

การออกแบบ Art Toy ที่ผสมผสานอารมณ์ความรู้สึกของวัยเด็กเข้ากับการออกแบบเชิงปฏิสัมพันธ์

JI XIANG FAN

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

มิถุนายน 2563

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยบูรพา

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์และคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของ Fan Ji Xiang ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ ของมหาวิทยาลัยบูรพาได้

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์



..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

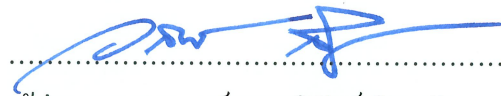
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยศ วนิชวัฒนานูวัตติ)



..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์



..... ประธาน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิศักดิ์ สิ้นธุภัก)



..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยศ วนิชวัฒนานูวัตติ)



..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง)



..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดุสิต ขาวเหลือง)

คณะศิลปกรรมศาสตร์อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ ของมหาวิทยาลัยบูรพา

เสกสรรค์ ต้นยาภิรมย์

.....คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

(รองศาสตราจารย์ ดร.เสกสรรค์ ต้นยาภิรมย์)

วันที่ 26 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2563

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดีเพราะความเมตตาของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยศ
วณิชพัฒนานุวัต และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่ได้
สละเวลาอันมีค่ามาให้คำปรึกษาและแนะนำแนวทางในการศึกษา นับตั้งแต่การกำหนดหัวข้อการ
วิจัยการรวบรวมข้อมูลการให้คำแนะนำในการจัดทำและแก้ไขแบบร่าง ตลอดจนช่วยตรวจสอบ
แก้ไขข้อบกพร่องในวิทยานิพนธ์อย่างละเอียดถี่ถ้วนผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาและขอกราบ
ขอบพระคุณท่านอาจารย์เป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านในทุกๆด้านที่กรุณาให้คำแนะนำที่มีประโยชน์จน
สามารถทำให้การสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ประสบความสำเร็จได้ด้วยดี

ขอขอบคุณบิดา มารดาและบุคคลในครอบครัวทุกท่านที่ได้สนับสนุนด้านการเรียนรู้และ
เป็นกำลังใจให้แก่ผู้วิจัยมาตลอดระยะเวลา 5 ปี ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในบุญคุณครั้งนี้เป็นอย่างมาก

ขอขอบพระคุณคณาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพาทุกท่านที่ได้
ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้แก่ผู้วิจัยด้วยความปรารถนาดีมาตลอดระยะเวลา 5 ปี จนทำให้
ผู้วิจัยมีความสามารถเพิ่มขึ้นเป็นอย่างมาก

สุดท้ายขอขอบใจ พี่ๆ น้องๆ ตลอดจนมิตรสหายทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือและเป็น
กำลังใจสำคัญในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้สำเร็จไปได้ด้วยดี

JI XIANG FAN

58920289: สาขาวิชา: ทัศนศิลป์และการออกแบบ; ศป.ม. (ทัศนศิลป์และการออกแบบ)

คำสำคัญ: ของเล่นศิลป์/ การออกแบบของเล่นศิลป์/ สุนทรียภาพทางศิลปะ/ การออกแบบเชิง
ปฏิสัมพันธ์/ การเคลื่อนย้ายความรู้สึกในวัยเด็ก

JI XIANG FAN: การออกแบบ Art Toy ที่ผสมผสานอารมณ์ความรู้สึกของวัยเด็กเข้ากับ
การออกแบบเชิงปฏิสัมพันธ์ (THE DESIGN OF ART TOY: AN AMALGAMATION OF
CHILDHOOD EMOTION AND FEELING AS INTERACTION DESIGN) คณะกรรมการควบคุม
วิทยานิพนธ์: ชัยยศ วณิชวัฒนาวุฒิ, ประ.ด., เกียรติศักดิ์ เขียวมั่ง, ศ.ป.ด., 114 หน้า. ปี พ.ศ. 2563.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสนใจและมุมมองของวัยรุ่นในสังคมยุค
ปัจจุบันต่อของเล่นดั้งเดิม และมุมมองต่อของเล่นที่อยู่ท่ามกลางชีวิตของเรา และออกแบบ Art Toy
โดยวิธีออกแบบเชิงปฏิสัมพันธ์ให้เกิดสุนทรียภาพทางศิลปะเพื่อสัมผัสประสบการณ์ความงดงาม
ของผลงานศิลปะที่ออกแบบของเล่นและสื่ออารมณ์ เพิ่มความสุขให้กับผู้เล่น Art Toy ไป
แบ่งปันความสุข (ความรู้สึกเป็นสุข) ผลการวิจัยพบว่า การผสมผสานการออกแบบของเล่นศิลป์กับ
อารมณ์ของนักออกแบบเป็นรากฐานของการสร้างของเล่นของศิลปินที่แท้จริง ของเล่นที่มีอารมณ์
เป็นของเล่นที่ทำให้ผู้เล่นชื่นชอบ ต้องมีการเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบและความคิด
สร้างสรรค์ที่ดีสามารถย่อระยะห่างระหว่างของเล่นกับผู้เล่นได้ จนทำให้มีการสร้างการปฏิสัมพันธ์
ระหว่างของเล่นศิลป์กับผู้เล่นและเกิดความรู้สึกเห็นพ้องกันและเข้าใจซึ่งกันและกันด้วย ส่วนการ
ออกแบบผู้ออกแบบได้ส่งมอบของเล่นศิลป์ให้กับผู้เล่นในรูปแบบที่เหลือช่องว่างไว้ให้ผู้เล่นเกิด
ปฏิสัมพันธ์ สามารถใช้ความคิดทางอารมณ์ความรู้สึกของผู้เล่นและการสร้างงานศิลปะ
ของเล่นด้วยวิธีหลากหลายต่าง ๆ วาดภาพ ตัวอักษร สติกเกอร์ ที่ไม่มีทางซ้ำใคร มอบต้นฉบับ
ขั้นตอนการลงสีของนักออกแบบให้ผู้เล่นได้สัมผัสประสบการณ์ ให้ผู้เล่นสร้างสรรค์ผ่านความ
อารมณ์ความรู้สึกให้ยิ่งเกิดการผสมผสานกับการออกแบบทางอารมณ์ของศิลปินเข้ากับบุคลิกและ
อารมณ์ความรู้สึกส่วนบุคคลของผู้เล่น ให้ผู้เล่นมีพื้นที่ในการเล่นที่สร้างสรรค์มากขึ้น สัมผัสกับ
อารมณ์และความสนุกสนานจากของเล่นศิลป์อย่างเต็มที่

58920289: MAJOR: VISUAL ART AND DESIGN; M.F.A. (VISUAL ART AND DESIGN)

KEYWORDS: ART TOYS/TOY DESIGN/ ARTISTIC AESTHETICS/ INTERACTION DESIGN/
CHILDHOOD EMPATHY

JI XIANG FAN: THE DESIGN OF ART TOY THAT COMBINES THE EMOTION
AND FEELING OF CHILDHOOD WITH INTERACTIVE JEWELRY DESIGN. ADVISORY
COMMITTEE: CHAIYOT WANITVATTANANUVAT, Ph.D., KRIENGSAK KEAWMANG,
Ph.D. 114 P. 2020.

The purpose of this research was to study the interest and views of teenagers in modern society towards traditional toys, and viewpoint of toys in the midst of our lives, and to design Art Toy by using interactive design methods to create artistic aesthetics for experience the beauty of the artworks that designed toys and conveyed emotions, increased happiness for Art Toy players to share happiness (Feeling of happiness). The results of the research found that the combination of the design of Art Toy with the emotions of the designer was the foundation of the creation of a true Art Toy, the emotional toys were the toys that players loved, must add creativity in design, and good creativity can be able to shorten the distance between the Art Toy and players, until the interaction between the Art Toy and players and the feeling of mutual agreement and understanding with each other; as for the design, the designer delivered the Art Toy to the players in a way that left gaps for the players to interact, able to use the emotional thoughts and feelings of the players, and the creation of Art Toy in variety of way, such as drawing, letters and unique stickers, providing the original coloring process for the players to touch the experience, allowing players to create creativity through the combination of the artist's emotional design matched the personality and personal mood of the players, providing players with a more creative playing space, fully touching the emotion and fun from Art Toy.

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
สารบัญ	ฉ
สารบัญตาราง	ซ
สารบัญภาพ	ณ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์การวิจัย	3
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	3
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย	4
ขอบเขตการวิจัย.....	4
ขั้นตอนการวิจัย	5
นิยามศัพท์เฉพาะ	5
2 เอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้อง.....	8
ของเล่นหลังยุค 90.....	8
ประวัติการพัฒนาของของเล่น	9
Art toy เป็นอีกหนึ่งทางออกของงานศิลป์	19
แนวคิดการออกแบบ Art toy	26
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเล่นและของเล่นสำหรับเด็ก	31
3 วิธีการดำเนินวิจัย	37
การสร้างสรรคและการออกแบบของเล่นศิลป์ (Art toy).....	37
วางแผนเนื้อหา.....	38
สอบถามจากผู้เชี่ยวชาญ.....	38
วิธีการจัดการผลิต	41
วางแผนเนื้อหา.....	38
วางแผนเนื้อหา.....	38

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 การวิจัยและวิธีการออกแบบ.....	63
บทสัมภาษณ์และการวิเคราะห์ของศิลปินของเล่นศิลป์.....	63
การวิเคราะห์การออกแบบจำลองของเล่นศิลป์.....	92
สรุป.....	93
5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	94
สรุปผลการวิจัย.....	94
บทสรุป.....	99
อภิปรายผล.....	100
ข้อเสนอแนะ.....	101
บรรณานุกรม.....	102
ภาคผนวก.....	104
ภาคผนวก ก.....	105
ภาคผนวก ข.....	107
ภาคผนวก ค.....	109
ภาคผนวก ง.....	112
ประวัติย่อของผู้วิจัย.....	114

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1-1 สรุปข้อมูลแนวคิดหลักในการวิจัย	33

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1-1	กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	3
2-1	เครื่องปั้นดินเผารูปปั้นและเครื่องปั้นดินเผารูปสัตว์.....	10
2-2	ของเล่นพื้นบ้าน “ว่าว”	11
2-3	แมลงปอไม้ไผ่ที่ผลิตจากไม้ไผ่และแมลงปอไม้ไผ่ที่ผลิตจากพลาสติก	12
2-4	เด็กน้อยกำลังเล่นแมลงปอไม้ไผ่และเครื่องปั้นดินเผารูปปั้นเล่นแมลงปอไม้ไผ่.....	12
2-5	เจ็ดแผ่นเหมาะเจาะ (แทนแกรม Tangram).....	13
2-6	คาคาชิ “นารู โตะ” เคลื่อนย้ายตัวได้ อะนิเมะญี่ปุ่น	15
2-7	ทรานส์ฟอร์มเมอร์(Transformers) ซีรีส์ของเล่น โมเดล.....	16
2-8	หมีห้าวรุนแรง (POPOBE Bear)	17
2-9	ภาพประกอบ Umasou 2D ออกแบบโดย Litor’s Works.....	18
2-10	Umasou series "Happy fat house water" Peach Fenda physical map	19
2-11	ศิลปิน Toy art Michael Lau	20
2-12	การออกแบบ “Creation of the Game”	20
2-13	คอลเลกชันสตรีทอาร์ท.....	21
2-14	ของเล่นเสริมพัฒนาการเด็ก.....	22
2-15	ตุ๊กตาสาวสวย สัตว์ประหลาดและ Transformers	23
2-16	รูปปั้นการ์ตูนญี่ปุ่นและรูปปั้นการ์ตูนอเมริกา	24
2-17	Michael Lau ของเล่นศิลปะของไมเคิลหลัว.....	25
2-18	Art toy ร่วมสมัย	28
2-19	Art toy กับคูเคิล อาร์ตของ KAWS	30
3-1	การออกแบบและสร้างสรรค์ของเล่นศิลป์.....	37
3-2	ภาพถ่ายอาจารย์ Joe (ซ้ายมือ).....	39
3-3	เจ้าหญิงสไปซ์ Spice Princess 1	40
3-4	โปสเตอร์นิทรรศการแสดงผลงานศิลปะระดับโลกของประเทศไทย	42
3-5	พื้นที่ของงาน Thailand toy expo.....	43
3-6	พื้นที่ทางเดินที่หนึ่งของ Central World	44

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
3-7	พื้นที่ทางเดินที่สองของ Central World..... 45
3-8	ผลงานจากนักออกแบบของเล่นศิลปะจากประเทศต่าง ๆ 46
3-9	ผลงานจากนักออกแบบของเล่นศิลปะจากประเทศต่าง ๆ 47
3-10	นักออกแบบของเล่นศิลปะ Max Fan 47
3-11	เด็กประถมกำลังเรียนหนังสือในห้อง 49
3-12	ขึ้นไปสำรวจสิ่งมีชีวิตบริเวณเขาสามมุก 50
3-13	เก็บภาพเพื่อนำไปเป็นวิเคราะห์องค์ประกอบ..... 50
3-14	การรวบรวมองค์ประกอบการออกแบบในพื้นที่คุณหมิง..... 51
3-15	นักบินอวกาศสวมชุดอวกาศเดินบนดวงจันทร์..... 53
3-16	ภาพร่างที่ 1 54
3-17	ภาพร่างที่ 2..... 55
3-18	ภาพร่างที่ 3..... 56
3-19	ภาพร่างที่ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Photoshop 58
3-20	ภาพร่างที่ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Photoshop 58
3-21	แก้ไขภาพร่าง..... 60
3-22	ขนาดภาพร่างมนุษย์อวกาศ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Photoshop 61
4-1	JOE ผู้ก่อตั้ง MELETE กับผลงานเจ้าหญิงแห่งเครื่องเทศ (เจ้าหญิงสไปซ์) (ข้างซ้าย คือ อาจารย์ JOE)..... 64
4-2	เจ้าหญิงสไปซ์ Spice Princess 65
4-3	ผู้จัดการหลักของ Dabomb toys sofubi อาจารย์ Max Fan กับผลงาน Octopus Pyramid (ข้างซ้ายคืออาจารย์ Max Fan)..... 66
4-4	ปิรามิดปลาหมึก 67
4-5	Ye Duo Yang Zi..... 68
4-6	อาจารย์จางซีหมิง Zhang Zhi Ming 69
4-7	ตัวละครที่สร้างขึ้น โดย Zhang Zhi Ming..... 70
4-8	การเตรียมวัสดุการผลิตในช่วงแรก..... 80

สารบัญญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
4-9	ภาพร่าง.....	81
4-10	ขั้นตอนการทดลองสร้างแบบจำลองด้วยวัสดุดิน	82
4-11	แนวคิดของแบบร่าง	83
4-12	พิมพ์แบบร่างขนาดที่ทำได้ล่วงหน้า	83
4-13	การสร้างสรรค์เติมภายในและโครงกระดูก	84
4-14	ใช้ดินเหนียวในการเริ่มก่อรูปร่าง	85
4-15	ใช้ดินเหนียวในการเริ่มก่อรูปร่าง	85
4-16	มนุษย์อวกาศที่เสร็จสมบูรณ์	86
4-17	การสร้างสรรค์เติมภายในและโครงกระดูก	86
4-18	การสร้างสรรค์เติมภายในและโครงกระดูก	87
4-19	มนุษย์อวกาศที่เสร็จสมบูรณ์	87
4-20	มนุษย์อวกาศที่เสร็จสมบูรณ์	88
4-21	มนุษย์อวกาศที่เสร็จสมบูรณ์	88
4-22	มนุษย์อวกาศที่เสร็จสมบูรณ์	89
4-23	ภาพการแสดงความรู้สึกผ่านของเล่นสร้างสรรค์.....	90
4-24	ตัวอย่างภาพการแสดงความรู้สึกผ่านของเล่นสร้างสรรค์.....	91
4-25	ภาพมนุษย์อวกาศที่ปั้นเสร็จสมบูรณ์.....	92
5-1	เพิ่มการออกแบบอารมณ์และสร้างอารมณ์ผ่านการออกแบบควีน	95

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ท่ามกลางกิจกรรมในสังคมปัจจุบัน จังหวะชีวิตที่เร่งด่วนขึ้นในขณะเดียวกันตามการพัฒนาของข้อมูลข่าวสารทางเทคโนโลยี ผู้คนรับข้อมูลข่าวสารได้รวดเร็ว ใช้ชีวิตอยู่ในสภาพแวดล้อมทางสังคมที่เร่งรีบมีความวิตกกังวลสูญเสียความรู้สึกปลอดภัยอยู่เรื่อยมา แต่วันลี้วันยุ่งวนเวียนอยู่กับการทำงานมีชีวิตรอด ความสุขมีไม่มากนัก ตรงกันข้ามกับความทรงจำวัยเด็กเนื่องจากเงื่อนไขทางสภาพแวดล้อมกับข้อจำกัดทางเทคโนโลยีในเวลานั้น (ประมาณ ค.ศ. 1994-2004) พวกเราไม่ได้มีคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ เกม ของเล่นหลากหลายชนิด และวัตถุสิ่งของมากมายให้เลือกสรรเหมือนอย่างทุกวันนี้ ในตอนนั้นของเด็ก ๆ ยังไม่ได้มีจำนวนมากนัก แต่กลับเป็นที่น่าพึงใจและมีความสุขสนุก อิ่มด้วยความสุข แต่สังคมปัจจุบันเต็มไปด้วยตัวเลือกสิ่งล่อใจและเทคโนโลยีสนับสนุนมากมาย ความสุขกลับไม่ได้เพิ่มขึ้นเพราะการได้มีวัตถุที่มากขึ้น ผู้คนเอาแต่รีบร้อนรับข้อมูลงานด่วนที่กระจัดกระจาย ไม่มีการตกตะกอนเป็นพื้นฐาน ความบริสุทธิ์ไร้เดียงสาที่เคยมีค่อย ๆ ลดลงจนเลือนหายไป พวกเรามีชีวิตอยู่ในโลกที่กำลังเบ่งบานเต็มไปด้วยสีสัน ผู้คนอยู่อยู่กับการดำเนินชีวิต ดิ้นรนเพื่อชีวิตของตัวเองจากจินตนาการในวัยเด็กกลายเป็นอุดมคติ ความฝันในวัยเด็กได้เลือนหายไปเสียแล้ว

ของเล่นเคยเป็นส่วนหนึ่งที่ขาดไม่ได้ในสมัยวัยเด็กของพวกเขา แต่ความน่าดึงดูดใจของอินเทอร์เน็ต มือถือ คอมพิวเตอร์ ผลิตภัณฑ์เทคโนโลยีขั้นสูง ได้มาแทนที่ความสนุกสนานที่ของเล่นนำมาให้ ทุกวันนี้เด็ก ๆ เลือกวัตถุที่มีเทคโนโลยีขั้นสูงก่อนเพื่อสร้างความบันเทิง ของเล่นค่อย ๆ ถอยตัวออกจากเวทีของเด็กยุคใหม่แล้ว ของเล่นกลายเป็นเพียงความทรงจำวัยเด็กกับความรู้สึกของใคร่รู้เรววัยหนุ่มสาว วัยกลางคนหลังจากโตมา ของเล่นเริ่มแรกเกิดมาเพื่อตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมและการละเล่นของมนุษย์ พัฒนามาถึงสมัยนี้ได้แปรเปลี่ยนเป็นมากมายหลายชนิด ชีวิตในยุคนี้ ชื่อเรียกร่องในการมีชีวิตที่สวยงามของคนเรานับวันยิ่งสูงขึ้นเรื่อย ๆ ในอดีตนอกจากความต้องการพื้นฐานการกินอยู่ใช้สอยใส่แล้ว คนเรามีความต้องการด้านดั้งเดิมไม่สามารถตอบสนองความพึงพอใจตามความต้องการของคนสมัยนี้ได้แล้วค่อย ๆ ปรับเปลี่ยนกลายเป็นอุปกรณ์การศึกษาสำหรับเด็กเล็ก ดันกำเนิดของของเล่นศิลป์ก็ยังคงกลายเป็นของสื่อรักของหนุ่มสาวสมัยนี้ ตัวของเล่นเองก็กำลังพัฒนาเปลี่ยนแปลงอยู่เช่นกัน เกี่ยวกับชีวิตของพวกเรา แล้วก็ยังได้แหล่งที่มาจากชีวิตของพวกเราด้วย ของเล่นศิลป์กำลังกลายเป็นผลงานอีกอย่างหนึ่งของศิลปะเป็นงานวิจัยข้อมูลเป้าหมาย เลือกระบวนทัศน์การพัฒนากับข้อมูลทางอารมณ์

ความรู้สึกที่สอดคล้องกับของเล่นดำเนินการรวบรวมและจำแนกประเภท ผลงานของเล่นศิลป์ของจริงในท้องถิ่น

ตามการเพิ่มขึ้นของของเล่นศิลป์ ในท่ามกลางชีวิตการทำงานที่เร่งรีบและความกดดันสูง ผู้คนเห็นคเห็น้อย ยุ่งวุ่นวายคนจำนวนมากเริ่มจะเลิกของเล่นตุ๊กตาแบบต่าง ๆ วางไว้บนโต๊ะทำงานทำให้ความฝันในเยาว์วัยนั้นเลือนหายไป เพราะในช่วงวัยเด็กของเรานั้นอยู่ในช่วงเริ่มต้นของการพาณิชย์ของเล่น ซึ่งได้ให้ความทรงจำที่อยากจะลืมแก่คนในรุ่นของเรา และยังให้ความรู้สึกถึงรักเก่าที่เป็นเอกลักษณ์ของคนในรุ่นนี้ ในขณะที่ขบวนการอุตสาหกรรมของเล่นศิลป์ของประเทศจีน เริ่มต้นจากการพื้นฐานประชากรขนาดใหญ่ของจีนแผ่นดินใหญ่ ผสมกับยุคอินเทอร์เน็ตด้วยสองเหตุผลหลักนี้ โดยรวมแล้วเป็นการพัฒนาที่รวดเร็วในระยะเวลาการออกเพียงสั้นการวิเคราะห์การเพิ่มขึ้นและพัฒนาของอุตสาหกรรมของเล่นศิลป์ในประเทศจีน (Zhu Xiangyuan, 2019)

อุตสาหกรรมของเล่นศิลป์ของประเทศจีนยังคงรักษาความน่าดึงดูดในการเติบโตอย่างรวดเร็วหลายทศวรรษ การเพิ่มการออกแบบแบบเอาใจใส่ให้กับการออกแบบของเล่นศิลป์สามารถเพิ่มความน่าสนใจของตัวของเล่นได้ ตุ๊กตาทำมือเป็นของเล่นศิลป์ (Art toy) ใช้เล่นเพื่อแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกของนักออกแบบ การเคลื่อนย้ายความรู้สึกคือการใช้สัญชาตญาณทางความรู้สึกที่ไม่ผ่านความนึกคิดถ่ายโอนไปยังสิ่งอื่น การเคลื่อนย้ายความรู้สึกมีบทบาทสำคัญต่อการสร้างสรรค์แบบมีประติมากรรม ซึ่งสามารถดึงระยะห่างของผู้ออกแบบและผู้ชื่นชมผลงานให้ใกล้ชิดกันมากยิ่งขึ้น ทำให้ทั้งคู่สามารถมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์งานศิลป์ ร่วมสัมผัสประสบการณ์ที่ศิลปะนำมาซึ่งความสุขและความรู้สึกพึงพอใจ การออกแบบเชิงการเคลื่อนย้ายความรู้สึกของตุ๊กตาทำมือ

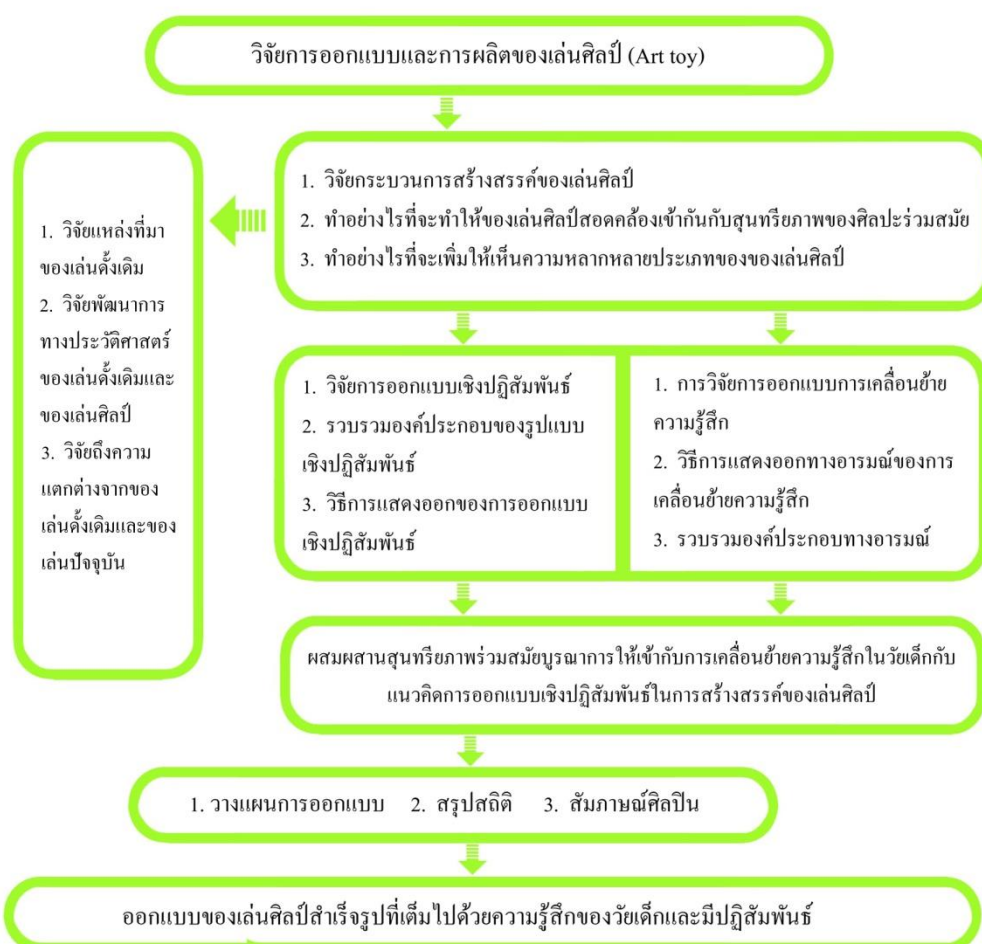
ตามยุคสมัยที่พัฒนาข้อมูลข่าวสารอันรวดเร็ว วัยรุ่นหนุ่มสาวได้รับข้อมูลที่สะเปะสะปะเพียงด้านเดียว ศิลปะดั้งเดิมไม่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้อีกต่อไปการกำเนิดของของเล่นศิลป์ได้แสดงให้เห็นว่าของเล่นศิลป์เป็นทางออกอีกทางหนึ่งของศิลปะในขณะเดียวกัน การวิจัยการออกแบบ วิธีการผลิตของเล่นศิลป์ได้ผสมผสานความรู้สึกในวัยเด็กเข้ากับการออกแบบสร้างสรรค์ของเล่น สามารถนำผู้บริโภคมาใกล้กับความรู้สึกในวัยเด็กทำให้การออกแบบของเล่นศิลป์น่าสนใจยิ่งขึ้นและเพิ่มปฏิสัมพันธ์กับผู้บริโภคผู้วิจัยและสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบให้ ความสนใจกับการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกในวัยเด็ก นำของเล่นศิลป์กับวัยเด็กมาเป็นหัวข้อหลักให้ชีวิตวัยรุ่นที่เร่งรีบและสับสนวุ่นวายได้รับความสุขผ่านการเล่นของเล่นศิลป์ สามารถที่จะ รื้อฟื้นความสุขบริสุทธิ์และเสียงหัวเราะในวัยเด็กกลับมาได้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสนใจและมุมมองของวัยรุ่นในสังคมยุคปัจจุบันต่อของเล่นดั้งเดิม และมุมมองต่อของเล่นที่อยู่ท่ามกลางชีวิตของเรา
2. เพื่อออกแบบ Art toy โดยวิธีออกแบบเชิงปฏิสัมพันธ์ให้เกิดสุนทรียภาพทางศิลปะ
3. เพื่อสัมผัสประสบการณ์ความงดงามของผลงานศิลปะที่ออกแบบของเล่นและสื่ออารมณ์ เพิ่มความสุขให้กับผู้เล่น Art toy ไปแบ่งปันความสุข (ความรู้สึกเป็นสุข)

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยเรื่อง การออกแบบ Art toy ที่ผสมผสานอารมณ์ ความรู้สึกของวัยเด็กเข้ากับการออกแบบเชิงปฏิสัมพันธ์ ไว้ดังนี้



ภาพที่ 1-1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ได้ศึกษาทำความเข้าใจถึงการสร้างสรรค์ของเล่นศิลปะกับกระบวนการผลิตของเล่นศิลปะ
2. ของเล่นศิลปะที่สร้างขึ้น โดยการเคลื่อนย้ายความรู้สึก สามารถทำให้ผู้คนได้เข้าใจถึงความสนุกของของเล่นศิลปะ (Art toy)
3. ได้สร้างสรรค์ผลงานออกแบบของเล่นศิลปะโดยวิธีออกแบบเชิงปฏิสัมพันธ์ให้เกิดสุนทรียภาพของศิลปะ
4. การสร้างสรรค์ (Art toy) ด้วยวิธีการออกแบบเชิงปฏิสัมพันธ์สามารถทำให้เกิดบูรณาการด้านประสบการณ์จากศิลปะ สุนทรียภาพและความบันเทิง
5. ได้หลักเกณฑ์การแบ่งปันความสุข

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตการวิจัยการสร้างสรรค์การออกแบบของเล่นศิลปะมีดังนี้:

1. เนื้อหาศึกษาประวัติศาสตร์ต้นกำเนิดของเล่นศิลปะและพัฒนาการของของเล่นแยกแยะความแตกต่างระหว่างของเล่นแบบดั้งเดิมและของเล่นศิลปะ วิจัยสุนทรียภาพแบบร่วมสมัยของของเล่นศิลปะ
2. แผนการสร้างสรรค์รวบรวมผลงานของเล่นศิลปะของศิลปินดำเนินการสร้างแบบจำลอง เนื้อหา วิเคราะห์สีสันทัน ผสมผสานกับวัฒนธรรมเอกลักษณ์เฉพาะท้องถิ่น คุณหมิงยูนนาน ประเทศจีน และบางแสน ชลบุรี ประเทศไทยแยกองค์ประกอบหลักก่อนแล้วจึงออกแบบร่วมกับการสร้างสรรค์แบบความอารมณ์ความรู้สึก เพิ่มการออกแบบเชิงปฏิสัมพันธ์เข้ามาดำเนินการสร้างของเล่นศิลปะ
3. รูปแบบการวิจัยการออกแบบการผลิตนำความรู้ที่ได้จากการศึกษาของเล่นศิลปะมา ผสมผสานกับสร้างสรรค์การออกแบบส่วนบุคคลรวมกับการออกแบบเชิงเอาใจใส่ ดำเนินการผลิตสร้างสรรค์การออกแบบผลิตภัณฑ์ นำสิ่งที่ศึกษาวัฒนธรรมท้องถิ่นความรู้สึกส่วนบุคคลมารวมเป็นจิตรกรรมแสดงความรู้สึกต่อของเล่นอย่างเต็มที่
4. วัสดุและเทคโนโลยีที่ใช้ทั้งหมดควาดม้รวมกับการวาดด้วยแท็บเล็ตดิจิทัล การผลิตของเล่นโดยเติมดินด้วยมือ ฟันสเปรย์ของเล่น การออกแบบผลิตบรรจุภัณฑ์

ขั้นตอนการวิจัย

ในขณะที่ศึกษาการสร้างสรรค์ของเล่นศิลปะ เพิ่มวิธีการออกแบบเชิงปฏิสัมพันธ์ร่วมกับวิธีการแสดงออกการออกแบบแบบเอาใจใส่ดำเนินการสร้างสรรค์ของเล่นศิลปะ ทำความเข้าใจและศึกษาความรู้เกี่ยวกับของเล่นศิลปะ รวบรวมถึงองค์ประกอบของการออกแบบและองค์ประกอบของอารมณ์ความรู้สึกออกมาจากชีวิต ดำเนินการร่างภาพ ผสมผสานกับการออกแบบทางอารมณ์ ความรู้สึก ดึงให้ระยะห่างระหว่างความรู้สึกที่เป็นนามธรรมและการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์มาใกล้กัน ยังหวังว่าการสร้างสรรค์ของเล่นศิลปะจะส่งต่อตกทอดไปสู่คนรุ่นหลัง นำความสุขกับความยินดีที่ออกมาไปสู่ผู้เล่น บรรเทาความเครียดเป็นบันทึกของชีวิต

1. ทำการวิจัยอย่างละเอียดเกี่ยวกับสุนทรียภาพของเล่นศิลปะร่วมสมัยและข้อมูลเกี่ยวกับอารมณ์ความรู้สึกดำเนินการลงพื้นที่จริงเพื่อตรวจสอบหาข้อมูล เลือกของเล่นที่ต้องการการปรับปรุงดำเนินการตรวจสอบ หลังจากกำหนดเป้าหมายที่แน่ชัดแล้วจึงดำเนินการออกทั้งหมดใหม่
2. ออกแบบการทดลอง ของเล่นที่รวมเข้ากับอารมณ์ความรู้สึกการแสดงออกเป็นออกแบบองค์ประกอบเชิงปฏิสัมพันธ์แล้วดำเนินการสร้าง
3. สัมภาษณ์ศิลปินของเล่นศิลปะท้องถิ่นในคุณหมิงยูนนาน ประเทศจีน ทำความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดในการออกแบบของศิลปินต่อของเล่นศิลปะ
4. ออกแบบของเล่นศิลปะโดยการเลือกเนื้อหาการออกแบบ รวบรวมองค์ประกอบต่าง ๆ การแสดงออกทางวัฒนธรรมในภูมิภาคของสี่สัน โดยทำการร่างแบบก่อน จึงค่อยตัดดัดใจเกี่ยวกับสไตล์และรูปแบบของการผลิตของเล่น
5. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบบสัมภาษณ์ศิลปิน

นิยามศัพท์เฉพาะ

ของเล่นศิลปะการออกแบบของเล่น สุนทรียภาพทางศิลปะ การออกแบบเชิงปฏิสัมพันธ์ การเคลื่อนย้ายความรู้สึกในวัยเด็กสื่ออารมณ์ประสบการณ์ด้านการสัมผัส

ของเล่นศิลปะ (Art toy):

ของเล่นศิลปะยังรู้จักกันในชื่อว่าของเล่นตามเทรนด์ นักออกแบบของเล่น (Designer toy) เป็นต้น โดยส่วนหนึ่งถูกออกแบบและผลิตโดยนักออกแบบและศิลปิน ขนาดใหญ่เล็กกำลังพอดี เลือกใช้วัสดุที่ขึ้นรูปง่าย แต่ก็มีใช้วัสดุไม้ วัสดุโลหะ และวัสดุคล้ายพิกเซลเป็นครั้งคราว แต่ไม่ใช่ของเล่นเด็กแบบดั้งเดิม

ของเล่นศิลปะเป็นการแสดงออกทางศิลปะชนิดหนึ่งบนพื้นฐานของผู้คนและวิถีชีวิต

แนวคิดการออกแบบของเล่น (Toy design concept):

ของเล่น: สิ่งของใด ๆ ก็ได้ที่นำมาซึ่งความสุข (toys=playing)

การออกแบบของเล่น: สร้างความสุข

การตลาดของเล่น: ส่งต่อความสุข

ของเล่นเป็นเครื่องมือที่สามารถนำมาซึ่งความสุข

สุนทรียภาพทางศิลปะ (Artistic aesthetic):

รูปแบบลักษณะพิเศษชั้นสูงชนิดหนึ่งในกิจกรรมสุนทรีย์ของมนุษย์ ที่เรียกว่า สุนทรียภาพ กล่าวโดยง่ายก็คือ การรู้สึกและเข้าใจถึงความสวยงามของวัตถุหรือรูปลักษณะที่ปรากฏ (Art toy) กล่าวโดยเฉพาะเจาะจง หมายถึงกระบวนการปฏิบัติตัวของผู้คนท่ามกลางสังคมกับสิ่งที่เป็นเป้าหมายหรือสิ่งที่สร้างเกิดขึ้นและสร้างปรากฏการณ์ทางประวัติศาสตร์และความสัมพันธ์ เกี่ยวข้องที่แสดงออกพิเศษชนิดหนึ่ง

สุนทรียภาพเป็นความรู้สึกอย่างหนึ่งระหว่างมนุษย์กับสิ่งของ

การออกแบบเชิงปฏิสัมพันธ์ (Interaction design):

การออกแบบเชิงปฏิสัมพันธ์ เป็นการออกแบบกำหนดคำนิยาม และออกแบบพฤติกรรม ของระบบที่มนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งกำหนดเนื้อหาและ โครงสร้างการปฏิสัมพันธ์ระหว่างสองบุคคลหรือ มากกว่านั้นสื่อสารกัน ทำให้ปฏิสัมพันธ์ทำงานร่วมกันเพื่อบรรลุเป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง การออกแบบเชิงปฏิสัมพันธ์พยายามที่จะก่อร่างและสร้างความสัมพันธ์ที่มีความหมายระหว่าง คนเรากับผลิตภัณฑ์รวมทั้งการบริการ

การเคลื่อนย้ายความรู้สึกในวัยเด็ก (Childhood empathy):

วัยเด็กซึ่งถึงช่วงเวลาระหว่างเด็กกับเยาวชน ไม่มีคำจำกัดความที่ชัดเจน นับเวลาช่วงสองปี แรกของชั้นประถมและช่วงที่ศึกษาชั้นประถม

การเคลื่อนย้ายความรู้สึกถึงถึงปรากฏการณ์การเคลื่อนไหวทางความรู้สึกในกิจกรรม สุนทรียภาพ คือ โดยทางอารมณ์ความรู้สึกผ่านการมองเห็นเคลื่อนย้ายไปยังวัตถุอื่นอย่างปราศจาก การใช้ความนึกคิด

การถ่ายทอดเคลื่อนย้ายอารมณ์ของวัยเด็กสู่ปัจจุบัน สามารถทำให้ผู้คนมีความสุขมากขึ้น

สื่ออารมณ์ (Emotional media):

หมายถึงกระบวนการที่ความคิดถูกส่งจากแหล่งสารไปยังผู้รับสาร โดยมีเจตนาที่จะ ถ่ายทอดความรู้สึกให้ผู้รับสาร ได้รับรู้เมื่อผู้ส่งสารส่งสารไปยังผู้รับสารยอมก่อให้เกิดผลบาง ประการที่ผู้ส่งสารปรารถนาในตัวผู้รับสารซึ่งอาจจะเปลี่ยนแปลงความรู้ทัศนคติหรืออารมณ์ใน

ขณะนั้นผู้รับสารก็ได้จะเห็นได้ว่าวัตถุประสงค์ที่สำคัญยิ่งของการสื่อสารก็คือการก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์

ประสบการณ์ด้านการสัมผัส (Tactile experience):

หมายถึงมนุษย์เองก็มีประสาทการรับรู้หลายอย่างการเห็นการได้ยินการลิ้มรสการได้กลิ่นการจับต้องหรือสัมผัสเป็นประสาทสัมผัสห้าทางที่รู้จักกันมาตั้งแต่โบราณในบรรดาประสาทการรับรู้ทั้งหมดการสัมผัสถือเป็นประสาทการรับรู้ที่ช่วยให้มนุษย์แยกแยะลักษณะของสิ่งต่าง ๆ ได้ละเอียดมากขึ้น โดยเฉพาะพื้นผิวองค์ประกอบของวัสดุต่าง ๆ เมื่อได้สัมผัสกับสิ่งของหลาย ๆ อย่างสมองจะเกิดการเรียนรู้และจดจำเป็นประสาทการรับรู้อีกด้านหนึ่งที่มีความสำคัญอย่างมากต่อพัฒนาการของเด็ก

การเล่น (Play)

หมายถึง กิจกรรมหรือการกระทำหรือประสบการณ์ที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานหรือผ่อนคลาย เป็นกิจกรรมที่เกิดจากแรงจูงใจภายใน มุ่งมั่นเพื่อความพึงพอใจมากกว่าผลที่ได้รับและส่งผลให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างของเล่นกับผู้เล่น

การมีส่วนร่วม (Participation)

หมายถึง ผลที่เกิดจากความคิดหรือประสบการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างผู้ออกแบบกับของเล่น ศิลป์ หรือระหว่างของเล่นศิลป์กับผู้เล่น หรือระหว่างผู้เล่นกับผู้ออกแบบ

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เพื่อให้การวิจัยกับการวิเคราะห์การออกแบบกับการผลิตละเอียดยิ่งขึ้น ผู้เขียนจำเป็นจะต้องเข้าใจภาพรวมของพัฒนาการวัฒนธรรมของเล่น ดำเนินการวิเคราะห์เปรียบเทียบระหว่างของเล่นดั้งเดิมกับของเล่นศิลปะ (Art toy) เข้าใจความเหมือนและแตกต่าง ดำเนินการวิจัยการออกแบบของเล่นศิลปะ (Art toy) แบ่งจุดเน้นเป็นสองส่วนคือ การออกแบบเชิงปฏิบัติสัมพันธ์และการออกแบบเชิงเคลื่อนย้ายความรู้สึก เน้นการวิจัยการออกแบบของเล่นศิลปะ (Art toy) แบบเชิงเคลื่อนย้ายความรู้สึกกับการผลิตสองขั้นตอน ในช่วงยุคปี 90 ระยะเวลาที่ของเล่นเชิงอารมณ์ความรู้สึกปรากฏออกมา ระหว่างวัยเด็กกับของเล่นมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน ของเล่นส่งผลกระทบต่อวัยเด็ก ความเกี่ยวข้องสัมพันธ์ระหว่างความรู้สึกของวัยเด็กกับผู้ใหญ่ ทำความเข้าใจอย่างละเอียดเกี่ยวกับของเล่นเชิงอารมณ์ความรู้สึกกับผู้ใหญ่ จากนั้นสร้างสรรค์ของเล่นศิลปะ (Art toy) ด้วยรูปแบบและเทคนิคเชิงความรู้สึกในวัยเด็ก และสร้างสรรค์เนื้อหาของของเล่นให้เป็นหัวข้อหลัก รวบรวมจัดการข้อมูลการวิจัยเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ชีวิตในวัยเด็กของคุณหมิงยูนาน ในยุคปี 90 ดังนี้

ของเล่นหลังยุค 90

1. ยุคปี 90

ยุคปี 90 หมายถึง ทศวรรษสุดท้ายของศตวรรษ ปัจจุบันมักหมายถึงยุคปี 90 ของศตวรรษที่ 20 ซึ่งเป็นยุคข้อมูลข่าวสาร และยังเป็นยุคเศรษฐกิจความรู้ อินเทอร์เน็ตเริ่มได้รับความนิยมอีกทั้งยังคงอยู่ ๆ เปลี่ยนวิถีชีวิตของผู้คน

ประเทศจีนในยุคปี 90 ถือเป็นยุคที่ค่อนข้างขาดแคลนวัตถุ ชีวิตไม่ได้มีวัตถุอะไรมากมาย ของเล่นในเวลานั้นยังหยุดอยู่ที่สิ่งของกับของใช้ ไม่เหมือนของเล่นในปัจจุบันที่มีการออกแบบที่ซับซ้อนพิถีพิถัน มีรูปลักษณะสีสันที่สวยงามและเป็นวัสดุที่มีคุณภาพสูง ชีวิตในเวลานั้น อะไรก็ตามที่สามารถนำความสุขมาให้เราได้ก็ถูกเรียกเป็น “ของเล่น” ได้หมด แม้ว่าในเวลานั้นไม่มีเทคโนโลยีขั้นสูงและของเล่นหลากหลายชนิดอะไร แต่ว่าสิ่งของเล็ก ๆ ง่าย ๆ ก็กลับสามารถให้เราให้มีช่วงเวลาที่สวยงามและความทรงจำที่ยากที่จะลืมเลือน

2. คำนิยามของของเล่น

ใช้กับอุปกรณ์สำหรับ “เล่น” หมายถึง ของที่สามารถนำมาเล่นได้ โดยปกติจะเกี่ยวข้องกับเด็ก ๆ หรือสัตว์เลี้ยง การเล่นของเล่นในสังคมของมนุษย์เรามากใช้เป็นการเรียนรู้อย่างหนึ่งของเล่นยังเป็นวัฒนธรรมชาติก็ได้ สิ่งของที่ไม่ได้มาจากการประดิษฐ์ของมนุษย์ นั่นก็คือ ทราย หิน โคลน กิ่งไม้ เป็นต้น ควรเข้าใจของเล่นในวงกว้าง มันไม่ได้จำกัดเฉพาะสิ่งของที่ผู้คนขายตามท้องถนน แต่เป็นของอะไรก็ได้ที่เล่นได้ ดูได้ ฟังได้ สัมผัส ล้วนสามารถที่จะเรียกได้ว่าเป็นของเล่นของเล่นเหมาะสำหรับเด็กเล็ก ยิ่งเหมาะสำหรับคนหนุ่มสาวและคนวัยกลางคนและผู้สูงอายุ เป็นเครื่องมือในการเปิดหน้าต่างสวรรค์แห่งปัญญา ให้คนเราฉลาดมีไหวพริบ

ประวัติการพัฒนาของของเล่น

1. การปรากฏของของเล่น

ความหลากหลายชนิดของของเล่น สามารถเป็นทั้งสิ่งต่าง ๆ ที่มาจากธรรมชาติที่มนุษย์ได้ประดิษฐ์เอง และก็ยังสามารถของที่ผลิตขึ้นมาอย่างในภายหลังก็ได้ ต้นกำเนิดของของเล่นในอารยธรรมของประเทศจีนสามารถสืบค้นถึงตามของเล่นดินที่ปรากฏขึ้นในพื้นที่บ้าน: การปรากฏของเล่นดินพื้นบ้านของจีน สามารถสืบค้นย้อนกลับไปในยุคหินใหม่ 5,000-6,000 ปีที่ผ่านมา นักโบราณคดีได้พบในหลายที่หลายแห่งเลยทีเดียว พบเครื่องปั้นดินเผาหยาบ เพาะจากแหล่งวัฒนธรรมเหอหมู่ตู้ ในเมืองเจ้อเจียง ช่วงเวลาประมาณ 6,000 ถึง 7,000 ปีก่อน พบบ่อน้ำดินเผาโบราณกับดินเหนียวหยาบ ดินเหนียวหยาบเพาะจากแหล่งวัฒนธรรมซินเจิ้งเหยเหล่กั๊ง เมืองเหอหนาน เมื่อประมาณ 7,000 ปีก่อน ซึ่งสามารถยืนยันได้ว่าเป็นผลงานศิลปะที่ทำด้วยมือมนุษย์ในยุคแรก ๆ ตั้งแต่หลังยุคหินใหม่มา ศิลปะประติมากรรมดินของประเทศจีนยังไม่มีมีการขาดช่วงเลย พัฒนามาสู่ราชวงศ์ชั่นก็ได้กลายเป็นผลงานศิลปะที่สำคัญ นักโบราณคดีได้ค้นพบโบราณวัตถุทางวัฒนธรรมจากสุสานสองแห่งของราชวงศ์ชั่น ซึ่งภายในนั้นมีเครื่องปั้นดินเผาจำนวนมากที่เป็นหลุมศพ สัตว์รถม้า เรือ เป็นต้น ยังมีที่เป็นมือปั้น และแม่พิมพ์อีกด้วย บรรพบุรุษราชวงศ์ชั่นมีความเชื่อว่าดวงวิญญาณมีชีวิตเหมือนคนบนโลกที่มีความต้องการวัตถุในการใช้ชีวิต ดังนั้นจึงจำเป็นต้องใช้วัตถุจำนวนมากในพิธีศพ นี่จึงเป็นสิ่งที่ส่งเสริมเร่งการพัฒนาและวิวัฒนาการของประติมากรรมดินประเทศจีนมีที่ผลิตของเล่นดินเหนียวมากมาย และมีความแตกต่างของสไตล์เป็นอย่างมาก ต้นกำเนิดและพัฒนาการก็เป็นเช่นเดียวกัน ล้วนแล้วแต่มาจากการสร้างสรรค์ของศิลปินพื้นเมือง ซึ่งการผลิตกับการจับจ่ายขึ้นอยู่กับรสนิยมสุนทรียภาพของแต่ละท้องถิ่น เต็มไปด้วยกลิ่นดินโคลนด้วยสาเหตุนี้ ของเล่นดินเหนียวพื้นบ้านจึงมีคุณสมบัติของ “ความจริง” และ “ความบริสุทธิ์” และดังนั้นจึงทำให้ศิลปะประติมากรรมดินเผาพื้นบ้านในประเทศของฉันทันทีสืบทอดมาถึงปัจจุบัน

2. ของเล่นดินเหนียว

泥玩具



陶俑



陶兽

ภาพที่ 2-1 เครื่องปั้นดินเผารูปปั้นและเครื่องปั้นดินเผารูปสัตว์

(<https://m.baikae.so.com>)

ในการพัฒนาของเล่นของเด็กได้ถูกแบ่งออกเป็นสองส่วนในการทำการวิเคราะห์ทำความเข้าใจ ส่วนที่หนึ่งคือ บันเทิงที่กำเนิดของของเล่นดั้งเดิมจากชีวิตของชาวบ้าน ของเล่นดั้งเดิมถือเป็นสัดส่วนขนาดใหญ่ของของเล่นประเทศจีน (ภาพซ้าย เป็นส่วนหนึ่งของของเล่นพื้นบ้านดั้งเดิม) อีกส่วนหนึ่งคือเป็นระบบการพัฒนาของเล่นร่วมสมัย (ภาพขวา เป็นส่วนของของเล่นร่วมสมัย)

การเล่นคือธรรมชาติของเด็ก ๆ เชื่อว่าเด็กทุกวันล้วนแต่มีของเล่นไม่มากก็น้อย ของเล่นเป็นเพื่อนเราในแต่ละวันที่เติบโตมาเป็นเพื่อนเราในแต่ละวันให้เดินผ่านความสุขในวัยเด็ก เมื่อ 6,000-10,000 ปีก่อน บรรพบุรุษของเราก็สามารถผลิตของเล่นแล้ว ของเล่นพื้นบ้านดั้งเดิมมีบันทึกละเอียดอยู่ในประวัติศาสตร์วัฒนธรรมโบราณ เต็มไปด้วยเสน่ห์ของธรรมชาติ พิสูจน์ให้เห็นแล้วถึงความสามารถในการสร้างสรรค์บรรพบุรุษของเรา ของเล่นบรรจุความปรารถนาดีให้กับคนทำงานและชีวิต

3. ของเล่นพื้นบ้านดั้งเดิมของจีนโดยมากมีว่าวแมลงปอไม้ไผ่แทนแกรม (Tangram)

3.1 ของเล่นพื้นบ้านว่าว

ว่าวถูกคิดค้นโดยชาวจีน ใช้ทำให้กลายเป็นนกไม้ ใช้เวลาคิดค้นพัฒนาเป็นเวลาหลายปี เป็นต้นกำเนิดของว่าว ต่อมานักเรียนใช้ไม้ไผ่ทำปรับปรุงวัสดุของว่าว ที่จริงแล้วในตอนแรกว่าวไม้ไผ่ของเล่น แต่ใช้สำหรับการทหาร การสื่อสารในช่วงปลายราชวงศ์ถังมีบางคนเพิ่มสายเครื่องดนตรีเข้าไป เมื่อมีลมพัดมาก็จะเกิดเสียงเหมือนกู่เจิ้ง จากนั้นจึงมีชื่อเรียกว่า “ว่าว” ว่าวนั้นทำมาจากไม้ไผ่แผ่นบาง ๆ มาทำเป็นโครง ติดกระดาษหรือผ้าไหมสีสวยสดใส แล้ววาดภาพลงไป มาถึงราชวงศ์ซ่ง การเล่นว่าวในช่วงเทศกาลชิงหิมิง กลายเป็นกิจกรรมที่พวกเราโปรดปราน



风筝

ภาพที่ 2-2 ของเล่นพื้นบ้าน “ว่าว”

(<http://image.so.com>)

3.2 แมลงปอไม้ไผ่

แมลงปอไม้ไผ่ถือเป็นการคิดค้นประดิษฐ์ที่ยิ่งใหญ่ชิ้นหนึ่งของจีน ใช้สองมือปั้น จากนั้นก็ปล่อยมือ แมลงปอไม้ไผ่ก็จะบินลอยขึ้นไปบนท้องฟ้า หมุนไปสักพักหนึ่งก็จะตกลงมาเป็นของเล่นที่ง่าย ๆ แต่มหัศจรรย์ มีชื่อนานริชาวตะวันตกเรียกว่า “หมุนเกลียวประเทศจีน” ยุคสามสิบปีของศตวรรษที่แล้ว ชาวเยอรมันใช้รูปแบบนี้คิดค้นเฮลิคอปเตอร์ แมลงปอไม้ไผ่เป็น

ของเล่นง่าย ๆ ของจีนที่สืบทอดมาตั้งแต่ยุคโบราณจนถึงตอนนี้ เพราะผลิตได้ง่าย และวัสดุก็
เรียบง่าย หลังยุคปี 60 หลังปี 70 หลังปี 80 หลังปี 90 หลายรุ่นมาแล้ว นับเป็นของเล่นทำมือที่ผลิต
บ่อยที่สุดชนิดหนึ่ง



竹制竹蜻蜓



塑料制竹蜻蜓

ภาพที่ 2-3 แมลงปอไม้ไผ่ที่ผลิตจากไม้ไผ่และแมลงปอไม้ไผ่ที่ผลิตจากพลาสติก

(<http://image.so.com>)



小孩玩耍竹蜻蜓



陶俑玩竹蜻蜓

ภาพที่ 2-4 เด็กน้อยกำลังเล่นแมลงปอไม้ไผ่และเครื่องดินเผารูปปั้นเล่นแมลงปอไม้ไผ่

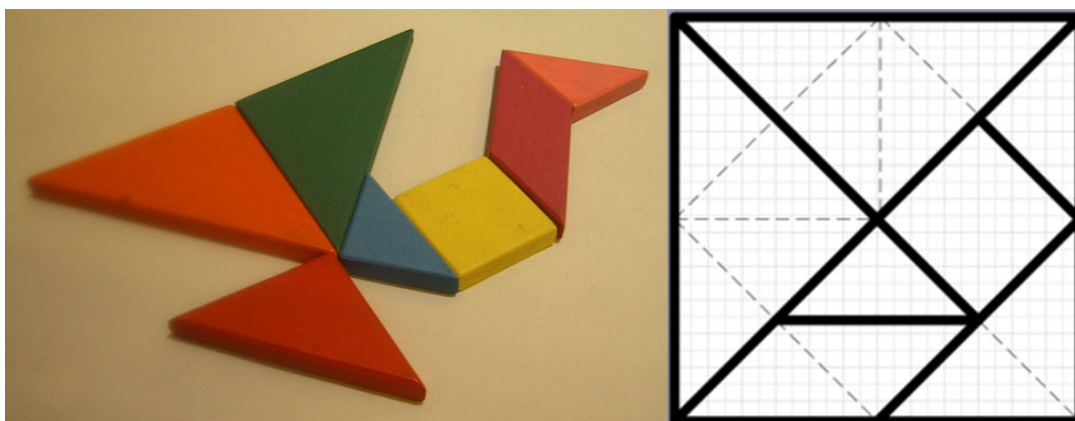
(<http://image.so.com>)

ระหว่างที่เด็ก ๆ เล่นไม้ไผ่แมลงปอเป็นภาพแสดงให้เห็นความสนุกสนานและเรื่องราวในวัยเด็ก เครื่องปั้นดินเผารูปปั้นจัดเป็นของเล่นดินเหนียวผลงานศิลปะพื้นบ้านสะท้อนออกมาเมื่อเด็ก ๆ เล่น ไม้ไผ่แมลงปอ

3.3 เจ็ดแผ่นเหมาะเจาะ (แทนแกรม Tangram)

แทนแกรมเป็นของเล่นทางปัญญาโบราณของจีนชนิดหนึ่ง ซึ่งก็หมายความว่าตามชื่อคือประกอบด้วยแผ่นกระดานเจ็ดแผ่น (ตามชื่อจีน) และแผ่นกระดานเจ็ดแผ่นสามารถประกอบรวมกันเป็นภาพจำนวนมาก (1,600 ชนิดขึ้นไป) ตัวอย่าง ทรงสามเหลี่ยม ทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส รูปทรงที่ไม่มีกฎตายตัวผู้เล่นก็สามารถนำมาประกอบเป็นหลากหลายชนิด คน ภาพ สัตว์ สะพาน หอคอย ตัวอักษรภาษาอังกฤษ เป็นต้น เจ็ดแผ่นเหมาะเจาะยังถูกเรียกอีกว่าเจ็ดภาพเหมาะเจาะ กระดานความรู้ เจ็ดแผ่นเหมาะเจาะเป็นของเล่นความรู้พื้นบ้านที่สืบทอดมาของประเทศจีน เป็นการนำองค์ประกอบเจ็ดส่วนมาประกอบให้กลายเป็นหนึ่งรูปร่างที่สมบูรณ์ ห้าชิ้นเป็นทรงสามเหลี่ยมมุมฉาก (สองชิ้นเล็ก หนึ่งชิ้นกลาง สองชิ้นใหญ่) หนึ่งชิ้นเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัสและสี่เหลี่ยมด้านขนาน

ไม่ว่าจะในยุคปัจจุบันหรือยุคโบราณเจ็ดแผ่นเหมาะเจาะล้วนใช้ในการพัฒนาสติปัญญา และเป็นเพื่อนที่ดีของเด็ก ๆ สามารถเป็นสะพานทำให้เด็กๆ เชื่อมต่อวัตถุจริงกับรูปร่างขึ้นมาได้ ฝึกฝนการสังเกต จินตนาการ การวิเคราะห์รูปร่าง และสร้างตรรกะความคิดของเด็ก ๆ



七巧板

ภาพที่ 2-5 เจ็ดแผ่นเหมาะเจาะ (แทนแกรม Tangram)

(<https://baike.so.com>)

4. ระบบการพัฒนาที่หลากหลายของของเล่นร่วมสมัย

ด้วยความก้าวหน้าของยุคสมัย ความนิยมของการ์ตูนแอนิเมชันมีมากขึ้น การพัฒนาของเทคโนโลยีการผลิตผลิตภัณฑ์กับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ความต้องการของตลาดก็ไม่หยุดเพิ่มขึ้นเช่นกัน การ์ตูนอะนิเมะจำนวนไม่น้อยค่อย ๆ ขยายอุปกรณ์เสริมและรูปแบบของเล่นพื้นบ้านดั้งเดิม ถูกขยายแต่งเติมเรื่องราวและวิธีการเล่น จากที่เคยเป็นของที่เรียบง่ายก็กลายเป็นเกมอะนิเมะตัวละครเคลื่อนไหว พัฒนาไปจนถึงเป็นอุปกรณ์ประกอบฉากในภาพยนตร์และทำเป็นภาพยนตร์

โดยเกมอะนิเมะค่อนข้างจะเป็นแนวคิดที่กว้าง ๆ เป็นการขุดหาทรัพยากรที่มีอยู่ในนั้นนั่นเองรวมถึงใช้เกมเป็นแนวคิดหลักของของเล่น อาหาร เครื่องประดับ เป็นต้น ในเวลาเดียวกันก็รวมไปถึงดนตรี ภาพ หนังสือ ผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม ผลิตภัณฑ์รูปร่างแตกต่างกันเหล่านี้ อยู่โดยรอบเกมถือเป็นห่วงโซ่อุตสาหกรรมขนาดใหญ่สร้างผลกำไรอย่างมหาศาลให้แก่ผู้ผลิตเกม นอกจากนี้ยังเป็นการรวมกันระหว่างอุตสาหกรรมเกมและอุตสาหกรรมพื้นบ้านดั้งเดิม ส่งเสริมการพัฒนาของทั้งอุตสาหกรรม

ในของเล่นร่วมสมัยของเล่นโดยมากมีของเล่นอะนิเมะ โมเดล ของเล่นภาพยนตร์ ของเล่นเวทสำหรับนักออกแบบ ของเล่นศิลป์ (Art toy) ร่วมสมัย เป็นต้น เริ่มจากสาระสำคัญของการเล่นก็เปลี่ยนย้ายกลายเป็นผู้เล่นของเล่น ของเล่นไม่ได้เป็นคำที่ใช้สำหรับเด็กเพียงอย่างเดียว แต่ยังรวมไปถึงคนทุกรุ่นบันทึกรีวิวในสังคมร่วมสมัยที่หลากหลาย

4.1 ของเล่นอะนิเมะ

ของเล่นอะนิเมะคือของเล่นที่สร้างเป็นภาพยนตร์ในโทรทัศน์ที่เลียนแบบมนุษย์และสิ่งของทำเป็น โมเดลผลิตออกมาเป็นของเล่นปัจจุบันอุตสาหกรรมอะนิเมะเป็นส่วนสำคัญของสิ่งบันเทิงสำหรับเด็ก ของเล่นอะนิเมะเป็นอนุพันธ์แตกกิ่งออกจากอะนิเมะ อะนิเมะที่สนุกก็จะถูกนำมาสร้างสรรค์เป็นของเล่น ให้ภาพอะนิเมะใกล้ชิดกับเรามากขึ้น ลึกเข้าไปในหัวใจของผู้คน เป็นผลิตภัณฑ์ที่พัฒนาและยกระดับมูลค่าอุตสาหกรรมในตนเองเดียวกันของเล่นอะนิเมะอาจเป็นอนุพันธ์ของของเล่น เริ่มแรกมีค่าเท่ากัน จากนั้นจึงสร้างความหมายใหม่ของเล่นอะนิเมะเป็นผลิตภัณฑ์ต่อพ่วงจากอะนิเมะและสามารถเข้าใจได้ว่าเป็นการผสมผสานกันระหว่างอะนิเมะกับของเล่น



日本动漫可动人偶类玩具《NARUTO》卡卡西

ภาพที่ 2-6 คา卡西 “นารูโตะ” เคลื่อนย้ายตัวได้ อะนิเมะญี่ปุ่น (<https://item.taobao.com>)

4.2 โมเดลของเล่น (Model toy)

โมเดลเล่น (Model play) เป็นคำที่นำมาใช้เรียก โมเดลกับของเล่นปี 2004 เว็บไซต์ ACTOYS ให้คำนิยามที่เป็นเอกลักษณ์เป็นครั้งแรกโดยชี้เฉพาะไปที่ เกี่ยวกับอะนิเมะภาพยนตร์ โทรทัศน์ เกมเป็นต้น โมเดล ของเล่นอุปกรณ์ประกอบถูกออกแบบมาเพื่อสนองความต้องการของผู้ที่ชื่นชอบเป็นหลักและค่อย ๆ ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางและในวงการอุตสาหกรรม และกลายเป็นคำที่ใช้อย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะผู้ที่เล่นอินเทอร์เน็ต ด้วยรูปแบบโมเดลประกอบแบบดั้งเดิม โมเดลบังคับ ของเล่นเด็กที่แตกต่าง โมเดลเล่น (Model play) ขึ้นอยู่กับอะนิเมะ ภาพยนตร์ โทรทัศน์ เกม โดยทำให้กลายเป็นรูปร่างปรากฏออกมา วัสดุที่ใช้คือพีวีซี เรซิน พลาสติก โลหะผสม ทำออกมาเป็นผลงานที่สวยงาม รวมทั้งการเคลื่อนไหวที่เหมาะสมสร้างเสน่ห์ให้กับตัวละคร (เช่น กันดั้ม) หรือแม้แต่เริ่มจากโมเดล ของเล่น ก็เป็นฐานให้กับการสร้างผลงานอะนิเมะ ภาพยนตร์ โทรทัศน์ เกม (เช่น Transformers) Model play มีความซับซ้อนและมีความละเอียด ต้นทุนมักจะค่อนข้างสูง กลุ่มลูกค้าหลักที่ชื่นชอบอะนิเมะอายุระหว่าง 18-25 ปี โดยเฉพาะช่วง 20-30 ปี เป็นช่วงที่มีกำลังในการใช้จ่ายได้เป็นกลุ่มผู้บริโภคหลัก

Model play ขึ้นอยู่กับอะนิเมะเป็นพื้นฐานการสร้างผลงานกลายเป็นตัวการ์ตูนผลงานที่ปรากฏในฉากเคลื่อนไหวของอะนิเมะ ทำความละเอียดประณีต รวมทั้งการเคลื่อนไหวที่เหมาะสมสร้างเสน่ห์ให้กับตัวละครได้อย่างเต็มที่ หลังจากที่ผลงานอะนิเมะกลายเป็นวัฒนธรรมผลิตภัณฑ์ Model play ที่เกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกลายเป็นตัวแทนวัฒนธรรมและความเป็นเอกลักษณ์ Model play ได้เป็นกระแสหลักในปัจจุบันเป็นความทรงจำและความฝันของผู้คนมากมาย โดยมีความเกี่ยวข้องกับอะนิเมะเป็นเบื้องหลัง กลายเป็นผลงานที่มีจิตวิญญาณไม่ใช่แค่ตุ๊กตาแข็ง ๆ

ไว้ชีวิตอีกต่อไป ดังนั้นด้วยการพัฒนาอย่างรวดเร็วของอุตสาหกรรมอะนิเมะ Model play ได้ค่อย ๆ ก่อตัวรวมเป็นหนึ่งในวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ ซึ่งรวมเอาความชื่นชม การแสดงทางอารมณ์ ความประณีต



ภาพที่ 2-7 ทรานส์ฟอร์มเมอร์(Transformers) ซีรีส์ของเล่น โมเดล

4.3 ของเล่นศิลป์ (Art toy)

ของเล่นศิลป์ (Art toy) เป็นที่รู้จักกันว่าของเล่นร่วมสมัยของเล่นนักออกแบบ เป็นต้นส่วนหนึ่งผลิตมาจากนักออกแบบและนักออกแบบศิลป์ ขนาดมีตั้งแต่ไม่กี่เซนติเมตรจนถึงหลายสิบเซนติเมตร วัสดุส่วนใหญ่เป็นซิลิโคนพลาสติกง่าย ๆ วัสดุไม้และโลหะจะมีพบบ้างเป็นครั้งคราว ของเล่นศิลป์ (Art toy) ไม่ใช่ของเล่นที่ผลิตเป็นจำนวนมาก ๆ โดยปกติแล้วจะผลิตจำนวนจำกัดทำให้สินค้ามีราคาสูงกว่าของเล่นแบบพื้นบ้านดั้งเดิมเป็นอย่างมากสามารถเรียกได้ว่าเป็นของเล่นหรูหร่า

แตกต่างจากของเล่นอย่างอื่นตรงที่มีการผสมผสานองค์ประกอบทางศิลปะมากกว่า ศิลปินสามารถสร้างสรรค์ความคิดใหม่ ๆ ในผลงานของตัวเอง ทำให้เป็นของเล่นสามมิติ นอกจากนี้ศิลปินและนักออกแบบยังสามารถสร้างโมเดลของเล่นถาวรได้อย่างอิสระทำให้จากที่

แต่เดิมจากของเล่นที่ไม่มีเรื่องราวไม่มีการแสดงสีหน้าความรู้สึก ไม่มีหัวเรื่อง ถูกสร้างสรรค์ออกมาเป็นแนวคิดใหม่ ๆ เพิ่มมากขึ้นและสะท้อนสไตล์และแนวความคิดที่แตกต่าง

ของเล่นศิลป์ (Art toy) มีถิ่นกำเนิดในฮ่องกงและเป็นที่นิยมในยุโรปและอเมริกาในปัจจุบันสหรัฐอเมริกาเป็นตลาดของเล่นอันดับหนึ่งของโลกรองลงมาคือยุโรปและอันดับสามคือเอเชียของเล่นของนักออกแบบตัวอย่างหมีหัวรุนแรง (POPOBE Bear)



ภาพที่ 2-8 หมีหัวรุนแรง (POPOBE Bear) (<http://www.nipic.com>)

POPOBE เป็นเกมของนักออกแบบในทางใจ ดันฉบับเป็น โมเดลหมีเปล่า ๆ เป็นโครง และโดยความพยายามของทุกคน นำตัวละครอะนิเมะที่ชอบของตัวเองมาตัดลอกลงบนตัวหมี ทำให้ร่วมกันเข้าเป็นตุ๊กตาแบรนด์ใหม่ POPOBE

หมี POPOBE ได้รับความนิยมมากนำไปทำเป็นที่ห้อยโทรศัพท์มือถือกับเครื่องประดับที่ห้อยโทรศัพท์ที่พบบ่อยจะมีขนาดสูงประมาณ 5 เซนติเมตร และมีหลากหลายแบบเป็นที่นิยมทั้งในปักกิ่ง เซี่ยงไฮ้ กวางตุ้ง ญี่ปุ่น ฮ่องกง สิงคโปร์และภูมิภาคอื่น ๆ

ของเล่นศิลปะร่วมสมัย ตัวอย่าง UMASOU



ภาพที่ 2-9 ภาพประกอบ Umasou 2D ออกแบบโดย Litor's Works

(From Litor's Works WeChat Articles)

UMASOU ได้รับแรงบันดาลใจจากการ์ตูนยอดนิยม “You are Umasou” “UMASOU” หมายถึง “ดี” ในภาษาญี่ปุ่น “UMASOU” ในภาษาญี่ปุ่นมีความหมายโดยนัยว่า “อร่อย” แม้ว่าการ์ตูนจะถูกแปลว่า “คุณดูแล้วทำทางน่าอร่อย” แต่ถ้าคุณได้อ่านการ์ตูนหรือคู่มือเรื่องนี้ก็จะพบว่าที่จริง UMASOU คำนี้มีความหมายเป็นนัยว่า “ปกป้อง” สำหรับฉันแล้ว ฉันเป็นลูกสาวคนเดียว ไม่เคยมีพี่น้องตั้งแต่เด็ก เมื่อตอนยังเด็กเพราะว่าคุณพ่อต้องออกไปทำงานข้างนอก มีเพียงคุณแม่ที่คอยอยู่เป็นเพื่อนในช่วงวัยเด็ก เวลาที่ทุกข์ใจก็หวังว่าจะมีซูเปอร์แมนปรากฏตัวออกมาปกป้องฉัน ตอนเด็กสัตว์ที่ฉันชอบคือไดโนเสาร์ ภาพที่ฉันจินตนาการใครสักคนที่จะปกป้องฉัน ฉันก็หวังว่าจะเป็นไดโนเสาร์ “ซูเปอร์แมน”

ในของเล่นของฉัน “Umasou” เป็นการสร้างเรื่องราวเล็กๆขึ้นมาเกี่ยวกับเด็กหญิงตัวเล็ก ๆ ที่โคดเคียวมักถูกรังแก เธอจินตนาการว่าวันหนึ่งมีไดโนเสาร์ตัวเล็ก ๆ ปรากฏตัวขึ้น แล้วตั้งแต่นั้นมาเธอก็ไม่ได้ถูกลั่นแกล้งจากเด็กคนอื่นอีกเลย ในความฝันไดโนเสาร์ตัวน้อยเสียดสละตัวเองให้เด็กผู้หญิงกิน และเมื่อเด็กผู้หญิงกินไดโนเสาร์ตัวนั้นเข้าไป ก็เกิดผิวของไดโนเสาร์ออกมา เธอจะไม่ถูกลั่นแกล้งจากใครอีกต่อไป เธอก็กลับมีความสุข ที่จริงแล้ว ไม่เพียงแต่เด็ก ๆ ที่ต้องการ

ได้รับการปกป้อง แต่ผู้ใหญ่ก็เช่นกัน ฟีวไดโนเสาร์เป็นเหมือนร่มปกป้องของเราแต่ละคน เมื่อเราถูกรอบงำด้วยภาระของชีวิตจนหายใจไม่ออก เราแต่ละคนต้องการเกราะที่แข็งแกร่งเพื่อด้านทานแรงกดดันของชีวิต ดังนั้นฉันจึงออกแบบ “Umasou” และหวังว่าทุกคนจะมีเสื้อคลุมที่แข็งแกร่งของตัวเอง



ภาพที่ 2-10 Umasou series “Happy fat house water” Peach Fenda physical map
(From Litor’s Works WeChat Articles)

Art toy เป็นอีกหนึ่งทางออกของงานศิลป์

1. Art toy คืออะไร

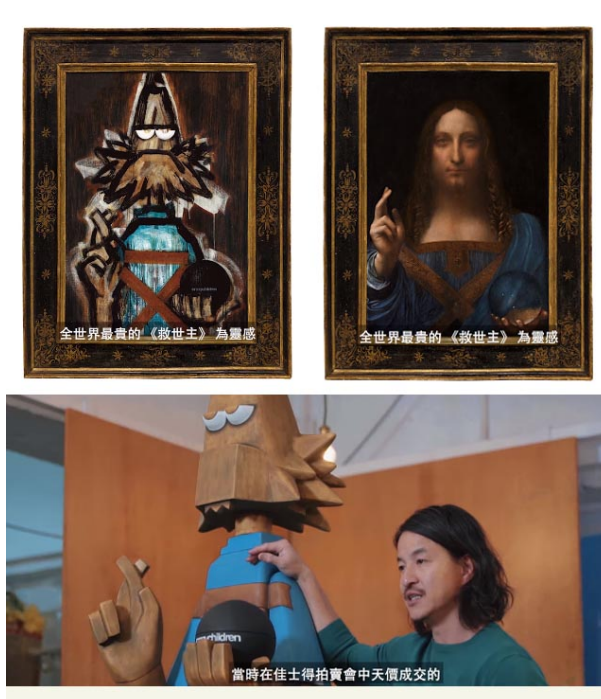
ฮ่องกงเป็นแหล่งกำเนิดของ Art toy ในปี 1999 ในช่วงนั้นอุตสาหกรรมของเล่นในญี่ปุ่นและสหรัฐอเมริกาตกอยู่ในสภาวะถดถอย ทำให้อุตสาหกรรมของเล่นในฮ่องกงได้รับโอกาสครั้งนี้ ในเวลานั้น Michael Lau ทำงานอยู่ที่บริษัทโฆษณาและได้จัดนิทรรศการที่ Hong Kong Arts Center เขาได้ใช้ซิลิโคนขนาด 6 นิ้วในการทำ Street culture ซึ่งได้รับเสียงตอบรับเป็นอย่างดี

Art toy กำลังกลายเป็นอีกหนึ่งทางออกสำหรับงานศิลป์



ภาพที่ 2-11 ศิลปิน Toy art Michael Lau (<https://www.youtube.com/watch?v=WCCI7PC1Va4>)

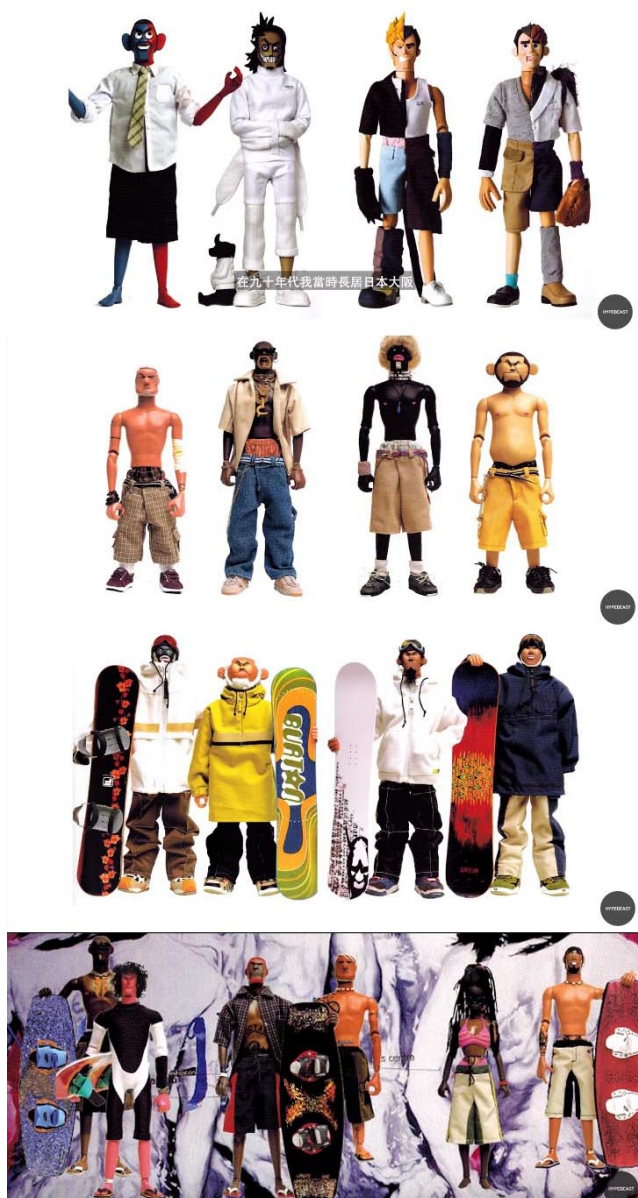
แรงบันดาลใจจาก Salvator Mundi ที่แพงที่สุดในโลกทำให้ Michael Lau สร้าง
“Creation of the Game” ขึ้นมา



ภาพที่ 2-12 การออกแบบ “Creation of the Game”

(<https://www.youtube.com/watch?v=WCCI7PC1Va4>)

ในขณะนั้น Michael Lau ทำงานในบริษัทโฆษณาทำการวาดตัวการ์ตูน ซึ่งจู่ๆก็เกิดอยากจะทำตัวละครการ์ตูน 3D จึงได้สร้างคอลเลกชันสตรีทอาร์ทในสไตล์ของเขาขึ้นมาโดยลองใช้วัสดุที่แตกต่างกันในการทำตุ๊กตา ผลสุดท้ายออกมาเป็น Art toy ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากและนำไปสู่การพัฒนา Art toy สไตล์สตรีทอาร์ท



ภาพที่ 2-13 คอลเลกชันสตรีทอาร์ท (<https://www.youtube.com/watch?v=WCCI7PC1Va4>)

ในมุมมองของ Michael Lau คิดว่า ศิลปะทั้งหมดเป็นเหมือนของเล่นและของเล่นทั้งหมดเป็นเหมือนศิลปะ Art toy ไม่ได้เป็นเพียงของเล่นอย่างเดียว แต่ Art toy เป็นการแสดงออกของศิลปะสมัยใหม่ นอกเหนือจากภาพสีน้ำมัน ประติมากรรมและการแสดงออกทางศิลปะอื่น ๆ พวกเขามีสุนทรียภาพทางศิลปะที่ไม่เหมือนใครเป็นรูปแบบพิเศษที่ไม่มีขีดจำกัด และเป็นทางออกอีกทางหนึ่งของงานศิลปะ

ความแตกต่างระหว่าง Art toy กับของเล่นแบบดั้งเดิมเพื่อประสิทธิภาพในการแยกความแตกต่างระหว่าง Art toy กับของเล่นแบบดั้งเดิม เราจะทำการวิเคราะห์ตามกลุ่มอายุผู้ใช้งาน โปรดัคชั่น การออกแบบการผลิต และขั้นตอนการจัดการวัสดุต่าง ๆ

ของเล่นแบบดั้งเดิมในปัจจุบันส่วนใหญ่เป็นของเล่นเพื่อการศึกษาของเด็ก ส่วนใหญ่จะใช้สำหรับเด็กเล็ก การออกแบบของเล่นสำหรับกลุ่มคนที่มีอายุน้อย มีมัลติฟังก์ชันแบบเรียบง่ายและไม่ซับซ้อน เพื่อความปลอดภัยของเด็ก



ภาพที่ 2-14 ของเล่นเสริมพัฒนาการเด็ก (<https://baike.so.com>)

ในมุมมองของเล่นสำหรับเด็กมีข้อจำกัดตามช่วงอายุ สำหรับผู้ใหญ่ทั่วไปไม่ค่อยได้สัมผัสกับของเล่นเด็ก ในเวลาเดียวกันการออกแบบสำหรับเด็กก็มีข้อจำกัดเช่นกันเพราะหากซับซ้อนมากเกินไปก็ทำให้เด็กรู้สึกเล่นลำบาก จำเป็นต้องออกแบบด้วยความเรียบง่าย วิธีการออกแบบมีข้อจำกัดในการออกแบบและการประมวลผลของความซับซ้อนหลายอย่างซึ่งทำให้

ผู้ผลิตนั้นไม่ต้องลงรายละเอียดมากเกินไป ขอบของเล่นจะกลมไม่มีส่วนที่แหลม วัสดุส่วนใหญ่ทำจากวัสดุที่มีความแข็งแรง น้ำหนักเบาและไม่เสถียรซึ่งสิ่งเหล่านี้คือข้อจำกัดของของเล่น

ในปัจจุบันของเล่นแบบดั้งเดิมยังมีของเล่นที่ตอบสนองความต้องการของคนหนุ่มสาว โดยทั่วไปตัวการ์ตูนตามโทรทัศน์ ภาพยนตร์ ตัวละครที่สร้างขึ้นตามธีม เช่น สัตว์ประหลาดและหุ่นยนต์ที่เป็นที่รู้จักกันดีในสวน IP และของเล่นจะแบ่งออกเป็นสองชุดคร่าว ๆ คือแบบขยับไม่ได้และขยับได้

ชุดของเล่นที่สามารถขยับได้ทั่วไปนั้นเป็นตัวละครของญี่ปุ่นและอเมริกันที่เราคุ้นเคยกันดีมันถูกออกแบบมาเพื่อความสนุกสนานและเพิ่มอรรถรสของผู้เล่น



ภาพที่ 2-15 ตุ๊กตาสาวสวย สัตว์ประหลาดและ Transformers

คอลเลกชันที่ขยับตัวไม่ได้ส่วนมากจะทำจากวัสดุพีวีซีทำให้ไม่สามารถขยับได้ เมื่อเปรียบเทียบกับคอลเลกชันขยับตัวได้จะได้รับความนิยมน้อยกว่าซึ่งคอลเลกชันที่ขยับตัวไม่ได้โดยทั่วไปเอาไว้เพื่อชื่นชมและตั้งแสดงเฉย ๆ

ในแง่วัสดุที่ใช้มีความหลากหลาย คอลเลกชันที่ขยับตัวได้จะมีระยะเวลาในการเล่นได้นานกว่าและมีอัตราความเสียหายสูง วัสดุโดยทั่วไปเป็นพีวีซีเรซินที่มีความแข็งแรง รูปปั้นทำจากพีวีซีเรซินและโพลารอยด์ซึ่งพี (วัสดุที่คล้ายกับหินแข็ง) วีซีเรซินมีข้อจำกัดทางสภาพแวดล้อม อากาศที่ร้อนและชื้นจะทำให้คุณภาพเปลี่ยนแปลงได้เร็วขึ้น หากใช้หินเทียมแทนจะไม่เอื้อต่อการเล่น เพราะหินเทียมมีความแข็งและหนัก แต่วัสดุชนิดนี้สามารถเก็บไว้ได้นาน



ภาพที่ 2-16 รูปปั้นการ์ตูนญี่ปุ่นและรูปปั้นการ์ตูนอเมริกา (<https://baijiahao.baidu.com>)

2. Art toy

Art toy ร่วมสมัยที่เพิ่มขึ้นแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของของเล่น ลักษณะเด่นของ Art toy คือเด็กต้องการที่จะมีความสุขสนุกกับการเล่นในขณะที่ผู้ใหญ่ต้องการที่จะได้รับความผ่อนคลายจากของเล่น ในเวลาเดียวกันก็ได้รับอารมณ์ที่สงบจาก Art toy ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้เป็นเสน่ห์ที่ดึงดูดความสนใจของ Art toy และของเล่นแบบดั้งเดิม

ในการออกแบบ Art toy มีหลายปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมซึ่งสะท้อนถึงพัฒนาการทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม ไม่ว่าจะ Art toy สมัยใหม่จะพัฒนาไปอย่างไรแต่ก็ยังคงมีความเชื่อมโยงกับของเล่นแบบดั้งเดิม Art toy สมัยใหม่ใช้ซิลิโคนเป็นหลัก แต่ก็มีวัสดุที่ทำจากไม้ หนังสัตว์และโลหะ ถึงแม้ Art toy จะมีลักษณะ “ไม่ใช่ของเล่น” ซึ่งในแง่ของรูปแบบ คุณค่า แนวคิด และในทางตลาดของเล่นเหล่านี้แตกต่างจากของเล่นแบบดั้งเดิม

รูปแบบความหลากหลายของ Art toy แตกต่างจากของเล่นแบบดั้งเดิมที่สืบทอดกันมา การออกแบบของเล่นแบบดั้งเดิมนั้นคล้ายกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ ส่วนใหญ่มาจากการ์ตูน วัตถุประสงค์ของการออกแบบคือการรวมฟังก์ชันด้านการศึกษาความบันเทิงในเกมและการพัฒนา

ทางปัญญาเข้าด้วยกัน ทำให้เด็กเกิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ Art toy ส่วนใหญ่จะเป็นของเล่นที่มีสีแบน สีขาและหัว ซึ่งของเล่นส่วนใหญ่จะมีลักษณะขยับไม่ได้ในมุมการออกแบบไม่มีเบื้องหลังความเป็นมาใด ๆ ใช้ลักษณะท่าทางของคนในการออกแบบการก้าวข้ามพรมแดน“”

เป็นการออกแบบ Art toy ที่ได้ก้าวข้ามพรมแดนในการออกแบบของเล่นแบบดั้งเดิม โดยการปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักออกแบบและศิลปะให้มีความลงตัวเป็นเอกลักษณ์เฉพาะและสามารถสื่อสารระหว่างผู้สร้างงานศิลปะกับผู้เล่นได้มากขึ้น

วัสดุส่วนใหญ่ทำจากซิลิโคนและวัสดุซิลิโคนมีความทนทานมาก ง่ายต่อการจัดเก็บและไม่เสียหายได้ง่าย นอกจากนี้ยังเหมาะสำหรับเด็กเล็ก



ภาพที่ 2-17 Michael Lau ของเล่นศิลปะของไมเคิลหลัว

(<https://www.youtube.com/watch?v=WCCI7PC1Va4>)

3. ความงามของเล่นแฟชั่นร่วมสมัย

ของเล่นแบบดั้งเดิมถูกจำกัดโดยผู้เล่นและฟังก์ชันของตัวเอง ในแง่ความหมายของการออกแบบจะมุ่งเน้นไปที่ความบันเทิงและการเรียนรู้ แต่ Art toy มีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมแฟชั่นและศิลปะตั้งแต่เริ่มแรก นอกจากเอาไว์ตั้งโชว์หรือชื่นชมแล้วยังเป็นตัวช่วยในการแสดงออกถึงบุคลิกภาพและความคิดอีกด้วย Art toy ถือเป็นการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินในรูปแบบใหม่ ซึ่งผู้สร้าง Art toy มาจากทุกสาขาอาชีพ พวกเขาไม่ใช่ผู้ออกแบบของเล่นมืออาชีพ ส่วนใหญ่ชำนาญในด้านดนตรี ภาพประกอบ ประติมากรรมและภาพเคลื่อนไหว พวกเขามีความสามารถในการออกแบบสูงจึงสามารถอยู่ในแวดวงศิลปะได้โดยนำแนวคิดจากวัฒนธรรมผสมผสานเข้าด้วยกัน จนทำให้ของเล่นศิลปะที่ออกแบบมามีจินตนาการและมีเสน่ห์ที่ไม่ธรรมดา

Art toy เป็นอีกหนึ่งช่องทางของเล่นศิลปะร่วมสมัยที่มีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม แฟชั่น และศิลปะ และกลายเป็นความงามแบบวิจิตรศิลป์ เป็นเวทีในการช่วยส่งเสริมจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ แตกต่างจากของเล่นแบบดั้งเดิม คือ ดนตรี จิตรกรรมและประติมากรรมเข้าด้วยกัน ทำให้ของเล่นมีจิตวิญญาณความคิดและอารมณ์ ได้กลายเป็นสาระสำคัญของศิลปะทำให้ศิลปะทั้งหมดคือของเล่น และของเล่นทั้งหมดก็คือศิลปะ

แนวคิดการออกแบบ Art toy

1. การออกแบบการเคลื่อนย้ายความรู้สึก

Art toy มีลักษณะที่เป็นอิสระและมีสุนทรียภาพ ทำให้ผู้เสพได้มองเห็นวิสัยทัศน์ใหม่ และปลดปล่อยอารมณ์ ทุกคนต่างก็มีความสุขและไร้เดียงสาในวัยเด็ก แต่เมื่ออายุเพิ่มขึ้นสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้จะค่อย ๆ หายไป เหลือเพียงความหลงใหลในศิลปะที่ไม่มีวันลดน้อยลง ในยุคสมัยที่ก้าวหน้าเช่นนี้ กลับมีคนกลุ่มหนึ่งที่ค้นหาติดตามของเล่นเก่า ๆ ในวัยเด็ก ซึ่งในความเป็นจริงแล้วของเล่นส่วนใหญ่มักจะมีความสัมพันธ์กับวัยเด็กของผู้คนอย่างใกล้ชิด

เมื่อการทำงานในทุกวันนี้ทำให้รู้สึกเหนื่อยล้าและเครียดกับภาระที่มีอยู่ เราจึงต้องการวัตถุหรือสิ่งของที่นำสนใจเพื่อตอบสนองร่างกายและจิตใจของตนเอง วัยเด็กของผู้คนมักจะเต็มไปด้วยความทรงจำอันอบอุ่น ผู้คนมักปรารถนาที่จะนำของเล่นที่ชื่นชอบในวัยเด็กกลับไปเพื่อเล่นด้วยกัน และสัมผัสกับเรื่องราวในความทรงจำอีกครั้ง

ของเล่นในวัยเด็กเป็นเหมือนเพื่อนคู่หูที่ไม่สามารถพุดได้ เมื่อโตขึ้นของเล่นก็เหมือนเป็นสิ่งนำพาความฝันและอารมณ์ในวัยเด็ก จนกลายเป็นความฝันของคนรุ่นใหม่ที่ต้องการแสวงหาความสุขในวัยเด็กอีกครั้ง เพราะด้วยความกดดันในชีวิตผู้คนจึงต้องการแสวงหาความพึงพอใจทาง

จิตวิญญาณมากขึ้น ของเล่นจึงกลายเป็นสิ่งที่ช่วยลดความเครียดและเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจที่ไม่เหมือนใคร

การเคลื่อนย้ายเรียกว่า การถ่ายโอนความรู้สึก เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับความคิดและความรู้สึกของมนุษย์ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของสุนทรียภาพ ที่รวบรวมความรู้สึก อารมณ์ จินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ที่เข้าไว้ด้วยกัน และเป็นหนึ่งในรากฐานทางจิตวิทยาที่สะท้อนเอกลักษณ์และความงดงาม

ในแต่ละสถานที่แต่ละคนจะมีอารมณ์ที่ไม่เหมือนกัน การเคลื่อนย้ายความรู้สึกทำให้หนักออกแบบมีแรงจูงใจในการสร้างสรรค์ผลงาน และผู้สร้างสรรค์ผลงานหรือผู้รับชมสามารถถ่ายทอดเรื่องราวชีวิตผ่านทางศิลปะ แลกเปลี่ยนประสบการณ์จนกลายเป็นความสามัคคีที่สร้างสรรค์ความงดงามร่วมกัน

คุณค่าของของเล่นนั้นซ่อนเร้นอยู่ในความทรงจำวัยเด็ก การแสวงหาของเล่นศิลปะนั้นเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ชีวิตของผู้เล่น เมื่อเทียบกับของเล่นธรรมดา Art toy มีบทบาทสำคัญต่อจิตใจ นักออกแบบใช้เทคนิค Anthropomorphic เพื่อให้ของเล่นมีชีวิตชีวาและมีความรู้สึกที่สมจริง ผู้เล่นสามารถค้นหานัยยะที่สะท้อนความเป็นตัวตนในผลงานได้ ซึ่ง Art toy เผยให้เห็นถึงความรู้สึก ความรู้สึกและอารมณ์ที่อยู่ภายในผู้คนในเมืองที่มีชีวิตที่กดดัน และเร่งรีบซึ่งทำให้จิตใจที่เหนื่อยล้าได้ผ่อนคลาย

ในสังคมสมัยใหม่โอกาสในการติดต่อระหว่างผู้คนลดน้อยลงและความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลใกล้ชิดค่อย ๆ ห่างหายไป ของเล่นได้ช่วยเติมเต็มความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนที่ขาดหายไป กระตุ้นความต้องการของผู้คนที่อยู่ภายในส่วนลึกของหัวใจ ผู้ใหญ่อจำนวนมากมองว่าของเล่นเป็นเครื่องมือที่ช่วยบรรเทาด้านจิตใจ จึงทำให้ Art toy เป็นเครื่องมือในการ “รักษา”

Hegel กล่าวว่า จุดประสงค์ของศิลปะสำหรับคนคือ การค้นพบตัวตนของตัวเอง นักออกแบบส่งต่อความรู้สึกซึ่งก็คือ ความงดงามของอารมณ์และสะท้อนความเป็นตัวตน ในขณะที่เดียวกันก็สามารถเปลี่ยนประสบการณ์ทำให้ตุ๊กตา Art toy ประกอบไปด้วยอารมณ์และความรู้สึก



ภาพที่ 2-18 Art toy ร่วมสมัย (<http://www.sohu.com>)

2. Interaction design

แนวคิด Interaction design เป็นมากกว่าการปฏิสัมพันธ์ระหว่างสองคนหรือมากกว่า การทำงานร่วมกันนั้นช่วยให้มีประสิทธิภาพ เพิ่มความสามารถในการเล่นและเพิ่มความสุขสนุกสนานมากขึ้น

การออกแบบ Art toy มีปฏิสัมพันธ์บางอย่างที่เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ที่ไม่ซ้ำกัน โดยใช้วิธีนำคาแรกเตอร์ของแต่ละคนบนท้องถนนมาใช้ในการออกแบบ จำเป็นต้องใส่ใจรายละเอียดอย่างมากในการออกแบบ หลังจากนั้นก็สามารถส่งกลับมา “ทำด้วยมือ” เพื่อให้ผู้ผลิตของเล่นนั้นคัดเลือกเพื่อให้ไปยังบริษัทของเล่น ถ้าทันสมัยอาจจะถูกเลือกให้จัดแสดงในนิทรรศการและออกวางสู่ตลาด เป็นการออกแบบที่มีการปฏิสัมพันธ์ที่แข็งแกร่งและออกแบบโดยสาธารณะชน ซึ่งเอื้อต่อการส่งเสริมและพัฒนา Art toy

โอกาสในการพัฒนา Art toy ในสภาพแวดล้อมของวัฒนธรรมอาหารจานด่วนอย่าง
ปัจจุบัน ที่มีจังหวะชีวิตที่เร่งด่วน รับข่าวสารในด้านไม่ดีถี่ขึ้น ทำให้ดัชนีความสุขลดลง ร่างกาย
จิตใจเหนื่อยล้าและความเครียดที่ควรได้รับการบรรเทา พวกเขาต่างต้องการความรู้สึกสนุกสนาน
ในวัยเด็กนั้นกลับมาเป็นอย่างมากคนสมัยใหม่รู้สึกว่าการใส่กราฟิกบน Art toy ได้กลายเป็นศิลปะ
หลายมิติด้วยรูปทรงการ์ตูนที่มีสีสันมากขึ้นซึ่งช่วยลดความน่าเบื่อของสไตล์ของเล่นศิลปะแบบ
ดั้งเดิม

ตัวอย่างดูเคิล อาร์ตของ Kaws ผู้ซึ่งเป็นศิลปินและนักออกแบบชาวอเมริกันชื่อดัง
เมื่อย้อนกลับไปถึงจุดเริ่มต้นเขาได้วาดบนโปสเตอร์โดยไม่ได้เจาะจง ต่อมาค่อย ๆ เปลี่ยนเป็น
แบบจำลองของเล่น 3D ที่ได้รับการยอมรับจากผู้เล่น



ภาพที่ 2-19 Art toy กับคูเคิล อาร์ตของ KAWS (<http://dy.163.com>)

นอกจากโมเดลการขาย Art toy ในร้านและการขายออนไลน์แล้ว ยังใช้วิธีการเปิดการ
จองและการประมูลซึ่งการจองจะผลิตจำนวนจำกัดเหมือนกัน ซึ่งการขึ้นทางจิตวิทยาบ่งบอกความ
ต้องการของผู้บริโภคอย่างมีประสิทธิภาพจึงทำให้ยอดขายบรรลุเป้าหมาย เมื่อในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา
มา Art toy ค่อย ๆ เข้ามาเปิดประมูลราคา การประมูลได้แสดงให้เห็นถึงแนวโน้มความต้องการที่
เพิ่มขึ้น ซึ่งผู้อยู่เบื้องหลังส่วนใหญ่เป็นนักออกแบบและศิลปินที่มีชื่อเสียงที่ช่วยกันผลักดัน Art toy
นอกเหนือจากวิธีการขายเชิงพาณิชย์แล้ว ยังมีการสร้างสรรค์ข้ามพรมแดน จัดนิทรรศการศิลปะ

รวมถึงวิธีการขาย แบบ “DIY” เพื่อส่งเสริมยอดขาย Art toy ทำให้เพิ่มผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจอย่างมหาศาล ซึ่งของเล่นแบบดั้งเดิมนั้นยังคงบกร่องในเรื่องนี้อย่างชัดเจน

โมเดลธุรกิจ Art toy ใช้วิธีการจำกัดปริมาณและวิธีสินค้าไม่เพียงพอต่อความต้องการของตลาด เพื่อหลีกเลี่ยงสินค้าล้นตลาดเหมือนของเล่นแบบดั้งเดิมที่นำไปสู่ภาวะเงินเฟ้อ ซึ่งเป็นผลดีในการรักษาคุณค่าและความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะ การจำกัดรุ่นและจัดทำคอลเลกชันพิเศษเป็นการหลีกเลี่ยงการถูกลอกเลียนแบบ เพื่อตอบสนองความต้องการส่วนบุคคล ซึ่งแต่ละรุ่นจะผลิตเพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มคนต่าง ๆ ใช้วิธีการแบบ Pop art ในการวาดสีสร้างสรรค์งาน Art toy กระทำให้ Art toy จับมือกับธุรกิจในช่วงเดียวกันผสมผสานศิลปะ ของเล่นและการพาณิชย์เข้าด้วยกันเพื่อให้ดำรงอยู่ได้อย่างยั่งยืน

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเล่นและของเล่นสำหรับเด็ก

เด็กสามารถเล่นได้โดยไม่ต้องสอน และเด็กแต่ละคนก็เล่นในรูปแบบที่คล้ายคลึงกันทั่วโลก เด็กเอเชียกับเด็กยุโรปก็เล่นคล้าย ๆ กัน การเล่นนับว่าเป็นสัญชาตญาณที่ติดตัวเด็กมาตั้งแต่เกิด

การเล่น มีความสำคัญต่อพัฒนาการของเด็กในทุกด้าน ทั้งด้านร่างกาย สติ ปัญญา อารมณ์ สังคม และจริยธรรม การเล่นช่วยเสริมสร้างสติปัญญาโดยการสร้างเหตุการณ์ แวดล้อมที่เอื้อต่อการฝึกฝนการใช้ภาษา การสื่อสาร สร้างสรรค์ จินตนาการ การวางแผน และแก้ปัญหาได้เป็นอย่างดี

การพัฒนาด้านอารมณ์ก็เช่นกัน เด็กเรียนรู้เข้าใจอารมณ์ของตนเอง อธิบายผ่านมุมมองความเข้าใจของตนเองในการเล่น เข้าใจมากขึ้นผ่านการถามและการตอบสนองที่ได้รับ เด็กจะระบายอารมณ์ ความคับข้องใจต่าง ๆ ผ่านการเล่น และสามารถจัดการอารมณ์ตนเองได้ในที่สุด นอกจากนี้การเล่นยังส่งผลต่อการพัฒนาทักษะทางสังคม เป็นกิจกรรมที่สำคัญในการนำเด็กไปสู่การสำรวจบทบาททางสังคมที่หลากหลาย เรียนรู้กฎเกณฑ์ กติกา และระเบียบทางสังคม นำไปสู่โอกาสในการทำงานผ่านความวิตกกังวลและความขัดแย้งทางสังคม และยังพบว่าปฏิสัมพันธ์ทางด้านบวกขณะเล่นกับเพื่อน จะช่วยพัฒนาความมั่นใจในตนเอง และความสามารถทางสังคมแบบอย่างที่เป็นไปตามธรรมชาติของพัฒนาการเด็กในการเล่น พบว่าเด็กจะมีความพึงพอใจ มีจินตนาการ และปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่เหมาะสม (สุรนาท สร้อยจู, 2557)

อดิศักดิ์ ผลิตผลการพิมพ์ (2548) ให้ความเห็นว่า การเล่นเป็นกระบวนการที่สำคัญที่สุดอย่างหนึ่งของพัฒนาการในวัยเด็กผู้ใหญ่ต้องเข้าใจ และเห็นคุณค่า การเล่นของเด็กการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน กระตุ้นการเรียนรู้ ค้นคว้าทำทายเป็นสิ่งที่เป็นประโยชน์อย่างมากสำหรับเด็ก กระตุ้นให้เด็กมีพฤติกรรมรักการเรียนรู้ด้วยตนเอง การแสวงหา ประสบการณ์ใหม่ การค้นคว้าทดลอง

การเล่นช่วยให้เด็กเกิดการพัฒนาด้านต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น ด้านร่างกายจะช่วยให้เด็กมีร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์ เพิ่มทักษะการใช้กล้ามเนื้อต่าง ๆ ด้านอารมณ์แจ่มใส เบิกบานสนุกสนาน ด้านสังคมจะช่วยเสริมสร้างให้เด็กเป็นผู้ที่มีความเชื่อมั่นในตนเอง กล้าแสดงออก สามารถร่วมเล่นกับเพื่อน ได้อย่างสร้างสรรค์ และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ทำให้เป็นผู้ที่ปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมได้ง่าย มีทักษะในการสื่อสาร ด้านสติปัญญาจะช่วยฝึกให้เด็กรู้จักคิดทั้งด้านการคิดอย่างมีเหตุผล การคิดอย่างสร้างสรรค์ และจินตนาการสามารถรู้จักวางแผน รู้จักแก้ปัญหา มีน้ำใจ มีความอดทน เป็นการปลูกฝังจริยธรรม คุณธรรมให้แก่เด็ก (อุดมลักษณ์ กุลพิจิต, 2546)

ของเล่น

หมายถึง เครื่องเล่นทุกชนิด โดยเฉพาะสิ่งที่ทำขึ้นเลียนแบบของจริง เช่น รถยนต์เด็กเล่น ตุ๊กตา เพื่อให้เด็กได้เล่นแล้วเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน

Johnson, Christie & Yawkey (1987 อ้างถึงใน สุรนาท สร้อยจู, 2557) ได้แบ่งประเภทของเล่นเป็น 4 ประเภทดังนี้

1. วัสดุของเล่นเกี่ยวกับการสอนและให้ความรู้ (Instructional materials) ส่วนใหญ่เป็นของเล่นสำเร็จรูปที่เน้นพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก
2. วัสดุของเล่นที่เป็นของจริง (Real materials) เป็นวัสดุที่มีลักษณะเฉพาะ และไม่สามารถใช้เล่นได้ในโลกของผู้ใหญ่ วัสดุของเล่นเหล่านี้ช่วยเสริมการเรียนรู้ของเด็กได้อย่างดี เช่น ทราย โคลน น้ำ ดินเหนียว อาหาร เครื่องมือช่างไม้ เสื้อผ้าแบบผู้ใหญ่
3. วัสดุของเล่นเกี่ยวกับการสร้าง (Wood and woodworking) เป็นของเล่นที่ออกแบบมาให้เด็กเล่นได้หลายวิธีด้วยกัน แต่จะมีความแตกต่างจากวัสดุของเล่นเกี่ยวกับการสอนและให้ความรู้ที่มีวิธีการเล่นเฉพาะแบบ ส่วนวัสดุเกี่ยวกับการสร้างจะมีรูปแบบการเล่นที่อิสระมากกว่า เช่น เลโก้
4. ของเล่น (Toys) เป็นแบบจำลองของสิ่งของที่เด็กพบเห็นและสัมผัสจากสิ่งแวดล้อมทางสังคมนรอบตัว ของเล่นบางชนิดจำลองมาจากของจริงในชีวิตประจำวัน เช่น บ้าน รถ และสัตว์ต่าง ๆ บางชนิดสร้างจากสิ่งจินตนาการขึ้นมา เช่น ซูเปอร์ฮีโร่

ดังนั้น ของเล่นมีให้หลายประเภทแต่ละอย่างเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กแต่ละคน และแต่ละช่วยวัย ของเล่นเป็นเครื่องมือที่จะนำเด็กไปสู่กระบวนการเล่น และสามารถกระตุ้นพัฒนาการเด็กในด้านใดด้านหนึ่ง เช่น เครื่องกีฬา เครื่องมือ ศิลปะ เกมต่าง ๆ หรือแม้แต่ทราย ก็เป็นของเล่นของเด็ก

ตารางที่ 1-1 สรุปข้อมูลแนวคิดหลักในการวิจัย

แนวคิดหลัก	คำอธิบาย
แนวคิดการออกแบบของเล่น ศิลป์	<p>การกำเนิดของเล่นศิลป์นั้นแตกต่างจากแนวคิดการออกแบบของเล่นดั้งเดิม ของเล่น IP แบบดั้งเดิมจะปรากฏเป็นส่วนขยายของอะนิเมะและภาพยนตร์ เพียงแค่สร้างเค้าโครงตามแบบเนื้อเรื่องเวลาออกแบบไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงอารมณ์ ของเล่นศิลป์เป็นเหมือนของเล่นรูปแบบใหม่ที่เกิดจากการผสมผสานระหว่างศิลปะและธุรกิจ ในการออกแบบของเล่นศิลป์จะเน้นในส่วนของการออกแบบทางอารมณ์และการออกแบบเคลื่อนไหวย้ายอารมณ์ผ่านการปฏิสัมพันธ์ระหว่างของเล่นนักออกแบบและผู้เล่น</p> <p>ในด้านของวัสดุไม่จำกัดเฉพาะดังเช่นวิธีการผลิตของเล่นแบบดั้งเดิม สอดคล้องกับคำจำกัดความของของเล่นมากขึ้น วัสดุอุปกรณ์ที่สามารถใช้เล่นเป็นของเล่นได้ทุกชนิดถือว่าเป็นของเล่นและวัสดุทั้งหมดสามารถนำมาใช้เป็นวัสดุในการผลิตได้</p> <p>แนวคิดการออกแบบที่หลากหลายในการจัดแตงนั้นผสมผสานกับประสบการณ์และความชอบส่วนตัวของนักออกแบบในการสร้างสรรค์ การมีสไตล์ส่วนตัวที่ชัดเจนก็ถือว่าเป็นจุดเด่นที่สำคัญและความได้เปรียบของของเล่นศิลป์</p> <p>รูปแบบสีไม่ได้จำกัด เพียงโทนสีเดียว ใช้สีที่สดใสในการจับคู่สีและสามารถใช้ร่วมกับองค์ประกอบทางด้านวัฒนธรรมต่าง ๆ ในการวาดภาพลงสี ความคมชัดของสีที่เข้มและเด่นชัดจะเน้นให้เห็นความแตกต่างของของเล่นศิลป์ได้มากยิ่งขึ้น</p> <p>สามารถใช้ในการแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกของนักออกแบบได้และสามารถใช้ของเล่นศิลป์เป็นสื่ออารมณ์ในการโต้ตอบปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นได้</p>

ตารางที่ 1-1 (ต่อ)

แนวคิดหลัก	คำอธิบาย
<p>ของเล่นศิลปะ</p>	<p>ของเล่นศิลปะกำลังกลายเป็นศิลปะใหม่อีกรูปแบบหนึ่ง เป็นการผสมผสานระหว่างศิลปะกับของเล่น ของเล่นศิลปะนั้นครอบคลุมไปด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น แฟชั่น ศิลปะ อารมณ์และอื่น ๆ ของเล่นศิลปะสามารถแสดงให้เห็นถึงสไตล์และอารมณ์ความรู้สึกของนักออกแบบ กระแสความนิยมของของเล่นศิลปะแสดงให้เห็นว่าของเล่นศิลปะนั้นเหมาะสำหรับตลาดสำหรับคนหนุ่มสาวในยุคปัจจุบัน</p> <p>เมื่อเทียบกับแนวคิดของของเล่นแบบดั้งเดิมที่ไม่มีความหลากหลาย แนวคิดการออกแบบของเล่นศิลปะ ในด้านวัสดุการผลิตและรูปแบบการสร้างแบบจำลองนั้นไม่มีความจำกัดใด ๆ นักออกแบบแต่ละคนสามารถนำเสนอผลงานที่มีสไตล์ที่แตกต่างกันไปได้ เสริมสร้างจินตนาการของนักออกแบบและผู้เล่นและรื้อฟื้นความสุขในการเล่นของเล่นในวัยเด็ก และของเล่นศิลปะยังได้บอกกับทุกคนว่าของเล่นนั้นไม่ใช่แค่เด็กเท่านั้นที่มีสิทธิ์เล่น</p>
<p>การออกแบบเชิงปฏิสัมพันธ์</p>	<p>การออกแบบปฏิสัมพันธ์ (Interaction design) คือ การกำหนดเนื้อหาและโครงสร้างของการสื่อสารระหว่างบุคคลที่มีปฏิสัมพันธ์สองคนขึ้นไปเพื่อจับคู่และบรรลุวัตถุประสงค์ร่วมกัน การออกแบบการทำงานร่วมกัน มุ่งมั่นที่จะสร้างความสัมพันธ์ที่มีความหมายระหว่างผู้คนที่ผลิตภัณฑ์และบริการโดย มุ่งเน้นไปที่ "การฝังเทคโนโลยีสารสนเทศในโลกวัสดุที่เต็มไปด้วยความซับซ้อนทางสังคม" เป็นหลัก เป้าหมายของการออกแบบระบบเชิงปฏิสัมพันธ์นั้นสามารถวิเคราะห์ได้จาก "การใช้งาน" และ "ประสบการณ์ผู้ใช้" สองระดับโดยมุ่งเน้นที่ความต้องการของผู้ใช้งาน</p>

ตารางที่ 1-1 (ต่อ)

แนวคิดหลัก	คำอธิบาย
	<p>การออกแบบของเล่นแบบปฏิสัมพันธ์สามารถแบ่งออกเป็น ส่วนดังต่อไปนี้ การสื่อสารเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างนัก ออกแบบ ผู้เล่นและของเล่นศิลป์ และนักออกแบบยังสามารถ ปฏิสัมพันธ์กับนักออกแบบอื่น ๆ ในฐานะผู้เล่น Art toy fair เป็นงานจัดแสดงนิทรรศการอย่างเป็นทางการ ในขณะที่เดียวกัน ยังเป็นเวทีขนาดใหญ่ที่แสดงปฏิสัมพันธ์ระหว่างนัก ออกแบบของเล่นศิลป์และผู้เล่น นอกจากนี้ยังถือเป็นโอกาส ให้ผู้เล่นทำความเข้าใจและเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของ ครอบครัวของเล่นด้วย POPOBE Bear ถูกใช้เป็นผู้ให้บริการ ของเล่นศิลป์ที่ออกแบบโดยแบรนด์อินเทอร์แอคทีฟ IP ในยุค แรก ๆ</p>
<p>สื่อนำอารมณ์</p>	<p>การออกแบบเคลื่อนย้ายอารมณ์ คือการรวมกันของ สี วัสดุ ลักษณะจุด เส้นพื้นผิวและองค์ประกอบอื่น ๆ ของ ผลิตภัณฑ์ ผลิตภัณฑ์สามารถส่งผลลัพธ์ต่อการ ได้ยินการ มองเห็นและการสัมผัสของผู้คนผ่านทางเสียง รูปร่าง อุปมา ลักษณะภายนอกและด้านอื่น ๆ เพื่อสร้างความสัมพันธ์ เพื่อ เป็นวิธีในการถ่ายทอดเสียงสะท้อนของผู้คนและสิ่งของต่าง ๆ อีกนัยหนึ่งการออกแบบทางอารมณ์สามารถสร้างผลิตภัณฑ์ที่มีอารมณ์ซึ่งสามารถสื่อสารกับจิตวิญญาณของผู้คนและเกิด ความรู้สึกร่วมกัน แนวคิดการออกแบบของ Art toys UMASOU คือการรวมความเป็นส่วนตัวของนักออกแบบและ อารมณ์บางอย่างที่เด็ก ๆ ได้สัมผัสจากสภาพแวดล้อมใน ชีวิตประจำวันเป็นพื้นฐานการออกแบบเพื่อสร้างรูปการ์ตูนที่ อบอุ่น ผ่านการสร้างแบบจำลองและสีในขณะที่ UMASOU ปฏิสัมพันธ์กับ ผู้เล่นนั้น ได้สัมผัสถึงความรู้สึกที่เต็มไปด้วยอารมณ์ต่าง ๆ</p>

ตารางที่ 1-1 (ต่อ)

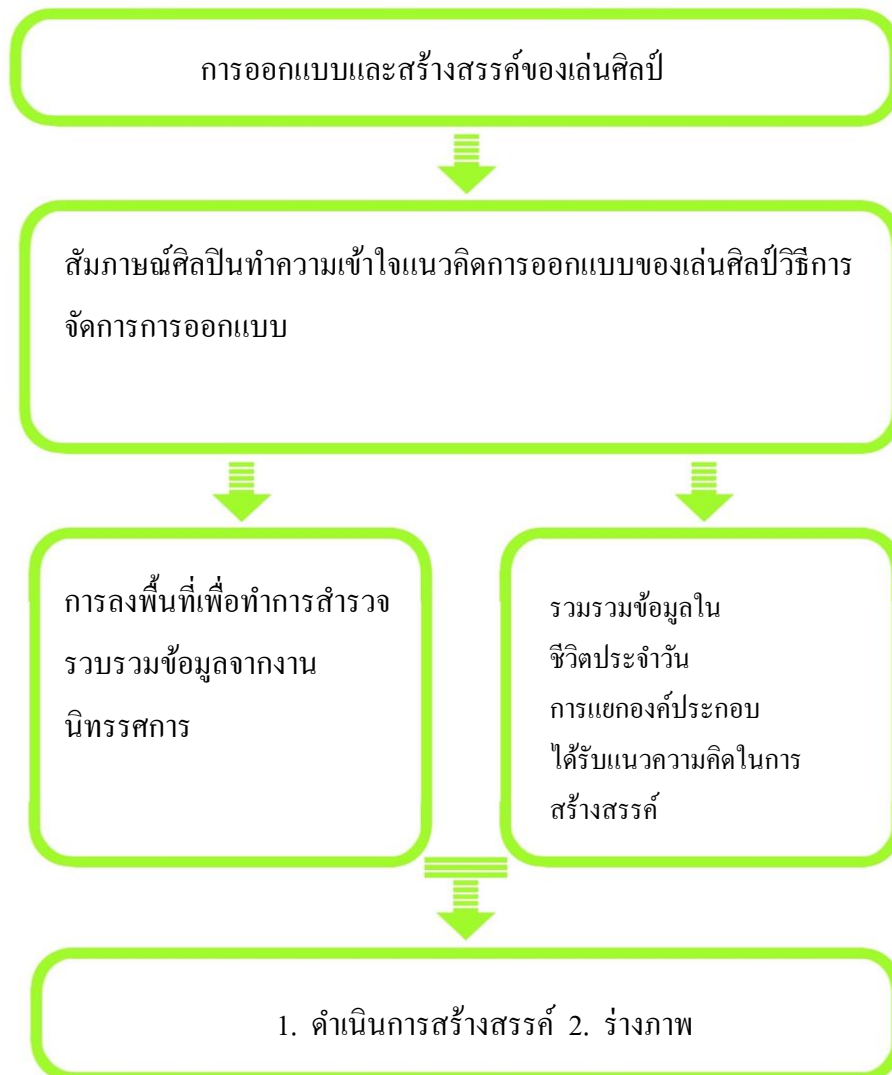
แนวคิดหลัก	คำอธิบาย
อารมณ์ความรู้สึกหลังการสัมผัส	<p>อารมณ์ความรู้สึกหลังการสัมผัสคือความรู้สึกสัมผัสหมายถึงความรู้สึกของเซลล์ประสาทที่กระจายอยู่บนผิวหนังของร่างกายเพื่อรับอุณหภูมิ ความชื้น ความเจ็บ ความดันแรงสั่นสะเทือนและด้านอื่น ๆ จากภายนอก เป็นความรู้สึกทางผิวหนังชนิดหนึ่งซึ่งเป็นความรู้สึกที่เกิดจากการกระตุ้นเชิงกลของชั้นผิวหนังที่เบาบาง การสัมผัสเป็นกระบวนการของประสาทสัมผัสที่จะรู้สึกถึงความรู้สึกของสิ่งเร้าที่แตกต่างกัน วัสดุที่นำมาใช้ในการผลิตของเล่นศิลป์มีความหลากหลาย การเลือกใช้วัสดุและรูปทรงที่ต่างกันสามารถทำให้เกิดความรู้สึกที่แตกต่างกันได้ ซึ่งเปรียบเสมือนผู้เล่นที่กำลังเล่นของเล่นอยากสัมผัสถึงกระบวนการที่ก่อให้เกิดความสุขในขณะที่เล่นของเล่น</p>

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การสร้างสรรคและการออกแบบของเล่นศิลปะ (Art toy)

เบื้องหลังการสร้างสรรคคือการแสดงออกของช่วงอารมณ์ของยุคสมัยหนึ่งความรู้สึกเป็นสุขเป็นสิ่งที่ผู้คนไล่ตามหาอยู่ตลอดเวลาโดยผ่านการออกแบบและการวิจัยการผลิตของเล่นศิลปะสามารถช่วยพัฒนาการออกแบบของเล่นศิลปะกับปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ออกแบบและผู้บริโภคได้ดีมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3-1 การออกแบบและสร้างสรรคของเล่นศิลปะ

วางแผนเนื้อหา

เพื่อให้การศึกษาในหัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สามารถอธิบายละเอียดได้และเป็นจริงมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยได้รวมความชื่นชอบและความสนใจของตนเองต่อของเล่นเข้าไปด้วย โดยทำการวิจัยอีกชั้นหนึ่งจากเชิงทฤษฎีมาสู่เชิงปฏิบัติ ได้ทดลองออกแบบสร้างสรรค์ของเล่นศิลปะที่ตอบสนองความรู้สึกรของเด็กและสอดคล้องกับแนวสุนทรียภาพของวัยรุ่นร่วมสมัย แผนการวิจัยเนื้อหาโครงการในบทนี้ ผู้วิจัยจะแสดงเนื้อหาการวิจัยโดยใช้รูปแบบของภาพร่าง และจะใช้โปรแกรม Photoshop ออกแบบปกและบรรจุภัณฑ์ในภายหลัง หัวข้อหลักในบทนี้จะกล่าวถึงประเด็นหลักของของเล่นศิลปะ (Art toy) อธิบายออกแบบแนวคิดกับกระบวนการสร้างสรรค์ ซึ่งแบ่งออกเป็นสามส่วน

สอบถามจากผู้เชี่ยวชาญ

การออกแบบของเล่นศิลปะ (Art toy) ส่วนใหญ่แล้วนั้นมาจากการแสดงออกทางความคิดที่ลึกซึ้งของศิลปินและนักออกแบบ นักออกแบบผสมผสานอารมณ์และศิลปะสร้างสรรค์ผลงานผ่านความรู้ความเข้าใจต่อชีวิตของเขาเอง ความสัมพันธ์ของการออกแบบของเล่นศิลปะกับนักออกแบบนั้นไม่สามารถที่จะแยกออกจากกันได้ ของเล่นศิลปะ (Art toy) ก็ได้กลายเป็นสื่อกลางในการแสดงออกถึงความรู้สึกรักของนักออกแบบ ในเวลาเดียวกันก็กลายเป็นสะพานเชื่อมโยงความรู้สึกระหว่างนักออกแบบกับผู้บริโภคหรือเป็นตัวแทนความทรงจำ ต้องการศึกษาระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ของของเล่นศิลปะ (Art toy) วิธีการคิดของนักออกแบบก็เป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง แนวความคิดของนักออกแบบก็คือจิตวิญญาณของของเล่นศิลปะ นี่ก็คือความแตกต่างระหว่างของเล่นธรรมดา กับของเล่นศิลปะ

1. การแนะนำโดยผู้เชี่ยวชาญ

ผู้วิจัยติดต่อกับศิลปินของเล่นร่วมสมัยใจ (อาจารย์เจียงไห่หมิง) ผู้จัดการสตูดิโอ หอมายากล ผ่านทางอินเทอร์เน็ต



ภาพที่ 3-2 ภาพถ่ายอาจารย์ Joe (ซ้ายมือ) (<https://image.so.com>)

อาจารย์โจเป็นผู้ริเริ่ม MELETEsWork ศิลปิน CG ที่มีชื่อเสียงระดับนานาชาติ แนวคิดหลักของสตูดิโอสร้างของเล่นที่สมบูรณ์แบบ อยากจะมอบความสุขง่าย ๆ ให้กับคุณ ออกแบบและผลิตตุ๊กตารูปนั่งเจ้าหญิงสไปซ์ Spice princess



ภาพที่ 3-3 เจ้าหญิงสไปซ์ Spice princess 1 (<https://image.so.com>)

2. เนื้อหาการสัมภาษณ์ทางอินเทอร์เน็ตและวิธีการรวบรวม

อาจารย์โจตอนแรกเป็นแค่งานอดิเรก เป็นความชอบในของเล่นเท่านั้นเมื่อเวลาผ่านไปก็ค่อย ๆ เปลี่ยนกลายเป็นความคิดที่จะผลิตของเล่นของตัวเองออกมาให้ผู้ที่มิ้ใจรักในของเล่นและเพื่อน ๆ ที่ชอบของเล่นได้สัมผัสกับความสนุกของของเล่นได้อย่างเต็มที่ เพียงเพื่อแบ่งปันความสุขที่เรียบง่ายกับทุกคน

ของเล่นศิลปะปรากฏตัวครั้งแรกในฮ่องกงวัสดุที่ใช้กันมากที่สุดคือซิลิโคน นอกจากนี้ยังมี การใช้วัสดุอื่น ๆ กับการผสมวัสดุรวมกัน ซิลิโคนเหมาะกับการเก็บรักษาของเล่นมากกว่า ไม่สามารถย่อยสลายได้ภายใน 150 ปี ไม่เหมือนกับของเล่นที่ใช้วัสดุอื่น ๆ จะมีอายุที่สั้นกว่า เช่น ของเล่นจำนวนเรซิน หากเก็บรักษาไว้ประมาณสิบปีก็จะมีปัญหาจำพวก มีสีเหลือง มีน้ำมัน อ่อนตัว เปลี่ยนรูปร่าง หรือหักท่อน ยิ่งวางไว้ในสภาพแวดล้อมที่ร้อนชื้นหรือ ได้รับแสงแดดเป็นเวลานานก็ จะเร่งให้ของเล่นเก่าเร็วขึ้นอีก เทคโนโลยีการผลิตซิลิโคนมาจากฮ่องกง ข้อกำหนดทางเทคนิคในการผ่านความร้อนนั้นสูงเป็นพิเศษ การฉีดแบบจำลองไม่ควรมีฟองมากเกินไป ดังนั้นต้นทุนงานฝีมือโบราณจึงสูง ในขณะที่เดียวกันก็ได้รับรายได้จากการจัดการกับผู้ทะเลาะลิขสิทธิ์ รายได้จากการทะเลาะลิขสิทธิ์นั้นน้อยกว่าผลประโยชน์จากการออกแบบของเล่นใหม่มากนักนี่คือเหตุผลว่าทำไม ของเล่นศิลปะจึงไม่ค่อยมีการทะเลาะลิขสิทธิ์

การออกแบบดั้งเดิมคือของเล่นที่ผสมผสานสัตว์ประหลาดกับเด็กผู้หญิงตัวเล็ก ๆ เพราะ ส่วนตัวที่ชอบผู้หญิงและสัตว์ประหลาดและเหตุผลเชิงกล เจ้าหญิงสไปซ์ได้รับการออกแบบใหม่ให้ กลายเป็นของเล่นศิลปะอย่างเป็นทางการชิ้นแรกของ MELETEsWork เนื่องจากกระแสตลาดของ เล่นร่วมสมัยในจีนหลัก ๆ แล้วบริ โภคที่มีอำนาจซื้อเป็นกลุ่มผู้หญิงเป็นส่วนใหญ่ วัยรุ่นสาวซื้อ ของเล่นศิลปะค่อนข้างมาก พวกเธอยินดีที่จะจ่ายให้กับสิ่งที่ตัวเองชอบ กลุ่มผู้ชายก็จะยังชอบของ เล่นที่มาจากอะนิเมะญี่ปุ่นกับอเมริกามากกว่า เจ้าหญิงสไปซ์มีความสวยงามน่ารัก ตรงกับ สุนทรียภาพของกลุ่มคนในปัจจุบัน รวมถึงองค์ประกอบที่เข้ากันและการงอกา เจ้าหญิงสไปซ์ สามารถเปลี่ยนท่าหนึ่งราบกับท่าหนึ่งปกติเป็นสองท่า เพิ่มความน่าสนใจ ยังเป็นการดึงให้เข้าไปใกล้กับ ชีวิตจริงมากขึ้น อาจารย์โจชอบออกแบบของเล่นสัตว์ประหลาดกับเด็กผู้หญิง ได้กลายเป็นการ ประกาศผลงานการสร้างสรรค์ต่อไป

นักออกแบบของเล่นศิลปะเป็นตัวแทนการออกแบบของตัวเอง เป็นตัวแทนของศิลปะของตัวเอง บุคลิกภาพที่แข็งแกร่ง

ทุกปีอย่างไม่มีการกำหนดช่วงเวลาจะมีการจัดแสดงนิทรรศการของเล่นศิลปะในสถานที่ ต่างกันไป เป็นการขยายตลาดของเล่นศิลปะให้กว้างขึ้น

วิธีการจัดการผลิต

กระบวนการผลิตของเล่นศิลปะ:

1. ลงพื้นที่ตรวจสอบให้ได้ข้อสรุป
2. รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องแล้วจัดการ
3. ร่างภาพร่างและสร้างตัวละคร

1. ลงพื้นที่ตรวจสอบ Thailand toy expo

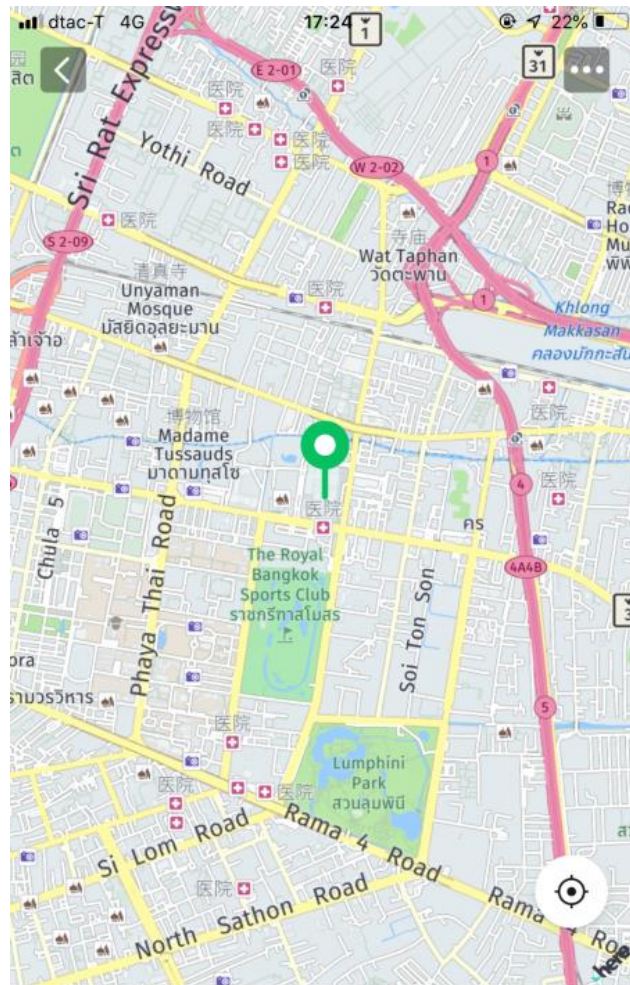


ภาพที่ 3-4 โปสเตอร์นิทรรศการแสดงผลงานของเล่นศิลปะระดับโลกของประเทศไทย (<https://weibo.com>)

Thailand toy expo ของประเทศไทยเป็นหนึ่งในงานนิทรรศการของเล่นร่วมสมัยระดับโลก จัดแสดงปีละครั้งระยะเวลาต่อเนื่องสามวัน นักออกแบบของเล่นศิลปะและทีมงานจากทั่วทุกมุมโลกมารวมกัน และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้บริโภค แบ่งปันประสบการณ์ของเล่นของทุกคน

สาเหตุในการตรวจสอบ: เข้าใจการออกแบบและการตลาดของเล่นศิลปะ เรียนรู้แนวคิดของนักออกแบบในการออกแบบของเล่นศิลปะเพื่อสร้างของเล่นศิลปะที่น่าสนใจยิ่งขึ้น

ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง: ตรวจสอบสถานการณ์การพัฒนาของนักออกแบบกับของเล่นศิลปะภายในนิทรรศการ สัมภาษณ์ศิลปินนักออกแบบกับผู้ชื่นชอบของเล่นศิลปะ



centralwOrld (เซ็นทรัลเวิลด์)

999/9 Rama I Rd, Ratchadamri Rd, ปทุมวัน, TH



ภาพที่ 3-5 พื้นที่ของงาน Thailand toy expo (www.google.com)

Thailand toy expo จัดแสดงที่ห้างสรรพสินค้าเซ็นทรัลเวิลด์และเต็นท์สีขาวภายนอกห้างตรงข้ามกับศาลพระพรหมเอราวัณ ที่มีชื่อเสียงในกรุงเทพฯ ประเทศไทย

พื้นที่ในเต็นท์แรกจัดแสดงของเล่นศิลปะของศิลปินแต่ละคน ยังเป็นการเข้าใจลึกซึ้งมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่น นอกจากนี้ยังมีพื้นที่จัดแสดงนิทรรศการของผู้ผลิตของเล่นร่วมสมัย 3ATOY จากฮ่องกง ในส่วนนี้ศิลปินจัดแสดงขายของเล่นที่มีจำนวนจำกัดกับผลิตภัณฑ์ใหม่ ผู้ชื่นชอบของเล่นศิลปะสามารถชอคลายเซ็นและรูปถ่ายกับนักออกแบบของเล่นได้ที่นี้ สามารถที่จะสื่อสารและแลกเปลี่ยนความรู้สึกและประสบการณ์ส่วนตัวเกี่ยวกับของเล่นศิลปะ



ภาพที่ 3-6 พื้นที่ทางเดินที่หนึ่งของ Central World

ในพื้นที่เดินที่สองเป็นพื้นที่ให้มาเล่นเกม และมีโซนสำหรับให้เล่นเกมการ์ดสำหรับผู้ที่ชื่นชอบด้วยมาถึงที่งานผู้เล่นมีอิสระสามารถสัมผัสกับประสบการณ์ที่สัมผัสได้จากเกมและหลงใหลในเกมได้ทันทียังเป็นการสื่อสารกันจากผู้เล่นทั่วทุกสารทิศ ยังเป็นเวทีสำหรับผู้เล่นต่างภูมิภาค ต่างวัฒนธรรมทางความคิดได้มาพบปะกัน ในขณะเดียวกันก็สามารถส่งเสริมการพัฒนาของเล่นและเกมที่สร้างความบันเทิง เพิ่มปฏิสัมพันธ์และการสื่อสารระหว่างนักออกแบบและผู้เล่นยังให้ผู้เล่นแต่ละคนมีอิสระที่เข้าไปท่ามกลางของเล่นศิลปะที่มาสัมผัสกับความสนุกมากขึ้นด้วยของเล่นศิลปะ



ภาพที่ 3-7 พื้นที่ทางเดินที่สองของ Central World

พื้นที่โล่งภายในตัวห้าง Central World เต็มไปด้วยผลงานของเล่นศิลป์แห่งชาติ มีของเล่นรุ่นจำกัด (Limited edition) จัดจำหน่าย รูปแบบการตลาดของเล่นศิลป์ในเบื้องต้นก็เป็นเหมือนรูปแบบผลิตภัณฑ์ของเล่นทั่วไป ส่วนใหญ่จะเป็นรุ่นจำกัด (Limited edition) รับผิดชอบต่อความเป็นเอกลักษณ์ในขณะที่รักษาความหายาก ใช้รูปแบบการตลาดอัตรารมณะ จะไม่ให้เพราะว่ามีจำนวนมากเกินไปทำให้ส่งผลกระทบต่อคุณค่าของตัวศิลปะไป ของเล่นศิลป์โดยมากเป็นผู้ออกแบบทำเองกับมือ จำนวนการผลิตก็จะไม่มากไป ห้องของเล่นศิลป์ทุกห้อง จะไม่เหมือนกันไปหมด เพราะเป็นงานฝีมือ รักษาเอกลักษณ์พิเศษและคุณค่าในตัวเอง

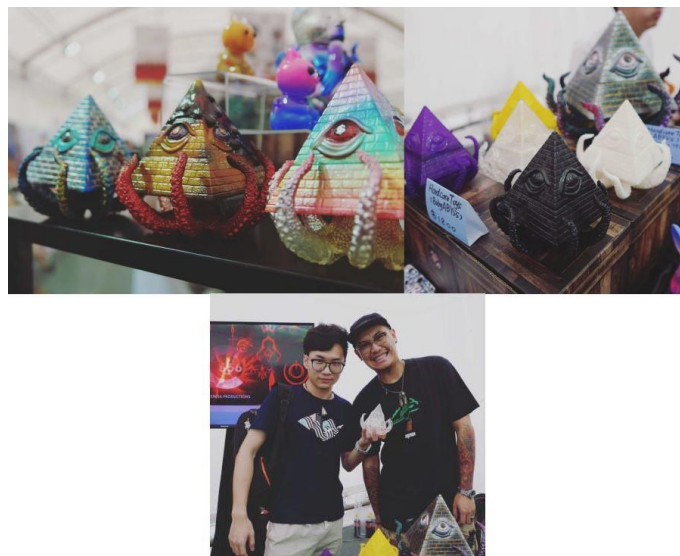
นักออกแบบสร้างสรรค์ของเล่นศิลป์ทั้งหมื่นเนื้อหา สไตส์ สี สัน วัสดุมีความกว้างมาก ในการออกแบบและผลิตของเล่นศิลป์มีอิสระไม่ได้ถูกขังไว้ใต้อำนาจกำหนดใด นักออกแบบจึงสามารถแสดงความคิดที่ขบถเชื่อมออกมาได้ดีขึ้น



ภาพที่ 3-8 ผลงานจากนักออกแบบของเล่นศิลป์จากประเทศต่าง ๆ



ภาพที่ 3-9 ผลงานจากนักออกแบบของเล่นศิลป์จากประเทศต่าง ๆ



ภาพที่ 3-10 นักออกแบบของเล่นศิลปะ Max Fan

การลงสำรวจพื้นที่ในครั้งนี้ได้พบนักออกแบบของเล่นศิลป์ที่รักสัตว์ประหลาด และทำการสัมภาษณ์ และตามหัวข้อที่ผู้ทำวิจัยเลือกการสร้างสรรคกับการผลิตของเล่นศิลป์ สัมภาษณ์เกี่ยวกับการวิธีการสร้างสรรค์ของเล่นศิลป์ อาจารย์ผู้กล่าวว่า ตนเองชอบสไตล์คธูลูมีดมืด (Dark Cthulhu) คิดอยากจะสร้างสรรค์แบบผสมผสานสัตว์ประหลาดสไตล์ที่ตัวเองชอบรวมกับความมืดมืด พิระมิดกับปลาหมึกยักษ์เป็นองค์ประกอบที่ให้ความรู้สึกกลับพิศวง ผสมผสานระหว่างสถาปัตยกรรมและสัตว์เข้าด้วยกันทำให้ได้ผลลัพธ์ที่น่าสนใจยิ่งขึ้นกลายเป็นสัตว์ประหลาดตัวใหม่ และนี่ก็เป็นผลลัพธ์ของผู้ที่รักชิ้นชอบในสัตว์ประหลาด

นี่เป็นประโยชน์ของการออกแบบของเล่นศิลป์ที่ไร้ขีดจำกัด คุณสามารถที่จะทำตามสิ่งที่คุณคิดต้องการ สามารถที่นำความคิดภายในของนักออกแบบผสมผสานกับชีวิตสร้างสรรค์ออกมาสามารถใช้ 3D สร้างนำเสนอออกมาให้เห็นเป็นรูปธรรมจากความรู้สึกและสิ่งที่ชอบที่เป็นนามธรรมไม่มีรูปร่าง

สรุปของเล่นศิลป์เริ่มจากแนวความคิดการออกแบบ ชอบเขตหัวข้อ มีระดับความยืดหยุ่นและอิสระค่อนข้างสูง สามารถที่จะแสดงความรู้สึกส่วนตัวและอัตลักษณ์ของตัวนักออกแบบออกมาได้อย่างเต็มที่ นักออกแบบสามารถสร้างสรรค์ผลงานตามสิ่งที่จันรักได้ ออกแบบสร้างสรรค์ของเล่นของตัวเองได้อย่างอิสระ ในเวลาเดียวกันก็มีลูกค้าที่ชื่นชอบผลงานของตน (และยังมีคนชอบเป็นงานอดิเรกเหมือนกัน) โดยไม่จำเป็นต้องใส่ใจเรื่องความชอบของผู้เล่น ผลิตความคิดของตัวเองออกมาในรูปแบบ 3D ตัวของเล่นศิลป์กลายเป็นสมบัติที่นำความสุขมาให้ผู้บริโภค กลายเป็นมิตรที่บันทึกความรู้สึกและความทรงจำของผู้บริโภค ของเล่นศิลป์สร้างพื้นที่ในการสื่อสารระหว่างผู้บริโภคกับนักออกแบบ เป็นสะพานแลกเปลี่ยนความรู้สึกความชอบงานอดิเรกการรวบรวมข้อมูล

2. รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องแล้วจัดการ

ในประเทศไทยมีโอกาสสำรวจให้สำหรับผู้วิจัย อาจารย์ และนักวิจัยคนอื่นๆ และตัวผู้วิจัยเองชอบที่จะเดินทางในพื้นที่ต่าง ๆ และยังชอบใช้ภาพเป็นการบันทึกสิ่งที่ต่างที่ได้พบได้เจอในชีวิต สิ่งเหล่านี้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ต่อไป ผู้วิจัยนำภาพที่เก็บรวบรวมนี้มาเป็นแรงบันดาลใจในการวิเคราะห์

สภาพแวดล้อมในคุณหมิงมณฑลยูนนาน



ภาพที่ 3-11 เด็กประถมกำลังเรียนหนังสือในห้อง (<https://image.so.com>)

ในวันแรกที่เด็กเข้าโรงเรียนส่วนใหญ่ครูจะถามทุกคนอนาคตโตขึ้นอยากเป็นคนแบบ ไหนและอยากทำอาชีพอะไร จินตนาการของเด็ก ๆ ไม่ได้ถูกสภาพชีวิตจำกัด อยู่อย่างสบาย ๆ ไม่เครียด เป็นความฝันที่กลายเป็นความสุขความสวยงามในวัยเด็ก การนำจินตนาการวัยเด็กและมนุษย์ อวกาศที่ลึกลับมาเป็นบทบาทในการสร้างของเล่นศิลป์ แต่ไม่นักบินอวกาศธรรมดา นี่เป็นมนุษย์ อวกาศที่เต็มไปด้วยสีสันของวัยเด็กและรูปร่างที่น่ารัก

การแยกองค์ประกอบบางแสน



ภาพที่ 3-12 ขึ้นไปสำรวจลิงที่บริเวณเขาสามมุก

เขาสามมุกที่ริมทะเลบางแสนมีภูเขาสูงหนึ่ง มีลิงอยู่เป็นจำนวนมาก ขณะที่ผ่านภูเขาลิงจะเข้ามาหยิบสิ่งของต่าง ๆ ของผู้คนที่เดินผ่านไปมา ลิงบางตัวก็ซนมากเป็นพิเศษ ลิงน้อยก็น่ารักมากเช่นกัน เหมือนกับเด็กเล็กกำลังเล่น ลิงก็เหมือนเป็นเพื่อนร่วมทางอยู่รอบ ๆ นำลิงออกมาเป็นต้นแบบตัวละครของเล่นศิลป์ สร้างร่วมกับชุดนักบินอวกาศ



ภาพที่ 3-13 เก็บภาพเพื่อนำไปเป็นวิเคราะห์องค์ประกอบ

การแยกองค์ประกอบของเล่นในวัยเด็กของคุณหมิงในยุคนาน



ภาพที่ 3-14 การรวบรวมองค์ประกอบการออกแบบในพื้นที่คุณหมิง (<https://image.so.com>)

วัยเด็กของทุกคนหรือไม่มากก็น้อยต่างก็มีของเล่น อาจจะมีที่หายไปตามกาลเวลาของเล่นที่เคยชอบเล่นมากหายไปกับสายน้ำแห่งการเติบโต แต่เมื่อคนเราโตขึ้นจู่ ๆ วันหนึ่งก็หาพบของเล่นที่รักมาก ภายในใจก็ผุดความทรงจำและเรื่องราวในวัยเด็กขึ้นมา ยังสามารถสัมผัสถึงความรู้สึกในวัยเด็กนั้น กลั่นกรองของเล่นที่เป็นเหมือนตัวแทนในวัยเด็กมาทำเป็นองค์ประกอบเสริมในการออกแบบ จัดให้เหมาะสมกับเปลี่ยนแทนที่ด้วยเนื้อหาหลักให้เต็มที่ เพิ่มเติมความบันเทิงของของเล่นศิลป์

3. เบื้องหลังการสร้างสรรค

เบื้องหลังการสร้างสรรคหลักคือจังหวะชีวิตที่เร่งรีบของผู้คนร่วมสมัย การรับข้อมูลข่าวสารเพียงด้านเดียว ส่วนใหญ่แล้วมีความเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ ไม่ลึกซึ้ง การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารที่รวดเร็ว ผู้คนเต็มไปด้วยความอ่อนล้าไร้เรี่ยวแรง ยังมีความคาดหวังที่จะได้รับความสุข ความรื่นเริงเสียงหัวเราะในวัยเด็ก ของเล่นพื้นเมืองแบบดั้งเดิมสามารถนำความสุขมาให้เด็ก ๆ แต่การออกแบบเรียบ ๆ ไม่สามารถตอบโจทย์กลุ่มผู้บริโภคได้อีกแล้ว ผู้คนมีความกระหายกับงานศิลป์ใหม่ ๆ ที่มีสีสัน ของเล่นศิลป์ประสบความสำเร็จในเรื่องความพอใจ ผู้วิจัยตั้งแต่เด็กจนโต

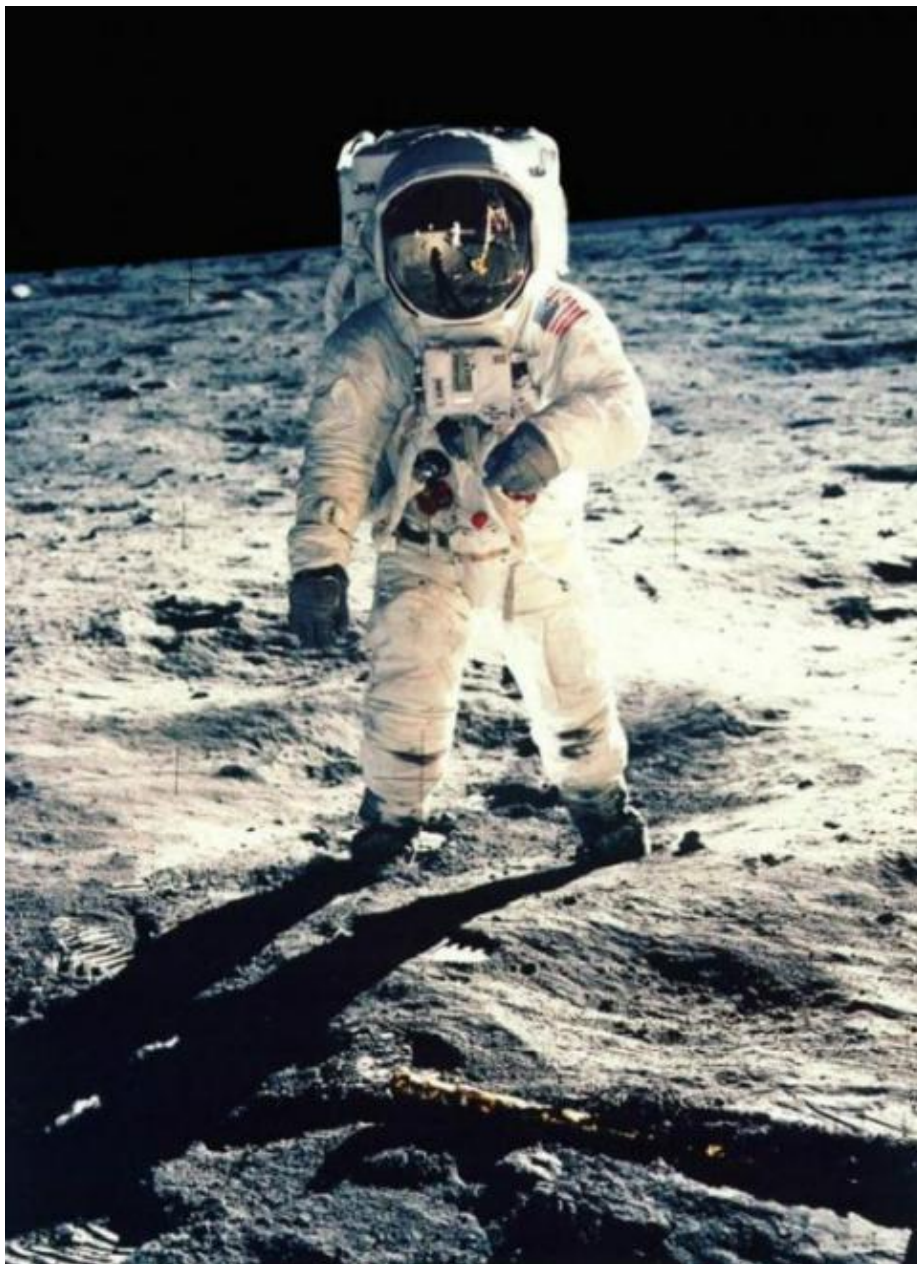
เติบโตมาในประเทศจีนใช้ชีวิตในยุคที่ข้อมูลข่าวสารรวดเร็ว ความปรารถนาความรู้สึกในวัยเด็กยังคงอยู่

ผู้วิจัยได้มาศึกษาในประเทศไทยหลายปีมานี้ ได้สัมผัสประสบการณ์ความรู้สึกเป็นสุขของจังหวัดชีวิตที่ช้า ผู้วิจัยต้องการนำเอาความรู้สึกในวัยเด็กรวมเข้ากับความรู้สึกเป็นสุขสร้างของเล่นศิลป์ เพื่อเพิ่มประสบการณ์ให้กับผู้บริโภคให้ลึกซึ้งขึ้น มีความสนุกมากขึ้น สร้างของเล่นศิลป์รุ่นหนึ่งที่มีธีมวัยเด็ก ให้สะท้อนผู้บริโภคกับผู้เขียน

3.1 แหล่งที่มาของแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์

ในการเจริญเติบโตในวัยเด็กของเด็กแต่ละคน การตระหนักรู้คือก้าวแรกของการเรียนรู้ ช่วงเวลานั้นนอกจากตัวเองแล้วเด็ก ๆ เริ่มสัมผัสสิ่งของทุกอย่าง เต็มไปด้วยความอยากรู้อยากเห็น ยังเต็มไปด้วยจินตนาการตามการเรียนรู้ที่แสดงออกมาเป็นความฝัน บทเรียนแรกๆ ของชั้นประถม คุณครูจะถามนักเรียนทุกคนว่าโตขึ้นอยากเป็นอะไร มีเด็ก ๆ บางคนก็ตอบว่าอยากจะเป็นคุณครูเหมือนคุณครู อยากเป็นนักดับเพลิง เป็นหมอ เป็นนักร้อง เป็นพ่อครัว เป็นตำรวจ เป็นนักบินอวกาศ เป็นต้น เวลานั้นอะไรก็เป็นที่ไปได้หมดไม่แน่นอน แม้ว่าจะเป็นเพียงความฝันของเด็ก ๆ เป็นช่วงเวลาที่ยังใสซื่อบริสุทธิ์ไร้เดียงสา เต็มไปด้วยความสุขที่ยากจะลืม แผนการการไปดวงจันทร์กลายเป็นเรื่องราวที่โด่งดังที่สุดในโลก การสำรวจจักรวาลอันกว้างใหญ่ไพศาล ความลึกลับของโลกดวงจันทร์ หลอมรวมกลายเป็นความปรารถนาของมนุษยชาติ

นักบินอวกาศคือผู้ที่บินออกไปนอกอวกาศเป็นอาชีพ เกณฑ์ในการพิจารณาการบินอวกาศนั้นไม่เหมือนกันทั้งหมดในประเทศอเมริกาผู้ที่เดินทาง 80 กิโลเมตร (50 ไมล์) สูงเกินเหนือระดับน้ำทะเล จึงเรียกว่าเป็นนักบินอวกาศ (Astronaut)



ภาพที่ 3-15 นักบินอวกาศสวมชุดอวกาศเดินบนดวงจันทร์ (<https://image.so.com>)

นักบินอวกาศเป็นความฝันในวัยเด็กของพวกเรา การทำแผนที่ที่ไม่สิ้นสุดของจักรวาล เป็นความเป็นไปได้เมื่อเราโตขึ้นความลึกกลับของดวงจันทร์ทำให้เรามีความปรารถนาอย่างแรงกล้า ที่อยากจะรู้ คำคืนที่นับไม่ถ้วนของเด็ก ๆ ที่นอนอยู่บนเตียงมองไปที่เพดาน แล้วจินตนาการว่าได้ บินอย่างอิสระอยู่ในจักรวาล เป็นความฝันในวัยเด็กของเด็กส่วนใหญ่ ที่จะได้ลองลอบไปทั่วเหมือน อย่างที่ใฝ่ฝันไว้

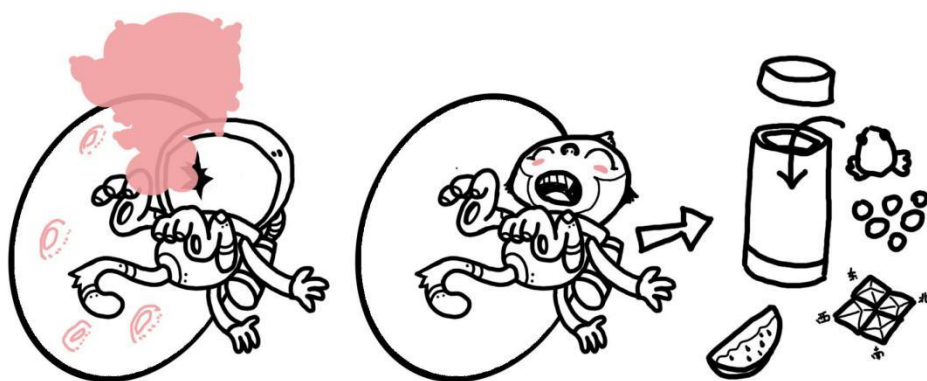
ลึงกับมนุษย์มีความใกล้เคียงกันมากในขณะเดียวกันมนุษย์ก็มีความหลากหลาย ลึง
เกอร์และชนมาก เหมือนกับมนุษย์เราตอนเป็นเด็กลึงก็เหมือนเด็กเล็ก ๆ เติบโตขึ้นอย่างค่อยเป็นค่อย
ไปในความชุกชุน ลึงกลายเป็นบทบาทการสร้างของเล่นลึงปีสามารถแสดงออกถึงอารมณ์ของ
วัยเด็กได้ดี

เด็กเล็ก ๆ มีความเรียบง่ายและบริสุทธิ์ ทุกสิ่งรอบตัวเต็มไปด้วยความน่าสนใจ
อยากจะได้สัมผัสได้เล่นสักหน่อย องค์กรประกอบรอบ ๆ ตัว สามารถกลายเป็นของเล่น “ลึงอวกาศ”
ของเด็ก สามารถเป็นดอกไม้สักดอก สัตว์เล็ก ๆ หรือของเล่นเก่า ๆ

นักบินอวกาศลึงมีขวดใส ๆ อยู่ด้านหลัง ขวดใส ๆ มีท่อเชื่อมต่อกับหมวกกันน็อกมี
กระบอกเหมือนถังออกซิเจนของนักบินอวกาศ ความหวังเดียวของการอยู่รอดในจักรวาล ในขวด
โปร่งใสไม่ใช่ออกซิเจนอะไร แต่เป็นของรอบ ๆ ตัวในชีวิตและของเล่นในวัยเด็กนี่คือนักบิน
อวกาศลึงผู้ให้ความหวังในการสำรวจจักรวาลในวัยเด็กผ่านของเล่น

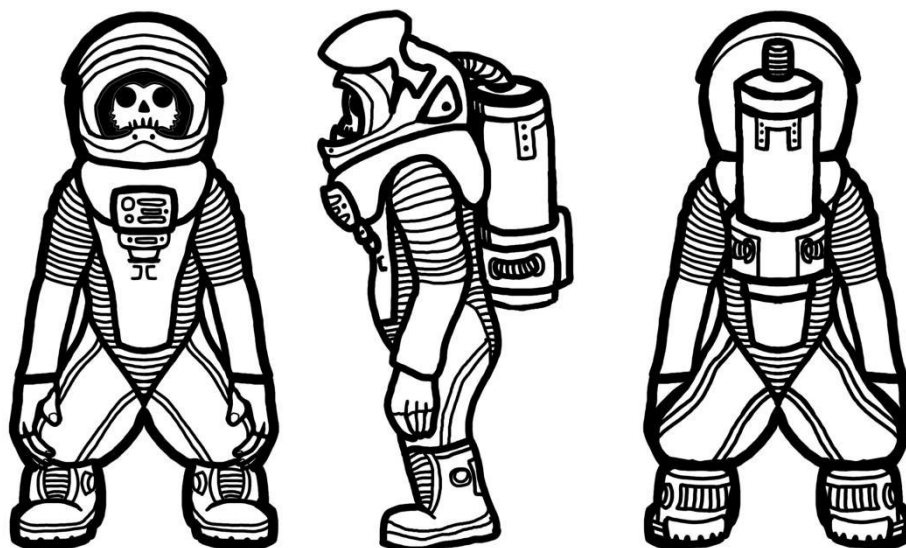
สรุปว่าแต่ก่อนมีแต่เด็กที่เล่นของเล่น ตอนนี้อยู่ผู้ใหญ่กำลังเล่นของเล่นลึงของตัวเอง
สมัยเด็ก ให้ความรู้สึกระลึกถึงความสุขในวัยเด็ก และทำให้ทุกย้อนคิดถึงช่วงเวลาในวัยเด็กว่าเคย
รู้สึกอย่างไร ทำให้ผู้คนรักของเล่นมากขึ้น เป็นเหตุให้นักออกแบบของเล่นสร้างสรรค์ผลงานที่
น่าสนใจมากขึ้น ซึ่งทำให้ของเล่นมอบความสุขแก่ผู้คน

3.2 การร่างภาพ



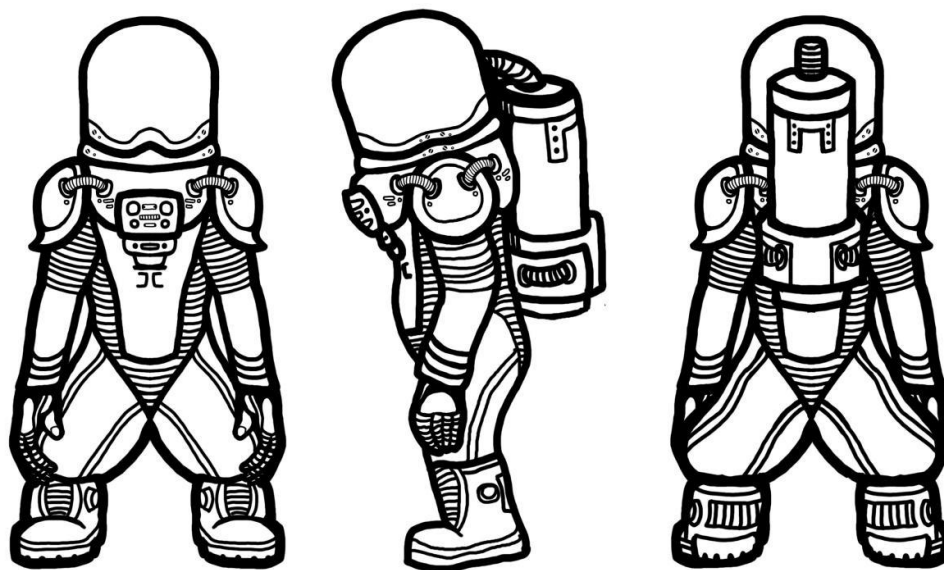
ภาพที่ 3-16 ภาพร่างที่ 1

แนวคิดการออกแบบ: ยึดภาพรวมที่แสดงเป็นหลัก สามารถละทิ้งส่วนที่ขยับได้ ใช้ลักษณะเด่นในการสร้างรูปแบบ นำชิ้นส่วนอุปกรณ์ที่มีอยู่แล้วมาเปลี่ยนรูปทรง สามารถลงได้ หลากหลายสี รักษาไว้ซึ่งความคิดและจินตนาการแบบเดิมในวัยเด็ก



ภาพที่ 3-17 ภาพร่างที่ 2

แนวคิดการออกแบบ: ใช้ข้อต่อที่สามารถขยับได้เพื่อเพิ่มหลากหลายและนำเล่นมากขึ้น สามารถเปลี่ยนรูปแบบได้โดยอาศัยข้อต่อที่ขยับได้ ซึ่งเหมาะกับทุกโอกาสในชีวิตประจำวัน สะดวกในการถ่ายรูปเล่น ด้วยรายละเอียดที่หลากหลาย สามารถเลือกใช้สีต่าง ๆ ในการลงสีทำให้ของเล่นชิ้นนั้นมีความสมบูรณ์มากขึ้น ในขณะที่เดียวกันมีชิ้นส่วนเสริมที่สามารถเลือกเล่นได้หลายแบบ ทำให้ผู้เล่นรู้สึกว่าการมีของเล่นในวัยเด็กเปรียบเสมือนมีเพื่อน



ภาพที่ 3-18 ภาพร่างที่ 3

แนวความคิดการออกแบบ: ตุ๊กตารูปทรงเรขาคณิต ชีวิตที่เร่งรีบในปัจจุบันมีความซับซ้อนและยุ่งยาก สไตส์การออกแบบง่าย ๆ ของตุ๊กตา ทำให้คนมองแล้วรู้สึกผ่อนคลาย และช่วยลดปล่อยความเครียดจากการทำงาน ใช้สีสดใสและเรียบง่ายในการสร้างสรรค์งาน เหลือไว้ซึ่งความรู้สึกที่ผ่อนคลายไร้กังวลและความสุขในวัยเด็ก

3.3 คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์ชุดนี้ เป็นแบบสัมภาษณ์ประกอบการวิจัย หัวข้อของเล่นศิลปะกับความสนุก: การออกแบบ Art toy ที่ผสมผสานอารมณ์ความรู้สึกของวัยเด็กเข้ากับการออกแบบเชิงปฏิสัมพันธ์ เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับแรงบันดาลใจ แนวคิดที่ใช้ในการออกแบบของเล่นศิลปะ รวมไปถึงกระบวนการออกแบบชิ้นงานให้มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและเต็มเปี่ยมไปด้วยความคิดสร้างสรรค์ และปัญหาที่พบเจอในการทำงานและวิธีการแก้ไขปัญหาที่สมเหตุสมผลเพื่อเป็นข้อมูลในการศึกษา วิเคราะห์และสังเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ประกอบการศึกษาระดับปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

การให้ข้อมูลของท่านจะช่วยให้การวิจัยครั้งนี้บรรลุวัตถุประสงค์ เป็นข้อมูลทางวิชาการและเกิดประโยชน์ต่อการพัฒนางานออกแบบของเล่นศิลปะ ดังนั้นผู้วิจัยใคร่ขอความอนุเคราะห์ และความร่วมมือในการตอบแบบสัมภาษณ์ เพราะคำตอบที่ได้จะนำไปเป็นส่วนหนึ่งใน

กระบวนการวิเคราะห์และสร้างสรรค์ต่อไป ผู้วิจัยขอรับรองว่าข้อมูลของท่านจะเป็นความลับและจะนำเสนอผลการวิจัยในภาพรวมเท่านั้น

3.4 แบบสัมภาษณ์ชุดนี้แบ่งการจัดเก็บข้อมูลออกเป็น 2 ตอน ประกอบไปด้วย

คำถามที่ 1 การสร้างของเล่นศิลปะเป็นการแสดงออกถึงอารมณ์ส่วนตัวของนัก

ออกแบบ อะไรบ้างที่เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ

1. อะไรคือความสนใจเริ่มแรกที่คุณมีต่อของเล่นศิลปะ

2. คุณคิดอย่างไรกับของเล่นศิลปะ

คำถามที่ 2 จะสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างของเล่นศิลปะกับผู้เล่น ศิลปินมีแนวคิดในการสร้างสรรค์การออกแบบได้อย่างไร

1. ในระหว่างที่ดำเนินการสร้างสรรค์ จะทำให้เกิดการสร้างสรรค์ได้อย่างไร

คำถามที่ 3 ใช้วิธีการอะไร ในการค้นหา การรวบรวมและการแยกองค์ประกอบในชีวิตประจำวันเพื่อการสร้างสรรค์งานศิลปะ

1. จะใช้องค์ประกอบใดสำหรับในการออกแบบและองค์ประกอบใดที่แสดงถึงอารมณ์ความรู้สึก

คำถามที่ 4 ในการสร้างสรรค์งานออกแบบจะมีวิธีการใดที่จะผสมผสานอารมณ์ศิลป์ให้เข้ากับการสร้างสรรค์การออกแบบของเล่นของคุณเอง

1. คุณผสมผสานอารมณ์ความรู้สึกเข้ากับการสร้างสรรค์งานศิลปะได้อย่างไร

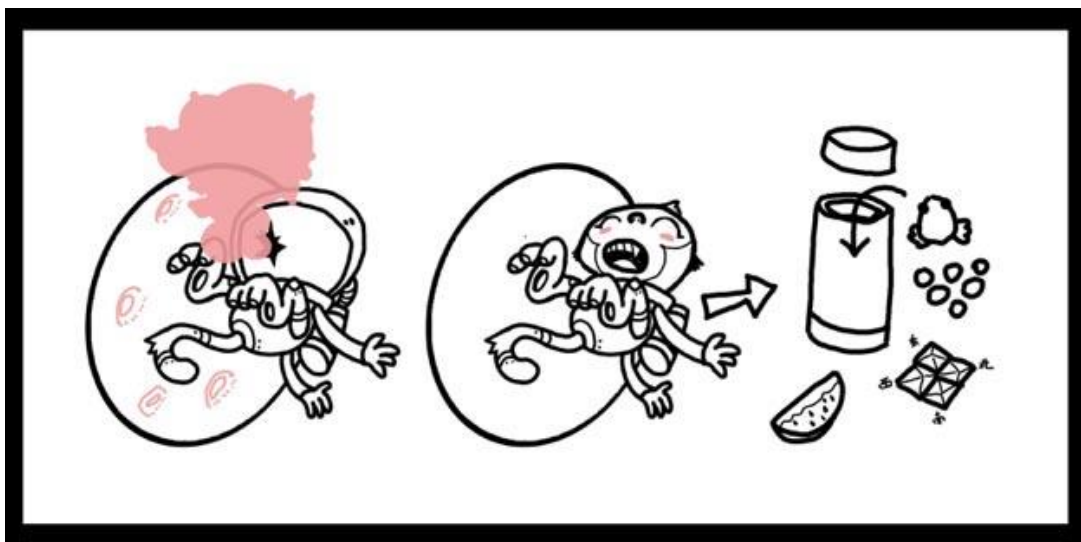
2. กระบวนการในการออกแบบและสร้างของเล่นศิลปะมีขั้นตอนอย่างไร

คำถามที่ 5 ปัญหาอะไรบ้างที่พบในการออกแบบของเล่นศิลปะ และมีวิธีการแก้ไขปัญหาย่างเหมาะสมผลอย่างไร

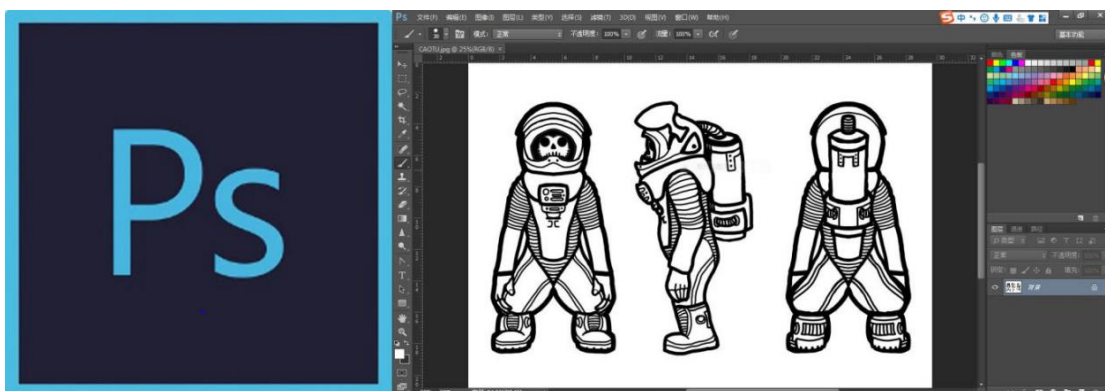
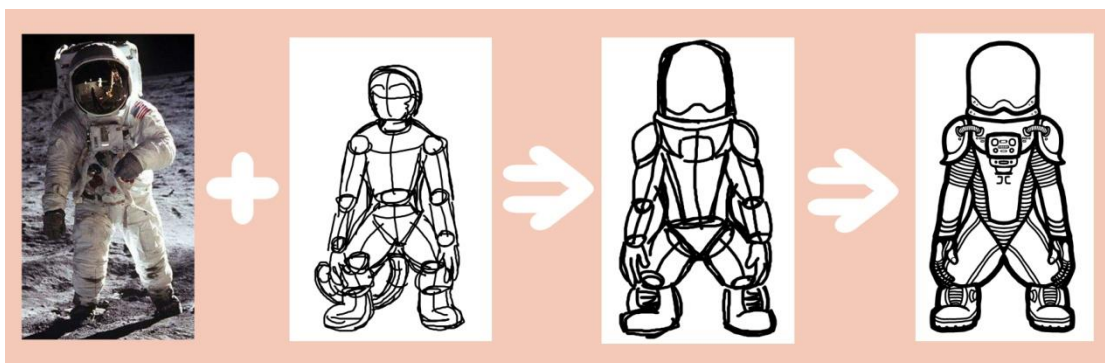
3.5 การวาดภาพร่างกับการอธิบายแนวคิดในการออกแบบ

1. การออกแบบภาพร่างและการสร้างสรรค์

ทำการวาดภาพร่างโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Photoshop นำองค์ประกอบที่เก็บรวบรวมมารวมกัน ผสานองค์ประกอบต่าง ๆ ให้มนุษย์ถึง ชุดอวกาศ มีถังออกซิเจนที่ด้านหลัง นักบินอวกาศสำรวจจักรวาลเป็นตัวแทนการรับรู้และจินตนาการต่อสิ่งต่าง ๆ ในโลกของเด็ก ๆ ก็เช่นเดียวกับเด็ก ๆ ที่สำรวจความลึกกลับในวัยเด็กของพวกเขาอย่างนั้น ความสนุกสนานของสิ่งยิ่งเหมือนกับความสนุกสนานของทุกคนในวัยเด็ก ถึงแสดงออกถึงความรู้สึกมีชีวิตชีวาของเด็ก ๆ ถังออกซิเจนมีความสำคัญอย่างมากต่อนักบินอวกาศขณะที่อยู่ในอวกาศ ถังออกซิเจนนี้ถูกออกแบบมาเพื่อให้สามารถประกอบเข้าเป็นของเล่นที่หลากหลาย แสดงให้เห็นว่าถังออกซิเจนของเล่นกลายเป็นออกซิเจนที่เราแต่ละคนหายใจพึ่งพาเพื่อดำรงชีวิตอยู่สะท้อนถึง



ภาพที่ 3-19 ตัวอย่างภาพร่างที่ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Photoshop



ภาพที่ 3-20 ภาพร่างต้นแบบที่ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Photoshop

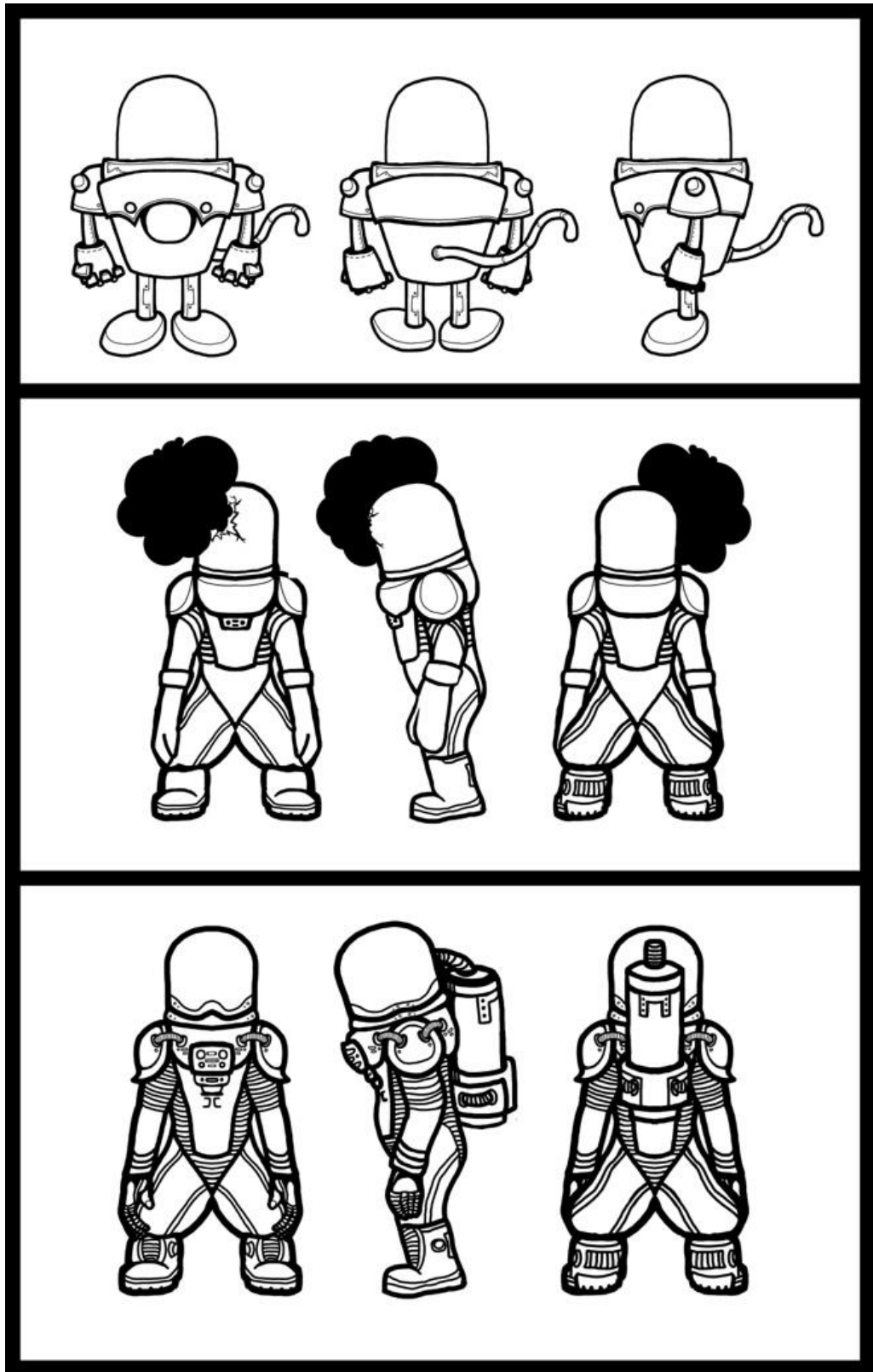
แนวคิดการออกแบบ: ยึดภาพรวมที่แสดงเป็นหลัก สามารถละทิ้งส่วนที่ขยับได้ ใช้ลักษณะเด่นในการสร้างรูปแบบ นำชิ้นส่วนอุปกรณ์ที่มีอยู่แล้วมาเปลี่ยนรูปทรง สามารถลงได้หลากหลายสี รักษาไว้ซึ่งความคิดและจินตนาการแบบเดิมในวัยเด็ก

ตุ๊กตารูปทรงเรขาคณิต ชีวิตที่เร่ร่อนในปัจจุบันมีความซับซ้อนและยุ่งยาก สไตส์การออกแบบง่าย ๆ ของตุ๊กตา ทำให้คนมองแล้วรู้สึกผ่อนคลาย และช่วยปลดปล่อยความเครียดจากการทำงาน ใช้สีสดใสและเรียบง่ายในการสร้างสรรค์งาน เหลือไว้ซึ่งความรู้สึกที่ผ่อนคลายไร้กังวลและความสุขในวัยเด็ก

2. ปรับเปลี่ยนร่าง

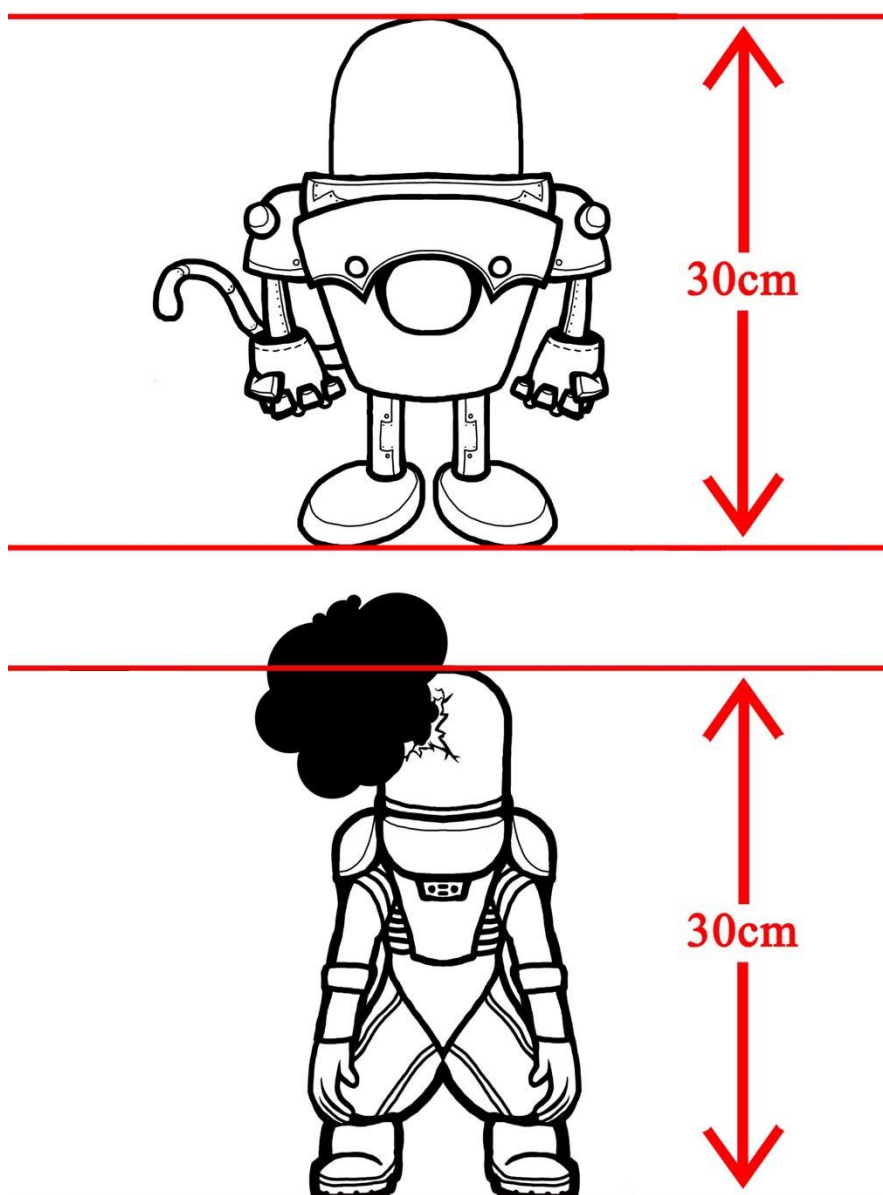
เนื้อหาภาพร่างในช่วงแรกได้ทำการปรับให้สมบูรณ์และแก้ไขอีกครั้ง เพิ่มของเล่นยุค 90 เพื่อจะเป็นอุปกรณ์เสริมของเล่น

หลังจากที่ได้สัมภาษณ์อาจารย์ Joe และได้ฟังคำแนะนำจากอาจารย์ ที่ว่ารูปร่างลักษณะของของเล่นจะต้องมีความคล้ายเหมือนมนุษย์ให้มากขึ้น เพื่อให้ใกล้เคียงกับความรู้สึกของเด็กชายให้มากที่สุด หางของลิงถูกเก็บไว้ในอวกาศและไม่จำเป็นที่จะต้องแสดงรูปร่างของหางออกมาในลักษณะที่เปราะบาง เพียงแค่สร้างอุปกรณ์เก็บข้อมูลตรงจุดบริเวณท้ายกันเป็นลักษณะหางก็พอ ข้อดีคือของเล่นจะสามารถหลีกเลี่ยงความเสียหายของชิ้นส่วนที่เปราะบางซึ่งจะช่วยเพิ่มความบันเทิงระหว่างผู้เล่นและปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักออกแบบ



ภาพที่ 3-21 แกะไขภาพร่าง

หลังจากการแก้ไข ส่วนหมวกและถังออกซิเจนของนักบินอวกาศสามารถใส่เข้าไปในของเล่นเล็ก ๆ สำหรับเด็กทำการรวมเล่นกัน เพิ่มวิธีให้ความบันเทิง และสามารถดึงระยะห่างของของเล่นใหม่กับของเล่นเก่าในวัยเด็กให้เข้ามาใกล้กัน ของเล่นเก่าในวัยเด็กที่ออกแบบใหม่เป็นของเล่นสำหรับของเล่นนักบินอวกาศ วิธีการเพิ่มอุปกรณ์ยังสามารถเพิ่มความบันเทิงแบบโต้ตอบของของเล่นกับผู้เล่นได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 3-22 ขนาดภาพร่างมนุษย์อวกาศ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Photoshop

3. แนวคิดการออกแบบ

ของเล่นศิลปะถูกสร้างสรรค์ขึ้นจากการนำเอารูปร่างของมนุษย์ ทำให้รูปร่างถึง
 จีเล่นพอเหมาะกับความรูสึกของวัยเด็ก หลงเหลืออุปนิสัยกับลักษณะของสัตว์ ในขณะที่เดียวกันก็
 เพิ่มความรู้สึกของตัวละครเข้าไปอย่างชัดเจน ตัวละครเทียบกับรูปร่างของวัตถุแล้วให้ความรู้สึก
 มีชีวิตและเสียงสะท้อนมากกว่า ชีวิตคนเราล้วนอยู่ในการเติบโตขึ้นในการเรียนรู้อย่างไม่รู้จบ
 การเรียนรู้ในวัยเด็กนั้น ไม่มีทางที่จะเข้าใจโลกใบนี้ เต็มไปด้วยจินตนาการและความสุขที่นับไม่
 ถ้วน ยังเต็มไปด้วยกระบวนการที่เร้าเสียวใจ ให้เราได้เติมเต็มมากขึ้น รูปลักษณ์ของสิ่งสะท้อนถึง
 ธรรมชาติและความสนุกสนานในวัยเด็ก นักบินอวกาศเป็นสัญลักษณ์แรกของความเข้าใจและการ
 สำรวจ จักรวาลก็เปรียบเสมือนชีวิตมนุษย์ เต็มไปด้วยจินตนาการที่ไม่รู้จบ ในขณะเดียวกันก็ทำให้
 ผู้คนรู้สึกถึงความสิ้นหวัง ถึงออกซิเจนที่ด้านหลังของนักบินอวกาศเป็นทางเลือกเดียวสำหรับ
 การอยู่รอดท่ามกลางจักรวาล มีความหมายที่สำคัญมาก ถึงออกซิเจนถูกออกแบบมาเป็นถัง
 สูญญากาศ สามารถใส่ของเล่นเด็กยุค 90 ได้จำนวนมาก ให้ความทรงจำในวัยเด็กเหล่านี้กลายเป็น
 “ออกซิเจน” ที่สำคัญสำหรับนักบินอวกาศเพื่อเอาชีวิตรอด ในเวลาเดียวกันนี้ก็เป็นของเล่นของเรา
 มีอุปกรณ์ของเล่นเสริมเป็นของตัวเอง นักบินอวกาศจึงถูกเรียกว่าสิงในฝัน ความหมายก็คือ สิ่งที่ได้
 หาความฝัน ยังสะท้อนวัยเด็กของเราแต่ละคน ของเล่นยังกลายเป็นส่วนหนึ่งของการเติบโตหรือ
 ส่วนหนึ่งที่ขาดไม่ได้

บทที่ 4

การวิจัยและวิธีการออกแบบ

หลังจากเริ่มผลิตภาพร่างของเล่นศิลป์ ผู้เขียนได้ทำการสัมภาษณ์นักออกแบบของเล่นศิลป์ 4 คนเรื่องสร้างของเล่นศิลป์ จากการสัมภาษณ์ผู้ออกแบบของเล่นศิลป์นำประสบการณ์การสร้างสรรคและคำแนะนำสำหรับการดัดแปลงมาใช้ ในกระบวนการสร้างสรรค์มีความจำเป็นที่จะต้องเข้าใจรายละเอียดและอารมณ์จากชีวิตและใช้ของเล่นศิลป์เป็นพาหนะในการสร้างของเล่นศิลป์ด้วยอารมณ์ นักออกแบบที่แตกต่างยังมีความคิดสร้างสรรค์และวิธีการที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ในกระบวนการผลิตพบปัญหาและแก้ไขปัญหาและนำปัญหาในกระบวนการสร้างสรรค์มาศึกษาวิเคราะห์

บทสัมภาษณ์และการวิเคราะห์ของศิลปินของเล่นศิลป์

1. แนะนำ และสัมภาษณ์อาจารย์มหาวิทยาลัยศิลปะ

ในสมัยก่อนการร่างโครงเบื้องต้นของส่วนที่สาม สัมภาษณ์นักออกแบบของเล่นศิลป์ ขอดนิยมนี่ท่านต่างเมืองของประเทศจีน ได้รับมุมมองที่แตกต่างกับจินตนาการที่ไม่มีขีดจำกัดจากมุมมองที่แตกต่างในการมองปัญหาเดียวกัน พวกเขาคือ อาจารย์ Joe ผู้จัดการหลักของ Melete Studio อาจารย์ Max Fan ผู้จัดการหลักของ Dabomb toys sofubi ผู้จัดการหลักของ Toy King Studio อาจารย์ Wu Pang Pang และอาจารย์ Zhang Zhiming ของ Kirinwebber นักออกแบบของเล่นศิลป์คนแรกที่สัมภาษณ์คือ อาจารย์ Joe จาก Melete Studio



ภาพที่ 4-1 Joe ผู้ก่อตั้ง Melete กับผลงานเจ้าหญิงแห่งเครื่องเทศ (เจ้าหญิงสไปซ์)
(ข้างซ้าย คือ อาจารย์ Joe)

ผู้ก่อตั้งศิลปิน CG ที่มีชื่อเสียงระดับโลก MELETEsWork อาจารย์ Joe ชื่นชอบของเล่น
เป็นพิเศษจนกระทั่งวันหนึ่งเขาได้สร้างชุดของเล่น Spice Princess ของเขาเอง



ภาพที่ 4-2 เจ้าหญิงสไปซ์ Spice Princess

ซีรีส์ Spice Princess สร้างโดย อาจารย์ Joe มาจากชีวิต เมื่ออยู่บนถนนคุณจะเห็นผู้หญิงสวมเสื้อผ้าทุกชนิดที่ถนน ทันใดนั้นเขาก็คิดว่าการทำงานให้ความรู้สึกนี้เป็นของเล่นพลาสติกหญิงน่ารักและสวยงาม ผสมผสานรสชาติของเครื่องเทศต่าง ๆ เข้าด้วยกันเป็นหลักเพื่อสร้าง ในที่สุดกลายเป็น "เจ้าหญิงน่ารัก" ที่ร้อนแรงที่สุดในมือของผู้เล่น

นักออกแบบของเล่นศิลปะคนที่สองที่สัมภาษณ์คืออาจารย์ Max Fan แห่ง Dabomb Toys Sofubi Studio



ภาพที่ 4-3 ผู้จัดการหลักของ Dabomb toys sofubi อาจารย์ Max Fan กับผลงาน Octopus Pyramid (ช่างขวาคืออาจารย์ Max Fan)

Max Fan ในฐานะนักออกแบบ SOFUBI ที่ชอบสัตว์ประหลาดได้รวมความลึกซึ้งของพีระมิดและความหวาดกลัวของหนวดปลาหมึกยักษ์เพื่อสร้างสัตว์ประหลาดใหม่: พีระมิดปลาหมึกยักษ์ซึ่งกลายเป็นนักออกแบบของคนรักของเล่นสัตว์ประหลาด

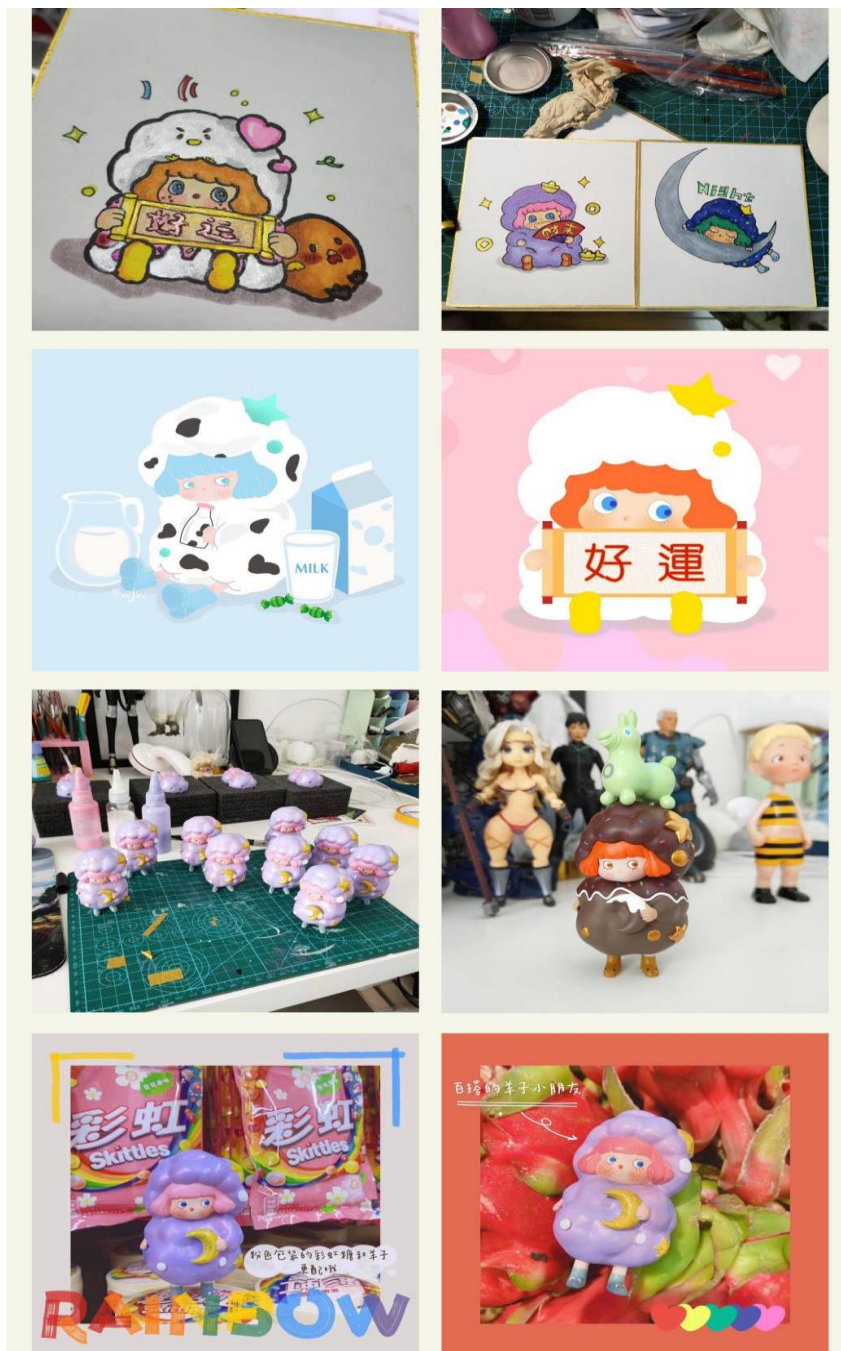


ภาพที่ 4-4 พีระมิดปลาหมึก

การรวมความลึกซึ้งที่พีระมิดนำมาสู่ผู้คนและความกลัวที่ปลาหมึกยักษ์นำมาซึ่งของเล่นชุดมอนสเตอร์ที่สร้างขึ้นนั้นมีการออกแบบสไตล์และความรู้สึก

นักออกแบบของเล่นศิลปินคนที่ 3 ที่สัมภาษณ์คืออาจารย์ Wu Pang Pang จากสตูดิโอ Wan Ju Wang

ผู้ก่อตั้ง China Red Ghost Studio สร้างและเปิดตัวของเล่นชุดยอดนิมของ Ye Duo Yang Zi และทาสีและเปลี่ยนสี



ภาพที่ 4-5 Ye Duo Yang Zi

Ye Duo Yang Zi ได้รับการออกแบบตามธีมของสาวแฟนตาซี ในเวลาว่างคุณ
สามารถมีความบันเทิงแสนหวานและในเวลาเดียวกันก็รวมอาหารของหวานเด็กและองค์ประกอบ
หวานอื่น ๆ เข้ากัน

นักออกแบบของเล่นศิลปะคนที่ 4 สัมภาษณ์นาย Zhang Zhi Ming



ภาพที่ 4-6 อาจารย์จางซีหมิง Zhang Zhi Ming

อาจารย์จางซีหมิงจะฝึกวาดภาพเป็นการส่วนตัว โดยการรวมความรู้สึกของเล่นในวัยเด็กเข้าด้วยกันเขาจะสร้างภาพวาดและตัวการ์ตูนในภาพวาดของเขาจะถูกสร้างขึ้นเพื่อให้เป็นของเล่นศิลปะของ SOFUBI การสะสมส่วนตัวทุกวัน



ภาพที่ 4-7 ตัวละครที่สร้างขึ้นโดย Zhang Zhi Ming

ในบรรดาตัวละครที่สร้างขึ้น โดยอาจารย์ Zhang Zhi Ming ตัวละครส่วนใหญ่ที่เห็นนั้น เป็นตัวละครที่มนุษย์ได้รับการเปลี่ยนรูปร่าง พวกเขาแสดงอารมณ์ในวัยเด็กและความสุขในวัยเด็ก ผ่านรูปทรงของเด็กที่น่ารักผ่านกาลเวลา

2. เนื้อหาการสัมภาษณ์

คำถามที่ 1:

ปัญหา “การสร้างของเล่นศิลปะเป็นการแสดงออกถึงอารมณ์ส่วนบุคคลของนักออกแบบในการออกแบบได้รับแรงบันดาลใจในด้านใดของชีวิต ความตั้งใจดั้งเดิมของท่านต่อของเล่นศิลปะคืออะไร ท่านคิดเห็นอย่างไรต่อของเล่นศิลปะ” ด้านล่างต่อจากนี้เป็นคำตอบของอาจารย์ทั้งสี่ท่าน

“ก่อนอื่นเริ่มจากการสังเกตกลุ่มคน มีผู้คนมากมายหลากหลายในชีวิต บางครั้งเมื่อยามว่าง คุณจะพบว่ามีคนแต่งตัวสวยมาก แต่งหน้าอย่างสวยงาม อาจจะไปพบแฟนหนุ่มของเธอ หรืออาจจะเป็นไปได้ว่าแค่ลำพังตัวคนเดียวเธอก็แต่งตัวอย่างสวยงาม ได้เห็นรูปลักษณ์ของเธอที่ละเอียดอ่อนมาก ภูมิใจมาก ผมรู้สึกว่ามันน่าสนใจมาก ก็นำอารมณ์ความรู้สึกนี้บันทึกไว้ หลังจากนั้นก็นำมาเปลี่ยนเป็นของเล่นของผม เมื่อคุณเห็นเจ้าหญิงสไปซ์ พอได้เล่นขึ้นมาคุณก็จะมีความคิดของคุณเอง ของประเภทนี้ยากที่จะใช้อธิบายออกมาเป็นภาษาพูด เมื่อใดก็ตามที่คนหนึ่งสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ล้วนมีที่มาจากความรู้สึกบางอย่างก่อนหน้า มีบ้างกับสถานที่ต่าง ๆ ที่แตกต่างกัน เหล่านี้ก็คือสถานที่ที่ค่อนข้างน่าสนใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ คนหนึ่งร้อยคนหยิบดินสอขึ้นมาหนึ่งร้อยแท่ง สิ่งที่ว่าดอกออกมาย่อมได้ผลลัพธ์หนึ่งร้อยแบบที่แตกต่าง” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญคนที่ 1 อาจารย์ Joe, สัมภาษณ์)

“สิ่งที่สำคัญที่สุดของของเล่นศิลปะคือ มันกับของเล่นที่ผลิตทั่วไปแตกต่างกัน ผู้ผลิตของเล่นไล่ตามอุตสาหกรรมมาก ความงามที่เป็นที่นิยมมาก ของประเภท IP ขนาดใหญ่บางอย่าง แต่ลักษณะเอกลักษณ์ของของเล่นศิลปะนั้นตรงกันข้ามกัน ส่วนมากมาจากสไตล์ส่วนตัวของนักออกแบบ ชิ้นงานที่ผลิตออกมาไม่เข้าไปตามสุนทรียะของตลาดเลย มันก็ค่อนข้างน่าสนใจตรงนี้ คุณก็สามารถสัมผัสถึงสิ่งของที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะชนิดหนึ่ง จากของเล่นศิลปะได้รับการแสดงออกแบบหนึ่ง เป็นเรื่องยากมากที่จะเห็นของที่น่าสนใจตามของเล่นทั่วไป และสังคมปัจจุบันของพวกเรา ในความเป็นจริงแล้วคนหนุ่มสาวจำนวนมากต้องการ ไล่ตามหาของที่แสดงออกถึงบุคลิกภาพ ดังนั้นจึงยิ่งเหมาะกับของเล่นศิลปะที่มีคุณภาพ ผมก็ชอบตรงจุดนี้แหละ” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญคนที่ 1 อาจารย์ Joe, สัมภาษณ์)

“ของเล่นศิลปะโดยตัวของมันเองเป็นความสะดวกสบายในชีวิตวัฒนธรรมทางสังคม เป็นความต้องการอย่างหนึ่งของจิตวิญญาณ เป็นของที่จะผลิตอย่างแน่นอน ถ้ามันไม่ปรากฏในของเล่นอีก มันก็จะปรากฏออกมาในรูปแบบอื่น ๆ ตัวฉันเองถือเป็นผู้เล่นสูงวัยนักศรัทธา ของเล่นศิลปะแบบนี้ส่วนตัวผมชอบมาก ๆ เลยทีเดียว เมื่อรูปแบบนี้มีปรากฏขึ้น มีอยู่วันหนึ่งพบว่า 10 ต่อไปยังมีของแบบนี้ก็ถูกมันทำให้เมาหลงอย่างลึกซึ้ง ผมก็หวังว่าของเล่นศิลปะรูปแบบนี้จะสามารถอยู่ตลอดไปหนุ่มสาวจำนวนมากดูไม่ค่อยเข้าใจ ไม่ค่อยให้ความสนใจความคิดทางศิลปะและความ

คลาสสิกแบบดั้งเดิมในสิ่งของที่มีรูปร่างแบบใหม่นี้ รูปแบบที่วัยรุ่นชื่นชอบที่ปรากฏออกมา กลายเป็นสิ่งที่วัยรุ่นเต็มใจที่จะยอมรับและเต็มใจที่จะเข้าใจ เป็นไปได้ที่จะเรียนรู้ถึงองค์ความรู้ทาง สังคมบางอย่างด้วยการเล่นของเล่นนี้ โดยรับรู้สิ่งที่ไม่เคยให้ความสนใจมาก่อนผ่านสิ่งของที่เป็น องค์ความรู้เหล่านี้” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญคนที่ 1 อาจารย์ Joe, สัมภาษณ์)

“สำหรับตัวผมแล้วแรงบันดาลใจมาจากสิ่งของทุกอย่างที่ผมได้พบในทุกวัน จากของเล่น ของลูกสาว ไปจนถึงบทพูดสักประโยคในหนังฝรั่ง เพียงแต่สามารถที่จะจับประเด็นในตอนนั้นได้ ก็สามารถที่จะถกเถียงเป็นองค์ประกอบเก็บไว้สร้างสรรค์ผลงานในอนาคตได้ ดังนั้นการสังเกตดู ในทุก ๆ รายละเอียดในชีวิตประจำวันเป็นเรื่องที่สำคัญมาก ศิลปะกับชีวิตนั้นสามารถเป็นอิสระจาก กันได้ แต่มันมีแหล่งที่มาจากชีวิตเสมอ ความตั้งใจเดิมในการทำของเล่นนั้นเรียบง่าย แต่ต้องการนำ การออกแบบกราฟิกหรือนำเอาวิถีคิดแปลก ๆ ในสมองออกมาทำให้เป็นวัตถุจริงขึ้น จริง ๆ แล้วมัน เป็นกระบวนการทำให้ตัวเองคิด ไม่สนว่าตลาดจะยอมรับหรือไม่ ไม่สนว่ายอดขายจะได้ต้นทุนคืน หรือไม่ รู้สึกว่ามีแค่การทำแบบคิดง่าย ๆ แบบนี้ ถึงจะสามารถทำของเล่นที่จะไม่ทำให้ตัวเองรู้สึก เสียใจในภายหลัง เมื่อศิลปะสามารถหาซื้อได้อย่างสะดวก หรือจะกล่าวว่าสามารถเข้าถึงได้ มันก็ เป็นเพียงสินค้านั่นเอง ศิลปะเป็นเพียงคำค้นหาที่เพิ่มมูลค่าเท่านั้นเอง นักออกแบบก็เป็นเพียงอาชีพ หนึ่งเท่านั้น นำสิ่งที่ตนเองสร้างสรรค์ออกมาผลิตเป็นจำนวนมากเพื่อให้คนสามารถมีไว้ ครอบครองได้มากขึ้น ในขณะที่เดียวกันก็รับประกันความไร้กังวลในชีวิต แน่แน่นอนว่าเป็นเรื่องที่ดี เว้นแต่ที่ผลิตอย่างหยาบคุณภาพแย่หรือที่มีเจตนาไม่ดี” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญคนที่ 2 อาจารย์ Max Fan, สัมภาษณ์)

“การแสดงออกทางอารมณ์ในสังคม ความต่อเนื่องของวัฒนธรรม IP จินตนาการและ อารมณ์ความรู้สึกที่ปรากฏเป็นรูปเป็นร่างกับความรักในวัฒนธรรม เป็นผลิตภัณฑ์ที่แสดงออกอย่าง อิสระ” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญคนที่ 3 อาจารย์ Wu Pang Pang, สัมภาษณ์)

“แรงบันดาลใจในการออกแบบหลัก ๆ มาจากวัฒนธรรม แรงบันดาลใจใดๆก็แล้วแต่ ผมคิดว่าล้วนมาจากอิทธิพลทางวัฒนธรรมแพร่มา มนุษย์มีความก้าวหน้าในการสืบทอดและพัฒนา วัฒนธรรมครั้งแล้วครั้งเล่า วิถีชีวิตคนธรรมดาอย่างพวกเรา ความจริงก็เป็นกระบวนการยอมรับ ตระหนักและใช้วัฒนธรรม ดังนั้นแรงบันดาลใจของผม หลัก ๆ แล้วขึ้นอยู่กับการรับรู้และ ความรู้สึกที่แตกต่างกันต่อวัฒนธรรม รวมทั้งกระบวนการถกเถียงด้วย” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญคนที่ 4 อาจารย์ Zhang Zhi Ming, สัมภาษณ์)

“แก่นแท้ของของเล่นศิลปะคือของเล่น เป็นผลงานที่ผสมผสานระหว่างผลิตภัณฑ์ที่ขาย อย่างรวดเร็วกับศิลปะ นอกจากนี้ยังเป็นงานศิลปะที่ผลิตโดยสังคมอุตสาหกรรม แก่นแท้แล้วเป็น

สินค้าที่ไม่ใช่งานศิลป์บริสุทธิ์ ความตั้งใจเดิมของผมเริ่มแรกก็อยากจะผลิตผลงานของตัวเอง ออกมามาก ๆ” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญคนที่ 4 อาจารย์ Zhang Zhi Ming, สัมภาษณ์)

“ของเล่นศิลป์โดยตัวของมันเองแล้วเป็นสะพานเชื่อมระหว่างผู้เล่น (นักสะสม) กับศิลปิน ในกระบวนการสะสมของนักสะสม ความจริงแล้วยังเป็นการแสดงถึงการยอมรับในตัวศิลปินและผลงานของเขา ก็เพราะให้การยอมรับจึงจ่ายเงินซื้อ การปฏิสัมพันธ์ภายในนี้ ผมยินดีที่จะเข้าใจว่ามันเป็นความรู้สึกถึงตัวตน” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญคนที่ 4 อาจารย์ Zhang Zhi Ming, สัมภาษณ์)

คำถามที่ 2:

ประเด็นเป้าหมาย “จะเพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างของเล่นศิลป์กับผู้ใช้และศิลปินในการสร้างสรรค์การออกแบบได้อย่างไร ในการผลิตเชิงสร้างสรรค์ วิธีการบรรลุมุมความคิดสร้างสรรค์ต่อจากนี้เป็นคำตอบของอาจารย์ทั้งสี่ท่าน

“โดยส่วนตัวฉันรู้สึกว่าการออกแบบแต่ละคนอาจมีแนวความคิดที่ต่างออกไป โดยส่วนตัวฉันรู้สึกว่ามันคืออารมณ์ ในความเป็นจริงคุณไม่จำเป็นต้องแสดงอะไรบางอย่างผ่านวัสดุหรือกระบวนการเฉพาะอย่างใดอย่างหนึ่ง แต่การออกแบบของเล่นของคุณจะต้องมีการแสดงออกทางอารมณ์อย่างหนึ่งของนักออกแบบอยู่ภายในนั้น เมื่ออารมณ์นี้ หลังจากที่คุณแสดงออกมาได้อย่างดี ไม่นานก็น้อยผู้ที่ซื้อของคุณจะถูกดึงดูดด้วยสิ่งนี้ ดังนั้นเมื่อเขาารู้สึกถึงอารมณ์ของคุณในความเป็นจริงมันก็คือพื้นที่สำหรับการสื่อสารระหว่างทั้งสองฝ่าย ในสถานการณ์อย่างนี้ ก็เทียบเท่ากับว่านักออกแบบพูดคุยกับผู้เล่นโดยตรง ดังนั้นหากผู้เล่นสามารถรู้สึกถึงจุดนี้ของนักออกแบบได้ละก็ เขาจะเกิดเสียงสะท้อนอย่างหนึ่งต่อนักออกแบบนี้อย่างแน่นอน เมื่อผลงานใหม่ ๆ ในอนาคต นักออกแบบจะมีการแสดงออกที่ความแตกต่างออกไป ผู้เล่นจะสร้างสะพานกับเขาได้อย่างง่ายดาย สะพานแห่งการสื่อสารทางจิตวิญญาณชนิดหนึ่งผ่านทางของเล่น สิ่งที่สำคัญที่สุดคืออารมณ์นี้ละจุดที่สำคัญที่สุด” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญคนที่ 1 อาจารย์ Joe, สัมภาษณ์)

“ยังเกี่ยวข้องกับคำถามแรก ให้ผู้ซื้อได้รับความสุข เล่นอย่างมีความสุข พูดอย่างหยาบ ๆ ก็คืออย่าออกห่างจากพื้นดิน ไกลเกินไป คิดดินและต้องเชื่อมกับอะไรพื้น ๆ ทั่วไป ตัวอย่างเช่น วันฮาโลวีนต้องวาดฟักทอง ฉลองตรุษจีนก็ต้องใช้โทนสีแดงโชติช่วงวันเลข 11 คู่ก็ต้องมีจำพวก การลดราคา แต่สิ่งเหล่านี้สามารถพูดได้ว่าเป็นการเอาใจให้ลูกค้าเสียเท่านั้น ไม่ใช่การปฏิสัมพันธ์ และไม่ได้ทำให้พวกเขาเข้าใจมากขึ้นเกี่ยวกับการออกแบบของคุณเองนักฉันเกลียดที่จะไปทำอะไรที่ตอบสนองการเคลื่อนไหวของตลาด การสื่อสารกับลูกค้ามากขึ้นเป็นวิธีที่มีประโยชน์มากที่สุดในการเพิ่มปฏิสัมพันธ์ ตัวอย่างเช่น กลุ่ม WeChat ตัวอย่างเช่น แพลตฟอร์มโซเชียลต่าง ๆ แบ่งปัน

แนวความคิดการออกแบบให้มาก ตอบคำถามให้มาก นำไปสู่คำถามให้มาก” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คนที่ 2 อาจารย์ Max Fan, สัมภาษณ์)

“วิธีการตระหนักถึงความคิดสร้างสรรค์? ประการแรกคือการสังเกตให้มาก จากนั้นก็ฝึกฝนให้มากเท่านั้น อย่าไปเชื่อว่ามีทางลัด” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คนที่ 2 อาจารย์ Max Fan, สัมภาษณ์)

“เพิ่มรายละเอียดของเรื่องราวเบื้องหลังการสร้างสรรค์ เสริมสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้บริโภค ทำความเข้าใจกับการพัฒนาการนำเทคโนโลยีการผลิตและเทคโนโลยีมาใช้ในด้านต่าง ๆ” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คนที่ 3 อาจารย์ Wu Pang Pang, สัมภาษณ์)

“ใช้เวลาให้มากขึ้น ในการคิดแบบหลายมิติและการเรียนรู้วัฒนธรรมหลากหลาย เป็นวิธีเดียวที่จะประสบความสำเร็จในการดำเนินการสร้างสรรค์” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญคนที่ 4 อาจารย์ Zhang Zhi Mign, สัมภาษณ์)

คำถามที่ 3:

ประเด็นเป้าหมาย: จะรวบรวมองค์ประกอบการออกแบบโดยการค้นพบและผสมผสานจากการดำเนินชีวิตและดึงออกมาใช้ทำการสร้างสรรค์ได้อย่างไร จะใช้องค์ประกอบมาทำการออกแบบได้อย่างไร องค์ประกอบใดที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกใด ต่อจากนี้เป็นคำตอบของอาจารย์ทั้งสี่ท่าน

“โดยพื้นฐานแล้วเป็นคนที่ไม่ค่อยชอบการรวบรวมข้อมูล โดยมากอาจเป็นความทรงจำอย่างหนึ่งที่เกิดจากความรับรู้อย่างหนึ่ง ก็คือ ฉันรู้จักเพื่อนหลายคน เพื่อนหลายคนจะรวบรวมข้อมูลจำนวนมากในด้านต่าง ๆ ที่เขาใช้ได้ จากนั้นฉันก็พบว่ามันน่าสนใจมาก แต่โดยส่วนตัวฉันไม่ค่อยจะไปทำเรื่องแบบนี้เท่าไรนัก ดังนั้นเวลาที่ฉันจะสร้างผลงานชิ้นใหม่ บ่อยครั้งล้วนมาจากความคิดแรงบันดาลใจอย่างหนึ่งก็ระเบิดออกมาจากภายในสมองฉัน ฉันจะเก็บความรู้สึกนี้ไว้และแสดงมัน ไม่ค่อยจะไปทดสอบว่ามันถูกต้องกับโลกแห่งความจริงหรือไม่ เป็นหนึ่งเดียวกันหรือไม่ ฉันคิดว่านี่เป็นสิ่งที่ผ่านสมองของฉันกลั่นกรองมาอย่างหนึ่ง ฉันคิดว่ามันน่าสนใจมากกว่า” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญคนที่ 1 อาจารย์ Joe, สัมภาษณ์)

“จริง ๆ แล้วหัวข้อนี้ค่อนข้างใกล้กับหัวข้อแล้ว ก็คือรู้จักที่จะไปจดบันทึก ไปรู้สึกสัมผัสก็ได้แล้ว เหมือนบางคน ไปถึงสถานที่ที่ทิวทัศน์ที่สวยงามเขาจะรีบหยิบกล้องถ่ายรูปขึ้นมาอย่างรวดเร็ว จากนั้นก็ถ่ายรูปมากมาย แต่ว่าฉันอาจจะยินดีที่จะหยุดก้าวเดินของฉัน วางอุปกรณ์เหล่านี้ลง จากนั้นค่อยใช้ใจไปสัมผัสให้ดี ๆ เมื่อความรู้สึกนี้เก็บอยู่ภายในใจ วันหนึ่งที่คุณต้องการจะสร้างสรรค์ สิ่งเหล่านี้จะปรากฏขึ้นมาในความสมองของคุณ รวดเร็วกว่าและใช้งานง่ายกว่าที่คุณไปหาข้อมูลในฮาร์ดไดรฟ์คอมพิวเตอร์” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญคนที่ 1 อาจารย์ Joe, สัมภาษณ์)

“ยังคงเป็นประโยชน์ คุณให้มาก แต่ต้องใช้ใจไปดู บทบรรทัดเดียวกันทุกครั้งที่อ่าน ความคิดล้วนสามารถแตกต่างกันออกไป จากเดียวกันที่คุณเลือกผ่านวิธีก็จะไม่เหมือนกันเช่นกัน ถนนเส้นเดิมที่เดินไปทำงาน สามารถจะใส่หูฟังไปพลางเล่นมือถือไปพลางเดินไปพลาง ยังสามารถที่จะปล่อยสมองว่าง ๆ มองดูผู้คนเรื่องราวรอบข้าง เมื่อพบจุดเด่นที่ใด สิ่งที่ต้องทำก็คือจดบันทึกมันไว้เท่านั้นเอง” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คนที่ 2 อาจารย์ Max Fan, สัมภาษณ์)

“อย่าพูดว่าไม่จริงหรือ สำหรับของเล่น Sofubi แล้ว ตัวการออกแบบเองและรูปแบบการลงสีนั้นก็คือความประทับใจแรกของแขกเลย ดังนั้นต้องการแสดงออกถึงอารมณ์ความสุข วิธีที่ตรงที่สุดคือการเลือกสีที่เหมาะสมที่คุณรู้สึกมีความสุขนั้นแหละ มะเขือเทศผัด ใจคือสีที่ฉันรู้สึกมีความสุขมากที่สุดเลย” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คนที่ 2 อาจารย์ Max Fan, สัมภาษณ์)

“ก่อนอื่นเรียนรู้การใช้ชีวิต ตามด้วยเริ่มชีวิต สุดท้ายใช้ชีวิตให้สมบูรณ์ ทำความเข้าใจองค์ประกอบประวัติศาสตร์เบื้องหลังเคารพประวัติศาสตร์” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คนที่ 3 อาจารย์ Wu Pang Pang, สัมภาษณ์)

“วิธีส่วนตัวที่ฉันใช้ประจำคือจดบันทึก อาจเป็นความคิดแฟนตาซีที่ผุดขึ้นมากระต๊อกระต๋อน จะนำสิ่งที่รู้สิ่งที่คิดทั้งหมดในชีวิตจดบันทึกไว้ ข้อความ วาดเป็นภาพ วิธีต่าง ๆ ใช้ได้หมด ในระยะสั้นต้องสร้างความประทับใจไว้ให้ตัวเอง ในการสร้างสรรค์ภายหลัง ตรวจสอบซ้ำผ่านเครือข่าย หนังสือและปรับปรุงความคิดสร้างสรรค์ทีละขั้นตอนจนสมบูรณ์แบบ กระบวนการดังกล่าวนี้เป็นวิธีการสร้างสรรค์ส่วนตัวของฉัน ส่วนองค์ประกอบการออกแบบ บางทีการสร้างสรรค์จำนวนมากเกินไปได้รวมใช้องค์ประกอบเข้ากับกระบวนการสร้างสรรค์ ดังนั้นจึงไม่มีวิธีสรุปออกมา ยืมประโยชน์จากไทเก็กสักประโยชน์ก็คือ: ไร้กระบวนการทำคือกระบวนการทำ” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญคนที่ 4 อาจารย์ Zhang Zhi Mign, สัมภาษณ์)

คำถามที่ 4:

ปัญหาในระหว่างการออกแบบสร้างสรรค์ จะผสมผสานความรู้สึกทางศิลปะกับการออกแบบสร้างสรรค์ของตัวเองได้อย่างไร ในการสร้างสรรค์ของเล่นศิลปะผสมผสานอารมณ์ความรู้สึกเข้าไปอย่างไร กรุณากล่าวถึงขั้นตอนทั่วไปในการออกแบบและการผลิตของเล่นศิลปะของคุณ ด้านล่างเป็นคำตอบของอาจารย์ทั้งสี่ท่าน

“โดยปกติแล้วผมเองเป็นคนไม่ค่อยช่างจะพิถีพิถันมากเวลาที่สร้างสรรค์ผลงาน เก็บทุกรายละเอียดเล็กน้อย ดังนั้นหลัก ๆ แล้วในการออกแบบก็จะมีแนวคิดเช่นนี้อยู่ข้างใน แต่ว่าคนในวงการศิลปะอาจจะไม่ค่อยจะใส่ใจว่าจะอะไรเป็นศิลปะหรือไม่เป็นศิลปะแล้ว บางทีผมเองผลิตสิ่งนี้พฤติกรรมทั้งหมดก็สามารถถือได้ว่าเป็นศิลปะชนิดหนึ่ง ก็คือผมจะรู้สึกถึงประเด็นของตัวเองอย่างแน่นอน หรือเป็นความสวยงามหรือเป็นอารมณ์ความรู้สึกบางอย่างที่แสดงออกมา อย่างนั้นแล้วผม

คิดว่านี่เป็นศิลปะชนิดหนึ่งที่ผ่านการกลั่นกรองแล้วแบบหนึ่ง ดังนั้นอาจจะไม่ได้เจาะจงสนใจจุดนี้มากนัก ความจริงสิ่งของที่เกิดขึ้น เรียกว่าศิลปะที่มาจากชีวิต ฉะนั้นแล้วเมื่อผมไปกล่าวเกี่ยวกับชีวิต ความจริงก็คือศิลปะชนิดหนึ่ง” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญคนที่ 1 อาจารย์ Joe, สัมภาษณ์)

“ก่อนอื่นต้องทำการออกแบบภาพร่าง เวลาที่คุณต้องการจะแสดงออกถึงอารมณ์นี้ คุณต้องแก้ไขภาพร่างนี้ก่อน เพราะว่าในระหว่างความคิดหนึ่งไปสู่สิ่งของที่สามารถผลิตออกมาได้นั้นมีกฎมากมาย นั่นก็คือกฎของอุตสาหกรรม เพื่อสามารถทำให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น คุณก็จะทำการแก้ไขให้เหมาะสมกับการอุตสาหกรรมปริมาณมาก แต่ว่าส่วนใหญ่ก็จะเก็บสิ่งที่สวยงาม ความน่าสนใจเอาไว้แก้ไขในส่วนที่ไม่สมเหตุผล ท้ายที่สุดหลังจากสิ่งนี้ออกมา ผมจะทำการสร้างแบบจำลอง เปลี่ยนจากวัตถุสองมิติเป็นวัตถุสามมิติ นำวัตถุสามมิติมาลงสีและนำไปยังโรงงานเพื่อทำการผลิต ในที่สุดก็กลายเป็นวัตถุที่จำต้องได้หรือไปถึงยังมือของผู้เล่น นี่ก็เป็นกระบวนการง่าย ๆ แต่ว่าบางครั้งเกิดการทำให้ซ้ำกระบวนการนี้ ตัวอย่างเช่น คุณได้ออกแบบของชิ้นหนึ่งเสร็จแล้ว อีกทั้งยังผลิตออกมาแล้วด้วย แต่ว่าบางทีหลังจากที่ผ่านไประยะเวลาหนึ่ง คุณมีไอเดียกับมันมากขึ้น ก็อาจจะยังปรับปรุงมันอีกครั้ง ออกมาเป็นรุ่นที่สองหรือรุ่นที่สาม ไม่หยุดที่จะปรับปรุงพัฒนาให้ของมีมูลค่าอยู่เรื่อย ๆ” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญคนที่ 1 อาจารย์ Joe, สัมภาษณ์)

“อย่างที่ได้ออกมาถึงก่อนหน้านี้ ต้องซื่อสัตย์ต่อตนเอง หรือให้ความสำคัญกับตลาด การตัดสินใจดั้งเดิมจะทำให้ออกแบบอะไรออกมา การทำให้เหมาะกับตลาดนั้นง่ายที่สุด ความยากนั้นยากอยู่ที่จะทำอย่างไรให้ความคิดของตัวเองออกมาเป็นรูปธรรม นี่เป็นกระบวนการที่ไม่สามารถชี้แจงได้ ยกตัวอย่างเช่น คุณชอบรถ กีฬาหนัง เพลง แม้แต่ผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ที่มีธีมเกี่ยวกับรถ อย่างเชื่อว่าตัวเองเป็นอัจฉริยะ โดยเด่นขาด ทุกอย่างล้วนขึ้นอยู่กับการสะสมทั้งนั้น” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คนที่ 2 อาจารย์ Max Fan, สัมภาษณ์)

“ไม่เคยคิดว่าจะต้องผสมผสานกับอารมณ์ความรู้สึกมากขนาดนั้น โดยปกติหลังจากที่กำหนดแบบแผนแล้ว ตอนที่ออกแบบในสมองนั้นว่างเปล่า เพียงแค่อยากจะทำสิ่งที่ตัวเองคิดว่าคว้อออกมาแบ่งปันให้กับคนอื่นก็เท่านั้น คิดมากเกินไปไม่ใช่เรื่องที่ดี” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คนที่ 2 อาจารย์ Max Fan, สัมภาษณ์)

“เพราะว่าผมทำกราฟิกออกมา ดังนั้นกระบวนการของการทำให้เป็นรูปธรรม จึงสามารถได้แค่เพียงแบบจำลองหรือนักแกะสลักเพื่อจะทำให้เสร็จ จากนั้นส่งต่อไปกับโรงงานผลิตแม่พิมพ์ ออกมา สุดท้ายค่อยลงสีสรรเข้าไป ท้ายสุดเสร็จสมบูรณ์ถึง 80% ก็ถือว่าไม่เลวแล้ว ดังนั้นมีโอกาสต้องเรียนการสร้างแบบจำลองหรือประติมากรรมดินโคลน หวังว่าวันหนึ่งจะสามารถทำให้เป็นรูปธรรมตามความคิดของตัวเองได้ 100%” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คนที่ 2 อาจารย์ Max Fan, สัมภาษณ์)

“การออกแบบที่เป็นอิสระมาจากการอารมณ์ความรู้สึกของตัวเองแสดงออกมา มีความน่ารัก ความโกรธ ความหวาดกลัว แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกของวัตถุผ่านทางสีสรรกับรูปร่าง ในการออกแบบ ของเล่นน่ารักจะใช้สีชมพู ของเล่นที่น่ากลัวใช้สีดำหม่น ๆ ในชีวิตพวกเราเป็นอย่างไร อารมณ์ของคนส่วนใหญ่เป็นอย่างไร พวกเขาทำอะไรที่เหมือนกัน นี่ก็คือมุมมองหนึ่งที่เป็นประโยชน์ที่สามารถสะท้อนตัวตนของผู้บริโภค หลังจากปั่นตัวละครบทบาท นิสัย ตามลักษณะพิเศษที่นักสะสมชื่นชอบ สร้างเป็นรูปร่างหนึ่ง โดยใช้แบบจำลองเป็นตัวอย่าง และทำเป็นรูปธรรมออกมาในที่สุด” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คนที่ 3 อาจารย์ Wu Pang Pang, สัมภาษณ์)

“โดยสถานการณ์ปกติแล้วผมจะสร้างสรรค์ตามใจของตัวเอง ก็คือในใจคืออะไร หรือคิดอย่างไรก็จะแสดงออกอย่างนั้น เช่นนี้สามารถมั่นใจได้ว่าอารมณ์ความรู้สึกของผมได้แสดงออกอย่างเต็มที่ในชิ้นงานของผม แม้ว่าบางครั้งก็มีความคิดเห็นที่แตกต่างกัน แต่ผมจะคัดกรองความคิดเห็นของคนอื่น และไม่รับหรือปฏิเสธทั้งหมด นี่เกี่ยวกับโดยตรงกับเบื้องการเป็นนักออกแบบของผม ขั้นตอนการสร้างสรรค์คร่าว ๆ ของผมคือ: ความคิดสร้างสรรค์ เก็บรวบรวมข้อมูล ร่างภาพ ออกแบบกราฟิก ต้นแบบของเล่น ผลิตภัณฑ์สำเร็จรูป” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญคนที่ 4 อาจารย์ Zhang Zhi Mign, สัมภาษณ์)

คำถามที่ 5:

ประเด็นเป้าหมาย “ความยากลำบากที่พบในระหว่างการออกแบบของเล่นศิลป์ แก้ปัญหาอย่างสมเหตุสมผลได้อย่างไร ในระหว่างการผลิตเชิงสร้างสรรค์ จะบรรลุความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างไร ต่อจากนี้เป็นคำตอบของอาจารย์ทั้งสี่ท่าน

“ก่อนอื่นในการออกแบบแต่ไหนแต่ไรไม่เคยพบปัญหา ทุกครั้งที่ฉันออกแบบระดมสมองอย่างเป็นทางการมันเป็นช่วงเวลาที่มีความสุขที่สุด เพราะมันสามารถบินร่อนลอยไปได้ คิดและสร้างสรรค์อย่างเปิดกว้าง ในความเป็นจริงแล้วความยากลำบากมักเกิดจากการผลิต เนื่องจากปัญหาของกระบวนการผลิตและการประหยัดต้นทุน ฯลฯ คุณต้องทำการประนีประนอม ทำการแก้ไข กระบวนการมักจะเจ็บปวด บางครั้งคนงานในโรงงานทักษะไม่ถึง บางครั้งขั้นตอนการดำเนินการนั้นซับซ้อนเกินไป คุณจำเป็นต้องทำการปรับเปลี่ยน ในเวลานี้มันจะส่งผลกระทบต่อความคิดเริ่มต้นของคุณไม่มากนักน้อย ดังนั้นนี่คือจุดที่ค่อนข้างกินพลังงาน ยังมีอีกหลายสิ่งที่ยากที่จะพูดเกี่ยวกับความลำบากด้านการผลิต สิ่งนี้มีเพียงแต่ตอนที่คุณเองลงมือทำมันจริงๆ คุณถึงสามารถสัมผัสกับประสบการณ์ที่ไม่ง่ายนี้ได้” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญคนที่ 1 อาจารย์ Joe, สัมภาษณ์)

“การสร้างสรรค์สามารถทำตามความคิดของคุณเองก็ได้แล้ว ถ้าสามารถที่จะไม่ประนีประนอมได้ก็ไม่ต้องประนีประนอม เช่นเดียวกับ Princess spice ในเวลานั้นหลายคนบอกว่า

มัน ไม่มีเหตุผล แบบนั้นไม่ดี ฉันยังคงยืนย่น ในที่สุดผลที่เกิดขึ้นจริงเป็นที่น่าพอใจ” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญคนที่ 1 อาจารย์ Joe, สัมภาษณ์)

“ของเล่นศิลป์จำเป็นต้องทำการออกแบบให้ตอบสนองต่อตลาด หรือการทำของ ๆ คุณทำเองแล้วจะมีตลาดตามธรรมชาติ” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญคนที่ 1 อาจารย์ Joe, สัมภาษณ์)

“ฉันคิดว่าเมื่อคุณยกคำถามนี้ขึ้นมา มักจะเห็นว่าหลายสิ่งหลายอย่างในตลาดที่ตอบสนองต่อสุนทรียภาพของผู้คน ทั้งยังทำกำไรได้มาก แต่ความจริงก็คือสิ่งของประเภทนี้สูญเสียจิตวิญญาณในการสร้างสรรค์ตัวของเล่นศิลป์เองไป ของเล่นศิลป์ที่แท้จริงคุณต้องรักษาพลังชีวิตของมันไว้ ไม่ใช่ว่าถ้าคุณทำเงินได้จำนวนมาก แล้วก็หายไปในการมองของผู้คน คุณต้องยืนหยัดในสไตล์ของตัวเองที่เป็นนักออกแบบ ถึงจะสามารถมีพลังชีวิตของมันได้ การดำรงอยู่ของมันแสดงถึงการมีอยู่ของคุณ รูปร่างของมันแสดงออกถึงอุดมการณ์ของคุณ ดังนั้นฉันต้องยืนหยัดและสนับสนุนให้ทุกคนยืนหยัดในสไตล์ของตัวเอง ให้ตลาดของเล่นศิลป์ปรากฏสไตล์ที่แตกต่างกัน มากมีเพิ่มมากขึ้น ไม่ใช่ผลงานที่เหมือนกันไปหมด” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญคนที่ 1 อาจารย์ Joe, สัมภาษณ์)

“ฉันคิดว่ามีประโยชน์ที่น่าสนใจมาก เหมาะสมที่จะอธิบายนักออกแบบแฟชั่นอย่างมาก ประโยชน์ก็คือ: โปรดอย่าตามฉันมา บางทีฉันอาจไม่ใช่ผู้นำที่ดี โปรดอย่าเดินนำหน้าฉัน บางทีฉันอาจไม่ใช่ผู้ติดตามที่ดี และจะไม่ติดตามคุณไปตลอด” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญคนที่ 1 อาจารย์ Joe, สัมภาษณ์)

“ปัญหาที่พบบ่อยที่สุดคงจะเป็นการเลิกกลางทาง มีนักออกแบบที่มีแนวคิดไม่น้อย โรงงานหาไม่ยาก สิ่งที่ยากที่สุดคือการเปิดตลาดให้ทุกคนได้เห็น และเต็มใจที่จะจ่ายเงินเพื่อสนับสนุน อย่างที่พูดไว้ก่อนหน้านี้ การซื้อสตั๊ต่อตัวเองไม่ได้ตอบสนองต่อตลาด หมายความว่า คุณใช้เวลากับการโปรโมทมากขึ้น ใช้เวลามากขึ้นเพื่อให้ทุกคนยอมรับ คิดจะยิงนัดเดียวก็โด่งดังมันไม่เป็นจริงนัก น่าเสียดายที่เพื่อนร่วมอาชีพหลายคนไม่สามารถผ่านกระบวนการนี้ไปได้ ในทางกลับกัน สุ่มสี่สุ่มห้าให้ความสำคัญกับตลาดก็อาจจะตกอยู่ในสถานการณ์ที่มีความสามารถในการแข่งขันไม่เพียงพอ หากต้องการฆ่าให้ได้ถนนเลือด ต้องสามารถลงทุนไปเรื่อย ๆ ไม่หยุดเท่านั้น คำถามคือ คุณยินดีลงทุนในเครื่องมือสร้างรายได้เท่าไร” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คนที่ 2 อาจารย์ Max Fan, สัมภาษณ์)

“บรรลुकความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างไร คำถามนี้ใหญ่เกินไปแล้วละ สักเกตให้มาก สะสมให้มาก ฝึกฝนให้มาก เมื่อความคิดสร้างสรรค์มาถึงสามารถทำออกมาได้ตามใจปรารถนาโดยธรรมชาติ” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คนที่ 2 อาจารย์ Max Fan, สัมภาษณ์)

“การออกแบบงานฝีมือและการคำนวณต้นทุน การออกแบบงานฝีมือใช้วัสดุทดแทน หรือเปลี่ยนแปลงรูปร่าง และต้นทุนจะแก้ไขได้มากขึ้นโดยใช้การเปลี่ยนวัสดุ ติดต่อกับผู้ผลิตของเล่นรายใหญ่หลาย ๆ ที่ ทำความเข้าใจเกี่ยวกับการเปลี่ยนแทนที่ผลิตภัณฑ์แบรนด์ของเล่นจากต่างประเทศและสินค้าทุกประเภทของแบรนด์ เข้าใจถึงเทคโนโลยีใหม่ ๆ เสริมความแข็งแกร่งด้วยการรวมเทคโนโลยี 3C เข้าด้วย เพื่อให้ของเล่นของนักออกแบบออกมาเป็นรูปเป็นร่างจริง” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ คนที่ 3 อาจารย์ Wu Pang Pang, สัมภาษณ์)

“ความยากลำบากที่พบคงจะนับไม่ถ้วน การสร้างสรรค์แต่ละครั้งล้วนเป็นกระบวนการที่ยากลำบาก กล่าวโดยสรุปแล้ว วิธีการจัดการของฉันคือ ก่อนอื่นต้องเชื่อมั่นเสียก่อน กำหนดเป้าหมาย จากนั้นคิดพิจารณาคำถามซ้ำ ๆ เพื่อค้นหาคำตอบ ความคิดที่สงบและมีเหตุผล เป็นวิธีที่ดีที่สุด และความคิดสร้างสรรค์ บ่อยครั้งมักจะหลอมรวมและเพิ่มเติมเข้าไปในผลงานได้ดีขึ้นผ่านการคิดพิจารณาซ้ำแล้วซ้ำเล่า” (ผู้ให้ข้อมูลสำคัญคนที่ 4 อาจารย์ Zhang Zhi Mign, สัมภาษณ์)

3. การวิเคราะห์กระบวนการสร้างแม่พิมพ์ของเล่นศิลป์ “ลิงในฝัน”

3.1 การเตรียมวัสดุที่จำเป็นในช่วงแรก

จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็น คุณลักษณะที่หลากหลายของของเล่นศิลป์เปลี่ยนแปลงไป ตามความคิดของนักออกแบบ การสร้างสรรค์ของเล่นศิลป์ไม่ได้ถูกจำกัดด้วยวัสดุต่าง ๆ มีอิสระในการออกแบบอย่างกว้างขวางจะต้องสร้างตัวละครสามตัว สองตัวเป็นพื้นฐานที่สามารถเคลื่อนย้ายได้ ชั้นที่เล็กกว่าหนึ่งให้เป็นตัวต่อเอนกประสงค์สามารถเคลื่อนย้ายได้



ภาพที่ 4-8 การเตรียมวัสดุการผลิตในช่วงแรก

เตรียมเครื่องมือ: มีดแกะสลัก กระดาษขาว ลวดเหล็ก ดินเหนียวแกะสลัก ฟอยล์ตีบุก
 แท่งไม้ทรงกระบอกกาวดินน้ำมัน Tamiya ABPutty กระดาษทราย ฝาครอบ PVC ก่อนอื่นให้ใช้
 ลวดเหล็กทำเป็น โครงกระดูกของของเล่นท่อหุ้มด้วยดินเหนียวและติดทับด้วยกระดาษขาว
 ใช้Tamiya ABPutty เก็บรายละเอียดภายนอก สะดวกในการคงรูปร่าง ใช้กระดาษทรายและ
 มีดแกะสลักจัดการตกแต่งขัดผิวรายละเอียดด้านนอก

ดินเหนียวแกะสลัก Cloud Art: อุนหภูมิต่ำจะแข็งตัว อุนหภูมิสูงจะอ่อนตัวลง
 สามารถใช้หม้ออุ่นร้อนเพิ่มอุนหภูมิให้อ่อนตัวลงเพื่อนำมาใช้งานได้

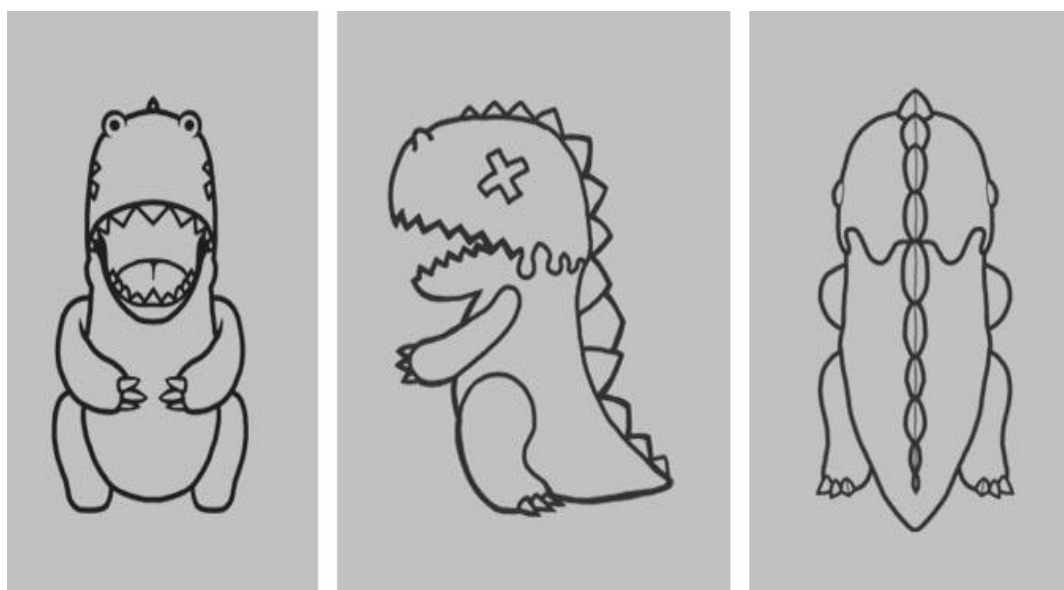
กาวอีพ็อกซี่ เอบี Epoxy AB: แบ่งวัสดุเป็น A และ B 1:1 ผสมกัน หลังจากผสมกัน
 แล้วจะสามารถเซ็ทตัว แข็งตัวหลังจาก 24 ชั่วโมง

โทนิค: ก่อนพ่นสีจะต้องรองเป็นสีพื้นด้วยโทนิคก่อนหนึ่งชั้น เพิ่มการยึดเกาะของสี
 กับสเปรย์

ส่วน โครงกระดูก: แท่งไม้ ลวดเหล็ก ฟอยล์ตีบุกสร้าง โครงกระดูก

3.2 ลองผลิตวัสดุ

ใช้รูปร่างของของเล่นไดโนเสาร์ขนาดเล็กที่ใช้ในการวิจัยมาทดลองใช้กาวดินน้ำมัน Tamiya ABPutty หลังจากใช้กาวดินน้ำมัน AB ปั้นรูปเสร็จแล้ว 24 ชั่วโมงจะแข็งตัวสะดวกในการขีดผิวจัดการรายละเอียดด้านนอก แสดงรายละเอียดการขีดด้วยกระดาษทรายหลังจากเพิ่มดินให้แข็งตัวคงรูป เรียนรู้ขั้นตอนการสร้างสรรคของเล่นอย่าง



ภาพที่ 4-9 ภาพร่าง



ภาพที่ 4-10 ขั้นตอนการทดลองสร้างแบบจำลองด้วยวัสดุดิน

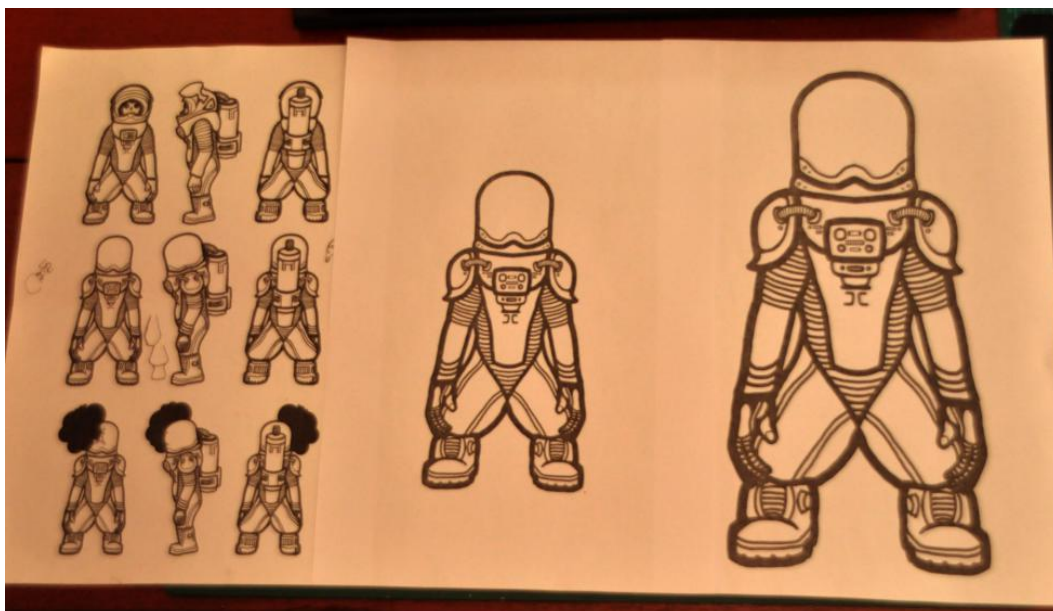
4. กระบวนการผลิตที่เป็นทางการ

4.1 ยึดตามแบบร่างของลิงก่อนการผลิต เนื่องจากลิงกับมนุษย์มีความใกล้เคียงกัน เหมือนมนุษย์ตอนเด็ก เกรและซูกซน ลิงกลายเป็นต้นแบบแสดงถึงอารมณ์ของวัยเด็กได้ดี



ภาพที่ 4-11 แนวคิดของแบบร่าง

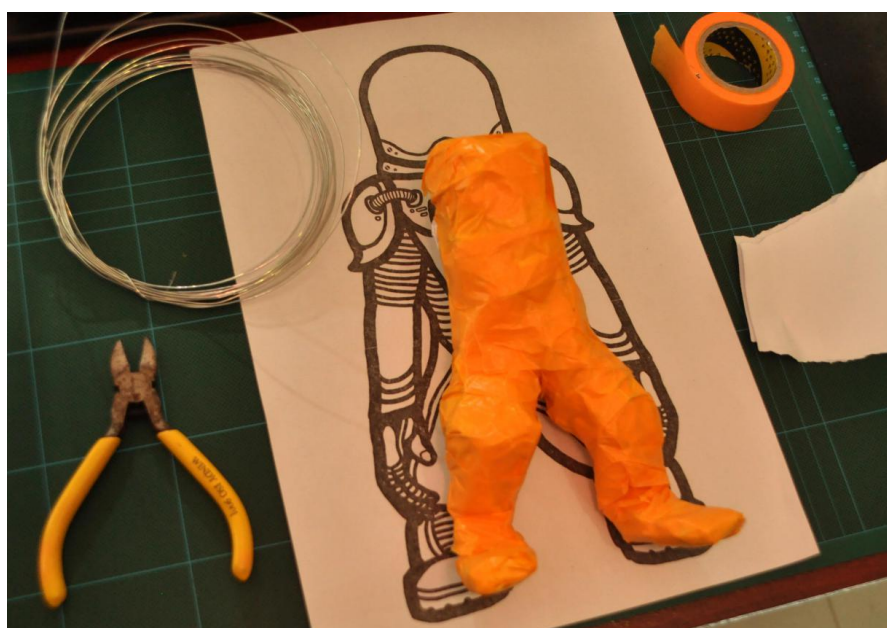
4.2 ยึดตามขนาดของการผลิต พิมพ์แบบร่างที่มีขนาดเดียวกันเพื่อนำมาเปรียบเทียบ



ภาพที่ 4-12 พิมพ์แบบร่างขนาดที่ทำไว้ล่วงหน้า

ทำโครงกระดูก: ใช้ลวดเหล็กทำรูปร่างโดยประมาณ หุ้มด้วยกระดาษฟอยล์ โครงกระดูกก็เหมือนกับเหล็กเสริมแรงของอาคาร ดินเหนียวสามารถห่อเกาะแน่นอยู่ตรงกลาง ไม่แตกกระจัดกระจาย

ทดลองใช้ Cloud Art และสลักดินเหนียวเพื่อสร้างของเล่นนักบินอวกาศ ก่อนอื่นทำการพิมพ์ขนาด A4 ทำการเปรียบเทียบขนาด ใช้ลวดเหล็กทำเป็นโครงกระดูก และพันเทป สูดท้ายใช้ดินเหนียวหุ้มเป็นชั้นสุดท้าย



ภาพที่ 4-13 การสร้างสรรค์เต็มภายในและโครงกระดูก

4.3 เริ่มก่อรูปร่าง ตัวละครตัวใหญ่ใช้ดินเหนียว เพราะว่าตัวละครตัวเล็กต้องสามารถเคลื่อนไหวได้ การเพิ่มวัสดุเชื่อมต่อจำเป็นต้องแข็งสักหน่อยใช้กาวอีพ็อกซี่ เอบีทำ



ภาพที่ 4-14 ใช้ดินเหนียวในการเริ่มก่อรูปร่าง

4.4 ดำเนินการวาดภาพการผลิตรายละเอียดโดยรวม



ภาพที่ 4-15 ใช้ดินเหนียวในการเริ่มก่อรูปร่าง

4.5 ปรับส่วนที่ปรากฏปัญหา



ภาพที่ 4-16 มนุษย์อวกาศที่เสร็จสมบูรณ์

4.6 ทำโครงกระดูกในลักษณะเดียวกัน



ภาพที่ 4-17 การสร้างสรรค์เต็มภายในและโครงกระดูก



ภาพที่ 4-18 การสร้างสรรค์เต็มภายในและโครงกระดูก

4.7 ปรับส่วนที่ปรากฏปัญหา



ภาพที่ 4-19 มนุษย์อวกาศที่เสร็จสมบูรณ์



ภาพที่ 4-20 มนุษย์อวกาศที่เสร็จสมบูรณ์

4.8 การผลิตเสร็จสมบูรณ์



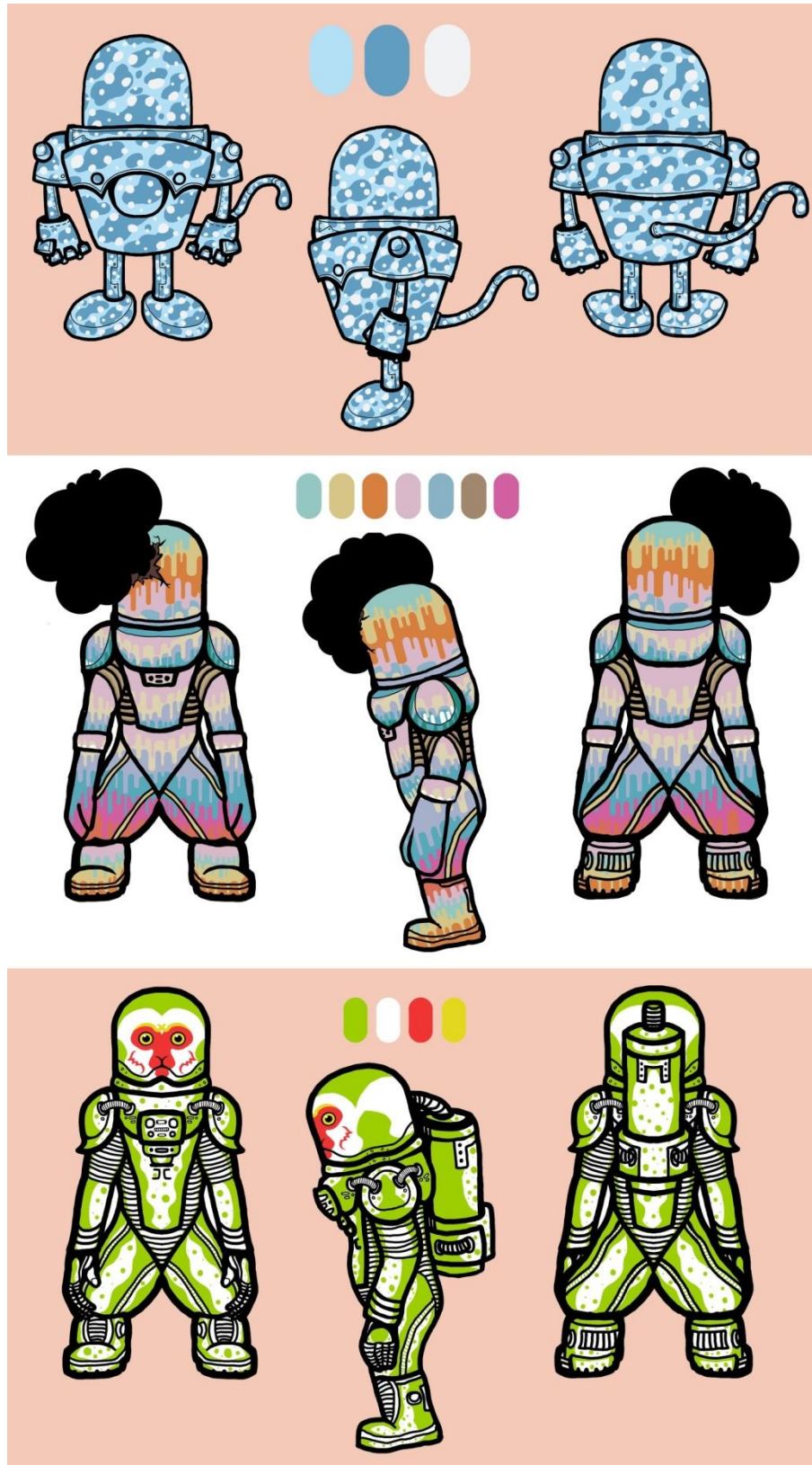
ภาพที่ 4-21 มนุษย์อวกาศที่เสร็จสมบูรณ์



ภาพที่ 4-22 มนุษย์อวกาศที่เสร็จสมบูรณ์



ภาพที่ 4-23 ภาพการแสดงความรู้สึกผ่านของเล่นสร้างสรรค์



ภาพที่ 4-24 ตัวอย่างภาพการแสดงความรู้สึกผ่านของเล่นสร้างสรรค์



ภาพที่ 4-25 ภาพมนุษย์อวกาศที่ปั้นเสร็จสมบูรณ์

ดินเหนียวเป็นเครื่องมือสำหรับการปั้นรูปและสลักมือในช่วงต้น สะดวกในการขึ้นรูป แต่ว่าวัสดุประเภทนี้ไม่สามารถใช้เป็นผลิตภัณฑ์ของเล่นในท้ายที่สุดได้ เหมาะสำหรับการวางตั้งโชว์แบบคงที่เท่านั้น เพราะเมื่ออุณหภูมิสูงขึ้น ก็เป็นไปได้ว่าวัสดุชนิดนี้จะอ่อนตัวเสียรูปทรงไปตามอุณหภูมิที่เพิ่มขึ้น

ดินเค็มเป็นวัสดุซ่อมแซม สะดวกต่อการขึ้นรูปเซ็ทรูปร่าง แต่ราคาต้นทุนสูงเกินไป วัสดุที่แข็งเหนียวเหมาะสำหรับการทำสิ่งของชนิดเล็ก

วิธีการผลิตที่หลากหลายสามารถนำไปปรับยืดหยุ่นใช้ให้เหมาะกับวัสดุประเภทต่าง ๆ สามารถปรับแก้ทำให้สมบูรณ์ด้วยวัสดุเท่าที่มีอยู่ได้

การวิเคราะห์การออกแบบจำลองของเล่นศิลปะ

ในวัยเด็กของทุกคนล้วนแต่มุ่งหน้าเข้าหาสิ่งของที่โม้รู้จักทั้งนั้น นักบินอวกาศล่องลอยไปในจักรวาล มีความรู้สึกลึกลับที่แข็งแกร่งกับความปรารถนาในการสำรวจและช่องว่างจินตนาการที่ไร้ขีดจำกัด ลิงก็เหมือนกับเด็กแสนซนขี้เล่นคนหนึ่งนักบินอวกาศล่องลอยให้เห็น

ถึงวัยเด็กของทุกคน ถึงออกซิเจนเป็นสิ่งสำคัญที่สุดสำหรับนักบินอวกาศในถึงออกซิเจนสามารถใส่ของเล่นในวัยเด็ก ในชีวิตจริงเข้าไปผสมผสานได้ เช่นนี้ก็สามารถ เข้ากับความรูสึกในช่วงยุคนั้น และความรู้สึกของวัยเด็ก หมวกของนักบินอวกาศสามารถ เปิดออกใส่ของเล่นแบบต่าง ๆ เข้าไปได้ เข้าถึงวิธีการเล่นคู่กับของเล่นอื่น ๆ สามารถมีปฏิสัมพันธ์และให้ความบันเทิงได้ยาวนาน

การนำมาจับคู่เล่นผสมผสานกับของเล่นเก่าในวัยเด็ก สามารถผ่านอารมณ์ความรู้สึกที่หลากหลายในวัยเด็กเพิ่มความรู้สึกในวัยเด็กเข้าไปในของเล่นศิลป์ ผ่านวิธีการเปลี่ยนรูปร่าง ให้ของเล่นนักบินอวกาศมีความรู้สึกถึงสีสันในวัยเด็ก เพื่อลดระยะห่างระหว่างผู้เล่นและวัยเด็กของเขา ดียิ่งกว่านั้นคือ การทำให้ความรู้สึกระหว่างผู้เล่นกับนักออกแบบมีปฏิสัมพันธ์มากยิ่งขึ้น รักษาจิตใจและร่างกายที่อ่อนล้า ฟันฟูความสุขกับความรูสึกเป็นสุข

สรุป

ในคำตอบของอาจารย์ทั้งสี่ท่าน ร้อยคนร้อยความคิด และแต่ละคนมีความคิดที่แตกต่างก็คือ ความเชื่อ ดังนั้นจึงมีสไตล์ที่ไม่เหมือนกัน ขณะที่มองไปที่ของเล่นศิลป์ว่าคืออะไร สามารถแบ่งเป็นสองด้านใหญ่ คือเป็นผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์ กับผลงานทางศิลปะ ของเล่นศิลป์กลายเป็นผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์ กับผลงานทางศิลปะเป็นคุณสมบัติที่ขาดไม่ได้ ในขณะที่เดียวกันอาจารย์ทั้งสี่ท่านยังกล่าวถึงวิธีมาตรฐานของของเล่นศิลป์ของตัวเอง ก็คือ ความตั้งใจแรกเริ่มของแต่ละบุคคลคือเลือกรูปแบบเชิงพาณิชย์เพื่อสร้างรายได้ หรือว่าเพื่อเพื่อสร้างของเล่นศิลป์ที่เป็นของตัวเอง เป็นความรู้สึกนึกคิดของตัวเอง

ศิลปะอยู่เหนือชีวิต ศิลปะก็มาจากชีวิต แรงบันดาลใจในการออกแบบของเล่นศิลป์แต่ละชิ้นล้วนเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับประสบการณ์ชีวิต อารมณ์ความรู้สึก สิ่งแวดล้อมกับนักออกแบบ แรงบันดาลใจในการออกแบบของอาจารย์ทั้งสี่ท่านล้วนมาจากการสังเกตรสชาติของชีวิตของแต่ละคน ไม่มีทางลัดให้เดิน สัมผัสกับชีวิต สังเกตสิ่งต่าง ๆ รอบตัวกับอารมณ์ความรู้สึก บันทึกแรงบันดาลใจทำการสร้างสรรค์ มีหลายวิธีในการรวบรวมแรงบันดาลใจ สามารถค้นคว้าจากข้อมูลทางวัฒนธรรม สามารถศึกษาจากผลงานของนักออกแบบท่านอื่นให้มาก สามารถสร้างสรรค์จากแนวคิดทางอารมณ์ส่วนบุคคล แต่สิ่งที่สำคัญที่สุดคือการผสมผสานอารมณ์ความรู้สึกของตัวนักออกแบบเองลงไปใน การสร้างสรรค์ ของเล่นที่สร้างสรรค์อย่างไรประโยชน์คือไม่มีจิตวิญญาณส่วนบุคคล เป็นเพียงสินค้าชิ้นหนึ่งเท่านั้น ไม่ได้เป็นของเล่นศิลป์ที่มีอารมณ์ความรู้สึกอะไร

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

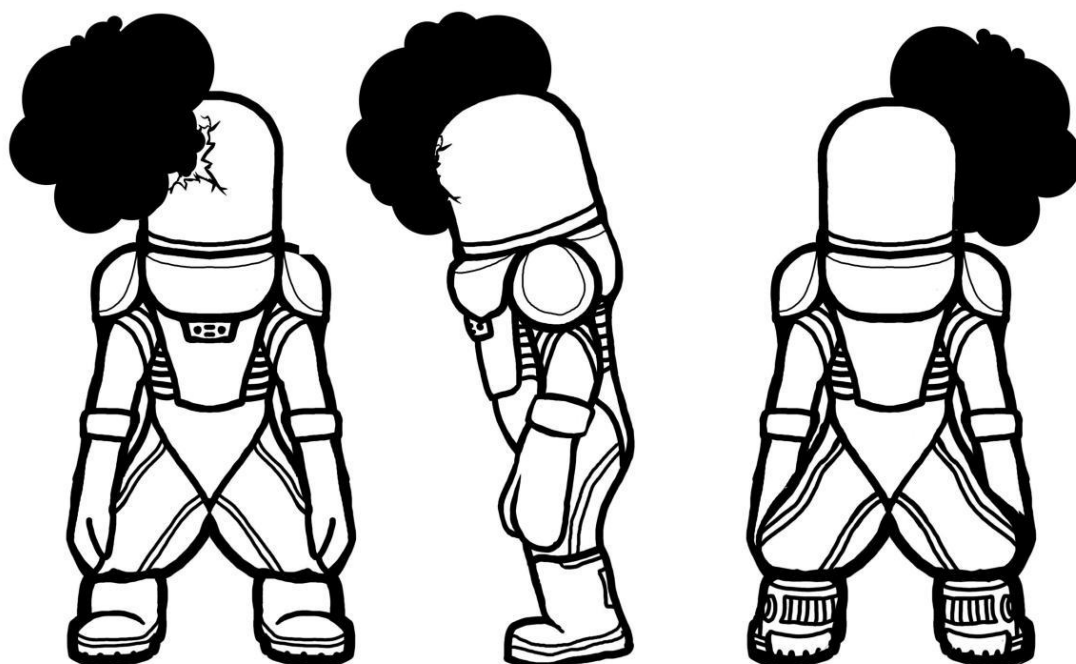
จากวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1 เพื่อศึกษาความสนใจและมุมมองของวัยรุ่นในสังคมยุคปัจจุบันต่อของเล่นดั้งเดิม และมุมมองต่อของเล่นที่อยู่ท่ามกลางชีวิตของเรา สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

สรุปผลการวิเคราะห์การสัมภาษณ์ศิลปิน

หลังจากที่ได้สัมภาษณ์อาจารย์ Joe พบว่าแนวคิดการออกแบบของเล่นศิลปะของอาจารย์ Joe นั้นมาจากอารมณ์และความรู้สึกที่พบเจอในชีวิตประจำวันของตัวเองเป็นส่วนใหญ่ ของเล่นศิลปะนั้นแตกต่างจากของเล่นทั่วไป ของเล่นทั่วไปขอแค่สามารถตอบสนองความพึงพอใจของผู้เล่นทั่วไปก็เพียงพอแล้ว แต่ของเล่นศิลปะนั้นแสดงออกถึงความคิดและอารมณ์ของนักออกแบบของเล่นศิลปะมากกว่า ดังนั้นของเล่นศิลปะจึงเป็นของเล่นที่มีเสน่ห์ในตัวของมันเอง ในขณะเดียวกันคนหนุ่มสาวสมัยใหม่ชอบสิ่งต่าง ๆ ที่มีบุคลิกและเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ไม่เหมือนใคร สภาพการดำเนินชีวิตของคนยุคปัจจุบันที่เต็มไปด้วยวัตถุต่าง ๆ และอาหารการกินที่อุดมการณ์ ผู้คนจำนวนมากจึงไขว่คว้าหาความสุขความเพลิดเพลินและความรู้สึกทางจิตวิญญาณมากกว่า ดังนั้นนี่คือเหตุผลที่ผู้เล่นจำนวนมากหันมาศึกษาและทำความเข้าใจของเล่นศิลปะมากขึ้น

อาจารย์ Joe กล่าวว่าไม่จำเป็นต้องใช้วัสดุในการทำของเล่นเพื่อให้ของเล่นดูน่าสนใจเท่านั้น แต่สามารถเพิ่มอารมณ์ของนักออกแบบเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสรรค์ได้ และการออกแบบอารมณ์ให้เป็นของเล่นเป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบเอาใจใส่ ในขณะเดียวกันการออกแบบอารมณ์ให้เป็นของเล่นเป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบของการเคลื่อนย้ายอารมณ์ ซึ่งสามารถบรรลุผลสูงสุดในการปฏิสัมพันธ์ระหว่างของเล่นกับผู้เล่น ในระหว่างที่ออกแบบนั้นผู้ออกแบบจะต้องทำความเข้าใจถึงชีวิตประจำวัน ทำการจดบันทึกในสิ่งที่ได้รับรู้ผ่านภาพร่าง เพื่อนำมาสร้างสรรค์ ไม่ใช่เพียงแค่ออกแบบเพื่ออยากออกแบบเท่านั้น สิ่งที่สร้างขึ้นมาในลักษณะนี้คือการสร้างด้วยจิตวิญญาณของนักออกแบบ ไม่ใช่เพียงแค่การออกแบบเท่านั้น

มุมมองของอาจารย์ Joe เกี่ยวกับการผสมผสานการออกแบบของเล่นศิลปะกับอารมณ์ของนักออกแบบเป็นรากฐานของการสร้างของเล่นของศิลปินที่แท้จริง ของเล่นที่มีอารมณ์เป็นของเล่นที่ทำให้ผู้เล่นชื่นชอบ อาจารย์ Joe แนะนำว่าควรเพิ่มอารมณ์ส่วนตัวของนักออกแบบในการออกแบบ ใช้รูปทรงที่เรียบง่ายและน่ารักเป็นหลักจะทำให้ผู้เล่นส่วนใหญ่ยอมรับได้ง่ายกว่า



ภาพที่ 5-1 เพิ่มการออกแบบอารมณ์และสร้างอารมณ์ผ่านการออกแบบควัน

การออกแบบนักบินอวกาศที่ได้เพิ่มการออกแบบควัน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของผู้วิจัยที่เพิ่มการออกแบบทางอารมณ์ ในเวลาเดียวกันทำให้ตัวละครตัวเดียวแต่มีอารมณ์ความรู้สึกที่แตกต่างกัน ผู้เล่นจะคาดเดาว่าเกิดอะไรขึ้นกับนักบินอวกาศและทำไมเขาถึงปล่อยควันออกมา ผ่านการเพิ่มการออกแบบการเคลื่อนไหวอารมณ์ ผสมผสานอารมณ์ของนักออกแบบ ทำให้ของเล่นดูน่าสนใจและมีการโต้ตอบมากขึ้น

อาจารย์ Max Fan ใช้วิธี โดยการสังเกตการใช้ชีวิตประจำวันของตัวเอง ใช้เรื่องราวในชีวิตประจำวันเป็นพื้นฐานกลั่นกรองออกมาเป็นวัสดุ นำความคิดที่อยู่ในหัวออกมาสร้างงานคือการสร้างสรรค์ การเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเป็นสิ่งสำคัญและความคิดสร้างสรรค์ที่ดีสามารถย่นระยะห่างระหว่างของเล่นกับผู้เล่นได้ ในขณะเดียวกันอาจารย์ Max Fan ยังกล่าวถึงการแสดงออกของอารมณ์ของนักออกแบบนั้นเป็นส่วนที่สำคัญมากซึ่งสามารถเพิ่มความน่าสนใจของเล่นและการออกแบบของการเคลื่อนไหวอารมณ์ ไม่มีทางลัดใด ๆ ในการสร้างงาน ดังนั้นจะต้องหมั่นเพียรพยายามศึกษาบ่อยเป็นบ่อยไปสะสมประสบการณ์

อาจารย์ Wu Pang Pang เสนอแนะให้เพิ่มการแสดงออกของอารมณ์ส่วนตัว เพิ่มอารมณ์ส่วนตัวและการออกแบบทางอารมณ์ ผสมผสานความหมายทางวัฒนธรรมเข้าด้วยกันสามารถใช้เป็นรากฐานทางวัฒนธรรมที่ทรงพลังสำหรับของเล่นและยังสามารถเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ผ่านวัสดุ ทางเทคนิค ฯลฯ ในขณะที่เดียวกันก็เหมือนอาจารย์อีกสามท่านที่กล่าวถึงการสังเกตในการดำเนินชีวิตประจำวัน รวบรวมองค์ประกอบในชีวิตประจำวัน สามารถแสดงการสร้างอารมณ์ผ่านศิลปะเสริมสร้างการเรียนรู้เทคโนโลยีการผลิตสามารถยกระดับคุณภาพโดยรวมของของเล่นศิลปะให้ดียิ่งขึ้นได้

อาจารย์ Zhang Zhi Ming คิดว่าแรงบันดาลใจในการออกแบบมาจากรายละเอียดต่าง ๆ และวัฒนธรรมในชีวิตประจำวันเป็นหลัก ความรู้สึกและความคิดของผู้คนล้วนมาจากการรับรู้ในหลายๆด้านในชีวิตประจำวัน การออกแบบเป็นกระบวนการของการใช้ศิลปะและวัฒนธรรม อาจารย์ Zhang Zhi Ming เห็นว่าของเล่นศิลปะไม่ใช่งานศิลปะล้วน ๆ แต่เป็นการผสมผสานงานขายเชิงพาณิชย์ เป็นหัวข้อในการสร้างสรรค์หรือการสร้างสรรค์ส่วนตัวเป็นองค์ประกอบหลัก นอกเหนือจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างของเล่นศิลปะกับผู้เล่นแล้วยังต้องมีความรู้สึกที่เห็นพ้องและเข้าใจซึ่งกันและกันด้วย สำหรับปัญหาต่าง ๆ ที่พบในการสร้างสรรค์งานควรพยายามศึกษาเรียนรู้เพิ่มเติมและสังเกตรายละเอียดต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันให้มากขึ้น ซึ่งสิ่งนี้จะเป็นประโยชน์อย่างมากในการออกแบบในอนาคต

จากวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2 เพื่อออกแบบ Art toy โดยวิธีออกแบบเชิงปฏิสัมพันธ์ให้เกิดสุนทรียภาพทางศิลปะและวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เพื่อสัมผัสประสบการณ์ความงดงามของผลงานศิลปะที่ออกแบบของเล่นและสื่ออารมณ์ เพิ่มความสุขให้กับผู้เล่น Art toy ไปแบ่งปันความสุข (ความรู้สึกเป็นสุข) สามารถสรุปผลได้ดังนี้

สำหรับในแง่ของทั้งกระบวนการสร้างสรรค์การผลิตของเล่นศิลปะ ของเล่นศิลปะที่ดีจะต้องใช้วงจรของอุตสาหกรรมที่สมบูรณ์แบบในการดำเนินการผลิต ในการค้นคว้าตลอดทั้งปีของผู้วิจัย เมื่อสร้างโครงการของเล่นศิลปะนี้ โครงสร้างความคิดแบบจำลองในช่วงแรกมีความเป็นไปได้ที่จะกำหนดความยั่งยืนในช่วงหลัง ในระหว่างโครงการศิลปะนี้ ผู้วิจัยมีบทบาทหลายอย่างในเวลาเดียวกัน เป็นทั้งนักสะสมของเล่น ศิลปิน นักออกแบบของเล่น ตั้งแต่ไม่จนมีในกระบวนการออกแบบและกระบวนการผลิต อาจจะประสบกับการรื้อทิ้งกับการเริ่มสร้างใหม่มานับครั้งไม่ถ้วน ระดมสมองครั้งแล้วครั้งเล่า ไม่หยุดที่จะคิดปรับปรุงให้สมบูรณ์ หลังจากของเล่นศิลปะตัวแม่พิมพ์ออกมาจะต้องติดต่อบริษัทของผลิตอุตสาหกรรมของโรงงาน นอกจากนี้ยังทำให้นักวิจัยเข้าใจว่าการเชื่อมโยงของการออกแบบนั้นแยกกัน ไม่ออก แรงบันดาลใจอยู่ในทุกด้านของชีวิต ยิ่งเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ไม่มีทางลัดใดใดทั้งนั้น

ในกระบวนการสร้างและการผลิตสามารถลองผสมผสานวัสดุต่างๆ หลากหลายชนิดมาสร้างสรรค์ ทดลองด้วยวิธีการสร้างสรรค์ที่แตกต่างกันไป สามารถทำด้วยมือ เข้าใจเกี่ยวกับคุณสมบัติของวัสดุ สามารถสร้างซอฟต์แวร์ 3D ได้ พิมพ์ผลิตภัณฑ์สำเร็จรูป 3D

แรงบันดาลใจและการเก็บเกี่ยวในการสร้างของเล่นศิลปะ

ในส่วนนี้จะป็นข้อสรุปของผู้วิจัยกับการสร้างสรรค์งานศิลปะกับการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก

ในการสร้างโครงการศิลปะของเล่นศิลปะ ผู้วิจัยนอกจากจะต้องมีความปรารถนาที่สร้างสรรค์อย่างสูงและความกระตือรือร้นอย่างมากแล้ว ยังจะต้องไม่หยุดที่จะเพิ่มแรงบันดาลใจ ในการสร้างสรรค์ให้ตัวเอง ไม่หยุดที่จะสะสมความรู้ที่สดใหม่อยู่เสมอ ไม่เช่นนั้นไม่มีทางที่จะยืนหยัดไปจนเสร็จสมบูรณ์ได้

การสร้างสรรค์ของเล่นศิลปะจะมีคุณค่าสองด้านในเวลาเดียวกันทั้งเป็นผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์และงานศิลปะ มากกว่านั้นคือกลายเป็นเวที เป็นสื่อกลาง การรวบรวมความคิดทางอารมณ์ และเรื่องราวของนักออกแบบของเล่นศิลปะ เป็นพื้นที่ในการสื่อสาร โดยตรงกับผู้เล่นและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การตัดสินใจขั้นสุดท้ายในฐานะผู้วิจัยสื่อกลางของศิลปะของเล่นศิลปะ และยังคงคอยที่จะสามารถดึงดูดผู้เล่นจำนวนมากได้ ในฐานะผู้สร้างสรรค์ก็ยังคงคาดหวังว่าผู้เชี่ยวชาญจะให้ความสนใจกับผลงานจากมุมมองที่แตกต่างกัน ร้อยคนถือดินสอร้อยแท่ง รูปแบบที่วาดออกมาล้วนไม่เหมือนกัน และหยิบยกความคิดเห็นที่มีค่าเกี่ยวกับโครงการสร้างของเล่นศิลปะนี้ ที่ท้ายที่สุดแล้วความคิดเห็นและข้อเสนอแนะที่ดีสามารถมีความหมายลึกซึ้งยิ่งขึ้นต่อแนวคิดการออกแบบผลงาน เนื่องจากความหลากหลายนี้ ทำให้นักออกแบบและผู้เล่นสามารถสื่อสารสองทาง อารมณ์ความรู้สึก สร้างการโต้ตอบ ไม่ใช่เพียงแค่ของเล่นชิ้นหนึ่ง ในขณะที่เดียวกันก็ช่วยให้ผู้วิจัยมีความรู้เพิ่มเติมที่หลากหลายเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ของเล่นศิลปะ

วิธีการแก้ปัญหาในการออกแบบและการผลิต

สรุปแนวคิดและวิธีการสร้างของเล่นศิลปะ

ในระหว่างการผลิตและสร้างสรรค์ของเล่นศิลปะนี้พบปัญหาหลายอย่าง ในส่วนนี้จะทำการสรุปวิเคราะห์ปัญหาที่ละข้อ

ปัญหาการระบุสไตล์

เนื่องจากเนื้อหาการออกแบบครอบคลุมองค์ประกอบหลายอย่างจากช่วงเวลาที่แตกต่างกัน ดังนั้นจึงค่อนข้างยากที่จะรวมสไตล์เข้าด้วยกัน

ปัญหาด้านการจัดเวลา

ต้องใช้เวลาในการทดลองวัสดุต่างๆ ในการผลิตซ้ำหลายครั้ง ทำให้เวลาการผลิตในช่วงหลังถูกบีบกระชั้นเข้ามา อีกทั้งประเทศจีนประสบปัญหาโรคติดต่อโคโรนา ส่งผลให้ไม่สามารถรับวัสดุในการผลิตได้ตรงเวลา ซึ่งทำให้ผู้เขียนตระหนักถึงการวางแผนโครงการศิลปะในอนาคต ควรมองการไกลมากกว่านี้ในการวางแผน เพิ่มการเตรียมตัวให้พร้อมมากขึ้น นำปัญหาที่สามารถคาดการณ์ว่าจะพบได้เตรียมการล่วงหน้าหรือแผนในการรับมือ เมื่อเผชิญหน้ากับสถานการณ์ที่ไม่คาดคิดในภายหลัง จึงจะสามารถเผชิญหน้าอย่างสงบนิ่งได้

ปัญหาด้านวัสดุการผลิตในระยะหลัง

รูปสัมผัสของผลิตภัณฑ์สำเร็จรูปในช่วงระยะหลังเป็นการเชื่อมโยงที่สำคัญที่สุดอย่างหนึ่ง ดินเหนียวไม่สะดวกในการนำมาเล่น ส่วนใหญ่แล้วเหมาะกับการทำเป็นแม่แบบเริ่มต้นของผลงานเท่านั้น ช่วงหลังจะต้องเปลี่ยนแบบหรือทำตามวงจรอุตสาหกรรม ปล่อยให้โรงงานทำการหล่อผลิตออกมาเป็นชิ้นงานสุดท้าย

ผลที่ต้องการในการผลิตของเล่นศิลปะ

สรุปแนวความคิดในการสร้างแรงบันดาลใจในการออกแบบ

แนวความคิดการออกแบบของเล่นทั้งหมดมาจากการเติบโตและประสบการณ์ของบุคคลมีแนวคิดดังนี้

1. สังคมปัจจุบันเต็มไปด้วยจังหวะชีวิตที่รวดเร็ว ในขณะที่เดียวกันกับการพัฒนาเทคโนโลยีเครือข่ายสารสนเทศ การรับข้อมูลที่กระจุกกระจายเพียงด้านเดียว ใช้ชีวิตอาศัยอยู่ในสภาพแวดล้อมทางสังคมที่รวดเร็วสูญเสียความรู้สึกปลอดภัย ทุก ๆ วันยุ่งวุ่นวายอยู่กับการทำงานเพื่อเอาชีวิตรอด ความรู้สึกถึงความสุขค่อย ๆ จางหายไป ผู้วิจัยหวังว่าการสื่อสารผ่านทางของเล่นศิลปะ จะทำให้ผู้เล่นมีพื้นที่ส่วนตัวภายใน เผชิญตัวเองในวัยเด็ก ผ่อนคลายตนเอง ชีวิตความเป็นจริง ย้อนกลับสู่ความรู้สึกวัยเด็ก ได้รับความสุขอีกครั้ง
2. ผู้วิจัยได้เข้าใจกระบวนการวิธีการออกแบบและสร้างสรรค์ของเล่นศิลปะอย่างเต็มที่ และยังสัมผัสถึงความสุขที่ได้นำความคิดสองมิติมาเปลี่ยนเป็นวัตถุสามมิติ ในเวลาเดียวกันก็ยังสามารถสื่อสารผ่านของเล่นศิลปะ ส่งผ่านอารมณ์ความรู้สึกออกไป แบ่งปันความสุขให้กับผู้เล่น
3. ผู้วิจัยยังหวังว่าจะถ่ายทอดความคิดและอารมณ์ความรู้สึกของของเล่นศิลปะส่งต่อไปแก่คนจำนวนมาก นำความสุขมาสู่ผู้คนร่วมสมัย ค้นพบรูปแบบชีวิตที่เหมาะสมของตัวเอง ให้ผู้เล่นได้เล่นของเล่นศิลปะไปพร้อมกับความบันเทิงกับการปฏิสัมพันธ์มากยิ่งขึ้น ไม่เพียงแค่เล่นของเล่นเพียงอย่างเดียว แต่เป็นเหมือนกับการสื่อสารทางจิตวิญญาณระหว่างนักออกแบบกับผู้เล่นอย่างหนึ่ง ผู้เล่นจดจำนักออกแบบได้ การส่งผ่านและการรับรู้ทางอารมณ์ความรู้สึก

บทสรุป

หลังจากผ่านกระบวนการการออกแบบและผลิตของเล่นศิลป์ ผู้วิจัยพบว่าผ่านกระบวนการวิจัยการผลิตก็คือ กระบวนการที่นำความสนุกสนานอย่างหลากหลายมาสู่ผู้ออกแบบชนิดหนึ่ง ในขณะที่เดียวกันการออกแบบของเล่นศิลป์เชิงปฏิสัมพันธ์ที่ยอดเยี่ยม ไม่เพียงแต่ต้องตอบสนองความพึงพอใจของผู้เล่นที่ต้องการติดตามฟังก์ชันพื้นฐานของของเล่นศิลป์ตัวอย่างเช่น ประสบการณ์ความสนุกสนานในระหว่างกระบวนการการจัดวางตกแต่ง การเล่น การถ่ายภาพ ยังควรที่จะให้ความเคารพแลความพึงพอใจต่อความต้องการด้านจิตใจและการแสวงหาทางจิตวิญญาณของผู้เล่น ให้ความสนใจกับการมีปฏิสัมพันธ์ทางอารมณ์ระหว่างกระบวนการใช้ของเล่นศิลป์ไม่ใช่แค่ของที่เอาไว้เล่นเท่านั้น ผู้ออกแบบได้ส่งมอบของเล่นศิลป์ให้กับผู้เล่นในรูปแบบที่เหลือช่องว่างไว้ให้ผู้เล่นเกิดปฏิสัมพันธ์ ของเล่นกลายเป็นพื้นที่ในการสร้างความสนุกสนานทางอารมณ์ให้แก่ผู้เล่น สามารถใช้ความคิดทางอารมณ์ความรู้สึกของผู้เล่นและการสร้างงานศิลปะของเล่นที่มีปฏิสัมพันธ์กับอารมณ์ส่วนบุคคล เล่นของเล่นศิลป์ด้วยวิธีหลากหลายต่าง ๆ วาดภาพ ตัวอักษร สติกเกอร์ ที่ไม่มีทางซ้ำใคร มอบต้นฉบับขั้นตอนการลงสีของนักออกแบบให้ผู้เล่นได้สัมผัสประสบการณ์ ให้ผู้เล่นสร้างสรรค์ผ่านความอารมณ์ความรู้สึกให้ยังเกิดการผสมผสานกับการออกแบบทางอารมณ์ของศิลปินเข้ากับบุคลิกและอารมณ์ความรู้สึกส่วนบุคคลของผู้เล่น ให้ผู้เล่นมีพื้นที่ในการเล่นที่สร้างสรรค์มากขึ้น สัมผัสกับอารมณ์และความสนุกสนานจากของเล่นศิลป์อย่างเต็มที่ ร่นระยะห่างระหว่างนักออกแบบกับผู้เล่นและของเล่นศิลป์อย่างมีประสิทธิภาพ

สร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีขึ้น ให้ของเล่นศิลป์กลายเป็น “เพื่อน” เพื่อนำประสบการณ์ที่ดีกว่ามาสู่ผู้เล่น

ในการสร้างโครงการศิลปะของเล่นศิลป์ ผู้วิจัยนอกจากจะต้องมีความปรารถนาที่สร้างสรรค์อย่างสูงและความกระตือรือร้นอย่างมากแล้ว ยังจะต้องไม่หยุดที่จะเพิ่มแรง บันดาลใจในการสร้างสรรค์ให้ตัวเอง ไม่หยุดที่จะสะสมความรู้ที่สดใหม่อยู่เสมอ การสร้างสรรค์ของเล่นศิลป์จะมีคุณค่าสองด้านในเวลาเดียวกันทั้งเป็นผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์และงานศิลปะ มากกว่านั้นคือกลายเป็นเวที เป็นสื่อกลาง การรวบรวมความคิดทางอารมณ์และเรื่องราวของนักออกแบบของเล่นศิลป์เป็นพื้นที่ในการสื่อสาร โดยตรงกับผู้เล่นและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การตัดสินใจขั้นสุดท้ายในฐานะผู้วิจัยสื่อกลางของศิลปะของเล่นศิลป์ และยังรอคอยที่จะสามารถดึงดูดผู้เล่นจำนวนมากได้ ในฐานะผู้สร้างสรรค์ก็ยังคงคาดหวังว่าผู้เชี่ยวชาญจะให้ความสนใจกับผลงานจากมุมมองที่แตกต่างกัน ร้อยคนถือดินสอร้อยแห่ง รูปแบบที่วาดออกมาล้วนไม่เหมือนกัน และหยิบยกความคิดเห็นที่มีค่าเกี่ยวกับโครงการสร้างของเล่นศิลป์นี้ ท้ายที่สุดแล้วความคิดเห็นและข้อเสนอแนะที่ดีสามารถมีความหมายลึกซึ้งยิ่งขึ้นต่อแนวคิดการออกแบบผลงาน เนื่องจากความหลากหลายนี้ ทำให้นัก

ออกแบบ และผู้เล่นสามารถสื่อสารกันได้สองทาง คือผ่านทางอารมณ์ความรู้สึกและสร้างการโต้ตอบ ไม่ใช่เพียงแค่ของเล่นชิ้นหนึ่งเท่านั้น

อภิปรายผล

ของเล่นศิลปะเป็นผลิตภัณฑ์ที่เต็มไปด้วยความคิดสร้างสรรค์จินตนาการและบุคลิกภาพที่ไม่เหมือนใครของนักออกแบบและกลายเป็นสะพานเชื่อมระหว่างผู้เล่นกับอารมณ์การสร้างและการผลิตของเล่นศิลปะนั้นได้ผสมผสานการเคลื่อนย้ายความรู้สึกในวัยเด็กและการออกแบบปฏิสัมพันธ์สามารถช่วยให้ผู้เล่นผ่อนคลายลดแรงกดดันในการใช้ชีวิต เมื่อหวนนึกถึงความสุขความทรงจำอันดีในวัยเด็ก สอดคล้องกับ Hegel กล่าวว่า จุดประสงค์ของศิลปะสำหรับคนคือการค้นพบตัวตนของตัวเอง นักออกแบบ ส่งต่อความรู้สึกซึ่งก็คือ ความงดงามของอารมณ์และสะท้อนความเป็นตัวตน ในขณะที่เดียวกันก็สามารถเปลี่ยนประสบการณ์ทำให้ตุ๊กตา Art toy ประกอบไปด้วยอารมณ์และความรู้สึกในขณะเดียวกันการส่งเสริมนวัตกรรมการออกแบบของเล่นศิลปะสามารถเพิ่มความหลากหลายของรูปแบบความบันเทิงของเล่น และเปิดทางให้ผู้เล่นมีทางเลือกมากขึ้นทำให้ของเล่นศิลปะทำหน้าที่เป็นสื่อกลางถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดระหว่างนักออกแบบกับผู้เล่นด้วยการเพิ่มความสนุกของเล่นศิลปะทำให้คนที่รักชื่นชอบมากขึ้นและเข้าร่วมกลุ่มของเล่นศิลปะที่นำมาซึ่งความสุขนี้สอดคล้องกับอาจารย์ Joe กล่าวเกี่ยวกับอารมณ์และความรู้สึกว่า นักออกแบบแต่ละคนอาจมีแนวความคิดที่ต่างออกไป โดยส่วนตัวฉันรู้สึกว่ามันคืออารมณ์ ในความเป็นจริงคุณไม่จำเป็นต้องแสดงอะไรบางอย่างผ่านวัสดุหรือกระบวนการเฉพาะอย่างใดอย่างหนึ่ง แต่การออกแบบของเล่นของคุณจะต้องมีการแสดงออกทางอารมณ์อย่างหนึ่งของนักออกแบบอยู่ภายในนั้น เมื่ออารมณ์นี้ หลังจากที่คุณแสดงออกมาได้อย่างดี ไม่มากก็น้อยผู้ที่ซื้อของคุณจะถูกดึงดูดด้วยสิ่งนี้ ดังนั้นเมื่อเขารู้สึกถึงอารมณ์ของคุณในความเป็นจริงมันก็คือพื้นที่สำหรับการสื่อสารระหว่างทั้งสองฝ่าย ในสถานการณ์อย่างนี้ ก็เทียบเท่ากับว่านักออกแบบพูดคุยกับผู้เล่นโดยตรง ดังนั้นหากผู้เล่นสามารถรู้สึกถึงจุดนี้ของนักออกแบบได้ละก็ เขาจะเกิดเสียงสะท้อนอย่างหนึ่งต่อนักออกแบบนี้อย่างแน่นอน เมื่อผลงานใหม่ ๆ ในอนาคต นักออกแบบจะมีการแสดงออกที่ความแตกต่างออกไป ผู้เล่นจะสร้างสะพานกับเขาได้อย่างง่ายดาย สะพานแห่งการสื่อสารทางจิตวิญญาณชนิดหนึ่งผ่านทางของเล่น สิ่งที่สำคัญที่สุดคืออารมณ์นี้ละจุดที่สำคัญที่สุดทั้งนี้ยังสอดคล้องกับ อาจารย์ Wu Pang Pang ที่กล่าวเกี่ยวกับอารมณ์และความรู้สึกว่า การออกแบบที่เป็นอิสระมาจากการอารมณ์ความรู้สึกของตัวเองแสดงออกมา มีความน่ารัก ความโกรธ ความหวาดกลัว แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกของวัตถุผ่านทางศิลปะกับรูปร่างในการออกแบบอีกทั้งความหลากหลายของรูปแบบว่าการสร้างสรรค์ เสริมสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้บริโภค ควรทำความเข้าใจกับการพัฒนาการนำ

เทคโนโลยีการผลิตและเทคโนโลยีมาใช้ในด้านต่าง ๆ เพื่อเพิ่มรายละเอียดและความหลากหลายของชิ้นงานมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยมีบทบาทหลายอย่างในโครงการนี้ เป็นทั้งนักสะสมของเล่น ศิลปิน นักออกแบบของเล่น ตั้งแต่กระบวนการออกแบบและกระบวนการผลิต ประสบกับการรื้อทิ้งกับการเริ่มสร้างใหม่มานับครั้งไม่ถ้วน ระดมสมองครั้งแล้วครั้งเล่าไม่หยุดที่จะคิดปรับปรุงให้สมบูรณ์ นอกจากนี้ยังทำให้ผู้วิจัยเข้าใจว่าทุกกระบวนการออกแบบและผลิตนั้นแยกกันไม่ออก ยิ่งเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ยิ่งสะสมมากขึ้น ทำให้ผู้วิจัยเกิดความกระตือรือร้นอย่างมาก ไม่หยุดที่จะเพิ่มแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ให้กับตนเอง จนกระทั่งเสร็จสมบูรณ์

จากการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบกับความยากลำบากในการจัดสรรเวลา ปัญหาด้านวัสดุการผลิต ดังนั้นทำให้ผู้เขียนตระหนักถึงการวางแผนโครงการศิลปะในอนาคต ควรมองการไกลมากกว่านี้ในการวางแผน เพิ่มการเตรียมตัวให้พร้อมมากขึ้น นำปัญหาที่สามารถคาดการณ์ว่าจะพบได้เตรียมการล่วงหน้าหรือแผนในการรับมือ เมื่อเผชิญหน้ากับสถานการณ์ที่ไม่คาดคิดในภายหลัง จึงจะสามารถเผชิญหน้าอย่างสงบนิ่งได้

บรรณานุกรม

- ศุรนาท ศรีอัญญา. (2557). การออกแบบและพัฒนาของเล่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะ เรื่องเส้น สี รูปร่าง รูปทรง สำหรับเด็กออทิสติก ช่วงอายุ 3-5 ปี. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชานวัตกรรมการออกแบบ, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- Zhang, Bin and Geng, Xiuli. (2013). Art toys under the influence of contemporary art. *Journal of Art Panorama*, 2013(06), 63.
- Liu, Chenxi. (2017). Talking about the value of art toys from the cross-border cooperation of KAWS. *Journal of Art Science and Technology*, 2017(06), 220+228.
- Sa, Houyu. (2014). In-depth interpretation of the design connotation of art toys and traditional toys. *Journal of Zhengzhou Institute of Aeronautical Industry Management (Social Science Edition)*, 2014(04), 162-164+173
- Fu, Jie. (2015). Design of interactive art toys based on somatosensory technology. *Journal of Modern Decoration (Theory)*, 2015(10), 9-10.
- Ling, Xia and Chen, Feihu. (2014). Pop Strategies in the Consumer Era : An Analysis of the Art toy Phenomena. *Journal of Arts Exploration*, 2014(01), 63-66.
- Zhu, Xiangyuan. (2019). Analysis on the Rise and Development of Art Toy Industry in China. *Journal of Technology and Industry Across the Straits*, 2019(02), 141-146.
- Hu, Xinyi. (2011). Comparison of Art Toy and Traditional Toy Design. *Journal of Hundred Schools in Arts*, 2011(06), 259-260+232.
- Geng, Xiuli. (2014). *Research on interactive Toy Installation Art in Contemporary Art*. Liaoling: Dalian University of Technology.
- Chen, Yaqi. (2013). *Empathy design of hand-made dolls*. Hubei: Huazhong Normal University.
- Zhao, Yongquan. (2011). *Concept Designs for The Monkey King*. Beijing: China Youth Publishing House.
- Shi, Yuan. (2010). Global art toys develop rapidly. *Journal of Toys World*, 2010(08), 39-40.
- Shi, Yuan. (2010). New business opportunities, Toy world journal. *Journal of Art toys*, 2010(07), 47-48.

Ma, Yue. (2019). POP MART makes a trendy play leading brand. *Journal of Toy Industry*, 2019(03), 76-77.

Zhang, Zhiying. (2019). Quick mode stimulates the vitality of tide play products. *Journal of Toy Industry*, 2019(03), 72-73.

แหล่งข้อมูลจากเว็บไซต์ <https://m.baike.so.com>

แหล่งข้อมูลจากเว็บไซต์ <http://image.so.com>

แหล่งข้อมูลจากเว็บไซต์ <https://baike.so.com>

แหล่งข้อมูลจากเว็บไซต์ <https://item.taobao.com>

แหล่งข้อมูลจากเว็บไซต์ <http://www.nipic.com>

แหล่งข้อมูลจากเว็บไซต์ <https://www.youtube.com/watch?v=WCCI7PC1Va4>

แหล่งข้อมูลจากเว็บไซต์ <https://baijiahao.baidu.com>

แหล่งข้อมูลจากเว็บไซต์ <http://www.sohu.com>

แหล่งข้อมูลจากเว็บไซต์ <http://dy.163.com>

แหล่งข้อมูลจากเว็บไซต์ From Litor's Works WeChat Articles

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
โครงการสัมมนา

คำถามที่ 1: การสร้างของเล่นศิลป์เป็นการแสดงออกถึงอารมณ์ส่วนตัวของนักออกแบบ ซึ่งด้านใดของชีวิตบ้างที่เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ

คำถามเพิ่มเติมที่ 1: อะไรคือความตั้งใจเริ่มแรกที่คุณมีต่อของเล่นศิลป์

คำถามเสริมที่ 2: คุณคิดอย่างไรกับของเล่นศิลป์

คำถามที่ 2: จะเพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างของเล่นศิลป์กับผู้เล่นและศิลปินในการสร้างสรรค์การออกแบบได้อย่างไร

คำถามเพิ่มเติมที่ 1: ในระหว่างที่ดำเนินการสร้างสรรค์จะทำให้เกิดการสร้างสรรค์ได้อย่างไร

คำถามที่ 3: จะใช้วิธีการอะไรในการค้นหาการรวบรวมและการแยกองค์ประกอบในการออกแบบในชีวิตประจำวันเพื่อการสร้างสรรค์งานศิลป์

คำถามเพิ่มเติมที่ 1: จะใช้องค์ประกอบใดสำหรับในการออกแบบและองค์ประกอบใดที่แสดงถึงอารมณ์ความรู้สึก

คำถามที่ 4: ในการสร้างสรรค์งานออกแบบจะมีวิธีการใดที่จะผสมผสานอารมณ์ศิลป์ให้เข้ากับการสร้างสรรค์การออกแบบของเล่นของคุณเอง

คำถามเพิ่มเติมที่ 1: คุณผสมผสานอารมณ์ความรู้สึกเข้ากับการสร้างสรรค์งานศิลป์ได้อย่างไร

คำถามเพิ่มเติมที่ 2: ช่วยเล่ากระบวนการในการออกแบบและสร้างของเล่นศิลป์ของคุณโดยคร่าว ๆ

คำถามที่ 5: คุณพบปัญหาอะไรบ้างในการออกแบบของเล่นศิลป์และมีวิธีการแก้ไขปัญหอย่างสมเหตุสมผลอย่างไร

คำถามเพิ่มเติมที่ 1: ในระหว่างที่ดำเนินการสร้างสรรค์จะก่อให้เกิดการสร้างสรรค์ได้อย่างไร

ภาคผนวก ข
แบบสอบถาม Art toy ภาษาจีน

访谈提纲

问题一：艺术玩具的创作是一个设计师个人情感的表达，设计中的灵感来源于生活的哪些方面

扩展问题1：您看待艺术玩具的初衷是什么

延展问题2：您是怎么看待艺术玩具的

问题二：设计创作中如何更好地增加艺术玩具与使用者和艺术家三者的互动性

扩展问题1：创意制作中，如何实现创意

问题三：如何发掘、整合在生活中设计元素的收集和提取进行创作

扩展问题1：如何去运用元素进行设计，什么元素表现什么情感

问题四：设计创作中如何更好地融入艺术情感在自己的设计创作当中

扩展问题1：艺术玩具创作中您是如何融入情感的

扩展问题2：请谈谈您艺术玩具的设计与制作大致流程

问题五：艺术玩具设计中遇到了哪些困难，怎么去合理解决问题

扩展问题1：创意制作中，如何实现创意

ภาคผนวก ค

แบบการวิเคราะห์หัตถ์ภาพศิลปะจีน Art Toy ภาษาจีน

艺术家采访分析概括

Joe老师：

经过Joe老师的采访，Joe老师对于艺术玩具的设计构思方法更多的来源于个人生活中情感各方面的积累，艺术玩具不同于常规玩具，常规玩具符合大众人群审美就可以，但是艺术玩具更多的是艺术玩具设计师本身思想与情感的表现。所以艺术玩具是富有个人魅力的玩具。同时当代年轻人也更加喜欢具有个性、独一无二的东西。当今生活环境物质充足，更多的人追求精神上的享受与感受，这也是更多玩家了解到艺术玩具的原因。

Joe说道设计中不一定需要去通过用什么材料让玩具变得有趣，可以加入设计师个人的情绪作为创作的一个部分，同时把情绪设计到玩具中就是移情设计的一个部分，还能达到玩具与玩家间互动的最大效果。在设计过程中需要感悟生活，把个人感受到的东西通过草图的方式记录下来进行创作，而不是为了一个设计而设计。这样创作出来的东西才是拥有设计师灵魂的创作，而不是单一设计。

Joe老师对艺术玩具设计融入设计师情绪的观点是创作出一个真正艺术家玩具的根本，拥有了情绪的玩具才是真正让玩家所喜欢的玩具。Joe老师提出设计时需要加入设计师个人情绪，造型以简单、可爱作为基础更容易让大部分玩家所接受。

设计中宇航员融入烟雾设计，这也是研究者加入情绪设计的一个部分，同时让单一的角色有了不同的感受，玩家们会猜想宇航员怎么了，他为什么会冒出烟雾，通过加入移情设计，融入设计师情绪，让玩具变得更加有趣有互动性。

Max Fan老师：

Max Fan老师通过对自己生活中的观察，把生活中的故事作为基础，提取出素材。把脑袋里的想法实现出来就是个人的创作。设计中增加创意很关键，好的创意可以带动玩具与玩家之间互动的距离。同时Max Fan老师也提到了表达设计师情绪是很重要的一部分，这样可以增加玩具的趣味性和移情设计感受。更多的创作没有捷径可以走，需要继续积累学习。

Wu Pang Pang老师：

Wu Pang Pang老师建议更多的是通过个人情感的表达，加入个人情感与情绪尽心设计。融入文化内涵可以作为一个玩具有力的文化基础，可以通过技术材质等方式增加创意性。同时也和其他三

位老师一样提到观察生活，收集生活中的元素，可以通过颜色来表达情绪创作，加强制作技术的学习，可以更好的提升艺术玩具的总和质量。

Zhang Zhi Ming老师：

Zhang Zhi Ming老师认为设计灵感主要来源于生活中的细节与文化，每一个人的感受与想法都来自于对生活多方面的认知，设计是一个对艺术文化运用的过程，Zhang老师认为艺术玩具并不是纯艺术品，是结合了商业快消性质的结合体，作为创作主体还是以个人构思创作为主。艺术玩具和玩家之间除了有互动性，同样还有相互之间的认同感。对于创作中的问题应该多尝试多去学习观察生活中的细节，对于今后的设计会有很大的帮助。

ภาคผนวก ง
การนำเสนองานวิทยานิพนธ์

