



พื้นที่แลกเปลี่ยนทางการออกแบบเพื่อศึกษาแนวทางการทำงานร่วมกันระหว่างลูกค้ากับนักออกแบบ

THE DESIGN PLATFORM :

TO UNDERSTAND THE SYMBIOSIS BETWEEN CLIENT AND DESIGNER

สันติ ลอรัชวี¹ ไพจิตร อิงศิริวัฒน์² และ Sridhar Ryalie³

¹ นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต (santivithe@gmail.com)

² อาจารย์ประจำ หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ คณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต (paijitt@yahoo.com)

³ อาจารย์ประจำ หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ คณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต (Sridhar.ryalie@gmail.com)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความหลากหลายเกี่ยวกับการรับรู้และทัศนคติต่อ “การออกแบบ” และ “งานออกแบบ” ของกลุ่มคนที่เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมออกแบบร่วมสมัย และนำผลการศึกษาไปใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์พื้นที่ที่ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนมุมมองระหว่างลูกค้ากับนักออกแบบ ส่งผลให้เกิดประโยชน์ต่ออุตสาหกรรมการออกแบบในประเทศไทย

จากการศึกษาพบว่า “การออกแบบ” เป็นพัฒนาการสำคัญของมนุษยชาติที่มีวิวัฒนาการมาอย่างต่อเนื่องและยาวนาน ผู้คนมีการรับรู้และทัศนคติต่อการออกแบบที่แตกต่างกัน ความแตกต่างทั้งหลายทำให้เกิดอุปสรรคในการทำงานร่วมกันระหว่างผู้คนที่เกี่ยวข้องในกระบวนการออกแบบ โดยเฉพาะระหว่างลูกค้ากับนักออกแบบ อุปสรรคดังกล่าวเกิดขึ้นจากการมี “ช่องว่าง” ทางความคิด ซึ่งเกิดขึ้นได้จากการจำกัดความหมาย ทัศนคติ ประสบการณ์ ความคาดหวัง รสนิยม และบทบาททางอาชีพ ที่แตกต่างกัน

การเปิดโอกาสให้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างนักออกแบบกับลูกค้า จะสามารถช่วยให้นักออกแบบและลูกค้ามีมุมมองต่อกระบวนการออกแบบที่ละเอียดรอบคอบยิ่งขึ้น และนำไปสู่การเข้าใจ ขอมรับ และมองเห็นปัญหาของอีกฝ่ายได้ดียิ่งขึ้น

การสร้างสรรค์ “พื้นที่แลกเปลี่ยนทางการออกแบบ” ที่เปิดโอกาสและส่งเสริมให้มีการแลกเปลี่ยนและเรียนรู้ความคิดซึ่งกันและกัน จะทำให้สามารถลดช่องว่างทางความคิด และทำให้การทำงานร่วมกันในกระบวนการออกแบบเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: การออกแบบ, พื้นที่แลกเปลี่ยนทางการออกแบบ, ลูกค้าและนักออกแบบ

ABSTRACT

The objective of this research is to study various perceptions and attitudes toward Design from stakeholders in contemporary design industry. This research will be used as contributing factors to create ‘A Design Platform between Clients and Designers that can benefit the context of Thailand’s design industry.

Studies have shown that ‘Design’ is one of humanity’s evolution that developed continually and endlessly through time. Varying degrees of perspectives and attitudes in design have led to obstacle among those involved in



design process, creating gap between them especially clients and designers. This gap arises as a result of restricted interpretation, attitudes, experiences, expectations, taste or even different roles.

An opportunity for thought exchanging between clients and designers should lead to expansion of idea and deeper understanding as well as acceptant and empathy of one another.

Creating platform to exchange perspective on design will help encourage stakeholders in design industry to learn and understand differences and lessen the gap between them. Consequently, this will minimize obstacles and create harmony in working together.

Keywords: Design, Design Platform, Designer, Client, Gap

1. บทนำ

“การออกแบบ” เป็นพัฒนาการสำคัญของมนุษยชาติที่มีวิวัฒนาการมาอย่างต่อเนื่องและยาวนาน จากคำกล่าวที่ว่า “มนุษย์ไม่ได้ค้นพบไฟ แต่เราออกแบบมัน” (Nelson and Stolterman, 2012, p. 11) ที่ Harold G. Nelson และ Erik Stolterman ได้เขียนไว้ในหนังสือ *The Design Way* แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมการออกแบบถูกดำเนินมาอย่างต่อเนื่องกว่า 35,000 ปี จนมาสู่ยุคที่มนุษย์เริ่มกำกับชื่อเรียกของบทบาทหน้าที่ทางอาชีพของตนเอง จนเกิดกลุ่มคนที่ถูกเรียกว่า “นักออกแบบ” ซึ่งในปัจจุบันวิชาชีพนักออกแบบถูกแบ่งให้แตกแขนงออกไปมากมาย ตามบริบทของทักษะและลักษณะงานที่ต่างกันออกไป โดยที่เว็บไซต์ [designclassifications.com](http://www.designclassifications.com) ได้จัดลำดับและประเภทของการออกแบบไว้ถึง 93 หมวดหมู่ในช่วงปี พ.ศ. 2553 - พ.ศ. 2559 (DAC, <http://www.designclassifications.com>, 2560) ก่อให้เกิดมุมมองที่แยกส่วนกันมากขึ้น ตามจุดมุ่งหมาย ความคาดหวัง และบทบาทหน้าที่ของแต่ละคน นอกเหนือจากการแยกบทบาทที่ชัดเจนระหว่าง “นักออกแบบ” กับ “ลูกค้า” แล้ว กลุ่มนักออกแบบด้วยกันเองก็ยังมีหลากหลายและแตกต่างกัน อาทิ การแยกกันอย่างชัดเจนของสาขาการออกแบบ กระบวนการทำงาน และสไตล์ของนักออกแบบแต่ละคน พื้นที่ทางทฤษฎีศาสตร์ สังคม วัฒนธรรม ปุ่มหลังทางการศึกษา และประสบการณ์ ฯลฯ ปัจจัยทั้งหลายเหล่านี้ ก่อให้เกิด มุมมองและการรับรู้ของ “การออกแบบ” และ “งานออกแบบ” ที่แตกต่างกัน ทำให้พบเห็นการวิวาทะกันอยู่เสมอในระดับความคิดเห็น ทั้งระหว่างวิชาชีพออกแบบกับวิชาชีพอื่น ลูกค้ากับนักออกแบบ องค์กรกับสมาชิก รวมไปถึงระหว่างนักออกแบบด้วยกันเอง

หากศึกษาจากประวัติศาสตร์การออกแบบแล้ว แผนภูมิ *Historic perspective (Semiotics in the Individual Sciences, Vol. II (W.A. Koch, Ed.). Bochum: Brockmeyer, 1990, pp. 418-436)* ได้แสดงให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงทางมนทัศน์ต่อการออกแบบในแต่ละยุคสมัย มุมมองที่แตกต่างกันเป็นปัจจัยสำคัญที่ผลักดันให้เกิดความเคลื่อนไหวและความก้าวหน้าของผลงานออกแบบตลอดเวลาที่ผ่านมา นำมาสู่การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ แต่ในขณะเดียวกันความขัดแย้งที่เกิดจากความแตกต่างก็เป็นอุปสรรคต่อการทำงานร่วมกัน การรับรู้และทัศนคติทางการออกแบบที่ต่างกันอย่างเห็นได้ชัด นำไปสู่อุปสรรคของการทำงานร่วมกันระหว่างกลุ่มคนที่เกี่ยวข้องในกระบวนการออกแบบ โดยเฉพาะระหว่างลูกค้ากับนักออกแบบนั้น เกิดขึ้นจากการมี “ช่องว่าง” ระหว่างกัน ช่องว่างดังกล่าวอาจเกิดขึ้นได้จากการจำกัดความหมาย ทัศนคติ ประสบการณ์ ความคาดหวัง ทัศนคติ และอาชีพที่ต่างกัน เป็นต้น



การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความหลากหลายด้านการรับรู้และทัศนคติต่อ “การออกแบบ” และ “งานออกแบบ” ของกลุ่มคนที่เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมออกแบบร่วมสมัย และนำผลการศึกษาไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของเงื่อนไขในการออกแบบพื้นที่แลกเปลี่ยนที่มีประโยชน์และสอดคล้องกับบริบทในประเทศไทย

ผู้วิจัย ได้ศึกษาค้นคว้าจากเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ เพื่อแสวงหาความรู้ที่จะนำมาใช้ในการกำหนดกรอบแนวคิดของการวิจัยในด้านที่จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาพื้นที่และกิจกรรมสำหรับแลกเปลี่ยนมุมมองทางการออกแบบ ได้แก่ ความหมายของการออกแบบ, วิวัฒนาการของการออกแบบ, การออกแบบเชิงบริการ, มาตรฐานทางวิชาชีพการออกแบบ และการออกแบบประสบการณ์สำหรับผู้ใช้งานออนไลน์ ประกอบกับการทำวิจัยภาคสนามเพื่อศึกษามุมมองความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายในวิจัยนี้ เพื่อนำมาวิเคราะห์และออกแบบ “พื้นที่แลกเปลี่ยนทางการออกแบบ” ที่มุ่งเน้นการเปิดโอกาสและส่งเสริมให้กลุ่มคนที่เกี่ยวข้องในกระบวนการออกแบบได้แลกเปลี่ยนและเรียนรู้ความคิดซึ่งกันและกันอย่างมีประสิทธิภาพ ให้มีความสำคัญกับการลดช่องว่างทางความคิด อันเป็นสาเหตุสำคัญที่จะก่อให้เกิดอุปสรรคต่อการทำงานร่วมกันรวมถึงการออกแบบช่องทางการสื่อสารต่าง ๆ ให้ทำงานได้อย่างสอดคล้องกับเทคโนโลยีและวิถีของสังคมร่วมสมัย

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสำรวจความหลากหลายของมุมมองและการรับรู้ต่อ “การออกแบบ” และ “งานออกแบบ” ของกลุ่มคนที่เกี่ยวข้องในวิชาชีพออกแบบในประเทศไทย
2. เพื่อศึกษารูปแบบและองค์ประกอบของความหลากหลายเกี่ยวกับมุมมองและการรับรู้ “การออกแบบ” และ “งานออกแบบ” ของกลุ่มตัวอย่างที่เกี่ยวข้องในวิชาชีพออกแบบ รวมถึงปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อการทำงานร่วมกัน
3. เพื่อนำผลการศึกษามาประยุกต์ในการออกแบบพื้นที่การแลกเปลี่ยนความเข้าใจระหว่างกลุ่มคนที่มีส่วนเกี่ยวข้องในวิชาชีพการออกแบบ ซึ่งเชื่อว่าเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาวิชาชีพการออกแบบในประเทศไทย

3. การดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. รวบรวม ค้นคว้าและศึกษางานวิจัย เอกสารเชิงวิชาการ บทความทางวิชาชีพ และข้อมูลจากสังคมออนไลน์ เป็นขั้นตอนที่ค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับการจำกัดความ ที่มา วิวัฒนาการและการประเมินคุณค่าการออกแบบ ทั้งในทางประวัติศาสตร์และทางวิชาชีพที่สอดคล้องกับสมมติฐาน เพื่อกำหนดแนวทางในการวิจัยภาคสนาม

2. ดำเนินการจัดเก็บข้อมูลภาคสนามภายใต้กลุ่มตัวอย่างที่กำหนด ได้แก่ กลุ่มนักออกแบบและลูกค้า โดยใช้รูปแบบในการจัดเก็บ 2 วิธี ได้แก่

2.1 การจัดทำแบบสอบถามออนไลน์ เพื่อสำรวจความคิดเห็นพื้นฐานของนักออกแบบและลูกค้า จำนวน 69 คน

2.2 การสัมภาษณ์ โดยดำเนินการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยนี้ เกี่ยวกับทัศนคติ ประสบการณ์ ปัญหาในการทำงานและข้อเสนอแนะในกระบวนการออกแบบ แบ่งได้ดังนี้

2.2.1 นักออกแบบ จำนวน 10 คน ซึ่งประกอบด้วย 4 ระดับ ได้แก่

2.2.1.1 กรรมการบริหารสมาคมวิชาชีพ

2.2.1.2 ผู้บริหารบริษัทที่ประกอบการออกแบบ



2.2.1.3 นักออกแบบระดับปฏิบัติการออกแบบ

2.2.1.4 นักออกแบบที่เริ่มต้นในวิชาชีพ

2.2.2 ผู้ว่าจ้างงานออกแบบ จำนวน 5 คน ซึ่งประกอบด้วย 3 ระดับ ได้แก่

2.2.2.1 ผู้ประกอบการธุรกิจ SME

2.2.2.2 ผู้บริหารระดับสูงของบริษัทที่มีการว่าจ้างนักออกแบบ

2.2.2.3 เจ้าหน้าที่ระดับปฏิบัติการในแผนกต่างๆ ที่ทำงานร่วมกับนักออกแบบ

3. ดำเนินการออกแบบการสร้างแบบจำลองเพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยแบ่งเป็นขั้นตอน ดังนี้

3.1 ออกแบบโครงสร้างของแพลตฟอร์มที่สามารถส่งเสริมการแลกเปลี่ยนมุมมองทางการออกแบบของกลุ่มคนที่มีส่วนเกี่ยวข้องในกระบวนการออกแบบ รวมถึงสอดคล้องกับพฤติกรรมของสังคมไทยและรูปแบบการสื่อสารที่ร่วมสมัย

3.2 จัดทำเนื้อหาและกิจกรรมจำลองที่จะนำไปใช้ในการสร้างต้นแบบ

3.3 ออกแบบระบบอัตลักษณ์และรูปแบบสื่อประเภทต่างๆ ที่จำเป็นในการสร้างแบบจำลองของพื้นที่ทางการแลกเปลี่ยนด้านการออกแบบ

4. การนำเสนอแบบจำลองของการวิจัยต่อคณะกรรมการ

5. การรับข้อเสนอแนะจากกรรมการและผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาข้อบกพร่องและแนวทางการปรับปรุง

ซึ่งนอกเหนือจากคำแนะนำที่ได้รับจากคณะกรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาแล้ว งานวิจัยนี้ยังได้นำเสนอแบบจำลองต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อสำรวจความคิดเห็นและคำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อแนวทางปรับปรุงแบบจำลอง เพื่อให้การนำไปจัดทำจริงในอนาคตมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นด้วย

4. ผลการวิจัย

จากการศึกษาเพื่อสำรวจความหลากหลายของมุมมองและการรับรู้ต่อ “การออกแบบ” และ “งานออกแบบ” ของกลุ่มคนที่เกี่ยวข้องในวิชาชีพออกแบบในประเทศไทย ผ่านแบบสอบถามออนไลน์และการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายของงานวิจัย สามารถสรุปหัวข้อของปัจจัยที่ทำให้เกิดมุมมองและการรับรู้ต่อ “การออกแบบ” ที่แตกต่างกันดังนี้

1. นิยามและการให้ความหมายของการออกแบบ
2. การให้คุณค่า เป้าหมาย และความคาดหวังต่อการออกแบบ
3. ประเภทของอาชีพและสถานะทางอาชีพ
4. ประสบการณ์ตรงต่อการมีส่วนร่วมในกระบวนการออกแบบ
5. ค่านิยมของผู้คนในสังคมไทย

ดังนั้น เพื่อนำเสนอรูปแบบจำลองของพื้นที่การแลกเปลี่ยนความเข้าใจระหว่างกลุ่มคนที่เกี่ยวข้องในวิชาชีพการออกแบบ ซึ่งเชื่อว่าเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาวิชาชีพการออกแบบในประเทศไทย ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ในรูปแบบของแบบจำลอง (prototype) โดยคำนึงถึงปัจจัยที่ได้จากการศึกษา ดังมีรายละเอียดดังต่อไปนี้



1. ชื่อโครงการ

แบบจำลองพื้นที่แลกเปลี่ยนทางการออกแบบนี้มีชื่อว่า “Mind the gap” โดยมีแนวคิดจากผลการวิเคราะห์ข้อมูลว่าอุปสรรคของการทำงานร่วมกันของกลุ่มคนที่เกี่ยวข้องในกระบวนการออกแบบนั้นเกิดขึ้นจาก “ช่องว่าง (gap)” ระหว่างผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในกระบวนการออกแบบ ช่องว่างดังกล่าวเกิดขึ้นได้จากการจำกัดความ ทักษะ ทักษะการ และวิชาชีพ ที่แตกต่างกัน ดังนั้นพื้นที่การแลกเปลี่ยนนี้จึงมุ่งให้ความสำคัญกับช่องว่างเหล่านี้ อันเป็นปัจจัยสำคัญในการทำงานร่วมกัน

2. โครงสร้างและช่องทางการสื่อสารของแบบจำลอง

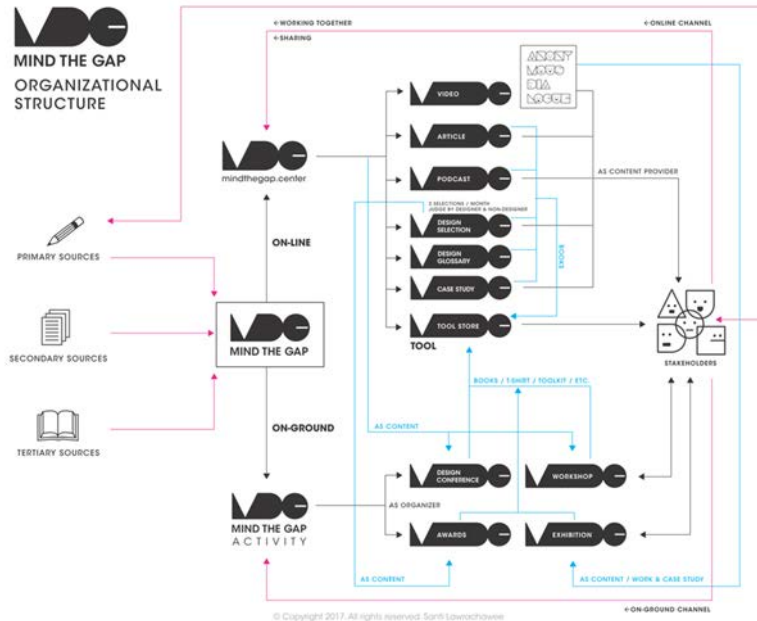
“Mind the gap” มีเป้าหมายในการเป็นพื้นที่ร่วมสมัย ที่ส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนทางความคิดระหว่างผู้ที่เกี่ยวข้องในกระบวนการออกแบบ จากผลการศึกษาเกี่ยวกับช่องทางในการสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมาย Mind the gap จึงถูกออกแบบให้เป็นแพลตฟอร์มที่ประกอบด้วยช่องทางการสื่อสาร 3 ช่องทางที่จะทำงานประสานกัน ได้แก่

2.1 ช่องทางสื่อสารออนไลน์ (Online) เป็นพื้นที่การสื่อสารผ่านเว็บไซต์หลักที่ชื่อ mind the gap.center นอกเหนือจากมีเนื้อหาหลักในรูปแบบ podcast วิดีโอ บทความ โดยที่ในเว็บไซต์ยังมีหมวด Glossary ซึ่งเป็นการรวบรวมและแลกเปลี่ยนความหมายของคำศัพท์ทางการออกแบบ อีกทั้งยังทำหน้าที่เสนอข่าวสารข้อมูล รับความคิดเห็น ประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่น่าสนใจ รวมถึงยังเป็นแหล่งค้นคว้าข้อมูลและรายชื่อนักออกแบบและผู้ผลิตที่มีคุณภาพอีกด้วย

2.2 ช่องทางสื่อสารเชิงกิจกรรม (On-ground) เป็นการสร้างพื้นที่ในการร่วมกิจกรรมที่เสริมสร้างประสบการณ์ และมุมมองด้านการออกแบบ ได้แก่ การบรรยาย การเสวนา การอบรมเชิงปฏิบัติการ ฯลฯ โดยนำเสนอหัวข้อหรือประเด็นที่สอดคล้องกับความสนใจของผู้คนในวิชาชีพ ทั้งนี้เนื้อหาและมุมมองที่ได้รับจากช่องทางนี้ จะถูกรวบรวมเผยแพร่กลับไปในเว็บไซต์อีกด้วย

2.3 ช่องทางที่เป็นเครื่องมือหรือผลิตภัณฑ์ (Tool) เป็นช่องทางที่ถูกนำเสนอในรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่ใกล้ชิดกับกลุ่มที่สนใจมากขึ้น ทั้งในแง่การให้ความรู้ เสริมสร้างทักษะความเข้าใจ และการนำไปใช้งาน อาทิ หนังสือ เกม สมุดโน้ต เครื่องเขียน ของที่ระลึก สติกเกอร์ไลน์ ฯลฯ

โครงสร้างการสื่อสารของ Mind the gap มีจุดมุ่งหมายที่จะเป็นตัวกลางในการนำเสนอข้อมูลที่เป็นประโยชน์การวิชาชีพที่มีส่วนสำคัญในกระบวนการออกแบบ โดยการวางแผนให้ช่องทางต่างๆ สามารถทำงานเชื่อมโยงกัน ดังแผนภูมิที่แสดงไว้ดังต่อไปนี้



รูปที่ 1 แผนภูมิแสดงโครงสร้างการวางแผนการสื่อสาร

3. แนวความคิดในการนำเสนอ

จากวัตถุประสงค์เพื่อสร้างบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ความคิดและมุมมองของผู้คนต่าง ๆ ที่มีส่วนร่วม กระบวนการออกแบบ ส่งเสริมให้นักออกแบบมีความเป็นมืออาชีพ สร้างสรรค์ผลงานที่เกิดประโยชน์กับทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องได้ พื้นที่แลกเปลี่ยนนี้จึงมีแนวคิดเปรียบได้กับการส่งเสียงในระดับพอดี โดยบอกว่า “โปรดใส่ใจกับช่องว่าง (mind the gap)” ซึ่ง “การใส่ใจ” จะเป็นก้าวข่างแรกที่นำมาสู่อะไรอีกหลายสิ่ง ที่จะนำพาความคิดสร้างสรรค์ไปสู่สิ่งต่าง ๆ ตั้งแตงานที่ทำลงมาถึงกิจวัตรประจำวัน

การออกแบบโครงการ Mind the gap คำนึงถึงเทคโนโลยีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารของผู้คนในปัจจุบัน รวมถึงสร้างการมีส่วนร่วม มีเป้าหมายเป็นตัวกลางในการแลกเปลี่ยนด้วยการทำหน้าที่ตั้งแต่การค้นคว้า สำรวจข้อมูล และมุมมองที่เป็นประโยชน์ต่อผู้ที่เกี่ยวข้องในกระบวนการออกแบบ ไม่จำกัดเพียงแค่นักออกแบบ แต่มุ่งขยายการสำรวจไปยังกลุ่มคนและความรู้อื่น ๆ ที่จะเกิดประโยชน์ต่อการทำงานร่วมกันในกระบวนการออกแบบ ก่อให้เกิดคุณประโยชน์ของความหลากหลายและการเกื้อกูลความคิดซึ่งกันและกัน โดยตระหนักถึงคำนิยามบางประการในบริบทสังคมไทย ที่อาจจะเป็นอุปสรรคต่อการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเห็นได้ เช่น การยึดถือกับสถานะทางสังคมของบุคคล การมีทัศนคติการไม่ชอบการเผชิญหน้า การขำเกรงผู้อาวุโส ความเกรงใจจนไม่แสดงความคิดเห็น เป็นต้น ดังนั้นการเป็นตัวกลางของ Mind the gap จึงคำนึงถึงเงื่อนไขทางสังคมเหล่านี้ด้วย เป็นการนำเสนอข้อมูลที่มีการคัดกรอง จัดระเบียบ และแยกแยะข้อมูลและมุมมองที่ได้รับก่อนจะเสนอผ่านช่องทางต่าง ๆ การสื่อสารแลกเปลี่ยนกัน

4. เนื้อหาของแบบจำลอง

จากปัจจัยที่ก่อให้เกิด “ช่องว่าง” ของกลุ่มเป้าหมายของวิจัย นำมาสู่การกำหนดเนื้อหาที่จะนำเสนอใน Mind the gap โดยมุ่งไปที่การนำเสนอความหลากหลายของข้อมูลข่าวสารและความรู้ต่าง ๆ ที่จะส่งเสริมให้การออกแบบมีประสิทธิภาพและมีบทบาทสำคัญมากขึ้นต่อวิถีชีวิต สังคม และเศรษฐกิจ เป็นสื่อกลางที่ตั้งใจจะลดหรือเชื่อมช่องว่างระหว่างชุดการรับรู้ที่แตกต่างกันของแต่ละกลุ่ม ด้วยการเปิดกว้างทางความคิดเห็น ส่งเสริมการยอมรับในเหตุและ



ปัจจัยของความต่าง รวมถึงนำเสนอแนวทางการประยุกต์หรือบูรณาการความหลากหลายให้เกิดผลลัพธ์ที่เป็นประโยชน์ต่อการใช้งานการออกแบบ โดยแบ่งเป็นหมวดหมู่ดังนี้

- 4.1 ความหมายและความเข้าใจต่อการออกแบบ
- 4.2 คำศัพท์ทางการออกแบบและที่เกี่ยวข้อง
- 4.3 ความคาดหวัง การให้คุณค่าและการประเมินค่าต่อการออกแบบ
- 4.4 กระบวนการออกแบบ
- 4.5 ประสบการณ์ทางวิชาชีพ
- 4.6 ทักษะและแรงจูงใจต่อการออกแบบ

5. ผลงานออกแบบ

ต้นแบบของ Mind the gap ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดทำต้นแบบ เพื่อสามารถเสนอผลการวิเคราะห์ออกมาเป็นรูปธรรมได้ รวมถึงยังสามารถใช้ต้นแบบนี้ไปใช้เพื่อการตรวจสอบและสำรวจข้อดีข้อเสียเพื่อใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงต่อไป โดยแบ่งเป็นหัวข้อได้ดังต่อไปนี้

- 5.1 โลโก้และระบบการใช้งาน Mind the gap
- 5.2 การออกแบบเว็บไซต์ mindthegap.center
- 5.3 การออกแบบสื่อภายใต้เนื้อหาดังนี้

5.4 หมวดวิดีโอ โดยออกแบบโครงการจำลอง Anonymous Dialogue ซึ่งเป็นโครงการที่เป็นสื่อกลางในการรวบรวมความคิดเห็นและสร้างวิธีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทั้งหลายระหว่างลูกค้ากับนักออกแบบ โดยละเว้นความเป็นเจ้าของความคิดเห็นและสำนวนภาษาที่อาจก่อให้เกิดอคติ โดยสุดท้ายจะนำเสนอออกมาในรูปแบบวิดีโอแอนิเมชัน

5.5 หมวดบทความ

5.6 หมวดพอดแคสต์

5.7 หมวดกิจกรรมกรรมต่างๆ ในช่องทางออนไลน์ เช่น การจัดสัมมนา เวิร์คช็อป นิทรรศการ ฯลฯ โดยมีการออกแบบโปสเตอร์และ Key Visual ของกิจกรรมช่องทาง On-ground “Mind the gap Conference”

5.8 หมวดอ้างอิง ประกอบด้วย

5.8.1.1 คลังศัพท์ทางการออกแบบ โดยเปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานสามารถส่งความหมายหรือคำจำกัดความของคำศัพท์ทางการออกแบบต่างๆ เพื่อรวบรวมเข้าไว้ด้วยกัน

5.8.1.2 ทำเนียบนักออกแบบ

5.8.1.3 การคัดเลือกงานออกแบบยอดเยี่ยมโดยนักออกแบบรับเชิญและแขกรับเชิญที่ไม่ได้

เป็นนักออกแบบ

5.8.1.4 กรณีศึกษา โดยจะนำเสนอกรณีศึกษาของโครงการออกแบบที่น่าสนใจ

5.9 หมวดสินค้า ได้แก่ เสื้อยืด, โปสเตอร์ ชุดโปสเตอร์ และสติ๊กเกอร์ไลน์

5.10 หมวดสมาชิกและการมีส่วนร่วม



5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้รวบรวมปัจจัยทั้งหลายจากการสำรวจเพื่อวิเคราะห์และค้นหาช่องว่างต่าง ๆ ที่เป็นอุปสรรคต่อการร่วมมือกันระหว่างกลุ่มคนที่เกี่ยวข้องในกระบวนการออกแบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในขอบเขตระหว่างลูกค้ากับนักออกแบบ ภายใต้หมวดหมู่ของปัจจัยที่ก่อให้เกิดช่องว่างของการรับรู้และทัศนคติที่ได้จากผลการวิจัย โดยคำนึงถึงอุปสรรคด้านค่านิยมและพฤติกรรมการสื่อสารของบริษัทสังคมไทยไปด้วย เพื่อนำเสนอแนวทางการสร้างพื้นที่แลกเปลี่ยนทางการออกแบบสำหรับกลุ่มคนที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบให้ไปสู่ว่างที่กว้างขึ้น และไม่ได้จำกัดอยู่แค่การแลกเปลี่ยนเฉพาะกลุ่มนักออกแบบเท่านั้น จากผลการวิจัยทำให้ตระหนักว่าการพัฒนาการออกแบบนั้น จำเป็นที่จะต้องอาศัยความร่วมมือของภาคส่วนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องในกระบวนการออกแบบ จะต้องอาศัยความเข้าใจซึ่งกันและกันอย่างยิ่ง ดังนั้นกระบวนการที่นำไปสู่วัตถุประสงค์ของตนเอง ผู้อื่น และสังคม ล้วนมีความสัมพันธ์กับสิ่งใดสิ่งหนึ่งอยู่เสมอ โดยเฉพาะในปัจจุบันที่การออกแบบเข้าไปมีส่วนสำคัญต่อด้านต่าง ๆ ในสังคม ความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนและยุ่งเหยิงมากขึ้นทำให้กระบวนการออกแบบหนึ่ง ๆ เกี่ยวข้องกับผู้คนมากขึ้นตามลำดับ การสร้างความเข้าใจต่อการออกแบบซึ่งกันและกันของกลุ่มคนในวงกว้างมากขึ้น จึงเป็นประเด็นสนใจของงานวิจัยนี้

สำหรับข้อเสนอแนะต่องานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้รับความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษา กรรมการหลักสูตร และผู้เชี่ยวชาญทางวิชาชีพหลายท่าน ที่ได้ให้ความคิดเห็นและคำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนางานวิจัยนี้ ประกอบกับข้อสังเกตที่ผู้วิจัยได้พบระหว่างดำเนินการ พอสรุปได้ดังนี้

1. การครอบคลุมกลุ่มผู้คนที่เกี่ยวข้องในวงการออกแบบอื่นๆ นอกเหนือจากลูกค้าและนักออกแบบ ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าควรพิจารณาถึงกลุ่มคนต่างๆ ให้กว้างตามวัตถุประสงค์ในการนำผลการวิจัยไปใช้ต่อไป
2. ผู้วิจัยยืนยันความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องการจำกัดขอบเขตภาษาในการสื่อสารของแพลตฟอร์มนี้เฉพาะภาษาไทย โดยมีเหตุผลในเรื่องการส่งเสริมความเข้าใจต่อผู้คนในกระบวนการออกแบบในทุกระดับการศึกษา ซึ่งจะทำให้การดำเนินการมีเป้าหมายที่ชัดเจน
3. การตั้งชื่อ Mind the gap โดยโลโก้ใช้เป็นคำย่อ MDG นั้นอาจไม่ได้เป็นตัวแทนที่สื่อถึงชื่อโครงการได้ตรง จึงได้รับคำแนะนำให้ใช้คำย่อว่า MTG ที่ตรงกว่า อีกทั้งยังสามารถสื่อไปถึงความหมายซ้อนที่หมายถึงการพบปะ (Meeting) ได้อีกด้วย
4. การนำเสนอเนื้อหาที่หลากหลายยิ่งขึ้น เช่น การศึกษา การออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม เป็นต้น ซึ่งผู้วิจัยเห็นด้วยที่เนื้อหาของโครงการนี้ควรเป็นเรื่องที่หลากหลาย เพื่อแสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยงของการออกแบบที่มีบทบาทต่อเรื่องอื่น ๆ ในสังคม
5. การให้น้ำหนักและรักษาสมดุลในการนำเสนอเนื้อหาต่อกลุ่มคนที่กว้าง เช่น การนำเสนอความรู้ด้านอื่นๆ ที่นักออกแบบจะได้ประโยชน์มากกว่าเรื่องออกแบบ หรือข่าวสารข้อมูลทางการออกแบบที่เป็นประโยชน์ต่อผู้ที่ไม่ใช่ นักออกแบบ เป็นต้น
6. กลยุทธ์ทางการสื่อสารและระบบการบริหารสื่อที่จะทำให้โครงการนี้ประสบความสำเร็จ โดยเฉพาะการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีปัจจุบัน รวมถึงการทำความเข้าใจพฤติกรรมของผู้คนในการรับและแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร



7. ปัญหาในการนำไปปฏิบัติ ซึ่งแรกเริ่มผู้วิจัยเห็นว่าอาจสามารถนำไปดำเนินการได้เพื่อเป็นแพลตฟอร์มทางเลือกของการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แต่ภายหลังก็ได้เปลี่ยนมุมมองตนเองโดยตั้งคำถามว่า การสร้างแพลตฟอร์มใหม่หรือทางเลือกใหม่จะทำให้เกิดช่องว่างขึ้นอีกหรือไม่? หากงานวิจัยนี้มีสมมติฐานว่าการมีช่องว่างจะทำให้เกิดอุปสรรคต่อการพัฒนาการออกแบบแล้ว การมีแพลตฟอร์มเพิ่มโดยไม่คำนึงถึงสิ่งที่มีอยู่แล้ว จะเป็นการทำให้เกิดปัญหาดังกล่าวขึ้นมาเพิ่มเติม ดังนั้นการคิดหรือออกแบบว่าผลการวิจัยนี้จะเชื่อมโยงและบูรณาการเข้ากับแพลตฟอร์มที่มีอยู่แล้วอย่างไร อันทำให้เกิดผลที่บรรลุวัตถุประสงค์และเป็นประโยชน์ต่อสังคมโดยรวม จึงเป็นประเด็นที่จะนำไปพัฒนาต่อหลังจากนี้

เนื่องจากผลการวิจัยนี้ถูกนำเสนอออกมาในรูปแบบโครงการจำลอง เป็นโครงการออกแบบภายใต้วัตถุประสงค์ที่จะสร้างสรรค์ระบบปฏิบัติการซึ่งเป็นเสมือนสะพานในการเชื่อมโยงแพลตฟอร์มที่มีอยู่แล้วเข้าด้วยกัน เพื่อขยายขอบข่ายพื้นที่แลกเปลี่ยนทางการออกแบบให้เกิดการรับรู้และมีส่วนร่วมจากภาคส่วนอื่นๆ มากขึ้น

ดังนั้นหากพิจารณาในแง่ของการนำไปสู่ภาคปฏิบัติให้เกิดขึ้นจริง รูปแบบของโครงการจำลอง Mind the gap จึงเป็นเพียงต้นแบบทางความคิดเท่านั้น เป็นต้นแบบที่ยังมีรายละเอียดที่ต้องพัฒนาและปรับปรุงอีกมากเพื่อการบรรลุวัตถุประสงค์ดังกล่าวมา

เอกสารอ้างอิง

Bochum: Brockmeyer. Semiotics in the Individual Sciences, Vol. II . W.A. Koch, Ed, 1990.

Harold G. Nelson and Erik Stolterman. The Design Way (Second Edition). The MIT Press, 2012.

John Heskett. Design, A Very Short Introduction. Oxford University Press, 2002.