

โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อริยา อรุณินท์

บทนำ

จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ที่ให้ใช้บังคับตั้งแต่วันถัดจากวันประกาศในราชกิจจานุเบกษา (เล่ม 116 ตอนที่ 74 ก ราชกิจจานุเบกษา 19 สิงหาคม 2542) เป็นต้นไป ได้กำหนดคำจำกัดความไว้ใน มาตรา 4 ว่า “การศึกษา” หมายความว่า กระบวนการเรียนรู้เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคล และสังคม โดยการถ่ายทอดความรู้ การฝึก การอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์จรรโลงความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้ อันเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อมสังคม การเรียนรู้และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลได้เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

“การศึกษาตลอดชีวิต” หมายความว่า การศึกษาที่เกิดจากการผสมผสานระหว่างการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย เพื่อให้สามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

โดยได้กำหนดความมุ่งหมายของการจัดการศึกษา ไว้ในมาตรา 6 (หมวด 1 บททั่วไป ความมุ่งหมายและหลักการ) การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทย ให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข และจากมาตรา 7 ในกระบวนการเรียนรู้ ต้องมุ่งปลูกฝังจิตสำนึกที่ถูกต้องเกี่ยวกับการเมือง การปกครองในระบบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ ทรงเป็นประมุข รู้จักรักษาและส่งเสริมสิทธิหน้าที่ เสรีภาพ ความเคารพกฎหมาย ความเสมอภาค และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ มีความภาคภูมิใจในความเป็นไทย รู้จักรักษาผลประโยชน์ส่วนรวมและของประเทศชาติ รวมทั้งส่งเสริมศาสนา ศิลปะวัฒนธรรมของชาติ การกีฬา ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และความรู้อันเป็นสากลตลอดจนทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม มีความสามารถในการประกอบอาชีพ รู้จักพึ่งตนเอง มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ใฝ่รู้ และเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง มีหลักการตาม มาตรา 8 ว่าการจัดการศึกษาให้ยึดหลักดังนี้

- (1) เป็นการศึกษาตลอดชีวิตสำหรับประชาชน
- (2) ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา
- (3) การพัฒนาสาระและกระบวนการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างต่อเนื่อง

ในแง่เกี่ยวกับระบบและรูปแบบการศึกษา ในมาตรา 15 (หมวด 3 ระบบการศึกษา) การจัดการการศึกษามีสามรูปแบบ คือ การศึกษาในระบบ

การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย... โดยให้คำจำกัดความว่า **การศึกษาตามอัธยาศัย** เป็นการศึกษาที่ให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ตามความสนใจ ตักยภาพ ความพร้อม และโอกาส โดยศึกษาจากบุคคล ประสบการณ์ สังคม สภาพแวดล้อม สื่อ หรือแหล่งความรู้อื่นๆ โดยมีการจัดประเภทของหมวดความรู้ ตามมาตรา 23 (หมวด 4 แนวการจัดการศึกษา) การจัดการศึกษา ทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย ต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษาในเรื่องต่อไปนี้

- (1) ความรู้เรื่องเกี่ยวกับตนเอง และความสัมพันธ์ของตนเองกับสังคม ได้แก่ครอบครัว ชุมชน ชาติ และสังคมโลก รวมถึงความรู้เกี่ยวกับ ประวัติความเป็นมาของสังคมไทย และระบบการเมืองการปกครอง ในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข
 - (2) ความรู้และทักษะด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี รวมทั้งความรู้ ความเข้าใจและประสบการณ์เรื่องการจัดการ การบำรุงรักษา และการใช้ประโยชน์จากทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม อย่างสมดุลยั่งยืน
 - (3) ความรู้เกี่ยวกับศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม การกีฬา ภูมิปัญญาไทย และการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญา
 - (4) ความรู้ และทักษะด้านคณิตศาสตร์ และด้านภาษา เน้นการใช้ ภาษาไทยอย่างถูกต้อง
 - (5) ความรู้ และทักษะในการประกอบอาชีพและการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข
- อนึ่ง ประเด็นสำคัญสำหรับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 นี้คือในมาตรา 25 ได้ส่งเสริมให้จัดดำเนินการและจัดตั้งแหล่งการเรียนรู้ ตลอดชีวิตขึ้น โดยในมาตรา 25 นี้ระบุไว้ว่ารัฐต้องส่งเสริมการดำเนินงาน และจัดตั้งแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตทุกรูปแบบ ได้แก่ห้องสมุดประชาชน พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ศูนย์กีฬาและนันทนาการ แหล่งข้อมูล และแหล่งการเรียนรู้อื่นอย่างพอเพียงและมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะเห็นได้ว่าเป็นแนวทางที่ส่งเสริมรูปแบบการเรียนรู้แบบใหม่ นอกเหนือจากการเรียนรู้ จากการเรียนในระบบ เป็นการเรียนรู้โดยไม่มีข้อจำกัด ด้านเวลา วัย เพศ สร้างเสริมให้เกิดความใฝ่รู้ การเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง ตามอัธยาศัยส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และสังคมภูมิปัญญาท้องถิ่นและสากล

Active/Passive vs Creative

จะเห็นว่าแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตเหล่านี้เป็นพื้นที่ สวนสาธารณะ เพื่อการนันทนาการส่วนหนึ่ง ซึ่งแนวคิดหลักเดิมสำหรับพื้นที่นันทนาการ โดยทั่วไปจะมุ่งเน้นด้านกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพร่างกาย (Physical fitness) เป็นกิจกรรมประเภท Active และกีฬา กับประเภท Passive

“โดยในมาตรา 25 นี้ระบุไว้ว่ารัฐต้อง ส่งเสริมการดำเนินงาน และจัดตั้ง แหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตทุกรูปแบบ ได้แก่ ห้องสมุดประชาชน พิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สวนพฤกษศาสตร์ อุทยานวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี ศูนย์กีฬา และนันทนาการ แหล่งข้อมูล และแหล่งการเรียนรู้อื่น อย่างพอเพียงและมีประสิทธิภาพ”



ยูโรดิสนีย์



ยูโรดิสนีย์



เอฟเทลลิงก์



เอฟเทลลิงก์

เพื่อความผ่อนคลายทางร่างกาย แต่ปัจจุบันแนวโน้มของแนวความคิดในการออกแบบพื้นที่เพื่อการนันทนาการ จะส่งเสริมการสร้างจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) สอดแทรกความรู้ เป็นการผสมผสานรูปแบบแหล่งการเรียนรู้ประเภทพิพิธภัณฑ์ แบบเต็มรูปแบบ ซึ่งหมายถึงพิพิธภัณฑ์กลางแจ้ง (Outdoor museum/Openair museum) ,แหล่งท่องเที่ยว และพื้นที่นันทนาการเข้าด้วยกัน โดยมีภูมิทัศน์เป็นตัวแสดง สื่อวัตถุประสงค์เหล่านั้นในปริมาณที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มผู้ใช้ที่หลากหลายมากขึ้น เกิดประโยชน์เป็นวงกว้าง และทำให้โครงการเหล่านั้นน่าสนใจ

แนวความคิดใหม่ของแหล่งการเรียนรู้ตามอัธยาศัย

หากพิจารณาแหล่งการเรียนรู้นอกระบบหลายๆ โครงการ ผู้เขียนขอจำแนกย่อยออกเป็นกลุ่ม เพื่อชี้ให้เห็นแนวคิดใหม่ที่สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ และเป็นแหล่งเรียนรู้ ตามอัธยาศัยได้ดังนี้

- **กลุ่มสวนสนุกและอุทยานแนวคิด (Amusement/Theme Parks)**
 - ซึ่งเดิมได้แก่สวนสนุกที่รวบรวมเครื่องเล่นต่างๆ สำหรับเยาวชนวัยรุ่น และกิจกรรมครอบครัวไว้ เช่น ดิสนีย์แลนด์ (Disney Land), ซิกซ์แฟล็ก (Six Flags), ดรีมเวิลด์ (Dreamworld), เอลิทซ์ (Elitch) ฯลฯ ซึ่งนอกเหนือจากการเป็นแหล่งรวม เครื่องเล่นแล้ว ในปัจจุบันได้มีการใช้ภูมิทัศน์ในการสร้างบรรยากาศ เพื่อให้เกิดการพัฒนาทางจินตนาการ (Imagination) และสร้างความรู้สึกลงในเชิงอนุรักษ์ทั้งด้านวัฒนธรรม (Culture) และสิ่งแวดล้อม เช่น แนวความคิดในการออกแบบยูโรดิสนีย์ (Euro Disney Magic Kingdom <1990>, Marne-La-Vallee) ฝรั่งเศส ซึ่งจากคณะกรรมการสวนและคณะผู้ออกแบบเจตนาให้มีเอกลักษณ์ของยุโรป ทั้งพืชพรรณและองค์ประกอบภูมิทัศน์อื่นๆ ที่แตกต่างจากที่ก่อสร้างในญี่ปุ่นและในอเมริกาตั้งแต่เดิม เช่นเดียวกับสวนสนุกอีกแห่งที่มีประวัติความเป็นมาอันยาวนาน กว่า 50 ปี เช่น สวนสนุกเอฟเทลลิงก์ (Efteling<1950>), เนเธอร์แลนด์ ซึ่งภูมิทัศน์เป็นตัวหลัก ในการสร้างบรรยากาศแห่งจินตนาการที่สมจริงและเสริมจิตสำนึก ร่วมในฐานะการเป็นส่วนหนึ่งของสถาบันครอบครัวและสังคม
- **กลุ่มพิพิธภัณฑ์กลางแจ้งประเภทเมืองจำลอง (Openair Museum)**
 - เดิมได้แก่แหล่งท่องเที่ยวประเภทเมืองจำลองต่างๆ ซึ่งอาจจะเคยเป็นที่ตั้งเมืองเก่าที่ร้างหรือตายไปแล้ว หรือการสร้างจำลองเมืองนั้นๆ ขึ้นมาใหม่ เพื่อกิจกรรมการท่องเที่ยว แต่ปัจจุบันสถานที่เหล่านี้สามารถเสริมแนวคิดผสมผสานเข้าไป เพื่อเป็นมากกว่าแหล่งท่องเที่ยวและพิพิธภัณฑ์ เช่น เมืองคาวบอยตะวันตก ยุคคาวบอยอินเดียนแดงแบบเมืองเซนทรัล (Central City, Colo-

radio) สหรัฐอเมริกา เมืองเหมืองทองเก่าที่เปิดโอกาสให้คนยุคใหม่ เรียนรู้ สุนกษานานและผจญภัยกับบรรยากาศ และให้ความรู้เกี่ยวกับ เทคนิคการร่อนทองแบบเก่า และบรรยากาศอื่นๆเช่นคอกโบราณ, ร้านถ่ายรูปโบราณ, ร้านขายขนมลูกกวาดแบบโบราณ, เมืองซีแอตเติลใต้ดิน (Underground Seattle, Washington) สหรัฐอเมริกา ซึ่งไม่น่าจะเรียกว่าเป็น พิพิธภัณฑ์กลางแจ้ง เพราะที่ตั้งของมันกินอาณาบริเวณกว้างอยู่ใต้ดิน ที่นี้เป็นที่ตั้งของเมืองซีแอตเติลเดิมก่อนการเกิดน้ำท่วม และไฟไหม้ใหญ่ และมีการปรับปรุงก่อสร้างเมืองซีแอตเติล ปัจจุบันซ้อนทับบนเมืองซีแอตเติลเดิม, ยูนิเวอร์แซลสตูดิโอ (Universal Studio), เอ็มอีเอ็มสตูดิโอ (MGM Studio), มูฟวี่เวิลด์ (Movie World, Goldcoast) ที่เป็นเมืองจำลองเพื่อใช้เป็นฉาก ภาพยนตร์ แต่ขณะเดียวกันก็มีรายได้จากการเป็นแหล่งท่องเที่ยว มีการจัดแสดงให้เห็นเทคนิคการสร้างและถ่ายทำภาพยนตร์ มีความคิดหลักว่า “ทุกคนคือดาราที่โลดแล่นอยู่ในโลก ภาพยนตร์”

○ **กลุ่มแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติประเภทอุทยานแห่งชาติ (National Park) วนอุทยาน (State/Forest Park)**

- ปัจจุบันในหลายๆ แห่งในกลุ่มแหล่งท่องเที่ยวประเภทนี้ ไม่ได้มุ่งเน้นเป็นพื้นที่นันทนาการเพื่อการอนุรักษ์ธรรมชาติ และท่องเที่ยวเพียงอย่างเดียว กิจกรรมการให้ความรู้สื่อความหมาย (Interpretation Program) ได้กลายเป็นส่วนหลัก เช่น อุทยานแห่งชาติเยลโลว์สโตน (Yellowstone National Park) สหรัฐอเมริกา, เกรทโอเชียนโรด (Great Ocean Road) ออสเตรเลีย เป็นต้น

○ **กลุ่มสวนสัตว์และสวนสัตว์เปิด (Zoological Park, Open Zoo)**

- ซึ่งมักจะมีหลักการจัดแสดงโดยจัดกลุ่มสัตว์เป็นประเภทๆ เช่น Systematic Theme (ตามความแตกต่าง/คล้ายกันของสัตว์), Zoogeographic Theme (ตามถิ่นกำเนิด), Ecological Theme (ตามสภาพแวดล้อมของกลุ่มสัตว์), Behavioral Theme (ตามพฤติกรรม), Popular Theme (ตามความนิยม) และ Open Zoo (สวนสัตว์เปิด) ซึ่งอาจมีแนวคิดย่อยที่น่าสนใจ เช่นจัดให้มีการจำลองหมู่บ้านคนป่าในแคนาดาที่ซานดิเอโกไวลด์ไลฟ์พาร์ค (San Diego Wild Park) สหรัฐอเมริกา มีสวนสัตว์เด็ก (Children zoo) ที่เน้นแนวความคิดที่ส่งเสริมความรักในธรรมชาติ และความผูกพัน มีจิตใจที่มีเมตตาต่อสัตว์ในเด็กเล็ก

○ **กลุ่มพิพิธภัณฑ์การจัดแสดงสัตว์น้ำ (Sealife Park/Aquatic Park/ Aquarium)**

- ที่มีชื่อเสียงได้แก่ซีเวิลด์ (Sea World) ที่มีสาขาทั่วยุโรป



บรรยากาศโบราณ



เกรทโอเชียนโรด



สวนสัตว์ซานดิเอโก



สวนพฤกษศาสตร์



อุทยานวิทยาศาสตร์



สวนสาธารณะงานเอ็กซ์โป'70

เช่นที่ฟลอริดา (Fort Lauderdale), แคลิฟอร์เนีย (San Diego), เทกซัส (San Antonio) เป็นต้น ปัจจุบันมีการสอดแทรกความรู้เกี่ยวกับนิเวศวิทยาและสิ่งแวดล้อมลงไป พร้อมกับให้ความบันเทิงและหลายๆ แห่งมีบ่อสัมผัส, ทัชพูล (Touch Pool) ให้เด็กๆ ได้สัมผัสรับรู้กับปรากฏการณ์ธรรมชาติและชีวิตสัตว์น้ำได้จริงๆ

○ **กลุ่มสวนพฤกษศาสตร์/สวนรุกขชาติ/การจัดแสดงพืชพรรณ (Botanic /Botanical Garden)**

- สวนพฤกษศาสตร์ก็เช่นกัน ในแนวความคิดเดิมสวนพฤกษศาสตร์คงจะมีสวนประกอบที่เน้นให้ความรู้ทางด้านพฤกษศาสตร์ เช่น มีหอพรรณไม้หรือเฮอริบาเรียม (Herbarium) ที่รวบรวมพันธุ์ไม้เพื่อประโยชน์ทางการค้นคว้าศึกษาวิจัย แต่ปัจจุบันนี้สวนพฤกษศาสตร์ยุคใหม่ เช่น ที่เมืองเดนเวอร์ (Denver Botanic Garden) นอกจากจะรวบรวมพันธุ์ไม้ไว้อย่างครบถ้วนเพื่อประโยชน์ทางการศึกษาวิจัยดังกล่าวแล้ว การจัดแปลงปลูกพรรณไม้ ยังจัดโดยการให้ดูสวยงามน่าสนใจดึงดูดให้ผู้คนเข้ามาชื่นชมย์ ได้รับความรู้กลับไปด้วย เช่น สวนพืชทะเลทราย (Desert Plants), สวนไม้ชายน้ำ (Bog Garden), สวนจีน เป็นต้น

○ **กลุ่มพิพิธภัณฑ์ศิลปะกลางแจ้ง และอุทยานวิทยาศาสตร์ (Outdoor Art Museum / Science Park)**

- สวนที่เน้นให้ความรู้ชื่นชมย์ สุนทรีย์ ผนวกความรู้ในศาสตร์และศิลป์ สรรสร้างจินตนาการ ความรู้ ภูมิปัญญา

○ **กลุ่มงานแสดง (Exposition/Fair)**

- สวนที่มุ่งเน้นการจัดแสดงตามเนื้อหา หรือธีม (Theme) ของแต่ละงาน เช่นเกี่ยวกับ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, พืชพรรณ, การเกษตรกรรม เป็นต้น เมื่องานจบลงพื้นที่นั้นจะใช้เป็นสวนสาธารณะอย่างเต็มรูปแบบ โดยคงเนื้อหาบางส่วนให้ความรู้และความรู้ชื่นชมย์ต่อเนื่องต่อไป

○ **อื่นๆ** เช่น การจัดธีม เพื่อเสริมพื้นที่ต่างๆ เช่น สวนสาธารณะริมน้ำเซาท์แบงค์ (Southbank River Park , Brisbane) , ออสเตรเลีย หรือแหล่งท่องเที่ยวบริเวณการเล่นการพนันในลาสเวกัส (Las Vegas) สหรัฐอเมริกา เป็นยุคอัศวินโตะกลม (Excalibur's), ภูเขาไฟระเบิด (Mirage), ปิรามิดอียิปต์ เป็นต้น

จากการจำแนกเป็นหมวดหมู่ข้างต้นหากเราจะจัดเปรียบเทียบ เราอาจสามารถทำความเข้าใจในแต่ละพื้นที่ สามารถคิดย้อนกลับไปถึงต้นตอ, ประวัติความเป็นมาและเข้าใจวัตถุประสงค์ของการก่อสร้างอุทยานนั้นๆ ว่าเพื่อให้ข้อมูลทางด้านใด หากเราได้มีโอกาสไปเยือน นอกเหนือจากความชื่นชมย์แล้ว เรายังสามารถเก็บเกี่ยวความรู้ด้านใดได้บ้าง นี่ละที่ที่เราสามารถเรียนได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุดเพราะความรู้มีอยู่ในทุกหนทุกแห่ง หากแต่ใครจะจัดระบบ แสดงความรู้ออกมาได้แจ่มชัดบ้าง

กรณีศึกษาเนื้อหา/ธีม (Theme) ของแหล่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต

1. อาร์เคออน (Archeon, <A.E. van Veen>) เนเธอร์แลนด์



1. Times Square, Education Center, Experiment Center
2. Prehistory
3. Roman Era
4. Middle Ages

2. เอฟเทลลิงก์ (Efteling, <Anton Pieck>) เนเธอร์แลนด์



1. West Park - Dream Flight, The Laaf People, Fairy Tale Forest, Fairy Castle
2. South Park - The Oasis, Canoeing/Rowing Pond
3. East Park - Pegasus, Crescent Moon
4. North Park - Pagoda, Carnival Festival, The Cameleon

3. โฆชิมิลโก (Xochimilco Ecological Park <Grupo de Diseno Urbano>) เม็กซิโก

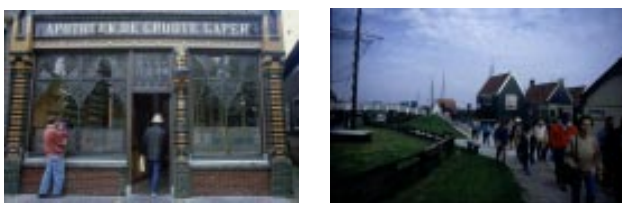
1. Cultural and Recreational Park
2. Plant and Flower Market
3. Sport and Natural Park

4. โซเฟอเรนฮิลล์ (Sovereign Hill Goldmining Township) ออสเตรเลีย

1. Voyage to Discovery
2. The Chinese Village
3. The Government Camp
4. The Mine, Red Hill Gully Diggings

6

5. ซูยเดอร์ซี (Zuiderzee Openair museum) เนเธอร์แลนด์



1. The Polder
2. Dikes
3. Town Canal
4. Livestock
5. Experience the Past - Craftsmen at work, Life in a one-room House, Living History (Urk in 1905)

6. สวนที่ระลึกงานเอ็กซ์โป'70 (Expo'70 Commemoration Park, Osaka) ญี่ปุ่น



1. Cultural Facilities
2. Natural and Cultural Garden
3. Japanese Garden
4. Sport Facilities
5. Expoland Amusement

7. ยูนิเวอร์แซลสตูดิโอ (Universal Studio) สหรัฐอเมริกา



- 1.The Front Lot
 - 2.Production Central
 - 3.New York
 - 4.Hollywood
 - 5.Sanfrancisco/Amenity
 - 6.Expo Center
-

8. เซาท์แบงค์พาร์คแลนด์ (South Bank Parklands, Brisbane) ออสเตรเลีย



- 1.Gondwana Rainforest Sanctuary
 - 2.Our World Environment
 - 3.South Bank Butterfly & Insect House
 - 4.Southship Office
-

9. เอพคอตเซนเตอร์ (Epcot Center, Walt Disney World) สหรัฐอเมริกา



- 1.Future World - Journey Into Imagination, The Land, The Living Seas, Spaceship Earth, Universe of Energy, Wonders of Life, Horizons, World of Motion, Odyssey
 - 2.World Showcase - Mexico, Norway, China, Germany, Italy, The American Adventure, Japan, Morocco, France, United Kingdom, Canada
-

10. ยูโรดิสนีย์ (Euro Disneyland, Paris) ฝรั่งเศส



- 1.Main Street U.S.A.
 - 2.Frontierland
 - 3.Adventureland
 - 4.Fantasyland
 - 5.Discoveryland
-

11. ฮิวส์วิลล์ (Healesville Sanctuary) ออสเตรเลีย



- 1.Wombats : Eat with us/Meet the Keeper
 - 2.Reptiles Encounter
 - 3.Works of the Platypus
 - 4.Birds of Prey
 - 5.Rehabilitation Aviary
 - 6.Fern Gully
-

12. พิพิธภัณฑ์แผ่นดินใหม่ (Newland : Polder Museum) เนเธอร์แลนด์



- 1.The Sea
- 2.The Dike
- 3.The Seabed
- 4.The Polder
- 5.School Room

13. มิวพีวีเวิร์ลด์ (Movie World, Gold Coast) ออสเตรเลีย



1. Studio Tour
2. Batman Adventure
3. Production Studios
4. Movie Magic Special Effects Stage
5. Main Street
6. Adventures in the 4th Dimension
7. WB Classics & The Great Gremlins Adventure
8. Western Action Show
9. Young Einstein Gravity Homestead
10. Police Academy Stunt Show
11. Looney Tunes Studio Tour

14. สวนพฤกษศาสตร์แห่งชาติออสเตรเลีย (Australian National Botanic Gardens, Canberra) ออสเตรเลีย



1. Sidney Basin FLora
2. Eucalypt Lawn
3. Rock Garden
4. Rain Forest Gully
5. Tasmanian Garden
6. Wattles, Proteaceae, Mallee, Myrtaceae

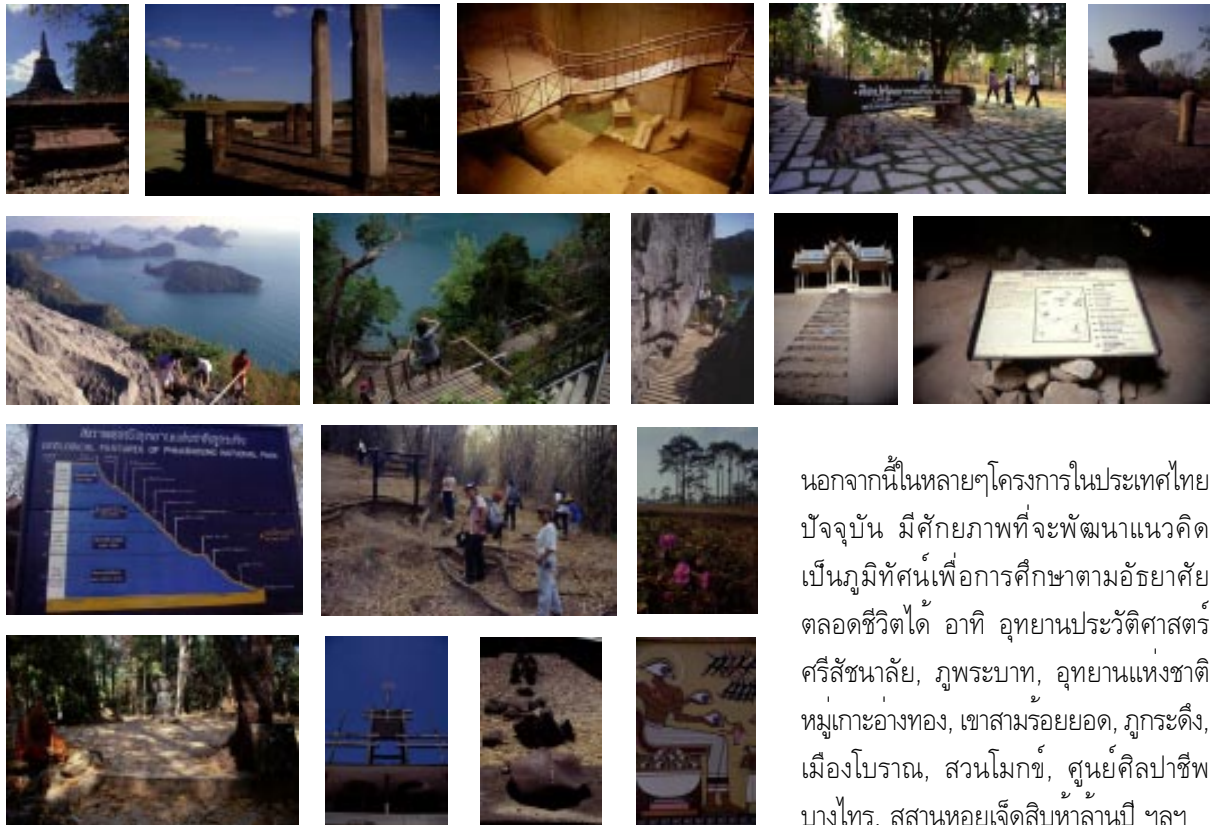
ตัวอย่างกรณีศึกษาภูมิทัศน์เพื่อการศึกษาตามอรรถยาศัยตลอดชีวิตของไทย

งานเวิร์ลด์เทค : การแสวงหาเทคโนโลยีเพื่อชีวิตที่ดีกว่า (Worldtech '95) : In Search of Better Living

1. Thai Pavilion
2. Living with Technology Pavilion
3. In Harmony with Nature Pavilion
4. Food for the World Pavilion
5. Symbolic Tower
6. King Pavilion
7. Worldtech Plaza/Agricultural Contest Pavilion
- (8. บูธจากหน่วยงานต่างๆ และบริษัทห้างร้าน)



หมายเหตุ - จะเห็นได้ว่านอกจากงานเวิร์ลด์เทคซึ่งได้พยายามแสดงเนื้อหา, ธีม (Theme) ของงานไว้ได้ดี แต่ในแง่การวางผังของงานและการจัดแบ่งพื้นที่ เพื่อหน่วยงานต่างๆ หลายหน่วยงาน (ข้อ 8) ยังไม่สื่อความหมายสู่แนวความรู้ได้อย่างชัดเจนเท่าที่ควร ซึ่งจุดนี้เป็นข้อเสียของนักวางแผนออกแบบ ภายภาพที่ขาดการเน้นประเด็นที่ต้องการสื่อ ทำให้การจัดบริเวณ (Zoning) ลำดับความต่อเนื่อง (Sequence) ในการจัดแสดงงานขาดระเบียบ ทำให้การรับรู้ในการเข้าชมไม่ต่อเนื่อง หลายๆ บูธแสดงงานที่มุ่งประชาสัมพันธ์ชื่อของหน่วยงานมากเกินไปเกินกว่าธีม และในแง่การจัดการขาดความประสานกลมกลืนระหว่างบูธแสดงของแต่ละหน่วยงาน ทำให้ผู้มาเยี่ยมชมไม่สามารถปะติดปะต่อเนื้อหาได้



นอกจากนี้ในหลายๆโครงการในประเทศไทย ปัจจุบัน มีศักยภาพที่จะพัฒนาแนวคิด เป็นภูมิทัศน์เพื่อการศึกษาตามอรรถศาสตร์ ตลอดชีวิตได้ อาทิ อุทยานประวัติศาสตร์ ศรีสัชนาลัย, ภูพระบาท, อุทยานแห่งชาติ หมูเกาะอ่างทอง, เขาสามร้อยยอด, ภูกระดึง, เมืองโบราณ, สวนโมกข์, ศูนย์ศิลปะาชีพ บางไทร, สุสานหอยเจ็ดลึบล้านปี ฯลฯ

บทสรุป

จากกรณีศึกษาดังที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสร้างประเด็นให้เราศึกษาต่อไปในแต่ละโครงการ เพื่อเป็นการกำหนดทิศทางการออกแบบวิจัย งานภูมิสถาปัตยกรรมต่อว่านอกเหนือจากวัตถุประสงค์หลักโครงการ ผู้ใช้และปัจจัยทางสังคม กิจกรรม ปัจจัยทางด้านสภาพแวดล้อม และที่ตั้งโครงการ นโยบาย ปัจจัยทางด้านเศรษฐศาสตร์ การเงินและการตลาดแล้ว แนวความคิดเพื่อเป็น**แหล่งความรู้ตลอดชีวิต**นั้นสามารถแทรกอยู่ในแนวความคิดหลักของการออกแบบ ภูมิทัศน์พื้นที่นั้นนันทนาการหลายๆ โครงการ กระแสของการเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นมิติใหม่ของการศึกษา ที่สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ซึ่งเกี่ยวข้องกับทุกคนและหลายองค์กร ไม่ใช่เฉพาะนักเรียน-ครู นิสิต/นักศึกษา-อาจารย์ หรือกระทรวงศึกษาธิการและทบวงมหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นการศึกษาในระบบเท่านั้นแล้ว และถึงเวลาที่งานภูมิทัศน์ จะมีส่วนร่วมในการจรรโลงสังคม ต่อยอดภูมิปัญญาในสังคมไทยหรือยัง?

บรรณานุกรม

1. Derek Walker. *Animated Architecture - Architectural Design (AD) Profile*. Architectural Design, Great Britain
2. Francisco Assensio Cerver. *Landscape Architecture : The world of environmental design 01*, Atrium International /1996 Francisco Asensio Cerver, Spain
3. Francisco Assensio Cerver. *Theme and Amusement Parks : Recreation parks, Zoos, Waterworlds.*, Arco for Hearst Books International/1997 Francisco Asensio Cerver, Spain
4. Francisco Assensio Cerver. *World of environmental design : Landscape of Recreation II (Amusement Parks)* ,1994 Francisco Asensio Cerver, Spain
5. Francisco Assensio Cerver. *World of environmental design : Urban Spaces II (Urban Parks)* ,1994 Francisco Asensio Cerver, Spain
6. *Web-pages URL* : <http://www.efteling.nl> , <http://disney.go.com/DisneyWorld/ThemeParks/index.html> , <http://www.sovereignhill.com.au/> , <http://engr.calvin.edu/neth99/zuiderze.htm>
7. พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542, เล่ม 116 ตอนที่ 74 ก ราชกิจจานุเบกษา 19 สิงหาคม 2542
8. *แผ่นพับ / Souvenir Maps / Guide Brochures* :

Archeon Park Guide, Delta Expo, Denver Botanic Gardens-Tropics to Tundra Guide, Discover South Bank Parklands, Efteling, Expo'70 Commemoration Park-Enjoyable attractions for all ages, Guide and Map Australian National Botanic Gardens Canberra, Healesville Sanctuary, Nieuw Land Polder Museum, EPCOT Center Guide Book, Rijksmuseum-Zuiderzee Museum, San Diego Wild Animal Park, Sea World-Park Guide&Showtimes, Sovereign Hill-Where history comes alive!, Universal Studio-Official Studio Guide, WB Movie World-On Location Guide-Hollywood on the Gold Coast, Welcome to Archeon : Archaeological Theme Park, Worldtech'95 Thailand Site, Your Introduction to Sovereign Hill-Guide to the Goldmining Township, Zuiderzee Museum-Guide Open Air Museum

ภาพประกอบ โดย : อริยา อรุณินท์

หมายเหตุจากผู้เขียน - ขอภัยหากต้องใช้คำอ่านภาษาไทยกำกับชื่อสถานที่ที่เป็นภาษาต่างประเทศ และเพื่อหลีกเลี่ยงข้อผิดพลาดและคงบรรณารักษ์ จึงขอใช้ชื่อธีม (Theme) ทั้บศัพท์เป็นภาษาอังกฤษ โดยไม่มีคำอ่านภาษาไทยกำกับ