



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

ในปัจจุบันเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปว่าศิลปะเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของมนุษย์เป็นอย่างมาก ทั้งจิตรศิลป์ซึ่งเป็นศิลปะที่มีคุณค่าทางใจและความรู้สึกนึกคิด ก่อให้เกิด ความรื่นรมย์ ยินดี ความพึงพอใจ ความเพลิดเพลินแก่ผู้พบเห็น และศิลปะประยุกต์ซึ่งเป็นศิลปะที่สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวัน มนุษย์ใกล้ชิดกับศิลปะตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน นับตั้งแต่ยังไม่รู้จักประดิษฐ์อักษรขึ้นใช้ มนุษย์จะใช้ความสามารถทางศิลปะขีดเขียนผนังถ้ำเพื่อบันทึกหรืออธิบายสิ่งที่เกิดขึ้น ดังที่ปรากฏเป็นภาพจิตรกรรมฝาผนังตามถ้ำต่างๆ แม้อ่อมามนุษย์ จะรู้จักประดิษฐ์อักษรขึ้นใช้ก็ยังคงใช้ภาพเขียนและงานศิลปะอื่นๆ สะท้อนวิถีชีวิต ค่านิยม ความเชื่อและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในสังคมแต่ละยุคสมัย ปัจจุบันมีการนำความรู้ทางศิลปะมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันนับตั้งแต่การสร้างอาคารบ้านเรือน เครื่องมือเครื่องใช้ภายในอาคาร การตกแต่งภายในได้รับการออกแบบให้สวยงามสะดวกสบายเหมาะแก่การอยู่อาศัยและการใช้งาน กล่าวได้ว่าความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความงามและศิลปะนอกจากจะให้ความสุนทรีย์ทางอารมณ์ ยังเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยเสริมให้มนุษย์พัฒนาคุณภาพชีวิตดียิ่งขึ้น (วิบูลย์ ลีสุวรรณ, 2535)

ศิลปะ (Art) คือผลแห่งพลังความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่แสดงออกในรูปแบบลักษณะต่างๆ ให้ปรากฏสุนทรีย์ภาพ ความประทับใจ ความสะท้อนอารมณ์ ตามอัจฉริยภาพ พุทธิปัญญา ประสบการณ์ รสนิยม และทักษะของแต่ละบุคคล เพื่อความพอใจ ความรื่นรมย์ ขนบธรรมเนียม จารีตประเพณี หรือความเชื่อในลัทธิศาสนา (ราชบัณฑิตยสถาน 2530) ศิลปะแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ จิตรศิลป์ (Fine Art) และศิลปะประยุกต์ (Applied Art)

1. จิตรศิลป์ หรือประณีตศิลป์ หมายถึงผลงานศิลปะที่มนุษย์สร้างขึ้นถึงขั้นงานบริสุทธิ์ แสดงอารมณ์สะท้อนใจที่ผู้ชมรับรู้ได้ เป็นผลงานสร้างสรรค์ มีความคิดริเริ่มและแสดงเอกลักษณ์หรือมีลักษณะต้นแบบ ปรากฏจุดมุ่งหมายในด้านความรู้สึกและจินตนาการทางจิตใจมากกว่าผลประโยชน์ทางกาย จิตรศิลป์ แบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ ทัศนศิลป์ โสตศิลป์ และโสตทัศนศิลป์ (วิรัตน์ พิชญ์ไพญกุล, 2524) ดังนี้

1.1 ทศนศิลป์ คืองานศิลปะที่รับรู้ผ่านประสาทสัมผัสทางสายตาแล้วเกิดอารมณ์และความรู้สึก ได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม และสถาปัตยกรรม นอกจากนี้บางคนยังจัดภาพพิมพ์เป็นศิลปะอีกประเภทหนึ่งของทศนศิลป์

1.2 โสตศิลป์ คืองานศิลปะที่เกี่ยวกับความรู้สึกนึกคิดที่ต้องใช้ให้สัมพันธ์กันระหว่างประสาทตา ประสาทหู และสมอง ได้แก่ วรรณกรรม และคีตกรรม

1.3 โสตทศนศิลป์ หรือ ศิลปะการแสดง คืองานศิลปะที่สามารถมองเห็นรูป ลักษณะการเคลื่อนไหวพร้อมกับการได้ยินเสียง จังหวะ ทำนอง ได้แก่ การละคร การเดินร่า ภาพยนตร์ และโทรทัศน์

2. ศิลปะประยุกต์ หมายถึงศิลปะที่สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอย โดยนำหลักการด้านความงามของศิลปะมาช่วยผสมผสานในสิ่งใช้งานได้ แบ่งเป็น 5 ประเภท (บุญเยี่ยม เข้มเมือง, 2537) ดังนี้

2.1 พาณิชยศิลป์ คืองานศิลปะที่สร้างขึ้นโดยมุ่งที่ประโยชน์ทางการค้า ลักษณะของงานเน้นที่ความแปลก สะดุดตา ในด้านรูปแบบ สี สัน และลวดลาย เพื่อโน้มน้าวผู้ดูให้เกิดความสนใจ เช่น โปสเตอร์ ตราย่า การตกแต่งหน้าร้าน เป็นต้น

2.2 อุตสาหกรรมศิลป์ คืองานศิลปะที่มีกระบวนการผลิตเป็นระบบ สามารถผลิตเป็นจำนวนมากในแต่ละครั้ง เพื่อประโยชน์ทางการค้ามีทั้งสร้างสรรค์ด้วยมือและเครื่องจักร

2.3 มัณฑนศิลป์ คือผลงานศิลปะที่เกี่ยวกับการออกแบบเพื่อการตกแต่ง เช่น การตกแต่งอาคารทั้งภายในและภายนอก ทั้งที่เป็นที่อยู่อาศัยและอาคารสาธารณะเพื่อให้เกิดความงามและความพึงพอใจแก่ผู้อยู่อาศัยและผู้ใช้ประโยชน์จากอาคารนั้นๆ

2.4 หัตถกรรมศิลป์ คือผลงานศิลปะที่สร้างขึ้นด้วยมือ รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความหลากหลายผลิตได้ในปริมาณไม่มาก มุ่งความงามความประณีตและประโยชน์ใช้สอยร่วมกัน เช่น เครื่องเคลือบดินเผา งานถักทอ เครื่องเงิน เป็นต้น

2.5 ประณีตศิลป์ คือผลงานศิลปะที่สร้างขึ้นด้วยฝีมือและความชำนาญมีกระบวนการผลิตหลายขั้นตอน และใช้เวลาค่อนข้างนาน เช่น การทำหัวโขน การสลักหนังใหญ่ เป็นต้น

งานศิลปะและการออกแบบมีความเกี่ยวข้องซึ่งกันและกัน การออกแบบนับเป็นส่วนหนึ่งในงานศิลปะ ช่วยจัดลำดับความสำคัญ แสดงเส้น สี ช่วงระยะ แสง ลักษณะผิว รูปทรงและรูปร่างให้กลมกลืนกัน (วิมลนะ อุทะวิภาต, 2527) การออกแบบมีความหมายกว้างขวางตามความเข้าใจที่แตกต่างกันไป เช่น ทำนอง จันทิมา (2532) กล่าวว่า การออกแบบคือการใช้ความคิดในการเลือกใช้วัสดุเพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะให้มีหน้าที่ใช้สอยตามความต้องการทั้งในด้านอัตถประโยชน์และ

ความงามในรูปร่างลักษณะตลอดทั้งรูปทรง ในขณะที่สิทธิศักดิ์ รัชศรีสวัสดิ์กุล (2529) ให้ คำจำกัดความว่าการออกแบบหมายถึงสิ่งที่มีอยู่ในความนึกคิด(Idea) อันอาจจะเป็นโครงการหรือรูปแบบที่นักออกแบบกำหนดขึ้นด้วยการจัดทำทาง ด้อยคำ เส้น สี แสง เสียง รูปแบบ และวัสดุต่างๆ โดยมีกฎเกณฑ์ทางความงาม ฮารี สุทธิพันธ์ (2532) ให้ความหมายว่า การออกแบบเป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่เพื่อประโยชน์และความงาม ด้วยการนำส่วนประกอบของการออกแบบมาใช้ จากแนวคิดต่างๆ สรุปว่าการออกแบบ คือการวางแผนสร้างสรรค์รูปแบบ โดยการวางแผนจัดส่วนประกอบของการออกแบบให้สวยงาม สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอย วัสดุ และการผลิตของสิ่งที่ต้องการออกแบบนั้น การออกแบบครอบคลุมถึงกิจกรรมในลักษณะต่างๆ เช่น การออกแบบอุตสาหกรรม การออกแบบกราฟฟิก การออกแบบตกแต่งภายใน การออกแบบการพิมพ์ การออกแบบพาณิชย์ศิลป์ การโฆษณา การออกแบบสื่อสาร การออกแบบสิ่งทอ และเครื่องปั้นดินเผา เป็นต้น (พาศนา คัมภลักษ์ณ์, 2526)

สถาบันอุดมศึกษาหลายแห่งตระหนักถึงความสำคัญของศิลปะที่มีต่อชีวิตมนุษย์ จึงเปิดสอนทางด้านศิลปะและการออกแบบ ได้แก่ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยจัดตั้งคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ขึ้นในปี พ.ศ. 2486 โดยยกฐานะมาจากแผนกสถาปัตยกรรม และในปีเดียวกันนั้นมหาวิทยาลัยศิลปากรได้รับการก่อตั้งขึ้น เปิดสอนคณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ เป็นคณะแรก ต่อมาจึงจัดตั้งคณะสถาปัตยกรรม และคณะมัณฑนศิลป์ขึ้นตามลำดับ แนวทางการศึกษายึดแนวทางศิลปะตะวันตกในยุโรปควบคู่กับศิลปะสมัยใหม่ และศิลปะไทย ต่อมา พ.ศ. 2515 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าวิทยาเขตเจ้าคุณทหารลาดกระบังก่อตั้งคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ขึ้น หลังจากนั้น พ.ศ.2526 มีสถาบันอุดมศึกษา 2 แห่ง เปิดสอนศิลปะ คือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยได้เปิดสอนคณะวิชาทางศิลปะขึ้นอีกคณะหนึ่ง คือ คณะศิลปกรรมศาสตร์มีแนวทางการศึกษาเน้นการผสมผสานศิลปะไทยร่วมสมัยและความสามารถในทางสร้างสรรค์ และมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ก็จัดตั้งคณะวิจิตรศิลป์ขึ้นเน้นการสร้างผลงานศิลปะและอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมของชาติ โดยเฉพาะศิลปะวัฒนธรรมล้านนา ในปี พ.ศ. 2530 มหาวิทยาลัยขอนแก่นก่อตั้งคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ขึ้น และใน พ.ศ. 2536 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตรจัดตั้งคณะศิลปกรรมศาสตร์โดยมีเป้าหมายเพื่อผลิตครูสอนศิลปะ และบุคลากรอาชีพอื่น เช่น นักโฆษณา เป็นต้น

ภารกิจที่สำคัญของอาจารย์ในสถาบันอุดมศึกษา คือการสอน การวิจัย การบริการทางวิชาการ และการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม นอกจากนี้อาจารย์ศิลปะและการออกแบบจะต้องสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอย่างสม่ำเสมอ ทดลองค้นหาแนวทางใหม่ๆ ทั้งการทดลองด้วยรูปแบบมากมายของศิลปะ หรือทดลองด้วยเทคนิควิธีการที่แปลกใหม่ รวมไปถึงการทดลองใช้วัสดุใหม่ ๆ ไม่ว่าจะทดลองเหล่านั้นจะประสบผลสำเร็จหรือไม่ก็ตาม ทั้งนี้เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์ให้แก่นักศึกษาและ

เพื่อผลิตผลงานศิลปะ เพราะผู้สอนศิลปะที่ดีควรเป็นศิลปินด้วย (พิชญ ศุภนิมิตร, 2534) อาจารย์ศิลปะและการออกแบบซึ่งเป็นทั้งนักวิชาการและนักปฏิบัติ จึงจำเป็นจะต้องแสวงหาความรู้อย่างสม่ำเสมอเพื่อให้การปฏิบัติงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

ห้องสมุดมหาวิทยาลัยมีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนระบบการศึกษาและการวิจัยในมหาวิทยาลัยให้แก่อาจารย์ นักวิชาการ และนักศึกษา เป็นแหล่งรวบรวมทรัพยากรสารสนเทศและจัดบริการ เพื่อให้ผู้ใช้ได้ประโยชน์จากสารสนเทศซึ่งจัดเก็บไว้ การจัดหาทรัพยากรสารสนเทศให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้นั้นเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อให้ทรัพยากรสารสนเทศในห้องสมุดได้ใช้ประโยชน์อย่างคุ้มค่ามากที่สุด ห้องสมุดจำเป็นจะต้องทราบถึงความต้องการของผู้ใช้เพื่อเป็นแนวทางในการจัดหาทรัพยากรสารสนเทศ การศึกษาผู้ใช้จะช่วยให้ทราบถึงสารสนเทศที่ผู้ใช้ต้องการวัตถุประสงค์ในการใช้สารสนเทศ ตลอดจนถึงแหล่งสารสนเทศที่ผู้ใช้ได้รับข้อมูล

ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาถึงการแสวงหาและการใช้ สารสนเทศของอาจารย์สาขาศิลปะและการออกแบบ เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงบริการสารสนเทศและการพัฒนาทรัพยากรสารสนเทศของห้องสมุด ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนการสอนด้านศิลปะและการออกแบบ รวมไปถึงส่งผลให้ห้องสมุดเป็นแหล่งบริการสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อศึกษา

1. วัตถุประสงค์และวิธีแสวงหาสารสนเทศของอาจารย์สาขาศิลปะและการออกแบบในมหาวิทยาลัยของรัฐ
2. แหล่งสารสนเทศที่ใช้และความพึงพอใจต่อแหล่งสารสนเทศ
3. รูปแบบ สาขาวิชา และความทันสมัยของสารสนเทศที่ใช้
4. ผลของการใช้สารสนเทศต่อการสอน การผลิตผลงานทางวิชาการ และการผลิตผลงานทางศิลปะและการออกแบบ

สมมุติฐาน

1. อาจารย์สาขาศิลปะและการออกแบบส่วนใหญ่ใช้เครื่องมือช่วยค้นแสวงหาสารสนเทศจากสำนักหอสมุดกลางภายในมหาวิทยาลัย
2. อาจารย์สาขาศิลปะและการออกแบบส่วนใหญ่ใช้สารสนเทศที่เป็นภาพและหนังสือ

ภาพมากกว่ารูปแบบอื่น

3. อาจารย์สาขาศิลปะและการออกแบบแสวงหาสารนิเทศเพื่อผลิตผลงานทางศิลปะและ การออกแบบมากกว่าด้านอื่น

ตัวแปรที่เกี่ยวข้อง

ตัวแปรอิสระ

1. วัตถุประสงค์ในการแสวงหาสารนิเทศ ได้แก่ เพื่อการสอน การติดตามความรู้ใหม่ การผลิตผลงานทางวิชาการ การผลิตผลงานทางศิลปะและการออกแบบ การพักผ่อนและความบันเทิง และอื่น ๆ

2. แขนงวิชาที่สอน ได้แก่

2.1 วิจิตรศิลป์

2.2 การออกแบบแขนงศิลปะประยุกต์

2.3 สถาปัตยกรรมศาสตร์

ตัวแปรตาม

1. วิธีแสวงหาสารนิเทศ และแหล่งสารนิเทศที่ใช้ในการแสวงหา ดังนี้

1.1 วิธีแสวงหาสารนิเทศ หมายถึงกิจกรรมที่บุคคลใดบุคคลหนึ่งกระทำเพื่อให้ได้ ข้อมูล ข่าวสาร และสารนิเทศ ที่จะสนองความต้องการของตน เช่น ใช้เครื่องมือช่วยค้น สืบค้น ชั้นหนังสือ ถ่ายเอกสาร เป็นต้น

1.2 แหล่งสารนิเทศที่ใช้ในการแสวงหา หมายถึงแหล่งที่รวบรวม และเผยแพร่ สารนิเทศ ได้แก่

1.2.1 แหล่งสารนิเทศบุคคล เช่น ประสบการณ์ของตนเอง เพื่อนร่วมงาน เพื่อนร่วมอาชีพ

1.2.2 แหล่งสารนิเทศสถาบันที่ให้บริการสารนิเทศ เช่น สำนักหอสมุดกลาง ภายในมหาวิทยาลัย ห้องสมุดคณะที่สังกัด ห้องสมุด / ห้องอ่านหนังสือภาควิชาที่สังกัดห้องสมุด สถาบันอุดมศึกษาอื่น ห้องสมุดอื่นๆ สมาคมวิชาชีพ พิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์การจัดแสดงนิทรรศการ ศิลปะ

2. การใช้สารนิเทศในด้านรูปแบบ สาขาวิชา และความทันสมัยของสารนิเทศ ดังนี้

หอสมุดกลาง สถาบันวิทยบริการ

ภาควิชาศิลปะ มหาวิทยาลัย

2.1 รูปแบบของสารนิเทศ ได้แก่ หนังสือ หนังสือภาพ วารสาร หนังสือพิมพ์ คู่มือ นิตยสาร การศิลปะและการออกแบบ งานวิจัย สไลด์ วิดิทัศน์ โปรเจคเตอร์ ภาพถ่าย ผลงานศิลปะและการออกแบบ หุ่นจำลอง ของจริง

2.2 สาขาวิชาของสารนิเทศ จำแนกโดยอีกระบบการจัดหมู่ของหอสมุดรัฐสภาอเมริกัน ได้แก่

- 2.2.1 ศิลปะทั่วไปด้านทัศนศิลป์
- 2.2.2 สถาปัตยกรรมศาสตร์
- 2.2.3 ประติมากรรม
- 2.2.4 การวาดเส้นและการออกแบบ
- 2.2.5 จิตรกรรม
- 2.2.6 ภาพพิมพ์
- 2.2.7 ศิลปะประยุกต์
- 2.2.8 ศิลปะต่างๆไป รวมถึงศิลปะการแสดง
- 2.2.9 การถ่ายภาพ
- 2.2.10 ศิลปะหัตถกรรม

3. ผลของการใช้สารนิเทศต่อการสอน การผลิตผลงานทางวิชาการ และการผลิตผลงานทางศิลปะและการออกแบบ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาค้นคว้าจากหนังสือ เอกสารที่เกี่ยวข้อง
2. สร้างแบบสอบถามเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บและรวบรวมข้อมูล แบ่งเป็น 4 ตอน ได้แก่
 - ตอนที่ 1 รายละเอียดเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ ภาควิชาที่สังกัด และสาขาวิชาที่สอน
 - ตอนที่ 2 รายละเอียดเกี่ยวกับวัตถุประสงค์และวิธีแสวงหาสารนิเทศ แหล่งสารนิเทศที่ใช้ในการแสวงหาและความพึงพอใจต่อแหล่งสารนิเทศ
 - ตอนที่ 3 รายละเอียดเกี่ยวกับสารนิเทศที่ใช้ ได้แก่ รูปแบบ สาขาวิชาและความทันสมัยของสารนิเทศ

ตอนที่ 4 ผลของการใช้สารนิเทศต่อการสอน การผลิตผลงานทางวิชาการ
และการผลิตผลงานทางศิลปะและการออกแบบ

3. นำแบบสอบถามที่สร้างไปทดสอบความน่าเชื่อถือกับอาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์ และคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต จำนวน 15 คน เนื่องจากเป็นสถาบันการศึกษา ที่มีหลักสูตรการเรียนการสอนสาขาศิลปะและการออกแบบในระดับปริญญาตรีถึงกับประกาศนียบัตรศึกษาระดับนี้เพื่อปรับปรุงแก้ไข
4. เก็บรวบรวมข้อมูลโดยแจกแบบสอบถามส่งทางไปรษณีย์และส่งด้วยตนเองแก่อาจารย์ ศิลปะและการออกแบบ จำนวน 387 คน
5. วิเคราะห์ข้อมูล คำนวณหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า F-test โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติด้านสังคมศาสตร์ (Statistical Package for the Social Science / Personal Computer Plus - SPSS / PC+) และสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปการบรรยายและตาราง
6. รายงานผลการวิจัย อภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผลของการวิจัยนี้ทำให้ทราบถึงการแสวงหาและการใช้ สารนิเทศของอาจารย์ สาขาศิลปะ และการออกแบบ อันเป็นแนวทางให้ห้องสมุดศิลปะและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง (พิพิธภัณฑสถาน หอศิลป์ สมาคมวิชาชีพ ฯลฯ) จัดหาทรัพยากรสารนิเทศ จัดกิจกรรมและบริการให้สอดคล้องกับความต้องการ การแสวงหา และการใช้สารนิเทศของอาจารย์สาขาศิลปะและการออกแบบให้มากที่สุด

คำอธิบายศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

วิจิตรศิลป์ หมายถึงศิลปะที่มนุษย์สร้างขึ้นถึงขั้นงานบริสุทธิ์ แสดงอารมณ์สะท้อนใจที่ ผู้ชมรับรู้ได้ เป็นศิลปะที่มีคุณค่าทางสุนทรียภาพและความงาม ผลงานด้านวิจิตรศิลป์ ได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์

ศิลปะประยุกต์ หมายถึงศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อมุ่งประโยชน์ในการใช้สอย โดยนำหลักการด้านความงามมาช่วยผสมผสานให้ใช้งานได้งามน่าใช้ งานทางด้านศิลปะประยุกต์ ได้แก่ มัณฑนศิลป์ อุตสาหกรรมศิลป์ นิเทศศิลป์

สถาปัตยกรรม หมายถึงรูปทรงของสิ่งก่อสร้าง ซึ่งใช้ศิลปะและความมั่นคงแข็งแรงในการก่อสร้าง ประกอบด้วยความคิดสร้างสรรค์ วัสดุ วิธีการและโครงสร้างเพื่อก่อสร้างอาคารสำหรับใช้สอย พักอาศัย หรือสาธารณประโยชน์ รวมทั้งการออกแบบผังเมืองและจัดบริเวณ เพื่อสนองความต้องการของตนเองและสังคม



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย