

การออกแบบเฟอร์นิเจอร์สำหรับพ็อกเก็ตปาร์คในเมือง การสังเคราะห์ เกณฑ์การออกแบบจากบริบทกรุงเทพมหานคร

FURNITURE DESIGN FOR URBAN POCKET PARKS SYNTHESIZING DESIGN GUIDELINES FROM BANGKOK'S CONTEXT

กิติคุณ วรสรธร / KITIKOON WORRASORRATORN*

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

FACULTY OF FINE AND APPLIED ARTS, CHULALONGKORN UNIVERSITY.

อารยะ ศรีกัลยานบุตร / ARAYA SRIKANLAYANABUTH

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

FACULTY OF FINE AND APPLIED ARTS, CHULALONGKORN UNIVERSITY.

Received : January 7, 2026

Revised : June 10, 2026

Accepted : June 11, 2026

บทคัดย่อ

ท่ามกลางวิกฤตความหนาแน่นของเมือง “พ็อกเก็ตปาร์ค” (Pocket Park) ได้กลายเป็นยุทธศาสตร์สำคัญในการฟื้นฟูคุณภาพชีวิตคนเมือง งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์รูปแบบและองค์ประกอบศิลป์ของเฟอร์นิเจอร์จากกรณีศึกษาทั่วโลก 2) ระบุปัจจัยและข้อจำกัดในการดูแลรักษาผ่านมุมมองผู้เชี่ยวชาญและผู้ปฏิบัติงาน และ 3) สังเคราะห์ “เกณฑ์การออกแบบเชิงบูรณาการ” สำหรับบริบทกรุงเทพมหานคร การศึกษาใช้วิธีวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Methods) ประกอบด้วย การวิเคราะห์เนื้อหาเชิงทัศน์จากกลุ่มตัวอย่างทั่วโลกจำนวน 100 ภาพ การสำรวจภาคสนาม ณ สวน 15 แห่งในกรุงเทพมหานครจำนวน 40 แห่ง และการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เกี่ยวข้อง

ผลการวิจัยพบว่า แนวโน้มการออกแบบระดับสากลให้ความสำคัญสูงสุดกับ “เสถียรภาพความปลอดภัยเชิงโครงสร้าง” (ร้อยละ 99) และ “การสื่อความหมายการใช้งาน” (Affordance) (ร้อยละ 90) โดยมุ่งเน้นการรองรับสรีระเพื่อ “การผ่อนคลายระดับลึก” (Deep Relaxation) ในขณะที่บริบทกรุงเทพมหานครเผชิญข้อจำกัดด้านการดูแลรักษาและสภาพ “พื้นที่เศษเหลือ” (Residual Space) นำไปสู่ 2 ปรากฏการณ์สำคัญ คือ (1) ปัญหาความไม่สอดคล้อง (Mismatch) ของเฟอร์นิเจอร์สำเร็จรูปต่อพื้นที่ และ (2) การเกิด “นวัตกรรมท้องถิ่น” (Vernacular Innovation) หรือการดัดแปลงวัสดุหน้างานเพื่อแก้ปัญหาเฉพาะหน้า งานวิจัยจึงเสนอเกณฑ์การออกแบบเชิงบูรณาการ 4 มิติ ได้แก่ มิติกายภาพและการรับรู้ มิติวัสดุและการซ่อมบำรุง มิติสุนทรียภาพและบริบท และมิติสังคมและพฤติกรรม โดยเน้นย้ำ “ความยืดหยุ่น” (Flexibility) และ “การปรับเปลี่ยนตามบริบทพื้นที่” (Site - Specific Adaptation) เพื่อสร้างความยั่งยืนในการใช้งานและการดูแลรักษาพื้นที่สาธารณะ

คำสำคัญ: พ็อกเก็ตปาร์ค, เกณฑ์การออกแบบเฟอร์นิเจอร์, นวัตกรรมท้องถิ่น, การดูแลรักษาพื้นที่สาธารณะ, สวน 15 นาที

* ผู้นิพนธ์หลัก E-mail : arted33@gmail.com

Abstract

As rapid urban densification challenges livability in cities worldwide, "pocket parks" have emerged as a pivotal strategy for revitalizing urban quality of life. This research aims to: 1) analyze furniture design patterns and artistic elements from global case studies, 2) identify design factors and maintenance constraints through expert and practitioner perspectives, and 3) synthesize "Integrated Design Guidelines" specifically tailored to Bangkok's context. A mixed-methods approach was employed, comprising a visual content analysis of 100 global cases, field surveys of 40 "15-Minute Parks" in Bangkok, and in-depth interviews with key stakeholders. This will be better if you spell it out who are your stakeholders.

The findings reveal a stark divergence between global trends and local realities. Internationally, designs predominantly prioritize structural integrity (99%) and user affordance (90%), focusing on supporting "deep relaxation" postures. Conversely, Bangkok's context is heavily constrained by maintenance limitations and "residual space" challenges. These factors result in two key phenomena: a "mismatch" between prefabricated furniture and actual site conditions, and "vernacular innovation," where local materials are adapted on-site to resolve immediate issues. Consequently, the research proposes "Integrated Design Guidelines" across four dimensions: Physical and Perceptual, Material and Maintenance, Aesthetic and Contextual, and Social and Behavioral. The study concludes that furniture design in dense urban contexts demands "flexibility" and "site-specific adaptation" rather than rigid standardization to ensure sustainable usage and long-term maintenance.

Keywords: Pocket Parks, Furniture Design Guidelines, Vernacular Innovation, Public Space Maintenance, 15 - Minute Parks

บทนำ

ในศตวรรษที่ 21 พลวัตของการพัฒนาเมือง (Urbanization) ได้เบียดบังพื้นที่สีเขียว ทำให้อัตราส่วนพื้นที่สีเขียวลดลงและส่งผลกระทบต่อสุขภาพคนเมือง (WHO, 2016) นำไปสู่ปรากฏการณ์เกาะความร้อน (Urban Heat Island) และภาวะความเครียดของประชากร (Urban Stress) (Srivani & Hokao, 2013) ในสถานการณ์เช่นนี้ "พ็อกเก็ตพาร์ค" (Pocket Park) จึงกลายเป็นเครื่องมือทางผังเมืองที่สำคัญในการแทรกซึมพื้นที่สีเขียวเข้าสู่ชุมชนหนาแน่น ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีเมืองร่วมสมัยอย่าง "เมือง 15 นาที" (15-Minute City) เพื่อฟื้นฟูคุณภาพชีวิตในระยะเดินถึง (Moreno et al., 2021; Peschardt et al., 2012)

สำหรับบริบทกรุงเทพมหานคร การขับเคลื่อนนโยบาย "สวน 15 นาที" มีความท้าทายเฉพาะตัวที่แตกต่างจากโมเดลตะวันตก ทั้งในมิติของความหลากหลายด้านกรรมสิทธิ์ที่ดิน (Co-ownership) และข้อจำกัดทางกายภาพของ "พื้นที่เศษเหลือ" (Residual Spaces) เช่น

พื้นที่ใต้ทางด่วนหรือริมคลอง ซึ่งสอดคล้องกับเกณฑ์การฟื้นฟูพื้นที่ในเมืองหนาแน่นสูงที่ต้องคำนึงถึงขนาดระดับจุลภาค (Micro Scale) และความเชื่อมโยงกับชุมชน (Neighborhood Connection) (Bruce, 2017)

องค์ประกอบสำคัญที่จะเปลี่ยนพื้นที่ว่างให้เป็นพื้นที่ทางสังคมคือ "เฟอร์นิเจอร์สาธารณะ" ซึ่งทำหน้าที่เป็น "ตัวกลางทางพฤติกรรม" (Behavioral Mediator) ในการเชื่อมโยงสภาพแวดล้อม กระตุ้นปฏิสัมพันธ์ และกำหนดรูปแบบกิจกรรมของผู้ใช้พื้นที่ (Gehl, 2010; Carmona, 2021) แต่ปัญหาสำคัญที่พบในปัจจุบันคือการนำแบบแผนเฟอร์นิเจอร์มาตรฐาน (Standard Catalog) มาใช้โดยขาดความยืดหยุ่นต่อบริบทที่ซับซ้อน ทั้งข้อจำกัดด้านงบประมาณ ระบบการจัดซื้อจัดจ้างภาครัฐ และพฤติกรรมการใช้งานในพื้นที่เปิด 24 ชั่วโมง มักนำไปสู่ความล้มเหลวเชิงหน้าที่ (Functional Failure) และความเสื่อมโทรมก่อนเวลาอันควร งานวิจัยนี้จึงมุ่งอุดช่องว่างทางความรู้ดังกล่าว ด้วยการถอดรหัสความสัมพันธ์ระหว่าง "วัตถุ" (เฟอร์นิเจอร์) และ "พื้นที่" (สวนขนาดเล็ก) เพื่อ

สังเคราะห์องค์ความรู้และเกณฑ์การออกแบบที่ผสมผสานมาตรฐานสากลเข้ากับข้อเท็จจริงในการปฏิบัติงานจริง เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่สมดุลทั้งด้านสุนทรียภาพ ประโยชน์ใช้สอย และความยั่งยืนในการดูแลรักษา

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์และถอดรหัสรูปแบบ ฟังก์ชัน และองค์ประกอบศิลป์ของเฟอร์นิเจอร์พ็อกเก็ตพาร์คจากกรณีศึกษาทั่วโลก
2. เพื่อระบุและจัดลำดับความสำคัญของปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการออกแบบและการดูแลรักษาเฟอร์นิเจอร์พ็อกเก็ตพาร์ค
3. เพื่อสังเคราะห์ “แนวทางเกณฑ์การออกแบบเชิงบูรณาการ” (Integrated Design Guidelines) สำหรับเฟอร์นิเจอร์พ็อกเก็ตพาร์คในบริบทกรุงเทพมหานคร

เครื่องมือและวิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methods Research) เพื่อสร้างความเข้าใจที่ครอบคลุมทั้งในระบับกว้าง (Breadth) และระดับลึก (Depth) โดยแบ่งขั้นตอนการดำเนินงานออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

1. การวิเคราะห์เนื้อหาเชิงทัศน์ (Visual Content Analysis)

ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากภาพถ่ายเฟอร์นิเจอร์ในพ็อกเก็ตพาร์คที่ได้รับการเผยแพร่ในฐานข้อมูลการออกแบบระดับนานาชาติ (อาทิ ArchDaily, Dezeen, Landezine) จำนวน 100 ภาพ โดยใช้เครื่องมือ ตารางลงรหัส (Coding Sheet) เพื่อวิเคราะห์ความถี่และร้อยละของตัวแปร 5 ด้าน ได้แก่:

1. ฟังก์ชันการใช้งาน (Functionality)
2. วัสดุ (Materiality)
3. ปัจจัยด้านความปลอดภัยและสรีรศาสตร์ (Safety & Ergonomics)
4. การสื่อความหมายการใช้งาน (Affordance)
5. องค์ประกอบศิลป์ (Principles of Composition)

2. การสำรวจภาคสนาม (Field Survey & Observation)

เพื่อให้เข้าใจบริบทการใช้งานจริงในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตการศึกษาเฉพาะ “สวน 15 นาที” (15-Minute Pocket Parks) โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จากเขตเมืองชั้นใน ชั้นกลาง และชานเมือง จำนวน 40 แห่ง คิดเป็นร้อยละ 10.12 ของประชากรทั้งหมด (Greener Bangkok, 2025) ซึ่งถือเป็นสัดส่วนที่มีนัยสำคัญเพียงพอต่อการสะท้อนภาพรวมในงานวิจัยเชิงสถาปัตยกรรม (Groat & Wang, 2013)

ตารางที่ 1 รายชื่อพื้นที่ศึกษา สวน 15 นาที จำนวน 40 แห่ง

ลำดับ	รายชื่อสวน (เขต/พื้นที่)
1	สวนริมบึง เขตบางนา
2	สวนพังก่อนค่อย Bye
3	สวน 15 นาที วันอุดมสุข
4	สวนหย่อมโครงการตลาดฟ้าลาซาล
5	สวนหย่อมโครงการ 105 Village
6	สวนหย่อมลาซาล อเวนิว
7	หมู่บ้านรุ่งเจริญ 1
8	ซอยวชิรธรรมสาธิต 35 (เขตพระโขนง)
9	สวนหย่อมสี่มุมถนนบรมราชชนนี
10	สวนหย่อมซอยสุขุมวิท 62/3 (ใกล้โรงแรมคอนวีเนียนพาร์ค)
11	สวน 15 นาที บ้านต้นไม้ 95
12	สวน 15 นาที ริมคลองบางนางจัน
13	สวนพ่อพราหมณ์ (ใน สนง.เขตพระโขนง)
14	สวน 80 พรรษามหาราชาธิ
15	สวนพระรามที่ 4
16	สวนศาลเจ้าไต้ฮั่ว
17	สวนชุมชนโชฎึก
18	สวนชุมชนโปลิศสภา
19	สวนสะพานเจริญสวัสดิ์
20	สวนหย่อมท่าเรือผ่านฟ้า
21	สวน 15 นาที ถนนอรุณอมรินทร์

ลำดับ	รายชื่อสวน (เขต/พื้นที่)
22	สวนหย่อมคลองเคล็ดประเวศ
23	สวนหย่อมซอยจิตรธรรมสาธิต 27 (ชุมชนหมู่บ้านทับแก้ว)
24	สวน 15 นาที 50 สุข
25	สวน 15 นาที ได้สะพานพระราม 8 แยกวิสุทธิกษัตริย์
26	สวนหย่อมจักรพรรดิพงษ์
27	สวนเขียวไข่กา
28	สวน 15 นาที ด้านกำแพงทางพิเศษอุดรรัถยา
29	ลานกีฬาทรัพย์สินพัฒนา นางเลิ้งรวมใจ
30	สวนหย่อมโรงเรียนวัดโสมนัส
31	สวนริมคลองผดุงเกษม (แยกมัลลวัน - แยกเทวกรรม)
32	สวนเทศบาล
33	Samsen Pocket Park
34	สวนริมแม่น้ำเจ้าพระยา (หน้าธนาคารแห่งประเทศไทย)
35	สวนมูลนิธิรัฐบุรุษ พลเอกเปรม ติณสูลานนท์
36	สวนหน้าคณะแพทยศาสตร์วชิรพยาบาล
37	สวนสามสัก
38	สวนเชิงสะพานเทพหัสดิน
39	สวนบางมะกอก @ พระราม 5
40	สวนอารีย์สัมพันธ์

ที่มา : กิตติคุณ วรธรรม, (2568).

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล: ผู้วิจัยใช้มาตรวัดแบบไม่รบกวน (Unobtrusive Measures) ตามแนวคิดของ Webb et al. (2000) เพื่อลดอคติจากการแทรกแซง โดยแบ่งเป็น 3 มิติ คือ

1. การบันทึกภาพบริบท (Contextual Photographic Documentation) : บันทึกภาพระยะไกล (Long shot) เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของเฟอร์นิเจอร์กับสภาพแวดล้อม และระยะใกล้ (Close-up) เพื่อตรวจสอบรายละเอียดวัสดุ โดยคำนึงถึงจริยธรรมการวิจัยในการไม่ระบุตัวตนบุคคล

2. การประเมินความสอดคล้อง (Compatibility Assessment) : วิเคราะห์หน้างาน (On-site Analysis) ใน 2 ประเด็นหลัก คือ

(1) ความสอดคล้องเชิงกายภาพ (Physical Compatibility) : เช่น สัดส่วนต่อพื้นที่ (Scale) และความเหมาะสมต่อสภาพอากาศ

(2) ความสอดคล้องเชิงสัญลักษณ์ (Semantic Compatibility) : เช่น ความกลมกลืนทางทัศนศิลป์และบริบททางวัฒนธรรมของย่าน

3. การสังเกตร่องรอยทางกายภาพ (Physical Traces Observation) : มุ่งเน้นการหาหลักฐานเชิงประจักษ์บนวัตถุ (Physical Evidence) ได้แก่ ร่องรอยการสึกหรอ (Wear and Tear) เพื่อระบุจุดที่มีการใช้งานหนาแน่น และร่องรอยการดัดแปลง (Adaptation) เพื่อทำความเข้าใจ “ความต้องการแฝง” (Latent Needs) ที่ผู้ใช้งานกระทำต่อเฟอร์นิเจอร์เพื่อแก้ปัญหาหน้างาน

3. การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview)

ดำเนินการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informants) จำนวน 2 กลุ่ม เพื่อตรวจสอบสามเส้าข้อมูล (Data Triangulation) ได้แก่

- กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ (3 ท่าน) เพื่อกลั่นกรองแนวคิดและทฤษฎีการออกแบบ
- กลุ่มผู้ดูแลพื้นที่ (3 ท่าน) จากสำนักงานเขตราชเทวี ป้อมปราบศัตรูพ่าย และดุสิต เพื่อเจาะลึกข้อมูลด้าน “วงจรการซ่อมบำรุง” (Maintenance Cycle) และข้อจำกัดเชิงปฏิบัติการที่ไม่สามารถสังเกตเห็นได้จากภาพถ่าย

ผลการวิจัย

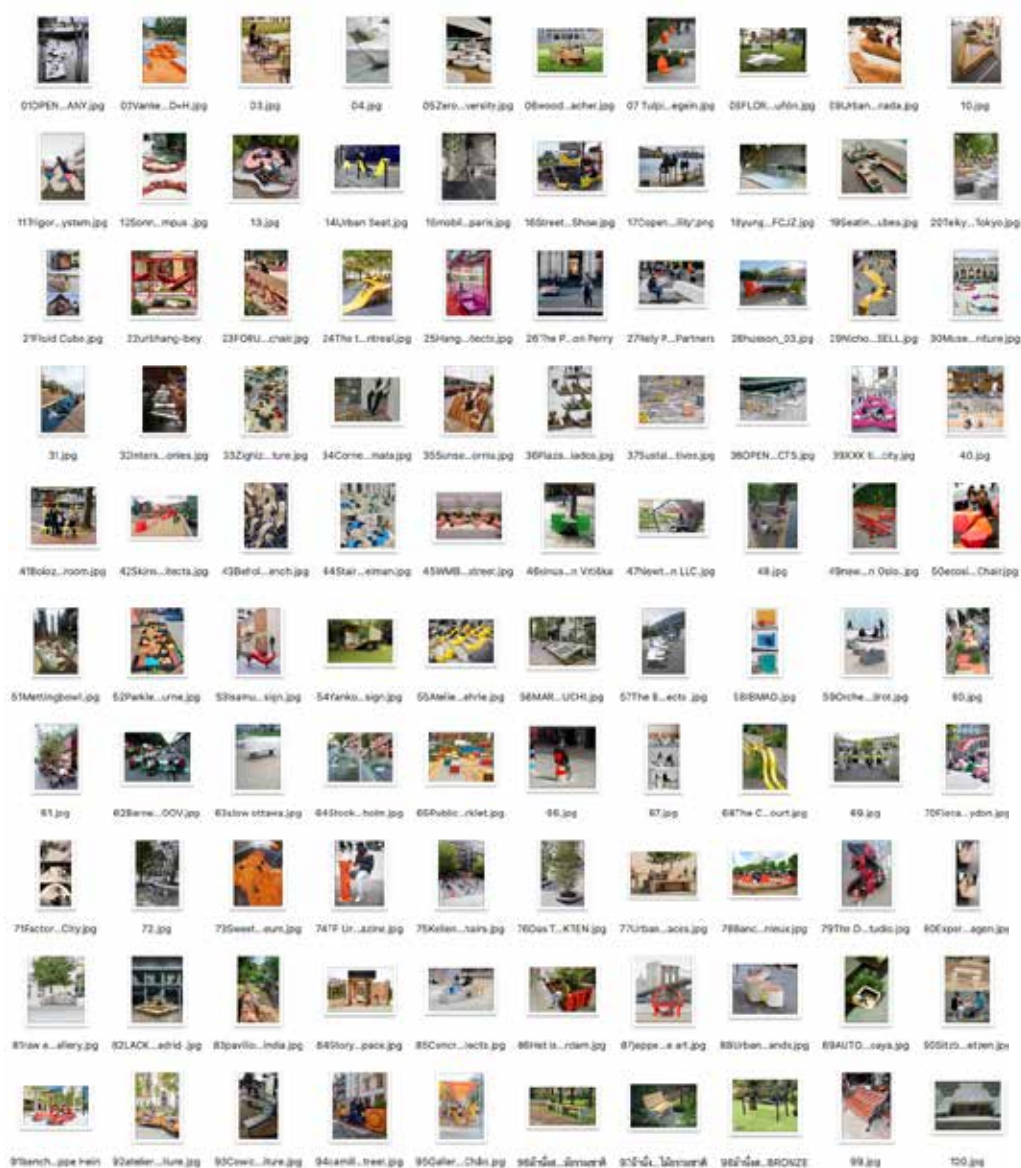
1. การวิเคราะห์แนวโน้มการออกแบบระดับสากลและบริบทท้องถิ่น (Global Design Trends Analysis & Local Contextualization)

จากการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงทัศน์ (Visual Content Analysis) ของกรณีศึกษาทั่วโลกจำนวน 100 ภาพ พบว่าในมิติหน้าที่ใช้สอย (Functionality) เฟอร์นิเจอร์ร้อยละ 100 ทำหน้าที่เป็นที่นั่ง โดยร้อยละ 81 ได้รับการออกแบบให้รองรับ “การเอนนอน” (Reclining) ซึ่งสะท้อนความต้องการผ่อนคลายระดับลึก (Deep Relaxation) ในขณะที่มีเพียงร้อยละ 7 ที่ผสมผสานฟังก์ชันการเล่น ข้อมูลนี้

สอดคล้องกับพฤติกรรมผู้ใช้งานในกรุงเทพมหานคร (Thammajit et al., 2023) ที่พบว่ากิจกรรมการนั่งและนอนมีสัดส่วนสูงสุด (ร้อยละ 30.27) ซึ่งมากกว่าการเดินอย่างมีนัยสำคัญ ข้อมูลเชิงประจักษ์ทั้งสองส่วนยืนยันตรงกันว่า เฟอร์นิเจอร์ในพ็อกเก็ตพาร์คมีบทบาทหลักในฐานะ “โครงสร้างพื้นฐานสำหรับการพักผ่อนเชิงนั่ง” (Infrastructure for Passive Recreation)

ในส่วนของ มิติกายภาพและสุนทรียภาพ พบแนวโน้มการใช้วัสดุที่มีความทนทานสูง (Weatherability) อย่าง

ไม่สังเคราะห์และโลหะรวมกันถึงร้อยละ 64 เพื่อลดภาระการซ่อมบำรุง ทางด้านจิตวิทยาการรับรู้ (Cognitive Ergonomics) งานออกแบบเน้นความเป็นมิตรต่อผู้ใช้และมี High Affordance (ร้อยละ 90) ที่สื่อสารวิธีใช้งานได้ด้วยตนเองโดยไม่ต้องมีป้ายกำกับ นอกจากนี้ในเชิงองค์ประกอบศิลปะยังนิยมใช้ รูปทรงที่เคลื่อนไหว (Dynamic Form) และความสมดุลแบบอสมมาตร (Asymmetrical Balance) สูงถึงร้อยละ 67 เพื่อสร้างพลวัตให้กับพื้นที่ขนาดเล็กแทนการใช้สีสันที่ฉูดฉาด



ภาพที่ 1 การวิเคราะห์ภาพถ่ายเฟอร์นิเจอร์ในพื้นที่พ็อกเก็ตพาร์ค 100 ภาพ

ที่มา : กิตติคุณ วรสรธร, (2568).

2. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการออกแบบ (Factors Influencing Design)

จากการระดมสมองร่วมกับผู้เชี่ยวชาญและการทบทวนวรรณกรรม สามารถระบุ “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการออกแบบ” (Design Influencing Factors) จำนวน 19 ประการ โดยจำแนกออกเป็น 4 หมวดหมู่หลัก ดังนี้:

2.1 ปัจจัยพื้นฐาน (Fundamental Factors) ถือเป็นข้อจำกัดแรกเริ่ม (Primary Constraints) ที่กำหนดความเป็นไปได้ของโครงการ

1. ข้อกำหนดโครงการ (Project Brief) เอกสารเชิงกลยุทธ์ที่ระบุวัตถุประสงค์และขอบเขตเพื่อเป็นกรอบอ้างอิง (Best, 2015)

2. งบประมาณ (Budget) ตัวแปรสำคัญที่กำหนดวัสดุและเทคโนโลยี โดยต้องคำนึงถึงความคุ้มค่าตลอดอายุการใช้งาน (Life-cycle Cost)

3. ความปลอดภัย (Safety) ครอบคลุมทั้งความมั่นคงแข็งแรงของโครงสร้าง (Structural Safety) และความปลอดภัยทางสังคม (Social Safety) ตามมาตรฐาน ISO/IEC Guide 51 (International Organization for Standardization, 2014)

4. ขนาดพื้นที่และสัดส่วน (Space Size & Scale) การบริหารจัดการสัดส่วนในพื้นที่จำกัด (Micro Scale) เพื่อลดความรู้สึกอึดอัด

2.2 ปัจจัยด้านมนุษย์ (Human - Centric Factors) มุ่งเน้นความสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งานกับงานออกแบบ:

5. การยศาสตร์ (Ergonomics) : การออกแบบให้สอดคล้องกับสรีระมนุษย์ (Anthropometry) ของกลุ่มผู้ใช้งานที่หลากหลาย (Bridger, 2018)

6. ความเป็นมิตรต่อผู้ใช้ (User - Friendly) การสร้าง Affordance ที่รูปทรงสามารถสื่อสารวิธีการใช้งานได้ด้วยตนเอง

7. ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) : การจัดวางเฟอร์นิเจอร์มีผลต่อพฤติกรรม เช่น การหันหน้าเข้าหากัน (Sociopetal) ช่วยกระตุ้นบทสนทนา (Gehl, 2010)

8. การมีส่วนร่วมของชุมชน (Community Involvement) การสร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของ (Sense of Ownership) เพื่อลดปัญหาการทำลายทรัพย์สิน

2.3 ปัจจัยด้านกายภาพและวัสดุ (Physical & Material Factors)

9. การเลือกใช้วัสดุ (Material Selection) พิจารณาคุณสมบัติเชิงกลและความทนทานต่อสภาพอากาศ

10. ความทนทาน (Durability) ความสามารถในการคงสภาพการใช้งานภายใต้สภาวะแวดล้อมจริง

11. การบำรุงรักษา (Maintainability) ความยากง่ายในการดูแลและซ่อมแซม

12. สุขอนามัย (Hygiene) การออกแบบลดรอยต่อและรูพรุนเพื่อป้องกันเชื้อโรค

13. ความเหมาะสมกับสภาพภูมิอากาศ (Climate Suitability) การเลือกวัสดุที่มีค่าการนำความร้อนต่ำสำหรับเมืองร้อน

2.4 ปัจจัยด้านสุนทรียภาพและการสื่อสาร (Aesthetic & Semantic Factors)

14. สุนทรียภาพ (Aesthetics) ความพึงพอใจทางประสาทสัมผัส ทั้งทางสายตาและการสัมผัส

15. การเลือกใช้สี (Color Selection) การใช้สีเพื่อผลทางจิตวิทยาและการสื่อสาร

16. ความกลมกลืนทางทัศนศิลป์ (Visual Harmony) ความลงตัวกับบริบทโดยรอบ

17. อัตลักษณ์การออกแบบ (Design Identity) การสะท้อนวัฒนธรรมหรือเรื่องราวของพื้นที่

18. แนวโน้มความนิยม (Trend) ทิศทางการออกแบบที่สะท้อนยุคสมัย

19. การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Representation) การสื่อสารเรื่องราวที่นอกเหนือจากประโยชน์ใช้สอย

3. ข้อค้นพบจากการสำรวจภาคสนาม: การวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ (Critical Analysis of Field Survey Findings)

จากการสำรวจสวน 15 นาที จำนวน 40 แห่ง (ร้อยละ 10.12 ของทั้งหมด) ผู้วิจัยพบประเด็นสำคัญที่สะท้อนพลวัตและข้อจำกัดเชิงปฏิบัติในการบริหารจัดการพื้นที่สาธารณะ ดังนี้:

3.1 พลวัตของวัสดุ: บทบาทของ “กลุ่มงานไม้ใหญ่” (Material Dynamics)

ผลสำรวจพบความหลากหลายของเฟอร์นิเจอร์ที่สะท้อนกลไกการจัดการที่แตกต่างกัน โดยพบกลุ่ม “วัสดุ

ธรรมชาติ/ดัดแปลง” (Vernacular/Adaptive) มากที่สุด (14 แห่ง) และ วัสดุอุตสาหกรรม (10 แห่ง) ดังแสดงใน ตารางที่ 2 ถึง 17 แห่ง ซึ่งเกิดจากการนำเศษวัสดุหรือต่อไม้มาดัดแปลง โดย “เจ้าหน้าที่กลุ่มงานไม้ใหญ่” รองลงมาคือ วัสดุคอนกรีต

ตารางที่ 2 จำนวนและสัดส่วนรูปแบบเฟอร์นิเจอร์ที่พบในพื้นที่ศึกษา 40 แห่ง

รูปแบบเฟอร์นิเจอร์ (Furniture Typology)	จำนวนสวนที่พบ (แห่ง)	ลักษณะเด่นและข้อสังเกตเชิงวิพากษ์ (Critical Findings)
1. วัสดุธรรมชาติ/ดัดแปลง (Vernacular/Adaptive)	17	พบมากที่สุด เป็นการนำ “ต่อไม้/ท่อนไม้” จากการตัดแต่งกิ่งมาทำเป็นที่นั่ง (Stools) โดย “เจ้าหน้าที่กลุ่มงานไม้ใหญ่” ของแต่ละเขต สะท้อนการพึ่งพาตนเองและการใช้วัสดุหมุนเวียนในพื้นที่
2. วัสดุคอนกรีต/ปูนปั้น (Concrete/Precast)	14	รูปแบบมานั่งหินขัดหรือปูนลายไม้ที่เป็นมาตรฐานราคาถูก ทำความสะอาดง่าย ทนทานแต่ขาดสุนทรียภาพร่วมสมัย สะสมความร้อน และมักเกิดคราบตะไคร่ในจุดอับแสง
3. วัสดุสังเคราะห์/อุตสาหกรรม (Industrial)	10	เหล็ก, อลูมิเนียม, ไม้เทียม ส่วนใหญ่มาจากกระบวนการจัดซื้อมาตรฐานภาครัฐ พบปัญหาความร้อนสะสมในวัสดุโลหะ และการผุกร่อนของไม้เทียม
4. ไม่มีเฟอร์นิเจอร์ (No Furniture)	10	แบ่งเป็น 8 แห่งที่ผู้ใช้ปรับตัวโดยนั่งพื้น/ชั้นบันได และ 3 แห่งที่เป็นพื้นที่รกร้างไม่เชื่อเชิญให้ใช้งาน

ที่มา : กิตติคุณ วรสรธร, (2568).

(หมายเหตุ: พื้นที่บางแห่งพบเฟอร์นิเจอร์มากกว่า 1 ประเภท เนื่องจากสวนบางแห่งมีการใช้งานเฟอร์นิเจอร์ผสมผสานหลายรูปแบบ ตัวเลขรวมจึงมากกว่าจำนวนพื้นที่ศึกษา)

• บทวิเคราะห์ การที่วัสดุดัดแปลงมีจำนวนสูงสุด สะท้อนปรากฏการณ์ “นวัตกรรมท้องถิ่น” (Vernacular Innovation) และความยืดหยุ่น (Resilience) ของเจ้าหน้าที่พนักงานในการแก้ปัญหาความล่าช้าของระบบจัดซื้อภาครัฐด้วยแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) อย่างไรก็ตาม ข้อจำกัดวิกฤตคือเฟอร์นิเจอร์กลุ่มนี้มักขาดมาตรฐานทางสรีรศาสตร์ (Ergonomic Deficiencies) และขาดการขัดเกลาทางสุนทรียภาพ ทำให้เหมาะสมเพียงการใช้งานชั่วคราว



ภาพที่ 2 เฟอร์นิเจอร์ต่อไม้ ในบริเวณ สวน 15 นาฬิกา สวนพักก่อนค่อย Bye เขตบางนา กรุงเทพมหานคร

ที่มา : กิตติคุณ วรสรธร, (2568).

3.2 ความเหลื่อมล้ำของคุณภาพตามรูปแบบการเป็นเจ้าของ (Design Quality Disparity)

พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่าง สวนภาครัฐลำพัง ที่มักถูกจำกัดด้วยครุภัณฑ์มาตรฐาน (Standard Catalog) ทำให้ได้รูปแบบที่ซ้ำเดิมและขาด

อัตลักษณ์ กับ สวนที่มีภาคเอกชน/ชุมชนร่วมสนับสนุน (Co-ownership) (เช่น สวน 50 สุข) ซึ่งมีความยืดหยุ่นในการเลือกเฟอร์นิเจอร์แบบ Custom Design ที่มีคุณภาพวัสดุและความสอดคล้องกับบริบทสูงกว่า



ภาพที่ 3 เฟอร์นิเจอร์คอนกรีตที่ออกแบบสอดคล้องประสานกับพื้นที่ ในบริเวณ สวน 15 นาที 50 สุข เขตคลองเตย กรุงเทพมหานคร
ที่มา : กิติคุณ วรสรธร, (2568).

3.3 การวิเคราะห์ระดับความสอดคล้อง (Compatibility Analysis)

จากการประเมินพื้นที่ 38 แห่ง พบภาวะความไม่สอดคล้อง (Mismatch) ในระดับที่น่ากังวล ดังนี้:

- มิติเชิงกายภาพ (Physical) พบระดับความสอดคล้อง “ต่ำ” (Low) ถึงร้อยละ 39.5 โดยมีปัญหาหลักคือการวางผังทางสัญจรในพื้นที่แคบและการใช้วัสดุที่สะสมความร้อน มีเพียงร้อยละ 28.9 ที่อยู่ในเกณฑ์สูง

- มิติเชิงความหมาย (Semantic) พบระดับความสอดคล้อง “ต่ำ” (Low) สูงถึงร้อยละ 73.7 โดยเฟอร์นิเจอร์มีลักษณะแปลกแยก (Alienated) หรือเป็นเพียงการนำมาวางแปะ (Plop Art) โดยไม่มีความสัมพันธ์กับบริบทอาคารหรือวัฒนธรรมชุมชน มีเพียงร้อยละ 10.5 เท่านั้นที่สะท้อนอัตลักษณ์พื้นที่ได้อย่างกลมกลืน

ตารางที่ 3 ระดับความสอดคล้องเชิงกายภาพของเฟอร์นิเจอร์ในพื้นที่ศึกษา (N=38)

ระดับความสอดคล้อง	จำนวน (แห่ง)	ร้อยละ (%)	ลักษณะที่พบ (Characteristics)
สูง (High)	11	28.9	ขนาดเหมาะสมกับพื้นที่, วัสดุไม่สะสมความร้อน, ส่งเสริมการใช้งานได้จริง
ปานกลาง (Medium)	12	31.6	ใช้งานได้ตามฟังก์ชันพื้นฐาน แต่มีข้อจำกัด เช่น วัสดุร้อนในช่วงบ่าย หรือขนาดที่ใหญ่เกินความจำเป็นเล็กน้อย
ต่ำ (Low)	15	39.5	เกิดภาวะ Mismatch ชัดเจน เช่น การวางม้านั่งขวางทางเดินในพื้นที่แคบ, ไม่สามารถใช้งานได้หรือใช้งานด้วยความยากลำบาก, วัสดุเหล็กที่ร้อนจนนั่งไม่ได้, ติดตั้งในจุดเสี่ยงอันตราย

ที่มา : กิติคุณ วรสรธร, (2568).

3.4 กับดักของปริมาณและคุณภาพ (The Quantity - Quality Paradox)

ปัญหาความไม่สอดคล้องข้างต้นสะท้อนถึงการมุ่งเน้นตัวเลขปริมาณพื้นที่สีเขียว (Quantitative Targets) มากกว่าคุณภาพ โดยพยายามติดตั้งเฟอร์นิเจอร์มาตรฐาน



ลงใน “พื้นที่เศษเหลือ” (Residual Spaces) ที่มีข้อจำกัดวิกฤต เช่น พื้นที่ใต้สะพานเพดานเตี้ย (2.5 ม.) หรือทางเดินริมคลองที่กว้างเพียง 1.5 ม. นำไปสู่ภาวะ Behavioral Mismatch ที่เฟอร์นิเจอร์ไม่สามารถใช้งานได้จริงและเป็นการลงทุนที่สูญเปล่า



ภาพที่ 4 เฟอร์นิเจอร์ต่อไม้ ในบริเวณ สวน 15 นาที ริมคลองบางนางจัน เขตพระโขนง กรุงเทพมหานคร

ที่มา : กิติคุณ วรสรธร, (2568).

3.5 พลวัตทางสังคม กรณีศึกษาผู้ไร้บ้าน (Social Dynamics & Homelessness)

ในพื้นที่ลับตาหรือใต้โครงสร้างใหญ่ พบการใช้งานทับซ้อน (Unintended Use) ของกลุ่มคนไร้บ้านที่ใช้เฟอร์นิเจอร์เพื่อการอยู่อาศัยชั่วคราว นำไปสู่การแก้ปัญหาด้วย “สถาปัตยกรรมเพื่อการป้องกัน” (Defensive Architecture/Hostile Design) เช่น การติดพนักแขนคันถี่ ๆ หรือทำให้พื้นผิวขรุขระ ซึ่งแม้จะกั้นการนอนได้ แต่ก็ส่งผลกระทบย้อนกลับ (Backfire) ในการลดทอนความสะดวกสบายของผู้ใช้งานทั่วไปลงไปด้วย

4. แนวทางการออกแบบเฟอร์นิเจอร์สำหรับพ็อกเกตปาร์ก (Design Guidelines)

จากการสังเคราะห์องค์ความรู้สากลและข้อมูลภาคสนาม ผู้วิจัยขอเสนอ “กรอบแนวคิดการออกแบบเชิงบูรณาการ 4 มิติ” (4 - Dimensional Integrated Design Framework) เพื่อแก้ปัญหาความไม่สอดคล้องและยกระดับคุณภาพชีวิตผู้ใช้งาน ดังนี้

4.1 มิติกายภาพและการรับรู้ มาตรฐาน

สรีรศาสตร์สำหรับนวัตกรรมท้องถิ่น

- การกำหนดเกณฑ์มาตรฐานสำหรับวัสดุตัดแปลง แก้ปัญหาต่อไม้ขาดมาตรฐาน (Anthropometric Failures) โดยเสนอให้จัดทำ “คู่มือมาตรฐานการตัดแปลงวัสดุ” (Vernacular Adaptation Manual) กำหนดความสูงที่นั่ง 40 - 45 ซม. และปรับระนาบหน้าสัมผัสให้เรียบเพื่อความปลอดภัย

- การออกแบบเพื่อพื้นที่จิ๋ว (Micro - Scale Ergonomics) แก้ปัญหา “กับดักพื้นที่เศษเหลือ” ในทางเดินแคบ (< 2 ม.) โดยห้ามใช้ม้านั่งลึกเกิน 40 ซม. แต่ควรใช้ “ที่นั่งพับกึ่ง” (Leaning Rail) หรือ “ที่นั่งพับเก็บได้” (ลึก 20 - 30 ซม.) เพื่อรักษาทางสัญจร

4.2 มิติวัสดุและการบำรุงรักษา: พลวัตความร่วมมือ

- โมเดลการบำรุงรักษาแบบมีส่วนร่วม (Participatory Maintenance) แก้ปัญหาความล่าช้าภาครัฐด้วยกลไก “ผู้สนับสนุนระยะยาว” (CSR) หรือโครงการ “รับเลี้ยงเก้าอี้” (Adopt a Bench) ให้ชุมชนช่วยดูแลเบื้องต้นเพื่อสร้าง Sense of Ownership

- การยกระดับวัสดุท้องถิ่น (Vernacular Upgrade) สนับสนุนกลุ่มงานไม่ใหญ่ด้วย “อุปกรณ์เสริมมาตรฐาน” (Standardized Add-ons) เช่น ขาตั้งโลหะสำเร็จรูปที่ยึดติดกับท่อนไม้ได้ทันที หรือใช้วัสดุลูกผสม (Modular Hybrid) ที่หาอะไหล่ได้ง่าย

4.3 มิติสุนทรียภาพและอัตลักษณ์: การสร้างสรรค์บริบทเฉพาะถิ่น

- รูปทรงนำหน้าสีส้ม (Dynamic Form over Color) ลดปัญหามลภาวะทางสายตาจากการใช้สีฉูดฉาด โดยเน้นสร้างอัตลักษณ์ด้วย “รูปทรงที่เคลื่อนไหว” (Dynamic Form) หรือรูปทรงธรรมชาติ (Organic Form) และใช้โทนสีธรรมชาติ (Earth Tone)

- ชุดวัสดุและกระบวนการร่วมสร้าง (Contextual Palette & Co-creation) กำหนด Material Board ให้สอดคล้องกับย่าน (เช่น ย่านเก่าใช้อิฐ/ไม้) และเปิดโอกาสให้ศิลปินท้องถิ่นร่วมออกแบบเพื่อสร้าง “งานศิลปะชุมชน”

4.4 มิติสังคมและพฤติกรรม: การออกแบบเพื่อปฏิสัมพันธ์

- การจัดวางเพื่อสังคม (Sociopetal Layout) เปลี่ยนจากการวางเรียงแถว (Sociofugal) เป็นการวางแบบ “ล้อมวง” หรือรูปตัว L/U เพื่อกระตุ้นบทสนทนา

- การป้องกันอย่างนุ่มนวล (Soft Restriction) จัดการปัญหาการนอนยาวโดยหลีกเลี่ยง Hostile Design รุนแรง แต่ใช้วิธี “Soft Defensive” เช่น การเล่นระดับ (Multi-level) หรือรูปทรงโค้งมนที่นั่งสบายแต่นอนยาก ควบคู่กับ “การบูรณาการแสงสว่าง” เพื่อลดมุมอับสายตา (CPTED)

สรุปและอภิปรายผล

1. สรุปผลการวิจัย (Summary of Findings)

1.1 รูปแบบและแนวโน้มการออกแบบระดับสากล (ตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 1) จากการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงภาพ (Visual Content Analysis) ของกรณีศึกษาทั่วโลกจำนวน 100 ภาพ เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้งานเฟอร์นิเจอร์สาธารณะ พบว่าปัจจัยที่ได้รับความสำคัญสูงสุดในระดับสากลคือ “เสถียรภาพความปลอดภัยเชิงโครงสร้าง” (Structural Integrity) (ร้อยละ 99) และ “การสื่อสารหน้าที่ใช้สอยผ่านรูปทรง” (High Affordance) (ร้อยละ 90) โดยรูปแบบพื้นฐานที่พบมากที่สุดคือที่นั่งที่รองรับอิริยาบถ

“การผ่อนคลายระดับสูง” (Deep Relaxation) อาทิ การเอนหรือการนอน (ร้อยละ 81) ข้อมูลนี้บ่งชี้ว่าในบริบทสากล เฟอร์นิเจอร์ในพ็อกเก็ตพาร์คทำหน้าที่เป็น “พื้นที่พักผ่อนคลายอารมณ์” (Emotional Shelter) ของประชากรเมืองมากกว่าเป็นเพียงจุดพักคอยชั่วคราวทางกายภาพ

1.2 ปัจจัยและสภาพปัญหาในบริบทกรุงเทพมหานคร (ตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 2) จากการสำรวจภาคสนาม (Field Survey) ณ สวน 15 นาที จำนวน 40 แห่ง และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ พบความซับซ้อนเฉพาะถิ่นที่แตกต่างจากมาตรฐานสากล ดังนี้

- นวัตกรรมท้องถิ่นจากการปรับตัว (Vernacular Innovation & Adaptation) พบการประยุกต์ใช้วัสดุธรรมชาติหรือวัสดุเหลือใช้มาดัดแปลงเป็นเฟอร์นิเจอร์ (เช่น โต๊ะไม้) จำนวน 17 แห่ง ซึ่งสะท้อนถึง “ความยืดหยุ่นในการปฏิบัติงาน” (Operational Resilience) ของเจ้าหน้าที่ดูแลพื้นที่ เพื่อบริหารจัดการทรัพยากรที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์สูงสุดระหว่างรอขั้นตอนการดำเนินงานตามปกติ

- ความท้าทายในการประยุกต์ใช้เฟอร์นิเจอร์ในพื้นที่จำกัด จากการสำรวจพบว่าในพื้นที่ที่มีลักษณะเฉพาะตัวสูง เช่น พื้นที่เศษเหลือ (Residual Spaces) หรือพื้นที่ริมคลองที่มีขนาดจำกัด การนำเฟอร์นิเจอร์รูปแบบมาตรฐานมาติดตั้งอาจเผชิญกับข้อจำกัดด้านความสอดคล้องทางกายภาพและทัศนศิลป์ (ร้อยละ 39.5 และ 73.7 ตามลำดับ)

- รูปแบบการจัดวางและพลวัตทางสังคม พบว่าการจัดวางเฟอร์นิเจอร์ส่วนใหญ่เน้นความเป็นระเบียบเรียบร้อยโดยวางเรียงเป็นแถว (Linear Layout) ซึ่งอำนวยความสะดวกในการดูแลรักษา แต่อาจยังไม่เอื้อต่อการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมหรือกิจกรรมกลุ่มเท่าที่ควร

1.3 แนวทางการออกแบบที่เหมาะสม (ตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 3) งานวิจัยได้สังเคราะห์ “เกณฑ์การออกแบบเชิงบูรณาการ” (Integrated Design Guidelines) เพื่อเป็นกรอบปฏิบัติสำหรับนักออกแบบและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยจำแนกเป็น 4 มิติ ได้แก่

1. มิติกายภาพและการรับรู้ มุ่งเน้นสรีรศาสตร์ระดับจุลภาค (Micro-Ergonomics)

2. มิติวัสดุและการบำรุงรักษา มุ่งเน้นระบบโมดูลาร์ที่บำรุงรักษาง่าย และการยกระดับวัสดุท้องถิ่น

3. มิติสุนทรีภาพและบริบท เน้นการเลือกใช้วัสดุ และชุดสีที่กลมกลืนกับอัตลักษณ์ของย่าน แบบนุ่มนวล (Soft Restriction) และการจัดวางที่นั่งแบบ
 และชุดสีที่กลมกลืนกับอัตลักษณ์ของย่าน หันหน้าเข้าหากัน (Sociopetal Layout)
4. มิติสังคมและพฤติกรรม เน้นการจัดการพื้นที่

ตารางที่ 4: เกณฑ์การออกแบบเฟอร์นิเจอร์เชิงบูรณาการ 4 มิติ (4D Integrated Design Guidelines)

มิติการออกแบบ (Dimension)	เกณฑ์มาตรฐานสากล (General Standards) (สำหรับงานออกแบบปกติ)	ประเด็นวิกฤตที่พบใน พื้นที่ (Key Issues) (บริบท กทม.)	แนวทางการออกแบบเชิง บูรณาการ (Integrated Guidelines) (ข้อเสนอแนะเพื่อการนำไปใช้)
1. มิติกายภาพและ การรับรู้ (Physical & Cognitive)	- มาตรฐานสรีรศาสตร์: ความสูงที่นั่ง 40 - 45 ซม., ความลึก 40 - 45 ซม., พนักพิงเอียง 95 - 105 องศา (Bridger, 2018; Panero & Zelnik, 1979) - ความปลอดภัย: โครงสร้างมั่นคง ไม่ล้มคว่ำ (Stable) - การรับรู้: มองแล้วเข้าใจทันทีว่าเป็นที่นั่ง (High Affordance) (Norman, 2013)	- กีดกันพื้นที่เศษเหลือ: พื้นที่แคบ (<2 ม.) หรือเพดานเตี้ย (ใต้สะพาน) วางของมาตรฐานไม่ได้ - สรีระบิดเบี้ยว: สิ่งประดิษฐ์ดัดแปลงมักไม่ได้สัดส่วน นั่งไม่สบาย	1.1 สรีรศาสตร์ระดับจุลภาค (Micro - Ergonomics) : - ในพื้นที่แคบห้ามใช้มานั่งลึกเกิน 40 ซม. ให้ใช้ “ที่นั่งพับกึ่ง” (Leaning Rail) หรือ “ที่นั่งพับได้” (Flip-up Seat) - ในพื้นที่เพดานต่ำ ให้เน้นเฟอร์นิเจอร์แนวอน ลดความสูงพนักพิง 1.2 การรับรู้โดยสัญชาตญาณ: - ลดความซับซ้อนของรูปทรง เพื่อให้สื่อสารฟังก์ชันชัดเจน
2. มิติวัสดุและการ บำรุงรักษา (Material & Maintenance)	- ความทนทาน: ทนแดด ทนฝน (Weather Resistance) ไม่เป็นสนิมง่าย - การดูแลรักษา: ทำความสะอาดง่าย (Low Maintenance) - วัสดุ: ไม้เนื้อแข็ง, เหล็กชุบกัลวาไนซ์, คอนกรีต	- ข้อจำกัดการจัดซื้อ: ขั้นตอนเบิกจ่ายล่าช้า อะไหล่หายาก - นวัตกรรมต่อไม่: แข็งแรงแต่ผิวสัมผัสไม่ดี และขาดความปลอดภัย	2.1 วัสดุผสมโมดูลาร์ (Modular Hybrid) : - ใช้โครงสร้างหลักเป็นวัสดุมาตรฐานที่หาอะไหล่ได้ง่าย ผสมกับจุดสัมผัส (Touch Point) ที่เป็นวัสดุเกรดสูง 2.2 ยกระดับวัสดุท้องถิ่น (Vernacular Upgrade) : - ใช้อุปกรณ์เสริมมาตรฐาน (Standardized Add-on) เช่น ขาตั้งโลหะสำเร็จรูป เข้ากับวัสดุดัดแปลง เพื่อเพิ่มมาตรฐานความปลอดภัย
3. มิติสุนทรีภาพ และบริบท (Aesthetic & Identity)	- ความกลมกลืน: สีและรูปทรงเข้ากับสภาพแวดล้อม (Visual Harmony) - สัดส่วน: ขนาดเหมาะสมกับสเกลของพื้นที่ (Proportion) - ความงาม: มีการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ที่ดี	- ความแปลกแยก (Alienation) : เฟอร์นิเจอร์หน้าตาเหมือนกันหมด (Catalog) ขัดแย้งกับบริบทชุมชน - การใช้สีที่ไม่สัมพันธ์กับบริบท	3.1 ชุดวัสดุตามบริบท (Contextual Palette) : - กำหนด Material Board ให้สอดคล้องกับย่าน (เช่น ย่านเก่าใช้วัสดุดิน, ย่านใหม่ใช้โลหะ/ปูนเปลือย) 3.2 รูปทรงนำหน้าสีสน (Form over Color) : - สร้างจุดเด่นด้วยรูปทรงที่มีความเคลื่อนไหว (Dynamic Form) แทนการทาสีทับ

มิติการออกแบบ (Dimension)	เกณฑ์มาตรฐานสากล (General Standards) (สำหรับงานออกแบบปกติ)	ประเด็นวิกฤตที่พบใน พื้นที่ (Key Issues) (บริบท กทม.)	แนวทางการออกแบบเชิง บูรณาการ (Integrated Guidelines) (ข้อเสนอแนะเพื่อนำไปใช้)
4. มิติสังคมและ พฤติกรรม (Social & Behavioral)	• การใช้งานร่วมกัน: ออกแบบเพื่อทุกคน (Universal Design) • ปฏิสัมพันธ์: ระยะห่างที่เอื้อ ต่อการพูดคุย (Sociopetal)	• พฤติกรรมทับซ้อน: การยึดครองพื้นที่ นอนยาวของกลุ่มคน ไร้บ้าน • การแยกตัว: การจัด วางแบบเรียงหน้า กระดานทำให้คนต่าง คนต่างอยู่	4.1 การป้องกันอย่างนุ่มนวล (Soft Defensive) : • ใช้การเล่นระดับ (Step/ Platform) หรือรูปทรงโค้งมน ที่ “นั่งสบายแต่นอนยาก” แทนการใช้เหล็กกั้น 4.2 การจัดวางเพื่อสังคม (Sociopetal Layout) : • เปลี่ยนจากวางเรียงแถว เป็นการวางล้อมวง หรือรูปตัว L/U เพื่อกระตุ้นการสนทนา

ที่มา : กิติคุณ วรสรธร, (2568).

2. อภิปรายผล (Discussion) จากการวิเคราะห์
ผู้วิจัยสามารถนำประเด็นสำคัญมาอภิปรายเพื่อขยายความ
องค์ความรู้ด้านการออกแบบได้ใน 3 ประเด็นหลัก ดังนี้

2.1 ความสอดคล้องด้านพฤติกรรม จากที่นึ่งพัก
คอยสู่ “พื้นที่ผ่อนคลากระดับลึก” ผลการวิจัยที่พบว่า
รูปแบบเฟอร์นิเจอร์ระดับสากลร้อยละ 81 เน้นการรองรับ
อิริยาบถ “การเอนหรือนอน” (Reclining/Sleeping) นั้น
มีความสอดคล้องกับผลการศึกษาพฤติกรรมผู้ใช้งานใน
บริบทกรุงเทพมหานครของ Thammajit et al. (2023) ที่
ระบุว่ากิจกรรมหลักในพ็อกเก็ตพาร์คคือ “การนั่งหรือการ
นอน” (ร้อยละ 30.27) ซึ่งมีสัดส่วนสูงกว่าการเดินทางหรือออก
กำลังกายอย่างมีนัยสำคัญ ข้อมูลนี้สนับสนุนแนวคิดที่ว่า
เฟอร์นิเจอร์ในสวนขนาดเล็กทำหน้าที่เป็น “จุดพักทาง
อารมณ์” (Emotional Shelter)

2.2 การส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคม: จากการ
จัดวางเพื่อความเป็นระเบียบสู่ “พื้นที่สร้างบทสนทนา” จาก
การสำรวจภาคสนามพบว่าการจัดวางเฟอร์นิเจอร์ส่วนใหญ่
มีลักษณะเรียงแถวหน้ากระดาน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการ
จัดวางแบบ “แยกผู้คนออกจากกัน” (Sociofugal Space)
เพื่อความสะดวกในการดูแลรักษา แต่อาจไม่สอดคล้องกับ
แนวคิดของ Gehl (2010) และ Whyte (1980) ที่ให้ความสำคัญ
กับการจัดวางแบบ “หันหน้าเข้าหากัน” (Sociopetal
Space) เพื่อกระตุ้นให้เกิดบทสนทนาและการรวมกลุ่ม
งานวิจัยนี้จึงเสนอแนะว่า การออกแบบเฟอร์นิเจอร์สำหรับ
พ็อกเก็ตพาร์คควรทำหน้าที่เป็น “ตัวกลางทางสังคม”

(Social Catalyst) โดยปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดวางให้มี
ลักษณะล้อมวง หรือรูปตัว L/U

2.3 การยกระดับนวัตกรรมท้องถิ่น: การ
บูรณาการ “สรีรศาสตร์” เข้ากับ “วัสดุในพื้นที่” การค้นพบ
“เฟอร์นิเจอร์ต่อไม้” จำนวนมากจากการสำรวจภาคสนาม
สะท้อนถึงการปรับตัวตามบริบท (Contextual Adaptation)
ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด เศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular
Economy) ในระดับปฏิบัติการ อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณา
ตามหลักการ การยศาสตร์ (Ergonomics) ของ Bridger
(2018) พบว่าสิ่งประดิษฐ์เหล่านี้ยังต้องการการปรับปรุงด้าน
ขนาดสัดส่วนและความปลอดภัย งานวิจัยนี้จึงชี้ให้เห็น
โอกาสในการพัฒนา (Design Opportunity) โดยการนำ
กระบวนการออกแบบเข้าไปช่วย ยกย่องวัสดุเหล่านี้ เช่น
การเสริมอุปกรณ์มาตรฐานปรับระดับ หรือการปรับปรุง
ผิวสัมผัส

ข้อเสนอแนะ (Recommendations)

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายและการปฏิบัติ:
กรุงเทพมหานครควรพิจารณานำ “ตารางเกณฑ์การ
ออกแบบเฟอร์นิเจอร์สำหรับพ็อกเก็ตพาร์คในบริบท
กรุงเทพมหานคร (Bangkok Pocket Park Furniture
Design Matrix)” ไปประยุกต์ใช้เป็นมาตรฐาน

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต: ควรมี
การศึกษาต่อยอดในประเด็น “การออกแบบเพื่อการอยู่
ร่วมกันของพหุสายพันธุ์” (Multi-Species Inclusive
Furniture Design)

เอกสารอ้างอิง

- Best, K. (2015). *Design management: Managing design strategy, process and implementation*. Bloomsbury Visual Arts.
- Bridger, R. (2018). *Introduction to ergonomics* (4th ed.). CRC Press.
- Bruce, A. (2017). *Pocket park design: Solutions for the regeneration of public space in high-density cities*. Images Publishing.
- Carmona, M. (2021). *Public places urban spaces: The dimensions of urban design* (3rd ed.). Routledge.
- Gehl, J. (2010). *Cities for people*. Island Press.
- Greener Bangkok. (2025). *Map of 15-minute garden*. Bangkok Metropolitan Administration.
<https://greener.bangkok.go.th/map-15-minute-garden/>
- Groat, L. N. & Wang, D. (2013). *Architectural research methods* (2nd ed.). John Wiley & Sons.
- International Organization for Standardization. (2014). *Safety aspects Guidelines for their inclusion in standards* (ISO/IEC Guide 51:2014).
- Moreno, C., Allam, Z., Chabaud, D., Gall, C. & Pratlong, F. (2021). Introducing the “15-Minute City” : Sustainability, resilience and place identity in future post-pandemic cities. *Smart Cities*, 4(1), 93-111.
- Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things* (Revised and expanded ed.). Basic Books.
- Panero, J. & Zelnik, M. (1979). *Human dimension & interior space: A source book of design reference standards*. Watson-Guptill.
- Peschardt, K. K., Schipperijn, J. & Stigsdotter, U. K. (2012). Use of small public urban green spaces (SPUGS). *Urban Forestry & Urban Greening*, 11(3), 235-244.
<https://doi.org/10.1016/j.ufug.2012.04.002>
- Srivanit, M. & Hokao, K. (2013). Thermal comfort assessment of large-scale public parks in Bangkok, Thailand. *Procedia Environmental Sciences*, 17, 304-313.
- Thammajit, N., Arifwidodo, S. D., Sangyuan, N. & Leksungnoen, N. (2023). Characteristics of pocket park and neighborhood park usage: A case study of Bangkok. *Landscape Architecture Journal*, 12(1), 1-15.
<https://so01.tci-thaijo.org/index.php/LAJ/article/view/282955>
- Webb, E. J., Campbell, D. T., Schwartz, R. D. & Sechrest, L. (2000). *Unobtrusive measures* (Revised ed.). Sage Publications.
- Whyte, W. H. (1980). *The social life of small urban spaces*. Project for Public Spaces.
- World Health Organization. (2016). *Urban green spaces and health*. WHO Regional Office for Europe.