

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วัฒนธรรมที่สืบทอดเนื่องมาจากบรรพบุรุษทั้งประเภทที่เป็นวัตถุที่จับต้องได้ และประเภทที่เป็นคุณค่าเชิงสังคม เช่น ธรรมเนียม ประเพณีและการปฏิบัติ ความเชื่อในด้านจิตวิญญาณของแต่ละชนชาตินั้น ไม่มีความคงที่ แต่จะเปลี่ยนแปลงไปตามวิถีชีวิตและวิธีการรับวัฒนธรรมต่างชาติของคนในชาติแต่ละรุ่น มรดกวัฒนธรรมของชาติจึงมีโอกาสดูถูกทำลายหรือถูกรื้อฟื้นกลับขึ้นมาได้โดยผู้คนแต่ละยุคสมัย สังคมไทยในอดีตมีวิธีการรับวัฒนธรรมต่างชาติอย่างเป็นเอกลักษณ์ กล่าวคือเลือกรับเฉพาะเรื่องที่สามารถนำมาประยุกต์เข้ากับลักษณะการใช้ชีวิตดั้งเดิมของคนไทยอย่างมีความเหมาะสม ที่เหลือเกินจำเป็นจะตัดทิ้งไป ม.ร.ว. คึกฤทธิ์ ปราโมชเขียนในคำนำ หนังสือ ลักษณะไทย 4 (2549) ไว้ว่า คนไทยในอดีตมิได้เลือกรับวัฒนธรรมต่างชาติอย่างครบถ้วนเต็มรูปแบบ ยกตัวอย่างเช่น วัฒนธรรมการใช้ช้อนส้อม จะเลือกรับเครื่องมือเฉพาะช้อนและส้อม โดยเลือกขนาดที่เหมาะสมกับการรับประทานอาหารเท่านั้น วิธีการรับวัฒนธรรมลักษณะนี้มีความแตกต่างจากวิธีการรับวัฒนธรรมของคนไทยในปัจจุบันซึ่งเป็นการรับตามกระแสนิยมเข้ามาใช้โดยตรง

คนไทยรุ่นใหม่มีพฤติกรรมและวิถีชีวิตที่แตกต่างจากผู้ใหญ่ในปัจจุบัน พฤติกรรมของพวกเขาเป็นแนวโน้มของคนที่เราเรียกว่า คนรุ่น Gen Y หรือพวกที่เกิดตั้งแต่ปี2521-2543 นักการตลาด, นักประชากรและนักบริหารต่างให้ความสนใจคนกลุ่มนี้เป็นพิเศษ รศ.ดร.พสุ เดชะรินทร์(2553) เขียนไว้ในบทความ “มุมมองใหม่” ของหนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจถึงสาเหตุที่คนรุ่นใหม่คิดและประพฤติต่างจากคนรุ่นก่อน มีเนื้อหาที่น่าสนใจว่า สาเหตุเพราะแต่ละครอบครัวมีลูกน้อยลง พ่อแม่รุ่นใหม่จะประคบประหงมลูกมากกว่าในอดีต...รวมทั้งสภาพแวดล้อมต่างๆก็ทำให้เด็กรุ่นใหม่รู้สึกว่าคุณค่าพิเศษหรือแตกต่างจากผู้อื่น....การใช้อินเทอร์เน็ตจนกระทั่งเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตทำให้เด็กสมัยใหม่มีสมาธิที่สั้นลง ต้องการการตอบสนองที่ทันใจทันเวลา(นำไปสู่ความ焦ร้อน) หาและสนใจต่อข้อมูลที่ตนเองคิดว่าสนใจและจำเป็น ต้องได้ในสิ่งที่ต้องการเมื่อต้องการ ค่ายแบบสั้นๆห้วนๆจนอาจจะดูก้าวร้าว...ไม่ให้ความสำคัญในการปรากฏตัวในที่ทำงาน(ถ้าไม่จำเป็น) เนื่องจากมองว่าสามารถทำงานให้เสร็จได้จากทุกสถานที่ ฯลฯ จะเห็นได้ว่าเทคโนโลยีสารสนเทศที่มากับกระแสโลกาภิวัตน์มีผลต่อพฤติกรรม การใช้ชีวิตและวิถีชีวิตของคนไทยรุ่นใหม่อย่างมาก

การแพร่ขยายของเทคโนโลยีสารสนเทศเข้าสู่ระบบธุรกิจทุกประเภทอย่างเต็มรูปแบบในต้นศตวรรษที่21 ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในระบบสังคมและวัฒนธรรม คือ โลกกำลังก้าวเข้าสู่สังคมแบบวัฒนธรรมผสม (Multi-cultural society) และผู้คนสามารถรับรู้พฤติกรรม, ทักษะ, วิถีชีวิต, กระแสนิยมตลอดจนสภาพแวดล้อมของผู้คนที่อยู่อีกซีกหนึ่งของโลกได้อย่างไร้ขีดจำกัดผ่านสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศประเภทต่างๆ ในปัจจุบันผู้ประกอบการธุรกิจนิยมออกแบบสภาพแวดล้อม

ภายในพื้นที่ธุรกิจตามกระแสนิยมสากลเพื่อดึงดูดความสนใจคนไทยรุ่นใหม่ให้มากที่สุด ดังนั้นการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในประเภทต่างๆจึงมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงด้านวัฒนธรรมมากขึ้น เพราะเป็นพื้นที่ที่ทุกคนเข้าไปทำกิจกรรมสังคมร่วมกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งพื้นที่การรวมกลุ่มเพื่อสร้างสังคม (social gathering place) สภาพแวดล้อมดังกล่าวครอบคลุมตั้งแต่พื้นที่ขนาดเล็กไปจนถึงพื้นที่ขนาดใหญ่ เช่น ห้องรับแขกในบ้าน ร้านกาแฟ ร้านอาหาร ห้างสรรพสินค้า โรงภาพยนตร์ และ สนามกีฬา ผลกระทบเชิงสังคมที่เกิดขึ้นจากการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในพื้นที่ดังกล่าวตามกระแสนิยมสากลซึ่งรับเอาแบบมาจากต่างชาติโดยไม่มีการศึกษาและปรับให้เข้ากับวิถีไทยนั้น ก่อให้เกิดปัญหาความไม่เหมาะสม ทั้งทางด้านกายภาพ คือ พื้นที่ที่ไม่มีความเหมาะสมกับการใช้งานตามวิถีการใช้ชีวิตของคนไทย และด้านวัฒนธรรม คือ คนไทยรุ่นใหม่ถูกจูงใจให้ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและวิถีการใช้ชีวิตไปตามลักษณะกิจกรรมที่จัดไว้ในพื้นที่ ส่งผลให้วัฒนธรรมของคนไทยรุ่นใหม่เปลี่ยนแปลงไปตามกระแสต่างชาติและมรดกวัฒนธรรมไทย เช่น การรักษามรดกวัฒนธรรม พฤติกรรมต่อเพศตรงข้าม การเคารพผู้ใหญ่ การปฏิบัติตนให้ถูกกาลเทศะ ฯลฯ เริ่มสูญหายและนำไปสู่ปัญหาทางสังคมในวงกว้างขึ้นอย่างเลี่ยงไม่ได้

งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของคนไทยส่วนใหญ่ มุ่งศึกษาประเด็นปัญหาแบบแยกส่วน เช่น การศึกษาพฤติกรรม ความพึงพอใจของคนไทยเพื่อประโยชน์ด้านธุรกิจการตลาด หรือการศึกษารูปแบบและกระแสนิยมของการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในประเภทต่างๆเพื่อประโยชน์ในแง่ความงาม แต่ขาดงานวิจัยเพื่อประโยชน์เชิงสังคม หรือผลกระทบต่อมรดกวัฒนธรรมของชาติ

เนื่องจากพื้นที่การรวมกลุ่มทางสังคม (social gathering) เป็นพื้นที่ที่มีผลกระทบต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและวิถีชีวิตของคนเมืองเป็นอย่างมาก งานวิจัยนี้มีเป้าหมายเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ และผลกระทบของการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในต่อพฤติกรรมการรวมกลุ่มของคนไทยในเมือง เพื่อกำหนดแนวทางการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในพื้นที่การรวมกลุ่มทางสร้างสังคมที่เหมาะสมกับวิถีไทย ป้องกันการสูญหายและรักษาไว้ซึ่งมรดกวัฒนธรรมที่ดั้งเดิมของไทยอย่างสัมฤทธิ์ผลจึงเลือกใช้ที่พบปะเพื่อรวมกลุ่ม (3rd place) ในกรุงเทพมหานครเป็นกรณีศึกษา ที่พบปะเพื่อรวมกลุ่ม (3rd place) ในที่นี้หมายถึงสถานที่นอกบ้านและสำนักงาน เช่น ร้านอาหาร ร้านขนม และร้านเครื่องดื่ม ที่ผู้ใช้สามารถเลือกเป็นที่พักพิงเพื่อสังสรรค์หรือทำงาน คนรุ่นใหม่ในเมืองใหญ่ทั่วโลกมีแนวโน้มการใช้เวลาในที่พบปะเพื่อรวมกลุ่ม (3rd place) มากขึ้น คือมีความถี่สูงแทบทุกวัน และมีช่วงเวลาดำรงชีพที่ยาวนาน ในขณะที่คนส่วนใหญ่เลือกเดินเข้าร้านค้าเพราะสินค้าภายในร้าน ผู้ใช้สถานที่พบปะเพื่อรวมกลุ่ม (3rd place) เลือกร้านจากบรรยากาศ สภาพแวดล้อมภายในและบริการ การใช้สถานที่พบปะเพื่อรวมกลุ่ม (3rd place) เป็นกรณีศึกษาจึงน่าจะเอื้อให้สามารถเก็บข้อมูลที่เป็ประโยชน์แก่การออกแบบสภาพแวดล้อมได้โดยตรง และสามารถนำผลวิจัยไปประยุกต์ใช้กับการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในสาธารณะอื่นๆได้อย่างกว้างขวาง

นอกจากนี้ผลของการวิจัยนี้ยังสามารถแบ่งกลุ่มผู้ใช้สภาพแวดล้อมตามหลักทางจิตวิทยาที่สัมพันธ์โดยตรงกับค่านิยมและวัฒนธรรมไทยซึ่งมีรายงานว่ากำลังมีการเปลี่ยนแปลงในคนไทยรุ่นใหม่ทั้ง 6 ด้าน คือ วัตถุนิยม, สุขนิยม, ความเกรงใจ, สัมมาคารวะและความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่, ระเบียบ



วินัยและคุณธรรม,และค่านิยมทางเพศ (ชะวั้งชัย ภาคินธุ, 2548; ลิขิต ชีรเวคิน, ศตร.ราชบัณฑิต, 2548) ประกอบกับเกณฑ์การแบ่งกลุ่มตลาด (Market segmentation) ตามหลักจิตวิทยาและพฤติกรรมในระบบสากล เมื่อสามารถระบุกลุ่มตลาดตามเกณฑ์จิตวิทยาวัฒนธรรมไทยแล้วจึงใช้ข้อมูลเหล่านั้นในการอธิบายความคาดหวัง ความต้องการ และพฤติกรรมในการใช้สภาพแวดล้อม

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

1. ศึกษาความสัมพันธ์ ผลกระทบ และความขัดแย้ง ระหว่าง การออกแบบสภาพแวดล้อมภายใน พฤติกรรมการการพบปะของคนเมือง และ มรดกวัฒนธรรมไทย
2. ศึกษาและอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างคนเมืองแต่ละกลุ่มและพฤติกรรมการใช้สถานที่พบปะเพื่อรวมกลุ่ม (3rd Place) กรุงเทพมหานคร
3. กำหนดแนวทางแก้ปัญหาการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในเพื่อรองรับการพบปะของคนเมืองที่สอดคล้องกับเศรษฐกิจ ทักษะคิด วิธีการดำเนินชีวิตของไทย และการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมไทย

1.3 ขอบเขตของโครงการ

โครงการวิจัยนี้ใช้ตัวอย่างจากอาสาสมัครที่ได้รับอนุญาตอย่างถูกต้อง และใช้วิธีการมาตรฐานในการดำเนินการวิจัยซึ่งมีการอ้างอิงแล้ว โดยเก็บข้อมูลจากอาสาสมัคร 120, 52 และ 45 คน ด้วยแบบสอบถาม การถ่ายภาพและจดบันทึกของอาสาสมัครเอง (self-documentary study) การสังเกตในบริบทจริง (contextual photo observation), และการทำ focus group ตามลำดับ ข้อมูลที่ได้จากการวิจัยประกอบไปด้วย คำตอบแบบสอบถาม 120 ชุด ภาพถ่ายจากการสังเกตการใช้สถานที่พบปะจริงจำนวนมาก บทสัมภาษณ์ และวีดิทัศน์การสัมภาษณ์ขณะทำ focus group จำนวน 6 ชุด แผนภูมิแสดงเหตุผล และ/หรือ ทักษะคิดในการตัดสินใจเลือกสถานที่พบปะ และความขัดแย้งต่อวัฒนธรรมไทย ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปตารางและแผนภูมิแสดงเหตุที่มา ความสัมพันธ์ของปัญหาอุปสรรคและผลกระทบของการออกแบบที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมของคนเมืองและความสูญหายของมรดกวัฒนธรรมไทย ซึ่งนำไปสู่การกำหนดแนวทางการออกแบบเพื่อลดปัญหาความขัดแย้งและการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมไทย

1.4 ทฤษฎี สมมุติฐานหรือกรอบแนวคิดของโครงการ

“สภาพแวดล้อมที่เราอยู่อาศัยนั้นมีมิติที่ซ้อนทับกันหลายระดับ ทั้งที่มีคุณลักษณะเป็นรูปธรรมและนามธรรม เช่น ด้านกายภาพ ด้านสังคม ด้านอารมณ์ ด้านประวัติศาสตร์ความเป็นมา และด้านวัฒนธรรม คุณลักษณะเหล่านี้ได้สั่งสมและก่อตัวขึ้นเป็นรากฐานของชีวิตมนุษย์ สภาพแวดล้อมของมนุษย์ (Human environment) เป็นชื่อทั่วไปที่ใช้อธิบายลักษณะดังกล่าว

ข้างต้น... ยิ่งมีการพัฒนาทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมากขึ้นเท่าใด ยิ่งทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์ระหว่างสภาพแวดล้อมกับมนุษย์มากขึ้นเท่านั้น และมนุษย์ยิ่งกลายเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการสร้างสภาพแวดล้อมที่จะย้อนกลับมามีผลกระทบต่อมวลมนุษยชาติด้วยตนเอง” (University of Human Environments, Japan 2004)

โดยทั่วไปการศึกษาด้านความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ สภาพแวดล้อมทางกายภาพ (Physical environment) และจิตวิทยาสภาพแวดล้อม (Environmental psychology) การศึกษาสภาพแวดล้อมทางกายภาพ (Physical environment) เป็นการศึกษาเกี่ยวกับการรับรู้ลักษณะของพื้นที่ (Perception of space) ของมนุษย์เป็นหลัก ในขณะที่การศึกษาจิตวิทยาสภาพแวดล้อมเป็นการศึกษาเกี่ยวกับองค์ประกอบอื่นๆ ในสภาพแวดล้อมที่มีผลด้านจิตใจของมนุษย์ เช่น ความพึงพอใจ ทศนคติและวิถีการดำเนินชีวิต และเนื่องจากมนุษย์ใช้เวลาอย่างน้อย 50% ของเวลาทั้งหมดในแต่ละวันอยู่ในสภาพแวดล้อมภายในประเภทใดประเภทหนึ่ง สภาพแวดล้อมภายในจึงเป็นพื้นที่ที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์อย่างสูง

พฤติกรรมของคนไทยรุ่นใหม่ในเมืองนิยมการทำกิจกรรมสังคมประเภทต่างๆ ร่วมกันมากกว่าการอยู่สันโดษเหมือนคนไทยสมัยก่อน การออกแบบสภาพแวดล้อมภายในทั้งประเภทที่พักอาศัยและอาคารสาธารณะในปัจจุบันจึงนิยมสร้างพื้นที่กิจกรรมที่เรียกว่า สถานที่รวมกลุ่ม (Gathering places) เพื่อตอบสนองให้ผู้คนที่เคยรู้จักและแปลกหน้าสามารถเข้ามามีปฏิสัมพันธ์กันให้มากที่สุด ในปัจจุบัน นักออกแบบตกแต่งภายในส่วนใหญ่มีวิธีการออกแบบพื้นที่ดังกล่าวให้ตอบสนองความต้องการทั้งทางด้านกายภาพและด้านจิตใจ โดยการนำทฤษฎีและแนวโน้มการออกแบบจากประเทศตะวันตกมาประยุกต์ใช้กับงานออกแบบของตน วิธีการออกแบบลักษณะดังกล่าวบางส่วนก่อให้เกิดปัญหาด้านการสูญเสียคุณค่าทางวัฒนธรรมไทยขึ้นอย่างไม่รู้ตัว ทั้งคุณค่าในเชิงรูปธรรม เช่น การจัดประโยชน์ใช้สอย ที่ไม่เหมาะสมกับลักษณะวิถีชีวิตและความเคยชินของคนไทย และคุณค่าในเชิงนามธรรม เช่น การใช้ภาษาการแสดงออกซึ่งความอ่อนน้อมถ่อมตน การเคารพผู้มีอาวุโส การรักษาวลสงวนตัว

ศาสตร์ด้านความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และสิ่งแวดล้อมตั้งอยู่บนกรอบแนวคิดที่ว่า สิ่งแวดล้อมและพฤติกรรมมนุษย์มีความสัมพันธ์กันทั้งสองทิศทาง ความเข้าใจกลไกความสัมพันธ์ดังกล่าวเอื้อให้การออกแบบสภาพแวดล้อมสามารถกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ในขณะที่พฤติกรรมมนุษย์มีผลกระทบต่อการออกแบบปรับเปลี่ยนสภาพแวดล้อมไปในทิศทางที่สอดคล้องและตอบสนองการใช้งาน สมมติฐานของการวิจัยนี้พัฒนาอยู่บนกรอบแนวคิดพื้นฐานดังกล่าว กล่าวคือ การศึกษาความสัมพันธ์ของการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในต่อพฤติกรรมการรวมกลุ่มของคนไทยในเมืองสามารถนำไปสู่การกำหนดแนวทางการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในเพื่อการรวมกลุ่มทางสร้างสังคม ที่ช่วยกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมอันเหมาะสมตามวิถีไทย รวมทั้งสามารถลดความสูญเสียและรักษาให้คงไว้ซึ่งมรดกวัฒนธรรมที่ดีงามของไทยอย่างสัมฤทธิ์ผล

1.5 วิธีการดำเนินการวิจัย และสถานที่การเก็บข้อมูล

1.5.1 ประชากรกลุ่มตัวอย่างและสถานที่เก็บข้อมูล

ประชากรสำหรับการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ กลุ่มคนไทยรุ่นใหม่ ที่อาศัยอยู่ในเมืองที่มีพฤติกรรมการใช้สถานที่พบปะภายนอก ซึ่งเป็นสถานที่สำหรับการรวมกลุ่มเชิงสังคม (Social Gathering) เพื่อทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับวิถีและแนวทางในการดำเนินชีวิตของคนเมืองดังกล่าว

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

1) กลุ่มตัวอย่างสำหรับการรวบรวมข้อมูลขั้นที่ 1 ภายใต้กรอบประชากรในการวิจัย ผู้วิจัยกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่จะต้องมีความสำคัญในการพิจารณาได้แก่ เป็นคนเมืองในที่มีพฤติกรรมการใช้สถานที่ในการพบปะนอกในเบื้องต้น และมีความหลากหลายตามเกณฑ์ด้านคุณลักษณะประชากรทั่วไป (Demographic data) เช่น เพศ อายุ อาชีพ การศึกษา ระดับรายได้ เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างที่มีความหลากหลาย และสามารถเป็นตัวแทนของประชากรในการวิจัยได้ ในขั้นตอนนี้ประกอบด้วยกลุ่มตัวอย่างจำนวน 120 ราย

2) กลุ่มตัวอย่างในขั้นที่ 2 จากเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างเบื้องต้นกำหนด จากนั้นผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลในขั้นถัดมาซึ่งประกอบด้วยเทคนิคทางการวิจัยหลายรูปแบบ ได้แก่ เป็นการทำ Focus Group เพื่อเลือก (rating) ภาพการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในรูปแบบต่าง ๆ ว่าในแต่ละสถานการณ์หรือแต่ละกิจกรรมจะเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบในการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในแบบใด ทั้งนี้การจัดองค์ประกอบในการออกแบบมีเกณฑ์สำคัญสองประการในการพิจารณาได้แก่ เกณฑ์ด้านค่านิยมและเกณฑ์ด้านวัฒนธรรม การศึกษาในขั้นนี้ประกอบด้วยกลุ่มตัวอย่างจำนวน 52 ราย ในจำนวนนี้ผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคเพิ่มเติมคือการบันทึกกิจกรรมต่าง ๆ ของกลุ่มตัวอย่างในไดอารี่บันทึกแบบออนไลน์ (Online Diary) เพื่อความควบคุมเที่ยงและความตรง (Valid & Reliability) ของการวิจัยเพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างที่ตรงตามข้อกำหนดของการวิจัย

อาสาสมัครเป็นคนเมือง ในกลุ่มของคนรุ่นใหม่ กล่าวคือครอบคลุมตั้งแต่วัยรุ่นตอนปลายที่ศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ระดับมหาวิทยาลัย จนถึงวัยผู้ใหญ่ตอนต้นที่ได้เข้าสู่วัยทำงาน คนกลุ่มดังกล่าวเป็นผู้อาศัยอยู่ในกรุงเทพฯ มีจำนวนทั้งสิ้น 120 ราย ผู้วิจัยกำหนดให้มีความหลากหลายในปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา ทัศนคติและวิถีชีวิต

สถานที่ในการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยและคณะผู้ช่วยเก็บข้อมูลโดยตรงจากสถานที่ที่มีการรวมกลุ่มของคน (3rd places) เช่น ร้านค้า ร้านกาแฟ ห้างสรรพสินค้า เมื่อได้ข้อมูลจากการเก็บรวบรวมด้วยแบบสอบถาม (Questionnaire) ในขั้นที่ 1 จากนั้นได้ทำการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจากจำนวนดังกล่าวตามเกณฑ์การพิจารณาที่โครงการวิจัยกำหนด ได้แก่ เกณฑ์ด้านพฤติกรรมการใช้สถานที่ในการพบปะนอกบ้าน เกณฑ์ด้านอายุ เพศ และปัจจัยทางเศรษฐกิจอื่น ๆ เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นตัวแทนของประชากรที่ดีของการวิจัย กล่าวคือ เป็นกลุ่มของคนเมืองรุ่นใหม่

1.5.2 จริยธรรมการวิจัย

คณะผู้วิจัยจะต้องรักษาความลับและความเป็นส่วนตัวของผู้เข้าร่วมวิจัย ตลอดระยะเวลาของโครงการผู้วิจัยต้องเก็บข้อมูลของอาสาสมัครผู้เข้าร่วมวิจัยเป็นความลับ ถ่ายภาพและวิดีโอโดยระวังมิให้เห็นหรือทำภาพให้มัวบริเวณใบหน้าของผู้เข้าร่วมวิจัย ต้องทำลายภาพถ่ายและวิดีโอเมื่อสิ้นสุดโครงการวิจัย การนำเสนอข้อมูลจะนำเสนอผลการวิจัยในภาพรวม บุคคลอื่นที่เข้ามาตรวจสอบและประมวลผลข้อมูลของผู้เข้าร่วมวิจัยจะต้องกระทำไปเพื่อตรวจสอบความถูกต้องเท่านั้น การเปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับผู้เข้าร่วมวิจัยต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจะกระทำได้เฉพาะกรณีที่ได้รับการยินยอมจากผู้เข้าร่วมวิจัยเท่านั้น

1.5.3 วิธีการดำเนินการวิจัย

1. การวางแผนและเตรียมการวิจัย (3 เดือน ระหว่าง เดือนที่ 1- เดือนที่ 3 ของการวิจัย)

เตรียมเอกสารและเครื่องมือวิจัย คัดเลือกตัวอย่างประชากรที่อยู่ในขอบเขตงานวิจัย และรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ

2. การเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถาม (3 เดือน ระหว่าง เดือนที่ 3- เดือนที่ 5 ของการวิจัย)

แจกแบบสอบถาม on-line เกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัว สถานที่ที่ใช้พบปะในลักษณะต่างๆ เหตุผลในการตัดสินใจเลือกที่พบปะ พฤติกรรมในการพบปะทั้งในบ้าน ที่ทำงานและที่สาธารณะอื่นๆ แบบสอบถาม on-line ใช้เก็บข้อมูลส่วนตัว และทัศนคติที่เกี่ยวข้องวัฒนธรรมไทย และค่านิยม VALs ในการเลือกใช้สถานที่รวมกลุ่มเพื่อพบปะนอกบ้าน การตัดสินใจเลือกที่พบปะในโอกาสต่างๆ

3. การสังเกตและถ่ายภาพในบริบทจริง Contextual photo Observation (4 เดือน ระหว่าง เดือนที่ 3- เดือนที่ 7 ของการวิจัย) ทำเอกสารขออนุญาตและติดต่อองค์กรเจ้าของสถานที่เพื่อดำเนินการสังเกตผู้ใช้พื้นที่ในการพบปะ บันทึกข้อมูลลงกล้องบันทึกภาพ และกล้องวิดีโอ เพื่อใช้ในการประมวลผลและวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น

4. การเก็บข้อมูลโดยการทำ focus group (1 เดือน ระหว่าง เดือนที่ 6 ของการวิจัย)

คัดเลือกภาพตัวอย่างสภาพแวดล้อมที่มีความหลากหลายครอบคลุมสิ่งที่มีอยู่ในประเทศและต่างประเทศ เพื่อใช้ประกอบการทำ focus group และสัมภาษณ์กลุ่ม ติดต่อนัดวันเวลาทำกิจกรรมดำเนินการเก็บข้อมูลผ่าน focus group บันทึกข้อมูลแสดงเหตุผล และ/หรือ ทัศนคติในการในพื้นที่ภายใน และเลือกใช้สถานที่ในการพบปะ ของอาสาสมัคร 52 คน

5. การเก็บข้อมูลโดยการทำ Online diary (1 เดือน ระหว่าง เดือนที่ 7 ของการวิจัย)

ติดต่อนัดวันเวลาทำกิจกรรม ดำเนินการเก็บข้อมูลผ่าน Online diary โดยให้อาสาสมัคร ที่เข้าร่วมทำ focus group เข้าร่วมทำวิจัยที่เป็นการบันทึกข้อมูลแสดงเหตุผล และ/หรือ ทัศนคติในการในพื้นที่ภายใน และเลือกใช้สถานที่ในการพบปะ จำนวนอาสาสมัคร 45 คน การทำบันทึกประจำวัน on-line และการถ่ายภาพนี้อาสาสมัครจะบันทึกรายละเอียดเกี่ยวกับการใช้สถานที่รวมกลุ่มในการพบปะนอกบ้านเป็นเวลา 2 สัปดาห์ ภายใน 14 วันที่มีการบันทึกนั้นมีวันหยุดนขัตฤกษ์ 3 วัน วันหยุดสุดสัปดาห์ 4 วัน วันธรรมดา 7 วัน อาสาสมัครถูกขอให้บันทึกตารางเวลาการใช้สถานที่ต่างๆคือ บ้าน สำนักงาน ที่รวมกลุ่ม และอื่นๆ ในช่วงเวลาที่ใช้สถานที่รวมกลุ่ม นอกจากนี้อาสาสมัครถูกขอให้

อธิบายจุดประสงค์การใช้บริการ และถ่ายภาพมุมที่พึงพอใจหรือตอบสนองการใช้งานได้ดี และมุมที่ทำให้เกิดปัญหาในการใช้งาน

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.6.1 เป็นองค์ความรู้ใหม่ เพื่อใช้ในการเรียนการสอนด้านการออกแบบสภาพแวดล้อมภายใน
- 1.6.2 สำหรับนักออกแบบนำองค์ความรู้ไปใช้ในการปฏิบัติวิชาชีพ เพื่อให้สามารถออกแบบสภาพแวดล้อมภายในพื้นที่การรวมกลุ่มของคนไทยในเมือง ที่ยังสามารถคงไว้ซึ่งวัฒนธรรมที่ดั้งเดิมของไทย
- 1.6.3 เป็นการกระตุ้น และส่งเสริมให้สังคมไทยเห็นคุณค่าของการรักษามรดกวัฒนธรรมไทย

1.7 ผลสำเร็จและความคุ้มค่าของการวิจัยที่คาดว่าจะได้รับ

“วิถีชีวิต ความเป็นอยู่ ความเป็นไปที่ก่อให้เกิดแบบแผนปฏิบัติหรือวัฒนธรรมไทยนั้น เริ่มต้นที่หน่วยเล็กที่สุดในสังคม คือ บ้างแยกบุคคลไปถึงกลุ่มคนและสิ่งแวดล้อมรอบตัวคน วัฒนธรรมจะพัฒนาได้ก็ต้องอาศัยการพัฒนาส่วนประกอบย่อยเหล่านี้อย่างเหมาะสม ถูกกาลเทศะ และถูกทิศทาง พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลปัจจุบันทรงบำเพ็ญพระราชกรณียกิจนานัปการ เพื่อพัฒนาภาพชีวิตของราษฎรไทย...ในทุกด้านดังกล่าวคือ พัฒนาคน พัฒนาสังคม และพัฒนาสิ่งแวดล้อม ความเข้าใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมมนุษย์และสิ่งแวดล้อม สามารถนำไปสู่การพัฒนาคน และสังคมตามเป้าหมายของประเทศได้ในหลายระดับ

ระดับประเทศ ใช้ประกอบการกำหนดแนวทางการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในพื้นที่การรวมกลุ่มทางสร้างสังคมที่เหมาะสมกับพฤติกรรมของคนไทย เพื่อกระตุ้นให้เยาวชนและคนไทยทุกกลุ่มมีกิจกรรมรวมกลุ่มที่นำไปสู่การแลกเปลี่ยนความรู้ การริเริ่มชุมชนทางวิชาการ การพัฒนาตนเอง และสังคม ตัวอย่างเช่น โครงการ TK Park, โครงการ TCDC, สถานศึกษาประเภทต่างๆ หากได้รับการออกแบบโดยใช้เกณฑ์ที่พัฒนามาจากความเข้าใจอย่างถ่องแท้เกี่ยวกับความสัมพันธ์ และผลกระทบของการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในต่อพฤติกรรมการรวมกลุ่มของคนไทยในเมือง จะทำให้เกิดความสัมฤทธิ์สูงสุด

ระดับผู้ประกอบการ ใช้ประกอบการตัดสินใจในการวางโครงการพื้นที่ธุรกิจใหม่ๆที่เหมาะสมกับเศรษฐกิจ ทักษะคน วิถีการดำเนินชีวิตของไทย ซึ่งสามารถดึงดูดกลุ่มเป้าหมายและทำให้เกิดผลกำไรต่อธุรกิจโดยไม่ต้องลอกเลียนลักษณะกิจการ การจัดพื้นที่หรือชื่อระบบธุรกิจมาจากต่างประเทศ

ระดับนักวิชาชีพและนักการศึกษาด้านการออกแบบ ใช้ประกอบการวางแผนทางการออกแบบ

สภาพแวดล้อมภายในที่มีความเกี่ยวข้องกับกิจกรรมการรวมกลุ่มทางสังคมทุกประเภท การกำหนดแนวทางแก้ปัญหาการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในเพื่อรองรับการพบปะของคนเมืองที่สอดคล้องกับเศรษฐกิจ ทัศนคติ วิธีการดำเนินชีวิตของไทยจะนำไปสู่การพัฒนาคน พัฒนาสังคมและเศรษฐกิจแล้ว ยังเป็นการส่งเสริมและอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมไทยให้ยั่งยืน