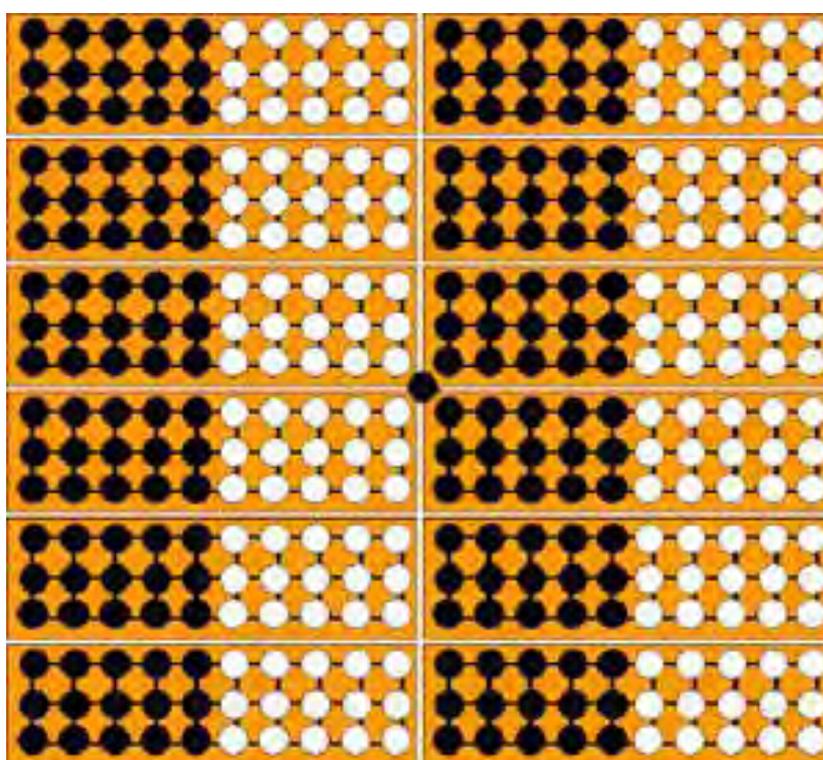
ภาพที่ 22 ตารางพระจันทร์

ที่มา : Craig R. Hutchinson, ตำนานปรัมปรากำเนิดหมากล้อม[ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 25

พฤศจิกายน 2550. เข้าถึงได้จาก<http://www.thaigo.org/modules.php?name=News&file=article&sid=88>

⁴³ Craig R. Hutchinson, ตำนานปรัมปรากำเนิดหมากล้อม[ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 25 พฤศจิกายน 2550. เข้าถึงได้จาก<http://www.thaigo.org/modules.php?name=News&file=article&sid=88>

ต่อมามีบางคนตั้งข้อสังเกตว่า พระอาทิตย์ไม่ได้ขึ้นและตกที่เดียวกันจากแนวระนาบในแต่ละวัน แต่ละคืนพระอาทิตย์ใช้เวลาในการเดินทางนานกว่าพระจันทร์มาก ก็มีคนถามขึ้นอีกว่า แล้ววัน เดือน ปี ที่พระอาทิตย์ใช้ในการเดินทางครบหนึ่งรอบล่ะ เป็นเท่าไรเพื่อจะได้คำตอบ พวกเขาว่างเมื่อดินไว้บนตารางพระจันทร์ เพื่อจะนับวันแต่มันไม่ง่ายเหมือนการนับพระจันทร์แล้ว การนับพระอาทิตย์ต้องใช้เวลาเมื่อดินหรือแม้แต่ตารางพระจันทร์เป็นจำนวนมากทุก ๆ วันเขาเฝ้ามองพระอาทิตย์ตกบนแนวระนาบต่าง ๆ แล้ววางเม็ดหินลงไปบนตารางสุดท้ายแล้ว พวกเขาต้องใช้กระดานพระจันทร์ถึง 12 แผ่น และเม็ดหิน 361 เม็ด

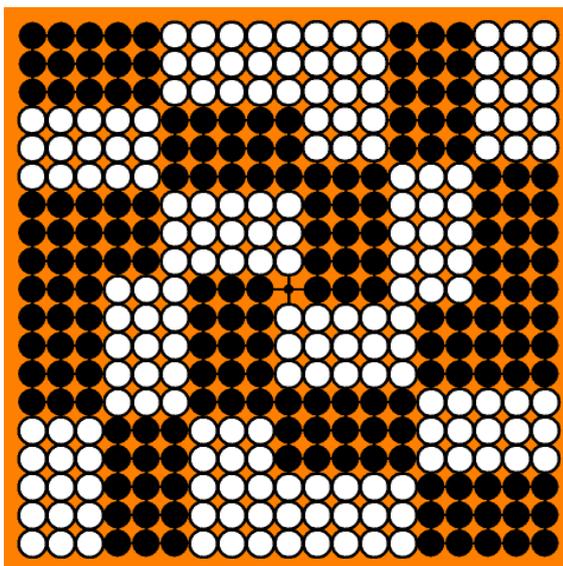


ภาพที่ 23 ตารางพระจันทร์ 12 แผ่น

ที่มา : Craig R. Hutchinson, ตำนานปริศนาคำเน็ดหมากล้อม[ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 25

พฤศจิกายน 2550. เข้าถึงได้จาก <http://www.thaigo.org/modules.php?name=News&file=article&sid=88>

พวกเขาเรียกการเดินทางของพระอาทิตย์ว่า ปีเขาคิดการวาง ตารางพระจันทร์ 12 อันบนกระดาน 19 x 19 ซึ่งมีจุดตัด 361 จุด พอคิดกับวันใน 1 ปี และตั้งชื่อมันว่า ตารางพระอาทิตย์



ภาพที่ 24 ตารางพระอาทิตย์

ที่มา : Craig R. Hutchinson, ตำนานปริศนาคำเนคหมากล้อมออนไลน์, เข้าถึงเมื่อ 25

พฤศจิกายน 2550. เข้าถึงได้จาก <http://www.thaigo.org/modules.php?name=News&file=article&sid=88>

จากตำนานที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า จำนวนจุดตัดที่อยู่บนกระดานหมากล้อมนั้นมีอยู่ 361 จุดตัดซึ่งมีความใกล้เคียงกับวันในปฏิทินจีนโบราณเป็นอย่างมาก จึงคาดว่าจำนวนจุดบนกระดานนี้น่าจะมีความสัมพันธ์กับ วันเวลา ตามความเชื่อของชาวจีนโบราณ⁴⁴

ซึ่งกระดานและรูปแบบเกมหมากล้อมได้มีการพัฒนาไปอย่างมาก โดยในปัจจุบันกระดานหมากล้อมมักใช้มาตรฐานแบบญี่ปุ่น ซึ่งเป็นประเทศที่มีการคิดค้นตั้งกฎเกณฑ์ต่างๆขึ้นมาอย่างมากและเป็นที่ยอมรับในสากลด้วย โดยขนาดของกระดานนั้นถ้าดูด้วยตาเพียงอย่างเดียวจะพบว่าเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัส แต่เมื่อนำสายวัดมาวัดความกว้างยาว แล้วจะพบว่ามีความยาวกว่าเล็กน้อยทั้งนี้ เนื่องจากต้องการให้หันด้านกว้างเข้าหาตัวผู้เล่น โดยมาตรฐานจะมีขนาด 42 ถึง 47 เซนติเมตร เช่น 42.5 x 45.0 cm. หรือ 43.8 x 46.4 cm. แล้วแต่การตกแต่งประดับประดาตัวกระดานตามรสนิยมของผู้เล่น ในญี่ปุ่นนั้นมักนิยมใช้ไม้โคยะ ในการทำกระดานหมากล้อม โดยเชื่อว่าเป็นไม้ที่ดีที่สุดที่จะใช้สำหรับการทำกระดานหมากล้อม และจะเจาะร่องเส้น 19 x 19 บนกระดาน ความหนาและความลึกของเส้นจะอยู่ที่ประมาณ 1 มิลลิเมตร ช่องในญี่ปุ่น นั้นก็มีความตั้งใจอย่างมาก ในการทำกระดานหมากล้อมแต่ละกระดานมีขั้นตอนและกระบวนการที่ละเอียดอ่อนตั้งแต่การคัดเลือกไม้ ตัดไม้ จนกระทั่งการเคลือบผิวไม้ ซึ่งบางชิ้นใช้เวลาในการทำยาวนานเป็นปี ๆ

⁴⁴ ทรอย แอนเดอร์สัน, โกะวิถีแห่งธุรกิจและชีวิตของคุณ แปลโดย พรเทพ เหลือทรัพย์สุข (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ต้นไม้ 2549), 12.



ภาพที่ 25 กระดานหมากล้อม



ภาพที่ 26 การเว้นขอบของกระดานหมากล้อม



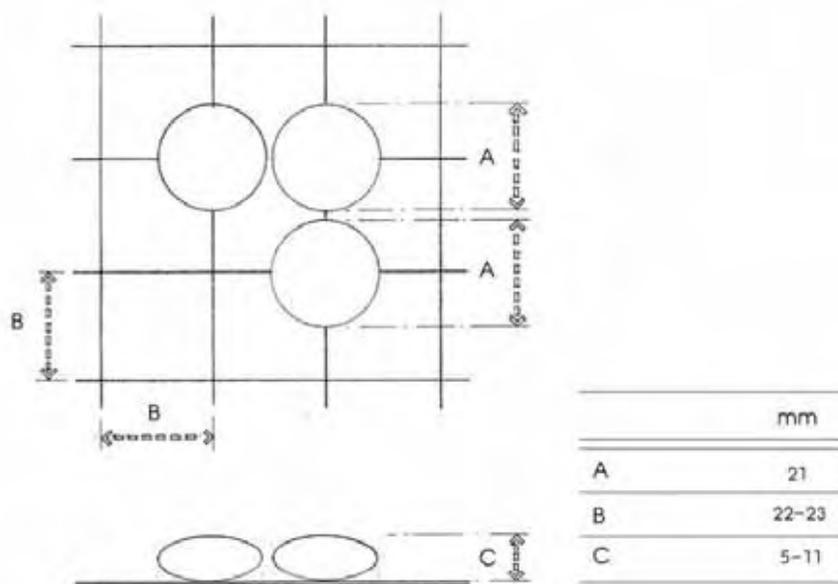
ภาพที่ 27 กระดานหมากล้อมและเม็ดหมาก

3.2.2 เม็ดหมาก

เม็ดของแต่ละฝ่ายนั้นจะมี 183 เม็ด รวม 366 เม็ด เม็ดหมากล้อมในสมัยโบราณนั้นมักทำด้วยหิน หรือเซรามิก แต่ในยุคปัจจุบันมีวัสดุและเทคโนโลยีการผลิตต่าง ๆ เกิดขึ้นอย่างมากมาย เม็ดหมากล้อมจึงมีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น เช่น เม็ดพลาสติก แก้ว โลหะ ฯลฯ แต่ผู้เล่นระดับสูงส่วนใหญ่ทั้งใน จีน ญี่ปุ่น และเกาหลี นิยมใช้เม็ดเซรามิก เพราะเมื่อกระทบกับกระดานไม้ โคยะแล้วจะให้เสียงที่ฟังดู นิ่ง สงบ แผงไปด้วยอารมณ์ของผู้เล่น ผู้เล่นระดับสูงบางท่านสามารถอ่านอารมณ์ของฝ่ายตรงข้ามจากเสียงเม็ดหมากได้ ขนาดของเม็ดหมากโดยมาตรฐานแล้ว เส้นผ่าศูนย์กลางต่อความหนาของเม็ดหมากจะอยู่ที่ $\frac{1}{2}$ ถึง $\frac{1}{4}$ โดยรวมแล้วเส้นผ่าศูนย์กลางจะอยู่ที่ 21 มิลลิเมตร ดังนั้นความหนาจึงเท่ากับ 9 มิลลิเมตร นักเล่นหมากล้อมมืออาชีพนิยมใช้เม็ดหมากที่มีความหนาเหมาะสม⁴⁵

ส่วนโถที่สำหรับใส่เม็ดหมากนั้นนิยมใช้ไม้ในการทำซึ่งจะเป็นไม้ที่ผิวสีเข้ม เช่น ไม้เชอร์รี่ ไม้แดง เป็นต้น โดยจะทำเป็นโถทรงกลมรูปบาตร มีฝาปิดเป็นไม้ขนาดเล็กกว่าตัวโถเล็กน้อย

⁴⁵ Peter Shotwell, GO more than a game (North Clarendon : Tuttle Publishing, 2003), 150.



ภาพที่ 28 ขนาดสัดส่วนของเม็ดหมากกับกระดานหมากล้อม



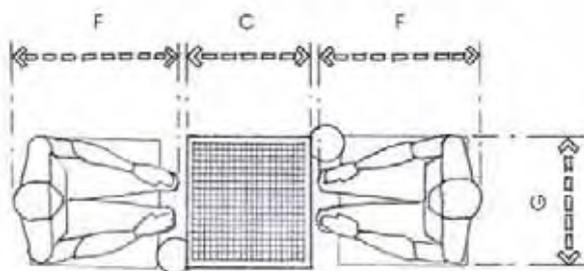
ภาพที่ 29 โถสำหรับใส่เม็ดหมากล้อม



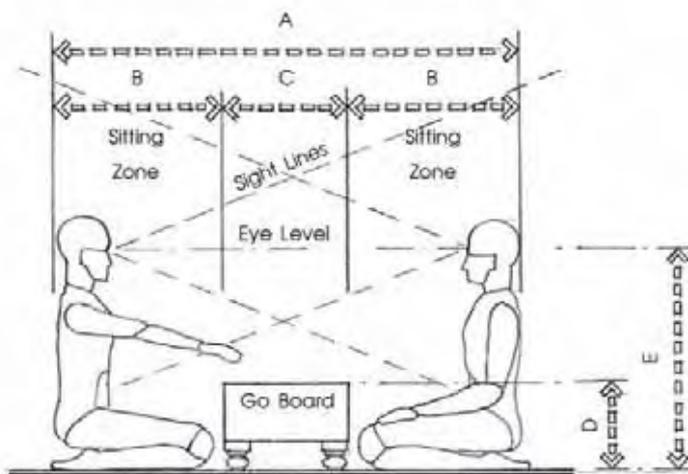
ภาพที่ 30 โถและฝาปิด

3.2.3 ระยะและสัดส่วนในการเล่นหมากล้อม

การเล่นหมากล้อมนั้นมาตรฐานส่วนใหญ่ทั้งรูปแบบวิธีการเดินหมาก กฎกติกาต่างๆ นั้น มักใช้รูปแบบของญี่ปุ่นเป็นเกณฑ์ในการเล่น ดังนั้นระยะและสัดส่วนในการเล่นหมากล้อมจึงยกนเอาท่าเล่นที่ได้รวบรวมจากการไปสำรวจโรงเรียนสอนหมากล้อม และในร้านค้าที่มีการวางขายกันอยู่ร่วมถึงการใ้มาตรฐาน Human Dimension & Interior Space ซึ่งจะใ้รูปแบบของญี่ปุ่นเป็นพื้นฐานในการพัฒนาและปรับใ้ใ้ให้เข้ากับยุคสมัย โดยไม่เป็นการทำลายจิตวิญญาณและความเคารพในตัวหมากล้อม



GO GAME REQUIREMENTS



	mm
A	189.0-229.0
B	76.0-92.0
C	43.0-47.0
D	25.0-30.0
E	91.5-99.0
F	55.3-65.4
G	38.6-52.9

GO GAME REQUIREMENTS

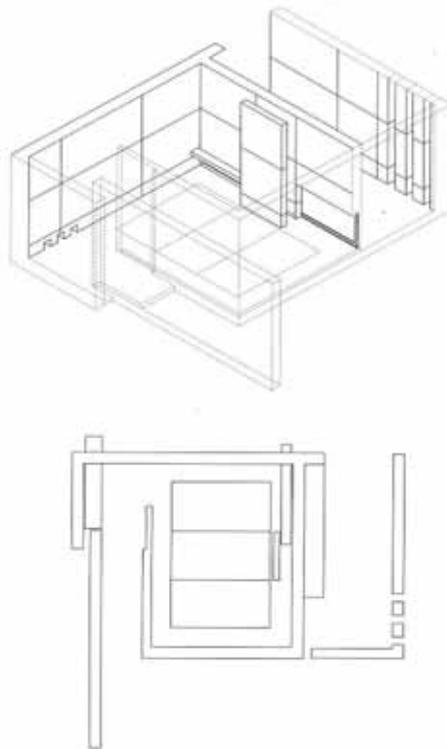
ภาพที่ 31 ระยะและขนาดสัดส่วนในการเล่นหมากล้อม

4. การทบทวนแนวทางการแปรรูป

เนื่องจากภูมิปัญญาหมากล้อมมีความเป็นนามธรรมสูงมาก มีปรัชญาต่างซ่อนเร้นอยู่ภายในกระบวนการเล่น ดังนั้นจึงต้องมีการทบทวนแนวทางการแปรรูปในลักษณะต่าง ๆ ซึ่งมีงานออกแบบหลายชิ้นที่สามารถนำมาเป็นแนวทางในการแปรรูปได้ จึงได้คัดเลือกงานชิ้นสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการแปรรูปในงานวิจัยชิ้นนี้

4.1 ลักษณะรูปธรรมที่ก่อรูปพื้นที่ในแง่ขนาดสัดส่วนในงานของทาดาโอะ อันโด
ลักษณะการขึ้นรูปพื้นที่ด้วยคิวริและเสื่อตามิ ทาดาโอะ อันโด ได้เคยให้ความเห็นว่า

“ถ้าคุณตั้งเสื่อตามิขึ้น มันก็กลายเป็นประตู มันเป็นวิธีการวัดที่วางอยู่บนขนาดของร่างกายมนุษย์ และมันทำให้การดำรงอยู่ของคนเป็นส่วนหนึ่งของงานตั้งแต่แรก”⁴⁶



ภาพที่ 32 ไอโซเมตริกและแผนผังห้องซาโซเซอิคัง

ที่มา : ชัยยศ อิชฎ์วรพันธุ์, รู้สึกและนึกคิด เรขาคณิตของทาดาโอะ อันโด (กรุงเทพฯ : คอร์ปอเรชั่น โฟร์ดี, 2550), 56.

⁴⁶ Michael Auping. Seven Interviews with Tadao Ando (Surrey : Third Millenium Publishing Limited, 2002), 33.

ทาดาโอะ อันโด พยายามแสวงหาแนวทางในการออกแบบด้วยการใช้หน่วยมาตรฐานแบบสี่เหลี่ยมคือ 1 : 2 มาใช้คำนวณอาคารดังที่เห็นจากรูปด้านหน้าว่าขนาดที่ดินไม่พอดีกับหน่วยที่จะคำนวณให้ลงกับขนาดสี่เหลี่ยมต่อกันตามยาวและก็ทรงคุณค่าเกินกว่าจะตัดทิ้งไปเฉย ๆ อันโดเปิดช่องว่างตรงกลางระหว่างตัวคอนกรีตขนาดสองฝั่งตามยาว ทำให้เกิดแนวเส้นตามตั้งซึ่งสูงตลอดรูปด้าน ทำให้เห็นว่าการแสดงออกด้วยขนาดสี่เหลี่ยมที่สัมพันธ์กับขนาดร่างกายมนุษย์เป็นเรื่องที่ทาดาโอะ อันโด พยายามใช้ตั้งแต่งานที่ประสบความสำเร็จยุคแรก และเมื่อเราดูภาพร่างแผนผังและรูปด้านอาคารนี้ก็จะพบว่าสัดส่วนความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ทั้งสามถูกแบ่งให้มีความสัมพันธ์กัน



ภาพที่ 33 ห้องซาโซเซอิกัง

ที่มา : ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์, รู้จักและนึกคิด เรขาคณิตของทาดาโอะ อันโด (กรุงเทพฯ : คอร์ปอเรชั่น โฟร์ดี, 2550), 57.

ความจริงตั้งแต่งานห้องซาโซเซอิกัง นั้นเราเห็นได้ชัดถึงความสัมพันธ์ของความกว้างยาวของพื้นที่สามมิติว่าวางอยู่บน ระบบคิดแบบคิวริกกับการวางผังด้วยขนาดสี่เหลี่ยม ที่อาคารนี้ ปริมาตรพื้นที่สำคัญคือ ขนาดสามหน่วยสี่เหลี่ยมเพิ่มเติมด้วยพื้นที่ล้อมรอบ เช่นเดียวกับกับความสูงของห้องที่เป็นหนึ่งสี่ทางตั้งบวกด้วยความสูงเพิ่มเติมนิดหน่อย ความจริงสัดส่วนแบบนี้สามารถทำได้โดยไม่ต้องพึ่งระบบคิดแบบคิวริ แต่อัน โคนำเสนอวิธีคิดนี้ ผ่านการแสดงออกทางขนาดแม่พิมพ์คอนกรีตแบบเดียวกับขนาดสัดส่วนสี่เหลี่ยมเพื่อยืนยันว่าเขาพยายามสร้างความต่อเนื่องระบบคิดกับช่างรุ่นเก่า เพื่อให้สัดส่วนอาคารถูกกำหนดขึ้นจากความสัมพันธ์กับสัดส่วนมนุษย์ และความสัมพันธ์ระหว่างคนสองคนขึ้นแบบประเพณี ไม่ใช่การกำหนดจากประโยชน์ใช้สอยแบบมาตรฐานร่างกายมนุษย์ เพราะเป็นความคิดลดทอนความหลากหลายของสัดส่วนมนุษย์(ตะวันตก-ตะวันออก เป็นต้น) ให้เหลือเพียงหนึ่งเดียว

4.2 แนวคิดจากปรัชญาที่ก่อให้เกิดพื้นที่ในลักษณะต่าง ๆ ของทาดะโอะ อันโด

ทาดะโอะ อันโด ได้ศึกษาปรัชญาเซนและสถาปัตยกรรมประเพณีญี่ปุ่น ที่เกี่ยวข้อง เช่น อาคารพิธีชา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของตัวเองอย่างชัดเจน ความตั้งใจที่จะออกแบบพื้นที่เพื่อให้คนมีสมาธิเอื้อให้คนกลับไปพิจารณาตนเองซึ่งเป็นเนื้อหาของเซน และปรัชญาที่น่าสนใจในสถาปัตยกรรมประเพณีญี่ปุ่น ซึ่งเน้นเรื่องความทรงจำของคนที่มีต่อพื้นที่ การดึงผู้คนให้อยู่กับพื้นที่ยาวนานขึ้น เพื่อเพิ่มเวลาให้กับพื้นที่ ก็ถือว่าเป็นการทำให้คนเพิ่มความเข้าใจในตนเองมากขึ้นไปด้วย⁴⁷

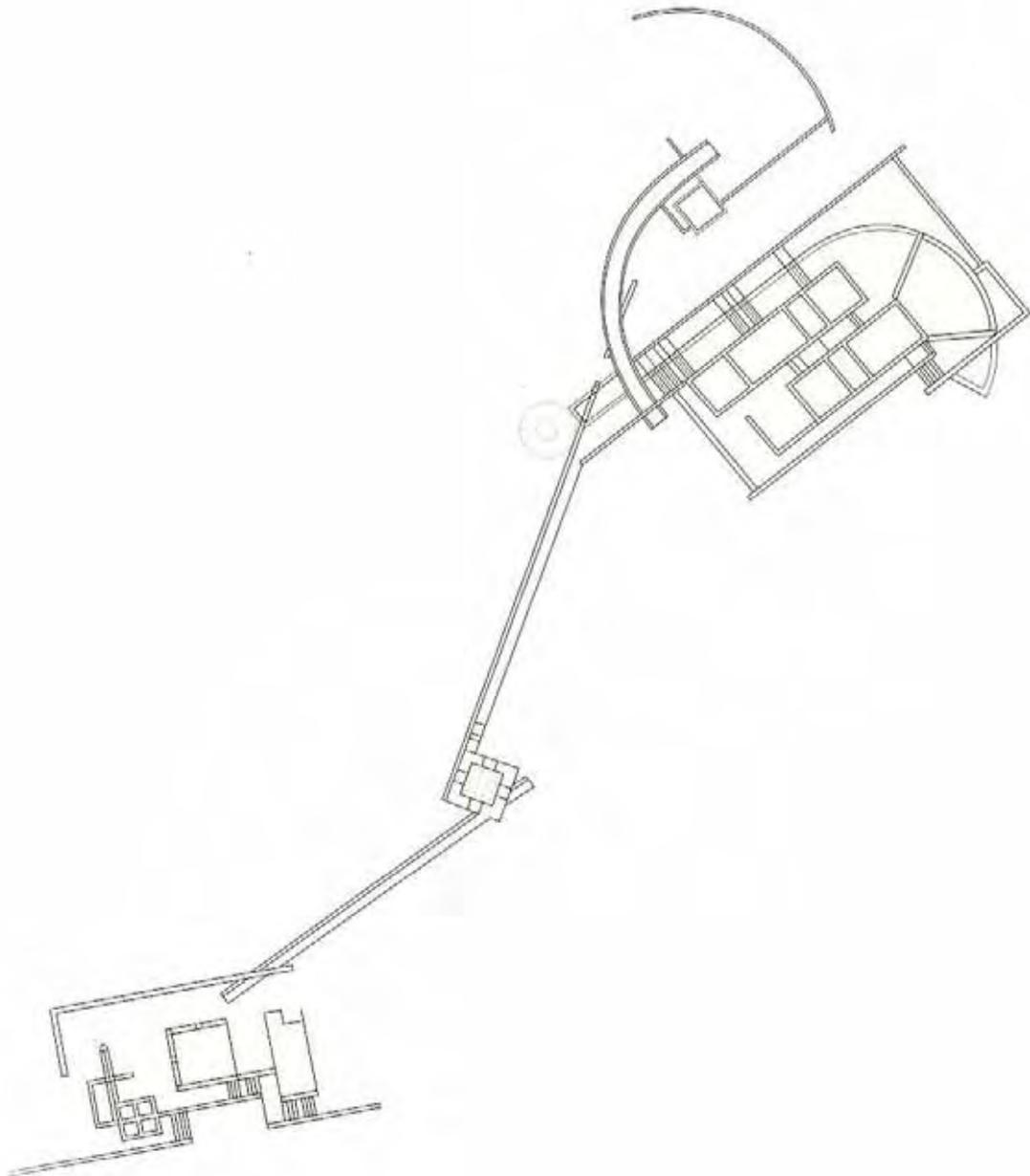


ภาพที่ 34 พิพิธภัณฑ์เด็ก

ที่มา : ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์ ฐิติและนิกคิต เรขาคณิตของทาดะโอะ อันโด (กรุงเทพฯ : คอร์ปอเรชั่น โฟร์ดี, 2550), 100.

การศึกษาดังกล่าวของ ทาดะโอะ อันโด ได้นำมาสู่งานออกแบบสถาปัตยกรรมของเขาในยุคปัจจุบัน จึงได้เลือกงานโครงการพิพิธภัณฑ์เด็กขึ้นมาอธิบาย ซึ่งน่าจะนำมาเป็นแนวทางในการแปรรูปลู่งานออกแบบได้อย่างดี

⁴⁷ ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์ ฐิติและนิกคิต เรขาคณิตของทาดะโอะ อันโด (กรุงเทพฯ : คอร์ปอเรชั่น โฟร์ดี, 2550), 124.



ภาพที่ 35 พิพิธภัณฑ์เด็ก

ที่มา : ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์ ผู้รู้ลึกและนึกคิด เรขาคณิตของทาดาโอะ อันโด (กรุงเทพฯ : คอร์ปอเรชั่น โฟร์ดี, 2550), 101.

งานออกแบบพิพิธภัณฑ์เด็กนี้ มีเงื่อนไขแตกต่างออกไปจากงานชิ้นอื่น ๆ คือ เพราะนอกจากจะเป็นงานที่สเกลใหญ่แล้ว ผู้ใช้หลักของโครงการนี้เป็นเด็กซึ่งย่อมมีวุฒิภาวะที่สมกับวัยของตัวเองกล่าวเฉพาะส่วนที่เกี่ยวข้องกับสถาปัตยกรรม เด็กย่อมมีประสบการณ์กับพื้นที่น้อยกว่าผู้ใหญ่ อันจะส่งผลต่อการรับรู้ ลักษณะเฉพาะเพื่อที่จะดึงเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ตัวเอง

กลุ่มอาคารทั้งหมด ตั้งอยู่ในที่ตั้งที่สวยงามอย่างมาก กล่าวคือพื้นที่ดินเป็นส่วนหนึ่งของที่ลาดเชิงเขาที่มีแอ่งน้ำขนาดใหญ่อยู่ด้านหนึ่ง อาคารหลักของโครงการตั้งอยู่บริเวณนี้เอง ต่อจากโครงการหลักไปอีกด้านหนึ่งของพื้นที่ มีทางเดินยาวที่จะนำไปสู่ป่าเสาหรือบริเวณที่เป็นพื้นที่สีเขียวที่มีเสาคอนกรีตหล่อสูงตั้งเรียงรายกันทั้งหมด 6 ต้น แม้จะไม่มีหน้าที่อะไรพิเศษ แต่เห็นได้ชัดว่าผลของมันคือการนำท้องฟ้ามาบรรจบและหลอมรวมกันกับพื้นดิน ความจริงมีศาสนสถานหลายแห่งในโลกที่มีคาเร็กเตอร์แบบนี้ แต่ในฐานะงานในโลกปัจจุบัน นี่อาจจะเป็นหนึ่งในพื้นที่ลักษณะที่ดีที่สุด สอดคล้องกับทั้งปรัชญาแบบปรากฏการณ์วิทยา และวิถีชีวิตเด็กในปัจจุบัน ซึ่งเป็นเป้าหมายของสถาปัตยกรรมชิ้นนี้ไปพร้อมกัน เมื่อเดินผ่านเสา ก็จะเข้าสู่ทางเดินยาวที่จะนำทางไปสู่อาคารเวิร์คช็อปขนาดกำลังดีตั้งอิงภูเขาอยู่



ภาพที่ 36 พิพิธภัณฑสถานเด็ก

ที่มา : ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์ รัฐสิริกและนิกคิต เรขาคณิตของทาดาโอะ อันโด (กรุงเทพฯ : คอร์ปอเรชั่น โฟร์ดี, 2550), 102.

อันโด “เล่น” กับสภาพแวดล้อมอย่างจริงจังเพื่อให้อาคารนี้ตอบสนองต่อเด็กซึ่งเป้าหมายของโครงการ โดยหลีกเลี่ยงจากสภาพเขว้างกต ที่สร้างขึ้นจากการสอดคล้องกันของรูปทรงเรขาคณิตที่ซับซ้อนคำถามสำหรับงานนี้ คือทำอย่างไรจิตวิญญาณของอาคารจะยังคงทำงานร่วมกับสภาพแวดล้อม ในขณะที่ไม่ซับซ้อนเกินกว่าผู้ใช้ที่มีวิสัยจำกัดจะทำความเข้าใจได้ ความหมายของอาคารนี้จึงเกิดจากเทคนิคสองประการคือ หนึ่งการสร้างสภาพแวดล้อมเฉพาะอย่างยิ่งสระน้ำ

รอบอาคารสระนี้ นอกจากเป็นสถานที่สำหรับเด็กเล่นในยามอากาศเป็นใจ คือในฤดูร้อนแล้ว ยังทำหน้าที่เชื่อมต่อตัวอาคารที่กลุ่มเข้ากับอ่างน้ำขนาดใหญ่และภูเขาโดยรอบอีกด้วย โดยที่เห็นได้ว่าไม่ใช่แค่เพื่อตอบสนองความงามทางสายตาเพียงอย่างเดียว การสร้างพื้นที่ที่เรียบง่ายเพื่อให้เด็กที่ใช้อาคารไม่สับสนทิศทางแต่เปี่ยมไปด้วยแง่มุมอันหลากหลายทุก ๆ ก้าวย่าง โดยเชื่อมต่อพื้นที่เปิดเข้ามาที่กลางอาคารบางช่วงทำให้ไม่เกิดมุมมองที่ซ้ำกันเลยแม้แต่มุมเดียวทั้งนี้ก็เพื่อให้เด็กใช้อาคารนี้ได้อย่างสบายใจในขณะเดียวกัน ก็ได้สร้างประสบการณ์ระหว่างตนเองกับพื้นที่ในแง่มุมที่แตกต่างหลากหลายตลอดเวลา⁴⁸

4.3 ความนุ่มนวล ความเบา และการเคลื่อนไหว ในงานของ อายุมิ ฟุจิกิ (Ryumei Fujiki) งานออกแบบชิ้นนี้เริ่มจากการตั้งคำถามขึ้นมาว่า คุณลักษณะร่วมของงานสถาปัตยกรรมในปัจจุบัน ซึ่งในที่นี่เขามองว่า มีแนวคิดพื้นฐานที่คุ้นชินกับการยึดติดอยู่กับ ความแข็ง(hard) ความหนัก (heavy) และการเคลื่อนไหวไม่ได้ (unmoving) แต่ในงานชิ้นนี้เขาเลือกที่จะมองในมุมตรงกันข้ามคือ ความนุ่มนวล (soft) ความเบา (light) และการเคลื่อนไหว (moving)



ภาพที่ 37 มิติขนาดที่สื่อถึงแนวคิด space for children

ที่มา : Kanokwan Trakulyingcharoen, “Fish tunnel,” *art4d* 141 (September-October 2007) : 64.

ภายหลังที่มออกแบบได้ตั้งคำถามข้างต้นไปพร้อมกับการคิดถึงสถาปัตยกรรมในอนาคตว่าจะออกมาเป็นอย่างไร ฟุจิกิ ได้มองเห็นและยอมรับถึงลักษณะพิเศษของหมู่บ้านท้องถิ่นในญี่ปุ่น นั่นก็คือการวางผังที่เอื้อต่อการรับมือกับธรรมชาติของการเปลี่ยนแปลง ที่ผ่านเข้ามาในชีวิตของคนเรา โดยอาศัยจากการเรียนรู้จากชีวิตจริงสามารถจัดการกับความเปลี่ยนแปลงที่เข้ามาได้อย่างลื่น

⁴⁸ เรื่องเดียวกัน, 10 – 103.

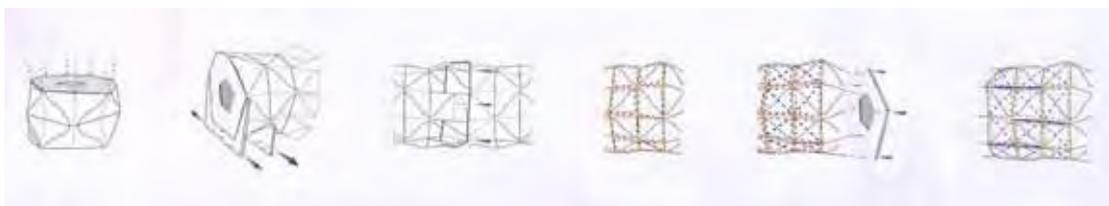
ไหลและกลมกลื่น ซึ่งเป็นตัวแทนในอดีตของตัวเอง จึงทำให้กระบวนการออกแบบเกิดขึ้นจากแนวคิดที่มองย้อนอดีต โดยพยายามที่จะไม่ทำซ้ำรูปแบบหรือความคิดที่ได้รับตกทอดมา

ในงานชิ้นนี้ทีมออกแบบได้ตัดสินใจใช้วัสดุพลาสติกทั้งหมด โดยใช้เทคนิคการถักทอเข้าด้วยกันและสร้างที่ว่างที่มีลักษณะนุ่ม ๆ หยุน ๆ ไม่มีรูปร่างที่แน่นอน มีลักษณะเหมือนสิ่งมีชีวิต ในธรรมชาติ ทีมออกแบบได้เริ่มต้นจากการใช้เครื่องมือในการสร้างระนาบแบน 2 มิติให้เกิดเป็นรูปทรง 3 มิติ นั่นก็คือ อริกามิ (Origami) ซึ่งมีความสัมพันธ์กับบริบทที่เป็นสถานที่ที่มีชื่อเสียงในเรื่องผ้าไหม และการตัดเย็บกิโมโนมานานอยู่เมือง Tokamachi



ภาพที่ 38 รูปแบบการพับอริกามิแบบPCCP shell

ที่มา : Kanokwan Trakulyingcharoen, “Fish tunnel,” [art4d](#) 141 (September-October 2007) : 67.

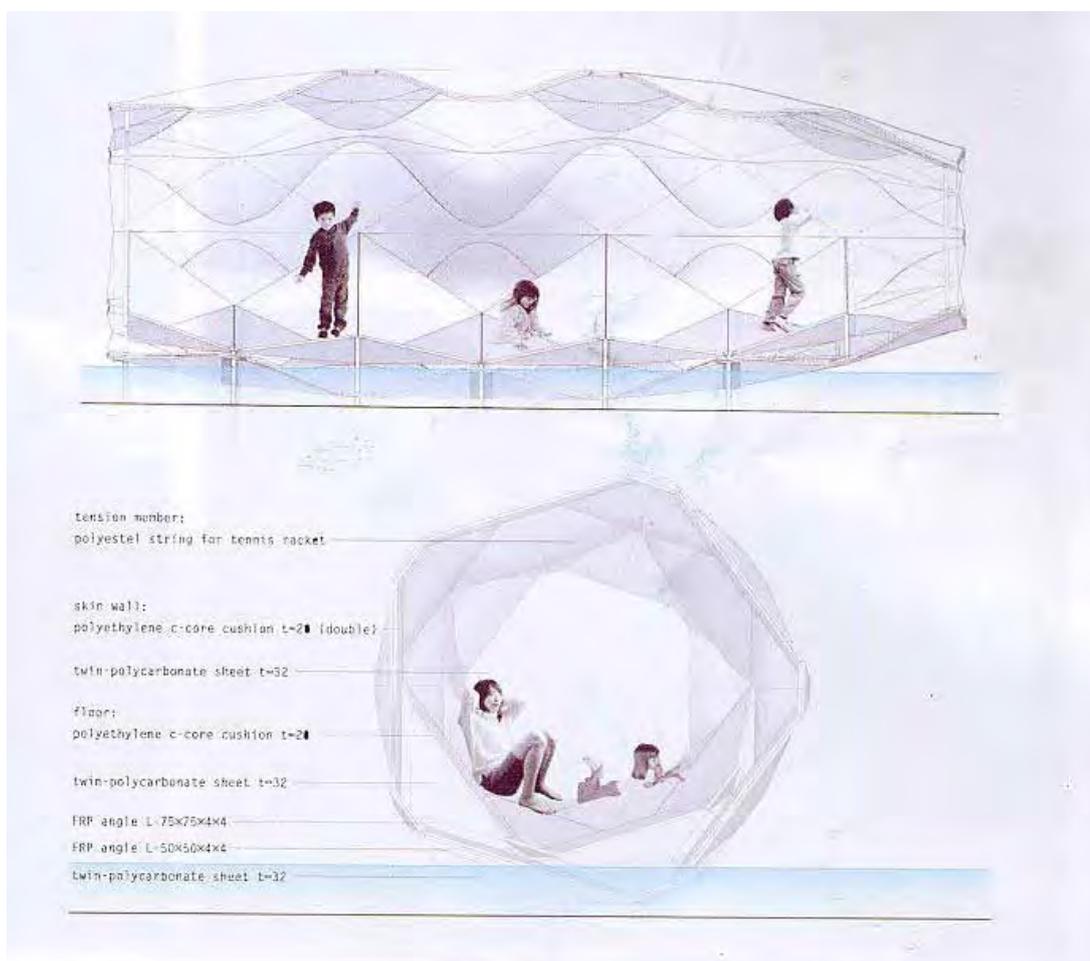


ภาพที่ 39 การเข้าชิ้นส่วน โครงสร้าง

ที่มา : Kanokwan Trakulyingcharoen, “Fish tunnel,” [art4d](#) 141 (September-October 2007) : 67.

หลังจากการลองผิดลองถูก ในท้ายสุดพวกเขาก็ได้ค้นพบว่า Net Structural Cushion คือระบบโครงสร้างที่น่าจะเป็นคำตอบสำหรับงานนี้ โดยระบบนี้เกิดขึ้นจากการทอเส้นพลาสติก EVA (Ethylene Vinyl Acetate Copolymer – หลอด โพลีเอทิลีนชนิดหนึ่ง) เข้าด้วยกันเป็นโครงตาข่าย 3 มิติ และประกอบกับวิธีการของ Dr. Kresling มาเป็นตัวจุดประกายความคิดในการสร้างแพทเทิร์นแบบอริกามิรูปแบบหนึ่งที่มีรูปแบบการพับใกล้เคียงกับPCCP Shell และได้พัฒนาจนได้รูปทรงที่มีลักษณะคล้ายการเคลื่อนไหวของแมงกระพรุน

และแรงบันดาลใจอีกประการหนึ่งของ ฟุจิกิคือการเกิดแผ่นดินไหวในเขตนี้ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ซึ่งตอนนั้นตัวเขาและทีมได้เข้าไปเป็นอาสาสมัครจนถึงช่วงสิ้นปีใหม่ ในงานเทศกาลทำขนมโมจิตอนปีใหม่ รอยยิ้มของเด็ก ๆ ทำให้ทีมงานออกแบบของเขาตั้งใจที่จะสร้างที่ว่างสำหรับเด็กที่เพิ่งเผชิญกับเหตุการณ์ครั้งนั้น จึงเป็นที่มาของคำว่า “space for children”



ภาพที่ 40 แบบรูปตัดแสดงแนวความคิด

ที่มา : Kanokwan Trakulyingcharoen, "Fish tunnel," *art4d* 141 (September-October 2007) : 65.

ความหมายของที่ว่างสำหรับเด็ก ๆ แห่งนี้ จึงสัมพันธ์กับลักษณะกายภาพของตัวมันที่
 ต้องใจเต็่กอย่างตรงไปตรงมา โดยการแสดงออกผ่านที่ว่างเล็ก ๆ รูปทรงเหมือนรังไหม มีหลืบมุมที่
 เกิดจากรอบพับแบบPCCP Shell ไว้ให้นั่งคุกคู้ ตีลังกา กลิ้งเล่น มีปริมาณแสงที่พอเหมาะสำหรับ
 แอบซุบซิบความลับกับเพื่อน หรือนั่งจินตนาการสนุก ๆ ถึงโลกอีกใบ และที่สำคัญก็คือรูปทรงสี่
 ขาวขุ่นนั้นลอยอยู่บนผิวน้ำในบ่อน้ำตื้น ๆ ทั้งหมดนี้ล้วนเป็นสิ่งที่สะท้อนถึงธรรมชาตินิสัยของเด็ก
 ที่มักไม่มีเหลืออยู่ในตัวผู้ใหญ่เท่าไรนัก ลองคิดแบบง่าย ๆ ก็คือ ถ้าเป็นผู้ใหญ่ก็คงคิดว่า ขอได้อยูริม
 ขอบสระนี้แล้วกันเดี๋ยวกางเกงเปียก ก็จึยจลดครองเท้า ฯลฯ ในขณะที่เด็กมักจะกระโจนเข้าใส่อง
 แบบนี้โดยไม่ต้องคิดอะไรให้ยุ่งยาก⁴⁹

⁴⁹ Kanokwan Trakulyingcharoen, "Fish tunnel," *art4d* 141 (September-October 2007) : 64-65.



ภาพที่ 41 ชิ้นงานสามารถเรืองแสงได้ด้วยหลอดLED ที่ได้กระแสไฟฟ้าจากวัสดุPiezoelectric
ที่มา : Kanokwan Trakulyingcharoen, “Fish tunnel,” [art4d](#) 141 (September-October 2007) : 65.

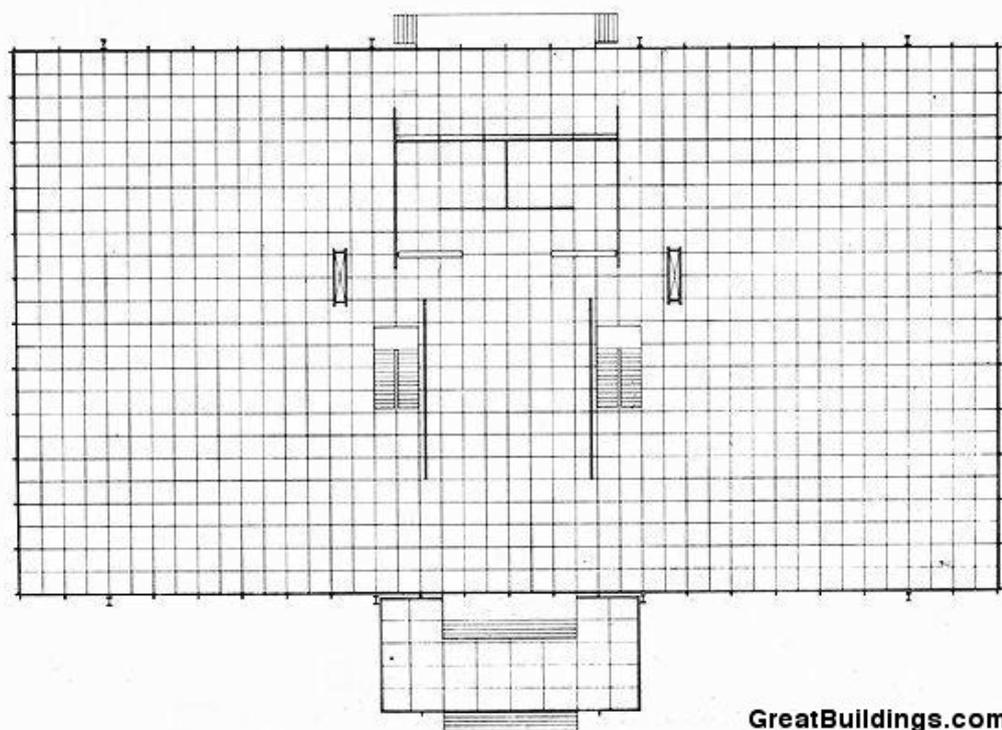
จากการศึกษาจะเห็นได้ว่าทั้งสามตัวอย่างที่ได้นำเสนอมานั้น มีมุมมองที่น่าสนใจในการนำเสนอแนวความคิดในแง่มุมต่าง ๆ การถ่ายทอดเรื่องราวในอดีตสู่ยุคปัจจุบัน ได้อย่างน่าสนใจ กระบวนการในการแปรรูปที่มีระบบ ขั้นตอนชัดเจน สมควรที่จะหยิบยกขึ้นมาเป็นแบบอย่างในการแปรรูป ซึ่งต้องอาศัยการศึกษาเพื่อเข้าถึงเนื้อแท้ อันเป็นสัญลักษณ์ของภูมิปัญญานั้น ๆ โดยไม่ยึดติดกับสไตส์หรือรูปแบบการออกแบบที่ทำตาม ๆ กันมาโดยไม่รู้ที่มาที่ไป

4.4 แนวคิดบริสุทธินิยมของ ลุดวิก มิส แวน เดอ โรห์ (Ludwig Mies Van der Rohe)

มิส แวน เดอ โรห์ เป็นสถาปนิกในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 20 เป็นสถาปนิกที่มีอิทธิพลทางความคิดต่อกลุ่มที่มีคตินิยมลดทอน ที่เรียกว่ามินิมอลลิซึมเป็นผู้ที่สนใจในเรื่องของประโยชน์ใช้สอยภายในที่ทำให้เกิดรูปทรงภายนอก โดยใช้เหล็กกระจกเป็นวัสดุหลักในงานออกแบบ

มีส แวน เดอ โรห์ มีแนวความคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรมที่แตกต่างจากสถาปนิกในยุคนั้น โดยงานของ มีส แวน เดอ โรห์ นั้นไม่ได้เน้นไปที่รูปทรงภายนอกแต่สถาปัตยกรรมนั้นจะต้องเกิดจากหน้าที่ใช้สอยภายใน ความเข้มข้นของการอยู่อาศัยเท่านั้นที่จะทำให้เกิดการใช้สอยภายนอกอาคารและเน้นไปที่กระบวนการสร้างสรรค์ มากกว่าการเน้นผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้น โดย มีส แวน เดอ โรห์ เชื่อว่าหากหวังผลจากสุนทรียภาพต่างๆ ทั้งหลายจากรูปทรงก็จะได้แต่รูปทรงที่เน้นเพียงภายนอก

งานของ มีส แวน เดอ โรห์ นั้นเน้นพื้นที่ภายในแบบเปิดโล่งสร้างความชัดเจนให้กับประโยชน์ใช้สอย ใช้วัสดุให้น้อยที่สุดเพื่อให้เกิดประโยชน์ใช้สอยสูงสุด พื้นที่ภายในที่เปิดโล่งและช่องแสงที่สูงตั้งแต่พื้นจนถึงเพดานทำให้เกิดความสว่างไสว กว้างขวาง ดูแล่ง่าย ไม่แบ่งแยก ไม่มีอดีต ไม่มีอนาคต มีเพียงปัจจุบันเท่านั้นที่สามารถสร้างรูปทรงที่เกิดจากประโยชน์ใช้สอย⁵⁰



ภาพที่ 42 แปลนอาคาร Crown Hall

ที่มา : [Crown Hall Chicago, Illinois](http://www.greatbuildings.com/buildings/Crown_Hall.html) [Online], accessed 6 October 2009. Available from http://www.greatbuildings.com/buildings/Crown_Hall.html

⁵⁰ สุานิศวรรค์ เจริญพงศ์. *สรรพสาระจากทฤษฎีสถาปัตยกรรมตะวันตก* (กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545), 97.

แนวความคิดของ มีส แวน เดอ โรห์ นั้นได้สะท้อนออกมาในงานออกแบบสถาปัตยกรรมดังเช่นในงาน Crown Hall ซึ่งเป็นอาคารเรียนภายในสถาบันเทคโนโลยีแห่งรัฐอิลลินอยส์ สหรัฐอเมริกา ในงานชิ้นนี้สามารถสื่อสารแนวความคิดของ มีส แวน เดอ โรห์ ได้อย่างชัดเจนไม่ว่าจะเป็นพื้นที่เปิดโล่งภายในอาคาร การวางเสารับน้ำหนักตามแนวกริดที่สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอยภายใน การใช้วัสดุเหล็กและกระจกเป็นวัสดุหลักในการออกแบบ และด้วยการออกแบบพื้นที่ในลักษณะเปิดโล่งเช่นนี้ทำให้พื้นที่ภายในสามารถเปลี่ยนแปลงไปตามความต้องการที่เกิดขึ้น



ภาพที่ 43 ด้านหน้าอาคาร Crown Hall

ที่มา : [A Digital Archive of American Architecture](http://www.bc.edu/bc_org/avp/cas/fnart/fa267/mies.html) [Online], accessed 6 October 2009. Available from http://www.bc.edu/bc_org/avp/cas/fnart/fa267/mies.html

และด้วยพยายามในการเปิดพื้นที่ ที่เคยปิดล้อมมีส แวน เดอ โรห์ ได้ใช้กริดเป็นเครื่องมือในการออกแบบของเขาโดยการสร้างที่ว่างเป็นกล่องที่เปิดโล่ง วางแนวเสาและโครงสร้างให้น้อยที่สุด เพื่อให้เกิดที่ว่างที่เชื่อมโยงกันให้ได้มากที่สุด เปิดพื้นที่ให้การออกแบบภายในได้จัดวางเฟอร์นิเจอร์ตามการใช้สอยที่เกิดและเปลี่ยนแปลงได้ นับว่าเป็นพัฒนาการทางสถาปัตยกรรม ซึ่งมีอิทธิพลสำคัญต่อแนวความคิดทางสถาปัตยกรรมในยุคต่อมา และด้วยแนวความคิดนี้เองที่มีบางคนกล่าวเชื่อมโยงกับสังคมอเมริกันว่าเป็นการแสดงออกถึงความใจกว้างในวัฒนธรรมอเมริกันที่เสรี



ภาพที่ 44 ภายในอาคาร Crown Hall

ที่มา : [A Digital Archive of American Architecture](http://www.bc.edu/bc_org/avp/cas/fnart/fa267/mies.html) [Online], accessed 6 October 2009. Available from http://www.bc.edu/bc_org/avp/cas/fnart/fa267/mies.html

5. สรุปแนวคิดที่ได้จากการศึกษา

สรุปแนวคิดที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรม

จากการศึกษาภายใต้กรอบแนวคิดภูมิปัญญาหมากล้อม เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบนั้น ควรที่จะต้องเข้าใจทั้งข้อมูลในองค์รวมเพื่อที่จะสามารถนำเสนองานออกแบบในรูปแบบใหม่ ที่ได้จากแนวความคิดของภูมิปัญญาตะวันออก โดยวิเคราะห์ทั้งทางด้านรูปธรรมและนามธรรม โดยสรุปเป็นประเด็นทางลักษณะเด่นและเอกลักษณ์ ได้ดังนี้

5.1 ด้านประวัติศาสตร์ปรัชญาและศาสตร์แขนงต่าง ๆ

ได้นำลักษณะของกระดานหมากล้อมที่มีความเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์และปรัชญาโบราณของชาวจีน ทั้งในความคิดของชาวจีนสมัยโบราณที่เชื่อว่าโลกมีลักษณะสี่เหลี่ยมเรื่องของความเปลี่ยนแปลง ทฤษฎีเชิงคู่ในหยินหยางและกฎเชิงกลยุทธ์ในการบริหารธุรกิจ นำมาเป็นแนวความคิดหลักในการแปรรูปและการจัดวางพื้นที่ จนกระทั่งการออกแบบรายละเอียดเพื่อให้เกิดการใช้งานพื้นที่ที่มีประสิทธิภาพ

5.2 ด้านเป้าหมายในการเล่น กติกา และอุปกรณ์

ในด้านรูปธรรมได้นำลักษณะความเรียบง่ายของเส้นกริดที่เกิดขึ้นจากกระดานหมากล้อม รูปทรงสี่เหลี่ยม สีขาว-ดำของเม็ดหมากล้อม และการวางเม็ดหมากล้อมที่เกิดขึ้นจากกระบวนการเล่น ในด้านนามธรรมได้นำเอาลักษณะการเชื่อมโยงที่เกิดขึ้นในกระดานหมากล้อมในการเล่นแต่ละครั้งนำมาแปรรูป ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่ทำให้งานมีเอกลักษณ์เฉพาะ

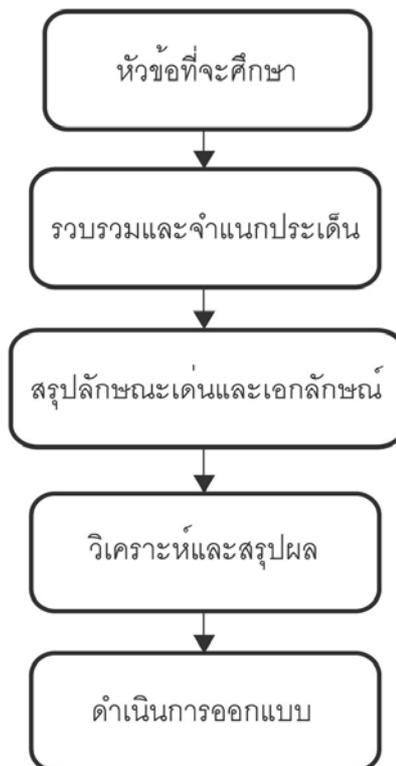
5.3 สรุปแนวคิดที่ได้จากการทบทวนแนวทางการแปรรูป

ได้นำเอาแนวความคิดของทาดาโอะ อันโด ที่ได้ใช้ในเรื่องของการใช้ขนาดและสัดส่วนของเสื่อตาตามิ นำไปสู่การออกแบบสถาปัตยกรรมที่มีรากฐานมาจากงานสถาปัตยกรรมโบราณของญี่ปุ่น แนวความคิดของ มีส แวน เดอ โรห์ ในการสร้างสถาปัตยกรรมจากประโยชน์ใช้สอย โดยการสร้างพื้นที่เปิดโล่งเพื่อสร้างที่ว่างก่อนที่จะเกิดรูปทรงภายนอก โดยการใช้กริดเป็นเครื่องมือในการสร้างที่ว่างที่สามารถยืดหยุ่นและมีอิสระในการใช้งาน กระบวนการในการออกแบบของ आयुष् पुरजि ที่เน้นการศึกษากระบวนการมากกว่าผลลัพธ์ โดยการทดลองในลักษณะต่างๆซึ่งได้นำแนวคิดเหล่านี้มาช่วยในการศึกษาวิจัยและออกแบบในครั้งนี้

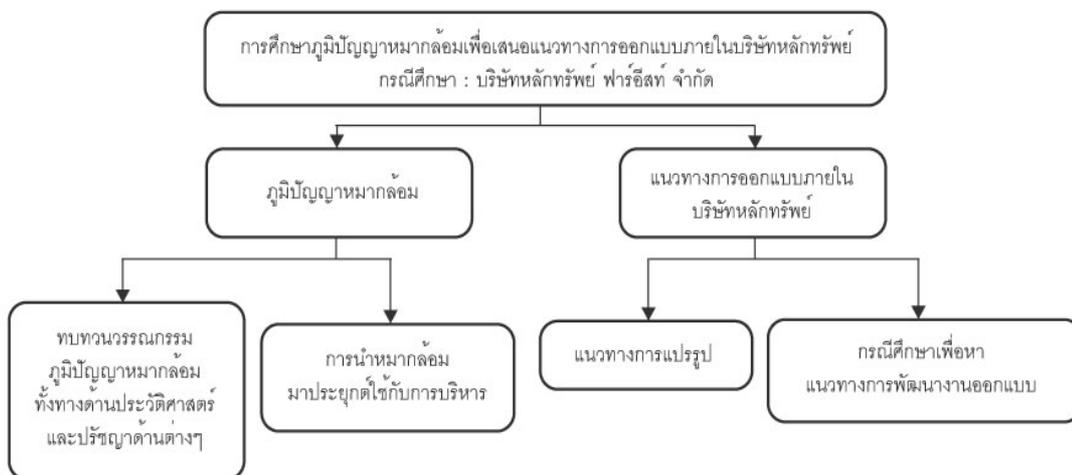
บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาและวิจัยนี้เป็นการศึกษาหาแนวทางในการนำ ภูมิปัญญาหมากล้อมมาใช้ในการ ออกแบบภายในบริษัทหลักทรัพย์การดำเนินการวิจัยจึงอยู่บนพื้นฐานข้อมูลที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรมซึ่งได้มีการออกแบบกระบวนการ วิเคราะห์และพัฒนาโดยทำการออกแบบเป็น DIAGRAM และแผนผังต้นไม้ เพื่อให้สื่อสารถึงแนวคิดได้ง่ายยิ่งขึ้น ดังแผนภูมิข้างล่าง ดังนี้

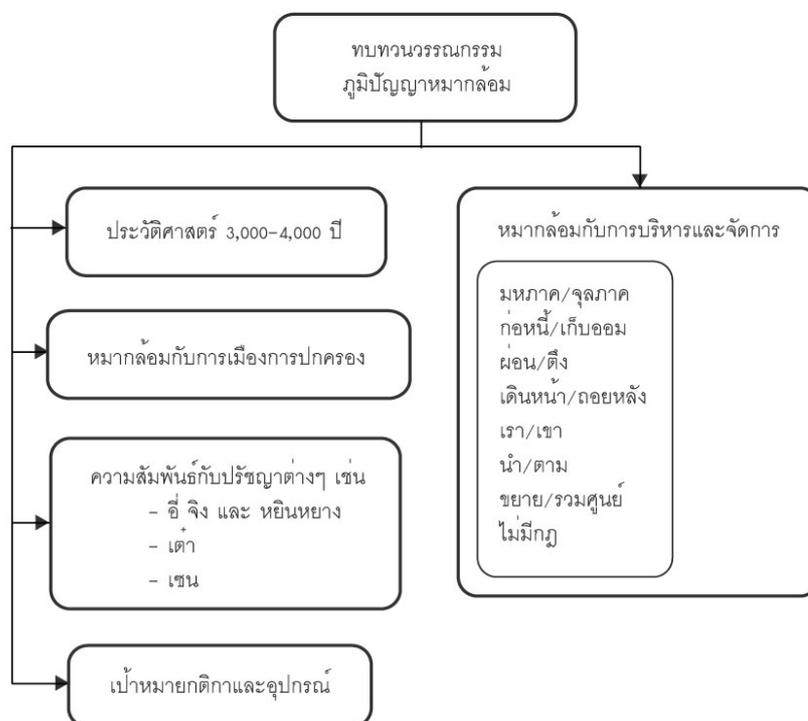


แผนภูมิที่ 1 การออกแบบกระบวนการในการศึกษาวิจัย



แผนภูมิที่ 2 การออกแบบวิธีการศึกษาหาข้อมูล

การศึกษาวิจัยข้อมูลกฎหมายหมากล่อมด้วยทบทวนวรรณกรรมนั้นมีการค้นคว้าข้อมูลในด้านต่าง ๆ โดยการรวบรวมข้อมูลจากหลายด้าน และจำแนกแยกแยะออกเป็นหมวดหมู่เพื่อให้ง่ายต่อการศึกษา โดยได้ออกแบบกระบวนการในการศึกษาวิจัย เพื่อการนำไปแปรรูปสู่งานออกแบบโดยอยู่บนพื้นฐานของข้อมูล ดังแผนภูมิข้างล่างนี้



แผนภูมิที่ 3 การกำหนดกรอบการศึกษากฎหมายหมากล่อม

จากกรอบแนวคิดที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรม นำมาสู่การจัดระเบียบวิธีวิจัยให้เหมาะสมกับงานวิจัยชิ้นนี้ โดยได้แบ่งขั้นตอนการวิจัยออกเป็น ดังนี้

1. ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย

- 1.1 การทบทวนวรรณกรรม งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 1.2 แนวทางในการออกแบบภายใน และการแปรรูปแนวคิด
- 1.3 สรุปลักษณะเด่นและเอกลักษณ์ของภูมิปัญญา
- 1.4 การศึกษากรณีตัวอย่างเพื่อนำมาพัฒนาแนวคิด
- 1.5 การสร้างเครื่องมือในการวิจัย
- 1.6 เก็บรวบรวมข้อมูล
- 1.7 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 1.8 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล
- 1.9 ข้อเสนอแนะที่ได้จากการศึกษา

2. เกณฑ์การเลือกพื้นที่ทำการศึกษา

พิจารณาจากข้อมูลที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรมภูมิปัญญาหมากล้อม โดยการพิจารณาลักษณะเด่นของหมากล้อมตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันว่า ได้มีการนำภูมิปัญญาหมากล้อมไปใช้ในงานด้านอื่น ๆ หรือไม่อย่างไร จึงสามารถสรุปได้ว่าหมากล้อมนั้นมักถูกนำไปใช้ในการบริหารจัดการจัดการมากที่สุด เช่น การรบ การบริหารประเทศ การบริหารบุคลากร รวมทั้งการนำไปใช้จัดการเรื่องราวต่างๆในชีวิตประจำวัน และในสภาพเศรษฐกิจและสังคมในปัจจุบันที่ต้องการการพัฒนาทางด้านเศรษฐกิจ จึงได้เลือกที่จะทำการนำไปใช้ออกแบบภายในบริษัทหลักทรัพย์

จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่านับตั้งแต่ในอดีตนั้น ภูมิปัญญาหมากล้อมได้ถูกนำไปใช้แก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ได้รับการส่งเสริมและมีพัฒนาการตลอดเวลาหลายพันปี การนำมาใช้ในปัจจุบันนั้น จึงต้องเลือกที่จะใช้ในงานที่ถูกต้องเหมาะสมกับภูมิปัญญาหมากล้อม และบริษัทหลักทรัพย์นั้น เป็นหนึ่งหน่วยขององค์กรเอกชนที่มีบทบาทในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศให้ทัดเทียมอารยประเทศ ซึ่งเป็นบทบาทที่สำคัญในสังคมยุคปัจจุบัน โดยได้ทำการเลือกกรณีศึกษาจากบริษัทที่เป็นสมาชิกในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย ทั้งหมด 49 บริษัท¹ ซึ่งได้เลือกบริษัทที่มีประวัติ วิธีการทำงาน ที่ต้องการกาปรับปรุงให้เหมาะสมกับสภาพการทำงานใน

¹ เพชร ชุมทรัพย์, หลักการลงทุน, พิมพ์ครั้งที่ 12 (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2549), 65-68.

ปัจจุบันสอดคล้องกับภูมิปัญญาหมากล้อมที่ทำการศึกษา จึงได้เลือก บริษัทหลักทรัพย์ ฟาร์อีสท์ จำกัด ขึ้นมาเป็นกรณีศึกษา เพราะในปัจจุบันบริษัทกำลังที่จะต้องการปรับปรุงภาพลักษณ์ให้สามารถแข่งขันในตลาดได้ โดยหากเดิมถือหุ้นใหญ่โดยธนาคารไทยธนาคารและใช้ชื่อว่า บริษัทหลักทรัพย์ชนสยาม จำกัด แต่ปัจจุบันได้เปลี่ยนโครงสร้างผู้ถือหุ้นใหม่โดยผู้ถือหุ้นใหญ่เป็นชาวเกาหลีใต้ที่มี นายยัง ชู ซอย เป็นประธานกรรมการ และได้เปลี่ยนชื่อเป็น บริษัทหลักทรัพย์ ฟาร์อีสท์ จำกัด ที่มีความหมายว่าประเทศในตะวันออกไกล จึงเห็นได้ว่าประวัติ วิสัยทัศน์ นโยบายต่างๆเหมาะสมอย่างยิ่งสำหรับการนำเอาภูมิปัญญาหมากล้อมมาใช้เพื่อการออกแบบภายใน บริษัทหลักทรัพย์แห่งนี้

3. การเลือกและวิเคราะห์กรณีศึกษา

3.1 เลือกกรณีศึกษา

การศึกษาจากกรณีตัวอย่าง เป็นการใช้สิ่งที่ได้จากประสบการณ์หรือการทดลองและการตรวจสอบในการสืบค้น ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในบริบทของชีวิตจริง โดยเฉพาะเมื่อขอบเขตระหว่างปรากฏการณ์ (Phenomena) และบริบท (Context) ให้ภาพที่ไม่ชัดเจน โดยรวมถึงปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งในอดีตที่เป็นประวัติศาสตร์และในปัจจุบัน ดังนั้นการเลือกกรณีศึกษาจึงสำคัญต่อการศึกษาวิจัยเป็นอย่างมาก เพราะกรณีศึกษาสามารถบอกให้เห็นถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในบริบทอดีต ทำให้เราเห็นปัญหาในปัจจุบัน และมองเห็นการพัฒนาต่อไปในอนาคต

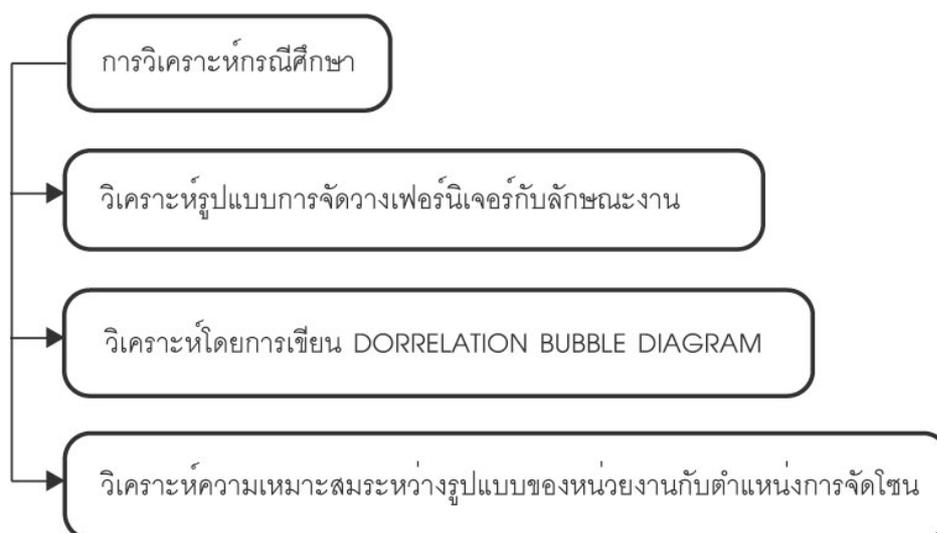
โดยจุดประสงค์ของการศึกษกรณีศึกษาคือ

1. ใช้สำหรับการอธิบายความ(Explanatory) เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ชัดเจนมากขึ้น
 2. ใช้สำหรับบรรยายหรือบอกคุณลักษณะเฉพาะ (Descriptive) เพื่อแสดงให้เห็นถึงปัญหาและสิ่งที่เกิดขึ้น
 3. ใช้สำหรับการสำรวจค้นหา(Exploratory) เพื่อใช้ในการพัฒนาแนวความคิด
- ดังนั้นการเลือกกรณีศึกษาในการวิจัยครั้งนี้จึงเลือกกรณีศึกษา ที่มีทั้งบริษัทขนาดใหญ่ และขนาดใกล้เคียงกับ โครงการที่จะดำเนินการออกแบบ เพื่อเปรียบเทียบสภาพแวดล้อมของพื้นที่ที่ต่างกัน ในบริบทที่ต่างกันเพื่อเป็นตัวอย่างในการพัฒนาแนวความคิดได้ต่อไป

² เอกพล ติระชัยนันท์ “ความหมาย วัตถุประสงค์ และคุณลักษณะสำคัญของ กรณีศึกษา” ใน เอกสารวิชาการการประชุมสภาวิชาการสถาบันพัฒนบริหารศาสตร์และการออกแบบภายใน สัณฐานสภาพแวดล้อมสรรค์สร้าง (กรุงเทพฯ : บริษัท แพท เอ็นเตอร์ไพรส์ จำกัด, 2551), 277.

3.2 การวิเคราะห์กรณีศึกษา

เนื่องจากงานวิจัยชิ้นนี้เป็นการนำภูมิปัญญาหมากล้อมเข้ามาออกแบบภายใน บริษัท หลักทรัพย์ ซึ่งมีลักษณะเป็นนามธรรมอยู่สูงมาก ดังนั้นการวิเคราะห์กรณีศึกษาจึงเป็นการวิเคราะห์เข้าไปถึง ผังองค์กรและการทำงานของหน่วยงานภายในต่างๆ เพื่อให้ทราบถึงเหตุผลของการจัดวางตำแหน่งการทำงานในหน่วยงานต่างๆ และปัญหาในปัจจุบันที่เกิดขึ้นจากการจัดวางในลักษณะดังกล่าว และวิเคราะห์ออกมาให้ได้ว่าจะสามารถนำเอาภูมิปัญญาหมากล้อม ในข้อใดมาประยุกต์ใช้ในการปรับปรุง เพื่อให้งานออกแบบมิได้เป็นเพียงการสร้างบริบทความงามทางสายตาเท่านั้น แต่จะเป็นการใช้ในการแก้ปัญหาพื้นที่และการทำงานจริง และจะส่งผลกระทบต่อวัสดุ มิติ ระยะ ขนาด สัดส่วน



แผนภูมิที่ 4 การวิเคราะห์กรณีศึกษา

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1.1 การเก็บข้อมูลขั้นทุติยภูมิ เป็นการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสาร ตำรา และรายงานทางการวิจัย โดยทำการคัดกรองเอกสารข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องนำมาวิเคราะห์เนื้อหา เรียบเรียงเป็นเอกลักษณ์และลักษณะเด่นมาสู่ประเด็นปัญหา วิเคราะห์และสรุปประเด็นเพื่อการดำเนินการแปรรูปต่อไป

4.1.2 การเก็บข้อมูลขั้นปฐมภูมิ การเก็บข้อมูลจากสถานที่จริง การสัมภาษณ์ การสนทนา และการสังเกต ซึ่งจะได้ข้อมูลในองค์กรรวม หรือการค้นพบใหม่ ในประเด็นที่น่าสนใจ เป็นการเก็บข้อมูลเพื่อให้ได้แง่มุมที่หลากหลาย

4.2 การเก็บข้อมูลจากการปฏิบัติจริง

4.2.1 ด้านรูปธรรมด้วยการสังเกตลักษณะทางกายภาพของกระดานหมากล้อม เส้น และจุดตัดต่าง ๆ เม็ดหมากล้อม ลักษณะการเล่น การวางตำแหน่งขนาดสัดส่วนเพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการแปรรูปต่อไป

4.2.2 ด้านนามธรรมด้วยการทดลองเล่น และสัมผัส สติถึงวิถีคิด กลยุทธ์ในการเล่น การต่อสู้ในเกม การใช้จิตวิทยา ความยากง่ายของเกม ความดีความชั่ว และมุมมองในด้านความงาม ซึ่งได้จากการสัมผัส สจริงในการเล่นหมากล้อม

4.2.3 การสังเกตแบบอย่างง่าย โดยการสังเกตสิ่งแวดล้อม และลักษณะของผู้เล่นหมากล้อม ขณะกำลังเดินหมากอยู่ สมรรถิของผู้เล่นแต่ละคนในห้ที่มีการเก็บข้อมูล

ดังนั้น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยจึงเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการหาข้อมูลและพัฒนาเพื่อให้งานวิจัยบรรลุผลสำเร็จโดยสามารถเขียนเป็นแผนผังได้ ดังนี้



แผนภูมิที่ 5 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเพื่อนำไปสู่การแปรรูป

บทที่ 4

การศึกษารายละเอียดที่เกี่ยวข้องในการออกแบบ

1. ประวัติความเป็นมาของธุรกิจหลักทรัพย์ในประเทศไทย

“ตลาดทุน” หรือ “ตลาดหุ้น” หรือ “ตลาดหลักทรัพย์” ชื่อเหล่านี้ไม่เป็นที่คุ้นเคยสำหรับประชาชนคนไทยในยุคก่อน 30 ปี ส่วนใหญ่รู้จักกันในวงแคบๆ ในหมู่นักธุรกิจผู้บริหารระดับสูง คหบดี เจ้าสัว หรือผู้มีฐานะมั่งคั่งในสมัยนั้น

วิวัฒนาการของตลาดทุนในประเทศไทยเริ่มมาตั้งแต่ปี 2431 ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว คือ ธนาคารฮ่องกงและเซี่ยงไฮ้ฯ ได้เริ่มเปิดสาขาขึ้นในประเทศไทยเป็นแห่งแรก และต่อมาก็มีสาขาธนาคารพาณิชย์ต่างประเทศอื่นๆ มาเปิดดำเนินการเพิ่มขึ้นเป็นลำดับ ตลอดจนมีธนาคารพาณิชย์ที่จดทะเบียนจัดตั้งขึ้นในประเทศไทยเปิดดำเนินการอย่างกว้างขวาง นอกจากนี้ยังมีสถาบันการเงินประเภทอื่น เช่น ธนาคารออมสิน และบริษัทประกันภัย เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ลักษณะการดำเนินงานของสถาบันการเงินเหล่านี้ อาจสนองความต้องการเงินทุนได้เพียงในขอบเขตจำกัด ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการให้กู้ยืมในระยะสั้น

จนกระทั่งในปี 2500 การประกอบธุรกิจเงินทุนแบบสมัยใหม่เกิดขึ้นครั้งแรกโดย บริษัท บางกอกอินเวสเมนต์ จำกัด ซึ่งก่อตั้งขึ้นเพื่อจัดหาเงินทุนให้แก่ผู้ประกอบการซื้อรถยนต์ อาทิเช่น บริษัท ขายรถยนต์ และผู้ประกอบการเกี่ยวกับรถยนต์ ในปี 2508 บริษัท เครดิตการพาณิชย์ (ประเทศไทย) จำกัด ได้ก่อตั้งขึ้นเพื่อจัดหาเงินทุนเพื่อการจำหน่ายและการบริโภคน้ำมันรถยนต์ ต่อมาในปี 2509 บริษัท สินอุตสาหกรรมไทย จำกัด ได้ก่อตั้งขึ้นเพื่อใช้ในกิจการของบริษัทในเครือ และในปี 2511 บริษัท ซิงเกอร์ จำกัด ได้ก่อตั้งขึ้นเพื่อจัดหาเงินทุนในทำนองเดียวกัน

ในต้นปี 2513 First National City Bank แห่งนิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา ได้เริ่มกิจการประเภท “ธนาคารพัฒนา” (Development Bank) แห่งใหม่ขึ้น โดยใช้ชื่อว่า “First National City Development Finance Corporation (FNCDF)” ดำเนินธุรกิจด้านการให้กู้ยืมและให้เครดิตระยะปานกลางและระยะยาว รวมทั้งการร่วมลงทุนซื้อหุ้น และ บริษัท อابนุญ จำกัด ก็ได้ปิดดำเนินการในปีเดียวกัน บริษัทหลายแห่งได้ก่อตั้งขึ้น เพื่อดำเนินธุรกิจเงินทุนและธุรกิจหลักทรัพย์ โดยได้รับความสนับสนุนทางการเงินจากสถาบันการเงินจากต่างประเทศเป็นสำคัญ รูปแบบการดำเนินธุรกิจคือ ทำหน้าที่เป็นสถาบันกลางในการระดมเงินทุนและนำเงินไปให้ผู้อื่นกู้ยืม ในระยะแรกเป็นการให้กู้ยืมแทนบริษัทแม่ในต่างประเทศและให้บริการทางการเงินบางประเภทที่

ธนาคารพาณิชย์ไม่สามารถให้บริการได้หรือให้บริการได้ไม่เต็มที่ เช่น การให้เช่าซื้อสินค้า การรับซื้อลดเช็ค ตลอดจนการรับฝากเงินระยะสั้นที่ให้ผลตอบแทนสูง และการให้บริการสินเชื่อแก่ลูกค้า ส่วนที่ธนาคารไม่สามารถให้บริการได้ จากการบริการทางการเงินต่างๆ ดังกล่าว ทำให้ธุรกิจเงินทุนสามารถสร้างรายได้และได้รับผลกำไร จึงมีการก่อตั้งบริษัทขึ้นเพื่อดำเนินธุรกิจเงินทุนเพิ่มขึ้นหลายบริษัท

ในช่วงปี 2520 ถึงปี 2525 โดยเฉพาะในปี 2520 ถึงปี 2521 ตลาดหุ้นมีการซื้อขายสูงสุด บริษัทหลักทรัพย์และบริษัทเงินทุนหลักทรัพย์ต่างๆ หันมาทำธุรกิจเก็งกำไรจากการซื้อขายหุ้นมากขึ้น บางบริษัทและหรือกลุ่มนักเล่นหุ้นบางกลุ่ม ได้รวมหัวกันปั่นราคาหุ้นจนตลาดหลักทรัพย์ปั่นป่วนมากในปี 2520 เหตุที่บริษัทเงินทุนและบริษัทเงินทุนหลักทรัพย์ทำเช่นนี้ได้ เนื่องจากมีเงินอยู่ในอานาควบคุมของตนเองเป็นจำนวนมาก บางกิจการก็อยู่ในเครือของสถาบันการเงินอื่นๆ ทั้งในและนอกประเทศ รวมทั้งธนาคารพาณิชย์ต่างๆ ซึ่งเป็นผู้มีหุ้นขายในตลาดหลักทรัพย์ บริษัทหลักทรัพย์บางแห่งไม่มีจรรยาบรรณ เมื่อต้องการให้หุ้นของตนหรือของธนาคารพาณิชย์ในเครือหรือหุ้นของบริษัทเงินทุนหลักทรัพย์ในเครือมีราคาตกลง ก็จะขายหุ้นในบริษัทที่อยู่ในเครือในราคาแพง แม้บางครั้งไม่มีใบหุ้นอยู่ในมือก็ซื้อขายกันได้ล่วงหน้า ทำให้ราคาหุ้นในตลาดหลักทรัพย์เปลี่ยนแปลงตามต้องการ นอกจากนี้ยังมีการปลอมแปลงใบหุ้น การปั่นหุ้นให้มีราคาสูงขึ้นกว่าที่เป็นจริง การซื้อขายหุ้นล่วงหน้าโดยไม่มีใบหุ้น ทำให้บริษัท ราชอาณาจักร จำกัด ถูกถอนใบอนุญาตเมื่อ 7 ตุลาคม พ.ศ. 2522 ถือเป็นวิกฤตการณ์ทางการเงินครั้งที่ 1 และส่งผลต่อบริษัทอื่นๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งบริษัทเงินทุนหลักทรัพย์ พัฒนาเงินทุน จำกัด ซึ่งมีปัญหาการเงินสะสมนาน ประกอบกับการบริหารงานที่ผิดพลาดในเรื่องของการให้สินเชื่อ นำไปสู่วิกฤตการณ์ทางการเงินครั้งที่ 2 เมื่อเดือนกันยายน 2526 และส่งผลกระทบต่อสถาบันการเงินอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกันอย่างต่อเนื่อง กระทรวงการคลังได้เพิกถอนใบอนุญาตการประกอบธุรกิจเงินทุนและธุรกิจหลักทรัพย์รวมเป็นจำนวนถึง 14 บริษัท ในช่วงปี 2526 ถึง 2529 สาเหตุสำคัญในการถอนใบอนุญาตประกอบด้วย¹

- 1 การขาดสภาพคล่องของธุรกิจ
- 2 มีการขาดทุนสะสมเป็นจำนวนมาก ทำให้ทุนจดทะเบียนต่ำกว่าที่กฎหมายกำหนด

¹ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย การเดินทางแห่งชีวิต 30 ปี ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย (กรุงเทพฯ : ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย 2548), 14-17.

2. แหล่งที่มารายได้และค่าใช้จ่ายในธุรกิจหลักทรัพย์

2.1 แหล่งที่มาของเงินทุนในธุรกิจหลักทรัพย์

แหล่งเงินทุนที่สำคัญของธุรกิจหลักทรัพย์ มีลักษณะใกล้เคียงกับธุรกิจเงินทุน คือ ประกอบด้วย เงินกองทุนจากส่วนของผู้ถือหุ้น เงินกู้ยืม และหนี้สินอื่นๆ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1.1 เงินกองทุนจากส่วนของผู้ถือหุ้น ถือเป็นแหล่งเงินทุนแรกในการดำเนินงาน ประกอบด้วย ทุนจดทะเบียน และทุนเรียกชำระ ทุนสำรองและกำไรสุทธิจากการจัดสรรในแต่ละงวดบัญชี

2.1.2 เงินกู้ยืม แหล่งเงินกู้ยืมของธุรกิจหลักทรัพย์ แบ่งออกได้เป็น 2 แหล่ง คือ

2.1.2.1 เงินกู้ยืมจากสถาบันการเงินในประเทศ ประกอบด้วย เงินกู้ยืมจากธนาคารพาณิชย์ และเงินกู้ยืมจากสถาบันการเงินอื่น ซึ่งเป็นแหล่งเงินทุนที่มีปริมาณมากที่สุด ในธุรกิจหลักทรัพย์

2.1.2.2 เงินกู้ยืมจากต่างประเทศ

2.1.3 หนี้สินอื่นๆ

2.2 แหล่งใช้ไปของเงินทุนในธุรกิจหลักทรัพย์ดังนี้

2.2.1 เงินสดและเงินฝากธนาคาร

2.2.2 เงินลงทุนในหลักทรัพย์ ประกอบด้วยการลงทุนในหลักทรัพย์รัฐบาล และองค์กรของรัฐ หลักทรัพย์จดทะเบียน หุ้นกู้ และหลักทรัพย์อื่นๆ เช่นเดียวกับธุรกิจเงินทุน

2.2.3 เงินให้กู้ยืมลูกหนี้ธุรกิจหลักทรัพย์ บริษัทหลักทรัพย์ดำเนินธุรกิจการให้กู้ยืมเงินได้เฉพาะในส่วนลูกหนี้ธุรกิจหลักทรัพย์เท่านั้น หมายถึง การให้กู้ยืมเพื่อการซื้อหลักทรัพย์ในหลักทรัพย์ของประชาชน และระหว่างบริษัทหลักทรัพย์

2.3 โครงสร้างรายได้และค่าใช้จ่ายในธุรกิจหลักทรัพย์

โครงสร้างรายได้ในธุรกิจหลักทรัพย์ ประกอบด้วย ค่านายหน้าในการซื้อขายหลักทรัพย์ ค่าธรรมเนียมและบริการ กำไร(ขาดทุน)จากการซื้อขายหลักทรัพย์ และดอกเบี้ยรับจากเงินให้กู้ยืมเพื่อซื้อหลักทรัพย์ รวมไปถึงดอกเบี้ยและเงินปันผลจากเงินลงทุนในหลักทรัพย์ โดยรายได้หลักมาจากค่านายหน้าในการซื้อขายหลักทรัพย์เป็นสำคัญ (ประมาณร้อยละ 40-50 ของรายได้ทั้งหมด) รองลงมาคือรายได้ดอกเบี้ยเงินให้กู้ยืมเพื่อซื้อหลักทรัพย์

สำหรับโครงสร้างค่าใช้จ่ายในธุรกิจหลักทรัพย์ ประกอบด้วย ดอกเบี้ยเงินกู้ยืม ค่านายหน้าและค่าธรรมเนียม ตลอดจนค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน เช่นเดียวกับธุรกิจเงินทุน และมีค่าเพื่อหนี้สงสัยจะสูญในส่วน of ธุรกิจหลักทรัพย์เป็นค่าใช้จ่ายด้วย

2.4 การดำรงสินทรัพย์สภาพคล่อง และการดำรงเงินกองทุนต่อสินทรัพย์เสี่ยงในธุรกิจหลักทรัพย์

ในส่วนของธุรกิจหลักทรัพย์ มีการกำหนดให้ต้องมีการดำรงเงินกองทุนสภาพคล่องสุทธิของบริษัทหลักทรัพย์ ตามประกาศคณะกรรมการหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์

การดำรงสินทรัพย์สภาพคล่องและการดำรงเงินกองทุนสภาพคล่องสุทธิ² ในบริษัทเงินทุน บริษัทเงินทุนหลักทรัพย์ และบริษัทหลักทรัพย์ มีบทบาทอย่างมากต่อฐานะทางการเงินของบริษัท ซึ่งส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินงานของบริษัท

2.5 การควบคุม การเพิกถอนใบอนุญาต และการเลิกบริษัทในธุรกิจหลักทรัพย์

เมื่อปรากฏหลักฐานต่อคณะกรรมการ ก.ล.ต. ว่า บริษัทหลักทรัพย์ใดมีฐานะหรือการดำเนินงานอยู่ในลักษณะอันอาจเป็นเหตุให้เกิดความเสียหายแก่ประโยชน์ของประชาชน ให้คณะกรรมการ ก.ล.ต. มีอำนาจสั่งให้บริษัทหลักทรัพย์นั้น แก้ไขการดำเนินงานภายในระยะเวลาที่กำหนด โดยบริษัทหลักทรัพย์ใดไม่ดำเนินการแก้ไข หรือไม่สามารถแก้ไขการดำเนินงานได้ ให้รัฐมนตรีว่าการกระทรวงการคลัง มีอำนาจสั่งเพิกถอนใบอนุญาตของบริษัทหลักทรัพย์นั้นได้

ในกรณีบริษัทหลักทรัพย์ใด ไม่ประกอบกิจการตามประเภทที่ได้รับอนุญาตในปริมาณที่คณะกรรมการ ก.ล.ต. กำหนดในช่วงระยะเวลา 2 ปี ใดๆ ให้รัฐมนตรีฯ มีอำนาจสั่งเพิกถอนใบอนุญาตการประกอบกิจการทุกประเภท หรือประเภทใดประเภทหนึ่งได้ และในกรณีที่เป็นคำสั่งเพิกถอนการประกอบกิจการทุกประเภทให้ถือเป็นอันเลิกบริษัท

บริษัทหลักทรัพย์ใดประกาศจะเลิกประกอบกิจการตามประเภทที่ได้รับอนุญาตต่อรัฐมนตรีว่าการกระทรวงการคลัง ผ่านความเห็นชอบจากคณะกรรมการ ก.ล.ต.

3. รูปแบบการให้บริการของบริษัทหลักทรัพย์

3.1 ธุรกิจนายหน้าซื้อขายหลักทรัพย์

บริการเป็นนายหน้าซื้อขายหลักทรัพย์ โดยเจ้าหน้าที่การตลาด ด้วยระบบคอมพิวเตอร์ ให้บริการกับลูกค้าที่เป็นนักลงทุนรายย่อยหรือนักลงทุนรายใหญ่ นักลงทุนประเภทสถาบัน นักลงทุนต่างประเทศ

3.1.1 ธุรกิจการเป็นที่ปรึกษาการลงทุน โดยมีทีมงานเจ้าหน้าที่การตลาดเงินและตลาดทุน คอยบริการให้คำแนะนำและเสนอทางเลือกในการลงทุนด้วยข้อมูล ทั้งด้านภาวะการณ์

² กฤษณา ว่องตาประดิษฐ์, “ประสิทธิภาพในการดำเนินงานกับการปรับโครงสร้างธุรกิจเงินทุนและหลักทรัพย์” (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2541), 29.

ตลาด ภาวะเศรษฐกิจทั้งในระดับจุลภาคและมหภาค ทั้งในประเทศและต่างประเทศ รวมถึงการเปลี่ยนแปลงทางการเมือง ตลอดจนจิตวิทยาการลงทุนที่จะส่งผลกระทบต่อราคาตราสารในตลาดเงินทุนและตลาดทุน อัตราดอกเบี้ย ผลตอบแทนการลงทุนอื่นๆ

3.1.2 ธุรกิจการจำหน่ายหลักทรัพย์ บริการจัดจำหน่ายและรับประกันการจำหน่ายหลักทรัพย์ทุกประเภท ทั้งตราสารทุน ตราสารหนี้ ตราสารกึ่งทุนกึ่งหนี้ รวมทั้งหน่วยลงทุนเพื่อเป็นช่องทางระดมทุนและเป็นอีกทางเลือกสำหรับลงทุน โดยร่วมกับบริษัทหลักทรัพย์อื่นและจะจัดสรรให้กับลูกค้า

3.1.3 วาณิชธนกิจ การบริการให้คำปรึกษาทางการเงินในการลงทุน การควบรวมกิจการ การนำหุ้นของบริษัทเข้าจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย เพื่อการระดมทุน โดยการออกหุ้นสามัญเพิ่มทุนใหม่เสนอขายให้ประชาชนทั่วไป (IPO) หรือออกหุ้นกู้แปลงสภาพ ตัวแลกเปลี่ยน ตราสารหนี้อื่นๆ รวมทั้งการประเมินมูลค่าบริษัท การปรับโครงสร้างหนี้ และการศึกษาความเป็นไปได้ของโครงการ

3.1.4 วิเคราะห์หลักทรัพย์ที่มีคุณภาพเพื่อใช้ประกอบการตัดสินใจลงทุน ได้แก่การวิเคราะห์ด้านเศรษฐกิจ สภาพการตลาด ฐานะของอุตสาหกรรมประเภทนั้นๆและภาวะหุ้นรายตัว โดยอาศัยปัจจัยพื้นฐานและทางเทคนิค ตลอดจนกลยุทธ์ในการลงทุนวิเคราะห์จะจัดทำทั้งรายวัน รายสัปดาห์และรายเดือน³

3.2 วิธีการซื้อขายหลักทรัพย์

ลูกค้าสามารถส่งคำสั่งซื้อหรือขายหลักทรัพย์ได้ 2 วิธี

3.2.1 โดยการส่งคำสั่งซื้อหรือขายให้แก่เจ้าหน้าที่การตลาดโดยตรงที่สำนักงานโดยการกรอกคำสั่งในใบคำสั่งซื้อหรือขายหลักทรัพย์ หรือที่เรียกกันว่าใบออเดอร์”

3.2.2 โดยการโทรศัพท์สั่งซื้อหรือขายซึ่งบริษัทจะมีระบบบันทึกเสียงการสั่งซื้อหรือสั่งขายเป็นหลักฐาน

3.3 ขั้นตอนการลงทุนในตลาดหลักทรัพย์

หลังจากที่ผู้ลงทุนได้กำหนดวัตถุประสงค์ และเป้าหมายการลงทุนของตนอย่างชัดเจน และได้เตรียมจัดสรรเงินลงทุนอย่างเหมาะสม ที่จะไม่กระทบต่อฐานะการเงินและแผนการใช้จ่ายหรือลงทุนด้านอื่นๆแล้วขั้นต่อไป คือ การวางแผนการลงทุน และการเลือกประเภทของหลักทรัพย์ที่จะลงทุน ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่ต้องการเมื่อเลือกประเภทของหลักทรัพย์

³ เพชรีย์ ชุมทรัพย์, หลักการลงทุน, พิมพ์ครั้งที่ 12 (กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2549), 71-94.

ที่จะลงทุนได้แล้ว จึงเริ่มเข้าสู่ขั้นตอนการลงทุนในตลาดหลักทรัพย์ ซึ่งจะเกี่ยวข้องกับบริษัท
หลักทรัพย์หรือบริษัทสมาชิกและตลาดหลักทรัพย์ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1: การเปิดบัญชีเพื่อการซื้อขายหลักทรัพย์

การลงทุนจะต้องเปิดบัญชีเพื่อซื้อขายหลักทรัพย์กับบริษัทสมาชิกหรือโบรกเกอร์ซึ่งเป็น
บริษัทหลักทรัพย์ที่มีคุณสมบัติเหมาะสมและได้รับอนุมัติให้เป็นบริษัทสมาชิกของตลาดหลักทรัพย์
เพื่อทำหน้าที่ในการเป็นนายหน้าหรือตัวแทนในการซื้อขายหลักทรัพย์ ให้แก่ผู้ลงทุนที่เป็นลูกค้า
ของบริษัท เพราะการซื้อขายหลักทรัพย์ในตลาดหลักทรัพย์นั้น ผู้ลงทุนต้องส่งคำสั่งซื้อขาย
หลักทรัพย์ผ่านบริษัทสมาชิก และบริษัทสมาชิกจะเป็นผู้ส่งคำสั่งซื้อขายเข้ามาในระบบการซื้อขาย
ของตลาดหลักทรัพย์ โดยทั่วไปบริษัทสมาชิกจะขอให้ลูกค้าที่เปิดบัญชีซื้อขายหลักทรัพย์กับบริษัท
ต้องวางเงินฝากหรือบัญชีเงินฝากเป็นหลักประกัน เพื่อป้องกันความเสี่ยงจากการผิดนัดชำระค่าซื้อ
หลักทรัพย์ ซึ่งวงเงินฝากที่เป็นหลักประกันนั้นอาจจะขึ้นกับเงื่อนไขและข้อกำหนดของบริษัท
สมาชิกแต่ละแห่ง เพราะฉะนั้น การตัดสินใจเลือกเปิดบัญชีเป็นลูกค้าของบริษัทสมาชิกรายใด ผู้
ลงทุนควรศึกษาเงื่อนไขต่างๆในการรับลูกค้า การให้บริการ ฐานะการเงิน และความน่าเชื่อถือของ
บริษัทสมาชิกนั้นๆด้วย ทั้งนี้ หลังจากที่ผู้ลงทุนเปิดบัญชีเพื่อซื้อขายเป็นที่เรียบร้อยแล้ว บริษัท
สมาชิกจะแจ้งเลขที่บัญชีให้ลูกค้าทราบ พร้อมทั้งมอบหมายเจ้าหน้าที่การตลาดของบริษัทเป็น
ผู้ดูแลรับคำสั่งซื้อขายและติดตามแจ้งผลการซื้อขายหลักทรัพย์ให้แก่ลูกค้า ตลอดจนให้คำปรึกษา
และแนะนำการลงทุน

นอกจากนี้ ผู้ลงทุนยังสามารถเปิดบัญชีซื้อขายหลักทรัพย์อินเทอร์เน็ตกับบริษัทสมาชิกที่
เปิดให้บริการด้านการซื้อขายหลักทรัพย์ทางอินเทอร์เน็ต (Internet Trading) ได้ด้วย ซึ่งบริษัท
สมาชิกแต่ละแห่งจะมีเงื่อนไขการเปิดบัญชีที่แตกต่างกัน ดังนั้น ก่อนจะเลือกเปิดบัญชีซื้อขาย
หลักทรัพย์กับบริษัทสมาชิกใด และเปิดบัญชีประเภทไหน ควรศึกษาบริการที่จะได้รับและความ
สะดวกในการใช้บริการจากบริษัทสมาชิกแต่ละแห่ง พร้อมพิจารณาข้อดีข้อเสียของแต่ละประเภท
บัญชีที่จะเปิดด้วย ว่าเรามีความพร้อมที่จะเปิดบัญชีแบบใด และทางเลือกใดที่เอื้อประโยชน์มาก
ที่สุด

ขั้นตอนที่ 2: การส่งคำสั่งซื้อขายหลักทรัพย์

ผู้ลงทุนสามารถทำการซื้อขายหลักทรัพย์ได้ตามวันและเวลาทำการของตลาดหลักทรัพย์
โดยตลาดหลักทรัพย์ได้เปิดให้มีการซื้อขายหลักทรัพย์ทุกวันจันทร์ถึงศุกร์ (ยกเว้นวันหยุดทำการ
ธนาคารพาณิชย์) วันละ 2 ช่วงเวลา คือ การซื้อขายช่วงเช้า (Morning Session) ตั้งแต่เวลาเปิดที่ได้
จากการสุ่มเลือกระหว่าง 9.55-10.00 น.จนถึงเวลา 12.30 น. และการซื้อขายช่วงบ่าย (Afternoon
Session) ตั้งแต่เวลาเปิดที่ได้จากการสุ่มเลือกระหว่าง 14.25-14.30 น. จนถึงเวลาปิดการซื้อขายที่ได้

จากการสุ่มเลือกระหว่าง 16.35-16.40 น.

นอกจากเวลาซื้อขายหลักทรัพย์ตามปกติข้างต้นแล้ว ตลาดหลักทรัพย์ยังเปิดให้มีการซื้อขายหลักทรัพย์นอกเวลาทำการ (Off-Hour Trading) เพิ่มขึ้นอีกประมาณ 20-25 นาที นับตั้งแต่เวลาปิดการซื้อขายประจำวันที่ได้จากการสุ่มเลือกจนถึงเวลา 17.00 น. ผู้ลงทุนสามารถส่งคำสั่งซื้อหรือขายหลักทรัพย์ไปรษณีย์สมาชิกได้ 3 วิธี คือ

1. ส่งคำสั่งซื้อ/ขายด้วยตัวเอง ที่ห้องค้าหลักทรัพย์ของบริษัทสมาชิกที่เป็นลูกค้าอยู่ โดยกรอกใบคำสั่งซื้อหรือขายพร้อมเซ็นชื่อกำกับ
2. ส่งคำสั่งซื้อ/ขายทางโทรศัพท์ โดยติดต่อเจ้าหน้าที่การตลาดที่ดูแลบัญชีซื้อขายหลักทรัพย์ของตน
3. ส่งคำสั่งซื้อ/ขายผ่านทางอินเทอร์เน็ตเว็บไซต์ของบริษัทสมาชิก (เฉพาะบริษัทสมาชิกที่เปิดให้บริการซื้อขายหลักทรัพย์ผ่านอินเทอร์เน็ตแก่ลูกค้า)

ขั้นตอนที่ 3: ขั้นตอนหลังการซื้อขายหลักทรัพย์

ในกรณีที่คำสั่งซื้อหรือขายหลักทรัพย์ของผู้ลงทุนที่ผ่านบริษัทสมาชิกเข้าไปยังระบบซื้อขายของตลาดหลักทรัพย์ ได้รับการจับคู่เพื่อการซื้อขายและยืนยันรายการซื้อขายแล้ว เจ้าหน้าที่การตลาดจะรายงานผลการซื้อขายให้ลูกค้าทราบ โดยผู้ลงทุนที่สั่งซื้อหลักทรัพย์จะต้องจ่ายเงินค่าซื้อหลักทรัพย์และรับมอบหลักทรัพย์ที่ซื้อ ในขณะที่ผู้ลงทุนที่สั่งขายหลักทรัพย์จะได้รับเงินค่าขายหลักทรัพย์และส่งมอบหลักทรัพย์ที่ขายภายในเวลา 3 วันทำการ นับจากวันที่ทำการซื้อขาย พร้อมทั้งจ่ายค่าธรรมเนียมในการซื้อขายหลักทรัพย์หรือค่านายหน้า (รวมภาษีมูลค่าเพิ่มอีกร้อยละ 7) ให้แก่บริษัทสมาชิกทุกครั้งที่มีรายการซื้อขายเกิดขึ้น

ในกรณีที่คำสั่งซื้อหรือขายหลักทรัพย์ของผู้ลงทุนที่ส่งผ่านบริษัทสมาชิกเข้าไปยังระบบการซื้อขายของตลาดหลักทรัพย์ ได้รับการจับคู่เพื่อการซื้อขายและยืนยันรายการซื้อขายแล้ว เจ้าหน้าที่การตลาดจะรายงานผลการซื้อขายให้ลูกค้าทราบ โดยผู้ลงทุนที่สั่งซื้อหลักทรัพย์จะต้องจ่ายเงินค่าซื้อหลักทรัพย์และรับมอบหลักทรัพย์ที่ซื้อ ในขณะที่ผู้ลงทุนสั่งขายหลักทรัพย์จะได้รับเงินค่าขายหลักทรัพย์และส่งมอบหลักทรัพย์ที่ขาย ภายในเวลา 3 วันทำการ นับจากวันที่ทำการซื้อขาย พร้อมทั้งจ่ายค่าธรรมเนียมในการซื้อขายหลักทรัพย์หรือค่านายหน้า (รวมภาษีมูลค่าเพิ่มอีกร้อยละ 7) ให้แก่บริษัทสมาชิกทุกครั้งที่มีรายการซื้อขายเกิดขึ้น

ปัจจุบัน บริษัทสมาชิกเรียกเก็บเงินค่าธรรมเนียมในการปฏิบัติหน้าที่เป็นนายหน้าในการซื้อขายหลักทรัพย์ จากลูกค้าทุกประเภท ในอัตราไม่ต่ำกว่าร้อยละ 0.25 ของมูลค่าการซื้อขายหลักทรัพย์ และอัตราไม่ต่ำกว่าร้อยละ 0.20 สำหรับการซื้อขายหลักทรัพย์ทางอินเทอร์เน็ตสำหรับอัตราค่าธรรมเนียมการซื้อขายหลักทรัพย์ระหว่างบริษัทสมาชิก หรือโบรกเกอร์ และบริษัท

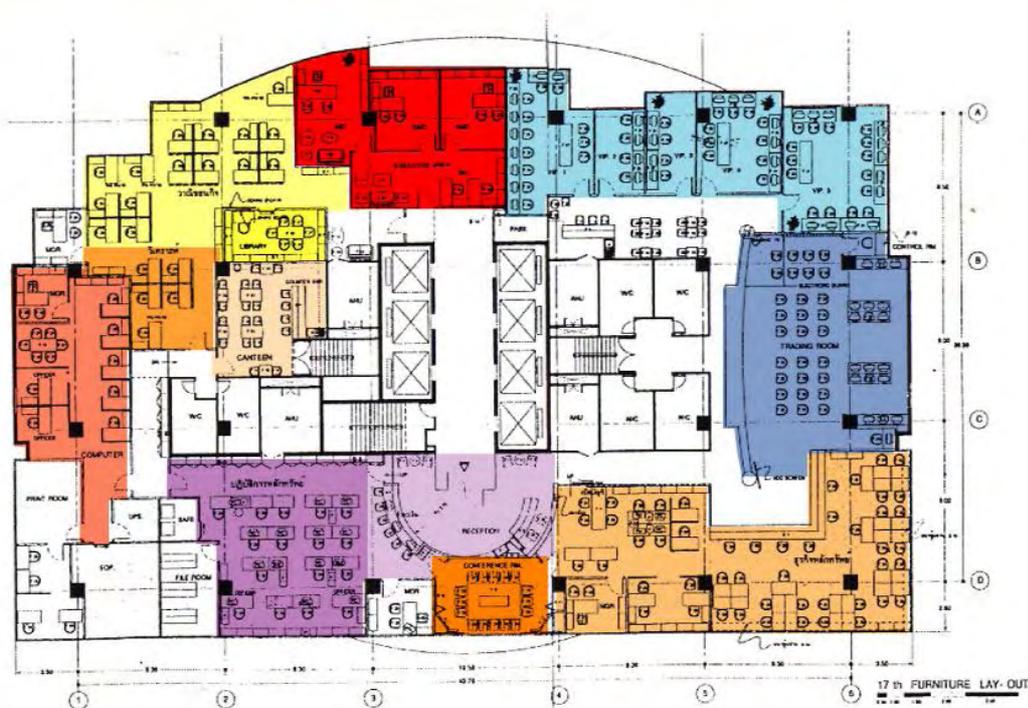
หลักทรัพย์ที่ไม่ใช่สมาชิก หรือเรียกว่า ชับโบรกเกอร์ เป็นอัตราที่ต่อรองกันได้เสรี
 ทั้งนี้ ผู้ลงทุนควรติดตามและหมั่นตรวจสอบบัญชีซื้อขายหลักทรัพย์ของตนเสมอ ซึ่ง
 ปกติบริษัทสมาชิกจะรายงานหรือแจ้งสถานะการลงทุนให้ผู้ลงทุนทราบทุกครั้งที่มีการซื้อขายหรือ
 หากไม่มีการซื้อขาย ก็ควรตรวจสอบรายงานยอดคงเหลือใบบัญชีซื้อขายหลักทรัพย์

4. การวิเคราะห์กรณีศึกษา

4.1 บริษัท เงินทุนหลักทรัพย์ ธนไทย จำกัด

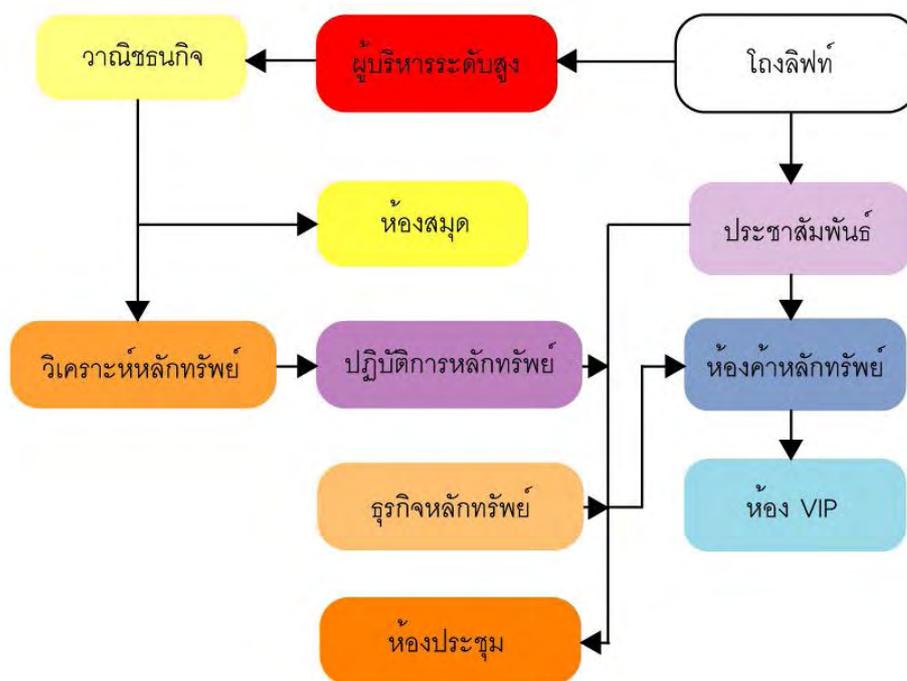
4.1.1 รูปแบบการจัดวางเฟอร์นิเจอร์

การจัดวางเฟอร์นิเจอร์ของ บริษัท เงินทุนหลักทรัพย์ ธนไทย จำกัด มีพื้นที่ทั้งหมด
 หนึ่งชั้น เป็นการจัดวางโดยการแบ่งโต๊ะทำงานของพนักงานแต่ละคนออกจากกันชัดเจน ซึ่ง
 สอดคล้องไปกับตัวงานสถาปัตยกรรม ในบางหน่วยงานมีการแบ่งผนังและประตูออกจากกันอย่าง
 ชัดเจน โดยมีชั้นวางเอกสารอยู่จำนวนมากตามลักษณะการทำงาน การจัดวางในลักษณะนี้มีข้อดีคือ
 พนักงานแบ่งแผนกออกจากกันอย่างชัดเจนง่ายต่อการ จัดระเบียบเอกสารและการเข้าถึงแต่ละ
 หน่วยงาน แต่ละโต๊ะจะมีความเป็นส่วนตัวสูง พนักงานจะมีสมาธิในการทำงานแต่ข้อเสียก็คือการ
 ประสานงานการระหว่างหน่วยงานจะมีความล่าช้า ไม่คล่องตัว



ภาพที่ 45 ผังเฟอร์นิเจอร์บริษัท เงินทุนหลักทรัพย์ ธนไทย จำกัด

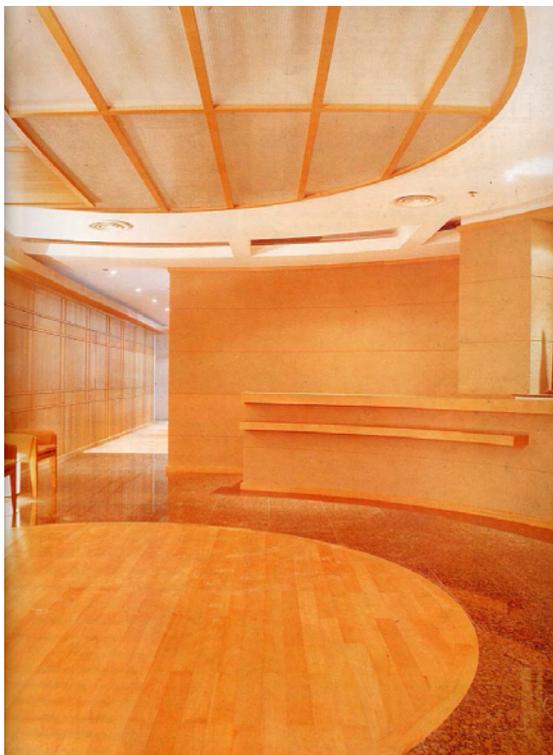
4.1.2 การวิเคราะห์โดยการเขียน DORRELATION BUBBLE DIAGRAM



แผนภูมิที่ 6 DORRELATION BUBBLE DIAGRAM

จากการเขียน DIAGRAM ทางสัญจรภายใน ทำให้ทราบถึงลักษณะการจัดวางโซนของ บริษัท เงินทุนหลักทรัพย์ ธนไทยจำกัด ว่ามีการจัดวางโดยแบ่งการใช้งานออกเป็น 3 ส่วนใหญ่ๆคือ ส่วนของลูกค้า ส่วนของพนักงาน และส่วนของผู้บริหารระดับสูง ซึ่งการเข้าถึงในส่วนของลูกค้าจะสามารถทำได้แค่ส่วนของธุรกิจหลักทรัพย์และประชาสัมพันธ์ ซึ่งมีส่วนเกี่ยวข้องในการติดต่อกับลูกค้า โดยส่วนห้องVIP นั้นจะอยู่ในส่วนด้านในสุด ซึ่งลูกค้าจะมีความเป็นส่วนตัวสูง แต่ก็ทำให้การเข้าถึงเป็นไปได้ยากด้วย ในส่วนของพนักงานนั้นส่วนวิเคราะห์หลักทรัพย์ ตามหลักการทำงานแล้วเปรียบเสมือนศูนย์กลางของข้อมูลภายในบริษัท เนื่องจากบริษัทหลักทรัพย์ในแต่ละแผนกมีความต้องการเชื่อมโยงกับส่วนวิเคราะห์หลักทรัพย์ ตามผังด้านบนนี้จะเห็นว่าการเข้าถึงส่วนนี้ไม่สะดวกเท่าที่ควร และส่วนผู้บริหารระดับสูงนั้นก็แยกออกไปจากกลุ่ม ของหน่วยงานภายใน ซึ่งอาจจะทำให้ดูเหมือนผู้บริหารไม่ได้ดูแลเอาใจใส่พนักงาน เพราะในผังผู้บริหารสามารถเข้า ออก โดยที่ไม่ต้องผ่านพื้นที่ด้านใน

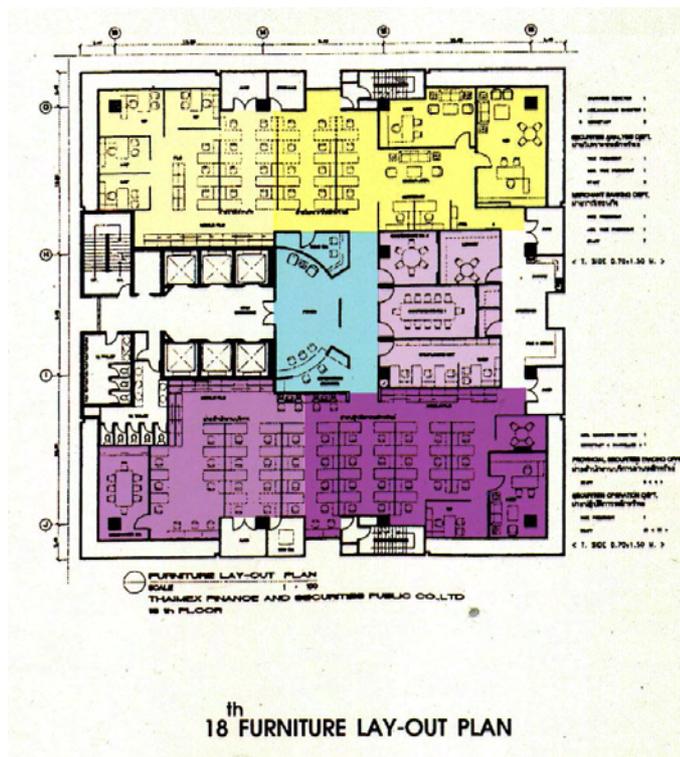
4.1.3 วิเคราะห์ความเหมาะสมระหว่างรูปแบบการทำงานกับตำแหน่งของพื้นที่



ภาพที่ 46 ทางเข้าด้านหน้าบริษัท

ที่มา : นิพนธ์ เรืองโกคา, “บริษัทเงินทุนหลักทรัพย์ธนไทย” INTER-DECOR 1,5 (มกราคม 2540)
: 31.

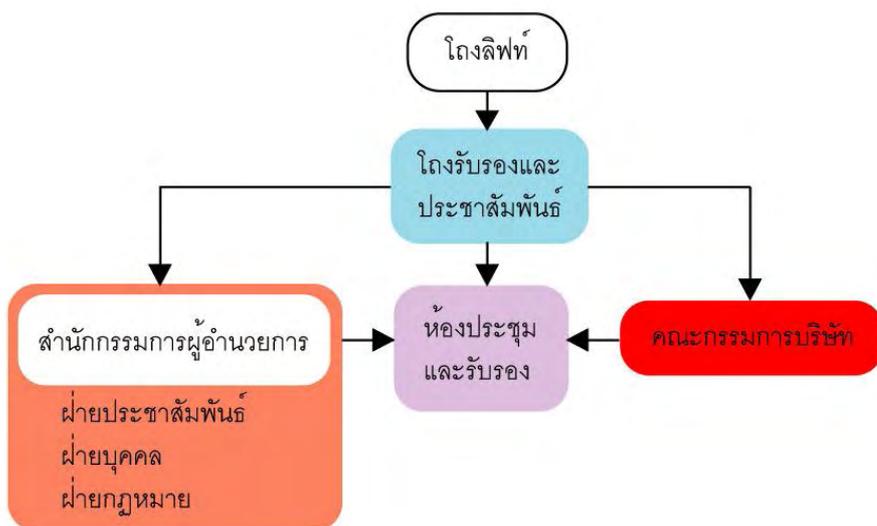
จากลักษณะของพื้นที่ที่มีการจัดแบ่งพื้นที่ใช้สอยอย่างชัดเจน มีพื้นที่เพียงหนึ่งชั้น จึงมีความสอดคล้องกับลักษณะการทำงานของบริษัทหลักทรัพย์ในระดับหนึ่ง เพราะมีการแบ่งหน้าที่ในการทำงานอย่างชัดเจน โดยมีฝ่ายต่างๆดูแลรับผิดชอบงานในลักษณะต่างๆกันไป โดยฝ่ายปฏิบัติการหลักทรัพย์ซึ่งทำหน้าที่ดูแลกลุ่มลูกค้าให้คำปรึกษาโดยตรงกับลูกค้าของ บริษัทจึงอยู่ในตำแหน่งส่วนหน้าของบริษัทที่ติดกับประชาสัมพันธ์ เพื่อสะดวกในการติดต่อลูกค้าของบริษัท และพื้นที่ที่เชื่อมกับฝ่ายวิเคราะห์หลักทรัพย์ ซึ่งเป็นต้นทางของข้อมูลซึ่งฝ่ายปฏิบัติการจะนำข้อมูลเหล่านี้ไปให้คำแนะนำต่อลูกค้าได้ง่ายและสะดวก ส่วนขนาดของพื้นที่จะให้ความสำคัญกับส่วนของลูกค้า ที่มีพื้นที่โถงโถง สะดวก สบาย ต่อการเข้ามาติดต่อทำธุรกิจซื้อขายหลักทรัพย์ โดยมีรูปทรงของพื้นที่ ซึ่งเกิดจากการแก้ปัญหาการใช้งานและลักษณะตัวอาคาร จึงทำให้เกิดที่ว่างในลักษณะที่เห็นในภาพ



ภาพที่ 48 ฟังเฟอร์นิเจอร์ชั้น 18

รูปแบบการจัดวางเฟอร์นิเจอร์ของบริษัทเงินทุนหลักทรัพย์ไทยเม็กซ์จำกัดเป็นลักษณะ OPEN PLAN คือเป็นแบบเปิดและจัดวางให้สอดคล้องกับลักษณะอาคาร ที่มีลิฟท์อยู่กลางอาคารจึงต้องจัดวางโดยยึด ส่วนโถงลิฟท์เป็นแกนและมีห้องรับรอง ห้องประชุมและประชาสัมพันธ์อยู่ในส่วนหน้าของทุกชั้น มีชั้นเก็บเอกสารร่วมกับอยู่ติดกับผนังของลิฟท์และห้องผู้บริหาร อยู่บริเวณชั้น 13 ติดกับส่วนที่เป็นหน้าต่าง มีความเป็นส่วนตัวสูงสามารถเข้า ออก โดยไม่ต้องผ่านส่วนทำงานภายใน

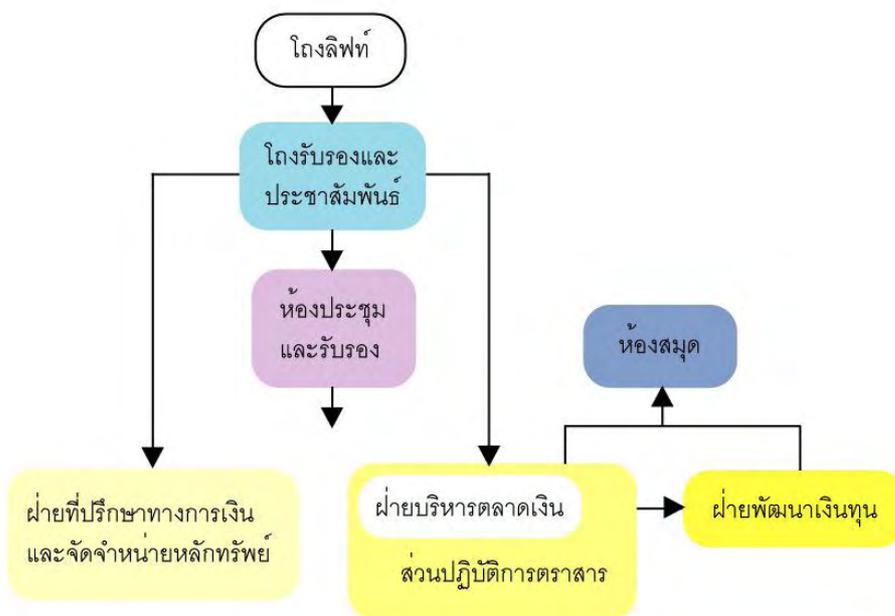
4.2.2 การวิเคราะห์โดยการเขียน CORRELATION BUBBLE DIAGRAM



ชั้นที่ 13

CORRELATION BUBBLE DIAGRAM

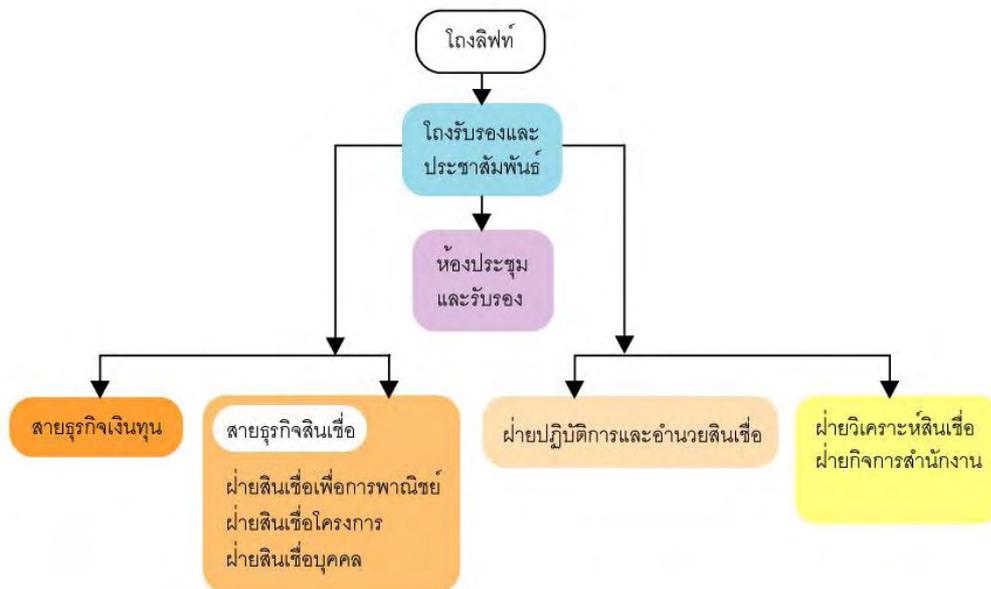
แผนภูมิที่ 7 CORRELATION BUBBLE DIAGRAM



ชั้นที่ 14

CORRELATION BUBBLE DIAGRAM

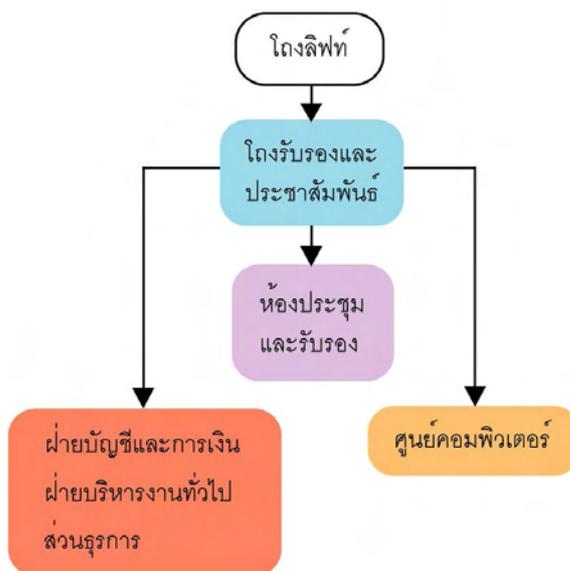
แผนภูมิที่ 8 CORRELATION BUBBLE DIAGRAM



ชั้นที่ 15

CORRELATION BUBBLE DIAGRAM

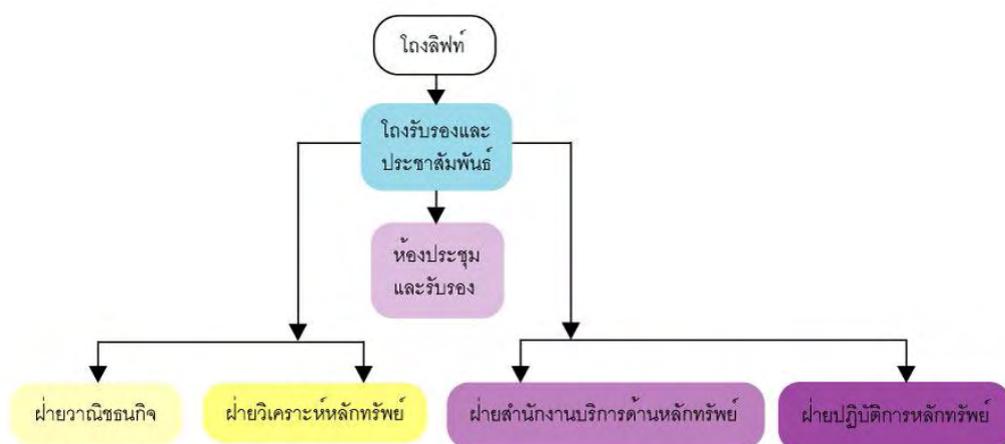
แผนภูมิที่ 9 CORRELATION BUBBLE DIAGRAM



ชั้นที่ 16

CORRELATION BUBBLE DIAGRAM

แผนภูมิที่ 10 CORRELATION BUBBLE DIAGRAM



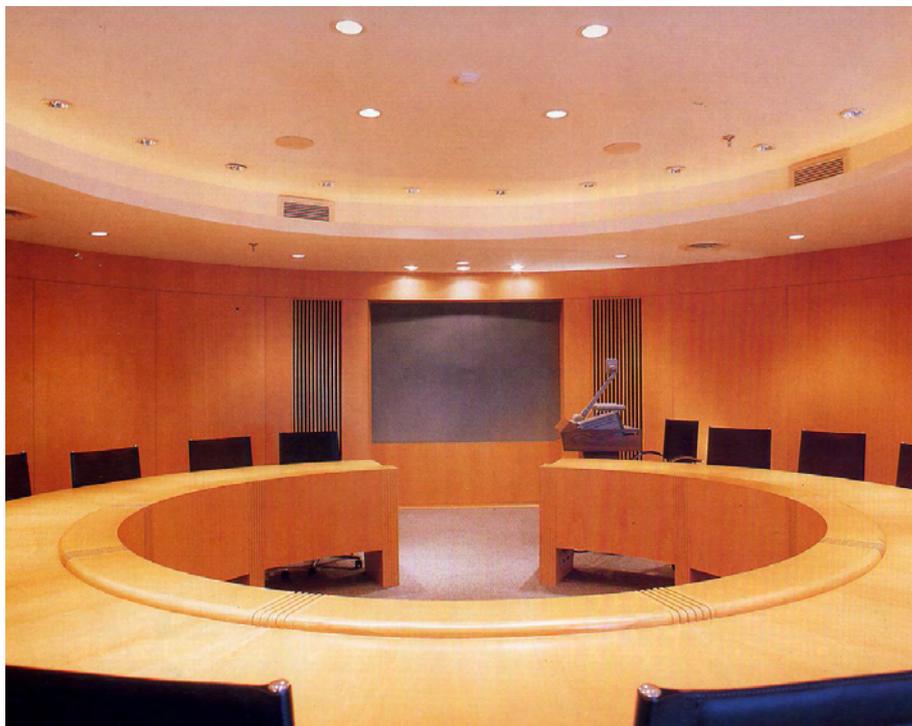
ชั้นที่ 18

CORRELATION BUBBLE DIAGRAM

แผนภูมิที่ 11 CORRELATION BUBBLE DIAGRAM

จากแผนผังจะเห็นได้ว่าตัวละครของพื้นที่ซึ่งมีหลายชั้น และจำนวนคนที่มากทำให้ต้องแบ่งหน่วยงานออกจากกันโดย การจัดตำแหน่งของฝ่ายต่างๆที่ทำงานเกี่ยวข้องกัน อยู่ในบริเวณเดียวกันและด้วยลักษณะพื้นที่ หนึ่งชั้นจะมีการแยกพื้นที่ออกเป็น ๓ ส่วน เป็นชาย และขวา และใน 1 ส่วน จะมีหน่วยงานอยู่ 2 หน่วยงาน ซึ่งทำให้การจัดวางหน่วยงานต่าง ๆ นั้นต้องเป็นไปตาม พื้นที่ของตัวอาคาร โดยบังคับทำให้การเชื่อมโยงในการทำงานลดลงไปมาก การเข้าใช้ส่วนต่างๆต้องใช้เวลามากขึ้น แต่มีข้อดีในแง่ความเป็นส่วนตัว และมีสมาธิในการทำงานสามารถแบ่งการทำงานได้อย่างชัดเจน

4.2.3 วิเคราะห์ความเหมาะสมระหว่างรูปแบบการทำงานกับตำแหน่งของพื้นที่



ภาพที่ 49 ห้องประชุมใหญ่

ที่มา : ชัชวรินทร์ สุรพิพัฒน์, “THAI MAX งานออกแบบเพื่อความ เป็นสากล,” INTER-DECOR 1, 5 (มกราคม 2540) : 90.

ลักษณะของบริษัทหลักทรัพย์ที่มีบุคลากรจำนวนมาก จำนวนชั้นที่มากขึ้นอาจทำให้การเชื่อมโยงการทำงานลดลงไปบ้าง การจัดตำแหน่งจึงเป็นเรื่องสำคัญมากในการกำหนดลักษณะการทำงานของบริษัท ซึ่งการจัดวางตำแหน่งของพื้นที่ของบริษัท เงินทุนหลักทรัพย์ไทยเม็กซ์ จำกัด

ได้แบ่งฝ่ายบริหาร ฝ่ายวิเคราะห์หลักทรัพย์ วาณิชธนกิจ ฝ่ายปฏิบัติการ ฝ่ายสินเชื่อ ฝ่ายที่ปรึกษา และฝ่ายบัญชีการเงินของบริษัท ออกเป็นส่วนๆ และเชื่อมในเอาส่วนที่มีความเกี่ยวข้องมา อยู่ภายในชั้นเดียวกัน เพื่อความรวดเร็วในการทำงาน

5. การวิเคราะห์สถานที่ตั้ง

5.1 สถานที่ตั้ง บริษัทหลักทรัพย์ ฟาร์อีสต์ จำกัด ตั้งอยู่ที่อาคารอลซีชันส์ เพลส ถนนวิทยู กรุงเทพมหานคร เป็นสถานที่ตั้งเดิมที่มีความเหมาะสมอยู่แล้ว ทั้งทางกายภาพ การเดินทาง ติดต่อธุรกิจ การเข้าถึงง่ายสะดวกรวดเร็ว หากวิเคราะห์โดยใช้ภูมิปัญญาหมากล้อมแล้วก็จะพบว่า เป็นพื้นที่ศูนย์กลางของเมืองในย่านธุรกิจที่สามารถเชื่อมต่อกับสถานที่ต่างๆภายในเมือง ซึ่งสะดวกต่อการทำธุรกรรมต่างๆเป็นอย่างมาก เหมือนกับเม็ดหมากที่เป็นตัวประสานทำให้หมากล้อมนั้น

เชื่อมโยงกันอย่างแข็งแกร่งยากที่ฝ่ายตรงข้ามจะสามารถเอาชนะได้ และด้วยตัวโครงการออลซีชั้นส์เพลส ที่ได้มีการคิดและบริหารโครงการมาเป็นอย่างดี มีสิ่งอำนวยความสะดวก และการรักษาความปลอดภัยที่สะดวกครบครัน ทำให้เกิดความสะดวกรวดเร็วในการใช้งาน จึงเป็นสถานที่ที่มีความเหมาะสมสำหรับเป็นสถานที่ตั้ง บริษัทหลักทรัพย์ ฟาร์อีสต์ จำกัด

5.2 ข้อมูลทั่วไป

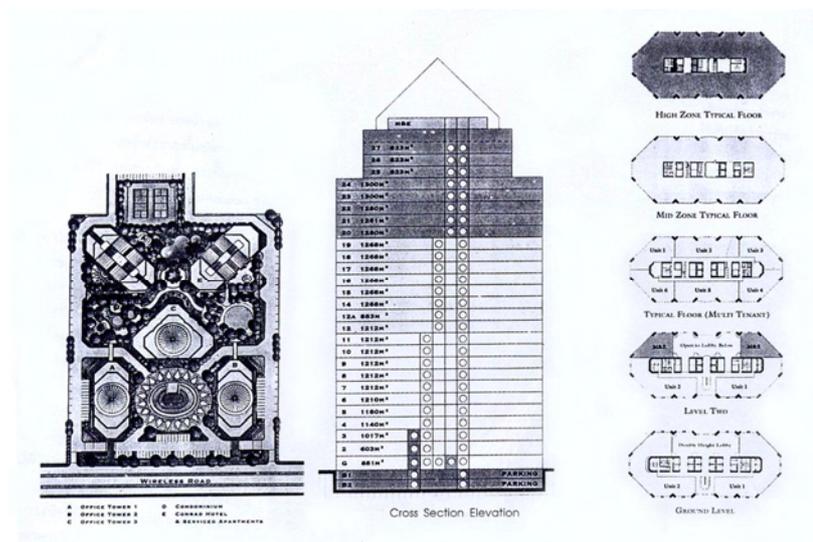
โครงการ	: ออลซีชั้นส์เพลส
เจ้าของ	: ออลซีชั้นส์พร็อพเพอร์ตี้ จำกัด
สถาปนิก	: บริษัทปาล์มเมอร์ แอนด์ เทอร์เนอร์(ประเทศไทย) จำกัด
ผู้จัดการโครงการ	: Brooke Hillier Parker (Thailand) co.,Ltd.
ผู้สำรวจปริมาณงานก่อสร้าง	: Rider Hunt Levett & Bailey (Thailand) Ltd.
ที่ปรึกษาการจัดระบบแสงสว่าง	: Tino Kwan Lighting Consultants Co.,Ltd.
ผู้รับเหมาก่อสร้าง	: บริษัท คริสเตียนี และ นิลเสน (ไทย) จำกัด
สถานที่	: ออลซีชั้นส์เพลส ถนนวิฑูย์ จังหวัดกรุงเทพมหานคร



ภาพที่ 50 ภาพถ่ายโครงการออลซีชั้นส์เพลส ในมุมสูง

ที่มา : Skyscrapercity [Online], accessed 18 August 2008. Available from www.skyscrapercity.com/showthread.php?t=18362...

โครงการออลซีซั่นส เฟลส เป็นโครงการที่ประกอบด้วยกลุ่มอาคาร 5 หลัง ที่มีหน้าที่การใช้งานหลากหลาย ประกอบด้วย อาคารสำนักงาน ความสูง 28 ชั้น 2 อาคาร, อาคารสำนักงานสูง 53 ชั้น 1 อาคาร,อาคารคอนโดมิเนียมที่พักอาศัยพร้อมกรรมสิทธิ์ 185 ยูนิต, ร้านค้าย่อยและโรงแรมมาตรฐานระดับห้าดาวขนาด 400 ห้อง ,เซอร์วิสอพาร์ทเมนต์ ขนาด 200 ห้อง การจัดวางอาคารในพื้นที่ได้วิเคราะห์ถึงบริเวณที่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมที่ดีของอาคารแต่ละหลังตามหน้าที่ใช้สอยที่ตั้งโครงการเป็นพื้นดินขนาดใหญ่ซึ่งเชื่อมระหว่างถนนวิฑู และซอยร่วมฤดี สถาปนิกจึงจัดวางอาคารสำนักงานไว้ในส่วนที่ใกล้กับถนนวิฑูซึ่งสะดวกต่อการติดต่อธุรกิจ ส่วนในด้านที่ติดซอยร่วมฤดี มีความเป็นส่วนตัวและมีการรบกวนจากภายนอกน้อยที่สุด จัดให้เป็นที่ตั้งของอาคารพักอาศัยและโรงแรม



ภาพที่ 51 ฟังและรูปตัดโดยรวมของโครงการ

ที่มา : “Hi-Tech in The Future,” *arch&idea* 5,57 (กรกฎาคม-สิงหาคม 2541) : 44-52.

สถาปนิกได้ออกแบบให้อาคารทั้ง 5 หลังแยกจากกันโดยอิสระ เพื่อให้การก่อสร้างสามารถแบ่งเป็น phasing และเน้นให้ด้านหน้าโครงการดูเด่นขึ้น โดยการแยก Office Tower ทั้งสองเป็นอาคารอิสระ (Free Standing) โดยมีรูปแบบทางสถาปัตยกรรมที่ปฏิสัมพันธ์ต่อกันทั้งหมด รวมถึงส่วนที่ต่อเนื่องกันกับถนนวิฑูซึ่งมีต้นไม้ร่มรื่นตลอดสาย โดยจัดแบ่งพื้นที่ส่วนกลางภายในโครงการให้เป็นพลาซ่าที่มีองค์ประกอบของน้ำพุขนาดใหญ่ เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่ดี แลเกี่ยวข้องกับผู้อยู่ไปมาบนถนนวิฑู

โครงการออลซีซั่นส เฟลส เป็นโครงการที่มีรูปแบบและมาตรฐานสำหรับสภาพแวดล้อมทางธุรกิจที่เป็นสากลในระดับสูง บนที่ดินที่ดีที่สุดในกรุงเทพฯ และเพื่อตอบสนองในจุดยืนดังกล่าว สถาปนิกจึงคำนึงถึงมาตรฐานที่ใช้ในการออกแบบอย่างละเอียด โดยคำนึงถึง

ความเป็นสากลที่แสดงออกโดยรูปทรงและรายละเอียดของอาคารการผสมกันระหว่างรูปทรงแปดเหลี่ยมและทรงกระบอกเพื่อสร้างจุดสนใจให้กับอาคารสำนักงานส่วนหน้า เป็นการเพิ่มมุมมองของอาคารจากมุมของรูปแปดเหลี่ยม ซึ่งผู้ออกแบบหวังให้เกิดมุมมองที่กว้างกว่า และคงเป็นความบังเอิญที่มีผู้กล่าวว่า รูป 8 เหลี่ยมนั้นถือเป็นมงคลในแง่ความเชื่อของชาวจีนซึ่งตรงกันกับลักษณะบางส่วน of อาคาร สำหรับการไว้วัสดุภายนอกนั้นภายหลังจากการศึกษาในแง่ความทนทานและอายุการใช้งานของวัสดุซึ่งเทียบกับมาตรฐานสากลและความเหมาะสมกับพื้นดินแล้ว สถาปนิกได้พบว่าการใช้หินแกรนิต ซึ่งมีแหล่งที่ผลิตในจังหวัดตาก มีความเหมาะสมเมื่อนำมาใช้ร่วมกับระบบ Curtain Wall ของอาคาร ส่วนห้วอาคารใช้วัสดุประเภท Aluminium Clading เพื่อเป็นการสร้างความโดดเด่นและเป็น landmark บนถนนวิทย์



ภาพที่ 52 รูปด้านหน้าอาคาร

ที่มา : [All Seasons place](http://www.rpst-digital.org/forum/showthread.php?t=15969) [Online], accessed 18 August 2008. Available from www.rpst-digital.org/forum/showthread.php?t=15969

5.3 ระบบโครงสร้างอาคาร

โครงสร้างอาคารโดยทั่วไปเป็นคอนกรีตเสริมเหล็ก ในส่วนของงานเสาเข็มใช้ระบบเข็มเจาะขนาดใหญ่ (Burep Pile) ปลายเสาเข็มอยู่ที่ระดับชั้นทรายชั้นที่ 2 ซึ่งมีความลึกถึง 55 เมตรจาก

ระดับดินเดิม เพื่อให้เกิดความมั่นคงในการรับน้ำหนักอาคาร น้ำหนักอาคารทั้งหมดจะกระจายลงเสาเข็ม โดยฐานรากระบบ Mat Foundation ซึ่งมีความหนาประมาณ 3 เมตร สำหรับผนังอาคารชั้นใต้ดินเป็นระบบ Diaphragm Wall ซึ่งมีผลกระทบต่ออาคารข้างเคียงน้อยที่สุด ในขณะที่ทำการก่อสร้าง ระบบพื้นอาคารมี 2 ระบบ คือ ระบบไร้คานหล่อในที่ บนพื้นชั้นใต้ดิน และระบบคอนกรีตอัดแรงแบบ Post-tension ชนิด Bonded System ใน tower ซึ่งจะมีความรวดเร็วในการก่อสร้าง โดยทั่วไปผนังและเสารับน้ำหนักของอาคารทำหน้าที่รับแรงของอาคารและแรงลม ดังนั้นสถาปนิกจึงออกแบบโดยใช้คอนกรีตกำลังสูง(High Strength Concrete) มาใช้เพื่อลดขนาดของเสาและผนัง ทำให้มีพื้นที่ใช้สอยมากที่สุดอีกด้วย



ภาพที่ 53 มุมมองของตึกในตอนกลางคืน

ที่มา : [All Seasons place](http://www.pbase.com/topsyturvy/image/35264486) [Online], accessed 18 August 2008. Available from www.pbase.com/topsyturvy/image/35264486

5.4 งานระบบอาคาร

ระบบอาคารอลซีชั้นส่นั้นผู้ออกแบบ P&T ให้ความสำคัญไม่น้อยไปกว่าความสำคัญด้านสถาปัตยกรรมซึ่งเป็นโครงการที่มีระดับมาตรฐานสากลอยู่ในระดับสูง ระบบอาคารในด้านต่างๆ จึงพร้อมสมบูรณ์ เริ่มจากระบบการควบคุมการปรับอากาศภายในสำนักงาน V.A.V System (A Centrally Chilled Variable Air Volumm) เป็นระบบที่ทันสมัยที่ใช้ในการปรับอากาศ ซึ่งควบคุมด้วยเซ็นเซอร์โดยกระจายอยู่ทั่วพื้นที่ ทำหน้าที่ควบคุมอุณหภูมิที่ได้ตั้งไว้ด้วยระบบคอมพิวเตอร์หลักของอาคาร ภายในอาคารจึงมีอุณหภูมิที่เย็นสบายอย่างสม่ำเสมอเท่ากันทุกชั้นและระบบคอมพิวเตอร์ที่ควบคุมอาคารดังกล่าวยังทำหน้าที่ในการควบคุม ระบบสุขาภิบาลระบบไฟฟ้า ,ระบบรักษาความปลอดภัย ตลอดจนระบบดับเพลิง ซึ่งเรียกว่า Building Management System (BMS) นอกจากนี้พื้นที่ในส่วนสำนักงานทุกชั้นยังออกแบบให้มี Underfloor Trunking ไว้สำหรับการเดินสายอุปกรณ์ไฟฟ้า,สื่อสาร และคอมพิวเตอร์ เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับการจัดอุปกรณ์สำนักงานของผู้เช่าพื้นที่ เป็นอาคารใหม่เพียงไม่กี่แห่งที่นำระบบนี้มาใช้

ส่วนระบบป้องกันอัคคีภัยของโครงการนอกจากจัดดำเนินการตาม พรบ ควบคุมอาคารแล้วยังนำระบบป้องกันอัคคีภัยมาตรฐาน NFPA (National Fire Protection Association) มาใช้ในโครงการ ได้แก่ ระบบสัญญาณเตือนภัยจากควันและความร้อนระบบ Sprinkler ดับเพลิงอัตโนมัติ ,ตู้เก็บสายฉีดดับเพลิงระบบอัดอากาศในบันไดหนีไฟ นอกจากนี้มีระบบคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการควบคุมลิฟท์ จะสั่งให้ลิฟท์ทุกตัวเลื่อนลงชั้นล่างโดยอัตโนมัติ แต่ลิฟท์ดับเพลิงยังคงทำงานตามปกติ และระบบไฟสำรองจะทำงานทันทีที่เกิดไฟดับในทุกกรณี

6. ประวัติความเป็นมาของบริษัทพ้องค์กรและจำนวนบุคลากรภายในบริษัท

6.1 ประวัติความเป็นมา

ในปี พ.ศ.2540 ธนาคารแห่งประเทศไทยมีนโยบายแยกบริษัทเงินทุนหลักทรัพย์ที่ดำเนินธุรกิจเงินทุนและธุรกิจค้าหลักทรัพย์ออกจากกัน โดยอนุญาตให้จัดตั้งบริษัทหลักทรัพย์ขึ้นใหม่ และให้บริษัทเงินทุนเดิมสามารถถือหุ้นในบริษัทหลักทรัพย์ใหม่ได้ 100 % ดังนั้นในปี 2540 บริษัทเงินทุนหลักทรัพย์ ธนสยาม จำกัด จึงจัดตั้งบริษัทหลักทรัพย์ ธนสยาม จำกัด เริ่มบริการธุรกิจหลักทรัพย์เมื่อวันที่ 1 มกราคม 2541

ต่อมาเมื่อ พ.ศ.2543 บริษัทหลักทรัพย์ ธนสยาม จำกัด ได้ขออนุญาตสำนักงาน กสทช ระเบียบการประกอบธุรกิจหลักทรัพย์เป็นการชั่วคราว พร้อมลดทุนจดทะเบียนจาก 1,500 ล้านบาท เป็น 375 ล้านบาท

ในปี พ.ศ.2545 ธนาคารไทยธนาคาร ในฐานะผู้ถือหุ้นใหญ่ของบริษัทหลักทรัพย์ ธนสยาม จำกัด ได้ประกาศเชิญชวนให้นักลงทุนทั่วไปเข้าซื้อหุ้นของบริษัทหลักทรัพย์ ธนสยาม จำกัด ดังนั้นคณะกรรมการบริษัทฯ ในชุดปัจจุบันจึงได้เข้าซื้อหุ้นในบริษัทหลักทรัพย์ ธนสยาม จำกัด จำนวน 37,499,993 หุ้น โดยได้รับความเห็นชอบจากสำนักงานคณะกรรมการ กตต เมื่อวันที่ 3 กรกฎาคม 2545

ต่อมา เมื่อวันที่ 18 กันยายน 2545 ได้เปลี่ยนชื่อเป็น “บริษัทหลักทรัพย์ ฟาร์อีสท์ จำกัด พร้อมทั้งย้ายสำนักงานใหญ่มาอยู่ที่ ชั้นที่ 18 อาคารซีอาร์ซีทาวเวอร์ ออลซีซั่นสเพลส ถนนวิฑู แขวงลุมพินี เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ และเปิดบริการซื้อขายหลักทรัพย์อีกครั้งตั้งแต่วันที่ 2 ธันวาคม 2545 และเมื่อวันที่ 3 กรกฎาคม 2551 ได้มีบริษัท KTB Network Co., Ltd. และ KTB Asset Management Co., Ltd. จากประเทศเกาหลีได้เข้ามาร่วมทุนจำนวน 52,040,816 หุ้น จำนวนเงิน 520,040,816 ล้านบาท ทำให้ทุนจดทะเบียนของบริษัทฯ เพิ่มขึ้นเป็น 1,020,040,816 ล้านบาท ปัจจุบันมีพนักงานในส่วนของสำนักงานทั้งหมด 92 คน



แผนภูมิที่ 12 ฝั่งองค์กรของบริษัทหลักทรัพย์ฟาร์อีสท์ จำกัด

ตารางที่ 1 ตารางแสดงอัตรากำลังเจ้าหน้าที่

แผนก	ตำแหน่ง	อัตรา	หมายเหตุ
สำนักบริหาร	กรรมการผู้บริหาร	1	
	รองกรรมการผู้จัดการ	1	
	เลขานุการสำนักบริหาร	2	
	เจ้าหน้าที่ประจำสำนักบริหาร	2	
สายงานฝ่ายกลยุทธ์	ผู้จัดการฝ่ายกลยุทธ์	1	
	เลขานุการฝ่ายกลยุทธ์	1	
	พนักงานฝ่ายกลยุทธ์	3	
สายงานฝ่ายวิเคราะห์	ผู้จัดการฝ่ายวิเคราะห์	1	
	เลขานุการฝ่ายวิเคราะห์	1	
	พนักงานฝ่ายวิเคราะห์	3	
สายงานบริหารหลักทรัพย์			
ฝ่ายบริหารหลักทรัพย์1	ผู้อำนวยการบริหารหลักทรัพย์	1	
	ผู้จัดการ/ หัวหน้าทีม	1	
	พนักงานบริหารหลักทรัพย์	3	
ฝ่ายบริหารหลักทรัพย์2	ผู้อำนวยการบริหารหลักทรัพย์	1	
	ผู้จัดการ/ หัวหน้าทีม	1	
	พนักงานบริหารหลักทรัพย์	3	
ฝ่ายบริหารหลักทรัพย์3	ผู้อำนวยการบริหารหลักทรัพย์3	1	
	ผู้จัดการ/ หัวหน้าทีม	1	
	พนักงานบริหารหลักทรัพย์	3	
ฝ่ายประชาสัมพันธ์	พนักงานประชาสัมพันธ์	3	

ตารางที่ 1 (ต่อ)

แผนก	ตำแหน่ง	อัตรา	หมายเหตุ
สายงานปฏิบัติการตลาด หลักทรัพย์			
ฝ่ายการตลาด 1	ผู้จัดการการตลาด/ หัวหน้าทีม พนักงานการตลาด	1 5	
ฝ่ายการตลาด 2	ผู้จัดการการตลาด/ หัวหน้าทีม พนักงานการตลาด	1 5	
ฝ่ายการตลาด 3	ผู้จัดการการตลาด/ หัวหน้าทีม พนักงานการตลาด	1 4	
ฝ่ายการตลาด 4	ผู้จัดการการตลาด/ หัวหน้าทีม พนักงานการตลาด	1 4	
ฝ่ายการตลาดลูกค้าใน สำนักงาน	ผู้จัดการการตลาด/ หัวหน้าทีม พนักงานการตลาด	1 5	
สายงานปฏิบัติการ หลักทรัพย์	พนักงานชำระราคาหุ้น พนักงานทะเบียนหุ้น	14 2	
ฝ่ายธุรการและฝ่ายบัญชี การเงิน	ผู้อำนวยการฝ่ายบัญชี ธุรการ และ การเงิน พนักงานบัญชี พนักงานธุรการ พนักงานการเงิน	1 2 2 2	
สายงานเทคโนโลยี สารสนเทศ			
ฝ่ายระบบ / ปฏิบัติการ คอมพิวเตอร์	ผู้จัดการงานบริหารระบบฯ พนักงานคอมพิวเตอร์ พนักงานดูแลระบบ พนักงานโปรแกรมเมอร์	1 3 3 3	

7. พฤติกรรมผู้ใช้โครงการ

ในการศึกษาพฤติกรรมผู้ใช้โครงการ สามารถแบ่งผู้ใช้ออกเป็น ๒ ประเภท ได้แก่

7.1 ผู้ให้บริการ

7.1.1 พนักงานทั่วไป

พนักงานจะเดินทางมาถึงสำนักงานด้วยรถยนต์ หรือรถประจำทาง โดยรถยนต์ส่วนบุคคลนั้นจะจอดในพื้นที่จอดรถชั้นใต้ดินแล้วจึงขึ้นลิฟท์เข้าไปในสำนักงานเพื่อปฏิบัติงานตามเวลาทำงานที่จุดตอกบัตร ก่อนทำงานตามหน้าที่ของตนเองจนหมดเวลาทำงาน จึงลงเวลาและเดินทางกลับบ้าน

เวลาทำงาน 08.00 – 17.00 น.

เวลาพักเที่ยง 12.00 – 13.00 น.

สำหรับผู้บริหารระดับสูงนั้นไม่เหมือนกับพนักงานทั่วไปเพราะต้องเดินทางไปดูแลกิจการด้านอื่น ในส่วนของผู้บริหารนั้นจึงเข้าทำงานไม่เป็นเวลา

7.1.2 พนักงานในส่วนห้องค้าหลักทรัพย์

พนักงานในส่วนนี้จะทำงานตามวันและเวลาทำการของตลาดหลักทรัพย์ โดยตลาดหลักทรัพย์ได้เปิดให้มีการซื้อขายหลักทรัพย์ทุกวันจันทร์ถึงวันศุกร์ยกเว้นวันหยุดทำการธนาคาร วันละ 2 ช่วงเวลา คือการซื้อขายช่วงเช้า (Morning Session) ตั้งแต่เวลาเปิดที่ได้จากการสุ่มเลือกระหว่าง 9.55-10.00 น. จนถึงเวลา 12.30 น. และการซื้อขายช่วงบ่าย (Afternoon Session) ตั้งแต่เวลาเปิดที่ได้จากการสุ่มเลือกระหว่าง 14.25-14.30 น. จนถึงเวลาปิดการซื้อขายที่ได้จากการสุ่มเลือกระหว่าง 16.35-16.40 น.

นอกจากเวลาซื้อขายหลักทรัพย์ตามปกติข้างต้นแล้ว ตลาดหลักทรัพย์ยังเปิดให้มีการซื้อขายหลักทรัพย์นอกเวลาทำการ (Off-Hour Trading) เพิ่มขึ้นอีกประมาณ 20-25 นาที นับตั้งแต่เวลาปิดการซื้อขายประจำวันที่ได้จากการสุ่มเลือก จนถึงเวลา 17.00 น.

เวลาทำงาน 08.00 – 17.00 น.

เวลาพัก 12.30 – 14.30 น.

7.1.3 แม่บ้าน และเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัย

พนักงานในส่วนนี้ก็คล้ายกับพนักงานทั่วไป ลงเวลาที่จุดตอกบัตรก่อนทำงานตามหน้าที่ของตนเอง และในตอนเย็นหลังเลิกงานก็ต้องลงเวลาก่อนกลับบ้าน โดยทำงานตามวันเวลาทำการของตลาดหลักทรัพย์ โดยในส่วนเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัย จะมีเจ้าหน้าที่ในส่วนของเจ้าของอาคารขึ้นมาตรวจความเรียบร้อยเป็นระยะ

7.2 พฤติกรรมผู้ใช้บริการ

ผู้มาใช้บริการอาจเป็นบุคคลเดียว หรือเป็นกลุ่มเล็ก โดยจะมาในช่วงวันและเวลาทำการของตลาดหลักทรัพย์ โดยตลาดหลักทรัพย์ได้เปิดให้มีการซื้อขายหลักทรัพย์ทุกวันจันทร์ถึงวันศุกร์ (ยกเว้นวันหยุดทำการธนาคาร วันละ 2 ช่วงเวลา คือ การซื้อขายช่วงเช้า (Morning Session) ตั้งแต่เวลาเปิดที่ได้จากการสุ่มเลือกกระหว่าง 9.55-10.00 น. จนถึงเวลา 12.30 น. และการซื้อขายช่วงบ่าย (Afternoon Session) ตั้งแต่เวลาเปิดที่ได้จากการสุ่มเลือกกระหว่าง 14.25-14.30 น. จนถึง 14.35 – 16.40 น.

นอกจากเวลาซื้อขายหลักทรัพย์ตามปกติข้างต้นแล้ว ตลาดหลักทรัพย์ยังเปิดให้มีการซื้อขายหลักทรัพย์นอกเวลาทำการ (Off-Hour Trading) เพิ่มขึ้นอีกประมาณ 20-25 นาที นับตั้งแต่เวลาปิดการซื้อขายประจำวันที่ได้จากการสุ่มเลือก จนถึงเวลา 17.00 น.

สำหรับผู้ที่ใช้บริการจะเดินทางมายังห้องค้าหลักทรัพย์ ส่วนใหญ่จะเข้าออกไม่เป็นเวลา ซึ่งปัจจัยที่ทำให้ผู้มาใช้บริการมาน้อยขึ้นอยู่กับสภาพตลาดหลักทรัพย์ว่าดีหรือไม่ดี

7.3 การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้ใช้บริการในห้องค้าหลักทรัพย์ (TRADE ROOM)

เจ้าหน้าที่ภายในห้องค้าหลักทรัพย์ มีจำนวนไม่มากประมาณ 5-10 คน ส่วนใหญ่เป็นผู้ให้บริการที่ต้องพบปะลูกค้า ให้ข้อมูลทางด้านการตลาด มีเวลาทำงานตามปกติคือ 9.00-17.00 น. มีรายละเอียดดังนี้

7.3.1 ฝ่ายการตลาด มีลักษณะการทำงานคือ

7.3.1.1 ให้คำปรึกษาข้อมูลการลงทุนแก่ลูกค้า รายบุคคล กลุ่ม

7.3.1.2 รับใบคำสั่งซื้อ ขาย ยกเลิก หลักทรัพย์จากลูกค้า โดยตรงหรือผ่านทางโทรศัพท์

7.3.1.3 ติดต่อลูกค้าภายนอกผ่านทางโทรศัพท์

7.3.1.4 ประสานงานกับฝ่ายปฏิบัติการหลักทรัพย์

7.3.2 ฝ่ายขาย มีลักษณะการทำงานคือ

7.3.2.1 บันทึกข้อมูล (key order) คำสั่งการซื้อขาย หลักทรัพย์ลงในคอมพิวเตอร์

7.3.2.2 พนักงานรับชำระค่าหุ้น มีลักษณะการทำงาน คือ

7.3.2.2 รับชำระและจ่ายเงินค่าหุ้น ค่าบันทึกข้อมูลการชำระค่าหุ้นลงในคอมพิวเตอร์

7.3.4 พนักงานต้อนรับ (Cooperation) ประชาสัมพันธ์ต้อนรับผู้มาใช้บริการ และติดต่อประสานให้ข้อมูลทั่วไปแก่ลูกค้าที่ใช้บริการ

บทที่ 5

กระบวนการพัฒนาและแปรรูปแนวความคิดสู่งานออกแบบ

จากการศึกษาโดยการทบทวนวรรณกรรมภูมิปัญญาหมากล้อม และวิเคราะห์ข้อมูลในองค์รวม จนกระทั่งนำข้อมูลที่ได้มาจัดเรียงเรียงหมวดหมู่ออกเป็นประเด็นต่างๆ เพื่อให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจนำมาใช้ในการออกแบบโดยผ่านกระบวนการและการแปรรูป โดยได้อธิบายแบ่งออกเป็นหัวข้อต่างๆดังนี้

1. แนวความคิดหลักในการออกแบบ

1.1 รูปธรรม

1.1.1 เส้น นำลักษณะรูปแบบของเส้นร่องตารางในกระดานหมากล้อมและเส้นกลมของเม็ดหมากล้อมแม้จะเป็นเส้นที่เรียบง่ายในทางรูปธรรม แต่ว่าแอบแฝงไปด้วยความเชื่อและปรัชญา ที่สามารถมาใช้ผสมผสาน ในรูปแบบต่างๆ ในงานออกแบบภายใน

1.1.2 สี สีของกระดานซึ่งเป็นสีของไม้โคยะ และสีขาว-ดำของเม็ดหมากล้อม

1.1.3 รูปทรง รูปทรงสี่เหลี่ยมของกระดานหมากล้อมและรูปทรงกลมและความหนาของเม็ดหมากล้อม ทั้งยังป็นรูปทรงที่สามารถแทนค่าทางปรัชญาอันยิ่ง และคติเซนได้อย่างมากมาย

1.2 นามธรรม

1.2.1 ทฤษฎีเชิงคู่

ใช้ทฤษฎีเชิงคู่ที่พัฒนามาจากหลักการของ หยินหยาง ซึ่งเป็นหลักปรัชญาของจีนโบราณที่มีอยู่ในหมากล้อม ออกมาใช้ผสมกับรูปแบบการทำงาน เพื่อให้เกิดพื้นที่ที่สามารถสื่อสารกับผู้ใช้ได้อย่างสมบูรณ์โดยผ่านกฎเชิงกลยุทธ์ซึ่งมีดังนี้

1.2.1.1 มหากา/จุลภาค

1.2.1.2 ก่อหนึ่ง/เก็บออม

1.2.1.3 ฟ่อน/ตึง

1.2.1.4 เดินหน้า/ถอยหลัง

1.2.1.5 เรา/เขา

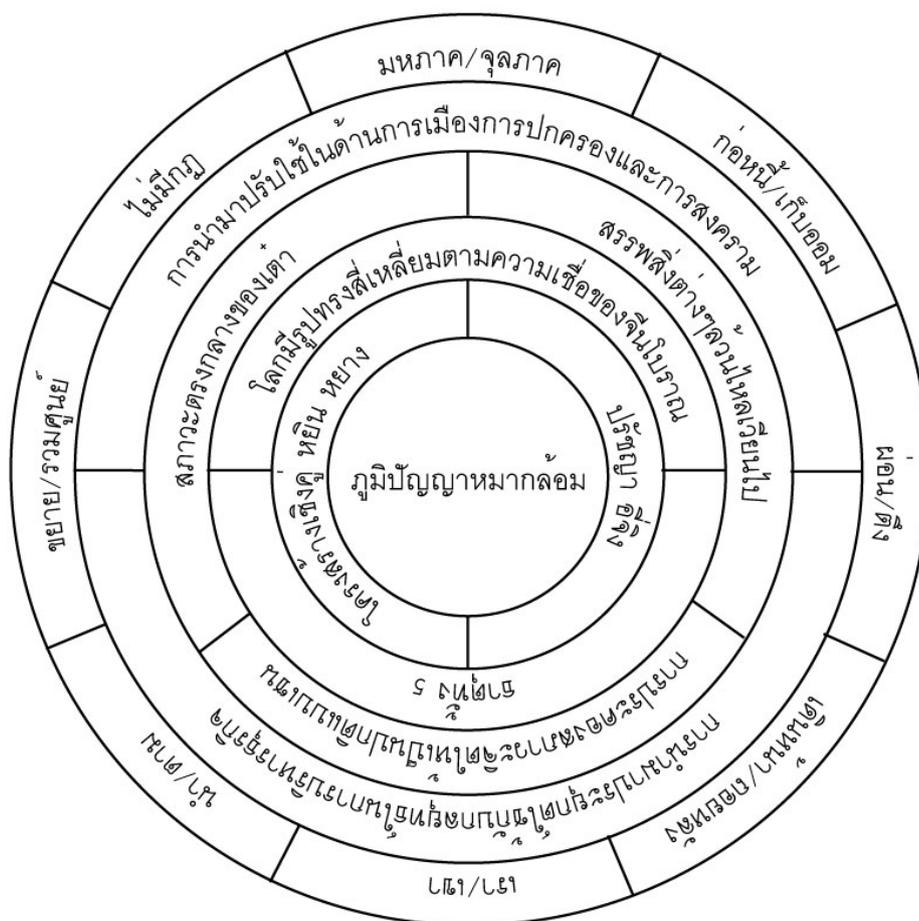
1.2.1.6 นำ/ตาม

1.2.1.7 ขยาย/รวมศูนย์

ทั้งนี้ กฎเชิงกลยุทธ์ที่ว่ามาทั้งหมดอยู่ในหลักการของทฤษฎีเชิงคู่ ทั้งสิ้นเป็นทฤษฎีจากหมากล้อม ที่ได้นำมาใช้ในการบริหารธุรกิจและชีวิตประจำวันอย่างได้ผล จึงสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบภายในได้เพื่อให้สอดคล้องทั้งทฤษฎีและการปฏิบัติจริง

1.2.2 ความเปลี่ยนแปลง

ความเปลี่ยนแปลงในแต่ละตาแต่ละเกมของหมากล้อมเป็นสิ่งที่ไม่อาจคาดการณ์ได้และไม่เคยเกิดขึ้นซ้ำกัน ซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในธุรกิจหลักทรัพย์เช่นกันดังกฎที่ว่า “ไม่มีกฎ” ผู้บริหารต้องเปลี่ยนแปลงกฎไปตามสถานการณ์ในการบริหารงานหรือการวางแผนซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา ดังนั้นจึงเป็นสิ่งที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ โดยมีที่มาจากหมากล้อมเพื่อให้เกิดเชื่อมโยงระหว่างการปฏิบัติงาน แนวความคิด และพื้นที่ ที่จะทำการออกแบบภายใน



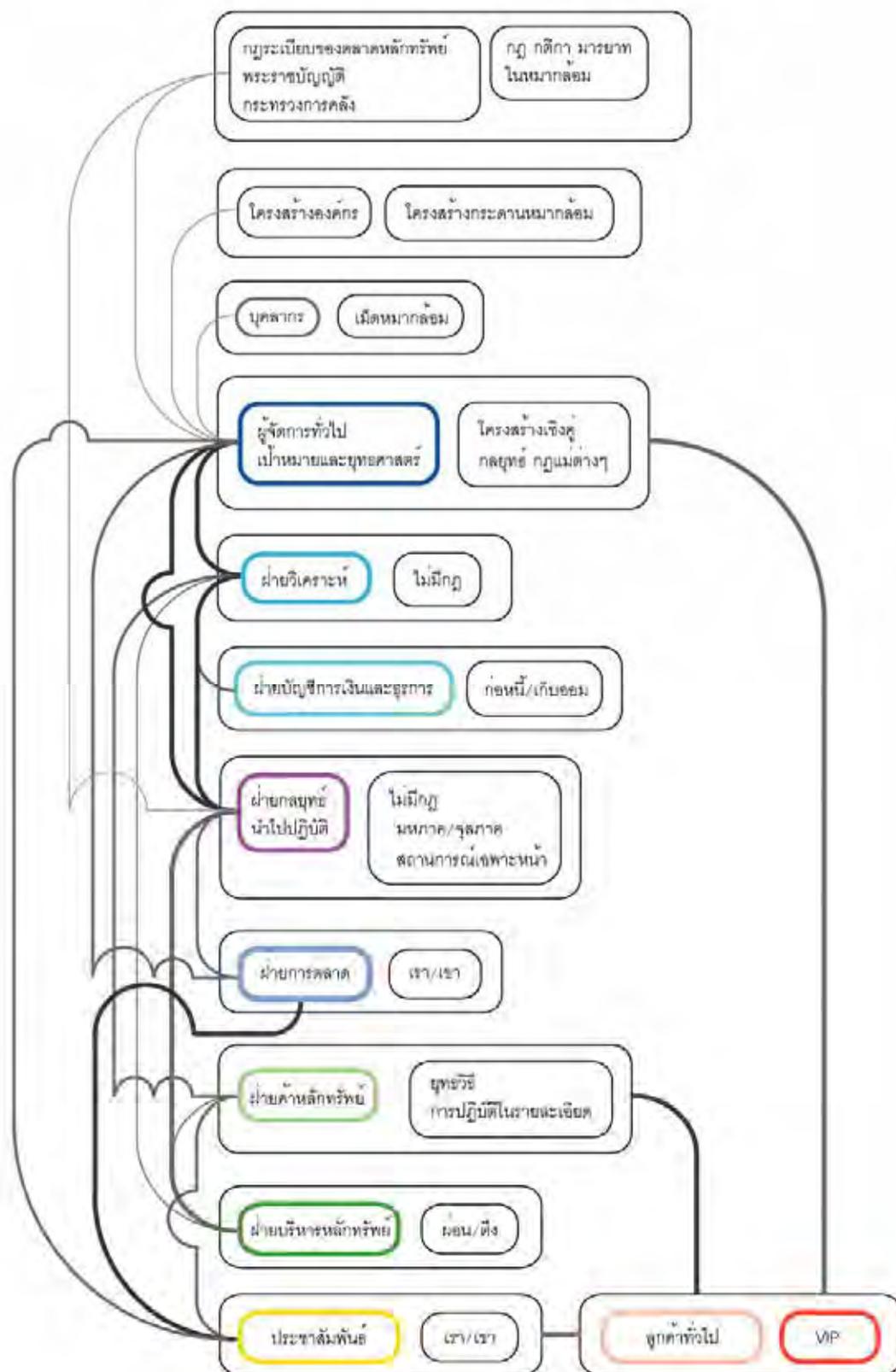
แผนภูมิที่ 13 กรอบแนวความคิดโดยรวม

2. การนำแนวคิดมาสู่การออกแบบพื้นที่ใช้สอย

จากการศึกษาผังของอาคารโอลซีซันส์เพลส ที่เป็นสถานที่ตั้งบริเวณชั้น 18 จะเห็นได้ว่าเป็นอาคารที่สามารถมองออกไปได้รอบตัวตึกเพราะได้วางตัวห่อฉลิมโดยสารและงานระบบต่างๆ อยู่ตรงกลางของอาคาร ทำให้สามารถเดินและเห็นทัศนียภาพได้โดยรอบ ซึ่งเป็นลักษณะที่สอดคล้องกับภูมิปัญญาหมากล้อม ที่กระดานหมากล้อมสามารถวางหมากเพื่อสร้างความเชื่อมโยงในวางหมากแต่ละครั้ง ด้วยจุดเด่นของผังในลักษณะนี้ทำให้ง่ายต่อการนำภูมิปัญญาหมากล้อมเข้ามาจัดวางผัง โดยได้วิเคราะห์จากการเข้าถึงพื้นที่ เริ่มจากบริเวณ โถงลิฟท์มาสู่พื้นที่ที่ทำการออกแบบ และปล่อยให้พื้นที่สามารถเดินได้โดยรอบ โดยไม่มีรูปแบบที่ตายตัวตามหลักการของหมากล้อมที่ว่า “ทุกสรรพสิ่งล้วนเปลี่ยนแปลง” หมากล้อมในการเดินแต่ละครั้งมักก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของเกม และการเปลี่ยนแปลงแต่ละครั้ง ก็ต้องการการคิดทบทวนปรับปรุงรูปแบบการเดินรวมทั้งกลยุทธ์ใหม่ทุกครั้ง การวิเคราะห์ผังการใช้งานของอาคารนั้นก็เสมือนการเล่นหมากล้อมที่ต้องดูหมากของคู่ต่อสู้เพื่อหาทางแก้ไข เมื่อได้ข้อมูลจากการวิเคราะห์แล้วก็จะสามารถนำมาใช้ในกาการจัดวางผังได้

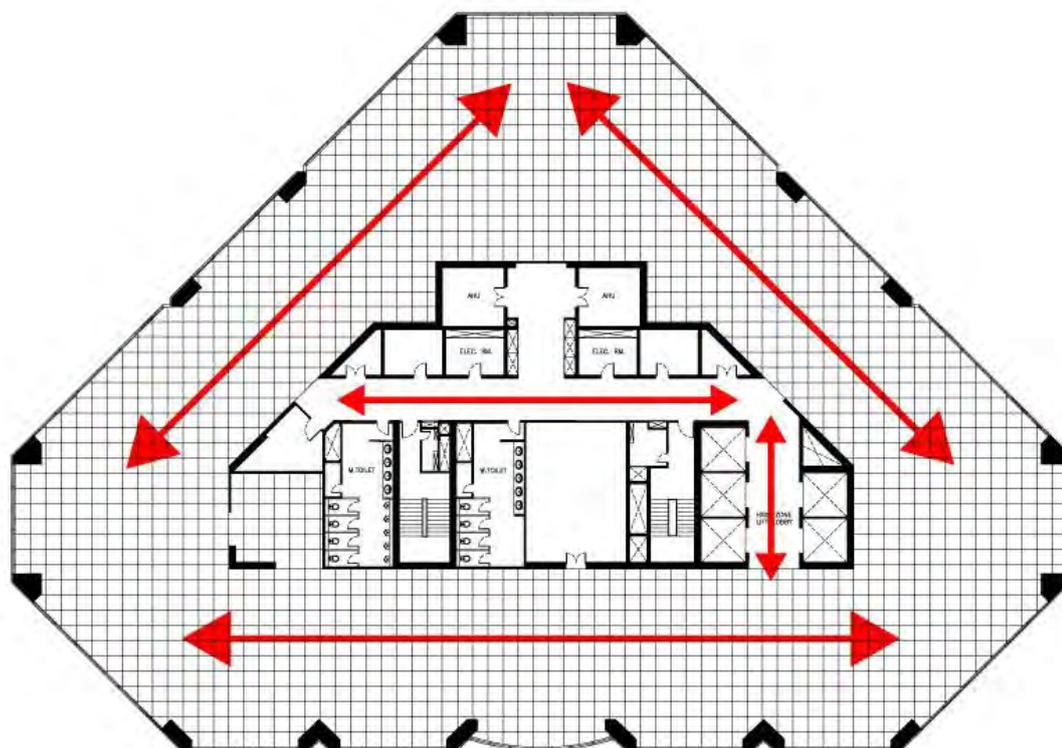
ในการจัดวางพื้นที่ใช้สอยนั้นจะจัดด้วยการอุปมาอุปไมย(Metaphor) โดยเปรียบกับการเล่นหมากล้อมที่จะต้องกำหนดกลยุทธ์ เพื่อวางแผนสำหรับการวางหมากล้อมลงบนกระดานกับการจัดวางโซนลงบนพื้นที่ ซึ่งก็คือกระดานหมากล้อม ทำให้การออกแบบภายในนั้นเสมือนการเล่นหมากล้อมกระดานหนึ่งที่จะต้อง วิเคราะห์การจัดวางให้มีความสมบูรณ์มากที่สุด เป็นการนำภูมิปัญญาหมากล้อมตั้งแต่การเริ่มคิดวิเคราะห์จนกระทั่งจบกระบวนการโดยเริ่มต้นด้วยการเชื่อมโยงลักษณะการปฏิบัติหน้าที่ของหน่วยงานภายในองค์กรกับแนวคิดในภูมิปัญญาหมากล้อม เพื่อให้เห็นว่าหมากล้อมนั้นสามารถนำมาใช้ปรับปรุงความเชื่อมโยงของพื้นที่ได้อย่างเป็นรูปธรรม

เมื่อได้แนวความคิดในภาพรวมแล้ว จึงลงรายละเอียดพร้อมกับการผสานแนวความคิดในส่วนย่อยเพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับการใช้งานของพื้นที่ โดยดูจากลักษณะการใช้งานของพื้นที่ และแนวความคิดที่ย่อยออกมานำมาใช้เฉพาะบางส่วนและจะต้องคงไว้ซึ่งลักษณะที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ในอนาคตเพราะการใช้งานไม่ได้จบลงที่ผู้ออกแบบ แต่ผู้ใช้ต่างหากที่จะเป็นคนเล่นหมากล้อมกระดานนี้ต่อจากเรา หรือใช้งานหลังจากที่ออกแบบเสร็จแล้ว



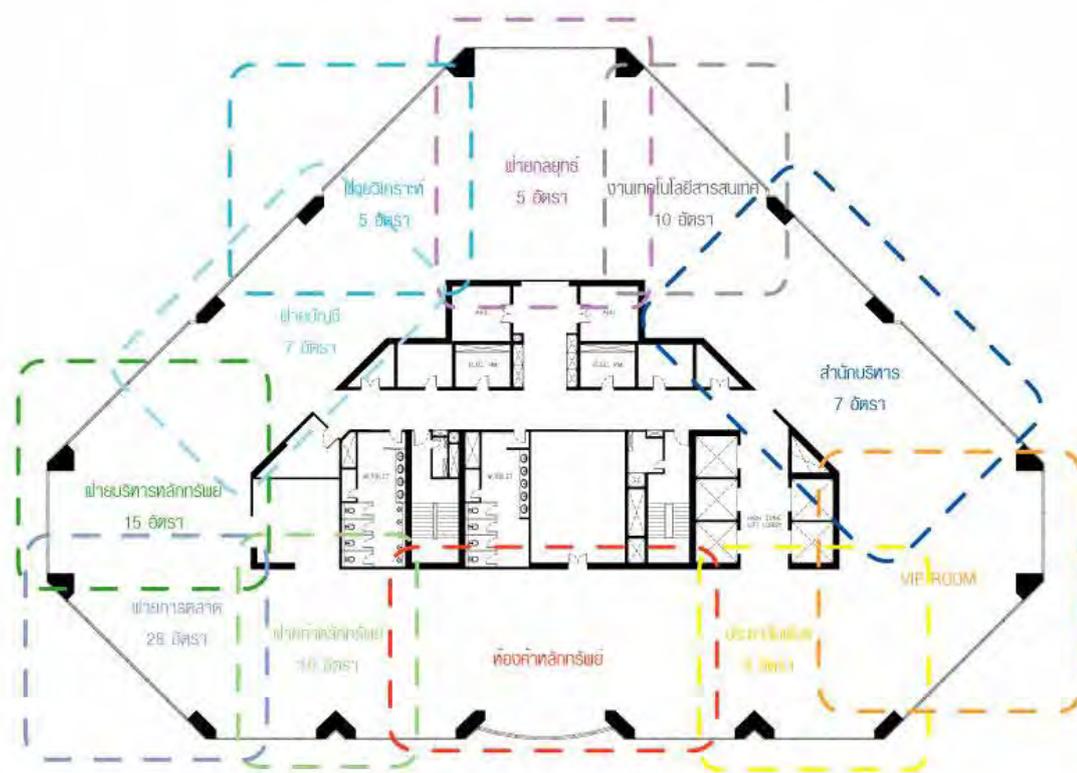
แผนภูมิที่ 14 แนวคิดในการวิเคราะห์เชื่อมโยงเพื่อการจัดวางพื้นที่

จากข้อมูลที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรมก็จะพบว่า สามารถจับคู่หน่วยงานภายในองค์กรกับภูมิปัญญาหมากล้อมได้จากลักษณะการทำงานของหน่วยงานนั้นๆ ที่ทำงานเฉพาะด้านหลายๆหน่วย เป็นหน่วยย่อยๆแต่เมื่อรวมเป็นองค์กรแล้ว ก็มีการทำงานที่เชื่อมโยงกันเพื่อให้งานประสบความสำเร็จ เหมือนกับเม็ดหมากบนกระดานหมากล้อมที่เชื่อมโยงกันสร้างความแข็งแกร่ง ส่งเสริมซึ่งกันและกันเมื่อลากเส้นเชื่อมโยงการทำงานระหว่างกันก็จะเห็นถึง ความต้องการเข้าถึงระหว่างหน่วยต่างๆ และนำไปสู่การจัดวางผังพื้นที่ซึ่งได้ทำการวิเคราะห์ไว้อย่างเป็นขั้นตอนดังนี้



ภาพที่ 54 แสดงลักษณะการวางเส้นกริดแบบหมากล้อม

ภายในผังแสดงให้เห็นถึงขนาดของเส้นกริด 0.90×0.90 ม. ซึ่งเป็นขนาดที่เกิดจากสัดส่วนของกระดานหมากล้อม 0.45×0.45 ม. เป็นเส้นที่แสดงถึงความเชื่อของจีนโบราณที่ว่าโลกเป็นสี่เหลี่ยม และแสดงออกมาผ่านกระดานหมากล้อม ก่อนที่จะพัฒนาขึ้นมาเป็นกริดของพื้นที่ใช้งานภายในสำนักงานบริษัทหลักทรัพย์แห่งนี้ ที่สามารถลดทอนหรือเพิ่มและวางตำแหน่งการวางพื้นที่ ลงในเส้นกริดเพื่อการใช้งานตามโปรแกรม โดยเส้นสีแดงแสดงถึงจุดเด่นของผังที่สามารถเดินได้โดยรอบสัมพันธ์กับภูมิปัญญาหมากล้อมที่ว่า หมากทุกเม็ดหมากทุกเม็ดควรถูกส่งเสริมซึ่งกันและกันได้ทั้งกระดาน ผังนี้จึงสามารถจัดวางตามลักษณะภูมิปัญญาหมากล้อมได้โดยง่าย



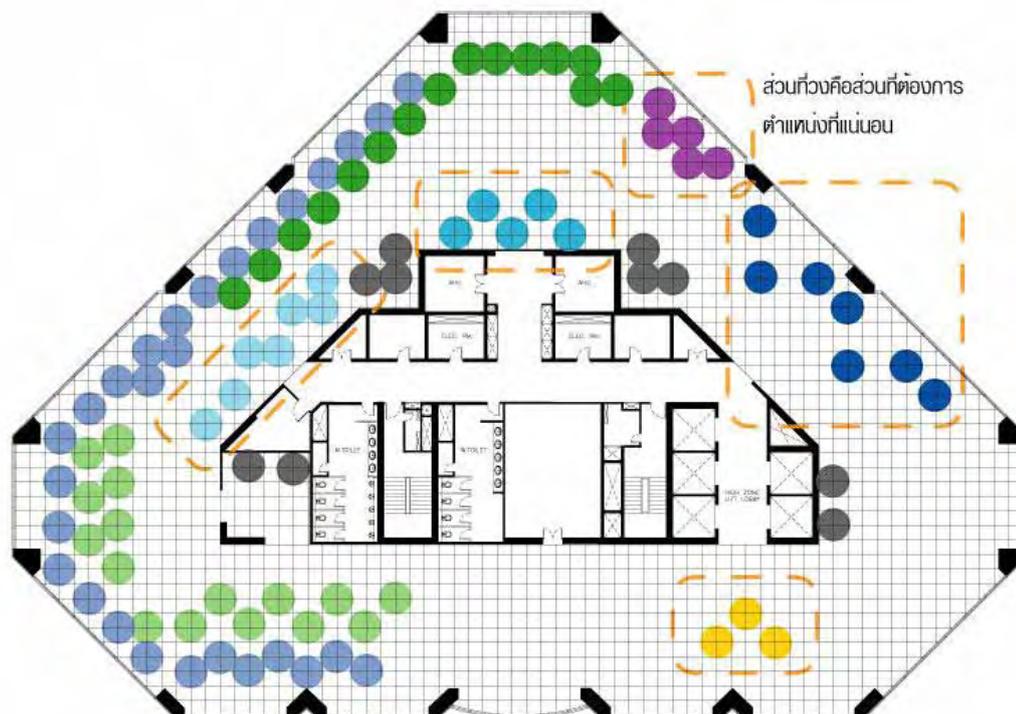
ภาพที่ 55 การวางตำแหน่งพื้นที่ของแต่ละหน่วยงาน

ภาพนี้แสดงการวางตำแหน่งโดยตั้งเขปตามลักษณะความเชื่อมโยงในแต่ละหน่วยงาน ตามที่กล่าวมาในข้างต้น โดยคำนึงถึงลักษณะของตัวอาคารประกอบกัน เพื่อให้เห็นภาพที่ชัดเจนขึ้น โดยส่วนผู้มาใช้บริการจะอยู่บริเวณหน้าโถงลิฟท์ตามลักษณะของตัวอาคาร และจัดวางตำแหน่งอื่นๆไปตามลักษณะการทำงาน เป็นการวางแบบมองในภาพรวม และตีกรอบกว้างๆ เช่นเดียวกับหมากล้อมที่ต้องมองในระดับมหภาคก่อนที่จะลงในรายละเอียด โดยจะต้องมีลักษณะที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ ยืดหยุ่นไปตามสถานการณ์ได้



ภาพที่ 56 แสดงอัตรากำลังในแต่ละหน่วยงาน

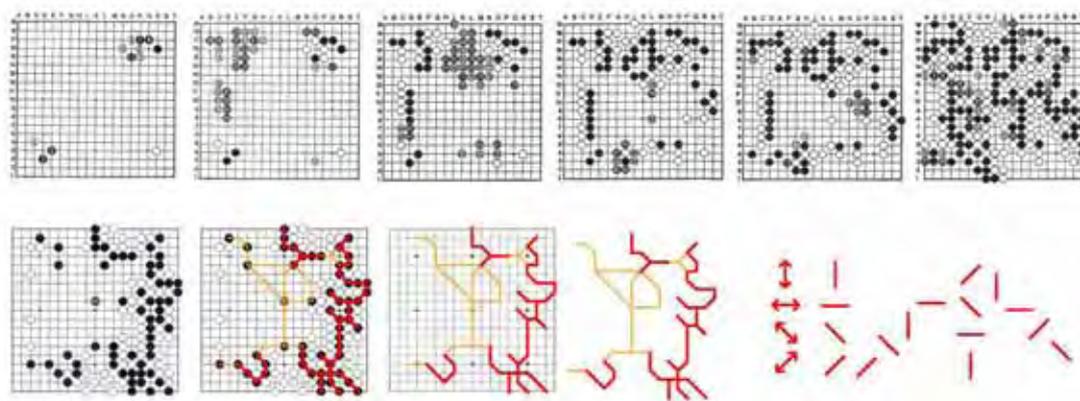
ภาพนี้แสดงถึงอัตรากำลัง โดยการแบ่งเป็นจุดสีตามจำนวนของ อัตรากำลังภายในองค์กร โดยให้มีพื้นที่การทำงาน 4 ตารางเมตรต่อคน (เฉพาะพื้นที่ทำงาน) เพื่อให้มองเห็นเป็นรูปธรรมมากขึ้น สามารถเปรียบเทียบกับขนาดของผังได้ง่ายขึ้น รวมทั้งยังแสดงพื้นที่การใช้งานต่อจำนวนบุคลากรว่าเพียงพอหรือไม่ และพื้นที่ของแต่ละส่วนงานที่มีบุคลากรไม่เท่ากันขนาดของพื้นที่จึงแตกต่างกัน โดยยังคงไว้ซึ่งลักษณะความเชื่อมโยงในการทำงานและโครงสร้างขององค์กรที่สามารถปรับเปลี่ยนได้



ภาพที่ 57 การจัดวางพื้นที่ตามโครงสร้างองค์กรและอัตรากำลัง

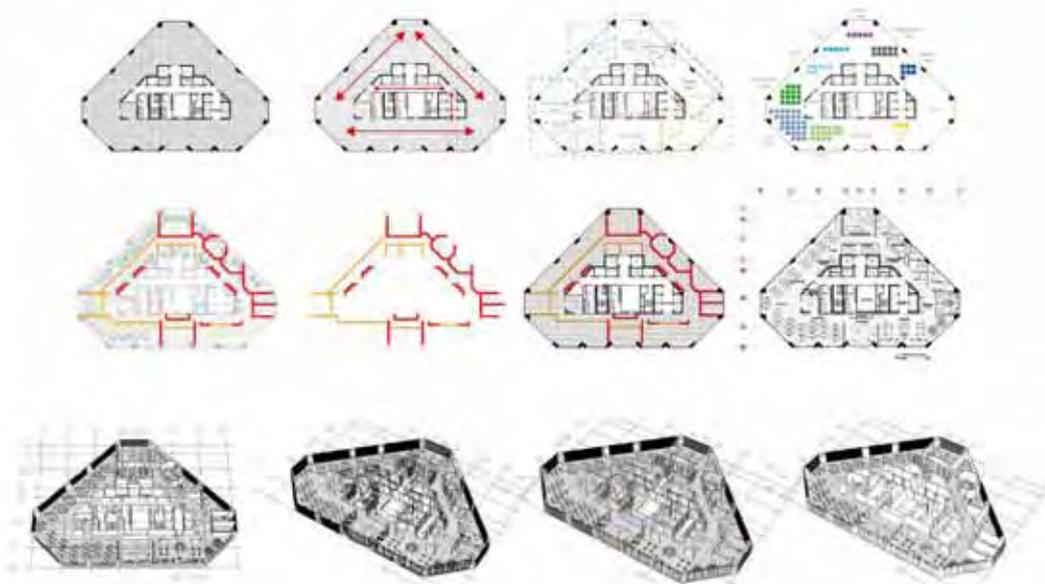
ในขั้นตอนนี้จะเห็นภาพการจัดวางที่ชัดเจนขึ้น สามารถกำหนดส่วนงานต้องการพื้นที่ที่ตายตัวแน่นอน ต้องการสมาธิในการทำงานสูงมีความเป็นส่วนตัว ซึ่งจะมี ฝ่ายกลยุทธ์ ฝ่ายวิเคราะห์ ผู้บริหาร ฝ่ายประชาสัมพันธ์ และฝ่ายบัญชีการเงิน ซึ่งส่วนงานต่างๆเหล่านี้ก็จะมีระดับความต้องการที่ไม่เท่ากันขึ้นอยู่กับลักษณะงานที่ได้รับมอบหมายให้ทำ ดังนั้นการวางพื้นที่ต่างๆจึงต้องสอดคล้องกับลักษณะงานนั้นด้วยและมีส่วนที่ต้องการการประสานงานที่สะดวกรวดเร็ว ในส่วนนี้จึงมีการจัดวางในลักษณะ ที่สอดคล้องกับหลักการของ Mobile Office คือสามารถปรับเปลี่ยนไปตามลักษณะการทำงานของบุคคล และหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

จากขั้นตอนและกระบวนการที่กล่าวมาในขั้นต้นได้นำไปสู่กระบวนการที่เริ่มทำให้แนวความคิดกลายเป็นรูปธรรมที่ชัดเจนมากขึ้น ซึ่งได้วิเคราะห์จากขั้นตอนการคิดและการเล่นหมากล้อมจนกลายมาเป็นขั้นตอนการคิดและการจัดวางแปลน ขั้นตอนต่างๆเหล่านี้ทำให้เกิดลักษณะเส้นและรูปร่างรูปทรง ทั้งเส้นที่เกิดขึ้นจริงจากการเชื่อมโยงของเม็ดหมากล้อมและเส้นที่อยู่ในความคิดที่จะเชื่อมโยงหมากล้อมทั้งกระดานเข้าด้วยกันด้วยการคิดแปลนแบบการเล่นหมากล้อมจึงทำให้กระบวนการต่างๆในการคิดงานออกมาเป็นผังผังรูปที่จะนำเสนอต่อไปนี้

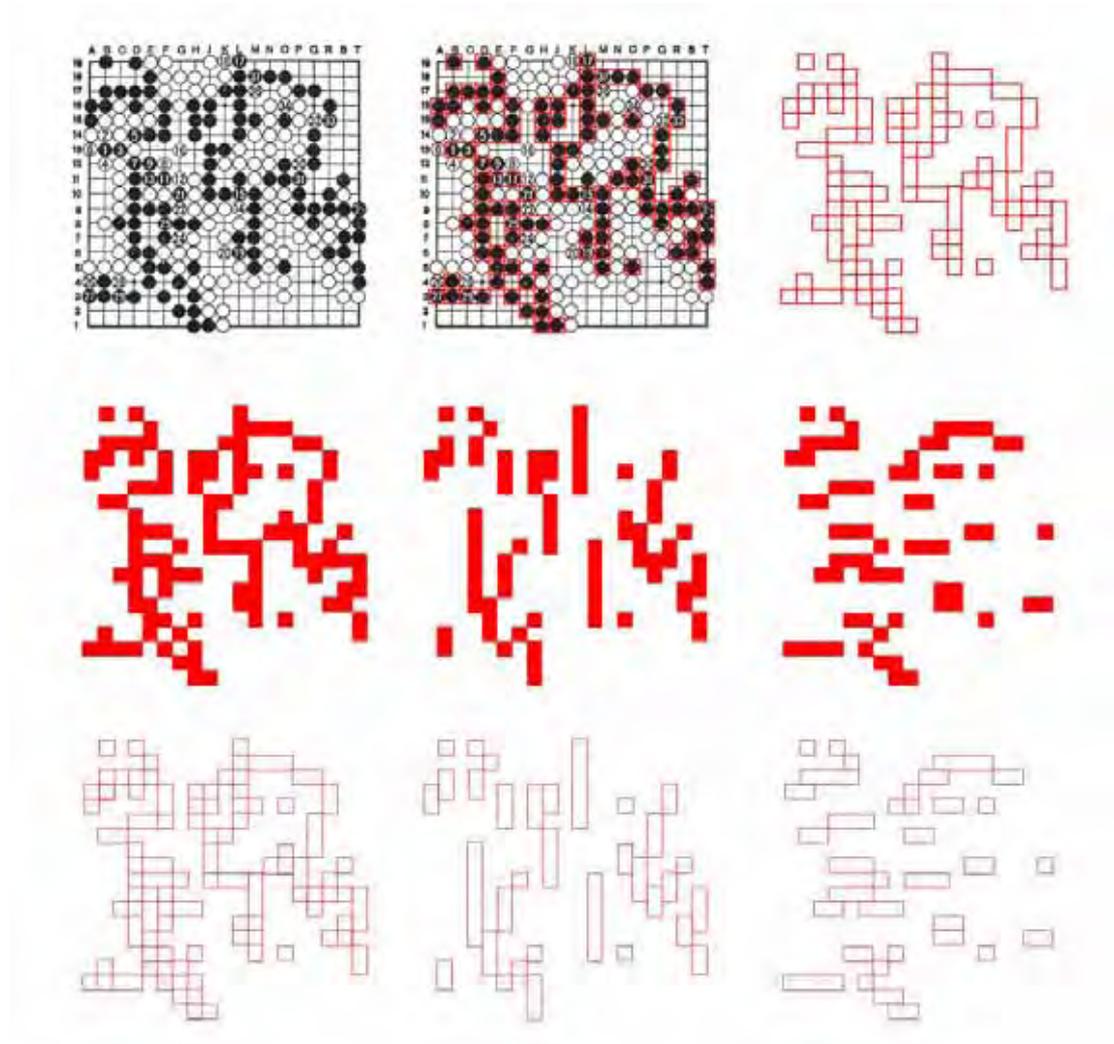


ภาพที่ 58 ลำดับการเล่นหมากล้อมและเส้นแสดงการเชื่อมโยงของหมากล้อม

จากเส้นที่เห็นในภาพแสดงให้เห็นถึงแนวที่เชื่อมโยงระหว่างหมากล้อมแต่ละเม็ด ในการเล่นหมากล้อมผู้เล่นมักวางหมากในตำแหน่งที่สามารถเชื่อมโยงกันได้เพื่อให้เม็ดหมากที่วางไปมีพลังในการเล่นและได้พื้นที่ในเกมมาเป็นของตน เพราะฉะนั้นคนที่สามารถเชื่อมโยงหมากได้มากที่สุดก็มักจะเป็นฝ่ายชนะ จากขั้นตอนนี้และกระบวนการที่เกิดขึ้นจึงได้นำมาสู่การแปรรูป สู่ผังบริษัท หลักทรัพย์ ฟาร์อีสท์ จำกัดที่ได้ทำเป็นกรณีศึกษาโดยได้ร่างเส้นที่กำหนดขอบเขตตามลักษณะการใช้งานในแต่ละฝ่าย เช่น ฝ่ายที่ต้องการพื้นที่แบบปิดล้อม ต้องการความเป็นส่วนตัวหรือต้องติดต่อกับหน่วยงานอื่น หลังจากนั้นจึงได้ลงรายละเอียดในส่วนต่างๆ และขึ้นรูปด้านในลักษณะสามมิติเพื่อดูลักษณะการจัดวางที่เกิดขึ้นจริง เป็นการมองในระดับมหภาคตามแนวคิดภูมิปัญญาหมากล้อม



ภาพที่ 59 ภาพแสดงแนวคิดและกระบวนการวางแผน



ภาพที่ 60 กระบวนการคิดและออกแบบการเชื่อมต่อของพื้นที่และช่องเปิดผนังต่างๆ

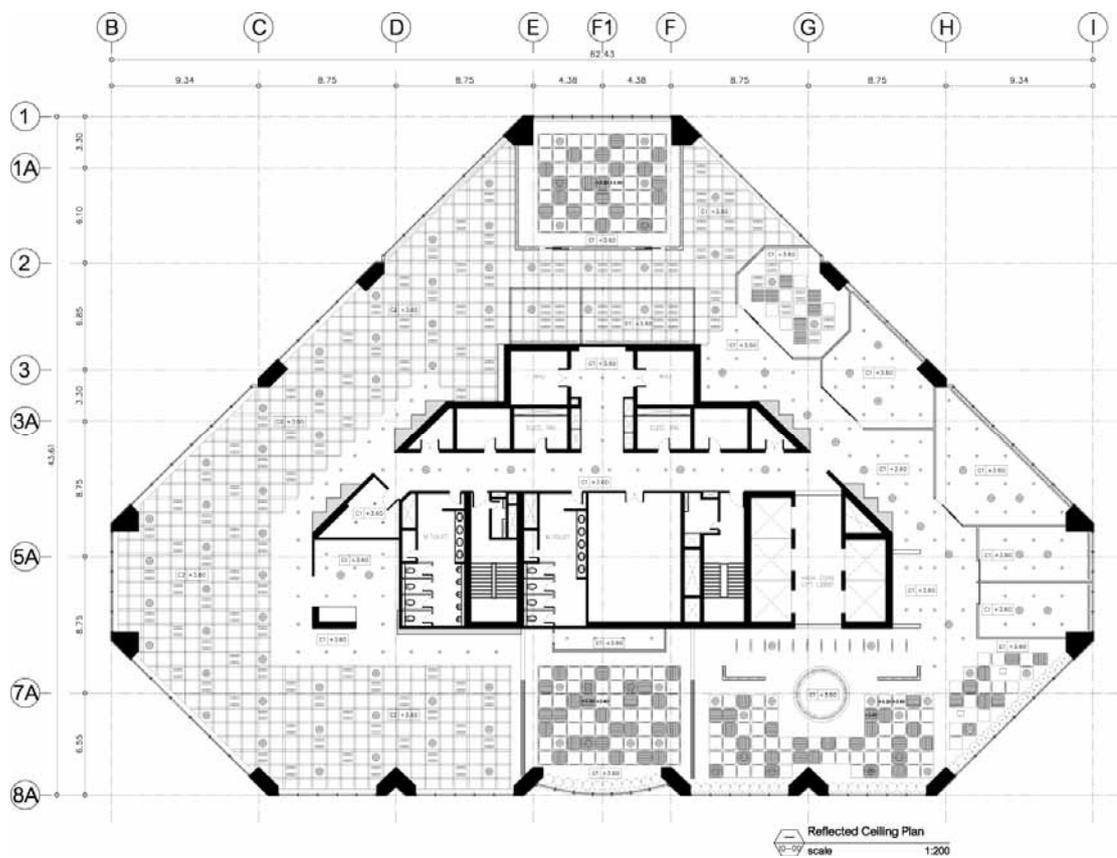
ในส่วนต่างๆของการออกแบบภายในบริษัทหลักทรัพย์ ฟาร์อีสต์ จำกัด ได้ถอดความหมายและแปรรูปภูมิปัญญาหมากล้อมจากเม็ดหมากที่เกิดจากการเล่นหมากล้อม โดยการหาแกนเชื่อมต่อทั้งในแกนแนวตั้ง และแนวนอนเพื่อนำลักษณะเส้นสาย รูปร่าง รูปทรง มาออกแบบช่องเปิด ช่องแสง ผนัง เพื่อสื่อความหมายทั้งในเรื่องการเชื่อมต่อของพื้นที่ มุมมองในการใช้งาน ความสวยงาม โดยมีที่มาจากการแปรรูปภูมิปัญญาหมากล้อมดังที่แสดงในภาพด้านบน โดยมีกริดเป็นสื่อกลางซึ่งมีอยู่ในหมากล้อมเช่นกัน

3. การออกแบบและกำหนดพื้นที่ใช้สอยโดยรวม

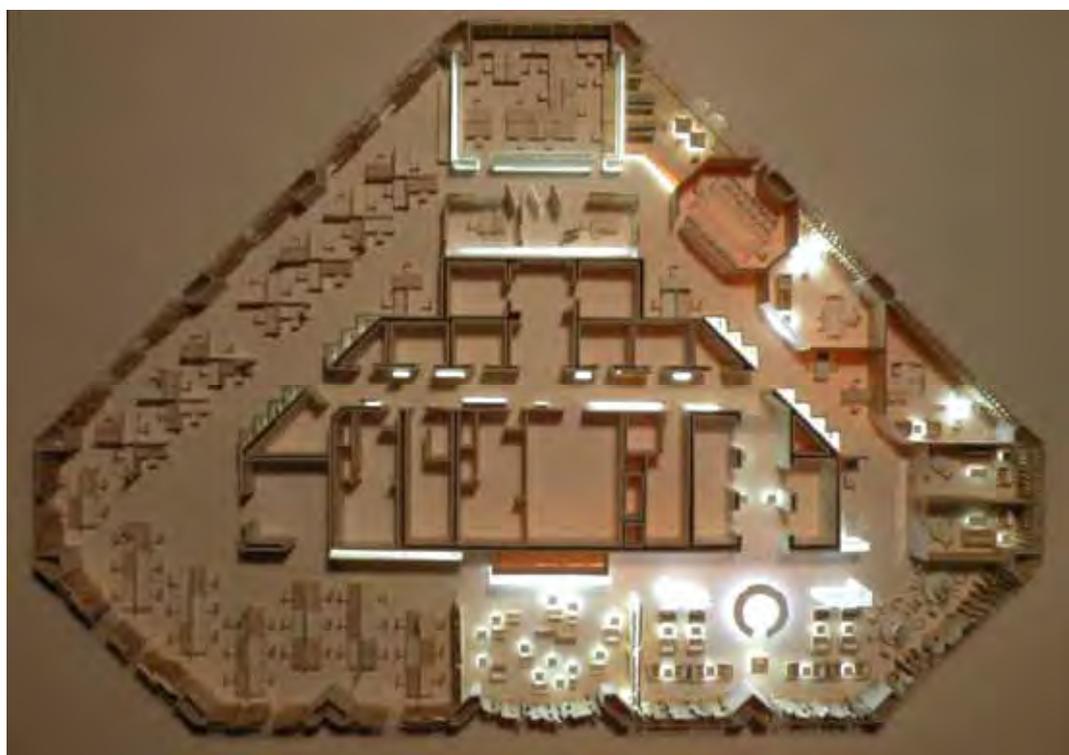
จากในเบื้องต้นที่ได้ออกแบบผังบริเวณ โดยการวางแผนและกำหนดกรอบรูปแบบของงานออกแบบภายใน จนนำไปสู่การออกแบบรายละเอียด พื้น ผนัง เพดาน และองค์ประกอบอื่นๆ ที่จะปรากฏออกมาเป็นรูปธรรมโดยมีเส้นกริด 0.90x0.90 ม. ที่เกิดจากกระดานหมากล้อมเป็นตัวกำกับในการออกแบบพื้นที่ทั้งหมด ซึ่งจะสามารถทำให้ง่ายต่อการจัดวางและสอดคล้องกับภูมิปัญญาหมากล้อม การพัฒนาในขั้นตอนนี้เสมือนกับการวางหมากล้อมในช่วงกลางของเกม ที่เม็ดหมากจะเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ต้องมีการแก้เกมหรือดำเนินตามแผนที่วางไว้ การจัดวางนั้นจะเริ่มแบ่งพื้นที่ที่ต้องการความตายตัวกับพื้นที่ที่เป็นอิสระ โดยดูจากแนวความคิดและการใช้งานไปพร้อมๆ กัน ซึ่งได้กำหนดลงในผังดังนี้



ภาพที่ 61 การจัดวางผังเฟอร์นิเจอร์ทั้งหมด



ภาพที่ 62 การจัดวางผังฟ้าเพดาน



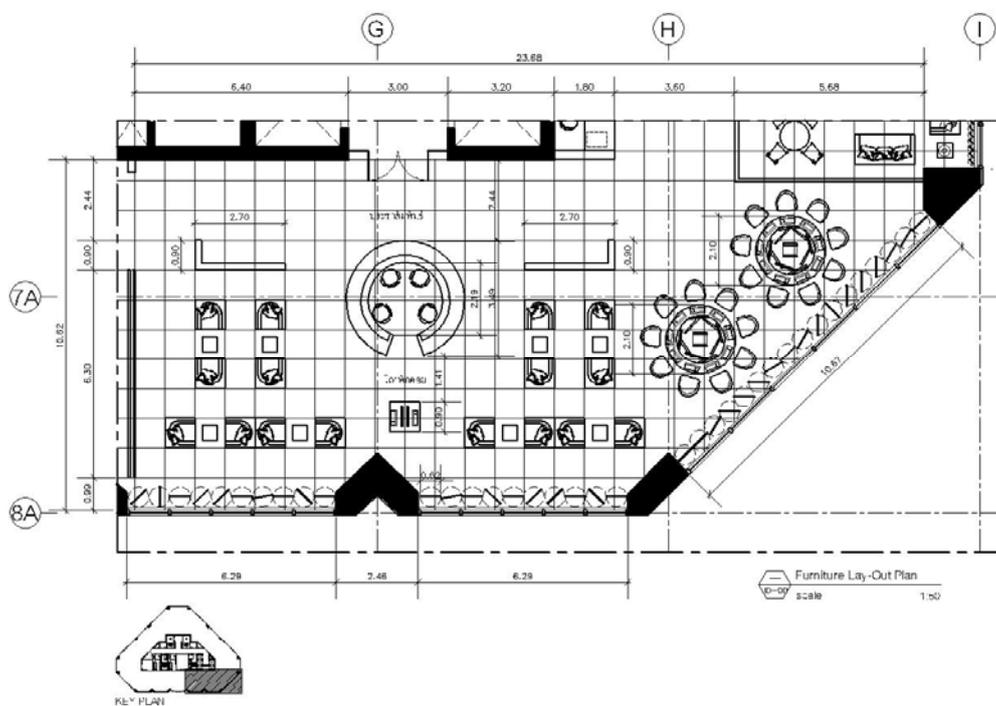
ภาพที่ 63 โมเดลการแสดงผลการจัดวางพื้นที่ทั้งหมด



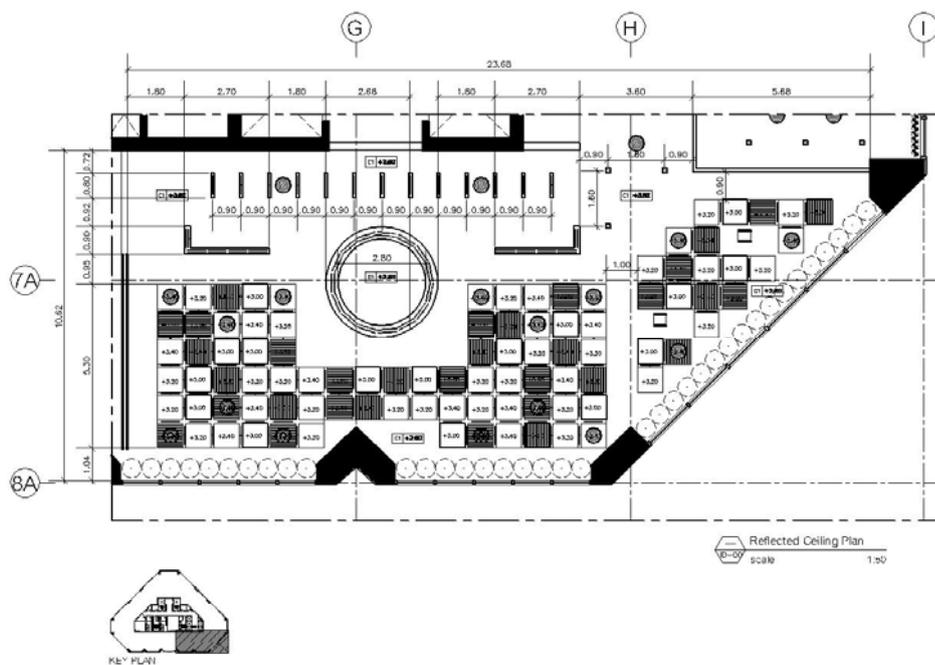
ภาพที่ 64 โมเดลภาพรวมทั้งโครงการ

4. ส่วนประชาสัมพันธ์และโรงพักคอย

ประชาสัมพันธ์และโรงพักคอยนี้แนวความคิดยังคงยึดหลักของความเปลี่ยนแปลง และ ทฤษฎีเชิงคู่โดยใช้กฎ เราเขา เข้ามาประกอบในการออกแบบ โดยในส่วนเคาน์เตอร์ประชาสัมพันธ์ จะวางตำแหน่งอยู่บริเวณด้านหน้าทางเข้าเพื่อผู้ใช้บริการสามารถเข้าถึงได้ง่ายไม่สับสน ออกแบบ เป็นรูปทรงกลมสามารถบริการได้โดยรอบ ในส่วนเคาน์เตอร์นี้จะมีบริการ โน้ตบุ๊กสำหรับ ผู้ใช้บริการด้วย ส่วนชุดรับแขกนั้นจะจัดวางเป็นชุดคู่ในระยะเวลาที่สามารถสนทนาได้โดยสะดวก เพื่อ การพบปะพูดคุยและให้บริการลูกค้า สามารถยืมโน้ตบุ๊กมาใช้ในบริเวณนี้ได้ด้วย โดยไม่ได้จำกัด ลักษณะการใช้งาน ผนังด้านหน้าจะเป็นบอร์ดประชาสัมพันธ์และบทวิเคราะห์ต่างๆที่ทางบริษัท ต้องการบริการลูกค้า ส่วนผนังด้านหลังเป็นฉากหมุนที่สามารถปรับแสงได้โดยออกแบบให้มี ลักษณะสลับพื้นปลาที่ไม่เท่ากัน แต่เมื่อปิดแล้วจะกันแสงไว้ได้ทั้งหมด โดยได้รูปแบบนั้นได้ แนวความคิดจากทฤษฎีเชิงคู่ในหมากล้อม



ภาพที่ 65 แปลนส่วนประชาสัมพันธ์และโรงพักคอย



ภาพที่ 66 แปลนฝ้าเพดานส่วนประชาสัมพันธ์และโรงพักคอย



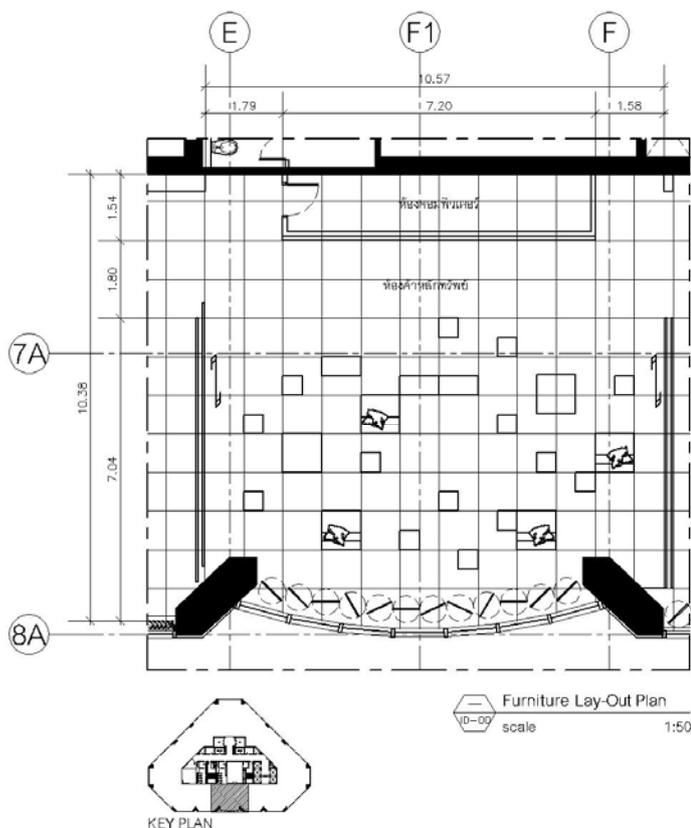
ภาพที่ 67 รูปด้านในส่วนประชาสัมพันธ์และโถงต้อนรับ



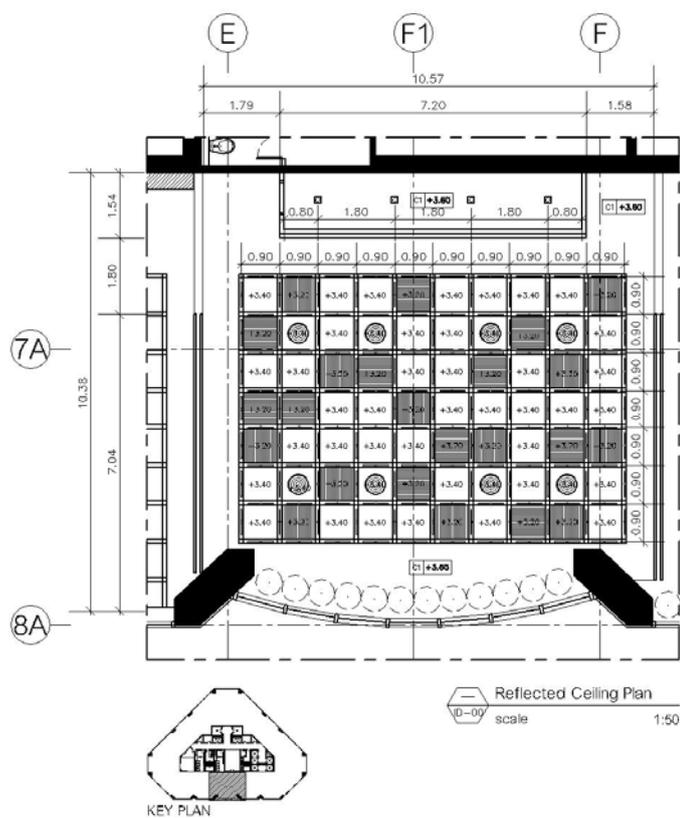
ภาพที่ 68 โมเดลแสดงการออกแบบในส่วนประชาสัมพันธ์และโถงต้อนรับ

5. ห้องค้าหลักทรัพย์

ในส่วนห้องค้าหลักทรัพย์นั้นแนวความคิดคือ ความเปลี่ยนแปลงละทฤษฎีความไม่มีกฎในหมากล้อม คือความอิสระในการคิดและตัดสินใจ โดยการจัดวางเฟอร์นิเจอร์ลอยตัวนั้นสามารถเคลื่อนย้ายและเปลี่ยนแปลงได้ตามจำนวนและลักษณะการใช้ของผู้มาใช้บริการ ขนาดของเฟอร์นิเจอร์แต่ละชิ้นนั้นก็มีความแตกต่างกัน เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถมีทางเลือกในการใช้งานได้อย่างหลากหลาย ผนังทั้งสองข้างของห้องสามารถปรับเปลี่ยนให้มองผ่านไปยังอีกห้องหรือเลือกที่จะเปิดก็ได้เพื่อให้เกิดความรู้สึกเชื่อมโยงกับส่วนต่างๆภายในสำนักงาน ได้เห็นพนักงานภายในองค์กรกำลังทำงานเพื่อลูกค้าและผู้มาใช้บริการอยู่ ภายในห้องค้าหลักทรัพย์นี้สามารถยืมใช้โน้ตบุ๊กโดยติดต่อที่เจ้าหน้าที่ที่เคาน์เตอร์ได้ สำหรับบุคคลที่ต้องการความเป็นส่วนตัว หรือดูจากจอใหญ่บนผนังก็ได้ โดยจอทั้งหมดจะเป็นจอ LED ที่สามารถตั้งโปรแกรมปรับเปลี่ยนได้ตามความต้องการ ผนังด้านหลังมีฉากหมุนที่สามารถปรับแสงได้โดยออกแบบให้มีลักษณะสลับฟันปลาที่ไม่เท่ากัน แต่เมื่อปิดแล้วจะกันแสงไว้ได้ทั้งหมดโดยได้รูปแบบนั้นได้แนวความคิดจากทฤษฎีเชิงคู่ในหมากล้อม



ภาพที่ 69 แปลนห้องค้าหลักทรัพย์



ภาพที่ 70 แพลนฝ้าเพดานห้องค้าหลักทรัพย์



ภาพที่ 71 โมเดลส่วนห้องค้าหลักทรัพย์



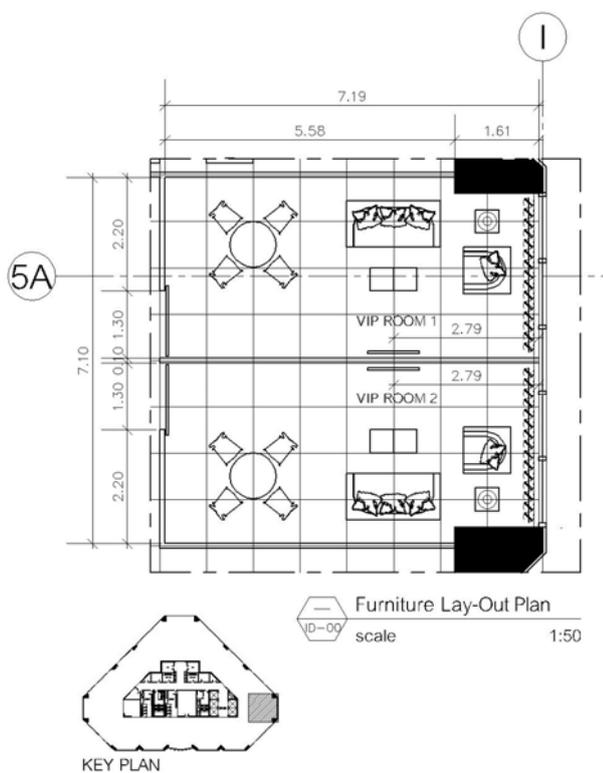
ภาพที่ 72 โมเดลส่วนห้องค้าหลักทรัพย์



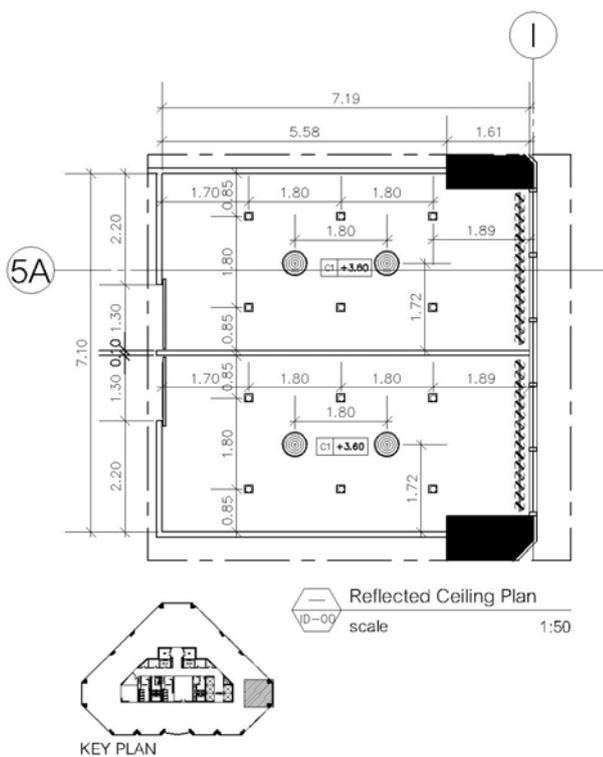
ภาพที่ 73 รูปด้านส่วนห้องค้าหลักทรัพย์

6. VIP ROOM

ห้อง VIP ROOM ใช้แนวความคิดที่ต่อเนื่องกับการวางผัง และการมองในรายละเอียด โดยผู้ใช้ในส่วนนี้ต้องการความเป็นส่วนตัวในการใช้งาน จึงออกแบบผนังสองข้างของห้องให้เป็นไม้เรียบจากพื้นถึงเพดาน ผนังทางเข้าห้องเป็นกระจก PDLC (Polymer Dispersed Liquid Crystals) ซึ่งสามารถเปลี่ยนเป็นกระจกฝ้าเมื่อมีผู้ใช้งาน และเป็นกระจกใสเมื่อไม่มีผู้ใช้งาน เป็นการเชื่อมโยงและสื่อสารกันโดยอัตโนมัติโดยว่ามีผู้ใช้งานในห้องหรือไม่มี การออกแบบเน้นให้ลูกค้ามีสมาธิในการทำงานวิเคราะห์และลงทุนในหลักทรัพย์



ภาพที่ 74 แปลนห้องVIP ROOM



ภาพที่ 75 แปลนฝ้าเพดานห้อง VIP ROOM



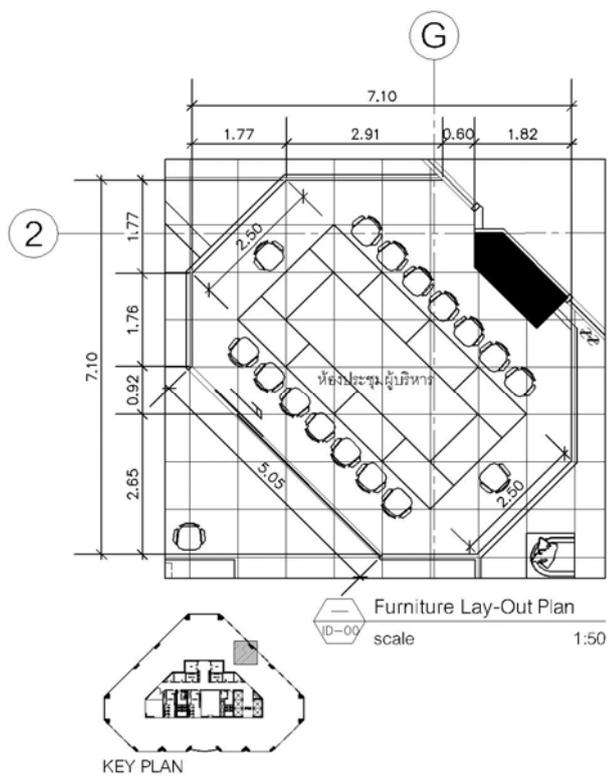
ภาพที่ 76 โมเดลแสดงส่วนห้อง VIP ROOM



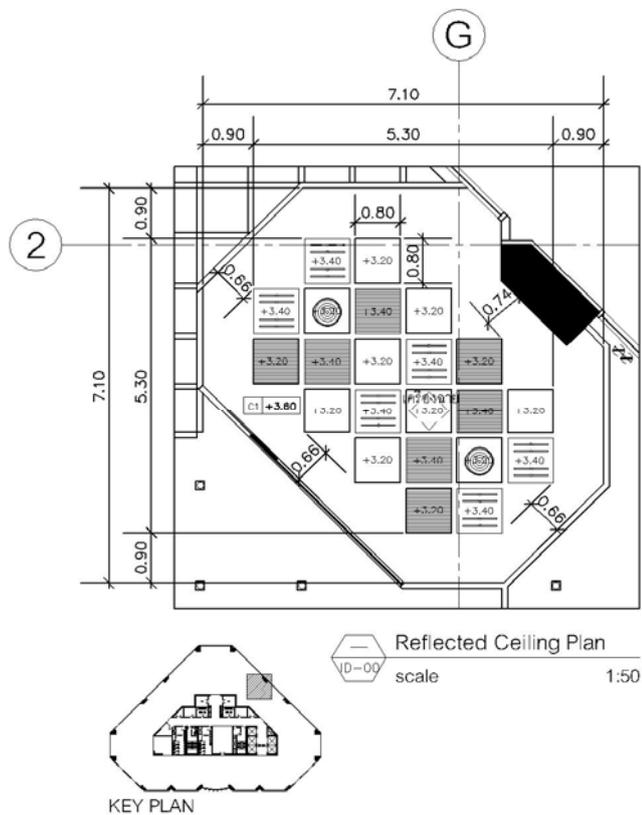
ภาพที่ 77 รูปด้านแสดงส่วนหน้าห้อง VIP ROOM

7. ห้องประชุมส่วนผู้บริหาร

ห้องประชุมส่วนผู้บริหาร แนวความคิดคือลักษณะความเชื่อมโยงในหมากล้อมที่ต่อเนื่องกับการวางผัง เป็นพื้นที่สำหรับการประชุมที่มีลักษณะการใช้งานที่มีบุคคลฝ่ายต่างๆมาประชุมเพื่อให้การทำงานมีประสิทธิภาพ ซึ่งโดยลักษณะการใช้งานแล้วเป็นห้องที่ต้องการสมาธิในการใช้งาน แต่ด้วยแนวความคิดแล้วจะต้องสามารถเชื่อมโยงกับพื้นที่ภายนอกได้ด้วย ในส่วนประตูทางเข้าจึงเป็นประตูบานเลื่อนกระจก PDLC (Polymer Dispersed Liquid Crystals) ที่สามารถเปลี่ยนเป็นกระจกใสหรือฝ้าก็ได้ และในส่วนผนังกรุไม้เรียบจากพื้นถึงเพดาน และส่วนโต๊ะประชุมเป็นกระจกนิรภัยใสเพื่อให้เกิดความโปร่งมากขึ้นภายในห้อง



ภาพที่ 78 แพลนห้องประชุมผู้บริหาร



ภาพที่ 79 แพลนฝ้าเพดานห้องประชุมผู้บริหาร



ภาพที่ 80 โมเดลแสดงส่วนห้องประชุมผู้บริหาร

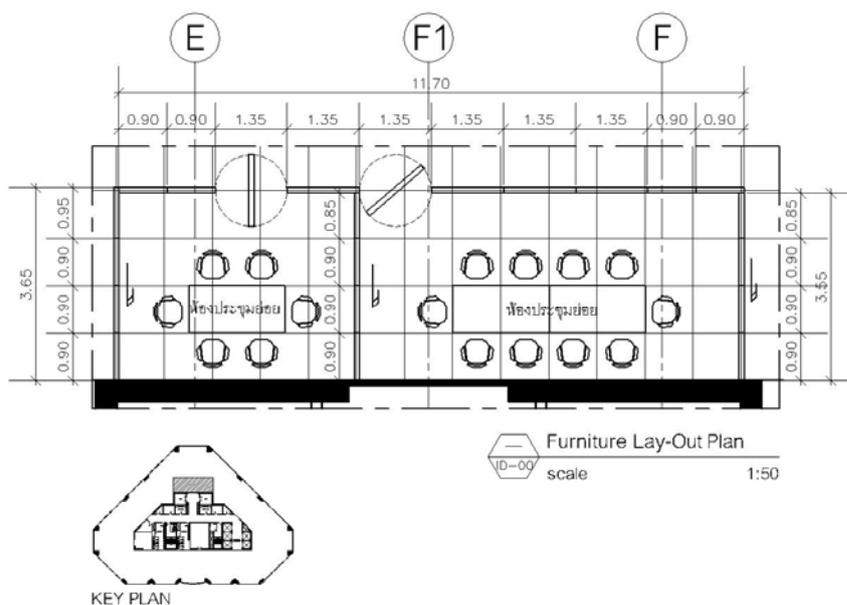


ภาพที่ 81 รูปด้านหน้าห้องประชุมผู้บริหาร

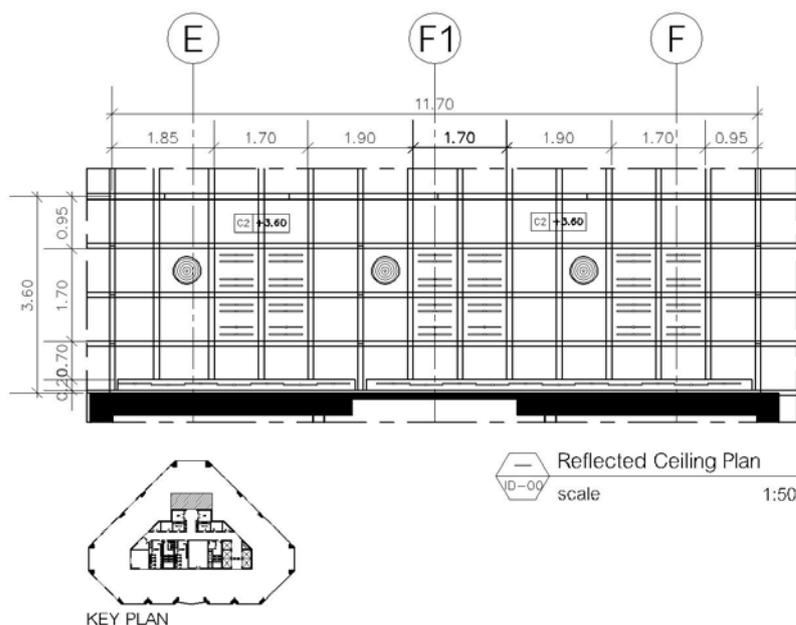
8. ห้องประชุมย่อย

ในส่วนของห้องประชุมย่อยแนวความคิดนั้นยังคงยึดหลักความเปลี่ยนแปลง ซึ่งเป็นปรัชญาที่แฝงตัวอยู่ในภูมิปัญญาหมากล้อม และความเชื่อมโยงของหมากบนกระดาน นำไปสู่การออกแบบที่ต้องคำนึงถึงอิสระในการใช้งานสามารถเปลี่ยนแปลงรูปแบบการใช้งานได้หลากหลายในการใช้งานนั้นเป็นห้องประชุมสำหรับพนักงานทั่วไป ในกลุ่มหรือฝ่ายต่างๆก็สามารถมาใช้ห้องประชุมในส่วนนี้ได้สามารถปรับเปลี่ยนได้หลายรูปแบบ สามารถเปลี่ยนได้เป็นทั้ง 6 ที่นั่ง 12 ที่นั่ง 18 ที่นั่ง เป็นลักษณะกึ่งเอนกประสงค์ และสามารถเก็บผนังทั้งหมดเพื่อให้เป็นพื้นที่ว่างได้ การออกแบบผนังกันและประตูนั้นสามารถดึงหมุนและเรียงต่อกันเป็นผนัง รวมทั้งออกแบบให้มีช่อง

กระจกสลับกันไปมาในแต่ละบานเพื่อที่จะสามารถรู้ได้ว่าภายในห้องมีผู้ใช้งานอยู่หรือเปล่าซึ่งผนังดังกล่าวเป็นโครงเหล็กกรุด้วยวัสดุต่างๆ ในแต่ละบานนั้นไม่เหมือนกัน เช่น ไม้อัด White oak, กระจกฝ้า, MDF Board ทำสีพื้นขาว hi gloss ,ตัวบานแต่ละชั้นมีแกนกลางเป็นเหล็กติดอุปกรณ์รางเลื่อน ทั้งบนฝ้าเพดานและพื้น



ภาพที่ 82 แปลนห้องประชุมย่อย



ภาพที่ 83 แปลนฝ้าเพดานห้องประชุมย่อย



ภาพที่ 84 โมเดลแสดงส่วนประชุมย่อย



ภาพที่ 85 แสดงการเปิด-ปิดใช้งานห้องประชุมย่อย

9. ฝ่ายค้าหลักทรัพย์

ในส่วนนี้เป็นส่วนที่ต้องติดต่อกับลูกค้าทั้งภายในและภายนอกสำนักงานโดยตรง การจัดวางจึงอยู่ในส่วนของ OPEN SPACE เพื่อให้การทำงานกับลูกค้านั้นเป็นไปด้วยความรวดเร็ว สามารถปรับเปลี่ยนไปตามความต้องการของผู้ใช้งาน เมื่อมีการเพิ่มหรือลดพนักงานหรือเปลี่ยนแปลงโครงสร้างองค์กร ในส่วนนี้ก็สามารถปรับเปลี่ยนลักษณะการจัดวางได้โดยยังคงรูปแบบและลักษณะเฟอร์นิเจอร์ได้ โดยไม่ต้องสิ้นเปลืองเงินในการเปลี่ยนแปลงแต่ละครั้ง

10. ฝ่ายบริหารหลักทรัพย์

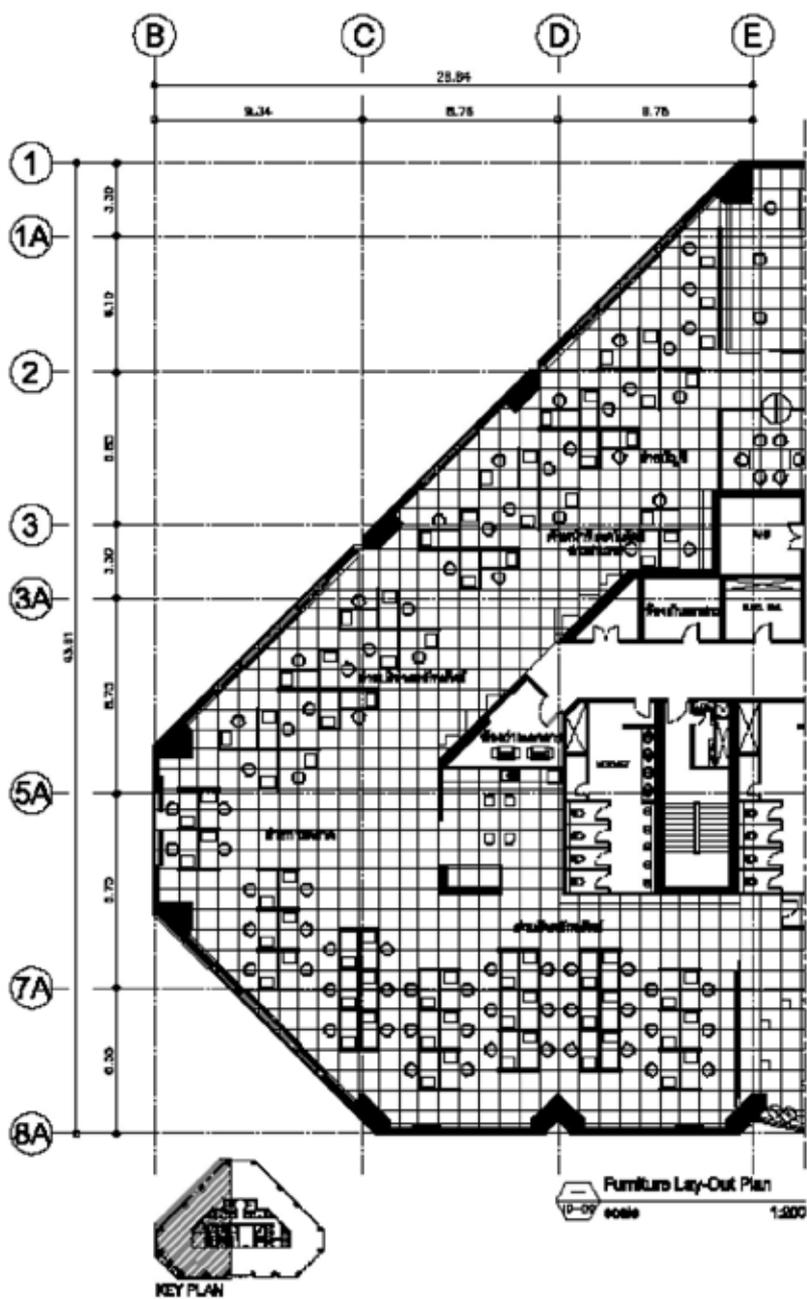
ฝ่ายบริหารหลักทรัพย์นั้นจะอยู่ในส่วนพื้นที่ที่เป็น OPEN SPACE สามารถปรับเปลี่ยนไปได้ตามความต้องการของผู้ใช้งาน เพื่อการเชื่อมโยงกับหน่วยงานอื่นๆภายในสำนักงานเมื่อมีการเพิ่มหรือลดพนักงานหรือเปลี่ยนแปลงโครงสร้างองค์กร ในส่วนนี้ก็สามารถปรับเปลี่ยนลักษณะการจัดวางได้ โดยยังคงรูปแบบและลักษณะเฟอร์นิเจอร์ได้ โดยไม่ต้องสิ้นเปลืองเงินในการเปลี่ยนแปลงแต่ละครั้ง

11. ฝ่ายการตลาด

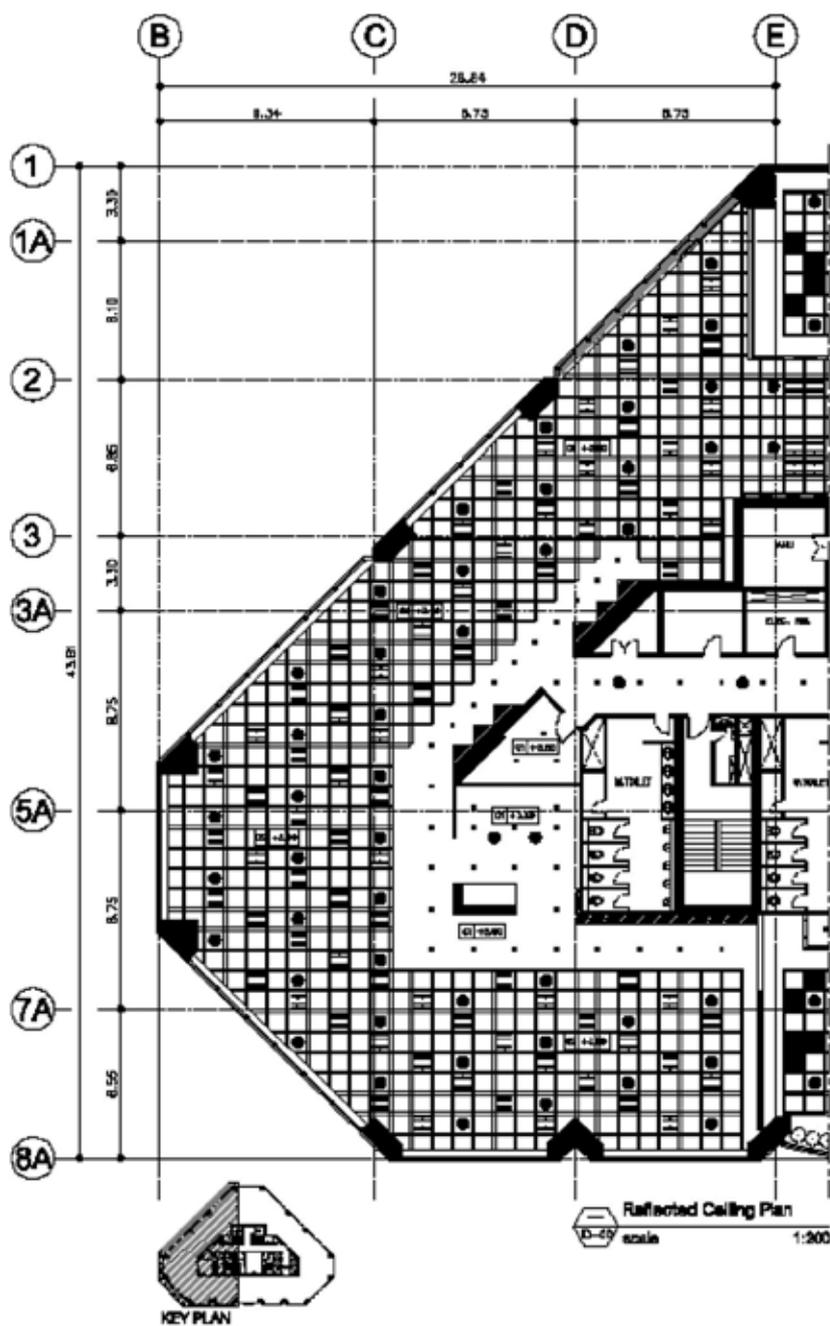
ด้วยลักษณะการทำงานของฝ่ายการตลาดในส่วนนี้จึงจัดอยู่ในส่วนพื้นที่ที่เป็น OPEN SPACE สามารถปรับเปลี่ยนไปได้ตามความต้องการของผู้ใช้งาน เช่นเดียวกับฝ่ายบริหารหลักทรัพย์

12. ฝ่ายบัญชีการเงินและธุรการ

ด้วยลักษณะการทำงานของฝ่ายบัญชีการเงินและธุรการในส่วนนี้จึงจัดอยู่ในส่วนพื้นที่ที่เป็น OPEN SPACE สามารถปรับเปลี่ยนไปได้ตามความต้องการของผู้ใช้งาน เช่นเดียวกับฝ่ายบริหารหลักทรัพย์แต่ตำแหน่งจะอยู่ด้านในใกล้กับส่วนผู้บริหาร ไม่จำเป็นต้องติดต่อกับหน่วยงานภายนอกมากนัก แต่รูปแบบเฟอร์นิเจอร์ยังคงลักษณะที่สามารถเปลี่ยนแปลงไปตามลักษณะของผู้ใช้งาน



ภาพที่ 86 แพลนในส่วนสำนักงานทั่วไป



ภาพที่ 87 แปลนฝ้าเพดานส่วนสำนักงานทั่วไป



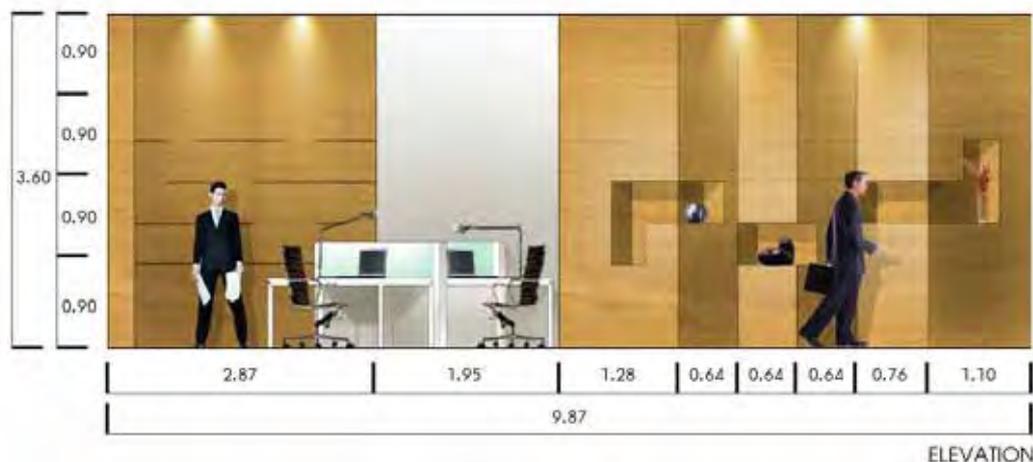
ภาพที่ 88 โมเดลแสดงส่วนสำนักงานทั่วไป



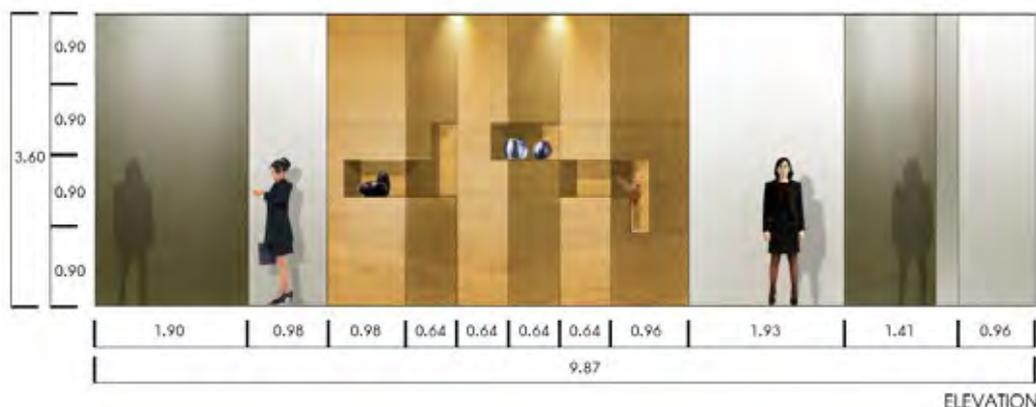
ภาพที่ 89 โมเดลแสดงส่วนสำนักงานทั่วไป



ภาพที่ 90 รูปด้านส่วนสำนักงานทั่วไป



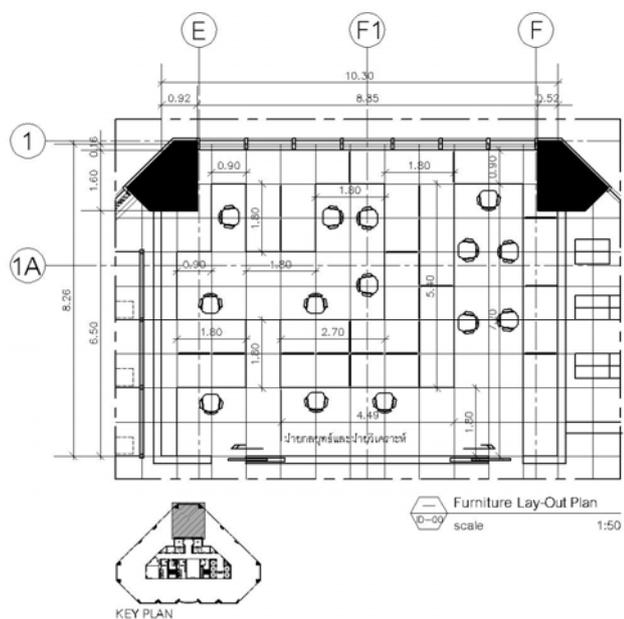
ภาพที่ 91 รูปด้านส่วนสำนักงานทั่วไป



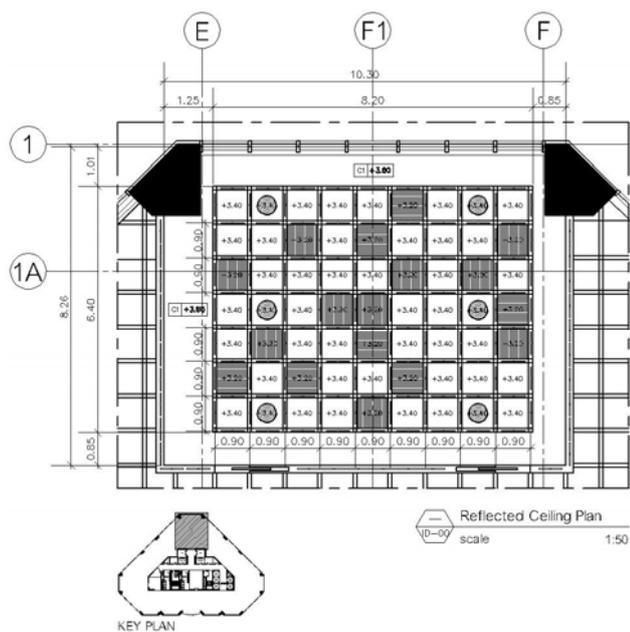
ภาพที่ 92 รูปด้านส่วนสำนักงานทั่วไป

13. ฝ่ายกลยุทธ์ และ ฝ่ายวิเคราะห์

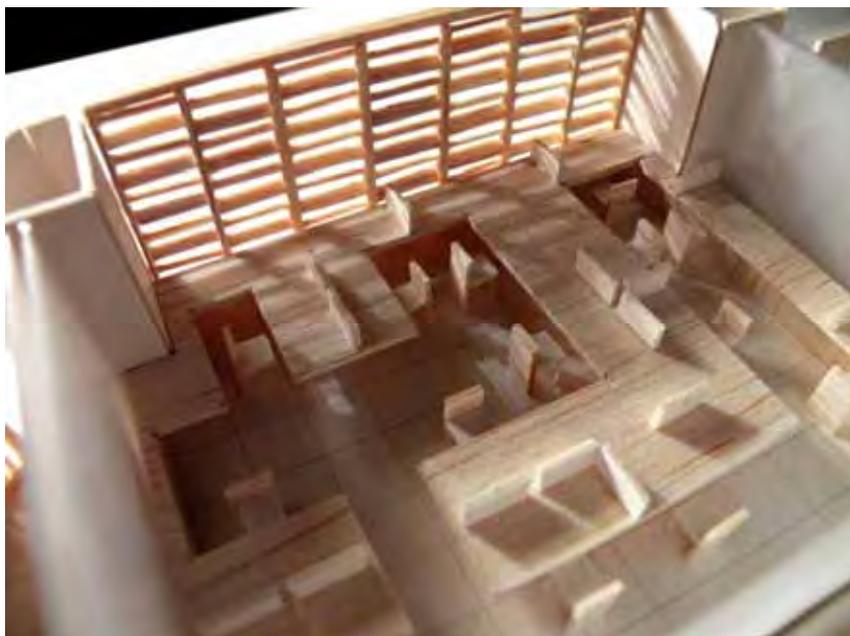
ในส่วนงานด้านกลยุทธ์และการวิเคราะห์นั้น เป็นส่วนที่สำคัญในบริษัทหลักทรัพย์ โดยทำหน้าที่กรองข้อมูลต่างๆและวิเคราะห์ออกมาเพื่อการนำมาใช้ในการปฏิบัติจริง เหมือนผู้เล่นหมากล้อมที่ต้องมองเกมทั้งกระดานให้ออกกว่าสถานการณ์เป็นอย่างไร และจะเดินหน้าต่อไปได้อย่างไร โดยฝ่ายกลยุทธ์มีหน้าที่ในการประมวลผล เพื่อทำออกมาในรูปแบบแผนที่เป็นรูปธรรม ให้ฝ่ายปฏิบัตินำไปใช้ ในส่วนนี้ด้วยหลักการทำงานแล้วเป็นงานที่ต้องการพื้นที่ที่มีความเป็นส่วนตัวสูง การออกแบบจึงเป็นลักษณะ พื้นที่ปิดล้อมให้อยู่ภายในเฉพาะส่วนเท่านั้น โดยมีผนังห้องเป็นกระจกฝ้าซ่อนไฟเพื่อให้ผนังดูโปร่งทำให้ผู้ที่ทำรู้สึกผ่อนคลาย ลักษณะการจัดวางโต๊ะทำงานจะเป็นแบบเชื่อมต่อกันไปทั้งห้อง โดยผู้ใช้งานสามารถเลือกที่จะเล่นทำงานในส่วนใดก็ได้ โดยมีฉากกันเพื่อสร้างพื้นที่ส่วนตัวบนโต๊ะทำงาน ทำให้ผู้ทำงานไม่เกิดความเบื่อหน่ายต่องาน ทำให้เกิดการสร้างสรรค์ความคิดใหม่กับองค์กร เหมือนหมากล้อมที่ผู้เล่นต้องคิดหาวิธีการในการเล่นใหม่ๆอยู่ตลอดเวลา มีการเปลี่ยนแปลงไปตามสภาวะที่เกิดขึ้น



ภาพที่ 93 แปลนฝ่ายกลยุทธ์และฝ่ายวิเคราะห์



ภาพที่ 94 แปลนฝ้าเพดานฝ่ายกลยุทธ์และฝ่ายวิเคราะห์



ภาพที่ 95 โมเดลแสดงส่วนฝ่ายกลยุทธ์และวิเคราะห์



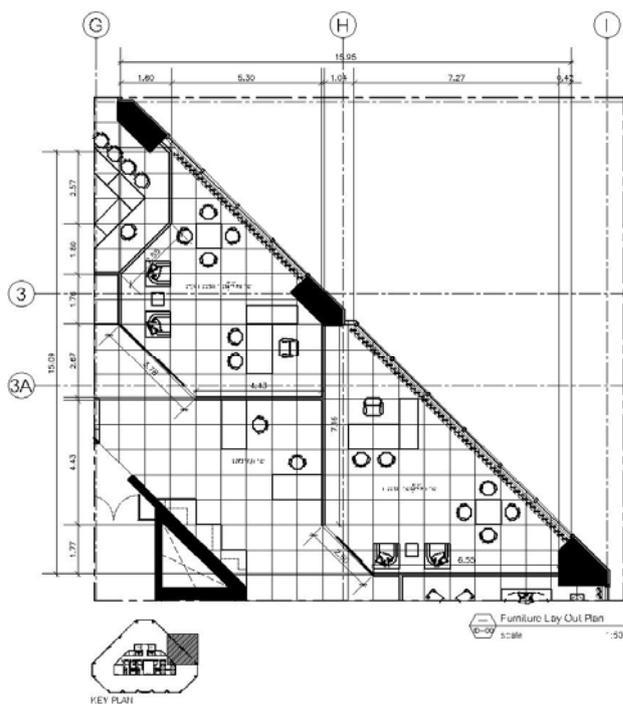
ภาพที่ 96 โมเดลแสดงส่วนฝ่ายกลยุทธ์และวิเคราะห์



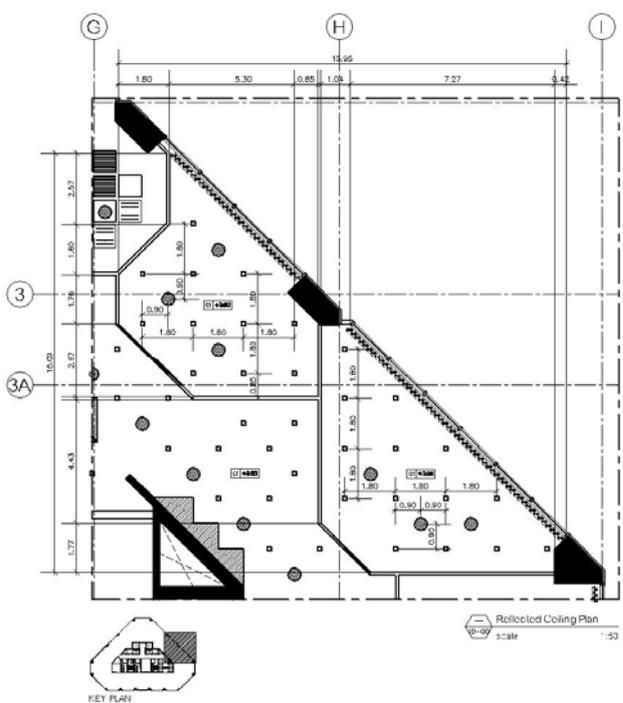
ภาพที่ 97 โมเดลแสดงส่วนฝ่ายกลยุทธ์และวิเคราะห์

14. ส่วนผู้บริหาร

ในส่วนของผู้บริหารนี้ด้วยลักษณะงานและตำแหน่งซึ่งต้องเป็นผู้กำหนดทิศทาง การทำงานทั้งหมดภายในสำนักงานเป็นผู้ตัดสินใจในเรื่องต่างๆดังนั้นการออกแบบในส่วนรายละเอียดจึงออกแบบให้มีลักษณะความเป็นส่วนตัวสูง โดยที่พนักงานภายในสำนักงานสามารถเข้าถึงได้ง่ายเพื่อการถ่ายทอดคำสั่งเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ รูปแบบผนังก็จะจะเป็นไปตามลักษณะกริดของพื้นที่โดยรวม โดยผนังในส่วนหน้าห้องจะเป็นกระจก PDLC (Polymer Dispersed Liquid Crystals) ซึ่งสามารถเปลี่ยนเป็นกระจกฝ้าเมื่อมีผู้ใช้งาน และเป็นกระจกใสเมื่อไม่มีผู้ใช้งาน เป็นการเชื่อมโยงและสื่อสารกันโดยอัตโนมัติเลยว่าผู้บริหารอยู่ในห้องหรือไม่



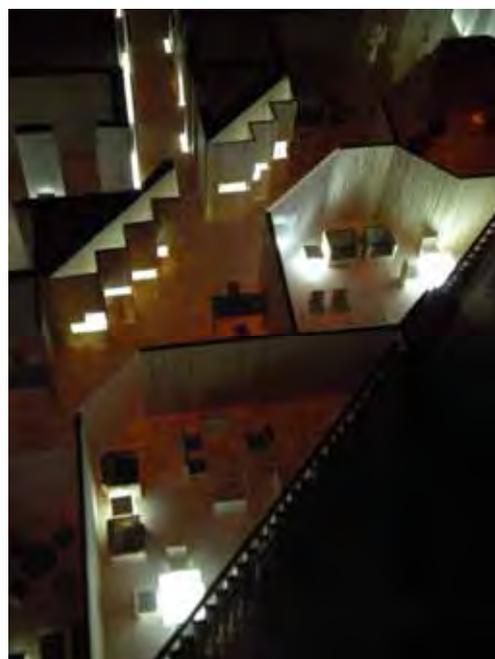
ภาพที่ 98 แผนห้องกรรมการผู้จัดการและรองกรรมการผู้จัดการ



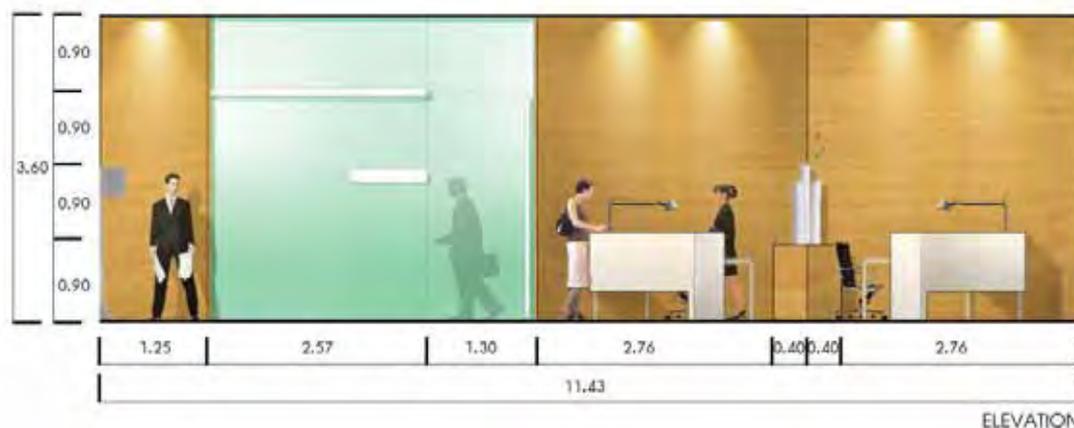
ภาพที่ 99 แผนฝ้าเพดานห้องกรรมการผู้จัดการและรองกรรมการผู้จัดการ



ภาพที่ 100 โมเดลแสดงส่วนห้องกรรมการผู้จัดการและรองกรรมการผู้จัดการ



ภาพที่ 101 โมเดลแสดงส่วนห้องกรรมการผู้จัดการและรองกรรมการผู้จัดการ



ภาพที่ 102 รูปด้านหน้าห้องกรรมการผู้จัดการและรองกรรมการผู้จัดการ

15. งานเทคโนโลยีสารสนเทศ

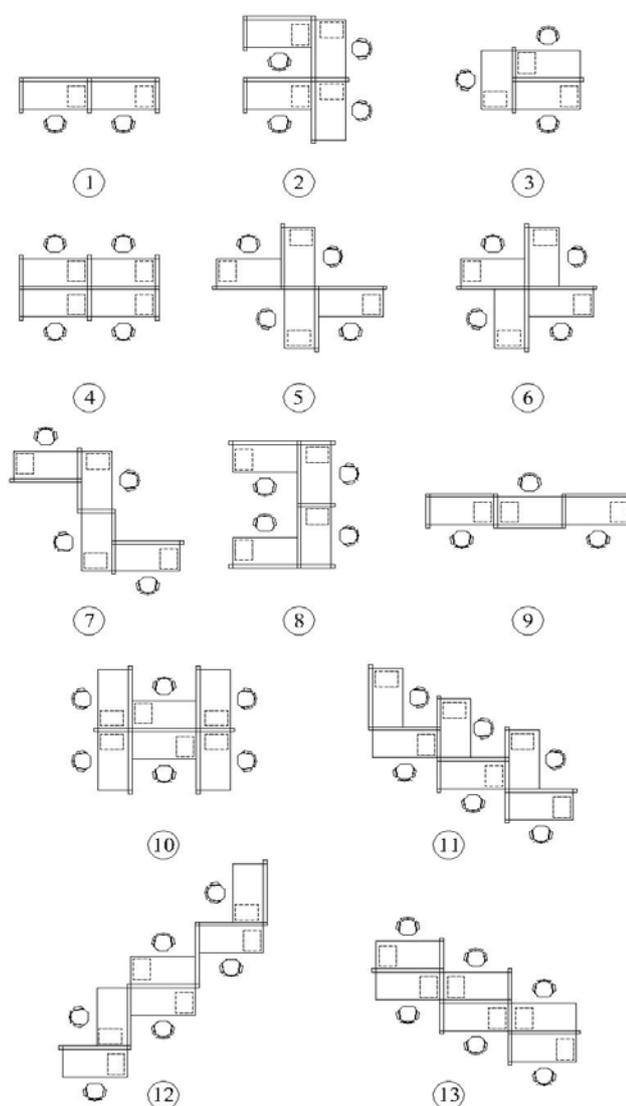
งานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในบริษัทหลักทรัพย์ปัจจุบันนี้ เสมือนกลไกสำคัญที่ทำให้การทำงานสามารถเดินหน้าต่อไปด้วยความรวดเร็ว เสมือนหมากล้อมที่มีการเชื่อมต่อหมากกันทั้งกระดาน ดังนั้นการจัดวางตำแหน่งที่นั่งของงานเทคโนโลยีสารสนเทศจึงใช้หลักของการขยายรวมศูนย์ ในทฤษฎีเชิงคู่ของหมากล้อมคือการกระจายบุคคลากรทางด้านเทคโนโลยีลงไปในกลุ่มงานต่างๆ เพื่อความรวดเร็วในการเข้าถึงและแก้ไขปัญหาของแต่ละฝ่าย ทำให้ผู้ที่ดูแลงานเทคโนโลยีสารสนเทศนั้นเข้าใจพนักงานผู้ใช้งานได้มากขึ้น สามารถแก้ปัญหาได้ตรงตามความต้องการ

16. การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ลอยตัว

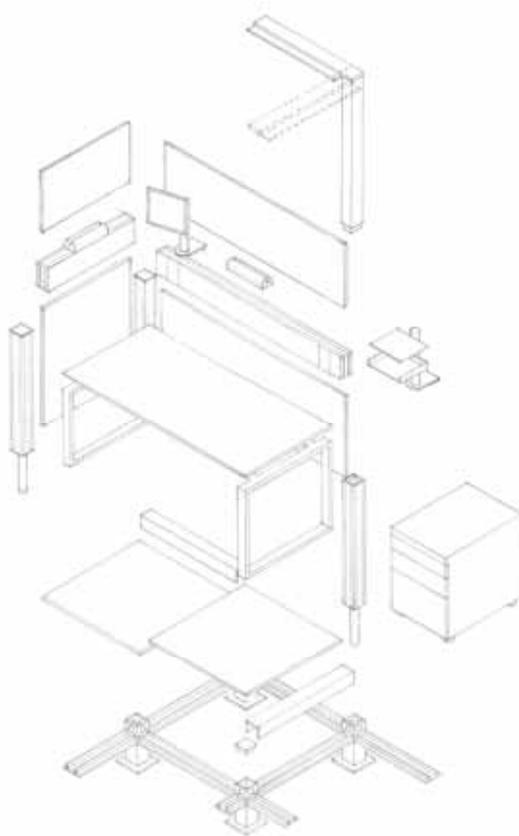
ในการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ลอยตัวนั้นในนำแนวความคิดภูมิปัญญาหมากล้อมจากการออกแบบผังมาต่อยอด โดยได้นำเอาแนวความคิดเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงในหมากล้อมมานำเสนอในการออกแบบ โดยสัมพันธ์กับผังพื้นและเพดานซึ่งออกแบบให้เป็นกริดขนาด 0.90 x 0.90 ม. จากนั้นจึงขึ้นกริดเป็นรูปทรงสามมิติ และออกแบบชิ้นส่วนต่างๆให้สามารถถอดประกอบและเคลื่อนย้ายได้โดยการประกอบแต่ละครั้งมีเงื่อนไขอยู่ตรงที่จะต้องวางให้ตรงกับเส้นกริดที่ได้ติดตั้งงานระบบต่างๆไว้เรียบร้อยแล้ว ทำให้การเคลื่อนย้ายในแต่ละครั้งจะไม่กระทบและลดประสิทธิภาพการทำงาน ทั้งยังสามารถปรับเปลี่ยนให้เข้ากับลักษณะการทำงานภายในองค์กร หรือการปรับเพิ่ม-ลดจำนวนพนักงาน ก็สามารถเปลี่ยนให้เข้ากับจำนวนพนักงานภายในสำนักงานได้

อุปกรณ์และเครื่องใช้ที่จำเป็นเช่น จอคอมพิวเตอร์ ถาดวางเอกสารและอุปกรณ์ ปลั๊กไฟ รวมทั้งโคมไฟจะถูกจัดในอยู่ในชุดเดียวกันอย่างเป็นระเบียบ สามารถเคลื่อนย้ายใช้ได้กับทุกโต๊ะจึง

สะดวกต่อการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ซึ่งทั้งหมดมีแนวความคิดมาจากภูมิปัญญาหมากล้อม แต่ก็มีลักษณะที่คล้ายกับระบบOFFICE FURNITURE SYSTEM ที่ใช้กันอยู่ทั่วไปเพียงแค่การใช้ภูมิปัญญาหมากล้อมนั้นงานออกแบบจะมีความสัมพันธ์ไปกับทุกส่วน ตั้งแต่พื้น ผนัง และเพดาน ที่ถูกออกแบบมาเพื่อรองรับการใช้เฟอร์นิเจอร์ลอยตัว เสมือนหมากล้อมที่หมากทุกเม็ดบนกระดานล้วนมีความสำคัญในเกม



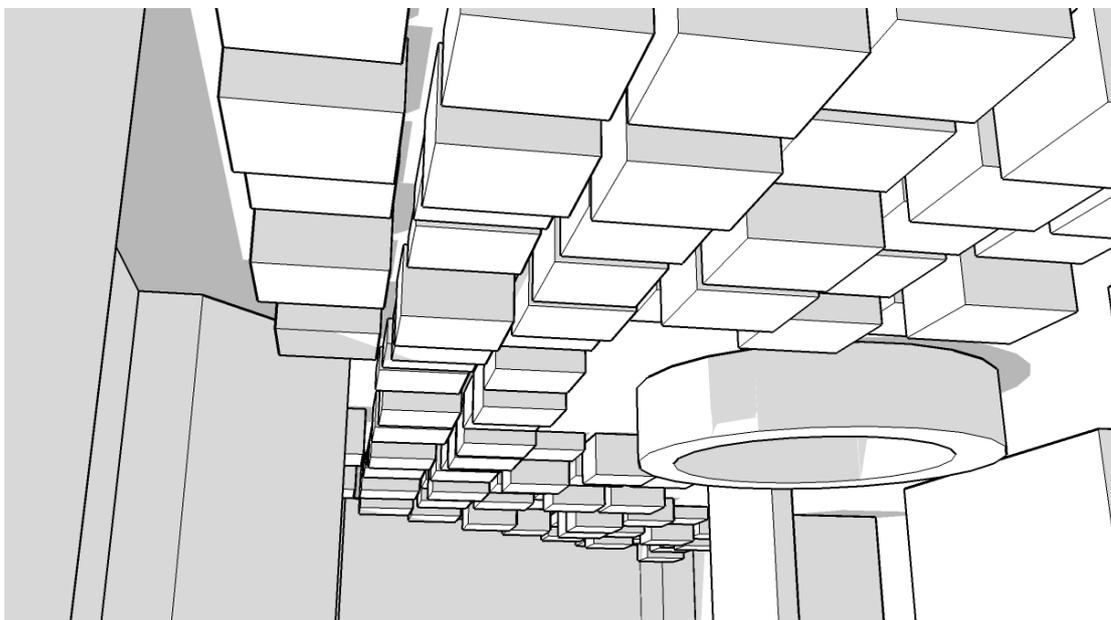
ภาพที่ 103 รูปแบบการจัดวางทั้ง13 แบบ



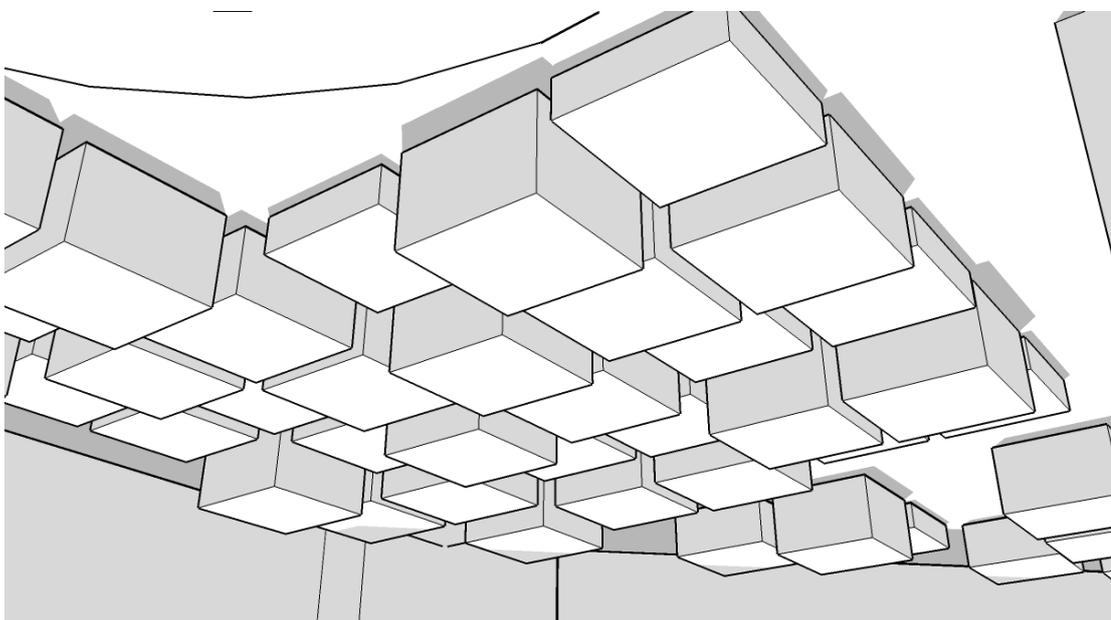
ภาพที่ 104 ลักษณะส่วนประกอบของเฟอร์นิเจอร์ภายในสำนักงาน

17. การออกแบบงานระบบและฝ้าเพดาน

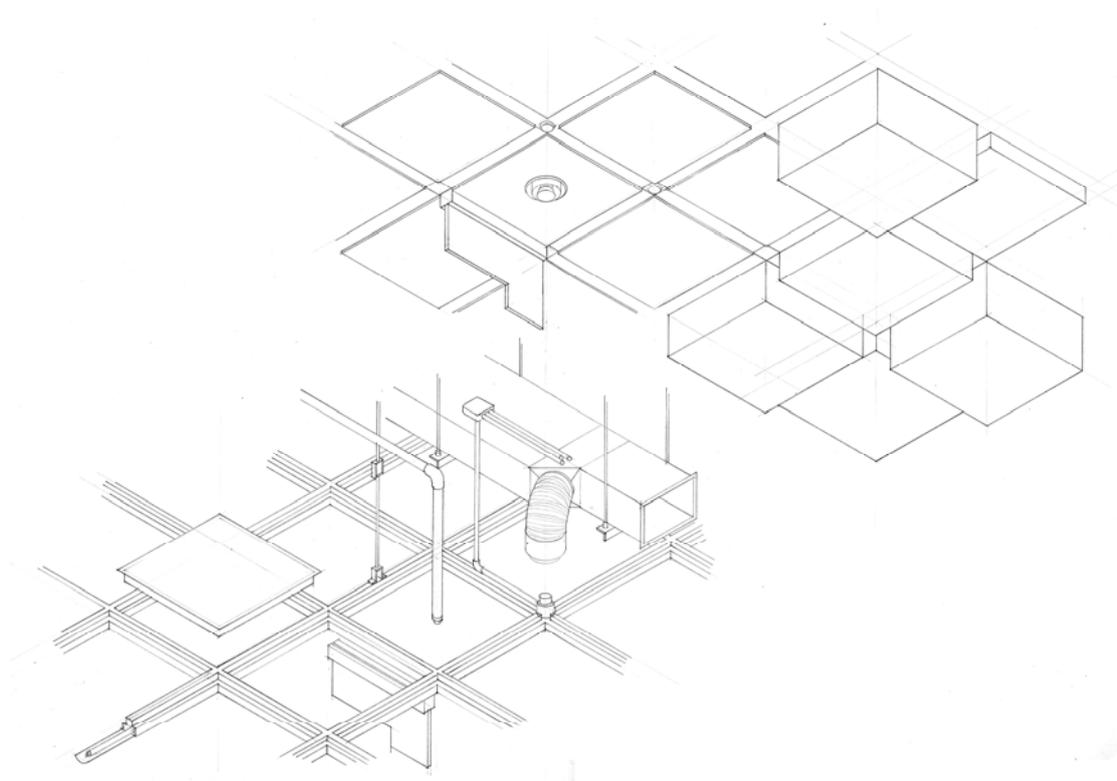
โดยปกติแล้วในงานออกแบบภายในทั่วไป ที่ทำงานกันอยู่ในปัจจุบันมักจะไม่มียกออกแบบภายในเข้าไปเกี่ยวข้องกับการออกแบบงานระบบภายในอาคาร ในงานออกแบบภายในหลายส่วนงานระบบจึงไม่เหมาะสมต่องานออกแบบภายใน จึงทำให้เกิดปัญหาต่างๆตามมา เนื่องจากการไม่ได้ออกแบบไว้ตั้งแต่แรก ซึ่งในการศึกษาภูมิปัญญาหมากล้อมเพื่อเสนอแนวทางการออกแบบภายในบริษัทหลักทรัพย์นี้ จะให้รายละเอียดเกี่ยวกับการจัดวางผังงานระบบที่สอดคล้องไปกับงานออกแบบภายใน โดยการออกแบบงานระบบต่างๆล้วนถูกออกแบบมาเพื่อรองรับแนวคิดการจัดวางผังเฟอร์นิเจอร์ทั้งหมด ซึ่งมีงานระบบไฟฟ้า ระบบท่อน้ำดับเพลิง ระบบแสงสว่าง และระบบปรับอากาศ โดยการวางผังเป็นตารางกริด 0.90 x 0.90 ม. เช่นเดียวกับผังพื้น ลักษณะเช่นนี้จะทำให้สะดวกต่อการเคลื่อนย้ายเฟอร์นิเจอร์ลอยตัวต่างๆ สามารถปรับเปลี่ยนย้ายตำแหน่งฝ้าเพดาน ดวงโคมต่างๆไปตามกริดที่ได้จัดเตรียมงานระบบไว้รองรับแล้ว การออกแบบในลักษณะนี้จะช่วยทำให้คงไว้ซึ่งความมีระเบียบ สวยงาม และสะดวกต่อการใช้งาน



ภาพที่ 105 รูปแบบฝ้าเพดานภายในส่วนประชาสัมพันธ์และโถงต้อนรับ



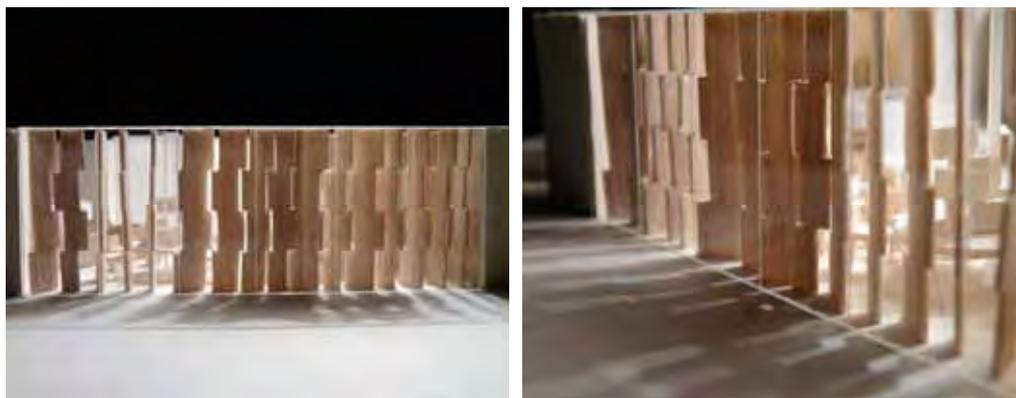
ภาพที่ 106 รูปแบบฝ้าเพดานภายในส่วนประชาสัมพันธ์และโถงต้อนรับ



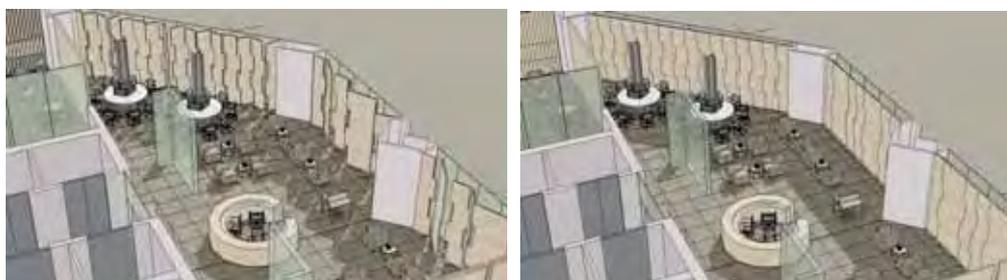
ภาพที่ 107 รูปแบบการติดตั้งฝ้าเพดานที่สัมพันธ์ไปด้วยกันทั้งงานออกแบบภายในและงานระบบ

18. การออกแบบผนังปรับแสงในส่วนต่างๆ

ในการศึกษาภูมิปัญญาหมากล้อม เพื่อเสนอแนวทางการออกแบบภายในบริษัท หลักทรัพย์ ได้คำนึงถึงความงามและการประหยัดพลังงานเนื่องจากพื้นที่เป็นอาคารสูงมีผนังอาคารเป็นกระจกโดยรอบทำให้ภายในพื้นที่มีแสงสว่างเข้ามาได้ โดยการออกแบบผนังให้สามารถปรับแสงได้ตามลักษณะการใช้ในแต่ละพื้นที่ ที่แตกต่างกันเป็นไปตามแนวคิดหลักในเรื่องของความเปลี่ยนแปลง ทฤษฎีเชิงคู่ในหมากล้อม การนำวิธีการคิดแบบจุดภาค มหาภาค ที่นำไปใช้ในการบริหารมาประยุกต์ใช้ออกแบบในส่วนนี้



ภาพที่ 108 การออกแบบผนังปรับแสงส่วนประชาสัมพันธ์และห้องค้าหลักทรัพย์

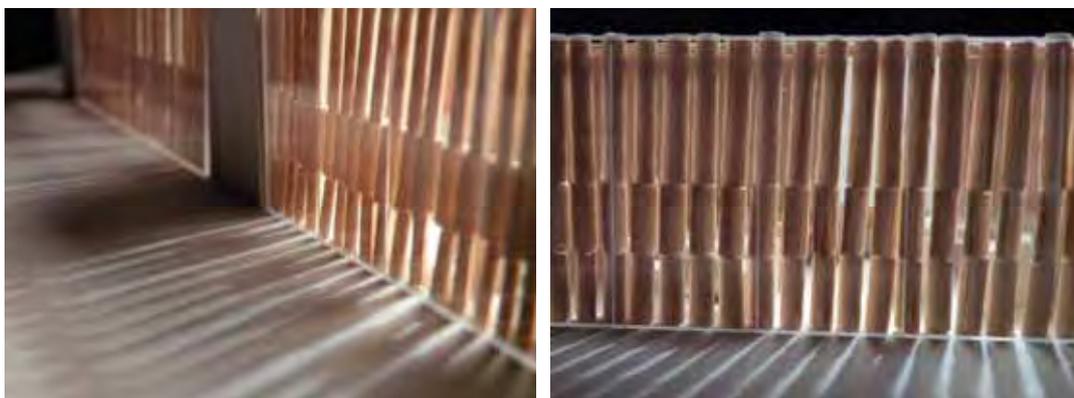


ภาพที่ 109 การออกแบบผนังปรับแสงส่วนประชาสัมพันธ์และห้องค้าหลักทรัพย์

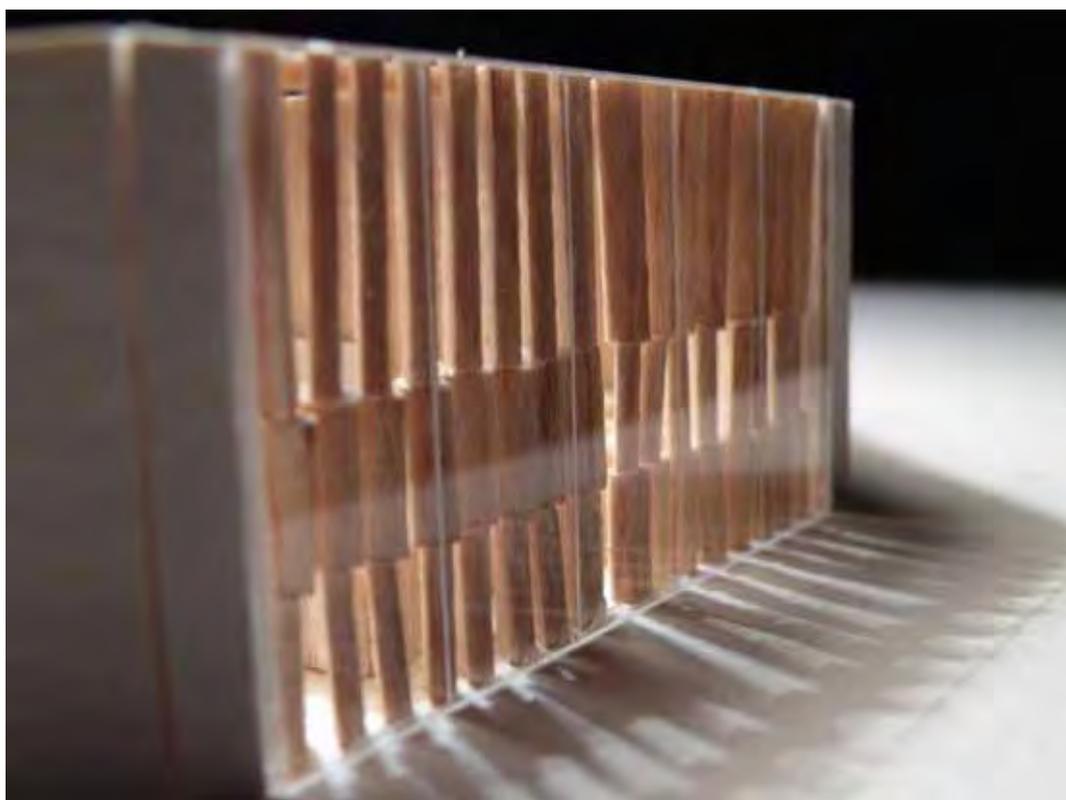


ภาพที่ 110 การออกแบบผนังในส่วนประชาสัมพันธ์และห้องค้าหลักทรัพย์

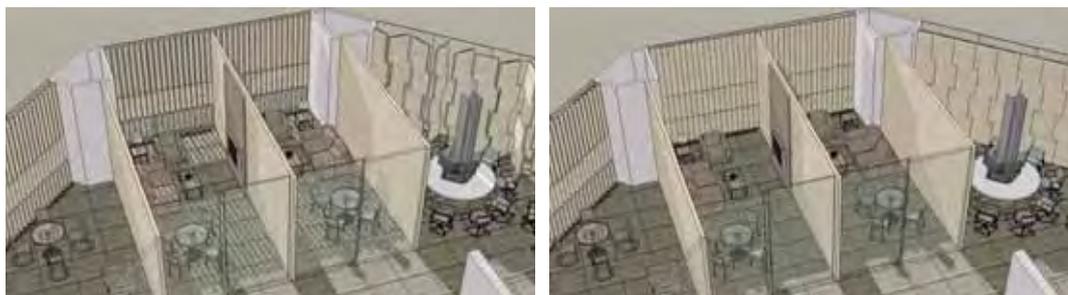
ในส่วนการออกแบบผนังปรับแสงในส่วนประชาสัมพันธ์และห้องค้าหลักทรัพย์นั้น ใช้ ทฤษฎีเชิงคู่ของหมากล้อมมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ โดยได้ตัดส่วนจากกระดามากล้อม ที่มีขนาด 0.45×0.45 ม. เมื่อนำสี่กระดานมาต่อกันก็จะได้ 0.90×0.90 ม. ซึ่งเป็นขนาดที่ใช้กับพื้น และเพดาน โดยรวมอยู่แล้ว โดยจะออกแบบให้ในแต่ละแผ่นมีการสลับเป็นพื้นปัดเป็นคู่เสมือนเม็ด หมาก ขาว-ดำ ที่วางสลับกันไปเมื่อเปิดก็จะได้แสงเข้ามาที่ดูมีมิติสวยงาม และเมื่อปิดก็จะสามารถ บังแสงได้ทั้งหมด และเรียบเป็นแผ่นเดียวกันเห็นเพียงรอยต่อเท่านั้น ในแต่ละชั้นจะแยกออกจาก กันเป็นอิสระสามารถหมุนบานไหนก็ได้ สามารถเลือกพื้นที่ที่ต้องการแสงหรือปิดในพื้นที่ที่ไม่ ต้องการแสง ควบคุมแสงได้ตามการหมุนของตัวบาน



ภาพที่ 111 การออกแบบผนังปรับแสงในส่วนห้องผู้บริหาร



ภาพที่ 112 การออกแบบผนังปรับแสงในส่วนห้องผู้บริหาร



ภาพที่ 113 การออกแบบผนังปรับแสงในส่วนห้องผู้บริหาร

ในส่วนห้องผู้บริหารระดับสูงนั้น การออกแบบจะแตกต่างจากส่วนประชาสัมพันธ์ เนื่องจากการใช้งานที่แตกต่างกันในส่วนนี้สามารถปรับช่วงของแสงได้สามระดับ โดยคำนึงถึงเรื่องระดับสายตาในการมอง สามารถปิดในช่วงกลางซึ่งเป็นระดับที่เวลานั่งทำงานสายตาการมองจะอยู่ในบริเวณนั้นสามารถปิดได้เพื่อมิให้แสงเข้าตามากนักทำให้รบกวนการทำงาน สามารถเลือกเปิดช่วงบนหรือช่วงล่างเพื่อให้แสงเข้ามาตามที่ต้องการได้ โดยมีตัวบังคับทำให้หมุนไปพร้อมกันทั้งผนังได้

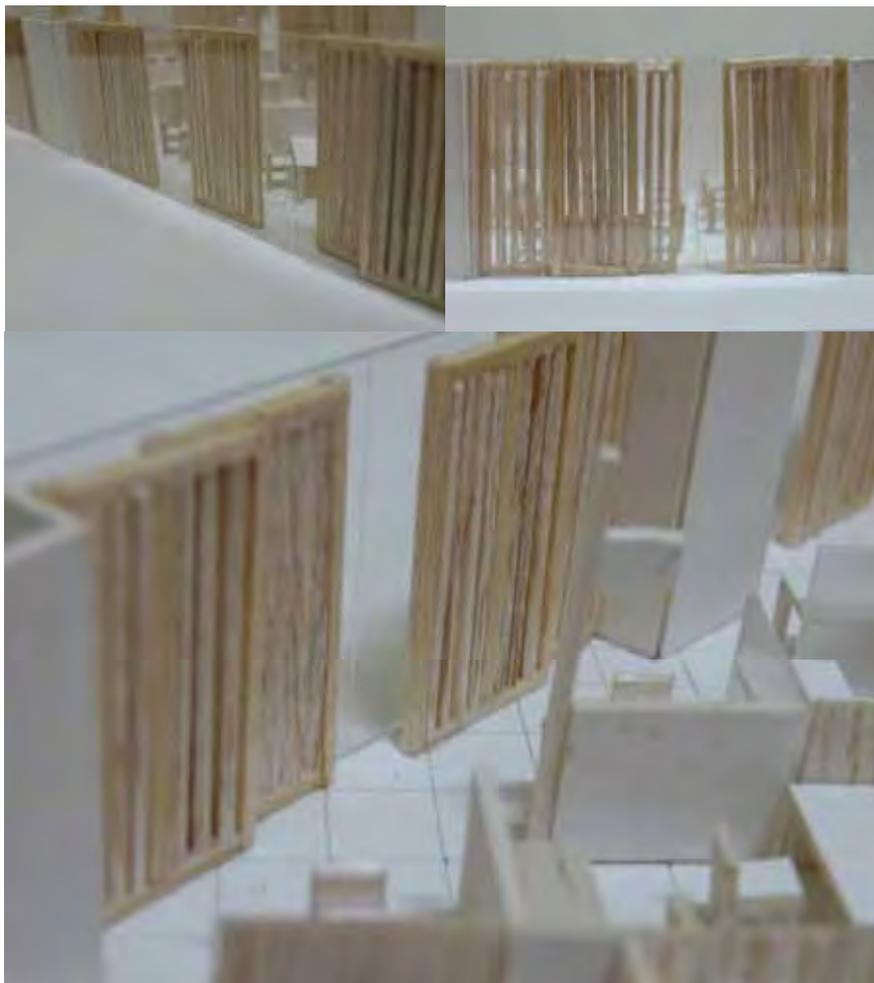


ภาพที่ 114 การออกแบบผนังส่วนห้องฝ่ายกลยุทธ์และฝ่ายวิเคราะห์



ภาพที่ 115 การออกแบบผนังส่วนห้องฝ่ายกลยุทธ์และฝ่ายวิเคราะห์

การออกแบบผนังปรับแสงภายในบริเวณนี้ จะคำนึงถึงลักษณะการทำงานที่ต้องสมาธิใน การทำงานสูง การปรับแสงนั้นจึงออกแบบให้ปรับได้พร้อมกันและเหมือนกันทั้งผนัง เพื่อให้แสงที่ เข้ามาคูดุ่มนวลเท่ากันทั้งห้อง โดยออกแบบให้สลับการหมุนกันแบบตามเข็มนาฬิกาและทวนเข็ มนาฬิกา ซึ่งได้แนวคิดจากหมากล้อมในเรื่องทฤษฎีเชิงคู่และความสมดุลแบบหยิน-หยาง



ภาพที่ 116 การออกแบบผนังในส่วนสำนักงานทั่วไป

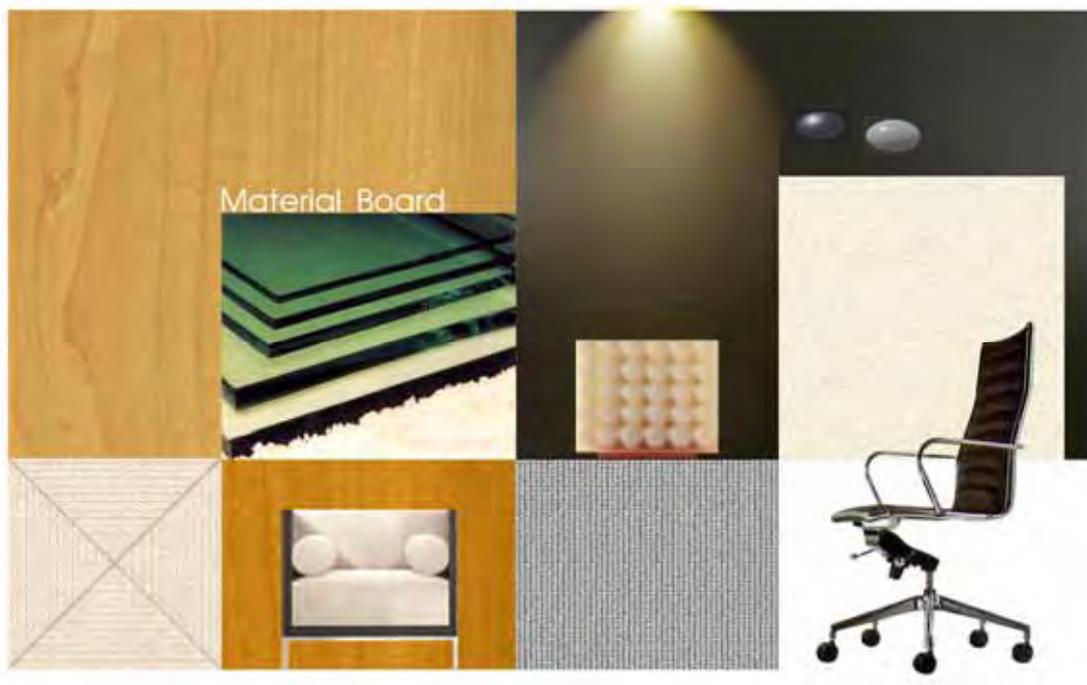


ภาพที่ 117 การออกแบบผนังในส่วนสำนักงานทั่วไป

การออกแบบผนังปรับแสงภายในส่วน OPAN SPACE ที่เป็นสำนักงานทั่วไปนั้น ออกแบบให้สามารถเคลื่อนย้ายแผงผนังปรับแสงไปมาได้ เพื่อให้สามารถเคลื่อนย้ายเพิ่มและลดแสง ในส่วนที่ต้องการตามความต้องการของผู้ใช้พื้นที่ มีความยืดหยุ่นสูงโดยใช้แนวคิดความเปลี่ยนแปลงในหมากล้อมเข้ามาใช้ในการออกแบบ โดยผนังที่ถูกเคลื่อนไปมาจะเกิดความสวยงามตามจังหวะและน้ำหนักของแสงที่พนักงานแต่ละส่วน ไปปรับทำให้เกิดมิติมุมมองที่น่าสนใจ พนักงานไม่เกิดความเบื่อหน่ายในการทำงาน

19 . วัสดุ สี และทัศนียภาพบรรยากาศโดยรวม

การเลือกวัสดุและสีในการออกแบบภายในบริษัทหลักทรัพย์ ฟาร์อีสท์ จำกัด ได้นำเอาลักษณะของภูมิปัญญาหมากล้อมในส่วนที่เป็นรูปธรรม เช่น ลักษณะพื้นผิวและสีไม้โคยะที่ใช้ทำกระดานหมากล้อม เม็ดหมากล้อมที่ทำจากเซรามิกสีขาวดำ และการเซาะร่องตารางบนกระดาน โดยนำมาตัดทอนลงในงานออกแบบ และแทนค่าด้วยวัสดุใหม่ที่สามารถสื่อความหมายได้ตามประโยชน์ใช้สอยในแต่ละพื้นที่ซึ่งทั้งหมดได้ใช้วัสดุต่างๆดังนี้

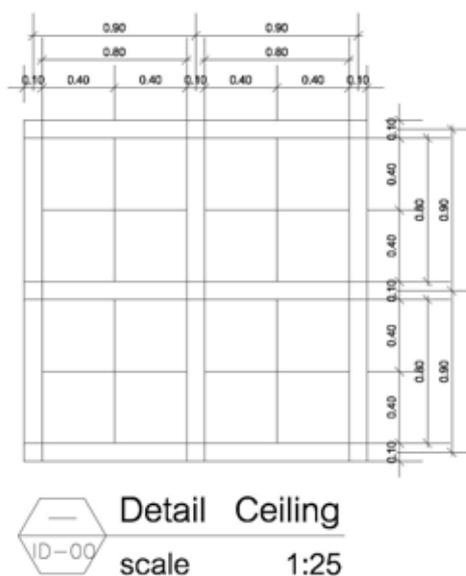


ภาพที่ 118 รูปตัวอย่างวัสดุที่ใช้ในการออกแบบ

พื้น - ในส่วน โครงพื้นนั้นเป็นพื้นสำเร็จขนาด 0.90 X 0.90 ม. ซึ่งเป็นระยะกริดที่สัมพันธ์กันทั้งชั้น โดยตัวโครงเป็นเหล็กและตัวแผ่นพื้นเป็นแผ่นไฟเบอร์กลาสสามารถเจาะตัดและตัดแปลงให้เข้ากับพื้นที่การใช้งานได้ ส่วนวัสดุปูพื้นนั้นใช้พรมอัดเป็นวัสดุหลักเนื่องจากสามารถดูดซับเสียงได้ดีและพรมอัดนั้นแตกต่างจากพรมทั่วไปด้วยเนื้อพรมที่บางและแน่นกว่าทำความสะอาดได้ง่าย ไม่เก็บฝุ่น ซึ่งฝุ่นเป็นสาเหตุหลักของโรคภูมิแพ้ ในการออกแบบภายในครั้งนี้ได้พรมเลือกสีเทาดำมาใช้เพื่อสื่อถึงเมื่อดำมากำในภูมิปัญญาหมากล้อม และสีเทาดำนั้นยังทำความสะอาดง่ายอีกด้วย

ผนัง - ในส่วนผนังที่เป็น โครงสร้างอาคารใช้การฉาบเรียบทาสีขาวและสีเทาดำ ส่วนผนังที่สร้างขึ้นมาใหม่นั้นจะใช้ผนังเบาโครงเคร่าเหล็กชุบสังกะสีตัว C โดยวัสดุที่ใช้กรุทัวไปใช้ยิปซัมบอร์ด 12 มม. ชนิดขอบลาดฉาบเรียบทาสีขาว และในส่วนห้องที่มีการตกแต่งพิเศษนั้นกรุ MDF BOARD หนา 6 มม.เปิดวีเนียร์ลามิเนตลายไม้เพื่อให้พื้นผิวสามารถเช็ดล้างทำความสะอาดง่าย ผนังกระจกเลือกใช้กระจกใสอบเทมเปอร์หนา 10 มม. โดยติดฟิล์มสำหรับการเปลี่ยนผนังกระจกใสให้เป็นกระจกฝ้าด้วยเทคนิค PDLC (Polymer Dispersed Liquid Crystals) และเตรียมพื้นที่ติดตั้งอุปกรณ์บนฝ้าเพดานและที่พื้นด้วย ส่วนผนังที่เป็นกระดานสำหรับเขียนได้นั้นใช้กระจกทมเปอร์เคลือบสีขาวหนา 6 มม. และผนังกระจกฝ้านั้นใช้กระจกลามิเนตหนา 10 มม. ในส่วนห้องค้าหลักทรัพย์ที่มีกระดานแสดงราคาหุ้นนั้นใช้จอหลอด LED โดยด้านหลังมีห้องที่สามารถเข้าไปบำรุงรักษาได้

เพดาน - ในส่วนของฝ้าเพดานนั้นใช้แผ่นไฟเบอร์บอร์ดที่ได้มาจากเส้นใยไม้ที่ผ่านการย่อยสลายเป็นเส้นใยเซลลูโลสเป็นวัสดุที่ช่วยในเรื่องของสิ่งแวดล้อม โดยฝ้าเพดานในส่วนสำนักงานทั่วไปเป็นไฟเบอร์บอร์ดหนา 9 มม. โดยออกแบบให้มีขนาด 0.40 X 0.40 ม. เพื่อให้เข้ากับขนาดที่ผลิตในระบบอุตสาหกรรมได้ (1.20 X 2.40 ม.) และจัดวางลงในช่องขนาด 0.80 X 0.80 ม. โดยมีกริดที่สัมพันธ์กับงานระบบพื้นเป็นตัวกำกับ และในส่วนห้องอื่นๆที่ต้องการความพิเศษนั้นได้ใช้ไฟเบอร์บอร์ดชนิดขอบลาดฉาบฉวยทาสีเล่นระดับและรูปทรงตามแบบ



ภาพที่ 119 แบบขยายฝ้าเพดาน

จากขั้นตอนและรายละเอียดต่างๆที่ดังที่ได้กล่าวมาทั้งหมด ตั้งแต่การคิดโดยรวมแบบมหภาคและการลงรายละเอียดในงานออกแบบภายในแบบจุลภาค โดยผ่านการแปรรูปจากแนวความคิดภูมิปัญญาหมากล้อมแล้ว จึงได้สรุปออกมาในรูปแบบทัศนียภาพ ที่มีมุมมองทั้งในเรื่องรูปร่าง รูปทรง สี สัน บรรยากาศ วัสดุ ซึ่งเป็นภาพการออกแบบภายในที่เกิดขึ้นจากการแปรรูปภูมิปัญญาหมากล้อม



ภาพที่ 120 ทรรศนียภาพภายในห้องค้าหลักทรัพย์



ภาพที่ 121 ทรรศนียภาพภายในส่วน โถงพักคอยและประชาสัมพันธ์

บทที่ 6

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

1. สรุปภูมิปัญญาหมากล้อม

หมากล้อม เป็นเกมที่มีประวัติศาสตร์มายาวนานกว่า 3,000 ปี เป็นหนึ่งในภูมิปัญญาตะวันออก ที่มีต้นกำเนิดในประเทศจีนและได้กระจายไปสู่ประเทศในแถบเอเชียตะวันออก เช่น ประเทศเกาหลีเหนือ ประเทศเกาหลีใต้ และประเทศญี่ปุ่น ซึ่งปรากฏชัดเจนในหลักฐานทางประวัติศาสตร์ว่า หมากล้อมนั้นเป็นภูมิปัญญาที่ลึกซึ้งกว่าการเล่นเป็นเกมเพื่อความสนุกสนาน แต่เป็นเกมที่ใช้ในการฝึกสมาธิ ปัญญา การคิดอย่างเป็นขั้นตอนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในด้านกิจการงานต่างๆ เช่น สงคราม การค้า การเมือง การปกครอง และชีวิตประจำวัน

ในด้านปรัชญานั้นภูมิปัญญาหมากล้อมนั้นมีแนวคิดทางปรัชญาแฝงตัวอยู่อย่างลึกซึ้ง ตั้งแต่กระดานหมากล้อมที่เป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมตามความเชื่อเรื่องโลกของชาวจีนโบราณ ตารางกริด และจำนวนจุดที่มาจากความใกล้เคียงกับการนับวันในปฏิทินจีนโบราณ และขั้วขึ้น ขั้วแรม ตามคติจักรวาลของชาวจีน ความสมดุลของเกมที่มีหมากขาว-ดำ เป็นตัวแทนในตำแหน่งต่างๆ มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นทุกครั้งที่มีการวางหมากลงในกระดาน การใช้สมาธิทุกขณะในการคิดเพื่อกำหนดยุทธศาสตร์ กลยุทธ์ที่จะใช้ในเกมรวมทั้งความสามารถในการใช้เป็นเครื่องมือสำหรับกำหนดจิตใจให้เข้าสู่ความสงบและสมาธิแบบเซน ในส่วนทางด้านรูปแบบและวิธีการเล่นหมากล้อมนั้นก็ได้มีการพัฒนาการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก มีการปรับปรุงกฎ กติกา มารยาทในการเล่น มาตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบันมีอัตลักษณ์ในการเล่นเป็นแบบเฉพาะตัวของแต่ละชาติ ทั้งในด้านกาฝึกซ้อม การแข่งขันกฎเกณฑ์ในการตัดสิน รวมทั้งลักษณะเฉพาะตัวของผู้เล่นที่สามารถถ่ายทอดลงมาสู่การเล่นหมากล้อมได้

จนกระทั่งในปัจจุบันที่โลกได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างมากในทุกๆด้าน การประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาหมากล้อมในด้านต่างๆนั้นก็ได้อย่างขยายตัวออกไป โดยเฉพาะในด้านการบริหารธุรกิจและการจัดการ จนมีหนังสือและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภูมิปัญญาหมากล้อมออกมาอย่างมากมาย มีบุคคลที่อยู่ในวงการธุรกิจยอมรับว่า หมากล้อมนั้นสามารถเพิ่มทักษะความสามารถส่วนบุคคลได้เป็นอย่างดี จนกระทั่งมีองค์กรเอกชนบางแห่งที่คัดเลือกบุคคลเข้าทำงาน จากความสามารถในการเล่นหมากล้อม มีการส่งเสริมให้หมากล้อมเป็นกิจกรรมนอกเวลางาน โดยในปัจจุบันประเทศไทยได้มีสมาคม

กีฬาหมากล้อมแห่งประเทศไทย เพื่อสนับสนุนส่งเสริมการเล่นหมากล้อมให้แพร่หลายในประเทศไทย

2. สรุปแนวความคิดในการออกแบบ

ในกระบวนการแปรรูป ได้วิเคราะห์ลักษณะต่างๆของหมากล้อมออกเป็น 2 ลักษณะ คือ ในด้านรูปธรรม และนามธรรม ในด้านรูปธรรมนั้นได้วิเคราะห์ลักษณะทางกายภาพของหมากล้อม ทั้งรูปร่างรูปทรง สี วัสดุ ขนาด ระยะ มิติ มุมมอง เป็นลักษณะที่สามารถอธิบายได้ในเชิงประจักษ์ และในดำนามธรรม คือสิ่งที่แฝงตัวอยู่ในหมากล้อมเป็นองค์ความรู้ที่ได้จากการทดลองใช้เวลา เล่นวิเคราะห์และทดลองปฏิบัติ ซึ่งมีลักษณะทางแนวคิดที่สามารถไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมากมาย โดยสิ่งที่ได้จากการศึกษาคือ ทฤษฎีเชิงคู่ในหมากล้อม ที่สามารถแตกประเด็นต่างๆออกมาได้ เช่น มหาภาค/จุลภาค, ก่อหนี้/เก็บออม, ผ่อน/ตึง, เดินหน้า/ถอยหลัง, เรา/เขา, นำ/ตาม, ขยาย/รวมศูนย์ และหลักแห่งการเปลี่ยนแปลงซึ่งทั้งสองแนวคิดนี้มีอยู่ในภูมิปัญญาหมากล้อม การรวบรวมข้อมูล จากงานวิจัยและงานเขียนทางวิชาการต่างๆ ที่มีการนำเอาภูมิปัญญาหมากล้อมไปใช้ในด้านธุรกิจ ต่างๆ อย่างแพร่หลายและประสบความสำเร็จในการนำไปประยุกต์ใช้รวมทั้งการทดลองเล่นเพื่อทำความเข้าใจในภูมิปัญญาหมากล้อม

จากการนำข้อมูลต่างๆมาวิเคราะห์แล้วพบว่าการนำภูมิปัญญาหมากล้อมมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบภายในนั้น ซึ่งเป็นงานในเชิงประจักษ์สามารถสัมผัสได้ ดังนั้นจึงควรเลือกพื้นที่การใช้งานที่ความเชื่อมโยงกับภูมิปัญญาหมากล้อมให้มากที่สุด เพื่อการแปรรูปนั้นจะสามารถแสดง ลักษณะเด่นของภูมิปัญญาออกมาได้ชัดเจน จึงได้ทำการคัดเลือกและออกแบบเป็นบริษัท หลักทรัพย์ ซึ่งเป็นสถานที่ที่มีความเชื่อมโยงในด้านแนวคิดอยู่มาก โดยได้เลือกบริษัทที่มาทำเป็นกรณีศึกษา คือ บริษัทหลักทรัพย์ ฟิวส์ จำกัด มีประธานบริษัทเป็นชาวเกาหลี มีการบริหารจัดการในแบบตะวันออก ซึ่งจะสามารถถ่ายทอดแนวคิดภูมิปัญญาหมากล้อมได้เป็นอย่างดีรวมทั้งสถานที่ตั้งอยู่ภายในอาคาร ออลซีซั่นส์ พลัส เป็นศูนย์กลางในย่านธุรกิจสามารถเดินทางได้อย่างสะดวก มีผังอาคารที่สอดคล้องกับแนวความคิดสามารถถ่ายทอดแนวคิดได้เป็นอย่างดี

ในกระบวนการแปรรูปนั้นได้เริ่มจากการออกแบบพื้นที่ (Space planning) โดยการมองแบบหมากล้อม คือการวางยุทธศาสตร์หลักมองในภาพรวมเพื่อวางแผนกำหนดทิศทางในอนาคต จุดอ่อนจุดแข็งของแปลนและวางพื้นที่ต่างๆลงบนผังและแก้ไขจนกระทั่งสมบูรณ์ จากนั้นจึงเริ่มลงรายละเอียด เช่น พื้น ผนัง เพดาน ประตู เพื่อกำหนดพื้นที่ที่แน่นอน กับพื้นที่ที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ ซึ่งเหมือนกับการวางหมากล้อมในช่วงครึ่งเวลาของเกม ที่สามารถรู้แล้วว่าหมากใดควรรักษาไว้ หมากใดควรปล่อยไป โดยต้องใช้หมากทุกตัวที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์เช่นเดียวกับการวางผังที่ต้องออกแบบให้มีความสัมพันธ์กับอาคาร นำข้อดีมาใช้ให้ได้มากที่สุด รวมทั้งความเชื่อมโยงแนวคิด

กับฟังก์ชัน การจับคู่แนวคิดในการทำงานของแต่ละฝ่ายกับแนวคิดของหมากล้อม ที่จะต้องสามารถให้ฝ่ายต่างๆสามารถทำงานได้สัมพันธ์กันที่สุด สามารถปรับเปลี่ยนได้บางส่วนเพื่อรับรองสถานการณ์ในอนาคต เช่นเดียวกับหมากล้อมที่หมากหลายๆตัวช่วยซึ่งกันและกันจนกระทั่งมีพลังในการเอาชนะคู่ต่อสู้ และมีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นทุกครั้งในการวางหมากแต่ละตา แผนบนกระดานหมากล้อมจึงต้องมีการปรับเปลี่ยนอยู่เสมอเช่นกัน

โดยแนวคิดทางด้านกายภาพนั้น ได้ใช้เส้นกริดและระยะ ขนานต่างๆบนกระดานหมากล้อมมาใช้ เพื่อให้เกิดความเรียบง่ายแต่สามารถสื่อสารแนวความคิดที่ซับซ้อนได้เช่นเดียวกับหมากล้อมที่มีเพียง กระดานและหมากขาวดำ แต่สามารถเล่นได้หลากหลายวิธี โดยแต่ละครั้งที่เล่นไม่มีทางซ้ำกันได้เลย จึงเป็นคุณลักษณะที่สำคัญในการประยุกต์นำมาใช้ในการออกแบบภายในครั้งนี้ การออกแบบผนังในส่วนต่างๆได้คำนึงถึงลักษณะการทำงานของบุคคลในฝ่ายนั้น ว่ามีแนวคิดในการทำงานอย่างไร ความต้องการในการใช้สมาธิหรือต้องการการประสานงานที่สะดวกรวดเร็วหรือต้องการความเป็นส่วนตัว ซึ่งสามารถกำหนดได้เหมือนหมากล้อม ที่ต้องดูจังหวะในการเล่นว่าควรจะทำและแก้ไขสถานการณ์อย่างไร ควรเสริมหมากของตนเองอย่างไร โดยสิ่งต่างๆเหล่านี้ได้นำไปเป็นส่วนในการกำหนดทิศทางของงานออกแบบภายใน ให้ออกมาเป็นรูปธรรมโดยการใช้ผนังที่ไม่เหมือนกัน อันเกิดจากการใช้งานที่ไม่เหมือนกันด้วย การใช้งานผนังหรือเฟอร์นิเจอร์ในหลายส่วนนั้น ผู้ใช้สามารถกำหนดได้เองว่าจะปรับเปลี่ยนอย่างไรเพื่อให้เหมาะสมกับตนเองเพื่อความสะดวกสบายในการทำงาน ในหมากล้อมก็เช่นกันผู้เล่นต้องดูหมากบนกระดานว่าหมากในแต่ละตัวกำลังทำหน้าที่อะไร สามารถช่วยเกมบนกระดานได้หรือไม่

การเลือกใช้วัสดุและเทคโนโลยีนั้น เลือกใช้วัสดุที่เรียบง่ายเช่น ไม้ กระฉุน กระจกใส และเซรามิก อันเป็นวัสดุที่ได้มาจากการแปรรูปภูมิปัญญาหมากล้อม การใช้วัสดุและพื้นผิวที่สื่อได้ถึงลักษณะของกระดานหมากล้อม เม็ดหมากล้อม ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาช่วยสื่อสารแสดงแนวความคิดออกมา ในส่วนของกระจกได้ใช้เทคนิค PDLC (Polymer Dispersed Liquid Crystals) เป็นเทคโนโลยีการเปลี่ยนกระจกใสให้เป็นกระจกฝ้าในพริบตา ซึ่งสามารถตั้งค่าได้ว่าจะให้จากใสกลายเป็นฝ้าหรือฝ้ากลายเป็นใส เทคโนโลยีนี้สามารถช่วยในการปรับเปลี่ยนผนังตามการใช้งาน ในลักษณะต่างๆของผู้ใช้งานได้ และ การใช้ LED (Light Emitting Diode, LED) ไดโอดเปล่งแสงซึ่งในปัจจุบันได้พัฒนาไปมากแล้วสามารถนำมาใช้แทนหลอดฟลูออเรสเซนต์ได้ ประหยัดไฟไม่มีความร้อน และอายุการใช้งานที่ยาวนานกว่าหลอดฟลูออเรสเซนต์มาก ในส่วนฝ้าเพดานนั้นได้ใช้ไฟเบอร์บอร์ด ซึ่งกำลังได้รับความนิยมคงทนและสามารถใช้งานได้เหมือนยิมซัมทุกประการ ปลวกไม่กินจึงเป็นอีกหนึ่งวัสดุที่นำมาใช้ในการออกแบบครั้งนี้

ด้านการประหยัดพลังงานนั้นในการออกแบบผนังที่ติดกับตัวอาคารภายนอกนั้น ออกแบบให้สามารถปรับแสงได้ตามที่ผู้ใช้งานต้องการ เป็นการใช้แสงธรรมชาติเข้ามาในการ ออกแบบเกิดแสงเงาที่สวยงาม ไม่ต้องเปิดไฟโดยไม่จำเป็น สีของวัสดุที่อยู่ในโทนสว่างสามารถ ช่วยเพิ่มค่าการสะท้อนแสง ทำให้บรรยากาศดูสว่าง สะอาด และสบายตา

3. บทเสนอแนะ

งานศึกษาชิ้นนี้มุ่งเน้นในการนำเอาองค์ความรู้จากศาสตร์หนึ่ง มาสู่อีกศาสตร์หนึ่งเพื่อ เป็นการพัฒนาในศาสตร์ด้านการออกแบบภายใน ที่ถูกกำหนดจากชุดความรู้แบบตะวันตกที่ได้ ศึกษากันมาเป็นเวลานาน การนำศาสตร์แขนงอื่นมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบนั้น จะต้อง ทำการศึกษาอย่างครอบคลุมและลึกซึ้งในเรื่องที่จะนำมาประยุกต์ใช้ เพื่อจะทำให้สามารถหลุด ออกไปจากความรู้แบบเดิมๆ โดยมีพื้นฐานจากภูมิปัญญาตะวันออกของเราเอง ซึ่งจะทำให้ไม่เกิด การลอกเลียนแบบงานออกแบบกันและสามารถอธิบายขั้นตอนได้อย่างเป็นรูปธรรม

ด้านประโยชน์ใช้สอย การใช้งาน ความงามในด้านออกแบบ แลแนวความคิดนั้น เป็น สิ่งที่แยกกันไม่ออกทุกอย่างล้วนเชื่อมโยงกัน การถ่ายทอดออกมาเป็นงานออกแบบนั้นจึงควรต้อง มองในทุกมิติทุกด้านไปพร้อมๆกัน

ภูมิปัญญาหมากล้อมยังมีแนวคิดปรัชญาแฝงอยู่อย่างมากมาย ในงานศึกษาชิ้นนี้เป็นเพียง การ ยกเอาบางส่วนของภูมิปัญญาหมากล้อมมาใช้เฉพาะด้าน ยังมีอีกหลายส่วนที่ยังไม่ได้ยกขึ้นมา ในงานศึกษาชิ้นนี้และในด้านการนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบพื้นที่ลักษณะต่างๆก็สามารถทำ ได้อีกมากมาย โดยขึ้นอยู่กับผู้ศึกษาว่าสนใจในรายละเอียดเรื่องใดของหมากล้อม

ในด้านการออกแบบภายในแล้วจากการศึกษาสามารถนำเอาแนวคิดในเรื่องการเชื่อมโยง พื้นที่ การเปิดพื้นที่ เพื่อให้พื้นที่สามารถทำงาน ได้อย่างมีประสิทธิภาพการให้พื้นที่ส่งเสริมซึ่งกัน และกัน โดยการใช้ตารางกริดเป็นเครื่องมือนำไปพัฒนาในงานออกแบบด้านอื่นๆได้

ในเรื่องของภูมิปัญญาหมากล้อมที่ได้จากการศึกษาชิ้นนี้สามารถบ่งบอกได้ว่า การ ประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาหมากล้อมในการออกแบบนั้น ไม่ได้จำกัดอยู่เพียง รูปแบบของงานออกแบบ รูปทรง สี สัน วัสดุ แต่หากสามารถนำมาปรับใช้ภายในการจัดการองค์กรได้อีกด้วย ซึ่งถ้ามี การบูรณาการศาสตร์ประยุกต์ภูมิปัญญาหมากล้อมเข้าไปในศาสตร์ที่เกี่ยวข้องด้วยเช่นในด้านการ บริหารองค์กร การจัดการ การวิเคราะห์ และการวางระบบคอมพิวเตอร์ด้วยแล้ว จะทำให้งาน ออกแบบภายในนั้นมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น เป็นการนำภูมิปัญญาหมากล้อมเข้าไปอยู่ในทุกๆส่วน

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กฤษฎา ว่องตาประดิษฐ์. “ประสิทธิภาพในการดำเนินงานกับการปรับโครงสร้างธุรกิจเงินทุนและ
หลักทรัพย์” วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
2541.
- ก่อศักดิ์ ไชรศรีศรีศักดิ์ และ สุรพล อินทรเทศ. พิมพ์ครั้งที่ 2. ก้าวแรกสู่หมากล้อม. กรุงเทพฯ :
สำนักพิมพ์สุขภาพใจ 2543.
- จันทน์ เพชรานนท์. การทำรายละเอียดประกอบโครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน. กรุงเทพฯ
: ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน คณะสถาปัตยกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้า
คุณทหารลาดกระบัง, 2542.
- ชาน วิง สิทธิ. คัมภีร์ตำราฉบับสมบูรณ์ พร้อมอรรถกถา. พิมพ์ครั้งที่ 3. แปลโดย ฉัตรสุมาลย์ กบิล
สิงห์ ย์ภูเสนา. กรุงเทพฯ : บริษัท สามัคคีสาส์น จำกัด 2529.
- ชัยยศ อิชฎีวรพันธ์ รู้ลึกและนึกคิด เรขาคณิตของทาดาโอะ อันโด. กรุงเทพฯ : คอร์ปอเรชั่นโฟร์ดี,
2550.
- ฐานิสวีร์ เจริญพงศ์. สรรพสาระจากทฤษฎีสถาปัตยกรรมตะวันตก. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.
- ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย การเดินทางแห่งชีวิต 30 ปี ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย
กรุงเทพฯ : ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย 2548.
- ตำนานปรัมปรากำเนิดหมากล้อม [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 25 พฤศจิกายน 2550. เข้าถึงได้จาก
<http://www.thaigo.org/modules.php?name=News&file=article&sid=88>
- ทรอย แอนเดอร์สัน. โกะ วิถีแห่งธุรกิจและชีวิตของคุณ. แปลโดย พรเทพ เหลือทรัพย์ สุข.
กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ต้นไม้ 2549.
- ทิพย์สุดา ปทุมมานนท์. สถาปัตยกรรม กังสดาลแห่งความคิด. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2543.
- ธีรยุทธ บุญมี. โลก MODERN & POST MODERN. กรุงเทพฯ : สายธาร, 2550.
- นำชัย เตชะรัตนะวิโรจน์ รู้จักตัวเอง เล่ม 2 ชุดอยากรวยต้องรู้: เคล็ดลับไม่ลับสู่อิสรภาพทางการเงิน
กรุงเทพฯ : ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย 2547.
- เพชร ชุมทรัพย์. หลักการลงทุน. พิมพ์ครั้งที่ 12. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
2549.

สมาคมไทยเงินทุนและหลักทรัพย์. พระราชบัญญัติการประกอบธุรกิจเงินทุนธุรกิจหลักทรัพย์และธุรกิจเครดิตฟองซิเออร์. กรุงเทพฯ : สมาคมไทยเงินทุนและหลักทรัพย์, 2524.

สุวินัย ภรณวลัย. ภูมิปัญญาหมากล้อมกับวิถีแห่งกลยุทธ์เชิงบูรณาการ [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 1 ธันวาคม 2550. เข้าถึงได้จาก <http://www.suvinai-dragon.com>

หมากล้อมหรือโกะ. [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 25 พฤศจิกายน 2550. เข้าถึงได้จาก http://en.wikipedia.org/wiki/Chinese_charactor

หัตถินทร์ เอกสิงหชัย. หลักการเล่นหมากล้อมเบื้องต้น กรุงเทพฯ : สุขภาพใจ, 2549.

เหล่าซือ [นามแฝง]. เซน ศิลปะแห่งการรู้แจ้ง. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อัศจรรย์ 2549.

พาวันต์ วิริยะสัทธา “ความคิดเห็นของผู้เล่นหมากล้อมต่อการนำแนวคิดจากหมากล้อมมาประยุกต์ใช้เพื่อการบริหาร.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาการบริหาร บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ 2546.

ภาษาต่างประเทศ

Roberts, Lucienne. and Thrift, Julia. The Designer and The Grid. East Sussex : Roto vision, 2005.

Shorwell, Peter. GO more than a game. North Clarendon : Tuttle Publishing, 2003.

Ssu-ch'eng, Liang. A pictorial history of Chinese architecture. Massachusetts : The Massachusetts Institute of Technology, 1985.

Trakulyingcharoen, Kanokwan. “Fish tunnel,” art4d 141 (September-October 2007) : 64-67.

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – สกุล	นายณัฐรฐนนท์ ทองสุทธิพิรภาส
ที่อยู่	111/18 ซอยวัดประหารระบือธรรม ถนนสามเสน เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300 โทรศัพท์ 0-2243-5235, 08-9444-9272
ที่อยู่ทำงาน	บริษัท ดีคัส จำกัด 21/1 อาคารพินุลวัฒนา สามเสนใน กรุงเทพฯ 10400 โทรศัพท์ 0-2271-2278
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2542	สำเร็จการศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาออกแบบ วิทยาลัย อาชีวศึกษาเสาวภา GPA 3.02
พ.ศ. 2545	สำเร็จการศึกษาปริญญาศิลปบัณฑิต สาขาออกแบบตกแต่ง ภายใน คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร GPA 3.17
พ.ศ. 2549	ศึกษาต่อปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบภายใน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ประวัติการทำงาน	
พ.ศ. 2545-2546	ศูนย์ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (SPAFA)
พ.ศ. 2546-2547	DESIGN NINE INTERIOR ARCHITECTURE
พ.ศ. 2548-2549	คณะทำงานออกแบบปรับปรุงและต่อเติมสถาปัตยกรรมภายใน พระที่นั่งจักรีมหาปราสาท (พระที่นั่งบรมราชสถิตยมโหฬาร)
พ.ศ. 2549-ปัจจุบัน	มัณฑนากร บริษัท ดีคัส จำกัด