

การออกแบบพื้นที่สร้างสรรค์ : กรณีศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยี
ราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตอุเทนถวาย*
Creative space design A case study of Rajamangala University Of
Technology Tawan-Ok Uthenthawai Campus

ชัตติพงษ์ ต้วงสำราญ
Khattipong Duangsamran
มหาวิทยาลัยศิลปากร
Silpakom University, Thailand.
Email: duang2499@gmail.com



บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องการออกแบบพื้นที่สร้างสรรค์ กรณีศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออกวิทยาเขตอุเทนถวาย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัญหาและประเด็นที่เกี่ยวข้องในการออกแบบพื้นที่สร้างสรรค์ โดยเลือกศึกษาจาก ประเด็นยุทธศาสตร์, กลยุทธ์ ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ประจำปี 2562 จาก พันธกิจของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก โดยได้เลือกกลุ่มเป้าหมายเป็นนักศึกษาที่มีการเรียนทางด้านการออกแบบที่อยู่ในหลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิต เนื่องด้วยนักศึกษาทั้ง 3 สาขานั้น มีการเรียนทางด้านการออกแบบตั้งแต่ ชั้นปีที่ 1 – 5 โดยในการวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ เพื่อศึกษาการออกแบบพื้นที่ ที่ทำให้ผู้ใช้พื้นที่เกิดความคิดสร้างสรรค์ โดยนำปัญหาและพฤติกรรมจากผู้พื้นที่มาทำการออกแบบเป็นพื้นที่สร้างสรรค์

คำสำคัญ: การออกแบบพื้นที่สร้างสรรค์

* Received May 11, 2019; Revised May 11, 2019; Accepted August 31, 2019

Abstract

Research on Creative Space Design Case study Rajamangala University of technology tawan-ok uthenthawai campus Objective to study problems and issues related to creative space design. Choose from Strategic issues, strategies Of the Rajamangala university of technology tawan-ok campus Annual of 2062 from the mission of the University. The aim is to provide. Rajamangala University of technology tawan-ok uthenthawai campus. East produces quality graduates. It is a moral. Be ethical and ready to use according to user needs. And social change that changes with other people in the society happily. And ready to step into the 21st century. The target group is a student who has studied in the field of design in the course. Bachelor of Architecture: 1) Architecture. 2) Interior Architecture 3) Industrial Design. Students from all three disciplines are taught in the design field from Year 1 to Year 5. The purpose of this research is to 1) Study the factors that make students creative in design work. 2) Study theories. Related to the principles that make the user space. Inspired and creative in design. 3) Study area design. That makes the user more creative. The problem and behavior of the area to design a creative space.

Keywords: Creative space design

บทนำ

ความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะความคิดแบบอบเนกนัย (Divergent Thinking) คือ การคิดหลาย ๆ แง่หลาย ๆ ทาง คิดให้มากที่สุดเท่าที่จะนึกได้ เป็นการมองปัญหาในแนวกว้าง เหมือน กับแสงอาทิตย์ที่แผ่รัศมีออกรอบด้าน คนที่มีความคิดสร้างสรรค์นั้น จะเป็นคนที่มีความคิดริเริ่ม (Originality) คือ มีความคิดที่แปลกใหม่ต่างจากความคิดธรรมดาของคนทั่วไป มีความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) คือ มีความสามารถในการคิดหาคำตอบได้หลายทิศทางหลาย แง่หลายมุม มีความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) คือ สามารถคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว

ว่องไว รวดเร็ว และได้คำตอบมากที่สุดในเวลาที่กำหนด มีความคิดละเอียดลออ (Elaboration) คือ การคิดได้ในรายละเอียด เพื่อขยายหรือตกแต่งความคิดหลักให้ได้ ความหมายที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น (วิจารณ์ พานิช, 2552) พลังของความคิดสร้างสรรค์จะยกระดับ คุณภาพชีวิตของเมืองด้วยบรรยากาศสร้างสรรค์ เป็นพื้นที่ของสำคัญทางเศรษฐกิจและการ พัฒนาประเทศต่อไป (พีรตร แก้วลาย และทิพย์สุตา จันทร์แจ่มหล้า, 2559)

ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการคิดของสมองซึ่งมีความสามารถในการคิดได้ หลากหลายและแปลกใหม่จากเดิม เป็นความสามารถทางสมองในการคิดหลายทิศทาง จน นำไปสู่การคิดค้นและสร้างสิ่งประดิษฐ์ที่แปลกใหม่หรือรูปแบบความคิดใหม่ องค์ประกอบที่มี อิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์ คือ มีความคิดริเริ่ม มีความคิดคล่องแคล่ว มีความ ยืดหยุ่น หรือมีความคิดละเอียดลออ สามารถอธิบายให้เห็นภาพได้อย่างชัดเจน สามารถจัด แต่งความคิดหลักให้น่าสนใจยิ่งขึ้น (ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ, 2560) บุคลิกภาพของบุคคล กับความคิดสร้างสรรค์ ได้มีนักจิตวิทยาค้นพบว่า ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงนั้น มักมี คุณลักษณะที่เกี่ยวข้องกับความสามารถ จะประกอบด้วย 1) ความฉลาด (Intelligence) ความ เอาใจใส่ใฝ่รู้ (Awareness) ความสามารถ ที่ตอบสนองความคิด ได้คล่องแคล่ว (Fluency) ปรึบ สภาพความคิดได้ง่าย (Felicity) และ มีความคิดริเริ่ม (Originality) (Wallas, 1926)

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออกวิทยาเขตอุเทนถวาย เป็นสถานศึกษา ระดับอุดมศึกษา พันธกิจของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ได้มีเป้าประสงค์ที่จะ ให้มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติที่มีคุณภาพ เป็นผู้ที่มี คุณธรรม มีจริยธรรมและพร้อมใช้งานตามความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต และทันต่อสังคมที่ เปลี่ยนแปลงอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ในสังคมอย่างมีความสุข และพร้อมก้าวเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 จากนั้นคิดค้นหาทางแก้ไขปัญหาในแต่ละวิธีเท่าที่จะทำได้ ครุ่นคิดถึงทางออกของปัญหาอย่าง เต็มความสามารถ ลำดับถัดมา ให้ออกจากปัญหาค้นหาด้วยการเปลี่ยนไปคิดเรื่องอื่น หรือ ผ่อน คลายความคิด (ออกกำลังกาย, ทำสมาธิ, ดูหนัง ฟังเพลง, เดินเล่น) เพื่อออกแบบพื้นที่ ที่ทำให้ ผู้ใช้พื้นที่เกิดความคิดสร้างสรรค์ โดยนำปัญหาและพฤติกรรมจากผู้พื้นที่มาทำการออกแบบ เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ศึกษาการออกแบบพื้นที่ ที่ทำให้ผู้ใช้พื้นที่เกิดความคิดสร้างสรรค์ โดยนำปัญหาและพฤติกรรมจากผู้ใช้พื้นที่ มาทำการออกแบบเป็นพื้นที่สร้างสรรค์

สมมติฐานของการศึกษา

โครงการออกแบบพื้นที่สร้างสรรค์ กรณีศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ตะวันออกวิทยาเขตอุเทนถวาย จะทำให้นักศึกษามีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบมากขึ้น เมื่อนักศึกษาได้จบการศึกษาไปจะเป็นนักปฏิบัติที่มีคุณภาพ เป็นผู้ที่มีคุณธรรม มีจริยธรรมและพร้อมใช้งานตามความต้องการของผู้ใช้ และทันต่อสังคมที่เปลี่ยนแปลงอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ในสังคม

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ขอบเขตการศึกษา

1.1 ศึกษาสิ่งทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

1.2 ศึกษาทฤษฎีที่ช่วยในการการแก้ไขปัญหาทางด้านความคิดสร้างสรรค์

และแรงบันดาลใจในการออกแบบ

1.3 ศึกษาทฤษฎีการออกแบบทัศนศิลป์ เพื่อนำข้อมูลสู่การออกแบบ

1.4 ศึกษาทฤษฎีการออกแบบพื้นที่ ที่เอื้อต่อการรับรู้และเรียนรู้ ศึกษาขนาดของพื้นที่ และเทคโนโลยีที่จะนำมาใช้เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ ๆ หรือประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบอื่น ๆ

1.5 ศึกษากลุ่มเป้าหมายของ นักศึกษาที่เรียนทางด้าน การออกแบบ กรณีศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออกวิทยาเขตอุเทนถวาย

2. วิธีการเก็บข้อมูล

ในการเก็บข้อมูลสามารถแบ่งที่มาของข้อมูลได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่

2.1 ภาคเอกสาร ทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสารงานวิจัยในส่วนที่

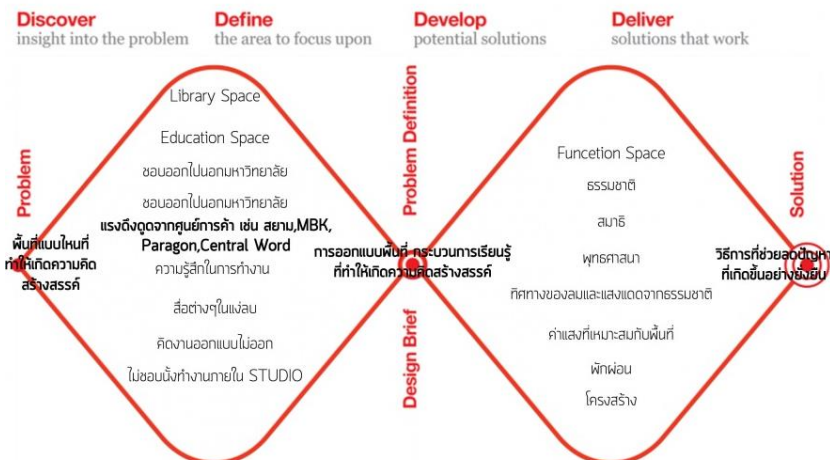
เกี่ยวข้องด้านการออกแบบพื้นที่ที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และข้อมูลทางด้านทฤษฎี ความคิดสร้างสรรค์ต่างๆ ตลอดจนข้อกำหนดที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบพื้นที่

2.2 ภาคสนาม ทำการศึกษาสภาพแวดล้อมภายใน หรือ Site Location และศึกษาพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย ที่เป็นนักศึกษาทางด้านการออกแบบ คือ สาขา สถาปัตยกรรม สาขาสถาปัตยกรรมภายใน และสาขาออกแบบอุตสาหกรรม รวมถึงศึกษาผู้ที่เกี่ยวข้องในการใช้พื้นที่ทั้งหมด เพื่อให้เห็นถึง พฤติกรรม และความต้องการของผู้ใช้สถานที่นั้นๆ

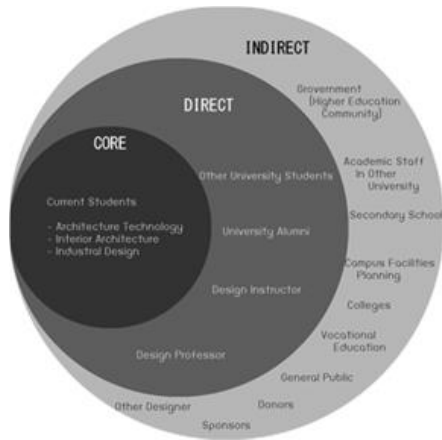
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การออกแบบได้ใช้กระบวนการทางการออกแบบคือ Design Thinking Process

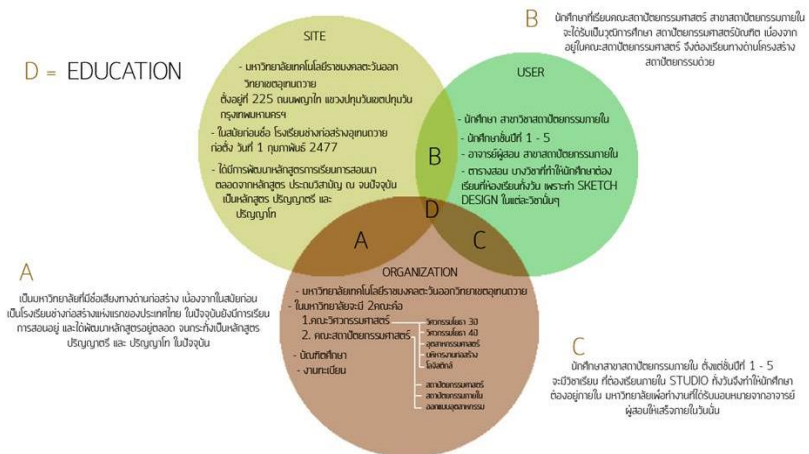
3.1 Diamond Diagram คือ กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) คือขั้นตอนที่เรียกว่าการคิดแบบเปิดกว้าง (Divergent) และการคิดเชิงวิเคราะห์ (Convergent thinking) เพื่อหาความเป็นไปได้อื่นสำหรับกำหนดรูปแบบ ดีไซน์เนอร์ต้องเข้าใจผู้ใช้งานที่เป็นผู้ช่วยอย่างแท้จริง มากกว่าการออกแบบที่อยู่บนพื้นฐานความคิดแทนการคิดแบบเปิดกว้างและการคิดเชิงวิเคราะห์หลายๆ ครั้ง จะทำให้ได้รับฟีดแบ็คจากกลุ่มเป้าหมายกลับมา เพื่อพัฒนาผลงานให้ดีขึ้น โจทย์ตั้งต้นจึงเป็นเรื่องสำคัญ เพราะเป็นทิศทางที่ทำให้กระบวนการทดลองด้วยตัวต้นแบบนั้นได้ผล อาจนำความต้องการเป็นตัวตั้งหรือผู้ใช้เป็นตัวตั้ง



3.2 Stakeholder วิเคราะห์ความสัมพันธ์กับกลุ่มเป้าหมายโดยใช้ Stakeholder Mapping จะแบ่งเป็นหัวข้อได้แก่ 1) Core 2) Direct 3) Indirect



3.3 Circle Diagram กระบวนการหาความสำคัญระหว่าง 3 ปัจจัย ที่ส่งผลต่อการออกแบบ



3.4 กระบวนการแปรรูปสู่การออกแบบ โดยการหา Keyword เพื่อใช้นำมาสร้าง กระบวนการออกแบบโดยนำทฤษฎีมาเข้ามามีส่วนร่วมในการออกแบบ

KEYWORD	INTERPRET/ANALOGY	THEORY	TRANSFORM	IMPLEMENT
EDUCATION	ความเข้าใจ	Constructivist Theory	Master Plan	Interior Space - สร้างพื้นฐานของโครงสร้างในการออกแบบ
TRUTH	ความคิด	Gestalt Theory	Function	Architecture - โครงสร้าง
Detail	ความเอาใจใส่	human problem solving Theory	VISUAL ELEMENT	Interior Space - พื้นที่ที่สามารถ interactive กับผู้ใช้

3.5 Interview Guide



INTERVIEW GUIDE

กำหนดแนวทางการสัมภาษณ์

- 01 หาสถานที่ที่เหมาะสมสำหรับการสัมภาษณ์ เพื่อทำให้ทั้งคู่ให้สัมภาษณ์ และผู้ถูกสัมภาษณ์รู้สึกสบายใจ ไม่เป็นกังวล
- 02 ถ้าจำเป็นต้องมีการถ่ายรูป อัดเสียง หรืออัดวิดีโอ ผู้สัมภาษณ์จะต้องมั่นใจว่าผู้ถูกสัมภาษณ์ยินยอมแล้ว
- 03 พยายามเริ่มต้นการสัมภาษณ์ด้วยคำถามแบบง่าย ๆ ก่อน เพื่อให้การสัมภาษณ์เป็นไปอย่างธรรมชาติ
- 04 ผู้สัมภาษณ์ต้องตั้งใจและมีความกระตือรือร้น ถ้าผู้ถูกสัมภาษณ์รู้สึก ว่าผู้สัมภาษณ์ไม่ตั้งใจฟัง เขาจะไม่เต็มใจที่จะตอบคำถาม
- 05 พยายามตั้งคำถามปลายเปิด เช่น "คุณทำงานอะไร?" แทนการตั้งคำถามปิด เช่น "คุณชอบทำงานนี้ไหม?" ผู้ถูกสัมภาษณ์จะตอบเพียงว่า "ชอบ/ไม่ชอบ" หรือ "ใช่/ไม่ใช่"
- 06 ผู้สัมภาษณ์ควรจะมีเป้าหมายไว้ก่อนว่าต้องการอะไรจากการสัมภาษณ์ แต่พยายามอย่ายึดติดมากเกินไป

ผลการวิจัย

จากผลการวิจัยพบว่า จากการสำรวจตารางเรียนของนักศึกษาทั้ง 3 สาขา พบว่า ในวิชาเรียนนอกแบบของนักศึกษาจะใช้เวลาเรียน ตั้งแต่ 08:00 น.ถึง 17:00 น. นักศึกษาต้องใช้เวลาภายในอาคารเรียนทั้งวัน ทำให้นักศึกษาบางกลุ่มได้ออกจากมหาวิทยาลัยไปใช้พื้นที่ใกล้เคียง เช่น สยามสแควร์ มาบุญครอง สยามดิสคัฟเวอร์รี พารากอน เซ็นทรัลเวิร์ล หรือ เทอมินอล 21 ซึ่งพื้นที่เหล่านี้ล้วนเป็นศูนย์การค้า จึงทำให้นักศึกษาไม่ได้อยู่ในอาคารเรียนและทำให้นักศึกษาไม่ได้ใช้ความคิดและวิเคราะห์ในการทำผลงานในวิชาเรียนงานนอกแบบอย่างเต็มประสิทธิภาพ จึงส่งผลกระทบต่องานนอกแบบของนักศึกษาที่ไม่มีประสิทธิภาพ และไม่มีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ

จากผลการศึกษาและลงพื้นที่ภาคสนาม ได้สำรวจอาคารเรียนของหลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิต พบว่า อาคารเรียนของนักศึกษาทั้ง 3 สาขา มีความทรุดโทรมและไม่มีพื้นที่ที่จะให้นักศึกษาได้นั่งพักผ่อนหรือทำกิจกรรมภายในอาคารเรียน จึงได้ทำการออกแบบเป็นพื้นที่สร้างสรรค์ ซึ่งจะอยู่บริเวณชั้น 1 ทั้งยังเป็นพื้นที่ที่สำคัญที่สุดของตัวอาคาร เนื่องจากว่า เป็นบันไดทางขึ้นไปยังชั้น 2 และยังเป็นพื้นที่เปิดโล่งที่ทุกชั้นของตัวอาคารสามารถที่จะมองจากด้านบนลงมาที่ชั้น 1 ได้ ทั้งยังมีช่องแสงหรือ SKY LIGHT ที่นำเอาแสงจากธรรมชาติผ่านเข้ามาภายในตัวอาคารด้วย

โดยการออกแบบพื้นที่สร้างสรรค์ จะทำการออกแบบพื้นที่ชั้น 1 ของตัวอาคาร มีเนื้อที่ 221 ตารางเมตร กว้าง 13.00 เมตร ยาว 17.00 เมตร โดยเป็นพื้นที่เปิดโล่ง อีกทั้งเป็นพื้นที่ที่ทุกคนสามารถใช้พื้นที่ร่วมกันได้



ภาพที่ 2 บริเวณชั้นที่ 1 บันไดทางขึ้นชั้น 2 และบริเวณพื้นที่เปิดโล่งของอาคาร



ภาพที่ 3 ทางเข้าอาคาร



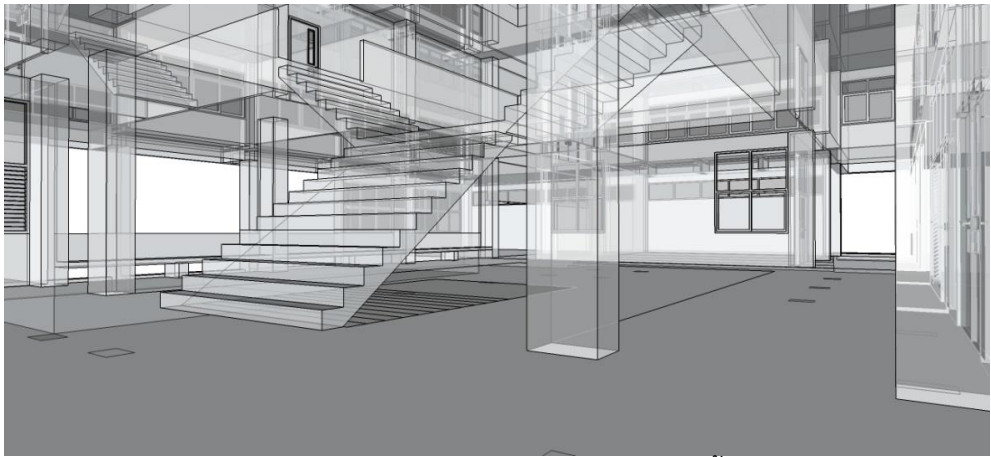
ภาพที่ 4 พื้นที่ชั้นที่ 1 และบันไดทางขึ้นชั้น 2 ของอาคาร

การออกแบบพื้นที่ ที่ทำให้ผู้ใช้พื้นที่เกิดความคิดสร้างสรรค์ โดยนำปัญหาและพฤติกรรม จากผู้ใช้พื้นที่ มาทำการออกแบบเป็นพื้นที่สร้างสรรค์

สภาพที่ตั้ง ที่ตั้งของพื้นที่สร้างสรรค์ ต้องมีสภาพแวดล้อมที่เป็นสัดส่วนและสามารถที่จะเชื่อมโยงถึงกันได้ เพื่อสร้างความผูกพันภายในพื้นที่ (Engagement) สอดคล้องกับ Robinsin, Perryman and Hayday (“The Drivers of Employee Engagement”, ออนไลน์, 2006) ที่เห็นว่าแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องความผูกพัน (Engagement) จะมีส่วนทับซ้อนระหว่างเรื่องความผูกพัน (Commitment) และพฤติกรรมของคน จะมีส่วนช่วยให้ผู้ที่เข้ามาใช้ในพื้นที่แห่งนี้ได้เกิดความผูกพันในพื้นที่และใช้เวลาว่างกับพื้นที่สร้างสรรค์แห่งนี้

ลักษณะรูปทรงของอาคาร ลักษณะรูปทรงของอาคารชั้น 1 ขนาดพื้นที่ในการออกแบบจะมีขนาด 221 ตารางเมตร กว้าง 13.00 เมตร ยาว 17.00 เมตร จะมีบันไดอยู่ตรงกลางอาคารเป็นพื้นที่เปิดโล่งลักษณะของตัวอาคาร จะมีช่องหน้าต่างที่ทำให้ลมจากธรรมชาติเข้าและออกได้ตลอดไม่ว่าจะเป็น ลมร้อน หรือ ลมหนาว ที่มาจากทิศตะวันออกเฉียงเหนือ และทิศตะวันตกเฉียงใต้ อีกทั้งยังมีช่องแสงหรือ SKY LIGHT จากด้านบนของอาคารทำให้แสงสว่างจากธรรมชาติภายนอกสอดส่องเข้ามาในตัวอาคารอีกด้วย ซึ่งจะสอดคล้องกับความเห็นของ ชัยยศ อิชฎ์วรพันธุ์ (2543) ธรรมชาติที่ว่างและสถานที่ ได้กล่าวไว้ว่าเรื่องที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติ หรือปรัชญาของศาสนาพุทธที่ว่าด้วยการกำเนิดจากธรรมชาติ และกลับคืนสู่จุดเดิมเมื่อถึงเวลาด้วย อารมณ์ที่เกิดขึ้นนั้นลึกซึ้งถึงความเศร้าโศก

(Melancholy) โดยจากสถานที่แห่งนี้ได้มีความงามที่ซ่อนอยู่ภายในอาคารอยู่แล้วจากการศึกษาปฐมภูมิ และทุติยภูมิ จึงเห็นว่าแนวทางในการออกแบบควรใช้ความงามของอาคารที่เป็นจุดเด่นมาเสริมกับการออกแบบพื้นที่สร้างสรรค์ เพื่อให้นักศึกษาได้รับทำความเข้าใจกับธรรมชาติ และที่ว่าง เพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และแรงบันดาลใจในการออกแบบ



ภาพที่ 5 แสดงแบบภาพจำลองภายในตัวอาคารชั้น 1

งานระบบแสงสว่าง แสงสว่างภายในพื้นที่สร้างสรรค์ บริเวณชั้น 1 ของอาคารจะมีแสงจากธรรมชาติเข้ามาภายในตัวอาคารเป็นจำนวนมาก สอดคล้องกับ ข้อมูลแสงสว่าง กับ การใช้งานที่เหมาะสม (การไฟฟ้านครหลวง) ที่กล่าวไว้ว่า แสงสว่าง เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่สำคัญต่อการดำเนินชีวิตของทั้งมนุษย์ พืช สัตว์ ซึ่งแสงสว่างจากดวงอาทิตย์ เป็นทรัพยากรธรรมชาติที่ถูกสรรสร้างเพื่อสิ่งมีชีวิตโดยไม่เสียค่าใช้จ่ายใดๆ หากเราสามารถใช้ประโยชน์จากแสงธรรมชาตินี้ได้เหมาะสมที่สุด จะเป็นการประหยัดพลังงานไฟฟ้าได้มาก เพราะฉะนั้นค่าแสงภายในพื้นที่อาคารชั้น 1 จะมีค่าแสงและความสว่างเฉลี่ย 150-200 ลักซ์ขึ้นไป จึงไม่จำเป็นที่จะต้องเปิดไฟฟลูออเรสเซนต์ เนื่องจากค่าลักซ์ภายในตัวอาคารมีความสว่างพออยู่แล้ว ซึ่งถ้าใช้ไฟฟ้าจากหลอดฟลูออเรสเซนต์หรือแสงที่เราประดิษฐ์ขึ้นนั้น จะต้องไม่กระทบกับสายตาผู้ใช้โดยตรง สอดคล้องกับ ศิริดา พานิชอำนวนย (2558) และ ชำนาญ ห่อเกียรติ (2546) ที่กล่าวไว้ว่า การที่ผู้ใช้ภายในอาคารมองเห็นหลอดไฟได้โดยตรงนั้น จะกลายเป็นแสงที่รบกวน แม้ความสว่างโดยรวมจะอยู่ในระดับต่ำ ก็ตาม ควรใช้โคมที่มีครีป (Fin Louver) หรือมีตะแกรงกันแสงบาดตา

การใช้สี สีภายในพื้นที่ควรเป็นสีโทนอ่อนที่สบายตา สอดคล้องกับ มาโนช บุญทองเล็ก (2558) ที่กล่าวไว้ว่า สีพื้น ผนัง เพดาน ส่วนใหญ่ควรใช้สีโทนอ่อนเพื่อให้เกิดความรู้สึกเย็นตาและเกิดสมาธิ

อภิปรายผล

จากการศึกษาปฐมภูมิ ทฤษฎี และพฤติกรรมของผู้ใช้ภายในอาคารเรียน ผู้วิจัยได้เห็นถึงแนวทางในการออกแบบพื้นที่สร้างสรรค์ กรณีศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออกวิทยาเขตอุเทนถวาย โดยออกแบบเป็นพื้นที่กระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ต่อนักศึกษาที่เรียนทางด้าน การออกแบบ หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิต โดยได้นำทฤษฎีของ เกรแฮม วอลเลส (Wallas, 1942) ที่อธิบายถึง 4 ขั้นตอนคือ

1. Preparation (เตรียมพร้อม) ผู้ที่คาดหวังว่าจะได้ข้อมูลเชิงลึกใหม่นั้น จะต้องรู้ขอบเขตของสิ่งที่ศึกษาและเตรียมพร้อมเป็นอย่างดี ปัญหาจะถูกตรวจสอบในทุกทิศทาง หากเปรียบไปแล้วในขั้นตอนนี้ จิตใจของนักคิดจะประดิษฐ์ผังผืนดินที่รองรับการหว่านเมล็ดพันธุ์แห่งปัญญา

2. Incubation (บ่มความคิด) วอลเลส พบว่า ความคิดที่ยิ่งใหญ่ จะมาเพียงแค่วางเวลาหนึ่ง เมื่อเราออกจากปัญหา ใจเดียวจำนวนมาก มักเกิดขึ้นเมื่อเราหยุดคิดถึงปัญหา (บ่อยครั้งที่ความคิดดีดี ภายหลังจากการครุ่นคิดถึงปัญหาอย่างหนัก) ในขั้นตอนนี้ จิตได้สำนึกจะสร้างความคิด ซึ่งเราอาจจะใช้วิธีเปลี่ยนจิตสำนึกไปโฟกัสที่ปัญหาอื่นหรือ พักผ่อน จิตสำนึกจากทุกสิ่งหากเปรียบไป ขั้นตอนนี้เสมือนดังการบ่มผลไม้เพื่อรอให้สุก เราไม่จำเป็นต้องเฝ้าผลไม้ที่บ่มตลอดเวลาที่บ่ม

3. Illumination (ส่องแสง) เกิดประกายความคิดใหม่ส่องสว่างอย่างฉับพลัน ความคิดใหม่จะปรากฏขึ้นประดิษฐ์ประกายแสงที่สว่างวาบมาอย่างรวดเร็ว และก็ไปอย่างรวดเร็ว

4. Verification (ยืนยัน) เป็นกระบวนการตรวจสอบความคิด เพื่อให้แน่ใจได้ว่าความคิดที่ปรากฏ สามารถตอบสนองต่อความต้องการที่กำหนดไว้ในขั้นตอนแรก

ท่ามกลางกระแสความคิด ทั้ง 4 ขั้นตอนที่กล่าวมานี้ จะทับซ้อนกันไปมาในแต่ละปัญหา ขณะที่ปัญหาหนึ่งอยู่ในขั้นแรก อีกปัญหาก็อาจจะอยู่ในขั้นตอนที่สอง

โดยนำทฤษฎีนี้มาใช้ในกระบวนการออกแบบเป็นพื้นที่สร้างสรรค์ เพื่อที่จะช่วยให้นักศึกษาทั้ง 3 สาขา คือ สาขาสถาปัตยกรรม สาขาสถาปัตยกรรมภายใน และ สาขาออกแบบอุตสาหกรรม ได้เรียนรู้กับประสบการณ์ใหม่ๆ ที่จะช่วยในด้านกระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบผลงาน โดยจะเป็นวิธีที่ช่วยลดปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักศึกษาอย่างยั่งยืน และจะทำให้นักศึกษาที่จบการศึกษาออกไปเป็นบัณฑิตนักปฏิบัติที่มีคุณภาพ เป็นผู้ที่มีคุณธรรม มีจริยธรรม และพร้อมใช้งานตามความต้องการของผู้ใช้ และทันต่อสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลง และตรงตามเป้าประสงค์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ในเรื่องของประเด็นยุทธศาสตร์ กลยุทธ์ และพันธกิจ ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ประจำปี 2562

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

- 1.มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตอุเทนถวาย ควรมีการส่งเสริมความร่วมมือเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อชุมชน รวมถึงการอนุรักษ์เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน
2. การจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ยังขาดความร่วมมือจากทุกภาคส่วน ดังนั้นผู้ที่เกี่ยวข้องควรมีการสร้างและส่งเสริมความร่วมมือทุกภาคส่วน โดยเสนอตัวเป็นเจ้าภาพ เพื่อสร้างภาคีเครือข่ายด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์
3. ควรมีการนำเทคโนโลยีมาใช้งาน เพื่อจัดเก็บข้อมูลด้านการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ในรูปแบบ Big Data และนาเทคโนโลยี Data Science มาวิเคราะห์ เพื่อลดต้นทุนในการดำเนินการ และสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรยกระดับการจัดทำรูปแบบและกลยุทธ์เป็นแผนยุทธศาสตร์การจัดการพื้นที่สร้างสรรค์เพื่อสะท้อนความสำคัญในการยกระดับคุณค่าและมูลค่าเพิ่ม ตามบริบทสังคมประเทศไทย 4.0
2. ควรมีการวิจัยและพัฒนา รูปแบบการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์ในเชิงลึกในแต่ละหน่วยงาน ที่มีบริบทของพื้นที่แตกต่างกันไป เพื่อสามารถนำไปปรับใช้ให้เข้ากับสภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์และสภาพการณ์ได้อย่างเหมาะสม

3. ควรมีการจัดทำคู่มือการจัดการพื้นที่สร้างสรรค์และทะเบียนรายชื่อภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาชนที่เป็นผู้รับผิดชอบโดยตรงในด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์

เอกสารอ้างอิง

ชัยยศ อิชฎักวรพันธุ์. (2543). *ธรรมชาติ ที่ว่าง และสถานที่ : รวบรวมบทความว่าด้วยสถาปัตยกรรม อยู่นุ่น*. กรุงเทพมหานคร: คอปอเรชั่นโปรดิวส์.

พีรตร แก้วลาย และทิพย์สุดา จันทร์แจ่มกล้า. (2559). *เมืองสร้างสรรค์: แนวทางการพัฒนา เมืองจาก สันทรพัยส์สร้างสรรค์ท้องถิ่นไทย*. กรุงเทพมหานคร: วิทยาลัยพัฒนาการ ปกครองท้องถิ่น สถาบันพระปกเกล้า

วิจารณ์ พานิช.(2552). การออกแบบสภาพแวดล้อมภายในสำหรับห้องฝึกปฏิบัตินาฏศิลป์ไทย: กรณีศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, 10(3), 1659-1647.

สำนักงาน ก.พ. (2553). *การคิดเชิงสร้างสรรค์*. กรุงเทพมหานคร: สำนักงาน ก.พ.

ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ. (2560). *ถอดรหัสย่านสร้างสรรค์*. กรุงเทพมหานคร: ฝัสดะอิน สตอลเลชั่น อาร์ต.

Wallas, G. (1926). *The Art of Thought*. New York: Harcourt, Brace and Company.

