

หน่วยที่ 1

# การทำงาน กับเยาวชน ในประเด็นเมือง



# 1.1

## คำนิยามและแนวทาง ในการมีส่วนร่วมของเยาวชน

อะไรทำให้เมืองมีความน่าสนใจและน่าอยู่ ? พื้นที่สาธารณะและย่านต่าง ๆ ในเมืองที่เราอยากอยู่ในปัจจุบันและอนาคตมีหน้าตาอย่างไร ? เราจะทำให้เมืองมีความยั่งยืนได้อย่างไร?

คำถามเหล่านี้ไม่ได้เป็นคำถามความสำคัญเฉพาะผู้เชี่ยวชาญและผู้ใหญ่เท่านั้น แต่ยังมีความสำคัญต่อเด็กและเยาวชนด้วย เนื่องจากสภาพแวดล้อมและพื้นที่การใช้ชีวิตรอบตัวเด็กและเยาวชนมีผลต่อประสบการณ์และการเรียนรู้ ขณะเดียวกัน เด็กและเยาวชนเหล่านี้ยังจะเติบโตไปเป็นผู้ใช้ ผู้ออกแบบ และพัฒนาพื้นที่เมืองในอนาคตอีกด้วย

ในการทำงานด้านการมีส่วนร่วมของเยาวชน เราจะสังเกตเห็นแนวปฏิบัติ รวมถึงแนวทางและทฤษฎีที่หลากหลาย คนทำงานด้านเยาวชน องค์กรเยาวชน และเจ้าหน้าที่รัฐในระดับท้องถิ่นมีมุมมองต่อแนวทางการมีส่วนร่วมในแม่ที่แตกต่างกันไป เนื่องจากแต่ละฝ่ายมีทัศนคติและความเข้าใจต่อการเรื่องระดับการมีส่วนร่วมของเยาวชนที่ไม่เหมือนกัน นอกจากนี้ แรงจูงใจในการทำงานในประเด็นการมีส่วนร่วมของเยาวชนก็มักแตกต่างกันอย่างมากเช่นกัน เช่น บางคนอาจต้องการสร้างความเปลี่ยนแปลงทางสังคมและส่งเสริมสังคมให้มีความเป็นประชาธิปไตยมากขึ้น ขณะที่บางคนอาจสนใจการพัฒนาเยาวชน หรือบางคนอาจเป็นแค่เพียงบรรลุเป้าหมายทางการเมืองของตัวเอง หรืออาจจะเป็นการมองเพียงว่าเยาวชนควรจะทำหน้าที่ (การเรียนหนังสือ) ของตัวเองให้ดีเสียก่อนที่จะมีบทบาทพัฒนาเมือง การถกเถียงในประเด็นการมีส่วนร่วมของเยาวชนจากมุมมองต่าง ๆ นี้จะยังคงเกิดขึ้นต่อไปเรื่อย ๆ และในคำถามเดียวกันนี้อาจมีได้หลายคำตอบ

# ช่วงทบทวน

1. ชุมชน/องค์กรของคุณนิยามเยาวชนไว้ว่าอย่างไร ?  
(ใช้เกณฑ์อายุ เกณฑ์จิตวิทยา หรืออื่น ๆ)
2. เยาวชนที่คุณทำงานด้วยคือใคร? กลุ่มเยาวชนดังกล่าวมีคุณลักษณะที่เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร?
3. องค์กร/สถาบันของคุณเข้าใจคำว่า  
“การมีส่วนร่วมของเยาวชน” อย่างไร?
4. คุณทราบคำตอบเหล่านี้(จากคำถามข้างต้น)ได้อย่างไร?  
มันมีค่านิยม/แนวทางที่ได้ตกลงกันไว้แล้ว หรือทราบมาจากสมมติฐานและการรับรู้ของตัวเอง?
5. องค์กรของคุณต้องการบรรลุสิ่งใดในการทำงานด้านการมีส่วนร่วมของเยาวชน?

สำหรับชุดเครื่องมือนี้ เราจะใช้ค่านิยมการมีส่วนร่วมของเยาวชนที่ระบุในอาร์มทบทวนของกฎบัตรยุโรป ฉบับทบทวน เกี่ยวกับการมีส่วนร่วมของเยาวชนในกิจการระดับท้องถิ่นและภูมิภาค ดังนี้

*“การมีส่วนร่วมในกระบวนการประชาธิปไตยในชุมชนเป็นมากไปกว่าการไปลงคะแนนเสียงหรือลงสมัครเลือกตั้ง แม้ว่าทั้งสองสิ่งจะเป็นส่วนประกอบที่สำคัญก็ตาม การมีส่วนร่วมและการเป็นพลเมืองที่เน้นรู้หมายถึงการมีสิทธิ วิธีการ พื้นที่ และโอกาส และการได้รับการสนับสนุนในกรณีที่ทำเป็น เพื่อมีส่วนร่วมและกำหนดการตัดสินใจ และมีบทบาทในการกระทำและกิจกรรมที่ช่วยสร้างสังคมให้ดีขึ้น”*

คำนิยามข้างต้นให้ความหมายของการมีส่วนร่วมของเยาวชนที่กว้างไป  
กว่าการมองว่า การมีส่วนร่วมของเยาวชนที่เป็นเพียงแค่การมีส่วนร่วม  
ทางการเมืองหรือในสภาเด็กและเยาวชนเท่านั้น คำนิยามเน้นย้ำว่า การ  
มีส่วนร่วม หมายถึง การมีอำนาจและความรับผิดชอบในการตัดสินใจ  
และการกระทำที่ส่งผลกระทบต่อชีวิตของตัวเองหรือที่มีความสำคัญต่อ  
ตัวเอง

ปัจจุบันเยาวชนถูกมองในฐานะผู้เล่นที่มีบทบาทในองค์กรหรือในชีวิต  
ชุมชน เยาวชนถูกมองเป็นหุ้นส่วนที่มีศักยภาพ มีพรสวรรค์ และมี  
ความเข้มแข็ง เยาวชนควรมีโอกาสในการแสดงความต้องการและระบุ  
วิธีการตอบสนองความต้องการดังกล่าว สุภาชิต แอฟริกาสำนวน  
หนึ่งกล่าวไว้ว่า

**“ผู้ใส่รองเท้าเป็นผู้ที่รู้ดีที่สุดว่าเจ็บที่ใด”**

นี่เป็นเหตุผลว่า ทำไมเยาวชนจึงต้องมีส่วนร่วมในประเด็นที่ส่งผลกระทบต่อ  
ตัวพวกเขาและควรได้รับการสนับสนุนแทนที่จะเป็นเพียงแค่ผู้การ  
รับคำสั่งจากผู้อื่น



# 1.2 | ประโยชน์และอุปสรรคต่อ การมีส่วนร่วมของเยาวชน

ในทศวรรษที่ผ่านมา การมีส่วนร่วมของเยาวชนมักถูกมองว่าเป็นสิทธิประเภทหนึ่ง (แนวทางการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเยาวชนที่ยึดหลักสิทธิ) ยกตัวอย่างเช่น UNICEF มองการมีส่วนร่วมเป็นสิทธิมนุษยชน ดังนั้น อนุสัญญาสหประชาชาติว่าด้วยสิทธิเด็กจึงเน้นย้ำสิทธิในการมีส่วนร่วมของเด็ก นอกจากนี้ สิทธิในการมีส่วนร่วมยังรวมถึงการที่เยาวชนทุกคนสามารถใช้สิทธินี้โดยไม่ถูกเลือกปฏิบัติ ไม่ว่าจะเยาวชนคนใดกล่าวว่าจะมาจากที่ใดหรือพูดภาษาอะไร การมีส่วนร่วมของเยาวชนยังถูกมองว่าเป็นการทำงานอย่างเป็นหุ้นส่วนระหว่างเยาวชนกับผู้ใหญ่รูปแบบหนึ่ง ข้อได้เปรียบของหุ้นส่วนลักษณะนี้คือการผสมผสานทักษะและพรสวรรค์ของเยาวชนกับประสบการณ์และภูมิปัญญาของผู้ใหญ่เข้าด้วยกัน และยังรับประกันว่า การมีส่วนร่วมของทุกคนจะได้รับการยอมรับและถูกมองเห็นคุณค่า ซึ่งจะยิ่งจูงใจให้หุ้นส่วนแต่ละฝ่ายรับความคิดริเริ่มและโครงการใหม่ ๆ มาทำต่อไป

## ช่วงทบทวน

1. คุณอยากเห็นประโยชน์อะไร ที่เกิดขึ้นจากการมีส่วนร่วมของเยาวชนในชุมชนท้องถิ่นหรือองค์กรของคุณ?
2. คุณได้สังเกตเห็นประโยชน์อะไรแล้วบ้าง?

การมีส่วนร่วมของเยาวชนสามารถสร้างประโยชน์ที่เป็นรูปธรรมและเป็น  
ที่ประจักษ์ ไม่เพียงต่อตัวเยาวชนเองเท่านั้น แต่ยังรวมถึงองค์กร/  
สถาบันและชุมชนที่เยาวชนนั้นเกี่ยวข้องด้วย การมีส่วนร่วมไม่ควรถูก  
มองว่าเป็นเป้าหมายสุดท้ายที่ต้องเกิดขึ้น แต่เป็นวิธีการเพื่อนำไปสู่เป้า  
หมาย หรือเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการบรรลุความเปลี่ยนแปลงเชิง  
บวกในสังคม เยาวชนสามารถเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างความ  
เปลี่ยนแปลงนี้ได้ โดยเฉพาะเมื่อเยาวชนได้เห็นพัฒนาการในเชิงบวกใน  
ชีวิตของตนเอง เยาวชนต้องการมีสิทธิมีเสียงในประเด็นต่าง ๆ ต้องการ  
ถูกรับฟัง และต้องการให้ผู้อื่นรับความเห็นของตัวเองอย่างจริงจังเช่น  
เดียวกับคนกลุ่มอื่นในสังคมและชุมชน โดยการมีส่วนร่วมช่วยให้  
เยาวชนสามารถแสดงความคิดเห็นในเวทีต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่การ  
พิจารณาและปฏิบัติ

การมีส่วนร่วมในความคิดริเริ่มต่าง ๆ ช่วยให้เยาวชนได้รับความรู้ใหม่ ๆ  
ได้พัฒนาทักษะ ทักษะคิด และความสามารถในการเป็นผู้นำ และวาดฝัน  
สำหรับอนาคต ผ่านการทำกิจกรรมให้ความรู้ที่เหมาะสม รวมถึงการ  
เรียนรู้ผ่านการลงมือทำ (learning by doing) โดยใช้แบบฝึกหัดที่ถูก  
พัฒนามาโดยเฉพาะ เยาวชนสามารถนำทักษะและความรู้เหล่านี้ไปใช้ใน  
สภาพแวดล้อมรอบตัว ซึ่งจะเป็นโอกาสให้เยาวชนได้ต่อยอดความ  
สามารถต่อไป การทำงานกับเยาวชนและสนับสนุนเยาวชนในการบรรลุ  
เป้าหมายใหม่ ๆ นั้น ทำให้ผู้ใหญ่ได้มีโอกาสบทกวนทักษะที่จำเป็น  
รวมต่อเยาวชน (เช่น เยาวชนขาดทักษะที่จำเป็น หรือไม่สนใจในกิจการ  
ชุมชน เป็นต้น) ผู้ใหญ่จะได้ค้นพบว่า เยาวชนไม่ได้มีความสามารถที่  
ด้อยไปกว่าคนกลุ่มอื่น เพียงแต่ต้องได้รับการสนับสนุนและโอกาสใน  
การแสดงศักยภาพที่ตนเองมีให้คนอื่นเห็นเท่านั้นเอง

เยาวชนได้เรียนรู้ว่าผู้ที่ทำการตัดสินใจนั้นต้องแบกรับความรับผิดชอบ ต่อผลที่ตามมาด้วย (และกลับกัน ผู้ที่มีความรับผิดชอบก็สามารถ ทำการตัดสินใจได้) หมายความว่า หากเยาวชนต้องการมีส่วนร่วมใน กิจกัณฑ์ เยาวชนต้องรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเอง ในระบอบ ประชาธิปไตยนั้น ประชาชนควรสามารถมีส่วนร่วมในการตัดสินใจใน เรื่องที่ส่งผลกระทบต่อชีวิตพวกเขา โดยกระบวนการดังกล่าวอาจเกิด ขึ้นในองค์กรหรือโครงสร้างและในระดับที่แตกต่างกันมาก การมีส่วนร่วม ในระดับท้องถิ่นอาจถือเป็นจุดเริ่มต้นที่ดีเยี่ยมสำหรับเยาวชนในการ เรียนรู้เกี่ยวกับการทำงานตามหลักประชาธิปไตย รวมถึงข้อจำกัดและ ศักยภาพของหลักประชาธิปไตย และในการทดลองใช้หลักดังกล่าวใน สภาพแวดล้อมที่คุ้นเคย

เยาวชนมักมีความกระตือรือร้นสูงที่จะใช้และพัฒนาจุดแข็งและความ สามารถของตนเอง ดังนั้น การสร้างโอกาสสำหรับเยาวชนจึงมีความ สำคัญอย่างยิ่งเพื่อให้ศักยภาพดังกล่าวถูกใช้เพื่อส่วนรวม เพื่อให้ ชุมชนท้องถิ่นได้รับประโยชน์ และเยาวชนมีความพึงพอใจในบทบาทของ ตนเอง การทำงานกับตัวเยาวชนโดยตรงและให้เยาวชนมามีส่วนร่วมใน กระบวนการปรึกษาหารือนี้ เป็นโอกาสในการได้รับข้อมูลที่น่าเชื่อถือ เกี่ยวกับความต้องการของเยาวชน และในขณะที่ทำงานกับเยาวชนนั้น ผู้ใหญ่ยังมีโอกาสในการเรียนรู้ว่าการทำงานอย่างมีส่วนร่วมร่วมกับ เยาวชนนั้นควรเป็นอย่างไร เยาวชนไม่ได้ต้องการถูกสั่งว่าต้องทำอะไร เสมอไป เยาวชนยังต้องการสำรวจและเรียนรู้ผ่านการทดลองทำด้วย ตนเองด้วย เยาวชนเปิดหูเปิดตาเรียนรู้จากการสังเกตผู้ที่ มี ประสบการณ์และความรู้มากกว่า หากผู้ใหญ่ไม่ยึดเหนี่ยวการตัดสินใจ ของตน เยาวชนจะมีความเต็มใจในการเรียนรู้จากผู้ใหญ่และได้รับ ประโยชน์จากประสบการณ์ของผู้ใหญ่มากขึ้น

เยาวชนต้องเป็นกลุ่มประชากรภายในชุมชนท้องถิ่นที่มีขนาดค่อนข้างใหญ่ หากการตัดสินใจใด ๆ ในระดับท้องถิ่นส่งผลกระทบต่อชีวิตของกลุ่มคนในวงกว้าง สมาชิกทุกคนควรมีโอกาสในการร่วมแสดงความคิดเห็นและกำหนดผลลัพธ์สุดท้ายด้วยเพื่อให้การตัดสินใจนั้น ๆ ตอบสนองความต้องการของพวกเขา เพราะฉะนั้น หากเยาวชนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการตัดสินใจ โอกาสที่ความคิดเห็นของเยาวชนจะถูกรับฟังและความต้องการของเยาวชนจะได้รับการแก้ไขก็จะมีสูงขึ้น ในอดีตการมีส่วนร่วมของเยาวชนในกระบวนการตัดสินใจนั้นเป็นไปอย่างจำกัด ผู้ใหญ่เป็นผู้กุมอำนาจในการบริหารจัดการ อย่างไรก็ตาม มีการตั้งข้อสงสัยเกี่ยวกับ การให้เยาวชนเข้ามาทำงานร่วมแก้ไขปัญหาในท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องกับพวกเขาสามารถเผยแพร่มุมมองและความคิดใหม่ ๆ และสามารถกระตุ้นให้เกิดการคิดแก้ปัญหาจนครบรอบเต็ม ๆ ในที่สุดแล้วความคิดและวิธีการใหม่ ๆ เหล่านี้อาจเหมาะสมกับการพัฒนาสังคมร่วมสมัยมากกว่าก็เป็นได้

## ช่วงทบทวน

1. อะไรคืออุปสรรคที่สำคัญที่สุดต่อการมีส่วนร่วมของเยาวชนในบริบทท้องถิ่นของคุณ?
2. คุณทำอะไรได้บ้างเพื่อแก้ไขความท้าทายดังกล่าว?
3. ใครอาจเป็นพันธมิตรของคุณในกระบวนการนี้?





# 1.3

## หลักการการมีส่วนร่วมของ เยาวชน

เราจะใช้โมเดลที่เสนอโดยมาร์ก ยานส์และเคิร์ท เดอ บักเคอร์ (2002) เพื่ออธิบายหลักการการมีส่วนร่วมของเยาวชน 3 ข้อแรก โมเดลนี้ระบุว่า

### 1. การมีส่วนร่วมควรตั้งอยู่บนพื้นฐานของความท้าทาย

“ความท้าทาย” ในที่นี้หมายถึงประเด็นปัญหาที่ควรระสัมพันธกับความ เป็นจริงในชีวิตประจำวันของเยาวชนโดยตรง และควรจะมีควมน่าสนใจ หรือน่าดึงดูดสำหรับเยาวชน

### 2. การมีส่วนร่วมควรตั้งอยู่บนพื้นฐานของความสามารถ

เยาวชนจำเป็นต้องมีความรู้และทักษะบ้างในการมีส่วนร่วม ดังนั้น โครงการหรือความคิดริเริ่มจึงควรสอดคล้องกับความสามารถของ เยาวชนที่เกี่ยวข้อง ทักษะใด ๆ ที่ขาดหายไปจะต้องสามารถได้รับการ พัฒนาได้ภายใต้กรอบโครงการนั้น ๆ

### 3. การมีส่วนร่วมควรตั้งอยู่บนพื้นฐานของความเชื่อมโยง

หลักการในข้อนี้โดยแก่นแล้ว หมายถึงการที่เยาวชนรู้ว่าตนไม่ได้อยู่ตัว คนเดียว และรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งหรือสามารถพึ่งพากลุ่มหรือองค์กรหนึ่ง ๆ ได้ (การพึ่งพายังหมายถึงการมีพื้นที่สำหรับการสนับสนุนที่จำเป็น)

นอกจากหลักการทั้ง 3 ข้อที่กล่าวไปข้างต้นแล้ว ประสบการณ์ของผู้ปฏิบัติงานที่ทำงานในประเด็นการมีส่วนร่วมของเยาวชนยังชี้ให้เห็นว่าการจะให้เยาวชนมีส่วนร่วมอย่างมีความหมายนั้น การมีส่วนร่วมนั้นควรจะ

## **ครอบคลุมเยาวชนทุกกลุ่มคน ไม่ว่าจะมีความรู้หรือ ทัศนคติ ศาสนา ฯลฯ แบบใด**

การมีส่วนร่วมจึงต้องไม่ถูกจำกัด กีดกัน หรือละเลยด้วยปัจจัยด้านภูมิสำเนาหรือความเชื่อส่วนบุคคล

## **เป็นไปด้วยความสมัครใจ**

หลักการข้อนี้หมายความว่า การมีส่วนร่วมไม่ใช่เป็นการบังคับ เยาวชนมีสิทธิเลือกที่จะเข้าร่วมหรือไม่เข้าร่วม เยาวชนยังสามารถตัดสินใจว่าจะมีส่วนร่วมในระดับและลักษณะใด บนข้อมูลประกอบการตัดสินใจที่เพียงพอแก่การพิจารณาของเยาวชนเอง

## **สัมพันธ์กับความต้องการที่แท้จริงของเยาวชน**

การมีส่วนร่วมในประเด็นที่ส่งผลกระทบต่อตนเองโดยตรงนั้นเป็นสิ่งสำคัญและเป็นแรงจูงใจที่ดีสำหรับเยาวชน ไม่ว่าจะการมีส่วนร่วมนั้นจะเป็นไปเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงเชิงบวก เพื่อหาทางออกของปัญหา เพื่อได้รับทักษะใหม่ ๆ หรือเพื่อพัฒนาความสนใจและงานอดิเรก เยาวชนก็ยังคงรู้สึกว่าคุณต้องรับผิดชอบต่อชีวิตและชุมชนของตนเอง

## **มีคุณค่า**

ทุกคนควรทราบว่า ทุกคนบทบาทที่ตัวเองมีส่วนร่วมนั้นมีความสำคัญ (แม้ว่าจะเป็นบทบาทเพียงเล็กน้อยก็ตาม)

## เป็นประโยชน์กับทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง

การมีส่วนร่วมที่มีความหมายก่อให้เกิดประโยชน์กับเยาวชน ผู้ใหญ่องค์กร และชุมชนโดยถ้วนหน้า เนื่องจากการสร้างความเปลี่ยนแปลงเชิงบวกในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาส่วนบุคคล ประสิทธิภาพในการทำงาน การเปลี่ยนแปลงทางสังคม ฯลฯ

## ให้การมีส่วนร่วมมีรูปแบบที่หลากหลาย

ไม่มีการมีส่วนร่วมรูปแบบใดรูปแบบเดียวที่จะเหมาะสมกับเยาวชนทุกคน ดังนั้น การมีวิธีที่หลากหลายให้เยาวชนมีส่วนร่วมจึงเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อให้เยาวชนสามารถเลือกได้ว่าวิธีใดที่เหมาะสมและน่าสนใจที่สุดสำหรับตนเอง

## ได้รับการสนับสนุนทรัพยากรที่จำเป็น

การมีส่วนร่วมจะเป็นไปอย่างจำกัดหรือแม้แต่เป็นไปไม่ได้เลยสำหรับเยาวชนบางคนหากปราศจากทรัพยากร ทรัพยากรที่จำเป็นสำหรับการมีส่วนร่วม ได้แก่ เวลา ทรัพยากรบุคคล การเงิน ทักษะความรู้ การเดินทาง ฯลฯ

## ตั้งอยู่บนพื้นฐานของการเป็นหุ้นส่วนที่แท้จริงระหว่างผู้ใหญ่กับเยาวชน

การเป็นหุ้นส่วน หมายถึงการสื่อสารความคาดหวังและความกังวล การต่อรอบทบทวน และการแบ่งปันอำนาจและความรับผิดชอบ การเป็นหุ้นส่วนไม่ได้หมายถึงการแบ่งปันงานและความรับผิดชอบในทุกด้านอย่างเท่าเทียมกันเสมอไป แต่เป็นการแบ่งงานตามที่ทั้งสองฝ่ายตกลง จำเป็นและทำได้

## มีความโปร่งใส

ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการจะต้องทราบจุดประสงค์รวมถึงข้อจำกัดของการมีส่วนร่วม และควรจะมี ความชัดเจนว่า เยาวชนจะมีอิทธิพลแบบใด อะไรที่เปลี่ยนแปลงได้ และอะไรที่เปลี่ยนแปลงไม่ได้

## ยึดโยงกับหลักการทางนโยบายแทนที่จะเป็นกลวิธี

“การมีส่วนร่วมไม่ใช่กลวิธีหรือรูปแบบการทำงาน แต่มีความซับซ้อนและครอบคลุมประเด็น ระดับ และมีที่หลากหลาย ดังนั้น การมีส่วนร่วมจึงควรเป็นองค์ประกอบที่ตัดขวางนโยบายและยุทธศาสตร์ที่องค์กรหรือชุมชนวางแผนไว้”

## อยู่บนบรรยากาศที่พลัดเปลี่ยนใจ

โดยทั่วไปผู้คน (ทุกช่วงอายุ) จะมีแนวโน้มในการกระทำการใด ๆ อย่างสมัครใจสูงกว่า หากกิจกรรมนั้นเป็นที่พลัดเปลี่ยนใจ “ความพลัดเปลี่ยน” อาจไม่ได้หมายถึงความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว แต่ยังสามารถหมายถึงสิ่งที่นำพาความพึงพอใจหรือความยินดีอีกด้วย

## ช่วงทบทวน

1. หลักการการมีส่วนร่วมของเยาวชนข้างต้นข้อใดที่สามารถพบได้ในงานขององค์กร/ชุมชนของคุณอยู่แล้ว?
2. หลักการข้อใดยังต้องถูกนำไปปฏิบัติเพิ่มเติม และใครควรเป็นผู้รับผิดชอบในการนำไปปฏิบัติ?
3. คุณสามารถมีส่วนในการนำหลักการใหม่เหล่านี้ไปใช้ได้อย่างไร?

การมีส่วนร่วมไม่ได้เกิดขึ้นด้วยตัวของมันเองหรือพัฒนาจากอากาศธาตุ การมีส่วนร่วมที่มีความหมายจะเกิดขึ้นได้ต้องมีเงื่อนไขบางประการเป็นต้นตั้ง โดยเงื่อนไขเบื้องต้นเหล่านี้หมายถึงแนวปฏิบัติหรือคุณค่าที่พึงมี หรือต้องถูกพัฒนาขึ้นภายในชุมชนหรือองค์กรที่ต้องการสร้างความเข้มแข็งแก่การมีส่วนร่วมของเยาวชน

ผู้ที่ต้องการสร้างการมีส่วนร่วมที่มีความหมายไม่อาจหารายการเมืองไซข้างต้นเพื่อใช้อ้างอิงได้จากที่ใด เพราะเมืองไซเบื้องต้นดังกล่าวต้องถูกกำหนดขึ้นตามบริบทเฉพาะตัวโดยผู้ดำเนินการที่อยู่ในบริบทนั้น ๆ และเข้าใจบริบทดังกล่าวเป็นอย่างดี นั่นเป็นเหตุผลว่า หากเราต้องการให้การมีส่วนร่วมของเยาวชนในองค์กรหรือชุมชนมีประสิทธิภาพ เราจำเป็นต้องตรวจสอบว่า เมืองไซเบื้องต้นเหล่านี้ได้รับการตอบสนองมากนักน้อยเพียงใด และยังมีข้อบกพร่องใดบ้างที่ต้องถูกแก้ไข



# 1.4

## การมีส่วนร่วมของเยาวชนใน การมองเมืองด้วยมุมมองใหม่

ประชากรโลกกว่าครึ่งหนึ่งอาศัยอยู่ในเมือง โดยในกลุ่มประชากรเมืองนี้ มีสัดส่วนของเด็กและเยาวชนเป็นจำนวนมาก จากกล่าวอย่างรวบรัดได้ว่า โลกของเรากำลังกลายเป็นเมืองใหญ่เมืองหนึ่ง การออกแบบเมืองที่คำนึงถึงความยั่งยืนจึงเป็นโจทย์สำคัญของการพัฒนาอย่างยั่งยืน ตัวอย่างปัญหาที่ใกล้ชิดกับประเด็นนี้ ได้แก่ การบริโภคทรัพยากรและพลังงาน และการแบ่งใช้ทางสังคม ส่วนทางออกของปัญหาที่เกี่ยวข้องได้แก่ สถาปัตยกรรมที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม การทำเกษตรในเมือง และที่พักอาศัยรูปแบบใหม่ ดังนั้น การเรียนการสอนเรื่องนโยบายและการวางแผนพัฒนาเมืองจึงต้องบรรจุเป้าหมายในการสร้างความตระหนักรู้ในพื้นที่ การใช้ชีวิตที่เป็นอาคารสิ่งปลูกสร้างและการออกแบบสถาปัตยกรรม การตอบคำถามเกี่ยวกับชีวิตเมืองและชนบทในโลกอนาคต หรือที่สำคัญเหนือสิ่งอื่นใดเกี่ยวกับแนวทางที่เหมาะสมในการหาทางออก ด้วยเหตุนี้ ประเด็นดังกล่าวจึงจัดเป็นประเด็นย่อยของการศึกษาเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน

เด็กและเยาวชนเป็นกลุ่มประชากรที่ใช้พื้นที่เมืองอย่างเข้มข้น กฎหมายหลายฉบับที่อิงกับอนุสัญญาสหประชาชาติว่าด้วยสิทธิเด็ก อาทิ พระราชบัญญัติเด็กและเยาวชน ได้ให้การรับรองสิทธิของเด็กและเยาวชนในการมีส่วนร่วมในกิจการที่เกี่ยวข้องกับตน อย่างไรก็ตาม เสี่ยงและพลังของเยาวชนยังไม่ได้รับความสนใจอย่างจริงจังเท่าที่ควรในหลายพื้นที่ การมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนยังไม่เป็นสิ่งสำคัญในวิถีของแนวปฏิบัติในการวางแผนของเมืองและเทศบาล การออกแบบเมืองที่เป็นมิตรกับเด็กและครอบครัวส่วนใหญ่มีเจตนาดีต่อเด็กที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย แต่ก็ไม่ได้แปลว่า เด็กจะได้รับการปฏิบัติในฐานะผู้เชี่ยวชาญหรือได้เข้าไปมีส่วนร่วมในการวางแผนและออกแบบพื้นที่สาธารณะและเมือง

อย่างเป็นทางการ ส่วนกลุ่มวัยรุ่นและเยาวชนมักถูกละเลยโดยสิ้นเชิง เพราะถูกมองว่าเป็นกลุ่มเป้าหมายที่เข้าถึงยาก

ในปัจจุบันมีงานด้านการก่อสร้างและวางผังเมืองจำนวนมากมายกจะได้ประโยชน์จากการมีส่วนร่วมของเยาวชนอย่างชัดเจน เช่น การติดตามมาตรการในการก่อสร้างโรงเรียน ศูนย์เยาวชน ศูนย์รับเลี้ยงเด็ก รวมถึงการออกแบบพื้นที่นันทนาการ เช่น จัตุรัสกลางเมืองหรือพื้นที่สีเขียว ขณะเดียวกัน โครงการเกี่ยวกับการวางผังเมืองที่ซับซ้อนก็ควรบูรณาการความเชี่ยวชาญของเยาวชนที่อาศัยอยู่ในเมืองด้วยเช่นเดียวกัน เช่น การพัฒนาแนวคิดและแผนแม่บทในการพัฒนาเมืองแบบบูรณาการและการแข่งขันประกวดด้านการวางแผนสถาปัตยกรรมและเมือง

ความสำคัญที่เพิ่มขึ้นของการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนในโครงการก่อสร้างและวางผังเมืองเน้นย้ำถึงความจำเป็นในการมีการศึกษาด้านนโยบายและการวางผังเมือง เนื่องจากการศึกษาด้านสถาปัตยกรรมศาสตร์นั้นเป็นประโยชน์ต่อการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนในการพัฒนาเมืองและสถาปัตยกรรม ฉะนั้น การสนับสนุนการศึกษาด้านการออกแบบเมืองและการมีส่วนร่วมของเยาวชนจะต้องถูกมองภายใต้ข้อกำหนดเดียวกัน โครงการส่งเสริมการมีส่วนร่วมที่ปราศจากงานวิชาการด้านการออกแบบเมืองจะเสียเปรียบเนื่องจากขาดศักยภาพทางวิชาการ และเหนือสิ่งอื่นใด ผลลัพธ์จะขาดประสิทธิภาพเนื่องจากโครงการนั้นไม่เชื่อมโยงกับสภาพแวดล้อมในการใช้ชีวิตอย่างแท้จริง ผลลัพธ์ของโครงการจะเป็นที่ประจักษ์อย่างแท้จริงเมื่อการมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชนถูกให้ความสำคัญอย่างจริงจังและเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินโครงการพัฒนาเมืองอย่างเห็นคุณค่าและเป็นรูปธรรม นอกจากนี้ การคำนึงถึงมุมมองของเยาวชนจะช่วยให้การรับรู้ปัญหากว้างขึ้น อันจะนำไปสู่ความคิดในการแก้ปัญหาที่หลากหลายมากขึ้น

## การศึกษาด้านการออกแบบเมือง – ทำไม อะไร และใคร?

การศึกษาด้านการออกแบบเมืองเพื่อเด็กและเยาวชนและกับเด็กและเยาวชนมีความหลากหลายพอ ๆ กับหัวข้อในการศึกษา ซึ่งก็คือสภาพแวดล้อมที่ถูกระบุสร้างและออกแบบ การศึกษาด้านการออกแบบเมืองเป็นการเรียนการสอนที่ครอบคลุมตั้งแต่บริบททางคณิตศาสตร์และบริบททางกายภาพ ตลอดจนข้อกำหนดทางสุนทรียศาสตร์และกลวิธี ไปจนถึงความเป็นทัศนศิลป์ การศึกษาด้านนี้ช่วยทำให้ทำให้เข้าใจกระบวนการวางแผนและการเจรจาต่อรอง และสนับสนุนการพัฒนาสมรรถนะด้านประชาธิปไตย ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจเกี่ยวกับการทำงานของสังคมประชาธิปไตยได้ดีขึ้น ในกรณีที่เยาวชนต้องการ (หรือจำเป็นต้อง) กลับมามีบทบาทอีกครั้งในอนาคต การศึกษาด้านการออกแบบเมืองนี้ยังช่วยถ่ายทอดความสามารถในการมีส่วนร่วมในกระบวนการตัดสินใจอีกด้วย การศึกษาด้านการออกแบบเมืองจึงควรเริ่มตั้งแต่เมื่อเยาวชนมีอายุขัยน้อย เพราะเด็กและเยาวชนในวันนี้จะกลายเป็นผู้ร่วมออกแบบสิ่งแวดล้อม รวมถึงเป็นผู้สร้างและผู้ออกแบบในอนาคต

เป้าหมายและหลักการและเหตุผลในการส่งเสริมการศึกษาด้านการออกแบบเมือง

ในการสนับสนุนการศึกษาด้านการออกแบบและวางผังเมืองนั้น เยาวชนจะได้รับการส่งเสริมให้รับรู้ สำรวจ และช่วยกำหนดสถาปัตยกรรม การออกแบบ เมือง และภูมิทัศน์ (ซึ่งทั้งหมดนี้เรียกรวมว่าสิ่งแวดล้อมออกแบบการใช้ชีวิต (*designed living environment*)) ด้วยประสบการณ์สัมผัสที่ห้าของตนเอง ประสบการณ์ชีวิตเมืองของเยาวชนแต่ละคนจะช่วยอธิบายและทำความเข้าใจบริบทด้านการวางผังเมืองและการก่อสร้าง ซึ่งจะช่วยให้พวกเขาสามารถมีส่วนร่วมในการออกแบบเมืองและอาคารสิ่งก่อสร้างได้อย่างเต็มที่ กระบวนการเช่นนี้ไม่ใช้การถ่ายทอดความรู้ในทิศทางเดียว แต่เป็นการให้เยาวชนสามารถมีส่วนร่วมในเมืองหรือสิ่งแวดล้อมของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์ สามารถถ่ายทอดทักษะที่เหมาะสม



ต่อผู้อื่น และเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ จากความคิดและความเห็นของตนเองในที่สุด

การศึกษาด้านการออกแบบเมืองให้ศึกษาภาพทาวชิคารที่มีค่า เนื่องจากมีลักษณะเป็นสหวิทยาการและศึกษาสิ่งที่พบได้ทุกแห่งหน แต่การศึกษาด้านนี้กลับก็ยังไม่ได้รับความสนใจเท่าที่ควรทั้งในหลักสูตรหรือนอกหลักสูตร ในการศึกษาด้านการออกแบบเมือง คนทุกคนไม่ว่าจะมีการศึกษา พื้นเพ อายุ หรือเพศแบบใด เป็นผู้เชี่ยวชาญในตัวเอง เนื่องจากพื้นที่อยู่รอบตัวมนุษย์ทุกคน ดังนั้นมันจึงเป็นการเรียนรู้ที่เป็นประชาธิปไตยและเสมอภาค การมีหัวข้อเนื้อหาที่หลากหลายยังให้โอกาสสำหรับการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาหรือโครงการเป็นฐาน ซึ่งคำนึงถึงโลกของแต่ละปัจเจกบุคคลและช่วยขยายขีดความสามารถของบุคคลดังกล่าวอย่างมีความหมายและสร้างสรรค์ การส่งเสริมการศึกษาด้านการออกแบบเมืองยังเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้อย่างเป็นประชาธิปไตยอีกด้วย

เด็กและเยาวชนจะได้รับเครื่องมือสำหรับการมีส่วนร่วมในชีวิตสาธารณะ ผ่านแนวทางการศึกษานี้ รวมถึงจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับความรับผิดชอบ การตระหนักรู้ในตนเอง และการเห็นคุณค่าในความสุขของตนเองผ่านกระบวนการในการมีส่วนร่วมเพื่อมองพื้นที่เมืองด้วยมุมมองใหม่



## สำรวจ

เราทุกคนอยู่ในสถานที่และพื้นที่ที่เราสามารถสร้างประสบการณ์ได้ทุก  
ขณะ การรับรู้พื้นที่อย่างพิถีพิถันตรงหมายถึงการรู้สึกและสัมผัส  
พื้นที่ด้วยความตระหนักโดยใช้ทั้งร่างกายและประสาทสัมผัสทุกส่วน  
โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เด็กและเยาวชนมีการเคลื่อนไหวและการรับรู้สัมผัส  
ที่เปิดรับต่อสภาพแวดล้อมมากกว่าผู้ใหญ่

วัตถุ กลิ่น เสียง ระยะเวลา อุณหภูมิ แสง และสีเป็นตัวสร้างอารมณ์และ  
บรรยากาศ การปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่ที่ต่างกันสัมพันธ์กับอารมณ์ที่ต่าง  
กัน เช่น ความรู้สึกมั่นคงปลอดภัย ความอึดอัด หรือความเบื่อหน่าย  
ดังนั้น ห้อยหับต่าง ๆ จึงมีอิทธิพลต่อสภาวะทางจิตใจและพฤติกรรม  
ของคน ๆ หนึ่งอยู่เสมอ โดยที่ผู้นั้นอาจไม่รู้ตัว การรับรู้พื้นที่ด้วยความ  
ตระหนักผ่านประสาทสัมผัสทุกส่วนจึงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของ  
การศึกษาด้านการออกแบบเมือง วิธีการดังกล่าวช่วยขยายมุมมองและ  
ความสนใจต่อสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้างให้กว้างขึ้น ทั้งในแง่ความงาม  
สังคม และการใช้งาน นอกจากนี้ การฝึกการรับรู้จะช่วยให้เด็กและ  
เยาวชนเปิดประสบการณ์และโลกทัศน์ของตน และสามารถเข้าใจและ  
สัมผัสสถาปัตยกรรม เมือง และภูมิทัศน์ต่าง ๆ ได้ดีขึ้น

วิธีการในการฝึกการรับรู้ช่วยกระตุ้นประสาทสัมผัสให้สนใจในสิ่ง  
แวดล้อมสรรค์สร้าง วิธีการถูกออกแบบขึ้นเพื่อนำสายตาไปสัมผัส  
ประสบการณ์อีกระดับ อาทิ รายละเอียด การรับรู้ทางประสาทสัมผัส  
หรือบริบทที่คุ้นเคย วิธีการอาจครอบคลุมสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น  
มาตราส่วน ทัศนมิติ ความรู้สึกทางร่างกายของตนเองเกี่ยวกับพื้นที่  
รวมถึงการไต่ยืน การดมกลิ่น และการสัมผัส ด้วยการเปลี่ยนการรับรู้  
ของเราเองนั้น เราจะสามารถเปลี่ยนมุมมองปกติต่อพื้นที่ที่คุ้นเคยเพื่อ  
ค้นพบสิ่งใหม่ เป้าหมายคือการกระตุ้นความสนใจและความ  
กระตือรือร้นต่อพื้นที่การออกแบบ ทั้งที่เป็นอาคารก่อสร้างและพื้นที่  
เปิด การรับรู้ด้วยความตระหนักผ่านประสาทสัมผัสทุกส่วนจะช่วยขยาย  
มุมมองและความเข้าใจต่อความสัมพันธ์เชิงพื้นที่ของเรา

การศึกษาค้นคว้านี้เริ่มจากการสำรวจสภาพแวดล้อม ในทางสถานปัด ยกรรม การวางผังเมืองและภูมิทัศน์นั้น พื้นฐานของการวิเคราะห์คือ การตระเวนสำรวจพื้นที่การวางผังเสมอ หากขาดความรู้ที่ถูกต้องเกี่ยวกับเงื่อนไขของสถานที่นั้นแล้ว การดำเนินงานไปจนถึงการออกแบบก็ไม่สามารถเกิดขึ้นได้อย่างมีคุณภาพ การสำรวจจะต้องใช้ประสาทสัมผัสทุกส่วนเช่นเดียวกับการฝึกการรับรู้ และต้องสอดคล้องกับภาระงานที่กำหนด

เด็กและเยาวชนรับรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้างโดยใช้สัญชาตญาณอยู่แล้ว เราสามารถใช้ประโยชน์จากจุดนี้ในการทำการสำรวจขั้นต้นได้ สถานที่แต่ละที่มีกลิ่นที่แตกต่างกัน แลดูแตกต่างกัน และรู้สึกแตกต่างกัน นักสำรวจตัวน้อยของเราสามารถออกไปเพื่อเก็บข้อมูลกลิ่นและสี รับรู้สภาพแวดล้อม และสัมผัสวัตถุต่าง ๆ เยาวชนมักจะสามารรับรู้สถานการณ์ได้อย่างรวดเร็ว คำพูดและการประเมินเบื้องต้นของพวกเขาทำให้ข้อมูลเกี่ยวกับสถานะของพื้นที่นั้น ๆ ได้อย่างค่อนข้างละเอียด ขณะเดียวกัน การสำรวจยังเป็นการวิเคราะห์สถานการณ์ต่าง ๆ ในระดับที่ลึกซึ้ง พร้อมทั้งคำถามต่อสิ่งต่าง ๆ พูดยในอีกแง่หนึ่งก็คือ เป็นการตั้งคำถามต่อความรู้สึกและการรับรู้แรกนั่นเอง โดยคำนึงถึงลักษณะทางกายภาพของพื้นที่เป้าหมาย กรอบเงื่อนไขที่กำหนดการออกแบบและการใช้งาน รวมถึงการรับรู้สิ่งแวดล้อมเชิงอัตวิสัยของตัวเด็กและเยาวชน

"รตรามชมเมืองเดินเลาะริมคลอง" กิจกรรมการสำรวจเมืองเชียงใหม่ ที่พาเยาวชนไปเห็นพื้นที่ของกลุ่มชาติพันธุ์พม่าและไทยใหญ่ที่เข้ามาอาศัยในเมืองเชียงใหม่ จนมีการก่อตั้งวัดป่าแพ่งที่มีสถาปัตยกรรมพม่า และสำรวจนี่ยังเข้าถึงพื้นที่ที่ถูกมองข้ามและเป็นมุมตรงข้ามของภาพเมืองที่คนส่วนใหญ่รับรู้ คือ พื้นที่ชุมชนแออัดของคนจนเมืองที่ซ่อนตัวในชุมชนข้างกำแพงเมืองเก่า และชุมชนคลองแม่ข่า นอกจากนี้ยังได้สำรวจชุมชนวัวลายซึ่งในอดีตชุมชนนี้เป็นที่อยู่อาศัยของศิลปินสืบหมู จากสืบสองป็นนามาอาศัย ทำให้ละแวกนี้มีอัตลักษณ์โดดเด่นเรื่องเครื่องเงินเครื่องเขิน การหล่อพระและงานฝีมืออีกหลายแขนง และเดินต่อไปยังบ้าน

เติมฝัน พื้นที่การทำงานช่วยเหลือกลุ่มคนไร้บ้านในเมืองเชียงใหม่ และ  
ปิดท้ายเส้นทางสำรวจด้วยงาน

เข้าสู่พื้นที่ชุมชนแออัดในระแวกกำแพงดิน

"ดีใจที่ได้เดินสำรวจ เพราะได้เห็นเมืองในแบบที่ไม่เคยเห็นมาก่อน และ  
หากไม่มีกิจกรรมนี้ก็คงไม่ได้เห็นเมือง

ในมุมนี้ วิทยาการมาจากหลากหลายกลุ่ม จึงสามารถทำให้เห็นภาพการ  
ทำงานที่หลากหลายในการพัฒนา

เมืองเชียงใหม่แม้กระทั่งการดูแลต้นไม้ใหญ่ต่าง ๆ ในวัดและจุดต่าง ๆ  
ของเมือง ได้เห็นความพยายามขอ

บ้านเต็มฝันที่พยายามมอบโอกาสให้คนไร้บ้านสามารถใช้ชีวิตในเมือง  
ร่วมกับคนอื่นได้"

เยาวชณริทัศน์เชียงใหม่

(รูปเดินเมืองเชียงใหม่)

## สร้างวิสัยทัศน์

เป็นการกำหนดและการพัฒนาไอเดีย แนวคิด และวิสัยทัศน์ที่เป็นไปได้  
อย่างหลากหลายของสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้าง ทั้งที่เป็นวัตถุที่จับต้องได้  
หรือความคาดหวังต่ออนาคต หรือแม้แต่ภาพฝันอุดมคติ

เมื่อไขพื้นฐานของการพัฒนาไอเดีย คือ เวลาและความเมื่อย รวมถึง  
การทำงานกับเมื่อไหร่หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น นอกจากนี้ เด็กและ  
เยาวชนยังจะต้องได้รับโอกาสในการคิดตามภาพฝันจินตนาการอย่าง  
ผ่อนคลายสบายใจ โดยไม่ต้องอิงกับเป้าหมายหรือภารกิจใด ๆ จึงจะ  
สามารถก่อวิสัยทัศน์ขึ้นมาได้ กระบวนการนี้ได้รับการสนับสนุน ในด้าน  
หนึ่งมาจากวิธีการเชิงทดลอง เช่น การเปลี่ยนแปลงและการสังเกต และ  
อีกด้านหนึ่งจากการค้นหาความคิดผ่านจินตนาการ ซึ่งอาจมาจาก  
ทดลองในพื้นที่ การเปลี่ยนแปลงในกลุ่มพื้นที่ รวมถึงการวางวัตถุใน  
บริบทพื้นที่นั้น ๆ อย่างวางใจ หรือในอีกทางเป็นวิธีการในการกระตุ้น  
คลังไอเดียและความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก

การสังเกตและการเปลี่ยนแปลงและการนำความรู้ที่ได้ไปสังเกตและ  
เปลี่ยนแปลงซ้ำอีกครั้งถือเป็นวงจรที่ไม่รู้จบ การสังเกต หมายถึง การ

รับรู้พื้นที่ วัตถุประสงค์ ปรากฏการณ์ และกระบวนการอย่างตั้งใจ ส่วนการเปลี่ยนแปลง หมายถึง การใช้เครื่องมือเพื่อเปลี่ยนแปลงพื้นที่ วัตถุประสงค์ ปรากฏการณ์ และกระบวนการนั้น การเปลี่ยนแปลงและการสังเกต หมายถึงการเดินทางไปยังจุดหมายที่ไม่แน่นอน เป้าหมายในด้านหนึ่ง คือการเก็บเกี่ยวประสบการณ์ใหม่ผ่านการสำรวจความเปลี่ยนแปลง และผลกระทบที่เกิดขึ้น ส่วนในอีกด้านหนึ่งเป็นการนำไอเดียที่มีไปทดสอบใช้งานเพื่อยืนยันศักยภาพของมัน ทฤษฎีที่ตีพิมพ์ก่อนหน้านี้จะได้รับการนำไปทดลองใช้จริง หรือนำไปใช้ในสถานการณ์จำลองที่คล้ายคลึงกัน

เด็กและวัยรุ่นยังสามารถทำการศึกษาภาคสนามเชิงประจักษ์และเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงได้ ซึ่งให้โอกาสพวกเขาในการทำความเข้าใจว่าพื้นที่สามารถทำอะไรได้บ้าง และการเปลี่ยนแปลงเชิงพื้นที่สามารถส่งผลกระทบต่ออารมณ์ความรู้สึกอย่างไร เด็กและวัยรุ่นสามารถได้รับความรู้จากประสบการณ์ชีวิตเหล่านี้ การศึกษาของกลุ่มเยาวชนจะช่วยให้เราได้ข้อมูลที่ละเอียดเกี่ยวกับพฤติกรรมในการสร้างสรรค์สภาพสิ่งแวดล้อมวิธีการที่เหมาะสมในการเก็บข้อมูลและประเมินประสบการณ์อาจเป็นแบบสอบถามหรือการสัมภาษณ์ขนาดสั้น โดยให้เด็กและวัยรุ่นลองนอนนิ่ง ๆ แล้วสังเกตความรู้สึกของตนเอง ขณะเดียวกันก็ให้เด็กหรือวัยรุ่นถามตัวเองด้วยคำถามว่า “ ถ้าเกิดว่า....จะเป็นไม?” พร้อมพัฒนาชุดทดสอบที่เหมาะสมและประเมินผลลัพธ์ที่ได้ การออกแบบการทดลองอาจใช้วิธีการเปลี่ยนแปลงพื้นที่ (ในเมือง) เช่น เปลี่ยนแสง สร้างเส้นทาง หรือจางใจวางหรือเอาวัตถุใด ๆ ออก

สิ่งแวดล้อม (ที่สร้างขึ้น) รอบตัวเราเป็นผลลัพธ์ที่จากการกระทำในชีวิตประจำวันและความตั้งใจคิดและสร้างมันขึ้นมา ไม่ว่าจะเป็นเก้าอี้ที่เรานั่ง บ้านที่เราอยู่อาศัย และถนนหนทางที่เราเดิน เบื้องหลังสิ่งเหล่านี้อาจเป็นไอเดียที่มีอิทธิพลต่อการออกแบบมัน ไอเดียที่นั่นจะไม่ถูกค้นพบได้หากขาดความช่วยเหลือ บางครั้งกระบวนการสร้างสรรค์ต้องใช้เวลาและมักต้องคิดไตร่ตรองอย่างถี่ถ้วนรอบด้านและถ่ายทอดความคิดนั้นออกมา บางกรณีเราต้องทำลายโครงสร้างที่แข็งตัว ละทิ้งทางออกที่ได้มาในตอนแรก และลองปรับใช้วิธีคิดที่ยืดหยุ่น สุดท้ายแล้ว เป้าหมายที่

เราต้องการ คือ การหาทางแก้ปัญหา ไอเดีย และรูปแบบในการใช้งาน รวมถึงการพัฒนาข้อเสนอแนะที่น่าสนใจในการปรับปรุงอาคารก่อสร้าง พื้นที่ และวัตถุต่าง ๆ สิ่งสำคัญสำหรับการเตรียมพร้อมในการพัฒนา ไอเดีย ได้แก่ การสำรวจสภาวะแวดล้อมและระบุความต้องการล่วงหน้า การค้นหาไอเดียจำเป็นต้องคิดนอกกรอบอยู่เสมอ โดยต้องสำรวจและทำความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่เราจะศึกษา (สิ่งแวดล้อมสรรค์สร้าง) เนื่องจาก หากเรารู้จักสิ่งแวดล้อมของเราเป็นอย่างดี เราก็จะสามารถตอบคำถาม ได้ว่า พื้นที่นั้น ๆ จะต้องเปลี่ยนแปลงไหนและอย่างไร การพูดคุยกับผู้อื่น จะช่วยกระตุ้นให้เราครุ่นคิดเกี่ยวกับการใช้งานที่เป็นไปได้ และให้เรา เข้าใจสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้างในบริบทความหมายใหม่ ๆ สิ่งทั้งหมดที่ กล่าวมาข้างต้นสัมพันธ์กับความคิดสร้างสรรค์และมีประโยชน์ต่อ กระบวนการฝึกการคิดเชิงสร้างสรรค์ บ่อยครั้งเด็กและเยาวชนมีทักษะ ที่จำเป็นในการระดมไอเดียอยู่แล้ว เราสามารถใช้กลวิธีและวิธีการต่าง ๆ ข้างต้นเพื่อส่งเสริมทักษะดังกล่าวได้

สุดท้ายนี้ที่ไม่ท้ายสุดนี้ ไอเดียยังอาจเกิดจากการลองผิดลองถูก การ ตั้งคำถาม และการเก็บข้อมูล การเรียนการสอนเกี่ยวกับการออกแบบ เมืองยังอาจใช้วิธีการเล่าเรื่อง มายากล หรือแม้แต่การระดมความคิด แบบดั้งเดิม เพื่อรวบรวมไอเดีย โดยในขั้นนี้เราจะไม่พูดถึงความเป็น ไปได้จริง ซึ่งจะอยู่ในขั้นที่สืบทอดไป นอกจากนี้ เราอาจจะยังไม่ต้อง วางแผนตัวกิจกรรมในขั้นระดมความคิดนี้ เพื่อไม่ไปขัดขวาง กระบวนการในการใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อหาทางออกหรือ นวัตกรรมใหม่ ๆ เพราะบรรยากาศที่ผ่อนคลายไม่ตึงเครียดจะช่วยให้ เกิดไอเดียที่ดี นอกจากนั้น ปัจจัยภายนอกที่เหมาะสมและการให้ความสนใจกับความคิดของเด็กและเยาวชนยังจะช่วยกระตุ้นความคิด สร้างสรรค์อีกด้วย

IDEATHON กิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อระดมความคิด ิสรสร้างสรรค์ ริเริ่ม นวัตกรรม อันนำไปสู่การพัฒนาโครงการในประเด็นเมืองในพื้นที่ของคุณ และสามารถตั้งกลุ่มเป็น "เยาวชนประจำเมือง"

ระหว่างกิจกรรม IDEATHON เยาวชนได้มีโอกาสทำความรู้จักและแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการพัฒนาเมืองในพื้นที่เมืองของคุณ

ผ่านวงพูดคุยโต๊ะกลม โดยทุกฝ่ายจะได้เข้ามาร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความคิดสร้างสรรค์ ประสบการณ์ รวมถึงความคาดหวัง ภาพที่อยากเห็น และปัญหาต่าง ๆ ตามบริบทของพื้นที่ กิจกรรม

IDEATHON เป็นการสร้างพื้นที่ให้เยาวชนใน 5 เมือง ได้แก่ ขอนแก่น กาญจนบุรี หาดใหญ่ เชียงใหม่และกรุงเทพฯ ได้เข้ามาแบ่งปันมุมมองและความคิดริเริ่มใหม่ ๆ ที่มีต่อเมืองของตน แลกเปลี่ยนความคิดและร่วมกันต่อ ภาพไอเดียซึ่งกันและกันเพื่อพัฒนาเป็นกับกลุ่มทำงานเรื่องเมืองในพื้นที่ของตนเอง โดยหลังจากมีวิสัยทัศน์ หรือ ไอเดียการพัฒนาเมืองแล้ว ตัวแทนเยาวชนจากแต่ละกลุ่มจะได้เข้าร่วมการอบรมเพื่อบ่มเพาะทักษะความรู้เพื่อไปสู่การออกแบบสร้างพื้นที่การมีส่วนร่วมของเยาวชนในระดับเมืองด้วยแนวทางต่าง ๆต่อไป เช่นการเปิดพื้นที่สื่อสารแสดงความคิดเห็นพัฒนาเมือง การสร้างตัวแบบจำลองการแก้ปัญหาของเมืองกระบวนการสร้างสรรค์สื่อ ประเด็นสาธารณะ เป็นต้น



## การออกแบบ

องค์ประกอบที่สำคัญของการมองพื้นที่เมืองด้วยมุมมองใหม่ คือ การพัฒนาโอเอเดียสำหรับการออกแบบเมือง ภูมิทัศน์เมือง อาคารบ้านเรือน และการตกแต่งภายใน การสำรวจความต้องการและการใช้ประสบการณ์เชิงพื้นที่ในการพัฒนาโอเอเดียและนำเสนอโอเอเดียแบบสองหรือสามมิติเป็นขั้นตอนพื้นฐานในการทำความเข้าใจสถาปัตยกรรมและการวางผังเมือง ขณะเดียวกัน สิ่งที่ต้องพึงระลึกก็คือ การผลิตภาพวาด ภาพปะติด หรือตัวแบบจำลองใด ๆ จะมีการตกแต่งภายในอยู่เสมอ บางครั้งผู้ทำงานจะต้องพูดคุยทบทวนกับตัวเองเกี่ยวกับภาระงานและโอเอเดียที่ได้ การออกแบบเป็นกระบวนการทางความคิด เป็นแรงบันดาลใจของความคิดสร้างสรรค์ในเด็กและเยาวชนขณะทำงานกับการวางแผนและเรียนรู้เกี่ยวกับความสัมพันธ์ (เชิงพื้นที่) เยาวชนควรได้รับการสนับสนุนให้แสดงความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาโอเอเดียสำหรับการออกแบบห้อง บ้าน หรือกึ่งเขตของเมืองที่พวกเขาอยู่ การออกแบบไม่ใช่เป็นแค่การตอบสนองความปรารถนาและความต้องการของตัวเอง แต่ยังเป็นการกระตุ้นให้เยาวชนหันมาสนใจปัญหาของผู้อื่นและชี้ให้เห็นถึงความเชื่อมโยงที่แท้จริงระหว่างการพัฒนาเมืองและผลลัพธ์ของสิ่งนี้ออกแบบในพื้นที่หรือบริบทนั้น ยกตัวอย่างเช่น งานของเราในที่นี้เป็นสร้างสรรค์สร้างตัวแบบจำลอง หรือการทำแบบฝึกหัดในการใช้ความคิดสร้างสรรค์ เช่น การหยิบบรรยากาศของที่นั้นมาแปลงเป็นชิ้นงานพิมพ์ ภาพวาด หรือภาพปะติด การออกแบบเป็นศาสตร์ที่มีความซับซ้อนสูงและมีความเป็นไปได้ที่หลากหลาย โดยพื้นฐานแล้ว การออกแบบช่วยให้เด็กและเยาวชนมีความสุขในการทำงานแก้ไขปัญหาค้นหาทางออกอย่างเป็นรูปธรรม

การออกแบบเป็นกระบวนการสร้างสรรค์รูปร่าง ความคิดถูกสร้างขึ้นเขียนจดบันทึก ปรับปรุงแก้ไข และพัฒนาต่อยอด เพื่อนำไปเปลี่ยนแปลงหรือแปลงโฉมสร้างสรรค์สภาพแวดล้อม วัตถุ หรือพื้นที่เป้าหมาย ให้มีความสวยงามมากขึ้น บางครั้งกระบวนการเปลี่ยนแปลงก็ถูกออกแบบกัน สถานที่หรือวัตถุในการออกแบบจะถูกมองอย่างเป็นทางการ มองในแง่การใช้งานอย่างสร้างสรรค์ มองในเชิงสังคม และผ่านมุมมองการเลือกใช้วัสดุ กระบวนการออกแบบอันซับซ้อน



ข้อนี้จะคำนึงถึงกรอบเงื่อนไขที่มีอยู่บางประการ อาทิ สถานที่ที่มีอยู่จริง การใช้งานที่ต้องการ วัสดุที่แน่นอน และความต้องการอื่น ๆ การออกแบบยังพิจารณาประโยชน์ในการใช้งาน ความเหมาะสมทางต้นทุน และนิเวศแวดล้อม ความเข้าใจทางวัฒนธรรม ความรับผิดชอบทางสังคม และความสวยงาม วิธีในการออกแบบเป็นการนำเงื่อนไขคุณลักษณะ และความคิดไปใช้อย่างสร้างสรรค์และสวยงาม การออกแบบพื้นที่แบบสองมิติที่มักใช้กัน ได้แก่ ภาพวาด ภาพตัดปะ การ์ตูน หรืองานคลาสสิกอย่างแผนที่หรือแบบแปลน

สถาปนิกและนักวางผังเมืองมีเป้าหมายที่แตกต่างกันในการสร้างโมเดลจำลอง โมเดลสำหรับการนำเสนอเป็นสิ่งที่ใช้ในการอธิบายให้ผู้ชมเข้าใจอย่างชัดเจนว่า พื้นที่ อาคาร สวน สะพาน ฯลฯ นั้นจะมีรูปร่างหน้าตาอย่างไร ผู้คนมักเข้าใจจากโมเดลจำลองได้ง่ายกว่าการอ่านแปลน อย่างไรก็ดี สิ่งที่จะช่วยให้นักวางผังเมืองเห็นความสัมพันธ์ในพื้นที่อย่างชัดเจนมากขึ้นและเข้าใจแนวคิดได้ดียิ่งขึ้นนั้น ยังเป็นกลยุทธ์การออกแบบอีกด้วนอกจากนี้ เพื่อยืนยันว่าไอเดียนั้นสามารถนำไปปฏิบัติให้เกิดขึ้นได้จริง นักวางผังเมืองจึงมีการทำทดสอบการทำงาน และปรับปรุงต่อเติมโมเดลตลอดเวลา การสร้างแบบจำลองมีหน้าที่คล้ายคลึงกับการเรียนการสอนเกี่ยวกับวัฒนธรรมการปลูกสร้าง เด็กและเยาวชนสามารถใช้แบบจำลองที่สร้างขึ้นในการนำเสนอและอธิบายความคิดของพวกเขา และขณะกำลังสร้างแบบจำลองอยู่นั้น เด็กและเยาวชนจะได้ฝึกกระบวนการทำงานและการออกแบบไปด้วย สำหรับเด็กและวัยรุ่นแล้ว การสร้างแบบจำลองเป็นทางเลือกในการแสดงออกที่พวกเขาเลือกใช้ โดยแบบจำลองสามารถใช้ได้ทั้งในงานตกแต่งภายใน อาคารสิ่งก่อสร้าง พื้นที่เมือง รวมถึงเครือข่ายความสัมพันธ์ระหว่างสถานที่ ผู้คน และความคิดเชิงนามธรรม อารมณ์ การเคลื่อนไหว ฯลฯ โดยเฉพาะส่วนท้ายที่มีความสำคัญต่อการฝึกการรับรู้เป็นพิเศษอีกด้วย

นอกจากนี้ การสร้างแบบจำลองยังส่งเสริมทักษะด้านหัตถการของเด็กและเยาวชน เด็กและเยาวชนจะได้ฝึกใช้มือรวมถึงเครื่องมือต่าง ๆ ขณะเดียวกันก็ได้ค้นพบความเป็นไปได้ที่หลากหลายในการสรรค์สร้างสิ่ง

หนึ่ง ๆ ให้เกิดขึ้นจริง พร้อมทำความเข้าใจวัสดุและเครื่องมือใหม่ ๆ ตัวแบบจำลองสร้างจากวัสดุที่หลากหลาย โดยพื้นฐานแล้ว เราไม่ควรใช้วัสดุและเครื่องมือมากเกินไปพร้อมกันในคราวเดียว มีเช่นนั้น วัสดุและเครื่องมือจะกลายเป็นจุดสนใจหลักและบดบังจุดมุ่งหมายที่แท้จริง

นอกจากการใช้แบบจำลองเพื่อสื่อสารและพัฒนาไอเดียแล้ว การสร้างแบบจำลองยังสามารถใช้เพื่อถ่ายทอดความรู้ในประเด็นเฉพาะเจาะจง เราสามารถพิจารณาวัสดุหรือคุณลักษณะในการก่อสร้างบางประการผ่านกระบวนการสร้างตัวแบบจำลองได้ ตัวแบบจำลองยังใช้ในจำลองชีวิตจริงในอัตราส่วนย่อสำหรับเด็กและเยาวชน ขึ้นอยู่กับอายุของเด็กคนนั้น ๆ เพื่อทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างแบบจำลองและความเป็นจริง

## ออกแบบโรงงานกระดาษ กาญจนบุรี

กิจกรรมระดมความคิดเห็นจากเด็กและเยาวชนในการพัฒนาโรงงานกระดาษไทยกาญจนบุรี

“โรงงานกระดาษไทยกาญจนบุรี” เป็นมรดกทางประวัติศาสตร์และสถาปัตยกรรมชิ้นสำคัญจากสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 ตั้งอยู่กลางสนามหญ้าริมฝั่งถนนปากแพรก กลางตัวเมืองกาญจนบุรี ซึ่งถูกทิ้งร้างเป็นเวลานานจนถึงปัจจุบัน กลิ่นอายของสถาปัตยกรรมเก่าเก็บที่ตั้งอยู่กลางสนามหญ้าริมฝั่งถนนปากแพรกกลางตัวเมืองกาญจนบุรี ที่เรารู้จักกันในนามว่า “โรงงานกระดาษไทยกาญจนบุรี”

การระดมความคิดเห็นของเยาวชนและขอคนจากหลากหลายเจเนอเรชันในครั้งนี้จัดขึ้นเพื่อสร้างสรรค์และต่อยอดข้อเสนอแนะต่าง ๆ ในการพลิกโฉมโรงงานกระดาษที่เคยถูกทิ้งร้างให้กลับมามีชีวิตชีวากครั้งอย่างที่เคยเป็นในอดีต

กิจกรรมที่จัดสนับสนุนการมีส่วนร่วมของเยาวชนในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การเริ่มทำความเข้าใจพื้นที่ผ่านคำบอกเล่าของวิทยากรจากกลุ่ม “ภูมิเมืองกาญจน์” ที่มาถ่ายทอดประวัติศาสตร์เกี่ยวกับโรงงานกระดาษไทยกาญจนบุรี เพื่อให้เยาวชนทำความเข้าใจอดีต เชื่อมโยงถึงปัจจุบัน และออกแบบอนาคตของสถานที่แห่งนี้

หลังจากนั้น เยาวชนก็เข้าร่วมกิจกรรมระดมไอเดีย เพื่อเปิดประตูสู่ความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ของการพัฒนาพื้นที่ ภายใต้โจทย์ว่า “เยาวชนอยากเห็นอะไรเกิดขึ้นในพื้นที่แห่งนี้” และคัดเลือกไอเดียที่น่าสนใจมาแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน

ท้ายที่สุด เยาวชนจะได้ต่อยอดไอเดีย ผ่านกิจกรรมสร้างแบบจำลอง 3 มิติ ที่ทำให้ไอเดียหรือข้อเสนอในการพัฒนาพื้นที่ของพวกเขา มีรายละเอียดและเป็นรูปธรรมมากขึ้น

ไอเดียเบื้องต้นของเยาวชนในการพัฒนาโรงงานกระดาษไทยกาญจนบุรี ประกอบไปด้วย

- บุรณะและซ่อมแซมอาคารเพื่อความปลอดภัย แต่คงไว้ซึ่งสถาปัตยกรรมดั้งเดิม
- จัดให้เป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้สำหรับเยาวชน
- เปลี่ยนพื้นที่ว่างให้กลายเป็น community space เช่น sport zone, green yard, market places, co-working space, exhibition yard เป็นต้น



## นำเสนอ

การศึกษาด้านการออกแบบเมืองโดยหลักแล้วเป็นการพัฒนาความเข้าใจเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมที่สร้างขึ้น การใช้ประโยชน์ และการสร้างมุมมองเกี่ยวกับโลกรอบตัวเราอย่างสร้างสรรค์ การหาช่องทางในการแสดงออกเพื่อสื่อสารถึงสิ่งเหล่านี้มีความสำคัญ เราสามารถใช้คำพูดและรูปภาพมาอธิบายเมือง สถาปัตยกรรม และภูมิทัศน์ต่าง ๆ ได้ ไม่ว่าจะเป็นการพูดคุยและสะท้อนเกี่ยวกับสภาพสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้างที่ดี หรือการนำเสนอแนวคิดและไอเดียของเราที่ดี

การพูดคุยและสะท้อนประเด็นที่เกี่ยวกับเมือง สถาปัตยกรรม และชุมชนจะช่วยให้เด็กและเยาวชนมีประสบการณ์เกี่ยวกับวัฒนธรรมการแลกเปลี่ยนอย่างเปิดกว้างมากขึ้น การวางแผนและพัฒนาเมืองโดยคำนึงถึงความยั่งยืนเพื่อการใช้ชีวิตร่วมกันอย่างมีความสุข เป็นหน้าที่ของพลเมืองทุกคน เยาวชนจึงจำเป็นต้องมีพื้นฐานเกี่ยวกับวิธีการในการพูดคุย เพื่อให้ตนเองสามารถมีส่วนร่วมในกระบวนการกำหนดสภาพแวดล้อมการใช้ชีวิตในอนาคตได้

เด็กและเยาวชนสามารถเรียนรู้ที่จะนำเสนอไอเดียต่อผู้อื่นในสังคมผ่านการนำเสนอและอภิปรายผลลัพธ์ ที่ง่ายที่สุดแล้ว ทัศนคติของเด็กและเยาวชนต่อเมือง สถาปัตยกรรม และภูมิทัศน์จะต้องถูกนำเสนอต่อสาธารณะและนำไปปฏิบัติในชีวิตจริง การนำเสนอจะทำให้ไอเดียของเด็กและเยาวชนเป็นที่ประจักษ์และเป็นโอกาสให้เด็กและเยาวชนได้รับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานของตนเองโดยตรง ความประหลาดใจ คำถาม และคำชื่นชมสามารถสร้างแรงจูงใจและแรงกระตุ้นให้เด็กและเยาวชนทำงานในด้านนี้และมีความรู้สึกภูมิใจชอบต่อสภาพแวดล้อมที่สร้างขึ้นรอบตัวต่อไป

การนำเสนอความคิดและไอเดียต่อสาธารณะอย่างรอบด้านเป็นเรื่องท้าทาย การพูดต่อหน้าผู้ชมต้องใช้ความพยายาม ดังนั้น ชุดเครื่องมือนี้จึงนำเสนอแนวทางที่สนุกสนานในการนำเสนอต่อหน้าสาธารณชน โดยให้เครื่องมือ (อาทิ ธง ป้าย หรือโทรโข่งทำมือ) แก่เด็กและเยาวชน เพื่อใช้สื่อสารความคิดต่อบุคคลอื่นในรูปแบบคำพูดหรือรูปภาพ

ปกติแล้ว การจัดนิทรรศการและกระบวนการนำเสนอที่ดีและเป็นสิ่งบ่งบอกให้ผู้ชมทราบว่า ผู้จัด/ผู้นำเสนอได้ให้ความสำคัญกับกระบวนการทางความคิด ยิ่งการนำเสนอมีความเป็นมืออาชีพมากเท่าใด ผู้คนก็ยิ่งจะมีการรับรู้ในเชิงบวกเกี่ยวกับงานมากขึ้นเท่านั้น การนำเสนอที่ดีจะทำให้ภาพที่เป็นรูปธรรมแก่นักการเมือง นักวางผังเมือง และสถาปนิกในการนำไปปฏิบัติต่อไป

ใน Incubation Workshop นอกจากเป็นโอกาสให้เยาวชนได้มาทำความรู้จักกันมากขึ้นและพัฒนาไอเดียให้เข้มข้นและมีความเป็นไปได้สูงในเชิงปฏิบัติการแล้ว เยาวชนริทส์นยังได้พบกับผู้เชี่ยวชาญจากสาขาต่าง ๆ หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นนักกิจกรรมพัฒนาเมือง ภูมิสถาปนิก ผู้ขับเคลื่อนเครือข่ายเมือง นักวิชาการด้านสถาปัตยกรรม นักสื่อสารสื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงเมือง เป็นต้น เพื่อนำเสนอไอเดียของการมีส่วนร่วมปฏิบัติการพัฒนาเมือง ผ่านโมเดลต่าง ๆ ที่สร้างสรรค์สร้างสรรค์ขึ้น ทั้งในรูปแบบ กระบวนการ การเปิดพื้นที่สื่อสาร การสร้างตัวแบบจำลอง โดยการนำเสนอนี้สะท้อนให้เห็นถึงหนทางของการแก้ปัญหาที่เมืองเผชิญในประเด็นต่าง ๆ หรือพัฒนาเมืองไปสู่โอกาสใหม่ ๆ โดยใช้ต้นทุนหรือศักยภาพที่เมืองมี เช่น พื้นที่ สถานที่ ทรัพยากรคน และวัฒนธรรม อีกทั้งยังได้แลกเปลี่ยนมุมมองต่อเติมขยายความคิด กับไอเดียของเยาวชนที่จะไปสร้างการเปลี่ยนแปลง ผ่านการมีส่วนร่วมพัฒนาเมืองต่อไป



## เปลี่ยนแปลง

เยาวชนไม่เพียงต้องการให้ผู้อื่นรับฟังความคิดเห็นของตนเท่านั้น แต่ยังต้องการเป็นส่วนหนึ่งของการเปลี่ยนแปลงและกำหนดสิ่งต่างๆ อย่างแข็งขันด้วย ดังนั้น ผลลัพธ์จะต้องปรากฏในพื้นที่เมืองให้เห็นเป็นที่ประจักษ์ แม้ว่าผลลัพธ์นั้นจะอยู่เพียงชั่วคราวเท่านั้น เพราะเมื่อผู้คนเห็นแล้วจะสามารถนำไปพูดคุยกดเถียงต่อและตั้งคำถามว่า สถานที่นี้ควรสร้างอะไรเพิ่มเติมหรือไม่ และเมื่อสร้างแล้วจะส่งผลอย่างไรบ้าง ดังนั้น การทำงานในพื้นที่เมืองจึงนำไปสู่ความเปลี่ยนแปลงที่เป็นรูปธรรมในเมืองได้

ผู้ใหญ่และเยาวชนสามารถแลกเปลี่ยนวิสัยทัศน์ระหว่างกันกันเกี่ยวกับเมืองในอนาคต บนพื้นฐานของผลลัพธ์ที่ได้จากปฏิบัติการ(แบบจำลองการจัดการแสดงผลงานในพื้นที่เมือง ฯลฯ) และบนพื้นฐานของการพูดคุยอภิปรายเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้าง การแลกเปลี่ยนดังกล่าวจะต้องไม่เป็นการถ่ายทอดความรู้ทิศทางเดียว แต่เป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเรียนรู้ระหว่างกัน และเพื่อให้เยาวชนและจุดยืนของเยาวชนได้รับการยอมรับอย่างจริงจัง จึงควรมีกรอบการพูดคุยจะต้องเป็นไปอย่างเคารพ ชื่นชม และให้คุณค่าซึ่งกันและกัน

ในการสนทนาแนะนำที่มีชีวิต จะเป็นการให้ข้อมูลที่มีประโยชน์แก่นักการเมือง นักวางผังเมือง และสถาปนิกเพื่อนำไอเดียไปต่อยอดการพัฒนาการออกแบบของตนต่อไป วัฒนธรรมการพูดคุยอภิปรายที่มีชีวิตชีวาในการพูดคุยหัวข้อสภาพแวดล้อมที่สร้างขึ้น เป็นฐานที่มั่นคงของสังคมประชาธิปไตย ทุกโครงการควรสร้างพื้นที่ในการพูดคุยและบรรยากาศที่เอื้อให้เกิดการสะท้อนและแลกเปลี่ยน

Change.org การสร้าง Online content เพื่อสร้างการสื่อสารเชิงข้อมูลและประเด็นสังคมให้เห็นถึงความจำเป็นในการพัฒนาขนส่งสาธารณะของเมือง มอนิเตอร์สถานการณ์การหายไปของรถเมลและป้ายรถเมล เปิดพื้นที่ที่เสี่ยงและแสดงความคิดเห็นของชาวเชียงใหม่ ต่อทิศทางและการพัฒนาขนส่งสาธารณะเพื่อคนเจียงใหม่ วงเสวนา แลกเปลี่ยน Policy Forum discussion ที่ชวนทุกท่านแลกเปลี่ยน และตั้งคำถามสำคัญของเยาวชนกับการพัฒนาเมือง และรับฟังข้อเสนอนโยบายการทำงานเรื่องเมืองภาคเยาวชน พร้อมแลกเปลี่ยนประเด็นกับเหล่า Decision Maker ของจังหวัดเชียงใหม่ และคณะผู้ฟังวงเสวนา



## ตัวอย่างกิจกรรมเปลี่ยนแปลง

404 HATYAI FILE NOT FOUND นิทรรศการภาพถ่ายทดลองทำในชุมชนที่เล่าเรื่องเมืองหาดใหญ่

ด้วยคำถามที่ว่า พื้นที่สาธารณะ อาร์ตแกลลอรี่ สเปซสร้างสรรค์อิสระ หรือที่จัดแสดงผลงานศิลปะของหาดใหญ่นั้นมีหน้าตาเป็นอย่างไร ? สำหรับเมืองที่มีคอนเซปต์จัดและชัดเจนเป็นตัวเองขนาดนี้เราจะทำอะไรได้บ้าง... นำไปสู่โปรเจกต์ทดลองทำ 'นิทรรศการกลางแจ้งร่วมกับชุมชน' บริเวณถนนประชามย์ ซึ่งเห็นถึงศักยภาพของย่านที่มีทั้งร้านอาหาร คาเฟ่ ร้านจัดดอกไม้ โรงเรียน ศาสนสถาน รวมถึงตัวคอมมูนิตี้ที่น่าสนใจบริเวณร้าน Homeless โดยตัวพื้นที่เองมีความน่าสนใจในแง่ของการธุรกิจสร้างสรรค์ของหาดใหญ่ ที่อยู่ร่วมกับชุมชนเดิมในบริเวณนี้ โดยเยาวชนรักศึมหาดใหญ่ ทีม Hatyai Connex ร่วมถ่ายทอดพร้อมพาร์กเนอร์เมือง โฟกัสไปที่เป้าหมายในระยะยาวคือการขับเคลื่อนพื้นที่สาธารณะที่ครอบครองโดยเอกชน (POPS : Privately owned public space) โดยเริ่มจากจุดเล็กๆ ที่ผนังสังกะสีสุดวินเทจของบ้านหลังนี้เป็นที่แรกในหาดใหญ่ ซึ่งอาจนำไปสู่นิทรรศการหมุนเวียนในอนาคตและกลายเป็นหนึ่งในจุดเช็กอินทางศิลปะของหาดใหญ่ (<https://goo.gl/maps/ENoSPfGovkCtd2kG7> )

โดยให้คำจำกัดความนิทรรศการกลางแจ้งนี้ไว้ว่า:

'404 Hatyai file not found' ในช่วงชีวิตและในแต่ละโมเมนต์ที่ผ่านมา เราต่างทำอะไรหล่นหาย เช่นเดียวกับบางไฟล์ที่หายก็หาไม่เจอ... เมื่อแสวงยังต้องการตัวกลางในการเดินทาง ความทรงจำบางอย่างก็ต้องอาศัยภาพถ่ายไว้คอยเตือนถึงเรื่องราวที่ผ่านมา... ชุดภาพถ่ายขนาดเล็กบนกำแพงเหล่านี้ ต้องการสื่อสารผ่านประเด็นกิจกรรมและพื้นที่เชิงสร้างสรรค์ ที่เลือนหายไปในหาดใหญ่ รวมถึงการตั้งคำถามปลายเปิดกับผู้ชมนิทรรศการว่า เมืองหาดใหญ่รวมถึงคนที่อาศัยอยู่ในเมืองแห่งนี้เอง กำลังจะหายไปกับสิ่งสร้างสรรค์เหล่านี้หรือไม่ ?