

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวความคิดที่เกี่ยวข้อง

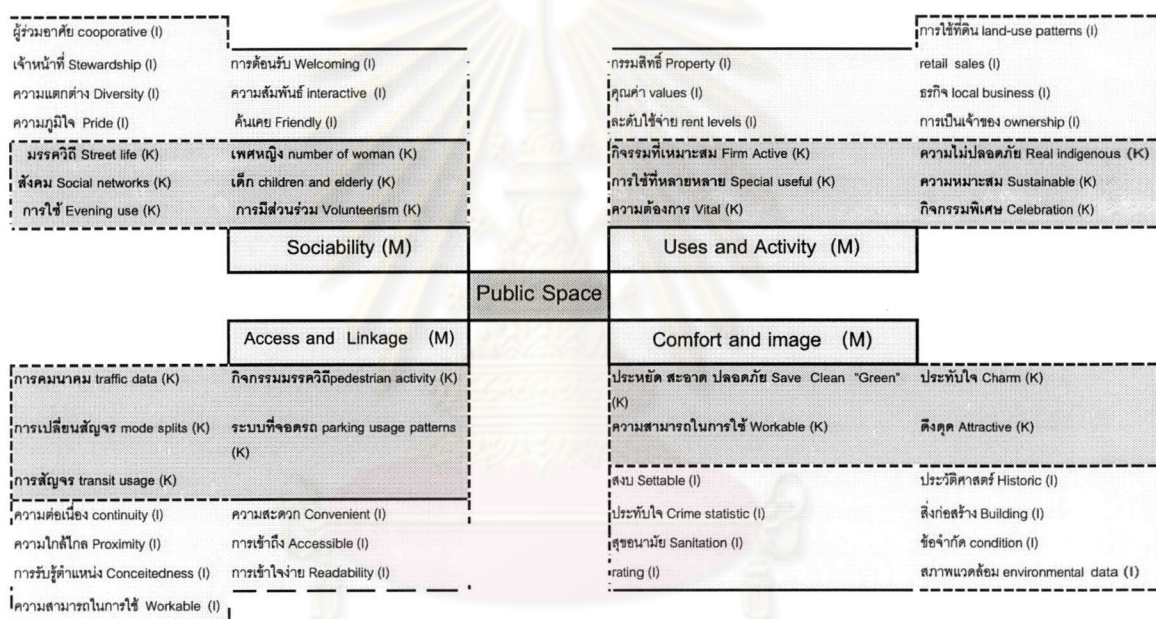
2.1.1 หลักพิจารณาเกี่ยวกับที่ว่างเบื้องต้น

ปรัชญาเกี่ยวกับการออกแบบที่ว่างของนักผังเมือง ลูอิส มัมฟอร์ด ที่อธิบาย (Luwis Mumford ใน Seymour, 1969: p.20) ว่า การออกแบบที่ว่าง ควรพิจารณาถึงคำว่า Social Space และ Biological Space ควบคู่กัน แนวคิดนี้สอดคล้องกับบทความเรื่อง “The Philosophy of Urban Space” (Seymour, 1969) ว่า ในการออกแบบพื้นที่ว่างให้มีประสิทธิภาพนั้น ควรพิจารณาถึงการอนุรักษ์ การรักษาสิ่งแวดล้อม ธรรมชาติและกายภาพของพื้นที่ ควรมีการเพิ่มความงาม ตลอดจนกิจกรรมการนันทนาการของมนุษย์ให้เป็นอย่างดี ดังนั้นจะเห็นได้ว่าหลักพิจารณาเกี่ยวกับที่ว่างเบื้องต้น เพื่อการออกแบบที่ว่างที่มีอย่างจำกัดและรองรับการใช้ที่สอยคุ่มค่านั้น แนวความคิดและการกระทำดังกล่าวจะต้องบ่งบอกทิศทางการออกแบบที่โยงถึงการพัฒนาที่จะบ่งบอกคุณลักษณะของพื้นที่ว่างที่จะต้องเหมาะสมกับการใช้งานที่จับต้องได้

มีการเข้าใจโดยทั่วไป (Robert C. Heaver, ใน Seymour 1969: p 23, 24) ว่า พฤติกรรมกับที่ว่างที่มีความเหมาะสมจะทำให้ที่ว่างมีเอกภาพ และนำไปสู่ความพึงพอใจ ในขณะเดียวกัน ฟรีดแมน (Friedman et al, 1978: p.20 ใน Preiser et al, 1988) อธิบายเกี่ยวกับความพึงพอใจในการออกแบบของผู้ใช้งานว่า ความพอใจมาจากความสัมพันธ์กับปัจจัยต่างๆ ที่มีความเฉพาะตัวตามคุณลักษณะทางกายภาพและคุณลักษณะทางสังคมเศรษฐกิจของพื้นที่ไม่เหมือนกัน มีข้อความข้างต้นเกี่ยวข้องกับการอธิบายถึงคุณภาพที่ว่างสาธารณะเบื้องต้น (Project for Public Space, 2002) ว่า “ถ้าคุณลักษณะดี คุณภาพดีตามมา ” โดยตัวอย่างหนึ่งที่น่ามาพิจารณาคุณภาพของที่ว่าง (Intuitive or Qualitative of Open Space) และเกี่ยวข้องการศึกษากายภาพหรือคุณลักษณะของที่ว่าง (Qualitative Aspect of Open Space) ซึ่งเข้าใจกัน โดยกว้างขวาง สามารถ แบ่งแยกได้จากการวิจัยพื้นที่สาธารณะโดยทั่วไปเป็น ปัจจัยครอบคลุม 4 ประการ⁶ (ดูภาพที่ 1) ประกอบด้วย ก)

⁶ ตัวชี้วัดคุณลักษณะของที่ว่าง แบ่งเป็น 2 ชนิด ก) ค่าในเชิงปริมาณ เป็นค่าตัวเลขโดยใช้สถิติ ที่นิมร้อยละ-อัตราส่วน-สัดส่วน-จำนวน-ค่าเฉลี่ย ข) ค่าในเชิงคุณลักษณะ หรือ คุณภาพ เป็นการบรรยายข้อความ อาจมาจาก

การวิจัยพื้นที่สาธารณะโดยทั่วไปเป็น ปัจจัยครอบคลุม 4 ประการ⁶ (ดูภาพที่ 1) ประกอบด้วย ก) ความสามารถในการเข้าถึง (Accessible) ข) ความสามารถในการรองรับทางสังคม (Social) ค) ความสามารถในการรองรับกิจกรรมที่เกิดขึ้น (Activities) และ ง) ความสบายตลอดจนการสร้างจินตภาพที่ดี (Comfortable) ซึ่งจากภาพล่าง การพิจารณาคูณลักษณะของที่ว่าง (Qualitative Aspect of Open Space) คือกรอบที่สามารถวัดโดยการสถิติหรือการวิจัยใน จากภาพที่ 1 พื้นที่ (M) แสดงเงื่อนไขในการวินิจฉัยขอบเขตคุณลักษณะและอุปสรรคการใช้สอยที่เกิดขึ้นโดยพื้นฐาน ในพื้นที่ (K) คือ ข้อมูลเกิดจากการคาดเดาในการศึกษา ด้วยสถิติและตัวเลข โดยสามารถบอกความรู้สึกซึ่งบังเกิดในใจหรือคุณภาพของที่ว่าง ส่วนพื้นที่ (I) คือข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั่วไป



รูปภาพ 1 ตารางปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาคูณลักษณะที่ว่างสาธารณะ (ที่มา: ปรับปรุงจาก The Place Diagram Project for Public Space)

⁶ ตัวชี้วัดคุณลักษณะของที่ว่าง แบ่งเป็น 2 ชนิด ก) ค่าในเชิงปริมาณ เป็นค่าตัวเลขโดยใช้สถิติ ที่นิมร้อยละ-อัตราส่วน-สัดส่วน-จำนวน-ค่าเฉลี่ย ข) ค่าในเชิงคุณลักษณะ หรือ คุณภาพ เป็นการบรรยายข้อความ อาจมาจากเป็นตัวเลขหรือการสังเกตการณ์ได้ เช่น ความสอดคล้อง ความเหมาะสม ซึ่งค่าเหล่านี้มาจากความคิดเห็นในการพิจารณาของบุคคลหรือกลุ่มบุคคล ในบางกรณีค่าเชิงคุณลักษณะสามารถเปลี่ยนเป็นค่าเชิงปริมาณได้โดยใช้กลุ่มพิจารณาแล้วคิดเป็นร้อยละหรือสัดส่วนของคนที่มีความคิดเห็นที่สอดคล้องหรือไม่สอดคล้องกัน (Project for Public Space, 2002)

2.1.2 ความต้องการที่ว่าง

มนุษย์มีความต้องการพื้นที่สาธารณะเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว การพักผ่อนมีความสำคัญมากสำหรับชีวิตความเป็นอยู่ของคน ในการตอบสนองความต้องการในรูปแบบการพักผ่อนหย่อนใจ เราจัดหาและพัฒนา “พื้นที่เปิดโล่ง” ให้มีการจัดภูมิทัศน์ เกิดความสวยงามและเพิ่มพูนศักยภาพพื้นที่ที่มีความเป็นไปได้ ส่วนในการใช้ประโยชน์พื้นที่ว่าง ทุกฝ่ายตั้งใจให้เป็นที่พักผ่อนคลายความเมื่อยล้า เป็นที่พบปะคุยสนทนาอย่างเรียบง่าย เพิ่มความสดชื่น ใช้เป็นที่ตรึงตรองความคิด ใช้เดิน ใช้เที่ยวเล่น ใช้ออกกำลังกาย นี่คือการพักผ่อนหย่อนใจเป็นสำคัญ

ปัจจุบันการพักผ่อนหย่อนใจที่เราต้องการและเลือกมีอยู่ 2 ลักษณะด้วยกัน คือ Passive Recreation เป็นการพักผ่อนหย่อนใจที่ไม่ต้องการออกแรง ออกกำลังกาย แต่เป็นไปในลักษณะคงสงบ การผ่อนคลายความเครียด ความเหน็ดเหนื่อย และ Active Recreation เป็นการพักผ่อนหย่อนใจที่ต้องการออกแรง ออกกำลังกายการพักผ่อนหย่อนใจดังกล่าวนี้ เป็นกิจกรรมที่กระทำในสถานที่ต่าง ๆ คือ

2.1.2.1. การพักผ่อนหย่อนใจนอกอาคารสถานที่ (Outdoor Recreation)

การพักผ่อนนอกระยะที่เป็นของสาธารณะ (Public Outdoor Recreation) เช่น การเล่นกีฬา การพายเรือ การปิกนิก การขับรถ เป็นต้น

การพักผ่อนหย่อนใจนอกอาคารสถานที่เป็นส่วนตัว (Private Outdoor Recreation) เช่น การเล่นกีฬา การอ่านหนังสือ เป็นต้น และการพักผ่อนหย่อนใจในอาคารสถานที่ (Indoor Recreation) การพักผ่อนภายในอาคารที่เป็นของสาธารณะ เช่น การเล่นกีฬาในร่ม การอ่านหนังสือ เป็นต้น

การพักผ่อนหย่อนใจในอาคารสถานที่เป็นส่วนตัว (Private indoor Recreation) เช่น การเล่นกีฬาในร่ม การอ่านหนังสือ ปัจจุบันการพักผ่อนหย่อนใจในร่มก็มีความสำคัญขึ้นมาเป็นลำดับ แต่ความต้องการพักผ่อนหย่อนใจนอกบ้าน หรือการพักผ่อนหย่อนใจกลางแจ้ง เป็นส่วนหนึ่งของพฤติกรรมที่สอดคล้องกับความต้องการของชีวิตเมืองให้มีความสะดวกและประหยัด แต่รูปแบบการพักผ่อนและประสบการณ์ที่หลากหลายอาจเกิดจากนโยบายสถานที่ทั้งราชการและเอกชน ซึ่งมีข้อแตกต่างในการวิเคราะห์ระดับผู้ใช้ ค่าใช้จ่ายและความ

สะดวก สะท้อนในด้านแนวความคิดที่เกี่ยวกับการใช้พื้นที่ในเมืองเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจทั้งสิ้น Stuart F. Chopin Jr.⁷ ได้แบ่งรูปแบบการใช้พื้นที่การพักผ่อนหย่อนใจในเมือง 3 ประเภทคือ

ที่ทำงาน (Work areas) ประกอบด้วย พื้นที่บางส่วนของเมืองที่เป็นโรงงานอุตสาหกรรม ที่ทำการค้า การบริการ เป็นต้น

ที่อยู่อาศัย (Living areas) ประกอบด้วย บ้านเรือนที่อยู่อาศัย รวมทั้งสาธารณูปการของชุมชน ได้แก่ร้านค้าภายในชุมชน สนามเด็กเล่น สวนสาธารณะชุมชน โรงเรียน

ที่พักผ่อน (Leisure areas) ประกอบด้วย พิพิธภัณฑ์ ห้างสมุด ศูนย์เยาวชน สนามกีฬา สวนสาธารณะขนาดใหญ่ สนามกอล์ฟ และบริเวณที่อนุรักษ์ธรรมชาติ

จากนโยบายด้านสภาพแวดล้อมเมือง (สวนสาธารณะ) เป็นสิ่งสำคัญถึงที่มาของสวนและการพักผ่อนหย่อนใจ ปัจจุบันสามารถเข้าใจว่า ขนาดพื้นที่บริการ ที่ตั้ง การคมนาคม เวลาบริการ สิ่งอำนวยความสะดวก กิจกรรมบริการพิเศษ ที่จอดรถ แสงสว่าง ความปลอดภัย และค่าใช้จ่ายในการบำรุงรักษาต่อปี ซึ่งปัจจัยทั้งหมดเป็นประโยชน์อันนำไปสู่การสร้างทางเลือกในการให้ใช้สอย และการจัดพื้นที่ว่างที่เหมาะสมตามความต้องการของผู้ใช้สอยจริง

เป็นที่ทราบกันดีว่าปัจจุบันประเทศไทย ได้จัดแบ่งประเภทสวนหมวดหมู่ 7 ประเภท คือ ก) สวนหย่อมขนาดเล็กย่านชุมชน (Pocket Park หรือ Mini Park) ข) สวนหมู่บ้าน (Neighborhood Park) ค) สวนชุมชน (Community Park) ง) สวนสาธารณะขนาดกลาง (Regional Park) จ) สวนสาธารณะขนาดใหญ่ (Metro Park) ฉ) สวนถนน (Linear Park หรือ Greenway) มีความกว้างไม่น้อยกว่า 5 เมตร ความยาวไม่จำกัด และ ช) สวนเฉพาะทางหรือสวนอเนกประสงค์ (Special Purpose Parks) ไม่จำกัดขนาด เช่น สวนอนุสาวรีย์ ลานอเนกประสงค์ สวนประวัติศาสตร์ สวนวัฒนธรรม อย่างไรก็ตามนี้คือหลักการการพัฒนาที่วางตามนโยบายการดำเนินการจัดหา รักษา บริหาร การให้บริการในบางแห่ง อาจ会有ความสมบูรณ์หรือไม่ตามภาวะภาคการณ์ ข้อดีข้อด้อยตามรูปแบบกิจกรรมการใช้ ที่เกิดขึ้นในแง่มุมต่าง ๆ แต่ละสวนที่เกิดขึ้นปัจจุบัน สิ่งเหล่านี้เป็นดัชนีชี้ความสำเร็จของสวนสาธารณะ

⁷ Stuart f Chopin. ในโครงการจัดหาและพัฒนาสวนสาธารณะ สนามเด็กเล่น และภูมิทัศน์เมือง. (กองผังเมือง สำนักปลัดกรุงเทพมหานคร. 2536).

2.1.3 ปัจจัยทางสังคมและวัฒนธรรม

ทัศนคติของคนที่มีต่อสวนสาธารณะ มีส่วนสำคัญกับดัชนีชี้ปัจจัยทางสังคมและวัฒนธรรม การศึกษากลุ่มตัวอย่างพื้นที่ว่างสาธารณะของชุมชนทั่วไปในต่างประเทศของแรนดอล์ฟ ที เฮสเตอร์ จูเนียร์ (Randolph T. Hester, Jr, 1975) ได้พบกระบวนการและแบ่งวิธีการศึกษาหาปัจจัยที่เกิดที่ว่างทางสังคมออกเป็น

รูปแบบสวนสาธารณะ แนวความคิดที่เน้นลึกลงไปถึงระยะขอบเขตทางพื้นที่จิตวิทยา การศึกษาความรู้สึกการเป็นเจ้าของร่วมและความแตกต่างหลากหลายจาก ศาสนา เชื้อชาติ ระดับ และวิถีชีวิต นำสู่การใช้สอย ซึ่งทั้ง 4 เป็นปัจจัยการใช้และการไม่ใช้ ซึ่งเป็นแนวทางหนึ่งที่ใช้กับการวิจัยพื้นที่สาธารณะของชุมชนเป็นแนวทางอย่างกว้างๆ

ตัวอย่างสังคมและวัฒนธรรมที่จะยกตัวอย่างในส่วนนี้ คือ ความพอใจ เช่น ระดับของประชากรหญิงในพื้นที่สาธารณะจะสะท้อนถึงการจัดการพื้นที่ใช้สอยว่าคืออะไร ตัวอย่างการจัดการที่นั้งในส่วนสาธารณะของวิลเลียม เอช ไวท์ (William H. Whyte, 1980) ว่าโดยมากผู้หญิงมีข้อจำกัดในเรื่องความพึงพอใจเกี่ยวกับ “มโนภาพ” (Image) และ “ภาวะสบาย” (Comfort) มากกว่าผู้ชาย โดยแบ่งเป็น ก) เรื่องความสะอาด ข) ความเป็นส่วนตัว ค) กิจกรรม และ ง) บรรยากาศ โดยขณะเดียวกัน มโนภาพและภาวะสบาย มักจะเกี่ยวข้องกับสภาวะ การรับรู้ถึงความปลอดภัยด้วย

2.1.4 ภาวะสิ่งแวดล้อม (Physical Environment)

การศึกษาที่ว่าง เกี่ยวพันกับแบบมาตรฐานสภาวะสิ่งแวดล้อมที่น่าจะส่งผลที่เข้าไปประเมินสิ่งแวดล้อม นอกจากนี้ สิ่งสำคัญก็คือ แบบมาตรฐานเหล่านี้สามารถนำมาประยุกต์ใช้ศึกษาเรื่องการรับรู้ถึงการจัดสภาพแวดล้อมต่างๆ ในพื้นที่ว่าง คือแนวคิดทางจิตวิทยาที่ว่าด้วยสิ่งแวดล้อมที่เป็นเกณฑ์ประเมิน⁸ (Criterion Environment) ดังนั้น การตีความหมายสิ่งแวดล้อมใดๆ จะได้จากการทำงานพฤติกรรมโดยมีสิ่งแวดล้อมเป็นเกณฑ์ อนาสตาซี แอน (อนาสตาซี, แอน.2519: หน้า578) อธิบายว่า พฤติกรรมไม่ได้เกิดขึ้นมาลอยๆ แต่จะมีการแสดงในสภาพแวดล้อมเฉพาะ เพราะพฤติกรรมที่เกิดขึ้นอยู่กับปฏิภพระหว่างผู้ตอบสนอง และตัวแปร

⁸นักจิตวิทยาและนักวิจัยทางสังคมศาสตร์ที่สำคัญหลายท่านของไทยยอมรับการประเมินสิ่งแวดล้อมนับตั้งแต่เมื่อปี พ.ศ. 2519 และได้มีการพัฒนาขึ้นมาเป็นลำดับจากอนาสตาซี แอน กล่าวไว้ในหนังสือแปลเรื่อง การตรวจสอบเชิงจิตวิทยา ดู อนาสตาซี แอน 2519. หน้า 578

ในสถานการณ์ ข้อความเหล่านี้ เป็นแนวคิดที่ใช้ประเมินความหมายจากการทดสอบภาวะ สิ่งแวดล้อมในเบื้องต้น โดยเฉพาะผลศึกษาพฤติกรรมการใช้ได้ว่า “คนอาจประสบสิ่งแวดล้อมใน สถานการณ์และในช่วงเวลาที่ต่างกัน” (อนาสตาซี, แอน 2519: หน้า 578) ดังนั้น ข้อพิจารณาที่ว่า การเก็บข้อมูลที่วางในสถานการณ์และในช่วงเวลาที่ต่างกันอาจมีการแทรกแซงข้อมูลอื่นเพิ่มเข้ามา ตามคาบเวลาที่แตกต่างกันไปตามสถานการณ์ และกาละที่จะเกิดขึ้นในที่ว่าง⁹

2.1.4.1 สภาพแวดล้อมย่อยหรือย่อยเฉพาะที่

การรวบรวม ข้อมูลสภาพแวดล้อมย่อยหรือย่อยเฉพาะที่ (Sub-Environment or Area-specification) เข้าไว้ในการศึกษาที่ว่าง เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ออกไปของวัฏจักรชีวิตผู้ใช้สิ่งแวดล้อม เช่น ข้อมูลทางพื้นฐานครอบครัว ลักษณะบุคลิกภาพ ความ เป็นอยู่ทางบ้าน กับกายภาพของเฉพาะที่ (Area-specification) เข้าไว้ด้วยกัน ข้อมูลที่ได้เป็นส่วน ช่วยให้การประเมินสถานการณ์โดยกว้าง ในเชิงสังคม (Social aspect) ของผู้ใช้ที่ว่างสาธารณะ (ดู ภาพที่ 1) จากแนวคิดดังกล่าว มีการประเมินทัศนคติความต้องการใช้งาน และ การจัดหาพื้นที่ สวนสาธารณะในหมู่บ้านจัดสรร¹⁰ โดยการทำสถิติเป็นการสำรวจจากสิ่งแวดล้อมย่อย เพื่อหา ข้อเปรียบเทียบของสวนสาธารณะแบบรวมและแบบกระจาย เป็นต้น

การวิจัยที่เกี่ยวข้องของนักวิจัยทางสังคมศาสตร์ (Bloom, 1964: p 200. ใน อนาสตาซี, แอน 2519: หน้า 578) ชี้ว่า ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการแทรกแซงข้อมูล หรือการ เข้าใจสภาพแวดล้อม เกิดจากตัวแปรต่างกัน คือ ก) สภาพที่เกิดขึ้น โดยบังเอิญ และ ข) สภาพที่ เกิดขึ้นโดยการจำลอง คือ

⁹ เวลาที่ใช้ที่ว่างเป็นสิ่งที่ควบคุมกันอยู่เสมอจนแยกไม่ออก ความสำคัญในเวลาควรคำนึงถึงเพราะไม่เพียงแต่ การสำนึกเวลาในเรื่องของรูปทรง 3 มิติ ซึ่งเป็นมิติที่ขอมรับถึงความเข้าใจในบรรยากาศเท่านั้น (ราชบัณฑิตยสถาน. พิมพ์ครั้งที่ 2, 2530) ความสำนึกถึงเวลาในงานภูมิสถาปัตยกรรมก็สามารถเข้าใจได้ไม่ยาก เพราะมีการใช้ประโยชน์ตามกาลเวลาอยู่แล้ว ดังนั้น ข้อพิจารณาถึงการแทรกแซงที่เกิดจากสภาพแวดล้อม ภายนอกอยู่ตลอดเวลา จัดเป็นแนวคิดและมาตรฐานหนึ่งในการพิจารณาคุณลักษณะของที่ว่าง เช่น อุณหภูมิ แสงแดด ฝนตก น้ำท่วม เป็นต้น

¹⁰ การตั้งสมมุติฐานสำหรับงานวิจัยจาก การศึกษาถึงพฤติกรรมที่เกิดจาก วัฏจักรครอบครัว และวิถีการดำเนินชีวิต โดยทั่วไปของแต่ละกลุ่ม เพศ วัย ใน เดชา (บุญคำ 2544: หน้า 26)

2.1.4.1.1. สภาพที่เกิดขึ้นโดยบังเอิญ (Intervening-Environment)

จัดเป็นส่วนสำคัญในการวิเคราะห์พฤติกรรม ความพอใจสิ่งแวดล้อม เพราะระหว่างการวัดลักษณะเดียวกันในเวลาที่แตกต่างกันก็จะให้ความหมาย ของกิจกรรม ที่แตกต่างกันไปด้วย

2.1.4.1.2. สภาพที่เกิดขึ้นโดยการจำลอง (Sub-Environment)

เป็นการสร้างพฤติกรรมให้เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อม ผู้ออกแบบเป็นการรวบรวมข้อข้องเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม และคาดการณ์พฤติกรรมในสิ่งแวดล้อมเข้าไว้ อย่างไรก็ตาม การเข้าใจสภาพแวดล้อมให้มาก เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลเน้นลึกยิ่งขึ้นไปกว่านั้น พฤติกรรมที่เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อม อาจจะสามารถทำนายความต้องการอื่นๆ

2.1.5 พฤติกรรมที่เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อม

พฤติกรรมการเข้าใช้สอยพื้นที่ในสภาพแวดล้อม เราสามารถตรวจสอบความสมดุลของพฤติกรรมซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในระบบที่ว่าง ด้วยวิธีการสังเกตการณ์ในสภาพแวดล้อมนั้น การวิจัยที่ผ่านมาสามารถอธิบายพฤติกรรมว่า “ขอบเขตและการครอบครอง” มีส่วนสำคัญในการวิเคราะห์ถึงสภาวะ การรับรู้ถึงความปลอดภัย และสบายของมนุษย์ ดังนี้

2.1.5.1. อาณาเขตครอบครอง(Territoriality Zone)

แนวคิดนี้เกี่ยวกับใช้เพื่อกำหนดมาตรฐาน “ระยะเว้น” (Space Standard) ของพื้นที่ใช้สอย ถ้าพิจารณาจากอาณาเขตครอบครอง พบว่า ความปลอดภัย และสบายจะแปรผันไปตาม วัฒนธรรม ทักษะคติ วิถีชีวิตของผู้ใช้ โดย อาณาเขตครอบครอง แบ่งออกเป็น ก) พื้นที่เฉพาะตัว (Personal) และ ข) ภาวะ การเป็นส่วนตัว (Privacy)

2.1.5.2. พื้นที่เฉพาะตัว (Personal Space)

โดยพื้นที่เฉพาะตัว (Personal) ของมนุษย์จะมีระดับจาก ระยะที่คุ้นเคย (Intimate distance) ระยะเฉพาะตัวบุคคล (personal distance) ระยะห่างตัวบุคคล (Social distance) และระยะห่างในที่สาธารณะหรือไม่ใช้ส่วนตัว (public distance) ส่วนภาวะ การเป็นส่วนตัว (Privacy) นั้น มีความสำคัญในการ สร้าง ความรู้สึกอิสระ (autonomy) การปลดปล่อย (emotional release) การพักผ่อนดูแลตัวเอง (Self-evaluation) และ ป้องกันความวุ่นวายจากงาน (protect communication)

อย่างไรก็ตาม อาณาเขตครอบครองจะแปรผันไปตามวัฒนธรรม ทัศนคติ วิถีชีวิตและมีผลต่อการใช้สอยมาก ในงานสวนสาธารณะ พื้นที่ที่มีสภาพความเป็นเจ้าของ มากเกินไป พื้นที่นั้นจะถูกครอบครองโดยกลุ่มคน คนอื่นจะไม่อยากมาใช้สอยเพราะเกรงกลัวว่าจะ รุกล้ำเข้าไปในพื้นที่ส่วนตัวของกลุ่มอื่นๆ ในขณะที่เดียวกันก็ไม่ใช่ในระยะที่คุ้นเคย หรือระยะ เฉพาะตัว แต่ในขณะที่เดียวกันพื้นที่นั้นมีสภาพความเป็นเจ้าของน้อยเกินไปก็จะไม่มีการใช้งาน

2.1.5.3. การกำหนดขอบเขต (Territorial marker)

การกำหนดขอบเขตเป็นการวางสภาพพื้นที่ใช้สอยให้เกิด public distance ให้มากในพื้นที่เป็นแนวความคิดหนึ่งให้เกิดพื้นที่ใช้สอยมีความเป็นกลาง มีความเป็น สาธารณะ ป้องกันให้ไม่เกิดอิทธิพลครอบงำพื้นที่ อันส่งผลให้เกิดข้อขัดแย้งขึ้นในสวนสาธารณะ ของบุคคลต่อบุคคลหรือระหว่างกลุ่มต่อกลุ่มได้ อีกประการหนึ่งคือ ฟรีดแมน (Freedman, 1975: 90 ใน วิมลสิทธิ์ หรยางกุล 2545) กล่าวว่า ในการใช้สวนสาธารณะที่มีขนาดและความหนาแน่น ระดับหนึ่งผู้ใช้อาจรู้สึกอึดอัด หากผู้ร่วมใช้สวนสาธารณะเป็นกลุ่มที่เข้ากันไม่ได้ แต่รู้สึกแออัด หากผู้ร่วมใช้สวนเป็นกลุ่มที่เข้ากันได้ ดังนั้น ในการออกแบบสวนสาธารณะจะมีแนวทางเอื้อให้ เกิด territorial marker ก็จะสามารถรองรับจำนวนผู้ใช้มากขึ้น และไม่ก่อให้เกิดสภาพการใช้สอย น้อยกว่าที่ควร โดยที่ Rutledge (1971 ใน วิมลสิทธิ์ หรยางกุล 2542) ได้กล่าวโดยรวมไว้อย่าง กว้างๆ ว่า การออกแบบวางผังพื้นที่สวนสาธารณะควรมีความสอดคล้องกับพฤติกรรมการใช้สอยที่ เกิดขึ้นจริง หรือคาดว่าจะเกิดขึ้น ซึ่งจะได้จากทฤษฎีการวิเคราะห์ของกลุ่มผู้ใช้ และประสิทธิภาพในการ ใช้สอย สุขทริยภาพ และการลงทุนควบคู่กันไป

2.1.5.4. เครื่องแสดงความเป็นเจ้าของ (Symbolic Ownership)

การศึกษาถึงลักษณะความเป็นเจ้าของในหนังสือ Neighborhood Space มีส่วนสำคัญกับการกำหนดขอบเขตเป็นการวางสภาพพื้นที่ใช้สอยให้เกิด public distance ออกเป็น ก) Ownerships ข) Status objects และ ค) Symbolic Space ลักษณะความ เป็นเจ้าของมีการอธิบาย

ตัวอย่างที่ 1 คือ Ownerships ตัวอย่างการใช้พื้นที่ของนักเรียนใน โรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่ง พื้นที่ต่าง ๆ ภายในโรงเรียนจะปรากฏลักษณะถูกครอบครองและมีอำนาจ ในการใช้ (jurisdiction) นักเรียนที่โตกว่าจะมีการใช้พื้นที่เฉพาะโดยที่รู้กันว่าที่นี้นักเรียนชั้นอื่น ๆ ไม่ควรใช้ หลักฐานจากการสัมภาษณ์เด็กนักเรียนแต่ละคนบอกว่า ที่ว่างตรงนั้นเป็นพื้นที่ของตน

ตัวอย่างที่ 2 Status objects สามารถจำกัดความได้ว่า สถานภาพของผู้ที่จะมาใช้สอย เป็นแนวทางหนึ่งที่น่ามาอธิบายลักษณะความเป็นเจ้าของพื้นที่ และมีผลในการจัดเตรียมองค์ประกอบใช้สอย สิ่งอำนวยความสะดวก และกำหนดการใช้สอย ตัวอย่าง พอล ฟิตเบอร์ก (Paul Friedberg ใน Randolph T. Hester, Jr, 1975) ว่าในโครงการพักอาศัย จากอบ (Jacop) สถานภาพของผู้ที่จะมาใช้สอยมีความสำคัญกับโครงการอย่างยิ่ง เพราะว่า คนในชุมชนส่วนใหญ่มีความต้องการตามเศรษฐกิจ และไม่ต้องการให้ผู้ที่ไม่ใช่คนในชุมชนมาใช้พื้นที่สาธารณะของเขา

ในการออกแบบสวนสาธารณะชุมชน อะพอลโล (Apollo) แบ่งสระว่ายน้ำออกเป็น 6 แห่ง เพราะผู้ใช้ต้องการให้มีการออกแบบสระว่ายน้ำที่ติดกับบ้าน และได้รับความนิยมนอกจากเด็ก ๆ ในละแวกแต่ละสระ แนวความ Status objects มีความสำคัญมากขึ้นเมื่อ เด็ก ๆ ที่อยู่ใกล้ ไม่ต้องการให้เด็กกลุ่มอื่น มาใช้ ดังนั้นการแก้ปัญหาให้มีสระว่ายน้ำแห่งเดียวและจัดในสวนสาธารณะ กลับพบว่า เด็กกลุ่มครอบครองพื้นที่ก็ยังคงมีกิจกรรมในสนามหญ้า และไม่ยอมให้ใครใช้ตรงบริเวณสระว่ายน้ำเดิมทุกวันเหมือนเดิม

ตัวอย่างที่ 3 Symbolic Space พื้นที่ที่มีลักษณะเฉพาะ เช่น ในหลายชุมชน ประวัติศาสตร์มีความสำคัญและกลายเป็นสัญลักษณ์ของพื้นที่ คนในละแวกมักมีความหวงแหนพื้นที่และไม่ยอมให้ใครมาใช้ ในบางแห่งพื้นที่ Symbolic Space มีความหมายกับการปรับปรุงสวนมากเพราะกิจกรรมที่เกิดขึ้นยากที่จะเปลี่ยนแปลง เช่น ผู้ใหญ่ต้องการเอาสนามบาสเกตบอลออกเพื่อทำสวนพักผ่อนหย่อนใจ แต่กลุ่มเด็ก ๆ กลับไม่ต้องการให้มีการเปลี่ยนแปลง

สนามบาสเกตบอลในสวนสาธารณะโรนาค (Ronrad park) เกิด Symbolic Space ชัดเจน ถึงแม้ผู้ใช้สอยจะเปลี่ยนไปในแต่ละปี แต่กิจกรรมก็ยังดำเนินต่อไป ในสุดท้ายการปรับปรุง สวนสาธารณะโรนาค ก็ต้องเก็บสนามบาสเกตบอลเหมือนเดิม ในชุมชน บอยแลน ไฮท์ (Boylan Heights) คืออีกกรณีศึกษาหนึ่งของพื้นที่สวนสาธารณะที่ต้องการออกแบบให้ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ทุกกลุ่ม วย แต่สวนถูกใช้เพียงกลุ่มที่มีรายได้น้อย รูปแบบ Symbolic Space ของกลุ่มที่มีรายได้น้อยเกิดขึ้น และทำให้กลุ่มอื่น ๆ หยุคใช้

นับได้ว่า ขอบเขตทางพฤติกรรมในสภาพแวดล้อม ใช้ส่งเสริมให้เกิดภาวะความพึงพอใจในสภาพแวดล้อม และเป็นสิ่งสำคัญและหลักปฏิบัติตามกันมาในการศึกษาที่ว่างสาธารณะ นอกจากคำนึงถึงผู้ใช้ใน ขอบเขตเฉพาะ สามารถแบ่งปัจจัยนอกเหนือดังกล่าวได้ในการศึกษาจากงานเขียนและงานวิจัยเบื้องต้นอาจแบ่งอุปสรรคในการใช้สอยที่ว่างสาธารณะได้ว่า อุปสรรคที่เกิดจากปัจจัย ดังนี้

2.1.5.5. ความรู้สึกสบาย และปลอดภัย (Comfortable and safe)

คุณภาพเกิดขึ้นได้ในที่ว่างโดยทำให้มีการรับรู้และเข้าใจเอกภาพของการออกแบบ แนวทางขั้นต้น ของภาวะสบาย จากการสร้างฐานการรับรู้และเข้าใจ “เอกภาพ” (Unity) และ “ทัศนภาพ” (Visually) ความรู้สึกปลอดภัยตามมา คือ

2.1.5.5.1. เอกภาพ (Unity)

เอกภาพในความคิดของนายมาติน บูบา (Martin Buba ใน Randolph T. Hester. Jr, 1975: p.27) อธิบายอย่างกว้างไว้ในกรณีวิเคราะห์ผลงานออกแบบโครงการ Raymond Unwinds Demonstrated at Hampstead Garden of Unit of Neighborhood Design ว่า เอกภาพของผู้ใช้และผู้ออกแบบที่ว่างสาธารณะ เกิดขึ้นได้ด้วย การลดข้อขัดแย้งในความรู้สึกของผู้ใช้ให้มีความเป็นส่วนตัว และกลุ่มเข้าด้วยกัน ทำให้คุณภาพงานที่ได้ถือเป็นการสำเร็จ

เอกภาพในสภาพแวดล้อม สามารถเกิดขึ้นได้ด้วย หลักการทางการจัดระเบียบให้เกิดเอกภาพ (วิลลิสท์ 2537) ดังนั้น การออกแบบที่ว่างสาธารณะให้เกิดเอกภาพและสมดุลสอดคล้องกลมกลืนกับชุมชนหรือแหล่งที่อาศัยของสิ่งมีชีวิตเดิมถือปฏิบัติต่อกันมาเป็นหลักมูลฐานในการสร้างเอกภาพให้เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมโดยกว้างและที่ว่างสาธารณะเฉพาะที่ บริบทธรรมชาติของที่ตั้ง (Context) เอกลักษณ์ (Image ability) ของพื้นที่ แนวทางดังกล่าวจะทำให้เอกภาพเกิดขึ้น ยังเกิดการส่งเสริมให้มนุษย์มีการรับรู้และมี คุ้นเคยกับพื้นที่ ทั้งการเป็นเจ้าของ การมีส่วนร่วม (Sense of Place) คล้ายกับ Symbolic Space ที่อธิบายผ่านมา ถ้ามีความพอดี คือ ไม่มากหรือน้อย การดูแลพื้นที่ที่จะเกิดขึ้นและมีส่วนร่วมช่วยในปัญหาไม่ใช่ทิ้งร้าง

2.1.5.5.2. ทัศนวิสัย (Visually)

นอกจากเอกภาพเกิดขึ้นในสภาพแวดล้อม การจัดระเบียบให้เกิดทัศนียภาพ หรือหลักการสร้างมโนภาพขึ้นในความคิดที่สวยงาม เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดคุณภาพต่อพื้นที่ว่าง ทฤษฎีทางจิตวิทยาอธิบายถึงการรับรู้สภาพแวดล้อมด้วย “ภาพ” และ “ข่าวสาร” เนื่องจากการรับรู้ที่เกิดขึ้นทั้งสองปัจจัยจะเน้นความสัมพันธ์ของสิ่งที่เกิดขึ้นทั้งหมด เพราะการรับรู้จะไม่ได้เน้นการรับรู้เป็นเฉพาะส่วนๆ เท่านั้นแต่มี การรับรู้เป็นภาพรวม (Them) ดังนั้น ปัจจัยนี้มีส่วนช่วยให้เกิดเอกภาพระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมให้สมบูรณ์

ทฤษฎีข่าวสารเป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบสภาพแวดล้อมโดยตรง เจมส์ กิบสัน นักจิตวิทยาศึกษาศิลปะศาสตร์ (Jame Gribson ใน นิลูปล 2537: หน้า 37) กล่าวว่า สิ่งแวดล้อมต่างๆ รอบตัวล้วนเป็นข้อมูลสู่การคิดและการกระทำทั้งสิ้น หากข้อมูลข่าวสารชัดเจนก็ทำให้การสื่อความเข้าใจและเป็นไปได้อย่างรวดเร็วโดยไม่ต้องแปลเดา โดยมนุษย์รับรู้ข่าวสารที่เกี่ยวกับการสัมผัสคุณสมบัติต่างๆ ของสภาพแวดล้อมจากรูปทรง ขนาด ความหยابละเอียดของผิว สี ที่ผ่านมาการศึกษาเพื่อรับรู้ความซับซ้อนของรูปทรง องค์ประกอบของการออกแบบมีความเหมาะสมสามารถเกิดสุนทรียภาพได้ ตัวอย่างหนึ่งในการศึกษาที่ว่างเพื่อให้เข้าใจข่าวสาร ถ้าผู้ใช้เกิดความเข้าใจภาพรวม (Visual unity). และการรับรู้ตำแหน่ง (Conceitedness) เช่น ทางเข้าออกสวน ทรัพยากรที่มี ตลอดจนพื้นที่ใช้สอยใช้ทำอะไร สิ่งนี้คือ สุนทรียภาพที่อาจจับต้องได้

เจน จากอบ อภิปรายคล้ายตามตัวอย่าง (Jan jacop ใน Randolph T. Hester, Jr, 1975: p 78) ว่าลักษณะที่ยุ่งยาก (Intricacy) เกิดจากความต้องการ และกิจกรรมที่หลากหลายในสวนสาธารณะ มีผลกับความเข้าใจภาพรวม เพราะคนมาใช้สวนด้วยสาเหตุที่ต่างกัน ต่างเวลา และอารมณ์ การมองผ่าน ๆ โดยรอบสวนรู้สึกเข้ากันกลมกลืน เหมือนกับภาพวาดที่ดี แก่ลักษณะที่ยุ่งยาก (commentary understand to be center) ได้

วิธีการที่น่าสนใจคือ เจน จากอบให้ผู้ใช้สวนสาธารณะกลุ่มหนึ่งทดลองวาดผังสวนสาธารณะแห่งหนึ่งที่คนส่วนคนใหญ่ไม่ชอบใช้ พบว่า คนไม่สามารถวาดผังได้ง่าย เพราะสวนมีการออกแบบที่ซับซ้อน ไม่รู้ว่าอะไรอยู่ส่วนไหน อาจเป็นสมมุติฐานว่าคนส่วนใหญ่ไม่ชอบใช้ เพราะ ไม่สามารถรับรู้ภาพรวมสวนได้

การทำให้ผู้ใช้เกิดความเข้าใจภาพรวม หากพิจารณาออกไปสู่ระบบที่เว้นว่างในภูมิทัศน์เมือง ทฤษฎี “รูปร่าง” (Figure) และ “พื้น” (Ground) ใช้วิเคราะห์ความเข้าใจภาพรวมรูปทรงที่ว่าง และการต่อเนื่องกันของเนื้อที่ใช้สอยที่สอดแทรกเกี่ยวกับที่ว่าง (Interpenetration of Outer Space) ซึ่งมีผลต่อการรับรู้ตำแหน่งทางเข้า ตำแหน่งทางออก ตำแหน่งพื้นที่ใช้สอยที่แตกต่างกัน สามารถเข้าใจว่าอยู่ในบริเวณใดของสวน โดยรวม (Nature of square)

ตัวอย่าง การศึกษารูปร่าง (Figure) และ พื้น (Ground) ของที่ว่างสาธารณะและลานจัตุรัสทั่วไปในชุมชนเมือง (Giedion, 1954: p. 620-622) อธิบายรวมว่าการสร้างความกลมกลืนให้เกิดเอกภาพแก่ภูมิทัศน์เมือง ลักษณะการปิดล้อมที่ว่างที่ชัดเจนในลักษณะสมมาตรของรูปทรง จะทำให้ผู้ใช้เกิดความเข้าใจภาพรวม และสามารถรับรู้ตำแหน่งที่ว่างที่มีอยู่ในเมือง

เนื่องจากภาพที่มองเห็นช่วยให้เกิดการรับรู้อาณาเขตและการรับรู้คุณลักษณะสภาพแวดล้อมดังที่กล่าว การจัดองค์ประกอบในการออกแบบให้มีเอกภาพทำให้เข้าใจความหมายเชิงทัศนภาพเกิดขึ้นได้ด้วย

ดังนั้นผลการศึกษาต่างๆ ที่ผ่านมา สามารถอธิบายความสัมพันธ์กับประสบการณ์การรับรู้อาณาเขตและการคุ้นเคยที่วางได้ว่า ความสำเร็จทางทัศนียภาพโดยรวมที่เกิดจากการรวมตัวกันของรูปทรง เส้น สี ตามหลักการจัดองค์ประกอบที่ดีให้ความรู้สึกเหมาะสมกับผู้ใช้ และกิจกรรมที่จะเกิดขึ้นไปในทิศทางเดียวกันโดยตลอดทั้งพื้นที่จะทำให้เกิดความรู้สึกพอใจ รู้สึกประทับใจ ส่วนภาพที่ปรากฏในสภาพแวดล้อมทำให้เกิดความเข้าใจในด้านความรู้สึกและในด้านบรรยากาศ ที่มาจากการวางแผนและการคาดการณ์ นอกจากนี้เมื่อเราเคลื่อนที่เนื้อหาหรือข่าวสารของภาพที่ได้รับจะปรากฏลำดับของมุมมองที่ต่อเนื่อง และมีการเคลื่อนไหวทำให้เกิดความน่าสนใจสภาพแวดล้อม

2.1.5.6. กิจกรรม

กิจกรรมมักเกิดจากแรงจูงใจเป็นกระบวนการคล้อยใจในความคิดของมนุษย์เพื่อให้เกิดพฤติกรรม เนื่องจากการคล้อยใจเป็นตัวแปรที่กำหนดให้บุคคลเกิดความเคลื่อนไหว ปั่นป่วน และปลุกเร้าให้เกิดกำลังนำพา อันนำไปสู่ผลประโยชน์และความพึงพอใจ กระทำกิจกรรมต่างๆ หรือมีพฤติกรรมขึ้นตามจุดประสงค์หรือการคาดการณ์ ซึ่งกิจกรรมที่ทำให้มนุษย์เกิดแรงจูงใจสามารถแบ่งได้ 2 ประเภท คือ

2.1.5.6.1. กิจกรรมอันพึงประสงค์

กิจกรรมอันพึงประสงค์ คือ กิจกรรมที่กระตุ้นให้อารมณ์พึงปรารถนาหรือเบิกบานใจ เป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสุขและให้ประโยชน์ที่ผู้คนพึงพอใจและยินดีที่กระทำตามความต้องการของตนตลอดจนยินดีที่กระทำตามความต้องการบุคคลอื่น โดยอารมณ์พึงปรารถนาจะไปกระตุ้นให้อวัยวะต่างๆ ในร่างกายได้ทำงานปรกติ ได้แก่ กิจกรรมที่ทำให้อารมณ์สงบ อารมณ์เฟลิดเฟลิน อารมณ์ปลอดโปร่ง อารมณ์รื่นเริง อารมณ์หรรษาตื่นเต้น อารมณ์สนุกสนาน อารมณ์ผ่อนคลาย อารมณ์ขบขัน อารมณ์สมหวัง อารมณ์สุนทรีย์ เป็นต้น

2.1.5.6.2. กิจกรรมอันไม่พึงประสงค์

กิจกรรมอันไม่พึงประสงค์ คือ กิจกรรมที่กระตุ้นให้อารมณ์เกิดความไม่พึงพอใจ และอารมณ์ไม่พึงประสงค์จะมีมากขึ้นตามมา จนให้โทษต่อร่างกาย บุคคลตลอดจน โทษต่อสภาพแวดล้อมรอบตัวบุคคล จนต้องเบี่ยงเบนความสนใจ หลีกหนีและป้องกันร่างกายเพื่อหลีกเลี่ยงความสมดุลจากอารมณ์ไม่พึงปรารถนา ได้แก่ กิจกรรมที่ทำให้อารมณ์กลัว อารมณ์อึดอัด อารมณ์วิตกกังวล อารมณ์เจ็บปวด อารมณ์ไม่มีความสุข อารมณ์ก้าวร้าว อารมณ์ชิงชัง อารมณ์ไม่สบาย อารมณ์เบื่อและปัจจัยดังกล่าวจะไปกระตุ้นร่างกายให้เกิดพฤติกรรมผิดไปจากเดิมจนผิดวิสัย และไม่สามารถทำนวยกิจกรรม หรือ จัดตำแหน่งกิจกรรม (Setting) ให้ถูกต้องตามที่คาดการณ์ได้ง่าย เป็นต้น ดังนั้นปฏิกริยาที่ตอบสนองความต้องการของมนุษย์ต่อกิจกรรมดังกล่าวข้างต้นสะท้อนออกมาซึ่งเรียกว่า พฤติกรรมและกิจกรรมแห่งอารมณ์

2.1.6 แนวความคิดอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับการใช้สอยสวนสาธารณะ

2.1.6.1. ความสามารถใช้ (Usable)

หนังสือ The Social Life of Small Urban Space อธิบายสนับสนุนอุปสรรคเกี่ยวกับการใช้งานที่ว่างสาธารณะที่ไม่เต็มประสิทธิภาพว่า ขนาด สัดส่วนของเนื้อที่ใช้สอย หรือ อุปกรณ์สิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ ที่มีในที่ว่าง ถ้าไม่ตอบสนองต่อร่างกาย กิจกรรม และพฤติกรรม อาจทำให้เกิดความไม่พอใจ ในหนังสือ Neighborhood space มีคำอธิบายสอดคล้องเกี่ยวข้องโดยตรงว่า พื้นฐานต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อร่างกายในพื้นที่ใช้สอย (basic physical requirement in place) มีผลต่อการใช้ ประกอบด้วย ก) ขนาด เช่น ความกว้างที่เหมาะสมกับฟุตบอล ข) ความยาวที่เหมาะสมกับการเดิน วิ่ง จักรยาน ค) ความลาด ที่เหมาะสมกับความปลอดภัย ง.) แสงสว่างเพียงพอ จ) การเปิดปิดล้อม ซึ่งสภาพเปิดเปิดรับแสงแดดส่งผลต่อบรรยากาศความร้อนมากขึ้นเกินไป ฉ) บรรยากาศ ที่เหมาะกับการจัดพื้นที่ใช้สอย ถ้าการออกแบบที่จำกัด หรือมีพื้นที่น้อยที่สุด สามารถทำให้เหมาะกับการใช้สอย หรือ พื้นฐานที่จำเป็นของร่างกายในพื้นที่ใช้สอย ก็จะเป็นดังนี้

พื้นฐานต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อร่างกายในพื้นที่ใช้สอยไม่ดี เพราะความแออัด ตัวอย่างหนึ่ง (William H. Whyte, 1980) คือ การใช้ประโยชน์ที่ว่างในรูปทรง แถบยาว (Strip) อาจเกิดการใช้ที่หนาแน่น (Heavy Load) หรือ ใช้มากเกินไป (Over use) ผู้ใช้มักไม่ตอบสนองต่อกิจกรรม ตลอดจนความหนาแน่นมากจนไม่อาจเลือกทำกิจกรรมที่ต้องการได้

ส่วน แนวความคิดนี้คล้ายตาม (Randolph T. Hester Jr, 1975) ว่า การออกแบบพื้นที่ใช้สอยแบ่งได้เป็นพื้นที่กำหนดการใช้เฉพาะ (Fixable area) และพื้นที่

กำหนดการใช้ไม่เฉพาะ (Adaptable area) มีเพียงพอที่จะเกิดความพึงพอใจที่จะมาใช้สอยได้ เช่นกัน คือ

2.1.6.2. ลักษณะพื้นที่กำหนดการใช้เฉพาะ (Fixable area)

ลักษณะพื้นที่กำหนดการใช้เฉพาะ มีความสำคัญกับความสามารถในการใช้ เช่น ขนาด พื้นผิว ของพื้นที่ใช้สอย มีผลกับในบางกิจกรรม เช่น พื้นที่เพียงพอต่อการวาง โต๊ะปิงปอง รูปแบบวงเก้าอี้ พื้นผิวที่เล่นของเด็ก แต่อย่างไรก็ตาม ในกรณีนี้ถ้าใช้ไม่ถูกต้องอาจเกิดการจับจองพื้นที่ได้

2.1.6.3. ลักษณะพื้นที่กำหนดการใช้ไม่เฉพาะ (Adaptable area)

การจัดใช้ไม่เฉพาะมีความสำคัญกับการใช้สวนเช่นกัน การจัดพื้นที่ใช้สอย เช่น ในบางกิจกรรมก็ไม่จำเป็นต้องมีการชี้ชัดว่าใช้เพื่อกิจกรรมใด ในงานวิทยานิพนธ์เปรียบเทียบการใช้พื้นที่สวนสาธารณะแบบรวมและแบบกระจายของหมู่บ้านจัดสรรขนาดใหญ่ในกทม. เห็นสอดคล้อง (ฉันทชัย 2543) ว่าในบริเวณเนินหญ้า สนามหญ้า ริมทางเดิน ทางวิ่ง จะเป็นที่ชื่นชอบมากกว่าพื้นที่อื่น ๆ ที่จัดไว้

ดังนั้นในการออกแบบนอกจากเตรียมพื้นที่เพื่อการพักผ่อนในรูปแบบต่างๆ ควรเอื้อให้มี สิ่งอำนวยความสะดวกหมายถึงพื้นที่กำหนดการใช้เฉพาะ (Fixable area) พื้นที่กำหนดการใช้ไม่เฉพาะ (Adaptable area) ไว้เป็นเกณฑ์ มีความพอดีของขนาด และจำนวนเพื่อการจูงใจในการมาใช้สอย

2.1.6.4. ขอบเขต

ขอบเขตมีส่วนสำคัญกับระบบที่ว่าง¹¹ หนังสือ “พฤติกรรมมนุษย์กับสภาพแวดล้อม” (วิมลสิทธิ์ 2537) ว่า การขาดความสมดุลของระบบอาจถูกทำลายลงไปได้แม้จะมี “ขอบเขต” ที่ชัดเจน จะส่งเสริมหรือขัดขวาง ที่เกิดขึ้นถือเป็นความสามารถในการเข้าใช้สอยพื้นที่

¹¹ ซิกฟรีด จีดิยง (Giedion, Sigfried, 1974) เป็นผู้แรกที่ชี้ให้เห็นเด่นชัดว่า “ที่ว่างมีระบบ” ในหนังสือ Space, Time and Architecture และมักมีการกล่าวถึงการจัดองค์ประกอบที่ว่าง (Composition) ที่ว่างภายใน (Inner Space) ที่ว่างภายนอก (Outer Space) การยื่นล้ำที่ว่าง (Penetration) การไหลของที่ว่าง (Flow of Space) และการสอดเกี่ยวกันของที่ว่าง (Interpenetration of Space) เป็นต้น (ราชบัณฑิตยสถาน. พิมพ์ครั้งที่ 2, 2530) ซึ่งเป็นกลวิธีทั้งการสร้างสรรคงานที่ว่างร่วมสมัยและการศึกษาที่ว่างสาธารณะเมืองในเชิงจิตวิทยา (Roger Trancik, 1976)

อาณาเขตของพื้นที่แต่ละแห่งจะมีระยะบริการ (Proximity) ซึ่งระยะบริการสวนจะถูกทำลายลงไป ส่วนใหญ่ คือ ถนน แม่น้ำ ระยะทาง การวางตำแหน่งกิจกรรมขวาง และ ไม่สอดคล้องกับผู้ใช้ เช่น ไม่มีเส้นทางไปยังกิจกรรมอื่น ๆ ที่ต้องการ หรือ ความรู้สึกไกลแต่ทั่วไป

2.1.6.5. ผลกระทบจากการบริหาร

นโยบายเป็นเรื่อง การคาดหวัง การมีนโยบายไว้แต่ประชาชนที่อยู่รอบๆ มีการใช้ไม่ตรง จึงนับเป็นปัญหาความไม่พอดีผู้ออกแบบกับผู้ใช้สอย เช่น ตัวอย่างในกรณีสวนสาธารณะ(นิลบล 2537) ว่า ฝ่ายสถานที่ส่วนมากยังคงมีทัศนคติว่า สวนสาธารณะเป็นพื้นที่ปลูกต้นไม้สวยงามเหมือนสวนเจ้านายสมัยอดีตที่ผ่านมา เมื่อมีการใช้สอยจะสูญเสียความเนียบและความสวยงาม ก็จะไม่ให้ใช้

นอกจากนี้พื้นที่สาธารณะบางแห่งยังมีนโยบาย ในการจัดพื้นที่ใช้สอยอย่างจำกัด เช่น การห้ามเล่นกีฬาบนพื้นที่สนามหญ้าเพราะจะทำให้หญ้าไม่สวยงาม จนทำให้ผู้ใช้ต้องจำใจใช้พื้นที่อื่นที่ไม่ได้จัดไว้ให้ ตามถนน ทางเท้า ที่จอดรถและก็ให้เกิดการขัดแย้งหรือขวางทาง เป็นต้น

2.1.6.6. ผลกระทบจากการจัดการ

การขาดแรงดึงดูด ขาดแรงจูงใจ และกิจกรรมซ้ำซากหน้าเบื่อ การไม่รู้จักรวามตำแหน่งของกิจกรรมทำอะไร ทำเพื่อใคร และขาดการสนับสนุนประชาสัมพันธ์ว่าพื้นที่อยู่ตรงไหน หรือ การไม่ดูแลและบำรุงให้พร้อมต่อการใช้งาน อาจเป็นสิ่งที่มีการน้อยกว่าที่ควรจะเป็นด้วย

2.2.7 แนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแรงจูงใจ

การสร้างแรงจูงใจเป็นเรื่องที่ช่วยในการเข้าใช้สอยพื้นที่สาธารณะ สวนสาธารณะมีระดับการออกแบบและระดับประเภท แต่ละประเภทจะเน้นกิจกรรมและรูปแบบที่แตกต่างกันไปตามการพิจารณา จากทฤษฎีของการออกแบบพื้นที่เพื่อการนันทนาการ พบข้อเกี่ยวกับภาวะ การใช้สอยน้อยกว่าที่ควร สรุปได้ว่า แนวคิดทางภาวะ การสร้างแรงจูงใจเข้าใช้สอยพื้นที่สาธารณะ ก็คือ มาตรฐานการออกแบบสวนสาธารณะสมัยใหม่ควรเอื้อให้เกิด “กระบวนการสร้างแรงดึงดูด” “กระบวนการสร้างการจูงใจ” และ “กระบวนการมีส่วนร่วม” ดังนั้น การศึกษาที่วางสาธารณะที่ควร อาจมีแนวทางแก้ไขปัญหาด้วยวิธีการหรือแนวทางดังกล่าว ดังนี้

2.2.7.1. กระบวนการสร้างแรงดึงดูด (Triangulation Process)

แม้การออกแบบที่วางในอดีต จะจัดกิจกรรมเฉพาะทางขึ้นภายในสวนสาธารณะ แต่ก็เปลี่ยนแปลงไปแล้วหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยเฉพาะ การออกแบบสวนสาธารณะให้มีกิจกรรมเชิงการนันทนาการพักผ่อนลักษณะผ่อนคลายเป็น (Passive Activity) กับเคลื่อนไหวมาก (Active Activity) เข้าด้วยกัน ถือเป็นสิ่งที่พบในสวนสาธารณะปัจจุบัน การผสมผสานหลักให้ปฏิบัติตามเพื่อให้สวนสาธารณะเกิดความน่าสนใจ ส่วนการจัดกิจกรรมในพื้นที่ให้มีความแตกต่างระหว่างระดับผู้ใช้ เพศ วัย เอื้อโอกาสเกิดภาวะความสนใจระหว่างคนดึงดูดคนในความรู้สึกทางบวก ก็ทำให้สวนมีประสิทธิผลมาก

ดังนั้น เราสามารถจัดให้มี “กิจกรรมดึงดูด” ¹² (Centering Activities) คือ กิจกรรมที่หลากหลายและน่าสนใจแก่ผู้ใช้ โดยขึ้นอยู่กับว่าผู้ใช้สอยเป็นใคร การทำให้ภาวะการใช้เข้มข้นและเกิดประโยชน์สูงสุด ด้วยการจัดให้มี “พื้นที่ดึงดูด” (Centering Area) กระจายทั่วพื้นที่ และเฉลี่ยในช่วงเวลาต่าง ๆ กัน ให้แก่ผู้ใช้ในแต่ละวัน ได้ใช้ (User Day) อัตราการสับเปลี่ยน (Turn Over Rate) ผู้ใช้จะมากขึ้น ภาวะความขัดแย้งและการไม่ใช่อาจน้อยลงด้วย

วิลเลียม เฮช ไวล์ (William H White, 2003) กล่าวถึงหลักเกณฑ์ที่คล้ายกัน คือ “กระบวนการสร้างแรงยึดระหว่างคนกับคน หรือสิ่งของ” (Triangulation Process) ว่า ถ้าไม่ดี คือสาเหตุพฤติกรรมการใช้งานสิ่งอำนวยความสะดวกภายในที่ว่างสาธารณะอย่างจำกัด

จากหนังสือ The Social Life of Small Urban Space (Project for Public Space, 2002) ได้อธิบายข้อความข้างต้นของผู้เขียนถึง การศึกษาการจัดวางม้านั่งตะกร้า ตู้โทรศัพท์ที่วางแยกกันอยู่ลำพังภายในสวนสาธารณะของผู้เขียน ว่า การรองรับการใช้งานถูกจำกัด ทำให้ไม่อยากมาใช้อีก เนื่องจากมีสิ่งที่ต้องการไม่ครบพร้อมพอ หากการจัดดังกล่าวให้มีการผสม ¹³ (Assemblage) จะมีการใช้งานมากขึ้น ในขณะที่เดียวกัน กลวิธีนี้ถือเป็นการสร้างแรงยึดต่อผู้ใช้ และการออกแบบด้วย

2.2.7.2. กระบวนการสร้างแรงจูงใจ (Influence Process)

¹² ลักษณะ Centering จะทำให้เกิด ระเบียบหรือ ข่าวสารถึง ความรู้สึกปลอดภัยได้

¹³ งานที่สร้างขึ้นด้วยกลวิธีนี้ เป็นการสร้างองค์ประกอบโครงการ และสิ่งอำนวยความสะดวกให้เกิดความน่าสนใจ ด้วยกลวิธีการสร้างสรรคงานศิลปะในเชิง 3 มิติ โดยนำวัตถุหลายชนิดมาผสมผสานประกอบรวมกันจนเกิดความน่าสนใจ (ราชบัณฑิตยสถาน. พิมพ์ครั้งที่ 2, 2530)

การสร้างความรู้สึกร่วมกันมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เกิดขึ้นจริงถึงแม้จะไม่ได้เข้าร่วมจริงๆมีส่วนช่วยเกิดแรงจูงใจมาใช้สอย (Influence Process) นี้คือแนวความคิดที่เกี่ยวข้องดังกล่าวตามหนังสือ A Visual Approach to Park Design (นิลกุล 2537) ผู้เขียน อ้างว่า “แรงดึงดูดหรือการจูงใจในการมาสวนสาธารณะเกิดได้จากผู้ใช้ได้เห็นผู้ใช้อื่น แม้จะไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมก็ตาม” ซึ่งเป็นผล ของพฤติกรรมการใช้สอยสวนสาธารณะแห่งหนึ่ง ในหนังสือ การวางแผนและการออกแบบสวนสาธารณะในเมือง (นิลกุล 2537) ว่าแรงจูงใจประกอบด้วย ก) ลักษณะบรรยากาศความเป็นส่วนตัว ข) ลักษณะบรรยากาศการแยกตัวออกไปต่างหาก และ ค) ลักษณะการมองเห็นผู้อื่นเคลื่อนไหวไปมา มีผลต่อความพอใจ

ส่วนบริบทของสังคมไทย ลักษณะการมองเห็นผู้อื่นเคลื่อนไหวไปมา มีผลต่อความพอใจของคนไทยมีและความสำคัญมาก ประเด็นนี้มีน้อยกลุ่มที่พอใจให้คนอื่นมองในพื้นที่สาธารณะ แต่ในปัจจุบันจากการสังเกตกิจกรรมที่เกิดขึ้น (นิลกุล 2537) จะมีการแสดงออกตามพื้นที่สาธารณะ หรือมรรควิถีที่กว้างพอทั่วไปพบเห็นส่วนใหญ่เริ่มมีกลุ่มพึงพอใจมองเห็นและให้เห็นมากขึ้น เช่น การเล่นสเกตตามลานที่ว่างด้านหน้าทำน้ำลงเรือ กิจกรรมนันทนาการตามทางเท้าที่เชื่อมระหว่างจุดกิจกรรม สถานที่สำคัญ หรือการซ้อมเชียร์ของนักเรียนระดับมัธยม อุดมศึกษาภายในสวนสาธารณะ

สิ่งนี้ถือเป็นกิจกรรมที่พึงพอใจกันเป็นกลุ่มสังคม หากกิจกรรมที่ค่อนข้างเป็นที่ยอมรับจากบุคคลทั่วไป ขอบเขตทางความรู้สึกที่ขัดแย้งในพื้นที่ที่น้อยลง ซึ่งสาเหตุน่าจะมาจากสภาพของพื้นที่ที่มีความเหมาะสมที่เกิดแรงจูงใจขึ้นและตรงต่อความต้องการของกลุ่มนั้นๆ หรือบางที่อาจเป็นสาเหตุที่อธิบายได้ว่าเหตุใดการใช้พื้นที่สาธารณะจึงมีลักษณะการใช้ผิดและทำให้เกิดข้อขัดแย้งอันมาจากที่จากความต้องการให้เห็นมากที่สุด เป็นสมมุติฐานต้นในการวิจัยในรายละเอียดพฤติกรรมการใช้ต่อไป

2.2. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.2.1. การจัดให้เกิดกิจกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการ

ทฤษฎีที่สามารถประยุกต์ใช้ในการสร้างการแรงจูงใจใช้สอยสวนสาธารณะ ซึ่งประยุกต์ใช้ทฤษฎีการจูงใจมาใช้ในการออกแบบที่ว่างสาธารณะ เพื่อสามารถบ่งชี้ถึงหลักการออกแบบที่ว่าง หรือข้ออุปสรรคในการออกแบบพัฒนาพื้นที่สาธารณะและการนันทนาการ อารมณ์และแรงจูงใจจึงเป็นเหตุปัจจัยของพฤติกรรมมนุษย์ในสภาพแวดล้อม ซึ่ง ทฤษฎีพฤติกรรมมนุษย์มี

สาเหตุมาจากแรงคลอใจให้เกิดความคิด และเป็นแรงจูงใจให้เกิดพฤติกรรม โดยที่มากการเกิดการจูงใจในพื้นที่สาธารณะ คือ การจัดให้เกิดกิจกรรมเพื่อตอบสนองสิ่งดังต่อไปนี้

2.2.1.1. การแข่งขันการร่วมมือ

ในแต่ละวัยจะมีการแข่งขันและการร่วมมือที่คล้ายกันจะแตกต่างกันบ้างอยู่ที่ความชอบและประสบการณ์ เช่น ในวัยสูงอายุการแข่งขันอาจเป็นเพียงการแลกเปลี่ยนและพูดคุยในประสบการณ์ของตนที่ผ่านมา หรือ ในระดับประถมศึกษาเป็นวัยที่ชอบความสนุกสนาน หากเราใช้เทคนิคการแข่งขันและการร่วมมือแล้ว ผู้ใช้จะชอบมาก เพราะเด็กจะใช้ความพยายามแข่งขันที่จะเอาชนะ แต่ข้อเสีย คือ เด็กเก่งหรือโตกว่าจะชนะอยู่เสมอ ส่วนเด็กที่แพ้จะท้อแท้หมดกำลังใจไม่ยกร่วมกิจกรรมอีกต่อไป ดังนั้น การจัดให้คละกันไปยอมทำให้เกิดการช่วยเหลือกันภายในกลุ่ม เช่น แม่เล่นกับเด็กในพื้นที่ทราย

2.2.1.2. ความสำเร็จในกิจกรรมของตน

ขั้นพฤติกรรมเพื่อจุดมุ่งหมาย (Behavioral to Goal) เป็นขั้นปฏิบัติการเพื่อมุ่งสู่เป้าหมาย

2.2.1.3. ความนิยมชมชอบจากผู้อื่น

มาสโลว์ (Maslow) มีความเชื่อว่า ทุกคนต้องการได้รับความยกย่องจากเพื่อนๆ และคนสนิทเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว โดยธรรมชาติของมนุษย์แต่ละคนมีความสามารถเชื่อมั่น และความถนัดไม่เท่ากันแต่ละด้าน การออกแบบกิจกรรมควรเสริมให้สามารถทำกิจกรรมตามความสามารถในลักษณะกลางๆ กล่าวคือ บางคนกระทำในสิ่งหนึ่งไม่ดีแต่กลับดีอีกสิ่งหนึ่ง หากจัดให้บุคคลสามารถมีกิจกรรมและใช้ได้เท่าๆ กันเหมือนกัน ความภูมิใจและมีความสุขที่มีคนนิยม และความสำคัญตนเองก็จะเพิ่มขึ้นตามมา เช่น ในการนั้นทนทานการคนต่างวัยอาจมีความต้องการใช้พื้นที่และประกอบกิจกรรมไม่คล้ายกัน แต่ในด้านความรู้สึกสามารถจัดให้บุคคลได้รับรางวัลเท่าๆ กัน คือ ความสุขทางสรีระวิทยา ทางจิตวิทยา ทางสังคม

2.2.1.4. การได้รับรางวัลและการได้รับโทษ

การให้รางวัลและการให้โทษแก่ชีวิตเป็นการเสริมแรงทางบวกและลบ รางวัล (Reward) เป็นการแสดงออกและได้ซึ่งการชื่นชม ยอมรับเพื่อเกิดการจูงใจในการมีกิจกรรมตามวัตถุประสงค์ครั้งต่อไป รับโทษ (Punishment) เป็นการแสดงออกซึ่งการไม่ยอมรับ

เป็นการกระตุ้นให้มนุษย์เกิดแรงจูงใจลดความถี่ของการกระทำหรือของพฤติกรรมนั้นๆ
ข้อพิจารณาการได้รับรางวัลและการได้รับโทษประกอบด้วย

2.2.1.4.1. ทางสรีระวิทยา

นับเป็นแรงจูงใจปฐมภูมิใกล้ชิดตัวและเห็นเด่นชัดที่สุด เป็นกระบวนการเกิดในชีวิตประจำวันให้ปัจจัยทางอินทรีย์แสดงพฤติกรรมเพื่อลดแรงขับและลดความต้องการเพื่อเข้าสู่สภาวะดุลยภาพ เช่น การพักผ่อน การหายใจเอาอากาศบริสุทธิ์ การกิน ระบบขับถ่ายและการขับถ่ายของเสียออกจากร่างกายโดยมี เหงื่อภายหลังการออกกำลังกาย

2.2.1.4.2. ทางจิตวิทยา

มีความสำคัญรองลงมาจากแรงจูงใจทางสรีระวิทยา เช่น การเกิดภาวะส่วนตัว ภาวะสำรวจ ภาวะสันโดษในสภาพแวดล้อม ใกล้ชิดธรรมชาติ ภาวะปลอดภัย ภาวะสบาย บุคคลที่ได้รับความต้องการทางด้านนี้จะมีผลทางจิตใจเป็นสุข ถ้าได้รับการตอบสนองจนพอจะมีสุขภาพจิตดี

2.2.1.4.3. ทางสังคม

การเรียนรู้ในฐานะที่เป็นสมาชิกของสังคมจะเกิดได้จาก ประสบการณ์ สังคมทั้งจากการสังเกต การเลียนแบบ การพูดคุย สังสรรค์กับบุคคลรอบๆ ข้าง เรียกว่า กระบวนการสังคมประกิต (Socialization)

2.2.1.5. วิธีการประยุกต์แรงจูงใจภายในมนุษย์

วิธีการประยุกต์แรงจูงใจภายในมนุษย์ ที่ใช้ในการออกแบบ ที่ว่าสามารถปฏิบัติได้หลายวิธีคือ ลักษณะของพฤติกรรมที่แสดงออกมาจะประกอบไปด้วย

2.2.1.5.1. แรงจูงใจภายใน

หมายถึง แรงจูงใจที่เกิดจากภายในตัวบุคคลที่อยากรู้
อยากกระทำ เกิดขึ้นจากความต้องการของตนไม่ใช่มาจากสิ่งเร้าภายนอก รางวัลหรือการ
เสริมแรงไม่มีความสำคัญใดเลย แรงจูงใจประเภทนี้มีความสำคัญมากกว่าแรงจูงใจภายนอก
แรงจูงใจภายในได้แก่ ความอยากรู้ อยากเห็น ความสนใจ ความชอบ ความศรัทธา ความคาดหวัง
เป้าหมาย ความต้องการส่วนตัว เป็นต้น

2.2.1.5.2. แรงจูงใจภายนอก

หมายถึง แรงจูงใจหรือความปรารถนาที่ส่งผลให้บุคคล แสดงพฤติกรรมที่มีผลมาจากสิ่งเร้าภายนอก เช่น การได้รับรางวัลและการได้รับโทษ ความคาดหวัง นิยมชมชอบ สำเร็จในกิจกรรมของตน เป็นต้น ที่โน้มน้าวให้บุคคลมีพฤติกรรมมุ่งสู่เป้าหมาย หรือมองเห็นเป้าหมายของการแสดงพฤติกรรม. โดยการจัดประสบการณ์ให้เหมาะสมกับผู้ใช้อย่าง ย่อมทำให้ ผู้ใช้สอยเกิดความพอใจในการออกแบบ และรู้สึกว่าการกระทำนั้นทำทนาย (สัญชาตญาณ การแข่งขัน) สนุก น่าใช้ คุณลักษณะของการออกแบบจะต้องปรับปรุงให้เหมาะสม ให้ผู้ใช้มีความศรัทธา มีทัศนคติที่ดีต่องาน ชอบและนิยม ประทับใจ อยากใช้งานอีก อันเป็นแรงเสริมให้ บรรยากาศของพื้นที่สาธารณะดีขึ้น โอกาสที่จะใช้ และบอกกล่าวให้ผู้ใช้ตระหนัก ได้ทราบถึง คุณค่าและประโยชน์ของพื้นที่ใช้สอย กิจกรรม อุปกรณ์ ภายในสวนสาธารณะ (Setting) การใช้ สอยอย่างถูกต้องตามก็จะเกิดขึ้น

2.2.1.5.3. วิธีการสร้างแรงจูงใจภายนอก

การออกแบบที่วางสามารถปฏิบัติได้หลายวิธี โดยการ จัด กิจกรรมและสิ่งอำนวยความสะดวกให้สามารถตอบสนองความต้องการชีวภาพของอินทรีย์ และ ร่างกายของมนุษย์ (Usable Space) นอกจากนี้การตอบสนองความคาดหวังอันเป็นกระบวนการ กระทำกิจกรรม ความคาดหวังจากสิ่งล่อใจต่างๆ จะช่วยให้เกิดการจูงใจให้บุคคลมาใช้พื้นที่ สาธารณะ

2.2.2 แนวคิดในการนำทฤษฎีประยุกต์ใช้ในการออกแบบให้เกิดการจูงใจในพื้นที่ สาธารณะ แบ่งออกเป็น

2.2.2.1. ทฤษฎีของกระบวนการของการเกิดการจูงใจ”

เอกสารงานเขียนทฤษฎีแรงจูงใจ ได้จำกัดความคำ แรงจูงใจ ไว้ ต่างความหมายและอิสระ ทั้งนี้ปัจจัยที่มีผลต่อการเกิดแรงจูงใจในกิจกรรมต่างๆ หรือ แรงจูงใจใน การสนองต่อสิ่งแวดล้อมรอบข้าง สามารถแบ่งได้คือ ก) สิ่งกระตุ้นความต้องการ (Need) ข) สิ่ง กระตุ้นแรงขับ (Drive) ค) สิ่งกระตุ้นแรงจูงใจ (Motive) ง) สิ่งกระตุ้นปฏิกิริยาสะท้อน (Reflex) ค) สิ่งกระตุ้นสัญชาตญาณ (Instinct) ง) สิ่งกระตุ้นการฝังใจ (Imprinting) จ) สิ่งกระตุ้นสิ่งล่อใจ (Incentive) และ ฉ) สิ่งกระตุ้นเป้าหมาย (Goal) โดยกระบวนการของการเกิดการจูงใจจะเกิดขึ้นอย่าง เป็น วัฏจักร ที่ไม่มีการหยุดนิ่งเป็นไปตามลำดับขั้นตอน 4 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.2.2.1.1. ขั้นที่ 1. ขั้นความต้องการ (Need) ความต้องการขั้นพื้นฐานต่างๆ เพื่อการดำรงชีวิต เกิดจากสภาวะขาดสมดุล จึงต้องการทำให้เข้าสู่สภาวะสมดุล เป็นตัวผลักดันให้เกิดพฤติกรรม เช่น ความต้องการทางกาย (Organic Need) ร่างกายต้องการความเย็น เมื่อรู้สึกร้อน ร่างกายต้องการอากาศและใกล้ชิดธรรมชาติ เป็นต้น

2.2.2.1.2. ขั้นที่ 2. ขั้นแรงขับ (Drive) เกิดจากความต้องการที่เป็นแรงจูงใจให้บุคคลประกอบกิจกรรม แต่ละบุคคลจะมีมากน้อยแตกต่างกันออกไป การไม่เป็นสุขภาวะและการไม่พึงปฏิบัติตามวัตถุประสงค์ และการกระวนกระวายไม่ตามปรกติวิสัยโดยมีกิจกรรมอาศัยตามความรู้สึกส่วนบุคคล ลักษณะเช่นนี้เรียกว่า แรงขับ แต่อย่างไรก็ตาม สิ่งที่จะมาวัดผลแรงขับของบุคคลในการแสดงออก หรือแสดงพฤติกรรมต่อสิ่งแวดล้อมรอบข้างและในที่สาธารณะดังกล่าว สามารถศึกษาแรงขับได้อยู่ที่ระดับสติปัญญา ความฉลาดทางอารมณ์ และการฝึกฝนตนเองทางสังคมของบุคคลนั้น เช่น คนที่มีความต้องการมากกับคนที่มีความต้องการน้อยย่อมมีพฤติกรรมแสวงหาแตกต่างกัน ไม่เท่ากัน

2.2.2.1.3. ขั้นที่ 3. ขั้นพฤติกรรมเพื่อจุดมุ่งหมาย (Behavioral to Goal) เป็นขั้นปฏิบัติการเพื่อมุ่งสู่เป้าหมาย

2.2.2.1.4. ขั้นที่ 4. ขั้นแรงขับลดถ้อย (Drive Reduction) แรงขับและการขัดแย้งจะน้อยลงภายหลังจากที่บุคคลได้ตอบสนองความต้องการของตน 1

2.2.2.2. ทฤษฎีของกระบวนการความคับข้องใจและความขัดแย้ง”

ในบางครั้งขั้นแรงขับและการลดแรงขับจะไม่ไปทิศทางเดียวกัน นั้นหมายถึง การตอบสนองไม่หมดสิ้น และไม่เข้าสู่สภาวะสมดุลที่แท้จริง ในสถานการณ์นี้เรียกว่า ความคับข้องใจ (Frustration) คือ การขัดแย้งในใจแต่ละบุคคล หรือ สิ่งที่ได้ตอบสนองความต้องการของคนๆ หนึ่ง อาจจะไม่ทำให้เกิดภาวะที่พอใจให้แก่บุคคลอีกคนหนึ่ง ทั้งนี้สาเหตุที่ทำให้เกิดกรณีเช่นนี้ เป็นเพราะปัจเจกบุคคลมีการรับรู้ไม่เหมือนกันย่อมตอบสนองที่ผิดแตกต่างกันออกไป การเกิดแรงจูงใจประเภทนี้เป็นตัวแปรระหว่างพฤติกรรมและเป้าหมายที่กระตุ้นพฤติกรรมให้ไม่ดำเนินสู่จุดมุ่งหมายหรือคาดการณ์ที่ตั้งไว้ทั้งตัวบุคคลและต่อบุคคลอื่น เช่น การออกแบบอุปกรณ์สิ่งอำนวยความสะดวกแล้วไม่เป็นที่พึงพอใจของผู้ใช้งาน หรือการขัดแย้งในการใช้สิ่งของและแสดงพฤติกรรม เป็นต้น

2.2.2.3. วิธีการแก้การขัดแย้งในสภาพแวดล้อม”

การสร้างตัวกันชน การป้องกันความคับข้องใจ และป้องกันความขัดแย้งในของพื้นที่ในสภาพแวดล้อม คือ การออกแบบเพื่อหลีกเลี่ยงการขัดแย้งขึ้นระหว่างบุคคลและกลุ่ม นับเป็นวิธีแรกที่หลีกเลี่ยงการขัดแย้งในความรู้สึก ทั้งนี้ในสภาพแวดล้อม เพื่อกันการรบกวนพื้นที่รอบตัว ความเป็นส่วนตัว โดยตัวกันชน ฉนวนหรืออาณาเขตครอบครอง สามารถแบ่งออกเป็น การกำหนดขอบเขต การเว้นระยะ และการกำหนดพื้นที่ส่วนกลางและลักษณะความเป็นกลาง และ

2.2.2.4. ทฤษฎีของการขาดภาวะแรงจูงใจ”

การศึกษาภาวะ การขาดแรงจูงใจ และ ผลประโยชน์ ของผู้ใช้สอยนี้เองใช้เป็นกรอบทฤษฎีในการอธิบายถึงบทบาทการมีส่วนร่วมของบุคคลและกลุ่มบุคคลในการใช้สอยและดูแลที่ว่าง (รุจนะ เทียนศรี, พูนศักดิ์ บุญสาดี 2541) ดังนั้นเพื่อปัจจัยที่สัมพันธ์กับการพัฒนาที่ว่างของชุมชน คือ เราควรทำการศึกษาดังความต้องการ ทางด้านบทบาทการมีส่วนร่วมของบุคคล และกลุ่มบุคคลในการมีผลประโยชน์ต่อการออกมามีส่วนร่วมในการใช้และรักษา หากหลักการมีผลประโยชน์ของมนุษย์มาจากความต้องการขั้นพื้นฐาน ซึ่งมนุษย์จะมีผลประโยชน์มาจากความต้องการพื้นฐานอยู่ 5 ประการ และเป็นระดับ จากทฤษฎีทางจิตวิทยาสังคม (Theory of Social Psychology) ของ มาสโลว์ ซึ่งอ้างในดเนีย ปานนิตยกุล ก็คือ ก) ความต้องการด้านร่างกาย ข) ความต้องการความปลอดภัย ค) ความต้องการความรัก ง) ความต้องการการยกย่องนับถือ หรือ มีเกียรติทางสังคม จ) ความต้องการความตระหนักรู้ตนเอง (ดเนีย 2536: หน้า 20-21) ปัจจัยดังกล่าวจะเป็นความสัมพันธ์ของคนในเชิงสังคมที่เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมและที่ว่างที่สามารถวัดได้ ดังนั้นการที่ประชาชนจะมีส่วนร่วมในการรักษาที่ว่างที่เป็นรูปธรรมอาจมาจากปัจจัยดังกล่าวและสำคัญในการศึกษาการใช้สอยที่ว่างสาธารณะ

2.2.2.5. ทฤษฎีความคาดหวัง (Expectancy Theory)

การคาดหวังเป็นแรงจูงใจที่จะทำเป้าหมายบรรลุจุดประสงค์ และความคาดหวังนั้นอาจเป็นการคาดหวังแก่ตนเอง เป็นความคาดหวังของคนอื่น หรือการคาดหวังให้บุคคลอื่นเป็นไปตามที่ตัวต้องการตามเป้าหมายที่วางไว้ ผู้ที่ให้ต้นกำเนิดแห่งแนวคิดนี้คือ แอควิวทอลแมน แต่ผู้ที่สร้างทฤษฎีคือวิกเตอร์ วรูม โดยที่ วรูม ให้ทรรศนะเกี่ยวกับสมมุติฐานบ่อเกิด

แรงจูงใจในการใช้งานตามความคาดหวังให้บุคคลอื่นเป็นไปตามที่ตัวต้องการตามเป้าหมายที่วางไว้ 4 ประการ คือ

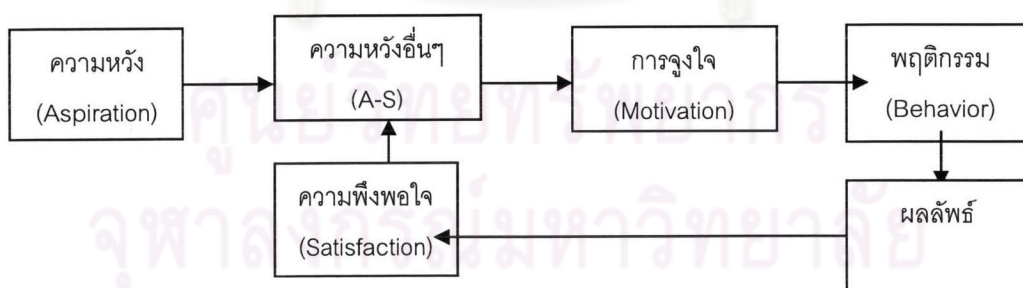
2.2.2.5.1 การคาดหวังว่าเมื่อแสดงพฤติกรรมไปแล้วจะทำสิ่งนั้นได้หรือไม่ มีความรู้ความสามารถ และมีสิ่งเอื้ออำนวยความสะดวกที่จะแสดงพฤติกรรมเพียงพอที่จะดำเนินได้มากน้อยเพียงใด

2.2.2.5.2 การคาดหวังว่าเมื่อใช้ ทำแล้วนั้นแล้วทำได้ดีเพียงใด

2.2.2.5.3 การคาดหวังว่าเมื่อใช้ ทำแล้วนั้นจะได้ผลลัพธ์อย่างที่ต้องการหรือไม่

2.2.2.5.4 การตีผลลัพธ์ที่ได้จากการกระทำ ถ้าเขาเห็นว่ากระทำแล้วมีค่า ก็อยากกระทำ แต่ถ้าไม่มีค่าก็ไม่สนใจ

สรุปได้ว่าคนเรามีแรงจูงใจในการกระทำสิ่งใดๆ ย่อมมีความคาดหวังขึ้นอยู่กับเงื่อนไขข้างต้น เพราะหากขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่งไปแล้วแรงจูงใจย่อมขาดหายไปด้วย



รูปภาพ 2 ไตอะแกรมขั้นตอนของการเกิดแรงจูงใจสู่ผลการกระทำ

2.2.2.6. ทฤษฎีสององค์ประกอบ (Two-Factor Theory)

ทฤษฎีสององค์ประกอบ เป็นองค์ประกอบแรงจูงใจในการกระทำต่อสิ่งแวดล้อมของมนุษย์มี 2 ประเภทคือ

2.2.2.6.1. องค์ประกอบอนามัย (Hygiene Factor)

เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่ทุกคนต้องได้รับการตอบสนองเสียก่อน องค์ประกอบนี้ไม่ใช่ส่วนที่ช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการกระทำของมนุษย์ หากช่วยในด้านความรู้สึกแก่ผู้กระทำเป็นองค์ประกอบพื้นฐานจำเป็นต้องได้รับการตอบสนองเพราะหากได้รับการตอบสนองตามที่ต้องการก็จะมีแรงจูงใจในการกระทำ องค์ประกอบประเภทนี้โดยมากมักเกิดในสภาพแวดล้อมในการกระทำที่ไม่เอื้ออำนวย เช่น บรรยากาศที่อบอ้าว อุดอู้อู้อากาศไม่มีการอำนวยความสะดวกที่จะเกิดความคล่องตัวทางร่างกายหรืออาจเป็นสภาพที่กระทำ สถานที่ ค่าใช้จ่ายที่เหมาะสมจะใช้

2.2.2.6.1. องค์ประกอบที่เป็นสิ่งจูงใจ (Motivator Factor)

เป็นองค์ประกอบที่ช่วยกระตุ้น ใ้เร้าให้บุคคลมีความพึงพอใจ และใจขณะเดียวกันก็เป็นความต้องการที่อยู่ภายในตัวบุคคล เช่น ความสนใจ ความต้องการ

2.2.2.7. ทฤษฎีการเสริมแรง (Reinforcement Theory)

การเสริมแรงเน้นพฤติกรรมของบุคคลเป็นผลพวงของการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ได้ 2 ประเภท ได้แก่ ผลกรรมที่เป็นตัวเสริมแรง และผลกรรมที่ทำให้พฤติกรรมที่บุคคลกระทำนั้นยุติลงหรือลดน้อยลง นอกจากนี้สิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อพฤติกรรมยังแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ สิ่งเร้า (Stimulus) กับ ผลการกระทำ (Conquer) จูงใจให้บุคคลแสดงพฤติกรรมต่อไป หรือไม่แสดง ยุติลง และลดน้อยลง จนไม่เกิดกิจกรรม ทฤษฎีการเสริมแรงเน้นว่า พฤติกรรมของมนุษย์ถูกกำหนดหรือถูกเชื่อมโยง หรืออีกนัยหนึ่งถูกวางเงื่อนไขโดยสิ่งแวดล้อม อันถ้าเปลี่ยนทิศทาง พฤติกรรมก็เปลี่ยน การทำให้ความถี่ของพฤติกรรมเพิ่มขึ้นอันเป็นผลเนื่องมาจากผลกรรมนั้น ตัวที่ช่วยให้เกิดผลกรรมที่พึงประสงค์เรียกว่า ตัวเสริมแรง มีอยู่ 2 ชนิด

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

3.1. การเก็บรวบรวมข้อมูลทางกายภาพ สวนสาธารณะพระราม 7

3.1.1. สภาพปัจจุบันของโครงการพระราม 7

3.1.1.1 ผังพื้นที่ตั้งโครงการปัจจุบัน

สวนสาธารณะตั้งอยู่ในบริเวณเชิงสะพานพระราม 7

3.1.1.2 อาณาเขต

ทิศเหนือ

ติดถนนวงศ์สว่าง

ทิศใต้

ติดถนนถนนประชาราษฎร์ แม่น้ำเจ้าพระยา

ทิศตะวันออก

ติดถนนประชาราษฎร์ คลองสามปอยและ
สะพานพระราม 6

ทิศตะวันตก

ติดถนนประชาราษฎร์

3.1.1.3 ขนาด รูปร่าง องค์ประกอบ ของสวนพระราม 7

พื้นที่โครงการสวนพระราม 7 มีรูปร่างค่อนข้างสี่เหลี่ยมผืนผ้า ต่อเนื่องขนานไปกับแม่น้ำเจ้าพระยา พื้นที่บริเวณขนาดประมาณ 23 ไร่ แบ่งออกเป็นพื้นที่ใช้สอยหลัก 5 ส่วน คูภาพ 3 คือ

ส่วนที่ 1 และ 2 คือ ส่วนลานกีฬาจัดให้มีการพักผ่อนหย่อนใจ 2 ประเภท คือ การออกกำลังกาย และการพักผ่อนหย่อนใจ คาดการณ์ให้มีลานแบดมินตัน สวนสุขภาพ สนามหญ้า และพื้นที่นั่งเล่น บรรยากาศโดยรวมมีสภาพพื้นผิวพื้นที่ใช้สอยคงทนต่อการใช้งาน ในบริเวณที่จัดพื้นที่ออกกำลังกาย ส่วนพื้นที่เหลือจัดมาหินบนลานนั่งเล่นกลางแจ้ง และจัดปลูกต้นไม้จำนวนมากปกคลุมเนินหญ้า สนามหญ้าให้ร่มรื่นตลอดทั้งวัน