■ กานต์ดา บุญเถื่อน

จากจุดเริ่มต้นของโครงงานนำเสนอในชั้นเรียน ผ่านการขัดเกลาด้วยความคิดสร้างสรรค์ สามารถฝ่าด่านคว้ารางวัลชนะเลิศบนเวทีการออกแบบของเล่นเมื่อปีที่ผ่านมา ได้เปิดประตูสู่เส้นทางอาชีพนักออกแบบของเล่นให้กับ**"กษิญา เก้าเอี้ยน"** นักศึกษาภาควิชาศิลปะอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

Happy Village หรือหมู่บ้านความสุข เป็นของเล่นจิ๊กซอว์งานไม้ที่ "มิกซ์ & แมตช์" ระหว่างเกมเขาวงกตกับเกมสร้างเมือง สามารถเสริมสร้างพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ กล้ามเนื้อมือและสมาธิให้กับเด็กก่อนวัยเรียน จึงชนะใจคณะกรรมการ BIG Toys Design Award 2010 เนื่องจากแฝงไว้ด้วยความรู้หรือแนวคิดมากกว่า 2 อย่างในชิ้นเดียว

จินตนาการสร้างเมือง

การออกแบบของเล่นไม้ Happy Village กษิญาดึงมาจากความทรงจำในวัยเด็กของเธอว่า ต้องการของเล่นแบบไหน คำตอบที่ได้คือ เด็กต้องการเกมที่สนุก มีสีสันสวยงาม เล่นง่ายไม่ซับซ้อน เล่นแล้วปลอดภัยและน้ำหนักไม่มากเกินจนถือไม่ไหว

Happy Village มาในรูปแบบแผ่นกระดานไม้ขนาดประมาณ 1 x 1.5 ฟุต น้ำหนักพอที่เด็กก่อนวัยเรียน หรือวัย 5-6 ขวบถือไปมาได้ บนกระดานจิ๊กซอว์มีทั้งบ้าน หอคอย โรงพยาบาล ตู้ไปรษณีย์ ต้นไม้และสะพาน ให้ผู้เล่นเพลิดเพลินและมีสมาธิกับการวางผังเมืองตามจินตนาการ

"ของเล่นชิ้นนี้รับรองถูกใจเด็กวัยก่อนประถมหรือวัยเตรียมอนุบาล เพราะสร้างขึ้นตามพื้นฐานความต้องการในวัยเด็ก" เจ้าของผลงาน Happy Village กล่าว

วิธีการเล่นของเล่นชิ้นนี้ ผู้เล่นจะต้องนำชิ้นไม้มาต่อเป็นเมืองบนกระดานสี่เหลี่ยมผืนผ้า ลักษณะการเล่นคล้ายกับการต่อจิ๊กซอว์ไม้ จึงเหมาะกับบ้านที่มีเด็กหลายคน ที่จะช่วยกันออกแบบผังเมืองหรือจะเล่นคนเดียวก็ได้

เด็กๆ จะเรียนรู้ระบบแบ่งปันกันเล่น และจัดลำดับเพื่อเล่นครั้งละคน โดยผังเมืองที่นำชิ้นไม้มาต่อจะถูกเจาะเป็นทาง สำหรับให้ลูกเหล็กขนาดเล็กวิ่งไปได้ด้วยการบังคับของผู้เล่น

เกมดังกล่าวเป็นสื่อที่มีส่วนในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก เพราะจิ๊กซอว์ไม้ที่ออกแบบขึ้นแต่ละตัว มีบ้านรูปทรงที่หลากหลายเพื่อให้เด็กได้เรียนรู้จากตัวต่อที่เสมือนจริง

จับคู่ทฤษฎี-ปฏิบัติ

BIG Toys Design โดยกรมส่งเสริมการส่งออก เป็นโครงการ

creative

พัฒนาการออกแบบของเล่นไทย มุ่งเน้นการพัฒนาศักยภาพของนักออกแบบไทยในการพัฒนาสินค้า และส่งเสริมให้ผู้ผลิตสินค้าของเล่นตระหนักถึงความสำคัญต่อการพัฒนาสินค้า

เงื่อนไขการประกวดได้กำหนดให้ผู้เข้าแข่งขันต้องจับคู่ทำงานร่วมกับภาคเอกชน กษิญาจับคู่กับบริษัท แปลน ทอยส์ จำกัด

โดยเธอมีหน้าที่ออกแบบของเล่นและปรับแบบให้สอดรับกับกระบวนการผลิตจริง ขณะที่บริษัทผลิตของเล่นทำหน้าที่สานฝัน ด้วยหาวัสดุและอุปกรณ์สำหรับแปรรูปไม้ให้เป็นของเล่นต้นแบบที่สมบูรณ์ที่สุด

อุปสรรคเกิดขึ้นทันทีเมื่อจะแปลงไอเดียเป็นผลิตภัณฑ์ เพราะไอเดียหรือทฤษฎีที่คิดว่าดีที่สุด แต่ในทางปฏิบัติมีหลายจุดที่ต้องปรับ เพื่อความปลอดภัยของผู้เล่น ทั้งส่วนการลดมุมชิ้นงาน ไม้ที่เลือกใช้ต้องมีน้ำหนักเบา เนื้อไม้ต้องไม่มีเสี้ยนไม้ ถือเป็นเทคนิคเฉพาะของบริษัทผู้ผลิต อีกทั้งต้องปรับลดสีสันที่ฉูดฉาดเพื่อความสมจริง

นอกจากนี้ยังต้องปรับในส่วนของไม้กระดาน โดยเพิ่มในส่วนของขอบเพื่อไม่ให้ชิ้นจิ๊กซอว์หรือลูกเหล็กหลุดออกจากกระดาน รวมถึงฐานครึ่งวงกลมที่ใช้ติดบริเวณใต้กระดานให้สามารถถอดออกจากกระดาน เพิ่มความสะดวกในการเอียงให้ลูกเหล็กกลิ้งไปตามทาง ได้แม่นยำยิ่งกว่าการใช้แรงแขนถือเองโดยตรง เพราะหากถือเล่นเป็นเวลานานจะทำให้เมื่อยล้าได้จากน้ำหนักของอุปกรณ์ และสามารถถอดเก็บเมื่อเล่นเสร็จได้ด้วย

"ความท้าทายของอาชีพนักออกแบบของเล่นเด็ก คือ ทำอย่างไรที่จะทำให้เด็กเกิดความสุขไปพร้อมๆ กับความฉลาด เมื่อได้สัมผัสกับของเล่นชิ้นหนึ่ง" เจ้าของรางวัลการออกแบบของเล่น กล่าว

แม้จะครองรางวัลชนะเลิศ BIG Toys Design Award พร้อมเงินรางวัล 40,000 บาท

แต่กษิญามีแผนที่จะส่งผลงานเข้าประกวดในการแข่งขันครั้งต่อไป เพราะถือเป็นโอกาสในการพัฒนาทักษะทางความคิด และการแสดงออกในการนำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการ

ทั้งยังเสริมสร้างประสบการณ์นอกเหนือจากตำราและการออกแบบในห้องเรียนได้เป็นอย่างดี