

งานวิจัย ทฤษฎี และแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับวิชานีทนต์

การศึกษาพฤติกรรมของผู้ใช้อาคารที่พักอาศัย และการศึกษาเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมทางกายภาพเป็นความฉิดเห็นที่ช่างไม่ยอมมีผู้ให้ความสนใจมาก ทั้งที่โดยแท้จริงเป็นเรื่องที่สำคัญและไม่ควรจะละทิ้งไป โดยเฉพาะการทำงานออกแบบทางสถาปัตยกรรม อาจด้วยเหตุผลนี้เอง ที่ทำให้งานสถาปัตยกรรมส่วนหนึ่งไม่สามารถตอบสนองพฤติกรรมและการใช้สอยเนื้อที่ทางกายภาพอย่างแท้จริง¹ การก่อสร้างอาคารสถาปัตยกรรมจึงเป็นการแก้ปัญหาเพื่อตอบสนองแต่เรื่องการใช้วัสดุที่มีมาตรฐาน ความมั่นคงแข็งแรงมากกว่าความรู้สึกทางค้ำใจจิตใจทางค้ำใจพฤติกรรมและการใช้สอย แสดงให้เห็นอิทธิพลของความเจริญและวิทยาการสมัยใหม่มีส่วนร่วมทำให้กลุ่มสถาปนิกในองค์การของรัฐและเอกชนสร้างสรรงานสถาปัตยกรรมเบี่ยงเบนไปจากเป้าหมายเดิม

การเคหะแห่งชาติ สถาบันวิจัยวิทยาศาสตร์ประยุกต์ โค้ทพยายามศึกษาเกี่ยวกับมาตรฐานของการใช้เนื้อที่ต่าง ๆ ภายในอาคาร ซึ่งสามารถใช้เป็นแนวทางสำหรับการศึกษาคำนี้ได้เป็นอย่างดี แต่การศึกษา ส่วนใหญ่ยังไม่ตรงตามเป้าหมายของวิชานีทนต์

มีสถาปนิกที่มีชื่อเสียงหลายท่าน ได้แสดงความฉิดเห็นเกี่ยวกับความสำคัญของการศึกษาพฤติกรรมของผู้ใช้สอยอาคาร ตลอดจนสภาพแวดล้อมทางกายภาพของอาคาร โดยเขียนเป็นบทความต่าง ๆ ในหนังสือและนิตยสาร หลาย ๆ ท่านยอมรับสภาพของพฤติกรรมและธรรมชาติ โดยพยายามออกแบบงานสถาปัตยกรรมตอบสนองพฤติกรรมและมีความสอดคล้อง และกลมกลืนกับสภาพแวดล้อม ซึ่งดูเหมือนจะเป็นแนวทางที่ดีสำหรับการเปลี่ยนแปลงในโฉมหน้างานสถาปัตยกรรมที่มีคุณค่ามากกว่าสภาพที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน

¹William F. Le Compte, "Behavior setting as data-generating units for the environmental planner and architect," Designing for Human behavior (Stroudsburg: Dowden, Hutchinson & Ross, 1974), p.183.

2.1 สถาปัตยกรรมและพฤติกรรมของผู้ใช้

ในอดีตที่ผ่านมาบทความต่าง ๆ ที่แสดงความคิด หรือทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบสถาปัตยกรรมมักกล่าวถึงความสำคัญของการสร้างผลงานสถาปัตยกรรมโดยคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก แนวความคิดหรือทฤษฎีนี้ เรียกว่า "Functionalism" ถูกใช้เป็นแนวทางปฏิบัติมาเป็นเวลานานถึงปัจจุบัน

"Functionalism" ถือเป็นปรัชญาสำคัญทางสถาปัตยกรรมของศตวรรษที่ 20 (20th Century Architectural Philosophy) มุ่งการออกแบบที่คำนึงถึงประโยชน์ทางการใช้สอยภายในอาคารมากกว่าความสวยงามภายนอก เป็นปรัชญาที่ต่างจากความคิดเดิมในอดีต ซึ่งถือเป็นยุคของรูปแบบ (Formalistic) ความงดงามที่มองเห็นจากภายนอก และจัดเป็นปรัชญาสถาปัตยกรรมของศตวรรษที่ 19 (19th Century Architectural Philosophy) ในยุค "Functionalism" งานสถาปัตยกรรมมุ่งหมายงานออกแบบที่สามารถตอบสนองประโยชน์การใช้สอย โดยจัดส่วนองค์ประกอบภายในให้มีความสัมพันธ์ต่อกันโดยทั้งหมด และเกิดเป็นรูปแบบงานสถาปัตยกรรม¹ ดังคำกล่าวที่ว่า "Form Follows Function" เป็นคำพูดที่แสดงความหมายงานสถาปัตยกรรมในยุคนี้ได้อย่างดีที่สุด

การออกแบบโดยคำนึงถึงองค์ประกอบต่าง ๆ (Function) ในอาคารไม่อาจทำให้งานออกแบบสถาปัตยกรรมมีความสมบูรณ์ เพราะงานสถาปัตยกรรมเป็นการสร้างผลงานเพื่อตอบสนองการใช้สอยของผู้ใช้ การออกแบบเพื่อจัดองค์ประกอบสถาปัตยกรรมแต่เพียงอย่างเดียวจึงไม่ถูกต้อง สถาปนิกจำเป็นต้องศึกษาข้อมูลต่าง ๆ มากขึ้นทั้งในงานออกแบบและผู้เกี่ยวข้อง

ดังนั้นในระยะต่อมา การศึกษาด้านการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมและพฤติกรรมของผู้ใช้ จึงอยู่ในขอบเขตที่ต้องให้ความสนใจและคำนึงถึง เพื่อให้งานสถาปัตยกรรมและความต้องการในด้านการใช้สอยผู้ใช้หรือผู้เกี่ยวข้องอื่น ๆ สามารถบรรลุเป้าหมายอันเดียวกัน

¹ Alan Lipman, "The architectural belief system and social behavior," Designing for human behavior (Stroudsburg: Dowden, Hutchinson & Ross, 1974), p. 23.

สถาปนิกจึงเปรียบเสมือนผู้คิดและสร้างผลงานสถาปัตยกรรมที่สามารถตอบสนองพฤติกรรมของผู้ใช้ในอนาคต โดยอาศัยข้อมูลต่าง ๆ ประกอบการพิจารณา และความสำเร็จหรือความล้มเหลวในงานสถาปัตยกรรมที่สร้างขึ้นขึ้นอยู่กับความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้ใช้อย่างมีเหตุผลเหมาะสม¹

อย่างไรก็ตาม การพิจารณาอย่างมีเหตุผลเป็นสิ่งที่ไม่ใ้ยาก เพราะยังมีแนวความคิดอีกมากที่ขัดแย้งกันอยู่ แม้ว่าจะมีข้อความ บทความ และทฤษฎีต่าง ๆ ขอมรับและเชื่อถือเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างการคิด, การใช้เนื้อที่ทางกายภาพ (Physical Setting) ในงานสถาปัตยกรรมและพฤติกรรมของผู้ใช้สอย (Behavior) เป็นสิ่งที่ถูกต้องและมีเหตุผลต่อการสร้างผลงานสถาปัตยกรรม แต่การพิจารณาการใช้ข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูลอย่างมีเหตุผลแล้ว การตัดสินใจโดยพิจารณาตัวแปร มีความเป็นอิสระ (Independent Variable) และตัวแปรไม่อิสระ (Dependent Variable) ย่อมช่วยให้การทำงานออกแบบดีขึ้น ข้อมูลทั้งหมดจะเป็นผลส่งให้งานสถาปัตยกรรมที่ถูกสร้างขึ้นสามารถตอบสนองความต้องการและพฤติกรรมของผู้ใช้ได้ดีที่สุด²

สิ่งสำคัญและเป็นที่น่าสนใจก็คือ ในงานออกแบบสถาปัตยกรรมโดยทั่วไป สถาปนิกหรือทีมงานออกแบบมักจะตั้งสมมติฐานนั้น แต่ความจริงแล้ว งานออกแบบควรเป็นผลมาจากสมมติฐานหลายประการ เพราะความหมายของสภาพแวดล้อมทางกายภาพ ประกอบด้วยสิ่งต่าง ๆ หลายอย่างที่มีความสัมพันธ์ต่อกัน และบางทีก็มีความซับซ้อนเกินกว่าความสามารถของสถาปนิกจะมองเห็น ทีมออกแบบโดยศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมผู้ใช้ และสภาพแวดล้อมอย่างกว้าง ๆ ไม่เจาะจงที่จุดหนึ่งจุดใด หรือสมมติฐานใดสมมติฐานหนึ่ง

สถาปนิกจะต้องให้ความสนใจต่อการสร้างผลงานสถาปัตยกรรม และสนใจต่อการเรียนรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้ใช้ในสังคม เศรษฐกิจและวัฒนธรรม ตลอดจนความเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าความสวยงามของรูปแบบและความหมายของประโยชน์ใช้สอยที่มาจากความรู้สึกของสถาปนิกเอง

¹J. Noble, "The how and why of behavior: social psychology for the architect," Architects' Journal, Vol. 137 (1963), p. 531-546.

²Maurice Broady, "Social theory in architectural design," Arena: Journal of the Architectural Association, Vol. 81 (1966), p. 149-154.

2.2 พฤติกรรมของผู้ใช้สอยอาคาร และความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมทางกายภาพ

ภายในอาคารที่ทักอาศัย พฤติกรรมของผู้ใช้สอยอาคารจะเป็นตัวกำหนดของการใช้เนื้อที่อย่างพอดิภายในอาคาร และสภาพแวดล้อมภายนอก ซึ่งความสัมพันธ์กันระหว่างพฤติกรรมและสภาพแวดล้อมทางกายภาพดังกล่าว จะชี้ให้ผู้ออกแบบงานสถาปัตยกรรมคำนึงถึงปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในภายหน้า หลังจากทีพบว่างานสถาปัตยกรรมนั้นไม่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้สอย¹

2.2.1 บทบาทของคนในสังคมและสภาพแวดล้อม

คนเป็นส่วนหนึ่งและ เช่นความเปลี่ยนแปลงอย่างหนึ่งของสภาพแวดล้อม ซึ่งจะไม่มีความหอดื้ออยู่ไคเลย เมื่อการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นจากพฤติกรรมของคน สังคมเปลี่ยนไป สภาพแวดล้อมก็เปลี่ยนไปด้วย และในทางตรงข้ามกัน ผลที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมก็จะเป็นเหตุผลักดันให้คนต้องเปลี่ยนแปลงตัวเองต่อไปอีก คนในสังคมจึงต้องพัฒนาตัวเองในหลายทาง เช่น การศึกษาหาความรู้ความชำนาญ การมีบทบาทในสังคม การสร้างฐานะทางเศรษฐกิจ เป็นต้น

การศึกษาพฤติกรรมของคนในสังคมกลุ่มต่าง ๆ ทำให้สามารถทราบแนวความคิด ทิศนคติ ค่านิยมของกลุ่มสังคมนั้นไค้ ทุก ๆ ครั้งที่มีการเปลี่ยนแปลงในสังคม ไม่ว่าจะมากหรือน้อย การเปลี่ยนแปลงที่ทัศนคติ ค่านิยมจะเกิดขึ้นควยทั้งในทางที่คิขึ้นหรือเลวลง สภาพแวดล้อมจึงเป็นสิ่งที่ช่วยทำให้สังคมมีความเจริญขึ้น หรืออุคให้ทุกสิ่งทุกอย่างแอ่งลง คังนั้นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมโดยการสร้างสรรสภาพแวดล้อมใหม่ให้กลุ่มคนผู้มีรายไค้ต่ำ เช่น การยกระดับความเป็นอยู่ของชาวคินแดงหรือห้วยขวาง จากบริเวณแหล่งพักอาศัยเดิมที่เป็นสลัมสู่อาคารประเภทแฟลต การเปลี่ยนแปลงนี้ไค้มีการคิคค่านึงบ้างหรือไม่ ถึงการสร้างสภาพแวดล้อมที่ช่วยหรืออุคให้สภาพความเป็นอยู่คิขึ้น หรือแอ่งกว่าเดิม การศึกษาลักษณะพฤติกรรมทางสังคม จึงสามารถช่วยให้ความมั่นใจในการคคคิใจ เพื่อเริ่มหรืออุคิการสร้างสรรสภาพแวดล้อมใหม่ ๆ

¹ Constance Perin, With man in mind (Cambridge: MIT Press, 1973),

โครงการที่เกี่ยวข้องกับที่พักอาศัยแห่งหนึ่งใน St. Louis ชื่อ Pruitt-Igoe Public Housing Project¹ เป็นตัวอย่างของความล้มเหลวในการสร้างอาคารที่พักอาศัย โดยไม่ได้คำนึงถึงพฤติกรรมทางสังคม และสภาพแวดล้อม ซึ่งมีความสัมพันธ์กัน เพราะปรากฏว่าหลังจากอาคารนี้สร้างเสร็จได้ไม่นาน ผู้ที่มาอาศัยก็ได้โยกย้ายออกไปจนเกือบหมด กลายเป็นอาคารที่ว่างเปล่า เช่นเดียวกับโครงการบ้านจัดสรรต่าง ๆ รอบนอกกรุงเทพมหานคร มีหลายโครงการที่ไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร เนื่องจากขาดความสนใจต่อการศึกษาร่างสรรสภาพแวดล้อมที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมของผู้อยู่อาศัย

2.2.2 ที่พักอาศัย

สิ่งสำคัญที่สุดของอาคารที่พักอาศัยคือ คุณสมบัติที่เป็นความหมายและการแสดงความรู้สึกของความหมายได้อย่างสมบูรณ์ เป็นการสร้างสรรค์ให้เกิดความไม่ก้อ "ความมีชีวิตชีวา" (Livability) และขนาดของที่พักอาศัยที่ตอบสนองต่อพฤติกรรมนั้น

"ความมีชีวิตชีวา" เกิดจากการจัดองค์ประกอบอาคารที่สามารถตอบสนองพฤติกรรมต่าง ๆ ได้อย่างดี และมีความสัมพันธ์ต่อเนื่องของสภาพแวดล้อมทางกายภาพทั้งภายนอกและภายในอาคาร แต่ทั้งนี้เพราะเป็นที่น่าสังเกตว่า

1. สภาพแวดล้อมภายในอาคาร บางครั้งก็ไม่เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมภายนอกอาคาร
2. สภาพแวดล้อมภายในอาคาร เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมภายในอาคารอย่างแน่นอน จึงต้องมีการจัดเตรียมอย่างสมบูรณ์กว่า

ภายในอาคารจะเกิด "ความมีชีวิตชีวา" ต่อเมื่อการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการจัดองค์ประกอบต่าง ๆ ในอาคารทำได้อย่างสมบูรณ์ โดยอาจคำนวณหาเนื้อที่อาคารได้อย่างถูกต้อง แต่การศึกษาโดยละเอียดคนทำไม่มากนัก ความล้มเหลวของการจัดสภาพแวดล้อมภายในอาคารจะเกิดขึ้นต่อเมื่อ "ความมีชีวิตชีวา" เปลี่ยนแปลงกลายเป็น "ความสับสนวุ่นวาย" ภายในอาคารหรือสภาพแวดล้อมทางกายภาพนั้น

¹Jon Lang, Designing for human behavior (Stroudsburg: Dowden, Hutchinson & Ross, 1974), p.23.

ในปัจจุบันขนาดของที่พักอาศัย มีเนื้อที่เล็กกว่าเดิมไม่เหมือนกับสมัยก่อน การออกแบบจึงต้องคำนึงถึงเนื้อที่ทางกายภาพ และการใช้เนื้อที่ตามพฤติกรรมนั้นอย่างคุ้มค่าที่สุด ในบางครั้งการออกแบบจำเป็นต้องศึกษาให้แน่นอนว่า "ความสับสนวุ่นวาย" นั้นเกิดขึ้นอย่างไร ซึ่งมีความแตกต่างกันคือ

1. ความวุ่นวายที่เกิดจากความคิด ความรู้สึกสับสน และความรำคาญ เบื่อหน่ายจากพฤติกรรมของคนที่ทำให้เกิดขึ้นในอาคาร
2. ความวุ่นวายที่เกิดขึ้นจากความพอใจจากพฤติกรรมของคนภายในอาคาร

การศึกษาช่วยให้อาคารที่พักอาศัยสำหรับผู้มีรายได้น้อยสามารถสร้าง "ความมีชีวิตชีวาได้" และมีความหมายของ "ที่พักอาศัย" ที่สมบูรณ์ โดยไม่คำนึงถึงฐานะทางเศรษฐกิจที่แตกต่างกัน หรือกล่าวอีกอย่างหนึ่งว่า เราสามารถสร้างสรรค์ "บ้านเล็กมีความใหญ่ได้"

2.2.3 ขนาดของที่พักอาศัย

ถ้าพิจารณาในแง่เศรษฐศาสตร์ ผู้ที่มีรายได้น้อยเป็นผู้ไม่มีความสามารถพอที่จะเป็นเจ้าของอาคารที่มีความสมบูรณ์ได้ แต่จะสามารถจัดหาอาคารที่พักอาศัยในขนาดเล็ก ไม่ตอบสนองประโยชน์การใช้สอยได้เท่าที่ควร แม้จะเป็นอาคารที่พักอาศัยที่จัดทำขึ้นโดยองค์การรัฐบาล และเอกชน แสดงว่าในปัจจุบัน การจัดหาอาคารที่พักอาศัยโดยทั่วไป ไม่ได้มีจุดประสงค์ในแง่การจัดองค์ประกอบภายในอาคาร แต่ขึ้นอยู่กับปัจจัยในการลงทุน การเงิน และดอกเบี้ยจากธนาคาร รวมทั้งการกำไรทางการค้า

เมื่อขนาดเนื้อที่ในอาคารที่พักอาศัยเล็กลง การคำนึงถึงเรื่องการใช้ประโยชน์ต่อเนื้อที่ในอาคารจึงมีมากขึ้น ลักษณะการใช้องค์ประกอบต่าง ๆ ในอาคารตามชนิดของการใช้สอย เช่น ส่วนนอน ส่วนเตรียมอาหาร ครัว จึงถูกจำกัดลงเพื่อทำให้เกิดบริเวณเอนกประสงค์มากขึ้น เพื่อใช้เป็นส่วนกิจกรรมที่ช่วยสร้าง "ความมีชีวิตชีวา"

2.2.4 การจัดความสัมพันธ์ระหว่างสภาพแวดล้อมทางกายภาพภายในและภายนอกอาคาร

บริเวณที่ตั้งของอาคารที่พักอาศัย คือสาเหตุที่สำคัญอย่างหนึ่งที่กำหนด

ขนาดและการใช้เนื้อที่ภายในของที่พักอาศัย เป็นผลทางเศรษฐกิจโดยตรง เนื้อที่ที่พักอาศัยจึงถูกกำหนดให้มีขนาดเล็กลง และเป็นความจริงที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ทำให้สถาปนิกต้องศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้ใช้สอยอาคารอย่างละเอียดมากขึ้น ต้องสามารถแจกแจงได้ว่าพฤติกรรมชนิดหนึ่ง ๆ ต้องการการใช้เนื้อที่อย่างไร

พฤติกรรมในบ้านแต่ละหลังย่อมมีความแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น ระดับความรู้ อายุ เพศ ฐานะทางสังคม ฐานะทางเศรษฐกิจ ฯลฯ โดยเฉพาะฐานะทางเศรษฐกิจเป็นปัจจัยสำคัญที่จะกำหนดขนาดของที่พักอาศัยให้เล็กลง ทำให้กิจกรรมบางอย่างภายในอาคารที่ที่พักอาศัยต้องลดลงตามส่วนด้วย

เมื่อกิจกรรมที่เกิดขึ้นภายในอาคารจำต้องลดลงไป "ความมีชีวิตชีวา" ภายในบ้านก็ลดลงด้วย การแก้ไขคือ การพยายามให้ความสำคัญของสภาพแวดล้อมภายนอกอาคาร ซึ่งในตอนแรกได้ลดความสำคัญลงไปโดยจัดให้เกิดบริเวณสาธารณะประโยชน์สำหรับกลุ่มอาคารประเภทเดียวกัน ได้ใช้สอยและมีพฤติกรรมร่วมกัน เป็นการทดแทนเนื้อที่บางส่วนที่เสียไป ลักษณะเช่นนี้ แม้ไม่ได้ถูกกำหนดขึ้นในตอนแรก แต่พฤติกรรมและความต้องการของผู้ใช้จะถูกกำหนดขึ้นอย่างพอดีในที่สุด ดังที่เรียกว่า A Pattern Balance¹

บางครั้งการจัดองค์ประกอบภายในอาคารที่ที่พักอาศัยอาจทำให้ไปลดเนื้อที่ส่วนกิจกรรมเอนกประสงค์ไป เมื่อเป็นเช่นนี้เนื้อที่ที่ขึงเล็กน้อยสำหรับกิจกรรมต่าง ๆ จะถูกใช้อย่างไม่รู้จักสิ้น ทำให้การประกอบกิจกรรมในส่วนนี้เกิด "ความสับสนวุ่นวาย" เป็นข้อเสียอย่างน่าเสียดาย เพราะเมื่อพฤติกรรมแรกเริ่มต้นโดยยังไม่หมดลง ก็ถูกรบกวนโดยพฤติกรรมที่สองสาม และสี่ ทำให้พฤติกรรมต่าง ๆ เหล่านั้นไม่จบจะเกิดขึ้นซ้ำเป็นผลต่อ Cognitive Development และ Emotional Maturation²

¹ Pattern Balance กล่าวในหัวข้อความหมายของสภาพแวดล้อม

² Constance Perin, "Concepts and method for studying environments in use," Environmental Design: Research and Practice: Proceedings of the EDRA 3/AR8 Conference (Los Angeles: University of California, 1973), p. 13.6.1 - 13.6.10.

การศึกษาพฤติกรรมของผู้ใช้สอยอาคาร และความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม เป็นสิ่งที่วุ่นวายและสับสน แต่ตามองในแง่ของสถาปนิกผู้เป็นส่วนหนึ่งของงานสร้างสรรค์ สภาพแวดล้อมทางกายภาพของผู้ใช้สอย การศึกษาเรื่องนี้เป็นสิ่งสำคัญและการยอมรับแนวความคิดนี้ไว้ อาจจะช่วยไม่ทำให้งานสถาปัตยกรรมเสียคุณค่าไป

005371

2.3 ความหมายของสภาพแวดล้อม

ความคิดของสถาปนิกผู้หนึ่งชื่อ Christopher Alexander มีเนื้อหาและสาระที่น่าสนใจมาก สิ่งที่เขาได้ยกขึ้นเป็นปัญหาคือ ทำไมงานสถาปัตยกรรมต่าง ๆ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ไม่เป็นการสร้างสรรค์ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ส่วนรวม ทำให้งานสถาปัตยกรรมไม่สามารถบรรลุเป้าหมายที่แท้จริง ต้องมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบสร้างสรรงานสถาปัตยกรรมอื่น ๆ

Alexander ได้กล่าวถึงบรรดาสิ่งของทั้งหลายในโลกนี้สามารถรวมกันได้เป็นหนึ่ง คือเป็นสภาพของสิ่งใดเพียงสิ่งหนึ่ง และมีองค์ประกอบต่าง ๆ เล็ก ๆ น้อย ๆ เป็นสิ่งปลุกย่อยซึ่งทำหน้าที่เป็นส่วนหนึ่งของหน่วยใหญ่ มีระบบการทำงานอิสระและสัมพันธ์ต่อกันและกัน

เรียกหน่วยใหญ่นี้ว่า "สภาพแวดล้อม" ซึ่งมีคุณสมบัติที่สำคัญ 3 ประการคือ

1. พหุกิจกรรม (Activity)
2. วัตถุ (Thing, Things)
3. สถานที่ (Place)

"สภาพแวดล้อม" ประกอบด้วยหน่วยเล็ก ๆ ต่าง ๆ จำนวนมาก คนก็เป็นหน่วยหนึ่งของสภาพแวดล้อม และมีพฤติกรรมของตนเอง คนไม่ สิ่งของ เศรษฐกิจ วัฒนธรรม และทุกสิ่งทุกอย่างเป็นส่วนหนึ่งของ "สภาพแวดล้อม" และมีระบบการทำงานแยกกันและไม่เหมือนกัน

งานสถาปัตยกรรมก็เป็นส่วนหนึ่งของ "สภาพแวดล้อม" การสร้างสรรงานสถาปัตยกรรมก็เป็นการสร้างองค์ประกอบส่วนหนึ่งของสภาพแวดล้อม ทำอย่างไรงานสถาปัตยกรรมจึงเป็นส่วนที่ส่งเสริมสภาพแวดล้อมมากกว่าการทำลาย

คนเปรียบเหมือนวัตถุ ซึ่งมีพฤติกรรมและความสัมพันธ์กับองค์ประกอบอื่น ๆ ต้องการการใช้เนื้อที่และสถานที่ สถาปนิกเป็นผู้กำหนดสิ่งที่จะควรจะเป็นแก่พฤติกรรมเหล่านั้น โดยวิธีการเปรียบเทียบและเลียนแบบสิ่งที่เคยปฏิบัติมา

สถาปนิกเรียนรู้พฤติกรรมที่เกิดขึ้นเสมอ ๆ แล้วจัดหาที่ (Space) สำหรับพฤติกรรมนั้น การเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นซ้ำ ๆ เช่นนี้เรียกว่าการเรียนรู้ Pattern Language

เหมือนกับการเล่นรู. ค. โด, ซ. โธ ของเด็กนักเรียนชั้นเล็ก ๆ แล้วนำมาประสมเป็นคำต่าง ๆ เช่น กะ, ฉา, ติ, ติ. เป็นต้น วิธีนี้เรียกว่า Combination systems of language ซึ่งเป็นแบบ one - dimensional combination of words

พฤติกรรมของคนที่ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบคือ Activity, Thing, Place สถาปนิกจะเป็นผู้เรียนรู้และออกแบบงานสถาปัตยกรรมที่เหมาะสม โดยวิธี Combination systems of language เช่นเดียวกัน แต่เป็นแบบ Three - dimensional combination of space

สถาปนิกสามารถกำหนดรูปแบบงานสถาปัตยกรรมใหม่มีความสัมพันธ์ที่ดีคือ "สภาพแวดล้อม" ได้เพราะ "สภาพแวดล้อม" เปรียบเหมือนองค์ประกอบใหญ่ที่มีหน่วยเล็กหลาย ๆ หน่วย ซึ่งมีความสัมพันธ์ต่อกันโดยทั้งหมด และความสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ นั้น จะทำให้เกิด Pattern language ของแต่ละหน่วยออกมา รวมกันเป็น "สภาพแวดล้อม" โดยทั้งหมดเป็น "สภาพแวดล้อม" เช่น "สภาพแวดล้อม" ทางสังคมที่เรียกว่า "วัฒนธรรม" เป็นต้น

สถาปนิกจะต้องมีจิตใจที่เป็นธรรม ในการเลือกจัดงานสถาปัตยกรรม โดยวิธีนี้ งานสถาปัตยกรรมจะไม่ทำลายสภาพแวดล้อมต่าง ๆ โดยทั้งหมด

องค์ประกอบทั้งหมดของ "สภาพแวดล้อม" สุดท้าย จะปรับตัวเองจนมีความเหมาะสม และมีความสัมพันธ์ในแต่ละองค์ประกอบที่พอดี ลักษณะที่เกิดขึ้นนี้เรียกว่า A pattern balance การที่เกิด pattern balance ใต้นั้น จะใช้เวลานานมาก เพราะมีการเปลี่ยนแปลงที่เป็นปฏิกิริยากันระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ เกิดขึ้นจนที่สุดจะเกิดการปรับปรุงตัวของแต่ละองค์ประกอบ ซึ่งเรียกว่า The balance of individual pattern และเป็นผลที่อาจเป็นการส่งเสริม หรือทำลาย "สภาพแวดล้อม" เดิม²

¹Christopher Alexander, "An early summery of the timeless way of building," Designing for human behavior (Stroudsburg: Dowden, Hutchinson & Ross, 1974), p. 54.

²Ibid., p. 56.

สถาปนิกจะต้องสร้างงานสถาปัตยกรรมที่ไม่ทำลาย "สภาพแวดล้อม" โดยการพยายามศึกษา Pattern language ต่าง ๆ ของผู้เกี่ยวข้องในสังคม แล้วนำมาวิเคราะห์จนได้ข้อสรุปสำหรับงานออกแบบ

งานสถาปัตยกรรม การศึกษา Pattern language คือการศึกษารูปแบบของชีวิต หรือวิถีชีวิต A picture of a way of life ในทางเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม แม้ว่าแต่ละคนจะมีลักษณะ เป็นของตัวเอง และเป็นเอกลักษณ์ แต่การออกแบบ โดยยึดพื้นฐานของการออกแบบเพื่อตอบสนองพฤติกรรมผู้ใช้ โดยยึดพื้นฐานของการออกแบบเพื่อตอบสนองพฤติกรรมผู้ใช้ โดยทั้งหมดยอมให้ผลทางสถาปัตยกรรมที่ดีได้ ไม่มีการสร้างสรรค์งานเป็นพิเศษจากสถาปัตยกรรมอื่น ๆ ไม่สวยงามตีเด่น แต่ออกแบบเพื่อให้กลมกลืนต่อพฤติกรรมทางสังคมนั้น¹

งานนี้นับว่าเป็นงานสร้างสรรค์เพื่อ "สภาพแวดล้อม" ทั้งหมด

¹Christopher Alexander, "An early summary of the timeless way of building," Designing for human behavior (Stroudsburg: Dowden, Hutchinson & Ross, 1974), p. 57.