

ชื่อโครงการวิจัย โครงการเสนอแนะการออกแบบตกแต่งภายในพิพิธภัณฑ์ของเล่นไทย

นาย อติวิชัย คำพิลา(๑), นายกิตติศักดิ์ เตชะกาญจนกิจ(๒)

1. นักศึกษาคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรมสาขาออกแบบตกแต่งภายในและนิทรรศการ
Email tiatiwich@gmail.com
2. อาจารย์คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรมสาขาออกแบบตกแต่งภายในและนิทรรศการ
Email Bookijoke@gmail.com

บทคัดย่อ

จากภูมิปัญญาของคนรุ่นเก่าที่ถ่ายทอดลงในของเล่นพื้นบ้านของไทยในอดีตเป็นวัฒนธรรมทางวัฒนธรรมให้เห็นถึงวิถีชีวิตของคนสมัยก่อนขนบธรรมเนียมประเพณีที่เกี่ยวข้องกันอย่างลึกซึ้ง ของเล่นพื้นบ้านจึงไม่ใช่เพียงให้คุณค่าแค่ความสนุกสนานในวัยเยาว์เท่านั้น ยังเป็นสิ่งที่บอกเล่าเรื่องราวคุณค่าวัฒนธรรมวิถีชีวิต และประเพณีอันล้ำค่าของไทยอีกด้วย แต่ในปัจจุบันของเล่นพื้นบ้านเหล่านี้กำลังจะถูกกลืนเลือน และสูญหายไป และถูกแทนที่ด้วยของเล่นสมัยใหม่ ที่ใช้วัสดุและเทคโนโลยีอันทันสมัย เช่น ของเล่นผลิตจากพลาสติกที่มีการย่อยสลายยาก การย่อยสลายก่อให้เกิดมลภาวะ เป็นสาเหตุที่ก่อให้เกิดภาวะเรือนกระจก เกม

คอมพิวเตอร์และเกมในโลกอินเทอร์เน็ต ซึ่งส่วนใหญ่แล้วเป็นเกมส์ที่นิยมความรุนแรง ซึ่งเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เกิดปัญหาตามมาในหลายๆด้าน เช่น ทำให้ผู้เล่นมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าว ทำให้เกิดช่องว่างระหว่างกัน เกิดทัศนคติที่ไม่ตรงกัน ก่อให้เกิดปัญหาทางสังคมที่รุนแรงตามมา ยกตัวอย่างเช่น ปัญหาอาชญากรรม ซึ่งเกิดจากการเลียนแบบ ส่วนผู้เล่นในวัยที่กำลังเจริญเติบโต จะขาดการพัฒนาทางด้านร่างกายในส่วนต่างๆ การนำของเล่นพื้นบ้านของไทยที่มีคุณค่า กลับมาเล่นอย่างแพร่หลาย นอกจากจะได้รับความสนุกสนานเพลินเพลินแล้ว ยังเป็นการส่งเสริมของเล่นพื้นบ้านของไทยให้เป็นที่รู้จักของคนรุ่นใหม่อีกด้วย

บทนำ

จากภูมิปัญญาของคนรุ่นเก่าที่ถ่ายทอดลงในของเล่นพื้นบ้านของไทยในอดีตเป็นวัฒนธรรมทางวัตถุ สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตของคนสมัยก่อน ขนบธรรมเนียมประเพณีที่เกี่ยวข้องกันอย่างลึกซึ้ง ของเล่นพื้นบ้านจึงไม่ใช่เพียงให้คุณค่าแค่ความสนุกสนานในวัยเยาว์เท่านั้น ยังเป็นสิ่งที่บอกเล่าเรื่องราว คุณค่าวัฒนธรรมวิถีชีวิต และประเพณีอันล้ำค่าของไทยอีกด้วย แต่ในปัจจุบันของเล่นพื้นบ้านเหล่านี้ กำลังจะถูกสืบทอด และสูญหายไป และถูกแทนที่ด้วยของเล่นสมัยใหม่ ที่ใช้วัสดุและเทคโนโลยีอันทันสมัย เช่นของเล่นผลิตจากพลาสติกที่มีการย่อยสลายยาก การย่อยสลายก่อให้เกิดมลภาวะ เป็นสาเหตุที่ก่อให้เกิดภาวะเรือนกระจก เกมส์

วัตถุประสงค์งานวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับประวัติของเล่นไทยมาใช้เป็นข้อมูลและกำหนดพื้นที่ในการออกแบบตกแต่งภายในได้อย่างเหมาะสม
2. ศึกษาข้อมูลเรื่องของการออกแบบตกแต่งภายใน เพื่อตอบสนองในด้านประโยชน์ใช้สอย สำหรับผู้ใช้บริการ และผู้ให้บริการอย่างถูกต้องและเหมาะสม
3. นำความรู้ที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าการทำปริญญาโทไปปรับใช้ การนำเสนอของเล่นไทยด้วยเทคนิคต่างๆ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

คอมพิวเตอร์และเกมส์ในโลกอินเทอร์เน็ต ซึ่งส่วนใหญ่แล้วเป็นเกมส์ที่นิยมความรุนแรง ซึ่งเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เกิดปัญหาตามมาในหลายๆด้าน เช่น ทำให้ผู้เล่นมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าว ทำให้เกิดช่องว่างระหว่างกัน เกิดทัศนคติที่ไม่ตรงกัน ก่อให้เกิดปัญหาทางสังคมที่รุนแรงตามมา ยกตัวอย่างเช่น ปัญหาอาชญากรรม ซึ่งเกิดจากการเลียนแบบ ส่วนผู้เล่นในวัยที่กำลังเจริญเติบโต จะขาดการพัฒนาทางด้านร่างกายในส่วนต่างๆ การนำของเล่นพื้นบ้านของไทยที่มีคุณค่า กลับมาเล่นอย่าแพร่หลาย นอกจากจะได้รับความสนุกสนานเพลินเพลินแล้ว ยังเป็นการส่งเสริมของเล่นพื้นบ้านของไทยให้เป็นที่รู้จักของคนรุ่นใหม่อีกด้วย

ขอบเขตการทำวิจัยแบ่งออกเป็นที่ศึกษาแบ่งออกเป็นดังนี้(บทที่2)

1. การศึกษาตัวโครงการเสนอแนะการออกแบบตกแต่งพิพิธภัณฑสถานของเล่นไทย
 - ที่ตั้งและสภาพแวดล้อมของโครงการและพื้นที่ใกล้เคียง
 - ผลกระทบด้านภูมิศาสตร์
 - โครงการและวัสดุที่ใช้ในการออกแบบพิพิธภัณฑสถาน
 - แนวความคิดในการออกแบบ
 - ส่วนประกอบต่างๆภายในอาคารของโครงการ
- 2.การศึกษาข้อมูลรายละเอียดโครงการ
 - สายงานการบริการและอัตรากำลังของโครงการ
 - หน้าที่ของหน่วยงานและบุคลากร
 - พฤติกรรมของผู้ใช้โครงการ

3. การศึกษาระบบการจัดพื้นที่และอุปกรณ์ เครื่องใช้

- ประเภทขนาดและสัดส่วนของเฟอร์นิเจอร์ และ
อุปกรณ์
- การแบ่งพื้นที่ใช้สอย และทางสัญจรภายใน
- การเลือกใช้และการจัดวางเฟอร์นิเจอร์ที่เหมาะสม

4. การศึกษาเรื่องจิตวิทยาของสี

5. การศึกษาข้อมูลทางด้านเทคนิคต่างๆ ที่นำมาใช้ ในอาคาร

- ระบบไฟฟ้าและแสงสว่าง
- ระบบปรับอากาศ
- ระบบเสียง
- ระบบความปลอดภัย
- ระบบป้องกันอัคคีภัย
- ระบบน้ำและสุขาภิบาล
- วัสดุต่างๆ ที่นำมาใช้การออกแบบตกแต่งศูนย์การ
เรียนรู้ฯ

ระเบียบวิธีวิจัย

วิธีวิจัย การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเพื่อศึกษา
และออกแบบเสนอแนะการออกแบบตกแต่งภายใน
พิพิธภัณฑ์ของเล่นไทย เพื่อออกแบบตกแต่งภายใน
อาคารสร้างความเข้าใจในการรับรู้เชิงพื้นที่ภายใน
อาคารต่อกลุ่มนักท่องเที่ยวที่ออกแบบตกแต่งภายในกับผู้ใช้
ภายในอาคาร โดยวิธีการศึกษาข้อมูลจากเอกสาร
หนังสือ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ศึกษาข้อมูลโดยการ
สำรวจภาคสนาม แล้วสรุปวิเคราะห์เพื่อใช้ในการ
ออกแบบการวิจัยนี้มีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การรวบรวมข้อมูลเบื้องต้นด้วย
การทบทวนวรรณกรรมทำการศึกษาค้นคว้า
วรรณกรรมทำการศึกษาเบื้องต้นจากเอกสารค้นคว้า
ทบทวนแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาองค์ประกอบด้านข้อมูล
รายละเอียดโครงการ, การศึกษาระบบการจัดพื้นที่

และอุปกรณ์เครื่องใช้, การศึกษาเรื่องจิตวิทยาของสี,
การศึกษาข้อมูลทางด้านเทคนิคต่างๆ ที่นำมาใช้ใน
อาคาร

ขั้นตอนที่ 3 ทำการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อ
ประเมินในการออกแบบโครงการเสนอแนะการ
ออกแบบตกแต่งภายในพิพิธภัณฑ์ของเล่นไทย
ประกอบด้วยที่ตั้งและสภาพแวดล้อมของโครงการ
และพื้นที่ใกล้เคียง, โครงการและวัสดุที่ใช้ในการ
ออกแบบศูนย์การเรียนรู้ฯ, สายงานการบริการและ
อัตรากำลังของโครงการ, พฤติกรรมของผู้ใช้โครงการ,
ส่วนประกอบต่างๆภายในอาคารของโครงการ

ขั้นตอนที่ 4 ทำการวิเคราะห์เพื่อออกแบบใน
การสร้างแนวความคิดโครงการเสนอแนะการ
ออกแบบตกแต่งภายในพิพิธภัณฑ์ของเล่นไทย

ขั้นตอนที่ 5 ออกแบบพื้นที่ภายในโครงการ
เสนอแนะการออกแบบตกแต่งภายในพิพิธภัณฑ์ของ
เล่นไทย

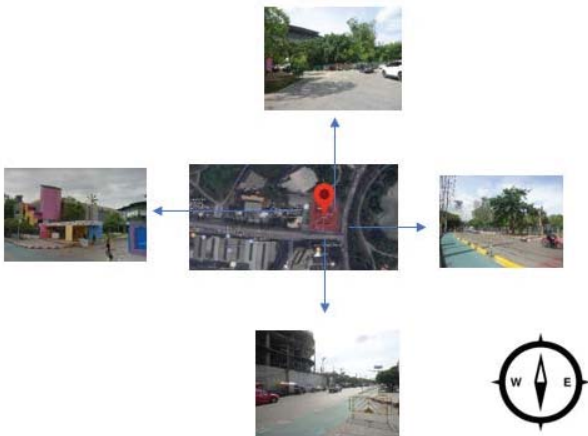
การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบ (บทที่ 3)

การวิเคราะห์ที่ตั้งของโครงการเสนอแนะการ
ออกแบบตกแต่งภายในพิพิธภัณฑ์ของเล่นไทย

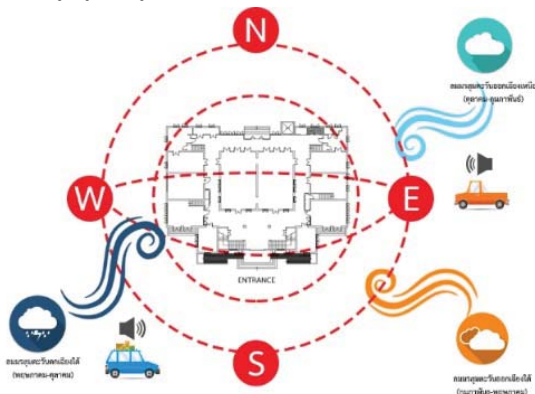
ที่ตั้งของโครงการ ตั้งอยู่บริเวณพื้นที่ว่างในเขต
พิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร ถนนกำแพงเพชร
2 แขวงลาดยาว เขต จตุจักร กรุงเทพมหานคร
10900



รูปที่ 1 การวิเคราะห์ที่ตั้งอาคารที่ทำการออกแบบ



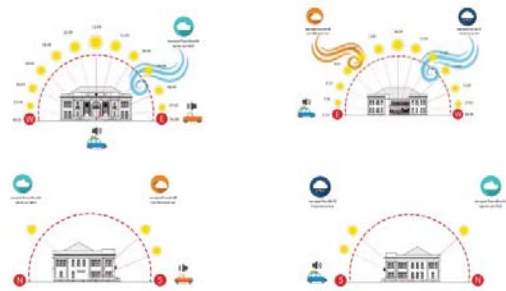
รูปที่ 2 การวิเคราะห์พื้นที่ที่ตั้งของโครงการ



รูปที่ 3 การวิเคราะห์พื้นที่ทิศทางแดดและลม

กรุงเทพมหานคร อยู่บริเวณภาคกลางตอนล่าง มีพื้นที่ส่วนใหญ่เป็นที่ราบลุ่มน้ำท่วมถึง พืชพรรณปกคลุมดินมีไม่มากนัก เนื่องจากปัจจุบันการใช้ประโยชน์ที่ดินส่วนใหญ่เปลี่ยนไปเป็นสิ่งก่อสร้างขนาดใหญ่แทนพื้นที่เกษตรกรรม จึงมีอุณหภูมิค่อนข้างสูงและอากาศร้อนอบอ้าวมากในฤดูร้อน ส่วนในฤดูหนาวไม่หนาวจัดมากนัก มีอุณหภูมิเฉลี่ยตลอดปี 28-30 องศาเซลเซียส อุณหภูมิสูงสุดเฉลี่ย

32-34 องศาเซลเซียส และอุณหภูมิต่ำสุดเฉลี่ย 24-26 องศาเซลเซียส โดยมีอากาศร้อนจัดอยู่ในเดือนเมษายนและพฤษภาคม วัดอุณหภูมิสูงที่สุดได้ 40.8 องศาเซลเซียส เมื่อวันที่ 22 พฤษภาคม 2526 และมีอากาศหนาวอยู่ในเดือนธันวาคมและมกราคม เคยตรวจอุณหภูมิต่ำที่สุดได้ 9.9 องศาเซลเซียส เมื่อวันที่ 12 มกราคม 2498



รูปที่ 4 การวิเคราะห์พื้นที่ทิศทางแดดและลมที่มีผลกระทบต่อหน้า,หลัง,ซ้าย,ขวาของตัวอาคาร

การวิเคราะห์ตัวอาคาร (Building Analysis)

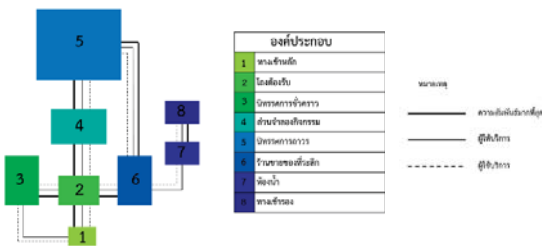
เนื่องจากโครงการนี้เป็นโครงการเสนอแนะผู้วิจัยจึงนำเอาอาคารพิพิธภัณฑ์พื้นถิ่นล้านนา ซึ่งเดิมอาคารศาลแขวงเก่าของจังหวัดเชียงใหม่ เป็นอาคารสูง 2 ชั้น สไตล์นีโอคลาสสิกแบบโรมันประยุกต์ที่ดูหนักแน่นมั่นคง ก่อนจะถูกปรับเปลี่ยนให้เป็นพิพิธภัณฑ์พื้นถิ่นล้านนา พิพิธภัณฑ์แห่งล่าสุดของจังหวัดเชียงใหม่ มาใช้ในโครงการเสนอแนะออกแบบตกแต่งภายในพิพิธภัณฑ์ของเล่นไทย ใช้พื้นที่ทั้งหมด 2 ชั้น พื้นที่รวมโดยประมาณ 1538 ตารางเมตร โดยผู้วิจัย เล็งเห็นถึงความสำคัญ และความสวยงามทางด้านสถาปัตยกรรมของตัวอาคาร ซึ่งสอดคล้องกับหัวข้อในการทำวิจัยโครงการเสนอแนะออกแบบตกแต่งภายในพิพิธภัณฑ์ของเล่นไทย

การวิเคราะห์กระบวนการออกแบบ (Design Process) วิเคราะห์ค่าความสัมพันธ์องค์ประกอบ

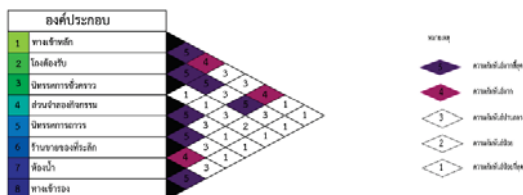
หลักของโครงการในส่วนนี้จะเป็นการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของพื้นที่ในการออกแบบเพื่อหารูปแบบการเชื่อมโยงพื้นที่ให้เกิดการใช้งานของพื้นที่ร่วมกันเพื่อนำไปใช้ในการแบ่งพื้นที่ในการออกแบบ



รูปที่ 4. แสดงแผนภูมิตารางค่าความสัมพันธ์องค์ประกอบหลักของโครงการ



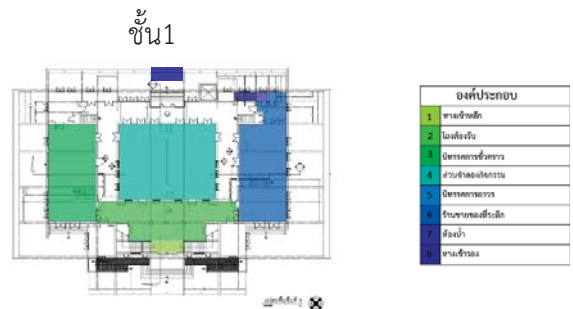
รูปที่ 5. แสดงแผนภูมิตารางค่าความสัมพันธ์องค์ประกอบหลักของโครงการ



รูปที่ 6 แสดงแผนภูมิประโยชน์ใช้สอยและทางสัญจร ความสัมพันธ์องค์ประกอบหลักของโครงการ

การแบ่งพื้นที่เพื่อใช้ในการออกแบบ

ในการออกแบบโครงการเสนอแนะการออกแบบ ตกแต่งภายในพิพิธภัณฑ์ของเล่นไทย ผลจากการวิเคราะห์กระบวนการออกแบบ (Design Process) วิเคราะห์ค่าความสัมพันธ์ทำให้เกิดการแบ่งพื้นที่ Zoning ทั้งหมดของโครงการเป็น 2 ชั้น ดังนี้



รูปที่ 7. แสดงการแบ่งเขตพื้นที่ชั้น 1-2

ผลการวิจัย

จากการทำการวิเคราะห์เพื่อออกแบบในการสร้างแนวความคิดโครงการเสนอแนะการออกแบบตกแต่งภายในพิพิธภัณฑ์ของเล่นไทย ผู้วิจัยได้นำแนวความคิดในการออกแบบมาใช้ คือ “ของเล่นไทยมีมาแต่กาลก่อน กลับคืนย้อนชวนชวนชมยุคสมัย ลดช่องว่างสานสัมพันธ์เชื่อมดวงใจ มวลมองไทยชาวสากลชื่นชมเอย” แสดงคุณลักษณะของของเล่นไทยที่มีมาแต่ครั้งอดีตที่ในปัจจุบันถูกกลืนเลือนหายไปตามยุคสมัย แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของของเล่นไทย ที่จะกลับมามีบทบาทในสังคมยุคปัจจุบัน ซึ่งนอกจากของเล่นไทยจะมีไว้เพื่อความสนุกสนานแล้ว ยังเป็นสื่อกลางในการเชื่อมสัมพันธ์ระหว่างคนในครอบครัวอีกด้วย เนื่องจากสังคมในยุคปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทมากขึ้น ทำให้เกิดช่องว่างระหว่างวัย ซึ่งเป็นต้นเหตุของการเกิดปัญหาภายในครอบครัวในภายหลังได้ นอกจากนี้แล้วของเล่นไทยยังเป็นของเล่นที่เกิดจากภูมิปัญญาของคนไทยซึ่งถือเป็นความภาคภูมิใจของคนไทย ที่ต้องการที่จะเผยแพร่สู่สากลได้รับรู้ถึงภูมิปัญญาและความคิดสร้างสรรค์ของคนไทยเมื่อครั้งอดีตอีกด้วย

พื้นที่โถงต้อนรับ



รูปที่ 8 ทศนียภาพทางเข้าส่วนโถงต้อนรับ



รูปที่ 9 ทศนียภาพทางเข้าส่วนโถงต้อนรับ

พื้นที่ส่วนนิทรรศการชั่วคราว



รูปที่ 10 ทศนียภาพส่วนนิทรรศการชั่วคราว ห้องจัดแสดง 1 ของเล่นจากวัสดุธรรมชาติ



รูปที่ 11 แสดงทศนียภาพส่วนนิทรรศการชั่วคราว ห้องจัดแสดง 2 ของเล่นจากวัสดุสังเคราะห์

พื้นที่ส่วนจำลองพื้นที่



รูปที่12 แสดงทัศนียภาพห้องจำลองพื้นที่



รูปที่13 แสดงทัศนียภาพห้องจำลองพื้นที่งานวัด

พื้นที่นิทรรศการถาวร : ห้องของเล่นพัฒนาความคิด

ห้องจัดแสดงประเภทของเล่นเพื่อพัฒนาความคิด คือ “เพื่อฝึกหัดช่างคิดช่างสังเกต เรียนรู้เหตุผล การนำไปเกิดผล ลงมือทดลองฝึกปรับเปลี่ยนตน เพื่อเกิดผลสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน” แนวคิดในการออกแบบห้องจัดแสดงประเภทของเล่นเพื่อพัฒนาความคิดสื่อให้เห็นถึงการพัฒนาในเรื่องการสังเกต และจดจำ เพื่อให้เกิดกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์



รูปที่14 ทัศนียภาพพื้นที่นิทรรศการถาวร : ห้องของเล่นพัฒนาความคิด



รูปที่15 ทัศนียภาพพื้นที่นิทรรศการถาวร : ห้องของเล่นพัฒนาความคิด

พื้นที่นิทรรศการถาวร : ห้องจัดแสดงประเภทของเล่นเพื่อเสริมสร้างจินตนาการ

ห้องจัดแสดงประเภทของเล่นเพื่อเสริมสร้างจินตนาการ คือ “เล่นเพื่อรู้จักคิดจินตนา จากธรรมชาติสร้างพฤติกรรมนำวิถี จักรู้รับปรับมาใช้ในชีวิต รู้วิธีอยู่ร่วมกันจรโลงใจ” เนื่องจากของเล่นประเภทนี้เกิดจากการเลียนแบบพฤติกรรม ซึ่งนำไปสู่กระบวนการเจริญเติบโต เป็นการฝึกจินตนาการเพื่อการเรียนรู้และปรับตัวให้สามารถอยู่



ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

รูปที่16 ทัศนียภาพพื้นที่นิทรรศการถาวร : ห้องจัดแสดงประเภทของเล่นเพื่อเสริมสร้างจินตนาการ

**พื้นที่นิทรรศการถาวร : ห้องจัดแสดงประเภทของ
เล่นเพื่อใช้เลียนเสียงธรรมชาติ**

ห้องจัดแสดงประเภทของเล่นเพื่อใช้เลียนเสียงธรรมชาติ คือ “เลียนสำเนียงเสียงจากธรรมชาติ คล้ายวงพาทย์เจ็ยแจ้วเสนาะหู เล่นคิดเพลินพิศ พินิจดู นำสู่สุขสรรค์สัมพันธ์ใจ” แนวคิดนี้เกิดจากการได้ยินเสียงธรรมชาติซึ่งเสียงของธรรมชาติทำให้จิตใจสงบลงได้ กล่าวคือ มนุษย์จะมีความสุขเมื่อได้ยินเสียงธรรมชาติ ทำให้ของเล่นเลียนเสียงธรรมชาติได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในหมู่เด็กๆ



รูปที่ 17 ทศนิยมภาพพื้นที่นิทรรศการถาวร : ห้องจัดแสดงประเภทของเล่นเพื่อใช้เลียนเสียงธรรมชาติ



รูปที่ 18 ทศนิยมภาพพื้นที่นิทรรศการถาวร : ห้องจัดแสดงประเภทของเล่นเพื่อใช้เลียนเสียงธรรมชาติ

**พื้นที่นิทรรศการถาวร : ห้องจัดแสดงประเภทของ
เล่นเพื่อใช้เป็นเครื่องดนตรี**

ห้องจัดแสดงประเภทของเล่นเพื่อใช้เป็นเครื่องดนตรี คือ “ของเล่นสร้างเสียง ก่อสำเนียงความสุข ปิดเป่าคลายทุกข์ สร้างสุขหรรษา”ของ

เล่นเพื่อใช้เป็นเครื่องดนตรีถูกจัดทำขึ้นเพื่อเล่นคลายความเครียดต่างๆซึ่งนอกจากจะเล่นเพื่อคลายความเครียดแล้วยังทำให้สภาพจิตใจของผู้เล่นดีขึ้น



ทั้งยังช่วยเรียกขวัญและสร้างกำลังใจอีกด้วย

รูปที่ 19 ทศนิยมภาพพื้นที่นิทรรศการถาวร : ห้องจัดแสดงประเภทของเล่นเพื่อใช้เป็นเครื่องดนตรี



รูปที่ 20 ทศนิยมภาพพื้นที่นิทรรศการถาวร : ห้องจัดแสดงประเภทของเล่นเพื่อใช้เป็นเครื่องดนตรี

**พื้นที่นิทรรศการถาวร : ห้องจัดแสดงประเภทของ
เล่นเพื่อความบันเทิง**

ห้องจัดแสดงประเภทของเล่นเพื่อความบันเทิง คือ “เล่นสนุกเพลินพิศสุขใจหมาย มีมากมายเลือกสรรหมั่นเพียรหา สร้างรอยยิ้มสร้างความสุขทุกเวลา คลายเหนื่อยล้าร่วมรื่นเริงบันเทิงเอง”เนื่องจากของเล่นที่ใช้สร้างความบันเทิงมีอยู่มากมาย มีไว้เพื่อสร้างความสนุกสนานโดยเฉพาะ อีกทั้งยังเป็นการผ่อนคลายจากความเหนื่อยล้าต่างๆ

สร้างรอยยิ้มและความสุขได้ทุกครั้งที่ยิบเล่นและ
นึกถึง



รูปที่ 21 ทศนียภาพพื้นที่นิทรรศการถาวร : ห้องจัด
แสดงประเภทของเล่นเพื่อความบันเทิง



รูปที่ 22 ทศนียภาพพื้นที่นิทรรศการถาวร : ห้องจัด
แสดงประเภทของเล่นเพื่อความบันเทิง



รูปที่ 23 ทศนียภาพพื้นที่นิทรรศการถาวร : ห้องจัด
แสดงประเภทของเล่นเพื่อความบันเทิง

พื้นที่นิทรรศการถาวร : ห้องจัดแสดงประเภทของ
เล่นเพื่อการออกกำลังกาย
ห้องจัดแสดงประเภทของเล่นเพื่อการออกกำลังกาย
คือ “รู้เล่นแสนชนปนสร้างสรรค์ สานสัมพันธ์สร้าง

รอยยิ้มมิตรสหาย เล่นสนุกไม่มีทุกข์สุขใจกาย
จุดมุ่งหมายรู้รักสามัคคี” เนื่องจากของเล่นประเภท
นี้เป็นของเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการทางด้าน
ร่างกายแล้วความสำคัญอีกประการหนึ่งของของเล่น
ประเภทนี้คือการเรียนรู้ที่จะอยู่
กับผู้อื่น เรียนรู้ที่จะยอมรับกฎเกณฑ์และกติกา และ
สร้างความสามัคคีซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดของการอยู่
ร่วมกันในสังคมปัจจุบัน



รูปที่ 24 ทศนียภาพพื้นที่นิทรรศการถาวร : ห้องจัด
แสดงประเภทของเล่นเพื่อการออกกำลังกาย

พื้นที่นิทรรศการถาวร : ห้องจัดแสดงประเภทของ
เล่นเพื่อประดับตกแต่ง

ห้องจัดแสดงประเภทของเล่นเพื่อประดับ
ตกแต่ง คือ “ของเล่นระดับความคิด สื่อวิถีชีวิต
ชาวบ้าน สืบสานโบราณ พื้นฐานถิ่นไทย” ซึ่ง
แนวคิดในการออกแบบนี้แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของ
ชาวบ้าน ที่มีใช้งานสาน งานฝีมือ ในการสร้างของ
เล่นเพื่อให้ลูกหลานอยู่ในความสงบและไม่มารบกวน
ตนเองในเวลาทำงาน นอกจากนี้ยังมีการสอนให้
ลูกหลานได้รู้จักการสานสิ่งของต่างๆ เพื่อเป็นการสืบ
ทอดภูมิปัญญาเหล่านั้นไม่ให้สูญหายอีกด้วย



รูปที่ 25 ทศนิยมภาพพื้นที่นิทรรศการถาวร : ห้องจัดแสดงประเภทของเล่นเพื่อประดับตกแต่ง

พื้นที่ร้านขายของที่ระลึก



รูปที่ 26 ทศนิยมภาพพื้นที่ร้านขายของที่ระลึก



รูปที่ 27 ทศนิยมภาพพื้นที่ร้านขายของที่ระลึก



รูปที่ 28 ทศนิยมภาพพื้นที่ร้านขายของที่ระลึก

สรุปและอภิปรายผล

1. สรุป

ภายในของอาคารแบ่งเป็นพื้นที่โถงต้อนรับพักผ่อน พื้นที่ส่วนนิทรรศการชั่วคราว พื้นที่ส่วนนิทรรศการถาวร พื้นที่ส่วนจำลองพื้นที่ และพื้นที่ส่วนร้านขายของที่ระลึก ในแต่ละพื้นที่มีการออกแบบตกแต่งภายในโดยนำเอกลักษณ์ของของเล่นไทยมาใช้ในการออกแบบตกแต่งภายใน

แนวความคิดในการออกแบบโครงการเสนอแนะการออกแบบตกแต่งภายในพิพิธภัณฑ์ของเล่นไทย คือ “ของเล่นไทยมีมาแต่กาลก่อน กลับคืนย้อนชวนชวนชมยุคสมัย ลดช่องว่างสานสัมพันธ์ เชื่อมดวงใจ มวลมองไทยชาวสากลชื่นชมเอ๋ย” แสดงคุณลักษณะของของเล่นไทยที่มีมาแต่ครั้งอดีตที่ในปัจจุบันถูกกลืนเลือนหายไปตามยุคสมัย แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของของเล่นไทย ที่จะกลับมามีบทบาทในสังคมยุคปัจจุบัน ซึ่งนอกจากของเล่นไทยจะมีไว้เพื่อความสนุกสนานแล้ว ยังเป็นสื่อกลางในการเชื่อมสัมพันธ์ระหว่างคนในครอบครัวอีกด้วย เนื่องจากสังคมในยุคปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทมากขึ้น ทำให้เกิดช่องว่างระหว่างวัย ซึ่งเป็นต้นเหตุของการเกิดปัญหาภายในครอบครัวในภายหลังได้ นอกจากนี้แล้วของเล่นไทยยังเป็นของเล่นที่เกิดจากภูมิปัญญาของคนไทยซึ่งถือเป็นความภาคภูมิใจของคนไทย ที่ต้องการที่จะเผยแพร่ให้สู่สากลได้รับรู้ถึงภูมิปัญญาและความคิดสร้างสรรค์ของคนไทยเมื่อครั้งอดีตอีกด้วย

สรุปปัญหาจากการทำโครงการเสนอแนะออกแบบตกแต่งภายในพิพิธภัณฑ์ของเล่นไทย

สรุปสิ่งที่ผู้วิจัยได้ปรับแก้ (ภาคหัวข้อ) ใน การสอบในภาคหัวข้อ ปัญหาที่เกิดขึ้นคือตำแหน่ง ที่ตั้งของอาคารไม่สอดคล้องกับโครงการ และกลุ่ม ผู้ใช้บริการยังไม่ชัดเจน คณะกรรมการจึงแนะนำให้ เลือกสถานที่ตั้งโครงการในบริเวณที่ตอบสนองและ สอดคล้องกับโครงการมากขึ้น ซึ่งทางผู้วิจัยได้ทำการ ปรับแก้ตามคำแนะนำของทางคณะกรรมการ เรียบร้อยแล้ว

สรุปสิ่งที่ผู้วิจัยได้ปรับแก้ (ภาคข้อมูล) ใน การสอบภาคข้อมูลนั้น ปัญหาที่เกิดขึ้นคือในการ วิเคราะห์สภาพภูมิอากาศที่มีผลกระทบต่อโครงการ ในส่วนของแสงแดด เกิดปัญหาในการคำนวณทิศทาง ของแสงตกกระทบ นอกจากนี้ ยังมีปัญหาในเรื่อง ของกฎหมายในการบูรณะอาคารอนุรักษ์ซึ่งทาง คณะกรรมการ แนะนำให้ไปหาของมูลเพิ่มเติม เกี่ยวกับกฎหมายดังกล่าว เพื่อการนำข้อมูลมาใช้ ประกอบการออกแบบได้อย่างถูกต้อง ซึ่งในสองส่วน นี้ ผู้วิจัยได้ปรับแก้และหาข้อมูลเพิ่มเติมตาม คำแนะนำของคณะกรรมการเรียบร้อยแล้ว

สรุปสิ่งที่ผู้วิจัยได้ปรับแก้ (ภาคออกแบบ) ใน การสอบภาคออกแบบ ปัญหาที่เกิดขึ้นคือ เอกลักษณ์ และอัตลักษณ์ของของเล่นไทย บรรยากาศ และ อารมณ์ของงานออกแบบ ยังไม่ชัดเจน รายละเอียด ในเรื่องการติดตั้งอุปกรณ์ต่างๆ ยังไม่ชัดเจน ซึ่ง คณะกรรมการแนะนำให้เพิ่มเติมในส่วนของข้อมูลใน การติดตั้ง เพื่อประกอบแบบก่อสร้างให้มีความ ชัดเจนยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

-ศึกษาหาความรู้และความเข้าใจเพิ่มเติม เกี่ยวกับเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ในการออกแบบ

ตกแต่งภายใน เพื่อให้เกิดความเข้าใจง่ายภายใน โครงการของการทำปฏิญานิพนธ์

- ศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับกฎหมาย ของอาคารอนุรักษ์เพิ่มเติม ทั้งในเรื่องของโครงสร้าง และสภาพแวดล้อมของตัวอาคาร เพื่อให้รู้ถึง ขอบเขตของการทำงานภายในโครงการของการทำ ปฏิญานิพนธ์

- ศึกษาหาความรู้และทำความเข้าใจ เพิ่มเติมในการเลือกวัสดุและสี ที่แสดงถึงกลิ่นอาย ของความเป็นอดีต เพื่อให้ส่งเสริมความเป็น เอกลักษณ์และรูปแบบที่น่าสนใจในการทำปฏิญานิ พนธ์

- ในการทำปฏิญานิพนธ์ควรมีความรู้และ ความเข้าใจลักษณะของงาน เพื่อให้เกิดความง่ายใน การค้นคว้า ศึกษาข้อมูลเพื่อนำมาประกอบการศึกษา ในการทำปฏิญานิพนธ์ได้สำเร็จ

- ควรศึกษาการจัดเรียงเนื้อหา และ แนวความคิดเป็นเพื่อสอดคล้องและต่อเนื่องกัน ภายในโครงการ ให้เป็นเอกลักษณ์และรูปแบบที่ น่าสนใจในการทำปฏิญานิพนธ์

เอกสารอ้างอิง

รองศาสตราจารย์สนม คุรุฑเมือง.2535, **บรรณานุกรมของเล่นไทยพื้นบ้านในอดีต.**— กรุงเทพฯ : บริษัทต้นอ้อแกรมมี จำกัด, 2535

หนังสือในโครงการส่งเสริมวัฒนธรรมไทย.2537, **วัย สนุกเมื่อวันวาน ของเล่นเด็กไทย.**— กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ปัญญาสยาม,2537

หนังสือในโครงการส่งเสริมวัฒนธรรมไทย.2537, **วัย สนุกเมื่อวันวาน สนุกกับของเล่น.**— กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ปัญญาสยาม,2537

ของเล่นพื้นบ้านในประเทศไทย Folk Toys of Thailand สืบค้นจาก [Online]
http://www.sac.or.th/databases/folktoys/mai_n.php สืบค้น เมื่อวันที่ 24 มกราคม 2561

เล่นแบบไทย สุขใจกับธรรมชาติ สืบค้นจาก [Online] <http://www.la-orutis.dusit.ac.th/research1.php> สืบค้น เมื่อวันที่ 24 มกราคม 2561

ของเล่น...ไม่ใช่เล่นๆ ” สืบค้นจาก [Online]
<http://www.bangkokbiznews.com/news/detail/797043> สืบค้น เมื่อวันที่ 24 มกราคม 2561

ของเล่นไทย สืบค้นจาก [Online]
<https://siamtoy.wordpress.com/> สืบค้น เมื่อวันที่ 10 กุมภาพันธ์ 2561

เอนก นาวิกมูล.2539, ของเล่นแสนรัก.-- กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โนรา,2539.

เอนก นาวิกมูล.2553, ของเล่นของเรา.-- กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สายธาร,2553

ประเภทของของเล่นพื้นบ้าน สืบค้นจาก [Online]
<http://bynubia.weloveshopping.com/store/article/view/สืบค้น> เมื่อวันที่ 10 กุมภาพันธ์ 2561

ของเล่นพื้นบ้านของไทย สืบค้นจาก [Online]
<http://khonglenthai.blogspot.com/> สืบค้น เมื่อวันที่ 10 เมษายน 2561

แผนวิทยาศาสตร์ไว้ในของเล่นภูมิปัญญาไทย สืบค้นจาก [Online]

<https://mgronline.com/science/detail/9570000098575> สืบค้น เมื่อวันที่ 10 เมษายน 2561

ประโยชน์ของของเล่น สืบค้นจาก [Online]
<http://km.dpe.go.th/dpe-km-dwl/401191791883> สืบค้น เมื่อวันที่ 10 กุมภาพันธ์ 2561

Backpack อุปกรณ์คู่กาย Backpacker สืบค้นจาก [Online] <http://besterlife.com/ของเล่นภูมิปัญญาไทย/สืบค้น> เมื่อวันที่ 10 กุมภาพันธ์ 2561

วุฒิกกร กุฎท.2548, ของเล่นสังกะสี ,กรุงเทพฯ , สำนักพิมพ์เนชั่นบุ๊คส์.

ประยูร สงวนไทร.2549, ของเล่นกับความทรงจำ.-- กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แสงดาว,2549.