



ศูนย์ฝึกศิลปินครบวงจร
THE IDOL ACADEMY

นิชาลักษณ์ เซ่งง่าย
NICHALUK SENGNGAY

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา
สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสถาปัตยกรรม
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS
FOR THE DEGREE OF BACHELOR OF ARCHITECTURE
PRINCE OF SONGKLA UNIVERSITY

2568

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์



ศูนย์ฝึกศิลปินครบวงจร
THE IDOL ACADEMY

นิชาลักษณ์ เซ่งง่าย
NICHALUK SENGNGAY

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา
สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสถาปัตยกรรม
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS
FOR THE DEGREE OF BACHELOR OF ARCHITECTURE
PRINCE OF SONGKLA UNIVERSITY

2568

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ศูนย์ฝึกศิลปินครบวงจร
THE IDOL ACADEMY

นางสาว ณิชลักษณ์ แซ่ง่าย

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง
อนุมัติให้วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

ลงชื่อ.....
(อาจารย์กมลพร สมคิด)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์กวิน ว่องวิทย์การ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ขวัญชัย กาแก้ว

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรกัญญา ง่วนสนสกุล

อาจารย์วิสุทธิ นุชนาปี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์อัญรินทร์ บวรอารยะศิลป์

อาจารย์กรสวรรค์ชนก เขียววิชัย

อาจารย์กมลพร สมคิด

คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ

คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ

คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ

คณะกรรมการ

คณะกรรมการ

คณะกรรมการ

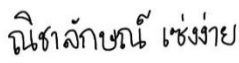
คณะกรรมการ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ อนุมัติให้นักศึกษานิพนธ์ฉบับนี้เป็น
ส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตรปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสถาปัตยกรรม
ขอรับรองว่า งานวิจัยนี้มาจากการศึกษาวิจัยของนักศึกษาเอง และได้แสดงความขอบคุณบุคคลที่มี
ส่วนช่วยเหลือแล้ว

ลงชื่อ.....

(อาจารย์กมลพร สมคิด)

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

ลงชื่อ.....

(นางสาวนิชาลักษณ์ ช่งง่าย)

นักศึกษา

ข้าพเจ้าขอรับรองว่า ผลงานวิจัยนี้ไม่เคยเป็นส่วนหนึ่งในการอนุมัติปริญญาตรีในระดับใดมาก่อน และไม่ได้ถูกใช้ในการยื่นขออนุมัติปริญญาในขณะนี้

ลงชื่อ.....**นิหัลภณี เ่งง่าย**

(นางสาวนิหัลภณี เ่งง่าย)

นักศึกษา

ชื่อวิทยานิพนธ์ ศูนย์ฝึกศิลปินครบวงจร
ผู้เขียน นางสาวณิชาลักษณ์ ช่าง่าย
สาขาวิชา สถาปัตยกรรม
ปีการศึกษา 2568

บทคัดย่อ

ในช่วงสองทศวรรษที่ผ่านมา กระแสอุตสาหกรรมบันเทิงเกาหลีใต้ โดยเฉพาะ “K-pop” ได้สร้างอิทธิพลต่อวัฒนธรรมร่วมสมัยทั่วโลก ผ่านระบบการฝึกฝนศิลปินอย่างเข้มข้นและมีมาตรฐานระดับสากล แนวทาง “Trainee System” ของค่ายบันเทิงเกาหลี เช่น SM, JYP, YG และ HYBE ได้กลายเป็นต้นแบบให้หลายประเทศ รวมถึงประเทศไทย นำมาปรับใช้ในกระบวนการสร้างศิลปินรุ่นใหม่ ความนิยมนี้ได้ส่งผลให้เกิดโรงเรียนสอนเต้น ร้องเพลง และคลาสพัฒนาบุคลิกภาพจำนวนมากในไทย ทว่าการฝึกส่วนใหญ่ยังแยกเป็นรายวิชาเฉพาะทางและการเชื่อมโยงเป็นระบบครบวงจร ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาเยาวชนที่ต้องการเติบโตเป็นศิลปินอาชีพอย่างแท้จริง

โครงการ “The Idol Academy: ศูนย์ฝึกศิลปินครบวงจร” จึงถูกพัฒนาขึ้นจากแนวคิดการต่อยอดระบบฝึกฝนศิลปินแบบเกาหลี ให้เข้ากับบริบททางวัฒนธรรมและสังคมไทย โดยใช้แนวคิดหลัก “From Practice to Performance” — จากพื้นที่ฝึกฝนสู่พื้นที่แสดงออก — เป็นกรอบในการออกแบบสถาปัตยกรรมที่ส่งเสริมทั้งกระบวนการเรียนรู้ การสร้างสรรค์ และการพัฒนาตัวตนของเยาวชน โครงการอ้างอิงทฤษฎี Performative Architecture, Creative Learning Space และ Safe Space for Youth พร้อมศึกษากรณีตัวอย่างจากสถาบันจริง เช่น Superstar College of Arts (SCA), Next Idol Academy, และ 64 SixtyFour Studio เพื่อประยุกต์ใช้แนวทางที่เหมาะสมกับการพัฒนาอาคารและระบบฝึกฝนในบริบทไทย

โครงการนี้ตั้งอยู่ในพื้นที่เขตเมืองกรุงเทพฯ ซึ่งเข้าถึงระบบขนส่งสาธารณะได้สะดวก ภายในประกอบด้วยฟังก์ชันหลัก ได้แก่ พื้นที่ฝึกซ้อม (Training Zone), สตูดิโอผลิตผลงาน (Production Zone), เวทีแสดงและออกฉัชน (Performance Zone) รวมถึงพื้นที่สาธารณะและคาเฟ่สำหรับการมีส่วนร่วมของชุมชน เจ้าของโครงการคือองค์กรเอกชนร่วมกับกลุ่มพัฒนาศิลปินในประเทศไทย โดยมีผู้ใช้อาคารหลักเป็นเยาวชน นักเรียนศิลปิน ครูฝึก และโปรดิวเซอร์ โครงการนี้มุ่งหมายให้สถาปัตยกรรมเป็นกลไกสนับสนุน “การเติบโตของศิลปินยุคใหม่” อย่างสมบูรณ์ทั้งในมิติของอาชีพ พื้นที่ และความฝัน

THESIS TITLE THE IDOL ACADEMY
 AUTHOR NICHALUK SENGNGAY
 MAJOR ARCHITECTURE
 YEAR 2025

ABSTRACT

Over the past two decades, South Korea's entertainment industry—particularly *K-pop*—has profoundly influenced global contemporary culture through its highly structured and standardized artist training system, known as the *Trainee System*. This model has inspired many countries, including Thailand, to develop similar pathways for nurturing new-generation artists. However, most training institutions in Thailand remain fragmented, focusing on individual disciplines such as dance, singing, or personality development, without an integrated system that fully supports the professional growth of young performers.

The project “**The Idol Academy: A Comprehensive Artist Training Center**” is conceived to extend the concept of the Korean training system while adapting it to the Thai cultural and social context. Guided by the core concept “**From Practice to Performance,**” the design aims to create architectural spaces that encourage learning, creativity, and personal development. The theoretical framework is grounded in **Performative Architecture**, **Creative Learning Space**, and **Safe Space for Youth**, with case studies including **Superstar College of Arts (SCA)**, **Next Idol Academy**, and **64 SixtyFour Studio**, which inform both architectural and operational strategies.

Located in the urban area of Bangkok with convenient access to public transportation, the project comprises three main functional zones: **Training Zone**, **Production Zone**, and **Performance Zone**, along with public and community spaces such as a café and shared plaza. Developed by a private organization in collaboration with Thai artist development groups, the primary users include young trainees, artist students, instructors, and producers. Ultimately, *The Idol Academy* envisions architecture as an empowering mechanism that supports the professional, creative, and personal growth of the new generation of artists.

focuses on creating learning experiences through light, movement, and touch, aiming to bridge the “world of silence” with shared social understanding in a tangible way.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ลงได้ด้วยความช่วยเหลือและแรงสนับสนุนจากบุคคลและกลุ่มบุคคลหลายฝ่าย ผู้วิจัยขอขอบพระคุณทุกท่านที่มีส่วนทำให้ "โครงการศูนย์การเรียนรู้การสื่อสารและสัมผัสผ่านความเจ็บ" บรรลุผลตามเป้าหมาย

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอย่างสูงต่อ อาจารย์กมลพร สมคิด อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ที่ได้สละเวลาอันมีค่าในการให้คำแนะนำ ชี้แนะแนวทางอย่างละเอียดถี่ถ้วน ตรวจสอบแก้ไขงานวิจัย และงานออกแบบตั้งแต่เริ่มต้นจนกระทั่งสำเร็จสมบูรณ์ ทั้งยังเป็นผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้และจุดประกายความคิดที่สำคัญยิ่งตลอดระยะเวลาการทำวิทยานิพนธ์

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณคณะผู้บริหาร คณาจารย์ บุคลากร และนักเรียนของ โรงเรียนโสตศึกษา จังหวัดสงขลา ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ข้อมูล ความรู้ ประสบการณ์ และข้อคิดเห็นอันเป็นประโยชน์ เกี่ยวกับการดำเนินชีวิต การสื่อสาร และความต้องการของผู้พิการทางการได้ยิน ซึ่งเป็นข้อมูลสำคัญที่ช่วยให้การศึกษาและพัฒนาแนวคิดการออกแบบโครงการมีความเหมาะสม สอดคล้องกับบริบทการใช้งานจริง และสามารถตอบสนองต่อผู้ใช้งานได้ดียิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ และสมาชิกในครอบครัว สำหรับความรัก ความเข้าใจแรงสนับสนุนทั้งด้านการเงิน ขวัญและกำลังใจอันเป็นเสาหลักที่แข็งแกร่งที่สุดในชีวิต ทำให้ผู้วิจัยมีพลังและแรงผลักดันในการทำงานจนลุล่วง

ขอขอบคุณ เพื่อนร่วมกลุ่มตรวจแบบทั้ง 3 คน และกลุ่มเพื่อนสนิท ทั้ง 5 คนที่ได้คอยให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการพัฒนาแบบสถาปัตยกรรม และส่งข้อมูลความรู้ที่เกี่ยวข้องมาให้อยู่เสมอ

ขอขอบพระคุณ ทนุอดหนุนวิทยานิพนธ์ของนักศึกษาปริญญาตรีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ประจำปีงบประมาณ 2568 ที่ได้ให้การสนับสนุนด้านงบประมาณ ซึ่งมีส่วนสำคัญในการเอื้ออำนวยให้การดำเนินงานวิจัยและการพัฒนาโครงการเป็นไปได้อย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอบอบแต่ทุกท่านที่กล่าวถึง และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าองค์ความรู้และแนวคิดการออกแบบนี้จะมีส่วนในการฟื้นฟูและเผยแพร่องค์ความรู้ด้านดาราศาสตร์อิสลามให้กลับมาเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตของสังคมมุสลิมอีกครั้ง

ด้วยความเคารพอย่างสูงและขอบคุณยิ่ง
(นางสาวณิชาลักษณ์ เซ่งง่าย)

สารบัญ

เนื้อหา	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	จ
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ซ
สารบัญ.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ญ
สารบัญตาราง.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ	
1.1. ที่มาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2. ประเด็นคำถามของโครงการ.....	2
1.3. สมมติฐานของโครงการ.....	2
1.4. วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	3
1.5. ขอบเขตการศึกษาของโครงการ.....	3
1.6. กระบวนการ ขั้นตอนและวิธีการศึกษา.....	3
1.7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม	
2.1. แนวความคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	4
2.2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
2.2. กรณีสืบค้นงานออกแบบที่เกี่ยวข้อง.....	13
บทที่ 3 การวิเคราะห์เพื่อการออกแบบ	
3.1. การศึกษาความเป็นไปได้ของโครงการ.....	17
3.1.1. การศึกษาความเป็นไปได้.....	17
3.1.2. การตลาด การลงทุน ความคุ้มค่า และระยะเวลาในการคืนทุน.....	19
3.1.3. ข้อกำหนด กฎหมายที่เกี่ยวข้อง.....	21
3.1.4. นโยบายรัฐในการสนับสนุนโครงการ.....	24
3.2 การวิเคราะห์ที่ตั้ง.....	27
3.2.1 การกำหนดเกณฑ์ที่ตั้งอันพึงประสงค์.....	27
3.2.2 การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นที่ตั้งโครงการ 3 ที่ตั้ง.....	28
3.2.3 การวิเคราะห์ผังเมืองและภาพเมืองในบริเวณโดยรอบ.....	29
3.2.4 การเลือกที่ตั้งโครงการ.....	31
3.2.5 การวิเคราะห์ข้อมูลกายภาพ.....	32
3.2.6 การวิเคราะห์ข้อมูลทางกฎหมายและผังควบคุม.....	33
3.3. การวิเคราะห์ผู้ใช้สอยอาคาร.....	34
3.3.1. การศึกษาพฤติกรรมผู้ใช้งาน.....	34

สารบัญ (ต่อ)

เนื้อหา	หน้า
3.3.2. การกำหนดกลุ่มอายุผู้ใช้งาน.....	37
3.3.3. การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้ใช้งาน.....	37
3.4. การวิเคราะห์พื้นที่โครงการ.....	37
3.4.1. การรวบรวมข้อมูลพื้นที่ใช้สอยเบื้องต้น.....	37
3.4.2. การกำหนดกลุ่มพื้นที่โครงการ.....	40
3.4.3. การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของฟังก์ชัน.....	42
3.4.4. การวิเคราะห์ขนาด และ กำหนดผังพื้นที่ใช้สอย.....	45
3.4.5. การสรุปความต้องการพื้นที่ของโครงการ.....	53
3.4.6. การกำหนดกลุ่มพื้นที่โครงการ.....	53
3.4.7. ภาพลักษณ์ของโครงการ.....	55
บทที่ 4 แนวคิดในการออกแบบ	
4.1. แนวคิดในการออกแบบ.....	56
4.2. การพัฒนาแนวคิดในการออกแบบ.....	59
4.3. การพัฒนาแบบร่าง.....	59
บทที่ 5 ผลงานการออกแบบ	
5.1. ทศนียภาพมุมสูง.....	64
5.2. ผังบริเวณ.....	65
5.3. ผังพื้นที่ทุกชั้น.....	66
5.4. รูปด้าน.....	74
5.5. รูปตัด.....	78
5.5. แบบขยายงานออกแบบ.....	80
5.6. ทศนียภาพภายนอก.....	81
5.1. ทศนียภาพภายใน.....	82
บทที่ 6 บทสรุปและเสนอแนะ	
6.1. บทสรุป.....	85
6.2. ข้อเสนอแนะ.....	88
บรรณานุกรม.....	ฐ
ประวัติผู้เขียน.....	ท

สารบัญภาพ

เนื้อหา	หน้า
ภาพที่ 1 แสดงภาพ t-pop.....	2
ภาพที่ 2 แสดงภาพ Muxikebarri Center.....	13
ภาพที่ 3 แสดงภาพ Naiipa Art Complex.....	15
ภาพที่ 4 แสดงภาพ BLKGEM STUDIO.....	18
ภาพที่ 5 ระยระนอาคาร.....	22
ภาพที่ 6 ระยระนอาคาร.....	22
ภาพที่ 7 PROJECT LOCATION.....	27
ภาพที่ 8 SITE S W O T ANALYSIS.....	28
ภาพที่ 9 SITE S W O T ANALYSIS.....	28
ภาพที่ 10 SITE S W O T ANALYSIS.....	29
ภาพที่ 11 ผังเมืองและภาพเมือง.....	29
ภาพที่ 12 ผังเมืองและภาพเมือง.....	30
ภาพที่ 13 เลือกที่ตั้งโครงการ.....	31
ภาพที่ 14 การวิเคราะห์ข้อมูลกายภาพ.....	32
ภาพที่ 15 การเข้าถึงของโครงการ.....	33
ภาพที่ 16 SITE ANALYSIS.....	33
ภาพที่ 17 กลุ่มผู้ใช้งานหลัก.....	36
ภาพที่ 18 กลุ่มผู้ใช้งานรอง.....	36
ภาพที่ 19 FUNCTION ของโครงการ.....	45
ภาพที่ 20 BUBBLE DIAGRAM ของโครงการ.....	45
ภาพที่ 21 ภาพลักษณะของโครงการ.....	56
ภาพที่ 22 ภาพลักษณะของโครงการ.....	56
ภาพที่ 23 ภาพการเชื่อมต่อและการรับรู้ภายในโครงการ.....	60
ภาพที่ 24 ภาพช่วงเวลาทีโครงการสนใจ.....	60
ภาพที่ 25 ภาพการรับรู้ถึงกัน ของโครงการ.....	60
ภาพที่ 26 การเรียนรู้ได้ทุกที ละการมองเห็นการเติบโต ของโครงการ.....	61
ภาพที่ 27 ภาพการออกแบบร่างทางเลือกของโครงการ.....	61
ภาพที่ 28 ภาพ mass model ของโครงการ.....	62
ภาพที่ 29 ภาพ mass model ของโครงการ.....	62
ภาพที่ 30 ภาพ mass model ของโครงการ.....	63

สารบัญภาพ (ต่อ)

เนื้อหา	หน้า
ภาพที่ 31 ภาพ mass model ของโครงการ.....	63
ภาพที่ 32 ภาพ mass model ของโครงการ.....	64
ภาพที่ 33 ภาพ Aerial view perspective ของโครงการจากมุมมอง High way.....	65
ภาพที่ 34 ภาพ ผังบริเวณ ของโครงการ.....	66
ภาพที่ 35 ภาพ Master Plan ของโครงการ.....	67
ภาพที่ 36 ผังพื้นที่ 2 (Second floor plan).....	68
ภาพที่ 37 ผังพื้นที่ 3 (Third floor plan).....	69
ภาพที่ 38 ผังพื้นที่ 4 (Fourth floor plan).....	70
ภาพที่ 39 ผังพื้นที่ 5 (Fifth floor plan).....	71
ภาพที่ 40 ผังพื้นที่ 6 (Sixth floor plan).....	72
ภาพที่ 41 ผังพื้นที่ดิน (B1 floor plan).....	73
ภาพที่ 42 ภาพ ผังหลังคา ของโครงการ.....	74
ภาพที่ 43 ภาพ รูปด้าน1 ของโครงการ.....	75
ภาพที่ 44 ภาพ รูปด้าน2 ของโครงการ.....	76
ภาพที่ 45 ภาพ รูปด้าน3 ของโครงการ.....	77
ภาพที่ 46 ภาพ รูปด้าน4 ของโครงการ.....	78
ภาพที่ 47 ภาพ รูปตัด A ของโครงการ.....	79
ภาพที่ 48 ภาพ รูปตัด B ของโครงการ.....	80
ภาพที่ 49 ภาพ ขยาย ของโครงการ.....	81
ภาพที่ 50 ภาพ ทศนิยมภาพภายนอก ของโครงการ.....	82
ภาพที่ 51 ภาพ ทศนิยมภาพภายนอก ของโครงการ.....	82
ภาพที่ 52 ภาพ ทศนิยมภาพภายนอก ของโครงการ.....	83
ภาพที่ 53 ภาพ ทศนิยมภาพภายในของโครงการ.....	83
ภาพที่ 54 ภาพ ทศนิยมภาพภายในของโครงการ.....	84
ภาพที่ 55 ภาพ ทศนิยมภาพภายในของโครงการ.....	84
ภาพที่ 56 ภาพ ทศนิยมภาพภายในของโครงการ.....	85
ภาพที่ 57 ภาพ ทศนิยมภาพภายในของโครงการ.....	85
ภาพที่ 58 ภาพหุ่นจำลอง ของโครงการ.....	๘๖
ภาพที่ 59 ภาพรวมของโครงการ.....	๘๗
ภาพที่ 60 ภาพรวมของโครงการ (แนวนอน).....	๘๘

สารบัญภาพ (ต่อ)

เนื้อหา	หน้า
ภาพที่ 61 ภาพบรรยากาศการนำเสนอโครงการ.....	ด
ภาพที่ 62 ภาพกลุ่มตรวจแบบตรวจแบบวิทยานิพนธ์กับอาจารย์ที่ปรึกษา.....	ด

สารบัญตาราง

เนื้อหา	หน้า
ตารางที่ 1 แสดง โปรแกรมของ BLKGEM.....	38
ตารางที่ 2 แสดง รายละเอียดการฝึก.....	39
ตารางที่ 3 แสดง ช่วงเวลาในการฝึก.....	39
ตารางที่ 4 แสดง ผู้ใช้งานของแต่ละการฝึก.....	40
ตารางที่ 5 แสดง ผู้ใช้งานเฉลี่ยต่อวัน.....	40
ตารางที่ 6 แสดง พื้นที่ใช้สอย VOCAL TRAINING STUDIO.....	45
ตารางที่ 7 แสดง พื้นที่ใช้สอย DANCE TRAINING STUDIO.....	46
ตารางที่ 8 แสดง พื้นที่ใช้สอย PRODUCTION LAB.....	46
ตารางที่ 9 แสดง พื้นที่ใช้สอย PERSONAL BRANDING & ETIQUETTE ROOM.....	47
ตารางที่ 10 แสดง พื้นที่ใช้สอย FITNESS / GYM HEALTH.....	48
ตารางที่ 11 แสดง พื้นที่ใช้สอย ADMIN MANAGEMENT OFFICE.....	49
ตารางที่ 12 แสดง พื้นที่ใช้สอย PERFORMANCE HALL.....	50
ตารางที่ 13 แสดง พื้นที่ใช้สอย CAFETERIA LOUNGE.....	51
ตารางที่ 14 แสดง พื้นที่ใช้สอย DORMITORY FOR TRAINING.....	51
ตารางที่ 15 แสดง พื้นที่ใช้สอย SUPPORT HEALING ZONE.....	52
ตารางที่ 16 แสดง พื้นที่ใช้สอย PUBLIC SERVICE AREA.....	52
ตารางที่ 17 แสดง พื้นที่ใช้สอย BUILDING SERVICE.....	53
ตารางที่ 18 แสดง พื้นที่ใช้สอย จำนวนรถตามกฎหมาย.....	53
ตารางที่ 19 แสดง พื้นที่ใช้สอย จำนวนห้องน้ำตามกฎหมาย.....	54
ตารางที่ 20 แสดง พื้นที่ใช้สอย พื้นที่ใช้สอยภายในโครงการทั้งหมด.....	54

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ในช่วงสองทศวรรษที่ผ่านมา อุตสาหกรรมบันเทิงของเกาหลีใต้ “K-pop” ได้กลายเป็นหนึ่งในวัฒนธรรมร่วมสมัยที่ทรงอิทธิพล ด้วยการสร้างสรรค์ระบบการฝึกฝนศิลปินอย่างเข้มข้นและเป็นระบบ ตั้งแต่การฝึกร้อง เต้น การแสดง ไปจนถึงการวางภาพลักษณ์ บุคลิกภาพ และการใช้ชีวิตแบบมืออาชีพ ระบบ “trainee” เหล่านี้ถูกถ่ายทอดผ่านบริษัทบันเทิงเกาหลีรายใหญ่

อิทธิพลจาก K-pop ไม่เพียงแค่ส่งผลในเชิงการบริโภคสื่อและดนตรี แต่ยังเป็นแรงบันดาลใจให้กับเหล่าเยาวชนทั่วโลก แม้แต่ในประเทศไทย ที่เห็นได้จากเด็กไทยจำนวนมากหันมาฝึกเต้น ฝึกร้อง ตั้งแต่อายุยังน้อย เพื่อหวังว่าจะได้เป็น “ไอดอล” หรือการตามเทรน หรืออย่างน้อยก็สามารถเข้าร่วมค่ายฝึกฝนศิลปินต่างประเทศ เมื่อมีความต้องการมากขึ้นจึงก่อให้เกิด “โรงเรียนฝึกไอดอล” โรงเรียนสอนเต้น สอนร้องเพลง หรือคลาสปรับบุคลิกภาพในประเทศไทยอย่างแพร่หลาย แต่ก็ยังสอนเป็นอย่างไร้แบบแผนในแต่ละโรงเรียนเฉพาะทางแทน

ซึ่งกระบวนการเติบโตเป็น “ไอดอล” หรือศิลปินรุ่นใหม่ในยุคนี้ ไม่ได้เกิดจากพรสวรรค์เพียงอย่างเดียว แต่เป็นผลจากระบบการฝึกฝนอย่างมีระเบียบแบบแผน เยาวชนไทยจำนวนมากจึงพยายามเข้าสู่ระบบการฝึกนี้ ไม่ว่าจะผ่านการสมัครเข้าร่วมคลาสฝึกซ้อมต่างๆ การออดิชั่นส่งเข้าค่าย หรือแม้กระทั่งการเดินทางไปเกาหลีเพื่อแคสท์กับค่ายใหญ่โดยตรง อย่างไรก็ตาม การไปแคสท์ที่เกาหลีกลับมีข้อจำกัดหลายประการ ไม่ว่าจะเป็นต้นทุนความน่าเชื่อถือจากการฝึก “ต้นทุน” ทั้งในแง่ของค่าใช้จ่ายที่สูงมาก การต้องเปลี่ยนเส้นทางการศึกษา การใช้ชีวิตไกลบ้าน และการปรับตัวเข้ากับสังคม วัฒนธรรม และภาษาใหม่

ในขณะเดียวกัน “อุตสาหกรรมบันเทิงไทย” เองก็เริ่มต้นตัวต่อการพัฒนาศิลปินรุ่นใหม่ในรูปแบบใกล้เคียงกับ K-pop มากขึ้น มีทั้งรายการค้นหาไอดอล การตั้งวงแบบ idol group และการเริ่มพัฒนาระบบฝึกฝนในระดับเริ่มต้น แต่ยังขาด “ศูนย์ฝึกศิลปิน” ที่ออกแบบอย่างเป็นระบบทั้งในแง่โครงสร้าง พื้นที่ใช้งาน และกระบวนการฝึกฝนในภาพรวมที่มีมาตรฐานระดับมืออาชีพ

ด้วยบริบทดังกล่าว จึงเกิดแนวคิดในการออกแบบ “The Idol Academy: ศูนย์ฝึกศิลปินครบวงจร” ซึ่งมีเป้าหมายเพื่อรองรับศิลปินฝึกหัดหรือเยาวชนที่ต้องการก้าวสู่สายอาชีพนี้ โดยนำแนวคิดจากระบบไอดอลเกาหลีมาผสมผสานกับความเข้าใจบริบทไทย ไม่ว่าจะเป็นวัฒนธรรม สังคม ครอบครัว หรือความพร้อมด้านทรัพยากร โครงการนี้จึงไม่ได้เป็นเพียงแค่อาคารเพื่อการฝึกศิลปิน

เท่านั้น แต่ยังเป็นการสร้างสถาปัตยกรรมเพื่อรองรับความฝัน การเติบโต และการสร้างตัวตนของเยาวชนยุคใหม่ในโลกบันเทิงที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว



ภาพที่ 1 แสดงภาพ t-pop

ที่มา : <https://www.mangozero.com/all-idols-in-thailand/>

1.2 ประเด็นคำถามของวิทยานิพนธ์

โครงการ The Idol Academy จะออกแบบและจัดการพื้นที่อย่างไรเพื่อสร้างระบบฝึกศิลปินครบวงจรที่มีประสิทธิผลตามบริบทสังคมไทยและสามารถเพิ่มโอกาสทางอาชีพให้แก่เยาวชนได้จริงหรือ

1.3 สมมติฐานของวิทยานิพนธ์

การขยายโอกาส และการเข้าถึง การเทรนนิ่ง และการฝึกฝนเพื่อคนทั่วไปที่ต้องการ อาจไม่ต้องแบบ การฝึก full-time แต่ตามเทรนปัจจุบัน โดย การฝึกกับระบบที่มีการรัดกุม และเห็นผลได้จริง จาก ระบบการฝึกที่ได้รับการยอมรับ ปรับกับบริบทความเป็นไทย และสถาปัตยกรรมที่มีการ

ออกแบบเพื่อส่งเสริมการเชื่อมต่อการก้าวสู่ยุคสมัย การเป็นไอดอล ศิลปิน แบบสมบูรณ์ จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการฝึกฝน และก้าวเข้าสู่วงการไอดอล หรือ ศิลปิน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.4 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.4.1 ออกแบบพื้นที่ศูนย์ฝึกศิลปินครบวงจร ที่เหมาะสมกับประเทศไทย เพื่อรองรับเด็กฝึกจากทั้งในประเทศ และต่างประเทศ

1.4.2 พัฒนาแนวทางออกแบบรวมทั้งเรื่อง spatial organization, materials, ระบบ acoustic, lighting และ circulation

1.4.3 ศึกษากรณีตัวอย่างจาก Music & Dance Academies และ Idol Training Centers ทั้งถิ่นและระดับโลก

1.5 ขอบเขตของการศึกษา

1.5.1 ผู้ประกอบการ / สถาบันมีโมเดลสถาปัตยกรรมต้นแบบ ที่ต้องการลดความเสี่ยงด้านต้นทุนเวลา

1.5.1 ศิลปิน trainee มีพื้นที่ที่ออกแบบเพื่อศิลปินโดยเฉพาะ ส่งเสริมพัฒนาทักษะครบองค์

1.5.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

1.5.1 ระบบนิเวศบันเทิงที่สำคัญของไทย พัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และเพิ่มแรงขับเคลื่อนทางสถาปัตยกรรมศิลป์

1.6 วิธีการศึกษา

1.6.1 ศึกษาตลาดและความต้องการของวงการศิลปิน (ดนตรี, เต้น, การแสดง ฯลฯ)

1.6.2 วิเคราะห์ตัวอย่างโครงการ (case study) ทั้งในและต่างประเทศ

1.6.3 วิเคราะห์ความต้องการเฉพาะ (เช่น ห้องซ้อมดนตรีต้องการอคูสติคที่เหมาะสม, สตูดิโอเต้นต้องการพื้นยืดหยุ่น)

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 เพิ่มโอกาสในการฝึกฝนและสร้างผลงานคุณภาพ

1.7.2 ยกระดับมาตรฐานการฝึกศิลปินในประเทศ

1.7.3 ดึงดูดการลงทุนและกิจกรรมบันเทิง

1.7.4 สนับสนุนการเติบโตของอุตสาหกรรมดนตรี/การเต้น

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรม

2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1 คำสำคัญ (Keywords)

Artist Training คือ การฝึกอบรมศิลปิน แบบครบวงจร

Showcase คือ เวทีแสดงผลงาน พื้นที่โชว์การฝึกฝนเพื่อการก้าวต่อไปในแนวทางอาชีพ

Talent Development คือ การพัฒนาศักยภาพ อย่างต่อเนื่อง

Collaboration คือ การร่วมมือของแต่ละองค์กร ทั้งภาครัฐและเอกชน

Creativity for All คือ ความคิดสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาแนวทางใหม่ๆ

2.2 คำจำกัดความ (Definition)

ศูนย์ฝึกศิลปินครบวงจร (The Idol Academy) หมายถึง พื้นที่สถาปัตยกรรมที่ออกแบบเพื่อรองรับกระบวนการฝึกฝนศิลปินตั้งแต่ขั้นพื้นฐานจนถึงระดับอาชีพ โดยใช้แนวคิดระบบฝึกหัดศิลปิน (Trainee System) ที่พัฒนาเยาวชนอย่างต่อเนื่องในด้านการร้องเต้น การแสดง และการสร้างบุคลิกภาพ เพื่อเตรียมความพร้อมสู่การเป็นศิลปินมืออาชีพ พื้นที่นี้มุ่งสร้างสภาพแวดล้อมแบบพื้นที่ปลอดภัย (Safe Space) ที่เอื้อต่อการเรียนรู้และการแสดงออก ผ่านแนวคิดสถาปัตยกรรมแห่งการแสดงออก (Performative Architecture) ซึ่งมองว่าอาคารคือเวทีของการมีส่วนร่วม โดยมีการจัดสรรฟังก์ชันสเปซ (Functional Space) ที่ตอบโจทย์กิจกรรมการฝึกฝน เช่น ห้องซ้อม สตูดิโอ และพื้นที่แสดงผลงาน ทั้งยังส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning Space) ที่เปิดโอกาสให้ทดลองและพัฒนาแนวคิดร่วมกัน กระบวนการฝึกฝนครอบคลุมตั้งแต่การอดิชั่น (Audition) ไปจนถึงการพัฒนาเพื่อการส่งออกศิลปิน (Talent Export) ในระดับสากล โดยมีเป้าหมายเพื่อสนับสนุนการพัฒนาเยาวชน (Youth Development) ให้เติบโตอย่างสมบูรณ์ทั้งด้านความคิดความสามารถ และอาชีพ ผ่านสถาปัตยกรรมเพื่อการพัฒนาอาชีพ (Architectural Support for Professional Growth) ที่ออกแบบให้พื้นที่กลายเป็นเครื่องมือขับเคลื่อนศักยภาพและความฝันของศิลปินรุ่นใหม่อย่างยั่งยืน

2.2.1 นิยามของศูนย์ฝึกศิลปิน(ไอดอล)

ศูนย์ฝึกศิลปิน (ไอดอล) หมายถึง พื้นที่หรือสถาบันที่ถูกออกแบบและจัดตั้งขึ้นเพื่อพัฒนาเยาวชนหรือผู้ที่มีความฝันในการเป็นศิลปิน ให้มีความพร้อมทั้งด้านทักษะ ความคิดสร้างสรรค์ และบุคลิกภาพ ผ่านระบบการฝึกฝนอย่างเป็นขั้นตอน ครอบคลุมทั้งการร้อง การเต้น การแสดง การสร้างภาพลักษณ์ และการใช้ชีวิตในวงการบันเทิงอย่างมืออาชีพ ภายในศูนย์ประกอบด้วยพื้นที่ฝึกซ้อม พื้นที่เรียนรู้ พื้นที่ผลิตผลงาน และพื้นที่แสดงออก โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเติบโตทั้งทางศิลปะและจิตใจ สนับสนุนให้ผู้ฝึกสามารถพัฒนาและแสดงศักยภาพสูงสุดของตนเอง เพื่อก้าวเข้าสู่วงการศิลปินในระดับประเทศและระดับโลกอย่างมีคุณภาพ

ศิลปินไอดอล (Idol Artist) หมายถึง บุคคลที่ได้รับการฝึกฝนและพัฒนาอย่างเป็นระบบในด้านศิลปะการแสดง ไม่ว่าจะเป็นการร้องเพลง การเต้น การแสดง หรือการสร้างบุคลิกภาพ เพื่อนำเสนอภาพลักษณ์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวต่อสาธารณะ โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ ความนิยม และความผูกพันทางอารมณ์กับกลุ่มผู้ชม ศิลปินไอดอลไม่ได้เป็นเพียงผู้แสดงความสามารถทางศิลปะเท่านั้น แต่ยังเป็น “ภาพแทนทางวัฒนธรรม” ที่สะท้อนแนวคิด ค่านิยม และความฝันของคนรุ่นใหม่ ซึ่งต้องอาศัยการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง การควบคุมภาพลักษณ์ และการบริหารจัดการตนเองภายใต้อุตสาหกรรมบันเทิงสมัยใหม่

2.1.2 วิวัฒนาการของไอดอลตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงปัจจุบัน

กระแส “วัฒนธรรมไอดอล” เริ่มต้นอย่างชัดเจนในประเทศเกาหลีใต้ช่วงทศวรรษที่ 1990 โดยมีการวางระบบฝึกฝนศิลปินอย่างเป็นรูปธรรมภายใต้โมเดล “Trainee System” ซึ่งริเริ่มโดยค่ายบันเทิงรายใหญ่ เช่น SM Entertainment, YG Entertainment และ JYP Entertainment ศิลปินทุกคนต้องผ่านการฝึกอย่างเข้มข้นทั้งการร้อง การเต้น บุคลิกภาพ และการสื่อสาร เพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่สมบูรณ์แบบและสอดคล้องกับตลาดสากล โมเดลนี้ได้กลายเป็นระบบที่ยกระดับอุตสาหกรรมบันเทิงเกาหลีจนเกิดกระแส “K-pop” ที่แพร่หลายไปทั่วโลก และส่งผลให้ศิลปินไอดอลกลายเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่สามารถส่งออกได้ทั้งในด้านเพลง แฟชั่น และค่านิยมของคนรุ่นใหม่

เมื่อกระแสไอดอลเกาหลีขยายตัวสู่นานาชาติ ประเทศไทยเริ่มนำแนวคิดนี้มาปรับใช้ในช่วงทศวรรษ 2010 ผ่านการจัดตั้งศูนย์ฝึกศิลปินและการสร้างวงไอดอลไทย เช่น BNK48, CGM48, 4EVE, และโครงการฝึกหัดศิลปินจากค่ายต่าง ๆ ที่เน้นการพัฒนาเยาวชนให้มี

ศักยภาพรอบด้านทั้งทักษะการแสดงออกและการบริหารภาพลักษณ์ตนเอง วัฒนธรรมไอดอลไทยจึงมีลักษณะเฉพาะที่ผสมผสานระหว่างความเป็น “ศิลปินมืออาชีพ” และ “ความเป็นตัวตนที่เข้าถึงได้” ซึ่งสะท้อนอิทธิพลจากวัฒนธรรมไทยและความเป็นสากลในเวลาเดียวกัน

ในปัจจุบัน แนวโน้มของอุตสาหกรรมไอดอลไทยได้พัฒนาไปสู่ความครบวงจรมากขึ้น โดยมีการก่อตั้ง “ศูนย์ฝึกศิลปิน” หรือ “Idol Academy” ที่ออกแบบให้เป็นพื้นที่บ่มเพาะศักยภาพตั้งแต่ระดับพื้นฐานจนถึงระดับอาชีพ ทั้งในด้านการฝึกซ้อม การสร้างสรรค์ผลงาน การออกดิสน์ และการส่งออกศิลปินสู่ตลาดต่างประเทศ วิวัฒนาการนี้แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนผ่านจากการลอกเลียนแบบโมเดลเกาหลีสู่การสร้างระบบของตนเองที่สอดคล้องกับบริบททางวัฒนธรรม เศรษฐกิจ และสังคมไทย ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญของ “อุตสาหกรรมไอดอลไทย” ที่กำลังเติบโตและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

2.2 งานวิจัยและงานออกแบบที่เกี่ยวข้อง

2.2.1 การผสมผสานจากกระบวนการสร้างศิลปินไอดอลเกาหลี (K-POP) สู่กระบวนการสร้างศิลปินไอดอลไทย (T-POP) ยุคใหม่

การวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative) ที่ศึกษากระบวนการสร้างศิลปินไอดอลไทยยุคใหม่ ซึ่งได้รับอิทธิพล จากกระบวนการสร้างศิลปินไอดอลเกาหลี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. ศึกษาารูปแบบและระดับของการผสมผสาน (hybridization) จากกระบวนการสร้างศิลปินเกาหลีไปยังไทย
2. ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อกระบวนการสร้างศิลปินไอดอลไทยยุคใหม่

พื้นที่สร้างสรรค์เพื่อพัฒนาเยาวชนผ่านศิลปะการแสดงร่วมสมัย

ในยุคที่เยาวชนต้องเผชิญแรงกดดันทั้งจากระบบการศึกษา การแข่งขันทางสังคม และความคาดหวังของครอบครัว “พื้นที่สร้างสรรค์” กลายเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่ช่วยให้พวกเขาได้ค้นหาตัวตน และแสดงออกทางอารมณ์อย่างอิสระ โดยเฉพาะในสาขาศิลปะการแสดงร่วมสมัย ที่ไม่ได้มุ่งเน้นเพียงทักษะการแสดง แต่ยังรวมถึงการเข้าใจร่างกาย จิตใจ และความสัมพันธ์กับสังคมรอบตัว

งานวิจัยฉบับนี้มุ่งศึกษาการออกแบบพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมที่เอื้อต่อการเรียนรู้เชิงศิลปะ และการพัฒนาเยาวชนในภาพรวม โดยใช้ศิลปะการแสดงเป็นสื่อกลาง การออกแบบจึงต้องไม่เพียงสร้าง “เวที” แต่ต้องสร้าง “สภาวะแวดล้อม” ที่ทำให้เยาวชนรู้สึกปลอดภัยและเป็นตัวของตัวเอง ซึ่งนี่คือหัวใจของ “พื้นที่ปลอดภัย (Safe Space)” ในเชิงสถาปัตยกรรม

แนวคิดหลักของโครงการ

พื้นที่ในโครงการแบ่งออกเป็น 3 มิติสำคัญ คือ

1. พื้นที่เรียนรู้ (Learning Space)

ใช้สำหรับการฝึก การสังเกต และการทดลอง โดยเน้นการออกแบบแบบ “เปิด” และยืดหยุ่น ปรับเปลี่ยนได้ตามกิจกรรม เช่น ห้องซ้อมเต้น ห้องเวิร์กช็อป หรือห้องทดลองการแสดงที่สามารถเปลี่ยนจากเวทีเป็นห้องประชุมได้

2. พื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Zone)

เป็นพื้นที่กึ่งเปิดที่ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนและปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน เช่น ลานพักผ่อน พื้นที่แสดงผลงาน พื้นที่นั่งพูดคุย — ซึ่งช่วยสร้าง “วัฒนธรรมของการร่วมมือ” มากกว่าแข่งขัน

3. พื้นที่แสดงออก (Performance Space)

เป็นหัวใจของศูนย์การแสดง ประกอบด้วยโรงละครขนาดกลาง เวทีทดลอง และพื้นที่แสดงกลางแจ้ง ซึ่งออกแบบให้เชื่อมโยงกับธรรมชาติและผู้ชม เพื่อให้ศิลปินและเยาวชนรู้สึกถึง “การสื่อสารอย่างแท้จริง” ระหว่างผู้แสดงและผู้ชม

มิติทางสถาปัตยกรรม

- แสงและสี:

ใช้โทนสีอบอุ่นและแสงธรรมชาติเพื่อสร้างความรู้สึกปลอดภัยและผ่อนคลาย พื้นที่ฝึกจะใช้แสงกระจาย (diffused light) เพื่อไม่สร้างแรงกดดัน ในขณะที่พื้นที่แสดงจะใช้แสงเข้มเพื่อเน้นอารมณ์และพลังของศิลปิน

- วัสดุ:

เน้นวัสดุธรรมชาติ เช่น ไม้ ผ้า และพื้นผิวที่สัมผัสได้ เพื่อสร้างความใกล้ชิดกับร่างกายและความรู้สึก “เป็นมนุษย์” มากกว่าความแข็งกระด้างของโครงสร้างคอนกรีต

- การไหลของพื้นที่ (Spatial Flow):

การจัดวางพื้นที่ถูกออกแบบให้การเคลื่อนไหวต่อเนื่องเหมือน “การเดินรำของสถาปัตยกรรม” จากพื้นที่ฝึก → พื้นที่สร้างสรรค์ → พื้นที่แสดงออก ซึ่งสะท้อนเส้นทางการเติบโตของเยาวชนจากการเรียนรู้สู่การกล้าแสดงออก

ผลลัพธ์และความสำคัญ

งานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่าการออกแบบพื้นที่ศิลปะไม่ใช่แค่เรื่องของฟังก์ชันการใช้งาน แต่คือ “การออกแบบประสบการณ์” ที่ส่งผลต่อจิตใจของผู้ใช้ พื้นที่ที่ดีสามารถกลายเป็นแรงผลักดันให้เยาวชนพัฒนาอัตลักษณ์ ความมั่นใจ และสุขภาพจิตที่แข็งแกร่งขึ้น

ในเชิงสถาปัตยกรรม พื้นที่เช่นนี้เปรียบได้กับ “สื่อกลางของความเข้าใจ” ระหว่างมนุษย์และสิ่งแวดล้อม เป็นทั้งโรงเรียน ห้องบำบัด และเวทีแห่งความเป็นไปได้ ที่ช่วยให้เยาวชนก้าวผ่านความกดดันจากการซ่อมหรือการทำงานอย่างหนัก ไปสู่การเติบโตที่สมดุลทั้งทางร่างกายและจิตใจ

2.2.2 คอลเล็กชันเคป็อป (K-pop) เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ วัฒนธรรมร่วมสมัย

ในยุคที่วัฒนธรรมเกาหลีแพร่ขยายไปทั่วโลก เคป็อป (K-pop) กลายเป็นศูนย์กลางของ “กระแส ฮัลลยู (Hallyu)” ซึ่งสะท้อนทั้งดนตรี ศิลปะ การเต้น แฟชั่น และแนวคิดสร้างสรรค์ของเกาหลีใต้ ปรากฏการณ์นี้ไม่ได้เป็นเพียงความบันเทิง แต่เป็นพลังทางวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงคนรุ่นใหม่ทั่วโลกให้สนใจเรียนรู้ภาษา ศิลปะ และค่านิยมของสังคมเกาหลี

บทความของศิริรนา วอนเก้าน้อย นำเสนอแนวคิดเรื่อง “คอลเล็กชันเคป็อปในห้องสมุด” ในฐานะแหล่งข้อมูลเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้วัฒนธรรมร่วมสมัย โดยเสนอว่าห้องสมุดควรรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการเคป็อป ทั้งในรูปแบบหนังสือ บทความ วิดีโอ คลิปมิวสิก เว็บไซต์ และสื่อบันเทิงต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ใช้เข้าถึงองค์ความรู้ทางดนตรี ศิลปะ และอุตสาหกรรมบันเทิงได้อย่างเป็นระบบ

นอกจากการเป็นแหล่งข้อมูล ห้องสมุดยังสามารถใช้คอลเล็กชันเคป็อปในการสร้างกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ เช่น การจัดนิทรรศการ เคป็อปแฟร์ หรือการบรรยายเกี่ยวกับอิทธิพลทางวัฒนธรรมของศิลปิน การจัดกิจกรรมเหล่านี้ช่วยสร้างชุมชนของผู้มีความสนใจคล้ายคลึงกัน เพิ่มแรงบันดาลใจ และเปิดพื้นที่สร้างสรรค์ให้กับเยาวชนได้เรียนรู้ร่วมกัน คอลเล็กชันเคป็อปยังมีบทบาทสำคัญใน 5 มิติหลัก ได้แก่

1. การส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมเกาหลี ผ่านเพลงและสื่อที่สะท้อนค่านิยมทางสังคม
2. การเรียนรู้ภาษาเกาหลี ด้วยวิธีที่สนุกและมีบริบทจริง
3. การสนับสนุนการศึกษาและการวิจัย เกี่ยวกับวัฒนธรรมร่วมสมัย อุตสาหกรรมบันเทิง และแฟนด้อม
4. การสร้างชุมชนผู้ใช้ ที่มีความสนใจร่วมกัน เช่น กลุ่มแฟนคลับหรือผู้เรียนภาษา
5. การจุดประกายความคิดสร้างสรรค์ ผ่านแรงบันดาลใจจากศิลปินและสื่อทางศิลปะ

สุดท้าย ผู้เขียนชี้ให้เห็นว่าคอลเล็กชันเคป็อปไม่เพียงแต่เป็นแหล่งสารสนเทศ แต่ยังเป็น “พื้นที่ทางวัฒนธรรม” ที่เปิดโอกาสให้เยาวชนได้เรียนรู้ แสดงออก และเติบโตในโลกที่เชื่อมโยงระหว่างวัฒนธรรมได้อย่างอิสระและสร้างสรรค์

2.2.3 “การออกแบบพื้นที่สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะการแสดงสำหรับเยาวชน”

พื้นที่สร้างสรรค์เพื่อเยาวชนและศิลปะการแสดง

ในยุคที่สังคมให้ความสำคัญกับการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ “ศิลปะการแสดง” กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาเยาวชนทั้งด้านอารมณ์ สังคม และความคิดสร้างสรรค์ การแสดงไม่เพียงเป็นกิจกรรมเพื่อความบันเทิง แต่ยังเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการสื่อสาร การเข้าใจตนเอง และการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีคุณค่า อย่างไรก็ตาม เยาวชนจำนวนมากยังขาด “พื้นที่” ที่เอื้อต่อการฝึกฝน ทดลอง และแสดงออกทางศิลปะอย่างปลอดภัยและอิสระ วิทยานิพนธ์ฉบับนี้จึงมุ่งออกแบบ “พื้นที่สร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้ศิลปะการแสดงสำหรับเยาวชน” โดยมีเป้าหมายให้เป็นสถานที่ที่ช่วยพัฒนาเยาวชนทั้งในด้านทักษะและจิตใจ

แนวคิดหลักของโครงการ คือการสร้าง “พื้นที่เรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning Space)” ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้ได้เรียนรู้จากการลงมือทำจริง ไม่ใช่แค่การฟังหรือการสอนแบบทางเดียว พื้นที่ถูกออกแบบให้ยืดหยุ่น ปรับเปลี่ยนได้ตามลักษณะกิจกรรม ทั้งการเต้น การละคร หรือการแสดงดนตรีโครงการนี้เน้นการออกแบบให้สอดคล้องกับ “พฤติกรรมของเยาวชน” ซึ่งต้องการพื้นที่ที่ไม่เป็นทางการจนเกินไป แต่ยังคงมีโครงสร้างเพียงพอให้เกิดสมาธิและการเรียนรู้ การจัดพื้นที่จึงแบ่งเป็น 3 ส่วนหลัก ได้แก่

1. พื้นที่ฝึกฝน (Practice Zone)

เป็นพื้นที่ปิดกึ่งเปิด ที่มีการควบคุมเสียง แสง และพื้นผิวเหมาะกับการเคลื่อนไหวร่างกาย มีทั้งห้องซ้อมส่วนตัวและห้องรวม เพื่อรองรับการฝึกเดี่ยวและกลุ่ม

2. พื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Zone)

เป็นพื้นที่กึ่งสาธารณะ เช่น ลานกิจกรรม ห้องเวิร์กช็อป หรือพื้นที่จัดนิทรรศการชั่วคราว เพื่อให้เยาวชนได้ทดลองผลงาน และแลกเปลี่ยนประสบการณ์กันอย่างอิสระ

3. พื้นที่แสดงออก (Performance Zone)

คือเวทีแสดงหลักและพื้นที่แสดงกลางแจ้ง ที่เชื่อมต่อกับลานพักผ่อนและสวน เพื่อให้ผู้ชมและผู้แสดงมีปฏิสัมพันธ์กันโดยตรง

2.2.4 “แนวทางการออกแบบพื้นที่สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมและตอบสนองความต้องการของเจนเนอเรชันแซด: กรณีศึกษาอำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี”

ในยุคที่ “ความคิดสร้างสรรค์” กลายเป็นพลังขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคม ประเทศไทยเริ่มให้ความสำคัญกับแนวคิด *Creative Economy* มากขึ้น โดยเฉพาะในพื้นที่เมืองที่มีศักยภาพอย่าง **อำเภอศรีราชา จังหวัดชลบุรี** ซึ่งเป็นศูนย์กลางอุตสาหกรรม การศึกษา และการท่องเที่ยว วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มุ่งศึกษาการออกแบบ “พื้นที่สร้างสรรค์” เพื่อส่งเสริมความคิดและศักยภาพของกลุ่ม **เจนเนอเรชันแซด (Gen Z)** ซึ่งเป็นคนรุ่นใหม่วัย 13–25 ปี ที่กำลังเติบโตเป็นแรงงานหลักของสังคมไทยในอนาคต

งานวิจัยเริ่มต้นจากการสำรวจลักษณะทางกายภาพของศรีราชา พบว่าพื้นที่นี้มีความพร้อมทั้งในด้านทำเล การเข้าถึง และแหล่งเรียนรู้ แต่กลับขาด “พื้นที่สร้างสรรค์” ที่ตอบสนองต่อพฤติกรรมของวัยรุ่นยุคใหม่ กลุ่ม Gen Z เป็นคนรุ่นที่เติบโตในโลกดิจิทัล ชอบการแลกเปลี่ยน การพบปะ และการทำกิจกรรมหลากหลาย พื้นที่ที่พวกเขานิยมใช้เวลาคือร้านกาแฟและห้างสรรพสินค้า ซึ่งสะท้อนถึงความต้องการ “พื้นที่สาธารณะรูปแบบใหม่” ที่ผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ การพักผ่อน และการทำงานร่วมกัน จากการสำรวจพฤติกรรมและความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง พบว่าพื้นที่สร้างสรรค์ที่ตอบโจทย์ควรมีองค์ประกอบสำคัญ 3 ด้าน คือ

1. **พื้นที่ยืดหยุ่น (Flexible Space)** ที่สามารถปรับเปลี่ยนการใช้งานได้หลากหลาย เช่น เวิร์กช็อป นิทรรศการ หรือกิจกรรมกลุ่ม
2. **พื้นที่สีเขียว (Green Space)** เพื่อสร้างบรรยากาศผ่อนคลายและเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม
3. **เทคโนโลยีและนวัตกรรม (Interactive & Digital Features)** เช่น ห้องสมุดดิจิทัล หรือระบบมัลติมีเดียที่กระตุ้นการเรียนรู้

แนวทางการออกแบบพื้นที่สร้างสรรค์ในศรีราชาที่ผู้วิจัยเสนอแบ่งเป็น 3 รูปแบบหลัก ได้แก่

- **แบบอาคารสแตนด์อโลน (Stand-Alone Creative Space):** ออกแบบอาคารใหม่โดยเน้นความยืดหยุ่นของพื้นที่ ใช้โครงสร้างเปิดโล่งและมีลานกิจกรรมกลางแจ้ง
- **แบบอาคารพาณิชย์ (Commercial Building Adaptation):** ปรับปรุงอาคารเดิมให้รองรับกิจกรรมร่วมสมัย เช่น Co-working space หรือ Studio แสดงผลงาน
- **แบบพื้นที่ในห้างสรรพสินค้า (Creative Zone in Shopping Mall):** ใช้พื้นที่ว่างในห้างสร้างกิจกรรมชั่วคราวหรือถาวรเพื่อดึงดูดกลุ่มวัยรุ่น

นอกจากนี้ งานวิจัยยังเสนอแนวทางการบริหารจัดการพื้นที่ผ่านความร่วมมือระหว่างภาครัฐ เอกชน และสถาบันการศึกษา เพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน ทั้งในด้านเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และสังคม

กล่าวโดยสรุป วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ชี้ให้เห็นว่า “พื้นที่สร้างสรรค์” ไม่ใช่เพียงสถานที่ทางกายภาพ แต่คือเครื่องมือสำคัญในการสร้างคุณภาพชีวิต การเรียนรู้ และแรงบันดาลใจให้กับคนรุ่นใหม่ พื้นที่เหล่านี้จะเป็นจุดเริ่มต้นของสังคมที่เปิดกว้าง สนับสนุนการแสดงออก และปลูกฝังพลังแห่งการสร้างสร้อยอย่างแท้จริงในอนาคต

2.2.5 “สีในสถาปัตยกรรม กับความรู้สึกของมนุษย์”

บทความชิ้นนี้เริ่มด้วยการตั้งประเด็นว่า “สี” ในงานสถาปัตยกรรมไม่ได้เป็นเพียงเรื่องของความสวยงามภายนอกเท่านั้น แต่ยังเชื่อมโยงอย่างลึกซึ้งกับ **ความรู้สึกของผู้ใช้งาน** และบริบทของสิ่งแวดล้อม

- ผู้เขียนเน้นว่า “จิตวิทยาสี” (Color Psychology) มีบทบาทที่สำคัญ: สีแต่ละโทนส่งผลต่ออารมณ์ ความรู้สึก และพฤติกรรมของมนุษย์
- นอกจากนี้ ยังพูดถึง “ค่าความสว่าง” (luminance) และ “สภาพแวดล้อมทางสถาปัตยกรรม” ที่ส่งผลต่อประสบการณ์ของผู้ใช้งาน เช่น การที่อาคารหรือห้องมีโทนสีสว่างหรือมืด มีเงา หรือไม่มีเงา จะให้ความรู้สึกแตกต่างกัน
- สรุปใจความ: การเลือกสีในการออกแบบสถาปัตยกรรมควรตั้งอยู่บนพื้นฐานของความรู้สึกและความต้องการของผู้ใช้งานและบริบท ไม่ใช่แค่เลือกสีสวยๆ

2.2.6 “วัสดุอะคูสติก”

วัสดุอะคูสติกคือวัสดุที่มีคุณสมบัติช่วยลดปัญหาเสียง เช่น เสียงก้อง (echo) เสียงสะท้อน (reverberation) หรือเสียงลอดจากห้องข้างเคียง แบ่งประเภทของวัสดุออกเป็น 3 กลุ่มหลัก:

1. **Absorbers Materials** – วัสดุที่ดูดซับเสียงภายในห้อง เพื่อช่วยลดเสียงสะท้อน
2. **Insulation Materials** – ฉนวนที่ป้องกันเสียงรบกวนจากภายนอกหรือระหว่างห้อง
3. **Diffusers Materials** – วัสดุที่กระจายเสียง (sound diffusion) เพื่อให้เสียงกระจายตัวได้ทั่วพื้นที่ ไม่สะท้อนกลับมารบกวน

“ค่ามาตรฐานทางอะคูสติก” ที่สำคัญ ได้แก่:

4. NC (Noise Criterion) – ระดับเสียงที่เหมาะสมสำหรับห้องแบบต่าง ๆ
 5. RT60 – เวลาที่เสียงสะท้อนภายในห้องคงอยู่หลังจากต้นเสียงหยุดลง
 6. STC (Sound Transmission Class) – วัดระดับการต้านทานของวัสดุต่อการส่งผ่านเสียง
 7. NRC (Noise Reduction Coefficient) – ค่าสะท้อนกลับที่ลดลงเมื่อใช้วัสดุดูดซับเสียง
- สรุปใจความ: การเลือกใช้วัสดุอะคูสติกให้เหมาะสมกับลักษณะเสียงและการใช้งานของห้อง (และตำแหน่ง / การติดตั้ง) เป็นสิ่งสำคัญมาก หากออกแบบไม่เหมาะสม จะไม่สามารถแก้ปัญหาเสียงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2.7 “Maximizing Staging Flexibility and Functionality for Performance Space”

บทความนี้เน้นไปที่งานออกแบบเวที และพื้นที่การแสดง ที่มีความต้องการด้าน “ความยืดหยุ่น” และ “ฟังก์ชันการใช้งาน” สูง

- ผู้เขียนเปิดว่าไม่มีการออกแบบแบบ “one-size-fits-all” สำหรับเวทีและพื้นที่แสดง — ทุกงานมีเงื่อนไข / ความต้องการแตกต่างกัน
- ชูแนวทางหลัก 4 ข้อที่กำลังมาแรง:
 1. **Modular Design** – การใช้ระบบเวทีแบบโมดูลาร์ (portable + permanent) ที่สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบได้ เช่นเป็นโครงสร้างแบบโปรสีนียมหรือแบบกลางวง (in-the-round)
 2. **Increased Riser Heights** – ความสูงของแผ่นยก (risers) มีมากขึ้น เพื่อความชัดเจนของผู้แสดง แต่ก็ต้องคำนึงถึงข้อจำกัดด้านการเข้าถึงและระยะรางของทางเดิน
 3. **Reconfigurable Seating** – ที่นั่งที่ปรับได้หลายรูปแบบเพื่อรองรับการใช้งานที่แตกต่าง เช่น โรงละครแบบ black-box หรือห้องมัลติฟังก์ชัน
 4. **Custom Acoustical Shells** – เปลือกอะคูสติก (acoustical shells) ที่ปรับได้ ซึ่งช่วยสะท้อนเสียงจากเวทีสู่ผู้ชม และสามารถติดตั้ง/เคลื่อนย้ายได้ง่าย

บทความสรุปว่า: หากออกแบบพื้นที่แสดงโดยคำนึงถึงความยืดหยุ่น การใช้งานร่วมกับอุปกรณ์ ระบบเสียง และองค์ประกอบต่าง ๆ ตั้งแต่เริ่มต้น จะช่วยให้พื้นที่นั้นใช้งานได้หลายรูปแบบและมีประสิทธิภาพสูง

2.3 การวิเคราะห์กรณีศึกษา

2.3.1 Muxikebarri Center of Performing Arts and Music School / LMU Arkitektura



ภาพที่ 2 แสดงภาพ Muxikebarri Center of Performing Arts and Music School
ที่มา : <https://www.archdaily.com/932827/muxikebarri-center-of-performing-arts-and-music-school-lmu-arkitektura>

ชื่อโครงการ: Muxikebarri Center of Performing Arts and Music School

ที่ตั้ง: เมือง Getxo (Guecho), ประเทศสเปน

สถาปนิก: LMU Arkitektura, โดย Lead Architect: Luis María Uriarte

พื้นที่โครงการ: ประมาณ 12,400 ตารางเมตร

ปีแล้วเสร็จ: 2018

โครงการตั้งอยู่ในบริบทที่มีสถาปัตยกรรมและการใช้ชีวิตเมืองหนาแน่น: มีโบสถ์เก่า (“Saint Nicholas’ church”) และลานหน้าศาลากลางเก่า รวมถึงอาคารโทรคมนาคมที่มีผนังใหญ่ (party wall) อยู่ใกล้เคียง ซึ่งสร้างความท้าทายทางพื้นที่และรูปลักษณ์ของโครงการ.

สถาปนิกเลือกที่จะออกแบบ สองปริมาตรหลัก (two volumes) เพื่อให้เหมาะสมกับ โปรแกรมและบริบท: พื้นที่ส่วนใหญ่: สำหรับ Auditorium / ศูนย์แสดง พื้นที่ส่วนเล็ก: สำหรับ โรงเรียนดนตรี (Music School) ซึ่งมีสัดส่วนที่สอดคล้องกับอาคารที่อยู่อาศัยข้างเคียง เพื่อไม่ให้ “บดบัง” หรือดูโดดเด่นไปในมุมเมือง.

ผังอาคารจัดวางโดยให้ foyer (โถงต้อนรับ) และลานหน้าสู่อ่าว (“the Bay and the port of Bilbao (the Abra)”) เป็นองค์ประกอบเปิดเชื่อมเมืองและทะเล ซึ่งสร้าง “หน้าตา” ใหม่ให้เมือง และอาคารเป็นจุดเชื่อมทางวัฒนธรรม.

ลักษณะด้านสถาปัตยกรรม & วัสดุ

แผงฟาซาด (façade) ด้านหน้าและด้านที่หันสู่ทะเลถูกออกแบบให้เป็นสองชั้นกระจก (double-lay glazing) โดยมีระบบโครงสร้างที่เห็นได้ภายใน (structural buttress) และเมคานิคซึมที่ยึดติดกลาง โดยด้านใต้ใช้เพื่อควบคุมอากาศ ด้านเหนือใช้เป็นกลไกแก้เสียง (acoustic correction) . วัสดุเปลือกอาคารใช้ “ไม้โอ๊ค finger-joint wooden slats” (ไม้โอ๊คแบบเชื่อมต่อร่อง-ลิ้ม) ขนาด ประมาณ 40x20 ซม. ซึ่งถูกตัดเฉียง (diagonally severed) ให้ได้สองชั้น แล้วถูกติดตั้งเป็นลวดลาย พิเศษ เพื่อทำหน้าที่เป็น “แผงดูดซับความร้อน” (heat sink) และให้ภาพลักษณ์ที่อบอุ่นต่อผู้ใช้และเมือง.

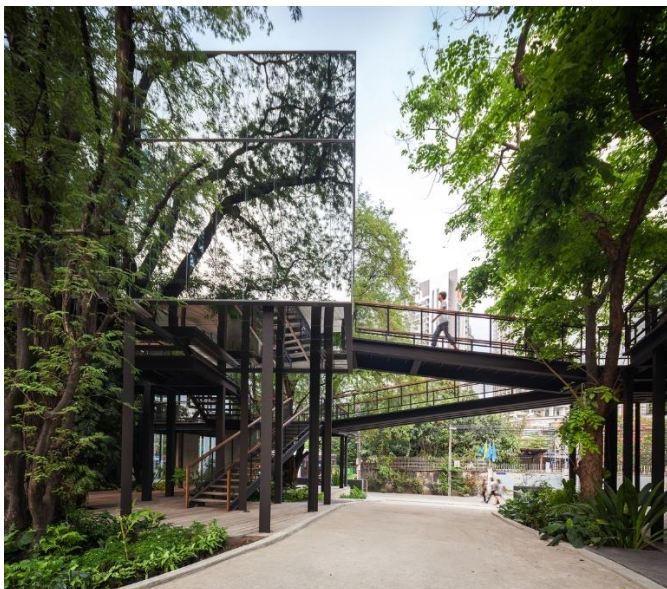
ฟังก์ชันการใช้งาน & การจัดผัง

โฟกัสที่การใช้งานหลายประเภท: ทั้งพื้นที่สาธารณะ (auditorium / foyer) และพื้นที่ การศึกษา (music school / classrooms / rehearsal rooms) ซึ่งทำให้โครงการเป็นทั้ง “พื้นที่ เผยแพร่วัฒนธรรม” และ “พื้นที่ฝึก/เรียน” ไปพร้อมกัน. โถงต้อนรับ (foyer) ถูกออกแบบแบบ ทาง ขึ้น / เพิ่มระดับ (ascending foyer) เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงห้องแสดงได้หลายระดับ พร้อมมุมมอง เปิดออกสู่เมืองและอ่าว — สร้างประสบการณ์ก่อนเข้าห้องแสดงด้วย “การเดินขึ้น” ที่ช่วยเตรียม ผู้ชมและเพิ่มความรู้สึกพิเศษ. ส่วนโรงเรียนดนตรีมีการปรับขนาดให้เข้ากับสภาพแวดล้อมอาคารอยู่ อาศัยด้านข้าง (residential surroundings) เพื่อไม่ให้ดูใหญ่เกินไปหรือขัดแย้งกับบริบท — นี่คือนิยามที่ สถาปนิกให้ความสำคัญ: ขนาดและอัตราส่วน (scale) ต้องสอดคล้องกับเมือง.

การแยก “ฟังก์ชันการแสดง” กับ “ฟังก์ชันการเรียน/ฝึก” ในสองอาคาร แต่มีความเชื่อมโยง ทั้งทางพื้นที่และบริการ คือแนวทางที่ช่วยให้ทั้งสองส่วนสามารถทำงานเฉพาะทางของตัวเองได้โดยไม่ รบกวนกัน (ตัวอย่างเช่น การแสดงเสียงดัง ≠ ห้องเรียนเงียบ) การใช้วัสดุไม้แบบ finger-joint แสดง ให้เห็นว่าโครงการไม่ได้เน้นแต่ “ฟังก์ชัน” เท่านั้น แต่ยังให้ความสำคัญกับ “ประสบการณ์ผู้ใช้” และ “ภาพลักษณ์เมือง” — ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญมากสำหรับสถาปัตยกรรมทางวัฒนธรรม การจัดวางใน

บริบทเมืองชายฝั่ง/อ่าว ซึ่งเปิดมุมมองไปทะเลได้ ถือเป็นการเพิ่มคุณค่าให้กับอาคาร — ไม่ใช่แค่ทำเป็นกล่องแสดงธรรมดา แต่เป็นจุดเชื่อมระหว่างเมือง, สาธารณะ และวัฒนธรรม

2.2.1 Naiipa Art Complex / Stu/D/O Architects



ภาพที่ 3 Naiipa Art Complex

ที่มา : <https://www.archdaily.com/895773/naiipa-art-complex-stu-d-o-architects> ชื่อ

โครงการ: Naiipa Art Complex

สถาปนิก: Stu/D/O Architects

ที่ตั้ง: ซอยสุขุมวิท 46, กรุงเทพมหานคร, ประเทศไทย.

พื้นที่: ประมาณ 2,400 ตารางเมตร.

ปีแล้วเสร็จ: 2016.

ประเภทโครงการ: อาคารผสม (Mixed-use) ประกอบด้วยแกลเลอรี, สตูดิโอบันทึกเสียง, สตูดิโอเต้น, ร้านอาหาร/คาเฟ่, สำนักงาน.

ชื่อ “Naiipa” หมายถึง “ลึกเข้าไปในป่า” (Deep in the Forest) — แนวคิดหลักคือการให้สถาปัตยกรรม ซ่อนตัวอยู่ในป่า หรืออย่างน้อยให้รู้สึกว่ายอยู่ใน “ป่าเมือง” ด้วยการอนุรักษ์ต้นไม้ใหญ่ในที่ตั้ง. โครงการตั้งอยู่บนซอยที่เชื่อมระหว่างถนนพระราม 4 และสถานี BTS พระโขนง ทำให้มีบริบทชุมชนเมืองผสมกับพื้นที่สีเขียว. ต้นไม้ขนาดใหญ่บนที่ดินเป็น “จุดเริ่มต้น” ของการออกแบบ ผู้มาเยือนถูก “ต้อนรับ” ด้วยต้นไม้ใหญ่กลางลาน และอาคารถูกออกแบบให้ยังคงรากฐานต้นไม้ไว้.

ลักษณะทางสถาปัตยกรรม แบ่งอาคารออกเป็น สองอาคารหลัก (two mass volumes) เพื่อรองรับฟังก์ชันที่หลากหลาย: อาคาร A: แนวยาว 2 ชั้น (horizontal form) เพื่อให้แสงธรรมชาติเข้าถึงต้นไม้ใหญ่และลานกลาง. อาคาร B: แนวตั้ง 4 ชั้น (vertical block) เพื่อเน้นฟังก์ชันที่รองรับส่วนสำนักงาน/ร้านค้า/สตูดิโอ. อาคารทั้งสองเชื่อมต่อกันด้วย “ระเบียง/เทอร์เรซ” แบบหลายระดับ (multi-level sculptural terraces) ที่พันรอบต้นไม้โดยไม่รบกวนต้นไม้ใหญ่.

วัสดุและเปลือกอาคาร: ใช้คอนกรีต, เหล็ก, กระจกหลายประเภท (reflective, translucent, transparent) เพื่อสร้างเอฟเฟกต์ “ซ้อนอาคารในป่า” — เช่น façade ด้านถนนเป็น double-layer translucent façade เพื่อกรองความร้อนเข้าสู่อาคาร. โครงสร้างแบบแยกในพื้นที่ต้นไม้: บริเวณที่มีต้นไม้ใช้โครงสร้างเหล็ก (steel structure) แทนที่จะใช้ปูนบดรอบๆ ต้นไม้ เพื่อหลีกเลี่ยงการกระทบต้นไม้และให้ความยืดหยุ่นในการก่อสร้าง.

พื้นที่ใช้งานหลักมีหลายประเภท:

- ห้องแกลเลอรี / พื้นที่จัดแสดงงานศิลปะ
- สตูดิโอบันทึกเสียง (sound recording studio)
- สตูดิโอเต้น (dance studio)
- ร้านอาหาร / คาเฟ่ / พื้นที่เชิงพาณิชย์
- สำนักงาน / พื้นที่สำนักงานที่ใช้งานจริง.
- ลานกลาง/คอร์ตยาร์ด (courtyard) ที่มีต้นไม้ใหญ่เป็นจุดพักผ่อน, สร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการใช้งานที่ไม่เป็นทางการ เช่น การประชุม, พักผ่อน, พบปะ.

การออกแบบเน้นให้ผู้รู้สึก “เชื่อมโยงกับธรรมชาติ” แม้อยู่กลางเมือง — ส่งเสริมประสบการณ์ทางศิลปะที่ไม่ถูกจำกัดแค่ภายในอาคารแต่รวมถึง “พื้นที่นอกอาคาร + ต้นไม้ + แสงธรรมชาติ”.

การรักษาต้นไม้ใหญ่และการออกแบบให้ “อาคารหลบอยู่ในป่า” เป็นวิธีหนึ่งที่ทำให้อาคารมีความเป็นเอกลักษณ์และให้ประสบการณ์ที่แตกต่างจากอาคารดั้งเดิมในเมือง. การใช้งานหลากหลาย (mixed-use) ทำให้อาคารไม่เพียงเป็นแกลเลอรี แต่เป็นศูนย์รวมกิจกรรมศิลปะ/วัฒนธรรม/ธุรกิจ ซึ่งช่วยสร้างชีวิตชีวาให้กับพื้นที่. การจัดองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม (mass building, materials, façade) ทำให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่าง “เมือง” “ธรรมชาติ” และ “ศิลปะ” อย่างชัดเจน

บทที่ 3

การวิเคราะห์เพื่อการออกแบบ

โครงการ ศูนย์ฝึกศิลปินครบวงจร THE IDOL ACADEMY ซึ่งเป็นโครงการของ ภาคเอกชน จึงได้มีการศึกษาเกี่ยวกับจำนวนความเป็นไปได้ของโครงการ แนวโน้มจำนวนผู้ที่สนใจด้านนี้ ความจำเป็นในการจัดทำโครงการ พื้นที่ที่มีการสนับสนุน รวมไปถึงศึกษาในเรื่องของข้อมูลที่ดินเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบโครงการ

3.1. การวิเคราะห์ความเป็นไปได้

3.1.1. การกำหนดผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของโครงการ

ผู้สนับสนุนโครงการ

ในยุคที่อุตสาหกรรมบันเทิงมีผลต่อเศรษฐกิจและวัฒนธรรมระดับโลก ประเทศไทยมีศักยภาพในการเป็นศูนย์กลางการผลิตศิลปิน โดยเฉพาะในด้าน K-pop inspired talents ซึ่งการออกแบบ “The Idol Academy” จะตอบสนองต่อการเติบโตนี้ ผ่านการจัดวางพื้นที่และระบบฝึกฝนอย่างครบวงจร โดยมี GMM Academy และ BLKGEM Studio เป็นพันธมิตรสำคัญที่สนับสนุนด้านเนื้อหา

GMM Academy - BLKGEM studio ตั้งอยู่ที่ เลขที่ 50 อาคาร จีเอ็มเอ็ม แกรมมี่ เฟลส ถนนสุขุมวิท แขวงคลองเตยเหนือ เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110.

หน่วยงานในเครือ GMM Grammy ที่จัดตั้งขึ้นเพื่อพัฒนาศิลปิน และเยาวชนที่สนใจเข้าวงการบันเทิง มีความชำนาญด้านการฝึกอบรมศิลปินในแขนงต่าง ๆ เช่น การร้อง เต้น แสดงเชื่อมโยงกับรายการแข่งขันในไทย เช่น The Star, X Factor, One Idol

1. Artist Academy ที่เฟ้นหาอดิชนและพัฒนาศิลปินฝึกหัดสู่การเป็นศิลปินอาชีพของ GMM MUSIC ที่ดำเนินงานมาอย่างต่อเนื่องทุกปี (ปัจจุบัน GMM MUSIC มีศิลปินทั้งหมด 130 เบอร์ และมีศิลปินฝึกหัด อยู่ในสังกัดทั้งหมด 100 คน) ศิลปินที่ผ่านการฝึกฝนพัฒนาและเดบิวต์ออกสู่ตลาดแล้ว ได้แก่ วง PERSES, ALALA, VIIS, FIRZTER เป็นต้น

2. Public Academy เปิดบริการหลักสูตรการเรียนสำหรับผู้สนใจทั่วไป เพื่อพัฒนาทักษะ เปิดโอกาสให้ ทุกคนที่สนใจสามารถสมัครเข้าเรียนได้ตามหลักสูตรที่เหมาะสม จากครูและเมนเทอร์ที่มีประสบการณ์ตรง ในอุตสาหกรรมบันเทิง จากคอร์สที่หลากหลาย อาทิเช่น โปรแกรมเทรนนิ่งเข้มข้น

6 เดือนสำหรับศิลปิน ที่จะได้ workshop กับ 9 เมนเทอร์ ผู้ทรงพลังในวงการบันเทิงและศิลปินรุ่นพี่ อาทิ อีฟ Big Ass, เติร์ด Tilly Birds, โดม จารุวัฒน์, AUTTA เป็นต้น



ภาพที่ 4 BLKGEM STUDIO

ที่มา : https://www.facebook.com/p/Blkgem-61558713966144/?locale=th_TH

สาเหตุที่เลือก BLKGEM STUDIO

เนื่องจากแนวทางของ BLKGEM STUDIO มีความสอดคล้องกับโครงการ ซึ่งมีการสร้างจริงไปแล้ว แต่เป้าหมายของทาง BLKGEM STUDIO คือขยายให้สามารถรองรับนักเรียนและศิลปินได้ถึง 2,000 คน

บทบาทในโครงการ

- ให้คำปรึกษาเกี่ยวกับมาตรฐานการฝึกอบรม
- ส่งครูฝึกและเทรนเนอร์ร่วมออกแบบระบบฝึก
- สนับสนุนการจัดออกดีชั่น showcase
- สร้างระบบฝึก intensive ที่สอดคล้องกับเทรนด์ K-pop
- ออกแบบ core training studio (dance + rap + stage presence)
- ร่วมกำหนดฟังก์ชันเฉพาะ: Rap booth, MV Lab, Debut room

3.1.2. การตลาด การลงทุน ความคุ้มค่า และระยะเวลาในการคืนทุน (โครงการเอกชน)

Market & Investment Study โดยอ้างอิงโมเดลธุรกิจของ Academy – Training Center – Creative Hub ที่คล้ายกับ K-POP Training Center + Music Institute + Event Hub + dorm for training

กลุ่มเป้าหมาย

- **Primary Market (Core)**
 - เด็กวัยรุ่น-วัยมหาลัย (15-24 ปี) ที่สนใจเป็นศิลปิน, Idol Trainee
 - ผู้ปกครองพร้อมลงทุนให้ลูกเรียนพิเศษทางดนตรี/การแสดง
- **Secondary Market**
 - ผู้สนใจทั่วไปที่อยากเรียนร้อง/เต้น/การแสดง (Hobby Course)
 - สถาบันการศึกษา/มหาวิทยาลัยที่ outsource ห้องซ้อม-ห้องอัด
 - แบรินด์/เอเจนซี่ ใช้พื้นที่จัด Event, Showcase, Casting
 - Tertiary Market (Extended)
 - นักท่องเที่ยว (K-POP Experience, T-POP Workshop)
 - Corporate Client → ใช้ Studio / Production Service

Investment Study (การลงทุน) ขอบเขตการลงทุน (โดยประมาณ สำหรับ $\leq 10,000 \text{ m}^2$)

- ราคาที่ดิน : $80,000 * 1000 = 80,000,000 (+20\%) = 100,000,000$
- ก่อสร้างอาคาร/ตกแต่ง : 300-400 ล้านบาท
- ระบบเสียง/ไฟ/สตูดิโอ : 50-70 ล้านบาท
- อุปกรณ์ดนตรี/ซ้อมเต้น/อัดเสียง : 20-30 ล้านบาท
- ระบบ IT / Booking / Streaming : 10 ล้านบาท
- Marketing & Branding (3 ปีแรก) : 30 ล้านบาท

Revenue Model (รายได้หลัก)

- คอร์สเรียน / Training Program / Vocal / Dance / Acting / Music Production
ค่าเรียนเฉลี่ย 5,000–25,000 บาท/คอร์ส/เดือน
- ห้องซ้อม-ห้องอัด ให้เช่า Studio Rent 500–2,000 บาท/ชม. ใช้ได้ทั้งนักเรียนและบุคคลทั่วไป
- Event & Showcase Space เปิดให้เช่า Hall / Mini Stage (200–500 ที่นั่ง) 25,000 บาท ในวันปกติ 35,000 บาท ในวันปกติ
- Event & Showcase Space เปิดใช้ให้เป็นพื้นที่โชว์ของเด็กฝึก นักเรียน โดยมีการคิดค่าเช่า hall เป็นรายบุคคล จากทาง เอเจนซี่ ค่ายเพลงต่าง คนที่สนใจ ผู้ปกครอง โดยคิดค่าบัตรตามราคา 300-500 บาทต่อท่าน โดยมีห้องเฉพาะให้เด็กเล็กไปอยู่เพื่อดูโชว์ได้ ที่เด็กสามารถส่งเสียงรบกวนได้โดยไม่รบกวนคนอื่น
- รายได้จาก Sponsor / Ticket ,Merchandise & Brand Collaboration เสื้อผ้า, Photo Book, Official Merch Co-branding กับ Corporate
- Online Platform & Streaming
- Live Course , Showcase Streaming ราคาในการส่งต่อเด็กให้ค่ายศิลปิน (เอเจนซี่)
- Subscription หรือ Ad Revenue รายเดือน รายปี มีราคาที่แตกต่างกันแล้วแต่คนจะให้
- ค่าเช่า ร้านอาหารและคาเฟ่ ราคาโดยประมาณ 20,000 บาทต่อเดือน

PAYBACK & PROFIT ESTIMATION (คืนทุน & กำไร)

รายได้ดำเนินการ

- Training Program ~ 120–150 ล้านบาท
- Studio & Space Rental ~ 40 ล้านบาท
- Event & Showcase ~ 50 ล้านบาท
- เช่า hall ~ 5 ล้านบาท
- Merch & Online ~ 20 ล้านบาท

- Subscription ~ 10 ล้านบาท
- ค่าเช่า ร้านอาหาร ~ 1 ล้านบาท
- รวม ~240–280 ล้านบาท/ปี

ต้นทุนดำเนินการ (OPEX/ปี)

- บุคลากร (Trainer, Staff) ~ 60 ล้านบาท
- ค่าสาธารณูปโภค & Maintenance ~ 30 ล้านบาท
- Marketing & Admin ~ 20 ล้านบาท
- รวม ~110 ล้านบาท/ปี

กำไรสุทธิ ~120–140 ล้านบาท/ปี และ คืนทุนใน 4–5 ปี หลังเปิด

3.1.3. ข้อกำหนด กฎหมายที่เกี่ยวข้อง

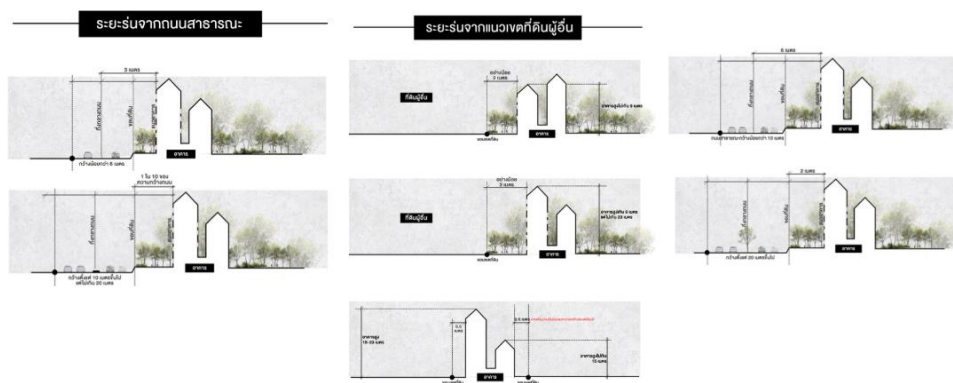
กฎหมาย“อาคารขนาดใหญ่” หมายความว่า อาคารที่มีพื้นที่รวมกันทุกชั้นหรือชั้นหนึ่งชั้นใดในหลังเดียวกันเกิน 2,000 ตาราง เมตร หรืออาคารที่มีความสูงตั้งแต่ 15.00 เมตรขึ้นไป และมีพื้นที่รวมกันทุกชั้นหรือชั้นหนึ่งชั้นใดในหลังเดียวกันเกิน 1,000 ตารางเมตร แต่ไม่เกิน 2,000 ตารางเมตร การวัดความสูงของอาคารให้วัดจากระดับพื้นดินที่ก่อสร้างถึงพื้นดาดฟ้า สำหรับ อาคารทรงจั่วหรือปั้นหยาให้วัดจากระดับพื้นดินที่ก่อสร้างถึงยอดผนังของชั้นสูงสุด กฎหมายร่นอาคาร

ตามพระราชบัญญัติการผังเมืองของกรมโยธาธิการและผังเมือง ได้กำหนดแผนผังการใช้ประโยชน์ของที่ดินหรือผังสี ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถเข้าใจได้ง่าย โดยผังเมืองสีชมพู เป็นแผนผังกำหนดการใช้ประโยชน์ที่ดินหรือที่ดินประเภทชุมชน อนุญาตให้ใช้ประโยชน์ที่ดินเพื่อการอยู่อาศัย พาณิชยกรรม เกษตรกรรม สถาบันการศึกษา สถาบันศาสนา สถาบันราชการ การสาธารณูปโภคและสาธารณูปการ หรือประกอบกิจกรรมอื่นได้

อาคารขนาดไม่เกิน 2,000 ตารางเมตร ความสูงอาคารไม่เกิน 12 เมตร ระยะถอยร่นอาคารจากขอบเขตที่ดิน อย่างน้อย 50 เมตร อาคารขนาด 2,000 ตารางเมตรขึ้นไป ความสูงอาคารไม่เกิน 23 เมตร ระยะถอยร่นอาคารจากขอบเขตที่ดิน อย่างน้อย 200 เมตร

ที่ว่าง หมายความว่า พื้นที่อันปราศจากหลังคาหรือสิ่งก่อสร้างปกคลุม ซึ่งพื้นที่ดังกล่าวอาจจะจัดให้เป็นบ่อน้ำสระว่ายน้ำ บ่อพักน้ำเสีย ที่พักรวมมูลฝอย ที่พักรวมมูลฝอย หรือที่จอดรถ ที่อยู่

ภายนอกอาคารก็ได้ และให้หมายความรวมถึงพื้นที่ของสิ่งก่อสร้าง หรืออาคารที่สูงจากระดับพื้นดินไม่เกิน 1.20 เมตร และไม่มีหลังคาหรือสิ่งก่อสร้างปกคลุมเหนือระดับนั้น

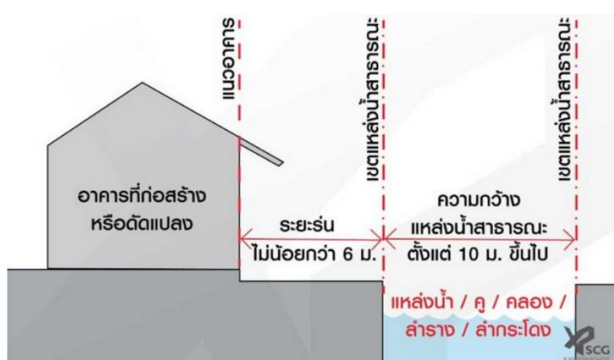


ภาพที่ 5 ระยะร่นอาคาร

ที่มา : <https://today.line.me/th/v3/article/VoknDJ>

กฎหมายระยะร่นจากแหล่งน้ำ

อาคารที่ก่อสร้างหรือดัดแปลงใกล้แหล่งน้ำสาธารณะ เช่น แม่น้ำ คู คลอง ถ้าแหล่งน้ำสาธารณะนั้นมีความกว้างน้อยกว่า 10 เมตร ต้องร่นแนวอาคารให้ห่างจากเขตแหล่งน้ำสาธารณะนั้นไม่น้อยกว่า 3 เมตร แต่ ถ้าแหล่งน้ำสาธารณะนั้นมีความกว้างตั้งแต่ 10 เมตรขึ้นไป ต้องร่นแนวอาคารให้ห่างจากเขตแหล่งน้ำสาธารณะนั้นไม่น้อยกว่า 6 เมตร ต้องมีส่วนต่ำสุดของกันสาดหรือส่วนยื่นสถาปัตยกรรมสูงจากระดับ ทางเท้าไม่น้อยกว่า 3.25 เมตร ทั้งนี้ ไม่นับส่วนตบแต่งที่ยื่นจากผนังไม่เกิน 50 เซนติเมตร และต้องมีที่รับน้ำจากกันสาดหรือ หลังคาต่อแนบหรือฝังในผนังหรือเสาอาคาร ลงสู่ท่อสาธารณะหรือบ่อบำบัด



ภาพที่ 6 ระยะร่นอาคาร

ที่มา : <https://today.line.me/th/v3/article/VoknDJ>

กฎหมายห้องน้ำ และที่จอดรถ

กฎกระทรวง (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2564 – เรื่องสั่งอำนวยความสะดวกในอาคารสำหรับผู้พิการ หรือทุพพลภาพและคนชรา กำหนดข้อบังคับเรื่อง ที่จอดรถสำหรับผู้พิการ ดังนี้ :ถ้าที่จอดไม่เกิน 25 คัน ต้องมีไม่น้อยกว่า 1 คัน ถ้ามากกว่า 200 คัน เพิ่มอีก 1 คัน สำหรับทุก ๆ 100 คันที่เพิ่มขึ้น (ถ้าเกิน 50 คันให้คิดเป็น 100)

จุดที่จอดรถต้องอยู่ใกล้ทางเข้า-ออกอาคารที่สุด พื้นเรียบ มีสัญลักษณ์ผู้พิการบนพื้น กว้าง-ยาวไม่น้อยกว่า 90 ซม. และมีป้ายแสดง สัญลักษณ์อย่างชัดเจน ขนาดไม่น้อยกว่า 30 ซม. ติดตั้งบนผนังหรือบนเสาสูงไม่น้อยกว่า 1.2 เมตร (หรือสูง 2 เมตร หากเป็นแผ่นบนพื้น)

กฎกระทรวงควบคุมอาคาร ฉบับที่ 55 (พ.ศ. 2543)

เป็นกฎหมายที่กำหนดมาตรฐานอาคารที่มีการใช้งานสาธารณะ เช่น โรงเรียน มหาวิทยาลัย ศูนย์ฝึกอบรม หรืออาคารฝึกศิลปิน โดยมีประเด็นสำคัญ ได้แก่

- ทางหนีไฟและประตูหนีไฟ: ต้องมีจำนวนเพียงพอ กว้างตามมาตรฐาน และเข้าถึงได้ง่าย
- ทางเดินเชื่อม: กำหนดความกว้าง ความลาดเอียง และการเข้าถึงที่ปลอดภัยสำหรับทุกคน
- ห้องน้ำและสุขภัณฑ์: ต้องมีการแยกชาย-หญิง และจัดให้มีห้องน้ำผู้พิการ
- ระบบป้องกันอัคคีภัย: รวมถึงการติดตั้งถังดับเพลิง สัญญาณแจ้งเหตุเพลิงไหม้ และบันไดหนีไฟ

กฎกระทรวงควบคุมอาคาร ฉบับที่ 39 (พ.ศ. 2537)

กฎหมายฉบับนี้เน้นการกำหนด ขนาดและมาตรฐานขั้นต่ำของห้องน้ำ ซึ่งจำเป็นอย่างมากในอาคารที่มีผู้ใช้งานจำนวนมาก เช่น สถาบันการศึกษาและศูนย์ฝึกศิลปิน โดยมีรายละเอียดสำคัญคือ **สถานที่จัดงาน (MICE)**

คู่มือมาตรฐาน MICE Venue Standard โดย TCEB (สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ) ในกรณีที่มีอาคารมีฟังก์ชันรองรับการแสดง คอนเสิร์ต หรือกิจกรรมระดับนานาชาติ จำเป็นต้องอ้างอิงมาตรฐาน MICE เพื่อให้ผ่านการรับรองระดับประเทศและสากล โดยแนวทางสำคัญได้แก่

- การจัดพื้นที่และระบบอำนวยความสะดวก เช่น โถงต้อนรับ, ลิฟต์, พื้นที่จัดนิทรรศการ
- ความปลอดภัยและการจัดการความเสี่ยง เช่น ระบบ CCTV, ระบบควบคุมการเข้าออก
- สิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับผู้พิการและผู้สูงอายุ
- ที่จอดรถและระบบขนส่ง รองรับจำนวนผู้ใช้งานในระดับงานอีเวนต์

แนวทางออกแบบสถานศึกษา

กฎหมายฉบับนี้เน้นการกำหนด ขนาดและมาตรฐานขั้นต่ำของห้องน้ำ ซึ่งจำเป็นอย่างมากในอาคารที่มีผู้ใช้งานจำนวนมาก เช่น สถาบันการศึกษาและศูนย์ฝึกศิลปิน โดยมีรายละเอียดสำคัญคือ

แนวทางออกแบบสถานศึกษา

คู่มือการออกแบบโรงเรียน โดยสำนักการโยธา กทม. และการสรุปแนวทางจากโยธาไทย (Yotathai) โดย เอกสารเหล่านี้ไม่ใช่กฎหมาย แต่เป็น คู่มือปฏิบัติ ที่ช่วยให้เห็นกรอบแบบเข้าใจหลักการที่เหมาะสมต่อสภาพการเรียนรู้ โดยเน้นไปที่

- การจัดสัดส่วนพื้นที่ใช้สอย: ห้องเรียน, ห้องปฏิบัติการ, พื้นที่กิจกรรมกลางแจ้ง
- การออกแบบเพื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ เช่น แสงธรรมชาติ, การระบายอากาศ, พื้นที่สีเขียว
- มาตรการความปลอดภัย: ทั้งโครงสร้างอาคารและอุปกรณ์ประกอบ
- Universal Design: รองรับผู้ใช้ทุกกลุ่ม รวมถึงผู้พิการและผู้สูงอายุ

ระยะร่นทางเข้า จากสะพาน

"ถนน 6 เมตร" เป็น ถนนสาธารณะทั่วไป (Public Road) ที่ไม่ได้รับการกำหนดให้เป็น "ทางหลวง" กฎ 20 เมตร/40 เมตร จะไม่ถูกนำมาใช้โดยตรง แต่จะใช้กฎหมายควบคุมอาคารทั่วไป (ก.ม.ค. 55) ที่กำหนดระยะร่นจากกึ่งกลางถนน 6 เมตร คือ 3 เมตร (ตามการวิเคราะห์ก่อนหน้านี้) และต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าพนักงานท้องถิ่น

ถ้าโครงการตั้งอยู่ใกล้กับ ทางหลวง และมีการสร้าง "ทางเชื่อม (Interchange)" เพื่อเข้าสู่ทางหลวงจริง ๆ และมีสะพานอยู่ใกล้เคียง กฎ 20 เมตร/40 เมตร จะถูกนำมาใช้ทันที

3.1.4. นโยบายรัฐในการสนับสนุนโครงการ

ในยุคที่อุตสาหกรรมบันเทิงมีผลต่อเศรษฐกิจและวัฒนธรรมระดับโลก ประเทศไทยมีศักยภาพในการเป็นศูนย์กลางการผลิตศิลปิน โดยเฉพาะในด้าน K-pop inspired talents ซึ่งการออกแบบ “The Idol Academy” จะตอบสนองต่อการเติบโตนี้ ผ่านการจัดวางพื้นที่และระบบฝึกฝนอย่างครบวงจร โดยมี GMM Academy และ BLKGEM Studio เป็นพันธมิตรสำคัญที่สนับสนุนด้านเนื้อหา

พระราชบัญญัติส่งเสริมวัฒนธรรมสร้างสรรค์ (Creative Culture Promotion Act – THACCA)*

กฎหมายฉบับแรกของไทยที่กำหนดให้ภาคเอกชนและภาครัฐสามารถเข้าถึงเงินทุน สนับสนุน การวิจัย การพัฒนาหลักสูตร และสิทธิประโยชน์ภาษีสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์รวมถึงดนตรี การแสดง และศิลปะ สิ่งสำคัญเช่น:

- กองทุนส่งเสริมวัฒนธรรมสร้างสรรค์

- สนับสนุนหลักสูตรฝึกอบรม
- สิทธิลดหย่อนภาษีค่าธรรมเนียมและทรัพย์สินทางปัญญา
- สนับสนุน SMEs ในภาควิชาการสร้างสรรค์

คณะกรรมการยุทธศาสตร์พลังอ่อนแผ่นดิน (National Soft Power Strategy Committee)

เป็นองค์กรกลางที่วางแนวทางขับเคลื่อน soft power ของชาติ ผ่านการพัฒนา 11 อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เช่น ดนตรี ศิลปะ การออกแบบ ฯลฯ เพื่อสร้างภาพลักษณ์และรายได้จาก Soft Power ของไทย

สิทธิประโยชน์และข้อกำหนดทางธุรกิจ

- เงินกู้และทุนสนับสนุนจากกองทุนสร้างสรรค์
- สิทธิลดหย่อนภาษีสูงสุดถึง 60% และสามารถใช้ลิขสิทธิ์เพลงเป็นหลักประกันเงินทุนได้
- การยกเว้นค่าธรรมเนียม SME (พัฒนาธุรกิจ, อนุญาต, ลิขสิทธิ์)

ข้อกำหนดด้านใบอนุญาต และการดำเนินงาน

ลงทะเบียนธุรกิจประเภทรับผิดชอบ ได้แก่ การศึกษาศิลปะ (Ministry of Education) หรือ Business License ตรวจจาก Ministry of Commerce หากมีผู้สอนชาวต่างชาติ ต้องขอ Non-Immigrant Visa, Work Permit จากกระทรวงแรงงานและกระทรวงการต่างประเทศ

3.2 การวิเคราะห์ที่ตั้ง SITE ANALYSIS

3.2.1. การกำหนดเกณฑ์ที่ตั้งอันพึงประสงค์

การเลือกจังหวัดที่ตั้งโครงการนั้นต้องคำนึงถึงแหล่งที่มีความหลากหลายในเชิงของผู้ใช้เมือง และพื้นที่ คำนึงถึงความหนาแน่นของผู้คน เนื่องจากเป็นโครงการที่มีการสนับสนุนการเข้ามาใช้พื้นที่ในโครงการ เพื่อให้ เกิดcommunity แบบใหม่และ เศรษฐกิจพัฒนา จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า พื้นที่ที่มีความหลากหลาย ที่ สามารถตอบรับวัตถุประสงค์ของโครงการคือ กรุงเทพมหานคร

เกณฑ์ที่ตั้งอันพึงประสงค์ (กรุงเทพมหานคร)

1. .การเข้าถึงและการเดินทาง (Accessibility)

- ใกล้เคียงระบบขนส่งสาธารณะ เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียน
- ติดถนนสายหลัก / ทางเข้าใหญ่
- มีระบบทางเข้า-ออกที่ปลอดภัยและมีประสิทธิภาพ

2. บริบทแวดล้อมทางวัฒนธรรมและเศรษฐกิจ

- อยู่ในย่านที่มีความเชื่อมโยงกับวงการศิลปะ/บันเทิง
- มีฐานเยาวชน นักเรียน และคนรุ่นใหม่ หรือย่านคนวัยทำงานสาย creative
- อยู่ในพื้นที่เศรษฐกิจที่เติบโต/สร้างอาชีพต่อยอดได้

3. การรองรับการเติบโตในอนาคต (Scalability & Expansion)

- สามารถต่อเติมหรือขยายพื้นที่ได้ในอนาคต
- สามารถเชื่อมต่อกับพื้นที่ใกล้เคียงเพื่อทำกิจกรรมขนาดใหญ่ เช่น ทำกิจกรรมกลางแจ้ง, ถ่ายทำ, เปิด showcase

4. ข้อกำหนดด้านกฎหมายและผังเมือง (Legal & Zoning Regulations)

- ผังเมืองต้องอนุญาตให้ใช้พื้นที่ประเภทนี้ เช่น ที่อยู่อาศัยหนาแน่นปานกลาง-พาณิชย์กรรม (สีส้ม/แดง)
- สามารถก่อสร้างอาคารขนาดใหญ่ได้ตามกฎหมายควบคุมอาคาร เช่น พ.ร.บ. ควบคุมอาคาร, มาตรา 35, ข้อกำหนดอาคารพาณิชย์
- สามารถจัดพื้นที่เปิดโล่ง/สีเขียวตามข้อบังคับ เช่น ต้องมีพื้นที่สีเขียวอย่างน้อย 10% ของพื้นที่ดิน

5. ความปลอดภัยและความเป็นอยู่ที่ดีของผู้ใช้งาน (Safety & Well-being)

- พื้นที่ต้องไม่อยู่ในเขตเสี่ยงภัย เช่น โรงงานอุตสาหกรรม, มลภาวะเสียง
- มีสิ่งแวดล้อมเอื้อต่อการเรียนรู้และฝึกฝน เช่น เจียบสงบ, มีพื้นที่พักผ่อน, ใกล้ธรรมชาติ
- สามารถออกแบบเป็น Universal Design ได้ รองรับผู้ใช้งานหลากหลาย: เด็ก, ผู้สูงอายุ, ผู้พิการ



PROJECT LOCATION

พื้นที่ตั้งโครงการ

เขตดินแดง ห้วยขวาง วัฒนา เป็นที่ตั้งของโครงการ ศูนย์ฝึกศิลปินครบวงจร THE IDOL ACADEMY — ทำเลนี้มีศักยภาพสูงมาก โดยเฉพาะสำหรับโครงการที่เกี่ยวข้องกับ วงการบันเทิง/ศิลปิน เพราะ:

- ใกล้ศูนย์กลางสื่อและเอนจินซี (GMM GRAMMY, WORKPOINT, สยาม, รัชดา ฯลฯ)
- เข้าถึงง่ายด้วยรถไฟฟ้า (MRT, AIRPORT LINK และสายสีส้มในอนาคต)
- เชื่อมต่อถนนใหญ่หลายสาย เช่น วิภาวดี - รัชดา - พระราม 9 - อโศก

NODE

แสดงจุดที่มีความหนาแน่นของคนและจุดที่การสัญจรหนาแน่นภายในเมือง

● แสดงจุดที่มีความหนาแน่นของคน ● แสดงจุดสัญจรหนาแน่นภายในเมือง

DISTRICT

แสดงเขต

- 1 การรถไฟฟ้าขนส่งมวลชนแห่งประเทศไทย (รฟม.)
- 2 เขตชุมชน
- 3 ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย

PATH

แสดงเส้นทางหลักและ

เส้นทางรองของเมือง

- เส้นทางรถไฟฟ้า
- เส้นทางน้ำ
- เส้นทางด่วน / หลัก
- เส้นทางรอง

LANDMARK

แสดงเขต

- โรงเรียน/วิทยาลัย
- H โรงพยาบาล
- ห้างสรรพสินค้า
- โรงแรม
- สถานีรถไฟฟ้า
- GMM GRAMMY
- สวนสาธารณะ

ภาพที่ 7 PROJECT LOCATION

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

3.2.2. การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นที่ตั้งโครงการ 3 ที่ตั้ง

SITE 2. S W O T ANALYSIS



ภาพที่ 8 SITE S W O T ANALYSIS

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

SITE 1. S W O T ANALYSIS



ภาพที่ 9 SITE S W O T ANALYSIS

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

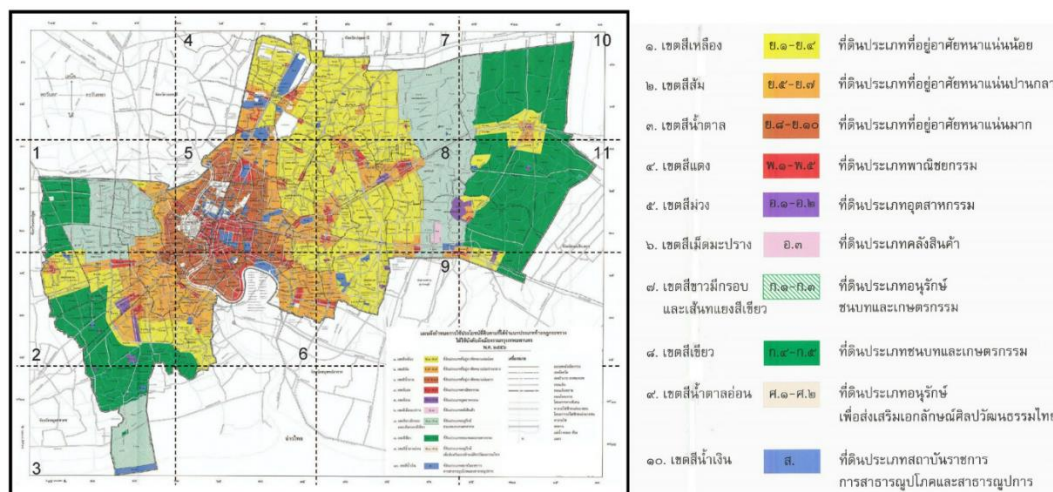
SITE 3. S W O T ANALYSIS



ภาพที่ 10 SITE S W O T ANALYSIS

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

3.2.3. การวิเคราะห์ผังเมืองและภาพเมืองในบริเวณโดยรอบ



ภาพที่ 11 ผังเมืองและภาพเมือง

ที่มา : <https://webportal.bangkok.go.th/cpud/page/sub/22628/แผนที่ผังเมืองรวม>

กรุงเทพมหานคร-พศ-2556-รายเขต

พื้นที่ดินแดง-ห้วยขวาง-วัฒนา เป็นตัวอย่างของเขตเมืองที่มีพลังการเติบโตสูงและมีความหลากหลายของบริบท การออกแบบสถาปัตยกรรมในพื้นที่นี้ควรมุ่งเน้นการสร้าง ความกลมกลืนระหว่าง “ความหนาแน่นของเมือง” กับ “คุณภาพชีวิตของผู้คน” ผ่านการออกแบบที่ใส่ใจเรื่องสิ่งแวดล้อม เสียง และอารมณ์ของผู้ใช้พื้นที่ โดยยังคงสะท้อนเอกลักษณ์ของเมืองที่มีชีวิตชีวาและต่อเนื่องในอนาคต

3.2.4. การเลือกที่ตั้งโครงการ



ภาพที่ 13 เลือกที่ตั้งโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

เหตุผลที่เลือกขนาดพื้นที่นี้

1. รองรับการพัฒนาแบบผสมผสาน (Mixed-use Development) ได้ครบฟังก์ชัน พื้นที่ขนาด 38 ไร่ ถือว่ามีศักยภาพเพียงพอสำหรับการพัฒนาโครงการขนาดใหญ่ที่ต้องการหลากหลายฟังก์ชันในพื้นที่เดียว เช่น อาคารสำนักงาน – ที่พักอาศัย – พื้นที่กิจกรรมชุมชน และสวนสาธารณะ การมีพื้นที่มากพอช่วยให้สามารถจัดวางองค์ประกอบอาคาร โครงสร้างพื้นฐาน และพื้นที่เปิดโล่งได้อย่างสมดุล ไม่เกิดความแออัด อีกทั้งยังสามารถแบ่งแปลงได้ตามความต้องการ
2. ตั้งอยู่ในย่านเศรษฐกิจที่มีศักยภาพการเติบโตสูง บริเวณพระราม 9 – จตุรทิศ อยู่ในแนวพัฒนา “ศูนย์กลางธุรกิจใหม่ (New CBD)” ของกรุงเทพฯ จึงเหมาะกับการลงทุนและ

ออกแบบในเชิงเมือง เพราะสามารถสร้างอาคารขนาดกลางถึงใหญ่ได้โดยไม่กระทบต่อบริบทโดยรอบมากนัก อีกทั้งยังอยู่ใกล้แหล่งชุมชน ระบบขนส่งมวลชน และทางด่วน

3. มีศักยภาพในการสร้างพื้นที่สีเขียวและพื้นที่สาธารณะเชื่อมโยงกับเมือง เปิดโอกาสให้เกิดการออกแบบพื้นที่สาธารณะภายในโครงการ เช่น ลานกิจกรรม สวนแนวริมน้ำ หรือพื้นที่พักผ่อนสำหรับชุมชน ซึ่งช่วยยกระดับคุณภาพชีวิตของผู้ใช้งานและชุมชนโดยรอบ อีกทั้งยังสามารถเป็นจุดเชื่อมโยงระหว่างพื้นที่พาณิชย์กรรมกับที่อยู่อาศัยได้อย่างลงตัว

3.2.5. การวิเคราะห์ข้อมูลกายภาพ (SITE ANALYSIS)



ภาพที่ 14 การวิเคราะห์ข้อมูลกายภาพ
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

- สถานีรถไฟฟ้าสายสีส้ม (สถานี รพม. MRTA STATION) :**
- ระยะทาง 600 เมตร ระยะเวลา 8 นาที ด้วยการเดิน
 - ระยะทาง 600 เมตร ระยะเวลา 2 นาที ด้วยการมอเตอร์ไซด์
 - ระยะทาง 600 เมตร ระยะเวลา 1 นาที ด้วยการรถยนต์



การเชื่อมต่อของรถไฟฟ้าแต่ละสี

- เชื่อมสายสีน้ำเงิน (ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย) - สีส้ม (ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย)
- เชื่อมสายสีแดง (มีกะลำ) - สีน้ำเงิน (เพชรบุรี)
- เชื่อมสายสีน้ำเงิน (สุขุมวิท) - สีเขียว (อโศก)

ป้ายรถเมล์สำนักงานใหญ่ รพม. :



- ระยะทาง 850 เมตร ระยะเวลา 10 นาที ด้วยการเดิน
- ระยะทาง 850 เมตร ระยะเวลา 4 นาที ด้วยการมอเตอร์ไซด์



ลักษณะทางเดินเท้า : เรียบและไม่ร้อน เป็นข้ามคลองขนาดใหญ่



ป้ายรถเมล์ หน้ารพม.

ภาพที่ 15 การเข้าถึงของโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 16 SITE ANALYSIS

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

LAW เขตพื้นที่สีส้ม นี้ จะขยับตามความหนาแน่นของชุมชนขึ้นมาเป็นระดับปานกลาง ที่ดินตามโฉนดจะเป็น ย.๖ – ย.๑๐ โดยสามารถสร้างสิ่งปลูกสร้างได้ เหมือนกับสีเหลืองทุกประการ จะแตกต่างเพียงเล็กน้อย คือไม่สามารถสร้างสถานสงเคราะห์เลี้ยงสัตว์ได้ แต่จะต่างกันที่ระดับความหนาแน่นของประชากรในเบื้องต้น

ซึ่งศูนย์ฝึกศิลปนครบวงจรรอยู่ในประเภทสถาบันศึกษา

3.2.6. การวิเคราะห์ข้อมูลทางกฎหมายและผังควบคุม (FAR, GSR, SETBACK)

FAR (FLOOR AREA RATIO) อัตราส่วนพื้นที่อาคารรวมต่อพื้นที่ดิน

ที่ตั้ง: เขตห้วยขวาง กรุงเทพฯ สี่ผังเมือง: สีส้ม = ที่อยู่อาศัยหนาแน่นปานกลาง (บางโซนก็ผสมพาณิชยกรรม) พื้นที่ดิน = 4,000 ตร.ม. พื้นที่อาคารที่จะสร้าง (GFA) = 10,000 ตร.ม.

ข้อกำหนดผังเมือง สีส้ม (ที่อยู่อาศัยหนาแน่นปานกลาง) ตาม ประกาศผังเมืองรวมกรุงเทพฯ พ.ศ. 2556 (ฉบับที่ใช้บังคับปัจจุบัน) FAR สูงสุด = 4.5

$$\text{FAR} = \frac{\text{พื้นที่ดินพื้นที่อาคารรวมทั้งหมด}}{\text{พื้นที่ดิน}}$$

$$\text{FAR} = \frac{10000}{4000} = 2.5$$

สามารถสร้างได้ เพราะ $2.5 < 4.5$ (ต่ำกว่าที่กฎหมายกำหนดสูงสุด)

OSR (Open Space Ratio) อัตราส่วนพื้นที่ว่างต่อพื้นที่อาคาร

ที่ตั้ง: เขตห้วยขวาง กรุงเทพฯ สี่ผังเมือง: สีส้ม = ที่อยู่อาศัยหนาแน่นปานกลาง (บางโซนก็ผสมพาณิชยกรรม) พื้นที่ดิน = 4,000 ตร.ม. พื้นที่อาคารที่จะสร้าง (GFA) = 10,000 ตร.ม.

ข้อกำหนดผังเมือง สีส้ม (ที่อยู่อาศัยหนาแน่นปานกลาง) ตาม ประกาศผังเมืองรวมกรุงเทพฯ พ.ศ. 2556 (ฉบับที่ใช้บังคับปัจจุบัน) OSR ขั้นต่ำ = 6.5

$$\text{พื้นที่ว่างขั้นต่ำ} = \text{พื้นที่อาคารรวม} \times (\text{OSR} \div 100)$$

$$\text{พื้นที่ว่างขั้นต่ำ} = \frac{10,000 \times (65)}{100} = 650 \text{ ตร.ม.}$$

สามารถสร้างได้ โดยต้องเว้นที่โล่งไม่น้อยกว่า 650 ตร.ม.

3.3 การวิเคราะห์ผู้ใช้งาน USER ANALYSIS

3.3.1. การศึกษาพฤติกรรมผู้ใช้งาน

การศึกษาพฤติกรรมผู้ใช้งานของ “ศูนย์ฝึกศิลปินครบวงจร (The Idol Academy)” มีจุดประสงค์เพื่อทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายหลักและกลุ่มผู้ใช้งานรองที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมในโครงการ โดยมุ่งเน้นการวิเคราะห์ทั้งด้าน ลักษณะกิจกรรม ความต้องการใช้พื้นที่ และพฤติกรรมการใช้เวลา เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบพื้นที่ให้ตอบสนองต่อรูปแบบชีวิตของศิลปินฝึกหัดและผู้ใช้งานจริง

ประชากรกรุงเทพมหานคร ≈ 5,451,191 คน	ผู้ที่สนใจด้านการฝึกเป็นไอดอล หรือ ด้านใดด้านหนึ่ง ~5-6 แสนคน	จำนวนศิลปินเดิม ของทาง gmm ≈ 130 คน	ประชากรในกรุงเทพ ช่วงอายุ 12-20 ≈ ≈ 560,000-650,000
ประชากรทั่วไป: 1% ของประชากรอำเภอเป็นผู้มาเยือน/ ร่วมกิจกรรมแบบครั้งคราวต่อเดือน	ผู้ที่สนใจด้านการฝึกเป็นไอดอล หรือด้านใดด้าน หนึ่ง ~5-6 แสนคน และความนิยม K-pop/ ดนตรีร่วมสมัยที่สูง ไทย—โดยเฉพาะกรุงเทพฯ —มี ตลาดฝึกทักษะการแสดงที่ active	จำนวนศิลปินเดิม ของทาง gmm ≈ 130 คน และทั้งหมดต้องเข้าฝึกในศูนย์ฝึกนี้ ด้วย	สมเหตุผลผลที่ 20-30% ของเยาวชน 12- 20 เสพ/ติดตาม → 120k-180k คน

นโยบายของทางบริษัท ที่ต้องการขยายตลาด และเพิ่มจำนวนเด็กฝึกในโรงเรียนให้สามสาร
ถรองรับ นักเรียนได้สูงสุดสองพันคนต่อปี อีกทั้งต้องการพื้นที่สำหรับ showcase
เป้าหมายคือ:

- เตรียมศิลปิน (Artist Academy) ฝึกมือสู่อาชีพจริงในสังกัด GMM (ปัจจุบันศิลปินฝึกหัดกว่า 100 คน)
- เปิดสอน (Public Academy) ให้บุคคลทั่วไปได้เข้าร่วมหลักสูตรพัฒนา

เป้าหมายการขยายกิจกรรม

- ตั้งเป้าจำนวนนักเรียน 2,000 คน ภายในระยะแรก
- เพิ่มจำนวนศิลปินฝึกหัดให้ เกิน 200 คน
- ใช้การขยาย “อดิชั่นทั่วประเทศ” และต่อยอดสู่ตลาดเอเชียเป็นกลยุทธ์หลัก

ผลประมาณการ

- ผู้ใช้ประจำ (เดือน) ≈ 800 คน/สัปดาห์ (มาจากจำนวนนักเรียนเป้าหมาย 2000 * 2.5(มาจากอัตราเด็กเข้าเรียนที่คำนวณจากแต่ละเดือน))
- ผู้มาเข้าร่วม (ประมาณต่อเดือน) ≈ 2,000 คน/เดือน
- ผู้มาเข้าร่วม (ประมาณต่อปี) ≈ 24,000 คน/ปี

จากผลประมาณการ

มีผู้เข้าให้ในแต่ละวันประมาณ ≈ ~114 คน/วัน



ภาพที่ 17 กลุ่มผู้ใช้งานหลัก

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

กลุ่มเป้าหมายหลัก (Primary Users)

กลุ่มผู้ใช้งานหลักประกอบด้วย ผู้ฝึกฝนหรือศิลปินฝึกหัด (Trainees), ครูผู้ฝึกสอน, และผู้บริหารโครงการ ซึ่งแต่ละกลุ่มมีลักษณะการใช้พื้นที่และช่วงเวลาการใช้งานแตกต่างกัน

กลุ่มผู้ฝึกฝนมีจำนวนประมาณ 1,500–2,000 คน ส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 12–20 ปี มักใช้งานพื้นที่ในช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์ ช่วงเย็น หรือเวลาว่างจากการเรียน โดยกิจกรรมหลักคือการซ้อมร้อง เต้น แสดง การถ่ายทำ และการอบรมพัฒนาศิลปะ ความต้องการหลักคือห้องซ้อมที่มีพื้นที่ดูดซับแรงกระแทก ห้องอัดเสียง ห้องแสดงขนาดเล็ก (Mini Stage) และพื้นที่พักผ่อนหรือพื้นที่พาร์กกาย

ครูผู้ฝึกสอนมีจำนวนประมาณ 80–100 คน ส่วนใหญ่ใช้งานพื้นที่ในช่วงเย็นและวันหยุด โดยเน้นพื้นที่ที่เอื้อต่อการสอนและประเมินศิลปินฝึกหัด โดยเน้นพื้นที่สำนักงาน ห้องประชุมควบคุมการแสดง (Control Room) และพื้นที่สำหรับจัดการงานบริหารและสื่อสารในระดับโครงการ



ภาพที่ 18 กลุ่มผู้ใช้งานรอง

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

กลุ่มผู้ใช้งานรอง (Secondary Users)

กลุ่มผู้ใช้งานรอง ได้แก่ ผู้ปกครอง, นักข่าวและอินฟลูเอนเซอร์, นักลงทุนหรือผู้บริหารโครงการ, แฟนคลับ, ทีมเบื้องหลังและฝ่ายเทคนิค, และ เจ้าหน้าที่ดูแลความสะอาดและความปลอดภัย ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีบทบาทสนับสนุนการดำเนินงานของโครงการในภาพรวม ผู้ปกครองมักเข้ามาเยี่ยมชมบุตรหลานในช่วงกิจกรรมการแสดงหรือการประกวด ต้องการพื้นที่พักผ่อน ร้านอาหาร ร้านกาแฟ และพื้นที่รอที่สะดวกสบาย นักข่าวและอินฟลูเอนเซอร์เข้ามาทำกิจกรรมถ่ายทำ สัมภาษณ์หรือประชาสัมพันธ์ ต้องการห้องแถลงข่าว ห้องอัดเสียง และห้อง Live Streaming นักลงทุนและผู้บริหารโครงการต้องการห้องประชุม VIP พื้นที่ Business Lounge และระบบรักษาความปลอดภัยที่ได้มาตรฐาน ในส่วนของแฟนคลับและผู้ชมทั่วไป ต้องการพื้นที่สำหรับชมการแสดงและนิทรรศการ เช่น โถงจัดแสดง (Exhibition), Pop-up Store หรือมุมถ่ายรูป ส่วนทีมเบื้องหลังและเจ้าหน้าที่เทคนิคจะทำงานในพื้นที่เฉพาะ เช่น ห้องควบคุมแสงเสียง, โซน Service Lift และพื้นที่จัดเก็บอุปกรณ์ ในขณะที่เจ้าหน้าที่ดูแลความสะอาดและความปลอดภัยจะทำงานต่อเนื่องเพื่อให้การใช้งานอาคารมีความเรียบร้อยและปลอดภัยตลอดเวลา

3.3.2. การกำหนดกลุ่มอายุผู้ใช้งาน

กลุ่มผู้ใช้งานหลักของศูนย์ฝึกศิลปินอยู่ในช่วงอายุ 12–25 ปี ซึ่งเป็นวัยที่อยู่ระหว่างการศึกษาศิลปะและเริ่มต้นพัฒนาทักษะอาชีพ โดยเน้นกิจกรรมด้านการแสดง การร้อง การเต้น และสื่อบันเทิง ขณะที่ครูและทีมผู้บริหารอยู่ในช่วงอายุ 30–50 ปี ที่มีประสบการณ์ในอุตสาหกรรมบันเทิง ส่วนผู้ปกครองและนักลงทุนมักอยู่ในช่วงอายุ 35–60 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีบทบาทในการสนับสนุนและดูแล

3.3.3. การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้ใช้งาน

จากการศึกษาพบว่า พฤติกรรมของผู้ใช้งานแต่ละกลุ่มมีลักษณะการเคลื่อนไหวและใช้เวลาภายในโครงการแตกต่างกัน

- กลุ่มผู้ฝึกฝน (Trainees) มีการเคลื่อนไหวสูง ใช้พื้นที่หมุนเวียนระหว่างห้องซ้อม ห้องอัดเสียง และห้องเรียน
- ครูผู้ฝึกสอน เคลื่อนไหวระหว่างพื้นที่สอนและห้องพักครู มักอยู่ภายในอาคารช่วงเวลาสั้น ๆ
- ผู้บริหารและทีมงาน ใช้พื้นที่สำนักงานและห้องประชุมเป็นหลัก
- ผู้ชมและผู้มาเยือน ใช้พื้นที่สาธารณะ เช่น ลานแสดง ร้านอาหาร และโถงนิทรรศการ

ดังนั้น การออกแบบพื้นที่จึงต้องคำนึงถึง การไหลเวียนของผู้ใช้ (Circulation Flow) ที่ชัดเจนและปลอดภัย แยกเส้นทางของผู้ฝึกฝนกับบุคคลภายนอก เพื่อให้เกิดความเป็นส่วนตัวและลดการรบกวนระหว่างการฝึกซ้อม

สรุป

การวิเคราะห์ผู้ใช้งานทั้งหมดสะท้อนให้เห็นว่าศูนย์ฝึกศิลปินครบวงจรต้องเป็นอาคารที่ผสมผสานระหว่าง “ฟังก์ชันฝึกฝน” และ “พื้นที่สาธารณะ” อย่างสมดุล รองรับทั้งผู้ใช้งานประจำและผู้มาเยือนชั่วคราว พื้นที่จึงควรถูกออกแบบให้ ยืดหยุ่น ปลอดภัย และส่งเสริมการสร้างแรงบันดาลใจ ให้แก่ทุกคนที่เข้ามาใช้

3.4 การวิเคราะห์พื้นที่โครงการ AREA REQUIREMENT

3.4.1. การรวบรวมข้อมูลพื้นที่ใช้สอยเบื้องต้น

ตารางที่ 1 แสดง รายละเอียดการฝึก

หมวดโปรแกรม	รายละเอียดหลัก	กลุ่มผู้ใช้	หมายเหตุ
Vocal Training	การฝึกร้องเพลง, ควบคุมเสียง, Breath control, Harmonization	Trainees, ครูสอนร้อง	แบ่งเป็น Class Room และ Individual Booth
Dance Training	ฝึกเต้น K-pop, Contemporary, Jazz, Hip-hop, Stage Choreo	Trainees, ครูสอนเต้น	ใช้สตูดิโอขนาดใหญ่+กลาง
Performance & Stage Practice	ฝึกการแสดงสด, Acting, Stage presence, Camera facing	Trainees	จำลองเวที/กล้อง
Recording & Music Production	ห้องอัดเสียง, Mixing, Producing, Songwriting	Trainees, ทีมโปรดิวเซอร์	ใช้เกรดสตูดิโอมาตรฐานอุตสาหกรรม
Language & Media Skills	ภาษาอังกฤษ/เกาหลี, การสัมภาษณ์, Social media branding	Trainees, ครูภาษา	ห้องเรียนมาตรฐาน
Fitness & Health	ยิม, Dance warm-up, Physical therapy, Nutrition counseling	Trainees	ใช้พื้นที่ร่วมกับ Health center
Dormitory & Lounge	พักนอน, ที่พักรับชั่วคราวสำหรับฝึกซ้อมระยะยาว	Trainees, ครูต่างจังหวัด	พื้นที่พักไม่มาก (focus on training)
Admin & Management	ห้องทำงานผู้บริหาร, HR, PR, Casting office	ทีมบริหาร	ติดกับ Lobby
Event & Showcase	Mini hall สำหรับทดสอบเวที, Audition, Fan meeting เล็ก	Trainees, ผู้ชมจำกัด	รองรับ 200–300 ที่นั่ง

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

โปรแกรมของ BLKGEM

Vocal / Dance / Rap / Identity / Artist Training (Trainee)

ตารางที่ 2 แสดง โปรแกรมของ BLKGEM

โปรแกรม	ช่วงเวลา	พื้นที่ใช้งาน	สิ่งที่ได้ก่อน-หลังจบ	ช่วงต่อยอด
Artist Elite Training (Trainee)	22 ม.ค.-6 เม.ย.	ห้องร้อง/แร็ป, สตูดิโอเต้น, ห้อง มิกซ์/เวิร์กช็อป, เวทีจริง	ก่อน: ฝึก Vocal-Dance-Rap, Performance & Identity หลัง: ขึ้น เวที BLKGEM Concert, ได้คลิป/ภาพ ผลงาน พร้อมโอกาสออกซิดชันค่าย GMM	คอนเสิร์ต, โปรไฟล์ผลงาน, เข้าค่าย GMM Music
Tailor-Made Course	สั่งทำตามผู้เรียน	ห้องร้อง/แร็ป, สตูดิโอเต้น, สตูดิโอบันทึกเสียง	ก่อน: แผนฝึกเฉพาะบุคคล-โค้ชชิ่ง หลัง: เดโม/คลิปผลงานพร้อมโชว์/ออกซิดชัน	ต่อยอด Advance Course, เสนอตัวสู่วงการบันเทิง
Awesome Summer	ฤดูร้อน (ปีละครั้ง)	ห้องซ้อม, สตูดิโอถ่าย MV, ห้องตัดต่อ, เวทีคอนเสิร์ต	ก่อน: ผลิต MV + Profile Clip หลัง: นำเสนอต่อค่าย GMM & ขึ้นคอนเสิร์ต BLKGEM	โปรไฟล์ครบ, โอกาสออกซิดชันค่าย
GEM Junior	เปิดเป็นรอบ (6-12 ปี)	สตูดิโอเต้น, ห้องร้อง, พื้นที่เวิร์กช็อป	ก่อน: พื้นฐานครบ 3 ด้าน (ร้อง-เต้น-แสดง) หลัง: คลิป/ภาพ + เส้นทางเรียนต่อ	เข้า Advance Course หรือ Trainee
Teen Camp	ฤดูกลางท้ายปี	สตูดิโอซ้อม + GMM Auditorium	ก่อน: ฝึกเข้มข้น & เวทีจริง หลัง: วิดีโอ/ภาพบนเวทีจริง, ประสบการณ์ทีมงานแสดง	รู้จักงานจริง, พอร์ตเวิร์ก
IDOL & VOCALIST Section	เปิดเป็นรอบ	ห้องร้อง, สตูดิโอเต้น, เวิร์กช็อป	ก่อน: เทคนิคเวที + ทำเต้นแบบไอดอล หลัง: คลิปซ้อม/สแตจ + เส้นทางออกซิดชัน	ใช้เป็นเทรนนิ่งไอดอล
TIS x BLKGEM Idol Academy	เข้าเรียน TIS + บ่ายฝึก BLKGEM (รอบปีการศึกษา)	ห้องเรียน TIS + สตูดิโอ BLKGEM	ก่อน: เรียนควบ - วิชาการ + ศิลปะ หลัง: พอร์ต + คลิปเวที พร้อมแนวทางอาชีพ	เส้นทางสู่วงการแบบเป็นระบบ
Weekly Screen Test / Selection	เช็ค weekly รอบคัดเลือกต่อเนื่อง	สตูดิโอออกซิดชัน / เวทีทดสอบ	ฝึกแบ็กและโอกาสเข้าสู่โปรแกรมสายอาชีพ	ได้คะแนนพัฒนาแบบ Real-time

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

3.4.2. การกำหนดกลุ่มพื้นที่โครงการ

ตารางที่ 3 แสดง ช่วงเวลาในการฝึก

เวลา	กิจกรรม	หมายเหตุ
08:00–09:00	Morning Check-in / Stretching	รวมตัว, warm-up
09:00–11:00	Training 1 (เช่น เดิน)	ใช้ studio ใหญ่
11:00–13:00	Training 2 (ร้อง / acting)	หมุนเวียนห้อง
13:00–14:00	พักกลางวัน	พื้นที่ common/cafeteria
14:00–16:00	Training 3 (media / modeling)	-
16:00–18:00	เวิร์กช็อป / Showcase / สรุปรวัน	อาจมีใช้ amphitheater
18:00–21:00	Dorm Use / ซ้อมเสริม	หากพักภายใน

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ตารางที่ 4 แสดง ผู้ใช้งานของแต่ละการฝึก

แผนก	ผู้ใช้งานต่อวัน	ครูผู้สอนต่อวัน	เหตุผล
Dance Studio	~300 คน	20 คน	ห้องใหญ่, ฝึกพร้อมกันได้หลายกลุ่ม
Vocal Training	~200 คน	15 คน	แบ่งเป็นคลาสย่อยและ one-on-one
Acting / Personality	~150 คน	10 คน	ฝึกบุคลิก/แสดง, เวิร์กช็อปเวที/กล้อง
Modeling / Walk / Pose	~100 คน	5 คน	พื้นที่เฉพาะทาง, รอบเล็ก
Music / Rap / Theory	~150 คน	10 คน	ใช้ห้องเรียน + studio
Recording Studio / Media Lab	~80 คน	5 คน	กลุ่มผลิตเพลง/สื่อจริง
Showcase / Amphitheater rehearsal	~100 คน	2 คน	ใช้เฉพาะช่วงซ้อมใหญ่
Exhibition / Branding / Photo Zone	~50 คน	1-2 คน	ผลิตโฆษณาใช้พื้นที่เสริม
Common Area (พัก, คาเฟ่)	~600 คน (หมุนเวียน)	-	ใช้งานรวมทั้งวัน
Dormitory/ที่พัก	~250-300 คน	1-2 คนดูแล	สำหรับนักเรียนจากต่างจังหวัด/ต่างประเทศ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ตารางที่ 5 แสดง ผู้ใช้งานเฉลี่ยต่อวัน

กลุ่ม	รวมทั้งหมด	เฉลี่ยเข้าต่อวัน	เหตุผล
นักเรียน/ศิลปินฝึกหัด	2,000 คน	800–1,200 คน/วัน	หมุนเวียนฝึกตามแผน (เช่น กลุ่ม A ฝึกเต้น กลุ่ม B ฝึกร้อง ฯลฯ)
ครูฝึก/โค้ช	100 คน	60–80 คน/วัน	เฉลี่ยคนละ 6–8 ชม./วัน, หมุนเวียนตามแผนการสอน
ทีมบริหารและจัดการ	30 คน	25–30 คน/วัน	มาทำงานประจำปกติ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

กลุ่มพื้นที่นี้เป็นหัวใจของการฝึกฝนด้านการเคลื่อนไหวและการเต้น ประกอบด้วย Main Dance Studio, Small Practice Studio, Changing Room, และ Lounge Area ที่เชื่อมต่อกับโรงพักคอย พื้นที่ถูกออกแบบให้มีการแยกทางเข้าออกชัดเจนเพื่อควบคุมการใช้งานและเสียงรบกวน โดยใช้วัสดุดูดซับเสียงและพื้นแบบ Shock Absorption เพื่อความปลอดภัยและลดแรงกระแทก เหมาะสำหรับการซ้อมที่ต่อเนื่องหลายชั่วโมง

2. Vocal Studio Zone – พื้นที่ฝึกเสียงและร้องเพลง

โซนนี้ประกอบด้วย Vocal Training Room, Small Practice Studio, และห้องรอ พร้อมสิ่งอำนวยความสะดวกพื้นฐาน เช่น ห้องน้ำและโรงพักผ่อน การจัดวางผังคำนึงถึงการเก็บเสียง (Sound Insulation) เพื่อไม่ให้เสียงรบกวนพื้นที่ข้างเคียง รวมทั้งมีการเชื่อมโยงกับโซน Dance Studio เพื่อรองรับการฝึกแบบผสมผสาน

3. Admin & Management Office – พื้นที่บริหารและจัดการโครงการ

เป็นศูนย์กลางการบริหารงานของสถาบัน ประกอบด้วย General Office, Finance, Director Office, ห้องประชุม, ห้องลงทะเบียน และพื้นที่รับรองแขก พื้นที่นี้เชื่อมโยงกับโซนทางเข้าหลัก เพื่ออำนวยความสะดวกต่อการติดต่อสื่อสารระหว่างบุคลากรภายในและผู้มาติดต่อภายนอก

4. Cafeteria & Lounge – พื้นที่รับประทานอาหารและพักผ่อน

พื้นที่ส่วนกลางเพื่อส่งเสริมการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งาน ประกอบด้วย Main Dining Area, Food Service Counter, และ Relaxation Lounge มีการจัดโซนที่แยกชัดเจนระหว่างพื้นที่รับประทานอาหารหลักและโซนพักผ่อนหรืออ่านหนังสือ เพื่อให้ผู้ใช้เกิดความผ่อนคลายหลังการฝึกซ้อม

5. Support Healing Zone – พื้นที่พักฟื้นและฟื้นฟูร่างกาย

เป็นพื้นที่ที่ออกแบบเพื่อการพักผ่อนและบำบัดความเหนื่อยล้าของผู้ฝึกฝน เช่น Lobby/Waiting, Sleep Nap Room, และ Game Center การออกแบบเน้นบรรยากาศที่เงียบสงบ ใช้สีและแสงอบอุ่น เพื่อช่วยลดความตึงเครียดและฟื้นฟูสมดุลทางร่างกายและจิตใจ

6. Production Lab – พื้นที่สร้างสรรค์งานเบื้องหลัง

โซนนี้รวมกิจกรรมการผลิตสื่อและบันทึกเสียง เช่น Recording Studio, Sound Link, Editing Room, และ Collaboration Zone เพื่อให้ศิลปินฝึกหัดสามารถสร้างผลงานจริงภายใต้การดูแลของทีมเทคนิค พื้นที่ถูกจัดให้แยกจากโซนเรียนเพื่อป้องกันเสียงรบกวนและควบคุมคุณภาพเสียงในระดับสตูดิโอ

7. Performance Hall (Mini) – พื้นที่แสดงขนาดเล็ก

เป็นพื้นที่จัดกิจกรรมและการแสดงจริงของศิลปินฝึกหัด ประกอบด้วย Mini Performance Hall, Reception Zone, และ VIP Area ที่สามารถรองรับการแสดงระดับภายในสถาบันจนถึงงานประกวดขนาดย่อม พื้นที่นี้ช่วยสร้างประสบการณ์จริงให้แก่ผู้เรียน ก่อนก้าวสู่เวทีระดับอาชีพ

8. Fitness & Health Center – พื้นที่ออกกำลังกายและดูแลสุขภาพ

โซนนี้ถูกออกแบบเพื่อเสริมความแข็งแรงและความพร้อมของร่างกายก่อนการฝึกซ้อม ประกอบด้วย Physiotherapy Room, Cardio Zone, Steam Room, และ Nutrition Consultation พื้นที่ออกแบบให้มีความโปร่ง สว่าง และมีระบบระบายอากาศที่ดี เพื่อส่งเสริมสุขภาพโดยรวมของผู้ใช้งาน

9. Dormitory for Training – หอพักสำหรับผู้ฝึกฝน

พื้นที่พักอาศัยของศิลปินฝึกหัดที่ต้องการความสะดวกในการใช้ชีวิตระหว่างฝึกซ้อม แบ่งเป็นห้องพักเดี่ยวและห้องพักรวม (4–5 คน) พร้อมพื้นที่ส่วนกลาง เช่น ห้องซักรีดและห้องนั่งเล่น พื้นที่นี้ได้รับการออกแบบให้มีความปลอดภัยและเป็นส่วนตัว แต่ยังคงบรรยากาศของการใช้ชีวิตร่วมกันแบบชุมชน

10. Personal Branding & Etiquette Room – พื้นที่พัฒนาบุคลิกภาพและภาพลักษณ์

กลุ่มพื้นที่นี้เป็นส่วนสุดท้ายของกระบวนการฝึกฝน เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่วงการจริง ประกอบด้วย Speech Lab, Styling Room, Interview Studio, และ Workshop Zone โดยมีแนวคิดให้ผู้ใช้งานได้ฝึกการสื่อสาร บุคลิกภาพ และมารยาทสังคมควบคู่กับการฝึกศิลปะการแสดง

3.4.3. การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของฟังก์ชัน

การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของฟังก์ชันในโครงการ “The Idol Academy” มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้แต่ละกิจกรรมสนับสนุนกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านการใช้งาน เสียง แสง การไหลเวียนของคน และบรรยากาศการเรียนรู้ โดยจะพิจารณาจากการเชื่อมโยงของ “กลุ่มการใช้งานหลัก” จำนวน 10 กลุ่ม ซึ่งมีทั้งส่วน ฝึกซ้อม – บริหาร – ผลิต – แสดง – พักอาศัย

1. Dance Studio & Vocal Studio – ความสัมพันธ์เชิงฝึกซ้อม

สองพื้นที่นี้มีความสัมพันธ์โดยตรงในกระบวนการเรียนการสอน เพราะศิลปินต้องฝึกทั้งการร้องและเต้นควบคู่กัน จึงถูกจัดให้อยู่ใน โซนฝึกซ้อมหลัก (Training Zone) ที่ใกล้กัน เพื่อความสะดวกในการสลับกิจกรรมภายในวันเดียวกัน

อย่างไรก็ตาม ควรมีการกั้นพื้นที่ด้วยวัสดุเก็บเสียง เช่น ผนังกันเสียงหรือฉนวนดูดซับ เพื่อป้องกันเสียงรบกวนระหว่างสตูดิโอ

2. Production Lab & Performance Hall – ความสัมพันธ์เชิงสร้างสรรค์และสาธิต

หลังจากผ่านการฝึกฝนแล้ว ผลงานของผู้เรียนจะถูกพัฒนาใน Production Lab ก่อนนำไปแสดงจริงใน Performance Hall ซึ่งอยู่ในโซนเดียวกันเพื่อความสะดวกในการขนย้ายอุปกรณ์ และการควบคุมเสียง/แสงในระบบเดียวกัน

โซนนี้ถือเป็น “หัวใจของกระบวนการสร้างสรรค์” จากเบื้องหลังสู่เบื้องหน้า (Backstage → Onstage)

3. Admin & Management Office – ความสัมพันธ์เชิงบริหารและควบคุม

พื้นที่สำนักงานบริหารมีความสัมพันธ์กับทุกโซนในระดับการจัดการ โดยเฉพาะกับ Dance/Vocal Studio และ Performance Hall ซึ่งต้องมีการประสานงานเรื่องตารางฝึกซ้อมและกิจกรรม

ฝั่งของออฟฟิศจึงควรอยู่ บริเวณส่วนหน้าโครงการ (Front Zone) ใกล้ทางเข้า เพื่อรองรับผู้มาติดต่อ และสามารถควบคุมดูแลกิจกรรมภายในได้ทั่วถึง

4. Cafeteria & Lounge – ความสัมพันธ์เชิงสังคมและพักผ่อน

เป็นจุดเชื่อมโยงของผู้ใช้งานจากทุกโซน ทั้งผู้เรียน ครูฝึก และเจ้าหน้าที่ โดยออกแบบให้ตั้งอยู่บริเวณกึ่งกลาง (Central Zone) เพื่อเข้าถึงได้สะดวกจากทุกพื้นที่ ลักษณะนี้ส่งเสริมให้เกิด Social Interaction และเป็นพื้นที่ปรับสมดุลระหว่างกิจกรรมที่ต้องใช้พลังงานสูงกับช่วงเวลาพักผ่อน

5. Support Healing Zone & Fitness Center – ความสัมพันธ์เชิงสุขภาพและฟื้นฟู

ทั้งสองโซนเกี่ยวข้องกับการดูแลร่างกาย โดย Fitness เป็นพื้นที่เสริมสร้างสมรรถภาพก่อนฝึก ส่วน Support Healing Zone เป็นพื้นที่ฟื้นฟูหลังฝึก จึงมีการจัดวางให้เชื่อมต่อกันผ่านทางสัญจรภายในเพื่อให้ผู้เรียนสามารถหมุนเวียนใช้งานได้ง่าย วัสดุและบรรยากาศเน้นความผ่อนคลาย แสงนุ่ม สบาย เพื่อสอดคล้องกับแนวคิด “Heal & Balance”

6. Dormitory for Training – ความสัมพันธ์เชิงชีวิตประจำวัน

ห้องพักเป็นพื้นที่ที่แยกออกจากโซนฝึกโดยมีความเป็นส่วนตัว แต่ยังคงเชื่อมต่อกับ Fitness และ Cafeteria เพื่อสะดวกในการรับประทานอาหารและออกกำลังกาย ลักษณะนี้สะท้อนแนวคิด “Living in Learning Environment” ที่ให้ศิลปินใช้ชีวิตอยู่ในสภาพแวดล้อมแห่งการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

7. Personal Branding & Etiquette Room – ความสัมพันธ์เชิงพัฒนาอัตลักษณ์

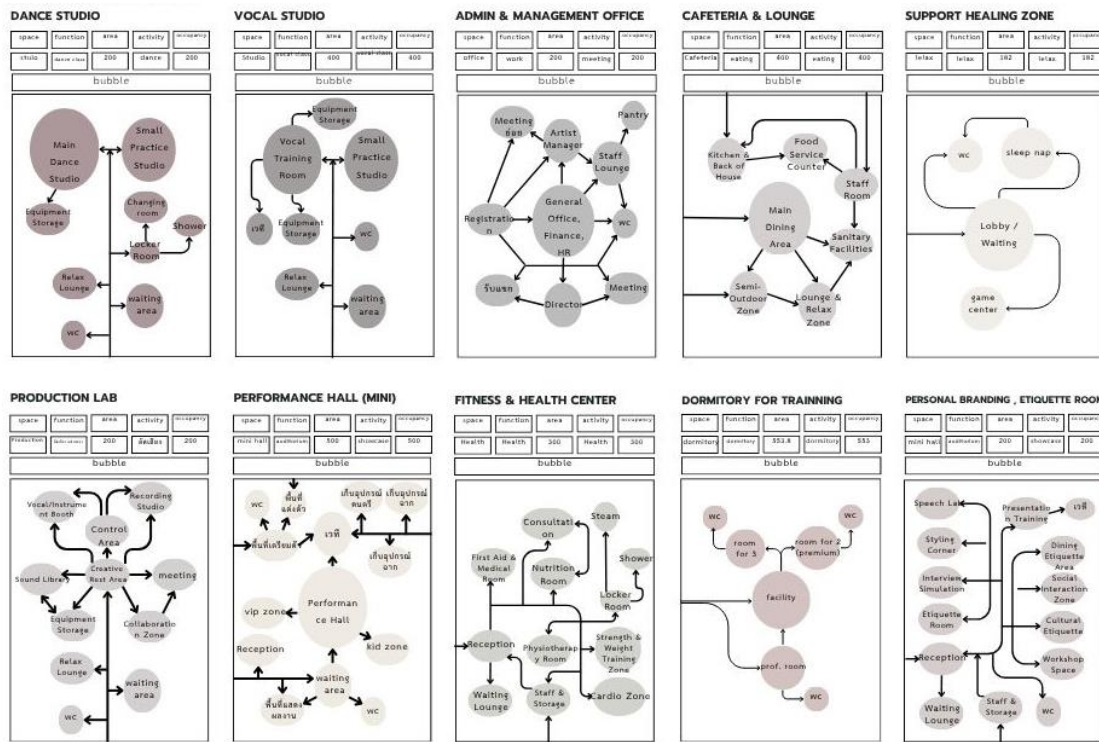
พื้นที่นี้อยู่ในลำดับสุดท้ายของการฝึกฝน ใช้สำหรับอบรมบุคลิกภาพและภาพลักษณ์ก่อนเข้าสู่วงการจริง จึงมีความสัมพันธ์กับโซนฝึก (Dance/Vocal Studio) และ Performance Hall ซึ่งผู้เรียนสามารถนำความรู้จากการฝึกซ้อมมาปรับใช้กับบุคลิกภาพบนเวทีจริง

สรุปแนวทางเชิงผังสถาปัตยกรรม (Architectural Planning Insight)

ความสัมพันธ์ของฟังก์ชันทั้งหมดสามารถจัดเรียงเป็นลำดับกระบวนการเรียนรู้ได้ดังนี้

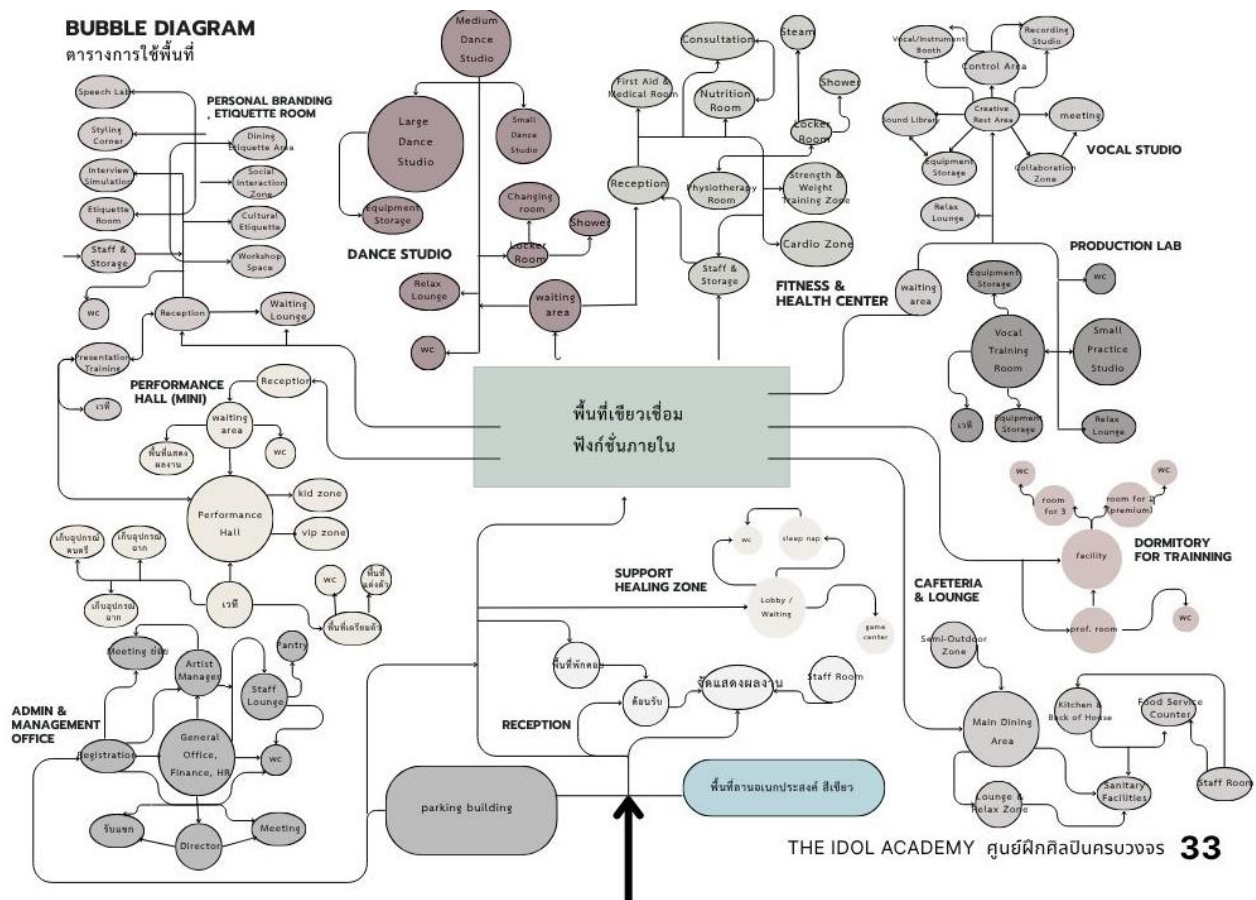
**Training Zone → Production Zone → Performance Zone → Relaxation Zone
→ Living Zone**

ซึ่งเป็นการออกแบบแบบ “Flow Continuum” ที่เน้นการไหลเวียนต่อเนื่องของกิจกรรม โดยให้ผู้เรียนสามารถเดินทางจากการฝึก ไปจนถึงการพักผ่อนได้โดยไม่รู้สึกรัดขัดจากบรรยากาศการเรียนรู้ในเชิงผัง จะเกิด “แกนกลางของกิจกรรม” ที่ Cafeteria & Lounge ทำหน้าที่เป็นจุดเชื่อมความสัมพันธ์ทั้งหมด ทั้งด้านกายภาพ (ทางเดินและพื้นที่พักผ่อน) และด้านจิตวิทยา (การสร้างความเป็นชุมชนของศิลปินฝึกหัด)



ภาพที่ 19 FUNCTION ของโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 20 BUBBLE DIAGRAM ของโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

3.4.4. การวิเคราะห์ขนาด และ กำหนดผังพื้นที่ใช้สอย

ตารางที่ 6 แสดง พื้นที่ใช้สอย VOCAL TRAINING STUDIO

NAME	USER	AREA	UNIT	TOTAL AREA
1. Vocal Training Room				
Vocal Training Room (Booth)	.2-3	10	10	100
Booth (single booth)	.2-3	10	10	100
Vocal Class Room (Group)	10	50	4	200
2. support				
Corridor + Entry Vestibule	1	30	1	30
Main Teaching Space	1	10	1	10
Small Storage	1	10	1	10
Circulation 30%				135
Total AREA				585

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ตารางที่ 7 แสดง พื้นที่ใช้สอย DANCE TRAINING STUDIO

NAME	USER	AREA	UNIT	TOTAL AREA
1. Dance Studio				
Dance Studio (Large)	40-50	160	2	320
Dance Studio (Medium)	20-25	100	4	400
Dance Studio (small)	.5-10	50	4	200
2. support				
Lobby / Waiting	5X6	10-15	1	30
Storage for Props & Floor	5X5	8-10	2	50
Instructor Office	10X12	10-15	1	120
Shower / Changing	5X8	8-10	1	40
Circulation 30%				294
Total AREA				1274

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ตารางที่ 8 แสดง พื้นที่ใช้สอย PERSONAL BRANDING & ETIQUETTE ROOM

NAME	USER	AREA	UNIT	TOTAL AREA
1. Personal Branding & Etiquette Room				
APersonal Branding & Etiquette Room	10	50	4	200
Classroom / Workshop Space	10	50	4	200
Small Presentation Corner	3	20	1	20
2. support				
Lobby / Waiting	1	30	1	30
Storage for Props	1	20	1	20
Circulation 30%				141
Total AREA				611

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ตารางที่ 9 แสดง พื้นที่ใช้สอย PRODUCTION LAB

NAME	USER	AREA	UNIT	TOTAL AREA
1. Recording Studio				
Live Room / Booth	5	20	10	100
Control Room	5	12	10	120
Isolation / Iso Booth	6	6	4	24
Open Production Area	.4-6	50	4	200
Small Collaboration Booth	.4-6	10	4	40
Storage for instruments	1	10	1	10
Sound Library	1	10	1	10
Machine / Server	1	5	1	5
2. photo Production				
Creative Rest Area	5	20	1	20
photo area	10	50	1	50
make up and closet	6	10	1	10
Circulation 30%				176.7
Total AREA				765.7

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ตารางที่ 10 แสดง พื้นที่ใช้สอย FITNESS / GYM HEALTH

NAME	USER	AREA	UNIT	TOTAL AREA
1. Fitness / Gym & Health				
Main Gym Floor	15	200	1	200
Nutrition Room	3	20	2	40
Physiotherapy Room	3	40	1	40
Steam	1	6	2	18
2. support				
Lobby / Waiting	10	30	1	30
Locker & Shower	1	20	1	20
First Aid & Medical Room	10	30	1	30
Circulation 30%				113.4
Total AREA				491.4

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ตารางที่ 11 แสดง พื้นที่ใช้สอย ADMIN MANAGEMENT OFFICE

NAME	USER	AREA	UNIT	TOTAL AREA
1. Admin & Management Office				
Open Office	15	100	1	100
Manager / Director Office	4	20	4	80
Meeting Room	.6-8	20	4	80
HR / Accounts / Archives	10	30	1	30
IT / Server Room	2	10	1	10
2. support				
Pantry / Small kitchenette	10	10	1	10
rest room	15	15	1	15
Circulation 30%				97.5
Total AREA				422.5

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ตารางที่ 12 แสดง พื้นที่ใช้สอย PERFORMANCE HALL

NAME	USER	AREA	UNIT	TOTAL AREA
1. Auditorium				
Auditorium (seating + aisles)	40-50	400	1	400
Stage (incl. wings)	10	120	1	120
Backstage	10	50	1	50
Dressing Rooms	10	25	4	100
AV Control / Lighting Booth	1	15	1	15
Scene/Prop Storage	1	20	1	20
2. support				
Foyer for performance	50	600	1	60
พื้นที่แสดงผลงาน	1	20	1	20
Circulation 30%				235.5
Total AREA				1020.5

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ตารางที่ 13 แสดง พื้นที่ใช้สอย CAFETERIA LOUNGE

NAME	USER	AREA	UNIT	TOTAL AREA
1. Cafeteria & Lounge				
Dining Area	150	300	1	300
Kitchen	10	70	1	70
2. support				
Staff Room / Office	10	20	1	20
storage / Cold Room / Dry Store	1	20	1	20
Service Corridor & Deliveries	1	20	1	20
Circulation 30%				129
Total AREA				599

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ตารางที่ 14 แสดง พื้นที่ใช้สอย DORMITORY FOR TRAINING

NAME	USER	AREA	UNIT	TOTAL AREA
1. training room				
room for 2 (premium)	2	36	8	288
room for 3	3	30	8	240
1. prof. room				
room for 2 (premium)	1	30	4	120
2. support				
facility for trianing	10-20	42	1	42
Circulation 30%				270
Total AREA				960

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ตารางที่ 15 แสดง พื้นที่ใช้สอย SUPPORT HEALING ZONE

NAME	USER	AREA	UNIT	TOTAL AREA
1. game center				
boardgame zone	20	50	1	50
เกมตู้	10	20	1	20
2. sleep nap				
capsul for sleep	1	3	20	60
3. support				
Lobby / Waiting	1	10	1	10
Circulation 30%				42
Total AREA				182

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ตารางที่ 16 แสดง พื้นที่ใช้สอย PUBLIC SERVICE AREA

NAME	USER	AREA	UNIT	TOTAL AREA
1. พื้นที่บริการสาธารณะ				
Lobby/ Reception/ Information	500	50	1	50
พื้นที่โปรโมท	20	50	1	50
green space	-	-	1	-
ห้องน้ำ ตามกฎหมาย	-	-	1	-
Circulation 30%				30
Total AREA				135

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ตารางที่ 17 แสดง พื้นที่ใช้สอย BUILDING SERVICE

NAME	USER	AREA	UNIT	TOTAL AREA
2.service				
ห้องเก็บอุปกรณ์ดนตรี	-	20	4	80
ห้องเก็บของ/คลังพัสดุ	-	30	1	30
ห้องควบคุมระบบไฟฟ้า	-	100	2	200
ห้อง EE	-	15	1	60
ระบบการสื่อสาร	-	12	1	12
ระบบปรับอากาศ	-	20	3	60
ระบบน้ำ	-	50	1	50
หัวน้ำรปภ.	-	12	3	30
Circulation 30%				158.4
Total AREA				686.4

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

3.4.5. การสรุปความต้องการพื้นที่ของโครงการ (AREA PROPORTION AREA DIAGRAM)

ตารางที่ 18 แสดง พื้นที่ใช้สอย จำนวนรตามกฎหมาย

ประเภทอาคาร	กฎหมาย	โครงการ	จำนวน (คัน)
โรงแรมหรู	1 คัน ต่อ 40 ที่นั่ง	200 ที่นั่ง	5
ภัตตาคาร	1 คัน ต่อ พื้นที่ตั้งโต๊ะอาหาร 40 ตร.ม	600 ตร.ม	15
สำนักงาน	1 คัน ต่อ พื้นที่ 120 ตร.ม.	422ตร.ม	4
อาคารขนาดใหญ่	1 คัน ต่อพื้นที่ 240 ตร.ม.	7,725 ตร.ม	33
รวมที่จอดรถยนต์			57
ที่จอดรถสำหรับผู้พิการ	1 คัน ต่อ 25 คัน	57 คัน	4
ที่จอดรถจักรยานยนต์	10% ของผู้ใช้งาน	800 คน	80

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ตารางที่ 19 แสดง พื้นที่ใช้สอย จำนวนห้องน้ำตามกฎหมาย

จำนวนห้องน้ำ	ส้วม	โถปัสสาวะ	อ่าง
รวมจำนวนห้องน้ำ (ช)	6	4	5
รวมจำนวนห้องน้ำ (ญ)	10	-	5
รวม	16	4	10

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ตารางที่ 20 แสดง พื้นที่ใช้สอย พื้นที่ใช้สอยภายในโครงการทั้งหมด

ZONE	TOTAL AREA
1. Dance Training Studio	1274
2. Vocal Training Room	585
3. Production Lab	765
4. Performance Hall (Mini)	1020
5. Personal Branding & Etiquette Room	611
6. Fitness / Gym & Health	491
7. Cafeteria & Lounge	599
8. Admin & Management Office	422
9.dormitory for training	960
10.support healing zone	182
11. Public service area	130
12. Building Services	686
Total AREA	7725

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

3.5 ภาพลักษณ์ของโครงการ PROJECT ATMOSPHERE



ภาพที่ 21 ภาพลักษณ์ของโครงการ
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 22 ภาพลักษณ์ของโครงการ
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

บทที่ 4

ผลงานการออกแบบ (Design project)

1.กำหนดปัญหาเพื่อการออกแบบ (Problem definition)

1.1. นิยามปัญหา (Problem Identification)

ในปัจจุบัน อุตสาหกรรมบันเทิงและการผลิตศิลปินในประเทศไทยมีแนวโน้มเติบโตอย่างต่อเนื่องตามกระแสความนิยมของวัฒนธรรมป๊อป โดยเฉพาะรูปแบบศิลปินไอดอล อย่างไรก็ตาม กระบวนการพัฒนาศิลปินในประเทศยังขาด “โครงสร้างพื้นฐานเชิงพื้นที่” ที่รองรับการฝึกฝนอย่างเป็นระบบและครบวงจร

ปัญหาสำคัญ

1. การขาดแคลนศูนย์ฝึกศิลปินที่บูรณาการฟังก์ชันการใช้งานที่หลากหลายไว้ในพื้นที่เดียว ไม่ว่าจะเป็นพื้นที่ฝึกซ้อมด้านการร้อง การเต้น การแสดง การผลิตสื่อ และการแสดงจริง ส่งผลให้การพัฒนาทักษะของผู้ฝึกต้องกระจายตัวอยู่ในหลายสถานที่ ขาดความต่อเนื่องและประสิทธิภาพในการเรียนรู้
2. พื้นที่ฝึกซ้อมและสภาพแวดล้อมในปัจจุบันยังไม่เอื้อต่อการพัฒนาศักยภาพอย่างเต็มที่ ทั้งในด้านคุณภาพของพื้นที่ การออกแบบอะคูสติก แสงสว่าง การระบายอากาศ และบรรยากาศที่สามารถกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการสร้างศิลปินในยุคปัจจุบัน
3. ยังขาดการออกแบบพื้นที่ที่ตอบสนองต่อ “กระบวนการเติบโตของศิลปิน” อย่างเป็นลำดับ ตั้งแต่ระดับเริ่มต้นไปจนถึงมืออาชีพ โดยเฉพาะการเชื่อมโยงระหว่างพื้นที่ฝึกฝน (Practice) พื้นที่สร้างสรรค์ผลงาน (Creation) และพื้นที่แสดง (Performance) ที่ยังไม่ถูกพัฒนาให้เป็นระบบเชิงพื้นที่ที่ชัดเจน
4. การบูรณาการเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น ระบบแสง สี เสียง สตูดิโอถ่ายทำ และแพลตฟอร์มดิจิทัล ยังไม่ถูกนำมาใช้ร่วมกับการออกแบบสถาปัตยกรรมอย่างเต็มศักยภาพ ทำให้ไม่สามารถรองรับรูปแบบการผลิตสื่อและการแสดงในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ
5. การขาดพื้นที่ที่ส่งเสริมทั้ง “การพัฒนาทักษะ” และ “การสร้างตัวตน” (Identity) ของศิลปินในบริบทสังคมไทย โดยพื้นที่ส่วนใหญ่ยังเน้นการใช้งานเชิงฟังก์ชัน แต่ไม่ได้ออกแบบให้เกิดประสบการณ์เชิงพื้นที่ (Spatial Experience) ที่ช่วยหล่อหลอมความคิดสร้างสรรค์และแรงบันดาลใจ

ดังนั้น โครงการ “The Idol Academy: ศูนย์ฝึกศิลปินครบวงจร” จึงถูกเสนอขึ้นเพื่อตอบ โจทย์ปัญหาดังกล่าว โดยมุ่งเน้นการสร้างพื้นที่ต้นแบบที่สามารถบูรณาการการเรียนรู้ การฝึกฝน และการแสดงออกเข้าไว้ด้วยกันอย่างเป็นระบบ พร้อมทั้งยกระดับคุณภาพสภาพแวดล้อมและ ประสิทธิภาพของผู้ใช้งานให้สอดคล้องกับบริบทของอุตสาหกรรมบันเทิงในปัจจุบันและอนาคต

1.2. การค้นคว้าบริบทเพื่อการออกแบบ (Contextual research)

การออกแบบโครงการ “The Idol Academy: ศูนย์ฝึกศิลปินครบวงจร” ได้เริ่มต้นจาก การศึกษาบริบทโดยรอบอย่างรอบด้าน เพื่อให้การออกแบบสามารถตอบสนองต่อทั้งสภาพแวดล้อม ทางกายภาพ สังคม และวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม

1. จากที่ตั้งโครงการ ทั้งในเรื่องของที่ตั้ง ขนาดที่ดิน ทิศทางแสงแดด ลม และสภาพ ภูมิอากาศ ซึ่งส่งผลต่อการวางผังอาคาร การกำหนดทิศทางอาคาร และการ ออกแบบช่องเปิด เพื่อให้เกิดสภาวะน่าสบาย และ ลดการใช้พลังงานในระยะ ยาว
2. ด้านการใช้ประโยชน์ที่ดิน ได้มีการศึกษาลักษณะการใช้งานพื้นที่โดยรอบ เช่น พื้นที่ พักอาศัย พื้นที่พาณิชยกรรม และพื้นที่สาธารณะ เพื่อกำหนดระดับความเป็นส่วนตัว ของโครงการ การเข้าถึง และความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ภายในและภายนอก โครงการ
3. ด้านสังคมและวัฒนธรรม ได้มีการวิเคราะห์พฤติกรรมและวิถีชีวิตของกลุ่มผู้ใช้งาน หลัก ได้แก่ ศิลปินฝึกหัด ครูผู้สอน และบุคลากรในอุตสาหกรรมบันเทิง รวมถึง การศึกษาแนวโน้มของวัฒนธรรมป๊อปในประเทศไทย ซึ่งมีอิทธิพลต่อรูปแบบ กิจกรรมและการออกแบบพื้นที่ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้งาน
4. ด้านการเข้าถึง ได้มีการพิจารณาโครงข่ายถนน ระบบขนส่ง และการเชื่อมต่อกับพื้นที่ โดยรอบ เพื่อให้โครงการสามารถเข้าถึงได้สะดวก ทั้งสำหรับผู้ใช้งานประจำและผู้มา เยือน รวมถึงการแยกเส้นทางสัญจรตามประเภทการใช้งาน
5. ด้านสิ่งแวดล้อม ได้มีการศึกษาองค์ประกอบทางธรรมชาติ เช่น พื้นที่สีเขียว ระบบ ระบายน้ำ และสภาพภูมิประเทศ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบภูมิทัศน์และ ระบบอาคารให้สอดคล้องกับธรรมชาติ และลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม

นอกจากนี้ ยังมีการศึกษา Case Studies ทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อวิเคราะห์ แนวคิด รูปแบบการใช้งาน และองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับ โครงการได้อย่างเหมาะสม

2. กำหนดแนวทางเพื่อการออกแบบ (Ideation)

การกำหนดแนวทางเพื่อการออกแบบของโครงการ “The Idol Academy: ศูนย์ฝึกศิลปิน ครบวงจร” มุ่งเน้นการสร้างกรอบความคิดที่เชื่อมโยงระหว่างแนวคิดทางสถาปัตยกรรม พฤติกรรม

ผู้ใช้งาน และบริบทโดยรอบ เพื่อให้เกิดการออกแบบที่มีเอกภาพและสามารถตอบสนองต่อการใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.1 การสร้างแนวทางเพื่อการออกแบบ (Design direction)

แนวทางการออกแบบหลักของโครงการยึดแนวคิด “Artist Journey” หรือเส้นทางการเติบโตของศิลปิน ซึ่งถูกถ่ายทอดผ่านการจัดลำดับพื้นที่ (Spatial Sequence) ตั้งแต่การเรียนรู้ การฝึกฝน ไปจนถึงการแสดงจริง โดยออกแบบให้พื้นที่มีการไล่ระดับจากสาธารณะไปสู่ส่วนตัว เพื่อสะท้อนพัฒนาการของผู้ใช้งาน รูปแบบสถาปัตยกรรมเน้นความร่วมมือ โปร่งเบา และยืดหยุ่น สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามกิจกรรมที่หลากหลาย พร้อมทั้งสร้างภาพลักษณ์ที่สะท้อนความเป็นอุตสาหกรรมบันเทิงยุคใหม่

2.2 การออกแบบเพื่อตอบสนอง (Contextual research)

การออกแบบได้อ้างอิงจากการศึกษาบริบททั้งทางกายภาพ สังคม และวัฒนธรรม โดยนำข้อมูลด้านทิศทางแสงแดด ลม และการเข้าถึงพื้นที่มาใช้ในการวางผังอาคาร เพื่อให้เกิดการใช้พลังงานอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ยังคำนึงถึงพฤติกรรมของผู้ใช้งาน เช่น การฝึกซ้อมที่ต้องการความเป็นส่วนตัว การแสดงที่ต้องการความเปิดเผย และการพบปะที่ต้องการความยืดหยุ่นของพื้นที่ ส่งผลให้เกิดการจัดวางฟังก์ชันที่สัมพันธ์และเหมาะสมกับการใช้งานจริง

2.3 กลยุทธ์การออกแบบเพื่อความยั่งยืน (Sustainable design strategy)

โครงการได้นำแนวคิดการออกแบบแบบ Passive Design มาใช้ เช่น การวางอาคารให้รับลมธรรมชาติ การออกแบบช่องเปิดเพื่อรับแสงธรรมชาติ และการใช้ฉนวนกันความร้อนเพื่อลดความร้อนสะสม

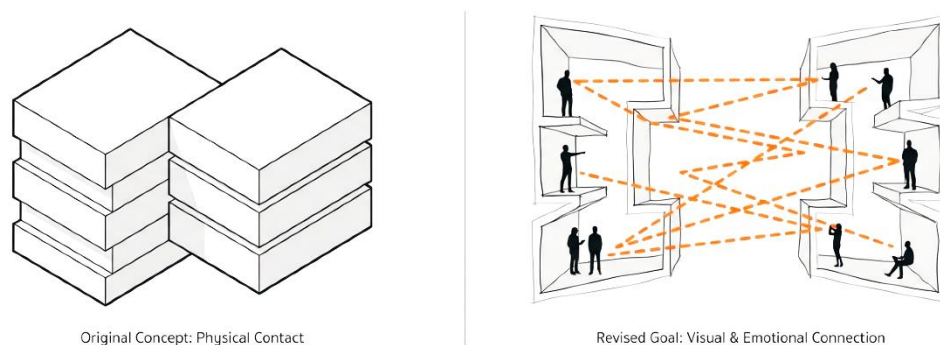
ในด้าน Active Design มีการเสนอการใช้พลังงานทดแทน เช่น ระบบโซลาร์เซลล์ และระบบจัดการพลังงานอัจฉริยะ รวมถึงการเลือกวัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม เพื่อลดผลกระทบต่อทรัพยากรในระยะยาว นอกจากนี้ ยังมีการจัดการน้ำ เช่น การเก็บน้ำฝนและการนำน้ำกลับมาใช้ซ้ำ รวมถึงการเพิ่มพื้นที่สีเขียวเพื่อช่วยปรับปรุงสภาพแวดล้อมโดยรวม

2.4 กลยุทธ์การออกแบบเพื่อรองรับสภาพอากาศที่เปลี่ยนแปลงและป้องกันการภัยพิบัติ

การออกแบบได้คำนึงถึงการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ โดยมีการยกระดับพื้นที่อาคารในจุดเสี่ยงน้ำท่วม การออกแบบระบบระบายน้ำที่มีประสิทธิภาพ และการใช้วัสดุที่ทนทานต่อสภาพอากาศ ในด้านการป้องกันภัยพิบัติ ได้มีการวางแผนระบบโครงสร้างและการอพยพ ให้สามารถรองรับเหตุการณ์ฉุกเฉิน เช่น ไฟไหม้ หรือภัยธรรมชาติ รวมถึงการออกแบบพื้นที่เปิดโล่งที่สามารถใช้เป็นพื้นที่ปลอดภัยได้ นอกจากนี้ ยังมีการออกแบบให้พื้นที่สามารถปรับเปลี่ยนการใช้งานได้ในสถานการณ์วิกฤต เพื่อเพิ่มความยืดหยุ่นและความปลอดภัยของผู้ใช้งานในระยะยาว

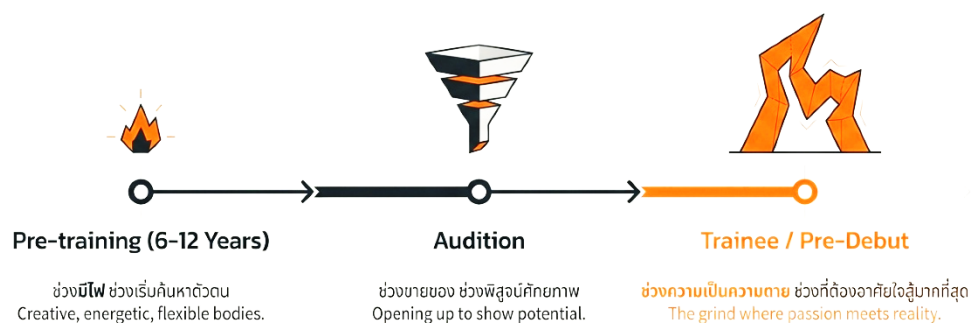
โดยสรุป แนวทางการออกแบบในโครงการนี้เป็นรวมตัวของแนวคิดด้านสถาปัตยกรรม ผู้ใช้งาน และสิ่งแวดล้อมเข้าด้วยกัน เพื่อสร้างพื้นที่ที่ไม่เพียงตอบสนองต่อการใช้งานในปัจจุบัน แต่ยังสามารถรองรับการเปลี่ยนแปลงในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

3. การพัฒนางานออกแบบ (Design development)



ภาพที่ 23 ภาพการเชื่อมต่อและการรับรู้ภายในโครงการ

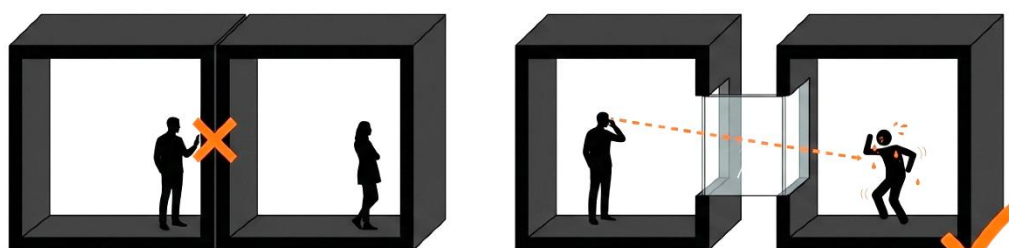
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 24 ภาพช่วงเวลาที่เราสนใจ

มีเป้าหมายเดียวกันคือการไล่ตามฝัน แต่สิ่งที่ทั้งสามต่างกัน คือไฟในการสู้ และศักยภาพ

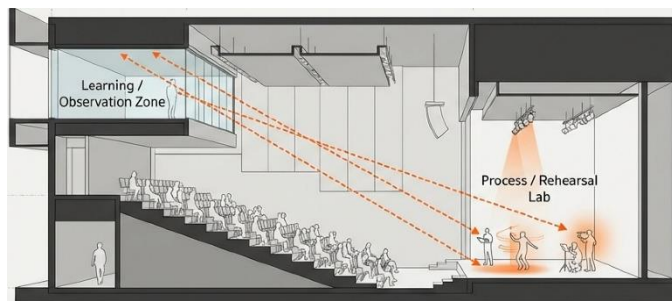
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 25 ภาพการรับรู้ถึงกัน ของโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

“การเห็นคนอื่นเหนื่อยไปพร้อมกัน เหนื่อยน้อยกว่า การเหนื่อยคนเดียว เพราะมันคือความสัมพันธ์ของการร่วมทุกข์ร่วมสุข”



ภาพที่ 26 การเรียนรู้ได้ทุกที่ ละการมองเห็นการเติบโต ของโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ได้รับรู้ ได้เรียนรู้ และการมองเห็นการเติบโต ที่จะมาสานฝันให้ต่อเนื่องของตนเอง เพราะการเรียนรู้จากสถานที่จริง ดีที่สุด

3.1 การออกแบบร่างทางเลือก (Schematic design solutions)



ภาพที่ 27 ภาพการออกแบบร่างทางเลือกของโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

แบบร่างที่ เน้นเส้นสายที่เข้าใจง่ายและ เปิดมุมมองทางถนน แต่ไม่ได้ไปต่อเนื่องจาก ฟังก์ชันการใช้งานที่ไม่ไปด้วยกัน ขาดการเชื่อมโยง

3.2 พัฒนาสถาปัตยกรรมต้นแบบ (Prototype)



ภาพที่ 28 ภาพ mass model ของโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



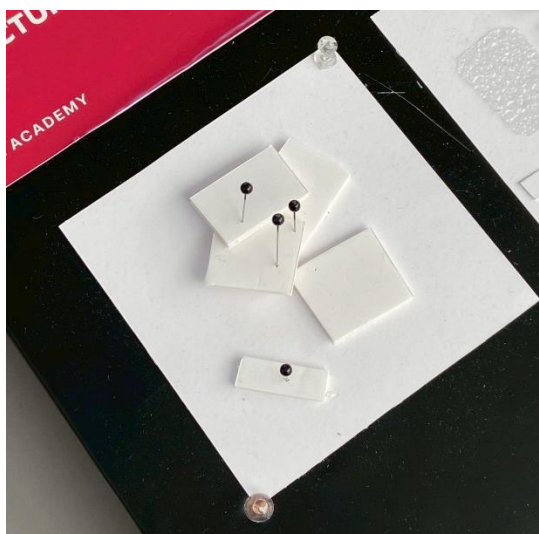
ภาพที่ 29 ภาพ mass model ของโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 30 ภาพ mass model ของโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 31 ภาพ mass model ของโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 32 ภาพ mass model ของโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

บทที่ 5

ผลงานการออกแบบ (Design project)

1. ภาพผลงานการออกแบบ (Aerial view perspective isometric)



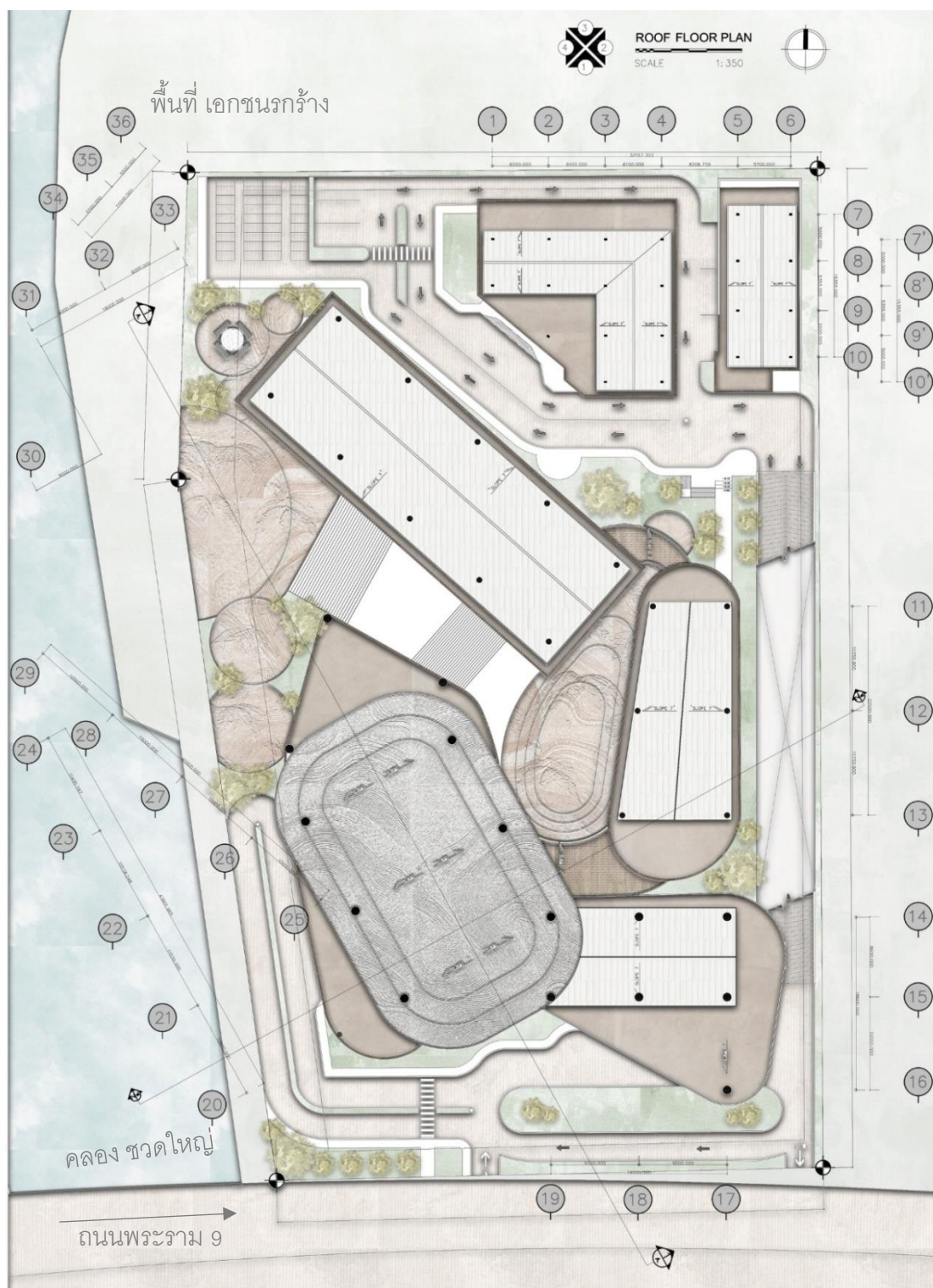
ภาพที่ 33 ภาพ Aerial view perspective ของโครงการ จากมุมมอง High way

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

โครงการ “The Idol Academy: ศูนย์ฝึกศิลปินครบวงจร” ซึ่งมีเป้าหมายเพื่อรองรับศิลปินฝึกหัดหรือเยาวชนที่ต้องการก้าวสู่สายอาชีพนี้ โดยนำแนวคิดจากระบบไอดอลเกาหลีมาผสมผสานกับความเข้าใจบริบทไทย ไม่ว่าจะเป็นวัฒนธรรม สังคม ครอบครัว หรือความพร้อมด้านทรัพยากร โครงการนี้จึงไม่ได้เป็นเพียงแค่อาคารเพื่อการฝึกศิลปินเท่านั้น แต่ยังเป็นการสร้างสถาปัตยกรรมเพื่อรองรับความฝัน การเติบโต และการสร้างตัวตนของเยาวชนยุคใหม่ในโลกบันเทิงที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

พื้นที่ถูกออกแบบให้ผู้ใช้งานเรียนรู้ผ่านการ อยู่ด้วยกัน รับรู้ และเติบโตไปด้วยกัน ทำให้อาคารเป็นมากกว่าสถานศึกษาแต่เป็นโลกแห่งมิตรภาพและการฝึกฝน และความฝันให้เกิดขึ้นจริง

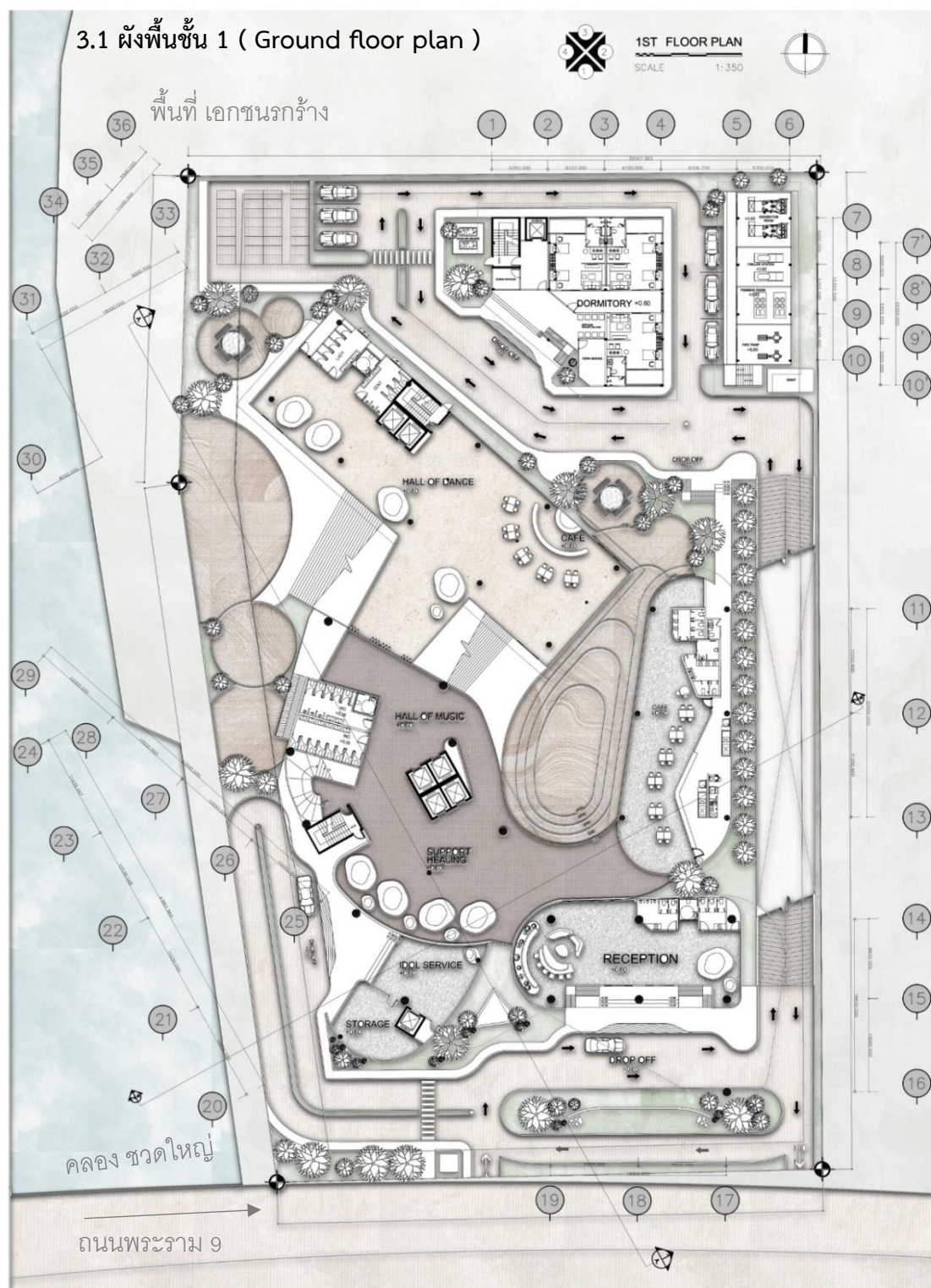
2. ผังบริเวณ (layout)



ภาพที่ 34 ภาพ ผังบริเวณ ของโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

3. ผังพื้น (Plan)



ภาพที่ 35 ภาพ Master Plan ของโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

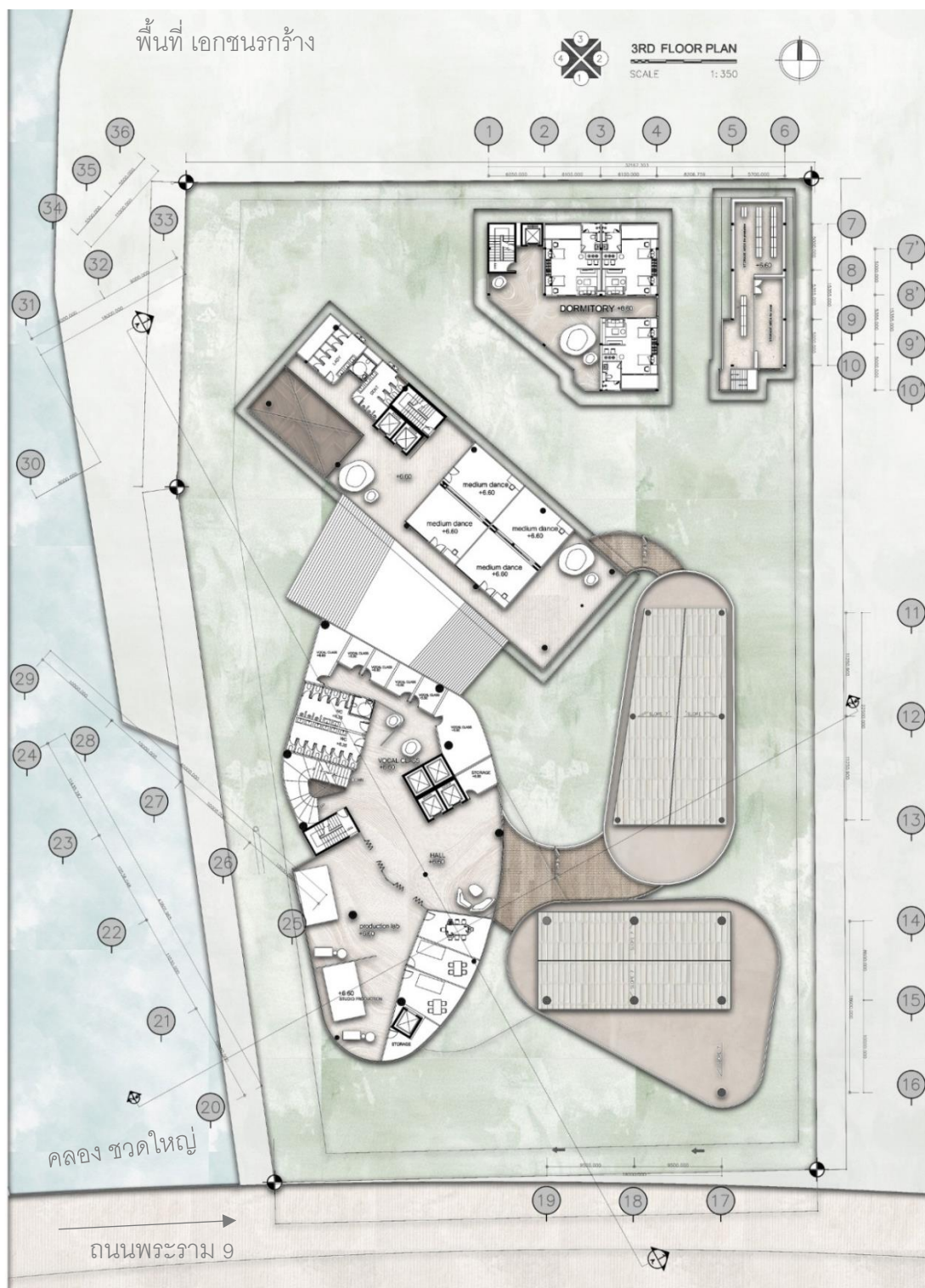
3.2 ผังพื้นที่ชั้น 2 (Second floor plan)



ภาพที่ 36 ภาพ ผังพื้นที่ชั้น 2 ของโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

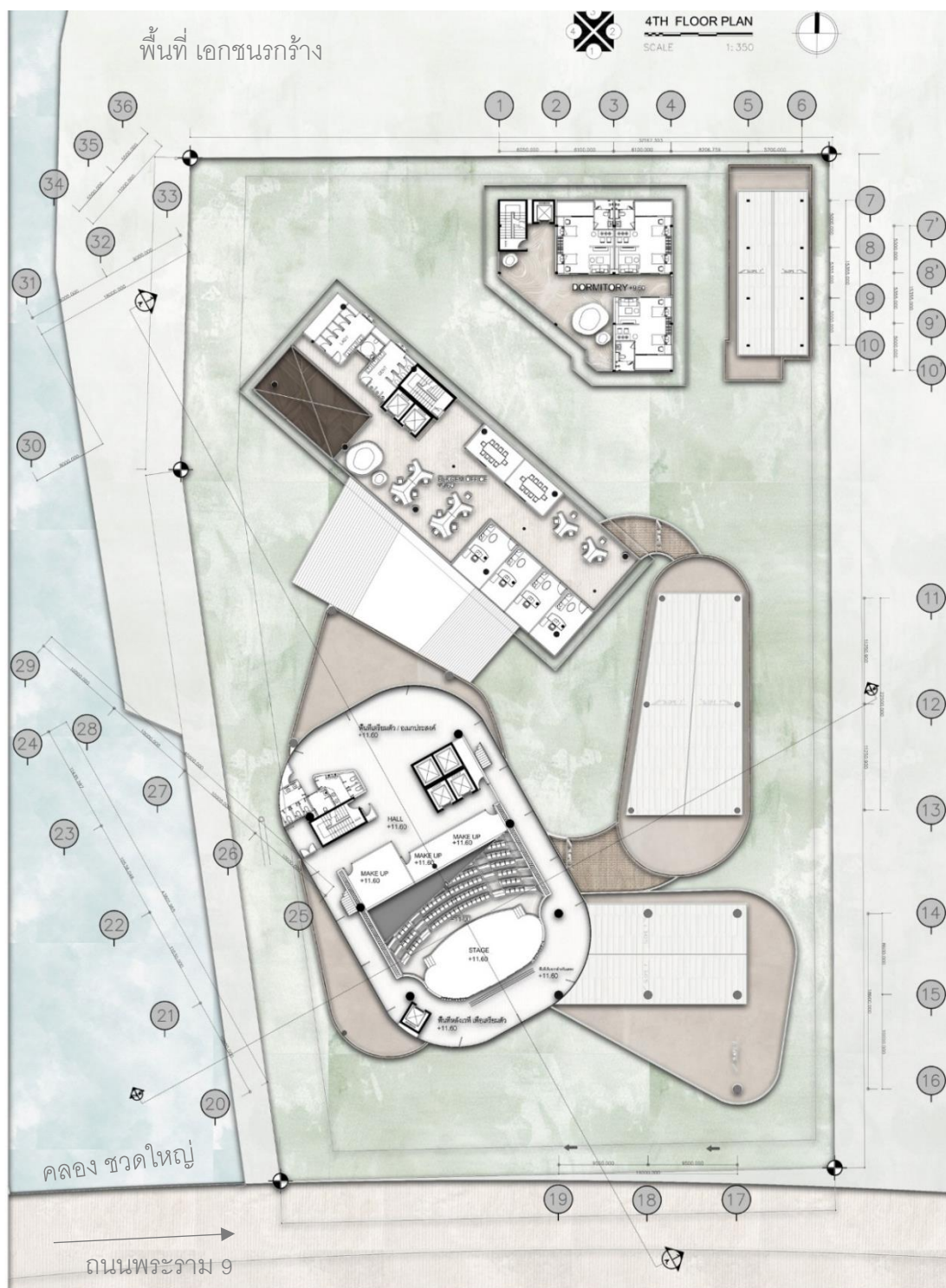
3.3 ผังพื้นที่ชั้น 3 (Third floor plan)



ภาพที่ 37 ภาพ ผังพื้นที่ชั้น 3 ของโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

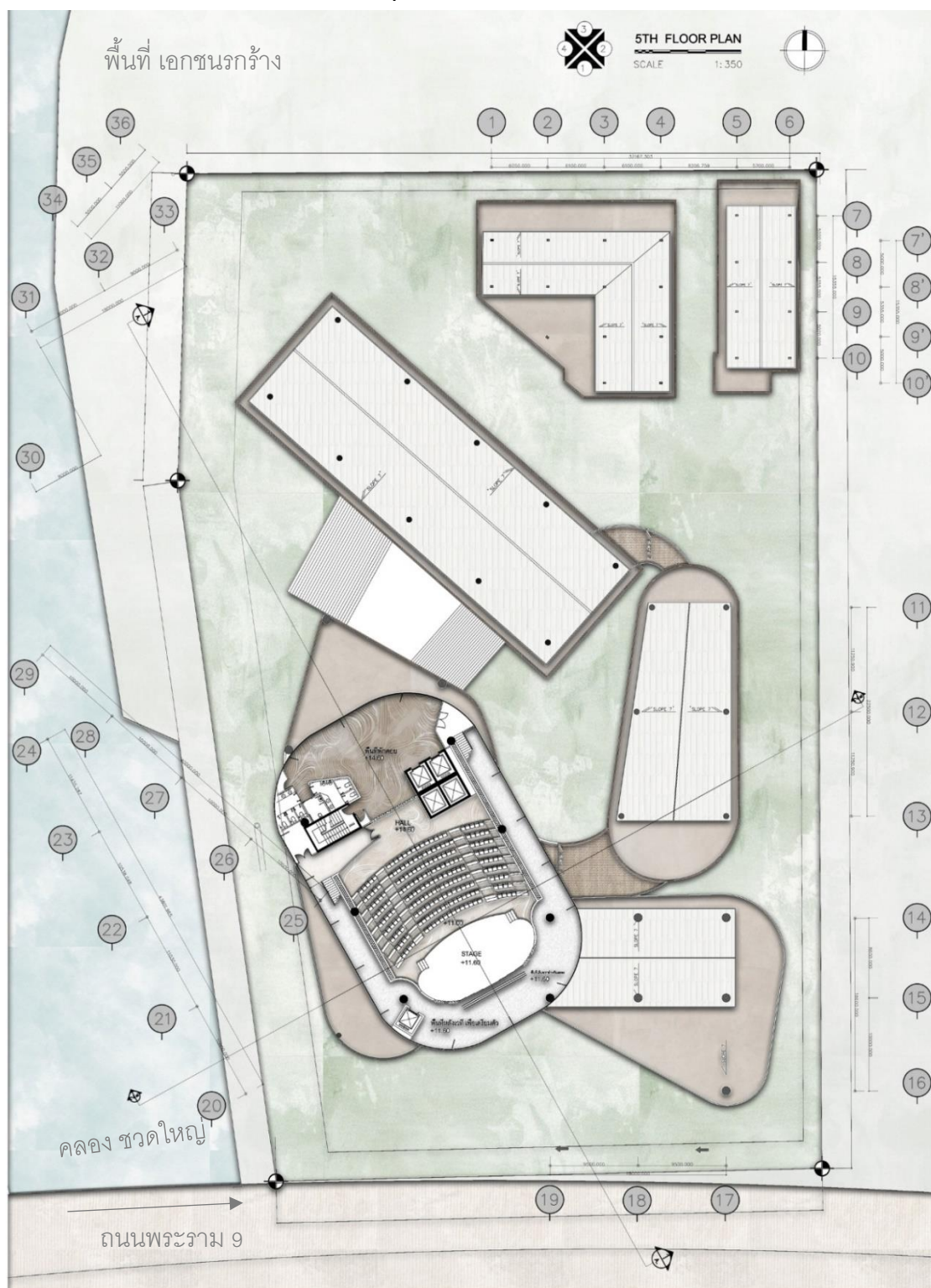
3.4 ผังพื้นที่ 4 (Fourth floor plan)



ภาพที่ 38 ภาพ ผังพื้นที่ 4 ของโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

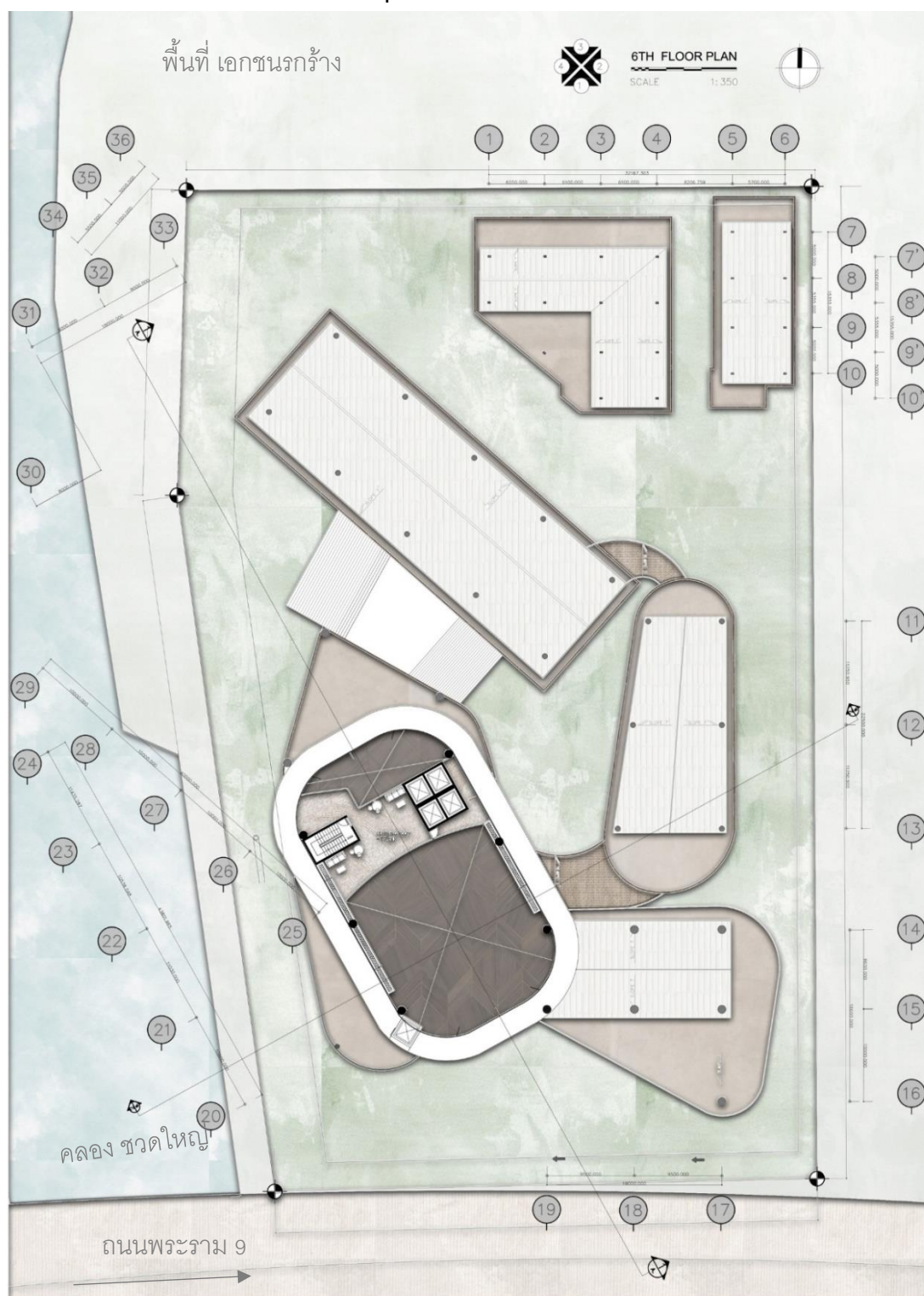
3.5 ผังพื้นชั้น 5 (Fifth floor plan)



ภาพที่ 39 ภาพ ผังพื้นชั้น 5 ของโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

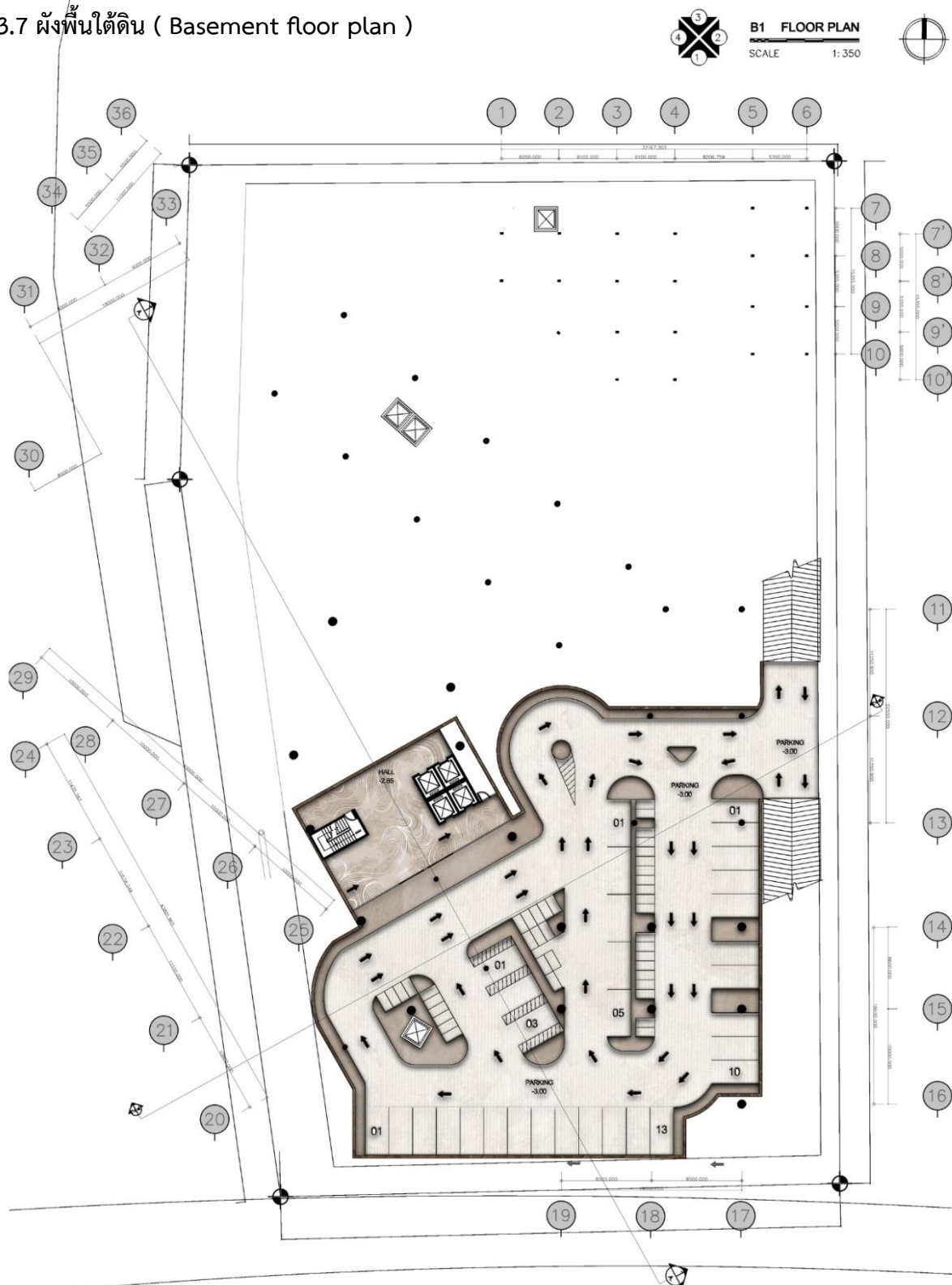
3.6 ผังพื้นที่ชั้น 6 (Sixth floor plan)



ภาพที่ 40 ภาพ ผังพื้นที่ชั้น 6 ของโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

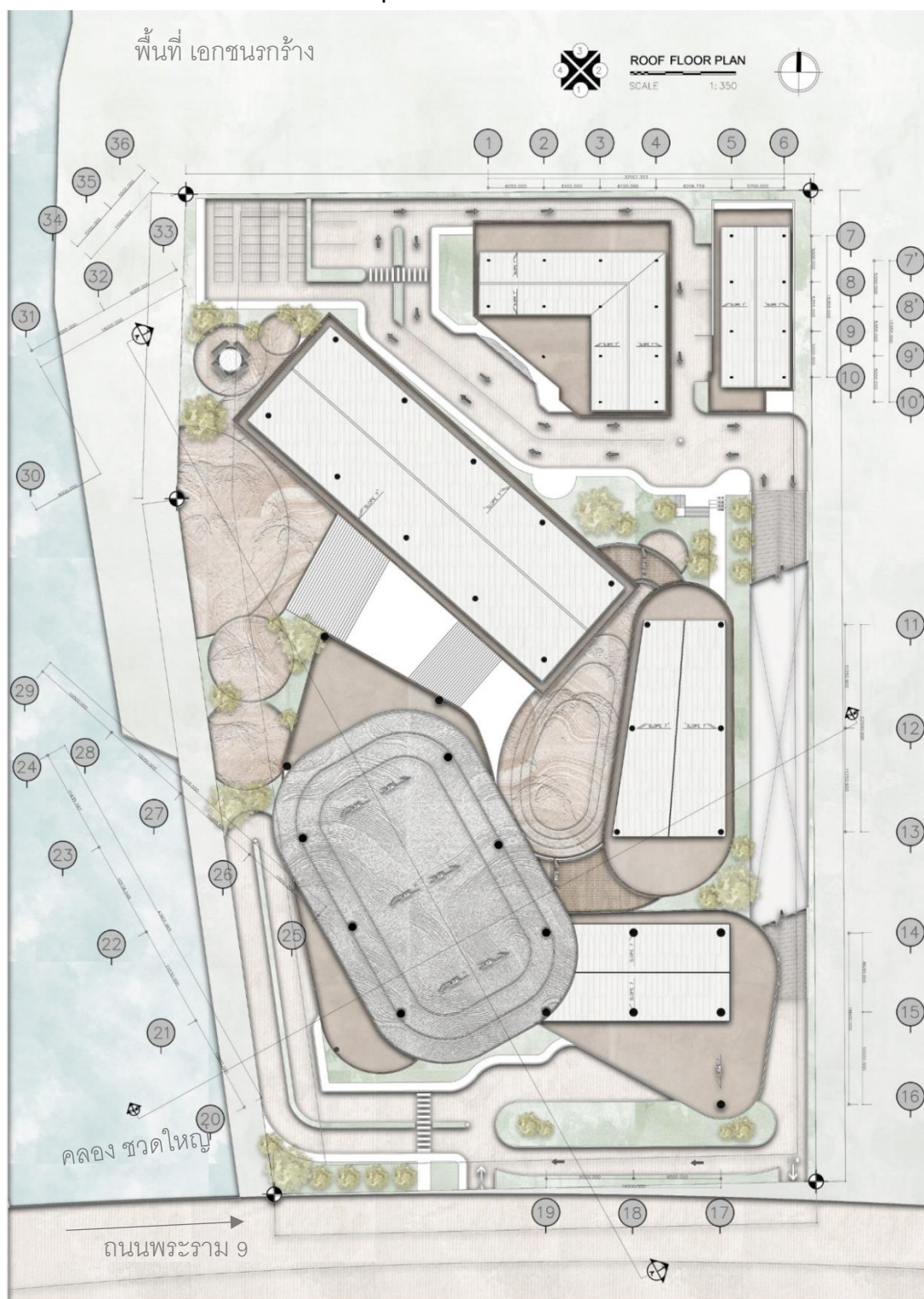
3.7 ผังพื้นใต้ดิน (Basement floor plan)



ภาพที่ 41 ภาพ ผังพื้นชั้นใต้ดิน ของโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

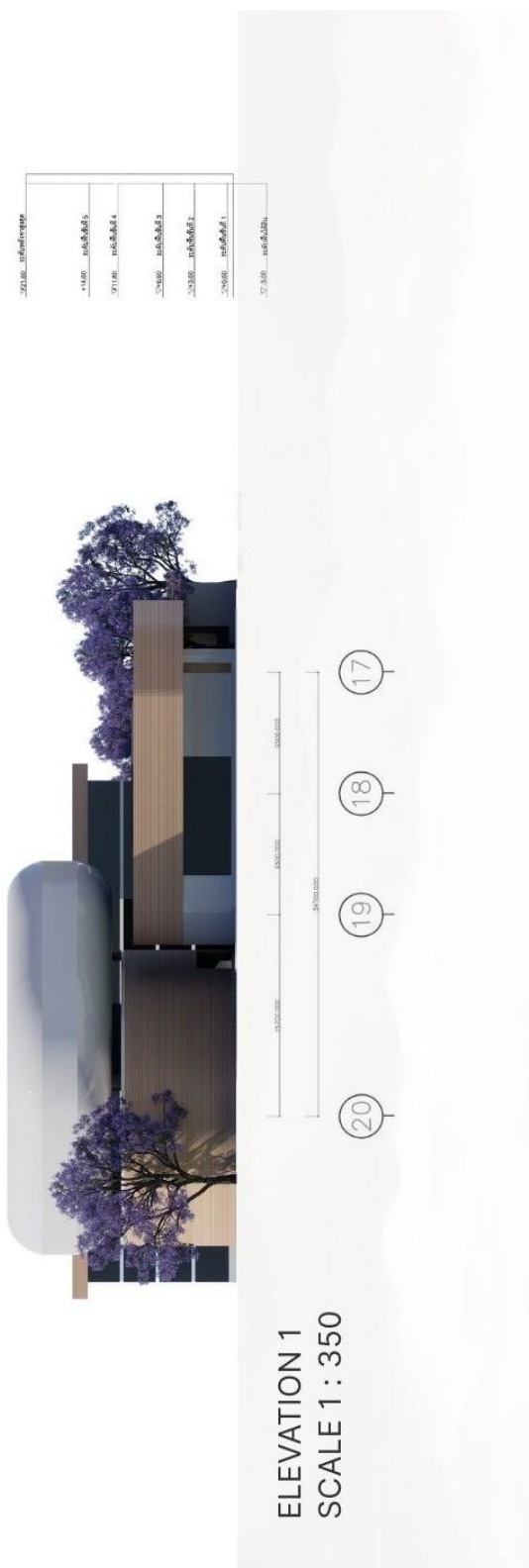
3.8 ผังหลังคา (Roof plan)



ภาพที่ 42 ภาพ ผังบริเวณ ของโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

4. รูปด้าน (Elevation)



ภาพที่ 43 ภาพ รูปด้าน1 ของโครงการ

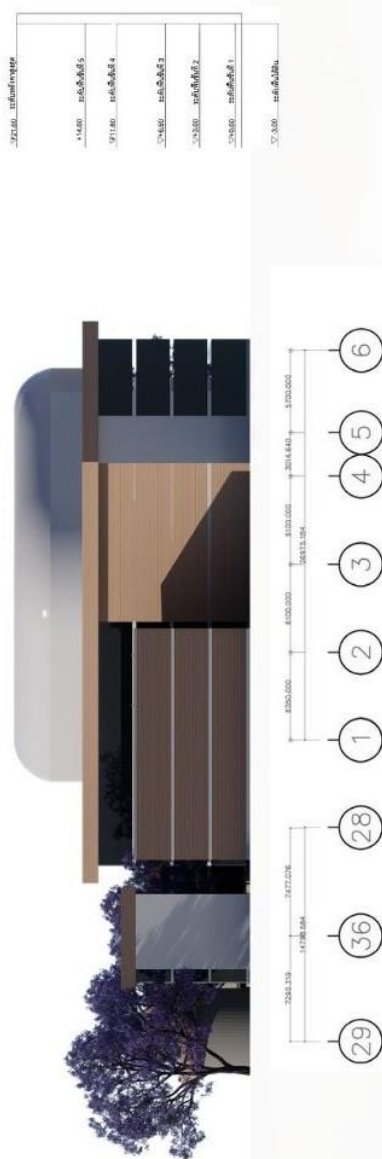
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 44 ภาพ รูปด้าน2 ของโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ELEVATION 3 SCALE 1 : 350

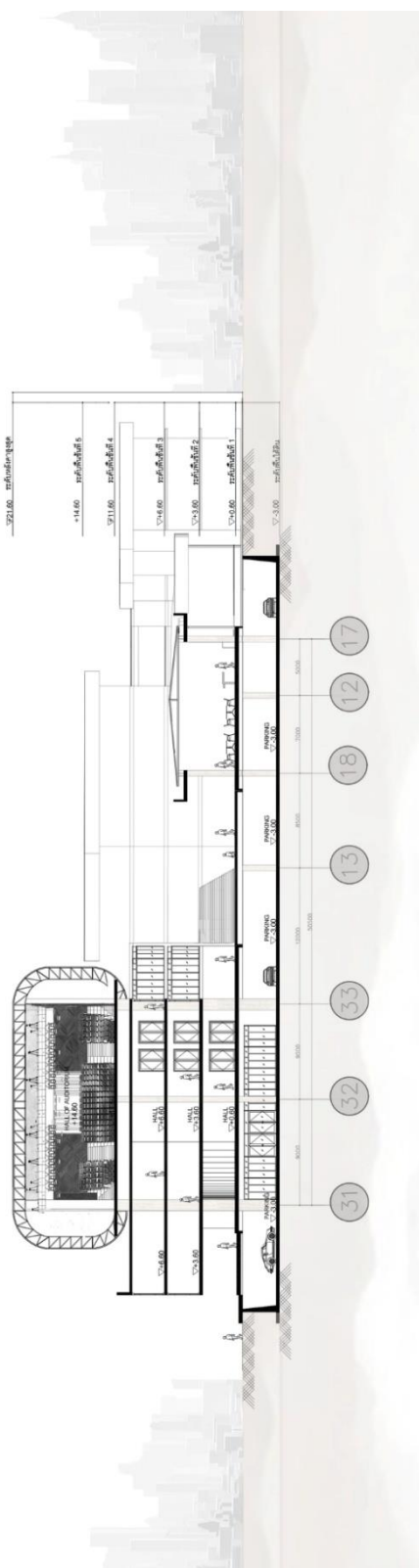


ภาพที่ 45 ภาพ รูปด้าน3 ของโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

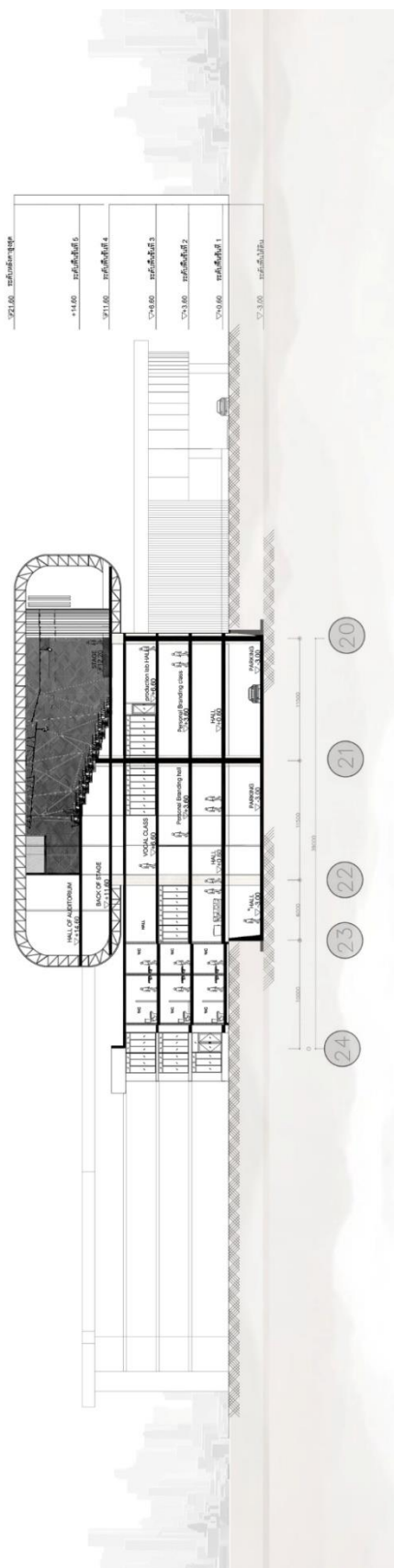


5. รูปตัด (Section)



ภาพที่ 47 ภาพ รูปตัด A ของโครงการ

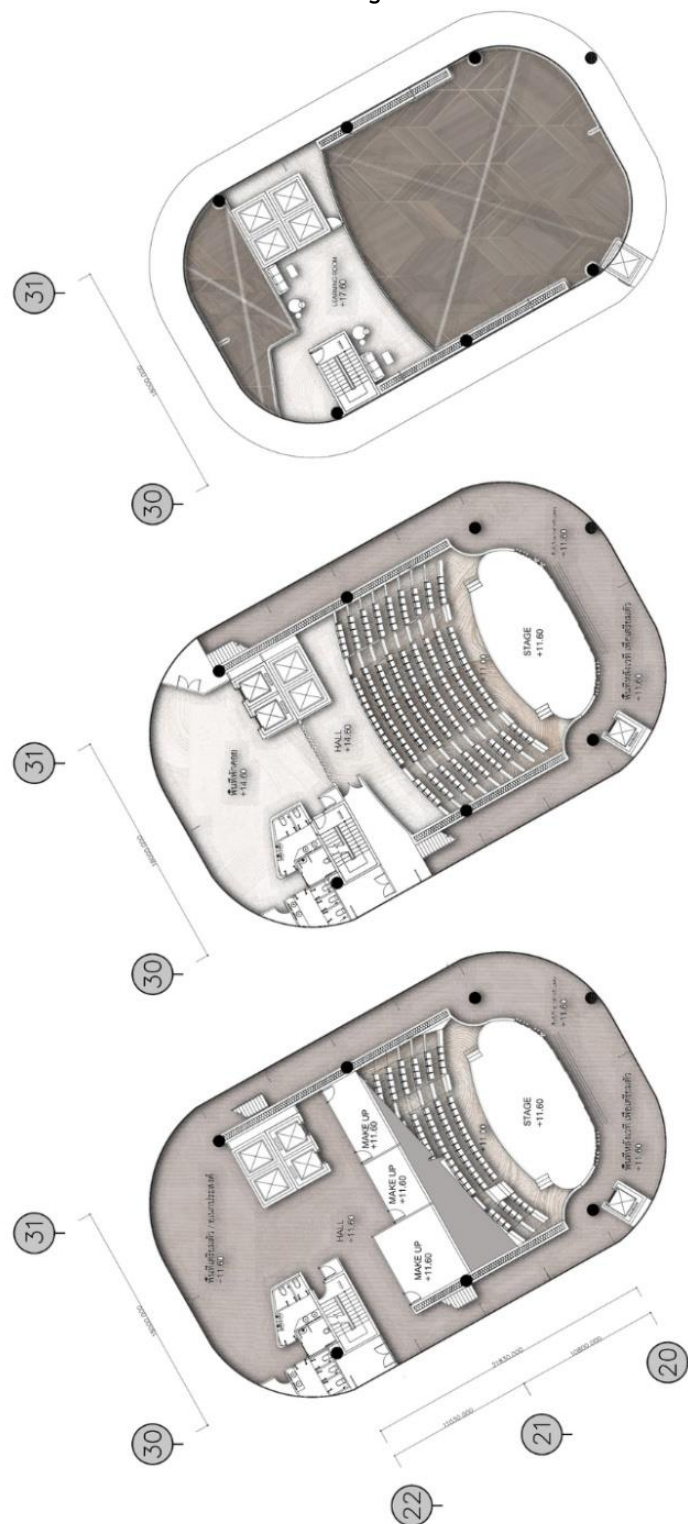
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 48 ภาพ รูปตัด B ของโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

6. แบบขยายงานออกแบบ (Details design)



ภาพที่ 49 ภาพ ขยาย ของโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

7. ทศนียภาพภายนอก (Exterior perspective)



ภาพที่ 50 ภาพ ทศนียภาพภายนอก ของโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 51 ภาพ ทศนียภาพภายนอก ของโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 52 ภาพ ทัดนียภาพภายนอก ของโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 53 ภาพ ทัดนียภาพภายในของโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

8. ทักษะถ่ายภาพภายใน (Interior perspective)



ภาพที่ 54 ภาพ ทักษะถ่ายภาพภายในของโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 55 ภาพ ทักษะถ่ายภาพภายในของโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 56 ภาพ ทักษะถ่ายภาพภายในของโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 57 ภาพ ทักษะถ่ายภาพภายในของโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

บทที่ 6

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

1. บทสรุป

1.1. บทสรุปงานออกแบบสถาปัตยกรรม

โครงการ “The Idol Academy: ศูนย์ฝึกศิลปินครบวงจร” เป็นการนำเสนอแนวคิดสถาปัตยกรรมที่มุ่งเน้นการสร้าง “พื้นที่แห่งการพัฒนาและการค้นหาตัวตน” สำหรับศิลปินรุ่นใหม่ โดยผสมผสานระหว่างกระบวนการเรียนรู้ การฝึกฝน และการแสดงออกเข้าไว้ด้วยกันภายในสภาพแวดล้อมที่ถูกออกแบบอย่างมีระบบ

แนวคิดหลักของโครงการตั้งอยู่บนการเปรียบเทียบ “เส้นทางการเติบโตของศิลปิน” (Artist Journey) ซึ่งถูกถ่ายทอดผ่านลำดับของพื้นที่ (Spatial Sequence) ตั้งแต่พื้นที่สาธารณะ พื้นที่กึ่งสาธารณะ ไปจนถึงพื้นที่ส่วนตัว อันสะท้อนถึงพัฒนาการจากการเรียนรู้พื้นฐาน สู่อารมณ์ความรู้สึกอย่างเข้มข้น และการก้าวสู่การเป็นศิลปินมืออาชีพ

การวางผังอาคารให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่างฟังก์ชัน เช่น พื้นที่ฝึกซ้อม (Practice Zone) พื้นที่สร้างสรรค์ผลงาน (Creative Zone) และพื้นที่แสดง (Performance Zone) โดยเชื่อมโยงกันด้วย circulation ที่ลื่นไหล เพื่อส่งเสริมการใช้งานอย่างต่อเนื่อง และกระตุ้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งาน

ในด้านรูปแบบสถาปัตยกรรม (Architectural Form) ได้มีการออกแบบให้เกิดความโปร่งเบา ทันสมัย และมีความยืดหยุ่น (Flexibility) รองรับการใช้งานที่หลากหลาย โดยเลือกใช้วัสดุที่สะท้อนภาพลักษณ์ของวงการบันเทิง เช่น กระจก โลหะ และพื้นผิวที่มีการเล่นแสงเงา เพื่อสร้างบรรยากาศที่มีความ dynamic และสร้างแรงบันดาลใจ

นอกจากนี้ โครงการยังให้ความสำคัญกับบริบทโดยรอบ (Context) และสิ่งแวดล้อม โดยมีการออกแบบพื้นที่สีเขียวและพื้นที่เปิดโล่ง เพื่อสร้างสมดุลระหว่างการใช้งานภายในและภายนอกอาคาร รวมถึงช่วยส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้ใช้งานในระยะยาว

สรุป โครงการนี้ไม่เพียงเป็นสถานที่ฝึกฝนทักษะทางศิลปะ แต่ยังเป็น “สถาปัตยกรรมของโอกาส” ที่เปิดพื้นที่ให้ผู้ใช้งานได้ค้นพบ พัฒนา และแสดงศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่ ผ่านการออกแบบที่เชื่อมโยงระหว่างพื้นที่ ผู้คน และความฝันเข้าไว้ด้วยกันอย่างมีความหมาย

1.2. บทสรุปการออกแบบสถาปัตยกรรมยั่งยืน

การออกแบบสถาปัตยกรรมยั่งยืนในโครงการ “The Idol Academy: ศูนย์ฝึกศิลปินครบวงจร” มีเป้าหมายเพื่อสร้างสมดุลระหว่างการใช้งานของมนุษย์ สิ่งแวดล้อม และทรัพยากรในระยะยาว โดยมุ่งเน้นการลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม ควบคู่ไปกับการยกระดับคุณภาพชีวิตของผู้ใช้งานภายในโครงการ

แนวคิดหลักของการออกแบบยั่งยืนในโครงการนี้เริ่มต้นจากการวิเคราะห์บริบทพื้นที่ (Site Analysis) ทั้งในด้านทิศทางแสงแดด ลม และสภาพภูมิอากาศ เพื่อนำมาใช้ในการกำหนดทิศทางอาคาร การวางผัง และการเปิดช่องแสงอย่างเหมาะสม ส่งผลให้สามารถลดการใช้พลังงานในระบบปรับอากาศและแสงสว่างได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในด้านการออกแบบอาคาร (Passive Design) ได้มีการนำแนวคิดการระบายอากาศตามธรรมชาติ (Natural Ventilation) การใช้แสงธรรมชาติ (Daylighting) และการป้องกันความร้อน (Shading Devices) มาใช้ร่วมกัน เพื่อลดภาระพลังงานและสร้างสภาวะน่าสบาย (Thermal Comfort) ให้กับผู้ใช้งาน โดยเฉพาะในพื้นที่ฝึกซ้อมและพื้นที่ส่วนรวม

การเลือกวัสดุ (Material Selection) คำนึงถึงวัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม มีอายุการใช้งานยาวนาน และสามารถบำรุงรักษาได้ง่าย เช่น วัสดุท้องถิ่น วัสดุรีไซเคิล หรือวัสดุที่มีค่าการสะท้อนความร้อนต่ำ เพื่อลดการสะสมความร้อนภายในอาคาร

นอกจากนี้ โครงการยังให้ความสำคัญกับการจัดการทรัพยากร (Resource Management) เช่น การเก็บกักและนำน้ำฝนกลับมาใช้ (Rainwater Harvesting) การออกแบบระบบระบายน้ำอย่างมีประสิทธิภาพ และการเพิ่มพื้นที่สีเขียว (Green Space) เพื่อช่วยลดอุณหภูมิและเพิ่มคุณภาพของสภาพแวดล้อมโดยรวม

โดยสรุป การออกแบบสถาปัตยกรรมยั่งยืนในโครงการนี้ไม่ได้เป็นเพียงการลดการใช้พลังงานหรือทรัพยากรเท่านั้น แต่ยังเป็นการสร้าง “สภาพแวดล้อมแห่งการเรียนรู้ที่ยั่งยืน” ที่เอื้อต่อการพัฒนาศักยภาพของศิลปินในระยะยาว และสะท้อนถึงความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อมผ่านกระบวนการออกแบบอย่างเป็นองค์รวม

2. ข้อเสนอแนะ

2.1. ข้อเสนอแนะงานออกแบบสถาปัตยกรรม

จากการศึกษาวิเคราะห์และพัฒนาโครงการ “The Idol Academy: ศูนย์ฝึกศิลปินครบวงจร” สามารถสรุปข้อเสนอแนะเพื่อพัฒนางานออกแบบสถาปัตยกรรมในอนาคตได้ดังนี้

ประการแรก ควรมีการพัฒนาแนวคิดการออกแบบให้ลึกซึ้งและเชื่อมโยงกับพฤติกรรมผู้ใช้งานมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะกลุ่มศิลปินฝึกหัด ซึ่งมีรูปแบบการใช้งานพื้นที่ที่หลากหลายและเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา การศึกษาพฤติกรรม (User Behavior) อย่างละเอียดจะช่วยให้การจัดวางฟังก์ชันและการออกแบบพื้นที่ตอบสนองต่อการใช้งานจริงได้ดียิ่งขึ้น

ประการที่สอง การพัฒนาในด้านความยืดหยุ่นของพื้นที่ (Flexibility) ควรได้รับการพิจารณาเพิ่มเติม เพื่อรองรับกิจกรรมที่แตกต่างกันในแต่ละช่วงเวลา เช่น การฝึกซ้อม การแสดง และกิจกรรมพิเศษ ซึ่งสามารถปรับเปลี่ยนพื้นที่ได้ตามความต้องการ โดยอาจใช้ระบบโครงสร้างหรือผนังที่สามารถเคลื่อนย้ายได้

ประการที่สาม ควรให้ความสำคัญกับการบูรณาการเทคโนโลยี (Technology Integration) เข้ากับงานสถาปัตยกรรมมากขึ้น เช่น ระบบแสง สี เสียง ระบบสื่อดิจิทัล และพื้นที่สำหรับการผลิตสื่อ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของอุตสาหกรรมบันเทิงในปัจจุบัน

ประการที่สี่ การออกแบบด้านสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน (Sustainability) ควรได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยสามารถเพิ่มเติมระบบพลังงานทดแทน เช่น แผงโซลาร์เซลล์ ระบบจัดการพลังงานอัจฉริยะ รวมถึงการใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพด้านพลังงานและลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมในระยะยาว

ประการที่ห้า การออกแบบประสบการณ์เชิงพื้นที่ (Spatial Experience) ควรถูกพัฒนาให้มีความโดดเด่นและมีเอกลักษณ์มากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะในส่วนของพื้นที่สาธารณะและพื้นที่แสดง ที่สามารถสร้างภาพจำ (Identity) ให้กับโครงการ และสะท้อนถึงแนวคิดของ “การก้าวสู่การเป็นศิลปิน” ได้อย่างชัดเจน

สุดท้าย ควรมีการศึกษาความเป็นไปได้ในเชิงก่อสร้าง (Feasibility) และงบประมาณอย่างละเอียดมากขึ้น เพื่อให้โครงการสามารถนำไปพัฒนาและต่อยอดในเชิงปฏิบัติได้จริง ทั้งในด้านโครงสร้าง วัสดุ และระบบอาคาร

โดยรวมแล้ว ข้อเสนอแนะเหล่านี้มุ่งเน้นให้การออกแบบสถาปัตยกรรมมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ทั้งในด้านแนวคิด การใช้งาน เทคโนโลยี และความยั่งยืน เพื่อให้โครงการสามารถตอบสนองต่อผู้ใช้งานและบริบทในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2. ข้อเสนอแนะงานออกแบบสถาปัตยกรรม

จากการศึกษาและพัฒนาแนวคิดการออกแบบสถาปัตยกรรมยั่งยืนในโครงการ “The Idol Academy: ศูนย์ฝึกศิลปินครบวงจร” สามารถเสนอแนะแนวทางเพื่อการพัฒนาในอนาคตได้ดังนี้

ประการแรก ควรมีการพัฒนาแนวคิด Passive Design ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยการวิเคราะห์ทิศทางแสงแดด ลม และสภาพภูมิอากาศอย่างละเอียด เพื่อกำหนดรูปแบบอาคาร ช่องเปิด และองค์ประกอบบังแดด (Shading Devices) ให้สามารถลดความร้อนสะสมและเพิ่มประสิทธิภาพการระบายอากาศตามธรรมชาติได้สูงสุด

ประการที่สอง การใช้พลังงานทดแทน (Renewable Energy) ควรถูกนำมาประยุกต์ใช้เพิ่มเติม เช่น การติดตั้งแผงโซลาร์เซลล์บนหลังคาหรือพื้นที่ที่เหมาะสม รวมถึงการใช้ระบบจัดการพลังงานอัจฉริยะ (Smart Energy Management) เพื่อช่วยลดการใช้พลังงานจากแหล่งภายนอก

ประการที่สาม ควรให้ความสำคัญกับการเลือกใช้วัสดุอย่างยั่งยืน (Sustainable Materials) โดยเลือกวัสดุที่มีผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมต่ำ มีอายุการใช้งานยาวนาน สามารถนำกลับมาใช้ใหม่ได้ หรือเป็นวัสดุท้องถิ่น เพื่อลดพลังงานแฝง (Embodied Energy) และส่งเสริมเศรษฐกิจในพื้นที่

ประการที่สี่ การจัดการน้ำ (Water Management) ควรถูกพัฒนาให้ครบวงจรมากยิ่งขึ้น เช่น การเก็บน้ำฝนมาใช้ การนำน้ำกลับมาใช้ซ้ำ (Greywater Recycling) และการออกแบบภูมิทัศน์ให้ช่วยชะลอน้ำและลดปัญหาน้ำท่วม

ประการที่ห้า ควรเพิ่มพื้นที่สีเขียวและองค์ประกอบทางธรรมชาติ (Green Infrastructure) เช่น สวนแนวตั้ง หลังคาเขียว หรือพื้นที่เปิดโล่ง เพื่อช่วยลดอุณหภูมิ สร้างสภาวะน่าสบาย และส่งเสริมสุขภาวะของผู้ใช้งาน

ประการที่หก การประเมินผลด้านความยั่งยืน (Performance Evaluation) ควรถูกนำมาใช้ เช่น การอ้างอิงมาตรฐานอาคารเขียว หรือการจำลองพลังงานอาคาร (Building Energy Simulation) เพื่อให้สามารถวัดผลและพัฒนาโครงการได้อย่างเป็นรูปธรรม

สุดท้าย ควรมีการบูรณาการแนวคิดความยั่งยืนเข้ากับประสบการณ์เชิงพื้นที่ (Spatial Experience) เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถรับรู้และมีส่วนร่วมกับแนวคิดด้านสิ่งแวดล้อม ไม่เพียงแคในเชิงเทคนิค แต่ยังรวมถึงการสร้างจิตสำนึกด้านความยั่งยืนผ่านการออกแบบ

โดยสรุป ข้อเสนอแนะเหล่านี้มุ่งเน้นการพัฒนาโครงการให้มีความสมดุลทั้งในด้านสิ่งแวดล้อม เทคโนโลยี และการใช้งาน เพื่อให้สถาปัตยกรรมสามารถตอบสนองต่อบริบทปัจจุบันและอนาคตได้อย่างยั่งยืนและมีประสิทธิภาพ

บรรณานุกรม

- 7 Range Studio. *วัสดุอะคูสติก (Acoustic materials)*. สืบค้นเมื่อ 2 พฤศจิกายน 2025, จาก <https://www.7rangestudio.com/17174904/วัสดุอะคูสติก>
- ArchDaily. *Muxikebarri Center of Performing Arts and Music School / LMU Arkitektura*. สืบค้นเมื่อ 2 พฤศจิกายน 2025, จาก <https://www.archdaily.com/932827/muxikebarri-center-of-performing-arts-and-music-school-lmu-arkitektura>
- ArchDaily. (ม.ป.ป.). *Naiipa Art Complex / Stu/D/O Architects*. สืบค้นเมื่อ 2 พฤศจิกายน 2025, จาก <https://www.archdaily.com/895773/naiipa-art-complex-stu-d-o-architects>
- Bareo & Isyss. (2019). *The Acoustic Design ดีไซน์ห้องเก็บเสียง*. Bareo & Isyss Decor Guides. <https://www.bareo-isyss.com/2019/decor-guides/the-acoustic-design-ดีไซน์-ห้องเก็บเสียง>
- DsignSomething. (2017, กุมภาพันธ์ 21). *กับความรู้สึกของผู้ใช้พื้นที่*. DsignSomething. <https://dsignsomething.com/2017/02/21/สีสันทนสถาปัตยกรรม-กับค>
- Faculty of Architecture, Thammasat University. (2022). *การออกแบบศูนย์การเรียนรู้ศิลปะการแสดง*. สมัยสำหรับเยาวชน. วิทยานิพนธ์สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. https://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2022/TU_2022_6416030309_16788_26829.pdf
- Faculty of Architecture, Thammasat University.. *The Development of Creative Performing Space for Youth*. วิทยานิพนธ์สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. https://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2023/TU_2023_6507030093_19292_28877.pdf
- Sightline Commercial Solutions. (ม.ป.ป.). *Maximizing staging flexibility and functionality for*

performance spaces. Sightline Commercial. สืบค้นเมื่อ 2 พฤศจิกายน 2025, จาก <https://www.sightlinecommercial.com/articles/maximizing-staging-flexibility-and-functionality-for-perform>

Silpakorn University Institutional Repository (SUIR). *การออกแบบศูนย์สร้างสรรค์ศิลปะการแสดง*

สำหรับเยาวชนในเขตเมือง. วิทยานิพนธ์ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร.

<https://sure.su.ac.th/xmlui/bitstream/id/6ee01702-19db-4d58-81cb-b48e6316d4e4/Fulltext.pdf?attempt=2>

Wonkaonoi, S. (2020). *การออกแบบศูนย์ศิลปะการแสดงเพื่อชุมชน*. วิทยานิพนธ์ปริญญาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

ภาคผนวก

ภาคผนวก

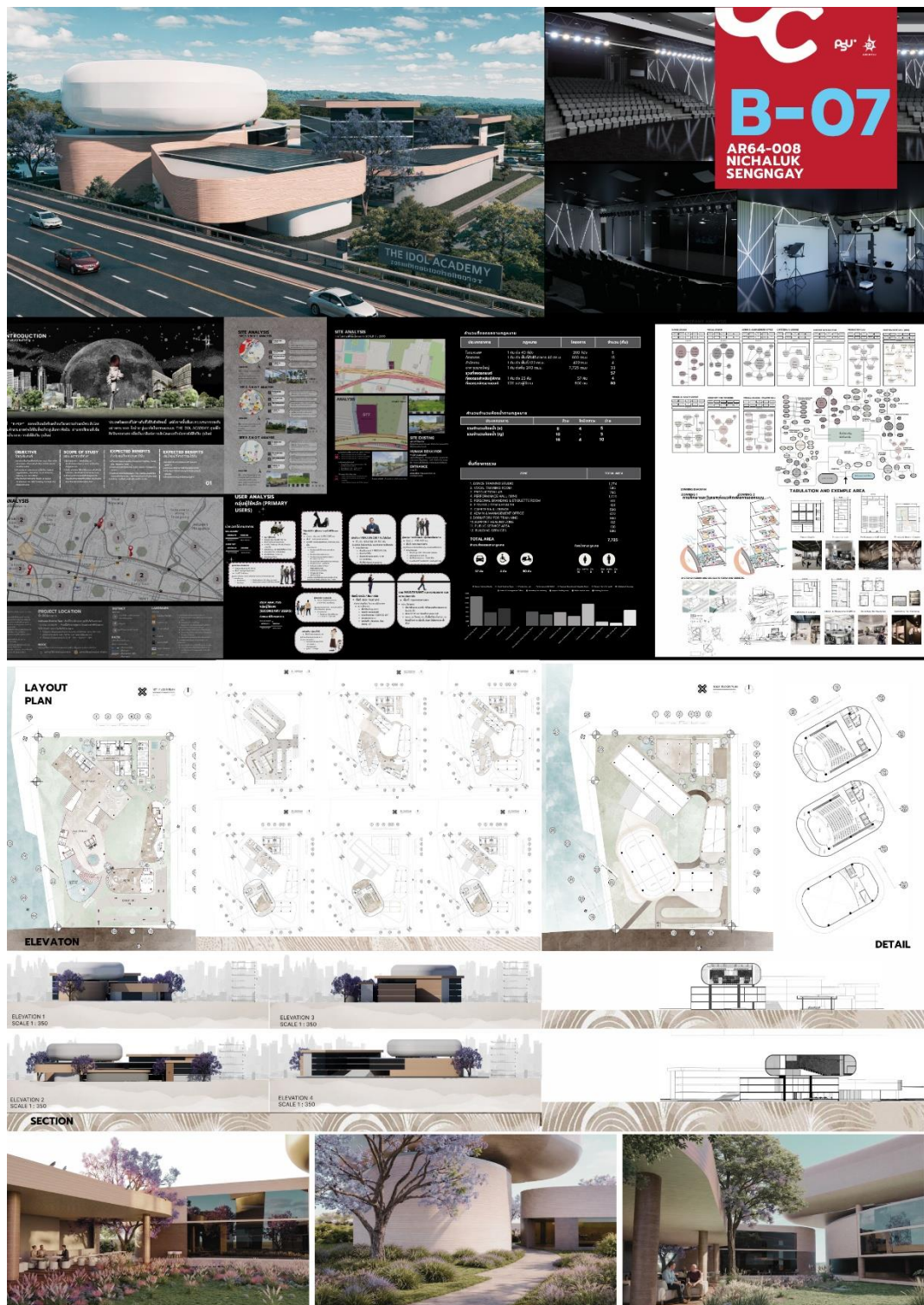
ภาพหุ่นจำลอง โครงการ “The Idol Academy: ศูนย์ฝึกศิลปินครบวงจร”



ภาพที่ 58 ภาพ ภาพหุ่นจำลอง ของโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

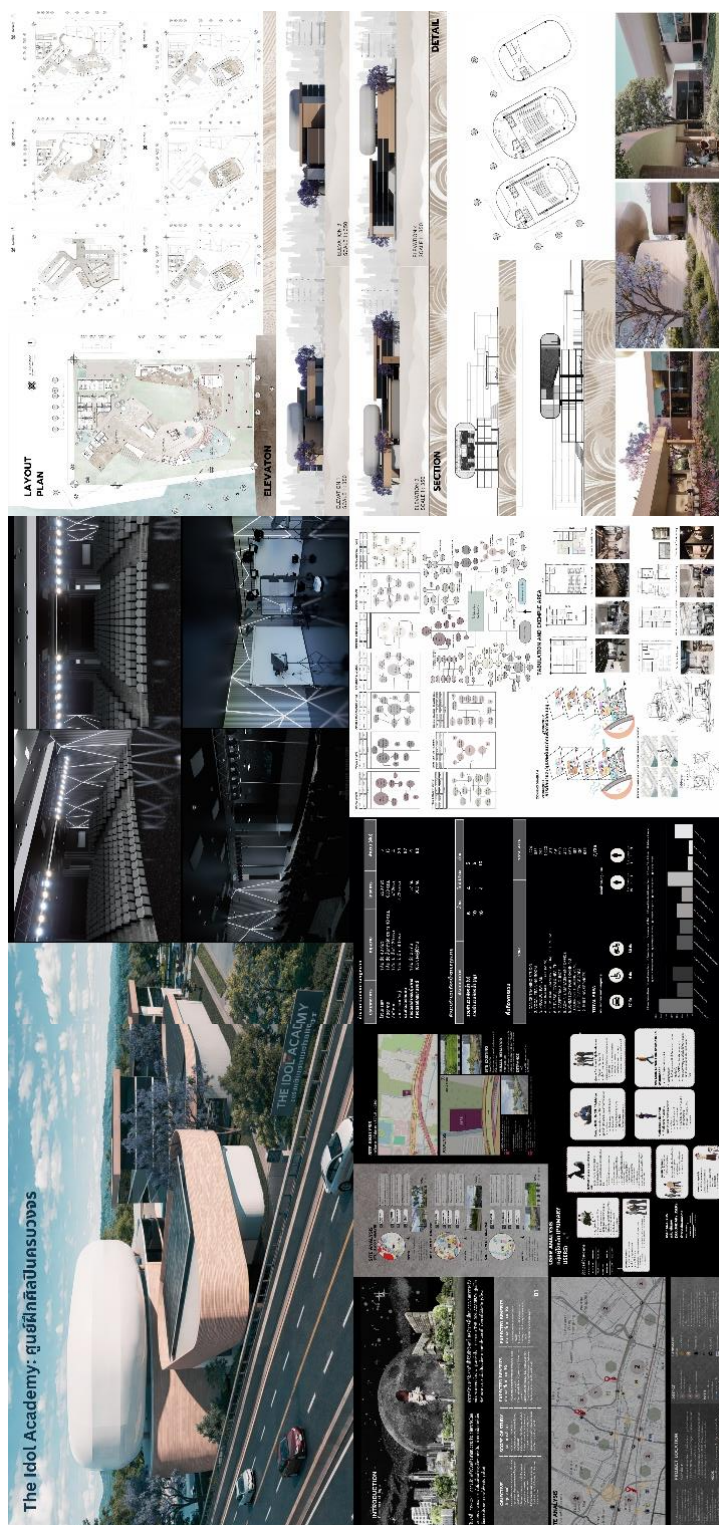
ภาพรวม โครงการ “The Idol Academy: ศูนย์ฝึกศิลปินครบวงจร”



ภาพที่ 59 ภาพรวมของโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ภาพรวม โครงการ “The Idol Academy: ศูนย์ฝึกศิลปินครบวงจร”



ภาพที่ 60 ภาพรวมของโครงการ (แนวนอน)

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ภาพบรรยากาศการนำเสนอโครงการ “The Idol Academy: ศูนย์ฝึกศิลปินครบวงจร”



ภาพที่ 61 ภาพบรรยากาศการนำเสนอโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ภาพกลุ่มตรวจแบบตรวจแบบวิทยานิพนธ์กับอาจารย์ที่ปรึกษา



ภาพที่ 62 ภาพกลุ่มตรวจแบบตรวจแบบวิทยานิพนธ์กับอาจารย์ที่ปรึกษา

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



Magazine



vdo

ประวัติผู้เขียน



ชื่อ-สกุล	นางสาวณิชาลักษณ์ เซ่งง่าย	
รหัสประจำตัวนักศึกษา	6450210008	
วุฒิการศึกษา		
วุฒิ	ชื่อสถาบัน	ปีที่สำเร็จการศึกษา
มัธยมศึกษาตอนต้น	จุฬารักษ์ราชวิทยาลัย ตรัง	2558
มัธยมศึกษาตอนปลาย	โรงเรียนเทศบาล2 (วัดกะพังสุรินทร์)	2561
ประสบการณ์ทำงาน		

ระหว่างศึกษาระดับปริญญาตรีผู้จัดทำได้ฝึกงาน ณ บริษัท ออราเคิล อาคิเทค

แรงบันดาลใจในการทำวิจัยนี้

แรงบันดาลใจของโครงการนี้เริ่มจากการชอบ และให้ความสำคัญกับวงการศิลปินทั้งไทยและต่างประเทศ จึงนำไปสู่การตั้งคำถามว่าสถาปัตยกรรมเป็นแรงขับเคลื่อน และกระตุ้น วงการศิลปินไทยได้หรือไม่