

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การดำเนินชีวิตของมนุษย์ประกอบด้วยกิจกรรมต่าง ๆ ที่เข้าไปเพื่ออำนวยความสะดวกแก่การดำรงชีวิต เป็นความต้องการของร่างกาย และจิตใจเพื่อตอบสนองความอยู่รอดของชีวิต ในแต่ละช่วงชีวิต จึงมีความต้องการของกิจกรรมที่จะสนองต่อความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ซึ่งแตกต่างกันออกไปตามแต่ละช่วงเวลานั้น ๆ ของชีวิต สถาปัตยกรรมจึงได้เข้ามาทำหน้าที่ในการเป็นสื่อกลางที่ตอบสนองระหว่างมนุษย์ และกิจกรรม ตามความต้องการในแต่ละช่วงเวลาของชีวิต

เด็ก เป็นช่วงวัยแห่งการเริ่มต้นของมนุษย์ที่มีความเป็นอิสระทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจเพราะปราศจากกฎเกณฑ์ใด ๆ ในสังคมเข้ามาบีบรัด เด็กจึงเป็นวัยที่มีความบริสุทธิ์ และมีความใกล้เคียงกับความเป็นธรรมชาติมากที่สุด ชีวิตในวัยเด็ก จึงเป็นชีวิตที่มีแบบแผนทางพฤติกรรม ทั้งกระบวนการความคิด การสร้างสรรค์ และการแสดงออก อันเป็นอัตลักษณ์ (Identity) ที่ทำให้วัยเด็กมีความแตกต่างจากวัยอื่นๆ อย่างชัดเจน คุณสมบัติแห่งความเป็นอัตลักษณ์นี้ ได้ถ่ายทอดลักษณะตัวตนออกมาเป็น “โลกของเด็ก” คือโลกที่แตกต่างจากแห่งความเป็นจริงที่เราอยู่ เป็นโลกที่เปี่ยมล้นไปด้วยจินตนาการ ความคิดและการสร้างสรรค์ต่างๆ มากมาย ประกอบกับการเล่นเพื่อการเรียนรู้ที่แฝงไว้ด้วยความสนุกสนานร่าเริง เพื่อประโยชน์ในการพัฒนาการทางด้านร่างกาย สติปัญญาและสังคม ดังนั้น หากสถาปัตยกรรมทำหน้าที่เป็นกระบวนการแห่งการตอบสนองความต้องการในแต่ละช่วงเวลาของชีวิต ก็จำเป็นต้องมีสถาปัตยกรรมอันสนองต่อกิจกรรมและพฤติกรรมแห่งช่วงชีวิตในวัยเด็กนี้เช่นกัน และจะเป็นอย่างไรหาก “สถาปัตยกรรมโลกของเด็ก” เป็นการสร้างสรรค์อันเกิดจากกระบวนการความคิดและจินตนาการอันบริสุทธิ์ของเด็ก” ผู้สร้างสรรค์โลกใบเล็กๆ ในมโนคตินี้ ขึ้นมาเอง

วัยของเด็ก เป็นวัยที่สดใส ร่าเริง และสนุกสนาน เต็มไปด้วยจินตนาการที่แสนบรรเจิด ดังนั้น จึงเป็นหน้าที่ของผู้ใหญ่ ที่จะนำเอาจินตนาการ ที่เปี่ยมล้นไปด้วยความคิดสร้างสรรค์ของเด็กไปพัฒนา และส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้อย่างเต็มที่ ดังคำกล่าวที่ว่า “คิดแบบเด็กทำอย่างผู้ใหญ่” ถึงแม้ว่าความคิดแบบเด็กจะเป็นเพียงเรื่องผิวนิยายไม่ใช่ปรัชญาที่ลึกซึ้งอันใด แต่ความคิดแบบเด็กนี้

เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติอันบริสุทธิ์ โดยไม่มีข้อจำกัดทางความคิดและจินตนาการดังเช่นความคิดผู้ใหญ่ทั่วไป

ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) เขียนเกี่ยวกับ เลโอนาร์โด ดา วินชี ไว้ว่า “ผู้คนร่วมสมัยเดียวกับเลโอนาร์โด ต่างพากันแปลกใจเมื่อเห็นว่า เขายังคงเล่นเหมือนเด็กๆ แม้จะโตเป็นผู้ใหญ่แล้วก็ตาม เช่นเดียวกับอัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ บุคคลร่วมสมัยเดียวกับซิกมันด์ ฟรอยด์ ยังคงมีจินตนาการและการเล่นแบบเด็กๆ ฝังลึกในตัวเสมอ¹” เหล่านี้คือตัวอย่างของนักวิทยาศาสตร์อัจฉริยะของโลก ที่ยึดถือแบบอย่างการใช้จินตนาการความคิดการเล่นแบบเด็ก ในการสร้างสรรค์ผลงานต่างๆ ให้โลกได้ประจักษ์ ณ วันนี้

อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ (Albert Einstein) ยังได้กล่าวอีกว่า “ผู้ใหญ่มักไม่เคยหยุดคิดปัญหาเรื่องตำแหน่ง (Space) และเวลา (Time) แต่อาจเพราะพัฒนาการด้านสติปัญญาของข้าพเจ้าช้ากว่าคนอื่น ๆ ข้าพเจ้าจึงเริ่มตั้งคำถามเรื่องเหล่านี้เมื่อข้าพเจ้าโตเป็นผู้ใหญ่แล้ว¹”

เด็กมีความอยากรู้อยากเห็นและมีการสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ อย่างไรก็ตาม การเรียนการสอน ทำให้เด็กถูกกีดกันความอยากรู้อยากเห็น ทำให้เด็กเป็นอย่างผลผลิตจากโรงงานเกิดผลร้ายมากกว่าสิ่งใดๆ ทั้งหมด เมื่อโตเป็นคนหนุ่มสาวขึ้น เราก็ต้องกลับมาเรียนรู้ความสามารถที่เคยมีมาแต่เกิดกันใหม่ ให้มีความอยากรู้อยากเห็นคล้ายเด็ก (ตรงข้ามกับการเป็นเหมือนเด็ก) เพื่อให้มีความคิดสร้างสรรค์และเรียนรู้กับการเล่นในวัยเด็กว่าเป็นเช่นไร

การสร้างสรรค์สถาปัตยกรรมสำหรับเด็ก จึงมีความสำคัญที่จะหวนกลับไปสู่ความคิดจินตนาการหรือการรับรู้ในเชิงที่ว่างของตัวเอง แทนการคิดแบบผู้ใหญ่ที่มุ่งหวังจะออกแบบเช่นนี้ เพื่อให้เด็กเป็นแบบนั้น ซึ่งการสร้างสรรค์ที่ว่างของเด็กที่เราพบเห็นส่วนใหญ่มักเป็นการสร้างพื้นที่ส่วนตัว (Personal Space) ประกอบไปด้วยที่ว่างเชิงรูปธรรม ยกตัวอย่างเช่น บ้านต้นไม้ หรือการครอบครองที่ว่างใดที่ว่างหนึ่งเป็นขอบเขตของตน ยกตัวอย่างเช่น พื้นที่ใต้บันได พื้นที่ใต้หลังคา เป็นต้น ส่วนอีกลักษณะหนึ่ง คือ ที่ว่างเชิงนามธรรม เป็นพื้นที่ในความคิดอาจเกิดจากกิจกรรมการเล่น ทั้งการเล่นแบบเดี่ยวและการเล่นเป็นสังคม เช่น การเล่นรี้ริ้วซาว ในบริเวณที่เล่นอาจไม่มีขอบเขตที่ชัดเจน แต่เด็กจะรับรู้ได้ว่าในมโนคิดว่าพื้นที่เหล่านี้เป็นพื้นที่ส่วนตัว ถ้าออกจากกลุ่มของการเล่นไปจะไม่ได้อยู่ในที่ว่างนี้ร่วมกัน

ผู้วิจัยมีความประทับใจในบทเพลง “พื้นที่เล็กๆ” ที่ขับร้องและแต่งโดย คุณบอย ตรีชัย เนื้อเพลงในท่อนใจความสำคัญว่า “ขอพื้นที่เล็กๆ ให้ยังเป็นเด็กอยู่ได้ไหม ไม่ยาวนานเท่าไรก็ไม่

¹ ไมเคิล เจ. เกล็บ, ตามรอยอัจฉริยะ (กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ขวัญข้าว, 2548),

เปลี่ยนไปได้หรือเปล่า ให้ความสดใส ยังอยู่กับเรา อย่าให้ใครเขามาแย่งไป แค่เพียงอยากขอพื้นที่ เล็ก ๆ นี่ยังเป็นเด็กไปนาน ๆ ให้เรายังได้ฝัน ให้เรายังยิ้มได้ โลกแห่งความจริง มันจะดีหรือร้ายเก็บ ความเป็นเด็กในหัวใจ เอาไว้”

ความหมายของบทเพลงนี้คือ ขอพื้นที่เล็กๆ ส่วนหนึ่งข้างในใจเรา ให้ยังคงมีความคิด และจินตนาการที่เป็นอิสระแบบเด็กอยู่กับเราตลอดไป แม้ว่าจะล่วงเลยช่วงวัยนั้นมานานแค่ไหนแล้วก็ตาม บทเพลงนี้เป็นแรงบันดาลใจให้ผู้วิจัยมีความคิดเช่นนั้น และเชื่อว่าในด้านหนึ่งของทุกคนมี “พื้นที่เล็ก ๆ” ที่ยังคงเป็นเด็กคนนั้นอยู่ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาเรื่อง “สถาปัตยกรรม โลกของเด็ก” ในประเด็น “เด็กกับการสร้างสรรค์ที่วางทางสถาปัตยกรรม” ซึ่งจะเป็แนวทางหนึ่ง ในการสร้างสรรค์พื้นที่แห่งจินตนาการในโลกของเด็กนั้น ให้เกิดขึ้นมาเป็นรูปธรรมต่อไป

2. ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาสภาพแวดล้อมของพฤติกรรมของเด็ก โดยมุ่งประเด็นไปที่การเล่นที่มีผล ต่อการเรียนรู้ตามธรรมชาติของเด็ก
2. เพื่อศึกษาความคิด จินตนาการ ที่เกิดจากการเล่นเชิงสร้างสรรค์และศิลปะของเด็ก
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างที่วางทางสถาปัตยกรรมกับพฤติกรรมการเล่นเชิง สร้างสรรค์ของเด็กที่แสดงออกถึงจินตนาการและกระบวนการความคิดตามธรรมชาติเด็ก
4. เพื่อศึกษาทำการทดลองสร้างสรรค์ที่วางทางสถาปัตยกรรม ที่มีฐานมาจาก กระบวนการคิด จินตนาการและการสร้างสรรค์ของพฤติกรรมการเล่นของเด็ก เพื่อพัฒนาและ นำเสนอแนวทางใหม่ในการออกแบบสถาปัตยกรรมที่เกิดจากความคิดอันบริสุทธิ์ของเด็ก

3. สมมติฐานของการศึกษา

เราสามารถเปลี่ยนวิธีคิดโดยการมองมุมกลับ ให้จินตนาการความคิดตามธรรมชาติ ของเด็กเป็นศูนย์กลางในการสร้างสรรค์ที่วางทางสถาปัตยกรรมดังนี้

1. ให้จินตนาการความคิดของเด็กเป็นสิ่งที่สร้างสรรค์สถาปัตยกรรม แทนการให้ สถาปัตยกรรมเป็นสิ่งที่สร้างสรรค์จินตนาการในตัวเด็ก
2. ให้กิจกรรมการเล่นของเด็กเป็นตัวกำหนดที่วางทางสถาปัตยกรรม แทนการให้ สถาปัตยกรรมเป็นตัวกำหนดกิจกรรมการเล่นของเด็ก

4. ขอบเขตการศึกษา

ศึกษาการสร้างสรรค์โดยธรรมชาติจากการเล่นและการแสดงออกทางศิลปะของเด็ก ที่ถ่ายทอดออกมาสู่กระบวนการความคิดและจินตนาการของเด็กเอง ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับการรับรู้ในเชิงที่ว่าง และศึกษาลักษณะการสร้างสรรค์ที่ว่างในลักษณะต่างๆ อันเกิดจากความคิดและจินตนาการอันบริสุทธิ์ของเด็กเอง เพื่อเป็นแนวทางในการนำไปสู่การออกแบบสถาปัตยกรรมเชิงทดลอง อันมีฐานความคิดมาจากการสร้างสรรค์ของเด็กเป็นหลัก โดยกำหนดบริบทสภาพแวดล้อมในพื้นที่ ๆ มีกิจกรรมการเล่น และสร้างสรรค์ของเด็กอย่างเป็นสังคม ในเขตกรุงเทพมหานคร

การศึกษานี้ได้มุ่งเน้นไปที่การศึกษาเด็กในระดับปฐมวัย (3 - 5ขวบ) ซึ่งเป็นช่วงที่มีการพัฒนาการด้านความคิด และจินตนาการสูง

5. ขั้นตอนการศึกษา

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

1. การเก็บรวบรวมข้อมูล
2. การศึกษาตัวอย่างงานกรณีศึกษา (Case Study)
3. การวิเคราะห์ข้อมูล
4. การออกแบบทดลอง และพัฒนาแบบ
5. การสรุปผลการออกแบบ และข้อเสนอแนะ

6. เวลาที่ใช้ในการวิจัย

ประมาณการเริ่มงานวิจัย ตั้งแต่เดือน พฤษภาคม พ.ศ.2549 และเสนอวิทยานิพนธ์ ภายในเดือน เมษายน พ.ศ.2550 โดยวางแผนการดำเนินงานของแต่ละเดือน ตามขั้นตอนในการศึกษาวิทยานิพนธ์ ตั้งแต่การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลไปจนถึงขั้นตอนในการออกแบบสถาปัตยกรรมและสรุปผลของงาน ซึ่งผู้วิจัยได้คาดคะเนกำหนดการในการศึกษาวิทยานิพนธ์และกระบวนการของการศึกษาในแต่ละขั้นตอนได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 รายละเอียดกำหนดการเวลาที่ใช้ในการศึกษาวิทยานิพนธ์

เดือน	วัน เดือน ปี	หัวข้อการศึกษา	หมายเหตุ
1	พฤษภาคม	เก็บข้อมูลเบื้องต้น พบอาจารย์ผู้ที่ปรึกษาเสนอหัวข้อโครงการ และเสนอขอบเขตของการศึกษาเบื้องต้น	
2	มิถุนายน	เก็บข้อมูล กำหนดแนวทาง ขอบเขต ขั้นตอน และวิธีการในการดำเนินการศึกษา	
3	กรกฎาคม	เสนอหัวข้อวิทยานิพนธ์ และชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ ศึกษาข้อมูลพฤติกรรมด้านกายภาพของเด็ก พฤติกรรมการเล่นของเด็ก เก็บข้อมูลจากการเล่นเชิงสร้างสรรค์ลักษณะต่างๆ ของเด็ก	ภาคสนาม
4	สิงหาคม	ศึกษาข้อมูลพัฒนาการของเด็ก จิตวิทยา การรับรู้เด็ก พฤติกรรมการแสดงทางศิลปะของเด็ก ศึกษาข้อมูลกระบวนการเรียนรู้ของเด็ก การพัฒนาการทางความคิดและสติปัญญา	
5	กันยายน	ศึกษาข้อมูลการรับรู้ทางสถาปัตยกรรมของเด็ก ศึกษาข้อมูลหลักการออกแบบสำหรับเด็ก	
6	ตุลาคม	ศึกษา ชุมงานตัวอย่างกรณีศึกษา สนามเด็กเล่น โรงเรียนอนุบาล และผลงานการออกแบบสำหรับเด็ก	ภาคสนาม
7	พฤศจิกายน	ทำการวิเคราะห์กรณีศึกษา การบันทึก สังเกต ลักษณะการสร้างสรรค์ที่วางด้วยความคิดของเด็กและทำการทดลอง	ภาคสนาม
8	ธันวาคม	สรุปแนวทางการสร้างสรรค์สถาปัตยกรรมจากความคิดเด็กเพื่อเป็นกรอบในการออกแบบทดลอง	ภาคสนาม
9	มกราคม	ทำแบบร่างเสนอการออกแบบเชิงทดลอง	
10	กุมภาพันธ์	ขั้นพัฒนาการออกแบบ	
11	มีนาคม	พัฒนาการออกแบบขั้นสุดท้าย	
12	เมษายน	สรุปปัญหาและอุปสรรค และข้อเสนอแนะปรับปรุงแก้ไขและส่งรายงานฉบับสมบูรณ์ สอบวิทยานิพนธ์	

ที่มา : จากการศึกษาของผู้วิจัย

7. วิธีการศึกษา

1. **การเก็บรวบรวมข้อมูล** ศึกษารวบรวมจากเนื้อหาทางวิชาการจากงานวิจัย วิทยานิพนธ์ รายงาน หนังสือและบทความที่เกี่ยวข้อง โดยมุ่งเน้นประเด็นที่พฤติกรรมการเล่น และการแสดงออกทางศิลปะของเด็กระดับปฐมวัย คือ ช่วงวัยอายุ 3 - 6 ขวบ รวมไปถึงกระบวนการทางความคิด จินตนาการอันเกิดจากการสร้างสรรค์โดยธรรมชาติของเด็ก ศึกษาทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่น และทฤษฎีทางด้านที่ว่างทางสถาปัตยกรรมที่สัมพันธ์กับเด็ก

2. **การศึกษาตัวอย่างงานกรณีศึกษา (Case Study)** ศึกษารวบรวมงานกรณีศึกษา ทางด้านสถาปัตยกรรม ที่ได้มีการออกแบบเพื่อประโยชน์ในการเรียนรู้ และสร้างสรรค์สำหรับเด็ก ทั้งในประเทศ และต่างประเทศ โดยเน้นผลงานที่มีเนื้อหาแนวความคิดในการสร้างสรรค์ ความเป็นอิสระของเด็ก และวิเคราะห์ถึงผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

3. **การวิเคราะห์ข้อมูล** นำเอาข้อมูลที่ได้จากการรวบรวม การศึกษาจากกรณีศึกษา การสังเกต บันทึก พฤติกรรมของเด็ก รวมทั้งทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง นำมาจัดเรียงเป็นหมวดหมู่ ลำดับ ความสำคัญและวิเคราะห์ถึงบทสรุปเพื่อนำมาประยุกต์เป็นกรอบแนวความคิดใช้ต่อไป

4. **การออกแบบ การทดลอง และพัฒนาแบบ** นำเอากรอบแนวความคิดมาออกแบบ การทดลองในการสร้างสรรค์ที่ว่างด้วยกระบวนการความคิดของเด็กเอง เริ่มการทดลอง จากการทดลองสร้างสรรค์เป็นรายบุคคล และการสร้างสรรค์เป็นกลุ่ม โดยไร้ข้อจำกัดของบริบทต่าง ๆ

สรุปผลที่ได้จากการทดลองออกมาเป็นรูปแบบของกระบวนการคิดของเด็ก ที่เป็นรูปธรรม เพื่อนำไปเป็นกรอบแนวความคิดในการออกแบบสถาปัตยกรรมต่อไป

กำหนดที่ตั้ง และรายละเอียดของโครงการ โดยพิจารณาเลือกที่ตั้งที่มีความเหมาะสมต่อ เนื้อหาโครงการ และสนับสนุนแนวทางในการออกแบบ

5. **การสรุปผลการออกแบบ และข้อเสนอแนะ** ทำการสรุปผลเนื้อหาวิทยานิพนธ์ที่ได้ ทำการศึกษามาทั้งหมด ตั้งแต่การศึกษาข้อมูลในขั้นแรกและวิธีการศึกษาในขั้นตอนต่าง ๆ จากนั้น จึงสรุปผลของปัญหา อุปสรรค ข้อเด่นและข้อด้อยที่ได้จากการออกแบบสถาปัตยกรรม เพื่อเป็น แนวทางในการศึกษาของผู้ที่สนใจต่อไป

8. แหล่งข้อมูล

แหล่งข้อมูลจากเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ หนังสือภาษาไทย และภาษาอังกฤษ บทความ รายงาน วิทยานิพนธ์ งานวิจัย ข้อมูลจาก Internet และกรณีศึกษาสถาปัตยกรรม

9. ค่าใช้จ่ายทั้งหมดในการวิจัย

60,000 บาท (โดยประมาณ)

10. การเสนอผลงาน

1. ขั้นรวบรวมข้อมูล นำเสนอด้วยเอกสารและภาพประกอบ
2. ขั้นพิจารณาที่ตั้งโครงการ นำเสนอด้วยเอกสารและภาพประกอบ
3. ขั้นการสร้างแนวความคิดในการออกแบบและถ่ายทอดแนวความคิดสู่งานออกแบบ
นำเสนอด้วยเอกสารภาพประกอบและแบบจำลองสามมิติ
4. ขั้นตอนแบบร่างขั้นต้นและการพัฒนาแบบนำเสนอด้วย เอกสาร ภาพประกอบ
แบบจำลองสามมิติและหุ่นจำลอง
5. ขั้นสรุปผลการออกแบบนำเสนอด้วย เอกสาร ภาพประกอบ แบบจำลองสามมิติ
และหุ่นจำลอง

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์