



ReThink Urban Spaces

นิกออกแบบเมืองรุ่นเยาว์ การมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชน ในการพัฒนาเมืองในประเทศไทย

แอนนา ยูเลียเน่ โซนริก

การวางผังเมืองควรเป็นกระบวนการสื่อสารที่ให้พลเมืองมีส่วนร่วมและมีคนเป็นที่ตั้ง ทักษะคิดเชิงวิพากษ์ได้กลายเป็นหนทางปกติในประเทศเยอรมนี และอีกหลายประเทศทั่วโลกตั้งแต่ปีทศวรรษที่ 1970 เป็นต้นมา ในตอนแรกเริ่ม แนวความคิดและแนวปฏิบัติของการวางแผนผังเมืองมีการสื่อสารนี้เป็นการมุ่งเน้นไปที่รูปแบบของ “การมีส่วนร่วม” เพื่อให้ทางเลือกแก่พลเมืองในการมีบทบาทในการตัดสินใจ ซึ่งจัดและดำเนินการโดยรัฐบาล และหน่วยงานราชการเป็นหลัก แต่ในภายหลัง แนวปฏิบัติแบบเก่าที่มีสมมติฐานแฝงเกี่ยวกับความสัมพันธ์แบบสองขั้วระหว่างพื้นที่สาธารณะและพื้นที่ส่วนบุคคลได้สูญสลายไป และเกิดความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาเมืองที่มีความพหุนิยมมากขึ้นขึ้นมาแทน ปัจจุบัน การพัฒนาเมืองถูกมองในฐานะปฏิสัมพันธ์ระหว่างชุดตรรกะต่างๆ และผลประโยชน์ทางการเมือง การบริหารจัดการ เศรษฐกิจ ภาคประชาสังคม และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้อง

ในการยกและนำเสนอการอภิปรายในประเด็นเกี่ยวกับความเป็นพหุนิยมของการวางผังเมืองและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้องนี้ ข้าพเจ้าจะเสนอว่า การพัฒนาเมืองแบบมีคนที่ตั้งไม่ควรถูกจำกัดเพียงแนวทางของนักวางผังเมืองผู้เชี่ยวชาญที่คำนึงถึง “คน” และออกแบบเพื่อประชาชนอีกเท่านั้น แม้ว่า “ประชาชน” ยังควรเป็นหัวใจหลักของกระบวนการวางผังเมืองอยู่ แต่แนวทางข้างต้นยังมีจุดบกพร่อง การออกแบบโดยมีคนที่ตั้งควรรับแนวทางที่ให้ “ประชาชน” มีส่วนในการพัฒนาเมืองร่วมกับประชาชนอย่างแท้จริง ยิ่งไปกว่านั้น ข้าพเจ้าจะเสนออีกด้วยว่า การพัฒนาเมืองควรจะถูกกำหนดโดยพลเมืองเสมอ และผู้เชี่ยวชาญและผู้มีอำนาจในการตัดสินใจด้านการวางผังเมืองควรตระหนัก เห็นคุณค่า และส่งเสริมแนวคิดดังกล่าว แน่นอนว่า ความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาเมืองอย่างกว้างนี้จะเป็นความท้าทายที่ยิ่งใหญ่สำหรับนักวางผังเมืองต่างๆ นักวางผังเมืองจำเป็นต้องพัฒนากระบวนการทางความคิดใหม่ และเปลี่ยนความเข้าใจเกี่ยวกับการวางผังเมืองและบทบาทและความรับผิดชอบของอาชีพการวางผังเมืองของตน

ความกังวลของข้าพเจ้าในเวลานี้คือ เยาวชนและบทบาทของเยาวชนในกระบวนการพัฒนาเมือง ในกรณีของประเทศเยอรมนี เด็กถูกมองว่าเป็นกลุ่มเป้าหมายของการวางผังเมืองมาหลายทศวรรษแล้ว โดยเฉพาะในบริบทของการพัฒนาพื้นที่อยู่อาศัยที่เป็นมิตรกับครอบครัว ซึ่งผู้เชี่ยวชาญการวางผังเมืองจะคำนึงถึงเด็กเป็นสิ่งสำคัญ วัยรุ่นเพิ่งได้เริ่มเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการวางแผนผังเมืองขึ้นใน 15 ปีที่ผ่านมา อย่างไรก็ตาม ตั้งแต่ต้น วัยรุ่นส่วนใหญ่มักถูกมองว่าเป็นผู้เข้าร่วมในกระบวนการวางผังเมืองเท่านั้น แต่ไม่กี่ปีมานี้ พวกเขาเริ่มถูกมองในฐานะผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ซึ่งมีบทบาทในการออกแบบการพัฒนาเมืองด้วยตนเองอย่างอิสระมากขึ้น

ในส่วนต่อไปนี้ ข้าพเจ้าจะแจกแจงรูปแบบ 3 วิธีที่เยาวชนจะสามารถมีส่วนร่วมในการวางผังเมืองได้ อันได้แก่ การมีส่วนร่วมที่นำโดยรัฐ การมีส่วนร่วมที่นำโดยองค์กรเยาวชน และโครงการของเยาวชน รูปแบบดังกล่าวจะขยายความเข้าใจของเราต่อการมีส่วนร่วมของเยาวชน และเปิดโอกาสอันหลากหลายสำหรับการมีส่วนร่วมและการร่วมสร้างของพลเมืองในบริบทต่างๆ ต่อจากนั้น ข้าพเจ้าจะพูดถึงการมีส่วนร่วมที่นำโดยองค์กรเยาวชน ซึ่งเป็นแนวทางในการพัฒนาเมืองที่อาจมีการทำงานร่วมกับหน่วยงานรัฐอยู่ แต่องค์กรเยาวชนมีหน้าที่ในฐานะผู้มีส่วนได้ส่วนเสียตัวกลางและช่วยสร้างแรงจูงใจและพลังแก่เยาวชนคนอื่นๆ ในสังคมในการมีบทบาทเป็นนิกออกแบบเมือง สำหรับตัวอย่างขององค์กรเยาวชน ข้าพเจ้าจะยกกรณีขององค์กรไม่แสวงหาผลกำไร JAS หรือ Jugend Architektur Stadt e. V. (Youth Architecture City/เมืองสถาปัตยกรรมเยาวชน) โดยหนึ่งในเหตุผลในการยกตัวอย่างดังกล่าวก็คือ ตัวข้าพเจ้าเองก็เป็นสมาชิกปฏิบัติงานขององค์กรนี้ด้วย และอีกเหตุผลหนึ่ง ได้แก่ ข้าพเจ้าและเพื่อนร่วมงานได้ทำวิจัยเกี่ยวกับกระบวนการของ JAS เพื่อส่งเสริมให้เกิดกระบวนการมีส่วนร่วม ข้าพเจ้าจะอธิบายว่าองค์กรข้างต้นได้ออกแบบวิธีการมีส่วนร่วมเป็น 4 ขั้นตอนดังต่อไปนี้ ได้แก่ การสำรวจ การสร้างวิสัยทัศน์ การออกแบบ และการสื่อสาร หลังจากนั้น ข้าพเจ้าจะให้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวอย่างที่เป็นรูปธรรมของการมีส่วนร่วมของเยาวชนในการปรับปรุงสนามเด็กเล่น โดยข้าพเจ้าจะสะท้อนถึงปัจจัยที่ช่วยให้ประสบความสำเร็จและอุปสรรคของการมีส่วนร่วมของเยาวชน ในส่วนสรุป ข้าพเจ้าจะแตะเกี่ยวกับผลกระทบของผู้ทำงานด้านการวางผังเมืองต่อรูปแบบการมีส่วนร่วมของเยาวชนแบบต่างๆ โดยสังเขป

1 บทความชิ้นนี้ถูกนำเสนอในการประชุมวิชาการระหว่างประเทศว่าด้วยการออกแบบเมืองโดยมีประชาชนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งจัดขึ้น ณ มหาวิทยาลัยเซาท์อีสต์ (เมืองน่านกัม ประเทศจีน) ระหว่างวันที่ 28-30 ต.ค. 2562 บทความชิ้นนี้จะถูกตีพิมพ์ในนามเรื่อง “People-oriented Urban Design: First Series (2021)”. Publisher: Southeast University Press.

รูปแบบในการมีส่วนร่วมต่างๆ: นำโดยรัฐ นำโดยองค์กรเยาวชน และนำโดยเยาวชน

ในปี 1992 นายโรเจอร์ ฮาร์ทได้ตั้งหมุดหมายสำคัญสำหรับการมีส่วนร่วมของเยาวชน โดยการนำขึ้นบันไดของการมีส่วนร่วมของเซอร์รี อาร์นสไตน์ (1969) มาใช้กับการทำงานร่วมกับเยาวชน ด้านหนึ่ง นายฮาร์ท (1992: 8-14) ได้เผยถึงวิธีการที่ไม่มีส่วนร่วม ซึ่งเริ่มจากการครอบงำไปจนถึงการมีส่วนร่วมแบบเป็นพิธี ส่วนอีกด้านหนึ่ง เขาได้แจกแจงระดับของการมีส่วนร่วม โดยเริ่มจากการที่เยาวชน “ได้รับมอบหมายแต่ไม่ได้รับข้อมูล” ไปจนถึง “ริเริ่มโดยผู้ใหญ่ โดยเด็กมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ” (Hart 1992: 8) ระดับข้างต้นอธิบายถึงระดับการเป็นผู้กระทำการของเยาวชนในชั้นต่างๆ ซึ่งมีความสำคัญเท่าเทียมกันในตัวของมันเองขึ้นอยู่กับบริบทนั้นๆ (ดู Hart, 2008: 23)

แม้ว่าฮาร์ทจะได้เสนอแนวคิดที่แปลกใหม่เกี่ยวกับระดับของการมีส่วนร่วมที่หลากหลายและระดับการเป็นผู้กระทำการต่างๆ ของเยาวชน แต่ความเข้าใจต่อการมีส่วนร่วมแบบมีพิธีก็ยังคงครอบงำแนวปฏิบัติในการสร้างการมีส่วนร่วมต่อไปอีกเป็นเวลานาน รัฐยังคงมองการมีส่วนร่วมของเยาวชนในการพัฒนาเมืองว่าเป็นกิจกรรมที่ริเริ่มและดำเนินการโดยรัฐเป็นหลัก โดยขั้นตอนและวิธีการต่างๆ ยังคงมีความใกล้เคียงกับรูปแบบการสร้างความคิดเห็นแบบประชาธิปไตยอย่างดั้งเดิม (ดู Jupp 2008, Percy-Smith 2010 และ Heinrich/Million 2016)

อย่างไรก็ตาม ใน 15 ปีที่ผ่านมา ได้เกิดการพัฒนานวัตกรรมใหม่ ซึ่งส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมที่กว้างขึ้น (อ่านการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมของเด็กในการวางผังเมืองได้ใน Ataol et al. 2019) ยูป (Jupp 2008: 332) วิพากษ์วิจารณ์แนวคิดแบบเก่าว่า “กรอบกฎหมายมักให้การมีส่วนร่วมในกิจกรรมและพื้นที่ที่ค่อนข้างจำกัด เช่น การเข้าร่วมประชุมในศาลาว่าการจังหวัด” ยูปแย้งแนวคิดดังกล่าวและเสนอว่า “งานขององค์กรขนาดเล็กในชุมชนสามารถให้ฐานที่แข็งแรงสำหรับการร่วมนานและการสร้างเสริมศักยภาพของประชาชนในพื้นที่ ซึ่งอาจรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงเวทีพูดคุยกับหน่วยงานราชการในระดับท้องถิ่นโดยตรง” (Jupp 2008: 332) ดังนั้น ยูปชี้ว่า “การทบทวนว่า ‘การมีส่วนร่วม’ ประกอบด้วยอะไรบ้าง จึงอาจมีความจำเป็น” (Jupp 2008: 333) ในเรื่องนี้ ยูปเสนอแนะให้แยกแยะ “รูปแบบในการมีส่วนร่วม” ต่างๆ (Jupp 2008: 334) โดยนอกจาก “ความคิดริเริ่มโดยรัฐ” (Jupp 2008: 334) แล้ว กิจกรรม “ที่นำโดยชุมชน” (Jupp 2008: 341) ก็ควรถูกมองว่าเป็นการมีส่วนร่วมด้วยเช่นเดียวกัน

เพอร์ซี-สมิธ (2010) ต่อยอดว่าทฤษฎีนี้และพูดถึงการมีส่วนร่วมของเยาวชนโดยเฉพาะ โดยเฉพาะระบุว่า “เราต้องขามการให้ความสำคัญต่อการมีส่วนร่วมในกระบวนการตัดสินใจสาธารณะอย่างเป็นทางการในปัจจุบัน และพุ่งความสนใจไปที่ความหลากหลายของวิธีการที่ประชาชนปฏิบัติ มีส่วนร่วม และสร้างความรู้สึกลงในการกระทำการในบริบทชีวิตประจำวันแทน” (Percy-Smith 2010: 119f.) ในมุมมองที่เป็นรูปธรรม ผู้มีส่วนร่วมที่มีอายุน้อยควรมี “สิทธิในการใช้อำนาจเหนือกำหนดการและกระบวนการในกระบวนการมีส่วนร่วม” (Percy-Smith 2010: 110) เพอร์ซี-สมิธสนับสนุนความเข้าใจเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมว่าควรยอมรับแนวปฏิบัติอย่างไม่เป็นทางการและในชีวิตประจำวันของพลเมืองที่ตื่นตัว (ดู Percy-Smith 2010: 109f.)

จากแนวคิดข้างต้น ไฮเนริค/มิลเลียน (2016) จึงได้แบ่งวิธีการมีส่วนร่วมของเยาวชนออกเป็น 3 รูปแบบด้วยกัน ได้แก่ การมีส่วนร่วมที่นำโดยรัฐ การมีส่วนร่วมที่นำโดยองค์กรเยาวชน และโครงการที่นำโดยเยาวชน การมีส่วนร่วมของเยาวชนที่นำโดยรัฐ คือ กระบวนการที่หน่วยงานรัฐริเริ่มและดำเนินการ โดยให้เยาวชนมีส่วนร่วมในการวางแผน แต่รัฐเป็นผู้เลือกหัวข้อ การจัดพื้นที่ ขั้นตอน และวิธีการต่างๆ เป็นหลัก รูปแบบการมีส่วนร่วมจากบนลงล่างนี้มีข้อดีหลายประการ เช่น การร่วมนานกันระหว่างหน่วยงานราชการและภาคการเมืองโดยตรงเป็นหลักประกันว่า ผู้ที่มีอำนาจตัดสินใจจะรับฟังเสียงของเยาวชน จุดแข็งดังกล่าวอาจเป็นฐานที่แข็งแรงในการนำความคิดต่างๆ ไปปฏิบัติต่อไปได้ นอกจากนี้ การมีส่วนร่วมที่นำโดยรัฐยังครอบคลุมประเด็นและขอบเขตพื้นที่ที่อีกสองรูปแบบมักไม่ค่อยพูดถึง ยกตัวอย่างเช่น พื้นที่เมืองหรือแม้แต่ภูมิภาคทั้งหมด รวมถึงภาระงานและเอกสารเกี่ยวกับการวางแผนที่มีลักษณะเป็นนามธรรมสูงและมีระยะเวลายาว อย่างไรก็ตาม จุดด้อยที่อาจเกิดขึ้น ได้แก่ ประเด็นเหล่านั้นอาจไม่มีความเกี่ยวข้องใดๆ กับชีวิตประจำวันหรือความสนใจของเยาวชนเลยแม้แต่น้อย ปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นปกติซ้ำแล้วซ้ำเล่าในรูปแบบนี้คือการกระตุ้นและผลักดันให้เยาวชนมาเข้าร่วม และการสื่อสารระหว่างหน่วยงานรัฐและเยาวชน (ดู Heinrich/Million 2016: 61f. และ 68)

อย่างที่กล่าวไปตอนต้น องค์กรเยาวชน คือ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่สนับสนุนการมีส่วนร่วมของเยาวชน ไม่ว่าโดยอิสระหรือในนามของหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง” (Heinrich/Million 2016: 57) ตัวอย่างเช่น องค์กรเยาวชนอาจเป็นองค์กรไม่แสวงหาผลกำไรหรือสำนักงานวางผังเมืองของเอกชน ลักษณะเด่นของรูปแบบนี้คือ ถึงแม้ว่ากิจกรรมดังกล่าวจะเป็นอำนาจหน้าที่ของหน่วยงานรัฐ แต่องค์กรเยาวชนทำหน้าที่เป็นตัวแทนของเยาวชนที่ตนทำงานด้วยอย่างชัดเจน และเนื่องจากองค์กรเยาวชนมักมีประสบการณ์ในการทำงานกับเยาวชนอยู่แล้ว พวกเขาจึงมี “ความใกล้ชิดกับกลุ่มวัยรุ่น และความสนใจ ความต้องการ รูปแบบการสื่อสาร แนวปฏิบัติ และวัฒนธรรมของกลุ่มวัยรุ่น” (Heinrich/Million 2016: 64) ซึ่งนำไปสู่การมีส่วนร่วมอย่างมีความหมาย แม้ว่ารูปแบบนี้ยังมีลักษณะการสั่งการค่อนข้างไปทางบนลงล่าง แต่องค์กรเยาวชนแสดงถึงความอ่อนไหวต่อกลุ่มเป้าหมายมากกว่า เช่น พวกเขาสามารถประสบความสำเร็จในการผลักดันและชักจูงเยาวชนได้ดีกว่า (ดู Heinrich/Million 2016: 64 and 68) รูปแบบที่สามของการมีส่วนร่วมของเยาวชนในการพัฒนาเมือง ได้แก่ โครงการที่นำโดยเยาวชน วิธีการนี้รับ “รูปแบบกิจกรรมหรือความพยายามใดๆ ของเยาวชนที่ช่วยให้ความหมายและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งแวดล้อมเมืองกับชาวเมือง (Heinrich/Million 2016: 68f.) โครงการที่นำโดยเยาวชนเป็นการดำเนินการแบบล่างขึ้นบน ซึ่งเยาวชนสามารถปฏิบัติตนได้อย่างอิสระและเป็นผู้รับผิดชอบกิจกรรมต่างๆ ด้วยตนเอง

เยาวชนเป็นผู้มีส่วนร่วมกับประเด็นที่เป็นความสนใจและความกังวลของตนเอง เนื่องจากรูปแบบนี้มาจากความคิดริเริ่มของเยาวชนเอง กิจกรรมจึงมักเน้นไปที่กิจกรรมขนาดเล็ก เช่น การใช้หรือออกแบบที่ดิน อาคาร หรือลานเมืองใหม่ และเป็นกิจกรรมที่มีระยะเวลาสั้นถึงปานกลาง โดยเยาวชนเป็นผู้ดำเนินการเองเป็นหลัก ทั้งหมดนี้สร้างแรงจูงใจสำหรับเยาวชนเป็นอย่างมาก ซึ่งทำให้เยาวชนรู้สึกเป็นเจ้าของร่วมและมีความใส่ใจในกิจกรรมนั้นๆ งานวิจัยของพวกเราแสดงให้เห็นว่า “ความคิดริเริ่มของเยาวชนสามารถสร้างประโยชน์ต่อการพัฒนาชุมชน ต่อกระบวนการวางแผนที่มีและช่วยสร้างแรงบันดาลใจและปรับปรุงวิธีการมีส่วนร่วมของเยาวชนที่นำโดยรัฐให้ดีขึ้น” (Heinrich/Million 2016: 63) โดยปกติแล้ว โครงการเหล่านี้มักไม่มีความเกี่ยวข้องกับกระบวนการวางแผนของหน่วยงานบริหารเมือง แต่หากหน่วยงานรัฐสามารถระบุโครงการเหล่านี้ พร้อมสนับสนุนหรือชักชวนพวกเขาให้เข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมของตนได้ ก็อาจเป็นประโยชน์และมีความคุ้มค่า อย่างไรก็ตาม บ่อยครั้งความคิดริเริ่มโดยเยาวชนยังมองท่าทีของรัฐในลักษณะดังกล่าวเป็นการแทรกแซงที่ไม่พึงประสงค์อยู่ (ดู Heinrich/Million 2016: 63–69)

รูปแบบการมีส่วนร่วมของเยาวชนทั้งสามวิธีการข้างต้นไม่ควรถูกมองว่าเป็นการแบ่งประเภทอย่างตายตัว แต่เป็นพื้นที่ที่แตกต่างกัน ซึ่งมีการทับซ้อน กระจาย และผสมผสานซึ่งกันและกัน (Heinrich/Million 2016: 69) การวิเคราะห์แนวปฏิบัติที่แตกต่างกันนี้ช่วยให้เรากลับมาพบรูปแบบผสมซึ่งรวมเอาลักษณะเด่นของรูปแบบการมีส่วนร่วมสองหรือแม้แต่ว่าสามวิธีการเข้าด้วยกัน

YOUTH ARCHITECTURE CITY - องค์กรเยาวชนที่ไม่แสวงหาผลกำไร

หนึ่งในองค์กรเยาวชนในประเทศเยอรมนี ได้แก่ YOUTH ARCHITECTURE CITY (ภาษาเยอรมัน: Jugend Architektur Stadt e. V.; <http://www.jugend-architektur-stadt.de/english>) ซึ่งเป็นองค์กรไม่แสวงหาผลกำไรที่มีจุดประสงค์เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเยาวชนในกระบวนการวางแผนและการสร้าง รวมถึงการสนับสนุนการเรียนรู้เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมสรรค์สร้างในหมู่เด็กและเยาวชน YOUTH ARCHITECTURE CITY เชิญชวนคนรุ่นใหม่ให้เข้ามามีส่วนร่วมกับสภาพแวดล้อมของตนเองผ่านกิจกรรมขององค์กร โดยกระตุ้นให้เด็กและเยาวชนเข้าใจสถาปัตยกรรม การออกแบบ ชุมชน พื้นที่สาธารณะ ภูมิทัศน์ เมือง และภูมิภาคของตนมากขึ้นผ่านประสบการณ์สัมผัสทุกส่วน เพื่อเข้าไปมีบทบาทในการออกแบบพื้นที่นั้นๆ ตั้งแต่การก่อตั้งองค์กรในปี 2548 สมาชิกของ YOUTH ARCHITECTURE CITY ได้ทดสอบและพัฒนาวิธีการต่างๆ ในการมีส่วนร่วมของเยาวชนและการเรียนรู้เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมสรรค์สร้าง (ดู Edelhoff et al. 2019)

กระบวนการสร้างกรอบ ความคิดของการมีส่วนร่วมของ - สำรวจ สร้างวิสัยทัศน์ ออกแบบ และสื่อสาร

เป็นที่ทราบกันดีว่า การมีส่วนร่วมของเยาวชนในการพัฒนาเมืองแต่ละกระบวนการมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดยแต่ละกระบวนการมีองค์ประกอบดังนี้

- เป้าหมายที่กำหนด (อาทิ ประเด็นในการทำงาน กลุ่มของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย)
- หัวข้อ (อาทิ การเคลื่อนที่ พื้นที่ในการพบปะ)
- พื้นที่ (อาทิ ลานกลางเมือง ชุมชน)
- ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้อง (อาทิ เจ้าหน้าที่รัฐ ภาคเอกชน)
- กลุ่มเป้าหมาย (อาทิ กลุ่มอายุ ผู้ใช้สถานที่นั้นๆ)
- วิธีการมีส่วนร่วม (อาทิ นำโดยเยาวชน นำโดยรัฐ)
- วิธีการประยุกต์ (ดูรายละเอียดทั้งหมดใน Derr et al. 2018)
- ทรัพยากรที่มี (อาทิ บุคลากร งบประมาณ)
- กรอบระยะเวลา (อาทิ โครงการระยะสั้น กระบวนการระยะยาว)

ประเด็นต่างๆ ข้างต้นทั้งหมดต้องได้รับการพูดคุยและระบุนรายละเอียดให้ชัดเจน ไม่ว่าจะก่อนหรือระหว่างกระบวนการ เนื่องจากประเด็นเหล่านี้เป็นตัวกำหนดกระบวนการทั้งหมด การมีกรอบการทำงานนำทางที่ชัดเจนจะมีประโยชน์ต่อการวางโครงสร้างสำหรับกระบวนการในการมีส่วนร่วม ดังนั้น กระบวนการมีส่วนร่วมของ YOUTH ARCHITECTURE CITY จึงถูกแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ (1) สำรวจ (2) สร้างวิสัยทัศน์ (3) ออกแบบ และ (4) สื่อสาร

การสำรวจสภาพแวดล้อมเป็นขั้นแรกของกระบวนการมีส่วนร่วม ผู้เข้าร่วมทุกคนจะได้รับการสนับสนุนและส่งเสริมให้เข้าไปทำความเข้าใจพื้นที่ที่ต้องการมีส่วนร่วม ขั้นตอนนี้จะมีความน่าตื่นเต้น (และมีความท้าทาย) เป็นพิเศษ หากพื้นที่นั้นเป็นพื้นที่ที่เยาวชนผู้เข้าร่วมมีความคุ้นเคยดี ขั้นตอนนี้จะประกอบด้วยทางเลือกวิธีการที่ช่วยให้ผู้เข้าร่วมเปิดหูเปิดตาต่อสิ่งที่โดยปกติเคยมองข้ามไปในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ วิธีที่เลือกอาจเป็นวิธีที่ช่วยเปิดโลกทัศน์ใหม่ๆ ต่อสถานที่ดังกล่าวด้วย นอกจากการทำความเข้าใจพื้นที่แล้ว ขั้นตอนการสำรวจนี้ยังรวมการประเมินคุณลักษณะเยาวชนผู้เข้าร่วมควรเห็นค่าของปัจจัยที่ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตที่ดีและสามารถระบุปัญหาได้ ในการกระทำดังกล่าว พวกเขาจะต้องสำรวจความต้องการของตนเองและความต้องการของสถานที่เพื่อกำหนดมาตรฐานในการประเมิน นอกจากนี้ ผู้เข้าร่วมยังควรได้รับการส่งเสริมให้สำรวจความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกลุ่มอื่นๆ เพื่อให้พวกเขาตระหนักถึงความสมดุลของผลประโยชน์ต่างๆ ในการพัฒนาเมือง

รายละเอียดเกี่ยวกับพื้นที่ที่ได้จะเป็นฐานสำหรับขั้นตอนที่สอง หรือ การสร้างวิสัยทัศน์ โดยสรุป ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนเกี่ยวกับการทำความเข้าใจ การอธิบาย และการแจกแจงเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงที่จำเป็นตามความคิดของผู้เข้าร่วม ผลลัพธ์จากขั้นตอนการสำรวจก่อนหน้านี้จะช่วยให้ผู้เข้าร่วมมีฐานข้อมูลสำหรับการสร้างและต่อยอดความคิดต่อไปในขั้นนี้ ปัญหาต่างๆ ควรจะถูกพูดคุย และหากเป็นไปได้ ถูกแก้ไขผ่านมุมมองของผู้เข้าร่วมเอง เป้าหมายของขั้นตอนนี้คือการระบุทางออกและอนาคตที่ต้องการสำหรับพื้นที่นั้นๆ

ขั้นตอนที่สาม ซึ่งคือ การออกแบบ เป็นการตัดสินใจเลือกความคิดจำนวนหนึ่งหรือมากกว่าหนึ่งชุดที่ผู้เข้าร่วมร่วมกันระดมสมองออกมาแน่นอนว่า การดำเนินการตัดสินใจนั้นจะต้องเป็นไปตามกระบวนการมีส่วนร่วมที่ยุติธรรมและโปร่งใส เมื่อได้ทำการตัดสินใจแล้ว วิสัยทัศน์นั้นๆ จะต้องถูกแปลงเป็นมาตรการที่เป็นรูปธรรม โดยต้องระบุนรายละเอียดเพิ่มเติมเพื่อให้วิสัยทัศน์ดังกล่าวมีความเป็นไปได้จริง กระบวนการออกแบบนี้จะมีรูปร่างหน้าตาอย่างไรจะขึ้นอยู่กับลักษณะของกระบวนการมีส่วนร่วมทั้งหมด (ดูข้างบน: เป้าหมายที่กำหนด หัวข้อ ฯลฯ)

ขั้นตอนสุดท้ายคือการสื่อสาร แน่นอนว่า การสื่อสารภายในมีความสำคัญอย่างยิ่งตลอดกระบวนการมีส่วนร่วมทั้งหมด อย่างไรก็ตาม ขั้นตอนนี้จะพูดถึงการสื่อสารภายนอก ผลลัพธ์ของผู้เข้าร่วมเยาวชนจากสามขั้นตอนแรกจะถูกนำเสนอต่อผู้ชมในวงกว้าง ในขั้นตอนนี้ผู้เข้าร่วมอาจมียุทธศาสตร์และเป้าหมายในการสื่อสารกับสาธารณชนต่างๆ เช่น การประเมินสภาพแวดล้อมโดยเยาวชนหรือวิสัยทัศน์ของเยาวชนต่อการพัฒนาในอนาคต การกระทำดังกล่าวจะช่วยสร้างความตระหนักในสังคมเกี่ยวกับความต้องการของเยาวชน นอกจากนี้ วิทยุสมัครเล่นเป็นกลุ่มที่ต้องเผชิญกับอคติเป็นพิเศษ การนำเสนอวิสัยทัศน์ของพวกเขาอาจช่วยลดอคติเหล่านั้นได้ อย่างไรก็ตาม เป้าหมายหลักของขั้นตอนการสื่อสารนี้คือการพูดคุยกับผู้มีอำนาจในการตัดสินใจและทำให้มั่นใจว่า กระบวนการมีส่วนร่วมนี้จะส่งผลต่อการพัฒนาเมืองอย่างแท้จริง

แน่นอนว่า ขั้นตอนทั้ง 4 ขั้นตอนนี้ควรถูกมองว่าเป็นการจัดแบ่งทางทฤษฎีเท่านั้น ในกระบวนการมีส่วนร่วมในความเป็นจริง ขั้นตอนเหล่านี้มักทับซ้อนและผสมผสานเป็นเนื้อเดียวกัน อย่างไรก็ตาม การทำงานตามขั้นตอนทั้งสี่นี้จะช่วยให้กรอบการทำงานที่เป็นโครงสร้างและแนวทางภาพรวมโดยไม่จำกัดรายละเอียดปลีกย่อยจนเกินไป

นักร้องแบบเมืองรุ่นเยาว์วางแผนและดำเนินการปรับปรุงสนามเด็กเล่นในกรุงเบอร์ลิน ประเทศเยอรมนี

ในปี 2557 และ 2558 YOUTH ARCHITECTURE CITY ได้ทำงานร่วมกับเยาวชนในการวางแผนและดำเนินการการออกแบบสนามเด็กเล่นใหม่ พื้นที่ของโครงการปรับปรุงนี้ ได้แก่ สนามเด็กเล่นสภาพเก่าในชุมชนที่ขาดแคลนแห่งหนึ่งในกรุงเบอร์ลิน ประเทศเยอรมนี สนามเด็กเล่นนี้มีความสำคัญต่อประชาชนที่อายุน้อยที่อาศัยอยู่ในชุมชนนี้เป็นอย่างมาก เนื่องจากมันตั้งอยู่ระหว่างสถานีที่ 2 แห่งที่ประชาชนเข้าใช้บริการบ่อย อันได้แก่ ศูนย์สันตนาการสำหรับเด็กและชมรมเยาวชน

ปีแรกของการระดมการเน้นไปที่การให้เด็กและเยาวชนมีส่วนร่วมในการวางแผนในการปรับปรุงนี้ โดยได้จัดให้ผู้ใช้พื้นที่อายุน้อยพบปะพูดคุยกับ นักร้องแบบภูมิทัศน์ที่รับผิดชอบ ปีที่สองเป็นการให้เยาวชนมีส่วนร่วมในการออกแบบอย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งรวมถึงในกระบวนการสร้างที่นั่น สำหรับสนามเด็กเล่น การดำเนินโครงการทั้งสองปีถูกออกแบบตามขั้นตอนที่ชื่อของ YOUTH ARCHITECTURE CITY ซึ่งรายละเอียดจะถูกพูดถึงต่อไป แต่อย่างไรก็ตาม ปีแรกเป็นการเน้นไปที่การสำรวจและการสร้างวิสัยทัศน์เป็นหลัก ส่วนปีที่สองเน้นไปที่ขั้นตอนการออกแบบและนำความคิดไปปฏิบัติ

กระบวนการทั้งหมดเริ่มจากการสำรวจสนามเด็กเล่น เยาวชนเข้าไปยังสถานที่จริงเพื่อประเมินสภาพปัจจุบันและความต้องการสำหรับการพัฒนาพื้นที่ในอนาคต สำหรับการบันทึกผล ผู้มีส่วนร่วมได้ทำการถ่ายภาพและออกแบบไปสการ์ดเพื่อแสดงผลของการประเมิน (ดูภาพถ่าย 1) กิจกรรมดังกล่าวช่วยให้เราเข้าใจการรับรู้ของเยาวชนต่อสนามเด็กเล่นและใช้การสร้างสื่อสำหรับการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ หลังจากนั้น ในขั้นตอนที่สอง กระบวนการให้เยาวชนได้ทำความเข้าใจเกี่ยวกับความต้องการและความหวังของผู้ใช้สนามเด็กเล่น (ที่อาจเข้ามาใช้ในอนาคต) ทุกกลุ่มโดยให้พวกเขาสัมภาษณ์ผู้คนในชุมชนและทำคลิปวิดีโอสั้นๆ จากกิจกรรมดังกล่าว

ภาพถ่าย 1:
ไปสการ์ดแสดงความหวังของเยาวชน
ที่จะมีสนามฟุตบอลในชุมชน



2 รายละเอียดต่อไปที่ดูน่าทึ่ง (1) เอกสารโครงการ (JAS e. V. 2019: 74–81) [2] เว็บไซต์โครงการ (<http://www.hingucker-jas.de/index.php/berlin>)

และการสัมภาษณ์และพูดคุยกับสมาชิกขององค์กรที่เกี่ยวข้อง ซึ่งเป็นการดำเนินการในฐานะกิจกรรมหนึ่งของทราจวิจ-กอง

ขั้นตอนการสำรวจผสานรวมกับขั้นตอนการสร้างวิสัยทัศน์อย่างต่อเนื่องเป็นเนื้อเดียวกัน เพื่อระบุความต้องการของผู้ใช้และแนวทางสำหรับการพัฒนาปรับปรุง ในการดำเนินการขั้นตอนต่อไปในขั้นนี้ YOUTH ARCHITECTURE CITY ได้สร้างเกมส์แบบมีส่วนร่วม เพื่อช่วยในการสร้างวิสัยทัศน์และเปรียบเทียบอนาคตของสนามเด็กเล่นรูปแบบต่างๆ จากโปสเตอร์และวิดีโอคลิปที่เยาวชนทำขึ้น เราได้เห็นถึงการใช้นามเด็กเล่นหลายรูปแบบที่เยาวชนอยากเห็นในชุมชนของพวกเขา จุดประสงค์ของเกมส์นี้เป็นไปเพื่อให้เยาวชนได้เห็นถึงความสำคัญของการใช้งานสนามเด็กเล่นรูปแบบต่างๆ เยาวชนถูกแบ่งกลุ่มตามอายุและได้รับชิ้นส่วนตัวต่ออาคารจำนวนเท่ากันสำหรับลวกคะแนน (ดูภาพถ่าย 2) เมื่อเกมส์ดำเนินต่อไป ตัวต่ออาคารเหล่านี้ก็จะถูกวางซ้อนกันเป็นหอคอยที่สูงขึ้นเรื่อยๆ บนสนามเด็กเล่น ซึ่งสะท้อนลำดับความสำคัญของผู้เข้าร่วม (ดูภาพถ่าย 3) อย่างไรก็ตาม เนื่องจากข้อจำกัดด้านสถานที่ (และงบประมาณ) วัสดุที่สามารถนำไปปรับใช้กับสนามเด็กเล่นได้ แก่นของเกมส์นี้เป็นไปเพื่อให้เยาวชนหาแนวร่วมเพื่อผลักดันความต้องการที่เร่งด่วนที่สุดของตัวเอง ผลของการเล่นเกมส์ในช่วงบ่ายของวันนั้น คือ เยาวชนได้ข้อเสนอแนะสำหรับการปรับปรุงออกแบบสนามเด็กเล่นใหม่ออกมา

ภาพถ่าย 2:
เกมส์แบบมีส่วนร่วมเพื่อเปรียบเทียบความต้องการ –
เยาวชนลวกคะแนน (ด้วยตัวต่ออาคารหลากสี) เลือกแนวคิดใน
การปรับปรุงสนามเด็กเล่นที่ตนชอบ (ภาพขาวดำ)



© Ralph Fleckenstein, JAS - Jugend Architektur Stadt e. V. (YOUTH ARCHITECTURE CITY)

ภาพถ่าย 3:
ตัวต่ออาคารถูกวางซ้อนกันบนสนามเด็ก
เล่น ซึ่งแสดงถึงการปรับปรุงสนามเด็กเล่น
ที่เยาวชนให้ลำดับความสำคัญ



© Ralph Fleckenstein, JAS - Jugend Architektur Stadt e.V. (YOUTH ARCHITECTURE CITY)

กิจกรรมนี้ให้ข้อกำหนดที่สำคัญ 2 ประการสำหรับขั้นตอนการสำรวจและสร้างวิสัยทัศน์ ประการแรก องค์กรเยาวชนควรเข้าใจเลือกวิธีการที่มีรูปแบบการสื่อสารหลากหลาย ในตัวอย่างภาพถ่าย องค์กรเยาวชนได้เลือกการออกแบบโปสเตอร์ การถ่ายวิดีโอ การพูดคุยสนทนา และการใช้เกมส์ การที่ผู้เข้าร่วมได้มีวิธีการมีส่วนร่วมกับกระบวนการที่หลากหลายช่วยนำไปสู่การมีส่วนร่วมที่ครอบคลุมมากขึ้น เนื่องจากผู้เข้าร่วมแต่ละคนอาจจะรู้สึกสบายใจกับรูปแบบการสื่อสารที่แตกต่างกัน ดังนั้น ขั้นตอนนี้จะต้องครอบคลุมรูปแบบการสื่อสารที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นทาววาจา (อาทิ การนำเสนอ การเล่าเรื่อง การสัมภาษณ์ การเขียน) ทาวการมองเห็น (อาทิ ภาพถ่าย การถ่ายวิดีโอ การร่างสเก็ตช์ ภาพปะติด) และทาวการสัมผัส (อาทิ การสร้างโมเดล เกมส์)

ประการที่สอง องค์กรเยาวชนได้ให้โอกาสผู้เข้าร่วมในการอภิปรายเกี่ยวกับความต้องการของตนเองและผู้อื่น โดยการสัมภาษณ์ผู้ใช้กลุ่มอื่นๆ และเล่นเกมที่ให้ผู้เข้าร่วมพูดคุยระหว่างกันและกัน การให้เยาวชนสำรวจความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกลุ่มอื่นมีประโยชน์ เพราะจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมเข้าใจความเป็นจริงในการออกแบบ ซึ่งจำเป็นต้องตอบสนองความต้องการที่แตกต่างหลากหลายอยู่เสมอ การกระทำดังกล่าวทำให้กระบวนการวางแผนมีความโปร่งใสและเป็นฐานในการตกลงและร่วมงานกัน

ขั้นตอนการออกแบบได้ถูกนำไปปฏิบัติเพียงบางส่วนผ่านเกมส์แบบมีส่วนร่วมเพื่อจัดลำดับความสำคัญ อย่างไรก็ตาม ตามที่แนะนำเสนอต่อไป การออกแบบจะเป็นกิจกรรมหลักของกระบวนการในปีที่สอง

ขั้นตอนการสื่อสารมีกิจกรรมที่มีความเชื่อมโยงต่อเนื่องกัน 3 กิจกรรม กิจกรรมแรก เยาวชนได้ทำคลิปวิดีโอที่สรุปความต้องการของพวกเขา สำหรับนักออกแบบภูมิทัศน์ที่รับผิดชอบในการปรับปรุงพื้นที่ ด้านที่สอง ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงพื้นที่ของเยาวชนถูกส่งต่อไปยังนักออกแบบภูมิทัศน์ ซึ่งดำเนินการผ่านองค์กรเยาวชนที่ทำหน้าที่เป็นตัวแทนของเยาวชนผู้เข้าร่วม ด้านที่สาม ข้อเสนอแนะของเยาวชนถูกพิมพ์ออกมาเป็นโปสเตอร์ขนาดใหญ่และนำไปติดแสดงบนผนังกันไฟข้างๆ สนามเด็กเล่น

กระบวนการในการสื่อสารทั้ง 3 ขั้นตอนแสดงถึงมุมมองที่สัมพันธ์กับขั้นตอนการสื่อสารโดยรวม กล่าวคือ องค์กรเยาวชนต้องรับประกันว่าเสียงของผู้เข้าร่วมจะได้รับการรับฟัง ในตัวอย่าง YOUTH ARCHITECTURE CITY ได้เจรจากับภูมิสถาปนิกเพื่อทำให้มั่นใจว่า ความคิดของผู้เข้าร่วมจะมีผลต่อกระบวนการปรับปรุงพัฒนา และในความเป็นจริงก็เป็นไปเช่นนั้น ความคิดของเยาวชนถูกรับฟังและสามารถมีอิทธิพลต่อแผนที่ภูมิสถาปนิกได้เตรียมไว้ก่อนกระบวนการมีส่วนร่วมอย่างมีนัยยะสำคัญ ดังนั้น เพื่อหลีกเลี่ยงสถานการณ์การมีส่วนร่วมแบบเป็นพิธี องค์กรเยาวชนจะต้องคอยระมัดระวังเพื่อให้ผลลัพธ์ของการมีส่วนร่วมของตนถูกรวมเข้าไปในกระบวนการวางแผนและดำเนินการอย่างแท้จริง นอกจากนี้ การพูดคุยกับประชาชนทั่วไปก็เป็นสิ่งที่ควรกระทำ อย่างเช่น การปะโปสเตอร์ ซึ่งช่วยทำให้ผู้คนในชุมชนมีความอ่อนไหวต่อความต้องการของเยาวชนมากขึ้น การแสดงการมีส่วนร่วมในเชิงบวกของเยาวชนยังช่วยลดอคติต่อวัยรุ่นอีกด้วย

ปีที่สองของกระบวนการปรับปรุงพัฒนามุ่งเน้นไปที่การออกแบบและการนำไปปฏิบัติ การเจรจากับภูมิสถาปนิกที่รับผิดชอบได้มีการลงความเห็นร่วมกันว่า สนามเด็กเล่นในอนาคตส่วนหนึ่งสามารถถูกออกแบบและสร้างร่วมกับผู้เข้าร่วม โดยที่นี้สำหรับสนามเด็กเล่นได้ถูกเลือกออกมา ซึ่งเป็นความคิดของเยาวชนที่ได้จากขั้นตอนการสร้างวิสัยทัศน์นั่นเอง

เยาวชนดำเนินกิจกรรมต่อจากปีก่อนหน้ากันที่ด้วยขั้นตอนการออกแบบ พวกเขาต่อยอดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของที่นั่งด้วยการพัฒนาโมเดลขึ้นมา (ภาพถ่าย 4) แน่นอนว่า ที่นั่งนี้จะต้องมีความเป็นไปได้ ทั้งในด้านงบประมาณและเทคนิคและข้อกำหนดในการก่อสร้างของรัฐ ด้วยแนวคิดดังกล่าว YOUTH ARCHITECTURE CITY ได้แปลงข้อเสนอการออกแบบของเยาวชนเป็นรูปแบบที่พร้อมนำไปปฏิบัติจริง

ภาพถ่าย 4:
มากกว่าแค่ที่นั่ง - โมเดลที่นั่ง
อเนกประสงค์



© Ralph Fleckenstein, JAS - Jugend Architektur Stadt e. V. (YOUTH ARCHITECTURE CITY)

ในขั้นตอนต่อไป เยาวชนทุกคนได้ช่วยกันสร้างโมเดลที่นิ่งในอัตราส่วน 1:20 (ดูภาพถ่าย 5) โมเดลเหล่านี้ประกอบด้วยองค์ประกอบทางการก่อสร้างต่างๆ ที่สามารถนำไปใช้ในสถานที่ก่อสร้างจริง ขั้นตอนนี้มีจุดประสงค์เพื่อจำลองขั้นตอนการก่อสร้างต่อจากนี้ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมจะได้เห็นภาพกระบวนการดำเนินการที่จะเกิดขึ้นจริง

ภาพถ่าย 5:
ไอเดียกำลังก่อรูป - การสร้าง
โมเดลที่นิ่งในอัตราส่วน 1:20



© Ralph Fleckenstein, JAS - Jugend Architektur Stadt e.V. (YOUTH ARCHITECTURE CITY)

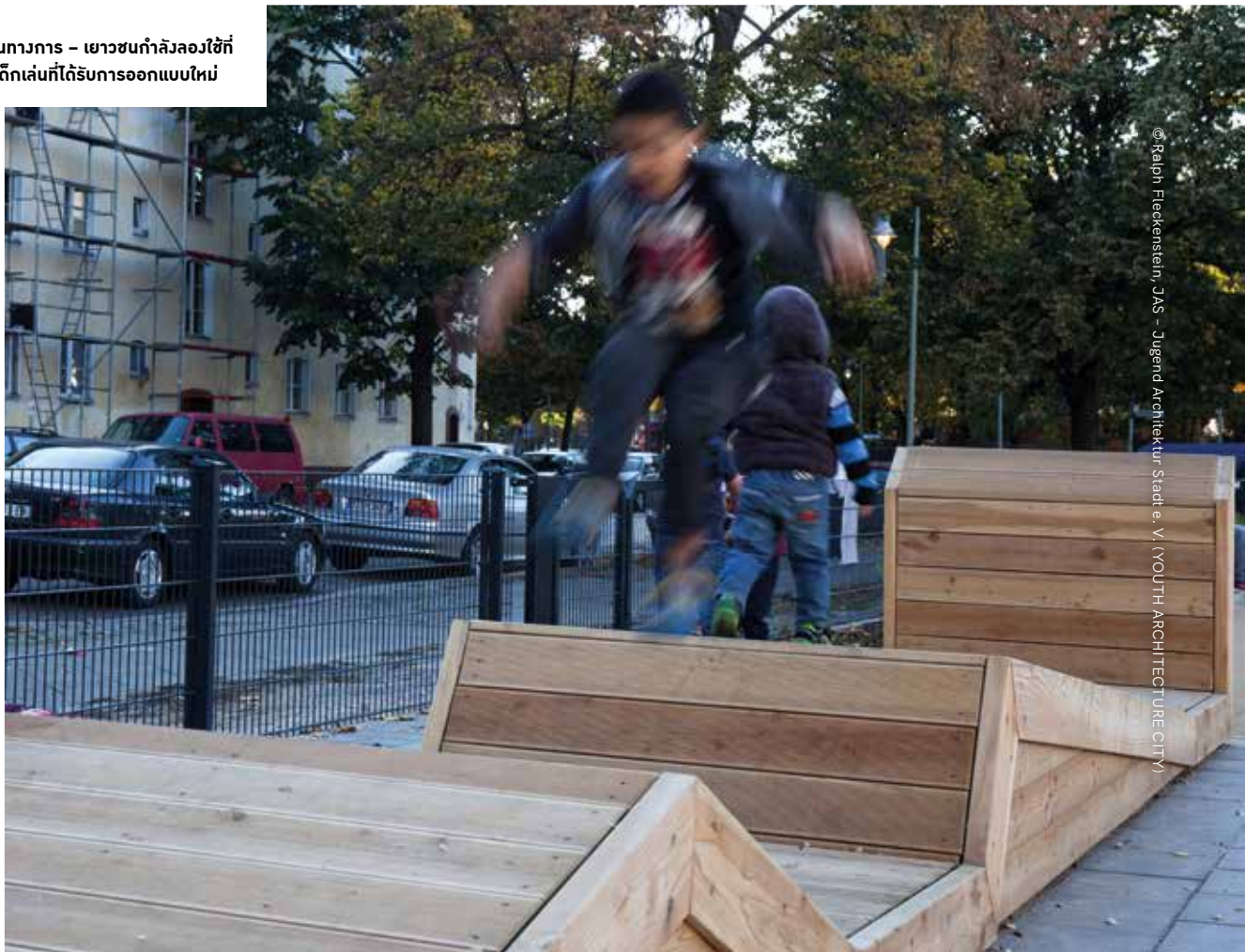
จุดเด่นของกระบวนการมีส่วนร่วมนี้ ได้แก่ การสร้างสถานที่ก่อสร้างแบบมีส่วนร่วมสำหรับการสร้างที่นิ่ง เด็กและเยาวชนได้สร้างที่นิ่งจากไม้บนสนามเด็กเล่น (ดูภาพถ่าย 6) ภายใต้การชี้แนะของผู้เชี่ยวชาญด้านการก่อสร้างที่มีประสบการณ์ในการสอนจากบริษัท Bauereignis (<https://bauereignis.de/en/start-page/>) แม้ว่ากระบวนการก่อสร้างและที่นิ่งที่ถูกสร้างขึ้นได้สื่อถึงการมีส่วนร่วมของเยาวชนในชุมชนในตัวของมันเองอยู่แล้ว แต่พิธีเปิดสาธารณะก็ถูกจัดขึ้นอีกรอบ เพื่อเฉลิมฉลองความสำเร็จของเยาวชน และเพื่อสื่อสารถึงการมีส่วนร่วมอันมีค่าของเยาวชนต่อผู้คนในวงกว้าง (ดูภาพถ่าย 7)

ภาพถ่าย 6:
การอนุญาตให้มีส่วนร่วม – เยาวชนกำลังสร้างที่นั่งไม้
ที่สถานที่ก่อสร้างแบบมีส่วนร่วม



© Ralph Heckenstein, JAS – Jugend Architektur Stadt e. V. (YOUTH ARCHITECTURE CITY)

ภาพถ่าย 7:
พิธีเปิดอย่างเป็นทางการ - เยาวชนกำลังลองใช้ที่
นั่งใหม่ในสนามเด็กเล่นที่ได้รับการออกแบบใหม่



© Ralph Fleckenstein, JAS - Jugend Architektur Stadt e. V. (YOUTH ARCHITECTURE CITY)

เราได้เรียนรู้บทเรียนจากโครงการตัวอย่างว่า ในขั้นตอนการออกแบบ เราอาจจำเป็นต้องมีการปรับข้อเสนอแนะของผู้เข้าร่วมเพื่อให้ข้อเสนอแนะนั้นสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง อย่างไรก็ตาม องค์กรเยาวชนต้องดำเนินการดังกล่าวอย่างมีเหตุผล เพื่อให้เยาวชนยังคงรู้สึกเชื่อมโยงกับผลลัพธ์อยู่ ดังนั้น YOUTH ARCHITECTURE CITY จึงได้ชักชวนให้เยาวชนร่วมกันสร้างโมเดลในขั้นตอนสุดท้ายของการออกแบบ เพื่อช่วยเผยแพร่รายละเอียดเกี่ยวกับการก่อสร้างและอธิบายว่า ทำไมการออกแบบจึงมีรูปร่างหน้าตาออกมาเช่นนั้น นอกจากนี้ กระบวนการดังกล่าวยังสามารถถูกมองเป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมสรรค์สร้าง ซึ่งช่วยให้ผู้เข้าร่วมทำความเข้าใจกระบวนการออกแบบและการสร้างโดยรวมอีกด้วย

หนึ่งในลักษณะพิเศษของกระบวนการมีส่วนร่วมนี้ คือ การก่อสร้างอย่างมีส่วนร่วม โดยปกติแล้ว โมเดลของ YOUTH ARCHITECTURE CITY ไม่ได้ครอบคลุมถึงขั้นตอนการปฏิบัติจริง เนื่องจากการนำมาตรการต่างๆ ในกระบวนการพัฒนาเมืองมาดำเนินการจริงนั้นสามารถจัดให้มีรูปแบบมีส่วนร่วมได้ยาก อย่างไรก็ตาม การที่การมีส่วนร่วมของเยาวชนสามารถสร้างผลลัพธ์ที่จับต้องได้ในกระบวนการพัฒนาเมืองก็เป็นปัจจัยแห่งความสำเร็จอย่างหนึ่ง การดำเนินการโครงการอื่นๆ ของ YOUTH ARCHITECTURE CITY มีรูปแบบที่แตกต่างออกไปมาก โดยในตอนท้ายของกระบวนการมีส่วนร่วม YOUTH ARCHITECTURE CITY มักเสนอให้เยาวชนเก็บสิ่งที่ตนสามารถมองเห็นและจับต้องได้เพื่อย้ำเตือนถึงการมีส่วนร่วมของตน ซึ่งในที่นี้อาจเป็นโปสเตอร์ที่เยาวชนเคยนำไปแขวนที่สถาบันที่เป็นสถานที่ในการจัดกิจกรรมการมีส่วนร่วมขึ้น หรือโมเดลที่เยาวชนช่วยกันสร้างขึ้นมา การกระทำดังกล่าวช่วยให้เยาวชนสามารถมองเห็นถึงความสำเร็จที่ตนได้บรรลุ และเห็นว่าตนสามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงได้ ส่วนการแสดงผลต่อสาธารณะชนสามารถทำได้โดยวิธีการต่างๆ ตัวอย่างเช่น กิจกรรมชั่วคราวที่ดึงดูดความสนใจและแสดงถึงความต้องการและความคิดของเยาวชน การจัดนิทรรศการแสดงผลงานสาธารณะ หรือการรายงานข่าวโดยสำนักข่าวท้องถิ่น ส่วนการแสดงผลต่อผู้มีอำนาจในการตัดสินใจในอดีตมักอยู่ในรูปแถลงการณ์ที่สรุปข้อเรียกร้องของเยาวชนในการพัฒนาเมือง ซึ่งแถลงการณ์นี้ถูกยื่นแก่นักการเมืองในกิจกรรมสาธารณะ

สรุป: หลากหลายวิธีการในการร่วมงานกับ นักออกแบบเมืองวัยรุ่น

ตลอดงานเขียนชิ้นนี้ ข้าพเจ้าได้เสนอว่า การวางแผนโดยมีประชาชนเป็นศูนย์กลางควรต้อนรับการมีส่วนร่วมของเยาวชนในฐานะพลเมืองด้วยกัน การกระทำดังกล่าวสามารถเกิดขึ้นได้หลายรูปแบบ นักวางผังเมืองในฐานะผู้เชี่ยวชาญอาชีพไม่ควรวางแผนสำหรับเยาวชนเท่านั้น แต่ควรวางแผนร่วมกับเยาวชน และเห็นค่าการพัฒนาเมืองที่ได้รับการสนับสนุนโดยเยาวชน เนื่องจากการกระทำดังกล่าวสร้างความท้าทายแก่นักวางผังเมืองอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ บทความนี้จึงนำเสนอวิธีการมีส่วนร่วมรูปแบบต่างๆ ซึ่งแสดงให้เห็นว่า นักวางผังเมืองจะทำงานร่วมกับเยาวชนในฐานะนักออกแบบเมืองได้อย่างไร ข้าพเจ้าได้สนับสนุนแนวทางที่มีผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเป็นศูนย์กลางผ่านทฤษฎีขั้นบันไดของการมีส่วนร่วมของเยาวชน โดยโรเจอร์ ฮาร์ท ซึ่งเน้นตอบคำถามว่าใครมีหน้าที่ทำอะไรในรูปแบบการมีส่วนร่วมต่างๆ รูปแบบการมีส่วนร่วม ทั้งที่นำโดยรัฐ การมีส่วนร่วมที่นำโดยองค์กรเยาวชน ตลอดจนโครงการของเยาวชนแสดงให้เห็นถึงตัวอย่างการพัฒนาเมืองที่ได้รับอิทธิพลจากความรู้ ความต้องการ และความคิดของเยาวชน รูปแบบการมีส่วนร่วมเหล่านี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการวางผังเมืองพิจารณาว่าจะนำมันไปปรับใช้ ส่งเสริม ขยับขยาย หรือเผยแพร่ต่อไปอย่างไร

หัวใจของเนื้อหาในบทความนี้ ซึ่งเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมที่นำโดยองค์กรเยาวชนและงานขององค์กร YOUTH ARCHITECTURE CITY มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ข้อมูลและแนวทางในการนำไปปฏิบัติ บทความได้แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่า ผู้เข้าร่วมเยาวชนสามารถแสดงบทบาทในและองค์กรเยาวชนสามารถมีหน้าที่ใด โดยขณะที่องค์กรเยาวชนเป็นผู้ออกแบบกระบวนการเป็นหลัก แต่ผู้เข้าร่วมเยาวชนเป็นผู้ใส่เนื้อหาและสร้างผลลัพธ์อย่างชัดเจน

นอกจากนั้น บทความยังได้ระบุถึงข้อกำหนดที่สำคัญยิ่งสำหรับทุกรูปแบบการมีส่วนร่วม อันได้แก่ การมีส่วนร่วมควรนำไปสู่ผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรมที่มีความหมายต่อทั้งผู้เข้าร่วมเยาวชนและการพัฒนาเมือง แน่นอนว่า การดำเนินการดังกล่าวอาจเกิดขึ้นได้หลายรูปแบบ และอาจเป็นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผลลัพธ์และรูปแบบของการมีส่วนร่วมที่หลากหลาย ตั้งแต่กิจกรรมชั่วคราว การจัดวาง ไปจนถึงการเปลี่ยนแปลงถาวรในสภาพแวดล้อมสรรค์สร้าง หรือตั้งแต่กิจกรรมไปจนถึงเอกสารทางนโยบาย ในแง่ของผลลัพธ์และผลกระทบของการมีส่วนร่วม ผู้เชี่ยวชาญด้านการวางแผนยังจำเป็นต้องสื่อสารอย่างโปร่งใสตั้งแต่ต้นและระหว่างกระบวนการว่า ตนได้ใช้รูปแบบการมีส่วนร่วมแบบใด เยาวชนมีระดับการกระทำเท่าใด และกระบวนการมีส่วนร่วมจะสามารถส่งผลกระทบต่ออย่างไร เพื่อหลีกเลี่ยงการทำลายความคาดหวังของผู้เข้าร่วม

แม้ว่า หนทางไปสู่การมีวัฒนธรรมการวางแผนอย่างมีส่วนร่วม ซึ่งอนุญาตให้เด็กและเยาวชนเข้ามามีส่วนร่วมในเชิงโครงสร้าง จะยังอีกยาวไกล แต่ประเทศเยอรมนีก็เป็นตัวอย่างแนวปฏิบัติการพัฒนาเมืองอย่างมีส่วนร่วมที่ประสบความสำเร็จในหลายกรณี ตัวอย่างในเชิงบวกเหล่านี้ได้เน้นย้ำถึงความสำคัญของการมีส่วนร่วมของเยาวชนในการพัฒนาเมือง เพราะว่ามันเป็นการแสดงให้เห็นว่า การมีส่วนร่วมของเยาวชนจะนำไปสู่การพูดคุยถกเถียงการตีความพื้นที่เมืองแบบใหม่ๆ ความคิดที่แปลกใหม่จะหลั่งไหลไปปรากฏในการออกแบบพื้นที่สาธารณะ รัฐจะสามารถวางแผนกระบวนการจัดสรรงบประมาณที่เหมาะสม และการพัฒนาชุมชนจะเกิดขึ้นโดยมีประชาชนเป็นศูนย์กลาง (ดู Million/Heinrich forthcoming)

กิตติกรรมประกาศ

ในงานเขียนชิ้นนี้ ข้าพเจ้าได้ใช้งานขององค์กร JAS – Jugend Architektur Stadt e. V. (YOUTH ARCHITECTURE CITY) เป็นหลัก กิตติกรรมของข้าพเจ้าต่องานชิ้นนี้แบ่งเป็น 2 แม่มูม แม่มูมแรก ข้าพเจ้าในฐานะที่เป็นผู้ปฏิบัติงานในองค์กร แม่มูมที่สอง ข้าพเจ้าและเพื่อนร่วมงานของข้าพเจ้าที่มหาวิทยาลัยเทคนิคเบอร์ลินในฐานะเป็นผู้ศึกษาของ YOUTH ARCHITECTURE CITY ดังนั้น แน่ใจว่า งานเขียนนี้ไม่ใช่เพียงประสบการณ์ส่วนตัวของข้าพเจ้าเท่านั้น แต่ยังมีได้รวมถึงข้อสังเกตและการสะท้อนจากเพื่อนร่วมงานของข้าพเจ้าทั้งที่ YOUTH ARCHITECTURE CITY และมหาวิทยาลัยเทคนิคเบอร์ลินเอาไว้ด้วย เพราะฉะนั้น ข้าพเจ้าจึงขอแสดงความขอบคุณเพื่อนร่วมงานของข้าพเจ้าทุกคน โดยเฉพาะ อันเดรีย เบนเซอร์, รอล์ฟ เฟลิกเคินชไตน์, คริสทีน่า ชิมเนซ มัททสัน, อังเกลา มิลเลียน, อังเคอ ชมิทท์, ซูซาน่า ตาบิชโควา, และอิวส์ วอลเทอร์ นอกจากนี้ ข้าพเจ้ายังต้องขอขอบคุณเฟลิกซ์ ฮูโก และบอย บอยเซิน (จาก Bauereignis) ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการก่อสร้างแบบมีส่วนร่วมของที่นี่

บรรณานุกรม

Arnstein, Sherry R. (1969):

A Ladder of Citizen Participation.

Journal of the American Institute of Planners 35, Nr. July 1969 (1969): 216-24.

Ataol, Özlemnur; Krishnamurthy, Sukanya; Wesemael, Pieter J.V. van:

Children's Participation in Urban Planning and Design:

A Systematic Review. Children, Youth and Environments 29, Nr. 2 (2019): 27-47.

Edelhoff, Silke; Fleckenstein, Ralf; Grotkamp, Britta; Jagow, Barbara von; Kataikko-Grigoleit, Päivi; Million, Angela (2019):

Handbuch der baukulturellen Bildung (Engl.: Handbook to built environment education).

Berlin: Universitätsverlag der TU Berlin.

Derr, Victoria, Chawla, Louise; Mintzer, Mara (2018):

Placemaking with children and youth: participatory practices for planning sustainable communities.

New York: New Village Press.

Hart, Roger A. (1992): Children's Participation:

From Tokenism to Citizenship.

Florence: UNICEF International Child Development Centre.

Hart, Roger A. (2008):

Stepping Back from 'The Ladder': Reflections on a Model of Participatory Work with Children.

In: Participation and Learning. Perspectives on Education and the Environment, Health and Sustainability, edited by Alan Reid, Bjarne Bruun Jensen, Jutta Nikel and Venka Simovska, pp. 19-31. New York: Springer.

Heinrich, Anna Juliane; Million, Angela (2016):

Young People as City Builders.

Youth Participation in German Municipalities. disP – The Planning Review 52, Nr. 1 (2016): 56-71.

JAS – Jugend Architektur Stadt e. V. (ed.) (2019):

Hingucker 2013-2017. Partizipatives Bauen und Gestalten mit Kindern und Jugendlichen (Engl.: Eyecatcher 2013-2017.

Participatory building and designing with children and youth). JAS e. V.: Essen.

Jupp, Eleanor (2008):

The feeling of participation: Everyday spaces and urban change.

Geoforum 39, Nr. 1 (2008): 331-43.

Million, Angela; Heinrich, Anna Juliane (forthcoming):

Kinder- und jugendgerechte Stadtentwicklung. Bildungs- und Experimentierräume für junge Stadtgestalter

(Engl.: Child- and youth-oriented urban development. Educational and experimental spaces for young urban designers).

In: Berliner Beirat für Familienfragen (ed.): Berliner Familienbericht 2020. Berlin.

Percy-Smith, Barry (2010): Councils, Consultations and Community:

Rethinking the Spaces for Children and Young People's Participation.

Children's Geographies 8, Nr. 2 (2010): 107-22.

เกี่ยวกับผู้เขียน

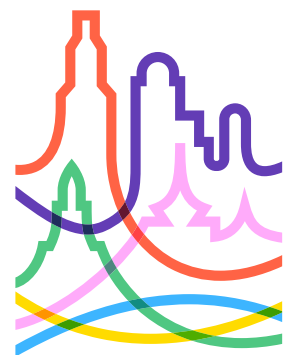
ดร. แอนนา ยูเลียนเนอ ไฮน์ริค เป็นนักวิจัยและอาจารย์ในภาควิชาการออกแบบเมืองและการพัฒนาเมือง สถาบันสำหรับการวางผังเมืองและภูมิภาค มหาวิทยาลัยเทคนิคเบอร์ลิน (TU Berlin) (ประเทศเยอรมนี) งานวิจัยของผู้เขียนมุ่งเน้นไปที่ประเด็นการมีส่วนร่วมและการร่วมสร้างสรรค์ในกระบวนการพัฒนาเมือง พื้นที่ของเด็กและเยาวชน โครงสร้างทางสังคม (โดยเฉพาะบทบาทของโครงสร้างทางการศึกษาภายในแนวทางเชิงยุทธศาสตร์ของการพัฒนาพื้นที่) รวมถึงระเบียบและวิธีการวิจัยในการวางแผนและออกแบบ ปัจจุบัน ดร. ไฮน์ริคเป็นสมาชิกศูนย์ความร่วมมือด้านการวิจัย Collaborative Research Centre 1265 "Refiguration of Spaces" ที่มหาวิทยาลัยเทคนิคเบอร์ลิน และทำงานในด้านการสร้างการเปลี่ยนแปลงในความรู้เชิงพื้นที่ของเด็กและวัยรุ่น ดร. ไฮน์ริคเป็นสมาชิกขององค์กร JAS – Jugend Architektur Stadt e. V. (YOUTH ARCHITECTURE CITY/เมืองสถาปัตยกรรมเยาวชน) ซึ่งเป็นองค์กรไม่แสวงหาผลกำไรที่ทำงานเพื่อสนับสนุนการมีส่วนร่วมของเยาวชนในกระบวนการวางแผน สรรค์สร้าง และส่งเสริมการศึกษาสภาพแวดล้อมสรรค์สร้างสำหรับเด็กและเยาวชน

ติดต่อ

แอนนา ยูเลียนเนอ ไฮน์ริค (Anna Juliane Heinrich):
juliane.heinrich@isr.tu-berlin.de

คีย์เวิร์ด

การมีส่วนร่วม, เด็ก, เยาวชน, วัยรุ่น, องค์กรเยาวชน, การออกแบบที่มีประชาชนเป็นที่ตั้ง, การพัฒนาเมือง, การวางผังเมือง, การออกแบบเมือง, การศึกษาสภาพแวดล้อมสรรค์สร้าง



ReThink Urban Spaces

ริทคิด Thai-European Youth Forum on
Urban Community Development

- ✉ rtus-bangkok@goethe.de
- ☎ 02 108 8233
- 🌐 www.rtus-th.org
- 📘 ReThink-Urban-Spaces