



**ASEAN-Australia
Counter Trafficking**



BUILT ENVIRONMENT
INNOVATION LAB
BEiLAB
BANGKOK UNIVERSITY

รายงาน

โครงการวิจัยต้นแบบพิมพ์เขียวสถาปัตยกรรม

ของศาลที่ยึด **ประชาชนเป็นศูนย์กลาง**

กรณีศึกษาห้องพิจารณาคดี และห้องสืบพยาน

“People-Centered Court Design: A Case Study of Courtrooms and Witness Rooms”



ข้อชี้แจง

การวิจัยนี้ดำเนินการโดยศาลยุติธรรม และดำเนินการโดยมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ด้วยการสนับสนุนจากโครงการอาเซียน*ออสเตรเลียเพื่อต่อต้านการค้ามนุษย์ (ASEAN-Australia Counter Trafficking) ซึ่งได้รับทุนจากรัฐบาลออสเตรเลีย ความคิดเห็นที่ปรากฏในการวิจัยนี้มิได้สะท้อนถึงมุมมองของรัฐบาลออสเตรเลียเสมอไป

บทสรุปผู้บริหาร Executive Summary

โครงการวิจัย “ต้นแบบพิมพ์เขียวสถาปัตยกรรมของศาลที่ยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง” มุ่งสร้างแนวทางและต้นแบบการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในศาลที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้งานทุกกลุ่มอย่างเท่าเทียม โดยตั้งอยู่บนหลัก Human-Centric Design และ Universal Design (UD) เพื่อให้พื้นที่และกระบวนการยุติธรรมสะท้อนคุณค่าของความเท่าเทียม ความปลอดภัย และศักดิ์ศรีของทุกคนที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยใช้กระบวนการ Design Thinking และ Co-Design ร่วมกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องหลากหลายภาคส่วน ผ่านขั้นตอน Empathize – Define – Ideate – Prototype – Test เพื่อให้ข้อเสนอเชิงออกแบบตั้งอยู่บนข้อมูลเชิงประสบการณ์ของผู้ใช้จริง รวมถึงการทดสอบและปรับแก้ต้นแบบหลายครั้งเพื่อความเหมาะสมทั้งด้านการใช้งานและสภาพแวดล้อม รวมถึงสามารถตอบสนองต่อความต้องการที่เหมาะสมสำหรับผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย

แนวคิด “ศาลที่มีประชาชนเป็นศูนย์กลาง” ในงานวิจัยนี้ มองว่าประชาชนคือหัวใจของการออกแบบ โดยแบ่งผู้ใช้งานหลักของศาลออกเป็น 4 กลุ่ม ที่มีความต้องการและจุดเปราะบางแตกต่างกัน ได้แก่

1. ผู้เกี่ยวข้องโดยสถานการณ์ (โจทก์, จำเลย, พยาน, ผู้เสียหาย) ต้องการความปลอดภัยจากการเผชิญหน้ากับคู่กรณี ความชัดเจนของขั้นตอน และสภาพแวดล้อมที่ลดความตึงเครียด
2. ผู้ปฏิบัติร่วมภายนอก (ทนาย, อัยการ, นักสังคมสงเคราะห์, นักจิตวิทยา) ต้องการพื้นที่ทำงานยืดหยุ่น จุดให้คำปรึกษาที่เป็นส่วนตัว และการเข้าถึงข้อมูล/ระบบสนับสนุน
3. ผู้ปฏิบัติภายในศาล (ผู้พิพากษา, ตำรวจศาล, เจ้าหน้าที่หน้าบัลลังก์) ต้องการเส้นทางสัญจรแยกความปลอดภัย การควบคุมระเบียบ และสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อสมาธิ
4. ผู้ใช้งานที่มีข้อจำกัดเฉพาะ (ผู้พิการ, ผู้สูงอายุ, เด็ก, คนต่างด้าว) ต้องการการเข้าถึงที่เท่าเทียม การสื่อสารที่เข้าใจง่าย และการออกแบบที่ไม่ก่อให้เกิดการตีตรา

การสำรวจและวิเคราะห์พบ Pain Points หลักในพื้นที่ศาล เช่น การปะปนของเส้นทางและพื้นที่รอระหว่างคู่กรณี, การขาดพื้นที่รอเฉพาะ, ห้องพิจารณาคดีที่มีบรรยากาศกดดัน, ระบบเสียงและภาพที่ไม่ชัดเจน, รวมถึงข้อจำกัดด้านการเข้าถึงสำหรับผู้พิการและผู้สูงอายุ ปัญหาเหล่านี้กระทบต่อประสบการณ์และความรู้สึกปลอดภัยของผู้ใช้ศาลทุกกลุ่ม

จากข้อมูลดังกล่าว จึงพัฒนา Design Strategies และ Prototype เป็นข้อเสนอแนะ ได้แก่

- การจัดการเส้นทางสัญจรและพื้นที่รอเฉพาะ ลดโอกาสเผชิญหน้าระหว่างคู่กรณี

- การจัดผังห้องพิจารณาคดีทางเลือก เพื่อปรับตำแหน่งที่นั่ง คอกพยาน และบรรยากาศภายในห้องพิจารณาคดีให้เหมาะสม เพื่อลดความหวาดวิตกแก่ผู้เสียหายและพยาน แต่ยังคงไว้ซึ่งความสง่างามและเชื่อมั่นต่อความยุติธรรม

- การปรับปรุงสภาพแวดล้อมห้องสืบพยานให้เป็นมิตรต่อผู้ใช้งาน

- การปรับปรุงสภาพแสง สี เสียง และป้ายสื่อสารให้เข้าใจง่าย

- การออกแบบเฟอร์นิเจอร์และมิติพื้นที่ที่รองรับผู้ใช้ทุกสภาพร่างกายและวัย เพื่อบรรเทาความเหนื่อยล้าในการทำงานระยะยาว

ผลลัพธ์ที่คาดหวัง จากการดำเนินงานต้นแบบนี้ ได้แก่ การยกระดับคุณภาพประสบการณ์ผู้ใช้ศาลทุกกลุ่ม ลดความเครียดและความรู้สึกไม่ปลอดภัย เพิ่มความเท่าเทียมในการเข้าถึงกระบวนการยุติธรรม และเสริมภาพลักษณ์ของศาลในฐานะสถาบันที่ยึดประชาชนเป็นศูนย์กลางอย่างแท้จริง นอกจากนี้ยังเป็นฐานข้อมูลเชิงหลักการและตัวอย่างการออกแบบที่สามารถต่อยอดไปสู่การปรับปรุงศาลอื่น ๆ ในประเทศได้อย่างเป็นระบบ

สารบัญ

บทที่ 1	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา	2
1.3 เป้าหมาย	2
1.4 ขอบกำหนดและขอบเขตงาน	2
1.5 กรอบแนวคิด	3
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
บทที่ 2	5
2.1 ศาล กระบวนการพิพากษาและสืบพยาน	6
2.1.1 สถาปัตยกรรมศาลกับความยุติธรรมในศตวรรษที่ 21	6
2.1.2 ห้องพิจารณาคดี	8
2.1.3 ห้องสืบพยานสำหรับเยาวชน	14
2.1.4 การออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานอาคารศาล	16
2.1.5 ระเบียบ ก.บ.ศ. ว่าด้วยการรักษาความปลอดภัย พ.ศ. 2550	19
2.2 การออกแบบที่คนเป็นศูนย์กลาง Human centric design	21
2.2.1 จิตวิทยาสภาพแวดล้อม Environmental Psychology	24
2.2.2 การสร้างสรรค์ร่วมกัน Co-Create และการออกแบบร่วมกัน Co-Design	25
2.2.3 การออกแบบศาลที่คำนึงถึงประชาชนเป็นศูนย์กลาง	26
2.3 สถาปัตยกรรมเพื่อความยุติธรรม	28
2.3.1 Inclusive Design และ Universal Design	28
2.3.2 Inclusive Design และ Universal Design ในศาล	29
2.3.3 ศาลออนไลน์	30
2.3.4 e-Hearing	33
บทที่ 3	38
3.1 กรณีศึกษา (Case studies)	38
3.2 การวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder analysis)	38
3.3 สัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview)	41

3.3.1 ผู้เกี่ยวข้องสัมภาษณ์เชิงลึก	41
3.3.2 รูปแบบการสัมภาษณ์เชิงลึก	42
3.4 สนทนากลุ่ม (Focus group)	42
3.5 การสำรวจสภาพแวดล้อมจริง	43
3.6 การเดินทางของผู้ใช้งาน (User journey)	43
3.6.1 สำรวจพื้นที่ทางเดินห้องพิจารณาคดี และห้องสืบพยาน	44
3.6.2 สำรวจพื้นที่ทางเดินสำหรับคนพิการใช้รถเข็น	46
3.7 การประชุมเชิงปฏิบัติการออกแบบร่วมกัน (Co-design Workshop)	47
3.7.1 การระดมความคิดเห็นร่วมกันของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	47
3.7.2 การทดสอบเครื่องมือและกิจกรรมการออกแบบร่วม	49
3.7.3 การออกแบบอย่างมีส่วนร่วมโดยแบบสอบถามออนไลน์	63
3.8 การออกแบบต้นแบบทางสถาปัตยกรรม (Design prototype)	64
3.9 บทสรุปวิธีการวิจัย	65
บทที่ 4	66
4.1 กรณีศึกษาศาลห้องพิจารณาคดี	67
4.1.1 Lowell Justice Center	67
4.1.2 Johnson County Courthouse	70
4.1.3 Pinellas County Family Courts	72
4.1.4 Courthouse Amsterdam	74
4.1.5 การออกแบบอาคารที่ทำการศาลยุติธรรมและการออกแบบพื้นที่ภายในอาคาร	76
4.1.6 สรุปเปรียบเทียบกรณีศึกษาศาลห้องพิจารณา	85
4.2 กรณีศึกษาห้องสืบพยาน	88
4.2.1 สำนักงานอัยการจังหวัดภูเก็ต ประเทศไทย	88
4.2.2 ห้องสัมภาษณ์ตุลาการ (AGO) ประเทศตุรกี	89
4.2.3 แนวทางการออกแบบสภาพแวดล้อมที่เป็นมิตรต่อเด็กของห้องสอบสวน ในสถานีดำรวจ Guidelines of Child-Friendly Environmental Design for Police Interrogation Rooms	91
4.2.4 Best Design Practices for Police Witness/Victim Interview Rooms	95
4.2.5 Forensic Interview Room Set-up	96

4.2.6	สรุปเปรียบเทียบกรณีศึกษาห้องสืบพยาน	100
บทที่ 5		102
5.1	ผลจากการวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	102
5.1.1	ผู้เกี่ยวข้องกับพื้นที่ห้องพิจารณาคดี	102
5.1.2	ผู้เกี่ยวข้องกับพื้นที่ห้องสืบพยาน	103
5.2	ผลการสัมภาษณ์	104
5.2.1	ประชาชนเป็นศูนย์กลาง	104
5.2.2	ปัญหาของห้องพิจารณาคดี ห้องสืบพยาน และเส้นทางเดิน	106
5.2.3	สภาพแวดล้อมที่เหมาะสม	115
5.3	ผลจากการสำรวจพื้นที่	120
5.3.1	ห้องพิจารณาคดี (Courtroom)	120
5.3.2	ห้องสืบพยาน (Witness Room)	123
5.3.3	เส้นทางระหว่างห้องพิจารณาคดีและห้องสืบพยาน (Pathway)	124
5.3.4	สรุปประสบการณ์เชิงบวกและเชิงลบที่ได้จากข้อมูล	128
5.4	ผลจากการวิเคราะห์ Co-Design หรือการออกแบบร่วมกัน	129
5.4.1	ผลการทำกิจกรรม (Results of the Activity)	129
5.4.2	สรุปผลการออกแบบร่วมกัน	139
บทที่ 6		187
6.1	องค์ประกอบของการออกแบบสภาพแวดล้อม	187
6.1.1	องค์ประกอบของการออกแบบห้องพิจารณาคดี	187
6.1.2	องค์ประกอบของการออกแบบห้องสืบพยาน	191
6.1.3	องค์ประกอบของการออกแบบพื้นที่สัญจร	194
6.2	แนวทางการออกแบบ	197
6.2.1	แนวทางการออกแบบห้องพิจารณาคดี	197
6.2.2	แนวทางการออกแบบห้องสืบพยาน	199
6.2.3	แนวทางการออกแบบพื้นที่สัญจร	200
6.3	การสรุปผล	201
6.4	ข้อเสนอแนะจากงานวิจัย ศาลที่มีประชาชนเป็นศูนย์กลาง	206

6.5	กลยุทธ์ของการบรรเทาจุดเปราะบาง	207
6.5.1	การบรรเทาปัญหาด้วยการออกแบบสภาพแวดล้อม (Environmental Design Solutions)	208
6.5.2	การบรรเทาปัญหาด้วยการออกแบบร่วมกับการจัดการ (Management & Operational Solutions)	209
6.6	ข้อจำกัดของงานวิจัย	212
6.7	สิ่งส่งมอบ	213
6.7.1	แบบ Drawing และ BOQ Interior	213
6.7.2	รูปด้านห้องพิจารณาคดี ห้องสืบพยาน และโถงทางเดิน	216
6.7.3	วิดีโอ 3D walkthrough	218
6.7.4	การจัดทำ Model	218
6.7.5	Rollup	219
6.7.6	การประชุมนำเสนอครั้งสุดท้าย	220

สารบัญตาราง

ตารางที่ 3. 1 ผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการออกแบบร่วมกัน (CO-DESIGN WORKSHOP)	51
ตารางที่ 4. 1 เปรียบเทียบกรณีศึกษาศาลห้องพิจารณา	85
ตารางที่ 4. 2 เปรียบเทียบกรณีศึกษาห้องสืบพยาน	100
ตารางที่ 5. 1 สรุปประสบการณ์เชิงบวกและเชิงลบที่ได้จากข้อมูล	128
ตารางที่ 5. 2 ผลการทำกิจกรรมที่ 1: ห้องพิจารณาคดี	129
ตารางที่ 5. 3 ผลการทำกิจกรรมที่ 1: พื้นที่ทางเดินสัญจร	130
ตารางที่ 5. 4 ผลการทำกิจกรรมที่ 1: ห้องสืบพยานเด็ก	131
ตารางที่ 5. 5 ผลการทำกิจกรรมที่ 2: ห้องพิจารณาคดี	131
ตารางที่ 5. 6 ผลการทำกิจกรรมที่ 2: พื้นที่ทางเดินสัญจร	132
ตารางที่ 5. 7 ผลการทำกิจกรรมที่ 2: พื้นที่ห้องสืบพยานเด็ก	134
ตารางที่ 6. 1 แนวทางการแก้ปัญหาด้วยการออกแบบสภาพแวดล้อม	208
ตารางที่ 6. 2 แนวทางการจัดการและการบริหารการใช้งานพื้นที่ร่วมด้วย	210
ตารางที่ 6. 3 แนวทางการใช้เทคโนโลยีเพื่อบรรเทาปัญหาที่พบในงานวิจัย	211
ตารางที่ 6. 4 BOQ INTERIOR	215

สารบัญญภาพ

ภาพที่ 1. 1	แผนภาพแสดงกรอบการวิจัย	3
ภาพที่ 2. 1	การจัดวางห้องพิจารณาคดีในด้านที่ติดกับภายนอกอาคาร เพื่อให้แสงสว่างสามารถเข้าถึงภายในห้องผ่านกระจกใสสูง เพื่อแสดงออกถึงความโปร่งใสของการพิจารณาคดี แหล่งข้อมูลภาพและเนื้อหา MOULIS, A., MICHELI., (13 JUN 2013). BRISBANE SUPREME AND DISTRICT COURTS. ARCHITECTURE AUSTRALIA.	18
ภาพที่ 2. 2	THE FOUR FUNDAMENTAL PRINCIPLES OF HUMAN-CENTERED DESIGN AND APPLICATION	22
ภาพที่ 2. 3	ปัจจัยหลักที่เกี่ยวข้องกับความต้องการและความพึงพอใจของมนุษย์	23
ภาพที่ 2. 4	HUMAN-CENTERED DESIGN: HCD PROCESS	24
ภาพที่ 2. 5	(บนซ้าย) แผนผังห้องสืบพยานทางไกลที่เหมาะสม (บนขวา) ภาพมุมมองสามมิติของห้องสืบพยานที่เหมาะสมและ (ล่าง) ภาพแสดงการใช้งานของพยาน ที่มา MARTSCHUK ET.,AL. (2024)	33
ภาพที่ 2. 6	ผังแสดงแนวทางการกำหนดตำแหน่งสำหรับติดตั้งอุปกรณ์ในระบบบันทึกการพิจารณาคดีโดยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (E-HEARING RECORDING SYSTEM) ที่มา: รายงานของคณะกรรมการวิชาการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านกฎหมาย และกระบวนการยุติธรรม สภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ (สปท.) เรื่อง การใช้ระบบบันทึกภาพและเสียงในการพิจารณาคดีในชั้นศาล	36
ภาพที่ 2. 7	ตำแหน่งการติดตั้งกล้องวิดีโอสำหรับการบันทึกภาพและเสียงในห้องพิจารณาคดี ที่มา: รายงานของคณะกรรมการวิชาการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านกฎหมายและกระบวนการยุติธรรม สภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ (สปท.) เรื่อง การใช้ระบบบันทึกภาพและเสียงในการพิจารณาคดีในชั้นศาล	36
ภาพที่ 3. 1	ขั้นตอนของการวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในงานวิจัย 4 ขั้นตอน	39
ภาพที่ 3. 2	บรรยากาศการวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้ง 2 กลุ่ม กลุ่มห้องพิจารณาคดี และกลุ่มห้องสืบพยาน (วันที่ 6 มีนาคม 2568)	40
ภาพที่ 3. 3	บรรยากาศการวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกลุ่มห้องพิจารณาคดี (ซ้าย) และกลุ่มห้องสืบพยาน (ขวา) วันที่ 6 มีนาคม 2568	41
ภาพที่ 3. 4	สัมภาษณ์แบบ ONSITE ฝ่ายออกแบบ เทคโนโลยี (ซ้าย) อัยการ (กลาง) และหน้าบัลลังก์ (ขวา)	42
ภาพที่ 3. 5	สัมภาษณ์แบบ ONLINE ผ่าน MS TEAM ทนายความ (ซ้าย) และนักสังคมสงเคราะห์ ทนายความ (ขวา)	42
ภาพที่ 3. 6	พื้นที่ห้องพิจารณาคดี (ซ้าย) และห้องสืบพยาน (ขวา)	43
ภาพที่ 3. 7	พื้นที่ทางเดินห้องพิจารณาคดี	45
ภาพที่ 3. 8	พื้นที่ทางเดินห้องสืบพยาน	45
ภาพที่ 3. 9	สำรวจพื้นที่ทางเดินสำหรับวิลแชร์	46
ภาพที่ 3. 10	ทดลองในกลุ่มผู้วิจัย	50
ภาพที่ 3. 11	ทดลองในกลุ่มที่เคยใช้พื้นที่และนักศึกษา	51

ภาพที่ 3. 12 ทดลองจริงผู้เกี่ยวข้องกับการงานวิจัย กลุ่ม 1 (ชาย) และกลุ่ม 2 (ขวา)	52
ภาพที่ 3. 13 รูปแบบของกิจกรรมที่ 1: กิจกรรม “เห็น” หรือ “EMPATHY MAPPING”	54
ภาพที่ 3. 14 คำถามสำหรับกิจกรรมที่ 1: ห้องพิจารณาคดี	56
ภาพที่ 3. 15 คำถามสำหรับกิจกรรมที่ 1: พื้นที่ทางเดินสัญจร	56
ภาพที่ 3. 16 คำถามสำหรับกิจกรรมที่ 1: ห้องสืบพยานเด็ก	56
ภาพที่ 3. 17 รูปแบบของกิจกรรมที่ 2: กิจกรรม “อารมณ์” หรือ “MOOD MAPPING”	57
ภาพที่ 3. 18 ภาพตัวอย่างของพื้นที่ห้องพิจารณาคดี	59
ภาพที่ 3. 19 ภาพตัวอย่างของพื้นที่ทางเดินสัญจร	59
ภาพที่ 3. 20 ภาพตัวอย่างของห้องสืบพยานเด็ก	59
ภาพที่ 3. 21 รูปแบบของกิจกรรม “สำคัญ” หรือ “PYRAMID OF NEEDS”	60
ภาพที่ 3. 22 รูปแบบของกิจกรรม “เปลี่ยน” หรือ “LAYOUT MODEL”	62
ภาพที่ 3. 23 แบบสอบถามออนไลน์	64
ภาพที่ 4. 1 แสดงบรรยากาศ LOWELL JUSTICE CENTER ที่มา: FAAINC.COM	67
ภาพที่ 4. 2 แสดงผัง LOWELL JUSTICE CENTER ที่มา: ISSUU.COM	68
ภาพที่ 4. 3 แสดงศิลปะ (ซ้าย) และบรรยากาศโถงทางเข้า LOWELL JUSTICE CENTER (ขวา) ที่มา: FAAINC.COM	68
ภาพที่ 4. 4 เส้นทางสัญจรภายในศาล LOWELL JUSTICE CENTER ที่มา: ISSUU.COM	69
ภาพที่ 4. 5 แสดงผังห้องพิจารณา (ซ้าย) และบรรยากาศห้องพิจารณา LOWELL JUSTICE CENTER (ขวา) ที่มา: FAAINC.COM	69
ภาพที่ 4. 6 JOHNSON COUNTY COURTHOUSE ที่มา: JOCOGOV.ORG	70
ภาพที่ 4. 7 แสดงผัง JOHNSON COUNTY COURTHOUSE ที่มา: JOCOGOV.ORG	70
ภาพที่ 4. 8 แสดงพื้นที่รวมตัวสาธารณะ (ซ้าย) และงานศิลปะ OPEN PRAIRIE (ขวา) ที่มา: TREANOR.DESIGN	71
ภาพที่ 4. 9 เส้นทางสัญจรภายในศาลทางเดินอาคารเก่า (ซ้าย) และอาคารใหม่ (ขวา) JOHNSON COUNTY COURTHOUSE ที่มา: YOUTUBE	71
ภาพที่ 4. 10 แสดงผังห้องพิจารณา (ซ้าย) และบรรยากาศห้องพิจารณา JOHNSON COUNTY COURTHOUSE (ขวา) ที่มา: TREANOR.DESIGN	72
ภาพที่ 4. 11 PINELLAS COUNTY FAMILY COURTS ที่มา: DLRGROUP.COM	72
ภาพที่ 4. 12 แสดงบรรยากาศ PINELLAS COUNTY FAMILY COURTS (ซ้าย), ห้องรอของเด็กและครอบครัว (ขวา) ที่มา: DLRGROUP.COM	73
ภาพที่ 4. 13 เส้นทางสัญจรภายในศาล PINELLAS COUNTY FAMILY COURTS ที่มา: ISSUU.COM	73

ภาพที่ 4. 14 แสดงผังห้องพิจารณา (ซ้าย) และบรรยากาศห้องพิจารณา PINELLAS COUNTY FAMILY COURTS (ขวา) ที่มา: DLRGROUP.COM, MASONBLAU.COM	74
ภาพที่ 4. 15 COURTHOUSE AMSTERDAM ที่มา: ARCHDAILY.COM	74
ภาพที่ 4. 16 แสดงผังอาคาร LEVEL 00, 01 COURTHOUSE AMSTERDAM ที่มา: ARCHDAILY.COM	75
ภาพที่ 4. 17 สวนขนาดเล็กสำหรับนั่งพักผ่อน (ซ้าย) และภาพน้ำทะเล (ขวา) ที่มา: ARCHDAILY.COM	75
ภาพที่ 4. 18 แสดงผังห้องพิจารณา (ซ้าย) และบรรยากาศห้องพิจารณา COURTHOUSE AMSTERDAM (ขวา) ที่มา: ARCHDAILY.COM	76
ภาพที่ 4. 19 อาคารที่ทำการศาลยุติธรรม ขนาด 8 บัลลังก์ ที่มา: สำนักบริหารงานออกแบบและก่อสร้าง (2565)	76
ภาพที่ 4. 20 การจัดผังบริเวณภายนอกอาคารศาลแขวงสระบุรี ที่มา: 1. สำนักคณะกรรมการบริหารศาลยุติธรรม. (2563)	77
ภาพที่ 4. 21 การจัดผังอาคาร ชั้นที่ 1 ที่มา: สำนักบริหารงานออกแบบและก่อสร้าง (2565)	80
ภาพที่ 4. 22 การจัดผังอาคาร ชั้นที่ 2 ที่มา: สำนักบริหารงานออกแบบและก่อสร้าง (2565)	81
ภาพที่ 4. 23 การจัดผังอาคาร ชั้นที่ 3 ที่มา: สำนักบริหารงานออกแบบและก่อสร้าง (2565)	82
ภาพที่ 4. 24 ห้องพิจารณาคดีใหญ่ ที่มา: สำนักบริหารงานออกแบบและก่อสร้าง (2565)	83
ภาพที่ 4. 25 ห้องพิจารณาคดีกลาง ที่มา: สำนักบริหารงานออกแบบและก่อสร้าง (2565)	84
ภาพที่ 4. 26 ห้องพิจารณาคดีเล็ก ที่มา: สำนักบริหารงานออกแบบและก่อสร้าง (2565)	84
ภาพที่ 4. 27 ห้องสืบสวนเด็ก ที่มา: VIDEOS	88
ภาพที่ 4. 28 ห้องเจ้าหน้าที่สำหรับติดตามและฟังการสัมภาษณ์ ที่มา: JITIJ.ORG	89
ภาพที่ 4. 29 ห้องเตรียมพยาน 1 (ซ้าย) และห้องเตรียมพยาน 2 (ขวา) ที่มา: VIDEOS	89
ภาพที่ 4. 30 ห้องรอสัมภาษณ์ ที่มา: MAGDUR.ADALET.GOV.TR (VIDEOS)	90
ภาพที่ 4. 31 ห้องสัมภาษณ์ ที่มา: AA.COM.TR	90
ภาพที่ 4. 32 ห้องสังเกตการณ์ ที่มา: AA.COM.TR	91
ภาพที่ 4. 33 แพลนของห้องสอบสวนเด็กและเยาวชนที่ได้มาตรฐานในกระบวนการยุติธรรม ที่มา: อัครวิญญูต์ แสงทองดี และ มีชัย สีเจริญ	92
ภาพที่ 4. 34 ภาพสามมิติของห้องสอบสวนเด็กและเยาวชน ที่มา: อัครวิญญูต์ แสงทองดี, และ มีชัย สีเจริญ	94
ภาพที่ 4. 35 บรรยากาศของห้องสอบสวนเด็กและเยาวชน ณ สำนักงานอัยการจังหวัดนครปฐม ที่มา: อัครวิญญูต์ แสงทองดี, และ มีชัย สีเจริญ	94
ภาพที่ 4. 36 บรรยากาศของห้องสอบสวนเด็กและเยาวชน ณ สำนักงานอัยการจังหวัดนครปฐม ที่มา: อัครวิญญูต์ แสงทองดี, และ มีชัย สีเจริญ	94
ภาพที่ 4. 37 บรรยากาศของห้องสืบพยาน ที่มา: FENTRESS INCORPORATED	96

ภาพที่ 5. 1 คอกพยานในห้องพิจารณาคดี	107
ภาพที่ 5. 2 บัลลังก์สูง	108
ภาพที่ 5. 3 ผังห้องพิจารณาคดี	121
ภาพที่ 5. 4 ห้องพิจารณาคดี ส่วนหน้าบัลลังก์ (ซ้าย) ส่วนกลางเจ้าหน้าที่หน้าบัลลังก์ อัยการ ทนายความ (กลาง) ส่วนท้ายที่นั่งโจทก์ จำเลย ประชาชน (ขวา)	121
ภาพที่ 5. 5 ระบบกล้องภายในห้องพิจารณาคดี (วงกลมสีขาว) และระบบเสียง (วงกลมสีเหลือง)	122
ภาพที่ 5. 6 ผังห้องพิจารณาคดีตำแหน่งวางจอภาพ (จุดน้ำเงิน)	122
ภาพที่ 5. 7 ผังห้องสืบพยาน	123
ภาพที่ 5. 8 ส่วนพักรอก่อนเข้าห้องสืบพยาน (ซ้าย) และโต๊ะทำงานเจ้าหน้าที่หน้าห้องสืบพยาน (ขวา)	123
ภาพที่ 5. 9 ระบบกล้องภายในห้องสืบพยาน (วงกลมสีขาว) และระบบเสียง (วงกลมสีเหลือง)	124
ภาพที่ 5. 10 ผังพื้นที่การสำรวจพื้นที่	126
ภาพที่ 5. 11 DIAGRAM	126
ภาพที่ 5. 12 เส้นทางระหว่างสัญจรห้องพิจารณาคดีและห้องสืบพยาน	127
ภาพที่ 5. 13 ผลการเลือกภาพตัวอย่างของห้องพิจารณาคดี	131
ภาพที่ 5. 14 ผลการเลือกภาพตัวอย่างของพื้นที่ทางเดินสัญจร	132
ภาพที่ 5. 15 ผลการเลือกภาพตัวอย่างของพื้นที่ห้องสืบพยานเด็ก	134
ภาพที่ 5. 16 ผลการทำกิจกรรมที่ 3: ห้องพิจารณาคดี	135
ภาพที่ 5. 17 ผลการทำกิจกรรมที่ 3: พื้นที่ทางเดินสัญจร	136
ภาพที่ 5. 18 ผลการทำกิจกรรมที่ 3: ห้องสืบพยานเด็ก	137
ภาพที่ 5. 19 ผังห้องพิจารณาคดีแบบที่ 1	138
ภาพที่ 5. 20 ผังห้องพิจารณาคดีแบบที่ 2	138
ภาพที่ 5. 21 ผังห้องพิจารณาคดีแบบที่ 3	139
ภาพที่ 5. 22 ผังห้องพิจารณาคดีแบบที่ 4	139
ภาพที่ 5. 23 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามที่มีความเกี่ยวข้องในพื้นที่	140
ภาพที่ 5. 24 "วัสดุพื้น" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"	141
ภาพที่ 5. 25 ผลการสอบถาม "วัสดุพื้น" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"	142
ภาพที่ 5. 26 "โทนสีวัสดุพื้น" ที่เหมาะสมสำหรับห้องพิจารณาคดี	142
ภาพที่ 5. 27 ผลการสอบถาม "โทนสีวัสดุพื้น" ที่เหมาะสมสำหรับห้องพิจารณาคดี	143

ภาพที่ 5. 28 “วัสดุผนัง” ที่เหมาะสมสำหรับห้องพิจารณาคดี	144
ภาพที่ 5. 29 ผลการสอบถาม “วัสดุผนัง” ที่เหมาะสมสำหรับห้องพิจารณาคดี	144
ภาพที่ 5. 30 “โทนสีวัสดุผนัง” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องพิจารณาคดี”	145
ภาพที่ 5. 31 ผลการสอบถาม “โทนสีวัสดุผนัง” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องพิจารณาคดี”	146
ภาพที่ 5. 32 “วัสดุฝ้าเพดาน” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องพิจารณาคดี”	146
ภาพที่ 5. 33 ผลการสอบถาม “วัสดุฝ้าเพดาน” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องพิจารณาคดี”	147
ภาพที่ 5. 34 “ขนาดของหน้าต่าง” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องพิจารณาคดี”	148
ภาพที่ 5. 35 ผลการสอบถาม “ขนาดของหน้าต่าง” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องพิจารณาคดี”	149
ภาพที่ 5. 36 “รูปแบบแสง” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องพิจารณาคดี”	149
ภาพที่ 5. 37 ผลการสอบถาม “รูปแบบแสง” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องพิจารณาคดี”	150
ภาพที่ 5. 38 “รูปแบบบัลลังก์” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องพิจารณาคดี”	151
ภาพที่ 5. 39 ผลการสอบถาม “รูปแบบบัลลังก์” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องพิจารณาคดี”	152
ภาพที่ 5. 40 “รูปแบบโต๊ะเจ้าหน้าที่” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องพิจารณาคดี”	152
ภาพที่ 5. 41 ผลการสอบถาม “รูปแบบโต๊ะเจ้าหน้าที่” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องพิจารณาคดี”	153
ภาพที่ 5. 42 “รูปแบบเก้าอี้เจ้าหน้าที่” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องพิจารณาคดี”	154
ภาพที่ 5. 43 ผลการสอบถาม “รูปแบบเก้าอี้เจ้าหน้าที่” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องพิจารณาคดี”	154
ภาพที่ 5. 44 “รูปแบบเก้าอี้ผู้เข้าฟังการพิจารณาคดี” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องพิจารณาคดี”	155
ภาพที่ 5. 45 ผลการสอบถาม “รูปแบบเก้าอี้ผู้เข้าฟังการพิจารณาคดี” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องพิจารณาคดี”	156
ภาพที่ 5. 46 “สีของเครื่องเรือน” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องพิจารณาคดี”	156
ภาพที่ 5. 47 ผลการสอบถาม “สีของเครื่องเรือน” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องพิจารณาคดี”	157
ภาพที่ 5. 48 “การวางผัง” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องพิจารณาคดี”	158
ภาพที่ 5. 49 ผลการสอบถาม “การวางผัง” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องพิจารณาคดี”	158
ภาพที่ 5. 50 “โทนสีภาพรวม บรรยากาศ” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องพิจารณาคดี”	159
ภาพที่ 5. 51 ผลการสอบถาม “โทนสีภาพรวม บรรยากาศ” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องพิจารณาคดี”	160
ภาพที่ 5. 52 “วัสดุพื้น” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องสืบพยานเด็ก”	160
ภาพที่ 5. 53 ผลการสอบถาม “วัสดุพื้น” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องสืบพยานเด็ก”	161
ภาพที่ 5. 54 “โทนสีของวัสดุพื้น” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องสืบพยานเด็ก”	162
ภาพที่ 5. 55 ผลการสอบถาม “โทนสีของวัสดุพื้น” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องสืบพยานเด็ก”	162

ภาพที่ 5. 56 "วัสดุผนัง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"	163
ภาพที่ 5. 57 ผลการสอบถาม "วัสดุผนัง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"	164
ภาพที่ 5. 58 "โทนสีของวัสดุพื้น" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"	164
ภาพที่ 5. 59 ภาพที่ 2.8 ผลการสอบถาม "โทนสีวัสดุผนัง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"	165
ภาพที่ 5. 60 "รูปแบบผ้าเพดาน" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"	166
ภาพที่ 5. 61 ผลการสอบถาม "รูปแบบผ้าเพดาน" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"	167
ภาพที่ 5. 62 "ขนาดของหน้าต่าง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"	167
ภาพที่ 5. 63 ผลการสอบถาม "ขนาดของหน้าต่าง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"	168
ภาพที่ 5. 64 ภาพที่ 2.13 "รูปแบบแสง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"	169
ภาพที่ 5. 65 ภาพที่ 2.14 ผลการสอบถาม "รูปแบบแสง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"	169
ภาพที่ 5. 66 "รูปแบบเฟอร์นิเจอร์" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"	170
ภาพที่ 5. 67 ภาพที่ 2.16 ผลการสอบถาม "รูปแบบเฟอร์นิเจอร์" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"	171
ภาพที่ 5. 68 ภาพที่ 2.17 "สีของเฟอร์นิเจอร์" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"	171
ภาพที่ 5. 69 ผลการสอบถาม "สีของเฟอร์นิเจอร์" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"	172
ภาพที่ 5. 70 ภาพที่ 2.19 "โทนสีภาพรวม บรรยากาศ" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"	172
ภาพที่ 5. 71 ภาพที่ 2.20 ผลการสอบถาม "โทนสีภาพรวม บรรยากาศ" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"	173
ภาพที่ 5. 72 ภาพที่ 3.1 "วัสดุพื้น" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"	173
ภาพที่ 5. 73 ผลการสอบถาม "วัสดุพื้น" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"	174
ภาพที่ 5. 74 ภาพที่ 3.3 "โทนสีของวัสดุพื้น" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"	174
ภาพที่ 5. 75 ผลการสอบถาม "โทนสีของวัสดุพื้น" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"	175
ภาพที่ 5. 76 "วัสดุผนัง" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"	176
ภาพที่ 5. 77 ผลการสอบถาม "วัสดุผนัง" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"	176
ภาพที่ 5. 78 "โทนสีวัสดุผนัง" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"	177
ภาพที่ 5. 79 ผลการสอบถาม "โทนสีวัสดุผนัง" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"	177
ภาพที่ 5. 80 "รูปแบบผ้าเพดาน" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"	178
ภาพที่ 5. 81 ผลการสอบถาม "รูปแบบผ้าเพดาน" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"	179
ภาพที่ 5. 82 "ขนาดของหน้าต่าง" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"	179
ภาพที่ 5. 83 ภาพที่ 3.12 ผลการสอบถาม "ขนาดของหน้าต่าง" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"	180

ภาพที่ 5. 84 "รูปแบบแสง" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"	180
ภาพที่ 5. 85 ผลการสอบถาม "รูปแบบแสง" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"	181
ภาพที่ 5. 86 "ลักษณะเฟอร์นิเจอร์" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"	182
ภาพที่ 5. 87 ผลการสอบถาม "ลักษณะเฟอร์นิเจอร์" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"	182
ภาพที่ 5. 88 "รูปแบบเฟอร์นิเจอร์" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"	183
ภาพที่ 5. 89 ผลการสอบถาม "รูปแบบเฟอร์นิเจอร์" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"	184
ภาพที่ 5. 90 "สีของเฟอร์นิเจอร์" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"	184
ภาพที่ 5. 91 ผลการสอบถาม "สีของเฟอร์นิเจอร์" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"	185
ภาพที่ 5. 92 "โทนสีภาพรวม บรรยากาศ" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"	186
ภาพที่ 5. 93 ผลการสอบถาม "โทนสีภาพรวม บรรยากาศ" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"	186
ภาพที่ 6. 1 พื้น ห้องพิจารณาคดี	188
ภาพที่ 6. 2 ผนัง ห้องพิจารณาคดี	188
ภาพที่ 6. 3 เพดานห้องพิจารณาคดี	188
ภาพที่ 6. 4 ขนาดช่องเปิด ห้องพิจารณาคดี	189
ภาพที่ 6. 5 รูปแบบของแสง ห้องพิจารณาคดี	189
ภาพที่ 6. 6 เฟอร์นิเจอร์ ห้องพิจารณาคดี	190
ภาพที่ 6. 7 ภาพรวมบรรยากาศ ห้องพิจารณาคดี	191
ภาพที่ 6. 8 พื้น ห้องสืบพยาน	192
ภาพที่ 6. 9 ผนัง ห้องสืบพยาน	192
ภาพที่ 6. 10 เพดาน ห้องสืบพยาน	192
ภาพที่ 6. 11 ขนาดช่องเปิด ห้องสืบพยาน	193
ภาพที่ 6. 12 รูปแบบของแสง ห้องสืบพยาน	193
ภาพที่ 6. 13 เฟอร์นิเจอร์ ห้องสืบพยาน	194
ภาพที่ 6. 14 ภาพรวมบรรยากาศ ห้องสืบพยาน	194
ภาพที่ 6. 15 พื้น พื้นที่สัญจร	194
ภาพที่ 6. 16 ผนังพื้นที่สัญจร	195
ภาพที่ 6. 17 เพดานโถงทางเดิน	195
ภาพที่ 6. 18 ขนาดช่องเปิดโถงทางเดิน	196

ภาพที่ 6. 19 รูปแบบแสงโถงทางเดิน	196
ภาพที่ 6. 20 เฟอร์นิเจอร์โถงทางเดิน	197
ภาพที่ 6. 21 ภาพรวมบรรยากาศ พื้นที่สัญจร	197
ภาพที่ 6. 22 การออกแบบห้องพิจารณาคดี	199
ภาพที่ 6. 23 การออกแบบห้องสืบพยาน	200
ภาพที่ 6. 24 การออกแบบพื้นที่สัญจร	201
ภาพที่ 6. 25 แบบ DRAWING ห้องพิจารณาคดี	213
ภาพที่ 6. 26 แบบ DRAWING ห้องสืบพยาน	214
ภาพที่ 6. 27 แบบ DRAWING โถงทางเดิน	214
ภาพที่ 6. 28 รูปด้านห้องพิจารณาคดี	216
ภาพที่ 6. 29 รูปด้านห้องสืบพยาน	217
ภาพที่ 6. 30 รูปด้านโถงทางเดิน	217
ภาพที่ 6. 31 ภาพตัวอย่างวิดีโอ 3D WALKTHROUGH	218
ภาพที่ 6. 32 ภาพรวม MODEL (ที่มาภาพถ่าย: ASEAN ACT)	218
ภาพที่ 6. 33 MODEL ห้องพิจารณาคดี และทางเดิน	219
ภาพที่ 6. 34 MODEL ห้องสืบพยาน	219
ภาพที่ 6. 35 ROLLUP	219
ภาพที่ 6. 36 ผู้กล่าวต้อนรับและกล่าวเปิดงาน (ที่มาภาพถ่าย: ASEAN ACT)	220
ภาพที่ 6. 37 การเสวนาเรื่อง “อนาคตของกระบวนการยุติธรรมที่ยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง” (ที่มาภาพถ่าย: ASEAN ACT)	221
ภาพที่ 6. 38 การเสวนาเรื่อง “สะท้อนมุมมองจากผู้ใช้งานจริงในกระบวนการยุติธรรม” (ที่มาภาพถ่าย: ASEAN ACT)	221
ภาพที่ 6. 39 ผู้เข้าร่วมงานเยี่ยมชมนิทรรศการ (ที่มาภาพถ่าย: ASEAN ACT)	222

บทที่ 1

โครงการวิจัยต้นแบบพิมพ์เขียวสถาปัตยกรรมของศาลที่ยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง กรณีศึกษาห้องพิจารณาคดี และห้องสืบพยาน

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ห้องพิจารณาคดี (Courtroom) เป็นพื้นที่สำคัญของศาลที่ประชาชนต้องเข้ามาใช้บริการเป็นประจำ และเป็นศูนย์กลางของกระบวนการยุติธรรมในหลายขั้นตอน ตั้งแต่การประชุมคดีก่อนสืบพยานหลักฐาน การไต่สวน การสืบพยาน ไปจนถึงการพิพากษาและการดำเนินการบังคับคดี ดังนั้น ภาพลักษณ์และความรู้สึกของประชาชนต่อศาลยุติธรรม มักถูกสะท้อนผ่านความพร้อมและความสะดวกในการใช้ห้องพิจารณาคดี ซึ่งควรตอบสนองต่อความต้องการของประชาชนที่มีความหลากหลาย

อย่างไรก็ตาม การออกแบบห้องพิจารณาคดีในปัจจุบันยังตั้งอยู่บนสมมติฐานว่าประชาชนต้องเดินทางมาเข้าร่วมกระบวนการที่ศาลโดยตรง ทั้งที่ข้อมูลเชิงประจักษ์จากสำนักส่งเสริมงานตุลาการ (2565–2566) ชี้ให้เห็นการเปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจน ในปี 2565 มีการขอใช้ห้องพิจารณาคดีออนไลน์มากถึง 453,467 ครั้ง และในช่วงปี 2563–2566 มีการใช้ห้องสืบพยานออนไลน์รวมกว่า 1,529,089 ครั้ง ตัวเลขเหล่านี้สะท้อนว่า รูปแบบห้องพิจารณาคดีและห้องสืบพยานที่มีอยู่ อาจไม่ตอบสนองต่อพฤติกรรมและวิธีการเข้าร่วมพิจารณาคดีของประชาชนทุกกลุ่ม โดยเฉพาะในยุคที่เทคโนโลยีเข้ามาช่วยให้การเข้าถึงบริการศาลทำได้สะดวกและหลากหลายยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ การออกแบบห้องพิจารณาคดีที่ผ่านมา ยังไม่ได้ให้ความสำคัญกับ “ประสบการณ์ของผู้ใช้บริการ” และขาดการสำรวจความต้องการของประชาชนที่มีความหลากหลาย รวมถึงข้อจำกัดของกลุ่มเปราะบางทั้งด้านร่างกาย ความคิด จิตใจ และอารมณ์ หลักฐานเชิงประจักษ์และแนวโน้มของประชาคมโลกชี้ว่า ศาลยุติธรรมจำเป็นต้องคำนึงถึงประสบการณ์ ความต้องการ ลักษณะเฉพาะ และข้อจำกัดของผู้ใช้บริการทุกกลุ่ม เช่น ผู้เสียหายในคดีความรุนแรงที่มีความเปราะบางสูง ผู้พิการ ผู้มีความหลากหลายทางเพศ (GEDSI: Gender Equality, Disability and Social Inclusion) และกลุ่มเปราะบางในรูปแบบต่าง ๆ นอกจากนี้ ประเทศไทยกำลังก้าวสู่สังคมผู้สูงอายุ โดยมีประชากรอายุเกิน 60 ปีมากกว่า ร้อยละ 20 และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นต่อเนื่อง สอดคล้องกับกระแสแนวคิด “ไม่ทอดทิ้งใครไว้ข้างหลัง” (Leave No One Behind) และการออกแบบเพื่อทุกคน (Universal Design) เพื่อให้ผู้ใช้บริการทุกกลุ่มสามารถเข้าถึงได้อย่างเท่าเทียม

การออกแบบที่ไม่สอดคล้องกับพฤติกรรมและความต้องการที่เปลี่ยนไปนี้ ส่งผลต่อดัชนีการเข้าถึงความยุติธรรม (Access to Justice) ของประเทศไทยอย่างมีนัยสำคัญ ตามรายงาน World Justice Project (2024) ประเทศไทยมีคะแนนหลักนิติธรรมเพียง 0.50 จาก 1.00 อยู่ในอันดับที่ 78 จาก 142 ประเทศทั่วโลก การเข้าถึงความยุติธรรมจึงเป็นหนึ่งในเป้าหมายสำคัญที่องค์กรศาลทั่วโลกให้ความสำคัญในการแก้ไข

ด้วยเหตุนี้ โครงการวิจัย “ห้องพิจารณาคดีและห้องสืบพยานต้นแบบที่มีประชาชนเป็นศูนย์กลาง” จึงถูกพัฒนาขึ้น เพื่อเป็นกลไกสำคัญในการนำความต้องการจริงของประชาชนมาสู่การออกแบบและการปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม ผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เพื่อให้วิสัยทัศน์ของประธานศาลฎีกาในการสร้างศาลยุติธรรมที่ยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง (People-Centered) เกิดขึ้นได้จริงและยั่งยืน

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1.2.1 เพื่อศึกษาและประเมินสภาพปัญหาห้องพิจารณาคดีและห้องสืบพยานของศาลในปัจจุบัน นำไปสู่การออกแบบห้องพิจารณาคดีและห้องสืบพยานต้นแบบที่มีประชาชนเป็นศูนย์กลาง และตอบสนองต่อการสร้างประสบการณ์ที่ดีของผู้ใช้บริการศาลยุติธรรม

1.2.2 เพื่อดำเนินการพัฒนาแนวทางการออกแบบห้องพิจารณาคดีที่เหมาะสม โดยคำนึงถึง ประโยชน์ของประชาชนเป็นศูนย์กลาง เพื่อให้การพิจารณาพิพากษาคดีเป็นไปด้วยความเป็นธรรมอย่างเท่าเทียม ไม่ก่อให้เกิดอุปสรรคแก่คู่ความหรือบุคคลที่เกี่ยวข้อง

1.3 เป้าหมาย

1.3.1 ต้นแบบการออกแบบทางสถาปัตยกรรมและการออกแบบภายในอาคารศาล สำหรับห้องพิจารณาคดีและห้องสืบพยานต้นแบบที่มีประชาชนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งสอดคล้องกับระเบียบ ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้องในการออกแบบที่มีประชาชนเป็นศูนย์กลาง

1.3.2 แนวทางการปรับปรุงห้องพิจารณาคดีและห้องสืบพยานของศาลชั้นต้นในเขตกรุงเทพมหานคร ให้สามารถรองรับความต้องการของประชาชนผู้ให้บริการ

1.3.3 แนวทางและข้อเสนอแนะในการออกแบบห้องพิจารณาคดีและห้องสืบพยานที่สามารถตอบสนองต่อพฤติกรรมและการเข้าร่วมพิจารณาคดีของประชาชนผู้ให้บริการศาล ซึ่งสอดคล้องกับกฎ ระเบียบ ข้อบังคับในการก่อสร้างส่งต่อแนวทางการออกแบบไปยังสำนักบริหารงานออกแบบและก่อสร้าง สำนักงานศาลยุติธรรม

1.4 ข้อกำหนดและขอบเขตงาน

1.4.1 การศึกษา ค้นคว้า และรวบรวมข้อมูลกฎหมายและกระบวนการยุติธรรมตามหัวข้อเรื่อง รวมถึงต้องอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลตามหลักการทางวิชาการและตามคุณภาพของงาน

1.4.2 การเก็บข้อมูลโดยใช้เครื่องมือ เช่น แบบสอบถาม ข้อคำถามสำหรับการสัมภาษณ์ การจัดการประชุมกลุ่มย่อยของผู้เชี่ยวชาญ (Focus group) ซึ่งอาจดำเนินการโดยวิธีการปกติ หรือวิธีการประชุมทางไกลผ่านโปรแกรมอิเล็กทรอนิกส์ (VDO Conference) โดยมีกลุ่มเป้าหมาย คือ

1) ผู้บริหาร และผู้ปฏิบัติงานในหน่วยงานกระบวนการยุติธรรมซึ่งเกี่ยวข้องกับการใช้ห้องพิจารณาคดี โดยพิจารณาจากความเชี่ยวชาญอันเป็นประโยชน์ต่อโครงการวิจัยเป็นหลัก

2) ผู้พิพากษา พนักงานอัยการ ทนายความ คู่ความ และเจ้าหน้าที่อื่นที่เกี่ยวข้อง ตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงสิ้นสุดกระบวนการดำเนินพิจารณาคดีในศาล

3) นักวิชาการ และผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านกฎหมาย และกระบวนการยุติธรรม และ/หรือด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

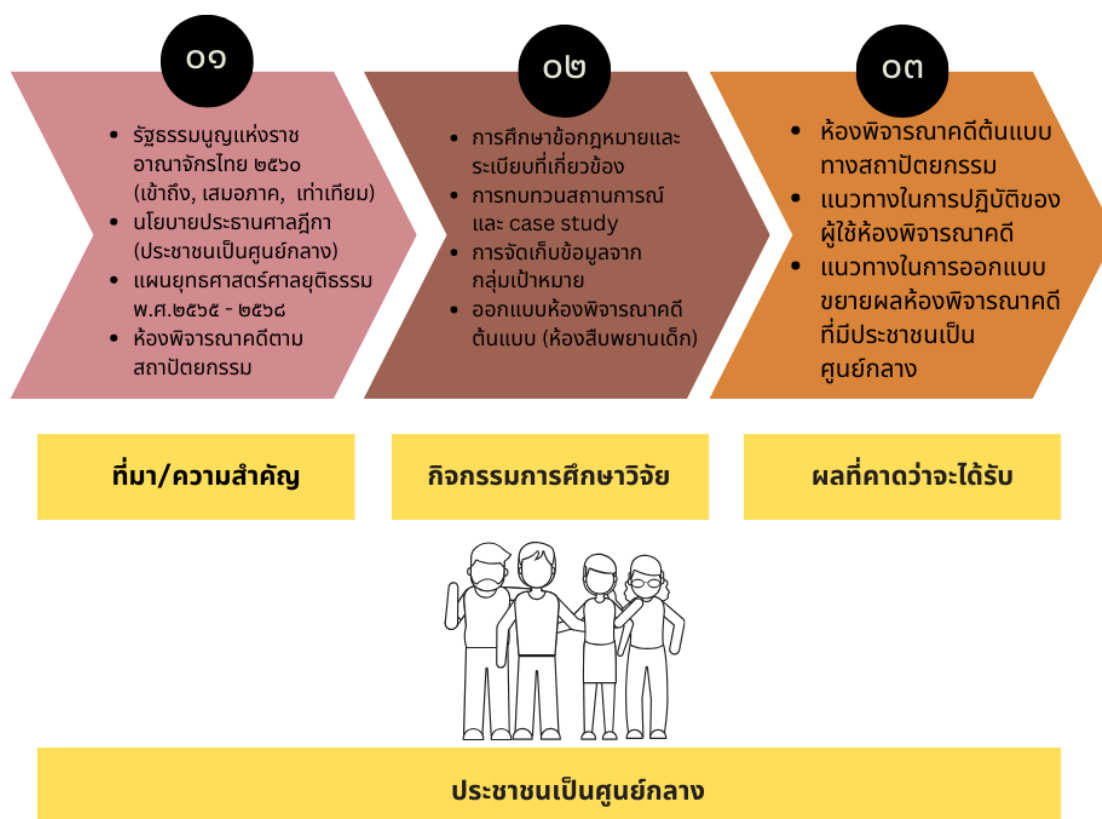
4) คู่ความ ประชาชน และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับคดี

5) เจ้าหน้าที่และบุคลากรส่วนต่าง ๆ ของศาลที่มีความเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ของผู้มาใช้บริการที่ศาล

1.4.3 การวิเคราะห์ข้อมูล โดยนำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งการทบทวนวรรณกรรม การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) และการสนทนากลุ่ม (Focus Group) มาวิเคราะห์

1.4.4 สรุปผลการศึกษา เพื่อนำไปสู่การพัฒนาออกแบบห้องพิจารณาคดีและห้องสืบพยานต้นแบบ กำหนดแนวทางในการปฏิบัติของผู้ที่เกี่ยวข้องกับการใช้ห้องพิจารณาคดี และประชาสัมพันธ์เพื่อขยายผลไปสู่ศาลที่มีความพร้อมต่อไป

1.5 กรอบแนวคิด



ภาพที่ 1. 1 แผนภาพแสดงกรอบการวิจัย

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 มีการศึกษาและทบทวนสถานการณ์ปัจจุบัน และแนวทางในการดำเนินการ เกี่ยวกับการออกแบบห้องพิจารณาคดีและห้องสืบพยาน โดยให้มีการศึกษาทบทวนตัวอย่างของประเทศที่มีการออกแบบห้องพิจารณาคดีและห้องสืบพยานสำหรับกลุ่มเปราะบางในลักษณะเดียวกัน หรือใกล้เคียงกันกับประเทศไทย

1.6.2 มีต้นแบบการออกแบบทางสถาปัตยกรรม สำหรับห้องพิจารณาคดีและห้องสืบพยาน และแนวทางในการปฏิบัติของผู้ใช้ห้องพิจารณาคดีที่มีประชาชนเป็นศูนย์กลาง เพื่อสร้างประสบการณ์ที่ดีให้แก่ผู้ใช้บริการศาลยุติธรรม และนำเสนอต่อที่ประชุมระดับผู้กำหนดนโยบายของศาลยุติธรรมต่อไป

1.6.3 แนวทางการปรับปรุงห้องพิจารณาคดีและห้องสืบพยานของศาลชั้นต้นในเขตกรุงเทพมหานคร ให้สามารถรองรับความต้องการของประชาชนผู้ใช้บริการ

1.6.4 แนวทางการปฏิบัติของเจ้าหน้าที่และบุคลากรในศาลยุติธรรมในการสร้างประสบการณ์ที่ดีให้กับประชาชนที่มาติดต่อราชการและเกี่ยวข้องกับกระบวนการยุติธรรมในชั้นศาล

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรม

ในบทนี้เป็นการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบศาลและกระบวนการยุติธรรม ผ่านมุมมองของการออกแบบสถาปัตยกรรมที่มีคนเป็นศูนย์กลาง โดยเนื้อหาแบ่งออกเป็นสามส่วนหลัก ได้แก่ (1) ศาล กระบวนการพิพากษาและสืบพยาน (2) การออกแบบที่คนเป็นศูนย์กลาง และ (3) สถาปัตยกรรมเพื่อความยุติธรรม

ในส่วนแรกกล่าวถึงความเป็นมาของระบบศาลและกระบวนการพิจารณาคดี รวมถึงการเปลี่ยนแปลงทางสถาปัตยกรรมของศาลตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน ศาลไม่ได้เป็นเพียงสถานที่แห่งการตัดสินคดี แต่ยังเป็นตัวแทนของอำนาจและความยุติธรรมของรัฐ การออกแบบศาลในศตวรรษที่ 21 จึงมุ่งเน้นให้เข้าถึงง่าย ปลอดภัย และเป็นมิตรกับประชาชน ส่วนที่สองกล่าวถึงแนวคิดการออกแบบที่คนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งเน้นการออกแบบที่ตอบสนองความต้องการและพฤติกรรมของผู้ใช้งานเป็นหลัก เช่น การคำนึงถึงประสบการณ์ของผู้ใช้งาน การแก้ปัญหาจากต้นเหตุ และการทดสอบและปรับปรุงเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุด ส่วนสุดท้ายเป็นการเชื่อมโยงระหว่างสถาปัตยกรรมและแนวคิดเรื่องความยุติธรรม โดยเน้นไปที่แนวคิดของ Inclusive Design และ Universal Design หรือการออกแบบที่ครอบคลุมทุกกลุ่มคน เพื่อให้ศาลเป็นสถานที่ที่สะท้อนถึงความเท่าเทียมกันในกระบวนการยุติธรรม

ศาล กระบวนการพิพากษาและสืบพยาน	การออกแบบที่คนเป็นศูนย์กลาง	สถาปัตยกรรมเพื่อความยุติธรรม
-สถาปัตยกรรมศาลกับความยุติธรรมใน ศ.21 -ห้องพิจารณาคดี -ห้องสืบพยานสำหรับเยาวชน -การออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานศาล -ระเบียบ ก.บ.ศ. ว่าด้วยการรักษาความปลอดภัย พ.ศ. 2550	-จิตวิทยาสภาพแวดล้อม -การสร้างสรรค์ร่วมกัน Co-Creat และ การออกแบบร่วมกัน Co-Design -การออกแบบศาลที่คำนึงถึงประชาชน เป็นศูนย์กลาง	-Inclusive Design และ Universal Design -Inclusive Design และ Universal Design ในศาล -ศาลออนไลน์

แผนภาพ 2.1 แสดงกรอบทฤษฎีและแนวคิดในงานวิจัย

2.1 ศาล กระบวนการพิพากษาและสืบพยาน

กฎหมายและศาลในแต่ละประเทศนั้นเกิดขึ้นและพัฒนาไม่เหมือนกัน เพราะแต่ละประเทศมีวัฒนธรรม ความเชื่อ การปกครอง และอิทธิพลที่แตกต่างกัน อย่างในประเทศไทย เมื่อก่อนพระมหากษัตริย์จะเป็นผู้พิจารณาตัดสินและการพิจารณาจะถือเป็นตัวบทกฎหมาย โดยใช้ความเป็นธรรมและจารีตประเพณีเป็นหลัก ในการสร้างความเป็นธรรม (กิจบัติ ก้องเบญจกุล, 2561) แต่เมื่อประชากรเพิ่มขึ้น พระมหากษัตริย์เพียงลำพังไม่สามารถจัดการได้ทั้งหมด จึงเริ่มมีการตั้งศาลและมอบหมายให้ผู้ที่เรียนรู้กฎหมายจากราชสำนักไปทำหน้าที่ตัดสินคดี โดยใช้คัมภีร์พระธรรมศาสตร์เป็นหลัก

เมื่อเวลาผ่านไป ระบบกฎหมายก็เปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย ปัจจุบันกฎหมายออกเป็น 2 ระบบใหญ่ ๆ คือ ระบบกฎหมายจารีตประเพณี (Common Law) ซึ่งใช้ในประเทศที่เน้นคำพิพากษาเป็นแนวทาง และระบบกฎหมายลายลักษณ์อักษร (Civil Law) ที่ใช้กฎหมายที่เขียนขึ้นมาเป็นหลัก ศาลในประเทศไทยปัจจุบันแบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ ศาลรัฐธรรมนูญ ศาลปกครอง ศาลทหาร และ ศาลยุติธรรม ซึ่งแต่ละศาลก็มีหน้าที่ต่างกัน แต่ทั้งหมดมีเป้าหมายเดียวกันคือ การสร้างความเป็นธรรมให้กับทุกคน (พรณรัตน์ โสธรประภากร และคณะ, 2565)

2.1.1 สถาปัตยกรรมศาลกับความยุติธรรมในศตวรรษที่ 21

ประสบการณ์ที่มีต่อกระบวนการยุติธรรมส่วนหนึ่งจะเกิดจากการเข้ามาใช้งานอาคารศาล นอกจากนั้นแล้วสถาปัตยกรรมศาลยังสะท้อนถึงค่านิยมทางสังคมและวัฒนธรรมของประเทศนั้น ๆ การออกแบบที่เหมาะสมจะช่วยให้กระบวนการทางกฎหมายทำงานได้อย่างราบรื่น มีประสิทธิภาพ และสื่อสารความไว้วางใจให้กับประชาชนได้ (Branco P. 2016)

Branco P. (2010) ได้เปรียบเทียบความยุติธรรมในอดีตกับปัจจุบัน โดยใช้อาคารศาลเป็นตัวสะท้อนแนวคิดที่เปลี่ยนแปลงไป ในอดีตศาลถูกออกแบบให้ดูยิ่งใหญ่ หูหรงและน่าเกรงขาม เช่น มีบันไดสูง เสาใหญ่ ใช้วัสดุอาคารที่ดูแข็งแรง เพื่อให้คนรู้สึกถึงความศักดิ์สิทธิ์และอำนาจที่ยิ่งใหญ่ของกฎหมาย แต่สิ่งเหล่านี้ก็ทำให้ศาลดูห่างไกลและเข้าถึงยาก เหมือนเป็นสถานที่ที่คนทั่วไปไม่กล้าเข้าไป สถาปัตยกรรมศาลแบบดั้งเดิมในหลายประเทศมักมีลักษณะเคร่งขรึมสามารถสะท้อนความหมายของความยุติธรรมและอำนาจได้เป็นอย่างดี หากในยุคสมัยใหม่นี้ สถาปัตยกรรมศาลในหลายประเทศได้ถูกออกแบบใหม่ให้สอดคล้องกับความหมายของความยุติธรรมที่เป็นมิตรกับประชาชนมากขึ้น เป็นการปรับตัวตอบรับสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป (Han, C. 2022; Kumar, S. 2017)

ในปัจจุบันศาลถูกออกแบบให้ดูเรียบง่ายและใช้งานได้ง่ายมากขึ้น ไม่มีความหรูหราจนเกินไป เป้าหมายคือทำให้ศาลเข้าถึงง่าย เพื่อให้คนรู้สึกว่าเป็นพื้นที่ปลอดภัยและไว้วางใจได้ในการแก้ปัญหา ไม่ใช่สถานที่ที่น่ากลัวเหมือนในอดีต การเปลี่ยนแปลงนี้สะท้อนให้เห็นว่าความยุติธรรมกำลังปรับตัวให้เข้ากับความต้องการของคนในสังคมมากขึ้น จากที่เคยเน้นความยิ่งใหญ่และห่างไกล กลายมาเป็นสิ่งที่เข้าถึงง่าย ใกล้ชิด และเน้นการใช้งานจริงในชีวิตประจำวันมากกว่าเดิม

ประเด็นสำคัญที่ควรพิจารณาในกระบวนการออกแบบศาลยุคใหม่ คือควรตอบสนองความต้องการที่ซับซ้อนของยุคสมัยที่เปลี่ยนไป ซึ่งการออกแบบควรคำนึงถึงปัจจัยที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น การจัดเส้นทางที่ต่างกันของผู้ใช้งานที่ต่างกัน การรักษาปลอดภัย การบูรณาการเทคโนโลยี และองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น แสง เสียง และการระบายอากาศ เพื่อให้ศาลได้ดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด (McDougall, R. 2016) ซึ่งรายละเอียดในแต่ละประเด็นสามารถแยกแยะได้ ดังต่อไปนี้

การรักษาความปลอดภัยในศาล

ความปลอดภัยถือเป็นประเด็นสำคัญ เช่น การตรวจสอบผู้เข้าออก การติดตั้งกล้องวงจรปิด ระบบการติดตามผู้ใช้งานอาคาร (Wu et al., 2018) การแยกพื้นที่และเส้นทางเดินของผู้ใช้งานที่แตกต่างกันในศาล เช่น ผู้ต้องหา พยาน และสาธารณชน (Wallace et al., 2013) หากแต่การคำนึงถึงความปลอดภัยมากเกินไปอาจสร้างบรรยากาศที่ตึงเครียดและส่งผลกระทบต่อความยุติธรรมโดยไม่ตั้งใจได้ (Kwok, C. 2024)

การพิจารณาด้านสังคมและวัฒนธรรม

ในประเทศที่มีประชากรหลากหลายวัฒนธรรม การออกแบบศาลควรคำนึงถึงการใช้องค์ประกอบทางวัฒนธรรมของชนพื้นเมืองเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบ เช่น การจัดห้องพิจารณาคดีในลักษณะวงกลมที่เน้นความเป็นกันเองและความเคารพซึ่งกันและกัน หรือการเลือกใช้สีและวัสดุที่สะท้อนมรดกทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น เพื่อสร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของ การมีส่วนร่วม และแสดงออกถึงความเคารพต่อวัฒนธรรมท้องถิ่น (Mulcahy, L. 2010)

การดูแลอารมณ์ความรู้สึกของผู้ใช้งานศาล

ผู้ที่มาใช้ศาลมักจะมีอารมณ์และความรู้สึกหวาดกลัว โกรธ หรือเครียด พื้นที่ที่ออกแบบมาไม่เหมาะสมอาจจะกระตุ้นให้เกิดอารมณ์และความรู้สึกนี้มากขึ้น (Kwok, C. 2024) การออกแบบจึงควรสร้างบรรยากาศที่สงบและลดความตึงเครียด เช่น การใช้แสงธรรมชาติ การเพิ่มพื้นที่สีเขียว หรือการจัดพื้นที่สำหรับการพักผ่อน นอกจากนั้นแล้ว การออกแบบห้องพิจารณาคดีที่ช่วยให้เกิดการสื่อสารในระดับสายตาและอนุญาตให้สมาชิกครอบครัวอยู่ร่วมด้วย ช่วยให้กระบวนการพิจารณาคดีมีความเป็นมิตรและไม่กดดันจนเกินไป (Kirke, P. J. 2010)

การใช้เทคโนโลยีช่วยเหลือ

ศาลยุคใหม่มักติดตั้งเทคโนโลยีที่ช่วยอำนวยความสะดวก เช่น การนำเสนอหลักฐานในรูปแบบดิจิทัล การประชุมผ่านวิดีโอคอนเฟอเรนซ์ การบันทึกการพิจารณาคดีแบบเรียลไทม์ และการใช้งานระบบออนไลน์เพื่ออำนวยความสะดวกในกระบวนการทางกฎหมาย เทคโนโลยีที่อำนวยความสะดวกก็สามารถช่วยให้กระบวนการยุติธรรมมีประสิทธิภาพสูงขึ้นและโปร่งใสมากขึ้นได้ (Bhatt et al., 2024; Szpunar, M., 2024)

การสร้างสมดุลระหว่างความเป็นมิตรและอำนาจของระบบยุติธรรม

อำนาจของกระบวนการยุติธรรมที่สะท้อนผ่านความน่าเชื่อถือและน่าเคารพเป็นประเด็นสำคัญที่ศาลต้องถ่ายทอดสู่สังคม การออกแบบศาลที่เน้นความเป็นมิตรต่อผู้ใช้งานมากเกินไปอาจลดทอนความรู้สึกของความยิ่งใหญ่และความเคารพที่ศาลควรมีได้ ความสมดุลระหว่างการสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรและการแสดงถึงอำนาจของระบบยุติธรรมจึงต้องคำนึงในการออกแบบศาลในปัจจุบัน (Han, C. 2022)

ประเภทของศาล

ศาลยุติธรรม มีหน้าที่พิจารณาคดีความที่เกิดขึ้นในประเทศ ยกเว้นคดีที่กฎหมายกำหนดให้อยู่ในอำนาจของศาลอื่น โครงสร้างของศาลยุติธรรมแบ่งออกเป็น 3 ชั้น ได้แก่ 1) ศาลชั้นต้น พิจารณาคดีเป็นชั้นแรก 2) ศาลอุทธรณ์ เป็นศาลสูงต่อจากศาลชั้นต้น 3) ศาลฎีกา เป็นศาลสูงสุด ตัดสินคดีเป็นที่สิ้นสุด

ภายในศาลยุติธรรมมี ศาลแพ่ง และ ศาลอาญา เป็นศาลชั้นต้นซึ่งมีหน้าที่แตกต่างกัน ดังนี้ ศาลแพ่งพิจารณาคดีที่เกี่ยวข้องกับข้อพิพาททางแพ่ง เช่น คดีสัญญา ทรัพย์สิน หรือครอบครัว ไม่มีความผิดทางอาญาเกี่ยวข้อง, ศาลอาญา พิจารณาคดีเกี่ยวกับความผิดทางอาญา เช่น ฆาตกรรม ลักทรัพย์ หรือยาเสพติด ซึ่งมีโทษทางกฎหมาย

ห้องพิจารณาคดีของศาลทั้ง 3 ประเภท มีลักษณะคล้ายกัน แต่ในคดีอาญา อาจมีมาตรการรักษาความปลอดภัยที่เข้มงวดกว่า เนื่องจากเกี่ยวข้องกับผู้ต้องหาหรือจำเลยที่อาจเป็นอันตราย อย่างไรก็ตามศาลทุกประเภทมีหลักการในการปฏิบัติเมื่ออยู่ในห้องพิจารณาคดีคล้ายคลึงกัน เช่น การแต่งกายสุภาพ การสำรวจและการเคารพต่อศาล (Court of Justice. 2566; Court of Justice Thailand, n.d.)

2.1.2 ห้องพิจารณาคดี

ห้องพิจารณาคดี คือ สถานที่หลักที่ใช้ในการดำเนินกระบวนการพิจารณาคดี เช่น การรับฟังพยาน การยื่นหลักฐาน และการกล่าวหา ในห้องนี้จะมีผู้ใช้งานหลากหลาย เช่น ผู้พิพากษา ทนายความ จำเลย พยาน ผู้เสียหาย และประชาชนทั่วไป ภายในห้องจะมีโต๊ะสำหรับผู้พิพากษา ทนายความ ฝ่ายโจทก์และจำเลย รวมถึงพื้นที่นั่งสำหรับพยานและผู้ชมที่สนใจรับฟังการพิจารณาคดี

การเปลี่ยนแปลงของการออกแบบห้องพิจารณาคดีกับแนวคิดในระบบยุติธรรมในแต่ละยุค

Mulcahy, L. (2007) วิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงของห้องพิจารณาคดีที่เกี่ยวข้องอย่างลึกซึ้งกับแนวคิดและค่านิยมในระบบยุติธรรม รวมถึงการสะท้อนถึงความสัมพันธ์ระหว่างรัฐและประชาชน การเปลี่ยนแปลงในแต่ละช่วงเวลาแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการจากความเปิดกว้างไปสู่การควบคุมและการรักษาความปลอดภัยที่เข้มงวด ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 3 ยุคหลักดังนี้

- 1) ยุคก่อนศตวรรษที่ 19 (Pre-19th Century) ความยุติธรรมแบบเปิดและการมีส่วนร่วมของประชาชน

ในยุคนี้การพิจารณาคดีมักเกิดขึ้นในอาคารที่ไม่ได้ออกแบบมาเพื่อการพิจารณาคดีโดยเฉพาะ เช่น ปราสาท โบสถ์ หรือหอประชุมชุมชน โครงสร้างของห้องมักเป็นพื้นที่เปิดโล่งและไม่มีการแบ่งแยกที่ชัดเจน ทำ

ให้ผู้ชมสามารถเข้ามาสังเกตการณ์และเคลื่อนไหวได้อย่างเสรี เพอร์นิเจอร์ที่ใช้มักเรียบง่ายและสามารถเคลื่อนย้ายได้ เพื่อให้สามารถปรับเปลี่ยนการใช้งานพื้นที่ได้ตามความจำเป็น ระบบยุติธรรมของยุคนี้เน้นเรื่อง “ความยุติธรรมแบบเปิด” (Open Justice) การเปิดเผยกระบวนการยุติธรรมต่อสาธารณชนเป็นสิ่งสำคัญ เพราะช่วยป้องกันการทุจริตและสร้างความโปร่งใสให้กระบวนการตัดสิน ประชาชนที่เข้าชมการตัดสินถูกมองว่าเป็น “ผู้ตรวจสอบ” ที่ช่วยรักษาความยุติธรรมและความน่าเชื่อถือของระบบกฎหมาย โดยผู้ชมมีบทบาททั้งในฐานะผู้สังเกตการณ์และผู้สนับสนุนความยุติธรรม ซึ่งสะท้อนถึงความเชื่อมั่นในบทบาทของประชาชนในการรักษาความยุติธรรมในสังคม

อย่างไรก็ตาม ความเปิดกว้างนี้ก็นำมาซึ่งปัญหาหลายประการ การขาดการควบคุมพื้นที่จนเกิดความวุ่นวายและการรบกวนกระบวนการพิจารณาคดี ผู้ชมอาจแสดงอารมณ์หรือแม้กระทั่งข่มขู่พยานและจำเลย ส่งผลให้การดำเนินการในศาลไม่สามารถควบคุมได้ตามที่ควร อันนำไปสู่ความรุนแรงหรือการพยายามหลบหนีในระหว่างการพิจารณาคดีได้

2) ยุควิกตอเรีย (Victorian Era) ความยุติธรรมเชิงสถาบันและการควบคุมกระบวนการ

ในช่วงยุควิกตอเรีย (กลางศตวรรษที่ 19 ถึงต้นศตวรรษที่ 20) การออกแบบห้องพิจารณาคดีเริ่มมีความเป็นระบบและมีมาตรฐาน การพิจารณาคดีถูกจัดขึ้นในอาคารที่สร้างขึ้นโดยเฉพาะ (custom-built courthouses) ภายในห้องพิจารณาคดีมีการแบ่งพื้นที่ชัดเจน โดยใช้แท่นยกสูงสำหรับผู้พิพากษา ราวกันสำหรับแยกผู้ชมออกจากพื้นที่พิจารณาคดี และการจัดวางตำแหน่งของคณะลูกขุน ทนายความ และผู้ต้องหาอย่างเป็นระเบียบ การใช้วัสดุที่แข็งแรง เช่น ไม้โอ๊ค ถูกนำมาใช้เพื่อสร้างความรู้สึกของความ ศักดิ์สิทธิ์และความมีอำนาจของกฎหมาย (Kozaczka, A. 2025)

แนวคิดหลักในระบบยุติธรรมของยุคนี้คือ “ความยุติธรรมเชิงสถาบัน” (Institutional Justice) ซึ่งเน้นการรักษาความมีระเบียบ ความสงบเรียบร้อย และความศักดิ์สิทธิ์ของกระบวนการพิจารณาคดี ผู้พิพากษาและคณะลูกขุนถูกยกสถานะให้สูงขึ้นผ่านการออกแบบพื้นที่ที่แยกพวกเขาออกจากผู้เข้าร่วมคนอื่น ๆ ซึ่งแสดงถึงอำนาจและความเป็นกลาง ในขณะเดียวกัน ประชาชนที่เข้าชมถูกจำกัดบทบาทให้เป็นเพียงผู้สังเกตการณ์ที่ไม่สามารถแทรกแซงกระบวนการได้ การใช้ผนังกันและการจำกัดมุมมองทำให้ผู้ชมไม่สามารถมองเห็นรายละเอียดของการพิจารณาคดีได้ชัดเจน ส่งผลให้บทบาทของประชาชนในฐานะ “ผู้ตรวจสอบ” ถูกลดทอนลง

การควบคุมพื้นที่ในศาลที่มีมากขึ้นในยุคนี้ มาจากปัญหาการแทรกแซงการพิจารณาคดีของผู้เข้าร่วมชมการตัดสิน การแสดงออกที่ไม่เหมาะสม เช่น การหัวเราะ การพูดคุ้ย หรือการแสดงอารมณ์อย่างรุนแรง เป็นการรบกวนความสงบเรียบร้อยของศาล การออกแบบห้องพิจารณาคดีในยุคนี้จึงมุ่งเน้นไปที่การควบคุมพฤติกรรมของผู้ชมและการสร้างบรรยากาศที่สงบและมีระเบียบ แม้ว่าการออกแบบในยุคนี้ช่วยให้กระบวนการพิจารณาคดีดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ แต่ก็ทำให้แนวคิดเรื่องการพิจารณาคดีในที่สาธารณะเสื่อมถอยลง เนื่องจากประชาชนถูกจำกัดบทบาทและไม่สามารถมีส่วนร่วมในกระบวนการได้อย่างแท้จริง

3) ยุคศตวรรษที่ 20 - ปัจจุบัน ความยุติธรรมเชิงกระบวนการและความปลอดภัย

ช่วงศตวรรษที่ 20 จนถึงปัจจุบัน การออกแบบห้องพิจารณาคดีถูกกำหนดโดยมาตรฐานที่เข้มงวดเพื่อความปลอดภัยและความเป็นระเบียบ ตัวอย่างสำคัญคือ Court and Tribunal Design Guide (Version 3.0) จัดทำโดย HM Courts and Tribunals Service (2023) ของสหราชอาณาจักร เอกสารนี้กำหนดรายละเอียดทุกด้านของการออกแบบ ตั้งแต่ตำแหน่งที่นั่งของผู้พิพากษา คณะลูกขุน ทนายความ และผู้ชม ไปจนถึงความสูงของแท่นผู้พิพากษาและการใช้วัสดุที่มีความปลอดภัยสูง การใช้กระจกนิรภัย ผนังกัน และกล้องวงจรปิด กลายเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อป้องกันการหลบหนี การโจมตี หรือเหตุการณ์ความรุนแรงในห้องพิจารณาคดี

แนวคิด “ความยุติธรรมเชิงกระบวนการ” (Procedural Justice) เน้นความโปร่งใส ความเป็นกลาง และความเป็นระเบียบในกระบวนการพิจารณาคดี โดยมีการควบคุมพื้นที่เพื่อให้แน่ใจว่าทุกฝ่ายสามารถปฏิบัติหน้าที่ของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพและปลอดภัย ผู้พิพากษาและคณะลูกขุนยังคงมีตำแหน่งที่ยกสูงขึ้นเพื่อเน้นถึงอำนาจและความเป็นกลาง ในขณะที่ผู้ต้องหาถูกแยกอยู่ในคอกจำเลยซึ่งล้อมรอบด้วยกระจกนิรภัยเพื่อป้องกันการหลบหนีและการถูกโจมตี

เส้นทางเดินสำหรับผู้พิพากษา ทนายความ และผู้ต้องหาถูกออกแบบให้แยกกัน เพื่อป้องกันการเผชิญหน้ากันนอกกรอบพิจารณาคดี ซึ่งช่วยลดความเสี่ยงต่อความไม่เป็นธรรมและความขัดแย้งที่อาจเกิดขึ้น นอกจากนี้ การใช้เทคโนโลยี เช่น กล้องวงจรปิดและระบบสัญญาณเตือน ช่วยเสริมความปลอดภัยและทำให้สามารถตรวจสอบความเรียบร้อยในห้องพิจารณาคดีได้ตลอดเวลา ในขณะเดียวกันบทบาทของประชาชนที่เข้าชมถูกจำกัดลงอย่างมาก โดยพื้นที่สำหรับผู้เข้าชมถูกลดขนาดลง การออกแบบยังจำกัดมุมมองทำให้พวกเขาไม่สามารถเห็นรายละเอียดของการพิจารณาคดีได้อย่างชัดเจน ขณะที่สื่อมวลชนได้รับการยอมรับว่าเป็นตัวแทนของประชาชนในการตรวจสอบกระบวนการยุติธรรม โดยได้รับพื้นที่เฉพาะที่สามารถเห็นและจดบันทึกการพิจารณาคดีได้อย่างชัดเจน

การเปลี่ยนแปลงของสังคมส่งผลต่อแนวคิดในการออกแบบและการใช้งานอาคารศาล ปัจจุบันศาลถูกคาดหวังให้เป็นสถานที่ที่ประชาชนสามารถเข้ามาขอความช่วยเหลือ ไม่ใช่เพียงแค่สถานที่สำหรับตัดสินคดี แนวคิดนี้สะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ ที่ท้าทายให้นักออกแบบสร้างรูปแบบสถาปัตยกรรมใหม่ ที่สอดคล้องกับบทบาทที่เปลี่ยนไปของศาลในสังคม (Brawn, G., 1 Sep 2009) นอกจากนั้นแล้ว การทำนายนาคตจึงเป็นเรื่องที่ควรศึกษา เพื่อให้ศาลยังคงมีบทบาทและตอบสนองความต้องการของชุมชนได้อย่างเท่าทันและมีประสิทธิภาพในระยะยาว (Flanders & Breyer, 2006)

อิทธิพลของการออกแบบห้องพิจารณาคดีต่อพฤติกรรมผู้ใช้งาน

การออกแบบห้องพิจารณาคดีมีผลต่อความรู้สึกและพฤติกรรมของผู้ที่อยู่ในสภาพแวดล้อม เช่น การจัดวางพื้นที่ เพอร์นิเจอร์ และการตกแต่ง การออกแบบสามารถสื่อถึงความรู้สึก ถึงอำนาจ ความเคารพ หรือความเกรงกลัว ซึ่งอาจส่งผลต่อการแสดงออกและพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมการพิจารณาคดี ตัวอย่างเช่น ประตูและทางเข้าที่แยกกันระหว่างผู้พิพากษา เจ้าหน้าที่ศาลและประชาชน อาจสื่อถึงลำดับชั้นของอำนาจที่ต่างกัน

การจัดตำแหน่งที่นั่งของผู้พิพากษา คณะลูกขุน และจำเลย มักสะท้อนโครงสร้างลำดับชั้นในกระบวนการยุติธรรม (Stepień, M., & Dudek, M. 2021)

การออกแบบห้องพิจารณาคดี ควรสะท้อนถึงความโปร่งใสและความเป็นธรรม เช่น การจัดที่นั่งให้ผู้พิพากษาอยู่ในตำแหน่งที่สูงกว่าเล็กน้อยหรือเท่ากัน ประชาชนทั่วไปสามารถเข้าชมได้เพื่อแสดงออกถึงกระบวนการยุติธรรมที่โปร่งใส อาจะยกเว้นในคดีที่เกี่ยวข้องกับความลับหรือผู้เยาว์หรือคนเปราะบางที่ต้องการการคุ้มครองความเป็นส่วนตัวเป็นกรณีพิเศษ ควรมีการติดตั้งเทคโนโลยี เช่น ระบบเสียง กล้องวงจรปิด และอุปกรณ์สำหรับการประชุมทางไกล เพื่ออำนวยความสะดวกในกระบวนการพิจารณาคดี (*The Courtroom Space and Design*, 2022, pp. 189–218).

ตำแหน่งที่แตกต่างกันอาจทำให้จำเลยรู้สึกกดดันและเปราะบาง ในขณะที่ผู้พิพากษาอาจรู้สึกมีอำนาจมากขึ้น ซึ่งส่งผลต่อการมีปฏิสัมพันธ์และการตัดสินใจในระหว่างการพิจารณาคดี นอกจากนี้ การออกแบบยังส่งผลต่อการตัดสินใจของคณะลูกขุนและผู้พิพากษา ห้องที่ออกแบบอย่างเหมาะสมช่วยสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมสมาธิและการพิจารณาที่รอบคอบ ในทางกลับกัน ห้องที่ออกแบบไม่ดีอาจทำให้เกิดความสับสนหรือเสียสมาธิ ซึ่งอาจกระทบต่อผลลัพธ์ของคดีในท้ายที่สุด (Corrigan et al., 2018)

ตำแหน่งที่นั่งของจำเลย

McKimmie และคณะ (2016) พบว่าการออกแบบห้องพิจารณาคดีมีอิทธิพลต่อภาพลักษณ์ของจำเลย โดยเฉพาะตำแหน่งที่นั่งของจำเลยซึ่งส่งผลโดยตรงต่อการรับรู้ของคณะลูกขุนในการพิจารณาคดี สามารถแบ่งออกเป็นสี่รูปแบบ ได้แก่ ที่นั่งแบบเปิด (Open Dock) ซึ่งจำเลยนั่งอยู่ในพื้นที่เปิดโดยไม่มีสิ่งกีดขวาง, ที่นั่งที่มีเจ้าหน้าที่ควบคุมตัว (Guarded Dock) ซึ่งมีเจ้าหน้าที่คอยเฝ้าดูแลใกล้ชิด, ที่นั่งที่มีฉากกระจกกัน (Glass Dock) ซึ่งจำเลยถูกแยกออกจากห้องด้วยฉากกระจกใส และ ที่นั่งโต๊ะของทนาย (Bar Table) ซึ่งจำเลยนั่งร่วมกับทนายฝ่ายตน

การศึกษาพบว่าตำแหน่งที่นั่งของจำเลยส่งผลต่อการรับรู้ของคณะลูกขุนแตกต่างกันไป เมื่อตำแหน่งที่นั่งอยู่ใน ที่นั่งที่มีเจ้าหน้าที่ควบคุมตัว (Guarded Dock) จำเลยมักถูกมองในแง่ลบมากกว่าการนั่งใน ที่นั่งกระจกกัน (Glass Dock) หรือ ที่นั่งแบบเปิด (Open Dock) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการมีเจ้าหน้าที่เฝ้าระวังข้างกายจำเลยอาจทำให้คณะลูกขุนเกิดความรู้สึกว่าจำเลยเป็นบุคคลอันตรายหรือมีแนวโน้มกระทำความผิดมากขึ้น Paget, S. (2021, August 1) ระบุว่าคณะลูกขุนที่เห็นจำเลยอยู่ในคอกจำเลย ไม่ว่าจะเป็นแบบเปิดหรือกระจก มีแนวโน้มที่จะตัดสินว่าจำเลยมีความผิดมากขึ้นถึง 1.8 เท่าหรือ 47% การศึกษายังชี้ให้เห็นว่าลักษณะของห้องพิจารณาคดีสามารถส่งผลต่ออารมณ์และพฤติกรรมของจำเลย เช่น ความวิตกกังวล ความไม่มั่นใจ หรือความสิ้นหวัง ซึ่งอาจส่งผลต่อการพิจารณาคดีโดยรวม

ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า จำเลยที่นั่งอยู่ ที่โต๊ะของทนาย (Bar Table) กลับถูกมองว่ามีแนวโน้มกระทำความผิดมากกว่าจำเลยที่อยู่ในที่นั่งรูปแบบอื่น ซึ่งขัดแย้งกับสมมติฐานเดิมที่คาดว่าที่นั่งร่วมกับทนายอาจช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่ดีกว่าให้กับจำเลย นอกจากนี้ จำเลยที่นั่งใน ที่นั่งกระจกกัน (Glass Dock) มักถูก

เชื่อมโยงกับคดีที่รุนแรงมากกว่าจำเลยที่นิ่งที่โต๊ะของทนาย แสดงให้เห็นว่ารูปแบบของพื้นที่ที่สามารถสร้างอคติทางอารมณ์ต่อการตัดสินของคณะลูกขุนเกี่ยวกับประเพณีอาชญากรรมที่จำเลยอาจก่อขึ้น

องค์ประกอบอื่นในห้องพิจารณาคดีก็มีผลต่อการพิจารณาคดีและการรับรู้ของคณะลูกขุนเช่นกัน การจัดวางโต๊ะของคู่ความ หากอยู่ตรงข้ามกันหรือข้างกัน อาจส่งผลต่อความรู้สึกของคณะลูกขุนที่มีต่อความขัดแย้งระหว่างคู่กรณี ลักษณะของแท่นพยาน ไม่ว่าจะนั่งหรือนั่งไม่มี สามารถส่งผลต่อความสะดวกของพยานและความน่าเชื่อถือของคำให้การ นอกจากนี้ ระดับความสูงของโต๊ะผู้พิพากษา เมื่อเทียบกับตำแหน่งอื่น ๆ ในห้องพิจารณาคดี ยังสะท้อนถึงสถานะและอำนาจของศาล ทำให้ผู้เข้าร่วมรู้สึกถึงลำดับชั้นของบทบาทในกระบวนการพิจารณาคดี

นอกจากตำแหน่งที่นั่งของจำเลยแล้ว ปัจจัยแวดล้อมอื่น ๆ ก็มีผลต่อบรรยากาศและความยุติธรรมของการพิจารณาคดี การไม่มีหน้าต่างหรือแสงธรรมชาติ อาจทำให้บรรยากาศของห้องพิจารณาคดีอึดอัดและตึงเครียด อุปกรณ์บันทึกเสียงและภาพ ส่งผลต่อการรับรู้ถึงความจริงจังของกระบวนการพิจารณาคดี ขณะที่การเปิดให้มีพื้นที่สำหรับสื่อมวลชน สามารถช่วยสร้างความโปร่งใสให้กับกระบวนการพิจารณาและเพิ่มความเชื่อมั่นของประชาชนต่อระบบยุติธรรม (Stepień, M., & Dudek, M. 2021)

ระดับของความหมายในห้องพิจารณาคดี

Stepień, M., & Dudek, M. (2021) ใช้กรอบแนวคิดของ Amos Rapoport ที่กล่าวถึง ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อม ผ่าน Environment-Behavior Studies (EBS) ในการวิเคราะห์ความหมายขององค์ประกอบทางกายภาพต่าง ๆ ภายในห้องพิจารณาคดี โดยแบ่งระดับของ “ความหมาย” ออกเป็น 3 ระดับ

1) High-Level Meanings (ความหมายระดับสูง) สื่อถึงอุดมการณ์และหลักการของกระบวนการยุติธรรม เช่น ความเป็นอิสระของศาล ความเป็นกลางของผู้พิพากษา และหลักนิติรัฐ ที่ถูกแสดงออกผ่านโครงสร้างห้องพิจารณาคดี เช่น การแบ่งพื้นที่เป็นสัดส่วน เครื่องแต่งกายของเจ้าหน้าที่ และสัญลักษณ์ของรัฐ เช่น ตราแผ่นดินหรือค้อนผู้พิพากษา ในบางประเทศ ผู้พิพากษาสวมสร้อยคอที่มีสัญลักษณ์ของชาติ เช่น ในโปแลนด์มีสร้อยที่มีตรารอกินทรีเพื่อสื่อถึงอำนาจของรัฐ ในศาลอังกฤษและแคนาดามีคำว่า *Dieu et mon Droit* ซึ่งหมายถึง พระเจ้าและสิทธิของข้า

2) Middle-Level Meanings (ความหมายระดับกลาง) สื่อถึงสถานะและลำดับชั้นภายในห้องพิจารณาคดี เช่น ตำแหน่งของผู้พิพากษาที่อยู่สูงกว่าผู้อื่น สีของชุดครุย และการแบ่งพื้นที่ระหว่างผู้มีบทบาทสำคัญกับบุคลากรฝ่ายสนับสนุน (เช่น เจ้าหน้าที่ศาลหรือพนักงานรักษาความปลอดภัย) ส่งเสริมแนวคิดเกี่ยวกับความเป็นกลางของกระบวนการตัดสิน

3) Low-Level Meanings (ความหมายระดับต่ำ) สื่อถึงรายละเอียดที่มีผลต่อการโต้ตอบในห้องพิจารณาคดี เช่น ข้อจำกัดด้านการเคลื่อนไหว ลำดับการพูด หรือรูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์ เช่น การจัดพื้นที่

แยกสำหรับผู้พิพากษา คู่ความ และผู้ชม แสดงให้เห็นถึง ลักษณะของความยุติธรรมที่แยกบทบาทกันอย่างชัดเจน

ลักษณะของห้องพิจารณาคดีของไทย

ในปี พ.ศ. 2487 สัญญา ธรรมศักดิ์ ได้กล่าวว่าห้องพิจารณาของศาลมีความสำคัญในการรักษาความสงบเรียบร้อยของสังคมและเป็นศูนย์กลางของกระบวนการยุติธรรมให้แก่ประชาชน โดยห้องพิจารณาคดีตามหลักการทางวิชาการ ไม่เพียงแต่ต้องคำนึงถึงโครงสร้างทางกายภาพ แต่ยังต้องสะท้อนถึงอำนาจ ความเป็นธรรม และความศักดิ์สิทธิ์ของกระบวนการยุติธรรมอีกด้วย ห้องพิจารณาคดีจึงต้องมีบรรยากาศที่ส่งเสริมความเคารพต่อกฎหมาย กระตุ้นให้เกิดความซื่อสัตย์การพูดความจริง และเอื้ออำนวยต่อการพิจารณาคดี ด้วยเหตุนี้ นายสัญญา ธรรมศักดิ์ ซึ่งเป็นปลัดกระทรวงยุติธรรมในขณะนั้น จึงได้กำหนดลักษณะห้องพิจารณาคดีของศาลไว้ 4 ประการ ดังนี้

1. มีความสง่างามเคารพ

ห้องพิจารณาคดีต้องมีความสง่างามเคารพ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมรู้สึกถึงความสำคัญและต้องเคารพต่อสถานที่ บรรยากาศต้องสงบ สะอาด มีระเบียบเรียบร้อย และต้องมีการดูแลอย่างดี โดยห้องพิจารณาในไทยจะมีลักษณะสำคัญคือ การติดตั้งพระบรมรูปพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวอยู่เหนือบัลลังก์เพื่อเป็นเครื่องหมายสำคัญที่แสดงถึงกฎหมาย

2. ก่อให้เกิดความละเอียดและเกรงกลัวในการที่จะกล่าวคำเท็จหรือปิดบังความจริง

ห้องพิจารณาต้องมีบรรยากาศที่เสริมสร้างจิตสำนึกให้กับผู้ใช้งาน สำหรับห้องพิจารณาในประเทศไทยสิ่งที่จะช่วยทำให้เกิดความละเอียดต่อการพูดความจริง คือ การวางพระพุทธรูปเพื่อเป็นสัญลักษณ์ของความซื่อสัตย์และความจริง นอกจากนี้ การแต่งกายและการวางตัวของเจ้าหน้าที่ศาลต้องช่วยกระตุ้นให้เกิดความเคารพและสำนึกขึ้นมา

3. แสง เสียง และตำแหน่งการนั่งให้เหมาะสม

แสงในห้องพิจารณาไม่ควรเป็นแสงจากวิทยาศาสตร์เพียงอย่างเดียว แต่ควรมีแสงธรรมชาติเข้ามาช่วยให้เพียงพอต่อผู้พิพากษา อัยการ ทนายความได้มองเห็นดวงตาของผู้ให้ถ้อยคำได้ถนัดชัดเจน ส่วนเสียงต้องชัด ถ้อยชัดคำและต้องไม่มีเสียงรบกวนจากภายนอกเข้ามาในห้องพิจารณาคดี นอกจากนี้ตำแหน่งการนั่งของผู้พิพากษา อัยการ ทนายความ และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องต้องอยู่ในระยะที่เหมาะสมเพื่อการสื่อสารและสังเกตพฤติกรรมได้สะดวก

4. เครื่องใช้เครื่องประดับในห้องพิจารณาคดีต้องเหมาะสม

สิ่งของภายในห้องพิจารณาต้องมีความเป็นระเบียบเรียบร้อย มีความสะอาด และเหมาะสมต่อการใช้งาน โดยไม่เน้นความหรูหราเกินความจำเป็น การจัดวางโต๊ะ เก้าอี้ ต้องคำนึงถึงความสะดวกและภาพลักษณ์ที่

เสริมความสง่างามของศาล และควรจัดให้พร้อมใช้งานอยู่เสมอ ส่วนตู้เก็บสำนวนถ้าไม่จำเป็นจริง ๆ ไม่ควรนำมาตั้งในห้องพิจารณาคดี แต่ควรนำสิ่งของที่จำเป็นเข้ามา

2.1.3 ห้องสืบพยานสำหรับเยาวชน

สิทธิของเด็กที่จะได้รับการรับฟัง

“เด็กไม่สามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างมีประสิทธิภาพ หากสภาพแวดล้อมเต็มไปด้วยความน่ากลัว ไม่เป็นมิตร ไร้ความละเอียดอ่อน หรือไม่เหมาะสมกับวัยของพวกเขา กระบวนการพิจารณาคดีควรเข้าถึงได้ง่ายและเหมาะสมสำหรับเด็ก โดยต้องให้ความสำคัญกับการจัดเตรียมและการนำเสนอข้อมูลที่เป็นมิตรกับเด็ก การสนับสนุนที่เพียงพอสำหรับการแสดงความคิดเห็นของตนเอง เจ้าหน้าที่ที่ได้รับการฝึกอบรมอย่างเหมาะสม การออกแบบห้องพิจารณาคดี เสื้อผ้าของผู้พิพากษาและทนายความ การใช้แสงกันสายตา และการจัดห้องรอแยกสำหรับเด็ก”

United Nations Committee on the Rights of the Child, General Comment 12 (2009)

สิทธิของเด็กที่ต้องได้รับการคุ้มครองในกระบวนการยุติธรรม

ในเล่มรายงาน United Nations Office on Drugs and Crime (2009) ระบุถึงแนวทางในการคุ้มครองเด็ก โดยให้ความสำคัญกับศักดิ์ศรี ความปลอดภัย และการสนับสนุนที่เหมาะสมตลอดกระบวนการพิจารณาคดี ซึ่งเด็กที่เป็นเหยื่อหรือพยานในกระบวนการยุติธรรมต้องได้รับการปฏิบัติอย่างเหมาะสม เพื่อลดความเครียดและความกลัว ประการแรก คือ เด็กมี สิทธิที่จะได้รับการปฏิบัติอย่างเคารพและเท่าเทียม โดยไม่มี การเลือกปฏิบัติตามเชื้อชาติ ศาสนา เพศ หรือสถานะทางสังคม นอกจากนี้ พวกเขาต้องได้รับข้อมูลเกี่ยวกับคดีและสิทธิของตนเองอย่างชัดเจน เพื่อให้สามารถรับมือกับสถานการณ์ได้ดีขึ้น

สิทธิในการแสดงความคิดเห็นและมีส่วนร่วม เป็นอีกประเด็นสำคัญ เด็กควรได้รับโอกาสในการแสดงออกถึงความคิดเห็นเกี่ยวกับคดีของตนเอง และมีส่วนร่วมในการตัดสินใจที่ส่งผลต่อชีวิตของพวกเขา ทั้งนี้ สิทธิในการได้รับความช่วยเหลือทางกฎหมายและจิตสังคม ต้องได้รับการรับรอง เช่น การจัดหาทนายความ โดยไม่คิดค่าใช้จ่าย และการมีผู้สนับสนุนคอยให้ความช่วยเหลือ

เพื่อปกป้องเด็กจากผลกระทบด้านลบ พวกเขามี สิทธิในความเป็นส่วนตัวและการปกป้องข้อมูลส่วนบุคคล โดยข้อมูลเกี่ยวกับเด็กต้องถูกเก็บเป็นความลับ และเปิดเผยได้เฉพาะในกรณีที่ยึดตามกฎหมาย นอกจากนี้ สิทธิในการได้รับการคุ้มครองจากความเครียดและอันตราย ต้องได้รับการดูแล เช่น การหลีกเลี่ยงไม่ให้เด็กเผชิญหน้ากับจำเลยโดยตรง หรือให้ปากคำผ่านวิดีโอคอนเฟอเรนซ์ หากเด็กอยู่ในภาวะเสี่ยง พวกเขา มี สิทธิในความปลอดภัย ซึ่งหมายถึงการได้รับมาตรการปกป้องจากศาล เช่น การออกคำสั่งคุ้มครอง หรือการจัดหาสถานที่ปลอดภัย นอกจากนี้ เด็กที่เป็นเหยื่อของอาชญากรรมร้ายแรง เช่น การค้ามนุษย์หรือการล่วง

ละเมิดทางเพศ ต้องได้รับ สิทธิในการได้รับมาตรการป้องกันพิเศษ เพื่อช่วยให้พวกเขาฟื้นตัวและปรับตัวกลับเข้าสู่สังคม

สุดท้าย เด็กมี สิทธิในการได้รับค่าชดเชยและการเยียวยา พวกเขาสามารถเรียกร้องค่าชดเชยจากผู้กระทำผิดหรือจากกองทุนของรัฐ รวมถึงได้รับการฟื้นฟูด้านร่างกายและจิตใจ เพื่อให้สามารถกลับมาใช้ชีวิตได้ตามปกติ การคุ้มครองสิทธิของเด็กในกระบวนการยุติธรรมไม่เพียงช่วยให้พวกเขาได้รับความเป็นธรรม แต่ยังส่งเสริมระบบยุติธรรมที่เคารพศักดิ์ศรีของทุกคน

แนวคิดเด็กเป็นศูนย์กลาง Child-Centered Approach

แนวคิด Child-Centered Approach คือแนวทางที่让孩子เป็นศูนย์กลางของกระบวนการยุติธรรม โดยเน้นให้เด็กได้รับการดูแลอย่างเหมาะสม ทั้งในเรื่อง สิทธิ ความปลอดภัย และสุขภาพจิต แนวคิดนี้เชื่อว่าการปฏิบัติต่อเด็กต้องคำนึงถึง ผลประโยชน์สูงสุดของเด็ก (Best Interest of the Child) ตามหลักของอนุสัญญาสหประชาชาติว่าด้วยสิทธิเด็ก (UNCRC) (UNICEF. 2019; มาตราลักษณ์ เสริมธาตุ 2562)

ดังนั้น การสอบสวนเด็กต้องทำในบรรยากาศที่เป็นมิตร ลดความเครียด และไม่ทำให้เด็กรู้สึกหวาดกลัว (Russell, A. 2004; Bourg, W. 1999) ห้องสอบสวนควรใช้ สีโทนเย็น เช่น สีฟ้าหรือสีเขียว เพื่อช่วยให้เด็กผ่อนคลาย (คณะตำรวจศาสตร์, โรงเรียนนายร้อยตำรวจ, 2567) รวมถึงมีของเล่น หรือเครื่องมือช่วยเล่าเรื่อง เช่น ตุ๊กตาทายวิภาค หรือภาพวาดกายวิภาค เพื่อให้เด็กอธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นได้โดยไม่ต้องพูดออกมาตรง ๆ (แสงทองดี อ., & สีเจริญ ม. 2022; วันดี สันติภูมิเมธี. 19 Sep 2017) วิธีการสอบสวนต้องใช้การสื่อสารเชิงบวก ไม่กดดันเด็ก ใช้คำถามปลายเปิด และควรระมัดระวังในการถามคำถามที่ทำให้รู้สึกไม่สบายใจ (Melinder et al., 2021) เจ้าหน้าที่ที่ทำหน้าที่สอบสวนควรแต่งกายสบาย ๆ ใช้ภาษาที่เป็นกันเอง และให้ความรู้สึกปลอดภัยที่สุด ที่สำคัญควรมี นักจิตวิทยา หรือนักสังคมสงเคราะห์ คอยช่วยดูแลระหว่างกระบวนการสอบสวน และหลีกเลี่ยงการถามซ้ำ ๆ เพื่อไม่ให้เด็กต้องเจ็บปวดจากการเล่าเรื่องเดิมหลายรอบ แนวคิดนี้ช่วยให้เด็กที่ต้องเข้าไปอยู่ในกระบวนการยุติธรรม ได้รับการปฏิบัติที่อ่อนโยน ปลอดภัย และเป็นธรรมที่สุด (Melinder et al., 2021; คณะตำรวจศาสตร์, โรงเรียนนายร้อยตำรวจ, 2567) และเพื่อให้มั่นใจได้ว่า เสียงของเด็กจะถูกรับฟังและได้รับความเข้าใจอย่างแท้จริง (de Vries. 2022)

อย่างไรก็ตาม งานวิจัยนี้ศึกษาห้องสืบพยานสำหรับเยาวชนในศาล ซึ่งมีวัตถุประสงค์ของการใช้ทั้งที่คล้ายคลึงกันและที่ต่างออกไปจากห้องสอบสวน สภาพแวดล้อมและสิ่งอำนวยความสะดวกบางประการจึงมีความแตกต่างตามความต้องการการใช้งานที่ต่างกันออกไป

ห้องสืบพยานสำหรับเยาวชนในศาล

ห้องสืบพยานสำหรับเยาวชนในศาลถูกออกแบบมาเพื่อให้เด็กสามารถให้ปากคำในกระบวนการพิจารณาคดีได้โดยไม่ต้องเผชิญหน้ากับจำเลยหรือบุคคลที่เกี่ยวข้องกับคดีโดยตรง เพื่อการคุ้มครองสิทธิของเด็ก ลดความกดดันทางจิตใจ และช่วยให้เด็กสามารถให้ข้อมูลได้อย่างถูกต้องและเป็นธรรม การให้การใน

บรรยากาศที่ปลอดภัยช่วยให้เด็กกล้าพูดมากขึ้น ลดความวิตกกังวล และป้องกันการกระทบกระเทือนทางจิตใจที่อาจเกิดขึ้นจากการให้ปากคำในสภาพแวดล้อมที่ไม่เอื้อต่อเด็ก (UNICEF Uzbekistan, 2024) ห้องควรออกแบบให้เป็นมิตรกับเด็ก (Child-Friendly) ควรใช้สีโทนเย็น เฟอร์นิเจอร์ที่ไม่เป็นทางการ อาจมีของเล่นหรือภาพวาด และควรมีหน้าต่างที่ควบคุมแสงธรรมชาติได้ องค์ประกอบเหล่านี้สามารถช่วยให้เด็กคลายกังวลและรู้สึกผ่อนคลายมากขึ้น (สินีวา ภ., & ปิยะอรุณ ก.2024)

ห้องสืบพยานสำหรับเยาวชนที่อายุไม่เกิน 18 ปี มักตั้งอยู่ในศาลหรือสถานที่ที่ได้รับการออกแบบมาเป็นพิเศษเพื่อรองรับการให้การของเด็กโดยไม่ต้องเข้าไปในห้องพิจารณาคดีหลัก ห้องนี้จะถูกแยกออกจากพื้นที่ของผู้ต้องหาและทนายฝ่ายจำเลยเพื่อลดความกดดัน (Thai Child Rights Coalition, n.d.; สถาพร พงษ์พิพัฒน์วัฒนา, 2024) โดยภายในห้องจะมี ระบบวิดีโอคอนเฟอเรนซ์ ซึ่งช่วยให้เด็กสามารถให้ปากคำจากระยะไกล โดยไม่ต้องเผชิญหน้ากับจำเลยโดยตรง (Epikhin & Mishin, 2022) ลดความเสี่ยงที่เด็กจะต้องเผชิญหน้ากับสถานการณ์ที่อาจทำให้เกิดความกลัวหรือวิตกกังวล คำให้การจะถูกบันทึกไว้และนำมาใช้เป็นพยานหลักฐานในศาลโดยไม่จำเป็นต้องให้การซ้ำหลายครั้ง การบันทึกนี้จะช่วยลดผลกระทบทางจิตใจที่เกิดจากการเล่าเรื่องเดิมซ้ำหลายรอบ นอกจากนี้ จะมีนักจิตวิทยาหรือนักสังคมสงเคราะห์ที่ได้รับการฝึกอบรมเฉพาะทางจะคอยดูแล ให้คำแนะนำและเตรียมความพร้อมเพื่อให้แน่ใจว่าเด็กได้รับการปฏิบัติที่เหมาะสมและปลอดภัย (de Vries. 2022; Slabu & Matic, 2022)

2.1.4 การออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานอาคารศาล

อาคารศาลไม่ได้เป็นเพียงสถานที่สำหรับตัดสินคดีความ แต่ยังเป็นพื้นที่ที่สะท้อนถึงความยุติธรรม ความโปร่งใส และความเท่าเทียมในสังคม การออกแบบประสบการณ์ในการใช้งานจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะไม่เพียงส่งผลต่อความสะดวกสบายและความปลอดภัยของผู้ใช้ แต่ยังมีอิทธิพลต่อความรู้สึกและการรับรู้ของผู้ที่เข้ามาใช้งานอาคารศาล ไม่ว่าจะเป็นจำเลย พยาน ทนายความ หรือประชาชนทั่วไป การสร้างสภาพแวดล้อมที่ทำให้ผู้ใช้รู้สึกได้รับการเคารพและสามารถเข้าถึงความยุติธรรมได้อย่างเป็นธรรม จึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างความเชื่อมั่นในระบบกฎหมายและความเป็นธรรมในสังคมโดยรวม

การออกแบบผังพื้นที่ศาลที่เหมาะสมต่อการสร้างประสบการณ์ที่ดี

Sheahan, F. (2021, pp.5-6) ได้ให้คำแนะนำในการออกแบบศาลสำหรับเด็กว่าควรคำนึงถึงการแยกพื้นที่ของเด็กออกจากผู้ใหญ่ โดยเหี่ยวเด็กและพยานเด็ก รวมถึงเด็กที่ถูกกล่าวหาว่ากระทำความผิด ควรมีทางเข้า-ออก สิ่งอำนวยความสะดวก เช่น ห้องน้ำ และห้องรอที่แยกกัน เพื่อลดความเสี่ยงจากการปะทะกับผู้ใหญ่ ห้องรอ ห้องปรึกษา และห้องพิจารณาคดีควรมีเฟอร์นิเจอร์ที่สะดวกสบายและขนาดเหมาะสมกับเด็กเล็ก พร้อมทั้งมีห้องเฉพาะสำหรับการปรึกษาเป็นการส่วนตัวระหว่างนักสังคมสงเคราะห์ ทนายความ และเด็ก ห้องพิจารณาคดีควรมีขนาดพอดี ไม่ใหญ่เกินไปจนทำให้เด็กรู้สึกเวียนว้างในห้อง หรือเล็กเกินไปจนรู้สึกอึดอัด ควรมีการระบายอากาศ แสงสว่าง เสียงที่ชัดเจน และตกแต่งอย่างเรียบง่าย ทุกคนในห้องควรได้ยินและมองเห็นกันชัดเจน เด็กควรนั่งใกล้ผู้พิพากษา ทนายความ และผู้ใหญ่ที่ให้การสนับสนุนเพื่อการสื่อสารที่ดี ห้องพิจารณาคดี

ควรสงบ ไม่มีเสียงรบกวนหรือการเข้าออกโดยไม่จำเป็น ไม่ควรให้เด็กอยู่ในที่นั่งผู้ต้องหาเพราะอาจทำให้ยากต่อการมีส่วนร่วม และควรลดระดับแท่นผู้พิพากษาให้อยู่ในระดับพื้นเดียวกัน เพื่อลดความกดดันและส่งเสริมให้เด็กมีส่วนร่วมในกระบวนการได้ดีขึ้น

นอกจากการปรับสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมดังกล่าวแล้ว การดำเนินการที่เป็นมิตรต่อเด็กก็จำเป็นต้องดำเนินการควบคู่กันไป เช่น การอบรมผู้เชี่ยวชาญด้านกระบวนการยุติธรรมและเจ้าหน้าที่ศาลให้สื่อสารกับเด็กอย่างเหมาะสม การจัดช่วงพักระหว่างการพิจารณาคดีให้สอดคล้องกับสมาธิของเด็ก และสร้างบรรยากาศในศาลที่เป็นกันเอง เด็กที่ถูกกล่าวหาว่ากระทำผิดไม่ควรถูกใส่กุญแจมือ ยกเว้นในกรณีที่มีความเสี่ยงรุนแรง ภาษาที่ใช้ควรชัดเจนและเหมาะสมกับวัย พร้อมหลีกเลี่ยงภาษากฎหมายที่ซับซ้อน ผู้พิพากษาควรแนะนำผู้เข้าร่วมและอธิบายกระบวนการ รวมถึงผลลัพธ์ของการพิจารณาคดีให้เด็กเข้าใจ ทัศนคติที่เป็นตัวแทนของเด็กควรได้รับคำตอบแทนที่เหมาะสมกับความยากลำบากของคดี

สิ่งอำนวยความสะดวกภายในศาลที่เป็นมิตรต่อผู้ใช้งาน

สิ่งอำนวยความสะดวกภายในศาล โดยเฉพาะสำหรับเด็ก มักขาดความเป็นส่วนตัวในพื้นที่รอคอย ส่งผลให้การสื่อสารระหว่างเยาวชนกับทนายหรือผู้แทนทางกฎหมายขาดประสิทธิภาพ สภาพแวดล้อมที่ไม่เป็นมิตรกับเด็กและครอบครัว ยังสร้างความรู้สึกกดดันและความเครียดให้ผู้เกี่ยวข้อง

นอกจากนี้ เยาวชนที่ถูกควบคุมตัวมักต้องรอในห้องขังเป็นเวลานาน อันเนื่องมาจากกระบวนการพิจารณาที่ไม่ได้จัดลำดับคดีของเยาวชนให้ได้รับการพิจารณาก่อน ปัญหาเหล่านี้สามารถบรรเทาได้ด้วยวิธีการปรับปรุงสิ่งอำนวยความสะดวก เช่น การจัดพื้นที่รอคอยที่มีความเป็นส่วนตัวและเป็นมิตรกับเด็ก การออกแบบพื้นที่ประชุมให้มีบรรยากาศไม่เป็นทางการ และการใช้เทคโนโลยีในคดีที่ไม่ซับซ้อนเพื่อลดระยะเวลารอคอย ทั้งนี้ ควรจัดพื้นที่สำหรับการปรึกษาระหว่างเยาวชนกับผู้แทนทางกฎหมายให้เป็นพื้นที่ส่วนตัว เพื่อคุ้มครองสิทธิและสร้างความมั่นใจให้แก่ผู้ใช้บริการ (Camilleri, P., Thomson, L., and McArthur, M., 2013, pp.19–20)

ผลกระทบของพื้นที่ทางกายภาพภายในศาลต่อความเครียดและความหวาดกลัวของผู้ใช้งาน

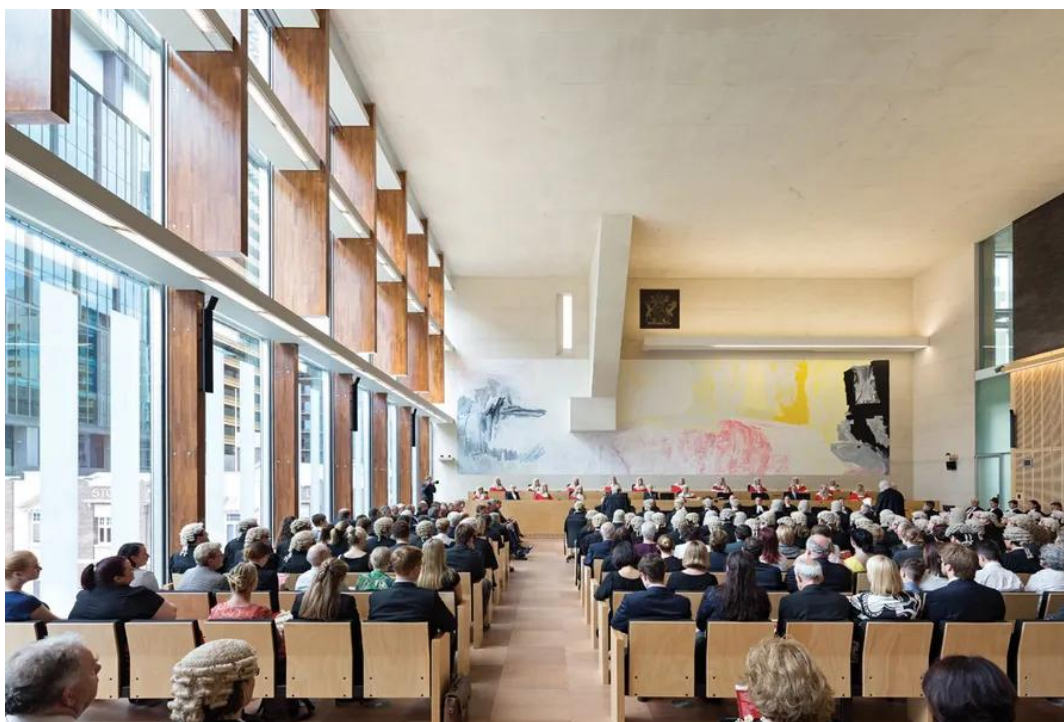
Branco P. (2024) ระบุว่า พื้นที่ในศาลสามารถสร้างความเครียดและความหวาดกลัวให้กับผู้ใช้งาน ไม่ว่าจะเป็นผู้พิพากษาหรือคู่ความ การจัดวางผังภายในศาลหรือห้องพิจารณาคดีอาจทำให้เกิดความรู้สึกสูญเสียความชอบธรรมและลดความมั่นใจในตนเอง ซึ่งเป็นปัจจัยที่เพิ่มระดับความเครียดได้ นอกจากนี้ สภาพแวดล้อมที่ทำให้ผู้ใช้งานรู้สึกแปลกแยกหรือถูกลดทอนสิทธิในการใช้พื้นที่ จะยิ่งเพิ่มความทุกข์ทรมานของพวกเขามากขึ้น ความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ทางกายภาพและประสบการณ์ทางอารมณ์ของผู้ใช้งานจึงเป็นประเด็นสำคัญในการทำความเข้าใจว่าพื้นที่ในศาลส่งผลต่อการรับรู้ของผู้ใช้งานที่มีต่อระบบยุติธรรมอย่างไร

การออกแบบสภาพแวดล้อมที่ดีที่สามารถสร้างความรู้สึกลดภัยและช่วยลดความเครียดของผู้ใช้งานได้ โดยมีแนวทางสำคัญแบ่งออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ การลดความหวาดกลัวและการลดความเครียด ดังนี้

1. การลดความหวาดกลัว

1.1 เพิ่มความรู้สึกลดภัย โดยการจัดแสงสว่างที่เหมาะสม เช่น การติดตั้งไฟในพื้นที่สาธารณะหรือทางเดิน เพื่อให้แสงเพียงพอในทุกจุด การออกแบบทางหนีภัยให้มองเห็นได้ง่ายในกรณีฉุกเฉิน และการลดพื้นที่แคบหรือมุมอับสายตา เช่น ซอกเล็ก ๆ ช่วยลดความรู้สึกลดภัย (Güngör S., 2017)

1.2 การออกแบบพื้นที่โปร่งใส ซึ่งจะแสดงออกเชิงสัญลักษณ์ในการเปิดกว้างของศาลเพื่อสื่อถึงความยุติธรรมที่โปร่งใส อาจแนะนำเสนอผ่านการใช้กระจกหรือวัสดุโปร่งแสงที่ช่วยให้ผู้ใช้งานมองเห็นทั้งภายในและภายนอกเพื่อสร้างความรู้สึกลดภัย เช่น หน้าต่างที่เปิดรับแสงธรรมชาติและวิวภายนอก การจัดผังแบบเปิดเพื่อเพิ่มการมองเห็นพื้นที่ภายในที่เชื่อมต่อถึงกัน และการออกแบบป้ายสัญลักษณ์นำทางที่ชัดเจนซึ่งจะช่วยให้ผู้ใช้งานรู้สึกมั่นใจในทิศทางภายในอาคาร (Pati D., Zimring C., & Bose M., 2007) หากแต่ความโปร่งใสอาจจะต้องพิจารณาความสมดุลกับการคุ้มครองความเป็นส่วนตัวของกลุ่มผู้ใช้งานด้วย โดยเฉพาะกลุ่มผู้เสียหายเปราะบาง เช่น เด็ก เป็นต้น (Marshall JD & Thomas T. 2017)



ภาพที่ 2. 1 การจัดวางห้องพิจารณาคดีในด้านที่ติดกับภายนอกอาคาร เพื่อให้แสงสว่างสามารถเข้าถึงภายในห้องผ่านกระจกใสสูง เพื่อแสดงออกถึงความโปร่งใสของการพิจารณาคดี แหล่งข้อมูลภาพและเนื้อหา Moulis, A., Micheli., (13 Jun 2013). Brisbane Supreme and District Courts. Architecture Australia.

2. การลดความเครียด

2.1 การนำธรรมชาติเข้าสู่พื้นที่ โดยการเพิ่มต้นไม้หรือสวนหย่อมช่วยลดความเครียดและเพิ่มความสงบ การตกแต่งด้วยวัสดุธรรมชาติ เช่น ไม้หรือหินช่วยสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย และการใช้องค์ประกอบน้ำ เช่น น้ำพุเล็ก ๆ หรือเสียงน้ำไหลที่ช่วยลดความตึงเครียด (Pálsdóttir AM et al., 2021)

2.2 การควบคุมเสียง (Acoustic Comfort) โดยการลดเสียงรบกวน ซึ่งสามารถใช้วัสดุดูดซับเสียงหรือแยกพื้นที่สงบออกจากพื้นที่ที่มีเสียงดัง และการใช้เสียงธรรมชาติ เช่น เสียงนกหรือเสียงลม ช่วยสร้างความผ่อนคลายในพื้นที่พักผ่อน (Johnson K., 2022; Syamsiyah NR et al., 2019)

2.3 สีและแสง โดยการสีโทนสงบ เช่น สีฟ้า สีเขียว หรือสีเบจ ช่วยลดความตึงเครียดและสร้างความผ่อนคลายและการออกแบบให้พื้นที่ได้รับแสงจากธรรมชาติ ช่วยลดความเครียดและเพิ่มสมาธิให้กับผู้ใช้งานได้ (Branco EP., 2024)

การบริการที่เป็นมิตร

การเข้าถึงบริการของศาลควรสร้างการมีส่วนร่วมให้มากขึ้น เพื่อผู้ที่ต้องการดำเนินคดีด้วยตนเองสามารถเข้าถึงการใช้บริการต่าง ๆ ได้อย่างสะดวกและเข้าใจง่าย เช่น การกำหนดเส้นทางในการเข้าถึงด้านต่าง ๆ ที่ชัดเจน การปรับปรุงป้ายบอกทาง การสร้างบรรยากาศการต้อนรับที่อบอุ่น การออกแบบเอกสารใหม่ที่เห็นชัดและไม่ซับซ้อน การนำข้อมูลผ่านช่องทางออนไลน์เพื่อช่วยให้ผู้ใช้สามารถเตรียมพร้อมก่อนมาศาลได้ การปรับปรุงพื้นที่ทำงานเพื่อให้การบริการมีประสิทธิภาพ และการสร้างวัฒนธรรมการรับฟังและปรับปรุงงานบริการตามความคิดเห็นของผู้ใช้งาน ซึ่งข้อมูลที่ได้จากข้อเสนอแนะเหล่านี้ได้นำมาสร้างต้นแบบในการแก้ปัญหา โดยต้นแบบนั้นได้ถูกทดสอบใช้ในระยะสั้น ๆ และปรับปรุงตามความคิดเห็นของผู้ใช้งาน เพื่อช่วยให้มั่นใจว่าแนวทางการปรับปรุงที่นำเสนอ ไม่ว่าจะเป็นเครื่องมือดิจิทัลหรือการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพภายในศาลจะมีประสิทธิภาพจริงในการปรับปรุงประสบการณ์ของผู้ใช้และทำให้กระบวนการทางกฎหมายเข้าถึงได้ง่ายและเข้าใจได้มากขึ้นสำหรับบุคคลทั่วไป (Hagan.M., 2018)

2.1.5 ระเบียบ ก.บ.ศ. ว่าด้วยการรักษาความปลอดภัย พ.ศ. 2550

จากระเบียบ ก.บ.ศ. ว่าด้วยการรักษาความปลอดภัย พ.ศ. 2550 (สำนักคณะกรรมการบริหารศาลยุติธรรม, 2563) สามารถแยกแยะระเบียบที่เกี่ยวข้องกับการจัดสภาพแวดล้อมได้ดังนี้

ส่วนที่ 1 มาตรการเกี่ยวกับอาคาร สถานที่ และวัสดุอุปกรณ์เพื่อความเหมาะสมในการรักษาความปลอดภัย ข้อ 7 การจัดการเกี่ยวกับบริเวณอาคารศาลยุติธรรม ใน (4) กำหนดไว้ว่า ควรกำหนดช่องทางเข้าออกอย่างเป็นระบบสำหรับบรรดาชนที่รับส่งผู้ต้องขังโดยให้แยกช่องทางเข้าออก และที่จอดรถพิเศษสำหรับห้องคุมขัง

ข้อ 8 การจัดการศาลยุติธรรม ได้ระบุรายละเอียดในการออกแบบไว้ ดังนี้

1. เรื่องการกำหนดทางเข้าออก หรือช่องทางเดิน

ใน (ก) ระบุว่าต้องกำหนดช่องทางเดินภายในที่เป็นสัดส่วนสำหรับ ผู้พิพากษา จำเลยหรือผู้ต้องหา และผู้มาติดต่อไม่ให้ปะปนกัน และใน (ข) กำหนดไว้ว่า ให้มีช่องทางเข้าออกเพียงทางเดียวหรือเท่าที่จำเป็น และต้องจัดให้มีเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยประจำช่องทาง และ

2. การออกแบบห้องทำงานของผู้พิพากษา ใน (ก) – (จ) กำหนดไว้ว่า ห้องทำงานผู้พิพากษาต้องแยกเป็นสัดส่วน และต้องอยู่ใกล้เคียงกันกับห้องพิจารณาคดี พร้อมทั้งติดตั้งสัญญาณเตือนภัยทุกห้องและจัดให้มีเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยคอยดูแลบริเวณหน้าห้องผู้พิพากษาอย่างทั่วถึง

3. การออกแบบห้องพิจารณาคดี ใน (ก) – (ซ) กำหนดไว้ว่า ห้องพิจารณาคดีต้องแยกเป็นสัดส่วน ระหว่าง ผู้พิพากษา ประชาชน ผู้ต้องหา และจำเลย บัลลังก์ควรยกให้สูงจากพื้นพอสมควร เพื่อป้องกันการประชิดตัวผู้พิพากษา ในกรณีห้องพิจารณาคดีอาญา ต้องมีพื้นที่กว้างขวางพอเพื่อไม่ให้ผู้ต้องหาและจำเลยอยู่ใกล้กับผู้พิพากษาและประชาชน ขนาดของห้องพิจารณาคดี กำหนดให้มี 3 ขนาด โดยห้องพิจารณาคดีขนาดเล็กและห้องพิจารณาคดีขนาดกลาง ใช้สำหรับพิจารณาคดีทั่วไป ห้องพิจารณาคดีขนาดใหญ่ ใช้สำหรับคดีที่เป็นที่สนใจของประชาชนหรือคดีสำคัญ

ช่องทางเข้าออกห้องพิจารณาคดี ควรจัดให้มีช่องทางเข้าออกบัลลังก์ที่แยกเป็นสัดส่วนสำหรับผู้พิพากษา เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง ผู้ต้องหาหรือจำเลย ทางเดินหน้าห้องพิจารณาคดี ไม่ควรจัดที่นั่งหน้าห้องพิจารณาคดี และไม่อนุญาตให้บุคคลภายนอกอยู่หน้าบริเวณห้องพิจารณาคดี

ข้อ 9 การจัดการเกี่ยวกับห้องคุมขัง ใน (2) ระบุว่า ห้องคุมขังต้องมีความสะดวกและเหมาะสมในการรักษาความปลอดภัยในการนำตัวผู้ต้องคุมขังในการเดินทางมาศาล สามารถรับส่งได้อย่างรวดเร็วและไม่ปะปนกับประชาชน

ส่วนที่ 2 มาตรการเกี่ยวกับระบบการรักษาความปลอดภัย ได้ให้คำจำกัดความเกี่ยวกับพื้นที่ต่าง ๆ ภายในศาลยุติธรรมไว้ ดังนี้

ข้อ 12 “พื้นที่ที่มีการรักษาความปลอดภัย” คือ พื้นที่ที่มีการกำหนดขอบเขตโดยแนชด ซึ่งมีข้อจำกัดและการควบคุมการเข้าออกเป็นพิเศษ มีความมุ่งหมายเพื่อจะพิทักษ์สิ่งที่เป็นความลับ บุคคล และทรัพย์สินของทางราชการให้ปลอดภัย โดยกำหนดมาตรการ การรักษาความปลอดภัยในแต่ละพื้นที่ให้มีระดับแตกต่างกันตามความสำคัญ ดังต่อไปนี้

“พื้นที่ควบคุม (Controlled Area)” คือ พื้นที่ที่อยู่ติดต่อกับหรือที่อยู่โดยรอบ “พื้นที่หวงห้าม” ภายใน “พื้นที่ควบคุม” ต้องมีมาตรการควบคุมบุคคลและยานพาหนะที่หัวหน้าส่วนราชการศาลยุติธรรมกำหนดเพื่อช่วยกั้นการรบกวนเสียขั้นหนึ่งก่อนที่จะให้เข้าถึง “พื้นที่หวงห้าม” บุคคลที่มีสิทธิเข้าในพื้นที่ควบคุมได้แก่ ประชาชนและผู้มาติดต่อเกี่ยวข้องกับราชการศาล

“พื้นที่หวงห้าม (Restricted Area)” คือ พื้นที่ที่มีการพิทักษ์รักษาสิ่งที่เป็นความลับตลอดจนบุคคลสำคัญและทรัพย์สินที่สำคัญของทางราชการ “พื้นที่หวงห้าม” แบ่งออกเป็น “เขตหวงห้ามเฉพาะ” และ “เขตหวงห้ามเด็ดขาด”

1. “เขตหวงห้ามเฉพาะ (Designated Restricted Area)” คือพื้นที่ซึ่งมีสิ่งที่เป็นความลับตลอดจนบุคคลหรือสิ่งที่มีความสำคัญซึ่งจะต้องพิทักษ์รักษา และการเข้าไปในพื้นที่นั้นโดยปราศจากการควบคุมอาจทำให้สามารถเข้าถึงความลับ บุคคล และสิ่งที่มีความสำคัญดังกล่าว บุคคลที่ได้รับอนุญาตให้เข้าไปในพื้นที่จะต้องได้รับความไว้วางใจตามชั้นความลับที่เหมาะสม หรือมิฉะนั้นก็ต้องจัดเจ้าหน้าที่ควบคุม พื้นที่ที่เป็นเขตหวงห้ามเฉพาะ เช่น พื้นที่ในห้องพิจารณาและห้องธุรการทั้งหมดที่อยู่ในอาคารศาลยุติธรรม และที่จอดรถผู้พิพากษา และที่จอดรถราชทัณฑ์

2. “เขตหวงห้ามเด็ดขาด (Absolute Restricted Area)” คือ พื้นที่ซึ่งมีสิ่งที่เป็นความลับตลอดจนบุคคลหรือสิ่งที่มีความสำคัญยิ่งซึ่งจะต้องพิทักษ์รักษา การเข้าไปในพื้นที่นี้อาจทำให้สามารถเข้าถึงความลับ บุคคลและสิ่งที่มีความสำคัญยิ่งในการรักษาความปลอดภัยดังกล่าวได้โดยตรง บุคคลที่ได้รับอนุญาตให้เข้าไปในพื้นที่จะต้องได้รับความไว้วางใจตามชั้นความลับที่เหมาะสม พื้นที่ที่เป็นเขตหวงห้ามเด็ดขาด เช่น ห้องทำงานผู้พิพากษา และทางเดินที่กำหนดไว้โดยเฉพาะพื้นที่ห้องเก็บสำนวน ห้องคุมขังและทางเดินที่กำหนดไว้โดยเฉพาะ ห้องมั่นคง อาคารที่พักประจำตำแหน่งห้องปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัย และห้องควบคุมอุปกรณ์ที่ใช้ในการรักษาความปลอดภัย

ข้อ 13 การกำหนดสิทธิของบุคคลในแต่ละพื้นที่

1. บุคคลที่มีสิทธิเข้าถึงพื้นที่ควบคุม ใน (1) ระบุว่า คือ ประชาชนและผู้มาติดต่อเกี่ยวข้องกับราชการศาล

2. บุคคลที่มีสิทธิเข้าถึงพื้นที่เขตหวงห้ามเฉพาะ ใน (2) ระบุว่า คือ ผู้พิพากษา เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องประชาชน และผู้ที่เกี่ยวข้องกับคดีนั้น ๆ

3. บุคคลที่มีสิทธิเข้าถึงพื้นที่เขตหวงห้ามเด็ดขาด ได้แก่พื้นที่บริเวณห้องเก็บสำนวน ห้องคุมขัง ห้องมั่นคง ห้องปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยและห้องควบคุมอุปกรณ์ในการรักษาความปลอดภัย ได้แก่ เจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องโดยตรงเท่านั้น

2.2 การออกแบบที่คนเป็นศูนย์กลาง Human centric design

หลักการออกแบบตามแนวความคิดเรื่อง Human-Centered Design: HCD หรือการออกแบบที่มีคนเป็นศูนย์กลางนั้น เกิดขึ้น จากแนวคิดของ Donald A. Norman (n.d.) โดยได้ให้คำจำกัดความของคำว่า Human-Centered Design: HCD หรือ Human Centric ว่าคือ กระบวนการการออกแบบ (Design Process) ที่คำนึงถึงคนเป็นศูนย์กลางโดยมุ่งเน้นไปยังการแก้ปัญหาจากมุมมองและความต้องการที่แท้จริงของมนุษย์ผ่านหลักการพื้นฐาน 4 ประการของการออกแบบ ดังนี้

- 1.การคำนึงถึงมนุษย์เป็นหลัก (Focusing on people)
- 2.การพิจารณามุ่งเน้นไปที่การแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นจากต้นเหตุของปัญหาเป็นหลักไม่ใช่เฉพาะปัญหาที่เกิดขึ้นแบบผิวเผิน (Solve the right problem)
- 3.การพิจารณาจากมุมมองที่เป็นองค์รวมในเชิงระบบ โดยตระหนักถึงความซับซ้อนซึ่งส่วนใหญ่เกิดจากการพึ่งพากันของ ภาควิชาต่าง ๆ (Everything is a system)
- 4.ทดสอบและปรับปรุง (Testing and refining our proposals) ข้อเสนออย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ตรงตามความต้องการของ ผู้ใช้งานหรือมนุษย์



01

Focus on Human



02

Solve the Right
Problem



03

Everything is
a system

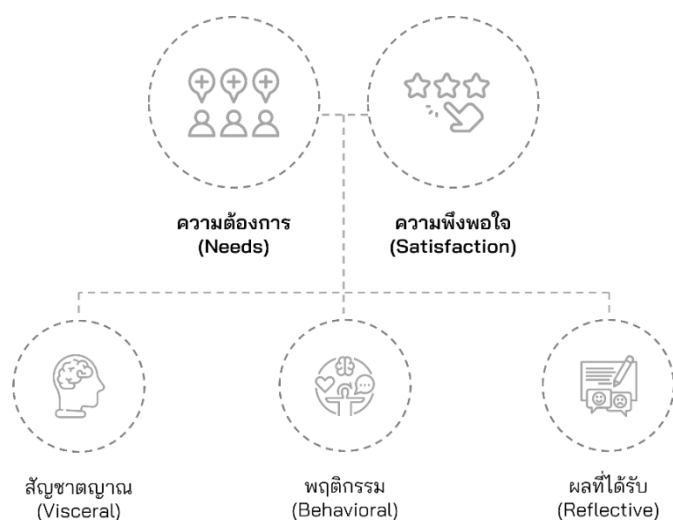


04

Testing and refining
our proposals

ภาพที่ 2. 2 The Four Fundamental Principles of Human-Centered Design and Application

โดยหลักการพื้นฐาน 4 ประการของการออกแบบที่มีคนเป็นศูนย์กลางนั้นเป็นการให้ความสำคัญในเรื่องของความต้องการ (Needs) และความพึงพอใจ (Satisfaction) ของมนุษย์เป็นหลัก โดยสิ่งเหล่านี้นั้นเป็นองค์ประกอบหลักของการออกแบบที่มีมนุษย์เป็น ศูนย์กลาง โดยประกอบไปด้วย 3 ปัจจัยหลัก อันประกอบด้วย 1) สัญชาตญาณ (Visceral) ซึ่งมักมีความเกี่ยวข้องกับประสาทสัมผัสใน ด้านการมองเห็นด้วยตาหรือรับรู้ผ่านความรู้สึกต่าง ๆ ได้ในทันทีหรือตั้งแต่แรกเห็น (First-Impression) และ 2) พฤติกรรม (Behavioral) ของผู้ใช้งานที่เกี่ยวข้องจากการใช้งานจริง ในรูปแบบของผลลัพธ์จากการใช้งาน ผลกระทบจากการใช้งาน หรือประสิทธิภาพการใช้งาน รวมไปถึงรูปแบบของการใช้งานของ Function ทั้งหมดด้วยเช่นกัน และสุดท้ายคือ 3) ผลที่ได้รับ (Reflective) ในที่นี้หมายถึงผลลัพธ์ที่สะท้อนกลับจากผู้ใช้งาน (Feedback) ว่ามีความรู้สึกเช่นไรกับการออกแบบเพื่อตอบสนองต่อผู้ใช้งานหรือมนุษย์ที่ได้รับผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อม (Norman, D., 2004)



ภาพที่ 2. 3 ปัจจัยหลักที่เกี่ยวข้องกับความต้องการและความพึงพอใจของมนุษย์

กระบวนการในการออกแบบที่มีคนเป็นศูนย์กลางนั้น เป็นกระบวนการที่มุ่งเน้นการทำความเข้าใจถึงปัญหาที่เกิดขึ้นทั้งทางตรงและทางอ้อมที่เกิดขึ้นจากการใช้งานของมนุษย์ โดยพยายามคิดหาวิธีการซึ่งนำไปสู่การแก้ปัญหาเหล่านั้น ผู้ใช้งานจึงถูกรวมเข้าเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการออกแบบและพัฒนาแนวทางการแก้ปัญหาเหล่านั้น ซึ่ง Design Thinking ถูกนำเข้ามาเป็นเครื่องมือหนึ่งในการทำงานร่วมกัน (Suciu, C., & Baughn, C., 2016, September) โดยมีขั้นตอนการปฏิบัติ 5 ขั้นตอน ดังนี้

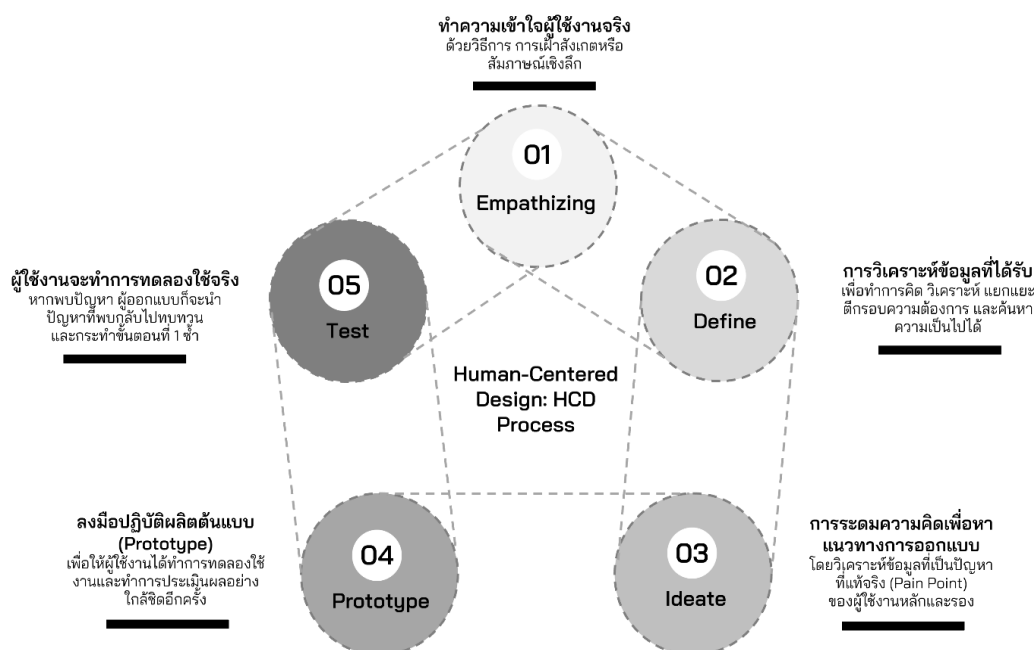
1. กระบวนการทำความเข้าใจ (Empathizing) เริ่มตั้งแต่ศึกษาทำความเข้าใจผู้ใช้งานจริง ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธี เช่น จากการเฝ้าสังเกตหรือสัมภาษณ์เชิงลึกถึงปัญหาจากการใช้งานจริงของผู้ใช้งานโดยตรง เพื่อให้ทราบถึงปัญหาที่แท้จริงที่ทำให้ผู้ใช้งานเกิด ความไม่พึงพอใจหรือทำให้การใช้งานมีความลำบากรวมถึงอุปสรรคในการใช้งาน เป็นต้น โดยศึกษาจากกลุ่มผู้ใช้งานหลากหลายกลุ่มที่มีความเกี่ยวข้องโดยตรงและทางอ้อมในการใช้งาน ช่วงอายุ พฤติกรรม ความชอบและความไม่ชอบร่วมกัน เพื่อการเข้าใจถึงปัญหาและความ ต้องการอย่างถ่องแท้ อันเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการที่จะนำไปสู่การแก้ไขปัญหอย่างตรงจุด และทำให้หลักการในการออกแบบที่มีคนเป็นศูนย์กลางนั้น (Human-Centered Design: HCD) นั้นเกิดประสิทธิผล

2. กระบวนการวิเคราะห์ (Define) เมื่อนักออกแบบทราบข้อมูลเบื้องต้น จากนั้นคือขั้นตอนกระบวนการการวิเคราะห์ ข้อมูลที่ได้รับเพื่อทำการคิด วิเคราะห์ แยกแยะ ตีกรอบความต้องการ และค้นหาความเป็นไปได้ ซึ่งขั้นตอนนี้จะนำไปสู่กระบวนการการแก้ไข ปัญหาได้อย่างถูกต้องแม่นยำ ชัดเจน ตรงจุด และเกิดผลลัพธ์สุดท้ายที่ยั่งยืน

3. กระบวนการระดมความคิด (Ideate) จากขั้นตอนการวิเคราะห์ (Define) แล้วนั้นเมื่อทราบข้อมูลที่เป็นปัญหาที่แท้จริง (Pain Point) ของผู้ใช้งานหลักและรองแล้วนั้น ผู้ออกแบบจะทำการระดมความคิดเพื่อหาแนวทางการออกแบบและทำการออกแบบ โดย อาจนำเสนอผลการออกแบบในรูปแบบของต้นแบบคร่าว ๆ (Rapid Prototype) เพื่อนำความคิดนั้นไปหารือกับผู้ใช้งาน พร้อมทั้งเก็บ ผลลัพธ์ที่สะท้อนกลับจากผู้ใช้งาน (Feedback) เพื่อนำกลับมาปรับปรุงผลงานการออกแบบเพื่อให้ตอบโจทย์กับผู้ใช้งานมากที่สุด

4. กระบวนการผลิตต้นแบบ (Prototype) เมื่อเกิดการตกผลึกทางความคิดจากกระบวนการระดมความคิด (Ideate) จน เกิดเป็นรูปแบบที่จะใช้ในการออกแบบแล้วนั้น ผู้ออกแบบจะทำการลงมือปฏิบัติผลิตต้นแบบ (Live Prototype) เพื่อให้ผู้ใช้งานได้ทำการ ทดลองใช้งานและทำการประเมินผลอย่างใกล้ชิดอีกครั้ง เพื่อพัฒนารูปแบบการออกแบบให้ตอบโจทย์ผู้ใช้งานมากขึ้น

5. กระบวนการทดสอบ (Test) เมื่อผู้ออกแบบได้ทำการการลงมือปฏิบัติผลิตต้นแบบ (Prototype) ผู้ใช้งานจะทำการ ทดลองใช้จริงและผู้ออกแบบจะทำการประเมินผลเพื่อนำผลตอบรับที่ได้ไปปรับปรุงให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น ซึ่งใน กรณีที่พบว่าต้นแบบที่ผลิตมานั้นเกิดปัญหา ผู้ออกแบบก็จะนำปัญหาที่พบกลับไปทบทวนและกระทำขั้นตอนที่ 1 ซ้ำ จนกว่าจะได้ผลลัพธ์ที่ ตอบโจทย์กับผู้ใช้งานอย่างแท้จริง



ภาพที่ 2. 4 Human-Centered Design: HCD Process

2.2.1 จิตวิทยาสภาพแวดล้อม Environmental Psychology

จิตวิทยาสภาพแวดล้อม เป็นศาสตร์ที่ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และสภาพแวดล้อม ซึ่งครอบคลุมทั้งสภาพแวดล้อมธรรมชาติ สังคม และสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น โดยมีเป้าหมายเพื่อทำความเข้าใจว่า สภาพแวดล้อมส่งผลต่อพฤติกรรม ความคิด และอารมณ์ของมนุษย์อย่างไร (Diaz D. 2022; Gifford R. 2014)

จิตวิทยาสภาพแวดล้อมช่วยให้เราเข้าใจปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม มนุษย์มีธรรมชาติที่แสวงหาสภาพแวดล้อมที่คุ้นเคยและปลอดภัย แต่ขณะเดียวกันก็มีความอยากรู้อยากเห็นที่ทำให้ต้องการสำรวจสภาพแวดล้อมใหม่ ๆ สภาพแวดล้อมมักส่งผลต่อพฤติกรรมและการเรียนรู้ เช่น ความต้องการพื้นฐาน การคิด การจำ ปัจจัยทางสังคมและวัฒนธรรมยังมีบทบาทสำคัญในการสร้างประสบการณ์และกำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ เช่น การนั่งในห้องเรียนแถวหน้า แถวกลาง หรือแถวหลัง อาจส่งผลต่อความสนใจและพฤติกรรมการเรียนรู้ (วิลลิสท์ ทรายางกูร, 2535)

สภาพแวดล้อมที่ไม่เหมาะสม อาจนำไปสู่ความเจ็บป่วยทางกายและจิตใจ สภาพแวดล้อมที่ควบคุมไม่ได้ อาจก่อให้เกิดความรู้สึกเครียด หวาดกลัว นำมาสู่พฤติกรรมเชิงลบ เช่น การแสดงออกที่เห็นแก่ตัว ความรู้สึกอ่อนเพลีย ในทางกลับกันสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม สามารถลดความเครียดและช่วยพัฒนาพฤติกรรม เช่น การเปลี่ยนแปลงทางกายภาพในทางที่ดีอาจช่วยให้เกิดความรู้สึกมั่นใจและสงบ เมื่อบุคคลรับรู้ว่ามีสิ่งเร้าในสภาพแวดล้อมบีบบังคับหรือจำกัดพฤติกรรม บุคคลจะเกิดความรู้สึกไม่สบายหรือไม่พอใจ อย่างไรก็ตาม การควบคุมสิ่งที่จะเกิดขึ้นกับตัวแปรหนึ่งอาจทำได้โดยการเปลี่ยนแปลงตัวแปรอีกตัวหนึ่ง เช่น ถ้าเราทราบว่าสภาพความแออัดหรือองค์ประกอบการออกแบบบางอย่างนำไปสู่ความรุนแรงหรือเป็นสาเหตุของความรุนแรง เราจะสามารถควบคุมความรุนแรงได้ในบางระดับด้วยการเปลี่ยนสภาพแวดล้อม

หากความเครียดที่ก่อให้เกิดจากความแออัดนำไปสู่การเกิดความรุนแรง เราอาจควบคุมความรุนแรงได้ด้วยการควบคุมความเครียด เช่น การลดความแออัด เป็นต้น (Diaz D. 2022) เราสามารถนำทฤษฎีนี้ไปใช้ครอบคลุมถึงปัจจัยทุกปัจจัยที่เป็นสาเหตุทำให้ความเครียดเพิ่มขึ้น เช่น ความคับแคบ อุณหภูมิที่เปลี่ยนแปลงรวดเร็ว เสียงอึกทึก และอื่น ๆ ได้ จึงเป็นเรื่องสำคัญที่จะต้องระบุให้ได้ว่าปรากฏการณ์ใดและองค์ประกอบการออกแบบสถาปัตยกรรมใด ในสภาพแวดล้อมที่เป็นสิ่งเร้าอันนำมาสู่ความรุนแรง

2.2.2 การสร้างสรรค์ร่วมกัน Co-Creation และการออกแบบร่วมกัน Co-Design

การร่วมสร้างสรรค์ (Co-Creation) เป็นกระบวนการที่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียร่วมมือกันสร้างวิสัยทัศน์ใหม่ ทั้งในแง่ของผลิตภัณฑ์หรืองานบริการ โดยมีเป้าหมายเพื่อค้นหาและสร้างนวัตกรรมที่เป็นแนวทางในการแก้ปัญหาใหม่ ๆ กระบวนการนี้ช่วยให้เกิดการสื่อสารกับเพื่อนร่วมงาน พันธมิตร และลูกค้า ช่วยให้ความคิดสร้างสรรค์และการคิดเชิงวิพากษ์ของแต่ละคนถูกนำเสนอออกมา การสร้างนวัตกรรมจำเป็นต้องมีการปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งานและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ เพื่อที่จะได้ทั้งการคัดกรองแนวคิดที่ไม่เหมาะสมและการต่อยอดจากแนวคิดที่มีศักยภาพ การร่วมสร้างสรรค์ยังช่วยให้ทุกฝ่ายสามารถแสดงความต้องการและมีส่วนร่วมในการออกแบบแนวคิด ซึ่งจะสนับสนุนกระบวนการสร้างนวัตกรรมให้แข็งแกร่งมากขึ้น (Brooks, S. 2016; Brown, T. & Martin, R. 2015)

การร่วมออกแบบ (Co-Design) คือ กระบวนการที่เปิดโอกาสให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียมีส่วนร่วมในการแสดงความต้องการและเสนอแนวทางแก้ปัญหาร่วมกัน (Sanders, N. และ Stappers, J., 2008) โดยใช้ความสามารถและความคิดสร้างสรรค์เฉพาะตัวของแต่ละคนเพื่อพัฒนาผลลัพธ์ที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานอย่างแท้จริง กระบวนการนี้ไม่ได้เพียงรับฟังความคิดเห็น แต่ยังส่งเสริมการมีส่วนร่วมอย่างเท่าเทียมกันผ่านการทำงานเป็นทีมของผู้เชี่ยวชาญ นักออกแบบ และผู้ใช้งาน (Hansson, H., & Busch, O., 2022) การร่วมออกแบบช่วยสร้างความรู้สึกร่วมเป็นเจ้าของและเสริมพลังให้ผู้เข้าร่วม (Mussi et al., 2024) พร้อมทั้งเน้นความยืดหยุ่นและการปรับเปลี่ยนที่เหมาะสม การลงมือทำร่วมกันช่วยให้ผลลัพธ์ชัดเจนและจับต้องได้มากกว่าการใช้แนวคิดเชิงทฤษฎี โดยสภาพแวดล้อมที่เปิดกว้างส่งเสริมการวิเคราะห์และวิพากษ์แนวคิดต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ (Akama et al., 2018)

แนวคิดการร่วมสร้างสรรค์ Co-create และการร่วมออกแบบ Co-design มีความคล้ายคลึงกันในแง่ของการสร้างการมีส่วนร่วม โดยมุ่งเน้นการดึงผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เช่น ผู้ใช้งาน ผู้เชี่ยวชาญ และพันธมิตร เข้ามามีบทบาทในกระบวนการสร้างสรรค์ออกแบบ นอกจากนี้ ทั้งสองแนวทางยังเน้นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เข้าร่วม เพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาวิธีการที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานหรือกลุ่มเป้าหมายที่แท้จริง

อย่างไรก็ตาม แนวคิดทั้งสองมีความแตกต่างในแง่ของเป้าหมายและขอบเขตการนำไปใช้ Co-create มุ่งเน้นการสร้างคุณค่าร่วมกันในระดับกว้าง เช่น การพัฒนาวิสัยทัศน์ การวางกลยุทธ์ หรือแนวทางใหม่ ๆ ในการพัฒนา ผู้เข้าร่วมมักทำหน้าที่เป็นพันธมิตรหรือหุ้นส่วนที่ร่วมกำหนดทิศทางและเป้าหมาย ในขณะที่ Co-design มุ่งเน้นกระบวนการออกแบบที่เฉพาะเจาะจง เช่น การพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือบริการ โดยผู้ใช้งานหรือกลุ่มเป้าหมายจะเข้ามาช่วยกำหนดรายละเอียดเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ตอบโจทย์ความต้องการได้อย่างแท้จริง

2.2.3 การออกแบบศาลที่คำนึงถึงประชาชนเป็นศูนย์กลาง

แนวทางการออกแบบที่มีคนเป็นศูนย์กลางเน้นการมีส่วนร่วมของผู้ใช้งานในทุกขั้นตอนของกระบวนการออกแบบ เพื่อให้เข้าใจถึงความต้องการและปัญหาจริงของพวกเขา การพูดคุยและสัมภาษณ์ช่วยให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับประสบการณ์ของผู้ใช้งาน ซึ่งนำไปสู่การสร้างต้นแบบที่สามารถนำไปทดสอบกับกลุ่มผู้ใช้งานจริง เพื่อให้แน่ใจว่าการออกแบบและพัฒนาศาลที่เน้นประชาชนเป็นศูนย์กลางนั้นตอบโจทย์และตรงกับความต้องการของผู้ใช้งานมากที่สุด (Hagan, M., 2018)

การออกแบบที่มีคนเป็นศูนย์กลางในระบบกฎหมาย

การออกแบบที่เน้นผู้ใช้เป็นศูนย์กลางประกอบด้วย 5 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ การทำความเข้าใจ การสังเคราะห์ การระดมสมองและสร้างต้นแบบ การทดสอบ และการปรับปรุง ซึ่งในขั้นเริ่มต้นจะทำความเข้าใจทั้งสภาพแวดล้อมที่เป็นอยู่และกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ใช้งานเพื่อกำหนดขอบเขตการศึกษาให้ชัดเจน จากนั้นทีมจะระดมสมองเพื่อค้นหาวิธีการแก้ไขปัญหามที่ผู้ใช้ประสบอยู่และทดลองสร้างต้นแบบเบื้องต้นเพื่อนำไปทดสอบกับผู้ใช้งานจริงและผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง โดยอาจจะทำการประเมินกับผู้ใช้งานในกลุ่มเล็ก ๆ ก่อน ความเห็นต่อต้นแบบจะนำมาเป็นข้อพิจารณาปรับปรุง โดยให้ความสำคัญต่อความต้องการที่ประเมินโดยผู้ใช้เป็นสำคัญ ซึ่งกระบวนการดังกล่าวนี้สามารถดำเนินการซ้ำ ๆ และปรับปรุงได้เรื่อย ๆ ในกลุ่มผู้ใช้กลุ่มใหญ่ขึ้น เพื่อให้ได้แนวทางในการปรับปรุงที่เหมาะสมมากยิ่งขึ้น ต้นแบบที่ได้รับการพัฒนาปรับปรุงซ้ำ ๆ พร้อมการทดสอบด้านประสบการณ์ผู้ใช้งานและความเป็นไปได้ ช่วยให้เห็นใจว่าผลงานสามารถนำไปใช้จริงและขยายผลได้อย่างมีประสิทธิภาพในวงกว้าง (Hagan, M., 2020; Lucy, K., 2015; LUMA Institute., 2012)

วิธีการนำเสนอข้อมูล

แต่ละขั้นตอนของการวิจัยจะนำมาซึ่งข้อมูลเชิงลึกที่แตกต่างกัน การนำเสนอข้อมูลจึงสามารถนำเสนอผ่านรูปแบบที่ต่างกันตามวัตถุประสงค์ของการใช้งานข้อมูลในการออกแบบ ดังนี้

- 1) แผนที่สัญจร (Journey Maps) แผนที่สัญจรจะช่วยบันทึกภารกิจตามขั้นตอนต่าง ๆ ที่ผู้ใช้งานต้องดำเนินการ ซึ่งจะแสดงให้เห็นถึงลำดับการดำเนินงานตั้งแต่ต้นจนเสร็จสิ้นภารกิจ
- 2) แผนที่ความเข้าใจ (Empathy Maps) แผนที่นี้จะบันทึกประเด็นต่าง ๆ ที่ผู้ใช้พูด รู้สึก และคิดในสถานการณ์ที่กำลังเผชิญอยู่ ช่วยให้เห็นถึงประสบการณ์ที่ลึกซึ้งของผู้ใช้ระหว่างทำภารกิจต่าง ๆ ในแผนที่การเดินทาง
- 3) จุดบกพร่อง (Failpoints) จะชี้ให้เห็นถึงประเด็นบกพร่องที่ต้องการการปรับปรุง อุปสรรคหรือจุดที่ผู้ใช้งานเกิดความหงุดหงิด หมดความสนใจในการดำเนินงานต่อ หรือมีประสบการณ์ต่อจุดนั้นในทางลบ
- 4) ปัญหาและความต้องการ ของผู้ใช้ (User Needs and Problems List) ปัญหาและความต้องการของผู้ใช้จะสำรวจไปพร้อม ๆ กับจุดบกพร่อง เพื่อให้ทราบถึงความต้องการที่แท้จริงของผู้ใช้ ซึ่งจะนำไปสู่การแก้ปัญหาต่อไป
- 5) เป้าหมายของผู้ใช้ (User Goals) จะเป็นประเด็นที่บ่งบอกถึงความมุ่งหวังระยะยาวในการแก้ปัญหาเชิงระบบ ซึ่งอาจจะเป็นเป้าหมายที่มีลักษณะเป็นนามธรรม แต่สะท้อนความต้องการที่ชัดเจนและมุ่งหวังถึงการเปลี่ยนแปลง
- 6) บุคลิกภาพแทนผู้ใช้งาน (Personas) งานออกแบบจะนำเสนอตัวแทนผู้ใช้งานที่แสดงถึงคุณลักษณะเฉพาะบุคคล พฤติกรรมของผู้ใช้ การแสดงออก ความชอบ และวิธีการทำงานในรูปแบบตัวละครสมมติ เพื่อนำเสนอวิธีที่ผู้ใช้งานใช้สภาพแวดล้อม ความเข้าใจในระบบบริการที่เป็นอยู่ และการตีความต่อสถานการณ์ที่ดำเนินการอยู่

สิ่งส่งมอบ

แนวทางในการรายงานผลวิจัย จะแบ่งออกเป็น 4 หัวข้อ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. ความต้องการของผู้ใช้ (User Requirements List) รายการความต้องการของผู้ใช้จะมีผลโดยตรงกับงานออกแบบเพราะจะกำหนดขอบเขตของการดำเนินการปรับปรุงแก้ปัญหาที่พบเจอ ซึ่งรายการนี้ต้องระบุทั้งสิ่งที่ต้องทำและสิ่งที่ไม่ควรทำของผู้ใช้งานให้ชัดเจน
2. หลักการออกแบบ (Design Principles) จะต้องเกิดจากการสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้มาให้ออกมาเป็นแนวทางหลักที่ต้องยึดถือไว้ เพื่อส่งมอบคุณค่าของพื้นที่ที่ปรับปรุงนี้ และนำไปแยกย่อยออกมาเป็นแนวปฏิบัติที่ต้องดำเนินการตาม
3. จุดหลักที่ต้องเปลี่ยนแปลง (Key Intervention Points) เป็นตำแหน่งในแผนที่เส้นทางที่ผู้ใช้ใช้บริการ หรือจากแผนที่ความเข้าใจ หรือ จากแผนที่อุปสรรคจุดบกพร่อง ที่พบว่ามีโอกาสในการออกแบบใหม่เพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น

4. แนวทางการออกแบบ (Design Briefs) จะต้องเสนอบทสรุปความต้องการ เป้าหมาย และข้อสังเกตอื่น ๆ ให้เป็นประเด็นเพื่อจะนำไปสู่การแก้ปัญหาด้วยการออกแบบได้ ควรจะนำเสนอรูปแบบที่ควรจะเป็นเพื่อเป็นแนวทางในการนำไปปรับปรุงจริง

2.3 สถาปัตยกรรมเพื่อความยุติธรรม

2.3.1 Inclusive Design และ Universal Design

Inclusive Design เป็นแนวทางการออกแบบที่มุ่งสร้างผลิตภัณฑ์ สภาพแวดล้อม และบริการที่คนทุกความหลากหลายสามารถใช้งานได้ (Inclusive Design Research Centre, n.d.) ทั้งคนที่มีข้อจำกัดทางกายภาพ เช่น การได้ยิน การมองเห็น หรือการรับรู้ หรือคนเปราะบางในเชิงสังคม วัฒนธรรม เช่น ชนกลุ่มน้อย คนรายได้น้อย คนขาดโอกาส หรือคนที่อาจจะเกิดภาวะบกพร่องชั่วคราว เช่น คนที่เกิดความตระหนกตกใจ ความเครียดกังวล ความกลัว โดยที่ความเปราะบางที่หลากหลายดังกล่าวจะได้รับการคำนึงถึงตั้งแต่เริ่มต้นของกระบวนการออกแบบ (Kwok, C. 2024; Frug, 2019; Anthony & Grant, 2016) แนวทาง Inclusive Design จะช่วยให้นักออกแบบสร้างผลิตภัณฑ์ที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ที่หลากหลาย ยกระดับประสบการณ์การใช้งานให้ดีขึ้นและยังส่งเสริมความเท่าเทียม และช่วยให้ทุกคนสามารถเข้าถึงบริการได้อย่างเท่าเทียมกัน

คล้ายคลึงกับ Inclusive design แนวคิดการออกแบบเพื่อทุกคน หรือ Universal Design เป็นแนวคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์และสภาพแวดล้อมที่ทุกคนสามารถใช้งานได้ ไม่คำนึงถึงอายุ ความสามารถ หรือสถานะของบุคคล ทุกคนสามารถใช้งานได้โดยไม่จำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนหรือดัดแปลงเป็นพิเศษ Ron Mace สถาปนิกซึ่งตัวเขาเองก็นั่งรถเข็น (wheelchair) กล่าวว่า การออกแบบตามแนวคิดนี้ไม่ได้มีเป้าหมายเพียงเพื่อรองรับผู้ที่มีความพิการเท่านั้น แต่ยังช่วยให้ทุกคนสามารถใช้งานได้ง่ายขึ้นและสะดวกสบายมากขึ้น (Howe, I., & Martel, A., 2023, Frug, 2019)

The Center for Universal Design (n.d.) ที่ North Carolina State University ได้กำหนดหลัก 7 ประการของการออกแบบเพื่อทุกคน คือ 1.การใช้งานอย่างเท่าเทียม (Equitable Use) ออกแบบให้ทุกคนใช้งานได้โดยไม่ต้องมีการปรับเปลี่ยนพิเศษ 2.ความยืดหยุ่นในการใช้งาน (Flexibility in Use) รองรับความหลากหลายของผู้ใช้และปรับเปลี่ยนได้ตามความต้องการ 3.การใช้งานที่ง่ายและเข้าใจได้ (Simple and Intuitive Use) ใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน ไม่ต้องมีความรู้หรือทักษะเฉพาะ 4.การสื่อสารข้อมูลที่ชัดเจน (Perceptible Information) นำเสนอข้อมูลในรูปแบบที่เข้าใจได้ แม้มีข้อจำกัดทางประสาทสัมผัส 5.การป้องกันข้อผิดพลาด (Tolerance for Error) ลดความเสี่ยงจากการใช้งานผิดพลาดและเพิ่มความปลอดภัย 6.การใช้งานที่ไม่ต้องออกแรงมาก (Low Physical Effort) ใช้งานสะดวก ไม่ต้องใช้แรงหรือความพยายามมากเกินไป และ 7.ขนาดและพื้นที่ที่เหมาะสม (Size and Space for Approach and Use) มีพื้นที่เพียงพอสำหรับทุกคน ไม่ว่าจะมีความสูงจำกัดด้านการเคลื่อนไหวหรือไม่ (Howe, I., & Martel, A., 2023)

หลักการเหล่านี้เป็นแนวทางสำหรับนักออกแบบในการสร้างสภาพแวดล้อมที่ไม่เพียงแต่เข้าถึงได้เท่านั้น แต่ยัง ครอบคลุมทุกคนทำให้ทุกคนสามารถใช้งานและมีประสบการณ์ที่ดีขึ้นร่วมกัน

2.3.2 Inclusive Design และ Universal Design ในศาล

เมื่อปี 1991 ในการประชุมแห่งชาติว่าด้วยความต้องการของผู้สูงอายุและผู้พิการในกระบวนการยุติธรรม ได้มีการเสนอแนวคิดเรื่อง ระบบยุติธรรมที่มุ่งมั่นจะจัดอุปสรรคด้านทัศนคติและเป็นต้นแบบของการเข้าถึงโดยใช้หลักการของ Universal Design ซึ่งหมายถึงการสร้างสภาพแวดล้อมที่ปราศจากอุปสรรคและมีเทคโนโลยีเสริมที่สามารถรองรับความต้องการของทุกคนได้ (Dooley, J., Karp, N., Wood, N., 1992) แนวคิด Universal Design จึงมีส่วนช่วยให้คนจำนวนมากเข้าถึงความยุติธรรมได้มากขึ้น บริการทางกฎหมายในแง่มุมต่าง ๆ ถูกพัฒนาให้ครอบคลุมคนทุกความสามารถ ที่สำคัญบุคคลที่เผชิญกับปัญหาทางกฎหมายสามารถได้รับความช่วยเหลือในเวลาที่เหมาะสมและในรูปแบบที่เข้าใจได้ง่าย

Robinson, D., & Zarnow, Z. (2023) ได้เสนอแนวทางในการใช้หลัก 7 ประการของ Universal Design มาประยุกต์กับระบบศาล ซึ่งสามารถสรุปได้ ดังนี้

หลักการที่ 1 การใช้งานอย่างเท่าเทียม (Equitable Use) คนทุกความสามารถควรเข้าถึงระบบศาลได้อย่างเท่าเทียม เนื่องจากบุคคลที่อยู่ภายใต้การดูแลตามคำสั่งศาลมีความเสี่ยงที่จะถูกจำกัดสิทธิหลายประการอยู่แล้ว ในกรณีที่บุคคลนั้น ๆ สามารถรับฟังการพิจารณาคดี แม้ว่าเขาอาจจะมีย่อจำกัดในการสื่อสาร หรือการได้ยิน พวกเขาควรได้รับโอกาสในการเข้าร่วม ความยากลำบากในการสื่อสารไม่ควรถูกตีความว่าเป็นการขาดความสนใจ หรือขาดความสามารถในการประมวลข้อมูล การตัดสินใจ และการแสดงความคิดเห็น

ในแง่การเข้าถึงทางกายภาพโดยเฉพาะการเข้าถึงที่เหมาะสมสำหรับคนพิการนั่งรถเข็น Lomonosov, T. (29 February 2024) แนะนำว่าศาลควรจัดหาที่จอดรถสำหรับคนพิการใกล้กับทางเข้าหลัก พื้นที่จอดรถและลานหน้าศาลที่มีความลาดเอียงน้อยที่สุด เส้นทางเดินที่ไม่มีสิ่งกีดขวาง พื้นผิวที่เรียบและได้รับการบำรุงรักษาอย่างดี ทางเข้าที่ไม่มีขั้นบันได และประตูที่กว้างพอสำหรับทุกคน

หลักการที่ 2 ความยืดหยุ่นในการใช้งาน (Flexibility in Use) การพิจารณาคดีทางไกล (Remote Hearings) หรือรูปแบบไฮบริด (Hybrid Hearings) ช่วยเพิ่มโอกาสและลดอุปสรรคในการเข้าถึงบริการความยุติธรรมสำหรับผู้ที่เข้าถึงได้ยากลำบาก เช่น ผู้ป่วยสถานพยาบาล บ้านพักคนชรา หรือในช่วงเวลาการกักกันโรคระบาด นอกจากนั้นแล้ว การติดต่อเจ้าหน้าที่ศาลผ่านระบบเสมือนออนไลน์ช่วยให้ผู้ดูแลสามารถขอความช่วยเหลือได้โดยไม่ต้องทิ้งผู้ที่พวกเขาดูแล รวมถึงการกำหนดเวลาการพิจารณาคดีที่ยืดหยุ่นตามความสะดวกของผู้ใช้บริการช่วยให้พวกเขาสามารถมีส่วนร่วมได้อย่างเต็มที่

หลักการที่ 3 การใช้งานที่ง่ายและเข้าใจได้ (Simple and Intuitive Use) ผู้ที่ไม่มีทนายความ มักเป็นกลุ่มผู้ใช้หลักของระบบศาล โดยเฉพาะในคดีแพ่ง เช่น คดีครอบครัว ที่อยู่อาศัย และหนี้สิน การออกแบบ

ระบบที่ใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายและเครื่องมือออนไลน์แบบโต้ตอบ จะช่วยให้ผู้ใช้บริการศาลได้เข้าใจกระบวนการและขั้นตอนต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น และยังช่วยให้ระบบศาลทั้งหมดมีประสิทธิภาพและเข้าถึงได้มากขึ้น

หลักการที่ 4 การสื่อสารข้อมูลที่ได้รับรู้ได้ (Perceptible Information) ศาลควรมีอุปกรณ์สื่อสารเสริมสำหรับผู้ที่มีปัญหาการได้ยิน นอกจากนี้ยังควรมีอุปกรณ์สื่อสารทางเลือก เช่น กระดานภาพและหน้าจอสัมผัส รวมถึงซอฟต์แวร์ที่ทำให้แท็บเล็ตสามารถพูดได้ สำหรับผู้ที่มีปัญหาการมองเห็นหรือตาบอดสี ศาลควรใช้แสงที่เพียงพอและสีที่เหมาะสม รวมถึงการพิมพ์เอกสารที่ใช้สีซึ่งไม่เป็นอุปสรรคต่อผู้ที่ตาบอดสี นอกจากนี้ การใช้เครื่องอ่านหน้าจอและเครื่องขยายภาพ ก็มีความสำคัญในการช่วยให้ผู้ใช้สามารถอ่านเอกสารได้

ศาลควรมีระบบนำทาง (Wayfinding) ที่เป็นมิตรกับทุกคน การติดตั้งป้ายบอกทางที่ชัดเจนและเข้าใจง่าย อาจมีหลายภาษาและใช้ภาพเพื่อช่วยลดอุปสรรคทางภาษา รวมถึงการใช้ป้ายที่มีอักษรเบรลล์สำหรับผู้พิการทางสายตา (Lomonosov, T. 29 February 2024)

หลักการที่ 5 การป้องกันข้อผิดพลาด (Tolerance for Error) ศาลควรลดผลกระทบจากข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นโดยไม่ตั้งใจ การตรวจสอบความเข้าใจระหว่างการพิจารณาคดีเป็นสิ่งสำคัญ โดยเฉพาะเมื่อผู้เข้าร่วมมีความสามารถในการรับรู้ที่ลดลงหรือการพิจารณาคดีทางไกล การอธิบายขั้นตอนการพิจารณาก่อนเริ่ม เช่น การแนะนำผู้เข้าร่วมแต่ละคน การอธิบายลำดับการพูด และการสอนการใช้ฟังก์ชันพื้นฐาน เช่น การปิดเสียงหรือการแชร์หน้าจอ จะช่วยให้ผู้เข้าร่วมรู้สึกมั่นใจและสามารถมีส่วนร่วมได้อย่างเต็มที่

หลักการที่ 6 และ 7 การใช้งานที่ไม่ต้องออกแรงมาก (Low Physical Effort) และขนาดและพื้นที่สำหรับการเข้าถึงและใช้งาน (Size and Space for Approach and Use) การปรับเปลี่ยนทางกายภาพของอาคารศาลเพื่อให้ทุกคนสามารถเข้าร่วมการพิจารณาคดีได้เท่าเทียมเป็นประเด็นที่ควรผลักดันให้จริงจัง การติดตั้งทางลาดแทนบันได ลิฟต์ ห้องนั่งที่สามารถเข้าถึงได้ รวมถึงในทุก ๆ ส่วนของอาคาร โดยเฉพาะอย่างยิ่งห้องพิจารณาคดีที่มีการจัดเตรียมพื้นที่ที่เพียงพอสำหรับการใช้รถเข็น และราวจับในทุกบันไดและทางลาดจะช่วยให้ทุกคนสามารถเข้าถึงอาคารศาลได้อย่างสะดวก และการจัดเตรียมอุปกรณ์ช่วยฟังหรือการแปลภาษามือเพื่อให้ทุกคนสามารถมีส่วนร่วมในกระบวนการยุติธรรมได้อย่างเท่าเทียม

ศาลที่สามารถเข้าถึงได้เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับหลายคน การปฏิบัติตามหลักการของ Universal Design ไม่เพียงช่วยให้ผู้พิการสามารถใช้บริการศาลได้เท่านั้น แต่ยังช่วยเพิ่มการเข้าถึงกระบวนการยุติธรรมและทำให้ทุกคนได้รับประสบการณ์ที่ดีขึ้น การออกแบบศาลและกระบวนการทางกฎหมายให้สามารถเข้าถึงได้สำหรับทุกคนไม่เพียงช่วยให้ผู้ใช้บริการได้รับความยุติธรรม แต่ยังช่วยสร้างความเชื่อมั่นและความเป็นธรรมในกระบวนการยุติธรรมได้อย่างแท้จริง

2.3.3 ศาลออนไลน์

เทคโนโลยีสมัยใหม่ได้เปลี่ยนแปลงวิธีการทำงานในกระบวนการยุติธรรมแบบดั้งเดิม ศาลออนไลน์ถูกพัฒนาขึ้นโดยมีเป้าหมายเพื่อทำให้การดำเนินคดีสะดวกและยืดหยุ่นมากขึ้น โดยไม่ต้องปรากฏตัวในศาล

(Agustina et al., 2024) ตัวอย่างเช่น ศาลออนไลน์ในหลาย ๆ ประเทศช่วยให้ประชาชนสามารถเข้าถึงกระบวนการยุติธรรมได้อย่างรวดเร็วและประหยัดค่าใช้จ่าย (Oltra Gras, I., 2021) ศาลออนไลน์ยังเหมาะสมกับการดำเนินการทางไกล หรือในภาวะที่ต้องกักกันตัวจากโรคระบาด (Duong, Q. H. 2024)

ศาลแบบดั้งเดิมมีการพิจารณาคดีที่เป็นลำดับ โดยมีขั้นตอนคือ การยื่นคำฟ้อง คู่กรณีต้องยื่นคำฟ้อง และหลักฐานต่อศาลเพื่อเริ่มต้นกระบวนการพิจารณา ต่อมาจึงเตรียมการก่อนการพิจารณา เช่น การส่งสำเนาคำฟ้องให้จำเลย การยื่นคำแก้ฟ้อง และการแลกเปลี่ยนพยานหลักฐาน จากนั้นศาลจะทำการไต่สวนข้อเท็จจริงและข้อกฎหมาย โดยคู่กรณีและทนายความสามารถโต้แย้งในศาลได้ โดยที่ศาลจะทำการตัดสินคดีโดยอาศัยข้อเท็จจริงและข้อกฎหมายที่ปรากฏระหว่างการพิจารณา ซึ่งหากคู่กรณีไม่ปฏิบัติตามคำพิพากษา ฝ่ายที่ชนะคดีสามารถยื่นคำร้องขอให้ศาลบังคับคดีได้

Luo, Y. (2024) แบ่งการดำเนินการของศาลออนไลน์ออกเป็น 3 แบบ คือ แบบที่หนึ่ง การประเมินข้อพิพาทออนไลน์ (Online Assessment Service) ระบบออนไลน์ช่วยวิเคราะห์ลักษณะของข้อพิพาทและให้คำแนะนำด้านกฎหมายเบื้องต้นแก่ประชาชน ซึ่งช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถประเมินสถานการณ์ของตนเองและลดความจำเป็นในการดำเนินคดี แบบที่สอง การไกล่เกลี่ยออนไลน์ (Online Mediation Service) เจ้าหน้าที่ของรัฐทำหน้าที่เป็นผู้ไกล่เกลี่ยเพื่อแก้ไขข้อพิพาทโดยไม่ต้องเข้าสู่กระบวนการพิจารณาคดี ซึ่งช่วยลดความขัดแย้งและความล่าช้า แบบที่สาม การพิจารณาคดีออนไลน์ (Online Adjudication Service) หากไม่สามารถแก้ไขข้อพิพาทในสองขั้นตอนแรก คดีจะถูกส่งต่อให้ผู้พิพากษาทำการพิจารณาออนไลน์ โดยคำพิพากษามีผลบังคับใช้เช่นเดียวกับศาลแบบดั้งเดิม

ข้อจำกัดและข้อกังวลที่พบเจอในการดำเนินการศาลออนไลน์ คือ ข้อบกพร่องทางเทคนิคอันเกิดจากเทคโนโลยี เช่น การไม่สามารถเข้าถึงดิจิทัลเทคโนโลยีได้โดยทุกคนได้ (Azmiy et al., 2024) ปัญหาด้านระบบอินเทอร์เน็ตและความปลอดภัยของข้อมูล ซึ่งลดทอนความน่าเชื่อถือของกระบวนการพิจารณาคดีที่ต่างจากในศาลจริงที่สามารถสร้างความเข้าใจร่วมกันของผู้เกี่ยวข้องโดยตรงได้ทันที อีกทั้งการเผยแพร่ข้อมูลการพิจารณาคดีทางออนไลน์อาจเสี่ยงต่อการละเมิดสิทธิความเป็นส่วนตัว เนื่องจากข้อมูลสามารถถูกคัดลอก ดาวน์ไหลด และเผยแพร่ได้ง่าย ทั้งหมดนี้มีผลต่อการเข้าถึงศาลออนไลน์ที่เท่าเทียมกันและการรักษาความถูกต้องของกระบวนการพิจารณา ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อความสำเร็จในการดำเนินงานของศาลเสมือน (Sonika & Ahmad, 2024; Meenu, 2024)

ในปัจจุบันหลายประเทศเริ่มประยุกต์ดิจิทัลเทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการทำงานของศาล เช่น ในสหราชอาณาจักร ได้เริ่มใช้ Her Majesty's Online Court (HMOC) สำหรับการพิจารณาคดีแพ่งที่มีมูลค่าต่ำกว่า £25,000 เสริมด้วยระบบ Common Platform เชื่อมโยงกระบวนการยุติธรรมทางอาญาระหว่างตำรวจ อัยการ และศาล ในขณะที่ระบบ Single Justice Service ช่วยให้จำเลยสามารถสารภาพผิดในคดีเล็กน้อยผ่านระบบออนไลน์ได้

ในอนาคตกระบวนการยุติธรรมอาจมีการนำเทคโนโลยีอื่น ๆ เข้ามาสนับสนุนการดำเนินการ เช่น การใช้เทคโนโลยี Telepresence และ Augmented Reality - AR ที่อาจช่วยสร้างสภาพแวดล้อมเสมือนที่เหมือนจริงในศาล ซึ่งช่วยให้ผู้เข้าร่วมการพิจารณาคดีสามารถรับรู้และโต้ตอบได้อย่างมีประสิทธิภาพหรือการใช้ผู้พิพากษาปัญญาประดิษฐ์ (AI Judges) ซึ่งจะสามารถทำงานที่ไม่ต้องใช้การตัดสินใจคุณค่าทางมนุษย์ แต่ในทางกลับกันการใช้ AI ในการตัดสินใจอาจเสี่ยงต่อการขาดความยืดหยุ่นและความเห็นอกเห็นใจ ซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญของผู้พิพากษามนุษย์ (Luo, Y. 2024)

การพัฒนาศาลออนไลน์เป็นผลลัพธ์ของกระบวนการยุติธรรมที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี แม้ว่าจะยังอยู่ในระยะเริ่มต้น แต่มีศักยภาพที่จะยกระดับความสะดวกและความยืดหยุ่นในกระบวนการฟ้องร้อง อย่างไรก็ตาม ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และเทคโนโลยีในกระบวนการยุติธรรมควรเป็นการอยู่ร่วมกันอย่างสมดุล โดยคำนึงถึงผลประโยชน์และความเป็นธรรมของมนุษยชาติเป็นสำคัญ

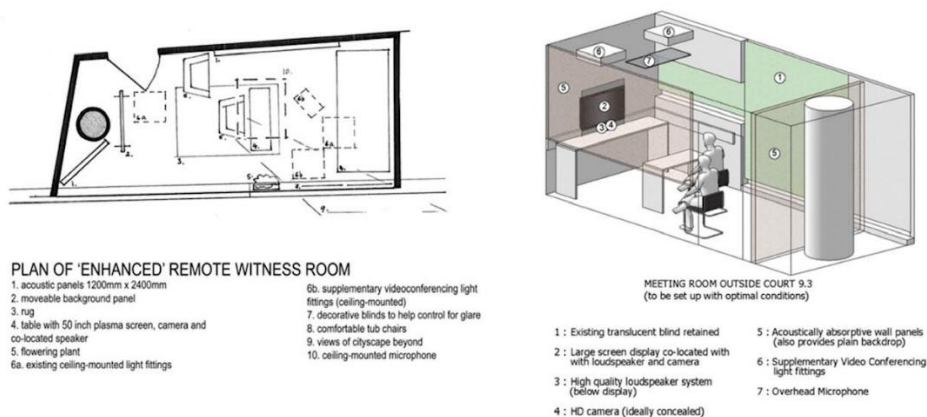
ห้องสืบพยานทางไกล

Martschuk และทีมงานวิจัย (2024) ได้ศึกษาการใช้ระบบวิดีโอคอนเฟอเรนซ์เพื่อการสืบพยานทางไกล โดยพบว่าพยานที่มีประสบการณ์ใช้ระบบการสืบพยานทางไกลที่ออกแบบปรับปรุงแล้ว ช่วยให้พยานรู้สึกสบายใจขึ้น แต่ยังส่งผลให้การพิจารณาคดีมีประสิทธิภาพและความยุติธรรมมากขึ้น พยานรับรู้ได้ถึงความสะดวกและรู้สึกว่ามีสิทธิ์มีเสียงมากขึ้น เมื่อได้ใช้งานเทคโนโลยีคุณภาพสูงและการออกแบบสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมใส่ใจ การให้ข้อมูลและการสนับสนุนที่ดีขึ้นยังช่วยให้พยานรู้สึกว่ามีสิทธิ์แสดงความคิดเห็นและมีความสัมพันธ์ที่ดีขึ้นกับผู้สัมภาษณ์ นอกจากนี้แล้วการที่ศาลได้ให้คำแนะนำและการฝึกอบรมเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีก่อนการให้การ รวมถึงการจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมดังกล่าว สามารถช่วยลดความวิตกกังวลและเพิ่มความมั่นใจให้กับพยานได้ การปรับปรุงคุณภาพเสียงและภาพ รวมถึงการลดสิ่งรบกวนในสภาพแวดล้อม ยังมีส่วนสำคัญในการเสริมสร้างประสบการณ์ที่ดีของพยาน

ห้องสืบพยานที่เหมาะสมถูกออกแบบขึ้นในห้องที่มีการใช้เทคโนโลยี Audio-Visual Links ที่มีคุณภาพสูงกว่าห้องสืบพยานมาตรฐาน ห้องใหม่นี้มีหน้าจอแสดงผลแบบจอกว้างความละเอียดสูงขนาด 50 นิ้ววางในระดับสายตาของพยาน กล้องถ่ายทอดสามารถควบคุมระยะไกล แพนซ้าย-ขวา ก้ม-เงย และซูมได้ เพื่อปรับมุมมองให้เหมาะสมซึ่งช่วยให้พยานสามารถมองเห็นผู้เข้าร่วมในห้องพิจารณาคดีได้ชัดเจนขึ้นและมีความสมจริง กล้องที่ใช้บันทึกภาพพยานถูกติดตั้งไว้เหนือหน้าจอเล็กน้อย เพื่อจำลองการสบตาที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์จริง ไมโครโฟนที่ใช้เป็นไมโครโฟนคุณภาพสูงที่ติดตั้งบนเพดาน ซึ่งสามารถจับเสียงของพยานได้อย่างชัดเจน

ระบบอะคูสติกภายในห้อง ระบบเสียงอิเล็กทรอนิกส์ และการตั้งค่าของระบบวิดีโอและการสื่อสารถูกจัดวางให้เหมาะสมตามหลักอะคูสติกเพื่อให้ได้คุณภาพเสียงและภาพที่ดียิ่งขึ้น มีการจัดเตรียมเก้าอี้ที่นั่งสบายสำหรับพยาน พร้อมกับโต๊ะสำหรับวางเอกสารหรือบันทึกข้อความ มีการเปิดหน้าต่างกว้างเพื่อรับแสง

ธรรมชาติ และมีการใช้มานานเพื่อช่วยลดแสงสะท้อน ติดตั้งโคมไฟเสริมบนเพดานเพื่อปรับปรุงการแสดงผลของสีให้สมจริงทำให้ใบหน้าของพยานปรากฏในสีที่เป็นธรรมชาติมากขึ้น



ภาพที่ 2. 5 (บนซ้าย) แผนผังห้องสืบพยานทางไกลที่เหมาะสม (บนขวา) ภาพมุมมองสามมิติของห้องสืบพยานที่เหมาะสมและ (ล่าง) ภาพแสดงการใช้งานของพยาน ที่มา Martschuk et.,al. (2024)

2.3.4 e-Hearing

พัฒนาการของระบบ e-Hearing

ระบบสืบพยานของศาลไทยในอดีตมีข้อจำกัดสำคัญ คือการขาดเครื่องมือและอุปกรณ์ในการบันทึกและรวบรวมข้อเท็จจริง ทำให้การสืบพยานต้องอาศัยการจดบันทึกด้วยลายมือ หรือการสรุปใจความจากคำเบิกความของพยานเท่านั้น ซึ่งเมื่อคดีเข้าสู่ศาลสูง ก็ไม่สามารถเห็นภาพหรือพฤติกรรมของพยานในห้องพิจารณาได้จริง ส่งผลให้เกิดข้อสงสัยในการตีความคำเบิกความหรือเกิดข้อโต้แย้งในบางกรณี เช่น ความคลาดเคลื่อนในคำสรุปของศาลชั้นต้น หรือกรณีที่มีการละเมิดอำนาจศาลในระหว่างการพิจารณา ซึ่งหากมีระบบบันทึกภาพและเสียงตั้งแต่ศาลชั้นต้นก็จะสามารถป้องกันปัญหาเหล่านี้ได้

นอกจากนั้นแล้ว ระบบบันทึกคำพยานในคดีอาญาแบบเดิมที่ใช้ถ้อยคำสรุปของผู้พิพากษามีจุดอ่อนหลายด้าน โดยเฉพาะเมื่อจำนวนคดีมากเกินไปกำลังของผู้พิพากษา ทำให้การบันทึกไม่ครอบคลุมข้อเท็จจริงทั้งหมด ส่งผลให้ศาลสูงไม่สามารถเข้าถึงรายละเอียดที่จำเป็นในการวินิจฉัยคดี และลดทอนบทบาทของผู้

พิพากษาในการสืบพยานหรือค้นหาความจริงอย่างลึกซึ้ง ทั้งหมดนี้ส่งผลกระทบต่อความถูกต้องและความยุติธรรมในการพิจารณาคดีอาญา (กิตติพงษ์ เชิดชูจิต, 2554; Vitooraporn, 2022, September 6)

การพิจารณาคดีแบบอิเล็กทรอนิกส์ หรือที่เรียกว่า e-Hearing เป็นพัฒนาการสำคัญของกระบวนการยุติธรรมที่ใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยเพิ่มประสิทธิภาพ ความสะดวกในการเข้าถึง และความเป็นธรรมในการพิจารณาคดี โดยยึดหลักความยุติธรรมที่เรียบง่าย รวดเร็ว และประหยัดค่าใช้จ่าย (Purnomo et al., 2024) สถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ส่งผลให้ศาลต้องปรับตัวเข้าสู่รูปแบบการพิจารณาคดีทางไกล เป็นผลให้ระบบ e-Hearing ได้รับแรงผลักดันอย่างมากเพื่อให้กระบวนการยุติธรรมยังคงดำเนินต่อไปได้อย่างต่อเนื่อง แม้ในช่วงเวลาที่มีการพบกันทางกายภาพไม่สามารถเกิดขึ้นได้ (WiŚniewski, 2023; Sime, 2024)

สำหรับศาลยุติธรรมของไทยก็ได้มีการพัฒนานวัตกรรมเพื่อยกระดับกระบวนการพิจารณาคดีให้มีความโปร่งใส รวดเร็ว และเป็นธรรมมากยิ่งขึ้น หนึ่งในก้าวสำคัญของการพัฒนานี้คือการนำระบบ e-Hearing หรือระบบบันทึกคำเบิกความพยานด้วยภาพและเสียงมาใช้ในห้องพิจารณาคดี ซึ่งช่วยลดภาระของผู้พิพากษาในการจดบันทึกคำให้การด้วยมือ และเปิดโอกาสให้สามารถย้อนตรวจสอบเนื้อหาที่เกิดขึ้นในศาลได้อย่างถูกต้องและแม่นยำ ระบบ e-Hearing นี้เริ่มนำมาใช้อย่างจริงจังในคดีอาญา ภายใต้ข้อบังคับของประธานศาลฎีกาเมื่อปี 2564 และได้รับการตอบรับที่ดีในแง่ของประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในด้านความโปร่งใสและความยุติธรรม ทำให้กระบวนการพิจารณาคดีมีความน่าเชื่อถือมากขึ้นในสายตาของประชาชน (Frangos, & Jaimsuwan, 2021, May 13)

ด้วยความสำเร็จของระบบดังกล่าว ศาลยุติธรรมจึงได้ต่อยอดโดยศึกษาการนำเทคโนโลยี AI (Artificial Intelligence) เข้ามาช่วยในการ ถอดเสียงคำให้การ จากระบบ e-Hearing ให้เป็นข้อความโดยอัตโนมัติ ซึ่งจะช่วยประหยัดเวลา ลดความผิดพลาดจากการพิมพ์หรือจดบันทึก และทำให้การจัดทำเอกสารในกระบวนการยุติธรรมมีประสิทธิภาพมากขึ้น นอกจากนี้ ยังมีแนวโน้มที่จะผนวกเทคโนโลยีอื่น ๆ อย่าง Big Data เข้ากับระบบสารสนเทศของศาล เพื่อพัฒนากระบวนการยุติธรรมไทยให้ทันสมัย เข้าถึงได้ง่าย และตอบสนองความต้องการของประชาชนในยุคดิจิทัลอย่างแท้จริง (workpointTODAY. 2023, September 11)

แนวทางการติดตั้งระบบ e-Hearing ในห้องพิจารณาคดี

จากรายงานของคณะกรรมการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านกฎหมายและกระบวนการยุติธรรม สภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ (สปท.) เรื่อง การใช้ระบบบันทึกภาพและเสียงในการพิจารณาคดีในชั้นศาล แนะนำการใช้ระบบ e-Hearing ในห้องพิจารณาคดี โดยจำเป็นต้องมีการติดตั้งอุปกรณ์เทคโนโลยีที่เหมาะสม เพื่อสนับสนุนการบันทึกและจัดเก็บคำเบิกความของพยานอย่างมีประสิทธิภาพ โดยอุปกรณ์หลักที่ควรมี ได้แก่

1. กล้องบันทึกภาพ (Video Cameras) สำหรับบันทึกภาพพยาน ผู้พิพากษา และผู้เกี่ยวข้องในห้องพิจารณาคดี ซึ่งควรเป็นกล้องคุณภาพสูงที่สามารถจับภาพได้ชัดเจนและครอบคลุมพื้นที่ทั้งหมดของห้อง

2. ไมโครโฟน (Microphones) สำหรับบันทึกเสียงของผู้พูดทุกคนในห้องพิจารณาคดี ซึ่งควรติดตั้งไมโครโฟนที่มีความไวสูงและลดเสียงรบกวน เพื่อให้ได้เสียงที่ชัดเจน

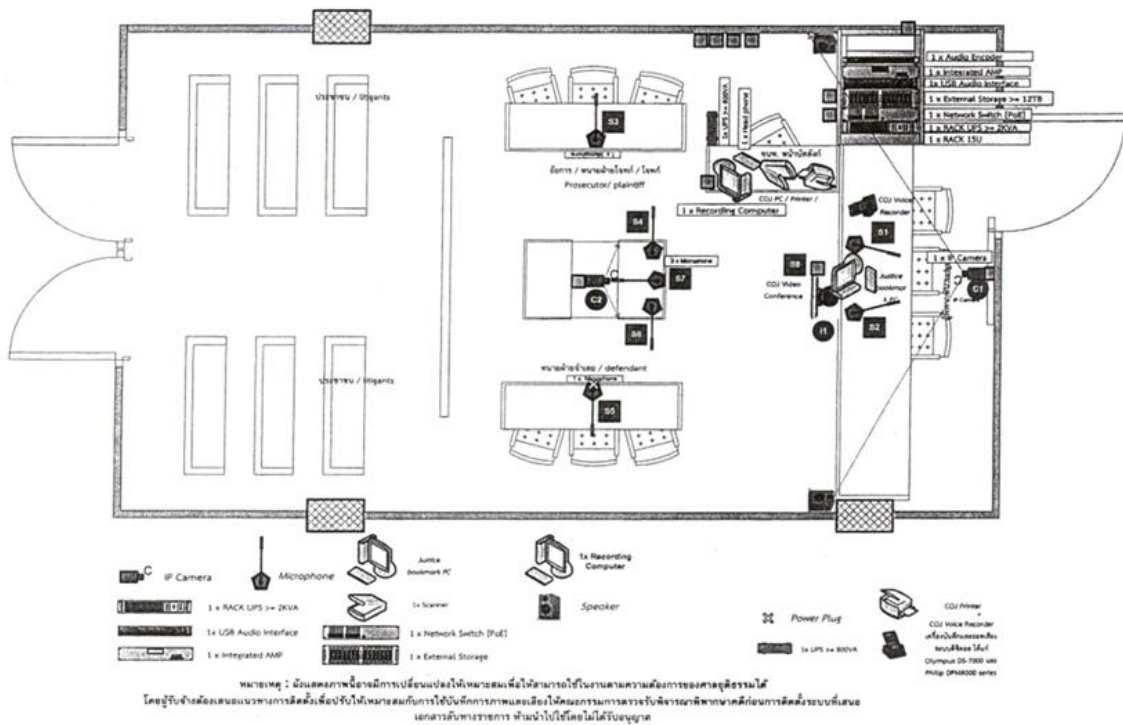
3. ระบบบันทึกและจัดเก็บข้อมูล (Recording and Storage Systems) เป็นอุปกรณ์สำหรับบันทึกและจัดเก็บไฟล์วิดีโอและเสียงที่บันทึกจากการพิจารณาคดี ซึ่งควรมีระบบสำรองข้อมูลเพื่อป้องกันการสูญหายของข้อมูลสำคัญ

4. จอแสดงผล (Display Monitors) คือ สำหรับแสดงข้อมูลหรือหลักฐานต่าง ๆ ในระหว่างการพิจารณาคดี ซึ่งควรมีขนาดและความละเอียดที่เหมาะสมเพื่อให้ผู้เข้าร่วมสามารถมองเห็นได้ชัดเจน

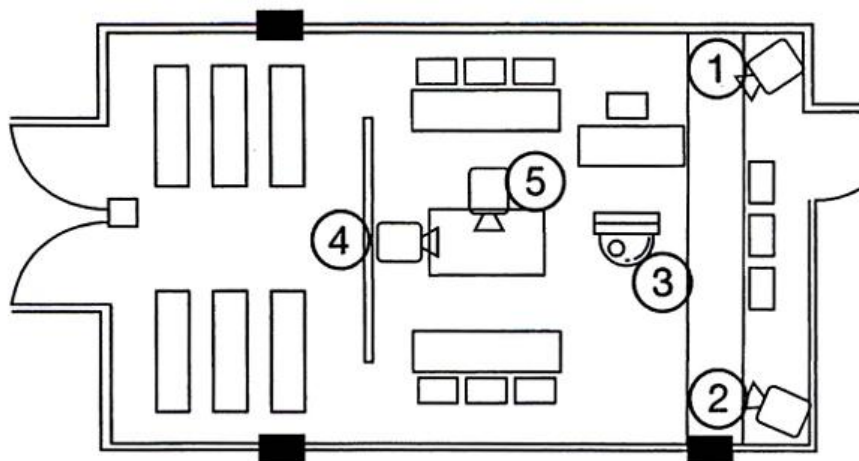
5. ระบบควบคุมและจัดการ (Control Systems) คือ ซอฟต์แวร์หรือฮาร์ดแวร์ที่ใช้ควบคุมการทำงานของอุปกรณ์ทั้งหมดในระบบ e-Hearing ซึ่งช่วยให้การดำเนินการเป็นไปอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ โดยควรติดตั้งระบบรักษาความปลอดภัยของข้อมูล (Data Security Systems) เพื่อป้องกันการเข้าถึงหรือแก้ไขข้อมูลโดยไม่ได้รับอนุญาต เช่น ควรมีการเข้ารหัสข้อมูลและการกำหนดสิทธิ์การเข้าถึงอย่างเข้มงวด

การติดตั้งและใช้งานอุปกรณ์เหล่านี้ควรดำเนินการโดยผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ความเข้าใจในระบบ e-Hearing เพื่อให้การพิจารณาคดีเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับมาตรฐานที่กำหนด โดยรายละเอียดในการติดตั้งอุปกรณ์ต่าง ๆ ในห้องพิจารณาคดีสามารถดูรายละเอียดจากผังแนวทางตามภาพดังกล่าวนี้

ภาพที่ 2 ผังแสดงแนวทางการกำหนดตำแหน่งสำหรับติดตั้งอุปกรณ์ในระบบบันทึกการพิจารณาคดีโดยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (e-Hearing Recording System)



ภาพที่ 2. 6 ผังแสดงแนวทางการกำหนดตำแหน่งสำหรับติดตั้งอุปกรณ์ในระบบบันทึกการพิจารณาคดีโดยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (e-Hearing Recording System)
ที่มา: รายงานของคณะกรรมการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านกฎหมายและกระบวนการยุติธรรม สภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ (สปท.) เรื่อง การใช้ระบบบันทึกภาพและเสียงในการพิจารณาคดีในชั้นศาล



ภาพที่ 2. 7 ตำแหน่งการติดตั้งกล้องวิดีโอสำหรับการบันทึกภาพและเสียงในห้องพิจารณาคดี ที่มา: รายงานของคณะกรรมการขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านกฎหมายและกระบวนการยุติธรรม สภาขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ (สปท.) เรื่อง การใช้ระบบบันทึกภาพและเสียงในการพิจารณาคดีในชั้นศาล

การใช้สื่อช่วยมองเห็นในห้องพิจารณาคดี

ในปัจจุบัน การพิจารณาคดีในศาลไม่ใช่แค่การฟังพยานเบิกความหรือดูเอกสารเท่านั้น แต่ยังมีการนำ visual aid หรือ “สื่อช่วยมองเห็น” เข้ามาใช้เพื่อช่วยให้ทุกคนในห้องพิจารณาคดีเข้าใจเนื้อหาของคดีได้ชัดเจน

และตรงกันมากขึ้น (Lawyer Minds, 2020, October 20) ตัวอย่างเช่น ถ้ามีคดีหนึ่งที่ต้องอธิบายตำแหน่งของคนที่อยู่ในเหตุการณ์ สื่อภาพ เช่น แผนผังสถานที่เกิดเหตุ หรือแอนิเมชันจำลองเหตุการณ์ ก็จะช่วยให้ผู้พิพากษาเห็นภาพตามง่ายขึ้น โดยไม่ต้องจินตนาการจากคำพูดเพียงอย่างเดียว

สิ่งที่ใช้เป็น visual aid ได้มีหลายแบบ เช่น แผนภูมิหรือแผนผัง ที่แสดงความสัมพันธ์ของบุคคลหรือเหตุการณ์ ภาพถ่าย ที่แสดงสภาพสถานที่จริงหรือหลักฐาน วิดีโอคลิป ที่อาจมาจากกล้องวงจรปิด หรือแม้กระทั่ง แอนิเมชัน ที่จำลองเหตุการณ์ให้เห็นภาพชัด ๆ สื่อเหล่านี้ช่วยให้ผู้พิพากษาและผู้ที่เกี่ยวข้อง “มองเห็น” สิ่งที่เกิดขึ้นได้มากกว่าการฟังอย่างเดียว ทำให้การพิจารณาคดีมีความเข้าใจตรงกันมากขึ้น ลดข้อสงสัย และเพิ่มความน่าเชื่อถือในการตัดสินคดี (Feigenson, 2010; Erickson et al., 2020)

แต่อย่างไรก็ตาม การใช้ visual aid ก็ต้องระมัดระวัง ไม่ควรใช้สื่อที่ชี้นำความคิดเห็นไป หรือทำให้เกิดความเข้าใจผิด เพราะอาจกระทบต่อความเป็นธรรมในกระบวนการพิจารณาคดีได้ และในบางกรณีก็ต้องขออนุญาตศาลก่อนจะนำเสนอด้วย (Rempel & Burke, 2022)

บทที่ 3

วิธีการวิจัย

โครงการวิจัยโครงการวิจัยต้นแบบพิมพ์เขียวสถาปัตยกรรมของศาลที่ยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง กรณีศึกษาห้องพิจารณาคดี ห้องสืบพยาน และพื้นที่เชื่อมต่อนี้ ดำเนินการตามแนวทางการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ที่ให้ความสำคัญกับการทำความเข้าใจเชิงลึกในประสบการณ์ มุมมอง และความหมายของปรากฏการณ์ผ่านการเข้าไปมีส่วนร่วมและสังเกตการณ์อย่างใกล้ชิดกับกลุ่มตัวอย่างและผู้ที่เกี่ยวข้อง เพื่ออธิบายความซับซ้อนของประเด็นที่สนใจในบริบททางสังคมวัฒนธรรมที่หลากหลาย (ศุภกิจ วงศ์วิวัฒน์นุกิจ, 2550) โดยที่งานวิจัยชิ้นนี้ใช้วิธีการต่าง ๆ เช่น การสำรวจกรณีศึกษา (Case studies) การวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder analysis) การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) การสนทนากลุ่ม (Focus group) การเดินทางของผู้ใช้งาน (User journey) การประชุมเชิงปฏิบัติการออกแบบร่วมกัน (Co-design Workshop) และการออกแบบต้นแบบทางสถาปัตยกรรม (Design prototype) ซึ่งในแต่ละขั้นตอนและวิธีการมีรายละเอียด ดังนี้

3.1 กรณีศึกษา (Case studies)

การวิเคราะห์กรณีศึกษานี้จัดทำขึ้นเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของกรณีศึกษาทั้งในและต่างประเทศ โดยมุ่งสร้างความเข้าใจและกำหนดแนวทางในการศึกษา กรณีศึกษาที่เลือกมีความหลากหลายและครอบคลุมประเด็นสำคัญ เพื่อให้เห็นแนวทางการออกแบบศาลที่ยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง โดยเฉพาะห้องพิจารณาคดีและห้องสืบพยาน พร้อมนำเสนอภาพตัวอย่างที่ชัดเจนและเป็นรูปธรรม

งานวิจัยนี้วิเคราะห์ห้องพิจารณาคดีและห้องสืบพยานใน 6 ประเด็นหลัก ได้แก่ แนวคิดการออกแบบสภาพแวดล้อม มาตรการความปลอดภัย เส้นทางสัญจร การจัดวางผัง และเทคโนโลยี เพื่อทำความเข้าใจแนวทางการออกแบบและการใช้งานพื้นที่อย่างมีประสิทธิภาพ รายละเอียดเพิ่มเติมในบทที่ 4

3.2 การวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder analysis)

การวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เป็นกระบวนการคัดเลือกผู้ที่เกี่ยวข้องกับโครงการ ซึ่งผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอาจหมายถึง บุคคล องค์กร หรือกลุ่มที่มีความสนใจและได้รับผลกระทบจากตัวโครงการ โดยการวิเคราะห์ผู้เกี่ยวข้องนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อทำความเข้าใจคุณลักษณะของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ไม่ว่าจะเป็นจุดมุ่งหมาย ความต้องการ ระดับความสนใจ อำนาจหน้าที่ และอิทธิพลที่ส่งผลกระทบต่อประเด็นที่ศึกษา เพื่อนำข้อมูลเหล่านี้ไปใช้ในการวางแผนดำเนินการเก็บข้อมูลในแต่ละบุคคล หรือกลุ่มบุคคล ซึ่งการเข้าใจผู้มีส่วนได้ส่วนเสียช่วยให้การตัดสินใจมีประสิทธิภาพมากขึ้น สร้างโอกาสในการระดมการสนับสนุนเพื่อบรรลุเป้าหมาย และสามารถนำมุมมองที่หลากหลายมาพิจารณาได้อย่างรอบด้าน (Henwood, R. 2017; Varvasovszky, Z., & Brugha, R. 2000) ซึ่งขั้นตอนของการวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในงานวิจัย แบ่งเป็น 4 ขั้นตอน

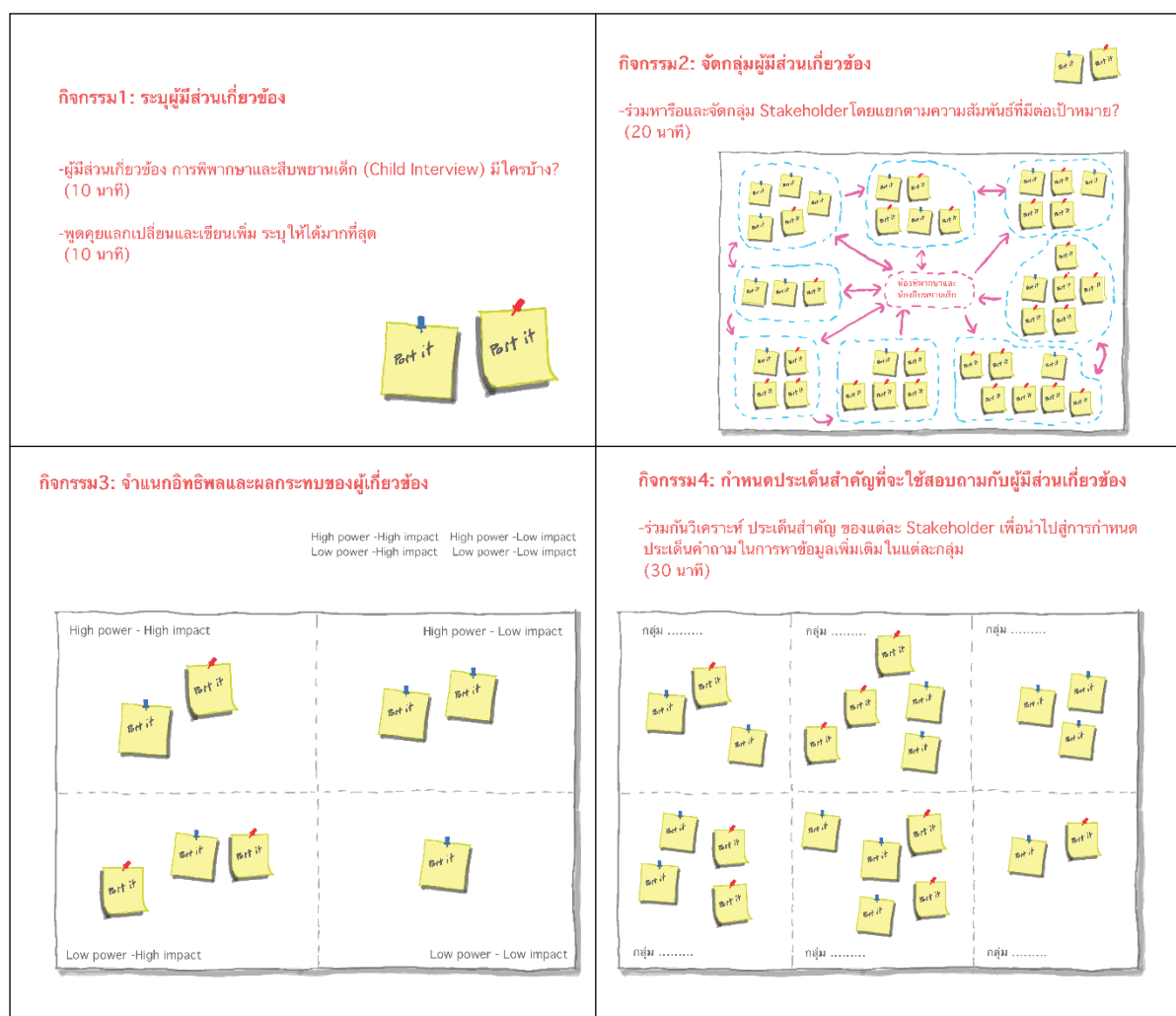
- 1) ระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ว่ามีความสัมพันธ์ทางตรงหรือทางอ้อมกับประเด็นวิจัย

2) ประเมินและให้ลำดับความสำคัญของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่อประเด็นที่ศึกษา

3) ระบุบทบาทและหน้าที่ของแต่ละกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

4) กำหนดแนวทางและกลยุทธ์การเก็บข้อมูลกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียแต่ละกลุ่ม

การดำเนินกิจกรรมวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Analysis) ในงานวิจัยนี้ได้จัดขึ้นเมื่อวันที่ 6 มีนาคม พ.ศ. 2568 โดยกิจกรรมมีกระบวนการทั้งหมด 4 ขั้นตอน ตามภาพที่ 3.1



ภาพที่ 3. 1 ขั้นตอนของการวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในงานวิจัย 4 ขั้นตอน



ภาพที่ 3. 2 บรรยากาศการวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้ง 2 กลุ่ม กลุ่มห้องพิจารณาคดี และกลุ่มห้องสืบพยาน (วันที่ 6 มีนาคม 2568)

การดำเนินกิจกรรมมีการแบ่งกลุ่มผู้เข้าร่วมออกเป็น 2 กลุ่มหลัก ได้แก่ กลุ่มห้องพิจารณาคดี และกลุ่มห้องสืบพยาน โดยเริ่มดำเนินกิจกรรมเวลา 09:00 นาฬิกา ด้วยการนำเสนอที่มาของโครงการ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมเข้าใจวัตถุประสงค์ และเป้าหมายในงานวิจัย ก่อนเข้าสู่กระบวนการทำกิจกรรมวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียตามลำดับ ดังนี้

กิจกรรม 1 ระบุผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง 20 นาที

กิจกรรม 2 จัดกลุ่มผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง 20 นาที

กิจกรรม 3 จำแนกอิทธิพลและผลกระทบของผู้เกี่ยวข้อง 40 นาที

กิจกรรม 4 กำหนดประเด็นสำคัญที่จะใช้สอบถามกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง 30 นาที

ระหว่างดำเนินกิจกรรม ผู้เข้าร่วมได้ร่วมกันระดมความคิด เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น นำเสนอข้อมูล และข้อเสนอแนะ ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการงานวิจัยศาลที่มีประชาชนเป็นศูนย์กลาง



ภาพที่ 3. 3 บรรยากาศการวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกลุ่มห้องพิจารณาคดี (ซ้าย) และกลุ่มห้องสืบพยาน (ขวา) วันที่ 6 มีนาคม 2568

3.3 สัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview)

การสัมภาษณ์เชิงลึก เป็นการเก็บข้อมูลแบบเจาะลึกถึงพฤติกรรม ทักษะ ความเชื่อ และความต้องการของผู้ให้ข้อมูล เพื่อเข้าใจเหตุผลเบื้องหลังการตัดสินใจและการกระทำของพวกเขา วิธีนี้อาศัย Empathy มองจากมุมมองของผู้ให้ข้อมูล ร่วมกับ Observation เพื่อสังเกตสีหน้า ท่าทาง และการตอบสนอง ซึ่งช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือของข้อมูล (Rutledge, P. & Hogg, J. 2020)

ข้อมูลที่ได้สามารถนำไปวิเคราะห์ ความต้องการของผู้ใช้งาน (User Needs) และ เสียงของกลุ่มเป้าหมาย (User Voice) เพื่อนำไปพัฒนาผลิตภัณฑ์ ออกแบบบริการ และสร้างนวัตกรรมที่สอดคล้องกับพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลง เพิ่มมูลค่าและโอกาสใหม่ ๆ ในอนาคต (Penfill, ม.ป.ป)

3.3.1 ผู้เกี่ยวข้องสัมภาษณ์เชิงลึก

จากการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล ทางทีมวิจัยได้สัมภาษณ์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องที่มีบทบาทสำคัญ จากประสบการณ์โดยตรงหรือผู้เกี่ยวข้องกับการใช้งานห้องพิจารณาคดี และห้องสืบพยาน ซึ่งผู้ให้สัมภาษณ์ทั้งหมด 21 คน แบ่งออกได้เป็นกลุ่มต่าง ๆ ดังนี้

1. ผู้เกี่ยวข้องโดยสถานการณ์ ประกอบด้วย

จำเลยที่มีความรู้ด้านการออกแบบสถาปัตยกรรม 1 คน

2. ผู้ปฏิบัติร่วมภายนอก ประกอบด้วย

อัยการ จำนวน 1 คน

ทนายความ จำนวน 3 คน

นักสังคมสงเคราะห์ จำนวน 2 คน

นักพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ จำนวน 1 คน

ผู้ปฏิบัติงานด้านนิติกร 2 คน

ล่ามภาษามือ จำนวน 1 คน

3. ผู้ปฏิบัติภายในศาล ประกอบด้วย

ผู้พิพากษา จำนวน 2 คน

เจ้าหน้าที่หน้าบัลลังก์ จำนวน 2 คน

ตำรวจศาล จำนวน 1 คน

ฝ่ายออกแบบ จำนวน 1 คน

เจ้าหน้าที่ศาลยุติธรรมชำนาญงาน จำนวน 1 คน

4. ผู้ใช้งานที่มีข้อจำกัดเฉพาะ ประกอบด้วย

ทนายความนั่งรถเข็น 1 คน

ผู้พิการนั่งรถเข็นที่มีประสบการณ์เป็นโจทก์ จำเลย และพยาน จำนวน 1 คน

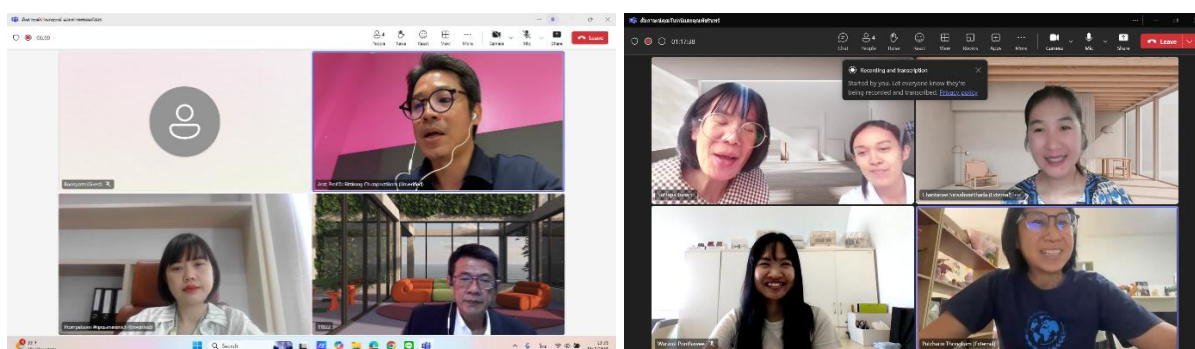
ผู้พิการทางสายตา จำนวน 1 คน

3.3.2 รูปแบบการสัมภาษณ์เชิงลึก

ในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ ได้มีการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงลึกจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องผ่านกระบวนการสัมภาษณ์ทั้งหมด 2 รูปแบบ ได้แก่ 1) สัมภาษณ์แบบ Onsite เป็นการสัมภาษณ์ ณ สถานที่ใดสถานที่หนึ่ง ซึ่งช่วยให้ผู้สัมภาษณ์สังเกตเห็นผู้ให้สัมภาษณ์โดยตรง และ 2) สัมภาษณ์แบบ Online ผ่าน MS team เป็นการสัมภาษณ์สำหรับผู้ให้สัมภาษณ์ไม่สะดวกในการเดินทางจึงตามใช้ช่องทาง Online ในการสัมภาษณ์ ภาพกิจกรรมของการสัมภาษณ์ทั้งสองรูปแบบ ตามภาพที่ 3.4 และภาพที่ 3.5



ภาพที่ 3. 4 สัมภาษณ์แบบ Onsite ฝ่ายออกแบบ เทคโนโลยี (ซ้าย) อัยการ (กลาง) และนักบัลลังก์ (ขวา)



ภาพที่ 3. 5 สัมภาษณ์แบบ Online ผ่าน MS team ทนายความ (ซ้าย) และนักสังคมสงเคราะห์ ทนายความ (ขวา)

3.4 สันทนากลุ่ม (Focus group)

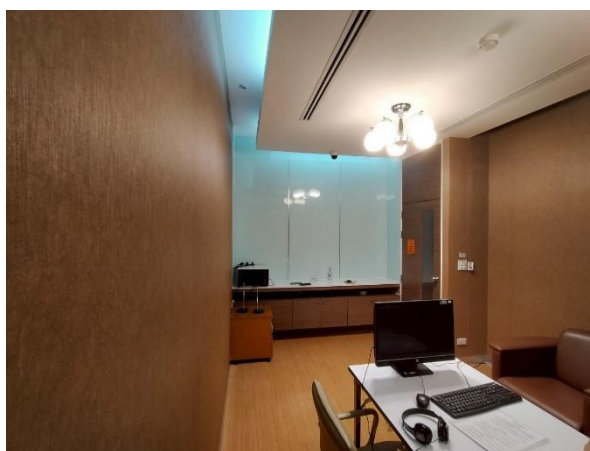
การสนทนากลุ่มเป็นวิธีการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพที่ใช้สัมภาษณ์กลุ่มบุคคลเพื่อรวบรวมความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นเฉพาะ โดยมีผู้ดำเนินการสนทนา (Moderator) เป็นผู้นำการอภิปราย กระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมแสดงความคิดเห็นอย่างครอบคลุมและลึกซึ้ง ผู้เข้าร่วมมักมี 6-10 คน ซึ่งคัดเลือกจากกลุ่มเป้าหมายที่กำหนด

วิธีการนี้เหมาะสำหรับการสำรวจประเด็นที่ยังขาดข้อมูล (Exploratory Research) การอธิบายปรากฏการณ์ทางสังคม (Explanatory Research) และการประเมินสถานการณ์ (Assessment Research) นำมาสู่ข้อมูลเกี่ยวกับวิถีชีวิต ความเชื่อ ความต้องการ และพฤติกรรมของกลุ่มบุคคล ซึ่งช่วยให้ได้ข้อมูลอย่างรวดเร็ว ประหยัดเวลา และมีการตรวจสอบกันเองภายในกลุ่ม ข้อมูลที่ได้สามารถนำไปใช้เพื่อขยายความในบางประเด็น หรือช่วยหาข้อสรุปสำหรับประเด็นที่มีความคิดเห็นแตกต่างกันมาก เพื่อใช้ประกอบการตัดสินใจ (ปัญญา ธีระวิทย์เลิศ, 2559)

กระบวนการเริ่มจากการกำหนดหัวข้อ คำถาม และวัตถุประสงค์ของการวิจัย จากนั้นวางแผนหาคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง และจัดเตรียมทีมงาน ได้แก่ ผู้ดำเนินการสนทนา (Moderator) ผู้จดบันทึก (Notetaker) และผู้ช่วย (Assistant) หลังจากนั้นจึงสร้างและทดสอบแนวคำถาม คัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง และดำเนินการสนทนาในบรรยากาศที่ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างเสรี (รัตนะ บัวสนธิ, 2551)

3.5 การสำรวจสภาพแวดล้อมจริง

การสำรวจสภาพแวดล้อมพื้นที่จริงของห้องพิจารณาคดี และห้องสืบพยานมีความสำคัญในการพัฒนางานวิจัย เพื่อเพื่อบันทึกการเปลี่ยนแปลงของพื้นที่ อย่างเช่นการวัดขนาดพื้นที่ วัดเฟอร์นิเจอร์ ความสูงเพดาน ระยะห่างระหว่างจุดต่าง ๆ ภายในห้อง เพื่อนำมาวิเคราะห์หรือการพัฒนาในงานออกแบบ การสร้างแบบจำลอง และการนำเสนอแบบสถาปัตยกรรม



ภาพที่ 3. 6 พื้นที่ห้องพิจารณาคดี (ซ้าย) และห้องสืบพยาน (ขวา)

3.6 การเดินทางของผู้ใช้งาน (User journey)

Nelson และทีมวิจัย (2017) ระบุไว้ว่า การสำรวจประสบการณ์ของผู้ใช้ในอาคารผ่านวิธีการ User Journey เป็นแนวทางในการทำความเข้าใจประสบการณ์ของผู้ใช้อาคาร (User Experience) ซึ่งการสำรวจประสบการณ์ของผู้ใช้อาคารเป็นกระบวนการที่ช่วยให้เราเข้าใจว่าผู้ใช้มีปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่อย่างไร ตั้งแต่การรับรู้ (Awareness) การใช้งาน (Usage) ไปจนถึงปัญหาที่พบ (Pain Points) และโอกาสในการปรับปรุง (Opportunities)

ขั้นตอนของการดำเนินวิธีการ การเดินทางของผู้ใช้งาน (User journey) มี 6 ขั้นตอน

1. Persona เริ่มจากการทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายโดยใช้ สัมภาษณ์, แบบสอบถาม และการสังเกตพฤติกรรม เพื่อสร้างคุณลักษณะของผู้ใช้ เช่น จำเลย พยาน ผู้พิพากษา ผู้สูงอายุ คนพิการ และอื่นๆ
2. Stages of Journey คือ กระบวนการสำรวจ ซึ่งแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ การรับรู้ ศึกษาว่าผู้ใช้เข้าถึงข้อมูลอาคารได้อย่างไร การพิจารณา วิเคราะห์วิธีที่ผู้ใช้เลือกใช้พื้นที่ และ การใช้งานจริง ตรวจสอบประสบการณ์ของผู้ใช้ผ่าน Focus Group และการทดสอบการเข้าถึง
3. User Actions การศึกษาพฤติกรรมของผู้ใช้ทำได้ผ่าน การเฝ้าสังเกต หรือการใช้วิดีโอ Time-Lapse และการทดสอบเส้นทางเดินในอาคาร
4. Touchpoints จุดปฏิสัมพันธ์สำคัญ เช่น ลิฟต์ ป้ายบอกทาง ต้องถูกประเมินผ่านการทดสอบประสบการณ์การใช้งานและการสัมภาษณ์ผู้ใช้
5. Pain Points ปัญหาที่พบ เช่น เส้นทางที่ซับซ้อน แสงสว่างไม่เพียงพอ หรือการเข้าถึงสำหรับผู้ใช้อาคาร
6. Opportunities แนวทางพัฒนาอาคารให้ดีขึ้นอาจรวมถึง การวิเคราะห์พื้นที่ การออกแบบแบบมีส่วนร่วม (Co-Design) และการนำแนวคิดในการออกแบบต่าง ๆ เช่น Universal Design, Justice Design, และ Biophilic Design มาปรับใช้

การทำ User Journey Mapping สำหรับการสำรวจอาคารเป็นกระบวนการที่ช่วยให้นักวิจัยเข้าใจและปรับปรุงสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมกับผู้ใช้งานมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการทำให้ระบบใช้งานง่ายขึ้น ปรับปรุงการเข้าถึง หรือออกแบบพื้นที่ให้ตอบสนองต่อพฤติกรรมของผู้ใช้ในอนาคต

3.6.1 สำรวจพื้นที่ทางเดินห้องพิจารณาคดี และห้องสืบพยาน

การสำรวจเส้นทางสัญจรที่เชื่อมต่อระหว่างห้องพิจารณาคดีกับห้องสืบพยาน มีวัตถุประสงค์เพื่อเก็บข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมและรูปแบบการใช้งานพื้นที่ ข้อมูลที่ได้จะช่วยวิเคราะห์ทั้งข้อดีและปัญหาที่เกิดขึ้น เช่น การจัดแยกหรือรวมเส้นทางระหว่างกลุ่มผู้ใช้ ปัญหาที่พบระหว่างการเดินทาง และประเด็นการใช้งานพื้นที่ ข้อมูลเหล่านี้จะถูกนำไปใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงหรือพัฒนาพื้นที่สัญจรให้มีความเหมาะสมและเป็นมิตรกับผู้ใช้งานมากขึ้น

การสำรวจภาคสนามจัดขึ้นเมื่อวันที่ 27 มีนาคม 2568 เวลา 09.30 – 16.00 น. ณ ศาลอาญา โดยได้รับความอนุเคราะห์จากศาลอาญาให้เข้าพื้นที่ พร้อมมีผู้ให้ข้อมูลและอำนวยความสะดวกจำนวน 10 คน ประกอบด้วย เจ้าหน้าที่พัสดุ 1 คน เจ้าหน้าที่หน้าบัลลังก์ 1 คน เจ้าหน้าที่หน้าห้องสืบพยาน 2 คน ผู้วิจัย 3 คน ทีมงานจัดทำผังพื้นที่ 1 คน และทีมออกแบบภายใน 2 คน

จากการสำรวจเส้นทางสู่ห้องพิจารณาคดี พบว่า บริเวณทางเข้าอาคารมีบันไดค่อนข้างสูงชัน เมื่อขึ้นไปยังชั้น 2 จะต้องผ่านขั้นตอนการตรวจร่างกายและกระเป๋าด้วยเครื่องสแกน พร้อมแลกบัตรประชาชน จากนั้นจึงขึ้นลิฟต์ไปยังชั้น 8 ซึ่งบริเวณหน้าลิฟต์มีโถงพักคอยและโต๊ะของตำรวจศาล เจ้าหน้าที่ได้พาไปยัง

พื้นที่เจ้าหน้าที่หน้าบัลลังก์ เพื่อเข้าชมห้องพิจารณาคดี 811 ซึ่งเป็นห้องขนาดกลาง ทีมวิจัยได้ทำการวัดพื้นที่ส่วนต่าง ๆ เช่น ที่นั่งประชาชน พื้นที่ทนาย อัยการ และพื้นที่ผู้พิพากษา

ต่อมาได้สำรวจห้องสืบพยาน โดยต้องเดินผ่านโถง เลี้ยวขวา และเดินตรงไปจนถึงพื้นที่ห้องสืบพยาน ภายในมีเจ้าหน้าที่ดูแล 2 คน พื้นที่ภายในประกอบด้วยส่วนทำงานของเจ้าหน้าที่และห้องสืบพยานย่อยขนาดเล็ก 4 ห้อง เมื่อเสร็จสิ้นการสำรวจ ได้ใช้เส้นทางเดิมออกจากอาคาร

ระหว่างการสำรวจ ทีมวิจัยได้พูดคุยกับเจ้าหน้าที่ผู้ดูแลเกี่ยวกับปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ บนเส้นทางสัญจร รวมถึงปัญหาการจัดสรรพื้นที่ การใช้งานเฟอร์นิเจอร์ และประเด็นอื่น ๆ ซึ่งรายละเอียดของปัญหาและอุปสรรคทั้งหมดจะกล่าวถึงในบทที่ 5



ภาพที่ 3. 7 พื้นที่ทางเดินห้องพิจารณาคดี



ภาพที่ 3. 8 พื้นที่ทางเดินห้องสืบพยาน

3.6.2 สำรวจพื้นที่ทางเดินสำหรับคนพิการใช้รถเข็น

การสำรวจเส้นทางสัญจรสำหรับคนพิการใช้รถเข็น เริ่มตั้งแต่พื้นที่จอดรถนอกอาคารที่จัดเตรียมไว้สำหรับผู้พิการ ไปจนถึงห้องพิจารณาคดี 811 และห้องสืบพยาน มีวัตถุประสงค์เพื่อเก็บข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมและการให้บริการในพื้นที่สำหรับกลุ่มที่มีข้อจำกัดในการเคลื่อนไหว โดยเฉพาะคนพิการใช้รถเข็นซึ่งได้เข้าร่วมการสำรวจในครั้งนี้ การดำเนินงานมุ่งวิเคราะห์สภาพแวดล้อม ปัญหา และอุปสรรคที่พบระหว่างทาง พร้อมทั้งสำรวจอุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวกในจุดต่าง ๆ ข้อมูลที่ได้จะถูกนำไปใช้เพื่อข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงหรือพัฒนาพื้นที่สัญจรให้เหมาะสมกับการใช้งานของคนพิการใช้รถเข็น และเพื่อส่งเสริมการเข้าถึงกระบวนการยุติธรรมอย่างเท่าเทียม

การสำรวจจัดขึ้นเมื่อวันที่ 17 กรกฎาคม 2568 เวลา 10.00 – 12.00 น. โดยได้รับความอนุเคราะห์จากศาลอาญา มีผู้ร่วมและติดตามการดำเนินงานรวม 8 คน ประกอบด้วย หนายความพิการนั่งรถเข็น 1 คน ผู้ช่วยนาย 2 คน ตำรวจศาล 1 คน เจ้าหน้าที่หน้าบัลลังก์ 1 คน และผู้วิจัย 2 คน ในระหว่างการสำรวจได้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับอุปสรรคทางกายภาพที่คนพิการพบ การช่วยเหลือจากเจ้าหน้าที่ ตลอดจนข้อเสนอแนะเกี่ยวกับทางเลือกในการเข้าถึงบริการด้านความยุติธรรมในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งรายละเอียดจะกล่าวถึงในบทที่ 5



ภาพที่ 3. 9 สำรวจพื้นที่ทางเดินสำหรับวีลแชร์

3.7 การประชุมเชิงปฏิบัติการออกแบบร่วมกัน (Co-design Workshop)

ในงานวิจัยนี้ ได้นำกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) มาเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินการ (Brown, T., 2008) เพื่อช่วยค้นหาทางเลือกที่หลากหลายของต้นแบบห้องพิจารณาคดีและห้องสืบพยาน

อย่างไรก็ตามการพัฒนาต่อยอดในขั้นตอนสุดท้าย จะใช้หุ่นจำลองในการสื่อสารผลลัพธ์ โดยคาดหวังว่าในการปรับสภาพแวดล้อมจริงในห้องพิจารณาคดีและห้องสืบพยานจะเกิดขึ้นได้ในอนาคต เพื่อนำไปสู่การประเมินหลังการใช้งานจริงต่อไป

การประชุมเชิงปฏิบัติการออกแบบร่วมกัน (Co-design Workshop) เป็นกระบวนการออกแบบที่เปิดโอกาสให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียแต่ละคนมีส่วนร่วมในการนำเสนอแนวคิดหรือความต้องการและนำไปสู่แนวทางในการแก้ปัญหาร่วมกัน (Sanders, N. & Stappers, J., 2008) ความสามารถและความคิดสร้างสรรค์เฉพาะแต่ละบุคคลนำมาซึ่งข้อมูลที่เกิดประโยชน์ได้และทำให้มั่นใจได้ว่าผลสุดท้ายของงานออกแบบจะเป็นไปตามความต้องการที่แท้จริงของผู้ใช้งาน รวมถึงการสร้างให้เกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของให้กับผู้ร่วมออกแบบ (Hansson, von Busch, 2022) วิธีการออกแบบร่วมกันควรมีความยืดหยุ่นและพร้อมปรับเปลี่ยนได้ตลอดเวลา สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เปิดกว้างช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถวิเคราะห์และวิพากษ์แนวคิดต่าง ๆ ได้ดีมากขึ้น (Akama et al. 2018)

3.7.1 การระดมความคิดเห็นร่วมกันของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

กิจกรรม Workshop การระดมความคิดเห็นร่วมกันของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในกระบวนการยุติธรรม หรือ Co-Design นั้น จัดกิจกรรมขึ้นเพื่อให้ทุกฝ่ายได้มีส่วนร่วมในการเสนอแนวคิด ความคิด และไอเดียในการออกแบบพื้นที่ของศาลยุติธรรมร่วมกันเพื่อเป้าหมายการเป็นศาลที่มีความเป็นมิตรสำหรับทุกคน หรือ Design for all

กิจกรรม Workshop: Co-Design หรือ การออกแบบร่วมกัน (Collaborative Design) คือ กระบวนการที่เปิดโอกาสให้ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกกลุ่ม (Stakeholders) เข้ามามีส่วนร่วมในการออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นผู้ใช้งานจริง ผู้ปฏิบัติงาน นักออกแบบ หรือผู้ตัดสินใจ เพื่อให้ได้มาซึ่งแนวคิด คำตอบ หรือรูปแบบการออกแบบที่ตอบโจทย์ความต้องการของทุกฝ่ายอย่างแท้จริง

การจัดกิจกรรม Workshop: Co-Design จึงเป็นการจัดเวทีหรือกระบวนการทำงานร่วมกัน (workshop) ที่เน้นการระดมความคิดเห็น แลกเปลี่ยนประสบการณ์ และสร้างสรรค์แนวทางใหม่ ๆ ร่วมกัน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อทำความเข้าใจปัญหา ความต้องการ และประสบการณ์การใช้งานจริงของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ในการร่วมกันระดมแนวคิดและออกแบบ เพื่อเสนอแนะแนวทางการออกแบบเบื้องต้น และแนวทางแก้ไข ปัญหาจากการใช้งานที่เหมาะสม โดยที่กระบวนการ Co-Design แบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอนหลัก ตามแนวทางของ Design Thinking ดังนี้

1) ขั้นตอนการสร้างความเข้าใจเชิงลึก (Empathize)

การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interviews) เพื่อสำรวจประสบการณ์ ความรู้สึก ปัญหา และความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในแต่ละกลุ่ม

2) ขั้นตอนการสังเคราะห์ปัญหาและความต้องการหลัก (Define)

การสรุป pain points (จุดปวดหรือปัญหาสำคัญ) และความต้องการของแต่ละกลุ่ม เพื่อนำไปกำหนดโจทย์ออกแบบ

3) ขั้นตอนการระดมไอเดียร่วมกัน (Ideate)

การจัด Workshop: Co-Design เพื่อให้ทุกฝ่ายได้ร่วมเสนอแนวคิดและออกแบบแนวทางแก้ไขหรือพัฒนาพื้นที่ร่วมกัน (คือกระบวนการจัด workshop ในครั้งนี้)

4) ขั้นตอนการสร้างแบบจำลองเบื้องต้น (Prototype)

การนำไอเดียที่ได้จาก workshop มาพัฒนาเป็น ต้นแบบ (prototype) เพื่อนำเสนอหรือทดลองใช้ในลำดับถัดไป

5) ขั้นตอนการทดสอบและทบทวน (Test / Reflect)

ทำการประเมินความรู้สึก (Comfort Scale) และการใช้งานจริง (Functionality Review) เพื่อนำข้อคิดเห็นไปปรับปรุงแบบให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

โดยในการจัดกิจกรรมในครั้งนี้ อยู่ในขั้นตอนที่ 3 คือ ขั้นตอนการระดมไอเดียร่วมกัน (Ideate) โดยมีความมุ่งหวังให้เกิดการรับฟังเสียงของผู้ใช้งานจริงในทุกมิติ ทั้งผู้พิพากษา เจ้าหน้าที่ศาล ทนายความ พนักงานสอบสวน เจ้าหน้าที่ ภาคประชาชน รวมถึงหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้การออกแบบพื้นที่เกิดขึ้นจากความเข้าใจในประสบการณ์ที่แท้จริงของผู้ใช้ ไม่เพียงตอบโจทย์ด้านฟังก์ชันการใช้งานเท่านั้น แต่ยังตอบสนองต่อความรู้สึก ความปลอดภัย และการออกแบบเพื่อคนทุกคนด้วยเช่นกัน

การออกแบบที่ดีได้นั้น ต้องเกิดจากความร่วมมือกันของทุกฝ่าย เพราะศาลมิใช่เพียงสถานที่ในกระบวนการยุติธรรมเพียงเท่านั้น แต่ยังเป็นพื้นที่ที่สะท้อนถึงคุณค่าของความเป็นธรรม ความเมตตา และความหวังของสังคม การจัดกิจกรรม Workshop: Co-Design ในครั้งนี้จึงเป็นก้าวสำคัญในการสร้างศาลที่เป็นมิตร เข้าถึงง่าย และเอื้อต่อการปฏิบัติหน้าที่อย่างมีประสิทธิภาพ ควบคู่ไปกับการสร้างประสบการณ์ที่ดีให้กับผู้ที่เข้ามาใช้บริการศาลยุติธรรมในทุกโอกาส

ดังนั้น กิจกรรมครั้งนี้จะเป็นเวทีในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสร้างสรรค์ร่วมกัน ที่ทุกเสียง ทุกความคิด และทุกความต้องการ จะได้รับการรับฟังและนำไปพัฒนาต่อยอดสู่กระบวนการการออกแบบในขั้นตอนถัดไป โดยมีวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมคือ เพื่อให้ผู้ใช้งานพื้นที่ที่มีส่วนได้ส่วนเสียได้สะท้อน

ปัญหา ความรู้สึก และความต้องการในพื้นที่ศาลผ่านกระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม และ เพื่อระดมความคิดอย่างมีส่วนร่วม (Co-Design) เพื่อนำไปสู่การพัฒนาแบบสถาปัตยกรรมต่อไป

3.7.2 การทดสอบเครื่องมือและกิจกรรมการออกแบบร่วม

การจัดประชุมเชิงปฏิบัติการออกแบบร่วมกัน (Co-design Workshop) มีเป้าหมายในการค้นหาเครื่องมือวิจัยที่เหมาะสมจึงจัดให้มีการทดสอบกับกลุ่มต่าง ๆ เพื่อประเมินความเหมาะสมของเครื่องมือและพิจารณาว่าต้องปรับปรุงหรือพัฒนาเพิ่มเติมอย่างไร และเมื่อได้เครื่องมือที่เหมาะสมจึงนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายจริง งานวิจัยนี้มีการจัดการทดสอบและการประชุมเชิงปฏิบัติการทั้งหมด 3 ครั้ง คือ 1) ทดสอบในกลุ่มผู้วิจัย 2) ทดสอบในกลุ่มที่เคยใช้พื้นที่และนักศึกษา และ 3) ดำเนินการออกแบบร่วมกับกลุ่มผู้เกี่ยวข้องกับการวิจัย โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.7.2.1 ทดสอบในกลุ่มผู้วิจัย การจัดกิจกรรมประกอบด้วย 4 กิจกรรมหลัก ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 เห็น (EMPATHY MAPPING) ระยะเวลา 30 นาที วัตถุประสงค์ ให้ผู้เข้าร่วมเชื่อมโยงกับประสบการณ์ในห้องพิจารณาคดีและห้องสืบพยาน

อุปกรณ์ คือ แผ่น Empathy Map ขนาด A3, ปากกาเมจิกสี และโพสต์อิท

รูปแบบการทำกิจกรรม เป็นการเขียนสิ่งที่ตนรู้สึกในฐานะในห้องพิจารณาคดี ห้องสืบพยานที่ตนเองได้รับ และพูดคุยในกลุ่ม

กิจกรรมที่ 2 อารมณ์ (MOOD MAPPING) ระยะเวลา 30 นาที วัตถุประสงค์ เข้าใจอารมณ์ที่ ผู้ใช้งานรู้สึกในพื้นที่

อุปกรณ์ คือ Emotion word cards หรือ กระดาษ Emotion board ปากกาเมจิกสี และโพสต์อิท

รูปแบบการทำกิจกรรม ให้ผู้เข้าร่วมเลือกสีตามอารมณ์ เช่น ปวดตึง / สงบ / เป็นกลาง / เศร้า / โกร่งโล่ง แปะลงในตำแหน่งของห้อง และพูดคุยหรือแชร์ในกลุ่มย่อย

กิจกรรมที่ 3 สำคัญ (PYRAMID OF NEEDS) ระยะเวลา 30 นาที วัตถุประสงค์ ให้ผู้เข้าร่วมจัดลำดับความสำคัญขององค์ประกอบในห้อง

อุปกรณ์ คือ การ์ดคำ กระดาษ Pyramid Template และปากกาเมจิกสี

รูปแบบการทำกิจกรรม แจกการ์ดคำในกลุ่มย่อยต่าง ๆ เช่น แสงธรรมชาติ / เก้าอี้สบาย / ระบบเสียง / พื้นที่พักผ่อน / ที่นั่งพยาน ฯลฯ ให้แต่ละกลุ่มเลือกวางคำในกระดาษพีระมิต 5 องค์ประกอบ จากสำคัญที่สุดลงมาไม่สำคัญ และเล่าอธิบายเหตุผลจากการจัดลำดับ

กิจกรรมที่ 4 เปลี่ยน (GUIDE LAYOUT WALKTHROUGH) ระยะเวลา 60 นาที วัตถุประสงค์ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้มีส่วนร่วมในการคิดร่วมกันในการออกแบบพื้นที่

อุปกรณ์ คือ แผ่นผังห้อง กระดาษขนาด A1 พร้อมมีชื่อ จุดแต่ละตำแหน่ง โปสเตอร์ และปากกาเมจิก

รูปแบบการทำกิจกรรม ให้ผู้เข้าร่วมเดินตามผังจำลอง ไปที่ละจุดตามลำดับ เช่น เริ่มจากทางเข้า จุดรอ ที่นั่งพยาน จำเลย จุดของผู้พิพากษา ทางเดิน เป็นต้น ผู้ดำเนินกิจกรรม จะถามกระตุ้นจุดนี้เคยทำให้รู้สึกไม่ปลอดภัยไหม เคยมีปัญหาอะไร อยากให้เปลี่ยนอะไรบ้าง ให้ผู้เข้าร่วมเขียนความเห็นลงบนโปสเตอร์แล้วติดบนผังตามจุดที่ละจุด แต่ถ้าต้องการพื้นที่เพิ่มเติมลงในผังของแต่ละห้อง โดยเขียนใส่โปสเตอร์

ตลอดการทำกิจกรรมของผู้วิจัยได้มีการพูดคุยแลกเปลี่ยนและมีการเสนอการปรับแก้ไข เพิ่มเติมกิจกรรม เพื่อให้มีความเหมาะสมกับการนำไปใช้ในกลุ่มทดลองต่อไป



ภาพที่ 3. 10 ทดลองในกลุ่มผู้วิจัย

3.7.2.2 ทดสอบในกลุ่มที่เคยใช้พื้นที่และนักศึกษา การจัดกิจกรรมประกอบด้วย 3 กิจกรรมหลัก ดังนี้

กิจกรรมเริ่มแคปซูล ให้ทุกคนบันทึกจินตนาการของตนเองลงในการ์ดว่า “ศาลที่มีประชาชนเป็นศูนย์กลางใน 10 ปี ข้างหน้าของตนเองเป็นอย่างไร” และเก็บใส่ Time Capsule

กิจกรรมที่ 1 เห็น (EMPATHY MAPPING) ระยะเวลา 30 นาที วัตถุประสงค์ ให้แต่ละคนเห็นเวลาเข้าอยู่ในห้องนั้น ๆ

อุปกรณ์ คือ กระดาษแผ่นตาราง ขนาด A3 และปากกาเมจิกสี

รูปแบบการทำกิจกรรม เขียนสิ่งที่ตนเห็นในขณะที่อยู่ห้องพิจารณาคดี ห้องสืบพยาน เส้นทางสัญจร และพูดคุยในกลุ่ม

กิจกรรมที่ 2 อารมณ์ (MOOD MAPPING) ระยะเวลา 30 นาที วัตถุประสงค์ เข้าใจอารมณ์ผู้ใช้งาน

อุปกรณ์ คือ กระดาษแผ่นตาราง ขนาด A3 และปากกาเมจิกสี

รูปแบบการทำกิจกรรม เขียนสิ่งที่รู้สึกในขณะที่อยู่ห้องพิจารณาคดี และห้องสืบพยาน ทางสัญจร และพูดคุยในกลุ่ม

กิจกรรมที่ 3 สำคัญ (PYRAMID OF NEEDS) ระยะเวลา 30 นาที วัตถุประสงค์ ให้ผู้เข้าร่วมจัดลำดับความสำคัญขององค์ประกอบในห้อง

อุปกรณ์ คือ การ์ดคำศัพท์ กระดาษ Pyramid Template และปากกาเมจิกสี

รูปแบบการทำกิจกรรม เรียงลำดับความสำคัญ 5 ลำดับ ที่จำเป็นในห้องพิจารณาคดี ห้องสืบพยานทางสัญจร และพูดคุยหรือแชร์ในกลุ่ม

ตลอดการทำกิจกรรมมีการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่มตลอดการทำกิจกรรม มีการสังเกตและมีข้อเสนอแนะของผู้เข้าร่วมว่ากิจกรรมทั้งหมดที่ทำมาต้องมีการแก้ไขปรับปรุงเพิ่มเติม เพราะบางกิจกรรมเข้าใจยาก เช่น คำศัพท์ต้องไม่รวมกัน ต้องมีการจัดหมวดหมู่ หรือรูปภาพเยอะเกินไปเลือกไม่ถูก โดยข้อมูลเหล่านี้ช่วยในการปรับแก้และพัฒนาเครื่องมือวิจัย ให้ตรงตามบริบทของผู้เกี่ยวข้องและผู้ใช้งานจริง เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการทำกิจกรรมจริงในขั้นตอนต่อไป



ภาพที่ 3. 11 ทดลองในกลุ่มที่เคยใช้พื้นที่และนักศึกษา

3.7.2.3 ดำเนินการออกแบบร่วมกับกลุ่มผู้เกี่ยวข้องกับการงานวิจัย โดยมีผู้เข้าร่วมทำกิจกรรม Co-design ทั้งหมด 16 คน ดังนี้

ตารางที่ 3. 1 ผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการออกแบบร่วมกัน (Co-design Workshop)

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง
นายวรกร ไหลหรั่ง	ประธานคณะกรรมการสิทธิมนุษยชนด้านบุคคลพิการ ทพพลภาพและผู้ด้อยโอกาสสภานายความในพระบรมราชูปถัมภ์
นางสาวโสมนัส เจือศรีกุล	ผู้อำนวยการสำนักพัฒนาบุคลากรเพื่อการยุติธรรม
นางสาวธนพร เตชฤทธิพิทักษ์	เจ้าหน้าที่พัฒนาหลักสูตรอาวุโส
นางสาวอ้นอัน ตั้งประเสริฐพงศ์	เจ้าหน้าที่ประสานงานโครงการ
นางสาวจารุกร ไควเจริญ	ผู้ปฏิบัติงานด้านนิติกร

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง
นางสาวศิริภัสสร ชันดี	นิสิตฝึกงาน
นางสาวญาณิศา ผ่องจิตต์	นักสังคมสงเคราะห์
นายเอกวัฒน์ สิริโสภณวรกุล	อัยการประจำกอง
นายอำนาจ เพ็งมาก	ผู้พิพากษาหัวหน้าศาลจังหวัดตรัง ช่วยๆ ผู้พิพากษาหัวหน้าคณะ ในศาลอาญา
ว่าที่ร้อยตรีสุทธนิต ชัยขุนพล	นักวิชาการคอมพิวเตอร์ชำนาญการ
นางสาวนัฐภัสสรณ์ เกษร	เจ้าหน้าที่ศาลยุติธรรมชำนาญงาน
นางสาวจิราณัฐ มาตรวิจิตร	เจ้าหน้าที่ศาลยุติธรรมปฏิบัติงาน
นายธนศ สวัสดิ์นที	นักวิชาการพัสดุปฏิบัติการ
นายภวัชญ์ แสงจันทร์	เจ้าหน้าที่ศาลยุติธรรมชำนาญงาน
นายณภัส แดงบุหงา	Project Support Officer
นายวิษณุธร พุเจริญ	Country Programme Officer

การจัดประชุมเชิงปฏิบัติการออกแบบร่วมกัน (Co-design Workshop) วันที่ 18 มิถุนายน พ.ศ.2568 กิจกรรมได้มีการจัดกลุ่มผู้เข้าร่วมออกเป็น 2 กลุ่ม ทั้งสองกลุ่มจะมีการสลับตำแหน่ง หน่วยงาน เพื่อให้ได้มุมมอง ความคิดเห็นที่แตกต่างและมีหลากหลายมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม 1 และกลุ่ม 2 ตามตารางที่ 3.1 โดยกิจกรรมที่ดำเนินการประกอบด้วย 4 กิจกรรมหลัก ดังนี้



ภาพที่ 3. 12 ทดลองจริงผู้เกี่ยวข้องกับงานวิจัย กลุ่ม 1 (ซ้าย) และกลุ่ม 2 (ขวา)

กิจกรรมเริ่มแคปซูล เป็นกิจกรรมเริ่มที่ให้ทุกคนบันทึกจินตนาการของตนเองลงในการ์ดว่า ศาลที่มีประชาชนเป็นศูนย์กลางใน 10 ปี ข้างหน้าของตนเองเป็นอย่างไร

กิจกรรมที่ 1: กิจกรรม “เห็น” หรือ “EMPATHY MAPPING”

กิจกรรมที่ 1. “เห็น”
EMPATHY MAPPING

ระยะเวลา : 45 นาที

วัตถุประสงค์ : ให้ผู้เข้าร่วมเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของตนเองในพื้นที่ต่างๆ ภายในศาล

อุปกรณ์ :

1. กระดาษ A3 แผ่น Empathy Map
2. ปากกาเมจิกสี
3. โพสต์อิท

กิจกรรม

CO - DESIGN SPACE FOR ALL

ภาพที่ 3. 13 รูปแบบของกิจกรรมที่ 1: กิจกรรม “เห็น” หรือ “EMPATHY MAPPING”

กิจกรรมนี้จัดขึ้นเพื่อ เปิดมุมมองและสร้างความเข้าใจเชิงลึกถึงความรู้สึกของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (stakeholders) ต่อพื้นที่ต่าง ๆ ภายในศาลอาญา โดยเริ่มจากการ นำเสนอภาพถ่ายของห้องพิจารณาคดี พื้นที่ทางเดินสัญจร และห้องสืบพยานเด็ก ให้ผู้เข้าร่วมได้ชมอย่างละเอียด โดยภาพถ่ายแต่ละพื้นที่นั้น ประกอบด้วยพื้นที่ทั้ง 3 พื้นที่ ดังนี้

- พื้นที่ห้องสืบพยาน โดยใช้ภาพอ้างอิงจากห้องพิจารณาคดีซึ่งอยู่บริเวณชั้น 8 ของศาลอาญา ห้องพิจารณาคดีเลขที่ 811

- พื้นที่ทางเดินสัญจร คือ พื้นที่ตั้งแต่บริเวณหน้าลิฟต์ โถงที่นั่งพักคอย และพื้นที่ทางเดินสัญจร ระหว่างห้องพิจารณาคดีและห้องสืบพยานเด็กบริเวณชั้น 8

- ห้องสืบพยานเด็ก ตั้งอยู่ที่ชั้น 8 บริเวณฝั่งขวาของอาคารศาลอาญา ซึ่งฝั่งซ้ายคือห้องพิจารณาคดี

1) เป้าหมายของการทำกิจกรรม (Goals of the Activity)

- เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้สะท้อนความต้องการเชิงอารมณ์และบรรยากาศ ของพื้นที่ศาลยุติธรรม ในแต่ละพื้นที่

- เพื่อรวบรวมแนวทางในการออกแบบ mood & tone ของพื้นที่ที่สอดคล้องกับความรู้สึกและประสบการณ์ของผู้ใช้งานจริง

- เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปปรับใช้ในการพัฒนางานออกแบบในขั้นตอนถัดไปที่ตรงกับความต้องการของ stakeholders ทุกกลุ่ม

2) ผลที่คาดว่าจะได้รับ (Expected Outcomes)

- เกิดความเข้าใจเชิงลึก (Deep Understanding) โดยที่ผู้เข้าร่วมทำกิจกรรมจะเกิดการตระหนักถึงความรู้สึก อารมณ์ และประสบการณ์ของผู้ใช้งานจริง ต่อพื้นที่ต่าง ๆ ในศาล ไม่ว่าจะเป็นห้องพิจารณาคดี พื้นที่ทางเดินสัญจร หรือห้องสืบพยานเด็ก

- เกิดการมองเห็น pain points และ positive points โดยที่ผู้เข้าร่วมสามารถระบุได้ว่า พื้นที่ส่วนใดสร้างความกังวล ไม่ปลอดภัย หรือกดดัน และส่วนใดที่ทำให้รู้สึกสบายใจ อบอุ่น หรือเป็นมิตร

- ผลลัพธ์จาก Empathy Mapping จะช่วย กำหนดทิศทางการออกแบบ (Design Direction) และสร้างแนวคิดเพื่อพัฒนาพื้นที่ให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้งานได้อย่างแท้จริง

- ผู้เข้าร่วมรู้สึกมีส่วนร่วมในกระบวนการออกแบบ (Participation & Ownership) เมื่อได้สะท้อนความคิดเห็นและความรู้สึกของตนเอง ผู้เข้าร่วมจะรู้สึกว่าเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาพื้นที่ศาลยุติธรรม

3) ผลลัพธ์ที่ได้จากการทำกิจกรรม (Output)

- Empathy Mapping ของแต่ละพื้นที่ (ห้องพิจารณาคดี พื้นที่ทางเดินสัญจร ห้องสืบพยานเด็ก) ที่ประกอบไปด้วย คำบรรยายความรู้สึกเชิงบวก เชิงลบ และความต้องการ และ Keyword สำคัญที่สะท้อน pain points และ positive points ของผู้ใช้งาน

- ประเด็นที่สรุป Insight หรือประเด็นสำคัญจากกิจกรรมเพื่อใช้เป็นข้อมูลสำหรับนำไปพัฒนาต่อการออกแบบขั้นตอนถัดไป

4) อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการทำกิจกรรม (Equipment and Tools for the Activity)

มีอุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการทำกิจกรรมสำหรับผู้เข้าร่วมทำกิจกรรม ดังนี้ 1. กระดาษ Empathy Map สำหรับให้ผู้เข้าร่วมทำกิจกรรมได้เขียนบรรยายความรู้สึกลงไป 2. ปากกาเมจิกสี และ 3. ภาพสไลด์ของ 3 พื้นที่

5) รูปแบบของการทำกิจกรรม (Activity Format)

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะถูกแบ่งออกเป็นสองกลุ่ม คละบพบาพหน้าทีกัน เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลกันภายในกลุ่มของตนเองและนำเสนอแลกเปลี่ยนกันระหว่างกลุ่ม โดยผู้จัดกิจกรรมจะได้เชิญชวนให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมดูภาพจาก 3 พื้นที่ โดยเป็นสภาพปัจจุบันที่ยังมีการใช้งานของ 3 พื้นที่ ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้สะท้อนความรู้สึกของตนเอง เมื่อเห็นภาพพื้นที่แต่ละส่วน เช่น ความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อเห็นห้องพิจารณาคดี บรรยากาศของพื้นที่ทางเดินสัญจร หรือความรู้สึกเมื่อมองเห็นห้องสืบพยานเด็ก เพื่อให้เกิดการ เชื่อมโยงกับประสบการณ์

และอารมณ์ของผู้ใช้งานจริง ไม่ว่าจะเป็นผู้พิพากษา เจ้าหน้าที่ศาล ทนายความ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน เป็นต้น



ภาพที่ 3. 14 คำถามสำหรับกิจกรรมที่ 1: ห้องพิจารณาคดี



ภาพที่ 3. 15 คำถามสำหรับกิจกรรมที่ 1: พื้นที่ทางเดินสัญจร



ภาพที่ 3. 16 คำถามสำหรับกิจกรรมที่ 1: ห้องสืบพยานเด็ก

กิจกรรมที่ 2: กิจกรรม “อารมณ์” หรือ “MOOD MAPPING”



กิจกรรมที่ 2. “อารมณ์”
MOOD MAPPING

ระยะเวลา : 30 นาที

วัตถุประสงค์ : เข้าใจอารมณ์ที่ผู้ใช้งานอยากให้เกิดในพื้นที่

อุปกรณ์ :

1. กระดาษ Emotion board
2. ปากกาเมจิกสี
3. โพสต์อิท

CO - DESIGN
SPACE FOR ALL

ภาพที่ 3. 17 รูปแบบของกิจกรรมที่ 2: กิจกรรม “อารมณ์” หรือ “MOOD MAPPING”

กิจกรรมนี้จัดขึ้นเพื่อ ค้นหาความต้องการด้านอารมณ์และบรรยากาศของพื้นที่ (Mood & Atmosphere Needs) โดยผู้เข้าร่วมจะได้เห็น ภาพตัวอย่างพื้นที่ทั้งหมด 3 พื้นที่ ได้แก่ ห้องสืบพยานเด็ก โถงทางเดินสำญจร และห้องสืบพยานเด็ก ซึ่งในแต่ละพื้นที่จะมี ภาพตัวอย่างจำนวน 9 ภาพ ที่แสดงถึง mood และบรรยากาศที่แตกต่างกัน

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะถูกเชิญให้เลือกภาพที่ตนเองรู้สึกว่าจะเหมาะสมพร้อมทั้งระบุเหตุผลและแสดงให้เห็นว่าพื้นที่นั้นมีบรรยากาศแบบใด อาจจะเป็นความรู้สึกอบอุ่น ปลอดภัย เป็นมิตร สงบ น่าเชื่อถือ หรือมีความเป็นทางการ ทั้งนี้เพื่อให้เข้าใจถึง ภาพลักษณ์ (image), อารมณ์ (mood), และบรรยากาศ (ambience) ของพื้นที่ศาลยุติธรรมที่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียคาดหวังและอยากให้มีการออกแบบปรับปรุงในอนาคต

1) เป้าหมายของการทำกิจกรรม (Goals of the Activity)

- เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้สะท้อนความต้องการเชิงอารมณ์และบรรยากาศ ของพื้นที่ศาลยุติธรรมในแต่ละพื้นที่
- เพื่อรวบรวมแนวทางในการออกแบบ mood & tone ของพื้นที่ที่สอดคล้องกับความรู้สึกและประสบการณ์ของผู้ใช้งานจริง
- เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปปรับใช้ในการพัฒนางานออกแบบในขั้นตอนถัดไปที่ตรงกับความต้องการของ stakeholders ทุกกลุ่ม

2) ผลที่คาดว่าจะได้รับ (Expected Outcomes)

- ผู้เข้าร่วมสามารถระบุอารมณ์และบรรยากาศที่ต้องการได้ เช่น ความรู้สึกปลอดภัย อบอุ่น สงบ เป็นมิตร หรือทางการ สำหรับแต่ละพื้นที่ ได้แก่ ห้องสืบพยานเด็ก โถงทางเดินสัญญา และห้องพิจารณาคดี
- เกิดการเห็นภาพร่วมกันของ mood & tone ในแต่ละพื้นที่ ที่ส่งผลทำให้ผู้จัดกิจกรรมและผู้ออกแบบเข้าใจความคาดหวังของผู้ใช้งานได้ชัดเจน
- เกิดการมีส่วนร่วมในการออกแบบเชิงภาพลักษณ์และอารมณ์ (Emotional Design) ผู้เข้าร่วมรู้สึกว่าคุณเองมีส่วนร่วมในการกำหนดทิศทางการออกแบบศาลยุติธรรมที่เป็นมิตรต่อทุกคน

3) ผลลัพธ์ที่ได้จากการทำกิจกรรม (Output)

- Mood Board ของแต่ละพื้นที่ (3 พื้นที่) ที่สรุป mood & tone ที่ผู้เข้าร่วมเลือกรูปภาพต่าง ๆ มา พร้อมทั้งคำอธิบายเหตุผลที่เลือกภาพนั้น ๆ และ Keyword ของอารมณ์และบรรยากาศที่ต้องการในแต่ละพื้นที่
- แนวทางการออกแบบเชิงอารมณ์ (Emotional Design Guideline) เพื่อใช้กำหนดทิศทางการสร้าง Prototype และ Final Design ต่อไป

4) อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการทำกิจกรรม (Equipment and Tools for the Activity)

เครื่องมือที่ใช้ในการทำกิจกรรมสำหรับผู้เข้าร่วมทำกิจกรรม ดังนี้ 1. ภาพตัวอย่าง mood & tone ของแต่ละพื้นที่ (พื้นที่ละ 9 ภาพ) 2. กระดาษสำหรับบันทึกเหตุผลการเลือกภาพที่เป็นแบบบันทึกกิจกรรม (Activity Recording Sheet) เพื่อเก็บข้อมูลผลลัพธ์แต่ละกลุ่ม 3. ปากกา/ดินสอสำหรับผู้เข้าร่วม และ 4. เครื่องฉายภาพ จอคอมพิวเตอร์ (สำหรับเปิดภาพตัวอย่าง)

5) รูปแบบของการทำกิจกรรม (Activity Format)

ในกิจกรรมที่ 2: Mood Mapping นี้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะถูกแบ่งออกเป็นสองกลุ่ม โดยจัดให้แต่ละกลุ่มประกอบด้วยผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่มีบทบาทและหน้าที่แตกต่างกัน (cross-functional group) เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น มุมมอง และประสบการณ์ที่หลากหลายภายในกลุ่ม

กระบวนการดำเนินกิจกรรมประกอบด้วย

- ผู้เข้าร่วมในแต่ละกลุ่มจะได้ดูภาพตัวอย่างของพื้นที่ทั้ง 3 พื้นที่ ได้แก่ ห้องสืบพยานเด็ก พื้นที่ทางเดินสัญญา และห้องพิจารณาคดี โดยแต่ละพื้นที่มีภาพตัวอย่างจำนวน 9 ภาพ ที่แสดง mood และบรรยากาศที่ต่างกัน
- ผู้เข้าร่วมจะทำการพิจารณาภาพแต่ละพื้นที่ พร้อมทั้งเลือกภาพที่ตนเองรู้สึกว่าเหมาะสม หรืออยากให้พื้นที่นั้นมีบรรยากาศตามภาพที่เลือก

- ผู้เข้าร่วมจะต้อง ระบุเหตุผลที่เลือกภาพนั้น เช่น ความรู้สึกของภาพที่เลือก หรือบรรยากาศในภาพที่เลือกมานั้นที่คิดว่าจะช่วยสนับสนุนการใช้งานพื้นที่ได้ดีที่สุด
- หลังจากนั้น แต่ละกลุ่มจะนำเสนอภาพที่เลือกพร้อมเหตุผลต่อที่ประชุมรวม เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกลุ่ม และเห็นแนวโน้มของ mood & tone ที่ผู้เข้าร่วมทั้งหมดต้องการในแต่ละพื้นที่



ภาพที่ 3. 18 ภาพตัวอย่างของพื้นที่ห้องพิจารณาคดี



ภาพที่ 3. 19 ภาพตัวอย่างของพื้นที่ทางเดินสัญจร



ภาพที่ 3. 20 ภาพตัวอย่างของห้องสืบพยานเด็ก

กิจกรรมที่ 3 สำคัญ หรือ “PYRAMID OF NEEDS”



ภาพที่ 3. 21 รูปแบบของกิจกรรม “สำคัญ” หรือ “PYRAMID OF NEEDS”

กิจกรรมนี้จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เข้าร่วมทำกิจกรรมได้ร่วมกันจัดลำดับความสำคัญของความต้องการ (Needs Prioritization) ที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ใช้งานจริงในกิจกรรม Empathize ก่อนหน้านี้ โดยมุ่งเน้นให้เกิดความเข้าใจร่วมกันว่า สิ่งใดเป็นความต้องการที่สำคัญมากที่สุด สิ่งใดมีความสำคัญรองลงมา สิ่งใดมีความสำคัญปานกลาง มีความสำคัญน้อย และสิ่งใดมีความสำคัญน้อยที่สุดในการออกแบบและปรับปรุงพื้นที่ของศาลยุติธรรมทั้ง 3 พื้นที่ ได้แก่ ห้องสืบพยานเด็ก พื้นที่ทางเดินสัญจร และห้องพิจารณาคดี

1) เป้าหมายของการทำกิจกรรม (Goals of the Activity)

เพื่อให้ได้ลำดับความสำคัญของความต้องการในแต่ละพื้นที่อย่างชัดเจน ซึ่งจะถูกนำไปใช้ในการกำหนดแนวทางออกแบบ (Design Criteria) และพัฒนาพื้นที่ให้ตอบโจทย์ความต้องการที่แท้จริงของผู้ใช้งานได้อย่างครบถ้วน

2) ผลที่คาดว่าจะได้รับ (Expected Outcomes)

- ผู้เข้าร่วมสามารถจัดลำดับความสำคัญของความต้องการได้อย่างเป็นระบบ เห็นภาพรวมว่าความต้องการใดจำเป็นมากที่สุด และความต้องการใดมีความสำคัญน้อยกว่า ในการออกแบบพื้นที่แต่ละส่วน
- เกิดความเข้าใจร่วมกันในกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย แต่ละกลุ่มจะเรียนรู้และแลกเปลี่ยนมุมมอง จนเกิด consensus (ความเห็นพ้องร่วมกัน) ว่าสิ่งใดสำคัญต่อผู้ใช้งานจริงที่สุด
- ได้ข้อมูลเชิงลึกสำหรับกำหนด Design Criteria ในขั้นตอนถัดไป

3) ผลลัพธ์ที่ได้จากการทำกิจกรรม (Output)

Pyramid of Needs ของแต่ละกลุ่ม (5 ชั้น) เรียงลำดับจากความต้องการสำคัญมากที่สุดถึงน้อยที่สุด

4) อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการทำกิจกรรม (Equipment and Tools for the Activity)

อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการทำกิจกรรมสำหรับผู้เข้าร่วมทำกิจกรรม ดังนี้ 1. บัตรคำความต้องการ (Need Cards) จากผลการสัมภาษณ์ 2. กระดาน Pyramid of Needs (5 ชั้น) สำหรับวางบัตรคำ 3. แบบสอบถามกิจกรรม (Activity Recording Sheet) และ 4. ปากกา/ดินสอสำหรับผู้เข้าร่วม

5) รูปแบบของการทำกิจกรรม (Activity Format)

ในกิจกรรมที่ 3: กิจกรรม “สำคัญ” หรือ “PYRAMID OF NEEDS” นี้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะถูกแบ่งออกเป็นสองกลุ่ม โดยจัดให้แต่ละกลุ่มประกอบด้วยผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่มีบทบาทและหน้าที่แตกต่างกัน (cross-functional group) เพื่อให้เกิดการ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น มุมมอง และประสบการณ์ที่หลากหลายภายในกลุ่ม

กระบวนการดำเนินกิจกรรมประกอบด้วย

- ผู้เข้าร่วมจะทำแบบสอบถามจากแบบสอบถามเกี่ยวข้องกับความต้องการต่าง ๆ เพื่อให้คะแนนความสำคัญของพื้นที่ต่าง ๆ ทั้ง 3 พื้นที่ ทั้ง 5 ระดับไล่จาก สำคัญมากที่สุด ไปจนถึงสำคัญน้อยที่สุด
- จากนั้นให้ผู้เข้าร่วมได้แสดงความคิดเห็นในกลุ่มพร้อมทั้งรับบัตรคำความต้องการ (Need Cards) ที่แยกตามหมวดหมู่
- ทำการอภิปราย และระดมความคิดเห็นร่วมกัน เพื่อจัดลำดับความสำคัญของความต้องการแต่ละข้อ
- จัดเรียงบัตรคำลงใน Pyramid of Needs 5 ชั้น ไล่จากสำคัญมากที่สุด (ชั้นบนสุด) ไปจนถึงสำคัญน้อยที่สุด (ชั้นล่างสุด)
- นำเสนอผลลัพธ์ของกลุ่มต่อที่ประชุมรวม เพื่อให้ทุกกลุ่มเห็นภาพรวมของลำดับความสำคัญและเกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกลุ่ม

กิจกรรมที่ 4 “เปลี่ยน” หรือ “LAYOUT MODEL”



ภาพที่ 3. 22 รูปแบบของกิจกรรม “เปลี่ยน” หรือ “LAYOUT MODEL”

กิจกรรมนี้จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เข้าร่วมทำกิจกรรมได้ทดลองออกแบบและจัดวางพื้นที่ภายในห้องพิจารณาคดีใหม่ โดยเริ่มจากการมอบแบบแปลนห้องพิจารณาคดี (Floor Plan) ในรูปแบบกระดาษที่แสดงกรอบผนังห้องจริง พร้อมกับแบบจำลองเฟอร์นิเจอร์ขนาดเล็กที่ตัดเป็นชิ้น ๆ (Furniture Cut-outs)

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะทำงานเป็นกลุ่ม โดยใช้ความรู้สึก ความเข้าใจ และประสบการณ์ของตนเองมาจัดวางเฟอร์นิเจอร์แต่ละชิ้นลงบนผังห้อง เพื่อทดลองเปลี่ยนตำแหน่งและจัด Layout ของห้องพิจารณาคดีใหม่ ตามมุมมองของผู้ใช้งานจริง โดยคำนึงถึงความเหมาะสมต่อกระบวนการใช้งาน ความปลอดภัย ความเป็นส่วนตัว และบรรยากาศภายในห้อง

1) เป้าหมายของการทำกิจกรรม (Goals of the Activity)

เพื่อค้นหาแนวทางใหม่ ๆ ในการจัดพื้นที่ภายในห้องพิจารณาคดีให้ที่ตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้งาน เพิ่มประสิทธิภาพการใช้งาน และสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อความเป็นธรรม ความมั่นใจ และความสบายใจ

2) ผลที่คาดว่าจะได้รับ (Expected Outcomes)

- ผู้เข้าร่วมสามารถนำเสนอแนวทางการจัดวางพื้นที่ (Layout Options) ใหม่ ๆ โดยสะท้อนมุมมองของผู้ใช้งานจริงต่อการจัดพื้นที่ในห้องพิจารณาคดี
- เกิดความเข้าใจในความต้องการและเหตุผลเบื้องหลังการจัดวางเฟอร์นิเจอร์ทั้งด้านความสะดวกในการใช้งาน ความปลอดภัย ความเป็นส่วนตัว และลำดับขั้นของกระบวนการยุติธรรม

2.3 ได้ต้นแบบการจัดวางพื้นที่เบื้องต้น (Initial Layout Prototype) สำหรับนำไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบรายละเอียดในขั้นตอนถัดไป

3) ผลลัพธ์ที่ได้จากการทำกิจกรรม (Output)

แบบจำลองการจัดเลย์เอาต์ (Layout Model) ของแต่ละกลุ่ม ที่มีการจัดวางเฟอร์นิเจอร์ในตำแหน่งที่แต่ละกลุ่มเห็นว่าเหมาะสม พร้อมทั้งคำอธิบายเหตุผลประกอบการจัดวางแต่ละจุด

4) อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการทำกิจกรรม (Equipment and Tools for the Activity)

อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการทำกิจกรรมสำหรับผู้เข้าร่วมทำกิจกรรม ดังนี้ 1. กระดาษ Floor Plan ห้องพิจารณาคดี (Top View) ขนาดใหญ่ 2. แบบจำลองเฟอร์นิเจอร์ (Furniture Cut-outs) เช่น โต๊ะผู้พิพากษา โต๊ะทนาย แก้วผู้ต้องหา แก้วผู้เสียหาย โต๊ะพยาน แก้วผู้ชม เป็นต้น

5) รูปแบบของการทำกิจกรรม (Activity Format)

ในกิจกรรมนี้ ผู้เข้าร่วมจะถูกแบ่งออกเป็นกลุ่มย่อย โดยแต่ละกลุ่มจะได้รับ Floor Plan ของห้องพิจารณาคดี พร้อม แบบจำลองเฟอร์นิเจอร์ ที่เตรียมไว้ล่วงหน้า จากนั้นผู้เข้าร่วมทำกิจกรรมจะทำการอภิปรายและระดมความคิดเห็นร่วมกัน เพื่อจัดวางเฟอร์นิเจอร์แต่ละชิ้นลงบนแบบแปลน โดยพิจารณาจาก

- กระบวนการใช้งานจริง
- ความสะดวก ปลอดภัย และเป็นส่วนตัว
- ความเหมาะสมตามลำดับขั้นของกระบวนการพิจารณาคดี
- เขียนคำอธิบายเหตุผล การจัดวางแต่ละส่วนอย่างชัดเจน
- นำเสนอ Layout Model ของกลุ่มตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเรียนรู้แนวคิดร่วมกัน

วิธีการวิจัยนี้เป็นวิธีการออกแบบร่วมกัน เพื่อให้ผู้เข้าร่วมมีการแลกเปลี่ยนพูดคุยและโต้ตอบ ทั้งในรูปแบบกลุ่มย่อยและกลุ่มใหญ่ ทำให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ที่ผู้เข้าร่วมสะท้อนความคิดเห็น ความรู้สึก หรือประสบการณ์ของตนภายในห้อง ขณะเดียวกันได้รับฟังมุมมองจากผู้อื่น จากการสังเกตและเก็บข้อมูลจากกิจกรรมทำให้เห็นถึงแนวคิดและข้อเสนอแนะที่หลากหลาย บางประเด็นมาจากประสบการณ์โดยตรงในการใช้พื้นที่ศาล เช่น ความรู้สึกไม่ปลอดภัย พื้นที่รู้สึกเกิดความเครียด เส้นทางสัญจรวีลแชร์เข้าถึงยาก ตลอดจนประสบการณ์ใช้งานในพื้นที่กระบวนการยุติธรรมซึ่งมีความแตกต่างกัน โดยทั้งหมดที่กล่าวมาการออกแบบมีส่วนร่วมในลักษณะนี้จึงไม่เพียงช่วยพัฒนาเครื่องมือวิจัยให้เหมาะสม แต่ยังส่งเสริมแนวคิดการออกแบบร่วมที่มนุษย์เป็นศูนย์กลาง

3.7.3 การออกแบบอย่างมีส่วนร่วมโดยแบบสอบถามออนไลน์

เพื่อให้การออกแบบศาลที่มีประชาชนเป็นศูนย์กลางสามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกฝ่าย ทีมวิจัยได้กำหนดกระบวนการระดมความคิดเห็นโดยใช้แนวทางการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม (Participatory Design) ประกอบด้วย 2 กิจกรรมหลัก ได้แก่ การจัดประชุมเชิงปฏิบัติการออกแบบร่วมกัน (Co-design Workshop) ตามรายละเอียดในหัวข้อ 3.7.2 และการสำรวจความคิดเห็นผ่านแบบสอบถามออนไลน์ ซึ่งถูกออกแบบให้เชื่อมโยงกันอย่างต่อเนื่อง

1. การจัดประชุมเชิงปฏิบัติการออกแบบร่วมกัน (Co-design Workshop)

กิจกรรมนี้จัดขึ้นเมื่อวันที่ 18 มิถุนายน 2568 โดยเชิญตัวแทนผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในหลากหลายภาคส่วน เช่น ผู้พิพากษา เจ้าหน้าที่หน้าบัลลังก์ อัยการ ทนายความ ตัวแทนหน่วยงานด้านพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ นักวิชาการด้านกระบวนการยุติธรรม และผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง เพื่อร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่อแนวทางการออกแบบ ข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากเวทีนี้ถูกสังเคราะห์และนำไปใช้เป็นฐานข้อมูลในการพัฒนาแบบสอบถามออนไลน์

2. แบบสอบถามออนไลน์

การสำรวจความคิดเห็นผ่านแบบสอบถามออนไลน์มีเป้าหมายเพื่อเก็บข้อมูลเชิงปริมาณจากกลุ่มเป้าหมายในวงกว้าง เนื้อหาของแบบสอบถามครอบคลุมองค์ประกอบทางเลือกการออกแบบของห้องพิจารณาคดี ห้องสืบพยาน และเส้นทางสัญจรเชื่อมระหว่างทั้งสองพื้นที่ แบบสอบถามถูกเผยแพร่ทั้งในเครือข่ายผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของงานวิจัย และได้รับความร่วมมือจากสำนักงานศาลยุติธรรมในการกระจายไปยังศาลทั่วประเทศ เพื่อเปิดโอกาสให้บุคลากรในศาลต่าง ๆ ได้มีส่วนร่วมเสนอความคิดเห็นต่อการออกแบบศาลที่มีประชาชนเป็นศูนย์กลางอย่างแท้จริง

แบบสอบถามเพื่อเสนอแนวทางในการออกแบบศาลที่ยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง

โครงการวิจัยต้นแบบพิมพ์เขียวสถาปัตยกรรมของศาลที่ยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง

กรณีศึกษาห้องพิจารณาคดี และห้องสืบพยาน

ลงชื่อเข้าใช้ Google เพื่อบันทึกการแก้ไข ดูข้อมูลเพิ่มเติม

* ระบุว่าเป็นศาลที่ท่านเป็น

ความเกี่ยวข้องในพื้นที่ *

☐ ผู้ใช้พื้นที่โดยตรง เช่น ผู้พิพากษา อัยการ ทนายความ เจ้าหน้าที่ มีกรรณิการ

☐ ผู้เกี่ยวข้องอื่นๆ เช่น บุคคลทั่วไป ไรท์ จ่าเลย ผู้ร่วมฟังการพิจารณาคดี

ถัดไป

ล้างแบบฟอร์ม

แบบฟอร์มนี้ถูกสร้างขึ้นภายใน Bangkok University
แบบฟอร์มนี้ถูกส่งมอบให้โดย ราชบัณฑิตยสถาน

Google ฟอร์ม

สภาพแวดล้อมทางกายภาพ (ห้องพิจารณาคดี)

กรุณาเรียงลำดับ "ความเหมาะสม" ในแต่ละหัวข้อ โดยให้ลำดับไม่ซ้ำกัน

1.1 "วัสดุพื้น" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี" *

	เหมาะสม ที่สุด	เหมาะสม รองลงมา	เหมาะสม น้อยที่สุด
วัสดุลายไม้	☐	☐	☐
วัสดุพรม	☐	☐	☐
วัสดุหินขัด	☐	☐	☐

ภาพที่ 3. 23 แบบสอบถามออนไลน์

3.8 การออกแบบต้นแบบทางสถาปัตยกรรม (Design prototype)

การออกแบบทางสถาปัตยกรรม มีกระบวนการหลักอยู่ 3 ขั้นตอน คือ (คัมพงค์ หนูบรรจง, 2564)

- 1) การวิเคราะห์โปรแกรมการออกแบบจากข้อมูล เพื่อให้ได้มาซึ่งประโยชน์ใช้สอย ขนาดพื้นที่ และแนวปฏิบัติการใช้พื้นที่นั้น
- 2) การออกแบบร่างขั้นต้น ซึ่งจะแสดงให้เห็นแนวทางของผลงานออกแบบ และทางเลือกที่เหมาะสมต่อการนำไปพัฒนาต่อ
- 3) การพัฒนาแบบขั้นสมบูรณ์ เป็นการสรุปผลงานออกแบบ เพื่อใช้เป็นต้นแบบในการ นำไปสู่ขั้นตอนการก่อสร้างจริงต่อไป

งานวิจัยจึงได้นำข้อมูลที่สรุปได้มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบหรือปรับปรุงสถานที่ตามเงื่อนไขต่างๆ ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 2 เงื่อนไข คือ 1) การออกแบบปรับปรุงภายใต้การดัดแปลงการใช้พื้นที่เดิมโดยคงสภาพเดิมให้ได้มากที่สุด และ 2) การเสนอแนะแนวทางการออกแบบตามความต้องการของผู้ใช้พื้นที่ภายใต้แนวคิดการออกแบบที่มีประชาชนเป็นศูนย์กลาง โดยทั้ง 2 แนวทางจะมีการระดมความเห็นขั้นสุดท้ายเพื่อร่วมกันประเมินความเหมาะสมในการใช้งาน และข้อได้เปรียบและข้อควรระวังของทั้ง 2 แนวทาง

3.9 บทสรุปวิธีการวิจัย

งานวิจัยนี้เริ่มต้นจากการสำรวจกรณีศึกษา (Case studies) เพื่อเปรียบเทียบให้เห็นภาพแนวทางการออกแบบห้องพิพากษาและห้องสืบพยานที่มีแนวคิดมนุษย์เป็นศูนย์กลาง สำหรับการวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder analysis) เป็นวิธีการที่ช่วยแยกแยะผู้ที่เกี่ยวข้อง อันนำไปสู่ข้อมูลที่รอบด้านจากทุกฝ่าย การสัมภาษณ์เชิงลึก (In depth interview) เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สำคัญในการสนับสนุนงานออกแบบ ส่วนการสนทนากลุ่ม (Focus group) นำไปสู่การแลกเปลี่ยนความเห็นและความเข้าใจจากหลายฝ่ายที่เกี่ยวข้อง สำหรับวิธีการ การเดินทางของผู้ใช้งาน (User journey) ช่วยให้เข้าใจถึงประสบการณ์ของผู้ใช้อาคารในพื้นที่ต่างๆ ที่ผู้ใช้อาคารเดินทางผ่าน ส่วนการประชุมเชิงปฏิบัติการออกแบบร่วมกัน (Co-design Workshop) เป็นการระดมความคิดที่มีต่อการออกแบบพื้นที่ และการออกแบบต้นแบบทางสถาปัตยกรรม (Design prototype) เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เห็นตัวอย่างของสภาพแวดล้อมที่ปรับปรุง

บทที่ 4

กรณีศึกษา

งานวิจัยนี้ได้ทำการวิเคราะห์กรณีศึกษาทั้งหมด 10 กรณี แบ่งออกเป็น กรณีศึกษาศาลที่เน้นห้องพิจารณาคดี 5 กรณี และกรณีศึกษาห้องสืบพยาน 5 กรณี โดยทำการวิเคราะห์ 6 ประเด็นหลัก เพื่อทำความเข้าใจแนวทางการออกแบบและการใช้งานพื้นที่ ดังนี้

1. แนวคิดการออกแบบ เพื่อศึกษาแนวคิดที่ใช้ในการออกแบบศาลและพื้นที่เกี่ยวข้อง
2. สภาพแวดล้อม เพื่อศึกษาปัจจัยที่ช่วยลดความหวาดกลัว และความเครียดของผู้เข้ามาในศาล
3. วิธีการสร้างความปลอดภัย ศึกษากระบวนการความปลอดภัยที่ถูกนำมาใช้ในศาล
4. ทางสัญจร เป็นการวิเคราะห์วิธีแยกเส้นทางแต่ละบุคคล เช่น เส้นทางของผู้ต้องหา พยาน และเจ้าหน้าที่ศาล เพื่อลดความเสี่ยงของการเผชิญหน้ากัน
5. การจัดวางผัง วิเคราะห์ตำแหน่งของเฟอร์นิเจอร์ภายในห้องที่ทำการศึกษา และการออกแบบที่ช่วยให้พยานรู้สึกปลอดภัย
6. เทคโนโลยี เป็นการวิเคราะห์เทคโนโลยีที่นำมาใช้ห้องพิจารณาคดีและห้องสืบพยาน

กรณีศึกษาศาลที่เน้นห้องพิจารณาคดี 5 กรณี



Lowell Justice Center



Johnson County
Courthouse



Pinellas County Family
Courts



Courthouse



อาคารที่ทำการศาลยุติธรรม
ขนาด 8 บัลลังก์

กรณีศึกษาห้องสืบพยาน 5 กรณี



สำนักงานอัยการจังหวัด
ภูเก็ต ประเทศไทย



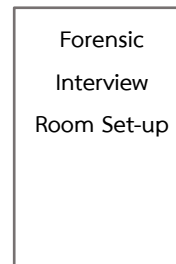
Adli Görüşme Odası
(AGO) ประเทศตุรกี



สำนักงานอัยการ
จังหวัดนครปฐม



Best Design
Practices for
Police
Witness/Victim
Interview
Rooms



Forensic
Interview
Room Set-up

4.1 กรณีศึกษาศาลห้องพิจารณาคดี

กรณีศึกษาที่เป็นศาลที่เน้นห้องพิจารณาคดีมีทั้งหมด 5 กรณีศึกษา ได้แก่ Lowell Justice Center, Johnson County Courthouse, Pinellas County Family Courts, Courthouse Amsterdam และอาคารที่ทำการศาลยุติธรรม ขนาด 8 บัลลังก์ กรณีศึกษาทั้งหมดนี้ให้ความสำคัญกับการออกแบบพื้นที่เพื่อรองรับประชาชนที่เข้ามาใช้บริการ โดยการออกแบบพื้นที่ศาลนั้นไม่เพียงแต่มีผลต่อการทำงานของเจ้าหน้าที่แต่ส่งผลถึงผู้พิพากษา ทนายความ ผู้ต้องหา พยาน ครอบครัวของผู้เกี่ยวข้อง หรือประชาชนทั่วไป การออกแบบที่ดีสามารถช่วยสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อกระบวนการยุติธรรม ลดความตึงเครียดของผู้ที่เข้ามาใช้บริการ และเป็นสถานที่ที่ประชาชนรู้สึกปลอดภัยในสถานที่ ดังนั้นจึงมีวิเคราะห์กรณีศึกษาศาลที่เน้นห้องพิจารณาคดี

4.1.1 Lowell Justice Center



ภาพที่ 4. 1 แสดงบรรยากาศ Lowell Justice Center ที่มา: faainc.com

Location: Jackson St, Lowell, USA

Architects: Finegold Alexander Architects

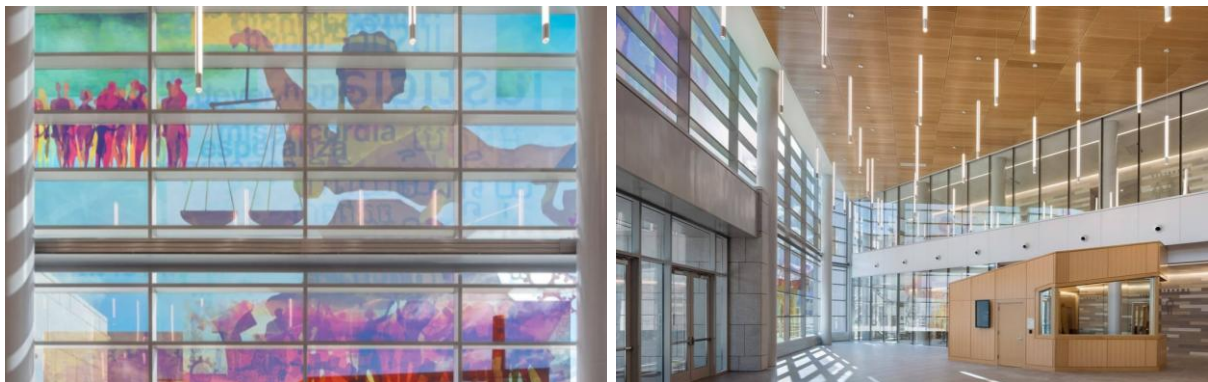
Area: 265,000 SF

Year: 2020



ภาพที่ 4. 2 แสดงผัง Lowell Justice Center ที่มา: issuu.com

Lowell Justice Center เป็นอาคารศาล 7 ชั้น แนวคิดการออกแบบให้มีความโปร่งโล่งและทันสมัย โดยได้แรงบันดาลใจจากรากฐานจากประวัติศาสตร์ของเมืองโลเวลล์ โดยโครงสร้างของอาคารใช้วัสดุหลักมี หินแกรนิต กระamik และเหล็ก ตัวอาคารมีการเปิดรับแสงธรรมชาติเข้าอย่างทั่วถึง ไม่ว่าจะเป็น โถงทางเข้า พื้นที่สัญจร และห้องพิจารณาคดี ซึ่งช่วยสร้างบรรยากาศที่ปลอดโปร่งโล่งสบาย ลดความตึงเครียดกับผู้ใช้งาน และยังลดการใช้พลังงานในอาคาร ส่วนด้านหน้าของศาลมีกระฉากที่ตกแต่งด้วยงานศิลปะ ที่สื่อถึง สัญลักษณ์ แห่งความยุติธรรมที่มีสีสันสวยงาม นอกจากนี้โดยรอบศาลยังจัดสวนฝนและพืชพื้นเมือง ทำหน้าที่ช่วยกรอง มลพิษในพื้นที่ Lowell Justice Center จึงได้รับการรับรอง LEED Platinum ที่เป็นการออกแบบอาคารที่ ยั่งยืนและเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม



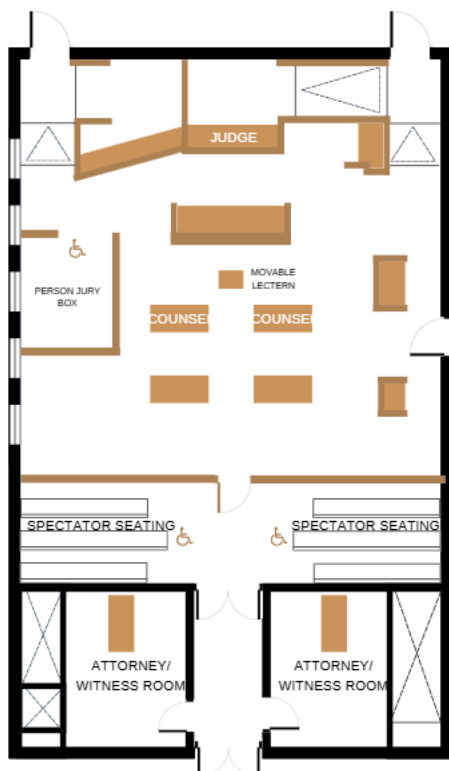
ภาพที่ 4. 3 แสดงศิลปะ (ซ้าย) และบรรยากาศโถงทางเข้า Lowell Justice Center (ขวา) ที่มา: faainc.com

อาคารศาลมีการติดตั้งระบบควบคุมการเข้าออกอิเล็กทรอนิกส์ที่เป็นกล้องวงจรปิดที่ครอบคลุม และ ระบบควบคุมห้องขังแบบอิเล็กทรอนิกส์เพื่อความปลอดภัย เจ้าหน้าที่ของศาลตรวจสอบตลอดเวลา นอกจากนี้ เส้นทางสัญจรภายในศาล มีการแยกเส้นทางสำหรับผู้ต้องขัง ผู้พิพากษา เจ้าหน้าที่ และประชาชน เพื่อลด โอกาสในการเผชิญหน้ากันโดยไม่จำเป็นและป้องกันการเกิดอันตรายในอาคาร ตามภาพที่ 4.4 เส้นทางประ สี่ เหลืองเป็นเส้นทางประชาชน เส้นทางสีเขียวเป็นห้องผู้ต้องขัง และเส้นทางสีน้ำเงินเป็นเส้นทางเจ้าหน้าที่ โดย แต่เส้นทางจะแยกจากกัน



ภาพที่ 4. 4 เส้นทางสัญจรภายในศาล Lowell Justice Center ที่มา: issuu.com

ห้องพิจารณา การจัดโต๊ะผู้พิพากษาสูงกว่าโต๊ะทนายเพียงเล็กน้อย ใช้วัสดุไม้ท่อนอ่อนทั้งโต๊ะผู้พิพากษา โต๊ะทนาย และพยาน ทำให้ความรู้สึกถึงความเป็นธรรมชาติ ผันด้านหลังผู้พิพากษาใช้หินสีเทา มีสัญลักษณ์ของกฎหมาย ด้านข้างมีกระจกขนาดใหญ่ที่รับแสงเข้ามาในห้องทำให้บรรยากาศในห้องดูโปร่งโล่ง เก้าอี้สีดำทำให้ความรู้สึกเป็นทางการ เทคโนโลยีภายในห้องพิจารณามี ไมโครโฟนรองรับการบันทึกเสียงและใช้การสื่อสารภายในห้องพิจารณาคดี นอกจากนี้มีกล้องวงจรปิดเพื่อตรวจสอบการดำเนินคดีและรักษาความปลอดภัยในห้อง



ภาพที่ 4. 5 แสดงผังห้องพิจารณา (ซ้าย) และบรรยากาศห้องพิจารณา Lowell Justice Center (ขวา) ที่มา: faainc.com

4.1.2 Johnson County Courthouse



ภาพที่ 4. 6 Johnson County Courthouse ที่มา: jocogov.org

Location: Olathe, Kansas, USA

Architects: Treanor HL & Fentress Architects

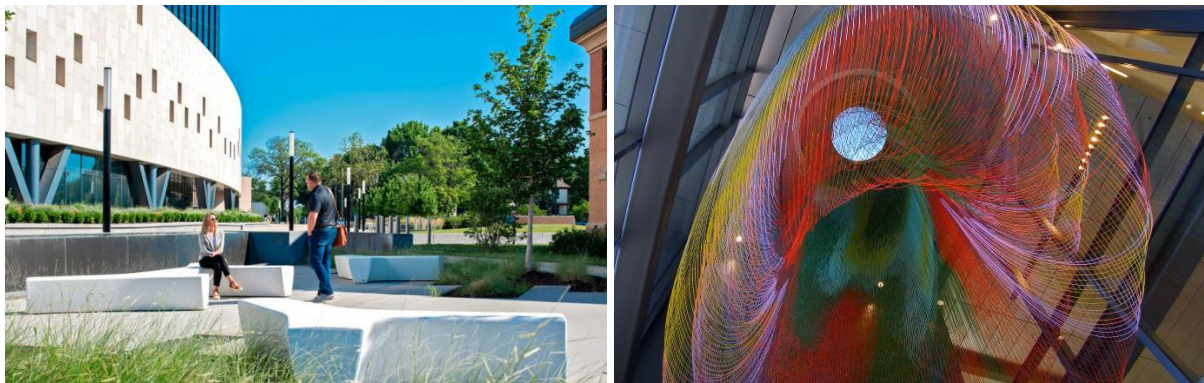
Area: 33,150 sq.m

Year: 2021



ภาพที่ 4. 7 แสดงผัง Johnson County Courthouse ที่มา: jocogov.org

เป็นอาคารศาล 7 ชั้น ประกอบด้วยห้องพิจารณาคดี 28 ห้อง การออกแบบยังคำนึงถึงความสะดวกสบายของผู้ใช้งาน โดยจัดพื้นที่ให้เข้าถึงได้ง่าย ลดความยุ่งยากในการเดินทางภายในตัวอาคาร มีการหมุนเวียนที่ปลอดภัยในการควบคุมตัว ด้วยเทคโนโลยีล้ำสมัย พื้นที่รวมตัวสาธารณะที่มีธรรมชาติ และลานจอดรถ แยกนักโทษและจำเลยทางอาญาออกจากเหยื่อ พยาน คณะลูกขุน และคนอื่น ๆ ในทางเดินศาล การออกแบบลดความแออัด โดยใช้สถาปัตยกรรมที่เปิดกว้าง มีการใช้กระจกและโครงสร้างโปร่งแสงเพื่อสร้างความรู้สึกโปร่งโล่ง (2025. Johnson County)



ภาพที่ 4. 8 แสดงพื้นที่รวมตัวสาธารณะ (ซ้าย) และงานศิลปะ Open Prairie (ขวา) ที่มา: treanor.design

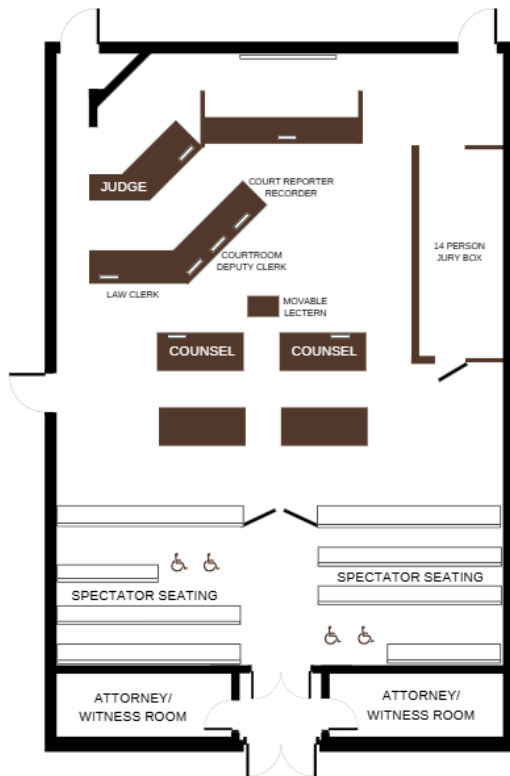
เส้นทางสัญจรภายในศาล เส้นประสีเขียวอาคารเก่าทางเดินมีการเดินแยกและยังมีการเดินเส้นทางกับประชาชน แต่อาคารใหม่มีการแยกผู้ต้องขังออกจากบุคคลอื่น เส้นประสีเหลืองอาคารเก่ายังมีการเดินเส้นทางกับผู้ต้องขัง โดยการเปรียบเทียบอาคารเก่ามีโครงสร้างยังมีการใช้ทางเดินร่วมกันในบางจุด แต่อาคารใหม่มีการจัดเส้นทางเดินที่เป็นสัดส่วนมากขึ้น เพื่อลดความเสี่ยงของการเผชิญหน้า ภายในศาลตามภาพที่ 4.9



ภาพที่ 4. 9 เส้นทางสัญจรภายในศาลทางเดินอาคารเก่า (ซ้าย) และอาคารใหม่ (ขวา) Johnson County Courthouse ที่มา: youtube

ภายในห้องพิจารณาคดี มีการจัดโต๊ะผู้พิพากษาสูงกว่าโต๊ะทนายเพียงเล็กน้อย โทนสีโดยรวมเป็น สี น้ำตาลไม้ซึ่งให้ความรู้สึกเป็นทางการและอบอุ่น ผนังใช้สีอ่อนช่วยเพิ่มความสว่างและทำให้ห้องดูโปร่งโล่ง โต๊ะผู้พิพากษา โต๊ะทนาย และที่นั่งของพยานออกแบบเป็น ไม้สีเข้ม ทางเข้ามีกระจกด้านบนแสงธรรมเข้ามาในห้องดูไม่แออัด เทคโนโลยีภายในห้องพิจารณามีจอคอมพิวเตอร์และจอมอนิเตอร์ บนโต๊ะหลายตำแหน่งทั้งสำหรับผู้พิพากษา ทนาย และเจ้าหน้าที่ศาล ไมโครโฟนติดตั้งบนโต๊ะ เพื่อช่วยในการบันทึกเสียงและการสื่อสารภายในห้อง นอกจากนี้มีกล้องวงจรปิด ติดตั้งบนเพดานเพื่อรักษาความปลอดภัยและบันทึกการพิจารณาคดี

โครงการวิจัยต้นแบบพิมพ์เขียวสถาปัตยกรรมของศาลที่ยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง
กรณีศึกษาห้องพิจารณาคดี และห้องสืบพยาน



ภาพที่ 4. 10 แสดงผังห้องพิจารณา (ซ้าย) และบรรยากาศห้องพิจารณา Johnson County Courthouse (ขวา) ที่มา: treanor.design

4.1.3 Pinellas County Family Courts



ภาพที่ 4. 11 Pinellas County Family Courts ที่มา: dlrgroup.com

Location: Clearwater, FL

Architects: -

Area: 74,000 SF

Year: 2022

อาคาร 4 ชั้น เชื่อมต่อกับอาคารเดิม การออกแบบศาลนี้มุ่งเน้นการสร้างสภาพแวดล้อมที่ช่วยลดความเครียดและส่งเสริมการเยียวยาสำหรับผู้ที่มาใช้บริการ โดยเฉพาะเด็กและครอบครัว มีพื้นที่สำหรับเด็ก ครอบครัวที่กำลังรอการพิจารณาคดี ซึ่งภายในห้องรอมีของเล่นที่ช่วยบรรเทาความเครียดและความวิตกกังวลสำหรับเด็ก นอกจากนี้การเชื่อมต่อของศาลยังเชื่อมต่อกับพื้นที่ทำงาน พื้นที่ชุมนุม และสาธารณะ (DLR Group, 2025.)



ภาพที่ 4. 12 แสดงบรรยากาศ Pinellas County Family Courts (ซ้าย), ห้องรอของเด็กและครอบครัว (ขวา) ที่มา: dlrgroup.com

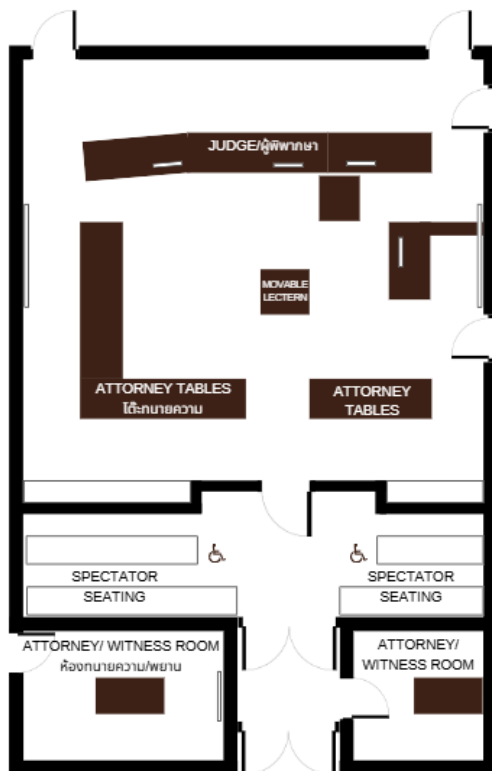
เส้นทางสัญจรภายในศาล เส้นประสีเขียวเป็นเส้นทางของผู้ต้องขังถูกแยกจากบุคคลอื่น ทางเดินเฉพาะที่อยู่ด้านหลังไม่ได้ปะปนกับประชาชนหรือเจ้าหน้าที่ เส้นประสีเหลืองเป็นเส้นทางประชาชนเข้าออกศาลผ่านโถงทางเดินกลาง และเส้นประสีน้ำเงินเป็นเส้นทางเจ้าหน้าที่มีเส้นทางเป็นสัดส่วน ตามภาพที่ 4.13



ภาพที่ 4. 13 เส้นทางสัญจรภายในศาล Pinellas County Family Courts ที่มา: issuu.com

ห้องพิจารณา การจัดโต๊ะผู้พิพากษาสูงเพียงเล็กน้อย โทนสีโดยรวมเป็น สีน้ำตาลไม้ใช้เป็นสีของโต๊ะทนายและพยานและผนัง ให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติ สีฟ้า เขียวอ่อน อยู่ในบริเวณกระจกด้านบน ทำให้บรรยากาศในห้องดูโล่งขึ้น สีเทาและครีมใช้กับเก้าอี้และพรม ให้ความรู้สึกสบายและกลมกลืน เทคโนโลยีภายในห้องพิจารณามีจอคอมพิวเตอร์และจอมอนิเตอร์บนโต๊ะ ไมโครโฟนรองรับการบันทึกเสียงและการสื่อสารภายในห้องพิจารณาคดี นอกจากนี้มีกล้องวงจรปิดเพื่อตรวจสอบการดำเนินคดีและรักษาความปลอดภัยในห้อง

โครงการวิจัยต้นแบบพื้นที่เขี้ยวสถาปัตยกรรมของศาลที่ยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง
กรณีศึกษาห้องพิจารณาคดี และห้องสืบพยาน



ภาพที่ 4. 14 แสดงผังห้องพิจารณา (ซ้าย) และบรรยากาศห้องพิจารณา Pinellas County Family Courts (ขวา) ที่มา: dlrgroup.com, masonblau.com

4.1.4 Courthouse Amsterdam



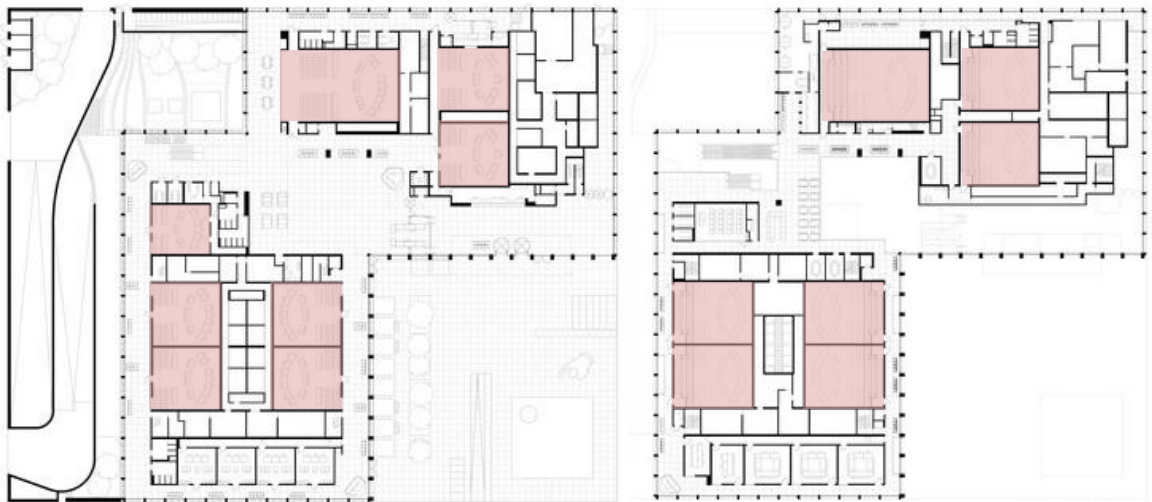
ภาพที่ 4. 15 Courthouse Amsterdam ที่มา: archdaily.com

Location: Amsterdam, Netherlands

Architects: KAAH Architecten

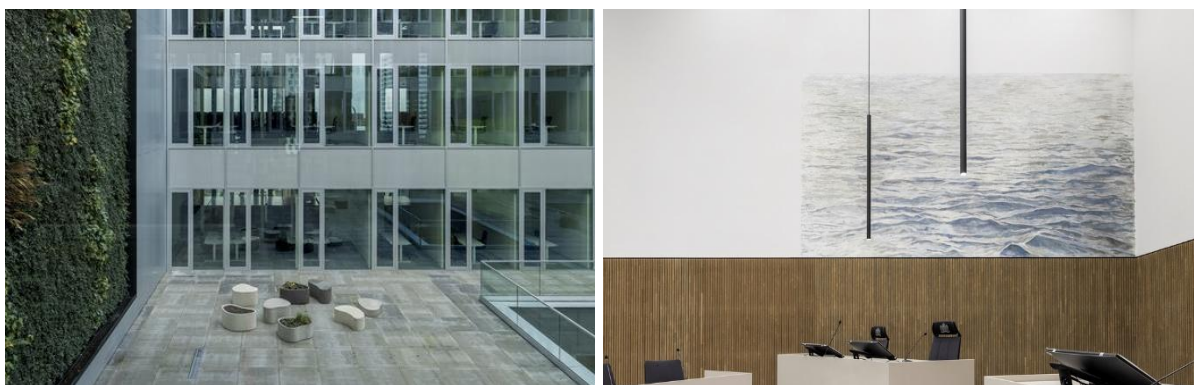
Area: 60,200 sq.m

Year: 2020



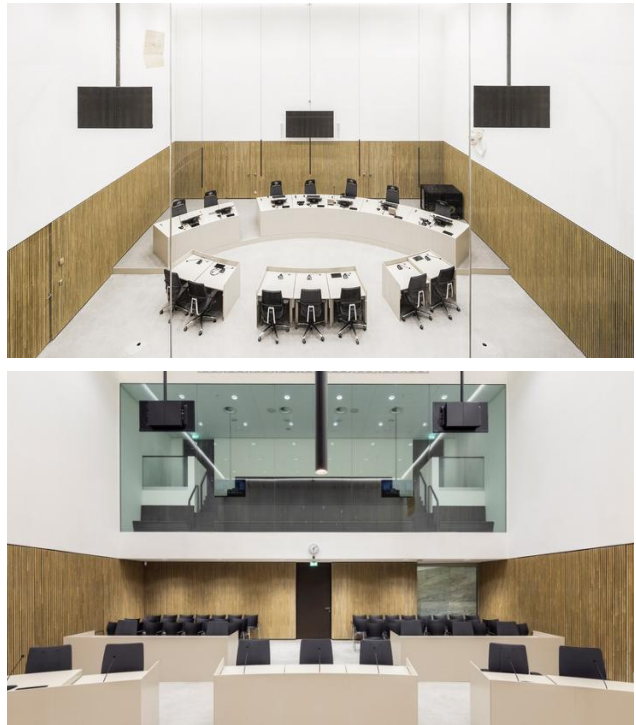
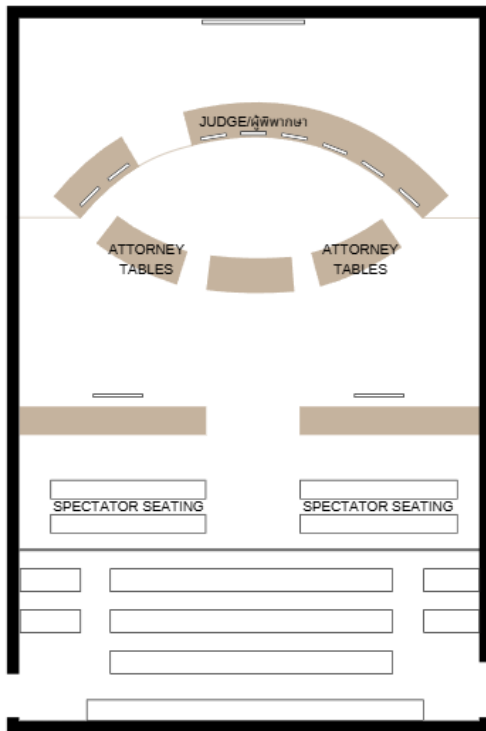
ภาพที่ 4. 16 แสดงผังอาคาร Level 00, 01 Courthouse Amsterdam ที่มา: archdaily.com

ศาลในกรุงอัมสเตอร์ดัมมีห้องพิจารณาคดี 50 ห้อง เจ้าหน้าที่มากกว่า 1,000 คน รวมทั้งผู้พิพากษา 200 คน และคำพิพากษา 140,000 คำพิพากษาต่อปี ถือเป็นศาลที่ใหญ่ที่สุดในบรรดา 11 ศาลในเนเธอร์แลนด์ ศาลนี้มีการออกแบบอาคารออกแบบให้โปร่งใสและเปิดโล่งเพื่อส่งเสริมความรู้สึกเชื่อมโยงระหว่างผู้คนภายในอาคารและชุมชนภายนอก โดยวัสดุที่ใช้ของอาคารสะท้อนถึงสถาปัตยกรรมดั้งเดิมของอัมสเตอร์ดัม ทางเดินมีการจัดการกับการไหลเวียนของผู้คนในอาคารและมีการแยกพื้นที่ต่าง ๆ อย่างชัดเจนช่วยให้ทุกคนสามารถเดินได้อย่างสะดวก และศาลกรุงอัมสเตอร์ดัมยังมีระบบรักษาความปลอดภัยที่เข้มงวด (Archdaily, 2025.)



ภาพที่ 4. 17 สวนขนาดเล็กสำหรับนั่งพักผ่อน (ซ้าย) และภาพน้ำทะเล (ขวา) ที่มา: archdaily.com

ห้องพิจารณา การจัดโต๊ะผู้พิพากษาสูงเล็กน้อย และมีการจัดโต๊ะเป็นครึ่งวงกลมสามารถมองเห็นกันได้ง่าย โทนสีโดยรวมเป็นสีขาวทั้งผนังและเพดาน ทำให้สร้างความรู้สึกโปร่งโล่งและสะอาดตา ผนังใช้วัสดุไม้ โทนอ่อนเพิ่มความอบอุ่นในห้อง สีโต๊ะขาวครีมทำให้ดูสว่างและเข้ากับบรรยากาศโดยรวมของห้อง เทคโนโลยีภายในห้องพิจารณามีจอคอมพิวเตอร์ จอแสดงผลขนาดใหญ่ติดตั้งบนเพดานเพื่อคนนั่งด้านบนมองเห็นการพิจารณาคดี ไมโครโฟนติดตั้งบนโต๊ะรองรับการบันทึกเสียงและการประชุม



ภาพที่ 4. 18 แสดงผังห้องพิจารณา (ซ้าย) และบรรยากาศห้องพิจารณา Courthouse Amsterdam (ขวา) ที่มา: archdaily.com

4.1.5 การออกแบบอาคารที่ทำการศาลยุติธรรมและการออกแบบพื้นที่ภายในอาคาร



ภาพที่ 4. 19 อาคารที่ทำการศาลยุติธรรม ขนาด 8 บัลลังก์ ที่มา: สำนักบริหารงานออกแบบและก่อสร้าง (2565)

การออกแบบอาคารที่ทำการศาลยุติธรรม ขนาด 8 บัลลังก์นั้นอ้างอิงรูปแบบของอาคารศาลฎีกา ซึ่งเป็นอาคารทรงไทยประเพณี มีความสง่างามและร่วมสมัย (ภาพที่ 4.19) โดยมีเป้าประสงค์เพื่อให้อาคารศาลยุติธรรมทั่วประเทศไปในทิศทางเดียวกัน และมีอัตลักษณ์ที่สง่างาม โดยผนวกการจัดการพื้นที่ใช้สอยภายในอาคารให้มีความสอดคล้องกับการใช้งานมากที่สุด และการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาประยุกต์ใช้เพื่อประหยัด

พลังงานและเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม โดยเริ่มออกแบบอาคารศาลยุติธรรม ขนาด 8 บัลลังก์แห่งแรก คือ ศาลแขวงสระบุรี ศาลแขวงปาย และศาลจังหวัดนครไทย โดยเริ่มออกแบบและก่อสร้างขึ้นในปีงบประมาณ พ.ศ. 2564

1. แนวคิดการจัดพื้นที่ใช้สอยภายนอกอาคาร

พื้นที่ใช้สอยภายนอกอาคารต้องมีขนาดความกว้างไม่น้อยกว่า 100 เมตร และความยาวไม่น้อยกว่า 100 เมตร จึงมีความเหมาะสมสำหรับการวางแบบอาคารมาตรฐานนี้ได้ องค์ประกอบพื้นที่ใช้สอยภายนอกอาคารโดยส่วนมากนั้นประกอบด้วย

1. ป้อมสำหรับเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยพร้อมระบบกล้องวงจรปิด

2. พื้นที่จอดรถ

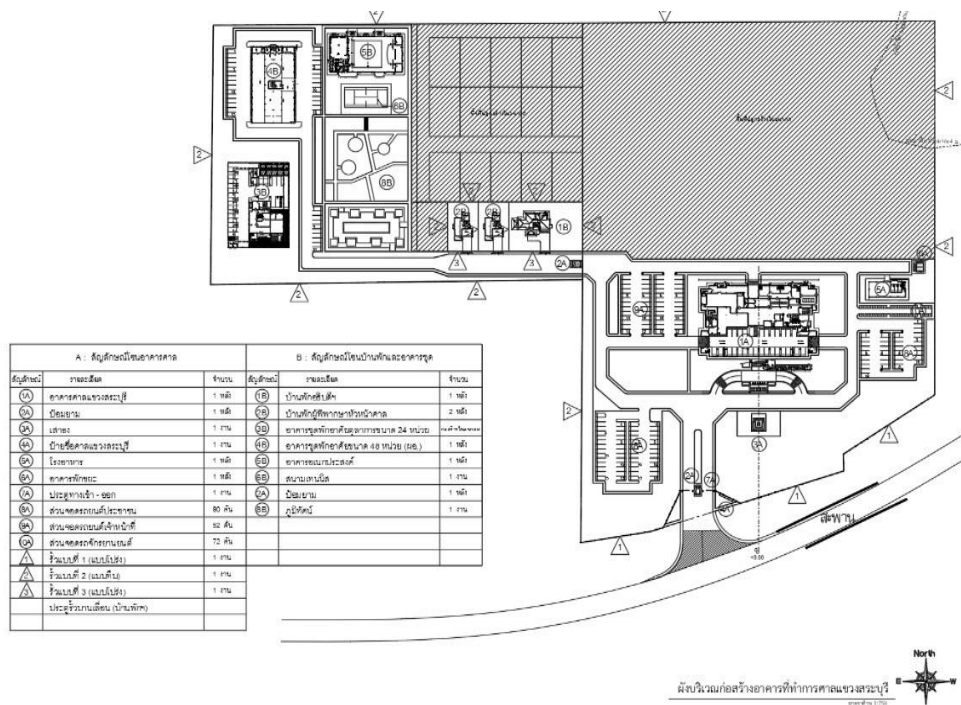
2.1 พื้นที่จอดรถสำหรับผู้มาติดต่อราชการ

2.2 พื้นที่จอดรถที่สำรองไว้สำหรับผู้พิการ

2.3 พื้นที่จอดรถสำหรับบุคลากรศาล

3. โรงอาหาร

4. การจัดตกแต่งภูมิทัศน์โดยรอบอาคาร



ภาพที่ 4. 20 การจัดผังบริเวณภายนอกอาคารศาลแขวงสระบุรี ที่มา: 1. สำนักคณะกรรมการบริหารศาลยุติธรรม. (2563)

2. แนวคิดการจัดพื้นที่ใช้สอยภายในอาคาร

เนื่องจากศาลคือพื้นที่ที่ต้องการปลอดภัยสูง ดังนั้นจึงมีการจัดโซนแบ่งพื้นที่ใช้สอยภายในอาคารตามรูปแบบการเข้าถึงพื้นที่ใช้งานต่าง ๆ โดยแบ่งออกเป็น 3 โซน คือ **พื้นที่สาธารณะ (Public Area)** คือ พื้นที่ที่บุคคลทั่วไปที่มาติดต่อราชการศาลสามารถเข้าถึงและเข้าใช้งานพื้นที่ได้ **พื้นที่กึ่งสาธารณะ (Semi-Public Area)** คือ พื้นที่ที่เข้าได้จำกัดเฉพาะผู้เกี่ยวข้องเท่านั้น และ **พื้นที่ส่วนหวงกัน (Restricted Area)** คือ พื้นที่ที่สงวนไว้สำหรับบุคลากรภายในศาลเท่านั้น เช่น ผู้พิพากษา เจ้าหน้าที่ และผู้ต้องขัง ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีความปลอดภัยสูงสุด และยังเป็นพื้นที่ที่มีการกำหนดขอบเขตแน่ชัดมีการจำกัดและการควบคุมการเข้าออกอย่างเข้มงวด สามารถแบ่งเป็นพื้นที่ใช้งานภายในอาคารได้ ดังนี้ (สำนักบริหารงานออกแบบและก่อสร้าง , 2565)

1. พื้นที่สาธารณะ (Public Area) ได้แก่

- 1.1 โถงทางเข้าอาคาร
- 1.2 โถงพักคอย
- 1.3 ส่วนประชาสัมพันธ์
- 1.4 ส่วนติดต่อธุรการศาล

2. พื้นที่กึ่งสาธารณะ (Semi-Public Area) ได้แก่

- 2.1 ห้องพิจารณาคดี
- 2.2 ห้องประชุม
- 2.3 ศูนย์หน้าบัลลังก์และศูนย์นัดความ
- 2.4 ศูนย์ไกล่เกลี่ย
- 2.5 ส่วนเยี่ยมผู้ต้องหา

3. พื้นที่ส่วนหวงกัน (Restricted Area) ประกอบด้วย

3.1 พื้นที่เขตหวงห้ามเฉพาะ ได้แก่

- 3.1.1 พื้นที่ธุรการศาล
- 3.1.2 ที่จอดรถผู้พิพากษา
- 3.1.3 ที่จอดรถกรมราชทัณฑ์

3.2 พื้นที่เขตหวงห้ามเด็ดขาด ได้แก่

- 3.2.1 ห้องพักและห้องทำงานของผู้พิพากษา
- 3.2.2 พื้นที่ห้องเก็บสำนวน และทางเดินที่กำหนดไว้โดยเฉพาะ
- 3.2.3 ห้องคุมขัง และทางเดินที่กำหนดไว้โดยเฉพาะ

3.2.4 ห้องมั่นคง

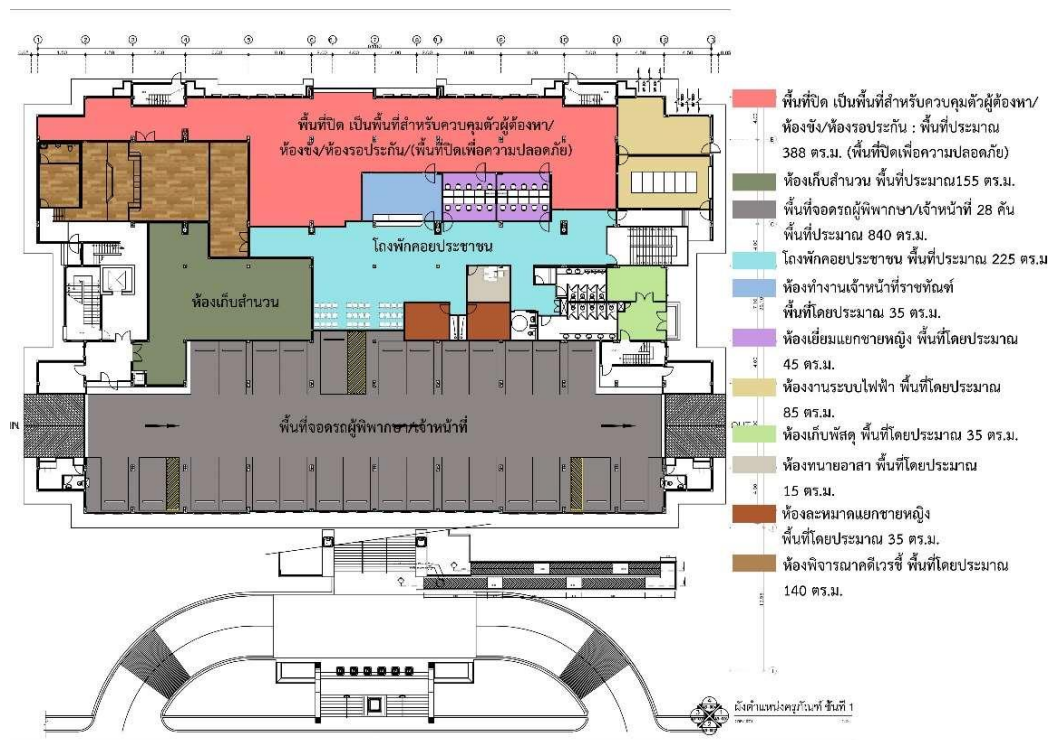
3.2.5 ห้องควบคุมอุปกรณ์ที่ใช้ในการรักษาความปลอดภัย

3.2.6 ห้องปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัย

โดยพื้นที่ภายในอาคารศาลยุติธรรม ขนาด 8 บัลลังก์ของศาลแขวงสระบุรี มีการจัดพื้นที่ภายใน ดังนี้
ชั้นที่ 1 (ชั้นใต้ดิน) มีพื้นที่ใช้สอยภายในอาคารชั้นที่ 1 ประมาณ 2,390 ตารางเมตร ประกอบด้วย

1. ห้องเก็บสำนวน พื้นที่ประมาณ 155 ตารางเมตร
2. โถงพักคอย พื้นที่ประมาณ 225 ตารางเมตร
3. ห้องพิจารณาคดีเวอร์ชี พื้นที่ประมาณ 140 ตารางเมตร
4. ห้องทำงานเจ้าหน้าที่ราชทัณฑ์ พื้นที่ประมาณ 35 ตารางเมตร
5. พื้นที่ปิดสำหรับควบคุมผู้ต้องหา ห้องซัง ห้องรอประกัน พื้นที่ประมาณ 388 ตารางเมตร
6. ห้องเยี่ยมแยกชาย-หญิง พื้นที่ประมาณ 45 ตารางเมตร
7. ห้องละหมาดแยกชาย-หญิง พื้นที่ประมาณ 35 ตารางเมตร
8. ห้องเก็บพัสดุ พื้นที่ประมาณ 35 ตารางเมตร
9. ห้องงานระบบไฟฟ้า พื้นที่ประมาณ 85 ตารางเมตร
10. พื้นที่จอดรถผู้พิพากษาและเจ้าพนักงานศาล จำนวน 28 คัน พื้นที่ประมาณ 840 ตาราง

เมตร



ภาพที่ 4. 21 การจัดผังอาคาร ชั้นที่ 1 ที่มา: สำนักบริหารงานออกแบบและก่อสร้าง (2565)

ชั้นที่ 2 มีพื้นที่ใช้สอยภายในอาคารชั้นที่ 2 ประมาณ 2,390 ตารางเมตร ประกอบด้วย

1. โถงต้อนรับและพื้นที่พักคอยสำหรับประชาชน พื้นที่ประมาณ 610 ตารางเมตร
2. พื้นที่ส่วนบริการประชาชนและประชาสัมพันธ์ พื้นที่ประมาณ 65 ตารางเมตร
3. ส่วนช่วยอำนวยความสะดวก การคลัง และส่วนเจ้าหน้าที่ตำรวจ พื้นที่ประมาณ 245 ตารางเมตร
4. ส่วนใกล้เคียงและประណอมข้อพิพาท พื้นที่ประมาณ 90 ตารางเมตร
5. ส่วนช่วยพิจารณาคดี พื้นที่ประมาณ 50 ตารางเมตร
6. ห้องพิจารณาคดี จำนวน 8 ห้อง พื้นที่ประมาณ 370 ตารางเมตร
7. ทางเดินบริเวณหลังห้องพิจารณาคดี (พื้นที่ปิดกันเพื่อความปลอดภัย) พื้นที่ประมาณ 195 ตารางเมตร
8. ห้องผู้อำนวยการศาลและห้องมั่นคง พื้นที่ประมาณ 35 ตารางเมตร
9. ห้องประชุม พื้นที่ประมาณ 20 ตารางเมตร
10. ห้องพักรร พื้นที่ประมาณ 15 ตารางเมตร
11. ห้อง server พื้นที่ประมาณ 9 ตารางเมตร
12. ห้อง CCTV พื้นที่ประมาณ 10 ตารางเมตร



ภาพที่ 4. 23 การจัดผังอาคาร ชั้นที่ 3 ที่มา: สำนักบริหารงานออกแบบและก่อสร้าง (2565)

3. การออกแบบพื้นที่ภายในห้องพิจารณาคดี

ห้องพิจารณาคดีประกอบด้วยห้องทั้งหมด 4 ขนาด คือ ห้องพิจารณาคดีใหญ่ ห้องพิจารณาคดีกลาง ห้องพิจารณาคดีเล็ก และห้องพิจารณาคดีเวอร์ชี โดยแบ่งตามความเหมาะสมของการใช้งาน ดังนี้

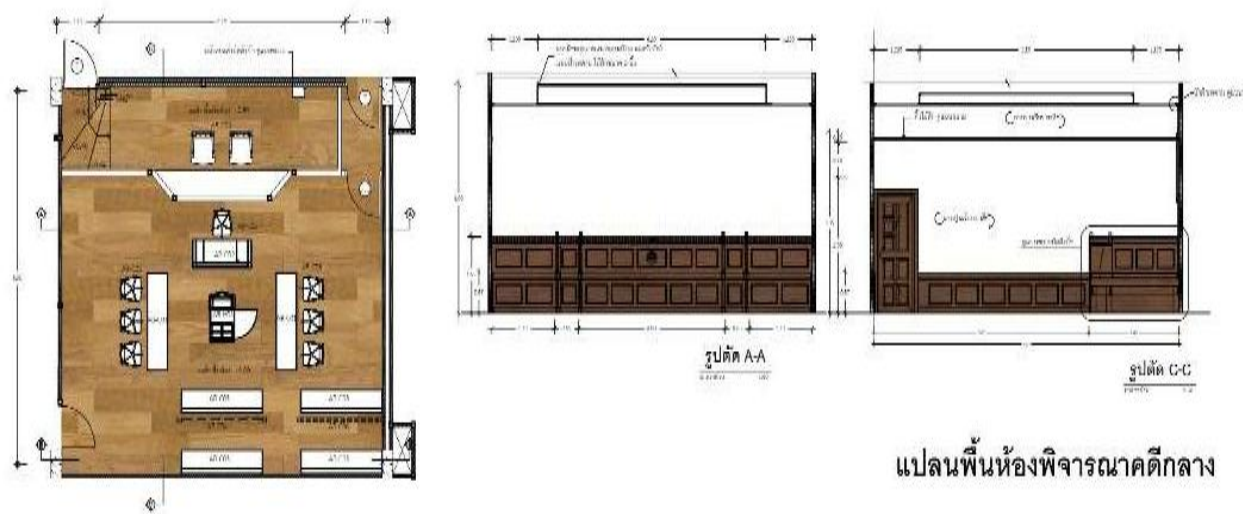
1. ห้องพิจารณาคดีใหญ่ มีพื้นที่ใช้สอยประมาณ 110 ตารางเมตร

โครงการวิจัยต้นแบบพิมพ์เขียวสถาปัตยกรรมของศาลที่ยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง
กรณีศึกษาห้องพิจารณาคดี และห้องสืบพยาน



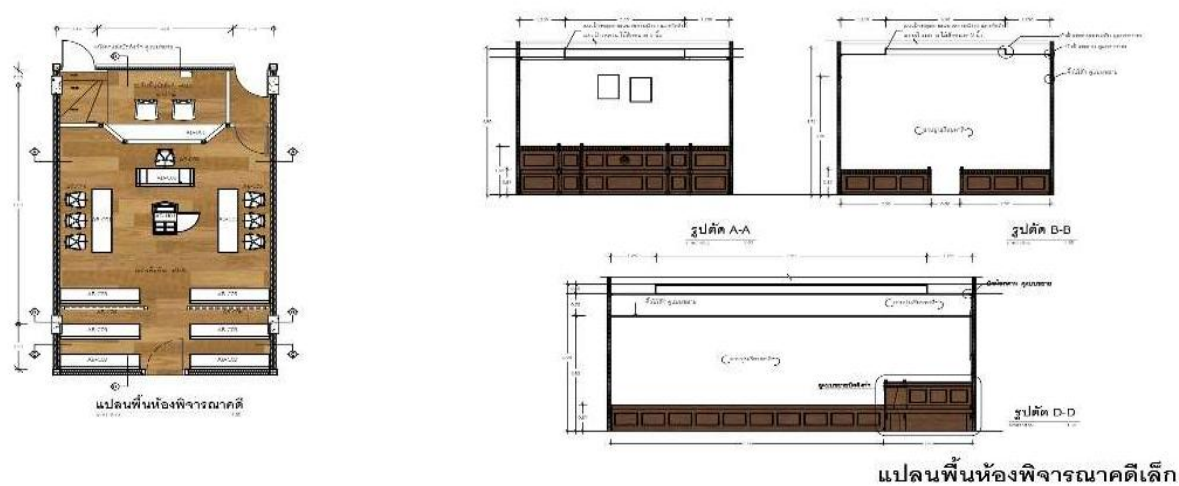
ภาพที่ 4. 24 ห้องพิจารณาคดีใหญ่ ที่มา: สำนักบริหารงานออกแบบและก่อสร้าง (2565)

2. ห้องพิจารณาคดีกลาง มีพื้นที่ใช้สอยประมาณ 70 ตารางเมตร



ภาพที่ 4. 25 ห้องพิจารณาคดีกลาง ที่มา: สำนักบริหารงานออกแบบและก่อสร้าง (2565)

3. ห้องพิจารณาคดีเล็ก มีพื้นที่ใช้สอยประมาณ 60 ตารางเมตร



ภาพที่ 4. 26 ห้องพิจารณาคดีเล็ก ที่มา: สำนักบริหารงานออกแบบและก่อสร้าง (2565)

4. ห้องพิจารณาคดีเวรชี้ มีพื้นที่ใช้สอยประมาณ 130 ตารางเมตร

4.1.6 สรุปเปรียบเทียบกรณีศึกษาศาลห้องพิจารณา

ตารางที่ 4. 1 เปรียบเทียบกรณีศึกษาศาลห้องพิจารณา

ประเด็น	Lowell Justice Center	Johnson County Courthouse	Pinellas County Family Courts	Courthouse Amsterdam	อาคารที่ทำการศาลยุติธรรมขนาด 8 บัลลังก์
1. แนวคิดการออกแบบ	ออกแบบสร้างความรู้สึกรื่นเริงและเปิดกว้าง	ออกแบบลดความแออัด มีความเปิดกว้าง เข้าถึงง่าย สะดวกสบาย และให้ความรู้สึกปลอดภัย	ออกแบบให้เป็นที่ปลอดภัยสำหรับรองรับเด็กและครอบครัว	ออกแบบให้โปร่งโล่งและทันสมัย เชื่อมโยงกระบวนการยุติธรรมกับชุมชนเมือง	ออกแบบมีความงามเอกลักษณ์สถาปัตยกรรมไทยที่อิงจาก ศาสนา อดิความเชื่อ
2.สภาพแวดล้อม (ลดความเครียด)	พื้นที่ทางเข้ามีงานศิลปะ ที่สื่อถึงสัญลักษณ์แห่งความยุติธรรมที่มีสีสันสวยงาม รอบอาคารจัดสวนฝนและพืชพื้นเมือง ซึ่งทำหน้าที่ช่วยกรองมลพิษ ห้องพิจารณาคดีใช้สีไม้ โทนอ่อน กระจกขนาดใหญ่เพื่อให้ห้องมีความโปร่งโล่งสบาย	พื้นที่พักผ่อนสาธารณะ งานศิลปะ Open Prairie ที่มีสีสดใสน้อยในทางเข้าของศาล ช่วยทำให้พื้นที่ศาลดูเป็นมิตร และลดความตึงเครียด ห้องพิจารณาคดีใช้สีไม้ โทนอ่อน ใช้สีไม้ธรรมชาติ และกระจก สร้างบรรยากาศอบอุ่น มีแสงธรรมชาติและพื้นที่สีเขียว	ห้องรอลเล่นสำหรับเด็ก ใช้กระจกครอบเพื่อนำแสงธรรมชาติเข้ามา โทนสีอ่อน และมีของเล่นสำหรับเด็ก , ห้องพิจารณาคดีมีกระจกสีฟ้า เขียว สามารถนำแสงธรรมชาติเข้ามาได้ และใช้สีน้ำตาลไม้ธรรมชาติ	อาคารใช้กระจก รอด้านเพื่อนำแสงธรรมชาติ และพื้นที่กว้างขวาง สร้างบรรยากาศสงบ และลดความอัดอัด ห้องพิจารณาคดีใช้ โทนสีอ่อนแบ่งกับไม้ธรรมชาติ สีอ่อน และภาพน้ำทะเล ที่หมายถึงความโปร่งใสและความสงบในกระบวนการยุติธรรม	การนำแสงธรรมชาติเข้ามาในอาคาร
3. วิธีการสร้างความปลอดภัย	การเข้าถึงที่ปลอดภัย ระบบรักษาความปลอดภัย พื้นที่แยกผู้ต้องขัง มีห้องแยกสำหรับผู้ต้องขัง	มีจุดควบคุมการเข้าถึง ที่จอดรถใต้ดินที่ปลอดภัย สำหรับเจ้าหน้าที่ และพื้นที่สำหรับการ	ระบบรักษาความปลอดภัยสูง การสร้างความปลอดภัยสำหรับเด็ก เป็นการแยกห้องรอสำหรับเด็ก	มีระบบรักษาความปลอดภัยที่เข้มงวด ระบบบุกรุกของประตูหน้าต่าง และช่องเปิด	แยกผู้ต้องขังหรือห้องรอประกันตัว มีห้องแยกสำหรับผู้ต้องขัง

ประเด็น	Lowell Justice Center	Johnson County Courthouse	Pinellas County Family Courts	Courthouse Amsterdam	อาคารที่ทำการศาลยุติธรรม ขนาด 8 บัลลังก์
		ขนส่งผู้ต้องขังอย่างปลอดภัย	ครอบครัวออกมาจากคูกรณี เป็นพื้นที่เล่นเล็ก ๆ และกระจกกันกระสุน	ภายนอก ในอาคาร	
4. ทางสัญจร	แยกเส้นทางสำหรับผู้ต้องขัง ผู้พิพากษา เจ้าหน้าที่ และประชาชน เพื่อลดโอกาสในการเผชิญหน้ากันโดยไม่จำเป็น	แยกนักโทษและจำเลยทางอาญาออกจากเหยื่อ พยาน คณะลูกขุน และคนอื่น ๆ ในทางเดินศาล	มีการแยกเส้นทางเดินของผู้พิพากษา คณะลูกขุน และผู้กระทำความผิด เพื่อป้องกัน การเผชิญหน้า	มีการออกแบบให้ทางเดินเป็นระบบ ไม่ให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องที่แตกต่างกันเดินสวนทางกัน	เส้นแยกกันอย่างชัดเจน ทางผู้ต้องขังแยกทางออกจากพื้นที่ประชาชน
5. การจัดวางผังห้องพิจารณา	ที่นั่งผู้พิพากษามีระดับที่สูงเพียงเล็กน้อย โต๊ะทนายหันหน้าไปทางผู้พิพากษา	ที่นั่งผู้พิพากษามีระดับที่สูงเพียงเล็กน้อย ออกแบบให้มีความยืดหยุ่นสูง สามารถปรับเปลี่ยนฟังก์ชันห้องพิจารณาคดีได้ โต๊ะทนายหันหน้าไปทางผู้พิพากษา	มีการออกแบบให้ผู้พิพากษาสามารถมองเห็นผู้เข้าร่วมได้อย่างทั่วถึง ที่นั่งผู้พิพากษามีระดับที่สูงเพียงเล็กน้อย โต๊ะทนายหันหน้าและด้านข้าง	พื้นที่ห้องเพดานสูง มีความโปร่งสบาย ที่นั่งผู้พิพากษามีระดับที่สูงเพียงเล็กน้อย โต๊ะนั่งเป็นครึ่งวงกลม หันหน้าเจอกันทำให้มองเห็นอย่างชัดเจน	การจัดที่นั่งผู้พิพากษามองเห็นได้ทั่วถึง โต๊ะทนายความหันด้านข้างให้ผู้พิพากษา
6. เทคโนโลยีที่นำมาใช้ในศาล	แผงโซลาร์เซลล์ชุดช่วยการใช้พลังงาน 19% ระบบ HVAC พลังงานกลับมาใช้ใหม่เพื่อช่วยลดการใช้พลังงาน	กล้องวงจรปิด เทคโนโลยี และระบบประหยัดพลังงาน	กล้องวงจรปิด และเทคโนโลยีเสียงภายในห้องพิจารณาคดี	ระบบกล้องวงจรปิด และเทคโนโลยีสื่อสารทันสมัย	ติดตั้งเครื่องระบายอากาศระบบระบายความร้อน ติดตั้งแผงโซลาร์เซลล์

4.2 กรณีศึกษาห้องสืบพยาน

กรณีศึกษาห้องสืบพยานมีทั้งหมด 5 กรณีศึกษา สำนักงานอัยการจังหวัดภูเก็ต ประเทศไทย, ห้องสัมภาษณ์ตุลาการ (AGO) ประเทศตุรกี, สำนักงานอัยการจังหวัดนครปฐม, Best Design Practices for Police Witness/Victim Interview Rooms และ Forensic Interview Room Set-up ซึ่งกรณีทั้งหมดให้ความสำคัญกับการออกแบบที่เป็นมิตร พื้นที่ปลอดภัยสำหรับเด็กและผู้ตกเป็นเหยื่อ การออกแบบห้องสืบพยานที่เหมาะสมไม่เพียงช่วยให้กระบวนการยุติธรรมเป็นไปด้วยดี แต่ยังช่วยปกป้องสภาพจิตใจของผู้ใช้งาน โดยเฉพาะเด็กและผู้ที่อยู่ในภาวะเปราะบาง

4.2.1 สำนักงานอัยการจังหวัดภูเก็ต ประเทศไทย

สำนักงานอัยการจังหวัดภูเก็ต ประเทศไทย ให้ความสำคัญเด็กและเยาวชนที่เป็ผู้เสียหาย ห้องสืบสวนเด็กในสำนักงานอัยการจังหวัดภูเก็ตมีออกแบบที่คำนึงถึงสภาพจิตใจ ความรู้สึกนึกคิดของเด็กและเยาวชน ให้เอื้ออำนวยต่อเจ้าหน้าที่ นอกจากนี้การออกแบบยังใช้ Friendly Design หรือการออกแบบที่เอื้อต่อผู้ใช้งาน เพื่อให้ทุกคนสามารถเข้าถึงได้อย่างสะดวก สบายใจ และรู้สึกปลอดภัย

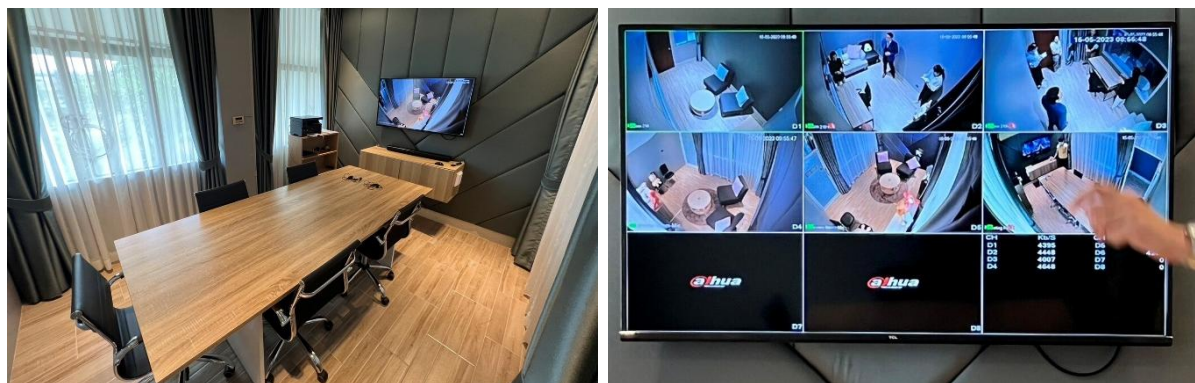
ห้องเตรียมพยาน มีเฟอร์นิเจอร์สำหรับนั่งรอมี โต๊ะ เก้าอี้ ส่วนห้องสืบสวน จะมีสภาพแวดล้อมที่เป็นมิตร สีห้องไม้โทนอ่อน ช่องเปิดประตูหน้าต่างติดฟิล์มฝ้าเพื่อความเป็นส่วนตัวแต่ไม่ปิดทึบจนเกินไป หน้าต่างแสงธรรมชาติเข้ามาภายในห้องได้ และมีอุปกรณ์ลดความเครียด เช่น ของเล่น ตุ๊กตา หนังสือ กระดาษคำ และพรมนุ่ม ๆ



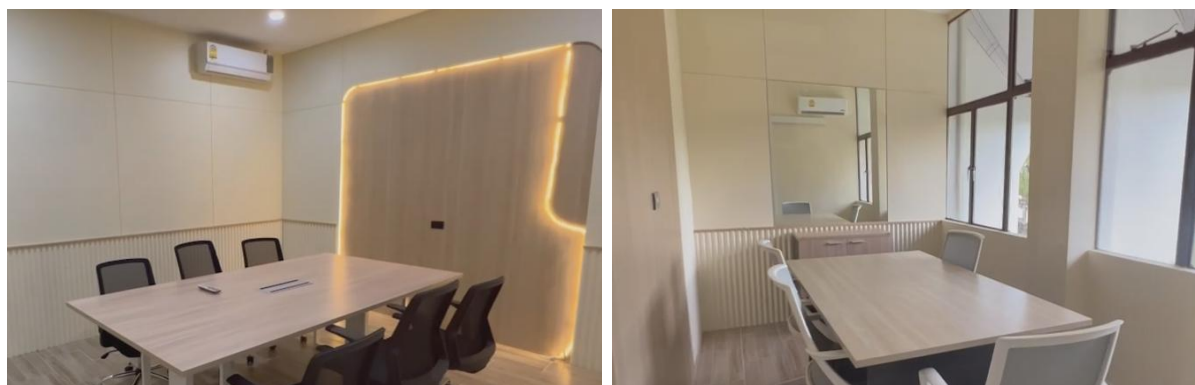
ภาพที่ 4. 27 ห้องสืบสวนเด็ก ที่มา: videos

ห้องสืบสวนเด็กของสำนักงานอัยการจังหวัดภูเก็ตนำเทคโนโลยีเข้ามาเสริมเพื่อช่วยให้การสืบสวนเป็นไปอย่างราบรื่น ลดผลกระทบทางจิตใจของเด็ก และปลอดภัย โดยเทคโนโลยีที่ใช้งาน ได้แก่ โทรศัพท์สำหรับ

ติดตามในห้องสืบสวนที่มีการสอบถาม กล้องวงจรปิดบันทึกภาพ ระบบปรับอากาศ เพื่อให้บรรยากาศภายในห้องมีความสบายช่วยลดความเครียด



ภาพที่ 4. 28 ห้องเจ้าหน้าที่สำหรับติดตามและฟังการสัมภาษณ์ ที่มา: jitij.org



ภาพที่ 4. 29 ห้องเตรียมพยาน 1 (ซ้าย) และห้องเตรียมพยาน 2 (ขวา) ที่มา: videos

4.2.2 ห้องสัมภาษณ์ตุลาการ (AGO) ประเทศตุรกี

ห้องสัมภาษณ์ในตุรกีเป็นพื้นที่ที่ออกแบบมาเพื่อช่วยเหลือพยาน โดยเฉพาะเด็กและเหยื่อที่อ่อนไหว สามารถให้ปากคำในกระบวนการยุติธรรมได้ในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย ป้องกันการกระทบกระเทือนทางจิตใจ และลดความเครียดที่เกิดขึ้น โดยกระบวนการสัมภาษณ์ในตุลาการมี 5 ขั้นตอน คือ 1) ก่อนการสัมภาษณ์จะถูกส่งตัวไปที่ห้องรอ 2) การสัมภาษณ์ในห้อง 3) การเชื่อมต่อเสียงและวิดีโอกับอัยการหรือผู้พิพากษาผ่านระบบสารสนเทศ 4) คำถามจะถูกส่งถึงผู้เชี่ยวชาญผ่านชุดหูฟังและส่งต่อคำถามถึงผู้ถูกไต่สวนโดยตรง 5) เสียงและภาพการสัมภาษณ์จะถูกส่งพร้อมไปยังห้องพิจารณาคดีหรือห้องสังเกตการณ์ หลังจากการสัมภาษณ์ทางศาลเสร็จสิ้น ในกระบวนการจะมีการบันทึกรายละเอียดไว้ทั้งหมด

ห้องรอ มีสภาพแวดล้อมที่เป็นมิตร สีห้องโทนอ่อน ช่องหน้าต่างสามารถนำแสงธรรมชาติเข้ามาภายในห้องได้ และมีอุปกรณ์ลดความเครียด เช่น ของเล่น พรมนุ่ม ๆ และตุ๊กติน้ำ



ภาพที่ 4. 30 ห้องรอสัมภาษณ์ ที่มา: magdur.adalet.gov.tr (videos)

ห้องสัมภาษณ์ มีสภาพแวดล้อมที่เป็นมิตร ผนังสีไม้และสีโทนอ่อน หน้าต่างที่เปิดรับแสงธรรมชาติเข้ามาภายในห้อง และมีอุปกรณ์ที่ช่วยลดความเครียด เช่น ของเล่น ตุ๊กตา หนังสือ กระดานสำหรับเขียน พรหมนุ่ม ต้นไม้ และตัววางของ การจัดวางห้องสัมภาษณ์ มีโซฟา 2 ที่สำหรับพูดคุย โต๊ะกลมวางระหว่างโซฟาด้านบนมีต้นไม้ปิดอุปกรณ์เสียง มีโทรทัศน์ กล้องวงจรปิดที่สามารถดูการสัมภาษณ์ผ่านโทรทัศน์ห้องสังเกตการณ์ได้



ภาพที่ 4. 31 ห้องสัมภาษณ์ ที่มา: aa.com.tr



ภาพที่ 4. 32 ห้องสังเกตการณ์ ที่มา: aa.com.tr

4.2.3 แนวทางการออกแบบสภาพแวดล้อมที่เป็นมิตรต่อเด็กของห้องสอบสวน ในสถานีดำรวจ Guidelines of Child-Friendly Environmental Design for Police Interrogation Rooms

อัศว์นุต แสงทองดี, และ มีชัย สีเจริญ (2565) ได้ศึกษาแนวทางการออกแบบห้องสอบสวนเด็กของสถานีดำรวจที่ยึดหลักเด็กเป็นศูนย์กลางและสภาพแวดล้อมที่เป็นมิตร (Child-Friendly Environmental Design) โดยทำการศึกษาและทำการออกแบบพร้อมทั้งเสนอแนะรูปแบบของแปลนอาคารและห้องสอบสวนเด็กที่ได้มาตรฐานมีความเหมาะสมกับห้องสอบสวนเด็กของสถานีดำรวจทั่วประเทศ โดยผ่านกระบวนการการถอดบทเรียนจากการสังเกตแบบมีส่วนร่วมและการระดมความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่เป็นประโยชน์ในการปรับปรุงการอำนวยความสะดวกทางอาญาสำหรับเด็ก ผลการออกแบบสรุปได้ ดังนี้

การออกแบบห้องสอบสวนเด็กของสถานีดำรวจที่ยึดหลักเด็กเป็นศูนย์กลางและสภาพแวดล้อมที่เป็นมิตร (Child-Friendly Environmental Design) ที่ได้มาตรฐานตามที่ตามประมวลกฎหมายวิธีพิจารณาความอาญา ได้ระบุไว้ นั้น ควรแบ่งพื้นที่ออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ ห้องสัมภาษณ์ ห้องสังเกตการณ์ และห้องชี้ตัวผู้ต้องหา โดยมีขนาดพื้นที่ใช้สอยไม่น้อยกว่า 24 ตารางเมตร ดังนี้

ห้องชี้ตัวผู้ต้องหา ควรมีขนาดพื้นที่ไม่น้อยกว่า 4 ตารางเมตร เป็นพื้นที่ที่ผู้ต้องหา หรือคู่กรณีจะถูกนำมากักตัวเพื่อให้เด็กชี้ตัวผ่านทางห้องสัมภาษณ์เด็กที่มีกระจกกัน ส่วนห้องนี้นั้นจะมีทางเข้าแยกชัดเจนเพื่อให้ปะปนกับทางเข้าของห้องสอบสวนเด็ก

ห้องน้ำ เมื่อเดินเข้ามาจะมีห้องน้ำในตัว เพื่ออำนวยความสะดวกและป้องกันการเผชิญหน้ากับโจทก์จากการใช้ห้องนํ้านอกพื้นที่ โดยจัดไว้บริเวณต้นทางของห้องสอบสวนเด็ก

ง่าย ไม่ฉูดฉาด ได้แก่ สีโทนเย็น เช่น สีฟ้าอ่อน สีขาวไข่ไก่ และสีเทาคล้ายควันทูหรือเป็นสามสีหลัก เนื่องจากผลการวิจัยที่สอบถามเด็กและผู้เกี่ยวข้องให้ข้อมูลว่า สีดังกล่าวมีส่วนช่วยให้ห้องดูโล่ง สบายมากกว่าสีฉูดฉาด นอกจากนี้อาจใช้สีฟ้า สีเหลือง และสีชมพู ได้เช่นกัน ตามการศึกษาของการศึกษาของ Lanongkan and Inkarojrit (2020) ที่พบว่า สีฟ้าให้ความรู้สึกความพึงพอใจและตื่นตัวต่อการมีส่วนร่วมของเด็กต่อกิจกรรมที่เกิดขึ้น

ส่วนลดทลายการตกแต่งผนังนั้น ควรใช้ลดทลายที่มีสีสอดคล้องกับตัวสีผนังดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น และการเพิ่มวัตถุที่เป็นมิตรต่อเด็ก เช่น ตุ๊กตา ดอกไม้ สติกเกอร์ และหนังสืออ่านเล่น เป็นต้น มีส่วนช่วยสามารถทำให้เด็กคลายความกังวลได้ เฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ควรมีสีเรียบง่าย วัสดุที่ห่อหุ้มต้องบุนวมเพื่อป้องกันความเสี่ยงที่เด็กอาจได้รับอาการบาดเจ็บจากเฟอร์นิเจอร์ได้ ส่วนขอบของโต๊ะ เก้าอี้ หรือตู้ ต้องไม่เป็นแบบเหลี่ยมคม ผนังด้านที่เป็นกระจกควรจัดให้มีกระจกตัดแสงแบบพิเศษที่ลดการมองเห็นจากภายนอกห้องเข้ามายังตัวห้องสัมภาษณ์

2. ด้านอุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวก

พบว่า การติดตั้งกล้องบันทึกภาพและบทสนทนานั้น ควรซ่อนไว้ในจุดลับตาที่ไม่สามารถมองเห็นได้โดยง่าย เนื่องด้วยตัวกล้องสามารถเพิ่มความกดดันให้กับเด็กได้ในช่วงที่ขณะกำลังให้การสัมภาษณ์ อาจส่งผลให้ถ้อยคำผิดไปจากความเป็นจริง หรือเด็กมีพฤติกรรมที่หลีกเลี่ยงไม่ให้ความร่วมมือได้ นอกจากนี้ในส่วนของการใช้อุปกรณ์เสริมการเล่าเรื่องที่ควรจัดเตรียมไว้ ได้แก่ ตุ๊กตาที่มีรูปร่างคล้ายกับคน การใช้ตุ๊กตาที่มีอวัยวะเพศจำลอง หรือตุ๊กตาทายวิภาค (Anatomical Doll) ควรพิจารณาเลือกใช้ตุ๊กตาที่ต้องคำนึงถึงช่วงวัยของเด็ก อาจนำมาใช้ในการสัมภาษณ์ร่วมด้วยในกรณีของเด็กเล็กอายุไม่เกิน 4 ขวบ แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นการใช้ตุ๊กตาสรีระอาจคนไม่มีความจำเป็นสำหรับเด็กโตที่มีอายุระหว่าง 14-15 ปีขึ้นไป เนื่องจากเด็กโตรู้จักอวัยวะของร่างกายดีอยู่แล้ว อาจใช้ดินสอสี กระดาษวาดภาพ และรูปภาพร่างกายที่เห็นอวัยวะเด็กแทนเป็นตัวเลือกแทน

ด้านการจัดวางที่นั่ง ควรจัดวางที่นั่งแบบวงกลม ให้ผู้สัมภาษณ์และผู้ถูกสัมภาษณ์ หันหน้าเข้าหากัน เพื่อให้สามารถมองเห็นสีหน้าของอีกฝ่ายได้ชัดเจนและยังสามารถช่วยให้เกิดความไว้วางใจกัน

ด้านอุปกรณ์สำหรับลดความกังวลนั้น ควรจัดเตรียมของเล่นไว้ให้เพียงพอรองรับเด็กหลากหลายช่วงวัย โดยการจำแนกแบ่งตามช่วงวัยของการศึกษาภาคบังคับ ได้แก่ เด็กเล็กหรืออนุบาล, ประถมศึกษา และมัธยมศึกษา อีกทั้งยังต้องคำนึงถึงการรองรับในเรื่องของความแตกต่างทางเพศด้วยเช่นกัน

นอกจากนี้ในห้องควรมีนาฬิกาแบบเข็ม เนื่องด้วยกฎหมายกำหนดให้มีการบันทึกภาพและเสียงอย่างต่อเนื่อง ไม่มีการตัดต่อ การเดินของเข็มนาฬิกาแบบเข็มจะช่วยยืนยันได้ว่าการบันทึกภาพและเสียงนั้นเป็นไปอย่างต่อเนื่อง



ภาพที่ 4. 34 ภาพสามมิติของห้องสอบสวนเด็กและเยาวชน ที่มา: อัครวิญุต แสงทองดี, และ มีชัย สี่เจริญ



ภาพที่ 4. 35 บรรยากาศของห้องสอบสวนเด็กและเยาวชน ณ สำนักงานอัยการจังหวัดนครปฐม ที่มา: อัครวิญุต แสงทองดี, และ มีชัย สี่เจริญ



ภาพที่ 4. 36 บรรยากาศของห้องสอบสวนเด็กและเยาวชน ณ สำนักงานอัยการจังหวัดนครปฐม ที่มา: อัครวิญุต แสงทองดี, และ มีชัย สี่เจริญ

4.2.4 Best Design Practices for Police Witness/Victim Interview Rooms

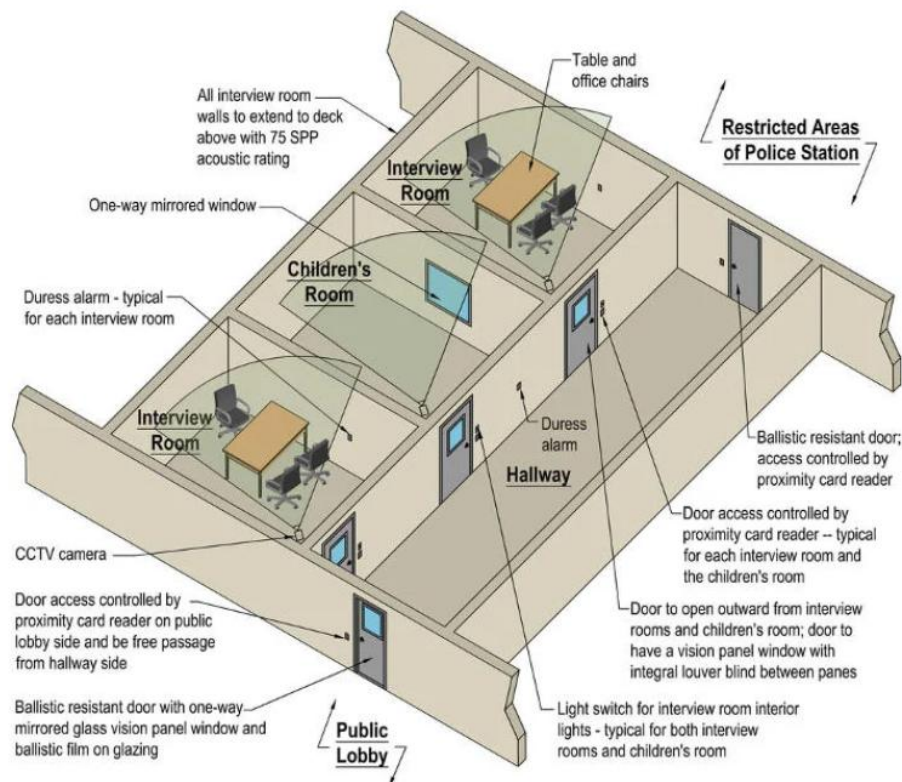
Fentress Incorporated (2020) ได้นำเสนอรูปแบบของห้องสืบพยานที่ดีไว้ว่า ห้องสืบพยานที่ดีควรมีโถงทางเดินที่เชื่อมกับโถงต้อนรับ สำหรับพยาน และมีช่องทางด้านหลังเป็นทางเข้าจากพื้นที่ควบคุมพิเศษอีกทางสำหรับเจ้าหน้าที่โดยเฉพาะ เพื่อการรักษาความปลอดภัย เมื่อเข้ามาในพื้นที่ห้องสืบพยาน จะแบ่งห้องสืบพยานออกเป็น 2 ห้องและมี 1 ห้องเป็นห้องเด็กไว้สำหรับรองรับในกรณีที่พยานมาคนเดียวหลายคน มาเป็นครอบครัว โดยห้องเด็กนี้จะติดตั้งกระจกที่มองเห็นได้ทางเดียวจากห้องสืบพยาน ภายในห้องเด็กควรทำการตกแต่งด้วยของเล่นที่เหมาะสมกับวัยและบางที่อาจมีทีวีเพื่อให้เด็กไม่เด็กไม่เกิดการเบื่อหน่ายระหว่างรอ โดยควรมีขนาดพื้นที่ประมาณ 2.5 X 3.0 เมตร และห้องสืบพยานกับห้องเด็กควรวางแนวเดียวกันติดกับทางสัญจรภายใน

ประตู ควรมีระบบรักษาความปลอดภัยด้วยด้วยเครื่องอ่านบัตรแบบสัมผัส ประตูเชื่อมกับโถงต้อนรับควรมีหน้าต่างบานเดียว (กระจกเงาที่มองเห็นจากด้านในห้องสืบพยานเพียงเท่านั้น) ควรติดตั้งไว้ตำแหน่งที่ส่วนบนสุดของประตู เพื่อให้เจ้าหน้าที่ตำรวจที่อยู่ภายในโถงทางเดินห้องสืบพยานมองเห็นอีกด้านหนึ่งของประตูได้อย่างชัดเจนก่อนที่จะเปิดออก นอกจากนี้ประตูควรมีการป้องกันการส่งเสียงผ่านได้ประตู และมีระบบที่ประตูจะหดกลับโดยอัตโนมัติเมื่อเปิดประตูทันที

การตกแต่งภายในห้องสืบพยาน ควรที่จะจัดเตรียมโต๊ะ (ขนาดประมาณ 5 X 3 ฟุต) และเก้าอี้ 3 ตัว เก้าอี้ควรนั่งสบาย สไตล์สำนักงาน และเหมาะสำหรับเจ้าหน้าที่ตำรวจและผู้ให้สัมภาษณ์ ควรที่จะปูพรมและเพดานกระเบื้องอะคูสติคเพื่อป้องกันเสียง และจัดแสงสว่างที่สว่างแต่ไม่จ้าจนเกินไป ผ้าม่านทาสีด้วยสีที่สว่างงาม และมีการนำผลงานศิลปะมาตกแต่งประกอบ

ผนังและการกันเสียง เนื่องจากการสัมภาษณ์ภายในสถานีตำรวจเป็นเรื่องละเอียดอ่อนและเป็นความลับ และควรออกแบบที่มีระบบป้องกันเสียงหรือนำหลักการ Acoustic Design มาใช้เพื่อป้องกันไม่ให้ผู้อื่นที่อยู่นอกห้องได้ยินเสียง ซึ่งต้องให้พื้นที่รอบห้องสืบพยานมีค่าศักยภาพในการป้องกันเสียงพูด (SPP) อยู่ที่ 75 (ตามแนวทางปฏิบัติที่ดีที่สุด) ค่า SPP ที่ค่อนข้างสูงนี้สามารถทำได้โดยการสร้างผนังโดยใช้บล็อกก่ออิฐแก๊สหรือแกนคอนกรีต สำหรับความสวยงาม อาจเพิ่มแผ่นผ้าและแผ่นยิปซัมปิดผิวผนังก่ออิฐ ผนังแบบโครงสร้างชั้นสามารถใช้ฉนวนกันเสียงภายในผนังได้ ฉนวนกันเสียงต้องวิ่งจากพื้นถึงด้านล่างถึงเพดานด้านบน โดยปิดช่องว่างทั้งหมดเพื่อป้องกันไม่ให้เสียงของผู้อื่นรั่วไหลผ่านผนังและผ้าเพดาน

หน้าต่างภายในห้องสืบพยาน ควรมีแผงหน้าต่างที่มองเห็นได้ชัดเจนที่ประตูห้องสืบพยาน การที่ผู้ถูกสัมภาษณ์สามารถมองเห็นภายนอกห้องได้ แม้กระทั่งในโถงทางเดิน จะส่งผลทำให้ผู้ถูกสัมภาษณ์เกิดความรู้สึกสบายและรู้สึกเปิดโล่งมากกว่าการถูกจำกัดอยู่ในห้องที่ไม่มีหน้าต่าง แผงหน้าต่างยังช่วยให้เจ้าหน้าที่ตำรวจมองเห็นได้อย่างรวดเร็วว่ามีคนอยู่ในห้องหรือไม่ บางครั้งจำเป็นต้องมีความเป็นส่วนตัว โดยแผงหน้าต่างควรมีลูบบังตาที่ติดไว้ระหว่างกระจกสองบาน ซึ่งสามารถเปิดและปิดได้จากภายในห้องสืบพยาน



ภาพที่ 4. 37 บรรยากาศของห้องห้องสืบพยาน ที่มา: Fentress Incorporated

4.2.5 Forensic Interview Room Set-up

Amy Russell (2004) ได้นำเสนอรูปแบบขององค์ประกอบห้องสืบพยานเด็กภายใต้สภาพแวดล้อมที่เป็นมิตรกับเด็ก โดยทำการพิจารณาหลักการพื้นฐานสำหรับแต่ละองค์ประกอบ โดยแบ่งการใช้งานห้องสืบพยานออกเป็น 3 ระยะ ระยะก่อนการสืบพยาน ระยะระหว่างการสืบพยาน และระยะหลังการสืบพยาน

1. ระยะก่อนการสืบพยาน

ในการเตรียมตัวสำหรับการการสืบพยาน เมื่อเด็กมาเตรียมตัวเด็กควรรับรู้ถึงสภาพแวดล้อมที่ “เป็นมิตรต่อเด็ก” พื้นที่นี้ควรคำนึงถึงความต้องการของเด็ก อาทิเช่น การจัดที่นั่งขนาดที่พอเหมาะกับเด็ก จัดพื้นที่นั่งเล่นมีของเล่น และทำการตกแต่งภายในที่ออกแบบมาสำหรับเด็กโดยเฉพาะ และพนักงานที่ดูแลเด็กควรมีความเป็นมิตรต่อเด็ก ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนมีส่วนช่วยสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรสำหรับเด็ก นอกจากนี้ยังควรคำนึงถึงการเข้าถึงได้สำหรับผู้พิการด้วย

พื้นที่นี้ควรกั้นหรือแยกเป็นสัดส่วนไม่ให้ผู้กระทำความผิดสามารถเข้าถึงพื้นที่ได้เพื่อให้พื้นที่ระยะก่อนการสืบพยานเป็นพื้นที่ที่เป็น Safe Zone สำหรับเด็กทุกวัย

ควรจัดทางเข้าเพียงทางเข้าเดียวสำหรับเด็กและครอบครัว และทางเข้าแยกต่างหากสำหรับพนักงานผู้เยี่ยมชม และผู้ส่งของ เพื่อปกป้องความลับของเด็กและครอบครัวที่รอการสืบพยาน

1.1 อุปกรณ์ ข้าวของ ภายในห้อง ควรจัดเตรียมของเล่น เกมส์ หนังสือ และสมุดระบายสี โดยอาจต้องคำนึงถึงวัฒนธรรมและชาติพันธุ์ของเด็กและครอบครัวด้วย เอกสาร ข้อมูล ประชาสัมพันธ์ควรมีให้บริการในหลายภาษาเพื่ออำนวยความสะดวกในการสื่อสารของเด็ก

พยายามสร้างสภาพแวดล้อมในห้องรอก่อนการสืบพยานให้มีความสงบและเงียบ เกมส์และกิจกรรมที่กระตุ้นมากเกินไป เช่น วิดีโอเกม โทรศัพท์ หรือภาพยนตร์ อาจทำให้เด็กผูกพันกับกิจกรรมเหล่านั้นมากเกินไป ซึ่งอาจทำให้เด็กปรับตัวเข้ากับการสัมภาษณ์ได้ยาก หลีกเลี่ยงการจัดเตรียมของเล่นและกิจกรรมในห้องรอสืบพยานที่ใช้เทคนิคคล้ายกับที่อาจใช้ในการสัมภาษณ์ เช่น ตุ๊กตาสำหรับเล่น เป็นต้น

1.2 สถานที่ทางกายภาพ การเลือกใช้เฟอร์นิเจอร์ ควรเลือกใช้เฟอร์นิเจอร์ของเด็กที่ผสมผสานกับเฟอร์นิเจอร์สำหรับผู้ใหญ่ เฟอร์นิเจอร์และอุปกรณ์ต่างๆ ที่จัดเตรียมไว้ให้เด็กเล่นและพักผ่อนจะช่วยให้เด็กมีส่วนร่วมในกระบวนการสัมภาษณ์ตั้งแต่วันที่เด็กเข้ามาในพื้นที่

หลีกเลี่ยงสภาพแวดล้อมที่คล้ายกับโรงพยาบาล สถานีตำรวจ โรงเรียนมากเกินไป เพราะอาจสร้างความหวาดกลัวและตื่นตระหนกให้กับเด็ก

1.3 เจ้าหน้าที่ ควรมีเจ้าหน้าที่ประจำเพื่อให้การดูแลและให้ข้อมูลที่สำคัญแก่เด็กและผู้ปกครอง ควรจัดให้มีเจ้าหน้าที่หลายตำแหน่ง เช่น เจ้าหน้าที่ประสานงานครอบครัว หรือเจ้าหน้าที่ผู้ช่วยและ วิธีนี้จะช่วยขจัดความซ้ำซ้อนของการบริการจากเจ้าหน้าที่ และยังสามารถให้ข้อมูลที่จำเป็นแก่ผู้ปกครองที่อาจรู้สึกไม่สบายใจได้อย่างทั่วถึง

2. ระยะระหว่างการสืบพยาน

ห้องสัมภาษณ์ควรตกแต่งอย่างสะดวกสบายและติดตั้งอุปกรณ์เทคโนโลยีที่ช่วยให้บันทึกการสัมภาษณ์ได้ตามความต้องการของหน่วยงานทางด้านกฎหมาย

2.1 สภาพแวดล้อมทางกายภาพ เฟอร์นิเจอร์ในห้องสัมภาษณ์ควรสะดวกสบายและเข้าถึงได้สำหรับเด็ก โขฟาหรือเก้าอี้ควรจัดวางในลักษณะที่ช่วยให้สื่อสารกันได้โดยตรงและผ่อนคลาย หลีกเลี่ยงการจัดวางม้านั่งหรือที่นั่งที่ลักษณะที่แข็งอาจทำให้เด็กที่สมาธิสั้นเสียสมาธิจากหัวข้อสนทนาได้เร็วขึ้น การจัดวางในลักษณะการซักถามโดยให้ผู้สัมภาษณ์นั่งตรงข้ามโต๊ะกับเด็กอาจทำให้รู้สึกหวาดกลัว และโต๊ะที่มีขนาดใหญ่เกินไปส่งผลทำให้ความสามารถในการสื่อสารกับเด็กมีประสิทธิภาพที่ลดลง

ซึ่งปกตินั้นในการสัมภาษณ์ เด็กสามารถสื่อสารกันใน 3 วิธี ได้แก่ ผ่านภาษา พฤติกรรม และอารมณ์ ดังนั้นจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้สัมภาษณ์จะต้องใส่ใจรูปแบบการสื่อสารทั้ง 3 รูปแบบนี้ เพื่อทำความเข้าใจอย่างถ่องแท้ว่าเด็กอาจพูดอะไรในการสัมภาษณ์ การจัดที่นั่งจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งที่ทำให้ผู้สัมภาษณ์สังเกตเห็นพฤติกรรมของเด็กได้อย่างชัดเจน

การสร้างสภาพแวดล้อมที่เป็นมิตรต่อเด็กจนไม่เหมาะสมกับสถานที่ที่ใช้ในการสอบสวนทางนิติเวชนั้น ก็เป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงเช่นกัน ตัวอย่างเช่น แม้ว่าเก้าอี้빈แบค (Bean Bag) อาจดึงดูดเด็กและเป็นมิตรต่อเด็ก

แต่เสียงการเคลื่อนไหวของเด็กและผู้สัมภาษณ์บนเก้าอี้ปิ่นแบค (Bean Bag) อาจรบกวนการได้ยิน การฟัง และการสื่อสารทำความเข้าใจคำพูดของเด็กได้

2.2 อุปกรณ์เทปวิดีโอ ควรมีการติดตั้งกล้องบันทึกภาพมากกว่า 1 ตัว กล้องตัวแรกนั้นติดตั้งเพื่อช่วยให้สามารถโฟกัสไปที่ภาพรวมของกิจกรรมในห้องสัมภาษณ์ โดยจับภาพผู้สัมภาษณ์เด็ก อุปกรณ์ช่วยสัมภาษณ์ที่ใช้ และลำกล้อง ส่วนกล้องตัวที่ 2 นั้นโฟกัสไปที่เด็กที่ถูกสัมภาษณ์ บันทึกการเคลื่อนไหวและกิจกรรมของเด็กรอบๆ ห้องสัมภาษณ์ อารมณ์หรือพฤติกรรมที่แสดงโดยเด็กอาจส่งผลต่อรายงานของเด็ก และสามารถจับภาพได้ในระยะใกล้

2.3 ผู้คนในห้อง โดยทั่วไปมีเพียงเด็กและผู้สัมภาษณ์เท่านั้นที่ต้องอยู่ในห้องสัมภาษณ์ ไม่แนะนำให้รวมบุคคลอื่นเข้าไปในห้องสัมภาษณ์ เว้นแต่จะเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งต่อการสื่อสารกับเด็กอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อสร้างบรรยากาศที่สบายใจสำหรับเด็ก จำเป็นต้องกำจัดการรบกวนที่มาจากเสียงและลดการมีผู้ที่มีอำนาจหลายคนในห้องให้เหลือน้อยที่สุด

ควรพยายามลดปัจจัยที่อาจก่อให้เกิดความรู้สึกอึดอัดที่อาจถูกถ่ายทอดไปยังเด็กโดยไม่รู้ตัว โดยเจ้าหน้าที่ควรแต่งกายนอกเครื่องแบบ ถอดเข็มขัดปิ่นและป้ายชื่อออก และไม่ปล่อยให้เด็กอยู่คนเดียวในห้องสัมภาษณ์

3. ระยะหลังการสืบพยาน

เจ้าหน้าที่ต้องดูแลเด็กหลังการสัมภาษณ์เช่นเดียวกับก่อนและระหว่างการสัมภาษณ์

3.1 เจ้าหน้าที่ จัดเวลาให้เด็กได้เล่นและผ่อนคลายหลังจากพูดคุยถึงหัวข้อที่ยากลำบากเกี่ยวกับการล่วงละเมิดและการตกเป็นเหยื่อ ช่วงเวลาสั้นๆ เพื่อให้เด็กเกิดความผ่อนคลายโดยใช้พลังงานไปกับการเล่นของเล่นหรือเล่นเกม หรือเพียงแค่การนั่งเฉยๆ ในสภาพแวดล้อมที่สะดวกสบาย อาจช่วยให้เด็กปรับตัวได้หลังจากการสัมภาษณ์ โดยมีเจ้าหน้าที่คอยดูแลอย่างใกล้ชิด

3.2 คำแนะนำด้านบริการ หลังการสัมภาษณ์ ควรจัดการประเมินเด็กที่สัมภาษณ์แต่ละคนเพื่อพิจารณาว่าจำเป็นต้องส่งต่อเด็กต่อไปหรือไม่ ในกระบวนการบำบัด การประเมินทางการแพทย์ หรือบริการอื่นๆ อาจช่วยบรรเทาผลกระทบของการล่วงละเมิดหรือความรุนแรงที่เด็กอาจประสบได้ และควรแจ้งคำแนะนำในเรื่องนี้ให้ผู้ปกครองหรือผู้ดูแลเด็กทราบในห้องส่วนตัว โดยไม่ให้เด็กรับรู้

3.3 ของขวัญ ขนมขบเคี้ยวที่บรรจุหีบห่อแยกชิ้นอาจมอบให้กับเด็กเป็นประจำทันทีหลังจากการสัมภาษณ์ แต่ควรเป็นขนมที่ดีต่อสุขภาพ เช่น น้ำผลไม้กล่อง แครกเกอร์และชีส หรือผลไม้ หลีกเลี่ยงขนมที่ไม่เหมาะสม เช่น การให้ลูกอม ไซดา หรือขนมที่มีน้ำตาลสูงแก่เด็ก อาจถือเป็นแรงจูงใจและมีผลต่อความน่าเชื่อถือและความเป็นกลางของการสัมภาษณ์ได้เช่นกัน

การให้ของเล่นที่มีเนื้อหาละเมิด ตุ๊กตาหมี หรือเสื้อผ้าแก่เด็กเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสัมภาษณ์ โดยทั่วไปก็ไม่แนะนำเช่นกัน แม้ว่าของเล่นและของเล่นอาจช่วยปลอบโยนเด็กหลังจากเหตุการณ์ที่น่าเศร้า แต่

การมอบสิ่งของเหล่านี้ให้เด็กทันทีหลังจากการสัมภาษณ์ทางนิติเวชหรือการสืบสวนอาจถือเป็นแรงจูงใจหรือรางวัลสำหรับการล่วงละเมิดของเด็ก ซึ่งอาจให้ผลเชิงลบมากกว่าบวก

4.2.6 สรุปเปรียบเทียบกรณีศึกษาห้องสืบพยาน

ตารางที่ 4. 2 เปรียบเทียบกรณีศึกษาห้องสืบพยาน

ประเด็น	สำนักอัยการ จังหวัดภูเก็ต ประเทศไทย	ห้องสัมภาษณ์ ตุลาการ ประเทศตุรกี	สำนักงานอัยการ จังหวัดนครปฐม ประเทศไทย	Best Design Practices for Police Witness/Victim Interview Rooms	Forensic Interview Room Set-up
1. แนวคิดการ ออกแบบ	ออกแบบโดยนึกถึง สภาพจิตใจ ความรู้สึกนึกคิด ของเด็กและ เยาวชนให้ เอื้ออำนวยต่อ เจ้าหน้าที่	แนวคิดออกแบบมา เพื่อช่วยให้พยาน โดยเฉพาะเด็กและ เหยื่อที่อ่อนไหว การออกแบบห้อง 3 ส่วน 1) ห้องรอ 2) ห้องสัมภาษณ์ และ 3) ห้อง ห้อง สังเกตการณ์	ห้องสอบสวนเด็ก ของสถานีตำรวจที่ ยึดหลักเด็กเป็น ศูนย์กลางและ สภาพแวดล้อมที่ เป็นมิตร (Child- Friendly Environmental Design)	ห้องสืบพยานที่ดี ควรมีโถงทางเดินที่ เชื่อมกับโถงต้อนรับ สำหรับพยาน และมี ช่องทางด้านหลัง เป็นทางเข้าจาก พื้นที่ควบคุมพิเศษ เพื่อความปลอดภัย	ห้องสืบพยานเด็ก ภายใต้ สภาพแวดล้อมที่ เป็นมิตรกับเด็ก
2 . สภาพแวดล้อม ที่เป็นมิตร(ลด ความเครียด)	ห้องเตรียมพยาน สีห้องไม้โทนอ่อน ช่องเปิดประตู หน้าต่างติดฟิล์มฝ้า เพื่อความเป็นส่วนตัว ส่วนตัวแต่ไม่ปิด ทึบ หน้าต่างนำ แสงธรรมชาติเข้า มาภายในห้องได้	หน้าต่างเพื่อนำแสง ธรรมชาติเข้ามาใน ห้องรอ มีอุปกรณ์ คลายเครียด เช่น ของเล่น ตุ๊กตา พรม ปูพื้น ช่วยให้เด็ก สามารถผ่อนคลาย ก่อนเข้าห้อง สัมภาษณ์	จัดวางเฟอร์นิเจอร์ ในลักษณะการพูด คุยส่วนตัวที่ไม่ให้ เกิดความตึงเครียด อุปกรณ์สำหรับลด ความกังวล การตกแต่งภายใน ห้องควรตกแต่งด้วย สีที่ดูเรียบง่าย	ตกแต่งด้วยของเล่น ที่เหมาะสมกับวัย เก้าอี้ควรนั่งสบาย ผนังทาสีด้วยสีที่ สวยงาม และมีการ นำผลงานศิลปะ ตกแต่ง	เตรียมของเล่น เกมส์ หนังสือ และ สมุดระบายสี มีการ คำนึงถึงวัฒนธรรม และชาติพันธุ์ของ เด็กและครอบครัว
	ห้องสืบสวน ช่อง เปิดประตูหน้าต่าง ติดฟิล์มฝ้าเพื่อ ความเป็นส่วนตัว แต่ไม่ปิดทึบ จนเกินไป หน้าต่าง แสงธรรมชาติเข้า มาภายในห้องได้ มี อุปกรณ์ลด ความเครียดเช่น ของเล่น ตุ๊กตา	ห้องสัมภาษณ์ มี อุปกรณ์ลด ความเครียดเช่น ของเล่น ตุ๊กตา กระดานสำหรับ เขียน สี และ เฟอร์นิเจอร์สไตล์			

ประเด็น	สำนักอัยการ จังหวัดภูเก็ต ประเทศไทย	ห้องสัมภาษณ์ ตุลาการ ประเทศตุรกี	สำนักงานอัยการ จังหวัดนครปฐม ประเทศไทย	Best Design Practices for Police Witness/Victim Interview Rooms	Forensic Interview Room Set-up
	หนังสือ กระดาษ ดำ และพรมนุ่ม				
3. วิธีการสร้าง ความปลอดภัย	ระบบกล้องวงจร ปิด	ระบบกล้องวงจรปิด ห้องทั้ง 3 ส่วน แยก ออกมาจากผู้ต้องหา	จัดรูปแบบของ เฟอร์นิเจอร์ที่หัน หน้าเข้าหากัน และ เฟอร์นิเจอร์ควรที่ จะไม่มีเหลี่ยม และ ขอบที่แหลมคม	พื้นที่ควบคุมพิเศษ อีกทางสำหรับ เจ้าหน้าที่โดยเฉพาะ เพื่อการรักษาความ ปลอดภัย	ทางเข้าแยก ต่างหากสำหรับ พนักงาน ผู้เยี่ยม ชม และผู้ส่งของ เพื่อปกป้อง ความลับของเด็ก และครอบครัวที่รอ การสืบพยาน
4. ทางสัญจร	-	-	-	-	-
5. การจัดวาง ผังห้อง	ห้องเตรียมพยาน โต๊ะสำหรับนั่งรอ ห้องสืบสวน มี โซฟา 2 ที่สำหรับ พูดคุย โต๊ะกลมวาง ระหว่างโซฟา อัยการ ตำรวจ และสหวิชาชีพ จิตวิทยา และนัก สังคมสงเคราะห์ ห้องสังเกตการณ์ โต๊ะรวม สามารถดู การสืบสวนผ่าน โทรทัศน์	ห้องสัมภาษณ์ มี โซฟา 2 ที่สำหรับ การสัมภาษณ์ ห้องควบคุมหรือ ห้องสังเกตการณ์ สำหรับผู้พิพากษา ทนาย และ เจ้าหน้าที่ที่ เกี่ยวข้อง ซึ่ง สามารถดู การ สัมภาษณ์ผ่าน โทรทัศน์	การจัดวางที่นั่ง ควร จัดวางที่นั่งแบบ วงกลม ให้ ผู้ สัมภาษณ์และผู้ถูก สัมภาษณ์ หันหน้า เข้าหากัน เพื่อให้ สามารถมองเห็นสี หน้าของอีกฝ่ายได้ ชัดเจน และยัง สามารถช่วยให้เกิด ความไว้วางใจ กัน	จัดเตรียมโต๊ะ ขนาด ประมาณ 5 X 3 ฟุต และเก้าอี้ 3 ตัว มีแผงหน้าต่าง ระหว่างห้อง สืบพยาน ห้อง สังเกตการณ์ และ ควรมีมู่ลี้บังตาทั้ง สองบาน	โซฟาหรือเก้าอี้ควร จัดวางในลักษณะที่ ช่วยให้สื่อสารกัน ได้โดยตรงและผ่อนคลาย
6. เทคโนโลยีที่ นำมาใช้	โทรทัศน์สำหรับ ติดตาม กล้องวงจร ปิด บันทึกภาพ ระบบปรับอากาศ	กล้องวงจรปิด และ ระบบบันทึกเสียง ตรงโต๊ะกลมกลางที่	เครื่องบันทึกภาพ และเสียง ระบบปรับอากาศ	-	ติดตั้งกล้อง บันทึกภาพ

ประเด็น	สำนักอัยการ จังหวัดภูเก็ต ประเทศไทย	ห้องสัมภาษณ์ ตุลาการ ประเทศตุรกี	สำนักงานอัยการ จังหวัดนครปฐม ประเทศไทย	Best Design Practices for P o l i c e Witness/Victim I n t e r v i e w R o o m s	F o r e n s i c Interview Room Set-up
		นั่ง ระบบปรับ อากาศ			

บทที่ 5

ผลการเก็บข้อมูล

ผลการเก็บข้อมูลจากกระบวนการต่าง ๆ ที่ดำเนินการผ่านหลากหลายวิธี ทั้งการวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย การสัมภาษณ์เชิงลึก และการเก็บข้อมูลพื้นที่ ทำให้ได้ข้อมูลที่สะท้อนจากประสบการณ์จริง ไม่ว่าจะเป็นมุมมอง ความคิดเห็น หรือปัญหาที่เกิดขึ้นจากกลุ่มที่เกี่ยวข้อง โดยข้อมูลที่ได้นี้จะถูกนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ให้เห็นถึงประเด็นสำคัญต่าง ๆ ที่ได้มาซึ่งทำให้ได้ข้อมูลที่นำมาเป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงแก้ไข หรือพัฒนาให้มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับบริบทได้

5.1 ผลจากการวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

ในการประชุมปฏิบัติการ ทีมวิจัยได้เชิญตัวแทนจากหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการกระบวนการพิจารณาคดีและการสืบพยาน มาร่วมกันวิเคราะห์และจำแนกกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้องกับการใช้ห้องพิจารณาคดีและห้องสืบพยาน เพื่อทำความเข้าใจว่ามีผู้ใช้งานประเภทใดบ้าง และแต่ละกลุ่มมีบทบาทหน้าที่อย่างไรในกระบวนการยุติธรรม

การประชุมปฏิบัติการครั้งนี้ไม่เพียงช่วยให้เห็นภาพรวมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้องกับการใช้พื้นที่ศาลทั้งสองประเภท แต่ยังเป็นแนวทางสำคัญที่ช่วยให้ทีมวิจัยสามารถกำหนดกลุ่มเป้าหมายสำหรับการเก็บข้อมูลเพิ่มเติมได้อย่างแม่นยำ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่รอบด้าน ครอบคลุมประสบการณ์และมุมมองที่หลากหลายของผู้ใช้งานจริง

ผลการวิเคราะห์แบ่งผู้มีส่วนได้ส่วนเสียออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ตามพื้นที่ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับห้องพิจารณาคดี และผู้ที่เกี่ยวข้องกับห้องสืบพยาน โดยพิจารณาจากบทบาทหน้าที่ในคดีเป็นหลัก ดังนี้

5.1.1 ผู้เกี่ยวข้องกับพื้นที่ห้องพิจารณาคดี

แบ่งออกเป็น 5 กลุ่มหลักตามบทบาทในกระบวนการยุติธรรม

กลุ่มที่ 1 ศาลและเจ้าหน้าที่ศาล เช่น ผู้พิพากษา ผู้ช่วยผู้พิพากษา หน้าที่บัลลังก์ ตำรวจศาล เจ้าหน้าที่เทคโนโลยี นักจิตวิทยา และเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัย

กลุ่มที่ 2 ผู้เกี่ยวข้องกับคดี – ฝ่ายโจทก์ เช่น โจทก์ อัยการ พยานฝ่ายโจทก์ ล่าม ทนายความ นักสังคมสงเคราะห์ และผู้ปกครองเด็กในคดี

กลุ่มที่ 3 ผู้เกี่ยวข้องกับคดี – ฝ่ายจำเลย เช่น จำเลย ทนายจำเลย พยานฝ่ายจำเลย เจ้าหน้าที่สถานพินิจ และล่ามฝ่ายจำเลย

กลุ่มที่ 4 ผู้สังเกตการณ์ เช่น นักข่าว ประชาชนทั่วไป หรือผู้แทนจากองค์กรสังเกตการณ์

กลุ่มที่ 5 ผู้ที่เกี่ยวข้องข้ามกลุ่ม เช่น เจ้าหน้าที่จากองค์กรไม่แสวงหาผลกำไรที่มีบทบาทสนับสนุนทั้งสองฝ่าย

5.1.2 ผู้เกี่ยวข้องกับพื้นที่ห้องสืบพยาน

จำแนกออกเป็น 6 กลุ่มหลัก ตามลักษณะภารกิจและบทบาทในการดูแลพยาน

กลุ่มที่ 1 ศาลและเจ้าหน้าที่ศาล เช่น ผู้พิพากษาสมทบ เจ้าหน้าที่ไอที หน้าที่บัลลังก์ และเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัย

กลุ่มที่ 2 เจ้าหน้าที่และวิชาชีพในกระบวนการยุติธรรม เช่น ตำรวจ พนักงานสอบสวน อัยการ ทนายความ และเสมียนทนาย

กลุ่มที่ 3 กลุ่มสนับสนุน เช่น นักสังคมสงเคราะห์ นักจิตวิทยา สหวิชาชีพ และเจ้าหน้าที่จากมูลนิธิหรือองค์กรไม่แสวงหาผลกำไร

กลุ่มที่ 4 กลุ่มที่เกี่ยวข้องกับพยาน เช่น เด็ก ผู้ปกครอง ญาติพยาน ผู้พิการทางการได้ยินหรือการพูด และพยานที่มีภาวะเปราะบางทางอารมณ์

กลุ่มที่ 5 กลุ่มที่เกี่ยวข้องกับจำเลย เช่น จำเลยและญาติจำเลย

กลุ่มที่ 6 กลุ่มสื่อและสังคม เช่น ผู้สังเกตการณ์จากสถานทูต ประชาชนทั่วไป นักข่าว นักศึกษา และล่าม

แม้ว่าการจำแนกกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียตามหน้าที่ในคดีจะช่วยให้เห็นภาพรวมของบทบาทแต่ละฝ่ายได้ชัดเจน แต่การจัดกลุ่มลักษณะนี้ยังไม่สะท้อนมิติของการใช้งานพื้นที่ เช่น กลุ่มที่เข้ามาใช้งานชั่วคราวหรือกลุ่มที่ใช้เป็นประจำ และยังไม่สะท้อนถึงความเปราะบางของผู้ใช้อาคารที่อาจเกิดขึ้นจากสภาพแวดล้อมที่ไม่เหมาะสมได้อย่างครบถ้วน เช่น สภาพแวดล้อมที่ไม่เป็นมิตรทั้งทางร่างกายและจิตใจ สภาพแวดล้อมที่ไม่เอื้อให้ทำงานได้สะดวกและมีประสิทธิภาพ การจัดหมวดหมู่ในขั้นถัดไปจึงควรพิจารณาบทบาทที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานพื้นที่อย่างลึกซึ้งขึ้น โดยเน้นมุมมองประชาชนเป็นศูนย์กลาง เพื่อให้การออกแบบสภาพแวดล้อมในศาลสามารถตอบสนองต่อความหลากหลายของผู้ใช้งานได้อย่างแท้จริง

5.2 ผลการสัมภาษณ์

5.2.1 ประชาชนเป็นศูนย์กลาง

“ประชาชน” ในบริบทของศาล คือกลุ่มคนหลากหลายที่เข้ามาใช้งานหรือเกี่ยวข้องกับกระบวนการยุติธรรม ไม่ว่าจะเป็นโจทก์ จำเลย ผู้เสียหาย พยาน ทนายความ อัยการ เจ้าหน้าที่ราชการ ผู้พิพากษา หรือแม้แต่เจ้าหน้าที่ดูแลสถานที่ เช่น แม่บ้านและพนักงานรักษาความปลอดภัย ทุกคนล้วนเป็นประชาชนภายใต้บทบาทที่แตกต่างกัน นอกจากนี้ ยังมีผู้ใช้งานที่มีความต้องการเฉพาะ เช่น ผู้พิการ ผู้สูงอายุ เด็ก คนต่างด้าว หรือผู้ที่ไม่สามารถอ่านออกเขียนได้และไม่เข้าใจกฎหมาย ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความหลากหลายและความเปราะบางในระดับต่าง ๆ

การออกแบบที่มีประชาชนเป็นศูนย์กลางจึงต้องเริ่มจากการทำความเข้าใจความหลากหลายนี้ และจัดประเภทของผู้ใช้งานอย่างรอบด้าน เพื่อให้สามารถออกแบบพื้นที่และบริการที่ตอบสนองความต้องการของแต่ละกลุ่มได้อย่างเหมาะสม โดยจากการเก็บข้อมูลเชิงลึก งานวิจัยนี้ได้จัดหมวดหมู่ผู้ใช้อาคารศาลออกเป็น 4 กลุ่มหลัก ดังนี้

5.2.1.1 ผู้เกี่ยวข้องโดยสถานการณ์ (Situational Participants)

กลุ่มผู้ใช้งานประเภทนี้หมายถึงประชาชนที่เข้ามาใช้บริการของศาลในฐานะ “ผู้รับผลจากกระบวนการ” (Justice Recipients) กล่าวคือ กลุ่มคนเหล่านี้ไม่ได้มีความสัมพันธ์ถาวรกับระบบศาล แต่เข้ามาเพราะสถานการณ์เฉพาะ เช่น เป็นโจทก์ จำเลย พยาน หรือผู้เสียหาย ประสบการณ์ของผู้ใช้กลุ่มนี้มักเต็มไปด้วยความไม่คุ้นเคย ความรู้สึกไม่มั่นใจ และบางครั้งอาจมีความรู้สึกเปราะบางต่ออำนาจหรือโครงสร้างของศาล

5.2.1.2 ผู้ปฏิบัติร่วมภายนอก (External Justice Actors)

กลุ่มนี้ประกอบด้วยผู้ที่มีบทบาทสนับสนุนหรือเชื่อมโยงระหว่างระบบศาลกับประชาชน โดยสามารถมองว่าเป็น “ผู้ร่วมขับเคลื่อนกระบวนการ” (Justice Facilitators) เช่น ทนายความ อัยการ นักสังคมสงเคราะห์ และนักจิตวิทยา

กลุ่มคนเหล่านี้มีความคุ้นเคยกับศาลในระดับหนึ่ง แต่ไม่ใช่เจ้าหน้าที่ประจำ กลุ่มนี้จึงต้องการพื้นที่ทำงานที่ยืดหยุ่น มีจุดเชื่อมต่อข้อมูลและพื้นที่พบปะพูดคุยกับผู้รับบริการ บทบาทของพวกเขามีความสำคัญในการประคับประคองและคอยเสริมพลังให้กับผู้ที่ได้รับผลจากกระบวนการยุติธรรม โดยเฉพาะในกรณีที่มีความซับซ้อนทางอารมณ์หรือสังคม

5.2.1.3 ผู้ปฏิบัติภายในศาล (Internal Judicial Personnel)

กลุ่มนี้ คือ ผู้ที่อยู่ภายในระบบศาลและเป็น “ผู้ควบคุมและดำเนินกระบวนการ” (Justice Operators) ได้แก่ ผู้พิพากษา ตำรวจศาล และเจ้าหน้าที่หน้าบัลลังก์ กลุ่มคนเหล่านี้เป็นกลไกสำคัญในการรักษาความยุติธรรมในเชิงโครงสร้าง พวกเขาต้องการพื้นที่ที่สามารถควบคุมความเป็นระเบียบ มีระบบความ

ปลอดภัย และรองรับการทำงานที่ต้องใช้สมาธิสูง อย่างไรก็ตาม ในบริบทของศาลที่มีประชาชนเป็นศูนย์กลาง บทบาทของเจ้าหน้าที่ภายในศาลก็ต้องผสมผสานความเข้าใจในประสบการณ์ของผู้ใช้งานกลุ่มอื่น ๆ และปรับวิธีการทำงานหรือพื้นที่ให้เอื้อต่อการเข้าถึงที่เป็นธรรมและไม่สร้างความห่างเหินระหว่างอำนาจกับประชาชน

5.2.1.4 กลุ่มผู้ใช้งานที่มีข้อจำกัดเฉพาะ (Users with Specific Vulnerabilities)

กลุ่มผู้ใช้งานกลุ่มนี้คือผู้ที่มีข้อจำกัดในการเข้าถึงหรือมีส่วนร่วมกับการบวนการยุติธรรมอย่างเต็มที่ โดยข้อจำกัดอาจไม่ได้ปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจนเสมอไป กลุ่มนี้ประกอบด้วยผู้พิการทางร่างกายและจิตใจ ผู้สูงอายุ เด็ก คนต่างด้าว ผู้ไม่รู้หนังสือ หรือผู้ที่ไม่มีความรู้ด้านกฎหมาย นอกจากนี้ ยังรวมถึงผู้ที่มีภาวะทางสุขภาพหรือจิตใจที่อาจถูกมองข้าม เช่น ผู้ที่มีภาวะวิตกกังวลเรื้อรัง ผู้ที่มีประจำเดือนและมีอาการปวดรุนแรง ผู้ที่มีความผิดปกติด้านการสื่อสาร เช่น พูดติดอ่าง หรือพูดแบบกระตุก รวมถึงผู้ที่มีบาดแผลทางใจที่ซ่อนอยู่ (hidden trauma) ซึ่งอาจเคยเผชิญเหตุการณ์รุนแรงมาก่อนและไม่สามารถเผชิญกับสถานการณ์กดดันในศาลได้อย่างเต็มที่

สำหรับผู้ใช้งานเหล่านี้ การเข้ามาในพื้นที่ศาลอาจไม่ใช่เพียงแค่ “การเดินเข้าไปในอาคาร” แต่เป็นการเดินผ่านกำแพงของความไม่มั่นใจ ความหวาดกลัว หรือความรู้สึกต่ำต้อย พวกเขาอาจนั่งอยู่เฉย ๆ ในห้องพิจารณา ไม่ใช่เพราะไม่ต้องการพูด แต่เพราะหัวใจเต้นแรงเกินกว่าจะเปล่งเสียง หรืออาจพยายามอธิบายสิ่งที่เกิดขึ้น แต่กลับถูกตัดสินว่าไม่น่าเชื่อถือเพียงเพราะรูปแบบการพูดของพวกเขาดูแปลกไปจากที่สังคมคุ้นชิน

ความเปราะบางของกลุ่มนี้ ไม่ได้หมายถึงความอ่อนแอ แต่คือสัญญาณที่บอกเราว่าระบบยังมีสิ่งที่ต้องปรับปรุง การออกแบบที่ยึดประชาชนเป็นศูนย์กลางจึงต้องเริ่มจากการรับรู้ ไม่ใช่ทุกคนจะมีความพร้อมเท่ากัน และไม่ใช่ทุกความเปราะบางจะมองเห็นได้จากภายนอก การใส่ใจ สังเกต และออกแบบพื้นที่และบริการให้เอื้อต่อความรู้สึกมั่นคงและการมีส่วนร่วมของคนกลุ่มนี้ คือหัวใจสำคัญของ “ความยุติธรรมที่แท้จริง”

อย่างไรก็ตาม ผู้ใช้งานที่มีข้อจำกัดเฉพาะ อาจไม่ได้หมายถึงกลุ่มผู้เกี่ยวข้องโดยสถานการณ์แต่เพียงอย่างเดียว แต่อาจหมายรวมถึง ผู้ปฏิบัติร่วมภายนอกและผู้ปฏิบัติภายในศาล ในบางครั้งบางคราวก็เป็นไปได้ เช่น เจ้าหน้าที่ที่ขาหักและต้องใช้วีลแชร์ในการมาทำงานชั่วคราว ซึ่งสภาพแวดล้อมที่คำนึงถึงการเข้าใช้งานที่หลากหลายอย่างละเอียดอ่อนจะช่วยให้ทุกคนได้รับการใส่ใจอย่างทั่วถึงกัน

แนวคิด “ศาลที่มีประชาชนเป็นศูนย์กลาง” สะท้อนการเปลี่ยนผ่านจากระบบที่เน้นอำนาจของศาลมาเป็นการออกแบบที่ยึดผู้ใช้บริการเป็นหลัก โดยมองว่า “ประชาชน” คือผู้มีประสบการณ์หลากหลายในสภาพแวดล้อมของศาล ไม่ว่าจะเป็นผู้เกี่ยวข้องโดยสถานการณ์ ผู้ปฏิบัติร่วมภายนอก ผู้ปฏิบัติภายในศาล หรือผู้ใช้งานที่มีข้อจำกัดเฉพาะ

แม้ทั้งสี่กลุ่มล้วนเป็นผู้ใช้อาคารศาล แต่ประสบการณ์และระดับความเปราะบางต่อสภาพแวดล้อมนั้นแตกต่างกัน โดยเฉพาะกลุ่มผู้เกี่ยวข้องโดยสถานการณ์ ซึ่งมักเผชิญกับภาวะไม่มั่นคง ไม่คุ้นชิน และขาดอำนาจในการควบคุมสภาพแวดล้อม การออกแบบที่ยึดหลักมนุษย์เป็นศูนย์กลางจึงต้องให้ความสำคัญเป็นพิเศษกับ

กลุ่มที่เปราะบางที่สุดก่อน ทั้งในแง่กายภาพ จิตใจ และความรู้สึกปลอดภัย จุดยืนของการวิจัยนี้ คือการยืนยันว่าการออกแบบที่ยุติธรรมและเท่าเทียมจะเกิดขึ้นได้ ก็ต่อเมื่อเราเริ่มต้นจากการฟังเสียงและตอบสนองต่อความต้องการของประชาชนที่เปราะบางที่สุดก่อนเป็นลำดับต้น ๆ

5.2.2 ปัญหาของห้องพิจารณาคดี ห้องสืบพยาน และเส้นทางเดิน

5.2.2.1 ปัญหาที่พบในห้องพิจารณาคดี

จากการศึกษาข้อมูลภาคสนามและสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ใช้งานห้องพิจารณาคดีจากหลากหลายบทบาทพบว่าประสบการณ์ในการใช้งานศาลยังเต็มไปด้วยข้อจำกัดในหลายด้าน ซึ่งส่งผลกระทบต่อทั้งในระดับการใช้งานจริง และในระดับความรู้สึกของผู้ใช้บริการ โดยเฉพาะประชาชนทั่วไปและกลุ่มเปราะบางที่มักตกอยู่ในสถานะที่ไม่พร้อมทั้งทางร่างกาย จิตใจ และความรู้ทางกฎหมาย

ปัญหาที่พบสามารถสรุปได้เป็น 7 ประเด็นสำคัญ ได้แก่ การจัดวางพื้นที่ การใช้เฟอร์นิเจอร์และวัสดุระบบเทคโนโลยี แสงและบรรยากาศ การเข้าถึง ความปลอดภัย และประสบการณ์ทางอารมณ์ ซึ่งล้วนมีนัยสำคัญต่อความเป็นธรรมในเชิงประสบการณ์ของผู้ใช้งานศาล

1) การจัดวางพื้นที่และผังการใช้งาน

ข้อจำกัดสำคัญข้อหนึ่งภายในห้องพิจารณาคดี คือ การจัดวางพื้นที่ที่ไม่สอดคล้องกับลักษณะการใช้งานจริง โดยเฉพาะกับผู้ที่ต้องนำเอกสารจำนวนมากมาใช้งาน เช่น อัยการและทนายความ ซึ่งมักประสบความลำบากในการขนย้ายเอกสารผ่านพื้นที่ที่ไม่เอื้ออำนวย เช่น บันไดสูงโดยไม่มีทางลาด หรือพื้นที่ภายในห้องพิจารณาที่แคบจำกัด ทำให้ต้องเดินอ้อมสิ่งกีดขวาง เช่น ตู้เอกสารหรือโต๊ะเพื่อส่งสำนวน อีกทั้งยังไม่มีพื้นที่วางเอกสารที่เพียงพอ ส่งผลต่อความคล่องตัวและความเรียบร้อยในกระบวนการพิจารณาคดี

ภายในห้องพิจารณายังพบว่าการจัดผังที่นั่งมักไม่แยกฝ่ายโจทก์และจำเลยอย่างชัดเจน ผู้ใช้งานจึงนั่งปะปนกันโดยไม่มีแนวกันหรือการจัดสรรพื้นที่ที่เหมาะสม ทำให้เกิดสถานการณ์ที่ทั้งสองฝ่ายนั่งแทรกกัน บางครั้งพูดจากระทบกระเทียบ หรือแสดงท่าทีที่ทำให้เกิดความรู้สึกไม่ปลอดภัย โดยเฉพาะในคดีที่มีความละเอียดอ่อนหรือมีความรู้สึกค้างคาระหว่างคู่กรณี นอกจากนี้ ในวันทำการที่มีการพิจารณาคดีจำนวนมาก เช่น วันจันทร์หรือวันอังคาร ที่นั่งสำหรับประชาชนมักไม่เพียงพอ ส่งผลให้บางรายต้องนั่งรอบนพื้น ซึ่งไม่เหมาะสมต่อศักดิ์ศรีและสภาพแวดล้อมของกระบวนการยุติธรรม

อีกหนึ่งประเด็นที่ควรกล่าวถึง คือ การจัดวางโต๊ะของทนายความซึ่งมักตั้งอยู่ในลักษณะที่เผชิญหน้ากันโดยตรง ส่งผลให้เกิดความรู้สึกเหมือนการเผชิญหน้าระหว่างคู่ความ มากกว่าการดำเนินกระบวนการอย่างเป็นกลางและมีเหตุผล โต๊ะดังกล่าวยังขาดพื้นที่รองรับการทำงานร่วมกับลูกความหรือพยาน เช่น พื้นที่วางเอกสาร หรืออุปกรณ์เสริมที่ช่วยให้การสื่อสารในระหว่างการพิจารณามีประสิทธิภาพมากขึ้น

ขณะเดียวกัน พื้นที่ภายในห้องพิจารณา โดยเฉพาะบริเวณคอกพยานหรือพื้นที่ทางเดินรอบ ๆ ห้อง ยังไม่สามารถรองรับผู้ใช้งานที่ใช้รถเข็นได้อย่างเหมาะสม ความกว้างของทางเดินและจุดเข้าถึงหลายจุดไม่ได้อยู่

ออกแบบเพื่อรองรับคนทุกความสามารถ เช่น บริเวณที่นั่งของจำเลย โจทก์ ญาติผู้เกี่ยวข้อง หรือแม้แต่เจ้าหน้าที่ศาลเอง พื้นที่ดังกล่าวยังขาดการรองรับอุปกรณ์ช่วยเหลือในการเคลื่อนไหว เช่น รถเข็นคนพิการ ไม้เท้า หรือวอล์กเกอร์ อีกทั้งยังไม่ได้จัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อผู้ที่มีข้อจำกัดทางการได้ยินหรือการมองเห็นอย่างเพียงพอ

ในส่วนของคอกพยาน แม้มีการจัดพื้นที่เฉพาะสำหรับพยาน แต่ลักษณะทางกายภาพกลับไม่เอื้อต่อการใช้งานอย่างแท้จริง โดยเฉพาะในกรณีของพยานที่เป็นผู้สูงอายุหรือผู้พิการ คอกพยานส่วนใหญ่มีขนาดเล็กแคบ และพื้นยกสูงเกินไป ทำให้ผู้ใช้งานที่นั่งรถเข็นไม่สามารถเข้าใช้งานได้สะดวก และยังสร้างภาระเพิ่มเติมให้กับผู้สูงอายุที่มีข้อจำกัดด้านการเคลื่อนไหว

นอกจากนี้ ลักษณะการจัดวางคอกพยานยังส่งผลต่อสภาพจิตใจของเด็กที่ต้องขึ้นให้การโดยลำพัง ความโดดเด่นของคอกพยานที่แยกตัวออกจากพื้นที่รอของเด็กกับผู้ดูแล เช่น พ่อแม่หรือนักสังคมสงเคราะห์ ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกโดดเดี่ยว ไม่นั่นคง และหวาดกลัวเมื่อต้องตอบคำถามต่อหน้าคนแปลกหน้า เช่น ทนายฝ่ายจำเลยหรือผู้พิพากษา แม้ว่าสำหรับผู้ใหญ่สถานการณ์เช่นนี้อาจเป็นเรื่องที่สามารถรับมือได้ แต่สำหรับเด็กแล้ว การถูกแยกออกมาอย่างชัดเจนในพื้นที่ที่ขึงขังและสูงกว่าปกติ เป็นปัจจัยที่ส่งผลกระทบทางจิตใจอย่างมีนัยสำคัญ ทั้งในแง่ของความวิตกกังวล ความรู้สึกไม่ปลอดภัย และความไม่สบายใจตลอดการให้ปากคำ



ภาพที่ 5.1 คอกพยานในห้องพิจารณาคดี

2) เฟอร์นิเจอร์และวัสดุอุปกรณ์

เฟอร์นิเจอร์ภายในห้องพิจารณาคดียังไม่ได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับการใช้งานที่ต้องใช้ระยะเวลายาวนานและต้องการความสบายตัวต่อเนื่อง เก้าอี้ที่ใช้สำหรับเจ้าหน้าที่และประชาชนทั่วไปส่วนใหญ่ มักมีลักษณะใหญ่ แข็ง และไม่สามารถปรับระดับได้ ส่งผลให้เกิดความเมื่อยล้าเมื่อใช้งานเป็นเวลานาน ขณะเดียวกัน โต๊ะที่จัดวางไว้สำหรับสำนวนคดีก็มีขนาดค่อนข้างแคบ ไม่เอื้อต่อการจัดเรียงเอกสารจำนวนมากในระหว่างการพิจารณา

บริเวณบัลลังก์ของผู้พิพากษา แม้ได้รับการออกแบบให้สูงเพื่อสะท้อนถึงความศักดิ์สิทธิ์และอำนาจของกระบวนการยุติธรรม แต่ลักษณะที่สูงเกินไปและพื้นผิวโต๊ะหรือเก้าอี้ที่ลื่น อาจส่งผลให้ผู้ใช้งานรู้สึกไม่

มั่นคง นอกจากนี้ บัลลังก์ที่มีความสูงแตกต่างอย่างชัดเจนจากพื้นที่ของประชาชน ยังส่งผลต่อความรู้สึกของผู้เข้าร่วมกระบวนการ ทำให้บางรายเกิดความเกร็ง ไม่กล้าแสดงความคิดเห็นอย่างเต็มที่ โดยเฉพาะกลุ่มที่เปราะบางหรือมีความเครียดสะสมจากการเข้าสู่กระบวนการทางกฎหมาย



ภาพที่ 5. 2 บัลลังก์สูง

แนวคิดในการปรับปรุงบัลลังก์จึงควรมองในมิติที่ลึกซึ้งกว่าเรื่องความสูงและขนาด รูปแบบของเครื่องแบบผู้พิพากษา และสัญลักษณ์ เช่น พระบรมฉายาลักษณ์เบื้องหลัง ล้วนมีส่วนช่วยยืนยันถึงความศักดิ์สิทธิ์ของกระบวนการยุติธรรมอยู่แล้ว การออกแบบบัลลังก์ที่มีสัดส่วนที่เหมาะสมยิ่งขึ้นจึงไม่จำเป็นต้องลดทอนความขึงขัง หากแต่สามารถเสริมสร้างบรรยากาศที่เปิดกว้างและเป็นมิตรได้มากกว่าเดิม

นอกจากนี้ เฟอร์นิเจอร์ส่วนใหญ่ภายในห้องพิจารณามักผลิตจากไม้เนื้อแข็ง สีเข้ม ให้ความรู้สึกหนักแน่นและน่าเกรงขาม แม้จะสื่อถึงความเป็นทางการ แต่ก็มีผลโดยตรงต่อบรรยากาศในห้องพิจารณาที่ดูเคร่งเครียดและไม่เป็นมิตร โดยเฉพาะสำหรับประชาชนทั่วไปหรือกลุ่มผู้ใช้งานที่มีความเปราะบาง ซึ่งอาจต้องเผชิญกับแรงกดดันทางจิตใจอยู่แล้ว การเลือกใช้วัสดุ สี และลักษณะของเฟอร์นิเจอร์ที่เปิดกว้าง อ่อนนุ่ม และเป็นกลางมากขึ้น จึงเป็นแนวทางที่ควรพิจารณาเพื่อสนับสนุนประสบการณ์การเข้าถึงกระบวนการยุติธรรมอย่างเท่าเทียมและเห็นอกเห็นใจ

3) ระบบเสียง ภาพ และเทคโนโลยี

ระบบเสียงภายในห้องพิจารณาคดียังคงประสบปัญหาอยู่ ไมโครโฟนมักมีเสียงอู้อี้ ขาดหาย หรือมีระดับเสียงที่เบาเกินไป ทำให้ไม่สามารถจับคำพูดได้ครบถ้วน โดยเฉพาะเมื่อต้องเชื่อมกับระบบบันทึกภาพและเสียง (E-hearing) ซึ่งหากการบันทึกไม่สมบูรณ์ อาจต้องย้อนกลับมาทบทวนหรือพิจารณาคดีใหม่ ส่งผลให้เกิดความล่าช้าและบั่นทอนความเชื่อมั่นในกระบวนการยุติธรรม

อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ เช่น คอมพิวเตอร์และเครื่องฉายภาพ มักมีสภาพล้าสมัย ทำงานได้อย่างล่าช้า และมีระบบสายไฟที่ระโยงระยางรกรุงรัง เสี่ยงต่ออุบัติเหตุ อีกทั้งยังขาดระบบการบำรุงรักษาที่มีประสิทธิภาพ ทำให้ไม่สามารถตรวจสอบหรือแก้ไขจุดขัดข้องได้อย่างรวดเร็วเท่าที่ควร

เสียงรบกวนจากภายนอก เช่น เสียงเดิน เสียงเปิดปิดประตู หรือเสียงจากโถงศาล ยังคงเล็ดลอดเข้ามาภายในห้องพิจารณา ส่งผลต่อสมาธิของผู้พิพากษา คู่ความ และเจ้าหน้าที่ผู้เกี่ยวข้อง นอกจากนี้ การจัดวางจอภาพในบางตำแหน่งยังบดบังทัศนวิสัยของผู้พิพากษาและเจ้าหน้าที่ ทำให้การรับรู้ภาพรวมของการพิจารณาขาดความต่อเนื่อง

โดยเฉพาะในคดีค้ำมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นละเอียดอ่อน เช่น เรื่องเพศหรือการค้าประเวณี สภาพแวดล้อมภายในห้องพิจารณาคดียังต้องการความระมัดระวังเป็นพิเศษ อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันยังพบว่า ประตูห้องพิจารณามักไม่สามารถป้องกันเสียงได้ดี และบางแห่งใช้ประตูกระจกใส ซึ่งเปิดโอกาสให้บุคคลภายนอกสามารถมองเห็นหรือได้ยินเสียงจากภายในห้องได้ นอกจากนี้ ป้ายประกาศหน้าห้องยังมักระบุรายละเอียดคดีอย่างชัดเจน ซึ่งอาจจะเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้เสียหายและสร้างความอับอายอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ การออกแบบห้องพิจารณาคดีในคดีลักษณะนี้จึงควรปรับปรุงอย่างเร่งด่วน โดยใช้ประตูทึบเพื่อป้องกันการมองเห็นและการได้ยินจากภายนอก และหลีกเลี่ยงการเปิดเผยข้อมูลอ่อนไหวในพื้นที่สาธารณะ เพื่อคุ้มครองศักดิ์ศรี ความเป็นส่วนตัว และความรู้สึกปลอดภัยของผู้เสียหายอย่างแท้จริง

4) แสงและบรรยากาศ

แสงและบรรยากาศภายในห้องพิจารณาคดีมีผลกระทบโดยตรงต่อภาวะอารมณ์และประสบการณ์ของผู้ใช้งาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มประชาชนทั่วไปหรือผู้ที่อยู่ในภาวะเปราะบาง เช่น ผู้เสียหาย ผู้ต้องหา หรือญาติของคู่ความ ซึ่งมักอยู่ในสภาวะตึงเครียดและวิตกกังวล ห้องพิจารณาคดีหลายแห่งยังคงมีปัญหาเรื่องแสงสว่างที่ไม่สมดุล บางแห่งแสงจ้าเกินไปจนทำให้รู้สึกแสบตา ขณะที่บางแห่งกลับมีแสงน้อยจนทำให้ความรู้สึกมืดทึบและอึดอัด นอกจากนี้ ห้องพิจารณาจำนวนไม่น้อยยังขาดการออกแบบช่องรับแสงธรรมชาติ เช่น หน้าต่างหรือกระจกที่สามารถเชื่อมโยงกับภายนอกได้ ทำให้ผู้ใช้งานรู้สึกเหมือนถูกตัดขาดจากโลกภายนอก เพิ่มความกดดันและความอึดอัดทางจิตใจโดยไม่จำเป็น

ในมิติขององค์ประกอบสถาปัตยกรรม สีของพื้น ผนัง และเฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ในห้องพิจารณาคดี มักเป็นโทนเข้ม หนักแน่น และทึบตัน แม้จะสะท้อนถึงความเป็นทางการของสถาบันศาล แต่ในทางจิตวิทยากลับส่งผลให้เกิดความรู้สึกเกร็ง หวาดระแวง และลดทอนความกล้าในการแสดงออกอย่างตรงไปตรงมา โดยเฉพาะสำหรับกลุ่มผู้ใช้งานที่มีภาวะเปราะบางทางอารมณ์ การตกแต่งที่เน้นความขึงขังโดยไม่คำนึงถึงภาวะจิตใจของผู้ใช้งาน จึงกลายเป็นอุปสรรคที่ขัดขวางบรรยากาศแห่งการสื่อสารอย่างเปิดเผยและความไว้วางใจต่อกระบวนการยุติธรรม

นอกจากนี้ บรรยากาศโดยรวมของห้องพิจารณาคดีในหลายแห่ง ยังให้ความรู้สึกเย็นชาและน่าเกรงขาม มากกว่าการเป็นพื้นที่ที่พร้อมให้การช่วยเหลือหรือสนับสนุนประชาชน ภาพลักษณ์ดังกล่าวทำให้กระบวนการยุติธรรมถูกมองว่าเป็นเพียงการตัดสินว่า “ใช่” หรือ “ไม่ใช่” มากกว่าการค้นหาความจริงอย่างเข้าอกเข้าใจ อย่างไรก็ตาม การปรับเปลี่ยนวัสดุและองค์ประกอบการออกแบบ เช่น การเลือกใช้วัสดุสมัยใหม่ที่มีโทนสีและพื้นผิวที่อ่อนโยนขึ้น การปรับแสงธรรมชาติให้เข้าถึงอย่างเหมาะสม หรือการเลือกเฟอร์นิเจอร์ที่ให้

ความรู้สึกอบอุ่นและเป็นมิตร ล้วนสามารถสร้างบรรยากาศใหม่ที่ยังคงรักษาความศักดิ์สิทธิ์ของศาลไว้ได้ ขณะเดียวกันก็ช่วยลดความกดดัน และเปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานรู้สึกปลอดภัย ถ้าที่จะสื่อสารโดยตรงไปตรงมา ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของกระบวนการยุติธรรมที่ยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง

5) การเข้าถึงและความสะดวกของผู้ใช้งาน โดยเฉพาะกลุ่มเปราะบาง

การเข้าถึงของผู้ใช้งานในระบบศาลยังไม่ได้มีการออกแบบให้ครอบคลุมทุกกลุ่มประชากร โดยเฉพาะผู้ที่มีข้อจำกัดทางร่างกาย เช่น ผู้พิการ ผู้สูงอายุ หรือผู้ที่ต้องใช้รถเข็น ทางเข้าหลายแห่งยังไม่มีทางลาด บันไดค่อนข้างสูง และไม่มีอุปกรณ์ช่วยเหลือพื้นฐาน เช่น รถเข็นสำรอง หรือที่นั่งพักคอยในจุดที่เหมาะสม ทำให้ผู้ใช้งานเหล่านี้ต้องพึ่งพาผู้อื่นในการเดินทางเข้าห้องพิจารณา ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อความรู้สึกไม่มั่นใจหรือไม่เป็นอิสระ

ในด้านเทคโนโลยีการให้บริการของศาลบางส่วน เช่น ระบบลงทะเบียนหรือรับข้อมูล ถูกกำหนดให้ดำเนินการผ่านโทรศัพท์มือถือหรือระบบออนไลน์เท่านั้น ซึ่งไม่เหมาะสมกับกลุ่มผู้ใช้งานที่ไม่มีความชำนาญด้านเทคโนโลยี เช่น ผู้สูงอายุ ผู้มีข้อจำกัดด้านการเรียนรู้ หรือผู้ที่ไม่รู้หนังสือ นอกจากนี้ ผู้พิการบางกลุ่ม เช่น ผู้บกพร่องทางสายตา หรือผู้มีความผิดปกติทางการได้ยิน ก็ไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลหรือบริการของศาลได้อย่างสะดวก เนื่องจากขาดระบบสนับสนุนเฉพาะทาง เช่น ระบบเสียงนำทาง การอ่านจอ ป้ายนำทางสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น หรือเจ้าหน้าที่ผู้ให้คำแนะนำโดยตรง

เครื่องมือด้านเทคโนโลยีสำหรับผู้พิการทางการมองเห็น ยังพบข้อจำกัดในการนำอุปกรณ์สื่ออิเล็กทรอนิกส์เข้าไปยังห้องพิจารณาคดี เนื่องจากเป็นข้อบังคับและกฎระเบียบทางศาล ส่งผลให้ผู้พิการทางสายตาไม่สามารถเข้าถึงเครื่องมือที่จำเป็นต่อการสื่อสารหรือการรับรู้ข้อมูลได้ยากกว่าคนทั่วไป

6) ความปลอดภัยและการควบคุมพื้นที่

ความปลอดภัยภายในห้องพิจารณาคดียังคงเป็นประเด็นสำคัญที่สะท้อนถึงประสิทธิภาพของการบริหารจัดการภายในระบบศาล จากข้อมูลภาคสนาม พบว่ามีกรณีจำเลยสามารถหลบหนีออกจากห้องพิจารณาได้ โดยอาศัยจังหวะระหว่างการขออนุญาตไปเข้าห้องน้ำ หรือใช้พฤติกรรมสร้างทำตัวปกติเพื่อหลอกลวงเจ้าหน้าที่ ซึ่งสะท้อนถึงช่องโหว่ในการควบคุมดูแล โดยเฉพาะเมื่อเจ้าหน้าที่ที่รับผิดชอบ เช่น ตำรวจศาล ไม่สามารถเฝ้าระวังได้อย่างต่อเนื่อง หรือมีกรณีที่เจ้าหน้าที่หันไปใช้โทรศัพท์มือถือ หรือไม่อยู่ประจำในจุดควบคุมตามหน้าที่ ส่งผลให้ไม่สามารถตอบสนองต่อสถานการณ์ฉุกเฉินได้ทันทั่วทั้งที่

นอกจากนี้ ในวันทำการที่มีคดีจำนวนมาก ห้องพิจารณาคดีและพื้นที่โดยรอบศาลมักแออัดไปด้วยผู้เกี่ยวข้องหลากหลายกลุ่ม ทั้งจำเลย โจทก์ ทนายความ ญาติ พยาน และเจ้าหน้าที่ฝ่ายต่าง ๆ ที่ต้องใช้พื้นที่ร่วมกันโดยขาดการจัดสรรเส้นทางเดินหรือพื้นที่นั่งอย่างชัดเจน ความแออัดและความไม่เป็นระเบียบนี้ไม่เพียงแต่ทำให้การควบคุมสถานการณ์ทำได้ยากขึ้น แต่ยังส่งผลกระทบต่อความรู้สึกไม่ปลอดภัยของผู้ใช้งาน โดยเฉพาะในกลุ่มเปราะบาง เช่น ผู้หญิง เด็ก หรือผู้สูงอายุ ที่อาจรู้สึกถูกคุกคามหรือไม่สบายใจแม้ในสถานการณ์ปกติ

เพื่อเสริมสร้างความรู้สึกลดภัยและความเชื่อมั่นต่อกระบวนการยุติธรรม เจ้าหน้าที่ที่ปฏิบัติงานบริเวณหน้าห้องพิจารณาคดีควรมีบทบาทในการแนะนำขั้นตอนที่ผู้เกี่ยวข้องจะต้องปฏิบัติ เช่น การอธิบายลำดับขั้นตอนก่อนเข้าสู่กระบวนการ หนึ่ง สอง สาม สี่ อย่างเป็นระบบ การได้รับข้อมูลที่ชัดเจนล่วงหน้าจะช่วยลดความกังวล และสร้างความคุ้นเคยกับสภาพแวดล้อมได้ดียิ่งขึ้น ก่อนที่ผู้ใช้งานจะต้องเผชิญกับบรรยากาศจริงภายในห้องพิจารณาคดี

7) ประสบการณ์ทางอารมณ์และจิตวิทยา

“บรรยากาศโดยรวมตั้งแต่เริ่มก้าวประตูเข้าไปทำให้รู้สึกกลัว ไม่รู้สึกถึงความเป็นมิตรเลยแม้แต่คนเดียว รู้สึกกังวล กลัว กลัวอะไรก็ไม่รู้ แต่บรรยากาศมันชวนให้น่ากลัว”

จำเลยชาย สัมภาษณ์วันที่ 10 เมษายน 2568

นอกเหนือจากโครงสร้างกายภาพและระบบการทำงานแล้ว ห้องพิจารณาคดียังเป็นพื้นที่ที่ส่งผลกระทบต่อสภาวะทางอารมณ์และจิตใจของผู้ใช้งานอย่างลึกซึ้ง โดยเฉพาะกลุ่มประชาชนที่ไม่มีความคุ้นชินกับกระบวนการยุติธรรม การเข้าสู่ห้องพิจารณาซึ่งมักมีบรรยากาศเคร่งขรึม เต็มไปด้วยพิธีการ และความเงียบงันส่งผลให้ผู้คนรู้สึกหวาดเกรง ไม่มั่นใจ หรือไม่กล้าแสดงออก

ภาพของตำรวจถือพวงกุญแจมือ การเดินของผู้ต้องหาผ่านห้องพิจารณาต่อหน้าญาติพี่น้อง หรือท่าทีเคร่งเครียดของเจ้าหน้าที่ ล้วนเป็นองค์ประกอบที่สร้างแรงกดดันทางจิตใจให้กับผู้เข้าร่วมกระบวนการ โดยเฉพาะกลุ่มเปราะบาง เช่น เด็ก ผู้สูงอายุ หรือผู้ที่มีบาดแผลทางใจจากเหตุการณ์ในอดีต (hidden trauma) นอกจากนี้ พฤติกรรมของบุคลากรในศาล เช่น การพูดเสียงดัง การพูดด้วยน้ำเสียงแข็งกระด้าง หรือการสื่อสารที่ขาดความอ่อนโยน แม้ไม่ตั้งใจ แต่ก็อาจสร้างความรู้สึกที่ผู้ใช้บริการไม่ได้รับความเคารพหรือเห็นคุณค่า

เมื่อพิจารณาภาพรวมของปัญหาทั้ง 7 ประการ จะเห็นได้ว่าห้องพิจารณาคดีในปัจจุบันยังคงสะท้อนแนวคิดแบบสถาบันเป็นศูนย์กลาง มากกว่าจะเป็นพื้นที่ที่ออกแบบโดยยึดประชาชนเป็นศูนย์กลางอย่างแท้จริง ความไม่สอดคล้องของสภาพแวดล้อมกับประสบการณ์ของผู้ใช้งาน ทั้งในเชิงกายภาพ จิตวิทยา และระบบการให้บริการ เป็นสิ่งที่เรียกร้องให้มีการทบทวนใหม่ในมิติต่าง ๆ เพื่อให้ศาลเป็นพื้นที่แห่งความยุติธรรมที่ประชาชนทุกคนสามารถเข้าถึงได้อย่างเท่าเทียม มีศักดิ์ศรี และรู้สึกปลอดภัยทั้งร่างกายและจิตใจ

5.2.2.2 ปัญหาที่พบในห้องสืบพยาน (โดยเฉพาะการสืบพยานเด็ก)

จากการศึกษาภาคสนามและการสัมภาษณ์ผู้ปฏิบัติงานในกระบวนการยุติธรรม พบว่าห้องสืบพยาน โดยเฉพาะในกรณีที่เกี่ยวข้องกับเด็ก ยังคงมีข้อจำกัดหลายด้านที่ส่งผลต่อคุณภาพของการให้ปากคำและความรู้สึกปลอดภัยของพยานเด็ก ปัญหาที่พบครอบคลุมตั้งแต่เรื่องระบบภาพและเสียง การจัดสรรพื้นที่ ความพร้อมของบุคลากร การออกแบบภายใน ตลอดจนบรรยากาศโดยรวมของห้องสืบพยาน ซึ่งล้วนมีผลต่อความน่าเชื่อถือของการให้การ และประสบการณ์ของเด็กในฐานะผู้ให้ข้อมูลสำคัญของคดี

1) ระบบภาพและเสียงที่ไม่เอื้อต่อการสังเกตพฤติกรรม

ในปัจจุบัน ปัญหาหลักที่พบในห้องสืบพยาน คือ ระบบภาพและเสียงที่มีคุณภาพไม่เพียงพอ ทำให้ผู้พิพากษาและเจ้าหน้าที่ในห้องพิจารณาคดีไม่สามารถมองเห็นสีหน้า แววตา หรือกิริยาท่าทางของเด็กได้อย่างชัดเจน จอภาพที่ติดตั้งในห้องพิจารณาคดีมักอยู่ในตำแหน่งที่ห่างเกินไป ขณะที่กล้องในห้องสืบพยานเองก็ไม่ได้ติดตั้งในมุมที่เหมาะสม ส่งผลให้ไม่สามารถถ่ายทอดรายละเอียดปฏิกิริยาทางอารมณ์ของเด็กในระหว่างการให้ปากคำได้อย่างครบถ้วน นอกจากนี้ ระบบเสียงที่ส่งจากห้องสืบพยานมายังห้องพิจารณาก็ยังมีความอู้อี้ไม่ชัดเจน ซึ่งทำให้การประเมินความรู้สึก หรือการพิจารณาความน่าเชื่อถือของคำให้การทำได้ยากยิ่งขึ้น

แม้การแยกห้องสืบพยานออกจากห้องพิจารณาคดีจะช่วยลดการเผชิญหน้าระหว่างเด็กผู้เสียหายกับคู่กรณีได้ในระดับหนึ่ง แต่ในหลายกรณี โดยเฉพาะคดีที่เด็กเคยเผชิญกับความรุนแรง การเพียงเห็นคู่กรณีผ่านหน้าจอโทรทัศน์ก็ยังสามารถทำให้เกิดความหวาดกลัว และไม่สามารถให้การได้อย่างเต็มที่ ตำแหน่งของจอภาพภายในห้องพิจารณา และความจำเป็นในการแสดงภาพจากห้องสืบพยาน จึงควรได้รับการพิจารณาอย่างรอบคอบ รวมถึงการพัฒนาระบบเสริมอื่น ๆ ที่สามารถสร้างความรู้สึกปลอดภัยให้กับเด็กได้มากยิ่งขึ้น ทั้งใน ด้านเทคโนโลยี การออกแบบสภาพแวดล้อม และกระบวนการทางจิตวิทยาที่สนับสนุนความกล้าในการเปิดเผยข้อมูลอย่างเต็มที่

2) การจัดวางพื้นที่และความปลอดภัยจากการเผชิญหน้า

แม้ห้องสืบพยานเด็กจะถูกแยกออกจากห้องพิจารณาคดี แต่กลับมีปัญหาในบริเวณโดยรอบ เช่น พื้นที่รอคอยด้านนอกที่มีขนาดจำกัด เมื่อห้องถูกใช้เต็ม ผู้เกี่ยวข้องต้องรอด้านนอกห้อง ซึ่งบ่อยครั้งเกิดการเผชิญหน้าระหว่างเด็ก พยาน และฝ่ายคู่กรณีโดยไม่ได้ตั้งใจ การขาดระบบแยกพื้นที่อย่างชัดเจน ทั้งภายในและภายนอกห้องสืบพยาน อาจนำไปสู่ความรู้สึกหวาดกลัวหรือไม่ปลอดภัยของพยานเด็ก

3) การออกแบบพื้นที่ภายในที่ไม่เหมาะสมกับเด็ก

ลักษณะของห้องสืบพยานเด็กในปัจจุบันยังไม่เหมาะสมต่อสภาพจิตใจของเด็กที่ต้องเข้าร่วมกระบวนการทางกฎหมาย ห้องมีลักษณะปิดทึบ ไม่มีหน้าต่าง ทำให้รู้สึกอึดอัดและตึงเครียด ขณะที่การจัดวางเฟอร์นิเจอร์ เช่น โต๊ะใหญ่ที่กั้นกลางระหว่างนักจิตวิทยาหรือนักสังคมสงเคราะห์กับตัวเด็ก ยังส่งผลให้บรรยากาศของการพูดคุยเป็นทางการและห่างเหิน

4) บรรยากาศและองค์ประกอบในการสื่อสารกับเด็ก

แม้ว่าห้องสืบพยานไม่จำเป็นต้องตกแต่งให้มีลักษณะเป็น “ห้องเด็ก” เต็มรูปแบบ แต่ก็ควรออกแบบให้เรียบง่าย สบายตา ไม่สร้างความรู้สึกกดดัน ทั้งนี้เพราะในบางกรณี ห้องเดียวกันอาจถูกใช้ในการสืบพยานผู้ใหญ่ร่วมด้วย ดังนั้นจึงควรมีความยืดหยุ่นในรูปแบบที่เหมาะสมกับทุกวัย ขณะเดียวกันก็ควรมีการจัดเตรียมอุปกรณ์สื่อสารสำหรับเด็ก เช่น ตุ๊กตาหรือของเล่น เพื่อช่วยให้เด็กแสดงออกถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะในกรณีที่เด็กยังไม่เข้าใจภาษาทางกฎหมายหรือคำศัพท์เกี่ยวกับอวัยวะและพฤติกรรมที่ถูกล่วงละเมิด ของเล่นยังช่วยลดความเครียดจากการต้องอยู่ในห้องปิดนาน ๆ และสร้างบรรยากาศที่ช่วยให้เด็กผ่อนคลาย

5) ความพร้อมของบุคลากรผู้ดูแลเด็ก

ปัญหาหนึ่งที่สำคัญแต่ไม่ค่อยได้รับการพูดถึง คือ การขาดแคลนบุคลากรที่ได้รับการฝึกอบรมเฉพาะทาง เช่น นักจิตวิทยาและนักสังคมสงเคราะห์ ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนการสืบพยานเด็กให้ดำเนินไปอย่างเหมาะสมและปลอดภัย ทั้งในแง่การสื่อสาร การสังเกตพฤติกรรม และการประเมินภาวะอารมณ์ ปัจจุบันบุคลากรกลุ่มนี้มีจำนวนไม่เพียงพอ และขาดการพัฒนาศักยภาพอย่างต่อเนื่อง ทำให้ไม่สามารถให้การดูแลเด็กได้อย่างทั่วถึงในทุกคดี

เมื่อพิจารณาประเด็นปัญหาทั้ง 5 ประการจะเห็นได้ว่า ห้องสืบพยานเด็กในปัจจุบันยังไม่สามารถตอบสนองต่อความต้องการเฉพาะของผู้ใช้งานที่มีความเปราะบางสูงอย่างเด็กได้อย่างแท้จริง ทั้งในแง่ของเทคโนโลยี ความปลอดภัย บรรยากาศ และการสนับสนุนจากบุคลากรผู้เชี่ยวชาญ การปรับปรุงห้องสืบพยานจึงไม่ควรเน้นเพียงการแยกพื้นที่จากห้องพิจารณา แต่ควรออกแบบโดยยึดเอาประสบการณ์ของเด็กเป็นศูนย์กลาง เพื่อให้เด็กสามารถให้ข้อมูลได้อย่างอิสระ ปลอดภัย และไม่รู้สึกละอายใจ

5.2.2.3 ปัญหาบนเส้นทางระหว่างห้องพิจารณาคดีและห้องสืบพยาน

แม้ว่าปัจจุบันภายในอาคารศาลได้มีการออกแบบและจัดระบบเส้นทางเดินระหว่างพื้นที่หลักอย่างห้องพิจารณาคดีและห้องสืบพยานไว้ในระดับหนึ่ง แต่จากการรวบรวมข้อมูลจากเจ้าหน้าที่ที่ปฏิบัติงานอยู่ภายในศาล กลับพบว่าระบบเส้นทางที่ใช้งานจริงยังคงมีช่องโหว่ที่ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกปลอดภัยของผู้ใช้งาน โดยเฉพาะกลุ่มที่อยู่ในภาวะเปราะบาง เส้นทางเดินของผู้ใช้ศาลแต่ละกลุ่มยังขาดการจัดการที่ละเอียดอ่อนพอส่งผลให้เกิดการเผชิญหน้ากันระหว่างคู่กรณี หรือระหว่างผู้เสียหายกับจำเลยในบริเวณที่ไม่ควรเกิดเหตุการณ์เช่นนั้น

ปัญหาอีกประการหนึ่งที่เยาวชนผู้เสียหายมักพบเมื่อมาถึงศาล คือการขาดข้อมูลนำทางที่ชัดเจน ไม่ทราบว่าควรไปยังจุดใดเป็นลำดับแรก เนื่องจากไม่มีป้ายสื่อสารที่เพียงพอ และเจ้าหน้าที่ เช่น ยามหรือเจ้าหน้าที่ประชาสัมพันธ์ ก็ไม่สามารถให้คำแนะนำได้อย่างครบถ้วน สถานการณ์เช่นนี้ทำให้เด็กและผู้ปกครองรู้สึกสับสน เพิ่มความกังวลใจตั้งแต่ก้าวแรกที่เข้ามาในอาคารศาล หากมีการจัดเตรียมห้องพักพิงสำหรับรอเรียกเข้าสืบพยาน มีระบบนัดหมายที่ชัดเจน และมีเจ้าหน้าที่ที่สามารถชี้จุดหมายปลายทางอย่างถูกต้อง จะช่วยลดระดับความเครียดและสร้างความรู้สึกมั่นใจให้กับเด็กได้อย่างมีนัยสำคัญ

1) เส้นทางผู้พิพากษา

เส้นทางเดินของผู้พิพากษาถูกออกแบบให้แยกต่างหากจากประชาชนทั่วไป และมีความเป็นส่วนตัวมากกว่า เมื่อพิจารณาจากข้อมูลในเบื้องต้น ยังไม่ปรากฏปัญหาในด้านความปลอดภัยหรือการรบกวนระหว่างการเดินทางระหว่างห้องพิจารณาและห้องสืบพยาน เส้นทางนี้ถือว่ามีความเป็นระบบและมีการควบคุมพื้นที่ได้ค่อนข้างดี

อย่างไรก็ตาม ในบางกรณี เด็กที่เป็นพยานซึ่งต้องเดินทางไปยังห้องสืบพยาน อาจใช้เส้นทางเดียวกับผู้พิพากษา ซึ่งทำให้มีโอกาสที่เด็กจะต้องเผชิญหน้าหรือเดินผ่านผู้พิพากษาโดยตรง ซึ่งแม้จะไม่ส่งผลต่อกระบวนการโดยตรง แต่ในเชิงจิตวิทยา อาจสร้างความตึงเครียดหรือความรู้สึกหวาดเกรงโดยไม่จำเป็น

2) เส้นทางผู้ประบาง เด็ก ผู้เสียหาย จำเลย พยาน

ในกรณีที่พยานเป็นเด็ก มักจะมีนักจิตวิทยาหรือนักสังคมสงเคราะห์เป็นผู้พาเดินไปยังห้องสืบพยาน ซึ่งช่วยลดความกังวลและสร้างความรู้สึกลดภัยให้แก่เด็กได้ในระดับหนึ่ง อย่างไรก็ตาม เส้นทางที่ใช้งานจริง ยังไม่เป็นสัดส่วนชัดเจน บางครั้งเด็กต้องใช้เส้นทางเดียวกับผู้พิพากษา หรือเดินผ่านโถงกลางและเส้นทางเดียวกับประชาชนทั่วไป ทำให้เกิดความรู้สึกไม่มั่นคงหรือประหม่า

นอกจากนี้ ยังมีกรณีที่เด็กผู้เสียหายต้องเผชิญกับภาพและเสียงที่กระตุ้นความทรงจำเชิงลบในระหว่างรอเข้าสู่กระบวนการสืบพยาน เช่น ในศาลที่มีพื้นที่จำกัด เด็กอาจต้องนั่งรออยู่ในบริเวณเดียวกับผู้ต้องขังจากคดีอื่นที่ถูกล่ามโซ่มาเพื่อรอฟังการพิจารณาหรือคำพิพากษา ลักษณะของนักโทษที่ถูกล่ามโซ่ ซึ่งบางครั้งมีรูปลักษณะหรือท่าทางคล้ายคลึงกับผู้กระทำผิดในคดีของเด็กเอง อาจกระตุ้นให้เด็กเกิดอาการหวาดกลัวอย่างรุนแรง นอกจากนี้ เสียงโซ่ที่ลากไปตามพื้นก็เป็นสิ่งกระตุ้นที่สำคัญ ซึ่งสำหรับเด็กบางคนที่เคยมีประสบการณ์ถูกล่ามโซ่มาก่อน เสียงเหล่านี้สามารถทำให้เกิดอาการสติแตก หวาดกลัวอย่างหนัก และสูญเสียความสามารถในการจดจำข้อมูลที่ต้องให้การในศาล แม้ว่าจะมีการเตรียมความพร้อมล่วงหน้ากับนักจิตวิทยาก็ตาม ปัญหานี้สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของการออกแบบเส้นทางและสภาพแวดล้อมในศาลให้มีความแยกส่วนที่ชัดเจนเพื่อลดความเสี่ยงต่อการกระทบกระเทือนจิตใจของเด็กในกระบวนการยุติธรรม

สำหรับกลุ่มพยาน ผู้เสียหาย และจำเลยที่เป็นผู้ใหญ่ มักใช้เส้นทางเดียวกันกับประชาชนทั่วไป โดยไม่มีระบบแยกเส้นทางที่ชัดเจน ซึ่งในหลายกรณีทำให้ต้องเผชิญหน้ากับฝ่ายตรงข้ามก่อนจะเข้าสู่กระบวนการภายในห้องพิจารณา โดยเฉพาะในช่วงเช้าที่มีผู้มาใช้บริการเป็นจำนวนมาก และยังมีเจ้าหน้าที่คอยดูแลหรือควบคุมพื้นที่ตรงจุดรอคอย สิ่งนี้ทำให้พยานบางรายรู้สึกกังวล ไม่สบายใจ หรือรู้สึกว่าไม่อยู่ในพื้นที่ที่ปลอดภัย

3) เส้นทางประชาชนทั่วไป

ประชาชนที่เข้ามาในศาล ไม่ว่าจะเป็นญาติของคู่กรณี สื่อมวลชน หรือผู้ที่มารับฟังการพิจารณา ล้วนใช้เส้นทางเดียวกันกับผู้ที่เกี่ยวข้องในคดี เช่น พยาน จำเลย และโจทก์ เส้นทางเดินจากทางเข้าไปยังห้องพิจารณามีลักษณะรวมศูนย์ ไม่มีการแบ่งแยกหรือคัดกรองกลุ่มผู้ใช้งานอย่างเป็นระบบ ทำให้มีโอกาสสูงที่จะเกิดการเผชิญหน้าระหว่างฝ่ายที่มีความขัดแย้งกันมาก่อน ซึ่งอาจส่งผลต่อบรรยากาศโดยรวมของศาล และลดทอนความรู้สึกปลอดภัยของผู้มาใช้บริการ

โดยเฉพาะพยานที่ต้องเผชิญหน้ากับจำเลยหรือฝ่ายคู่กรณีระหว่างรอเข้าห้องพิจารณา บางครั้งต้องยืนรอบริเวณทางเดินหรือหน้าห้องโดยไม่มีเจ้าหน้าที่มาคอยดูแล ส่งผลให้เกิดความวิตกกังวลและความไม่มั่นใจ ซึ่งอาจมีผลต่อการให้ปากคำและประสบการณ์ของพยานในกระบวนการยุติธรรม

4) เส้นทางผู้ต้องหา

สำหรับผู้ต้องหา เส้นทางที่ใช้มีความแตกต่างหากและเฉพาะเจาะจงมากกว่า ผู้ต้องหาจะถูกนำตัวจากห้องเวรซึ่งอยู่ชั้นล่างของอาคารขึ้นมายังห้องพิจารณาคดี โดยเส้นทางนี้อยู่ภายใต้การควบคุมของเจ้าหน้าที่ และมีความปลอดภัยในระดับที่เหมาะสม อย่างไรก็ตาม การแยกผู้ต้องหาออกจากพื้นที่สาธารณะไม่ได้ช่วยลดโอกาสการเผชิญหน้ากับพยานหรือผู้เสียหายหากไม่มีระบบควบคุมพื้นที่รอบข้างที่เชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ

แม้ภายในศาลจะมีความพยายามในการแยกเส้นทางเดินของผู้ใช้งานแต่ละกลุ่มเพื่อรักษาความปลอดภัยและความเป็นระเบียบ แต่ในทางปฏิบัติยังพบข้อจำกัดที่ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกปลอดภัยของผู้เกี่ยวข้องในคดี โดยเฉพาะกลุ่มผู้เปราะบาง เช่น พยาน ผู้เสียหาย และเด็ก ซึ่งยังต้องใช้เส้นทางร่วมกับคู่กรณีหรือประชาชนทั่วไปในบางช่วง ทำให้มีโอกาสเผชิญหน้ากันโดยไม่จำเป็น อันอาจก่อให้เกิดความเครียด ความกังวล และบั่นทอนความไว้วางใจต่อกระบวนการยุติธรรม

เส้นทางของประชาชนโดยรวมยังขาดการจัดสรรพื้นที่รองรับอย่างเหมาะสม ทั้งในแง่ของการแยกบทบาท ความชัดเจนของเส้นทาง และการดูแลจากเจ้าหน้าที่ ขณะที่เส้นทางของผู้ต้องหาและผู้พิพากษามีความเฉพาะเจาะจงและเป็นระบบมากกว่า สะท้อนถึงความไม่สมดุลของการออกแบบพื้นที่ใช้สอยในศาล การทบทวนเส้นทางสัญจรของผู้ใช้งานทั้งหมดจึงเป็นสิ่งจำเป็น เพื่อให้ศาลกลายเป็นพื้นที่ที่ปลอดภัยสำหรับทุกคน ไม่ว่าพวกเขาจะอยู่ในสถานะใดภายในกระบวนการยุติธรรม

5.2.3 สภาพแวดล้อมที่เหมาะสม

ผู้เกี่ยวข้องโดยสถานการณ์ในฐานะจำเลย: “ในเรื่องสภาพแวดล้อมที่จริงแล้วเราสามารถใส่วัสดุสมัยใหม่เข้าไปได้เลยนะ มี mood and tone ที่มัน soft ลงมาได้เลย ให้บรรยากาศมัน friendly หน่อย”

ผู้สัมภาษณ์: “ถ้า mood and tone มัน soft ลงอย่างที่ว่า มันจะทำให้บรรยากาศความน่าเชื่อถือมันจะลดลงไหมครับ?”

ผู้เกี่ยวข้องโดยสถานการณ์ในฐานะจำเลย: “อืม...ม การตกแต่งใหม่ที่ว่า ผมว่ามันไม่ได้ทำลายความซึ่งขงนะ ผมมองว่าตัวท่านผู้พิพากษา พอเราเห็นท่านในชุดที่ใส่ ในตัวท่านมันก็มีความศักดิ์สิทธิ์อยู่แล้ว แล้วมีพระบรมฉายาลักษณ์อยู่ด้านหลังท่าน มันก็เหมือนท่านเป็นตัวแทนของสิ่งที่เราเคารพสูงสุดอยู่แล้ว”

จำเลยที่มีความรู้ด้านการออกแบบสถาปัตยกรรม สัมภาษณ์วันที่ 10 เมษายน 2568

การออกแบบสภาพแวดล้อมของศาลไม่เพียงมีบทบาทในการสนับสนุนกระบวนการยุติธรรมให้ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพเท่านั้น แต่ยังสะท้อนถึงคุณค่าของความเป็นธรรม ความปลอดภัย และความใส่ใจในประสบการณ์ของผู้ใช้งานที่หลากหลาย โดยเฉพาะกลุ่มเปราะบาง ทั้งนี้ จากการสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องภายใน

ศาลหลายบทบาท โดยเฉพาะในส่วนของห้องพิจารณาคดีและห้องสืบพยานพบว่ามีความหลากหลายที่สะท้อนความคาดหวังต่อสภาพแวดล้อมในศาล ซึ่งสามารถจำแนกออกเป็นประเด็นสำคัญได้ดังนี้

5.2.3.1 บรรยากาศภายในห้องพิจารณา แสง สี กลิ่น และความรู้สึก

“ความเห็นผมนะครับ ถ้าบรรยากาศของห้องให้ความรู้สึกผ่อนคลายเหมือนอยู่บ้าน สีภายในห้องให้ดูอบอุ่นที่ไม่ร้อนแรง เช่น สีเหลือง สีเขียว เป็นโทนสีพาสเทลเหมาะกับเด็ก แบบนี้จะช่วยให้รู้สึกสบายใจ แทนการใช้วัสดุไม้ที่ดูเป็นทางการ ที่มันซึ่งขึงเกินไป แล้วถ้าปูพรม ให้เด็กถอดรองเท้าเมื่อเข้าไปในห้องได้ นั่งเล่นที่พื้นได้ จะช่วยให้รู้สึกเหมือนอยู่ในห้องนั่งเล่นที่บ้าน ผมว่ามันจะช่วยลดความกลัวได้มากเลย อาจมีเสียงน้ำตกเบา ๆ ให้ผ่อนคลาย รู้สึกปลอดภัย”

รัชพล มณีเหล็ก สัมภาษณ์วันที่ 25 เมษายน 2568

ผู้ให้ข้อมูลหลายท่านเห็นพ้องว่าบรรยากาศภายในห้องพิจารณาคดีควรเอื้อต่อความรู้สึกปลอดภัย ลดแรงกดดัน และสร้างสมาธิในการรับฟัง การเปิดให้แสงธรรมชาติเข้ามาอย่างเหมาะสมผ่านหน้าต่างหรือกระจก ชุนจะช่วยลดความเครียดได้โดยไม่รบกวนสมาธิ ทั้งยังทำให้พื้นที่ดูโปร่งและไม่ทึบตัน สีภายในห้องควรเป็นโทนสว่าง อ่อนโยนต่อสายตา ไม่เข้มหรือมืดเกินไป เพราะโทนสีที่หนักแน่นแม้จะสื่อถึงความศักดิ์สิทธิ์ของศาล แต่ก็อาจสร้างบรรยากาศที่กดดันโดยไม่จำเป็น อย่างไรก็ตาม ความรู้สึกน่าเชื่อถือ จริงจัง และศักดิ์สิทธิ์ของกระบวนการพิจารณาคดีก็ยังคงจำเป็นต้องได้รับการคงไว้ เพื่อเสริมสร้างความเชื่อมั่นในกระบวนการยุติธรรม

“เราจะทำยังไงให้พื้นที่ห้องพิจารณาคดีรู้สึกว่าเป็นมิตรกว่านี้ได้? อย่างเราเนี่ยตอนอยู่ในศาล เรานั่งอยู่ตรงนี้ (คอกพยาน) บัดลิ่งก็อยู่ข้างบน เราอยู่ตรงนี้ (ยกมือเหนือระดับสายตา) ตอนสืบพยาน เรานั่งตรงนี้แล้ว ทนายยื่นขึ้นและทนายจะถามเรา แค่ว่าการที่มีคนมายืนคำหว่าเราอยู่และกำลังจะถามเราลงมา แค่นี้เราก็อึดใจเรารู้สึกตัวเล็กและยังถ้าเราเป็นผู้เสียหาย แน่นนอนเราจะรู้สึก sensitive กับสิ่งเหล่านี้มาก ทนายบางท่านก็ถามได้ระวังมากอยู่แล้ว แต่ต่อให้พยายามจะคุยดีแค่ไหน ถ้าใน position ที่ยืนอยู่ คือ อยู่ใน position ที่ฉันเหนือกว่าเธอ เด็กก็อาจจะ tricker และ shutdown ไปเลย”

บุษยาภา ศรีสมพงษ์ สัมภาษณ์วันที่ 23 พฤษภาคม 2568

อีกหนึ่งองค์ประกอบสำคัญที่ควรได้รับการพิจารณา คือ การควบคุมเสียงและการรักษาความลับภายในห้องพิจารณาคดี ห้องสำหรับการสืบสวนหรือการพิจารณาคดีควรมีระบบเก็บเสียงที่มีประสิทธิภาพ เพื่อปกป้องข้อมูลที่ละเอียดอ่อน และสร้างความมั่นใจให้แก่ผู้ให้การ เสียงสนทนาภายในห้องไม่ควรเล็ดลอดออกไปสู่บุคคลภายนอก ขณะเดียวกันผู้ใช้งานภายในห้องก็ควรได้รับการปกป้องจากเสียงรบกวนจากภายนอก เพื่อให้สามารถดำเนินกระบวนการได้อย่างมีประสิทธิภาพ ปัจจุบันพบว่าห้องพิจารณาคดีในหลายพื้นที่ยังมีปัญหาเรื่อง

การควบคุมเสียง ทำให้ข้อมูลบางส่วนเสี่ยงต่อการรั่วไหล และส่งผลต่อความรู้สึกปลอดภัยและความไว้วางใจ
ของผู้ใช้งานในระบบศาล

ส่วนในห้องสืบพยาน ความเหมาะสมของห้องสืบพยานสำหรับเด็กผู้เสียหาย ควรได้รับการออกแบบ
ให้หลีกเลี่ยงบรรยากาศทางการที่กดดัน และปรับให้มีลักษณะคล้ายห้องนั่งเล่นภายในบ้าน เพื่อสร้างความผ่อนคลายและความรู้สึกปลอดภัย พื้นที่ดังกล่าวควรเอื้อต่อการนั่งแบบอิสระ เช่น การนั่งกับพื้น มีตุ๊กตา ของเล่น
หรือสื่อช่วยเบี่ยงเบนความสนใจ ทั้งนี้เพื่อให้เด็ก โดยเฉพาะเด็กด้อยโอกาสที่อาจไม่เคยสัมผัสสภาพแวดล้อม
เช่นนี้มาก่อน รู้สึกสบายใจ พร้อมทั้งจะให้ข้อมูล และลดความรู้สึกหวาดระแวงหรือถูกคุกคามระหว่างการ
สืบพยาน อีกทั้งยังเป็นการสร้างความไว้วางใจระหว่างเด็กกับเจ้าหน้าที่อย่างเป็นธรรมชาติ

“ห้องสืบพยาน ถ้าเป็นพื้นที่ที่ง่าย ๆ คือ ที่ที่อยู่แล้วสบายใจ เหมือนห้อง therapy
หรือห้อง counselling ที่มันเข้ามาแล้วมันรู้สึกผ่อนคลาย มีต้นไม้ชนิดหนึ่ง อาจจะมี
รายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่มันทำให้เราทำให้เรารู้สึกแบบ เออ พื้นที่นี้มันโอเค มัน
ปลอดภัย นอกจากนั้น อาจจะเป็นเรื่องของ Well being คือ มันไม่ใช่แค่เรื่องของ
ความรู้สึกปลอดภัยทางกายอย่างเดียว แต่ให้มี refreshment มีน้ำ มีขนม เด็กเขาอยู่
ในวัยกำลังจะต้องกิน มันช่วยให้รู้สึกสบายใจได้”

บุษยาภา ศรีสมพงษ์ สัมภาษณ์วันที่ 23 พฤษภาคม 2568

นอกจากนี้ ยังมีข้อเสนอเกี่ยวกับกลิ่นในห้อง ซึ่งแม้เป็นรายละเอียดเล็กน้อย แต่ก็มีความสำคัญต่อ
ผู้ใช้งานบางกลุ่มที่ไวต่อกลิ่น ห้องพิจารณาจึงควรมีกลิ่นสะอาด ไม่อับ ไม่มีกลิ่นกระด้างหรือกลิ่นปิดทึบ เพื่อ
ไม่ให้เกิดผลกระทบต่อความรู้สึกของผู้ใช้งาน อากาศที่ถ่ายเทได้ดีจะช่วยให้การดำเนินการที่ยาวนานมีประสิทธิภาพ
สูงขึ้นได้

5.2.3.2 การจัดวางพื้นที่และเฟอร์นิเจอร์

แสงสว่างภายในห้องสำหรับเด็กมีบทบาทสำคัญในการสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายและลดความ
กดดันทางจิตใจ ห้องที่มีแสงธรรมชาติเข้าถึงได้ หรือมีการออกแบบให้สามารถมองเห็นบรรยากาศภายนอก จะ
ช่วยลดความรู้สึกอึดอัดจากการอยู่ในพื้นที่ปิดทึบ และสร้างความรู้สึกเชื่อมโยงกับโลกภายนอกมากขึ้น ความ
สว่างที่เหมาะสมจึงเป็นองค์ประกอบที่ควรได้รับการพิจารณาอย่างละเอียดในการออกแบบห้องสืบพยาน
สำหรับเด็ก

การเลือกเฟอร์นิเจอร์ภายในห้องสืบพยานก็ควรคำนึงถึงบรรยากาศที่เป็นมิตรและลดแรงกดดันต่อเด็ก
การใช้เฟอร์นิเจอร์ที่นุ่มนวล สบายตา คล้ายบรรยากาศห้องนั่งเล่น จะช่วยให้เด็กไม่รู้สึกเหมือนถูกสอบสวน
ในสถานที่ราชการที่ตึงเครียด เฟอร์นิเจอร์ที่ลดทอนความเป็นทางการลง เช่น โซฟา เก้าอี้ผ้า หรือโต๊ะไม้ท่อน
อ่อน สามารถช่วยให้เด็กเกิดความรู้สึกปลอดภัย และกล้าที่จะเปิดเผยข้อมูลหรือแสดงความคิดเห็นได้มากขึ้น

สำหรับองค์ประกอบภายในห้องพิจารณาคดีโดยทั่วไป เพอร์นิเจอร์ควรได้รับการออกแบบให้รองรับการใช้งานที่ต้องอาศัยระยะเวลาานาน โต๊ะและเก้าอี้ควรมีขนาดพอเหมาะ ไม่มีเหลี่ยมหรือมุมแหลมที่อาจก่อให้เกิดอันตราย การเลือกใช้วัสดุที่ยืดหยุ่น รองรับสรีระ เช่น เบาะที่นุ่มนวล หรือระบบปรับระดับได้ จะช่วยลดความเมื่อยล้าและความตึงเครียดของผู้ใช้งาน โดยไม่กระทบต่อภาพลักษณ์ความสง่างามของสถานที่

ในส่วนของบัลลังก์ผู้พิพากษา มีข้อเสนอให้ปรับระดับความสูงให้แตกต่างกันตามบริบทของการใช้งาน เช่น บัลลังก์ที่มีความสูงเหมาะสมสำหรับการพิจารณาคดีที่ต้องการเน้นความสง่างามและการควบคุมบรรยากาศ แต่ในกรณีการไกล่เกลี่ยหรือการประชุมภายใน อาจใช้บัลลังก์ที่มีความสูงลดลง เพื่อสร้างบรรยากาศที่เปิดกว้างและเป็นมิตรยิ่งขึ้น นอกจากนี้ การออกแบบบัลลังก์ควรคำนึงถึงการเข้าถึงของผู้พิการ เช่น การลดจำนวนขั้นบันได และการเพิ่มทางลาด เพื่อรองรับการใช้งานอย่างเท่าเทียม

นอกจากนี้ ยังมีข้อเสนอเกี่ยวกับการปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดสรรพื้นที่ภายในศาลให้สอดคล้องกับแนวโน้มของกระบวนการยุติธรรมที่เน้นการไกล่เกลี่ยมากขึ้น ในหลายกรณี คดีความสามารถจบลงได้ที่ห้องไกล่เกลี่ยโดยไม่จำเป็นต้องเข้าสู่การพิจารณาคดีเต็มรูปแบบ จึงมีข้อเสนอให้เพิ่มจำนวนห้องไกล่เกลี่ยที่มีลักษณะเป็นห้องประชุม และปรับลดจำนวนห้องพิจารณาคดีลงตามความเหมาะสม เพื่อใช้พื้นที่ศาลได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการแก้ไขข้อพิพาทด้วยความเข้าใจร่วมกัน

5.2.3.3 การจัดวางผังและความสัมพันธ์เชิงพื้นที่

ข้อเสนอต่อการจัดวางผังที่หนึ่งของการว่าความจากความและอัยการค่อนข้างจะใกล้เคียงกัน กล่าวคือ การจัดวางผังโต๊ะทนายความควรหันหน้าเข้าหาบัลลังก์ มากกว่าการหันหน้าเผชิญหน้ากันระหว่างทนายฝ่ายโจทก์และจำเลย ซึ่งอาจสื่อถึงการเผชิญหน้าอย่างไม่จำเป็น ผังที่ส่งเสริมการสื่อสารกับผู้พิพากษาอย่างตรงไปตรงมา จะช่วยลดแรงกดดันและสร้างบรรยากาศที่เป็นกลางมากกว่า ทนายบางท่านเสนอการใช้ฉากกั้นระหว่างโต๊ะของคู่ความด้วย

ในส่วนของคอกพยาน ยังมีข้อถกเถียงเกี่ยวกับตำแหน่งที่เหมาะสมว่าควรอยู่ตำแหน่งใด เช่น อยู่ใกล้ทนาย ใกล้ผู้พิพากษา หรืออยู่ในจุดเป็นกลางมากที่สุด มีข้อเสนอให้ทดลองรูปแบบต่าง ๆ เพื่อประเมินผลทางจิตวิทยาและการรับฟังได้อย่างรอบด้าน

5.2.3.4 เทคโนโลยีและระบบสนับสนุน

หลายความคิดเห็นระบุว่าให้นำเทคโนโลยีมาใช้ในห้องพิจารณายังคงมีข้อจำกัด ระบบเสียงไม่ครอบคลุมทุกพื้นที่ โดยเฉพาะบริเวณที่ประชาชนหรือล่ามศาลนั่งอยู่ ซึ่งอาจทำให้การได้ยินคำพิจารณาไม่สมบูรณ์ นอกจากนี้ยังไม่มีพื้นที่เฉพาะสำหรับล่าม ทำให้ล่ามต้องยืนอยู่ข้างคอกพยานอย่างไม่เหมาะสมต่อการปฏิบัติหน้าที่และบรรยากาศภายในห้องพิจารณา

แม้ว่าระบบบันทึกภาพและเสียง (e-hearing) จะช่วยยกระดับกระบวนการยุติธรรมให้ทันสมัยขึ้น แต่ก็ยังมีข้อจำกัดในเชิงการเข้าถึงข้อมูลย้อนหลัง โดยเฉพาะสำหรับทนายความที่มีความจำเป็นต้องขอคัดถ่าย

ข้อมูลเพื่อการดำเนินคดีอย่างครบถ้วน ในขณะที่ระบบแสดงผลด้วยสื่อดิจิทัล เช่น visual aid และจอภาพสำหรับแสดงหลักฐาน ถือเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้การรับฟังข้อมูลระหว่างทุกฝ่ายมีความเข้าใจตรงกัน และควรได้รับการสนับสนุนให้มีการใช้งานอย่างแพร่หลายและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอเพิ่มเติมยังรวมถึงการจัดเตรียมสื่อการสื่อสารรูปแบบใหม่สำหรับกลุ่มเปราะบาง เช่น การใช้วิดีโอการ์ตูน อักษรเบรลล์ หรือสื่อภาพแทนข้อความ เพื่อช่วยให้ผู้ที่อ่านหนังสือไม่ออกหรือมีข้อจำกัดด้านภาษา สามารถเข้าถึงข้อมูลและเข้าใจกระบวนการพิจารณาคดีได้อย่างเท่าเทียม

ในด้านการสื่อสารกับผู้เสียหายที่เป็นชาวต่างชาติ เช่น ผู้เสียหายจากประเทศเมียนมา การมีล่ามประจำศาลที่มีความเชี่ยวชาญทั้งภาษากฎหมายและภาษาท้องถิ่นเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากการแปลผิดพลาดเพียงเล็กน้อยอาจส่งผลกระทบต่อความถูกต้องของกระบวนการยุติธรรมได้โดยตรง สำหรับกรณีที่ไม่สามารถสื่อสารด้วยภาษาพูดได้อย่างมีประสิทธิภาพ เทคโนโลยีเสริม เช่น แอปพลิเคชันแปลภาษา หรือการใช้สื่อช่วยสื่อสาร เช่น สมุดวาดภาพหรือตุ๊กตาสำหรับการชี้ตำแหน่งร่างกาย ในกรณีที่เนื้อหามีความละเอียดอ่อน เช่น เรื่องเพศ สามารถนำมาใช้เพื่อช่วยให้ผู้เสียหาย โดยเฉพาะเด็ก สามารถถ่ายทอดข้อมูลได้โดยไม่กระทบกระเทือนต่อสภาพจิตใจมากเกินไป

5.2.3.5 พื้นที่พิเศษสำหรับกลุ่มเปราะบาง

สภาพแวดล้อมภายในศาลควรได้รับการออกแบบเพื่อสร้างความรู้สึกปลอดภัยและสบายใจให้แก่เด็กผู้เสียหาย โดยเฉพาะในกรณีที่เด็กต้องอยู่ในศาลเป็นระยะเวลานาน หากช่วงเวลาของการพิจารณาคดีไม่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่เด็กต้องเข้าร่วมโดยตรง ควรมีมาตรการผ่อนคลาย เช่น อนุญาตให้เด็กพักผ่อนหรือทำกิจกรรมเบา ๆ แทนการนั่งรับฟังตลอดเวลา เพื่อลดภาวะความเครียดและความกดดันที่อาจสะสมจนส่งผลกระทบต่อความสามารถในการให้การอย่างมีประสิทธิภาพ

พื้นที่สำหรับการสอบปากคำเด็กควรได้รับการออกแบบให้มีบรรยากาศที่เป็นมิตรและผ่อนคลาย โดยการเลือกใช้เฟอร์นิเจอร์ เช่น โซฟานุ่ม ตุ๊กตา หรือของเล่นที่สามารถช่วยเบี่ยงเบนความสนใจของเด็กจากความตึงเครียดของสถานการณ์ นอกจากนี้ องค์ประกอบพื้นฐาน เช่น ต้นไม้ น้ำดื่ม ทิชชู หรือสมุดนิทาน ก็ควรมีพร้อมภายในพื้นที่ดังกล่าว เพื่อเสริมสร้างความรู้สึกอบอุ่นและปลอดภัยในระหว่างการให้ปากคำ

นอกเหนือจากห้องพิจารณาคดีหลักแล้ว ควรมีการจัดเตรียมห้องสืบพยานที่ออกแบบเฉพาะสำหรับกลุ่มผู้ใช้งานที่มีภาวะเปราะบาง ไม่ว่าจะเป็นเด็ก ผู้สูงอายุ หรือผู้ที่มีความบกพร่องทางอารมณ์ โดยห้องดังกล่าวควรให้ความสำคัญกับความสบายกายและสบายใจ เช่น การจัดพื้นที่ให้โล่ง โปร่ง อบอุ่น มีเฟอร์นิเจอร์ที่นั่งสบาย และสามารถรองรับการพักผ่อนระหว่างรอการสืบพยานได้อย่างเหมาะสม

ข้อเสนอเพิ่มเติมจากผู้ให้ข้อมูลบางรายชี้ว่า ห้องสืบพยานไม่ควรจำกัดการใช้งานเฉพาะกลุ่มเด็กเท่านั้น แต่ควรมีความยืดหยุ่นเพียงพอที่จะรองรับผู้ใหญ่ที่มีภาวะเปราะบางหรือผู้ที่เผชิญความเครียดสูงใน

ระหว่างการให้ปากคำด้วยเช่นกัน เพื่อให้ทุกคนที่ต้องเข้าร่วมกระบวนการสามารถดำเนินการให้ข้อมูลได้อย่างสงบ มั่นใจ และรู้สึกได้รับการคุ้มครองในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อสภาวะทางอารมณ์ของตนเอง

5.2.3.6 เส้นทางและความปลอดภัยของการเดินภายในศาล

ประเด็นสำคัญที่ได้รับการกล่าวถึงซ้ำหลายครั้งคือ การออกแบบเส้นทางเดินภายในศาล ซึ่งควรแยกชัดเจนระหว่างผู้พิพากษา จำเลย โจทก์ พยาน และประชาชนทั่วไป เพื่อหลีกเลี่ยงการเผชิญหน้าโดยตรง โดยเฉพาะกลุ่มเปราะบาง เช่น ผู้เสียหาย หรือพยาน ที่ไม่ควรถูกเปิดเผยตัวหรือสัมผัสใกล้ชิดกับฝ่ายตรงข้ามในระหว่างรอเข้าห้องพิจารณา

นอกจากนี้ เส้นทางภายในศาลควรเชื่อมต่อกับพื้นที่สนับสนุน เช่น ห้องพักพยาน ห้องน้ำ โรงอาหาร อย่างระมัดระวัง เพราะพื้นที่เหล่านี้มักถูกละเลยในการออกแบบ แต่กลับมีโอกาสเกิดการพบกันของคู่กรณีโดยไม่ตั้งใจบ่อยครั้ง

5.2.3.7 องค์ประกอบสนับสนุนอื่น ๆ

ภายในห้องพิจารณาควรมีการจัดเตรียมองค์ประกอบเสริม เช่น ชุดปฐมพยาบาล อุปกรณ์ทางการแพทย์เบื้องต้น ตู้เก็บเอกสารที่เข้าชุดกับเฟอร์นิเจอร์หลัก และตำแหน่งของเจ้าหน้าที่ตำรวจศาลที่ชัดเจนในทุกชั้น เพื่อความปลอดภัยและความสะดวกในการบริหารจัดการระหว่างการพิจารณาคดี

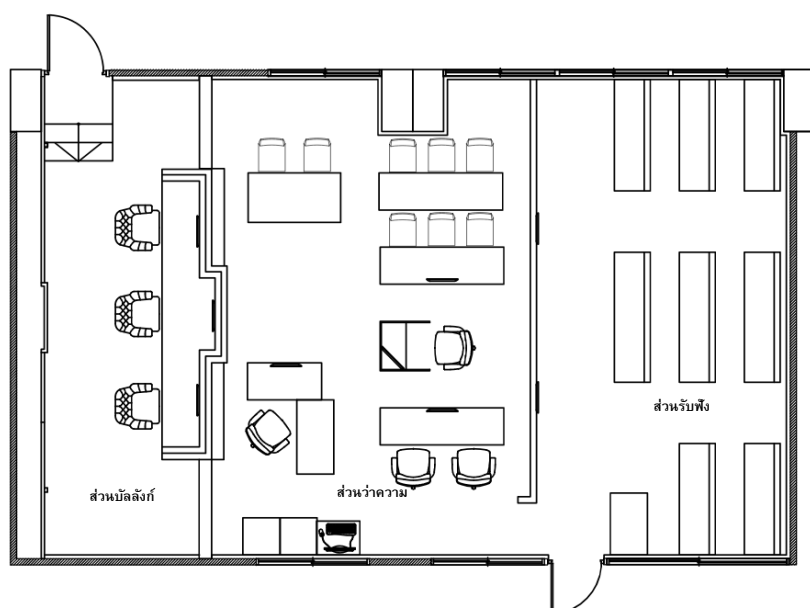
จากข้อมูลที่ได้รับ จะเห็นได้ว่าสภาพแวดล้อมในศาลมีบทบาทสำคัญ เพราะเป็นพื้นที่ที่ผู้คนหลากหลายสถานะและความเปราะบางต้องเข้ามาใช้บริการ การออกแบบจึงไม่อาจมองแยกขาดจากประสบการณ์ของผู้ใช้งาน สภาพแวดล้อมที่เหมาะสมควรผสมผสานความเป็นทางการ ความปลอดภัย ความยืดหยุ่น และความเห็นอกเห็นใจไว้ด้วยกัน เพื่อให้กระบวนการยุติธรรมเป็นมากกว่าการตัดสินคดี แต่เป็นพื้นที่ที่เคารพต่อความเป็นมนุษย์ในทุกมิติ

5.3 ผลจากการสำรวจพื้นที่

จากการสำรวจพื้นที่เพื่อรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพ ห้องพิจารณาคดี ห้องสืบพยาน และเส้นทางระหว่างห้องพิจารณาคดีและห้องสืบพยาน พบว่า

5.3.1 ห้องพิจารณาคดี (Courtroom)

จากการสำรวจพื้นที่ห้องพิจารณาคดี พบว่ามีการจัดแบ่งพื้นที่ใช้งานออกเป็น 3 ส่วนหลัก ดังนี้



ภาพที่ 5. 3 แผนผังห้องพิจารณาคดี

1) **ส่วนบัลลังก์** บริเวณด้านหน้าของห้องพิจารณาคดี พื้นที่นี้เป็นพื้นที่ของผู้พิพากษา เป็นจุดศูนย์รวมสายตาของคนทั้งห้อง การจัดสรรตกแต่งพื้นที่มีนัยยะที่สื่อถึงอุดมการณ์และหลักการของกระบวนการยุติธรรม โดยเฉพาะการใส่องค์ประกอบที่สะท้อนถึงอำนาจ ความเป็นธรรม และความศักดิ์สิทธิ์ของกระบวนการยุติธรรม เช่น พระบรมฉายาลักษณ์ติดตั้งบนผนังเหนือบัลลังก์ บัลลังก์ผู้พิพากษาที่ยกระดับสูง และการใช้การตกแต่งด้วยไม้ที่ดูมั่นคงแข็งแรง เป็นต้น

2) **ส่วนว่าความ** เป็นพื้นที่ที่มีการจัดโต๊ะ ที่นั่งของผู้เกี่ยวข้องในการโต้ตอบและส่งเอกสาร ประกอบด้วย โต๊ะเจ้าหน้าที่หน้าบัลลังก์ ตั้งอยู่หน้าบัลลังก์ในตำแหน่งที่นั่งหันข้างให้ผู้พิพากษา โต๊ะอัยการ ทนายความ ตั้งหันข้างให้บัลลังก์และหันหน้าให้กัน และคอกพยานที่อยู่บริเวณกึ่งกลางห้อง พยานนั่งหันหน้าเข้าหาผู้พิพากษาเพื่อให้ผู้พิพากษามองเห็นชัด

3) **ส่วนรับฟัง** พื้นที่รับฟังการพิจารณาคดี เป็นพื้นที่สำหรับที่นั่งของโจทก์ จำเลย และประชาชนทั่วไป จัดให้นั่งรวมกันอยู่ด้านหลังของห้อง โดยเป็นเก้าอี้ยาวมีพนักพิงทำจากไม้ นั่งได้ประมาณ 3-4 คนต่อเก้าอี้ 1 ตัว ในโซนนี้มีแผงกั้น เพื่อแยกพื้นที่ส่วนรับฟังออกจากส่วนว่าความ ซึ่งผู้เชี่ยวชาญระบุว่า แผงกั้นนี้กั้นไว้เพื่อรักษาความปลอดภัยจากการทำร้ายร่างกายกัน



ภาพที่ 5. 4 ห้องพิจารณาคดี ส่วนหน้าบัลลังก์ (ซ้าย) ส่วนกลางเจ้าหน้าที่หน้าบัลลังก์ อัยการ ทนายความ (กลาง) ส่วนท้ายที่นั่งโจทก์ จำเลย ประชาชน (ขวา)

ภายในห้องพิจารณาคดีมีการสนับสนุนเทคโนโลยี ดังนี้

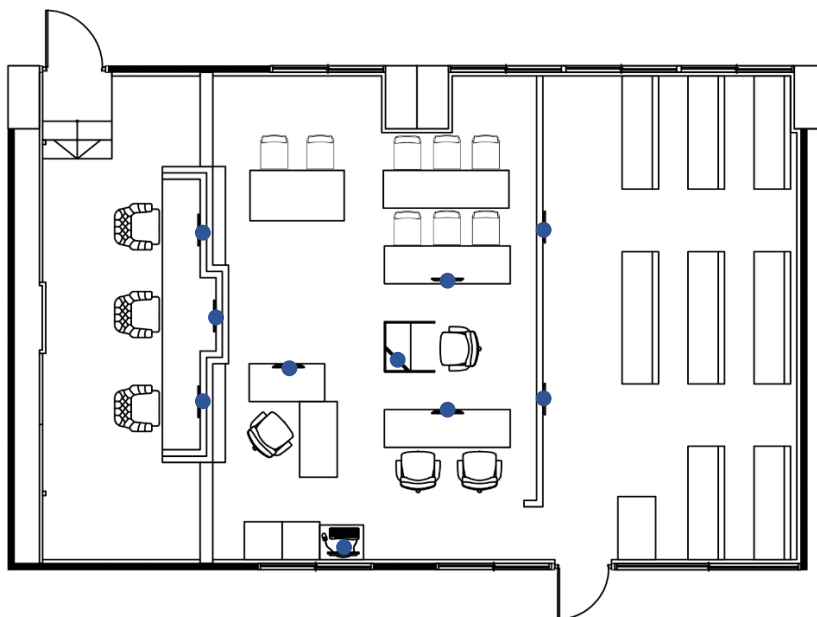
ระบบกล้อง ติดตั้งตำแหน่งเหนือหน้าบัลลังก์ผู้พิพากษา หน้าบัลลังก์ ตรงกลางส่วนกลางห้อง และด้านหลังห้อง

ระบบเสียง ติดตั้งลำโพงด้านข้างเหนือบัลลังก์ ไมโครโฟน ติดตั้งส่วนผู้พิพากษา เจ้าหน้าที่หน้าบัลลังก์ อัยการ ทนายความ พยาน และจำเลย



ภาพที่ 5. 5 ระบบกล้องภายในห้องพิจารณาคดี (วงกลมสีขาว) และระบบเสียง (วงกลมสีเหลือง)

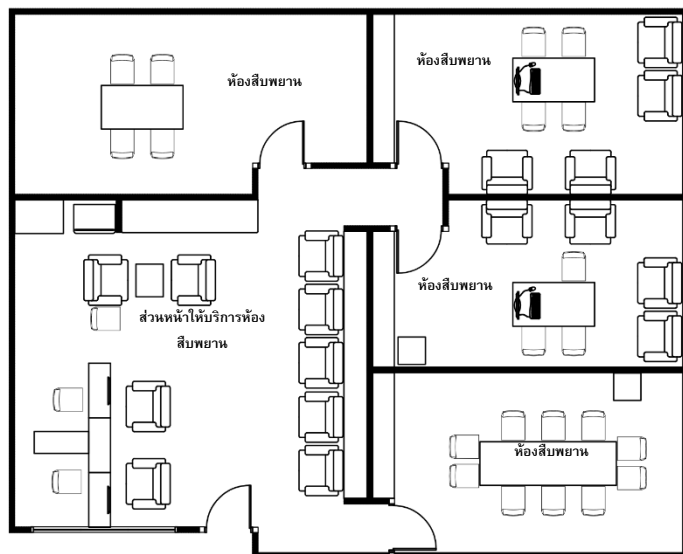
ระบบจอภาพ จอภาพถูกติดตั้งตำแหน่งต่างๆภายในห้องพิจารณาคดีเพื่อให้ทุกฝ่ายได้เห็น ทั้งหน้าโต๊ะผู้พิพากษา เจ้าหน้าที่หน้าบัลลังก์ อัยการ ทนายความ พยาน และจำเลย นอกจากนี้ โทนสีภายในห้องพิจารณาคดี บัลลังก์ โต๊ะ เก้าอี้ไม้ โทนสีเข้ม บรรยากาศโดยรวม ห้องแสงน้อย ทึบ สีเข้ม



ภาพที่ 5. 6 แผนผังห้องพิจารณาคดีตำแหน่งวางจอภาพ (จุดน้ำเงิน)

5.3.2 ห้องสืบพยาน (Witness Room)

จากการสำรวจพื้นที่ห้องสืบพยาน พบว่ามีการจัดแบ่งพื้นที่ใช้งานออกเป็น 2 ส่วนหลัก ดังนี้



ภาพที่ 5. 7 ผังห้องสืบพยาน

1) ส่วนหน้าให้บริการห้องสืบพยาน ภายในพื้นที่บริเวณนี้ มีเจ้าหน้าที่ประจำอยู่ 1 คน เพื่อคอยอำนวยความสะดวกในการใช้ห้องการนัดหมายต่างๆ ผู้มาติดต่อสามารถขอคำปรึกษาเจ้าหน้าที่ภายในห้องได้ อีกมุมหนึ่งก่อนเข้าห้องสืบพยาน มีเก้าอี้โซฟาถูกจัดเตรียมเป็นพื้นที่นั่งรอก่อนเข้าห้องสืบพยาน



ภาพที่ 5. 8 ส่วนที่รอก่อนเข้าห้องสืบพยาน (ซ้าย) และโต๊ะทำงานเจ้าหน้าที่หน้าห้องสืบพยาน (ขวา)

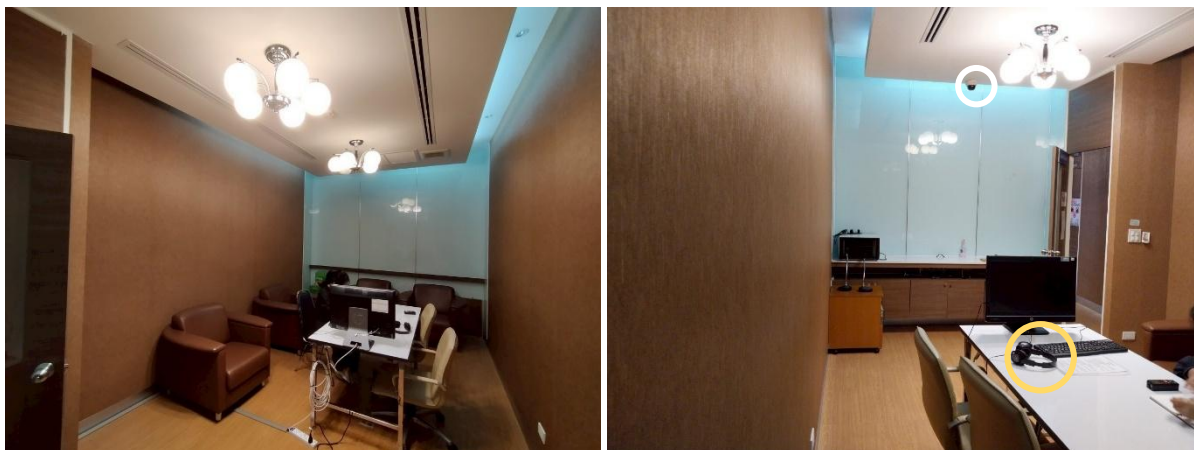
2) ห้องสืบพยาน ห้องสืบพยานมีลักษณะเหมือนห้องประชุมทั่วไป ภายในห้องมีการจัดโต๊ะสำหรับวางคอมพิวเตอร์ ไมค์ และหูฟัง ซึ่งเชื่อมต่อกับระบบถ่ายทอดภาพและเสียงไปยังห้องพิจารณาคดี โต๊ะมีขนาดใหญ่และมีเก้าอี้ 4 ตัวสำหรับทั้งเยาวชนและนักจิตวิทยา

ภายในห้องสืบพยานนี้มีการสนับสนุนเทคโนโลยี ดังนี้

-**ระบบกล้อง** ติดตั้งตำแหน่งฝ้าเพดานในมุมที่กว้างพอเห็นห้องสืบพยานทั้งห้อง โดยภาพจะถ่ายทอดไปยังจอภาพที่บัลลังก์ผู้พิพากษา หน้าบัลลังก์ บริเวณกลางห้องที่คู่ความสามารถเห็นได้และหลังห้องสำหรับประชาชนทั่วไปที่สนใจฟังการพิจารณาคดี

-**ระบบเสียง** หูฟัง ไมโครโฟน สำหรับนักจิตวิทยา และพยาน

-**ระบบจอภาพ** สำหรับถ่ายทอดจากห้องพิจารณาคดีกลับมาที่ห้องสืบพยาน เพื่อให้ นักจิตวิทยาและพยานมองเห็นการพิจารณาคดีได้



ภาพที่ 5. 9 ระบบกล้องภายในห้องสืบพยาน (วงกลมสีขาว) และระบบเสียง (วงกลมสีเหลือง)

5.3.3 เส้นทางระหว่างห้องพิจารณาคดีและห้องสืบพยาน (Pathway)

เส้นทางการสัญจรภายในอาคารศาล มีการแยกเส้นทางของผู้ใช้งานแต่ละกลุ่ม 3 กลุ่มหลัก ดังนี้ กลุ่ม 1 เส้นทางประชาชน โจทก์ พยาน ทนาย อัยการ และกลุ่มเปราะบาง กลุ่ม 2 เส้นทางจำเลย และกลุ่ม 3 เส้นทางผู้พิพากษา

กลุ่ม 1 เส้นทางของประชาชน โจทก์ พยาน ทนาย อัยการ และกลุ่มเปราะบาง

เส้นทางสัญจรของกลุ่มนี้เริ่มจากการเดินขึ้นบันไดหน้าอาคารศาล เพื่อเข้าสู่โถงต้อนรับและจุดตรวจรักษาความปลอดภัย ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนการแลกบัตรและการตรวจสอบแกนกระเป๋า จากนั้นเดินต่อไปยังโถงลิฟต์ฝั่งซ้าย เมื่อขึ้นลิฟต์ไปถึงชั้น 8 จะพบโถงทางเดินซึ่งมีพื้นที่นั่งพักสำหรับประชาชน จากจุดนี้สามารถแยกไปทางซ้ายเพื่อเข้าสู่ห้องพิจารณาคดี หรือไปทางขวาเพื่อเข้าสู่ห้องสืบพยาน

สำหรับกลุ่มเปราะบาง โดยเฉพาะผู้พิการที่ใช้รถเข็น จำเป็นต้องใช้เส้นทางเดียวกับประชาชนทั่วไป แต่สภาพแวดล้อมยังไม่ได้มีการออกแบบให้รองรับอย่างเหมาะสม จึงพบอุปสรรคหลายประการ ได้แก่

-พื้นที่จอดรถคนพิการ มีจำนวนจำกัดและตั้งอยู่ห่างจากทางเข้าอาคารพอสมควร ทำให้ใช้เวลามากกว่าคนทั่วไปในการเข้าถึงอาคาร

-ทางลาดบริเวณที่จอดรถ มีความชันสูงจนผู้พิการต้องขอให้ผู้ช่วยเข็นขึ้นทางเดินเท้า

-ทางเดินเท้าเชื่อมทางเข้าอาคาร มีสิ่งกีดขวาง และด้านหน้าอาคารมีบันไดสูงชันโดยไม่มีทางลาดรองรับ ทำให้ไม่สามารถเข้าทางเดียวกับคนทั่วไปได้

-ผู้พิการจึงต้อง ขออนุญาตใช้ลิฟต์ของผู้พิพากษา ซึ่งต้องผ่านห้องเจ้าหน้าที่ภายในศาล (โดยปกติไม่อนุญาตให้บุคคลภายนอกผ่าน) และมีเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยควบคุม ดูแล และให้ความช่วยเหลือตลอดเส้นทาง ส่งผลให้เกิดความรู้สึก “ถูกควบคุม”

ผู้พิการนั่งรถเข็นยังต้องแลกบัตรที่ชั้น 2 เช่นเดียวกับผู้มาติดต่อทั่วไป โดยจุดแลกบัตรและตรวจความปลอดภัยอยู่บริเวณโถงทางเข้าศาล หลังจากผ่านการตรวจแล้วจึงเข้าสู่โถงลิฟต์เพื่อขึ้นไปยังห้องพิจารณาคดีชั้น 8

ปัญหาด้านสิ่งอำนวยความสะดวก

-ห้องน้ำที่ชั้น 8 ไม่รองรับการใช้งานของผู้พิการ จึงจำเป็นต้องลงไปใช้ห้องน้ำคนพิการที่ชั้น 1 ซึ่งมีเพียง 1 ห้อง ทำให้เกิดความไม่สะดวก โดยเฉพาะในวันที่ต้องใช้เวลาทำกิจกรรมในห้องพิจารณาคดีตลอดทั้งวัน

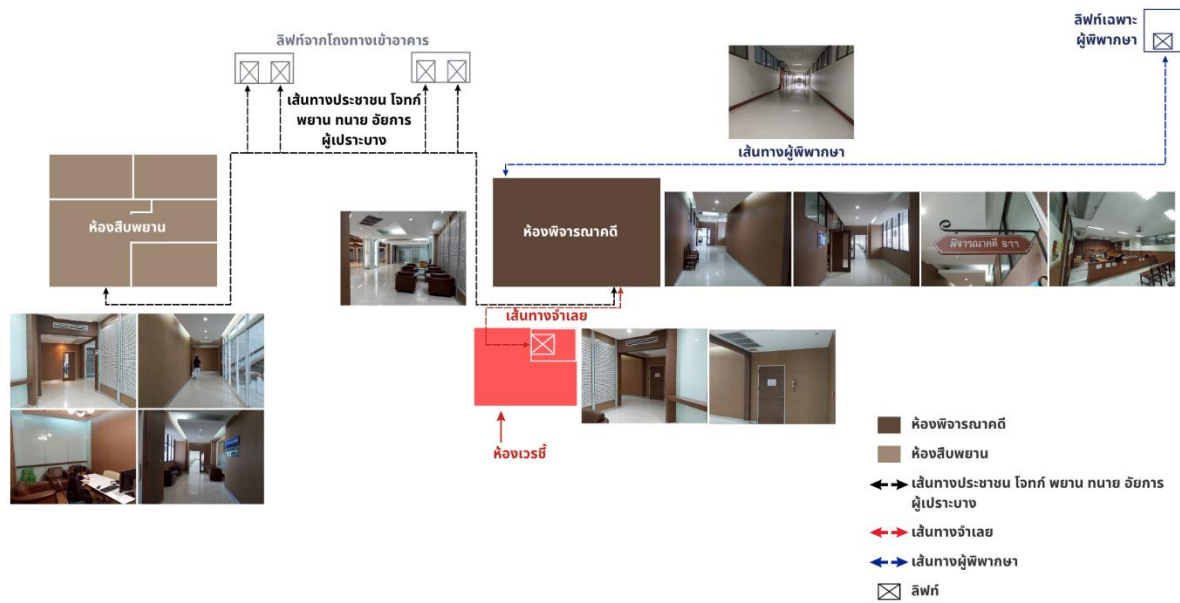
ปัญหาภายในห้องพิจารณาคดี

แม้เส้นทางจากโถงลิฟต์ไปยังห้องพิจารณาคดีจะค่อนข้างสะดวก แต่เมื่อเข้าไปภายในยังพบข้อจำกัด เช่น

- ระยะห่างระหว่างโต๊ะไม่เพียงพอสำหรับการเคลื่อนตัวของรถเข็น
- ความสูงของบัลลังก์ผู้พิพากษาทำให้ผู้ใช้รถเข็นยื่นเอกสารได้ลำบาก
- คอกพยานไม่มีพื้นที่หรือการออกแบบที่รองรับการเข้าถึงของผู้ใช้รถเข็น

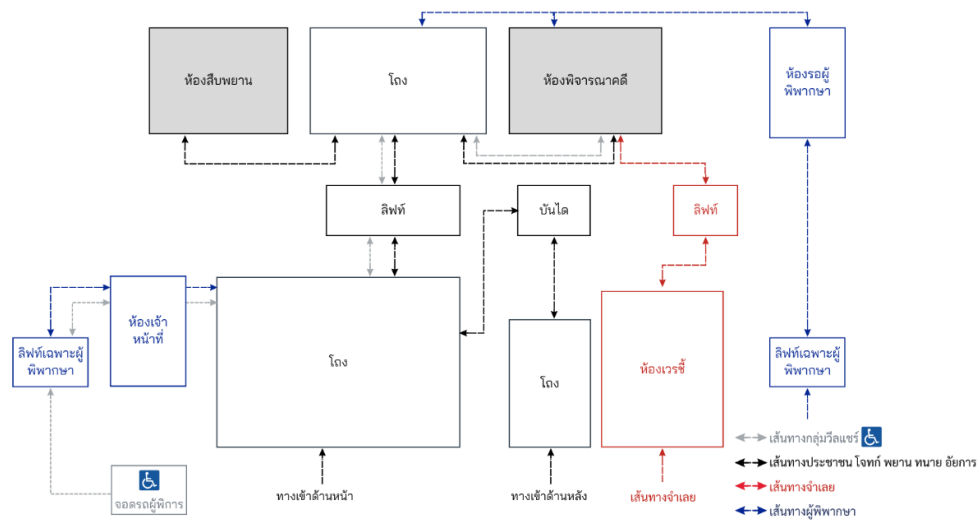
กลุ่ม 2 เส้นทางจำเลย เริ่มต้นจากจำเลยจะมีการคุมตัวไปยัง ห้องเวรชี ชั้น 1 มีลิฟท์แยกพาขึ้นไปยังทางเดินเชื่อมต่อโดยตรงไปยัง ห้องพิจารณาคดี แต่หากเส้นทางเดินยังมีการเดินทางเดียวกับประชาชนทั่วไป

กลุ่ม 3 เส้นทางผู้พิพากษา เริ่มต้นจากพื้นที่แยกสำหรับผู้พิพากษา เดินไปยังลิฟต์เฉพาะผู้พิพากษาตามภาพมุมขวาด้านบน เมื่อออกจากลิฟต์ มีทางเดินแยกจากส่วนต่าง ๆ กับบุคคลทั่วไป (ทางเฉพาะที่ต้องมีการได้รับอนุญาตก่อนถึงเข้าได้) และสามารถเดินไปยังห้องพิจารณาคดี



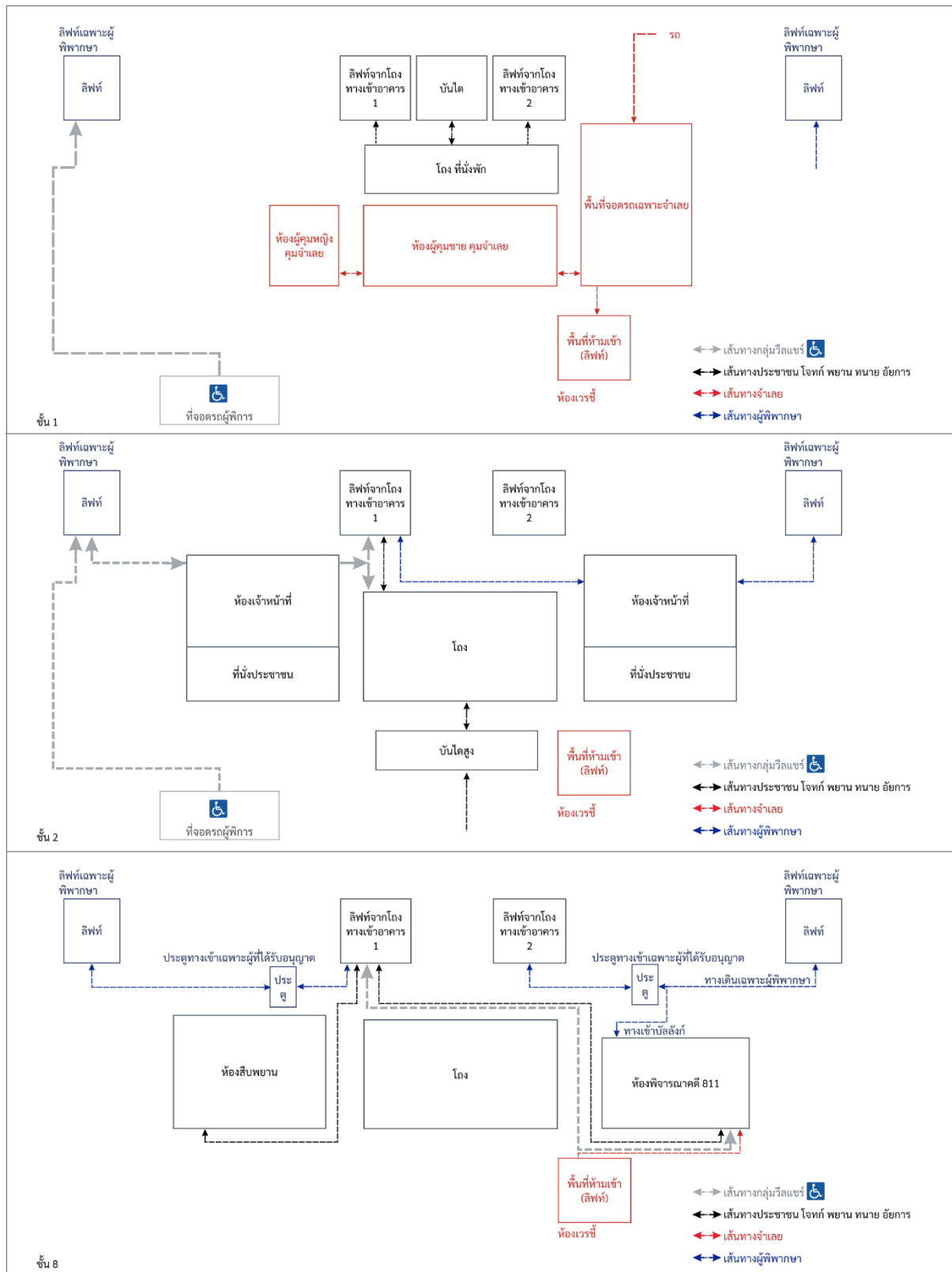
ภาพที่ 5. 10 ผังพื้นที่การสำรวจพื้นที่

Diagram แผนภาพที่ใช้แสดงเส้นทางการสัญจร เพื่อแสดงการสัญจรโดยรวมของผู้เข้ามาใช้งานในพื้นที่อาคาร



ภาพที่ 5. 11 Diagram

เส้นทางสัญจรระหว่างห้องพิจารณาคดี และห้องสืบพยาน



ภาพที่ 5. 12 เส้นทางระหว่างสัญจรห้องพิจารณาคดีและห้องสืบพยาน

5.3.4 สรุปประสบการณ์เชิงบวกและเชิงลบที่ได้จากข้อมูล

ตารางที่ 5. 1 สรุปประสบการณ์เชิงบวกและเชิงลบที่ได้จากข้อมูล

พื้นที่	ประสบการณ์เชิงบวก (จุดที่ดี)	ประสบการณ์เชิงลบ (Pain Points)
1. ห้องพิจารณาคดี (Courtroom)	พื้นที่บัลลังก์ผู้พิพากษา ให้ความรู้สึกศักดิ์สิทธิ์ เชิดชูคุณค่าความยุติธรรม ความเป็นทางการของห้อง สร้างความรู้สึกถึงความสำคัญและความน่าเชื่อถือของกระบวนการยุติธรรม	บริเวณที่นั่งฝ่ายโจทก์-จำเลย นั่งปะปน ไม่มีการแยกเส้นทาง/พื้นที่ ทำให้เกิดความรู้สึกไม่ปลอดภัย พื้นที่รอบคอกพยาน คับแคบ ไม่เหมาะสมกับผู้สูงอายุหรือผู้ใช้รถเข็น ระบบเสียงและภาพ การฟังคำพิพากษาไม่ชัด เกิดความไม่มั่นใจหรือสับสน บรรยากาศโดยรวม ห้องแสงน้อยหรือทึบ สีเข้ม ทำให้รู้สึกกดดัน วิตกกังวล การเข้าถึง ผู้พิการหรือผู้สูงอายุเข้าใช้งานยาก บริเวณรอหน้าห้อง แออัด ไม่มีพื้นที่พักรอที่ชัดเจน
2. ห้องสืบพยาน (Witness Room)	การมีห้องแยกต่างหากจากห้องพิจารณาคดี ลดการเผชิญหน้ากับคู่กรณีโดยตรง มีเจ้าหน้าที่ สังคมสงเคราะห์ หรือนักจิตวิทยาดูแลบางกรณี	ภายในห้องสืบพยาน บรรยากาศแข็งกระด้าง ไม่น่าไว้วางใจสำหรับเด็ก ระบบกล้องและเสียง มุมกล้องไม่เหมาะสม ฟังเสียงเด็กไม่ชัด โตะขนาดใหญ่ในห้อง สร้างความรู้สึกห่างเหินและทางไกลเกินไป พื้นที่รอน้ำห้อง เสี่ยงต่อการเผชิญหน้าคู่กรณี ขาดของเล่น/สื่อสารสำหรับเด็ก เด็กไม่สามารถแสดงออกได้เต็มที่
3. เส้นทางระหว่างห้องพิจารณาคดีและห้องสืบพยาน (Pathway)	เส้นทางผู้พิพากษา แยกเส้นทางได้ค่อนข้างปลอดภัย มีความเป็นส่วนตัว ผู้มีเจ้าหน้าที่พาเดินในบางกรณี เช่น พยานเด็ก	เส้นทางพยานเด็ก/ผู้เสียหาย บางจุดใช้เส้นทางร่วมกับประชาชนหรือผู้ต้องหา เสี่ยงต่อการพบคู่กรณี บริเวณโถงรอ แออัด ปะปน ไม่แยกกลุ่ม

พื้นที่	ประสบการณ์เชิงบวก (จุดที่ดี)	ประสบการณ์เชิงลบ (Pain Points)
		ขาดป้ายแนะนำเส้นทาง/เจ้าหน้าที่ ประสานงาน ผู้ใช้งานสับสน เครียด ตั้งแต่ก้าวแรกที่เข้าสู่ศาล เสี่ยงโศกนาฏกรรมผู้ต้องหาในโรงรอ กระตุ้น ความทรงจำเชิงลบสำหรับเด็ก ผู้เสียหาย

5.4 ผลจากการวิเคราะห์ Co-Design หรือการออกแบบร่วมกัน

ในการประชุมปฏิบัติการออกแบบร่วม ทีมวิจัยได้เชิญตัวแทนจากหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการพิจารณาคดีและการสืบพยาน และแต่ละกลุ่มช่วยทำกิจกรรมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและออกแบบพื้นที่ร่วมกัน ซึ่งไม่เพียงช่วยให้เห็นภาพรวมของแนวทางการออกแบบเท่านั้น แต่ยังสะท้อนถึงกระบวนการออกแบบที่มีส่วนร่วม ที่ได้จากเครื่องมือครอบคลุมประสบการณ์และมุมมองที่หลากหลายของผู้ใช้งานจริง จากผลการวิเคราะห์ ทีมวิจัยได้แบ่งกลุ่มผู้เข้าร่วมทำกิจกรรมออกเป็น 2 กลุ่มหลัก และผลที่ได้จากการออกแบบร่วมกันมีดังนี้

5.4.1 ผลการทำกิจกรรม (Results of the Activity) ผลจากการทำกิจกรรมมีทั้งหมด 4 กิจกรรมหลัก ดังนี้

5.4.1.1 กิจกรรมที่ 1: กิจกรรม “เห็น” หรือ “EMPATHY MAPPING”

1) ห้องพิจารณาคดี ผลการทำกิจกรรม พบว่า ผู้เข้าร่วมทำกิจกรรมส่วนใหญ่เห็นภาพห้องพิจารณาคดีแล้วตอบว่า อึดอัด คับแคบ มากถึงร้อยละ 71.43 หรือความถี่ในการตอบเท่ากับ 10 รองลงมาคือความรู้สึกกดดัน เป็นทางการ และไม่ปลอดภัย ร้อยละ 14.28 หรือความถี่ในการตอบเท่ากับ 2 โดยประเด็นที่พบนั้น มีประเด็นต่าง ๆ สรุปได้ ดังนี้

- บัลลังก์สูงไปและระยะระหว่างแท่นพยานก็ห่างไกลกัน ทำให้เกิดความรู้สึกห่างเหิน
- เพอร์นิเจอร์ทำจากวัสดุสีเข้ม ระยะใกล้ชิดกันไป
- ไม่มีแสงธรรมชาติ
- ห้องมีขนาดเล็ก
- มีอุปกรณ์ใช้งานจำนวนมาก
- ไม่มีการแบ่งพื้นที่เป็นสัดส่วน เป็นต้น

ตารางที่ 5.2 ผลการทำกิจกรรมที่ 1: ห้องพิจารณาคดี

ลำดับ	ความรู้สึก	ความถี่ (f)	คิดเป็นร้อยละ (%)
1.	อึดอัด / คับแคบ	10	71.43

2.	กตดัน	2	14.28
3.	เป็นทางการ	2	14.28
4.	ไม่ปลอดภัย	2	14.28

2) **พื้นที่ทางเดินสัญจร** ผลการทำกิจกรรม พบว่า ผู้เข้าร่วมทำกิจกรรมส่วนใหญ่เห็นภาพพื้นที่ทางเดินสัญจร แล้วตอบว่า ไม่ปลอดภัยและเกิดความรู้สึกหวาดกลัว มากถึงร้อยละ 64.28 หรือความถี่ในการตอบเท่ากับ 9 รองลงมาคือความรู้สึกอึดอัด คับแคบ ร้อยละ 28.57 หรือความถี่ในการตอบเท่ากับ 4 โดยประเด็นที่พบนั้น มีประเด็นต่าง ๆ สรุปได้ ดังนี้

- พยานอาจเผชิญหน้ากับจำเลย อาจทำให้กลัว
- ไม่มีป้ายบอกทางชัดเจน และไม่มี ระบุ.
- ญาติมารอจำนวนมาก แออัด
- ทุกคนสามารถใช้ทางเดินได้
- พื้นร่องน้อย ทำให้คนต้องยืนรอ เดินไปมา แน่นหนา
- ทางเดินคับแคบ ตกแต่งด้วยไม้แบบโบราณ เป็นต้น

ตารางที่ 5. 3 ผลการทำกิจกรรมที่ 1: พื้นที่ทางเดินสัญจร

ลำดับ	ความรู้สึก	ความถี่ (f)	คิดเป็นร้อยละ (%)
1.	ไม่ปลอดภัย / หวาดกลัว	9	64.28
2.	อึดอัด / คับแคบ	4	28.57

3) **ห้องสืบพยานเด็ก** ผลการทำกิจกรรม พบว่า ผู้เข้าร่วมทำกิจกรรมส่วนใหญ่เห็นภาพห้องสืบพยานเด็ก แล้วตอบว่า ความรู้สึกอึดอัด คับแคบ มากถึงร้อยละ 78.57 หรือความถี่ในการตอบเท่ากับ 11 รองลงมาคือความรู้สึกไม่สบาย ร้อยละ 28.57 หรือความถี่ในการตอบเท่ากับ ความรู้สึกจริงจัง เป็นทางการ ร้อยละ 21.42 หรือความถี่ในการตอบเท่ากับ 3 และความรู้สึกกตดัน ร้อยละ 14.28 หรือความถี่ในการตอบเท่ากับ 2 โดยประเด็นที่พบนั้น มีประเด็นต่าง ๆ สรุปได้ ดังนี้

- บรรยากาศจริงจัง ไม่เหมาะกับการพูดคุยกับเด็ก
- การจัดวางเฟอร์นิเจอร์และสีทางการไป
- ห้องสีเหลี่ยม + บรรยากาศเคร่งเครียด
- ไม่มีสีส้ม บรรยากาศไม่ผ่อนคลาย
- ห้องขนาดเล็กไป

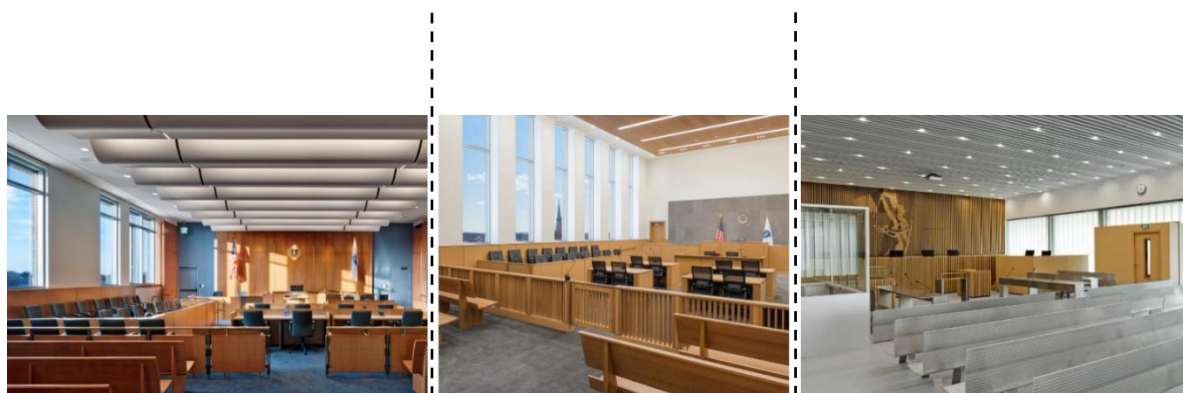
- ไม่มีของเล่น ตุ๊กตา
- ไม่มีที่ขยับร่างกาย เป็นต้น

ตารางที่ 5. 4 ผลการทำกิจกรรมที่ 1: ห้องสืบพยานเด็ก

ลำดับ	ความรู้สึก	ความถี่ (f)	คิดเป็นร้อยละ (%)
1.	อึดอัด / คับแคบ	11	78.57
2.	ไม่สบาย	4	28.57
3.	จริงจัง / เป็นทางการ	3	21.42
3.	กดดัน	2	14.28

5.4.1.2 กิจกรรมที่ 2: กิจกรรม “อารมณ์” หรือ “MOOD MAPPING”

1) ห้องพิจารณาคดี ผลการทำกิจกรรม พบว่า ผู้เข้าร่วมทำกิจกรรมส่วนใหญ่เห็นภาพตัวอย่างห้องพิจารณาคดีแล้วเลือกภาพที่ตรงกับความต้องการและอารมณ์ของห้องพิจารณาคดีที่อยากให้เป็น 3 อันดับแรก ดังนี้



อันดับ 1:

อันดับ 2:

อันดับ 3:

ภาพที่ 5. 13 ผลการเลือกภาพตัวอย่างของห้องพิจารณาคดี

โดยระบุเหตุผลที่เลือกภาพมา ดังนี้

ตารางที่ 5. 5 ผลการทำกิจกรรมที่ 2: ห้องพิจารณาคดี

ลำดับ	Keywords	คำอธิบาย
1.	เป็นทางการ	- แบ่งเป็นสัดส่วนชัดเจน และมีพื้นที่ปิดกันเพื่อความปลอดภัย

ลำดับ	Keywords	คำอธิบาย
		- ห้องมีการแบ่งพื้นที่ชัดเจน สีของห้องดูนิ่ง สร้างบรรยากาศความเชื่อมั่น น่าเชื่อถือ
2.	กึ่งทางการ	- มีความเป็นมิตร มีการวางที่นั่งดีมีป้ายประกาศชัดเจน และมีคอตพยานที่แยกออกจากผู้อื่นชัดเจน
3.	ปลอดภัย	- รู้สึกถึงบรรยากาศโปร่งโล่ง ไม่น่าอึดอัด แต่ยังคงดูเป็นทางการ น่าเกรงขามและรู้สึกปลอดภัย

2) **พื้นที่ทางเดินสัญจร** ผลการทำกิจกรรม พบว่า ผู้เข้าร่วมทำกิจกรรมส่วนใหญ่เห็นภาพตัวอย่างพื้นที่ทางเดินสัญจร แล้วเลือกภาพที่ตรงกับความต้องการและอารมณ์ของพื้นที่ทางเดินสัญจร ที่อยากให้เป็น 2 อันดับแรก ดังนี้

อันดับ 1:



อันดับ 2:



ภาพที่ 5. 14 ผลการเลือกภาพตัวอย่างของพื้นที่ทางเดินสัญจร

โดยระบุเหตุผลที่เลือกภาพมา ดังนี้

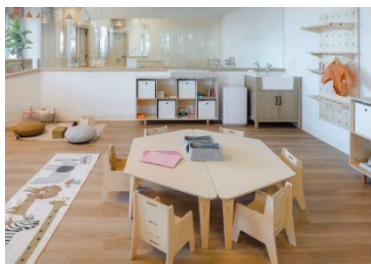
ตารางที่ 5. 6 ผลการทำกิจกรรมที่ 2: พื้นที่ทางเดินสัญจร

ลำดับ	Keywords	คำอธิบาย
1.	เป็นทางการ	- มีความน่าเชื่อถือ
2.	เรียบง่าย ชัดเจน	- มีการแบ่งและแจ้งหมายเลขชัดเจนเหมาะสมกับการใช้งานของผู้ใช้บริการ
3.	กว้าง โปร่งโล่ง	- โล่งดี ปลอดภัย โปร่ง เลขมองเห็นชัดเจน - ทางเดินมองเห็นธรรมชาติ
4.	ปลอดภัย	- มีความปลอดภัยที่บุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องไม่สามารถเข้ามาได้ - ไม่มีจุดอับสายตา

ลำดับ	Keywords	คำอธิบาย
5.	มีชีวิตชีวา	- ที่นั่งมีสีสันทันใส เป็นมิตร ช่วยลดความกังวลก่อนเข้าห้องพิจารณาคดี - ลดความเครียด ดูหลากหลาย เหมาะสมกับอาคารที่ปิดทึบ

3) ห้องสืบพยานเด็ก ผลการทำกิจกรรม พบว่า ผู้เข้าร่วมทำกิจกรรมส่วนใหญ่เห็นภาพตัวอย่างห้องสืบพยานเด็ก แล้วเลือกภาพที่ตรงกับความต้องการและอารมณ์ของห้องสืบพยานเด็กที่อยากให้เป็น ดังนี้

อันดับ 1:



อันดับ 2:



ภาพที่ 5. 15 ผลการเลือกภาพตัวอย่างของพื้นที่ห้องสืบพยานเด็ก

โดยระบุเหตุผลที่เลือกภาพมา ดังนี้

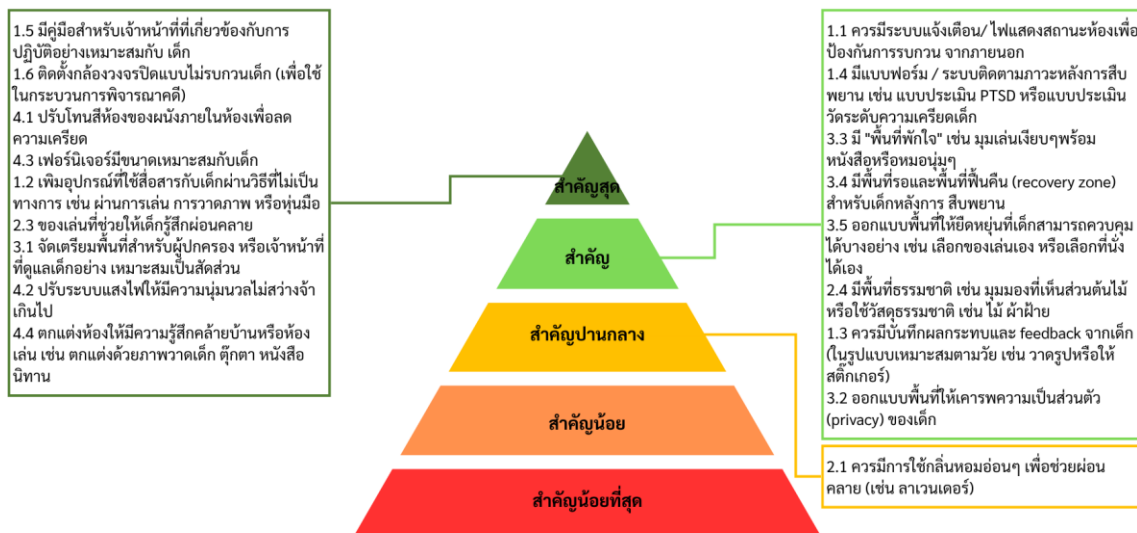
ตารางที่ 5. 7 ผลการทำกิจกรรมที่ 2: พื้นที่ห้องสืบพยานเด็ก

ลำดับ	Keywords	คำอธิบาย
1.	ผ่อนคลาย สบายใจ	- บรรยากาศสบาย ๆ เหมือนกำลังนั่งเล่นที่บ้าน
2.	สดใส มีชีวิตชีวา	- บรรยากาศสดใส มีของเล่นให้เด็กได้สามารถผ่อนคลายและสนุก คงไว้ซึ่งความเชื่อใจของจนท. และเด็กได้
3.	อบอุ่น ปลอดภัย เป็นมิตร	- เป็นห้องที่ดูไม่น่ากลัว ทำให้เด็กไม่กังวล คงความเป็นทางการ ไม่สบายจนเกินไป - เหมาะกับเด็กทุกวัย

5.4.1.3 กิจกรรมที่ 3: กิจกรรม “สำคัญ” หรือ “PYRAMID OF NEEDS”

1) ห้องพิจารณาคดี

สรุป กิจกรรมสำคัญห้องสืบพยาน



สำคัญสุด
1.5 มีคู่มือสำหรับเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติอย่างเหมาะสมกับ เด็ก
1.6 ติดตั้งกล้องวงจรปิดแบบไม่รบกวนเด็ก (เพื่อใช้ในกระบวนการพิจารณาคดี)
4.1 ปรับโทนสีห้องของผนังภายในห้องเพื่อลดความเครียด
4.3 เฟอร์นิเจอร์มีขนาดเหมาะสมกับเด็ก
1.2 เพิ่มอุปกรณ์ที่ใช้สื่อสารกับเด็กผ่านวิธีที่ไม่เป็นทางการ เช่น ผ่านการเล่น การวาดภาพ หรือหุ่นมือ
2.3 ของเล่นที่ช่วยให้เด็กรู้สึกผ่อนคลาย
3.1 จัดเตรียมพื้นที่สำหรับผู้ปกครอง หรือเจ้าหน้าที่ที่ดูแลเด็กอย่าง เหมาะสมเป็นส่วน
4.2 ปรับระบบแสงไฟให้มีความนุ่มนวลไม่สว่างจ้าเกินไป
4.4 ตกแต่งห้องให้มีความรู้สึกสบายบ้านหรือห้องเล่น เช่น ตกแต่งด้วยภาพวาดเด็ก ตุ๊กตา หนังสือนิทาน

สำคัญ
1.1 ควรมีระบบแจ้งเตือน/ไฟแสดงสถานะห้องเพื่อป้องกันการรบกวน จากภายนอก
1.4 มีแบบฟอร์ม / ระบบติดตามภาวะหลังการสืบพยาน เช่น แบบประเมิน PTSD หรือแบบประเมินระดับความเครียดเด็ก
3.3 มี "พื้นที่พักใจ" เช่น มุมเล่นเงียบๆพร้อมหนังสือหรือหมอนนุ่มๆ
3.4 มีพื้นที่รอและพื้นที่ฟื้นคืน (recovery zone) สำหรับเด็กหลังการ สืบพยาน
3.5 ออกแบบพื้นที่ให้ยืดหยุ่นที่เด็กสามารถควบคุมได้บางอย่าง เช่น เลือกของเล่นเอง หรือเลือกที่นั่งได้เอง
2.4 มีพื้นที่ธรรมชาติ เช่น มุมมองที่เห็นส่วนต้นไม้ หรือใช้วัสดุธรรมชาติ เช่น ไม้ ผ้าฝ้าย
1.3 ควรมีบันทึกผลกระทบและ feedback จากเด็ก (ในรูปแบบเหมาะสมตามวัย เช่น วาดรูปหรือให้สติ๊กเกอร์)
3.2 ออกแบบพื้นที่ให้เคารพความเป็นส่วนตัว (privacy) ของเด็ก

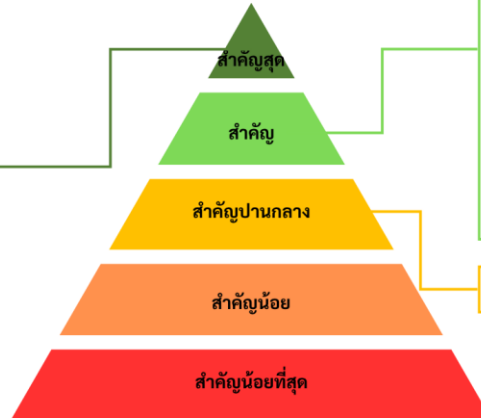
สำคัญปานกลาง
2.1 ควรมีการใช้กลิ่นหอมอ่อนๆ เพื่อช่วยผ่อนคลาย (เช่น ลาเวนเดอร์)

ภาพที่ 5. 16 ผลการทำกิจกรรมที่ 3: ห้องพิจารณาคดี

2) พื้นที่ทางเดินสัญจร

สรุป กิจกรรมสำคัญทางสัญจร

- 1.1 ควรมีระบบความปลอดภัยตลอดเส้นทาง เช่น กล้องวงจรปิด (แต่ไม่ทำให้เด็กอึดอัด)
- 3.1 เส้นทางไม่ซับซ้อน สื่อสารด้วยสัญลักษณ์ชัดเจนเข้าใจง่าย
- 3.4 พื้นที่เชื่อมต่อควรมีเส้นทางเสี่ยง (alternative routes) กรณีมีความเสี่ยง เช่น พบผู้ต้องหาโดยบังเอิญ
- 3.5 เส้นทางเดินควรมีความกว้างเพียงพอ (ไม่ต่ำกว่า 1.50 - 1.80 เมตร)
- 4.3 มีป้ายและแผนผังเส้นทางขนาดใหญ่และอ่านง่าย
- 4.4 มีลิฟท์และทางลาดสำหรับผู้ใช้วีลแชร์
- 4.7 จัดแสงไฟให้สว่างพอต่อการใช้งาน เพื่อลดเงาที่บดบังหรือพื้นที่มืด
- 4.11 อาจถ่ายเทสะดวกหรือเปิดเครื่องปรับอากาศในระดับที่สบาย
- 4.12 มีราวจับตามแนวทางเดิน โดยเฉพาะบริเวณที่มีผู้สูงอายุหรือเด็กใช้งาน
- 1.2 ควรจัดให้มีน้ำดื่มและเครื่องอำนวยความสะดวกเบื้องต้น
- 3.3 ทางเดินเชื่อมระหว่างห้องสืบพยานเด็กกับห้องพิจารณาคดีต้องเป็นส่วนตัว
- 3.6 แยกเส้นทางเข้าออกของจำเลย พยาน ผู้พิพากษา และประชาชน เพื่อความปลอดภัย
- 3.7 จัดระเบียบการเข้าใช้งานโดยไม่ให้อึดอัดในช่วงเร่งด่วน
- 4.8 พื้นที่ทางเดินใช้วัสดุไม่ลื่น เสียงไม่ก้อง



- 3.2 พื้นที่พักคอยไม่ควรอยู่ติดกับห้องพิจารณาคดีเพื่อลดความกดดัน
- 4.1 เฟอร์นิเจอร์นั่งสบาย ขนาดสำหรับเด็กและผู้ใหญ่ มีพนักพิง
- 4.2 มีที่นั่งพักคอยระหว่างรอลิฟท์ (โดยเฉพาะสำหรับผู้สูงอายุและเด็ก)
- 4.5 ผนังควรดูเป็นมิตร เช่น ภาพวาด ภาพธรรมชาติ สีโทนอ่อน
- 4.6 มีแสงธรรมชาติส่องเข้าถึงบางส่วน หรือแสงไฟนุ่มนวล ไม่แสบตา
- 4.9 ลิฟท์แยกสำหรับจำเลย พยานเด็ก และเจ้าหน้าที่ (หากเป็นไปได้)
- 4.10 บรรยากาศไม่เหมือนโรงพยาบาลหรือสถานกักกัน แต่ให้ความรู้สึกเหมือนบ้าน หรือห้องรับแขก

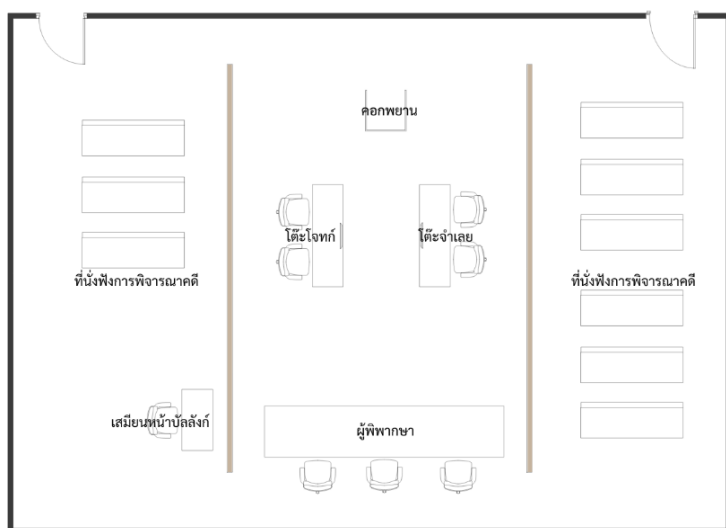
สำคัญสุด
1.1 ควรมีระบบความปลอดภัยตลอดเส้นทาง เช่น กล้องวงจรปิด (แต่ไม่ทำให้เด็กอึดอัด)
3.1 เส้นทางไม่ซับซ้อน สื่อสารด้วยสัญลักษณ์ชัดเจนเข้าใจง่าย
3.4 พื้นที่เชื่อมต่อควรมีเส้นทางเสี่ยง (alternative routes) กรณีมีความเสี่ยง เช่น พบผู้ต้องหาโดยบังเอิญ
3.5 เส้นทางเดินควรมีความกว้างเพียงพอ (ไม่ต่ำกว่า 1.50 - 1.80 เมตร)
4.3 มีป้ายและแผนผังเส้นทางขนาดใหญ่และอ่านง่าย
4.4 มีลิฟท์และทางลาดสำหรับผู้ใช้วีลแชร์
4.7 จัดแสงไฟให้สว่างพอต่อการใช้งาน เพื่อลดเงาที่บดบังหรือพื้นที่มืด
4.11 อาจถ่ายเทสะดวกหรือเปิดเครื่องปรับอากาศในระดับที่สบาย
4.12 มีราวจับตามแนวทางเดิน โดยเฉพาะบริเวณที่มีผู้สูงอายุหรือเด็กใช้งาน
1.2 ควรจัดให้มีน้ำดื่มและเครื่องอำนวยความสะดวกเบื้องต้น
3.3 ทางเดินเชื่อมระหว่างห้องสืบพยานเด็กกับห้องพิจารณาคดีต้องเป็นส่วนตัว
3.6 แยกเส้นทางเข้าออกของจำเลย พยาน ผู้พิพากษา และประชาชน เพื่อความปลอดภัย
3.7 จัดระเบียบการเข้าใช้งานโดยไม่ให้อึดอัดในช่วงเร่งด่วน
4.8 พื้นที่ทางเดินใช้วัสดุไม่ลื่น เสียงไม่ก้อง

สำคัญ
3.2 พื้นที่พักคอยไม่ควรอยู่ติดกับห้องพิจารณาคดีเพื่อลดความกดดัน
4.1 เฟอร์นิเจอร์นั่งสบาย ขนาดสำหรับเด็กและผู้ใหญ่ มีพนักพิง
4.2 มีที่นั่งพักคอยระหว่างรอลิฟท์ (โดยเฉพาะสำหรับผู้สูงอายุและเด็ก)
4.5 ผนังควรดูเป็นมิตร เช่น ภาพวาด ภาพธรรมชาติ สีโทนอ่อน
4.6 มีแสงธรรมชาติส่องเข้าถึงบางส่วน หรือแสงไฟนุ่มนวล ไม่แสบตา
4.9 ลิฟท์แยกสำหรับจำเลย พยานเด็ก และเจ้าหน้าที่ (หากเป็นไปได้)
4.10 บรรยากาศไม่เหมือนโรงพยาบาลหรือสถานกักกัน แต่ให้ความรู้สึกเหมือนบ้าน หรือห้องรับแขก
สำคัญปานกลาง
-

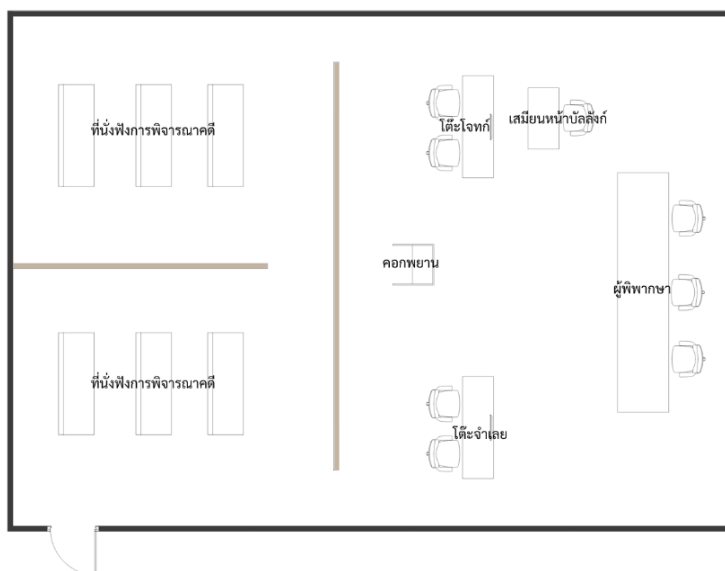
ภาพที่ 5. 17 ผลการทำกิจกรรมที่ 3: พื้นที่ทางเดินสัญจร

5.4.1.4 กิจกรรมที่ 4: กิจกรรม “เปลี่ยน” หรือ “LAYOUT MODEL”

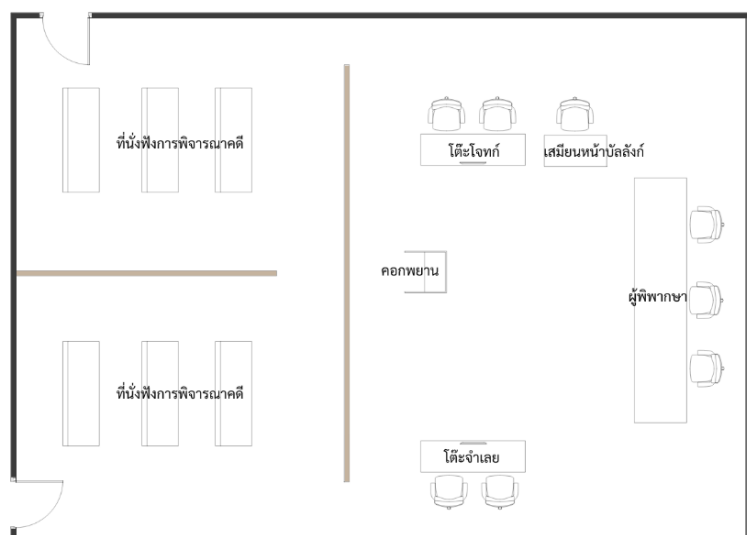
กิจกรรมที่ 4 เป็นการช่วยกันจัดวางผังพื้นที่ใหม่ ให้ผู้เข้าร่วมช่วยกันพูดคุยหาข้อดี ข้อเสีย ของการจัดผัง และสรุปได้ว่าการจัดผังพื้นที่มีความต่างกันตรงที่ โต๊ะโจทก์ จำเลย เจ้าหน้าที่หน้าบัลลังก์ นอกจากนี้มีส่วน โต๊ะอัยการ หน่วยงานของโจทก์ จำเลย นั่งหันหน้าเข้าหากัน และหันหน้าเข้าบัลลังก์



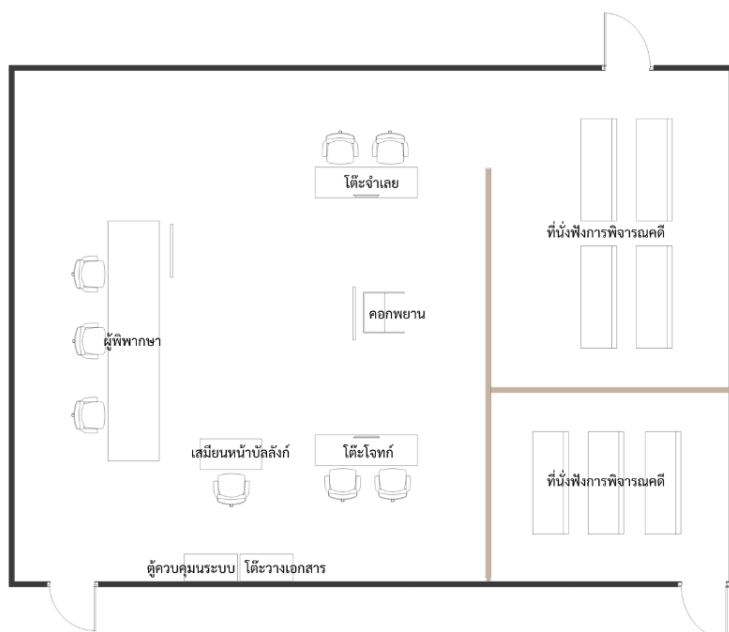
ภาพที่ 5. 19 ผังห้องพิจารณาคดีแบบที่ 1



ภาพที่ 5. 20 ผังห้องพิจารณาคดีแบบที่ 2



ภาพที่ 5. 21 ผังห้องพิจารณาคดีแบบที่ 3



ภาพที่ 5. 22 ผังห้องพิจารณาคดีแบบที่ 4

5.4.2 สรุปผลการออกแบบร่วมกัน

จากข้อมูลประชุมปฏิบัติการการออกแบบร่วมกัน คณะทำงานได้สรุปประเด็นต่าง ๆ แล้วนำมาจัดทำแบบสอบถามออนไลน์เพื่อรวบรวมความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้ใช้งานและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในศาลอาญาในวงกว้างขึ้น เกี่ยวกับแนวทางการออกแบบพื้นที่สำคัญ 3 ส่วน ได้แก่

1) **ห้องพิจารณาคดี** มุ่งเน้นการปรับปรุงผังและองค์ประกอบกายภาพเพื่อสนับสนุนการพิจารณาคดีที่โปร่งใส เป็นธรรม และเป็นมิตรต่อผู้ใช้งานทุกฝ่าย

2) ห้องสืบพยานเด็ก ให้ความสำคัญต่อความปลอดภัย ความเป็นส่วนตัว และสภาพแวดล้อมที่ลดความกดดันต่อเด็กและครอบครัว

3) โถงสัญจรและพื้นที่พักคอย ออกแบบให้เป็นพื้นที่ต้อนรับที่ชัดเจน สร้างความรู้สึกเป็นมิตร เข้าถึงง่าย และเอื้อต่อการสัญจรที่เป็นระเบียบ

ผลการรวบรวมความคิดเห็นจากแบบสอบถามนี้เป็นข้อมูลสำคัญในการกำหนดแนวทางออกแบบในเชิงรูปธรรม เพื่อต่อยอดสู่การพัฒนาสถาปัตยกรรมที่ตอบโจทย์ทั้งในด้านพื้นที่ใช้สอย ความปลอดภัย และความรู้สึกของผู้มาใช้บริการอย่างแท้จริง โดยสามารถสรุปได้เป็น 2 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบพื้นที่ทั้ง 3 พื้นที่ ได้แก่ ห้องพิจารณาคดี ห้องสืบพยานเด็ก และโถงสัญจรและพื้นที่พักคอย

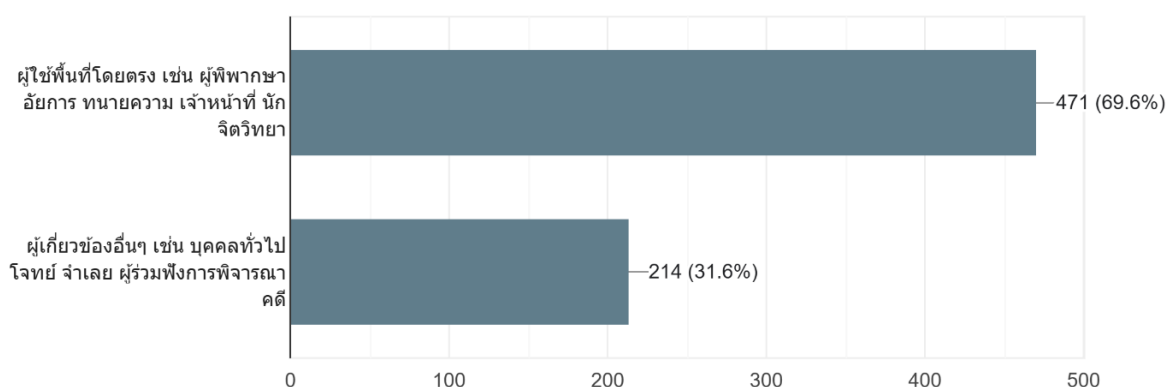
5.4.2.1 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผู้ตอบแบบสอบถาม

การสำรวจความคิดเห็นผู้ใช้งานจริงได้ พิจารณาความเกี่ยวข้องนี้บทบาท หน้าที่ และลักษณะการใช้งานพื้นที่ของผู้ตอบแบบสอบถาม เช่น เป็นผู้ปฏิบัติงานภายในศาล ผู้มาติดต่อราชการ คู่ความ ทนายความ หรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้องอื่น ๆ ซึ่งข้อมูลส่วนนี้จะช่วยให้ตีความผลการสำรวจได้สอดคล้องกับประสบการณ์ตรงของแต่ละกลุ่ม และนำไปสู่การกำหนดแนวทางออกแบบพื้นที่ที่ตอบสนองต่อความต้องการได้อย่างตรงจุดมากที่สุด

พบว่า มีผู้ตอบแบบสอบถามทั้งสิ้น 685 คน โดยแบ่งเป็น ผู้ใช้งานพื้นที่โดยตรง อาทิ ผู้พิพากษา อัยการ ทนายความ เจ้าหน้าที่ นักจิตวิทยา เป็นต้น มีจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามมากที่สุดจำนวน 471 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 69.6 และเป็นผู้เกี่ยวข้องอื่นๆ เช่น บุคคลทั่วไป โจทย์ จำเลย ผู้ร่วมฟังการพิจารณาคดี มีจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 214 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 31.6

ความเกี่ยวข้องในพื้นที่

คำตอบ 677 ข้อ



ภาพที่ 5. 23 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามที่มีความเกี่ยวข้องในพื้นที่

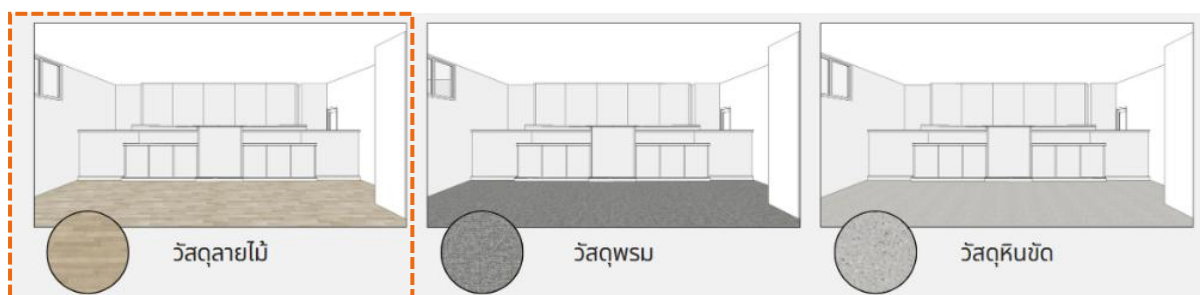
5.4.2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบพื้นที่ทั้ง 3 พื้นที่ ได้แก่ ห้อง พิจารณาคดี ห้องสืบพยานเด็ก และโถงสัญจรและพื้นที่พักผ่อน

1) สภาพแวดล้อมทางกายภาพของห้องพิจารณาคดี

1.1) “วัสดุพื้น” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องพิจารณาคดี”

วัสดุพื้นเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลต่อทั้งการใช้งานและบรรยากาศภายในห้องพิจารณาคดี ไม่ว่าจะเป็นด้านความทนทาน การดูแลรักษา ความปลอดภัยต่อการสัญจร หรือแม้กระทั่งผลต่อการรับรู้ทางเสียง และความรู้สึกของผู้ใช้งาน พื้นที่นี้ต้องรองรับการใช้งานต่อเนื่องยาวนาน มีการเคลื่อนย้ายเฟอร์นิเจอร์และอุปกรณ์อยู่เป็นระยะ รวมถึงต้องคำนึงถึงคุณภาพและความเป็นทางที่ที่เหมาะสมกับกระบวนการยุติธรรม การสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับวัสดุพื้นที่เหมาะสม จึงมีเป้าหมายเพื่อค้นหาทางเลือกที่ตอบโจทย์ทั้งในเชิงฟังก์ชัน ความงาม และภาพลักษณ์ของศาล เพื่อให้การออกแบบสะท้อนถึงความน่าเชื่อถือและความยุติธรรมได้อย่างครบถ้วน

โดยวัสดุพื้นที่ใช้สอบถามในห้องพิจารณาคดี มี 3 ประเภท ดังนี้



ภาพที่ 5. 24 “วัสดุพื้น” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องพิจารณาคดี”

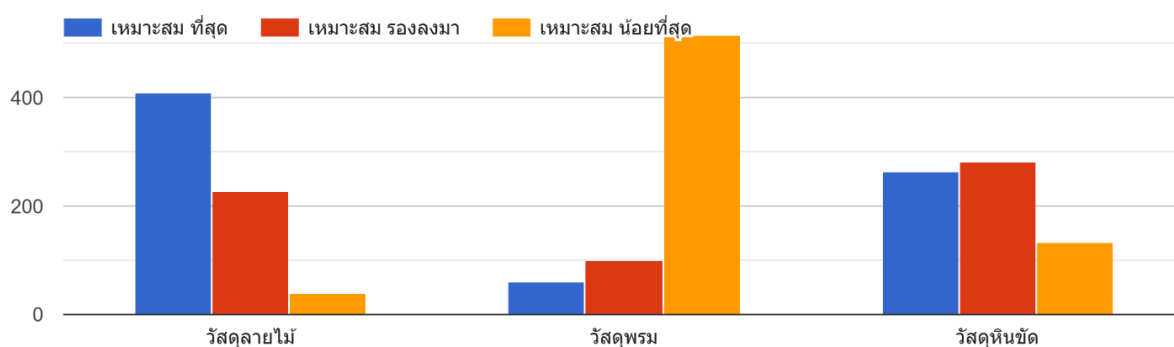
จากการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับวัสดุพื้นที่เหมาะสมสำหรับห้องพิจารณาคดี พบว่า วัสดุลายไม้ ได้รับการประเมินว่า **เหมาะสมที่สุด** จำนวน 410 คน และ **เหมาะสมรองลงมา** ประมาณ 229 คน ขณะที่ มีเพียง ประมาณ 38 คน เห็นว่า **เหมาะสมน้อยที่สุด** สะท้อนว่าผู้ตอบส่วนใหญ่เห็นว่าวัสดุพื้นลายไม้สามารถสร้างบรรยากาศที่สุภาพ กลมกลืน และเหมาะกับภาพลักษณ์ของศาลได้ดีที่สุด

ในขณะที่ วัสดุพรม ได้รับการประเมินว่า **เหมาะสมน้อยที่สุด** สูงสุดในบรรดาวัสดุทั้งหมด จำนวน ประมาณ 516 คน มีเพียง ประมาณ 60 คน ที่เห็นว่า **เหมาะสมที่สุด** และ ประมาณ 101 คน เห็นว่า **เหมาะสมรองลงมา** ข้อมูลนี้สะท้อนข้อกังวลด้านการดูแลรักษา ความสะอาด และความทนทานต่อการใช้งาน แม้จะมีข้อดีในด้านการดูดซับเสียง

สำหรับ วัสดุหินขัด ผลการประเมินอยู่ในระดับใกล้เคียงกันระหว่าง **เหมาะสมที่สุด** ประมาณ 263 คน และ **เหมาะสมรองลงมา** ประมาณ 281 คน ส่วน **เหมาะสมน้อยที่สุด** อยู่ที่ ประมาณ 133 คน แสดงให้เห็นว่ามีมุมมองหลากหลาย บางส่วนให้ความสำคัญกับความทนทานและการดูแลรักษาง่าย ขณะที่บางส่วนมองว่าอาจไม่สื่อถึงบรรยากาศที่เป็นมิตรและอบอุ่นเท่าวัสดุลายไม้

ดังนั้นจากข้อมูลนี้ชี้ให้เห็นว่าผู้มีส่วนเกี่ยวข้องให้ความสำคัญกับวัสดุที่สร้างบรรยากาศสุภาพ เป็นทางการ และคงทนต่อการใช้งานระยะยาว ในขณะที่เดียวกันต้องคำนึงถึงการบำรุงรักษาและความสะดวกในการดูแล โดยมีวัสดุลายไม้เป็นตัวเลือกที่ได้รับความนิยมสูงสุดจากผู้ตอบแบบสอบถาม

1.1 "วัสดุพื้น" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

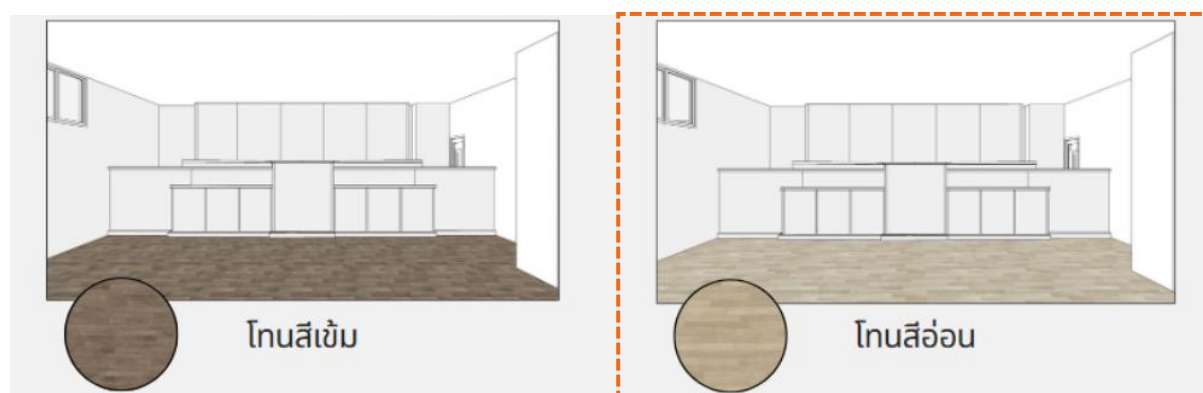


ภาพที่ 5. 25 ผลการสอบถาม "วัสดุพื้น" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

1.2) "โทนสีวัสดุพื้น" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

โทนสีของวัสดุพื้นเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลต่อบรรยากาศโดยรวมของห้องพิจารณาคดี ทั้งในแง่ความรู้สึกของผู้ใช้งาน การรับรู้ทางสายตา และภาพลักษณ์ของสถานที่ที่สะท้อนความเป็นทางการและน่าเชื่อถือ การเลือกโทนสีที่เหมาะสมจึงต้องพิจารณาองค์ประกอบที่หลากหลายด้าน ทั้งด้านความสวยงาม ความกลมกลืนกับองค์ประกอบอื่นในห้อง เช่น ผนัง เพอร์นิเจอร์ และแสงสว่าง รวมถึงผลกระทบต่อจิตวิทยาของผู้ใช้งาน เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพิจารณาคดีอย่างสงบ เป็นธรรม และปราศจากสิ่งรบกวน การสอบถามในหัวข้อนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมมุมมองและข้อเสนอแนะจากผู้ใช้งานจริง เพื่อนำไปกำหนดทิศทางการออกแบบวัสดุพื้นในแง่โทนสีให้ตอบสนองต่อความต้องการและความเหมาะสมของห้องพิจารณาคดี

โดยวัสดุพื้นที่ใช้สอบถามในห้องพิจารณาคดี มี 2 โทนสี ดังนี้



ภาพที่ 5. 26 "โทนสีวัสดุพื้น" ที่เหมาะสมสำหรับห้องพิจารณาคดี

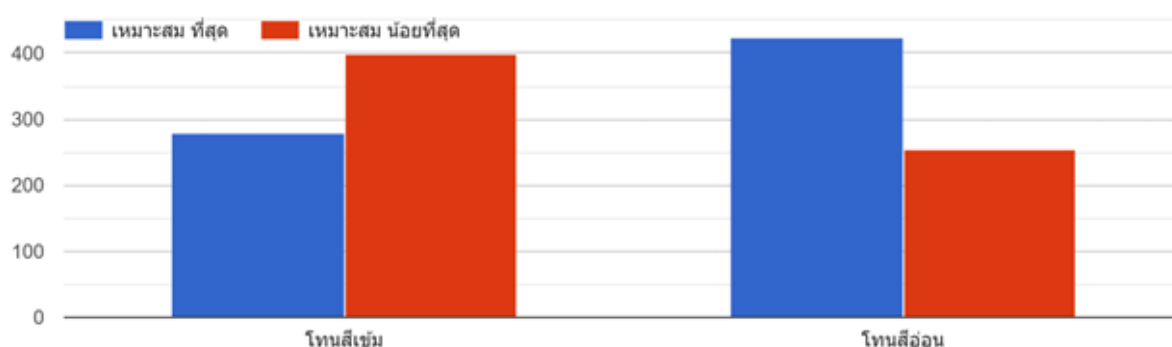
จากการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับโทนสีวัสดุพื้นที่เหมาะสมสำหรับห้องพิจารณาคดี พบว่า

โทนสีเข้ม เหมาะสมที่สุด มีจำนวนผู้ตอบ 279 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 398 คน ผลการสอบถามสะท้อนว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ไม่เห็นว่าการใช้โทนสีเข้มเหมาะสมกับห้องพิจารณาคดี อาจเนื่องจากให้ความรู้สึกทึบ มืด และอาจลดความเปิดกว้างของบรรยากาศภายในห้อง แม้ว่าจะให้ภาพลักษณ์ที่เป็นทางการ

โทนสีอ่อน เหมาะสมที่สุด 423 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 254 คน ได้รับคะแนน **เหมาะสมที่สุด** สูงกว่าโทนสีเข้มอย่างชัดเจน แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบมองว่าโทนสีอ่อนช่วยให้ห้องดูสว่าง โปร่งโล่ง และเป็นมิตรต่อผู้ใช้งานมากกว่า

ผลสำรวจชี้ให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีแนวโน้มสนับสนุนการใช้วัสดุพื้นโทนสีอ่อนมากกว่าโทนสีเข้มในห้องพิจารณาคดี เนื่องจากช่วยเพิ่มความสว่าง ความรู้สึกเปิดกว้าง และลดความกดดันในพื้นที่ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการยุติธรรม

1.2 "โทนสีวัสดุพื้น" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"



ภาพที่ 5. 27 ผลการสอบถาม “โทนสีวัสดุพื้น” ที่เหมาะสมสำหรับห้องพิจารณาคดี

1.3) “วัสดุผนัง” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องพิจารณาคดี”

วัสดุผนังเป็นองค์ประกอบสำคัญที่มีผลโดยตรงต่อบรรยากาศ ความรู้สึกของผู้ใช้งาน และภาพลักษณ์โดยรวมของห้องพิจารณาคดี การเลือกวัสดุที่เหมาะสมไม่เพียงต้องคำนึงถึงความสวยงามและความเป็นทางการ แต่ยังต้องตอบโจทย์ด้านความทนทาน การดูแลรักษาง่าย และความปลอดภัยต่อผู้ใช้งาน นอกจากนี้ วัสดุผนังยังมีบทบาทสำคัญในการสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อความสงบและความน่าเชื่อถือในกระบวนการยุติธรรม การสอบถามในหัวข้อนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมมุมมองจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางในการคัดเลือกวัสดุผนังที่สอดคล้องกับทั้งด้านการใช้งานจริงและภาพลักษณ์ที่เหมาะสมของศาล

โดยวัสดุผนังที่ใช้สอบถามในห้องพิจารณาคดี มี 3 ประเภท ดังนี้



ภาพที่ 5.28 “วัสดุผนัง” ที่เหมาะสมสำหรับห้องพิจารณาคดี

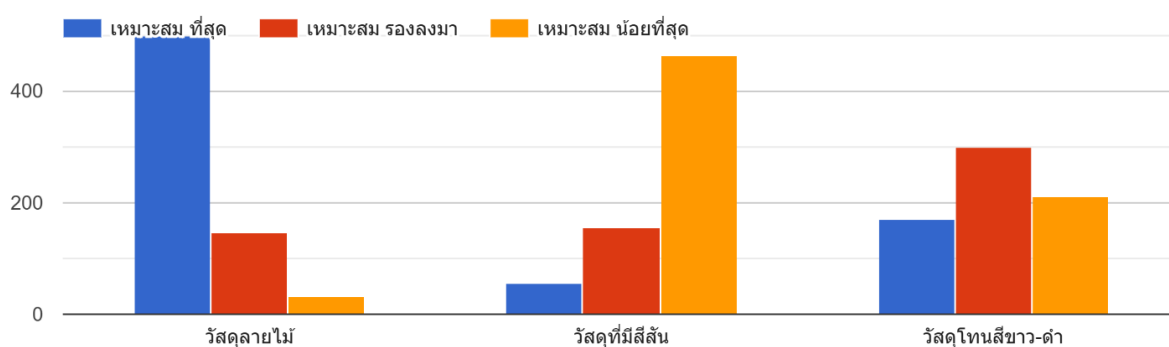
จากการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับวัสดุผนัง พบว่า วัสดุลายไม้ มีความเหมาะสมที่สุด 500 คน มีความเหมาะสมรองลงมา 147 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 31 คน วัสดุลายไม้ได้รับคะแนน **เหมาะสมที่สุด** สูงที่สุดในบรรดาวัสดุทั้งหมด สะท้อนว่าผู้ตอบส่วนใหญ่มองว่าวัสดุลายไม้สร้างบรรยากาศอบอุ่น สุภาพ และกลมกลืนกับการใช้งานภายในห้องพิจารณาคดี

วัสดุที่มีสีสลับ มีความเหมาะสมที่สุด 57 คน เหมาะสมรองลงมา 157 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 464 คน พบว่าได้คะแนน **เหมาะสมน้อยที่สุด** สูงมากอาจเนื่องจากสีสลับที่จัดจ้านอาจไม่เหมาะสมกับภาพลักษณ์และความเป็นทางการของศาล

วัสดุโทนสีขาว-ดำ เหมาะสมที่สุด 169 คน เหมาะสมรองลงมา 298 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 211 คน มีความคิดเห็นไม่แตกต่างกันมาก บางส่วนชื่นชอบความเรียบ สุภาพ และเป็นกลางของโทนสีนี้ ขณะที่อีกส่วนมองว่าอาจให้บรรยากาศแข็งทื่อและเคร่งขรึมเกินไป

สรุปได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีแนวโน้มเลือกใช้วัสดุลายไม้มากที่สุด เนื่องจากให้ความรู้สึกเป็นมิตร อบอุ่น และคงความเป็นทางการ ขณะที่วัสดุสีสลับจัดจ้านถูกมองว่าไม่เหมาะสมกับบริบทของห้องพิจารณาคดี

1.3 “วัสดุผนัง” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องพิจารณาคดี”



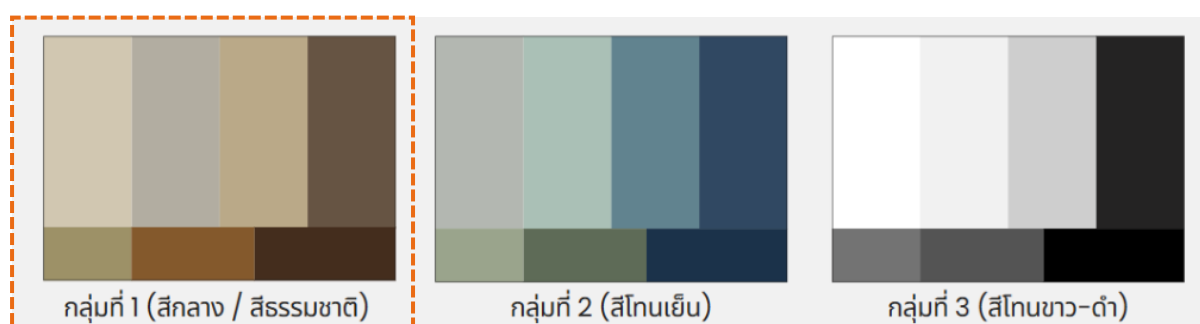
ภาพที่ 5.29 ผลการสอบถาม “วัสดุผนัง” ที่เหมาะสมสำหรับห้องพิจารณาคดี

1.4) “โทนสีวัสดุผนัง” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องพิจารณาคดี”

โทนสีของวัสดุผนังมีบทบาทสำคัญต่อการกำหนดบรรยากาศและภาพลักษณ์ของห้องพิจารณาคดี ทั้งในด้านความรู้สึกของผู้ใช้งาน การรับรู้ทางสายตา และความกลมกลืนกับองค์ประกอบอื่นภายในห้อง เช่น วัสดุพื้น เพอร์นิเจอร์ และระบบแสงสว่าง การเลือกโทนสีที่เหมาะสมจึงต้องพิจารณาทั้งในแง่ความสวยงาม ความเป็นกลางทางอารมณ์ และความน่าเชื่อถือ เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพิจารณาคดีอย่างสงบ เป็นธรรม

การสอบถามในหัวข้อนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมความคิดเห็นและมุมมองจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อนำข้อมูลไปใช้เป็นแนวทางกำหนดโทนสีวัสดุผนังที่เหมาะสมต่อการใช้งานจริงและภาพลักษณ์ของศาล

โดยโทนสีวัสดุผนังที่ใช้สอบถามในห้องพิจารณาคดี มี 3 ประเภท ดังนี้



ภาพที่ 5. 30 "โทนสีวัสดุผนัง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

จากการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับโทนสีวัสดุผนัง พบว่า

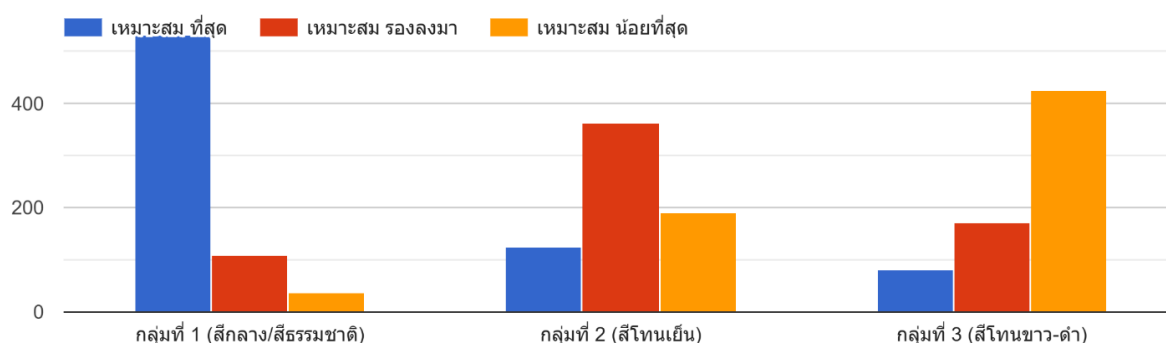
กลุ่มที่ 1 (โทนสีกลาง/สีธรรมชาติ) มีผู้ตอบเหมาะสมที่สุด 531 คน เหมาะสมรองลงมา 110 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 38 คน ซึ่งกลุ่มที่ 1 (โทนสีกลาง/สีธรรมชาติ) ได้รับคะแนน **เหมาะสมที่สุด** สูงที่สุดอย่างชัดเจน แสดงว่าผู้ตอบส่วนใหญ่มองว่าโทนสีธรรมชาติสร้างบรรยากาศสุภาพ น่าเชื่อถือ และกลมกลืนกับสภาพแวดล้อมของศาล

กลุ่มที่ 2 (โทนสีสด/สีเข้ม) มีผู้ตอบเหมาะสมที่สุด 124 คน เหมาะสมรองลงมา 363 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 192 คน ซึ่งกลุ่มที่ 2 (โทนสีสด/สีเข้ม) ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ให้คะแนน **เหมาะสมรองลงมา** สะท้อนว่าผู้ตอบบางส่วนยอมรับการใช้สีสดในระดับที่จำกัด แต่ไม่มองว่าเหมาะสมที่สุดกับบริบทของห้องพิจารณาคดี

กลุ่มที่ 3 (โทนสีขาว-ดำ) มีผู้ตอบเหมาะสมที่สุด 81 คน เหมาะสมรองลงมา 171 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 427 คน ซึ่งกลุ่มที่ 3 (โทนสีขาว-ดำ) ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ให้คะแนน **เหมาะสมน้อยที่สุด** สูงมาก แสดงว่าผู้ตอบส่วนใหญ่เห็นว่าโทนสีขาว-ดำอาจทำให้บรรยากาศดูแข็งเกินไป และไม่เอื้อต่อความผ่อนคลายของผู้ใช้งาน

ผลสำรวจพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามนิยมโทนสีกลางหรือสีธรรมชาติมากที่สุด เนื่องจากให้ความรู้สึกอบอุ่น เป็นกลาง และคงความเป็นทางการ ขณะที่โทนสีสดและโทนขาว-ดำได้รับการยอมรับน้อยกว่า โดยเฉพาะโทนขาว-ดำที่ถูกมองว่าไม่เหมาะสมในบริบทของห้องพิจารณาคดี

1.4 "โทนสีวัสดุผนัง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"



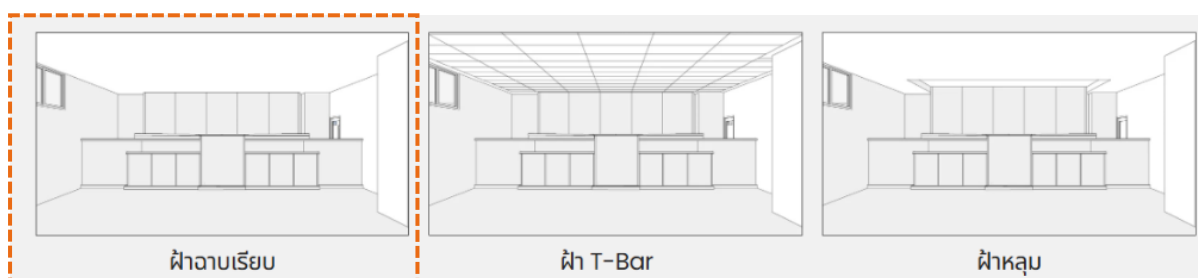
ภาพที่ 5. 31 ผลการสอบถาม "โทนสีวัสดุผนัง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

1.5) "วัสดุฝ้าเพดาน" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

วัสดุฝ้าเพดานเป็นองค์ประกอบสำคัญที่มีผลต่อทั้งความสวยงาม การรับเสียง และบรรยากาศโดยรวมของห้องพิจารณาคดี การเลือกวัสดุที่เหมาะสมต้องคำนึงถึงคุณสมบัติด้านอะคูสติกเพื่อควบคุมเสียงสะท้อน ความทนทานต่อการใช้งานระยะยาว ความปลอดภัยต่อผู้ใช้งาน รวมถึงความกลมกลืนกับองค์ประกอบอื่น ๆ ภายในห้อง เช่น ผนัง พื้น และระบบแสงสว่าง นอกจากนี้ ฝ้าเพดานยังมีบทบาทต่อการรับรู้ความสูงและความโปร่งโล่งของพื้นที่ ซึ่งสามารถส่งผลต่อความรู้สึกของผู้ใช้งาน

การสอบถามในหัวข้อนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อนำข้อมูลไปใช้เป็นแนวทางเลือกวัสดุฝ้าเพดานที่ตอบโจทย์ทั้งด้านการใช้งาน ความงาม และบรรยากาศที่เหมาะสมกับกระบวนการยุติธรรม

โดย "วัสดุฝ้าเพดาน" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี" ที่ใช้สอบถามในห้องพิจารณาคดี มี 3 ประเภท ดังนี้



ภาพที่ 5. 32 "วัสดุฝ้าเพดาน" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

จากการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับวัสดุฝ้าเพดาน พบว่า

ฝ้าฉาบเรียบ เหมาะสมที่สุด 464 คน เหมาะสมรองลงมา 162 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 55 คน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ให้คะแนน **เหมาะสมที่สุด** สูงที่สุดในบรรดาวัสดุทั้งหมด แสดงว่าผู้ตอบส่วนใหญ่

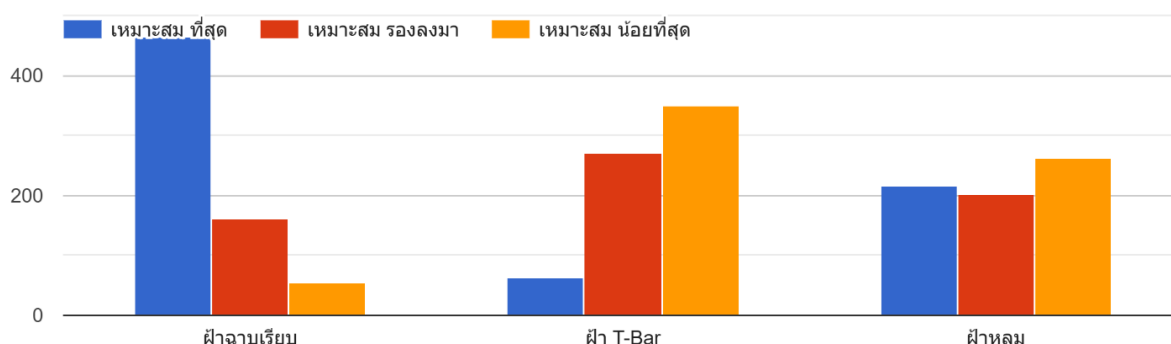
มองว่าผ้าฉาบเรียบให้ภาพลักษณ์ที่สุภาพ เรียบง่าย และเป็นทางการ เหมาะกับบรรยากาศของห้องพิจารณาคดี

ผ้า T-Bar เหมาะสมที่สุด 62 คน เหมาะสมรองลงมา 270 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 249 คน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ให้คะแนน **เหมาะสมน้อยที่สุด** เนื่องจากภาพลักษณ์และโครงสร้างไม่สอดคล้องกับบรรยากาศที่ต้องการความเป็นทางการและความกลมกลืน

ผ้าหลุม เหมาะสมที่สุด 217 คน เหมาะสมรองลงมา 201 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 263 คน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความคิดเห็นค่อนข้างใกล้เคียงกันในทุกระดับ แสดงว่าผู้ตอบมองว่าผ้าหลุมมีข้อดีบางด้าน เช่น การซับเสียงหรือการตกแต่ง

ผลสำรวจพบว่า **ผ้าฉาบเรียบ** เป็นวัสดุผ้าเพดานที่ผู้ตอบแบบสอบถามมองว่าเหมาะสมที่สุดสำหรับห้องพิจารณาคดี เนื่องจากให้ความรู้สึกสุภาพ เรียบง่าย และเข้ากับภาพลักษณ์ของศาล ขณะที่ผ้า T-Bar และผ้าหลุมได้รับความนิยมรองลงมา โดยเฉพาะผ้า T-Bar ที่ถูกมองว่าไม่เหมาะสมในบริบทนี้

1.5 "วัสดุผ้าเพดาน" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"



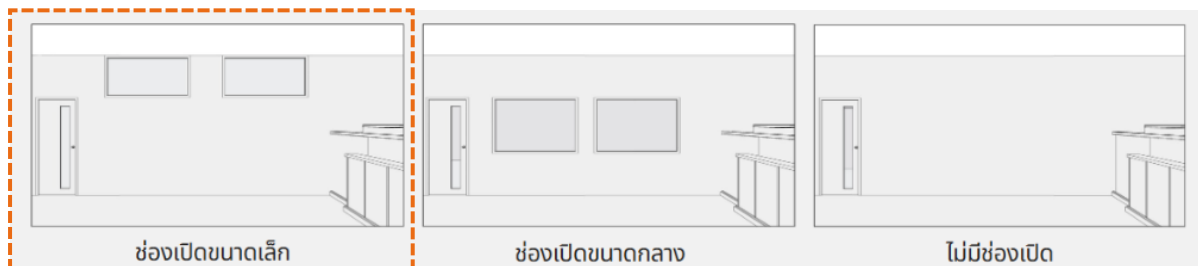
ภาพที่ 5. 33 ผลการสอบถาม "วัสดุผ้าเพดาน" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

1.6) "ขนาดของหน้าต่าง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

ขนาดของหน้าต่างเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อบรรยากาศและการรับรู้ของผู้ใช้งานในห้องพิจารณาคดี ทั้งในด้านการรับแสงธรรมชาติ การระบายอากาศ การมองเห็นภายนอก รวมถึงความรู้สึกปลอดภัยและความเป็นส่วนตัว การกำหนดขนาดหน้าต่างที่เหมาะสมจำเป็นต้องคำนึงถึงการควบคุมแสงเพื่อไม่ให้รบกวนการพิจารณาคดี ความสัมพันธ์กับการใช้ระบบปรับอากาศและแสงสว่างภายใน รวมทั้งข้อกำหนดด้านความปลอดภัยและสถาปัตยกรรมของอาคารศาล

การสอบถามในหัวข้อนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมความคิดเห็นของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อนำข้อมูลไปใช้กำหนดขนาดหน้าต่างที่สามารถสร้างสมดุลระหว่างความสว่าง ความเป็นส่วนตัว และความเหมาะสมกับภาพลักษณ์ของห้องพิจารณาคดี

โดย "ขนาดของหน้าต่าง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี" ที่ใช้สอบถามในห้องพิจารณาคดี มี 3 ประเภท ดังนี้



ภาพที่ 5.34 "ขนาดของหน้าต่าง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

จากการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับขนาดของหน้าต่าง พบว่า

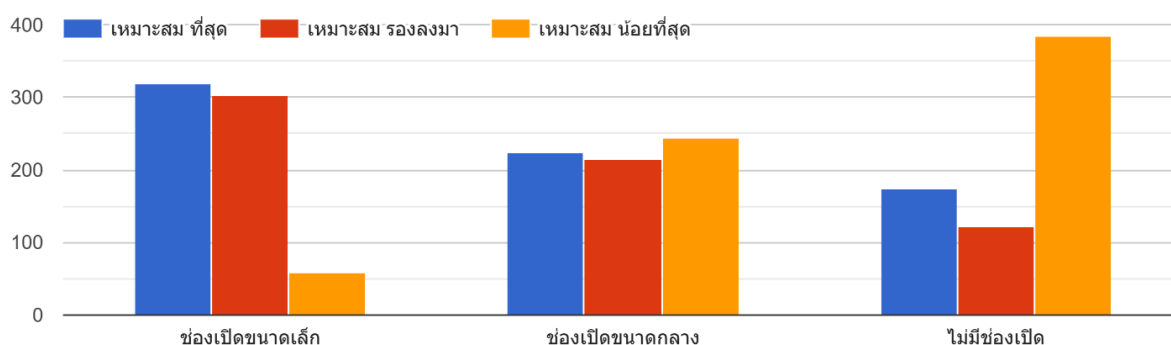
ช่องเปิดขนาดเล็ก เหมาะสมที่สุด 320 คน เหมาะสมรองลงมา 303 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 59 คน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ให้คะแนน **เหมาะสมที่สุด** สูงที่สุดในบรรดาตัวเลือกทั้งหมด แสดงว่าผู้ตอบส่วนใหญ่มองว่าช่องเปิดเล็กช่วยควบคุมแสงและการมองเห็นจากภายนอกได้ดี รักษาความเป็นส่วนตัวและบรรยากาศที่เป็นทางการ

ช่องเปิดขนาดกลาง เหมาะสมที่สุด 223 คน เหมาะสมรองลงมา 214 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 245 คน ผู้ตอบแบบสอบถามให้คะแนน **ค่อนข้างใกล้เคียงกันทุกระดับ** แสดงว่าผู้ตอบมีความเห็นหลากหลายต่อช่องเปิดขนาดกลาง บางส่วนมองว่าให้แสงเพียงพอและไม่อึดอัด ขณะที่อีกส่วนกังวลเรื่องการรบกวนจากภายนอก

ไม่มีช่องเปิด เหมาะสมที่สุด 175 คน เหมาะสมรองลงมา 123 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 384 คน ผู้ตอบแบบสอบถามให้คะแนน **เหมาะสมน้อยที่สุด** สูงมาก แสดงว่าผู้ตอบส่วนใหญ่ไม่สนับสนุนการออกแบบห้องพิจารณาคดีแบบไม่มีช่องเปิด เนื่องจากอาจทำให้ห้องดูทึบและขาดความเชื่อมโยงกับภายนอก

ผลสำรวจพบว่า **ผู้ตอบแบบสอบถามนิยมช่องเปิดขนาดเล็กมากที่สุด** เนื่องจากให้ความเป็นส่วนตัวควบคุมแสงได้ดี และคงความเป็นทางการของห้องพิจารณาคดี ขณะที่การไม่มีช่องเปิดถูกมองว่าไม่เหมาะสมในบริบทนี้

1.6 "ขนาดของหน้าต่าง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"



ภาพที่ 5. 35 ผลการสอบถาม "ขนาดของหน้าต่าง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

1.7) “รูปแบบแสง” ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

แสงภายในห้องพิจารณาคดีมีบทบาทสำคัญต่อการมองเห็น บรรยากาศ และความรู้สึกของผู้ใช้งาน การเลือกและออกแบบรูปแบบแสงที่เหมาะสมต้องคำนึงถึงทั้งความชัดเจนในการมองเห็นเอกสารและบุคคล ความสม่ำเสมอของการกระจายแสง ความเป็นธรรมชาติของสี และการลดแสงสะท้อนที่อาจรบกวนสายตา นอกจากนี้ แสงยังส่งผลต่อความรู้สึกทางจิตวิทยา เช่น ความผ่อนคลาย ความมั่นใจ หรือความเป็นทางการของบรรยากาศในห้อง

การสอบถามในหัวข้อนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมความคิดเห็นของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการกำหนดรูปแบบแสงที่เหมาะสม ทั้งในแง่ประสิทธิภาพการใช้งานและภาพลักษณ์ของห้องพิจารณาคดี

โดย “รูปแบบแสง” ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี" ที่ใช้สอบถามในห้องพิจารณาคดี มี 3 รูปแบบ ดังนี้



ภาพที่ 5. 36 “รูปแบบแสง” ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

จากการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบแสง พบว่า

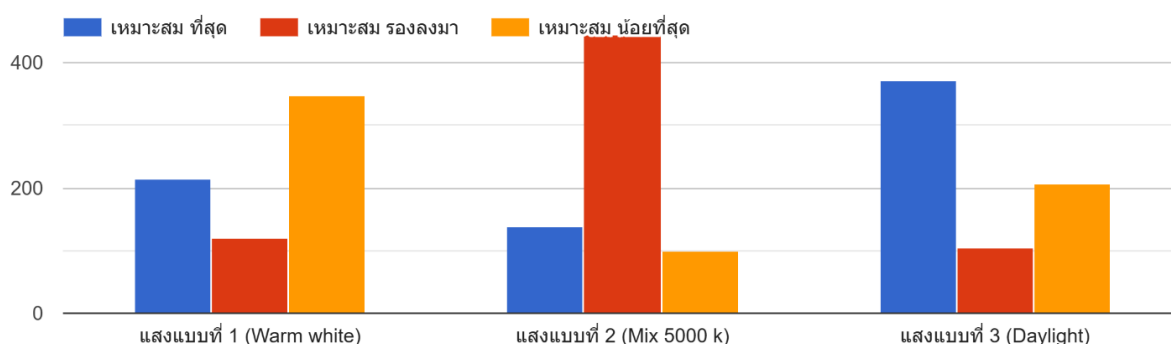
แสงแบบที่ 1 (Warm white) เหมาะสมที่สุด 215 คน เหมาะสมรองลงมา 120 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 348 คน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ให้ความเห็นแตกต่างกันอย่างชัดเจน โดยแม้จะมีผู้ตอบจำนวนมากเลือกเป็น **เหมาะสมน้อยที่สุด** แต่ก็ยังมีสัดส่วนหนึ่งมองว่าแสงโทนอุ่นให้ความรู้สึกผ่อนคลายและอบอุ่น

แสงแบบที่ 2 (Mix 5000K) เหมาะสมที่สุด 138 คน เหมาะสมรองลงมา 448 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 100 คน ผู้ตอบแบบสอบถามให้คะแนน **เหมาะสมรองลงมา** สูงที่สุดในบรรดาทุกตัวเลือก แสดงว่าผู้ตอบส่วนใหญ่มองว่าเป็นตัวเลือกกลาง ๆ ที่พอเหมาะในบางสถานการณ์ แต่ไม่ใช่ตัวเลือกที่ดีที่สุด

แสงแบบที่ 3 (Daylight) เหมาะสมที่สุด 372 คน เหมาะสมรองลงมา 104 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 207 คน ผู้ตอบแบบสอบถามให้คะแนน **เหมาะสมที่สุด** สูงที่สุดในบรรดาทุกตัวเลือก แสดงว่าผู้ตอบมองว่าแสงสว่างแบบ Daylight ให้ความชัดเจนของสีและการมองเห็นที่ดี เหมาะกับความเป็นทางการของห้องพิจารณาคดี

สรุปคือ ผู้ตอบแบบสอบถามนิยมใช้ **แสงแบบ Daylight มากที่สุด** เนื่องจากให้ความสว่างชัดเจนและคงความเป็นธรรมชาติ รองลงมาคือ Mix 5000K ที่มีความยืดหยุ่น ส่วนแสงโทนอุ่น (Warm white) ได้รับความนิยมต่ำกว่า เนื่องจากอาจทำให้บรรยากาศดูผ่อนคลายเกินไปสำหรับบริบทของห้องพิจารณาคดี

1.7 "รูปแบบแสง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

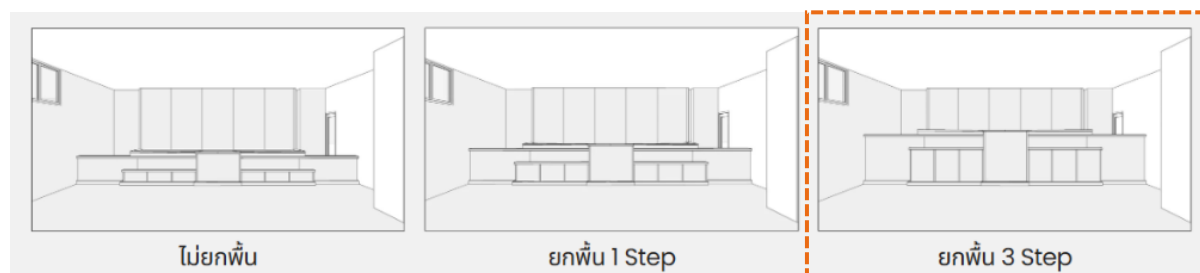


ภาพที่ 5. 37 ผลการสอบถาม "รูปแบบแสง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

1.8) "รูปแบบบัลลังก์" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

บัลลังก์ผู้พิพากษาเป็นองค์ประกอบหลักที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อภาพลักษณ์และการใช้งานของห้องพิจารณาคดี ทั้งในด้านสัญลักษณ์ของอำนาจตุลาการ ความเป็นทางการ และการจัดลำดับชั้นเชิงพื้นที่ รูปแบบของบัลลังก์ไม่เพียงมีผลต่อการรับรู้ของผู้เข้าร่วมพิจารณาคดี แต่ยังส่งผลต่อความสะดวกในการปฏิบัติงานของผู้พิพากษาและเจ้าหน้าที่ การออกแบบต้องคำนึงถึงความเหมาะสมทางสถาปัตยกรรม ความกลมกลืนกับองค์ประกอบอื่นในห้อง รวมถึงการสื่อสารความน่าเชื่อถือและความเป็นกลางของกระบวนการยุติธรรม การสอบถามในหัวข้อนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมความคิดเห็นของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อนำไปเป็นข้อมูลกำหนดรูปแบบบัลลังก์ที่ตอบสนองทั้งด้านหน้าที่ใช้สอยและภาพลักษณ์ของศาลอย่างเหมาะสม

โดย "รูปแบบบัลลังก์" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี" ที่ใช้สอบถามในห้องพิจารณาคดี มี 3 ประเภท ดังนี้



ภาพที่ 5. 38 "รูปแบบบัลลังก์" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

จากการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบบัลลังก์ พบว่า

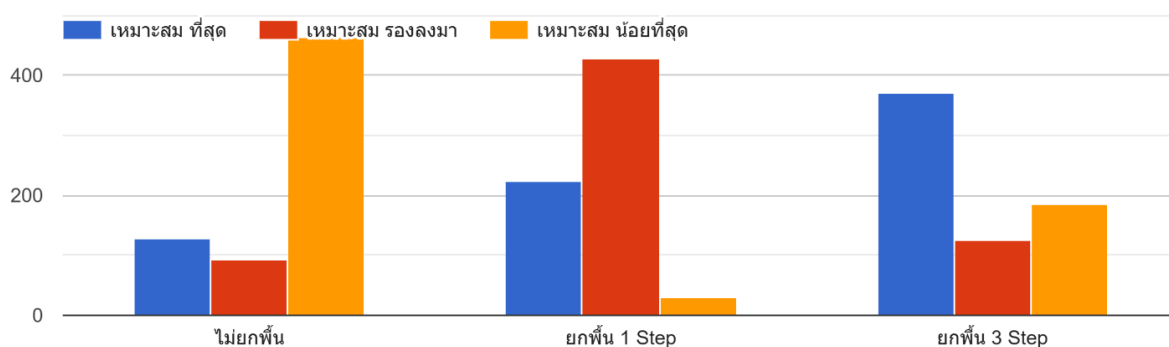
ไม่ยกพื้น เหมาะสมที่สุด 128 คน เหมาะสมรองลงมา 92 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 463 คน ผู้ตอบแบบสอบถามให้คะแนน **เหมาะสมน้อยที่สุด** สูงที่สุดในบรรดาทั้งหมด แสดงว่าผู้ตอบส่วนใหญ่ไม่เห็นด้วยกับการใช้บัลลังก์แบบไม่ยกพื้น เนื่องจากอาจขาดความชัดเจนของลำดับชั้นเชิงพื้นที่และภาพลักษณ์ของศาล

ยกพื้น 1 Step เหมาะสมที่สุด 223 คน เหมาะสมรองลงมา 429 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 31 คน ผู้ตอบแบบสอบถามให้คะแนน **ค่อนข้างใกล้เคียงกันทุกระดับ** แสดงว่าผู้ตอบมีความเห็นหลากหลายการใช้บัลลังก์แบบยกพื้น 1 Step เนื่องจากเป็นการสร้างความรู้สึกเท่าเทียมกันระหว่างผู้พิพากษาและประชาชน

ยกพื้น 3 Step เหมาะสมที่สุด 371 คน เหมาะสมรองลงมา 126 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 186 คน ผู้ตอบแบบสอบถามให้คะแนน **เหมาะสมที่สุด** สูงที่สุดในบรรดาตัวเลือกทั้งหมด แสดงว่าผู้ตอบส่วนใหญ่เห็นว่าการยกพื้น 3 Step ช่วยเน้นบทบาทและความสำคัญของผู้พิพากษา สร้างภาพลักษณ์ที่น่าเชื่อถือและชัดเจนในเชิงสัญลักษณ์

ผลสำรวจพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามนิยมบัลลังก์แบบยกพื้น 3 Step มากที่สุด เนื่องจากสื่อถึงความสำคัญและอำนาจของศาลอย่างชัดเจน รองลงมาคือบัลลังก์ยกพื้น 1 Step ซึ่งถูกมองว่ามีความสมดุล ขณะที่บัลลังก์แบบไม่ยกพื้นได้รับความเห็นว่าเป็นไม่เหมาะสมในบริบทของห้องพิจารณาคดี

1.8 "รูปแบบบัลลังก์" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"



ภาพที่ 5. 39 ผลการสอบถาม "รูปแบบบัลลังก์" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

1.9) "รูปแบบโต๊ะเจ้าหน้าที่" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

โต๊ะเจ้าหน้าที่เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญต่อการทำงานและการประสานงานภายในห้องพิจารณาคดี การออกแบบและจัดวางโต๊ะเจ้าหน้าที่ต้องคำนึงถึงประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน ความชัดเจนของบทบาทหน้าที่ และความกลมกลืนกับองค์ประกอบอื่นในห้องพิจารณาคดี รูปแบบโต๊ะที่เหมาะสมควรช่วยให้เจ้าหน้าที่สามารถเข้าถึงเอกสาร อุปกรณ์ และสื่อสารกับผู้พิพากษาและคู่ความได้อย่างสะดวก ในขณะเดียวกันต้องรักษาภาพลักษณ์ที่สุภาพและเป็นทางการ

การสอบถามในหัวข้อนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมความคิดเห็นของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อนำข้อมูลไปใช้กำหนดรูปแบบโต๊ะเจ้าหน้าที่ที่ตอบโจทย์ทั้งการใช้งานและภาพลักษณ์ที่เหมาะสมกับบริบทของศาล

โดย "รูปแบบโต๊ะเจ้าหน้าที่" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี" ที่ใช้สอบถามในห้องพิจารณาคดี มี 2 รูปแบบ ดังนี้



ภาพที่ 5. 40 "รูปแบบโต๊ะเจ้าหน้าที่" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

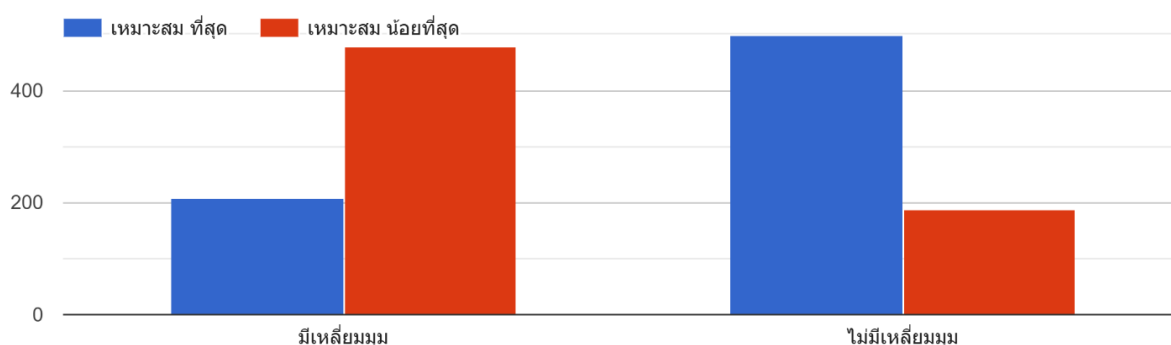
จากการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบโต๊ะเจ้าหน้าที่ พบว่า

โต๊ะมีเหลี่ยมมุม เหมาะสมที่สุด 209 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 477 คน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ได้ให้คะแนน **เหมาะสมน้อยที่สุด** สูงที่สุด แสดงว่าผู้ตอบส่วนใหญ่ไม่สนับสนุนการใช้โต๊ะที่มีเหลี่ยมมุม อาจเนื่องจากความเสี่ยงด้านความปลอดภัยและภาพลักษณ์ที่ดูแข็งกระด้าง ไม่เป็นมิตรต่อผู้ใช้งาน

โต๊ะไม่มีเหลี่ยมมุม เหมาะสมที่สุด 498 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 188 คน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ได้ให้คะแนน **เหมาะสมที่สุด** สูงที่สุดอย่างชัดเจน สะท้อนว่าผู้ตอบส่วนใหญ่มองว่าโต๊ะไม่มีเหลี่ยมมุมให้ภาพลักษณ์ที่นุ่มนวล ปลอดภัย และเป็นมิตร เหมาะกับบรรยากาศของห้องพิจารณาคดี

ผลสำรวจพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามนิยมโต๊ะเจ้าหน้าที่แบบไม่มีเหลี่ยมมุมมากกว่าอย่างชัดเจน เนื่องจากช่วยลดความเสี่ยงต่อการบาดเจ็บ สร้างบรรยากาศที่เป็นมิตร และยังคงความสุภาพเป็นทางการ ขณะที่โต๊ะมีเหลี่ยมมุมถูกมองว่าไม่เหมาะสมทั้งในด้านความปลอดภัยและความรู้สึกของผู้ใช้งาน

1.9 "รูปแบบโต๊ะเจ้าหน้าที่" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"



ภาพที่ 5. 41 ผลการสอบถาม "รูปแบบโต๊ะเจ้าหน้าที่" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

1.10) "รูปแบบเก้าอี้เจ้าหน้าที่" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

เก้าอี้เจ้าหน้าที่เป็นองค์ประกอบที่ส่งผลโดยตรงต่อความสะดวกสบาย ประสิทธิภาพการทำงาน และภาพลักษณ์โดยรวมของห้องพิจารณาคดี การเลือกเก้าอี้ที่เหมาะสมต้องคำนึงถึงหลักสรีรศาสตร์ (Ergonomics) เพื่อรองรับการนั่งทำงานเป็นเวลานาน ความคล่องตัวในการเคลื่อนไหว ความทนทานต่อการใช้งาน รวมถึงความกลมกลืนกับเฟอร์นิเจอร์และองค์ประกอบอื่น ๆ ในห้องพิจารณาคดี นอกจากนี้ รูปแบบเก้าอี้ยังสะท้อนถึงความเป็นมืออาชีพและเป็นทางการของบรรยากาศภายในห้อง

การสอบถามในหัวข้อนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมความคิดเห็นของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อนำไปใช้กำหนดรูปแบบเก้าอี้เจ้าหน้าที่ที่เหมาะสม ทั้งในด้านการใช้งานจริงและภาพลักษณ์ของศาล



ภาพที่ 5. 42 "รูปแบบเก้าอี้เจ้าหน้าที่" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

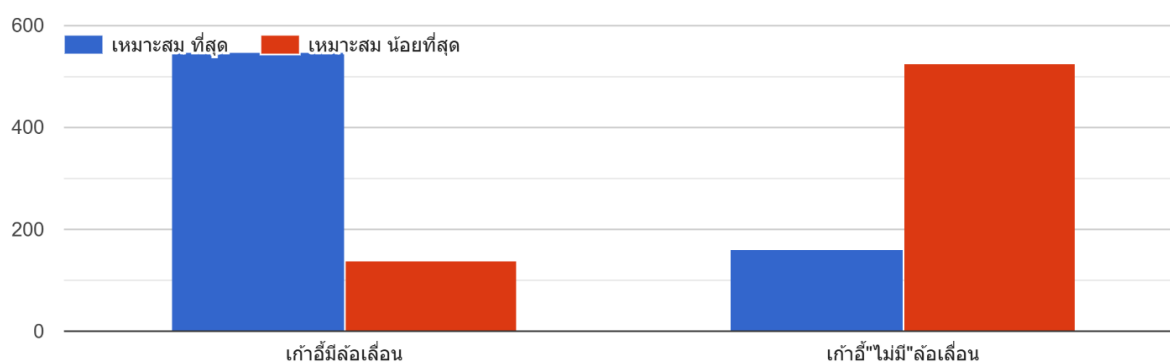
จากการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบเก้าอี้เจ้าหน้าที่ พบว่า

เก้าอี้มีล้อเลื่อน เหมาะสมที่สุด 547 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 139 คน ผู้ตอบแบบสอบถามได้ให้คะแนน **เหมาะสมที่สุด** สูงที่สุดอย่างชัดเจน แสดงว่าผู้ตอบส่วนใหญ่มองว่าเก้าอี้มีล้อเลื่อนช่วยเพิ่มความคล่องตัวในการทำงาน เคลื่อนย้ายง่าย และเอื้อต่อการจัดการเอกสารหรืออุปกรณ์ในระหว่างการปฏิบัติงาน

เก้าอี้ไม่มีล้อเลื่อน เหมาะสมที่สุด 162 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 524 คน ผู้ตอบแบบสอบถามได้ให้คะแนน **เหมาะสมน้อยที่สุด** สูงมาก สะท้อนว่าผู้ตอบส่วนใหญ่ไม่สนับสนุนการใช้เก้าอี้ประเภทนี้ เนื่องจากอาจจำกัดการเคลื่อนไหว ทำให้การทำงานขาดความคล่องตัว

ผลสำรวจพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามนิยมเก้าอี้มีล้อเลื่อนมากกว่าอย่างมาก เนื่องจากรองรับการทำงานที่ต้องเคลื่อนย้ายและปรับตำแหน่งบ่อย ในขณะที่เก้าอี้ไม่มีล้อเลื่อนถูกมองว่าอาจไม่ตอบโจทย์ลักษณะงานของเจ้าหน้าที่ในห้องพิจารณาคดี

1.10 "รูปแบบเก้าอี้เจ้าหน้าที่" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"



ภาพที่ 5. 43 ผลการสอบถาม "รูปแบบเก้าอี้เจ้าหน้าที่" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

1.11) "รูปแบบเก้าอี้ผู้เข้าฟังการพิจารณาคดี" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

เก้าอี้สำหรับผู้เข้าฟังการพิจารณาคดีเป็นองค์ประกอบที่มีผลโดยตรงต่อความสะดวกสบายและประสบการณ์ของผู้มาใช้งานศาล การเลือกเก้าอี้ที่เหมาะสมต้องพิจารณาทั้งความทนทาน ความสะดวกในการนั่งเป็นเวลานาน ความง่ายต่อการดูแลรักษา และภาพลักษณ์ที่สุภาพเป็นทางการ นอกจากนี้ รูปแบบเก้าอี้ยังส่งผลต่อการจัดระเบียบภายในห้องพิจารณาคดี ความเป็นระเบียบของพื้นที่สาธารณะ และบรรยากาศโดยรวม

การสอบถามในหัวข้อนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมความคิดเห็นของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อนำข้อมูลไปใช้กำหนดรูปแบบเก้าอี้ผู้เข้าฟังที่ตอบสนองต่อความต้องการใช้งานจริง และสอดคล้องกับภาพลักษณ์ของกระบวนการยุติธรรม



ภาพที่ 5. 44 "รูปแบบเก้าอี้ผู้เข้าฟังการพิจารณาคดี" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

จากการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบเก้าอี้เจ้าหน้าที่ พบว่า

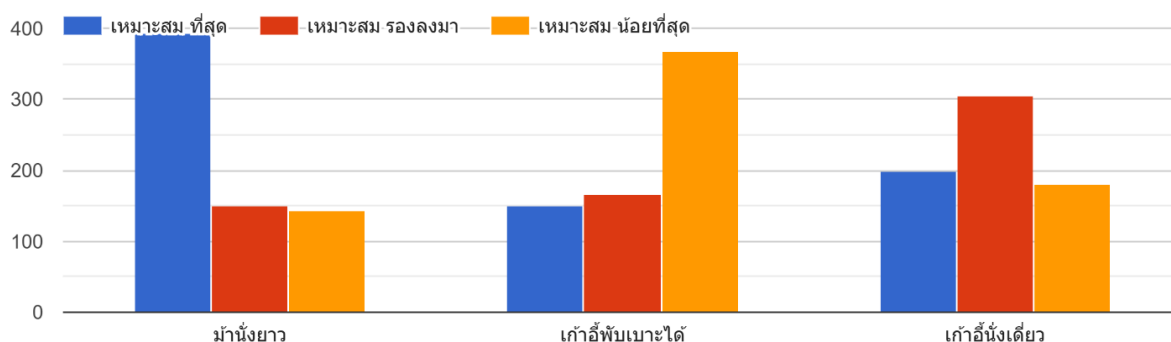
ม้านั่งยาว เหมาะสมที่สุด 393 คน เหมาะสมรองลงมา 150 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 143 คน ผู้ตอบแบบสอบถามได้ให้คะแนน **เหมาะสมที่สุด** สูงที่สุดในบรรดาตัวเลือกทั้งหมด สะท้อนว่าผู้ตอบส่วนใหญ่ มองว่าม้านั่งยาวจัดที่นั่งได้ยืดหยุ่น เหมาะกับการรองรับจำนวนผู้เข้าฟังที่เปลี่ยนแปลงได้ และดูเป็นระเบียบ

เก้าอี้พับแบบเบาะได้ เหมาะสมที่สุด 151 คน เหมาะสมรองลงมา 167 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 368 คน ผู้ตอบแบบสอบถามได้ให้คะแนน **เหมาะสมน้อยที่สุด** สูง อาจเนื่องจากรูปแบบเก้าอี้พับทำให้ เคลื่อนไหวไม่สะดวกเมื่อมีคนเข้า-ออก

เก้าอี้นั่งเดี่ยว เหมาะสมที่สุด 200 คน เหมาะสมรองลงมา 305 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 181 คน ผู้ตอบแบบสอบถามได้ให้คะแนน **เหมาะสมรองลงมา** สูงสุดในหมวดนี้ สะท้อนว่าผู้ตอบมองว่าเก้าอี้เดี่ยวให้ ความเป็นส่วนตัว แต่รองรับจำนวนผู้เข้าฟังได้น้อยและอาจใช้พื้นที่มากกว่าม้านั่งยาว

ผลสำรวจพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามนิยมใช้ม้านั่งยาวมากที่สุด เนื่องจากยืดหยุ่นต่อการรองรับ ผู้ใช้งานจำนวนมากและดูเป็นระเบียบ รองลงมาคือเก้าอี้นั่งเดี่ยวที่มีข้อดีเรื่องความเป็นส่วนตัว ขณะที่เก้าอี้พับแบบเบาะได้ถูกมองว่าไม่เหมาะสมที่สุดในบริบทของห้องพิจารณาคดี

1.11 "รูปแบบเก้าอี้ผู้เข้าฟังการพิจารณาคดี" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"



ภาพที่ 5. 45 ผลการสอบถาม "รูปแบบเก้าอี้ผู้เข้าฟังการพิจารณาคดี" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

1.12) "สีของเครื่องเรือน" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

สีของเครื่องเรือนเป็นองค์ประกอบสำคัญที่มีผลต่อบรรยากาศ ความรู้สึกของผู้ใช้งาน และภาพลักษณ์โดยรวมของห้องพิจารณาคดี การเลือกสีที่เหมาะสมต้องคำนึงถึงความรู้สึก ความสบายทางตา และความกลมกลืนกับองค์ประกอบอื่น ๆ ภายในห้อง เช่น วัสดุพื้น ผนัง ฝ้าเพดาน และระบบแสงสว่าง สีที่เลือกควรช่วยสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อความสงบ ความเป็นกลาง และความน่าเชื่อถือของกระบวนการยุติธรรม

การสอบถามในหัวข้อนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมความคิดเห็นของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อนำข้อมูลไปใช้เป็นแนวทางในการกำหนดสีของเครื่องเรือนให้เหมาะสมทั้งในเชิงการใช้งานและการสื่อสารภาพลักษณ์ของศาล



ภาพที่ 5. 46 "สีของเครื่องเรือน" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

จากการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับสีของเครื่องเรือน พบว่า

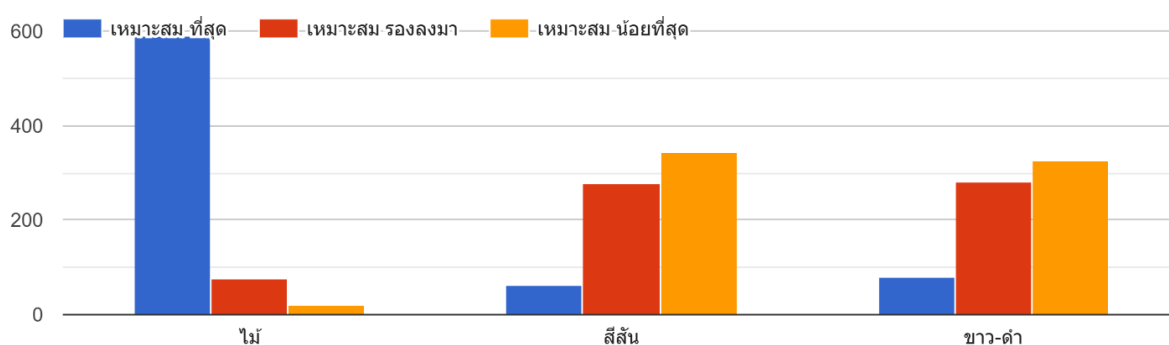
โทนไม้ (ไม้ธรรมชาติ) เหมาะสมที่สุด 590 คน เหมาะสมรองลงมา 76 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 20 คน ผู้ตอบแบบสอบถามได้ให้คะแนน **เหมาะสมที่สุด** สูงที่สุดอย่างชัดเจน สะท้อนว่าผู้ตอบส่วนใหญ่มองว่า โทนไม้ให้ความรู้สึกอบอุ่น สบาย และกลมกลืนกับบรรยากาศของห้องพิจารณาคดีมากที่สุด

โทนสีสัน เหมาะสมที่สุด 62 คน เหมาะสมรองลงมา 279 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 345 คน ผู้ตอบแบบสอบถามได้ให้คะแนน **เหมาะสมน้อยที่สุด** สูง แสดงว่าผู้ตอบส่วนใหญ่ไม่สนับสนุนการใช้สีสันสดหรือสีจัดเนื่องจากอาจขัดกับภาพลักษณ์ความเป็นทางการของศาล

โทนขาว-ดำ เหมาะสมที่สุด 79 คน เหมาะสมรองลงมา 281 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 326 คน ผู้ตอบแบบสอบถามได้ให้คะแนน **เหมาะสมน้อยที่สุด** และ **เหมาะสมรองลงมา** ใกล้เคียงกัน สะท้อนว่ามีความเห็นแตกต่างกัน บางส่วนมองว่าโทนขาว-ดำให้ภาพลักษณ์เรียบและเป็นกลาง ขณะที่อีกส่วนมองว่าบรรยากาศอาจดูแข็งเกินไป

ผลสำรวจพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามนิยมสีเครื่องเรือนโตน้อยมากที่สุด เนื่องจากให้ความอบอุ่น สุกภาพ และกลมกลืน รองลงมาคือโทนขาว-ดำที่ให้ความเห็นหลากหลาย ส่วนโทนสีสันถูกมองว่าไม่เหมาะสมกับบริบทของห้องพิจารณาคดี

1.12 "สีของเครื่องเรือน" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

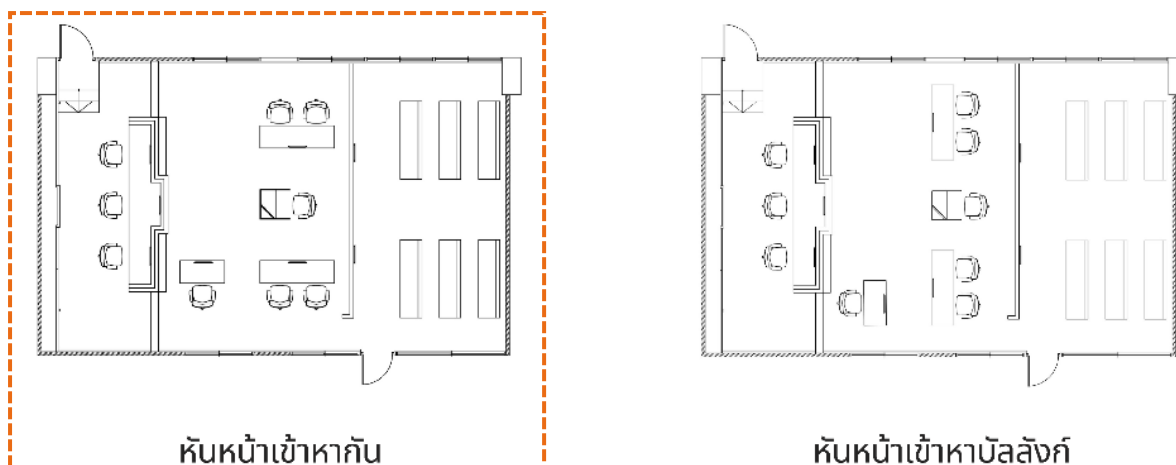


ภาพที่ 5. 47 ผลการสอบถาม "สีของเครื่องเรือน" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

1.13) "การวางผัง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

การวางผังภายในห้องพิจารณาคดีเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลต่อทั้งประสิทธิภาพการทำงาน ความชัดเจนของลำดับชั้นเชิงพื้นที่ และประสบการณ์ของผู้ใช้งาน การกำหนดตำแหน่งขององค์ประกอบหลัก เช่น บัลลังก์ผู้พิพากษา โต๊ะเจ้าหน้าที่ โต๊ะทนายความ และที่นั่งผู้เข้าฟัง ต้องคำนึงถึงการมองเห็น การเข้าถึง การรักษาความปลอดภัย และบรรยากาศที่เอื้อต่อการพิจารณาคดีอย่างสงบและเป็นธรรม การออกแบบผังที่ดีควรสร้างความสมดุลระหว่างความเป็นทางการกับความสะดวกในการใช้งาน และสอดคล้องกับข้อกำหนดด้านสถาปัตยกรรมและกฎหมาย

การสอบถามในหัวข้อนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมความคิดเห็นของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อนำข้อมูลไปใช้กำหนดผังห้องพิจารณาคดีที่เหมาะสมทั้งในเชิงการใช้งานและภาพลักษณ์ของศาล



ภาพที่ 5. 48 "การวางผัง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

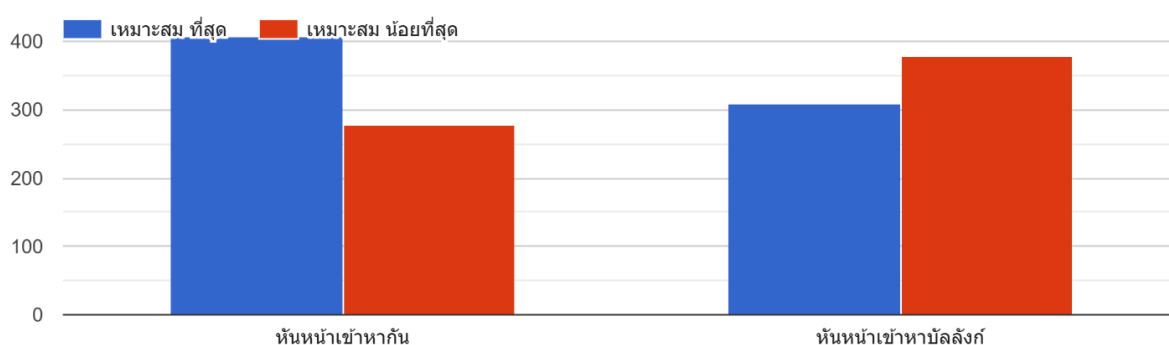
จากการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการวางผัง พบว่า

หันหน้าเข้าหากัน เหมาะสมที่สุด 407 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 279 คน ผู้ตอบแบบสอบถามได้ให้คะแนน **เหมาะสมที่สุด** สูงกว่าตัวเลือกอื่น สะท้อนว่าผู้ตอบจำนวนมากเห็นว่าการวางผังแบบหันหน้าเข้าหากันช่วยให้การสื่อสารและการมองเห็นระหว่างผู้เข้าร่วมพิจารณาคดีชัดเจนขึ้น และเอื้อต่อบรรยากาศที่เปิดกว้าง

หันหน้าเข้าหาบัลลังก์ เหมาะสมที่สุด 308 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 378 คน ผู้ตอบแบบสอบถามได้ให้คะแนน **เหมาะสมน้อยที่สุด** สูงกว่าการหันหน้าเข้าหากัน แสดงว่าผู้ตอบบางส่วนมองว่าการหันหน้าเข้าหาบัลลังก์อาจเน้นลำดับชั้นเชิงพื้นที่มากเกินไป และลดความรู้สึกมีส่วนร่วมของผู้เข้าร่วมพิจารณาคดี

ผลสำรวจพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับการวางผังแบบหันหน้าเข้าหากัน เนื่องจากช่วยให้การสื่อสารเป็นไปอย่างชัดเจนและลดความตึงเครียดในบรรยากาศ ขณะที่การวางผังแบบหันหน้าเข้าหาบัลลังก์ถูกมองว่าเป็นทางเลือกที่เป็นทางการมากกว่า แต่ไม่เอื้อต่อการปฏิสัมพันธ์เท่ารูปแบบแรก

1.13 "การวางผัง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

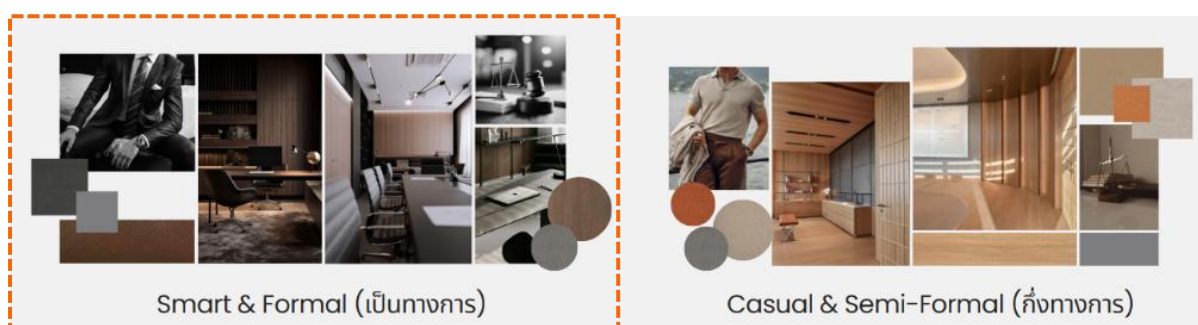


ภาพที่ 5. 49 ผลการสอบถาม "การวางผัง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

1.14) "โทนสีภาพรวม บรรยากาศ" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

โทนสีภาพรวมของห้องพิจารณาคดีมีบทบาทสำคัญต่อการสร้างบรรยากาศที่ส่งผลต่อความรู้สึก การรับรู้ และพฤติกรรมของผู้ใช้งานภายในพื้นที่ การเลือกโทนสีที่เหมาะสมต้องคำนึงถึงความเป็นทางการ ความเป็นกลาง และความน่าเชื่อถือของกระบวนการยุติธรรม รวมถึงผลทางจิตวิทยาของสีที่อาจช่วยสร้างความสงบ ลดความตึงเครียด และเอื้อต่อการสื่อสารอย่างเปิดเผยกว้าง โทนสีภาพรวมยังต้องสอดคล้องกับองค์ประกอบอื่น เช่น วัสดุพื้น ผนัง เพอร์นิเจอร์ และแสงสว่าง เพื่อให้เกิดความกลมกลืนและเอกภาพในการออกแบบ

การสอบถามในหัวข้อนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมความคิดเห็นจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อนำข้อมูลไปใช้เป็นแนวทางกำหนดโทนสีภาพรวมที่ตอบสนองต่อทั้งการใช้งานจริงและบรรยากาศที่เหมาะสมกับห้องพิจารณาคดี



ภาพที่ 5. 50 "โทนสีภาพรวม บรรยากาศ" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

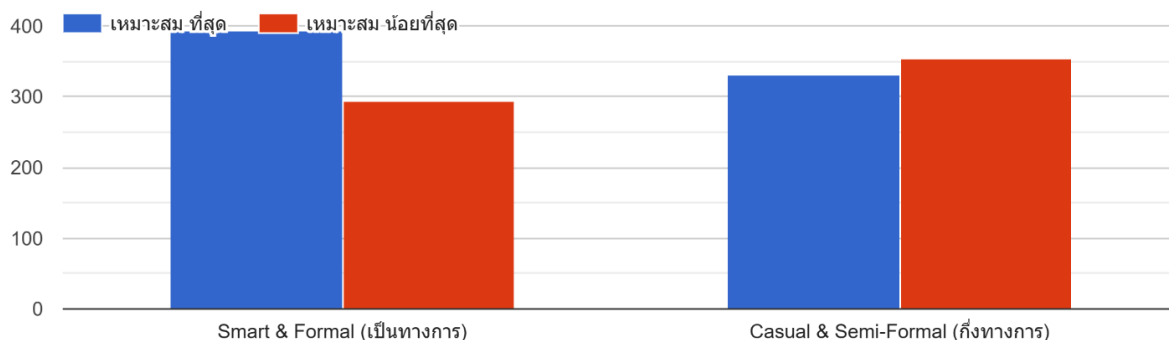
จากการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับโทนสีภาพรวมและบรรยากาศ พบว่า

Smart & Formal (เป็นทางการ) เหมาะสมที่สุด 651 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 35 คน ผู้ตอบแบบสอบถามได้ให้คะแนน **เหมาะสมที่สุด** สูงกว่าตัวเลือกอื่น แสดงว่าผู้ตอบส่วนใหญ่มองว่าบรรยากาศแบบ Smart & Formal เหมาะสมกับภาพลักษณ์ ความน่าเชื่อถือ และความเป็นทางการของกระบวนการยุติธรรม

Casual & Semi-Formal (กึ่งทางการ) เหมาะสมที่สุด 63 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 623 คน ผู้ตอบแบบสอบถามได้ให้คะแนน **เหมาะสมน้อยที่สุด** แสดงว่าผู้ตอบมีความคิดเห็นแตกต่างกัน บางส่วนมองว่าบรรยากาศกึ่งทางการช่วยให้รู้สึกผ่อนคลายและลดความกดดัน ขณะที่อีกส่วนมองว่าอาจลดความขรึมและภาพลักษณ์ที่เป็นทางการเกินไป

ผลสำรวจพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับโทนสีและบรรยากาศที่มีความเป็นทางการ (Smart & Formal) มากกว่าบรรยากาศแบบกึ่งทางการ เนื่องจากสอดคล้องกับภาพลักษณ์และความน่าเชื่อถือของห้องพิจารณาคดี แม้ว่าจะยังมีบางส่วนเห็นว่าบรรยากาศที่ผ่อนคลายกว่ามีข้อดีในด้านการลดความตึงเครียด

1.14 "โทนสีภาพรวม บรรยากาศ" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"



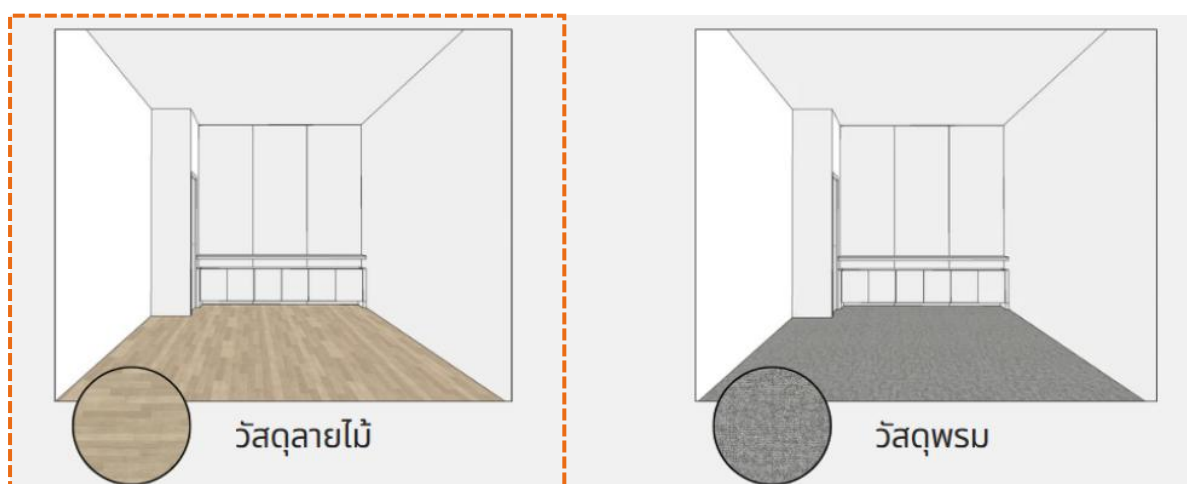
ภาพที่ 5. 51 ผลการสอบถาม "โทนสีภาพรวม บรรยากาศ" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องพิจารณาคดี"

2) สภาพแวดล้อมทางกายภาพของห้องสืบพยานเด็ก

2.1) "วัสดุพื้น" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"

วัสดุพื้นในห้องสืบพยานเด็กมีบทบาทสำคัญต่อทั้งความปลอดภัย ความสะดวกสบาย และบรรยากาศโดยรวมของพื้นที่ เนื่องจากผู้ใช้งานหลักคือเด็กซึ่งต้องการสภาพแวดล้อมที่เป็นมิตร อบอุ่น และลดความตึงเครียด การเลือกวัสดุพื้นจึงต้องคำนึงถึงความนุ่มนวล การป้องกันการลื่น การดูแลรักษาที่ง่าย รวมถึงความทนทานต่อการใช้งานที่อาจมีการเคลื่อนไหวหรือกิจกรรมมากกว่าพื้นที่ทั่วไป นอกจากนี้ สีและพื้นผิวของวัสดุพื้นยังมีผลต่อความรู้สึกของเด็กและผู้ปกครอง การสอบถามในหัวข้อนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมความคิดเห็นจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อนำไปใช้เป็นข้อมูลประกอบการเลือกวัสดุพื้นที่ตอบโจทย์ทั้งในเชิงความปลอดภัย การใช้งาน และบรรยากาศที่เหมาะสมกับการสืบพยานเด็ก

โดยวัสดุพื้นที่ใช้สอบถามในสืบพยานเด็ก มี 2 ประเภท ดังนี้



ภาพที่ 5. 52 "วัสดุพื้น" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"

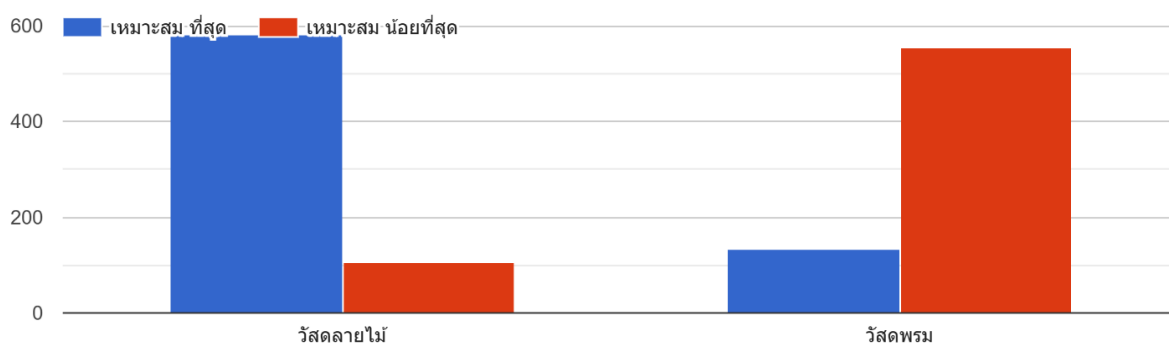
จากการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับวัสดุพื้นที่เหมาะสมสำหรับห้องพิจารณาคดี พบว่า

วัสดุลามิเนตลายไม้ ได้รับการประเมินว่า **เหมาะสมที่สุด** จำนวน 581 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด จำนวน 105 คน ผู้ตอบแบบสอบถามได้ให้คะแนน **เหมาะสมที่สุด** สูงที่สุดอย่างชัดเจน แสดงว่าผู้ตอบส่วนใหญ่ มองว่าวัสดุลามิเนตลายไม้ให้ความรู้สึกอบอุ่น เป็นมิตร และปลอดภัย เหมาะกับสภาพแวดล้อมที่ต้องสร้างความไว้วางใจและความผ่อนคลายให้กับเด็ก

วัสดุพรม ได้รับการประเมินว่า **เหมาะสมที่สุด** จำนวน 132 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด จำนวน 554 คน ผู้ตอบแบบสอบถามได้ให้คะแนน **เหมาะสมน้อยที่สุด** สูงมาก สะท้อนว่าผู้ตอบส่วนใหญ่มีข้อกังวลเกี่ยวกับการดูแลรักษาความสะอาดและความทนทานของพรม แม้ว่าจะมีข้อดีด้านความนุ่มนวลและการลดเสียงรบกวน

ผลการสอบถามสรุปว่า ผู้ตอบแบบสอบถามนิยมวัสดุลามิเนตลายไม้มากที่สุดสำหรับห้องสืบพยานเด็ก เนื่องจากให้บรรยากาศอบอุ่น ปลอดภัย และดูแลรักษาง่าย ขณะที่วัสดุพรมถูกมองว่าไม่เหมาะสมเนื่องจากข้อจำกัดด้านการบำรุงรักษาและสุขอนามัย

2.1 "วัสดุพื้น" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"



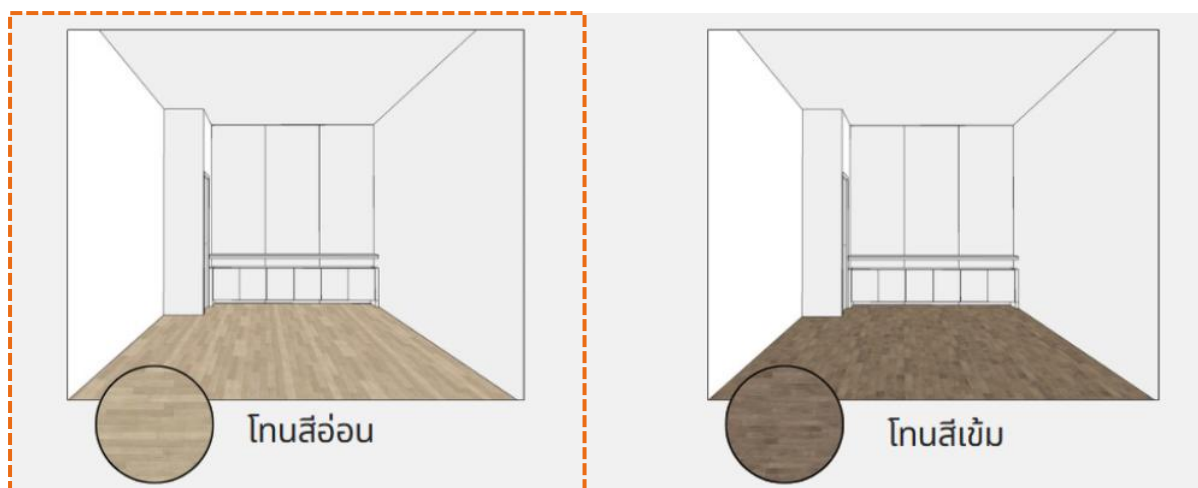
ภาพที่ 5. 53 ผลการสอบถาม "วัสดุพื้น" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"

2.2) "โทนสีของวัสดุพื้น" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"

โทนสีของวัสดุพื้นเป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึกและพฤติกรรมของผู้ใช้งาน โดยเฉพาะในห้องสืบพยานเด็กซึ่งต้องการบรรยากาศที่อบอุ่น ผ่อนคลาย และลดความตึงเครียด การเลือกโทนสีที่เหมาะสมจึงต้องคำนึงถึงปัจจัยทางจิตวิทยาของสี ความกลมกลืนกับองค์ประกอบอื่นในห้อง เช่น ผนัง เพอร์นิเจอร์ และแสงสว่าง รวมถึงความสามารถในการสร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยและเป็นมิตรต่อเด็ก

การสอบถามในหัวข้อนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมความคิดเห็นจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางกำหนดโทนสีวัสดุพื้นที่สอดคล้องกับการใช้งานจริง และช่วยส่งเสริมบรรยากาศที่เอื้อต่อการสื่อสารและความไว้วางใจในกระบวนการสืบพยานเด็ก

โดยแบบสอบถามของ "โทนสีของวัสดุพื้น" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก" มี 2 ประเภท ดังนี้



ภาพที่ 5. 54 "โทนสีของวัสดุพื้น" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"

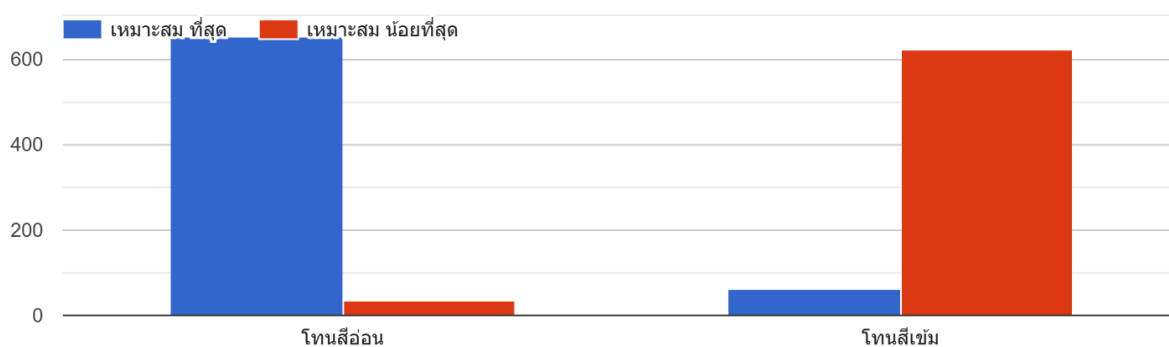
จากการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับโทนสีของวัสดุพื้น พบว่า

โทนสีอ่อน ได้รับการประเมินว่า **เหมาะสมที่สุด** จำนวน 651 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด จำนวน 35 คน ผู้ตอบแบบสอบถามได้ให้คะแนน **เหมาะสมที่สุด** สูงที่สุดอย่างชัดเจน สูงที่สุดอย่างชัดเจน สะท้อนว่าผู้ตอบส่วนใหญ่มองว่าโทนสีอ่อนช่วยสร้างบรรยากาศที่สว่าง โปร่งโล่ง และเป็นมิตรต่อเด็ก ลดความตึงเครียด และเพิ่มความรู้สึกปลอดภัย

โทนสีเข้ม ได้รับการประเมินว่า **เหมาะสมที่สุด** จำนวน 63 คน และ **เหมาะสมน้อยที่สุด** จำนวน 623 คน ผู้ตอบแบบสอบถามได้ให้คะแนน **เหมาะสมน้อยที่สุด** สูงมาก แสดงว่าผู้ตอบส่วนใหญ่ไม่สนับสนุนการใช้โทนสีเข้ม เนื่องจากอาจทำให้บรรยากาศดูทึบ มืด และไม่เป็นมิตรต่อเด็ก

ผลการสอบถามสรุปว่า ผู้ตอบแบบสอบถามนิยมใช้โทนสีอ่อนสำหรับวัสดุพื้นในห้องสืบพยานเด็กมากกว่าอย่างมาก เนื่องจากให้ความรู้สึกสว่าง อบอุ่น และปลอดภัย ขณะที่โทนสีเข้มถูกมองว่าไม่เหมาะสมกับบรรยากาศที่ต้องการลดความกดดันต่อผู้ใช้งานเด็ก

2.2 "โทนสีของวัสดุพื้น" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"



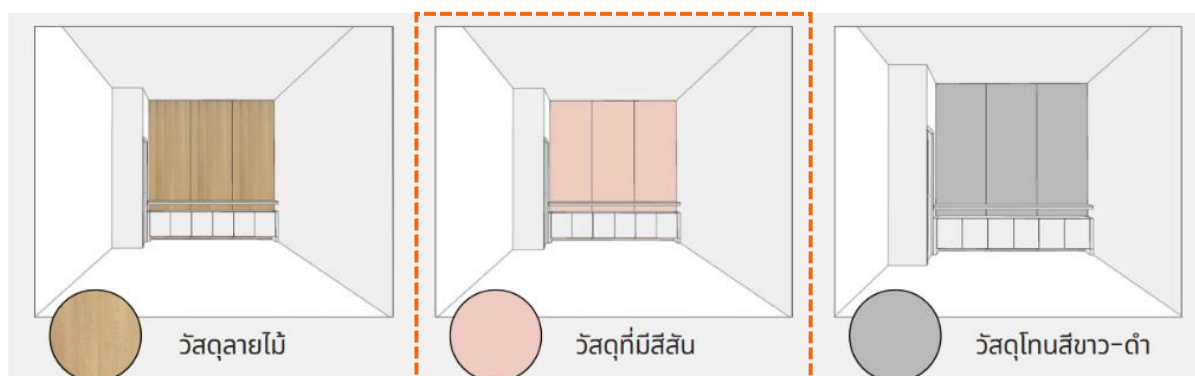
ภาพที่ 5. 55 ผลการสอบถาม "โทนสีของวัสดุพื้น" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"

2.3) "วัสดุผนัง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"

วัสดุผนังในห้องสืบพยานเด็กมีบทบาทสำคัญต่อการสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัย อบอุ่น และเป็นมิตรต่อผู้ใช้งาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งต่อเด็กซึ่งเป็นกลุ่มผู้ใช้งานหลัก การเลือกวัสดุผนังต้องคำนึงถึงความปลอดภัยต่อการสัมผัส ความทนทาน และความง่ายในการดูแลรักษา นอกจากนี้ พื้นผิวและสีของวัสดุผนังยังมีผลโดยตรงต่อความรู้สึกทางจิตวิทยา ช่วยลดความตึงเครียดและสร้างความไว้วางใจระหว่างการสืบพยาน

การสอบถามในหัวข้อนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมความคิดเห็นจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อนำข้อมูลไปใช้เป็นแนวทางในการเลือกวัสดุผนังที่ตอบโจทย์ทั้งด้านการใช้งาน ความปลอดภัย และบรรยากาศที่เหมาะสมกับการสืบพยานเด็ก

โดยแบบสอบถามของ "วัสดุผนัง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก" มี 3 ประเภท ดังนี้



ภาพที่ 5. 56 "วัสดุผนัง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"

จากการสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับ "วัสดุผนัง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก" พบว่า

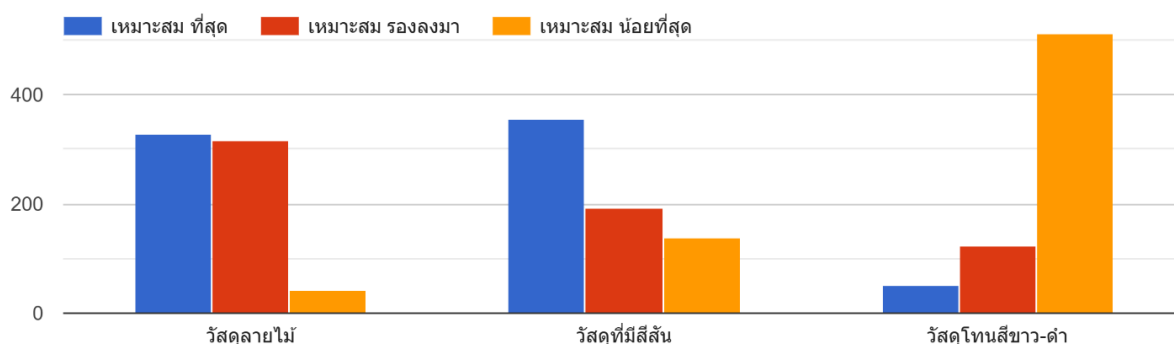
วัสดุที่มีสีส้ม ได้รับการประเมินว่า **เหมาะสมที่สุดมากที่สุด** จำนวน 365 คน เป็นตัวเลือกที่ได้รับคะแนนสูงสุด สะท้อนว่าผู้ตอบแบบสอบถามมองว่าสีส้มช่วยสร้างบรรยากาศผ่อนคลาย เป็นมิตร และลดความตึงเครียดของเด็ก

วัสดุลายไม้ ได้คะแนนรองลงมาใน **หมวดเหมาะสมรองลงมา** จำนวน 315 คน และมีคะแนนใกล้เคียงกับวัสดุที่มีสีส้มในหมวดเหมาะสมรองลงมา แสดงว่ามีความนิยมในระดับใกล้เคียงกัน เหมาะสำหรับสร้างความอบอุ่นและเป็นธรรมชาติ

วัสดุโทนสีขาว-ดำ ได้คะแนนสูงในหมวด **เหมาะสมน้อยที่สุด** มากที่สุด จำนวน 511 คน แสดงว่าถูกมองว่าไม่เอื้อต่อบรรยากาศที่เป็นมิตรต่อเด็ก และอาจให้ความรู้สึกเป็นทางการหรือเคร่งขรึมเกินไป

ผลการสอบถามสรุปว่า **วัสดุผนังที่เหมาะสมสำหรับห้องสืบพยานเด็ก ควรเลือกใช้ วัสดุที่มีสีส้ม หรือวัสดุลายไม้** เพื่อสร้างบรรยากาศอบอุ่น ผ่อนคลาย และลดความกดดัน ขณะที่ควรหลีกเลี่ยงโทนสีขาว-ดำที่ให้ความรู้สึกแข็งและไม่เป็นมิตรต่อเด็ก

2.3 "วัสดุผนัง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"



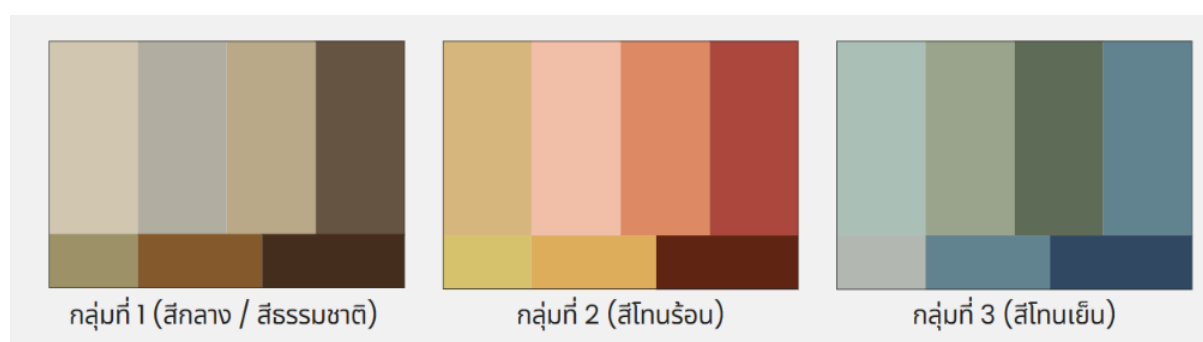
ภาพที่ 5. 57 ผลการสอบถาม "วัสดุผนัง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"

2.4) "โทนสีวัสดุผนัง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"

การเลือก โทนสีของวัสดุผนัง สำหรับ ห้องสืบพยานเด็ก เป็นองค์ประกอบสำคัญที่มีผลโดยตรงต่อความรู้สึกและประสบการณ์ของเด็กที่เข้ามาใช้พื้นที่ เนื่องจากสภาพแวดล้อมของห้องไม่เพียงแต่ทำหน้าที่เป็นพื้นที่ปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่ แต่ยังคงเป็นพื้นที่ที่ช่วยลดความตึงเครียด ความวิตกกังวล และสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัย อบอุ่น และเป็นมิตร โทนสีของวัสดุผนังจึงควรได้รับการพิจารณาอย่างรอบคอบ เพื่อให้สอดคล้องกับหลักการออกแบบพื้นที่สำหรับเด็ก และสนับสนุนกระบวนการสื่อสารที่ราบรื่น

คำถามนี้มุ่งสำรวจความคิดเห็นว่า โทนสีของวัสดุผนังแบบใด จึงจะเหมาะสมที่สุดสำหรับการใช้งานในห้องสืบพยานเด็ก ทั้งในด้านการส่งเสริมบรรยากาศที่ผ่อนคลาย และการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่ควบคู่กัน

โดยแบบสอบถามของ "โทนสีวัสดุผนัง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก" มี 3 โทน ดังนี้



ภาพที่ 5. 58 "โทนสีของวัสดุพื้น" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"

ผลการสอบถาม “โทนสีวัสดุผนัง” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องสืบพยานเด็ก” พบว่ามีการจัดอันดับความเหมาะสมของโทนสีวัสดุผนังออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

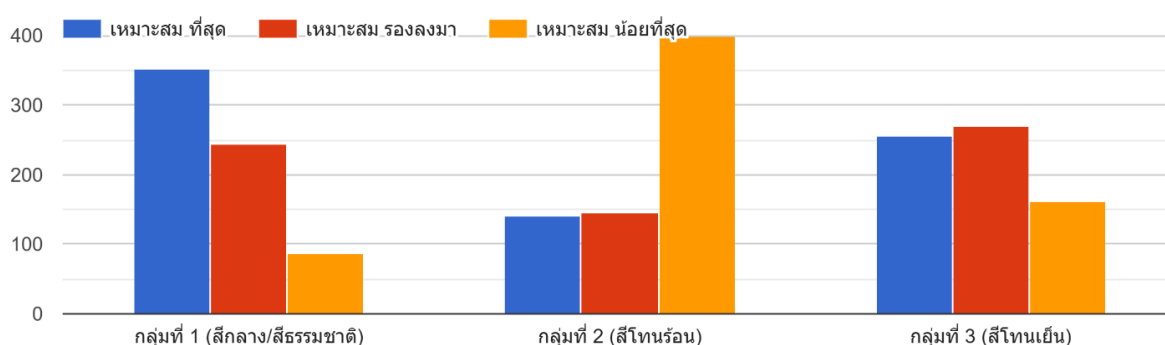
กลุ่มที่ 1 (สีโทนกลาง/สีธรรมชาติ) ได้รับการประเมินว่า เหมาะสมที่สุด จำนวน 353 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด จำนวน 88 คน ผู้ตอบแบบสอบถามให้คะแนน **เหมาะสมที่สุด** สูงที่สุดอย่างชัดเจน สะท้อนว่าผู้ตอบส่วนใหญ่มองว่าสีโทนกลางหรือสีธรรมชาติ เช่น เบจ ครีม หรือไม้สีอ่อน ให้ความรู้สึกอบอุ่น สงบ และเป็นกลาง เหมาะกับการสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยและลดความกดดันของเด็กในระหว่างการสืบพยาน

กลุ่มที่ 2 (สีโทนร้อน) ได้รับการประเมินว่า เหมาะสมที่สุด จำนวน 141 คน และ **เหมาะสมน้อยที่สุด** จำนวน 399 คน ผลคะแนนแสดงให้เห็นว่าผู้ตอบส่วนใหญ่ไม่แนะนำการใช้สีโทนร้อน เช่น แดง ส้ม เหลืองเข้ม เนื่องจากอาจกระตุ้นอารมณ์และความตื่นเต้นมากเกินไป ซึ่งไม่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมที่ต้องการความสงบและสมาธิ

กลุ่มที่ 3 (สีโทนเย็น) ได้รับการประเมินว่า เหมาะสมที่สุด จำนวน 255 คน **เหมาะสมรองลงมา** จำนวน 269 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด จำนวน 162 คน สีโทนเย็น เช่น ฟ้าอ่อน เขียวมินต์ หรือเทาอมฟ้า ถูกมองว่าให้ความรู้สึกสงบและผ่อนคลาย แต่บางครั้งอาจให้บรรยากาศที่ดูห่างเหิน จึงได้คะแนนรองจากสีโทนกลาง

สรุปผลการสอบถามพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามนิยมใช้ **สีโทนกลาง/สีธรรมชาติ** มากที่สุดสำหรับ **ผนังห้องสืบพยานเด็ก** เนื่องจากช่วยสร้างความรู้สึกรอบอุ่น ปลอดภัย และเป็นกลาง รองลงมาคือสีโทนเย็นที่ให้ความรู้สึกสงบ ส่วนสีโทนร้อนถูกมองว่าไม่เหมาะสมเพราะอาจกระตุ้นอารมณ์และเพิ่มความตึงเครียดให้กับเด็ก

2.4 "โทนสีวัสดุผนัง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"



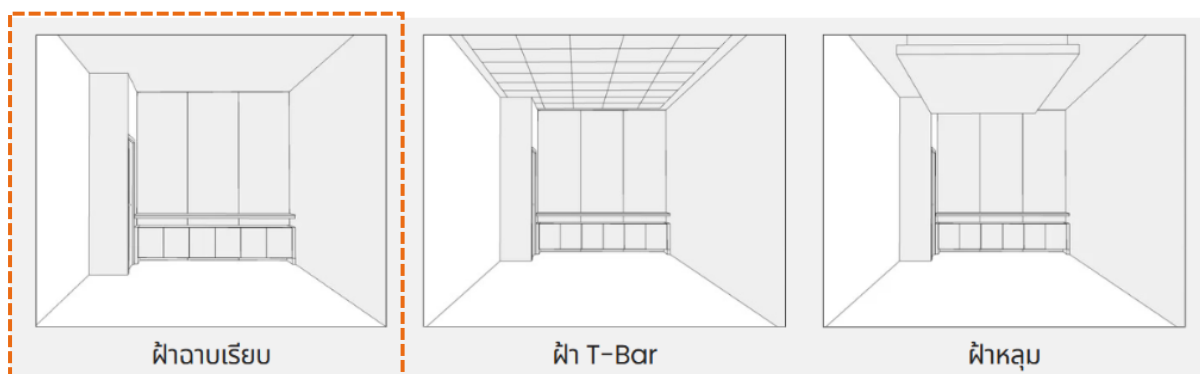
ภาพที่ 5.59 ภาพที่ 2.8 ผลการสอบถาม "โทนสีวัสดุผนัง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"

2.5) "รูปแบบผ้าเพดาน" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"

การออกแบบผ้าเพดานมีบทบาทสำคัญต่อบรรยากาศโดยรวมของห้องสืบพยานเด็ก เนื่องจากสามารถส่งผลต่อความรู้สึกปลอดภัย ความสบายตา และการรับรู้ของผู้ใช้พื้นที่ ผ้าเพดานที่ออกแบบอย่างเหมาะสมสามารถช่วยลดความรู้สึกกดดัน เพิ่มความผ่อนคลาย และสนับสนุนการสื่อสารที่ราบรื่นระหว่างเจ้าหน้าที่และเด็ก

คำถามนี้จึงมุ่งสำรวจความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับรูปแบบฝ้าเพดานที่เหมาะสมที่สุดสำหรับห้องสืบพยานเด็ก เพื่อให้ได้แนวทางการออกแบบที่ทั้งตอบโจทย์ด้านการใช้งานและสนับสนุนสภาพแวดล้อมเชิงบวกต่อกระบวนการสืบพยาน

โดยแบบสอบถามของ “รูปแบบฝ้าเพดาน” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องสืบพยานเด็ก” มี 3 ประเภท ดังนี้



ภาพที่ 5. 60 “รูปแบบฝ้าเพดาน” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องสืบพยานเด็ก”

ผลการสอบถาม “รูปแบบฝ้าเพดาน” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องสืบพยานเด็ก” พบว่า

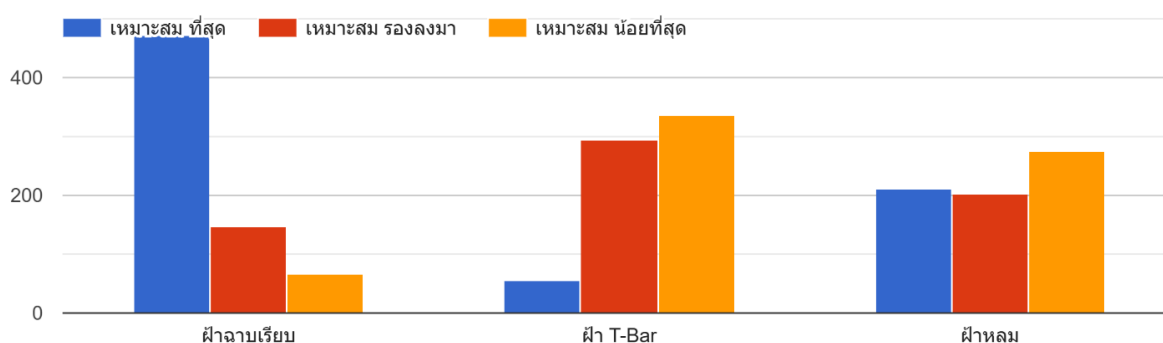
ฝ้าฉาบเรียบ เหมาะสมที่สุด 471 คน เหมาะสมรองลงมา 148 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 746 คน พบว่า ฝ้าฉาบเรียบได้รับคะแนน **เหมาะสมที่สุด** สูงที่สุดในบรรดาทุกรูปแบบ แสดงว่าผู้ตอบส่วนใหญ่มองว่ามีความเรียบง่าย สบายตา และให้บรรยากาศที่ผ่อนคลาย เหมาะกับการสร้างความรู้สึกลดตึงเครียด

ฝ้า T-Bar เหมาะสมที่สุด 56 คน เหมาะสมรองลงมา 293 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 337 คน พบว่ามีผู้ให้คะแนน **เหมาะสมน้อยที่สุด** ในระดับสูง แสดงถึงภาพลักษณ์ที่เป็นทางการเกินไป คล้ายพื้นที่สำนักงาน จึงไม่เหมาะกับสภาพแวดล้อมที่ต้องการความเป็นมิตรและไม่กดดัน

ฝ้าหลุม เหมาะสมที่สุด 210 คน เหมาะสมรองลงมา 202 คน และเหมาะสมน้อยที่สุด 274 คน พบว่าคะแนนกระจายใกล้เคียงกันทั้งสามระดับ สะท้อนว่าผู้ตอบมีมุมมองหลากหลาย บางส่วนมองว่าฝ้าหลุมช่วยลดความทึบตันและเพิ่มมิติของเพดาน ขณะที่อีกส่วนมองว่าอาจทำให้ห้องดูซับซ้อนและรบกวนสมาธิ

สรุปว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่นิยม ฝ้าฉาบเรียบ มากที่สุดสำหรับห้องสืบพยานเด็ก เนื่องจากให้ความรู้สึกลดตึงเครียด อบอุ่น และไม่รบกวนสายตา ขณะที่ ฝ้า T-Bar ถูกมองว่าไม่เหมาะสมที่สุด และ ฝ้าหลุม ได้รับความคิดเห็นแบบก้ำกึ่ง ทั้งด้านบวกและด้านที่ไม่เห็นด้วย

2.5 "รูปแบบฝ้าเพดาน" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"



ภาพที่ 5. 61 ผลการสอบถาม "รูปแบบฝ้าเพดาน" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"

2.6 "ขนาดของหน้าต่าง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"

ขนาดของหน้าต่างในห้องสืบพยานเด็กเป็นองค์ประกอบสำคัญที่มีผลต่อทั้งบรรยากาศภายในและความรู้สึกของผู้ใช้งาน เด็กที่เข้ามาในกระบวนการให้ปากคำมักอยู่ในสภาวะตึงเครียดและต้องการสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย อบอุ่น และไม่สร้างความกดดัน ขนาดหน้าต่างที่เหมาะสมจะช่วยควบคุมปริมาณแสงธรรมชาติและทัศนียภาพที่มองออกไป เพื่อสร้างความรู้สึกผ่อนคลาย ลดความอึดอัด ในขณะเดียวกันก็ต้องคำนึงถึงความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของเด็ก การเลือกขนาดหน้าต่างที่ถูกต้องจึงเป็นการสร้างสมดุลระหว่างความสว่าง ความโปร่งโล่ง และความเป็นส่วนตัวที่เหมาะสมกับการใช้งานในบริบทเฉพาะของห้องสืบพยานเด็ก

โดยแบบสอบถามของ "ขนาดของหน้าต่าง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก" มี 3 ประเภท ดังนี้



ภาพที่ 5. 62 "ขนาดของหน้าต่าง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"

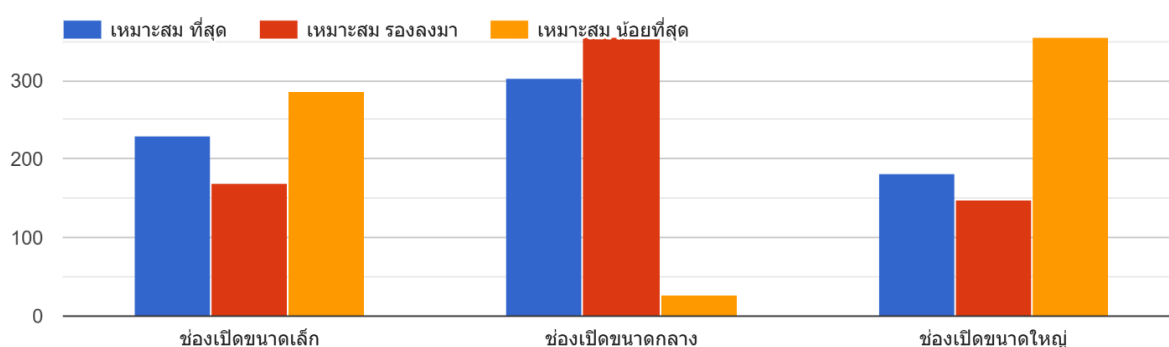
ผลการสำรวจพบว่า ช่องเปิดขนาดกลาง ได้รับการประเมินว่า **เหมาะสมที่สุด** จำนวน 304 คน และเหมาะสมรองลงมา จำนวนใกล้เคียงกัน ขณะที่จำนวนน้อยที่สุดที่ให้เป็น เหมาะสมน้อยที่สุด แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบส่วนใหญ่มองว่าช่องเปิดขนาดกลางสามารถสร้างสมดุลระหว่างความสว่าง โปร่งโล่ง และความเป็นส่วนตัวได้ดี เหมาะกับบรรยากาศที่ต้องการความอบอุ่นและไม่กดดันเด็กมากเกินไป

ในขณะเดียวกัน **ช่องเปิดขนาดเล็ก** ได้รับการประเมินว่า เหมาะสมที่สุด 230 คน แต่มีผู้ให้เป็นเหมาะสมน้อยที่สุด สูงถึง 287 คน สะท้อนว่าบางส่วนมองว่าหน้าต่างขนาดเล็กอาจทำให้ความเป็นส่วนตัวสูง แต่ก็อาจทำให้บรรยากาศอึดอัดและขาดแสงธรรมชาติที่เพียงพอ

สำหรับ **ช่องเปิดขนาดใหญ่** มีจำนวนผู้ให้เป็น เหมาะสมน้อยที่สุด สูงที่สุดในบรรดาทั้งสามขนาด แม้จะมีข้อดีในเรื่องความโปร่งโล่งและแสงสว่าง แต่ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่กังวลเรื่องความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของเด็กในสถานการณ์การสืบพยาน

สรุปโดยรวม ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกใช้ **ช่องเปิดขนาดกลาง มากที่สุด** เนื่องจากสามารถควบคุมแสงและทัศนียภาพได้เหมาะสม พร้อมรักษาสมดุลระหว่างความปลอดภัย ความเป็นส่วนตัว และความสบายใจของเด็กในห้องสืบพยาน

2.6 "ขนาดของหน้าต่าง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"



ภาพที่ 5. 63 ผลการสอบถาม "ขนาดของหน้าต่าง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"

2.7) "รูปแบบแสง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"

การจัดรูปแบบแสงในห้องสืบพยานเด็กมีบทบาทสำคัญต่อบรรยากาศและสภาพจิตใจของผู้ให้ปากคำ โดยเฉพาะเด็กซึ่งมีความไวต่อสภาพแวดล้อม แสงที่เหมาะสมสามารถช่วยลดความตึงเครียด สร้างความรู้สึกปลอดภัย และเอื้อต่อการสื่อสารอย่างเปิดเผย การออกแบบแสงจึงต้องคำนึงถึงความนุ่มนวลของแสง ความสม่ำเสมอของการกระจายแสง รวมถึงการควบคุมความเข้มและทิศทางของแสงเพื่อหลีกเลี่ยงเงาที่อาจทำให้บรรยากาศไม่น่าไว้วางใจ

คำถามนี้มุ่งสำรวจความคิดเห็นว่ารูปแบบแสงประเภทใดเหมาะสมที่สุดต่อการใช้งานภายในห้องสืบพยานเด็ก เพื่อให้ได้ข้อมูลประกอบการออกแบบที่ช่วยสร้างสภาพแวดล้อมที่เป็นมิตร อบอุ่น และเอื้อต่อการให้ข้อมูลอย่างเต็มใจของเด็ก

โดยแบบสอบถามของ "รูปแบบแสง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก" มี 3 ประเภท ดังนี้



ภาพที่ 5. 64 ภาพที่ 2.13 "รูปแบบแสง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"

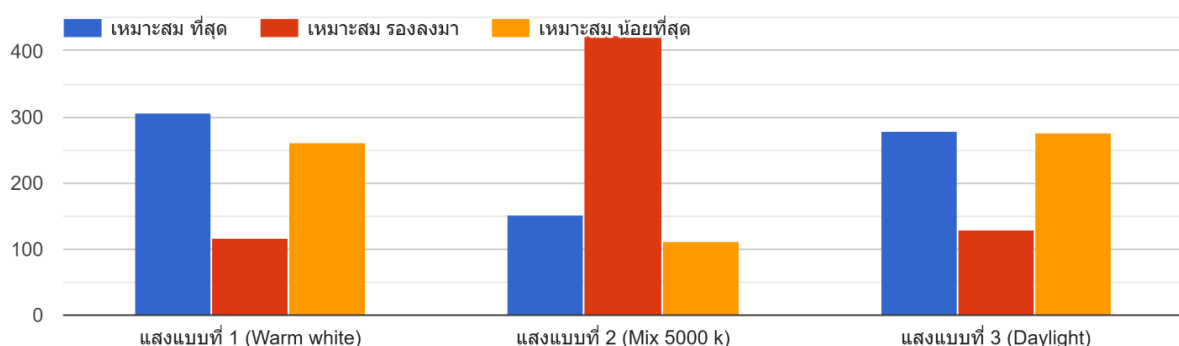
ผลการสำรวจพบว่า แสงแบบที่ 1 (Warm white) ได้รับการประเมินว่า **เหมาะสมที่สุด** จำนวน 307 คน และ **เหมาะสมน้อยที่สุด** จำนวน 261 คน แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนมากมองว่าแสงโทนอุ่นช่วยสร้างบรรยากาศอบอุ่นและผ่อนคลาย เหมาะสำหรับการลดความตึงเครียด

แสงแบบที่ 2 (Mix 5000K) ได้รับการประเมินว่า **เหมาะสมน้อยสุด** โดยมีการตอบเหมาะสมที่สุดจำนวน 151 คน และ **เหมาะสมน้อยที่สุด** จำนวน 112 คน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มองว่าแสงลักษณะนี้ค่อนข้างขาวและสว่างเกินไป อาจทำให้บรรยากาศเคร่งเครียดหรือไม่เป็นมิตรต่อเด็ก

แสงแบบที่ 3 (Daylight) ได้รับการประเมินว่า **เหมาะสมรองลงมา** เหมาะสมที่สุด จำนวน 280 คน และ **เหมาะสมน้อยที่สุด** จำนวน 277 คน ผลสะท้อนให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความเห็นใกล้เคียงกัน แสงชนิดนี้ให้ความสว่างและความชัดเจน แต่อาจมีความแข็งเกินไปสำหรับสภาพแวดล้อมที่ต้องการความผ่อนคลาย

สรุปโดยรวม ผู้ตอบแบบสอบถามนิยม แสงโทนอุ่น (Warm white) มากที่สุดสำหรับห้องสืบพยานเด็ก เนื่องจากช่วยสร้างบรรยากาศอบอุ่น ปลอดภัย และลดความกังวล ขณะที่ แสงผสม 5000K ถูกมองว่าไม่เหมาะสมที่สุด เพราะให้บรรยากาศที่แข็งและเคร่งเครียดเกินไปสำหรับเด็ก

2.7 "รูปแบบแสง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"



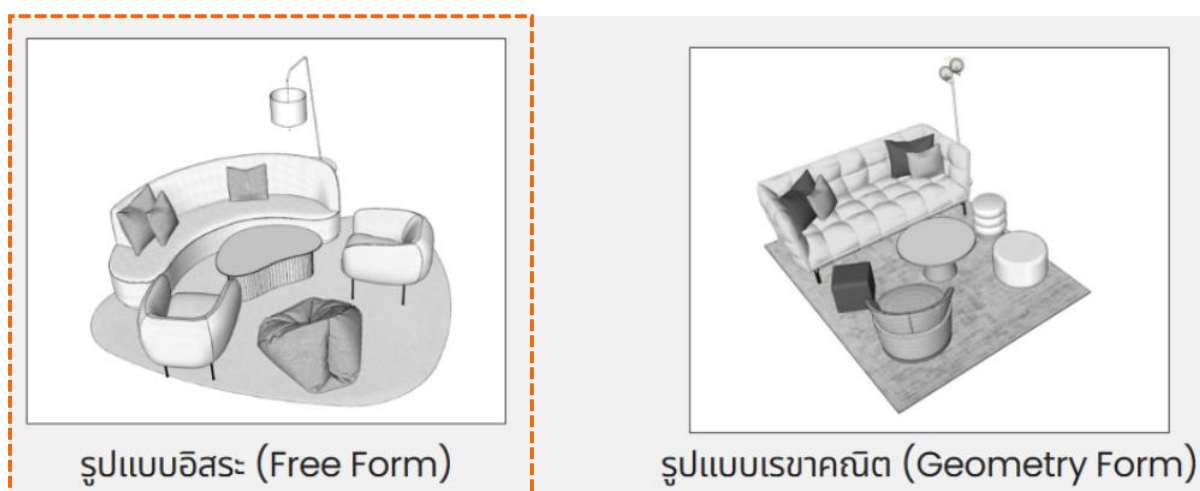
ภาพที่ 5. 65 ภาพที่ 2.14 ผลการสอบถาม "รูปแบบแสง" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"

2.8) "รูปแบบเฟอร์นิเจอร์" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"

การออกแบบเฟอร์นิเจอร์สำหรับห้องสืบพยานเด็กควรคำนึงถึงทั้งความสวยงาม ความปลอดภัย และความรู้สึกที่เป็นมิตรต่อเด็ก เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่ลดความกดดันและความตึงเครียดที่เด็กอาจเผชิญในกระบวนการให้ปากคำ รูปแบบเฟอร์นิเจอร์ที่เลือกใช้จึงควรมีขนาดเหมาะสม ไม่มีมุมแหลมคม ใช้วัสดุที่ปลอดภัยต่อสุขภาพ และมีดีไซน์ที่ช่วยให้เด็กเกิดความผ่อนคลาย

ดังนั้น คำถามในส่วนนี้มุ่งเน้นการสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบเฟอร์นิเจอร์ที่เหมาะสมที่สุดสำหรับห้องสืบพยานเด็ก โดยคำนึงถึงปัจจัยด้านความปลอดภัย ความสะดวกสบาย และบรรยากาศที่เอื้อต่อการสร้างความไว้วางใจระหว่างเด็กและผู้ซักถาม

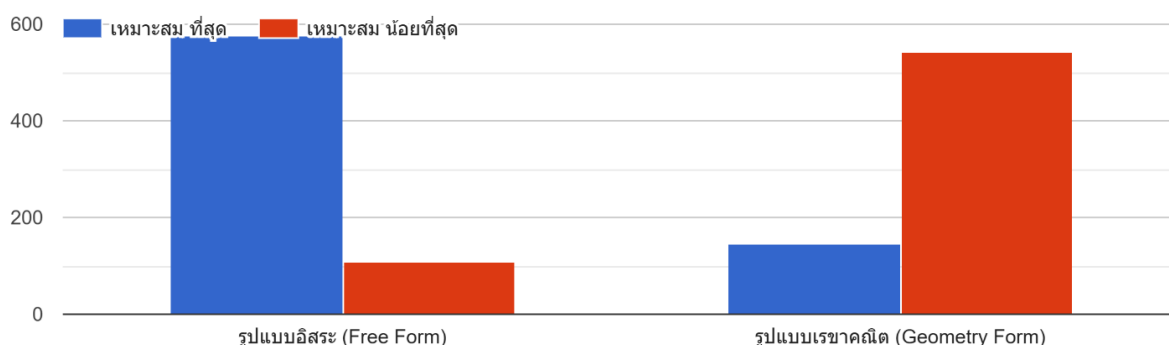
โดยแบบสอบถามของ "รูปแบบเฟอร์นิเจอร์" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก" มี 2 แบบ ดังนี้



ภาพที่ 5. 66 "รูปแบบเฟอร์นิเจอร์" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"

ผลการสอบถามพบว่า รูปแบบอิสระ (Free Form) ได้รับการประเมินว่าเหมาะสมที่สุดอย่างชัดเจน โดยมีผู้เลือกสูงกว่า 576 คน และมีผู้ประเมินว่าเหมาะสมน้อยที่สุดเพียงเล็กน้อย สะท้อนว่าผู้ตอบแบบสอบถามเห็นว่ารูปแบบอิสระมีความอ่อนโยน ยืดหยุ่น และเป็นมิตรต่อเด็ก ในขณะที่ รูปแบบเรขาคณิต (Geometry Form) ถูกประเมินว่าเหมาะสมน้อยที่สุดมากกว่า เหตุผลอาจเนื่องจากมีเส้นและมุมที่แข็งกระด้าง ทำให้บรรยากาศในห้องดูเคร่งเครียดและไม่เหมาะกับการสร้างความผ่อนคลายให้กับเด็ก

2.8 "รูปแบบเฟอร์นิเจอร์" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"



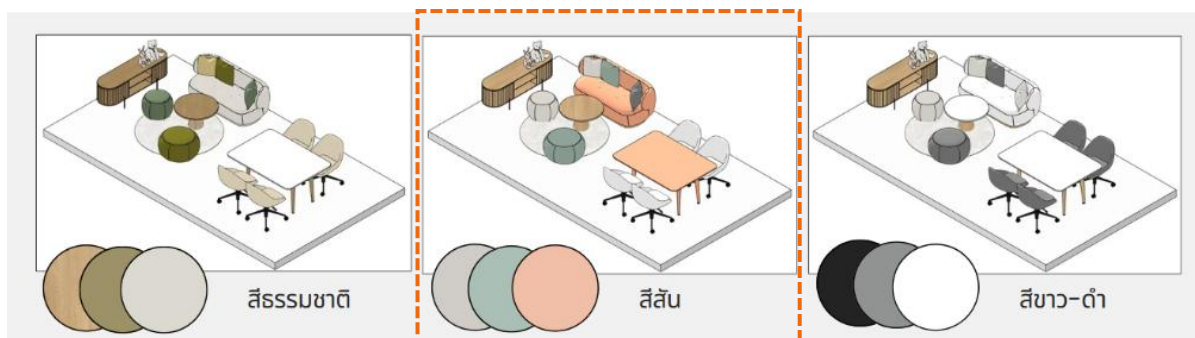
ภาพที่ 5. 67 ภาพที่ 2.16 ผลการสอบถาม "รูปแบบเฟอร์นิเจอร์" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"

2.9) "สีของเฟอร์นิเจอร์" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"

ในการออกแบบ “ห้องสืบพยานเด็ก” สีของเฟอร์นิเจอร์ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญที่มีผลต่อความรู้สึกและพฤติกรรมของเด็กอย่างมาก สีสามารถสร้างบรรยากาศที่อบอุ่น ปลอดภัย และช่วยให้เด็กเกิดความไว้วางใจต่อสภาพแวดล้อม ในทางตรงกันข้าม สีที่ไม่เหมาะสมอาจกระตุ้นความกังวลหรือทำให้เด็กเกิดความรู้สึกอึดอัด ดังนั้น

การสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับ “สีของเฟอร์นิเจอร์” จึงมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ทราบว่ากลุ่มผู้มีส่วนเกี่ยวข้องมองว่าสีใดเหมาะสมที่สุดต่อการสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย เป็นมิตร และสนับสนุนให้การสืบพยานเป็นไปอย่างราบรื่น

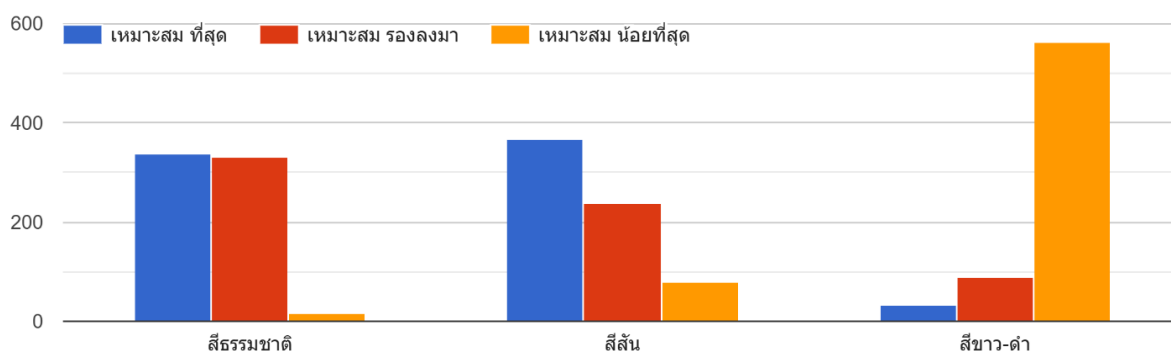
โดยแบบสอบถามของ “สีของเฟอร์นิเจอร์” ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก" มี 3 แบบ ดังนี้



ภาพที่ 5. 68 ภาพที่ 2.17 “สีของเฟอร์นิเจอร์” ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"

ผลการสอบถามพบว่า **สีส้ม** ได้รับการประเมินว่าเหมาะสมที่สุดสำหรับห้องสืบพยานเด็กมากที่สุด รองลงมาคือสีธรรมชาติ ขณะที่สีขาว-ดำถูกประเมินว่าเหมาะสมน้อยที่สุดอย่างชัดเจน สะท้อนว่าผู้ตอบแบบสอบถามมองว่าสีที่มีความสดใสหรือโทนธรรมชาติช่วยสร้างบรรยากาศอบอุ่นและเป็นมิตรต่อเด็ก ขณะที่โทนสีขาว-ดำให้ความรู้สึกแข็งกระด้างและไม่เหมาะกับการสร้างความผ่อนคลาย

2.9 “สีของเฟอร์นิเจอร์” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องสืบพยานเด็ก”



ภาพที่ 5. 69 ผลการสอบถาม “สีของเฟอร์นิเจอร์” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องสืบพยานเด็ก”

2.10) “โทนสีภาพรวม บรรยากาศ” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องสืบพยานเด็ก”

การออกแบบโทนสีภาพรวมถือเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อความรู้สึกและพฤติกรรมของเด็ก เนื่องจากสามารถสื่อสารทางอารมณ์และสร้างบรรยากาศได้โดยตรง โทนสีที่เลือกใช้ในห้องสืบพยานเด็กควรช่วยลดความตึงเครียด สร้างความไว้วางใจ และทำให้เด็กเกิดความรู้สึกปลอดภัย ทั้งนี้ โทนสีภาพรวมที่เหมาะสมควรพิจารณาจากความกลมกลืนกับเฟอร์นิเจอร์ วัสดุพื้น วัสดุผนัง และแสงภายในห้อง เพื่อให้เกิดบรรยากาศที่อบอุ่น ผ่อนคลาย และสนับสนุนการสื่อสารอย่างเป็นธรรมชาติ

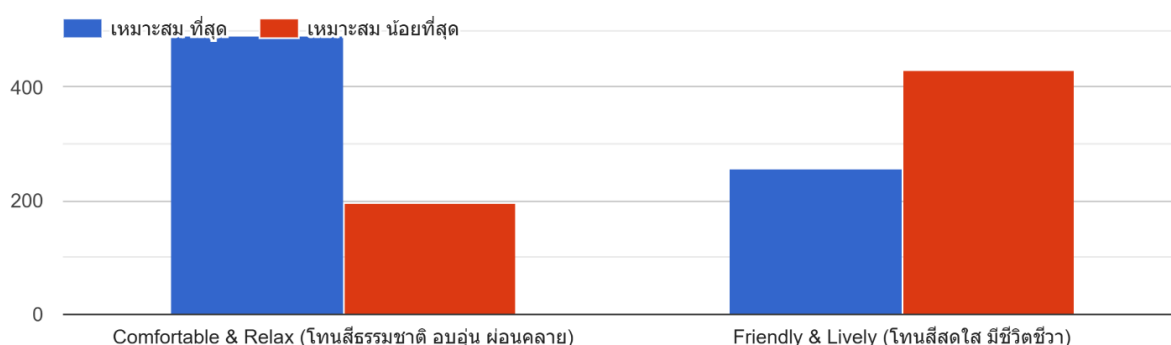
โดยแบบสอบถามของ “โทนสีภาพรวม บรรยากาศ” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องสืบพยานเด็ก” มี 2 โทน ดังนี้



ภาพที่ 5. 70 ภาพที่ 2.19 “โทนสีภาพรวม บรรยากาศ” ที่เหมาะสมสำหรับ “ห้องสืบพยานเด็ก”

ผลการสอบถามพบว่า โทนสีภาพรวมและบรรยากาศแบบ Comfortable & Relax (โทนสีธรรมชาติ อบอุ่น ผ่อนคลาย) ได้รับการประเมินว่าเหมาะสมที่สุดมากที่สุด มีผู้เลือกในระดับนี้สูงกว่าทางเลือกอื่นอย่างชัดเจน สะท้อนว่าผู้ตอบแบบสอบถามมองว่าโทนสีอบอุ่นและเป็นธรรมชาติช่วยให้เด็กรู้สึกปลอดภัยและลดความตึงเครียด ขณะที่โทน Friendly & Lively (โทนสีสดใส มีชีวิตชีวา) ได้คะแนน “เหมาะสมน้อยที่สุด” สูงกว่า ซึ่งอาจหมายถึงการใช้สีสดมากเกินไปอาจทำให้บรรยากาศกระตุ้นเกินความจำเป็นสำหรับสภาพแวดล้อมที่ต้องการความสงบและสร้างความไว้วางใจ

2.10 "โทนสีภาพรวม บรรยากาศ" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"



ภาพที่ 5. 71 ภาพที่ 2.20 ผลการสอบถาม "โทนสีภาพรวม บรรยากาศ" ที่เหมาะสมสำหรับ "ห้องสืบพยานเด็ก"

3) แบบสอบถามในประเด็นเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมทางกายภาพของโรงทางเดิน

3.1) "วัสดุพื้น" ที่เหมาะสมสำหรับ "โรงทางเดิน"

โรงทางเดินถือเป็นพื้นที่สำคัญหลักที่เชื่อมต่อระหว่างส่วนต่าง ๆ ของอาคาร จึงมีความสำคัญทั้งในด้านความปลอดภัย ความทนทาน และความสวยงาม วัสดุพื้นที่ใช้เลือกใช้ควรสามารถรองรับการใช้งานที่มีการเดินผ่านบ่อยครั้ง ทำความสะอาดง่าย และมีพื้นผิวที่ไม่ลื่นเพื่อลดความเสี่ยงต่อการเกิดอุบัติเหตุ นอกจากนี้ ลักษณะ สี และพื้นผิวของวัสดุพื้นยังมีผลต่อบรรยากาศและความรู้สึกของผู้ใช้งาน

การสอบถามครั้งนี้จึงมุ่งเน้นเพื่อค้นหาวัสดุพื้นที่เหมาะสมที่สุดสำหรับโรงทางเดิน ทั้งในมิติของการใช้งานจริง ความปลอดภัย และภาพลักษณ์โดยรวมของพื้นที่

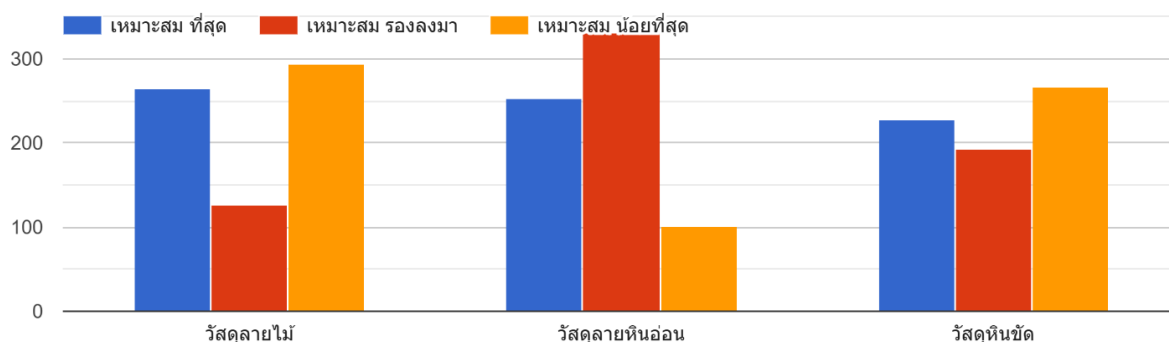
โดย "วัสดุพื้น" ที่เหมาะสมสำหรับ "โรงทางเดิน" มี 3 ประเภท ดังนี้



ภาพที่ 5. 72 ภาพที่ 3.1 "วัสดุพื้น" ที่เหมาะสมสำหรับ "โรงทางเดิน"

ผลการสอบถาม "วัสดุพื้น" สำหรับ "โรงทางเดิน" พบว่า วัสดุลายไม้ ได้รับคะแนน เหมาะสมที่สุด สูงสุด รองลงมาคือ วัสดุลายหินอ่อน และ วัสดุปูนขัด โดยวัสดุลายไม้ถูกมองว่าให้บรรยากาศอบอุ่นและสวยงาม เหมาะกับพื้นที่สำคัญ แต่ยังคงมีความกังวลเรื่องความทนทานและการดูแล ขณะที่หินอ่อนและปูนขัดมีข้อดีด้านความสวยงามและดูแลรักษาง่าย แต่บางส่วนเห็นว่าอาจลื่น แข็ง หรือเย็นเกินไป

3.1 "วัสดุพื้น" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"



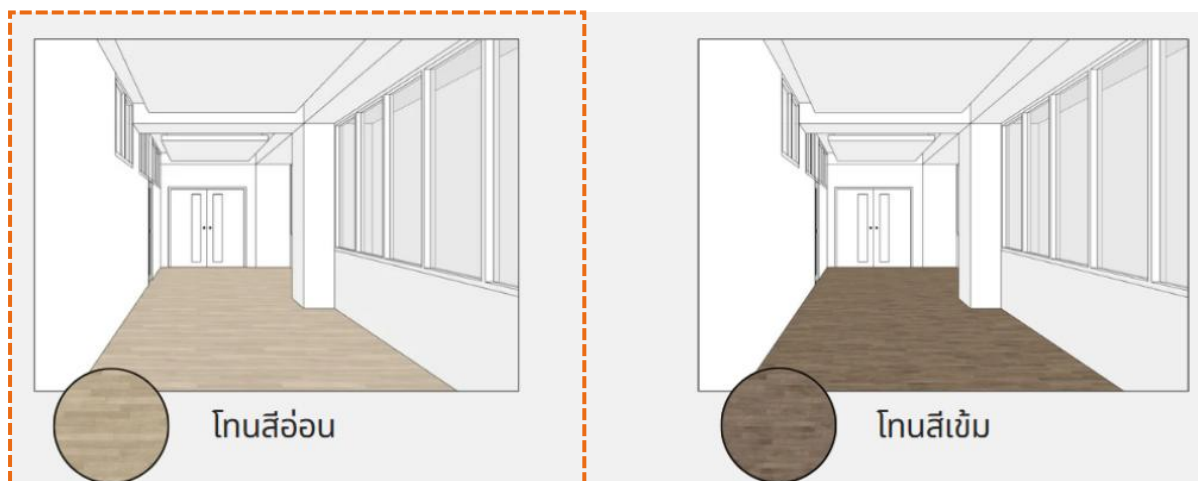
ภาพที่ 5. 73 ผลการสอบถาม "วัสดุพื้น" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"

3.2) "โทนสีของวัสดุพื้น" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"

โทนสีของวัสดุพื้นที่ใช้ในโถงทางเดินมีบทบาทสำคัญต่อการสร้างความรู้สึกรับ ความปลอดภัย และความกลมกลืนกับภาพรวมของอาคาร โทนสีที่เลือกควรสามารถรองรับการใช้งานที่มีการสัญจรบ่อย ไม่ทำให้เกิดความล้าสายตา และช่วยกำหนดบรรยากาศของพื้นที่ได้อย่างเหมาะสม

การสอบถามความคิดเห็นในหัวข้อนี้จึงมุ่งประเมินว่าโทนสีแบบใดสามารถตอบสนองทั้งด้านการใช้งานและความรู้สึกของผู้ใช้งานได้ดีที่สุด

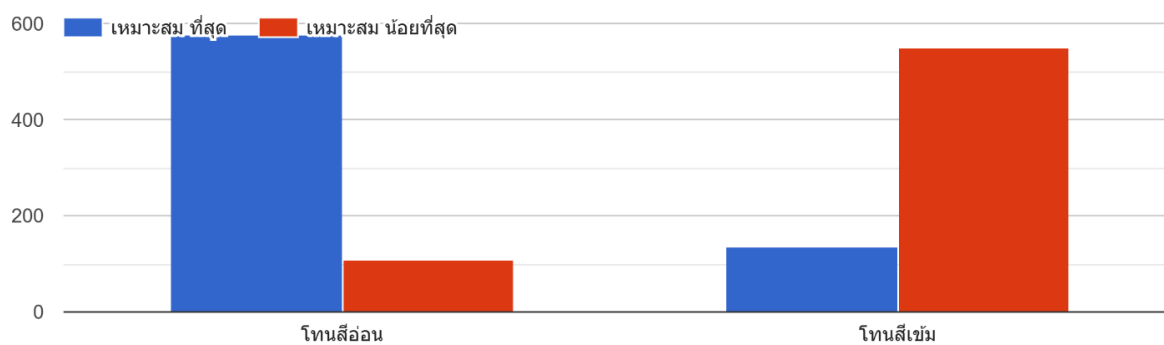
โดย "โทนสีของวัสดุพื้น" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน" มี 2 โทน ดังนี้



ภาพที่ 5. 74 ภาพที่ 3.3 "โทนสีของวัสดุพื้น" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"

ผลการสอบถามพบว่า โทนสีอ่อน ได้รับการประเมินว่าเหมาะสมที่สุดสำหรับโถงทางเดินอย่างชัดเจน ขณะที่ โทนสีเข้ม ถูกประเมินว่าเหมาะสมน้อยที่สุด แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มองว่า โทนสีอ่อนช่วยให้พื้นที่ดูกว้าง สว่าง และต้อนรับผู้ใช้งานได้ดีกว่า

3.2 "โทนสีของวัสดุพื้น" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"



ภาพที่ 5. 75 ผลการสอบถาม "โทนสีของวัสดุพื้น" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"

3.3) "วัสดุผนัง" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"

โถงทางเดินถือเป็นพื้นที่สัณฐานหลักของอาคาร ที่มีการใช้งานอย่างต่อเนื่องและมีผลต่อภาพลักษณ์โดยรวมของพื้นที่ การเลือกวัสดุผนังที่เหมาะสมจึงต้องคำนึงถึงทั้งความทนทาน ความปลอดภัย การดูแลรักษา รวมถึงบรรยากาศที่สอดคล้องกับการใช้งาน เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อความรู้สึกสบายและการใช้งานที่ยั่งยืน

คำถามนี้จึงมุ่งสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับวัสดุผนังที่ผู้ใช่มองว่าเหมาะสมที่สุดสำหรับโถงทางเดิน

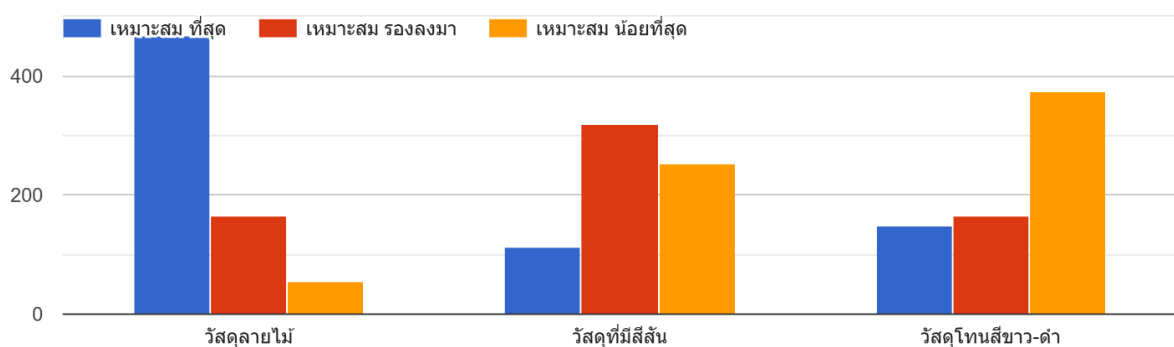
โดย "วัสดุผนัง" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน" มี 3 ประเภท ดังนี้



ภาพที่ 5. 76 "วัสดุผนัง" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"

ผลการสอบถามพบว่า วัสดุลายไม้ ได้รับคะแนน “เหมาะสมที่สุด” สูงสุดอย่างชัดเจน แสดงถึงความนิยมเนื่องจากให้บรรยากาศอบอุ่นและเป็นมิตรขณะที่ วัสดุที่มีสีสั่น ได้รับคะแนน “เหมาะสมรองลงมา” มากที่สุด สะท้อนว่าผู้ตอบบางส่วนเห็นว่าช่วยเพิ่มความสดใส แต่ยังมีข้อกังวลเรื่องความเหมาะสมกับพื้นที่ส่วน วัสดุโทนสีขาว-ดำ ได้รับคะแนน “เหมาะสมน้อยที่สุด” สูงสุด แสดงว่าผู้ตอบส่วนใหญ่ไม่เห็นว่าเหมาะสมกับโถงทางเดิน

3.3 "วัสดุผนัง" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"



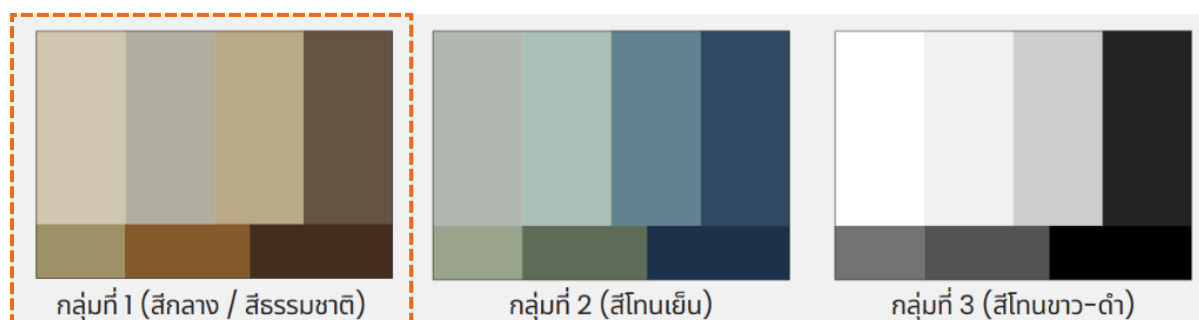
ภาพที่ 5. 77 ผลการสอบถาม "วัสดุผนัง" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"

3.4) "โทนสีวัสดุผนัง" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"

โถงทางเดินถือเป็นพื้นที่สัณฐานหลักของอาคาร ที่มีการใช้งานอย่างต่อเนื่องและมีผลต่อภาพลักษณ์โดยรวมของพื้นที่ การเลือกวัสดุผนังที่เหมาะสมจึงต้องคำนึงถึงทั้งความทนทาน ความปลอดภัย การดูแลรักษา รวมถึงบรรยากาศที่สอดคล้องกับการใช้งาน เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อความรู้สึกสบายและการใช้งานที่ยั่งยืน

คำถามนี้จึงมุ่งสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับวัสดุผนังที่ผู้ใช่มองว่าเหมาะสมที่สุดสำหรับโถงทางเดิน

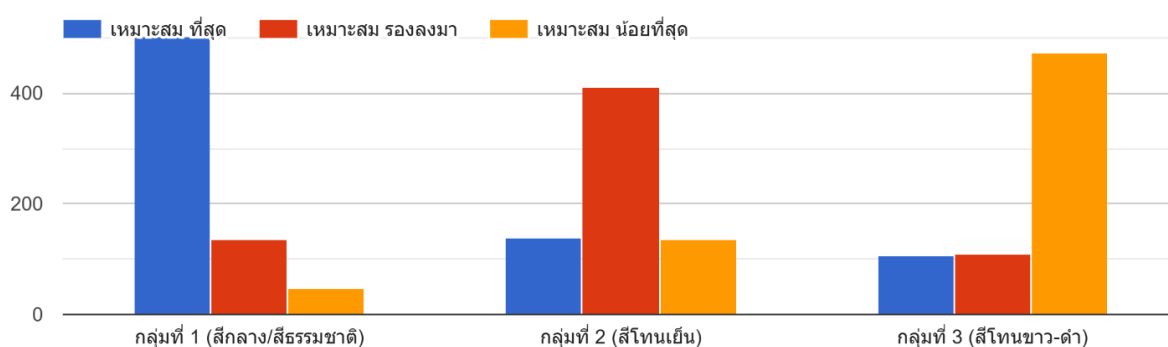
โดย "โทนสีวัสดุผนัง" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน" มี 3 กลุ่ม ดังนี้



ภาพที่ 5.78 "โทนสีวัสดุผนัง" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"

จากผลการสอบถาม “โทนสีวัสดุผนัง” ที่เหมาะสมสำหรับ “โถงทางเดิน” พบว่า โทนสีกลางหรือสีธรรมชาติ (เช่น สีไม้ สีเอิร์ธโทน) ได้รับการเลือกให้เป็น **เหมาะสมที่สุด** ในสัดส่วนสูงที่สุดอย่างชัดเจน สะท้อนให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามมองว่าโทนสีประเภทนี้ช่วยสร้างบรรยากาศที่อบอุ่น เป็นมิตร และให้ความรู้สึกผ่อนคลาย เหมาะกับการใช้งานพื้นที่โถงทางเดินที่มีคนสัญจรบ่อย รองลงมาคือ โทนสีเย็น ซึ่งแม้จะให้ความรู้สึกสบายตาและสงบ แต่กลับมีผู้ตอบจำนวนมากจัดให้อยู่ในระดับ “เหมาะสมน้อยที่สุด” เช่นกัน อาจเป็นเพราะโทนสีเย็นบางเฉดให้บรรยากาศที่เย็นชา ส่วน โทนสีขาว-ดำ ได้คะแนน “เหมาะสมน้อยที่สุด” สูงที่สุด แสดงว่าผู้ตอบส่วนใหญ่เห็นว่าโทนสีนี้อาจทำให้โถงทางเดินดูแข็งกระด้าง ไม่เป็นมิตรการใช้งานในพื้นที่ดังกล่าว

3.4 "โทนสีวัสดุผนัง" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"

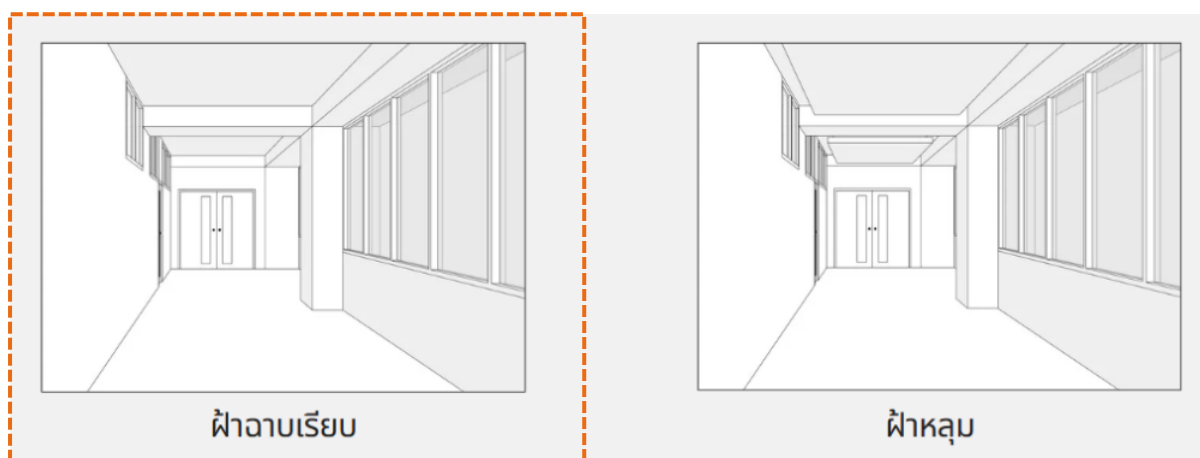


ภาพที่ 5.79 ผลการสอบถาม "โทนสีวัสดุผนัง" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"

3.5) "รูปแบบฝ้าเพดาน" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"

โถงทางเดินเป็นพื้นที่ที่มีการสัญจรอย่างต่อเนื่องและเชื่อมต่อระหว่างพื้นที่ใช้งานหลักของอาคาร รูปแบบฝ้าเพดานจึงมีบทบาทสำคัญทั้งในด้านความสวยงาม การสร้างบรรยากาศ และการรองรับฟังก์ชันการใช้งาน เช่น การซ่อนงานระบบ การช่วยกระจายแสง หรือการปรับสภาพเสียงภายในพื้นที่ การเลือก รูปแบบ ฝ้าเพดานที่เหมาะสมสำหรับโถงทางเดินจึงต้องคำนึงถึงปัจจัยด้านความรู้สึกของผู้ใช้งาน ความโปร่งโล่ง ความต่อเนื่องของพื้นที่ และความกลมกลืนกับองค์ประกอบการออกแบบอื่น ๆ เพื่อให้โถงทางเดินเป็นทั้งพื้นที่ที่ดี และใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

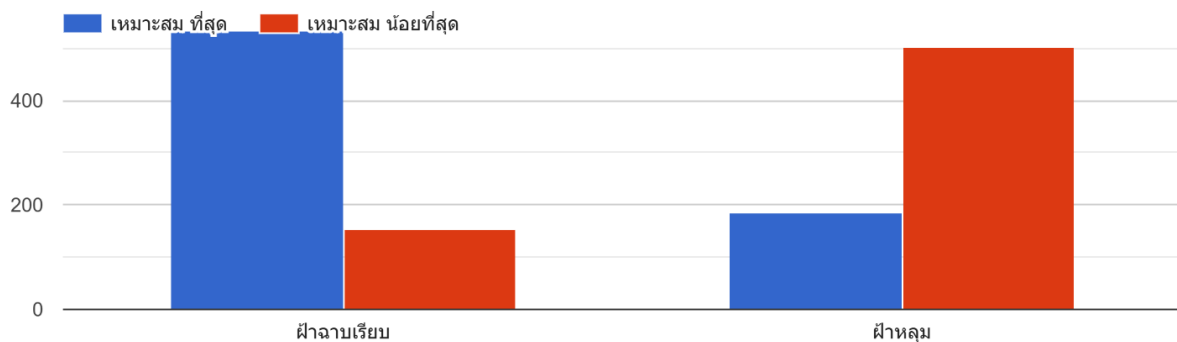
โดย "รูปแบบฝ้าเพดาน" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน" มี 2 แบบ ดังนี้



ภาพที่ 5. 80 "รูปแบบฝ้าเพดาน" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"

จากผลการสอบถามเกี่ยวกับ “รูปแบบฝ้าเพดาน” ที่เหมาะสมสำหรับ “โถงทางเดิน” พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เห็นว่า ฝ้าฉาบเรียบเป็นตัวเลือกที่เหมาะสมที่สุด เนื่องจากให้ความรู้สึกเรียบง่าย สะอาดตา และช่วยสร้างความต่อเนื่องของพื้นที่ ขณะที่ฝ้าหลุมถูกมองว่าเหมาะสมน้อยกว่า อาจเนื่องจากมีรายละเอียดซับซ้อนและไม่สอดคล้องกับลักษณะการใช้งานของโถงทางเดินซึ่งต้องการความโปร่งโล่งและไม่รบกวนการสัญจร

3.5 "รูปแบบฝ้าเพดาน" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"



ภาพที่ 5. 81 ผลการสอบถาม "รูปแบบฝ้าเพดาน" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"

3.6) "ขนาดของหน้าต่าง " ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"

ขนาดของหน้าต่างเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อปริมาณแสงธรรมชาติ การระบายอากาศ และความรู้สึกโปร่งโล่งของพื้นที่โถงทางเดิน ในการออกแบบพื้นที่ส่วนนี้ จำเป็นต้องพิจารณาขนาดหน้าต่างให้สอดคล้องกับฟังก์ชันการใช้งาน ความปลอดภัย และความกลมกลืนทางสถาปัตยกรรม ขนาดที่เหมาะสมยังสามารถช่วยสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรต่อผู้ใช้งาน ลดความรู้สึกอึดอัด และเพิ่มความน่าสนใจของพื้นที่

คำถามนี้จึงมุ่งสำรวจความคิดเห็นเพื่อหาขนาดหน้าต่างที่ตอบโจทย์ทั้งด้านการใช้งานและความสวยงามสำหรับโถงทางเดินมากที่สุด

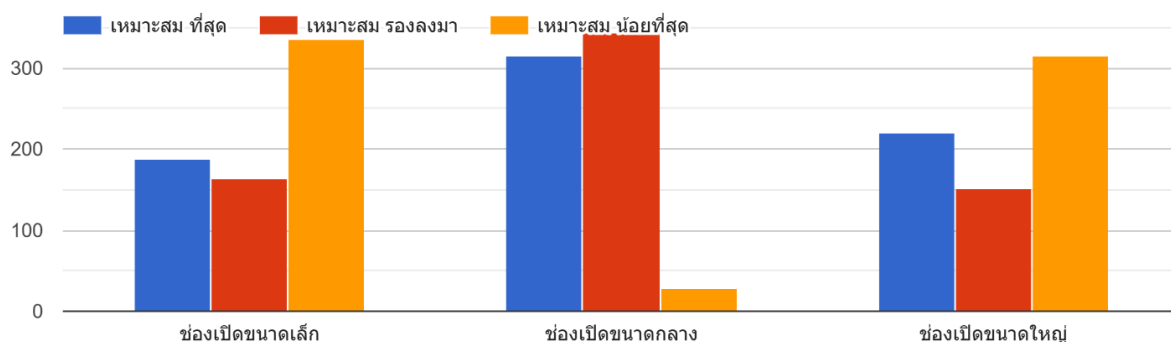
โดย "ขนาดของหน้าต่าง " ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน" มี 3 แบบ ดังนี้



ภาพที่ 5. 82 "ขนาดของหน้าต่าง " ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"

ผลการสอบถามพบว่า ช่องเปิดขนาดกลาง ได้รับการประเมินว่าเหมาะสมที่สุดสำหรับโถงทางเดิน รองลงมาคือ ช่องเปิดขนาดใหญ่ ส่วน ช่องเปิดขนาดเล็ก ถูกมองว่าเหมาะสมน้อยที่สุด ทั้งนี้สะท้อนว่าผู้ตอบแบบสอบถามให้ความสำคัญกับการรับแสงและการระบายอากาศที่เพียงพอ ควบคู่กับสัดส่วนที่ไม่ทำให้พื้นที่ดูอึดอัดหรือโปร่งเกินไป

3.6 "ขนาดของหน้าต่าง" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"



ภาพที่ 5. 83 ภาพที่ 3.12 ผลการสอบถาม "ขนาดของหน้าต่าง" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"

3.7) "รูปแบบแสง" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"

การจัดแสงในโถงทางเดินมีบทบาทสำคัญต่อการรับรู้พื้นที่และความสะดวกสบายในการใช้งาน เนื่องจากโถงทางเดินมักเป็นพื้นที่เชื่อมต่อระหว่างส่วนต่าง ๆ ของอาคาร การเลือกใช้รูปแบบแสงที่เหมาะสมจะช่วยเพิ่มความปลอดภัย ความชัดเจนในการมองเห็น และยังสามารถสร้างบรรยากาศที่สอดคล้องกับภาพลักษณ์ของสถานที่ได้

แบบสอบถามนี้จึงมุ่งสำรวจความคิดเห็นของผู้ใช้งานเกี่ยวกับประเภทและโทนแสงที่เหมาะสมที่สุดสำหรับโถงทางเดิน เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบที่ตอบโจทย์ทั้งด้านการใช้งานและความสวยงามของพื้นที่

โดย "รูปแบบแสง" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน" มี 3 แบบ ดังนี้



ภาพที่ 5. 84 "รูปแบบแสง" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"

จากผลการสำรวจเรื่อง "รูปแบบแสง" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน" พบว่า

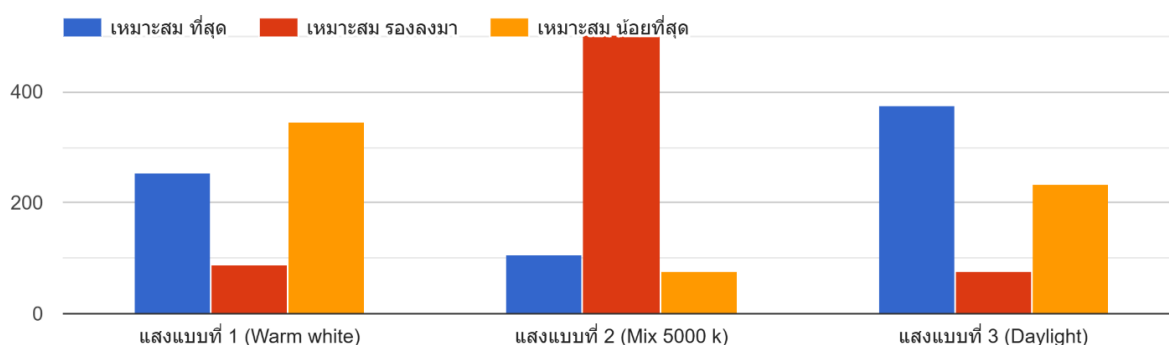
แสงแบบที่ 3 (Daylight) ได้รับการประเมินว่าเหมาะสมที่สุดมากที่สุดจากผู้ตอบแบบสอบถาม โดยมีคะแนนสูงสุดเมื่อเทียบกับตัวเลือกอื่น สะท้อนว่าผู้ใช้ให้ความสำคัญกับแสงธรรมชาติที่ให้ความสว่างชัดเจนและรู้สึกโปร่งสบาย

แสงแบบที่ 1 (Warm white) อยู่ในลำดับถัดมา เหมาะสำหรับการสร้างบรรยากาศอบอุ่น ผ่อนคลาย แต่ยังคงความสว่างเพียงพอ

แสงแบบที่ 2 (Mix 5000k) ได้รับการประเมินว่าเหมาะสมน้อยที่สุด อาจเนื่องจากโทนแสงไม่ชัดเจน และไม่ตอบโจทย์บรรยากาศที่ต้องการในโรงทางเดิน

สรุปได้ว่า **แสงแบบที่ 3 (Daylight)** เป็นตัวเลือกที่ได้รับความนิยมสูงสุด รองลงมาคือ Warm white ขณะที่ Mix 5000k ไม่เป็นที่นิยมสำหรับโรงทางเดิน

3.7 "รูปแบบแสง" ที่เหมาะสมสำหรับ "โรงทางเดิน"



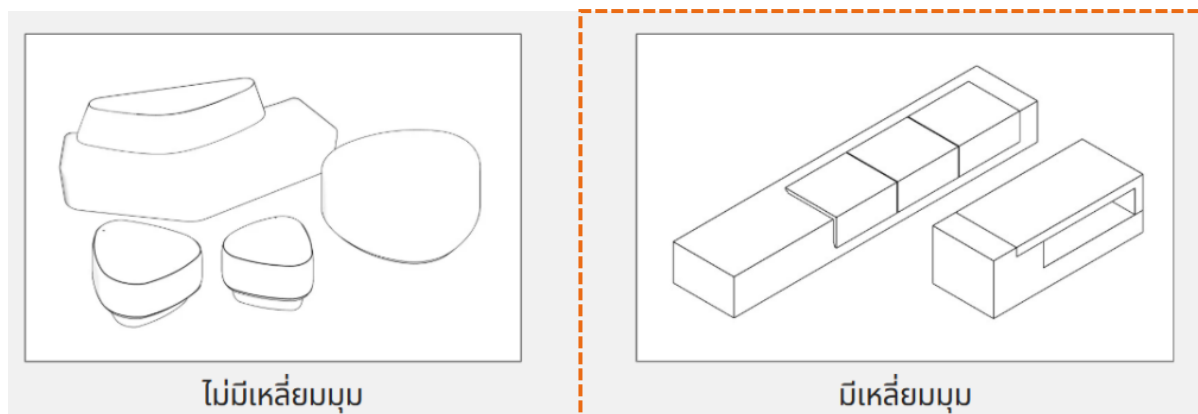
ภาพที่ 5. 85 ผลการสอบถาม "รูปแบบแสง" ที่เหมาะสมสำหรับ "โรงทางเดิน"

3.8) "ลักษณะเฟอร์นิเจอร์" ที่เหมาะสมสำหรับ "โรงทางเดิน"

การเลือก ลักษณะเฟอร์นิเจอร์ สำหรับโรงทางเดินมีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากโรงทางเดินเป็นพื้นที่เชื่อมต่อระหว่างส่วนต่าง ๆ ของอาคารและเป็นจุดที่ผู้ใช้งานต้องเคลื่อนไหวตลอดเวลา เฟอร์นิเจอร์ที่ใช้จึงต้องตอบโจทย์ทั้งด้านการใช้งาน ความปลอดภัย และความสวยงาม การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ในพื้นที่นี้ต้องคำนึงถึง ขนาด ความสูง รูปทรง และความแข็งแรง เพื่อไม่ให้เกิดการสะดุดหรืออุบัติเหตุ อีกทั้งยังควรมีลักษณะที่ช่วยสร้างบรรยากาศให้พื้นที่ดูเป็นระเบียบและเชิญชวน เช่น เฟอร์นิเจอร์ที่มีมุมโค้งมนเพื่อลดการกระแทก หรือมีขนาดกะทัดรัดเพื่อประหยัดพื้นที่

คำถามในแบบสอบถามนี้จึงมุ่งสำรวจความคิดเห็นของผู้ใช้งานและผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ว่าลักษณะเฟอร์นิเจอร์แบบใดจึงจะเหมาะสมที่สุดสำหรับโรงทางเดิน ทั้งในมิติของ ความปลอดภัย ความสะดวกสบาย และความสวยงามของพื้นที่

โดย "ลักษณะเฟอร์นิเจอร์" ที่เหมาะสมสำหรับ "โรงทางเดิน"มี 2 แบบ ดังนี้



ภาพที่ 5. 86 "ลักษณะเฟอร์นิเจอร์" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"

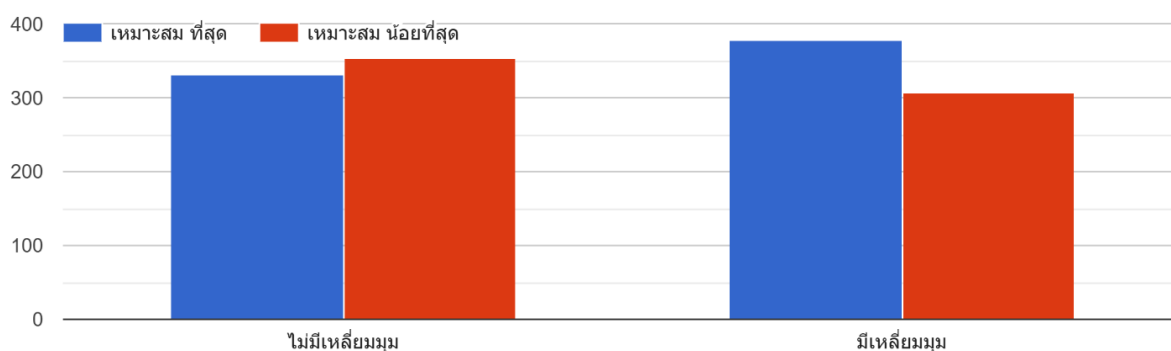
จากผลการสอบถามเกี่ยวกับ “ลักษณะเฟอร์นิเจอร์” ที่เหมาะสมสำหรับ “โถงทางเดิน” พบว่า

เฟอร์นิเจอร์ที่มีเหลี่ยมมุม ได้รับการประเมินว่าเหมาะสมที่สุดมากกว่าทางเลือกอื่น โดยมีผู้ตอบจำนวนมากเลือกให้เป็นตัวเลือกที่เหมาะสมสูงสุด

เฟอร์นิเจอร์ที่ไม่มีเหลี่ยมมุม แม้จะได้รับการเลือกในระดับที่เหมาะสมรองลงมา แต่ก็มีผู้ตอบจำนวนไม่น้อยที่มองว่าเหมาะสมมากที่สุดเช่นกัน

สรุปได้ว่า ทั้งเฟอร์นิเจอร์ที่มีเหลี่ยมมุมและไม่มีเหลี่ยมมุมต่างก็มีข้อดี แต่โดยรวม ผู้ตอบมีแนวโน้มให้ความเห็นว่าเฟอร์นิเจอร์ที่มีเหลี่ยมมุมเหมาะสมกับโถงทางเดินมากกว่า ขึ้นอยู่กับการออกแบบให้สอดคล้องกับการใช้งานและความปลอดภัย

3.8 "ลักษณะเฟอร์นิเจอร์" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"



ภาพที่ 5. 87 ผลการสอบถาม "ลักษณะเฟอร์นิเจอร์" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"

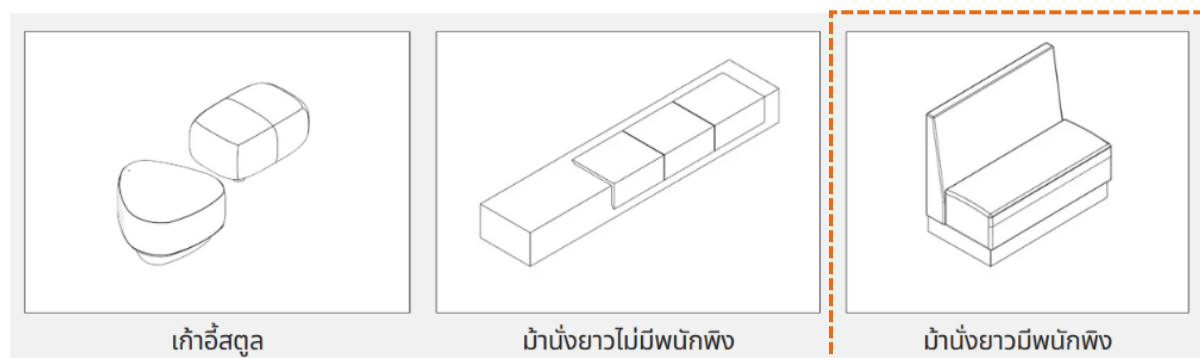
3.9) "รูปแบบเฟอร์นิเจอร์" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"

โถงทางเดินเป็นพื้นที่ที่มีการสัญจรตลอดเวลาและมักใช้เป็นจุดพักรอหรือพบปะชั่วคราว การเลือกรูปแบบเฟอร์นิเจอร์ จึงควรคำนึงถึงความสะดวกสบาย ความปลอดภัย และการใช้พื้นที่อย่างคุ้มค่า ตัวเลือกที่

พบได้บ่อย เช่น ทำนั่ง, สตูล, ม้านั่งแบบมีพนัก และ ม้านั่งแบบไม่มีพนัก แต่ละแบบมีคุณสมบัติและการใช้งานที่แตกต่างกัน เช่น ความสะดวกในการนั่งพักระยะสั้น ความรองรับด้านสรีระ หรือการประหยัดพื้นที่

การสอบถามความเห็นผู้ใช้งานจึงช่วยให้สามารถกำหนดรูปแบบเฟอร์นิเจอร์ที่สอดคล้องกับลักษณะการใช้งานจริงและบรรยากาศโดยรวมของโถงทางเดินได้อย่างเหมาะสม

โดย "รูปแบบเฟอร์นิเจอร์" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน" มี 3 แบบ ดังนี้



ภาพที่ 5. 88 "รูปแบบเฟอร์นิเจอร์" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"

ผลการสอบถามเรื่อง “รูปแบบเฟอร์นิเจอร์” ที่เหมาะสมสำหรับ “โถงทางเดิน” พบว่า

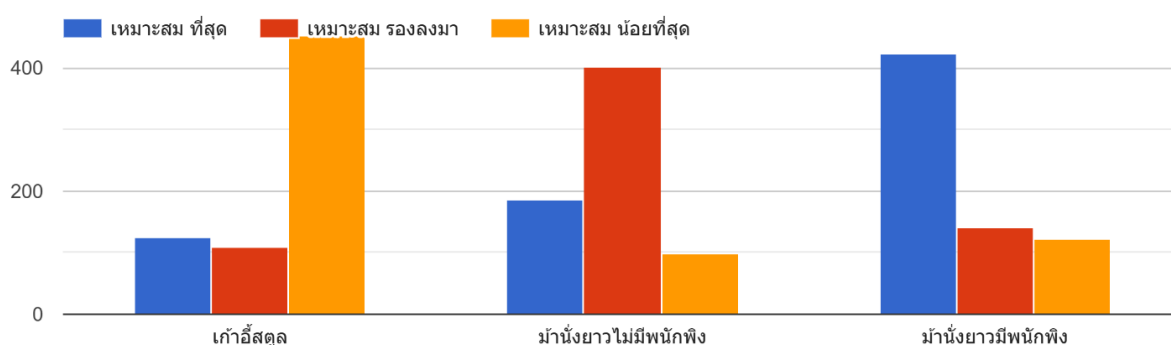
ม้านั่งยาวมีพนักพิง ได้รับคะแนนความเหมาะสมที่สุดสูงสุด แสดงว่าผู้ตอบส่วนใหญ่เห็นว่าช่วยเพิ่มความสบายและการรองรับระหว่างนั่งพักได้ดี

ม้านั่งยาวไม่มีพนักพิง ได้คะแนนรองลงมาในระดับเหมาะสมที่สุด แต่มีสัดส่วนผู้มองว่า “เหมาะสมน้อยที่สุด” ค่อนข้างสูง สะท้อนว่าบางกลุ่มมองว่าอาจไม่สบายต่อการนั่งรอนาน

เก้าอี้สตูล ได้คะแนน เหมาะสมน้อยที่สุด สูงสุดในบรรดาทั้งหมด สะท้อนว่าผู้ตอบส่วนใหญ่เห็นว่าไม่เหมาะกับโถงทางเดิน เนื่องจากอาจไม่รองรับการใช้งานที่ต้องนั่งพักเป็นระยะเวลาหนึ่ง

โดยรวม **ม้านั่งยาวมีพนักพิง** จึงเป็นตัวเลือกที่ได้รับการยอมรับมากที่สุดสำหรับโถงทางเดิน ทั้งในแง่ความสบายและความเหมาะสมต่อการใช้งานจริง

3.9 "รูปแบบเฟอร์นิเจอร์" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"



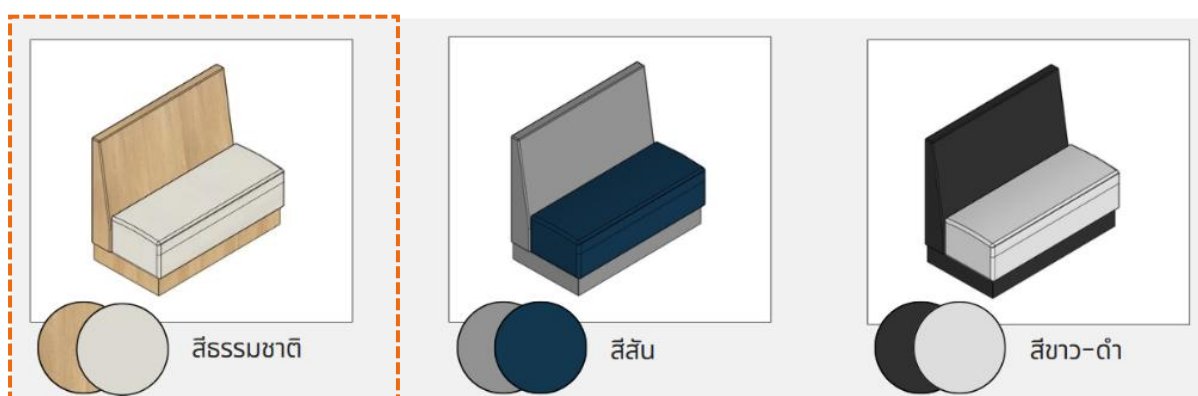
ภาพที่ 5. 89 ผลการสอบถาม "รูปแบบเฟอร์นิเจอร์" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"

3.10) "สีของเฟอร์นิเจอร์" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"

โถงทางเดินเป็นพื้นที่เชื่อมต่อสำคัญภายในอาคารที่มีการสัญจรตลอดเวลา การเลือก สีของเฟอร์นิเจอร์ ที่ใช้ในพื้นที่นี้มีผลโดยตรงต่อบรรยากาศ ความรู้สึกของผู้ใช้งาน และภาพรวมด้านความสวยงาม สีที่เหมาะสมจะช่วยสร้างความรู้สึกละมุนคล้อย เป็นมิตร และเอื้อต่อการใช้งานโดยไม่รบกวนสายตาหรือสร้างความอึดอัด ขณะเดียวกันยังควรสอดคล้องกับโทนสีวัสดุพื้น ผนัง และแสงสว่างในพื้นที่ เพื่อให้โถงทางเดินดูเป็นหนึ่งเดียวและมีเอกลักษณ์

ดังนั้น คำถามนี้มุ่งสำรวจความคิดเห็นต่อโทนสีเฟอร์นิเจอร์ที่เหมาะสมที่สุด รองลงมา และเหมาะสมน้อยที่สุดสำหรับโถงทางเดิน เพื่อใช้เป็นแนวทางประกอบการออกแบบพื้นที่ให้ตอบสนองทั้งด้านการใช้งานและความงามอย่างลงตัว

โดย "สีของเฟอร์นิเจอร์" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน" มี 3 แบบ ดังนี้



ภาพที่ 5. 90 "สีของเฟอร์นิเจอร์" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"

จากผลการสำรวจเรื่อง "สีของเฟอร์นิเจอร์" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน" พบว่า

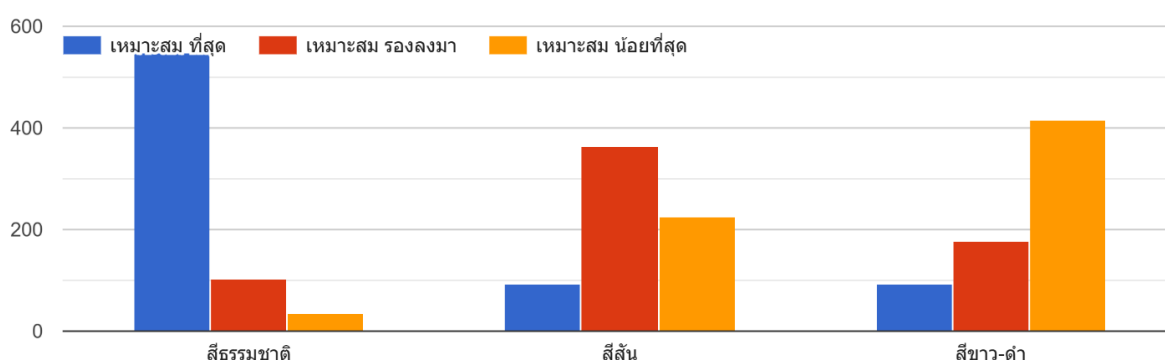
สีธรรมชาติ ได้รับคะแนนความเหมาะสมที่สุดสูงที่สุดอย่างชัดเจน แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เห็นว่าสีธรรมชาติช่วยสร้างบรรยากาศที่กลมกลืน อบอุ่น และผ่อนคลาย เหมาะกับการใช้งานในพื้นที่โถงทางเดิน

สีส้ม ถูกจัดอยู่ในลำดับความเหมาะสมรองลงมา แต่ก็มีสัดส่วนการถูกมองว่าเหมาะสมน้อยที่สุดในระดับปานกลาง

สีขาว-ดำ ได้คะแนนความเหมาะสมที่สุดต่ำที่สุด และมีสัดส่วนการถูกมองว่าเหมาะสมน้อยที่สุดมากที่สุดในบรรดาทั้งสามสี สะท้อนว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ไม่แนะนำให้ใช้สีนี้ในโถงทางเดิน

โดยรวม **สีธรรมชาติ** เป็นตัวเลือกที่ได้รับการยอมรับสูงสุด ขณะที่สีขาว-ดำควรหลีกเลี่ยงในการออกแบบเฟอร์นิเจอร์สำหรับโถงทางเดิน

3.10 "สีของเฟอร์นิเจอร์" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"



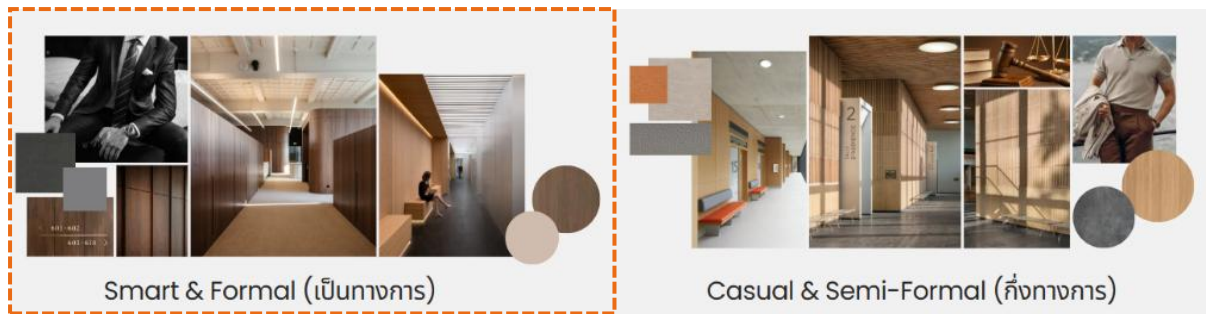
ภาพที่ 5. 91 ผลการสอบถาม "สีของเฟอร์นิเจอร์" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"

3.11) "โทนสีภาพรวม บรรยากาศ" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"

การเลือก โทนสีภาพรวมและบรรยากาศ ของโถงทางเดินมีบทบาทสำคัญต่อการสร้างความรู้สึกแรกของผู้ใช้งานพื้นที่ เพราะโถงทางเดินมักเป็นจุดผ่านหรือพื้นที่เชื่อมต่อระหว่างโซนต่าง ๆ ซึ่งโทนสีสามารถกำหนดความรู้สึกโดยรวมของพื้นที่ได้อย่างชัดเจน ในการออกแบบจึงมีการพิจารณาโทนสีหลัก เช่น Smart & Formal ที่ให้ความรู้สึกเป็นระเบียบ สุขุม และเป็นทางการ เหมาะกับการสร้างภาพลักษณ์ความน่าเชื่อถือ และ Casual & Semi-Formal ที่ให้บรรยากาศผ่อนคลายแต่ยังคงความสุภาพ เหมาะกับการต้อนรับและสร้างความเป็นมิตร

คำถามนี้มุ่งสำรวจความคิดเห็นว่าผู้ใช้งานมองว่าโทนสีแบบใดเหมาะสมที่สุดสำหรับโถงทางเดิน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบให้สอดคล้องกับความต้องการและความรู้สึกของผู้ใช้พื้นที่

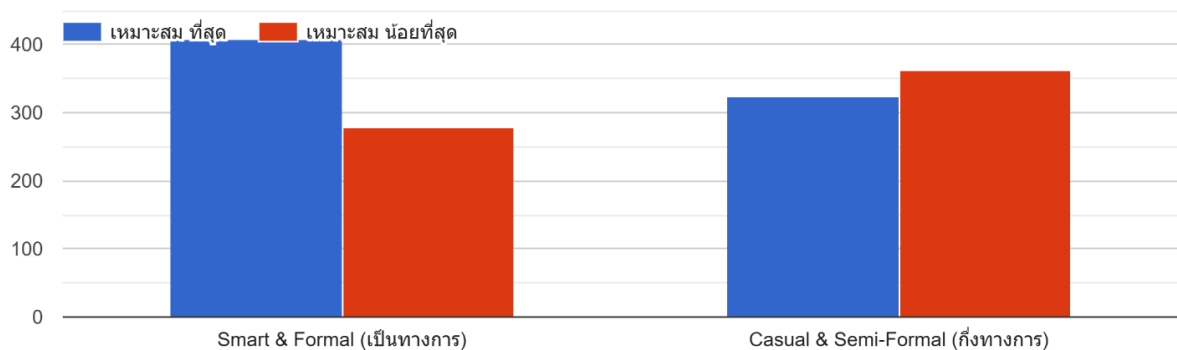
โดย "โทนสีภาพรวม บรรยากาศ" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน" มี 2 โทน ดังนี้



ภาพที่ 5. 92 "โทนสีภาพรวม บรรยากาศ" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"

จากผลการสอบถามพบว่า โทน Smart & Formal (เป็นทางการ) ได้รับคะแนนว่าเหมาะสมที่สุดสำหรับโถงทางเดินมากที่สุด รองลงมาคือ โทน Casual & Semi-Formal (กึ่งทางการ) ซึ่งแม้จะได้คะแนนรองลงมาในด้าน เหมาะสมที่สุด แต่มีคะแนนในระดับ เหมาะสมน้อยที่สุด ต่ำกว่า Smart & Formal เล็กน้อย แสดงว่าผู้ตอบส่วนใหญ่เห็นว่าโทนทางการช่วยสร้างความน่าเชื่อถือและภาพลักษณ์ที่ชัดเจนให้กับพื้นที่ ขณะเดียวกันก็ยังมีความต้องการโทนกึ่งทางการเพื่อเพิ่มบรรยากาศที่ผ่อนคลายมากขึ้นในบางกรณี

3.11 "โทนสีภาพรวม บรรยากาศ" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"



ภาพที่ 5. 93 ผลการสอบถาม "โทนสีภาพรวม บรรยากาศ" ที่เหมาะสมสำหรับ "โถงทางเดิน"

บทที่ 6

แนวทางการออกแบบต้นแบบศาลที่มีประชาชนเป็นศูนย์กลาง

การออกแบบศาลที่มีประชาชนเป็นศูนย์กลาง มีบทบาทสำคัญต่อเปลี่ยนแปลงห้องพิจารณาคดี ห้องสืบพยาน และพื้นที่ทางสัญจร งานวิจัยนี้จึงมุ่งศึกษาต้องเน้นแนวทางการออกแบบศาลที่ส่งผลดีต่อผู้พิพากษา เจ้าหน้าที่ศาล ฝ่ายโจทก์ ฝ่ายจำเลย และประชาชนที่เข้ามาใช้งาน โดยเนื้อหาบทที่ 6 นี้ประกอบไปด้วย องค์ประกอบของการออกแบบสภาพแวดล้อม แนวทางการออกแบบ การสรุปผลและข้อเสนอแนะ ข้อจำกัดของงานวิจัย และสิ่งส่งมอบของงานวิจัย

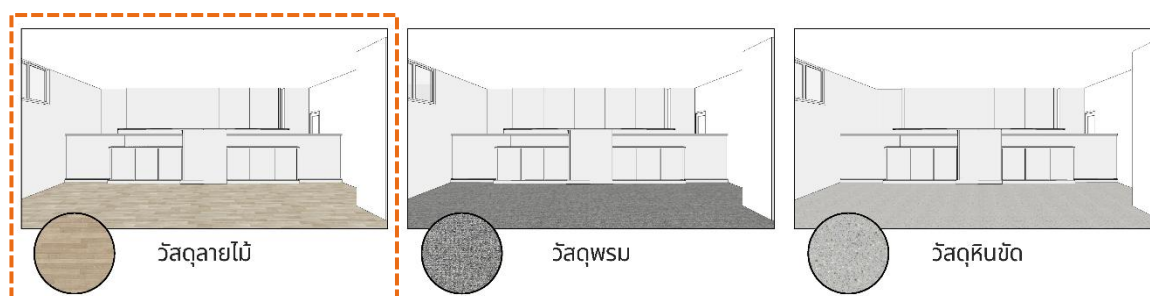
6.1 องค์ประกอบของการออกแบบสภาพแวดล้อม

จากการดำเนินการวิจัย สามารถสรุปองค์ประกอบของการออกแบบสภาพแวดล้อมได้ 7 ประเด็นหลัก ได้แก่ วัสดุพื้น ผนัง เพดาน ขนาดของช่องเปิด รูปแบบแสง เฟอร์นิเจอร์ และภาพรวมบรรยากาศ ซึ่งองค์ประกอบทั้ง 7 ประเด็นนี้จะใช้เป็นกรอบในการตอบคำถามงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของการออกแบบสภาพแวดล้อมของห้องพิจารณาคดี ห้องสืบพยาน และทางสัญจร

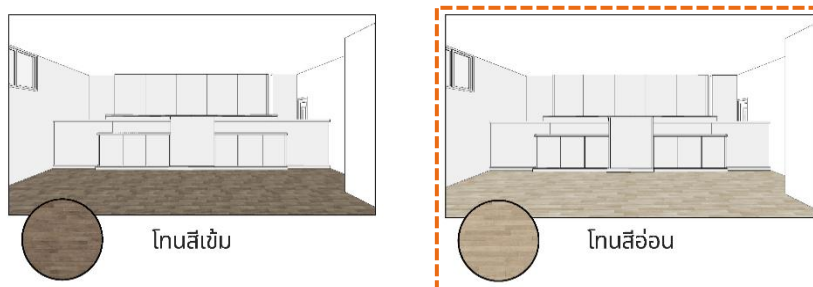
6.1.1 องค์ประกอบของการออกแบบห้องพิจารณาคดี

6.1.1.1 พื้น ห้องพิจารณาคดี

วัสดุพื้น เลือกใช้วัสดุลายไม้ในโทนสีอ่อน เนื่องจากวัสดุลายไม้ช่วยสร้างบรรยากาศรู้สึกอบอุ่น เป็นมิตร รวมถึงให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติ และยังทำให้ภายในห้องพิจารณาคดีดูสว่าง โปร่งโล่ง สบายตา และยังให้ความรู้สึกผ่อนคลาย ลดความตึงเครียดของผู้ใช้งาน



วัสดุพื้นห้องพิจารณาคดี

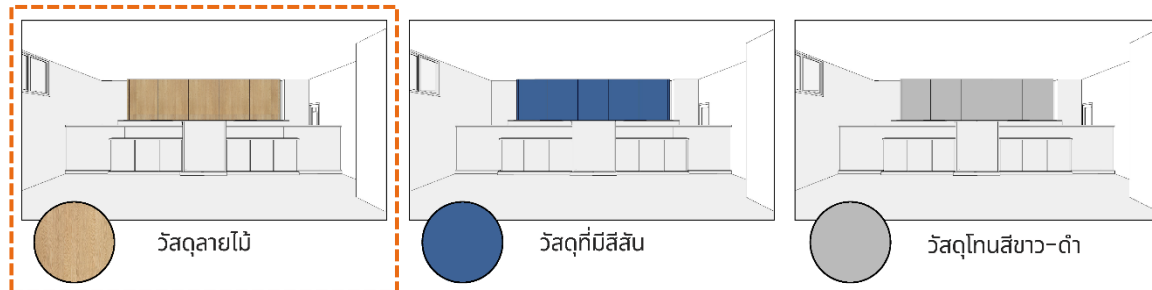


โทนสีวัสดุพื้นห้องพิจารณาคดี

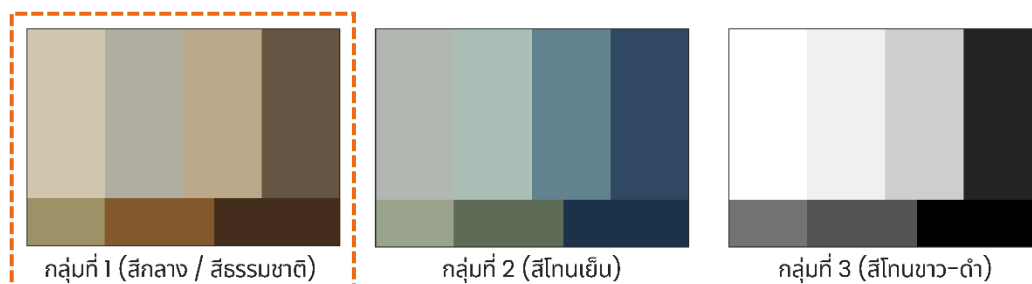
ภาพที่ 6. 1 พื้น ห้องพิจารณาคดี

6.1.1.2 ผนัง ห้องพิจารณาคดี

วัสดุผนัง เลือกใช้วัสดุลายไม้และผนังสีธรรมชาติ วัสดุลายไม้ช่วยสร้างบรรยากาศรู้สึกอบอุ่น เป็นมิตร และกลมกลืนกับสภาพแวดล้อม รวมถึงให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติ



วัสดุผนังห้องพิจารณาคดี

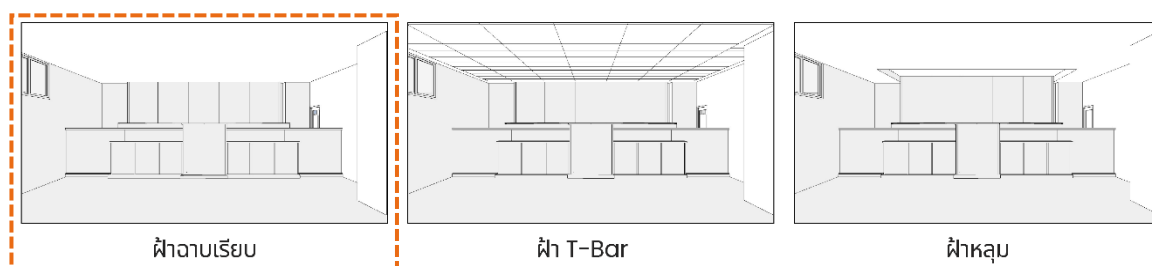


โทนสีวัสดุผนังห้องพิจารณาคดี

ภาพที่ 6. 2 ผนัง ห้องพิจารณาคดี

6.1.1.3 เพดาน ห้องพิจารณาคดี

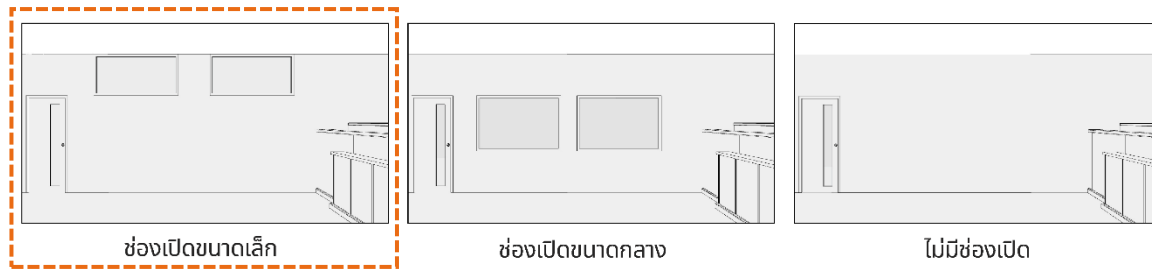
วัสดุเพดาน เลือกใช้วัสดุผ้าเพดานฉาบเรียบ วัสดุเพดานเพื่อสร้างบรรยากาศรู้สึกโปร่งโล่ง เรียบง่าย และเป็นทางการ



ภาพที่ 6. 3 เพดานห้องพิจารณาคดี

6.1.1.4 ขนาดช่องเปิด ห้องพิจารณาคดี

ขนาดช่องเปิด ออกแบบให้ไม่ปิดทึบ เพื่อสามารถนำแสงธรรมชาติภายนอกเข้าสู่ภายในห้องพิจารณาคดีได้ ทั้งนี้ช่องเปิดไม่ควรกว้างจนเกินไป เพื่อหลีกเลี่ยงการรบกวนสมาธิของผู้ใช้งาน



ภาพที่ 6. 4 ขนาดช่องเปิด ห้องพิจารณาคดี

6.1.1.5 รูปแบบของแสง ห้องพิจารณาคดี

รูปแบบของแสง สีของแสงแสงสว่างให้ความชัดเจนมองเห็นได้ดี เหมาะกับความเป็นทางการ



ภาพที่ 6. 5 รูปแบบของแสง ห้องพิจารณาคดี

6.1.1.6 เฟอร์นิเจอร์ ห้องพิจารณาคดี

รูปแบบของบัลลังก์ โต๊ะและเก้าอี้ รูปแบบของบัลลังก์จะยกพื้น 3 Step ส่วนโต๊ะภายในห้องพิจารณาคดีมีลักษณะขอบโค้งมนไม่มีเหลี่ยมมุม เพื่อเพิ่มความรู้สึกความปลอดภัยต่อผู้ใช้งาน ส่วนเก้าอี้เลือกใช้เก้าอี้แบบเลื่อน เพื่อความสะดวกในการปรับตำแหน่งใช้งาน สำหรับเก้าอี้ของโจทก์และจำเลย เลือกเป็นเก้าอี้ยาวพร้อมมีเบาะนุ่มรองนั่ง เพื่อเพิ่มความสะดวกสบายระหว่างการพิจารณาคดีที่ใช้เวลานาน โดยเฟอร์นิเจอร์ทั้งหมดเลือกใช้โทนสีธรรมชาติ เพื่อสร้างบรรยากาศกลมกลืนและผ่อนคลาย



รูปแบบบัลลังก์ห้องพิจารณาคดี



มีเหลี่ยมมุม

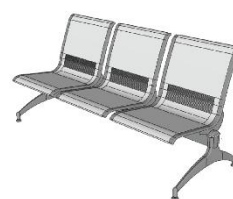
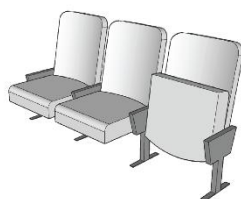
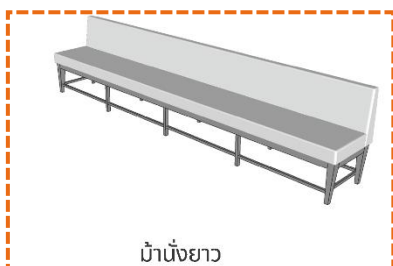


ไม่มีเหลี่ยมมุม

รูปแบบโต๊ะเจ้าหน้าที่ห้องพิจารณาคดี



รูปแบบเก้าอี้เจ้าหน้าที่ห้องพิจารณาคดี



รูปแบบเก้าอี้ผู้เข้าฟังการพิจารณาคดี

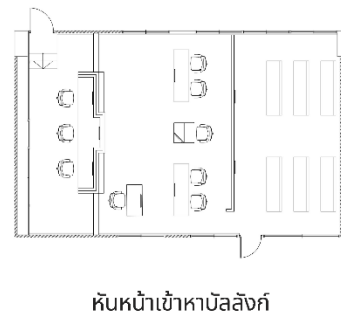
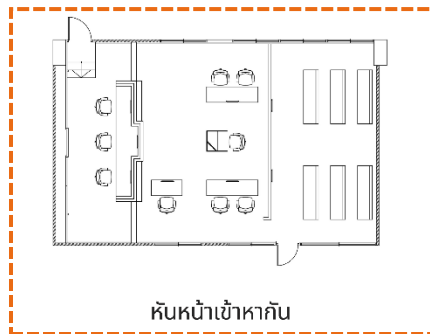


สีของเฟอร์นิเจอร์ห้องพิจารณาคดี

ภาพที่ 6. 6 เฟอร์นิเจอร์ ห้องพิจารณาคดี

6.1.1.7 ภาพรวมบรรยากาศ และการวางผังห้องพิจารณาคดี

ภาพรวมบรรยากาศห้องพิจารณาคดี โต๊ะอัยการ ทนายความหันหน้าเข้าหากัน สร้างบรรยากาศให้น่าเชื่อถือ ออกแบบให้มีความเป็นธรรมชาติ สร้างความรู้สึกสบายและผ่อนคลาย เพื่อลดความตึงเครียดของผู้ใช้งาน ภายในห้องพิจารณาคดี



การวางผังห้องพิจารณาคดี

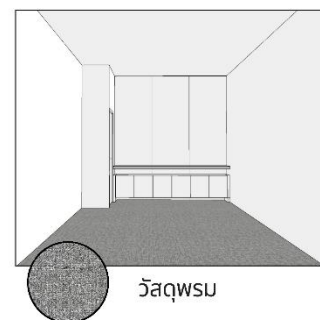
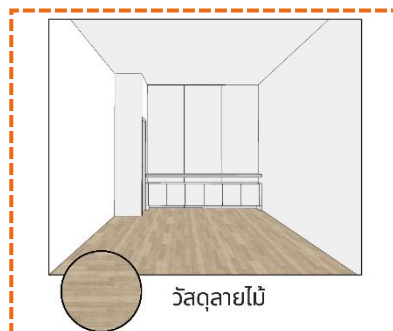


ภาพที่ 6. 7 ภาพรวมบรรยากาศ ห้องพิจารณาคดี

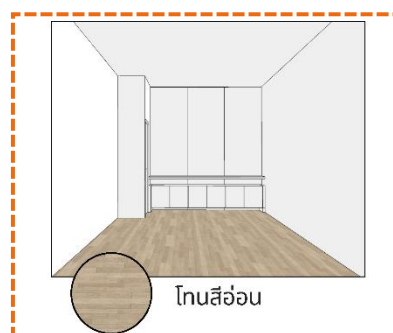
6.1.2 องค์ประกอบการออกแบบห้องสืบพยาน

6.1.2.1 พื้น ห้องสืบพยาน

วัสดุพื้น เลือกใช้วัสดุลามิเนตลายไม้ช่วยสร้างบรรยากาศรู้สึกอบอุ่น เป็นมิตร และปลอดภัย รวมถึงให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติ และโทนสีอ่อนช่วยสร้างบรรยากาศโปร่งโล่งลดความตึงเครียด



วัสดุพื้นห้องสืบพยาน

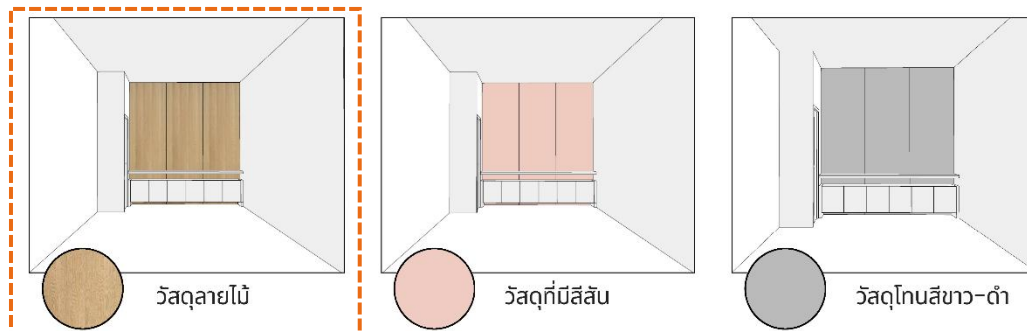


โทนสีวัสดุพื้นห้องสืบพยาน

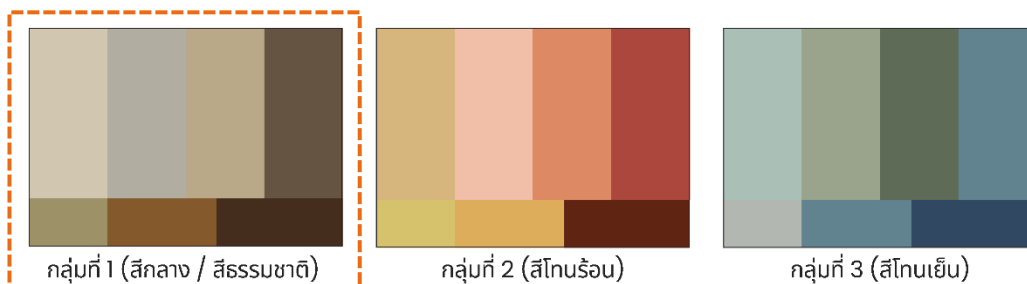
ภาพที่ 6.8 พื้น ห้องสืบพยาน

6.1.2.2 ผนัง ห้องสืบพยาน

วัสดุผนัง เลือกใช้วัสดุลายไม้ช่วยสร้างบรรยากาศรู้สึกอบอุ่น สบายตา รวมถึงให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติ



วัสดุผนังห้องสืบพยาน

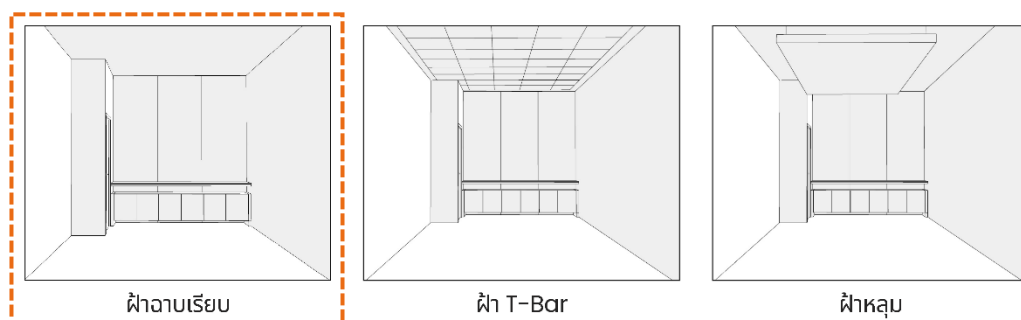


โทนสีวัสดุผนังห้องสืบพยาน

ภาพที่ 6.9 ผนัง ห้องสืบพยาน

6.1.2.3 เพดาน ห้องสืบพยาน

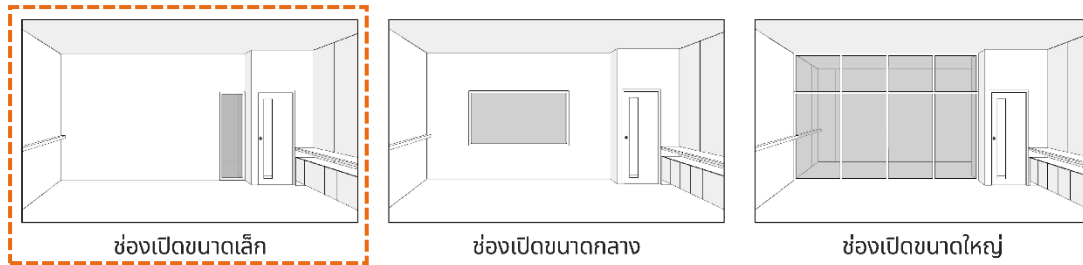
วัสดุเพดาน เลือกใช้วัสดุฝ้าเพดานฉาบเรียบ เรียบง่าย และสบายตา



ภาพที่ 6.10 เพดาน ห้องสืบพยาน

6.1.2.4 ขนาดช่องเปิด ห้องสืบพยาน

ขนาดช่องเปิด ออกแบบให้มีช่องเปิดขนาดเล็กให้ความเป็นส่วนตัว



ภาพที่ 6. 11 ขนาดช่องเปิด ห้องสืบพยาน

6.1.2.5 รูปแบบของแสง ห้องสืบพยาน

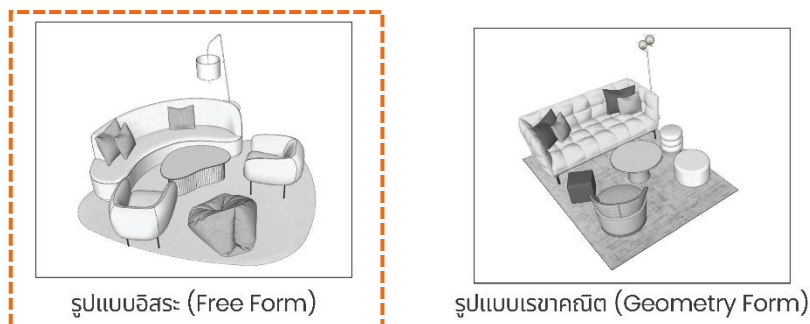
รูปแบบของแสง สีของแสงสบายตา ช่วยสร้างบรรยากาศอบอุ่นและผ่อนคลาย เหมาะสำหรับการลดความตึงเครียด



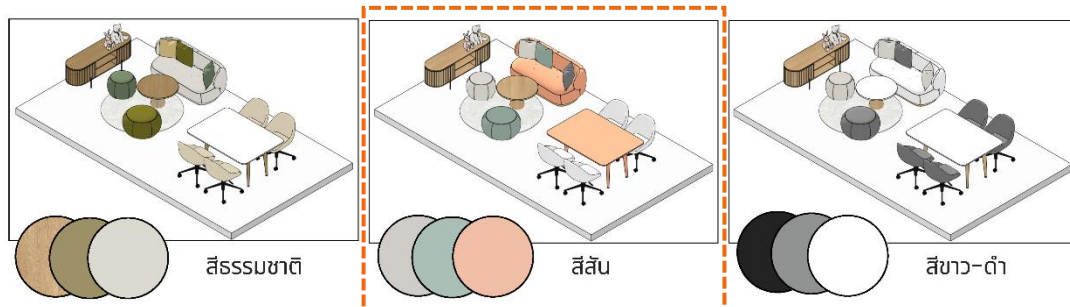
ภาพที่ 6. 12 รูปแบบของแสง ห้องสืบพยาน

6.1.2.6 เฟอร์นิเจอร์ ห้องสืบพยาน

รูปแบบของโต๊ะและเก้าอี้ โต๊ะภายในห้องสืบพยาน รูปแบบอิสระ สร้างความผ่อนคลาย และโทนสีเฟอร์นิเจอร์เป็นสีธรรมชาติสบายตา



รูปแบบของโต๊ะและเก้าอี้



รูปแบบโทนสีของโต๊ะและเก้าอี้

ภาพที่ 6. 13 เฟอร์นิเจอร์ ห้องสืบพยาน

6.1.2.7 ภาพรวมบรรยากาศ ห้องสืบพยาน

ภาพรวมบรรยากาศห้องสืบพยาน บรรยากาศโดยรวมออกแบบให้มีโทนสีอบอุ่น เป็นธรรมชาติช่วยให้
เด็กรู้สึกปลอดภัยและลดความตึงเครียด

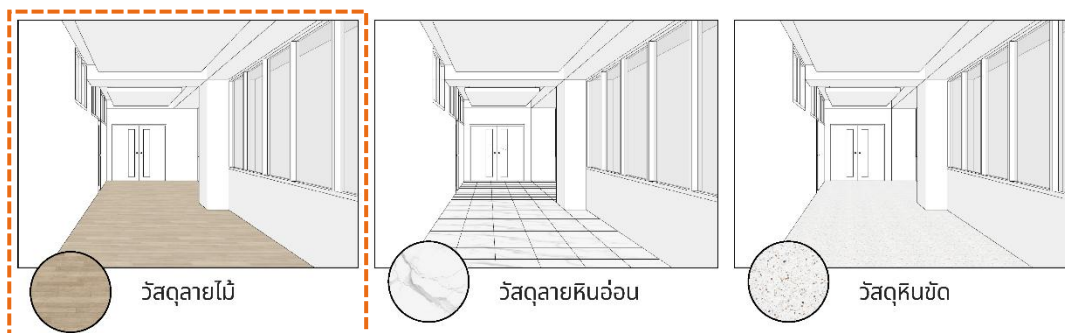


ภาพที่ 6. 14 ภาพรวมบรรยากาศ ห้องสืบพยาน

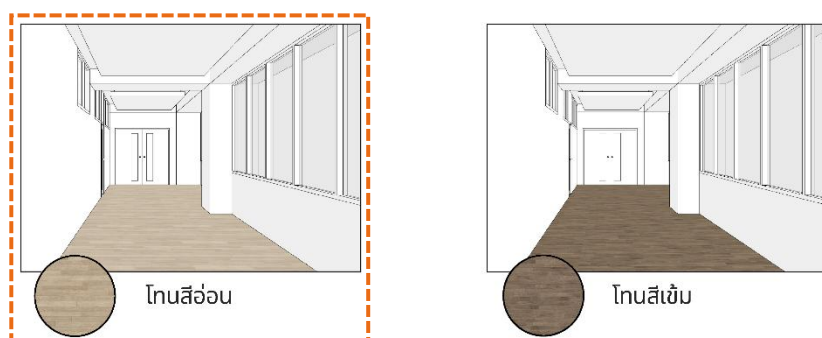
6.1.3 องค์ประกอบการออกแบบพื้นที่สัญจร

6.1.3.1 พื้น พื้นที่สัญจร

วัสดุพื้น เลือกใช้วัสดุลายไม้ในโทนสีอ่อน วัสดุลายไม้ช่วยสร้างบรรยากาศรู้สึกอบอุ่น เป็นมิตร สวยงาม
รวมถึงให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติ



วัสดุโถงทางเดิน

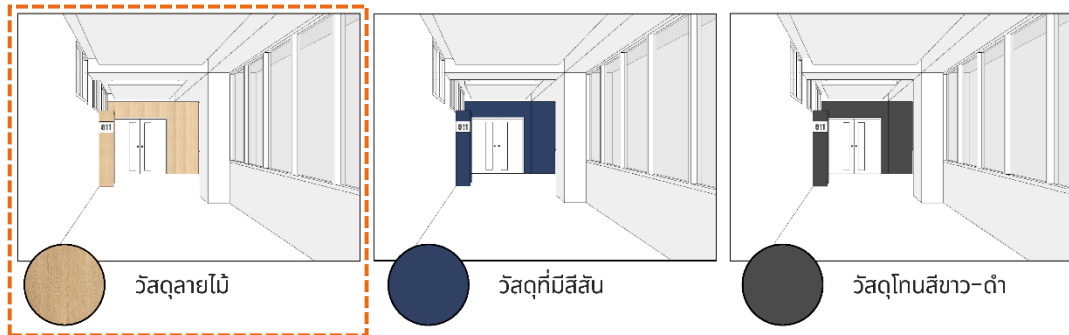


โทนสีวัสดุโถงทางเดิน

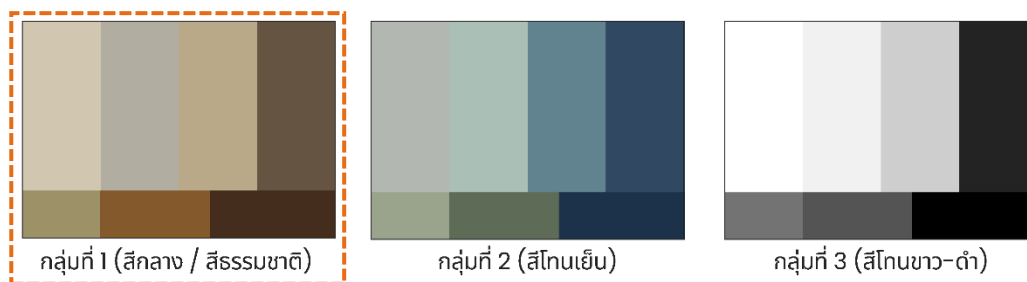
ภาพที่ 6. 15 พื้น พื้นที่สัญจร

6.1.3.2 ผนัง พื้นที่สัญจร

วัสดุผนัง เลือกใช้วัสดุลายไม้ โทนสีวัสดุธรรมชาติช่วยสร้างบรรยากาศอบอุ่น เป็นมิตร และให้ความรู้สึกผ่อนคลาย



วัสดุผนังโถงทางเดิน

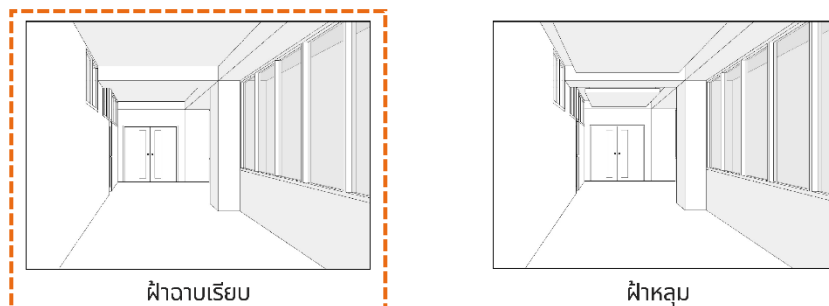


โทนสีวัสดุผนังโถงทางเดิน

ภาพที่ 6. 16 ผนังพื้นที่สัญจร

6.1.3.3 เพดาน พื้นที่สัญจร

วัสดุเพดาน เลือกใช้วัสดุผ้าเพดาน



ภาพที่ 6. 17 เพดานโถงทางเดิน

6.1.3.4 ขนาดช่องเปิด พื้นที่สัญจร

ขนาดช่องเปิด ออกแบบให้หน้าต่างขนาดกลางสามารถนำแสงธรรมชาติเข้ามาในอาคารได้ และไม่ให้อึดอัดหรือโปร่งเกินไป



ภาพที่ 6. 18 ขนาดช่องเปิดโถงทางเดิน

6.1.3.5 รูปแบบของแสง พื้นที่สัญจร

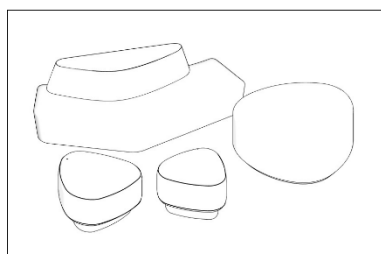
รูปแบบของแสง สีของแสงสว่างที่เหมาะสมมีความสว่างชัดเจนและรู้สึกโปร่งสบาย



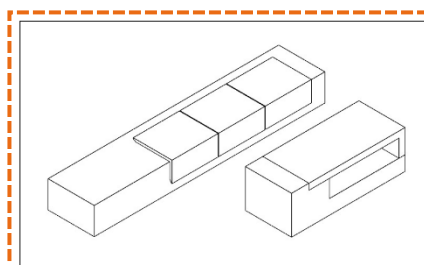
ภาพที่ 6. 19 รูปแบบแสงโถงทางเดิน

6.1.3.6 เฟอร์นิเจอร์ พื้นที่สัญจร

รูปแบบของโต๊ะและเก้าอี้ โต๊ะภายนอกโถงทางเดิน ส่วนเก้าอี้ยาวมีพนักพิงโชนสีธรรมชาติ ช่วยเพิ่มความสะดวกสบายระหว่างรอพิจารณาคดี

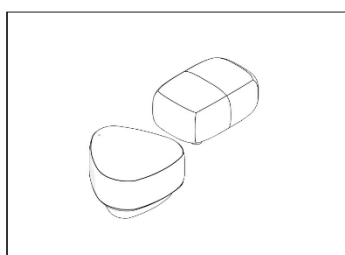


ไม่มีเหลี่ยมมุม

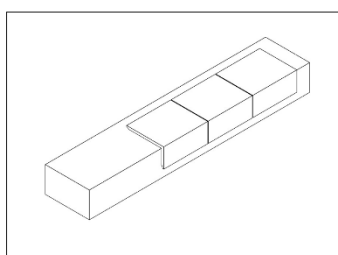


มีเหลี่ยมมุม

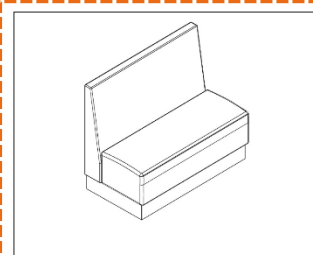
รูปแบบโต๊ะเก้าอี้โถงทางเดิน



เก้าอี้สตุลา

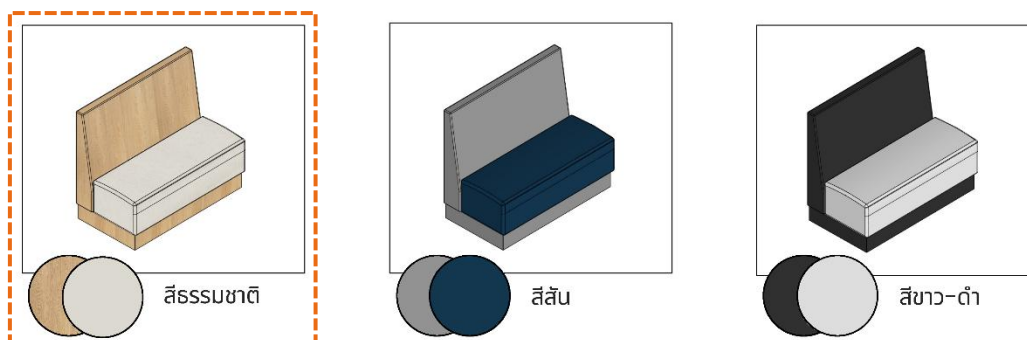


ม้านั่งยาวไม่มีพนักพิง



ม้านั่งยาวมีพนักพิง

รูปแบบเฟอร์นิเจอร์โถงทางเดิน



โทนสีเฟอร์นิเจอร์ทางเดิน

ภาพที่ 6. 20 เฟอร์นิเจอร์ทางเดิน

6.1.3.7 ภาพรวมบรรยากาศ พื้นที่สัญจร

ภาพรวมบรรยากาศโถงทางเดิน บรรยากาศโดยรวมออกแบบให้มีความเป็นธรรมชาติ ผ่อนคลาย ผู้ที่เข้ามาใช้งานสามารถมองหาเลขห้องได้ง่ายขึ้น



ภาพที่ 6. 21 ภาพรวมบรรยากาศ พื้นที่สัญจร

6.2 แนวทางการออกแบบ

จากข้อมูลแนวทางการออกแบบพบว่ากรอบการออกแบบ ห้องพิจารณาคดี ห้องสืบพยาน และพื้นที่สัญจร มีรายละเอียดของแต่ละพื้นที่ ดังนี้

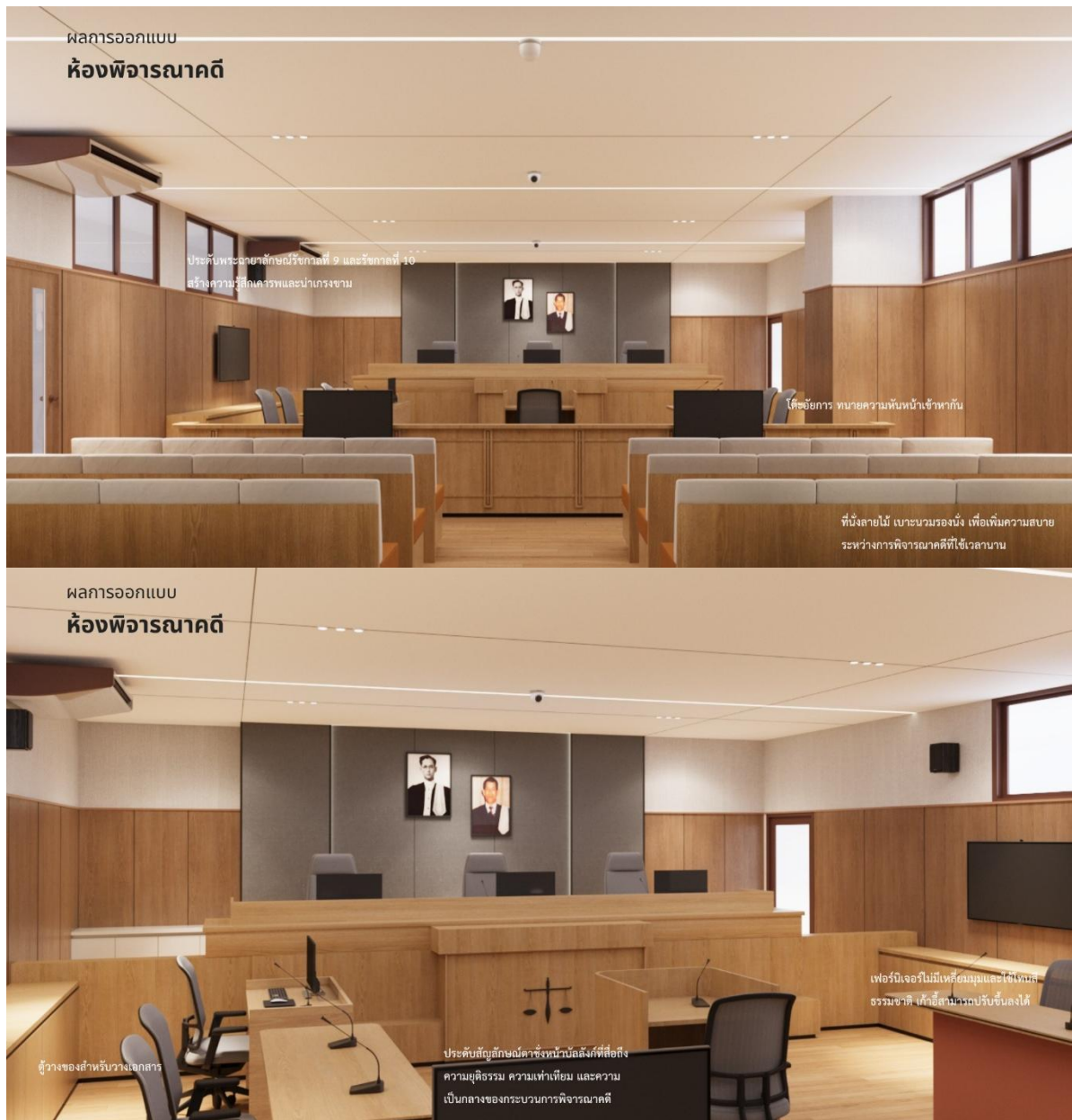
6.2.1 แนวทางการออกแบบห้องพิจารณาคดี

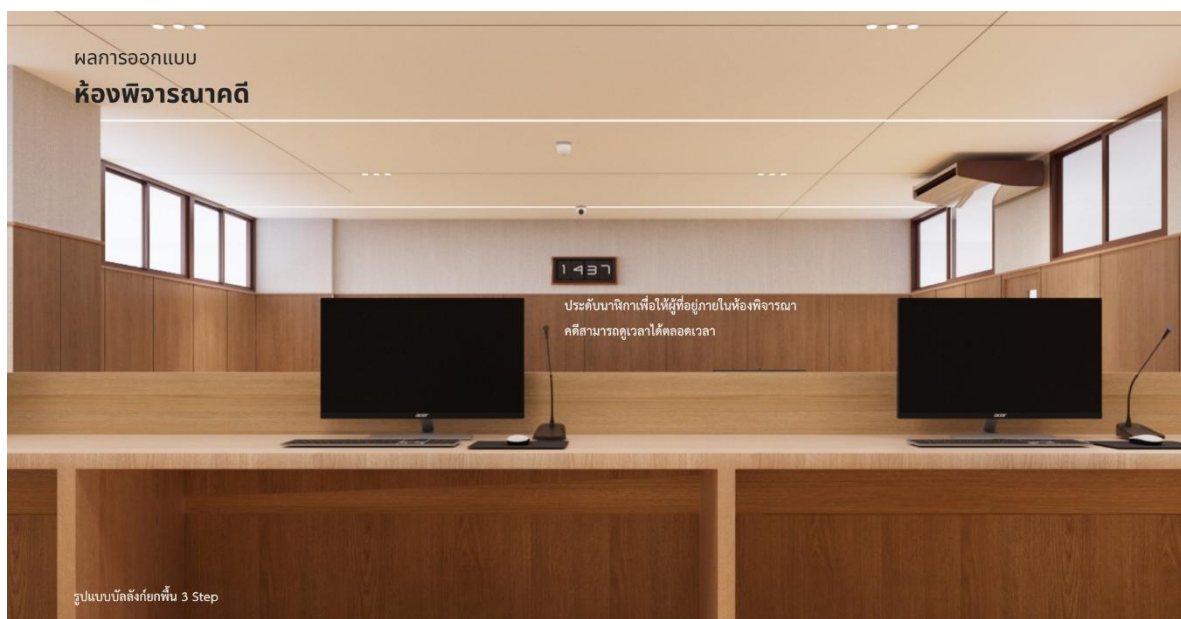
ห้องพิจารณาคดีถูกออกแบบให้มีบรรยากาศผ่อนคลายและเป็นมิตรต่อผู้ใช้งาน โดยเลือกใช้วัสดุและสีที่ให้ความรู้สึกอบอุ่น เช่น ไม้สีอ่อน ผ้าม่านโทนธรรมชาติ และผ้าเพดานฉาบเรียบ ช่องหน้าต่างขนาดเล็กถูกจัดวางเหนือระดับสายตา เพื่อให้แสงธรรมชาติส่องถึงโดยไม่รบกวนสมาธิภายในห้อง แสงสว่างภายในเลือกใช้โทนสบายตา เฟอร์นิเจอร์ทุกชิ้นออกแบบให้ปราศจากเหลี่ยมมุมคม และใช้โทนสีธรรมชาติ เพื่อสร้างความกลมกลืนและความรู้สึกปลอดภัย รูปแบบบัลลังก์ยกสูง (3 step) เพื่อคงความเป็นทางการ

ผนังด้านหลังบัลลังก์ประดับพระบรมฉายาลักษณ์พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 9 และ รัชกาลที่ 10 อันเป็นสัญลักษณ์ว่าการกระทำของผู้พิพากษาเป็นไปในพระปรมาภิไธยพระมหากษัตริย์ พร้อมทั้ง

ติดตั้งสัญลักษณ์ตาชั่งบริเวณด้านหน้าบัลลังก์ เพื่อสื่อถึงความน่าเชื่อถือ ความยุติธรรม ความเท่าเทียม และความเป็นกลางของกระบวนการพิจารณา

การจัดวางเฟอร์นิเจอร์ภายในห้องคำนึงถึงการสื่อสารและการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ โต๊ะของอัยการและทนายความหันหน้าเข้าหากัน เพื่อสะท้อนการนำเสนอข้อเท็จจริงและการปรึกษาหารือกับผู้พิพากษา ขณะที่โต๊ะของเจ้าหน้าที่หน้าบัลลังก์จัดวางให้หันข้างต่อบัลลังก์ เพื่อให้สามารถดูแลและกำกับขั้นตอนต่าง ๆ ในห้องพิจารณาได้อย่างรอบด้าน



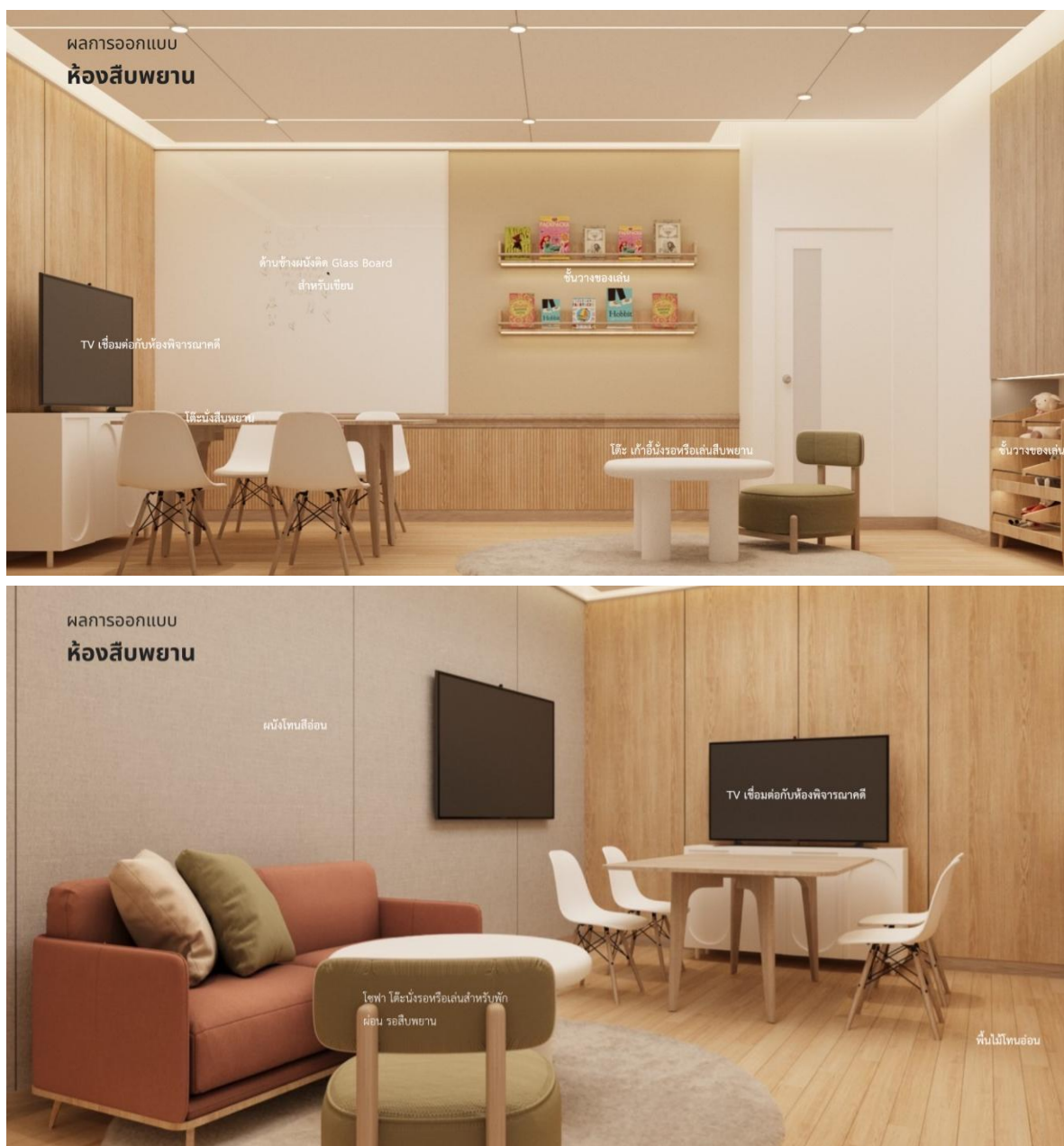


ภาพที่ 6. 22 การออกแบบห้องพิจารณาคดี

6.2.2 แนวทางการออกแบบห้องสืบพยาน

ห้องสืบพยานถูกออกแบบให้เป็นพื้นที่ที่ให้ความรู้สึกปลอดภัย ผ่อนคลาย และเป็นมิตรต่อเด็กและผู้ใช้งานทุกคน โดยเลือกใช้พื้นไม้สีอ่อนและผนังไม้โทนธรรมชาติ เพิ่มความอบอุ่นและลดความตึงเครียด พร้อมติดตั้งกระดานแก้ว (Glass Board) สำหรับการเขียนหรือบันทึกข้อมูล ผ้าเพดานฉาบเรียบเรียงสวยงาม และมีช่องหน้าต่างขนาดเล็กบนบานประตู เพื่อให้สามารถมองเห็นการใช้งานภายในจากด้านนอกได้อย่างเหมาะสม

แสงสว่างภายในห้องออกแบบให้สบายตา เพื่อช่วยสร้างบรรยากาศผ่อนคลาย ภายในจัดให้มีโซฟา โต๊ะ เก้าอี้ และของเล่น เพื่อให้เด็กสามารถคลายความกังวลระหว่างรอการสืบพยาน ส่วนพื้นที่สืบพยานประกอบด้วยโต๊ะและเก้าอี้ที่จัดวางอย่างเหมาะสม พร้อมติดตั้งจอทีวีที่เชื่อมต่อสัญญาณกับห้องพิจารณาคดี เพื่อรองรับการสื่อสารและการบันทึกข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพที่ 6. 23 การออกแบบห้องสืบพยาน

6.2.3 แนวทางการออกแบบพื้นที่สัญจร

ทางสัญจรถูกออกแบบให้ให้ความรู้สึกปลอดภัยและเป็นมิตรต่อผู้ใช้งาน โดยใช้พื้นไม้สีอ่อนและผนังไม้ โทนธรรมชาติ เพื่อสร้างบรรยากาศอบอุ่นและผ่อนคลาย ผ้าเพดานออกแบบเป็นผ้าหลุม ช่วยเพิ่มมิติและความ โปร่งโล่งของพื้นที่ หน้าต่างขนาดกลางเปิดรับแสงธรรมชาติเข้าสู่ภายในอาคาร ในขณะที่หน้าต่างบานติดตาย ถูกเลือกใช้เพื่อป้องกันการเปิดออก ลดความเสี่ยงต่อการกระโดดทำร้ายตนเอง

เพื่อให้การใช้งานสะดวกและปลอดภัย มีการติดตั้งป้ายเลขห้องขนาดใหญ่ สีเข้มบนพื้นหลังสีอ่อน เพื่อให้ง่ายต่อการมองเห็นได้ชัดเจนแม้ในระยะไกล บริเวณพื้นที่นั่งรอพิจารณาคดีจัดเก้าอี้โอบล้อมสีธรรมชาติ พร้อมเบาะรอง นั่งและพนักพิงนุ่ม เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถรอได้อย่างสะดวกสบายและลดความตึงเครียดระหว่างรอ



ภาพที่ 6. 24 การออกแบบพื้นที่ที่สัญจร

6.3 การสรุปผล

สรุปผลการวิจัย

โครงการวิจัย “ต้นแบบพิมพ์เขียวสถาปัตยกรรมของศาลที่ยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง” มุ่งสร้างแนวทางและต้นแบบการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในศาลที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้งานทุกกลุ่มอย่างเท่าเทียม โดยตั้งอยู่บนหลัก Human-Centric Design เพื่อให้พื้นที่และกระบวนการยุติธรรมสะท้อนคุณค่าของความเท่าเทียม ความปลอดภัย และศักดิ์ศรีของทุกคนที่เกี่ยวข้อง

แนวคิด “ศาลที่มีประชาชนเป็นศูนย์กลาง” (People-Centered Court)

แนวคิดนี้ตั้งอยู่บนหลักการที่มองว่าประชาชนคือหัวใจของการออกแบบและพัฒนาระบบศาล ทั้งในแง่สถาปัตยกรรม พื้นที่ใช้งาน และบริการสนับสนุน โดยไม่จำกัดการมองเพียงแค่โครงสร้างกายภาพ แต่รวมถึงประสบการณ์ของผู้ใช้ศาลในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การเดินทางเข้าสู่ศาล การสัญจรภายในอาคาร การรอคอย การมีปฏิสัมพันธ์กับบุคลากร ตลอดจนการออกจากพื้นที่ศาล

หัวใจของแนวคิดนี้ คือการรับฟังเสียงของผู้ใช้ศาลจากหลากหลายกลุ่มที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้การออกแบบตอบสนองความต้องการที่แท้จริงของแต่ละกลุ่ม และลดปัจจัยที่สร้างความเครียด ความกดดัน หรือความไม่ปลอดภัยในระหว่างการใช้บริการ โดยใช้ กระบวนการ Design Thinking และ Co-Design ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอน Empathize – Define – Ideate – Prototype – Test เพื่อสร้างความเข้าใจเชิงลึกต่อผู้ใช้ และพัฒนาต้นแบบที่ผ่านการทดสอบและปรับแก้โดยมีส่วนร่วมจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกภาคส่วน แนวคิดนี้ยังเชื่อมโยงกับ หลักการ Universal Design (UD) เพื่อตรวจสอบว่าการออกแบบพื้นที่ศาลสามารถรองรับความหลากหลายของผู้ใช้ ทั้งด้านร่างกาย ความสามารถ ภาษา วัฒนธรรม และประสบการณ์ชีวิต

นอกจากนี้ กรอบแนวคิด “ศาลที่มีประชาชนเป็นศูนย์กลาง” ยังมุ่งเน้นการสร้างสมดุลระหว่าง ความปลอดภัย (security) และ ความเป็นมิตรต่อผู้ใช้ (user-friendliness) เพื่อให้ศาลทำหน้าที่เป็นพื้นที่แห่งความยุติธรรมที่ประชาชนรู้สึกไว้วางใจ และสามารถเข้าถึงได้โดยไม่ถูกขัดขวางด้วยอุปสรรคด้านกายภาพ จิตใจ หรือระบบการให้บริการ การวางกรอบคิดในลักษณะนี้ช่วยให้การออกแบบสถาปัตยกรรมของศาลไม่เพียงแต่ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพในเชิงกระบวนการยุติธรรม แต่ยังสร้างประสบการณ์ที่ส่งเสริมความเท่าเทียม ศักดิ์ศรี และสิทธิมนุษยชนของทุกคนที่เข้ามาในพื้นที่ศาล

กลุ่มประชาชนและความต้องการที่แตกต่างกัน

การออกแบบศาลที่มีประชาชนเป็นศูนย์กลางจำเป็นต้องเข้าใจว่าผู้ใช้ศาลไม่ได้เป็นกลุ่มที่มีลักษณะเดียวกัน แต่ประกอบด้วยกลุ่มประชาชนที่หลากหลาย ซึ่งมีบทบาท ความต้องการ และจุดเปราะบาง (vulnerabilities) แตกต่างกันไป งานวิจัยนี้ พบว่า กลุ่มผู้ใช้ศาลสามารถถูกแบ่งออกได้เป็น 4 กลุ่มหลัก เพื่อให้สามารถระบุและตอบสนองต่อความต้องการเฉพาะของแต่ละกลุ่มได้อย่างตรงจุด ดังนี้

กลุ่มที่ 1 ผู้เกี่ยวข้องโดยสถานการณ์ ได้แก่ โจทก์ จำเลย พยาน และผู้เสียหาย กลุ่มนี้ส่วนใหญ่ไม่คุ้นชินกับกระบวนการในศาลและมักเผชิญกับความกดดันทางจิตใจ ความวิตกกังวล หรือความกลัวต่อบรรยากาศและอำนาจในศาล ความต้องการหลักคือการได้รับความปลอดภัยจากการเผชิญหน้ากับคู่กรณี การมีเส้นทางสัญจรและพื้นที่รอที่แยกชัดเจน การได้รับข้อมูลและคำแนะนำที่ชัดเจนเข้าใจง่าย และการอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ลดความตึงเครียด

กลุ่มที่ 2 ผู้ปฏิบัติร่วมภายนอก ได้แก่ ทนายความ อัยการ นักสังคมสงเคราะห์ และนักจิตวิทยา ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนคู่ความและผู้ที่เกี่ยวข้องในกระบวนการยุติธรรม ความต้องการของกลุ่มนี้คือการมีพื้นที่ทำงานยืดหยุ่น พื้นที่ให้คำปรึกษาหรือเตรียมพยานที่มีความเป็นส่วนตัว และการเข้าถึงข้อมูลหรือระบบสนับสนุนงานได้อย่างสะดวก รวดเร็ว และมีประสิทธิภาพ

กลุ่มที่ 3 ผู้ปฏิบัติภายในศาล ได้แก่ ผู้พิพากษา ตำรวจศาล และเจ้าหน้าที่หน้าบัลลังก์ กลุ่มนี้มีหน้าที่ดูแลและควบคุมกระบวนการพิจารณาคดีภายในห้องพิจารณาและพื้นที่ศาลทั้งหมด ความต้องการหลักคือการมีเส้นทางสัญจรแยกเฉพาะสำหรับบุคลากรภายใน การควบคุมความปลอดภัยอย่างรัดกุม และการทำงานในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อสมาธิและความเป็นระเบียบของกระบวนการ

กลุ่มที่ 4 ผู้ใช้งานที่มีข้อจำกัดเฉพาะ ได้แก่ ผู้พิการ ผู้สูงอายุ เด็ก และคนต่างด้าว ซึ่งมีข้อจำกัดด้านการเคลื่อนไหว การสื่อสาร หรือความเข้าใจในภาษาและระบบศาล กลุ่มนี้ต้องการการออกแบบที่เอื้อต่อการเข้าถึงอย่างเท่าเทียม (inclusive access) การสื่อสารที่ชัดเจนและหลากหลายรูปแบบ รวมถึงการจัดพื้นที่และบริการที่ไม่ทำให้เกิดการตีตราหรือแยกออกจากผู้ใช้คนอื่นอย่างไม่จำเป็น

การระบุและทำความเข้าใจลักษณะเฉพาะของแต่ละกลุ่มผู้ใช้ศาลเช่นนี้ ทำให้การออกแบบสามารถเชื่อมโยงจาก “ความต้องการ” (needs) และ “จุดเปราะบาง” (pain points) ไปสู่การกำหนด “แนวทางออกแบบ” (design responses) ที่เหมาะสมต่อบริบทของแต่ละกลุ่ม

Pain Points ตามพื้นที่วิกฤตในศาล

จากการสำรวจภาคสนาม การสังเกตการณ์ และการเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้ใช้ศาลทั้ง 4 กลุ่ม พบว่ามีพื้นที่ในศาลหลายจุดที่ก่อให้เกิดปัญหาสำคัญต่อประสบการณ์และความปลอดภัยของผู้ใช้ ซึ่งสามารถจัดกลุ่มเป็น พื้นที่วิกฤต (critical areas) ได้ดังนี้

1) ห้องพิจารณาคดี (Courtroom)

ห้องพิจารณาคดีถือเป็นหัวใจของการทำงานในศาล แต่กลับพบ pain points หลายประการ ได้แก่

- การจัดที่นั่งของโจทก์ จำเลย และคู่กรณีอื่น ๆ ใกล้กันเกินไป ทำให้เกิดความเสี่ยงต่อความปลอดภัยและสร้างความกดดันทางจิตใจ
- คอกพยานมีพื้นที่คับแคบ ไม่เอื้อต่อการใช้งานของผู้สูงอายุหรือผู้พิการ
- ระบบเสียงและภาพภายในห้องไม่ชัดเจน ทำให้ผู้ฟังหรือผู้มีส่วนร่วมบางส่วนเข้าใจเนื้อหาได้ไม่ครบถ้วน
- บรรยากาศภายในห้องมีแสงและสีที่ทำให้รู้สึกตึงเครียด ส่งผลต่อสภาพจิตใจของคู่ความและพยาน
- พื้นที่หน้าห้องพิจารณาแออัด ขาดจุดรอเฉพาะ และมักเกิดการปะปนของคู่กรณีที่ไม่ควรพบกัน

2) เส้นทางสัญจรและพื้นที่รอ (Circulation & Waiting Areas)

เส้นทางสัญจรในศาลจำนวนมากไม่แยกการใช้งานระหว่างบุคลากรศาล คู่ความ และประชาชนทั่วไป ส่งผลให้เกิดการปะปนและเสี่ยงต่อการเผชิญหน้าระหว่างฝ่ายที่มีข้อพิพาท นอกจากนี้ พื้นที่รอบศาลและหน้าห้องพิจารณาขาดการจัดสรรเป็นพื้นที่รอแยกเฉพาะสำหรับกลุ่มต่าง ๆ ทำให้ผู้ใช้รู้สึกไม่ปลอดภัยและไม่สะดวกในการรอคิวหรือเตรียมตัวก่อนเข้าสู่ห้องพิจารณา

3) ห้องสืบพยานและห้องให้คำปรึกษา (Witness Rooms & Consultation Spaces)

พื้นที่เหล่านี้มีความสำคัญต่อการสร้างความมั่นใจให้กับพยานและคู่ความก่อนเข้าสู่การพิจารณาคดี แต่ปัจจุบันมักมีข้อจำกัด เช่น ขาดความเป็นส่วนตัว เสี่ยงรบกวนจากภายนอก และการเข้าถึงที่ไม่สะดวกสำหรับผู้ที่มีข้อจำกัดด้านร่างกาย ส่งผลให้พยานและผู้เสียหายรู้สึกไม่ปลอดภัยหรือไม่พร้อมทางจิตใจ

4) การเข้าถึงและสิ่งอำนวยความสะดวก (Accessibility & Facilities)

แม้จะมีการจัดสิ่งอำนวยความสะดวกพื้นฐาน แต่ยังมีปัญหาที่ส่งผลต่อผู้ที่มีข้อจำกัดเฉพาะ เช่น

- ทางลาดและประตูที่ไม่รองรับมาตรฐานสำหรับรถเข็น
- ป้ายสื่อสารที่ซับซ้อนหรือไม่มีภาษาทางเลือก ทำให้ผู้ใช้บางกลุ่มไม่สามารถเข้าใจขั้นตอนหรือเส้นทางได้อย่างถูกต้อง
- ห้องน้ำหรือพื้นที่พักผ่อนที่ไม่เอื้อต่อผู้สูงอายุและผู้พิการ

แนวทางออกแบบและต้นแบบ (Design Strategies & Prototypes)

จากการวิเคราะห์ความต้องการ (needs) และจุดเปราะบาง (pain points) ของผู้ใช้ศาลทั้ง 4 กลุ่มในพื้นที่วิกฤตต่าง ๆ งานวิจัยนี้ได้พัฒนาแนวทางออกแบบเชิงกลยุทธ์ (design strategies) และต้นแบบ (prototypes) เพื่อยกระดับประสบการณ์การใช้ศาลให้สอดคล้องกับแนวคิด “ศาลที่มีประชาชนเป็นศูนย์กลาง” โดยสามารถสรุปได้ดังนี้

1) การแยกเส้นทางสัญจรและพื้นที่รอเฉพาะ (Separated Circulation & Waiting Zones)

เพื่อลดความเสี่ยงจากการเผชิญหน้าระหว่างคู่กรณีและเพิ่มความปลอดภัยในพื้นที่ศาล ได้ออกแบบเส้นทางสัญจร (circulation) ที่แยกชัดเจนระหว่างบุคลากรภายในศาล ผู้เกี่ยวข้องโดยสถานการณ์ และประชาชนทั่วไป พร้อมทั้งกำหนดพื้นที่รอเฉพาะฝ่าย (zoned waiting areas) ที่อยู่ในตำแหน่งปลอดภัยและเข้าถึงง่าย โดยแนวคิดนี้ตอบโจทย์กลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 4 โดยตรง และยังช่วยสนับสนุนประสิทธิภาพการทำงานของกลุ่มที่ 2 และ 3

2) การปรับสภาพแวดล้อมเพื่อลดความตึงเครียด (Stress-Reducing Environment)

ปรับปรุงองค์ประกอบด้านแสง สี และเสียงภายในห้องพิจารณาและพื้นที่รอให้มีบรรยากาศที่เป็นมิตรต่อผู้ใช้ เช่น ใช้โทนสีอ่อนเพื่อสร้างความผ่อนคลาย จัดระบบแสงสว่างให้เพียงพอแต่ไม่จ้าเกินไป และปรับระบบอะคูสติกเพื่อลดเสียงรบกวน พร้อมทั้งใช้ป้ายสื่อสาร (signage) ที่มีสัญลักษณ์และข้อความเข้าใจง่ายเพื่อช่วยลดความสับสน

3) การออกแบบเฟอร์นิเจอร์และพื้นที่รองรับความหลากหลายของผู้ใช้ (Inclusive Furniture & Space Dimensions)

ปรับขนาดและรูปแบบเฟอร์นิเจอร์ เช่น เก้าอี้ ที่นั่งคอกพยาน โต๊ะ และทางเดิน ให้เหมาะสมกับผู้ใช้ทุกสภาพร่างกายและทุพพลภาพ รวมถึงผู้ใช้รถเข็นหรืออุปกรณ์ช่วยเดิน โดยคำนึงถึงหลัก Universal Design เช่น การออกแรงน้อย และขนาดพื้นที่ที่เพียงพอ เพื่อให้ผู้ใช้กลุ่มที่ 4 และกลุ่มที่ 1 รู้สึกได้รับการปฏิบัติอย่างเท่าเทียม

4) การจัดผังห้องพิจารณาคดีทางเลือก (Alternative Courtroom Layouts)

พัฒนาผังห้องพิจารณาคดีหลายรูปแบบเพื่อทดสอบการวางตำแหน่งของบัลลังก์ผู้พิพากษา ที่นั่งโจทก์และจำเลย คอกพยาน และจุดนั่งของสาธารณะให้เหมาะสมต่อการมองเห็น การได้ยิน และความปลอดภัย การจัดผังที่ผ่านการทดสอบและปรับปรุงนี้จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการควบคุมของกลุ่มที่ 3 และสร้างประสบการณ์ที่ดีกว่าทั้งสำหรับกลุ่มที่ 1 และ 4

5) การเพิ่มพื้นที่ทำงานและให้คำปรึกษา (Dedicated Work & Consultation Spaces)

สำหรับผู้ปฏิบัติร่วมภายนอก เช่น ทนายความ อัยการ และนักสังคมสงเคราะห์ ได้จัดพื้นที่ทำงานแบบ shared workspace และห้องให้คำปรึกษาที่มีความเป็นส่วนตัวและกันเสียงรบกวน เพื่อให้การเตรียมคดีและการสนับสนุนคู่ความทำได้อย่างมีประสิทธิภาพและไม่ถูกรบกวนจากสภาพแวดล้อม

6) การทดสอบต้นแบบร่วมกับผู้ใช้ (Participatory Prototyping & Testing)

ทุกต้นแบบได้รับการพัฒนาและทดสอบร่วมกับผู้ใช้จริงจากทั้ง 4 กลุ่ม เพื่อประเมินความเหมาะสมและความพึงพอใจ ก่อนนำข้อเสนอไปปรับปรุงในรอบต่อไป กระบวนการนี้ไม่เพียงสร้างความถูกต้องเชิงฟังก์ชัน แต่ยังช่วยสร้างความเป็นเจ้าของร่วม (sense of ownership) ให้กับผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง

ผลลัพธ์ที่คาดหวัง (Expected Outcomes)

การพัฒนาแนวทางและต้นแบบ “ศาลที่มีประชาชนเป็นศูนย์กลาง” ตามที่นำเสนอในหัวข้อก่อนหน้านี้ คาดว่าจะสร้างการเปลี่ยนแปลงทั้งในมิติของ ประสบการณ์ผู้ใช้ศาล และ คุณภาพการทำงานของบุคลากรในศาล โดยสามารถสรุปผลลัพธ์ที่คาดหวังได้ดังนี้

1) ยกระดับประสบการณ์ของผู้ใช้ศาลทุกกลุ่ม กล่าวคือ ผู้ใช้ศาลทั้ง 4 กลุ่ม จะได้รับประสบการณ์ต่อสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย เข้าถึงง่าย และเป็นมิตร ซึ่งสามารถช่วยลดความวิตกกังวลและความตึงเครียดที่มักเกิดขึ้นในกระบวนการยุติธรรม

2) เพิ่มความเท่าเทียมในการเข้าถึง (Inclusive Access) กล่าวคือ ทุกกลุ่มผู้ใช้ รวมถึงผู้ที่มีข้อจำกัดเฉพาะ จะสามารถเข้าถึงพื้นที่ บริการ และข้อมูลได้อย่างเท่าเทียมโดยไม่ถูกตีตรา

3) เสริมประสิทธิภาพการทำงานของบุคลากรในศาล กล่าวคือ บุคลากรภายในและผู้ปฏิบัติร่วมภายนอกจะมีพื้นที่และระบบสนับสนุนที่เหมาะสม ส่งผลให้กระบวนการพิจารณามีความราบรื่นและลดความผิดพลาด

4) สร้างภาพลักษณ์ใหม่ของศาล กล่าวคือ ศาลถูกมองว่าเป็นพื้นที่ของความยุติธรรมที่ประชาชนรู้สึกไว้วางใจ และเป็นสัญลักษณ์ของความโปร่งใส ความเคารพในศักดิ์ศรี และสิทธิมนุษยชน

5) ต้นแบบเชิงนโยบายและมาตรฐานการออกแบบ กล่าวคือ แบบและแนวทางจากโครงการนี้สามารถขยายผลเป็นมาตรฐานกลางสำหรับการปรับปรุงหรือสร้างศาลใหม่ในประเทศ

6.4 ข้อเสนอแนะจากงานวิจัย ศาลที่มีประชาชนเป็นศูนย์กลาง

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย (Policy Recommendations)

- กำหนด มาตรฐานการออกแบบศาลที่มีประชาชนเป็นศูนย์กลาง เป็นส่วนหนึ่งของข้อกำหนดกลางสำหรับการสร้างหรือปรับปรุงศาลในอนาคต เพื่อให้เกิดความสม่ำเสมอและต่อเนื่องทั่วประเทศ
- บรรจุ หลักการ Human-Centric Design และ Universal Design ในแนวทางการพัฒนาอาคารและพื้นที่บริการของศาล เพื่อรองรับความหลากหลายของผู้ใช้
- จัดทำ นโยบายการมีส่วนร่วมของผู้ใช้ศาล (User Participation Policy) ในการออกแบบหรือปรับปรุงพื้นที่ทุกครั้ง โดยเฉพาะการรับฟังเสียงของกลุ่มเปราะบาง เช่น ผู้พิการ ผู้สูงอายุ เด็ก และผู้ที่ไม่คุ้นเคยกับระบบยุติธรรม
- สนับสนุนการ อบรมบุคลากรศาล ให้เข้าใจแนวคิดและวิธีการใช้พื้นที่ที่เป็นมิตรต่อผู้ใช้ และส่งเสริมวัฒนธรรมองค์กรที่เน้นการให้บริการประชาชนเป็นศูนย์กลาง

2. ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงสภาพแวดล้อม (Environmental Improvement Recommendations)

- ปรับปรุง เส้นทางสัญจร (Circulation) ให้แยกชัดเจนระหว่างบุคลากร คู่ความ และประชาชนทั่วไป ลดโอกาสเผชิญหน้าที่ไม่จำเป็น
- จัดพื้นที่รอ (Waiting Area) ให้มีโซนเฉพาะฝ่าย พร้อมเฟอร์นิเจอร์ที่ปลอดภัยและเอื้อต่อการพักผ่อนอย่างสงบ
- ปรับ ระบบแสง สี และเสียง ให้บรรยากาศภายในศาลลดความกดดันและช่วยสร้างความผ่อนคลาย
- ปรับปรุง ป้ายและสัญลักษณ์สื่อสาร (Signage) ให้เข้าใจง่าย มีทั้งข้อความและภาพประกอบ รองรับหลายภาษา และเหมาะกับผู้ใช้ทุกวัยและทุกความสามารถ
- เพิ่มสิ่งอำนวยความสะดวกที่ได้มาตรฐาน เช่น ทางลาด ลิฟต์ ห้องน้ำ และพื้นที่บริการที่รองรับการใช้งานของผู้พิการและผู้สูงอายุ

3. ข้อเสนอแนะในการออกแบบ (Design Recommendations)

- พัฒนาผังห้องพิจารณาคดี (Courtroom Layout) ทางเลือกที่จัดตำแหน่งที่นั่ง คอกพยาน และพื้นที่บุคลากรให้เหมาะสมต่อสายตา การได้ยิน และการควบคุมความปลอดภัย

- ออกแบบเฟอร์นิเจอร์และพื้นที่ใช้สอย (Furniture & Space) ให้รองรับการใช้งานของผู้ใช้ทุกกลุ่มตามหลัก Universal Design

- สร้าง พื้นที่ทำงานและให้คำปรึกษาเฉพาะ สำหรับผู้ปฏิบัติร่วมภายนอก เช่น ทนายความ อัยการ และนักสังคมสงเคราะห์

- ออกแบบ ห้องสืบพยานและพื้นที่เตรียมพยาน ให้มีความเป็นส่วนตัว ปลอดภัย และกันเสียงรบกวน

4. ข้อเสนอแนะเชิงระบบและการมีส่วนร่วม (System & Participation Recommendations)

- นำกระบวนการ Co-Design มาใช้ในการปรับปรุงหรือพัฒนาโครงการศาลในอนาคต เพื่อให้ทุกฝ่ายมีส่วนร่วมตั้งแต่ต้น

- สร้าง ระบบทดสอบต้นแบบ (Prototyping & Testing) ก่อนปรับใช้จริง เพื่อให้มั่นใจว่าการออกแบบตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้

- จัดตั้ง คณะทำงานติดตามผล หลังการปรับปรุง เพื่อประเมินความพึงพอใจและแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดขึ้น

- สร้างฐานข้อมูล (Knowledge Base) ของแนวทางการออกแบบและปรับปรุงศาลที่ประสบความสำเร็จ เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับโครงการในอนาคต

6.5 กลยุทธ์ของการบรรเทาจุดเปราะบาง

จากผลการวิเคราะห์จุดเปราะบาง (pain points) พบว่าปัญหาที่เกิดขึ้นในพื้นที่ศาลมีความซับซ้อนและเชื่อมโยงทั้งเชิงกายภาพ จิตวิทยา และกระบวนการปฏิบัติงาน ดังนั้น การบรรเทาปัญหาเหล่านี้จึงไม่สามารถพึ่งพาเพียงการออกแบบสถาปัตยกรรมได้เพียงอย่างเดียว แต่จำเป็นต้องอาศัยการบูรณาการหลายมิติร่วมกัน เพื่อให้การใช้ศาลเป็นประสบการณ์ที่ปลอดภัย เท่าเทียม และไว้วางใจได้สำหรับทุกกลุ่ม

กลยุทธ์การบรรเทาปัญหาสามารถจำแนกออกเป็น 3 กลไกหลักของการออกแบบเชิงยุติธรรม (Design for Justice Environment) ได้แก่

- 1) Environmental Design Solutions การปรับสภาพแวดล้อมทางกายภาพ เพื่อสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อความรู้สึกปลอดภัย ลดความตึงเครียด และเพิ่มความเข้าใจของผู้ใช้งานผ่านองค์ประกอบ เช่น แสง สี เสียง วัสดุ และการจัดพื้นที่
- 2) Management & Operational Solutions การบริหารจัดการและควบคุมการใช้พื้นที่ เพื่อจัดระบบเวลา เส้นทาง และพฤติกรรมการใช้งานในศาลให้มีระเบียบและลดความขัดแย้ง โดยเฉพาะในจุดที่การออกแบบกายภาพไม่สามารถแก้ไขได้ทั้งหมด

- 3) Technological Solutions การใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือเสริมประสิทธิภาพการทำงาน การสื่อสาร และความปลอดภัยของผู้ใช้งาน เช่น ระบบถ่ายทอดสดการสืบพยาน การแจ้งคิวอัตโนมัติ และระบบสื่อสารหลายภาษา

ทั้งสามกลไกนี้ทำงานร่วมกัน เพื่อให้ศาลไม่เพียงทำหน้าที่เป็นพื้นที่พิจารณาคดีเท่านั้น แต่ยังเป็นพื้นที่แห่งการเข้าใจและสร้างความไว้วางใจต่อกระบวนการยุติธรรมในสังคม ซึ่งรายละเอียดของแต่ละกลยุทธ์ตามปัญหาที่พบในงานวิจัยมีดังนี้

6.5.1 การบรรเทาปัญหาด้วยการออกแบบสภาพแวดล้อม (Environmental Design Solutions)

การออกแบบสภาพแวดล้อมถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการบรรเทาผลกระทบทางจิตใจและลดความตึงเครียดของผู้ใช้งานศาล โดยเฉพาะในพื้นที่ที่ผู้คนที่ต้องเผชิญกับความกดดัน ความกลัว หรือความไม่แน่นอนทางอารมณ์ การปรับองค์ประกอบทางกายภาพ เช่น แสง สี เสียง วัสดุ พื้นผิว และการจัดวางพื้นที่ สามารถช่วยสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อความไว้วางใจ ความสงบ และความรู้สึกปลอดภัย ในหัวข้อนี้จะนำเสนอ **แนวทางการแก้ปัญหาด้วยการออกแบบสภาพแวดล้อม** ผ่านตารางสรุป 3 ประเด็นหลัก ได้แก่ (1) ปัญหาที่พบจากการวิจัย (2) ตัวอย่างที่สะท้อนปัญหาในบริบทของศาล และ (3) วิธีการออกแบบที่สามารถใช้บรรเทาหรือแก้ไขปัญหานั้นได้อย่างเป็นรูปธรรม

ตารางที่ 6. 1 แนวทางการแก้ปัญหาด้วยการออกแบบสภาพแวดล้อม

หมวดปัญหา	ตัวอย่างที่พบในงานวิจัย	วิธีการออกแบบเพื่อบรรเทา
1. ความหวาดกลัวและความตึงเครียดของผู้ใช้งานในห้องพิจารณาคดี	แสงน้อย บรรยากาศเข้ม สีทึบ ทำให้รู้สึกกดดัน	ใช้ โทนสีอ่อน (ไม้, สีธรรมชาติ) / แสงสว่างแบบ warm white / เพดานสูงโล่ง / เพิ่มช่องแสงธรรมชาติ
2. ความรู้สึกไม่ปลอดภัยของพยานหรือเด็กในห้องสืบพยาน	ห้องมี ด คับแคบ และวางเฟอร์นิเจอร์แบบเป็นทางการเกินไป	ปรับผังการจัดวางให้เหลือเพียงเฟอร์นิเจอร์ที่จำเป็น เพื่อขยายพื้นที่ให้รู้สึกกว้างขึ้น/เลือกเฟอร์นิเจอร์ไม้โทนอ่อนอุ่น / อาจเพิ่มของเล่นหรือสิ่งเบี่ยงความสนใจ / ใช้วัสดุลายไม้และพื้นสัมผัสนุ่ม
3. ความอึดอัดและการรอคอยในพื้นที่โถงศาล	โถงมีด อับ ไม่มีที่นั่งเพียงพอ	เพิ่ม แสงธรรมชาติ, ช่องเปิดขนาดกลาง, ที่นั่งไม้พร้อมพนักพิงนุ่ม, อาจเพิ่มต้นไม้ในร่ม, จัดให้มีป้ายชัดเจน
4. ความรู้สึกสับสนของประชาชนในการหาห้องพิจารณา	ระบบป้ายไม่ชัดเจน สื่อสารยาก	ออกแบบ wayfinding system ให้ชัดเจน มี สี/ไอคอนแยกแต่ละโซน ใช้ ภาษาง่าย + พหูภาษา
5. ความรู้สึกห่างเหินระหว่างบุคลากรกับประชาชน	ผังโถงในศาลเน้นอำนาจมากกว่าความร่วมมือ	ปรับการจัดผังให้ทนายและอัยการหันหน้าเข้าหากัน, ใช้บัลลังก์ยกสูงแต่ไม่เกิน 3 ชั้น

หมวดปัญหา	ตัวอย่างที่พบในงานวิจัย	วิธีการออกแบบเพื่อบรรเทา
		หรือน้อยกว่า เพื่อคงความเป็นทางการแต่ลดระยะเชิงอำนาจ
6. การขาดความเข้าถึงของผู้สูงอายุ หรือผู้พิการ	ทางลาดไม่เหมาะสม พื้นต่างระดับ	ปรับทางลาดในตำแหน่งที่เหมาะสม, ขยายความกว้างของประตู, พื้นวัสดุไม่ลื่น, เพิ่มราวจับ และทางลาดมาตรฐาน UD

จากการวิเคราะห์สามารถสรุปได้ว่า ปัญหาในกลุ่มนี้ส่วนใหญ่มีผลมาจาก **ภาระทางจิตใจ (psychological burden)** และ **การรับรู้ทางประสาทสัมผัส (sensory design)** ที่ไม่เอื้อต่อความไว้วางใจและความสบายใจของผู้ใช้ศาล ไม่ว่าจะเป็นความกลัว ความกังวล ความสับสน หรือความรู้สึกไม่ปลอดภัยในบรรยากาศของศาล

การออกแบบสภาพแวดล้อมจึงมีบทบาทสำคัญในการบรรเทาความรู้สึกเหล่านี้ โดยการปรับปรุงองค์ประกอบต่าง ๆ ให้ตอบสนองต่อความรู้สึกของมนุษย์อย่างละเอียดอ่อน เพื่อสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตร โปร่งโล่ง อบอุ่น และให้ความรู้สึกมั่นคง การเปลี่ยนแปลงเล็กน้อยในสภาพแวดล้อม เช่น การใช้แสงธรรมชาติ การเลือกโทนสีอ่อน หรือการจัดวางพื้นที่ให้เปิดรับสายตา ล้วนส่งผลโดยตรงต่อการลดความตึงเครียดและสร้างความไว้วางใจในกระบวนการยุติธรรมได้ การออกแบบสภาพแวดล้อมในศาลไม่เพียงเป็นการตกแต่งเชิงสุนทรีย์ แต่เป็นเครื่องมือทางจิตวิทยาที่ช่วย “มนุษย์ให้รู้สึกถึงความเป็นธรรม” ผ่านประสบการณ์ของพื้นที่ที่เคารพในศักดิ์ศรีและความเท่าเทียมของทุกคนที่ก้าวเข้าสู่ศาล

6.5.2 การบรรเทาปัญหาด้วยการออกแบบร่วมกับการจัดการ (Management & Operational Solutions)

ในบางกรณี การออกแบบสภาพแวดล้อมเพียงอย่างเดียวไม่สามารถแก้ปัญหาได้อย่างสมบูรณ์ เนื่องจากข้อจำกัดทางกายภาพของอาคารศาลที่มีโครงสร้างตายตัว หรือไม่สามารถปรับเปลี่ยนพื้นที่ได้ตามต้องการ การบรรเทาปัญหาในลักษณะนี้จึงต้องอาศัย **แนวทางการจัดการและการบริหารการใช้งานพื้นที่ร่วมด้วย** เพื่อควบคุมเวลา การสัญจร และพฤติกรรมของผู้ใช้ให้เกิดความเป็นระเบียบ ปลอดภัย และลดความขัดแย้งระหว่างคู่กรณี ในหัวข้อนี้จะนำเสนอแนวทางดังกล่าวผ่านตารางสรุป 3 ประเด็นหลัก ได้แก่ (1) ปัญหาที่พบจากการวิจัย (2) ตัวอย่างที่สะท้อนปัญหาในบริบทของศาล และ (3) แนวทางในการจัดการเสริม เพื่อให้เห็นว่าการบริหารจัดการที่ดีสามารถทำงานประสานกับการออกแบบเชิงสภาพแวดล้อมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตารางที่ 6. 2 แนวทางการจัดการและการบริหารการใช้งานพื้นที่ร่วมด้วย

หมวดปัญหา	ตัวอย่างที่พบในงานวิจัย	แนวทางการจัดการเสริม
1. การเผชิญหน้าระหว่างคู่กรณีในโถงหรือทางเดิน	โครงสร้างอาคารเดิมไม่สามารถแยกทางเดินได้	กำหนด เวลาการเข้า-ออกแยกฝ่าย, ใช้เจ้าหน้าที่ดูแลเส้นทาง, จัดพื้นที่รอคนละจุดในเวลาต่างกัน
2. ความแออัดหน้าห้องพิจารณาคดี	ขาดพื้นที่รอแยกเฉพาะ	ใช้ ระบบนัดหมายล่วงหน้า, เรียกคดีตามคิวแบบ digital queue, กระจายการรอในหลายจุด
3. การจัดการเสียงและการรบกวนในห้องสืบพยาน	ผนังกันเสียงไม่เพียงพอ	นอกจากปรับวัสดุ ควรใช้ protocol การเข้าห้อง เช่น ห้ามบุคคลภายนอกผ่านในช่วงสืบพยาน
4. การรักษาความปลอดภัยของบุคลากรและคู่ความ	บางจุดต้องการการควบคุมที่แน่นหนา	เพิ่ม security zoning, การตรวจคนก่อนเข้า / ระบบคัดกรองภายใน
5. การดูแลกลุ่มเปราะบาง (เด็ก ผู้พิการ ผู้สูงอายุ)	ต้องการการดูแลเฉพาะ	ตั้ง staff support point, เจ้าหน้าที่ช่วยนำทาง / อำนวยความสะดวกระหว่างการรอและพิจารณา
6. การใช้พื้นที่ร่วมกันของฝ่ายต่าง ๆ	ไม่มีระบบจองใช้พื้นที่หรือห้องปรึกษา	จัดทำ ระบบบริหารพื้นที่ (booking system) หรือ “ one-stop service counter” สำหรับทนาย-อัยการ-พยาน

จากการวิเคราะห์พบว่า ปัญหากลุ่มนี้เป็นลักษณะที่ การออกแบบทางกายภาพสามารถช่วยบรรเทาได้เพียงบางส่วน แต่ไม่อาจแก้ไขได้ทั้งหมด แนวทางการจัดการจึงเข้ามามีบทบาทสำคัญในการ **ควบคุมการใช้พื้นที่และลดโอกาสการเผชิญหน้าที่ไม่เหมาะสม** เช่น การแยกเวลาเข้า-ออกของคู่กรณี การจัดคิวการพิจารณา การกำหนดพื้นที่รอเฉพาะฝ่าย หรือการจัดเจ้าหน้าที่ดูแลการเคลื่อนไหวในพื้นที่วิกฤต วิธีการเหล่านี้ช่วยเสริมประสิทธิภาพของการออกแบบ ทำให้พื้นที่ศาลสามารถรองรับผู้ใช้งานได้อย่างปลอดภัย เป็นระบบและลดความเครียดในระหว่างกระบวนการยุติธรรม การจัดการและการออกแบบเป็นสององค์ประกอบที่ต้อง **ทำงานประสานกันอย่างใกล้ชิด** การออกแบบสร้าง “โครงสร้างแห่งความเป็นธรรม” ขณะที่การจัดการทำหน้าที่ “ดูแลการใช้ความเป็นธรรมนั้นให้เกิดขึ้นจริงในพื้นที่” ทั้งสองส่วนจึงเป็นกลไกคู่ขนานที่ขาดส่วนใดส่วนหนึ่งไปไม่ได้ในการพัฒนาศาลที่มีประชาชนเป็นศูนย์กลาง

6.5.3 การบรรเทาปัญหาด้วยการใช้เทคโนโลยีสนับสนุน (Technological Solutions)

ในยุคปัจจุบัน เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญในการเสริมประสิทธิภาพของกระบวนการยุติธรรม โดยเฉพาะในส่วนที่การออกแบบสภาพแวดล้อมหรือการจัดการทางกายภาพไม่สามารถตอบสนองได้อย่าง

ครบถ้วน การนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ จึงช่วยอำนวยความสะดวกในการทำงานของบุคลากรศาล สนับสนุนการสื่อสารระหว่างพื้นที่ และเพิ่มความปลอดภัยให้กับผู้ใช้งานทุกกลุ่ม ในหัวข้อนี้จะนำเสนอ**แนวทางการใช้เทคโนโลยีเพื่อบรรเทาปัญหาที่พบในงานวิจัย** ผ่านตารางสรุป 3 ประเด็นหลัก ได้แก่ (1) ปัญหาที่พบจากการวิจัย (2) ตัวอย่างที่สะท้อนปัญหาในบริบทของศาล และ (3) แนวทางเทคโนโลยีสนับสนุนที่สามารถช่วยแก้ไขหรือเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงานของศาลได้อย่างเป็นรูปธรรม

ตารางที่ 6. 3 แนวทางการใช้เทคโนโลยีเพื่อบรรเทาปัญหาที่พบในงานวิจัย

หมวดปัญหา	ตัวอย่างที่พบในงานวิจัย	แนวทางเทคโนโลยีสนับสนุน
1. การสื่อสารระหว่างห้องพิจารณาและห้องสืบพยาน	ต้องถ่ายทอดการสืบพยานแบบปลอดภัย	ใช้ ระบบ video conference / secure online hearing system พร้อมบันทึกภาพและเสียงอย่างเป็นทางการ
2. การเข้าถึงข้อมูลคดีและขั้นตอนในศาล	ประชาชนไม่เข้าใจลำดับกระบวนการ	จัดทำ interactive kiosk / mobile app / digital signage แสดงขั้นตอนการพิจารณาแบบเข้าใจง่าย
3. ระบบเรียกคิวและการแจ้งเตือน	ผู้ต้องหาต้องรอนานและไม่รู้ลำดับคดี	ใช้ smart queue system เชื่อมกับฐานข้อมูลคดี แสดงเวลาเรียกผ่านจอหรือโทรศัพท์
4. ระบบรักษาความปลอดภัยในศาล	ไม่สามารถควบคุมจุดเสี่ยงได้ทั่วถึง	ติดตั้ง CCTV, facial recognition, access control เฉพาะโซน
5. การสื่อสารหลายภาษาในศาล	ผู้ใช้อย่างต่างเข้าใจยาก	ใช้ AI translation device / subtitle system ในห้องพิจารณาและจุดบริการ
6. การติดตามผลและเก็บ feedback หลังใช้งานศาล	ขาดข้อมูลต่อเนื่อง	ใช้ online survey platform หรือระบบ evaluation kiosk สำหรับผู้ใช้งานหลังเสร็จคดี

การใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยเสริมในการบรรเทาปัญหา ก็เพื่อเชื่อมโยงการทำงานระหว่างบุคลากรศาล ผู้ใช้บริการ และพื้นที่ต่าง ๆ ให้เกิดความต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพสูงสุด โดยเฉพาะในด้าน **การสื่อสาร การจัดการข้อมูล และการเข้าถึงบริการในแบบ real-time** ซึ่งการออกแบบสภาพแวดล้อมเพียงอย่างเดียวไม่สามารถตอบสนองได้ครบถ้วน เทคโนโลยีจึงทำหน้าที่เป็น “กลไกสนับสนุน” ที่ช่วยยกระดับประสบการณ์ของผู้ใช้งานศาลให้มีความราบรื่น ปลอดภัย และโปร่งใส เช่น การใช้ระบบถ่ายทอดสดการสืบพยานเพื่อหลีกเลี่ยงการเผชิญหน้าโดยตรง การใช้ระบบคิวอัจฉริยะเพื่อลดความแออัดในพื้นที่รอ หรือการพัฒนาแพลตฟอร์มข้อมูลออนไลน์เพื่อให้ผู้ใช้ทุกกลุ่มสามารถเข้าถึงข้อมูลคดีและขั้นตอนต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง ซึ่งเทคโนโลยีไม่เพียงช่วยคลายข้อจำกัดของสภาพแวดล้อมทางกายภาพ แต่ยังสร้าง “ศาลอัจฉริยะที่มีมนุษย์

เป็นศูนย์กลาง” (Human-Centric Smart Court) ที่เชื่อมโยงกระบวนการยุติธรรมเข้ากับความต้องการของผู้ใช้ในยุคดิจิทัลได้อย่างแท้จริง

6.6 ข้อจำกัดของงานวิจัย

แม้งานวิจัย “ศาลที่มีประชาชนเป็นศูนย์กลาง” จะได้ข้อมูลเชิงลึกจากกระบวนการออกแบบและการมีส่วนร่วมของผู้ใช้ศาลหลายกลุ่ม แต่ยังมีข้อจำกัดบางประการที่ควรพิจารณา ดังนี้

1. ขอบเขตเชิงพื้นที่ (Spatial Scope Limitation)

งานวิจัยในครั้งนี้มุ่งเน้นการศึกษาและออกแบบเฉพาะ ห้องพิจารณาคดี ห้องสืบพยาน และเส้นทางสัญจรที่เชื่อมโยงระหว่างสองพื้นที่ ซึ่งเป็นพื้นที่วิกฤตในเชิงการใช้งานและมีผลกระทบต่อประสบการณ์ของผู้ใช้โดยตรง

อย่างไรก็ตาม จากการทำ User Journey Mapping พบว่าจุดที่ก่อให้เกิดความรู้สึกไม่ปลอดภัยหรือความไม่สะดวกสบาย (pain points) ไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะในพื้นที่ที่ศึกษา แต่กระจายอยู่ทั่วทั้งอาคาร เช่น ห้องน้ำ โถงลิฟต์ หรือโรงอาหาร โดยเฉพาะปัญหาความกลัวจากการเผชิญหน้าระหว่างคู่กรณีที่อาจเกิดขึ้นในพื้นที่เหล่านี้ด้วย ดังนั้น หากต้องการแก้ปัญหาเชิงระบบอย่างสมบูรณ์ ควรขยายขอบเขตการศึกษาให้ครอบคลุมทั้งอาคารและพื้นที่บริการอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2. ข้อจำกัดด้านระยะเวลาและงบประมาณ (Time & Resource Constraints)

การทำงานวิจัยเชิงลึกที่ต้องเก็บข้อมูลภาคสนาม สัมภาษณ์ และจัดเวิร์กชอปหลายรอบใช้เวลาามาก ขณะที่โครงการนี้มีกรอบเวลาและงบประมาณจำกัด ส่งผลให้จำนวนรอบการทดสอบต้นแบบ (prototype testing) และการปรับแก้ (iteration) อาจน้อยกว่าที่เหมาะสมสำหรับการครอบคลุมสถานการณ์การใช้งานทั้งหมด

3. ความหลากหลายของผู้เข้าร่วมวิจัย (Participant Diversity)

แม้การวิจัยจะพยายามรวมผู้แทนจากทั้ง 4 กลุ่มผู้ใช้ แต่ในทางปฏิบัติยังมีข้อจำกัดด้านจำนวนและความหลากหลายของผู้เข้าร่วม เช่น ผู้ใช้จากพื้นที่ภูมิภาคหรือจากศาลประเภทอื่น (เช่น ศาลเยาวชน, ศาลอาญาพิเศษ) อาจไม่ได้มีส่วนร่วม ทำให้บาง pain points เฉพาะบริบทอาจไม่ถูกสะท้อนออกมาเต็มที่ ข้อค้นพบในงานนี้จึงอาจจะเหมาะกับบริบทของศาลอาญา แต่อาจจะไม่เหมาะสมกับศาลอื่น ๆ ที่มีความละเอียดอ่อนของผู้ใช้และปัญหาที่ต่างกันออกไป

4. ข้อจำกัดด้านการประยุกต์ใช้ผลลัพธ์ (Implementation Limitation)

ข้อเสนอการออกแบบบางประการอาจต้องการการปรับเปลี่ยนโครงสร้างอาคารหรือระบบงานในระดับลึก ซึ่งขึ้นอยู่กับข้อจำกัดทางงบประมาณ กฎระเบียบราชการ และการยอมรับจากผู้มีอำนาจตัดสินใจในองค์กร ทำให้ความเป็นไปได้ในการนำไปใช้จริงอาจแตกต่างกันไปในแต่ละประเภทของศาล

5. ข้อจำกัดด้านความต่อเนื่องของข้อมูล (Data Continuity)

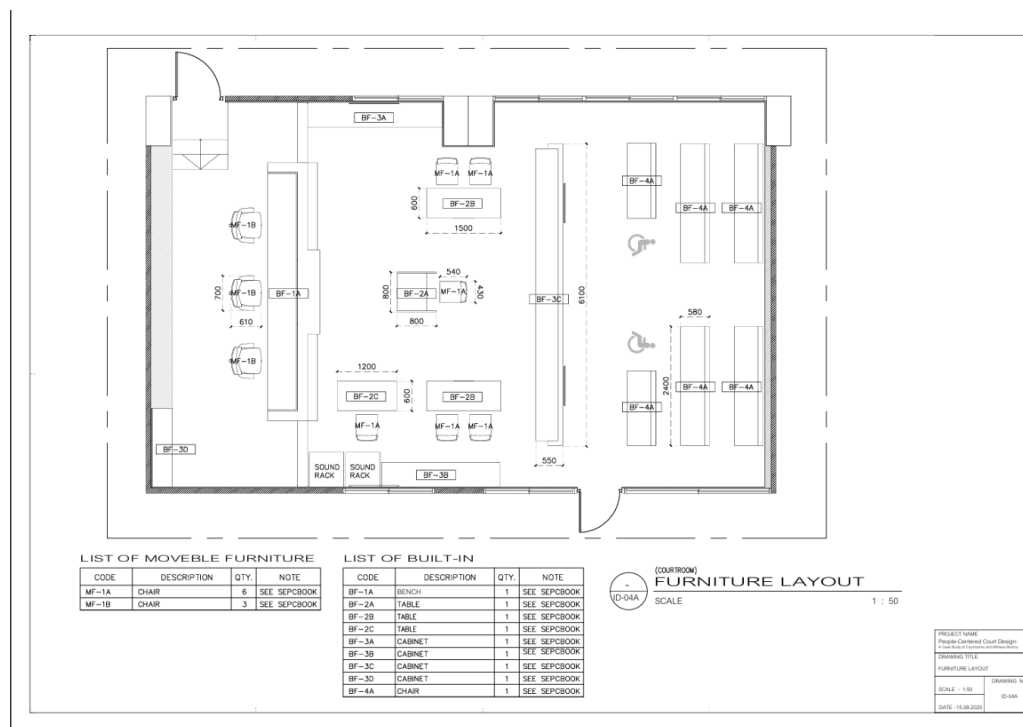
ข้อมูลที่ได้เป็นภาพสะท้อนของช่วงเวลาที่ทำวิจัย ซึ่งสภาพแวดล้อมทางกายภาพ กฎเกณฑ์ และพฤติกรรมผู้ใช้ศาลอาจเปลี่ยนแปลงไปเมื่อเวลาผ่านไป การปรับใช้ผลวิจัยในอนาคตจึงควรมีการเก็บข้อมูลเพิ่มเติมหรืออัปเดตให้สอดคล้องกับบริบทปัจจุบัน

6.7 สิ่งส่งมอบ

ทีมวิจัยได้ดำเนินการส่งมอบผลงานวิจัยโครงการ “ศาลที่มีประชาชนเป็นศูนย์กลาง” ตามขอบเขตที่กำหนด โดยประกอบด้วย แบบ Drawing การปรับแก้ไขในขั้นตอนสุดท้าย, แบบรูปด้าน, วิดีโอ 3D walkthrough แสดงภาพจำลองแต่ละพื้นที่, การจัดทำ Model แบบจำลองทางกายภาพ, Rollup และ การประชุมนำเสนอผลงานขั้นสุดท้ายต่อผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง

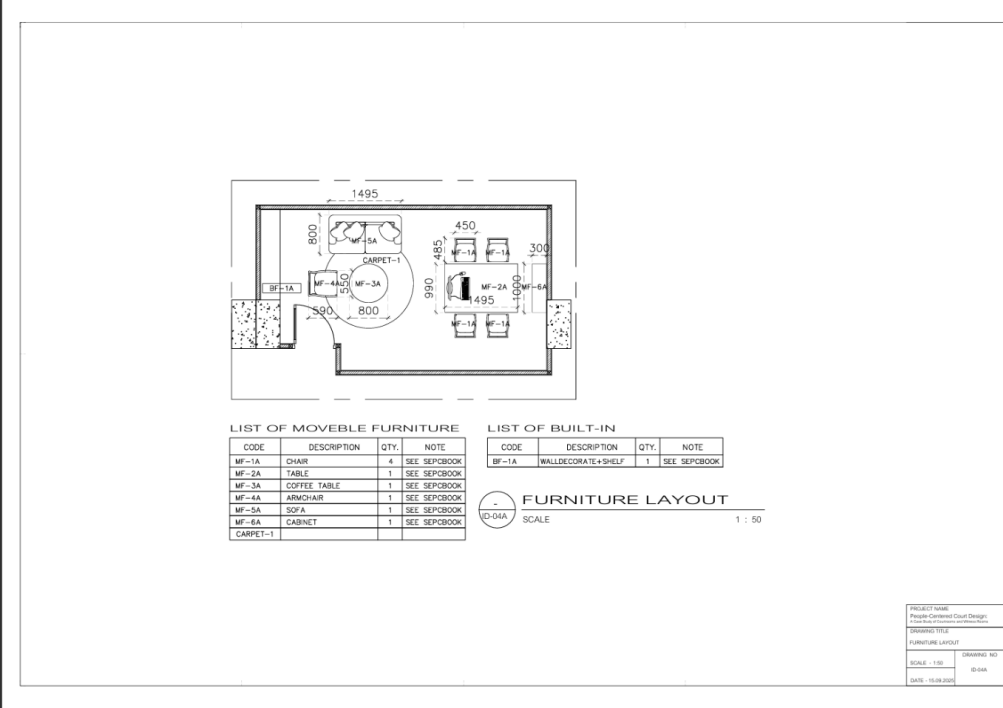
6.7.1 แบบ Drawing และ BOQ Interior

6.7.1.1 ห้องพิจารณาคดี



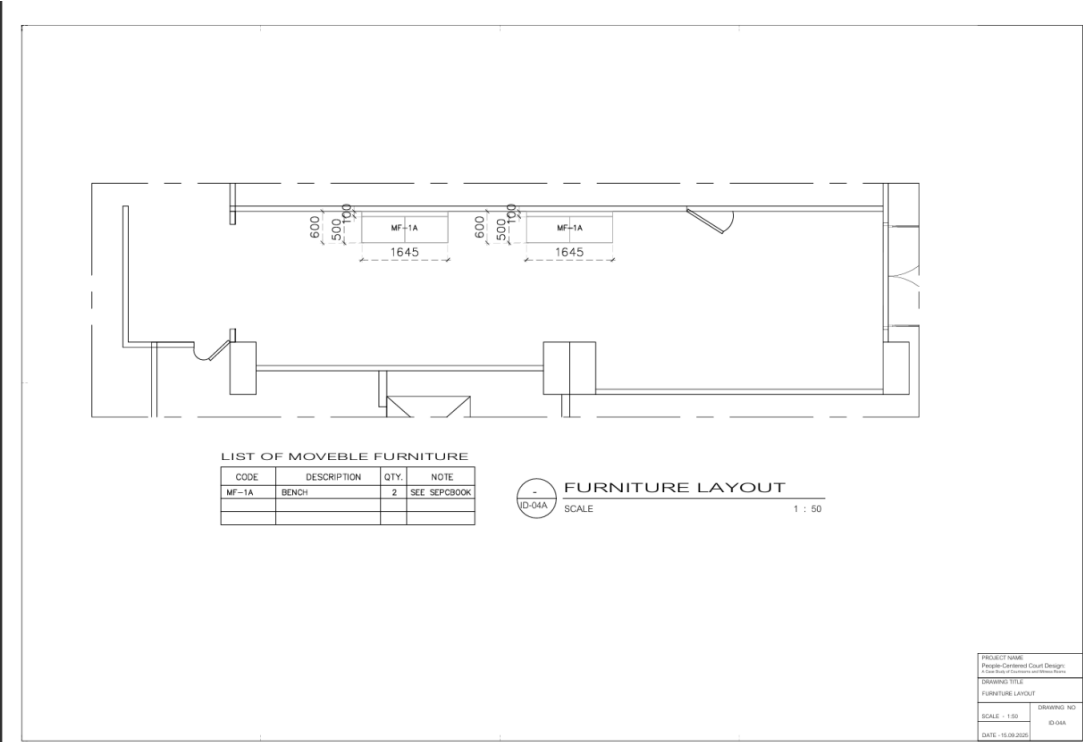
ภาพที่ 6. 25 แบบ Drawing ห้องพิจารณาคดี

6.7.1.2 ห้องสืบพยาน



ภาพที่ 6. 26 แบบ Drawing ห้องสืบพยาน

6.7.1.3 โถงทางเดิน



ภาพที่ 6. 27 แบบ Drawing โถงทางเดิน

6.7.1.4 BOQ Interior

ตารางที่ 6. 4 BOQ Interior

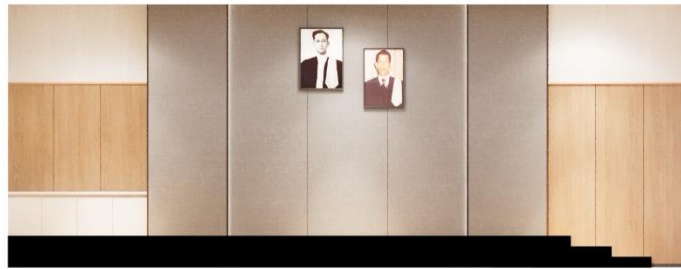
item	Description	Qty	Unit	Labour		Material		Total Amount
				unit rate	Amount	unit rate	Amount	
1	ห้องพิจารณาคดี	1	แผนก	265,229.04	265,229.04	923,942.55	923,942.55	1,189,171.59
2	ห้องสอบพยานเด็ก	1	แผนก	67,969.72	67,969.72	230,944.00	230,944.00	298,913.72
3	ทางเดิน	1	แผนก	80,774.73	80,774.73	265,307.25	265,307.25	346,081.98
	Total				413,973.49		1,420,193.80	1,834,167.28
	Overhead	20 %						366,833.46
	Discount							
	Total							2,201,000.74
	Vat	7 %						154,070.05
	Grand Total							2,355,070.79

นอกจากนี้ แบบตัวอย่าง Drawing และ BOQ Interior ที่กล่าวมาข้างต้นสามารถเข้าดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ทางลิงก์

https://drive.google.com/drive/folders/1FIUoBcGr1uW-t9w4A166g9X4Gk6OJbvy?usp=drive_link

6.7.2 รูปด้านห้องพิจารณาคดี ห้องสืบพยาน และโถงทางเดิน

6.7.2.1 รูปด้านห้องพิจารณาคดี



ELEVATION 1



ELEVATION 2



ELEVATION 3



ELEVATION 4

ภาพที่ 6. 28 รูปด้านห้องพิจารณาคดี

6.7.2.2 รูปด้านห้องสืบพยาน



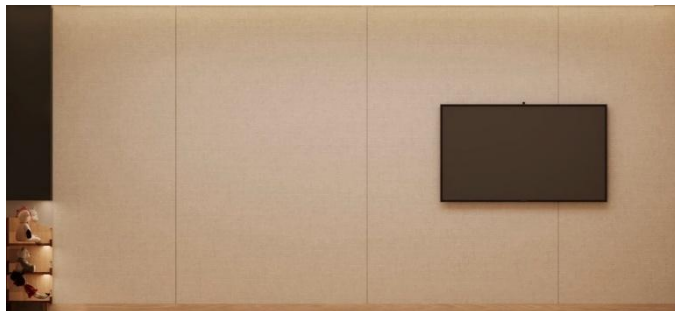
ELEVATION 1



ELEVATION 2



ELEVATION 3



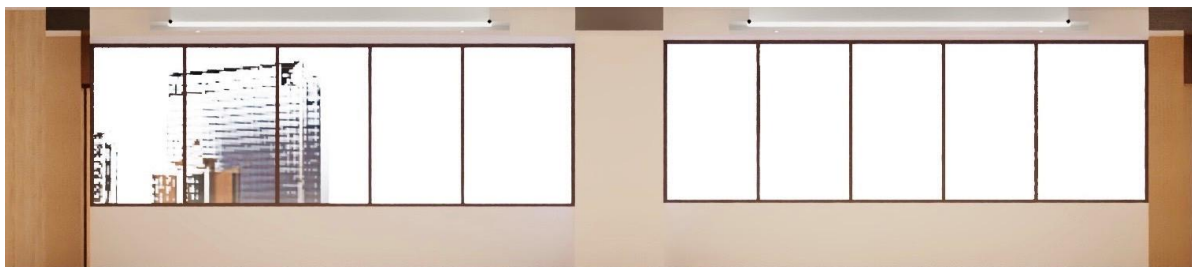
ELEVATION 4

ภาพที่ 6. 29 รูปด้านห้องสืบพยาน

6.7.2.3 รูปด้านโถงทางเดิน



ELEVATION 1



ELEVATION 2

ภาพที่ 6. 30 รูปด้านโถงทางเดิน

6.7.3 วิดีโอ 3D walkthrough



ภาพที่ 6. 31 ภาพตัวอย่างวิดีโอ 3D walkthrough

ตัวอย่างภาพวิดีโอ 3D walkthrough สามารถเข้าชมวิดีโอเพิ่มเติมได้ที่ทางลิงก์
https://www.youtube.com/watch?v=AbT2gMsO_Cs

6.7.4 การจัดทำ Model



ภาพที่ 6. 32 ภาพรวม Model (ที่มาภาพถ่าย: Asean Act)

6.7.4.1 Model ห้องพิจารณาคดี และทางเดิน



ภาพที่ 6. 33 Model ห้องพิจารณาคดี และทางเดิน

6 . 7 . 4 . 2 M o d e l ห้ อ ง ส ื บ พ ย า น



ภาพที่ 6. 34 Model ห้องสืบพยาน

6.7.5 Rollup



ภาพที่ 6. 35 Rollup

6.7.6 การประชุมนำเสนอครั้งสุดท้าย

การประชุมนำเสนอครั้งสุดท้ายตามกิจกรรมการเปิดตัวพิมพ์เขียวศาลยุติธรรมที่ยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง ในวันที่ 24 กันยายน 2568 เวลา 08.30 – 12.00 นาฬิกา ณ โรงแรมแกรนด์ เซ็นเตอร์ พอยต์ เทอร์มินอล 21 กรุงเทพฯ โดยมีรายละเอียดดังนี้

เวลา 09.00–09.30 น. เริ่มลงทะเบียน ก่อนเข้าสู่ช่วงกล่าวต้อนรับและเปิดงาน

- กล่าวต้อนรับโดย ดร.แอนเจลา แมคโดนัลด์ เอกอัครราชทูตออสเตรเลียประจำประเทศไทย
- กล่าวเปิดงานโดย รศ.ดร.ณัฐภ นิมปิวัน รองอธิการบดีสายวิจัยและนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
- นายมานพ จรัสจรรยาวงศ์ ผู้พิพากษาศาลอุทธรณ์ประจำสำนักประธานศาลฎีกา

จากนั้นรับชมวิดีโอ “เบื้องหลังการจัดทำวิจัยต้นแบบพิมพ์เขียวสถาปัตยกรรมของศาลที่ยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง” และถ่ายภาพร่วมกัน



ภาพที่ 6. 36 ผู้กล่าวต้อนรับและกล่าวเปิดงาน (ที่มาภาพถ่าย: Asean Act)

เวลา 09.30–10.00 น. การเสวนาเรื่อง “อนาคตของกระบวนการยุติธรรมที่ยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง” ผู้ร่วมเสวนา ได้แก่

- นายเผ่าพันธ์ ขอบน้ำตาล รองเลขาธิการประธานศาลฎีกา
- ผศ.ดร.ฤทธิรงค์ จุฑาพฤตนิกร หัวหน้าโครงการวิจัยฯ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

- นายชนาพัทธ์ มณีดุลย์ ผู้จัดการโครงการอาเซียน-ออสเตรเลียเพื่อต่อต้านการค้ามนุษย์
ดำเนินรายการโดย นางสาววรมน รามางกูร ผู้พิพากษาศาลชั้นต้นประจำสำนักประธานศาลฎีกา



ภาพที่ 6. 37 การเสวนาเรื่อง “อนาคตของกระบวนการยุติธรรมที่ยึดประชาชนเป็นศูนย์กลาง” (ที่มาภาพถ่าย: Asean Act)

เวลา 10.00–10.30 น. การเสวนาเรื่อง “สะท้อนมุมมองจากผู้ใช้งานจริงในกระบวนการยุติธรรม”
ผู้ร่วมเสวนา ได้แก่

- นางสาวเสฏฐสิริ เขียรพิรากุล อัยการจังหวัดประจำสำนักงานอัยการสูงสุด
- นายวรกร ไหลหรั่ง ประธานอนุกรรมการสิทธิมนุษยชนด้านบุคคลพิการทุพพลภาพและผู้ด้อยโอกาส
สภานายความในพระบรมราชูปถัมภ์
- นางสาวพัชรินทร์ ทองคำ หัวหน้างานบริการผู้เสียหาย มูลนิธิไอเจเอ็ม
ดำเนินรายการโดย ดร.ลูเซีย เพโตรเพาลี ผู้อำนวยการโครงการอาเซียน-ออสเตรเลียเพื่อต่อต้าน
การค้ามนุษย์



ภาพที่ 6. 38 การเสวนาเรื่อง “สะท้อนมุมมองจากผู้ใช้งานจริงในกระบวนการยุติธรรม” (ที่มาภาพถ่าย: Asean Act)

ช่วงสุดท้ายของงาน เวลา 10.30–10.45 น. เป็นช่วงรับประทานอาหารว่าง และต่อด้วยการเยี่ยมชม
นิทรรศการ ระหว่างเวลา 10.45–12.00 น.



ภาพที่ 6. 39 ผู้เข้าร่วมงานเยี่ยมชมนิทรรศการ (ที่มาภาพถ่าย: Asean Act)

นอกจากนี้ ผลงานวิจัยและข้อมูลโครงการ “ศาลที่มีประชาชนเป็นศูนย์กลาง” สามารถเข้าชมเพิ่มเติมได้ที่เว็บไซต์ <https://bit.ly/th-blueprint?r=qr>