

## การออกแบบ Art Toy ที่ผสมผสานอารมณ์ความรู้สึกของวัยเด็ก เข้ากับการออกแบบเชิงปฏิสัมพันธ์

### The Design of Art Toy that Combines the Emotion and Feeling of Childhood with Interaction

จี เสี่ยง ฟาน<sup>1</sup> / ชัยยศ วณิชวัฒนาวดี<sup>2</sup>

Ji Xiang Fan<sup>1</sup> / Chaiyot Vanitwatthanawut<sup>2</sup>

<sup>1</sup>นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

<sup>1</sup>Master Student in Visual Arts and Design, Faculty of Fine and Applied Art, Burapha University

<sup>2</sup>ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประจำสาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

<sup>2</sup>Ass. Prof. Dr., Advisor of Visual Arts and Design, Faculty of Fine and Applied Art, Burapha University

\*Corresponding author Email: 669665279@qq.com

(Received: May 5, 2020; Revised: June 10, 2020; Accepted : October 15, 2020)

#### บทคัดย่อ

ในสังคมปัจจุบันข้อมูลข่าวสารทางเทคโนโลยีและเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีการพัฒนามากขึ้น ผู้คนสามารถรับข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว ใช้ชีวิตอยู่ในสภาพแวดล้อมทางสังคมที่เร่งรีบ มีความวิตกกังวล มีความรู้สึกสูญเสียความปลอดภัย จากจำนวนตัวเลขที่เพิ่มขึ้นของคนหนุ่มสาวยุคใหม่ที่ชื่นชอบในการเล่นศิลปะ สะท้อนให้เห็นถึงความต้องในการแสวงหาความสุขของคนหนุ่มสาวในยุคนี้ ของเล่นศิลปะเป็นผลิตภัณฑ์ที่เต็มไปด้วยความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการและบุคลิกภาพที่ไม่เหมือนใครของนักออกแบบ และกลายเป็นสะพานเชื่อมระหว่างผู้เล่นกับอารมณ์ การสร้างและการผลิตของเล่นศิลปะนั้นได้ผสมผสานการเคลื่อนย้ายความรู้สึกในวัยเด็กและการออกแบบเชิงปฏิสัมพันธ์ สามารถช่วยให้ผู้เล่นผ่อนคลายลดแรงกดดันในการใช้ชีวิตเมื่อหวนนึกถึงความสุขความทรงจำอันดีในวัยเด็ก ในขณะเดียวกันการส่งเสริมวัฒนธรรมการออกแบบของเล่นศิลปะ สามารถเพิ่มความหลากหลายของรูปแบบความบันเทิงของเล่นและเปิดทางให้ผู้เล่นมีทางเลือกมากขึ้น ทำให้ของเล่นศิลปะทำหน้าที่เป็นสื่อกลางถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดระหว่างนักออกแบบกับผู้เล่น ด้วยการเพิ่มความสนุกของของเล่นศิลปะ ทำให้คนที่รักชื่นชอบมากขึ้น และเข้าร่วมกลุ่มของเล่นศิลปะที่นำมาซึ่งความสุขนี้

**คำสำคัญ:** การออกแบบของเล่นศิลปะ สุนทรียภาพทางศิลปะ การออกแบบเชิงปฏิสัมพันธ์ การเคลื่อนย้ายความรู้สึกในวัยเด็ก

#### Abstract

In today's society, information technology and Internet network was increasingly being developed. People could get information quickly. They lived in a fast-paced social environment, had anxiety, and felt a loss of security. The increasing number of young people

who enjoyed art toys reflected the demand for emotional happiness. As a product consisted of designer's thought and personality, art toys became a bridge between player and emotion. The creation and production of art toys were integrated into the empathy and interaction design of childhood. It could help the player to relieve the pressure of life when recalled happiness and good memories in childhood. At the same time, promoting the design innovation and creation of art toys could enrich the diversity of toy entertainment as well as to offer the players more choices. The art toys could be used as the carrier of thoughts and emotions between designers and players by increasing the fun of art toys. They would make more people like it and joined the group of art toys that brought happiness.

**Keywords:** Art toy design, Artistic aesthetics, Interaction design, Childhood empathy

## วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสนใจและมุมมองของวัยรุ่นในสังคมยุคปัจจุบันต่อของเล่นดั้งเดิม และมุมมองต่อของเล่นที่อยู่ท่ามกลางชีวิตของเรา
2. เพื่อสัมผัสประสบการณ์ความงดงามของผลงานศิลปะที่ออกแบบของเล่นและสื่ออารมณ์ เพิ่มความสุขให้กับผู้เล่น Art toy
3. เพื่อออกแบบสร้างสรรค์ของเล่นศิลป์ (Art toy) ที่ผสมผสานอารมณ์ความรู้สึกในวัยเด็กและสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่น

## ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตด้านพื้นที่  
สถานที่ทำวิจัย เมืองคุนหมิง มณฑลยูนนาน ประเทศจีน เขาสามมูข บางแสน จังหวัดชลบุรี ประเทศไทย และงานนิทรรศการ Thailand Toy Expo. กรุงเทพฯ ประเทศไทย
2. ขอบเขตด้านเนื้อหา  
การสร้างสรรค Art Toy ด้วยวิธีการออกแบบเชิงปฏิสัมพันธ์ จะศึกษาลักษณะของของเล่นศิลป์ในปัจจุบัน ประวัติศาสตร์ของของเล่นจีน ความแตกต่างระหว่างของเล่นศิลป์และของเล่น การผลิตของเล่นศิลป์โดยการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน หาวิธีการเพิ่มการออกแบบเชิงขับเคลื่อนอารมณ์กับเชิงปฏิสัมพันธ์ เพื่อให้ของเล่นเพิ่มความน่าสนใจยิ่งขึ้น ทำให้มีคนที่ยื่นชอบของเล่นศิลป์ที่มีอารมณ์ความรู้สึก มีปฏิสัมพันธ์มากขึ้น
3. ขอบเขตด้านระยะเวลา  
ระยะเวลาในศึกษาและในการทำวิจัย
 

|                                                          |         |
|----------------------------------------------------------|---------|
| 3.1 การตรวจสอบและจัดเก็บข้อมูล                           | 4 เดือน |
| 3.2 การสำรวจภาคสนาม เข้าร่วมงาน Thailand Toy Expo        | 1 เดือน |
| 3.3 การสัมภาษณ์ศิลปินของเล่นศิลป์                        | 1 เดือน |
| 3.4 การผลิตผลิตภัณฑ์จากแบบร่างให้เสร็จสมบูรณ์เป็นชิ้นงาน | 2 เดือน |

## วิธีการวิจัย

การออกแบบของเล่นศิลป์ (Art toy) จำเป็นต้องเข้าใจความแตกต่างระหว่างของเล่นศิลป์กับของเล่นทั่วไป มีการพัฒนาอย่างไร ของเล่นศิลป์มีการสื่อถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกอย่างไร ผ่านวิธีการออกแบบ นำความรู้สึกในวัยเด็กกับการมีปฏิสัมพันธ์เพื่อเพิ่มความบันเทิงของของเล่น ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอนใหญ่ เบื้องต้นทำการเตรียมพร้อมในการทำงาน การเก็บรวบรวมข้อมูลและการสร้างสรรค์ผลงาน

1. ศึกษาค้นคว้าเก็บรวบรวมข้อมูลประวัติศาสตร์การพัฒนาของของเล่นและข้อมูลความแตกต่างของของเล่นกับของเล่นศิลป์

ของเล่นก็คืออุปกรณ์ที่ใช้ในการ “เล่น” สามารถประกอบจากวัสดุใดก็ได้ ประเทศจีนเคยพบของเล่นพื้นบ้าน ดินเหนียว ว่า Tangram เป็นต้น พัฒนาจนถึงปัจจุบัน มีของเล่นจำนวนมากขึ้นที่เป็นของเล่นปริศนาเพื่อพัฒนามอง ด้วยการพัฒนาความนิยมแอนิเมชันของสังคม ทำให้ของเล่นมีการพัฒนาไปอย่างหลากหลาย จึงมีของเล่นประเภทตัวละครแอนิเมชันต่าง ๆ และของเล่นประเภท IP ปรากฏขึ้นเป็นจำนวนมาก ของเล่นศิลป์มีต้นกำเนิดมาจากประเทศฮ่องกง Michael Lau เชื่อว่าศิลปะทั้งหมดล้วนเป็นของเล่น ของเล่นทุกอย่างล้วนเป็นศิลปะ ของเล่นศิลป์ไม่เพียงเป็นแค่อุปกรณ์ที่สร้างขึ้นจากปริศนาเท่านั้น

ของเล่นศิลป์เป็นวิธีการแสดงออกของศิลปะสมัยใหม่นอกเหนือจากภาพสีน้ำมัน ประติมากรรมที่แสดงออกเป็นรูปลักษณ์แล้ว มีความเป็นสุนทรียภาพที่เป็นเอกลักษณ์และรูปแบบการบริการแบบพิเศษ ไม่มีข้อจำกัด ถือเป็นช่องทางแสดงออกอีกทางหนึ่งของศิลปะ



ภาพที่ 1 ของเล่นดั้งเดิมกับของเล่นศิลป์ (Art toy)

2. ปฏิบัติภาคภาคสนามสำรวจและสัมภาษณ์นักออกแบบของเล่นศิลปะที่งาน Thailand Toy Expo ใช้แบบสัมภาษณ์ แนวคิด ความคิดสร้างสรรค์ และวิธีการสร้าง Art toy โดยสัมภาษณ์ศิลปินและผู้เชี่ยวชาญทางศิลปะของเล่น

Thailand Toy Expo ของประเทศไทยเป็นหนึ่งในงานนิทรรศการของเล่นร่วมสมัยระดับโลก จัดแสดงปีละครั้งระยะเวลาต่อเนื่อง 3 วัน นักออกแบบของเล่นศิลปะและทีมงานจากทั่วทุกมุมโลกมารวมกัน และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้บริโภค แบ่งปันประสบการณ์ของเล่นของทุกคน

นักออกแบบสร้างสรรค์ของเล่นศิลปะทั้งอิม นีโอฮา สไตร์ล สีสัน วัสดุมีความหลากหลายในวัสดุคิดและวิธีการ ในการออกแบบและผลิตของเล่นศิลปะมีอิสระไม่ได้อยู่ภายใต้เงื่อนไขข้อกำหนดใด นักออกแบบจึงสามารถแสดงความคิดที่ยอดเยี่ยมออกมาได้มากขึ้น

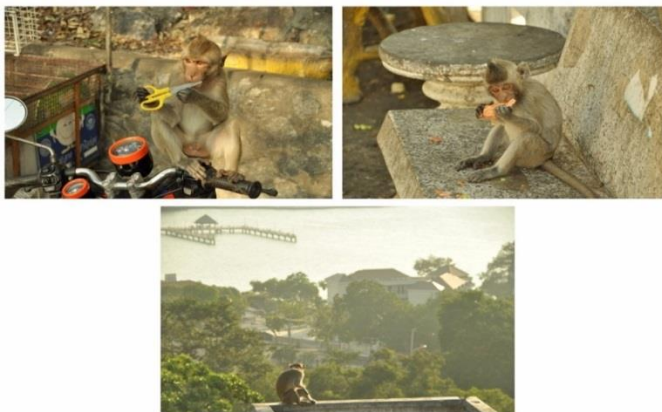
จากการสัมภาษณ์ศิลปินของเล่นศิลปะ 4 ท่าน ได้แก่ JOE, Max Fan, Zhang Zhi Ming, Wu Pang Pang ศิลปะอยู่เหนือชีวิต ศิลปะที่มาจากชีวิต แรงบันดาลใจในการออกแบบของเล่นศิลปะแต่ละชิ้นล้วนเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับประสบการณ์ชีวิต อารมณ์ความรู้สึก สิ่งแวดล้อมกับนักออกแบบ แรงบันดาลใจในการออกแบบของอาจารย์ทั้ง 4 ท่าน ล้วนมาจากการสังเกตรสชาติของชีวิตของแต่ละคน ไม่มีทางลัดให้เดิน สัมผัสกับชีวิต สังเกตสิ่งต่าง ๆ รอบตัวกับอารมณ์ความรู้สึก บันทึกแรงบันดาลใจในการทำสร้างสรรค์ มีหลายวิธีในการรวบรวมแรงบันดาลใจ สามารถค้นคว้าจากข้อมูลทางวัฒนธรรม สามารถศึกษาจากผลงานของนักออกแบบท่านอื่นให้มาก สามารถสร้างสรรค์จากแนวคิดทางอารมณ์ส่วนบุคคล แต่สิ่งที่สำคัญที่สุดคือการผสมผสานอารมณ์ความรู้สึกของตัวนักออกแบบเองลงไปในกำกับการสร้างสรรค์ ไม่ใช่เพียงของเล่นที่สร้างสรรค์โดยขาดจิตวิญญาณส่วนบุคคลของเล่นนั้นก็เป็นเพียงสินค้าชิ้นหนึ่งเท่านั้น ไม่ได้เป็นของเล่นศิลปะที่ทำให้เกิดสุนทรียภาพและมีปฏิสัมพันธ์



ภาพที่ 2 นิทรรศการ Thailand Toy Expo และการสัมภาษณ์ศิลปิน

### 3. ดำเนินการรวบรวมองค์ประกอบการออกแบบ

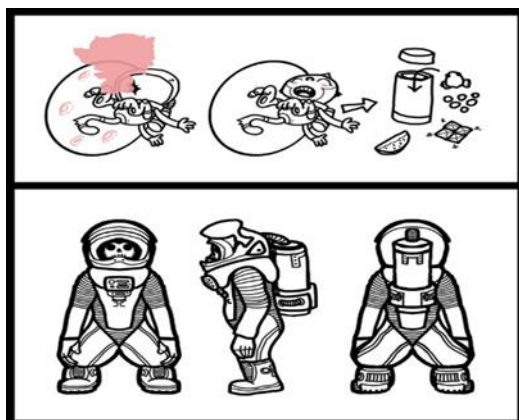
ในวันแรกที่เด็กเข้าโรงเรียนส่วนใหญ่ครูจะถามทุกคน อนาคตโตขึ้นอยากเป็นคนแบบไหน และอยากทำอะไร จินตนาการของเด็ก ๆ ไม่ได้ถูกสภาพชีวิตจำกัด อยู่อย่างสบายๆไม่เครียด เป็นความฝันที่กลายเป็นความสุขความสวยงามในวัยเด็ก การนำจินตนาการวัยเด็กและมนุษย์อวกาศที่ลึกลับมาเป็นบทบาทในการสร้างของเล่นศิลปะ แต่ไม่นักบินอวกาศธรรมดา นี่เป็นมนุษย์อวกาศที่เต็มไปด้วยสีสันของวัยเด็กและรูปร่างที่น่ารัก โดยดำเนินการรวบรวมและจัดระเบียบองค์ประกอบของเล่นเก่าในช่วงวัยเด็ก ที่เมืองคุนหมิง มณฑลยูนนาน ประเทศจีน



ภาพที่ 3 การรวบรวมองค์ประกอบการออกแบบในพื้นที่บางแสนและคุนหมิง

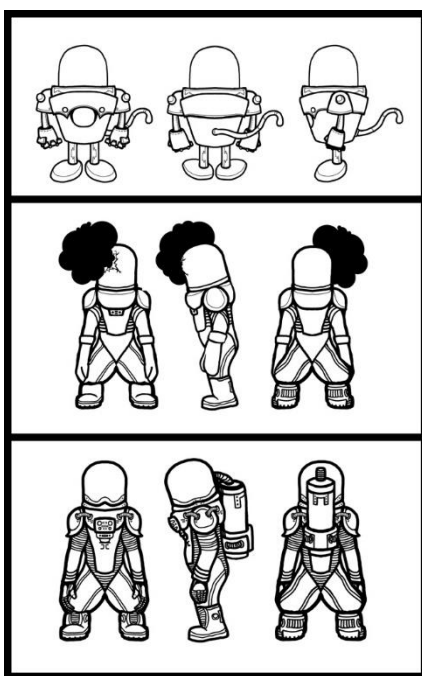
### 4. การออกแบบภาพร่างและการสร้างสรรค์

ทำการวาดภาพร่างโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Photoshop นำองค์ประกอบที่เก็บรวบรวมมารวมกัน ผสานองค์ประกอบต่าง ๆ ให้มนุษย์ลิง ชุดอวกาศ มีถังออกซิเจนที่ด้านหลัง นักบินอวกาศสำรวจจักรวาลเป็นตัวแทนการรับรู้และจินตนาการต่อสิ่งต่าง ๆ ในโลกของเด็ก ๆ ก็เช่นเดียวกับเด็ก ๆ ที่สำรวจความลึกลับในวัยเด็กของพวกเขาอย่างนั้น ความชุกชุมของสิ่งยิ่งเหมือนกับความสุขของทุกคนในวัยเด็ก สิ่งแสดงออกถึงความรู้สึกมีชีวิตชีวาของเด็ก ๆ ถังออกซิเจนมีความสำคัญอย่างมากต่อนักบินอวกาศขณะที่อยู่ในอวกาศ ถังออกซิเจนนี้ถูกออกแบบมาเพื่อให้สามารถประกอบเข้าเป็นของเล่นที่หลากหลาย แสดงให้เห็นว่าถังออกซิเจนของเล่นกลายเป็นออกซิเจนที่เราแต่ละคนหายใจพึ่งพาเพื่อดำรงชีวิตอยู่สะท้อนถึงความสำคัญของของเล่นที่มีต่อเด็ก ๆ เพิ่มความหนักแน่นถึงความสัมพันธ์ระหว่างของเล่นกับมนุษย์



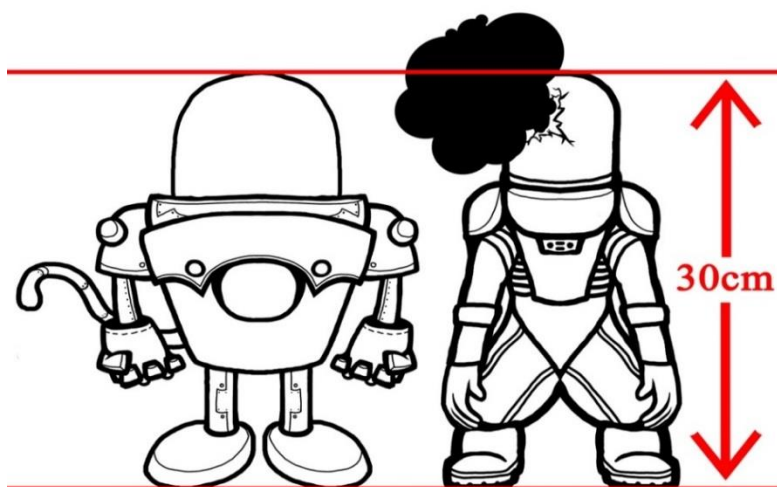
ภาพที่ 4 การทำภาพร่างโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Photoshop

หลังจากการแก้ไข ส่วนหมวกและถังออกซิเจนของนักบินอวกาศสามารถใส่เข้าไปในของเล่นเล็ก ๆ สำหรับเด็กทำการรวมเล่นกัน เพิ่มวิธีให้ความบันเทิง และสามารถดึงระยะห่างของของเล่นใหม่กับของเล่นเก่าในวัยเด็กให้เข้ามาใกล้กัน ของเล่นเก่าในวัยเด็กที่ออกแบบใหม่เป็นของเล่นสำหรับของเล่นนักบินอวกาศ วิธีการเพิ่มอุปกรณ์ยังสามารถเพิ่มความบันเทิงแบบโต้ตอบของของเล่นกับผู้เล่นได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 5 ภาพร่างที่ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Photoshop





ภาพที่ 6 ขนาดภาพร่างมนุษย์อวกาศ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Photoshop

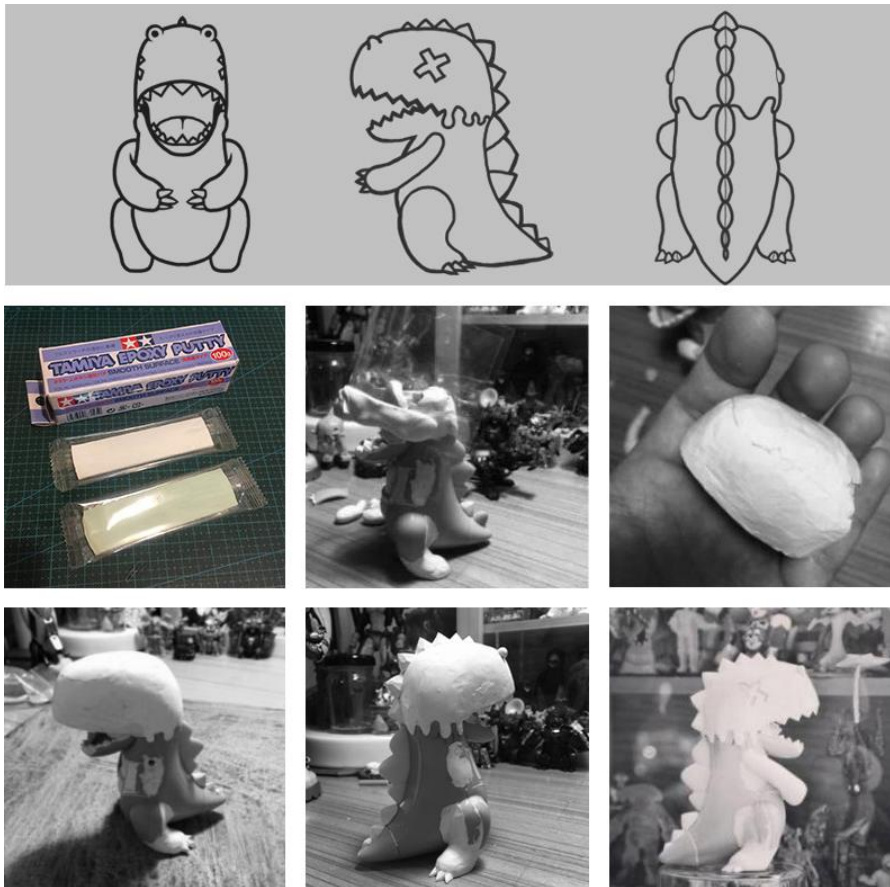
4.1 จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็น คุณลักษณะที่หลากหลายของของเล่นศิลปะเปลี่ยนแปลงไปตามความคิดของนักออกแบบ การสร้างสรรค์ของเล่นศิลปะไม่ได้ถูกจำกัดด้วยวัสดุต่าง ๆ มีอิสระในการออกแบบอย่างกว้างขวาง

เตรียมเครื่องมือ: มีดแกะสลัก กระดาษกราว ลวดเหล็ก ดินเหนียวแกะสลัก ฟอยล์ตีบุก แท่งไม้ทรงกระบอก กาวดินน้ำมัน Tamiya AB Putty กระดาษทราย ฝาครอบ PVC ก่อนอื่นให้ใช้ลวดเหล็กทำเป็นโครงกระดูกของของเล่นห่อหุ้มด้วยดินเหนียวและติดทับด้วยกระดาษกราว ใช้ Tamiya AB Putty เก็บรายละเอียดภายนอก สะดวกในการคงรูปร่าง ใช้กระดาษทรายและมีดแกะสลักจัดการตกแต่งขัดผิวรายละเอียดด้านนอก



ภาพที่ 7 เตรียมวัสดุ

4.2 ใช้รูปร่างของของเล่นไดโนเสาร์ขนาดเล็กที่ใช้ในการวิจัยมาทดลองใช้กาวดินน้ำมัน Tamiya AB Putty หลังจากใช้กาวดินน้ำมัน AB ปั้นรูปเสร็จแล้ว 24 ชั่วโมงจะแข็งตัว สะดวกในการขัดผิวจัดการรายละเอียดด้านนอก ดังภาพที่ 7 แสดงรายละเอียดการขัดด้วยกระดาษทรายหลังจากเพิ่มดินให้แข็งตัวคงรูปเรียนรู้ขั้นตอนการสร้างสรรค์ของเล่นอย่างง่าย ๆ



ภาพที่ 8 ขั้นตอนการทดลองสร้างแบบจำลองด้วยวัสดุดิน

4.3 ทดลองใช้ Cloud Art แกะสลักดินเหนียวเพื่อสร้างของเล่นนักบินอวกาศ ก่อนอื่นทำการพิมพ์ขนาด A4 ทำการเปรียบเทียบขนาด ใช้ลวดเหล็กทำเป็นโครงกระดูก และพันเทป สูดท้ายใช้ดินเหนียวหุ้มเป็นชั้นสุดท้าย





ภาพที่ 9 ขั้นตอนการทดลองสร้างแบบจำลองด้วยวัสดุดินเหนียว

#### 4.4 ผลงานที่สร้างเสร็จแล้ว



รูปที่ 10 มนุษย์อวกาศที่เสร็จสมบูรณ์



รูปที่ 11 มนุษย์อวกาศที่เสร็จสมบูรณ์



รูปที่ 12 ภาพการแสดงความรู้สึกผ่านของเล่นสร้างสรรค์

##### 5. การวิเคราะห์การออกแบบจำลองของเล่นศิลป์

ในวัยเด็กของทุกคนล้วนแต่มุ่งหน้าเข้าหาสิ่งของที่ไม่รู้จักทั้งนั้น นักบินอวกาศล่องลอยไปในจักรวาล มีความรู้สึกลึกลับที่แข็งแกร่งกับความปรารถนาในการสำรวจและช่องว่างจินตนาการที่ไร้ขีดจำกัด ลิงก็เหมือนกับเด็กแสนซนขี้เล่นคนหนึ่ง นักบินอวกาศล่องลอยให้เห็นถึงวัยเด็กของทุกคน ถึงออกซิเจนเป็นสิ่งสำคัญที่สุดสำหรับนักบินอวกาศในถังออกซิเจนสามารถใส่ของเล่นในวัยเด็ก ในชีวิตจริงเข้าไปผสมผสานได้ เช่นนี้ก็สามารถเข้ากับความรู้สึกในช่วงยุคนั้นและความรู้สึกของวัยเด็ก หมวกของนักบินอวกาศสามารถ เปิดออกใส่ของเล่นแบบต่าง ๆ เข้าไปได้ เข้าถึงวิธีการเล่นคู่กับของเล่นอื่น ๆ สามารถมีปฏิสัมพันธ์และให้ความบันเทิงได้ยาวนาน

การนำมาจับคู่เล่นผสมผสานกับของเล่นเก่าในวัยเด็ก สามารถผ่านอารมณ์ความรู้สึก ที่หลากหลาย ในวัยเด็กเพิ่มความรู้สึกในวัยเด็กเข้าไปในของเล่นศิลปะ ผ่านวิธีการเปลี่ยนรูปร่าง ให้ของเล่นนักบินอวกาศที่มีความรู้สึกถึงสีสันในวัยเด็ก เพื่อลดระยะห่างระหว่างผู้เล่นและ วัยเด็กของเขา ดียิ่งกว่านั้นคือ การทำให้ความรู้สึก ระหว่างผู้เล่นกับนักออกแบบมีปฏิสัมพันธ์มากยิ่งขึ้น รักษาจิตใจและร่างกายที่อ่อนล้า ฟื้นฟูความสุขกับความรู้สึกเป็นสุข

## บทสรุป

หลังจากผ่านกระบวนการการออกแบบและผลิตของเล่นศิลปะ ผู้วิจัยพบว่าผ่านกระบวนการวิจัยการผลิตก็คือ กระบวนการที่นำความสนุกสนานอย่างหลากหลายมาสู่นักออกแบบชนิดหนึ่ง ในขณะเดียวกันการออกแบบของเล่นศิลปะเชิงปฏิสัมพันธ์ที่ยอดเยี่ยม ไม่เพียงแต่ต้องตอบสนองความพึงพอใจของผู้เล่นที่ต้องการติดตามฟังก์ชันพื้นฐานของของเล่นศิลปะ ตัวอย่างเช่น ประสบการณ์ความสนุกสนานในระหว่างกระบวนการการจัดวางตกแต่ง การเล่น การถ่ายภาพ ยังควรที่จะให้ความเคารพแลความพึงพอใจต่อความต้องการด้านจิตใจและการแสวงหาทางจิตวิญญาณของผู้เล่น ให้ความสนใจกับการมีปฏิสัมพันธ์ทางอารมณ์ระหว่างกระบวนการใช้ของเล่นศิลปะไม่ใช่แค่ของที่เอาไว้เล่นเท่านั้น ผู้ออกแบบได้ส่งมอบของเล่นศิลปะให้กับผู้เล่นในรูปแบบที่เหลือช่องว่างไว้ให้ผู้เล่นเกิดปฏิสัมพันธ์ ของเล่นกลายเป็นพื้นที่ในการสร้างความสนุกสนานทางอารมณ์ให้แก่ผู้เล่นสามารถใช้ความคิดทางอารมณ์ความรู้สึกของผู้เล่นและการสร้างงานศิลปะ ของเล่นที่มีปฏิสัมพันธ์กับอารมณ์ส่วนบุคคล เล่นของเล่นศิลปะด้วยวิธีหลากหลายต่างๆ วาดภาพ ตัวอักษร สติกเกอร์ ที่ไม่มีทางซ้ำใคร มอบต้นฉบับขั้นตอนการลงสีของนักออกแบบให้ผู้เล่นได้สัมผัสประสบการณ์ ให้ผู้เล่นสร้างสรรค์ผ่านความอารมณ์ความรู้สึกให้ยังเกิดการผสมผสานกับการออกแบบทางอารมณ์ของศิลปินเข้ากับบุคลิกและอารมณ์ความรู้สึกส่วนบุคคลของผู้เล่น ให้ผู้เล่นมีพื้นที่ในการเล่นที่สร้างสรรค์มากขึ้น สัมผัสกับอารมณ์และความสนุกสนานจากของเล่นศิลปะอย่างเต็มที่ ร่นระยะห่างระหว่างนักออกแบบกับผู้เล่นและของเล่นศิลปะอย่างมีประสิทธิภาพ สร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีขึ้น ให้ของเล่นศิลปะกลายเป็น "เพื่อน" เพื่อนำประสบการณ์ที่ดีกว่ามาสู่ผู้เล่น

ในการสร้างโครงการศิลปะของเล่นศิลปะ ผู้วิจัยนอกจากจะต้องมีความปรารถนาที่สร้างสรรค์อย่างสูงและความกระตือรือร้นอย่างมากแล้ว ยังจะต้องไม่หยุดที่จะเพิ่มแรง บันดาลใจในการสร้างสรรค์ให้ตัวเอง ไม่หยุดที่จะสะสมความรู้ที่สดใหม่อยู่เสมอ การสร้างสรรค์ของเล่นศิลปะจะมีคุณค่าสองด้านในเวลาเดียวกันทั้งเป็นผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์และงานศิลปะ มากกว่านั้นคือ กลายเป็นเวที เป็นสื่อกลาง การรวบรวมความคิดทางอารมณ์และเรื่องราวของนักออกแบบของเล่นศิลปะ เป็นพื้นที่ในการสื่อสารโดยตรงกับผู้เล่นและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การตัดสินใจขั้นสุดท้ายในฐานะผู้วิจัยสื่อกลางของศิลปะของเล่นศิลปะ และยังรอคอยที่จะสามารถดึงดูดผู้เล่นจำนวนมากได้ ในฐานะผู้สร้างสรรค์ก็ยังคงคาดหวังว่าผู้เชี่ยวชาญจะให้ความสนใจกับผลงานจากมุมมองที่แตกต่างกัน ร้อยคนถือดินสอร้อยแห่ง รูปแบบที่วาดออกมาล้วนไม่เหมือนกัน และหยิบยกความคิดเห็นที่มีค่าเกี่ยวกับโครงการสร้างของเล่นศิลปะนี้ ท้ายที่สุดแล้วความคิดเห็นและข้อเสนอแนะที่ดีสามารถมีความหมายลึกซึ้งยิ่งขึ้นต่อแนวคิดการออกแบบผลงาน เนื่องจากความหลากหลายนี้ ทำให้นักออกแบบ และผู้เล่นสามารถสื่อสารกันได้สองทาง คือผ่านทางอารมณ์ความรู้สึกและสร้างการโต้ตอบ ไม่ใช่เพียงแค่ของเล่นชิ้นหนึ่งเท่านั้น

## เอกสารอ้างอิง

- Bin, Z., & Xiuli, G. (2013). Art toys under the influence of contemporary art. **Journal of Art Panorama**, 6: 63.
- Chenxi, L. (2017). Talking about the value of art toys from the cross-border cooperation of KAWS. **Journal of Art Science and Technology**, 6: 220-228.
- Houyu, S. (2014). In-depth interpretation of the design connotation of art toys and traditional toys. **Journal of Zhengzhou Institute of Aeronautical Industry Management (Social Science Edition)**, 4: 162-173.
- Jie, F. (2015). Design of interactive art toys based on somatosensory technology. **Journal of Modern Decoration (Theory)**, 10: 9-10.
- Xia, L., & Feihu, C. (2014). Pop strategies in the consumer era : An analysis of the art toy phenomena. **Journal of Arts Exploration**, 1: 63-66.
- Xiangyuan, Z. (2019). Analysis on the rise and development of art toy industry in china. **Journal of Technology and Industry Across the Straits**, 2: 141-146.
- Xinyi, H. (2011). Comparison of art toy and traditional toy design. **Journal of Hundred Schools in Arts**, 6: 259-232.
- Xiuli, G. (2014). **Research on interactive toy installation art in contemporary art**. Liaoling: Dalian University of Technology.
- Yaqi, C. (2013). **Empathy design of hand-made dolls**. Hubei: Huazhong Normal University.
- Yongquan, Z. (2011). **Concept designs for the monkey king**. Beijing: China Youth Publishing House.
- Yuan, S. (2010). Global art toys develop rapidly. **Journal of Toys World**, 8: 39-40.
- Yuan, S. (2010). New business opportunities, toy world journal. **Journal of Art toys**, 7: 47-48.
- Yue, M. (2019). POP MART makes a trendy play leading brand. **Journal of Toy Industry**, 3: 76-77.
- Zhiying, Z. (2019). Quick mode stimulates the vitality of tide play products. **Journal of Toy Industry**, 3: 72-73.