

การศึกษาปัญหาและพฤติกรรมการทิ้งขยะของคนเมืองกรุงเทพฯ สู่การออกแบบผลงานสร้างสรรค์
ชวัลย์ณัฐ เดชาพัฒนธาดากุล^{1*} และ อนูชา แพ่งเกษร²

The Study on problem and garbage disposal behavior of Metropolitan Bangkokians for
creative design

Chawannut Dechapatthanadaku^{1*} and Anucha Pangkesorn²

¹⁻²คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

¹⁻²Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University

*Corresponding author. E-mail address: jojoe_dr@hotmail.com

received October 16, 2019

revised August 19, 2020

accepted August 14, 2020

บทคัดย่อ

การออกแบบผลงานสร้างสรรค์เป็นบทความจากโครงการการศึกษาปัญหาและพฤติกรรมการทิ้งขยะของคนเมืองกรุงเทพฯ ภายใต้แนวคิดโดยการนำปัญหาที่เกิดขึ้นในเมืองกรุงเทพฯ ซึ่งมีปัญหาต่างๆ มากมาย ที่สืบเนื่องมาจากพฤติกรรม การใช้ชีวิตของคนเมืองกรุงเทพฯ ที่ต้องแข่งขันกับเวลา ความเร่งรีบ ความเร่งด่วนในแต่ละวัน ทำให้เมืองกรุงเทพฯ เกิดขยะมากกว่า 10,000 ตัน/วัน และมีแนวโน้มที่สูงขึ้นตามการขยายตัวของเมือง จนขยะกลายเป็นปัญหาสำคัญที่สร้างผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม ที่ทำให้เกิดมลพิษทางน้ำ มลพิษทางดิน มลพิษทางอากาศ และคุณภาพชีวิตของคนเมืองกรุงเทพฯ ที่กระทบต่อสุขภาพในทุกช่วงวัยได้ง่าย อีกทั้งการทิ้งขยะยังไม่ถูกต้อง หรือการเก็บรวบรวมได้ไม่หมดก็จะเกิดเป็นกลิ่นรบกวน กระจายอยู่ทั่วไปในชุมชน นอกจากนี้ฝุ่นละอองที่เกิดจากการเก็บรวบรวมการขนถ่าย และการกำจัดขยะก็ยังคงเป็นเหตุที่มักจะได้รับกรรโชกจากคนเมืองกรุงเทพฯ ทั้งนี้การทิ้งขยะที่ไม่ถูกต้องไม่เพียงส่งผลกระทบต่อคนเมืองกรุงเทพฯ เพียงอย่างเดียว แต่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมไปถึงสัตว์น้ำจำนวนมากที่เสียชีวิตจากการทิ้งขยะอย่างไม่ถูกต้องเป็นจำนวนมากเฉลี่ย 100,000 ตัว/ปี โดยการฟื้นฟูเมืองนี้เป็นการพัฒนาเมืองที่เน้นวิธีการพลิกฟื้นพื้นที่ชั้นในของเมืองให้มีคุณภาพ และสามารถรองรับกับความต้องการของผู้ใช้สอยมากยิ่งขึ้น เพื่อความยั่งยืนของเมืองและสุขภาวะของผู้คนที่อยู่อาศัยในเมืองนั้น โดยแนวคิดและวัตถุประสงค์เพื่อให้คนเมืองกรุงเทพฯ ในทุกช่วงวัยได้ตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากขยะ ที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมในหลากหลายมิติ และได้เห็นคุณค่าจากขยะมากยิ่งขึ้น ผลงานรูปแบบการใช้ชีวิต และพฤติกรรมการใช้ชีวิตของคนเมืองกรุงเทพฯ โดยนำเสนอรูปแบบของการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ เพื่อเปลี่ยนแปลงทัศนคติต่อขยะ และสร้างการรับรู้แบบใหม่ผ่านผลงานประยุกต์ศิลป์โดยการจัดแสดงบนพื้นที่สาธารณะ และการทดลองสร้างสรรค์ผลงานจากขยะเพื่อเพิ่มมูลค่าของขยะให้มีคุณค่ามากขึ้น

คำสำคัญ : คนเมืองกรุงเทพฯ ขยะ มลพิษ สัตว์น้ำ งานสร้างสรรค์

ABSTRACT

The creative design is an article from the project to study the problems and behavior of garbage disposal of Bangkokians under the concept by bringing the problems that occur in the city which has many problems. The daily life of the Bangkokians is always in a rush while the city produce waste more than 10,000 tons / day and tend to increase according to the city's rapid development. Undoubtedly, waste has become major problem resulting in environmental issues, such as water pollution, soil pollution, air pollution, poor quality of life and health issues of Bangkokians. Moreover, misplaced littering and improper wastes' collection causes a disturbing odor throughout the community. In addition, dust caused from poor collection and transportation are also parts of problems for Bangkokians'. Moreover, waste dumping has not only affected people's life, but it also effected number of aquatic animals (about 100,000 fish lost a year). This project aims

at the inner urban areas of Bangkok to erge concern about the waste and a sustainable future. By applying creative design to increase people’s awareness and to change their attitude by integrating waste with urbanities through applied art exhibitions and experiments in public spaces as well as creating products from waste to increase the value of waste.

Keywords : Bangkokians, Garbage, Pollution, Aquatic Animals, Creative Design

บทนำ

มหานครและเมืองใหญ่ของโลกต่างประสบกับความท้าทายจากการเติบโตของเมือง (Urbanization) ซึ่งเป็นแนวโน้มสำคัญที่เกิดขึ้นทั่วโลก รวมถึงประเทศไทย จากรายงานของ UN HABITAT ในปี 2555 พบว่าในปัจจุบันอัตราส่วนของประชากรทั่วโลกที่อาศัยอยู่ในเขตพื้นที่เมือง (Urban) มีอัตราสูงกว่าในเขตพื้นที่ชนบท (Rural) เป็นครั้งแรกในประวัติศาสตร์ และคาดการณ์ว่าการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวจะเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องและรวดเร็ว ปัญหาเมืองจึงกลายเป็นปัญหาสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาในมิติอื่นๆ เช่น สุขภาพ เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม

ภายใต้ความท้าทายดังกล่าว นักคิดและนักพัฒนาทั่วโลกกลับเห็นว่า เมืองควรถูกมองว่าเป็นส่วนหนึ่งของทางแก้ไขมากกว่าการยอมจำนนกับปัญหา ดังนั้นแนวคิด “การฟื้นฟูเมือง” (Urban Renewal) จึงน่าจะเป็นทางออกที่จะตอบรับการขยายตัวของประชากรในเขตเมืองได้ดีกว่าการขยายพื้นที่เมืองออกไปในแนวราบ ที่สร้างความสิ้นเปลืองในการขยายโครงข่ายสาธารณูปโภค ทำให้เมืองกลายเป็นพื้นที่ที่คราคร่ำไปด้วยทั้งผู้คนและกิจกรรมต่างๆมากมาย นำไปสู่ปัญหาจำนวนขยะที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ประกอบกับปัญหาการทิ้งขยะอย่างไม่ถูกต้อง ไม่ถูกวิธี และปัญหาการไม่ตระหนักถึงระยะเวลาในการย่อยสลายของขยะ จนขยะกลายเป็นปัญหาสำคัญที่สร้างผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมในเมือง ทำให้เกิดมลพิษทางน้ำ มลพิษทางดิน มลพิษทางอากาศ และคุณภาพชีวิตของคนเมืองกรุงในทุกช่วงวัยที่กระทบต่อสุขภาพได้ง่าย โดยการฟื้นฟูเมืองนี้เป็นการพัฒนาเมืองที่เน้นวิธีการพลิกฟื้นพื้นที่ชั้นในของเมืองให้มีคุณภาพ และสามารถตอบรับกับความต้องการของผู้ใช้สอยมากยิ่งขึ้น เพื่อความยั่งยืนของเมืองและสุขภาวะของผู้คนที่อยู่อาศัยในเมืองนั้น

เช่นเดียวกับเมืองหลวงอื่นๆ กรุงเทพมหานครเป็นศูนย์กลางทางเศรษฐกิจและศูนย์กลางของความสะดวกสบายต่างๆ แต่ในอีกมุมหนึ่ง กรุงเทพฯเป็นศูนย์กลางของปัญหาต่างๆ มากมาย ทั้งมลภาวะเป็นพิษ การคมนาคม และความแออัด ทำให้ผู้คนจำนวนมากพากันหลีกเลี่ยงที่จะเผชิญปัญหา ด้วยการออกไปอยู่ชานเมือง ทำให้ย่านเมืองเก่าชั้นในของกรุงเทพฯ ถูกทิ้งร้างให้เกิดความเสื่อมโทรม จากความเป็นมาและความสำคัญข้างต้น จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจศึกษาปัญหาและพฤติกรรมการทิ้งขยะของคนเมืองกรุงเทพฯ สู่การออกแบบผลงานสร้างสรรค์ เพื่อให้คนเมืองกรุงได้ตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากขยะ ที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมในหลายมิติ และได้เห็นคุณค่าจากขยะมากยิ่งขึ้น ผสานรูปแบบการใช้ชีวิตและพฤติกรรมของคนเมืองกรุง โดยนำเสนอรูปแบบของการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ เพื่อเปลี่ยนแปลงทัศนคติของคนเมืองที่มีต่อขยะ และสร้างการรับรู้แบบใหม่ขึ้น โดยให้ความสำคัญในการพัฒนาและบูรณาการทำงานตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง นำศักยภาพ ชีตความสามารถ และทรัพยากรธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมที่มีอยู่จำกัด มาสร้างสรรค์ผลงาน จนสามารถเพิ่มสัดส่วนรายได้และพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนเมืองกรุงเทพฯ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลปัญหาและพฤติกรรมการทิ้งขยะของคนเมืองกรุงเทพฯ เพื่อออกแบบพื้นที่ให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของคนเมืองกรุงเทพฯ
2. ศึกษาข้อมูลขยะภายในพื้นที่ท่าเรือสาทร เพื่อให้คนเมืองกรุงเทพฯ ตระหนักถึงปัญหา ผลกระทบ และเพิ่มมูลค่าให้กับขยะมากขึ้น
3. การออกแบบผลงานสร้างสรรค์จากการศึกษา วิเคราะห์นำความรู้จากปัญหา พฤติกรรมของคนเมืองกรุงเทพฯ และข้อมูลขยะภายในพื้นที่กรุงเทพฯ

ขอบเขตของการวิจัย

เพื่อให้การทำวิทยานิพนธ์มีขอบเขตดำเนินงานที่ชัดเจนตามความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ จึงกำหนดขอบเขตในการศึกษาสร้างสรรค์ผลงานประเด็นดังต่อไปนี้

1. ด้านเนื้อหา

- 1.1 ศึกษาข้อมูลปัญหาและพฤติกรรมทางขยะของคนเมืองกรุงเทพฯ
- 1.2 ศึกษาข้อมูลขยะภายในพื้นที่โดยรอบของท่าเรือสาทร

2. ด้านประชากรที่ศึกษา

กลุ่มประชากรที่ศึกษาเลือกเก็บข้อมูลทุกเพศ ทุกช่วงวัยเพื่อให้ได้ข้อมูลที่หลากหลาย และเพื่อใช้งานศิลปะการออกแบบไปช่วยปรับเปลี่ยนพฤติกรรมไปแก้ไขปัญหา

- 2.1 Baby Boomer ช่วงอายุ 55-73 ปี
- 2.2 Generation X ช่วงอายุ 44-54 ปี
- 2.3 Generation Y ช่วงอายุ 23-38 ปี
- 2.4 Generation Z ช่วงอายุ 4-24 ปี
- 2.5 Generation Alpha ช่วงอายุ แรกเกิด-9 ปี

3. ด้านพื้นที่ศึกษา

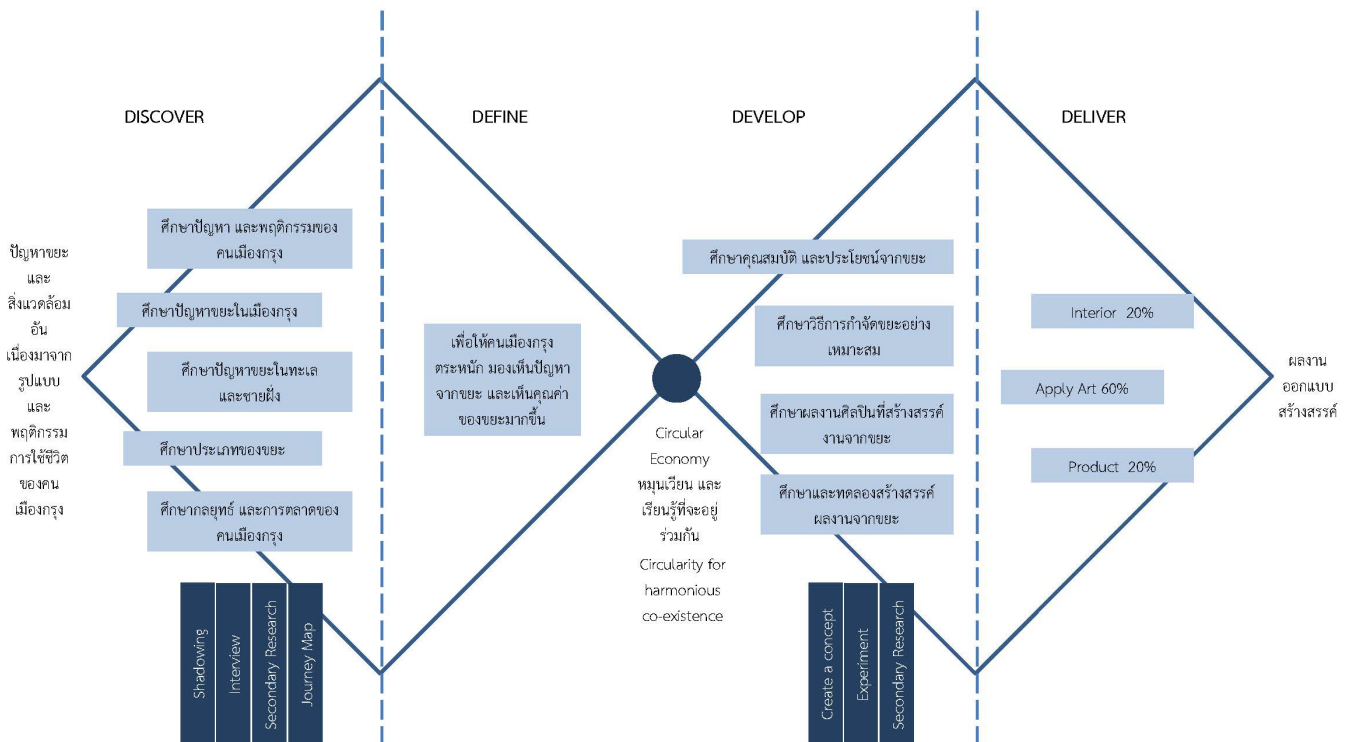
3.1 ศึกษาสถานที่ตั้ง บริบท และสภาพแวดล้อมของโครงการบริเวณท่าเรือสาทร พบว่าคนเมืองกรุงมีการสัญจรระบบรถ-ราง-เรือ บริเวณท่าเรือสาทรเป็นจำนวนมาก มีคนผ่านไปบริเวณนี้ประมาณ 30,000 คน/วัน ตั้งอยู่ในเขตศูนย์กลางธุรกิจ อีกทั้งยังอยู่ใกล้แหล่งน้ำสายสำคัญของประเทศไทย

4. ด้านเวลา (พ.ศ.2561-2562)

- 4.1 ระยะเวลาช่วงเช้าถึงเย็นในการลงพื้นที่สังเกตขยะที่เกิดขึ้นบริเวณท่าเรือสาทร
- 4.2 ระยะเวลาในการทดลองผลงานสร้างสรรค์จากขยะเพื่อเพิ่มมูลค่า

5. ด้านงบประมาณในการทดลองผลงานสร้างสรรค์จากขยะ (10,000 บาท)

วิธีดำเนินการวิจัย



ภาพ 1 The double diamond diagram process

การวิจัยเรื่อง “การศึกษาปัญหา และพฤติกรรมการใช้ขยะของคนเมืองกรุงเทพฯ สู่การออกแบบผลงานสร้างสรรค์” เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method Research) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้คนเมืองกรุงเทพฯ ตระหนักถึงปัญหา ผลกระทบ และเห็นความสำคัญในการเพิ่มมูลค่าให้กับขยะ อันเนื่องมาจากรูปแบบพฤติกรรมการใช้ชีวิตของคนเมืองกรุงเทพฯ มากขึ้น ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ทดลอง และสร้างสรรค์ผลงานจากขยะในแต่ละประเภทที่ได้มาจากรูปแบบพฤติกรรมการใช้ชีวิตของคนเมืองกรุงเทพฯ เพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีการรวบรวมข้อมูลทางด้านเอกสาร ข้อมูลการทำแบบสอบถาม ข้อมูลการลงพื้นที่ และมีวิธีการดำเนินงานได้ดังนี้

1. กำหนดปัญหาของงานวิจัย
2. เลือกรูปแบบของงานวิจัย
3. กำหนดกลุ่มตัวอย่าง
4. สร้างเครื่องมือเก็บข้อมูลผลงาน
5. วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลจากการรวบรวม
6. ออกแบบผลงานสร้างสรรค์
 - 6.1 ออกแบบนิทรรศการหมุนเวียน
 - 6.2 ออกแบบผลงานประยุกต์ศิลป์ภายในพื้นที่ และตามการใช้งาน
 - 6.3 ออกแบบผลิตภัณฑ์
7. ขั้นตอนและกระบวนการออกแบบผลงานสร้างสรรค์

กำหนดปัญหาของงานวิจัย

เริ่มจากที่ผู้วิจัยนั้นอาศัยอยู่ในจังหวัดกรุงเทพมหานคร และรับรู้ถึงปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน อันเนื่องมาจากรูปแบบพฤติกรรมของผู้วิจัยเอง พฤติกรรมการใช้ชีวิตของคนเมืองกรุงเทพฯ เช่น จิตสำนึกกระเป๋ยวินัย ถึงขยะที่ไม่เพียงพอ หรือวิธีการบริหารจัดการขยะของกรุงเทพฯ ทำให้เมืองกรุงเทพฯ เกิดขยะมากกว่า 10,000 ตัน/วัน และมีแนวโน้มที่สูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง จนขยะกลายเป็นปัญหาสำคัญที่สร้างผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม ที่ทำให้เกิดมลพิษทางน้ำ มลพิษทางดิน มลพิษทางอากาศ และปัญหาคุณภาพชีวิตและสุขภาพของคนเมือง อีกทั้งการทิ้งขยะที่ไม่ถูกวิธี หรือการเก็บรวบรวมได้ไม่หมดก็จะเป็นกลิ่นรบกวน กระจายอยู่ทั่วไปในชุมชน นอกจากนี้ฝุ่นละอองที่เกิดจากการเก็บรวบรวมการขนถ่าย และการกำจัดขยะก็ยังคงเป็นเหตุที่มักจะได้รับเสียงเรียกร้องจากคนเมืองกรุงเทพฯ ทั้งนี้การทิ้งขยะที่ไม่ถูกวิธี ไม่เพียงส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของคนเมืองกรุงเทพฯ เพียงอย่างเดียว แต่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมจำนวนมากที่เสียชีวิตจากการทิ้งขยะอย่างไม่ถูกวิธี จำนวนมากเฉลี่ย 100,000 ตัว/ปี ปัญหาจากสิ่งแวดล้อม และขยะ ที่สังคมยังไม่ค่อยให้ความสำคัญ หรือยังไม่ค่อยได้รับการแก้ไขปัญหาเท่าที่ควร ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นปัญหาของขยะและการทิ้งขยะที่เกิดขึ้นในเมืองกรุงเทพฯ ที่สร้างผลกระทบต่อประเทศและโลกอย่างมาก จึงเป็นที่มาของการศึกษา และแก้ไขปัญหาผ่านการรับรู้แบบใหม่ ในเชิงศิลปะการออกแบบ

เลือกรูปแบบของงานวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method Research) โดยเริ่มจากการวิจัยเชิงปริมาณ และทำการทดลองเพื่อสร้างสรรค์ผลงานออกมา

กำหนดกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยในครั้งนี้มีการกำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่มเพื่อใช้ในการเก็บข้อมูล วิเคราะห์ และสร้างสรรค์ผลงานออกมาโดยกลุ่มประชากรแบบสุ่ม คือ กลุ่มประชากรที่อาศัยอยู่ในเมืองกรุงเทพมหานคร โดยมีช่วงอายุ 20-59 ปี

ตารางที่ 1 ปัญหาและพฤติกรรมการทำงานของคนเมืองกรุงสู่การออกแบบผลงานสร้างสรรค์

ปัญหาการทำงาน	พฤติกรรมของแต่ละช่วงวัย (Generations)	แก้ไขด้วยผลงานสร้างสรรค์
- การทำงานไม่ถูกต้องและไม่ถูกวิธี	Baby Boomer :ต้องการได้รับความใส่ใจเหมือนคนทั่วไป ไม่ถูกจัดว่าอยู่กลุ่มใด กลุ่มหนึ่ง	- ผลงานออกแบบสร้างสรรค์ประยุกต์ศิลป์ภายในพื้นที่
- การเกิดพฤติกรรมเลียนแบบในการทำงานในที่ที่ไม่ถูกต้อง	Generation X :ชอบถามคำถาม ชอบการเรียนรู้ด้วยตัวเองและพยายามมีความเข้าใจกับคนทุกวัย มีความยืดหยุ่น และอิสระในการเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง	- ผลงานออกแบบสร้างสรรค์ประยุกต์ศิลป์กับการใช้งาน
- ถึงขั้นไม่เพียงพอต่อการใช้งาน	Generation Y :ชอบประสบการณ์ที่แปลกใหม่การสร้างโมเมนต์ที่ดี สำหรับโพสต์บนสื่อโซเชียล, ตระหนักเรื่องปัญหาโลกร้อน	
- การทำงานลงในแม่น้ำลำคลอง	Generation Z :เปิดรับกับสิ่งแปลกใหม่ตลอดเวลา เขาจะมีความสงสัยและเกิดคำถามกับพฤติกรรม หรือค่านิยมไม่สมเหตุสมผล ที่เคยทำต่อ ๆ กันมาในอดีต, แยกขยะเพราะรักซ์โลก	
- การทำงานลงบนตามท้องถนนหรือฟุตบาท	Generation Alpha :เรียนรู้แบบบูรณาการ, ใส่ใจเรื่องสุขภาวะ	
จากพฤติกรรมเหล่านี้ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ทั่วโลก การใช้ชีวิตของมนุษย์ และสัตว์อย่างมากมาย	Generation Y :ตระหนักเรื่องปัญหาโลกร้อน จากรายงาน Deloitte ระบุว่าคนกลุ่ม Millennialที่เป็นคนอเมริกันถึง 60% ตระหนักถึงปัญหาโลกร้อนและอุณหภูมิโลก พยายามโฟกัสถึงการใช้แอปพลิเคชันเพื่อดูแลสิ่งแวดล้อม ความปลอดภัยในชุมชน และการสร้างกิจกรรมต่าง ๆ ที่มีประโยชน์แก่ชุมชน Generation Z :ชอบท่องเที่ยวเพื่อสร้างประสบการณ์ร่วมกับคนในชุมชน เช่น การทำเวิร์กช็อป งานฝีมือ ทำกิจกรรมร่วมกับชาวบ้าน เป็นต้น โดย 97 % ของคนกลุ่ม Gen Z เชื่อว่าประสบการณ์คือ สิ่งสำคัญสำหรับชีวิต จึงไม่กลัวที่จะออกเดินทางสู่โลกกว้าง	- ทดลองและสร้างสรรค์ผลงานจากขยะเพื่อสร้างมูลค่ามากขึ้น
	Baby Boomer :สนใจเรื่องเทคโนโลยี แต่กลับไม่ค่อยมีผลิตภัณฑ์หรือบริการเทคโนโลยีสำหรับคนกลุ่มนี้ เช่น เรื่องของ Automation หรือ Application, ธุรกิจต้องปรับตัวตามกายภาพของคนกลุ่มนี้	- จัดกิจกรรม และสร้างการรณรงค์ (Campaign) จากขยะ
	Generation X : ความเท่ในวันนี้มาจากอดีตในวันวาน	
	Generation Y :ตระหนักเรื่องปัญหาโลกร้อน, ลงทุนลดโลกร้อน, Pay for Experience	
	Generation Z :แยกขยะเพราะรักซ์โลก, ชอบประหยัดการเดินทาง	

จากตารางที่ 1 แสดงถึงข้อแตกต่างของพฤติกรรมและสิ่งที่ต้องการในแต่ละ Generation ทำให้ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการสร้างสรรค์ผลงานไม่ใช่แค่คำนึงถึงคนเมืองกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งเท่านั้น แต่ควรคำนึงถึงทุกคนเมืองกรุงทุกคน ในทุก Generation ทำให้ส่งต่อการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ กล่าวคือ

กลุ่ม Baby Boomer ช่วงอายุ 55-73 ปี สนใจเรื่องเทคโนโลยี หรือบริการเทคโนโลยีสำหรับคนกลุ่มนี้ เช่น เรื่องของ Automation หรือ Application ที่เข้ามาช่วยจัดการดังนั้นทำให้ผู้วิจัยต้องคำนึงถึงการใช้งานที่สะดวก ทันสมัย และสามารถเข้าใจได้ง่ายในการใช้งาน

กลุ่ม Generation X ช่วงอายุ 44-54 ปี ชอบถามคำถาม ชอบการเรียนรู้ด้วยตัวเองจึงทำให้เขาเรียนรู้ที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบตัว ชอบถามคำถาม และพยายามมีความเข้าใจกับคนทุกวัย มีความยืดหยุ่น และอิสระในการเรียนรู้ได้ด้วยตัวเองดังนั้นทำให้ผู้วิจัยต้องคำนึงถึงการให้กลุ่ม Generation X มีปฏิสัมพันธ์กับชิ้นงานในการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านชิ้นงานการออกแบบ

กลุ่ม Generation Y ช่วงอายุ 23-38 ปี ชอบประสบการณ์ที่แปลกใหม่ ยินดีที่จะจ่ายเงินให้กับการได้รับประสบการณ์ที่แปลกใหม่ การสร้างโมเมนต์ที่ดี สำหรับโพสต์บนสื่อโซเชียล ตระหนักเรื่องปัญหาโลกร้อน และอุณหภูมิโลก พยายามโฟกัสถึงการใช้แอปพลิเคชันเพื่อดูแลสิ่งแวดล้อม ความปลอดภัยในชุมชน และการสร้างกิจกรรมต่าง ๆ ที่มีประโยชน์แก่ชุมชนดังนั้นทำให้ผู้วิจัยต้องคำนึงถึงการเรียนรู้ที่สร้างประสบการณ์ที่แปลกใหม่ ให้มีจุดเด่น เป็นที่น่าสนใจ และดึงดูดต่อคนกลุ่ม Generation Y สร้างกิจกรรมที่ทำให้กลุ่ม Generation Y รู้สึกว่าได้ช่วยโลก

กลุ่ม Generation Z ช่วงอายุ 4-24 ปี เป็นกลุ่มผู้บริโภคที่ใจกว้างมากที่สุด เปิดรับกับสิ่งแปลกใหม่ตลอดเวลา ชอบท่องเที่ยวเพื่อสร้างประสบการณ์ร่วมกับคนในชุมชน เช่น การทำเวิร์กช็อป งานฝีมือ ทำกิจกรรมร่วมกับชาวบ้าน คนกลุ่ม Gen Z เชื่อว่า ประสบการณ์คือ สิ่งสำคัญสำหรับชีวิต จึงไม่กลัวที่จะออกเดินทางสู่โลกกว้างดังนั้นผู้วิจัยต้องคำนึงถึงการเรียนรู้ที่สร้างประสบการณ์ใหม่ รูปแบบใหม่ ผ่านชิ้นงานการออกแบบ สร้างกิจกรรมให้กลุ่ม Generation Z ได้มีส่วนร่วม (TCDC, 2019)

สร้างเครื่องมือเก็บข้อมูลผลงาน

ผู้วิจัยสร้างเครื่องมือเก็บข้อมูลจากการลงพื้นที่ การสังเกต การทำแบบสอบถาม โดยเก็บข้อมูลจากการลงไปยังสถานที่จริง เพื่อเก็บข้อมูลที่เกิดขึ้นจริงในปัจจุบัน

1. ลงพื้นที่ในการทำแบบสอบถาม

ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือในการลงพื้นที่เก็บข้อมูลจากการทำแบบสอบถามข้อมูลที่เกี่ยวข้องและส่งผลต่อหัวข้อในการทำวิจัย และการสร้างสรรค์ผลงานจากการสำรวจพฤติกรรมของคนเมืองกรุงทุกช่วงวัย ทุกเพศ ทำให้ผู้วิจัยได้ข้อมูลที่ส่งผลกระทบต่อออกแบบไม่ว่าจะเป็นปัญหา และพฤติกรรมของคนเมืองกรุงเทพฯ ที่จะเชื่อมโยงถึงสถานที่ตั้งของโครงการ ซึ่งจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลจากแบบสอบถาม ผู้วิจัยสรุปผลได้ว่า คนเมืองกรุงเทพฯ ไม่ชอบปัญหาที่เกิดมาจากการจราจร รถติด จึงส่งผลให้การเลือกสถานที่ตั้งผลงานนั้นต้องเดินทางมาได้ง่าย หลากหลายเส้นทาง เชื่อมต่อผ่านระบบรถ-ราง-เรือ และกิจกรรมที่จะเกิดขึ้นต้องทำให้รู้สึกสนุกสนาน ผ่อนคลาย รู้สึกได้ความรู้สึกรักผ่อนหลังจากเวลาเลิกงาน



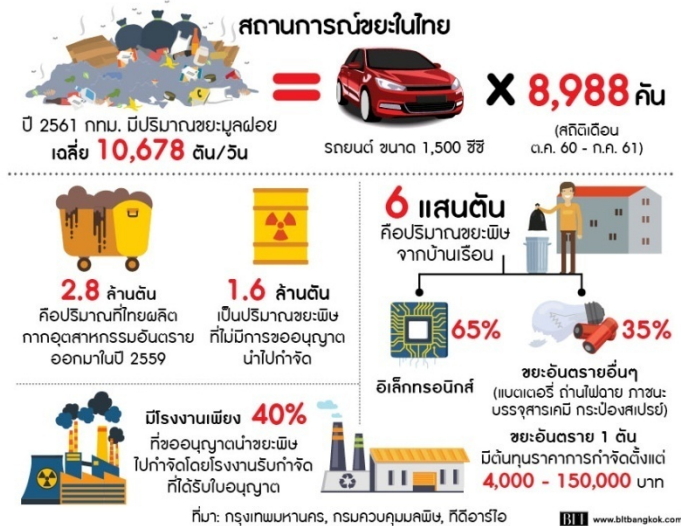
ภาพ 2 การลงพื้นที่เก็บข้อมูลจากการทำแบบสอบถาม

2. ลงพื้นที่ในการสำรวจและสังเกตภายในพื้นที่โดยรอบบริเวณท่าเรือสาทร

ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่เก็บข้อมูลโดยการสังเกต ปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบันภายในเมืองกรุงเทพฯ ที่ส่งผลกระทบต่อก่อให้เกิดปัญหาขึ้นโดยจากการสังเกตขณะที่อยู่ภายในแม่น้ำเจ้าพระยา มีขยะหลากหลายประเภท และหากไม่มีการกำจัดอย่างถูกวิธี อาจทำให้ขยะเหล่านี้ไหลลงสู่ทะเล และทำให้เกิดปัญหาต่างๆอีกขึ้นมาได้ เช่น อาจทำให้สัตว์น้ำกินขยะเหล่านี้เข้าไป และส่งผลให้สัตว์น้ำตาย หรือสูญพันธุ์ลงได้



ภาพ 3 การลงพื้นที่เก็บข้อมูลจากการสังเกตจากพื้นที่จริงบริเวณพื้นที่โดยรอบท่าเรือสาทรภายในแม่น้ำ



ภาพ 5 สถานการณ์ขยะในไทย (ที่มา :www.btlbangkok.com)

ขยะในกรุงเทพมหานครมีปริมาณวันละ 10,678 ตัน ซึ่งมีแนวโน้มที่ปริมาณขยะเพิ่มขึ้นทุกปี จากข้อมูลค่าเฉลี่ยปริมาณขยะมูลฝอย โดยสำนักสิ่งแวดล้อม กทม. พบว่าช่วงระหว่างปี 2555 - 2557 ขยะมีปริมาณวันละ 9,700 - 9,900 ตันต่อวัน แต่ในปี 2558 เป็นต้นมาปริมาณขยะเพิ่มขึ้นเป็นวันละ 10,000 ตัน โดยในปี 2561 เฉลี่ยกว่า 10,678 ตันต่อวัน

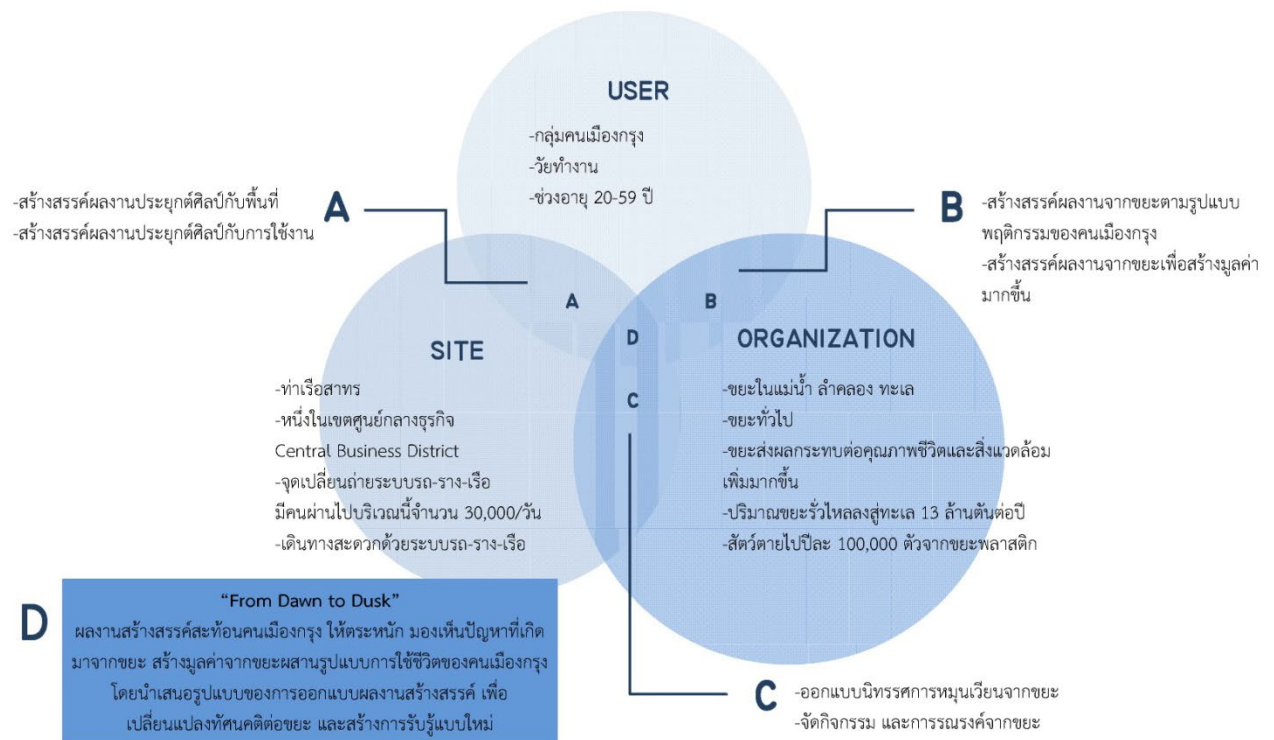
จากการลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลจากการสังเกตภายในพื้นที่เมืองกรุงเทพฯ ไม่ว่าจะไปตามท่าเรือ หรือสถานีรถไฟฟ้า ทำให้ผู้วิจัยสังเกตเห็นถึงพฤติกรรมมารทิ้งขยะอย่างไม่ถูกต้อง และไม่ถูกวิธี รวมไปถึงพฤติกรรมเลียนแบบของคนเมืองกรุงในการทิ้ง

ขยะ ทำให้คนอื่น ๆ ทำตามจนเกิดกลายเป็นปัญหาที่สำคัญของเมืองกรุง ซึ่งขยะเหล่านี้ไม่ใช่หน้าที่รับผิดชอบของใครคนใดคนหนึ่งที่จะต้องมาจัดการเก็บ แต่คือหน้าที่ของคนเมืองกรุงทุกคน ที่ควรทิ้งขยะอย่างถูกต้อง เพื่อเสริมสร้างภาพลักษณ์ที่ดีต่อเมืองกรุง ต่อคนเมืองกรุงเอง และชาวต่างชาติที่เข้ามาท่องเที่ยวในประเทศไทย อีกทั้งยังทำให้การใช้ประโยชน์จากขยะต่อไปได้ โดยง่ายที่จะนำไปสร้างสรรค์ผลงานหรือสร้างประโยชน์จากขยะต่อไป (Nectar, 2018a)

วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลจากการรวบรวม

ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลจากการสร้างเครื่องมือเก็บข้อมูล และรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล ผู้กระบวนกรออกแบบได้ดังนี้

วิเคราะห์ข้อมูลจากการลงพื้นที่ สํารวจ สังเกตด้วยการวิเคราะห์แบบ Circle Diagram (แผนภาพวงกลม)



ภาพ 6 Circle Diagram (แผนภาพแสดงการวิเคราะห์แบบ Circle Diagram)

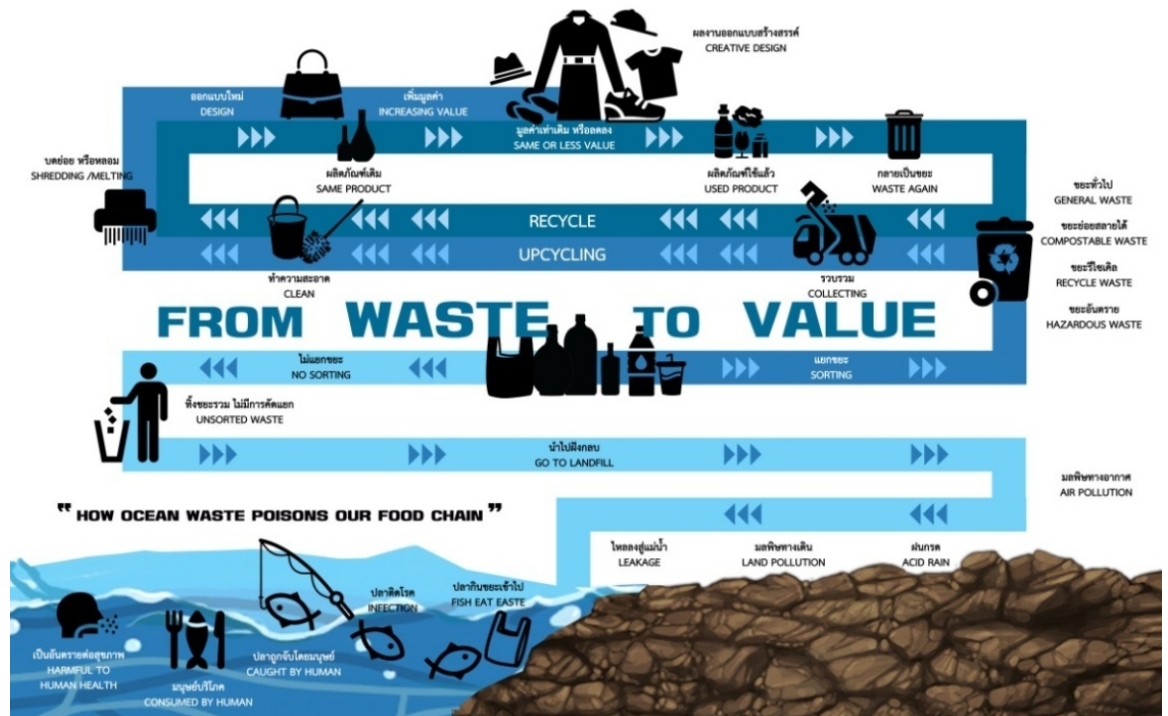
จากรูปภาพแสดงการวิเคราะห์แบบ Circle Diagram (แผนภาพวงกลม) พบว่าคนเมืองกรุงเทพฯ มีการสัญจรระบบรถ-ราง-เรือ บริเวณท่าเรือสาทรเป็นจำนวนมาก มีคนผ่านไปบริเวณนี้ประมาณ 30,000 คน/วัน ตั้งอยู่ในเขตศูนย์กลางธุรกิจ อีกทั้งยังอยู่ใกล้แหล่งน้ำสายสำคัญของประเทศไทย แม่น้ำเจ้าพระยาที่สะท้อนถึงวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ รวมไปถึงภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของไทย แต่กลับกลายเป็นมีขยะอยู่ในแม่น้ำเป็นจำนวนมากซึ่งส่งผลกระทบต่อภาพลักษณ์ที่ชาวต่างชาติมองถึงประเทศไทย และสร้างมลภาวะที่ไม่ดีต่อสิ่งแวดล้อม มีขยะที่มาจากคลองไหลลงสู่แม่น้ำ และไหลลงสู่ทะเลมากกว่า 13 ล้านตัน/ปี ส่งผลให้สัตว์น้ำตายปีละ 100,000 ตัว/ปี (Nectar, 2018b) อีกทั้งสัตว์น้ำที่คนบริโภคเข้าไปล้วนกินพลาสติกเป็นอาหาร จนนักวิจัยพบชิ้นไมโครพลาสติกในสัตว์น้ำในหลากหลายชนิด ส่งผลให้เป็นห่วงโซ่อาหาร ที่คนได้บริโภคชิ้นไมโครพลาสติกลงไปด้วย ซึ่งอาจส่งผลร้ายต่อให้เกิดโรคต่างๆ ตามมา อันเนื่องมาจากพฤติกรรมของคนเมืองกรุงทั้งสิ้น ผู้วิจัยจึงสร้างสรรค์ผลงานออกแบบที่สอดคล้องกับพื้นที่ และสะท้อนเรื่องราวให้ตรงตามวัตถุประสงค์

ออกแบบผลงานสร้างสรรค์

ผลงานการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ผู้วิจัยบูรณาการถึง 3 สาขาเข้าด้วยกัน ได้แก่ การออกแบบประยุกต์ศิลป์บริเวณพื้นที่สาธารณะ การออกแบบตกแต่งภายในในพื้นที่สาธารณะ และการออกแบบผลิตภัณฑ์ เพื่อสร้างนวัตกรรมให้กับชิ้นงานได้เกิดขึ้น

ขั้นตอนและกระบวนการ

ผู้วิจัยได้ทำ Journey Map ซึ่งแสดงการเดินทางของขยะ ที่จะสามารถสร้างประโยชน์จากขยะผ่านการทดลองผลงานสร้างสรรค์ผลงานจากขยะในประเภทต่างๆ จนกระทั่งไปสู่ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์



ภาพ 7 Journey Map ของขยะ



ภาพ 8 การทดลองสร้างสรรค์ผลงานจากหลอด

การทดลองสร้างสรรค์ผลงานจากหลอดเหลือใช้ อันเนื่องมาจากพฤติกรรมการดื่มน้ำในชีวิตประจำวันของคนเมืองกรุง การทดลองโดยเลือกใช้เทคนิคการรีดจากอุปกรณ์ใกล้ตัวอย่างเตารีด โดยการนำหลอดมาเรียงต่อกัน และนำหลอดมาขัดสานกันเพื่อสร้าง Pattern ในรูปแบบใหม่ของผลงาน หลังจากนั้นก็รีดทับบนกระดาษที่นำมารองไว้ ด้วยความร้อนของเตารีดอยู่ที่ 180-200 องศาเซลเซียส ผลงานการทดลองจากหลอดเหลือใช้ ซึ่งสามารถพัฒนาหรือต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ เช่น กระเป๋าได้ด้วยสีสัน ความสวยงามของหลอด และสามารถสร้าง Pattern ได้หลากหลายรูปแบบ



ภาพ 9 การทดลองสร้างสรรค์ผลงานจากหนังยาง

การทดลองสร้างสรรค์ผลงานจากหนังยางเหลือใช้ อันเนื่องมาจากพฤติกรรมการซื้ออาหารสำเร็จรูปในชีวิตประจำวันของคนเมืองกรุง การทดลองโดยเลือกใช้เทคนิคการถักโดยใช้อุปกรณ์ใกล้ตัวอย่างปากกา ดินสอ ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่มีอยู่ตามครัวเรือน หรือสามารถหามาได้โดยง่าย มาสร้างสรรค์เป็นวิธีการเก็บหนังยางในรูปแบบ Pattern ต่างๆ อีกทั้งประโยชน์จากการเก็บหนังยางเหล่านี้ ยังสามารถเอาไปใช้ประโยชน์อย่างอื่นๆ ได้ต่อ ไม่ว่าจะเป็นการออกกำลังกาย การยืดเส้นยืดสายคลายกล้ามเนื้อโดยใช้ความยืดหยุ่นของหนังยาง หรือการทำเป็นสายหิ้วกระเป๋าโดยใช้ร่วมกับวัสดุประเภทอื่น เป็นต้น



ภาพ 10 การทดลองสร้างสรรค์ผลงานจากฝาขวดพลาสติกโดยคุณศุภฤกษ์ ทาราศี (เจ้าของผลงาน)

การทดลองสร้างสรรค์ผลงานจากฝาขวดพลาสติกเหลือใช้ อันเนื่องมาจากพฤติกรรมการดื่มน้ำในชีวิตประจำวันของคนเมืองกรุง การทดลองโดยนำชิ้นส่วนจากฝาขวดพลาสติกมาตัดเป็นชิ้นเล็กๆ และเอาลงแม่พิมพ์ และอบด้วยความร้อนอุณหภูมิ 160-180 องศาเซลเซียส หลังจากนั้นทิ้งไว้ให้เย็นตัวลงและเอาออกจากแม่พิมพ์ เพื่อสร้างเป็นผลิตภัณฑ์ที่รองแก้ว ถาดรองแก้ว รูปทรงต่างๆ



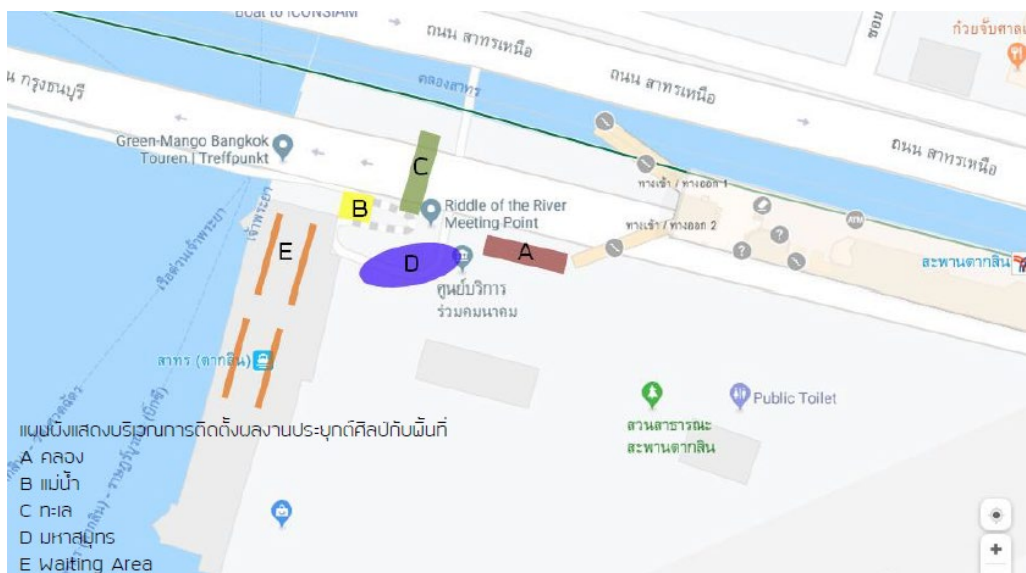
ภาพ 11 การทดลองสร้างสรรค์ผลงานจากถุงพลาสติก และสลากน้ำดื่ม

การทดลองสร้างสรรค์ผลงานจากสลากน้ำดื่มและถุงพลาสติกเหลือใช้ อันเนื่องมาจากพฤติกรรมการซื้ออาหารสำเร็จรูป และซื้อของต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันของคนเมืองกรุง การทดลองโดยนำพลาสติกมาตัด คัดแยกสี และใช้เทคนิคการปะติดปะต่อ เศษวัสดุ (Collage) มาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะที่จะสะท้อนเรื่องราวของขยะ ที่เป็นอันตรายต่อสิ่งมีชีวิตในทะเล โดยแรงบันดาลใจมาจากแห อวนในท้องทะเล

ผลงานสร้างสรรค์

จากการศึกษาปัญหา และพฤติกรรมการทิ้งขยะของคนเมืองกรุงเทพฯ และขยะที่เกิดขึ้น การนำข้อมูลที่ได้ศึกษามา วิเคราะห์ สังเคราะห์ และทำการทดลอง โดยผ่านผลงานออกแบบสร้างสรรค์ โดยผลงานได้รับแรงบันดาลใจมาจากสิ่งมีชีวิตในน้ำ จากคลองสุ่มแม่น้ำ จากแม่น้ำสู่ทะเล จากทะเลสู่มหาสมุทรส่งผลกระทบต่อเชื่อมโยงทั้งระบบนิเวศวิทยา จึงนำเสนอรูปแบบของการ ออกแบบผลงานสร้างสรรค์ เพื่อเปลี่ยนแปลงทัศนคติต่อขยะและสร้างการรับรู้ผ่านพฤติกรรมการใช้ชีวิตแบบใหม่ให้กับคนเมืองกรุง ประกอบด้วย

1. ผลงานออกแบบสร้างสรรค์ประยุกต์ศิลป์ภายในพื้นที่สาธารณะบริเวณท่าเรือสาทร ผ่านผลงานจากคลองสุ่มมหาสมุทร (Ocean)



ภาพ 12 แผนผังของการจัดแสดงผลงานประยุกต์ศิลป์ Zone A,B,C และ Zone D ภายในพื้นที่สาธารณะ บริเวณท่าเรือสาทร

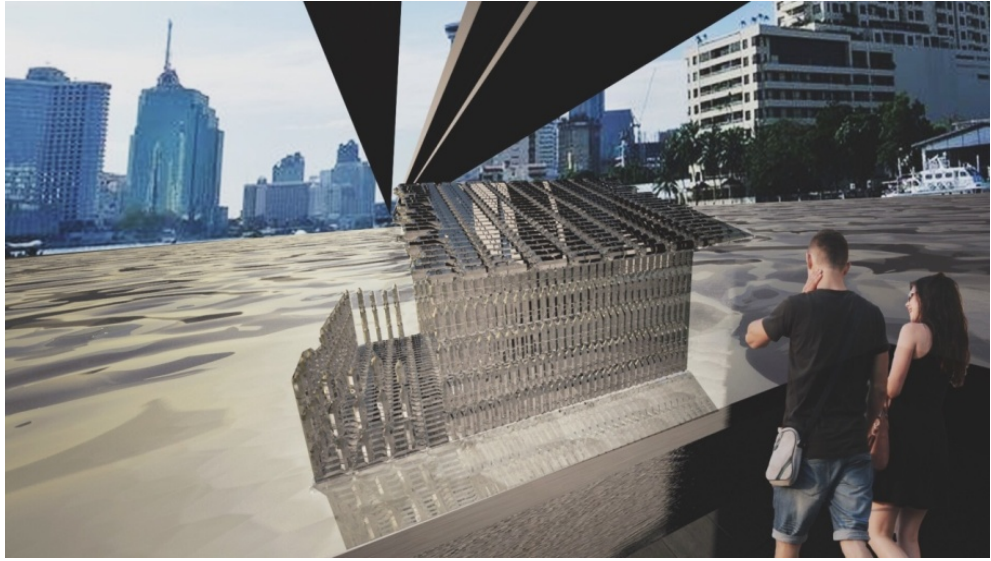


ภาพ 13 แรงบันดาลใจในการออกแบบผลงานประยุกต์ศิลป์ จากคลองสู่มหาสมุทร (Ocean)



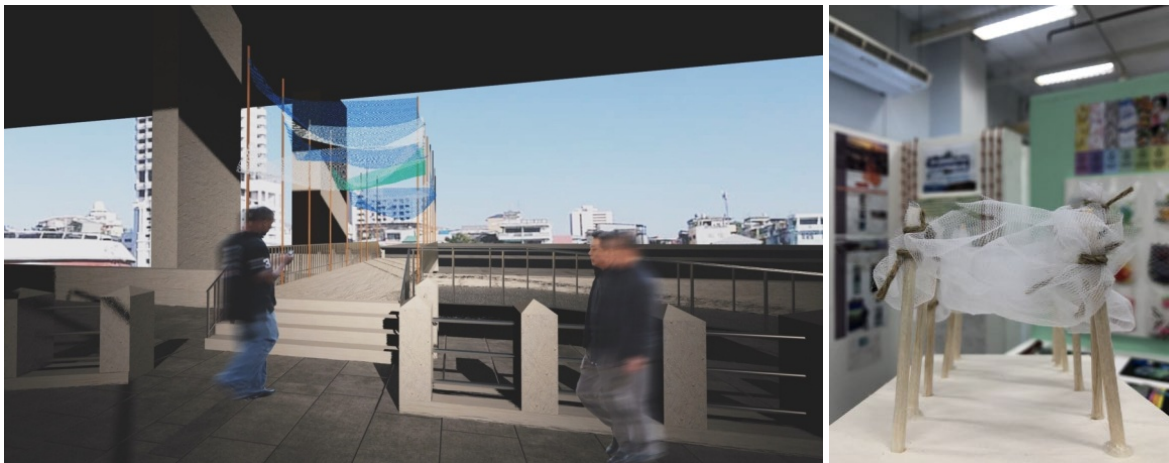
ภาพ 14 Perspective Zone A คลอง

ZONE A แสดงเรื่องราวเกี่ยวกับคลอง การเดินทาง การสัญจร การคมนาคมทางน้ำเร่งรีบ เร่งด่วน แออัด ถูกถ่ายทอด ผลงานประยุกต์ศิลป์ โดยใช้ขยะในชีวิตประจำวัน อย่างขวดพลาสติก แก้ว ซ้อนซ้อน ถูกออกแบบให้พื้นที่ (Space) มีความรู้สึก แออัด อึดอัด ลำบาก ไม่คล่องตัว ในการใช้ชีวิตที่ถูกรอบล้อมไปด้วยขยะ โดยถ่ายทอดให้คนกรุงเทพฯ ให้เห็นปัญหาจากขยะที่มีผลกระทบต่อการใช้ชีวิต เพราะหากไม่ใส่ใจตั้งแต่วันนี้ คงต้องใช้ชีวิตอย่างยากลำบากในอนาคตอันใกล้



ภาพ 15 Perspective Zone B แม่น้ำ

Zone B แสดงเรื่องราวเกี่ยวกับแม่น้ำวิถีชีวิต การอุปโภค บริโภค บ้านริมน้ำอดีตที่มีความผูกพันกับแม่น้ำ สายน้ำถูกถ่ายทอดผลงานประยุกต์ศิลป์โดยใช้ขยะจากขวดพลาสติก สื่อถึงการตีพิมพ์ การกิน การใช้ ถูกออกแบบให้พื้นที่ (Space) มีความรู้สึกสะเทือนใจ ลอยตัว ล่องลอยแสดงถึงผลจากพฤติกรรมของมนุษย์ที่ย้อนกลับมาทำลายตัวเรา โดยถ่ายทอดให้เห็นภาพที่อยู่อาศัยกลายเป็นขยะ สะท้อนการใช้ชีวิตที่ลำบากท่ามกลางสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยขยะ

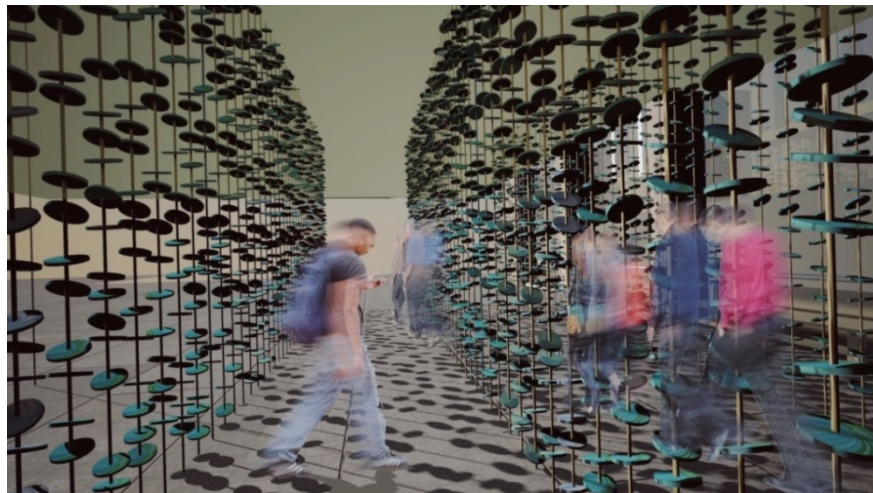


ภาพ 16 Perspective & Model Zone C ทะเล

Zone C แสดงเรื่องราวเกี่ยวกับทะเล การหาอาหาร การจับสัตว์น้ำวิถีของชาวประมงถูกถ่ายทอดผลงานประยุกต์ศิลป์ โดยใช้ขยะจากเศษซากเรือ แห อวน ถูกออกแบบให้พื้นที่ (Space) มีความรู้สึกกดทับ บีบอัดแสดงถึงบทบาทเมื่อคนถูกกลายเป็นเหยื่อจากแหอวน ถึงส่งผลให้สัตว์น้ำจำนวนมากเสียชีวิตลง เป็นการถ่ายทอดในมุมมองคนเมืองกรุงที่เป็นเหยื่อของขยะจากพฤติกรรม



ภาพ 17 Perspective & Model Zone D มหาสมุทร



ภาพ 18 Perspective Waiting Area

Zone E Waiting Area พื้นที่การรอเรือที่ถูกสอดแทรกงานศิลปะเข้าไปในพื้นที่ ทำหน้าที่ที่สามารถใช้งานได้ด้วย โดยถูกใช้งานแทนที่กันแบบเดิม ด้วยงานศิลปะที่นำขยะมาสร้างสรรค์เพื่อกันพื้นที่สำหรับคนเมืองกรุงได้ยืนรอเรือที่ถูกแบ่งแยกตามธงต่าง ๆ ของเรือ เป็นการถ่ายทอดถึงประโยชน์จากขยะ จาก 1 Module ที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้น กลับกลายมาเป็นชิ้นงานศิลปะที่สามารถใช้ประโยชน์ได้

2. ผลงานทดลองสร้างสรรค์ผ่านขยะ



ภาพ 19 ทดลองสร้างสรรค์ผลงานจากขยะโดยผู้วิจัย

แนวโน้มเทรนด์ในด้านการออกแบบที่น่าจับตามองในปี 2030 ซึ่งเรื่องราวที่ถูกพูดถึง คือโลกที่ขาดแคลนทรัพยากร ส่งผลให้เกิดธุรกิจสินค้าและบริการที่คำนึงถึงตลอดวงจรการผลิตและลดของเสียเป็นศูนย์หรือ Zero Waste จะได้รับความนิยมมากขึ้น และเกิดเทรนด์แฟชั่นใหม่ที่สร้างมูลค่าจากโมเลกุลของผลฝุ่น มลภาวะ และขยะเกิดขึ้น เป็นที่มาในการสร้างสรรค์สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบผ่านวิถีการดำเนินชีวิต (Lifestyles) ของคนเมืองกรุงเทพฯ โดยทำการทดลองสร้างสรรค์ผลงานจากขยะประเภทต่างๆ เพื่อศึกษาคุณสมบัติ และหาข้อดี ข้อเสียของขยะในแต่ละประเภท และนำมาต่อยอดในการสร้างผลิตภัณฑ์



ภาพ 20 ทดลองสร้างสรรค์ผลงานจากฝาขวดพลาสติกมาเป็นผลิตภัณฑ์อื่นๆ โดยคุณศุภฤกษ์ ทาราศี (เจ้าของผลงาน)

3. จัดกิจกรรมและสร้างการรณรงค์ (Campaign) จากขยะ

ออกแบบตู้แลกสินค้าจากพลาสติก จัดกิจกรรม สร้างการรณรงค์จากขยะ โดยใช้ฝาพลาสติกหยอดลงไปในตัว จำนวนฝาขวดตามเงื่อนไขของตู้ เพื่อแลกกับผลิตภัณฑ์ที่ทำมาจากฝาขวดพลาสติก นำเสนอเป็นตู้สองรูปแบบ คือแบบหยอดฝาแลกของรางวัลและแบบหยอดฝาคีบลุ้นรับของรางวัล สินค้าภายในจะมีหลายประเภท และมีสีสันที่หลากหลาย เพื่อให้คนเมืองเห็นคุณค่าของขยะมากยิ่งขึ้น และรู้สึกสนุกสนาน กับกิจกรรมการลุ้นรับของรางวัล เป็นการถ่ายทอดให้คนเมืองมีปฏิสัมพันธ์กับชิ้นงานใส่ใจโลก เห็นคุณค่าและประโยชน์จากขยะ



ภาพ 21 ตู้แลกเปลี่ยนน้ำจากพลาสติก แบบหยอดฝาแลกของรางวัลและแบบหยอดฝาเก็บคืนรับของรางวัล

สรุปผลการวิจัย

1. จากผลการศึกษาในเรื่องปัญหาและพฤติกรรมการใช้ขยะของคนกรุงเทพฯ ปัญหาที่ศึกษามาอันเนื่องมาจากปัญหาการใช้ชีวิตประจำวันของคนเมืองกรุงเทพฯ เรื่องปัญหาขยะที่นับวันยิ่งเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ และยังคงจำกัดในวิธีที่ไม่ถูกต้องซึ่งส่งผลกระทบต่ออย่างมากในหลากหลายมิติไม่ว่าจะเป็น สุขภาพ เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม รวมถึงกับสัตว์น้ำและสัตว์น้ำที่ก่อกองไถ่สูญพันธ์ที่ได้รับผลกระทบจากการทิ้งขยะ และศึกษารูปแบบพฤติกรรมการใช้ชีวิตของคนเมืองกรุงเทพฯ ในแต่ละ Generation ตามตารางที่ 1 เพื่อออกแบบรูปแบบกิจกรรมให้สอดคล้อง ผสานกับรูปแบบการใช้ชีวิตของคนเมืองกรุง เทียวไปเรียนรู้ไป ซึ่งตรงกับแนวคิดของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ที่สนับสนุนให้ท่องเที่ยวได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อทำความเข้าใจในคุณค่าทางสังคม วัฒนธรรมและสภาพแวดล้อมของพื้นที่ท่องเที่ยวได้อย่างลึกซึ้ง โดยผ่านประสบการณ์กับพื้นที่สาธารณะ

2. จากผลการศึกษาปัญหาการทิ้งขยะที่เกิดขึ้นในกรุงเทพฯ จากการสำรวจลงพื้นที่พบว่ามีขยะในบางส่วนที่ได้รับการคัดแยกก่อนการทิ้ง หรืออาจจะถูกทิ้งอย่างไม่ถูกที่ หรือทำลายขยะอย่างผิดวิธีซึ่งอาจทำให้ได้รับผลกระทบอื่นๆตามมา โดยขยะที่พบเห็นถูกทิ้งอยู่บริเวณแม่น้ำ ลำคลองบริเวณท่าเรือสาทร ซึ่งขยะเหล่านั้นหากถูกทิ้งอย่างไม่ถูกต้องก็จะถูกพัดพาขยะเหล่านั้นไหลลงสู่ทะเล และทำให้สัตว์มีชีวิตทั้งหลายในทะเล ได้รับผลกระทบดังกล่าวอันเกิดมาจากพฤติกรรมการใช้ขยะอย่างมั่งง่ายและไม่เหมาะสม

3. ผลงานออกแบบผลงานสร้างสรรค์ เพื่อให้คนเมืองกรุงได้ตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้นมาจากขยะ ที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมในหลายมิติ และให้เห็นคุณค่าจากขยะมากยิ่งขึ้นผ่านการทดลองสร้างสรรค์ชิ้นงานจากขยะประเภทต่างๆ ผสานรูปแบบการใช้ชีวิตของคนกรุงเทพฯ โดยนำเสนอรูปแบบของการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ เพื่อเปลี่ยนแปลงทัศนคติต่อขยะ และสร้างการรับรู้แบบใหม่

โดยการบูรณาการสร้างสรรค์ผลงาน 3 สาขาเข้าด้วยกัน ได้แก่ การออกแบบประยุกต์ศิลป์ การออกแบบตกแต่งภายใน และการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยผลงานสร้างสรรค์เหล่านี้ยังส่งผลต่อด้านสังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อมอีกด้วย เพื่อที่จะให้ส่งผลถึงการออกแบบที่ยั่งยืน (Sustainable Design) ดังต่อไปนี้

ด้านสังคมคุณภาพชีวิตของคนเมืองกรุงมีคุณภาพชีวิตทั้งด้านร่างกาย สุขภาพและจิตใจที่ดีขึ้น ส่งผลให้สังคมน่าอยู่ยิ่งขึ้น

ด้านเศรษฐกิจ ส่งผลต่อเศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) แนวคิดของระบบเศรษฐกิจที่ต้องการหมุนเวียนเอาทรัพยากรมาใช้ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดจนครบเกิดเป็นวงจร ตั้งแต่ภาคการผลิต การบริโภค ไปจนถึงการจัดการของเสียด้วยกระบวนการใช้ซ้ำ (Reuse) หมุนเวียนกลับมาใช้ใหม่ (Recycle) และการผลิตใหม่ (Re-material) อันจะนำไปสู่ความยั่งยืนของทั้งระบบเศรษฐกิจเอง

ด้านสิ่งแวดล้อมการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า และลดมลภาวะที่จะเกิดขึ้นต่อสิ่งแวดล้อมโดยการใช้การออกแบบอย่างยั่งยืนเป็นแนวคิดการออกแบบที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ความสำคัญของการเลือกใช้ทรัพยากรที่สามารถนำกลับมาใช้ใหม่ได้ เพื่อให้เกิดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมที่น้อยที่สุด

ข้อเสนอแนะ

การศึกษาปัญหาและพฤติกรรมการทิ้งขยะของคนกรุงเทพฯ ในลำดับแรกเป็นการอภิปรายผลตั้งแต่การทดลองผลงานสร้างสรรค์จากขยะ ตลอดจนจุดมุ่งหมายการออกแบบสร้างสรรค์ และสรุปข้อค้นพบตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อความชัดเจนและเข้าใจในการนำไปใช้ประโยชน์และปฏิบัติจริง

1. ผลการทดลอง

จากปัญหาและพฤติกรรมการทิ้งขยะของคนเมืองในกรุงเทพฯ ก่อให้เกิดขยะเป็นจำนวนมาก ที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม สุขภาพ และสัตว์น้ำจำนวนมากที่ต้องเสียชีวิตและสูญพันธุ์ลงไป การศึกษานี้จึงนำเสนอการถ่ายทอดผลงานออกแบบสร้างสรรค์ผ่านขยะผสมรูปแบบการใช้ชีวิตของคนเมืองกรุง ผ่านแรงบันดาลใจจากการเดินทางของขยะจากคลองสู่แม่น้ำ จากแม่น้ำสู่ทะเล จากทะเลสู่มหาสมุทร โดยนำเสนอรูปแบบของการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ เพื่อเปลี่ยนแปลงทัศนคติของผู้คนที่ มีต่อขยะ การทดลองสร้างสรรค์ผลงานจากขยะ เป็นการนำเอาขยะที่ถูกทิ้งภายในชีวิตประจำวันของคนเมืองกรุงมาทดลองสร้างสรรค์เป็นผลงานแบ่งออกเป็นขยะประเภทต่างๆ ดังนี้

หลอดพลาสติก พบว่าจากการทดลองการสร้างสรรค์ผลงานจากหลอดพลาสติก การควบคุมความร้อนของเตารีด และการสร้างสรรค์ Pattern ของหลอดพลาสติกที่ไม่สามารถควบคุมได้เท่าที่ควร เนื่องจากตัวหลอดพลาสติกเมื่อนำมาสร้างเป็น Pattern มีการติดตัว อย่างไรก็ตามผลงานสร้างสรรค์ที่ทำจากหลอดคูมีสีสันที่หลากหลายและสวยงาม และอาจนำไปต่อยอดเป็นผลงานอื่นๆ หรือใช้เทคนิคอื่นมาใช้พัฒนาและต่อยอดได้

หนังยาง พบว่าจากการทดลองการสร้างสรรค์ผลงานจากหนังยาง หนังยางสามารถสร้างสรรค์ Pattern ได้หลากหลายรูปแบบตามความต้องการ สามารถปรับใช้จำนวนของเส้นหนังยางได้ตามความเหมาะสมเพื่อสร้างความหนาแน่นให้กับชิ้นงาน แต่ก็มีปัญหาในเรื่องของความคงทนของตัวหนังยาง ซึ่งหากขาดหรือเปียกไปเส้นหนึ่ง อาจทำให้ Pattern ของหนังยางหลุดออกจากกันได้

ฝาขวดพลาสติก พบว่าจากการทดลองการสร้างสรรค์ผลงานจากฝาขวดพลาสติก พบว่าฝาขวดพลาสติก หรือพลาสติก มีสีสันที่หลากหลาย สามารถคัดแยกโทนสี เพื่อสะดวกในการใช้งานได้ และความงามในตัวเนื้อวัสดุของพลาสติก เมื่อหลอมละลายจากความร้อน สามารถพัฒนาสร้างสรรค์เป็นงานที่หลากหลายประเภทได้ อาทิ Partition, Wall Decoration เป็นต้น

สลากน้ำดื่มและถุงพลาสติก พบว่าจากการทดลองการสร้างสรรค์ผลงานจากสลากน้ำดื่มและถุงพลาสติก สามารถสร้างชิ้นงานศิลปะที่จะสะท้อน หรือถ่ายทอดเรื่องราวผ่านชิ้นงานเพื่อสร้างคุณค่าผ่านชิ้นงานได้ โดยผ่านเทคนิคการการปะติดปะต่อเศษวัสดุ (Collage) ที่ใช้เศษวัสดุต่างๆ มาสร้างสรรค์เป็นผลงาน

การออกแบบผลงานสร้างสรรค์ เพื่อเปลี่ยนแปลงทัศนคติต่อขยะ และสร้างการรับรู้แบบใหม่ขึ้น โดยให้ความสำคัญในการพัฒนาและบูรณาการทำงานตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง นำศักยภาพ ชีตความสามารถ และทรัพยากรธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ที่มีอยู่จำกัด มาสร้างสรรค์ผลงานและผลิตภัณฑ์ จนสามารถเพิ่มสัดส่วนรายได้และพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนเมืองกรุงเทพฯ รวมไปถึงผู้อยู่อาศัยในชุมชนเมืองอื่นๆ ในประเทศ ดังนั้นการฟื้นฟูและหันกลับมาใช้วัสดุธรรมชาติในการผลิตเป็นผลิตภัณฑ์ต่างๆ เพื่อใช้ในชีวิตประจำวันจึงเป็นรูปแบบหนึ่งของการพยายามที่จะลดภาวะโลกร้อน และยังเป็นการช่วยอนุรักษ์และฟื้นฟูภูมิปัญญาที่เกิดจากการผลิตสินค้าและข้าวของเครื่องใช้ต่าง ๆ ที่เคยผ่านมาในอดีตสอดคล้องกับการศึกษาของ Anucha Pangkesorn (2012)

2. ข้อเสนอแนะ

2.1 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

2.1.1 ผลงานที่สร้างสรรค์มาจากฝาขวดพลาสติก ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบได้สังเกตเห็นถึงความงามผ่านตัวเนื้อวัสดุเมื่อโดนความร้อนหลอมละลาย จนเกิดกลายเป็นงานศิลปะบนตัวชิ้นงาน และให้ข้อเสนอแนะว่าชิ้นงานอาจพัฒนาไปใน Line Product อื่นๆ อย่างเช่น การออกแบบเครื่องประดับที่มาจากฝาขวดพลาสติก เป็นต้น

2.2 ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ

2.2.1 ศึกษาประเภทของขยะพลาสติกในแต่ละประเภท ควรศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมในเรื่องระยะเวลาการย่อยสลายของพลาสติกแต่ละประเภท เพื่อออกแบบผลงานสร้างสรรค์ได้เหมาะสมกับคุณสมบัติของพลาสติกในแต่ละประเภทได้

2.2.2 ควรจัดหมวดหมู่ของวัสดุแต่ละประเภทตามการใช้งาน เพื่อง่ายต่อการใช้งาน และสะดวกต่อการนำไปใช้ในการทดลองสร้างสรรค์ผลงานต่อไป

2.3 ข้อเสนอแนะเพื่อการนำไปปฏิบัติ

2.3.1 ผลงานที่สร้างสรรค์มาจากสลากน้ำดื่มและถุงพลาสติก ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบได้สังเกตเห็นถึงความงามและความเป็นเอกลักษณ์ที่จะสามารถเอาไปใช้ต่อยอด สร้างเทคนิค และสร้างเป็นผลงานอีกหลายชิ้นจัดแสดงผลงานต่อไปได้

2.3.2 ผลงานประยุกต์ศิลป์ที่ตั้งอยู่บริเวณท่าเรือสาทร ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบได้มองเห็นถึงความเป็นไปได้ของชิ้นงาน อยากให้ชิ้นงานนั้นเกิดขึ้นจริง และอยากให้สร้างมุมมองในการ Render ผลงานในมุมมองอื่นๆเพิ่มเติม เช่น มุมมองมาจากท่าเรือ หรือมุมมองมาจากรถประจำทาง เป็นต้น อีกทั้งอยากให้คนเมืองกรุงมีปฏิสัมพันธ์กับชิ้นงาน เพื่อให้คนเมืองกรุงได้รับรู้ถึงปัญหา และใส่ใจในเรื่องของขยะมากยิ่งขึ้น

3. บทสรุปส่งท้าย

จากการศึกษาปัญหาและพฤติกรรมกาทิ้งขยะของคนกรุงเทพฯ เพื่อให้คนเมืองกรุงตระหนักถึงปัญหา ผลกระทบ และเพิ่มมูลค่าให้กับขยะมากขึ้นถ่ายทอดผลงานออกแบบสร้างสรรค์ผ่านขยะผสมกับรูปแบบการใช้ชีวิตของคนเมืองกรุงโดยนำเสนอรูปแบบของการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ เพื่อเปลี่ยนแปลงทัศนคติของผู้คนที่มีความเกี่ยวข้อง

ผลการทดลองสร้างสรรค์ผลงานจากขยะในแต่ละประเภทนั้นทำให้เกิดองค์ความรู้รูปแบบใหม่ขึ้น ด้วยการนำเอาคุณสมบัติ ข้อดี และประโยชน์ของขยะในแต่ละประเภทมาสร้างสรรค์เป็นผลงาน ให้เกิดประโยชน์ต่อการใช้งาน สร้างคุณค่า และเพิ่มมูลค่าให้กับขยะมากยิ่งขึ้น

ผลงานประยุกต์ศิลป์กับพื้นที่ และการใช้งานที่สร้างสรรค์มาจากขยะอันเนื่องมาจากพฤติกรรมของคนเมืองกรุง ทำให้ผลงานนั้นได้ทำหน้าที่ที่ทำให้คนเมืองกรุงเมื่อเข้าชม และรับรู้ผ่านผลงานที่สะท้อนปัญหาจากขยะ และตระหนักถึงผลกระทบจากขยะจากระดับจุลภาคที่เราอาจมองเป็นเรื่องเล็กๆ ที่เชื่อมโยงไปยังระดับมหภาคและเป็นปัญหาที่ทั่วโลกกำลังประสบ

ผลงานการสร้างสรรค์กิจกรรม และการรณรงค์จากขยะสะท้อนให้คนเมืองกรุงเห็นคุณค่า ประโยชน์จากขยะ และใส่ใจกับปัญหาที่มาจากขยะมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

Pangkesorn, A. (2012). *The Domestic Natural Fiber, which is Appropriate for Furniture and Product Design in the Reduction of Global Warming*, (Faculty of Decorative Arts), Silpakorn University, Bangkok.

Urban Design & Development Center. (2015). *Urban rehabilitation*. Retrieved December 24, 2018, from <http://www.uddc.net/th/node/356>

Nectar. (2018a). *1 day of Bangkok residents What must I see?*. Retrieved December 24, 2018, from <https://www.bltbangkok.com/CoverStory>

Nectar. (2018b). *Over 10,000 tons of waste per day City people prepare to pay for the extra disposal*. Retrieved December 24, 2018, from <https://www.bltbangkok.com/News/>

Nectar. (2018c). *Thailand ranks 1 in 5 of the world's largest dumping plastic waste*. Retrieved December 24, 2018, from <https://www.bltbangkok.com/CoverStory>

School of change makers. (2018). **The situation of garbage in Thailand**. Retrieved December 25, 2018, from <https://www.schoolofchangemakers.com/knowledge/11678/>

TCDC. (2019). Generation. **Positive Power Trend 2020**, 6-31. Retrieved March 21, 2019, from https://web.tcdc.or.th/media/publication_lang_file/207/TREND_2020_17-09-2019.pdf