



คลังความทรงจำเมือง: โครงการแกลเลอรีตัวตนของคนเมืองสุราษฎร์ผ่านสิ่งของ
CITY CLOUD STORAGE: THE GALLERY OF SURAT THANI URBAN IDENTITY
THROUGH OBJECTS

ศตวรรษ์ เมืองเขียว
SATANONT MAUNGKHIOW

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา
สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสถาปัตยกรรม
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS
FOR THE DEGREE OF BACHELOR OF ARCHITECTURE
PRINCE OF SONGKHLA UNIVERSITY

2568

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์



คลังความทรงจำเมือง: โครงการแกลเลอรีตัวตนของคนเมืองสุราษฎร์ผ่านสิ่งของ
CITY CLOUD STORAGE: THE GALLERY OF SURAT THANI URBAN IDENTITY
THROUGH OBJECTS

ศตวรรษ์ เมืองเขียว
SATANONT MAUNGKHIOW

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา
สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสถาปัตยกรรม
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS
FOR THE DEGREE OF BACHELOR OF ARCHITECTURE
PRINCE OF SONGKHLA UNIVERSITY

2568


ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

คลังความทรงจำเมือง: โครงการแกลเลอรีตัวตนของคนเมืองสุราษฎร์ผ่านสิ่งของ
CITY CLOUD STORAGE: THE GALLERY OF SURAT THANI URBAN IDENTITY
THROUGH OBJECTS

นายศตวรรษ เมืองเขียว

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง
อนุมัติให้วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต


อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ลงชื่อ.....
(อาจารย์วิสุทธิ์ นุชนาปี)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กวิน ว่องวิทย์การ	คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ขวัญชัย กาแก้ว	คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรกัญญา งามสนสกุล	คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
อาจารย์อดุลย์ แก้วดี	คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อัญรินทร์ บวรอารยะศิลป์	คณะกรรมการ
อาจารย์กรสวรรค์ชนก เขียววิชัย	คณะกรรมการ
อาจารย์กมลพร สมคิด	คณะกรรมการ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ อนุมัติให้นักศึกษานิพนธ์ฉบับนี้เป็น
ส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตรปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสถาปัตยกรรม
ขอรับรองว่า งานวิจัยนี้มาจากการศึกษาวิจัยของนักศึกษาเอง และได้แสดงความขอบคุณบุคคลที่มี
ส่วนช่วยเหลือแล้ว

ลงชื่อ.....

(อาจารย์วิสุทธิ นุชนาปี)

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ลงชื่อ.....**ศตวรรษ เมืองเขียว**.....

(นายศตวรรษ เมืองเขียว)

นักศึกษา

ข้าพเจ้าขอรับรองว่า ผลงานวิจัยนี้ไม่เคยเป็นส่วนหนึ่งในการอนุมัติปริญญาตรีในระดับใดมาก่อน และไม่ได้ถูกใช้ในการยื่นขออนุมัติปริญญาในขณะนี้

ลงชื่อ..... **ศตวรรษ เมืองเขียว**

(นายศตวรรษ เมืองเขียว)

นักศึกษา

ชื่อวิทยานิพนธ์ คลังความทรงจำเมือง: โครงการแกเลอรี่ตัวตนของคนเมืองสุราษฎร์ผ่านสิ่งของ
ผู้เขียน นายศตวรรษ เมืองเขียว
สาขาวิชา สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2568

บทคัดย่อ

รถของเล่นชิ้นหนึ่งอาจมีคุณค่าและความหมายมากกว่าที่เราคิด มนุษย์มีพฤติกรรมสะสมสิ่งของเพื่อการดำรงชีวิตมาตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ ต่อมาการสะสมสิ่งของเริ่มเปลี่ยนแปลงไปจากความจำเป็นสู่ การแสวงหาความพึงพอใจ การสร้างอัตลักษณ์จากสิ่งของ และการแสดงสถานะทางสังคม สิ่งของหนึ่งชิ้นจึงสามารถสะท้อนตัวตนของเจ้าของได้ (Russell W. Belk, 2541) เป็นตัวกลางในการถ่ายทอดเรื่องราวความทรงจำ (ต้นข้าว ปาณินท์, 2563) และสามารถเชื่อมโยงผู้คนให้เกิดความทรงจำร่วมได้ (Collective Memory) เช่น รถโมเดลหรือตุ๊กตา ซึ่งกลายเป็นสื่อกลางของการพูดคุยและสร้างสังคม แล้วเราสามารถอ่านเมือง ผู้คนและความทรงจำ ผ่านข้าวของของผู้คนและเมืองได้หรือไม่ สถาบันอาศรมศิลป์ (2568) ได้นำ “ภาพคนเมือง” มาใช้เป็นตัวกลางในการพูดคุยกับผู้คนในชุมชน ก่อให้เกิดการทำความรู้จักและเชื่อมโยงกันทั้งระหว่าง “คนในกับคนใน” และ “คนนอกกับคนใน” อย่างลึกซึ้ง

จะเป็นอย่างไรหากเมืองที่เราอาศัยอยู่ต้องเผชิญกับภัยพิบัติและสูญเสียความทรงจำของเมืองไปใน ประเทศญี่ปุ่นได้เกิดสึนามิขึ้นที่เมืองเซนได(2554) ในช่วงหลังเกิดภัยพิบัติ มีพฤติกรรมในการเดินตามหาความทรงจำในย่านหรือที่พักอาศัย เช่น การเดินตามหารูปภาพ หรือข้าวของเครื่องใช้ต่างๆ ต่อมาทางรัฐบาลพยายามฟื้นฟูความทรงจำของเมือง โดยนำสถาปัตยกรรมเก่าที่หลงเหลือจากภัยพิบัติมาพัฒนาให้เป็นพื้นที่ความทรงจำของทุกคน ที่โรงเรียนอาระฮามะ (2559) จังหวัดสุราษฎร์ธานี เป็นเมืองที่มีประวัติศาสตร์ยาวนาน ปัจจุบันสุราษฎร์ธานีกำลังเผชิญกับความเสี่ยงด้านอุทกภัยและปัญหาปรากฏการณ์การย้ายออกจากเมือง ส่งผลให้ขาดแคลนผู้อยู่อาศัยเมือง ความผูกพันและความทรงจำต่อเมือง (Paweenawat, S. W., & Liao, L., 2566) แล้วเมืองนี้จะยังยืนอย่างไรหากไม่มีผู้อยู่อาศัยเมือง โครงการนี้จึงมุ่งสร้างกลยุทธ์ในการรักษาความทรงจำเมือง ผ่านการเก็บรวบรวมเรื่องราวในช่วงวัยก่อนจากบ้าน หรือ วัยเรียน ภายใต้แนวคิด “กล่องเก็บความทรงจำเมือง” โดยบางส่วนจะถูกนำมาจัดแสดงเป็นนิทรรศการร่วมในรูปแบบ “คลังความทรงจำเมือง”

คลังความทรงจำเมือง: โครงการแกเลอรี่ตัวตนของคนเมืองสุราษฎร์ผ่านสิ่งของ นำเสนอแนวทางการออกแบบสถาปัตยกรรมเพื่อเก็บรักษาและถ่ายทอดความทรงจำของผู้คนผ่านสิ่งของ ตั้งอยู่บริเวณสถานีตำรวจเก่าตรงข้ามศาลหลักเมือง ตำบลตลาด อำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี ซึ่ง

เป็นพื้นที่ที่สะท้อนรากทางประวัติศาสตร์และความทรงจำของเมือง ภายในโครงการประกอบด้วย 3 พื้นที่หลัก ได้แก่ พื้นที่คลังความทรงจำเมือง พื้นที่พุดคุยผ่านข้าวของ และพื้นที่สร้างความทรงจำใหม่ร่วมกับเมือง โดยได้รับการสนับสนุนจากเทศบาลนครสุราษฎร์ธานี

โดยแนวคิดการออกแบบของโครงการมุ่งเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนกับเมืองผ่านการผสมผสานความทรงจำของเมืองเข้ากับบริบทของศาลหลักเมือง ภายในที่ตั้งโครงการมีการเก็บความทรงจำเมืองผ่านอาคารสถานีตำรวจเก่าเป็นพื้นที่จัดแสดงความทรงจำของเมือง และเชื่อมต่อกับกล่องเก็บความทรงจำที่ทำหน้าที่เป็นหน่วยความทรงจำแบบฝาก-ถอนได้ ขณะเดียวกันพื้นที่ส่วนกลางถูกออกแบบให้เป็นพื้นที่ความทรงจำร่วมเพื่อส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์และการสร้างประสบการณ์ร่วมของผู้คน ส่งผลให้โครงการทำหน้าที่เป็นต้นแบบสถาปัตยกรรมที่เป็นสื่อกลางของความสัมพันธ์ทางสังคมและการอนุรักษ์ความทรงจำของเมืองอย่างยั่งยืน

THESIS TITLE CITY CLOUD STORAGE: THE GALLERY OF SURAT THANI URBAN
IDENTITY THROUGH OBJECTS
AUTHOR SATANONT MAUNGKHIAW
MAJOR ARCHITECTURE
YEAR 2025

ABSTRACT

A single toy car may hold more value and meaning than we might assume. Humans have engaged in the practice of collecting objects for survival since prehistoric times. Over time, the act of collecting has shifted from mere necessity to the pursuit of pleasure, the creation of personal identity, and the display of social status. A single object can thus reflect its owner's identity (Russell W. Belk, 1998), serve as a medium for conveying stories and memories (Tonkao Panin, 2020), and connect people to form collective memories. For example, model cars or dolls have become mediums for conversation and social interaction. This raises the question: can we "read" a city, its people, and their memories through the belongings of its residents? The Asaram Silp Institute (2025) has used "images of city dwellers" as a medium to engage with community members, fostering connections both among locals and between insiders and outsiders.

What happens if the city we live in faces disasters and loses its collective memory? In Japan, after the tsunami in Sendai (2011), people engaged in behaviors aimed at retrieving memories within their neighborhoods or homes, such as searching for photographs or personal belongings. Subsequently, the government sought to restore the city's memory through architecture, transforming remaining historical structures into spaces that preserve collective memory for everyone. Surat Thani, a city with a long history, currently faces population outflow, resulting in residents' lack of attachment and memory toward the city (Paweenawat, S. W., & Liao, L., 2023). How can the city remain sustainable if there are no residents to preserve its memory? This project aims to develop strategies to revive the city's memory by collecting stories from people's childhood homes, early years, and school days under the concept of

the “City Memory Box,” some of which will be exhibited collectively as part of a “City Memory Archive.”

City Cloud Storage: A Gallery of Surat Thani Citizens’ Identity Through Objects presents an architectural design approach aimed at preserving and transmitting urban memories through personal belongings. The project is located at the former police station site opposite the City Pillar Shrine in Talat Subdistrict, Mueang District, Surat Thani, an area that reflects the historical roots and collective memory of the city. The project consists of three main zones: the Urban Memory Archive, the Object Conversation Space, and the New Memory Creation Space. The project is supported by Surat Thani Municipality.

The design concept focuses on reconnecting the relationship between people and the city by integrating urban memories with the cultural context of the City Pillar Shrine. The existing former police station building is preserved and adapted as an exhibition space for urban memories and is connected to memory storage boxes that function as memory units in a deposit–withdrawal system. Meanwhile, the central area is designed as a shared memory space to encourage social interaction and collective experiences among citizens. As a result, the project serves as a prototype of architecture that acts as a social mediator and a mechanism for sustainable urban memory preservation.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เรื่อง ฉบับนี้ ได้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความอนุเคราะห์ ความช่วยเหลือ และ คำแนะนำอันทรงคุณค่าจากอาจารย์และหน่วยงานต่าง ๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ผู้จัดทำขอขอบพระคุณ อาจารย์วิสุทธิ นุชนาปี อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้สนับสนุน ถ่ายทอดความรู้ ประสบการณ์ คำแนะนำอันมีค่า และ คอยชี้แนะทางออกของปัญหาที่เกิดขึ้น ตลอดระยะเวลา การทำวิทยานิพนธ์ ฉบับนี้

ขอขอบพระคุณ คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กวิน ว่องวิทย์การ , ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ขวัญชัย กาแก้ว, อาจารย์อดุลย์ แก้วดี และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรกัญญา งาม สนสกุล ที่ได้กรุณาให้ข้อเสนอแนะอันมีคุณค่า เพื่อพัฒนาและปรับปรุงวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้สมบูรณ์ ยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ ผู้จัดทำขอขอบพระคุณ คณะอาจารย์ทุกท่านในคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง ที่ได้มอบความรู้ แนวคิด และแรงบันดาลใจตลอดช่วงเวลา การศึกษา

ขอแสดงความขอบคุณอย่างยิ่งต่อคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง ที่ได้ให้ทุนอุดหนุนวิทยานิพนธ์ของนักศึกษาปริญญาตรี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ประจำปีงบประมาณ 2569 อันเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยส่งเสริมการดำเนินการวิจัยให้เป็นไปอย่างราบรื่น

ขอขอบพระคุณ ครอบครัว รุ่นพี่ที่สำเร็จการศึกษาไปแล้วและรุ่นน้องในสายรหัส เพื่อนร่วม รุ่นเพื่อนบ้านสั้มและบุคคลทุกฝ่ายที่มีส่วนร่วมในการสนับสนุนและเป็นกำลังใจในการดำเนินงานจน สำเร็จลุล่วงด้วยดี ผู้จัดทำขอขอบพระคุณทุกท่านมา ณ ที่นี้ด้วยความเคารพอย่างสูง สุดท้ายนี้ผู้จัดทำ วิทยานิพนธ์หวังว่าวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ จะมอบความรู้และเป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจต่อไป

ผู้จัดทำขอขอบพระคุณทุกท่านมา ณ ที่นี้ด้วยความเคารพอย่างสูง

ด้วยความเคารพอย่างสูงและขอบคุณยิ่ง
(นายศตวรรษ เมืองเขียว)

สารบัญ

เนื้อหา	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ค
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญภาพ.....	ญ
สารบัญตาราง.....	๗
บทที่ 1 บทนำ	
1.1. ที่มาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2. ประเด็นคำถามของโครงการ.....	4
1.3. สมมติฐานของโครงการ.....	4
1.4. วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	4
1.5. ขอบเขตการศึกษาของโครงการ.....	4
1.5.1. ขอบเขตด้านเนื้อหา.....	4
1.5.2. ขอบเขตด้านการออกแบบสถาปัตยกรรม.....	5
1.6. กระบวนการ ขั้นตอนและวิธีการศึกษา.....	5
1.7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม	
2.1. แนวความคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	6
2.1.1. นิยามของสิ่งของและการสะสม.....	6
2.1.2. การจำแนกพฤติกรรมการสะสมสิ่งของของมนุษย์.....	7
2.1.3. การจำแนกประเภทของการสะสม.....	9
2.1.4. ทฤษฎีจิตวิทยาการสะสมสิ่งของ.....	11
2.1.5. กรณีศึกษาของสะสมของนักสร้างสรรค์.....	15
2.1.6. กรณีศึกษาเหตุการณ์ภัยพิบัติ.....	22
2.1.7. งานวิจัยเกี่ยวกับปรากฏการณ์เมือง การย้ายเข้า-ออก.....	27
2.2. กรณีศึกษางานออกแบบที่เกี่ยวข้อง.....	29
2.2.1. กรณีศึกษางานเชิงออกแบบ.....	29
2.2.1.1 Women’s Pavilion.....	29

สารบัญ (ต่อ)

เนื้อหา	หน้า
2.2.1.2 Arahama Elementary School.....	32
2.2.1.1 V&A East Storehouse.....	35
บทที่ 3 การวิเคราะห์เพื่อการออกแบบ	
3.1 การศึกษาความเป็นไปได้ของโครงการ.....	39
3.1.1 การศึกษาความเป็นไปได้ด้านนโยบาย.....	39
3.1.2 การศึกษาแนวทางการร่วมมือและรูปแบบการดำเนินงาน.....	40
3.1.3 การศึกษาแนวทางรายได้และการบริหารโครงการ.....	42
3.2 การวิเคราะห์ที่ตั้ง.....	42
3.2.1 การเลือกที่ตั้งและขนาดที่ตั้ง.....	42
3.2.2 เกณฑ์การเลือกที่ตั้งระดับเมือง.....	42
3.2.3 การเลือกที่ตั้ง.....	44
3.2.4 เกณฑ์การเลือกพื้นที่และขนาดพื้นที่.....	45
3.2.5 วิเคราะห์บริบทของสภาพแวดล้อมของที่ตั้ง.....	46
3.3 การวิเคราะห์ผู้ใช้สอยอาคาร.....	49
3.3.1 ผู้ใช้งานอาคาร.....	49
3.4 การวิเคราะห์เพื่อจัดกลุ่มประโยชน์ใช้สอย.....	50
3.4.1 วิเคราะห์แบ่งส่วนการใช้งาน.....	51
3.4.2 แผนผังความสัมพันธ์ของพื้นที่.....	51
3.4.3 ขนาดพื้นที่ใช้สอยภายในโครงการ.....	56
3.6 การวิเคราะห์ข้อกำหนดและข้อบังคับที่เกี่ยวข้อง.....	57
3.6.1ผังเมืองรวมจังหวัด.....	57
3.6.2 ข้อกำหนดที่ตั้งโครงการ.....	58
3.7 ภาพบรรยากาศโครงการ.....	60
บทที่ 4 แนวความคิดในการออกแบบ	
4.1 กระบวนการทางความคิดในการออกแบบ.....	61
4.1.1 การค้นคว้าบริบทเพื่อการออกแบบ.....	62
4.1.2 การสร้างแนวทางเพื่อการออกแบบ.....	64

สารบัญ (ต่อ)

เนื้อหา	หน้า
4.2 แนวความคิดในการออกแบบ.....	65
4.2.1 แนวคิดในการออกแบบกลยุทธ์และระบบการจัดการสิ่งของ	65
4.2.2 แนวคิดในการออกแบบ“กล่องเก็บความทรงจำ”	68
4.2.3 แนวคิดในการออกแบบพื้นที่ตามองค์ประกอบของความทรงจำเมือง	71
4.2.4 การพัฒนาแนวทางการออกแบบ	73
บทที่ 5 ผลงานการออกแบบ	
5.1 ภาพผลงานการออกแบบ.....	75
5.2 ผังบริเวณ.....	76
5.3 ผังพื้นที่.....	77
5.3.1 ผังพื้นที่ดินชั้น 1.....	77
5.3.2 ผังพื้นที่ชั้น 1.....	78
5.3.3 ผังพื้นที่ชั้น 2.....	79
5.3.4 ผังพื้นที่ชั้น 3.....	80
5.3.5 ผังพื้นที่ชั้น 4.....	81
5.4 ผังหลังคา.....	82
5.5 รูปด้าน.....	83
5.5.1 รูปด้าน 1	83
5.5.2 รูปด้าน 2	84
5.5.3 รูปด้าน 3	85
5.5.4 รูปด้าน 4	86
5.6 รูปตัด.....	87
5.6.1 รูปตัดตามยาว A	87
5.6.2 รูปตัดตามขวาง B.....	89
5.6.3 รูปตัดตามขวาง C	90
5.7 ทักษะภาพ.....	92
5.7.1 ภาพทักษะภาพภายนอก	91
5.7.2 ภาพทักษะภาพภายใน.....	95
บทที่ 6 บทสรุปและเสนอแนะ.....	100
บรรณานุกรม.....	ฐ

สารบัญ (ต่อ)

เนื้อหา	หน้า
ภาคผนวก.....	ฒ
ประวัติผู้เขียน.....	ธ

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 1.1. แสดงภาพตัวอย่างของสะสมที่เป็นแรงบันดาลใจของผู้วิจัย.....	1
ภาพที่ 1.2 แสดงภาพตัวอย่างของสะสมที่มีความทรงจำร่วมระหว่างผู้วิจัยและเพื่อน.....	2
ภาพที่ 1.3 แสดงภาพกระบวนการศึกษาแผนทีคนดี.....	3
ภาพที่ 1.4 แสดงภาพกระบวนการ ขั้นตอนและวิธีการศึกษา.....	5
ภาพที่ 2.1 แสดงภาพตัวอย่างนักสร้างสรรค์.....	15
ภาพที่ 2.2 แสดงภาพตัวอย่างของสะสมของ Le Corbusier.....	16
ภาพที่ 2.3.แสดงภาพตัวอย่างของสะสมของ Zaha Hadid.....	17
ภาพที่ 2.4 แสดงภาพตัวอย่างของสะสมของ Sou Fujimoto.....	18
ภาพที่ 2.5 แสดงภาพตัวอย่างของสะสมของโอม ปันทพล ประสารราชกิจ.....	19
ภาพที่ 2.6 แสดงภาพตัวอย่างของสะสมของ Robert Downey Jr.....	20
ภาพที่ 2.7 แสดงภาพตัวอย่างของสะสมของ Rowan Atkings.....	21
ภาพที่ 2.8 แสดงภาพเหตุการณ์กลับไปยังที่พัก.....	22
ภาพที่ 2.9 แสดงภาพเหตุการณ์ หญิงสาวคนหนึ่งในเมืองเคเซนนุมะ.....	23
ภาพที่ 2.10 แสดงภาพอัลบั้มภาพที่เสียหายใกล้บ้านของครอบครัวโอโตโมะ.....	24
ภาพที่ 2.11 แสดงภาพหญิงชาวญี่ปุ่นพิเศษซากออกจากรูป.....	24
ภาพที่ 2.12 แสดงภาพหญิงคนหนึ่งช่วยแม่ของเธอนำข้าวของบางส่วนออกจากบ้าน.....	25
ภาพที่ 2.13 แสดงแผนภาพรายงานสถานการณ์อุทกภัย 6 จังหวัดภาคใต้.....	26
ภาพที่ 2.14 แสดงภาพภายนอกของ Women’s Pavilion.....	29
ภาพที่ 2.15 แสดงภาพภายในของ Women’s Pavilion.....	30
ภาพที่ 2.16 แสดงภาพภายในของ Women’s Pavilion.....	31
ภาพที่ 2.17 แสดงภาพภายนอกของ Arahama Elementary School.....	32
ภาพที่ 2.18 แสดงภาพภายนอกในของ Arahama Elementary School.....	33
ภาพที่ 2.19 แสดงภาพภายนอกในของ Arahama Elementary School.....	34
ภาพที่ 2.20 แสดงภาพภายนอกของ V&A East Storehouse School.....	35
ภาพที่ 2.21 แสดงภาพภายนอกของ V&A East Storehouse.....	36
ภาพที่ 2.22 แสดงภาพภายใน V&A East Storehouse.....	37
ภาพที่ 2.23 แสดงภาพภายใน V&A East Storehouse.....	38
ภาพที่ 3.1 แสดงแผนภาพหน่วยงานความร่วมมือ.....	41

สารบัญภาพ (ต่อ)

เนื้อหา	หน้า
ภาพที่ 3.2 แสดงภาพเกณฑ์การเลือกที่ตั้งระดับย่าน.....	43
ภาพที่ 3.3 แสดงภาพการเลือกที่ตั้ง.....	44
ภาพที่ 3.4 แสดงบริบทของสภาพแวดล้อมของที่ตั้ง.....	46
ภาพที่ 3.5 แสดงภาพวิเคราะห์บริบทของสภาพแวดล้อมของที่ตั้ง.....	47
ภาพที่ 3.6 แสดงภาพการวิเคราะห์ศักยภาพอาคารเดิม.....	47
ภาพที่ 3.7 แสดงภาพการวิเคราะห์ศักยภาพอาคารเดิม.....	48
ภาพที่ 3.8 แสดงภาพวิเคราะห์ผู้ใช้งานอาคารหลัก.....	49
ภาพที่ 3.9 แสดงภาพวิเคราะห์ผู้ใช้งานอาคารรอง.....	49
ภาพที่ 3.10 แสดงภาพวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย.....	50
ภาพที่ 3.11 แสดงภาพการวางแผนผังความสัมพันธ์ของพื้นที่.....	51
ภาพที่ 3.12 แสดงภาพการแสดงความสัมพันธ์ของพื้นที่.....	52
ภาพที่ 3.13 แสดงภาพขนาดพื้นที่ใช้สอยภายในโครงการ.....	56
ภาพที่ 3.14 แสดงภาพผังสี่ที่ตั้งโครงการ.....	57
ภาพที่ 3.15 แสดงภาพข้อกำหนดที่ตั้งโครงการ.....	58
ภาพที่ 3.16 แสดงภาพข้อกำหนดที่ตั้งโครงการ.....	58
ภาพที่ 3.17 แสดงภาพข้อกำหนดที่ตั้งโครงการ.....	59
ภาพที่ 3.18 แสดงภาพข้อกำหนดที่ตั้งโครงการ.....	59
ภาพที่ 3.19 แสดงภาพบรรยากาศโครงการ.....	60
ภาพที่ 4.1 แสดงภาพการค้นคว้าบริบทเพื่อการออกแบบ.....	62
ภาพที่ 4.2 แสดงภาพนิยามและแนวทางการออกแบบ.....	63
ภาพที่ 4.3 แสดงภาพศักยภาพของที่ตั้งโครงการ.....	64
ภาพที่ 4.4 แสดงภาพการร่วมมือกับเครือข่ายโรงเรียน.....	65
ภาพที่ 4.5 แสดงภาพระบบหลังการบันทึกความทรงจำ.....	67
ภาพที่ 4.6 แสดงภาพขนาดกล่องตามพฤติกรรมมนุษย์.....	68
ภาพที่ 4.7 แสดงภาพรายละเอียดการออกแบบ “กล่องความทรงจำ”.....	69
ภาพที่ 4.8 แสดงภาพช่องสำหรับสิ่งของแต่ละประเภท.....	70
ภาพที่ 4.9 แสดงภาพแนวคิดในการออกแบบพื้นที่.....	71
ภาพที่ 4.10 แสดงภาพการพัฒนาแบบร่าง.....	73
ภาพที่ 4.11 แสดงภาพการพัฒนาแบบร่าง.....	74

สารบัญภาพ (ต่อ)

เนื้อหา	หน้า
ภาพที่ 5.1 Aerial view perspective isometric.....	75
ภาพที่ 5.2 แสดงผังบริเวณ.....	76
ภาพที่ 5.3 แสดงผังพื้นที่ดิน.....	77
ภาพที่ 5.4 แสดงผังพื้นที่ 1.....	78
ภาพที่ 5.5 แสดงผังพื้นที่ 2.....	79
ภาพที่ 5.6 แสดงผังพื้นที่ 3.....	80
ภาพที่ 5.7 แสดงผังพื้นที่ 4.....	81
ภาพที่ 5.8 แสดงผังหลังคา.....	82
ภาพที่ 5.9 แสดงรูปด้าน 1.....	83
ภาพที่ 5.10 แสดงรูปด้าน 2.....	84
ภาพที่ 5.11 แสดงรูปด้าน 3.....	85
ภาพที่ 5.12 แสดงรูปด้าน 4.....	86
ภาพที่ 5.13 แสดงรูปตัดตามยาว A.....	87
ภาพที่ 5.14 แสดงรูปตัดตามขวาง B.....	89
ภาพที่ 5.15 แสดงรูปตัดตามยาว C.....	90
ภาพที่ 5.16 แสดงภาพทัศนียภาพภายนอกฝั่งริมน้ำตาปี.....	92
ภาพที่ 5.17 แสดงภาพทัศนียภาพภายนอกทางเชื่อมสู่โครงการ.....	92
ภาพที่ 5.18 แสดงภาพทัศนียภาพภายนอกทางเข้าโครงการ.....	93
ภาพที่ 5.19 แสดงภาพทัศนียภาพภายนอกมุมมองจากสะพาน.....	93
ภาพที่ 5.20 แสดงภาพทัศนียภาพภายนอกลานเชื่อมเมือง.....	94
ภาพที่ 5.21 แสดงภาพทัศนียภาพภายนอกมุมมองจากโรงแรมบีทู.....	94
ภาพที่ 5.22 แสดงภาพทัศนียภาพภายในส่วนคลังความทรงจำเมือง.....	95
ภาพที่ 5.23 แสดงภาพทัศนียภาพภายในส่วนโถงบันได.....	95
ภาพที่ 5.24 แสดงภาพทัศนียภาพภายในส่วนคลังความทรงจำเมืองชั้น 3.....	96
ภาพที่ 5.25 แสดงภาพทัศนียภาพภายในส่วนคลังความทรงจำเมืองชั้น 2.....	96
ภาพที่ 5.26 แสดงภาพทัศนียภาพภายในส่วนโถงบันไดหลัก.....	97
ภาพที่ 5.27 แสดงภาพทัศนียภาพภายในโถงทางเข้าส่วนตู้โชว์ของคนเมือง.....	97
ภาพที่ 5.28 แสดงภาพทัศนียภาพภายในส่วนตู้โชว์ของคนเมือง.....	98
ภาพที่ 5.29 แสดงภาพทัศนียภาพภายในส่วนแพปแลป.....	98

สารบัญภาพ (ต่อ)

เนื้อหา	หน้า
ภาพที่ 5.20 แสดงภาพ QR วิดีโอของโครงการ.....	99

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
ตารางที่ 1.1 เกณฑ์การให้คะแนนที่ตั้งระดับย่าน.....	43
ตารางที่ 1.2 เกณฑ์คะแนนการเลือกที่ตั้ง.....	45
ตารางที่ 1.3 แสดงพื้นที่ใช้สอยภายในโครงการ.....	53

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

โครงการวิทยานิพนธ์นี้เริ่มต้นจากความสนใจและความผูกพันส่วนบุคคลของผู้วิจัยที่มีต่อการสะสมสิ่งของ โดยเฉพาะของเล่น โมเดล และรูปภาพ ซึ่งเริ่มต้นมาตั้งแต่วัยเด็กและดำเนินต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน ประสบการณ์ดังกล่าวก่อให้เกิดการตั้งคำถามเชิงลึกถึงคุณค่า ความหมาย และความสัมพันธ์ระหว่างของสะสมกับชีวิตมนุษย์ ว่าสิ่งเหล่านี้มีบทบาทอย่างไรต่อการบันทึกความทรงจำ การสะท้อนอัตลักษณ์ และการสร้างความหมายต่อจิตใจของผู้ครอบครอง



ภาพที่ 1.1 แสดงภาพตัวอย่างของสะสมที่เป็นแรงบันดาลใจของผู้วิจัย

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

จากการศึกษาทฤษฎีและกรณีศึกษาต่าง ๆ พบว่า “ของสะสม” มิได้มีเพียงคุณค่าทางวัตถุเท่านั้น หากแต่ยังแฝงไว้ด้วยมิติทางความทรงจำ ความสัมพันธ์ทางสังคม และการสื่อสารที่สามารถบอกเล่าเรื่องราวเฉพาะตัวของบุคคลได้ แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิด “จิตวิทยาการสะสม” (Psychology of Collecting) ที่มองว่าการสะสมคือการสร้างตัวตนผ่านวัตถุ และการเชื่อมโยงทาง

อารมณ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งของ ในขณะเดียวกัน การรับรู้และตีความคุณค่าของสิ่งของเหล่านี้ยังสัมพันธ์กับแนวคิด “อัตลักษณ์ของสถานที่” (Genius Loci) ซึ่งสะท้อนจิตวิญญาณและความทรงจำที่ซ่อนอยู่ในพื้นที่ทางกายภาพ

FRIENDSHIP AND PLACE

SUR AT THANI

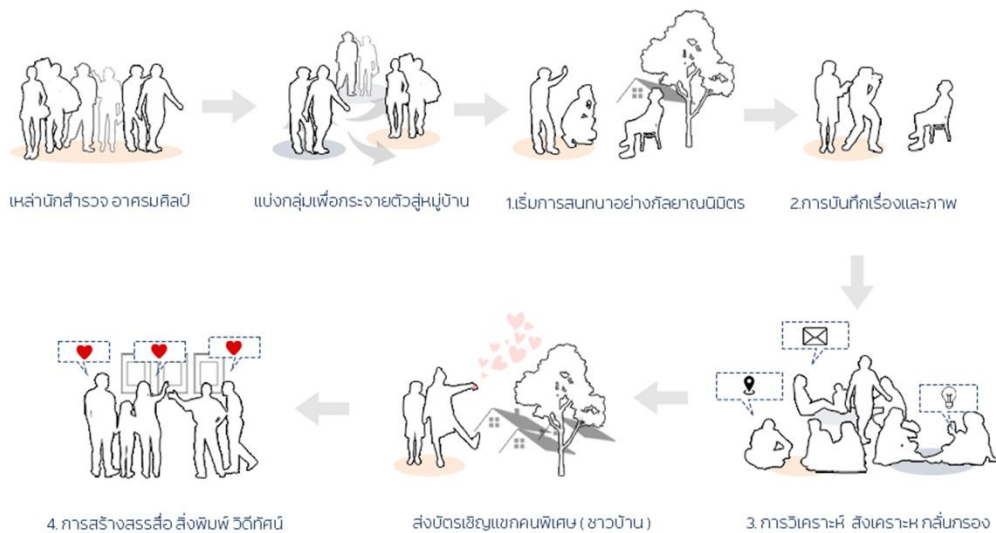


ภาพที่ 1.2 แสดงภาพตัวอย่างของสะสมที่มีความทรงจำร่วมระหว่างผู้วิจัยและเพื่อน
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

นอกจากนี้การศึกษายังอาศัยแนวคิดเรื่อง “ความทรงจำร่วม” (Collective Memory) ซึ่งมองว่าความทรงจำมิได้ดำรงอยู่เพียงในระดับปัจเจก แต่ถักทออยู่ในความสัมพันธ์ระหว่างผู้คน สถานที่ และสิ่งของ โดยของสะสมแต่ละชิ้นสามารถทำหน้าที่เป็นตัวกลางของการเชื่อมโยงความทรงจำร่วมในสังคมได้ เช่นเดียวกับกรณีศึกษาของนักออกแบบและศิลปินร่วมสมัยที่ใช้สิ่งของเป็นสื่อสร้างพื้นที่ความทรงจำ อาทิ โครงการ “แผนที่คนดี” ของสถาบันอาศรมศิลป์ ที่ใช้ศิลปะ ภาพถ่าย และวัตถุส่วนตัวในการกระตุ้นการแลกเปลี่ยนเรื่องราวของผู้คน หรือกรณีศึกษาจากประเทศญี่ปุ่นที่ผู้ประสบภัยพิบัติออกตามหาข้าวของในซากปรักหักพัง เพื่อรื้อฟื้นความทรงจำและอัตลักษณ์ของตนเอง แสดงให้เห็นว่าสิ่งของสามารถเป็นเครื่องมือเยียวยา สื่อสาร และเชื่อมโยงจิตใจของมนุษย์ได้

METHOD

กระบวนการศึกษาแผนที่คนดี



ภาพที่ 1.3 แสดงภาพกระบวนการศึกษาแผนที่คนดี

ที่มา : สถาบันอาศรมศิลป์ (2547)

จากกรอบแนวคิดดังกล่าว ผู้วิจัยจึงขยายคำถามจากระดับบุคคลสู่ระดับเมืองว่า “จะสามารถนำคุณค่าและความหมายของของสะสมมาใช้สร้างความทรงจำ ปฏิสัมพันธ์ และอัตลักษณ์ร่วมให้กับเมืองได้อย่างไร” ในบริบทของจังหวัดสุราษฎร์ธานี ซึ่งเป็นเมืองที่มีประวัติศาสตร์ยาวนานและกำลังเผชิญการเปลี่ยนแปลงทั้งทางสังคม วัฒนธรรม และวิถีชีวิต ปรากฎการณ์การย้ายถิ่นฐานของคนรุ่นใหม่สู่เมืองใหญ่ทำให้ความผูกพันและความทรงจำต่อเมืองเริ่มเลือนหาย

ดังนั้น โครงการนี้จึงมุ่งเสนอแนวทางการออกแบบ “คลังความทรงจำเมือง” (Urban Memory Archive) ในรูปแบบของแกลเลอรี “ตัวตนของคนเมืองสุราษฎร์ผ่านสิ่งของ” เพื่อสร้างพื้นที่ที่เอื้อต่อการบอกเล่า ถ่ายทอด และเชื่อมโยงความทรงจำระหว่างผู้คน สิ่งของ และเมือง ตลอดจนเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมความภาคภูมิใจในท้องถิ่น และสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมอย่างยั่งยืน

1.2 ประเด็นคำถามของวิทยานิพนธ์

หากเมืองที่เราอยู่กำลังสูญเสียความทรงจำ จากปรากฏการณ์การย้ายออกของคนเมืองและผลกระทบภัยพิบัติ เมืองจะสามารถรักษาและฟื้นฟูความทรงจำ รวมถึงความเป็นตัวตนของคนเมืองไว้ได้อย่างไร

1.3 สมมติฐานของวิทยานิพนธ์

จะเป็นอย่างไร หากมีพื้นที่หนึ่งที่เปิดโอกาสให้ผู้คนซึ่งเติบโตและใช้ชีวิตในเมือง ได้ฝากวัตถุหนึ่งชิ้นไว้ในฐานะตัวแทนของความทรงจำและความผูกพันต่อเมือง พื้นที่ดังกล่าวทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการรวบรวมความทรงจำของผู้คน ช่วยสร้างความผูกพันระหว่างคนกับเมืองสร้างอัตลักษณ์ของเมือง และทำให้ความทรงจำของเมืองสามารถถูกเก็บรักษาและถ่ายทอดต่อไปในอนาคตได้

1.4 วัตถุประสงค์ ของโครงการ

1.4.1 เพื่อพัฒนาแนวทางการออกแบบสถาปัตยกรรมที่ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ ระหว่างผู้คนในเมือง

1.4.2 เพื่อส่งเสริมและรักษาอัตลักษณ์ และความภาคภูมิใจของท้องถิ่นโดยการนำ “สิ่งของ” มาเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดเรื่องราวเฉพาะของเมือง

1.4.3 เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้คนจากภายนอกได้รับรู้ และเข้าใจตัวตนของเมือง ผ่านของ

1.5 ขอบเขตของการศึกษา

1.5.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

1.5.1.1 มุ่งเน้นพื้นที่ใน เขตเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี ซึ่งเป็นพื้นที่ความทรงจำ ตัวอย่างของผู้วิจัย

1.5.1.2 ศึกษาสภาพแวดล้อมเมือง ประวัติศาสตร์ สภาพชุมชน และกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต เพื่อสะท้อนความทรงจำและอัตลักษณ์ท้องถิ่น

1.5.1.3 การศึกษาเชิงทฤษฎีเกี่ยวกับ พฤติกรรมการสะสม (Collecting Behavior) และคุณค่าทางจิตวิทยา สังคม และวัฒนธรรมที่ สะท้อนผ่านสิ่ง ของสะสม

1.5.1.4 การเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจาก ตัวอย่างของสะสม ของบุคคลในแต่ละช่วงวัย เช่น ของเล่น โมเดล ภาพถ่าย หรือวัตถุที่มีความหมายต่อความทรงจำ

1.5.2 ขอบเขตด้านการออกแบบสถาปัตยกรรม

1.5.2.1 การออกแบบ “คลังความทรงจำเมือง” ในรูปแบบ แกลเลอรีว่าด้วยตัวตนของคนเมือง ที่รองรับการจัดแสดงสิ่งของสะสมและการถ่ายทอดเรื่องราวความทรงจำ

1.5.2.2 การออกแบบพื้นที่ที่เอื้อต่อ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คน เมือง และสิ่งของ ผ่านกิจกรรม เช่น การจัดแสดงถาวรและชั่วคราว กิจกรรมแลกเปลี่ยนความทรงจำ และกิจกรรมชุมชน

1.5.2.3 การกำหนดขอบเขตงานออกแบบในระดับ โครงการสถาปัตยกรรมขนาดกลาง ที่มีพื้นที่ใช้สอยสำหรับจัดแสดง การเรียนรู้ และกิจกรรมสาธารณะ

1.6 กระบวนการ ขั้นตอนและวิธีการศึกษา



ภาพที่ 1.4 แสดงภาพกระบวนการ ขั้นตอนและวิธีการศึกษา

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้คนในเมืองโดยใช้ “สิ่งของ” เป็นสื่อกลางในการสื่อสารผ่านการออกแบบสถาปัตยกรรมที่เหมาะสมและเอื้อต่อการเชื่อมโยงระหว่างกัน

1.7.2 สร้างพื้นที่สำหรับการถ่ายทอดเรื่องราว อัตลักษณ์ และความภาคภูมิใจของเมืองผ่านการนำเสนอสิ่งของสะสมในบริบททางสถาปัตยกรรม

1.7.3 ส่งเสริมการเห็นคุณค่าและความสำคัญของผู้คนในชุมชน โดยเปิดโอกาสให้เป็นส่วนหนึ่งของการบอกเล่าอัตลักษณ์ของตนเองผ่านการจัดแสดงสิ่งของที่มีความหมาย

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรม

2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นการทำความเข้าใจ “การสะสมสิ่งของ” ในเชิงความหมาย บทบาท และคุณค่าทางประวัติศาสตร์ จิตวิทยา และสังคม โดยสำรวจพัฒนาการของการสะสมตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ถึงปัจจุบัน เพื่อทำความเข้าใจแรงจูงใจและความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งของ นอกจากนี้ ยังศึกษาแนวทางการจำแนกประเภทของการสะสม รวมถึงทฤษฎีทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจ อัตลักษณ์ และความทรงจำของผู้สะสม พร้อมทั้งวิเคราะห์กรณีตัวอย่างของนักสร้างสรรค์เพื่อสะท้อนบทบาทของการสะสมในกระบวนการคิดสร้างสรรค์ อีกทั้งยังศึกษากระบวนการในการทำความเข้าใจจักกับคนเมืองเพื่อเชื่อมโยงแนวคิดของ “สิ่งของ” เข้ากับการทำความเข้าใจ “เมือง” ในฐานะพื้นที่แห่งความทรงจำดังต่อไปนี้

2.1.1 นิยามของสิ่งของและการสะสม

สิ่งของ คือ น. วัตถุต่าง ๆ (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2562). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔)

มาร์ติน ไฮเดกเกอร์ (1971) อธิบายว่า “สิ่งของ” ไม่ใช่เพียงวัตถุที่ปราศจากชีวิต แต่เป็นสิ่งที่ดำรงอยู่ร่วมกับมนุษย์และได้รับความหมายผ่านการใช้งานและความสัมพันธ์กับผู้คน สิ่งของจึงไม่ได้จำกัดอยู่เพียงรูปร่างหรือประโยชน์ใช้สอย แต่ยังสะท้อนภาวะการดำรงอยู่และความเป็นโลกของมนุษย์ ไฮเดกเกอร์เห็นว่าสิ่งของมีบทบาทในการรวบรวมความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งรอบตัว เช่น ธรรมชาติ ท้องฟ้า หรือความเชื่อทางศาสนา สิ่งของจึงเป็นตัวกลางในการเปิดเผยความเป็นอยู่ของมนุษย์ในโลก และแสดงให้เห็นว่ามนุษย์ไม่ได้ดำรงอยู่โดดเดี่ยว แต่ดำรงอยู่ในโลกที่เต็มไปด้วยสิ่งของที่มีความหมายต่อชีวิตของตน

ซิกเซนต์มีฮายยี และรอชเบิร์ก-ฮาลตัน (1981) อธิบายว่า “สิ่งของ” เป็นสื่อกลางที่มนุษย์ใช้สร้างความหมายและความมั่นคงทางอารมณ์ สิ่งของจึงไม่ได้มีคุณค่าเพียงในเชิงวัตถุ แต่ยังมีบทบาทสำคัญในการสร้างตัวตนและความทรงจำของมนุษย์ ผ่านการทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ที่สะท้อนอัตลักษณ์และประสบการณ์ชีวิต

สะสม คือ ก. สังสม, รวบรวมให้เพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2562). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔)

McIntosh & Schmeichel (2004) อธิบายว่า “การสะสม” คือกระบวนการที่บุคคลเลือก เก็บ และจัดหมวดหมู่สิ่งของที่มีความคล้ายคลึงหรือมีความหมายร่วม เพื่อสร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของและการควบคุมสภาพแวดล้อม

Danet & Katriel (1994) อธิบายว่า “การสะสม” คือกิจกรรมที่มอบทั้งความสุข ความหลงใหล และความรู้สึกเป็นเจ้าของที่ลึกซึ้ง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสื่อสาร ควบคุม และแสดงอัตลักษณ์

2.1.2 การจำแนกพฤติกรรมการสะสมสิ่งของของมนุษย์

2.1.2.1 ยุคก่อนประวัติศาสตร์ (Hunter-Gatherer) พฤติกรรมการสะสมของมนุษย์สามารถสืบย้อนกลับไปได้ถึงยุคก่อนประวัติศาสตร์ โดยเฉพาะในช่วงที่มนุษย์ยังดำรงชีวิตแบบ Hunter-Gatherer หรือ “ล่าสัตว์-เก็บของป่า” ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ยังไม่มี การตั้งถิ่นฐานถาวร และมนุษย์ต้องพึ่งพาทรัพยากรธรรมชาติในการดำรงชีพ การสะสมในยุคนี้จึงมีความหมายแตกต่างจากการสะสมในยุคปัจจุบัน เพราะมิได้เกิดจากแรงจูงใจทางเศรษฐกิจหรือรสนิยมส่วนตัว แต่เกิดจากความจำเป็นทางชีววิทยา สังคม และจิตวิญญาณ (Gosden, 1994; Renfrew, 2004) โดยสามารถจำแนกลักษณะการสะสมได้ดังนี้

1) การสะสมเพื่อความอยู่รอด (Functional Collecting): ในยุค Hunter-Gatherer มนุษย์เริ่มพัฒนาพฤติกรรมการเก็บสะสมสิ่งของที่เป็นต่อการดำรงชีวิต เช่น เครื่องมือหิน อาวุธล่าสัตว์ หรือวัสดุจากธรรมชาติที่หาได้ยาก เพื่อใช้ซ้ำในอนาคต (Binford, 1980) การสะสมลักษณะนี้สะท้อน สัญชาตญาณการคาดการณ์ (anticipation) และ การจัดการทรัพยากร (resource management) ของมนุษย์ยุคแรกเริ่ม ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของความคิดเชิงระบบและการวางแผน

2) การสะสมเพื่อแสดงสัญลักษณ์และความเชื่อ (Symbolic Collecting): นอกจากวัตถุที่ใช้ประโยชน์ มนุษย์ยุคนี้ยังสะสมสิ่งของที่มีความหมายทางจิตวิญญาณ เช่น เปลือกหอย ฟันสัตว์ หรือหินที่มีรูปร่างพิเศษ เพื่อนำมาใช้ในพิธีกรรมหรือสวมใส่เป็นเครื่องราง (Kuhn & Stiner, 2007) สิ่งเหล่านี้ไม่เพียงสะท้อนความเชื่อเรื่องพลังเหนือธรรมชาติ แต่ยังเป็น การแสดง สถานะทางสังคมและอัตลักษณ์ของกลุ่ม ตัวอย่างเช่น การพบเครื่องประดับจากหินออบซิเดียนในแหล่งโบราณคดีหลายแห่ง แสดงให้เห็นว่ามีการเลือกสะสมวัตถุที่หายากและมีค่า ซึ่งกลายเป็นเครื่องมือในการสื่อสารทางสังคม

3) การสะสมในฐานะความทรงจำร่วม: (Mnemosyne of Early Humans) นักโบราณคดีอย่าง Gosden (2005) อธิบายว่า การเก็บรักษาวัตถุบางชนิดในถ้ำหรือสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ เช่น หินแกะสลักหรือเศษกระดูกสัตว์ เป็นหลักฐานของ “ความทรงจำร่วมของชุมชน” (collective memory) วัตถุเหล่านี้จึงทำหน้าที่เสมือน memory object ในยุคแรกเริ่ม ที่บันทึกเรื่องราวของการล่าสัตว์ พิธีกรรม หรือความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ

4) การตีความทางวัฒนธรรมและจิตวิทยา: การสะสมในยุค Hunter-Gatherer สะท้อน รากจิตวิทยาการยึดโยงกับสิ่งของ (object attachment) ที่ยังคงอยู่ในพฤติกรรมมนุษย์ ปัจจุบัน Winnicott (1971) เคยอธิบายไว้ว่า มนุษย์มีแนวโน้มที่จะผูกพันกับ “วัตถุแทน (transitional object)” เพื่อสร้างความมั่นคงทางอารมณ์ ในทำนองเดียวกัน วัตถุในยุคก่อนประวัติศาสตร์ก็อาจทำหน้าที่คล้ายกัน คือเป็นสิ่งที่มีมนุษย์ยึดโยงไว้กับความหมายของ “ความอยู่รอด ความเชื่อ และการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม”

การสะสมของมนุษย์ในยุค Hunter-Gatherer ไม่ได้เป็นเพียงพฤติกรรมเชิงวัตถุเท่านั้น แต่เป็นกระบวนการทางวัฒนธรรมและจิตวิทยาที่สะท้อน ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งของ อย่างลึกซึ้ง การสะสมสิ่งของในยุคนี้จึงเป็นต้นกำเนิดของ “การสร้างความทรงจำและอัตลักษณ์ผ่านวัตถุ” ซึ่งต่อมาได้พัฒนาเป็นรากฐานของพฤติกรรมสะสมในสังคมมนุษย์ยุคต่อมา

2.1.2.2 ยุคปัจจุบัน ((Modern Collecting Behavior) ในยุคปัจจุบัน พฤติกรรม การสะสมของมนุษย์ได้พัฒนาไปไกลจากรากฐานดั้งเดิมที่มุ่งเน้นการเก็บสะสมเพื่อความอยู่รอด (survival) สู่การสะสมที่มีมิติทาง อัตลักษณ์ จิตวิทยา และวัฒนธรรม การสะสมไม่ได้เป็นเพียงการครอบครองวัตถุเท่านั้น แต่เป็นการแสดงออกถึง “ตัวตน” (self-expression) และ “ความหมายส่วนบุคคล” (personal meaning) ที่ผู้สะสมมีต่อสิ่งของเหล่านั้น (Belk, 1988)

Belk (1995) อธิบายว่าการสะสมในยุคใหม่เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างตัวตน (extended self) โดยสิ่งของสะสมทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ของประสบการณ์ ความทรงจำ และคุณค่าทางอารมณ์ที่ผู้สะสมยึดโยงไว้กับอดีตและปัจจุบัน เช่น การสะสมของเล่น โมเดล รถยนต์ หรือสินค้าวินเทจ ที่ผู้สะสมรู้สึกผูกพันทางอารมณ์และใช้สิ่งนั้นเป็นเครื่องยืนยันตัวตนในสังคม

นอกจากนี้ การสะสมในยุคดิจิทัลยังได้รับอิทธิพลจากเทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์ ที่เปิดโอกาสให้ผู้คนได้แสดงออกและแบ่งปันคอลเลกชันของตนเองผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น Instagram, Facebook Marketplace หรือ eBay การสะสมจึงไม่จำกัดอยู่แค่พื้นที่ส่วนตัว แต่ขยายสู่พื้นที่

สาธารณะ เป็นทั้ง “เครื่องมือทางสังคม” และ “เครื่องมือทางอารมณ์” ที่สร้างความเชื่อมโยงระหว่างผู้คนที่มีความสนใจร่วมกัน (Pearce, 1998)

อีกมิติหนึ่งที่สำคัญของการสะสมในยุคปัจจุบันคือ พฤติกรรมการสะสมเพื่อความพึงพอใจ (Collecting for Pleasure) ซึ่งไม่ได้มีแรงจูงใจจากคุณค่าทางเศรษฐกิจ แต่เกิดจากความสุข ความเพลิดเพลิน และความรู้สึกเติมเต็มที่ได้รับจากกระบวนการเก็บรวบรวมสิ่งของ Csikszentmihalyi (1990) อธิบายว่ากิจกรรมที่สร้างความพึงพอใจสูงสุดให้มนุษย์มักเกิดขึ้นในสถานะที่เรียกว่า “Flow” คือภาวะจดจ่ออย่างเต็มที่กับสิ่งที่ทำงานเกิดความสุขภายใน การสะสมจึงสามารถนำผู้สะสมเข้าสู่สถานะ Flow ได้ โดยเฉพาะในกระบวนการค้นหา จัดวาง และดูแลสิ่งสะสม ซึ่งให้ทั้งความสงบ ความภาคภูมิใจ และความสุขทางใจ

พฤติกรรมดังกล่าวยังสัมพันธ์กับแนวคิดทางจิตวิทยาเกี่ยวกับ “การควบคุม” (control) และ “ความมั่นคงทางอารมณ์” (emotional stability) ที่ผู้สะสมได้รับจากการดูแลและจัดการสิ่งของของตน การสะสมจึงไม่เพียงเป็นกิจกรรมเพื่อความบันเทิง แต่ยังเป็นกลไกในการรักษาสมดุลทางจิตใจ สร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของ และหล่อหลอมความหมายของการดำรงอยู่ในชีวิตประจำวัน (McIntosh & Schmeichel, 2004)

ดังนั้น การสะสมในยุคปัจจุบันจึงมีความซับซ้อนและหลากหลายมิติ ทั้งในเชิงจิตวิทยา สังคม และวัฒนธรรม การสะสมเพื่อความพึงพอใจสะท้อนถึงความพยายามของมนุษย์ในการแสวงหาความหมาย ความสุข และอัตลักษณ์ผ่านวัตถุ และยังคงเป็นกิจกรรมที่สะท้อนตัวตนของมนุษย์ในโลกสมัยใหม่ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

2.1.3 การจำแนกประเภทของการสะสม

พฤติกรรมการสะสมของมนุษย์สามารถจำแนกออกได้หลากหลายมิติ ทั้งในด้านแรงจูงใจ ลักษณะของสิ่งสะสม และระดับความจริงจังของการสะสม โดยนักวิชาการหลายท่านได้เสนอกรอบแนวคิดเพื่อทำความเข้าใจปรากฏการณ์นี้อย่างเป็นระบบ ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังต่อไปนี้

2.1.3.1 แรงจูงใจในการสะสม (Motivations for Collecting): แรงจูงใจเป็นปัจจัยสำคัญที่ผลักดันให้มนุษย์เริ่มต้นและดำรงพฤติกรรมการสะสม ซึ่งอาจเกิดจาก แรงขับทางจิตใจ อารมณ์หรือสังคม

Belk (1995) อธิบายว่า การสะสมเป็นการแสวงหาความหมายส่วนบุคคลผ่านวัตถุที่มีคุณค่าทางอารมณ์และสัญลักษณ์ โดยผู้สะสมมักมองว่าวัตถุสะสมเป็นส่วนขยายของตัวตน

(extended self) ที่สะท้อนความทรงจำและช่วงเวลาที่มียุคคุณค่าในชีวิต ขณะที่ Pearce (1998) อธิบายว่าแรงจูงใจในการสะสมสามารถแบ่งได้เป็นหลายด้าน ได้แก่ แรงจูงใจเชิงความทรงจำเพื่อเก็บรักษาความทรงจำส่วนตัว แรงจูงใจเชิงความรู้เพื่อการเรียนรู้และทำความเข้าใจวัตถุ และแรงจูงใจเชิงสังคมเพื่อสร้างภาพลักษณ์และสถานะในสังคม ดังนั้น การสะสมจึงเป็นกิจกรรมที่ตอบสนองทั้งความต้องการภายในและภายนอก และมีบทบาทในการสร้างความมั่นคงทางจิตใจและการยืนยันตัวตนของผู้สะสม.

2.1.3.2 ลักษณะของวัตถุที่สะสม (Nature of the Collected Objects) ลักษณะของวัตถุที่ถูกสะสมมีความหลากหลาย ขึ้นอยู่กับคุณค่าที่ผู้สะสมมอบให้ Pearce (1998) และ Danet & Katriel (1994) ชี้ให้เห็นว่า วัตถุสะสมไม่จำเป็นต้องมีมูลค่าทางเศรษฐกิจสูง แต่มี “คุณค่าทางความหมาย” (symbolic meaning) ที่สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งของ

วัตถุที่สะสมสามารถจำแนกได้เป็น 3 กลุ่มใหญ่ ได้แก่

1) ของสะสมเชิงประสบการณ์ (Experiential objects): เช่น ของที่ระลึก ของใช้ส่วนตัว ภาพถ่าย ที่มีคุณค่าทางอารมณ์และความทรงจำ

2) ของสะสมเชิงสุนทรีย์ (Aesthetic objects): เช่น งานศิลปะ ของตกแต่ง หรือของวินเทจ ที่เน้นความงามและรสนิยม

3) ของสะสมเชิงระบบ (Systematic objects): เช่น เหรียญ แสตมป์ ฟิกเกอร์ หรือโมเดล ที่สะสมอย่างมีระบบ มีเป้าหมายและหมวดหมู่ชัดเจน

สิ่งของเหล่านี้จึงเป็นมากกว่าวัตถุทางกายภาพ แต่เป็น “ตัวกลางแห่งความหมาย” (medium of meaning) ที่ผู้สะสมใช้สื่อสารอัตลักษณ์และความทรงจำของตน

2.1.3.3 ระดับความจริงจังของการสะสม (Levels of Collecting Commitment)

Danet & Katriel (1994) เสนอว่าพฤติกรรมการสะสมสามารถแบ่งตามระดับความจริงจังได้ 3 ระดับ ได้แก่

1) การสะสมเชิงสมัครเล่น (Casual Collecting) สะสมตามโอกาส ไม่มกฏเกณฑ์ชัดเจน เช่น การเก็บของที่ชอบหรือของที่ระลึกจากการเดินทาง

2) การสะสมเชิงตั้งใจ (Focused Collecting) มีการเลือกประเภทสิ่งของที่ชัดเจน เริ่มจัดหมวดหมู่หรือเก็บตามธีม

3) การสะสมเชิงวิชาชีพ (Serious Collecting) มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ และเป้าหมายในการสะสม เช่น นักสะสมโมเดลหายากหรือของโบราณ

ระดับเหล่านี้สะท้อนถึงพัฒนาการของพฤติกรรมสะสมจากการ “เก็บของ” สู่อารมณ์ “สร้าง ความหมาย” และสุดท้ายกลายเป็น “ตัวตน” ของผู้สะสมเอง (Belk, 1988)

การจำแนกประเภทของการสะสมช่วยให้เข้าใจมิติทางจิตวิทยา สังคม และวัฒนธรรมของ มนุษย์ในกระบวนการสร้างความหมายผ่านวัตถุ การสะสมจึงเป็นทั้งกิจกรรมทางอารมณ์ การเรียนรู้ และการสร้างอัตลักษณ์ ที่ผกผันระหว่าง “ของ” และ “ความทรงจำ” เข้าด้วยกันอย่างลึกซึ้ง

2.1.4 ทฤษฎีจิตวิทยาการสะสมสิ่งของ

2.1.4.1 Extended Self (Russell W. Belk (1988, 1998) อธิบายว่า สิ่งของที่ ผู้คนสะสมไม่ได้เป็นเพียงวัตถุเท่านั้น แต่เป็นส่วนขยายของ “ตัวตน” ของผู้สะสม สิ่งของเหล่านี้ สะท้อนบุคลิก ความทรงจำ และอัตลักษณ์ของผู้คน ทำให้ผู้สะสมสามารถแสดงตัวตนของตนออกมา ได้ ทั้งในรูปแบบการครอบครอง การจัดเก็บ หรือการนำเสนอสิ่งของนั้นต่อผู้อื่น โดยแบ่งการสะสม ออกเป็นหลายระดับ ดังนี้

1) ระดับบุคคล (Individual extended self): สิ่งของสะท้อนตัวตนและรสนิยม ส่วนตัว เช่น เสื้อผ้า ของสะสม หรือของใช้ส่วนตัว

2) ระดับครอบครัว (Family extended self): สิ่งของที่สะท้อนความสัมพันธ์และความผูกพันในครอบครัว เช่น ของตกแต่งบ้านหรือภาพถ่ายครอบครัว

3) ระดับชุมชนและสังคม (Community & Group extended self): สิ่งของที่ สะท้อนความเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มหรือชุมชน เช่น เสื้อสโมสร ของที่ระลึก หรือสัญลักษณ์ทาง วัฒนธรรม

โดยรวม ทฤษฎีนี้ชี้ว่า การสะสมเป็นกระบวนการที่ช่วยสร้างและยืนยันอัตลักษณ์ของมนุษย์ สิ่งของจึงไม่ได้เป็นแค่สิ่งของ แต่เป็นตัวแทนของความทรงจำ ความสัมพันธ์ และตัวตนของผู้สะสม

2.1.4.2 Maslow's Hierarchy of Needs (Abraham Maslow, 1943) ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการ (Hierarchy of Needs) เป็นเป็นแนวคิดทางจิตวิทยาที่อธิบายว่า มนุษย์มีความต้องการเป็นลำดับขั้น และต้องได้รับการตอบสนองจากระดับพื้นฐานก่อน จึงจะพัฒนาไปสู่ความต้องการในระดับที่สูงขึ้นได้ แนวคิดนี้ใช้อธิบายแรงจูงใจและพฤติกรรมของมนุษย์ในหลายด้าน ในบริบทของการสะสม การสะสมสิ่งของสามารถตอบสนองความต้องการของมนุษย์ได้หลายระดับ เช่น การสร้างความรู้สึกรับประกันความปลอดภัยทางจิตใจ (Safety) และการสร้างคุณค่าภูมิใจหรือคุณค่าในตนเอง (Esteem) ดังนั้น ทฤษฎีนี้จึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการวิเคราะห์พฤติกรรมสะสมและการสร้างคุณค่าให้กับสิ่งของในเชิงจิตวิทยาและสังคม.

2.1.4.3 Flow Theory (Mihaly Csikszentmihalyi, 1970) อธิบายถึงสภาวะที่บุคคลมีสมาธิและดื่มด่ำกับกิจกรรมอย่างเต็มที่จนลืมเวลาและความเหน็ดเหนื่อย โดยสภาวะนี้จะเกิดขึ้นเมื่อระดับความท้าทายของกิจกรรมมีความสมดุลกับความสามารถของบุคคล ทำให้เกิดความสุข ความพึงพอใจ และแรงจูงใจจากภายในกิจกรรมเอง

ในการประยุกต์ใช้กับการสะสมสิ่งของ การสะสมสามารถสร้างสภาวะ Flow ได้ เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่มีเป้าหมาย มีความท้าทาย ต้องใช้ทักษะและความรู้เฉพาะด้าน ผู้สะสมมักเกิดสมาธิสูง ลืมเวลา และมีความสุขจากกระบวนการสะสมเอง ไม่ใช่เพียงจากการได้ครอบครองวัตถุ ดังนั้น ทฤษฎี Flow จึงช่วยอธิบายแรงจูงใจเชิงจิตวิทยา ความสุขภายใน และความผูกพันระหว่างผู้สะสมกับสิ่งของ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการศึกษาพฤติกรรมสะสม.

2.1.4.4 Object Relations (Winnicott, 1953, 1971) Donald W. Winnicott มีบทบาทสำคัญในการพัฒนา Object Relations Theory โดยเฉพาะแนวคิดเกี่ยวกับ วัตถุผ่านเชื่อมต่อ (Transitional Object) และ พื้นที่ผ่านเชื่อมต่อ (Transitional Space) ซึ่งช่วยอธิบายกระบวนการพัฒนาทางอารมณ์และความสัมพันธ์ของบุคคลตั้งแต่วัยเด็กจนถึงวัยผู้ใหญ่

แนวคิดวัตถุผ่านเชื่อมต่อ (Transitional Object) ของ Donald Winnicott อธิบายถึงสิ่งของที่เด็กเลือกใช้เพื่อสร้างความมั่นคงทางอารมณ์ เช่น ผ้าห่ม ของเล่น หรือตุ๊กตารูปสัตว์ โดยวัตถุเหล่านี้ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางระหว่างโลกภายในของเด็กกับโลกภายนอก ช่วยให้เด็กสามารถจัดการความวิตกกังวล ความกลัว และการเปลี่ยนแปลงในชีวิต รวมถึงช่วยให้เด็กเรียนรู้การแยกตัวของตนเองออกจากผู้เลี้ยงดูและพัฒนาไปสู่ความเป็นอิสระ

แนวคิดที่เกี่ยวข้องอีกประการคือ พื้นที่ผ่านเชื่อม (Transitional Space) ซึ่งหมายถึงพื้นที่ทางจิตใจที่เกิดขึ้นระหว่างบุคคลกับวัตถุ ในพื้นที่นี้บุคคลสามารถทดลองความคิด อารมณ์ จินตนาการ และการสร้างความหมายได้อย่างอิสระและปลอดภัย พื้นที่ผ่านเชื่อมจึงเป็นพื้นฐานของความคิดสร้างสรรค์ การเล่น ศิลปะ และการเรียนรู้ทางสังคม

เมื่อประยุกต์แนวคิดนี้กับการสะสมสิ่งของของผู้ใหญ่ สามารถอธิบายได้ว่าสิ่งของสะสมมักทำหน้าที่คล้ายวัตถุผ่านเชื่อม กล่าวคือ สิ่งของสะสมบางชิ้นมีความเชื่อมโยงกับความทรงจำ บุคคลสำคัญ หรือช่วงเวลาหนึ่งในชีวิต ทำให้ผู้สะสมรู้สึกมั่นคงทางอารมณ์และเชื่อมโยงกับอดีต นอกจากนี้ การจัดเก็บ การดูแล หรือการจัดแสดงของสะสมยังเป็นกระบวนการที่ช่วยให้ผู้สะสมเชื่อมโยงโลกภายใน เช่น ความทรงจำ ความรู้สึก และตัวตน กับโลกภายนอก เช่น สังคม การสื่อสาร และการแสดงออกถึงอัตลักษณ์

2.1.4.5 Memory studies & Memory object (Susan M.Pearce,1998) Susan M. Pearce อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุกับความทรงจำ โดยมองว่าวัตถุไม่ได้มีเพียงคุณค่าทางกายภาพ แต่ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการเก็บรักษา ถ่ายทอด และสร้างความทรงจำของทั้งในระดับบุคคลและระดับสังคม วัตถุสามารถเชื่อมโยงอดีตกับปัจจุบัน ทำให้เกิดความต่อเนื่องของอัตลักษณ์ และสะท้อนค่านิยม ความเชื่อ และวัฒนธรรมของผู้คนในแต่ละช่วงเวลา

Memory Studies เป็นกรอบแนวคิดที่อธิบายว่าความทรงจำไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะในตัวบุคคลเท่านั้น แต่เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับวัตถุ สถานที่ และสภาพแวดล้อม วัตถุจึงทำหน้าที่เป็นตัวเก็บและกระตุ้นความทรงจำ (memory carrier) ทำให้มนุษย์สามารถระลึกถึงเหตุการณ์ บุคคล หรือประสบการณ์ที่ผ่านมาได้

ในส่วนของ Memory Object หมายถึง วัตถุที่มีความหมายทางอารมณ์และเชื่อมโยงกับความทรงจำเฉพาะบุคคล โดยวัตถุเหล่านี้มีบทบาทในการสร้างอัตลักษณ์ สะท้อนตัวตน และสามารถใช้เป็นสื่อกลางในการสื่อสารหรือถ่ายทอดความทรงจำให้กับผู้อื่น ผ่านการจัดเก็บ การจัดแสดง หรือการเล่าเรื่องเกี่ยวกับวัตถุนั้น

เมื่อประยุกต์กับการสะสมสิ่งของ สามารถอธิบายได้ว่าสิ่งของสะสมไม่ได้เป็นเพียงวัตถุที่ถูกรวบรวม แต่เป็นตัวแทนของความทรงจำและประสบการณ์ของผู้สะสม การเลือกสะสมสิ่งของบางประเภทสะท้อนความสนใจ ตัวตน และเรื่องราวชีวิตของผู้สะสม อีกทั้งสิ่งของสะสมยังสามารถทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการสื่อสารความทรงจำและเรื่องราวระหว่างบุคคลและสังคม ดังนั้น

แนวคิด Memory Studies และ Memory Object จึงช่วยอธิบายว่าการสะสมสิ่งของเป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับความทรงจำ อัตลักษณ์ และวัฒนธรรม ซึ่งเป็นมิติสำคัญในการศึกษาพฤติกรรมและการสะสมในบริบททางสังคมและวัฒนธรรม.

2.1.4.6 Mnemosyne Atlas (Aby Warburg, 1921) การศึกษาเกี่ยวกับความทรงจำผ่านภาพ ในระหว่างปี ค.ศ. 1921–1929 ซึ่งเป็นการจัดเรียงภาพถ่ายกว่า 1,000 ภาพ บนแผ่นผ้าไหมสีดำจำนวน 63 แผ่น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและนำเสนอ การแสดงออกของความทรงจำและอารมณ์ในวัฒนธรรมตะวันตก ผ่านภาพศิลปะและสัญลักษณ์ต่างๆ โดยมีแนวคิดหลักดังนี้

1) การเชื่อมโยงระหว่างภาพและความทรงจำ: Warburg เชื่อว่า ภาพศิลปะ สามารถสะท้อนถึง ความทรงจำทางวัฒนธรรม และ อารมณ์ของมนุษย์ ที่ถูกส่งต่อผ่านยุคสมัย

2) การจัดเรียงภาพแบบไม่มีลำดับเวลา: การจัดเรียงภาพของ Warburg ไม่ได้เป็นไปตามลำดับเวลา แต่เป็นการจัดกลุ่มภาพที่มีความสัมพันธ์กันในด้านอารมณ์และสัญลักษณ์

3) การศึกษาความทรงจำทางวัฒนธรรม: Warburg มุ่งเน้นการศึกษา ความทรงจำทางวัฒนธรรม ที่ถูกแสดงออกผ่าน ภาพศิลปะ และ สัญลักษณ์ ในสังคมตะวันตก

ประยุกต์แนวคิด Mnemosyne Atlas กับการสะสมสิ่งของ สามารถอธิบายได้ว่าการสะสมสิ่งของเปรียบเสมือนการสร้าง Mnemosyne Atlas ส่วนบุคคล ซึ่งสิ่งของสะสมทำหน้าที่เป็นตัวแทนของความทรงจำ ประสบการณ์ และอารมณ์ของผู้สะสม ขณะที่การจัดเรียงและการจัดวางสิ่งของสะสมสะท้อนถึงการจัดระเบียบความทรงจำและความหมายในชีวิตของผู้สะสม นอกจากนี้ การเลือกสะสมสิ่งของบางประเภทยังเป็นกระบวนการสร้างและแสดงออกถึงอัตลักษณ์และความเป็นตัวตนของบุคคล

แนวคิด Mnemosyne Atlas ของ Aby Warburg เป็นแนวคิดสำคัญในการศึกษาความทรงจำทางวัฒนธรรมและการแสดงออกทางอารมณ์ผ่านภาพและวัตถุ การนำแนวคิดนี้มาประยุกต์ใช้ในการศึกษาการสะสมสิ่งของช่วยให้เข้าใจว่าสิ่งของสะสมไม่ได้เป็นเพียงวัตถุที่ถูกรวบรวม แต่เป็นระบบของความทรงจำ ความหมาย และอัตลักษณ์ของผู้สะสม ซึ่งเชื่อมโยงระหว่างความทรงจำส่วนบุคคลกับความทรงจำทางวัฒนธรรม.

2.1.5 กรณีศึกษาของสะสมของนักสร้างสรรค์

การศึกษาพฤติกรรมสะสมของนักสร้างสรรค์มีวัตถุประสงค์เพื่อทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่าง “ของสะสม” และ “ความเป็นนักสร้างสรรค์” ว่าสิ่งเหล่านี้มีอิทธิพลต่อแนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์อย่างไร โดยได้ทำการรวบรวมข้อมูลจากนักสร้างสรรค์ในหลากหลายสาขา เช่น นักร้อง นักธุรกิจ นักแสดง และสถาปนิก เพื่อเปรียบเทียบลักษณะของสิ่งสะสมและคุณค่าที่สะท้อนตัวตนของแต่ละบุคคล

“WHAT DO YOU COLLECT?”



ภาพที่ 2.1 แสดงภาพตัวอย่างนักสร้างสรรค์

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

แผนภาพนี้แสดงจำนวนนักสร้างสรรค์ที่ได้ทำการคัดเลือกมาเป็นกรณีศึกษา โดยคัดเลือกให้มีความหลากหลายทางด้านอาชีพ จากหลากหลายประเทศ เพื่อนำมาเปรียบเทียบและวิเคราะห์ลักษณะของสิ่งของสะสมรวมถึงคุณค่าที่สะท้อนตัวตนของแต่ละบุคคล โดยมีทั้งหมด 6 กรณีศึกษาดังนี้

2.1.5.1 Le Corbusier (Charles-Édouard Jeanneret-Gris, 1887–1965)



ภาพที่ 2.2 แสดงภาพตัวอย่างของสะสมของ Le Corbusier

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

Le Corbusier(Charles-Édouard Jeanneret-Gris, 1887–1965) สถาปนิกและนักทฤษฎีชาวสวิส-ฝรั่งเศส ผู้มีบทบาทสำคัญอย่างมากต่อพัฒนาการของสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ (Modern Architecture) และเป็นผู้เสนอแนวคิด “สถาปัตยกรรมเพื่อมนุษย์ยุคใหม่” (Architecture for the Machine Age)

แผนภาพนี้แสดงให้เห็นถึง สิ่งของสะสมของ Le Corbusier (1887–1965) ซึ่งส่วนใหญ่เป็นวัตถุที่ได้มาจากธรรมชาติ เช่น ก้อนหิน เปลือกหอย หรือเศษวัสดุธรรมชาติที่มีรูปทรงโดดเด่น การวิเคราะห์พบว่าสิ่งของเหล่านี้สะท้อนถึงความสนใจของเขามีต่อ “รูปทรงธรรมชาติ” (organic forms) ซึ่งปรากฏอย่างชัดเจนในแนวทางการออกแบบสถาปัตยกรรมของเขาเอง ทั้งในด้านสัดส่วน รูปทรง และความงามเชิงโครงสร้าง อันแสดงให้เห็นว่า สิ่งของสะสมสามารถเป็นแหล่งแรงบันดาลใจสำคัญในการสร้างสรรค์งานสถาปัตยกรรมได้ (Le Corbusier Foundation, n.d.)

2.1.5.2 Zaha Hadid (Dame Zaha Mohammad Hadid, 1950–2016)



ภาพที่ 2.3 แสดงภาพตัวอย่างของสะสมของ Zaha Hadid

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

Zaha Hadid (Dame Zaha Mohammad Hadid, 1950–2016) สถาปนิกหญิงชาวอิรัก-อังกฤษ ผู้บุกเบิกแนวคิด สถาปัตยกรรมแบบเส้นโค้งพลิ้วไหว (Fluid / Parametric Architecture) และเป็นผู้หญิงคนแรกที่ได้รับรางวัล Pritzker Architecture Prize (ในปี 2004)

แผนภาพนี้แสดง สิ่งของสะสมของ Zaha Hadid (1950–2016) ซึ่งส่วนใหญ่เป็นวัตถุที่เกี่ยวข้องกับผลงานการออกแบบของผู้สะสม ทั้งของต้นแบบ โมเดล เฟอร์นิเจอร์ เก้าอี้หรือสิ่งของแฟชั่นต่างๆ การวิเคราะห์พบว่าสิ่งของเหล่านี้สะท้อน เอกลักษณ์และสไตล์เฉพาะตัว ของ Hadid โดยเฉพาะเส้นสายและรูปทรงโค้งพลิ้วไหว (fluid lines) ที่สอดคล้องกับงานสถาปัตยกรรมของเธอ สิ่งของสะสมเหล่านี้จึงไม่เพียงแต่เป็นของที่ระลึก แต่ยังเป็น ตัวแทนความคิดสร้างสรรค์และความภาคภูมิใจในผลงาน ของนักออกแบบชั้นนำ (Zaha Hadid Design, n.d.)

2.1.5.3 Sou Fujimoto (1971–ปัจจุบัน)



ภาพที่ 2.4 แสดงภาพตัวอย่างของสะสมของ Sou Fujimoto

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

Sou Fujimoto (1971–ปัจจุบัน) สถาปนิกร่วมสมัยที่มีชื่อเสียงระดับนานาชาติ ผลงานของเขามุ่งเน้นการสร้างพื้นที่ที่เปิดรับธรรมชาติ แสงสว่าง และความยืดหยุ่นของผู้อยู่อาศัย แนวคิดการออกแบบของเขาเรียกว่า “Primitive Future” ซึ่งผสมผสานความเรียบง่ายแบบดั้งเดิมเข้ากับแนวคิดสมัยใหม่ (Sou Fujimoto Architects, n.d.)

แผนภาพนี้แสดง สิ่งของสะสมของ Sou Fujimoto (1971–ปัจจุบัน) ซึ่งส่วนใหญ่เป็นวัตถุที่เกี่ยวข้องกับผลงานการออกแบบของผู้สะสม โดยเฉพาะ โมเดล LEGO ที่เป็นตัวแทนของผลงานสถาปัตยกรรมต่าง ๆ ของเขา การวิเคราะห์พบว่าสิ่งของสะสมเหล่านี้สะท้อนถึงเอกลักษณ์และความชอบเฉพาะตัว ของ Fujimoto พร้อมแฝงไปด้วย ความภาคภูมิใจในผลงานการสร้างสรรค์ของตัวเอง สิ่งของเหล่านี้จึงไม่เพียงเป็นของสะสม แต่ยังเป็นตัวแทนแรงบันดาลใจและกระบวนการคิดสร้างสรรค์ของสถาปนิกร่วมสมัย (Sou Fujimoto Architects, n.d.)

2.1.5.4 โอม ปั่นทพล ประสารราชกิจ (2528 –ปัจจุบัน)

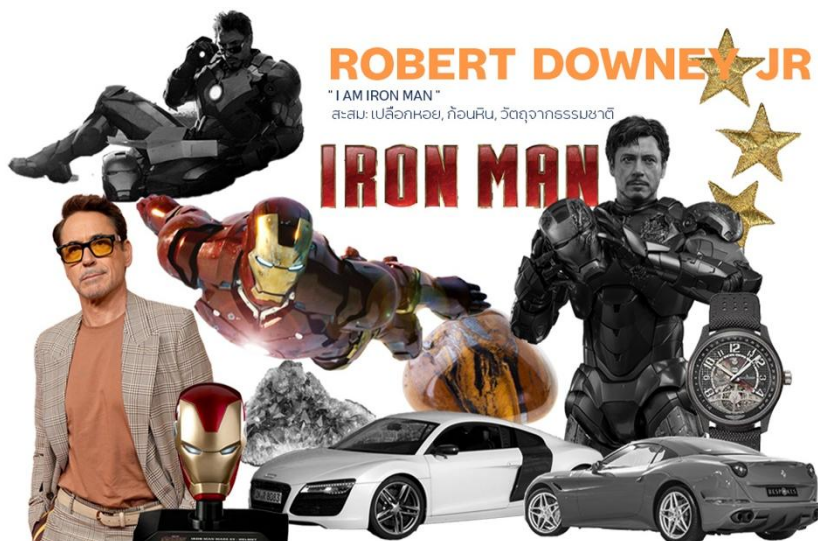


ภาพที่ 2.5 แสดงภาพตัวอย่างของสะสมของโอม ปั่นทพล ประสารราชกิจ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

โอม ปั่นทพล ประสารราชกิจ (พ.ศ. 2528–ปัจจุบัน) นักร้องนำวง Cocktail นักแต่งเพลง โปรดิวเซอร์ และอาจารย์พิเศษด้านนิติศาสตร์ รวมถึงเป็นผู้ร่วมก่อตั้งค่ายเพลง Gen Lab ในเครือ GMM Grammy แผนภาพนี้แสดงสิ่งของสะสมของเขาซึ่งส่วนใหญ่เป็นของเล่นอัลตราแมนครบชุด จากการวิเคราะห์พบว่าสิ่งของสะสมเหล่านี้สะท้อนความหลงใหล ความทรงจำในวัยเด็ก และความผูกพันส่วนตัวต่อสิ่งของ สะท้อนให้เห็นว่าสิ่งของสะสมไม่ได้เป็นเพียงของเล่น แต่เป็นตัวแทนของแรงบันดาลใจและความทรงจำส่วนบุคคลของนักสร้างสรรค์ (โอม ปั่นทพล ประสารราชกิจ, 2024)

2.1.5.5 Robert Downey Jr. (2528 –ปัจจุบัน)



ภาพที่ 2.6 แสดงภาพตัวอย่างของสะสมของ Robert Downey Jr
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

Robert Downey Jr. (2528 –ปัจจุบัน) เป็นหนึ่งในนักแสดงที่มีอิทธิพลสูงในวงการภาพยนตร์สมัยใหม่ ทั้งในด้านการแสดงและการมีส่วนร่วมในภาพยนตร์บล็อกบัสเตอร์ระดับโลก นอกจากนี้เขายังมีเรื่องราวชีวิตที่ผ่านการต่อสู้กับปัญหาสุขภาพและยาเสพติด ทำให้การกลับมาประสบความสำเร็จของเขาเป็นที่จับตามองอย่างมาก (Wikipedia contributors, 2025; Spectrum Health Systems, 2024)

แผนภาพนี้แสดง สิ่งของสะสมของ Robert Downey Jr. (1965–ปัจจุบัน) ซึ่งผู้สะสมได้สะสมสิ่งของจากสองลักษณะที่เห็นได้ชัด ได้แก่ ของที่ชื่นชอบส่วนตัว เช่น รถสปอร์ต รถหายาก สิ่งของแบรนด์เนม และเครื่องประดับ และ ของที่เกี่ยวข้องกับการทำงานในฐานะนักแสดง เช่น อัญมณี ชุดใช้ในการแสดง รวมถึงของที่ได้รับการทำางานในภาพยนตร์ต่าง ๆ การวิเคราะห์พบว่าสิ่งของสะสมเหล่านี้สะท้อนถึง ความหลงใหลในสิ่งของต่าง ๆ และ ความทรงจำที่เกิดจากประสบการณ์การทำงานของเขา สิ่งของเหล่านี้จึงเป็นทั้งตัวแทนของความสนใจส่วนบุคคลและประสบการณ์วิชาชีพของนักแสดง (Wikipedia contributors, 2025; Spectrum Health Systems, 2024)

2.1.5.6 Rowan Atkings (2528 –ปัจจุบัน)



ภาพที่ 2.7 แสดงภาพตัวอย่างของสะสมของ Rowan Atkings

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

Rowan Atkinson (1955–ปัจจุบัน) เป็นนักแสดงตลกและนักเขียนบทชาวอังกฤษ มีชื่อเสียงจากผลงาน *Mr. Bean* และ *Blackadder* เขาเป็นที่รู้จักในฐานะนักแสดงที่ใช้ การแสดงทางกายและสีหน้า สร้างความตลกและเอกลักษณ์เฉพาะตัว ผลงานของเขามีอิทธิพลต่อวงการตลกและภาพยนตร์สมัยใหม่อย่างมาก (Wikipedia contributors, 2025)

แผนภาพนี้แสดง สิ่งของสะสมของ Rowan Atkinson (1955–ปัจจุบัน) ซึ่งส่วนใหญ่เป็น รถสปอร์ตและรถหายาก ที่ผู้สะสมสะสมขึ้นจากความหลงใหลส่วนตัว การวิเคราะห์พบว่าสิ่งของสะสมเหล่านี้สะท้อนถึง ความสนใจและรสนิยมเฉพาะตัว ของ Atkinson นอกจากนี้ยังสื่อถึง บุคลิกและวิถีชีวิตนอกหน้าจอของนักแสดง สิ่งของเหล่านี้จึงไม่เพียงแต่เป็นของสะสม แต่ยังเป็นตัวแทนของความหลงใหลส่วนตัวและความสนใจในเทคโนโลยีและดีไซน์ยานยนต์ (Wikipedia contributors, 2025)

2.1.6 กรณีศึกษาเหตุการณ์ภัยพิบัติ

การศึกษากกรณีเหตุการณ์ภัยพิบัติครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อทำความเข้าใจ ความทรงจำที่สูญหายหรือได้รับผลกระทบจากภัยพิบัติ ตลอดจน พฤติกรรมของมนุษย์ในการกลับไปค้นหาความทรงจำ หลังจากเกิดเหตุการณ์ดังกล่าว การศึกษานี้ได้ทำการรวบรวมข้อมูลจากกรณีภัยพิบัติทั้งในและต่างประเทศ เพื่อนำมาวิเคราะห์ วิธีการแก้ไขปัญหาและพฤติกรรมของผู้คน ในการฟื้นฟูความทรงจำและสร้างความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและชุมชนของตน

2.1.6.1 เหตุการณ์แผ่นดินไหวและสึนามิขนาด 9 ริคเตอร์ ประเทศญี่ปุ่นเมื่อวันที่ 11 มีนาคม 2011 ที่นอกชายฝั่งตะวันออกเฉียงเหนือของเกาะฮอนชู เหตุการณ์นี้ก่อให้เกิดคลื่นสึนามิขนาดมหึมาที่สร้างความเสียหายอย่างรุนแรงต่อพื้นที่ชายฝั่ง ทำให้มีผู้เสียชีวิตกว่า 18,000-20,000 คน และส่งผลให้เกิดภัยพิบัตินิวเคลียร์ที่โรงไฟฟ้าฟูกูชิมะ

ณ เมืองคามิฮาจิ (Kami-Hachi)เรื่องราวของ ครอบครัวเมงุมิ ซาซากิ ซึ่งบ้านของเธอถูกทำลายอย่างหนักจากคลื่นยักษ์ หลังเหตุการณ์ เมงุมิและสามีได้กลับไปยังพื้นที่บ้านเดิมเพื่อตามหาสิ่งของและความทรงจำในอดีต แม้ว่าบ้านและทรัพย์สินส่วนใหญ่จะสูญหายไป (Glionna, J. M.,2011)



ภาพที่ 2.8 แสดงภาพเหตุการณ์ เมงุมิ ซาซากิ และสามี ซาโตรุ ซาซากิ วัย 36 ปี ทั้งคู่ กลับไปยัง
ละแวกบ้านของพวกเขาในคามิฮาจิ เพื่อเก็บของที่หาได้ไม่มากนัก

ที่มา : Carolyn Cole / Los Angeles Times (2014)

สิ่งของที่พวกเขาพบ เช่น หมวกกันน็อคจักรยานของลูกสาว จาน ชุดว่ายน้ำ และเสื้อผ้า ถูกเก็บรักษาอย่างระมัดระวังและมีความหมายต่อครอบครัว ทั้งนี้ การค้นหาสิ่งของเหล่านี้สะท้อนถึงพฤติกรรมมนุษย์ในการฟื้นฟูความทรงจำและสร้างความเชื่อมโยงทางอารมณ์กับอดีต บทความยังเน้นให้เห็นว่า บ้านไม่ใช่เพียงสถานที่ที่อยู่อาศัย แต่ยังเป็น ที่หลบภัยทางจิตใจและเป็นสัญลักษณ์ของความผูกพันในครอบครัว

เรื่องราวนี้จึงแสดงให้เห็นถึงการตอบสนองทางอารมณ์และพฤติกรรมของผู้คนหลังจากประสบภัยพิบัติ และความพยายามที่จะ รักษาและฟื้นฟูความทรงจำส่วนบุคคลและครอบครัว ผ่านการเก็บสิ่งของและสถานที่ที่มีคุณค่าทางจิตใจ



ภาพที่ 2.9 แสดงภาพเหตุการณ์ หญิงสาวคนหนึ่งในเมืองเคเซนนูมะ ประเทศญี่ปุ่น กำลังเย็บหมวกชากปรักหักพังของหมู่บ้านที่เธอเคยอาศัยอยู่
ที่มา : Paula Bronstein / Getty Images (2014)

หญิงสาวคนหนึ่งในเมืองเคเซนนูมะ ประเทศญี่ปุ่น กำลังเย็บหมวกชากปรักหักพังของหมู่บ้านที่เธอเคยอาศัยอยู่ พื้นที่ดังกล่าวถูกทำลายจากคลื่นสึนามิที่เกิดขึ้นหลังจากแผ่นดินไหวครั้งใหญ่เมื่อวันที่ 11 มีนาคม นอกชายฝั่งประเทศญี่ปุ่น ขณะที่จำนวนผู้เสียชีวิตยังคงเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ประเทศกำลังดิ้นรนเพื่อควบคุมสถานการณ์ที่อาจเกิดขึ้นภาวะหลอมละลายของนิวเคลียร์หลังจากโรงไฟฟ้าฟูกูชิมะไดอิจิได้รับความเสียหายอย่างหนักจากภัยพิบัติครั้งนี้



ภาพที่ 2.10 แสดงภาพอัลบั้มภาพที่เสียหายวางอยู่ในโคลนใกล้บ้านของครอบครัวโอโตโมะ
ที่มา : Carolyn Cole / Los Angeles Times (2014)

หลังจากที่ยานเซนไคของพวกเขาถูกทำลายจากแผ่นดินไหวและสึนามิที่ถล่มญี่ปุ่นเมื่อ 11 มีนาคม 2557 มีการค้นพบอัลบั้มภาพที่เปียกชื้นและเสียหาย วางอยู่ในโคลนใกล้ซากบ้านของครอบครัวโอโตโมะ ภาพถ่ายเหล่านั้นสะท้อนให้เห็นถึงความทรงจำที่ถูกทำลายไปอย่างฉับพลันจากภัยพิบัติ เหลือไว้เพียงเศษเสี้ยวของอดีตที่ยังคงหลงเหลืออยู่ในความทรงจำ



ภาพที่ 2.11 แสดงภาพหญิงสาวญี่ปุ่นวัย 63 ปี ปิดเศษซากออกจากรูปเหมือนของพ่อของเธอ
ที่มา : Carolyn Cole / Los Angeles Times (2014)

หลังจากที่ยานนาไตรถูกทำลายจากแผ่นดินไหวและสึนามิที่ถล่มญี่ปุ่นเมื่อ 11 มีนาคม 2557 มีหญิงชาวญี่ปุ่นวัย 63 ปี ได้กลับไปยังบ้านที่เป็นอยู่อาศัยของเธอซึ่งได้รับความเสียหายเป็นอย่างมาก จากนั้นเธอได้พบกับรูปเหมือนของพ่อของเธอ ซึ่งแขวนอยู่ท่ามกลางซากปรักหักพัง สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของสิ่งของบาสิ่ง ในเวลาหนึ่งสามารถเป็นตัวแทนของความทรงจำ ที่สูญหายไปอย่างเฉียบพลันได้



ภาพที่ 2.12 แสดงภาพหญิงคนหนึ่งช่วยแม่ของเธอ นำข้าวของบางส่วนออกจากบ้านของครอบครัว
ที่มา : Brian van der Brug / Los Angeles Times (2014)

หลังจากที่ยานนาไตรถูกทำลายจากแผ่นดินไหวและสึนามิที่ถล่มญี่ปุ่นเมื่อ 11 มีนาคม หญิงคนหนึ่งช่วยแม่ของเธอ นำข้าวของบางส่วนออกจากบ้านของครอบครัว ขณะที่เจ้าหน้าที่ยังคงค้นหาศพในซากปรักหักพัง สะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรมการเก็บสิ่งของที่เกิดขึ้นกับมนุษย์ทุกช่วงวัย

2.1.6.2 เหตุการณ์อุทกภัยในพื้นที่ 11 จังหวัด ระหว่างวันที่ 22 พฤศจิกายน - 17 ธันวาคม 2567 ได้แก่ จังหวัดชุมพร ระนอง สุราษฎร์ธานี นครศรีธรรมราช พัทลุง ตรัง สตูล สงขลา ปัตตานี ยะลา และนราธิวาส รวม 98 อำเภอ 625 ตำบล 4,264 หมู่บ้าน ประชาชนได้รับผลกระทบ 675,160ครัวเรือน ผู้เสียชีวิต 32 ราย

ต่อมาในวันที่ 15 ธันวาคม 2567 ยังมีสถานการณ์อุทกภัยในพื้นที่ 4 จังหวัด รวม 27 อำเภอ 137 ตำบล 814 หมู่บ้าน ประชาชนได้รับผลกระทบ 43,595 ครัวเรือน มีผู้เสียชีวิต 3 ราย ได้แก่

1) จังหวัดชุมพร เกิดน้ำท่วมในพื้นที่ 6 อำเภอ ได้แก่ อำเภอปะทิว, อำเภอเมืองชุมพร, อำเภอสวี, อำเภอทุ่งตะโก, อำเภอหลังสวน และอำเภอละแม รวม 6 ตำบล 47 หมู่บ้าน ประชาชนได้รับผลกระทบ 7,701 ครัวเรือน ปัจจุบันคลองหลังสวนระดับน้ำลดลง

2) จังหวัดระนอง เกิดน้ำท่วมในพื้นที่ 3 อำเภอ ได้แก่ อำเภอกระบุรี, อำเภอละอุ่น และอำเภอเมืองระนอง รวม 12 ตำบล 42 หมู่บ้าน ประชาชนได้รับผลกระทบ 1,070 ครัวเรือน ปัจจุบันคลองฉนวนระดับน้ำลดลง

3) จังหวัดสุราษฎร์ธานี เกิดน้ำท่วมในพื้นที่ 7 อำเภอ ได้แก่ อำเภอท่าชนะ, อำเภอท่าฉาง, อำเภอเมืองสุราษฎร์ธานี, อำเภอกาญจนดิษฐ์, อำเภอดอนสัก, อำเภอเกาะพะงัน และอำเภอเกาะสมุย รวม 27 ตำบล 104 หมู่บ้าน ประชาชนได้รับผลกระทบ 2,216 ครัวเรือน ปัจจุบันแม่น้ำตาปีมีระดับน้ำเพิ่มขึ้น

4) จังหวัดนครศรีธรรมราช เกิดน้ำท่วมในพื้นที่ 11 อำเภอ ได้แก่ อำเภอชะอวด, อำเภอเฉลิมพระเกียรติ, อำเภอเมืองนครศรีธรรมราช, อำเภอปากพนัง, อำเภอเชียรใหญ่, อำเภอพระพรหม, อำเภอสิชล, อำเภอนบพิตำ, อำเภอท่าศาลา, อำเภอขนอม และอำเภอช้างกลาง รวม 51 ตำบล 289 หมู่บ้าน ประชาชนได้รับผลกระทบ 32,608 ครัวเรือน มีผู้เสียชีวิต 3 ราย ปัจจุบันคลองท่าดีระดับน้ำลดลง



ภาพที่ 2.13 แสดงแผนภาพรายงานสถานการณ์อุทกภัย 6 จังหวัดภาคใต้

ที่มา : กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย (2567)

ต่อมาในวันที่ 17 ธันวาคม 2567 ยังคงมีอุทกภัยในพื้นที่ 6 จังหวัด ชุมพร ระนอง สุราษฎร์ธานี นครศรีธรรมราช ตรัง และพัทลุง กระทบ 54 อำเภอ 339 ตำบล 2,676 หมู่บ้าน และมีประชาชนได้รับผลกระทบ 161,605ครัวเรือน

ในช่วงระหว่างวันที่ 22 พฤศจิกายน – 15 ธันวาคม พ.ศ. 2567 ประเทศไทยเผชิญกับเหตุการณ์ อุทกภัยในพื้นที่ 11 จังหวัดภาคใต้ ได้แก่ ชุมพร ระนอง สุราษฎร์ธานี นครศรีธรรมราช พัทลุง ตรัง สตูล สงขลา ปัตตานี ยะลา และนราธิวาส รวม 98 อำเภอ 625 ตำบล 4,264 หมู่บ้าน มีประชาชนได้รับผลกระทบกว่า 675,160 ครัวเรือน และมีผู้เสียชีวิต 32 ราย โดยเฉพาะในจังหวัด สุราษฎร์ธานี เกิดน้ำท่วมใน 7 อำเภอ ได้แก่ ท่าชนะ ท่าฉาง เมืองสุราษฎร์ธานี กาญจนดิษฐ์ ดอนสัก เกาะพะงัน และเกาะสมุย ส่งผลกระทบต่อประชาชนกว่า 2,216 ครัวเรือน (กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย, 2567)

เหตุการณ์นี้สะท้อนให้เห็นถึงความเปราะบางของพื้นที่ภาคใต้ต่อภัยธรรมชาติที่เกิดขึ้นซ้ำทุกปี โดยเฉพาะน้ำท่วมจากฝนตกหนักและน้ำป่าไหลหลาก ซึ่งส่งผลกระทบต่อโครงสร้างพื้นฐาน ชุมชน และความทรงจำของผู้คนในพื้นที่ เช่น บ้านเรือน สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ หรือสิ่งของที่เป็นตัวแทนของความทรงจำส่วนบุคคล

2.1.7 งานวิจัยเกี่ยวกับปรากฏการณ์เมือง การย้ายเข้า-ออก

การย้ายถิ่นภายในประเทศถือเป็นกลไกสำคัญในการปรับโครงสร้างประชากรและแรงงานในช่วงการพัฒนาเศรษฐกิจ โดยมีความสัมพันธ์กับการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างเศรษฐกิจ ความต้องการแรงงาน และการขยายตัวของเมือง (Kuznets, 1966) งานวิจัยเชิงประจักษ์จำนวนมากพบว่าการย้ายถิ่นภายในประเทศช่วยเพิ่มประสิทธิภาพทางเศรษฐกิจและส่งเสริมการพัฒนาสังคม เนื่องจากเมืองมีโอกาสด้านการจ้างงาน รายได้ สวัสดิการ และการพัฒนาอาชีพที่ดีกว่า จึงดึงดูดประชากรจากชนบทเข้าสู่เมือง (Bloom et al., 2010; Moretti, 2011) นอกจากนี้ เมืองยังมีสถาบันการศึกษาและโอกาสทางการศึกษาที่มากกว่า ทำให้ประชากรที่มีการศึกษามีแนวโน้มย้ายเข้าสู่เมืองสูงกว่ากลุ่มอื่น (Machin et al., 2012; Liao & Yip, 2018)

ในด้านโครงสร้างประชากร การย้ายถิ่นของแรงงานที่มีการศึกษาสูงส่งผลให้เกิดการกระจายตัวของทุนมนุษย์ใหม่ระหว่างเมืองต้นทางและเมืองปลายทาง โดยเมืองปลายทางมักมีการสะสมทุนมนุษย์สูงขึ้น ในขณะที่เมืองต้นทางอาจสูญเสียแรงงานที่มีศักยภาพ (Faggian et al., 2017; UNESCO, 2018) ปรากฏการณ์ดังกล่าวมีผลต่อการพัฒนาเศรษฐกิจในระดับภูมิภาคและระดับประเทศ รวมทั้งก่อให้เกิดความเหลื่อมล้ำระหว่างพื้นที่เมืองและชนบท (Ding, 2021)

สำหรับประเทศไทย การย้ายถิ่นภายในประเทศยังคงเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยมีสาเหตุสำคัญจากความแตกต่างด้านโอกาสทางเศรษฐกิจ รายได้ และการจ้างงานระหว่างเขตเมืองและชนบท (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2560) ทิศทางการย้ายถิ่นส่วนใหญ่มาจากภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือเข้าสู่กรุงเทพมหานครและภาคกลาง ซึ่งเป็นศูนย์กลางทางเศรษฐกิจและการศึกษา (UNESCO, 2561) ในช่วงหลายทศวรรษที่ผ่านมา ประเทศไทยมีการขยายตัวของเมืองอย่างรวดเร็วจากการเปลี่ยนโครงสร้างเศรษฐกิจจากภาคเกษตรกรรมไปสู่ภาคอุตสาหกรรมและบริการ ส่งผลให้สัดส่วนประชากรในเขตเมืองเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง (Statista, 2021)

นอกจากนี้ งานวิจัยยังพบว่าประชากรที่มีการศึกษาระดับอุดมศึกษามีแนวโน้มย้ายเข้าสู่เมืองมากกว่ากลุ่มการศึกษาอื่นอย่างชัดเจน ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างระดับการศึกษาและการย้ายถิ่นฐานเข้าสู่เมือง การย้ายถิ่นของแรงงานที่มีการศึกษาสูงจึงมีความสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจ การกระจายทุนมนุษย์ และการวางแผนพัฒนาเมืองในระยะยาว เนื่องจากการกระจุกตัวของประชากรในเมืองอาจนำไปสู่ปัญหาความแออัด ความเหลื่อมล้ำ และความไม่สมดุลของการพัฒนา ระหว่างภูมิภาค ดังนั้น การทำความเข้าใจปรากฏการณ์การย้ายถิ่นภายในประเทศจึงมีความสำคัญต่อการวางแผนพัฒนาเมืองและการพัฒนาอย่างยั่งยืนในอนาคต

2.2 กรณีศึกษางานออกแบบที่เกี่ยวข้อง

2.2.1 กรณีศึกษางานเชิงออกแบบ

2.2.1.1 Women's Pavilion, Yuko Nagayama & Associates, Japan



ภาพที่ 2.14 แสดงภาพภายนอกของ Women's Pavilion, Yuko Nagayama & Associates, Japan

ที่มา : Women's Pavilion โดย Yuko Nagayama. (2025). Expo 2025 Osaka, Japan.

สถาปนิก: Yuko Nagayama & Associates

สถานที่ตั้ง: เมืองโอซาก้า ประเทศญี่ปุ่น

แนวคิดหลัก: นำเสนอเรื่องราวชีวิตผ่านประสบการณ์เชิงเสียง ภาพยนตร์ และงานศิลปะ โดยโฟกัสที่ช่วงวัยเด็กของ Emmi Mahmoud นักกวีและนักเคลื่อนไหวจากซูดาน Banana Yoshimoto นักเขียนชาวญี่ปุ่น Xiye Bastida นักเรียกร้องสิ่งแวดล้อมจากเม็กซิโก

Women’s Pavilion เปิดตัวเมื่อวันที่ 12 มีนาคม 2568 ร่วมกับรัฐบาลญี่ปุ่นและทีมจัดงาน World Expo 2025 ที่โอซาก้า ภายในเดือนสตรีสากล เพื่อเฉลิมฉลองผู้หญิงผู้มีวิสัยทัศน์และบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนความก้าวหน้า พร้อมสร้างแรงบันดาลใจให้คนรุ่นใหม่

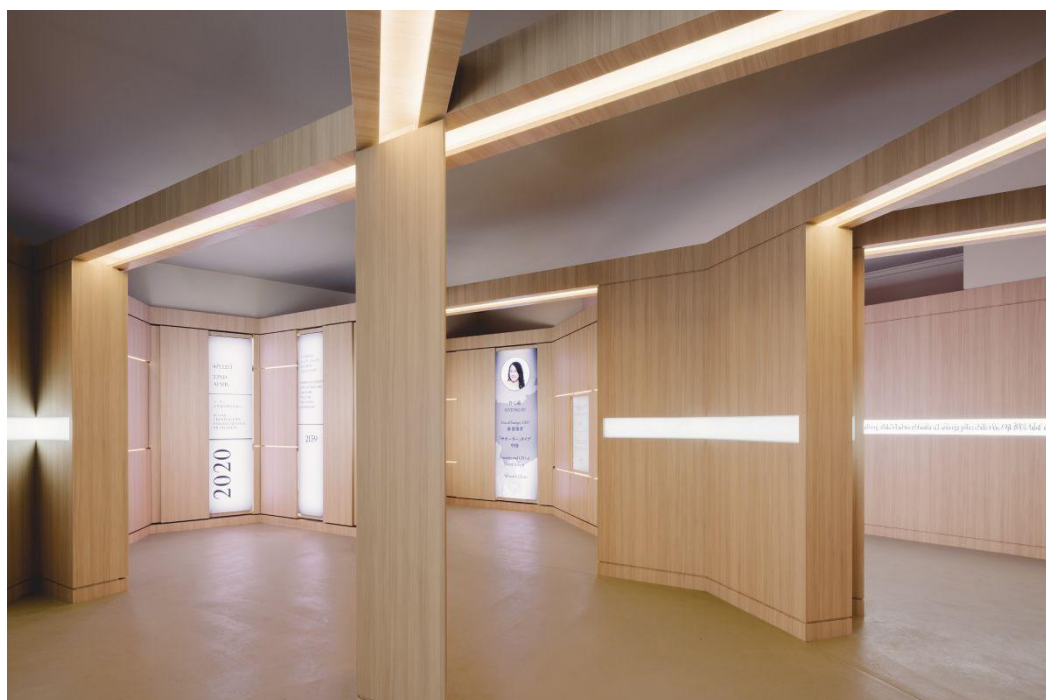


ภาพที่ 2.15 แสดงภาพภายในของ Women’s Pavilion, Yuko Nagayama & Associates, Japan
ที่มา : Women’s Pavilion โดย Yuko Nagayama. (2025). Expo 2025 Osaka, Japan

หัวใจหลักของ Pavilion คือการสร้างโลกที่เท่าเทียมและกลมเกลียว ผู้คนสามารถบรรลุศักยภาพของตนเองโดยไม่ถูกจำกัดด้วยเพศ และส่งเสริมความเคารพซึ่งกันและกัน Cyrille Vigneron ประธานกรรมการ Cartier Culture & Philanthropy กล่าวว่า “Women’s Pavilion เชิดชูผู้หญิงทุกคน รวมถึงบทบาทที่ผู้หญิงสามารถทำได้ ร่วมกับคนอื่นๆ ที่มุ่งมั่น เพื่อสร้างอนาคตของพวกเราทุกคน”

ภายใน Pavilion ผู้เข้าชมจะได้สัมผัสประสบการณ์เสมือนจริง ภายใต้การดูแลของ Es Devlin Global Artistic Lead ผู้เข้าชมมีโอกาสมีส่วนร่วมและเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องราว สะท้อนพลังและบทบาทของผู้หญิง พร้อมสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดความคิดและการลงมือปฏิบัติ

Women’s Pavilion นำเสนอผลงานศิลปะจากศิลปินชั้นนำ อาทิ Naomi Kawase, Mélanie Laurent, Hiro Chiba, Mariko Mori, Toshiya Ogino และ Chitose Abe ผ่านสื่อหลากหลายทั้งภาพยนตร์ พอร์เทรต ประติมากรรม ซาวด์สเคป และสวนยังยืน ถ่ายทอดเรื่องราวความเป็นหนึ่งเดียวและคุณค่ามนุษยธรรมอย่างลึกซึ้ง



ภาพที่ 2.16 แสดงภาพภายในของ Women’s Pavilion, Yuko Nagayama & Associates, Japan
ที่มา : Women’s Pavilion โดย Yuko Nagayama. (2025). Expo 2025 Osaka, Japan

ชั้นสองของ Pavilion เป็นพื้นที่ WA สำหรับการสนทนา นิทรรศการ และการอภิปรายในหัวข้อสำคัญ 6 ด้าน ได้แก่ ธรรมชาติ ธุรกิจและเทคโนโลยี การศึกษาและนโยบาย ศิลปะและวัฒนธรรม สาธารณกุศล และบทบาทกับอัตลักษณ์ ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เชี่ยวชาญ นักเคลื่อนไหว และผู้มีวิสัยทัศน์มาร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และค้นหาแนวทางแก้ไขปัญหาที่สามารถนำไปใช้ในโลกรจริงได้

2.2.1.2 Arahama Elementary School, Sendai, Japan



ภาพที่ 2.17 แสดงภาพภายนอกของ Arahama Elementary School, Sendai, Japan
ที่มา : Arahama Elementary School. (2011–ปัจจุบัน). Sendai, Miyagi, Japan.

สถานที่ตั้ง: เมืองเซนได ประเทศญี่ปุ่น

แนวคิดหลัก: นำเสนอเรื่องราวย้ำเตือนความทรงจำว่าความเสียหายที่เกิดจากสึนามิ เช่นเดียวกับการสอนผู้คนถึงสิ่งที่จำเป็นหากสถานการณ์เช่นนี้เกิดขึ้นอีกครั้ง

โรงเรียนประถมเซนไดอาราฮามะเป็นสถานที่ที่มีเป้าหมายในการให้ความรู้แก่ผู้คนมากขึ้นเกี่ยวกับวิธีการป้องกันและจัดการกับภัยธรรมชาติ เช่น แผ่นดินไหว สึนามิ ซากปรักหักพังถูกทิ้งไว้จากแผ่นดินไหวครั้งใหญ่ในญี่ปุ่นตะวันออกเมื่อปี 2011 คุณสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจนว่าภัยพิบัติเกิดขึ้นที่ใด และยังมีนิตรรศการที่แสดงให้เห็นถึงความเสียหายโดยรวมที่ภัยพิบัติทำกับโรงเรียน ช่วยให้ผู้เยี่ยมชมเข้าใจถึงพลังที่แท้จริงที่อยู่เบื้องหลังภัยธรรมชาติที่เลวร้ายเหล่านี้

อาราฮามะ (Arahama) ตั้งอยู่ห่างจากใจกลางเมืองเซ็นไดไปทางทิศตะวันออกประมาณ 10 กม. และอยู่ตามแนวชายฝั่งของมหาสมุทรแปซิฟิก มีชาวบ้านกว่า 800 หลังคาเรือนล้อมรอบด้วยคลองต่างๆที่เกิดจากมหาสมุทรแปซิฟิกโดยมีประชากรประมาณ 2,200 คนอาศัยอยู่ในนิคม โรงเรียนประถมเซ็นไดอาราฮามะซึ่งเดิมสร้างขึ้นในปี 1873 ตั้งอยู่ห่างจากชายฝั่งมหาสมุทรแปซิฟิกเพียง 700 เมตรและในช่วงที่เกิดภัยพิบัติมีนักเรียน 91 คน



ภาพที่ 2.18 แสดงภาพภายนอกในของ Arahama Elementary School, Sendai, Japan
ที่มา : Arahama Elementary School. (2011–ปัจจุบัน). Sendai, Miyagi, Japan.

นิทรรศการของ Arahama Elementary School ถูกจัดแสดงทั้งบริเวณภายนอกอาคาร ชั้น 1 และชั้น 2 โดยมีภาพถ่าย เอกสาร และสื่อจัดแสดงที่แสดงสภาพอาคารหลังเกิดภัยพิบัติ เพื่อให้ผู้เข้าชมเห็นถึงความเสียหายที่เกิดขึ้นจริง และเข้าใจถึงพลังของคลื่นสึนามิที่ส่งผลกระทบต่ออาคารและพื้นที่โดยรอบ นิทรรศการเหล่านี้ทำหน้าที่เป็นสื่อการเรียนรู้และถ่ายทอดประสบการณ์จากเหตุการณ์ภัยพิบัติให้กับผู้เยี่ยมชม

ส่วนชั้น 3 ของอาคารไม่ได้เปิดให้ประชาชนทั่วไปเข้าชม เพื่อความปลอดภัยและการดูแลโครงสร้างอาคาร ภายในชั้นนี้ยังคงสภาพห้องเรียนของนักเรียนชั้นปีที่ 3 และ 4 ซึ่งในช่วงเกิดเหตุแผ่นดินไหวและสึนามิ พื้นที่ชั้น 3 ถูกใช้เป็นพื้นที่อพยพและหลบภัยของนักเรียนและบุคลากรภายในโรงเรียน สะท้อนบทบาทของอาคารที่ไม่เพียงเป็นสถานที่ศึกษา แต่ยังเป็นพื้นที่ช่วยชีวิตผู้คนในช่วงภัยพิบัติอีกด้วย.



ภาพที่ 2.19 แสดงภาพภายนอกในของ Arahama Elementary School, Sendai, Japan

ที่มา : <https://www.fun-japan.jp/th/articles/12050>

ชั้น 4 ของ Arahama Elementary School เป็นพื้นที่จัดแสดงข้อมูลเกี่ยวกับเหตุการณ์แผ่นดินไหวและสึนามิ รวมถึงให้ความรู้เกี่ยวกับข้อปฏิบัติและข้อควรระวังเมื่อเกิดภัยพิบัติ นอกจากนี้ยังมีการนำเสนอประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของพื้นที่อาราฮามะผ่านความทรงจำและสิ่งของจากโรงเรียนประถมอาราฮามะ โดยภายในชั้นนี้มีนิทรรศการชื่อ “The 3.11 Memories of Arahama” ซึ่งจัดแสดงภาพถ่ายและวิดีโอเหตุการณ์แผ่นดินไหวเมื่อเวลาประมาณ 14:46 น. รวมถึงวิดีโอความยาว 17 นาทีเกี่ยวกับการช่วยเหลือนักเรียนและเจ้าหน้าที่ในช่วง 27 ชั่วโมงหลังเกิดภัยพิบัติ พร้อมบทสัมภาษณ์อาจารย์ใหญ่และเจ้าหน้าที่ในช่วงเวลานั้น รวมถึงภาพเหตุการณ์การช่วยเหลือทางอากาศ

บริเวณชั้นดาดฟ้าเป็นจุดชมวิวที่สามารถมองเห็นพื้นที่อาราฮามะโดยรอบ ทั้งทะเลและลำคลองต่าง ๆ ทำให้ผู้เยี่ยมชมสามารถมองเห็นภูมิประเทศของพื้นที่และเปรียบเทียบสภาพพื้นที่ในปัจจุบันกับช่วงเวลาที่เกิดภัยพิบัติ ซึ่งช่วยให้เข้าใจขนาดและผลกระทบของสึนามิได้อย่างชัดเจน และทำให้พื้นที่แห่งนี้ทำหน้าที่เป็นทั้งสถานที่เรียนรู้และพื้นที่แห่งความทรงจำของเหตุการณ์ภัยพิบัติในอดีต.

2.2.1.3 V&A East Storehouse, United Kingdom England



ภาพที่ 2.20 แสดงภาพภายนอกของ V&A East Storehouse, United Kingdom England
ที่มา : V&A East Storehouse. Victoria and Albert Museum.

สถาปนิก: Diller Scofidio + Renfro

สถานที่ตั้ง: เมืองลอนดอน ประเทศอังกฤษ

แนวคิดหลัก: สร้างนิยามพิพิธภัณฑ์แบบใหม่ด้วยการออกแบบ V&A East Storehouse ให้กลายเป็นสถาปัตยกรรมคลังจัดเก็บที่เปิดเผยและเข้าถึงได้

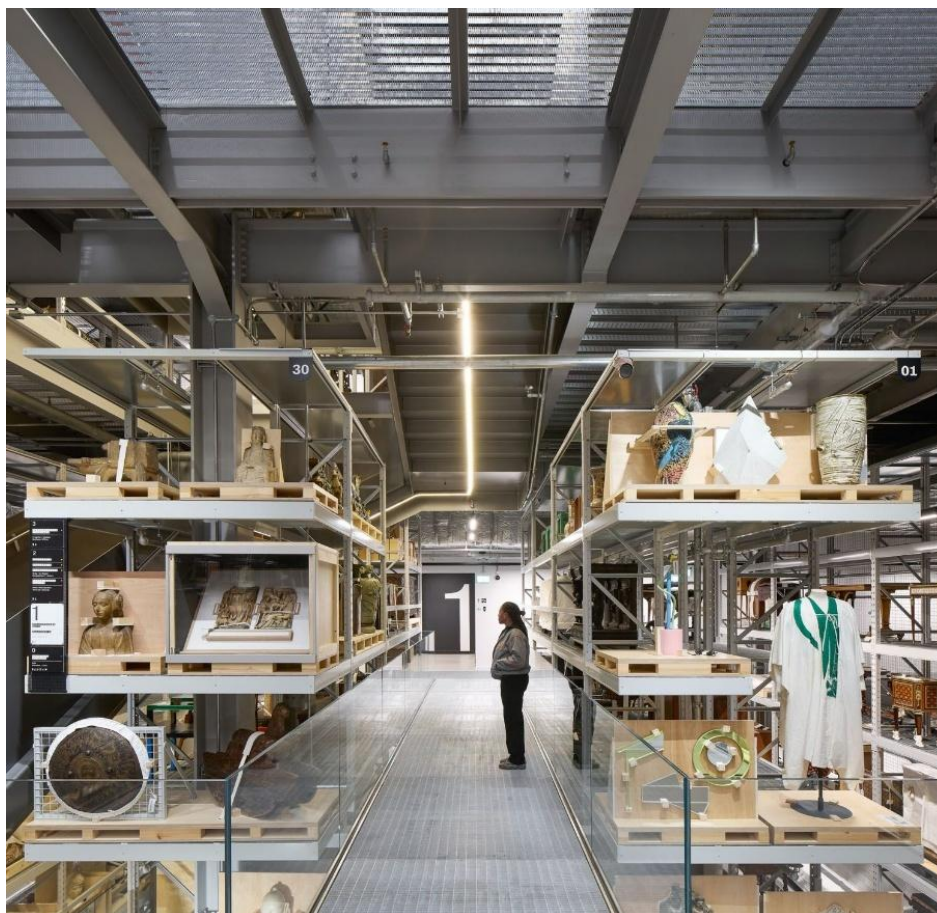
เมื่อวันที่ 31 พฤษภาคม 2568 ที่ผ่านมา Victoria & Albert Museum (V&A) ได้เปิดแกลเลอรีแห่งใหม่ V&A East Storehouse ให้ผู้คนทั่วไปได้เข้าชมเป็นครั้งแรก อาคารนี้ตั้งอยู่บริเวณ East Bank ที่ได้รับการสนับสนุนโดยนายกเทศมนตรีของเมืองลอนดอนที่ต้องการพัฒนาให้ย่านนี้เป็นย่านทางวัฒนธรรมแห่งใหม่ ซึ่งอยู่ภายในบริเวณเดียวกับ Elizabeth Olympic Park ย่าน Stratford ฝั่งตะวันออกของเมืองลอนดอน อาคารนี้เป็นหนึ่งในสองโครงการของส่วนขยายของ V&A มายังย่านนี้.



ภาพที่ 2.21 แสดงภาพภายนอกของ V&A East Storehouse, United Kingdom England
ที่มา : V&A East Storehouse. Victoria and Albert Museum.

V&A East Storehouse ได้รับการออกแบบโดย Diller Scofidio + Renfro โดยเป็นการปรับปรุงอาคารเดิมจากศูนย์ถ่ายทอดสดโอลิมปิกปี 2012 ซึ่งปัจจุบันพื้นที่ส่วนใหญ่ของอาคารถูกพัฒนาเป็น Here East ศูนย์การเรียนรู้ด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยีขนาดใหญ่ของกรุงลอนดอน อาคารนี้ทำหน้าที่หลักเป็นคลังเก็บชิ้นงานของพิพิธภัณฑ์ V&A ที่ไม่ได้จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์หลักรวมถึงเป็นสถานที่บูรณะและอนุรักษ์ชิ้นงานก่อนนำออกจัดแสดงในอนาคต

เนื่องจากการจัดเก็บชิ้นงานมากกว่า 250,000 ชิ้น ชิ้นงานจึงถูกจัดวางบนชั้นแบบคลังสินค้า ทำให้ผู้คนมักเรียกสถานที่นี้ว่า “V&A IKEA” เปรียบเทียบกับ IKEA โดยผู้เข้าชมสามารถเดินสำรวจพื้นที่และเลือกชมชิ้นงานได้อย่างอิสระตามความสนใจ คล้ายระบบ self-service ซึ่งแตกต่างจากพิพิธภัณฑ์แบบดั้งเดิมที่กำหนดเส้นทางการชมอย่างชัดเจน.



ภาพที่ 2.22 แสดงภาพภายใน V&A East Storehouse, United Kingdom England
ที่มา : V&A East Storehouse. Victoria and Albert Museum.

ชิ้นงานที่มีขนาดไม่ใหญ่มากจะถูกวางบนชั้น แบ่งตามหมวดหมู่ไว้อย่างหลวมๆ เพื่อให้ทางพิพิธภัณฑ์สามารถเคลื่อนย้ายการจัดวาง และปรับเปลี่ยนรูปแบบเนื้อหาการจัดแสดงได้ตามต้องการ ชิ้นงานบางส่วนจะถูกจัดกลุ่มเป็นธีมตามที่ V&A ต้องการบอกเล่าเรื่องราวเป็นพิเศษในขณะนั้น นอกจากนั้น ชิ้นงานส่วนใหญ่ไม่มีคำอธิบายรายละเอียด แต่จะมีหนังสือแคตตาล็อกเล่มใหญ่ ที่รวมชิ้นงานที่จัดแสดงทั้งหมดไล่ตามลำดับเลขของชั้นจัดแสดงวางไว้ตามจุดต่างๆ ให้ผู้เข้าชมสามารถเปิดอ่านได้

อีกส่วนสำคัญอีกส่วนหนึ่งของ V&A East Storehouse คือการเปิดให้ผู้เข้าชมได้ดูห้องที่ใช้ในการบูรณะชิ้นงาน แสดงวิธีและขั้นตอนการทำงานเบื้องหลังก่อนที่ของแต่ละชิ้นจะถูกนำไปจัดแสดง เป็นการเปิดประสบการณ์ ‘หลังเวที’ ที่คนทั่วไปไม่เคยมีโอกาสดูเห็นมาก่อน โดยห้องทำงานเหล่านี้จะมีช่องเปิดกระจกใสเพื่อให้คนภายนอกสามารถมองเข้ามาได้



ภาพที่ 2.23 แสดงภาพภายใน V&A East Storehouse, United Kingdom England
ที่มา : V&A East Storehouse. Victoria and Albert Museum.

พร้อมกับการเปิดตัวของ V&A East Storehouse ทางพิพิธภัณฑ์ Victoria and Albert Museum ยังได้เปิดบริการใหม่ชื่อ “Order an Object” ซึ่งเปิดโอกาสให้บุคคลทั่วไปสามารถจองเข้าชมชิ้นงานในคอลเล็กชันที่สนใจล่วงหน้าผ่านเว็บไซต์ เมื่อถึงเวลานัด เจ้าหน้าที่จะเตรียมชิ้นงานไว้ในห้องชมเฉพาะ ผู้เข้าชมสามารถสัมผัสชิ้นงานและถ่ายภาพได้โดยตรง ถือเป็นโอกาสให้ผู้คนเข้าถึงวัตถุสะสมได้ใกล้ชิดมากกว่าพิพิธภัณฑ์ทั่วไป

แนวคิดของ V&A East Storehouse ได้เปลี่ยนภาพลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์แบบดั้งเดิมให้กลายเป็นพื้นที่เรียนรู้ที่เป็นกันเองและอิสระมากขึ้น ชิ้นงานจำนวนมากถูกจัดวางบนชั้นแบบคลังสินค้าโดยไม่มีตู้กระจกกั้น ทำให้ผู้เข้าชมสามารถเข้าถึงของสะสมได้อย่างใกล้ชิด อย่างไรก็ตาม การเปิดให้เข้าถึงชิ้นงานที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์จำนวนมากเช่นนี้ ก็เป็นความท้าทายด้านการดูแลรักษา ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญที่พิพิธภัณฑ์ทั่วโลกต้องปรับตัว เพื่อให้พิพิธภัณฑ์ยังคงเข้าถึงผู้คนในยุคปัจจุบันได้มากขึ้น

บทที่ 3

การวิเคราะห์เพื่อการออกแบบ

จากการศึกษาพบว่า เมืองสุราษฎร์ธานีกำลังเผชิญกับความเสี่ยงที่จะสูญเสียความทรงจำของเมือง อันเกิดจากปัจจัยหลากหลาย ทั้งการย้ายถิ่นฐานของประชากรและภัยพิบัติทางธรรมชาติ ซึ่งล้วนส่งผลให้ผู้คนลดทอนความผูกพันและความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของเมืองลงอย่างต่อเนื่อง ปรากฏการณ์เหล่านี้ไม่เพียงกระทบต่อการคงอยู่ของความทรงจำร่วม หากยังสะท้อนถึงคุณภาพชีวิตและอัตลักษณ์ของผู้คนในฐานะ “คนเมืองสุราษฎร์” อีกด้วย

คลังความทรงจำเมือง: โครงการแกลเลอรีตัวตนของคนเมืองสุราษฎร์ผ่านสิ่งของ” เป็นโครงการที่ตั้งอยู่ในจังหวัดสุราษฎร์ธานี ดำเนินการโดยภาครัฐ โดยมีเทศบาลนครสุราษฎร์ธานีเป็นเจ้าของโครงการ การดำเนินงานจึงมุ่งเน้นการศึกษาความเป็นไปได้ของโครงการ เพื่อประเมินความจำเป็นในการจัดทำ รวมถึงการรวบรวมข้อมูลด้านทฤษฎีและกฎหมายที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการออกแบบโครงการให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับบริบทของพื้นที่

3.1 การศึกษาความเป็นไปได้ของโครงการ

3.1.1 การศึกษาความเป็นไปได้ด้านนโยบาย

คลังความทรงจำเมือง: โครงการแกลเลอรีตัวตนของคนเมืองสุราษฎร์ผ่านสิ่งของ” เป็นโครงการที่เกิดขึ้นจากการศึกษาความเสี่ยงของการสูญเสียความทรงจำของเมืองสุราษฎร์ธานี อันเป็นผลจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและสิ่งแวดล้อม โครงการนี้มุ่งหวังที่จะส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้อยู่อาศัยเมืองให้มีความยั่งยืน โดยอาศัยแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเป็นพื้นฐานในการพัฒนา ทั้งยังสอดคล้องกับนโยบายของเทศบาลนครสุราษฎร์ธานีที่มุ่งเน้นการอนุรักษ์อัตลักษณ์และความเป็นเมือง นอกจากนี้ จังหวัดสุราษฎร์ธานียังมีสถาบันการศึกษาและภาคเอกชนจำนวนมากที่พร้อมมีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนและสนับสนุนการดำเนินโครงการให้เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม

3.1.1.1 หน่วยงานสนับสนุนโครงการ

เทศบาลนครสุราษฎร์ธานี เป็นหน่วยงานหลักที่รับผิดชอบในการพัฒนาเมืองสุราษฎร์ธานีทั้งในด้านกายภาพ เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม โดยมีบทบาทสำคัญในการยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชนในเขตเมืองให้มีความยั่งยืน ภายใต้วิสัยทัศน์ “นครแห่งความสุข น่าอยู่ และยั่งยืน”

เทศบาลนครสุราษฎร์ธานีดำเนินการพัฒนาเมืองตาม นโยบาย “9 นครต้นแบบ” ซึ่งครอบคลุม การพัฒนาในหลายมิติ เช่น

- 1) นครสิ่งแวดล้อมยั่งยืน – มุ่งเน้นการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและจัดการ สิ่งแวดล้อมอย่างเป็นระบบ
- 2) นครการศึกษา – ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตและสนับสนุนท้องถิ่น
- 3) นครเศรษฐกิจสร้างสรรค์ – ส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
- 4) นครวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ – อนุรักษ์ประวัติศาสตร์และเอกลักษณ์ท้องถิ่น
- 5) นครการท่องเที่ยวเชิงยั่งยืน – พัฒนาเมืองให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่ผสมผสาน
- 6) นครสุขภาวะและความปลอดภัย – ยกระดับคุณภาพชีวิตและความปลอดภัย
- 7) นครดิจิทัลอัจฉริยะ – พัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการบริหารจัดการเมือง
- 8) นครบริการคุณภาพ – ปรับปรุงระบบบริหารจัดการภาครัฐให้ทันสมัยเข้าถึงได้
- 9) นครแห่งการมีส่วนร่วม – เปิดโอกาสให้ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการพัฒนาเมือง

โครงการ “คลังความทรงจำเมือง: แกลเลอรีตัวตนของคนเมืองสุราษฎร์ผ่านสิ่งของ” จัดอยู่ใน แนวทางของนโยบาย “นครวัฒนธรรมและอัตลักษณ์” และ “นครเศรษฐกิจสร้างสรรค์” โดยมุ่งสร้าง พื้นที่ทางวัฒนธรรมเพื่อรวบรวม ถ่ายทอด และส่งต่อเรื่องราวของผู้คน ผ่านสิ่งของที่สะท้อนความทรง จำและอัตลักษณ์ของเมืองสุราษฎร์ธานี อันเป็นการพัฒนาเชิงสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของ เทศบาลนครสุราษฎร์ธานีในการพัฒนาเมืองอย่างยั่งยืน

3.1.2 การศึกษาแนวทางความร่วมมือและรูปแบบการดำเนินงาน

เพื่อให้โครงการ “คลังความทรงจำเมือง: แกลเลอรีตัวตนของคนเมืองสุราษฎร์ผ่านสิ่งของ” สามารถดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดผลสัมฤทธิ์ในเชิงสังคมและวัฒนธรรม จึงได้มีการ ศึกษาแนวทางความร่วมมือระหว่างหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และสถาบันการศึกษาในพื้นที่ เพื่อสร้างเครือข่ายการทำงานร่วมกันอย่างยั่งยืน โดยมีกลยุทธ์หลัก 3 ประการ

3.1.2.1 บันทึกข้อตกลงความร่วมมือ (MOU เทศบาลนครสุราษฎร์ธานีสามารถ จัดทำบันทึกข้อตกลงความร่วมมือกับโรงเรียนและสถาบันการศึกษาที่อยู่ในเขตเทศบาล เช่น โรงเรียน สุราษฎร์ธานี โรงเรียนสุราษฎร์พิทยา และมหาวิทยาลัยในพื้นที่ เพื่อร่วมกันดำเนินกิจกรรมเก็บข้อมูล และตัวอย่างสิ่งของสะสมในช่วงวัยต่าง ๆ ของคนเมืองสุราษฎร์ ทั้งจากเยาวชน คนวัยทำงาน และ ผู้สูงอายุ ซึ่งจะช่วยสะท้อนภาพรวมของความทรงจำเมืองในหลากหลายมิติทางสังคมและวัฒนธรรม

3.1.2.2 ความร่วมมือระหว่างภาครัฐและภาคเอกชน (Public-Private Partnership: PPP) วัตถุประสงค์ของโครงการนี้มีบริษัทเอกชนขนาดใหญ่หลายแห่งที่มีนโยบายสนับสนุนการพัฒนาเมือง เช่น การพัฒนาการศึกษา พื้นที่สาธารณะ และกิจกรรมเพื่อสังคม (CSR) ซึ่งสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในโครงการได้ ทั้งในรูปแบบของการสนับสนุนงบประมาณ วัสดุอุปกรณ์ หรือองค์ความรู้ ตัวอย่างเช่น บริษัทในเครืออุตสาหกรรมท่องเที่ยว พลังงาน และโลจิสติกส์ที่มีฐานการดำเนินงานในพื้นที่ ซึ่งมีความสนใจในการพัฒนาเมืองอย่างยั่งยืน

3.1.2.3 การมีส่วนร่วมของชุมชนท้องถิ่น (Community Participation) ชุมชนในเขตเมืองสุราษฎร์ธานี โดยเฉพาะย่านเก่าและย่านการค้าเก่า เช่น บริเวณตลาดล่างและริมแม่น้ำตาปี สามารถมีส่วนร่วมในกระบวนการรวบรวมข้อมูลและสิ่งของสะสมของคนในพื้นที่ เพื่อสร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของและเชื่อมโยงระหว่างคนกับเมือง โครงการจะกลายเป็นพื้นที่ที่ทุกคนสามารถมีส่วนร่วมในการรักษาและถ่ายทอดความทรงจำร่วมกัน



ภาพที่ 3.1 แสดงแผนภาพหน่วยงานความร่วมมือ

ที่มา : ผู้จัดทำ

3.1.3 การศึกษาแนวทางรายได้และการบริหารโครงการ

ภายในโครงการ “คลังความทรงจำเมือง” นอกจากจะมีพื้นที่ให้บริการสาธารณะเพื่อประโยชน์ของชุมชนแล้ว ยังมีการจัดสรรพื้นที่สำหรับการให้บริการแก่ประชาชนในรูปแบบทั้ง ไม่เสียค่าใช้จ่าย และ เสียค่าใช้จ่าย เพื่อสร้างรายได้หมุนเวียนสำหรับการบริหารจัดการโครงการอย่างยั่งยืน

3.2 การวิเคราะห์ที่ตั้ง

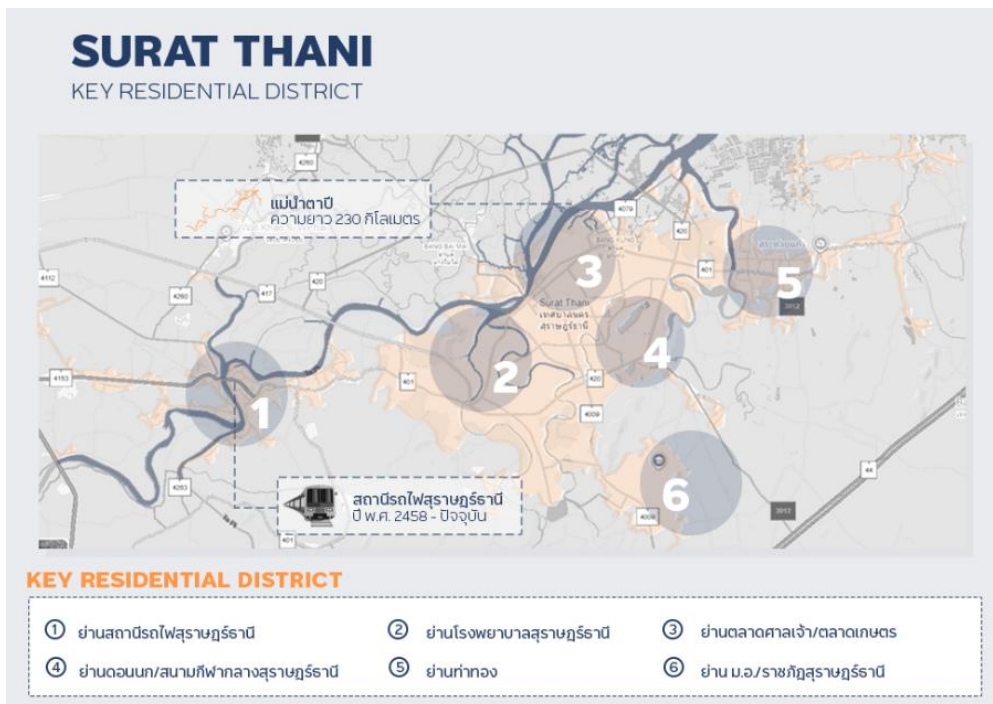
3.2.1 การเลือกที่ตั้งและขนาดพื้นที่โครงการ

โครงการตั้งอยู่บริเวณสถานีตำรวจเก่าตรงข้ามศาลหลักเมือง ตำบลตลาด อำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์และความทรงจำของเมือง อีกทั้งยังเป็นบริเวณจุดตัดสำคัญของเมืองที่เชื่อมโยงกับพื้นที่วัฒนธรรมและสถานที่สำคัญหลายแห่งของจังหวัดสุราษฎร์ธานี พื้นที่ดังกล่าวมีศักยภาพจากทำเลที่ตั้งริมแม่น้ำตาปี ซึ่งมีทัศนียภาพธรรมชาติ และวิถีชีวิตชุมชนริมน้ำ เหมาะสมต่อการพัฒนาเป็นพื้นที่สาธารณะและพื้นที่สร้างสรรค์ของเมือง

ดังนั้นการเลือกที่ตั้งโครงการในบริเวณนี้จึงไม่เพียงเป็นการใช้ประโยชน์จากศักยภาพของพื้นที่เมืองเดิมเท่านั้น แต่ยังเป็นการพัฒนาพื้นที่ให้กลายเป็นพื้นที่สร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้ การแลกเปลี่ยน และการเก็บรักษาความทรงจำของคนเมืองสุราษฎร์ธานี รวมถึงช่วยยกระดับคุณภาพพื้นที่เมืองและสร้างอัตลักษณ์ให้กับเมืองในอนาคต.

3.2.2 เกณฑ์การเลือกที่ตั้งระดับเมือง

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อ เก็บรักษาความทรงจำของเมือง และ สร้างความผูกพันระหว่างผู้อยู่อาศัยกับเมืองสุราษฎร์ธานี ผ่านการรวบรวมเรื่องราวและสิ่งของที่สะท้อนอัตลักษณ์ของคนเมือง โดยแนวคิดดังกล่าวมีความสัมพันธ์โดยตรงกับ การเลือกที่ตั้งโครงการ ซึ่งจะอธิบายรายละเอียดและเหตุผลเชิงพื้นที่ในหัวข้อต่อไป



ภาพที่ 3.2 เกณฑ์การเลือกที่ตั้งระดับย่าน
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

DISTRICT SELECTION

SURAT THANI

- ย่านที่มีเรื่องราวและประวัติศาสตร์
- ย่านที่มีผู้คนหลากหลายกลุ่ม
- ย่านที่เป็นที่รู้จักและเข้าถึงง่าย
- ย่านที่มีขนาดและสภาพกายภาพเหมาะสม
- ย่านที่มีศักยภาพการเล่าเรื่อง

SELECTION CRITERIA	DISTRICT 01	DISTRICT 02	DISTRICT 03	DISTRICT 04	DISTRICT 05	DISTRICT 06
1 ย่านที่มีเรื่องราวและประวัติศาสตร์ x10	5 X 10 = 50	3 X 10 = 30	6 X 10 = 60	2 X 10 = 20	4 X 10 = 40	1 X 10 = 10
2 ย่านที่มีผู้คนหลากหลายกลุ่ม x9	4 X 9 = 36	5 X 9 = 45	6 X 9 = 54	1 X 9 = 9	2 X 9 = 18	3 X 9 = 27
3 ย่านที่มีศักยภาพการเล่าเรื่อง x8	5 X 8 = 40	2 X 8 = 16	6 X 8 = 48	3 X 8 = 24	4 X 8 = 32	1 X 8 = 8
4 ย่านที่เป็นที่รู้จักและเข้าถึงง่าย x7	2 X 7 = 14	5 X 7 = 35	6 X 7 = 42	4 X 7 = 28	1 X 7 = 7	3 X 7 = 21
5 ย่านที่มีขนาดและสภาพกายภาพเหมาะสม x6	4 X 6 = 24	5 X 6 = 30	6 X 6 = 36	3 X 6 = 18	2 X 6 = 12	1 X 6 = 6
	184	156	240	99	109	63

ตาราง 1.1 เกณฑ์การให้คะแนนที่ตั้งระดับย่าน
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

3.2.3 การเลือกที่ตั้ง

ในการเลือกที่ตั้งโครงการ ผู้ศึกษาได้สำรวจพื้นที่ศักยภาพจำนวน 3 พื้นที่ โดยพิจารณาจากเกณฑ์สำคัญ ได้แก่ บริบทด้านความทรงจำและเรื่องราว การเข้าถึงของผู้คน ศักยภาพในการพัฒนาเป็นพื้นที่สาธารณะ และความเชื่อมโยงกับบริบทเมืองโดยรอบ

SITE SELECTION

SURAT THANI



ภาพที่ 3.3 การเลือกที่ตั้ง

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

จากการวิเคราะห์พบว่า พื้นที่ที่ 1 บริเวณสถานีตำรวจเก่าใกล้ศาลหลักเมือง มีความโดดเด่นด้านความสัมพันธ์กับประวัติศาสตร์เมืองและพื้นที่สำคัญ อีกทั้งยังมีศักยภาพด้านการเข้าถึงและการเชื่อมต่อกับกิจกรรมและผู้คนในเมือง รวมถึงมีบริบทด้านความทรงจำทั้งภายในพื้นที่และบริเวณโดยรอบ

ในขณะที่พื้นที่ที่ 2 บริเวณห้างสหไทยเก่า แม้จะมีศักยภาพด้านความทรงจำและเรื่องราวของเมือง แต่มีข้อจำกัดด้านโครงสร้างอาคารเดิมที่มีขนาดใหญ่และชำรุด รวมถึงการเข้าถึงที่ไม่สะดวก ส่วนพื้นที่ที่ 3 ซึ่งเป็นท่าเทียบเรือประมงเก่า มีความเกี่ยวข้องกับความทรงจำของผู้คนบางกลุ่ม แต่มีข้อจำกัดด้านการเข้าถึงและการเชื่อมโยงกับเมืองโดยรวม

ดังนั้น ผู้ศึกษาจึงเลือกพื้นที่ที่ 1 เป็นที่ตั้งโครงการ เนื่องจากมีความสอดคล้องกับแนวคิดโครงการด้านความทรงจำและอัตลักษณ์ของเมืองมากที่สุด รวมทั้งมีศักยภาพในการพัฒนาเป็นพื้นที่สาธารณะของเมืองได้อย่างเหมาะสม.

3.2.4 เกณฑ์การเลือกพื้นที่และขนาดพื้นที่

SITE SELECTION

SURAT THANI

SITE SELECTION CRITERIA	SITE 01	SITE 02	SITE 03
มีรับด้านความทรงจำและเรื่องราว <small>x10</small>	2 X 10 = 20	3 X 10 = 30	1 X 10 = 10
เข้าถึงง่าย <small>x9</small>	3 X 9 = 27	2 X 9 = 18	1 X 9 = 9
ใกล้แหล่งที่พักอาศัย <small>x8</small>	2 X 8 = 16	1 X 8 = 8	3 X 8 = 24
ใกล้แหล่งคมนาคม <small>x7</small>	3 X 7 = 21	2 X 7 = 14	1 X 7 = 7
มีความปลอดภัยต่อผู้ใช้งาน <small>x6</small>	3 X 6 = 18	2 X 6 = 12	1 X 6 = 6
มีความเชื่อมโยงกับผู้คนหลากหลายกลุ่ม <small>x5</small>	2 X 5 = 10	3 X 5 = 15	1 X 5 = 5
มีศักยภาพในการฟื้นฟูสถานที่ <small>x4</small>	3 X 4 = 12	1 X 4 = 4	2 X 4 = 8
สามารถรองรับกิจกรรมได้หลากหลาย <small>x3</small>	3 X 3 = 9	2 X 3 = 6	1 X 3 = 3
TOTAL SCORE	133 	97	72

ตาราง 1.2 เกณฑ์คะแนนการเลือกที่ตั้ง

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

3.2.5 วิเคราะห์บริบทของสภาพแวดล้อมของที่ตั้ง

ที่ตั้งโครงการ

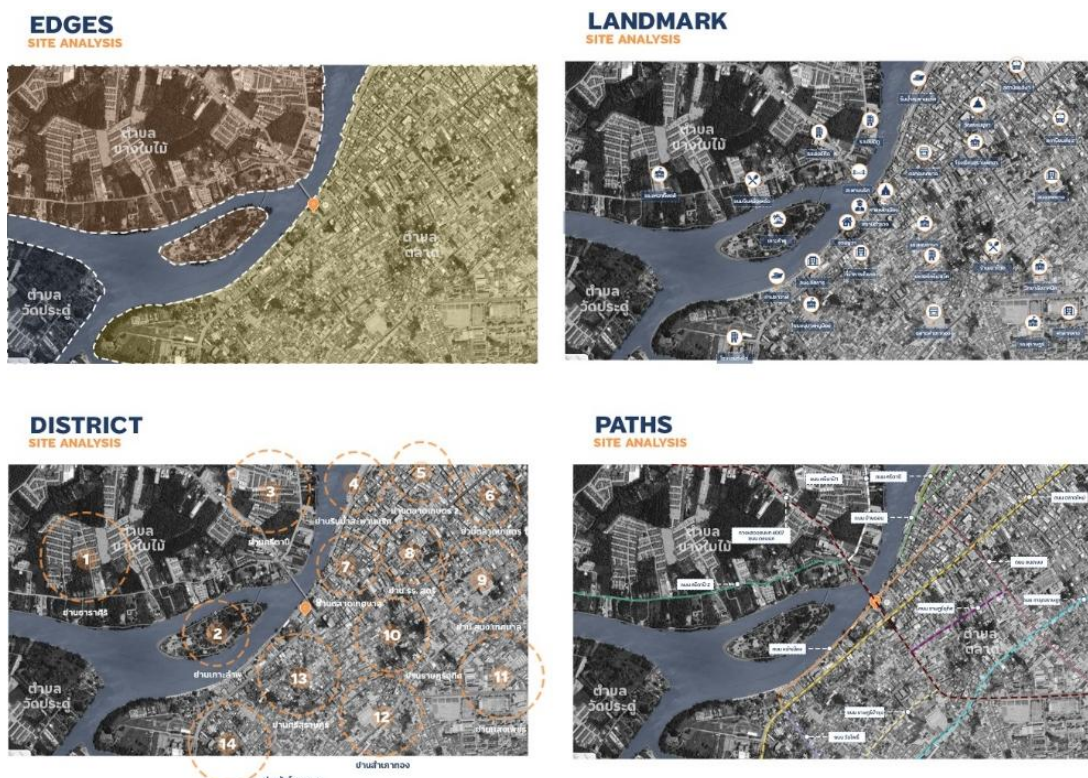
พื้นที่ 3,909.59 ตร.ม

พิกัด 9°08'19.1"N 99°19'16.1"E

ที่ตั้ง ถนนหน้าเมือง ตำบลตลาด อำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี

3.2.5.1 วิเคราะห์บริบทเมืองและสภาพแวดล้อมของที่ตั้ง

จากการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมและบริบทโดยรอบของที่ตั้ง พบว่าพื้นที่โครงการตั้งอยู่ระหว่างตำบลตลาดและตำบลบางไผ่ ซึ่งเป็นรอยต่อของย่านเมืองเก่าและย่านชุมชนริมน้ำ โดยอยู่ใกล้ย่านสำคัญของเมือง ได้แก่ ย่านตลาดศาลเจ้า ย่านริมน้ำตาปี และย่านตลาดเทศบาล อีกทั้งพื้นที่ยังตั้งอยู่บริเวณจุดตัดของถนนสายสำคัญของเมือง ได้แก่ ถนนหน้าเมือง ถนนดอนนก และถนนตลาดใหม่ ทำให้พื้นที่โครงการมีศักยภาพในฐานะจุดเชื่อมต่อการสัญจรของผู้คนในเมือง นอกจากนี้ บริบทโดยรอบยังมีทั้งอาคารพาณิชย์กรรม ชุมชนดั้งเดิม พื้นที่ราชการ และพื้นที่ริมน้ำ ส่งผลให้พื้นที่โครงการมีความหลากหลายทั้งในด้านกายภาพ กิจกรรมการใช้งาน และความทรงจำของเมือง จึงเป็นพื้นที่ที่มีความเหมาะสมในการพัฒนาเป็นโครงการที่สามารถเชื่อมโยงผู้คน กิจกรรม และความทรงจำของเมืองเข้าด้วยกัน.



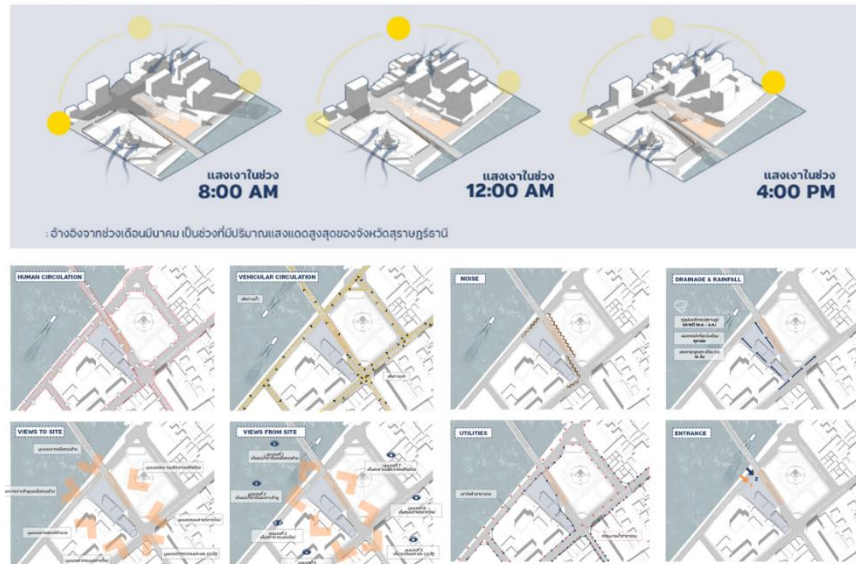
ภาพที่ 3.4 วิเคราะห์บริบทเมืองและสภาพแวดล้อมของที่ตั้ง

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

3.2.5.2 วิเคราะห์บริบทของสภาพแวดล้อมของที่ตั้ง

SITE ANALYSIS

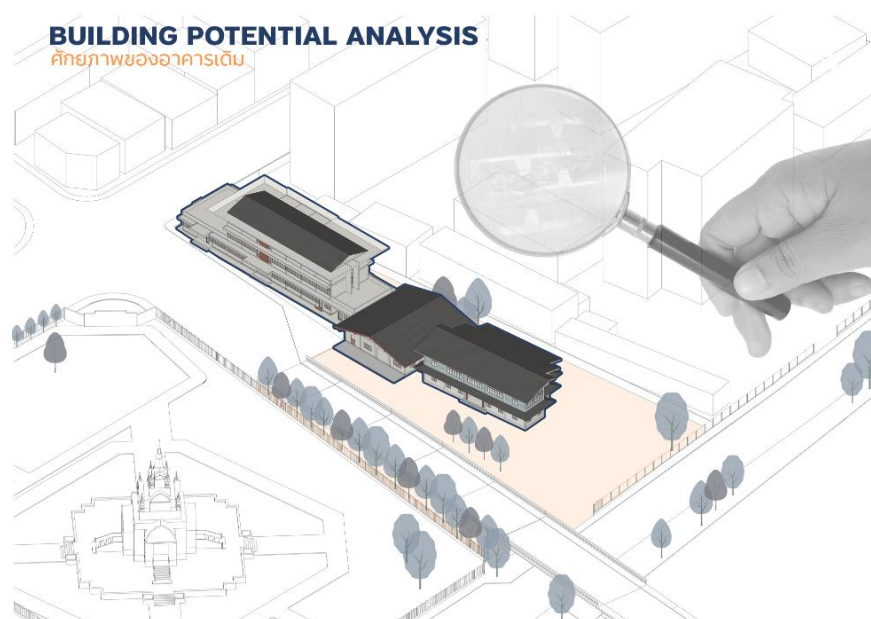
PHYSICAL CONTEXT OF THE SITE



ภาพที่ 3.5 วิเคราะห์บริบทของสภาพแวดล้อมของที่ตั้ง

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

3.2.5.3 การวิเคราะห์ศักยภาพอาคารเดิม

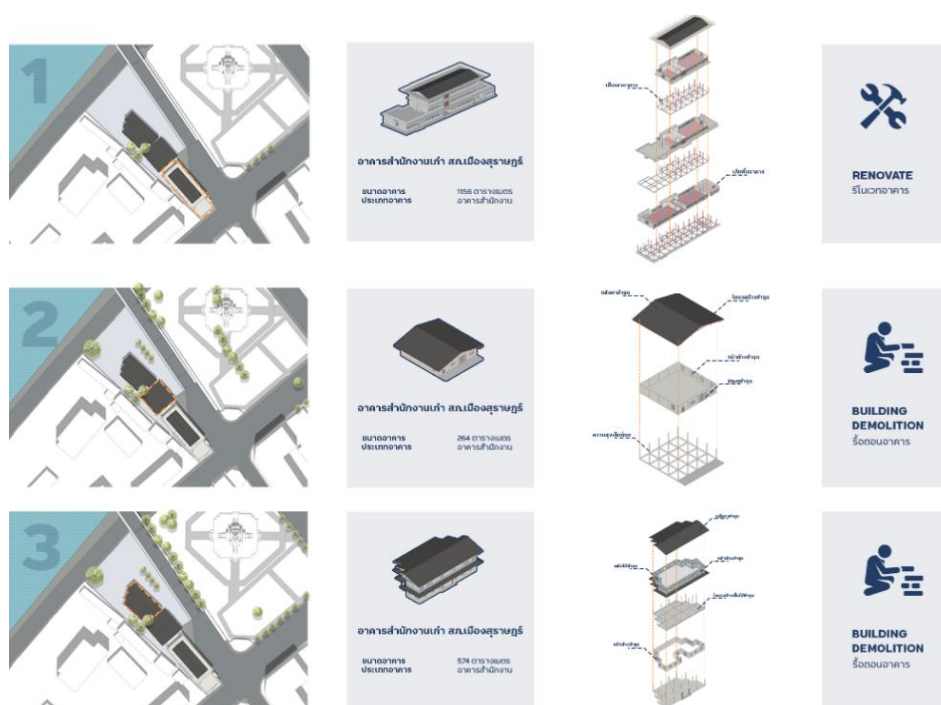


ภาพที่ 3.6 การวิเคราะห์ศักยภาพอาคารเดิม

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

จากการวิเคราะห์ศักยภาพอาคารเดิมภายในพื้นที่โครงการ พบว่ามีอาคารเดิมจำนวน 3 อาคาร ได้แก่ อาคารสำนักงานจราจรตำรวจเก่า 3 ชั้น ซึ่งเป็นอาคารโครงสร้างคอนกรีตเสริมเหล็ก สภาพอาคารโดยรวมยังค่อนข้างสมบูรณ์ มีความชำรุดบางส่วนบริเวณกระฉก หลังคา และงานสถาปัตยกรรม แต่โครงสร้างหลักยังสามารถใช้งานต่อได้ และมีศักยภาพในการปรับปรุงเพื่อใช้ประโยชน์ใหม่ รวมทั้งยังมีคุณค่าทางด้านความทรงจำและประวัติของพื้นที่ เหมาะสมต่อการพัฒนาเป็นพื้นที่เกี่ยวกับความทรงจำของเมือง ในขณะที่อาคารเรือนจำชั่วคราวชั้นเดียว ซึ่งเป็นอาคารโครงสร้างกึ่งคอนกรีตกึ่งไม้ มีสภาพชำรุด โดยเฉพาะส่วนโครงสร้างไม้ที่เสื่อมสภาพ ไม่เหมาะสมต่อการใช้งานและการพัฒนาต่อ และอาคารสำนักงานเก่าอีกหนึ่งอาคาร ซึ่งมีลักษณะเป็นอาคารไม้กึ่งคอนกรีต มีสภาพทรุดโทรมและโครงสร้างไม้ชำรุดเช่นเดียวกัน จึงไม่เหมาะสมต่อการอนุรักษ์หรือพัฒนาต่อ

ดังนั้นผู้ศึกษาจึงเลือกอาคารสำนักงานจราจรตำรวจเก่าเป็นอาคารหลักในการปรับปรุงและพัฒนาโครงการ โดยให้อาคารเดิมทำหน้าที่เป็นพื้นที่ความทรงจำของผู้คนในเมือง และเป็นส่วนสำคัญของการออกแบบโครงการในอนาคต.



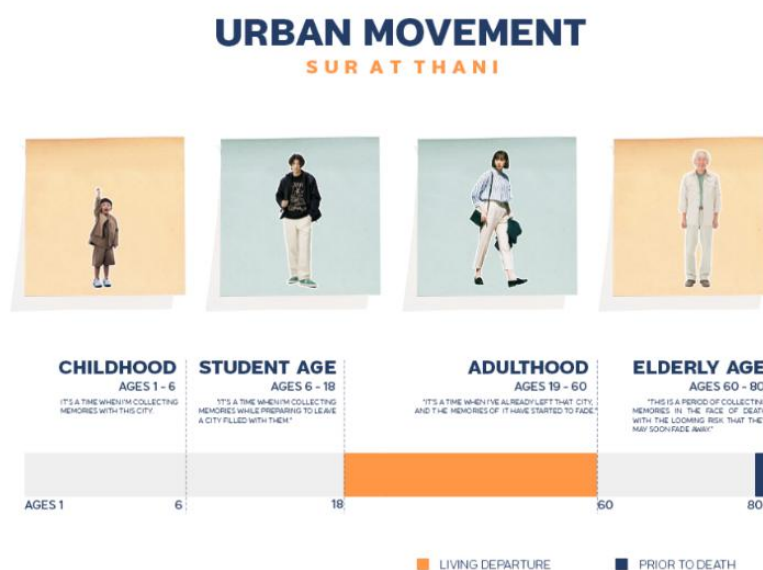
ภาพที่ 3.7 การวิเคราะห์ศักยภาพอาคารเดิม

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

3.3 การวิเคราะห์ผู้ใช้สอยอาคาร

3.3.1 ผู้ใช้งานอาคาร

กลุ่มผู้ใช้งานโครงการประกอบด้วยผู้อาศัยเมืองในทุกช่วงวัย รวมถึงบุคคลทั่วไปที่มีความสนใจในการสำรวจ เรียนรู้ และทำความเข้าใจความทรงจำของเมืองผ่านวัตถุ เรื่องราว และพื้นที่จัดแสดงต่าง ๆ ภายในรวมถึง ผู้มาเยือน นักท่องเที่ยว นักเรียน นักศึกษา รวมถึงผู้ที่อยากทำความรู้จักและเข้าใจในความเป็นตัวตนของคนเมืองสุราษฎร์ธานี



ภาพที่ 3.8 วิเคราะห์ผู้ใช้งานอาคารหลัก

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



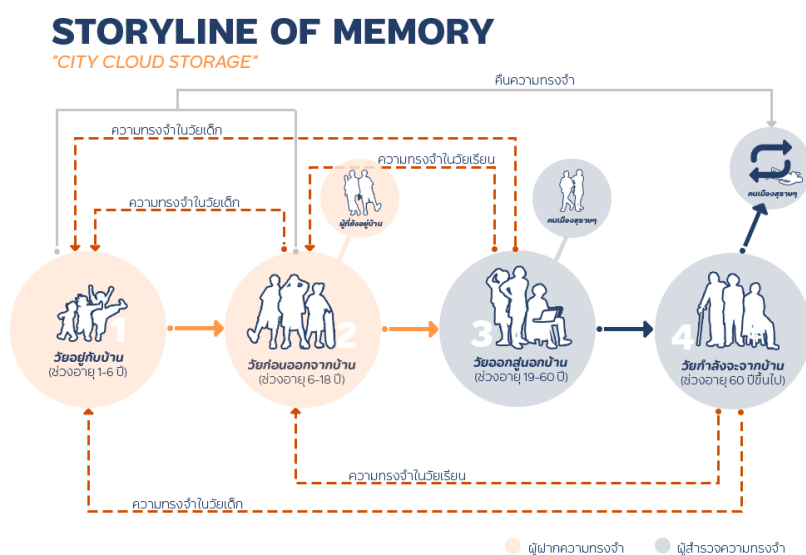
ภาพที่ 3.9 ผู้ใช้งานอาคารรอง

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

3.4 การวิเคราะห์เพื่อจัดกลุ่มประโยชน์ใช้สอย

การวิเคราะห์เพื่อจัดกลุ่มประโยชน์ใช้สอยของโครงการนี้มีจุดเริ่มต้นจากการศึกษาพฤติกรรม การย้ายออกจากเมืองของกลุ่มวัยเรียนและวัยเริ่มทำงาน ซึ่งเป็นช่วงวัยสำคัญที่มีแนวโน้มออกไปศึกษา ต่อหรือประกอบอาชีพในเมืองขนาดใหญ่ พฤติกรรมดังกล่าวส่งผลให้ความผูกพันกับเมืองบ้านเกิด ลดลง รวมถึงความต่อเนื่องของความทรงจำและอัตลักษณ์ของเมืองที่ถ่ายทอดผ่านประสบการณ์ของผู้คนก็มีแนวโน้มลดลงตามไปด้วย ซึ่งถือเป็นประเด็นสำคัญที่เมืองสุราษฎร์ธานีกำลังเผชิญในบริบทของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและการเคลื่อนย้ายประชากร

จากการวิเคราะห์ดังกล่าว โครงการจึงให้ความสำคัญกับกลุ่มผู้ใช้งานช่วงอายุประมาณ 18 ปี หรือช่วงวัยก่อนออกจากบ้านเพื่อไปศึกษาต่อหรือทำงานในเมืองอื่นเป็นหลัก เนื่องจากเป็นช่วงวัยที่มีความเสี่ยงต่อการสูญเสียความผูกพันและความทรงจำที่มีต่อเมืองบ้านเกิดมากที่สุด ดังนั้น โครงการจึงมุ่งเน้นการออกแบบพื้นที่และกระบวนการใช้งานที่เปิดโอกาสให้คนในช่วงวัยนี้สามารถบันทึก ผาก เก็บรักษา และถ่ายทอดความทรงจำเกี่ยวกับเมืองผ่านวัตถุและเรื่องราวส่วนบุคคล เพื่อเชื่อมโยงความทรงจำส่วนบุคคลเข้ากับความทรงจำร่วมของเมืองในระยะยาว อันจะนำไปสู่การสร้างความต่อเนื่องของความทรงจำและการคงอยู่ของอัตลักษณ์เมืองผ่านประสบการณ์และเรื่องราวของผู้คนในแต่ละช่วงเวลา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดหลักของโครงการในการใช้สถาปัตยกรรมเป็นสื่อกลางในการเก็บรักษาและถ่ายทอดความทรงจำของเมือง.



ภาพที่ 3.10 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

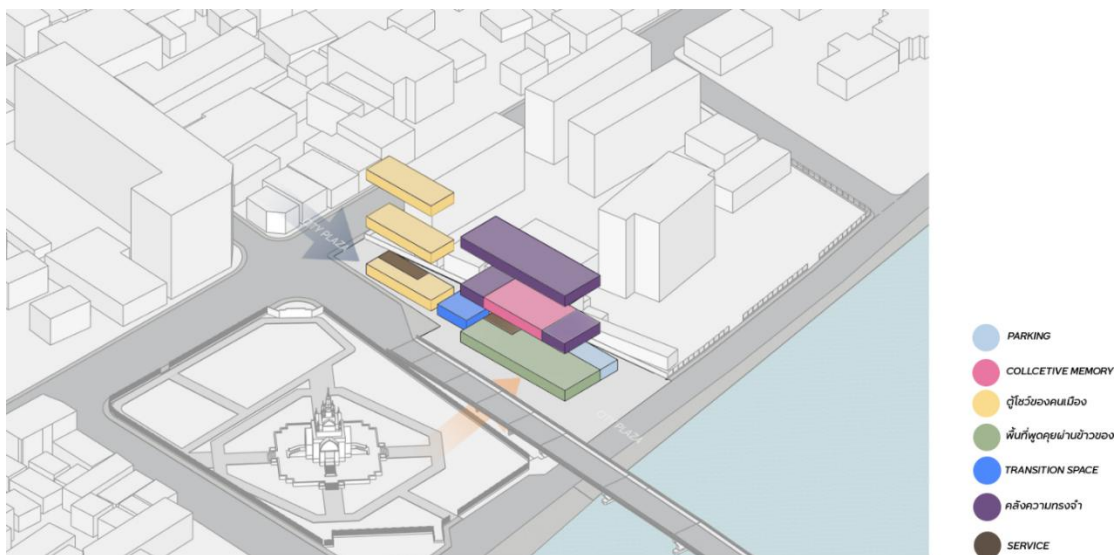
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

3.4.1 แบ่งส่วนการใช้งาน

จากการวิเคราะห์และกำหนดกลยุทธ์ในการรักษาความทรงจำของเมือง พบว่า กลุ่มวัยก่อนออกจากบ้านหรือวัยเรียน เป็นช่วงวัยที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อกระบวนการ “ฝากความทรงจำ” ของเมือง เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่บุคคลยังคงมีการเชื่อมโยงกับครอบครัว สังคม และสถานที่ในเมือง บ้านเกิดอย่างลึกซึ้ง พื้นที่หลักของโครงการจึงถูกออกแบบให้เป็น พื้นที่สำหรับฝากความทรงจำและเยี่ยมชมเรื่องราวของเมืองผ่านสิ่งของ ซึ่งเป็นสื่อกลางในการเชื่อมโยงผู้คนกับอดีตและตัวตนของเมือง สุราษฎร์ธานี

นอกจากนี้ จากการศึกษาพฤติกรรมการใช้ชีวิตของคนเมืองร่วมสมัย พบว่ามีความต้องการพื้นที่สาธารณะที่สามารถตอบสนองต่อกิจกรรมหลากหลาย ทั้งการพักผ่อน ทำงานร่วมกัน และจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ พื้นที่ประเภทนี้จึงถูกจัดวางไว้ในโครงการเพื่อรองรับกลุ่มคนเมืองทั่วไป รวมถึงผู้มาเยือน โดยมีเป้าหมายเพื่อให้โครงการเป็น พื้นที่ร่วมของคนทุกวัย ที่สามารถเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างและรักษาความทรงจำของเมืองร่วมกัน

3.4.2 แผนผังความสัมพันธ์ของพื้นที่



ภาพที่ 3.11 การวางแผนผังความสัมพันธ์ของพื้นที่

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ตารางที่ 1.3 แสดงพื้นที่ใช้สอยภายในโครงการ

พื้นที่ใช้สอย	พื้นที่ใช้ สอย	จำนวน ผู้ใช้งาน	จำนวน UNIT	พื้นที่ใช้สอย ทั้งหมด	อ้างอิง
ส่วนผู้ใช้อาศัยของเมือง					
พื้นที่ต้อนรับ	30	10	1	30	
พื้นที่ใช้สอยของเมือง	420	140	1	420	3 ตร.ม./คน
ห้องน้ำผู้ชาย	9	6	2	18	
ห้องน้ำผู้หญิง	9	4	2	18	
ห้องน้ำผู้พิการ	9	2	2	18	
ห้องภัณฑาคารักษ์	65	10	1	65	
ห้องเก็บของ	15	2	1	15	
ห้องน้ำเจ้าหน้าที่	10	1	1	10	
พื้นที่ขนถ่ายของ	30	2	1	30	
พื้นที่รวม				624	
พื้นที่รวม+ทางสัญจร 30%				811	
ส่วนความทรงจำร่วม					
พื้นที่จัดโต๊ะใหม่ไลน์	140	45	1	140	
พื้นที่ห้องเมือง	140	45	1	140	
พื้นที่พุ่มไม้คนเมือง	50	17	1	50	
พื้นที่รวม				330	
พื้นที่รวม+ทางสัญจร 30%				429	
พื้นที่พูดคุยผ่านข้าวของ					
ส่วนต้อนรับ	35	10	1	35	
พื้นที่แฟรบแล็ป	65	20	1	65	
ห้องเครื่องมือและอุปกรณ์	30	6	1	30	
พื้นที่คาเฟ่	30	10	1	30	
พื้นที่ขายของที่ระลึก	45	15	1	45	
พื้นที่รวม				205	
พื้นที่รวม+ทางสัญจร 30%				266	

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

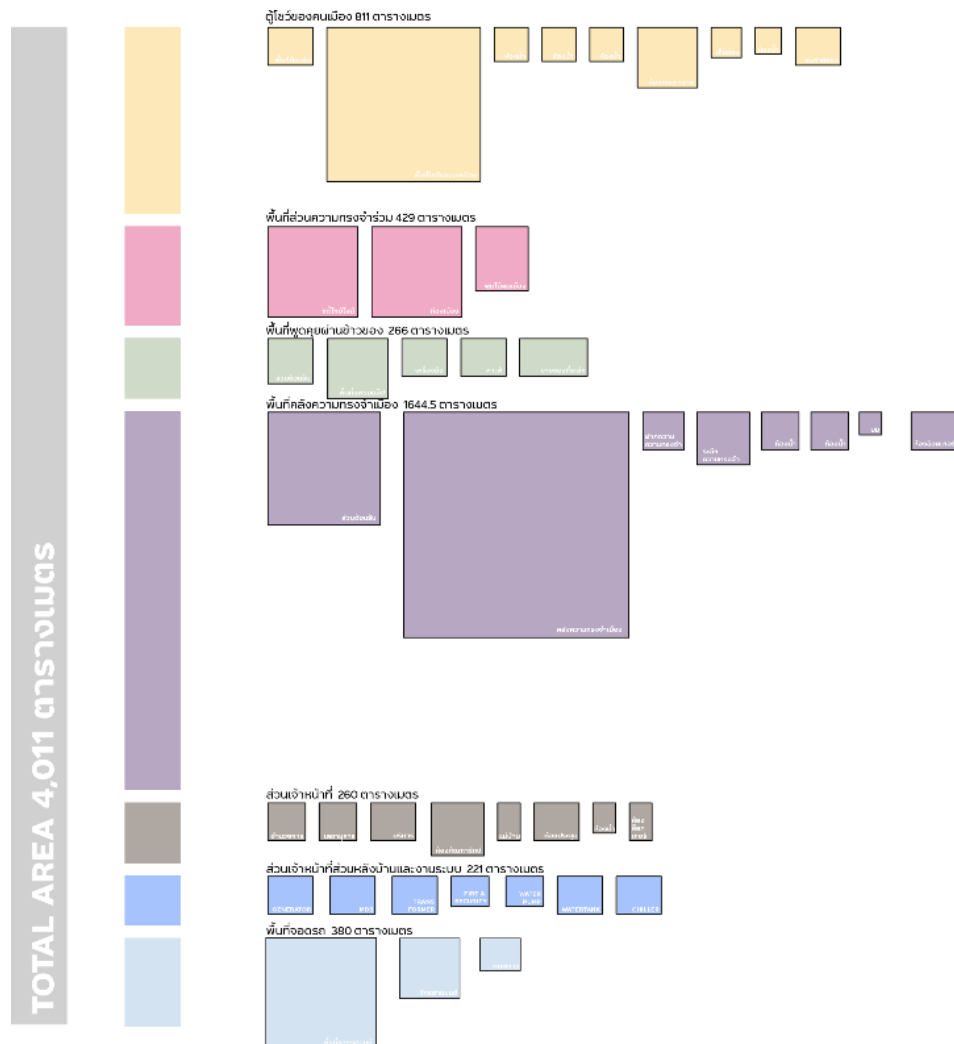
พื้นที่ใช้สอย	พื้นที่ใช้สอย	จำนวนผู้ใช้งาน	จำนวน UNIT	พื้นที่ใช้สอยทั้งหมด	อ้างอิง
พื้นที่คลังความทรงจำเมือง					
ส่วนต้อนรับ	200	65	1	200	
พื้นที่คลังความทรงจำเมือง	25	300	36	900	
พื้นที่ฝากความความทรงจำ	7	4	4	28	
พื้นที่ระลึกความความทรงจำ	25	16	2	50	
ห้องน้ำผู้ชาย	25	8	1	25	กฎหมาย
ห้องน้ำผู้หญิง	25	8	1	25	กฎหมาย
ห้องน้ำผู้พิการ	7	1	1	7	กฎหมาย
ห้องลิฟต์เกอร์	30	10	1	30	
พื้นที่รวม				1265	
พื้นที่รวม+ทางสัญจร 30%				1644.5	
ส่วนเจ้าหน้าที่					
ห้องผู้อำนวยการโครงการ	25	1	1	25	
ห้องเลขานุการ	25	1	1	25	
ห้องบริหารโครงการ	30	3	1	30	
ห้องภัณฑารักษ์	50	10		50	
ห้องแม่บ้าน	15	5	1	15	
ห้องประชุม	30	10	1	30	
ห้องน้ำ	10	1	1	10	
ห้องลิฟต์เกอร์	15	10	1	15	
พื้นที่รวม				200	
พื้นที่รวม+ทางสัญจร 30%				260	
ส่วนหลังบ้านและงานระบบ					
generator	30	1	1	30	
MDB	20	1	1	30	

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

พื้นที่ใช้สอย	พื้นที่ใช้ สอย	จำนวน ผู้ใช้งาน	จำนวน UNIT	พื้นที่ใช้สอย ทั้งหมด	อ้างอิง
Fire & Security	20	1	1	20	
Transformer	25	1	1	30	
Water pump	20	1	1	20	
Watertank	30	1	1	30	
Chiller System	35	1	1	30	
พื้นที่รวม				170	
พื้นที่รวม+ทางสัญจร 30%				221	
พื้นที่จอดรถ					
พื้นที่จอดรถยนต์	12.5	-	15	187.5	กฎหมาย
พื้นที่จอดจักรยานยนต์	26	-	15	52	
พื้นที่จอดรถคนพิการ	18.5	-	1	18.5	กฎหมาย
พื้นที่จอดจักรยาน	35		8	35	
พื้นที่รวม				293	
พื้นที่รวม+ทางสัญจร 30%				380	
พื้นที่ทั้งหมดของโครงการ				4,011	

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

3.4.3 ขนาดพื้นที่ใช้สอยภายในโครงการ

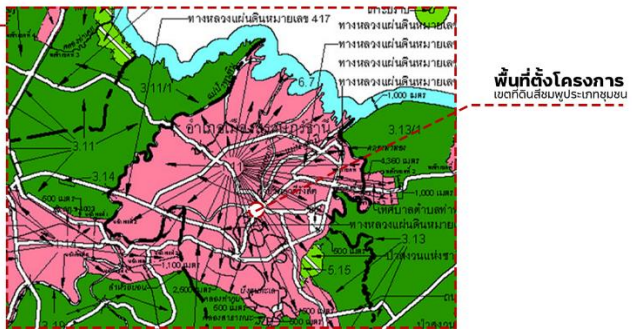
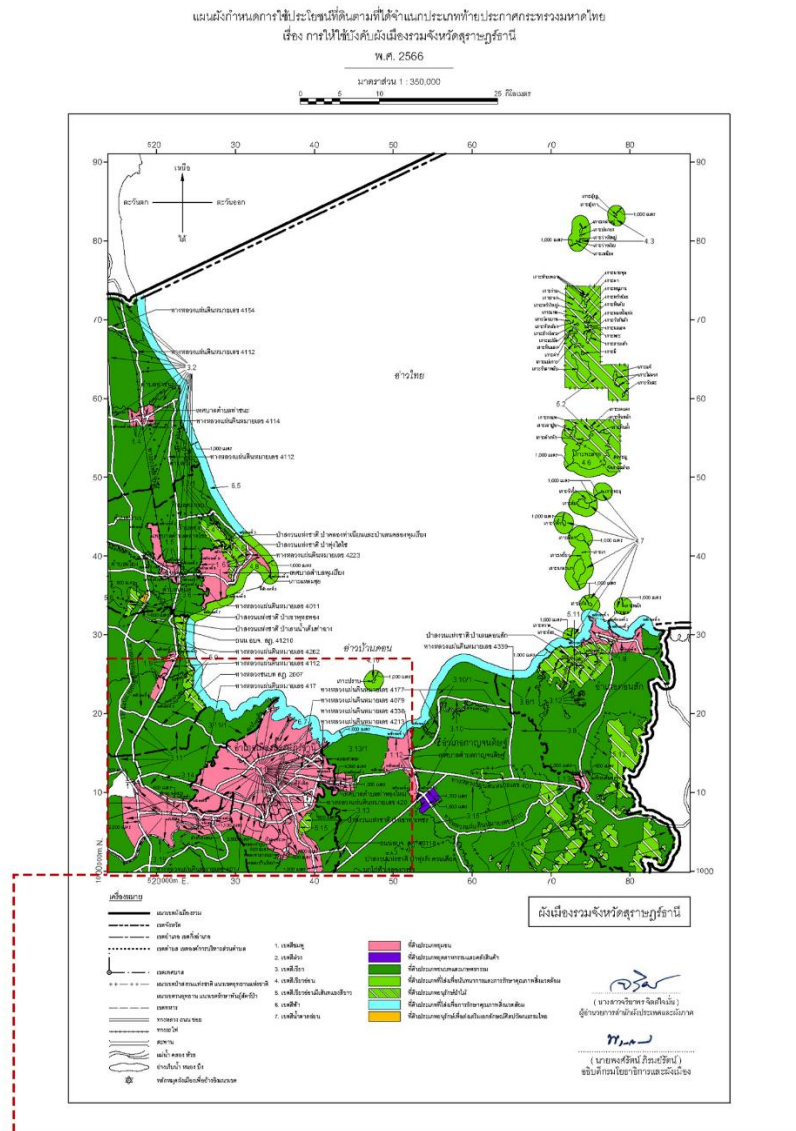


ภาพที่ 3.13 แสดงภาพขนาดพื้นที่ใช้สอยภายในโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

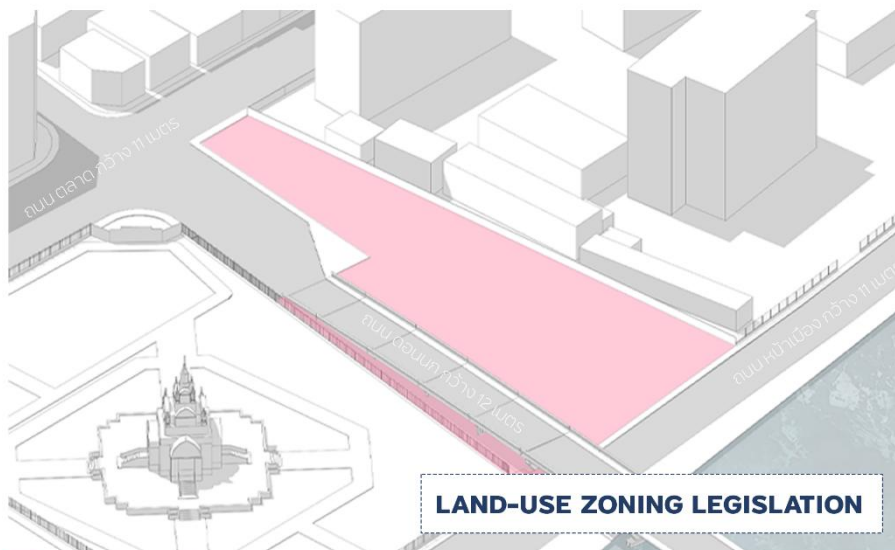
3.6 การวิเคราะห์ข้อกำหนดและข้อบังคับที่เกี่ยวข้อง

3.6.1 ผังเมืองรวมจังหวัด



ภาพที่ 3.14 แสดงภาพผังสีที่ตั้งโครงการ
ที่มา : ผังเมืองรวมจังหวัดสุราษฎร์ธานี (2566)

3.6.2 ข้อกำหนดที่ตั้งโครงการ

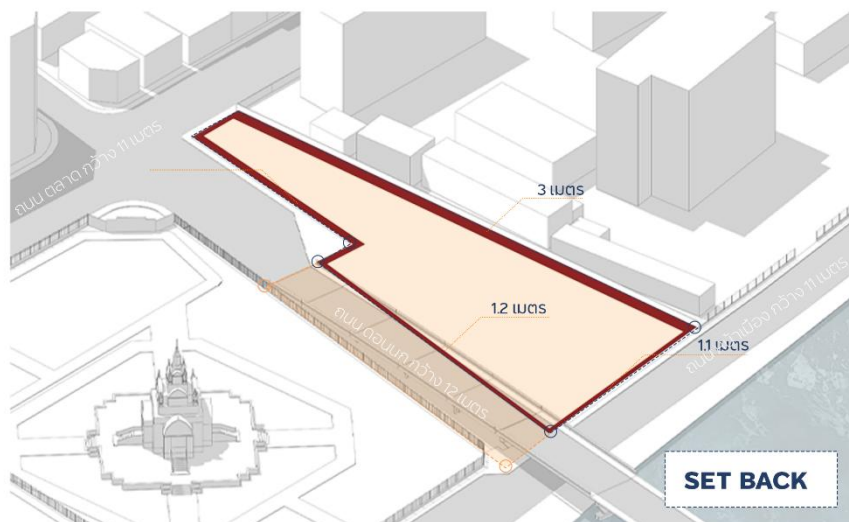


เขตสีชมพูที่ดินประเภทชุมชน

- ให้ใช้ประโยชน์ที่ดินเพื่อการอยู่อาศัย พาณิชยกรรมเกษตรกรรม สถาบันการศึกษา สถาบันศาสนา สถาบันราชการ การสาธารณูปโภค และสาธารณูปการสำหรับการใช้ประโยชน์ที่ดินเพื่อกิจการอื่น

ภาพที่ 3.15 ข้อกำหนดที่ตั้งโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



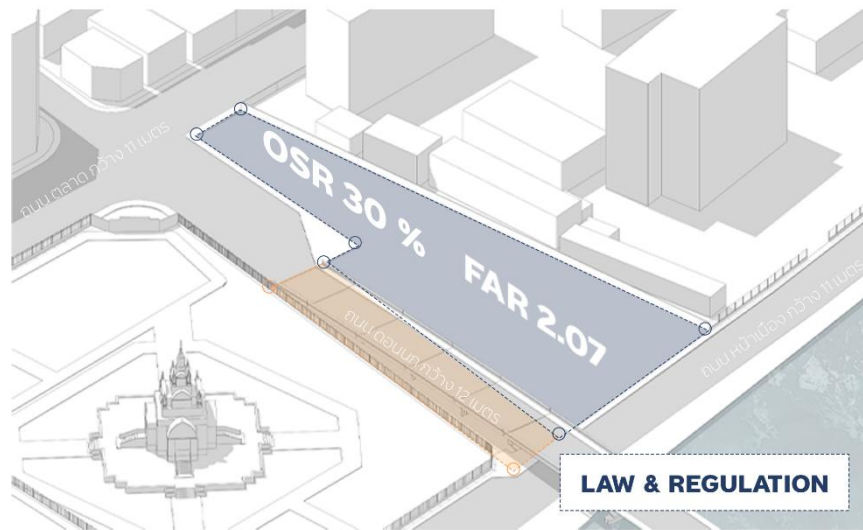
ระยะร่นอาคาร

- ถนนสาธารณะมีความกว้างตั้งแต่ 10 เมตรขึ้นไป แต่ไม่เกิน 20 เมตร ให้ร่นแนวอาคารห่างจากเขตถนนอย่างน้อย 1 ใน 10 ของความกว้างถนน

- อาคารที่มีความสูงเกิน 9 เมตร แต่ไม่ถึง 23 เมตร ผนังหรือระเบียงต้องอยู่ห่างเขตที่ดินไม่น้อยกว่า 3 เมตร

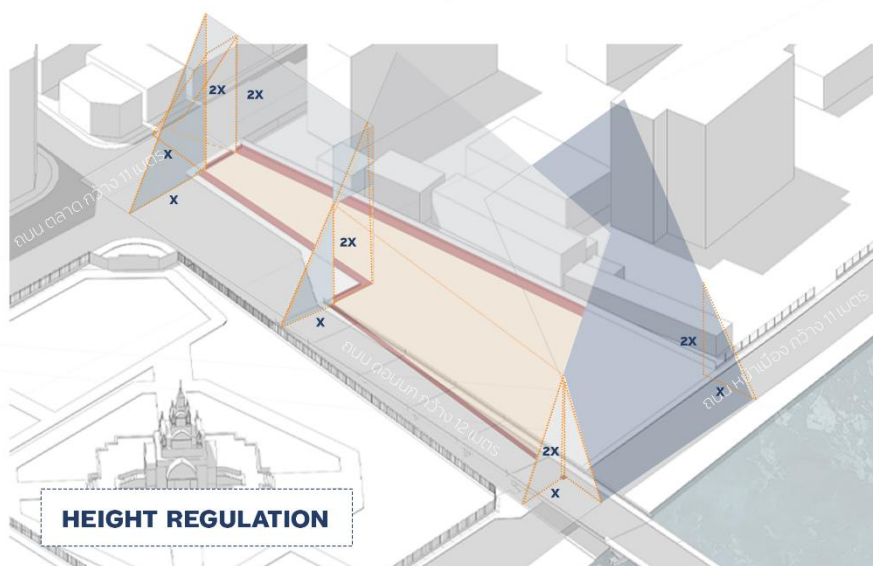
ภาพที่ 3.16 ข้อกำหนดที่ตั้งโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



พื้นที่อาคารสูงสุดที่สร้างได้ = ค่า FAR X ขนาดพื้นที่ดิน
พื้นที่เปิดโล่งบนที่ดิน = ค่า OSR X พื้นที่อาคาร

ภาพที่ 3.17 ข้อกำหนดที่ตั้งโครงการ
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 3.18 ข้อกำหนดที่ตั้งโครงการ
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

3.7 ภาพบรรยากาศโครงการ



ภาพที่ 3.19 แสดงภาพบรรยากาศโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

“เมื่อสถาปัตยกรรม ได้ถูกเปรียบเปรยเสมือนกล่องแห่งความทรงจำ ที่ได้เก็บความเป็นเมืองไว้อย่างดี และถูกแสดงออกมา อย่างภาคภูมิใจ”

โครงการนี้ไม่ใช่แค่เพียงเก็บความทรงจำของผู้คนไว้เท่านั้น แต่ยังสร้างพื้นที่ที่เอื้อต่อการบอกเล่า ถ่ายทอด และเชื่อมโยงความทรงจำระหว่างผู้คน สิ่งของ และเมือง ตลอดจนเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมความภาคภูมิใจในท้องถิ่น และสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมอย่างยั่งยืน

บทที่ 4

แนวความคิดในการออกแบบ

จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งของ รวมถึงการวิเคราะห์กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง นำไปสู่การสังเคราะห์ประเด็นสำคัญสำหรับใช้เป็นแนวทางในการออกแบบโครงการคลังความทรงจำเมือง โดยพิจารณาองค์ประกอบหลักที่มีผลต่อการออกแบบ ได้แก่ บริบทของพื้นที่ตั้งโครงการ กลยุทธ์และระบบการจัดการพื้นที่ที่ตอบสนองต่อพฤติกรรมและการใช้งานของผู้ใช้อาคาร ตลอดจนการจัดสรรพื้นที่ใช้สอยและการวางผังโครงการให้สามารถเชื่อมโยงและใช้งานร่วมกับบริบทของเมืองโดยรอบได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้ การศึกษาดังกล่าวนำไปสู่กระบวนการพัฒนาแนวความคิดในการออกแบบซึ่งสามารถแบ่งออกเป็นสองประเด็นหลักได้แก่ กระบวนการความคิดในการออกแบบ และแนวความคิดในการออกแบบโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

4.1 กระบวนการทางความคิดในการออกแบบ

แนวคิดในการออกแบบโครงการคลังความทรงจำเมือง เกิดขึ้นจากการตระหนักถึงปัญหาการสูญเสียความเป็นคนเมืองและความทรงจำของเมือง ซึ่งมีสาเหตุสำคัญมาจากสองปัจจัยหลัก ได้แก่ การย้ายเข้าออกจากเมืองของประชากร โดยเฉพาะกลุ่มวัยเรียนและวัยเริ่มทำงานที่ต้องออกจากเมืองเพื่อการศึกษาและการทำงาน และปัจจัยด้านภัยพิบัติทางธรรมชาติที่อาจส่งผลให้เมืองสูญเสียความทรงจำของผู้คนที่เคยอาศัยอยู่ในพื้นที่นั้น เมื่อผู้คนย้ายออกหรือเมื่อเมืองเผชิญกับภัยพิบัติ ความทรงจำ เรื่องราว และอัตลักษณ์ของเมืองจึงมีโอกาสสูญหายไป

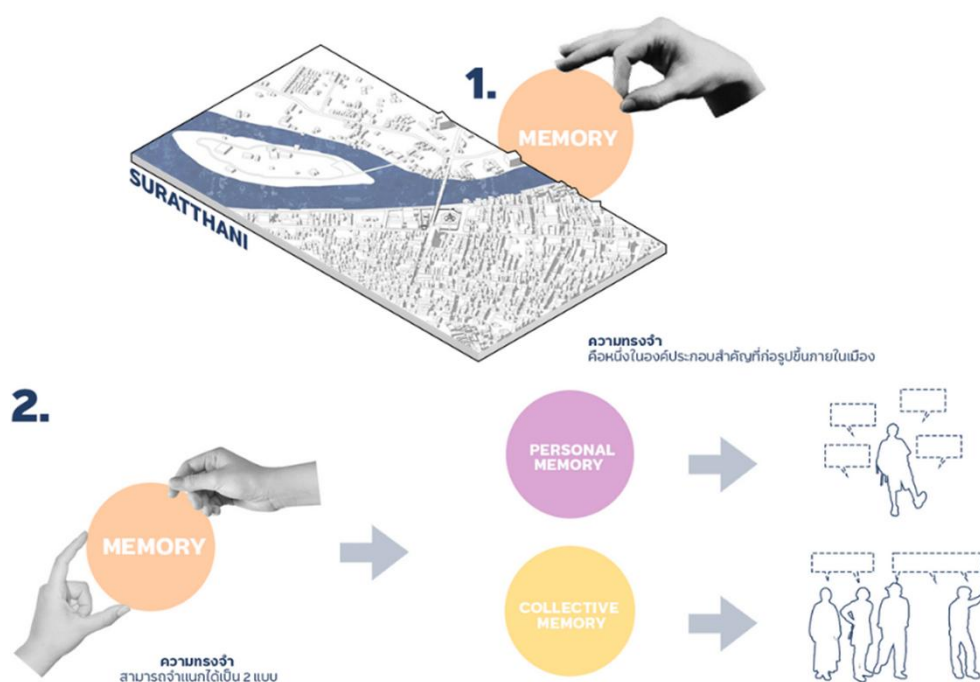
โครงการจึงมุ่งเน้นการเก็บรักษาตัวตนและความทรงจำของคนเมืองผ่าน “สิ่งของ” ที่มีคุณค่าเฉพาะตัวและมีเรื่องราวแฝงอยู่ โดยสิ่งของเหล่านี้จะถูกคัดเลือกให้เป็นตัวแทนของความทรงจำของแต่ละบุคคล โดยเฉพาะความทรงจำในช่วงวัยเด็ก วัยเรียน หรือช่วงเวลาก่อนออกจากบ้าน ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่มีความผูกพันกับเมืองมากที่สุด สิ่งของเหล่านี้จะถูกนำเข้าสู่ระบบการจัดเก็บความทรงจำของเมืองในรูปแบบของ “กล่องเก็บความทรงจำ” และบางส่วนจะถูกนำมาจัดแสดงเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวสู่สาธารณะในรูปแบบของพื้นที่นิทรรศการหรือคลังความทรงจำเมือง

ภายใต้แนวคิดดังกล่าว จึงนำไปสู่การออกแบบกลยุทธ์และระบบการจัดการสิ่งของและความทรงจำ เพื่อให้สามารถจัดระเบียบสิ่งของจำนวนมากจากผู้คนหลากหลายได้อย่างเป็นระบบ โดยเริ่มตั้งแต่การกำหนดกลุ่มเป้าหมายในการนำสิ่งของเข้าสู่โครงการ การออกแบบระบบการฝากความทรงจำ การกำหนดระยะเวลาในการฝาก การหมุนเวียนสิ่งของ การคัดเลือกสิ่งของเพื่อจัดแสดง ตลอดจน

การออกแบบภาษาหรือกล่องสำหรับบรรจุสิ่งของ ซึ่งมีการกำหนดขนาด จำนวน และประเภทของสิ่งของอย่างเหมาะสม เพื่อให้สามารถจัดเก็บและบริหารจัดการได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถแปลงระบบดังกล่าวไปสู่การออกแบบพื้นที่สถาปัตยกรรมได้

ดังนั้น แนวคิดในการออกแบบโครงการนี้ มุ่งเน้นให้สถาปัตยกรรมทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการเก็บรักษา ถ่ายทอด และสร้างความทรงจำร่วมของเมือง เพื่อให้ความทรงจำของผู้คนยังคงอยู่แม้เวลาจะผ่านไป ผู้คนจะย้ายออกจากเมือง หรือเมืองจะเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงในอนาคต

4.1.1 การค้นคว้าบริบทเพื่อการออกแบบ



ภาพที่ 4.1 การค้นคว้าบริบทเพื่อการออกแบบ

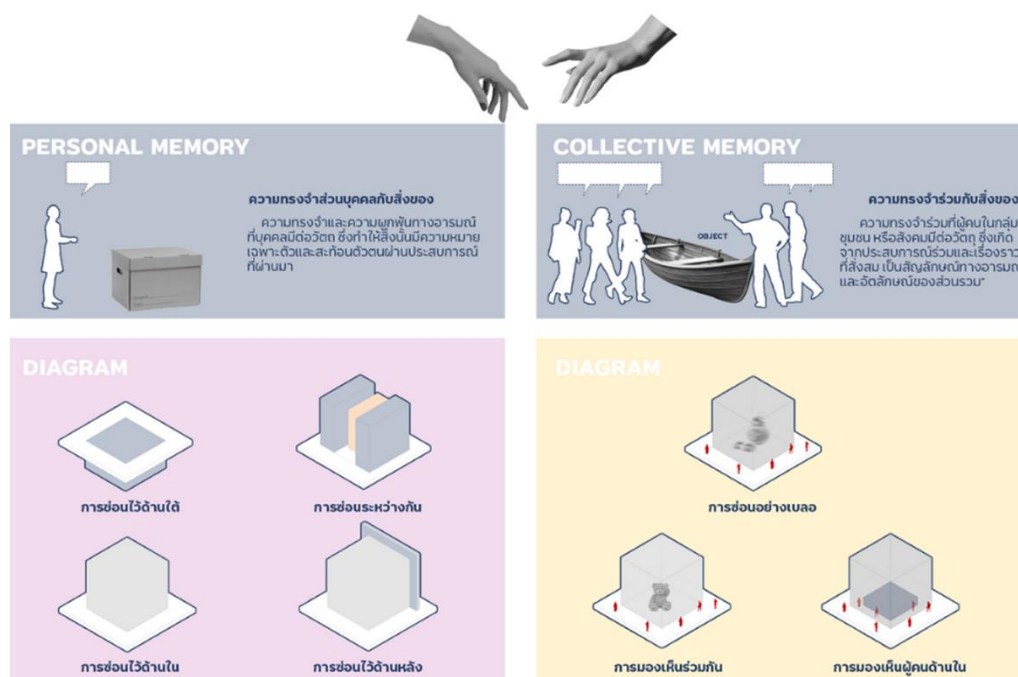
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

จากการศึกษาพบว่า “ความทรงจำ” เป็นหนึ่งในองค์ประกอบสำคัญที่ก่อรูปขึ้นภายในเมือง ไม่เพียงแต่เป็นสิ่งที่สะท้อนเรื่องราวในอดีตเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยอธิบายพัฒนาการ ความเปลี่ยนแปลง และอัตลักษณ์ของเมืองได้อย่างชัดเจน เมืองจึงไม่ได้ประกอบขึ้นจากเพียงอาคาร ถนน หรือโครงสร้างพื้นฐานทางกายภาพเท่านั้น แต่ยังประกอบด้วยเรื่องราว ประสบการณ์ และความทรงจำของผู้คนที่อาศัยอยู่ในเมืองนั้นร่วมกัน

ในการศึกษานี้ ผู้ศึกษาได้จำแนกความทรงจำเมืองออกเป็น 2 รูปแบบหลัก ได้แก่ ความทรงจำส่วนบุคคล (Personal Memory) และ ความทรงจำร่วม (Collective Memory) โดยความทรงจำส่วนบุคคลเป็นความทรงจำที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์เฉพาะตัวของแต่ละบุคคล เช่น บ้านในวัยเด็ก ร้านอาหารประจำ เส้นทางที่ใช้เดินทางเป็นประจำ หรือเหตุการณ์สำคัญในชีวิต ซึ่งความทรงจำเหล่านี้

มีความเฉพาะตัวและแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล แต่เมื่อความทรงจำของบุคคลจำนวนมากมีความสัมพันธ์กับสถานที่หรือเหตุการณ์เดียวกัน ก็จะก่อให้เกิดเป็นความทรงจำร่วมของคนในเมือง

ส่วนความทรงจำร่วม เป็นความทรงจำที่เกิดจากประสบการณ์ร่วมกัน ของคนในสังคมหรือคนในเมือง เช่น สถานที่สำคัญของเมือง ตลาดเก่า ท่าเรือ วัด โรงเรียน พื้นที่สาธารณะ หรือเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในเมือง ซึ่งความทรงจำร่วมเหล่านี้มีบทบาทสำคัญในการสร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของเมือง (Sense of Belonging) และสร้างอัตลักษณ์ร่วมของคนในเมือง

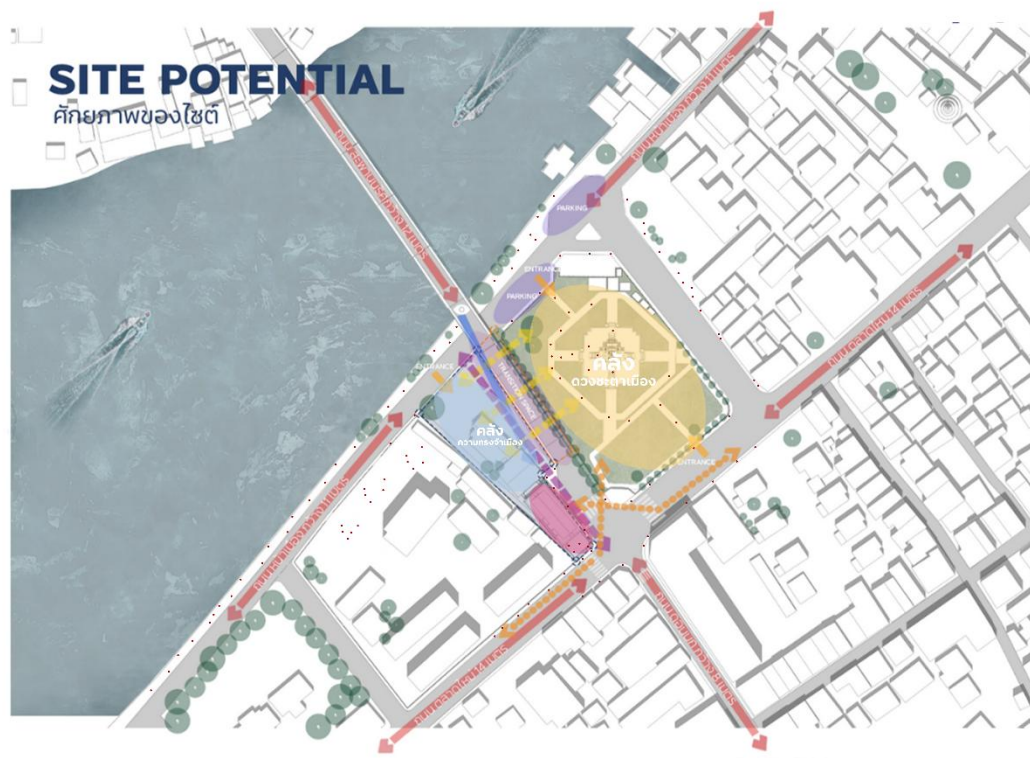


ภาพที่ 4.2 แสดงภาพนิยามและแนวทางการออกแบบ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ดังนั้น ในการออกแบบสถาปัตยกรรม ที่เกี่ยวข้องกับการเก็บรักษาและถ่ายทอดความทรงจำเมือง จึงจำเป็นต้องทำความเข้าใจบริบทของความทรงจำ ทั้งในระดับบุคคลและระดับสังคม เพื่อให้การออกแบบสามารถสะท้อนตัวตนของเมือง และสร้างพื้นที่ที่เชื่อมโยงระหว่างอดีต ปัจจุบัน และอนาคตของเมืองได้อย่างเหมาะสม โดยข้อมูลจากการศึกษาบริบทด้านความทรงจำนี้จะถูกนำไปใช้เป็นพื้นฐานในการกำหนดแนวคิดการออกแบบ พื้นที่ใช้สอย และรูปแบบสถาปัตยกรรมของโครงการต่อไป

4.1.2 การสร้างแนวทางเพื่อการออกแบบ



ภาพที่ 4.3 แสดงภาพศักยภาพของที่ตั้งโครงการ
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

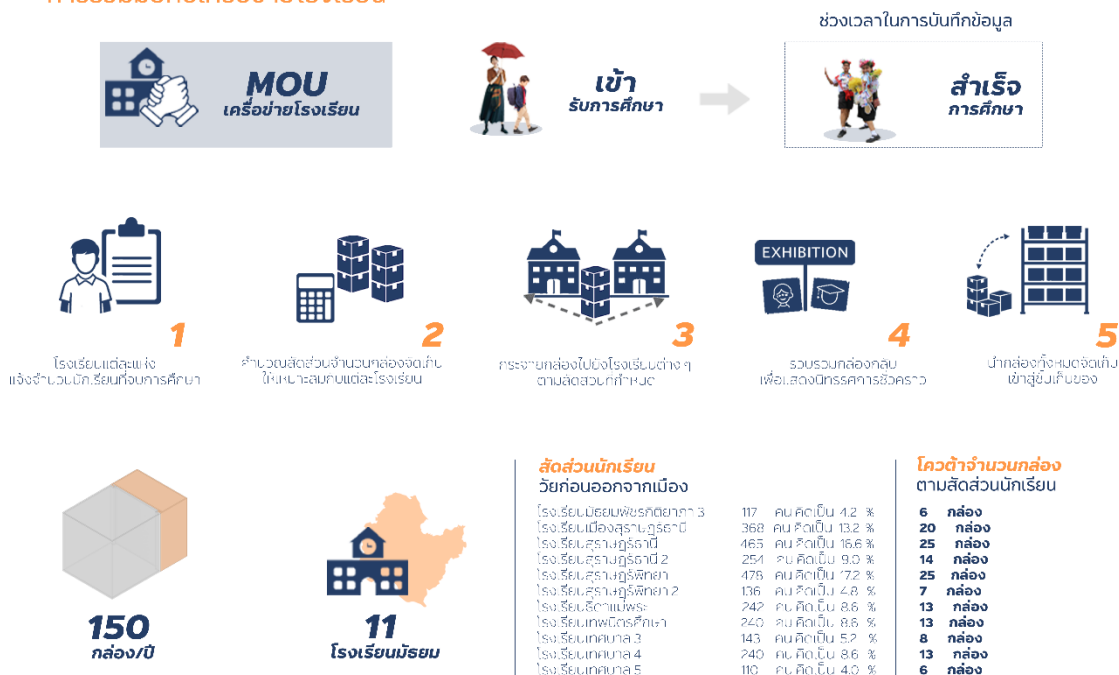
จากการศึกษาศักยภาพของที่ตั้งโครงการ พบว่าพื้นที่โครงการมีความสัมพันธ์กับศาลหลักเมือง ซึ่งเป็นพื้นที่สำคัญและเป็นสัญลักษณ์ของการกำเนิดเมือง โดยเดิมทั้งสองพื้นที่เคยเป็นพื้นที่เดียวกัน แต่ถูกแบ่งแยกด้วยถนนดอนนก ทำให้ความต่อเนื่องของบริบทเมืองขาดหายไป ดังนั้นแนวทางการออกแบบจึงมุ่งเน้นการเชื่อมโยงพื้นที่ทั้งสองเข้าด้วยกัน ผ่านการออกแบบพื้นที่ว่าง ทางสัญจร และองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม เพื่อสร้างความต่อเนื่องของบริบทเมือง โดยเชื่อมโยง “จุดกำเนิดของเมือง” กับ “ความทรงจำของเมือง” ให้เกิดความหมายใหม่ของพื้นที่ในระดับเมือง

4.2 แนวความคิดในการออกแบบ

4.2.1 แนวคิดในการออกแบบกลยุทธ์และระบบการจัดการสิ่งของ

THE MEMORY BOX STRATEGY

การร่วมมือกับเครือข่ายโรงเรียน



ภาพที่ 4.4 แสดงภาพการร่วมมือกับเครือข่ายโรงเรียน

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

แนวคิดการออกแบบกลยุทธ์และการจัดการสิ่งของ มีจุดเริ่มต้นจากการสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับสถานศึกษาในอำเภอเมืองสุราษฎร์ธานี โดยมุ่งเน้นไปที่โรงเรียนระดับมัธยมศึกษา ซึ่งเป็นช่วงวัยของกลุ่มเป้าหมายก่อนออกจากเมืองไปศึกษาต่อหรือทำงานในพื้นที่อื่น ช่วงเวลาก่อนสำเร็จการศึกษาจึงถือเป็นช่วงเวลาสำคัญในการเก็บรวบรวมข้อมูลและสิ่งของที่สะท้อนความทรงจำ ความผูกพัน และประสบการณ์ที่มีต่อเมือง เนื่องจากเป็นช่วงรอยต่อของชีวิตที่กำลังจะเปลี่ยนผ่านจากการเป็นคนในเมืองไปสู่การย้ายออกจากเมือง

เพื่อให้การเก็บรวบรวมสิ่งของและข้อมูลสามารถดำเนินการได้อย่างเป็นระบบ โครงการจึงได้ออกแบบกระบวนการจัดการสิ่งของเป็นลำดับขั้นตอน ตั้งแต่การประสานงาน การกระจายอุปกรณ์จัดเก็บ การรวบรวม การจัดแสดง และการจัดเก็บถาวร ซึ่งกระบวนการดังกล่าวเป็นกลยุทธ์ในการสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมของคนเมืองในการบันทึกความทรงจำของตนเองเข้าสู่คลังความทรงจำเมือง โดยกระบวนการจัดการสิ่งของประกอบด้วยขั้นตอนดังนี้

1) โรงเรียนแต่ละแห่งทำการแจ้งจำนวนนักเรียนที่กำลังจะสำเร็จการศึกษา เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการวางแผนการจัดสรรกล่องเก็บความทรงจำ

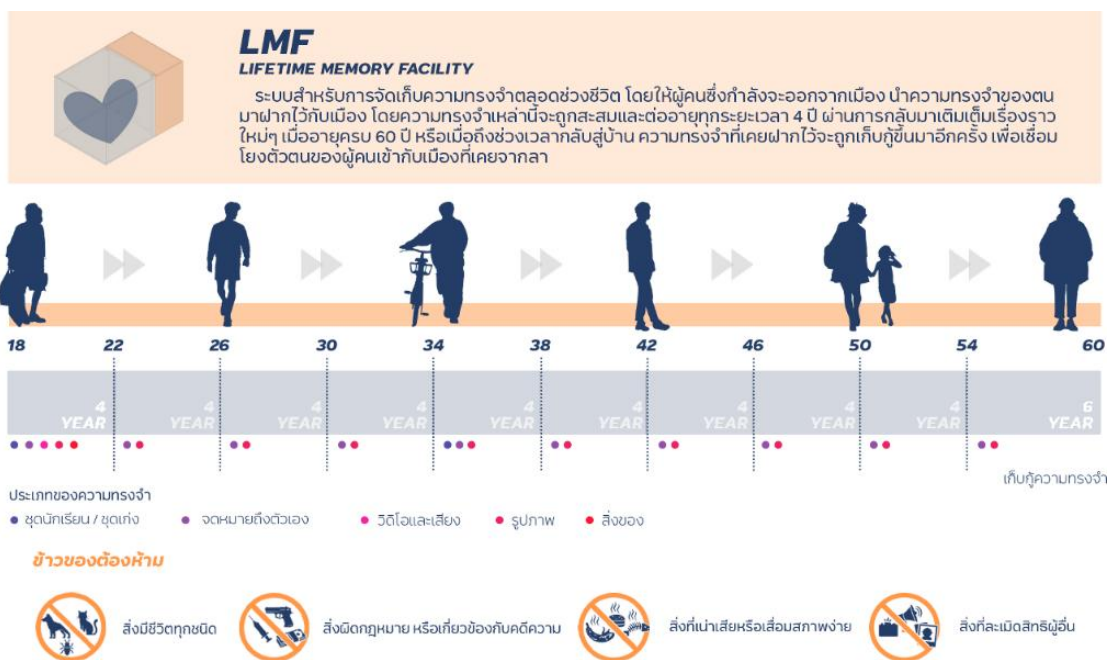
2) คำนวณสัดส่วนจำนวนกล่องเก็บความทรงจำให้เหมาะสมกับจำนวนนักเรียนของแต่ละโรงเรียน เพื่อให้การกระจายกล่องมีความเหมาะสมและทั่วถึง

3) กระจายกล่องเก็บความทรงจำไปยังโรงเรียนต่าง ๆ ตามสัดส่วนที่กำหนด เพื่อให้ นักเรียนบันทึกความทรงจำผ่านสิ่งของ ข้อความ หรือสื่อที่เกี่ยวข้องกับเมืองและชีวิตของตนเอง

4) เมื่อสิ้นสุดระยะเวลาการเก็บรวบรวม จะทำการรวบรวมกล่องทั้งหมดกลับมายังโครงการ เพื่อนำไปจัดแสดงในรูปแบบนิทรรศการชั่วคราว ซึ่งเป็นพื้นที่ในการถ่ายทอดเรื่องราวและความทรงจำของคนเมืองในแต่ละช่วงเวลา

5) หลังจากการจัดแสดง กล่องความทรงจำทั้งหมดจะถูกนำเข้าสู่ระบบการจัดเก็บความทรงจำของโครงการ เพื่อจัดเก็บ บันทึกข้อมูล และเก็บรักษาในระยะยาว

จากกระบวนการดังกล่าว จะเห็นได้ว่าแนวคิดการออกแบบกลยุทธ์และการจัดการสิ่งของ เป็นกระบวนการออกแบบระบบตั้งแต่ต้นทางถึงปลายทาง ตั้งแต่การสร้างเครือข่าย การรวบรวมสิ่งของ การจัดแสดง และการจัดเก็บถาวร ซึ่งทำให้โครงการสามารถเก็บสะสมความทรงจำของคนเมืองได้อย่างต่อเนื่องในทุกปี และทำให้คลังความทรงจำเมืองเติบโตตามช่วงเวลา พร้อมทั้งสร้างความสัมพันธ์ระหว่างคน เมือง และความทรงจำ ผ่านระบบการจัดการสิ่งของที่ถูกออกแบบขึ้นอย่างเป็นกระบวนการ



ภาพที่ 4.5 แสดงภาพระบบหลังการบันทึกความทรงจำ
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

จากการศึกษาและออกแบบแนวคิด คลังความทรงจำเมือง พบว่าโครงการไม่ควรเป็นเพียงพื้นที่สำหรับการบันทึกหรือฝากความทรงจำเพียงครั้งเดียวแล้วสิ้นสุดกระบวนการ แต่ควรเป็นระบบที่สามารถสานต่อความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับเมืองในระยะยาว ผู้ออกแบบจึงให้ความสำคัญกับการออกแบบ “ระบบหลังการบันทึกความทรงจำ” เพื่อให้ความทรงจำที่ถูกฝากไว้สามารถเติบโตเปลี่ยนแปลง และถูกเติมเต็มตามช่วงเวลาของชีวิต

แนวคิดดังกล่าวนำไปสู่การออกแบบระบบการจัดเก็บความทรงจำในระยะยาว โดยสิ่งของความทรงจำที่ถูกฝากไว้ในโครงการจะไม่ได้ถูกจัดเก็บแบบคงที่ แต่จะถูกเก็บสะสมและมีการต่ออายุความทรงจำเป็นระยะ โดยกำหนดรอบระยะเวลาในการกลับมาเพิ่มเติมข้อมูลหรือเรื่องราวใหม่ทุกๆ 4 ปี ซึ่งสอดคล้องกับช่วงจังหวะของชีวิต เช่น ช่วงการศึกษา ช่วงเริ่มทำงาน ช่วงสร้างครอบครัว และช่วงกลับสู่บ้านเกิด การต่ออายุความทรงจำจึงไม่ใช่เพียงการเก็บสิ่งของเพิ่มเติม แต่เป็นการบันทึกพัฒนาการของชีวิตของบุคคลที่มีความสัมพันธ์กับเมืองในแต่ละช่วงเวลา

เมื่อระยะเวลาผ่านไปจนถึงช่วงอายุประมาณ 60 ปี หรือช่วงเวลาที่บุคคลกลับมาสู่บ้านเกิด ความทรงจำและสิ่งของที่เคยฝากไว้ในช่วงวัยต่าง ๆ จะถูกนำออกมาจากระบบจัดเก็บอีกครั้ง เพื่อให้เจ้าของความทรงจำได้กลับมาทบทวนเรื่องราวในอดีต และสร้างความเชื่อมโยงระหว่างช่วงเวลาของชีวิตกับเมืองที่ตนเองจากมา แนวคิดนี้จึงทำให้โครงการไม่ได้ทำหน้าที่เพียงเป็นคลังเก็บสิ่งของ แต่เป็นพื้นที่ที่เชื่อมโยงเวลา ชีวิต และความทรงจำ องผู้คนเข้ากับเมือง

4.2.2 แนวคิดในการออกแบบภาชนะบรรจุในรูปแบบของ “กล่องเก็บความทรงจำ”



ภาพที่ 4.6 แสดงภาพขนาดกล่องตามพฤติกรรมมนุษย์

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

จากการศึกษาและออกแบบแนวคิดความทรงจำเมือง นอกจากกลยุทธ์ในการเก็บรักษาความทรงจำและระบบการจัดการหลังการบันทึกความทรงจำแล้ว ผู้ศึกษายังให้ความสำคัญกับการออกแบบภาชนะบรรจุสิ่งของ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของกระบวนการเก็บรักษาความทรงจำ โดยได้พัฒนาแนวคิดการออกแบบภาชนะบรรจุในรูปแบบ “กล่องความทรงจำ” เพื่อใช้เป็นสื่อกลางในการเก็บรวบรวมและจัดเก็บสิ่งของที่มีความหมายต่อบุคคลและเมือง

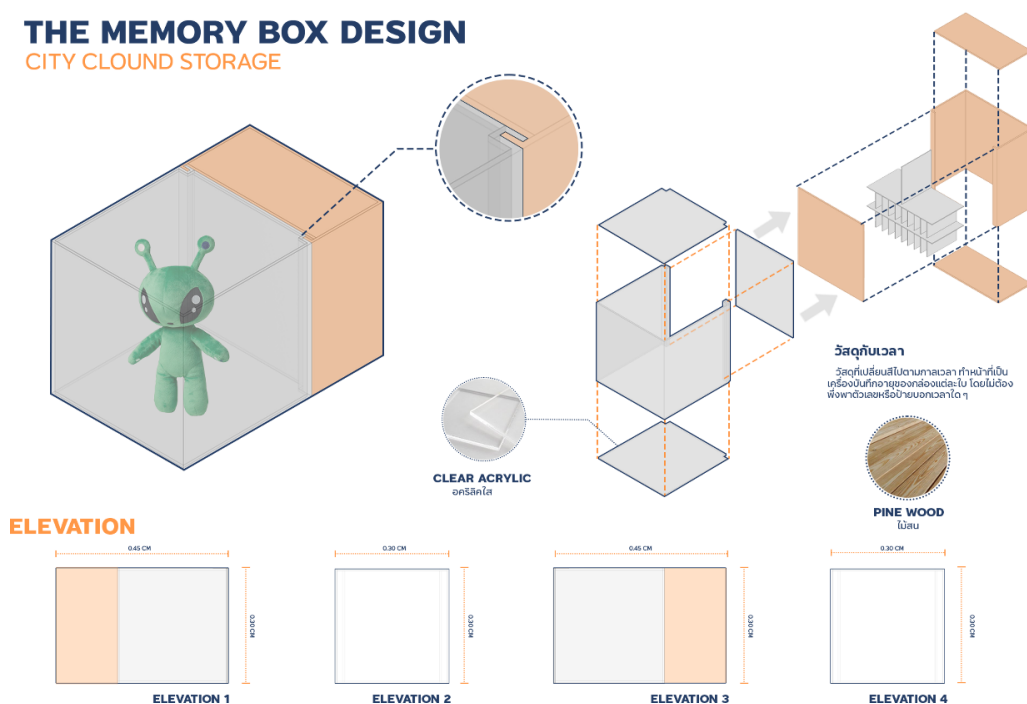
แนวคิดในการออกแบบกล่องความทรงจำเริ่มต้นจากการสำรวจพฤติกรรมการเก็บสิ่งของของมนุษย์ในชีวิตประจำวัน พบว่า มนุษย์มักมีพฤติกรรมการเก็บสิ่งของสำคัญไว้ในภาชนะหรือกล่องในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นกล่องรองเท้า กล่องเอกสาร กล่องของเล่น กล่องของที่ระลึก หรือกล่องเก็บของส่วนตัว ทั้งนี้เพื่อป้องกันการสูญหาย ความเสียหาย และเพื่อจัดระเบียบสิ่งของที่มีคุณค่าทางจิตใจ พฤติกรรมดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่ากล่องหรือภาชนะบรรจุไม่ได้ทำหน้าที่เพียงปกป้องสิ่งของเท่านั้น แต่ยังทำหน้าที่เป็นพื้นที่เก็บความทรงจำและเรื่องราวของบุคคลอีกด้วย

ขั้นตอนแรกของการออกแบบ ผู้ศึกษาได้ทำการสำรวจรูปแบบและขนาดของกล่องเก็บของจากกลุ่มคนในหลากหลายช่วงอายุ โดยเฉพาะกลุ่มคนในช่วงเจนเนอเรชัน X, Y และ Z จากการสำรวจพบว่า คนในช่วงวัยดังกล่าวมักมีกล่องเก็บของส่วนตัว และสามารถระบุขนาดของกล่องได้ค่อนข้างชัดเจน เนื่องจากเป็นกลุ่มคนที่มีการย้ายที่อยู่อาศัยบ่อยครั้ง เช่น การย้ายไปศึกษาต่อ การย้ายที่ทำงาน

หรือการย้ายที่อยู่อาศัย ทำให้เกิดการจัดเก็บสิ่งของลงในกล่องที่มีขนาดมาตรฐาน สามารถยกเคลื่อนย้าย และจัดเก็บได้สะดวก

จากผลการสำรวจดังกล่าว ผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์และสรุปขนาดเฉลี่ยของกล่องเก็บของที่ผู้คนใช้งานจริง เพื่อนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบกล่องความทรงจำสำหรับโครงการ โดยกล่องความทรงจำที่ออกแบบขึ้นจึงไม่ใช่เพียงภาชนะบรรจุสิ่งของทั่วไป แต่เป็นภาชนะที่มีขนาดสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้ชีวิตของมนุษย์ สามารถเคลื่อนย้าย และจัดเรียงในระบบคลังได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ดังนั้น แนวคิดการออกแบบภาชนะบรรจุในรูปแบบกล่องความทรงจำ จึงเป็นการออกแบบที่เชื่อมโยงระหว่างพฤติกรรมมนุษย์ การย้ายถิ่นฐานของคนเมือง และระบบการจัดเก็บความทรงจำของโครงการ โดยกล่องความทรงจำทำหน้าที่เป็นทั้งหน่วยของความทรงจำ (Memory Unit) ภาชนะจัดเก็บสิ่งของ และองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมของคลังความทรงจำเมือง ซึ่งสามารถนำไปสู่การออกแบบพื้นที่จัดเก็บ การจัดแสดง และระบบคลังในภาพรวมของโครงการต่อไป.



ภาพที่ 4.7 แสดงภาพรายละเอียดการออกแบบ “กล่องความทรงจำ”

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ในขั้นตอนต่อไปหลังจากผู้ศึกษาได้ทำการสำรวจพฤติกรรมมนุษย์และขนาดของกล่องเก็บสิ่งของจากการใช้งานจริงแล้ว ผู้ศึกษาได้นำข้อมูลดังกล่าวมาพัฒนาสู่การออกแบบกล่องเก็บความทรงจำที่มีรายละเอียดชัดเจนและสามารถนำไปใช้ได้จริงภายในโครงการต่อไปได้

ลักษณะของกล่องความทรงจำถูกออกแบบให้แบ่งออกเป็นสองส่วนหลัก ได้แก่ ส่วนทึบ และ ส่วนโปร่งใส โดยส่วนโปร่งใสเลือกใช้วัสดุอะคริลิกใส เพื่อให้สามารถมองเห็นสิ่งของบางส่วนที่อยู่ภายในได้ เกิดเป็นการสื่อสารระหว่างสิ่งของภายในกับพื้นที่จัดแสดงภายนอกทั้งในรูปแบบมุมมองภาพรวมและเฉพาะส่วน ขณะที่ส่วนทึบของกล่องเลือกใช้วัสดุไม้สน ซึ่งเป็นวัสดุที่สามารถเปลี่ยนสีและเกิดร่องรอยตามกาลเวลา แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงของช่วงเวลาและอายุของความทรงจำ วัสดุทั้งสองส่วนจึงมีคุณสมบัติทางกายภาพ และความหมายในเชิงแนวคิด โดยส่วนที่เป็นส่วนที่ผู้ฝากตั้งใจจะให้ผู้รับชมสามารถเห็นได้เพื่อบ่งบอกความเป็นตัวตน จึงถูกเปิดเผยอย่างชัดเจน ส่วนทึบเป็นความทรงจำส่วนตัวที่ผู้ฝาก ฝากไว้และจะถูกเปิดออกมาโดยผู้ฝากเท่านั้น

นอกจากนี้ กล่องความทรงจำยังถูกออกแบบให้มีขนาดมาตรฐานเดียวกัน เพื่อให้สามารถนำไปจัดเรียง ซ้อน จัดเก็บ และจัดแสดงในพื้นที่สถาปัตยกรรมได้อย่างเป็นระบบ ส่งผลให้กล่องความทรงจำทำหน้าที่เป็นภาชนะเก็บสิ่งของ และเป็นองค์ประกอบของสถาปัตยกรรม ที่สามารถนำมาประกอบรวมกันเป็นผนัง พื้นที่จัดแสดง ชั้นเก็บของ หรือองค์ประกอบภายในอาคารได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดหลักของโครงการคลังความทรงจำเมืองที่ต้องการให้สถาปัตยกรรมเป็นตัวแทนของความทรงจำ เวลา และชีวิตของผู้คนในเมือง.



ภาพที่ 4.8 แสดงภาพช่องสำหรับสิ่งของแต่ละประเภท

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

จากการออกแบบกล่องความทรงจำซึ่งมีรายละเอียดด้านรูปแบบ ขนาด และลักษณะภายนอกอย่างชัดเจนแล้ว ผู้ศึกษาได้ทำการออกแบบภายในของกล่องเก็บความทรงจำเพิ่มเติม เพื่อกำหนดรูปแบบการจัดวางสิ่งของและประเภทของสิ่งของที่ผู้ใช้งานจะนำมาฝากไว้ในกล่อง ทั้งนี้ เพื่อให้การจัดเก็บความทรงจำมีความเหมาะสม เป็นระบบ และมีความสอดคล้องกันในภาพรวมของโครงการ

ภายในกล่องจึงถูกออกแบบให้มีช่องหรือพื้นที่สำหรับสิ่งของแต่ละประเภท เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถจัดวางสิ่งของได้อย่างเหมาะสม และช่วยให้เมื่อมีการเปิดกล่องในอนาคต สิ่งของภายในสามารถเล่าเรื่องราวของช่วงเวลาหนึ่งของชีวิตได้อย่างชัดเจน แนวคิดนี้ทำให้กล่องความทรงจำไม่ได้เป็นเพียงที่เก็บของ แต่เป็นพื้นที่บันทึกเรื่องราวชีวิตในช่วงเวลาหนึ่ง

4.2.3 แนวคิดในการออกแบบพื้นที่ตามองค์ประกอบของความทรงจำเมือง



ภาพที่ 4.9 แสดงภาพแนวคิดในการออกแบบพื้นที่
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

แนวคิดในการออกแบบพื้นที่ของโครงการนี้ ผู้ศึกษาได้ออกแบบพื้นที่โดยอ้างอิงจากองค์ประกอบของความทรงจำเมือง ซึ่งประกอบด้วยความทรงจำส่วนบุคคล (Personal Memory) และความทรงจำร่วม (Collective Memory) โดยแต่ละพื้นที่ถูกออกแบบให้คำนึงถึงประสบการณ์ของผู้ใช้งาน เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถรับรู้ เรียนรู้ และสร้างความทรงจำผ่านพื้นที่สถาปัตยกรรมได้ โครงการจึงไม่ได้เป็นเพียงอาคารสำหรับจัดเก็บสิ่งของ แต่เป็นพื้นที่ประสบการณ์ที่ทำให้ผู้ใช้งานได้มีปฏิสัมพันธ์กับความทรงจำของเมืองในรูปแบบต่าง ๆ

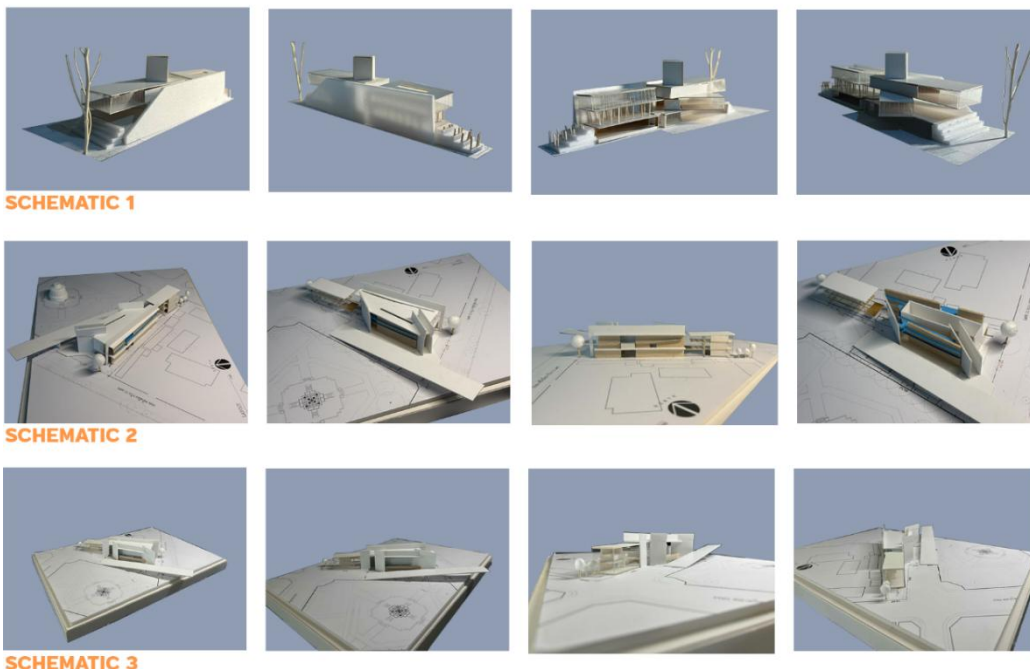
ผู้ศึกษาได้แบ่งพื้นที่ภายในโครงการออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ พื้นที่ความทรงจำร่วม และพื้นที่คลังความทรงจำเมือง

1) พื้นที่ความทรงจำร่วม: พื้นที่ความทรงจำร่วมเป็นพื้นที่ที่ถูกออกแบบเพื่อสร้างประสบการณ์ร่วมระหว่างคนเมืองและผู้ที่ต้องการทำความรู้จักเมือง โดยเป็นพื้นที่ที่เปิดให้เกิดการเรียนรู้ การแลกเปลี่ยนเรื่องราว และการสร้างความทรงจำใหม่ร่วมกัน พื้นที่ในกลุ่มนี้ประกอบด้วยสวนสาธารณะของคนเมือง พื้นที่ท่องเที่ยว พื้นที่เส้นเวลาเมืองและข้าวของ พื้นที่พุดคุยผ่านข้าวของ พื้นที่พุ่มไม้คนเมือง และพื้นที่สร้างความทรงจำใหม่ ซึ่งพื้นที่เหล่านี้ทำหน้าที่เป็นพื้นที่สาธารณะของโครงการ ที่เปิดโอกาสให้ผู้คนได้เข้ามามีส่วนร่วมกับความทรงจำของเมืองในหลากหลายรูปแบบ ทั้งการชม การพุดคุย การเล่าเรื่อง และการสร้างกิจกรรมใหม่ ๆ ที่จะกลายเป็นความทรงจำของเมืองในอนาคต

2) พื้นที่คลังความทรงจำเมือง: พื้นที่คลังความทรงจำเมืองเป็นพื้นที่สำหรับฝากและจัดเก็บความทรงจำของคนเมืองในรูปแบบของสิ่งของ กล่องความทรงจำ และข้อมูลเรื่องราวต่าง ๆ พื้นที่นี้ทำหน้าที่เป็นพื้นที่เก็บรักษาความทรงจำในระยะยาว และเป็นพื้นที่ที่สร้างความผูกพันระหว่างคนกับเมือง แม้ในช่วงเวลาที่บุคคลย้ายออกจากเมืองไปแล้ว นอกจากนี้ พื้นที่คลังความทรงจำเมืองยังทำหน้าที่เป็นพื้นที่การเรียนรู้สำหรับผู้ที่ต้องการทำความรู้จักเมือง โดยสามารถศึกษาเรื่องราวของเมืองผ่านสิ่งของ ความทรงจำ และเรื่องราวของผู้คนที่ถูกจัดเก็บไว้ภายในคลัง

ดังนั้นแนวคิดการออกแบบพื้นที่ของโครงการนี้จึงเป็นการออกแบบสถาปัตยกรรมจาก “โครงสร้างของความทรงจำ” โดยแบ่งพื้นที่ตามประเภทของความทรงจำ และออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานให้ค่อย ๆ เรียนรู้ ตั้งแต่การรับรู้ความทรงจำร่วมของเมือง ไปจนถึงการฝากและเก็บรักษาความทรงจำส่วนบุคคล ทำให้สถาปัตยกรรมทำหน้าที่เป็นทั้งพื้นที่เก็บความทรงจำ พื้นที่เรียนรู้เมือง และพื้นที่สร้างความทรงจำใหม่ในอนาคต.

4.2.4 การพัฒนาแนวทางการออกแบบ

DESIGN DEVELOPMENT

ภาพที่ 4.10 แสดงภาพการพัฒนาแบบร่าง
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

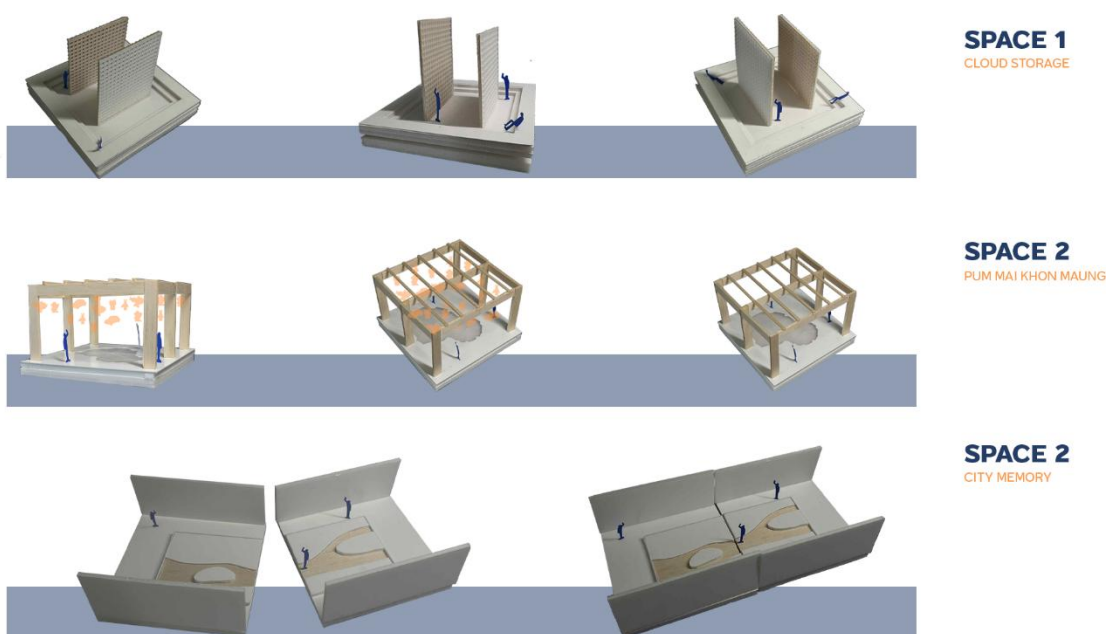
จากการพัฒนารูปทรงอาคาร (Mass Form) ได้เริ่มต้นจากการออกแบบแนวทางตั้งต้นจำนวน 3 รูปแบบ เพื่อทดสอบความเป็นไปได้ของการจัดวางอาคาร ความสัมพันธ์ระหว่างอาคารเดิมและอาคารใหม่ รวมถึงการเข้าถึงและการเชื่อมต่อพื้นที่ภายในโครงการ

รูปแบบที่ 1 เป็นการวางผังโดยอ้างอิงแกนของศาลหลักเมืองมาเป็นแกนหลักในการจัดวางอาคาร โดยวางอาคารให้มีแนวขนานกัน และกำหนดทางเข้าสู่โครงการในระดับชั้นสองของทั้งอาคารเดิมและอาคารใหม่ เพื่อเชื่อมต่อการสัญจรจากสองฝั่งถนน อาคารเดิมถูกออกแบบให้ชั้นที่ 1 และ 2 เป็นพื้นที่กึ่งภายนอก (Outdoor Space) เพื่อเปิดพื้นที่สาธารณะให้กับเมือง และกำหนดให้ชั้นที่ 3 เป็นพื้นที่ Fab Lab ส่วนอาคารใหม่เชื่อมต่อจากชั้นสองเข้าสู่พื้นที่อาคารหลัก โดยอาคารใหม่ในชั้นล่างยังมีลักษณะค่อนข้างทึบและรูปแบบอาคารยังเรียบง่าย ขณะที่ชั้นสองมีการหันอาคารไปสู่แม่น้ำตาปีเพื่อเปิดมุมมองสู่เมือง แต่ในภาพรวมยังขาดความชัดเจนของการจัดพื้นที่ภายในและลำดับการใช้งาน

รูปแบบที่ 2 เป็นการพัฒนาต่อยอดจากรูปแบบแรก โดยปรับให้อาคารเดิมสามารถใช้งานได้ทุกชั้น และกำหนดฟังก์ชันในแต่ละชั้นให้ชัดเจนมากขึ้น เช่น พื้นที่กิจกรรม ร้านอาหาร และ Fab Lab

ขณะเดียวกันอาคารใหม่ได้มีการพัฒนาแนวคิดพื้นที่ภายใน โดยจัดวางพื้นที่ความทรงจำร่วมไว้บริเวณแกนกลางอาคาร และล้อมรอบด้วยพื้นที่คลังความทรงจำเมือง ซึ่งเริ่มแสดงให้เห็นแนวคิดเรื่องพื้นที่ศูนย์กลางและพื้นที่เปลือกอาคารที่ชัดเจนมากขึ้น แต่อย่างไรก็ตาม รูปแบบนี้ยังขาดความชัดเจนในลำดับการเข้าถึงของผู้ใช้งานและการเชื่อมต่อระหว่างฟังก์ชันภายในอาคาร

รูปแบบที่ 3 เป็นการพัฒนาแบบร่างสู่รูปแบบสุดท้ายของโครงการ โดยอาคารเดิมถูกปรับบทบาทให้เป็นพื้นที่จัดแสดงสิ่งของของคนเมือง มีการออกแบบให้พื้นที่ในแต่ละชั้นลดหลั่นลงเพื่อสร้างโถงภายในขนาดใหญ่ ทำให้เกิดความโปร่ง โล่ง และสามารถมองเห็นความเชื่อมต่อของพื้นที่เสมือนตู้โชว์ของ ของคนเมือง ขณะที่อาคารใหม่ได้มีการออกแบบระบบทางสัญจร ลำดับการเข้าถึงและความสัมพันธ์ของฟังก์ชันต่าง ๆ อย่างชัดเจนมากขึ้น ทำให้การใช้งานภายในอาคารมีความต่อเนื่อง เข้าใจลำดับพื้นที่ได้ง่าย และสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องคลังความทรงจำเมืองมากยิ่งขึ้น ซึ่งรูปแบบนี้จึงถูกนำมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาแบบสถาปัตยกรรมขั้นสุดท้ายของโครงการ และสอดคล้องกับแนวคิดมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 4.11 แสดงภาพการพัฒนาแบบร่าง

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

บทที่ 5

ผลงานการออกแบบ

5.1.ภาพผลงานการออกแบบ (Aerial view perspective isometric)



ภาพที่ 5.1 Aerial view perspective isometric

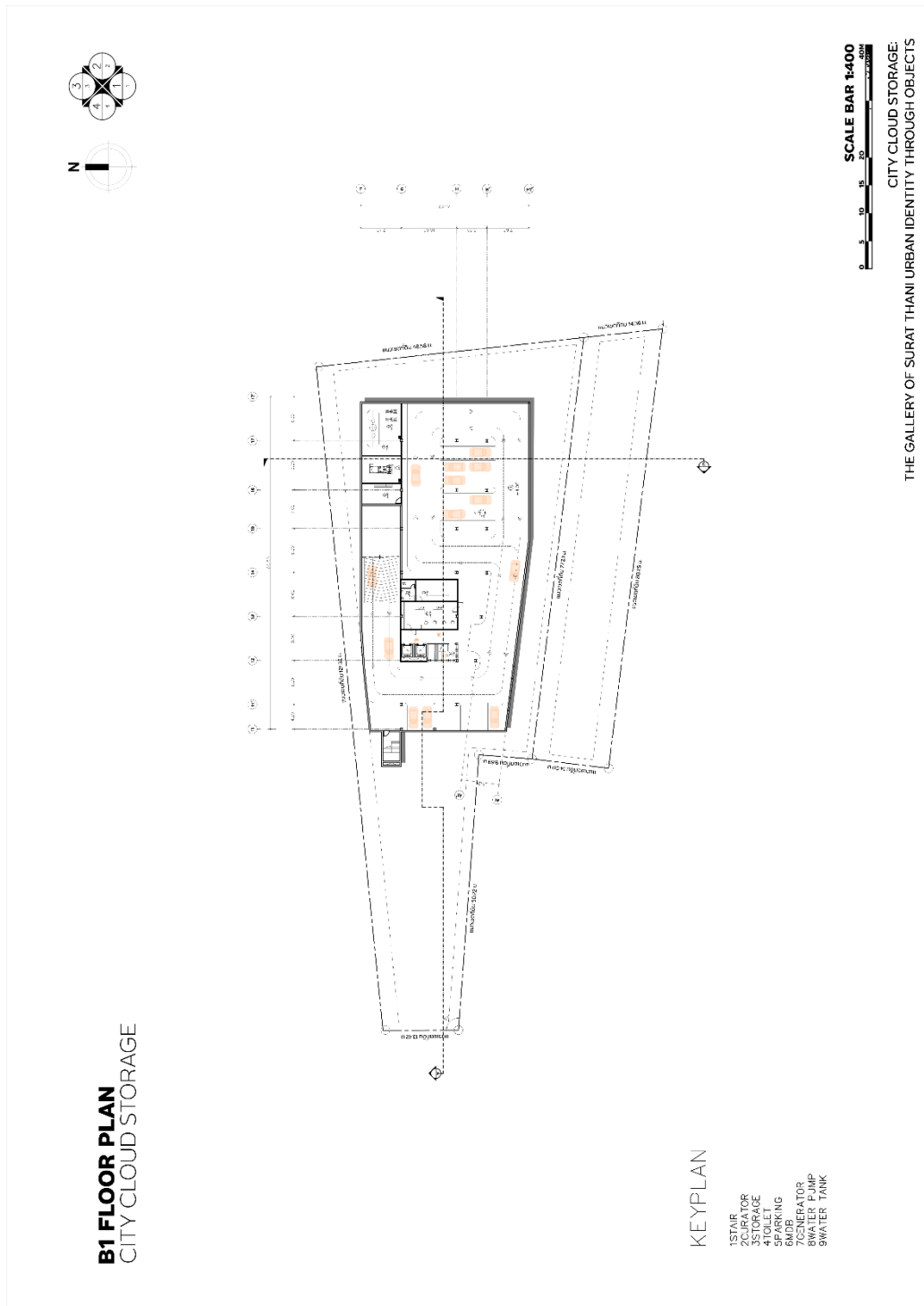
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

คลังความทรงจำเมือง: โครงการแกลเลอรีตัวตนของคนเมืองสุราษฎร์ธานีผ่านสิ่งของ เป็นการนำเสนอแนวทางการออกแบบสถาปัตยกรรมเพื่อเก็บรักษาและถ่ายทอดความทรงจำของผู้คนผ่านสิ่งของ โดยตั้งอยู่บริเวณสถานีตำรวจเก่าตรงข้ามศาลหลักเมือง ตำบลตลาด อำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี ซึ่งเป็นพื้นที่ที่สะท้อนรากทางประวัติศาสตร์และอัตลักษณ์ของเมือง

แนวคิดหลักของโครงการมุ่งเน้นการเก็บรักษาความเป็นคนเมืองสุราษฎร์ธานี ซึ่งสะท้อนถึงความภาคภูมิใจและอัตลักษณ์ของผู้คน ไม่ให้เลือนหายไปตามการเปลี่ยนแปลงของสังคมในปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นการย้ายถิ่นฐานของผู้คนหรือผลกระทบจากภัยพิบัติ โดยใช้สถาปัตยกรรมเป็นสื่อกลางในการเชื่อมโยงความทรงจำระหว่างผู้คน สถานที่ และเวลาอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้โครงการยังถูกออกแบบให้เป็นพื้นที่สำหรับคนทุกช่วงวัยและทุกกลุ่มคน ไม่ว่าจะเป็นคนเมืองสุราษฎร์ธานีหรือผู้ที่ต้องการทำความรู้จักเมืองสุราษฎร์ธานีอย่างแท้จริง ผ่านการเรียนรู้เรื่องราวของเมืองและผู้คนจากสิ่งของและความทรงจำที่ถูกจัดเก็บและถ่ายทอดภายในโครงการ ทำให้โครงการเป็นทั้งพื้นที่การเรียนรู้ พื้นที่สาธารณะ และพื้นที่ทางวัฒนธรรมของเมืองในอนาคต.

5.3 ผังพื้น

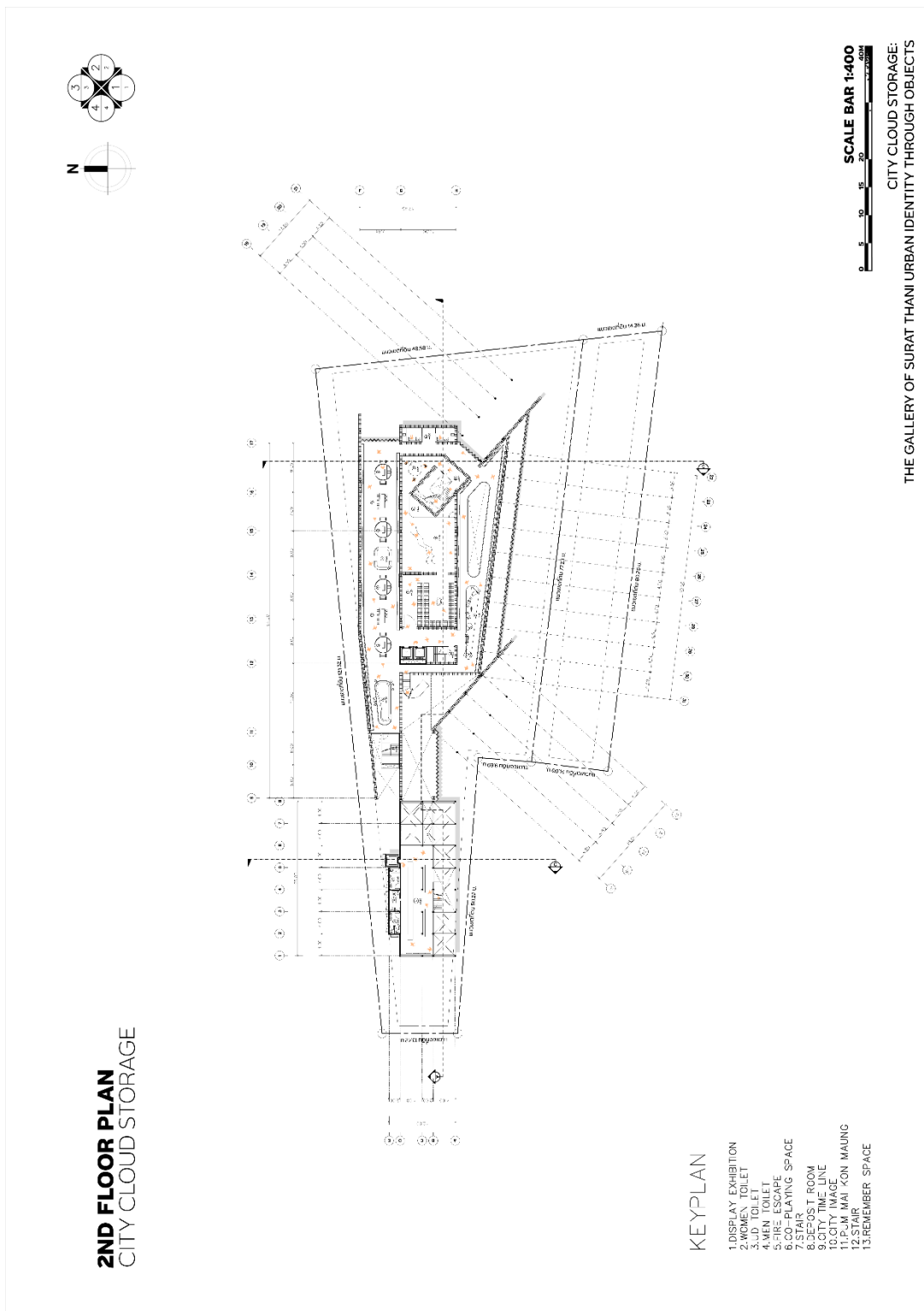
5.3.1 ผังพื้นใต้ดินชั้นที่ 1



ภาพที่ 5.3 แสดงผังพื้นชั้นใต้ดิน

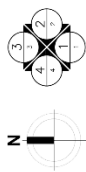
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

5.3.3 ผังพื้นที่ 2

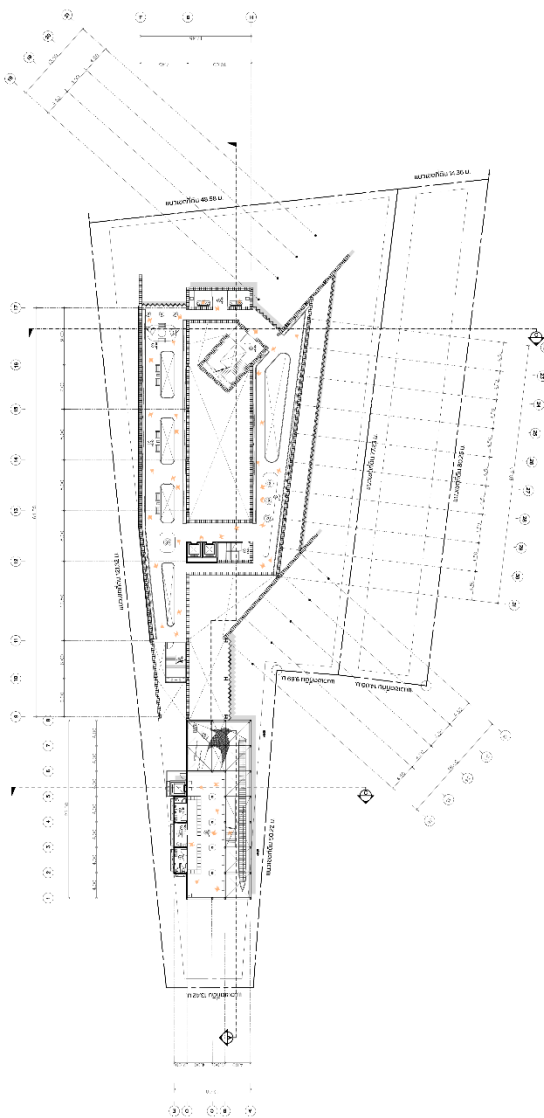


ภาพที่ 5.5 แสดงผังพื้นที่ 2
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

5.3.4 ผังพื้นที่ 3

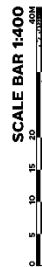


3RD FLOOR PLAN
CITY CLOUD STORAGE



KEYPLAN

- 1. DISPLAY EXHIBITION
- 2. WOMEN TOILET
- 3. MEN TOILET
- 4. MEN TOILET
- 5. FIRE ESCAPE
- 6. STAIR
- 7. STAIR
- 8. CO-LIVING SPACE
- 9. STAIR
- 10. REMEMBER SPACE

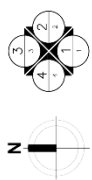


CITY CLOUD STORAGE:
THE GALLERY OF SURAT THANI URBAN IDENTITY THROUGH OBJECTS

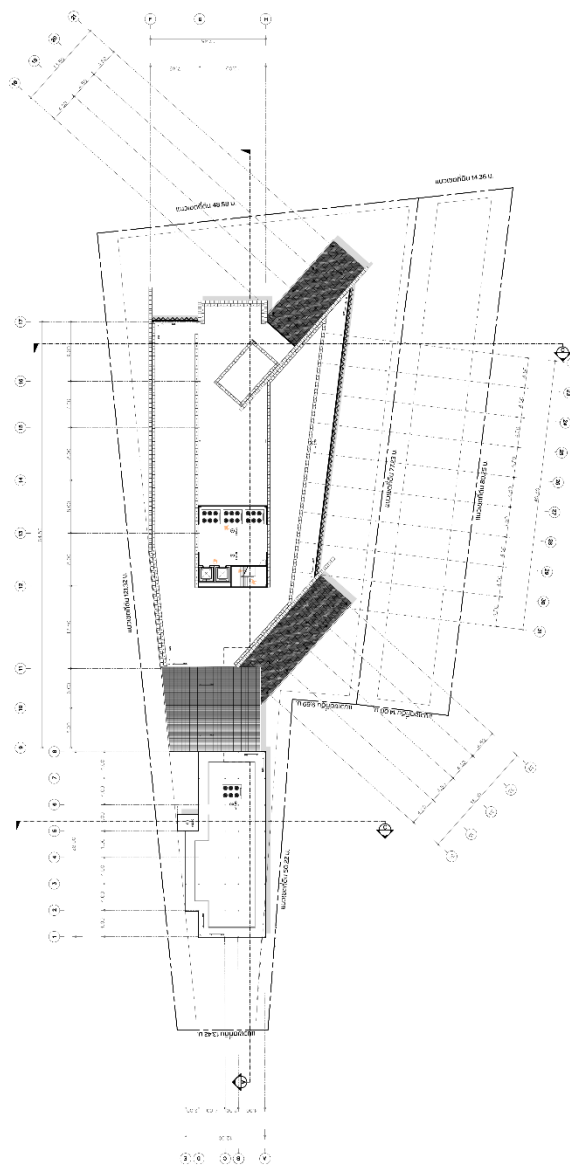
ภาพที่ 5.6 แสดงผังพื้นที่ 3

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

5.3.5 ผังพื้นที่ 4



4TH FLOOR PLAN
CITY CLOUD STORAGE



KEYPLAN

- 1.ELEVATOR SHAFT
- 2.AHU
- 3.SERVICE HALL
- 4.SKY LIGHT
- 5.SKY LIGHT

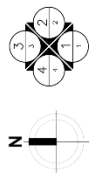


CITY CLOUD STORAGE:
THE GALLERY OF SURAT THANI URBAN IDENTITY THROUGH OBJECTS

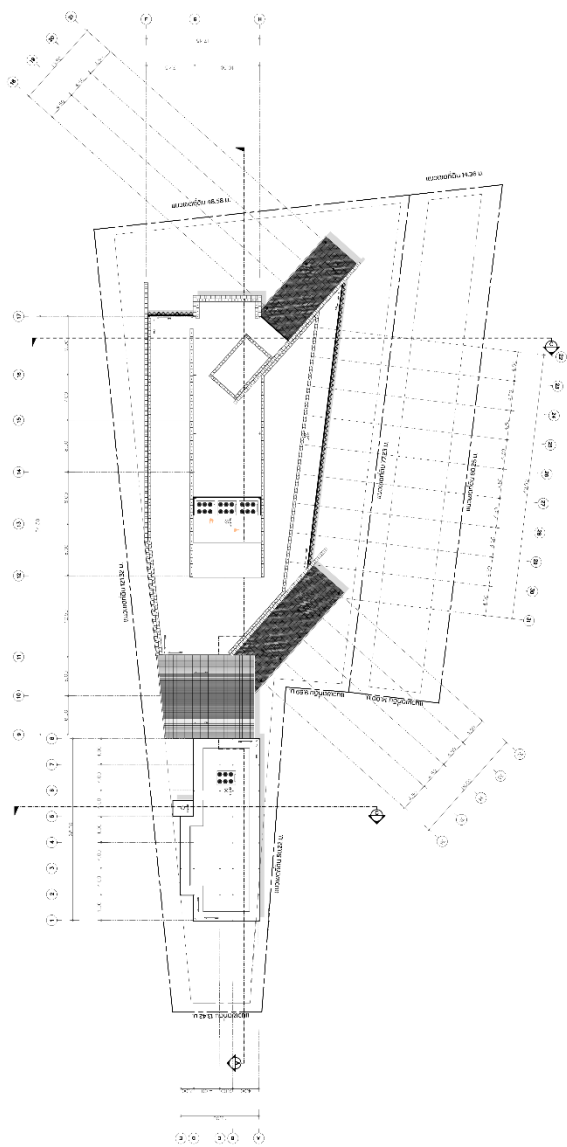
ภาพที่ 5.7 แสดงผังพื้นที่ 4

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

5.4 ผังหลังคา



ROOF PLAN CITY CLOUD STORAGE



KEYPLAN

- 1. ELEVATOR SHAFT
- 2. APU
- 3. SERVICE HALL
- 4. SKY LIGHT
- 5. SKY LIGHT

SCALE BAR 1:400

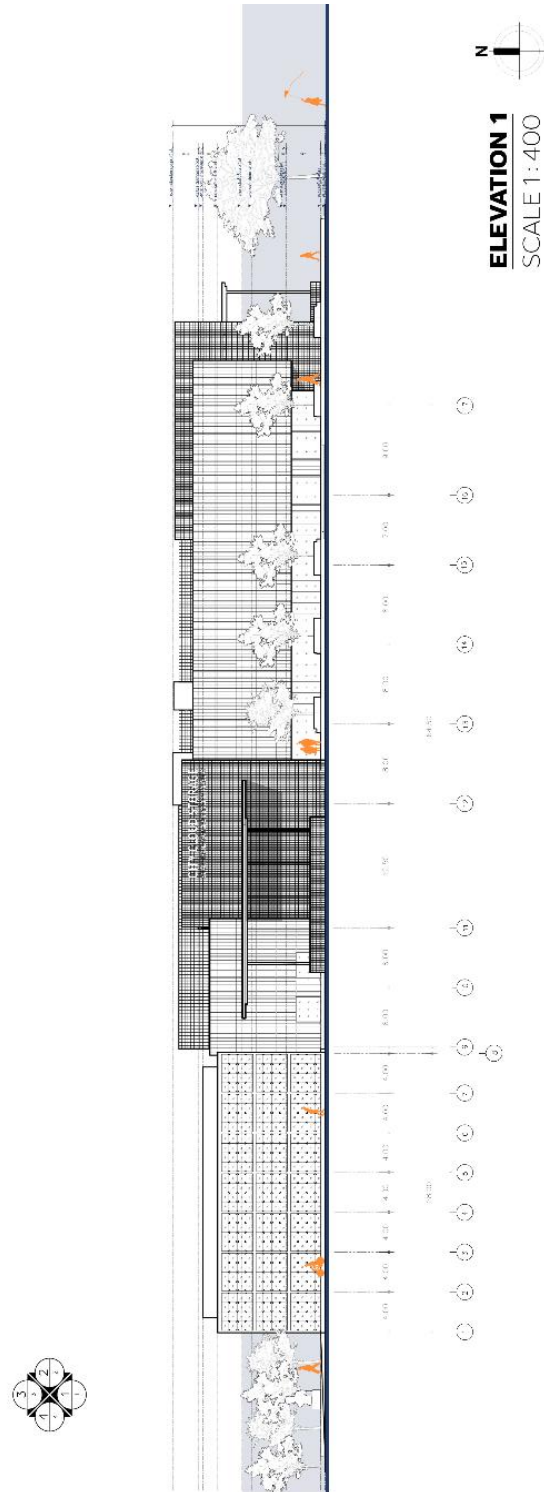


CITY CLOUD STORAGE:
THE GALLERY OF SURAT THANI URBAN IDENTITY THROUGH OBJECTS

ภาพที่ 5.8 แสดงผังหลังคา
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

5.5 รูปด้าน

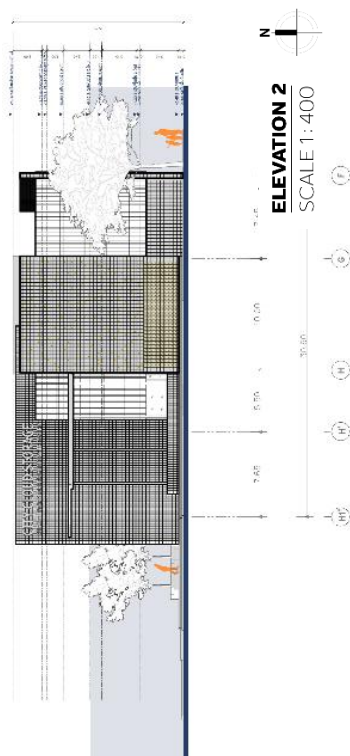
5.5.1 รูปด้าน 1



ภาพที่ 5.9 แสดงรูปด้าน 1

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

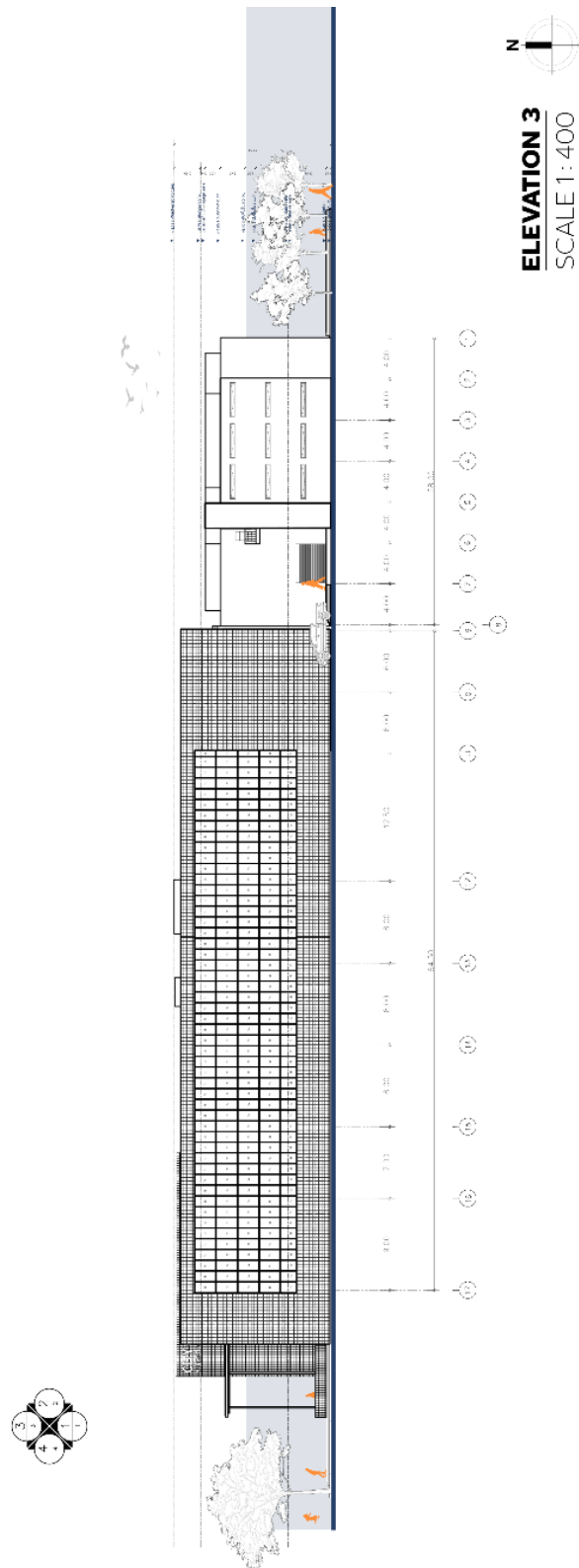
5.5.2 รูปด้าน 2



ภาพที่ 5.10 แสดงรูปด้าน 2

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

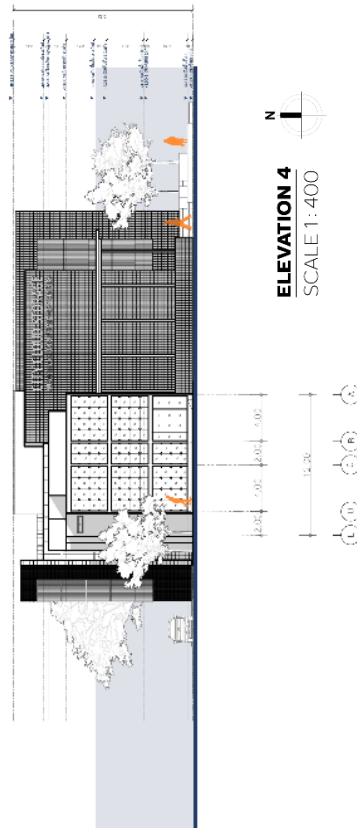
5.5.3 รูปด้าน 3



ภาพที่ 5.11 แสดงรูปด้าน 3

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

5.5.4 รูปด้าน 4

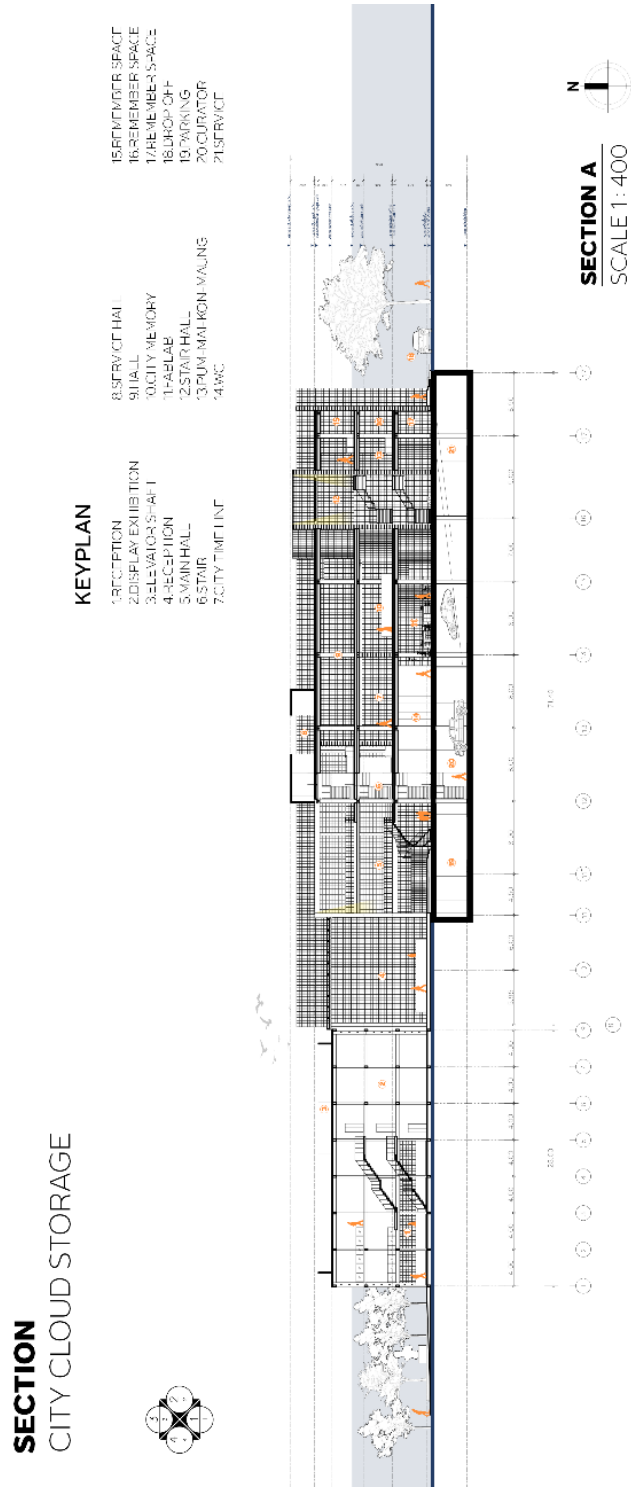


ภาพที่ 5.12 แสดงรูปด้าน 4

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

5.6 รูปตัด

5.6.1 รูปตัดตามยาว A



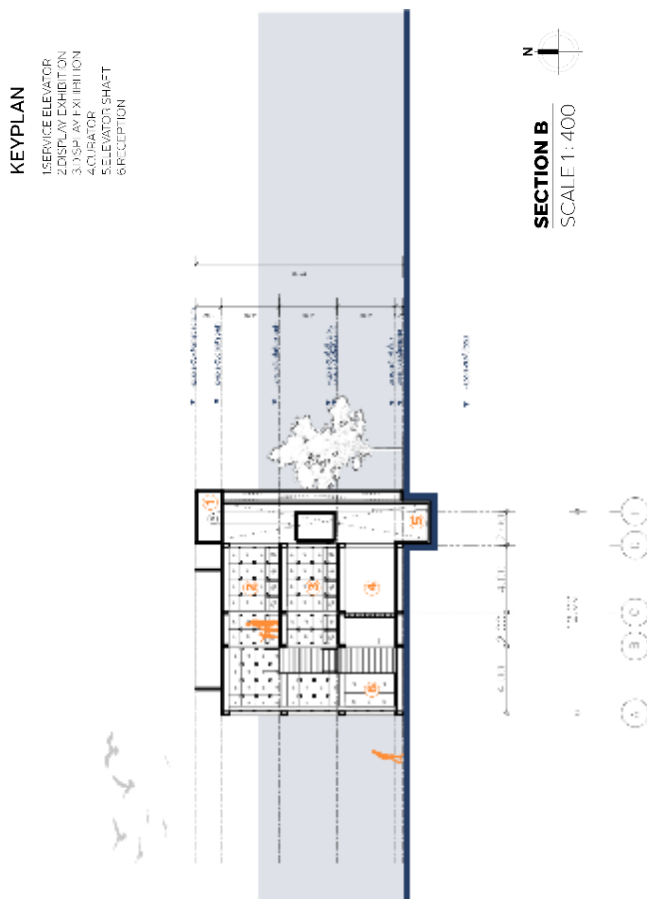
5.13 แสดงรูปตัดตามยาว A

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

โครงการคลังความทรงจำเมืองประกอบด้วยอาคารสองส่วน ได้แก่ อาคารเก่าและอาคารใหม่ ซึ่งถูกออกแบบให้เชื่อมต่อกันทั้งพื้นที่ภายนอกและภายใน เพื่อสร้างความต่อเนื่องของการสัญจรและเชื่อมโยงผู้คนระหว่างพื้นที่ทั้งสองฝั่งถนน พื้นที่ด้านหน้าอาคารทั้งสองฝั่งถูกจัดให้เป็นลานเมือง สำหรับกิจกรรมสาธารณะของคนเมือง ส่วนชั้นใต้ดินใช้เป็นพื้นที่จอดรถและพื้นที่นำเข้าสู่สิ่งของเพื่อรองรับการใช้งานของอาคารภาพที่

5.6.2 รูปตัดตามขวาง B

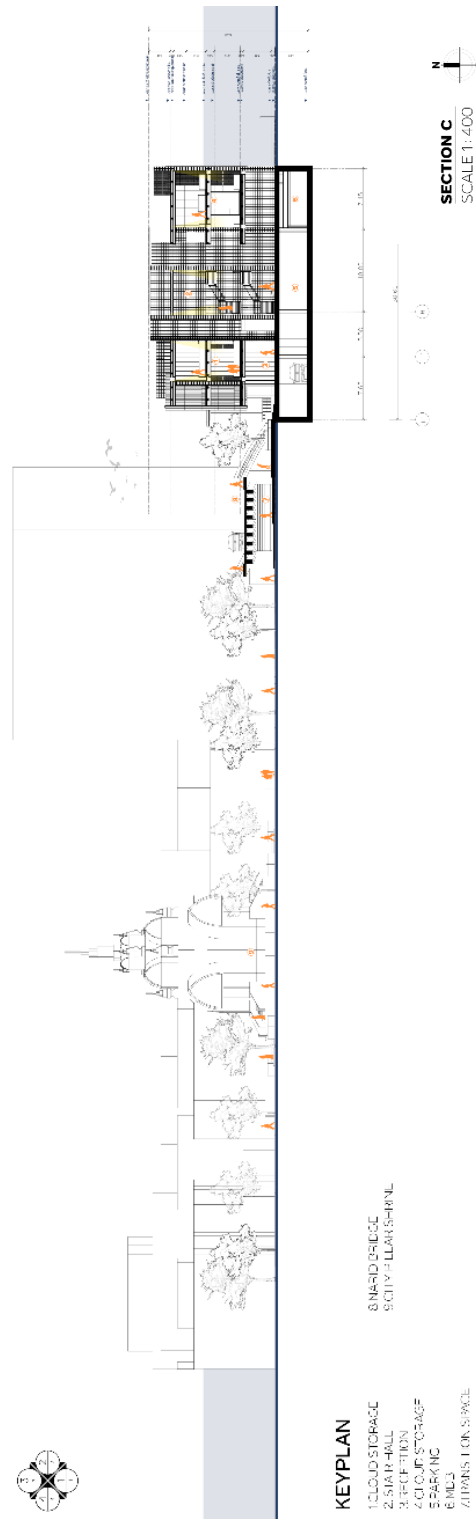
อาคารเดิมได้รับการปรับปรุงและพัฒนาใหม่ โดยมีแนวคิดในการปรับเปลี่ยนบทบาทจากอาคารเก่าที่ถูกทิ้งร้าง ให้กลายเป็นพื้นที่จัดแสดงสิ่งของและเรื่องราวของคนเมือง



5.14 แสดงรูปตัดตามขวาง B

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

5.6.3 รูปตัดตามยาว C



5.15 แสดงรูปตัดตามยาว C

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

เดิมพื้นที่โครงการเคยเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่เดียวกันกับบริเวณ ศาลหลักเมืองสุราษฎร์ธานี แต่ในปัจจุบันพื้นที่ถูกแบ่งแยกออกจากกันโดย สะพานศรีตาศปี ทำให้ความต่อเนื่องของพื้นที่เมืองลดลง ดังนั้นแนวคิดในการออกแบบจึงมุ่งเน้นการเชื่อมโยงพื้นที่ให้กลับมามีความต่อเนื่องกันอีกครั้ง ผ่านการออกแบบพื้นที่สาธารณะและเส้นทางสัญจร เพื่อเชื่อมความสัมพันธ์ของพื้นที่เมืองเดิมเข้ากับพื้นที่โครงการ

5.7 ทศนิยมภาพ

5.7.1 ภาพทัศนียภาพภายนอก



ภาพที่ 5.16 แสดงภาพทัศนียภาพภายนอกฝั่งริมน้ำตาปี

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 5.17 แสดงภาพทัศนียภาพภายนอกทางเชื่อมสู่โครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 5.18 แสดงภาพทัศนียภาพภายนอกทางเข้าโครงการ
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 5.19 แสดงภาพทัศนียภาพภายนอกมุมมองจากสะพาน
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

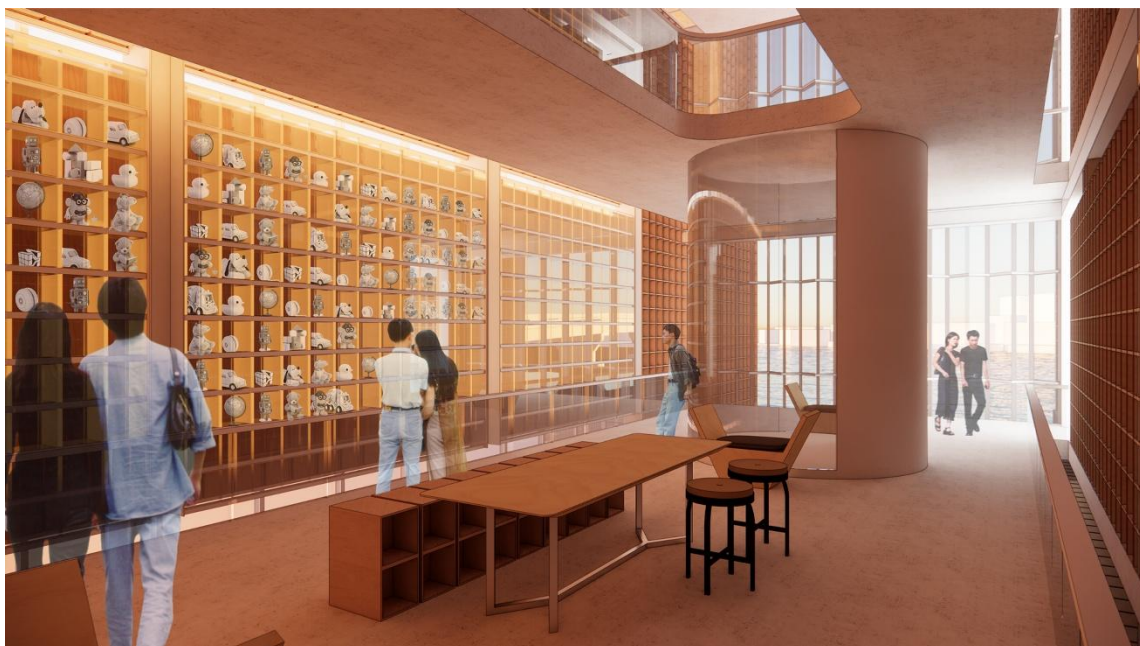


ภาพที่ 5.20 แสดงภาพทัศนียภาพภายนอกลานเชื่อมเมือง
 ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

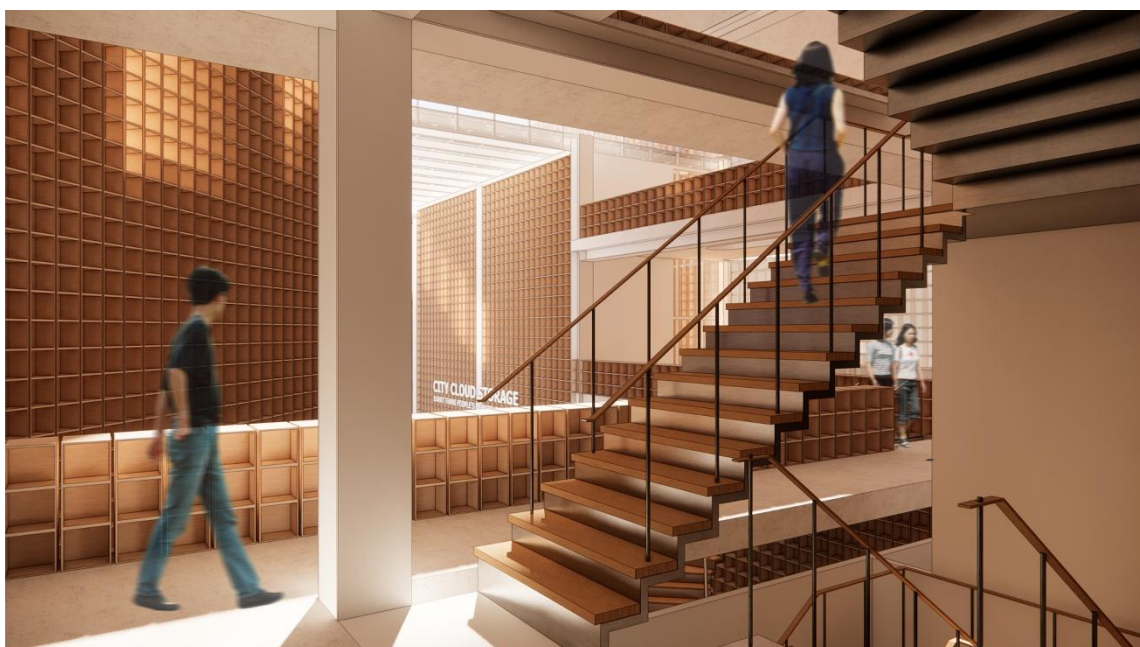


ภาพที่ 5.21 แสดงภาพทัศนียภาพภายนอกมุมมองจากโรงแรมปีทู
 ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

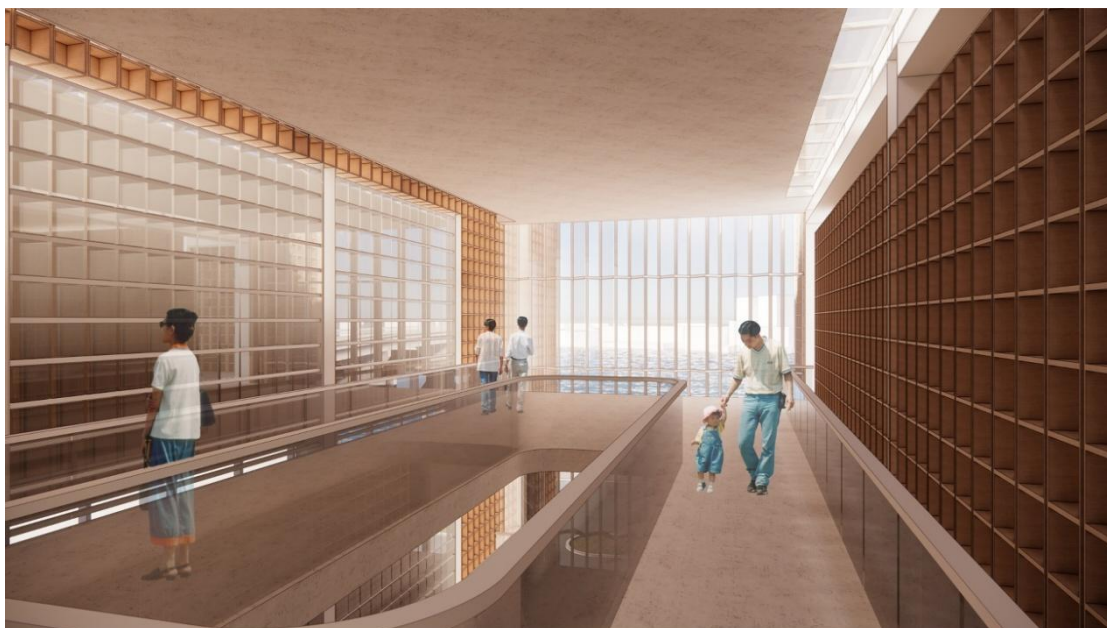
5.7.2 ภาพทัศนียภาพภายใน



ภาพที่ 5.22 แสดงภาพทัศนียภาพภายในส่วนคลังความทรงจำเมือง
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



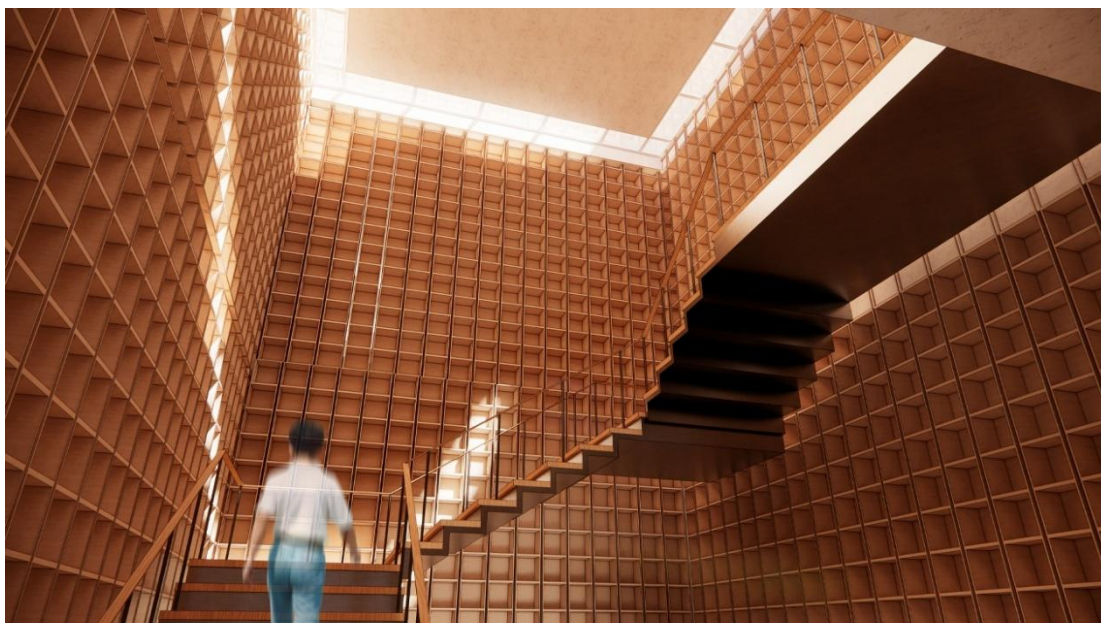
ภาพที่ 5.23 แสดงภาพทัศนียภาพภายในส่วนโถงบันได
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 5.24 แสดงภาพทัศนียภาพภายในส่วนคลังความทรงจำเมืองชั้น 3
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 5.25 แสดงภาพทัศนียภาพภายในส่วนคลังความทรงจำเมืองชั้น 2
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 5.26 แสดงภาพทัศนียภาพภายในส่วนโถงบันไดหลัก

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 5.27 แสดงภาพทัศนียภาพภายในโถงทางเข้าส่วนตู้โชว์ของคนเมือง

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 5.28 แสดงภาพทัศนียภาพภายในส่วนตู้โชว์ของคนเมือง
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 5.29 แสดงภาพทัศนียภาพภายในส่วนแพบแลป
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 5.30 แสดงภาพ QR วิดีโอของโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

บทที่ 6

บทสรุปและเสนอแนะ

โครงการคลังความทรงจำเมือง: แกลเลอรีตัวตนของคนเมืองสุราษฎร์ธานีผ่านสิ่งของ เป็น การนำเสนอแนวทางการออกแบบสถาปัตยกรรมเพื่อเก็บรักษาและถ่ายทอดความทรงจำของผู้คนใน เมือง โดยมีจุดเริ่มต้นจากการตั้งคำถามถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งของ ซึ่งสิ่งของไม่ได้เป็น เพียงวัตถุที่ถูกใช้งานเท่านั้น แต่ยังทำหน้าที่เป็นตัวแทนของความทรงจำ เรื่องราว และอัตลักษณ์ของ ผู้คนและเมืองจากแนวคิดดังกล่าวจึงนำไปสู่การสังเคราะห์เป็นแนวทางการออกแบบเพื่อแก้ไขปัญหา ในระดับเมือง โดยเฉพาะประเด็นการสูญเสียความทรงจำและ ความผูกพันต่อเมือง

แนวคิดของโครงการเกิดขึ้นจากการตระหนักถึง ปัญหาการสูญเสียความเป็นคนเมืองและ ความทรงจำของเมือง ซึ่งมีสาเหตุสำคัญจากการย้ายเข้าออกของประชากร โดยเฉพาะกลุ่มวัยเรียน และวัยเริ่มทำงานที่ต้องออกจากเมืองเพื่อการศึกษาและการทำงาน รวมถึงปัจจัยด้านภัยพิบัติทาง ธรรมชาติที่อาจส่งผลให้เมืองสูญเสียเรื่องราว ความทรงจำ และ อัตลักษณ์ของผู้คนที่เคยอาศัยอยู่ใน พื้นที่ เมื่อผู้คน ย้ายออกหรือเมื่อเมืองเผชิญกับภัยพิบัติ ความทรงจำของเมืองจึงมีโอกาสสูญหายไป โครงการนี้จึงมีเป้าหมายในการสร้างพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมที่ทำ หน้าที่เป็นคลังเก็บความทรงจำของ เมือง เป็นพื้นที่ให้ผู้คนสามารถนำสิ่งของมาบันทึกเรื่องราว ถ่ายทอด ความทรงจำ และสร้างความ ผูกพันระหว่างคน เมืองและความทรงจำให้คงอยู่ต่อไปในอนาคต.

โครงการนี้ตั้งอยู่ในจังหวัดสุราษฎร์ธานี โดยเลือกพื้นที่บริเวณสถานีตำรวจเก่าติดกับ ศาลหลักเมืองสุราษฎร์ธานี เนื่องจากเป็นพื้นที่สำคัญทางประวัติศาสตร์และเป็นพื้นที่ที่มีความทรงจำ ร่วมของคนในเมือง อีกทั้งยังตั้งอยู่บริเวณจุดตัดสำคัญของเมือง ทำให้ผู้คนสัญจรผ่านจำนวนมาก มองเห็นได้ง่าย และสามารถสร้างการรับรู้และภาพจำให้กับผู้คนได้ พื้นที่นี้จึงมีศักยภาพในการเป็นทั้ง พื้นที่เก็บความทรงจำของเมืองในอดีต เชื่อมโยงกิจกรรมของเมืองในปัจจุบัน และสร้างความทรงจำ ใหมให้กับเมืองในอนาคต จึงเหมาะสมต่อการพัฒนาเป็นโครงการคลังความทรงจำเมือง.

ผู้ศึกษาได้แบ่งพื้นที่ภายในโครงการออกเป็น 2 ส่วนหลัก ได้แก่ พื้นที่ความทรงจำร่วม และ พื้นที่คลังความทรงจำเมือง โดยพื้นที่ความทรงจำร่วม เป็นพื้นที่ที่ถูกออกแบบเพื่อสร้างประสบการณ์ ร่วมระหว่างคนเมืองและผู้ที่ต้องการทำความรู้จักเมือง โดยเป็นพื้นที่ที่เปิดให้เกิดการเรียนรู้ การ แลกเปลี่ยนเรื่องราว และการสร้างความทรงจำใหม่ร่วมกัน พื้นที่ในส่วนนี้ประกอบด้วย ส่วนตู้โชว์ของ คนเมือง พื้นที่ห้องเมือง พื้นที่เส้นเวลาเมืองและข่าวของ พื้นที่พูดคุยผ่านข่าวของ พื้นที่พุ่มไม้คนเมือง

และพื้นที่สร้างความทรงจำใหม่ ซึ่งพื้นที่เหล่านี้ทำหน้าที่เป็นพื้นที่สาธารณะของโครงการ เปิดโอกาสให้ผู้คนได้เข้ามามีส่วนร่วมกับความทรงจำของเมืองในหลากหลายรูปแบบ ทั้งการชม การพูดคุย การเล่าเรื่อง และการทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่สามารถพัฒนาไปเป็นความทรงจำใหม่ของเมืองในอนาคต

ส่วนพื้นที่คลังความทรงจำเมือง เป็นพื้นที่สำหรับฝากและจัดเก็บความทรงจำของคนเมืองในรูปแบบของสิ่งของ กล่องความทรงจำ และข้อมูลเรื่องราวต่าง ๆ พื้นที่นี้ทำหน้าที่เป็นพื้นที่เก็บรักษาความทรงจำในระยะยาว และเป็นพื้นที่ที่สร้างความผูกพันระหว่างคนกับเมือง แม้ในช่วงเวลาที่บุคคลย้ายออกจากเมืองไปแล้ว นอกจากนี้ พื้นที่คลังความทรงจำเมืองยังทำหน้าที่เป็นพื้นที่การเรียนรู้สำหรับผู้ที่ต้องการทำความรู้จักเมือง โดยสามารถศึกษาเรื่องราวของเมืองผ่านสิ่งของ ความทรงจำ และเรื่องราวของผู้คนที่ถูกจัดเก็บไว้ภายในคลัง

อีกหนึ่งแนวคิดสำคัญของโครงการคือ “กล่องเก็บความทรงจำ” ซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักที่ทำให้โครงการสามารถเกิดขึ้นได้จริง ทั้งในด้านสถาปัตยกรรมและระบบการจัดการภายในโครงการ โดยผู้ศึกษาได้ออกแบบตั้งแต่ตัวกล่องเก็บความทรงจำ ระบบการจัดเก็บและบริหารจัดการกล่องภายในอาคาร ตลอดจนกระบวนการใช้งานทั้งหมด ตั้งแต่การนำความทรงจำเข้าสู่ระบบ การจัดเก็บ การดูแลรักษา ไปจนถึงกระบวนการนำความทรงจำกลับมาใช้งานหรือฟื้นคืนใหม่อีกครั้ง ดังนั้น กล่องเก็บความทรงจำจึงไม่ได้เป็นเพียงวัตถุสำหรับจัดเก็บสิ่งของเท่านั้น แต่เป็นเครื่องมือสำคัญในการบันทึก ถ่ายทอด และสร้างความต่อเนื่องของความทรงจำเมือง ทำให้ความทรงจำสามารถถูกเก็บรักษา เรียกคืน และสร้างความหมายใหม่ได้อยู่เสมอ ซึ่งถือเป็นแนวคิดสำคัญที่เชื่อมโยงระบบการใช้งาน พื้นที่สถาปัตยกรรม และแนวคิดของโครงการเข้าด้วยกันทั้งหมด.

ข้อเสนอแนะสำหรับ โครงการคลังความทรงจำเมือง: แกลเลอรีตัวตนของคนเมืองสุราษฎร์ธานีผ่านสิ่งของ จังหวัดสุราษฎร์ธานี คือการทดลองความเป็นไปได้ในการออกแบบสถาปัตยกรรมรูปแบบใหม่ ซึ่งไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการออกแบบอาคาร แต่รวมถึงการออกแบบเครื่องมือ กระบวนการ และกลยุทธ์ต่าง ๆ เพื่อให้องค์ประกอบของโครงการมีความสมบูรณ์และสามารถเกิดขึ้นได้จริง ความเป็นไปได้นี้นำไปสู่การแตกแขนงทางความคิดที่หลากหลาย ทั้งจากผู้ออกแบบเองและจากผู้ตรวจวิถยานิพนธ์ ทำให้โครงการต้องมีการพัฒนา ปรับปรุง และทบทวนแนวคิดอยู่ตลอดเวลา กระบวนการออกแบบ อีกทั้งยังเป็นความท้าทายในการทำความเข้าใจตัวตน ความทรงจำ และพฤติกรรมของผู้คนอย่างแท้จริง เพื่อนำข้อมูลและความเข้าใจเหล่านั้นมาสู่การออกแบบพื้นที่และระบบการใช้งานที่สอดคล้องกับผู้คนและเมือง ส่งผลให้โครงการนี้ไม่ได้เป็นเพียงการออกแบบสถาปัตยกรรม แต่เป็นการศึกษาและทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างคน เมือง และความทรงจำควบคู่กันไป.

ด้านความยั่งยืนของโครงการคลังความทรงจำเมือง มุ่งเน้นความยั่งยืนในระดับผู้คนเมืองเป็นหลัก โดยให้ความสำคัญกับการรักษาอัตลักษณ์ ความเป็นตัวตน และความผูกพันของผู้คนกับเมืองท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงจากการพัฒนาเมือง การย้ายถิ่นฐาน และภัยพิบัติ ซึ่งอาจทำให้ความทรงจำของเมืองเลือนหาย โครงการจึงทำหน้าที่เป็นพื้นที่เก็บรักษา ถ่ายทอด และสร้างความต่อเนื่องของความทรงจำ ผ่านการออกแบบให้เป็นพื้นที่สาธารณะที่รองรับการพบปะ เรียนรู้ และแลกเปลี่ยนเรื่องราว อันนำไปสู่ทั้งการตระหนักรู้ในอดีตและการสร้างความทรงจำใหม่ในอนาคต ควบคู่กับแนวคิดการป้องกันภัยพิบัติ โดยออกแบบระบบและพื้นที่จัดเก็บให้สามารถปกป้องข้อมูลและสิ่งของสำคัญของเมืองได้อย่างปลอดภัยในระยะยาว

ในด้านการออกแบบอาคาร โครงการได้นำแนวคิดอาคารสีเขียวมาใช้ โดยเลือกใช้วัสดุที่ช่วยลดความร้อน เช่น กระจกกันความร้อน และการห่อหุ้มอาคารด้วยวัสดุไฟเบอร์กลาส รวมถึงการออกแบบผิวอาคารให้มีมิติช่วยลดการรับความร้อนโดยตรง พร้อมทั้งจัดวางพื้นที่น้ำด้านหน้าอาคารเพื่อลดอุณหภูมิโดยรวม ด้านระบบอาคารมีการใช้ระบบปรับอากาศแบบ AHU ร่วมกับ Heat Recovery เพื่อลดการใช้พลังงานในระยะยาว อีกทั้งยังคงรักษาและปรับใช้อาคารเดิมให้เกิดประโยชน์สูงสุด ซึ่งเป็นการลดการใช้ทรัพยากรและเสริมคุณค่าทางประวัติศาสตร์ของพื้นที่ ทำให้โครงการสามารถตอบโจทย์ความยั่งยืนทั้งในมิติของสังคม สิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรมได้อย่างสมดุล.

บรรณานุกรม

- Belk, Russell W. 1988. "Object Relations and the Extended Self." *Psychology & Marketing* 5 (2): 83–100.
- Belk, Russell W. 1988. "Possessions and the Extended Self." *Journal of Consumer Research* 15 (2): 139–168.
- Belk, Russell W. 1995. *Collecting in a Consumer Society*. London: Routledge.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. 1990. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper & Row.
- Kelly, Robert L. 1995. *The Foraging Spectrum: Diversity in Hunter-Gatherer Lifeways*. Washington, DC: Smithsonian Institution Press.
- Kopytoff, Igor. 1986. "The Cultural Biography of Things: Commoditization as Process." In *The Social Life of Things: Commodities in Cultural Perspective*, edited by Arjun Appadurai, 64–91. Cambridge: Cambridge University Press.
- Maslow, Abraham H. 1943. "A Theory of Human Motivation." *Psychological Review* 50 (4): 370–396.
- Paweenawat, Archawa, and Li Liao. 2023. "The Role of Higher Education on Migration to Cities in Thailand." *Cities* 137: 104309.
- Pearce, Susan M. 1993. *Museums, Objects, and Collections: A Cultural Study*. Washington, DC: Smithsonian Institution Press.
- Pearce, Susan M. 1998. *Collecting in Contemporary Practice*. London: Sage Publications.
- Sahlins, Marshall. 1968. *Tribesmen*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Warburg, Aby. 2012. *Atlas Mnemosyne*. Edited by Martin Warnke and Claudia Brink. Berlin: Akademie Verlag.

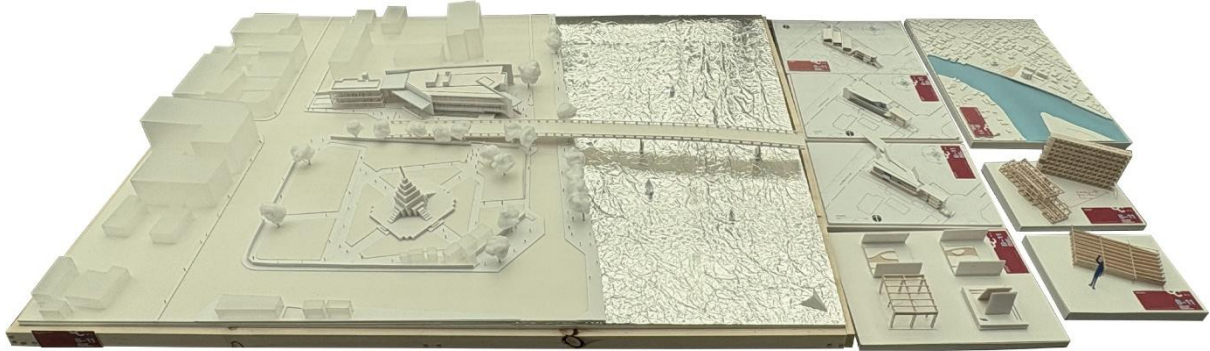
ัญญาพัทธ์, พิชาพงษ์, และ ไชยพงษ์ เทพรสสิทธิ์. 2565. “การประเมินศักยภาพน้ำท่วมด้วยแบบจำลอง HEC-RAS กรณีศึกษาพื้นที่อำเภอเมืองสุราษฎร์ธานี.” วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ปีที่ 11 (3): 11–23.

กรมโยธาธิการและผังเมือง. 2566. *ผังเมืองรวมจังหวัดสุราษฎร์ธานี*. กรุงเทพมหานคร: กรมโยธาธิการและผังเมือง.

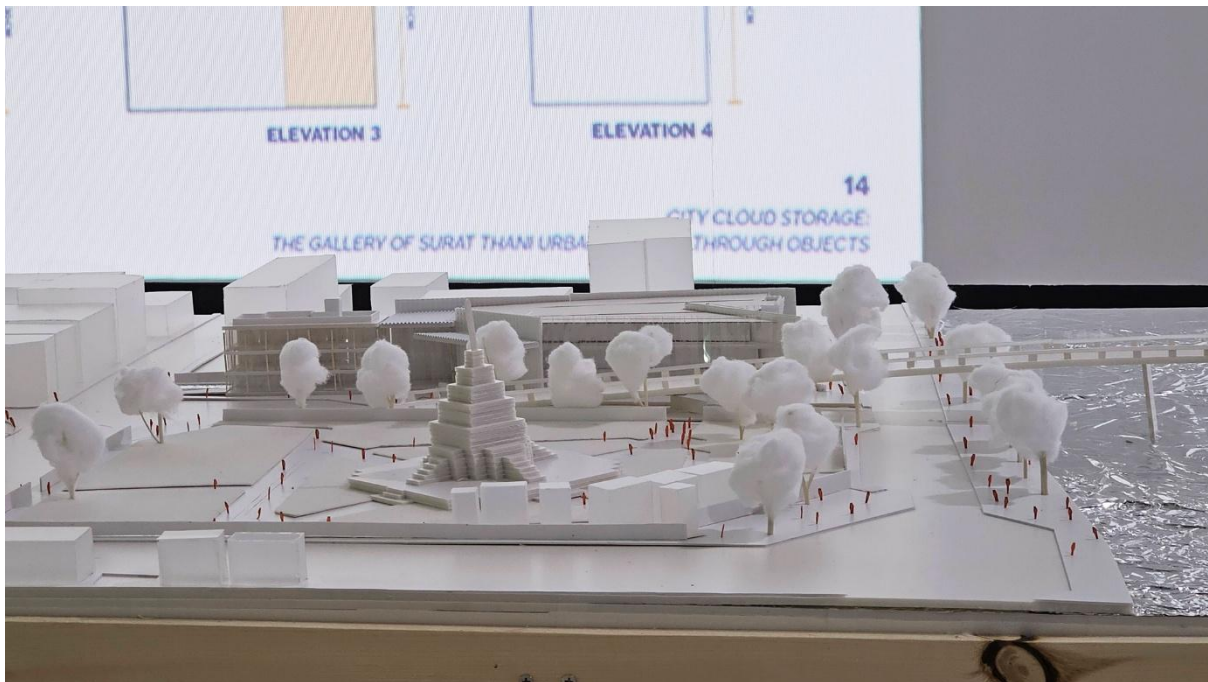
สำนักงานสถิติจังหวัดสุราษฎร์ธานี. N.D. *พฤติกรรมและแรงจูงใจการเดินเมือง*. สุราษฎร์ธานี: สำนักงานสถิติจังหวัดสุราษฎร์ธานี.

ภาคผนวก

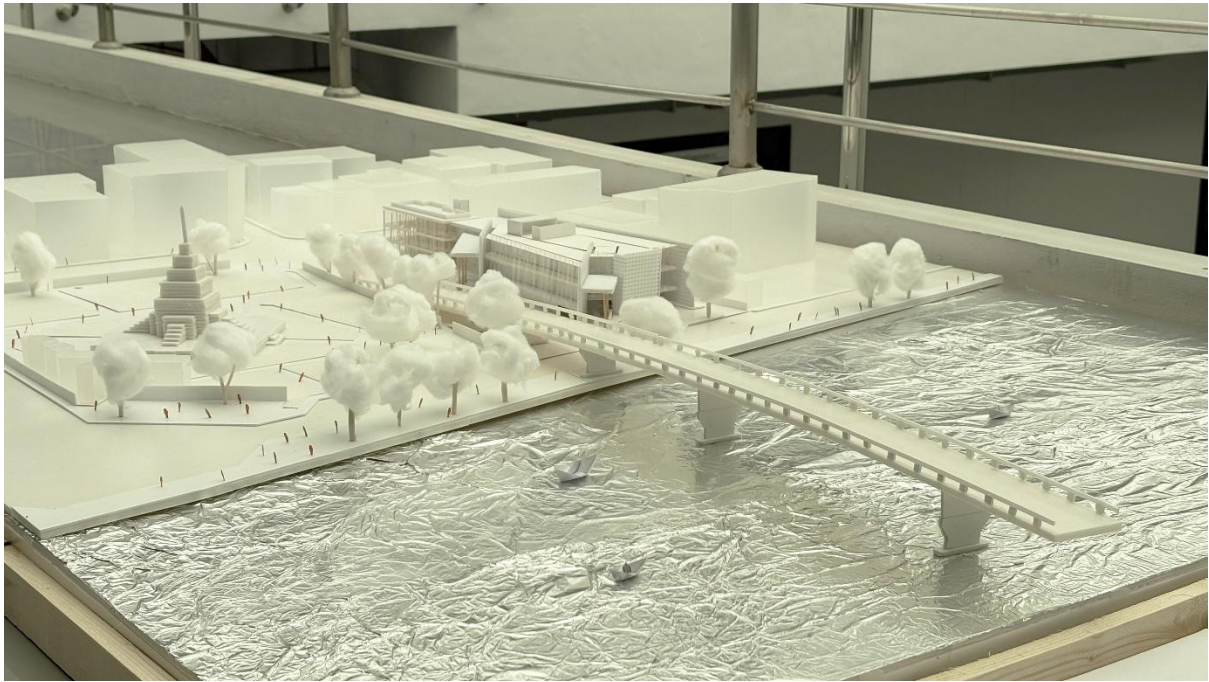
ภาพหุ่นจำลอง โครงการคลังความทรงจำเมือง: แกลเลอรีตัวตนของคนเมืองสุราษฎร์ธานีผ่านสิ่งของจังหวัดสุราษฎร์ธานี



ภาพแสดงภาพหุ่นจำลองโครงการ 1



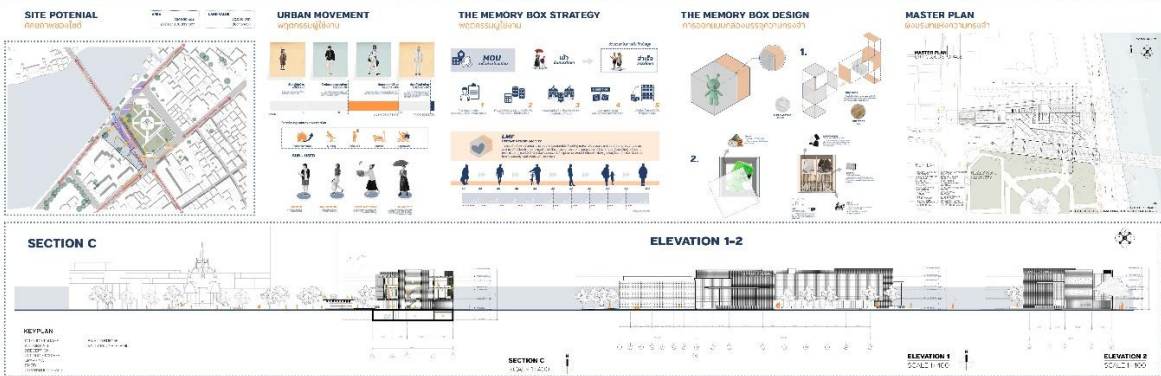
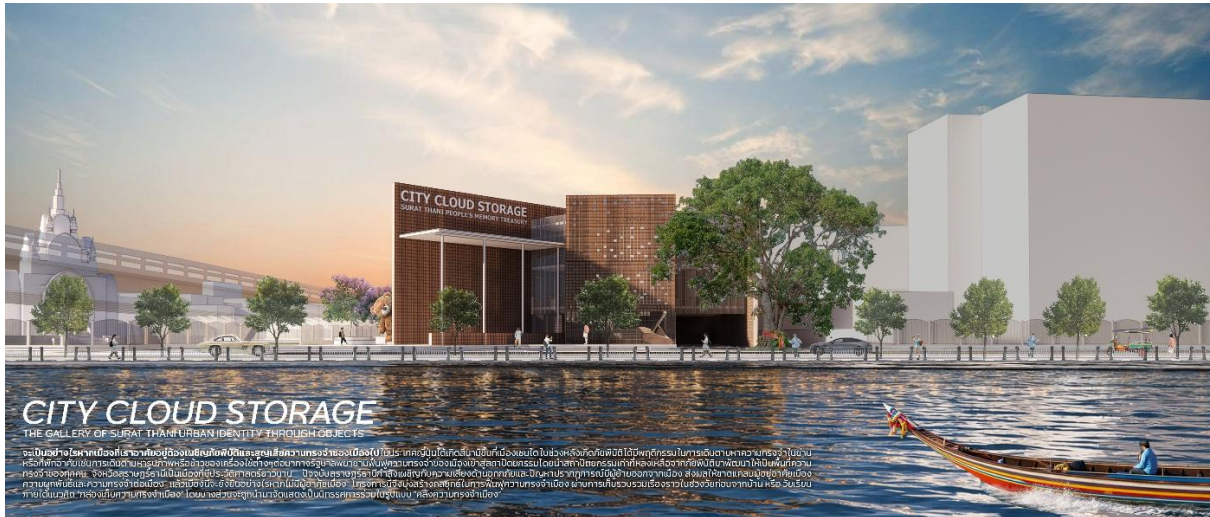
ภาพแสดงภาพหุ่นจำลองโครงการ 2



ภาพแสดงภาพหุ่นจำลองโครงการ 3

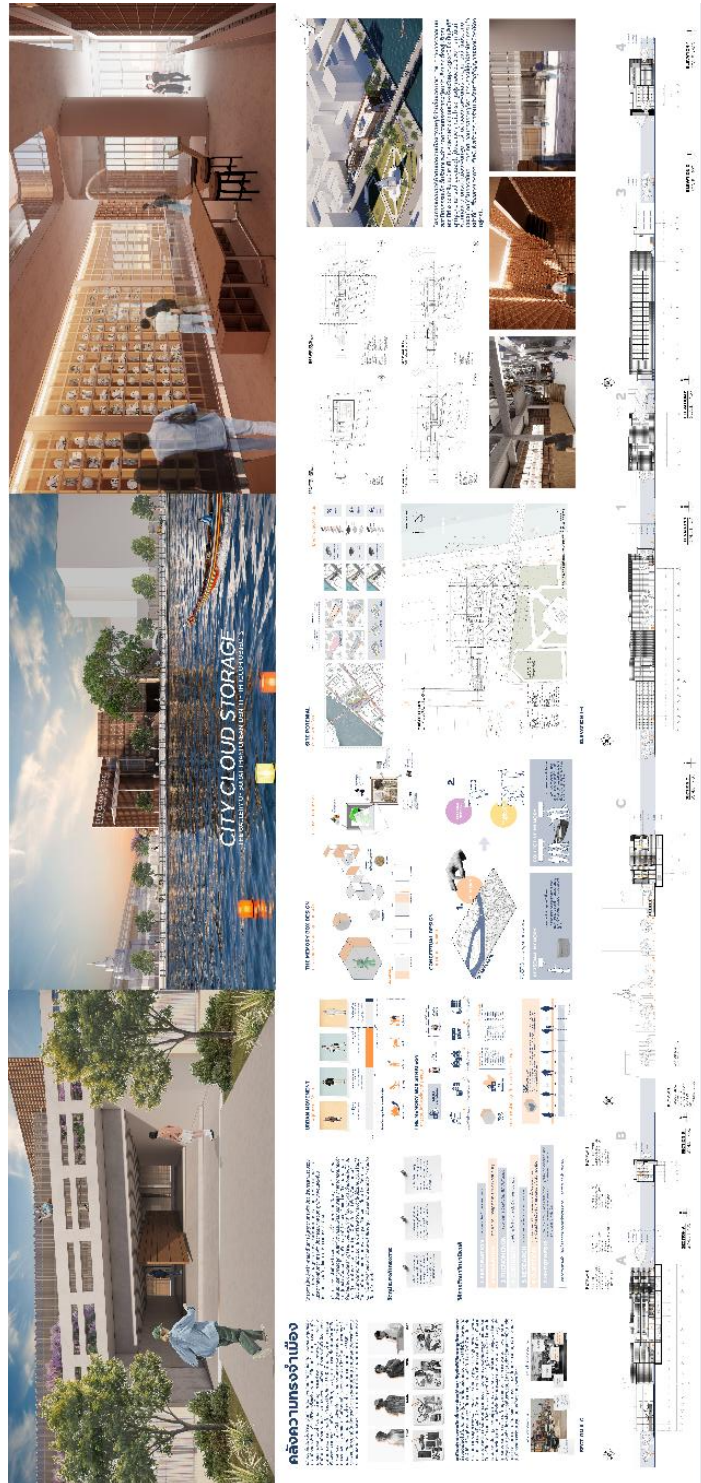


ภาพแสดงภาพหุ่นจำลองโครงการ 4



ภาพรวมโครงการ (แนวตั้ง)
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ภาพรวม โครงการคลังความทรงจำเมือง: แกลเลอรีตัวตนของคนเมืองสุราษฎร์ธานีผ่านสิ่งของ จังหวัดสุราษฎร์ธานี



ภาพรวมโครงการ (แนวนอน)

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ภาพรวมบรรยากาศการนำเสนอโครงการคลังความทรงจำเมือง: แกลเลอรีตัวตนของคนเมืองสุราษฎร์ธานีผ่านสิ่งของ จังหวัดสุราษฎร์ธานี



ภาพบรรยากาศการนำเสนอโครงการ



ภาพบรรยากาศการนำเสนอโครงการ

ประวัติผู้เขียน



ชื่อ-สกุล	นายศตวรรษ เมืองเขียว	
รหัสประจำตัวนักศึกษา	6450210022	
วุฒิการศึกษา		
วุฒิ	ชื่อสถาบัน	ปีที่สำเร็จการศึกษา
มัธยมศึกษาตอนต้น	โรงเรียนเมืองสุราษฎร์ธานี	2558
มัธยมศึกษาตอนปลาย	โรงเรียนเมืองสุราษฎร์ธานี	2561
ปริญญาตรี	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์	2568
	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง	