



วิทยานิพนธ์

การวิจัยแบบสถาปัตยกรรมภายในพิพิธภัณฑ์ของเด็กเล่น



A020738

โดย

นายกิตติ พรชนศิริชัย



เลขหมู่..... ก ๕๕๕๕.....
 เลขทะเบียน..... 971 020738.....
 วัน เดือน ปี..... ๑๐. ๒๕๖๕.....

INT. ARCH. ED.

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตร์สถาปัตยกรรมบัณฑิต

สาขาวิชา สถาปัตยกรรมภายใน

ภาควิชา ครุศาสตร์สถาปัตยกรรม

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า

เจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์

ชื่อนักศึกษา

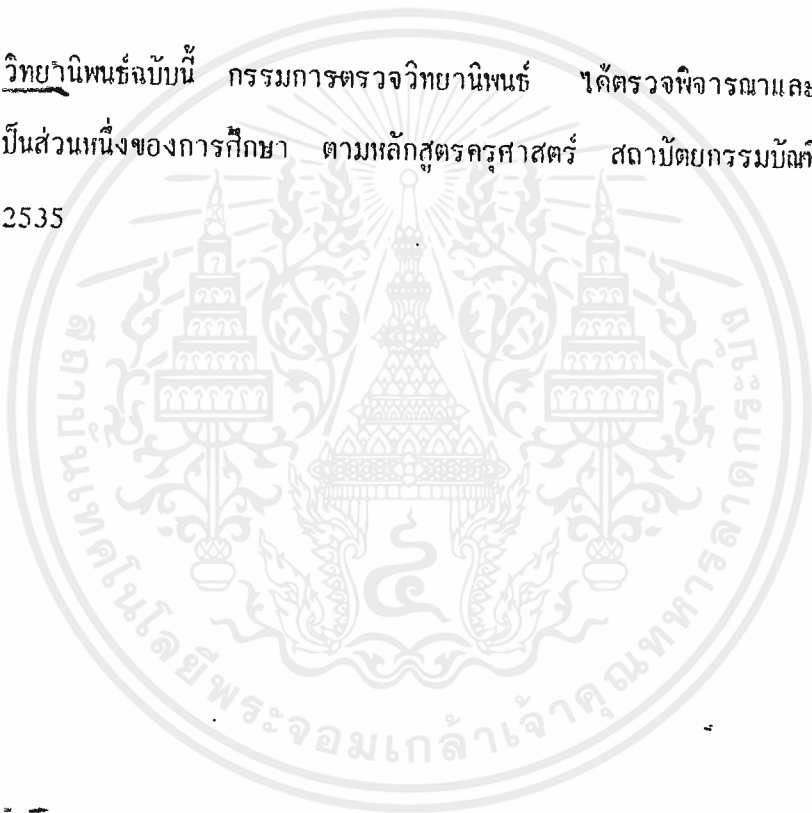
อาจารย์ที่ปรึกษา

พิพิธภัณฑ์ของเด็กเล่น กรุงเทพฯ

นายกิตติ พรชนิรัญ

อาจารย์ เศชา เห่งษ์ขมพร

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ กรรมการตรวจวิทยานิพนธ์ ได้ตรวจพิจารณาและเห็นชอบแล้ว
จึงอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตรครุศาสตร์ สถาปัตยกรรมบัณฑิต ประจำปี
การศึกษา 2535



(นางปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์)

กมลดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำนำ

พิพิธภัณฑ์ เปรียบเสมือนคลังอาวุธของแผ่นดิน คือ เป็นที่เก็บและแสดงมรดกของชาติ เป็นเครื่องพิสูจน์ศักดิ์ศรีของความเป็นชาติ ในนานาอารยประเทศ จึงให้ความสำคัญกับการมีพิพิธภัณฑ์เป็นอย่างดี อาจจะกล่าวได้ว่า พิพิธภัณฑ์ คือ ดัชนีวัดความเจริญของชาติได้ทางหนึ่ง

พิพิธภัณฑ์ของเด็กเล่น คือ สถานที่ที่จะเก็บและแสดงสิ่งของ เรื่องราวต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับชีวิตวัยเด็ก มีทั้งของเล่น ประเพณีการเล่น เลี้ยงดูอบรมเด็ก ชีวิตวัยเด็กที่สมควรเป็นแบบอย่างให้แก่ผู้อื่น ชีวิตบุคคลสำคัญของชาติเมื่อวัยเด็ก รวมทั้งเป็นสถานที่จัดกิจกรรมบางอย่างเกี่ยวกับเด็ก

ด้วยจุดประสงค์นี้ ผู้เขียนจึงหวังว่า วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ คงมีประโยชน์ต่อทางสมาคม กิจวัฒนธรรม และบุคคลผู้สนใจได้ไม่มากนัก

นายกิตติ พรชนวิริญ

10 / 3 / 36

บทคัดย่อ

ข้อปัญหา

วัตถุประสงค์ของการศึกษาคณะศึกษานี้เพื่อหาแนวทางในการจัดแสดงภายใน พิพิธภัณฑ์ของเด็กเล่น ซึ่งถือเป็นองค์ประกอบหลักของโครงการ ทั้งนี้ยังต้องหาแนวทางการจัดส่วนบริการด้านอื่น ๆ ซึ่งถือเป็นองค์ประกอบเสริมของโครงการได้อย่างสอดคล้องกัน เนื่องจากวัตถุประสงค์จัดแสดงเป็นสิ่งที่มีค่าทางวัฒนธรรม สะท้อนให้เห็นถึงการวิวัฒนาการจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ดังนั้น การตกแต่งภายใน จึงต้องให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของโครงการ

วิธีการดำเนินการวิจัย

เพื่อให้สามารถออกแบบตกแต่งภายในได้สอดคล้องกับลักษณะความต้องการ พฤติกรรมของผู้ใช้บริการ ผู้รับบริการและวัตถุประสงค์จึงได้ทำการศึกษาและวิเคราะห์หลักใหญ่ ๆ ได้ดังนี้

1. วัตถุประสงค์ และแนวนโยบายของโครงการ
2. ลักษณะของการบริหาร วัตถุประสงค์ของบุคคลต่าง ๆ พฤติกรรม และการเปรียบเทียบกับความสัมพันธ์ขององค์ประกอบ
3. ศึกษาลักษณะทางสถาปัตยกรรม ปัญหาที่ตั้งและสภาพแวดล้อมของโครงการ
4. วิเคราะห์พื้นที่เพื่อหาองค์ประกอบภายในอาคาร ให้เหมาะสมกับจำนวนผู้ใช้สอย และวัตถุประสงค์
5. ศึกษาข้อมูลพื้นฐานที่ใช้ในการออกแบบ เช่น การจัดแสดง นิทรรศการชั่วคราว และถาวร การเตรียมวัตถุประสงค์ การจัดสำนักงานการจัดห้องประชุม การจัดห้องสมุด และสนามเด็กเล่น
6. การศึกษาข้อมูลด้านเทคนิค ที่มีผลต่อการออกแบบโดยตรง เช่น ระบบแสงสว่าง ระบบปรับอากาศ ระบบแสงสี เป็นต้น

สรุปผลการวิจัย

จากการค้นคว้าโครงการ พิพิธภัณฑ์ของเด็กเล่นสามารถวิเคราะห์ และนำมาสรุปได้ ดังนี้

1. ลักษณะ และที่ตั้งของโครงการอยู่ย่านชานเมืองกรุงเทพมหานคร ซึ่งมีความเหมาะสมในลักษณะของสภาพแวดล้อม
2. ที่ตั้งของโครงการอยู่ในเขตพื้นที่สีเขียว หรือย่านพักอาศัย ทำให้ผู้มาเข้าชมสะดวกในการเดินทาง เนื่องจากการจราจรไม่ติดขัด ประกอบกับเป็นทางผ่าน 3 จังหวัด
3. ลักษณะการจัดแสดง และเรื่องราวจะเป็นไปตามหลักเกณฑ์ ของทางสมาคมกิจวัฒนธรรม ดังนั้น การตกแต่งภายในจึงยึดหลักเนื้อหาและเรื่องราวเป็นสำคัญ ในการนำเสนอและถ่ายทอดออกมาในรูปแบบ
4. ลักษณะและพฤติกรรมของผู้ใช้โครงการ เป็นสิ่งสำคัญในการจัดเส้นทางสัญจร และวัตถุจัดแสดง
5. แนวความคิดในการออกแบบโดยจะเน้นที่เรื่องราวความเป็นไป และสื่อต่าง ๆ ที่นำใช้ในการจัดแสดง ประกอบกับลักษณะรูปแบบของอาคารภายนอก การใช้งานออกแบบลักษณะตกแต่งภายใน

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ตามเป้าหมายที่วางไว้ด้วยความอุปการะในทุก ๆ ด้านจาก ผู้ปกครอง ครู อาจารย์ ตลอดจนผู้ที่เกี่ยวข้อง ทั้งกำลังใจ กำลังใจ และกำลังทรัพย์ เจ้าหน้าที่ที่ทาให้ประสบความสำเร็จได้เป็นอย่างดี

อาจารย์เดชา พงษ์ขมพร อาจารย์ที่ปรึกษา
คุณเอนก นาวิกมูล คณะกรรมการสมาคมกิจวัฒนธรรม
คุณน้ำอ้อย สายหู ผู้ตกแต่งภายในโครงการ
คุณธีรพล นิยม บริษัท แพลน . คาร์ทีเทล จำกัด
คุณภากร สุวานิชมงคล นักสะสมของเด็กเล่นร้านแปะยิ้ม
เจ้าหน้าที่ ศูนย์วัฒนธรรมไทย
เจ้าหน้าที่ พิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์
และเพื่อน ๆ ครอบครัวของผู้จัดทำวิทยานิพนธ์
ผู้วิจัยไม่สามารถที่จะ เอยนามของผู้ที่มีพระคุณทุกท่านได้ครบถ้วน
แต่ขอขอบพระคุณผู้ที่มีพระคุณทุกท่านไว้ ณ ที่นี้ ด้วย

สารบัญ

บทที่ 1	บทนำ	
1.1	ความเป็นมาของโครงการ	1
1.2	วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.3	วัตถุประสงค์ของวิทยานิพนธ์	2
1.4	ลักษณะของโครงการ	2-3
1.5	ขอบเขตของวิทยานิพนธ์	2-3
1.6	ที่มาของปัญหาและแนวทางการแก้ปัญหา	3-4
1.7	วิธีดำเนินการวิจัย	4-6
1.8	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	7-8
บทที่ 2	การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน	
2.1	ความเป็นมาของพิพิธภัณฑ์สถานในประเทศไทย	9-10
2.2	การแยกประเภทของพิพิธภัณฑ์สถานในประเทศไทย	11-13
2.3	หน้าที่ของพิพิธภัณฑ์สถาน	13-14
2.4	การจัดแสดงภายในพิพิธภัณฑ์สถาน	15
2.4.1	การจัดนิทรรศการ	15-21
2.4.2	หลักในการจัดแสดง	22
2.4.3	ประเภทการจัดแสดง	23-24
2.4.4	ขั้นตอนการจัดนิทรรศการ	24-26
2.4.5	การกำหนดเส้นทางสัญจร	37-40
2.4.6	อุปกรณ์การจัดแสดง	41-50
2.4.7	ขอบเขตการมองเห็น	51-53

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	2.5 การจัดแสดงห้องบรรยาย - ห้องประชุม	54 - 60
	2.6 การจัดห้องสมุด	70 - 71
	2.7 ข้อมูลเชิงเทคนิค	77 - 80
	2.8 ระบบเสียง	87 - 90
	2.9 ระบบปรับอากาศ	93 - 95
	2.10 ระบบป้องกันภัย	97 - 100
	2.11 วัสดุในการตกแต่ง	107 - 110
	2.12 การใช้สีในการตกแต่ง	128 - 130
	2.13 การศึกษาเปรียบเทียบ	128 - 130
บทที่ 3	การศึกษาข้อมูลรายละเอียดประกอบโครงการ	
	3.1 สถานที่ตั้งขอบเขตของโครงการ	134
	3.2 สภาพแวดล้อม	134
	3.3 ลักษณะภูมิอากาศ	135
	3.4 ลักษณะทางสถาปัตยกรรม	135 - 136
	3.5 การจัดองค์กร สายงานการบริหารและอัตรากำลัง	137 - 138
	3.6 เวลาทำการของโครงการ	143
	3.7 การศึกษาประเภทของผู้ใช้โครงการ	144 - 145
	3.8 พฤติกรรมของผู้ใช้โครงการ	145
	- ผู้ให้บริการ	145
	- ผู้ให้บริการ	146
	- ผู้มาติดต่อค้นคว้า	146
	- แยกของพิพิธภัณฑ์	147
	- ประเภทวัตถุจัดแสดง	148

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4	การวิเคราะห์โครงการ	
4.1	วิเคราะห์ที่ตั้งของโครงการ	150
4.2	วิเคราะห์สภาพภูมิอากาศ	151
4.3	วิเคราะห์การเข้าถึงโครงการ	152
4.4	วิเคราะห์ทางสถาปัตยกรรม	153 - 1
4.5	วิเคราะห์พฤติกรรมผู้ใช้อาคาร	158 - 1
	- ผู้ใช้อาคาร	
	- ผู้บริการ	
	- แยกของพิพิธภัณฑ์	
	- ประเภทวัตถุจัดแสดง	
4.6	วิเคราะห์ตัวเฟอร์นิเจอร์จัดแสดง	168
4.7	วิเคราะห์การเข้าชม	176 - 1
4.8	วิเคราะห์หาความสัมพันธ์ขององค์ประกอบโครงการ	179
4.9	การวิเคราะห์เพื่อหาความสัมพันธ์ขององค์ประกอบ	181 - 1
	- การใช้เนื้อที่ในสอยในส่วนต่าง ๆ	
	- เนื้อหาการจัดแสดง	
	- วิเคราะห์พื้นที่การจัดแสดง	185 - 1
	- การคำนวณพื้นที่ในสอยของโครงการ	
	. โรงบริเวณด้านหน้า	
	. พักคอย	
	. ส่วนบรรยาย-ห้องประชุม	
	. ส่วนห้องสมุด	
	. ส่วนห้องจัดแสดง	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.10 วัตถุจัดแสดง

- วิเคราะห์เนื้อหาการจัดแสดง
- สรุปพื้นที่ใช้สอยในโครงการ

196 -

บทที่ 5 การออกแบบทางสถาปัตยกรรมภายใน

5.1 แนวความคิดในการออกแบบ

259 -

5.2 โรงอเนกประสงค์

5.3 ส่วนบำรุงรักษา

5.4 ส่วนห้องสมุด

5.5 คลังวัตถุ

5.6 ห้องประชุม

5.7 ส่วนสำนักงาน

5.8 ส่วนจัดนิทรรศการถาวร

5.9 บทสรุป

264 -

5.10 ผลงานการออกแบบ

269 -

ภาคผนวก

322 -

บรรณานุกรม

409 -

วราภรณ์ อภิวณิช
อรุณรัตน์ นพ.

สารบัญแผนภาพ

เรื่อง	๒
ความเป็นมาของโครงการ	269
แผนผังโครงการ	269
การเข้าสู่โครงการ	270
แผนผังสภาพแวดล้อมโครงการ	270
สายงานการดำเนินงาน	
สายงานการบริหาร	271
ประเภทผู้ใช้อาคาร	272
ตารางเวลาการใช้โครงการ	272
สายงานผู้รับบริการ	273
สายงานผู้ให้บริการ	273
วัตถุประสงค์แสดงนำเข้วดลิ่ง	274
ตารางแสดงความสัมพันธ์	274
ตารางแสดงส่วนความสัมพันธ์	275
การแบ่งส่วนทางสัญจร	275
ทางสัญจรของโครงการ	276
การคำนวณ พ.ท. ไซสอย	276
การคำนวณ พ.ท. ไซสอย	277
สรุป พ.ท. โครงการ	277
การแบ่งส่วนต่างๆของอาคาร	278
การวิเคราะห์เนื้อเรื่องจัดแสดง	278
การวิเคราะห์เนื้อหาจัดแสดง	279
ขั้นตอนการจัดนิทรรศการ	279
หลักของเส้นทางสัญจร	280
ตัวอย่างการจัดแสดงแบบต่างๆ	280
ระยะเวลาของจัด	281
ผลประเมินการจัดแสดง	281

เรื่อง

หน้า

รูปแบบการ จัดแสดง

282

สัดส่วนแบบ

282

สัดส่วนของ เก้า

283

การศึกษาโครงการ เปรียบเทียบ

283

การศึกษาโครงการ เปรียบเทียบ

284

การศึกษาโครงการ เปรียบเทียบ

284

การศึกษาโครงการ เปรียบเทียบ

285

การศึกษาโครงการ เปรียบเทียบ

285

การศึกษาโครงการ เปรียบเทียบ

286

การศึกษาโครงการ เปรียบเทียบ

286

การศึกษาโครงการ เปรียบเทียบ

287

การศึกษาโครงการ เปรียบเทียบ

287

แนวการ จดนิทรรศการ

288

แนวการ จดนิทรรศการ

288

วัตถุประสงค์แสดง

289

วัตถุประสงค์แสดง

289

วัตถุประสงค์แสดง

290

วัตถุประสงค์แสดง

290

วัตถุประสงค์แสดง

291

วัตถุประสงค์แสดง

291

วัตถุประสงค์แสดง

292

วัตถุประสงค์แสดง

292

วัตถุประสงค์แสดง

293

วัตถุประสงค์แสดง

293

วัตถุประสงค์แสดง

294

แนวทางการออกแบบ

294

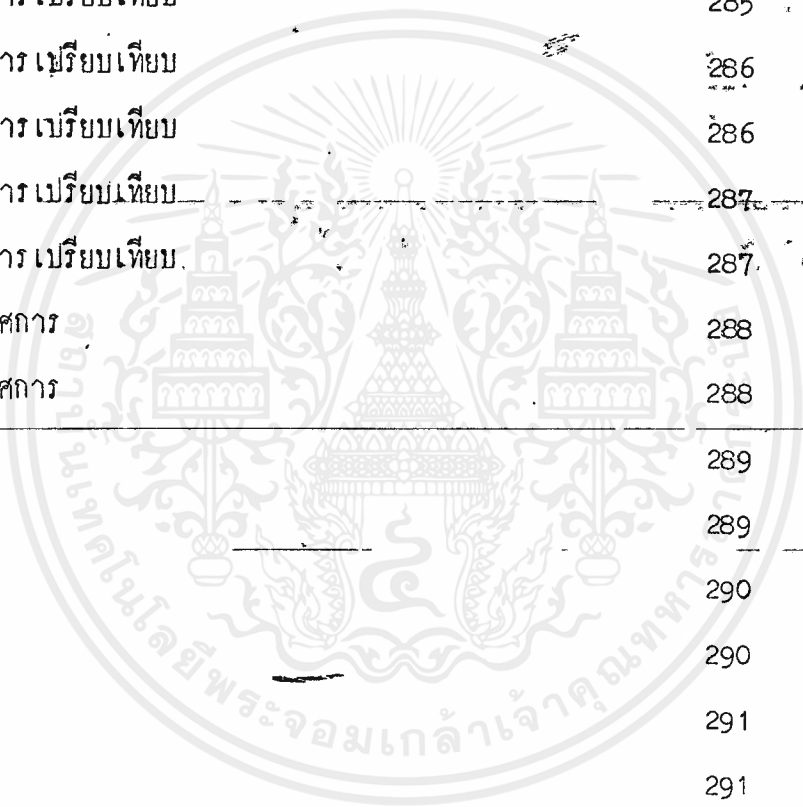
การ จัดวางการ 1 แบบ

295

การ จัดวางการ 2 แบบ

295

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เรื่อง	๒๙๖
ลักษณะสถาปัตยกรรม	296
แบบฉบับ ๑	296
แบบฉบับ ๒	297
แบบฉบับ ๓	297
แนวหลังคา	2๙๘
แปลนไฟชั้น ๑	298
แปลนไฟชั้น ๒	299
แปลนไฟชั้น ๓	299
ภาพตัดใจงพักคอย	300
ภาพตัดห้องสมุด	300
ภาพตัดห้องประชุม	301
ภาพตัดห้องนิทรรศการ ๑	301
ภาพตัดห้องนิทรรศการ ๒	302
ภาพตัดห้องนิทรรศการ ๒	303
ภาพตัดห้องนิทรรศการ ๒	303
ภาพตัดห้องนิทรรศการ ๓	304
ภาพตัดห้องนิทรรศการ ๔	304
ภาพตัดห้องนิทรรศการ ๔	305
ภาพขยาย	305
ภาพขยาย	306
ภาพขยาย	306
ทัศนียภาพใจงพักคอย	307
วัสดุประกอบ	307
ทัศนียภาพห้องสมุด	308
วัสดุประกอบ	308
ทัศนียภาพห้องประชุม	309

วัสดุประกอบ

309

ทัศนียภาพห้องนิทรรศการ 1

310

วัสดุประกอบ

310

ห้องนิทรรศการ 2

311

วัสดุประกอบ

311

ห้องนิทรรศการ 2

312

ห้องนิทรรศการ 3

313

วัสดุประกอบ

313

ห้องนิทรรศการ 4

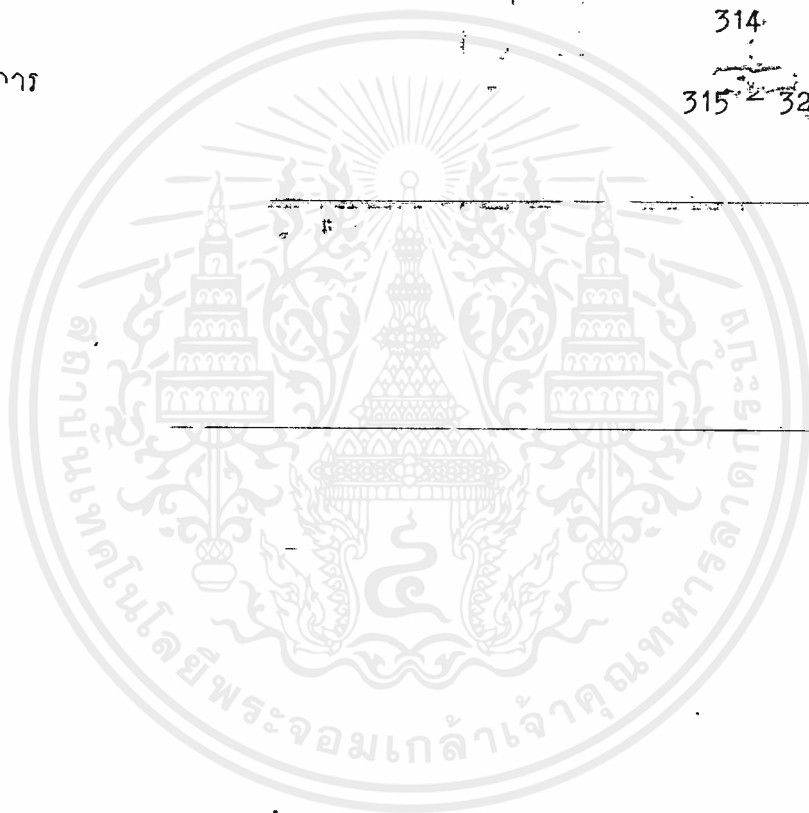
314

วัสดุประกอบ

314

แบบย่อส่วนโครงการ

315 - 322



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความ

กล่าวกันว่าศิลปะ เล็ก ๆ น้อย ๆ หรือศิลปะที่เกี่ยวกับของใช้ในบ้าน ดูเหมือนจะแสดงให้เราทราบถึงภาพพจน์ของบุคคลสมัยได้ชัดเจนและถูกต้องมากที่สุด และก็ก็เป็นความจริงที่ปรากฏว่าสิ่งของประเภทของเล่นของเด็กนั้น มีพลังที่พิเศษที่เดียวที่จะแสดงให้เราทราบเรื่องราวในอดีตได้ และบางทีอาจจะ เป็นพลังนี้เองที่ทำให้เรา เริ่มให้ความสนใจต่อการศึกษาของเด็กของเล่น แม้ว่าของเล่นเหล่านั้นอาจจะไม่มีความสวยงามมากพอที่จะจัดว่าเป็นวิจิตรศิลป์ และยิ่งถ้ามองดูในแง่คุณค่าแล้วแทบจะไม่มีคุณค่าอะไรเลย แต่ของเล่นนั้น เป็นสิ่งที่น่าสนใจที่มีสีสันสดใส ความแปลกที่ให้ความอยากรู้ อยากรู้อยากเห็น ให้ความรู้และมีลักษณะตรงไปตรงมาอย่างน่าอัศจรรย์ แม้แต่ของเล่นที่ซาวุด หรือถ้าคร่ำคร่าก็ยังมีความเป็นศิลปะตรงที่ได้รับความนิยม และความรักอย่างมากมาย แต่ที่ว่าของเล่นเหล่านั้นจะเป็นอย่างไรของเล่นของเด็กทั้งหมดก็ยังมีคุณลักษณะร่วมกันตรงที่เป็น สนิทสนมกระเจิงของยุคสมัยนั้น และสะท้อนให้เห็นบางสิ่งบางอย่างที่มีลักษณะแปลกๆ ส่วนมากจะนำความสนุกสนานมาให้และที่สำคัญคือ สะท้อนให้เห็นธรรมชาติทางด้านจิตใจของผู้คนที่ เป็นผู้ออกแบบและเป็นเจ้าของของเล่นนั้น ๆ

ดูก็ตามยุคสมัยต่าง ๆ บอกเราได้มากมายถึงประวัติศาสตร์ของเสื้อผ้า และแบบแผนในแต่ละยุค บ้านตุ๊กตาขนาดเล็ก ๆ แสดงให้เราเห็นถึงความลึกซึ้งของชีวิตที่เวียนบางอย่างที่อาจจะไม่ได้รับการบันทึกเอาไว้ในเอกสารอย่างอื่น บางส่วนที่ขาดไปของประวัติศาสตร์การขนส่ง อาจจะศึกษาได้จากของเล่นที่สะสมไว้ชนิดที่เกี่ยวกับขบวนการพาหนะที่ยังคงเหลืออยู่ แต่สิ่งที่มีคุณค่ากว่าสิ่งอื่นใดทั้งหมดก็คือ ข้อมูลหรือเรื่องราวที่ของเล่นเหล่านี้เก็บรักษาไว้ คือ บรรยากาศทั้งหมดของยุคสมัยที่เราสามารถศึกษาได้ รอยพิถีพิถันจากวัตถุสิ่งของที่ดูมีคุณค่าเพียงน้อยนิดเหล่านี้ เนื่องจากของเล่นเหล่านั้นเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันที่เราพบเจออยู่ของมนุษย์ธรรมดา สิ่งที่ไม่ได้รับการเอาใจใส่ของชีวิตกลับเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นอย่างดีว่าอะไร คือ สิ่งที่คุณรู้สึก และชีวิตชีวาที่มีนั้น เป็นอย่างไรในแต่ละช่วงของยุคสมัยดังกล่าว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คุณค่าของการเล่นในแง่ประวัติศาสตร์เพียงอย่างเดียว ก็ดูเหมือนจะเป็นเหตุผลที่
เพียงพอแก่ความสนใจ แล้วถ้าหากเราจะคิดถึงเฉพาะบทบาทด้านนี้เพียงประการเดียว แต่ความ
จริงก็คือ สิ่งที่เราได้จากการเล่นนั้น เป็นส่วนผสมขององค์ประกอบหลายอย่างด้วยกัน เราจะ
ได้รับความชื่นชมยินดีสบายใจอย่างยิ่ง เพียงแต่พิจารณาของเล่นเหล่านี้ งานที่เป็นเพียงวัตถุ
สิ่งของจากการดูของเล่นที่เราจะเห็นถึงความแตกต่างของวัสดุต่าง ๆ ที่ใช้ทำ ที่มีการผสมผสาน
กันได้อย่างแทบไม่น่าเชื่อ แต่ที่แน่นอนก็คือ เสน่ห์ของของเล่นที่พิเศษที่สุดก็คือ ความสามารถที่
จะเผยให้เห็นถึงภาพที่ได้จากสภาพปัจจุบันที่ไม่แน่นอน ไปยังอดีตที่ดูเหมือนจะมั่นคงด้วยการปลูกให้
เกิดความทรงจำของการระลึกถึงวัยเด็กที่สูญเสียบ่อยไปอย่างไร้วันจะกลับคืนมาแล้ว



บทที่ 1

โครงการ

พิพิธภัณฑ์ของเด็กเล่น

ความเป็นมาของโครงการ

การสร้างสภาพแวดล้อมที่ดีในสังคมขึ้น เช่น การสร้างสวนสาธารณะ สนามกีฬา ศูนย์ศิลปะ ศูนย์การแสดง ห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ ตลอดจนการบำรุงรักษาถนนหนทางและบ้านเมืองให้ดูสะอาดเป็นระเบียบ ย่อมมีส่วนในการขัดเกลาจิตใจคนในชาติให้เป็นผู้มีวินัย มีความรักท้องถิ่น ซึ่งก็คือความรักชาติบ้านเมืองของตนเอง

กล่าวเฉพาะเรื่องพิพิธภัณฑ์ พิพิธภัณฑ์เปรียบเสมือนเครื่องย่อโลก ย่นเวลาในการเรียนรู้สรรพสิ่งต่าง ๆ ทำให้คนรุ่นหลังไม่ต้องเสียเวลาในการค้นคว้าเรื่องเก่า uly ต้องย้อนนับหนึ่งใหม่ทุกครั้งทุกเรื่องไป เช่นนี้เท่ากับ ในประเทศไทยมีแหล่งต้นตุนความรู้สะสมเอาไว้เพื่อใช้ในการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

พิพิธภัณฑ์เปรียบเสมือนคลังอารมณ์ของแผ่นดิน คือ เป็นที่เก็บและแสดงมรดกของชาติ เป็นเครื่องพิสูจน์ศักดิ์ศรีของความเป็นชาติ ในนานาอารยประเทศ จึงให้ความสำคัญกับการมีพิพิธภัณฑ์เป็นอย่างยิ่ง อาจจะกล่าวได้ว่าพิพิธภัณฑ์ คือ ดินวิวัฒนาการเจริญของชาติได้ทางหนึ่ง

พิพิธภัณฑ์ของเด็กเล่น คือ สถานที่ที่จะเก็บและแสดงสิ่งของ เรื่องราวต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับชีวิตวัยเด็ก มีทั้งของเล่น ประเพณีการเล่นของเล่นของเด็ก ชีวิตวัยเด็กที่สมควรเป็นแบบอย่างให้แก่ผู้อื่น ชีวิตบุคคลสำคัญของชาติเมื่อวัยเด็ก รวมทั้งเป็นสถานที่จัดกิจกรรมบางอย่างที่เกี่ยวกับเด็กด้วย

คำว่าพิพิธภัณฑ์ของเด็กเล่น เป็นคำที่มีความหมายกว้างแต่เดิมทางสมาคมกิจวัฒนธรรมตั้งใจจะเน้นเฉพาะของเล่นต่าง ๆ เป็นหลัก เช่น พิพิธภัณฑ์เล่น ซึ่งเหมือนกันกับพิพิธภัณฑ์ที่มีในต่างประเทศ พิพิธภัณฑ์ตุ๊กตาที่เป็นที่รู้จักและนิยมแพร่หลาย แต่เพื่อจะยังประโยชน์สูงสุดเหมาะสมแก่ประเทศไทยเอง และสามารถเตรียมกิจการไว้สำหรับเพื่อนอนาคตด้วย จึงได้ขยายให้

กว้างเป็นพิพิธภัณฑ์เด็กที่มีเนื้อหาครอบคลุมกว้างขวางกว่าการเก็บของเล่นอย่างเดียว

พิพิธภัณฑ์ของเด็กเล่นไม่เคยมีในเมืองไทยมาก่อน เช่นเดียวกับที่ยังไม่มีพิพิธภัณฑ์และกิจการอื่น ๆ อีกหลายอย่างเพื่อเด็ก โดยปกติแล้วพิพิธภัณฑ์ต่าง ๆ ดำเนินกิจการโดยองค์กรของรัฐ เมื่อสมาคม ฯ ซึ่งเป็นหน่วยงานเอกชนจัดทำพิพิธภัณฑ์สำหรับเด็กขึ้น ย่อมนับเป็นก้าวสำคัญอีกก้าวหนึ่ง เชื่อว่าจะได้รับความร่วมมือร่วมแรง และร่วมใจจากประชาชนเป็นจำนวนมาก เพราะตามกระแสการจัดงานหลายครั้งที่ผ่านมา ได้มีผู้ให้ความสนใจแสดงเจตนารมณ์ที่จะบริจาคของเล่นและของอื่นอย่างมากมาย

เหตุผลในการเสนอวิทยานิพนธ์

1. เนื่องจากเป็นโครงการที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเยาวชน ให้เกิดการเรียนรู้ ซึ่งมีความสำคัญในการพัฒนาเด็กและเยาวชนของชาติ
2. เนื่องจากพิพิธภัณฑ์ของเด็กเล่นเป็นโครงการที่ใหม่สำหรับเมืองไทย ซึ่งไม่เคยมีในเมืองไทยมาก่อน
3. เป็นโครงการที่ให้บริการทางการศึกษา และเป็นแหล่งในการรวบรวมข้อมูลและศิลปะวัฒนธรรมของชนในชาติ ให้ทราบถึงการวิวัฒนาการทางความคิดจากอดีตถึงปัจจุบัน
4. เป็นโครงการจริง ซึ่งจะทำการศึกษาวเคราะห์ข้อมูลถึงปัญหาที่แท้จริงของโครงการ การใช้หลักจิตวิทยา ในการตกแต่ง การดำเนินการวิจัยเป็นไปอย่างมีระเบียบ และตั้งอยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริง

วัตถุประสงค์ ของวิทยานิพนธ์

1. เพื่อค้นคว้าและศึกษาวิชาการพิพิธภัณฑ์ทั้งทางทฤษฎี และปฏิบัติในทางที่ถูกต้อง และสอดคล้องกับโครงการจริง
2. เพื่อศึกษาหาข้อมูลสำหรับเป็นแนวทางในการตกแต่งภายในพิพิธภัณฑ์
 - 2.1 ความมั่นคงปลอดภัยของพิพิธภัณฑ์
 - 2.2 เทคนิคการจัดวางพิพิธภัณฑ์
 - 2.3 การจัดรูปองค์การ และการบริหารของพิพิธภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. เพื่อศึกษาพฤติกรรมของผู้ใช้บริการ เพื่อเป็นแนวทางการตกแต่งภายใน พิพิธภัณฑ์ต่อไป
4. เพื่อให้เป็นพิพิธภัณฑ์ที่ตอบสนองทางด้าน รูปแบบ เทคนิค วิทยาการ สำหรับผู้มาใช้บริการให้ได้ความรู้และประโยชน์สูงสุด

ที่มาของปัญหา

1. เป็นโครงการที่มีจำนวนพื้นที่จำกัด ดังนั้นต้องมีการวางแผนจัดตกแต่งภายในให้สอดคล้องกับประโยชน์ใช้สอยให้ได้ตรงตามความต้องการของผู้ใช้งาน
2. เป็นพิพิธภัณฑ์แห่งแรกที่ใช้ในการเก็บรักษา และอนุรักษ์ พร้อมกับสิ่งพิมพ์ของเด็กและเยาวชน
3. เนื่องจากวัตถุจัดแสดงแต่ละประเภท มีขนาดที่แตกต่างกัน การเก็บรักษาและการจัดแสดงจึงต้องคำนึงถึงสัดส่วนของเฟอร์นิเจอร์
4. วัตถุจัดแสดงมีความหลากหลาย ได้มาจากการบริจาคของภาครัฐ และเอกชน ดังนั้นต้องมีการดูแลให้คงสภาพเดิม
5. งานการจัดแสดงทางสมาคม มีความต้องการในการนำเทคนิค และเทคโนโลยีขั้นสูงในการประกอบการจัดแสดงโชว์
6. เนื่องจากพิพิธภัณฑ์ดังกล่าว ต้องการเน้นไปที่วัตถุจัดแสดงพร้อมกัน ความสนุกสนานประกอบเรื่องราวความเป็นมา ดังนั้น ต้องจัดส่วนแสดงให้ครบกับความต้องการ

แนวทางแก้ปัญหา

1. ศึกษาหาข้อมูล ในการตกแต่งพิพิธภัณฑ์ เพื่อเป็นแนวในการออกแบบตกแต่ง ภายนอกต่อไป
2. ศึกษาเรื่องราวและความเป็นมา วิวัฒนาการ ของแต่ละสมัยของเด็กเล่นจาก อดีตถึงปัจจุบัน
3. ศึกษาหาเทคนิคจัดแสดง เช่น ระบบคอมพิวเตอร์ ระบบแสง สี เสียง เพื่อนำ มาใช้ในการตกแต่งภายในพิพิธภัณฑ์อย่างเหมาะสม
4. ศึกษาหาความคิดเห็นจากคณะกรรมการ โครงการพิพิธภัณฑ์ของเด็กเล่น เพื่อ เป็นแนวทางการตกแต่ง รวมทั้งจุดประสงค์ของการจัดการแสดง

วิธีการดำเนินงานวิจัย

1. ศึกษารายละเอียดของโครงการ เช่น
 - ความเป็นมาของโครงการ
 - วัตถุประสงค์ของโครงการ
 - สภาพแวดล้อม และอิทธิพลที่มีต่อตัวโครงการ
 - เทคนิคระบบการจัดแสดงต่าง ๆ
 - ระบบการสัญจรภายในอาคาร
 - พฤติกรรมเกี่ยวข้องกับผู้ใช้อาคาร
 - ระบบเทคนิค และอุปกรณ์อำนวยความสะดวกต่าง ๆ
2. ศึกษาข้อมูลการตกแต่งภายในจากพิพิธภัณฑ์ประเภทเดียวกัน
3. นำข้อมูลที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ มาวิเคราะห์ และสังเคราะห์ เพื่อหาข้อสรุป
4. สรุปผลการวิจัย เพื่อเป็นเหตุผลนำไปสู่การออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขอบเขตของการศึกษาข้อมูล

1. ศึกษาข้อมูลพื้นฐานทั่วไปของโครงการ
 - 1.1 ส่วนพิธีภัณฑ์
 - 1.2 ส่วนบริการงานศึกษา
 - 1.3 ส่วนบริการสาธารณะ
2. ศึกษาข้อมูลรายละเอียดของโครงการ
3. ศึกษาถึงการวิเคราะห์โครงการ
 - 3.1 วิเคราะห์พฤติกรรม และประเภทของผู้ใช้โครงการ
 - 3.2 วิเคราะห์หน่วยงานการให้บริการ
 - 3.3 วิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยในอาคาร
4. ศึกษางานระบบเทคนิคต่าง ๆ ที่นำมาใช้ในอาคาร
 - 4.1 ระบบไฟฟ้า และระบบปรับอากาศ
 - 4.2 ระบบการจัดแสดง
 - 4.3 ระบบการสื่อสาร
 - 4.4 ระบบแสง สี เสียง
 - 4.5 วัสดุต่าง ๆ ที่นำมาใช้ในการตกแต่ง
 - 4.6 ระบบความปลอดภัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขอบเขตของการออกแบบ

ชั้น 1	- ลานรถอเนกประสงค์		
	- ห้องสมุด		
	- ห้องคลังเก็บของ		
	- สนามด้านหน้าศูนย์		
	- ลานแสดงนิทรรศการ		
	- ห้องน้ำ		
	รวมพื้นที่ประมาณ	251	ตารางเมตร
ชั้น 2	- ห้องแสดงนิทรรศการ	1	
	- ห้องแสดงนิทรรศการ	2	
	รวมพื้นที่ประมาณ	162	ตารางเมตร
ชั้น 3	- ห้องแสดงนิทรรศการ	3	
	- ห้องแสดงนิทรรศการ	สิ่งพิมพ์	
	รวมพื้นที่ประมาณ	162	ตารางเมตร
ชั้นลอย		60	ตารางเมตร
	รวมพื้นที่ใช้สอยส่วนตกแต่งภายใน	635	ตารางเมตร
	จากพื้นที่อาคารทั้งหมด	940	ตารางเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการทบทวนพันธ

ทางด้านกิจการพิพิธภัณฑ

1. ได้รับความรู้ และแนวทางในการค้นหาข้อมูลอย่างถูกต้อง เพื่อนำไปใช้ในการตกแต่งภายในโครงการอื่นที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน
2. จะมีสถาบันที่ได้มาตรฐาน เป็นสื่อกลางในการรับผิดชอบเผยแพร่ของเด็กเล่น

ทางด้านการศึกษา

1. สามารถให้ความรู้แก่ผู้มีความสนใจ ได้ศึกษาค้นคว้า ถึงประวัติความเป็นมาของเด็กเล่น และยุคสมัยของเด็กเล่น ซึ่งเป็นแนวทางในการพัฒนาด้านความคิด ของเด็กเล่นในปัจจุบัน
2. ทำให้ทราบถึงกรรมวิธีการเก็บรักษาของเด็กเล่น จากวัสดุต่างชนิดกัน วิธีการจัดแสดงของเด็กเล่น และสิ่งพิมพ์ ฯลฯ
3. เป็นแหล่งเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ให้กับเยาวชน ในรูปแบบของสื่อทางการศึกษา
4. เป็นแหล่งค้นคว้าทางการศึกษา ทางชีวประวัติบุคคล ของเยาวชน การวิวัฒนาการของผู้คนในสังคม

แหล่งศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่หาได้ในขณะนี้

1. สมาคมกิจวัฒนธรรม ศูนย์สังคัมศิลป์ ธนาคารกรุงเทพ ฯ
2. ห้องสมุดคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า -
เจ้าคุณทหาร
3. ห้องสมุดคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า -
เจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง
4. ห้องสมุดมหาวิทยาลัยศิลปากร
5. มุลนิธิเด็ก
6. บริษัท แบล อาคีเตค จำกัด โดยคุณธีรพ นิยม
7. ผู้ตกแต่งภายใน คุณน้ำอ้อย สายหู

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน

2.1 ความเป็นมาของพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทย

ประเทศไทย คือ ประเทศที่กำลังพัฒนาประเทศหนึ่ง เป็นประเทศที่เคยมีวัฒนธรรมหลายยุคหลายสมัยสืบเนื่องกันมา นับตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ สืบต่อมาถึงสมัยรัตนโกสินทร์ นานเกือบ 30,000 ปีเศษ ที่คนสมัยหนึ่งได้ทิ้งมรดกทางวัฒนธรรมมาตามลำดับ ประเทศไทยนับเป็นประเทศ ที่ร่ำรวยมั่งคั่งทางศิลปโบราณวัตถุมากที่สุดแห่งหนึ่งของโลก แต่การรวบรวมโบราณวัตถุเพิ่งจะเริ่มมีขึ้นในสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เพราะสมัยนั้นมีการที่ผู้ศึกษาค้นคว้าทางประวัติศาสตร์และโบราณคดีในชาติขึ้นเป็นครั้งแรก พระมหากษัตริย์พระองค์นี้ทรงริเริ่มรวบรวมศิลปโบราณวัตถุ นับตั้งแต่พระพุทธรูป เทวรูป ศิลาจารึกและเครื่องมือเครื่องใช้ สมัยต่าง ๆ เพื่อใช้ในการศึกษาอ้างอิง

พิพิธภัณฑ์สถานสมัยแรกเริ่ม

การรวบรวมศิลปโบราณวัตถุ ของพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวนั้น ไม่มีหลักฐานให้เราได้ศึกษากันมากนัก คงปรากฏเพียงหลักฐานทางประวัติศาสตร์บางอย่างที่พระองค์โปรด ๆ ให้เคลื่อนย้ายมาจากเมืองเก่า จ.สุโขทัย เช่น ศิลาจารึก พระที่นั่งมิ่งนครศิลาอาสน์ และปรากฏในเอกสารว่าโปรด ฯ ให้จัดแสดงศิลปโบราณวัตถุขึ้นในพระที่นั่งองค์หนึ่ง ในพระบรมมหาราชวัง ตรงที่สร้างเป็นพระที่นั่งวิมลเมฆมหาปราสาทปัจจุบัน เรียกว่า พระที่นั่งประพาสพิพิธภัณฑ์ พิพิธภัณฑ์สถานจึงเกิดขึ้นในลักษณะองค์การ เป็นพิพิธภัณฑ์สถานส่วนพระองค์ แบบเดียวกับที่ราชสำนัก เจ้านายหรือขุนนางในประเทศต่าง ๆ จัดตั้งขึ้น ซึ่งไม่ได้เปิดให้ประชาชนภายนอกเข้าชมแต่อย่างใด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พิพิธภัณฑ์สถานสำหรับประชาชน

ครั้นต่อมา พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ได้เสด็จประพาสประเทศชวา ซึ่งเป็นเมืองประเทศราชของฮอลันดา พระองค์ได้เข้าชมพิพิธภัณฑ์สถานเมืองปัตตาเวีย เมื่อวันที่ ๑๑ ตุลาคม พ.ศ. ๒๔๑๓ ได้ทอดพระเนตรศิลปโบราณวัตถุต่าง ๆ ซึ่งพิพิธภัณฑ์สถานแห่งนั้นรวบรวมไว้ ทรงสนพระทัย และได้รับความบันดาลใจในการปรับปรุงพิพิธภัณฑ์สถานในประเทศไทยในเวลาต่อมา การเสด็จประพาสประเทศชวาในครั้งนี้ ข้าหลวงฮอลันดา ได้ถวายศิลปโบราณวัตถุของชาวสมัยโบราณจำนวนหนึ่ง ให้เป็นมรดกการกลับมายังประเทศไทย ปัจจุบันศิลปโบราณวัตถุนี้ เก็บรักษา และจัดแสดงอยู่ในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติกรุงเทพฯ ฯ และตามวัดต่าง ๆ เช่น วัดพระแก้วและวัดราชาธิวาส เป็นต้น

หลังจากนั้นอีก ๔ ปี ทางโปรด ฯ ให้รวบรวมวัตถุทางวิทยาศาสตร์ เครื่องจักรกล และทางศิลปกรรมขึ้น ณ หอคองคอเดีย (ศาลาสหทัยสมาคม) และเปิดให้ประชาชนชมเป็นครั้งแรก เมื่อวันที่ ๑๙ กันยายน ๒๔๑๗ นับเป็นพิพิธภัณฑ์สถานสำหรับประชาชนแห่งแรกของประเทศไทย ในปี พ.ศ. ๒๔๑๘ ทรงพระกรุณาโปรดเกล้า ฯ ให้ ม.จ.ประวิช และนายเฮนรี อาลาบาสเตอร์ ชาวอังกฤษ (ต้นสกุลเสวตศิลา) ซึ่งเป็นครูสอนคนไทยในด้านการสำรวจ สอนวิชาตรีศัพทและโทรเลข การตั้งไปรษณีย์กับเป็นแม่กองซ่อมถนนได้ช่วยกันจัดแสดงวัตถุตามหลักสากลขึ้น มีห้องแสดงทั้งหมด ๓ ห้อง นอกจากจัดแสดงวัตถุแล้ว ยังได้จัดทำเอกสารบัญชีรายการวัตถุทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษขึ้นด้วย

พิพิธภัณฑ์สถานในครั้งแรกนั้น เข้าใจว่าอยู่ในความดูแลของกรมช่างมหาดเล็กรักษาพระองค์มีสีบเอกทัต (ต่อมาได้รับพระราชทานยศเป็น พลโท พระยาสุรมสรรพรพร) เป็นภัณฑารักษ์ไทยคนแรก หลังจากนั้นอีก ๔ ปี ได้แต่งตั้งนายเพ็ง เป็นภัณฑารักษ์ของพิพิธภัณฑ์สถาน แต่มีชาวต่างประเทศปฏิบัติงานด้วยหลายท่าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 การแบ่งแยกประเภทของพิพิธภัณฑ์

การแบ่งประเภทของพิพิธภัณฑ์ แบ่งได้ 2 ทาง คือ

: แบ่งตามลักษณะการบริหาร หรือ ผู้เป็นเจ้าของ เช่น พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ
พิพิธภัณฑ์สถานจังหวัด พิพิธภัณฑ์สถานมหาวิทยาลัย ฯลฯ

: แบ่งตามลักษณะของสิ่งที่รวบรวมไว้หรือตามแขนงวิชา ซึ่งสามารถแบ่งแยกได้ 9 ชนิด ได้แก่

1. พิพิธภัณฑ์สถานทางศิลปะ (MUSEUM OF ARTS)

เป็นพิพิธภัณฑ์ที่ได้รับความนิยมมากที่สุด เป็นสถาบันที่เก็บรวบรวมงานศิลปะที่มีค่าควรแก่การจดจำ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ประชาชนได้ชื่นชมกับสุนทรีย์ของศิลปะ และการศึกษา
วิวัฒนาการทางด้านศิลปะ หรือประวัติศาสตร์ศิลปะ

พิพิธภัณฑ์สถานทางศิลปะ แบ่ง เป็นพิพิธภัณฑ์สถานทางภาพเขียนที่เรียกกัน
แพร่หลายว่า หอศิลปะ ประติมากรรมและศิลปะประยุกต์

2. พิพิธภัณฑ์สถานศิลปะร่วมสมัย (GALLERY OF CONTEMPORARY ARTS)

เป็นสถาบันที่เชื่อมโยงความเข้าใจระหว่างสังคมปัจจุบันกับงานต่าง ๆ ที่
ศิลปินกระทำ พิพิธภัณฑ์สถานต้องพยายามที่จะนำศิลปะร่วมสมัยให้เข้าไปสู่ความเข้าใจดีของสังคม
พิพิธภัณฑ์สถานศิลปะสมัยใหม่ ได้ขยายงานของเขาออกไปทุกทิศทุกทาง ครอบคลุมงานในแขนง
ต่าง ๆ คือ

1. ศิลปะประยุกต์ เข้ามาสู่ความเจริญของอุตสาหกรรมด้วยการใช้
รูปภาพ ฟิล์ม โทรทัศน์และการโฆษณา ทั้งทางที่เป็นคำอธิบายและภาพประกอบ

2. สถาปัตยกรรมระดับเดียวกัน และแปลนของเมืองซึ่งใช้โดยเทคนิค
และสังคม พร้อมทั้งต้องมีความหมายทางศิลปะ และความคิดต่าง ๆ เข้ามาประกอบ

3. ศิลปะประยุกต์ที่เกี่ยวกับสมัยแห่งการใช้เครื่องจักรกล

4. สมัยก่อนคลาสสิก เช่นเดียวกับศิลปะเริ่มแรกและศิลปะนั้นเพียงแสดง

ถึงความเกี่ยวข้องกับความก้าวหน้าของศิลปะประเภทเดียวกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. พิพิธภัณฑสถานทางธรรมชาติวิทยา (NATURAL HISTORY MUSEUM)

ได้พัฒนามาจากการรวบรวมวัตถุในแบบต่าง ๆ เช่น ธรณีวิทยา พฤกษศาสตร์ สัตวศาสตร์ มนุษยวิทยา มาจัดแสดง แสดงถึงความก้าวหน้าทางวิชาการ นิยมจัดตั้งในส่วนสาธารณะ

4. พิพิธภัณฑสถานทางวิทยาศาสตร์และเครื่องจักรกล

(MUSEUM OF SCIENCE)

เป็นเรื่องราวการคิดค้นเกี่ยวกับการหา เครื่องผ่อนแรงและการวิเคราะห์ เรื่องราวจักรวาลอันกว้างใหญ่ เป็นศูนย์รวมที่แสดงให้เห็นถึงวิทยาการ ตลอดจนความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์

5. พิพิธภัณฑสถานทางมานุษยวิทยาและชาติพันธุ์วิทยา

(MUSEUM OF ANTHROPOLOGY)

พิพิธภัณฑสถานชนิดนี้ มักจะแสดงวัตถุเครื่องมือ เครื่องใช้ รูปเคารพ ทางศาสนา ศิลปและวัฒนธรรมอื่น ๆ มีวัตถุประสงค์ที่จะส่งเสริมให้มนุษย์แต่ละเผ่าได้เข้าใจใน วัฒนธรรมซึ่งกันและกัน สามารถแบ่งได้เป็น 3 กลุ่มใหญ่ คือ สองกลุ่มแรกศึกษาเกี่ยวกับเผ่าพันธุ์ และภูมิประเทศที่ครอบคลุมอยู่ ส่วนกลุ่มที่ 3 เกี่ยวข้องกับความเชื่อถือ และขนบธรรมเนียม ประเพณี

6. พิพิธภัณฑสถานทางประวัติศาสตร์และโบราณคดี

(MUSEUM OF HISTORY)

เป็นพิพิธภัณฑสถานที่แสดงเรื่องราวในอดีต ซึ่งถือว่าเป็นสถานที่สร้างความเข้าใจระหว่างมนุษย์ด้วยกัน เพราะผลวิจัยนำไปสู่ความภาคภูมิใจในความเป็นมาของชาติ

7. พิพิธภัณฑสถานประจำท้องถิ่น (REGIONAL MUSEUM)

คือ พิพิธภัณฑสถานที่แสดงเรื่องราวของท้องถิ่นต่าง ๆ

8. พิพิธภัณฑสถานแบบพิเศษ (SPECIALIZED MUSEUM)

พิพิธภัณฑสถานประเภทนี้ ส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับการศึกษาด้านต่าง ๆ

โดยเฉพาะได้จัดพิพิธภัณฑสถานที่จะจัดอย่างแน่นอนอยู่ในสาขาหนึ่ง เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9. พิพิธภัณฑ์สถานของมหาวิทยาลัย (UNIVERSITY MUSEUM)

พิพิธภัณฑ์สถานประเภทนี้เริ่มจากการศึกษาศิลปะไปสู่วิทยาศาสตร์ และเทคนิคต่าง ๆ บัจจัยสำคัญคือ การรวบรวมวัตถุเพื่อปรับปรุงการศึกษาให้เข้าใจได้ง่าย โดยได้รับความร่วมมือจากนักศึกษาที่จบออกไปแล้ว หรือผู้ที่มีบทบาทสำคัญต่าง ๆ

2.3 หน้าที่ของพิพิธภัณฑ์

1. การรวบรวมวัตถุ (COLLECTION)

การรวบรวมวัตถุของพิพิธภัณฑ์มีการสะสมรวบรวมไว้ดังนี้

- ก. ได้รับบริจาควัตถุจากประชาชน โดยจะรับบริจาคสิ่งของซึ่งมีอยู่ในเฉพาะแขนงวิชา
- ข. เกิดขึ้นจากการขุดค้นทางโบราณคดี รวมทั้งเกิดจากการประดิษฐ์ของนักวิทยาศาสตร์
- ค. ได้รับโดยการซื้อ

2. การจำแนกประเภทของวัตถุ (IDENTIFYING)

เมื่อเก็บวัตถุเข้าพิพิธภัณฑ์แล้ว จะต้องตรวจสอบได้ว่าเป็นอะไร จำแนกประเภทกำหนดอายุ แบบสมัยที่มาของวัตถุ หากยังไม่สามารถตรวจสอบได้ก็ต้องทำการศึกษาวิจัย

3. การทำบันทึกหลักฐาน (RECORDING)

คือ การจัดทำทะเบียนวัตถุทุกชิ้นเพื่อเป็นหลักฐานไม่ให้เกิดการสูญหาย และเพื่อเป็นหลักฐานทางวิชาการ การจัดทำทะเบียนวัตถุนั้น จะต้องมีการถ่ายภาพติดบัตร บรรยายลักษณะพร้อมทั้งทำเลขทะเบียนไว้ที่วัตถุด้วย

4. ซ่อมสวณรักษาวัตถุ (CONSERUATION AND PRESERVATION)

โดยใช้หลักการ และเทคนิคทางวิทยาศาสตร์ จึงจำเป็นต้องมีห้องปฏิบัติการ (CONSERUATION LABORATORY) โดยมีนักวิทยาศาสตร์ทำหน้าที่ดูแล โดยหลักการแล้ว วัตถุทุกชิ้นต้องผ่านการตรวจ ทาความสะอาดหรือปฏิบัติการ ป้องกันการเสื่อมสภาพ ก่อนนำออกจัดแสดง

5. รักษาความปลอดภัย (MUSEUM SECURITY)

พิพิธภัณฑ์ต้องมีระบบรักษาความปลอดภัยที่ทันสมัย (SECURITY SYSTEM) โดยวางแผนตั้งแต่เริ่มสร้างอาคาร พิพิธภัณฑ์ต้องมีเจ้าหน้าที่ประจำห้อง และยามรักษาการณ์ตลอด 24 ชั่วโมง

6. การจัดแสดง (EXHIBITION)

งานจัดแสดง เป็นงานหน้าฉากที่ต้องให้ทั้งความรู้ และความเพลิดเพลินแก่ประชาชน จึงต้องมีเทคนิคที่ดึงดูดความสนใจที่สำคัญ คือ ต้องมีการเปลี่ยนแปลงปรับปรุงเสมอ ไม่ให้ผู้ชมเบื่อหน่าย และจะต้องมีการแสดงพิเศษ เพื่อเรียกร่องให้ประชาชนเข้าใช้บริการ ตลอดเวลา

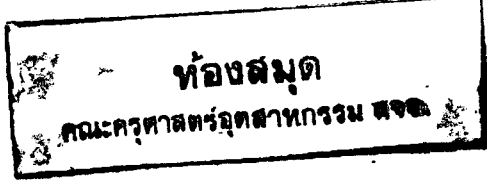
7. ให้การศึกษา (MUSEUM EDUCATION)

พิพิธภัณฑ์จะต้องให้ทั้งความรู้ ความเพลิดเพลินแก่คนทุกระดับ มีเจ้าหน้าที่ทางการศึกษา (MUSEUM EDUCATION OFFICER) เป็นผู้รับผิดชอบ แนวโน้มของพิพิธภัณฑ์ทำปัจจุบัน ก็ได้เน้นหนักในหน้าที่จัดกิจกรรมการศึกษาแก่ชุมชนเป็นอย่างมาก

8. หน้าที่ทางสังคม (SOCIAL FUNCTION)

พิพิธภัณฑ์สถาน ต้องเป็นสถาบันที่ เปลี่ยนแปลงปรับตัวไปตามสภาพสังคม จัดบริการแก่ชุมชนอย่างกว้างขวาง ซึ่งมีผลทำให้พิพิธภัณฑ์กลายเป็น ศูนย์รวมของชุมชน (COMMUNITY CENTER)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



2.4 การจัดแสดงภายในพิพิธภัณฑ์

2.4.1 ห้องนิทรรศการที่ 1 ของเล่น การละเล่น

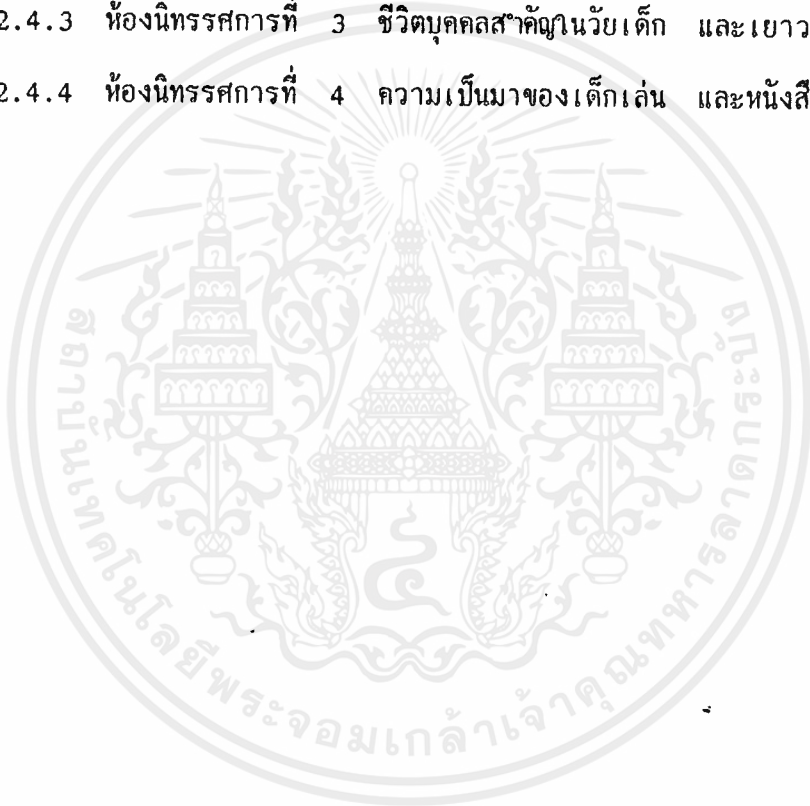
รวมของเล่นจากทุกภาคของไทย และจากต่างประเทศ ไม่ว่าเก่าหรือใหม่

2.4.2 ห้องนิทรรศการที่ 2 ประเพณีการอบรมเลี้ยงดู

ได้แก่ การไว้ผมเด็ก พิธีโสกันต์ - โคนจุก เพลงกล่อมเด็ก เครื่องเขียน
แบบเรียน โรงเรียน ยารักษาโรค ขนม เป็นต้น

2.4.3 ห้องนิทรรศการที่ 3 ชีวิตบุคคลสำคัญในวัยเด็ก และเยาวชนตัวอย่าง

2.4.4 ห้องนิทรรศการที่ 4 ความเป็นมาของเด็กเล่น และหนังสือการ์ตูน



971 020738

การจัดนิทรรศการชั่วคราว

นิทรรศการประเภทนี้เป็นกิจกรรมที่มีบทบาทมากที่สุด โดยจะจัดแสดงในระยะเวลาสั้น ๆ ประมาณ 2 - 3 เดือน

ระดับของการจัดนิทรรศการอาจแบ่งออกได้เป็นการจัดแบ่งตามระดับอายุของผู้เข้าชม ซึ่งโดยทั่วไปแบ่งออกเป็น 3 ระดับ คือ

1. ระดับเด็ก ได้แก่ นิทรรศการที่จัดบริการสำหรับเด็ก โดยเฉพาะเนื้อหาสาระรูปวัตถุที่แสดงเป็นเรื่องราวที่ง่าย ๆ ต่อการเข้าใจ มีสิ่งลึกลับต่าง ๆ เพื่อปลุกฝังในด้านการเรียนรู้เป็นส่วนใหญ่ โดยอาศัยจิตวิทยาทางการเรียนรู้ของเด็กเป็นสำคัญ เด็กในระดับนี้ อายุประมาณ 9 - 12 ขวบ
2. ระดับเยาวชน ผู้เข้าชมส่วนมากเป็นคนหนุ่มสาว คนเหล่านี้มักจะมีอารมณ์เพื่อค้นมีความรักความสวยงาม ฉะนั้น จึงมักชอบดูแต่เรื่องความสวยงาม หรือเพื่อให้เกิดอารมณ์โรแมนติก การจัดการแสดงก็ต้องทำให้เกิดบรรยากาศที่เหมือนของจริงให้มากที่สุด เช่น การจัดแบบ คือ การจัดแสดงในตู้ที่จำลองเรื่องราวจริง ๆ เป็นต้น
3. ระดับทั่วไป นิทรรศการระดับนี้จัดบริการสำหรับทุกชั้น เพื่อการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ การจัดก็ต้องแยกออกไปต่างหาก ลักษณะการจัดไม่จำเป็นต้องพิถีพิถันถึงความสวยงามมากนัก

ระบบการจัดนิทรรศการ

(SYSTEMATIC OF PRESENTATION)

เพื่อให้บรรลุเป้าหมายของการจัดแสดงให้ผู้ชมได้รับความรู้มากที่สุดและให้สำเร็จตามเป้าหมายของพิพิธภัณฑ์เหล่านั้น ระบบการจัดนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์ที่อาจแยกออกได้ดังนี้

1. การจัดตั้งวัตถุตามธรรมชาติ
2. การจัดตั้งตามลักษณะสิ่งแสดง
3. การจัดแสดงตามลักษณะภูมิศาสตร์
4. การจัดแสดงตามความเป็นจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

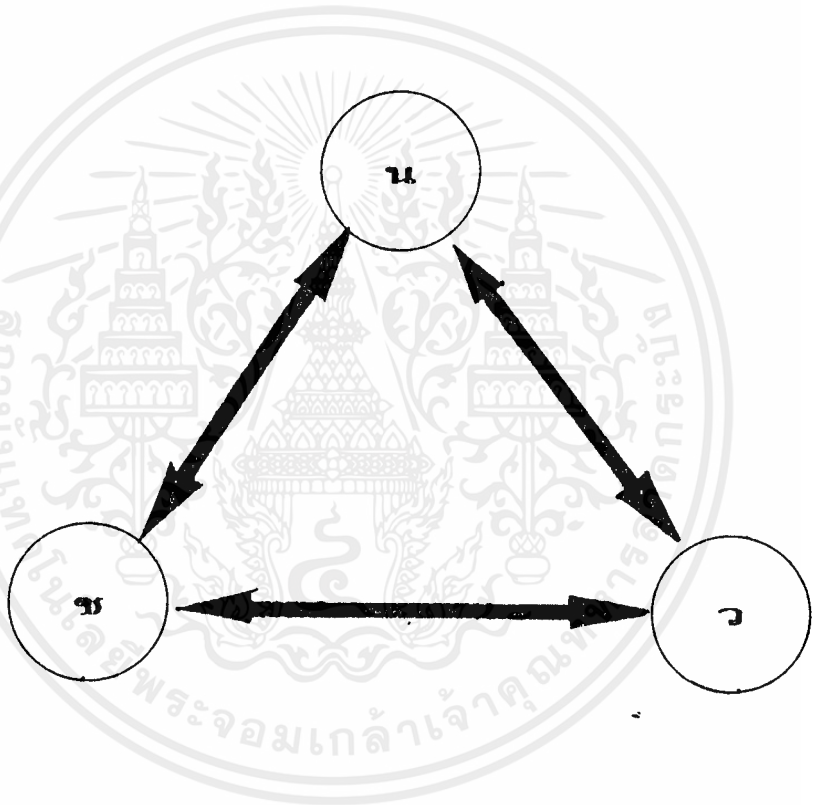
องค์ประกอบหลักของการจัดนิทรรศการ

คือ ส่วนประกอบที่ทำให้เกิดการบริการขึ้น ซึ่งการจัดแสดงที่สมบูรณ์ จะต้องมีย
องค์ประกอบหลักอย่างน้อย 3 อย่าง คือ รูปวัตถุ, ผู้ชม, ผู้แนะนำ

น ผู้แนะนำ คือ ผู้ให้บริการ

ว รูปวัตถุ คือ วัตถุที่แสดง

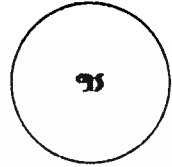
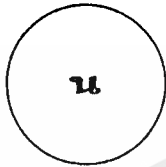
ช ผู้ชม คือ ผู้ใช้บริการ



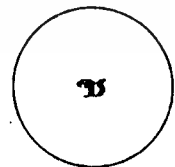
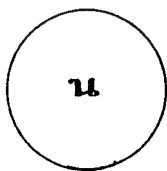
ผู้แนะนำต้องหารูปวัตถุมาแสดง โดยนำข้อมูลจากผู้ชมว่าสนใจเรื่องใดบ้าง จากนั้น
ก็จัดแสดงถ่ายทอดความคิด โดยมีรูปวัตถุเป็นตัวเชื่อม ผู้ชมก็จะประทับใจ และรับแนวความคิด
จากผู้แนะนำติดตัวไปด้วย และจะเกิดปฏิกิริยาตอบสนองของผู้ชมที่มีต่อผู้แนะนำ ซึ่งอาจอยู่ในรูป
คำติชม หรือแนวความคิดเรื่องการจัดพิพิธภัณฑ์ที่ถูกต้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระดับที่ 1 มีองค์ประกอบหลักทั้ง 3 ครบถ้วน แต่ไม่มีความสัมพันธ์กัน จึงไม่มีการบริการ
นิทรรศการ



ระดับที่ 2 งานบริการนิทรรศการ เริ่มต้นขึ้น เมื่อมีผู้แนะนำ นำรูปวัตถุไปสู่ผู้ชม โดยการจัด
แสดง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระดับที่ 3

ผู้แนะนำต้องส่งเสริมให้ผู้ชมได้เข้าใจ และรับความรู้จากวัตถุแสดงนั้น ๆ ด้วย



ระดับที่ 4

ผู้ชมตอบสนองการรับรู้และถ่ายทอดแนวความคิดนั้นผ่านทางวัตถุ กลับไปยังผู้แนะนำ ก็จะเป็นการบริการที่สมบูรณ์แบบที่สุด เพราะผู้แนะนำได้รับข้อมูลในการจัดแสดงต่อไป และผู้ชมก็จะได้ความรู้



การจำแนกส่วนการจัดนิทรรศการ

เราสามารถแบ่งส่วนการจัดนิทรรศการออกเป็นส่วนใหญ่ ๆ ดังนี้

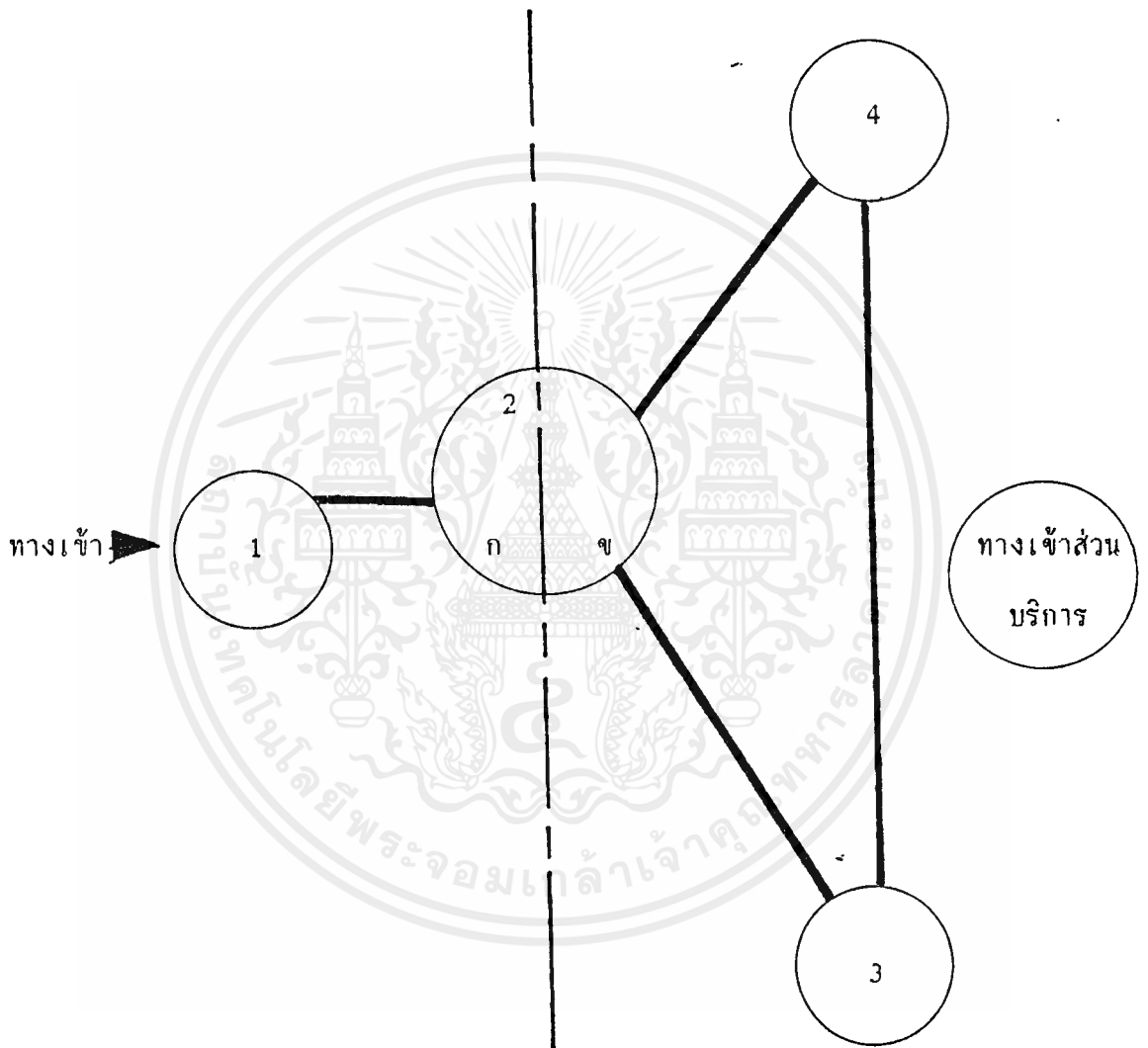
1. ส่วนจัดแสดง คือ ส่วนที่จัดตั้งรูปวัตถุ ทั้งในรูปนิทรรศการประจำ และนิทรรศการชั่วคราว
2. ส่วนเก็บรูปวัตถุ คือ ส่วนที่เป็นคลังพิพิธภัณฑ์เก็บวัตถุที่เคลื่อนหรืออยู่ในระหว่างการการศึกษา
3. ส่วนบริหารงาน คือ ส่วนสำนักงาน ทั้งงานธุรการ วิชาการ
4. ส่วนปฏิบัติงานช่าง คือ ส่วนซ่อมสวน หรือเทคนิค

เนื่องจากอาคารมีความแตกต่างจากสถาบันอื่น ๆ เพราะเป็นอาคารที่สร้างขึ้นสำหรับมนุษย์ และสิ่งของพร้อมกัน และเป็นสิ่งของที่มีคุณค่าอีกด้วย จึงต้องมีส่วนประกอบอื่น ๆ เข้ามาเกี่ยวข้องอีก คือ การควบคุมความปลอดภัยในทางเข้าและทางออก และการขนย้ายวัตถุ ซึ่งเมื่อรวมกับความสัมพันธ์ทั้งหมดก็จะเขียนเป็นแผนภูมิดังนี้

แผนภูมิแสดงความสัมพันธ์ของส่วนให้บริการและส่วนรับบริการ

ส่วนรับบริการ

ส่วนบริการ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สัญลักษณ์และความหมาย

1. ส่วนแสดงนิทรรศการ
2. ส่วนบริหารงาน
 - ก. ติดต่อกับผู้ชม
 - ข. ไม่ติดต่อกับผู้ชม
3. ส่วนคลังพิพิธภัณฑ์
4. ส่วนปฏิบัติงานช่าง

หลักการในการจัดแสดง (BASIC PRINCIPLES)

พิพิธภัณฑ์สถานแต่ละประเภทอาจใช้เทคนิคการจัดแสดงแตกต่างกัน แต่โดยหลักการที่เป็นพื้นฐานแล้ว มีหลักการอย่างเดียวกัน ดังนี้

1. ความสำคัญของการจัดแสดงอยู่ที่วัตถุ ต้องเน้นความสำคัญที่วัตถุ ส่วนคำบรรยายหรือส่วนประกอบอย่างอื่น เป็นเพียงองค์ประกอบที่ช่วยให้อัตถุที่แสดงมีความหมายสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์การจัดแสดง
2. การให้เรื่องราว ความรู้เกี่ยวกับวัตถุที่จัดแสดง องค์ประกอบวัตถุที่จะทำให้อัตถุมีความหมายสำคัญจะต้องมีคำบรรยาย และการจะให้คำบรรยายอย่างไร ใช้เทคนิคอะไรนั้น ก่ออยู่ที่ความเหมาะสมและ เรื่องที่จัดแสดง
3. การจัดแสดงวัตถุจะต้องมีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกัน ให้เรื่องราวขึ้นตอนไปตามลำดับ จากจุดหนึ่งให้ผู้เข้าชมเข้าใจเรื่องราวติดต่อกัน
4. ให้ความประทับใจ ความเพลิดเพลิน ความชื่นชม เห็นความสำคัญ และคุณค่าของวัตถุ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประเภทของการจัดแสดง

การจัดแสดงในเรื่องราวต่าง ๆ สามารถแยกออกเป็นประเภทการแสดงไว้ 4 ประเภท คือ

1. การแสดงด้วยแผ่นภาพ

การแสดงแบบนี้ เป็นลักษณะของการแสดงภาพทั่ว ๆ ไป ซึ่งประกอบด้วยการแสดงด้วยภาพถ่ายต่าง ๆ เช่น ภาพถ่ายที่เกี่ยวกับสถานที่สำคัญ ภาพถ่ายของประเพณีต่าง ๆ และการแสดงด้วยภาพเขียน

2. การแสดงด้วย (MODEL)

ลักษณะการทำ MODEL นั้น เป็นการแสดงที่สามารถถ่ายทอดความรู้สึกลงโลกใต้อย่างเป็นจริงมากที่สุด และยังสามารถดึงดูดความสนใจได้มากที่สุดด้วย ประกอบด้วยหุ่นจำลองต่าง ๆ ตลอดจนการสร้างบรรยากาศต่าง ๆ โดยอาศัยหลักการจัดในระบบ DIORAMA และ THEATERICAL ACTIVITY และอาศัยเทคโนโลยีในการร่วมแสดงงาน เช่น ภาพ SLIDE เทปบันทึกเสียง ภาพถ่าย ประกอบในการจัดแสดง

3. การแสดงด้วยของจริง

การจัดแสดงโดยนำเอาวัตถุจริงนำมาแสดง ซึ่งได้แก่สิ่งของต่าง ๆ อันได้แก่ - วัตถุของเด็กเล่น สำหรับการหอดูเหรียญ นอกจากนี้การนำเอาสิ่งเหล่านี้มาแสดงแล้ว ยังจำเป็นต้องอาศัยเทคนิคในด้านการจัดให้มีความดึงดูดความสนใจจากผู้ชม ตลอดจนการนำเอา SLIDE และภาพถ่ายประกอบการจัดแสดง เป็นต้น

4. การจัดแสดงแบบ (DIORAMA)

การจัดแสดงแบบนี้ เป็นการจัดการแสดงโดยการเลียนแบบสภาพความเป็นจริงของงานที่จัดแสดง โดยอาศัยหลักการการจัดแสดงในแบบฉากละคร นอกจากอาศัยการจัดฉากแล้ว การนำเอาแสงสีเข้ามาช่วยเน้นในการจัดแสดงงานต่าง ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

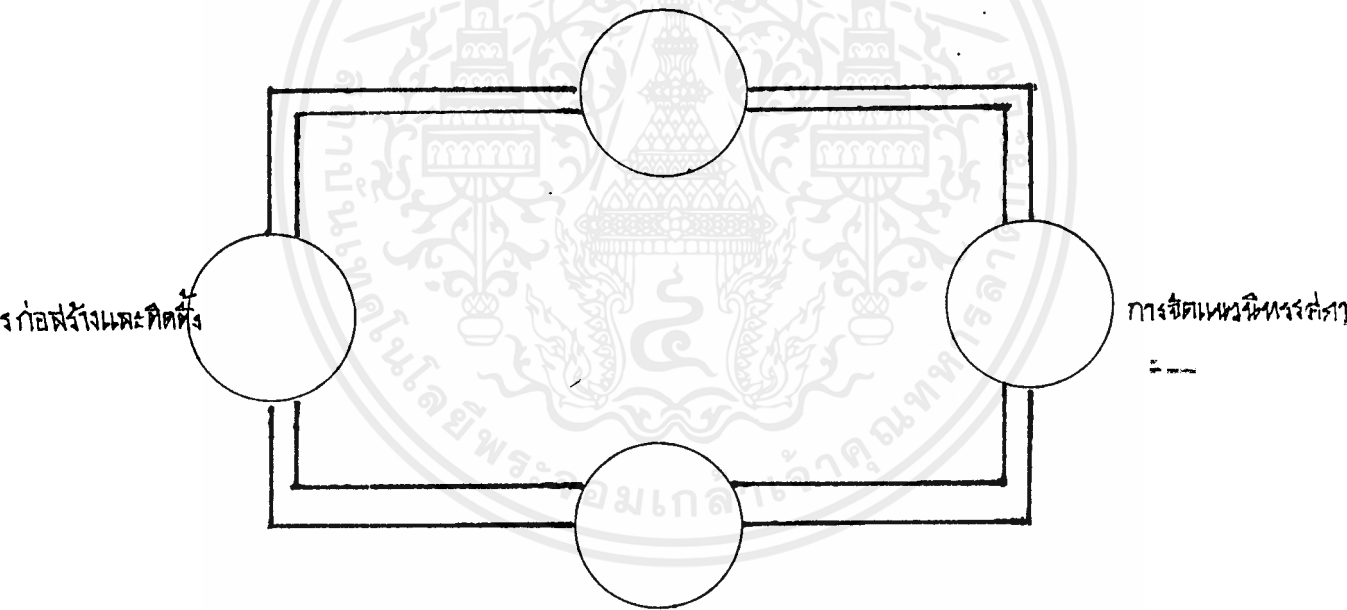
การจัดแสดงแบบ DIORAMA ที่สามารถจัดการแสดงเป็นแบบต่าง ๆ ได้ 2 แบบ คือ

- แบบเปิด คือ การแสดงที่จัดโดยการนำเอาสิ่งของที่จัดแสดงในระบบที่เปิดเผยไม่มีการปกปิดด้วยกระจกใส อาจจะจัดขึ้นบนโต๊ะหรือบนพื้นที่ยกระดับ เช่น การแสดงหุ่นขี้ผึ้ง

- แบบปิด คือ การแสดงที่จัดโดยการนำเอาสิ่งของที่จัดอยู่ภายในตู้กระจกโดยมากนิยมจัดแบบนี้ ในส่วนของการจัดแสดงแบบถาวร เพราะสามารถ CONTROL ในเรื่องของความเสียหาย และฝุ่นละอองได้ดีกว่า มีการจัดทั้งในแบบตู้ติดผนัง หรือตู้แบบลอยก็ได้

ขั้นตอนการจัดนิทรรศการ

การอนุมัติหลักการทั่วไป



การออกแบบห้องแสดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผนภูมิที่ 1 วัตถุประสงค์ของการจัดนิทรรศการ

จากแผนภูมิดังกล่าวมานี้ เราอาจจำแนกขั้นตอนการดำเนินงานจัดแสดงออกเป็น 4 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 การอนุมัติในหลักการ เป็นเรื่องของภัทรรักษ์หัวหน้าภาควิชาต่าง ๆ ในพิพิธภัณฑสถาน ในการจัดเตรียมขออนุมัติหลักในการจัดนิทรรศการ วัตถุประสงค์ต่าง ๆ จำเป็นต้องมีรายละเอียดดังนี้

1. EXHIBIT TITLE ควรแบ่งให้ชัดเจนว่าจะจัดเรื่องอะไร
2. OBJECTIVE หรือ วัตถุประสงค์ในการจัด ควรจะเขียนไว้ละเอียดว่า มีวัตถุประสงค์อะไรเป็นหลัก มีวัตถุประสงค์อะไรเป็นรอง
3. SCOPE OF EXHIBITE AND DEFINITION OF CONCEPT ควรกำหนดหลักการลงไปให้แน่นอนว่านิทรรศการดังกล่าวนี้มีเนื้อหาสาระอย่างไร ประกอบด้วยวัตถุประสงค์หลักอะไรบ้าง แบ่งข้อย่อยออกเป็นกี่ตอน มีเนื้อหาสาระอะไรบ้าง มีวัตถุที่จะแสดงจำนวนเท่าไร ขนาดไหน และมีความสำคัญลดหลั่นกันอย่างไร เป็นของพิพิธภัณฑสถานเองหรือยืมมาจากที่อื่น
4. HYPOTHESIS ควรจะได้ประเมินการคาดคะเนล่วงหน้าได้ด้วยว่า ผลจากนิทรรศการดังจะก่อให้เกิดประโยชน์อะไรแก่ประชาชนหรือเป้าหมายที่หน่วยงานมีความต้องการ

ขั้นที่ 2 การจัดแนวนิทรรศการ หลังจากอนุมัติเรียบร้อยแล้ว ภัทรรักษ์จะต้องดำเนินการเรื่องขั้นตอนต่อไป คือ การเรียบเรียงเอกสารและการจัดแสดง ซึ่งมีรายละเอียดปลีกย่อยต่าง ๆ ดังนี้

1. ศึกษาขนาดและจำนวนของวัตถุ เพื่อจะได้กำหนดเรื่องราวต่าง ๆ ได้ว่าแต่ละตอนของนิทรรศการนั้นจะเขียนคำบรรยายไว้ว่าอย่างไร ใช้วัตถุอะไรจัดแสดง วัตถุที่แสดงทั้งหมดเป็นของพิพิธภัณฑสถานหรือยืมมาจากที่อื่น ภัทรรักษ์จะต้องเป็นเจ้าของเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. การเขียนคำบรรยาย การเขียนคำบรรยายประกอบนิทรรศการนั้นอาจประกอบด้วยแคตตาล็อกและข้อความอธิบายวัตถุสิ่งแสดง เพื่อเป็นแนวในการออกแบบของช่างศิลป์ หรือสถาปนิก โดยปกติในนิทรรศการต่าง ๆ จะมีคำอธิบายเรื่องราว 4 ประเภท คือ

2.1 TITLE เป็นชื่อนิทรรศการ ซึ่งข้อความจะต้องสั้นกระชับรัด สดวกแก่การจดจำ อ่านแล้วเข้าใจข้อความทันที

2.2 SUBTITLE เป็นป้ายเรื่องย่อ เป็นการเน้นเรื่องราวของเรื่องใหญ่ให้สะดวกในการทำความเข้าใจ นิทรรศการชุดหนึ่งอาจประกอบด้วยหัวข้อย่อย 5 - 10 เรื่อง ซึ่งการกำจัดจำนวนข้อย่อยมากนักยิ่งดีขึ้นอยู่กับหลักการ และเหตุผลตลอดจนความชำนาญฉลาดของภัณฑารักษ์ นิทรรศการที่มีหัวข้อย่อย อาจสร้างความยุ่งยากในการติดตามเรื่อง และความเข้าใจแก่ผู้ชม

2.3 SUBTEXT คือ คำบรรยายสรุปหัวข้อใหญ่ หรือหัวข้อย่อยว่าสาระเรื่องนั้นเป็นอย่างไร เพื่อผู้ชมจะได้เกิดแนวความคิดและใช้วิจารณญาณพิจารณาการแปลความและเนื้อหาของห้องแสดง ข้อความควรเป็นภาษาง่าย ๆ ที่เข้าใจกันทั่วไปไม่ควรใช้ภาษาของนักวิชาการ

2.4 INDIVIDUAL LABEL คือ การบอกให้ทราบว่าวัตถุที่จัดแสดงแต่ละชิ้นนั้นเป็นอย่างไร สมัยไหน พบที่ใด อายุประมาณเท่าใด

ขั้นที่ 3 การออกแบบแสดงห้อง

ในการออกแบบ และจัดแสดงเป็นหน้าที่ของภัณฑารักษ์ ช่างศิลป์หรือสถาปนิก โดยความร่วมมือของภัณฑารักษ์

3.1 ศึกษาแนวเรื่องที่ภัณฑารักษ์เรียบเรียงให้เป็นที่น่าสนใจทั้งวัตถุ ประสงค์ และการดำเนินเรื่อง แล้วจึงดำเนินการวางผังรูปห้อง พิพิธภัณฑสถานหลายแห่ง การประชุมเป็นการภายในอย่างใกล้ชิดระหว่างผู้ออกแบบกับภัณฑารักษ์

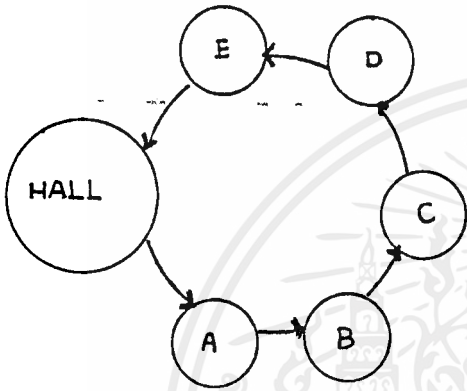
การพิจารณาลักษณะการจัดกลุ่มห้องแสดง

1. ROOM TO ROOM ARRANGEMENT ชมวัดโดย

ไม่ย้อนกลับทางเดิม

ข้อดี ประหยัดเนื้อที่

ข้อเสีย ไม่อาจจะเลือกชมส่วนใดส่วนหนึ่ง
ได้ ถ้าเป็นพิพิธภัณฑ์ที่ใหญ่ เมื่อเปิด
อีกห้องหนึ่งจะกระทบอีกห้องหนึ่ง



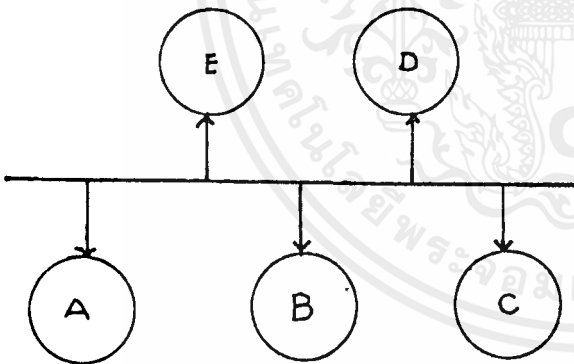
2. CORRIDOR TO ROOM ARRANGEMENT

เป็นทางเดินยาวและเป็นทางแยกเข้าสู่

ส่วนแสดง

ข้อดี เลือกชมได้ตามสบาย

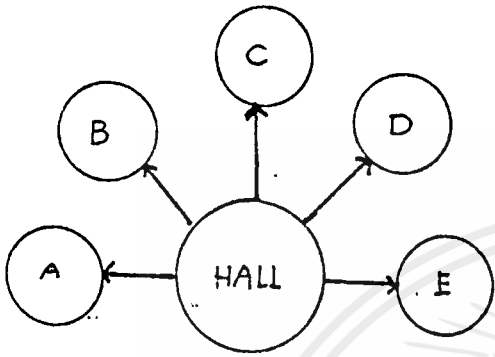
ข้อเสีย การแสดงขาดความต่อเนื่อง
เปลืองเนื้อที่



3. CENTRAL ARRANGEMENT

นำเอาทั้งสองแบบข้างต้นมารวมกัน มีอยู่ตรงกลางเป็นตัวแยกส่วนต่าง ๆ เมื่อปิดห้องใดห้องหนึ่งก็ใช้เป็นแจกได้

ข้อดี สามารถเปิดชมได้หมดทุกส่วน



การกำหนดเส้นทางสัญจร

การศึกษาถึงหลักของการกำหนดทางสัญจรในพิพิธภัณฑ์ มีดังนี้

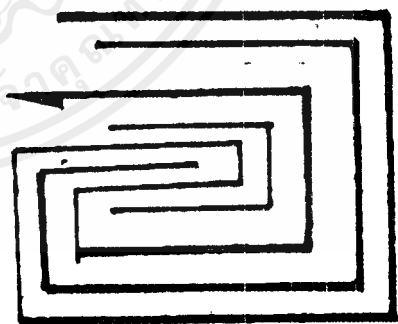
1. เส้นทางที่กำหนดแน่นอนโดยมีทางเข้าออกแยกจากกัน



1.1 การแสดงต่อเนื่องด้านเดียว

1.2 การแสดงที่ชมได้ทั้ง 2 ด้าน

2. เส้นทางที่ถูกกำหนดแน่นอนมีทางเข้าและออกชิดกัน

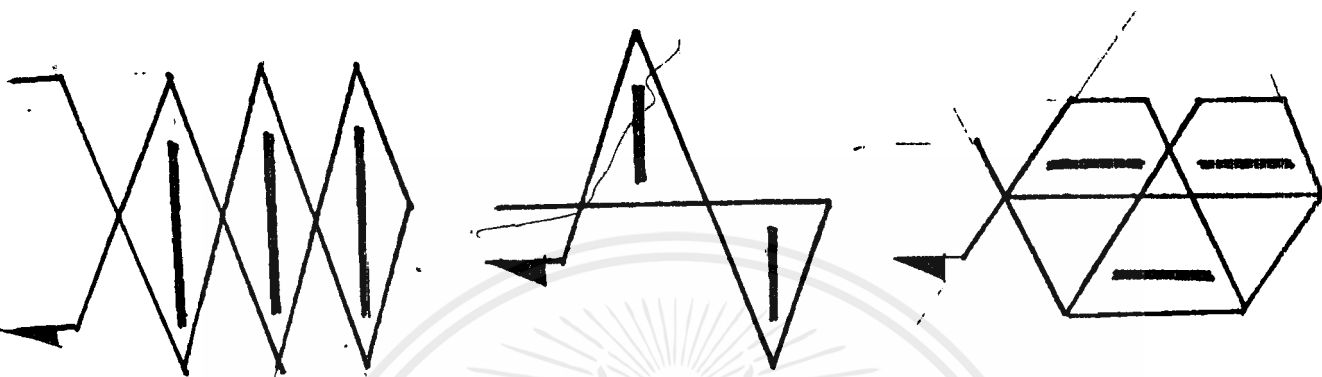


2.1 การแสดงที่ต่อเนื่องชมได้ทั้ง 2 ด้าน

2.2 การแสดงที่ชมได้ทั้ง 2 ด้าน แบบขดลวด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. เส้นทางที่กำหนดไม่แน่นอน มีทางเข้า ออกประชิดกัน



3.1 แบบเส้นทางติดกัน

3.2 แบบเส้นทางแยกออก

3.3 แบบเส้นทางที่ตัดกัน

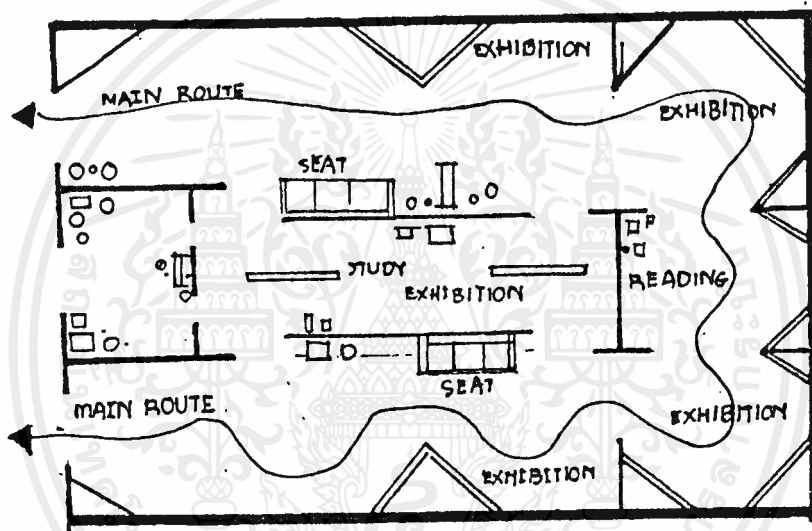
หลักการกำหนดเส้นทางเข้า - ออก

1. ควรมีประตู 2 ประตู เป็นทางเข้า - ออก
2. ประตูไม่ควรอยู่ในแกนกลางของห้อง
3. ประตูไม่ควรอยู่ในที่ที่ผู้ชมออกมาก่อนชมการแสดงให้หมด

การศึกษาของผู้ชมต้องแบ่งกลุ่มผู้ชมออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ คือ

1. ความต้องการของผู้ชมส่วนใหญ
2. ความต้องการของผู้ชมส่วนน้อย

สำหรับความต้องการของผู้ชมส่วนใหญ คือ การแสดงที่จัดไว้อย่างเป็นระเบียบ และความต้องการของผู้ชมส่วนน้อย คือ จะต้องจัดเป็นจุดดึงดูดความสนใจของผู้ชมทั้ง 2 กลุ่มนี้ มีผลต่อการจัดเส้นทางสัญจร โดยอาจใช้หลักการจัดด้วยการใช้บริเวณรอบนอกสำหรับผู้ชมส่วนใหญ และส่วนในควรจัดเป็นลักษณะที่สามารถใช้สำหรับผู้ชมส่วนน้อย หรือผู้ที่สนใจเป็นพิเศษได้อ่านหรือ ทบทวน ผู้ชมที่ไม่สนใจอะไรเป็นพิเศษก็เดินผ่านไปอย่างรวดเร็ว

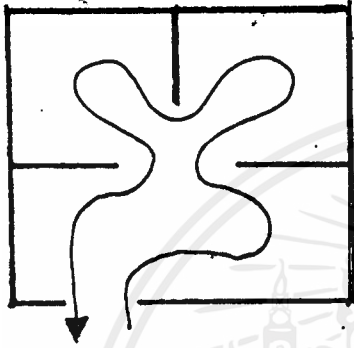


- ถ้าเป็นห้องที่ไม่มีลักษณะการจัดแสดงเพื่อคนส่วนน้อย ก็ควรจัดเอาทางด้านซ้ายของ
 ห้องแสดง (กำหนดจากความเคยชินของผู้ชม) ดังตัวอย่างของห้องแสดงในแนวทางนี้ตั้งภาพ
 - ข้างบนนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

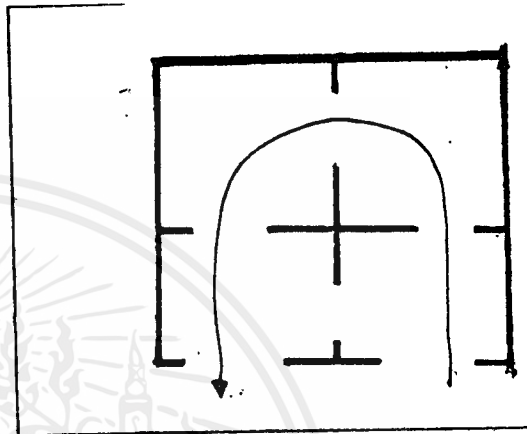
การเปรียบเทียบทางสัญจร

แบบที่ตี

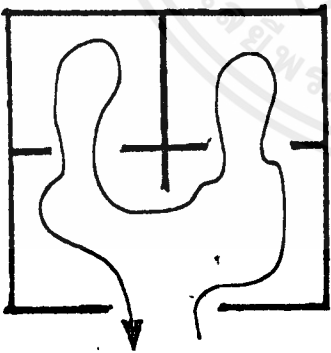


การจัดทางเดินที่ตี มีระเบียบ

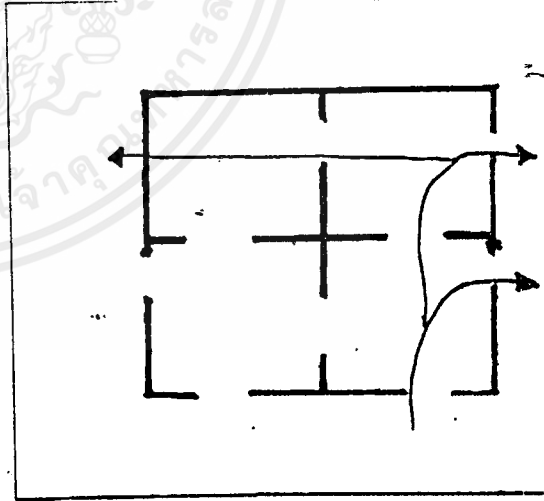
แบบที่ไม่วัด



ผู้ชมเข้าได้ไม่ทั่วถึง



ผู้ชม ชมได้ทั่วทุกห้อง

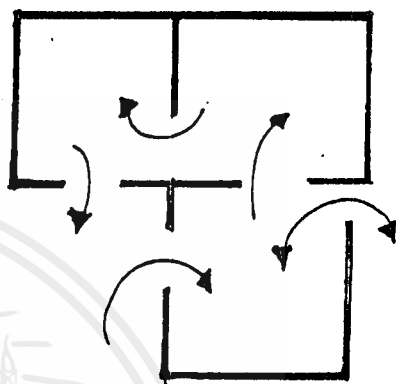
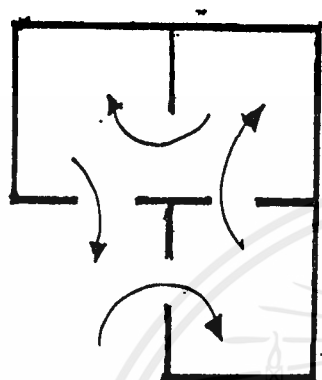


ผู้ชม เข้าชมได้ไม่ทั่วถึง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

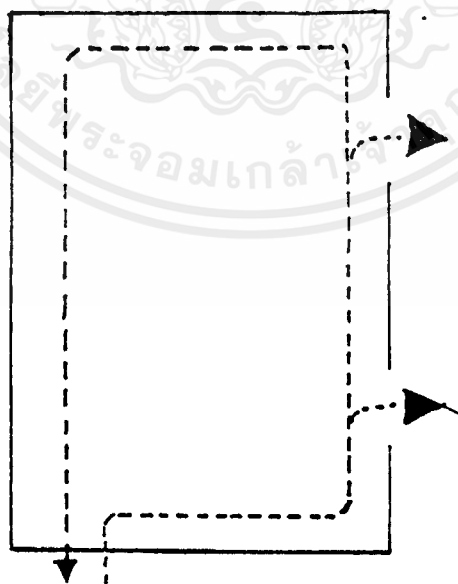
แบบที่๑

แบบที่๒



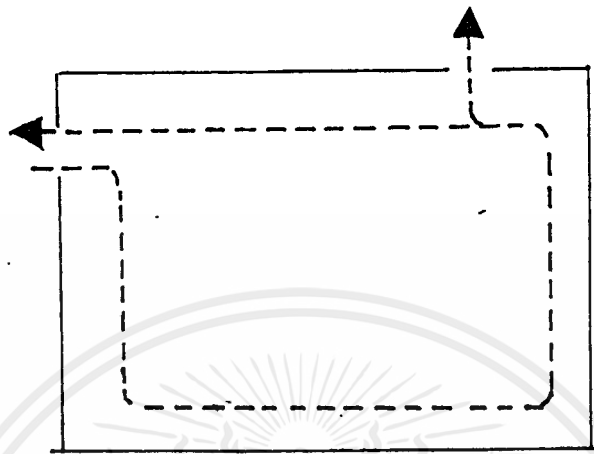
การจัดทางเข้า ออก ที่เหมาะสม

การจัดทางเข้า ออก ที่สับสน

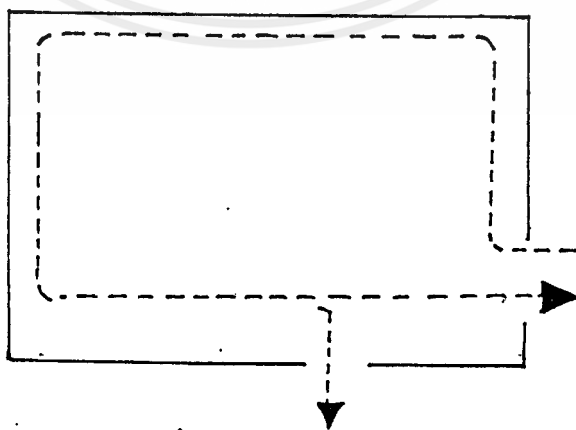


ทางออกที่ชัดเจนเกินไป ทำให้ส่วนที่เหลือของห้องกลายเป็นส่วนที่ไม่สำคัญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

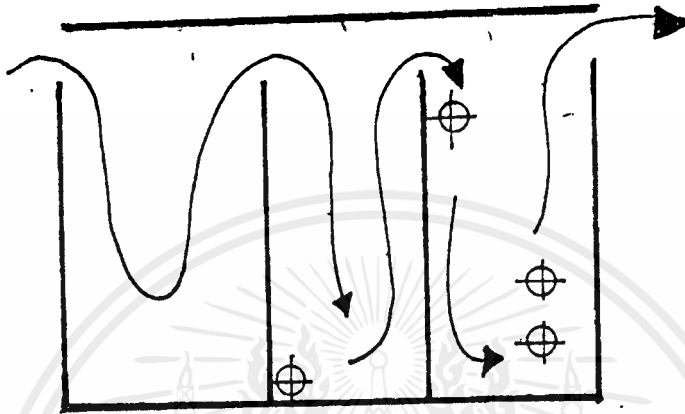


ทางออกอยู่ห่างจากทางเข้า ทำให้ผู้ชมดูเกือบทั่วห้อง (3/4 ของห้อง)

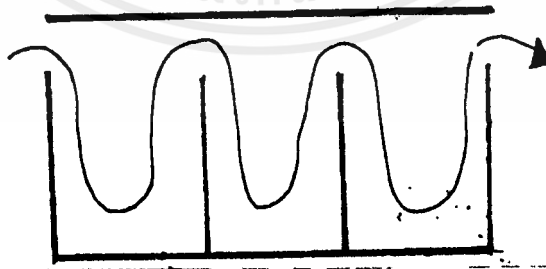


ทางออกที่ดีทำให้ผู้ชมดูได้เกือบทั้งหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

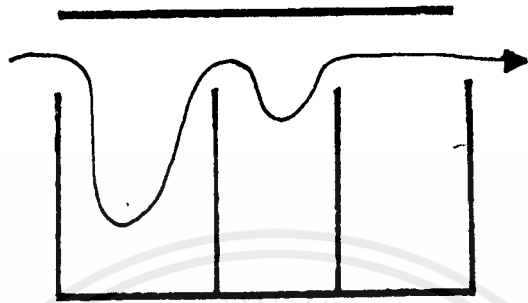


มีการจัดกลุ่มห้องแสดงที่เหมาะสม มีการจัดทางสัญจรที่รัดกุมสร้างความดึงดูดทุกระยะ

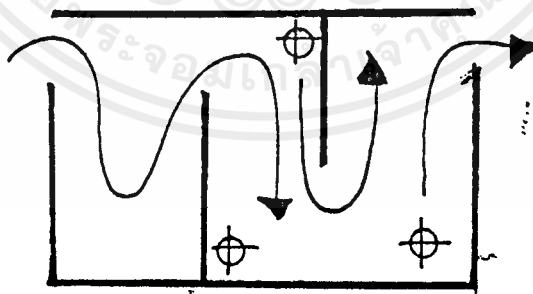


ลักษณะของห้องแสดง ที่กำหนดทางสัญจรให้ผู้ชม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เส้นทางสัญจร ที่ไม่มีแรงดึงดูดความสนใจของผู้ชม



การสร้างความดึงดูดผู้ชมไว้เป็นระยะ ๆ ตลอดเส้นทาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อกำหนดในการจัดทางสัญจร

1. เส้นทางที่ผู้ชมเคยชิน

2. ไม่ควรมีประตูมากกว่า 2 ประตู และเมื่อจัดให้มี 2 ประตู ไม่ควรจัดให้

ประตูทางออกอยู่ในแกนกลางของห้อง

3. เรื่องที่ให้รายละเอียด สำหรับผู้ที่ต้องการศึกษาควรอยู่ทางด้านซ้ายของห้อง

4. มีการจัดสิ่งแสดงที่ดึงดูดผู้ชม ตลอดเส้นทางที่จัดแสดง

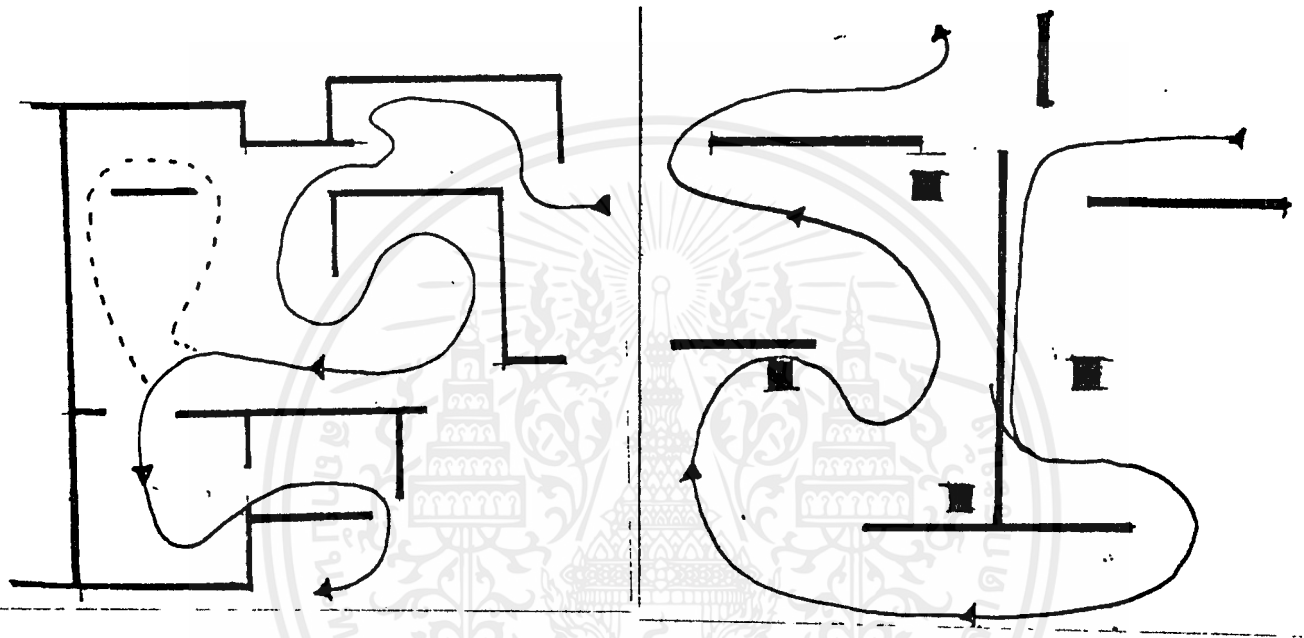
5. มีการแบ่งส่วนของห้องนิทรรศการสำหรับผู้ชมส่วนใหญ่มาก และประเภทส่วนน้อยที่

ต้องการศึกษารายละเอียด

6. ควรมีการจัดที่สำหรับพักเหนื่อย พักสายตา หรือคลายความตึงเครียด ได้แก่

ที่นั่งพัก หรือถ้าเป็นนิทรรศการใหญ่ ก็ควรมีส่วนจำหน่ายเครื่องดื่ม มีการจัดต้นไม้ ในกรณี
ควรจัดให้ผู้ชมได้มีความรู้สึกสบายเต็มที่ อาจใช้เป็นที่สนทนา หรือถกเถียงระหว่างผู้ชมเอง
เกี่ยวกับสิ่งแสดงด้วย

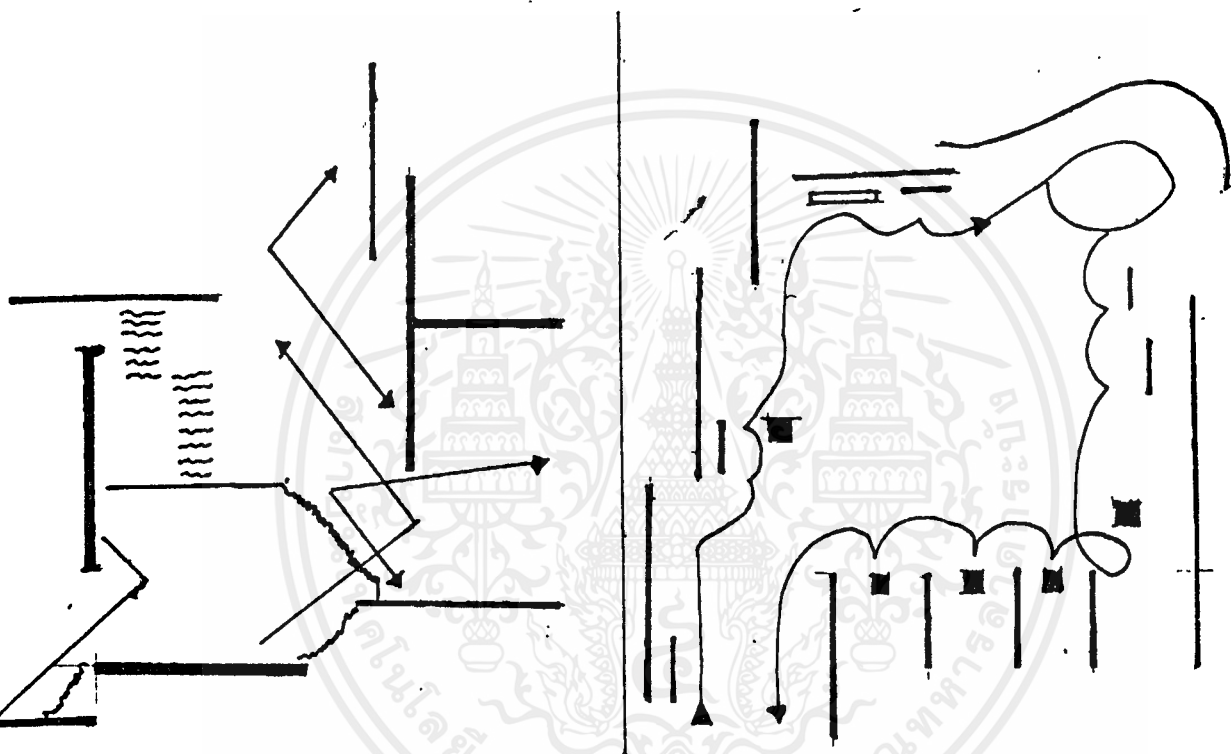
นอกจากทั้ง 6 ประการที่กล่าวมาแล้ว ก็อาจพิจารณาจัดแนวทางสัญจรในส่วนพิพิธภัณฑ์
ภัณฑสถาน โดยการกำหนดแนวทางการชมสิ่งแสดง ตามหลักจิตวิทยาของมนุษย์ ดังแสดงใน
ภาพต่อไปนี้



จัดภายในห้องเล็ก โดยกำหนดทางเข้า ออก
 สู่ห้องแสดงอื่น ๆ ให้ความรู้ได้ติดตาม

พื้นที่แสดงกว้าง ๆ ขึ้นด้วยแผงกั้นส่วน ซึ่งเป็น
 สิ่งแนะนำงานการเดินชม ผู้ชมจะรู้สึกอิสระ
 ในการชมมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เป็นการชี้แนวทาง โดยจัดเนื้อที่ว่างทำให้
ผู้ชมรู้สึกเองและติดตามด้วยความเพลิดเพลิน

ชักนำผู้ชม ครอบงำสิ่งที่นำเสนอเป็นระยะ
ตามกำหนดจนถึงส่วนสำคัญ CLIMAX

ในการจัดแสดงเพื่อให้ความรู้ ต้องให้มีมีส่วนสำคัญรับคำบรรยาย เพื่อข้อมูลของวัตถุ
โดยมีข้อสังเกตการจัดวางวัตถุ 4 รายละเอียดต่อไปนี้

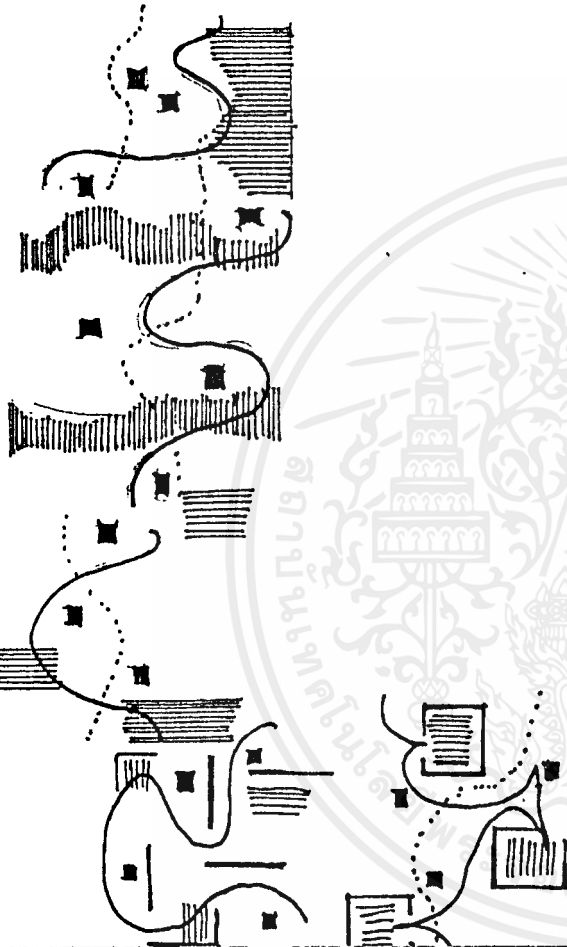
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. การวางวัตถุขนานไปกับข้อมูลของวัตถุ มีผลคือ ในบางครั้งผู้ชมไม่อาจเดินผ่านช่องกลางที่กำหนดไว้

2. การวางวัตถุเป็นกลุ่ม และวางข้อมูลของวัตถุไว้เป็นช่วง ๆ จะทำให้คนดูสับสน ไม่ทราบว่าคำอธิบายไหนเป็นของวัตถุใด

3. การวางข้อมูลอธิบายไว้ติดกับวัตถุแต่ละชิ้น ทำให้ง่ายแก่การทำความเข้าใจ และทำให้งานเหมาะต่อการเคลื่อนย้ายจัดที่ตั้งใหม่

4. และ 5. เป็นการจัดส่วนพิเศษสำหรับให้ข้อมูลรายละเอียดแก่ผู้ที่สนใจอย่างจริงจัง ซึ่งจะให้ประโยชน์มาก แต่สำหรับผู้ที่ไม่สนใจนานเข้าก็จะรู้สึกเบื่อ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อุปกรณ์ในการจัดแสดง

ตู้ในการจัดแสดง

ชนิดของตู้แสดง (TYPE OF SHOWCASE)

จัดแบ่งเป็นหลายชนิด ตามลักษณะและหน้าที่การใช้สอย รูปร่าง และเพื่อการเคลื่อนย้ายสะดวกง่ายดาย ฯลฯ

1. TABLE SHOWCASE เป็นแบบที่เหมาะสมที่สุด สำหรับจัดแสดงวัตถุขนาดเล็ก ซึ่งจัดเพื่อให้สามารถมองได้โดยรอบ แม้แต่ด้านของของวัตถุ

2. UP RIGHT SHOWCASE ตู้จัดแสดงแบบนี้มี 3 แบบใหญ่ คือ

2.1 FREE STANDING SHOWCASE

2.2 UPPING WALL SHOWCASE

2.3 INSET SHOWCASE

2.1 FREE STANDING SHOWCASE

ตู้ขนาดใหญ่แบบนี้ จะช่วยได้มากสำหรับการจัดแบบห้องแสดง เป็น SECTION ถ้าด้านข้างด้านหนึ่งของตู้เป็นด้านที่บ ด้านนี้ เป็น ด้านหลังหรือเป็น BLACK GROUND ซึ่งสามารถใช้เป็นที่ติดแสงได้

2.2 UPPING WALL SHOWCASE

ออกแบบนี้ขึ้นเป็นครั้งแรก เพื่อที่จะใช้สำหรับจัดแสดงวัตถุที่มีลักษณะ เป็นไปทางสูง ด้านหลังของตู้ไม่จำเป็นต้องติด

2.3 INSET SHOWCASE

อยู่ที่ระดับพื้นหรือ เหนือระดับพื้น เหมาะอย่างยิ่งสำหรับพิพิธภัณฑ์ที่มีผนัง ด้านหนึ่งที่สามารถเคลื่อนที่ย้ายได้ และไม่ต้องทำ การตกแต่ง เพื่อดึงดูดความสนใจสามารถจัด SHOW ได้ง่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. SHOWCASE EQUIPPED WITH PANELS แบบชนิดนี้มีราคาแพง โดย เฉพาะการทำารประกอบส่วนต่าง ๆ จะต้องมีการออกแบบเป็นอย่างดี ตู้แบบนี้จะสามารถใช้ ประโยชน์ได้มากมาย เช่น

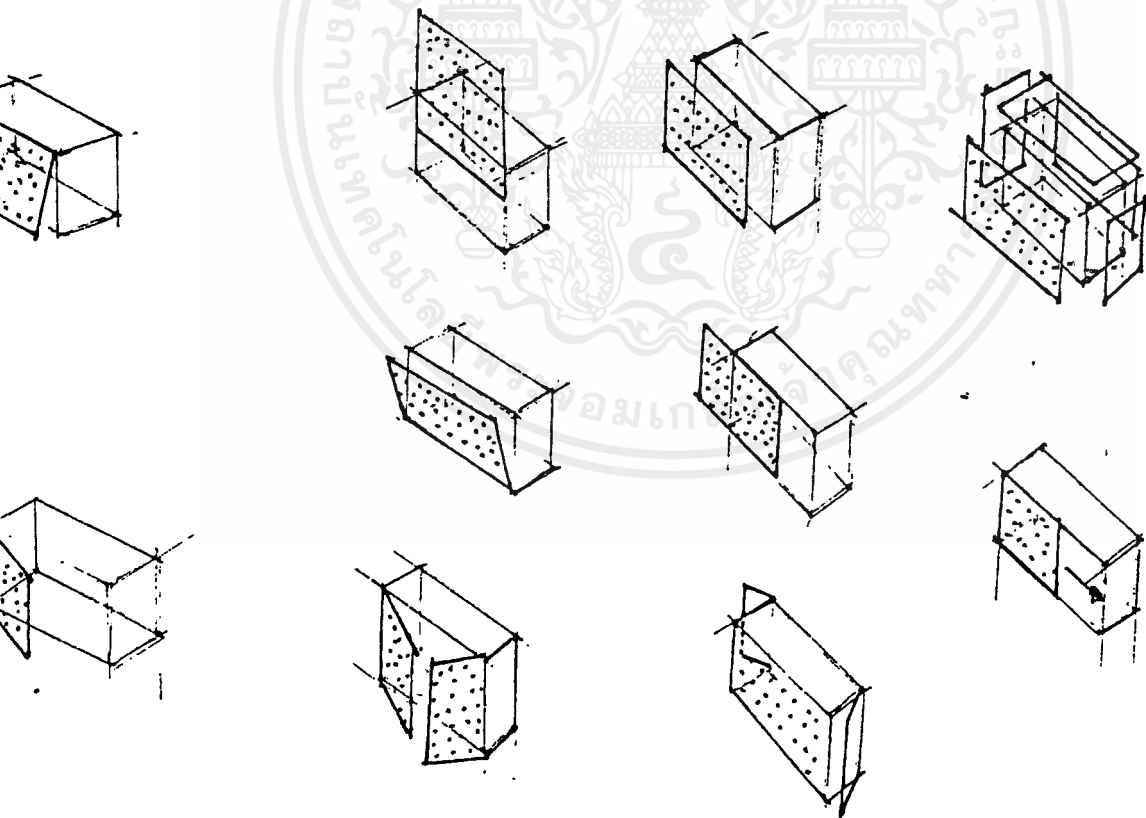
3.1 ใช้เนื้อที่สำหรับจัดแสดงน้อย

3.2 การเลือกใช้วัสดุ สามารถเห็นได้จากการดึงดูดใจผู้ชม โดย สามารถให้ความรู้ความเข้าใจแก่ผู้ชมธรรมดาได้

3.3 สามารถที่จะควบคุมต่อต้านแสงที่รบกวนได้

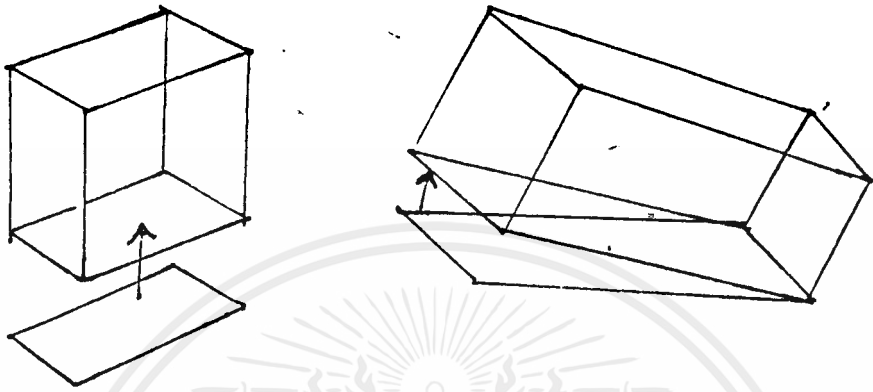
ตู้สำหรับจัดแสดง ประกอบด้วย

- ตู้แบบตั้งโต๊ะ

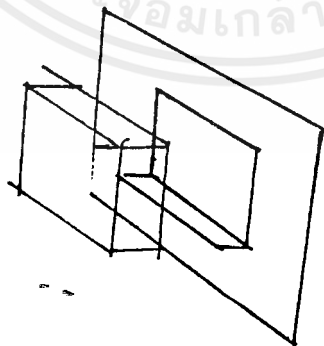


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ตู้แบบตั้งพื้นซึ่งเปิดพาในด้านแนวตั้ง

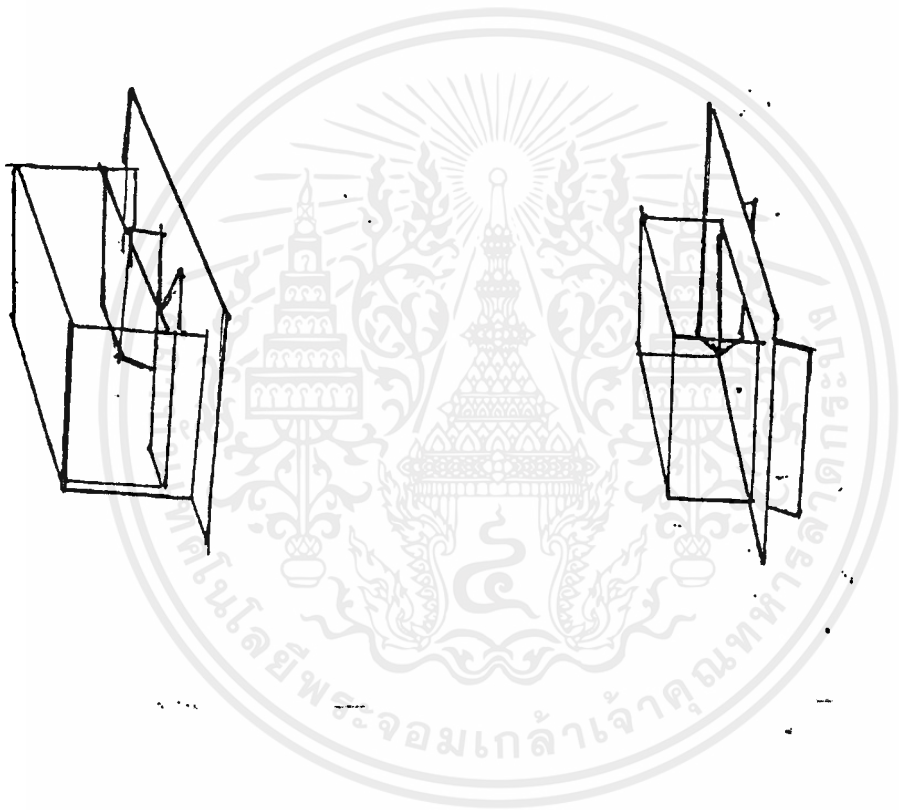


- ตู้ที่ตั้งติดผนังสามารถแยกตัวตู้ ผนังและฝ้า กรอบออกได้



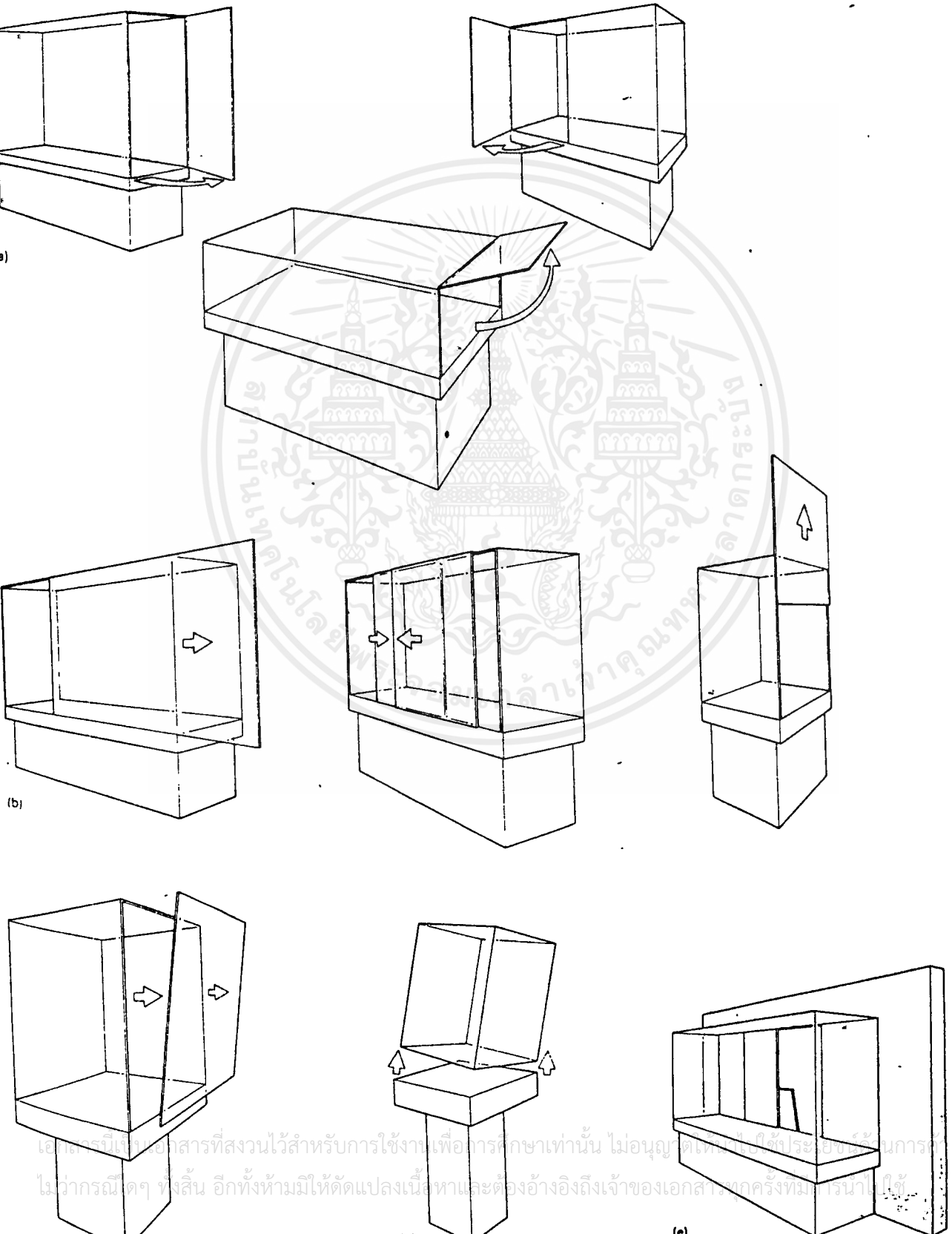
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ผู้ตีพิมพ์ซึ่งสามารถเปิดได้จากหนังสือ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

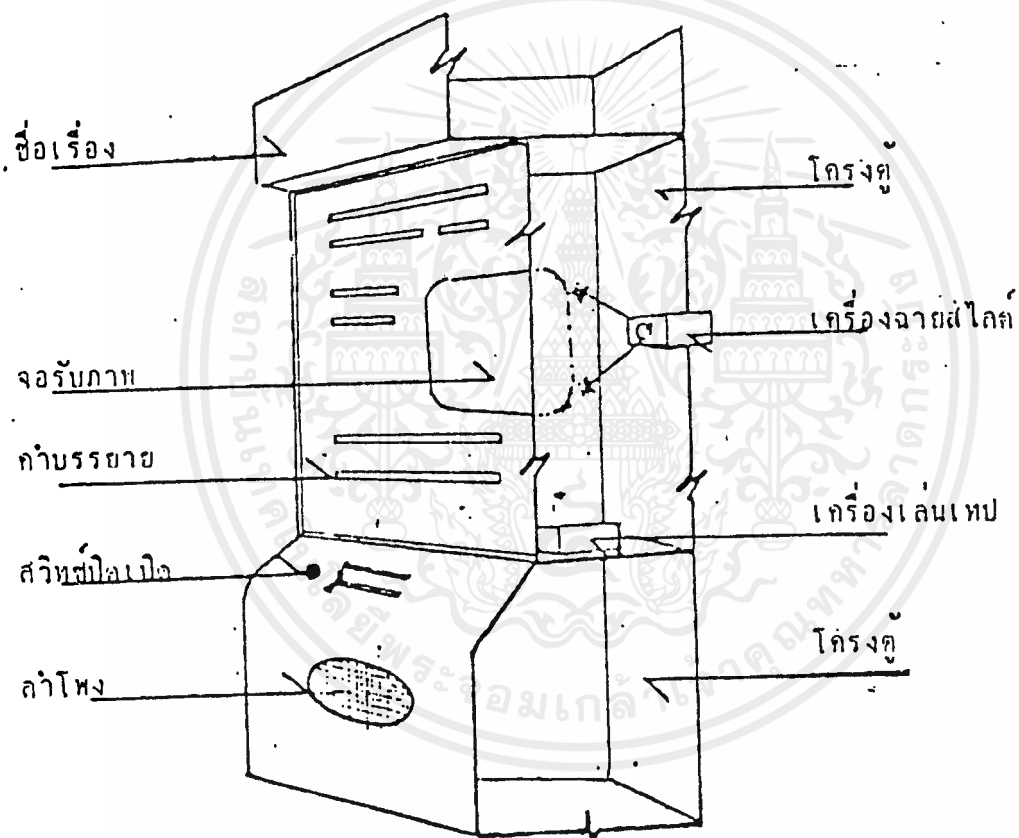
ลักษณะการใช้งานของตู้จัดแสดงแบบต่าง ๆ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่ไปใช้ประโยชน์อื่นใด
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มานำไปใช้

ตู้แสดงที่ประกอบด้วย เครื่องฉายสไลด์

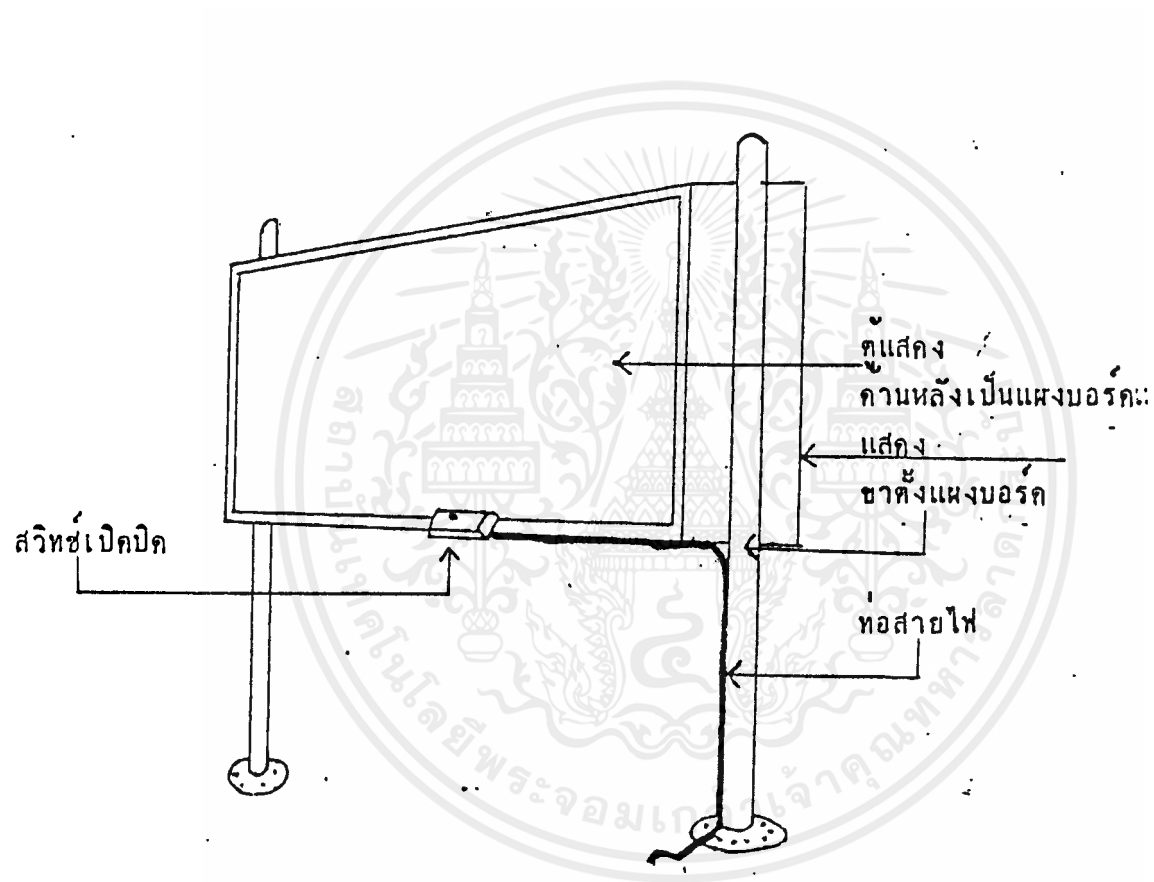
ตู้ชนิดนี้จะมีขนาดที่คงตัวในด้านความลึก เพราะขึ้นอยู่กับระยะของเครื่องฉายสไลด์ ขนาดกว้าง - ยาว เป็นไปตามเรื่องราวที่แสดง ลักษณะส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องราวอยู่ด้านหนึ่ง แล้วมีช่องไว้สำหรับฉายสไลด์ เมื่อผู้ชมกดสวิทซ์ให้เครื่องทำงานจะมีภาพบรรยายภาพประกอบอยู่บนแผ่นแสดงด้านหนึ่ง และมีสไลด์ฉายมาบนแผ่นแสดงอีกด้านหนึ่ง พร้อมคำบรรยาย



ลักษณะตู้แสดงที่ประกอบด้วย เครื่องฉายสไลด์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะของตู้จะเป็นโครงไม้จริงทึบอัดด้านที่เป็นแผงบอร์ด ส่วนที่เป็นด้านตู้แสดงจะทำเป็นภาพ
รูปทรงแสดงทำด้วยแผ่นพลาสติก การต่อให้เป็นกลุ่มนี้ จะมีโครงทำด้วยเหล็กยึดติดกับด้านข้าง
ส่วนเสาเหล็กนั้นจะยึดติดกับพื้นด้วยสกรู



แสดงขาตั้งตู้แสดงกิ่งแผงบอร์ดแสดง

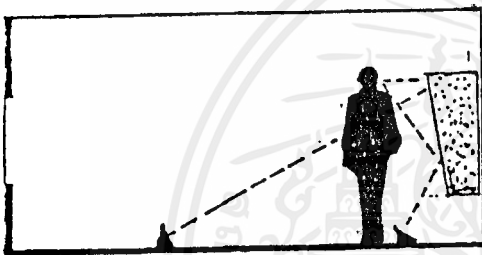
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การแก้แสงสะท้อนในตู้แสดง

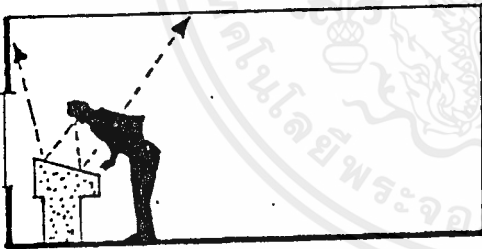
เป็นสิ่งจำเป็นมากสำหรับส่วนแสดงที่เกิดปัญหาแสงสะท้อนจากดวงไฟ หรือกระจกตู้

ข้างเดียว

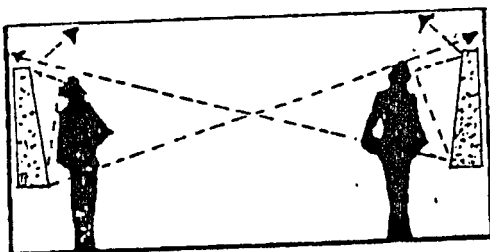
1. การจัดตู้ในทิศตรงข้ามกับหน้าต่าง



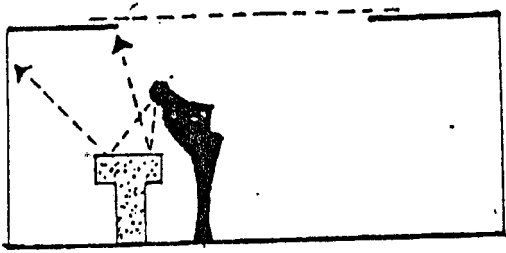
2. การจัดตู้ติดหน้าต่าง



3. การให้แสงตู้ ซึ่งอยู่ตรงข้ามกัน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



4. การจัดดูสิ่งแสงสะท้อนจากการให้แสงจากเพดาน

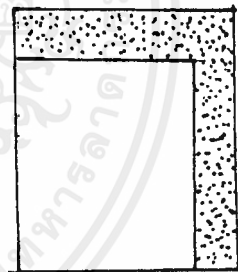
แท่นโชว์

แท่นโชว์สิ่งแสดงในการจัดนิทรรศการนั้น อาจเป็นแท่นโชว์ที่สามารถมองดูตั้งแต่ด้านเดียวจนถึงการมองดูได้ทั้ง 4 ด้าน

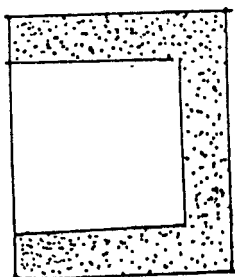
เปลี่ยนการมอง



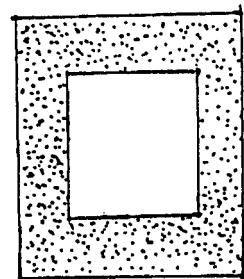
มองด้านเดียว



มองสองด้าน



มองสามด้าน



มองได้รอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

No.	Name	Decade	Maker	Size	Mechanism
101.	Nissan Cedric 2800 P.D.	1960s	Takatoku	75x220x50	(F)
102.	Chevrolet Corvte P.D.	1960s	O.T.U.	90x240x60	(F)
103.	Ford Patrol Car	1960s	Daiya	85x220x65	(F)
104.	Chevrolet P.D.	1960s	Unknown	100x280x80	(F)
105.	Mercedes-Benz 250 P.D.	1960s	Taiyo	105x260x105	(B.O)
106.	Mercedes-Benz 250 P.D.	1960s	Taiyo	105x260x105	(B.O)
107.	Mercedes-Benz 250 P.D.	1960s	Taiyo	105x260x105	(B.O)
108.	Mercedes-Benz 230 P.D.	1950s	Ichiko	105x270x95	(B.O)
109.	Mercedes-Benz 250SL P.D	1960s	Daiya	125x280x110	(B.O)
110.	Mercedes-Benz 250SL P.D	1960s	Daiya	125x280x110	(F)
111.	Mercedes-Benz 230 P.D.	1950s	Ichiko	105x270x95	(B.O)
112.	Mercedes-Benz 230SE P.D	1950s	Aoki	85x205x71	(S.M)
113.	Mercedes-Benz P.D.	1960s	Daiya	110x150x80	(B.O)
114.	Mercedes-Benz 220S P.D.	1960s	Dadschin	90x220x70	(B.O)
115.	Mercedes-Benz 300SLR PD	1950s	Yonoman	85x190x65	(B.O)
116.	Oldsmobile P.D	1950s	A.T.C	125x300x105	(B.O)
117.	Oldsmobile P.D	1950s	Unknown	90x215x80	(F)
118.	Vice Squad Car	1950s	Marusan	70X175x60	(F)
119.	Ford P.D	1950s	Masuadya	90x215x70	(B.O)
120.	Toyopet Crown P.D	1960s	Bandai	95x270x80	(B.O)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

No.	Name	Decade	Maker	Size	Mechanism
121.	Toyopet Crown P.D	1960s	Ichiko	110x305x105	(F)
122.	Toyopet Crown P.D	1960s	Asahi	105x280x105	(F)
123.	Toyopet Crown P.D	1960s	Asahi	95x265x95	(F)
124.	Ford A.D	1960s	Masudaya	100x280x120	(F)
125.	Ford F.D	1960s	Masudaya	100x280x120	(F)
126.	Ford A.D	1960s	Masudaya	100x280x95	(F)
127.	Ford Capri Highway Patrol	1960s	Aoshin	110x280x100	(F)
128.	Ford Capri A.D	1960s	Aoshin	110x280x100	(F)
129.	Camaro Patrol	1960s	Taiyo	100x260x100	(B.O)
130.	Camaro Fire Chief	1960s	Taiyo	100x260x100	(B.O)
131.	Mercury Cougar Police	1960s	Taiyo	95x225x100	(B.O)
132.	Chevrolet Camaro Z28 Chief	1960s	Taiyo	95x225x100	(B.O)
133.	Corvette Highway Patrol	1960s	Taiyo	110x260x100	(B.O)
134.	Ford Mustang P.D	1960s	Masudaya	110x260x100	(B.O)
135.	Fire Command Jeep	1950s	Unknown	85x180x90	(F)
136.	Fire Command Jeep	1950s	Usagiya	105x250x115	(F)
137.	Fire Engine Jeep	1950s	Nomura	120x280x130	(B.O)
138.	A.D Wagon	1960s	Bandai	135x290x130	(H.O)
139.	Ford Fire Chief	1950s	Terai	85x220x75	(F)
140.	Ford A.D	1950s	Ichiko	85x235x90	(F)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

No.	Name	Decade	Maker	Size	Mechanism
141.	Ford A.D	1950s	Ichiko	85x235x90	(F)
142.	Fire Engine Car	1950s	Mitsuhasi	75x250x105	(F)
143.	Buick A.D	1960s	Nomura	130x410x110	(F)
144.	Burck Riviera A.D	1960s	Asakusa	140x390x105	(F)
145.	Pontiac Firebird A.d	1960s	Asakusa	170x400x120	(F)
	P.D F.D A.D	1960s-70s			
146.	Buick A.D	1960s	Asakusa	110x295x105	(F)
147.	Fire Engine Car	1960s	Koukyu	100x325x130	(F)
148.	Porsche P.D	1960s	Takatoku	100x275x95	(F)
149.	Fire Chief No.7	1950s	H.T.C	90x240x95	(B.O)
150.	Fire Engine Car	1950s	Yonezawa	65x240x95	(F)
151.	Volks Wagen F.D	1950s	Unknown	60x150x80	(F)
152.	Volks Wagen P.D	1950s	Unknown	60x150x80	(F)
153.	Volks Wagen A.d	1950s	Unknown	60x150x80	(F)
154.	Fire Engine Car	1950s	Unknown	75x210x80	(F)
155.	Cadilac Fleetwood P.D	1950s	E.O.	60x155x50	(F)
156.	Cadilac Fleetwood F.D	1950s	Ichiko	60x160x70	(F)
157.	Cadilac Fleetwood A.D	1950s	Ichiko	60x160x70	(F)
158.	Highway Patrol	1950s	Tohkoh	90x225x65	(F)
159.	Fire Engine Car	1950s	Usagiya	75x265x120	(F)
160.	Fire Chief Car	1950s	Yoshiya	90x220x65	(F)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

No.	Name	Decade	Maker	Size	Mechanism
161.	Plymouth A.D	1970s	Unknown	70x225x60	(H.O)
162.	Ambulance Car	1970s	Unknown	75x180x40	(F)
163.	Fire Engine Car	1950s	K.S.	80x185x85	(F)
164.	Oldsmobile P.D	1950s	N.T.	75x180x70	(F)
165.	Ford Highway Patrol	1960s	Shudo	75x165x55	(F)
166.	Ford Fire Engine Car	1950s	Marusan,	105x310x120	(F)
167.	Ford A.D	1950s	Marusan	125x330x130	(F)
168.	Ford P.D	1950s	Marusan	80x215x90	(F)
169.	Ford A.D	1950s	Marusan	80x215x90	(F)
170.	Ambulance Rescue	1960s	Tonka	90x235x120	(H.O)
171.	Fire Engine Car	1960s	Unknown	90x190x95	(F)
172.	Fire Chief Car	1970s	Unknown	75x180x40	(F)
173.	Nash P.D	1950s	Unknown	75x175x70	(F)
174.	Mercedes-Benz 230S A.D.	1950s	Ichiko	70x190x75	(F)
175.	Fire Engine Car	1950s	Momoya	90x230x125	(F)
176.	Mercedes-Benz 220S F.D.	1950s	Dadshin	90x220x70	(F)
177.	Mercedes-Benz 230S P.D.	1960s	Ichiko	70x190x75	(F)
178.	Ford A.D	1960s	Shudo	75x165x55	(F)
179.	Fire Engine Car	1960s	Yonezawa	60x200x95	(F)
180.	Mercedes-Benz C111 F.D.	1970s	Yoneya	70x180x60	(F)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

No.	Name	Decade	Maker	Size	Mechanism
181.	Mercedes-Benz C111 P.D.	1970s	Yoneya	70x180x60	(F)
182.	Mercedes-Benz C111 P.D.	1960s	Nomura	80x210x75	(F)
183.	Fire Engine Car	1950s	Nomura	70x200x85	(F)
184.	Mercedes-Benz C111 F.D.	1970s	Yoneya	70x180x60	(F)
185.	Oldsmobile A.D	1950s	N.T.	75x180x70	(F)
186.	Toyopet Crown A.D Car	1960s	Aoshin	130x350x120	(F)
187.	Crown P.D	1960s	Aoshin	130x350x120	(F)
188.	Fire Chief Car	1960s	Unknown	135x360x90	(F)
189.	Fire Engine Car	1960s	Asahi	85x310x120	(F)
190.	Mercedes-Benz300SLR P.D	1960s	Yoshiya	110x250x100	(B.O)
191.	Chevrolet A.D	1950s	R.S.	95x220x80	(F)
192.	Fire Engine Car	1950s	Masudaya	70x225x100	(F)
193.	Bump'n Go Chief	1950s	Yoshiya	75x170x85	(F)
194.	Cadilac Fleetwood P.D	1950s	Ichiko	90x275x95	(F)
195.	Cadilac Fleetwood F.D	1950s	Ichiko	90x275x95	(F)
196.	Cadilac A.D	1950s	Ichiko	90x275x95	(F)
197.	Cadilac F.D	1950s	Yonezawa	110x280x200	(B.O)
198.	Lincoln Sedan P.D	1960s	Yonezawa	110x285x65	(F)
199.	Siren Fire Engine Car	1970s	Yonoman	90x250x130	(B.O)
200.	Buick Chief Car	1950s	Kaname	75x180x60	(B.O)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

No.	Name	Decade	Maker	Size	Mechanism
201.	Ford Red Cross A.D	1950s	Bandai	100x300x80	(F)
202.	Lincoln P.D	1960s	Yonezawa	105x290x80	(B.O)
203.	Fire Engine Car	1970s	Masudaya	90x275x100	(F)
204.	Buick F.D	1950s	Unknown	80x180x75	(B.O)
205.	Plymouth A.D	1950s	Ichiko	110x310x100	(F)
206.	Toyopet Crown P.D	1960s	Unknown	75x195x80	(B.O)
207.	Fire engine Car	1960s	T.O.T	75x235x120	(B.O)
208.	Cadillac P.D	1950s	Masudaya	80x190x60	(F)
209.	Chevrolet A.D	1950s	Ichiko	70x190x80	(F)
210.	Isuzu Ell F.D	1960s	Yonezawa	100x295x130	(F)
211.	Chevrolet F.D	1950s	Yoneya	115x290x80	(F)
212.	Nissan Cedric	1960s	Asahi	95x280x95	(F)
213.	Ambulance Car	1970s	Masuday	125x300x135	(B.O)
214.	Tnumph TR4 Fire Chief	1960s	Terai	80x205x80	(F)
215.	Fire Engine Car	1950s	Y.C	80x240x110	(F)
216.	Ambulance Car	1950s	Asahi	70x165x65	(F)
217.	Highway Patrol Car	1950s	Terai	85x220x75	(F)
218.	Mercury Cougar F.D	1960s	Asakusa	140x380x110	(F)
219.	Isuzu Ell F.D	1960s	Yonezawa	100x290x120	(F)
220.	Porsche 912S P.D	1960s	Aoshin	105x280x100	(B.O)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

No.	Name	Decade	Maker	Size	Mechanism
221.	Ambulance Jeep	1970s	Tonka	100x360x130	(F)
222.	Ladder Truck	1960s	Toply	235x160x5	(S.M)
223.	Chevrolet Fire Chief	1960s	H.T.C	110x260x75	(F)
224.	Chevrolet P.D	1960s	H.T.C	110x260x75	(F)
225.	Chevrolet Atom P.D	1960s	Mura	110x260x75	(F)
226.	Chevrolet P.D	1960s	H.T.C	105x265x80	(F)
227.	Mercedes-Benz 230SL P.D	1960s	Masudaya	130x315x120	(B.O)
228.	Mercedes-Benz 230SL F.D	1960s	Masudaya	130x315x120	(B.O)
229.	Mercedes-Benz 230SLR PD	1950s	Masudaya	130x315x120	(B.O)
230.	Mercedes-Benz 300SLR PD	1950s	Sanshin	100x240x90	(B.O)
231.	Highway Patrol Car	1960s	Nomura	100x240x130	(B.O)
232.	Highway Patrol Car	1960s	Yoshiya	80x140x130	(F)
233.	Highway Patrol Car	1960s	Aoxhin	85x160x90	(F)
234.	Mercedes-Benz 300SLG PD	1950s	Tsukuda	93x232x72	(B.O)
235.	Oldsmobile Super 88 P.D	1950s	Masudaya	160x350x125	(B.O)
236.	Cadillac Fleetwood61P.D	1960s	Bandai	160x430x125	(B.O)
237.	Lincoln MarkIII P.D	1950s	Bandai	100x295x75	(F)
238.	Buick P.D.	1950s	Ichiko	105x285x90	(F)
239.	Cadillac 65 P.D	1960s	Nomura	225x645x165	(F)
240.	Cadillac 62 P.D	1960s	Yonezawa	200x550x140	(F)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

No.	Name	Decade	Maker	Size	Mechanism
241.	Highway Patrol Car	1970s	Cragstan	110x300x110	(B.O)
242.	Chevrolet Corvette P.D	1960s	Ichida	120x300x100	(B.O)
243.	Mercedes-Benz 450SE P.D	1970s	Rico	175x460x140	(B.O)
244.	Nissan President P.D	1970s	Ichiko	160x470x140	(F)
245.	Cadillac Sixty 60 P.D	1960s	Bandai	100x290x75	(F)
246.	Mercedes-Benz 280SL P.D	1960s	Masudaya	160x390x135	(B.O)
247.	Mercedes-Benz 280SEC 3.5P.D	1960s	Yonezawa	175x500x150	(F)
248.	Mercedes-Benz 280SEC 3.5P.D	1960s	Ichiko	220x600x210	(F)
249.	Mighty Atom P.D	1960s	Asakusa	135x405x110	(F)
250.	Cadillac P.D	1960s	Marusan	140x290x80	(F)
251.	Nissan Glona S-6 P.D	1960s	Yonezawa	150x410x130	(F)
252.	Tetsuwan Atom and Uran FD	1960s	Yonezawa	130x375x150	(F)
253.	Tetsuwan Atom and Uran FD	1960s	Yonezawa	130x375x150	(F)
ดับเพลิง					
254.	Buick P.D	1960s	Ichiko	130x390x120	(F)
255.	Fire Engine Car	1960s	Koukyu	100x325x130	(F)
256.	Pontiac Firebird P.D	1960s	Asakusa	170x400x120	(F)
257.	Ladder Fire Engine Car	1960s	Nomura	100x315x110	(B.O)
258.	Ladder Fire Engine Car	1960s	Masudaya	100x340x150	(B.O)
259.	Toyopet Crown P.D	1960s	Yonezawa	140x390x130	(B.O)
260.	Snorket Rescue F.D	1970s	Scars	145x480x220	(F)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

No.	Name	Decade	Maker	Size	Mechanism
261.	Corona Mark II P.D	1960s	Aoshin	160x420x140	(F)
262.	Skyscraper Engine Truck	1970s	Tomy	110x315x190	(B.O)
263.	Capri P.D	1960s	Ichiko	145x385x130	(B.O)
264.	Ford F.D	1950s	Yonezawa	120x360x170	(F)
265.	Chevrolet Impara P.D	1960s	Daiya	130x350x100	(B.O)
266.	Grand Life Fire Engine Car	1960s	Yonezawa	135x420x180	(F)
267.	Toyopet Crown P.D.	1960s	Nomura	160x460x160	(F)
268.	Fire Engine Car	1960s	Yonezawa	110x370x150	(F)
269.	Oldsmobile Toronado P.D	1960s	Asahi	145x400x120	(F)
	Fire Engine Cars	1950s-70s			
270.	Tetsujin 28Go F.D	1960s	Miura	70x185x90	(F)
271.	Fire Engine Car	1950s	Usagiya	70x240x90	(F)
272.	F.D Pump	1950s	Unknown	150x70x190	(H.O)
273.	Fire Engine Car	1960s	Unknown	75x200x180	(F)
274.	Egg Head	1960s	Nikoh	100x75x140	(F)
275.	Opel Redord F.D	1960s	Bandai	100x270x95	(B.O)
276.	Fire Engine Car Occupied Japan		Shioji	55x160x85	(F)
277.	Fire Engine Car	1960s	Nishimura	70x220x95	(F)
278.	Fire Engine Car	1950s	Masudaya	80x260x100	(F)
279.	Fire Engine Car	1950s	Nomura	65x190x90	(F)
280.	Ford V8 F.D	(1936)	Solido	95x235x95	(H.O)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

No.	Name	Decade	Maker	Size	Mechanism
281.	Fire Engine Car	(1937)	Unknown	75x250x150	(H.O)
282.	Fire Engine Car	1930s	Unknown	95x250x100	(S.M)(B.O)
283.	Fire Engine Car	1950s	Nomura	65x235x105	(F)
284.	Fire Engine Car	1950s	Nomura	100x265x100	(B.O)
285.	Fire Engine Car	1950s	Daiya	65x190x90	(F)
286.	Fire Engine Car	1950s	Yonezawa	75x240x95	(F)
287.	Fire Engine Car	1950s	Marusan	80x240x105	(F)
288.	Fire Engine Car	1950s	R.S	110x285x120	(F)
289.	Fire Engine with 6 Men	1950s	Marusan	75x260x115	(F)
290.	Five Man Smoky Joe	1950s	Koukyu	60x180x75	(F)
291.	Fire Engine Car	1950s	Yonezawa	60x185x90	(F)
292.	Fire Engine Car	1950s	Usagiya	60x195x80	(F)
293.	F.D Ladder Truck	1960s	Toply	260x260x10	(S.M)
294.	Fire Engine Car	1950s	Nomura	65x190x85	(F)
295.	Fire Engine Car	1950s	Unknown	50x135x75	(F)
296.	Fire Engine Car	1960s	Yonezawa	90x300x120	(F)
297.	Parman Fire Engine Car	1960s	Yonezawa	90x300x120	(F)
298.	Micky Mouse F.D	1970s	Masudaya	80x405x130	(B.O)
299.	Ladder Fire Engine Car	1960s	Masudaya	100x340x160	(B.O)
300.	Fire Engine Car	1950s	Yonezawa	140X400x150	(F)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

No.	Name	Decade	Maker	Size	Mechanism
301.	Fire Engine Car	1950s	Asahi	50x140x65	(F)
302.	Fire Engine Car	1950s	Unknown	50x160x65	(F)
303.	Fire Engine Car	1950s	Marusan	45x130x70	(F)
304.	Fire Engine Car	Occupied	Unknown	70x175x90	(F)

Japan

F.D. Patrol car / F.D Fire Engine / A.D Ambulance

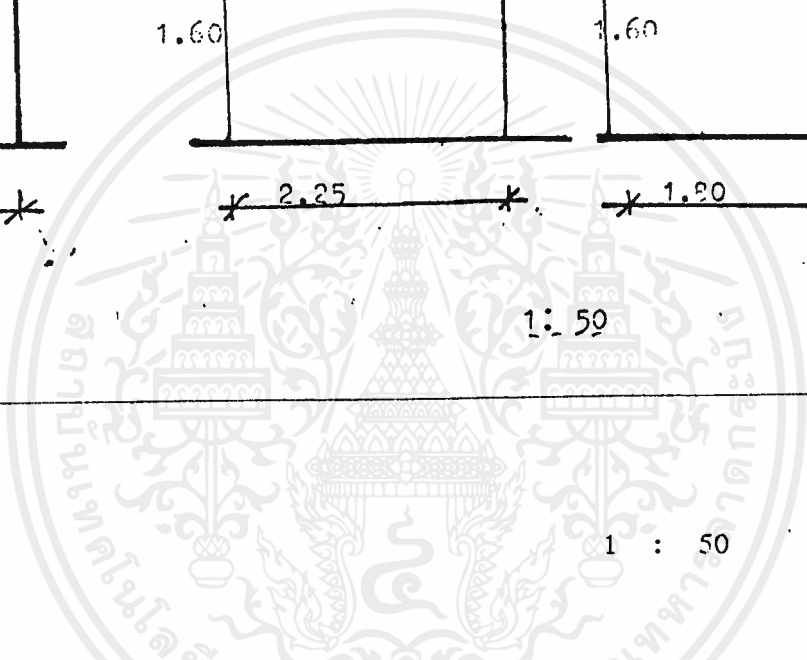
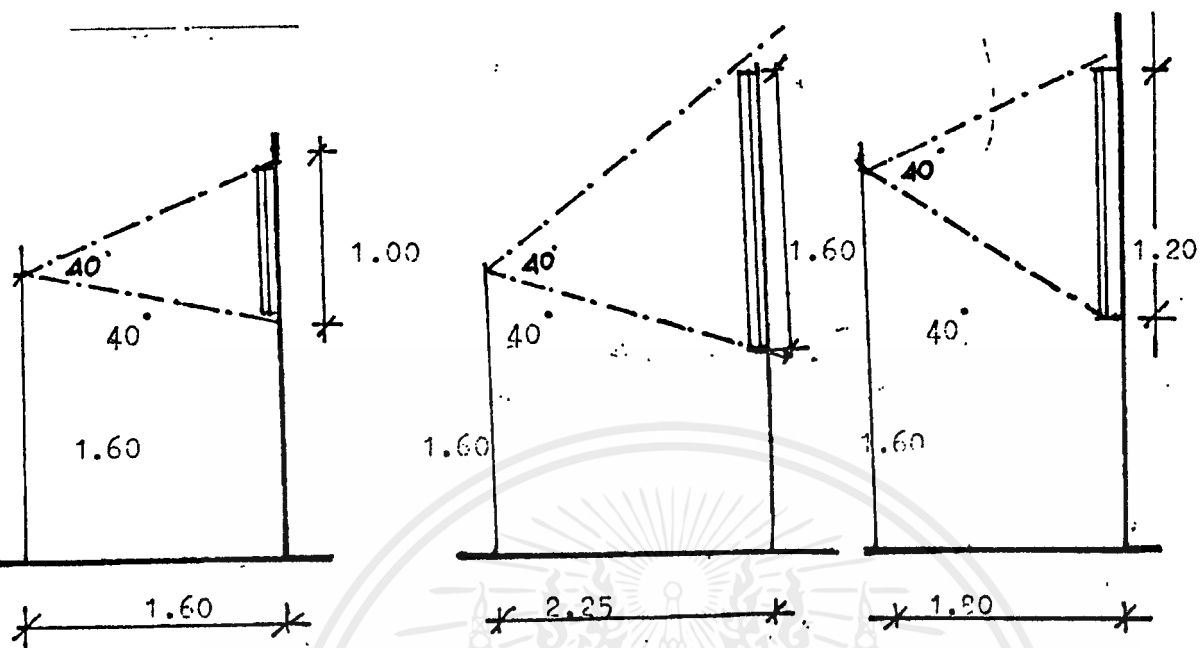
(1936) (1937) Year of original Production

Size Width x Length x Height, Count By 5mm

(F) Function operated / (B.O)Battery operated /(H.O)Hand operated /

(S.M)Wind-up

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ระยะทางเดินหลังผู้ชม	0.70 ม.		
ส่วนการพื้นที่ชมงาน	(ระยะห่างจากสายตาถึงภาพ 0.70)		
	ความยาวของภาพในแนวนอน		
บอร์ดหรือตู้ขนาด 0.60	1.00 ม.	ใช้พื้นที่ชม (1.60 0.70)	0.60
			1.38 ม. ²
บอร์ดหรือตู้ขนาด 1.20	1.60 ม.	ใช้พื้นที่ชม (2.25 0.07)	1.20
			3.54 ม. ²
บอร์ดหรือตู้ขนาด 0.60	1.00 ม.	ใช้พื้นที่ชม (1.80 0.70)	1.00
			2.50 ม. ²

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของเด็กเล่น 1.

ประเภท

ของเล่นโบราณและของเล่นกลไกอย่างง่าย

ของเล่นใช้ถ่าน ของเล่นไม่มีกลไก

	กว้าง(SM)	ยาว(SM)	สูง(SM)	จำนวน	ชนิด
1. หุ่นยนต์ ปี 1950-1970					
ขนาดใหญ่สุด	10	10	30		โลหะและสื่อผสม
ขนาดกลาง	5	5	15	ปานกลาง	"
ขนาดเล็ก	2	2	10		"
2. รถยนต์ ปี 1950-1970					
ขนาดใหญ่สุด	10	20	10		"
ขนาดกลาง	5	10	5	มาก	"
ขนาดเล็ก	2	4	2		"
3. รถมอเตอร์ไซด์ 1950-1970					
ขนาดใหญ่สุด	6	15	15		"
ขนาดกลาง	4	10	10	น้อย	"
ขนาดเล็ก	2	5	8		"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของเด็กเล่น

1.

ประเภท

ของเล่นโขนและของเล่นกลไกอย่างง่าย

ของเล่นใช้ถ่าน - ของเล่นไม่มีกลไก

		กว้าง (SM)	ยาว (SM)	สูง (SM)	จำนวน	ชนิด
4. จรวด	1950-1970					
ขนาดใหญ่สุด		10	20	10		โลหะและสีผสม
ขนาดกลาง		5	10	5	น้อย	"
ขนาดเล็ก		2	4	2		"
5. หุ่นยนต์โขน	1950-1970					
ขนาดใหญ่		5	5	10		"
ขนาดกลาง		3	3	6	ปานกลาง	"
ขนาดเล็ก		2	2	4		"
6. รถตำรวจ	1950-1970					
ขนาดใหญ่		10	20	10		"
ขนาดกลาง		5	20	5	ปานกลาง	"
ขนาดเล็ก		2	4	2		"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของเต็กเล่น

1.

ประเภท

ของเล่นโบราณและของเล่นกลไกอย่างง่าย

ของเล่นใช้ถ่าน

ของเล่นไม่มีกลไก

	กว้าง (SM)	ยาว (SM)	สูง (SM)	จำนวน	ชนิด
7. รถดับเพลิง 1950-1970					
ขนาดใหญ่	8	20	12		โลหะและสีผสม
ขนาดกลาง	6	15	10	น้อย	"
ขนาดเล็ก	4	10	5		"
8. ตุ๊กตา 1950-1970					
ขนาดใหญ่	5	10	20		เซรูลอยด์
ขนาดกลาง	3	6	12	มาก	"
ขนาดเล็ก	2	2	6		"
9. เรือ 1950-1970					
ขนาดใหญ่	8	15	6		สังกะสี
ขนาดกลาง	5	10	4	น้อย	"
ขนาดเล็ก	2	4	2		"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของ เด็ก เล่น

1.

ประเภท

ของเล่นพลาสติกและของเล่นกลไกอย่างง่าย

ของเล่นใช้ถ่าน ของเล่นไม่มีกลไก

		กว้าง(SM)	ยาว(SM)	สูง(SM)	จำนวน	ชนิด
10.สามล้อ	1950-1970					
ขนาดกลาง		6	10	12		สี่ล้อผสม
ขนาดเล็ก		4	6	8	น้อย	"

หมายเหตุ :- ส่วนของเล่นชิ้นอื่น ๆ มิใช่มีมากพอที่จะแบ่งเป็นส่วนต่าง ๆ ได้

การวิเคราะห์เนื้อเรื่องจัดแสดง

เรื่อง	กรรมวิธีจัดแสดง	อุปกรณ์ที่ใช้	เนื้อที่ ต.ร.ม.
ห้องนิทรรศการ 1 * ของเด็กเล่น			
1. ประเภทที่ไม่มีมีกลไก			
1.1 ตุ๊กตา ผ้า และ ขาง	คำอธิบายของจริง	ตู้ใส่วัตถุบอร์ด แสดง	20
1.2 เรือบ่งแบ่ง	"	"	20
2. ประเภทมีกลไกอย่างง่าย ๆ			
2.1 ไม้จิกข้าวเปลือก สบริง	คำอธิบายของจริง	ตู้ใส่วัตถุบอร์ด แสดง	20
2.2 ระบบเฟือง	"	"	20
2.3 ระบบกระต๋อง ดันชัก	"	"	
3. ประเภทขับเคลื่อนด้วยพลังไอน้ำ			
3.1 รถไฟไอน้ำ	คำอธิบายของจริง	ตู้ใส่วัตถุบอร์ด แสดง	20
3.2 เรือปอกปอก	"	"	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรื่อง	กรรมวิธีจัดแสดง	อุปกรณ์ที่ใช้	เนื้อที่ ต.ร.ม.
4. ประเภทของเล่นวิชาการ			
4.1 รถ	คำอธิบายของจริง	ตู้ใส่วัตถุบอร์ด แสดง	
4.2 หุ่นยนต์	"	"	
4.3 สามล้อ	"	"	
4.4 เรือ	"	"	
4.5 เบ็ดเตล็ด	"	"	
5. ประเภทด้านกีฬา			
5.1 ตีกตา	คำอธิบายของจริง	ตู้ใส่วัตถุบอร์ด แสดง	
5.2 รถแข่ง	"	"	
5.3 หุ่นยนต์	"	"	
5.4 เครื่องบิน	"	"	
5.5 เบ็ดเตล็ด	"	"	
* ของเล่นของเด็กไทย			
ของเล่นภาคเหนือ	แผ่นภาพประกอบ คำอธิบาย	บอร์ดแสดง	1.20
ลูกบร้ง, เดินไม้สูง, เดินกะลา, กล้องตบ	"	"	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรื่อง	กรรมวิธีจัดแสดง	อุปกรณ์ที่ใช้	เนื้อที่ ต.ร.ม.
ภาคอีสาน ขาดตกแตก	แผ่นภาพ	บอร์ดแสดง	1.20
เป่าหวด	"	"	
ภาคกลาง เรือไม้แม่เหล็กขนนก	"	"	
รำก้านกล้วย	"	"	
ภาคใต้ หมากขุม ขนวัวดิน	"	"	1.20
ห้องนิทรรศการ 2 * กลุ่มประเพณี			
1. ภาพการคลอด การอยู่ไฟของมารดา	แผ่นภาพคำอธิบาย	บอร์ดแสดง ตู้แสดง	
ประเพณีโขนจุก บวชเณร	"	"	
เพลงกล่อมเด็ก ทั้ง 4 ภาพ	ตู้เพลง ประกอบเพลง	ตู้กล่อมเพลง	
ของใช้ของเด็ก เช่น ผ้าอ้อม	แผ่นภาพคำอธิบาย	บอร์ดแสดง	
กระแตเวียน		ตู้แสดง	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรื่อง	กรรมวิธีจัดแสดง	อุปกรณ์ที่ใช้	เนื้อหา ต.ร.ม.
2. การศึกษา			
ก่อนมีโรงเรียนและมีโรงเรียน	คำอธิบายแผ่นภาพ	บอร์ดแสดง	
สมัยร.2 การเรียนในวัง	"	"	
สมัยร.3 การเรียนในศาสนา	"	"	
สมัยร.4 การเรียนในต่างแดน	"	"	
สมัยร.5 การก่อตั้งโรงเรียน	แบบจำลอง ห้องเรียน	ตู้จัดแสดง แบบจำลอง	
3. อุปกรณ์การเรียน แบบเรียน			
อุปกรณ์การเรียนในสมัยก่อน	คำอธิบายแผ่นภาพ	บอร์ดแสดง	
รูปบุคคลสำคัญในวงการศึกษา	"	"	
คำขวัญ งานวันเด็ก	"	"	
ห้องนิทรรศการที่ 3			
* กลุ่มชีวิตบุคคลที่น่าสนใจ			
เอคิสัน , วิลเบอร์, เบนจามิน	คำอธิบายแผ่นภาพ	บอร์ดแสดง	
ไอสไตน์, ไนติงเกล, กลารา	"	"	
นรปเลียน ฯลฯ	"	"	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรื่อง	กรรมวิธีจัดแสดง	อุปกรณ์ที่ใช้	เนื้อที่ ต.ร.ม.
2. การศึกษา			
ก่อนมีโรงเรียนและมีโรงเรียน	คำอธิบายแผ่นภาพ	บอร์ดแสดง	
สมัยร.2 การเรียนในวัง	"	"	
สมัยร.3 การเรียนในศาสนา	"	"	
สมัยร.4 การเรียนในต่างแดน	"	"	
สมัยร.5 การก่อตั้งโรงเรียน	แบบจำลอง	ตู้จัดแสดง	
	ห้องเรียน	แบบจำลอง	
3. อุปกรณ์การเรียน แบบเรียน			
อุปกรณ์การเรียนในสมัยก่อน	คำอธิบายแผ่นภาพ	บอร์ดแสดง	
รูปบุคคลสำคัญในวงการการศึกษา	"	"	
คำขวัญ งานวันเด็ก	"	"	
ห้องนิทรรศการที่ 3			
* กลุ่มชีวิตบุคคลที่น่าสนใจ			
เอคิสัน , วิลเบอร์, เบนจามิน	คำอธิบายแผ่นภาพ	บอร์ดแสดง	
โอสติน, วัตติงเกล, กลารา	"	"	
นโรปเลียน ฯลฯ	"	"	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปพื้นที่ใช้สอยภายในโครงการ

องค์ประกอบ	ผู้เข้า	ผู้ให้	เวลา	ต.ร.ม. หน่วย	ต.ร.ม. หน่วย
บริการสาธารณะ					
1. สาธารณะ					
1.1 โรงอเนกประสงค์	45	-	9.00-16.00	0.64	28.8
1.2 ประชาสัมพันธ์และฝากของ		2	" "	2.125	4.25
1.3 โทรศัพท์สาธารณะ	4	-	" "	0.64	2.56
1.4 ห้องน้ำ	6	-	" "	0.64	3.84
นันทนาการ					
2. นันทนาการถาวร					
2.1 ของเด็กเล่น	-	-	9.00-16.00	-	-
2.2 ประเพณี	-	-	" "	-	-
2.3 บุคคลสำคัญ	-	-	" "	-	-
2.4 การ์ตูน	-	-	" "	-	-
2.5 นันทนาการชั่วคราว	-	-	" "	-	-
บริการการศึกษา					
ห้องประชุม	30		9.00-18.00	1.25	37.5
ห้องสมุด	-	2	9.00-16.00	1.40	2.8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น มิได้อนุญาตให้ทำไปใช้ประโยชน์อื่นใด
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับครุใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การออกแบบทางสถาปัตยกรรมภายใน

จากการศึกษาโครงการพิพิธภัณฑ์ของเด็ก เล่นตั้งแต่วัตถุประสงค์ของโครงการ ลักษณะทางสถาปัตยกรรมและพฤติกรรมของมนุษย์ในการเข้าใช้โครงการ ซึ่งเมื่อได้รวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เพื่อสรุปหาแนวความคิดของการออกแบบตกแต่งภายใน โดยยึดหลักความต้องการให้เป็นพิพิธภัณฑ์สำหรับเด็กและเยาวชน แนวความคิดดังกล่าว ได้ถ่ายทอดออกมาเป็นงานในพื้นที่ 900 ตารางเมตร รูปทรงอาคารได้รับการออกแบบจากบริษัท แพลน คาซิเตด โดยให้มีความคิดว่า อาคารภายนอกนั้นเปรียบเสมือนของเล่นชิ้นใหญ่ ซึ่งให้เด็กได้มีส่วนในการเล่นชิ้นใหญ่นี้ ซึ่งประกอบด้วยแท่งตัน ช่องว่าง ทะลุทะลวง ความตีบตัน ให้มีความโปร่งโล่งท่ามกลางความคับแคบ มีความสว่างไสวในความเข้มข้นของเนื้อที่และมีความเคลื่อนไหวต่อเนื่อง อยู่ในความเป็นหนึ่งเดียว

รูปทรงและส่วนประกอบ

รูปทรงและส่วนประกอบในอาคารหลังนี้มีความหลากหลายให้เด็กได้เรียนรู้ และเกิดความคิดเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่าง ซึ่งสีและวัสดุมีบทบาทสำคัญในการศึกษาและเกี่ยวข้องกับตัวอาคารตลอดเวลา สีส่วนใหญ่ของอาคารจะเป็นสีอ่อนนุ่มนวล สดใส การออกแบบรูปทรงอาคารบิตหลักของเด็กเล่นของไทย อาทิเช่น ม้าก้านกล้วย ตัวต่อไม้ และรูปทรงเรขาคณิต เป็นต้น

การใช้วัสดุ

วัสดุที่ใช้ในอาคารและส่วนต่าง ๆ ก็มีความแตกต่างกันทั้งผิวสัมผัส รูปร่าง และการใช้สอย ซึ่งมีทั้งทราย หิน กระจก ไปจนถึงคอนกรีต ไม้และเหล็ก อาคารพิพิธภัณฑ์ดังกล่าวตั้งอยู่ในเขตพื้นที่สีเขียว ด้านหน้าของอาคารอยู่ทางทิศตะวันออก ซึ่งจะได้รับแสงทางด้านหน้าในช่วงเช้า แต่ก็ไม่มีผลมากนัก เพราะตัวอาคารด้านนี้ติดตั้งด้วยกระจกโพลีคาร์บอเนต อีกทั้งภายในยังติดผ้าม่านปรับแสง เจมินีควบคุมด้วยระบบมอเตอร์คอนโทรล สามารถลดแสงสะท้อนได้ถึง 75 % ส่วนด้านหลังของอาคารจะได้รับแสงในช่วงบ่าย การแก้ไขปัญหาก็เช่นเดียวกับด้านหน้า

5.1 ส่วนโรงพักคอย

โรงพักคอยเป็นส่วนแรกที่มีผู้เข้าชมและผู้มาติดต่อมาใช้บริการ ดังนั้น การออกแบบจึงมีแนวความคิดหลักให้แตกต่างจากส่วนอื่น แนวความคิดในการออกแบบ เน้นจินตนาการจักรวาล โดยใช้ดวงดาวและตัวตุ๊กตานาฬิกา เป็นตัวถ่ายทอดจินตนาการ ให้รู้สึกเหมือนดินแดนเทพนิยาย ผืนเนินเส้นโค้ง รูปทรง FREE FROM

ประกอบกับโครงสร้างที่อ่อนนุ่ม และสถานีบางส่วน การใช้แสงไฟจะเน้นที่ตัวตุ๊กตา และส่วนประกอบเพื่อสร้างบรรยากาศภายใน วัสดุที่ใช้ประกอบด้วยพื้นที่ที่มีความมันวาว เล่นลายพื้นเป็นดวงดาวดวงใหญ่ด้วยหินขัด ส่วนเพดานเจาะให้มีลักษณะกลม เพื่อรับกับส่วนพื้นตกแต่งรายละเอียดด้วยรายละเอียดมันวาวเป็นดวงดาวดวงเล็ก ๆ ส่วนประชาสัมพันธ์เน้นรูปทรง FREE FROM แทนก่อนเมฆ การใช้ FURNITURE ในส่วนพักคอย เป็นแบบโรเดริน บรรยากาศโดยทั่วไป เน้นจินตนาการแห่งดวงดาว เพื่อให้สอดคล้องกับพิพิธภัณฑ์สำหรับเด็ก และเข้ากับตัวอาคารได้อย่างกลมกลืน

5.2 การจัดห้องสมุด

เนื่องจากพื้นที่โครงการมีจำกัด ดังนั้น ในส่วนของห้องสมุดจึงไม่สามารถบริการได้
อย่างทั่วถึง จึงจัดให้เป็นห้องสมุดเฉพาะส่วน คือ ห้องสมุดที่เน้นเกี่ยวกับเด็กและเยาวชนเท่านั้น
อาทิเช่น หนังสือสารานุกรม หนังสือการ์ตูน เป็นต้น คือทำให้เกิดประโยชน์แก่ผู้มาศึกษาเท่านั้น
การออกแบบตกแต่งภายใน จึงนำเอาลักษณะของรูปแบบอาคารมาเป็นแนวความคิดในการออกแบบ
โดยเน้นนำภายในเกิดประโยชน์พื้นที่ใช้สอยให้มากที่สุด รูปทรงที่นำมาตกแต่งได้แก่ ของเล่นที่มี
ลักษณะ เป็นหุ่นยนต์ นำรายละเอียดส่วนประกอบของหุ่นยนต์มาตกแต่งโดยการใช้ช่วง SPACE การ
ใช้วัสดุต่างชนิดกันเพื่อสร้างจินตนาการแห่งความคิด แต่ไม่ล้นตาจนเกินไป
บรรยากาศโดยรวมเน้นจินตนาการของเล่นประเภทหุ่นยนต์ โดยตัดทอนรายละเอียดให้เกิด
ความเรียบง่าย เนื่องจากเป็นห้องที่ต้องใช้สมาธิและความสงบ

5.3 ส่วนจัดแสดง

ส่วนจัดแสดงชั่วคราว

จะใช้พื้นที่โดยรอบทั้ง 3 ชั้นของอาคาร ได้แก่ บริเวณทางสัญจรเนื่องจากพื้นที่มีจำกัด
ดังนั้น จำเป็นต้องใช้พื้นที่ให้คุ้มค่าที่สุด ในการจัดแสดงในส่วนนิทรรศการชั่วคราว ครั้งละ
ไม่เกิน 2-4 สัปดาห์ จึงต้องใช้ FURNITURE ในการจัดแสดงที่สามารถถอดประกอบได้ง่าย
และสะดวกที่สุด การใช้แสงจะใช้แสงธรรมชาติและแสงของตัวอาคาร ประกอบกับแสงสว่าง
เฉพาะที่ และสามารถปรับเปลี่ยนตำแหน่งได้ควบคู่กับการใช้บอร์ดแสดงที่สามารถถอดประกอบได้

ส่วนจัดแสดงถาวร

ห้องนิทรรศการที่ 1 (ห้องประเพณี และความเป็นอยู่)

การตกแต่งภายในเน้นบรรยากาศให้มีลักษณะเป็นไทย โดยลดรายละเอียดลงเหลือไว้
แต่ FORM อาทิเช่น STAND จัดแสดงเน้นให้มีการ DESIGN ที่เรียบง่าย แต่คงความเอกรักษ์
แบบไทยแทนคำวัสดุตกแต่ง โดยการใช้วัสดุไม้เป็นส่วนใหญ่ ห้องนิทรรศการที่ 2 นี้ เรื่องราว
การจัดแสดงจะประกอบด้วย

1. บทกล่อมเด็ก 4 ภาค ซึ่งเป็นลักษณะของตู้เพลง
2. ตุ๊กตาสาวว้าง แสดงวิถีชีวิตเป็นอยู่รวมทั้งประเพณี
3. การศึกษาตั้งแต่สมัย ร.2 - ร.5 ในรูปแบบของบอร์ดจัดแสดง รวมทั้งตู้แสดงเครื่องเขียน ตำราเรียนในสมัยก่อน
4. คาขวัญวันเด็ก

หมายเหตุ : การออกแบบดังกล่าวจะมีแนวความคิดเดียวกันกับการออกแบบพิพิธภัณฑ์อยุธยา

ห้องนิทรรศการที่ 2 ของเด็กเล่น

ซึ่งอยู่ชั้นเดียวกับห้องนิทรรศการที่ 1 แต่ห้องนิทรรศการชั้น 2 อยู่ฝั่งขวามือ การจัดแสดงมีดังนี้

1. ของเด็กเล่น โดยทั่วไปของต่างประเทศแยกเป็น
 - 1.1 ของเล่นประเภทไหลาน
 - 1.2 ของเล่นประเภทใช้ถ่าน
 - 1.3 ของเล่นประเภทไม่มีกลไก
 - 1.4 ของเล่นประเภทมีกลไกล่ออย่างง่าย
 - 1.5 ของเล่นประเภทเบ็ดเตล็ด (ใช้ราง ใช้ระบบบังคับ เป็นต้น)
2. ของเด็กเล่นประเภท ตุ๊กตาต่างประเทศ
3. ของเด็กเล่น 4 ภาค เหนือ กลาง อีสาน ใต้

เนื่องจากเรื่องราวการจัดแสดง เน้นชนิดของเด็กเล่นที่แตกต่างกัน ดังนั้นการออกแบบ ตกแต่งจึงได้แนวความคิดจากของเล่นที่มีลักษณะ เป็นตัวต่อเป็นไม้ ซึ่งมีรูปทรงทางเรขาคณิต จึงนำ CONCEPT ดังกล่าวมาใช้ ในการตกแต่ง ตู้จัดแสดง และรูปทรงของการนำเสนอ รวมทั้ง ลวดลายบนพื้นและเพดาน เสมือนให้ เกิดความรู้สึกเข้ามาในห้องของเล่น

ห้องนิทรรศการที่ 3 ห้องบุคคลสำคัญ

ห้องบุคคลสำคัญ จะร่วมเนื้อหาแยกออกเป็น 2 ส่วน คือ

1. ส่วนบุคคลสำคัญ ฝ่ายไทย อาทิเช่น ศิลปินแห่งชาติ
2. ส่วนบุคคลสำคัญ ฝ่ายต่างประเทศ เช่น เอดิสัน เป็นต้น

การจัดแสดงในส่วนนี้ มักใช้สื่อในการจัดแสดงประเภทบอร์ด และตู้จัดแสดง ดังนั้น แนวความคิดหลักจึงต้องเน้นที่บุคคลในวัยเด็ก ซึ่งบุคคลสมัยก่อนเคยใช้เล่นกัน อันได้แก่ ม้า ก้านกล้วย ม้ากระดก เดินกะลา เป็นต้น จึงนำเอารูปทรง FROM ของเด็กเล่นของไทย มาประยุกต์ ให้เข้ากับส่วนจัดแสดง ตัวอย่างเช่น บอร์ดจัดแสดง มีส่วนเรียงเรียงเหมือน ม้าก้านกล้วย เป็นต้น

ห้องนิทรรศการที่ 4 ห้องการ์ตูน

ตั้งอยู่บนชั้น 3 ทางซีกขวามือ ห้องนิทรรศการที่ 4 จะจัดแสดงเรื่องราวเกี่ยวกับ การ์ตูน โดยแยกเนื้อหาจัดแสดงดังนี้

1. การ์ตูนต้นฉบับของไทย
2. นิยายและนิทานของไทยชนิดต่าง ๆ
3. อุปกรณ์การเขียนการ์ตูน ตลอดจนกรรมวิธีการผลิตการ์ตูน
4. หนังสือการ์ตูนภาพนิ่ง

เนื่องจากห้องนิทรรศการที่ 4 จัดแสดงเรื่องราวเกี่ยวกับการ์ตูน แนวความคิดในการออกแบบตกแต่ง จึงนำเอาลักษณะของเล่นประเภทหุ่นยนต์และปราสาทมาคลี่คลาย เพื่อใช้ในการออกแบบตู้จัดแสดง รวมทั้งวิธีการนำเสนอในรูปแบบของเทคโนโลยี ประกอบกับบรรยากาศของห้องเพดานมีลักษณะโค้งและสูง ทำให้สามารถประดับของเล่นลอยตัวได้ อาทิเช่น เครื่องบิน จานบิน เป็นต้น

5.4 ห้องประชุม

ซึ่งอยู่ในส่วนของห้องนิทรรศการชั้น 2 สามารถให้บริการแก่ พนักงานและเจ้าหน้าที่ของศูนย์ ตลอดจนแขกของทางพิพิธภัณฑ์ ซึ่งสามารถจุผู้ให้บริการได้ 10 คน และเป็นที่ยบรรยาย ตลอดจนปรึกษางานของทางศูนย์ ดังนั้น การจัดตกแต่งภายใน จึงเน้นโทนสีกลาง อาทิเช่น เทา คริม เป็นต้น เพื่อสร้างบรรยากาศให้ศูนย์สบายตา ส่วนการตกแต่งนั้นได้แนวความคิดจากตัวต่อภาพ มาประดับตกแต่งผนังให้เกิดความพิเศษ ส่วนพื้นปูพรมเพื่อกันการสะท้อนของเสียง

5.5 สนามเด็กเล่นด้านหน้า

สนามด้านหน้าของทางพิพิธภัณฑ์ นอกจากจะเป็นส่วนพักผ่อน แล้วยังเป็นส่วนประดับอาคาร สถานที่ ให้เกิดความสวยงาม การออกแบบในส่วนสนามจะเน้นการพักผ่อน และความสวยงามเป็นอันดับแรก วัตถุประสงค์ของเล่นดังกล่าว เป็นกิจกรรมประติมากรรม กิ่งเครื่องเล่น เครื่องเล่นดังกล่าวเน้นทาสีสดใส เพื่อให้สอดคล้องกับตัวอาคาร ประเภทของเครื่องเล่น ประกอบด้วย ม้าลั่น ม้ากระตัก ม้าโยกเยก ส่วนต้นไม้ประดับอาคาร เน้นต้นไม้พุ่มเตี้ยเป็นส่วนใหญ่ เนื่องจาก แสงแดดจะส่องในช่วงเช้าเท่านั้น ซึ่งเป็นเวลาที่มีผู้ใช้สนามเด็กเล่นน้อยมาก ส่วนตอนเย็นมีผู้ใช้บริการมากกว่าช่วงเช้า ดังนั้น จึงไม่จำเป็นต้องปลูกต้นไม้ใหญ่เพื่อปิดบังแสงแดด เพราะต้นไม้ใหญ่จะปิดบังทัศนียภาพของอาคาร และเครื่องเล่น

5.6 บทสรุป

การนำระบบเทคนิคในโครงการ

การใช้แสงในส่วนจัดแสดงมีดังนี้

1. การให้แสงพุ่ง ตรงไปยังวัตถุบนแท่นแสดง
2. การให้แสงหรือวัตถุเพื่อเน้นรูปทรงวัตถุ และลวดเงาของวัตถุลงใต้
3. แสงที่ให้จะเป็นแสงสลัว จะเน้นเป็นบางจุดจะไม่สว่างเท่ากันทั่วห้อง
4. การให้แสงให้ในตู้แสงสว่าง เพื่อลวดเงาสะท้อนจากกระจกและเงาของผู้ชม
5. แสงธรรมชาติที่สองจะไม่ ให้ส่องลงมาโดยตรงจะทำกระบัง บังแสงก่อนให้แสงสะท้อนลงมาใต้แสงที่นุ่มไม่แข็ง และไม่เกิดเงามาก
6. ให้แสงไปยังผนัง เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกผนังมีมิติไม่เรียบจนเกินไป

ระบบปรับอากาศ ระบบปรับอากาศที่นำมาใช้ในโครงการ จากการศึกษาคุณสมบัติต่าง ๆ ของระบบปรับอากาศแต่ละชนิดแล้ว สามารถกำหนดชนิดของเครื่องปรับอากาศได้ ตามความเหมาะสมในการใช้งาน พอจะสรุปได้ดังนี้

1. ส่วนพิพิธภัณฑ์และห้องสมุด
2. ส่วนห้องบรรยายปฐกถา

ระบบปรับอากาศที่เหมาะสมกับพื้นที่ทั้ง 2 ส่วนนี้ควรใช้ระบบ

เป็นระบบ

เนื่องจากมีคุณสมบัติ

เหมาะสมกับ พื้นที่ขนาดใหญ่ เช่น ส่วนโถง ส่วนทำงานของเจ้าหน้าที่หน่วยงานส่วนจัดแสดง และห้องสมุดนอกจากนี้ยังมีการติดตั้งสะดวก เคลื่อนย้ายง่ายไม่จำเป็นต้องใช้วิศวกรควบคุม

เครื่องปรับอากาศระบบนี้ดีในทุก ๆ ด้าน คือ เงินลงทุน ปรียบได้ง่าย ทนทาน ค่าบำรุงรักษาและกินไฟน้อยที่สุด จึงเลือกใช้ระบบนี้ในทุกส่วนของอาคาร โดยเลือกชนิดของห้องจ่าย ตามความเหมาะสมของพื้นที่ โดยมีจุดจ่ายมี 2 ลักษณะใหญ่ คือ

๑. ชนิดคิกเพดาน

มีทั้งสี่เหลี่ยมจัตุรัส ยี่สิบห้า โดยติดตั้งหัวจ่ายแบบนี้ในส่วนโถงห้องประชุม และห้องสมุด

๒. ชนิดคิกยั้ง

มักจะทำให้ไม่ปรับลมเอียงทำมุมได้ ๐-45 หรือ 45 และมีใบปรับในแนวตั้งและแนวนอน เพื่อปรับทิศทางลมพุ่งไปถึงตำแหน่งที่ต้องการได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระบบป้องกันเสียง

การป้องกันเสียงสะท้อนนับว่าเป็นสิ่งจำเป็นมากสำหรับโครงการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนที่เป็นห้องประชุม ห้องบรรยาย ภาวฑู และห้องสมุด เป็นต้น การป้องกันเสียงสะท้อนได้อย่างสมบูรณ์มีความยุ่งยากมากและสิ้นเปลืองมาก การวางผนังอาคารป้องกันเสียงสะท้อนจึงเป็นวิธีที่ดีที่สุด

ในโครงการได้เลือกใช้วัสดุก่อสร้าง และวัสดุตกแต่งเป็นตัวอย่างป้องกันเสียงสะท้อน โดยสรุปเป็นการป้องกันเสียงจาก 3 แหล่งใหญ่คือ

1. การป้องกันเสียงสะท้อนที่เพดาน

ควยการออกแบบ เพดานลักษณะ

ในส่วนของห้องประชุมและ

ห้องสมุดรวมทั้งโถงคูดคิมเสียงเข้าช่วย และในส่วนของพื้นที่ทั่วไปจะใช้เพดานแบบ

2. การป้องกันเสียงสะท้อนที่พื้น

พื้นเป็นส่วนสำคัญในการสะท้อนของเสียงมาก เพราะ เป็นระนาบที่กว้างใหญ่

ซึ่ง เชนเดียวกับเพดาน ในโครงการจึงเลือกใช้วัสดุที่มีสัมประสิทธิ์ การดูดซับเสียงของวัสดุพื้นซึ่งได้แก่ พรมปลายตัดมาใช้ในทาง ๆ ของอาคารตามความเหมาะสม

3. การป้องกันเสียงสะท้อนจากพื้นผิวที่ตั้งตรง

พื้นผิวที่ตั้งตรง ได้แก่ ผนังต่าง , ผนัง ตลอดจนฉากกั้นต่าง ๆ โครงการได้เลือก

ใช้มาปรับแสงในส่วนจัดแสดงและห้องบรรยายซึ่งหน้าตาดูติดตั้งด้วยกระจก และมาปรับแสงสามารถช่วยป้องกันเสียงสะท้อนโดยตรงจากกระจกได้ นอกจากนี้ยังติดตั้งง่าย สะดวก

สวยงาม เพิ่มความเป็นระเบียบให้กับผนัง และในส่วนอื่น ๆ ก็เลือกใช้วัสดุ เช่น ฉากกั้น

ผ้ามาผนังไม้อัด 2 ชั้น ผนังชิปบอร์ด และอะคูสติคบอร์ดตามความเหมาะสมของพื้นที่

เป็นหลัก

การนำวัสดุตกแต่งมาใช้

จากการศึกษาและเลือกใช้วัสดุพบว่า วัสดุชนิดนี้มีความเหมาะสมแตกต่างกันไป

และบางชนิดของวัสดุก็มีคุณภาพแตกต่างกัน และบางชนิดก็เท่าเทียมกัน จึงขึ้นอยู่กับความเหมาะสม ในการเลือกใช้ ไม้มีคุณภาพดีในการเลือกใช้ จากความเหมาะสมของวัสดุรวมกับ ความคงทนถาวร การใช้งานแลแนวราคาวัสดุ จากการศึกษานำมาสรุปเลือกใช้ดังต่อไปนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เฟอร์รี่เจอร์

ส่วนใหญ่จะใช้เป็นหนัง สแตนเลสและไม้ออมสี นอกจากนี้ยังมีทองเหลือง หินอ่อน กระจกและผ้า มาสววยซึ่งจะทำให้ในงานมีคุณคามากยิ่งขึ้น

แทนจิ๊กแสดงและตุ้จิ๊กแสดง

ส่วนใหญ่จะเป็นไม้ทำสีลามิเนต สแตนเลสและทองเหลือง ซึ่งนอกจากนี้ยังมีหินอ่อนกระจก ผ้าฝ้าย ซึ่งจะทำให้ตัววัตถุจิ๊กแสดงมีคุณคามากยิ่งขึ้น

วัสดุหนังและผ้า เพค่าน

หินอ่อน

-ใช้กรุผนังในส่วนโถงซึ่งจะ เล่นสลับสีกัน

ไม้สัก

-จะหาสีย้อม เพื่อกรุผนังและหน้าตุ้จิ๊กแสดง

อะคูสติคบอร์ด

-ใช้ในส่วนของห้องบรรยาย-ปาร์กกา เพราะสามารถเก็บเสียงได้ดี

วอล เป เปอร์

-ใช้ในส่วนของห้องสมุดและโถงบรรยาย-ปาร์กกา เพราะมีความสวยงามหรูหรา

สแตนเลส

-ใช้ตกแต่งในส่วนจิ๊กแสดงบางส่วน มือจับประตู

ทองเหลือง

-ใช้ตกแต่งในส่วนที่เป็นไฟและผ้า เพค่าน

ยิบซัมบอร์ด

-ใช้กรุผ้า เพค่าน

กระจก

-ใช้ทำตุ้จิ๊กแสดงและประตูบางส่วน

สีทลาค

-ใช้ทบทวนจิ๊กแสดง

เมลามีน

-ใช้บุบอร์ดจิ๊กแสดง

วัสดุปูพื้น

หินอ่อน

-ใช้เป็นวัสดุส่วนใหญ่ในอาคาร เช่น โถงทางเข้า โถงบรรยาย ส่วนนิทรรศการ

กระเบื้อง

เซรามิค

-ใช้ในห้องน้ำและลิ้นลอย

พรม

-ใช้ในส่วนบรรยายและห้องสมุด

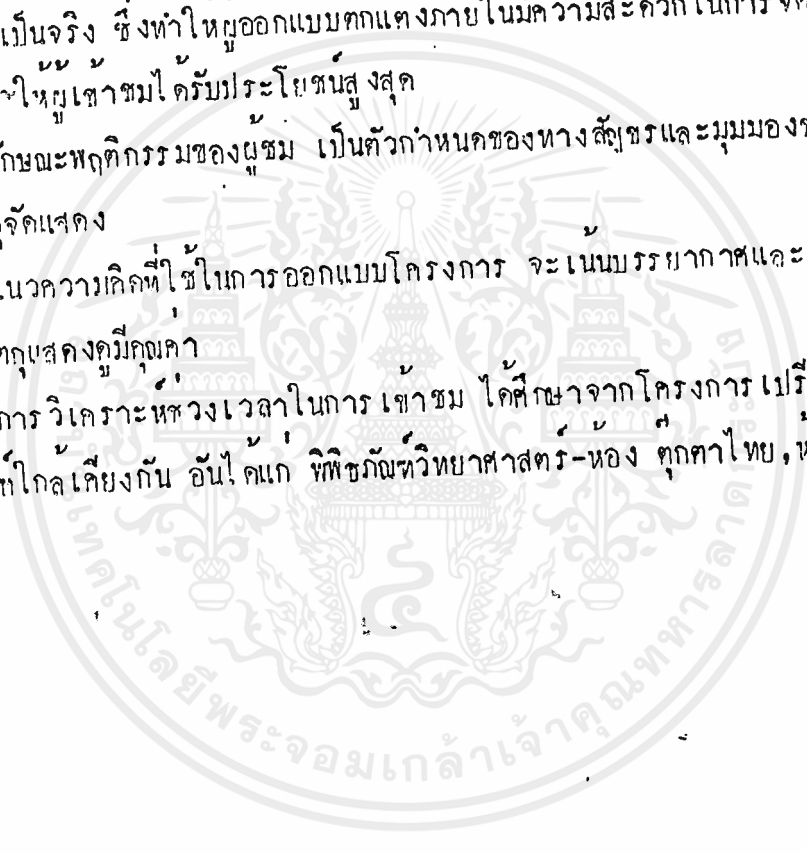
หินแกรนิต

-ใช้ทำ เป็นลวดลายความสวนต่าง ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากการศึกษาค้นคว้าโครงการ พิพิธภัณฑของเด็ก เล่นสามารถนำมาสรุปได้ ดังนี้

1. ลักษณะและที่ตั้งของโครงการ ตั้งอยู่บนถนนสายพัฒนาการ พุทธมณฑลสาย 2 ซึ่งอยู่บริเวณชานเมือง ทำให้การเดินทางของผู้เข้าชมมีความสะดวกเนื่องจากการจราจรที่คล่องตัวไม่ติดขัด
2. ลักษณะการจัดแสดง เป็นพิพิธภัณฑที่เฉพาะเรื่อง ทำให้การนำเรื่องราวไปติดตามข้อมูลที่เป็นจริง ซึ่งทำให้ผู้ชมออกแบบตกแต่งภายในมีความสะดวกในการจัดรูปแบบการจัดแสดง ซึ่งมีผลทำให้ผู้เข้าชมได้รับประโยชน์สูงสุด
3. ลักษณะพฤติกรรมของผู้ชม เป็นตัวกำหนดของทางสัญจรและมุมมองของผู้ชมเป็นตัวกำหนดวัตถุประสงค์
4. แนวความคิดที่ใช้ในการออกแบบโครงการ จะเน้นบรรยากาศและการไล่อื่นๆต่างๆ ซึ่งมีผลทำให้ตัววัตถุสงคมมีความ
5. การวิเคราะห์ช่วงเวลาในการเข้าชม ได้ศึกษาจากโครงการ เปรียบเทียบที่มีขนาดของพิพิธภัณฑใกล้เคียงกัน อันได้แก่ พิพิธภัณฑวิทยาศาสตร์-ห้อง ตุ๊กตาไทย, ห้องชวนคิด



INTRODUCTION

1

ทิศทางของสิ่งพิมพ์

ความเป็นมาของโครงการ

1. วัตถุประสงค์ของโครงการ
2. ขอบเขตของโครงการ
3. ระยะเวลาของโครงการ
4. งบประมาณของโครงการ
5. ทรัพยากรของโครงการ
6. ความเสี่ยงของโครงการ
7. ผลประโยชน์ของโครงการ
8. การติดตามและประเมินผล
9. การรายงานผล
10. การปิดโครงการ

นิยาม

1. นิยามของโครงการ
2. นิยามของกิจกรรม
3. นิยามของงาน
4. นิยามของกิจกรรมย่อย

ขั้นตอน

1. ขั้นตอนการดำเนินงาน
2. ขั้นตอนการดำเนินงาน
3. ขั้นตอนการดำเนินงาน
4. ขั้นตอนการดำเนินงาน

ภาพเฉลย

1. ภาพเฉลย
2. ภาพเฉลย
3. ภาพเฉลย
4. ภาพเฉลย

วัตถุประสงค์ของวิทยานิพนธ์

1. วัตถุประสงค์ของวิทยานิพนธ์
2. วัตถุประสงค์ของวิทยานิพนธ์
3. วัตถุประสงค์ของวิทยานิพนธ์
4. วัตถุประสงค์ของวิทยานิพนธ์
5. วัตถุประสงค์ของวิทยานิพนธ์
6. วัตถุประสงค์ของวิทยานิพนธ์
7. วัตถุประสงค์ของวิทยานิพนธ์
8. วัตถุประสงค์ของวิทยานิพนธ์
9. วัตถุประสงค์ของวิทยานิพนธ์
10. วัตถุประสงค์ของวิทยานิพนธ์

การศึกษา

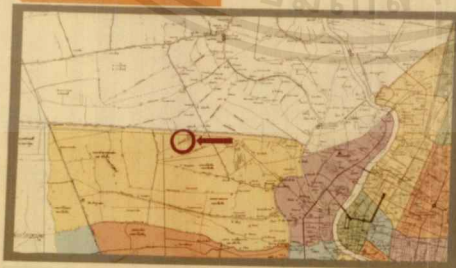
1. การศึกษา
2. การศึกษา
3. การศึกษา
4. การศึกษา

ความเป็นมาของโครงการ

SITE LOCATION

2

แผนที่กำหนดตำแหน่งของโครงการ



อาณาเขตโครงการติดกับจังหวัดใกล้เคียง

1. นครปฐม

2. นครบุรี

3. นครสาทร

แผนผังโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SITE LOCATION

3

การเข้าสู่โครงการ



1. ทางไปถนนวิภาวดีรังสิต ซ.พหลฯ



2. ทางแยกถนนพหลฯ ซ.พหลฯ



ทางเข้า 3. ทางถนนพหลฯ



ทางเข้าถนน วิภาวดีรังสิตโครงการ

ที่ตั้งโครงการ

อยู่ติดกับโครงการบ้านเดี่ยวในซอยพหลฯ
อยู่ติดกับห้างสรรพสินค้า สยามพารากอน
เขตจตุจักร กรุงเทพฯ 10230
ใกล้กับโรงเรียนจตุจักร และ สถานีรถไฟ

ที่ตั้งอาณาเขตติดต่อ

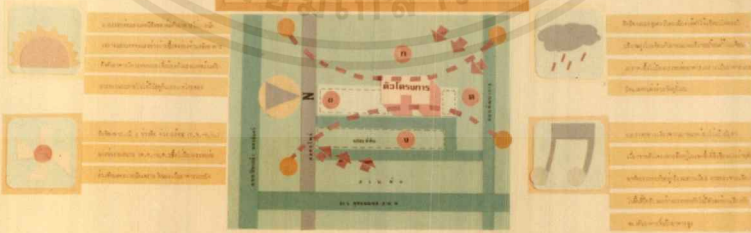
ทิศเหนือ: โรงงานน้ำตาล
ทิศใต้: ซอยพหลฯรังสิต
ทิศตะวันออก: ซอยพหลฯรังสิต
ทิศตะวันตก: ซอยพหลฯรังสิต

การเข้าโครงการ

SITE ANALYSIS

4

แผนผังสภาพแวดล้อมโครงการ



1. สวนแปลงผัก



2. แหล่งน้ำโครงการ



3. บ้านพักอาศัย



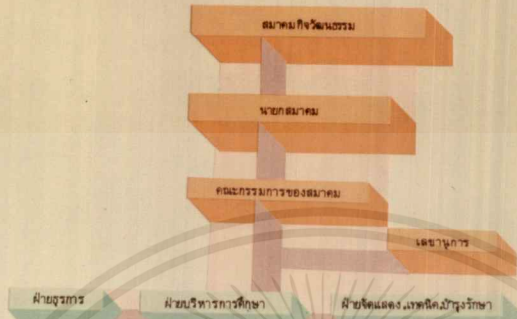
4. แปลงที่ดินโครงการ

แผนผังสภาพแวดล้อมโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ORGANIZATION

5



สายงานการดำเนินงาน

ORGANIZATION

6

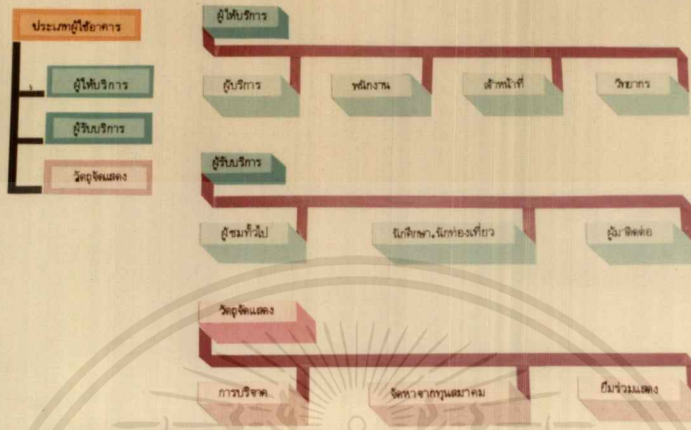


สายงานการบริหาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

USER BEHAVIOR

7

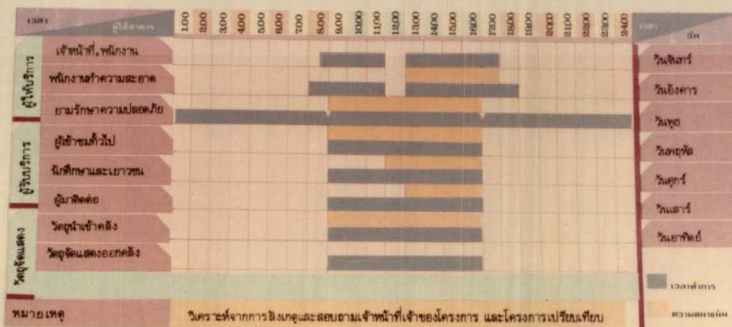


ประเภทผู้ใช้อาคาร

TIME OF USE

8

ตารางเวลาการใช้โครงการ



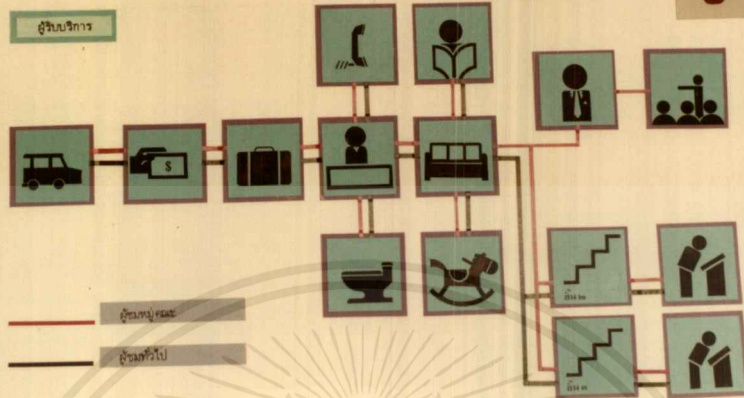
หมายเหตุ: วิศวกรจากการสังเกตและสอบถามเจ้าหน้าที่เจ้าของโครงการ และโครงการเปรียบเทียบกับ

ตารางเวลาการใช้โครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ACTIVITY DIAGRAM

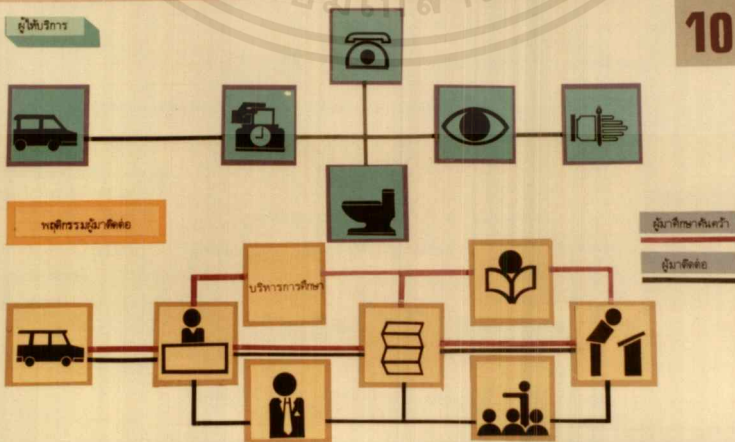
9



สาขางานผู้รับบริการ

ACTIVITY DIAGRAM

10



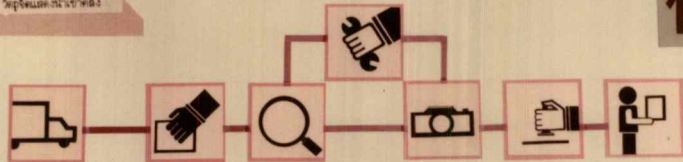
สาขางานผู้ให้บริการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

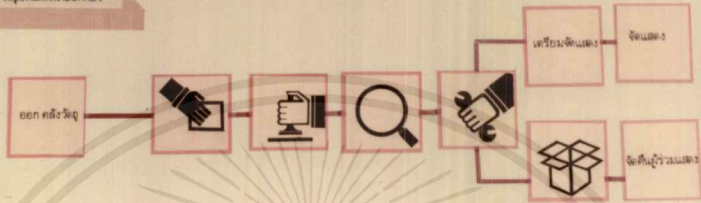
ACTIVITY DIAGRAM

11

วัตถุประสงค์ภายในห้อง



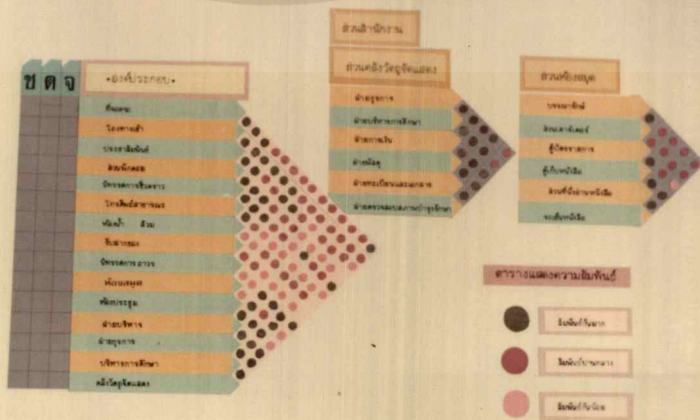
วัตถุประสงค์ภายนอกห้อง



วิทยาลัยสงฆ์นครศรีธรรมราช

INTERACTION

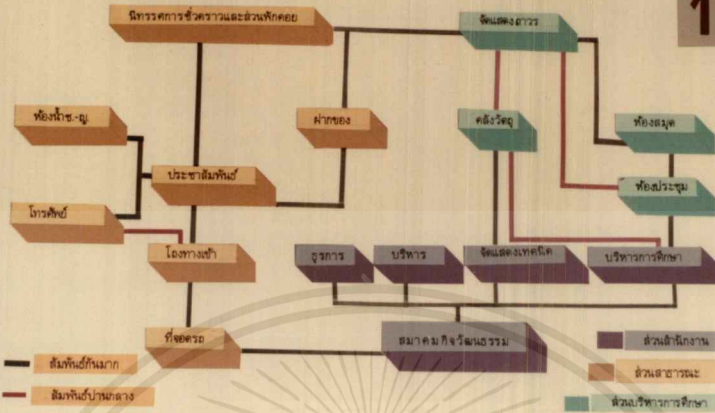
12



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการ สำรวจและแสดงความสัมพันธ์ ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าการใด ๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

BUBBLE DIAGRAM

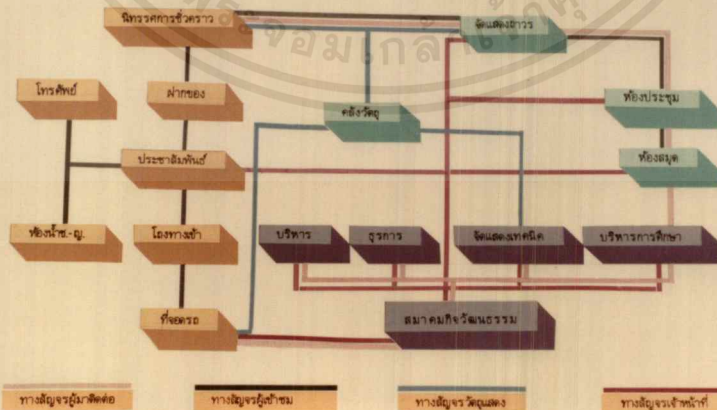
13



ตารางแสดงส่วนความสัมพันธ์

FUNCTIONAL

14



การแบ่งส่วนทางสัญจร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

AREA REQUIREMENT

17

ส่วนห้องสมุด	จำนวน	หน่วย	พท.
โถงค้ำยัน	1	8.25	8.25
เคาน์เตอร์	1	5.70	5.70
ตู้ไม้ระวาง	1	1	1
ชั้นวางคีย์สาร	1	0.20	0.20
ชั้นวางหนังสือ	1	0.72	0.72
สวนอ่านหนังสือ	10	1.40	14
รวม		24.57	
พื้นที่จริง	30		ตารางเมตร
พท. วิศวกรรม	24.57	**	**
ทางสัญจร 20 %		39.45	**
คงเหลือ		0.500	**

ส่วนสำนักงาน, เครื่องเขียน	จำนวน	หน่วย	พท.
โถงค้ำยัน	3		
พรมคาร์บอน	1		
คาน้ำร้อน	1		
ชั้นวางคีย์สาร	4		
สวนอ่านหนังสือ	1		
รวม			
พื้นที่จริง			ตารางเมตร
พท. วิศวกรรม		**	**
ทางสัญจร 20 %		**	**

สรุป พื้นที่จริงเพียงพอสำหรับความต้องการโครงการ

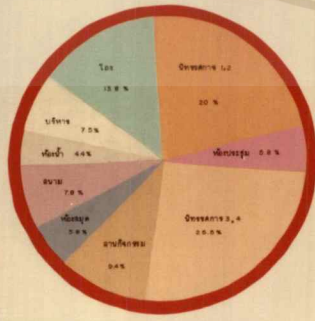
การคำนวณ พ.ท. ใช้อ้อย

AREA COMPARISON

18

สรุปพื้นที่โครงการ

หมายเหตุ การคิดเปอร์เซ็นต์ดังกล่าวจะคิดเฉพาะส่วนอาคารตามแบบแผนเท่านั้น ไม่รวม พื้นที่ทางสัญจรและสีเขียว



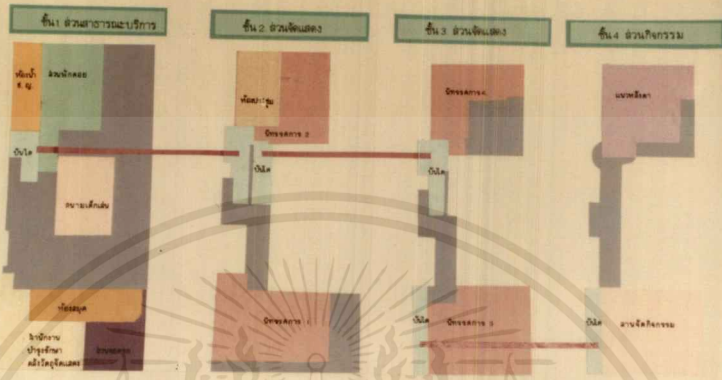
- สนามกีฬาเล่น 49.55 ตารางเมตร = 5.9%
- โถงพักคอย 87.63 ตารางเมตร = 10.4%
- ห้องโถงขาย-หญิง 27.94 ตารางเมตร = 3.3%
- สวนบริหาร 47.625 ตารางเมตร = 5.7%
- ห้องสมุด 36.83 ตารางเมตร = 4.4%
- นิทรรศการ 1,2 127.00 ตารางเมตร = 15.2%
- ห้องประชุม 36.83 ตารางเมตร = 4.4%
- นิทรรศการ 3,4 161.925 ตารางเมตร = 19.4%
- ใช้อ้อย 59.69 ตารางเมตร = 7.1%

สรุป พ.ท. โครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งยังมีให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ZONING

19



การแบ่งส่วนต่างๆของอาคาร

AREA REQUIREMENT

20

การวิเคราะห์เนื้อที่ของอาคาร

เนื้อที่	กรรมสิทธิ์	อุทธรณ์	ที่ดิน
ข้อกำหนดอาคารที่ 1 ของพื้นที่			
ประเภทของอาคาร			
1. อาคารพาณิชย์	พื้นที่	อาคาร	0
2. อาคารพาณิชย์
3. อาคารพาณิชย์
ประเภทที่ไม่คิดค่า			
1. อาคารพาณิชย์	พื้นที่	อาคาร	0
2. อาคารพาณิชย์
3. อาคารพาณิชย์
ประเภทที่มีค่าเช่า			
1. อาคารพาณิชย์	พื้นที่	อาคาร	0
2. อาคารพาณิชย์
3. อาคารพาณิชย์
ประเภทที่มีค่าเช่าด้วยพื้นที่			
1. อาคารพาณิชย์	พื้นที่	อาคาร	0
2. อาคารพาณิชย์
3. อาคารพาณิชย์

ส่วนประกอบของอาคาร			
อาคารพาณิชย์	พื้นที่	อาคาร	0
อาคารพาณิชย์
อาคารพาณิชย์

ประเภทที่ห้าม			
อาคารพาณิชย์	พื้นที่	อาคาร	0
อาคารพาณิชย์
อาคารพาณิชย์



ประเภทที่ห้าม			
อาคารพาณิชย์	พื้นที่	อาคาร	0
อาคารพาณิชย์
อาคารพาณิชย์

ประเภทที่ห้าม			
อาคารพาณิชย์	พื้นที่	อาคาร	0
อาคารพาณิชย์
อาคารพาณิชย์

ประเภทที่ห้าม			
อาคารพาณิชย์	พื้นที่	อาคาร	0
อาคารพาณิชย์
อาคารพาณิชย์

ประเภทที่ห้าม			
อาคารพาณิชย์	พื้นที่	อาคาร	0
อาคารพาณิชย์
อาคารพาณิชย์

การวิเคราะห์เนื้อที่ของอาคาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

AREA REQUIREMENT

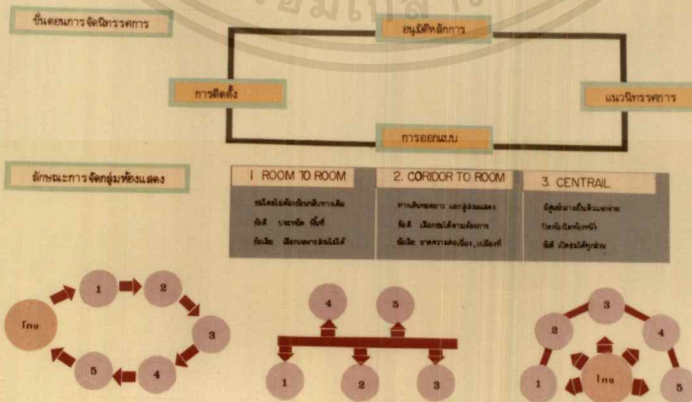
21

ข้อนิรบรรการที่ 2 กลุ่มประเพณี				ข้อนิรบรรการที่ 3 บุคคลที่โดดเด่น				ข้อนิรบรรการที่ 4 การฟื้นฟู			
เรื่อง	กรรมวิธี	อุปกรณ์	เนื้อหา	เรื่อง	กรรมวิธี	อุปกรณ์	เนื้อหา	เรื่อง	กรรมวิธี	อุปกรณ์	เนื้อหา
1 วัสดุที่จัดทำขึ้น				1 วัสดุที่จัดทำขึ้น				1 วัสดุที่จัดทำขึ้น			
วัสดุที่จัดทำขึ้น	ประเภทวัสดุ	ประเภท		วัสดุที่จัดทำขึ้น	ประเภทวัสดุ	ประเภท		วัสดุที่จัดทำขึ้น	ประเภทวัสดุ	ประเภท	
กระดาษสี	สี			กระดาษสี	สี			กระดาษสี	สี		
กระดาษขาว	สี			กระดาษขาว	สี			กระดาษขาว	สี		
กระดาษสี	สี			กระดาษสี	สี			กระดาษสี	สี		
กระดาษสี	สี			กระดาษสี	สี			กระดาษสี	สี		
กระดาษสี	สี			กระดาษสี	สี			กระดาษสี	สี		
2 การศึกษา				2 วัสดุที่ย่อย				2 อุปกรณ์การเขียนการ์ตูน			
การศึกษา	ประเภทวัสดุ	ประเภท		วัสดุที่ย่อย	ประเภทวัสดุ	ประเภท		อุปกรณ์การเขียนการ์ตูน	ประเภทวัสดุ	ประเภท	
การศึกษา	สี			วัสดุที่ย่อย	สี			อุปกรณ์การเขียนการ์ตูน	สี		
การศึกษา	สี			วัสดุที่ย่อย	สี			อุปกรณ์การเขียนการ์ตูน	สี		
การศึกษา	สี			วัสดุที่ย่อย	สี			อุปกรณ์การเขียนการ์ตูน	สี		
การศึกษา	สี			วัสดุที่ย่อย	สี			อุปกรณ์การเขียนการ์ตูน	สี		
2.1 อุปกรณ์การศึกษา แบบเรียน				3 ศิลปินแห่งชาติ ศิลปิน				หมายเหตุ การจัดแสดงการ์ตูน จัดแสดงในปี 2000			
อุปกรณ์การศึกษา	ประเภทวัสดุ	ประเภท		ศิลปินแห่งชาติ	ประเภทวัสดุ	ประเภท					
อุปกรณ์การศึกษา	สี			ศิลปิน	สี						
อุปกรณ์การศึกษา	สี			ศิลปิน	สี						
อุปกรณ์การศึกษา	สี			ศิลปิน	สี						
อุปกรณ์การศึกษา	สี			ศิลปิน	สี						

การวิเคราะห์เนื้อหาจากแสดง

EXHIBITION

22

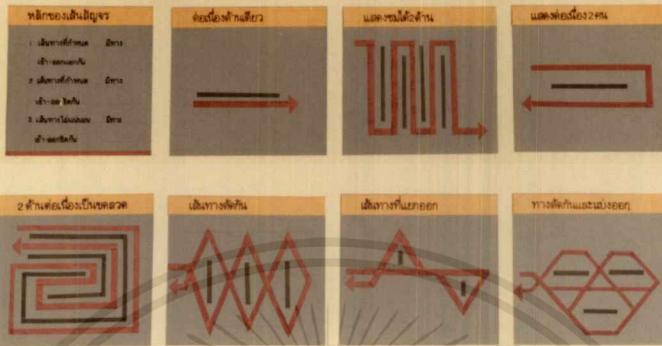


ขั้นตอนการจัดนิทรรศการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

EXHIBITION

23

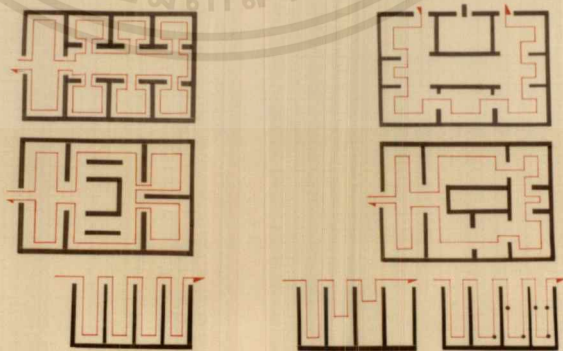


หลักของเส้นทางสัญจร

EXHIBITION

24

ตัวอย่างการจัดแสดงแบบต่างๆ



การแก้ปัญหาโดยพึ่งสติปัญญา

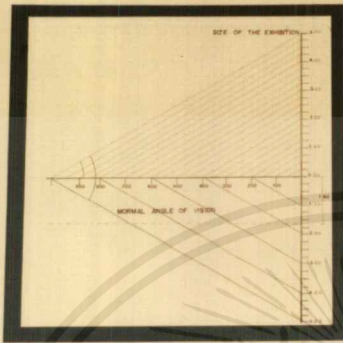
ตัวอย่างการจัดแสดงแบบต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

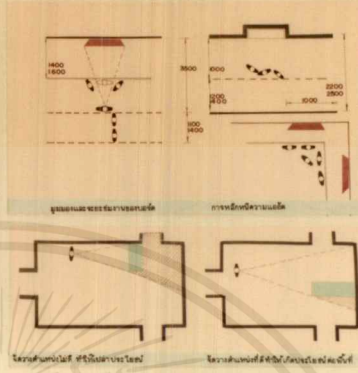
EXHIBITION

25

ระยะการมองเห็นกับขนาดของวัตถุ



ระยะในการชมงานและระยะทางเดินชม

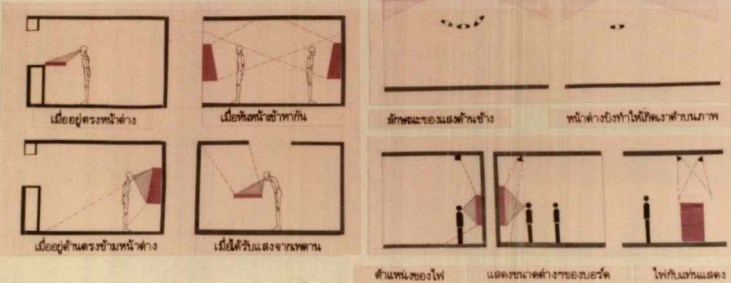


ระยะการมองวัตถุ

EXHIBITION

26

ลักษณะของแสงที่มีผลกระทบต่อวัตถุจัดแสดง

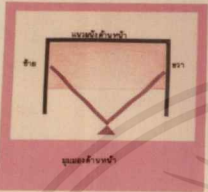
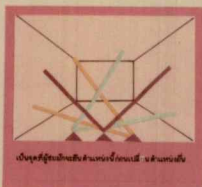
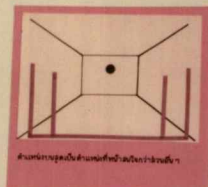


ผลกระทบของวัตถุจัดแสดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกิจการงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

EXHIBITION

27



ลักษณะการมองภาพ

- 1 มองจากซ้ายไปขวา LEFT TO RIGHT
- 2 มองจากบนลงล่าง UP TO DOWN
- 3 มองเป็นกลุ่มเป็นแถว GROUP OR RHYTHM

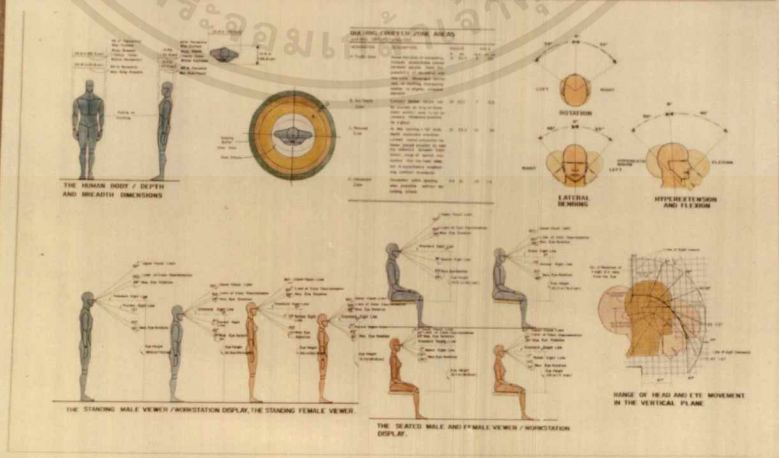
รูปแบบการจัดแสดง

- รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส
- รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า
- รูปวงรี
- รูปวงกลม
- รูปดาว
- รูปสามเหลี่ยม
- รูปทรงแปดเหลี่ยม
- รูปทรงแปดเหลี่ยม

รูปแบบการจัดแสดง

HUMAN

28



สัดส่วนมนุษย์

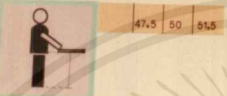
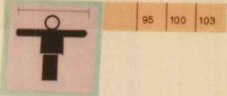
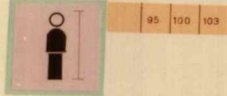
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

HUMAN

29

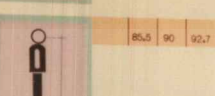
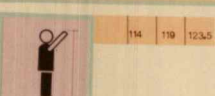
สัดส่วนของประชากรช่วงอายุ 3-5 ปี

อีกชื่อคือ อีกรายการ รวม ชาย หญิง



การเข้าถึงคอมพิวเตอร์

32.6%

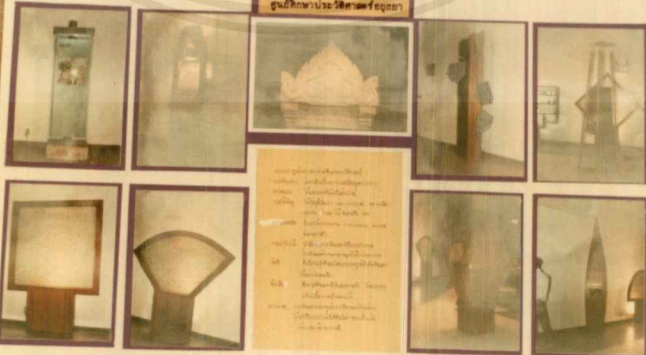


สัดส่วนของเด็ก

CASE STUDY

30

กรณีศึกษาประติมากรรม



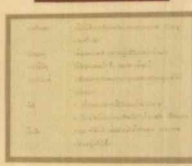
การศึกษาโครงการเปรียบเทียบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CASE STUDY

31

พิพิธภัณฑ์เมืองโบราณ



การศึกษาโครงการ เปรียบเทียบ

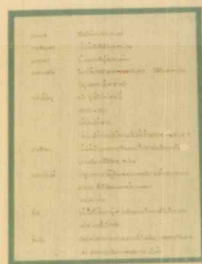
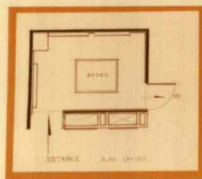
CASE STUDY

32

พิพิธภัณฑ์บ้าน พิพิธภัณฑ์พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว



นิทรรศการวางแปลน



การศึกษาโครงการ เปรียบเทียบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CASE STUDY

33



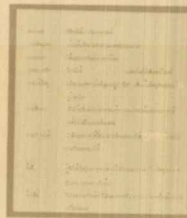
การศึกษาโครงการ เปรียบเทียบ

CASE STUDY

34



ขั้นตอนการดำเนินงาน

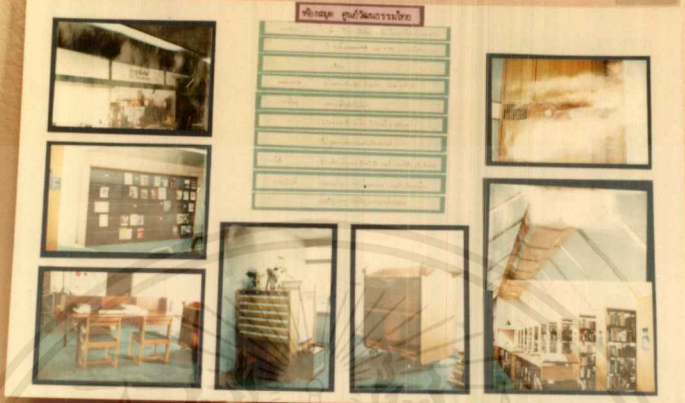


การศึกษาโครงการ เปรียบเทียบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CASE STUDY

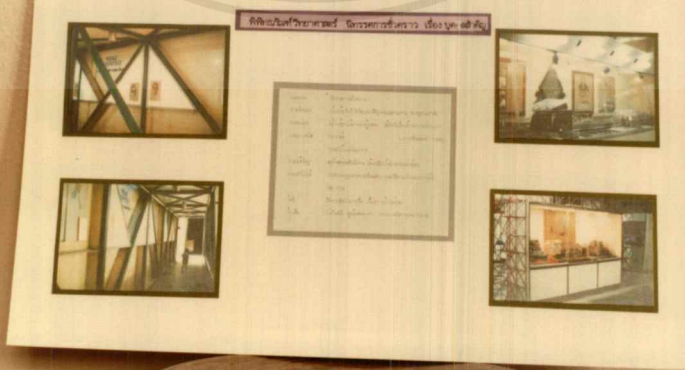
35



การศึกษาโครงการ เปรียบเทียบ

CASE STUDY

36



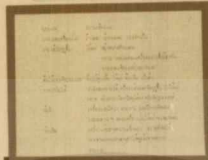
การศึกษาโครงการ เปรียบเทียบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CASE STUDY

37

อุทยานนกน้ำเขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าห้วยขาแข้ง

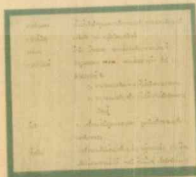


การศึกษาโครงการ เปรียบเทียบ

CASE STUDY

38

สวนนกน้ำเขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าห้วยขาแข้ง

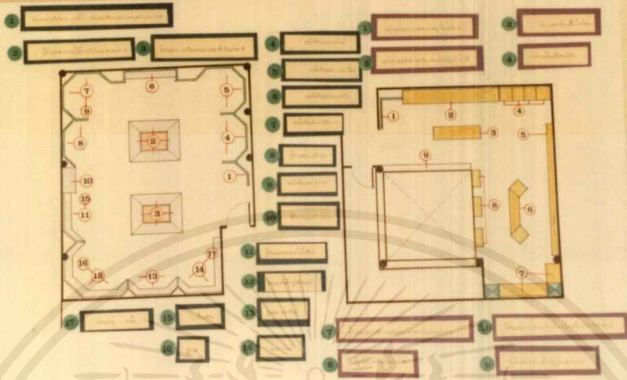


การศึกษาโครงการ เปรียบเทียบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

EXHIBITION

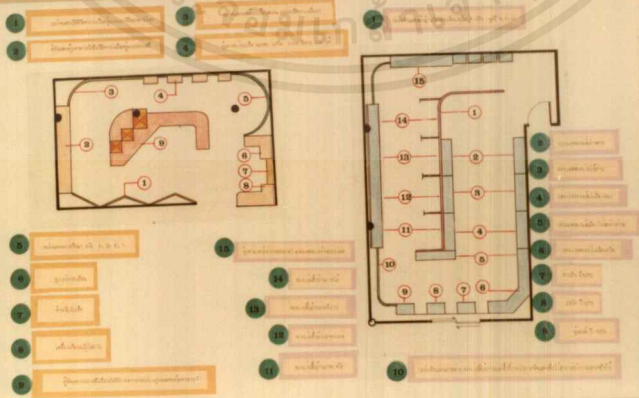
39



แนวการจัดนิทรรศการ

EXHIBITION

40



แนวการจัดนิทรรศการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

EXHIBITION

41

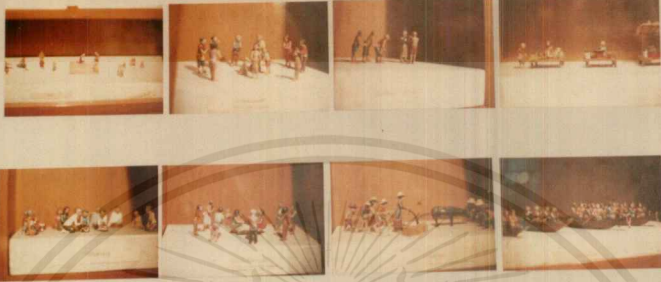
พิธีกรรมการที่ 1 ประเพณีการฝังอู่

ประเภท ศิลปะการฝังอู่เป็น 3 ประเภท

1 การฝัง

2 ประเพณี

3 พิธีการฝังอู่



วัตถุจัดแสดง

EXHIBITION

42

ประเภทของสิ่งของเป็น 1900 - ๑๗๐

ขนาดวัตถุ 3 x 3 x 5 ซม.

ขนาดตุ๊กตา 3-5x5-8x5-10



วัตถุจัดแสดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

EXHIBITION

43

ประเภทของเล่นไม้ ๒ ๒๕๐ - ๒๗๐

ห้องนิทรรศการที่ ๒ ชั้น ๑๑

ขนาดโต๊ะ ๕-๘ x ๘-๑๐ x ๑๐-๑๕



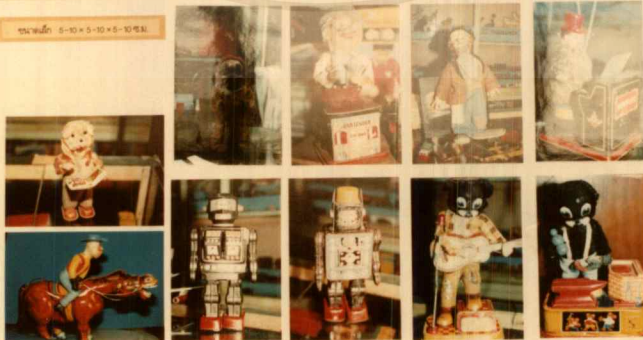
วัตถุจัดแสดง

EXHIBITION

44

ประเภทใช้ยานี้ ๒๕๐ - ๒๗๐

ขนาดโต๊ะ ๕-๑๐ x ๕-๑๐ x ๕-๑๐ ซม.



วัตถุจัดแสดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

EXHIBITION

45

ประมาณปี ๑๙๖๐-๑๙๗๐

ขนาด ๑๕ x ๑๕ x ๑๕



วัตถุจัดแสดง

EXHIBITION

46

ประมาณปี ๑๙๖๐-๑๙๗๐

ขนาด ๑๕ x ๑๕ x ๑๕



วัตถุจัดแสดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

EXHIBITION

47

ประมาณปีถึงช่วงราวปี 1960-1970

ขนาดเล็ก 2-5*2-8 ซม.

ขนาดกลาง 2-5*8*5-10

ขนาดใหญ่ 5-8*8-12*10-15



วัตถุจัดแสดง

EXHIBITION

48

ประมาณปีถึงราวปี 1960-1970

ขนาดเล็ก 05-8*05-5*05-5 ซม.

ขนาดกลาง 5-8*8-10*8-10

ขนาดใหญ่ 10-12*10-12*10-30



วัตถุจัดแสดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

EXHIBITION

49

ประมาณปลายคริสต์ศตวรรษที่ 1860 - 1870

ประมาณปลายคริสต์ศตวรรษที่ 1860 - 1870
ประมาณปลายคริสต์ศตวรรษที่ 1860 - 1870



วัตถุจัดแสดง

EXHIBITION

50

ตุ๊กตาประเภทตุ๊กตา

ขนาดเล็ก 2-4x2-4x2-10 ซม.

ขนาดกลาง 5-8x5-8x8-15

ขนาดใหญ่ 8-10x8-10x8-10



วัตถุจัดแสดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

EXHIBITION

51

ประเภทของสินค้า คือ วัสดุเหล็ก
ระบบเปิดกับระบบปิด การเชื่อมเหล็ก



วิทยุจากแสง

CONCEPT DESIGN

52



แนวทางการออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

DESIGN ANALYSIS

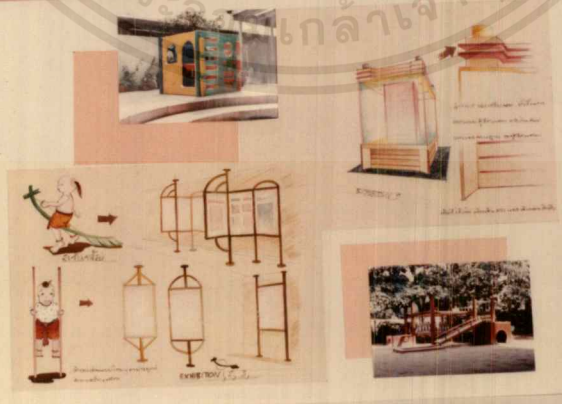
53



การคิดด้วยกระดาษ

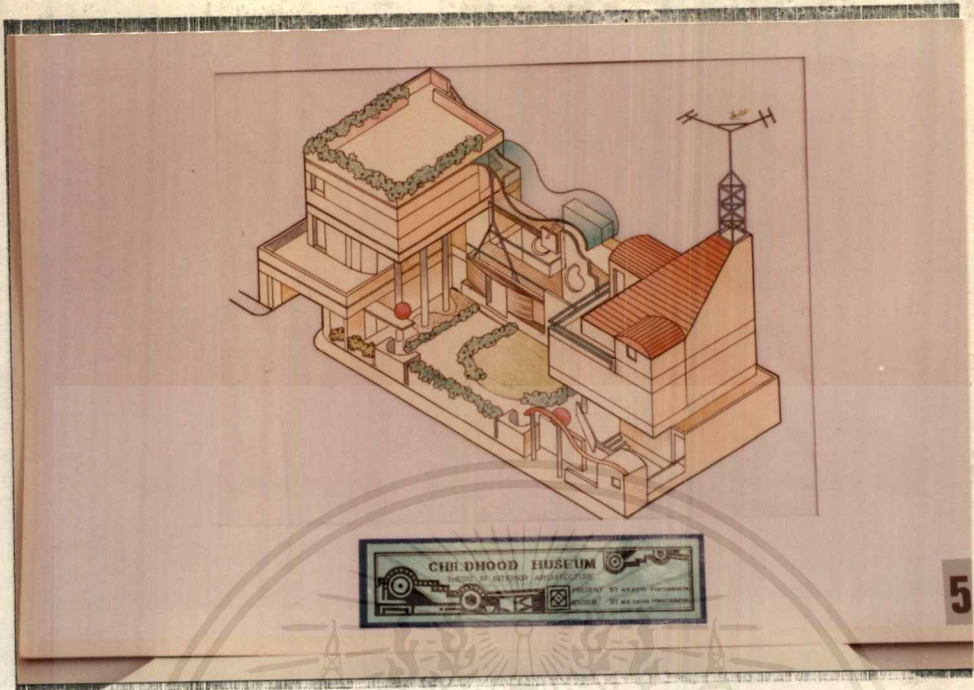
DESIGN ANALYSIS

54



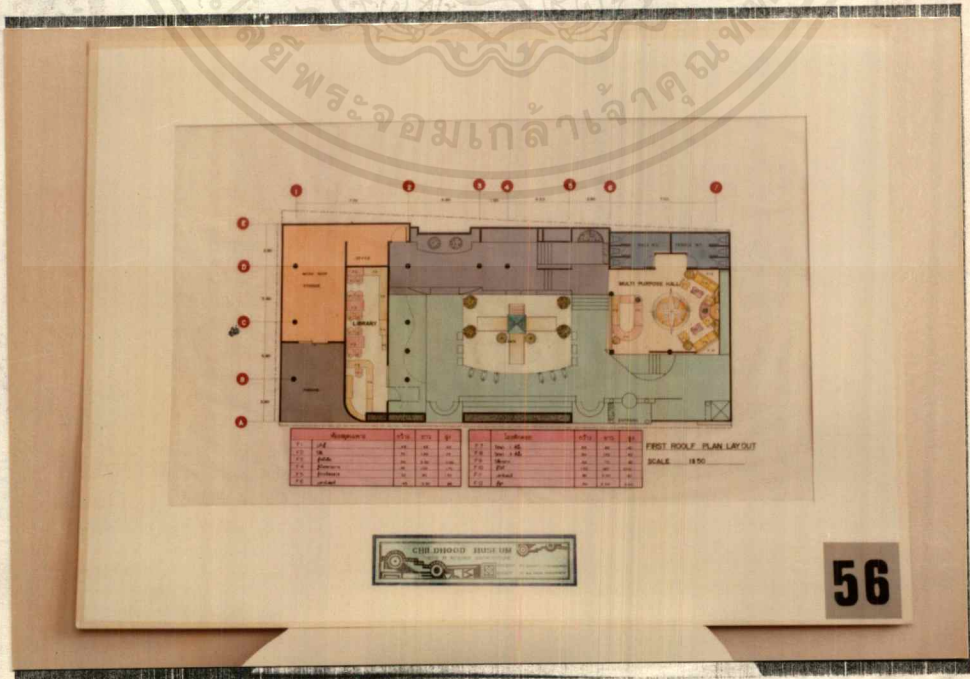
การคิดสายการเอกพลี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



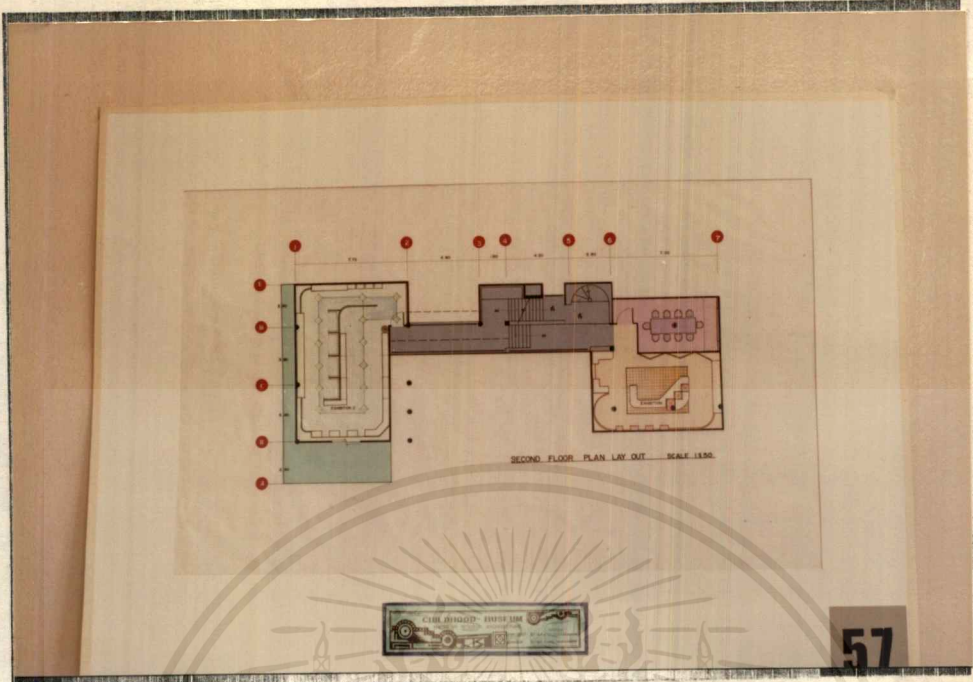
5

ลักษณะสถาปัตยกรรม

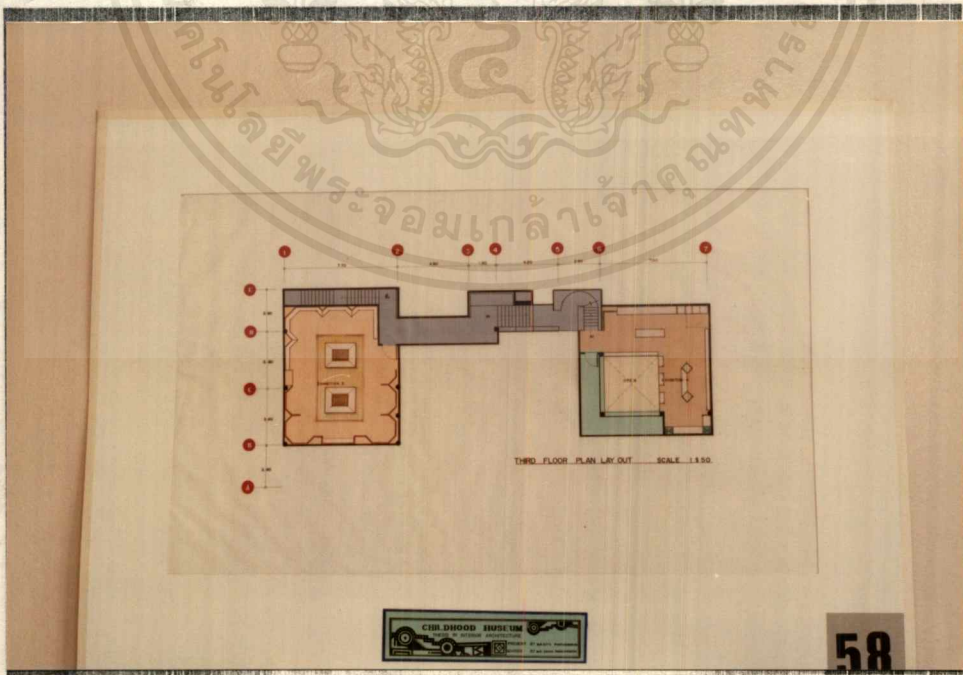


56

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ภายในการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ หากมีข้อผิดพลาดหรือต้องการแก้ไข กรุณาแจ้งผู้จัดทำเอกสารทราบ

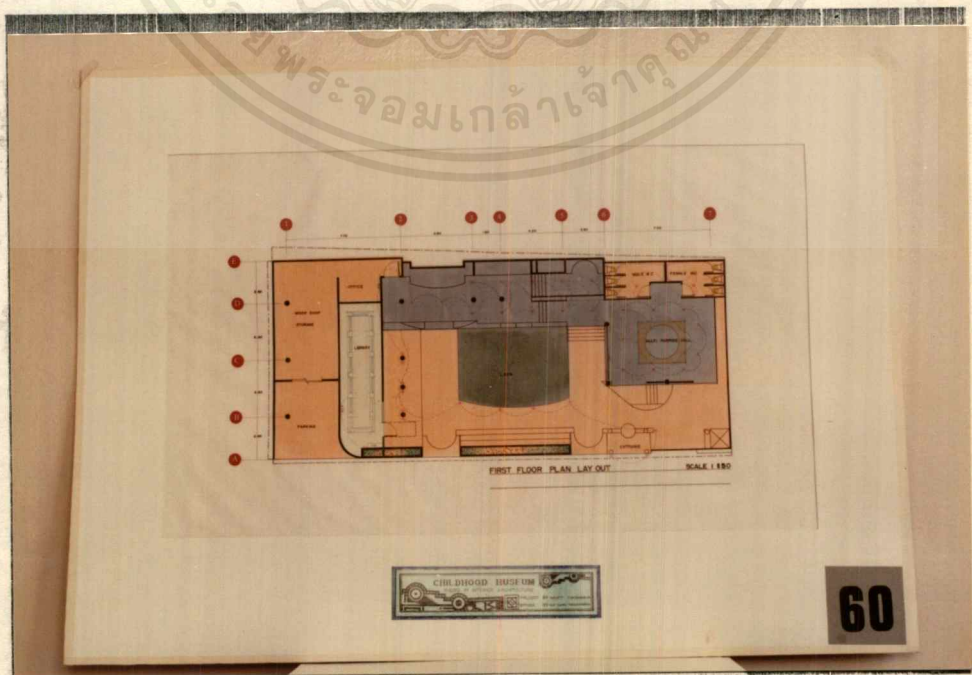
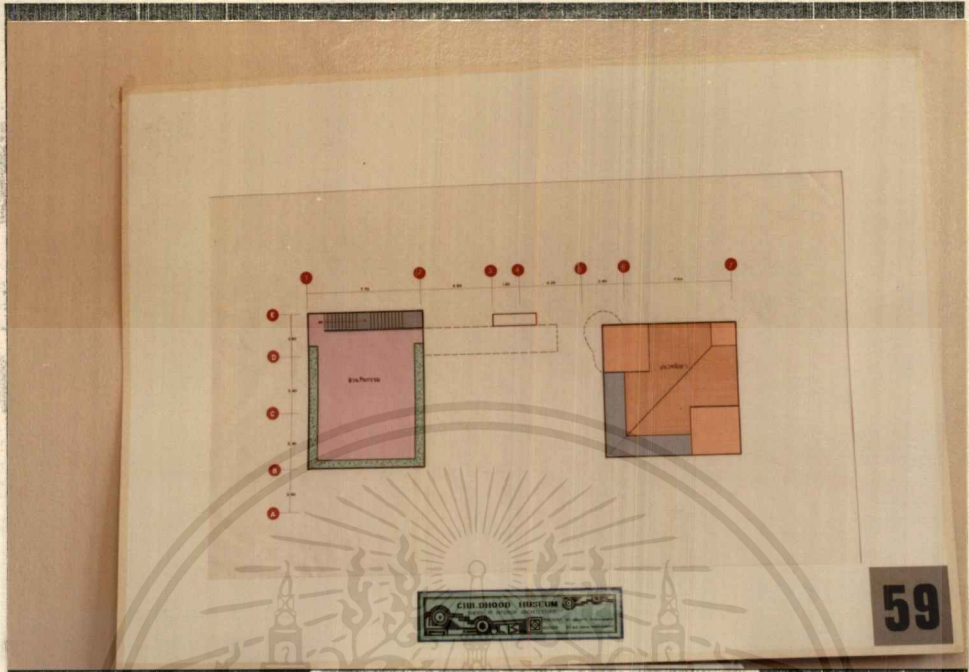


แปลนชั้น 2

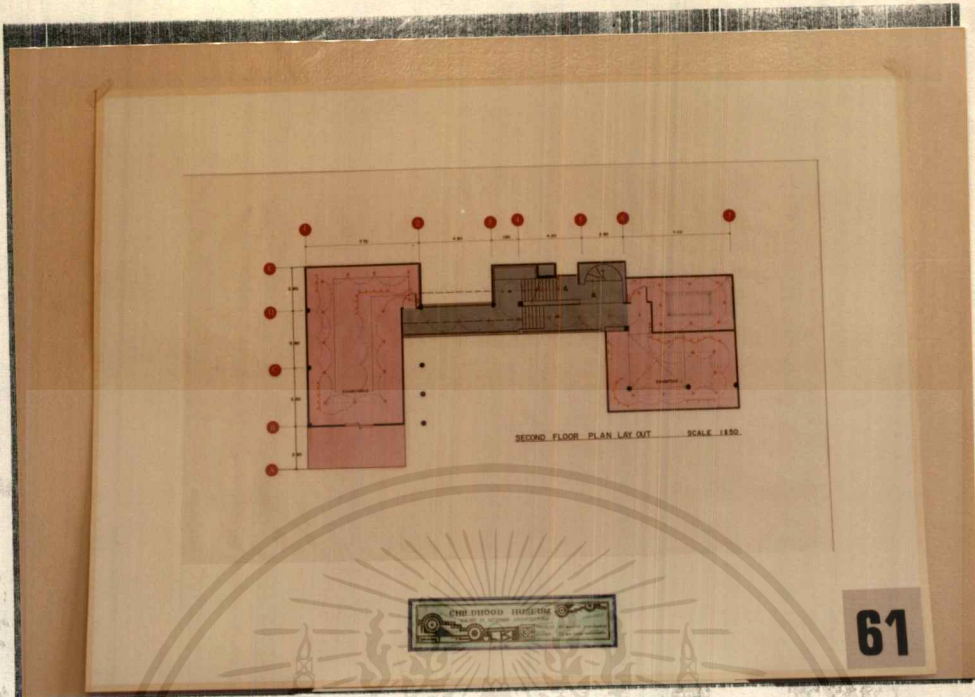


แปลนชั้น 3

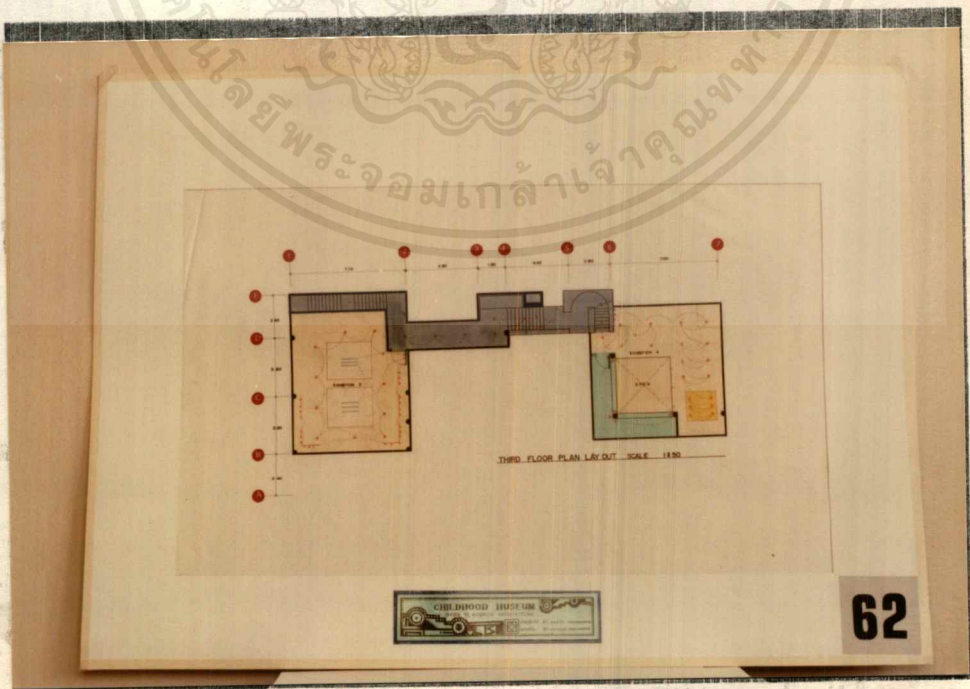
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษานั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 1
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

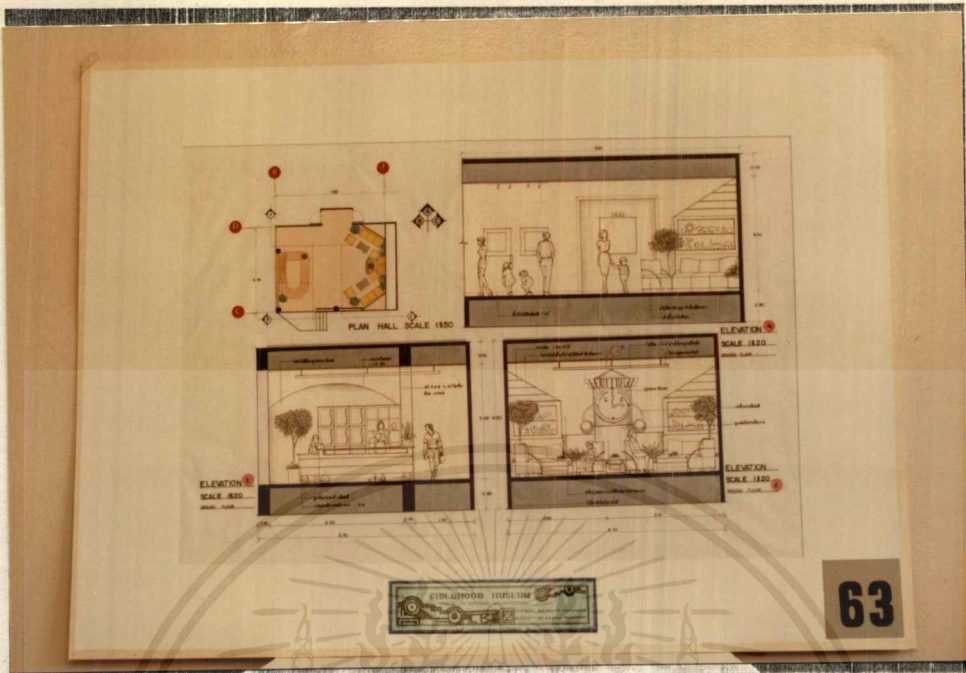


แปลนไฟชั้น 2



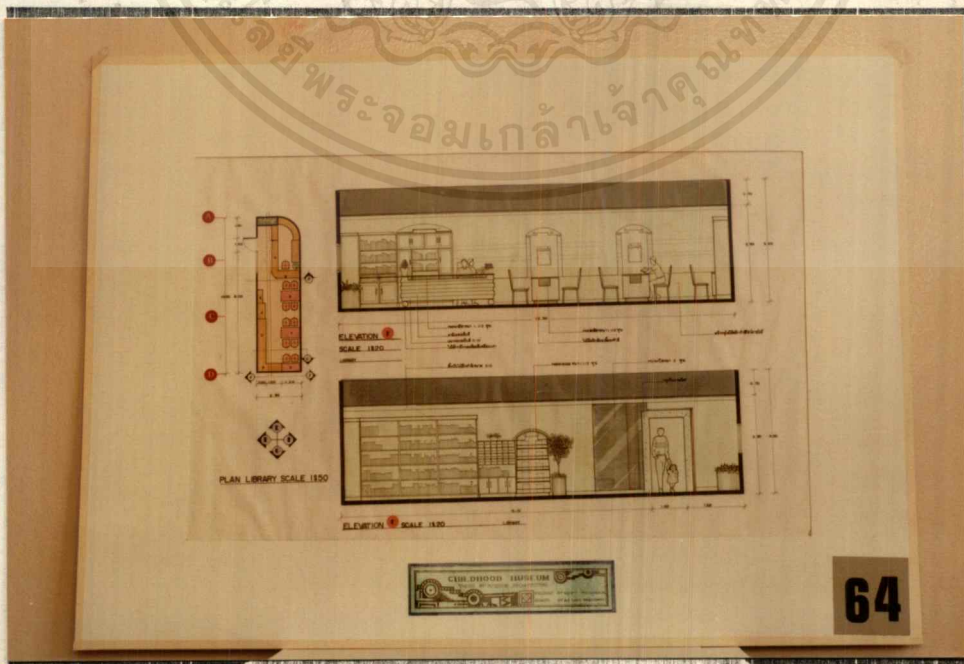
แปลนไฟชั้น 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



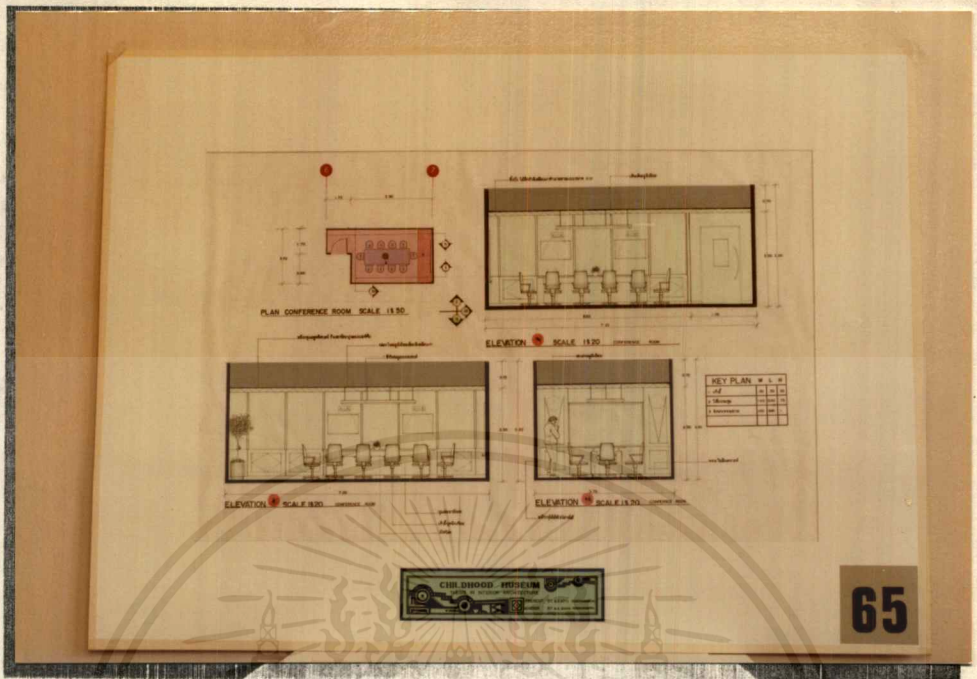
63

ภาพตัดใจจอย

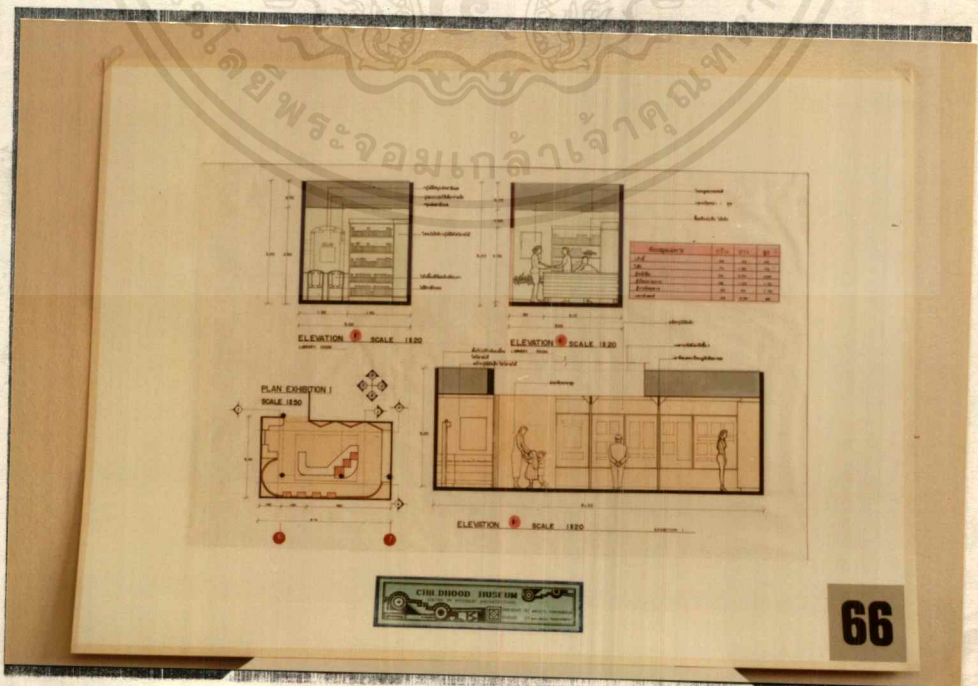


64

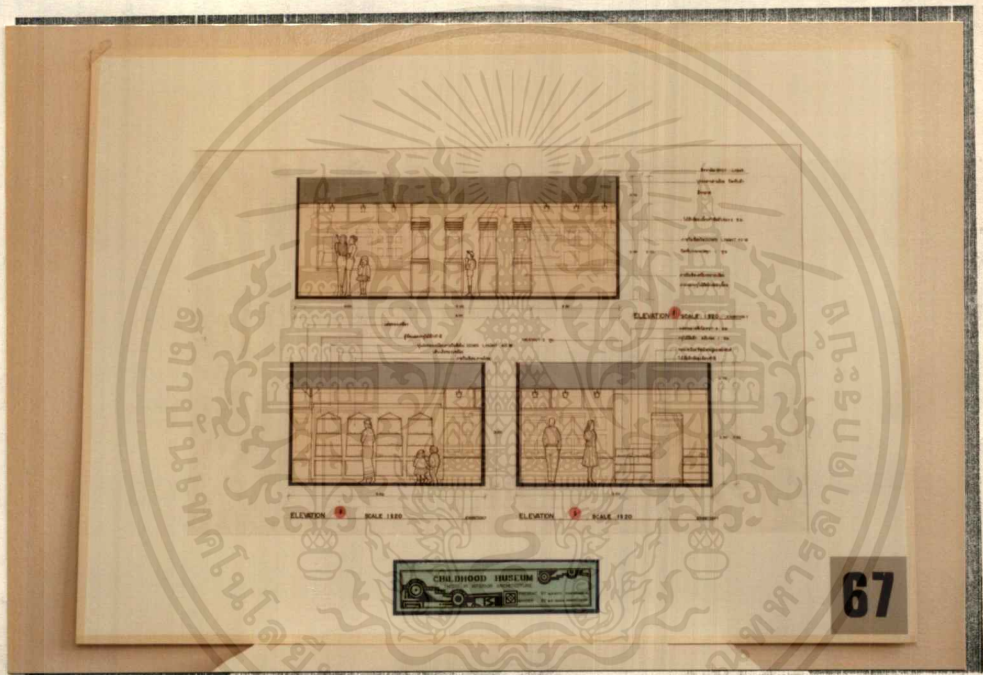
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพตัดห้องประชุม

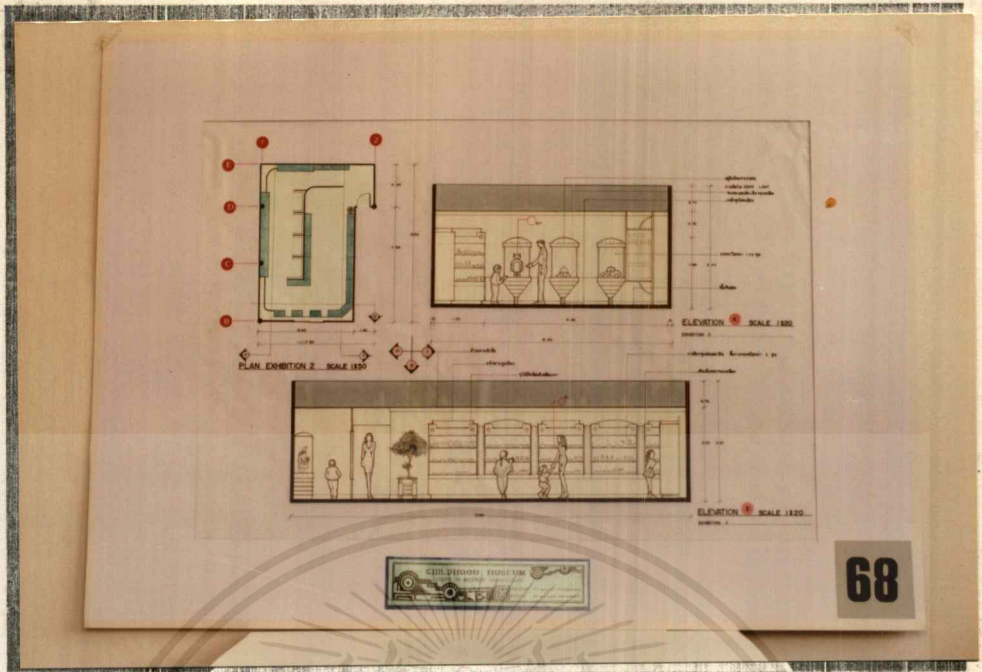


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการ **ภาพตัดห้องนิทรรศการ** เป็น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

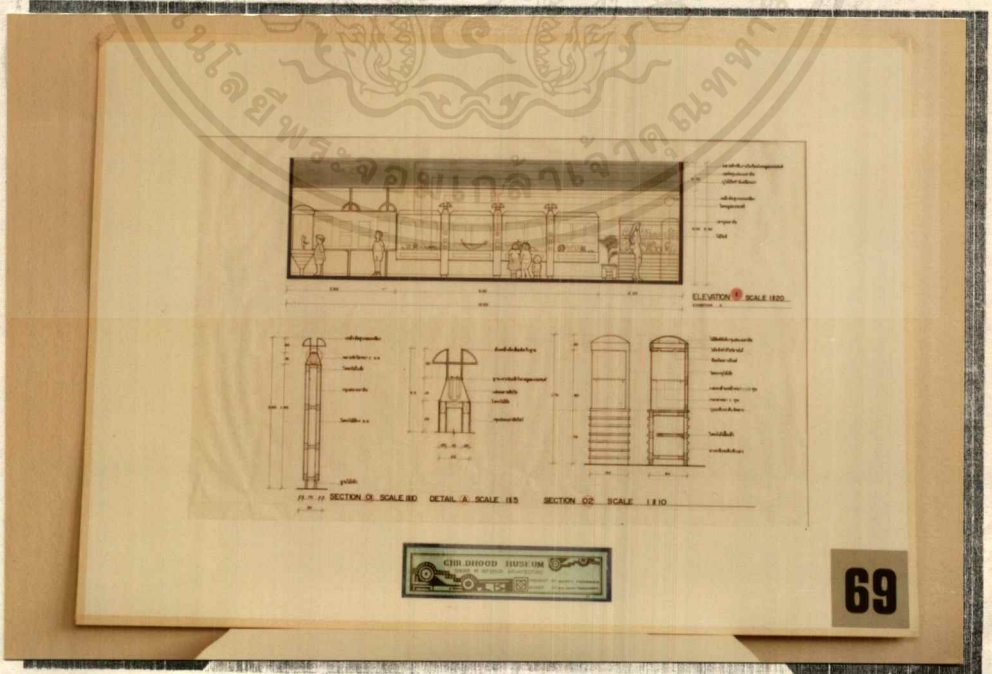


ภาพตัดของนิทรรศการ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

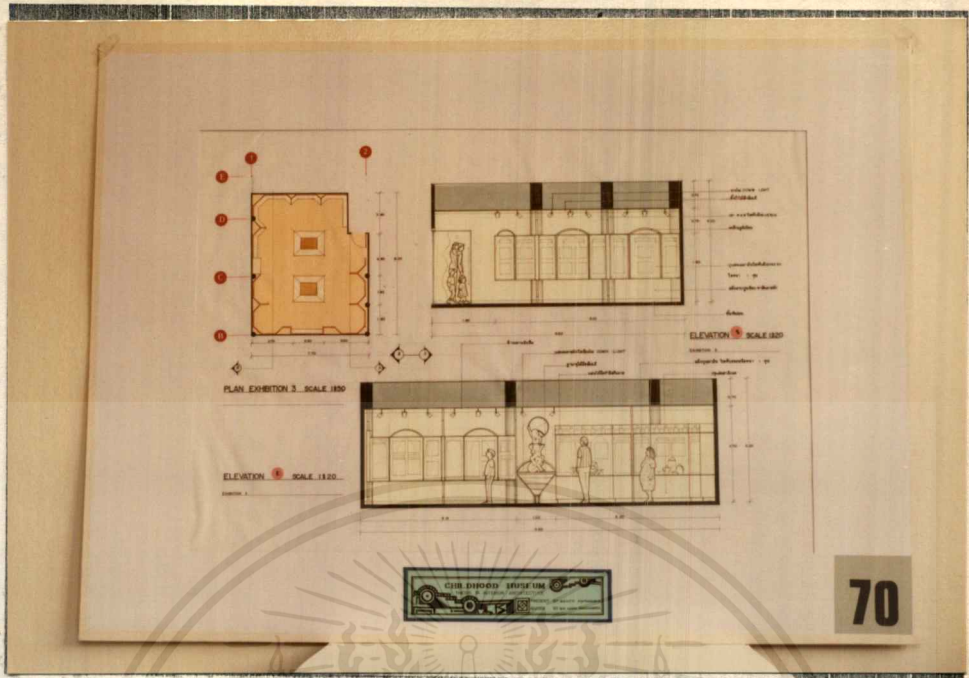


ภาพตัดห้องนิทรรศการ 2

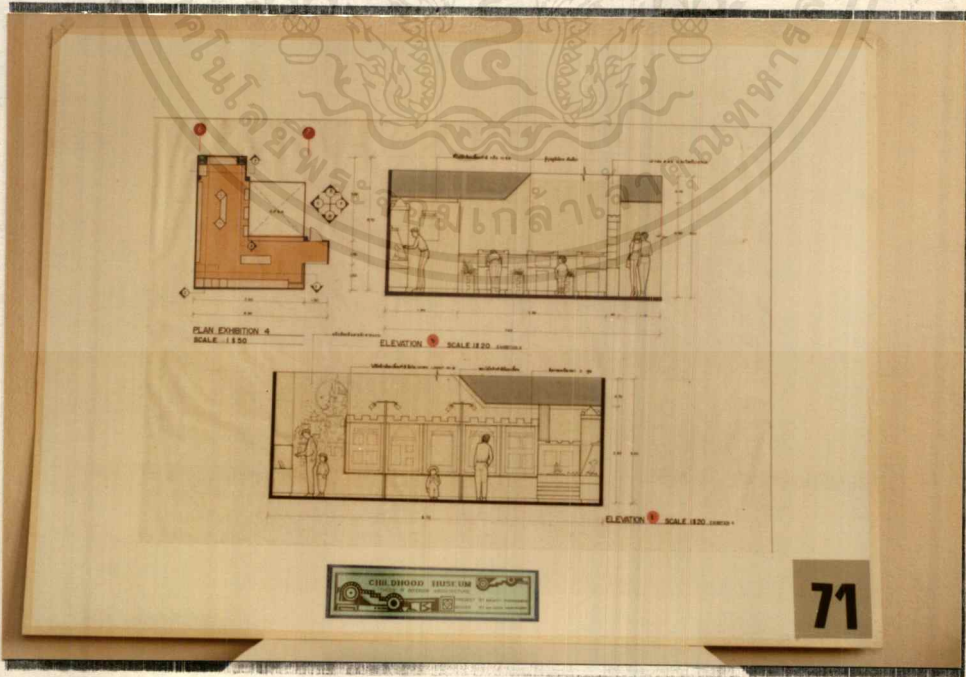


ภาพตัดห้องนิทรรศการ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีกานำไปใช้

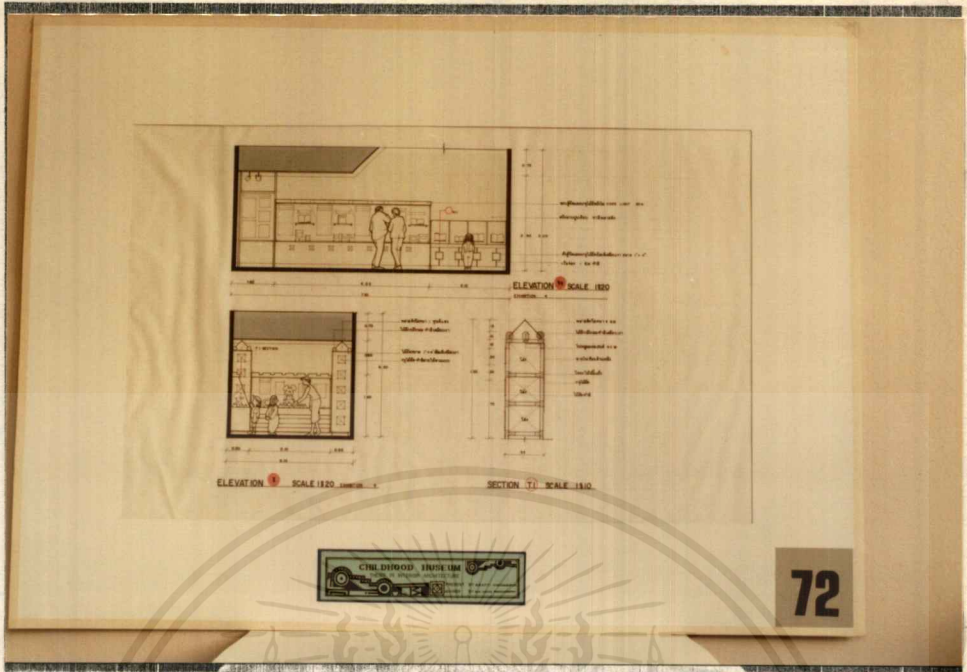


ภาพตัดห้องนิทรรศการ 3

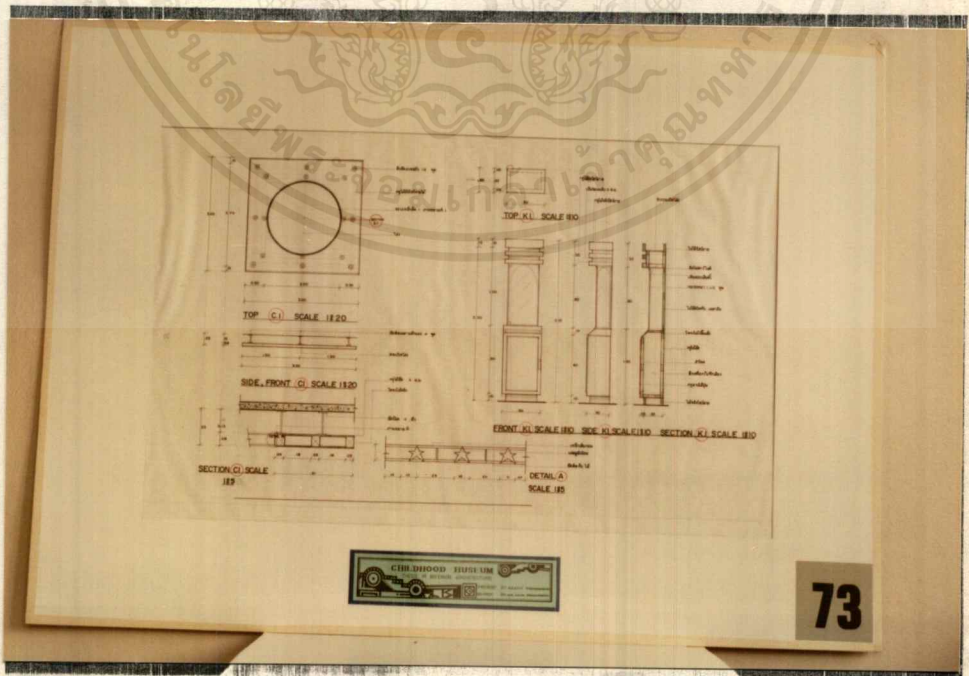


ภาพตัดห้องนิทรรศการ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

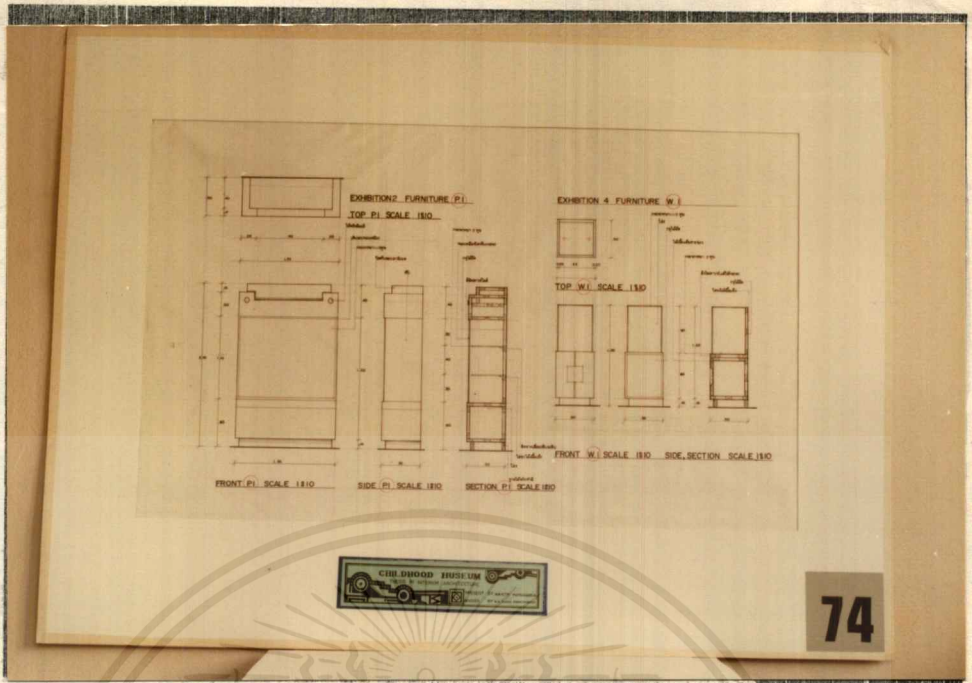


ภาพตัดของนิทรรศการ 4

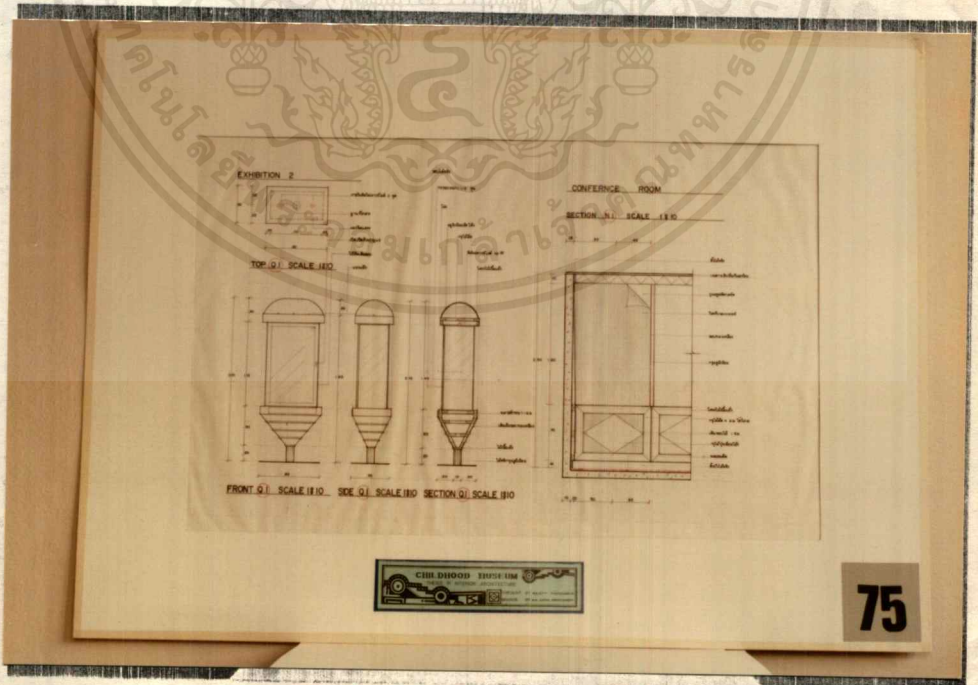


ภาพขยาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพขยาย



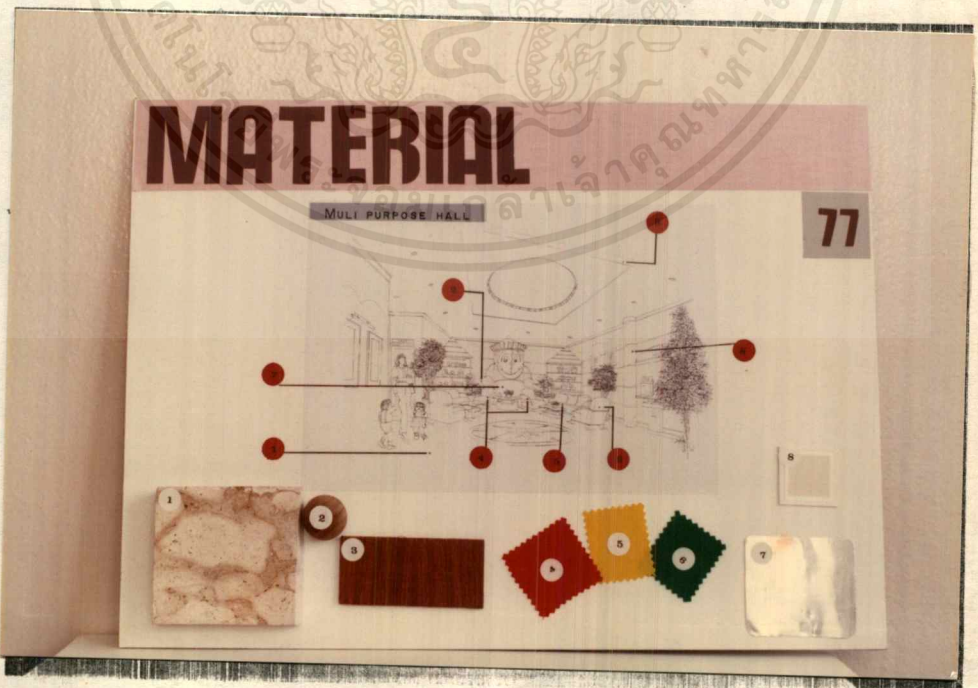
ภาพขยาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



76

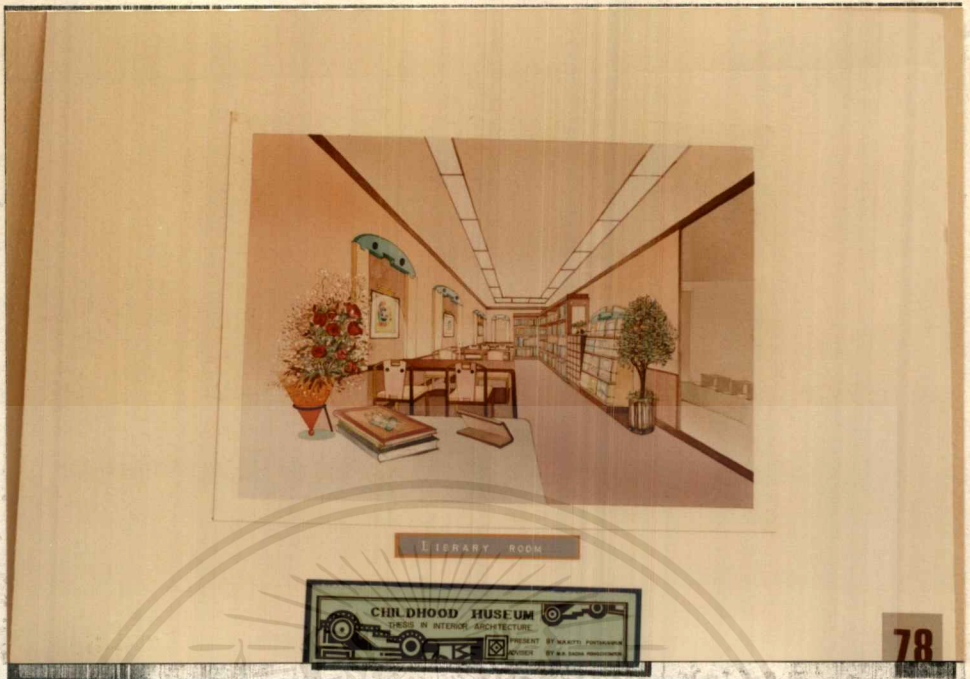
ทัศนียภาพ โถงพักคอย



77

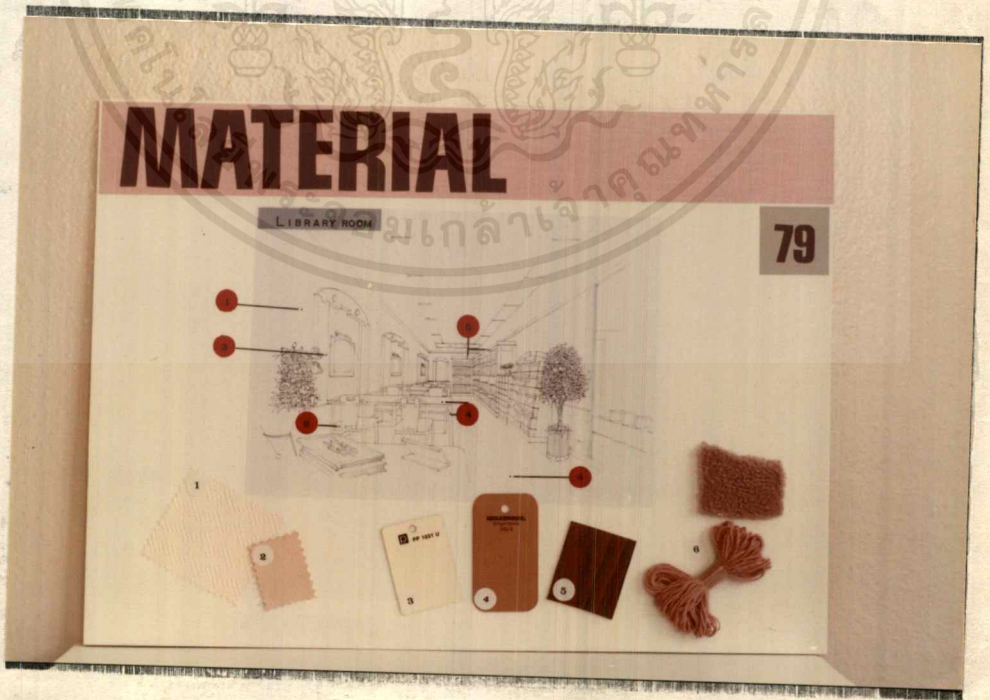
วัสดุประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



78

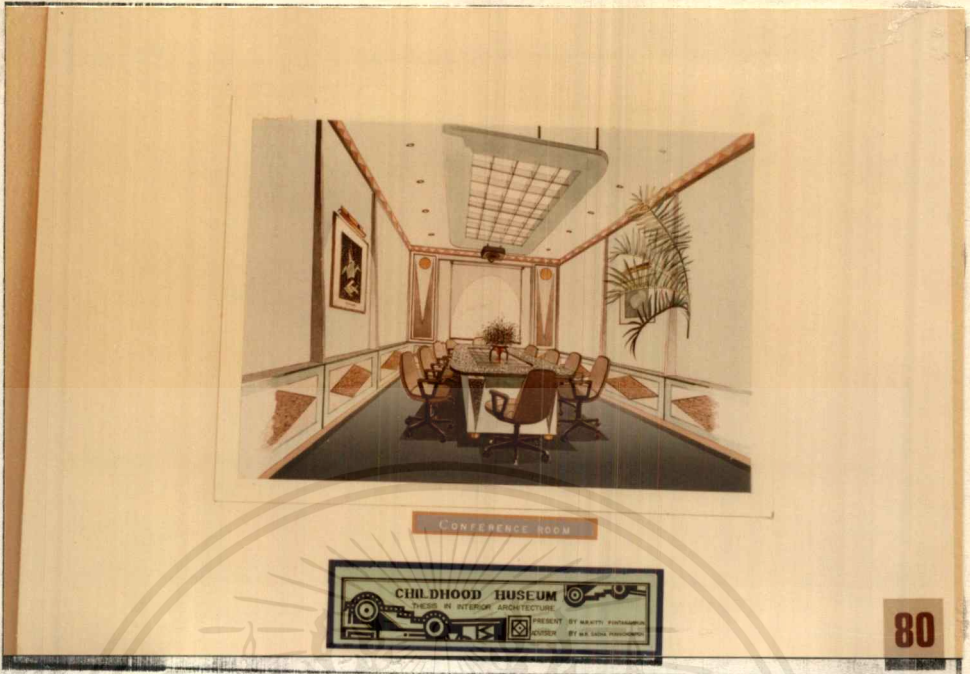
ทัศนียภาพห้องสมุด



79

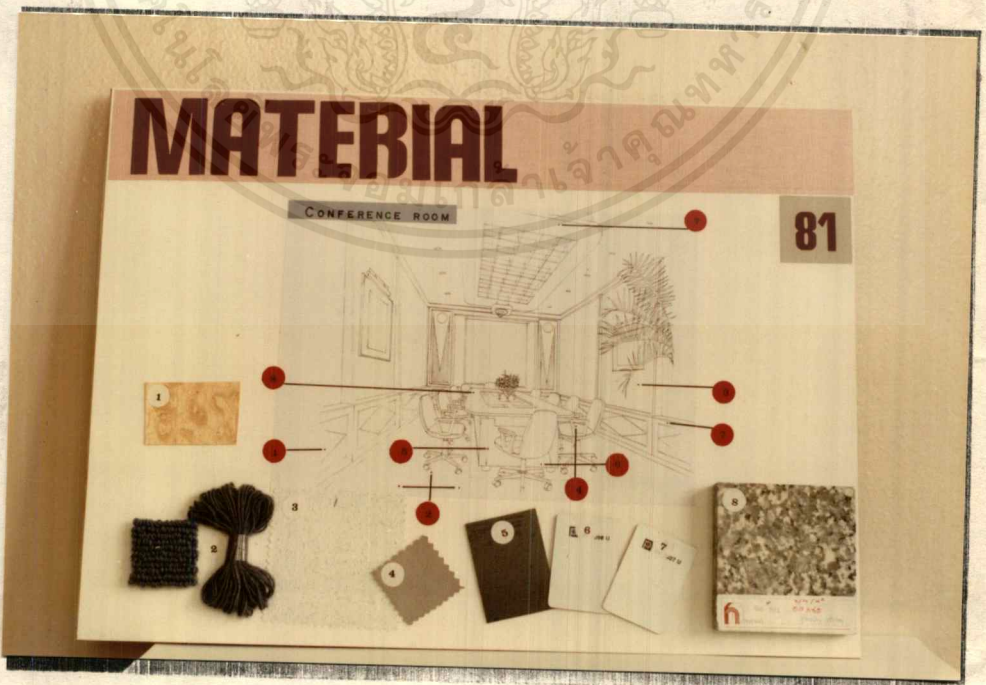
วัสดุประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



80

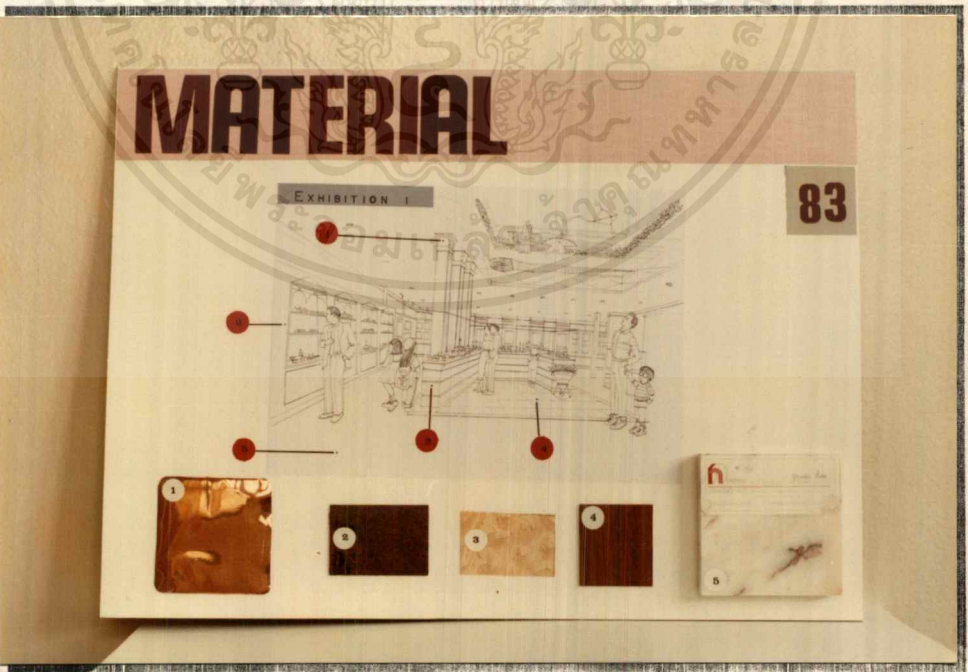
ทัศนียภาพห้องประชุม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ทัศนียภาพห้องนิทรรศการ 1



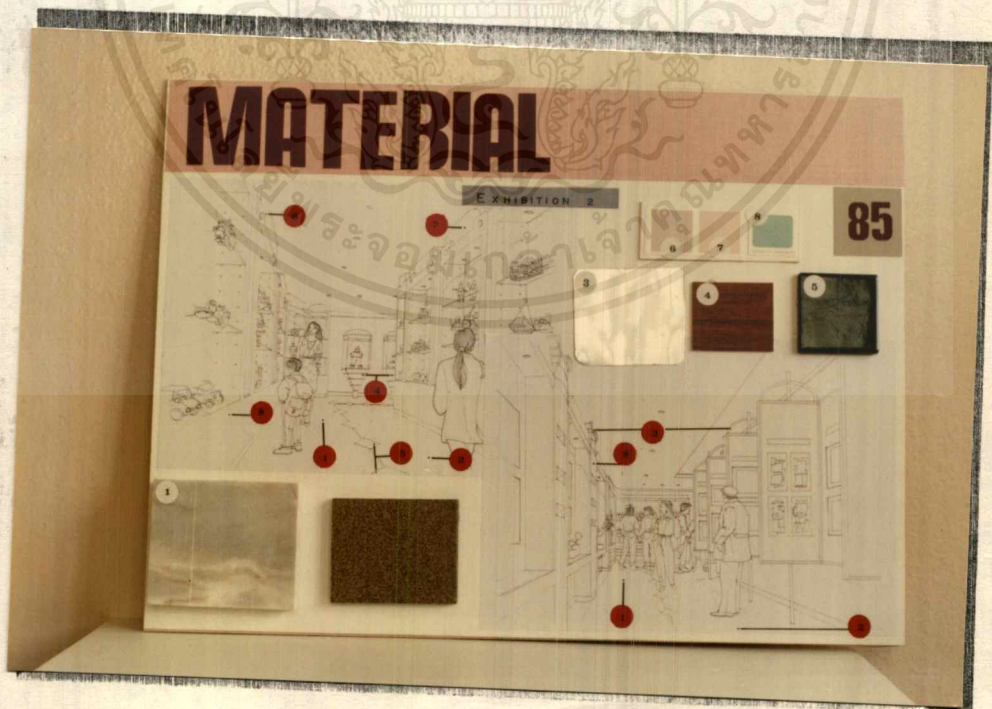
วัสดุประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



84

ห้องนิทรรศการ 2



วัสดุประกอบ

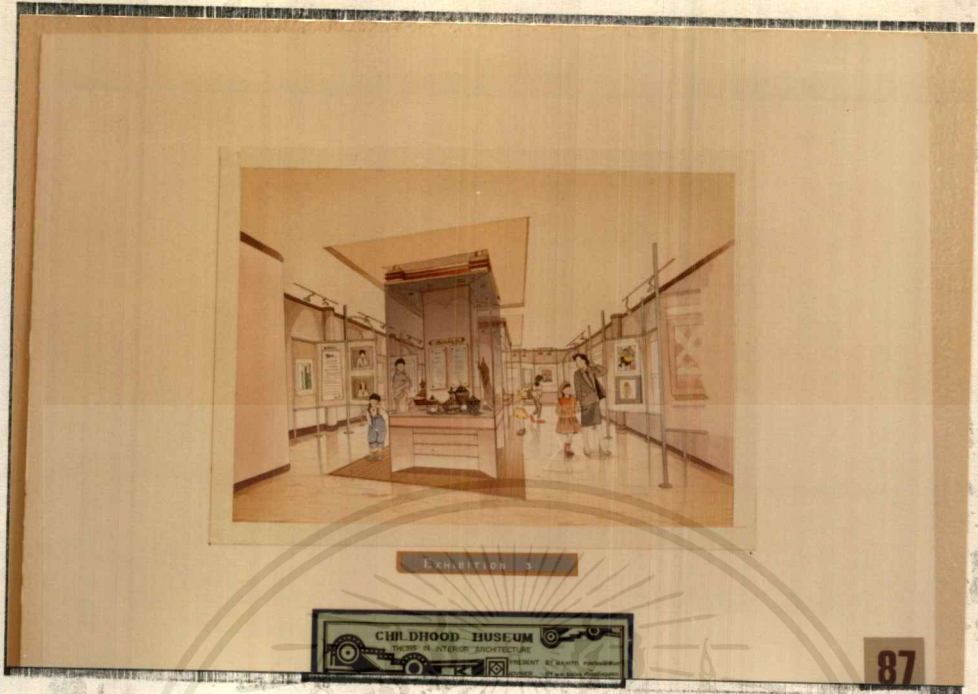
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ห้องนิทรรศการ 2

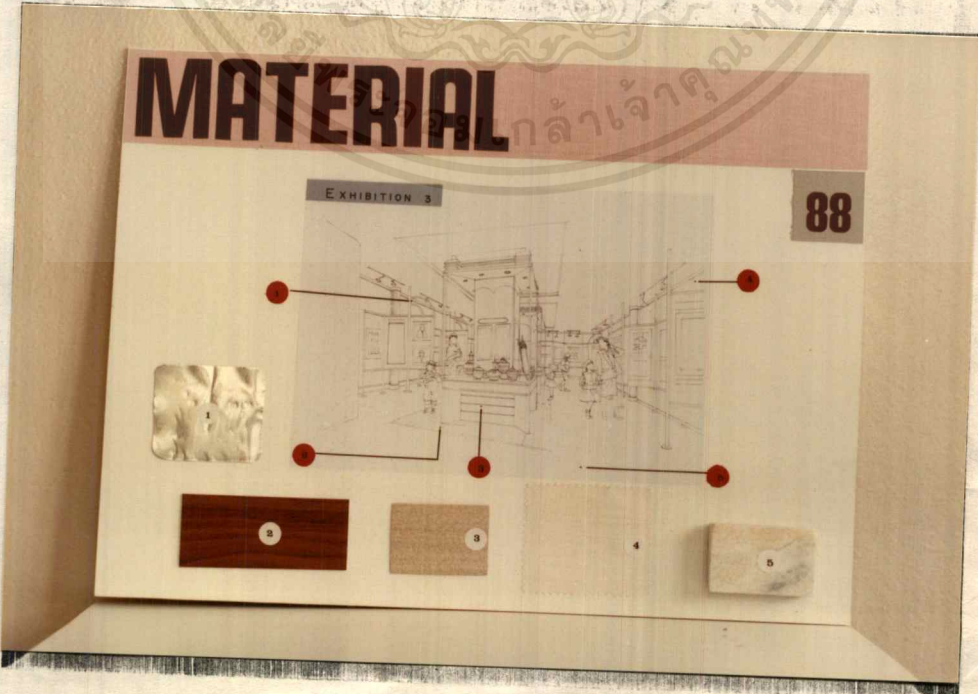


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



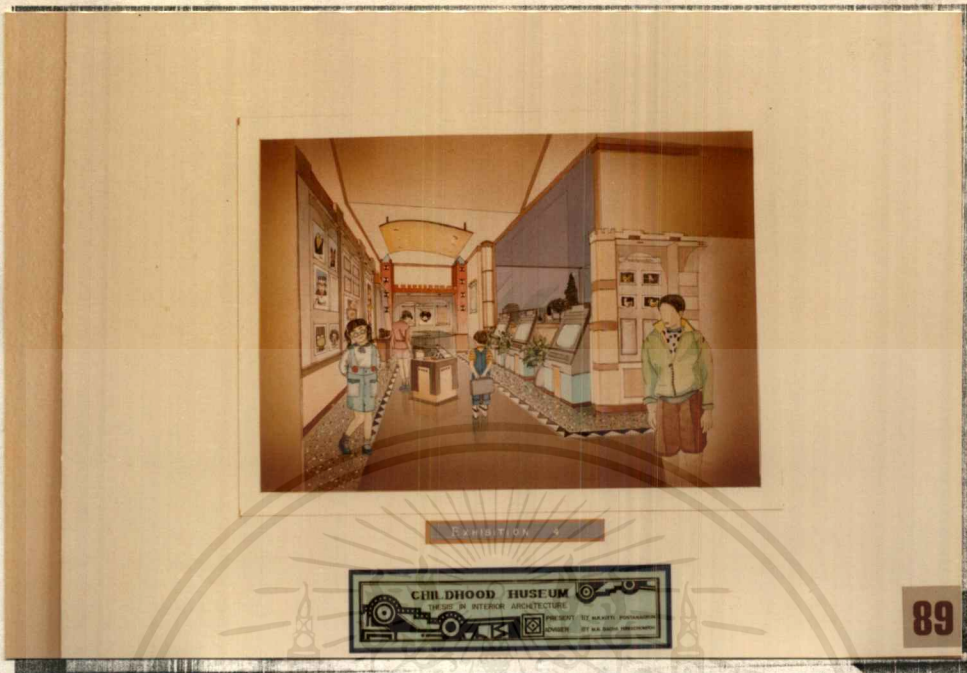
ห้องนิทรรศการ 3

MATERIAL



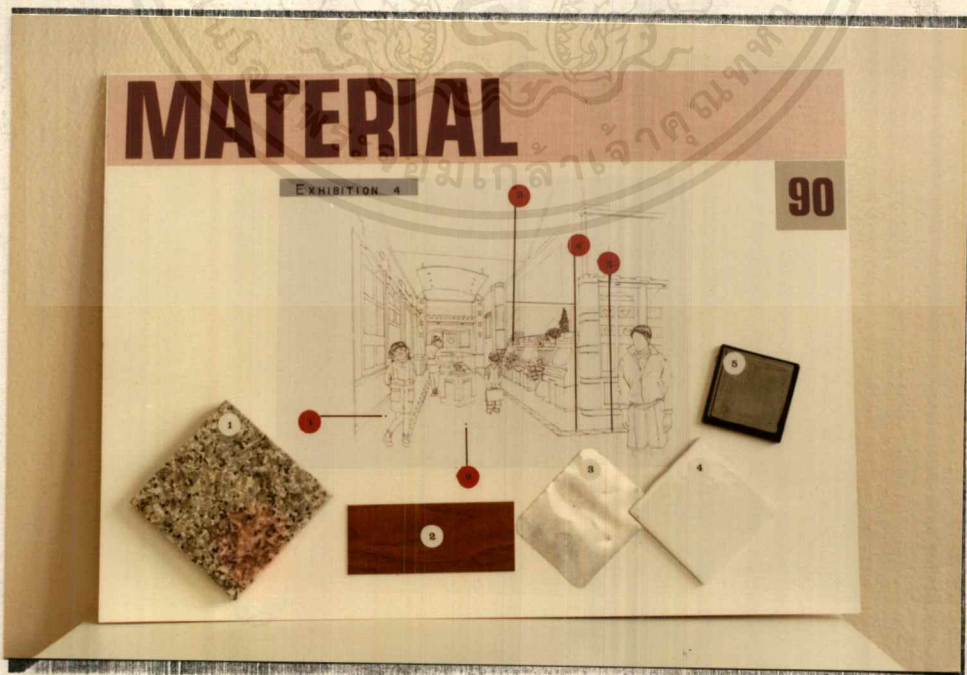
วัสดุประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้ใช้สำหรับงานออกแบบเท่านั้น ไม่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



89

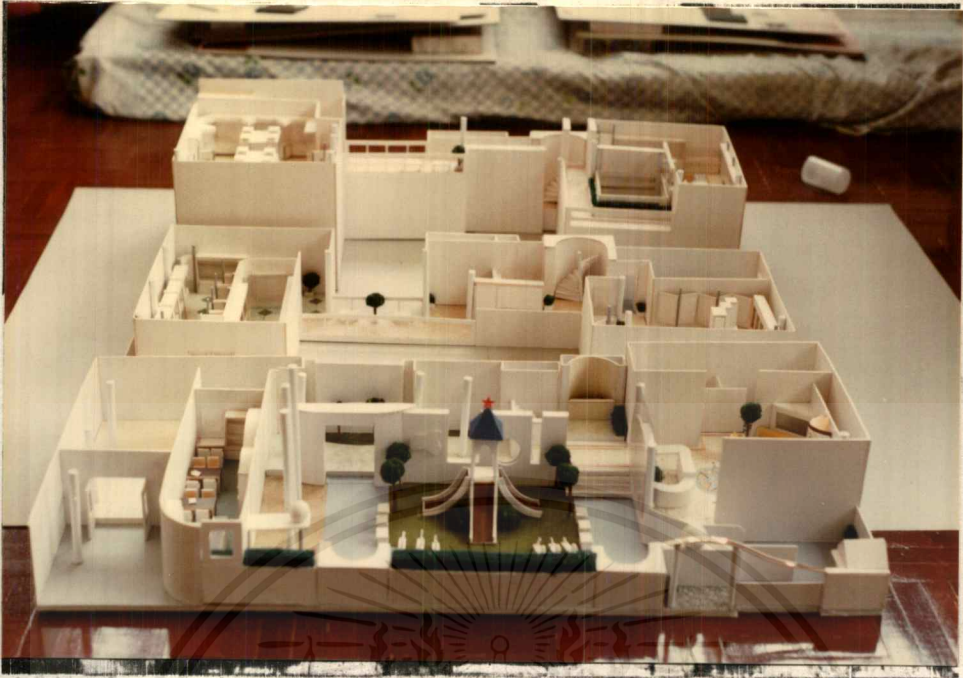
ห้องนิทรรศการ 4



90

วัสดุประกอบ

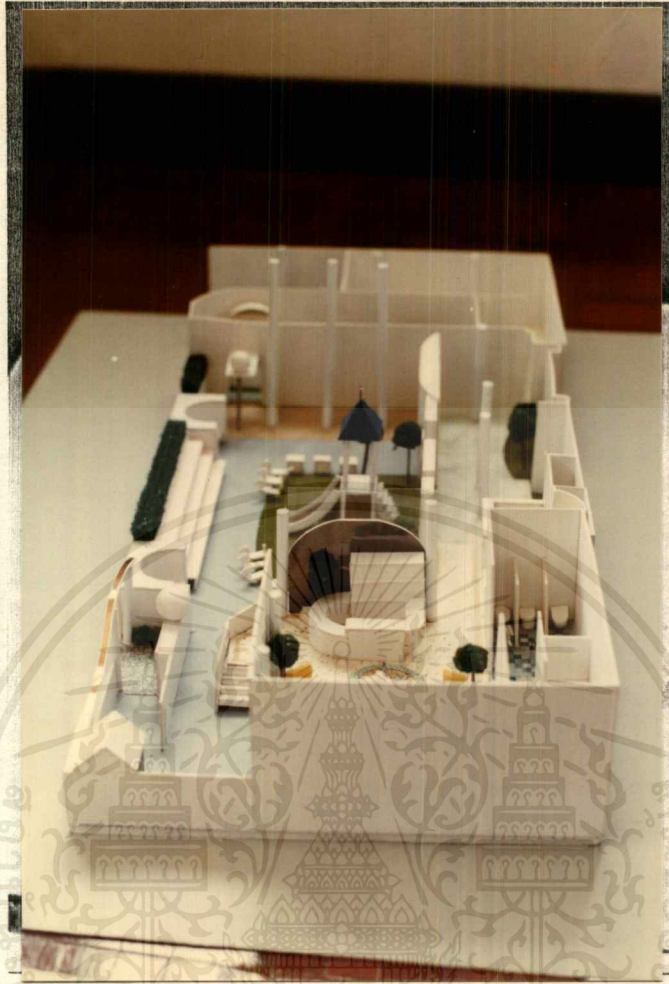
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



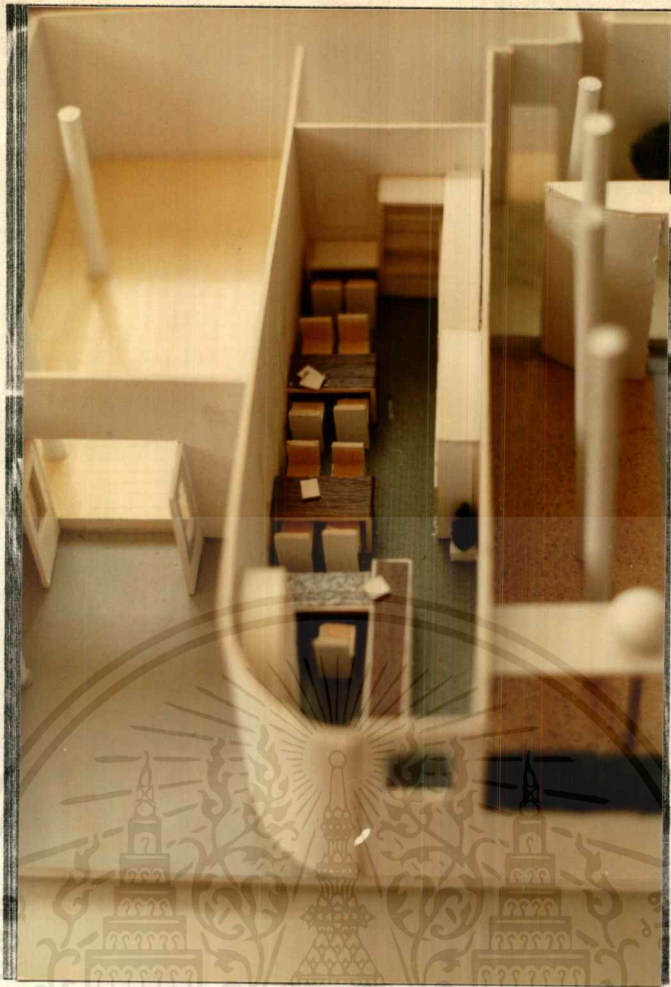
แบบขอสวนโครงการ



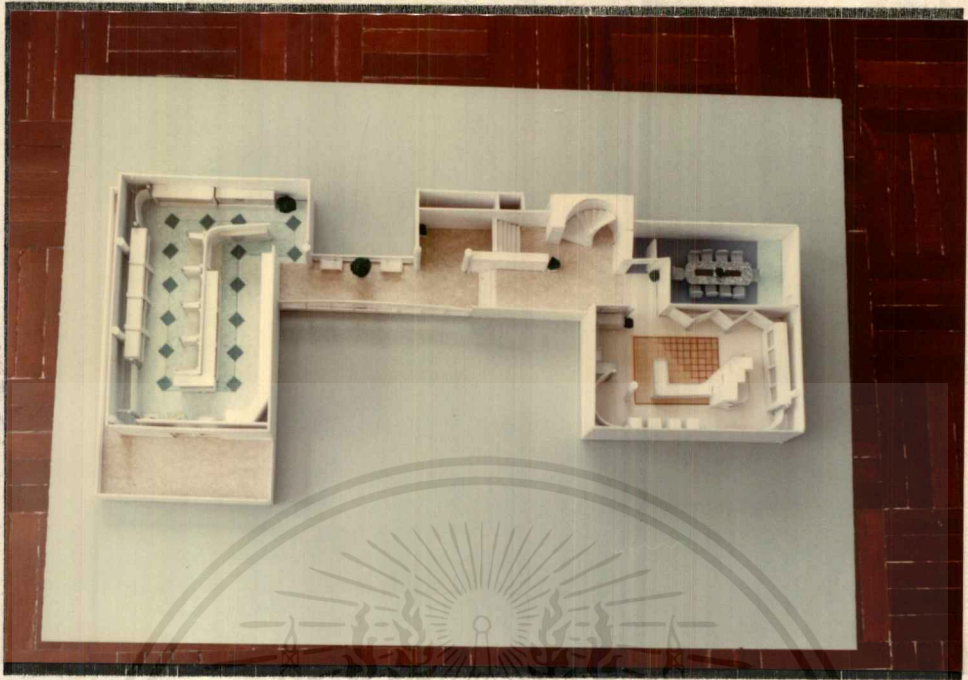
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานที่อาคารศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



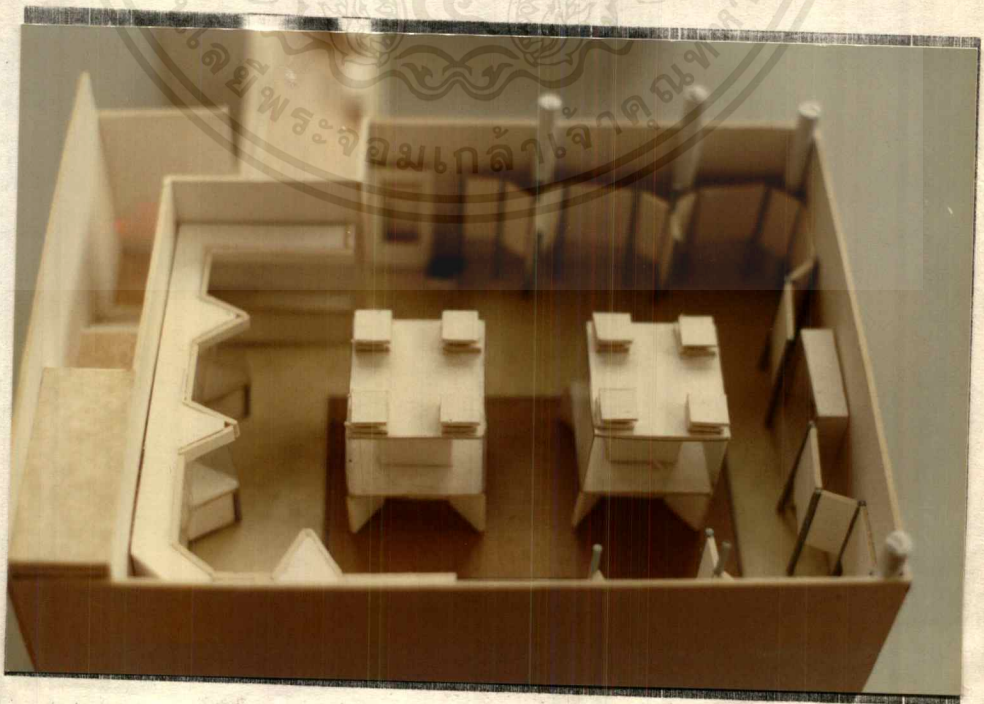
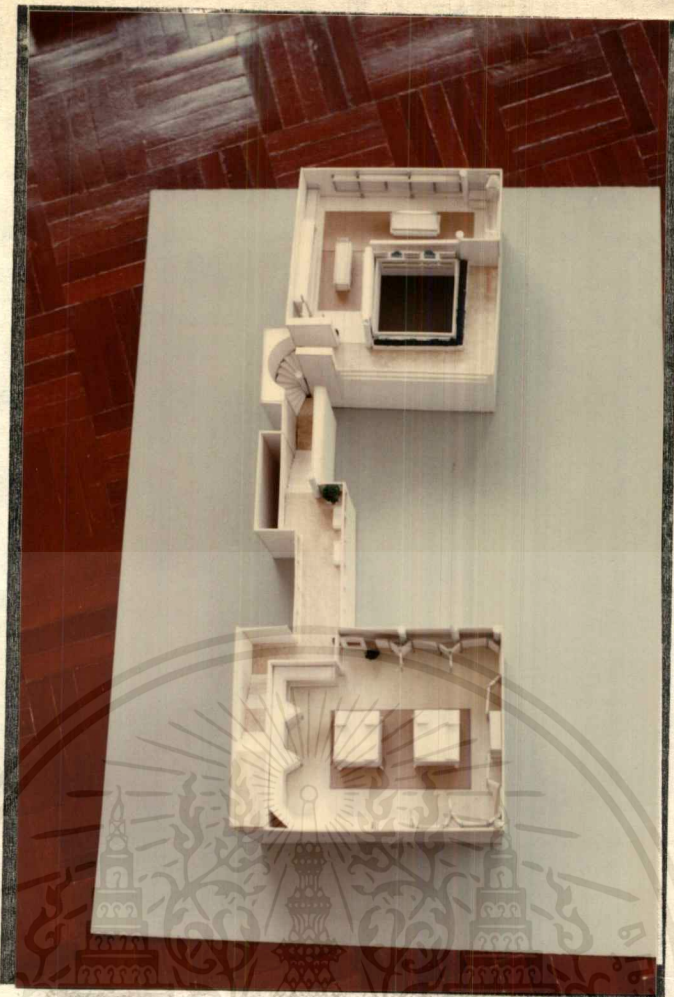
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ลงนามโดยผู้จัดทำเพื่อใช้ในการเรียนการสอนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้แก้ไขหรือใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



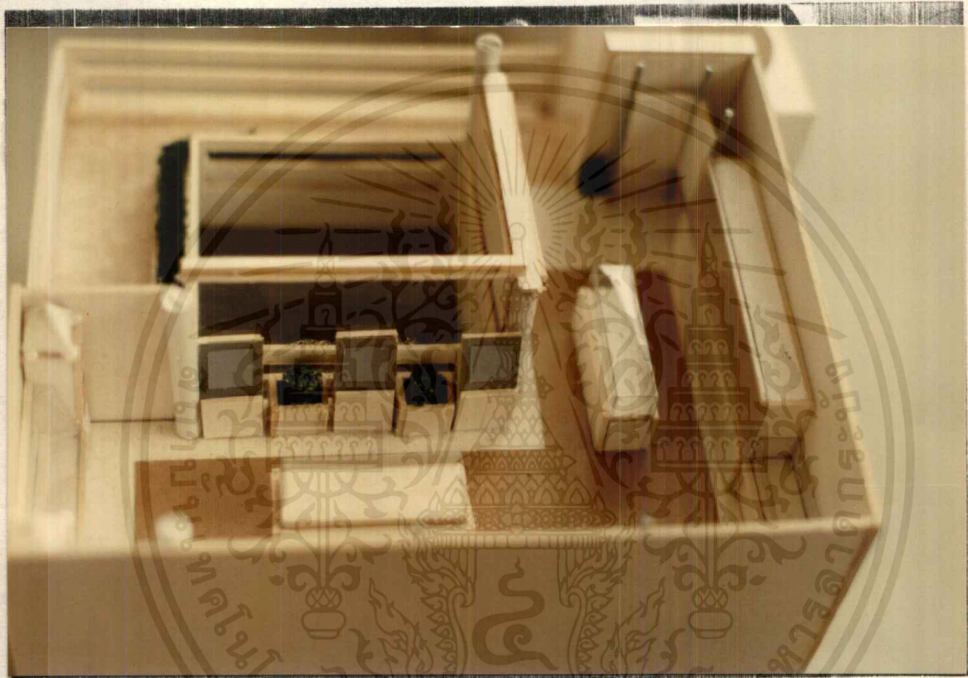
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ทำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก

ของ เล่นในยุคแรก

เคยเชื่อกันว่าของเล่นนั้นคงยังไม่เป็นที่รู้จักกันในสังคมยุคก่อนประวัติศาสตร์เพราะว่าชีวิตในระดับสังคมระดับนั้น มีความยากลำบาก และอันตรายมากเกินกว่าที่จะมีเวลาสำหรับของเล่นเพื่อเล่นของเด็ก

แต่ความจริงแล้ว มีเหตุผลหลายประการที่จะกล่าวได้ว่าเด็ก ๆ แม้ในยุคสมัยโบราณเพียงใด ก็เล่นทุกอย่างที่อยู่มามือด้วยความสนุกสนานตามธรรมชาติและตามสัญชาตญาณของเด็ก เช่นเดียวกับการเล่นเตะฟุตบอลกระดาษ หรือลูกหมาวิ่งไล่จับหางมันเอง

การเล่นนั้นเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อความเป็นเด็กมาโดยตลอด เป็นเสมือนเครื่องมือที่เด็กใช้สำรวจตรวจตราโลก และเป็นที่ซึ่งพัฒนาความชำนาญในการสร้างสรรค์

แน่นอน แม้ว่าจะไม่เคยมีการพบตัวอย่างของเล่นในสมัยก่อนประวัติศาสตร์ หรือสมัยหินเลยก็ตาม แต่ที่ไม่มีใครขุดพบ ก็คงจะไม่มีเหตุผลมากไปกว่า เป็นเครื่องชี้ให้เห็นว่าของเล่นยุคแรกของเด็ก คงจะเป็นวัสดุตามธรรมชาติ ซึ่งคงถูกขุดค้นขึ้นทันทีที่เกิดความเบื่อแทนที่จะเป็นของเล่นชนิดที่มีการสะสมเอาไว้ เช่น

- เบี้ย และหินลาย
- เศษแก้วที่มีรอยขีดจี้ดจากหาคทราย
- เปลือกหอย
- ลูกกระพรวน
- เหยี่ยวทองแดง

ความผูกพันรักใคร่ของสัตว์ ก็ยังคงพบอยู่ได้เสมอ แม้ในความรู้สึกของพ่อแม่ที่ดูร้ายที่สุดกับลูกของมันเอง (มีฉะนั้นแล้ว ลูก ๆ จะมีชีวิตรอดมาได้อย่างไร) และเด็ก ๆ ก็มักมีอิทธิพลเสมอในการที่จะเรียกร้องความเอาใจใส่และความสนุกสนานต่าง ๆ ถ้าหากจะปล่อยให้เด็กให้หยุดร้องกวนใจ เราอาจจะเอากระดูกสัตว์อะไรสักชิ้นหนึ่งโยนใส่มือให้กัดเล่น ต่อมาเด็กอาจจะเอากระดูกชิ้นนั้นทำเป็นไม้ตีกลองก็ได้ หรือในยุคนั้นมีเจ้าของมากมาย ไม่สงสัยเลยว่าลูกสัตว์ได้เข้ามาสนองตอบความต้องการด้วยตุ๊กตาหมี และของเล่นนุ่ม ๆ ชนิดอื่น ๆ

ในยุคสมัยแรกเริ่มนี้เอง ที่เราได้พบตัวอย่างที่เป็นแบบของของเล่นแทบทุกชนิดในเวลาต่อมา ลูกไม้หรือลูกหินกลม ๆ ที่ใช้โยนเล่นกันไบบาก็เป็นลักษณะต้นกำเนิดของลูกบอล ก้อนกรวดก็เป็นเหมือนลูกหิน หรือตัวเบี้ย ผลไม้เต่าที่มีเม็ดอยู่เต็มก็คงน่าจะเป็นของเล่นที่มีเสียงสำหรับเด็กยุคแรก กิ่งไม้ที่ถือไว้ระหว่างขาและลากไปตามพื้นดินก็เหมือนกับของเล่นประเภทลากและม้าลากรถในขณะที่ยุคสมัยสามารถพัฒนาความชำนาญ และสามารถประดิษฐ์ของเล่นที่มีเครื่องประกอบวิจิตรพิสดารขึ้นมาได้ ลูกต้นสนที่เป็นรูปกรวย หรือก้อนหินที่มีรูปร่างต่าง ๆ ก็นำมาทำเป็นลูกช่างไม้ กระดูกสัตว์ส่วนที่เป็นข้อต่อต่าง ๆ ก็ทำเป็นลูกเต๋าได้

มีของเล่นชนิดหนึ่งที่สำคัญมากและเราไม่สามารถสืบทอดกำเนิดได้ด้วยความมั่นใจนักก็คือ ของเล่นพวกตุ๊กตาที่เรามีข้อมูลที่แน่นอนน้อยมาก

ความยุ่งยากซับซ้อนเกี่ยวกับกำเนิดก็เนื่องมาจากความจริงที่ว่า สำหรับความนึกคิดจิตใจของชนดั้งเดิมแล้ว ตัวแทน หรือรูปปั้นของมนุษย์มักจะมีลักษณะน่าสงสัย หรือไม่ก็น่ากลัว เช่นเดียวกับการที่เด็กมีจินตนาการร้ายของเล่นของตมมีชีวิตชีวาขึ้นมา ดังนั้น ผู้คนที่อยู่ในสังคมยุคโบราณคงมีความระมัดระวังที่จะเชื่อว่า อะไรก็ตามที่มีขน มีแขน ขา จะมีพลังบางอย่างเหนือธรรมชาติ เราจึงสามารถกล่าวได้ว่า รูปบุษบาต่าง ๆ นั้น คงเป็นรูปตุ๊กตาที่แต่งตัวเพื่อรวมลักษณะของเทพเจ้า หรือผีต่าง ๆ ในแง่นามธรรมไว้ด้วยกัน จึงไม่น่าเป็นไปได้ที่เด็ก ๆ ในสังคมยุคแรกเริ่มจะได้รับอนุญาตให้เล่นของที่มีลักษณะเหมือนสิ่งของที่มีจุดมุ่งหมายทางศาสนา

แต่ถึงกระนั้นก็ยังมักคิดว่าบางคนพยายามที่จะสืบค้นหาต้นกำเนิดบรรพบุรุษของตุ๊กตาจากรูปปั้นเหล่านั้น โดยเสนอว่าคงจะเป็นเรื่องธรรมดาทั่ว ๆ ไปของมนุษย์ที่จะให้เด็กเล่นตุ๊กตา รูปปั้นที่ไม่ใช่แล้ว ดังเช่นประเพณีที่พบในกลุ่มอินเดียนแดงทางอเมริกาเหนือบางเผ่า ที่ตอนแรก ตุ๊กตาของพวกเขา "ลาซีน่า" จะถูกนำไปใช้ในพิธีกรรมของผู้ใหญ่และต่อมาจะกลายเป็นของเล่นเด็ก

แต่กรณีนี้คงเป็นข้อยกเว้นอย่างแน่นอน เนื่องจากของสิ่งเดียวกันที่ปรากฏอีกสถานะหนึ่งนั้น ควรจะมีปัจจัยหลายอย่างที่คล้ายคลึงกันให้เห็นได้

ประการแรก ลักษณะของสิ่งของที่มีความซับซ้อน ควรจะอยู่ร่วมกับลักษณะของวัสดุที่มีลักษณะลำหลังซึ่งทำให้คิดว่าคงจะต้องมีการพัฒนารูปแบบในขั้นสูง คือ การแกะสลักที่ประณีต และ

ประการสุดท้าย คงจะมีแต่ในกลุ่มพวกเร่ร่อนเท่านั้นที่ไม่ปรารถนา จะเป็นภาระเก็บเข้าของที่ไม่มีประโยชน์อีกต่อไปไว้กับตัว และทิ้งให้รูปปั้นของผีหรือบรรพบุรุษของตนอยู่ในสภาพที่ขาดความเคารพเช่นนั้น

น่าจะเป็นไปได้ว่า พวกเศษไม้หรือกระดุกนั้น บางครั้งจะถูกนำมาห่อด้วยเศษขนเหล็ก ให้เด็กอุ้มเล่นเหมือนกับเป็นลูก เช่น ลูกสาวของหัวหน้าคนงานที่เล่นเรื่องเกี่ยวกับการมีครอบครัว หรือที่เรียกว่าเล่นเป็น "ฟัว-เมีย" โดยเอาตุ๊กตาที่ทำจากกระดุกขาแกะมาแต่งตัวด้วยเศษผ้าฉีร์ว ตุ๊กตาเหล่านี้จะไม่มีการตกแต่งเขียนหน้าตาเป็นอันขาด เพราะการเขียนดวงตาให้เฉพาะ จะจกลงไป จะไปมีความเกี่ยวข้องกับความเชื่อในเรื่องไสยศาสตร์ที่เกี่ยวกับการเลียนแบบ (ตัวอย่าง เช่น พวกชาวประมงชาวบริตตะเกสยังคงวาดดวงตาบนหัวเรือของตน เพื่อเป็นเสมือนเครื่องช่วยนำร่อง) เพราะฉะนั้นคงจะเป็นไปได้ว่า ตุ๊กตาในยุคแรก ๆ คงจะไม่มีการให้ความสำคัญด้วยการเขียนหน้าตาให้มีหน้าตาดังกล่าว

ของเล่นสมัยอียิปต์โบราณ

ของเล่นในอารยธรรมยุคเก่าที่สุด เพียงไม่กี่ชิ้นที่ถูกเก็บรักษาเอาไว้ แม้ว่าเราจะสามารถวินิจฉัยได้ว่า ของเล่นและการละเล่นแบบดั้งเดิมน่าจะมีรูปแบบาครูปแบบหนึ่ง แต่ก็เฉพาะในสังคมที่มีอารยธรรมที่เจริญก้าวหน้าพอสมควร โดยเฉพาะ เช่น อียิปต์เท่านั้น ที่เราได้พบวัตถุที่สร้างขึ้นเพื่อเป็นของเล่นเด็กโดยเฉพาะ

การค้นพบของเล่นเด็กเหล่านั้นก็มีได้มีจำนวนมากมาย ดังที่เราเคยคิดไว้ เพราะวัตถุต่าง ๆ ที่นักโบราณคดียุคแรก คิดกันว่าเป็นของเด็กเล่นนั้น หลังจากศึกษากันจริง ๆ แล้ว กลับพบว่า เป็นรูปจำลองของสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ที่เชื่อว่าเป็นของใช้ของคนที่ยาเิบแล้วทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็นเรือไม้เล็ก ๆ ที่สวยงามและกลุ่มของแกะสลักที่เคลือบบาง ๆ ด้วยพลาสติก และ ทาสีสดใส ก็จัดเป็นวัตถุในประเภทเดียวกันนี้

ของเล่นเด็กจริง ๆ ซึ่งพบจากหลุมฝังศพของชาวอียิปต์เป็นจำนวนมาก มีเครื่องลากานรูปของสัตว์อยู่บนล้อเลื่อน สัตว์บางตัวก็อ้าปาก บางตัวก็หุบปาก มีลูกข้างเครื่องใช้ที่ทำด้วยเครื่องปั้นดินเผาและลูกบอลที่ใช้เป็นเครื่องตกแต่ง ทำด้วยหญาบาปรัส และตุ๊กก หนังสัตว์หรือบางทีก็ทำด้วย เครื่องปั้นดินเผา

ในพิพิธภัณฑ์สถานลูฟ ที่ฝรั่งเศส มีภาพวาดของเด็กเล็ก ๆ 4 คน กำลังเล่นซี้หลังกัน และ เล่นคยนลูกบอล ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความนิยมในการเล่นที่ใช้ความสามารถชำนาญ นอกจากนั้น ยังมีภาพเขียนฝาผนังของชาวอียิปต์ ที่บันทึกถึงลักษณะของเล่นที่เป็นเครื่องใช้ให้เห็นว่ามีการเล่นเกมสับนกระดานหลายชนิด รวมทั้งมีการเล่นชนิดหนึ่งเป็นรูปบันไดวน ซึ่งการละเล่นในราชสำนักที่เก่าแก่ของพวก กูซ (GOOSE) คงจะได้รับอิทธิพลมาจากที่ปรากฏในภาพเขียนดังกล่าว แต่การละเล่นแบบนี้ เราไม่แน่ใจว่าเด็ก ๆ จะได้รับอนุญาตให้เล่นได้เช่นเดียวกับผู้ใหญ่หรือไม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของเล่นสมัย CLASSIC

ชาวกรีกและโรมัน ได้ทิ้งร่องรอยเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างของเด็กไว้มากกว่าชนชาติอื่นใด ไม่เพียงแต่ของเล่นในยุคสมัยนั้นตกทอดมาให้เราได้เห็น และรวมทั้งภาพเขียนเกี่ยวกับของเล่นอีกมากที่ปรากฏตามแจกันแบบต่าง ๆ เท่านั้น แต่ยังมีที่อ้างถึงในวรรณคดีเก่า ๆ มากมายเป็นประเพณีที่เชื่อว่า เมื่อเด็กชายเข้าสู่วัยหนุ่มและเด็กหญิงที่ได้แต่งงานแล้ว (มีเป็นจำนวนมากที่แต่งงานเมื่ออายุน้อยเพียงสิบกว่าขวบ) จะเอาของเล่นของตนในวันเด็กไปอุทิศให้แก่เทพเจ้าหรือเทพธิดาที่ตนเคารพ ตามวิหารและวัดวาต่าง ๆ

หนังสือกวีนิพนธ์ของพวกกรีก ที่รวบรวมบทกวีสั้น ๆ และคำพูดที่แหลมคมในยุคสมัยต่าง ๆ มาจนถึง 160-30 ปีก่อนคริสต์ศักราช มีบทกวีที่กล่าวถึงของเล่นของต่าง ๆ หลายบท เช่น ของเล่นในวัยเด็กของเขามี.....ลูกบอลที่โรดคี หีบเขย่าทำด้วยไม้ที่ส่งเสียงดังหมากเก็บที่แสนรัก ลูกข้างที่เคยเหวี่ยงเล่น พิโรเคลส ของวางไว้ ณ ที่นี้เพื่อเป็นของขวัญแด่เทพเจ้าเฮอเมส

บทกวีอีกบทหนึ่งที่อุทิศให้แก่เทพอาร์อิมิส เด็กหญิง ได้กล่าวถึงของเล่นของเธอว่ามีกลอง ลูกบอลตาข่ายและตุ๊กตาอีกหลายตัว

เทพเจ้าของกรีกและโรมัน มักจะมีความเมตตากรุณา และความเป็นมนุษย์มากจนกระทั่งเทพพวกนี้มักสืบเชื้อสายมาจากภูเขารอลิมปัส เพื่อมารวมกับบุคคลที่ตายไปแล้ว เทพเหล่านี้จึงถูกสร้างขึ้นด้วยความหวาดกลัว และข้อห้ามที่ไม่มากเท่าเทพอื่น ๆ ชาวกรีกและโรมันไม่มีประเพณีที่เป็นข้อห้ามในการสลักรูปเคารพ ดังนั้น ตุ๊กตาซึ่งมักทำด้วยวัสดุหลายอย่างต่าง ๆ กันจึงมีอยู่ทั่วไป แม้ว่าส่วนใหญ่ที่หลงเหลืออยู่จากการทำลายของกาลเวลา จะเป็นพวกดินเผาเสียมาก บางครั้งก็พบที่ทำเป็นรูปแขนขาเชื่อมกัน

ขณะที่มีการขุดรากฐานของตึกหลังหนึ่งในกรุงโรมได้ พบตุ๊กตาโรมันที่หายากตัวหนึ่งในหลุมศพเด็กผู้หญิง เป็นตุ๊กตาไม้ที่ได้รับการแกะสลักด้วยฝีมือที่ประณีตมาก มีกาวแลงขนทำด้วยทองทรงหมัดักเป็นเปียอย่างสวยงาม

ตุ๊กตาที่มีคุณค่าและหายากกว่าตุ๊กตาไม้ตัวนี้ อีกตัวหนึ่งเป็นตุ๊กตาโรมันที่ทำด้วยเศษผ้า นับเป็นตุ๊กตาตัวที่เก่าที่สุดตัวหนึ่งที่ยังหลงเหลืออยู่ แม้ว่ามองดูง่าย ๆ แต่ตุ๊กตาที่ดูหยาบ ๆ ดูเหมือนจะเป็นของอันที่รักยิ่งของเจ้าของ ผีมือที่เย็บติดทำอย่างหยาบ ๆ ราวกับเด็กที่เป็นเจ้าของทำตุ๊กตาตัวนี้ขึ้นด้วยฝีมือตนเอง ในความเรียบง่ายของตุ๊กตาเศษผ้าตัวนี้ กลับให้ความรู้สึกของโรมันในยุคหนึ่งได้อย่างน่าประทับใจเสียยิ่งกว่าห้องแสดงภาพสลักชิ้นเอก ๆ ของโลกทั้งห้องเสียอีก

ต้นแบบของของเล่นส่วนใหญ่ มักพบอยู่ในยุคสมัยเดียวกันนี้ เช่น รถม้าลาก และสัตว์ต่าง ๆ นกหวีด ลูกเต๋า ทหารไม้ตีแบบต่าง ๆ และในสิ่งที่ไม่มีคิดว่าจะพบหลักฐานนี้ กลับได้พบร่องรอยของของเล่นที่มีลักษณะเฉพาะมาก เช่น จากแจกันของกรีกโบราณที่มีรูปของเด็กชายกำลังเล่น โยโย (YO YO) ซึ่งเป็นการเล่นชนิดหนึ่ง ที่ต่อมาได้สูญหายไปจากยุโรป จนกระทั่งเมื่อเร็ว ๆ นี้เอง มีการนำกลับเข้ามาเล่นใหม่ จากตะวันออกไกลถึงตอนปลายของคริสต์ศตวรรษที่ 18 และจากภาพเขียนฝาผนังจากเมืองปอมเปอี มีภาพของกลุ่มผู้หญิงกำลังแสดงการละเล่นกระดุกข้อต่อของแกะบนหลังมือ (หมาเก็บ ?) ทำทางในการเล่นคล้ายกับการเล่นของเด็กในโรงเรียนประเทศอังกฤษมาก

หลักฐานดังกล่าวนี้ ทำให้เราอดคิดไม่ได้ถึงลักษณะที่เป็นสากลโดยไม่จำกัดเวลา แม้แต่กับของเล่นที่มีลักษณะซับซ้อนมากที่สุดก็ตาม ดังกรณีผู้คนที่มิได้อยู่ในสภาวะที่จะให้อิทธิพลซึ่งกันและกันได้เลย กลับสามารถสร้างวัฒนธรรม เช่นที่เห็นจากของเล่นที่เกือบจะเหมือนกันได้ ถ้าหากเราจะคิดว่าต้นแบบที่มักจะไม่มีใครทราบกำเนิดเนื่องจากระยะเวลายาวนานนั้น พัฒนามาจากความต้องการและพฤติกรรมที่เฉพาะเจาะจงตามธรรมชาติ ของเล่นก็ไม่ควรที่จะถูกคิดค้นขึ้นมาเฉพาะในสถานที่หรือเวลาเดียวเท่านั้น

ความคล้ายคลึงกันพื้นฐานของเราในฐานะที่เป็นสมาชิกของครอบครัวมนุษย์ แม้แต่ความคิดที่กว้าง ที่แสดงถึงความเป็นพี่น้องกันของมนุษย์ชาติก็ยังสามารถเห็นได้จากความพึงพอใจของตู้ที่ใส่ของเล่นเด็ก

ของเล่นในหมู่บ้านดั้งเดิม

ปัจจัยสำคัญที่มีส่วนในการกำหนดรูปแบบ และชนิดของของเล่นที่พบในหมู่บ้านดั้งเดิม รวมทั้งกลุ่มคนที่ดำรงชีวิตอยู่เคียงข้างกับสังคมที่ก้าวหน้าแล้วก็คือ สภาพแวดล้อม

อิทธิพลของสิ่งแวดล้อมสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ระดับ คือ ทางตรง จะเห็นได้จากการเลือกวัสดุ เครื่องมือเครื่องใช้ และวิธีการในการประดิษฐ์ ทางอ้อม จะเห็นได้จากที่ตั้งภูมิอากาศมีบทบาทสำคัญ ตัวอย่างเช่น ในที่ตั้งภูมิอากาศอบอุ่น ไม่ร้อนมากเกินไป เด็กผู้ใหญ่หรือคนชราสามารถใช้เวลาส่วนใหญ่ของวัน จับกลุ่มกลางแจ้งได้ ดังนั้น จึงไม่ค่อยมีความจำเป็นที่จะพยายามหาของเล่นมาล่อหลอกเด็ก เพราะเด็ก ๆ สามารถเล่นสนุกได้พอสมควรจากการเลียนแบบการทำงานของผู้ใหญ่ อาจจะได้การว่ายนํ้า ตกปลา หรือมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ต้องใช้คนมาก และการเล่นเกมที่ไม่ต้องการเครื่องมือช่วยมากนัก และในที่ซึ่งเด็กที่โรตหนอย จะเป็นผู้ถูกล่อลวงให้ดูแลเด็กเล็ก ๆ ที่มีอายุน้อยกว่าตน

จะเห็นได้ชัดว่า ในสภาพเช่นนี้ ไม่จำเป็นต้องมีการกระตุ้นให้รู้สึกห่อเหี่ยวความรักให้กับตุ๊กตาที่ซาเย็น และเฉยเมย ดังนั้น ภายใต้อากาศเช่นนี้ เราจะพบว่าของเล่นที่ปรากฏอยู่ทั่วไป มักจะเป็นของที่สร้างขึ้นเพื่อฝึกให้ร่างกายแข็งแรง และเพิ่มความชำนาญในการใช้เครื่องมือต่าง ๆ เช่น ธนู ลูกศร หอกขนาดเล็ก ลูกบอล และลูกข่าง ซึ่งจะพบในรูปแบบแตกต่างกัน

เกมที่เล่นบนกระดาน เช่น เกมสํวาริ (WARI) ที่รับชื่อนำมาประหลาดใจจากประเทศกานา หรือของพวกชูดาน และในแบกการา สำหรับ การทำกระดานจะเพียงแต่ทำเครื่องหมายกระดานไว้บนทรายเท่านั้น การเล่นเกมชนิดนี้ดูเหมือนจะมาจากสังคมอื่น เพราะมักจะเล่นกันเฉพาะในหมู่ผู้ชายเท่านั้น การพ่ายแพ้แก่เด็กหรือผู้หญิง จะหมายถึงการเสียหน้าอย่างมาก เพราะฉะนั้น จึงจะไม่คุ้มที่จะให้เด็กผู้หญิงมาร่วมเล่นด้วย

ของเล่นพื้นบ้านของชนดั้งเดิมหลายเผ่า มักได้รับการดลบันดาลจาก ตัวอย่างใน
สังคมอื่น เช่น ชนในแอฟริกาบางเผ่า จะสลักตุ๊กตาปีละเป็นจำนวนมาก ๆ แต่มีชื่อว่าเพื่อนาไป
เป็นเครื่องบูชา หรือสลักเป็นรูปของบรรพบุรุษดั้งเดิมเช่นในสมัยก่อน แต่เพื่อส่งขายพวกนัก
ท่องเที่ยวหรือพวกเด็กผิวขาว ในบางโอกาสเท่านั้นที่จะมีการทำของขึ้นเพื่อใช้เอง เช่น การ
ทำเกวียนลาก ซึ่งทำจากกระเบื้องปลาชาติกับเศษไม้หยาบ ๆ ที่ทำเป็นก้อนติดกับคานรถ

ตัวอย่างของการใช้ผลิตภัณฑ์ที่ไม่มีประโยชน์แล้ว มาทำเป็นของเล่นนี้ เป็นเพียง
ตัวอย่างเดียวที่ดูเหมือนจะเป็นธรรมชาติของมนุษย์ในทุกขั้นตอนของขบวนการพัฒนาการ ชนเผ่า
ดั้งเดิม มักใช้วัตถุที่สามารถหาได้ง่ายที่สุด อดอยากมักจะด้วยการใช้ไหวพริบที่เฉียบแหลมกับการ
ใช้จินตนาการ และจากวัสดุต่าง ๆ พวกนี้ ได้ใช้ความชำนาญและวิธีการที่พัฒนาไปจนสามารถ
ทำสิ่งที่ดีตรงกับความต้องการของผู้ใหญ่ได้

ชาวเอสกิโม จะแต่งตัวให้ตุ๊กตาด้วยขนแมวน้ำ และหนังสัตว์ดิบ ๆ และแกะสลัก
ของเล่นเล็ก ๆ จากกระดูกหรือเศษไม้ที่ลอยน้ำมา

ชาวเปรูเวียน จะใช้ศิลปะของการปั้นหม้อ ทำเครื่องใช้และรูปปั้นเล็ก ๆ

ชาวนาในเม็กซิโก จะใช้วัสดุธรรมชาติที่ไม่เคยคิดพลาดเลยในการทำเครื่องตกแต่ง
ง่าย ๆ แต่งงดงามหรูหราด้วยสีที่จัดจาด ซึ่งชาวเม็กซิโกได้รับปรับวิธีการอัดตะกั่ว และการพัน
กระดาษที่พระชาวสเปนสอนให้ทำเป็นเครื่องตกแต่งหิ้งบูชาในโบสถ์อันหมู่บ้าน

พวกชาวแอฟริกา จะใช้เศษไม้ป่าสลักเป็นรูปตุ๊กตาด้วยวิธีทำตามประเพณีที่ได้รับการ
ถ่ายทอดมาจากการแกะสลักรูปปั้นของบรรพบุรุษ

หน้ากาที่ใช้ในพิธีกรรมหรือรูปเทพเจ้าต่าง ๆ ชาวอเมริกันอินเดียนทางเหนือ จะใช้
หนังสัตว์และลูกบัตทำตุ๊กตาด้วยวิธีการที่คล้ายคลึงกับการทำรองเท้าหนังของพวกตน ในขณะที่
ที่ชนเผ่าอินเดียนแดงที่อยู่ทางตอนใต้ได้รับการบันทึกไว้ว่าเป็นชนกลุ่มแรกผู้คิดค้นการทำลูกบอลด้วย
ยางที่กระเด็งได้ มาเป็นเวลานานก่อนที่พวกผิวขาวจะเรียนรู้วิธีใช้ยางดิบด้วยซ้ำ

ชนกลุ่มอื่น ๆ ทำตุ๊กตาด้วยการเอาเศษหาง ไม้ต้นปาล์มมาถักเป็นเปีย แล้วทำเป็น
รูปคนและรูปสัตว์ หรือบางครั้งก็ใช้เศษกระดาษทำเป็นรูปต่าง ๆ มากมาย ซึ่งเป็นเรื่องที่น่า
ต้องอ่านเนื้อที่ถึง 1 บทที่จะเขียนถึง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของเล่นวันออกกาล

เมื่อก้าวถึงกระดาษที่ทาให้เราต้องพูดถึงประเทศทางตะวันออกไกล ที่ซึ่งตามบันทึกของชาวจีน เชื่อว่า TSAI LUN เป็นผู้ประดิษฐ์ขึ้นในปี ค.ศ. 105 และเกือบจะในเวลาเดียวกัน ที่มีการเอากระดาษไปทำเป็นของเล่นเป็นเวลานานมาแล้วก่อนหน้านี้

ในสมัยต้นตอนต้น (ประมาณ 206 ปี ก่อน ค.ศ.) ชาวจีนก็เช่นเดียวกับชาวอียิปต์โบราณ จะฝังรูปปั้นเล็ก ๆ ทุกชนิดลงในหลุมศพพร้อมผู้ตาย แต่ก็ไม่มีสิ่งใดที่หลงเหลือมาเข้าใช้ในการทำของเล่นด้วย แต่ในตอนต้นยุคนี้ นายพล ชั่น-ลิน เป็นผู้ที่มีชื่อเสียงในฐานะที่สามารถวัดระยะทางระหว่างกองทัพของเขากับวัดที่ถูกกองทัพศัตรูล้อมไว้ได้ด้วยการใช้ว่าว เนื่องจากเหตุการณ์เหล่านี้เกิดขึ้นก่อนการคิดค้นทำกระดาษขึ้นมา ดังนั้นจึงสันนิษฐานว่าสิ่งที่ทำมาทำเป็นว่าวคงประกอบไปด้วยกระดาษที่ทำด้วยไม้ไผ่กับผ้าไหม

เราไม่ทราบว่าเด็ก ๆ จะได้รับอนุญาตให้จับต้องสิ่งของที่มีค่าและเปราะบาง เช่นว่าวนี้หรือไม่ แต่ดูเหมือนว่าเด็กคงจะต้องรอจนกระทั่งมีการทำว่าวด้วยวัสดุที่ถึกกว่านี้ คือกระดาษก่อน

ในปัจจุบัน การเล่นว่าวนับเป็นกีฬาระดับชาติของชาวจีนอย่างหนึ่ง และการละเล่นที่น่าสนุกนั้นก็เป็นที่นิยมกันในกลุ่มด้วย

ว่าวที่ติดหางด้วยริบบิ้นที่ลอยอยู่ในท้องฟ้าทำให้อุณหภูมิเหมือนลอยขึ้น ๆ ลง ๆ อยู่ในอากาศ จะมีความสำคัญทางโหราศาสตร์อยู่ด้วย

ว่าวอีกชนิดหนึ่งที่ทำเป็นรูปปลาน้ำจืด มักจะประดับให้ลอยอยู่นอกบ้านที่มีเด็กผู้ชายอาศัยอยู่ ถือเป็นสัญลักษณ์ของการต่อสู้กับสิ่งแปลกปลอม เช่นเดียวกับปลาน้ำจืดที่ไหลเข้ามาเหนือหน้าตัก และอีกชนิดหนึ่งเป็นว่าวที่ทำให้กับเด็ก ๆ ที่วัดในงานเลี้ยง มีความหมายเป็นเครื่องกลาง สพรหับอนาคตอีกด้วย

แต่ของเล่นส่วนใหญ่ในญี่ปุ่นจะมีความหมายรองลงมาจากการเล่นเงา และมักมีลักษณะ
แตกต่างกันมากมายหลายอย่าง เนื่องจากในแต่ละตามลก็จะประติษฐานของเล่นพื้นบ้านของตน และ
มีลักษณะเฉพาะตามปัจเจกบุคคลทั้งในด้านสีสันทและรูปแบบ ในปัจจุบัน เป็นที่ชื่นชอบของนักสะสม
ของเล่นมาก

ของเล่นของญี่ปุ่นที่มีชื่อเสียงได้รับการกล่าวขวัญมากที่สุด ก็คือ ตุ๊กตางานเทศกาล
ซึ่งจะจัดขึ้นทุก ๆ ปีในเดือนมีนาคม เพราะถือว่าเป็นวันที่จักรพรรดิจะได้รับการบูชาในฐานะเป็น
เทพเจ้า เนื่องจากลักษณะของพิธีกรรมที่ทําขึ้น ในขณะนั้นจะทําเป็นรูปของจักรพรรดิและพระราชินี
เพื่อนำมาบูชาเสมอ เครื่องมือเครื่องใช้มักจะให้ชายที่มีฝีมือที่สุดเป็นผู้ทํา และมักใช้วัสดุที่ผู้จัด
สามารถจะพอหาได้ แม้ว่าเราจะไม่สามารถกล่าวได้ว่า ตุ๊กตาต่าง ๆ (ที่เป็นรูปนักดนตรี
คนาซัสัตว์ เกวียน เฟอร์นิเจอร์ ของใช้เครื่องดนตรี) ที่สะสมไว้ จะ เป็นของเล่นจริง ๆ
ที่เด็กเล่น แต่ก็มีลักษณะที่เกี่ยวข้องกับประสมการณ์ในวัยเด็กของชาวญี่ปุ่นมาก

ถึงจุดนี้ จึงเป็นสิ่งที่น่าสนใจเป็นพิเศษ เมื่อกล่าวถึงบทบาทที่ก้าวร้าวของตุ๊กตาที่มีอยู่
ในสังคม

ตามความเห็นของ GUSTAO SCHLYD ที่เขียนไว้ในตอนกลางของศตวรรษที่ 19
ว่า เด็กหญิงจีนจะไม่ได้รับอนุญาตให้เล่นตุ๊กตา เพราะเชื่อว่า ในตุ๊กตาจะมีอำนาจลึกลับทาง
ไสยศาสตร์อยู่ ดังนั้น เขาจึงเชื่อว่า การเล่นตุ๊กตาในญี่ปุ่นคงได้รับการนำมาจากพวกคัทซ์ และ
คงไม่ใช่ชาวจีนแน่

อย่างไรก็ตาม ของเล่นชนิดหนึ่งที่มีรูปร่างคล้ายมนุษย์ซึ่งคงมีมานานแล้ว เลยเป็นที่
นิยมมาก เป็นรูปปั้นที่เรียกว่า คารมะ หรือตุ๊กตาพระลัมลุก ซึ่งมีน้ำหนักที่เมื่อลึงไปข้างหลังแล้ว
จะผกกลับมานำทำตั้งตรงอีก

ของเล่นชนิดนี้ ได้ชื่อมาจากพระซึ่งเป็นผู้นำพุทธศาสนามาให้แก่จีนและญี่ปุ่น จากทั้ง
สองข้าง ของตุ๊กตานี้จะลึง ซึ่งเป็นผลมาจากการทนต์ทุกขุทรมานที่เคลื่อนไหวไม่ได้เป็นเวลาถึง
9 ปี

จากภาพเขียนผ้าไหมที่เรียกว่า "เด็กร้อยคน" มีรายละเอียดแสดงให้เห็นถึงเด็ก ๆ
จินก่าลิง เล่นขี้ม้า ตีกลอง และปรมมือ ซึ่งทำให้เราคิดถึงของเล่นอีกหลายชนิด ที่พบทาง
ตะวันออก ส่วนมากเข้ามาถึงยุโรป โดยการนำมาของพระนักท่องเที่ยวเดินเรือ ผู้ซึ่งไม่เพียง
แต่กลับมาพร้อมกับนิทานที่สนุกสนานเกี่ยวกับอารยธรรมนอกน้าทะเล แต่ยังเอาของเล่นที่ระลึกมา
เป็นหลักฐานยืนยันเรื่องที่เล่าอีกด้วย และด้วยวิธีนี้เอง ที่ว่าเราได้เข้ามาตามชายฝั่งทะเล

การเล่น YO YO ดังกล่าวแล้ว ก็ได้กลับมาเป็นที่นิยมกันอีกในยุโรป การเล่นญาติ
ลูกขานไก่ แบด และการเล่นกระตุก ก็เป็นของแปลกใหม่ รวมทั้งการเล่นจุดประทัด จุดพลุ
ในวันคริสต์มาส ก็ได้ปรากฏขึ้นเป็นครั้งแรก



ของเล่นยุคแรกในยุโรป ยุคมืดและยุคกลาง

ในช่วงที่จักรวรรดิโรมันเสื่อมและสลายตัวลง จิตใจของผู้คนค่อย ๆ เสื่อมลงจนอยู่ในระดับต่ำ ในขณะที่ชนเผ่าอื่นได้บุกรุกเข้ามายังยุโรปเหมือนกระแสน้ำที่ไม้อาจต้านทานได้ ทั้งครอบครัวและทำลายอารยธรรมของยุโรปอย่างมากมาย

เป็นเรื่องน่าเศร้าที่ต้องบันทึกว่า ประเพณีในการเรียนรู้ที่เรียบง่าย และมีมือช่างต่าง ๆ ได้ถูกทำลายลงจนหมดสิ้น มาตรฐานต่าง ๆ ตกต่ำลง ความชำนาญด้านอุตสาหกรรมหมดจากราวกับว่าความรุ่งเรืองด้านต่าง ๆ เหล่านี้ไม่เคยปรากฏมาก่อนเลย

เรารู้เรื่องราวของยุคนี้ได้เพียงกลาง ๆ เหมือนการมีชีวิตอยู่ในคืนเดือนมืด เนื่องจากหลักฐานที่หลงเหลือเพื่อการศึกษา มีอยู่เพียงเล็กน้อย แต่เราก็รู้พอที่จะตระหนักได้ว่าชีวิตของผู้คนในยุคนั้นเต็มไปด้วยความยากลำบาก มีชีวิตสั้นลง และปราศจากความหรูหราฟุ้งเฟ้อทั้งบวงคองอยู่ในบ้านที่แออัด หนาวเหน็บและคงมีความสุขสบายเพียงเล็กน้อย รวมทั้งคงไม่ค่อยมีชีวิตส่วนตัวมากนัก

แม้แต่ในบรรดาผู้ที่มิตำแหน่งเป็นขุนนางหรือขุนหญิง ขุนนาย เด็ก ๆ ก็คงจะหาความสนุกไปตามอัธยาศัย คงเล่นอยู่ไม่ไกลจากผู้ใหญ่มากนัก ดังที่เด็กในสังคมเผ่าดั้งเดิมปฏิบัติกัน

ตามลักษณะของสังคม การมีชีวิตอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มก้อนที่สำคัญ ภายใต้อาณาจักรนั้น ดังกล่าว ความจำเป็นในการหาเครื่องมือ เครื่องมือมาลอบเด็กก็คงมีน้อยมาก คงมีเครื่องเขย่าให้เด็กดูเวลาร้องไห้ - ซึ่งอาจจะหาจากปะการังเป็นรูปวงแหวน เพื่อจับไล่ผีร้ายออกไปด้วย หรือไม้ก็อาจจะเป็นตุ๊กตาเศษผ้าที่ทำด้วยท่อนไม้แบบง่าย ๆ ที่เด็กหญิงเล็ก ๆ คงเอาไปถือเล่นเพียง 2 - 3 ปี ก่อนจะถึงวัยแต่งงาน และที่ยังมีความสำคัญอยู่ที่คือ เครื่องไม้เครื่องมือและอาวุธขนาดเล็ก สำหรับเด็กผู้ชาย แต่นี่ก็คงเพียงพอแล้ว การฝึกฝนคงไม่สามารถเริ่มต้นได้ในวัยเด็กนัก สำหรับชุมชนที่มีชีวิตอยู่สั้น ๆ และเป็นกลุ่มที่มีการแต่งงานเร็ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีบันทึกเขียนถึงการเป็นพ่อของชาว Yeoman (YEOMAN) ในสมัยพระเจ้าเฮนรี่ที่ 7 ระบุว่า

"(พ่อ) สอนฉันให้รู้จักการจ้าง รู้จักวิธีทรงตัวเวลาจ้างคนสกร พ่อมอบคันสกรให้ตามอายุและความเข้มแข็งของฉัน ขณะที่ฉันเติบโตขึ้น ธนฉันก็จะมีขนาดใหญ่มากขึ้น เพราะผู้ชายจะไม่สามารถยิงธนูได้ดีเลย ถ้าหากเขาไม่ได้รับการฝึกฝนมาแต่เด็ก"

เมื่อมาถึงยุคกลางที่ชีวิตในครอบครัวเปลี่ยนแปลง และมีขนาดเล็กลง ความต้องการของเล่นแปลก ๆ เริ่มมีมากขึ้น เนื่องจากที่เด็ก ๆ ถูกปล่อยให้เล่นตามลำพังได้ อดยไม่ต้องมีผู้ใหญ่ดูแลตลอดเวลา

จากภาพระบายสีรอบกรอบตัวอักษรโบราณสมัยนี้ เราพบตัวอย่างของของเล่นจำนวนหนึ่ง และกิจกรรมเกี่ยวกับการละเล่นหลายอย่าง มีภาพของนักเดินทางท่องเที่ยวที่กำลังจัดโต๊ะสำหรับเล่นหุ่น เด็กชายกำลังเล่นลูกข้างด้วยเชือกเป็นสายคู่ เด็ก ๆ หลายคนกำลังแกว่งกังหันลม (บางครั้งก็เอามาใช้เป็นหอก) บางคนก็เล่นหกหน้าหกหลังเหมือนม้า มีชายเสื่อห้อยลงมาจากบาทวิถี บางคนก็กำลังเล่นดนตรีอยู่ มีภาพของเด็กชายหลายคนกำลังขบคิดแก้ปัญหาบนกระดานหมากรุก และเกมส์ที่ดูง่ายที่สุดก็อาจเล่นกันเฉพาะในกลุ่มผู้ใหญ่เท่านั้น

ในขณะที่ชนบทค่อย ๆ มีสภาพที่ปลอดภัยและสงบมากขึ้น การใช้ชีวิตนอกบ้านคงมีมากขึ้น จึงมีการเล่นเกมและฝึกหัดความสามารถกันหลายอย่าง การละเล่นบางอย่างคล้ายคลึงกับการเล่นฟุตบอลในปัจจุบัน ลูกบอลที่ทำด้วยหนังเย็บตะเข็บคล้ายคลึงกัน แม้ว่าจะไม่ได้มีด้วยยางข้างในก็ตาม

ของเล่นบางอย่างยังคงหลงเหลือแต่เพียงชื่อเป็นภาษาต่างชาติ แต่วิธีเล่นถูกหลงลืมไปแล้ว

การเล่นสเก็ตก็เป็นที่นิยมมากในฤดูหนาว ราชกระดุกสัตว์เจาะรูสำหรับสอดนิ้วหัวแม่เท้าเข้าใบและผูกไว้กับเท้า จากข้อเขียนของนักเขียนในปี ค.ศ. 1180 กล่าวถึงชายหนุ่ม "ใส่ตัวใบด้วยของชิ้นเล็ก ๆ แล้วก็เล่นไหลบเร็วราวกับนกบินอยู่บนอากาศ หรือเหมือนกับลูกธนูวิ่งออกจากคันศร" ไม่ต้องสงสัยเลยว่า เด็ก ๆ ทุกวัยคงพยายามที่จะหัดเล่นเครื่องมือเครื่องใช้ต่าง ๆ เลียนแบบผู้ใหญ่ และเพื่อร่วมสนุกกับผู้ใหญ่ด้วย

ของเล่นมักจะมีที่มาจากแหล่งใหญ่ ๆ 2 แห่ง ในสมัยนั้น จะมีพ่อค้าเร่ขายของจากชุมชนที่อยู่รอดเดี่ยวไปยังอีกที่หนึ่งเสมอ บางครั้งก็เดินทางด้วยเท้า หรือไม่ก็บนหลังสัตว์ หรือหลังม้าพร้อมด้วยตระกร้าที่บรรจุของเล่นเล็ก ๆ จนเต็ม พวกพ่อค้าเร่มักใช้เวลาตลอดฤดูหนาวท่าของเล่นต่าง ๆ ด้วยตนเอง เพราะขณะที่อากาศหนาวนั้นไม่สามารถออกไปภายนอกได้

แหล่งที่จะมีของเล่นมากอีกที่หนึ่ง คือ ในงานเทศกาลตามฤดูกาลครั้งใหญ่ เช่น งานเทศกาลลอนดอน บาธอโรลมิว (LONDON'S BARTHOLOMEW) ซึ่งย้อนหลังไปถึงศตวรรษที่ 19 มีการเล่นแสดงตลก และมีของเล่นหลายอย่างที่น่าสนใจมายมี ม้ากระดก ขนบั้งชิงทาสีทอง กลองชนิดต่าง ๆ ไวโรลิน ของเล่นที่เป็นรูปหอก ม้า ตึกตา (ทั้งชาย-หญิง) และที่เราเรียกว่า "เครื่องมือของช่างตีเหล็ก" ซึ่งเป็นที่รู้จักกันดี เป็นรูปของเล่นที่ทำด้วยไม้ดิ่งไปดิ่งมาระหว่างชาย 2 คน หรือชายคนหนึ่งกับหมีกาลังตีทั่งเหล็กกลับไปกลับมา

ของเล่นในยุคกลางที่เก่าที่สุดที่รู้จักกันเป็นตุ๊กตาดินเผาของผู้หญิงกำลังยิ้ม มีอายุจากประมาณศตวรรษที่ 13 และศตวรรษที่ 14 ทำให้นึกถึงตุ๊กตาที่หล่อมาจากแม่พิมพ์ขนมปังชิงเก่าแก่ซึ่งมีลักษณะ เป็นแบบเครื่องตกแต่งบ้านของชาวนา เป็นการทำตามประเพณีของการทำเครื่องปั้นดินเผา อดยทาเป็นส่วนหนึ่งของปล่องไฟด้านหลังแบนราบ แต่ผู้รู้ส่วนมากจะคิดว่าเป็นรูปตุ๊กตาด้วยไม่ว่าผู้ทำจะมีเป้าหมายอย่างไร ตุ๊กตาพวกนี้ ก็ขาดเสน่ห์ที่สำคัญที่จะเป็นของเล่นเด็กเล็ก ๆ เพราะเป็นตุ๊กตาที่หล่อออกมาพร้อมกับมีเสื้อผ้าใส่พร้อมเสร็จ และตุ๊กตาที่เด็กสามารถแต่งตัวให้ได้จะเป็นของเล่นที่มีประโยชน์อะไร

ทราบจากเอกสารที่บันทึกไว้ว่า มีตัวแบบแม่พิมพ์ที่มีลักษณะสวยงาม และน่าดูกว่าที่กล่าวมาแล้ว บันทึกนั้นเขียนไว้ตั้งแต่ก่อนปี ค.ศ. 1220 ด้วยซ้ำ นักเขียนบางคนเขียนบรรยายถึงขบวนตุ๊กตาแถวทหารไว้อย่างน่าชมว่า "แล้วแสงอาทิตย์ก็สาดส่องไปต้องเสื้อผ้าที่เป็นเกราะหินอ่อน ตุ๊กตาของลูกสาวฉันแทบไม่มีวันจะสวยงามเช่นนี้ได้อีกแล้ว"

ผู้เขียนคนอื่น ๆ กล่าวถึงตุ๊กตาด้วยน้ำเสียงที่ดูจะลดความชื่นชมลงเล็กน้อย เมื่อกล่าวถึงเด็กหญิงเล็ก ๆ ที่ได้รับการสอนให้ภาควินิจกับตุ๊กตาของเธอมากไป บางคนก็บ่นว่าสตรีในยุคนี้แต่งกายมากเกินไปจนดู เหมือนตุ๊กตาของตัวเอง

ในศตวรรษที่ 17 มีบันทึกบรรยายถึงการผจญภัยที่น่าสนุกสนาน ในงานเต้นรำ
สวมหน้ากากที่ผู้เขียนแต่งเป็นตัวหญิงรับใช้ของบรรดาคุณหญิงคุณนายว่า คุณหญิงเหล่านั้น "แต่งตัว
ให้ข้าพเจ้าราวกับตุ๊กตาฝรั่งเศส" ดูเหมือนบทบาทของตุ๊กตาในยุคนี้จะแตกต่างจากในสมัยสังคม
แรกเริ่ม ที่ของเล่นประเภทนี้อยู่ในฐานะนำห่วงที่ได้กลายเป็นเพียงสิ่งที่เราเรียกกันในปัจจุบันว่า
เป็นเครื่องแสดงถึงสัญลักษณ์ทางสังคม

ค.ศ. 1413 นักประดิษฐ์ตุ๊กตาคนหนึ่ง ชื่อ ออคต์ ได้รับการบันทึกว่าได้อยู่ใน
วงการธุรกิจเกี่ยวกับตุ๊กตาที่ เมืองนูเรมเบอร์ก เป็นเมืองซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมการ
ทำของเล่นตั้งแต่อดีตมาจนกระทั่งทุกวันนี้

มีตุ๊กตาที่ทำจากไม้ 2 ตัว มีอายุอยู่ในศตวรรษที่ 15 ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการศึกษา
ตุ๊กตา กล่าวว่า เป็นการแสดงให้เห็นถึงภาพของนักประดิษฐ์ตุ๊กตากลางทางาน แม้ว่าจาก
ข้อเขียนที่พาดพิงถึงจะกล่าวเป็นรูปของคนที่กำลังทำการแกะสลักหินมากกว่าก็ตาม

อย่างไรก็ตามลักษณะของ "การแสดงท่าทาง" มักจะขึ้นอยู่กับว่าอะไรที่อยู่ใกล้มือ
หรือความคุ้นเคย เชื่อกันว่า อาจเป็นรูปของศิลปินกำลังวาดภาพในโรงงานผลิตของเล่นขนาดเล็ก
ของเด็กก็ได้ การทำพิมพ์นั้นตอนแรกคงจะมีดินเคลือบอยู่ภายใน และเทใส่พิมพ์ก่อน ความร้อน
จะทำให้วัสดุแห้ง จากนั้นรอยต่อก็จะแยกออกอย่างนุ่มนวล เห็นได้ชัดเจนว่าแขนขาของตุ๊กตาคง
จะแยกทำต่างหาก และหน้าตาต้องได้รับการตกแต่งก่อนที่จะเอาตัวตุ๊กตาใส่ลงไปเผาในเตาเผา
วิธีนี้ใช้ทำกันเรื่อยแทบไม่มีการเปลี่ยนแปลงเป็นเวลาหลายปี

แม้การเรียกตุ๊กตาในภาษาอังกฤษ จะเรียกว่า "หุ่นน้อย" การใช้คำว่า "ตุ๊กตา"
ในความหมายนี้ก็ดูจะเป็นในความหมายที่ค่อนข้างสมัยใหม่ เพราะของเล่นเหล่านี้ เป็นการเลียน
แบบผู้ใหญ่อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ และมักจะมีการตกแต่งให้เข้ากับเจ้าของ หญิงเย็บผ้ามักจะทำ
ตุ๊กตาจากเศษผ้าที่เหลือหลังจากตัดเป็นเสื้อผ้าให้เด็ก ๆ เสร็จแล้ว ในปี ค.ศ. 1540 ลูคาส
กรานาซ ได้วาดรูปพระธิดาของเจ้าหญิงแห่งแซกซันนี ด้วยสีม่วงเข้มกำลังอุ้มตุ๊กตา ซึ่งแต่งกาย
เลียนแบบเจ้าหญิงเอง แม้ว่าเจ้าหญิงจะทรงหมวกและผ้ากันเปื้อนด้วยที่ทำสงบนเสถียร แต่ตุ๊กตา
กลับมีทรงผมเลียนแบบผู้ใหญ่ และไม่มีผ้ากันเปื้อนมาปิดบังเครื่องตกแต่งอันหรูหราก็ตาม

หลักฐานที่วิเศษเกี่ยวกับข้อมูลสมัยนี้ได้จากภาพเขียนของ PIETER BRUEGHEL ซึ่งเขียนเสร็จงานปีประมาณ ค.ศ. 1560 แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนถึงกิจกรรมต่าง ๆ ภายในบ้านของเด็กที่เป็นเจ้าของ เพียงแต่ดูภาพเขียนสีน้ำมันภาพนี้ เราจะเกือบสามารถได้ยินเสียงกรีดร้องกราวจากสนามเด็กเล่นของโรงเรียนชั้นประถมสมัยใหม่ แต่ดูเหมือนเป็นเสียงที่ตั้งมาจากที่ไกลของผู้คนจำนวนมากมายที่กำลังตกใจต่อการรุกของกองทัพมากกว่าเสียงสนุกสนานของเด็ก ๆ การเล่น กระจดตกบ ชีหลังหมู หรือการเล่นชักเย่อ กำลังเล่นกันอย่างสุดเหวี่ยง ขณะที่ในกลุ่มของระลันก็แสดงให้เห็นถึงลูกช่างที่มีเสียงดังหึ่ง ๆ ม้ารบก ห่วง ตึกตา หมวกเก็บลูกหิน ฯลฯ

ของเล่นที่ได้มาตรฐาน และมีรากฐานที่มั่นคงเช่นนี้ คงจะได้รับการสืบทอดทางใดทางหนึ่ง ตั้งแต่ยุคมีดในสมัยกรีกโรมัน อย่างไรก็ตามที่น่าประหลาดใจยิ่งกว่านั้นก็คือ ในต้นฉบับบันทึกภาษาเยอรมันปี ค.ศ. 1405 เราพบภาพเขียนของชายหนุ่มบนหลังม้าเหาะ กำลังเล่นว่าวที่ทำเป็นรูปมังกรขนาดยักษ์ ในหนังสือเล่มกล่าวอย่างชัดเจนถึงวิธีการทำ และแม้แต่การให้สัตว์ประหลาดของทางตะวันออกนี้ ซึ่งทำให้น่าสงสัยว่า การเข้ามาของการทว่าวในยุโรปจะมาด้วยวิถีทางใด หรือด้วยอุบัติเหตุที่อาจลืมนับไปแล้วก็ได้

มารครบรล ได้กลับไปยังเมืองเวนิซหลังจากเดินทางไปยังประเทศจีน ในปี ค.ศ. 1295 เป็นไปได้ว่า มารครบรลเอง หรืออาจจะจะเป็นนักเดินทางคนอื่นที่ได้เห็นตัวอย่างของเล่นชนิดนี้ แล้วนำกลับมาด้วย และคงจะทำความตื่นเต้นอย่างมากมาย ให้แก่ผู้พบเห็นในตอนแรกแน่นอน

ของเล่นยุคฟื้นฟูทางวิทยาการ

ยุคเริ่มต้นที่นักประวัติศาสตร์เรียกว่า ยุคฟื้นฟูศิลปะ สามารถสืบย้อนกลับไปได้อย่างน้อย ในศตวรรษที่ 14 ในมลรัฐของชาวอิตาลีบน อิทธิพลของความมั่งคั่งของอารยธรรมยุคนี้ ได้แผ่ขยายที่ละเล็กละน้อยไปทั่วยุโรปทั้งหมดในยุคนั้น

แต่เราไม่สามารถกล่าวได้ว่า ในตอนแรก ๆ นั้น ของเล่นจะมีการเปลี่ยนแปลงไปมาก

การเกิดขึ้นของชนชั้นพ่อค้า ทำให้ผลิตผลทุกชนิดเริ่มที่จะทำกันอย่างเป็นล่ำเป็นสันและมีการนำไปขายในวงกว้างมากขึ้น และของเล่นก็คงอยู่ในสภาวะเช่นเดียวกันนี้ด้วย

ทางตอนใต้ของประเทศเยอรมัน มีเมืองนูเรมเบิร์กเป็นศูนย์กลาง ได้มีการพัฒนาการค้าขึ้น ไม่เพียงแต่เฉพาะของเล่นเด็กเท่านั้น แต่ยังมีของประเภทเครื่องประดับกระจุกกระจิกของผู้ใหญ่อีกด้วย นอกจากรูปสลักที่ทำจากไม้เนื้ออ่อนที่มีสีสันสดใสจำนวนมากมายที่ชาวนาทานระหว่างฤดูหนาวที่หิมะตกหนักจนออกไปไหนไม่ได้แล้ว ยังมีเจ้าของเป็นจำนวนมากที่มีลักษณะสวยงามละเอียดอ่อนที่สร้างขึ้นจากโรงงานเพื่อขายให้แก่ลูกค้าที่ร่ำรวยอีกด้วย

การสะสมของเล่นแปลก ๆ นับเป็นลักษณะเฉพาะของยุคที่มีสภาพหลาย ๆ อย่างเหมือนสมัยวิคตอเรีย ตู้ใส่ของเล่นกระจุกกระจิกเป็นที่แพร่หลายทั่วไป และเมื่อมีผู้คิดจะทำห้องที่มีขนาดเล็ก ๆ วางของเล่น ความคิดเกี่ยวกับการทำบ้านเด็กก็เกิดขึ้น

บ้านหลังแรกตามบันทึกกล่าวว่า เป็นบ้านที่สร้างขึ้นสำหรับธิดาของดึก ALBRECHT แห่งแซกซัน ในปี ค.ศ. 1558 แม้ว่าอาจจะมิใช่ของผู้อื่นที่สร้างขึ้นก่อนหน้านั้นก็ได้ ตัวอย่างของบ้านยุคแรกไม่มีด้านหน้าของตัวบ้าน มีแต่เพียงตู้ และชั้นวางของต่าง ๆ เท่านั้น การตกแต่งชั้นวางของ จะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน หรือมากกว่านั้น เพื่อใช้วางสะสมของประเภทเครื่องเงิน งาช้าง เครื่องแกะสลักไม้หรือเครื่องแก้ว แล้วแต่จะตกแต่งกัน บ้านยุคต่อมาจะมีการแกะสลักและทาสีด้านหน้าด้วย (แม้ว่าบานพับและประตูจะยังคงทำอย่างถาวรเปิด-ปิดไม่ได้) และเริ่มจะมีการตกแต่งเพิ่มมากขึ้น บ้านหลังหนึ่งที่แสดงอยู่ในพิพิธภัณฑ์ เป็นภาพจำลองของโลกของบ้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในปี ค.ศ. 1639 ซึ่งเป็นปีที่บ้านหลังนี้ถูกสร้างขึ้นจากเพดานถึงพื้นและคอกม้า มีลักษณะที่สมบูรณ์แบบและเรียบร้อยที่สุด บ้านที่มีอายุร่วมสมัยกันเหล่านี้ หรืออาจจะมียุ่ก่อนเล็กน้อย ก็มีห้องสำหรับตุ๊กตาที่จัดวางอย่างสวยงาม และมีห้องครัวแบบนุเรมเบอร์กด้วย

ความตื่นตัวที่เป็นลักษณะของผู้คนในสมัย เรอเนซองซ์นี้ ไม่เพียงแต่จะพบได้จากความรู้สึกที่ได้จากการสะสมของเท่านั้น แต่ยังจะเห็นได้จากความบ้าคลั่งการเล่นของเด็ก การเล่นชนิดแรกที่ได้รับการบันทึกไว้ คือ การเล่นด้วยกับลูกบอล ซึ่งเป็นที่นิยมกันอย่างกว้างขวางทั้งประเทศกาลัเคียงอย่างรวดเร็ว และเหมือนไฟไหม้ป่า

ในปี ค.ศ. 1585 พระเจ้าเฮนรี่ที่ 3 แห่งฝรั่งเศส ทรงลุ่มหลงในการเล่นชนิดนี้อย่างยิ่ง พระองค์เสด็จไปไหนก็ตาม จะมีด้วยกับลูกบอลไปด้วยเสมอ แม้แต่ในที่ที่ห้อมล้อมไปด้วยข้าราชการ ทาทำให้ในไม่ช้าข้าราชการทั้งหลายก็พากันเล่นโดยตามเสด็จพระราชนิยม ความหลงใหลในการเล่นด้วยกับลูกบอลนี้ได้แผ่ไปถึงประชาชน และยังคงนิยมเล่นกันมาจนถึงศตวรรษต่อมา

ภาพเขียนภาพหนึ่งในช่วงหลังศตวรรษที่ 17 แสดงให้เห็นถึงภาพของผู้คนกำลังเล่นด้วยกับลูกบอลในท่าใดท่าหนึ่งในยามว่างอย่างบ้าคลั่ง เจ้าของร้านแผลงลอยอยู่ในท่าที่กำลังวุ่นวายกับการขายของเล่น และเชื้อเชิญลูกค้ากลุ่มผู้ใหญ่ เด็ก ต่างละหน้าที่การงานเพื่อแสดงความสามารถในการเล่นให้ลูกบอลลงไปในด้วย บางครั้งก็เล่นกันจนเกิดผลเสียหายขึ้น เช่นภาพของหญิงริเดมซึ่งแม้แต่เล่นเพลินจนทำถึงใส่หมวก และถูกนายจ้างขับไล่ออกจากงาน และแม้แต่โรงเตี๊ยมก็ยังมีภาพของการ เล่นด้วยกับลูกบอล

อีกภาพหนึ่งซึ่งคงมีอายุอยู่ในรุ่นราวคราวเดียวกับภาพเขียนของดัช เป็นภาพตลาดตามข้างถนนที่แสดงให้เห็นถึงของเล่นมากมายหลายชนิด มีม้าไม้สำหรับขี่เล่น ๆ อยู่ในดั่งไม้บนกับของเล่นพวก ธนู ฝร และบนแผงเองก็จะมีมีกลองแขวนอยู่มากมาย ดูเหมือนจะมีหุ่นโชว์เป็น เรื่องละครวางอยู่ มีภาพคนอยู่บนม้าลากรดและตุ๊กตาดขนาดต่าง ๆ กัน เด็กหญิงเล็ก ๆ คนหนึ่งกำลังตื่นเต้นกับการชักขวนให้แม่ของเธอตุ๊กตาดัวใหญ่ที่สุด และดูจากท่าทางยิ้ม ๆ ของเจ้าของแผงลอย แสดงว่าคงจะมีการตกลงซื้อตุ๊กตาดัวนั้นแน่

ตุ๊กตาดูเหมือนจะเป็นสิ่งที่นิยมกันมากขึ้นเรื่อย ๆ ในระหว่างศตวรรษที่ 16 - 17 มีภาพถ่ายอยู่ภาพหนึ่งที่สวยงามมาก อายุประมาณปี ค.ศ. 1690 ในพิพิธภัณฑ์สถานวิคตอเรียและอัลเบิร์ต เป็นภาพของตุ๊กตาไม้แกะเป็นรูปผู้หญิง ซึ่งดูเหมือนว่าขนาดของศีรษะจะผิดส่วน และใบหน้าจะมีจุดใบด้วยการแต้มสีตาลลงใบ ตามแฟชั่นที่เป็นที่นิยมของสตรีในสมัยนั้น กล่าวกันว่ารูปนี้สมาชิกคนหนึ่งในตระกูลขุนนางเก่า เป็นผู้ทำถวายผู้สนับสนุนเชื้อพระวงศ์คนหนึ่ง

เด็กผู้ชายดูเหมือนจะเล่นกับตุ๊กตาทหารมาตั้งแต่ต้นศตวรรษที่ 13 แล้ว ถ้าหากยอมรับกันว่ารูปปั้นที่ทำด้วยตะกั่วเป็นรูปอัศวินขี่ม้าที่พบที่แม่น้ำนแซน เป็นของเล่นอย่างหนึ่ง เราทราบว่ามีการทำหุ่นจำลองที่เซนต์ ยอร์จ และ เซนต์ มาร์ติน ทั้งคู่เป็นนักรบที่เป็นของเล่นที่เป็นที่นิยมกันมาก ราวกับว่าเป็นที่คาดหวังกันในสังคมที่ชีวิตทหารเรือเป็นสิ่งที่สำคัญมาก ในปี ค.ศ. 1606 เราพบว่าได้มีการกล่าวถึงตัวอย่างมากมายถึงเรื่องนี้ว่า DAUPHIN LOUIS ที่ 13 แห่งฝรั่งเศส ได้รับของขวัญเป็นกองทัพทหารทำด้วยเงินถึง 300 ตัว พร้อมกับทหารเติร์กขี้ม้าดากาลังเปาแตร และแบกปืนบนบ่า

กล่าวกันว่าตั้งแต่ยังทรงพระเยาว์ พระเจ้าหลุยส์ก็ได้รับพระราชทานทหารให้มาเล่นด้วย พระราชโอรสของพระองค์เอง เมื่อมีพระชนมายุได้ 12 ชันษา ในปี ค.ศ. 1650 ได้รับมรดกตกทอดพวกรูปทหารที่สะสมไว้มากมายนี้ และเพื่อช่วยในการเรียนรู้เกี่ยวกับยุทธวิธีทางทหาร จึงมีการสร้างบ้อมเล็ก ๆ ด้วยดินขึ้นในอุทยานภายในพระราชวังที่พระองค์ประทับอยู่ และได้ทรงฝึกการสู้รบโดยใช้ดินระเบิดจริง ๆ

จากบันทึกของนักเขียนผู้หนึ่ง ชื่อ ไบรอัน เล่าว่า ครั้งหนึ่งคิ้ว และผมของเขา ถูกทดลองเป็นเป้าของการเล่นสงครามแบบนี้

แต่ของเล่นที่รุกรานเหล่านี้ เช่น บ้านของตุ๊กตาที่มีเครื่องตกแต่งมากมาย ตามสำนวนในสมัยวิคตอเรียเรียกว่า "และคาเหมือนขนมเล็กลูกพรุน" คราวที่เติมใบด้วยข้าวของ เช่น เครื่องถ้วย อด เข็มือกที่ทำด้วยตะกั่วผสมดีบุก สีทิม ๆ ของเล่นที่ทำด้วยเงิน และของจุ่มจิมที่หล่อด้วยฝีมือประณีต และเชื่อมอย่างดี ตุ๊กตาที่แต่งตัวด้วยเสื้อผ้าสวยงามจากผ้าไหมและผ้าซาติน บักขนนก ดิ้นทอง ตุ๊กตาทหารที่แต่งกายแบบโบราณและมีราคาแพง ทั้งหมดนี้ล้วนเป็นของคนรวยทั้งสิ้น หรือไม่กี่ของผู้มีอิทธิพลและเป็นของคนจำนวนน้อยเท่านั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของที่ดีเป็นของชาวบ้าน และมีลักษณะเป็นของเล่นที่ทำตามประเพณี มักมีรูปแบบที่
ได้มาจากกาเนิดที่ผู้คนมักจากกันไม่ค่อยได้ของกรีกโรมัน ของเล่นเหล่านี้แม้จะมีลักษณะเรียบง่าย
ซึ่งอาจจะแตก หัก เสียหายแล้ว แต่ก็เต็มไปด้วยความรัก และมีเพียงจำนวนเล็กน้อยเท่านั้นที่มี
การเก็บรักษาไว้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของเล่นในศตวรรษที่ 18

ถ้าหากเราคิดถึง ศตวรรษที่ 17 ในแง่ของสีสันทันเราจะนึกมองเห็นสีแดงอมม่วงที่เข้มขัน สีเชสนัท สีน้ำตาลอมทองของเครื่องประดับที่ทำด้วยเงิน ของเล่นและตุ๊กตาอาหาร ซึ่งเรามีความรู้ลึกว่าทำให้เราคิดถึงลักษณะค่อนข้างหยามสับสนอลห่ม่าน

แต่สำหรับศตวรรษที่ 18 แล้ว สีเทาเย็น ๆ สีฟ้าอ่อน สีมรกต สีเงิน ดูเหมือนจะให้ความรู้สึกถึงบรรยากาศทั้งหมดของศตวรรษนั้นได้ สีที่แจ่มใสสะอาดสะท้อนให้เห็นได้จากรูปภาพเป็นจำนวนหลายร้อย ที่วาดรูปบรรดาบุรุษ และสตรี เด็ก ๆ และสัตว์เราแทบจะได้ยินถึงเสียงดนตรีที่กระจำงและได้ระเบียบของสมัยนั้น แต่บรรพบุรุษในศตวรรษที่ 18 ของเราก็เป็นผู้ที่ชอบการเปิดเผยในที่สาธารณะมาก ด้วยสติปัญญา และเสน่ห์ที่อาจทำให้เกิดภาพพจน์ให้เราหลงไหลอยู่ในประวัติศาสตร์

เราควรตระหนักไว้เสมอว่า ในยุคสมัยนี้สังคมได้มีการแบ่งแยกออกเป็นชนชั้นแตกต่างกันมากยิ่งขึ้นกว่าเดิมที่เคยมีมาในอดีต ของเล่นที่หลงเหลือให้เราได้ศึกษานั้น ส่วนใหญ่เป็นสมบัติของพวกที่มีฐานะดี ถ้าไม่จำเป็นของพวกขุนนางชนชั้นสูง

อันที่จริงแล้วในปี ค.ศ. 1780 ขณะที่การปฏิวัติอุตสาหกรรมกำลังเริ่มต้น เราพบหลักฐานมากมายโดยเฉพาะจากรวมคดี ถึงความทุกข์ยากของผู้คนในสมัยนั้น โดยเฉพาะพวกเด็ก ๆ ที่ออกไปทำงานทันทีที่สามารถอดทนยืนไต่บนขาที่ยังอ่อน และไม่เคยมีโรคภัยไข้เจ็บ เล่นเลย

แม้แต่พวกของเล่นในบ้านของชนชั้นกลางก็ยังมีน้อยแบบ และชนิดมากกว่าในสมัยต่อมา ของเล่นที่มีอยู่มากเป็นของเล่นที่มีลักษณะทนทานที่สามารถเล่นผ่านต่อ ๆ กันมาได้ จากเด็กรุ่นที่หนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่ง มีความเรียบง่ายแบบโบราณ และมักมีลักษณะที่เป็นเชิงสั่งสอนอย่างมีอคติ การแพร่กระจายของลัทธิพิวริตัน มีอิทธิพลอย่างมากต่อการเลี้ยงดูเด็กโดยทั่ว ๆ ไป และต่อทัศนคติในการเล่นโดยเฉพาะเด็ก ๆ จะถูกแยกออกจากของเล่นในวัยเด็กมาก และพ่อแม่ดูเหมือนจะภาคภูมิใจในความแก่แดดก่อนวัยอันควรของลูกตน

นักเขียนผู้หนึ่งได้กล่าวถึงประสบการณ์วัยเด็กของตนไว้ เมื่อประมาณปี ค.ศ. 1790 ว่า

"เช่นเดียวกับเด็กเป็นจำนวนมาก อดยเฉพาะที่อยู่กับแม่ที่เข้มงวด และเป็นแม่บ้าน ข้าพเจ้าต้องหัดอ่านตั้งแต่อายุน้อย และเมื่ออายุได้ 3 ขวบ พ่อก็จะบังคับให้ข้าพเจ้าแสดง มรรยาทต่าง ๆ บนโต๊ะอาหาร เพื่อทำความเข้าใจให้แก่แขกหรือที่พากันแสดงความชื่นชม อดย เฉพาะต่อเด็กตัวน้อย ๆ ที่อ่อนวัยมากกว่าอายุจริงที่แต่งตัวสวยงาม และเช่นเดียวกับเด็กทั่ว ๆ ไป ที่มีผมหยิกหยอง"

อดยปกติเด็ก ๆ จะได้รับอนุญาตให้เล่นบ้านตุ๊กตาเก่า ๆ ได้ ซึ่งในบางครั้งจะตกทอด เป็นสมบัติในบ้านนั้นมาหลายชั่วอายุคน แต่เนื่องจากในบ้านมักมีของเล็ก ๆ น้อย ที่มีค่า จึงต้องมีการควบคุมดูแลเวลาเด็กเล่นด้วย บ้านบางหลังที่สมบูรณ์มากมักจะอยู่ในสมัยนี้ด้วย ในอังกฤษ บ้านตัวอย่างที่มีชื่อเสียง คือ บ้านของแอนน์ ฮาบริบ มีอายุจากตอนปลายศตวรรษที่ 17 มีตู้เก็บของ เหมือนกับบ้านของโรเบอ์กอาดมันปี ค.ศ. 1740 ซึ่งเชื่อกันว่า ของหนุ่มชื่อธอมัส ซิบเบนเดล เป็นคนทาเฟอร์นิเจอร์ทั้งหมดนี้เป็นที่น่าสังเกตมากไม่เพียงแต่ในแง่เนื้อหา และการเก็บรักษา เท่านั้น แต่ในแง่ของบรรยากาศทั้งหมดที่สามารถรักษาไว้ได้บ้านเหล่านี้ด้วย

ประมาณปี ค.ศ. 1750 ดูเหมือนว่าความบ้าบ้านตุ๊กตาจะค่อย ๆ ลดลง พวกผู้ใหญ่ ที่เริ่มเบื่อก็มักบังคับให้เด็กขจัดดูพวกเงินและเครื่องประดับเล็ก ๆ เมื่อจำเป็นต้องทำความเข้าใจใน ตอนปลายของศตวรรษ มีการผลิตบ้านตุ๊กตาออกขายเป็นครั้งแรก อย่างไรก็ตาม ก่อนหน้านั้นก็มี ครัชนีตราคาถุกออกขายแล้วมีการทำหุ่นจำลองร้านค้า ห้องแบบต่าง ๆ และตลาดของเด็ก ๆ และของเล่นเหล่านี้ ก็ได้รับความนิยมจากพ่อแม่ที่ต้องการฝึกลูกสาวให้มีความรู้พอที่จะเป็นแม่บ้าน ที่น่าภาคภูมิใจได้

เด็กผู้ชาย จะเล่นใส่หมวกกระดาดทำเป็นรูปสามเหลี่ยมมีไส้ หรือดาบทำด้วยไม้ อยู่ในมือ เด็กชายมักได้เล่นของเล่นขนาดใหญ่ ๆ เช่น ม้ารอก สถานที่เลี้ยงเด็กของบ้านขนาดใหญ่ อาจมีม้ารอกขนาดเท่าครึ่งของตัวจริงแกะสลักมีจุมก สีข้างเป็นจุดต่าง ๆ มีผม และแผงคอ หางจะทำด้วยขนม้าจริง แต่ส่วนมากแล้วมักจะเป็นแบบธรรมดา อดยสร้างรังเป็นรูปเรือ มี

เพียงส่วนหัวเท่านั้นที่ทําเป็นรูปม้า ตัวและแขนขา มักจะทาสีเพียงด้านข้างด้วยสีจุดจาดำเหมือนจริง แต่ม้ารอยกที่มีลักษณะเหมือนจริงมาก ก็คงไม่ทําให้เด็กที่เล่นม้ารอยกตื่นเต้นมากนัก ดังที่ชาร์ลส์ คิดเกิน ได้เขียนถึงว่า

"ม้าสีดาขนาดใหญ่ มีจุดแดงรอบคอเป็นม้าที่เราก็คงจับขี่ได้ เราไม่เคยประหลาดใจเลยว่า ม้าตัวนี้มีขนาดใหญ่เช่นนั้นได้อย่างไร หรือไม่เคยคิดว่ามันจะเป็นของประหลาดในตลาดเลย" อย่างไรก็ตาม ไม่ว่าจะปากม้าจะดูหรรษา หรือเก่าคร่ำคร่าเพียงใด หรือจะเหมือนจริงหรือไม่ก็ตาม เด็กที่นั่งบนหลังม้า มักจะต้องปิดตาเมื่อม้าที่เรียกเสียดสีกับพื้นและเกิดเสียงดังเอี้ยต้อัด การเล่นจะดำเนินไปได้เรื่อย ๆ ไม่มีวันจบ พร้อมกับมีบรรยากาศของสงครามและการยิงปืนเล่นกันด้วย

"รอยกเอกเอย

เราขี่ม้ารอยกไปรอบ ๆ เมือง

ทั้งม้าสดาส และม้าสดี

ขี่ลงพรุ่งนี้ และขี่ขึ้นวันนี้"

ในปี ค.ศ. 1746 ความบ้าเห่อของเล่นชนิดาหม่มเกิดขึ้น ซึ่งเป็นของเล่นที่นิยมกันยิ่งกว่าการเล่นด้วยลูกบอลของเล่นชนิดาหม่มนี้แพร่ไปทั่วมฝรั่งเศส คือ ตุ๊กตาจักระตุก ทําด้วยไม้เรียบ ๆ หรือทําด้วยกระดาษแข็งบางครั้งทําใบหน้าออกมา มีแขนขาที่เคลื่อนไหวได้มีเชือกจักระตุก เพื่อนสนิทคนหนึ่งของวอลเตอร์ ได้เขียนถึงของเล่นชนิดนี้ว่า

"อนุชนรุ่นหลัง คงจะทําใจให้เชื่อด้วยความยากลำบากว่า ผู้ใหญ่ชาวฝรั่งเศส ได้ใช้เวลาว่างเล่นของเล่นที่ปัญญาอ่อนที่สุด ของเล่นที่น่าหัวเราะและเล่นกันด้วยความตื่นเต้นชนิดที่เขาวงกตต่อมาในประเทศอื่น ๆ คงแทบจะยกโทษให้ไม่ได้เลย"

ทั้ง ๆ ที่ตุ๊กตาเหล่านี้ทำทำทางเลียนแบบคนได้เพียงไม่กี่ท่า แต่ประชาชนทุกชนชั้นและ
ท่านทุกอาชีพรวมทั้งปัญญาชนต่างก็พากันสนุกสนานกับหุ่นกระบอกที่มีลักษณะง่าย ๆ บางครั้งอาจจะมี
การผลิตชิ้นใหม่จากตะวันออกก็ได้ แม้ว่าตุ๊กตาที่มีรูปคล้ายกันนี้ ได้เป็นที่รู้จักในยุโรปมาก่อนแล้ว
ดัชเชส ท่านหนึ่งได้ว่าจ้างคนขายเนื้อที่มีชื่อคนหนึ่งให้ระบายสีตุ๊กตาตัวหนึ่งให้เธอ ความบ๊วคลั่ง
ตุ๊กตาเหล่านี้ยังคงดำเนินไปเรื่อย ๆ จนกระทั่ง ตาตรวจ ได้มีคำสั่งห้ามเล่นตุ๊กตาแบบนี้ ปล่อยให้
เหตุผลว่า เพราะกลัวว่าพวกผู้หญิงจะก่ออันตรายด้วยการเลี้ยงลูกให้มีแขนขาบิดเบี้ยวไปมาเหมือน
ตุ๊กตาชกเย่อ

ของเล่นที่เป็นที่นิยมชนิดอื่น ๆ ได้แก่ พวกกระดาดทั้งอ่อนและแข็ง ที่ทำเป็นรูปต่าง ๆ
มีขายเป็นแผ่น ๆ มีการตัดรูปทหารทั้งกองทัพจากกระดาดมาเล่นกัน แม้แต่กษัตริย์แห่งฝรั่งเศสเอง
ก็ทรงนิยมเล่นด้วย เนื่องจากในแง่ของรายละเอียดของอาวุธและเครื่องแบบ การวาดลงบน
กระดาดสามารถทำได้ใกล้เคียงของจริง และง่ายกว่าวิธีการหล่อ

ในตอนปลายของศตวรรษ อังกฤษเป็นประเทศแรกที่เริ่มทำตุ๊กตากระดาดขึ้น จาก
ข้อเขียนของ MAX VON BOLHN ผู้เขียนหนังสือเรื่องตุ๊กตาและหุ่น (1932) กล่าวว่า ในตอนแรก
ทำตุ๊กตากระดาดห้วยขึ้นเพื่อใช้เป็นเครื่องแสดงการแต่งกาย แต่เนื่องจากไม่มีวิธีการใดที่สามารถ
เปลี่ยนแปลงของเครื่องแต่งกายได้บนแผ่นกระดาดแบนราบเช่นนั้น จึงต้องทำโดยการแสดงเครื่อง
แต่งกายเป็นชุดด้วยการวาดขึ้น แล้วจึงมีการนำความคิดนี้ไปทำเป็นของเล่นเพื่อความสนุกสนาน
ของเด็ก ๆ ในต้นปี ค.ศ. 1800 ได้มีการทำหนังสือนิทานเล่มเล็ก ๆ พร้อมด้วยรูปตุ๊กตา และ
เสื้อผ้าขนาด 3 นิ้ว สอดอยู่ที่ปกหนังสือออกขาย ดังนั้น จีนเคอเรลลา จึงสามารถถอดชุดผ้าชีริว
ของเธอออกได้แล้ว เปลี่ยนเป็นชุดราตรีไปงานเต้นรำในวังได้ และรูปภาพของหนูน้อยแพนนี่
ผู้ยากจนก็ก้าวหน้าเปลี่ยนฐานะมาเป็นคนร่ำรวยได้ จากเครื่องแต่งกายที่แสดงให้เห็นพร้อมกันใน
ขณะที่มีการอ่านนิทานให้ฟัง

ของเล่นที่เกี่ยวกับทหารทุกชนิด ได้มีการผลิตขึ้นขายเป็นจำนวนมากมาย ระหว่าง
ศตวรรษนี้ อัจฉริยะทางทหารของพระเจ้าเฟรเดอริคหาราช ได้ดลบันดาลให้มีการทำของเล่นเป็น

เรื่องยาว และในปี ค.ศ. 1775 ตระกูลฮิลเบอร์เกอร์ที่เป็นช่างทำตุ๊ก ได้ย้ายไปอยู่เมืองนูเรมเบิร์ก และได้เริ่มต้นทำของเล่นเกี่ยวกับกองทัพออกเป็นภาพสลักนูนต่ำ รอยสลักลงบนตะกั่วหรือตะกั่วผสมดีบุก สมันคู่หนึ่งทีหล่อขึ้นมา มีด้านหน้าและหลังสลักเป็นลายและแกะสลัก เช่นเดียวกับวัสดุเกี่ยวกับกองทัพ ที่ตระกูลนี้ได้ทำสวนชิ้นในศิลปะแบบ รอคโคคโคอย่างสวยงามมีเสน่ห์ มีรูปสัตว์ต่าง ๆ รถม้าทำด้วยดีบุกกรุบมาขึ้นบนพื้นที่ทำเป็นวิวของพื้นดิน อย่างไรก็ตาม ทหารที่แกะจากไม้ ในสมัยนี้ยังมีหลงเหลืออยู่น้อยมาก เพราะแม้ว่าจะมีการผลิตครั้งละเป็นจำนวนมาก ๆ แต่ก็มียาจากถูกจนไม่ค่อยมีใครสนใจที่จะเก็บไว้หลังจากที่เล่นกันจนเก่าแล้ว

ตุ๊กตาในศตวรรษที่ 18 นับได้ว่ามีลักษณะงดงามและดึงดูดความสนใจที่สุดตั้งแต่มีการทำตุ๊กตามา มีลักษณะเป็นธรรมชาติ ไม่มีลักษณะหยาบจนน่าตกใจ แต่ก็ยังมีลักษณะที่แปลกจากความ เป็นจริง พอที่จะทำให้เกิดความอิสระทางจินตนาการได้ แต่ละตัวก็มีลักษณะเฉพาะของตนเอง ตุ๊กตาดานีที่ต้องเป็นที่รู้จักกันในบรรดานักสะสมว่าเป็น "ตุ๊กตาแบบพระราชินีแอนน์" มีส่วนหัวแกะด้วยไม้ ผิวเป็นสีชมพูบนเสื้อผ้าที่ทำด้วยบุปลาสเตอร์ ลำตัวมีการกลึง และแขนขาขัดต่อเข้าด้วยกัน ค่อนข้างจะไม้ได้สัดส่วน มีตาที่ปราศจากเปลือกตาสีกลงไปบนใบหน้าเหมือนแมงจูดูเหมือนจะจ้องมองดูด้วยความไม่เชื่อมั่นในตัว เองอย่างสงบ

ตุ๊กตากลุ่มหนึ่งมีอายุประมาณปี ค.ศ. 1740 อยู่ในพิพิธภัณฑ์วิคตอเรีย และอัลเบอร์ทอนลอนดอน ตัวพ่อจะใส่เสื้อโค้ตสีน้ำตาลยาวเลยเอวและมีคอตั้งสูงรอบคอ ทำให้เกิดความรู้สึกแข็งและภาคภูมิใจ ซึ่งไม่มีลักษณะเป็นเพศชายที่แข็งกระด้างมากนัก ตุ๊กตาวัยรุ่นในชุดผ้าไหมสีฟ้าพร้อมกับเสื้อรัดหน้าอกถึงเอว ซึ่งเป็นแฟชั่นที่นิยมกันสมัยนั้น หัวผมเรียบเสวยไปข้างหลัง มีเชือกเป็นสายจำนวนมากยัดติดอยู่ข้างหลังเหมือนกับจะใช้ช่วยในการเดินเตาะแตะ ตุ๊กตาเด็กสาวอีกตัวหนึ่งอยู่ในชุดสีขาว บักรอบชายเสื้อใต้เอว และแขนเสื้อทั้งสองข้าง อีกตัวหนึ่งเป็นตุ๊กตาพยาบาลในชุดสีน้ำตาล มีผ้ากันเปื้อนและหมวก และมีรูปเด็กขนาด 8 นิ้ว ในชุดสีขาวผ้ามีสริณอยู่ในความดูแลของเธอ

การทำตุ๊กตาด้วยการหล่อส่วนศีรษะด้วยขี้ผึ้งก็เป็นที่นิยมกัน แล้วนำออกไปต่อกับลำตัวที่ทำด้วยไม้ หรือเศษผ้า ถ้าหากเป็นตุ๊กตาที่ทำด้วยผ้ามักจะนิยมทากันตามบ้าน ตัวอย่างจะเห็น

ได้จาก พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติของครอบครัวเพาเวลล์ และในพิพิธภัณฑสถาน วิกตอเรียและอัลเบอร์ทด์หนึ่ง
แต่งตัวให้คล้ายเลดีเซีย เพาเวลล์มีอายุในปี ค.ศ. 1754 แต่งตัวเต็มยศ "ในชุดตามสมัยของ
ฤดูใบไม้ผลิ" อีกตัวหนึ่งมีอายุน้อยกว่าประมาณ 7 ปี แต่งชุดแต่งงานเลียนแบบชุดของเลดีเซียเอง
เครื่องแต่งกายที่ประดิษฐ์เหล่านี้ ทำให้เรานึกถึงตุ๊กตาในยุคก่อนหน้านี ที่ใช้
เป็นตัวแสดงแบบแฟชั่นในปี ค.ศ. 1391 ได้บันทึกว่าพระนางอัสเบลลาพระมเหสีของพระเจ้า
ริชาร์ดที่ 2 ได้รับข่าวคราวเกี่ยวกับแฟชั่นในฝรั่งเศส จากพระราชมารดาของพระนาง ในปี
ค.ศ. 1600 บาริสันพบว่า เป็นหัวใจและศูนย์กลางของเครื่องแต่งกายของบุคคลชั้นสูง และเมื่อ
พระนางเอลิซาเบธที่ 2 ได้ทรงมีพระราชสาส์น ถวายกษัตริย์แห่งฝรั่งเศสถึงการแต่งกายในราช
สำนักของพระองค์ กษัตริย์แห่งฝรั่งเศสได้ตอบสาส์นนั้น โดยการส่งตุ๊กตาชุดหนึ่งไปถวาย ใน
ระหว่างศตวรรษที่ 18 ได้มีการอ้างอิงถึงตุ๊กตาที่แต่งตัวแบบที่เรียกกันว่าตุ๊กตา "แพนดอรา" (นางงาม
ในเทพนิยายกรีก) อยู่เสมอ พวกนี้ก่อแบบเครื่องแต่งกายมักจะโจมตีแฟชั่นใหม่ว่า เดินทางมา
จากฝรั่งเศสในหนังสือพิมพ์ พวกลูกค้าที่สนใจก็จะพากันไปชมมูมมูระมูมูมตุ๊กตาที่แต่งกาย
ในแฟชั่นล่าสุด ผ้าเป็นจำนวนมากจะถูกสั่งเข้ามาพร้อมกับแบบในขนาดย่อ โดยเฉพาะเพื่อแต่ง
ให้กับตุ๊กตาเหล่านี้

นักสะสมบางคน เรียกตุ๊กตาที่แต่งตัวอย่างสวยงามบางตัวผิด โดยเรียกว่า ตุ๊กตา
"แพนดอรา" เพราะตุ๊กตาแพนดอรา มักทำขึ้นเป็นพิเศษในโอกาสพิเศษเท่านั้น เช่นในการจัด
แสดงในหมู่ผู้มีความคุ้นเคยกันและมีความแตกต่างจากตุ๊กตาที่ทำขึ้นเพื่อเป็นเครื่องเล่น

ตุ๊กตาที่ปรากฏขึ้นครั้งแรกในตอนปลายของศตวรรษที่ 18 และคงอยู่ต่อมาโดยแทบ
ไม่มีการเปลี่ยนแปลงเป็นระยะเวลากว่า 100 ปี ก็คือ ตุ๊กตาที่มีราคาถูกทำด้วยไม้ ที่เรียกกันว่า
ตุ๊กตา "คัท" ดังที่ปรากฏในคาถาถอนเก่า ๆ ว่า

"เด็ก ๆ ในฮอลแลนด์สนุกกับการประดิษฐ์ ในขณะที่เด็ก ๆ ในอังกฤษสนุกกับการ
ทำลาย"

รวมทั้งข้อเท็จจริงที่ว่า ของเล่นจำนวนมากได้ถูกสั่งเข้ามาขาย ในประเทศอังกฤษ
จากเนเธอร์แลนด์ ตั้งแต่ศตวรรษที่ 17 หลักฐานทั้งหมดชี้ให้เห็นว่าพวกคัทเองคงเป็นพ่อค้า
คนกลางมากกว่าจะเป็นผู้ผลิตเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เหตุที่ตุ๊กตาดัชท์จึงถูกเรียกชื่อนี้มารดยตลอด เป็นปัญหาเล็ก ๆ น้อยที่ลึกลับอย่างหนึ่งของ การค้าของเล่น ที่น่าจะเป็นไปได้ก็คือ คำว่า DUTCH เป็นคำที่ได้มาจากภาษาเยอรมันว่า DEUTCH และตุ๊กตาเหล่านั้นไม่เคยผลิตขึ้นในประเทศฮอลแลนด์เลย สิ่งหนึ่งที่แน่นอนก็คือ แหล่งสุดท้ายที่ส่งตุ๊กตาที่มีแก้มสีกุหลาบ ผมนั้น ไม่ได้มาจากประเทศเยอรมัน หรือประเทศทาง ฝ้ายใต้ แต่กลับมาจากเหนือของอิตาลี

ความจริงข้อนี้กลับไม่น่าประหลาดใจ ดังที่ปรากฏในตอนแรก เมื่อเราระลึกได้ว่า ตุ๊กตาไม้ที่รู้จักกันดีที่สุดในโลก คือ ฟินอคซิโอ นั้น อันที่จริงแล้วก็ทำขึ้นในอิตาลีเอง น่าเชื่อว่า ตุ๊กตาดัชท์และของเล่นของสังคมนาที่สืบทอดกันมาตามประเพณีได้มีการผลิตขึ้นอย่างกว้างขวาง ทั่วไป เช่นเดียวกับอุตสาหกรรมในแถบชนบท อาจเป็นไปได้ว่าตัวแบบอันแรก อาจจะได้มาจาก นักท่องเที่ยวที่เป็นตัวแทนผู้ผลิต ซึ่งถูกเรียกตัวให้กลับไปในฤดูใบไม้ผลิ เพื่อรวบรวมตุ๊กตาที่ทำขึ้น ในฤดูหนาว และเพื่อส่งไปขายต่อยังศูนย์กลางการส่งออกที่ใกล้ที่สุด

จากทรงผมของตุ๊กตาได้ชี้ให้เราเห็นว่า ตุ๊กตาดัชท์ได้ทำกันขึ้นหลังจากแพ้นการทา แป้งบนผมได้เลิกกันไปแล้ว ตัวอย่างในยุคแรก แม้ว่าจะมีลักษณะเหมือนได้รับการกลึง แต่ก็เห็น ได้ว่าฝีมือแกะสลักอย่างง่ายจนเสร็จเป็นตัว บางตัวมีแก้มที่สีกลงไป และทาจมูกยื่นออกมา บางตัวใส่หมวกลักษณะที่นิยมกันตั้งแต่ปี ค.ศ. 1820 - 30 นอกจากนั้น ตุ๊กตาส่วนมากจะมี แขนยาวเกินไป และบางตัวแขนจะยาวมากจนดูเหมือนลิง รดยสรุปตุ๊กตาในศตวรรษที่ 18 ถึง 19 จะมีลักษณะที่ทำได้ประณีตกว่าตุ๊กตาที่ผลิตกันเป็นจำนวนมากในสมัยต่อมาใกล้กับยุคปัจจุบัน

จากหนังสือเรื่องบ้านตุ๊กตาของ วิเวียน กรีน เป็นจดหมายของนาง เอ็มมา รัมบาร์ค บรรยายถึงเจ้าของบ้านของตุ๊กตาไว้ในปี 1830 ว่า

"ทุกวันนี้ ฉันกำลังรวบรวมตุ๊กตาที่เป็นเจ้าของบ้านตุ๊กตา ชื่อ เลดี้ เดอลานี หน้าดำ ท้าทางของเธอกับคนครัวของเธอ เหมือนกันราวกับพี่น้อง เป็นตุ๊กตาที่ทำด้วยไม้ต่อกัน แต่ แข็งแรงและเรียบร้อยชนิดที่คงหาตุ๊กตาไม้แบบนี้ไม่ได้ในทุกวันนี้ ตุ๊กตาพวกนี้ไม่มีวันแตกหัก เอว ของมันแม้จะดูหนาไปหน่อย แต่ก็มีลักษณะเหมือนเอวรดยทั่ว ๆ ไป ตาของตุ๊กตาเป็นสีทองอ่อน ออกเขียว มีลูกตาและเส้นสีดำ ๆ วาดรดยรอบ เป็นตุ๊กตาที่ดูมีชีวิตจิตใจมาก ถ้าหากไม่ถึง กับประทับาจ..."

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความรู้สึกริดใจถึงอดีตของผู้เขียน จะแสดงออกให้เห็นบ่อยครั้งขึ้นในขณะที่การปฏิบัติทาง
อุตสาหกรรมได้เริ่มก่อให้เกิดความรู้สึกนี้ ทั้งในเมืองและชนบท ทุกสิ่งทุกอย่างถูกเปลี่ยนแปลงไป
ค่านิยมใหม่ ๆ วิถีชีวิตใหม่ ความนึกคิดแบบใหม่เข้ามาแทนที่ของเก่า ดูจะเป็นการยากที่จะกล่าว
ถึงความรู้สึกที่ตกใจและสับสนวุ่นวายของความเปลี่ยนแปลง ที่ก่อขึ้นในจิตใจของผู้ที่มีชีวิตในตอน
ปลายของศตวรรษที่ 18 นี้ ผู้ที่ต้องมีชีวิตอยู่ เติบโต และแก่เฒ่าในยุคสมัยของพระราชโอรสโตเรีย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ยุคทองของของเล่น
ของเล่นในศตวรรษที่ 19
ภาคแรก

บางครั้งเราจะพบว่า ร้านขายหนังสือเก่า ๆ หรือหนังสือใช้แล้ว จะมีทั้ง 2-3 ฝั่ง วางขายหนังสือเด็กเก่า ๆ กระดาษเหลืองมีรอยเปื้อนเป็นขีดเขียน และมีภาพแกะไม้เป็นภาพของนางพญาบาลผู้ใจดี มีอายุ 100 ปี หรือกว่านั้น

นอกจากนี้ ก็มีภาพของคนเลี้ยงเด็กผู้ใจดีในชุดผ้ากันเปื้อนลงแป้งแข็ง พร้อมด้วยขนมปังหินสำหรับเลี้ยงน้าชา รอบกองไฟที่ก่อจากถ่านหิน นอกหน้าต่างออกไปจากผ้าม่านที่หนาหนัก ทะทะจะมองเห็นควันและแสงไฟ ในวิคตอเรียสแควร์ เสียงร้องเท้าบู๊ทของคนจุดตะเกียง กระทบกับขอบถนน และเสียงหวูดจากรถไฟ หรือเสียงไซเรนจากรังงานอุตสาหกรรมที่ดังมาแต่ไกล

บางครั้ง บางคนอาจจะจินตนาการภาพสลักที่ปิดทองเหล่านี้ มาบัดผ่นออก และเรื่องราวต่าง ๆ ที่รอคอยอยู่ก็จะหลั่งไหลออกมา แต่ความผิดหวังเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ หลังจากภาพที่ชัดเจนภาพหนึ่งหรือสองภาพ เรื่องราวก็จะค่อย ๆ ไปเกี่ยวกับเรื่องศีลธรรมจรรยา และเรื่องน่าเบื่อหน่ายอื่น ๆ อย่างช่วยไม่ได้

อีกนัยหนึ่งบรรยากาศของการแสดงความคิดเห็นในสมัยศตวรรษที่ 19 มีลักษณะที่ดูจะแปลกกว่าสมัยที่เก่าไปกว่านี้อีก เราจะมีความรู้สึกเหมือนกับว่าช่วงเวลาที่ผ่านมาได้เต็มไปด้วยพลังของความอุดมสมบูรณ์ ถูกบีบให้หันไปสู่งการหาเงิน หาทอง หรือการแสวงหาอำนาจเท่านั้น คงมีแต่พวกที่มีจิตใจเจ็บป่วย หรือแปรปรวนเท่านั้น ที่จะมาผลิตผลงานด้านศิลปะ ดังที่ได้สรุปกันว่า มีแต่ผลงานไม่สำคัญและของจุกจิกในชีวิตเท่านั้น

ตู้ของเล่นเด็ก และหนังสือที่เกี่ยวกับการเลี้ยงเด็กได้สะท้อนให้เห็นถึงข้อเท็จจริงนี้ อย่างชัดเจนจากหนังสือสำหรับเด็กต่าง ๆ ตัวอย่างตอนหนึ่งในหนังสือสำหรับเด็กชาย พิมพ์ในปี ค.ศ. 1887 เด็กหนุ่มอายุ 15 ปี กล่าวกับลุง ซึ่งเป็นพี่ชายของพ่อที่เสียชีวิตของเขาว่า

"คุณลุงริชาร์ดครับ" เขาพูดขึ้นด้วยอาการสั่นเทา

"พ่อบอกว่าผมควรจะทำแต่สิ่งที่ดีงามทั้งหลายในโลกเท่าที่ผมสามารถจะทำได้ และอย่าละเลยความทุกข์ยากใด ๆ ที่ผมสามารถจะให้ความช่วยเหลือได้ ผมคิดว่า พ่อคงจะบอกผมไว้ที่บ้านของบิด ถ้าหากพ่อยังมีชีวิตอยู่" แทรพฟอร์ด กลับหลังหันให้ พร้อมกับถ้อยคำที่ติดอยู่ที่ริมฝีปาก ที่เขาแทบจะอดรันทนอยู่ไม่ได้ที่จะพูดออกมา แต่เขาก็มิได้พูดอะไร เขามีความรู้สึกราวกับว่า น้องชายของเขาเองกำลังยืนอยู่ต่อหน้าเขา เหมือนกับที่เขาเคยคุ้นเคยในสมัยที่ทั้งคู่เป็นเด็กเล่นมาด้วยกัน-และถ้อยคำเหล่านั้น เหมือนกับเป็นคำตักเตือนเตือน เขาขึ้นแขนออกไปแตะที่ไหล่ของโรนัลด์ ราวกับจะให้แน่ใจว่า นี่คือนหลานชายของเขาจริง ๆ มิใช่ภาพลวงตา

"อิม" เขาพูดพร้อมกับเสียงถอนใจ

"พ่อของหลาน กำลังมองดูลุงจากสายตาของแก โรนัลด์ อย่างมองลุงด้วยสายตาอย่างนั้นเลย..."

ความรู้สึกดังที่แสดงจากข้อความข้างต้นนี้ จะพบว่าแสดงออกในทุกพฤติกรรมแม้แต่ในงานอดิเรกของเด็กในบ้านตุ๊กตาที่หนาแน่นไปด้วยเจ้าของคุณนี้ ร่องรอยของความสว่างภาคภูมิและความรักแก่ ทรูหราแห่งศตวรรษที่ 18 จะสูญหายไปหมด แม้แต่แสงสว่างหลังหน้าต่างบานเล็ก ๆ ก็ทำให้ความรู้สึกที่มีมิติ ราวกับว่าร่องรอยของหมอกยังคงอ้อยอิ่งอยู่ในบรรยากาศตุ๊กตาที่มีศิลปะแบบของชาวจีน ก็มีสิ่งปกคลุมซึ่งดูเหมือนจะเป็นกลางร้ายของอนาคต การแต่งกายให้ความรู้สึกที่ดูชุ่มชื้นมีกังวล และเหนียวอ่อน ชั้นบนของบ้านตุ๊กตาหลังนี้ ก็เต็มไปด้วยเจ้าของต่าง ๆ แอ๊ดจอนคูมิตทิม การเลี้ยงน้าชาในตอนบ่ายกำลังดำเนินไป

และถ้าหากเราสามารถจะได้ยินเสียงใต้ ก็คงได้ยินเสียงของคนกำลังซุบซิบนินทา สอดแทรกอยู่ท่ามกลางความรู้สึกของความใจบุญสุนทาน และความปรารถนาดี

พ่อ ซึ่งอยู่ลึกลงในห้องรับประทานอาหาร รู้สึกจะอยู่ใกล้กับขวดใส่เหล้าและกัลปังหา มากไปหน่อย ดูจะเป็นสิ่งที่นำความสุขมาสู่จิตใจของเรา ท่าทางของพ่อดูเหมือนกำลังหมกมุ่นอยู่กับการคิดงบลบนสมุบัติ

ของเล่นยุคสมัยใหม่

ตั้งแต่ตอนปลายของสงครามโลกครั้งที่ 2 และช่วงปีของความประหยัดความกล้าหาญ ที่ติดตามมา สินค้าพวกของเล่นเด็กดูเหมือนจะขยายตัวในอัตราที่รวดเร็วชนิดที่ไม่เคยเป็นมาก่อน ไม่เคยเลยที่ร้านค้าต่าง ๆ จะมีของเล่นชนิดต่าง ๆ แออัดขัดเขี่ยเติมไปหมด มีสีสันสดใสที่แข่งกันดึงดูดความสนใจจากผู้ซื้อตัวน้อย ๆ และไม่เคยเลยในประวัติศาสตร์จะมีของเล่นที่ ทำขึ้นด้วยรูปแบบที่หลากหลาย ทั้งในด้านคุณภาพและวัตถุ ถ้าหากพวกผู้ใหญ่ที่เดินเลือกซื้อของเล่น ประสบกับความยากลำบาก ในการเลือกซื้อก็คงเป็นเพราะมีของเล่นให้เลือกมากเกินไป โดยเฉพาะพวกของเล่นที่ออกแบบโดยไม่มีรสนิยมนและมีมือที่แสนเลว

ของเล่นในยุคสมัยใหม่นี้อาจแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท ใหญ่ด้วยกัน คือ

ประเภทแรก เป็นพวกผลิตภัณฑ์เพื่อการค้ามีทุกชนิด ตั้งแต่ของราคาต่ำที่แตกหักง่าย งามุมลดราคาของร้านค้า จนกระทั่งถึงของเล่นที่มีคุณภาพและมีคุณค่าอย่างดี ของเล่นพวกนี้มักจะ มีกระจายขายอย่างกว้างขวางในระดับระหว่างประเทศ ซึ่งมีราคาแตกต่างกันบางที่ถูกอย่างไม่ น่าเชื่อ อย่างไม่รู้ที่มา เพื่อจะให้มันมีลักษณะที่เด่น ดึงดูดความสนใจ ของเล่นเหล่านั้นต้องอาศัย การออกแบบที่ต้องตาคนส่วนใหญ่ให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ ดังนั้นจึงต้องหึงความละเอียดของ ฝีมือและลักษณะ เฉพาะเพื่อเรียกร้องความสนใจอย่างกว้าง ๆ จากสาธารณชน

ประเภทที่ 2 เป็นพวกของเล่นที่ใช้ความคิด ให้การศึกษา และออกแบบชนิดที่ต้อง อาศัยฝีมือ ประดิษฐ์ขึ้นโดยบรรดาช่างฝีมือ โดยเฉพาะหรือจากบริษัทเล็ก ๆ ของเล่นชนิดนี้มักจะมี ราคาแพงมากกว่าประเภทแรก และต้องตาต้องใจบรรดาพ่อแม่ส่วนใหญ่มุมหัวก้าวหน้า และรัก ทางศิลปะที่ยินดีที่จะจ่ายเงินซื้อของที่ตนเองยอมรับเท่านั้น

ประเภทที่ 3 เป็นชนิดที่นักออกแบบได้ออกแบบให้มีประโยชน์ต่าง ๆ หลายแบบขึ้นอยู่กับนักออกแบบจะคิดประดิษฐ์ออกมา แต่ของเล่นหลายชิ้นที่เด็วที่เหมาะสมจะเอาไว้ตกแต่งห้องเล่นหรือสถานเลี้ยงเด็กมากกว่าเป็นของเล่นที่จะทรมานใจของเด็ก ๆ ได้

บางทีของเล่นประเภทที่ 4 อาจจะรวมเอาของประเภทที่เคยผลิตกันมาในอดีตตามประเพณีนิยมที่พวกช่างฝีมือชาวนา เคยทำตามแบบอย่างที่ย้อนกลับไปอย่างน้อยในศตวรรษที่ 18 พวกเล่นประเภทหลังสุดนี้ที่ควรกล่าวถึงมีของเล่นที่ทำด้วยไม้ จากเยอรมันตะวันออก มีชุดพาร์ม หมูบ้าน รถไฟ และเกวียนเล็ก ๆ กับคนขับตัวอ้วนกลม ตุ๊กตารัสเซีย นกที่กำลังจิก และหมีจัมปิงแจ็ก รูปสัตว์อินเดียแดง ม้าลากของโรปแลนด์ และเครื่องเล่นสำหรับใช้ลากที่ทำอย่างหยาบ ๆ หน้ากากเม็กซิกัน เครื่องปั้นเผาหรือพวกขนมจากน้ำตาล ลูกกวาดต่าง ๆ และผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ จากดินแดนที่ยังมีช่างฝีมือ และประเพณีรองรับงานที่พวกเขาผลิตออกมา

ดูเหมือนจะเป็นไปไม่ได้ที่จะกล่าวถึงรายการของเล่นต่าง ๆ ได้จากจำนวนของเล่นจำนวนมากที่ผลิตเพื่อการค้า ตั้งแต่หลังสงครามโลกมา บางทีพัฒนาการที่สำคัญที่สุดของยุคนี้คงจะเป็นทางด้านเทคโนโลยี คือ การใช้วัสดุพลาสติกชนิดต่าง ๆ มากมาย เข้ามาปฏิบัติผลิตภัณฑ์ของเล่นทีเดียว

ในตอนแรก อิทธิพลของประติมากรรมพวกพลาสติก ดูเหมือนจะนำความเลวร้ายมาไว้เกือบทั้งหมด ตลาดของเล่นเด็กเต็มไปด้วยของเล่นที่ใช้วัสดุเลว ๆ หยาบและเป็นสินค้าถูก ๆ ซึ่งของเหล่านี้ ปรากฏขึ้นในตอนปลายของปี 1940 และตอนต้นของปี 1950 ตุ๊กตาต่าง ๆ ที่มีผมสีเหมือนน้ำตาลสาหร่าย และมีขนตาเหมือนเปลือกสีฟ้าภายใต้ขนตาที่ยาวและหนาอย่างเป็ไปไม่ได้ ใส่เสื้อครุยมีสีสันฉูดฉาดที่ตัดกัน พวกตุ๊กตาอาหาร และสัตว์ต่าง ๆ ที่ทำจากพลาสติกก็มีสีหน้าเกลียดทั้ง ห้า เหลือง แดง มีรอยต่อจากเข้าหลอมที่ไม่ได้ตัดริมไว้เรียบร้อย ดูเลอะเทอะ และล้วนเป็นของที่ทำขึ้นเพื่อตบตาราคาถา และแตกหักเสียหายได้ง่าย

แต่ว่าในสมัยก่อน บางครั้งพลาสติกกลับเป็นสิ่งที่มีความหมาย พวกตุ๊กตาละครสัตว์ที่มี
คนมาซื้อตัวแล้วตัวเล่าจากร้านขายของต่าง ๆ ในปี 1947 เป็นตัวอย่างที่ดีของการนำวัสดุมาใช้
ที่น่าพึงพอใจ ตัวอย่างของเล่นที่ทำจากพลาสติกที่อีกชนิดหนึ่งได้แก่ ชุดชิ้นส่วนต่าง ๆ ที่ประกอบ
ขึ้นเป็นสิ่งที่ก่อสร้างได้ในสีต่าง ๆ เช่น เทา แดง และขาว ทำเจาะรูต่อกันแบบสมัยอาณานิคม
ของอเมริกา

การประดิษฐ์วัสดุสังเคราะห์พวกวินิล ซึ่งทำเป็นพลาสติกที่มีความยืดหยุ่น สามารถ
แต่มีสันให้ดูมีชีวิตที่สมบูรณ์ได้ นับเป็นก้าวสำคัญในการผลิตตุ๊กตาที่ไม่แตกหัก และถูกอนามัย
(ไม่อันตราย) ในเวลาต่อมา ยิ่งกว่านั้น เนื่องจากการทำ สันผมให้ติดกับหัวตุ๊กตามิใช่เป็นสิ่งที่ยาก
ยากเป็นอีกต่อไปแล้ว จึงมีการทำผมตุ๊กตาชนิดที่สามารถหวีและสระ และแปรงหรือดึงให้หยิกได้
โดยไม่ต้องกลัวว่าจะทำให้ผมหลุด แสดงให้เห็นถึงการออกแบบที่แสดงความฉลาดที่เลือกใช้วัสดุ
ได้เหมาะสม และมีสีสัน แต่นี้เป็นตัวอย่างที่มีน้อยมาก

อย่างไรก็ตาม ช่วงระยะเวลาหนึ่ง ตุ๊กตาที่ดูมีสีสันศิลปะมากกว่าก็เริ่มปรากฏขึ้น
โดยเฉพาะในประเทศฝรั่งเศส ตุ๊กตาเหล่านี้มีทั้งที่เป็นตุ๊กตาเลียนแบบเด็กตามธรรมชาติ และที่
เลียนแบบหนังชุดการ์ตูน โดยศิลปิน ชื่อ ปิแยเน็ต นับเป็นการเริ่มที่สำคัญมาก

เป็นเวลาถึง 50 ปี ที่ตุ๊กตาผู้ใหญ่เสื่อมความนิยมลง แต่มีตุ๊กตาวัยรุ่นประมาณ
50 - 60 ตัว ที่ทำให้ออกมาสนใจกันอีก แต่ก็ยังเป็นตัวอย่างที่ไม่ดีนักเนื่องจากตุ๊กตาที่สวมรองเท้า
สันสูงบริด ปากเหยง นัยน์ตาทาบ้า ๆ บอ ๆ หน้าอกยื่น ดูแล้วให้ความรู้สึกเหมือนดูหนังสือของ
ผู้ชายมากกว่าจะเหมาะสมสำหรับห้องเลี้ยงเด็ก

ที่ดูเหมือนจะเป็นที่ยอมรับมากกว่า ได้แก่ ตุ๊กตาที่ทำมาจากฝรั่งเศสเหมือนกัน คือ ตุ๊กตา
การโรโรน ซึ่งสามารถถอดแขน ขา ได้ ทำให้สามารถเปลี่ยนเสื้อผ้าที่ตัดแบบง่าย ๆ ให้เธอได้
อย่างสะดวก การโรโรนไม่เพียงแต่มีชุดเสื้อผ้าสวยงามหลายชุด แต่ยังมีเพื่อนชายอีกด้วยชื่อ เคน
ซึ่งมีเสื้อผ้าสำหรับเปลี่ยนหลายชุดเช่นกัน เหมือนตุ๊กตาคู่ของอังกฤษ ชื่อ ซินดี และ บอลลี

การทำตุ๊กตาผู้ชายออกวางตลาด นับเป็นเรื่องที่เสี่ยงอันตรายเหมือนกัน ร้านค้า
ร้านหนึ่งรับซื้อสินค้าทางกระจกหน้า ด้วยตุ๊กตาชนิดดีและบอลล์กำลังนอนอยู่บนเตียงด้วยกัน ซึ่งเป็น
ที่ขบขันของคนบางคน ขณะเดียวกันก็เป็นที่วิพากษ์วิจารณ์อย่างอื้อฉาวของคนบางกลุ่ม จะเห็นได้
จากพยายของจดหมายต่าง ๆ ที่มีถึงหนังสือพิมพ์ อาจกล่าวได้ว่า เคน และ บอลล์ ถูกมอง
ว่าเป็นตุ๊กตาส่วนเกินของเพื่อนสาวทั้ง 2 ที่สำคัญว่า

ในกลางปี 1960 ได้มีการผลิตตุ๊กตาผู้ชายออกวางขาย ropicพี่น้องชาวอเมริกันชื่อ
เอสเสนเฟลด์ ซึ่งได้ออกแบบอย่างกล้าหาญสำหรับเด็กผู้ชายเล่น ส่วนมากเป็นชุดตุ๊กตาที่
แสดงกิริยาพฤติกรรมต่าง ๆ เช่น เป็นทหารบก ทหารเรือ กะลาสี นักบิน ทุกตัวจะต้อง
มีรอยแผลเป็น อย่างประณีตบนแก้มข้างขวา และแต่งชุดเครื่องแบบของชนิดต่าง ๆ รวมทั้ง
รัสเซียด้วยและยังมีอาวุธหลายชนิดประดับ ตุ๊กตาอังกฤษที่เป็นคู่แข่ง ได้แก่ ของบริษัท ทอมมีกันน์
ซึ่งดูเหมือนจะมีลักษณะก้าวร้าวน้อยกว่าหน่อย มักทำเป็นตุ๊กตาที่มีไม้ยันเท้าข้าง มีขวดเลือดหรือ
ผ้าพันแผลตามทีต่าง ๆ

การปรากฏมีตุ๊กตาทหารดังกล่าวก่อให้เกิดปัญหาตามมา เช่น เคยว่า ตุ๊กตาของเล่น
เกี่ยวกับทหารจะก่อให้เกิดความชื่นชมในสงครามต่อหัวใจของเยาวชนหรือไม่

บางทีดูเหมือนจะเป็นการคิดธรรมชาติ สำหรับเด็กชาย ที่จะคิดถึงความน่ากลัวของ
ระเบิดนาปาล์ม ขณะที่เล่นยิงปืนทางอากาศกัน กับการที่น้องสาวของเขาจะเล่นชุดนางพยาบาล
แล้วคิดถึงโรงพยาบาลที่เต็มไปด้วยเตียงคนป่วยที่มีคนที่ต้องทนทุกข์ทรมาน และความตาย พอ ๆ
กับคนที่หายป่วย แต่เราก็ไม่สามารถปฏิเสธได้ว่า มีเพียงเด็กชายจำนวนน้อยนิดเท่านั้นที่จะ
กระหายเลือดจากการเล่นเกมสงครามแล้วเติบโตขึ้นมาอาชีพเป็นทหาร อย่างน้อยเราเห็นจาก
กรณีของ เอช จี เวลส์ ที่ของเล่นเกี่ยวกับสงครามที่ทนทานของเขามีอิทธิพลก่อให้เขาเป็น
คนชอบทะเลาะหรือก้าวร้าวเมื่อเติบโตขึ้น

ดังที่ เลดี แอนเดเนีย เพรเซอร์ ได้กล่าวไว้ในหนังสือของเธอเรื่อง ประวัติศาสตร์
ของของเล่นว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

"ตราบิตที่มนุษย์ยังคงทำสงครามและยังมีกองทัพอยู่ เด็ก ๆ ก็ต้องอยากเล่นตุ๊กตาทหาร ดังนั้น เราจึงไม่ควรประณามบริษัทที่ผลิตของเล่นเพื่อตอบสนองความต้องการนี้ ขณะเดียวกันเหมือนกับเรื่อง ไข่กับไข่ ที่อาจกล่าวได้ว่า ตราบิตที่เด็ก ๆ ยังคงได้เล่นตุ๊กตาทหาร พวกเขาก็ต้องโตขึ้นพร้อมกับความพร้อมที่จะเป็นทหารเช่นกัน"

ในคอลัมน์หนังสือพิมพ์ที่ลงเรื่องการเสียชีวิตที่น่าเศร้าฉบับเดือนมีนาคม 1914 บัญหาเรื่องนี้ถูกยกขึ้นพิจารณาในแง่ต่อไปนี้

"ตามทฤษฎีของสภาสันติภาพแห่งชาติ ได้มีการคัดค้านอย่างเคร่งครัดถึงการซื้อของเล่นที่เกี่ยวกับการต่อสู้ให้กับเด็กผู้ชาย ไม่ว่าเป็นปืนจำลองหรือกองทหารต่าง ๆ สภามอบรับข้อเสนอเรื่องนี้ และเห็นด้วยว่าเด็กผู้ชายมีธรรมชาติที่รักการต่อสู้ และอาวุธสงครามทั้งหลายอยู่แล้ว ดังนั้นจึงไม่มีเหตุผลใด ๆ ที่จะกระตุ้นหรือสนับสนุนสัญชาตญาณเก่าแก่นั้น ด้วยการให้รูปแบบที่ถาวรแก่เด็กอีก ในการจัดแสดงนิทรรศการเพื่อสวัสดิภาพของเด็ก ซึ่งเปิดแสดงที่เมืองโรลิมเบย์เป็นเวลา 3 อาทิตย์ สภาสันติภาพจะเสนอทางเลือกให้แก่พ่อแม่ทั้งหลายด้วยนิทรรศการของ "ของเล่นเพื่อสันติภาพ" ด้านหน้าของพระราชวังสันติภาพในกรุงเฮก ที่มีการทำสีเส้นเป็นพิเศษมีการจัดแสดง มิซังกลุ่มของตุ๊กตาทหารตัวเล็ก ๆ แต่เป็นตุ๊กตาพลเรือนที่ไม่ได้ถือปืน แต่ถือคันไถแทน และเครื่องมือในการทำงานอุตสาหกรรม"

นักเขียนที่มีอารมณ์ขัน ชื่อ ซากิ ถูกรอกสนาข้อความจากคอลัมน์นี้ไปผูกเป็นนวนิยายเรื่องสั้น ชื่อ "ของเล่นแห่งสันติภาพ" โดยให้ตัวละครชื่อ ฮาร์วีย์ บ็อบ ซื้อของเล่นให้กับเด็กชายที่ชอบต่อต้านบางคน ผลก็คือ เด็กช่างประดิษฐ์เหล่านั้น ต่างพากันนำขี้หมึกสีแดงเบลีเยนของเล่นเหล่านั้นให้สมกับความกระหายเลือดตามความพอใจบางทีจะเป็นการดีที่จะระลึกไว้ว่าผู้เขียนนิยายเรื่องนี้ที่ไม่เห็นด้วยกับของเล่นเพื่อสันติภาพ เป็นผู้ที่หนึ่งที่ได้รับบาดเจ็บจากสงครามโลกครั้งแรก

ถ้าหากฮาร์วีย์ บ็อบ จะซื้อของเล่นเพื่อสันติภาพจริง ๆ แล้ว เขาอาจจะเพิ่มเงินอีก 1 ปอนด์ หรือมากกว่านั้นเพื่อซื้อของเล่นชุดของ คอร์ดจี ซึ่งแม้ว่าจะมีพาหนะเกี่ยวกับทหารด้วย แต่ของเล่นของบริษัทนี้ก็มีชื่อเสียงในการผลิตรถยนต์ รถแทรกเตอร์ เครื่องเก็บเกี่ยวพืชและรถต่าง ๆ มากมาย

ความสำเร็จที่ยิ่งใหญ่ในด้านเกมส์ของเล่นกระดานของปี 1950-1960 ก็คือ การเล่นเกมส "สมกรบเบิ้ล"

ของเล่นที่เกี่ยวข้องกับบุคคลานานิทานนิยายที่เล่นในโทรทัศน์หรือตามโรงภาพยนตร์ มีออกมาล่อใจเด็ก ๆ อยู่สม่ำเสมอ บางครั้งก็เป็นเรื่องน่ากลัวและไม่เหมาะกับโรงเลี้ยงเด็กเลย เช่น ตุ๊กตาแจมส์บอน านชุดสีดำที่ผลิตในฮ่องกง านขณะที่นนิยายวิทยาศาสตร์และเรื่องราวเกี่ยวกับอวกาศ สะท้อนให้เห็นอย่างเด่นชัดในโรงของของเล่น

ของเล่นพวกควบอย กับ อินเดียนแดง ก็กลับเป็นที่นิยมอย่างไม่เคยเป็นมาก่อน อย่างไม่ต้องสงสัยว่า คงเป็นผลมาจากภาพยนตร์ตะวันตกจำนวนมากที่ฉายตามโทรทัศน์ด้วย

สำหรับของเล่นประเภทที่ออกแบบเพื่อตอบสนองการศึกษา และการฝึกฝนต่าง ๆ นั้น คงไม่จำเป็นต้องกล่าวถึงมากนัก ในประเทศอังกฤษบอลและมาร์จอร์รี่ แอบบ็อต เป็นผู้บุกเบิกทำของเล่นที่มีคุณค่าและออกแบบอย่างดี ซึ่งเป็นที่นิยมกันทั้งในหมู่ผู้คนที่ทั่วไป และตามโรงเรียนต่าง ๆ ตั้งแต่สงครามโลกสิ้นสุดบริษัทต่าง ๆ เริ่มมีการแข่งขันผลิตสินค้าสำหรับตลาดที่อยู่ห่างไกลออกไปด้วย ผลก็คือ ทุกวันนี้เรามีของเล่นที่สามารถเลือกได้อย่างตามความพอใจ มีการแบ่งของเล่นตามอายุของเด็กอย่างที่ไม่เคยทำมาก่อน ที่น่าสังเกตก็คือ สินค้าที่มีฝีมือดี และราคาพอสมควร ของบริษัท กอล์ฟ ขณะเดียวกันของเล่นที่ทำด้วยไม้ของช่างฝีมือ จอห์น กูลด์ ก็เป็นที่หวังความสวยงามและมีคุณค่า เรือธงของเขาจะทาสีกันน้ำ ทำให้เป็นของเล่นในสระน้ำได้อย่างดีเลิศ

ในอเมริกาสถาบันที่มีชื่อคนหนึ่ง (เขาเป็นนักสะสมของเล่นเด็กด้วย) ชื่อ ชาร์ลส์ เอมส์ ได้ผลิตของเล่นที่เป็นของริเริ่มใหม่ ๆ หลายชิ้น วางขายในตลาดเช่น แผ่นกระดาษการ์ดที่ซับซ้อนเป็นรูปต่าง ๆ แต่ละชิ้นมีภาพระบายสีสวยงาม มีข้อบกพร่องอยู่ประการเดียว คือ ไม่แข็งพอที่จะตั้งไว้ได้นานนัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะวิธีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีนักผลิตของเล่นเด็กอีก 2 คนชื่อ นายยูธา ไรส และนายแซม สมิธ ซึ่งแตกต่างจากคนอื่น ตรงที่เขาชอบผลิตของเล่นเหมือนกับที่เป็นของเล่นที่เรียกกันว่า "ของเล่นเพื่อฝึกสมาธิ" เขาได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะชาวนาและวัสดุจากทะเล ซึ่งเป็นของเล่นที่เป็นการตกแต่งที่จริง แล้วของเล่นที่เขาผลิตขึ้นมีช่องที่ออกแบบสำหรับเด็กเลย แต่ทำขึ้นเพื่อตอบสนองต่อสัญชาตญาณแอบแฝงของผู้ใหญ่ส่วนใหญ่อยากเล่นมากกว่า

ถ้าหากเราเดินเที่ยวสำรวจดูตามร้านของของเล่น และตามตีพาร์ทเมนท์สตรีตต่าง ๆ เราคงจะต้องติดอยู่กับประเภทของสินค้าซึ่งมีอยู่มากมายจนเกินใบ ตามหิ้งและชั้นวางของคุณเหมือนจะเป็นที่รวมของของเล่นมากมายเหมือนกับเป็นส่วนผสมของลักษณะทางสังคมที่หลากหลายของเรามีทุกชนิดที่ความรู้สึกของมนุษย์จะมีได้ ตั้งแต่ที่สูงสุดจนต่ำสุด ถ้าหากว่าผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ที่ทำจำหน่ายแสดงถึงความหยาบและไม่มีรสนิยมทั้งในด้านสีและการออกแบบแล้วรวมทั้งงานฝีมือที่แสดงให้เห็นถึงจิตสำนึกของตนและดูชอบกลแล้วละก็ เราคงจะกล่าวได้เพียงว่าของเล่นนั้นจริง ๆ แล้วก็สะท้อนให้เรา เห็นถึงรสนิยมของยุคสมัยที่ผลิตมันขึ้นมา

ดังนั้น จึงดูเหมือนว่าถ้าหากเราต้องการจะ เปลี่ยนเนื้อหาของตู้ใส่ของเล่นแล้วละก็ เราคงจะต้อง เริ่มด้วยการ เปลี่ยนแปลงตัวเองก่อนเป็นสิ่งแรก

ความหมายของของเล่นเด็ก

ของเล่นคือสิ่งของ หรือวัสดุอุปกรณ์ที่นำมาให้เด็กเล่น บางทีก็เรียกว่าเครื่องเล่น อาจรวมถึงอุปกรณ์ดนตรี อุปกรณ์ทางด้านพลานามัย และอื่น ๆ ซึ่งของเล่นหรือเครื่องเล่นนั้นเป็นสิ่งที่ช่วยให้เด็กได้รู้จัก ใฝ่ใจ ใฝ่จัด ใฝ่กระทำ หรือประดิษฐ์คิดสร้าง ประกอบขึ้นได้ตามความคิดจินตนาการของเด็กโดยตัวของเล่นนั้นเป็นสิ่ง เป็นอุปกรณ์ ของเล่นอาจเป็นวัสดุจากธรรมชาติรอบ ๆ ตัวเด็ก อาจเป็นวัสดุเหลือใช้ แต่สามารถนำมาใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการเล่นของเด็กได้ ของเล่นหรือสิ่งที่นำมาเล่นอาจเป็นสิ่งของจริง ๆ อาจเป็นคนที่อยู่ใกล้ชิด หรือแม้แต่สัตว์เลี้ยงประเภทต่าง ๆ ก็อาจเป็นของเล่นได้

ส่วนความหมายของ "ของเล่น" ในเชิงอุตสาหกรรม และพาณิชย์กรรม หมายถึงผลิตภัณฑ์ที่มีการออกแบบและทำขึ้นเพื่อให้เด็กเล่น (อายุไม่เกิน 14 ปี)

ของเล่นเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ และมีความจำเป็นสำหรับเด็ก เด็กจะขาดของเล่นไม่ได้ เพราะของเล่นเป็นสิ่งอุปกรณ์ที่ทำให้เด็กได้มีกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาตัวเองทั้งทางด้านร่างกาย ความรู้สึกนึกคิด จิตใจ อารมณ์และสังคม

ประเภทของของเล่น

ของเล่นเด็กในปัจจุบัน อาจแบ่งออกได้ตามวัตถุประสงค์ดังนี้

1. ประเภทของเล่นเด็กแบ่งตามลักษณะการเล่น

1.1 ของเล่นทั่วไป (ORDINARY TOYS)

ของเล่นประเภทนี้ เป็นของเล่นธรรมดาทั่วไป พบเห็นได้ตามร้านขายของเล่นหรือร้านค้าทั่วไป บางชนิดมีคุณภาพต่ำ ไม่ได้มาตรฐาน เป็นของเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินเพียงอย่างเดียว

1.2 GREATIVE TOYS

แบ่งออกเป็น 2 ประเภท

1.2.1 ของเล่นเพื่อการศึกษา (EDUCATIONAL TOYS) วิวัฒนาการมาจากของเล่นประเภทแรก แต่ข้อสำคัญในการออกแบบ และการผลิตได้เพิ่มเติมความมุ่งหมายหรือวัตถุประสงค์เพื่อการเรียน การสอนแทรกเข้าไปด้วย เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้บางอย่าง เช่น สี ขนาด รูปทรงทางเรขาคณิตอย่างง่าย ๆ ไปพร้อมกับการเล่นสนุกสนาน เพื่อให้เด็กเกิดความเข้าใจ เกิดการเรียนรู้ด้วยการเล่น การกระทำด้วยตนเอง ของเล่นเพื่อศึกษานี้ แม้จะแบ่งความมุ่งหมายเพื่อการเรียนการสอนไว้ด้วยก็ตาม แต่ก็ไม่นับหรือยึดเหนี่ยวเนื้อหาสาระให้แก่เด็กมากเกินไป เพราะอาจจะทำให้เด็กเบื่อได้ง่าย

ของเล่นชนิดนี้มีจุดมุ่งหมายเตรียมความพร้อมและฝึกทักษะบางอย่างให้แก่เด็กเป็นสำคัญ

1.2.2 อุปกรณ์การสอน (TEACHING AID) เป็นวัสดุหรือเครื่องมือที่จะช่วยในการเรียนของนักเรียน หรือในการสอนของครูอันจะช่วยให้ผู้เรียนสนใจในบทเรียน เข้าใจบทเรียนได้ง่ายขึ้น เร็วขึ้น และจดจำได้แม่นยำ นับเป็นสื่อการสอนที่ช่วยให้เด็กเข้าใจในบทเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และเพิ่มความสนใจในการเรียนของเด็ก

1.3 STUFFED TOYS AND PAPER TOYS

เป็นของเล่นที่ทำด้วยผ้า และกระดาษตามลำดับ

STUFFED TOYS ได้แก่ ของเล่นประเภทตุ๊กตาและของเล่นตกแต่ง ซึ่งทำจากผ้า

PAPER TOYS ได้แก่ ของเล่นที่ทำด้วยกระดาษในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งของเล่นดังกล่าวให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน

1.4 เกมต่าง ๆ (GAMES)

เป็นการเล่นที่มีกติกาการเล่น ผู้ที่เล่นสามารถปฏิบัติตามกติกาได้ถูกต้อง ถือว่าประสบผลสำเร็จ แบ่งแยกจำนวนผู้เล่นดังนี้

ก. เกมที่เล่นครั้งละ 1 - 2 คน

- เล่นครั้งละ 1 คน เกมนี้ต้องอ่านคำแนะนำและปฏิบัติตาม ถ้าผู้เล่นสามารถปฏิบัติตามได้ ถือว่าประสบผลสำเร็จ เช่น เกมต่อภาพ เกมก่อสร้าง

ข. เกมที่เล่นเป็นกลุ่ม

- คือ เกมที่ใช้ผู้เล่นมากกว่า 2 คนขึ้นไป เช่น การเล่นเกมเก้าอี้คนตรี ผู้เล่นมีจำนวนไม่จำกัด มีผู้ชนะเลิศเพียงคนเดียว ผู้แพ้ก็แพ้ทีละคน
- กลุ่มที่เล่นเป็นทีม ผู้เล่นในแต่ละทีมจะมีส่วนร่วมรับผิดชอบในการเล่นร่วมกัน

2. ประเภทของของเล่นแบ่งตามวัสดุหลักที่ใช้ประกอบ

ประเภทของของเล่นแบ่งตามวัสดุหลักได้ 3 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่

2.1 ของเล่นเด็กประเภททำด้วยไม้

- ประเภทใช้เล่นเพื่อการศึกษา ก่อให้เกิดการพัฒนาด้านทักษะแก่เด็กนี้ เช่น ของเล่นที่ทำให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และของเล่นที่ช่วยเสริมสร้างความจำ
- ประเภทใช้เล่นเพื่อความเพลิดเพลิน โดยการกลิ้งหรือการแกะสลักเป็นรูปต่าง ๆ เช่น รูปคน สัตว์ สิ่งของประเภทต่าง ๆ

2.2 ของเล่นเด็กประเภททำด้วยผ้า

- เป็นของเล่นที่ทำจากผ้าชนิดต่าง ๆ โดยประดิษฐ์เป็นตุ๊กตา สัตว์และผลไม้ร้อยบรรจุนุ่น หรือโพลีเอสเตอร์ไวไฟยาน

2.3 ของเล่นเด็กประเภททำด้วยพลาสติก หรือโลหะ

- อาจเป็นของเล่นพลาสติกล้วน ประเภทโลหะล้วน หรือประเภทกึ่งพลาสติกกึ่งโลหะประกอบกัน

- เป็นของเล่นเด็กประเภทมีเครื่องกลไก โดยอาจจะเป็นของเล่นเด็กที่ใช้ระบบเครื่องกล หรือระบบไฟฟ้าซึ่งอาจจะทำให้ของเล่นเคลื่อนที่ไปมาได้ หรือเกิดเสียงทั้งนี้ภายในเครื่องจะประกอบด้วยมอเตอร์ แบตเตอรี่ จาน และสปริง เช่น เครื่องบิน รถยนต์หุ่นยนต์

- ของเล่นเด็กประเภทไม่มีกลไกโดยอาจจะเป็นของเล่นชนิดที่เคลื่อนที่ได้ โดยใช้แรงผลักดัน หรือแรงโน้มถ่วงของโลก ได้แก่ ลูกบอล รถลาก หรือของเล่นชนิดเคลื่อนที่ไม่ได้ เช่น ดาบ ปืน

หลักเกณฑ์ในการเลือกของเล่นสำหรับเด็ก

เด็กวัยนี้กำลังเติบโต มีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้สภาพแวดล้อม การเล่นเป็นการได้สังคม ได้แสดงออก ความรัก และของเล่นเป็นประตูเปิดไปสู่โลกที่เด็กจะเรียนรู้ เด็กเรียนรู้ที่จะเข้าใจตนเอง และบุคคลที่เด็กอยู่ด้วย สภาพแวดล้อมที่ทางบ้านจัดให้ดีกว่าสภาพการสั่งสอน แม้แต่การเล่นภายในห้อง ก็สามารถช่วยให้เด็กได้เรียนรู้โลกธรรมชาติ ได้ทราบต้นไม้ สัตว์ ต้นหญ้า หินและพืช ฯลฯ และอื่น ๆ

ในการเลือกของเล่นต้องดูคุณภาพของของเล่นด้วย หลักเกณฑ์ในการเลือกของเล่นที่ดีมีดังต่อไปนี้

1. ของเล่นไม่ควรมีชิ้นส่วนมากเกินไป เด็กต้องการความอิสระในการแสดงออกโดยการสร้างโลกของเด็กเอง ถ้าของเล่นมีชิ้นส่วนมากเกินไปจะเป็นการขัดขวางการแสดงออกของเขา ผู้ใหญ่ไม่ควรเลือกของเล่นที่มีรูปร่าง และมีการเล่นต่าง ๆ ที่ตนเองแห่งใหม่เป็นของเล่นที่เหมาะสมในเด็กก่อนวัยเรียน และเป็นตัวอย่างที่ดีที่สุดของของเล่นที่ไม่มีโครงสร้างซับซ้อน เด็กจะใช้สร้างอะไรก็ได้ตามที่แก็ดต้องการด้วนการตัดสินใจของเด็กเอง ไม่จำเป็นเพราะโครงสร้างของของเล่น

ดินเหนียว หรือดินน้ำมัน ททราย การทำสิ่งเหล่านี้ ทำให้เกิดจินตนาการอิสระ และเป็นการเล่นขั้นพื้นฐาน

ในขั้นตอนต่อไปเมื่อเด็กเติบโตขึ้น ของเล่นจะพัฒนาให้มีโครงสร้าง และรูปร่างที่ซับซ้อนขึ้นเรื่อย ๆ เพื่อให้สัมพันธ์กับพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็ก มีความมุ่งหมายเพิ่มเติมขึ้น อาจให้เด็กฝึกสมองหรือได้รับความรู้หลาย ๆ อย่าง จากสิ่งที่อยู่รอบ ๆ ตัวเขา

2. ของเล่นควรเปลี่ยนแปลงได้ไม่คงที่ การเล่นเกมของเด็กวัยนี้ไม่เฉพาะเจาะจง ชอบเปลี่ยนแปลง ตัวอย่างเช่น เล่นรถซึ่งใช้บรรทุกของก็ได้ ใช้เป็นรถขนส่งก็ได้ หรือใช้เป็นรถโดยสารก็ได้ จะมีค่ามากกว่ารถรับผู้โดยสารซึ่งใช้รับผู้โดยสารเพียงอย่างเดียว การที่เด็กเล่นรถแบบเดียวซ้ำแล้วซ้ำอีกเด็กมักไม่ชอบ

3. ของเล่นที่ดีควรกระตุ้นให้เด็กรู้จักคิดประดิษฐ์ ของเล่นที่ท้าทายให้เด็ก เป็นเพียงผู้ดู เช่น เบ็ดขี้เถ้า สุนัขขี้เถ้า ซึ่งหอคะเมนติลังกาได้ เด็กอาจสนใจเพียงชั่วคราว แต่เป็นของเล่นที่มีค่าน้อยหรือไม่มีค่าเลย ของเล่นควรจะสนับสนุนให้เด็กเปิดหูเปิดตา และให้โอกาสเด็กแสดงออก

4. เด็กต้องการของเล่นที่ใหญ่เล่นง่าย ของเล่นที่เล็กเกินไปทำให้ หยิบจับลำบาก เพราะการใช้กล้ามเนื้อของเด็กยังไม่พัฒนาพอที่จะหยิบของเล็ก ๆ ได้ การเล่น เป็นการพัฒนากล้ามเนื้อของเด็ก แทนที่จะเป็นการใช้กล้ามเนื้อของมือและแขน รถบรรทุกใหญ่ ๆ รถสินค้า รถไฟ ใช้กล้ามเนื้อของหลังและขา นอกจากนี้เด็กชอบปีนป่ายด้วย ต้องใช้ของเล่น ที่ไม่ทำให้หกล้มง่าย

สำหรับเด็กที่มีการพัฒนาของกล้ามเนื้ออยู่ในขั้นใกล้เคียงกับผู้ใหญ่ของเล่น อาจลดขนาดให้เล็กลงได้ แต่ควรคำนึงถึงความถูกต้องของ ANTHROPOMETRY ของเด็กด้วย เพื่อไม่ให้เล็กจนเกินไป ทำให้เล่นลำบาก ความยากในการเล่นก็ควรจะยากขึ้นกว่าเมื่อสมัยยังเป็นเด็กด้วยเช่นกัน

5. ของเล่นต้องทนทาน ผู้ผลิตของเล่นควรจะตระหนักดีว่า เด็กจะใช้ เล่นอย่างไรของเล่นต้องแข็งแรง ทนทาน คุ่มค่า เช่น ของเล่นที่ทำด้วยไม้ รถเข็น รถจักรยาน ลูกบด ประตู บานพับ ควรจะมีคุณภาพดี

6. ไว้วางใจด้านคุณภาพที่จะใช้เล่น เช่น ขณะที่เล่นจะทำให้เกิดความขุ่นเคือง ถ้าหากของเล่นชนิดนั้นเปิดเปิดไม่ได้หรือรถบรรทุก ล้อเกิดติดขัดหมุนไม่ได้ ผู้ผลิตของเล่นต้องทำให้ดี ของเล่นที่มีมุม ต้องทำมุมให้กลมเพื่อป้องกันอันตราย ตะปูต้องไม่โผล่ออกมา

7. โครงสร้างของของเล่นควรจะง่าย ๆ พอที่เด็กจะเข้าใจ เครื่องยนต์กลไก ควรจะมองเห็นและสามารถเข้าใจได้ง่าย เด็กเล็ก ๆ จะดึง หรือผลักของเล่นออกดู เพื่อให้เกิดความเข้าใจ เพราะเด็กยังไม่สามารถเห็นความสัมพันธ์ของเครื่องยนต์กลไก ของเล่นเหมือนเด็กที่โตกว่า สามารถเห็นและเข้าใจได้

8. ปริมาณของของเล่น เด็กอายุ 4 และ 5 ปี ชอบทำอะไร ล้างจาน ซึ่งควรให้หม้อใหญ่ ๆ ใส่น้ำ และผงซักฟอกเพื่อล้างจาน รถจักรยานหรือรถเข็นต้องใหญ่พอที่จะบรรทุกของได้มาก ๆ แท่งไม้ต้องมีจำนวนพอที่จะเอามาสร้างอะไร ๆ ก็ได้ตามที่คิดไว้ ของเล่นต้องมีเพียงพอที่จะให้เด็ก ๆ เล่นด้วยกันโดยไม่ต้องแย่งกัน

9. ของเล่นควรมีการสนับสนุน ให้มีการร่วมมือในการเล่น เป็นประสบการณ์ที่มีค่าแก่เด็ก สอนให้เด็กเล่นและทำงานด้วยกัน ควรจัดสภาพแวดล้อมเพื่อสนับสนุนการสอนของพ่อแม่ ผู้ใหญ่ต้องช่วยทำให้เด็กมีความสัมพันธ์ติดต่อกับคนอื่นด้วยดี เช่น ให้เด็กช่วยกันสร้างรถไฟ รถขาตั้งแท่งไม้ต่อกัน

10. ประโยชน์ของการเล่นต้องเปรียบเทียบกับราคาด้วย ของเล่นต้องมีประโยชน์แข็งแรงทนทาน ราคาไม่แพง และต้องเป็นของเล่นที่ดีตามหลักเกณฑ์ดังกล่าวแล้ว ของเล่น ควรเก็บเป็นที่เมื่อเลิกเล่นแล้ว สิ่งสำคัญของประสบการณ์ในการเล่นคือ การเรียนรู้ที่จะเก็บของเล่นหลังจากเลิกเล่นแล้ว ควรมีที่เก็บหรือมีหิ้งไว้เก็บของ เพื่อฝึกให้เด็กมีความเป็นระเบียบเรียบร้อย ของเล่นที่ไม่ทนแดดทนลม ควรเก็บไว้ในห้องหรือใช้ผ้าคลุมไว้ ของเล่นที่ชำรุดควรซ่อมแซม ของเล่นที่เป็นไม้อาจทาสีหรือทาน้ำมันให้ดูใหม่ และป้องกันความสกปรก

มาตรฐานความปลอดภัยของของเล่น

มาตรฐานความปลอดภัยของของเล่นเด็กชนิด CREATIVE SOFT TOYS นี้ จัดอยู่ในประเภทมาตรฐานความปลอดภัยชนิด STUFFED TOYS และ EDUCATIONAL TOYS ซึ่งในแต่ละประเทศมีข้อกำหนดที่คล้ายคลึงและเหมือนกัน พอจำแนกได้ดังนี้

1. วัสดุที่ใช้ทำของเล่น SOFT TOY แบ่งออกเป็น

1.1 วัสดุภายนอก

ก. วัสดุภายนอกที่ใช้ทำของเล่น จะต้องเป็นวัสดุภายนอกหรือเศษวัสดุใหม่ที่ได้จากระบวนการทางผลิตภัณฑ์อื่นที่ไม่เคยใช้งานมาก่อน เช่น เศษเส้นใย สิ่งทอ เศษผ้า และต้องปราศจากสิ่งแปลกปลอมที่เป็นอันตรายต่อเด็ก หรือสิ่งอันตรายในปริมาณที่อาจเป็นอันตรายต่อสุขภาพ

ข. วัสดุที่ใช้หุ้มจะต้องมีความหนาแน่นตามมาตรฐานกำหนด 2 ปอนด์ / ตร. เมตร ไม่มีรอยขาด มีพื้นที่ผิวที่ไม่เป็นอันตรายต่อเด็ก มีความนุ่ม ไม่ระคายเคืองต่อผิวหนัง

ค. วัสดุที่ใช้หุ้มจะต้องเป็นชนิดที่มีการติดไฟต่ำ

1.2 วัสดุที่บรรจุภายใน

ก. ต้องปราศจากเศษวัสดุ หรือชิ้นวัตถุใด ๆ ที่แข็ง แหวม คม หรืออื่น ๆ ที่อาจเป็นอันตรายต่อเด็ก

ข. ต้องไม่มีรา แมลง ชิ้นส่วนของแมลง มูลสัตว์หรือตัวอ่อนของแมลง

ค. วัสดุยึดไส้ที่มีลักษณะเป็นเม็ด จะต้องมีขนาดไม่เกิน 3 มม. ต้องห่อหุ้ม 2 ชั้น ก่อนทำเป็นของเล่น

ง. วัสดุยึดไส้ประเภทเส้นใย เช่น โพลีเอสเตอร์หรือพองน้ำ จะต้องเป็นชนิดที่มีการติดไฟต่ำ โดยทดสอบตามมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมแล้ว

2. คุณสมบัติทางเคมี

2.1 อัตราส่วนของส่วนผสมต่าง ๆ ของสีที่มีอยู่ในผ้า หรือวัสดุอื่นที่คล้ายคลึงกัน จะต้องเป็นสิ่งที่ปราศจากพิษ

สีที่จะใช้ทำของเล่นเด็ก หรืออุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับเด็ก ต้องมีสารต่อไปนี้ไม่เกินกำหนด เพราะสีจะละลายออกมาเป็นอันตรายต่อเด็กได้ คือ

แอนติโมนี	250 มก./ก.ก.
อาร์ซีนิก	100 มก./ก.ก.
แบเรียม	500 มก./ก.ก.
แคดเมียม	100 มก./ก.ก.
โครเมียม	250 มก./ก.ก.
ปรอท	100 มก./ก.ก.
ตะกั่ว	250 มก./ก.ก.

2.2 ของที่เคลือบ เช่น สีหรือแลกเกอร์จะต้องไม่หลุดง่าย ทดลองโดยการขูดลงบนผ้า 3 ครั้ง โดยใช้เวลาความเร็วประมาณ 3 ซม./ 2 วินาที ด้วยน้ำหนัก 1/2 ก.ก.

3. การประกอบและขนาด

3.1 ของเล่นเล็ก ๆ และส่วนประกอบที่แยกได้ จะต้องมีขนาดระหว่าง 17 ม.ม. ถึง 32 ม.ม.

3.2 ของเล่นที่มีรูจะต้องมีเส้นผ่านศูนย์กลางระหว่าง 6.4 - 13 ม.ม. ลึกไม่เกิน 10 ซม.

เรื่องเล่นของเด็กแต่ละวัย

กิจกรรมวัยทั่วไปของเด็กวัยประมาณ 1-6 ขวบ คือ "การเล่น" ซึ่งผู้ใหญ่ส่วนมากมักจะเห็นเป็นเรื่องธรรมดาของเด็ก และมักจะไม่นำความสนใจหรือเอาใจใส่เท่าที่ควร ผู้ใหญ่บางคนอาจเห็นเป็นเรื่องน่ารำคาญ เป็นความซุกซนของเด็กและไม่ได้เรื่อง แต่ที่ถูกต้องแล้ว ผู้ใหญ่ทั้งหลายควรจะให้ความสนใจต่อการเล่นของเด็กและนำ (GUIDE) เด็กให้เล่นไปในทางที่ถูกต้องและสร้างสรรค์ โดยข้อเท็จจริงแล้ว การเล่นของเด็กถือว่าเป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์ คือ

1. ช่วยฝึกกล้ามเนื้อต่าง ๆ เจริญเติบโต
2. ช่วยให้เด็กเข้าใจสิ่งรอบตัวและสามารถเปรียบเทียบ และปรับตัวเองให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม
3. ช่วยให้เด็กรู้จักการแก้ปัญหาในการสร้างมิตรภาพซึ่งกันและกัน
4. การเล่นเป็นเกมอย่างหนึ่ง เช่น ถ้าเด็กเล่นตุ๊กตา เด็กก็จะได้เรียนรู้ถึงรูปร่าง ลักษณะ ส่วนต่าง ๆ ของตุ๊กตา เป็นต้น
5. ผู้ใหญ่จะสามารถเรียนรู้จากเด็ก และสามารถสังเกตพฤติกรรมของเด็กได้จากการเล่น

จากหนังสือเกี่ยวกับทฤษฎีการเล่นของเด็ก ได้สรุปลักษณะที่เด่น ๆ ในการเล่นของเด็ก ไว้ดังนี้ คือ

1. การเล่นของเด็กจะเป็นไปตามพัฒนาการ คือ ไม่ว่าจะ เป็นเชื้อชาติ ภาษาใด ก็มักจะมีลักษณะการเล่นที่คล้ายคลึงกัน ยิ่งเด็กอายุมากเท่าใด การเล่นก็จะมีลักษณะซับซ้อนมากขึ้นเท่านั้น เช่น หากเราเอา BLOCK รูปสามเหลี่ยมมาให้เด็กต่อ เราจะเห็นความแตกต่างกันอันเนื่องมาจากวัย เช่น เด็กเล็ก ๆ อาจจะไม่รู้ว่าจะทำอะไรกับรูปสามเหลี่ยมเหล่านั้น แต่สำหรับเด็กที่โตขึ้นมาหน่อย มีประสบการณ์มากขึ้น เด็กจะสามารถนำสามเหลี่ยมมาต่อให้เป็นรูปร่างที่ใกล้เคียงกับความจริงได้

2. เด็กยิ่งโตขึ้นจะเลือกว่าการเล่นอะไร เล่นแบบไหนที่ตัวเองชอบ แล้วจะใช้เวลากับสิ่งนั้นมากกว่า

3. เมื่อเด็กโตขึ้นจะเลือกว่าการเล่นอะไร เล่นแบบไหนที่ตัวเองชอบ แล้วจะใช้เวลากับสิ่งนั้นมากกว่า

4. การเล่นที่ต้องออกกำลังกายจะลดลงเมื่อเด็กโตขึ้น งานที่นี้ไม่ได้หมายถึง การเล่นกีฬาซึ่งเด็กโตจะสามารถเล่นอย่างมีแบบแผนได้ดีกว่าเด็กเล็ก

การเลือกของเล่นเด็ก

ของเล่นสำหรับเด็กทารก

เด็กทารกชอบจับและคว้าสิ่งของที่อยู่กับตัว ชอบกัดสิ่งต่าง ๆ เวลาฟันเริ่มขึ้น และชอบที่จะรู้ว่าของแต่ละอย่างมีกลิ่นและรูปร่างแตกต่างกันอย่างไร หากของเล่นสามารถกระตุ้นประสาทสัมผัสดังกล่าวเหล่านี้ได้มากเท่าใด เด็กก็จะพึงพอใจมากเท่านั้น

ก่อนที่เด็กจะมองเห็นได้ชัดเจน ของเล่นง่าย ๆ เช่น บล็อกไม้สี่เหลี่ยม วงแหวน และกล่องต่าง ๆ ที่ซ้อน ๆ กันไว้ จะช่วยให้เขาเพลิดเพลิน และในขณะที่เด็กจะทำการควบคุมและการประสานงานของกล้ามเนื้อดีขึ้น เพราะขณะที่เขาเริ่มเล่นของเล่นต่าง ๆ เหล่านี้ จะถูกผลักดันให้เคลื่อนไหวข้างหน้า ข้างหลัง หรือข้าง ๆ เด็กก็จะพยายามติดตามจับหรือคว้าเอาไว้ ความต้องการที่จะเอาตุ๊กตาจะช่วยให้เด็กเริ่มคลานไปได้ และของเล่นเหล่านี้ยังเป็นเพื่อนที่ดีสำหรับเด็กด้วย

ระหว่างอายุ 18 เดือน - 2 ขวบ เด็กส่วนใหญ่มักจะแสดงความสนใจในหนังสือที่มีรูปภาพสีสวย ๆ และควรเป็นหนังสือที่มีรูปร่างง่าย ๆ และชัดเจน ไม่มีอะไรยุ่งยากหรือซับซ้อน ในวัยนี้พวกตุ๊กตานิ่ม ๆ สำหรับใส่ไว้ในเตียงนอน ก็เป็นของโปรดอีกอย่างหนึ่งของเขา

ของเล่นสำหรับเด็กวัยก่อนเรียน

ของเล่นที่นิยมมากสำหรับเด็กวัยนี้ คือ พวกที่ต่อเป็นรูปต่าง ๆ ได้ ดินน้ำมัน เครื่องวาดเขียน หลังจากอายุ 2 ขวบไปแล้ว ความสนใจในเรื่องชนิดของของเล่นระหว่างเด็กหญิงและเด็กชายเริ่มแตกต่างกัน ในขณะที่ผู้หญิงชอบดินสอ กรรไกร หรือตุ๊กตา เด็กผู้ชายมีแนวโน้มที่จะชอบของเล่นที่เป็นพวกเครื่องยนต์กลไกต่าง ๆ เมื่อความสนใจของเด็ก เริ่มกว้างขวางขึ้น ของเล่นเล็ก ๆ ที่ทำเลียนแบบของจริง เช่น ตุ๊กตาดารวจ บุรุษไปรษณีย์ รถบรรทุก รถดับเพลิง รถไฟ รถประจำทาง บั๊นนัน ฯลฯ จะทำให้เขาเริ่มเรียนรู้สังคมมากขึ้น

วัยนี้เป็นวัยที่ต้องพึ่งของเล่นมากกว่าวัยอื่น เด็กมักจะมีความผูกพันเกี่ยวกับของเล่นว่าเป็นสิ่งที่มีชีวิต คือ พูดได้ ทำงานได้ และมีความรู้สึกเช่นเดียวกับตัวเอง ปกติจะสนใจของเล่นมากจนถึงอายุ 7 ขวบ แล้วจึงจะลดน้อยลง เด็กจะสนใจ และได้ความเพลิดเพลินจากของเล่นเป็นระยะเวลานานเท่าใด ขึ้นอยู่กับของเล่นและเพื่อนเล่น เมื่อเด็กได้ของเล่นที่เหมาะสมกับวัยและระดับของการพัฒนาแล้ว เด็กก็จะเล่นได้นานแม้ว่าจะเป็นการเล่นที่ยากสำหรับเขาก็ตาม

การเลือกของเล่นที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก อาจแบ่งได้คร่าว ๆ ดังนี้

ในระยะเดือนแรก ๆ ทารกต้องการฝึกการมอง การได้ยิน เด็กจะเฝ้ามองของเล่นที่มีสีสันและมีการเคลื่อนไหวได้ ซึ่งอาจจะแขวนไว้ที่บริเวณใกล้ ๆ ที่เด็กจะมองเห็นได้ เป็นสิ่งที่ทำให้ความเพลิดเพลินเวลาที่เด็กอยู่คนเดียว เช่น .-

- MOBILE รูปร่างต่าง ๆ สีสันสลับตาเด็ก
- ของเล่นที่มีสีสรร ตุ๊กตาต่าง ๆ

อายุประมาณ 5 เดือน - 1 ขวบครึ่ง

เด็กมักจะชอบของเล่นที่มีเสียงและเมื่อคว้าได้ก็จะเอาเข้าปาก จึงควรเลือกของเล่น
ที่ไม่มีคมและไม่มีสารที่มีพิษ และต้องคอยรักษาทำความสะอาดอยู่เสมอ เช่น

- ของเล่นที่มีเสียงกรุ๊งกริ๊ง รูปร่างและสีที่ต่าง ๆ กัน
- ของเล่นที่เป็นยาง หรือพลาสติกที่ยืดหยุ่นได้
- ตุ๊กตาคอน และสัตว์ที่อ่อนนุ่ม
- ของเล่นที่ล่อนน้ำได้
- เชือกร้อยลูกบิดเม็ดใหญ่ ๆ
- บล็อกสี่เหลี่ยมเล็ก ๆ ทำจากยาง พลาสติกหรือไม้
- ของเล่นที่มีเสียงเพลง
- ตุ๊กตาสัตว์ที่มีล้อเลื่อนหรือไหลานได้
- ลูกโป่งสีสวย ๆ
- MOBILE ฯลฯ

ประเพณีความเชื่อที่เกี่ยวกับชีวิตของเด็ก

ความเชื่อเรื่องโรคกลาง ภูติผี ศาณาอาคม คาถาทำนายเรื่องร้าย เรื่องดี เป็นสิ่งที่อยู่คู่กันกับชีวิตและสังคมชาวไทยมาเป็นเวลาช้านาน หากเกิดเหตุแพภัยขึ้นก็จะคิดว่าเป็นเพราะโรคร้าย หรือที่หาสาเหตุไม่ได้ก็เชื่อว่าเป็นการกระทำของผีสิง เทวดา ที่ประสบกับเรื่องดีก็เชื่อว่าผีสิง เทวดาช่วยอุ้มชู คนแก่คนเฒ่าผู้มีประสบการณ์จึงบอกเล่าให้ลูกหลานหลีกเลี่ยงสิ่งเลวร้าย ำห้กระทำแต่ในสิ่งอันควรปฏิบัติที่จะนำมาซึ่งความเป็นสิริมงคล บางอย่างจึงกลายเป็นข้อห้าม บางอย่างจึงกลายเป็นข้อห้าม บางอย่างกลายเป็นข้อควรทำ จดจำกันต่อ ๆ มา เป็นเวลาช้านานภายในสังคมและท้องถิ่น จนสืบทอดกลายเป็นประเพณีไปในที่สุด ซึ่งประเพณีหลายอย่างเกี่ยวข้องกับชีวิตของชาวไทย มาตั้งแต่เมื่อยังเป็นเด็กก็มี

นับตั้งแต่เด็กอยู่ในครรภ์ของมารดา กำหนดกฎเกณฑ์ข้อห้าม ข้อควรปฏิบัติต่าง ๆ ก็เกิดขึ้นแล้ว เพราะระยะเวลาในการตั้งครรภ์จนถึงกำหนดคลอด เป็นเวลานานประมาณ 9 เดือน หญิงที่ตั้งครรภ์จะต้องระวังรักษาตัวเองและบุตรให้พ้นจากภัยหลายประการ หากเกิดอาการเจ็บไข้ได้ป่วย หรือมีอุบัติเหตุในขณะนั้น คนโบราณเชื่อกันว่า เป็นเพราะผีกระทำ บางรายต้องฟังพระสิ่งศักดิ์สิทธิ์ หรือเครื่องรางของขลังมาเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ เช่น หาดะกรุดพิสมร ซึ่งเป็นเครื่องรางของขลังทำจากแผ่นใบลานลงอักขระ พระคาถา ที่เรียกว่าลงคุณพระ แล้วพับเป็นรูปสี่เหลี่ยมขนาดเล็ก ร้อยเชือกนำมาผูกข้อมือ หรือคล้องเจวียงมาไว้ป้องกันตัวจากภัยอันตราย บางอย่างแม้จะพิสูจน์ไม่ได้ว่า หากฝ่าฝืนข้อปฏิบัติจะเกิดสิ่งไม่ดีหรือไม่ แต่การป้องกันหรือละเว้นเสีย อาจเป็นเหตุให้ผู้มีกรรมมีความสบายใจ มีขวัญดีว่าจะไม่มีเกิดเหตุร้ายแก่บุตรและตนเอง ก็ถือปฏิบัติกันต่อ ๆ มา เช่น หญิงมีครรภ์ไม่ควรไปงานเผาศพ ห้ามตอกตริงตะปูหรือหมุด ห้ามเย็บปากหมอนที่นอน ที่ยึดหุ่นไว้ จะนั่ง นอน ยืน ค้างคาบันได หรือคร่อมธรณีประตูไม่ได้ สิ่งเหล่านี้ โบราณท่านว่าจะทำให้อายุยืน เป็นต้น

ในสมัยโบราณนั้น เมื่อมีผู้ใกล้จะคลอดแล้ว คนในบ้านต้องช่วยกันเปิดประตูหน้าต่าง ลูกลิ้นชักผ้าม้วน ฝากร่อง สิ่งที่เปิดอยู่ให้รีบเปิดออก เป็นเคล็ดว่าทำให้คลอดง่าย และห้ามหญิงมีครรภ์คนอื่นเข้ามาในห้องคลอด เพราะเชื่อว่าจะทำให้เด็กอายุไม่บอมคลอด หรือผู้จะคลอดต้องหันศีรษะไปทางปากประตู ให้เห็นเป็นทางออก สิ่งเหล่านี้เชื่อว่าช่วยทำให้คลอดได้ง่ายเช่นกัน

เด็กที่คลอดออกมาใหม่ ๆ ยังถือว่าอยู่ในระยะอันตราย หมอตำแยที่มีความชำนาญเท่านั้น จึงจะช่วยให้เด็กมีชีวิตและปลอดภัย หากเด็กต้องเสียชีวิตไปในระยะคลอด บ้างก็ว่ามีผีมาเอาตัวไป เข้ากับคำกล่าวที่ว่า "สามวันลูกผี สี่วันลูกคน" ผู้ใหญ่หรือพ่อแม่จะเอาดินหม้อหรือปูนแดงป้ายที่ศพเด็ก จะเป็นที่หน้า ก้น แขนหรือที่ตัว ส่วนใดก็ได้เป็นเครื่องหมายไว้เพื่อว่ามีบุตรคนต่อไป หรือบุตรของญาติพี่น้อง หากมีเครื่องหมายลักษณะ เป็นปานที่เดียวกัน ก็ให้เชื่อว่าเป็นเด็กที่ตายแล้วกลับมาเกิดใหม่ เด็กที่ตายในขณะคลอดนั้น จะต้องให้หมอเวทมนตร์ทำพิธีบรรจุลงในหม้อดินขนาดใหญ่ ลงยันต์ตรีนิสิงเหวไว้ที่ก้นหม้อ แล้วเอาผ้าขาวรูปสี่เหลี่ยมปิดคลุมปากหม้อ ผูกทับด้วยด้ายสายสิญจน์ แล้วต้องนำใบฝางหรือดวงน้ำ เพราะเชื่อกันว่า เด็กที่ตายจะเป็นผีพราย และอาจมาทำอันตรายแก่แม่ของตนได้

ถ้าบุตรคลอดจากครรภ์มารดาโดยสมบูรณ์ ไม่มีอันตรายใด ๆ ซึ่งเรียกว่าตกฟาก คงเป็นเพราะสมัยก่อนพื้นที่รอบบริเวณที่ทำการคลอดเป็นพื้นฟากจริง ๆ เวลาตกฟากนี้สำคัญมาก พ่อแม่มักจดจำเอาไว้ เพราะเป็นเวลาดุจยาม วัน เวลา เดือน ปี ของบุตร เพื่อที่จะได้ทำพิธีหรือชะตาราที่ตามตำรา ว่าภายนอกหน้าบุตรของตนจะได้คัมภีร์มีวาสนาหรือไม่ และยังคงเกี่ยวข้องกับการตั้งชื่อที่เป็นมงคลแก่เด็กอีกด้วย แม้ในปัจจุบัน เวลาคลอดของเด็กยังคงมีความสำคัญในการผูกดวงชะตาและการตั้งชื่อ เช่นที่เคยเป็นมาในอดีต

การตั้งชื่อเด็กถือว่าเป็นสิ่งสำคัญเช่นกัน ต้องให้ผู้รู้ตั้งให้ถูกต้องตามตำรา และหลัก
วิธีการ ให้มีชื่อเป็นมงคลนาม มีให้เป็นกาลกิณี ถ้าตั้งชื่อไม่ถูกต้อง เด็กอาจเจ็บไข้ได้บ่อย ๆ
สามวันดี สี่วันไข้ ซี่โรค เลี้ยงยาก เมื่อเติบโตใหญ่ก็ไม่เจริญก้าวหน้าตามความนิยมนั้น เด็กชายจะ
เอาอักษรวรรคเศษขึ้นหน้าชื่อ ด้วยความประสงค์จะให้มีความแจ่มใส ส่วนเด็กหญิงนิยมเอา
วรรคศรีขึ้นหน้า เพื่อให้เป็นคนมีสง่าราศี ร่ำรวยด้วยทรัพย์สิน เงินทอง ผู้ที่ทาหน้าที่ตั้งชื่อเด็ก
ในสมัยโบราณ ส่วนใหญ่จะเป็นพรหม ผู้สูงอายุ พระภิกษุ ที่มีความรู้ทางโหราศาสตร์เป็นอย่างดี
แต่ก่อนนั้น เด็กที่คลอดออกมาแล้ว สายสะดือจะถูกตัดด้วยขวานไม้รวก ริดขกรรมวิธี
ของหมอตำแย แล้วพาไปอาบน้ำชำระร่างกาย ปูเบาะและผ้าในกระด้งที่ท้าวเอาด้านล่างขึ้น
แล้วเอาเด็กวางลง ส่วนมากถ้าเป็นบุตรชาย จะเอากระดานสมุดคินสอดวางไว้ในกระด้งข้างเบาะ
ถ้าเป็นเด็กหญิงให้เอาเข็มใส่ไว้ด้วย เชื่อว่าเด็กจะได้รู้วิชา รู้หนังสือและการฝีมือเย็บปักถักร้อย
บ้านใดมีฐานะดีจะใส่แก้วแหวนเงินทองให้เด็กมั่งมีภายหลัง

เมื่อเด็กนอนในกระด้งเรียบร้อยแล้ว หมอตำแยจะยกกระด้งขึ้นร้อนพร้อมกับพูดว่า
"สามวันลูกผี สี่วันลูกคน ลูกของใคร ๆ มารับเอาเนื้อ" แล้วทิ้งกระด้งลงบนพื้นเรือนเบา ๆ
พอให้เด็กสะดุ้งร้องขึ้น ทว่าอย่างนี้ 3 ครั้ง พ่อของเด็กหรือญาติผู้ใหญ่จะเอาเบี้ยหรือเงินออกมา
ซื้อและกล่าวว่า "ลูกของข้าเอง" แล้วให้รับเอากระด้งจากพื้นแม่ซื้อ เพราะเชื่อกันว่าเด็กแรกเกิด
แม่ซื้อจะเป็นผีมารังความ คอยกวนเด็กให้ไม่สบาย โยเย ร้องไห้ แต่เป็นเพราะแม่ซื้อต้องการ
เอาตัวเด็กไปด้วยความรักใคร่ จึงต้องมีการร่อนกระด้งเป็นพิธีซื้อเด็กมาจากแม่ซื้อ เด็ก
จะหายจากเจ็บป่วย งาม เพราะแม่ซื้อจากไปไม่มารังความเด็กอีก

ความเชื่อเรื่องแม่ซื้อนี้ มีกล่าวไว้ในคัมภีร์แพทยศาสตร์ ตอนที่ว่าด้วยโรคแม่ซื้อเขา
จะแก้ด้วยการทำบัตรพลีเช่นเหหัว และให้ปั้นรูปเด็กใส่ไว้แล้วกล่าวมนต์ อาการป่วยไข้ของเด็กจะ
หายไพบ รุปเด็กที่ปั้นขึ้นนี้ให้เอาดินสองพากแม่น้ำนั้นเป็นแม่อุ้มลูก ราชแทนตัวแม่และเด็กเพื่ออาหิต
เอาไปแทนตัว เรื่องการทำอุบายปั้นรูปแม่และเด็กที่ปั้นนี้ น่าจะสืบทอดมาแต่โบราณครั้งกรุงสุโขทัย
ดังได้พบหลักฐานที่เป็นตุ๊กตา เสียบกลาสสังคริลมมากมาย

พิธีมงคลสำหรับเด็กที่นอนอยู่ในกระดังครบ 3 วันแล้วจะมีการท้าวัญกันในหมู่ญาติมิตร ให้เกิดความสุขสวัสดิ์แก่เด็กที่จะพ้นจาก "สามวันลูกผี" มาเป็น "สี่วันลูกคน" ญาติมีเพียงการผูกข้อมือรับขวัญก็เป็นเสร็จพิธี บ้านที่มีฐานะก็ให้ตั้งเครื่องบายศรีปากชาม และเครื่องกระยาบวด เช่นสังเวทพระภูมิเจ้าที่ เมื่อการผูกข้อมือรับขวัญเสร็จแล้ว อาจย้ายเด็กลงมานอนในเปล หรือยังคงให้นอนในกระดัง ต่อไปก็มี ประเพณีเหล่านี้คงจะแตกต่างกันไปตามความนิยมของแต่ละท้องถิ่นและตามแต่กำลังฐานะ

เมื่อเวลาล่วงเลยไปจนครบ 1 เดือน จะมีพิธีท้าวัญเดือน และนิยมท้าวพิธีกันผมไปเสียด้วยพร้อมกัน ประกอบด้วยพิธีสงฆ์และพิธีพราหมณ์ และเชิญญาติมิตร สหายมาร่วมในพิธี เมื่อตั้งบายศรีปากชาม เครื่องกระยาบวด เบ็ด ไม้ พร้อมแล้ว ได้ฤกษ์แล้ว ให้นำเด็กมาวางไว้ต่อหน้าพระสงฆ์ หันศีรษะไปตามทิศทางที่โรครักษาคนให้ โรครุ่นจ้องชัย ผู้เป็นประธานหลังนำสังข์ลงบนศีรษะเด็ก แล้วหยิบมิดโรคนแตะบนศีรษะเด็กเป็นพิธี พระสงฆ์สวดชยันโต พราหมณ์เป่าสังข์และไถวบันเทาะวี อวยชัยให้พร แล้วให้ช่างที่ชำนาญโรคนผมจนหมด หรืออาจเว้นที่กระหม่อมไว้ส่วนหนึ่ง ผมที่โรคนแล้วเอาใส่กระทงไปลอยน้ำหรือเอาไปทิ้งแล้วแต่ความสะดวก เสร็จจากพิธีตอนนี้แล้ว จะมีพิธีเวียนเทียนของญาติผู้ใหญ่ในตระกูล โดยเวียนรอบตัวเด็ก และเรียกมิ่งขวัญผูกข้อมือข้อเท้า บ้างก็รับขวัญด้วยกาละเงินทองด้วยความเสน่หารักใคร่เอ็นดู

เสร็จจากพิธีท้าวัญเดือนและโรนผมไปแล้ว ก็ให้ท้าวพิธีเอาเด็กลงอยู่ ซึ่งต้องจัดหาเครื่องมงคลพิธี ได้แก่ หินบดยา พักเขี้ยวทาแป้งดินสอพองให้ขาว ดុងบรรจุเมล็ดข้าวเปลือก ถั่ว งา บางทีมีแมวคราวอยู่ในเครื่องมงคลพิธีนี้ด้วย ทั้งหมดนี้ให้วางไว้ในเปลไถวให้ครบ 3 ครั้ง ให้เอาแมวออก แล้วอุ้มเด็กลงเปลแทน ไถวอีก 3 ครั้ง ให้พี่สาวให้พรแก่เด็ก ส่วนใหญ่จะมีการตั้งชื่อเด็กในโอกาสนี้ด้วย โดยจะเขียนชื่อเด็กวางลงในเปลเป็นเสร็จพิธี ทั้งหมดนี้กล่าวแต่เพียงครุ่ยย่อเท่านั้น ความมุ่งหมายในการทำพิธี คงเกิดจากความเชื่อมั่นว่า เด็กผู้นั้นรอดพ้นจากอันตรายต่าง ๆ แล้ว พ่อแม่ ญาติผู้ใหญ่มีความสุข และรับเข้าเป็นสมาชิกของวงศ์ตระกูล จึงต้องท้าวพิธีรับขวัญเดือน โรนผมไปเอานอนในเปลเลี้ยงอย่างสามัญ ให้มีความร่มเย็นเหมือนดังพักแวง ให้เจริญวัยองงามเหมือนดังเมล็ดข้าว ถั่ว งา และให้อยู่กับเหยาเผ้ากับเรือนเหมือน หินบดและแมว สมกับการถือเคล็ดตามเครื่องประกอบมงคลพิธี

เด็กที่รักจนผมพาแล้ว ส่วนใหญ่จะเลือกผมไว้ตรงกระหม่อมปล่อยไว้ยาวและมัดเป็นจุกไว้ แต่เฉพาะเท่านั้น การไว้ผมจุกอาจเป็นเครื่องหมายแสดงว่ายังเป็นเด็ก หรือคนไทยอาจรับเอาคตินิยมตามศาสนาพราหมณ์ ซึ่งเห็นเทพเจ้าในศาสนาพราหมณ์ไว้ผมยาว และผมววมุ่มมวยไว้กลางศีรษะ ก็เลียนแบบคิดตัดแปลงให้เป็นทรงผมเด็ก เพื่อต้องการให้อยู่ในความคุ้มครองของพระเจ้า หรือเด็กที่เจ็บป่วยบ่อย ๆ บิดามารดา มักจะบ่นให้เด็กหายป่วยด้วยการบ่นไว้ผมจุกบ้างไว้ผมแกละ ผมวิกะบ้าง แต่คิดไปในด้านความเป็นจริงแล้ว การรักจนผมเด็กก็คงเพื่อให้เกิดความสะอาด เพราะเด็กชอบเที่ยวเล่นซุกขมอมมอม และการไว้จุกตรงกลางศีรษะ อาจเป็นเพราะ กระจกศีรษะของเด็กบริเวณตรงกลางที่เรียกว่า กระหม่อม เป็นรอยประสานของกระดูก ยังมีความขบอบบางอยู่ การไว้ผมจุกบกบิตอาจช่วยป้องกันอันตรายได้

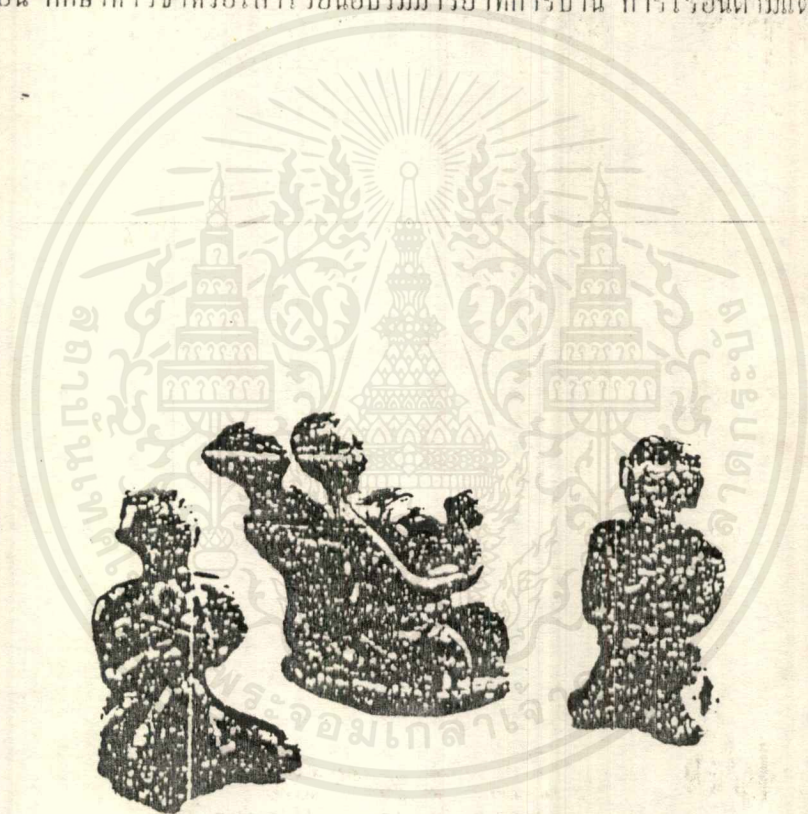
เด็กทั้งชายและหญิงจะไว้ผมจุกมาจนถึงวัยอันสมควร คือ เด็กชายอายุประมาณ 13 ปี เด็กหญิงประมาณ 11 ปี บิดามารดา จะทำพิธีโกนจุกหรือตัดจุก เป็นพิธีที่สำคัญ และเป็นประเพณีที่แพร่หลายมาแต่โบราณของสามัญชน สำหรับพระราชโอรส พระราชธิดา เรียกว่า พระราชพิธีโรสกัณฑ์ และเกศากัณฑ์สำหรับพระโอรสและพระธิดา เด็กที่โกนจุกแล้วถือว่าย่างเข้าวัยหนุ่มสาว เริ่มการเป็นผู้ใหญ่ ต้องเข้ารับการศึกษ บวชเรียน หรือรับการอบรมการบ้านการเรือนต่อไป

พิธีโกนจุกของชาวบ้านทั่วไป มักจัดพิธีกันที่บ้าน มีทั้งพิธีสงฆ์ และพิธีพราหมณ์กระทำกันเป็น 2 วัน บ้างก็ทำพิธีที่วัดเพื่อเป็นศิริมงคล บ้างก็พาเด็กไปโกนพร้อมกับเด็กอื่น ๆ ที่แถวสถานรับส่งพราหมณ์ งานจะเริ่มในตอนเย็นตามที่โรกัณฑ์ รุ่งขึ้นเด็กหนุ่มสาวเข้าสู่มณฑลพิธีพระสงฆ์สวดยันรัต ผู้เป็นประธานในพิธีเริ่มตัดผมก่อน ต่อมาให้บิดา มารดา ญาติผู้ใหญ่อื่น ๆ ตัดเป็นลำดับ แล้วจึงให้ช่างโกนต่อไป ระหว่างนั้นพราหมณ์เป่าสังข์กัณฑ์เจาะว

หลังจากอาบน้ำมนต์ ผู้ใหญ่ญาติมิตรแขกที่มาร่วมงาน ร่วมกันรดน้ำให้พรแก่เด็กเสร็จแล้วพราหมณ์จึงรดน้ำสังข์ช่วยพร เมื่อเด็กเปลี่ยนเครื่องแต่งตัวมานั่งเบื้องหน้าพระสงฆ์ แล้วถวายภัตตาหารและพระสงฆ์อนุโมทนา เมื่อพระกลับแล้วก็ป้อนอันเสร็จพิธี แต่บ้านใดเรือนใดจะมีงานบายศรีสู่ขวัญสมโภชด้วยมหรสพ ก็สุดแล้วแต่กำลังและฐานะ จุกที่ตัดแล้วให้ใส่กระทงลอยไปนมน้ำลาลาลอง ให้ไหลไปกับสายน้ำแบบเดียวกับพิธีโกนผมพา

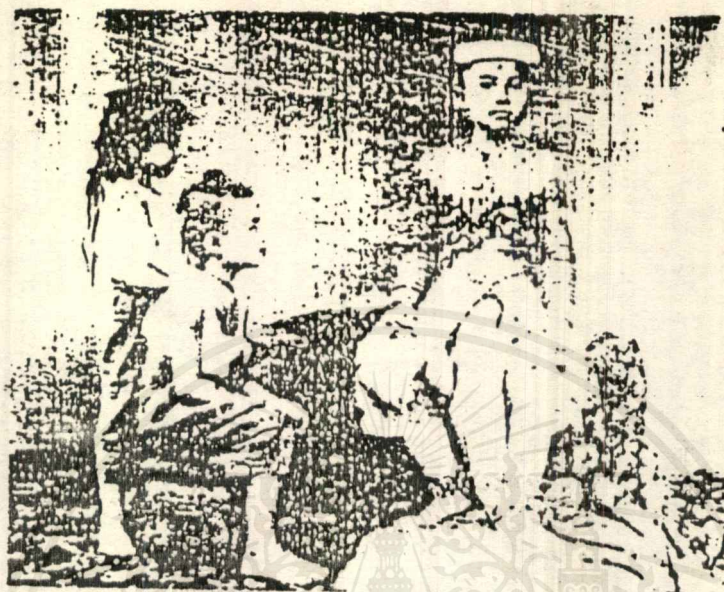
สำหรับพระราชพิธีโสกันต์ และ เกษากันต์ของเจ้านายนั้น จัดเป็นพิธีใหญ่โต พิธี
ดังกล่าว จัดขึ้นหลายวัน มีขบวนแห่ ปลุกโองการพิธี สร้างภูเขาศิวลาหาลงสำหรับสรองน้ำ มี
การละเล่นสมโภช คนตรีเป่าพาทย์เป็นที่เวียงเกริก ภายหลังจากแผ่นดินพระบาทสมเด็จพระปกเกล้า
เจ้าอยู่หัว ก็แทบจะไม่ปรากฏว่าได้ประกอบพระราชพิธีนี้ขึ้นอีก

เด็กที่ทำพิธีโกนจุกแล้ว ถือว่าพ้นจากวัยเป็นเด็ก เข้าสู่วัยของผู้ใหญ่ จะไม่เล่นปะปน
กันระหว่างเด็กหญิงกับเด็กชายดังแต่ก่อน แต่งกายและไว้ทรงผมตามอย่างของผู้ใหญ่ เตรียมตัว
เข้าบวชเรียน ศึกษาหาวิชาหรือเล่าเรียนอบรมมารยาทการบ้าน การเรียนตามแต่ที่พ่อแม่เห็นควร



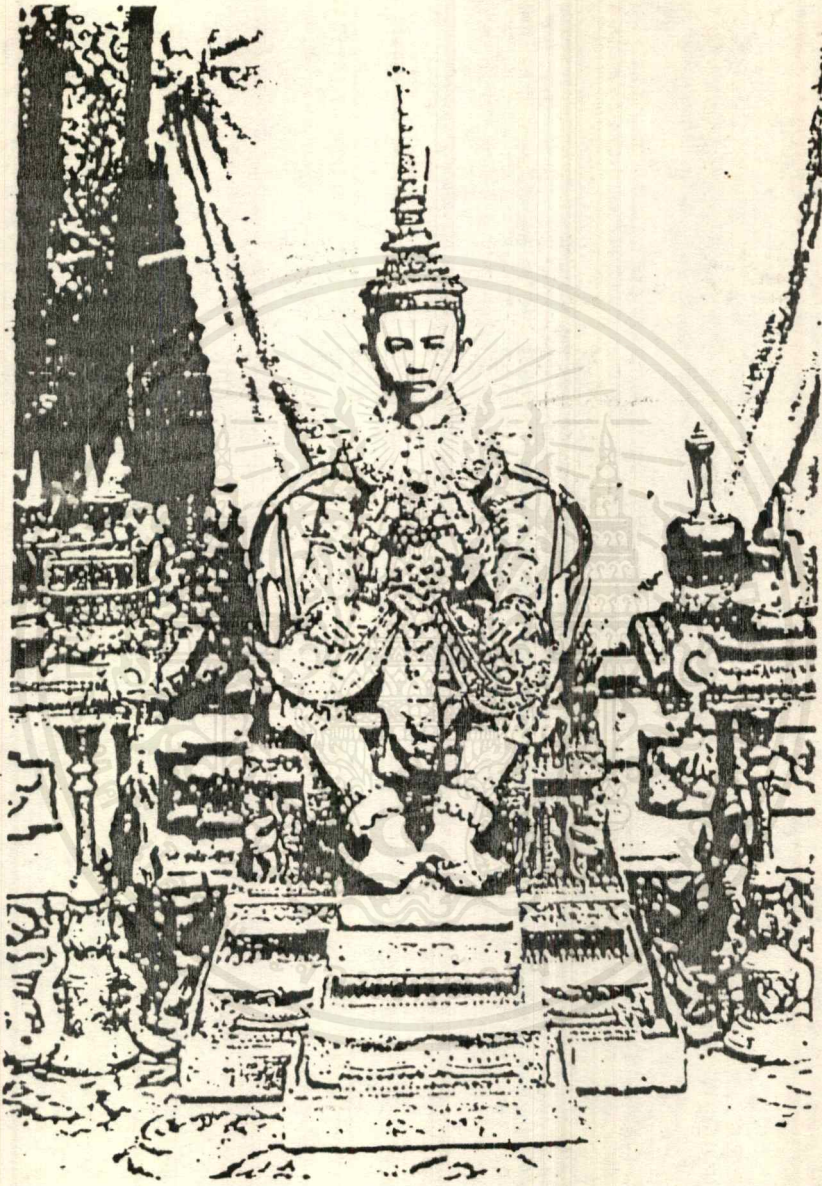
ตุ๊กตาเสียมบาลสังครโลก สมัยสุริยทัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



การรอกนจุกของเด็กสาวมัชฌิมวัยจัดพิธีที่บ้าน และ จัดทั้งพิธีสงฆ์ และ พราหมณ์

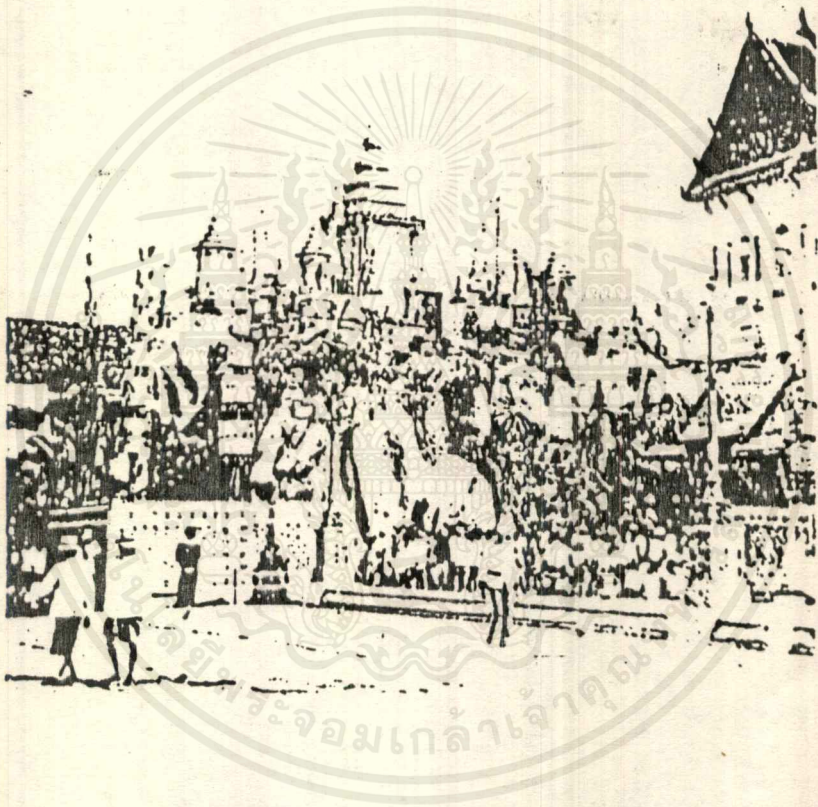
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



สมเด็จพระเจ้าฟ้ามหิตลodayเดช กรมหลวงสงขลานครินทร์

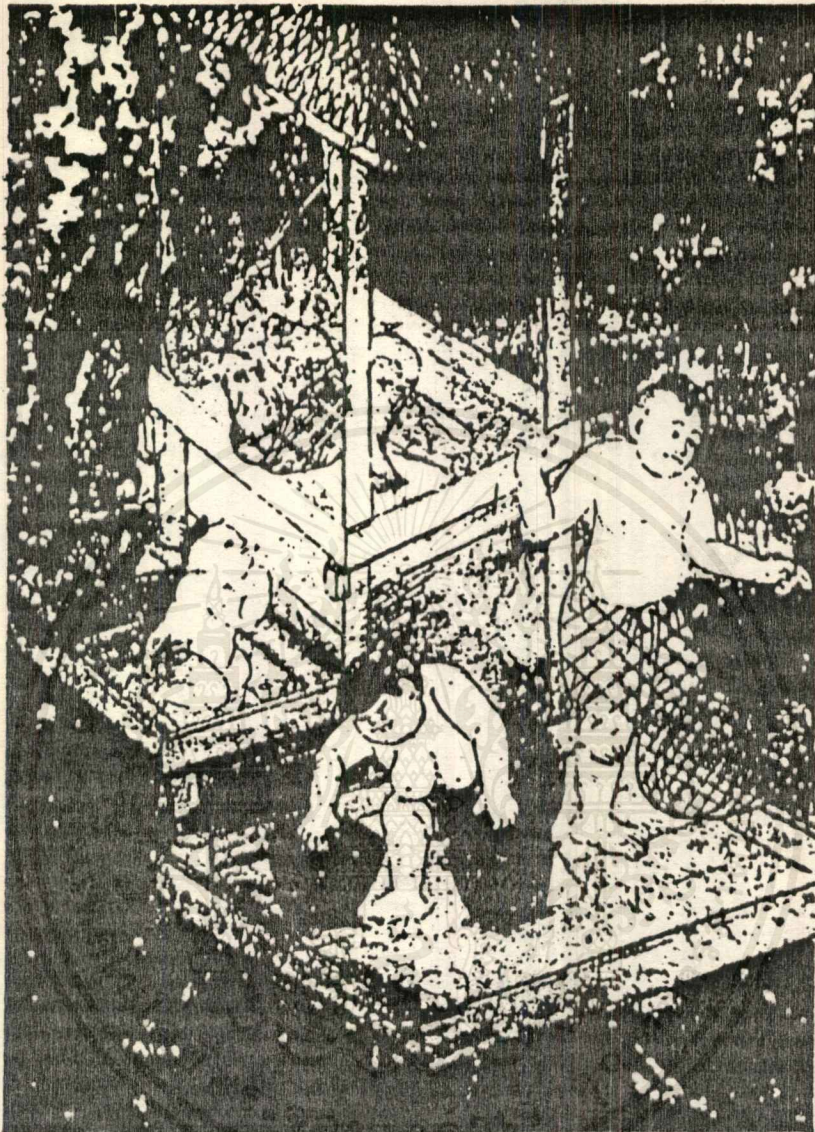
ในพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ในพระราชพิธีโสกันต์ พ.ศ. 2466

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เครื่องตกแต่งเขาไกรลาสครั้งพระราชพิธีโสกันต์
สมเด็จพระเจ้าพ้ามหาวิชรุณหิศ พ.ศ. 2433

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพเขียนผนังอุโบสถวัดสุวรรณาราม ธนบุรี สมัยรัชกาลที่ 3
ที่ชานบ้านเด็กวัดผมจุกกำลังร้องไห้ เพราะถูกตี เมื่ออ่านหนังสือไม่ได้ หรือ
ไม่ตั้งใจเรียนหนังสือจากบิดา หรือ ผู้ใหญ่ที่มีความรู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การศึกษากับต่างประเทศ

การศึกษากับต่างประเทศ เริ่มมีมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาแล้ว ดังเช่นในสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช ได้ทรงจัดส่งนักเรียนซึ่งเป็นบุตรหลานข้าราชการและบุตรผู้มีตระกูลสูงไปเรียนที่ประเทศฝรั่งเศส

การเปลี่ยนแปลงการศึกษาเกี่ยวกับต่างประเทศ ในรัชกาล พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว พระองค์ได้มีการติดต่อต่างประเทศ และเสด็จต่างประเทศ ซึ่งมีผลต่อการศึกษาของไทยเป็นอย่างมาก เช่นในครั้งแรกที่เสด็จกลับจากสิงคโปร์ ได้โปรดเกล้าให้ส่งนักเรียนไปเรียนสิงคโปร์ และการเสด็จประพาสยุโรปครั้งแรกเมื่อ พ.ศ. 2440 พระองค์รับสั่งให้อัครราชทูตไทยประจำอังกฤษ และฝรั่งเศสศึกษาแบบแผนการจัดการศึกษาของประเทศทั้งสอง แล้วให้รายงานมายังกรุงเทพ ฯ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่เป็นแรงผลักดันให้มีการจัดการศึกษาในประเทศอย่างกว้างขวาง

ด้วยเหตุที่ พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ส่งนักเรียนไปเรียนที่ต่างประเทศ เพราะเกรงว่าไทยจะเสียเปรียบชาวต่างชาติมาก ดังที่กล่าวไว้ว่า

"...แต่การใช้ฝรั่งนั้นไม่ใช่เป็นการง่ายแล้วได้ชัดเจนอยู่มาใจด้วยกันว่า เขาเป็นคนต่างภาษาต่างชาติ จะซื้อตรงจงรักภักดีอะไรต่อเราหนักหนา ก็ชั่วแต่มาหาทรัพย์กลับบ้านเมื่อจะว่าเช่นนี้ก็ไม่ใช่สุจริตธรรมแท้ เพราะบางคนซึ่งมีอริยาศัยดีแลมีความอยากจะได้ชื่อเสียงที่ดี ฤามีความละเอียดอยากจะทำราชการให้ดีขึ้นไป เขาก็ทำดีต่อเรามาก ๆ ก็คงนับว่าเป็นเพื่อนกันไม่ใช่เพื่อนตาย เกือบจะทั้งสิ้น..."

การที่พระองค์ได้ทรงจัดตั้งให้มีโรงเรียนขึ้น และการมีพระบรมวงศานุวงศ์ และผู้มีความรู้ความสามารถไปศึกษาต่างประเทศนั้น หลายคนได้กลายเป็นกำลังสำคัญของพระองค์ในการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงบ้านเมือง และเป็นประโยชน์ในการจัดการศึกษาดังเช่นสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาตราชูญาณภาพ เสนาบดีกระทรวงมหาดไทย สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาเทวะวงศ์วโรปกร เสนาบดีกระทรวงการต่างประเทศ เจ้าพระยาเสด็จสุเรนทราธิบดี อธิบดีกรมศึกษาธิการ กรมพระจันทบุรีนฤนาถ อธิบดีกรมศึกษาธิการ และ เสนาบดีกระทรวงการคลัง

แบบเรียนหนังสือเด็กไทย

ไตรภูมิพิภพ เป็นหนังสือไทยเล่มแรกในสมัยกรุงสุโขทัย พระเจ้าลิไทยทรงนิพนธ์ขึ้น เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับนรก สวรรค์ ซึ่งต่อมาในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ กรมพระยาตราชูญาณภาพ ทรงเปลี่ยนชื่อเป็น "ไตรภูมิพระร่วง"

ในสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช พระองค์ทรงเกรงว่าคนไทยจะหันไปเข้ารีตและนิยมฝรั่ง จึงมีรับสั่งให้หนังสือแบบเรียนของตนเอง เป็นเล่มแรกของไทย คือ หนังสือ "จินตตามณี" แต่งโดยพระโหราธิบดี เป็นหนังสือที่สอนอ่าน กล่าวถึง สระ พยัญชนะ การสัมผัสอักษร การผัน สะกด การันต์ และหลักการไวยากรณ์ ซึ่งหนังสือแบบเรียนจินตตามณีนี้ เลิกใช้ในสมัยรัชกาลที่ 5

ต่อมาในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ ได้มีแบบเรียนเกิดขึ้นใหม่หลายเล่มด้วยกัน คือ

"ประถม ก กา แจกลูกสำหรับหัดเรียน"

"ประถมมลา" หรือ "บถมมาลา" เป็นหนังสือที่ผู้เรียนต้องแจกลูก และผันอักษรไว้ก่อนแล้วจึงอ่านเป็นทานอง เป็นคาภัพย์ เริ่มตั้งแต่ แม่ ก กา ถึง แม่ เกย

ในสมัยรัชกาลที่ 5 ทรงโปรดให้มีการปฏิรูปการศึกษาโดยตั้งโรงเรียนหลวงแห่งแรก
ในพระบรมมหาราชวัง เมื่อ พ.ศ. 2414 มีหลักสูตรที่สอนในโรงเรียนหลวง ได้แก่ การอ่าน
การเขียน การสะกด ลายมือ การคัดสำเนาหนังสือ การเขียนจดหมาย เครื่องหมายวรรคตอน
และไวยากรณ์ พระยาศรีสุนทรโวหารได้แต่งหนังสือแบบเรียนหลวงขึ้นใช้ เป็นหลักสูตรในโรงเรียน
หลวง 6 เล่ม คือ

1. มุลบทบรรพกิจ
2. วาหนัตินิกร
3. อักษรประโยค
4. สังคโยคพิธาน
5. ไวยากรณ์พิจารณ์
6. พิศาลการันต์

ต่อมาแบบเรียนหลวงชุด 6 เล่มนี้ได้ถูกยกเลิกไม่ทำให้ใช้เป็นแบบเรียน โดยประกาศ
ของกรมศึกษาธิการ เมื่อพ.ศ. 2431 โดยเปลี่ยนมาใช้แบบเรียนเร็วเล่ม 1 เล่ม 2 เล่ม 3
ซึ่งในสมัยต่อ ๆ มาก็มียแบบเรียนเกิดขึ้นมาใหม่อีกมากมาย

อุปกรณ์การเรียนสมัยก่อนมีเพียงกระดานชนวนสำหรับเขียน ไม้บรรทัดและดินสอหิน



ของเล่นตุ๊กตาจากต่างประเทศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของเล่นและการละเล่นของเด็ก

นิสัยของเด็กทุกคนนั้นชอบเที่ยวเล่นสนุกสนาน อันเป็นวัยตามธรรมชาติ ที่บ่งบอกถึงวัยยังไร้เดียงสา การเล่นสนุกของเด็กบ้างก็เล่นกันเป็นกลุ่ม กลายเป็นการแข่งขันเอาแพ้เอาชนะ สิ่งของที่นำมาเข้ามาประกอบการเล่นหรือเป็นของเล่นที่หยิบถือได้นั้น ทาให้เด็กได้สร้างจินตนาการ ให้สมจริงผสมกับการแสดงออกช่วยให้การเล่นของเด็กออกกรสออกซาดสนุกสนานยิ่งขึ้น

เมื่อเป็นเด็กทารกยังนอนแบเบาะต้องนอนอยู่แต่ในเปล สิ่งที่ชวนให้เด็กเพลิดเพลินได้คือ ของที่แขวนไว้เหนือเปลให้เด็กมอง ที่เห็นอยู่ทั่วไป เช่น ปลาตะเพียนที่ทำจากใบลาน และกระจับปวงที่ทำด้วยเศษผ้าเย็บยัดนุ่น ห้อยต่อกันมาจากตรงปลายเรียงลำดับจากตัวใหญ่ลงไพลงไป หัวตัวเล็กอย่างเดียวกับสมัยนี้ ที่ทำจากเปลือกหอย โลหะหรือวัสดุอื่น ๆ ทำรูปร่างต่าง ๆ กันไป แต่่นำมาใช้เป็นเครื่องประดับตกแต่งบ้านเสียมากกว่า

เด็กที่คลาน ยืนเดินหรือวิ่งได้แล้วจะมีของเล่นที่แตกต่างออกไป เด็กที่อาศัยในเมือง มักจะให้เห็นและได้เล่นของเล่นที่แปลกใหม่ แต่เป็นของซื้อของขาย เช่น ตุ๊กตาล้มลุก ตุ๊กตาเจ้าพราหมณ์นั่งเก้าอี้แขน หน้ากาก หัวโขน ขลุ่ยใบลาน หรือของเล่นสวยงามที่มาจากต่างประเทศ รวมไปถึงเครื่องเล่นราคาแพงที่เป็นของผู้ใหญ่ เช่น ทีวีจอเสียง กล้องถ่ายรูป ที่เด็กบางคนมีโอกาสดำจับต้องและคิดว่าเป็นของเล่นหรือรุ่มลุ่มเฝ้าคอยสังเกต ขณะที่ผู้ใหญ่พาออกมาเล่นได้ แต่เด็ก ๆ ที่อยู่ตามชนบทคงไม่มีโอกาสได้เล่นของดังกล่าว ยิ่งเป็นสิ่งของที่ต้องซื้อหามาด้วยแล้ว อาจกลายเป็นของที่ไม่เคยเห็นเลยก็ได้

สิ่งเหล่านั้น ไม่เป็นปัญหาสำหรับเด็กในชนบท เพราะพวกเขาจะมีของเล่นที่ทำขึ้นเองได้ หรือที่พวกผู้ใหญ่อาจทำให้โดยใช้เวลาว่างของที่มีอยู่ตามธรรมชาติ มาประดิษฐ์เป็นของเล่นเล่นสนุกได้ทั้งวัน อย่างเช่นไม้และปิ่นที่ทำจากก้านกล้วย เป็นของเล่นยอดนิยมของเด็กชาย ส่วนชุดสำหรับกับข้าวเล่นขายของทำจากดินเผาขนาดเล็ก เป็นของที่เด็กผู้หญิงชอบมาก ตะกร้อมหรือตัวตักแดนที่สานด้วยทางมะพร้าว เด็กจะได้เล่นเมื่อผู้ใหญ่เอาใบมะพร้าวมาห่อ และทำไม้กักค้ำห่อขนม เมื่อเหลือแล้วเด็กจะเอาไปสานเอง หรือไม้ก็ผู้ใหญ่สานให้ ตุ๊กตาหุ่นขี้ผึ้งปั้นจากดินเหนียว เด็ก ๆ ก็ชื่นชอบมากจนคาราบราณกล่าวไว้ว่า "อยู่บ้านท่านอย่างนี้ดูค้าย บันวันบันควายให้ลูกท่านเล่น" เห็นจะเป็นจริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เด็ก ๆ ชอบจะเล่นกันเป็นกลุ่ม เพราะแต่ก่อนในครอบครัวหนึ่ง มักจะมีเด็กอยู่รวมกัน
มาก บางครอบครัวปลูกบ้านรวมกันอยู่ในบริเวณใกล้เคียงกันเป็นกลุ่ม พื้นที่ลานบ้านกว้างขวาง
เด็กจึงหาเรื่องเล่นได้ตลอดวัน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเศษ 10 อย่าง



ของเล่นที่เป็นเครื่องเงินของเจ้านาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



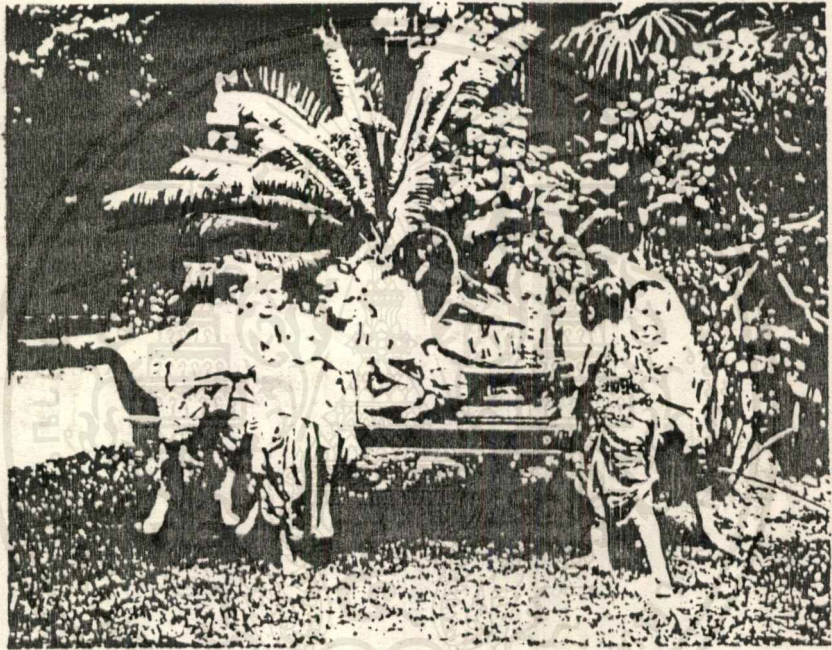
ตุ๊กตานั่งท้าวแสน ของเล่นของเจ้านาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

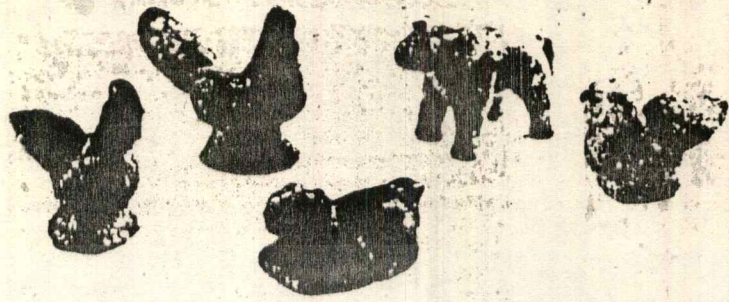


พระเจ้าลูกยาเธอในรัชกาลที่ 5 ทรงฉายร่วมกับกล้องถ่ายภาพจากซ้ายมาขวา ไม่ทราบแน่,
สมเด็จพระเจ้าฟ้าประชาธิปกศักดิเดชน์ กรมขุนสุโขทัยธรรมราชา,
สมเด็จพระเจ้าฟ้ายุคลทิฆัมพร กรมขุนเพชรบูรณ์อินทราชัย, ไม่ทราบแน่,
สมเด็จพระเจ้าฟ้ามหิตลอดุลยเดช กรมหลวงสงขลานครินทร์, พระองค์เจ้าอรุณพงศ์รัชสมโภช

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ของเล่นของผู้ใหญ่อย่างงานเลี้ยงก็เป็นที่สนใจของเจ้านายน้อยเช่นกัน
แต่เด็กสามัญชนคงเป็นส่วนน้อยที่จะมีโอกาสได้ใกล้ชิดกับสิ่งของเหล่านี้

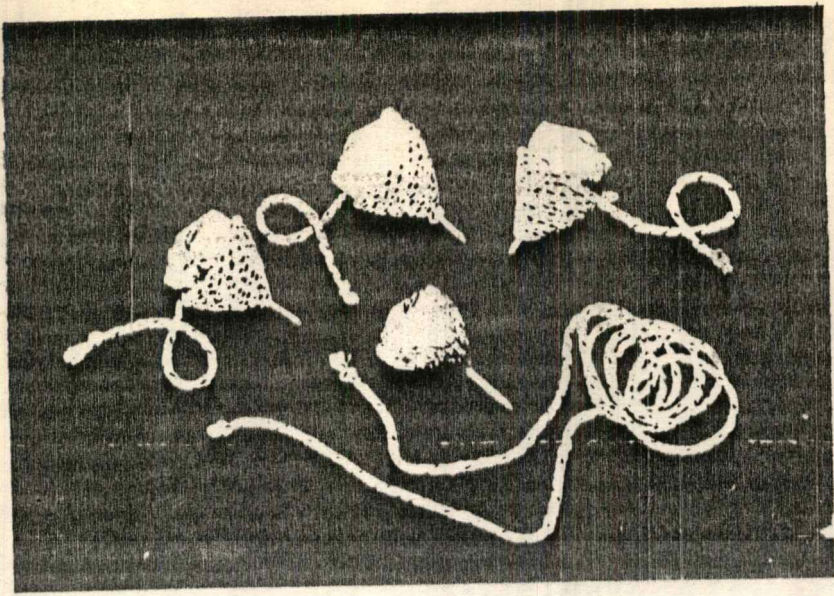


ตุ๊กตารูปสัตว์ดินเผาและสังครโลก

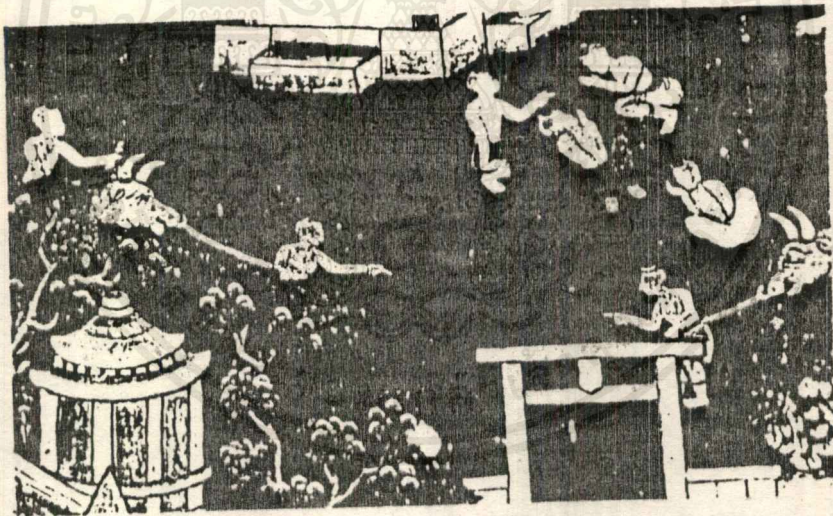


ของเล่นสำหรับเล่นขายของทำจากดินเผา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ลูกข่าง



ภาพเด็กหมจุกเลี้ยงควาย และเล่นเป็นกลุ่ม ทุกคนไม่สวมเสื้อ ซึ่งเป็นธรรมดา
ของชีวิตชาวไทย

(จิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดวัง อ.เมืองพัทลุง จ.พัทลุง สมัยรัชกาลที่ 4)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การละเล่นของเด็กสมัยก่อนนั้น ถือว่าเป็นผลดีต่อร่างกายและสติปัญญาของเด็กเพราะ การกระโดดโลดเต้นเป็นการออกกำลังกาย การละเล่นบางอย่างต้องใช้สมอง และไหวพริบ เอาตัวรอดหรือเอาชนะ ที่เล่นกันอยู่โดยทั่วไป อาทิ ริริข้าวสาร งูกินหาง มอญซ่อนผ้า ซ่อนแอบหรือซ่อนหา อ้ายเข้ อ้ายโง่ง กาปักไข่ ไม้หึ่ง และอีกหลาย ๆ อย่าง บางทีเด็ก ๆ เล่นเป็นกลุ่มอย่างง่าย ๆ ไม่เป็นแบบฉบับ เช่น เล่นขายข้าวขายของ เล่นเป็นพ่อแม่เลี้ยงลูกตุ๊กตา การละเล่นเหล่านี้ มีส่วนให้เด็กรู้จักกันสนิทสนมกันทั้งหญิงและชาย เพราะโบราณถือว่าเด็กที่ยัง ไขว้ผมจุกยังเป็นวัยเด็กไม่มีเพศ ผู้ใหญ่จะปล่อยให้เล่นสนุกด้วยกันกับพี่น้องและเพื่อน ๆ

ในแต่ละท้องถิ่นนั้น จะเล่นไม่เหมือนกันทุกอย่างไป บางทีชื่อเรียกต่างกัน แต่มี ลักษณะการเล่นคล้ายกัน

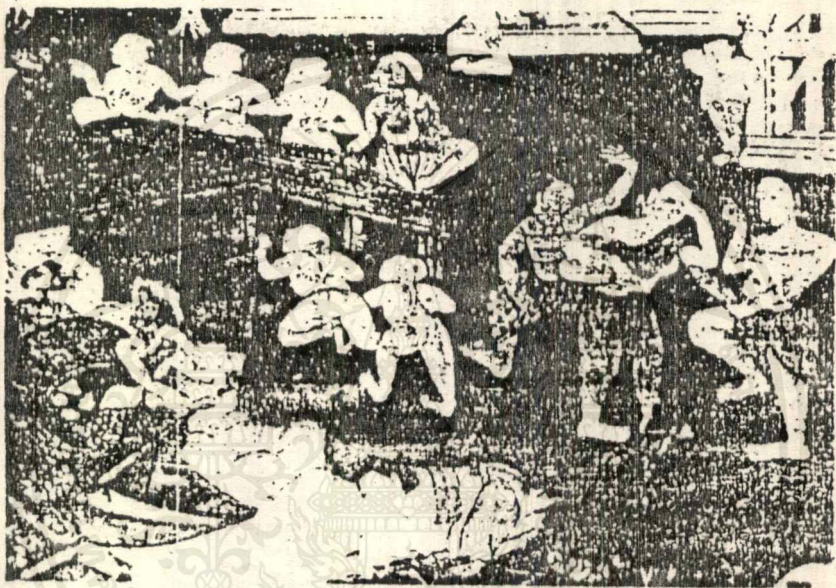
ริริข้าวสาร เป็นการละเล่นสนุกของเด็กในภาคกลาง แต่ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ก็มี เรียกว่า ลอดแลดข้าวสาร คนเล่นสองคนยกมือจับกัน ชูไว้เหมือนเป็นประตูคั้ง คนอื่น ๆ จะเข้าแถวเดินลอดไป บางทีให้จับเอาต่อ ๆ กันและร้องว่า "ริริข้าวสาร สองทะนานข้าวเปลือก เลือกท้อง(ช่อง) ใบลาน คัดข้าวใส่จาน เก็บเบี้ยใส่ตุงร้าน พานเอาคนข้างหลังไว้" เมื่อ ถึงคำสุดท้าย ผู้เป็นประตูจะลดมือลงทันที กักตัวคนที่ลอดผ่านเข้ามา ผู้ที่ถูกกักตัวได้จะถูกคัด ออกเรื่อย ๆ และอาจถูกทำโทษด้วยการให้รำ

มอญซ่อนผ้า เล่นกันอยู่ในหลายจังหวัดของภาคกลาง ผู้เล่นนั่งเป็นวงกลม คนที่เป็นมอญ จะมีผ้าผืนหนึ่งถือซ่อนไว้ แล้วออกเดินรอบ ๆ วง ขณะที่ทุกคนช่วยกันร้องเพลงว่า "มอญซ่อนผ้า ตุ๊กตาอยู่ข้างหลัง ไข่จันไข่จันนี้ จันจะตีกันเธอ" ขณะที่เดินไปรอบ ๆ วง มอญ จะแอบหย่อนผ้าไว้ข้างหลังคนใดคนหนึ่ง โดยไม่ให้เห็น คนที่นั่งในวงก็ห้ามหันไปมอง นอกจาก เอามือคลำดู ถ้ามอญเดินมาครบอีกรอบ เจ้าตัวยังไม่รู้ก็จะถูกมอญหยิบผ้าไปไล่ตี คนถูกตีก็จะ ต้องเป็นมอญต่อไป แต่ถ้าผู้ถูกวางผ้ารู้ตัวก่อน ก็หยิบผ้ามาไล่ตีมอญ มอญก็ต้องหาหน้าที่ยมอญ ต่อไปอีก จนกว่าจะได้มอญคนใหม่

อิก้าพัคไข่ หรือบางแห่งเรียกว่า ชิงไข่เต่า คนเล่นเป็นอิก้าหรือเต่า จะเข้าไป
อยู่ในวงกลมที่ขีดไว้บนพื้น คนเล่นคนอื่นอยู่นอกวงกลม พยายามแย่งเอาก้อนหินที่สมมุติว่าเป็นไข่
ที่ตัวอิก้าหรือเต่ากำลังรักษาไว้ในวงกลมออกมาให้ได้ อิก้าจะชี้ขา แขน แกว่งป้ายไปมา
ป้องกันไข่ของตน ถ้าไปถูกผู้ใด ต้องมาเล่นเป็นอิก้าแทน จนกว่าจะถูกแย่งไข่ไปจนหมดกอง
หากไข่ถูกแย่งไปหมด ผู้เป็นอิก้าหรือเต่า จะต้องตามหาไข่ที่ถูกผู้เล่นอื่น ๆ เอาไปซ่อนให้ได้
หากหาไม่พบจะต้องถูกงูหุบหาไข่ที่ซ่อนไว้

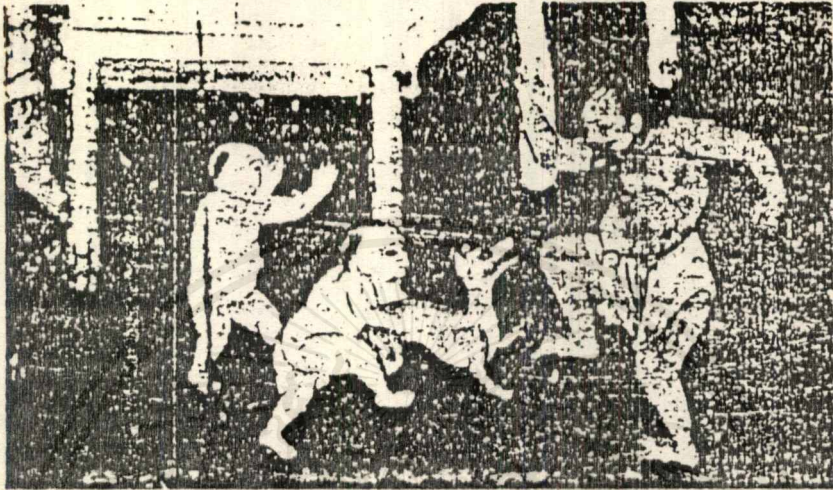
เล่นซ่อนหา เด็กนิยมกันมาก เพราะได้สนุกกัน การแอบซ่อนไม้ให้ผู้ที่ห้ามมองเห็นตัว
บางทีหลบตามทุ่งไม้ เสา เรือน กองฟาง สุดแต่ที่จะหาที่กำบังตัว เมื่อผู้มองหามาใกล้แล้ว
ออกมาแตะตัวได้ก่อน ผู้แอบซ่อนก็ชนะ บางแห่งนิยมเล่นกันในตอนกลางคืน เพราะหาตัวกันยาก
แต่คนโบราณบางท่านว่าไม่ให้เล่นซ่อนหาในเวลากลางคืน เพราะอาจจะถูกผีซ่อนไว้เลยก็ได้

เล่นขายของ หรือเล่นหม้อข้าวหม้อแกง เด็กผู้หญิงชอบกันมาก มักจะมีเครื่องครัว
ขนาดเล็ก ทำจากดินเผาบ้าง บางทีก็สมมุติเอาสิ่งของพันธุ์ไม้ธรรมชาติ มาทำเป็นอาหาร ขนม
แล้วก็ซื้อขายกัน ส่วนใหญ่อาหาร ขนม สมมุติขึ้นจากดอกไม้ ใบไม้ หรือเอาใบไม้มาแทนเบียร์
แทนสตางค์ แม้ว่าจะไม่ใช่การละเล่นแบบที่ต้องใช้กำลัง และไหวพริบ แต่ก็เป็นการเล่นของเด็ก
ที่ทำให้เด็กสร้างสรรจินตนาการได้อย่างสนุกสนาน



ภาพชีวิตชาวบ้านริมฝั่งคลอง เห็นเด็กผมแกละที่ประดับร่างกายด้วยสร้อยข้อมือ ข้อเท้า
สร้อยคล้องลำตัวแบบสังวาลย์ แต่ไม่สวมเสื้อผ้า วิ่งเล่นซุกซนเป็นกลุ่ม
(ภาพจิตรกรรมผนังอุโบสถ วัดมณีมาวาส จ.สงขลา สมัยรัชกาลที่ 4)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เด็กไว้ผมแกละ

(จากภาพจิตรกรรมฝาผนังในอุโบสถวัดสุวรรณาราม สมัยรัชกาลที่ 3)

การแต่งการในวัยเด็ก

การแต่งกาย

ในสมัยก่อนการแต่งกายของเด็กชาวบ้านแต่งกายกันง่าย ๆ มีทั้งที่เปลือยกายล่อนจ้อน หรือนุ่งผ้าห่มผืนหนึ่ง ถ้าเป็นลูกคนมีเงินหน่อย ก็จะสวมกาไลมือ กาไลเท้า สายสร้อยห้อยคอ ผูกเสม มีปิ่นปักผมจุก มีตะปิ้งปิดอวัยวะเพศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในรัชกาลที่ 4 เด็กหญิงใส่เสื้อคอกลมระบายลูกไม้ที่คอแขน ฯลฯ นอกจากนี้ ยังพบว่า เด็กซึ่งเป็นลูกของผู้มีฐานะร่ำรวย ที่มีกตดกแต่งด้วยเครื่องประดับนั้น บางทีก็เกิดปัญหาถูกฆ่าตาย แย่งชิงเครื่องประดับขึ้น มีปรากฏในหนังสือเก่าเสมอ ๆ ซึ่งเมื่อครั้งรัชกาลที่ 1 ก็เคยมี พระราชกำหนดในปี พ.ศ. 2334 โดยการห้ามใส่กำไลมือ กำไลเท้า ตกแต่งให้เด็กอย่าง เด็ดขาด ถ้าไม่มีพี่เลี้ยงตามไปด้วย หากใครแต่งตัวให้เด็กไม่ไปควบคุมแล้ว เด็กถูกลักพาไป ฆ่าชิงทรัพย์ ก็จะเอาตัวพ่อแม่ผู้ตกต่งนั้นมาทรมานอย่างหนัก ลักษณะที่ผู้ร้ายฆ่าเด็กนั้นไม่เพียงแต่ ฆ่าเฉย ๆ ยังตัดมือตัดเท้า เพื่อเอากำไลไปด้วย เป็นการอุจาดตามาก ต่อมาสมัยรัชกาลที่ 4 มีการออกกฎหมายในปี พ.ศ. 2409 ห้ามแต่งตัวเด็กแล้วล่อลวงให้ไปเที่ยวโดยลำพัง และกำหนด โทษเอาไว้ด้วย ทรงอุทิศสำนักตัวอย่างเด็กที่ถูกฆ่าตายมาให้เห็นด้วยหลายคน เช่น หนูเฟื่อง อายุ 8 ขวบ ทาสชื่อ อีลาย หักคอถอดกำไลเท้าเงินทอง เสมาทองคำไป หนูเล็ก 7 ขวบ ถูกอีเมาะ ทาสหักคอเอากำไลไป เป็นต้น

สำหรับกำไลเท้านี้ มีข้อสังเกตที่น่าสนใจอย่างหนึ่ง คือ เมื่อเด็กคนใดโตเป็นสาว ได้แต่งงานมีเหย้าเรือนไปแล้ว ก็จะถอดกำไลออก

ในรัชกาลที่ 5 นี้ มีการติดต่อกับชาวต่างประเทศมากยิ่งขึ้น เด็กผู้หญิงในสมัยนี้ นุ่งโจงกระเบนไม่สวมเสื้อ เช่นเดียวกับผู้ใหญ่ แต่ถ้าเวลาออกงานก็จะสวมเสื้อคอติดลูกไม้ ที่ เรียกว่า เสื้อคอกระเช้า เวลาแต่งตัวเต็มทีก็นุ่งโจงกระเบนสวมเสื้อแขนยาวคอปิด แต่งด้วย ผ้าลูกไม้มั่งคั่งงาม สวมถุงเท้า รองเท้า และถ้าเป็นเจ้านายที่ทรงพระเยาว์ ทรงฉลองพระองค์ แขนยาวพอง และทรงเครื่องประดับมาก

ทรงผมของเด็ก

ทรงผมของของเด็กไทยสมัยโบราณที่สำคัญ คือ โทกนศีรษะแต่จะไว้ผมเฉพาะแห่งมีอยู่

4 แบบ คือ

1. ผมจุก ไว้ผมกลางศีรษะหรือจุก ค่อนข้างไปข้างหน้า
2. ผมแกละ ไว้สองข้างเหนือหูขึ้นไปเล็กน้อย
3. ผมกระ ไว้ไปทางท้าย ๆ บริเวณขวัญถ้าปักเปียเรียกผมเปีย
4. ผมเปีย คือ ผมกระที่ปักเปียหรือผมแกละที่ปักเปีย

ทรงผมของเด็กไทยสมัยก่อนนั้นได้ไว้กันเป็นประเพณีแต่โบราณเรื่อยมาในสมัยรัชกาลที่ 1 - 4 เด็กยังนิยมไว้ผมจุกอยู่ รวมทั้งเด็กลูกเจ้านายด้วย และเมื่อเด็กหญิงอายุประมาณ 11 ปี ชาย 13 ปี แต่ก็ไม่จำกัดเสมอไปต้องทำพิธีการโกนจุก ซึ่งการโกนจุกในสมัยโบราณ เชื่อว่า พ่อแม่จะโกนจุกเองไม่ได้ ต้องให้พรหมณ์หรือพระภิกษุที่ไม่เช่นนั้นเด็กจะบ้า หรือสติไม่ดีพ่อแม่ จึงแต่ตัดผมบางส่วนเท่านั้น ถ้าพ่อแม่เป็นคนมีฐานะก็จะจัดงานโกนจุกอย่างหรูหรา มีการตกแต่ง ให้เด็กเต็มทีหากเป็นเจ้านายก็จะมีพิธีใหญ่ ถ้าระดับเจ้าฟ้า หรือพระบรมวงศ์เธอ เรียกพิธีนี้ว่า พิธีรสกัณฑ์ ถ้าระดับพระองค์เจ้าลงมา เรียกว่า พิธีเกศากัณฑ์ เมื่อโกนจุกแล้วในสมัยก่อน เด็กผู้ชายที่อยู่ในวัยรุ่นก็จะเริ่มไว้ผมมหาดไทย เด็กหญิงก็จะเริ่มไว้ผมปีก ล่วงมาภายหลังก็ไว้ผม ดอกกระทุ่ม ไปตามความนิยม เมื่อเข้าในสมัยรัชกาลที่ 5 ก็ยังไว้จุกอยู่ แต่มีบางส่วนที่เด็ก เริ่มมีผมทรงใหม่ คือ ไว้ผมยาวแบบเด็กฝรั่งบ้าง โดยมากออกมาจากในวังก่อน และรัชกาลที่ 6 ยังมีการไว้ผมจุกอยู่เช่นกัน

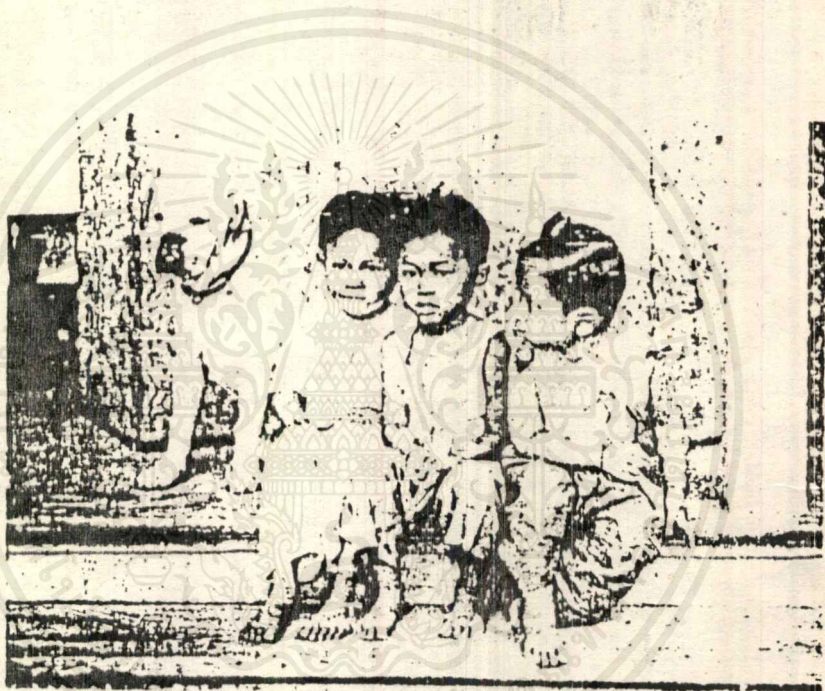
พระมหากษัตริย์ของไทยองค์สุดท้าย ที่ทรงไว้พระเกศาจุกมาก่อน คือ รัชกาลที่ 7 ส่วนรัชกาลที่ 8 และรัชกาลที่ 9 ทรงเติบโตในต่างประเทศ จึงมิได้ทรงไว้พระเกศา เช่น ประเพณีไทยโบราณเลย

ปัจจุบันนี้ เด็กไทยทั่วไปและผู้ชายจะตัดผมสั้นธรรมดา ด้านหลังเกรียนแบบนักเรียน ผู้หญิงไว้ผมยาวพอสวมครavat ส่วนเด็กไทยที่นิยมไว้จุกแกละมีน้อยมาก ก็ยังมีอยู่บ้าง ซึ่งอาจมาเชื่อว่าไว้ตามประเพณีเก่า ๆ แต่มีความเชื่อแอบแฝงอยู่ด้วย คือ เมื่อเด็กคนใดโตขึ้นโรค เจ็บ ออดแอด ๆ อยู่เสมอ เขาก็จะให้ไว้ผมอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยปั้นตุ๊กตาเป็นเด็กในทรงผมต่าง ๆ ให้เด็กเลือก เมื่อเลือกตัวใดก็ไว้ผมทรงนั้น แล้วจะทำให้หายป่วย



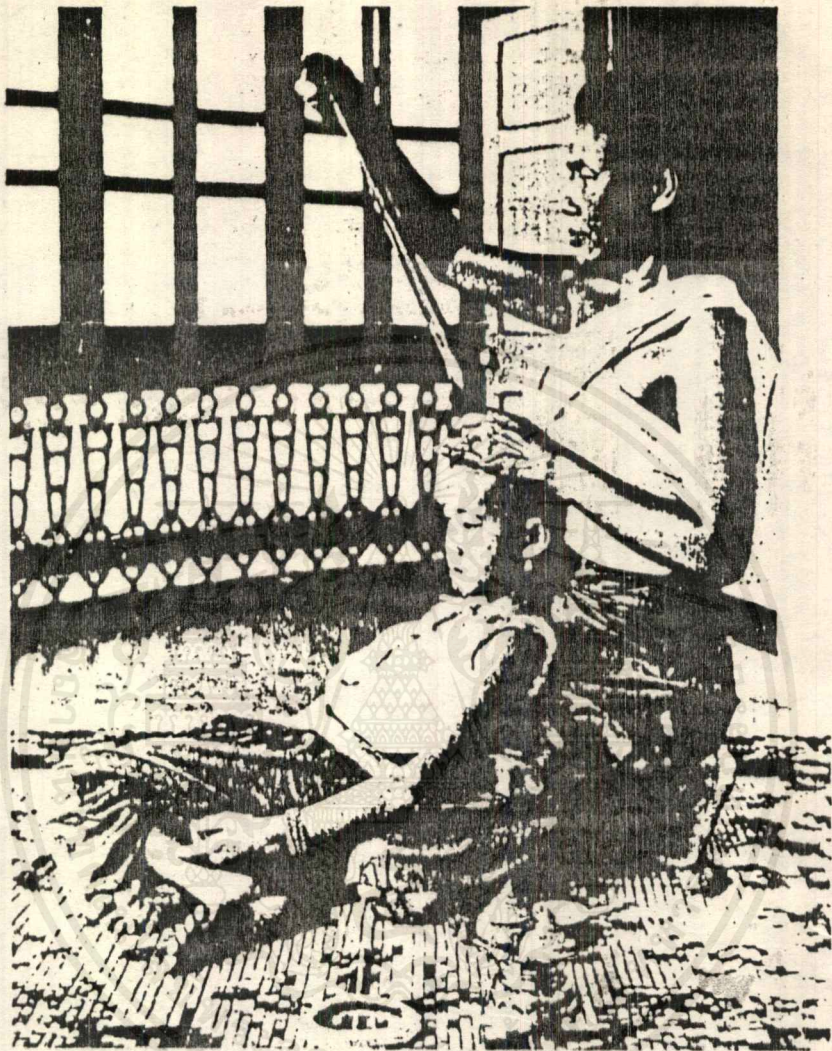
ตุ๊กตางาแสดงให้เห็นการไว้ทรงผมจุก และ ผมแกละ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เจ้านายน้อยในราชสำนัก มีทั้งที่ทรงไว้ผมจุกและผมสั้นอย่างธรรมดา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



จอมเกล้า

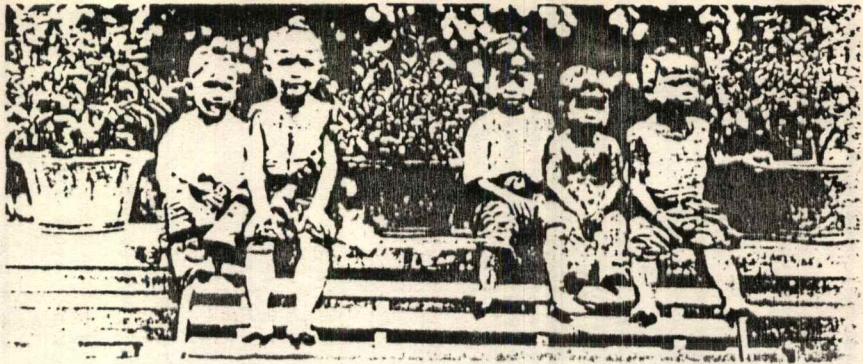
การเกล้าจุกเด็ก ๆ จะต้องหมั้นเกล้าจุก กันไรและโกลนผมเป็นประจำเสมอ การเกล้ามีวิธีดังนี้
 อดยทั่วไปผู้ใหญ่มักจะหนีบศีรษะ เด็กไว้ระหว่างเข้าทั้งสอง มือรวบจุกตั้งรูด้วยขี้ผึ้งนั้นมันมัน
 กลมแข็ง เมื่อเกล้าเสร็จก็จะปักปิ่นหรือรดด้วยมาลัย สำหรับเด็กที่มีผมสำหรับเกล้าไม่ยาวนานัก
 ก็จะมีการเพิ่มช่องผมเข้าไปก่อนเกล้าจุกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

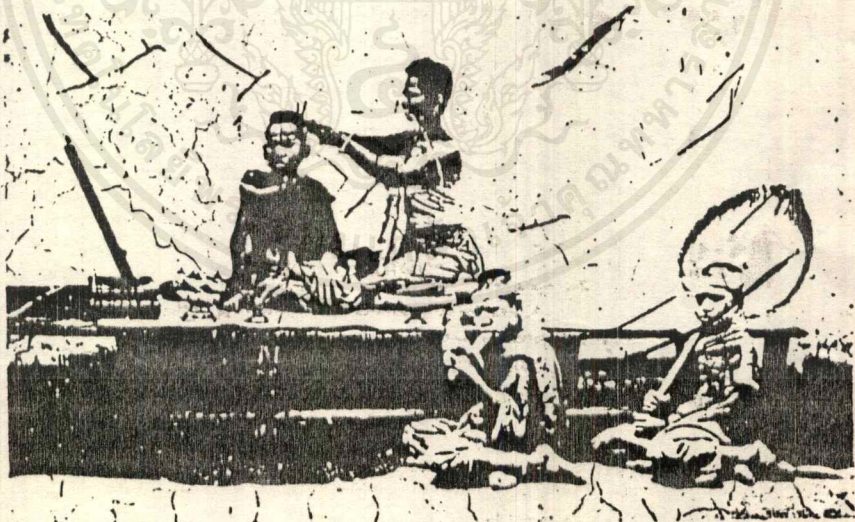


ภาพสมเด็จพระเจ้าฟ้าศิริราชรถโสภณ ทรงไว้ผมจุกตามแบบประเพณีของไทย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เด็กสมัยรัชกาลที่ 5 นั่งโรงกระเบนหรือโสร่งทั้งชาย และหญิง เด็กชายใส่เสื้อคอกลมผ่าอก
แขนเพียงศอก เด็กหญิงใส่เสื้อคอกว้าง มีริบบิ้นรอยที่คอ ซึ่งสิริบันนิยมให้สลบสีกับค่านุ่ง
เป็นเสื้อแขนสั้นติดระบายลูกไม้และไว้ผมจุกตามประเพณีการไว้ผมของเด็กแต่ก่อน
(เจ้านายสกุล "ดิศกุล")



วิธีการตัดผมของสตรีชาววัง แบบผมทัด ที่น่าสนใจ คือ หญิงช่างตัดผมห่มผ้าแบบพันรอบตัว
เหน็บทั้งชายไว้ด้านหลัง เรียกห่มผ้าแถบ ซึ่งเป็นลักษณะการห่มผ้าแบบอยู่ในบ้านของสตรีที่มี
ครอบครัวแล้ว หรือสำหรับสตรีสูงอายุซึ่งจะไม่นิยมห่มสบาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



พระราชดำรินรัชกาลที่ 5 จลองพระองค์แบบผสมตะวันตก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- ปราณี วงษ์เทศ ของเล่นของโลก สำนักพิมพ์ เจ้าพระยา
พิมพ์ครั้งแรก มีนาคม 2528
- นายจรัล จงเจริญกุล โครงการออกแบบตกแต่งภายใน พิพิธภัณฑน์หนังสือพิมพ์
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต สาขาสถาปัตยกรรมภายใน
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง 2534
- เอนก นววิบูล เอกสารเนื้อหาการจัดแสดง โครงการ พิพิธภัณฑน์ของเด็กเล่น
ปี 2534 และคณะกรรมการ
- ประसान เขาวัดระกูลกิจ โครงการตกแต่งภายใน พิพิธภัณฑน์พระราชกรณียกิจ
พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว คณะครุศาสตร์
อุตสาหกรรมบัณฑิต สาขาสถาปัตยกรรมภายใน
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง 2530