THE KNOWLEDGE

เดอะโนวเลจ ปีที่ 5 ฉบับที่ 26

พฤษภาคม-มิถุนายน 2566 ISBN 2539-5882

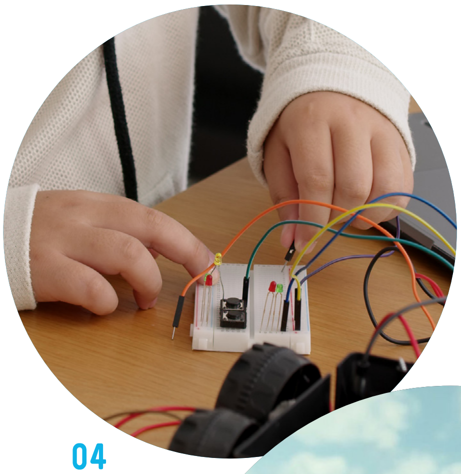
PLAYFULNESS

นิตยสารพัฒนาความรู้และความคิดสร้างสรรค์
เพื่อเพิ่มศักยภาพทุนมนุษย์ ผ่านกระบวนการเรียนรู้สาธารณะ

www.okmd.or.th/knowledge/okmd-magazine

e - Book | SUBSCRIBE click

BY okmd



04

12

16

24

CONTENTS

04
5IVE
5 พื้นที่เล่น
ทางความคิด

06
EXPLAINED
- การเล่นไม่ใช่แค่การเล่น แต่คือการเรียนรู้ที่ยิ่งใหญ่
- Gamification ขับเคลื่อนเศรษฐกิจ

10
ONE OF A KIND
เพลย์กราวด์รอบโลก

12
NEXTPERT
เมื่อเกมมาแรง
ในโลกการเรียนรู้

16
DECODE
ถอดรหัสความสำเร็จ
ของ 'เลโก้' ที่ครองใจ
เด็กทั่วโลกตลอดกาล

20
THE KNOWLEDGE
จากเกมโบราณถึง
เกมสมัยใหม่ 'เพราะ
มนุษย์ไม่เคยหยุดเล่น'

24
WORD POWER
เมืองเป็นมิตรกับเด็ก
เมืองที่อยากให้เด็ก
'ออกไปเล่น'

28
ความรู้กินได้
เติมพลัง 'อาหารเช้า'
ของเด็กทั่วโลก

30
INSIDE OKMD
สังคมสร้างสรรค์เริ่ม
ได้ที่สนามเด็กเล่น

31
EDITOR'S NOTE

การเล่นเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นตามสัญชาตญาณ ไม่ว่าจะอยู่ในวัยไหน มนุษย์ก็ชอบเล่นและไม่ยอมหยุดเล่น โดยเฉพาะเด็กๆ เพราะการเล่นมีความสนุกเป็นแกนกลาง แต่เวลาเดียวกันก็ช่วยส่งเสริมพัฒนาการที่ดีด้วย

การเล่นมีพัฒนาการรวดเร็วตามเทคโนโลยีอันทันสมัย จากเกมง่ายๆ พัฒนาไปสู่เกมที่ซับซ้อนขึ้น เช่น เกมอิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ที่ต้องเล่นอย่างเหมาะสมและปลอดภัย จึงจะเป็นการเล่นที่มีประโยชน์ อย่างเกมออนไลน์เมื่อมองในมุมกว้างจะพบว่า สามารถสร้างพัฒนาการในหลายๆ ด้าน ทั้งด้านความจำ การคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การวางแผน การเข้ากลุ่มสังคม การมีน้ำใจนักกีฬา ฯลฯ ยังสร้างความรู้ความสามารถให้เพิ่มขึ้น รวมถึงยังสามารถต่อยอดในการสร้างอาชีพใหม่ๆ อย่าง นักออกแบบเกม นักแคสต์เกม และสตรีมเมอร์ที่สร้างรายได้จำนวนมากจากยอดผู้ชมและการรีวิวสินค้า โดยการลงคลิปสอนการเล่นเกมและเทคนิคต่างๆ ที่อาจมีการพากย์เสียงให้ตลกขบขัน หรือการไลฟ์สดขณะเล่นเกม

ยิ่งกว่านั้น กลไกของการเล่น ยังถูกนำมาออกแบบเป็น 'เกมมิฟิเคชัน' หรือ Gamification ซึ่งหมายถึง การออกแบบสิ่งที่ไม่ได้เป็นเป้าหมายของการเล่นเกม ให้มีลักษณะของเกม ซึ่งปัจจุบันมีองค์กรต่างๆ มากมายนำไปใช้ในกระบวนการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาบุคลากร ภายใต้เป้าหมายที่กำหนด เช่น เพื่อสร้างสรรค์ประสบการณ์การเรียนรู้ให้สนุกยิ่งขึ้น เพื่อสร้างมูลค่าเป็นเม็ดเงินในธุรกิจมากขึ้น หรือเพื่อรณรงค์แก้ปัญหาสังคม

จึงเห็นได้ว่า การเล่นไม่ได้เป็นเพียงเรื่องเล่นๆ แต่เป็นการเรียนรู้สำหรับคนทุกวัย ที่มีความหมายครอบคลุมอย่างกว้างขวาง และเชื่อมโยงได้กับหลายสิ่ง

ดังนั้น THE KNOWLEDGE ฉบับนี้ จึงขอนำเสนอเรื่องราวของ 'การเล่น' หรือ Playfulness ในหลากหลายมุมที่น่าสนใจ ทั้งในมุมประวัติศาสตร์ของการเล่น ประเภทของการเล่น หลักสูตรเกมในมหาวิทยาลัย ของเล่นเก่าแก่ที่ยังคงความร่วมสมัย เกมมิฟิเคชันที่ขับเคลื่อนเศรษฐกิจ เมกเกอร์สเปซพื้นที่เล่นสร้างสรรค์ทางความคิด และเมืองเป็นมิตรกับเด็กที่คำนึงถึงพื้นที่เล่นเป็นสำคัญ

เพราะในเมื่อมนุษย์ไม่หยุดเล่น โลกของการเล่นย่อมมีเรื่องราวให้บอกเล่าไม่รู้จบอยู่เสมอ

OKMD TEAM

okmd
Office of Knowledge Management and Development

ที่ปรึกษา
ดร.ทวารัฐ สูตะบุตร
ผู้อำนวยการสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้
บรรณาธิการบริหาร
ดร.อภิชาติ ประเสริฐ
รองผู้อำนวยการสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้
บรรณาธิการ
นายโตมร ศุขปรีชา
ผู้อำนวยการสำนักยุทธศาสตร์และนวัตกรรมการเรียนรู้

จัดทำโดย
สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)
69 อาคารวิทยาลัยการจัดการ มหาวิทยาลัยมหิดล
ชั้น 18-19 ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงสามเสนใน
เขตพญาไท กรุงเทพมหานคร 10400
โทรศัพท์ 0 2105 6500
โทรสาร 0 2105 6556
อีเมล theknowledge@okmd.or.th
เว็บไซต์ www.okmd.or.th

BY NC SA
อนุญาตให้ใช้ได้ตามสัญญาอนุญาตครีเอทีฟคอมมอนส์ แสดงที่มา-ไม่ใช้เพื่อการค้า-อนุญาตแบบเดียวกัน 3.0 ประเทศไทย

จัดทำขึ้นภายใต้โครงการเผยแพร่กิจกรรมองค์ความรู้โดยสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) เพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการนำองค์ความรู้มาผสมผสานกับความคิดสร้างสรรค์ เพื่อประโยชน์ด้านการเรียนรู้ ต่อยอดธุรกิจ เพิ่มมูลค่าเศรษฐกิจของประเทศ

ผู้สนใจรับนิตยสารโปรดติดต่อ 0 2105 6520 **หรือดาวน์โหลดที่เว็บไซต์** www.okmd.or.th/knowledge/okmd-magazine

5
พื้นที่เล่นทางความคิด

เมกเกอร์สเปซ พื้นที่เรียนรู้และสร้างสรรค์ความคิด ผ่านการลงมือทำ จนพัฒนาเป็นนวัตกรรมใหม่ๆ โดยปัจจุบันได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง ไปดูกันว่า เมกเกอร์สเปซที่โดดเด่นภายในกรุงเทพฯ มีที่ไหนบ้าง

1 MAKER SPACE ภายใน SDG LAB

อุทยานการเรียนรู้ป๋วย 100 ปี
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต

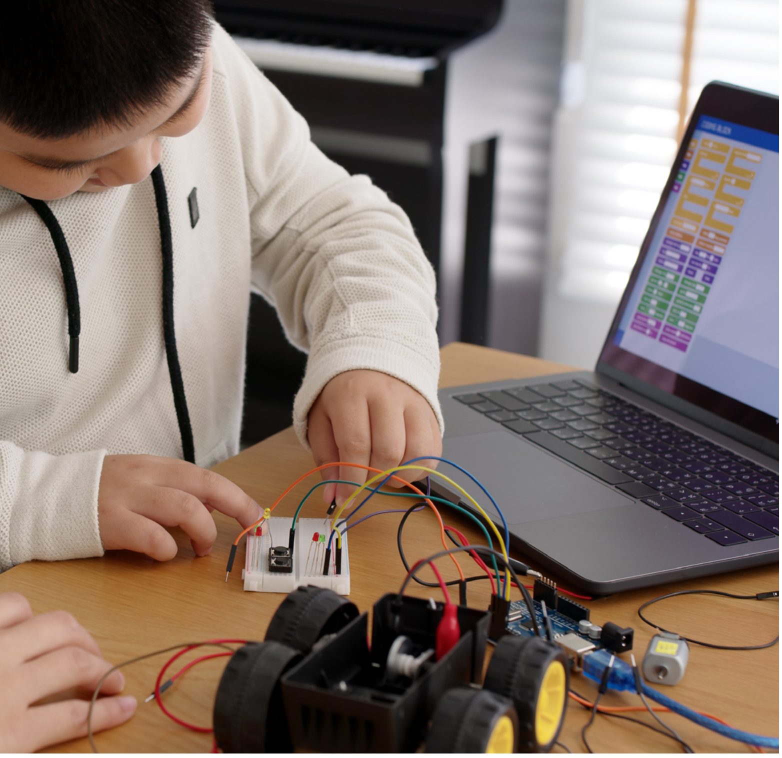
เน้นการสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน โดยเฉพาะการต่อเรือจากวัสดุเหลือใช้ ไม่ว่าจะเป็นเศษไม้ ผ้าปูเตียง หรือฝาขวดพลาสติก โดยเปิดให้ผู้สนใจเข้าไปเรียนรู้และปฏิบัติงานได้ฟรี มีเงื่อนไขพิเศษกรณีต้องการนำเรือกลับไป จะต้องผลิต 2 ลำ คือ สำหรับตนเอง และสำหรับมอบให้ชุมชน โดยมีค่าใช้จ่ายเป็นค่าวัสดุอุปกรณ์ต่ำกว่าต้นทุนจริง

www.khaosod.co.th

2 ENJOY MAKER SPACE

จัตุรัสวิทยาศาสตร์ อพวช.
ศูนย์การค้าจามจุรีสแควร์

เมกเกอร์สเปซสำหรับเมกเกอร์เยาวชนสายวิทย์ ที่เปิดโอกาสให้เยาวชนมาประลองความคิด ภายใต้การเรียนรู้แบบสเต็มศึกษา และจุดประกายความเป็นนักปั้นนวัตกรรมด้วยเวิร์กช็อปมากมาย อาทิ การทำตุ๊กตามือหมุนจากลังกระดาษ การประดิษฐ์หุ่นยนต์วาดรูป เพื่อให้รู้จักนำหลักการทางวิทยาศาสตร์พื้นฐานไปใช้กับศาสตร์อื่นๆ และสนุกสนานกับการค้นพบวิธีประดิษฐ์สิ่งของใหม่ๆ ภายใต้การสนับสนุนขององค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ (อพวช.) สถาบันคีนันแห่งเอเชีย และบริษัท เชฟรอน ประเทศไทย สำรวจและผลิต จำกัด



twitter.com/allarea_ent

3 HOME OF MAKER

ชั้น 4 ศูนย์การค้าฟอร์จูนทาวน์

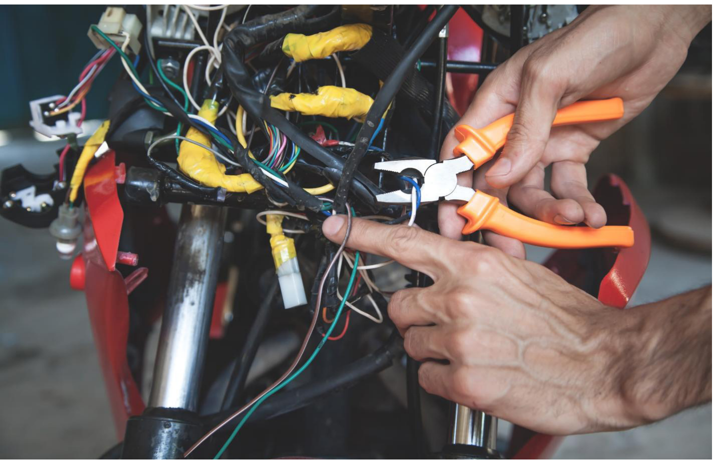
พื้นที่เล่นทางความคิดและแหล่งรวมนักสร้างสรรค์ด้านไอทีทุกวัย ที่มีอุปกรณ์ ชิ้นส่วนอิเล็กทรอนิกส์และตำราเขียนโปรแกรมมากมายไว้สำหรับการผลิตนวัตกรรม โดยมีผู้เชี่ยวชาญให้คำปรึกษา จัดเวิร์กช็อปให้ได้มาร่วมกันขัดเกลาความคิด ความสามารถ และเสริมองค์ความรู้ให้บรรดาเมกเกอร์ตลอดเวลา เช่น การเขียนวงจรรถบังคับแบบเด็กๆ การเขียนบอร์ด Arduino ที่นี่จึงเป็นอีกหนึ่งเมกเกอร์สเปซที่ตอบโจทย์คนยุคใหม่อย่างแท้จริง

4 FABCAFE BANGKOK

ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ TCDC
อาคารไปรษณีย์กลาง

เมกเกอร์สเปซของสายอาร์ต มีจุดเด่นอยู่ที่เครื่องมือทันสมัย เช่น เครื่องตัดเลเซอร์ เครื่องสแกนสามมิติ เครื่องพิมพ์สามมิติ ทำให้เมกเกอร์ถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์เป็นผลงานได้อย่างบรรเจิด ไม่ว่าจะเป็นการทำคุกกี้สามมิติจากแม่พิมพ์สามมิติ การทำของเล่นจากเครื่องพิมพ์สามมิติ เนื่องจากมีเครื่องมือให้ผลิตชิ้นงานขนาดเล็กและปลอดภัย จึงมีกลุ่มเมคเกอร์เข้าใช้บริการตั้งแต่เด็กอายุ 3 ขวบ คนรุ่นใหม่ที่เริ่มทำธุรกิจสตาร์ทอัพ ไปจนถึงผู้ใหญ่

www.facebook.com/fabcafebangkok



www.freepik.com

5 NAIYIM GARAGE MAKER SPACE

ย่านนวมินทร์ โรงกลึงนายยิ้ม

เมกเกอร์สเปซลูกผสมระหว่างงานวิศวกรรมเครื่องกลและวิศวกรรมอิเล็กทรอนิกส์ เป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนทางความคิดเพื่อสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ โดยเน้นสำหรับเด็กและเยาวชน ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ผ่านการลงมือประดิษฐ์ด้วยตนเอง และเกิดความภาคภูมิใจควบคู่ไปกับทักษะการเรียนรู้และวิเคราะห์แก้ปัญหา ยังเป็นแหล่งประดิษฐ์มินิไบต์แบบไฟฟ้าที่ใช้พลังงานจากแบตเตอรีรีไซเคิล เด็กๆ หรือเมกเกอร์ที่สนใจงานสายนี้

การเล่นไม่ใช่แค่การเล่น แต่คือการเรียนรู้ที่ยิ่งใหญ่

เมื่อกล่าวถึงการเล่น คนส่วนใหญ่มักนึกถึงการเล่นเพื่อความสนุก แต่ในทางทฤษฎีบอกว่า การเล่นยังเป็นการเปิดโลกแห่งการเรียนรู้ที่ยิ่งใหญ่ให้กับทุกคน โดยเฉพาะเด็กๆ ที่หากได้รับการส่งเสริมการเล่นอย่างเหมาะสม ก็จะทำให้มีพัฒนาการที่ดีตั้งแต่อายุยังน้อย โดยเฉพาะเด็กตั้งแต่แรกเกิด-อายุ 6 ปี ซึ่งเป็นช่วงเวลาทองของชีวิตที่สมองมีการพัฒนามากที่สุด เด็กสามารถเรียนรู้ และพัฒนาไปพร้อมๆ กับการเล่นได้ดีที่สุด

ความหลากหลายในโลกของการเล่น

การเล่นมีความแตกต่างและหลากหลายไปตามช่วงวัย และความชอบ สามารถแบ่งเป็น 7 ประเภท ดังนี้

1. **การเล่นสมมติ**
   เป็นการเล่นที่เด็กเลียนแบบโลกสมมติ เรื่องราวในชีวิตจริงที่ได้พบเห็น เรื่องราวในนิทาน
2. **การเล่นคนเดียว**
   เป็นการเล่นคนเดียวกับของเล่น เช่น เล่นกับตุ๊กตา เล่นตัดกระดาษ
3. **การเล่นเชิงสังคม**
   เป็นการเล่นที่มีเด็กร่วมเล่นด้วยกัน ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป เช่น กระโดดเชือก ซ่อนหา มอญซ่อนผ้า
4. **การเล่นแบบร่วมมือกัน**
   เป็นการเล่นร่วมกับเพื่อนอย่างมีกติกา เช่น เล่นบอร์ดเกม เกมอิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ
5. **การเล่นร่วมกัน**
   เป็นการเล่นกับเพื่อน ยังไม่ค่อยมีกติกาในการเล่น
6. **การเล่นอย่างเดียวกันในที่เดียวกัน**
   แต่ไม่เล่นด้วยกัน เป็นการเล่นในพื้นที่เดียวกัน แต่ต่างคนต่างเล่น
7. **การเล่นด้วยการดู**
   เป็นการเล่นที่เด็กดูหรือสังเกตคนอื่นเล่น โดยไม่ร่วมเล่นด้วย แต่อาจจะถามคำถามหรือให้คำแนะนำ

‘การเล่น’ กับประโยชน์ที่ครบรอบด้าน

เมื่อการเล่นมีความหลากหลาย ประโยชน์ของการเล่นที่เด็กได้รับจึงครอบคลุมทั้งหมด 4 ด้าน ได้แก่

ด้านร่างกาย

การเล่นเป็นการใช้พลังงานส่วนเกินในร่างกาย เป็นการฝึกกล้ามเนื้อของเด็กให้ทำงานประสานกันอย่างมีประสิทธิภาพ ปรับสมดุลภายใน จึงทำให้ร่างกายคล่องแคล่วและแข็งแรง

ด้านจิตใจและอารมณ์

การเล่นทำให้เกิดพัฒนาการทางอารมณ์และจิตใจมั่นคง รู้จักปรับอารมณ์ให้เข้ากับภาวะแวดล้อม ลดความเครียด ความวิตกกังวล และความคับข้องใจ ทำให้เพลิดเพลินและสนุกสนาน

ด้านสังคม

การเล่นช่วยให้เด็กมีพัฒนาการด้านความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นได้ดี จึงทำให้เกิดการเรียนรู้ที่จะอยู่รวมกลุ่ม รู้จักบทบาทของผู้อื่น เข้าใจความรู้สึกและพร้อมช่วยเหลือผู้อื่นเมื่อเกิดปัญหา

ด้านสติปัญญา

การเล่นถือเป็นการฝึกการเรียนรู้ด้วยตนเองในเรื่องของการคิด วิเคราะห์ วางแผนเพื่อแก้ไขปัญหา และส่งเสริมจินตนาการที่จะนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์

ประโยชน์ของการเล่นในด้านจิตใจ อารมณ์ และสังคม มีส่วนพัฒนาให้เด็กมีเหตุมีผล มีน้ำใจนักกีฬา รู้จักแพ้รู้จักชนะ ไม่กลั่นแกล้งกัน ซึ่งช่วยลดปัญหาการรังแกกันในกลุ่มเด็ก (Bullying) ที่เกิดจากเด็กแข็งแรงหรือมีอำนาจเหนือกว่า รังแกเด็กอ่อนแอหรือมีอำนาจน้อยกว่าลงได้ ปัจจุบันยังมีการเล่นบางอย่างที่ได้รับการออกแบบขึ้นมาเพื่อแก้ปัญหาการรังแกกันในกลุ่มเด็กโดยตรงอีกด้วย

‘เกม’ แก้ปัญหาการรังแกกันในกลุ่มเด็ก

การเล่นเกมมีประโยชน์หลายประการที่เด็กติดเกมเท่านั้นที่จะรู้ เช่น ช่วยพัฒนาภาษาอังกฤษ ช่วยฝึกไหวพริบและการพิมพ์ไว ช่วยสร้างอาชีพใหม่ๆ อย่าง นักแคสต์เกม นักออกแบบเกม ที่สำคัญคือ ช่วยแก้ปัญหาการรังแกกันในกลุ่มเด็ก โดยจะยก 2 ตัวอย่างที่น่าสนใจ ได้แก่

1 เกมออนไลน์ที่เกี่ยวกับสงครามหรือการต่อสู้ดุเดือด

อาจมีข้อกังวลเรื่องการส่งผลให้เด็กก้าวร้าวหัวรุนแรง แต่ทฤษฎีมนุษยนิยมและการสืบค้นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ของรุตเกอร์ เบรกแมน (Rutger Bregman) เชื่อว่าในสถานการณ์ที่บีบคั้นมนุษย์จะขุดความดีงามภายในตัวออกมาช่วยเหลือและไม่เหยียดหยามซ้ำเติมกัน

2 บอร์ดเกมชื่อบุลลี ไฟเตอร์ (Bully Fighter)

โดยกำหนดให้ผู้เล่นต้องเจอสถานการณ์กลั่นแกล้งในหลายรูปแบบ เป็นการฝึกฝนให้เรียนรู้และเข้าใจการถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ผ่านการถาม-ตอบ เพื่อจะผ่านสถานการณ์นั้นให้ได้ และในที่สุดจะรู้จักวิธีรับมือสถานการณ์การถูกกลั่นแกล้ง ไม่ก่อปัญหาทางไซเบอร์ และยังคงสนุกสนานระหว่างการเล่น โดยพัฒนาจากแนวคิดของนักเรียนในโครงการ dtac Young Safe Internet Leaders’ Cyber Camp #3

การเล่นเป็นเพียงแนวทางหนึ่งที่ใช้ช่วยลดปัญหาการรังแกกันในกลุ่มเด็กลงได้บ้างเท่านั้น หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐและเอกชนจำเป็นต้องร่วมมือกันอย่างจริงจัง ในการค้นหาวิธีการแก้ปัญหานี้ทั้งในเชิงนโยบายและการปฏิบัติอย่างจริงจังต่อไป

GAMIFICATION ขับเคลื่อนเศรษฐกิจ

เมื่อมีการเล่นเกม มักถูกมองว่าอาจมีแนวโน้มการติดเกมได้ในอนาคต ส่วนในอีกมุมการเล่นเกมเป็นการฝึกเข้าสังคมในโลกเสมือน ฝึกทักษะการคิดและการเอาตัวรอดร่วมกัน ไปจนถึงเป็นโอกาสในการเรียนรู้ และที่น่าสนใจในปัจจุบัน คือ แนวคิด Gamification สามารถขับเคลื่อนเศรษฐกิจ โดยเฉพาะเศรษฐกิจดิจิทัล

'Gamification ไม่ใช่ Game' ทำเข้าใจ Gamification คำสำคัญแห่งยุค

พจนานุกรม Cambridge นิยาม Gamification ว่า เป็นการฝึกทำกิจกรรมให้อยู่ในรูปแบบเกม เพื่อให้น่าสนใจหรือสนุกสนานมากขึ้น ส่วนพจนานุกรม Oxford ให้ความหมายว่า เป็นการใช้องค์ประกอบของการเล่นเกมในกิจกรรมอื่นโดยปกติ เพื่อทำให้กิจกรรมนั้นน่าสนใจยิ่งขึ้น จะเห็นได้ว่า Gamification คือกระบวนการที่ทำให้กิจกรรมต่างๆ สนุกและน่าสนใจมากขึ้นนั่นเอง มีการนำมาใช้ในหลายวงการ และมีแนวโน้มว่าจะเพิ่มมากขึ้นในยุคดิจิทัล เช่น

Gamification กับ จิตวิทยา ทำไมคนเราถึงเล่นเกม

ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับหลักจิตวิทยา ว่าทำไมคนถึงตกหลุมพรางความสนุกของแนวคิด Gamification ในเกม มี 5 ข้อ คือ

1. คนชอบควบคุมสถานการณ์ และได้เลือกทางออกเอง
2. คนอยากรู้ว่าตัวเองอยู่ในตำแหน่งใด หรือระดับไหนในการแข่งขัน
3. คนมีสัญชาตญาณชอบการแข่งขันตั้งแต่เกิด
4. คนต้องการไปให้ถึงเป้าหมาย และหาวิธีไปสู่ความสำเร็จ
5. คนต้องการกำจัดความเบื่อหน่าย และพักสมองระหว่างวัน

รู้ทัน 'โดปามีน' เหตุผลที่ทำให้อยากเล่นซ้ำ

ข้อมูลทางวิทยาศาสตร์ระบุว่า ที่คนต้องการเล่นเกมซ้ำๆ เป็นเพราะสาร 'โดปามีน' (Dopamine) ซึ่งเป็นสารแห่งความสุขที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ ความชื่นชอบ เมื่อทำสิ่งใดแล้วมีความสุข ร่างกายจะหลั่งโดปามีนออกมา ซึ่งจะกระตุ้นให้ต้องการทำสิ่งนั้นหรือพฤติกรรมนั้นมากขึ้น จึงเป็นเหตุผลว่าทำไมถึงมีการติดเกม เมื่อผ่านด่าน ได้รับแต้ม เหรียญ ไอเทมต่างๆ ร่างกายจะหลั่งโดปามีนที่เป็นเหมือนรางวัล ทำให้อยากเล่นเกมในด่านต่อไปเรื่อยๆ

ค.ศ. 1824
เกมสงครามชื่อ KRIEGSSPIEL ถูกพัฒนาโดยกองทัพปรัสเซีย เพื่อใช้เป็นเกมสำหรับเรียนรู้ยุทธวิธีการรบ

ค.ศ. 1896
เกมสะสมแสตมป์สีเขียว กลยุทธ์ทางการค้าเกิดขึ้น โดยความร่วมมือของ S&H กับผู้ค้าปลีกในอเมริกา ทำให้ผู้ซื้ออยากได้ของพรีเมียมอย่างบ้าคลั่ง

ค.ศ. 1908
ลูกเสือเนตรนารีองค์กรเยาวชนใหญ่ที่สุดในอเมริกา มีการเก็บสะสมตราสัญลักษณ์ เมื่อผ่านการฝึกฝนที่ทำให้ภูมิใจ

ค.ศ. 1973
หนังสือขายดีชื่อ THE GAME OF WORK โดย CHARLES COONRADT นำเสนอ แนวคิด GAMIFICATION และบอกว่าสามารถทำงานให้เป็นเกมได้

ค.ศ. 2009
แนวคิด GAMIFICATION ถูกนำมาใช้ในแอปพลิเคชัน FOURSQUARE ที่ผู้ใช้สามารถสนุกเมื่อค้นหาและค้นพบสถานที่ใหม่ๆ

ค.ศ. 2012
นักวิเคราะห์จาก GARTNER.COM คาดว่า 70% ขององค์กรระดับโลก นำ GAMIFICATION มาประยุกต์ใช้อย่างน้อย 1 แอป

ค.ศ. 2013
61% ของ CEO และผู้บริหารระดับสูง เปิดเผยว่าพวกเขาพักเพื่อเล่นเกมในที่ทำงานทุกวัน

Gamification+สารแห่งความสุข สู่กลยุทธ์การตลาดที่ขาดการเล่นไม่ได้

ธุรกิจคอนเทนต์ wistia.com กล่าวว่า งานออกแบบการสื่อสารที่รูปแบบเหมือนเกม จะช่วยให้เนื้อหาของสินค้าหรือบริการ มีความบันเทิงมากขึ้น และทำให้ผู้คนมีส่วนร่วมได้มากขึ้น จึงทำให้ภาคธุรกิจนำแนวคิด Gamification มาใช้ส่งเสริมการขาย เพื่อสร้างความจงรักภักดีต่อแบรนด์ และเปิดประตูธุรกิจสู่กลุ่มลูกค้าใหม่ เช่น ธุรกิจด้านทรัพยากรบุคคล สินค้าไลฟ์สไตล์ สินค้าแบรนด์ดัง อาทิ

Linkedin : เครือข่ายคนทำงานบนอินเทอร์เน็ต นำ Gamification มาใช้แสดงระดับความน่าสนใจของโปรไฟล์การทำงาน หากกรอกข้อมูลครบถ้วน จะได้ไอคอนถ้วยรางวัล

Peloton : ธุรกิจให้บริการออกกำลังกายที่บ้าน นำตารางอันดับผู้ใช้งานมาใช้กับลูกค้าที่ชอบปั่นจักรยานอยู่กับที่ ทำให้เห็นอันดับของตัวเองและผู้อื่น กระตุ้นให้ออกกำลังกายมากขึ้น

Gucci : สร้างเกม Gucci Sneaker Garage ที่ให้ลูกค้าสามารถปรับแต่งรองเท้าผ้าใบดิจิทัลด้วยตัวเอง ช่วยให้เข้าถึงลูกค้ากลุ่มเกมเมอร์อายุน้อย และลูกค้าออนไลน์

Gamification กับ Metaverse เพราะโลกเสมือนยังต้องการการเล่น

คำนิยามของ Metaverse หรือการย้ายตัวเองเข้าไปทำกิจกรรมและธุรกรรมต่างๆ ในโลกเสมือนอาจยังไม่นิ่งและไม่สามารถอธิบายด้วยความหมายเดียวได้ แต่ปัจจุบันมีการเข้าไปอยู่ในโลกเสมือนแล้ว

Roblox
เกมที่เปิดกว้างให้ผู้เล่นสามารถสร้างเกมย่อย ๆ ได้เอง และเมื่อมีคนนิยมเล่นเกมถูกสร้างมากขึ้นก็จะสร้างรายได้มากขึ้น ปัจจุบันมีเกมใน Roblox มากกว่า 20 ล้านเกม

Axie Infinity
เกม NFT ที่ผู้เล่นสามารถสร้างผลตอบแทนจากการเล่นเกมได้ โดยการผสมพันธุ์ตัวละครในเกม และนำมาทำภารกิจเพื่อรับเหรียญรางวัลและนำไปแปลงเป็นเงินจริง

Samsung
ร้านป๊อปอัพสโตร์ของ Samsung แบบเสมือนจริงที่มีต้นแบบมาจาก Samsung 837 แฟลกชิปสโตร์ในนิวยอร์ก ตั้งอยู่ใน Decentraland บน Ethereum Blockchain

Gamification ยิ่งเล่นสนุก ยิ่งขับเคลื่อนเศรษฐกิจ

ภาครัฐและเอกชนไทยนำแนวคิด Gamification มาพัฒนาและกระตุ้นเศรษฐกิจใน 3 ด้านหลัก คือ

❶ **การศึกษา** แอปพลิเคชัน Vondor ของธุรกิจสตาร์ทอัพด้านการศึกษาของไทย ที่ช่วยแก้ปัญหาความน่าเบื่อของบทเรียน ได้รับความสนใจ คาดการณ์ว่าจะเติบโตถึง 5 เท่าในปี พ.ศ. 2568 จากรายงานของกรุงเทพธุรกิจ

❷ **การท่องเที่ยว** การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยกระตุ้นการท่องเที่ยวใน 'Amazing Thailand Metaverse : Amazing Durian' ในปี พ.ศ. 2565 โดยการยกสวนทุเรียนเข้าไปใน Metaverse เพื่อดึงกลุ่มคนรวยยุคใหม่มาเที่ยวประเทศไทย

❸ **อีสปอร์ต** มีพัฒนาการจากเล่นเพื่อเล่น เรียนรู้ ไปสู่การฝึกฝนให้เป็นการเล่นเพื่อแข่งขัน ที่สร้างโอกาส และรายได้ให้ผู้เล่น ไปจนถึงช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจไทยได้อีกทางหนึ่ง

A-Z รวมเรื่อง เพลย์กราวด์รอบโลก

เปิดเรื่องราว เกม การเล่น กับเพลย์กราวด์ หรือสนามเด็กเล่นรอบโลกที่เด็ก ๆ ควรรู้จัก

A

Adventure Playground

สนามเด็กเล่นการผจญภัยแห่งแรกในสหรัฐฯ ชื่อ The Yard ให้เล่นกับเครื่องมือขุดเจาะตามจินตนาการ

B

Board Game Cafe

พื้นที่สำหรับพบปะระหว่างผู้คนทั่วโลกมีการเล่นบอร์ดเกมเป็นสื่อที่เชื่อมโยงระหว่างกัน

C

City Museum

โรงงานรองเท้ากลายเป็นสนามเด็กเล่นในร่ม สวรรค์กลางเมืองเซนต์หลุยส์ ที่สหรัฐฯ

D

Diana Memorial Playground

สนามเด็กเล่นที่มีเรือโจรสลัดให้ได้เล่น ตั้งอยู่ในสวนเคนซิงตัน กรุงลอนดอน เน้นบรรยากาศเหมือนค่าย

E

Electronic Sports

กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวกับการแข่งขันวิดีโอเกม แบ่งระดับสมัครเล่น กึ่งอาชีพ และมืออาชีพ

F

Fly Away Isles

สนามเด็กเล่นในนิวยอร์ก สหรัฐฯ ที่บริษัทผู้ผลิตของเล่นอย่างเลโก้ได้สร้างขึ้นจากจินตนาการของเด็กๆ

G

Ghost Train Park

สนามเด็กเล่นสร้างจากรางรถไฟที่ถูกทิ้งร้างในกรุงลิมา เปรู มีเครื่องเล่นทันสมัยสำหรับชาวเมืองทุกวัย

H

Hack Our Play

พื้นที่เล่นแห่งแรกของสิงคโปร์ที่ออกแบบโดยผู้เล่นตัวจิ๋ว ตัวโต พ่อแม่ ครู ชุมชน และนักออกแบบกว่า 400 คน

I

Imagination Playground

สนามเด็กเล่นในนิวยอร์ก สหรัฐฯ ที่บริษัทผู้ผลิตของเล่นอย่างเลโก้ได้สร้างขึ้นจากจินตนาการของเด็กๆ

J

Jungle Gym

สนามเด็กเล่นในแนชวิลล์ สหรัฐฯ ที่มีบ้านบนยอดไม้สูง ตาข่ายสำหรับปีนป่าย และจุดซ่อนตัวมากมาย

K

Karantina Public Park

สนามเด็กเล่นในกรุงเบรุต เลบานอน ถูกฟื้นฟูหลังโดนระเบิด เน้นการมีพื้นที่สาธารณะ และสิ่งแวดล้อม

L

Learning by Doing

การเรียนรู้โดยการลงมือทำที่นำไปสู่การสร้างพื้นที่เล่นเรียนรู้ ฝึกฝน และสร้างสรรค์ในรูปแบบเมกเกอร์สเปซ

M

Manchester

สนามเด็กเล่นถูกสร้างขึ้นแห่งแรกในสหรัฐฯ ค.ศ.1859 เพื่อเป็นพื้นที่เล่นอย่างสร้างสรรค์

N

Natural Playground

สนามเด็กเล่นธรรมชาติมีองค์ประกอบจากธรรมชาติ เช่น ต้นไม้ ก้อนหิน น้ำ ทราย เชือก สะพาน บ้านต้นไม้

O

OKMD Playground

สนามเด็กเล่น OKMD ที่ใช้หลักการพัฒนาสมองมาออกแบบมีอยู่ในทุกจังหวัดทั่วประเทศไทย

P

Pavement to Playground

โครงการเปลี่ยนเส้นทางการเดินภายในกรุงนิวยอร์ก สหรัฐฯ ให้กลายเป็นสนามเด็กเล่น 100 แห่ง

Q

Quiz Game

สร้างความรู้ควบคู่ไปกับความสนุกให้กับคนทุกวัย มีตั้งแต่คำถามง่ายๆ ไปถึงคำถามที่ยาก และซับซ้อน

R

Rocks on Wheels

ในเมลเบิร์น ออสเตรเลีย มีหินบลูสโตน ที่เชื่อมต่อกันด้วยสไลเดอร์ ชิงช้า บาร์โหน ให้เด็กปีนป่าย

S

Slider

เครื่องเล่นเสริมพัฒนาการทางสมอง สายตา อารมณ์ กล้ามเนื้อ และทักษะสำคัญ เช่น การตั้งเป้าหมาย

T

TK Park

ต้นแบบห้องสมุดมีชีวิต ชั้น 8 เซ็นทรัลเวิลด์ กรุงเทพฯ มีโซนรังผึ้งให้ปีนป่าย พร้อมกับอ่านหนังสือแสนสนุก

U

Unicef

สร้างความเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น เช่น สนามเด็กเล่นที่รองรับเด็กนั่งรถเข็นให้ร่วมเล่นได้กับเด็กทั่วไป

V

Virtual Reality

ใช้สำรวจมุมการมองเห็นของเด็ก วัดจากความสูงและระดับสายตา เพื่อสร้างเมืองเป็นมิตรกับเด็ก

W

William Higinbotham

ผู้ดัดแปลงคอมพิวเตอร์ให้เป็นเครื่องเล่นเกมคล้ายเกมเทนนิสเป็นวิดีโอเกมตัวแรกของโลก ในปี ค.ศ. 1958

X

X Box

เครื่องเล่นวิดีโอเกมรุ่นแรกโดยไมโครซอฟท์ เมื่อปี ค.ศ. 2001 โดดเด่นด้วยเทคโนโลยีความแรง และภาพที่สวยงาม

Y

Yoyo

ของเล่นโปรดปรานของเด็กและผู้ใหญ่ทั่วโลก มีต้นกำเนิดมาจากอาวุธล่าสัตว์โบราณของชนเผ่าในฟิลิปปินส์

Z

Zombie Waves

เกมออนไลน์ที่ต้องต่อสู้ตะลุยด่านเพื่อเอาชีวิตรอดจากฝูงซอมบี้กระหายเลือดที่เข้าโจมตี ในเวลาที่กำหนด

เมื่อเกมมาแรง ในโลกการเรียนรู้

ปัจจุบันคนกลุ่ม Gen Z ซึ่งเป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ในยุคปัจจุบันที่อายุน้อยที่สุด มีเป้าหมายในการศึกษาวิชาที่จะนำไปต่อยอดการทำงานในอุตสาหกรรมเกมมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลที่สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัลได้สำรวจและประเมินอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ไทย ในปี พ.ศ. 2564 พบว่า มีตัวเลขเติบโตสูงขึ้น 7% ด้วยมูลค่า 42,065 ล้านบาท โดยมีตลาดเกมเป็นปัจจัยโดดเด่น

5 วิชาตอบโจทย์ความต้องการของโลกในศตวรรษที่ 21

จากรายงาน Global Workforce of the Future ของกลุ่มบริษัทอเด็คโก้ บริษัทที่ปรึกษาด้านทรัพยากรบุคคลข้ามชาติ ในปี พ.ศ. 2565 ระบุว่า ผลสำรวจที่คนทำงาน Gen Z เชื่อว่า Metaverse จะกลายเป็นส่วนหนึ่งของงานในอนาคตของพวกเขามากถึง 46% ทำให้ตัวอย่าง '5 วิชาเกม' ต่อไปนี้ตอบโจทย์ความต้องการของโลกการทำงานในศตวรรษที่ 21 และอนาคตอย่างน่าจับตามอง

1 วิชาอีสปอร์ต (E-Sports)

เป็นวิชาที่เกี่ยวกับกีฬาด้านอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นการแข่งขันกีฬาที่ไม่ต้องใช้แรงกาย แต่ใช้สมองเป็นส่วนสำคัญ โดยผู้เล่นมีคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือเป็นอุปกรณ์หลัก และต้องใช้ทักษะวางแผนการเล่นซ้อม เพื่อก้าวสู่การเป็นมืออาชีพตัวจริง ส่วนในด้านการเรียนการสอนมีวิชาที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์เกม การเป็นนักเล่นเกมมืออาชีพ การทดสอบและการประกันคุณภาพเกม ฯลฯ

2 วิชาออกแบบเกม (Game Design)

การจะออกแบบเกมได้นั้นต้องทำความเข้าใจผู้เล่น เพื่อออกแบบทิศทางของเกมได้อย่างมีเหตุและผล ตามนิยามของ Garena Academy แพลตฟอร์มการเรียนรู้สำหรับเยาวชนคนรุ่นใหม่ในรูปแบบเว็บไซต์ ได้แนะทักษะต่างๆ ที่ควรมี อาทิ คณิตศาสตร์ ภาษาต่างประเทศ เกมมิฟิเคชัน ความรู้รอบตัว ความรู้พื้นฐานคอมพิวเตอร์และสมาร์ตโฟน

3 วิชาพัฒนาเกม (Game Development)

เป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับงานที่อยู่เบื้องหลังการผลิต โดยผู้จะเป็นนักพัฒนาเกมนั้น มีหน้าที่สร้างและพัฒนาระบบเกม ในส่วนการเขียนโปรแกรม และการเขียนโค้ด (coding) ต่างๆ สำหรับวิชาที่เกี่ยวข้อง เช่น ภาษาโปรแกรมเชิงวัตถุซีชาร์ป C# ระเบียบวิธีคิดสำหรับการพัฒนาเกม ฯลฯ

4 วิชาวาดภาพในเกม (Game Art)

คือวิชาที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะและความสวยงามของเกม โดยมีการวาดหรือออกแบบทั้ง ฉาก ตัวละคร แบบ 2 มิติ และ 3 มิติ งานปั้นหุ่นโมเดลในคอมพิวเตอร์ รวมถึงงานใส่พื้นผิวเสมือนจริง โดยต้องมีทั้งความรู้ด้านศิลปะ ความคิดสร้างสรรค์ ความรู้รอบตัว และการใช้โปรแกรมต่างๆ

5 วิชาเกมแอนิเมชัน (Game Animation)

เป็นการเรียนรู้เพื่อเป็นแอนิเมเตอร์ ซึ่งเป็นผู้ที่นำภาพตัวละครและฉากที่วาดหรือออกแบบเสร็จแล้วมาสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว เช่น กระโดด ต่อสู้ โดยมีวิชาเกี่ยวข้อง ได้แก่ หลักวิธีขึ้นรูปแอนิเมชัน การประกอบรวมตัวละครและฉาก การออกแบบเสียง และตัดต่อ เบื้องต้นควรมีความชอบการ์ตูนและเกม มีความรู้เรื่องออกแบบแอนิเมชัน และเชี่ยวชาญในการใช้เครื่องมือออกแบบ

ภาครัฐและเอกชนใช้ 'เกม' กระตุ้นเศรษฐกิจ

ปัจจุบันมีหน่วยงานที่นำ 'เกม' ไปประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์ในการทำงานหลายด้าน อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นเศรษฐกิจในแง่มุมอื่นได้ เช่น

แอมะซอน

ใช้กลยุทธ์ทำงานให้เหมือนเล่นเกม ด้วยการสร้างเกมคลังสินค้าและให้รางวัลดิจิทัล เพื่อกระตุ้นให้การทำงานมีประสิทธิภาพ

สถาบันจิตเวชศาสตร์สมเด็จเจ้าพระยา

ใช้ระบบ VR Therapy - Metaverse เพื่อเป็นทางเลือกในการช่วยรักษาผู้ป่วยทางจิตนำร่อง 3 โรค ในไตรมาสแรกของปี 2565

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

นำแนวคิดแบบเกมที่เรียกว่า Game it up-TULIB Gamification มาใช้กับงานบริการของหอสมุดแห่งมหาวิทยาลัย เพื่อสร้างแรงจูงใจเชิงบวก

OKMD

นำแนวคิดเกมสะสมคะแนนแลกของรางวัล มาใช้กับเว็บท่าขององค์กร (Web Portal) ที่ใช้ชื่อว่า OKMD Knowledge Portal เพื่อกระตุ้นการเข้ามาค้นหาและแลกเปลี่ยนความรู้สู่การสร้างสังคมการเรียนรู้ที่ยั่งยืน

หลักสูตรชื่อดังว่าด้วยเกม ที่เปลี่ยน "ผู้เล่น" มาเป็น "ผู้คุมเกม" ของ 7 สถาบันการศึกษาชั้นนำของไทย

1 สาขาการออกแบบและพัฒนาเกม

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

2 หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต

วิทยาลัยนวัตกรรมดีจิทัลและเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยรังสิต

3 สาขาวิชาเกมและสื่อเชิงโต้ตอบ

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

4 หลักสูตรเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการออกแบบ

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
มหาวิทยาลัยศิลปากร

5 สาขาวิชาการออกแบบ อินเทอร์แอคทีฟและเกม

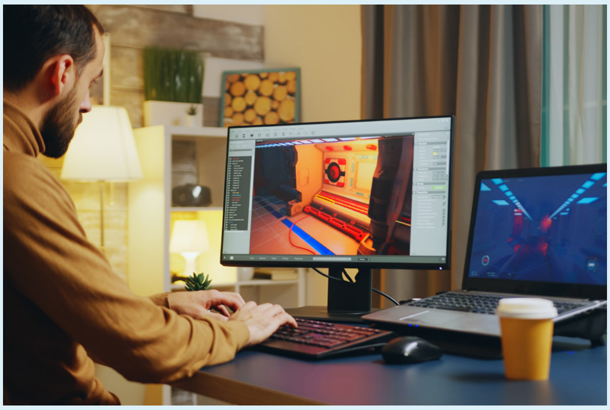
คณะดิจิทัลมีเดีย
มหาวิทยาลัยศรีปทุม

6 สาขาการจัดการธุรกิจเกม และ E-Sports

คณะบริหารธุรกิจ
มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

7 สาขาวิชาเทคโนโลยีเกมและเกมมิฟิเคชัน

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
หลักสูตรนานาชาติ ภาคพิเศษ (ปริญญาโท)
มหาวิทยาลัยมหิดล



นอกจากประโยชน์ที่เกิดขึ้นจาก การสนับสนุนด้านการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษาผ่านหลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับเกมให้สามารถนำไปประกอบอาชีพตามความต้องการของโลกการทำงาน การนำไปใช้ในการกระตุ้นเศรษฐกิจผ่านการลงมือปฏิบัติงานจริงในหน่วยงานของทั้งภาครัฐและเอกชน หรือการนำไปใช้ในการดำเนินกิจกรรมในชีวิตประจำวันของประชาชนทั่วไป อีกหนึ่งประเด็นสำคัญที่น่าสนใจนำไปดำเนินการต่อไป คือการสนับสนุนการเรียนรู้ของเด็กๆ ในวัยเรียนด้วยการใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) เพื่อกระตุ้นให้เด็กๆ สนใจ สนุก และกระตือรือล้นที่จะมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ เกิดการฝึกฝนทักษะในด้านต่าง ๆ และมีพัฒนาการที่หลากหลายมากขึ้น รวมทั้งยังเป็นการปลูกฝังพฤติกรรมการเรียนรู้ตลอดชีวิตในสังคมแห่งการเรียนรู้ของประเทศอีกด้วย

อ้างอิง
- www.brandbuffet.in.th
- www.bangkokbiznews.com
- www.adeccogroup.com

ถอดรหัสความสำเร็จของ 'เลโก้' ที่ครองใจเด็กทั่วโลกตลอดกาล

มนุษย์กับการเล่นเป็นของคู่กัน โดยทางวิทยาศาสตร์อธิบายว่า การเล่นเป็นพฤติกรรมตามธรรมชาติและติดตัวคนเรามาตั้งแต่เกิด และเปลี่ยนแปลงไปตามช่วงวัย เช่นเดียวกับความนิยมในของเล่นแต่ละประเภท ที่เมื่อเวลาผ่านไปส่วนมากก็กลายเป็นของเล่นตกยุคที่ไม่ได้รับความนิยมอีกต่อไป

กรณีของ เลโก้ (LEGO) บริษัทผลิตของเล่นตัวต่อพลาสติกชิ้นเล็กๆ เหลี่ยมๆ สีสันสดใส ที่ยังคงความป๊อปและครองใจเด็กทั่วโลกมาจนถึงทุกวันนี้ และปัจจุบันนี้มีอายุเกือบร้อยปีแล้ว จึงเป็นที่น่าสนใจในการศึกษาว่า อะไรทำให้เลโก้เป็นของเล่นยอดนิยมตลอดกาล

การออกแบบที่ร่วมสมัย

ย้อนกลับไปในปี ค.ศ.1932 แบรนด์เลโก้ได้ถือกำเนิดขึ้นเป็นครั้งแรก โดยโอเล่ เคิร์ก คริสเตียนเซน (Ole Kirk Christiansen) ช่างไม้และช่างเฟอร์นิเจอร์ชาวเดนมาร์ก ได้เริ่มประดิษฐ์รถลากเป็ดไม้ เป็นของเล่นไม้ชิ้นแรกของเลโก้ โดยคำว่าเลโก้ เป็นคำผสมในภาษาเดนิช ระหว่างคำว่า Leg กับ Godt หมายถึง Play Well หรือเล่นได้เล่นดีในภาษาไทย

จากนั้นในปี ค.ศ.1947 เลโก้ได้ซื้อเครื่องฉีดพลาสติกมาใช้ผลิตของเล่นเป็นบริษัทแรกในเดนมาร์กและต่อมาในปี ค.ศ.1949 เลโก้ตัดสินใจผลิตของเล่นพลาสติกหลากหลายขึ้น รวมถึง 'Brick' ตัวต่อพลาสติกหลากสีสัน ที่เป็นบล็อกสี่เหลี่ยม คล้ายก้อนอิฐซึ่งเป็นที่นิยมเล่นกันทั่วโลกในปัจจุบัน คนส่วนใหญ่มักเข้าใจว่าเลโก้เป็นชื่อของเล่น และนิยมเรียกชื่อนี้มาตลอด

โดยความเหนือชั้นของเลโก้ อยู่ที่การออกแบบอันเรียบง่ายแต่สมบูรณ์แบบ มีปุ่ม มีร่องให้ประกอบเข้ากันโดยไม่ต้องใช้กาว แต่ติดแน่นคงทน และต่อมายังพัฒนาให้รูปแบบการเล่นมีความยืดหยุ่นมากขึ้น สามารถต่อได้หลายแบบ พร้อมกับเพิ่มเติมเลโก้

รูปคนตัวจิ๋วหรือมินิฟิกเกอร์รูปลักษณ์และอาชีพต่างๆ หลากขนาดและสีสันผสมผสานไปกับเรื่องราวที่เข้ากับกระแสและยุคสมัย เช่น ชุดไดโนเสาร์ ชุดโจรสลัด ชุดอวกาศจากภาพยนตร์สตาร์วอร์ส ชุดปราสาทฮอกวอตส์จากภาพยนตร์แฮรีพอตเตอร์ ชุดหอไอเฟล ชุดพิพิธภัณฑ์ลอนดอน ชุดมิกกี้และมินนี เมาส์ ที่สร้างความประทับใจทำให้คนเล่นรู้สึกสนุกสนาน และตื่นตาตื่นใจตลอดเวลา

ความนิยมแพร่หลายในคนเล่นทุกวัย

ด้วยอัจฉริยะของการออกแบบที่ไม่หยุดนิ่ง ทำให้เลโก้เป็นของเล่นที่มีกลไกให้ต่อเล่นได้หลากหลาย และสามารถสร้างสรรค์ได้มากกว่า 900 ล้านแบบไม่ซ้ำกัน อีกทั้งยังเข้าถึงทุกผู้คน ไม่ว่าเด็กหรือผู้ใหญ่ ผู้ชายหรือผู้หญิง เพราะมีแบบและสีสันให้เลือกอย่างครอบคลุม มีกลไกการเล่นไม่ยากและไม่ง่ายเกินไป โดยมุ่งเน้นให้ผู้เล่นได้สนุกคิดและจินตนาการในการต่อออกมาให้สำเร็จ

นอกจากนี้ เลโก้ยังเป็นตัวแทนความเยาว์วัย แม้เวลาผ่านไปนานเท่าไรก็ตาม ผู้คนยังคงอยากหยิบ ‘Brick’ ขึ้นมาต่อเล่นอยู่เสมอ การเห็นผู้ใหญ่หรือคนสูงวัยเล่นหรือสะสมเลโก้คอลเล็กชันต่างๆ จึงนับเป็นความป๊อปที่เข้ากับคนได้ทุกวัย จนในที่สุด เลโก้ได้ออกแบบคอลเลกชันสำหรับผู้ใหญ่เพิ่มเติม โดยใช้ชื่อชุดว่า Adults Welcome ที่มีความซับซ้อนมากขึ้นตามวัย และต้องใช้เวลาในการประกอบนานมากขึ้น

เลโก้สำหรับเด็ก

LEGO DUPLO

ชิ้นส่วนเลโก้เป็นบล็อกขนาดใหญ่ หยิบสะดวก ถอดแกะง่าย และปลอดภัยสูง เหมาะกับเด็กวัย 1-3 ขวบ

LEGO JUNIORS

เล็กกว่า LEGO DUPLO แต่ใหญ่กว่าขนาดปกติ และมีระดับความยากในการต่อมากขึ้นเล็กน้อย เหมาะกับเด็กวัย 3-5 ขวบ

LEGO CLASSIC / LEGO CITY

ชิ้นส่วนเลโก้ขนาดปกติ เหมาะกับเด็กวัย 5 ขวบขึ้นไป หรือแม้แต่ผู้ใหญ่ก็เล่นได้เช่นกัน

เลโก้สำหรับผู้ใหญ่

LEGO CREATOR EXPERT

เหมาะกับผู้ใหญ่ที่มีประสบการณ์หรือเชี่ยวชาญการต่อเลโก้อย่างช่ำช่อง

LEGO ARCHITECTURE

เหมาะกับผู้ใหญ่ที่อยากสวมบทบาทเป็นสถาปนิกในการสร้างอาคารหรือสถาปัตยกรรมด้วยมือตนเอง

LEGO ART

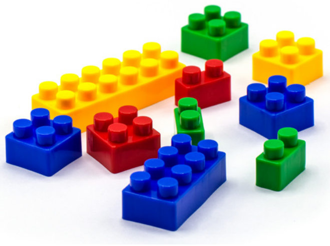
เหมาะกับผู้ใหญ่ที่ต้องการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและของตกแต่งบ้าน

LEGO IDEAS

เหมาะกับผู้ใหญ่ซึ่งเป็นแฟนละครหรือภาพยนตร์ที่อยากต่อเลโก้เป็นของสะสมหรือของที่ระลึก

LEGO TECHNIC

เหมาะกับผู้ใหญ่ซึ่งชื่นชอบยานยนต์ต่างๆ และอยากต่อเลโก้ที่มีรายละเอียดของกลไก



อ้างอิง
- www.lego.com

การส่งเสริมทักษะรอบด้าน

โดยนักการศึกษาระบุว่า การเล่นเลโก้มีประโยชน์อย่างน่ามหัศจรรย์ เนื่องจากส่งเสริมทักษะทั้งด้านร่างกายและสมอง เช่น

1 ฝึกให้รู้จักคิดวางแผนและแก้ปัญหา
เช่น กำหนดเป้าหมายว่าจะนำชิ้นส่วนไปวางบริเวณไหน อย่างไร

2 พัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก
และการประสานของมือกับสายตาในเด็ก จากการกดตัวต่อเข้าด้วยกัน

3 สร้างสมาธิและความคิดสร้างสรรค์เชิงผสม
จากการเลือกชิ้นส่วนที่ไม่เหมือนกันมาประกอบกัน ผ่านกระบวนการลองผิดลองถูก ต่อยอดเป็นความคิดสร้างสรรค์เชิงค้นพบที่ทำให้เกิดสิ่งใหม่ๆ ได้อย่างน่าสนใจ

BTS Dynamite | www.lego.com

4 สร้างความภาคภูมิใจและเห็นคุณค่าตนเอง
จากผลงานเลโก้ที่ต่อออกมาสำเร็จ จนเลโก้ได้รับการยกย่องว่า เป็นของเล่นที่ฉลาดที่สุดในโลก

5 พัฒนาการสื่อสารและการทำกิจกรรมกับผู้อื่น
จากการเล่นด้วยกัน ยิ่งเด็กเล่นกับพ่อแม่ ก็ยิ่งจะช่วยกระชับความสัมพันธ์อันดีภายในครอบครัว

สวนสนุก legoland | www.legoland.dk

ความร่วมสมัยที่ไม่เคยตกยุค

เลโก้ ไม่เคยลืมที่จะพัฒนาตัวเองและนำเสนอคุณค่าดีๆ ต่อความคิดของเด็กและผู้คนทั่วโลกอย่างต่อเนื่อง ท่ามกลางโลกสมัยใหม่ โดยดำเนินการดังนี้

1. **การสร้างแพลตฟอร์ม** ที่เปิดโอกาสให้ทุกคนเข้ามานำเสนอความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ ให้กับเลโก้ มีการโหวตให้คะแนนความนิยมกับความคิดที่นำเสนอมา

2. **การลงทุนพัฒนาแอปพลิเคชัน เว็บไซต์ และอื่นๆ** ในโซเชียลมีเดียเพื่อเข้าถึงคนยุคใหม่ทุกช่องทาง

3. **การปรับปรุงร้านค้าเลโก้ทุกสาขาให้ทันสมัย** เพื่อให้เดินเข้าไปแล้วสัมผัสได้ถึงประสบการณ์แห่งการเล่นอย่างตระการตา

4. **การก้าวกระโดดเข้าสู่วัฒนธรรมบันเทิงใหม่ๆ** เช่น ผลิตแอนิเมชัน The Lego Movie เพื่อบอกเล่าเรื่องราวการผจญภัย มิตรภาพ และมุขขำขัน ที่มีองค์ประกอบฉากมาจากเลโก้ที่มีอยู่จริงทั้งหมด

5. **การสร้างสวนสนุกเลโก้** ต่อยอดมาจากเลโก้ที่เล่นต่อกัน ทำให้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่เพลิดเพลินไปกับของเล่นที่ตนรัก

6. **การแสดงออกและยอมรับความหลากหลายทางกายภาพ** ด้วยการออกแบบเลโก้มินิฟิกเกอร์แทบทุกเชื้อชาติ หรือมีเลโก้ที่เป็นผู้พิการนั่งวีลแชร์

7. **การทยอยเปลี่ยนไปใช้วัสดุรีไซเคิล** ในการผลิตเลโก้เพื่อความยั่งยืนและรักษ์โลก

8. **การร่วมมือกับสถาบันเพื่อการเรียนรู้ต่างๆ** เช่น องค์การบริหารการบินและอวกาศแห่งชาติสหรัฐอเมริกา (NASA) พัฒนาเลโก้นาซา เพื่อให้ความรู้พื้นฐานด้านจักรวาล ดาราศาสตร์ สถานีอวกาศ ดาวเทียม ฯลฯ กระตุ้นความสนใจอยากศึกษาเรื่องเหล่านี้ต่อไป

จากความป๊อปทั้งหมดนี้เอง ทำให้ของเล่นที่มีจุดเริ่มต้นแสนเรียบง่ายแต่สร้างสรรค์อย่างฉลาด และเต็มไปด้วยคุณค่าเช่นเลโก้อยู่เหนือกาลเวลา นี่จึงเป็นคำตอบว่า ทำไมเลโก้ยังอยู่มาได้ถึงวันนี้

อ้างอิง
- www.becommon.co
- www.sarakadeelite.com
- www.careervisaassessment.com
- www.my-best.in.th

จากเกมโบราณถึงเกมสมัยใหม่ 'เพราะมนุษย์ไม่เคยหยุดเล่น'

เพราะมนุษย์ไม่เคยหยุดเล่น โลกจึงเนืองแน่นไปด้วยเกมการเล่นต่างๆ ที่มีการพัฒนาตลอดเวลา ทำให้ไม่ว่าจะเติบโตขึ้นมา และมีอายุเท่าไหร่ ก็ยังคงมีเกมมากมายที่เหมาะสมกับวัยให้ได้เลือกเล่น และผ่อนคลายได้อยู่เสมอ จนกล่าวได้ว่า จักรวาลของการเล่นเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตตั้งแต่เด็กจนโต เป็นเรื่องที่น่าสนใจที่จะย้อนไปสำรวจเส้นทางและเหตุผลของการเล่นที่มีวิวัฒนาการมาอย่างยาวนาน

ทำไมมนุษย์ไม่เคยหยุดเล่น

ตามหลักวิทยาศาสตร์ การเล่นเป็นพฤติกรรมโดยธรรมชาติของมนุษย์ที่ติดตัวมานับแต่แรกเกิด ไม่ต่างจากการกินหรือการนอน โดยนอกจากจะเล่นเพื่อความสนุกสนานแล้ว การเล่นยังเป็นกระบวนการในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ เป็นเครื่องมือสานสัมพันธ์ระหว่างผู้คนในสังคม และช่วยเติมเต็มความต้องการทางใจบางอย่างที่โลกความจริงไม่อาจให้ได้ เช่น เติมเต็มความอยากประสบความสำเร็จด้วยตนเอง ความเป็นอิสระที่สามารถควบคุมสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายในเกมการเล่นได้ หรือการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม โดยมีการเล่นเป็นตัวกลางในการสร้างปฏิสัมพันธ์ ทั้งในรูปแบบของการโจมตีฝ่ายตรงข้ามและช่วยเหลือฝ่ายตนเอง

การเล่นจึงเป็นสิ่งที่สามารถตอบสนองความต้องการของมนุษย์ได้อย่างเป็นเหตุเป็นผล โดยเฉพาะการเล่นเกมต่างๆ

เกมต่างๆ ในโลกการเล่นที่ไม่ยอมหยุดนิ่ง

เพราะมนุษย์ไม่เคยหยุดเล่น โลกการเล่นจึงไม่ยอมหยุดนิ่งเช่นกัน โดยเกมการเล่นในยุคแรก มีจุดกำเนิดมาจากเกมโบราณที่เรียบง่าย ไม่ต้องใช้อุปกรณ์มากมาย ก่อนจะพัฒนาไปตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ที่ผนวกกับความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ จนเกิดเป็นเกมสมัยใหม่ที่ซับซ้อนและตื่นเต้นเร้าใจมากขึ้น ดังนี้

❶ เกมที่ใช้สัญลักษณ์มือ (Hand Game)

คนไทยส่วนใหญ่ต้องนึกถึง เป็นเกมที่คุ้นเคยกันเป็นอย่างดี และเคยเล่นกันมาแล้ว เป็นเหมือนเกมแรกๆ ในชีวิต นั่นคือ 'เป่ายิ้งฉุบ' ด้วยการทำมือเป็นรูปค้อน โดยการกำมือ รูปกระดาษ โดยการแบมือ หรือรูปกรรไกร โดยการชูนิ้วชี้และนิ้วกลาง พร้อมกับพูดว่า 'เป่ายิ้งฉุบ' เพื่อแข่งกับเพื่อนเวลาตัดสินใจอะไรไม่ได้ จึงไม่จำเป็นต้องใช้อุปกรณ์ใดนอกจากนิ้วมือ

มีการพบหลักฐานว่า คนอียิปต์เล่นเกมนี้มาตั้งแต่ 4,000 ปีที่แล้ว ส่วนคนเอเชียตะวันออก อย่างคนจีน เกาหลี หรือญี่ปุ่น มีการเล่นกันมามากกว่า 2,000 ปี แต่อาจจะมีการให้ความหมายของสัญลักษณ์มือแตกต่างกันไป เช่น มาเลเซียใช้การจีบนิ้วทั้งห้าสื่อถึงนก การกำมือสื่อถึงหิน หรือการแบมือสื่อถึงน้ำ ขณะที่อินโดนีเซียใช้นิ้วก้อยสื่อถึงมด นิ้วชี้สื่อถึงคน และนิ้วโป้งสื่อถึงช้าง เป็นต้น

❷ เกมกระดาน (Board Game)

เกมระดับตำนานที่มีมาแต่โบราณ โดยการใช้ลูกเต๋า เบี้ย หรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น แล้วเคลื่อนที่หรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น พื้นที่เล่นเปรียบได้กับกระดาน ซึ่งจะมีพื้นผิวหรือรูปภาพเฉพาะสำหรับเกมนั้นๆ แบ่งออกได้หลากหลายชนิด

เกมแบ็กแกมมอน (BACKGAMMON)

มีอายุราว 3,000 ปีก่อนคริสตกาล วิธีการเล่น คือการใช้เบี้ยและลูกเต๋า 2 ลูก ในการเดินเกม โดยคนเล่นสลับกันเดิน เพื่อนำเบี้ยของตนเองออกจากกระดาน

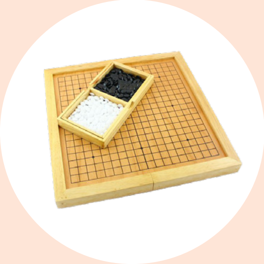
เกมเซเนท (SENET)

เป็นเกมของอียิปต์อายุราว 3,000 ปีก่อนคริสตกาล วิธีการเล่น คือ โยนไม้เพื่อนับตาเดิน โดยแต่ละฝ่ายมีหมาก 5 ตัว หรือ 7 ตัว และช่องที่มีสัญลักษณ์มีกฎให้ปฏิบัติตามต่างกัน มีการกินหมาก และฝ่ายชนะ คือ ผู้เดินหมากออกจากกระดานหมดก่อน

เกมหลวงแห่งอูร์ (ROYAL GAME OF UR)

มีมาตั้งแต่ยุคเมโสโปเตเมีย หรือ 2,600 ปีก่อนคริสตกาล วิธีการเล่น คือ ผู้เล่นจะต้องแข่งกันเดินตัวหมาก 7 ตัว ผู้ไปถึงเส้นชัยก่อนจะเป็นฝ่ายชนะ

อ้างอิง
- www.sigma.world
- www.pinterest.com
- www.britishmuseum.org



เกมหมากรุก
(CHESS)

มีต้นกำเนิดจากประเทศอินเดีย เมื่อหลายพันปี เป็นที่นิยมแพร่หลายทั่วโลก และมีหลายประเภท ทั้งหมากรุกสากล ไทย จีน ญี่ปุ่น และเกาหลี วิธีการเล่น คือ เลือกเดินตัวหมาก โดยตัวหมากแต่ละประเภทสามารถเดินในรูปแบบที่แตกต่างกัน เป้าหมายในการเล่น คือการรุกจนอีกฝ่ายไม่สามารถเดินต่อไปได้

เกมหมากล้อม
(GO)

มีต้นกำเนิดมาจากประเทศจีนเมื่อ 2,000-3,000 ปีที่แล้ว จุดมุ่งหมายในการเล่น คือ เพื่อล้อมอาณาเขตหรือพื้นที่บนกระดานให้มากกว่าคู่แข่ง มีลักษณะคล้ายหมากรุก แต่ไม่มีการเลื่อนหรือขยับเมื่อวางแล้วต้องวางเลยและเพิ่มเม็ดหมากไปเรื่อยๆ

เกมเศรษฐี
(MONOPOLY)

สร้างขึ้นเมื่อ ค.ศ.1903 มีวิธีการเล่น คือ ผลัดกันทอดลูกเต๋า 2 ลูก แล้วเดินไปตามช่อง โดยนับตามจำนวนที่ทอดได้ ระหว่างเดินต้องเสี่ยงดวงว่าจะพบกับสถานการณ์อะไร ซึ่งจะรู้ได้จากการเปิดการ์ด และเมื่อเริ่มต้นเกมจะมีการแจกเงินจำนวนหนึ่งให้ผู้เล่น ฝ่ายที่เงินหมดก่อนจะเป็นฝ่ายแพ้

เกมบันไดงู
(SNAKES AND LADDERS)

เป็นเกมกระดานที่มีตารางแบ่งเป็นช่อง มีทั้งตัวเลขกำกับ งูและบันไดพาดไปมา เล่นโดยผลัดกันทอยลูกเต๋า และเดินตัวหมากในช่องตารางจนกว่าฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งจะชนะ มีอายุเกือบ 2,000 ปี

บอร์ดเกมสมัยใหม่
(MODERN BOARD GAME)

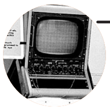
รูปแบบพื้นฐานของเกมเป็นเกมกระดานที่มีความหลากหลายด้วยลูกเล่นใหม่ๆ ที่ซับซ้อนขึ้น เช่น การใช้ไพ่ การทอยลูกเต๋า หรือการเดินหมาก ผู้เล่นต้องใช้ทักษะการคิดและวางแผนการเล่น แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ 1) เกมครอบครัว 2) เกมวางแผนโดยเฉพาะ และ 3) เกมปาร์ตี้ ใช้สีสันและกราฟิกสวยงามชวนตื่นตา เพิ่งเป็นที่รู้จักและนิยมแพร่หลายในเมืองไทยประมาณ 10 กว่าปีที่ผ่านมา ควบคู่ไปกับจุดเริ่มต้นของร้านกาแฟหรือคาเฟ่บอร์ดเกม

อ้างอิง
- www.telecorsa.com
- www.se-ed.com
- www.techoffside.com
- www.chessgoshop.com
- www.gamingdose.com

③ เกมอิเล็กทรอนิกส์ (Electronics Game)

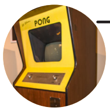
โลกของการเล่นเกมได้ก้าวเข้าสู่ยุคอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเกิดขึ้นครั้งแรกจากการดัดแปลงเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องเล่นเกม ต่อมาเกิดเกมตู้หยอดเหรียญ (Arcade Game หรือ Vending Machine) แล้วพัฒนามาเป็นเกมที่ต่อเล่นกับทีวี (Console Game) อย่างเครื่องเล่นวิดีโอเกม (Play Station) เครื่องเกมนินเท็นโด (Family Computer) กับเกมคอมพิวเตอร์ที่เล่นได้ทั้งแบบออฟไลน์และออนไลน์ โดยเกมออนไลน์ที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต ทำให้สามารถเล่นบนมือถือได้ด้วย

พัฒนาการสู่ยุคเกมอิเล็กทรอนิกส์



ค.ศ.1958

เกิดเกมอิเล็กทรอนิกส์ชื่อ เทนนิส ฟอร์ ทู ขึ้นครั้งแรกในโลก



ค.ศ.1972

วางจำหน่ายเกมตู้หยอดเหรียญเกมแรก ชื่อเกมปอง (PONG)

ค.ศ.1975

เปิดตัวเกมปอง (PONG) ในรูปแบบเกมคอนโซล

ค.ศ.1985

กำเนิดเครื่องเล่นเกมนินเท็นโด (NINTENDO)

ค.ศ.1989

กำเนิดเครื่องเล่นเกมแบบพกพา (GAME BOY)

ค.ศ.2001

เปิดตัวเครื่องเล่นวิดีโอเกมรุ่นแรกที่รองรับการเล่นเกมออนไลน์ (X BOX)

ค.ศ.2009

มียอดดาวน์โหลดเกม ANGRY BIRDS บนมือถือสูงสุด

ค.ศ.2017

เปิดตัวเครื่องเล่นเกม 2 ฟังก์ชั่น ชื่อ นินเท็นโด สวิตช์

CLOUD GAMING

ค.ศ.2020

เริ่มมีบริการเกมผ่านระบบคลาวด์ (CLOUD) ของไมโครซอฟต์ กูเกิล และแอมะซอน

จึงเห็นได้ว่า การเล่นในรูปแบบเกมต่างๆ มีพัฒนาการมาอย่างน่าสนใจ และสามารถตอบสนองความต้องการของมนุษย์อย่างเป็นเหตุเป็นผลได้หลายประการ โดยปัจจุบันเด็กและคนรุ่นใหม่เล่นเกมแล้วยังรู้จักใช้เกมพัฒนาศักยภาพในตัวเอง จนมีความสามารถพิเศษต่อยอดเป็นอาชีพใหม่ๆ เช่น นักแคสท์เกม นักออกแบบเกม นักพากย์การแข่งขันเกม สตรีมเมอร์เกม หรือนักกีฬาอีสปอร์ต ทำให้เกิดบุคลากรเข้าสู่อุตสาหกรรมเกมไทย พร้อมเสริมให้ผู้ประกอบการไทยแข่งขันได้ในระดับสากล และช่วยขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัลไทยในอนาคตต่อไป

อ้างอิง
- www.medium.com
- www.creativethailand.org

เมืองเป็นมิตรกับเด็ก เมืองที่อยากให้เด็ก'ออกไปเล่น'

เมืองที่เป็นมิตรกับเด็ก หรือ ‘Child-Friendly Cities’ ต้องเป็นแบบไหน เราเชื่อว่าทุกเมืองที่มีความตั้งใจ อยากสร้างปัจจัยสิ่งแวดล้อมที่ไปสู่เป้าหมายเดียวกัน ที่ได้แก่ การเป็นเมืองปลอดภัย เมืองสุขภาพดี ไปจนถึง ‘เมืองขี้เล่น’ หรือ ‘Playful City’ ที่ชวนเด็กๆ ให้ออกมาเล่น พัฒนาทักษะ สร้างประสบการณ์ใหม่ๆ เช่นเดียวกับ 4 เมืองต่อไปนี้

เมืองแอนต์เวิร์ปและเมืองเก็นต์ เบลเยี่ยม ‘Play Space Web’ ออกเดินไปตามเส้นทางชวนเล่น

หนึ่งในไอเดียการออกแบบเมืองเป็นมิตรกับเด็ก คือ ต้องมี ‘Play Space Web’ ของเมืองแอนต์เวิร์ปและเมืองเก็นต์ ประเทศเบลเยี่ยม ซึ่งเป็น 2 เมืองที่ตื่นตัวกับการเล่นของเด็กๆ จนกลายมาเป็นโปรเจ็กต์มาสเตอร์พีซ นำทีมโดยนักออกแบบชื่อ วิม เซเกอร์ส (Wim Seghers) และทีมบริหารเมือง ที่ได้นำเอาวิธีคิดแบบภูมิศาสตร์และแผนที่มาออกแบบเมืองให้เด็กๆ เริ่มตั้งแต่การทำงานร่วมกับเด็กๆ เพื่อทราบข้อมูลพื้นฐานถึงเส้นทางการเดินทาง จุดหมายปลายทาง และรูปแบบกิจกรรม ก่อนจะวางแผนเชื่อมโยงระหว่างชุมชน กับโครงสร้างพื้นฐาน เพื่อออกแบบเส้นทางการเดินทาง ทั้งทางเท้า ทางจักรยาน ที่เด็กๆ สามารถเดินทางไปเองได้ง่ายๆ โดยไม่ต้องมีผู้ปกครองดูแล เช่น สวนสาธารณะ โรงเรียน ศูนย์เยาวชน ทำให้เด็กรู้สึกอิสระ และสนุกที่จะไปเล่นผจญภัย

แนวคิดในการออกแบบ ‘Play Space Web’
แบ่งเป็น 3 แนว ได้แก่

ถนนที่มีชีวิต

การทำให้สองข้างทางที่มีพื้นที่สีเขียวอยู่แล้วมีสีเขียวเพิ่มขึ้นด้วยพืชสวนครัวหน้าบ้าน และการเสนอการปิดถนนเป็นเมืองปลอดรถยนต์ ชวนคนในชุมชนออกมานอกบ้าน เพื่อทำกิจกรรมสนุกๆ ใหม่ๆ เช่น การกางเต็นท์สนาม

ย่านปลอดรถยนต์

โดยการสนับสนุนให้ระบบการขนส่งสาธารณะและเส้นทางจักรยานเป็นสิ่งสำคัญที่สุด ที่เมื่อความปลอดภัยจากรถยนต์มากขึ้นก็ยิ่งเป็นประโยชน์ต่อการเคลื่อนไหวและการเล่นของเด็กๆ ในเมืองนั้น

เส้นทางที่เป็นมิตรกับการเดิน

โดยดำเนินการปรับปรุงเส้นทางเดินเท้าเพิ่ม และเสริมระบบความปลอดภัยระหว่างเดินทาง

www.citiesforplay.com

www.citiesforplay.com

เมืองเซินเจิ้น สาธารณรัฐประชาชนจีน เล่นได้เล่นดี ‘เทคโนโลยี-วัฒนธรรม-สนามเด็กเล่น’

รัฐบาลจีนไม่ได้มุ่งไปที่การพัฒนาเศรษฐกิจเพียงอย่างเดียว เพราะนอกจากเซินเจิ้นจะได้รับการยกระดับให้กลายเป็นศูนย์กลางเทคโนโลยีแห่งใหม่ของโลก หรือเป็นหนึ่งในซิลิคอนวัลเลย์ของเอเชีย ทำให้เมืองใหญ่ของจีนแห่งนี้ กลายมาเป็นเมืองเป็นมิตรกับเด็กได้อย่างน่าสนใจ

เพราะมีการให้บริการห้องสมุดเด็กสำหรับเด็กอายุต่ำกว่า 6 ปี ที่มีทั้งชั้นหนังสือ โต๊ะ และอ่างล้างมือที่ต่ำกว่า 1 เมตรจัดเตรียมไว้ รวมถึงการนำแนวคิดเมืองเพื่อเด็กใส่เข้าไปในทุกซอกมุมและภูมิทัศน์เมืองในอนาคต เพื่อให้เซินเจิ้นเป็นเมือง ‘ศูนย์กลางด้านนวัตกรรมและความสร้างสรรค์’ ระดับโลกอย่างแท้จริง อาทิ แผนการออกแบบสถาปัตยกรรมโรงพยาบาลเด็กแห่งที่ 3 ในเขตหลงกัง ที่นำธีมมหาสมุทรมาใช้เพื่อสร้างสรรค์บรรยากาศการเล่น และที่ขาดไม่ได้ นั่นก็คือการสร้างโอกาสให้เด็กๆ ได้เข้าถึงการเล่นกับเทคโนโลยีอย่างที่ศูนย์การค้าในกวนหลัน เขตหลงฮัวจัดให้เด็กๆ สามารถเล่นอุปกรณ์ VR ได้โดยไม่ทิ้งการเล่นเกี่ยวกับวัฒนธรรมจีน

ในพ.ศ. 2564 สำนักข่าวซินหัวไทยยังรายงานว่า คณะพัฒนาและปฏิรูปแห่งชาติจีนกำลังดำเนินโครงการนำร่องเพื่อพัฒนาเมืองเป็นมิตรกับเด็ก 100 เมือง ที่มีจำนวนประชากรเกินจำนวนหนึ่งล้านคน และเป็นเมืองเศรษฐกิจแข็งแกร่ง เพื่อให้เกิดผลสำเร็จภายใน พ.ศ. 2568 โดยมีงบประมาณจากรัฐบาลตั้งต้น และความร่วมมือในการดำเนินการพัฒนาของรัฐบาลท้องถิ่น

www.trendingcity.org

เมืองโคเปนเฮเกน เดนมาร์ก เมืองน่าอยู่ เพื่อเด็กๆ ที่ดีที่สุดในโลก

โคเปนเฮเกน ประเทศเดนมาร์ก ครองอันดับที่หนึ่งของประเทศที่ดีที่สุด สำหรับการเลี้ยงดูบุตรหลานประจำปี ค.ศ. 2022 โดย U.S. News จากการสำรวจกลุ่มตัวอย่างทั่วโลกกว่า 17,000 คน เกี่ยวกับคุณลักษณะที่บอกถึงการเป็นประเทศที่เป็นมิตรกับเด็ก ใส่ใจด้านสิทธิมนุษยชน เป็นมิตรกับครอบครัว เปิดกว้างความเท่าเทียมทางเพศ และมีการพัฒนาระบบการศึกษาและสาธารณสุขของรัฐ ในขณะที่ประเทศสวีเดนอยู่ในอันดับ 2 ประเทศนอร์เวย์อยู่ในอันดับ 3 และประเทศฟินแลนด์อยู่ในอันดับ 6 จากตัวเลขดังกล่าว ทำให้เห็นแนวโน้มว่า เมืองเป็นมิตรกับเด็กยังคงกระจุกตัวอยู่ในประเทศแถบสแกนดิเนเวียเพียงไม่กี่เมือง

ภายในกรุงโคเปนเฮเกน เมืองหลวงของประเทศเดนมาร์ก กำหนดให้พลเมืองทุกคนสามารถเข้าถึงชายหาดหรือจอดรถได้ภายใน 15 นาที และสามารถเข้าถึงสวนสาธารณะได้อย่างง่ายดาย รวมถึงยังมีการสนับสนุนวัฒนธรรมการเล่น มีบริการสาธารณะอย่างสนามเด็กเล่นรวมราว 125 แห่ง ที่ออกแบบมาเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการให้กับเด็กทุกวัย มีบริการแทรมโพลีนที่ออกแบบอย่างสร้างสรรค์บนทางเท้า เพื่อส่งเสริมให้เด็กๆ ได้กระโดดขยับร่างกาย ยังไม่นับรวมข้อดีของพ่อแม่ที่สามารถลาหยุด เพื่อดูแลลูกเล็กให้โดยไม่ต้องกังวลเรื่องการขาดงาน

เมืองคิทเชนเนอร์ แคนาดา Neighbourhood Nature Play เมืองสีเขียวเพื่อเด็ก

โครงการที่ตั้งใจเปลี่ยนที่พื้นที่ทรุดโทรมให้กลายเป็นพื้นที่สีเขียวสำหรับครอบครัว โดยเฉพาะให้เด็กๆ สามารถหายใจได้เต็มปอด ที่เมืองคิทเชนเนอร์ ประเทศแคนาดา โดยใช้เวลาในการพัฒนามากกว่า 2 ปี เริ่มจากการเปิดให้เด็กและครอบครัวมารวมตัวกันเพื่อเล่น เชื่อมโยง และแบ่งปันประสบการณ์กันที่สวนสาธารณะท้องถิ่นที่ถูกปล่อยละเลยมาก่อนหน้านี้ 2 แห่ง มีชื่อว่า สวนซอว์สกี (Gzowski Park) และสวนคิงส์เดล (Kingsdale Park) เด็กๆ ได้มีส่วนร่วมในการฟื้นฟูสวนสาธารณะ 2 แห่งนี้ โดยการออกแบบสวนตามจินตนาการในพื้นที่ทดลอง ชื่อ 'ป่ามรณะ (Dead Forest)' มีการนำวัสดุต่างๆ อย่าง ท่อนซุง ตอไม้ กิ่งไม้ และเชือก มาสร้างป้อมปราการ ไปจนถึงหมู่บ้านขนาดเล็ก

ปัจจุบันกลายเป็นพื้นที่สร้างสรรค์ ที่มีกิจกรรมเกมการเล่น ตามแนวคิดใกล้ชิดธรรมชาติ ให้คนในชุมชนมีส่วนร่วมตลอดทั้งปี โดยไม่มีค่าใช้จ่าย และจากความร่วมมือของหลายภาคส่วน ทั้งองค์กรพัฒนาเมืองไม่แสวงหาผลกำไรอย่าง Evergreen ภาคประชาชน และภาครัฐบาล จึงเกิดเป็นสถานที่เล่นและแหล่งเรียนรู้ธรรมชาติอย่างแท้จริง

จุดร่วมของ 'เมืองเป็นมิตรกับเด็ก' ที่เห็นได้ชัดคือ การมีสิทธิที่จะเติบโตในสิ่งแวดล้อมอันเหมาะสมตามวัย ได้สูดอากาศสะอาดบริสุทธิ์ ใช้ชีวิตปลอดภัย ในเมืองที่เอื้อต่อการเล่นและเรียนรู้ ซึ่งสิ่งที่สามารถทำได้ในเวลานี้คือ การร่วมมือกันสร้างสังคมคุณภาพ ตั้งแต่การสอดส่องดูแลเด็กๆ ในชุมชนให้ปลอดภัย การหยุดสร้างมลพิษ การเสนอแนะและแสดงความคิดเห็น เพื่อให้เด็กๆ ได้มีพื้นที่และกล้าที่จะออกไปเล่นสนุก และเรียนรู้อย่างไม่มีข้อจำกัดเท่าที่ต้องการ

หลักชี้วัดสำคัญเมืองเป็นมิตรกับเด็ก ฉบับย่อ

- การออกแบบเมืองที่เป็นมิตรต่อเด็ก
- ความปลอดภัยและความคล่องตัว
- สิทธิ์ในการเล่นของเด็ก
- การที่เด็กสามารถมีส่วนร่วม
- สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ
- สุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดี

อ้างอิง
• apolitical.co
• www.nia.co.th
• www.citiesforplay.com
• www.xinhuthai.com
• www.eyeshenzhen.com
• www.brandbuffet.in.th
• www.psychologytoday.com
• www.usnews.com, theurbanis.com
• www.evergreen.ca
• thecityateyelevel.com

เติมพลัง 'อาหารเช้า' ของเด็กทั่วโลก

อาหารเช้าสำคัญกับเด็กแค่ไหน เพจให้ความรู้เกี่ยวกับสุขภาพเด็กที่ชื่อ Kidshealth ได้ตั้งคำถามว่า ทำไมเราต้องกังวลกับการเตรียมอาหารเช้าให้เด็กๆ พร้อมให้คำตอบว่า เพราะอาหารเช้าคือพลัง ช่วยให้ร่างกายเคลื่อนไหวได้ดีก่อนออกไปเรียนรู้และเล่นเสริมพัฒนาการ เช่นเดียวกับกรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข ที่สนับสนุนให้เด็กๆ ได้กินอาหารเช้า โดยแนะนำผู้ปกครอง ที่แม้จะยุ่งกับหน้าที่ความรับผิดชอบในชีวิตประจำวัน ให้จัดเวลาเตรียมอาหารเช้าแบบง่ายๆ อย่างน้อย 3 กลุ่มอาหาร ได้แก่ กลุ่มข้าว-แป้ง กลุ่มผัก และกลุ่มเนื้อสัตว์ เพื่อให้เด็กๆ มีสมาธิ ไม่อ่อนเพลียระหว่างวัน

สำหรับเด็กไทยนั้น โจ๊ก ข้าวเหนียวหมูปิ้ง ข้าวผัดง่ายๆ เป็นอาหารเช้ายอดนิยมที่ต่างคุ้นเคยกันดี ส่วนเด็กในอีกหลายๆ ประเทศ เลือกอาหารเช้าที่เปลี่ยนเป็นพลังให้ไปวิ่งเล่นอย่างสนุกสนาน และยังบ่งบอกถึงวัฒนธรรมการกินได้อย่างน่าสนใจ ดังนี้

ขนมปังโรยหน้าช็อกโกแลต
เนเธอร์แลนด์

บทความจากสมาคมนักเรียนไทยในราชอาณาจักรเนเธอร์แลนด์กล่าวว่า อาหารเช้าเสริมพลังของชาวดัตช์ต้องมีขนมปัง (Brood) และหน้าขนมปังหลายอย่าง (Beleg) เราจึงเห็นขนมปังโรยหน้าช็อกโกแลตที่ทำเป็นเส้นสั้นๆ หรือชิ้นเล็กๆ (Hagelslag) เป็นหนึ่งในมื้อเช้าของเด็ก เมื่อเปลี่ยนจากช็อกโกแลตโรยหน้าไปเป็นเมล็ดพืชเคลือบน้ำตาล ก็จะกลายเป็นอาหารสำหรับการต้อนรับเด็กแรกเกิด โดยสีชมพูสำหรับเด็กหญิงและสีฟ้าสำหรับเด็กชาย

แผ่นแป้งโรชิกับมาสฮูนิ
มัลดีฟส์

อาหารเช้าแบบง่ายๆ ของเด็กๆ มัลดีฟส์ โดยนำแผ่นแป้งโรชิ (Roshi) ที่มีลักษณะคล้ายแป้งโรตีบางๆ มากินกับ มาสฮูนิ (Mashuni) ที่ทำมาจากปลาทูน่า มะพร้าวขูดฝอยอบแห้ง หัวหอม มะนาว และพริก นำมาคลุกให้เข้ากันคล้ายยำ และส่วนประกอบของอาหารมัลดีฟส์ที่ขาดไม่ได้ คือ แป้งจากพืชชนิดหัว และปลา ตบท้ายมื้ออร่อยด้วยกล้วย เพื่อช่วยเพิ่มพลังก่อนที่เด็กๆ จะพากันกระโดดลงทะเล

เฝอ

📍 เวียดนาม

เด็กเวียดนามนิยมกินอาหารจานเส้น ที่มีเนื้อสัตว์ ผัก และซุป อย่าง ‘เฝอ’ เป็นหนึ่งในเมนูเช้า ที่ทำกินเองกันได้ทุกบ้าน ตามสูตรฉบับครอบครัว หากผู้ปกครองไม่มีเวลา เด็กๆ ก็สามารถออกไปหาเฝออร่อยๆ กิน ได้ที่ร้านขายเฝอหรือตลาดเช้า เพื่อเติมพลังก่อนไปโรงเรียน ชาวเวียดนามยังกินเฝอเป็นมื้อกลางวัน มื้อค่ำ หรือมื้อดึกเท่าที่ต้องการ

นัตโตะ

📍 ญี่ปุ่น

พ่อแม่ชาวญี่ปุ่นอยากให้ลูกๆ กินนัตโตะหรือถั่วเน่าในมื้ออาหารเช้า แค่กินกับข้าวญี่ปุ่นหุงร้อนๆ จะได้รสชาติอร่อยอย่างไม่น่าเชื่อ นัตโตะเป็นอาหารที่อุดมไปด้วยประโยชน์ เพราะมีสารต้านอนุมูลอิสระ ที่ช่วยให้ระบบร่างกายทำงานได้ดีขึ้น และป้องกันปัญหาหลอดเลือดได้ อาจกินกับผักกวางตุ้งปรุงรส ไข่ ปลา ซุปมิโซะ หรือเครื่องเคียงอื่นๆ เพื่อเพิ่มความหลากหลายและความเอร็ดอร่อยให้มื้อเช้าของเด็กๆ

โจ๊กข้าวโอ๊ต

📍 ไอซ์แลนด์

โจ๊กข้าวโอ๊ต (Hafragrautur) เป็นอาหารเช้าของครอบครัวชาวไอซ์แลนด์ในมหาสมุทรแอตแลนติกตอนเหนือ ที่ทำจากข้าวโอ๊ต น้ำหรือนม ต้มผสมกันในหม้อ แล้วทิ้งไว้ให้เดือดปุดๆ โรยด้วยน้ำตาลแดง ลูกเกดหนึ่งกำมือ ผลไม้นานาชนิด ถั่ว หรือเนยก้อนเล็กๆ ได้ด้วย ตามความชอบของแต่ละคน เป็นเมนูที่จะทำให้เด็กๆ ได้รับพลังงานเต็มที่ และช่วยสร้างความอบอุ่นให้กับร่างกายด้วย

ของอร่อยอย่างละนิดจากเมดิเตอร์เรเนียน

📍 ตุรกี

สำหรับชาวตุรกีในทุกภูมิภาค นิยมกินอาหารเช้าที่ประกอบไปด้วยของอร่อย 5 อย่างรวมกัน ได้แก่ ขนมปัง หน้าทาขนมปัง ชีส ไข่ และชาดำ และแค่เปลี่ยนชาดำเป็นนม เด็กๆ ก็สามารถอร่อยกับอาหารเช้าที่ยอดเยี่ยม เสริมด้วยประโยชน์และความอร่อยแบบเมดิเตอร์เรเนียนอีกอย่างละนิด เช่น มะกอกเขียว มะกอกดำ มะเขือเทศฝาน หรือเด็กๆ บางคนอาจเลือกอร่อยและสนุกกับการทาสเปรดด้วยโกโก้เฮเซลนัทก็ได้

ไข่สก๊อตช์สูตรยูกันดา

📍 ยูกันดา

‘ไข่สก๊อตช์’ เป็นเมนูไข่ต้มห่อด้วยเนื้อสัตว์ อาจผสมหอมใหญ่ ชุบเกล็ดขนมปัง และนำลงทอดในน้ำมันร้อนๆ มีที่มาจากสหราชอาณาจักร และกลายมาเป็นอาหารริมทางยอดนิยมของหลายประเทศในทวีปแอฟริกา และด้วยความอร่อยละมุนของมันฝรั่งบดนุ่มๆ เข้ากันกับเกล็ดขนมปังกรอบๆ ในแบบของยูกันดา เหมาะเป็นมื้อเช้าช่วยเพิ่มพลังและโปรตีน

แค่เด็กๆ ไม่พลาดอาหารมื้อเช้าแสนอร่อยที่เต็มไปด้วยประโยชน์สำหรับร่างกาย พวกเขาก็พร้อมที่จะออกออกไปเล่นสนุกและเพลิดเพลินกับการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างทักษะและเติมเต็มสิ่งที่สนใจได้อย่างเต็มที่ ⓚ

สังคมสร้างสรรค์ เริ่มได้ที่สนามเด็กเล่น

ปัญหาการรังแกหรือกลั่นแกล้งกันในกลุ่มเด็ก (Bullying) ถูกพูดถึงอย่างกว้างขวาง เมื่อ The Glory ซีรีส์เกาหลีใต้ แนวแก้แค้นที่เกี่ยวข้องกับการรังแกหรือกลั่นแกล้งในวัยเรียน สตรีมมิ่งบนเน็ตฟลิกซ์ได้รับความนิยมจนเรตติ้งพุ่งแรงเป็นอันดับหนึ่งทั่วโลก แสดงให้เห็นว่าสิ่งนี้ยังคงเป็นปัญหาใหญ่ของทุกสังคมแต่เราสามารถร่วมกันสร้างสังคมสร้างสรรค์ โดยเริ่มจาก 'ครอบครัว' เป็นผู้ช่วยสำคัญ

ปูพื้นฐานให้เด็กรู้จักการรังแกหรือกลั่นแกล้งกันในกลุ่มเด็ก 3 ประเภท

1 การกลั่นแกล้งทางวาจา
ไม่ใช่แค่คำพูด แต่รวมถึงทุกการสื่อสาร ทั้งการข่มขู่ การแสดงมุมมองเรื่องเพศต่อผู้อื่นอย่างไม่เหมาะสม การล้อเลียน

2 การกลั่นแกล้งทางสังคม
โดยการทำให้เสียหน้าในที่สาธารณะ การปล่อยข่าวลือให้เกิดความเสียหายในสังคม รวมถึงสังคมออนไลน์

3 การกลั่นแกล้งทางกายภาพ
โดยการทำร้ายร่างกายให้เกิดอาการบาดเจ็บ การแย่งสิ่งของ การแกล้งทำให้สะดุดล้ม การแสดงท่าทางหยาบคายใส่กัน

ชี้แนะให้เด็กเข้าสังคมเป็น

เพื่อให้เอาตัวรอดได้ ไม่ทำร้ายใคร อย่างการสอนให้เด็กเคารพความแตกต่าง พร้อมอธิบายว่าทุกคนมีสิทธิที่จะไม่ถูกรังแกเช่นกัน รวมถึงฝึกให้เด็กช่วยเหลือตัวเองโดยเล่นอยู่ในสายตาผู้ใหญ่ เมื่อเกิดปัญหาต้องสื่อสารเพื่อแก้ไขปัญหาร่วมกันอย่างมีขั้นตอน

จากสนามข้ามไปสู่โลกออนไลน์ หยุดการทำร้ายในโลกไซเบอร์

การฝึกไม่กลั่นแกล้งกันตั้งแต่ในสนามเด็กเล่นเป็นฐานที่สำคัญมาก โดยข้อมูลจากกรมสุขภาพจิตชี้ว่า ประเทศไทยติดอันดับ 2 ของโลกใน พ.ศ.2563 รองจากประเทศญี่ปุ่น ในการใช้ตัวอักษรผ่านโซเชียลมีเดียรังแกหรือกลั่นแกล้งกัน นอกจากนั้น ยังพบว่านักเรียนมัธยมศึกษาซึ่งเป็นช่วงวัยรุ่น เป็นกลุ่มเด็กที่ใช้คำบุลลีมากที่สุด ตามข้อมูลของ Punch Up x Wisesight ขณะเดียวกันการเปลี่ยนแพลตฟอร์มจากสนามเด็กเล่นมาเป็นแพลตฟอร์มออนไลน์ เมื่อเกิดการรังแกหรือกลั่นแกล้งกันจะยิ่งส่งผลกระทบมากเกินคาดเดาได้

สิ่งที่ควรเน้นย้ำ คือการสร้างจิตสำนึกการเล่นและอยู่ร่วมกันโดยไม่รังแกหรือกลั่นแกล้งกัน ที่สามารถเริ่มและทำได้ทุกวัน เริ่มจากผู้ใหญ่วางตัวเป็นตัวอย่างที่ดี เฝ้าสังเกตและหยุดวงจรการรังแกหรือกลั่นแกล้งในที่ทำงานและที่บ้าน ส่งเสริมการเรียนรู้และเล่นอย่างสร้างสรรค์ อย่างการเล่นเกมทดสอบระดับการบุลลี หรือสอนให้เด็กรู้จัก BuddyThai ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันที่ให้เด็กบันทึกอารมณ์หรือขอความช่วยเหลือเมื่อเด็กถูกรังแกหรือกลั่นแกล้ง ซึ่งทั้งหมดนี้ล้วนช่วยสนับสนุนแนวคิด 'โตไปไม่บุลลี' ในสังคม

EDITOR'S NOTE

สมัยยังเป็นเด็กๆ เราทุกคนคือ 'ผู้เชี่ยวชาญ' เรื่องของการเล่น เราสามารถเปลี่ยนทุกอย่างรอบตัวให้กลายเป็นเกมและของเล่นได้ทั้งนั้น ไม่ว่าจะเป็นกองทรายข้างบ้าน โต๊ะเก้าอี้ที่ถูกนำมาพลิกคว่ำพลิกหงายจนกลายเป็นเรือแล่นไปในนิทาน หรือหมอนฟูกที่ถูกนำมาตั้งกองเป็นป้อมค่ายสู้รบกัน

แต่เมื่อโตขึ้น เรามักหลงลืมไปว่า 'การเล่น' นั้นมี 'อำนาจ' มากเพียงใดในอันที่จะเปลี่ยนแปรเราให้กลายเป็นอย่างที่เราเป็นอยู่ในปัจจุบัน

เพราะในโลกของการเล่น ก็เป็นเช่นที่ไอน์สไตน์ว่าไว้นั่นแหละ - สิ่งสำคัญที่สุดของมัน ก็คือจินตนาการ

ประโยชน์ของการเล่นมีหลากหลาย กิจกรรมการเล่นช่วยลดความเครียด ช่วยเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ และทำให้สุขภาวะโดยรวมของเราดีขึ้น เมื่อเราเล่น สิ่งที่เกิดขึ้นก็คือเราได้ทำทั้งการ 'กระตุ้น' ให้สมองทำงานในรูปแบบที่ปกติแล้วไม่ได้เป็น แถมการเล่นยังเป็นกิจกรรมที่ให้ 'รางวัล' กับสมอง ผ่านการหลั่งสารเคมีในสมองต่างๆ ที่ทำให้เรามีความสุขด้วย ดังนั้น สมองของเราจึงอาบเต็มไปด้วยสารเคมีที่ทำให้เรารู้สึกดี

ยิ่งไปกว่านั้น การเล่นยังช่วยให้เราทลายกิจวัตรเดิมๆ หรือความคิดที่คุ้นเคยแบบเดิมๆ จนเราตอบสนองต่อสิ่งเร้าต่างๆ ด้วยวิธีการแบบกลไก มีอะไรเข้ามาก็ตอบสนองไปอย่างนั้นโดยไม่ได้หยุดคิด เราจึงมีแนวโน้มจะมองโลกด้วยดวงตาอันอ่อนล้า แต่การเล่นช่วยให้เราได้คิดนอกกรอบ มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และหยั่งลึกลงไปถึงตัวตนของเราเอง ว่าแท้แล้วเราคิดอย่างไร และนั่นช่วยให้เราได้ 'เห็น' ทั้งโลกและตัวเอง ด้วยสายตาที่สดใหม่ ทำให้เราปลดปล่อยจินตนาการ และก้าวเข้าไปสู่โลกภายในของเรา - โลกที่เราอาจไม่เคยรู้จัก

การเล่นยังเป็นเครื่องมืออันทรงพลังที่จะช่วยสร้างความสัมพันธ์ให้แน่นแฟ้นมากยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการเล่นทางกาย เช่น การเล่นในสนามเด็กเล่น เล่นเกมร่วมกัน ไม่ว่าจะเป็นเกมกีฬาหรือบอร์ดเกม หรือกระทั่งการเล่นเกมออนไลน์ร่วมกันกับผู้อื่น ก็ช่วยให้เราได้ค้นพบความชอบของตัวเราเอง และค้นพบ 'กลุ่ม' ที่เหมาะสมกับความต้องการของเรา

แต่เมื่อเราโตเป็นผู้ใหญ่ เรามักจะลืมเลือนความสนุกสนานของการเล่นอย่างที่เราเคยได้รับในวัยเด็กไป อย่างไรก็ตาม มีงานวิจัยมากมายที่แสดงให้เราเห็นว่า การเล่นนั้นสำคัญกับคนทุกวัย ทั้งยังเป็นแก่นแกนของ 'การเรียนรู้ชั่วชีวิต' หรือ Life Long Learning ด้วย

เด็กๆ เติบโตผ่านการเล่น ส่วนผู้ใหญ่ก็สามารถใช้การเล่นเพื่อรักษาการรับรู้ (Cognitive Function) ของตัวเองเอาไว้ ไม่ว่าจะเป็นการแก้ปัญหาต่างๆ หรือการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ผ่านการเล่น รวมไปถึงการรักษาความสามารถในการจดจำของเราด้วย เพราะการละเล่น (โดยเฉพาะเล่นสิ่งใหม่ๆ) ทำให้สมองของเราต้องเรียนรู้อยู่ตลอดเวลา

ดังนั้น ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้ภาษาใหม่ๆ อย่างสนุกสนาน การลองทำงานอดิเรกใหม่ๆ หรือแค่หยุดพักเพื่อเล่นเกมสั้นๆ ก็ล้วนแล้วแต่มีประโยชน์ทั้งสิ้น

การเล่นจะช่วยให้คุณได้เรียนรู้ เติบโต และบรรลุถึงเป้าหมายไปพร้อมกับความสนุกสนานเพลิดเพลิน และช่วยเติมเต็มในชีวิตให้คุณได้

นี่เอง - ที่คือ 'อำนาจ' แห่งการเล่น

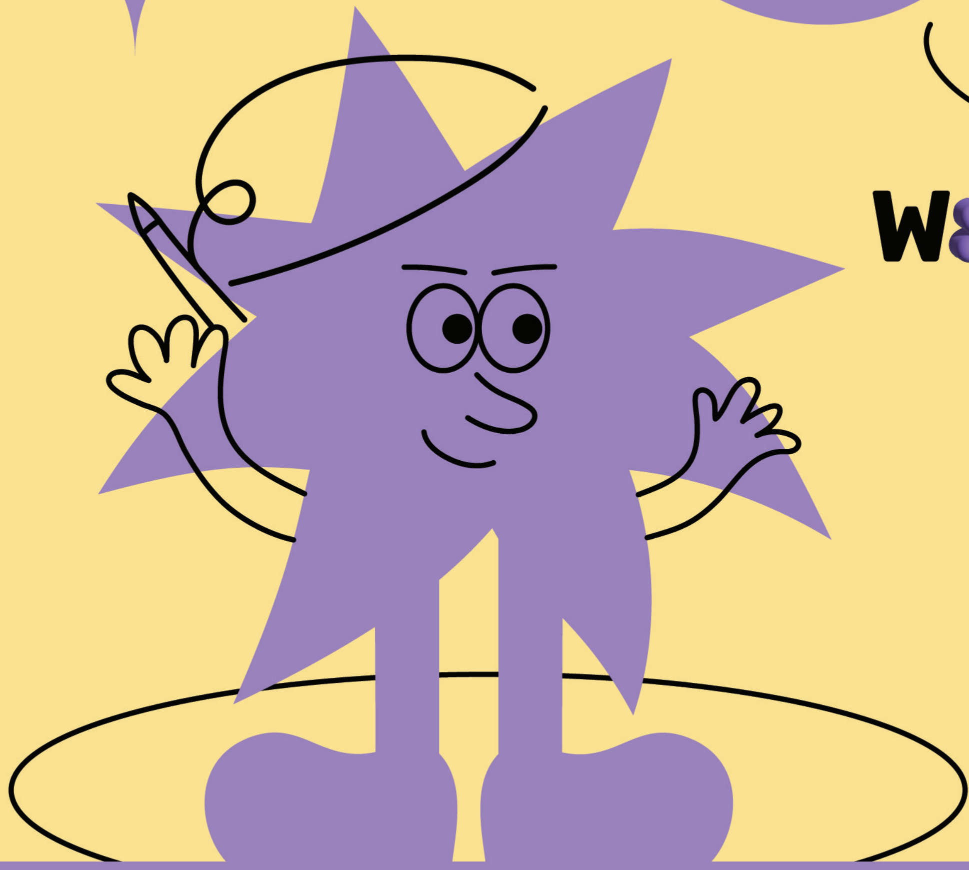
OKMD CAREER BOOTCAMP 2023

okmd

MENTAL HEALTH LITERACY

INTEGRATIVE ARTS THERAPY

เปิดโลกศิลปะบำบัดผ่านการประยุกต์
ใช้เทคโนโลยี ทฤษฎี สี และมีเดีย



ONLINE WORKSHOP

20 MAY 2023
13.00-16.00

INTEGRATIVE ARTS THERAPY

20 MAY 2023
FREE ENTRY

ปรัชญพร วรนันท์
Registered art therapist
Studio Persona

ณัฐพงษ์ โสธรวัฒนา
Muchimore - Founder

ธิติภัทร รวมทรัพย์
ศิลปินและนักศิลปะบำบัดฝึกหัด
เพจ he, art, psychotherapy