

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันที่โลกนี้กำลังอยู่ในยุคข้อมูลข่าวสารและเทคโนโลยี เราจะเห็นได้ว่าประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกพยายามที่จะพัฒนาศักยภาพในการนำข้อมูลข่าวสาร ความรู้ เทคโนโลยี ที่ทันสมัยเผยแพร่แก่ประชาชนให้ทราบโดยเร็วที่สุดและมากที่สุด ทั้งนี้ก็เพราะว่าการที่จะพัฒนาประเทศให้ก้าวหน้าได้นั้นสิ่งสำคัญที่สุดก็คือ ประชากรในประเทศนั้นต้องเป็นบุคคลที่มีคุณภาพ จึงเป็นเหตุผลที่ว่าเพราะเหตุใดประเทศที่เป็นผู้นำทางเศรษฐกิจของโลก จึงยอมลงทุนในการสร้างศูนย์ให้ความรู้ ห้องสมุด หรือแหล่งประกอบกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้ประชาชนได้เข้ามาใช้ศึกษาหาความรู้ ทดลองปฏิบัติ เพื่อเป็นการขยายฐานความรู้เดิม และรับความรู้ใหม่มาใช้ในการนำมาพัฒนาประเทศต่อไป ในประเทศอย่าง สหรัฐอเมริกา อังกฤษ เยอรมัน ญี่ปุ่น นั้นมีศูนย์การเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ที่ทันสมัย อยู่เกือบทุกเมืองและสามารถรองรับการใช้งานของประชาชนได้อย่างเพียงพอ หรือแม้กระทั่งประเทศเพื่อนบ้านเรา อย่างสิงคโปร์ก็มีห้องสมุดสาธารณะที่ทันสมัยเกือบ 30 แห่ง (ไม่นับห้องสมุดโรงเรียน) และกำลังจะเปิด National Library ที่ใหญ่และทันสมัยแห่งที่สองในอีก 4-5 ปีข้างหน้า ขณะที่ประชากรชาวสิงคโปร์มีทั้งหมดแค่ 4.3 ล้านคน โดยจำนวนนี้มีที่เป็นสมาชิกห้องสมุดแห่งใดแห่งหนึ่งถึง 1.8-1.9 ล้านคน และจำนวนการเข้าห้องสมุดของชาวสิงคโปร์ตกปีละราว 30 ล้านครั้ง สำหรับประเทศไทยนั้นรัฐบาลก็เริ่มเล็งเห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาองค์ความรู้ของประชาชน จึงมีการก่อตั้งองค์กรต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากความร่วมมือของรัฐและเอกชนขึ้นมาเพื่อดูแลและพัฒนาการกระจายความรู้ในแขนงต่าง ๆ สู่ประชาชน เช่น สถาบันวิทยากรการเรียนรู้ (สวร.) สถาบันพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้แห่งชาติ (สพร.) ศูนย์การเรียนรู้ ICT แห่งชาติ (National ICT Learning Center) สำนักบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (Office of Knowledge Management and Development : OKMD) ซึ่งองค์กรเหล่านี้ก็ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการควบคุมและบริหารศูนย์การเรียนรู้ต่าง ๆ ของประเทศไทยในปัจจุบัน เช่น TK Park และ TCDC ศูนย์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นเหล่านี้มีลักษณะการใช้งานในรูปแบบใหม่ ๆ ซึ่งต่างจากห้องสมุด หรือศูนย์กิจกรรมที่เคยมีมาก่อนในประเทศไทย และกำลังได้รับความสนใจเป็นอย่างมากจากประชาชนทั่วไป เนื่องจากลักษณะการใช้งานที่เกิดขึ้นนั้นสนับสนุนใน

การพัฒนาด้านความคิดและการสร้างปฏิสัมพันธ์นำมาซึ่งความรู้ที่ประโยชน์ต่อสังคมและการพัฒนาอนาคตของประเทศชาติต่อไป

โตโย อีโต (Toyo Ito) สถาปนิกชาวญี่ปุ่นได้เคยให้คำจำกัดความของศูนย์การเรียนรู้ในลักษณะใหม่ ซึ่งในที่นี้จะใช้คำว่า “Mediatheque” มีความหมายว่า สถานที่สาธารณะที่ให้ความรู้และความบันเทิงซึ่งมีลักษณะการใช้งานที่หลากหลาย โดยมีกาให้ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ผ่านสื่อที่หลากหลาย ทั้งในลักษณะของ หนังสือ นิตยสาร ซีดี ดีวีดี อินเทอร์เน็ต ฯลฯ ซึ่งกล่าวได้ว่า มีเดียเทค นั้นคือห้องสมุดในรูปแบบใหม่ที่มีการพัฒนาไปพร้อมกับเทคโนโลยีที่ทันสมัยในปัจจุบัน

สำหรับประเทศไทยนั้นถึงแม้จะเริ่มมีศูนย์การเรียนรู้ต่าง ๆ เกิดขึ้นบ้างแต่ก็ยังไม่สามารถตอบสนองต่อการใช้งานของประชาชนทั่วไปที่ต้องการความรู้เฉพาะทางในแต่ละสาขาวิชาได้มากเท่าใดนัก โดยเฉพาะความรู้ในสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ ซึ่งเป็นสาขาวิชาที่เป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาสภาพสังคมและคุณภาพชีวิตของคนไทย ดังจะเห็นได้ว่าในประเทศที่มีความเจริญก้าวหน้า นั้นอย่าง สหรัฐอเมริกา อังกฤษ หรือ ญี่ปุ่น ก็มีการพัฒนาควบคู่กันไปในด้านศิลปะและเทคโนโลยีและประยุกต์ใช้เข้าด้วยกันในการพัฒนาสังคมและคุณภาพชีวิตของคนในประเทศ แม้ว่าในปัจจุบันประเทศไทยจะมีศูนย์การเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะโดยตรงอย่าง TCDC (Thailand Creative & Design Center) แต่เนื่องด้วยข้อจำกัดของพื้นที่ และสถานที่ตั้ง ซึ่งอยู่บนชั้นที่ 6 ของ ดิเอ็มโพเรียม ช้อปปิ้ง คอมเพล็กซ์ (The Emporium Shopping Complex) จึงยังไม่สามารถตอบสนองต่อรูปแบบของการใช้งานที่หลากหลายและสมบูรณ์ได้มากเท่าใดนัก ดังนั้นการวิจัยเรื่อง “แนวทางการออกแบบศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบ” จึงเป็นการวิจัยเพื่อการออกแบบในเชิงบูรณาการทั้งด้านลักษณะของการใช้งานที่เหมาะสม การสร้างระบบในการจัดวางการใช้งานอย่างเป็นระบบเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของการใช้งานในพื้นที่อย่างสูงสุด โดยเริ่มจากการศึกษาจากกรณีศึกษา เพื่อกำหนดทางเลือกที่เหมาะสมที่สุดในการออกแบบศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบ (Mediatheque of Art & Design) และการวิจัยนี้ยังเป็นแนวคิดเบื้องต้นที่จะสามารถนำไปพัฒนาศูนย์การเรียนรู้ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในอนาคตต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาถึงรูปแบบของงานออกแบบศูนย์การเรียนรู้เพื่อจำแนกลักษณะการใช้งานของศูนย์การเรียนรู้ที่เหมาะสม
2. ศึกษาลักษณะพฤติกรรมของผู้ใช้ศูนย์การเรียนรู้ที่มีอยู่ในปัจจุบัน
3. ศึกษาลักษณะของสื่อ เนื้อหา และความสัมพันธ์ของสื่อที่เหมาะสมกับลักษณะการใช้งานของพื้นที่ของศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบ
4. วิเคราะห์ตำแหน่งที่ตั้งที่เหมาะสมในการสร้างศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบ
5. วิเคราะห์แนวทางในการออกแบบและจัดการพื้นที่ที่เหมาะสมเพื่อการออกแบบพื้นฐานที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการออกแบบศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบ
6. ทดสอบแนวทางการออกแบบโดยการออกแบบอาคารศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบ
7. ประเมินผลการออกแบบอาคารศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบ เพื่อนำไปสู่รูปแบบที่เหมาะสมในการออกแบบต่อไป

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่องแนวทางการออกแบบศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบนี้เป็นการวิจัยเพื่อหาแนวทางในการออกแบบทางสถาปัตยกรรมเป็นหลัก โดยการวิจัยนี้จะทำการศึกษาจำแนกประเภทของศูนย์การเรียนรู้ต่าง ๆ และสื่อที่นำมาใช้ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศเพื่อนำมาจัดลำดับความเหมาะสมและความเชื่อมโยงของลักษณะการใช้งานที่เกิดขึ้นของศูนย์การเรียนรู้ประเภทต่าง ๆ ว่ามีผลกระทบต่อกันและส่งเสริมกันอย่างไร เพื่อคัดเลือกแนวทางที่เหมาะสมที่สุดและมีความเป็นไปได้นำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบ อีกทั้งทำการประเมินการออกแบบเพื่อนำมาสรุปผลเสนอแนะแนวทางในการออกแบบให้มีประสิทธิภาพสูงสุดและเหมาะต่อผู้ใช้งานมากที่สุดต่อไป

โดยลักษณะการใช้งานของศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบ (Mediatheque of Art & Design) นี้จะเป็นการผสมผสานของการใช้งาน 3 อย่างคือ ส่วนห้องสมุด (library) ส่วนนิทรรศการ (gallery) และ ส่วนปฏิบัติการ (workshop)

1.4 สมมติฐานการวิจัย

ลักษณะการใช้งานแต่ละลักษณะและสื่อการนำเสนอแต่ละสื่อ มีผลต่อกระทบบซึ่งกันและกัน การออกแบบและการจัดการที่ดีจึงจะสามารถส่งเสริมการใช้งานพื้นที่ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. รูปแบบและข้อกำหนดพื้นฐานที่เกิดขึ้นจากงานวิจัยสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบศูนย์การเรียนรู้และสร้างสรรค์งานออกแบบได้
2. ได้ทราบถึงพฤติกรรมการใช้งานของผู้ที่มาใช้ศูนย์การเรียนรู้ที่มีอยู่ในปัจจุบัน
3. ได้ทราบถึงความสัมพันธ์ของรูปแบบของพื้นที่และสื่อที่สามารถตอบสนองต่อลักษณะการใช้งานที่เหมาะสม
4. ได้หลักเกณฑ์ในการออกแบบอาคารประเภทที่มีการใช้งานหลากหลายอย่างศูนย์การเรียนรู้และสร้างสรรค์งานออกแบบ

1.6 ระเบียบวิธีวิจัย

1. ศึกษารวบรวมข้อมูลจากกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางกายภาพและการบริหารจัดการของศูนย์การเรียนรู้ ในด้านต่าง ๆ ได้แก่ แนวคิดในการออกแบบ รูปแบบสถาปัตยกรรม การเลือกสถานที่ตั้ง ลักษณะและรูปแบบของการใช้งาน และสื่อที่นำมาใช้ ทั้งข้อมูลทุติยภูมิ (secondary data) และปฐมภูมิ (primary data) โดยกรณีศึกษาในประเทศจะทำการสำรวจจากสภาพการณ์จริง ส่วนกรณีศึกษาของต่างประเทศจะทำการสืบค้นข้อมูลจากหนังสือ บทความ และข้อมูลต่าง ๆ จากอินเทอร์เน็ต ได้แก่

- 1) Sendai Mediatheque, Miyagi, Japan
- 2) Seattle Public Library, Washington, USA
- 3) Venissieux Mediatheque, Lyon, France
- 4) IKMZ (Information, Communications and Media Center),
Cottbus, Germany
- 5) Peckham Library & Media Center, London, England

6) Singapore National Library, Singapore

7) อุทยานการเรียนรู้กรุงเทพมหานคร (TK Park)

8) ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบกรุงเทพมหานคร (TCDC)

2. ทำการเก็บข้อมูลโดยการสอบถามความต้องการจากกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้ทราบถึงพฤติกรรมการใช้งาน และความต้องการในการใช้งาน โดยการใช้แบบสอบถามจำนวน 100 ชุด

3. ทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากทฤษฎี วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและการจัดการห้องสมุด กรณีศึกษา และข้อมูลพฤติกรรมการใช้งาน และความต้องการจากแบบสอบถาม เพื่อให้ได้แนวทางในการออกแบบศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบ

4. ทดสอบแนวทางที่ได้จากการศึกษาโดยการออกแบบศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบ

5. นำแบบอาคารศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบมาทำการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ

6. ทำการวิเคราะห์สรุปผลความเห็นต่าง ๆ ของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อจัดทำข้อเสนอแนะและแนวทางปรับปรุงงานออกแบบ

7. ทำการอธิบาย สรุปผลการวิจัย และตั้งข้อเสนอแนะโดยเสนอเป็นแนวทางการออกแบบเพื่อประยุกต์ใช้และเป็นแนวทางในการศึกษาต่อไปในอนาคต

1.7 คำจำกัดความในงานวิจัย

ศูนย์การเรียนรู้ หมายถึง สถานที่ให้ความรู้ในด้านต่าง ๆ ทั้งแบบเฉพาะทางและทั่วไป โดยผู้ที่มาจะได้เรียนรู้สิ่งที่ตนเองสนใจด้วยวิธีการใหม่ ๆ ด้วยตัวเอง

มีเดียเทค (Mediatheque) หมายถึง สถานที่สาธารณะที่ให้ความรู้และความบันเทิงซึ่งมีลักษณะการใช้งานที่หลากหลาย โดยมีการให้ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ผ่านสื่อที่หลากหลาย ทั้งในลักษณะของ หนังสือ นิตยสาร ซีดี ดีวีดี อินเทอร์เน็ต ฯลฯ ซึ่งกล่าวได้ว่ามีเดียเทคนั้นคือห้องสมุดในรูปแบบใหม่ที่มีการพัฒนาไปพร้อมกับเทคโนโลยีที่ทันสมัยในปัจจุบัน

ศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบ (Mediatheque of Art & Design) หมายถึง สถานที่ให้ความรู้ในเบื้องต้นและบูรณาการเกี่ยวกับด้านศิลปะและการออกแบบ ที่มีประโยชน์แก่ประชาชนทั่วไปในการใช้ ค้นคว้าหาความรู้ และฝึก ปฏิบัติ ด้วยสื่อประเภทต่าง ๆ ตลอดจนเป็นที่นัดหมายเพื่อรวมกลุ่มในการทำงานของประชาชน

ส่วนห้องสมุด (Library) หมายถึง สถานที่ให้ความรู้ด้วยสื่อประเภทหนังสือเป็นหลัก

ส่วนนิทรรศการ (Gallery) หมายถึง ส่วนจัดแสดงผลงานถือเป็นการให้การศึกษาอย่างหนึ่งด้วยการแสดงผลงานให้ชม อาจมีผู้บรรยายให้ฟังหรือไม่ต้องมีก็ได้ ซึ่งสิ่งต่าง ๆ ที่นำมาจัดแสดงจะต้องมีการจัดเตรียมอย่างเรียบร้อย ดูง่ายและคำนึงถึงความแจ่มชัด รวมทั้งก่อให้เกิดความรู้และช่วยให้ผู้ดูมีความเข้าใจในข้อมูลที่จะนำเสนอ

ส่วนปฏิบัติการ (Workshop) หมายถึง ส่วนที่มีการฝึกฝนทักษะและความรู้ต่าง ๆ ในการนำมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติจริง

ศิลปะและการออกแบบ (Art & Design) หมายถึง การวางแผน การกำหนดความคิดรวบยอดหรือมโนทัศน์ และผลงานที่เกิดจากการดำเนินงานที่มีคุณภาพจำเป็นต้อง “ออกแบบ” เพื่อ “สร้างสรรค์” วัตถุหรืองานให้มีคุณค่าและคุณภาพ การตัดสินคุณภาพของผลผลิตที่มีประโยชน์ อาจพิจารณาได้ 2 ประเด็นคือ ประโยชน์และความงาม (functional and aesthetic aspects)

การรวมกลุ่ม/ปฏิสัมพันธ์ หมายถึง การเกิดการท้าทาย พุดคุย หรือจับกลุ่มคุยกัน เป็นการสร้างกิจกรรมการติดต่อสื่อสารกับคนรอบกาย บางครั้งอาจได้ความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นจากการระดมความคิดของคนในกลุ่ม

ภาพที่ 1.1 แผนภูมิแสดงขั้นตอนกระบวนการวิจัย (Research Roadmap)

