

- อะไรที่ทำให้คนคนหนึ่งเลือกยืนอยู่บนเส้นทาง นักออกแบบของเล่นเพื่อพัฒนาการเด็ก
- “พงศธร พัฒนอุดม” ชายหนุ่มผู้อยู่เบื้องหลัง รอยยิ้มของเด็กๆ
- ผู้มีพระพุทธรเจ้าเป็นไอตอล
- ผู้ร่วมพลิกดิน “WonderWorld” ของเล่นไม้สัญชาติไทยให้สามารถอดตัวบนเล่นทั่วโลก

“พงศธร พัฒนอุดม” หรือ “พง” ชายหนุ่มนักดีไซน์ของเล่นเพื่อพัฒนาการเด็ก ผู้ที่บอกว่าตัวตนของเขา ก็คือดีไซเนอร์ อารมณ์ดีที่ถ่ายทอดความสนุกสนานในงาน เพราะมีความสุขจนเป็นอาวุธ

“พง” หรือ “PONG” นามว่า DNA ของเขาก็คือ P = Play All Time / O = Open Mind / N = Natural Way / G = Go Together

พงศธร พัฒนอุดม ทีเชเนอร์ของเล่นเด็ก ผู้มีความสุขจนเป็นอาวุธ



จึงไม่แปลกใจว่า “WonderWorld” จะเป็นของเล่นที่สามารถสร้างรอยยิ้มและความสนุกสนานให้กับเด็กๆ ได้มากขึ้นทุกวัน

“ผู้จัดการ 360” รายสัปดาห์” นำเสนอเบื้องหลังการเป็นดีไซเนอร์มืออาชีพของเขา แต่ถ้อยคำของเขากลับมาและเรื่องราวเป็นตัวอย่างให้กับดีไซเนอร์รุ่นใหม่

● บทบาททางศิลปะกับธุรกิจ
หลังจากสามารถถอนทุนมาได้เข้าไปเรียนในสาขาศิลปะอุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อยุ่ที่จังหวัด และได้ทำงานที่บริษัท วันเดอร์เวิร์ล จำกัด ในตำแหน่งดีไซเนอร์ จากแรงบันดาลใจตั้งแต่ยังเป็นเด็ก โดยมีหุ่นยนต์กันดั้มเป็นแรงบันดาลใจโปรด เพราะความสนุกที่ได้จินตนาการ ได้หยิบจับของใกล้ตัวมาต่อเติมตกแต่งให้สวยงาม ง่าย ง่ายจะมีสายไฟ ฟอนท์รูปปลา ฯลฯ หรือเวลาเล่นกับกันดั้มหากจำลองชิ้นงาน เป็นการเติมเต็มจินตนาการ นอกจากนั้นยังมีโมเดลอื่นๆ เช่น เครื่องบิน รถแข่ง ก็เป็นสิ่งที่เขาชื่นชอบเช่นกัน

พงศธร เล่าว่า เมื่อได้เข้ามาอยู่ในฟากของกักเป็นหุ่นสร้างแรงบันดาลใจให้กับเด็ก ในขณะเดียวกันก็เป็นการต่อยอดศิลปะของเขาตัวเองไปด้วย หลังจากทำงานไปได้สักพัก รู้สึกว่ายังขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่องธุรกิจ จึงไปเรียน MBA ทำให้ได้เข้าใจทั้ง 2 ส่วน คือ ส่วนของศิลปะกับส่วนของธุรกิจ

“เราฟังอาร์ตสจิวก็เข้าใจ ฟังธุรกิจก็เข้าใจเรื่องทำไป ก็ข้าง นามภาพผสมผสานกันได้ ฟังศิลปะอยู่ในโลกของความเป็นเหมือนในสิ่งที่อยู่ในเปลือกภายนอก ฟังธุรกิจเป็นโลกของความจริงเมื่อสาดเข้ามาบอกว่าที่คิดที่ฝันออกมาแพงไป ขายไม่ได้ เมื่อเปลี่ยนไปบ้างๆ แต่ออกมาไม่แดงและเหว ไม่มีอะไรปกป้อง เพราะฉะนั้น เราจะพัฒนาความฝันให้มีเปลือกที่แข็งแรง เพื่อต่อยอดความฝันให้เป็นความจริง”

พงศธร บอกว่า นักออกแบบต้องรู้ตัวกว้างไกล ไม่อย่างนั้นจะตัน คิดอะไรไม่ออก เมื่อใช้จินตนาการ อย่างแรกคือธุรกิจว่าคู่หูคู่ใจคือ ลูกค้าต้องการอะไร ฯลฯ แล้วต้องไปให้ลูกค้าของธุรกิจที่ ซึ่งก็คือในเวลา เพราะความคิดสร้างสรรค์ที่ทำงานอาร์ตสามารถคิดไปได้เรื่อยๆ แล้วนำเหตุผลทาง

ธุรกิจมารองรับความคิดสร้างสรรค์

“เมื่อคิดครั้งแรกจะรูปร่างจัง แต่ถูกตัดด้วยธุรกิจ เช่น ออกแบบมาแล้วเล่นได้จริงเองไปด้วย หลังจากทำงานไปได้สักพัก รู้สึกว่ายังขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่องธุรกิจ จึงไปเรียน MBA ทำให้ได้เข้าใจทั้ง 2 ส่วน คือ ส่วนของศิลปะกับส่วนของธุรกิจ

“เราฟังอาร์ตสจิวก็เข้าใจ ฟังธุรกิจก็เข้าใจเรื่องทำไป ก็ข้าง นามภาพผสมผสานกันได้ ฟังศิลปะอยู่ในโลกของความเป็นเหมือนในสิ่งที่อยู่ในเปลือกภายนอก ฟังธุรกิจเป็นโลกของความจริงเมื่อสาดเข้ามาบอกว่าที่คิดที่ฝันออกมาแพงไป ขายไม่ได้ เมื่อเปลี่ยนไปบ้างๆ แต่ออกมาไม่แดงและเหว ไม่มีอะไรปกป้อง เพราะฉะนั้น เราจะพัฒนาความฝันให้มีเปลือกที่แข็งแรง เพื่อต่อยอดความฝันให้เป็นความจริง”

พงศธร บอกว่า นักออกแบบต้องรู้ตัวกว้างไกล ไม่อย่างนั้นจะตัน คิดอะไรไม่ออก เมื่อใช้จินตนาการ อย่างแรกคือธุรกิจว่าคู่หูคู่ใจคือ ลูกค้าต้องการอะไร ฯลฯ แล้วต้องไปให้ลูกค้าของธุรกิจที่ ซึ่งก็คือในเวลา เพราะความคิดสร้างสรรค์ที่ทำงานอาร์ตสามารถคิดไปได้เรื่อยๆ แล้วนำเหตุผลทาง

● อดตัวด้วย “Wow Factor”
สำหรับการที่ไซเนอร์ของเล่นไม่เพียงเสริมพัฒนาการของเด็ก มีงานแพร่หลายโลกที่

ดีไซเนอร์ไม่ควรมีขาด นั่นคือ “Spielwaren Messe” ที่เยอรมนี การไปงานนี้ของดีไซเนอร์เพื่อไปดูเทรนด์ใหม่ๆ เพราะเทรนด์ใหญ่มีก็จะมีการนำไปใช้ซ้ำๆ กันหมดแล้ว แต่การมองเทรนด์ด้วยตาตัวเอง ถ้าคิดมองออกว่าจะกลายเป็นเทรนด์ใหญ่ในอนาคตได้ จะทำให้มีโอกาสสร้างมาขายหรือนำไปพัฒนาเป็นสินค้าใหม่ ด้วยการนำวิธีคิดมาใช้ มองว่าเขามีมุมมอง มีจุดต่ออะไรที่เราจะคิด ไม่ใช่การลอกแบบ เพราะในทางธุรกิจบางครั้งต้องมีการลัด

สำหรับ “WonderWorld” ดีไซเนอร์ต้องคิดว่าไปว่าดีสิ่งที่ออกแบบดีจนลูกค้าใหม่มาใช้ และสิ่งที่ใส่ลงไปในไปว่าดีสักตัวคือ “Funtastic Factor” หรือ “Wow Factor” ซึ่งเมื่อใครก็ตามที่เล่นต้องร้อง “ว้าว...ท่าอย่างนี้ไม่ได้ด้วยเหรอ”

เช่น มีงานชิ้นหนึ่งเป็นรูปลูกกรง มีแถวสีแดงและแถวบน ลูกค้าคิดว่าคืออะไร เมื่อได้ตัวแล้วเขาไป แล้วตีหนึ่งครั้งได้บวก 1 อีกครั้งได้บวก 2 เมื่อตีขึ้นไปครบ 5 ลูก 1+2+3+4+5 แต่เมื่อมองไปที่ตัวเลขเพราะมันหมุนได้ด้วย ลูกค้าก็ทึ่งว่า เพราะมันหมุนได้ด้วย ลูกค้าก็ทึ่งว่า เพราะมันหมุนได้ด้วย ลูกค้าก็ทึ่งว่า เพราะมันหมุนได้ด้วย ลูกค้าก็ทึ่งว่า เพราะมันหมุนได้ด้วย ลูกค้าก็ทึ่งว่า เพราะมันหมุนได้ด้วย

ขณะที่ “ว้าว” ของบางคนเป็นเรื่องของความน่ารักหรือความน่ารักที่ได้เห็น ส่วน “ว้าว” ของบางคนเป็นเรื่องของฟังก์ชัน คือเห็นภาพออกดูน่ารัก ง่ายๆ แต่มีลูกเล่นซ่อนอยู่ ความท้าทายจากใจยิ่งใหญ่ การที่เด็กมี

อยู่กับน้ำแข็ง ถ้าเทพกวีไม่มีน้ำแข็ง เทพกวีก็ไม่เป็นอาวุธ เพราะฉะนั้น ในเกมนี้มันน้ำแข็ง 3 ก้อน มีเทพกวีน้อยที่อยู่กับพ่อแม่ในรถยนต์ แต่เมื่อน้ำแข็งละลาย ทำให้ต้องอยู่ห่างจากพ่อแม่

จำเป็นต้องช่วยเทพกวีน้อยกลับบ้าน ไปอยู่กับพ่อแม่ ซึ่งกิจกรรมนี้ เช่น การลดคาร์บอนไดออกไซด์จากโรงงานหรือจากรถยนต์ การใช้พลังงานแสงอาทิตย์ การรีไซเคิล ฯลฯ ถ้าทำดีก็จะทำให้โลกมีน้ำแข็งมากขึ้น ต่อทั้งน้ำแข็งให้เทพกวีเดินไปได้ เด็กที่ช่วยเทพกวีได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ แต่ใครที่ท้อถอยลูกเต๋าได้กิจกรรมไม่ได้ จะทำให้พลาดว่าเทพกวีจะโดนไล่ล่ามากก็เทพกวีนั้น แต่ “ว้าว” ของบางทีคือ คนที่อยู่ในสังคมนี้ ชนะคนเดียวไม่ได้ เพราะฉะนั้น ถ้าทุกคนไม่ร่วมมือกันช่วยกันน้ำแข็งก็เทพกวีทุกคนก็เทพกวีคนเดียวไม่ได้ ต้องเล่นกันว่า การอยู่ในสังคมต้องช่วยเหลือกัน ไม่เช่นนั้น โลกจะถูกทำลาย ไม่มีใครอยู่ได้

● ตามรอยพระพุทธรเจ้า
พงศธร บอกว่า การที่ไซเนอร์ของเล่นสำหรับเด็กได้เล่น ในเบื้องต้นต้องไม่บ่อย เรื่องจิตวิทยาเด็กและพัฒนาการของเด็ก แต่การที่ไซเนอร์ออกมาได้ดี สิ่งต่างก็คือใครจะลงไม่เล่นกับเด็กได้มากกว่ากัน เพราะเด็กเล่นไม่เหมือนกันก็ออกแบบก็ได้อีก เช่น กลองหยอดที่ปล่อยให้เล่นใส่เข้ามาได้ เด็กไม่ได้เล่นแค่นั้น แต่เอาไปเล่นเป็นเครื่องดนตรี หรือรถเข็นสำหรับใส่ของ เมื่อเล่นสักพักก็เกิดความคิดใหม่ เอาตัวลงไม่ถนัดแล้วให้คนอื่นเข็น ฯลฯ

ขณะที่เทคนิคในการคิดงานออกแบบของเขา คือการไม่คิดงานในที่ทำงาน เพราะบรรยากาศความวุ่นวายในออฟฟิศทำให้ไม่มีสมาธิ แต่เพราะการเป็นคนครีเอทีฟมักจะทำได้ตลอดเวลา เพราะฉะนั้น ตัวช่วยตัวหนึ่งก็คือสมุดจดความคิดเมื่อความคิดดี เกิดขึ้นมาจะได้ไม่ลืม แต่ช่วงที่เขาคิดได้มากที่สุดคือระหว่างที่อยู่ในงานทยอยแพร่ ในที่ซึ่งถูกห้อมล้อมด้วยของเล่น เป็นช่วงที่กำลังเบิกบานและไอเดียไหลล้น ในบางครั้งสามารถสเก็ตช์ได้มากถึง 30-40 แบบ

อย่างไรก็ตาม ความมุ่งหวังในตอนนี้อยู่ที่การเป็นดีไซเนอร์ที่สามารถสร้างแบรนด์ระดับโลกขึ้นมาได้ เมื่อมองปัจจุบันจะเห็นว่าวันเดอร์เวิร์ลเป็นของเล่นไม่เชิงเป็นที่รู้จักในด้านดีไซเนอร์ในอันดับต้นๆ อยู่แล้ว เพราะนอกจากการนำผลิตภัณฑ์ที่ดีไซเนอร์อย่างมีจุดเด่นไปนำเสนอในงานแพร่ระดับโลกอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ ยังมีการส่งงานของเล่นดีไซเนอร์ไปประกวดในเวทีระดับโลก ซึ่งที่ผ่านมามีผลงานที่ได้รับรางวัลมาแล้วมากมาย เช่น Innovation Toy Design ของเยอรมนี คือผลงานในชื่อ “บ้านฟาร์ม” ในขณะที่ยังคงมีผลงานที่ชื่อว่า “Rainbow Sound Box” ซึ่งรู้สึกภูมิใจเพราะสามารถเข้าไปอยู่ในพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แอนดรูว์เบิร์ดที่อังกฤษ และเป็นเหมือนดีไซเนอร์ในตำแหน่งที่ฝากไว้ในโลกของเล่น

สำหรับการส่งผลงานเข้าประกวด เขาบอกว่าคงจะเป็นเหมือนดีไซเนอร์ใหม่ๆ ที่ใหม่สมัยนี้เรียกว่าวงการ “ปลั๊กชอยซ์” เพราะต้องการจะโชว์ความคิดความสามารถที่มีอยู่ โดยไม่คิดว่าจะต้องรางวัลหรือไม่ เพราะมองว่ารางวัลเป็นเพียงแค่ผลลัพธ์ได้เท่านั้น ปัจจุบันเขาเลิกส่งผลงานเข้าประกวดแล้ว เพราะกลายเป็นการการตัดสินที่คอยชี้แนะผลงานของรุ่นน้อง

พร้อมกับการที่ไซเนอร์รุ่นใหม่ เพราะบทบาทหน้าที่ที่เปลี่ยนจากดีไซเนอร์เป็นหัวหน้าดีไซเนอร์ ด้วยการมีผู้บริหารและเข้าใจถึงความรับผิดชอบเป็นพื้นฐานในการทำงาน ก่อนที่จะก้าวไปสู่การเป็นดีไซเนอร์มืออาชีพที่มาร่วมกันสร้างผลงานใหม่ๆ ให้ของเล่นสัญชาติไทยเติบโตเพิ่มขึ้น

แต่ทั้งหมดทั้งปวงของการทำงาน พงศธรมีพระพุทธรเจ้าเป็นไอตอลสูงสุด เพราะการคิดงานดีไซเนอร์ที่ดีได้เปรียบ เหมือนการตรัสรู้ของพระพุทธเจ้า เพราะฉะนั้น การเดินทางแนวทางของพระพุทธเจ้าจึงเป็นแนวทางที่จะก่อเกิดงานดีไซเนอร์ที่ดี ตั้งแต่การเริ่มต้นด้วยการค้นหา ต้องเอาตัวเข้าไปทดลองกับของสิ่งเพื่อให้อารมณ์ที่สัมผัสจากอะไรใจบรรเทา หรือรถเข็นสำหรับใส่ของ เมื่อเล่นสักพักก็เกิดความคิดใหม่ เอาตัวลงไม่ถนัดแล้วให้คนอื่นเข็น ฯลฯ