

# Biz@Design



● สุวิทย์ วงศ์จรรยาภิษย์  
bizatdesign@gmail.com

## ของเล่น ไม่ใช่เพียงแค่สนุก

หนึ่งในโจทย์ที่ดูเหมือนจะง่ายแต่ทำได้ยาก ก็คือ โจทย์งานออกแบบของเล่นเด็ก ซึ่งมีความซับซ้อนอย่างยิ่ง เพราะเด็กแต่ละช่วงต่างมีการพัฒนาทั้งทางกายภาพและจิตใจ ที่แตกต่างกัน

หนึ่งในแบรนด์เนมของเล่นยอดฮิต ที่อยู่คู่กับเด็กมายาวนาน ก็คือ ตัวต่อเลโก้ (LEGO) ของเล่นที่สามารถฝึกจินตนาการ โดยนำตัวต่อที่มีขนาด รูปทรง และสีที่ต่างกันไปมาสร้างเป็นของเล่นตามความฝัน

เว็บไซต์ของ LEGO ระบุถึง สาเหตุหลักที่ประสบความสำเร็จมาจนถึงทุกวันนี้ ก็เพราะการใส่ใจในเรื่องพัฒนาการของเด็ก โดยได้แบ่งรูปแบบการเรียนรู้ของเด็กทุกๆ 2 ขวบปี เริ่มตั้งแต่ 0-2, 3-4, 5-6, 7-8, 9-11 และ 12 ปีขึ้นไป แต่ละช่วงอายุจะมีรูปแบบการเรียนรู้ที่ต่างกัน LEGO จึงค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อใช้เป็นโจทย์หลักในการพัฒนาของเล่น ยกตัวอย่าง วัย 0-2 ขวบ เป็นช่วงเวลาที่เขาเรียนรู้สิ่งต่างๆ รอบตัวสูงสุด เมื่อเทียบกับช่วงเวลาอื่น แต่ปัญหาหลักอยู่ที่เขายังไม่สามารถสื่อสารกับเราได้ดีพอ หรือในวัย 12 ปีขึ้นไปเป็นช่วงก้าวสู่วัยรุ่น มีความเป็นตัวของตัวเองสูง และพร้อมที่จะเผชิญสู่โลกภายนอก



ในประเทศไทยแล้ว หนึ่งในนักออกแบบของเล่นที่คว้าวางวัลทั้งในและต่างประเทศมากมาย ก็คือ "รัตติกร วุฒิกร" กว่า 16 ปีที่เธอโฟกัสงานออกแบบของเล่น ทำให้เธอเป็นหนึ่งในผู้เชี่ยวชาญงานออกแบบของเล่น

ที่ไม่จำกัดวัสดุ การผลิตและวิธีการเล่น เป้าหมายหลักก็เพื่อพัฒนาของเล่นหนึ่งชิ้นให้มีความสนุกสนาน ทั้งยังให้คุณค่าด้านการเรียนรู้บวกเข้าไปด้วย เช่น ผลงาน Recycling Game เกมที่สอนให้เรียนรู้ถึงการแยกขยะ หรือ Monster Box กล่องปริศนาที่ชวนให้คุณหนูๆ ต่อเติมจินตนาการรูปร่างหน้าตาของเจ้าสัตว์ประหลาดตามฝัน

สำหรับผู้ประกอบการที่ผลิตของเล่นเด็ก ก็ควรที่จะศึกษารูปแบบการพัฒนาการของเด็ก เพื่อนำมาเป็นโจทย์หลักในการออกแบบ มากกว่ามุ่งอยู่ที่รายได้เพียงอย่างเดียว ส่วนผู้ประกอบการที่กำลังเลือกของเล่นให้กับบุตรหลาน ควรจะเลือกของเล่นที่เหมาะสมกับการพัฒนาการของเด็กในแต่ละช่วงอายุด้วย เพราะการเลือกของเล่นที่มีความรุนแรงเกินวัย อาจส่งผลให้เด็กมีจิตใจหยาบกระด้าง อันจะส่งผลทางอ้อมในอนาคต

ร่วมแบ่งปันความคิดเห็นพร้อมอ่านบทความงานออกแบบเพิ่มเติมได้ที่ [www.facebook.com/suwitbrand](http://www.facebook.com/suwitbrand)