ปีที่ 25 ฉบับที่ 8509 วันจันทร์ที่ 9 มกราคม พ.ศ.2555

Biz@Design



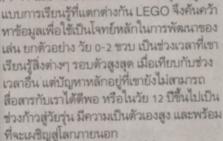
• สุวิทย์ วงศ์รุจิราวาณิชย์ bizatdesign@gmail.com

ของเล่น ไม่ใช่เพียงแค่สนุก

🔾 🧟 นึ่งในโจทย์ที่ดูเหมือนจะง่ายแต่ทำได้ยาก ก็คือ โจทย์งานออกแบบของเล่น โต็ก ซึ่งมีความซับซ้อนอย่างยิ่ง เพราะเต็กแต่ละช่วงต่างมีการพัฒนาทั้งทาง กายภาพและจิตใจ ที่แตกต่างกัน

หนึ่งในแบรนด์เนมของเล่นยอดฮิต ที่อยู่คู่กับเด็กมายาวนาน ก็คือ ตัวต่อเลโก้ (LEGO) ของเล่นที่สามารถฝึกจินตนาการ โดยนำตัวต่อที่มีขนาด รูปทรง และสื ที่แตกต่างกันมาสร้างเป็นของเล่นตามความผัน

เว็บไซต์ของ LEGO ระบุถึง สาเหตุหลักที่ประสบความสำเร็จมาจนถึงทุกวันนี้ ก็ เพราะการใส่ใจในเรื่องพัฒนาการของเด็ก โดยได้แบ่งรูปแบบการเรียนรู้ของเด็กทุกๆ 2 ชวบปี เริ่มตั้งแต่ 0-2, 3-4, 5-6, 7-8, 9-11 และ 12 ปีขึ้นไป แต่ละช่วงอายุจะมีรูป



ในประเทศไทยแล้ว หนึ่งในนักออกแบบ ของเล่นที่คว้ารางวัลทั้งในและต่างประเทศมา มากมาย ก็คือ "รัตติกร วุฒิกร" กว่า 16 ปีที่เธอ โฟกัสงานออกแบบของเล่น ทำให้เธอเป็นหนึ่ง

ในผู้เชี่ยวชาญงานออกแบบของเล่น ที่ไม่จำกัดวัสดุ การผลิตและวิธีการเล่น เป้าหมาย หลักก็เพื่อพัฒนาของเล่นหนึ่งชิ้นให้มีความสนุกสนาน ทั้งยังให้คุณค่าด้านการเรียนรู้ บวกเข้าไปด้วย เช่น ผลงาน Recycling Game เกมที่สอนให้เรียนรู้ถึงการแยกขยะ หรือ Monster Box กล่องปริศนาที่ชวนให้คุณหนูๆ ต่อเติมจินตนาการรูปร่างหน้าตา ของเจ้าสัตว์ประหลาดตามผัน

สำหรับผู้ประกอบการที่ผลิตของเล่นเด็ก ก็ควรที่จะศึกษารูปแบบการพัฒนาการ ของเด็ก เพื่อนำมาเป็นโจทย์หลักในการออกแบบ มากกว่ามุ่งอยู่ที่รายได้เพียงอย่างเดียว ส่วนผู้ปกครองที่กำลังเลือกของเล่นให้กับบุตรหลาน ควรจะเลือกของเล่นที่เหมาะสมกับ การพัฒนาการของเด็กในแต่ละช่วงอายุด้วย เพราะการเลือกของเล่นที่มีความรุนแรงเกิน วัย อาจส่งผลให้เด็กมีจิตใจทยาบกระด้าง อันจะส่งผลทางอ้อมในอนาคต

ร่วมแบ่งบันความคิดเห็นพร้อมอ่านบทความงานออกแบบเพิ่มเติมได้ที่ www.facebook.com/suwitbrand

