

โครงการ พฤติกรรมและพัฒนาการของเด็ก : อีสปอร์ต เซ็นเตอร์ กรุงเทพ

CHILDREN BEHAVIOR AND DEVELOPMENT

: E-SPORT CENTER BANGKOK

ปรียานันท์ ม่วงทอง

PRIYANAN MUANGTHONG

วิทยานิพนธ์ทางสถาปัตยกรรม
หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาสถาปัตยกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีปทุม
ปีการศึกษา 2560

หัวข้อวิทยานิพนธ์ : พฤติกรรมและพัฒนาการของเด็ก : อีสปอร์ต เซ็นเตอร์ กรุงเทพ
ชื่อนักศึกษา : นางสาว ปรียานันท์ ม่วงทอง อาจารย์ที่ปรึกษา จรรยา ผลประเสริฐ
หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสถาปัตยกรรม
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ปีการศึกษา 2560

บทคัดย่อ

เนื่องจากในสังคมปัจจุบัน มีผู้ที่หลงใหลในเสน่ห์ของการเล่นเกมอยู่เป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะกลุ่มเด็ก และเยาวชน แต่เนื่องจากพฤติกรรมการเล่นเกมแบบเสพติด จึงมีปัญหาก่เกิดขึ้นตามมาหลาย ๆ อย่าง เช่นการไม่เข้าใจของผู้ปกครอง การเรียน การล้าขโมย และปัญหา ด้านสุขภาพ ปัญหาล้วนแล้วแต่เป็นข้อเสียที่เกิดขึ้น ถึงแม้ว่าในปัจจุบันมีภาพของการเล่นเกม เป็นกีฬาแล้วก็ตาม อย่างไรก็ตาม สำหรับอีสปอร์ตก็ยังคงเป็นข้อถกเถียงกันในประเทศไทยว่ามัน เป็นกีฬาหรือเกมกันแน่ จริง ๆ แล้วถ้าเราแยกให้ออกว่านี่เด็กติดเกม กับเด็กที่เล่นเกมเป็นกีฬา ก็จะทำให้เราเห็นภาพที่ชัดเจนขึ้น

จากข้อมูลในปัจจุบัน อุตสาหกรรมเกมเติบโตอย่างรวดเร็ว มีผู้คนสนใจด้านการเล่นเกม มากขึ้น และมีการสนับสนุนจากทางภาครัฐและเอกชน โดยกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬาได้ ประกาศรับรองให้ E-Sport เป็นชนิดกีฬา แม้กระทั่งภาคการศึกษา ก็เริ่มมีการเปิดการเรียนการสอนเพื่อรองรับอุตสาหกรรมเกมที่กำลังจะเติบโตในอนาคตเช่นกัน

คำสำคัญ : อย่างไรก็ตาม เราไม่ได้มีวัตถุประสงค์สร้างคนเพื่อไปเล่นเกม แต่เราอยาก สร้างเด็กเพื่อไปเติมอุตสาหกรรมเกม หรือในอินเทอร์เน็ตออฟมีเดีย ซึ่งเด็กจะเป็นผู้สร้าง มากกว่าผู้ใช้ เพราะว่าการสร้างผู้ใช้ สู้ตายแล้วประเทศไทยไม่ได้อะไรเลย

กิตติกรรมประกาศ

ความสำเร็จของการศึกษาวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ ข้าพเจ้าได้รับการสนับสนุนและความช่วยเหลือ ในการดำเนินงานวิทยานิพนธ์ ทั้งในส่วนภาคการศึกษาข้อมูลและภาคออกแบบจาก บุคคลและหน่วยงาน ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งข้าพเจ้าขอขอบคุณในความเมตตากรุณา ความเสียสละที่มีต่อข้าพเจ้าตลอดเวลาใน การศึกษาออกแบบวิทยานิพนธ์ทางสถาปัตยกรรม จน สำเร็จลุล่วง เป็นผลงานวิทยานิพนธ์การออกแบบ ทางสถาปัตยกรรมที่สมบูรณ์ได้แก่

อาจารย์ จรรยา ผลประเสริฐ	(อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์)
อาจารย์ ชนกพร ไผ่สิทธิกุล	(คณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์)
ผศ. กนกวรรณ อุสันโน	(คณะกรรมการตรวจวิทยานิพนธ์)
บิดา มารดา และ ครอบครัว	
นาย สหพัฒน์ สายบัวโย	
นาย ธนวัฒน์ กุศลสง	
นาย กิติพงศ์ มุงธิสาร	
น.ส. ธาราพร พรหมอาสา	
นักศึกษาสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม รหัสนักศึกษา 59	

หน้า

บทคัดย่อ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญรูป.....	ฎ
สารบัญแผนภูมิ.....	ณ

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ความเป็นมาของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	2
1.3 ขอบเขตของการศึกษาโครงการ.....	2
1.4 องค์ประกอบของโครงการ.....	2
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับของการศึกษาโครงการ.....	3

บทที่ 2 การศึกษาแนวทางและความเป็นไปได้ของโครงการ

2.1 ความเป็นได้ด้านนโยบาย.....	4
2.1.1 ความเป็นมาและข้อมูลการศึกษา.....	4
2.2 ข้อมูลด้านธุรกิจและอุตสาหกรรมเกม.....	5
2.3 ความเป็นไปได้ด้านผู้ใช้โครงการ.....	6
2.4 การสนับสนุนด้านอื่นๆ.....	7

สารบัญ (ต่อ)

2.4.1	ด้านการศึกษา แบบหลักสูตรมาตรฐาน.....	7
2.4.2	มหาวิทยาลัย ที่เปิดทำการสอนอย่างเป็นทางการ.....	8
2.4.3	ให้สิทธิประโยชน์เพื่อสนับสนุนผู้เล่นอื่นๆ ในระบบเดียวกัน.....	9
2.4.4	อนาคตวงการอีสปอร์ต.....	13
2.5	แนวคิดในการออกแบบ และกำหนดเป้าหมายหลักของผู้ใช้โครงการ.....	13
2.5.1	ช่วงวัย 8 – 19ปี.....	14
2.5.2	ช่วงวัย 8 – 13ปี.....	15
2.5.3	ช่วงวัย 14 – 16ปี.....	15
2.5.4	ช่วงวัย 17 – 19ปี.....	15
2.5.5	กลุ่มผู้ใช้งานประจำ (สำหรับนักกีฬา).....	16
2.5.6	กลุ่ม course เรียน.....	16
2.5.7	กลุ่มผู้สนใจ.....	16
2.5.8	กลุ่มผู้เข้าชมการแข่งขัน.....	16
2.6	ทฤษฎีการออกแบบ.....	17
2.7	การจัดองค์ประกอบเพื่อการใช้สอย และการกำหนดพื้นที่ว่าง.....	18
2.7.1	การแสดงออกของระนาบต่อความรู้สึก.....	18
2.7.2	ที่ว่างและสัดส่วน.....	19
2.7.3	ทฤษฎีเกี่ยวกับแสงและการรับรู้แสง.....	19

บทที่ 3 การวิเคราะห์โครงการและกระบวนการทดลอง

3.1 การวิเคราะห์บริบทและทำเลที่ตั้ง..... 21

 3.1.1 อภิปรายบริบทพื้นที่..... 21

 3.1.2 เกณฑ์การพิจารณาการเลือกพื้นที่..... 21

 3.1.3 โครงการประเภทเดียวกัน..... 21

 3.1.4 โครงการประเภทสนับสนุน..... 21

3.2 ลักษณะที่ตั้งโครงการ..... 22

3.3 การวิเคราะห์สภาพพื้นที่..... 24

3.4 การวิเคราะห์สภาพบริบท..... 26

3.5 ประเภทผู้ใช้งานในโครงการ..... 27

 3.5.1 กลุ่มบุคลากร เจ้าหน้าที่ พนักงาน ผู้ใช้โครงการหลัก และผู้ใช้โครงการรอง..... 27

 3.5.2 พื้นที่ใช้สอยอาคาร..... 28

 3.5.3 พื้นที่แสดงส่วนสัมพันธ์..... 39

บทที่ 4

4.1 กำหนดโปรแกรม.....

41

 4.1.1 ลักษณะโครงการและกิจกรรมโครงการ..... 41

 4.1.1.1 กิจกรรมโครงการหลัก..... 41

4.2 แนวคิดการวิเคราะห์ผู้ใช้งาน..... 42

4.3 การนำเสนอและข้อเสนอแนะ..... 43

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

4.3.1 การนาเสนอครั้งที่ 1 (ภาคข้อมูล) 43

4.3.2 การนาเสนอครั้งที่ 2 (ภาคข้อมูล) 45

4.3.2 การนาเสนอครั้งที่ 3 (ภาคข้อมูล) 49

4.3.4 การนาเสนอครั้งที่ 4 (ภาคออกแบบ) 51

4.3.4 การนาเสนอครั้งที่ 5 (ภาคออกแบบ) 53

4.4 แนวความคิดในการออกแบบโครงการ..... 54

4.5 การพัฒนาแบบ (Schematic Design) 55

 4.5.1 รูปแบบการนาเสนอในการออกแบบครั้งที่1..... 55

 4.5.2 รูปแบบการนาเสนอในการออกแบบครั้งที่2..... 58

4.6 การออกแบบครั้งสุดท้าย (Final Design) 59

บทที่ 5

5.1 สรุประบวนการ การออกแบบ..... 70

 บรรณานุกรม..... 71

 ประวัติผู้เข้ยวิทยานิพนธ์..... 72

สารบัญตาราง

ตารางที่
หน้าที่

3.1 พื้นที่ใช้สอย.....	33
4.1 พื้นที่รวม.....	28

สารบัญรูป

รูปที่	หน้าที่
2.1 เกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยม.....	7
2.2 อาชีพ E-SPORTS.....	8
2.3 8 มหาวิทยาลัยในเมืองไทยที่เปิดหลักสูตรสอนพัฒนาเกม.....	9
2.4 10 ประเทศที่มีการสนับสนุนและคลาสอีสปอร์ต.....	11
2.5 การแข่งขัน League of Legends.....	12
2.6 การแข่งขัน DOTA 2 The International.....	12
2.7 การแข่งขัน FIFA WCG 2011.....	13
2.8 การแข่งขัน StarCraft 2Major League Gaming's 2013.....	13
2.9 การแข่งขัน Call of Duty Modern Warfare 3 tournament.....	14
2.10 การแข่งขัน Counter Strike Dreamhack Winter2014.....	14
2.11 ช่วงวัย 8-13ปี (พฤติกรรมในช่วงวัยที่เกิดขึ้น).....	17
2.12 ช่วงวัย 14-16ปี (วัยแห่งการเชื่อมโลก).....	17
2.13 ช่วงวัย 17-19ปี (วัยค้นหาแรงบันดาลใจ).....	18
2.14 Light and shadow architecture.....	23
3.1 แผนที่ฉบับเต็ม รถไฟฟ้า-รถไฟใต้ดิน.....	25
3.2 แผนที่สยาม.....	26
3.3 พื้นที่ SITE.....	28
3.4 ภาพ LAYOUT.....	30

สารบัญญรูป (ต่อ)

รูปที่	
หน้า	
3.5	ถนนบริเวณหน้า SITE กับ สยามสแควร์วัน ด้านทิศเหนือ..... 30
3.6	ถนนด้านหลังSITE ติดกับมหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์ ด้านทิศใต้..... 30
4.1	กลุ่ม USER..... 42
4.2	GENERATION Z..... 44
4.3	แบบบันทึกการตรวจงานวิทยานิพนธ์รายบุคคล (ครั้งที่ 1)..... 44
4.4	พฤติกรรมในการเปลี่ยนแปลงของแต่ละช่วงวัย..... 45
4.5	กลุ่มUser หลัก – กลุ่มพฤติกรรมปกติ..... 45
4.6	กลุ่มUser หลัก – กลุ่มเสี่ยง..... 46
4.7	กลุ่มUser หลัก – กลุ่มควบคุมพฤติกรรม..... 46
4.8	กิจกรรมชนิดต่างๆ..... 46
4.9	แบ่งหมวดหมู่ของกิจกรรม..... 47
4.10	กิจกรรมในการสร้างตัวตน..... 47
4.11	กิจกรรมในการสร้างอาชีพ..... 48
4.12	แบบบันทึกการตรวจงานวิทยานิพนธ์รายบุคคล (ครั้งที่ 2)..... 48
4.13	เกณฑ์การเลือกโครงการ..... 49
4.14	ผลที่ได้รับจากโครงการ..... 50
4.15	แบบบันทึกการตรวจงานวิทยานิพนธ์รายบุคคล (ครั้งที่ 3)..... 50
4.16	กราฟฟิกพื้นที่ใช้สอย และ กราฟฟิกแสดง CONCEPT..... 51
4.17	กราฟฟิก ZONING A และ B..... 51

4.18 แบบบันทึกการตรวจงานวิทยานิพนธ์รายบุคคล (ครั้งที่4 ภาคออกแบบ).....	52
--	----

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	
หน้า	
4.19 แสดง CONCEPT.....	53
4.20 แสดง CIRCULATION.....	53
4.21 แบบบันทึกการตรวจงานวิทยานิพนธ์รายบุคคล (ครั้งที่5 ภาคออกแบบ).....	54
4.22 Schematic Plan ส่วนพื้นที่ ใต้ดิน.....	55
4.23 Schematic Plan ส่วนพื้นที่ระดับดิน.....	55
4.24 Schematic Plan พื้นที่ 1 และ Schematic Plan พื้นที่ 2.....	56
4.25 Schematic Plan พื้นที่ 3.....	56
4.26 Schematic Plan พื้นที่ 5.....	56
4.27 Schematic Plan พื้นที่ 6.....	57
4.28 Schematic Plan พื้นที่ 7.....	57
4.29 CIRCULATION MODEL และรูปแบบ FACADE (ด้านหน้า).....	58
4.30 CIRCULATION MODEL และรูปแบบ FAÇADE (ด้านซ้าย)	58
4.31 CIRCULATION MODEL และรูปแบบ FAÇADE (ด้านขวา)	58
4.32 Final Design.....	59
4.33 ผังพื้นที่ใต้ดิน (ที่จอดรถ)	59
4.34 ผังพื้นที่ใต้ดิน.....	60
4.35 ผังพื้นที่ระดับดิน.....	60
4.36 ผังพื้นที่ 1.....	61

4.37 ผังพื้นที่ชั้น 2.....	61
4.38 ผังพื้นที่ชั้น 3.....	62

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	
หน้า	
4.39 ผังพื้นที่ชั้น 4.....	62
4.40 ผังพื้นที่ชั้น 5.....	63
4.41 ผังพื้นที่ชั้น 6.....	63
4.42 ผังพื้นที่ชั้น 7.....	64
4.43 ผังพื้นที่ชั้น 8.....	64
4.44 แสดงรูปด้าน 1.....	65
4.45 แสดงรูปด้าน 2.....	65
4.46 แสดงรูปด้าน 3.....	65
4.47 แสดงรูปด้าน 4.....	66
4.48 แสดงรูปตัด 1.....	66
4.49 แสดงรูปตัด 2.....	66
4.50 แสดงรูปภาพทัศนียภาพ.....	67
4.51 แสดงรูปภาพทัศนียภาพ.....	67
4.52 แสดงรูปภาพทัศนียภาพ.....	68
4.53 แสดงรูปภาพทัศนียภาพ.....	68
4.54 แสดงหุ่นจำลองภายนอกโครงการ.....	69
4.55 แสดงหุ่นจำลองภายนอกโครงการ.....	69

4.56 แสดงหุ่นจำลองภายนอกโครงการ..... 69

4.57 แสดงหุ่นจำลองภายนอกโครงการ.....70

4.58 แสดงหุ่นจำลองภายนอกโครงการ.....70

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่
หน้า

4.59 แสดงหุ่นจำลองภายในโครงการ.....70

สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิที่	หน้าที่
2.1 การเติบโตของอุตสาหกรรมเกม.....	6
2.2 เกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมสูงสุด.....	7
2.3 SIPA แดงการสำรวจตลาดเกมและแอนิเมชันในไทย.....	9
2.4 กระบวนการ การออกแบบ.....	16
2.5 ผังความคิดการออกแบบ.....	20
3.1 พื้นที่ทั้งหมดของโครงการ.....	32
3.2 พื้นที่ใช้สอย.....	32
3.3 แสดงสัดส่วนพื้นที่.....	38
3.4 ไดอะแกรม แสดงพื้นที่ส่วนนิทรรศการ.....	39
3.5 ไดอะแกรม แสดงส่วนพื้นที่ร้านค้า และส่วนสนับสนุน.....	39
3.6 ไดอะแกรม แสดงส่วนพื้นที่การศึกษา และส่วนพื้นที่สนับสนุน.....	40
3.7 ไดอะแกรม แสดงส่วนพื้นที่นันทนาการ.....	40
4.1 แสดงขั้นตอนการนำเสนอข้อมูล.....	43
4.2 นำเสนอรูปแบบพื้นที่โครงการ.....	49

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาของโครงการ

คนไทยเล่นเกมมากที่สุดในเอเชีย แต่ไม่ใช่ทุกเกมเป็นเกมที่เข้าข่ายอีสปอร์ต ที่ใช้ในการแข่งขันระดับสากลปีที่ผ่านมาตลาดอีสปอร์ตในประเทศไทยมีผู้เล่นมากถึง 1.1 ล้านคน จากการอ้างอิงของ Asus และปีนี้ Acer คาดการณ์เติบโต 30% จากอีสปอร์ต เป็นหนึ่งเกมกีฬาที่ถูกบรรจุให้เป็นการแข่งขันกีฬาชิงเหรียญอย่างเป็นทางการในเอเชียนเกมส์ 2022 และเป็นกีฬาสาธิตในเอเชียนเกมส์ 2018 กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ที่กำลังเป็นที่นิยมทั่วโลก โดยส่วนประกอบหลักๆ ของ E-Sports ไม่ได้แตกต่างจากกีฬาประเภทอื่นๆ ซึ่งประกอบไปด้วยนักกีฬาอุปกรณ์กีฬา (เมาส์, คีย์บอร์ด, หูฟังหรืออื่นๆ) โดยใช้ คอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ชนิดต่างๆ เป็นสนามแข่งขันและใช้โลกของไซเบอร์เป็นโลกแห่งการแข่งขันซึ่งอีสปอร์ตก็ต้องใช้แผนการเล่นรวมถึงทักษะและการฝึกซ้อมอย่างทุ่มเทของนักกีฬาไม่ต่างจากนักกีฬาทั่วไปซึ่งปัจจุบันได้มีทีมกีฬาและการแข่งขันอีสปอร์ตเกิดขึ้นมากมายในระดับโลกเช่น World Cyber Games championship ซึ่งเปรียบได้กับโอลิมปิกของเกมและอื่นๆอีกมากมาย ซึ่งรายการเหล่านี้มีผู้เข้าร่วมการแข่งขันเป็นจำนวนมาก รวมไปถึงเงินรางวัลสำหรับผู้ชนะก็มีมูลค่าสูงมากเช่นกันประเทศไทย กีฬาอีสปอร์ตกำลังได้รับความนิยมสูงขึ้นในปัจจุบันเพราะเป็นกีฬาที่ไม่มีข้อจำกัดเรื่องเพศวัยความแข็งแรงเข้ามาเกี่ยวข้องแต่ใช้ทักษะความสามารถทางด้านสมองมากกว่ากีฬาทั่วไปที่ใช้ร่างกายเป็นหลักแต่ในความคิดเห็นของคนในสังคมกับอีสปอร์ตในปัจจุบันยังมองว่าอีสปอร์ต คือการเล่นเกมมิใช่เพื่อการออกกำลังกายแต่อย่างใดจึงไม่คิดว่าอีสปอร์ตจะเป็นกีฬาได้แต่หลังจากที่หลายๆ ฝ่ายพยายามเดินหน้าผลักดันอีสปอร์ตให้เป็นการแข่งขันกีฬามาได้สักพักใหญ่ๆ ซึ่งก็มีแนวโน้มในทางที่ดีขึ้นเรื่อยๆ และเมื่อวันที่ 27 กรกฎาคม 2560 ผลการประชุมคณะกรรมการการกีฬาแห่งประเทศไทย (บอร์ด กกท.) ครั้งที่ 7/2560 มติเห็นชอบให้ประกาศให้อีสปอร์ตเป็นชนิดกีฬาที่สามารถจดทะเบียนจัดตั้งเป็นสมาคมได้โดยสมาคมที่จะมาจดทะเบียนจัดตั้งจะต้องปฏิบัติให้สอดคล้องกับความเห็นจากหน่วยงานต่างๆ เพื่อให้สามารถกำกับดูแลและเป็นการเปิดโอกาสให้เยาวชนที่มีความสามารถได้เข้ามาแข่งขันในระดับนานาชาติในระดับนานาชาติในนามของประเทศไทยได้อย่างภูมิใจ

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 เพื่อผลักดันวงการกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ในประเทศไทยให้มีความเป็นมืออาชีพ และสร้างวินัยในการเล่นเกมส์ให้สังคมไทยยอมรับและมองการเล่นเกมส์ให้เป็นไปในทางบวก

1.2.2 การศึกษาสถานที่เรียนรู้ และให้ข้อมูลแก่บุคคลที่สนใจในเรื่องของเกมส์ หรือบุคคลที่สนใจเกี่ยวกับการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตและเป็นสถานที่ ให้ทุกคนที่สนใจในด้านเดียวกัน เพื่อมารวมตัวกันแสดงความสามารถและความคิดเห็นต่าง ๆ

1.2.3 การศึกษาเกี่ยวกับกิจกรรมที่จะเกิดขึ้น ให้มีปฏิสัมพันธ์กับพฤติกรรมของผู้ใช้งานในพื้นที่ใช้สอย

1.3 ขอบเขตของการศึกษาโครงการ

1.3.1 ศึกษาพฤติกรรมและอารมณ์ของเด็กและเยาวชนที่เข้าข่ายติดเกมส์เพื่อการออกแบบและการจัดวางพื้นที่ใช้สอยตลอดจนการวางผังโครงการให้มีความสอดคล้องกับพื้นที่ส่วนต่าง ๆ

1.3.2 การศึกษาแนวทางการออกแบบ รูปแบบของที่ว่างที่มีผลต่อทัศนคติของเด็ก

1.3.3 การศึกษาแนวทางการความเป็นไปได้ที่มีผลต่อสังคมในปัจจุบัน

1.3.4 การศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกีฬาอีสปอร์ตเพื่อการออกแบบที่ว่างที่มีผลต่อการเรียนรู้และความสนใจเฉพาะด้าน

1.4 องค์ประกอบของโครงการ

โครงการอีสปอร์ตคาเฟ่ เป็นรูปแบบของสถาบันกวดวิชาประเภทหนึ่งที่มีการเรียนเฉพาะด้านให้คำปรึกษาและให้ความรู้เกี่ยวกับเกมโดยเฉพาะเป็นสถานที่ให้ความรู้แก่บุคคลที่สนใจในเรื่องของเกมส์โดยประกอบส่วนต่างๆของโครงการดังต่อไปนี้

1.4.1 ส่วนของพื้นที่นิทรรศการ

- โถงทางเข้า ส่วนต้อนรับ ประชาสัมพันธ์
- Stadium
- พื้นที่ร้านค้า
- พื้นที่เกมส์ ห้องซ้อม

- Co-working space

- Guest lounge

1.4.2 ส่วนการศึกษาและสนับสนุนวิชาการ

- ส่วนต้อนรับ ประชาสัมพันธ์

- ส่วนธุรการ และ ส่วนสำนักงานทั่วไป

- Studio เรียน

- Studio ฝึกทักษะ

- ห้องประชุม

1.4.3 ส่วนของพื้นที่ด้านใน

- Studio

- ห้องประชุม

- พื้นที่พักผ่อน

- ส่วนบำรุง พื้นฟู

1.4.4 ส่วนบริการ

- ห้องอาหาร

- ส่วนดูแลความสะอาด

- ส่วนรักษาความปลอดภัย

- ส่วนซ่อมบำรุง

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับของการศึกษาโครงการ

1.5.1 ได้เรียนรู้ข้อมูลเกี่ยวกับช่วงอายุของวัยที่มีความสนใจในเรื่องของกีฬาอีสปอร์ต

1.5.2 ได้เรียนรู้ข้อมูลด้านอีสปอร์ต เพื่อนำมาวิเคราะห์เป็นการออกแบบเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานในโครงการ

1.5.3 ได้เรียนรู้ขั้นตอนและผลกระทบที่เคยเกิดขึ้นระหว่างที่กีฬาอีสปอร์ตยังไม่ได้บรรจุเป็นกีฬา ผลกระทบที่มีต่อสังคม และเศรษฐกิจเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกมส์

1.5.4 เป็นข้อมูลที่อาจจะเป็นสัญลักษณ์ของโครงการเริ่มต้นในการเป็นโครงการแรกที่จะเกิดขึ้นในอนาคต

บทที่ 2

การศึกษาแนวทางและความเป็นไปได้ของโครงการ

อคาเดมี่ สถานที่ใช้สำหรับการเรียนรู้และฝึกอบรม แต่ความหมายโดยแท้จริง คือพื้นที่สำหรับคนที่มุ่งความสนใจในเรื่องศิลปะ วรรณคดี ดนตรี และวิทยาศาสตร์ คือ กลุ่มคนที่มาร่วมตัวกันเพื่ออภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทั้งความรู้และทักษะ (อคาเดมี่แห่งแรกสุดคือโรงเรียนที่นักปราชญ์ชาวกรีกโบราณเพลโต (Plato) เป็นครูสอนในช่วงศตวรรษที่ ๔ ก่อนคริสตกาล) เพื่อสนองต่อการทำงานในองค์กรเป็นการพัฒนาทั้งองค์กรและบุคลากร บางแห่งก็ใช้คำว่า Training Center คือศูนย์การเรียนรู้ขององค์กร ศูนย์ฝึกอบรม , โรงเรียน , วิทยาลัย , สภา , สำนัก , เป็นต้น เป็นต้น เป็นลักษณะวิชา ซึ่งคงแก่การเรียนรู้นั้นไว้

2.1 ความเป็นไปได้ด้านนโยบาย

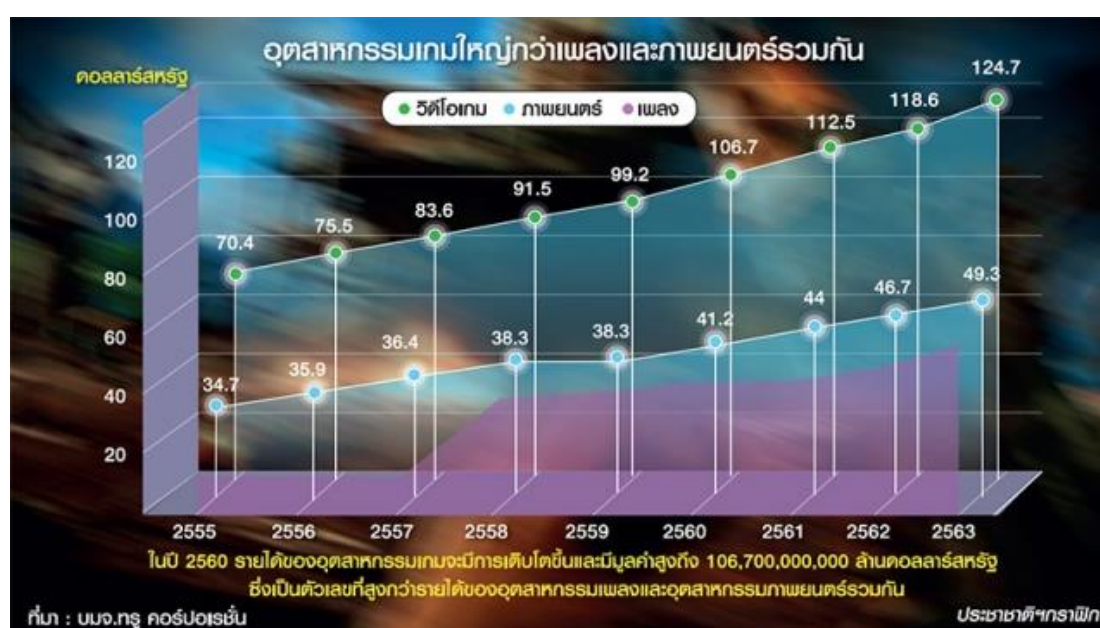
2.1.1 ความเป็นมาและข้อมูลด้านการศึกษา

ท่ามกลางสภาพเศรษฐกิจของทั้งในและต่างประเทศโดยรวมที่ชะลอตัว ทว่า สำหรับตลาดเกมแล้วกลับเติบโตได้ดี เหตุผลเกิดจากไลฟ์สไตล์คนยุคใหม่มีความต้องการความบันเทิงเพื่อผ่อนคลายความเครียด ซึ่งการเล่นเกมนับเป็นความบันเทิงที่จับต้องได้ง่าย ใกล้เคียง ความนิยมจึงเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ยกตัวอย่างเช่น ในอดีตหลายเกมจะถูกสร้างมาจากภาพยนตร์เรื่องดังของฮอลลีวูด แต่ปัจจุบันกลับมาเป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูดหลายเรื่องสร้างมาจากเกมยอดฮิตสุดคลั่งกับพฤติกรรมผู้เล่นเกมในเมืองไทย แต่การเล่นเกมในปัจจุบันยังมีผลกระทบในด้านลบที่เกิดขึ้น เกิดจากการติดเกมของเด็กในปัจจุบัน สาเหตุอาจจะมาจากครอบครัวที่ไม่มีเวลาดูแลคนในครอบครัว ทำให้เด็กที่มีภูมิคุ้มกันในสังคมไม่ดีพอ อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อปัญหาด้านพฤติกรรมที่รุนแรง นอกจากนี้ปัญหาด้านเทคโนโลยีในสังคมในปัจจุบันทำให้เด็กเกิดการเลียนแบบพฤติกรรมมากขึ้นจนแยกแยะไม่ออก ระหว่างโลกเสมือนหรือโลกความเป็นจริง เห็นได้จากการจัดกิจกรรมแต่งคอสเพลย์ตามตัวละครในเกม เหล่านี้แสดงให้เห็นถึงความต้องการเทคโนโลยีความสุขแบบที่ไม่ต้องพึ่งพาคนในครอบครัว จึงทำให้ในปัจจุบันมีเด็กที่ติดเกมส์มากขึ้น และหน่วยงานในการให้คำปรึกษาที่ตรงกับความต้องการยังมีไม่เพียงพอต่อความต้องการของผู้ปกครอง อีกทั้งในปัจจุบันกระแสเรื่องเกมส์ยังเป็นตัวกระตุ้นด้านเศรษฐกิจและเงินรางวัลที่

เป็นแรงจูงใจ ที่มีเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ จึงทำให้เด็กบางกลุ่มหันมาสนใจในเรื่องของการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตหรือการเป็นเกมเมอร์ และในปัจจุบันมีการจัดการแข่งขันในระดับนานาชาติมากขึ้น รวมไปถึงการจัดการแข่งขันภายในประเทศไทยด้วยและสถานที่จัดการแข่งขันที่ยอดฮิตก็คือในกรุงเทพเพราะกรุงเทพเป็นศูนย์กลางแหล่งการค้าศักยภาพด้านการลงทุนการคมนาคมที่ดีที่สุดในประเทศไทย เป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีที่ทันสมัยในปัจจุบัน

2.2 ข้อมูลด้านธุรกิจและอุตสาหกรรมเกม

ผลสำรวจจากธุรกิจเกม ที่มีประชากรเล่นเกมในประเทศไทยมากถึง 10 ล้านคน มูลค่า



ตลาดเกมทั่วโลกปีที่แล้วอยู่ 90,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ แบ่งเป็นเกมพีซี 50-60% ขณะที่เกมโมบายจะโตเร็วกว่า โดยปัจจุบันตลาดเกมที่ใหญ่ที่สุดในโลก คือ ประเทศจีน มีมูลค่าตลาด 24,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ อันดับ 2 เป็นประเทศอเมริกา ส่วนไทยติดท็อป 20 ของโลก

แผนภูมิที่ 2.1 การเติบโตของอุตสาหกรรมเกม

ที่มา : ประชาชาติธุรกิจ ไอซีที, www.prachachat.net

ดังนั้นเชื่อว่าตลาดเกมไทยยังโตได้อีกมาก โดยระบบนิเวศของตลาดเกมมิ่งและอีสปอร์ตในไทยค่อนข้างสมบูรณ์ มีผู้เล่นหน้าใหม่เห็นว่าตลาดไทยเป็นตลาดที่ใหญ่และมีความสำคัญจึงเริ่มนำเกมเข้ามาทำมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากผู้ผลิตอุปกรณ์เข้ามาทำตลาดเกม รวมถึงสถาบันการศึกษา มีเปิดสอนวิชาเกี่ยวกับการสร้างเกม แต่อีกปัจจัยที่จะทำให้ตลาดโตอีกมากคือภาครัฐและผู้ปกครอง หากมองวงการเกมดีขึ้น ก็จะเกิดการผลักดันให้ตลาดเกมไทยโตขึ้น และ

ปัจจุบันมีการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต ไม่ใช่แค่ในระดับโปร แต่เริ่มตั้งแต่ระดับมือสมัครเล่น และสนับสนุนนักกีฬาอีสปอร์ตในด้านต่างๆ ทั้งสอนการวางตัวให้ดี มีพฤติกรรมที่เหมาะสม เนื่องจากมีกลุ่มผู้ชมที่ติดตามและมองเป็นตัวอย่าง จึงมีหลายฝ่ายพยายามช่วยเรื่องการสร้างภาพลักษณ์ที่ดี และชักชวนคนให้มาเรียนด้านนี้มากขึ้น และในปัจจุบันตลาดเกมที่ใหญ่ที่สุดในโลกอย่างจีนยังให้การสนับสนุนด้านเกมโดยถ่ายทอดสดการแข่งขันเกมผ่านโทรทัศน์ด้วย และจากการเก็บสถิติของจีนพบว่า ช่วงอายุ 18-25 ปี คือช่วงที่นักกีฬาอีสปอร์ตแสดงประสิทธิภาพสูงที่สุด เพราะร่างกายมีการตอบสนองค่อนข้างเร็ว โดยเฉพาะเรื่องการตัดสินใจที่เป็นเรื่องสำคัญ ดังนั้นหากผู้เล่นเกมชาวไทยได้รับการสนับสนุนตั้งแต่อายุ 12-13ปี อาจมีโอกาสติดระดับโลกได้ ซึ่งนอกจากเป็นนักกีฬาแล้ว ยังหารายได้ทางอื่นได้ เช่น คอนเทนต์เอดิเตอร์ เขียนข่าวเกม, ทรिकการเล่น และสตรีมเมอร์ถ่ายทอดสดการเล่นของตนเองอีกด้วย

2.3 ความเป็นไปได้ด้านผู้ใช้โครงการ

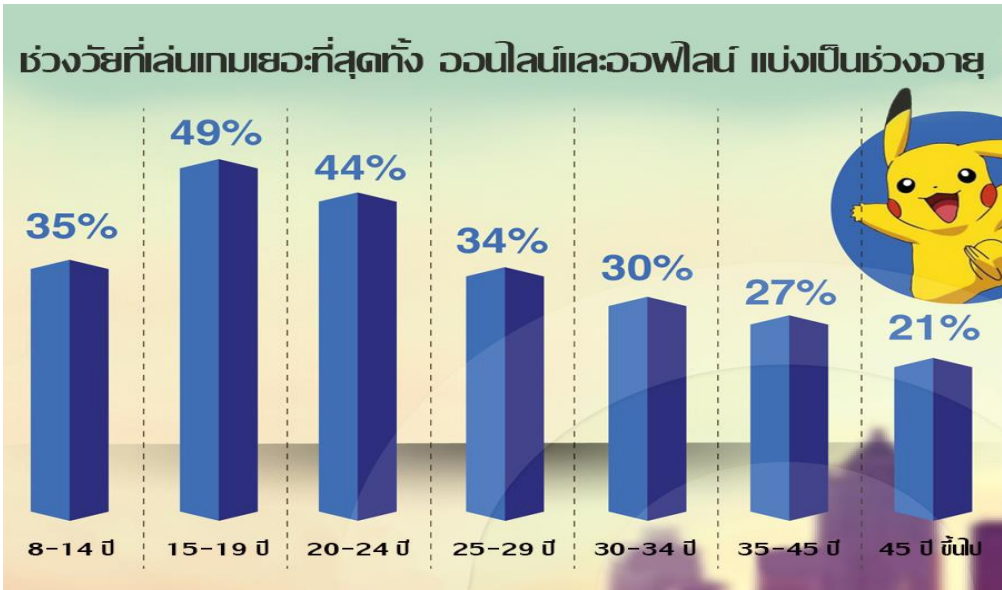
ในโลกปัจจุบันสินค้าเกมกลายเป็นสินค้ากระแสหลักไปแล้ว เพราะกระแสออนไลน์ ทำให้มีเกมเมอร์เพิ่มขึ้นถึง 2.6 พันล้านคนเทียบกับปี 1995 ที่มีแค่ 100 ล้านคน เกมในตอนนี้เน้น E-Sport ทำให้เกมเมอร์มีผู้หญิงและวัยสูงอายุมากขึ้น และอุตสาหกรรมเกมมีรายได้เป็นแสนล้านเหรียญในปี 2016 และมีที่ทำว่าจะโตขึ้นเรื่อยๆ จากผลสำรวจบอกว่าวัยรุ่นในประเทศไทยช่วงอายุ 15-19 ปี เล่นเกมมากที่สุดในประเทศสูงถึง 49% รองลงมาคือวัยมหาลัยอายุ 20-24 ปีอยู่ที่ 44% ตามมาด้วยวัยเด็ก ช่วงอายุ 8-14 ปี อยู่ที่ 35% วัยทำงาน 25-29 ปีอยู่ที่ 34% เห็นได้ชัดเลยว่าวัยทำงาน และวัยผู้ใหญ่เริ่มมีเปอร์เซ็นต์ในการเล่นเกมนมากขึ้นเนื่องจากการเข้าถึงเกมง่ายขึ้น เพราะทุกคนแทบจะใช้ Smart Phone กันหมดแล้ว

แผนภูมิที่ 2.2 เกมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมสูงสุด

ที่มา : ชาวประชาสัมพันธ์โดย Marketeer partner@extreme.co.th

2.4 การสนับสนุนด้านอื่นๆ

ระบบการศึกษาและสร้างบุคลากรสำหรับธุรกิจเกม



นับวันวงการ e-sports ในประเทศไทยเริ่มก้าวหน้าขึ้นเรื่อยๆ และเน้นหนักลงไปทำ ความเข้าใจกับสายงานและอาชีพต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับวงการอีสปอร์ต ยกตัวอย่างเช่น นักกีฬา โด้ซ ,ผู้จัดการทีม ,ผู้จัดการแข่งขัน ,กรรมการ ,นักพากษ์ ,ผู้ดูแลเกม (Game Master) เป็นต้น





ภาพที่ 2.2 อาชีพ E-sport



ที่มา : www.AdmissionPremium.com

จากการสำรวจ เก็บข้อมูล SIPA จึงคาดการณ์มูลค่าตลาดเกมและแอนิเมชันออกมา โดย คาดว่าอุตสาหกรรมแอนิเมชันจะเติบโตร้อยละ 2.8 ในปี 2559 และจะเติบโตเพิ่มขึ้นร้อยละ 5.0 ในปี 2560 ส่วนอุตสาหกรรมเกมคาดว่าจะเติบโตร้อยละ 9.5 ในปี 2559 และเติบโตเพิ่มขึ้นถึง ร้อยละ 22.3 ในปี 2560สิ่งที่ SIPA อยากเห็น นำเข้าน้อยลง สร้างผู้ผลิตที่มี IP ของตัวเองให้มากขึ้นSIPA สำรวจโดยอาศัยความร่วมมือจากหลายภาคส่วน เช่น สมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชัน และคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ไทย (TACGA) และสมาคมดิจิทัลคอนเทนต์ไทย (DCAT) สมาคมธุรกิจบางกอกเอเชียเอ็มซีกราฟ (BASA) สมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกมไทย (TGA) ข้อเสนอ เน้นหนักไปที่นโยบายรัฐควรส่งเสริมให้เกิดบุคลากรด้านนี้ เพราะเป็นตลาดที่ยังมีการ เจริญเติบโตได้อีกมาก ควรสนับสนุนให้เกิดกองทุน Co-production ที่เปิดให้นักทำคอนเทนต์ ไทยได้มีโอกาสร่วมงานกับคนเก่งในต่างประเทศ ทั้งเกาหลีใต้ มาเลเซีย เป็นต้น

การคาดการณ์มูลค่าตลาดแอนิเมชัน ปี 2558-2560

		ปี 2558	ปี 2559 ^f	ปี 2560 ^f หน่วย: ล้านบาท	
	ผู้ผลิตที่มีทรัพย์สินทางปัญญาเป็นของตนเอง	601.2 ล้านบาท	123.9%	10.9%	13.1%
	ผู้รับจ้างผลิตงานแอนิเมชัน	968.3 ล้านบาท	-18.5%	1.8%	8.2%
	ผู้จัดจำหน่าย ผู้นำเข้า ผู้ดูแลสิทธิ์	2,281.6 ล้านบาท	11.4%	1.1%	1.3%
	มูลค่ารวม	3,851.1 ล้านบาท	9.9%	2.8%	5.0%

f คาดการณ์มูลค่า

แผนภูมิที่ 2.3 SIPA แลกงการสำรวจตลาดเกมและแอนิเมชันในไทย

ที่มา : sunnywalker's blog

2.4.1 มหาวิทยาลัย ที่เปิดทำการสอนอย่างเป็นทางการ มีทั้งหมด 8 มหาวิทยาลัย
ในเมืองไทยที่เปิดหลักสูตรสอนพัฒนาเกม ตัวอย่างเช่น



ภาพที่ 2.3 8 มหาวิทยาลัยในเมืองไทยที่เปิดหลักสูตรสอนพัฒนาเกม

ที่มา : ภาพจาก pr.kmutt โดยเว็บไซต์ mango zero

1. มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต (หลักสูตรที่เน้นการเรียนการสอนด้านการออกแบบมัลติมีเดีย)
2. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต คณะศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบเชิงโต้ตอบและการพัฒนาเกม (เน้นการเรียนการสอนเรื่องการออกแบบ)
3. สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะเทคโนโลยีสารสนเทศสาขาการพัฒนาสื่อประสม และเกม (หลักสูตรเกมโดยตรง)
4. มหาวิทยาลัยศรีปทุม คณะศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (สอนเกี่ยวกับการออกแบบเกมและการออกแบบกราฟฟิก) หลักสูตรการออกแบบอินเทอร์เน็ตแอกทีฟ และเกม)
5. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม หลักสูตรเกมและอินเทอร์เน็ตแอกทีฟ (เพื่อผลิตบุคลากรที่มีความสามารถในการผลิตเกม หรือสื่ออินเทอร์เน็ตแอกทีฟ)
6. มหาวิทยาลัยรังสิต คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกม มัลติมีเดียหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต (หลักสูตรที่สร้างขึ้นมาสร้างบุคลากรป้อนเข้าสู่วงการพัฒนาอุตสาหกรรมเกม)
7. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี คณะวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย (ด้านการออกแบบสื่อ และเทคโนโลยีด้านมัลติมีเดีย)
8. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี หลักสูตรเทคโนโลยีดิจิทัลแนวสร้างสรรค์ และหลักสูตรการออกแบบเชิงนวัตกรรมดิจิทัล (หลักสูตรนานาชาติ)

ตัวอย่างเช่น มหาวิทยาลัยศรีปทุม คณะดิจิทัลมีเดีย เตรียมเปิดสอนหลักสูตร Esports เต็มรูปแบบ 10 รายวิชาที่จะเปิดสอน หลักสูตรอีสปอร์ตไม่ได้มุ่งเน้นการสอนเล่นเกมแต่เป็นการสอนบริหารจัดการต่างๆ

- พื้นฐานสำหรับนักกีฬาอีสปอร์ต , การจัดการกีฬาอีสปอร์ต
- หลักการแคสดี้ง
- การออกแบบสร้างสรรค์คอนเทนต์
- การจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต
- ผู้จัดการจำหน่ายและให้บริการเกม ,การจัดการธุรกิจเกม
- การตลาดและประชาสัมพันธ์สำหรับเกม
- การจัดการงานเกม การวางแผนและการดำเนินงานเกม

แผนการในอนาคต : สำหรับคนที่เข้าไปเรียนแล้วกัลดงาน เพจ Neolution E-Sport นี้ โอลูชั่น อีสปอร์ต สโมสรกีฬาที่ก่อตั้งโดยบริษัทนี้โอลูชั่น ขอรับนักศึกษาที่จบมาทั้งหมด นอกจากนี้คณะดิจิทัลมีเดียยังมีการจัดการแข่งขันเกม Minecraft ชิงทุนเรียนปริญญาตรีฟรี 4 ปี



ภาพที่ 2.4 10 ประเทศที่มีการสนับสนุนและคลาสอีสปอร์ต

ที่มา : ONLINE, WORLD E-SPORTS

10 ประเทศที่มีการสนับสนุนและมีคลาสเรียนอีสปอร์ต ตัวอย่างเช่น

ประเทศจีน, ประเทศมาเลเซีย, ประเทศญี่ปุ่น, ประเทศนอร์เวย์, ประเทศเกาหลี, ประเทศอเมริกา, ประเทศฝรั่งเศส, ประเทศไทย, ประเทศฟิลิปปินส์, ประเทศสวีเดน

การแข่งขันอีสปอร์ตในประเทศไทยและในระดับโลก เผยตัวเลขจากการรวบรวมทัวร์นาเมนต์จากทั่วทุกมุมโลกที่เป็น Official จากหลายๆเกมที่มีการแข่งขันอีสปอร์ต ที่ผ่านๆมา ซึ่งรวมๆแล้วเม็ดเงินทั้งหมดอยู่ที่ประมาณ 191 ล้านดอลลาร์สหรัฐ หรือประมาณ 6,700 ล้านบาท ไทย แถมตัวเลขนี้ยังเป็นเพียงตัวเลขจากทัวร์นาเมนต์ยักษ์ไม่นับรวมตัวอื่นๆเล็กน้อยอีกด้วย ดังนั้นการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต ไม่ใช่สำหรับทุกเกมส์ที่จะนับเป็นกีฬาอีสปอร์ต ยกตัวอย่างเช่น การบรรจุอีสปอร์ตเป็นหนึ่งในกีฬา แห่งเอเชียนเกมส์ปี 2018 และ 2022 การแข่งขัน อีสปอร์ตในเอเชียนเกมส์จะเริ่มครั้งแรกในปี 2018 ที่จะจัดในกรุงจาการ์ตา ประเทศอินโดนีเซีย โดยจะจัดในรูปแบบของการแข่งขันกีฬาสาริต เพื่อให้ผู้คนเห็นและเข้าใจในกีฬาชนิดนี้ก่อน และจะจัดอย่างเต็มรูปแบบในปี 2022 ที่หางโจว ประเทศจีน ส่วนประเภทของเกมที่จะใช้แข่งขันในงานแน่ ก็จะเป็นเกม Fifa 2017 และคาดว่าน่าจะมีเกม ประเภท MOBA อย่าง Dota หรือ League of Legend เหล่านี้ล้วนเป็นเกมที่มีคนสนใจมากที่สุด และอีกหลายๆประเภทที่มีการจัดการแข่งขันในระดับทัวร์นาเมนต์ใหญ่ ยกตัวอย่างดังนี้

อันดับเกมที่มีการแข่งขัน **E-Sports** มากที่สุด

1. League of Legends



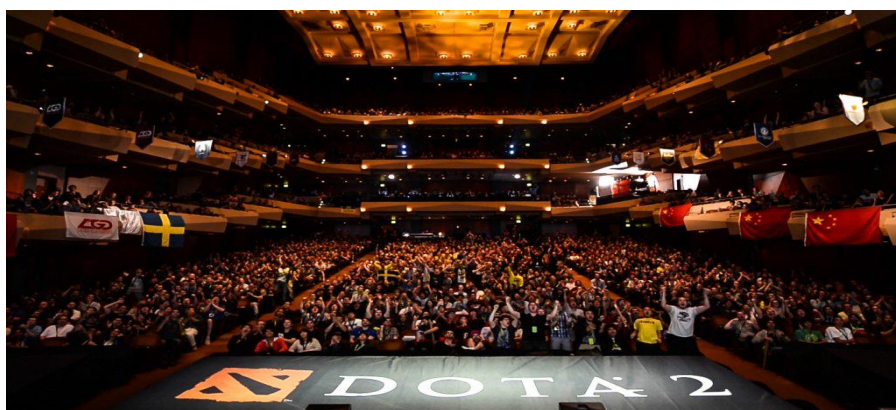
ภาพที่ 2.5 : การแข่งขัน League of Legends

ที่มา : League of Legends Season 3 World Championship

จำนวนรายการการแข่งขัน : 7,565 รายการ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน : 578,730 คน

League of Legends เป็นเกมที่ได้ชื่อว่ามีรายการการแข่งขันที่ยิ่งใหญ่ติดอันดับโลก เกมนี้ในประเทศไทยก็มีคนเล่นมากน่าจะติดระดับต้นๆของประเทศเลย ซึ่งทาง Garena Thailand ก็มีการจัดการและกิจกรรมอย่างต่อเนื่องจนมีทีม E-Sports ในประเทศไทยหลายทีมให้ความสนใจและเข้าร่วมการแข่งขันชิงเงินรางวัลมากมาย

2. DOTA 2



ภาพที่

2.6 : การ

แข่งขัน The International

ที่มา : The International

จำนวนรายการการแข่งขัน : 5,012 รายการ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน : 327,090 คน

DOTA2 ถึงแม้การแข่งขันจะไม่ได้ชัดเจนเท่า League of Legends แต่ก็มีการแข่งขันอย่าง The International ที่ทั่วโลกต้องตาลุกวาวกับเงินรางวัลที่จะทำให้คุณกลายเป็นเศรษฐีเงินล้านได้ในทันทีที่ชนะการแข่งขัน

3. FIFA



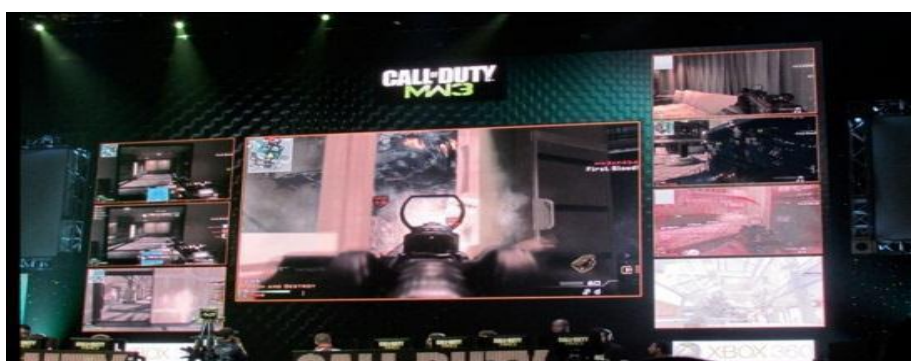
ภาพที่ 2.7 : การแข่งขัน FIFA

ที่มา : WCG 2011

จำนวนรายการการแข่งขัน : 4,919 รายการ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน : 68,604 คน

FIFA เกมฟุตบอลที่ได้รับความนิยมในเวทีการแข่งขันเกมฟุตบอลระดับโลกในอดีตโดยก่อน ที่มีรายการการแข่งขันที่ผู้เล่นได้ฝึกฝีมือและรอฟาดแข่งกันในงาน World Cyber Games ก่อนที่จะร่วงโรยลงไปในปี 2013 ที่ผ่านมา

4 StarCraft 2



ภาพที่

2.8 :

การแข่งขัน StarCraft 2

ที่มา : Major League Gaming's 2013 Winter Championship

จำนวนรายการการแข่งขัน : 3,104 รายการ จำนวนผู้เข้าแข่งขัน : 39,067 คน

StarCraft ภาคแรกถือเป็นเกมที่มีการแข่งขันสูงมากเมื่อครั้งในอดีตจนกระทั่งมีการเปิดตัวเกม StarCraft2 และพยายามผลักดันการแข่งขันในประเทศเกาหลีใต้ให้เป็นระบบลีกมืออาชีพ มีการจัดการผู้เล่น มีการแบ่งระดับถ่ายทอดสดออกทีวีและอีกหลายสิ่งมากมายซึ่งก็ยังคงถือได้ว่าการแข่งขัน StarCraft 2 บนเวทีโลกนั้นยังอยู่ในสถานะที่น่าพึงพอใจ

5 Call of Duty



ภาพที่ 2.9 : การแข่งขัน Call of Duty

ที่มา : Modern Warfare 3 tournament

จำนวนรายการการแข่งขัน : 2,263 รายการ , จำนวนผู้เข้าแข่งขัน : 63,988 คน

Call of Duty ได้พยายามผลักดันให้เกมตระกูล Call of Duty เป็นมากกว่าสื่อบันเทิงวิดีโอเกมส์แต่ต้องการให้มันเป็นเหมือนกับวัฒนธรรมการเล่นเกมของอเมริกันชน ดังนั้นจึงมีการจัดการแข่งขันเพื่อสร้างมูลค่าของเกมให้มากยิ่งขึ้นโดยเข้าร่วมวงการ E-Sports ในปัจจุบัน เกม Call of Duty มีการแข่งขันในประเทศอย่างอเมริกาด้วยจำนวนที่สูงมากจนแทบจะเรียกได้ว่าเหล่าผู้เล่นเกม Call of Duty ได้ผันตัวเองจากการเล่นเกมฆ่าเวลามาเป็นการแข่งขันชิงเงินรางวัลหลายล้านเลยทีเดียวซึ่งทีมดังอย่าง OpTic Gaming ที่ได้รวมตัวมาก่อนกาลนับตั้งแต่ Call of Duty 4: Modern Warfare ก็ได้คว้าแชมป์และรับเงินรางวัลไปมากมาย

6 Counter Strike

Counter Strike เกมยิงสุดคลาสสิกที่ไม่พลาดที่จะติดโผสิบอันดับเกมที่มีการแข่งขัน E-Sports มากที่สุดด้วยเช่นกันเป็นเกมที่มีผู้ให้ความสนใจทั่วโลกและมีการแข่งขันที่น่าเสนอได้ น่าสนใจเอามากอย่าง Inter Extreme Master และ Dream Hack



ภาพที่ 2.10 : การแข่งขัน Counter Strike

ที่มา : Dreamhack Winter 2014

จำนวนรายการการแข่งขัน : 1,411 รายการ , จำนวนผู้เข้าแข่งขัน : 68,155 คน

2.4.2 อนาคตวงการอีสปอร์ต

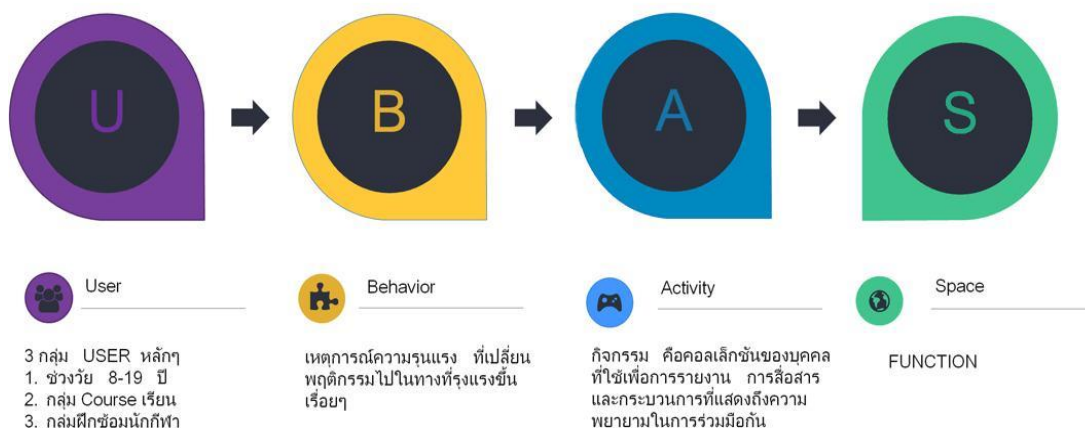
ปัจจัยสำคัญในการสนับสนุนและผลักดันอนาคตของนักกีฬาอีสปอร์ต คือการสนับสนุนจากภาครัฐและภาคเอกชน นอกจากนี้ยังต้องอาศัยความเข้าใจและการสนับสนุนจากผู้ปกครองและสถาบันการศึกษา ในการส่งเสริมศักยภาพเยาวชน และปรับเปลี่ยนมุมมองทางสังคมที่วิพากษ์วิจารณ์ถึงเด็กไทยที่ฝึกฝนทักษะการเล่นเกมน่าเป็นเพียง “เด็กติดเกม” ด้วยการผลักดันความสามารถพิเศษนี้ให้กลายเป็นเส้นทางการสร้างชื่อเสียงและอาชีพแก่เยาวชนไทยได้ในระยะยาว การแข่งขันอีสปอร์ตไม่ใช่การสนับสนุนให้เด็กไทยติดเกมส์ แต่ความมุ่งหวังเป็นการส่งเสริมกีฬาประเภทหนึ่งที่สามารถสร้างทักษะในการคิดอย่างเป็นระบบและมีแบบแผน ทีมอีสปอร์ตจะต้องผ่านการซ้อมอย่างมีวินัยและเป็นกิจวัตรในขณะเดียวกันก็ต้องจัดสรรแบ่งเวลาไม่ให้กระทบเรื่องการเรียนหรือการทำงาน

2.5 แนวคิดในการออกแบบ และกำหนดเป้าหมายหลักของผู้ใช้โครงการ

เป้าหมายหลักของผู้ใช้โครงการเป็นผู้ที่มีความสนใจด้านเกม คือเด็กและเยาวชน ในปัจจุบันในสังคมยังมองการเล่นเกมน่าเป็นด้านลบ ถึงแม้ว่าจะมีการรองรับเป็นกีฬาแล้วก็ตาม แต่ก็ยังไม่มีสิ่งอำนวยความสะดวกอย่างเป็นทางการ จึงเป็นที่มาของความสนใจในโครงการอีสปอร์ต อคาเดมี่ เพื่อการเผยแพร่ E-Sport และการพัฒนาเด็กและเยาวชน เพราะจากที่พบว่านักกีฬาอีสปอร์ตจะอยู่ใน ช่วงอายุ 18-25 ปี คือช่วงที่นักกีฬาแสดงประสิทธิภาพสูงที่สุด เพราะร่างกายมี

การตอบสนองค่อนข้างเร็ว โดยเฉพาะเรื่องการตัดสินใจที่เป็นเรื่องสำคัญ จึงต้องมีการสร้างการเรียนรู้ และทักษะในการเล่น รวมไปถึงการสร้างวินัยของตัวนักกีฬา ดังนั้นหากผู้เล่นเกมได้รับการสนับสนุนตั้งแต่อายุ 12-18 ปี อาจมีโอกาสดีระดับโลกได้

 กระบวนการ การออกแบบ



แผนภูมิที่ 2.4 : กระบวนการ การออกแบบ

2.5.1 ช่วงวัย 8-19 ปี

แบ่งช่วงวัยออกเป็น 3 ช่วงวัย ที่มีพฤติกรรมในการแสดงออกที่ชัดที่สุด

- เอกลักษณ์ (identity) วัยรุ่นจะเริ่มแสดงออกถึงสิ่งตนเองชอบและสิ่งที่ตัวเองถนัด ซึ่งจะแสดงถึงความเป็นตัวตนของเขาที่โดดเด่น
- ภาพลักษณ์ของตนเอง (self image) คือการมองภาพของตัวเองในด้านต่างๆ ได้แก่ หน้าตา และรูปร่าง วัยรุ่นจะสนใจหรือให้เวลาเกี่ยวกับรูปร่าง ผิวพรรณมากกว่าวัยอื่นๆ ถ้าตัวมีข้อด้อยกว่าคนอื่นก็จะเกิดความอับอาย
- การได้รับการยอมรับจากผู้อื่น (acceptance) วัยนี้ต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อนอย่างมากการได้รับการยอมรับจะช่วยให้เกิดความรู้สึกมั่นคงปลอดภัย เห็นคุณค่าของตัวเองตน และมีความมั่นใจตัวเองมากขึ้น วัยนี้จึงมักอยากเด่น อยากดัง อยากให้มีคนรู้จักมากๆ
- ความภาคภูมิใจตนเอง (self esteem) เกิดจากการที่ตนเองเป็นที่ยอมรับของเพื่อนและคนอื่นได้ รู้สึกว่าตนเองมีคุณค่า เป็นคนดี มีประโยชน์แก่ผู้อื่นได้และทำอะไรได้สำเร็จ

- ความเป็นตัวของตัวเอง (independent) วัยนี้จะรักอิสระ เสรีภาพ ไม่ค่อยชอบอยู่ในกฎเกณฑ์กติกาใดๆ ชอบคิดเอง ทำเอง ฟังตัวเอง เชื่อความคิดตนเอง มีปฏิกิริยาตอบโต้ผู้ใหญ่ที่บีบบังคับสูง ความอยากรู้อยากเห็นอยากลองจะมีสูงสุดในวัยนี้
- อารมณ์ (mood) อารมณ์จะปั่นป่วน เปลี่ยนแปลงง่าย หงุดหงิดง่าย เครียดง่าย โกรธง่าย อาจเกิดอารมณ์ซึมเศร้าโดยไม่มีสาเหตุได้ง่าย อารมณ์ที่ไม่ดีเหล่านี้อาจทำให้เกิดพฤติกรรมเกรง ก้าวร้าว มีผลต่อการเรียนและการดำเนินชีวิตได้ง่าย

2.5.2 ช่วง 8-13ปี (วัยแรกรุ่น)

เป็นช่วงที่มีความคิดที่หมกมุ่นและกังวลเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของร่างกาย เด็กผู้หญิงจะมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์ที่รุนแรงและจะสนใจเรื่องของตัวเองมากกว่า



เด็กผู้ชายที่ยังห่วงความเป็น

เด็ก ๆ อยู่ และเป็นวัยที่กำลังพยายามหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวเองให้เขาสูโลกกว้าง

<https://goo.gl/images/8yXq8P>

<https://goo.gl/images/zXH8s4>

<https://goo.gl/images/AsMH7f>

ภาพที่ 2.11 ช่วงวัย 8-13ปี (พฤติกรรมในช่วงวัยที่เกิดขึ้น)



2.5.3 ช่วง 14-16ปี (วัยรุ่นตอนกลาง)

<https://goo.gl/images/Y21sBa>

<https://goo.gl/images/LcU3Be>

ภาพที่ 2.12 ช่วงวัย 14-16ปี (วัยแห่งการเชื่อมโลก)

ช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อ เป็นวัยที่ต้องระมัดระวัง เด็กในวัยนี้ จะพยายามหาที่ทางของตัวเองให้เชื่อมกับโลกที่เขารู้จัก เป็นโลกของการเลียนแบบและหาแรงบันดาลใจ แต่จะเป็นวัยที่มีความคิดว่ามนุษย์ที่เขาเคยชื่นชม ปลื้มปีติมาตลอด ก็มีข้อเสียเหมือนกัน ทำให้เด็กวัยนี้มีความคิดที่ลึกซึ้งมากพอ จึงหันมาใฝ่หาอุดมการณ์และหาเอกลักษณ์ของตนเอง และพยายามเอาชนะความรู้สึกแบบเด็ก ๆ จึงทำให้วัยรุ่นพยายามที่จะค้นหาความเข้าใจและการมีตัวตน



2.5.4 ช่วง 17-19ปี (วัยตอนปลาย)

<https://goo.gl/images/2j8Pmi>

<https://goo.gl/images/tXpRGg>

<https://goo.gl/images/lisQc3>

ภาพที่ 2.13 ช่วงวัย 17-19ปี (วัยค้นหาแรงบันดาลใจ)

เป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่สภาวะทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม จึงส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมความรู้สึกนึกคิดของวัยรุ่นมากขึ้น รวมถึงความคิดและการตัดสินใจของวัยรุ่นจะใช้อารมณ์ในการตัดสินใจเป็นส่วนใหญ่ เพราะในวัยนี้เป็นวัยที่ต้องการการยอมรับจากเพื่อนและสังคมเป็นอย่างมาก

2.5.5 กลุ่มผู้ใช้งานประจำ (สำหรับนักกีฬา)

กลุ่มที่มีการใช้งานในพื้นที่มากที่สุดคือกลุ่มนักกีฬาเป็นสถานที่ ที่เก็บตัวนักกีฬาเพื่อ

การแข่งขันทั้งในและต่างประเทศ

2.5.6 กลุ่ม course เรียน

ผู้ที่สนใจในทักษะด้านการเรียนเกี่ยวกับเกมและด้านการเป็นนักกีฬาอีสปอร์ตสำหรับ

หลักสูตรการพัฒนาเกม มี 4 คอร์ส ได้แก่

- 1) เกมดีไซน์ สอนให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์
- 2) ด้านกราฟิก สร้างคอนเซ็ปต์อาร์ต
- 3) การโปรโมท , การพากย์/บรรยายเกมการแข่งขัน

4) การเป็นนักกีฬาอีสปอร์ต

2.5.7 กลุ่มผู้สนใจ

สำหรับผู้ที่มีความสนใจในเรื่องของเกม เป็นแหล่งช้อปปิ้ง พื้นที่พบปะ และ co-working Space สำหรับบุคคลทั่วไป

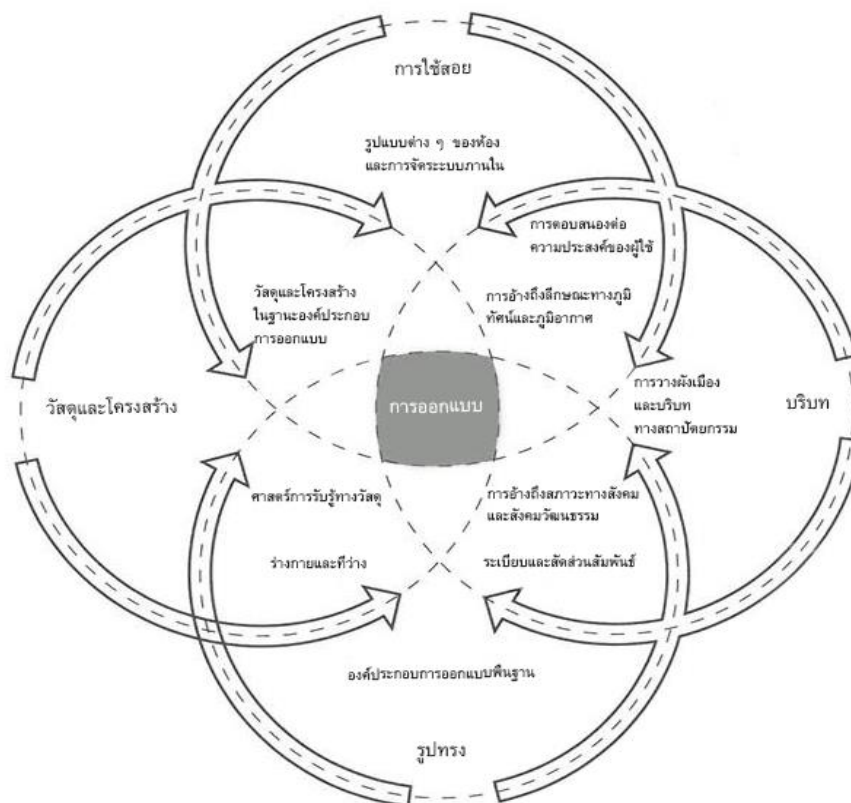
2.5.8 กลุ่มผู้เข้าชมการแข่งขัน

สำหรับกลุ่มที่มาเพื่อชมการแข่งขันโดยตรง ในปีที่ผ่านมาประเทศไทยมีการแข่งขันที่จัดขึ้น 3-4 รายการต่อปี (สำหรับรายการใหญ่)

2.6 ทฤษฎีด้านการออกแบบ

Functionalism คือแนวการแบบสถาปัตยกรรมที่ให้ความสำคัญกับหน้าที่การใช้สอย โดยยึดถือการใช้สอยเป็นแกนสำคัญในการออกแบบ ไม่นิยมการตกแต่งประดับประดาอาคาร ส่งผลให้รูปร่างหน้าตาอาคารมีลักษณะเรียบง่ายและสะท้อนลักษณะของวิธีการใช้สอยภายในอาคารให้เห็นได้จากลักษณะภายนอก(สถาปนิกชาวฝรั่งเศส E.L.Boullée) ในงานออกแบบสถาปัตยกรรมเพื่อสร้างความตื่นตัวและการเรียนรู้พื้นที่ต้องมีความน่าตื่นเต้นเชื้อเชิญและตอบสนองต่อประโยชน์ใช้สอย และต้องสะท้อนความเคลื่อนไหวที่ทำให้รู้สึกตื่นตัว การประยุกต์ในเรื่องของหลักการแผนการออกแบบนั้นทำได้โดยการเลือกจัดวางองค์ประกอบตามความสัมพันธ์กับคุณลักษณะขององค์ประกอบนั้นซึ่งได้แก่พื้นที่ รูปร่าง สี และพื้นผิวโดยคุณลักษณะดังกล่าวจะถูกใช้ในการจัดองค์ประกอบของที่วางที่เป็นสามมิติซึ่งจะได้จากแสงเงาระยะทางบรรยากาศที่มีบทบาทสำคัญในการจัดองค์ประกอบทำงานสถาปัตยกรรมที่มีผลต่อความรู้สึกของผู้ใช้ (กมลภัทร โรจนประดิษฐ์,2552)

ได้นำหลักการออกแบบมาปรับใช้ในกระบวนการออกแบบของโครงการที่จะเกิดขึ้น โดยคำนึงถึงพื้นที่ใช้สอยเป็นหลัก ได้จากการศึกษาพฤติกรรมที่เกิดขึ้นของกลุ่มเป้าหมายหลักในการใช้พื้นที่ของโครงการ



แผนภูมิที่ 2.5 : ผังความคิดการออกแบบ

ที่มา : BASICS ARCHITECTURAL DESIGN

(พื้นฐานการออกแบบสถาปัตยกรรม) แปลโดย อ.ณฤทัย เรียงเครื่อง

2.7 การจัดองค์ประกอบ และการกำหนดพื้นที่ว่าง

การจัดองค์ประกอบเพื่อการใช้สอยเป็นเป้าหมายหนึ่งของการออกแบบสถาปัตยกรรมที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมของมนุษย์ นอกเหนือไปจากวัตถุประสงค์อื่น ๆ เช่น สุนทรียภาพ หรือการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ แนวคิดเรื่องการออกแบบเพื่อตอบสนองประโยชน์ใช้สอย

เป็นหลักการที่สำคัญของสถาปัตยกรรมเพื่อรองรับประโยชน์ใช้สอยที่กำหนดไว้เบื้องต้นและสอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้ใช้อาคาร และโครงสร้าง

2.7.1 การแสดงออกของระนาบต่อความรู้สึก

1) ระนาบตามแนวนอนพื้นราบ (base plane)

การกำหนดแล้วหน้าตามแนวนอนพื้นราบการเชื่อมต่อของพื้นที่ผิวของที่ดินและระดับพื้นใหม่ใช้บ่อยในงานสถาปัตยกรรมเพื่อเป็นการกำหนดขอบเขตของพื้นที่ว่างอาคารจากพื้นที่อันกว้างใหญ่ของสิ่งแวดล้อม

2) ระนาบตามแนวนอนที่ยกสูง (base plane elevated)

เหนือระดับดินมีระนาบตามตั้งอยู่รอบคอบที่ยกขึ้นสายตาของผู้ใช้นั้นจะแยกระนาบดังกล่าวที่ถูกยกขึ้นออกจากพื้นที่โดยรอบบริเวณนี้จะขัดขวางการไหลของ พื้นที่ว่างเหนือพื้นผิวนั้น

3) ระนาบกดต่ำ (base plane depressed)

การแบ่งระดับพื้นอีกลักษณะหนึ่งคือการกดระนาบบางส่วนนั้นให้ต่ำลง ระดับความรู้สึก หรือระดับความต่อเนื่องระหว่างพื้นที่ว่างนั้นขึ้นอยู่กับระดับพื้นที่กดลงไป ระดับความลึก

4) ระนาบเหนือศีรษะ (overhead plane elevated)

การกำหนด ขอบเขตของที่ว่างที่เกิดจากขอบเขตของระนาบเหนือศีรษะ เป็นการควบคุมสัดส่วนระหว่างพื้นที่ว่างภายในกับภายนอกสร้างความรู้สึกในความเป็นรูปทรงต่อผู้ใช้อาคาร

5) องค์กรประกอบเส้นตามตั้ง (overhead plane elevated)

สามารถกำหนดขอบเขตของพื้นที่ว่าง ซึ่งเป็นการกำหนดขอบของที่ว่าง โดยยินยอมให้สามารถมีที่ว่างโดยรอบอย่างต่อเนื่อง

6) ระนาบทางตั้ง (vertical plane)

เป็นการแบ่งพื้นที่ว่าง โดยระดับสายตาที่ระดับความสูงที่ประมาณ 60 เซนติเมตร เมื่อความสูงของระนาบนั้นสูงที่อยู่ในระดับเอวนั้นจะให้ความรู้สึก เป็นพื้นที่ปิดล้อมมากขึ้น แต่ยังสามารถเชื่อมต่อกับพื้นที่โดยรอบได้ แต่หากความสูงของระนาบนั้นอยู่ที่ระดับเหนือศีรษะ นั้นจะให้ความรู้สึกแยกออกจากพื้นที่โดยรอบ

2.7.2 ที่ว่างและสัดส่วน

1) ขອງที่ว่าง (scale and proportion)

ในการออกแบบ ควรคำนึงถึงความสัมพันธ์ของขนาดของมนุษย์ในการใช้สอยพื้นที่ และขนาดของที่ว่างที่มีผลต่อการรับรู้ทางความรู้สึกและสายตา ดังนั้นในการจัดวางองค์กรประกอบของสถาปัตยกรรมนั้นต้องมีการคำนึงถึงขนาดของพื้นที่และขนาดของกิจกรรมต่างๆ ไม่เช่นนั้นจะทำให้

ให้เกิดความรู้สึกที่ไม่สมดุลในพื้นที่ว่างดังกล่าวทำให้เกิดความตึงเครียดและสับสน (กมลภัทร์ โรจนประดิษฐ์, 2552)

2) สัดส่วน (proportion)

“สัดส่วนนั้นกล่าวถึงความสัมพันธ์ที่มีอยู่ระหว่างทั้งหมด และส่วนหนึ่งของทั้งหมดนั้น ซึ่งเป็นกระบวนการเปรียบเทียบ คาดการณ์ทางสายตา” ข้อความหนึ่งจากบทความหนึ่งในงานวิจัยของ (กมลภัทร์ โรจนประดิษฐ์, 2552) หากในการออกแบบนั้นไม่มีการคำนึงถึงในเรื่องของสัดส่วนนั้น จะทำให้ความรู้สึกของที่ว่างที่ได้ ถ่ายทอดมาสู่ผู้ใช้นั้นเป็นความรู้สึกทางด้านลบ เป็นความรู้สึกที่ตึงเครียด เป็นการทำลายสมดุลย์ทางการรับรู้ทางสายตาและส่งผลให้ประสาทการตอบสนองไม่ราบรื่น

การแสดงออกของระนาบต่อความรู้สึกและที่ว่างและสัดส่วนมาปรับใช้กับโครงการ

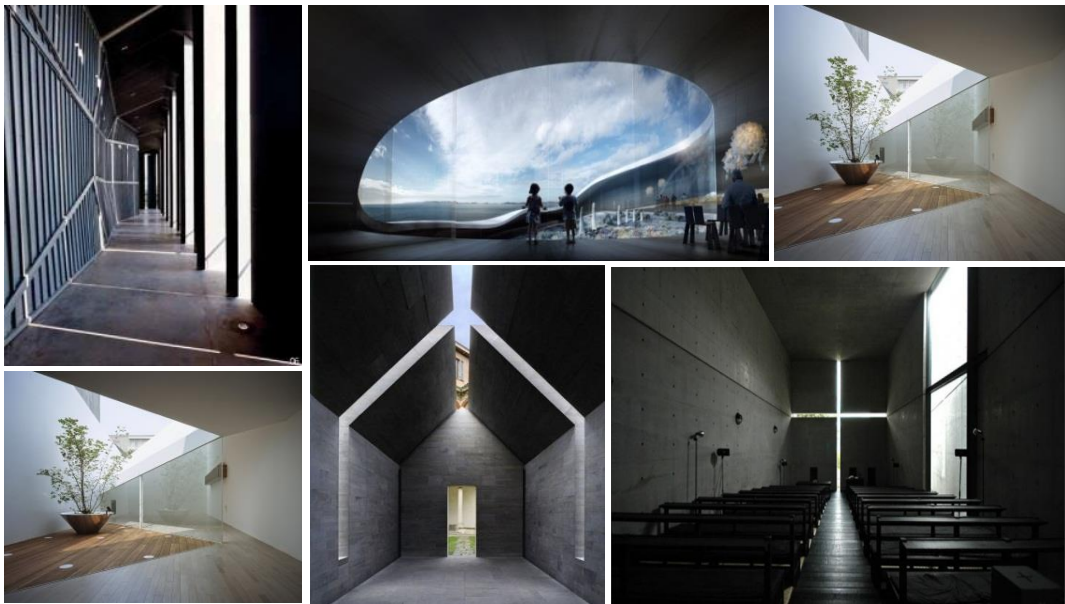
ในการศึกษาการจัดองค์ประกอบของที่ว่างทางสถาปัตยกรรมในเรื่องของระนาบต่าง ๆ และสัดส่วนของที่ว่าง ที่มีผลต่อความรู้สึกของผู้ใช้งานในพื้นที่ว่าง เพื่อที่จะนำทฤษฎีต่างๆในส่วนข้อมูลมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบของอีสปอร์ตคาเฟ่ ให้เกิดความรู้สึกหรือให้เกณฑ์ในการใช้พื้นที่ว่างที่ถูกบังคับโดยผู้ใช้งานในพื้นที่ เช่น ในการออกแบบพื้นที่ว่าง ที่มีการจำกัดพื้นที่ของบุคคลภายในและบุคคลภายนอก ถ้าเป็นรูปแบบของอาคารปกติ จะเป็นการแบ่งพื้นที่โดยเป็นการปิดกั้นพื้นที่ แต่หากนำทฤษฎีในการเปลี่ยนพื้นที่ดังกล่าวโดยการเปลี่ยนระดับของระนาบก็จะทำให้ความรู้สึกของผู้ใช้ทั้งภายในและภายนอกรู้สึกไม่อึดอัดกับพื้นที่นั้นๆ

2.7.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับแสงและการรับรู้แสง

ทฤษฎีและพื้นฐานเกี่ยวกับแสงการส่องสว่างของแสงในการออกแบบแสงในงานสถาปัตยกรรมนั้นสามารถตอบสนองอารมณ์และความรู้สึกของผู้ที่ใช้งานในพื้นที่ได้เปล่าจะต้องคำนึงถึงเรื่องของความสว่างของแสงการเกิดแสงและอุณหภูมิของแสง ก็กับการสร้างความหมายในสถาปัตยกรรมแสงภายในที่อยู่อาศัยมีความหมายมากกว่าแค่การส่องสว่างให้เราเห็นสิ่งของและดำเนินชีวิตไปได้แต่ควรเป็นสิ่งที่สร้างปรากฏการณ์และความหมายของการดำรงอยู่ของมนุษย์ที่สัมพันธ์กับสถานที่และสิ่งแวดล้อมนั้นนั้นตลอดจนสอดคล้องกับลักษณะทางด้านจิตวิทยาของมนุษย์ได้ด้วย มนุษย์ต้องการแสงเพื่อการมองเห็นทั้งในเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณเพื่อตอบสนองด้านจิตใจและทำให้เกิดการเรียนรู้การใช้เสียงในการออกแบบสถาปัตยกรรมจะต้องสามารถตอบสนองความต้องการของการใช้แสงได้ อย่างมีประสิทธิภาพ

ความต้องการแสงของมนุษย์

- ความต้องการแสงเพื่อปกป้องเวลา
- ความต้องการเพื่อประสิทธิภาพของความสมดุลย์ในร่างกาย และอารมณ์
- ความต้องการแสงเพื่อให้สายตาเกิดความสนใจ
- ความต้องการแสงในการชี้ทาง
- ความต้องการแสงเพื่อความสามารถในการรับรู้ถึงวัตถุรูปทรง



- ความต้องการแสงเพื่อให้สามารถทำกิจกรรมในรูปแบบต่างๆได้
- ความต้องการแสงเพื่อความปลอดภัย
- ความต้องการแสงเพื่อการสร้างบรรยากาศ

ภาพที่ 2.14 : light and shadow architecture

ที่มา : <https://www.google.co.th/images/branding/>

บทที่ 3

การวิเคราะห์โครงการและกระบวนการทดลอง

3.1 การวิเคราะห์บริบทและทำเลที่ตั้ง

โครงการอีสปอร์ตต่อคาเดมี เป็นโครงการที่เกี่ยวกับการศึกษาเฉพาะด้านและเน้นไปในเชิงธุรกิจ ที่จะต้องเกิดขึ้นภายในย่านของเศรษฐกิจที่เป็นแหล่งการค้าการลงทุนและมีการคมนาคมที่สะดวกต่อผู้ใช้งานในโครงการ และที่ตั้งของโครงการที่เป็นแหล่งของธุรกิจประเภทเดียวกัน จึงมีจุดประสงค์หลักที่จะมุ่งเน้นในเรื่องของพื้นที่ๆเป็นย่านเศรษฐกิจ

3.1.1. อภิปรายบริบทพื้นที่

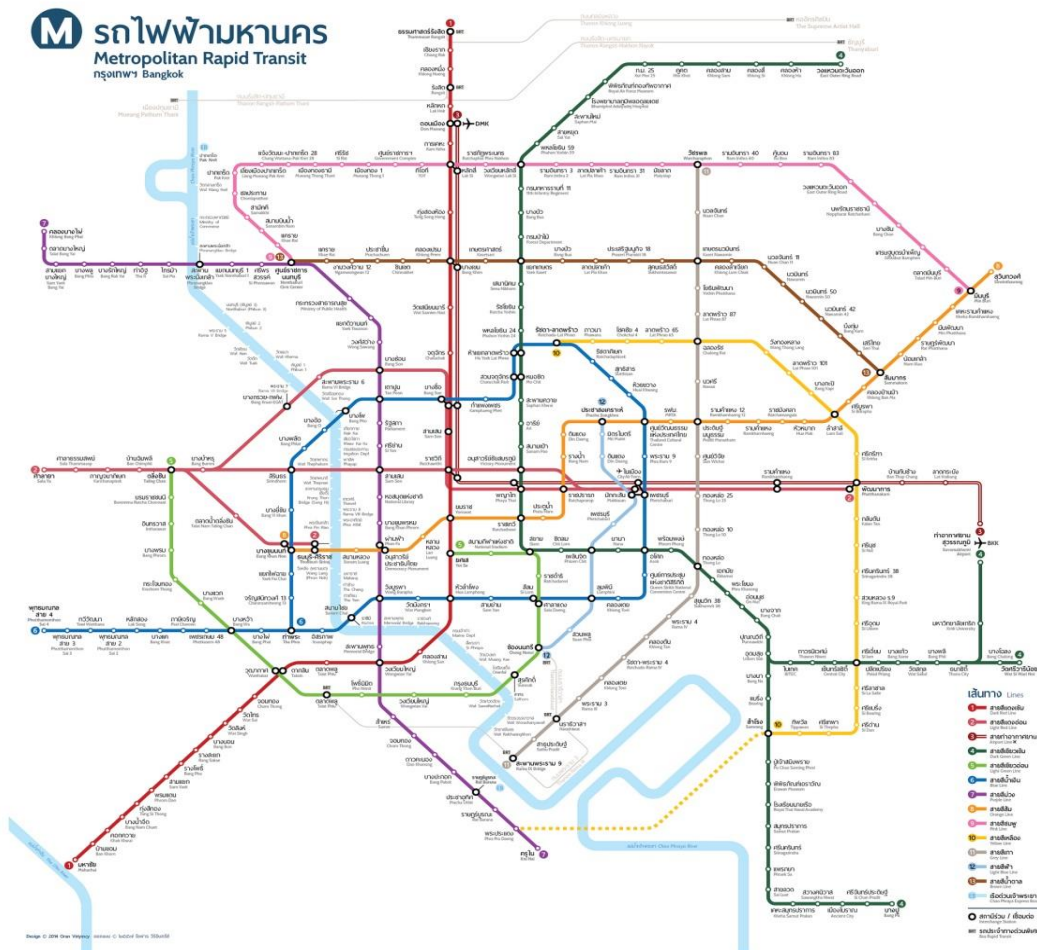
สำหรับเกณฑ์ในการเลือกพื้นที่ ในการออกแบบโครงการ เป็นแหล่งรวมผู้คนและมีความหลากหลายทางวัฒนธรรม เป็นพื้นที่ ที่เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงได้สะดวก เป็นศูนย์รวมของงานแสดง คอนเสิร์ต นิทรรศการ เป็นพื้นที่ที่มีธุรกิจประกอบการประเภทเดียวกันและธุรกิจในเชิงสนับสนุน เช่น สถาบันกวดวิชา โรงเรียน มหาวิทยาลัย ศูนย์กีฬา ห้างสรรพสินค้า และโรงแรม เป็นศูนย์กลางของย่านเศรษฐกิจ เพื่อใช้งานการส่งเสริมธุรกิจ และการกระจายตัวของธุรกิจ

3.1.2 เกณฑ์การพิจารณาการเลือกพื้นที่

- พื้นที่ย่านเศรษฐกิจ
- พื้นที่ที่มีผู้คน และ รูปแบบการทำงานที่หลากหลาย
- เป็นพื้นที่ที่เข้าถึงได้ง่าย การเดินทางหลายหลาย
- อยู่ในโซนของธุรกิจประกอบการประเภทเดียวกันและธุรกิจสนับสนุน

3.1.3 โครงการประเภทเดียวกัน

- โรงเรียนกวดวิชา
- สถาศึกษา โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร, สถานศึกษาของรัฐบาล, โรงเรียนของเอกชน, มหาวิทยาลัย



- ศูนย์ไอที และเกม

3.1.4 โครงการประเภทสนับสนุน

ประเภทโครงการที่มีความต่อเนื่องของผู้ใช้อาคาร ได้แก่ ห้องสรรพสินค้า และโรงแรม (มีไว้สำหรับพนักงานกีฬา)

ภาพที่ 3.1 : แผนที่ฉบับเต็ม รถไฟฟ้า-รถไฟใต้ดิน

ที่มา : MThai News

มีเกณฑ์ในการเลือกพื้นที่ที่เหมาะสมกับโครงการ วิเคราะห์พื้นที่จากการเข้าถึงได้โดยสะดวกและหลายช่องทาง อ้างอิงจากการเดินทางโดยรถไฟฟ้าและรถไฟใต้ดิน ด้วยรูปแบบของผู้ใช้โครงการหลัก จะเป็นเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ จึงจำเป็นต้องคำนึงถึงการเดินทางเป็นสำคัญ



3.2 ลักษณะที่ตั้งโครงการ

เขตปทุมวัน เป็นเขตการปกครองของกรุงเทพมหานคร อยู่ในกลุ่มเขตกรุงเทพฯใต้ ซึ่งถือเป็นเขตศูนย์กลางธุรกิจ การค้า การบริการ การพยาบาล วัฒนธรรม การศึกษา และการทูต เป็นเขตหนึ่งที่มีที่ตั้งอยู่บริเวณใจกลางที่สุดของกรุงเทพมหานครและที่มีการคมนาคมหลากหลายช่องทาง มีพื้นที่ 8,369 ตารางกิโลเมตร หรือประมาณ 5,200 ไร่ ประชากร 50,673 คน (พ.ศ. 2558) ความหนาแน่น 6,055 คน/ตร.กม.

ภาพที่ 3.2 : แผนที่สยาม

ที่มา : รูปภาพจาก <http://www.bkkholiday.com/bangkok-department-store-siam-paragon-map.jpg>

ที่ตั้งและอาณาเขต

- ทิศเหนือ ติดกับเขตดุสิตและเขตราชเทวี มีคลองมหานาคและคลองแสนแสบ เป็นเส้นแบ่งเขต
- ทิศตะวันออก ติดกับเขตวัฒนาและเขตคลองเตย มีแนวทางรถไฟสายชองนนทบุรี เป็นเส้นแบ่ง เขต
- ทิศใต้ ติดกับเขตสาทรและเขตบางรัก มีถนนพระรามที่ 4 เป็นเส้นแบ่งเขต
- ทิศตะวันตก ติดกับเขตป้อมปราบศัตรูพ่าย มีคลองผดุงกรุงเกษมเป็นเส้นแบ่ง เขต

การเข้าถึงโครงการ

การเข้าถึงโครงการสามารถเข้าถึงได้ 3ช่องทาง

ถนนสายหลัก ถนนพระรามที่1 (ต่อเนื่องเป็นถนนเพลินจิตและถนนสุขุมวิท) ตัดผ่าน ถนนพระรามที่ 4 ที่เชื่อมระหว่างถนนถนนรองเมือง ถนนจากรูเมือง (ต่อเนื่องเป็นถนนพระรามที่ 6) ถนนบรรทัดทอง ถนนพญาไท ถนนอังรีดูนังต์ ถนนราชดำริถนน หลังสวนถนนวิฑู ถนนสารสิน ถนนจรัสเมือง ถนนเจริญเมือง และทางพิเศษเฉลิมมหานคร

การเดินทางโดยรถไฟ หัวลำโพง ตั้งอยู่ในแขวงรองเมือง เป็นสถานีรถไฟกลางของกรุงเทพมหานคร รถไฟจะออกจากสถานีนี้ไปสู่จุดหมายปลายทางทั่วประเทศ

ระบบขนส่งมวลชน มีรถไฟฟ้าใต้ดิน พร้อมด้วยสถานีหัวลำโพง สถานีสามย่าน สถานีสีลม และสถานีลุมพินี ตั้งอยู่ริมแนวเขตทางทิศใต้

รถไฟฟ้าบีทีเอส ก็มีสถานีสยามซึ่งเป็นสถานีหลักอยู่ในเขตนี้ เป็นจุดเชื่อมต่อสายสีลมกับสายสุขุมวิท สถานีรถไฟฟ้าอื่น ๆ ในพื้นที่เขต ได้แก่ สถานีสนามกีฬาแห่งชาติ สถานีราชดำริ (สายสีลม) สถานีชิดลม และสถานีเพลินจิต (สายสุขุมวิท)

การสัญจรทางน้ำ เรือด่วนคลองแสนแสบ ซึ่งเป็นคลองแบ่งเขตปกครองแคบ ๆ ทางทิศเหนือ



3.3
การ
วิเคราะห์



รายละเอียดภาพพื้นที่

- SITE
- MRT และ MRT
- สนามกีฬาห้างสรรพสินค้า

ภาพที่ 3.3 : พื้นที่ SITE

พื้นที่ตั้ง

ตั้งอยู่ สยามแสควร์วัน เขตปทุมวัน

ขนาดพื้นที่

5564 ตร.ม

การเข้าถึง

พื้นที่ตั้งอยู่ในโซนสยามสแควร์วัน ทางสัญจรเป็นถนนวันเวย์ การเข้าถึงโดยรถไฟฟ้า BTS และรถส่วนตัว

ระยะห่างจากสถานที่สำคัญ หรือสถานที่อื่นๆ ระยะไม่เกิน 5 กิโลเมตร

- โรงเรียนกวดวิชา 60 แห่ง
- ห้างสรรพสินค้า
 - เซ็นทรัลเวิลด์ ,เซ็นทรัลพลาซ่า ,เซ็นทรัลเอ็มบาสซี่
 - อิเซตัน
 - MBK
 - สยามสแควร์วัน ,สยามดิสคัฟเวอรี ,สยามพารากอน
- โรงแรม
 - ระดับ 3-5 ดาว 1000 แห่ง
- สถานที่สำคัญทางวัฒนธรรม
 - บริการสารนิเทศเฉพาะสาขา ชนเผ่าไท-กะได
 - พิพิธภัณฑ์บ้านจิม ทอมป์สัน
 - พิพิธภัณฑ์โรงเรียนมาแตร์เดอีวิทยาลัย
 - พิพิธภัณฑ์สมเด็จพระพันวัสสาอัยยิกาเจ้า
 - หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร
- สนามกีฬา

- ราชกรีฑาสโมสร
- สนามศุภชลาศัยกรีฑาสถานแห่งชาติ
- สถานศึกษา
 - โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร
 - สถานศึกษาของรัฐบาล
 - โรงเรียนของเอกชน
 - ศูนย์เยาวชนของกรุงเทพมหานคร

3.4 การวิเคราะห์สภาพบริบท

จากพื้นที่ site อยู่ในบริเวณสยามสแควร์วัน เป็นพื้นที่ที่เปิดโล่ง มีพื้นที่ว่างตรงกลาง โดยรอบเป็นอาคารร้านค้า สูงประมาณ 3-4 ชั้น (9-15 เมตร) ทางสัญจรเป็นวันเวย์ มีถนนรอบพื้นที่ ถนนกว้างสุด 9 เมตรบริเวณหน้า บริเวณโดยรอบ 6 เมตร

LAYOUT ภาพที่ 3.4 ภาพ LAYOUT



ที่มา : Novotel Bangkok on Siam Square

ภาพที่ 3.5 ถนนบริเวณหน้า SITE กับ สยามสแควร์วัน ด้านทิศเหนือ



ภาพที่ 3.6 ถนนด้านหลังSITE ติดกับมหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์ ด้านทิศใต้



3.5 ประเภทผู้ใช้งานในโครงการ

3.5.1 กลุ่มบุคลากร เจ้าหน้าที่ พนักงาน ผู้ใช้โครงการหลัก และผู้ใช้โครงการรอง

1. เจ้าหน้าที่ธุรการ และพนักงานทั่วไป ทำหน้าที่บริหาร ดำเนินงานตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ และในส่วนของ การติดต่อประสานงานทั้งภายนอกและภายในโครงการ รวมไปถึงการให้บริการแก่ผู้มาติดต่อ เช่นบุคลากร เจ้าหน้าที่ พนักงานทั่วไป
2. วิชาการ ส่วนที่ดูแลเรียนการสอน เสริมทักษะ (กลุ่ม course เรียน)
3. นักวิชาการด้านเทคนิค และกีฬา ส่วนที่ต้องดูแลด้านเทคนิคต่างๆ (นักกีฬา)
4. พนักงานส่วนบริการ ทำหน้าที่ในการดูแลอาคารในด้านต่างๆ ของตัวโครงการ เช่น การทำความสะอาด หน่วยงานรักษาความปลอดภัย หน่วยงานส่วนดูแลห้องเครื่องงานระบบ และฝ่ายดูแลระบบเทคนิค
5. พนักงานร้านค้า ส่วนพื้นที่ร้านค้า ที่เป็นพื้นที่ให้เช่าของโครงการ
6. ส่วนผู้ใช้โครงการหลัก กลุ่มบุคคลภายในที่ใช้งานอย่างต่อเนื่อง เช่น บุคลากร นักกีฬา และผู้เรียน
7. ส่วนผู้ใช้โครงการรอง กลุ่มบุคคลภายนอกของโครงการ

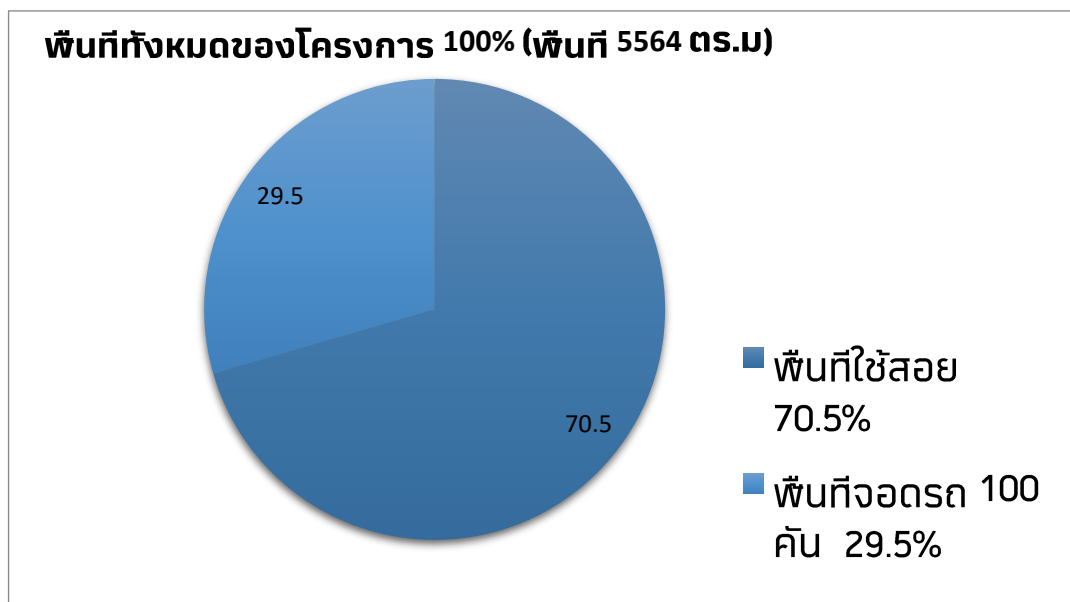
จำนวนผู้ใช้โครงการ

บุคลากร และพนักงานทั่วไป	80 คน
นักกีฬา	50-80 คน
นักเรียน (course)	100-150 คน
พนักงานร้านค้า	75-100 คน
ผู้ใช้งานส่วนร้านค้า	10,000-25,000 คน / วัน
ผู้ใช้งานพื้นที่ทั่วไป	10,000-25,000 คน / วัน
ผู้ชมการแข่งขัน	1000-3000 คน / การแข่งขันแต่ละรอบที่จัดขึ้น

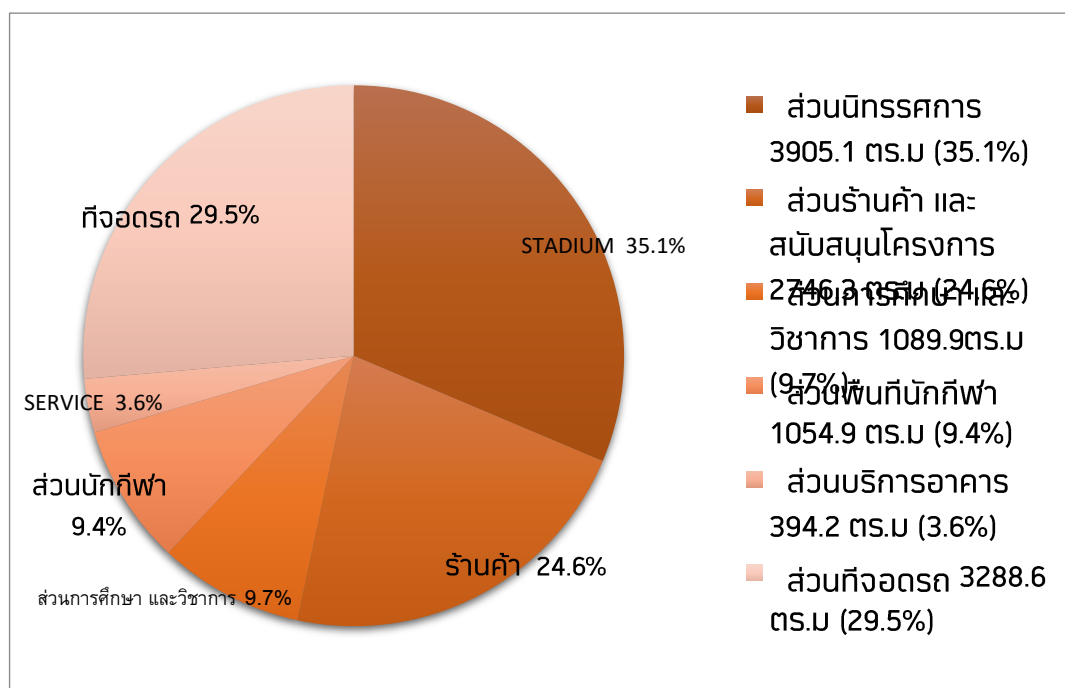
อ้างอิงข้อมูลการใช้พื้นที่จาก : เว็บไซต์ POSOTIONING

- จำนวนคนที่เดินสยามสแควร์ วันธรรมดาเฉลี่ยวันละ 20,000 คน วันหยุดไม่ต่ำกว่า 50,000 คน
- อายุเฉลี่ยสำหรับกลุ่มคนเดินสยามสแควร์เริ่มต้นที่อายุ 14 ปี
- ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อคนของนักช้อปปิ้งสยามสแควร์ มีกำลังซื้อเฉลี่ย 1,000 บาท/ครั้ง/คน
- แหล่งที่มีร้านอาหารและเครื่องดื่มมากที่สุดแห่งหนึ่งของกรุงเทพฯ มีมากถึง 150 ร้าน

- โรงเรียนกวดวิชาเป็นธุรกิจที่ขยายตัวมากที่สุด ในสยามสแควร์ในช่วง 4-5 ปีที่ผ่านมา ปัจจุบันมีมากถึง 50 แห่ง จันทร์-ศูร์ มีจำนวนนักเรียนต่อวันถึง 10,000 คน วันเสาร์-อาทิตย์ มีจำนวนนักเรียนต่อวันมากถึง 40,000



แผนภูมิที่ 3.1 : พื้นที่ทั้งหมดของโครงการ



แผนภูมิที่ 3.2 : พื้นที่ใช้สอย

3.5.2 พื้นที่ใช้สอยอาคาร

สรุปพื้นที่ใช้สอยโครงการ

- พื้นที่ดิน 5564 ตร.ม
- FAR 1.5 (5564x5=27820)
- OSR 30% (5564-30%=1669.2)
- พื้นที่ใช้สอยทั้งหมด 12579.8 ตร.ม
- พื้นที่ใช้สอยรวม Circulation 15095.76 ตร.ม
- จำนวนที่จอดรถ 100คัน (เดิม48คัน)

พื้นที่ใช้สอย

ส่วนของพื้นที่ที่ทรศการ				
พื้นที่	circulation	ขนาดพื้นที่	พื้นที่รวม	จำนวนต่อพื้นที่
โถงทางเข้า	30%	100 ตร.ม	130 ตร.ม	
ส่วนประชาสัมพันธ์	20%	20 ตร.ม	24 ตร.ม	
ส่วนสำนักงานทั่วไป	20%	30 ตร.ม	36 ตร.ม	
STADIUM จัดแข่งขัน	30%	2000 ตร.ม	2600 ตร.ม	1 STADIUM
GUEST LOUNGE	20%	30 ตร.ม	36 ตร.ม	
ห้องเก็บอุปกรณ์	20%	100 ตร.ม	120 ตร.ม	
ห้องพักผ่อนกีฬา	20%	10 ตร.ม	72 ตร.ม	6 ห้อง
- ห้องน้ำ		1.5 x 1.5	13.5 ตร.ม	6 ห้อง
- ห้องน้ำคนพิการ		2.1 x 2.7	11.34 ตร.ม	อย่างน้อย 2 ห้อง
ห้องพักรรมาการตัดสิน	20%	15 ตร.ม	54 ตร.ม	3 ห้อง
- ห้องน้ำ		1.5 x 1.5	20.25 ตร.ม	3 ห้อง
- ห้องน้ำคนพิการ		2.1 x 2.7	5.67 ตร.ม	อย่างน้อย 1 ห้อง
ห้องน้ำ		1 x 1.5	60 ตร.ม	ช.10ห้อง / ญ.30ห้อง
ห้องน้ำคนพิการ		2.4 x 2.7	6.48 ตร.ม	โชนละ 1 ห้อง
CO-WORKING SPACE	30%	150 ตร.ม	195 ตร.ม	

ห้องน้ำ		1 x 1.5	13.5 ตร.ม	ช.3ห้อง / ญ.6ห้อง
ห้องน้ำคนพิการ		2.4 x 2.7	6.48 ตร.ม	โซนละ 1 ห้อง
ส่วนของพื้นที่นิทรรศการ			พื้นที่รวม 3254.22 ตร.ม	
			Circulation 20% (650.8 ตร.ม)	
			พื้นที่รวมทั้งหมด 3905.1 ตร.ม	
ส่วนสนับสนุนโครงการ				
พื้นที่	circulation	ขนาดพื้นที่	พื้นที่รวม	ขนาดพื้นที่
ส่วนสนับสนุน 1				
- ที่พักคอยผู้ปกครอง	20%	75 ตร.ม	90 ตร.ม	
- ห้องพยาบาล	20%	25 ตร.ม	30 ตร.ม	2 เตียง
- ห้องน้ำ		1 x 1.5	2.25 ตร.ม	1 ห้อง
- ห้องน้ำ (คนป่วย)		2.1 x 2.7	5.67 ตร.ม	1 ห้อง
- ห้องสมุด (lounge)	20%	80 ตร.ม	96 ตร.ม	
- ส่วนอบรม และสัมมนา	30%	90 ตร.ม	117 ตร.ม	
(100คน)				
- ห้องน้ำ		1 x 1.5	16.5 ตร.ม	ช.3ห้อง / ญ.8ห้อง
- ห้องน้ำคนพิการ		2.1 x 2.7	5.67 ตร.ม	อย่างน้อย 1ห้อง
ส่วนสนับสนุน 2				
- ส่วนติดต่อพื้นที่เช่าร้านค้า	20%	12 ตร.ม	14.5 ตร.ม	1 ห้อง
- ส่วนร้านค้า โซนเกม	30%	30 ตร.ม	390 ตร.ม	10 ร้าน
- ส่วนร้านค้า โซนอาหาร A	30%	100 ตร.ม	650 ตร.ม	5 ร้าน
- ส่วนร้านค้า โซนอาหาร B	30%	40 ตร.ม	520 ตร.ม	10 ร้าน
- CO-WORKING SPACE	30%	150 ตร.ม	195 ตร.ม	

- ห้องน้ำ		1 x 1.5	72 ตร.ม	ช.12ห้อง / ญ.36ห้อง
- ห้องน้ำคนพิการ		2.7 x 2.4	6.48 ตร.ม	โชนละ 1 ห้อง
ส่วนสนับสนุน 3				
- ส่วนสัมภาษณ์ข่าว(30คน)	20%	45 ตร.ม	54 ตร.ม	
- GUEST LOUNGE	20%	12 ตร.ม	14.5 ตร.ม	
- ห้องน้ำ		1 x 1.5	9 ตร.ม	ช.2ห้อง / ญ.4ห้อง
ส่วนสนับสนุนโครงการ			พื้นที่รวม 2288.57 ตร.ม	
			Circulation 20% (457.7 ตร.ม)	
			พื้นที่รวมทั้งหมด 2746.3 ตร.ม	
ส่วนการศึกษา และส่วนสนับสนุนวิชาการ				
พื้นที่	circulation	ขนาดพื้นที่	พื้นที่รวม	ขนาดพื้นที่
บุคลากร และพนักงานทั่วไป				
- ส่วนผู้บริหาร (4 คน)	20%	15 ตร.ม	72 ตร.ม	4 ห้อง
- ส่วนต้อนรับ	20%	8 ตร.ม	9.6 ตร.ม	
- ส่วนงานทะเบียน (8คน)	20%	32 ตร.ม	38.4 ตร.ม	
- ส่วนธุรการ (8คน)	20%	32 ตร.ม	38.4 ตร.ม	
- ส่วนบัญชี และการเงิน (6คน)	20%	24 ตร.ม	28.8 ตร.ม	
- ส่วนสำนักงาน (6คน)	20%	24 ตร.ม	28.8 ตร.ม	
- ส่วนพื้นที่พักผู้สอน 10 คน	20%	40 ตร.ม	48 ตร.ม	1 ห้อง
- ห้องประชุม (10-15คน)	20%	25 ตร.ม	30 ตร.ม	
- ห้องน้ำ		1 x 1.5	12 ตร.ม	ช.2ห้อง / ญ.6ห้อง
- ห้องน้ำคนพิการ		2.1 x 2.7	5.57 ตร.ม	1 ห้อง

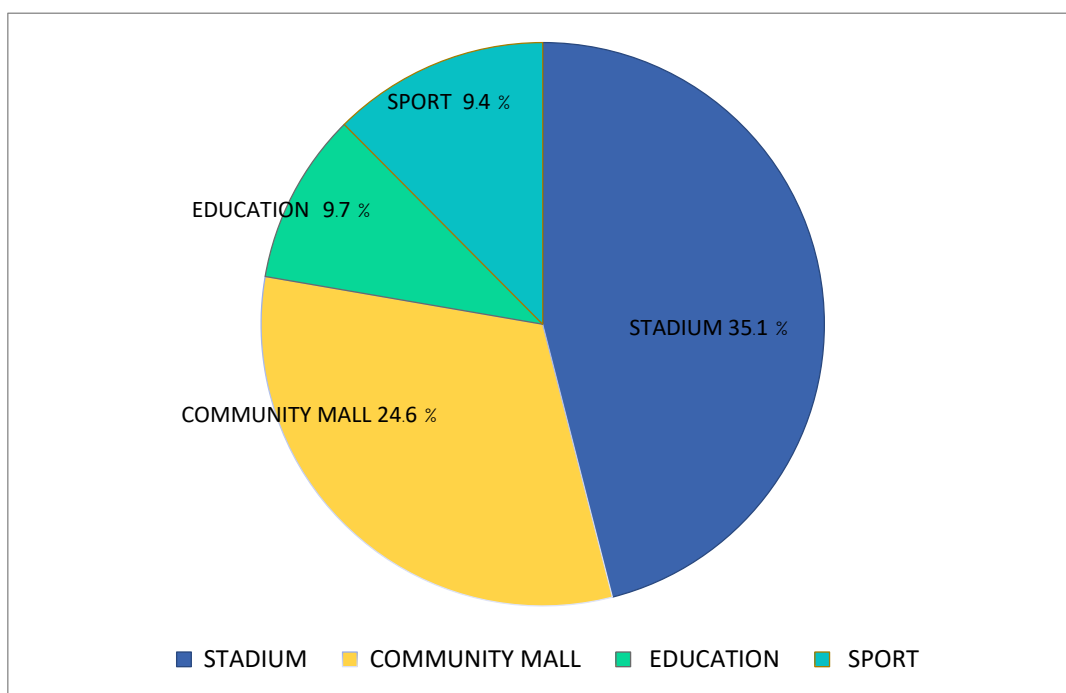
STUDIO (ผู้เรียน 20คน / 1ห้อง)	20%	45 ตร.ม	324 ตร.ม	6 ห้อง
ส่วนประชุม	20%	15 ตร.ม	18 ตร.ม	
ส่วนพักผ่อน	20%	72 ตร.ม	86.4 ตร.ม	
OUT DOOR		คิดเป็น 40%	63.36 ตร.ม	
ห้องเก็บของ	20%	60 ตร.ม	72 ตร.ม	
ห้องน้ำ		1 x 1.5	13.5 ตร.ม	ช.3ห้อง / ญ.6ห้อง
ห้องน้ำคณพิการ		2.1 x 2.4	5.67 ตร.ม	1 ห้อง
ส่วนการศึกษา และส่วนสนับสนุนวิชาการ			พื้นที่รวม 908.28 ตร.ม	
			Circulation 20% (181.7 ตร.ม)	
			พื้นที่รวมทั้งหมด 1089.9 ตร.ม	
ส่วนพื้นที่ภายใน (นักกีฬา)				
พื้นที่	circulation	ขนาดพื้นที่	พื้นที่รวม	จำนวนต่อพื้นที่
STODIO (5คน / 1ห้อง)	20%	15 ตร.ม	144 ตร.ม	8 ห้อง
ห้องประชุม	20%	50 ตร.ม	60 ตร.ม	
ส่วนพักผ่อน	20%	55 ตร.ม	66 ตร.ม	
ส่วนที่พักโค้ช 15 คน	20%	60 ตร.ม	72 ตร.ม	
ส่วนพื้นที่ฝึกทักษะ				
(เทคนิคด้านกีฬา)				
- ฝึกสมาธิ	20%	40 ตร.ม	48 ตร.ม	
- ทักษะการใช้นิ้วมือ	20%	50 ตร.ม	60 ตร.ม	
- พื้นที่รักษา และบำบัด	20%	50 ตร.ม	60 ตร.ม	
ออกกำลังกาย	20%	90 ตร.ม	108 ตร.ม	
ห้องรับประทานอาหาร	20%	75 ตร.ม	90 ตร.ม	
OUT DOOR		คิดเป็น 40%	109.2 ตร.ม	

ห้องน้ำ (ช50คน/1ห้อง , ญ50คน/3)	20%	1.5 x 1.5	20.25 ตร.ม	ช.3ห้อง / ญ.6ห้อง
ห้องน้ำคนพิการ		2.1 x 2.7	5.67 ตร.ม	อย่างน้อย 1 ห้อง
ห้องเก็บของ	20%	30 ตร.ม	36 ตร.ม	
ส่วนพื้นที่ภายใน (นักกีฬา)			พื้นที่รวม 879.12 ตร.ม	
			Circulation 20% (174.8 ตร.ม)	
			พื้นที่รวมทั้งหมด 1054.9 ตร.ม	
ส่วนบริการอาคาร				
พื้นที่	circulation	ขนาดพื้นที่	พื้นที่รวม	จำนวนต่อพื้นที่
ห้องเก็บอุปกรณ์ทำความสะอาด	20%	20 ตร.ม	120 ตร.ม	5 โซน
ห้องพักผ่อนคนงาน 12 คน	20%	30 ตร.ม	36 ตร.ม	
ห้องน้ำ		1.5 x 1.5	4.5 ตร.ม	2 ห้อง
งานระบบ				
- ห้องเครื่องถ่ายคอมพิวเตอร์	20%	70 ตร.ม	84 ตร.ม	1 ห้อง
- ระบบไฟฟ้า	20%	30 ตร.ม	72 ตร.ม	2 โซน
- ระบบสำรองไฟฟ้า	20%	20 ตร.ม	48 ตร.ม	2 โซน
- ระบบน้ำ	20%	20 ตร.ม	24 ตร.ม	1 ห้อง
ส่วนรักษาความปลอดภัย	20%	4 ตร.ม	24 ตร.ม	5 โซน
ส่วนบริการอาคาร			พื้นที่รวม 412.5 ตร.ม	
			Circulation 20% (65 ตร.ม)	
			พื้นที่รวมทั้งหมด 495 ตร.ม	
ส่วนที่จอดรถ				
พื้นที่	circulation	ขนาดพื้นที่	พื้นที่รวม	จำนวนต่อพื้นที่
พื้นที่จอดรถ (เดิม48คัน เพิ่ม52คัน)		25 ตร.ม/1คัน	2500 ตร.ม	100 คัน
ห้องน้ำ		1 x 1.5	24 ตร.ม	ช.4ห้อง / ญ.12ห้อง

ห้องน้ำคนพิการ		2.1 x 2.7	5.67 ตร.ม	โซนละ 1 ห้อง
ส่วนที่จอดรถ			พื้นที่รวม 2529.67 ตร.ม Circulation 30% (759 ตร.ม) พื้นที่รวมทั้งหมด 3288.6 ตร.ม	

ตารางที่ 3.1 แสดงส่วนพื้นที่ใช้สอย

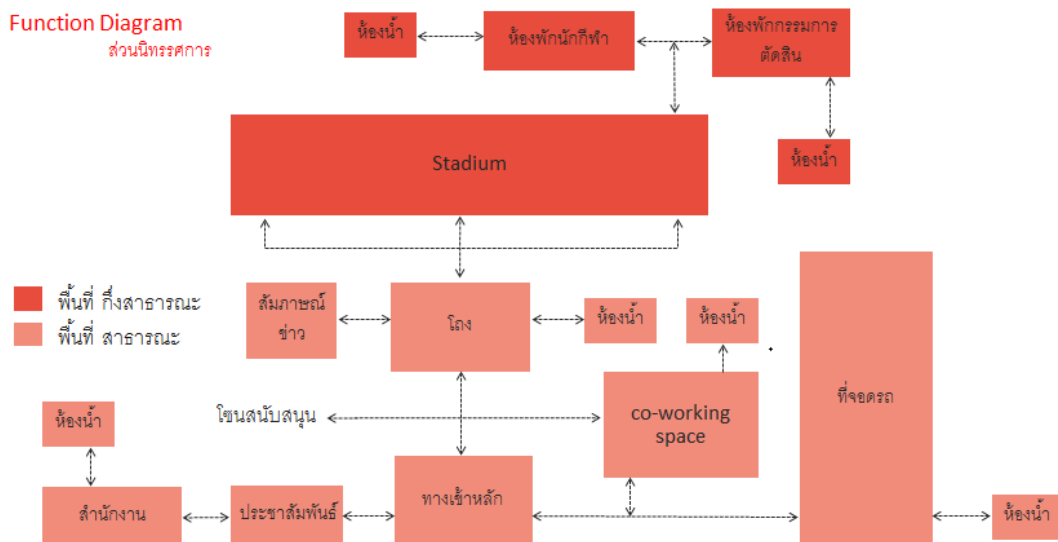
สัดส่วนพื้นที่



แผนภูมิที่ 3.3 แสดงสัดส่วนพื้นที่

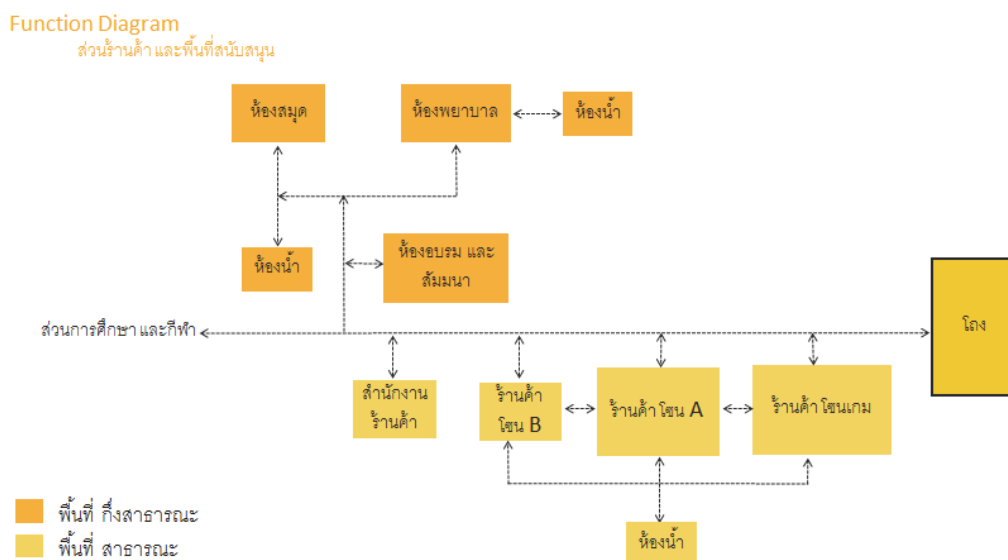
3.5.3 พื้นที่แสดงส่วนสัมพันธ์

แสดงส่วนพื้นที่ ส่วนนิทรรศการ



แผนภูมิที่ 3.4 ไดอแกรม แสดงพื้นที่ส่วนนิทรรศการ

แสดงส่วนพื้นที่ร้านค้า และส่วนสนับสนุน

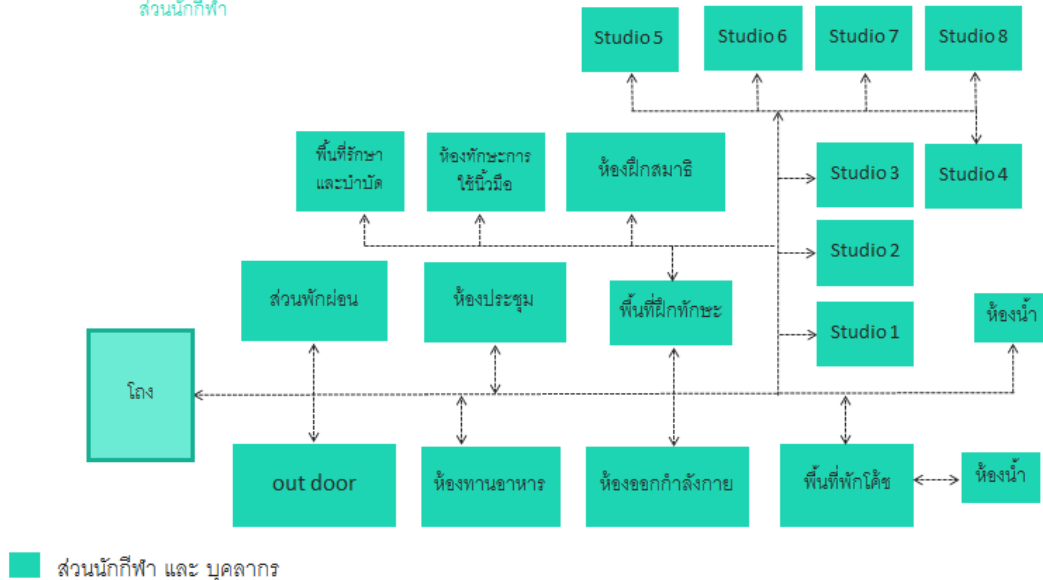


แผนภูมิที่ 3.5 ไดอแกรม แสดงส่วนพื้นที่ร้านค้า และส่วนสนับสนุน

แสดงส่วนพื้นที่การศึกษา และส่วนพื้นที่สนับสนุน

Function Diagram

ส่วนนักกีฬา

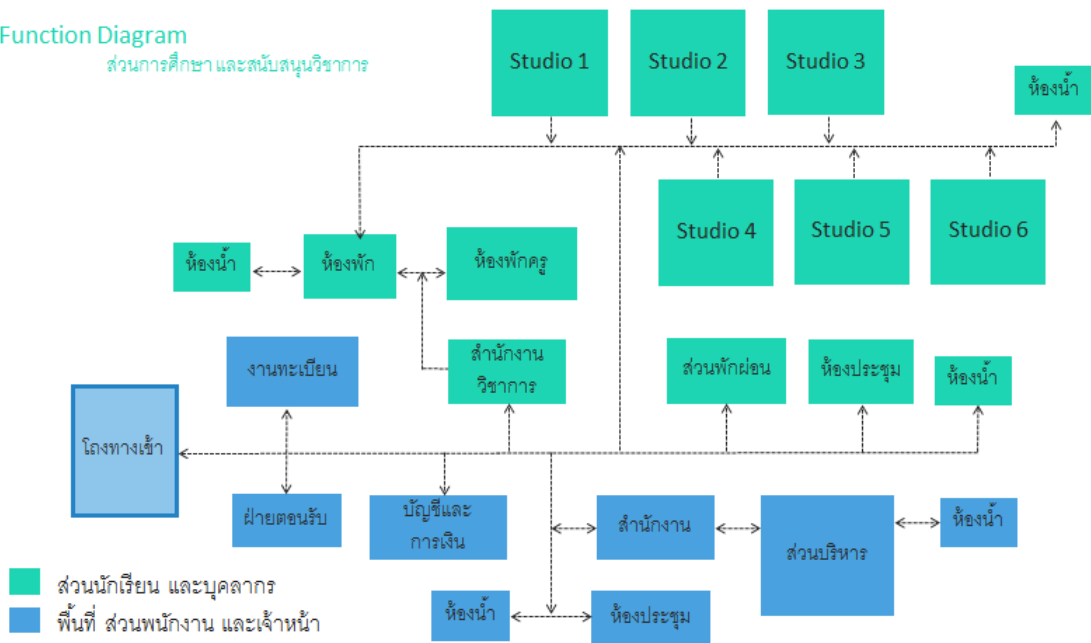


แผนภูมิที่ 3.6 ไดอแกรม แสดงส่วนพื้นที่การศึกษา และส่วนพื้นที่สนับสนุน

แสดงส่วนพื้นที่นักกีฬา

Function Diagram

ส่วนการศึกษาและสนับสนุนวิชาการ



แผนภูมิที่ 3.7 ไดอแกรม แสดงส่วนพื้นที่นักกีฬา

บทที่ 4

การประยุกต์ในงานออกแบบสถาปัตยกรรม

4.1 กำหนดโปรแกรม

4.1.1 ลักษณะโครงการและกิจกรรมโครงการ

การออกแบบโครงการในลักษณะของอาคารศูนย์การเรียนรู้สำหรับเกมส์ ที่เน้นการเรียนรู้และส่งเสริมศักยภาพของเกมส์ ทั้งในด้านความบันเทิงและการเรียน เป็นการสนับสนุนให้มีกิจกรรมที่เกิดขึ้นอย่างถูกต้องและอยู่ในขอบเขตการดูแลอย่างถูกต้อง

4.1.1.1 กิจกรรมโครงการหลัก

- 1) ส่วนเรียนพิเศษ การเรียนพิเศษเน้นการเรียนเป็นคอร์ส เช่นคอร์สเรียนอีสปอร์ต และเรียนเพื่อสร้างเกมส์
- 2) ส่วนนักกีฬา อีสปอร์ต แบ่งเป็นสัดส่วนพื้นที่

2.1 ห้องพักผ่อนนักกีฬา เช่น Lounge Room Fitness Room ห้องพักผ่อน

2.2 ห้องพักผ่อนโค้ช

2.2 ห้องซ้อม

แต่ละพื้นที่จะถูกออกแบบให้มีการเชื่อมต่อของแต่ละพื้นที่ทุกส่วน โดยจะไม่มีพื้นที่ที่เป็นพื้นที่ลับตา เพื่อป้องกันอันตรายที่จะเกิดขึ้นกับวัยที่เป็นวัยศึกษาคะนอง

- 3) ส่วน Retail Shop แบ่งออกเป็น 3 โซน

3.1 ร้านอาหาร เช่น ร้านกาแฟ ร้านพาสต์ฟู้ด และร้านอาหารทั่วไป

3.2 ร้านขายของทั่วไป เช่น ร้านสะดวกซื้อ ร้านค้าปลีก ร้านค้าขายสินค้าเฉพาะอย่าง และโซนร้านค้ออส

3.3 ร้านขายอุปกรณ์เกมส์

- 4) ส่วนนันทนาการ แบ่งออกเป็น 2ประเภท แบ่งออกเป็น

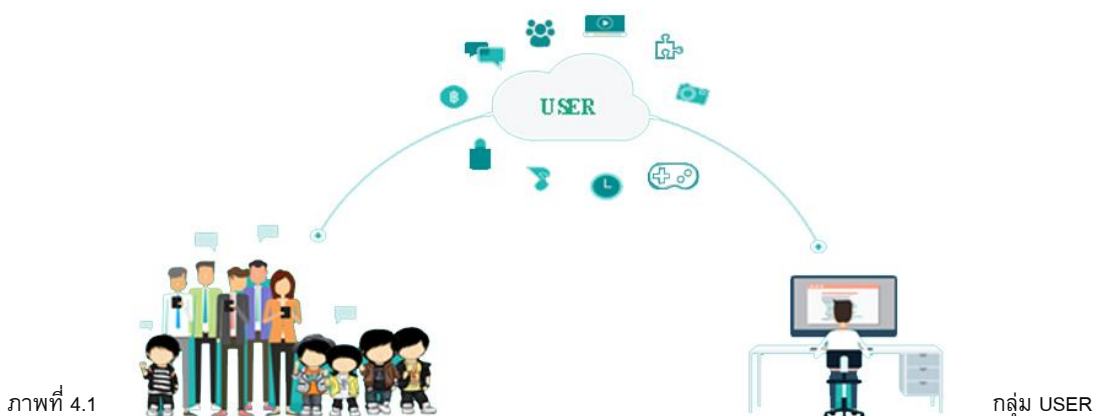
4.1 นันทนาการถาวร

4.2 นันทนาการชั่วคราว

- 5) ส่วนการแข่งขัน

5.1 Stadium Stage (Hologram)

4.2 แนวคิดการวิเคราะห์ผู้ใช้งาน

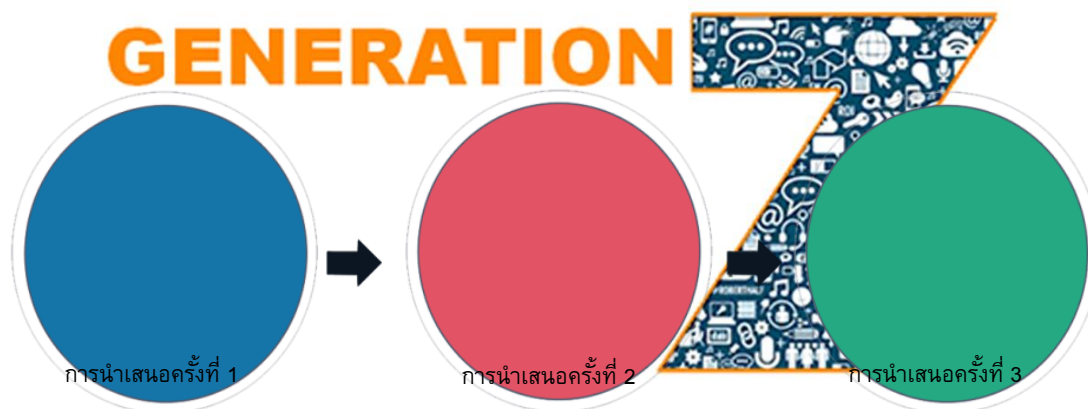


- 1) ผู้ใช้งานประจำ กลุ่มนักกีฬา และกลุ่มบุคคลที่เข้ามาใช้งานเป็นประจำ เป็นกลุ่มที่มีความสนใจในด้านทักษะของการเล่นเกมส์
- 2) ผู้ใช้งานรอง ประเภทของกลุ่มบุคคลที่เข้ามาใช้งานในโครงการ จะเน้นไปทางเด็กวัยรุ่นและ กลุ่มผู้ชมที่มาจากต่างที่เพื่อมาเข้าชมการแข่งขัน

ส่วนประกอบโครงการ	พื้นที่โครงการ (ตารางเมตร)
ส่วนนิทรรศการ	3905.1 ตารางเมตร
ส่วนกลาง	2746.3 ตารางเมตร
Education	1089.9 ตารางเมตร
Sports	1054.9 ตารางเมตร
Service	495 ตารางเมตร
Parking (100คัน)	3288.6 ตารางเมตร
รวมพื้นที่ใช้สอยทั้งหมด	12579.8 ตารางเมตร

ตารางที่ 4.1 แสดงพื้นที่รวม

4.3 การนำเสนอและข้อเสนอแนะ



แผนภูมิที่ 4.1 แสดงขั้นตอนการนำเสนอข้อมูล

4.3.1 การนำเสนอครั้งที่ 1 (ภาควิชาข้อมูล) การนำเสนอหัวข้อที่น่าสนใจ ประเด็นในการนำเสนอคือ เรื่องของพฤติกรรมและพัฒนาการในการเปลี่ยนแปลงของเด็ก Generation Z พฤติกรรมในการเปลี่ยนแปลงทางด้านบวกและลบที่เกิดขึ้นกับยุคสมัยที่มีการเปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว พฤติกรรมของเด็ก Gen Z ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างเห็นได้ชัดคือ เรื่องของ สื่อ เทคโนโลยี สมันใหม่ที่เข้ามามีบทบาทกับเด็ก Gen Z อย่างเห็นได้ชัดในปัจจุบัน การเรียนรู้และรับสื่ออย่างไม่รู้ทันทำให้เด็ก Gen Z เกิดสภาวะแปรปรวน

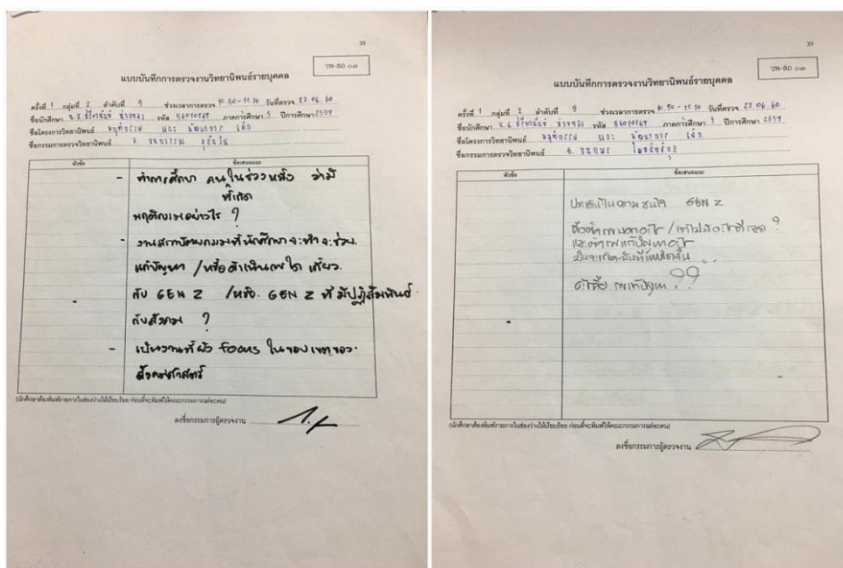
หัวข้อหลักในการนำเสนอ

- ลักษณะนิสัยและการเรียนแปลงของบุคลิกภาพตามวัย
- อุปนิสัยที่เป็นเอกลักษณ์ของเด็กและวัยรุ่น
- ลักษณะนิสัยเด็กในวัย GEN Z
- การเรียนการสอนของเด็ก Gen Z ในปัจจุบัน
- สื่อโซเชียลมีเดียที่มีผลต่อการเรียนรู้ของเด็กวัย Gen Z
- ข้อเสียจากสื่อที่มีผลกระทบต่อวัยที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน
- พฤติกรรมความรุนแรง และการเรียนแบบพฤติกรรมความรุนแรงที่เกิดขึ้น

รูปภาพที่ 4.2 ข้อมูลความสนใจ GENERATION Z

ข้อเสนอแนะ

- ต้องมีประเด็นให้ชัดเจนมากกว่านี้ ว่าสนใจเกี่ยวกับเรื่องอะไร
- ทำการศึกษา คนในช่วงวัยว่ามีพฤติกรรมที่เกิดขึ้นอย่างไร ให้ได้ประเด็นอย่างชัดเจน
- งานสถาปัตยกรรมที่จะมีส่วนช่วยในการแก้ปัญหา / หรือดำเนินการอย่างไร
- GEN Z วัยที่มีปฏิสัมพันธ์อย่างไรกับสังคม
- การแก้ปัญหาของช่วงวัยมีการแก้ปัญหอย่างไร ?



รูปภาพที่
ที่การ

4.3 แบบบัน
ตรวจงาน

4.3.2 การนำเสนอครั้งที่ 2 (การนำเสนอข้อมูลที่ต่อเนื่องจากการนำเสนอข้อมูลครั้งที่ 1)

พฤติกรรมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างเห็นได้ชัดคือความบกพร่องของสภาวะแวดล้อมของเด็ก ในแต่ละช่วงอายุ เด็กในช่วงอายุ 9-19ปี เป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงในด้านร่างกายอารมณ์ ความคิด และสติปัญญา ต้องการความเป็นอิสระ มีความเป็นส่วนตัวสูง และไม่มีการกวดขัน

ช่วงวัยของเด็ก แบ่งออกเป็น 3ช่วงอายุ

- วัยเริ่มรุ่น ช่วงอายุ 9-13ปี
- วัยรุ่นตอนต้น ช่วงอายุ 14-16ปี
- วัยรุ่นตอนปลาย ช่วงอายุ 17-19ปี



รูปภาพที่ 4.4 พฤติกรรมในการเปลี่ยนแปลงของแต่ละช่วงวัย



รูปภาพที่ 4.5 กลุ่มUser หลัก – กลุ่มพฤติกรรมปกติ



รูปภาพที่ 4.6 กลุ่มUser หลัก – กลุ่มเสียง



รูปภาพที่ 4.7 กลุ่มUser หลัก – กลุ่มควบคุมพฤติกรรม

Activity
Children Behavior and Development

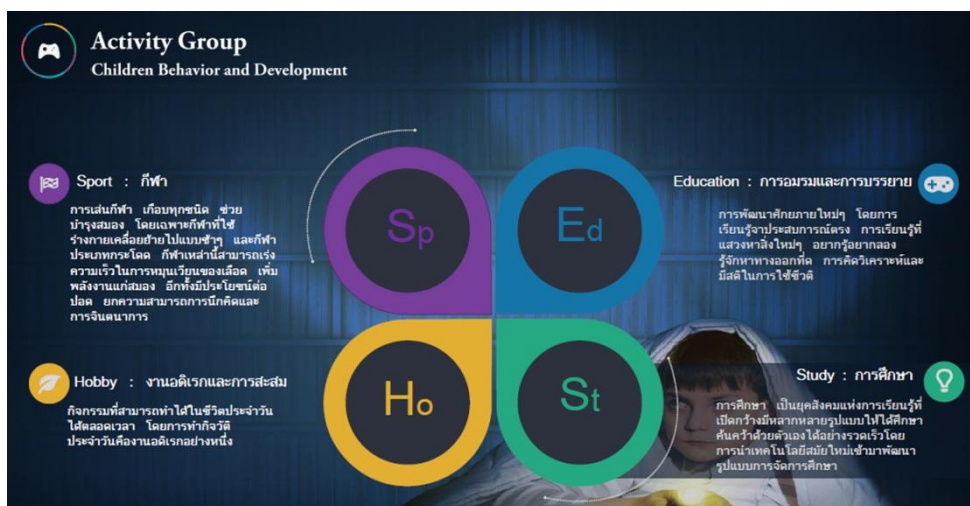
กิจกรรม คือคอลเล็กชันของบุคคล ที่ใช้เพื่อการรายงาน การสื่อสาร และกระบวนการที่แสดงถึงความพยายามในการร่วมมือกัน

ตัวอย่าง กิจกรรมต่างๆที่เกิดขึ้น

- การwork shop
- การเข้าอบรม
- การฝึกสมาธิ
- การทดลอง
- การออกกำลังการ
- แต่งนิยาย
- การทำอาหาร
- เกมภาษา
- ท่องเที่ยว
- หมากรุก
- เล่นเกมส์
- สนใจ ไอที
- เล่นดนตรี
- ถ่ายภาพ
- ศิลปะ
- ซอปิ้ง
- ดูหนัง
- บันเทิงโด
- การแต่งหน้า
- ฟังธรรม
- สะสมหนังสือ
- อ่านการ์ตูน
- ปลูกต้นไม้
- เล่นกีฬาสร้างกล้ามเนื้อ
- เทคโนโลยี ไอที
- การเล่นเกมปริศนา
- จัดสวนดอกไม้
- เขียนโน้ต
- การเดินทาง
- การบินเค้แพา
- การวาดเขียน
- เขียนนิยาย
- เดินป่า
- เดินโคฟเวอร์
- ออกแบบ
- อ่านหนังสือ
- การทดลอง
- เล่นเกมกระดาน

รูปภาพที่ 4.8 กิจกรรมชนิดต่างๆ

กิจกรรมต่างๆเกิดขึ้นมากมายในการเป็นตัวช่วยในการ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมความ รุนแรง นักวิชาการหลากหลายสถาบันวิจัยเรื่องกิจกรรมบำบัดเพื่อช่วยฟื้นฟูสภาพจิตใจของเด็ก ที่มีพฤติกรรมที่ผิดปกติ มาใช้ฟื้นฟูสภาพจิตใจของเด็กได้อย่างดีเยี่ยม จึงทำให้เกิดหมวดหมู่ของ กิจกรรมแต่ละประเภทขึ้นมากมาย



รูปภาพที่ 4.9 แบ่งหมวดหมู่ของกิจกรรม



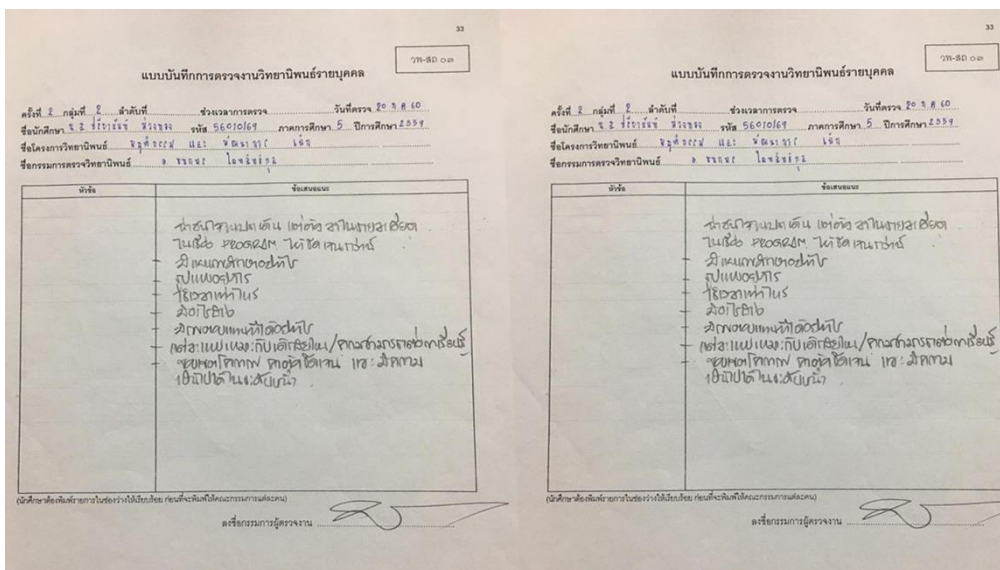
รูปภาพที่ 4.10 กิจกรรมในการสร้างตัวตน



รูปภาพที่ 4.11 กิจกรรมในการสร้างอาชีพ

ข้อเสนอแนะ

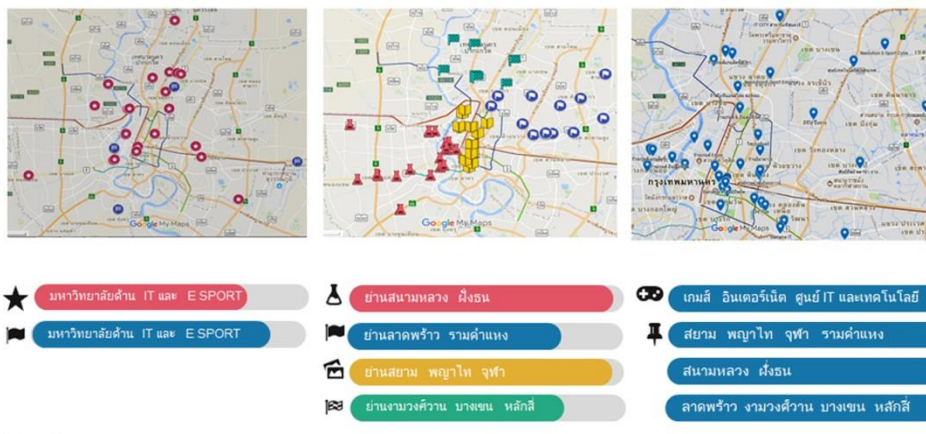
- ต้องศึกษารายละเอียดของโปรแกรม ให้ชัดเจนกว่านี้
- มีแผนการในการศึกษาอย่างไร
- รูปแบบ และผลตอบแทนที่ได้จะเป็นอย่างไร
- สถาบันที่เรียนจะเกิดขึ้น จะเป็นอย่างไร
- ขอบเขตของโครง



รูปภาพที่ 4.12 แบบบันทึกการตรวจงานวิทยานิพนธ์รายบุคคล (ครั้งที่ 2)

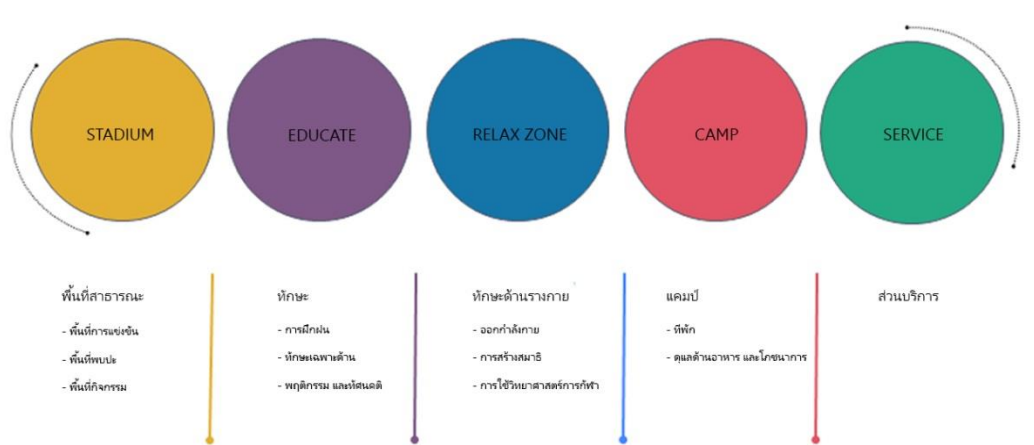
4.3.3 การนำเสนอครั้งที่ 3 (นำเสนอเกี่ยวกับ ผู้ใช้งาน รูปแบบโครงการ และที่ตั้งโครงการ) องค์ประกอบทั้งหมดที่ได้นำเสนอในครั้งที่ 1 และ 2 มาเป็นเกณฑ์ในการเลือก

การเลือกที่ตั้งโครงการมาจากแหล่งของ พื้นที่ที่เป็นแหล่งผลิตสินค้าประเภทเดียวกัน ศูนย์พื้นที่ตั้งของแหล่งงาน IT ต่างๆ รวมถึงย่านของการศึกษาด้าน IT ทั้งหมด



รูปภาพที่ 4.13 เกณฑ์การเลือกโครงการ

รูปแบบพื้นที่ของโครงการ เป็นการนำเสนอรูปแบบของพื้นที่ใช้งานบางส่วน



แผนภูมิที่ 4.2 นำเสนอรูปแบบพื้นที่โครงการ

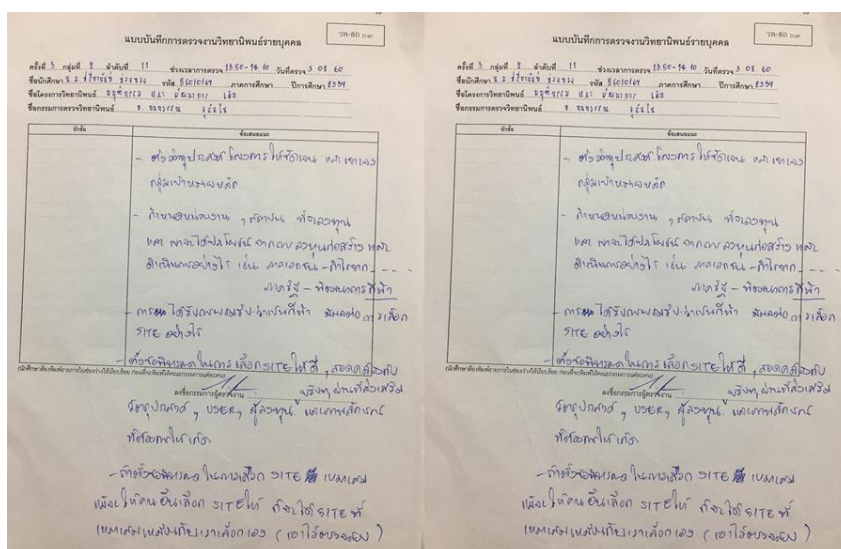
ผลที่คาดว่าจะได้รับของการก่อตั้งโครงการ



รูปภาพที่ 4.14 ผลที่ได้รับจากโครงการ

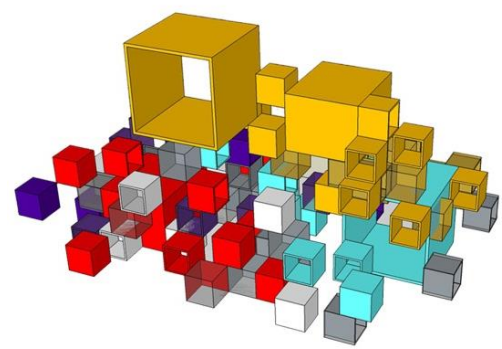
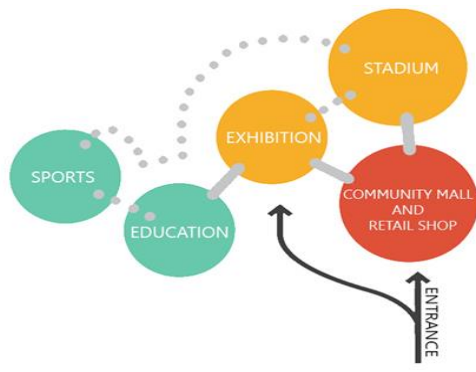
ข้อเสนอแนะ

- ตั้งวัตถุประสงค์โครงการให้ชัดเจน
- หนดหน่วยงาน สถาบันการลงทุน และผลตอบแทนในการลงทุน
- การยอมรับว่าเป็นกีฬา มันจะมีผลอย่างไรในการเลือก Site อย่างไร
- ตั้งข้อพิจารณาในการเลือก Site ให้ดี ให้สอดคล้องไปกับบริบท



รูปภาพที่ 4.15 แบบบันทึกการตรวจงานวิทยานิพนธ์รายบุคคล (ครั้งที่ 3)

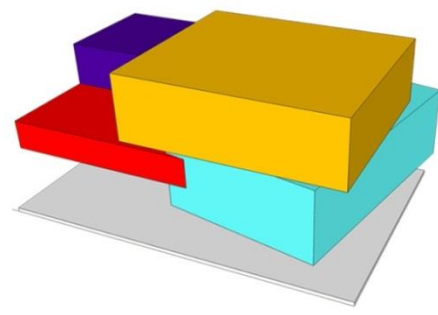
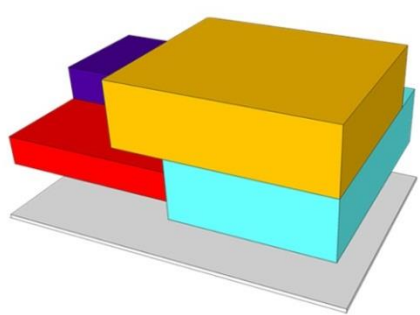
4.3.4 การนำเสนอครั้งที่ 4 (ภาคออกแบบ) การนำเสนอภาคออกแบบต่อจากการนำเสนอส่วนข้อมูล เป็นการแบ่งโซนของพื้นที่ใช้งาน และ Zoning แสดงตำแหน่งการจัดวางพื้นที่การใช้งาน



กราฟฟิกแสดงพื้นที่ใช้งาน

กราฟฟิกแสดง CONCEPTUAL MODEL

รูปภาพที่ 4.16 กราฟฟิกพื้นที่ใช้สอย และ กราฟฟิกแสดง CONCEPT



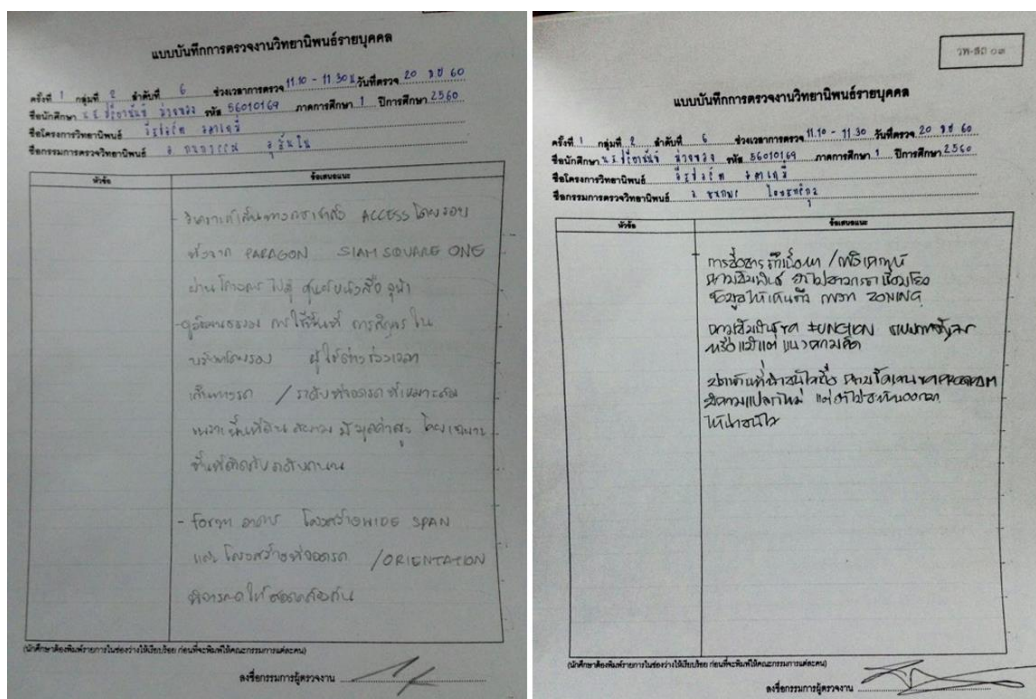
กราฟฟิกแสดง ZONING A

กราฟฟิกแสดง ZONING B

รูปภาพที่ 4.17 กราฟฟิก ZONING A และ B

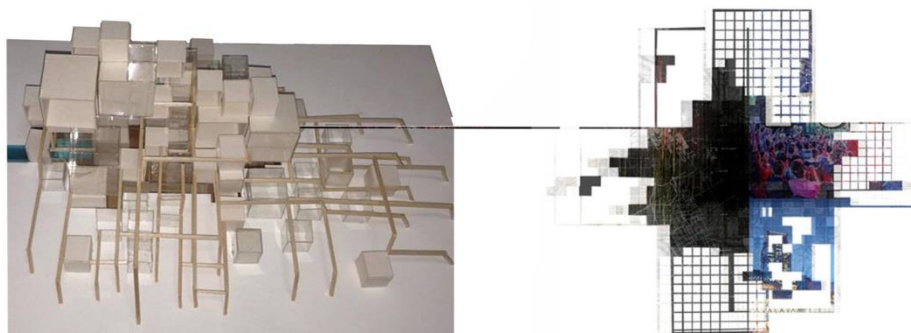
ข้อเสนอแนะ

- ความสัมพันธ์ Function รูปแบบการจัดวาง
- ความชัดเจนของ Programing
- ขาดความแปลกใหม่
- วัฒนธรรมในการใช้พื้นที่ การศึกษาทางสัญจรในบริบท
- Form อาคาร , ที่จอดรถ , โครงสร้าง

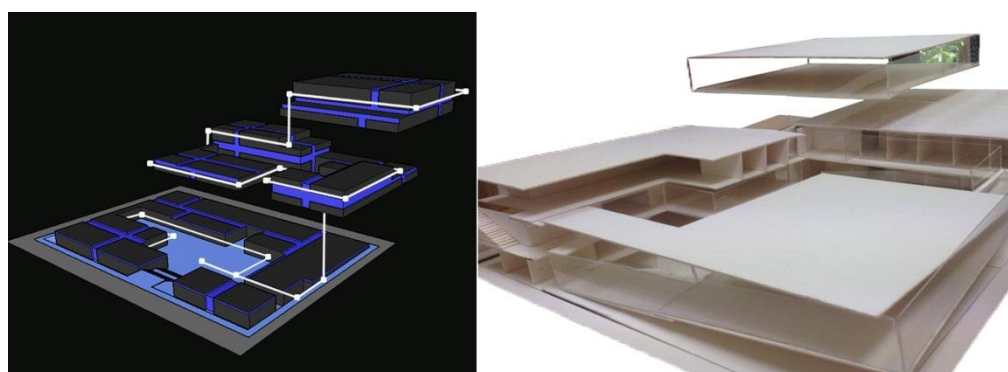


รูปภาพที่ 4.18 แบบบันทึกการตรวจงานวิทยานิพนธ์รายบุคคล (ครั้งที่ 4 ภาคออกแบบ)

4.3.5 การนำเสนอครั้งที่ 5 (ภาคการนำเสนอครั้งสุดท้าย) พื้นที่ใช้งานของแต่ละ Unite มีรูปแบบการทำงาน ที่เกิดจากพื้นที่ Sharing เป็นส่วนกลาง โดยจะมี Unite ของกลุ่มคนเล็กๆ ที่เข้ามาใช้พื้นที่อย่างเป็นประจำ และพื้นที่ Sharing ของผู้ใช้งานส่วนใหญ่ ที่มีรูปแบบการใช้งานของพื้นที่ที่มีจุดประสงค์ในการใช้พื้นที่บางส่วน โดยจะพื้นที่ส่วนกลางที่เป็นพื้นที่ที่เชื่อมกันโดยทำให้ User แต่ละประเภทได้พบปะกัน การออกแบบเพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้ใช้งานบางกลุ่ม แนวคิดในการออกแบบพื้นที่คือ จะต้องมีความสัมพันธ์และตอบสนองความต้องการของฟังก์ชันอย่างเกิดประโยชน์



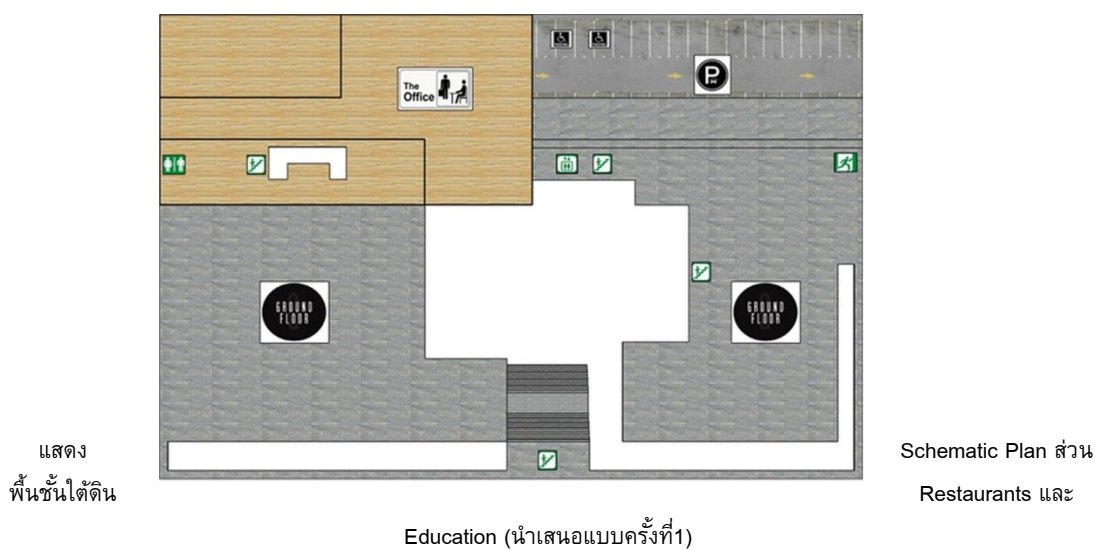
รูปภาพที่ 4.19 แสดง CONCEPT



รูปภาพที่ 4.20 แสดง CIRCULATION

ข้อเสนอแนะ

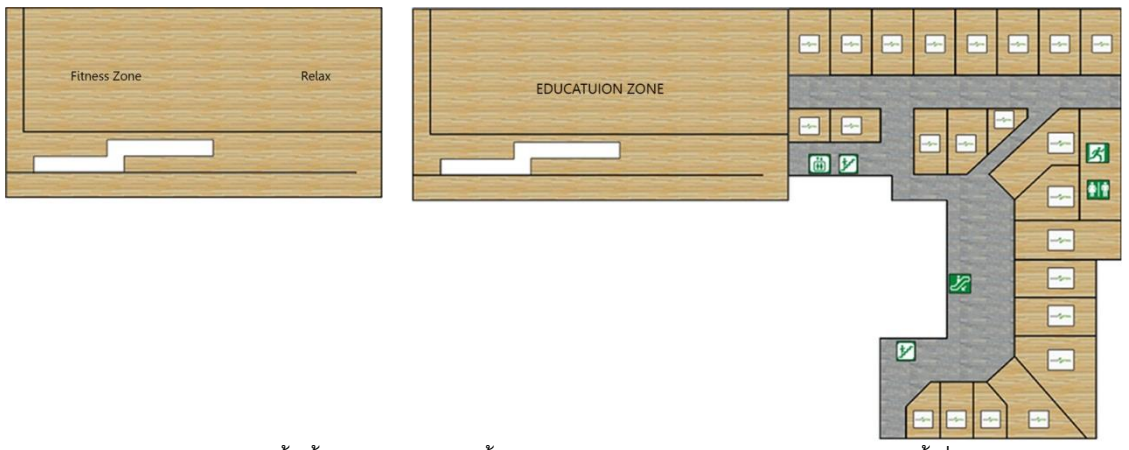
4.5.1 รูปแบบการนำเสนอในการออกแบบครั้งที่1 เป็นการนำเสนอเกี่ยวกับ Schematic Plan ในกระบวนการออกแบบพื้นที่ ให้มีความสัมพันธ์ของพื้นที่ทั้งหมดของโครงการ พื้นที่ทั้งหมดจะต้องใช้ได้กับทุก User องค์ประกอบหลักของพื้นที่ใช้งานอาคารควรเป็นพื้นที่เดินชัด และง่ายต่อการเข้าถึง



รูปภาพที่ 4.22 Schematic Plan ส่วนพื้นที่ชั้นใต้ดิน

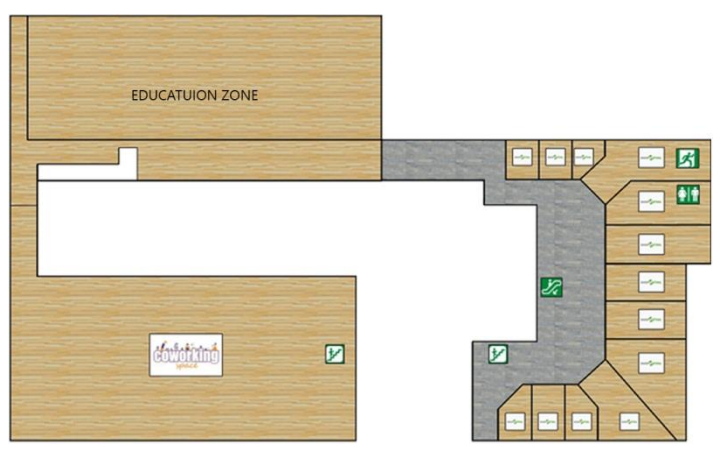


รูปภาพที่ 4.23 Schematic Plan ส่วนพื้นที่ระดับดิน



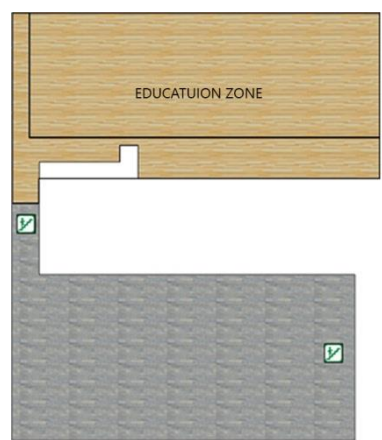
แสดง Schematic Plan ส่วนพื้นที่ชั้น1 Education และชั้น2 Education และ Retail Shop (นำเสนอแบบครั้งที่1)

รูปภาพที่ 4.24 Schematic Plan พื้นที่ชั้น1 และ Schematic Plan พื้นที่ชั้น2



แสดง Schematic Plan ส่วนพื้นที่ชั้น3 Education Co-working ,Space และ Retail Shop (นำเสนอแบบครั้งที่1)

รูปภาพที่ 4.25 Schematic Plan พื้นที่ชั้น3



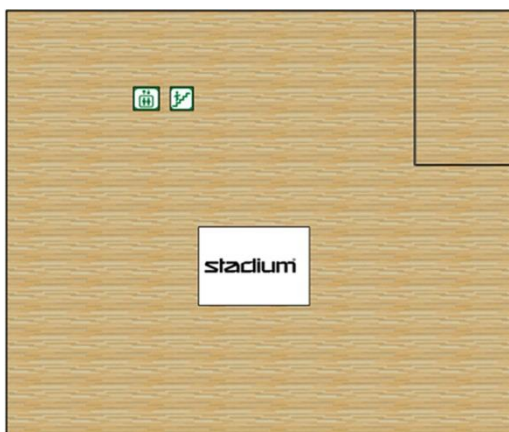
แสดง Schematic Plan ส่วนพื้นที่ชั้น4 Education ,ดาดฟ้า(พื้นที่ใช้ประโยชน์) (นำเสนอแบบครั้งที่1)

รูปภาพที่ 4.26 Schematic Plan พื้นที่ชั้น5



แสดง Schematic Plan ส่วนพื้นที่ชั้น6 Education และ Exhibition (นำเสนอแบบครั้งที่1)

รูปภาพที่ 4.27 Schematic Plan พื้นที่ชั้น6



แสดง Schematic Plan ส่วนพื้นที่ชั้น7 ลานประลอง (นำเสนอแบบครั้งที่1)

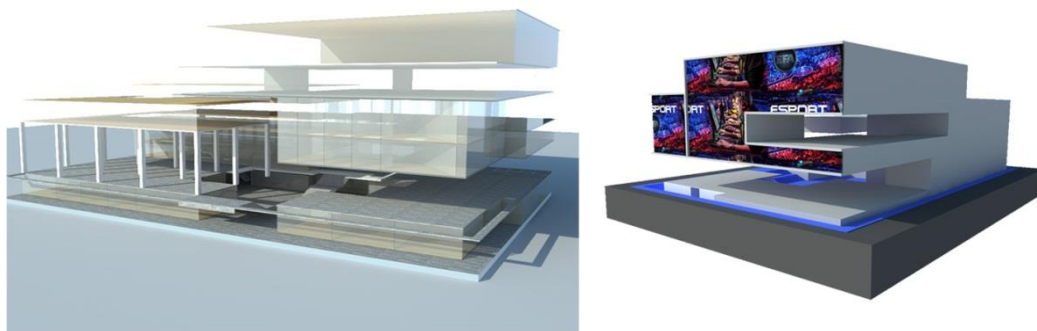
รูปภาพที่ 4.28 Schematic Plan พื้นที่ชั้น7

คำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา

- ส่วนฟังก์ชันดูทิวทัศน์ ควรแก้ไข Circulation ขาดพื้นที่เชื่อมต่อกัน พื้นที่ว่างที่ควรจะเป็นมันหายไป

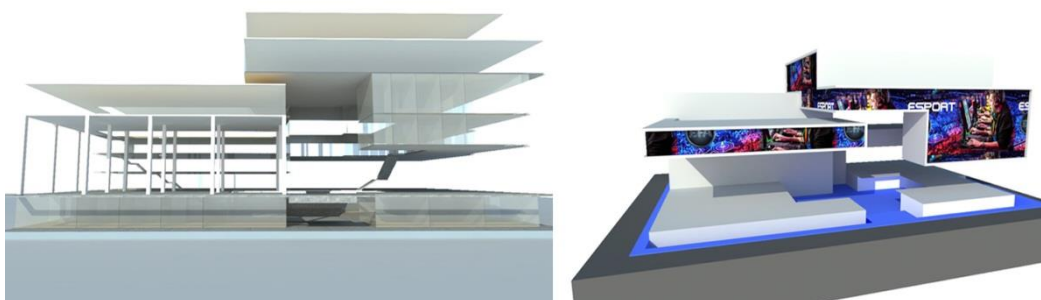
ครั้งต่อไป แก้ไขพื้นที่ และดูเรื่องForm อาคาร จะเป็นในลักษณะไหน

4.5.2 รูปแบบการนำเสนอในการออกแบบครั้งที่2 มีการพัฒนาCirculation และแสดงการพัฒนาแบบอาคาร องค์ประกอบของการเข้าถึงพื้นที่ รูปแบบของวัสดุทันสมัยเพื่อให้เข้ากับบรรยากาศของพื้นที่ตั้ง และบริบทโดยรอบ พื้นที่โล่งใต้อาคารเพื่อให้พื้นที่โดยรอบเป็นส่วนหนึ่งของอาคารเดียวกัน และเสมือนรักษาริบทเดิมของพื้นที่ไว้



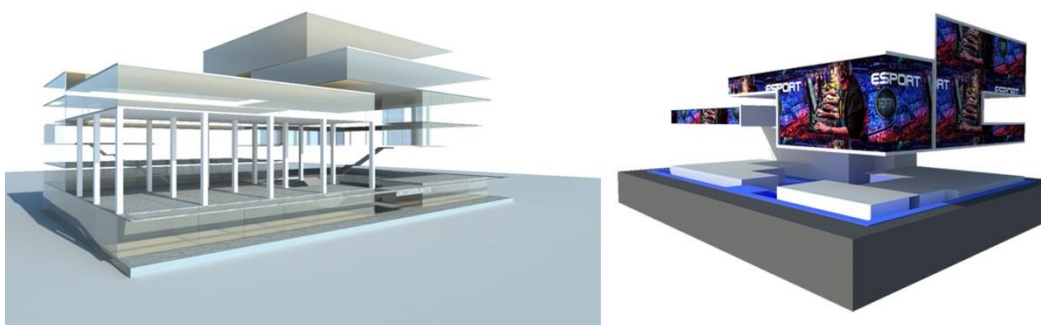
แสดง CIRCULATION MODEL และรูปแบบ FACADE (ด้านหน้า) (นำเสนอแบบครั้งที่2)

รูปภาพที่ 4.29 CIRCULATION MODEL และรูปแบบ FACADE (ด้านหน้า)



แสดง CIRCULATION MODEL และรูปแบบ FACADE (ด้านซ้าย) (นำเสนอแบบครั้งที่2)

รูปภาพที่ 4.30 CIRCULATION MODEL และรูปแบบ FACADE (ด้านซ้าย)



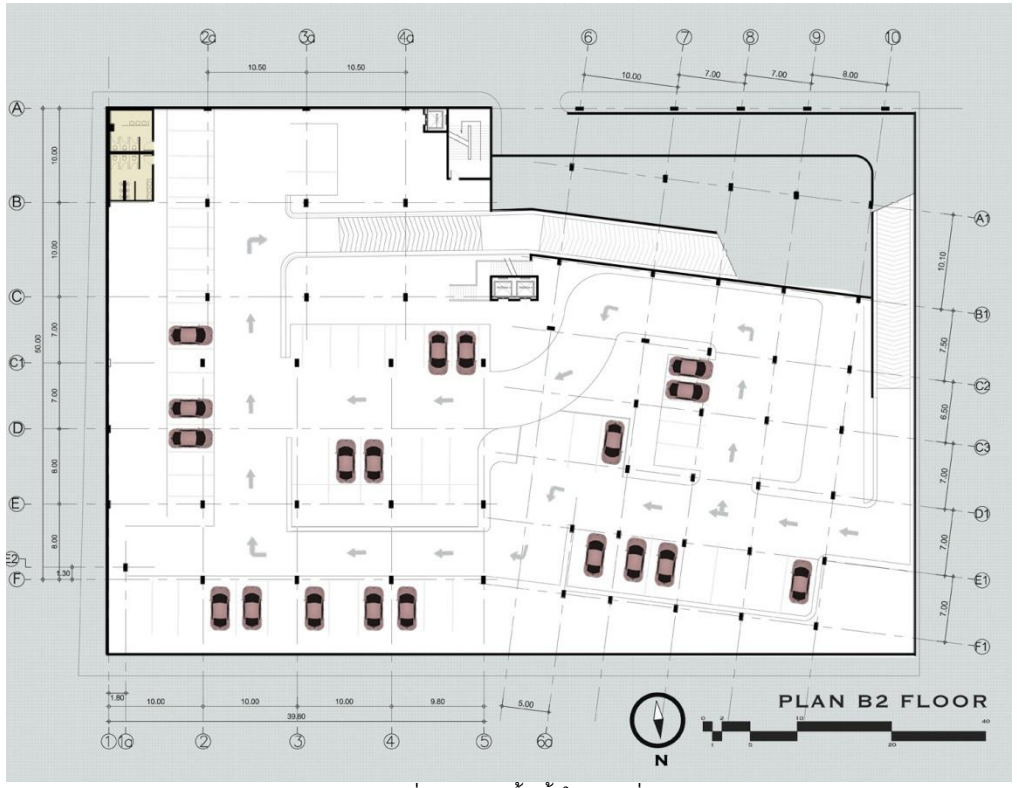
แสดง CIRCULATION MODEL และรูปแบบ FACADE (ด้านขวา) (นำเสนอแบบครั้งที่2)

รูปภาพที่ 4.31 CIRCULATION MODEL และรูปแบบ FACADE (ด้านขวา)

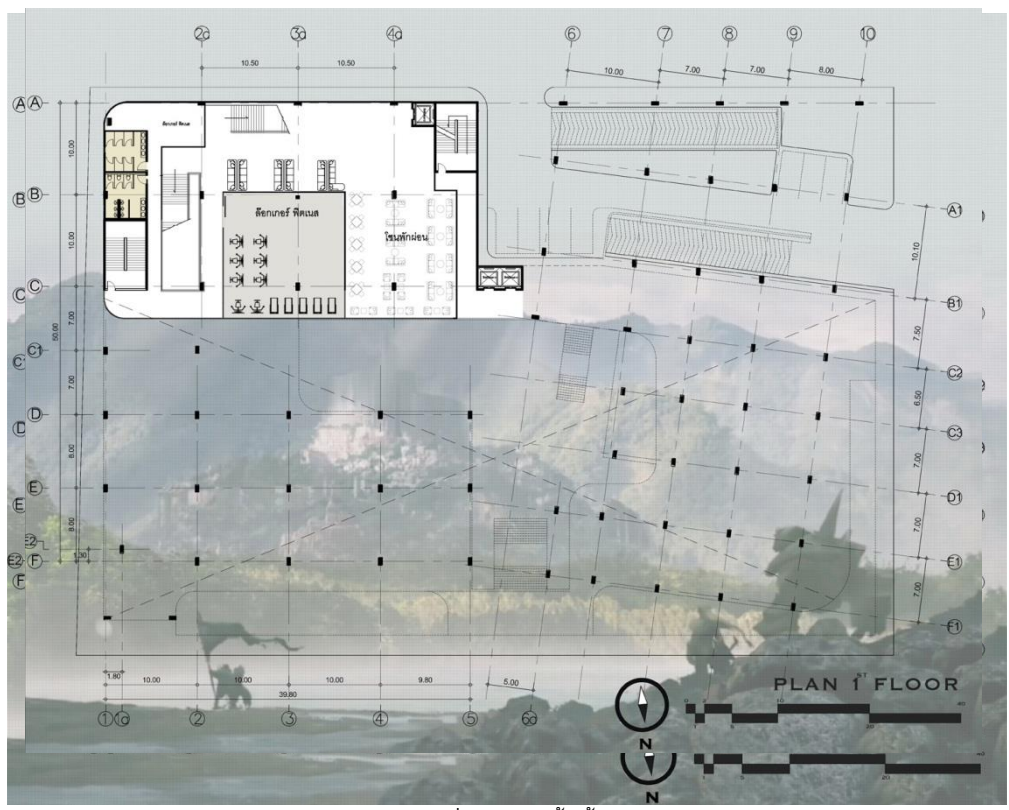
4.6 การออกแบบครั้งสุดท้าย (Final Design)



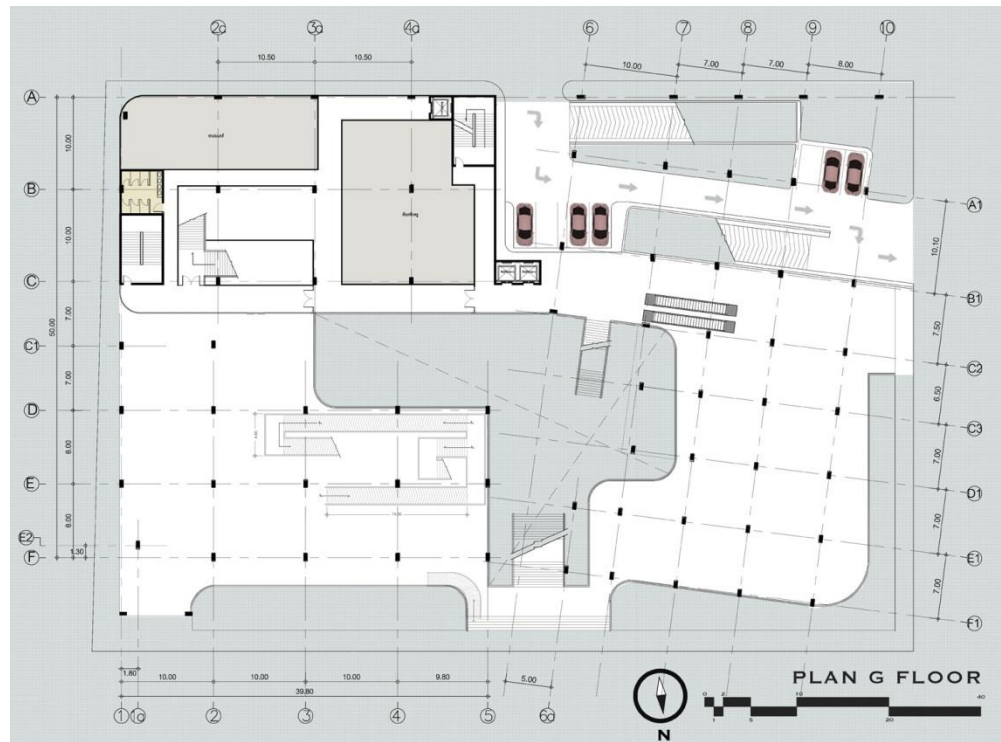
รูปภาพที่ 4.32 Final Design



รูปภาพที่ 4.33 ผังพื้นที่ใต้ดิน (ที่จอดรถ)



รูปภาพที่ 4.34 ผังพื้นที่ชั้นใต้ดิน



รูปภาพที่ 4.35 ผังพื้นที่ชั้นระดับดิน

รูปภาพที่ 4.36 ผังพื้นชั้น 1

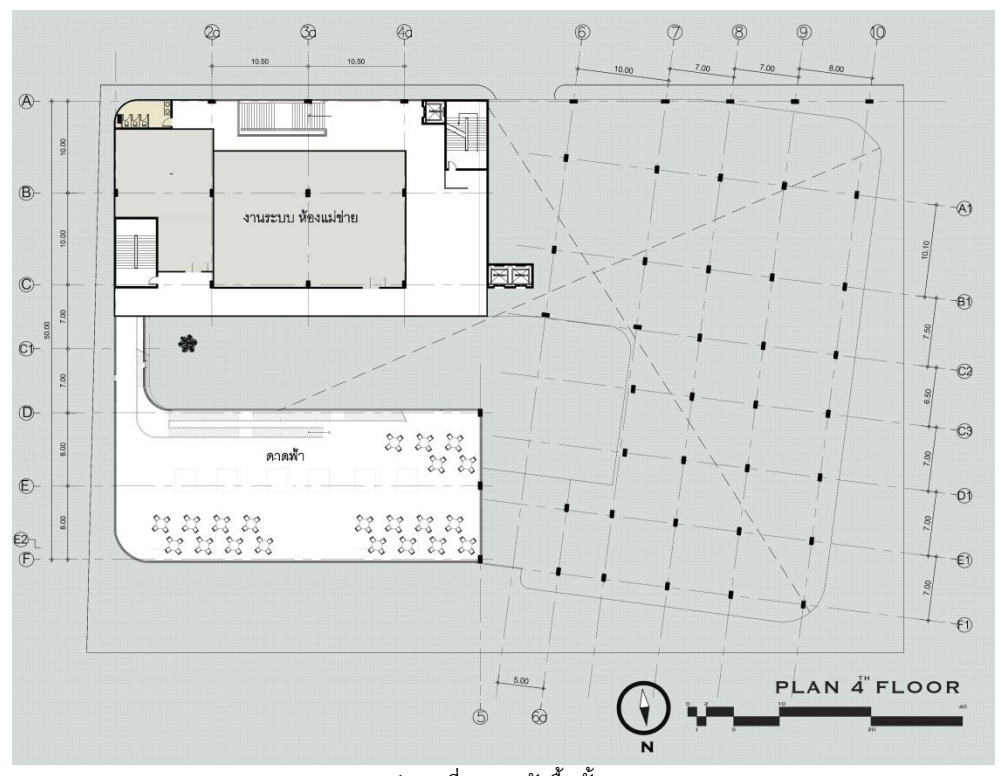


4.37 ผังพื้นชั้น 2

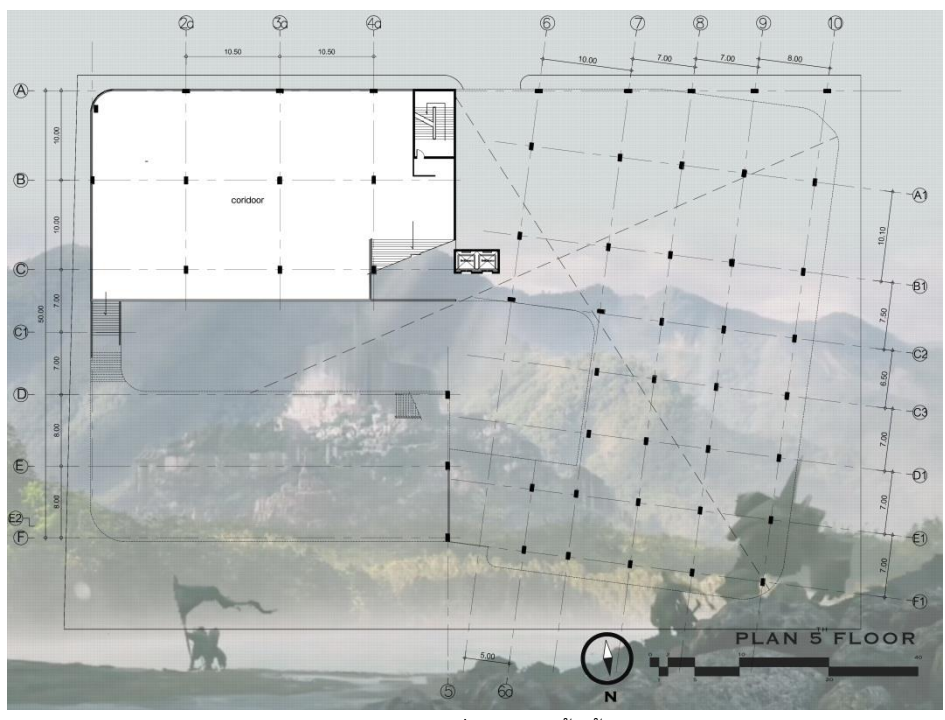
รูปภาพ
พื้นที่



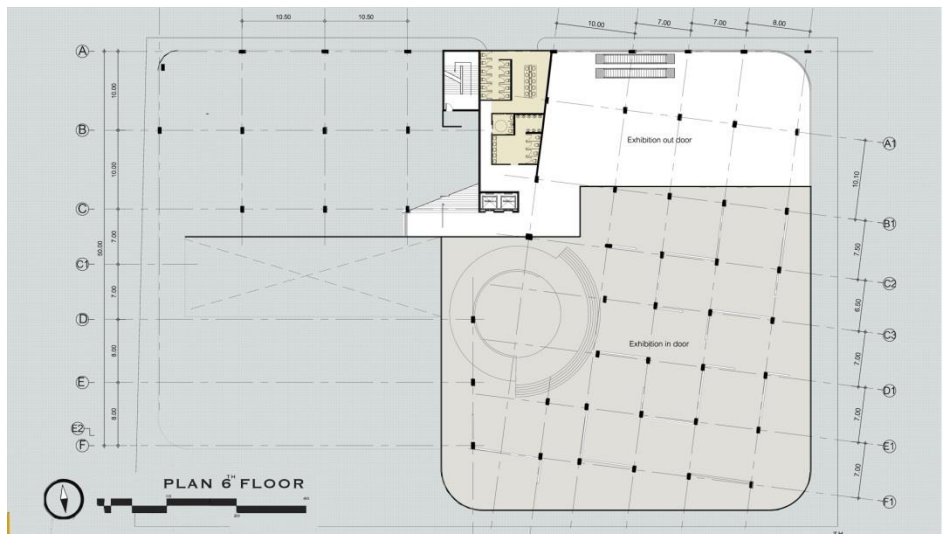
รูปภาพที่ 4.38 ผังพื้นที่ชั้น 3



รูปภาพที่ 4.39 ผังพื้นที่ชั้น 4

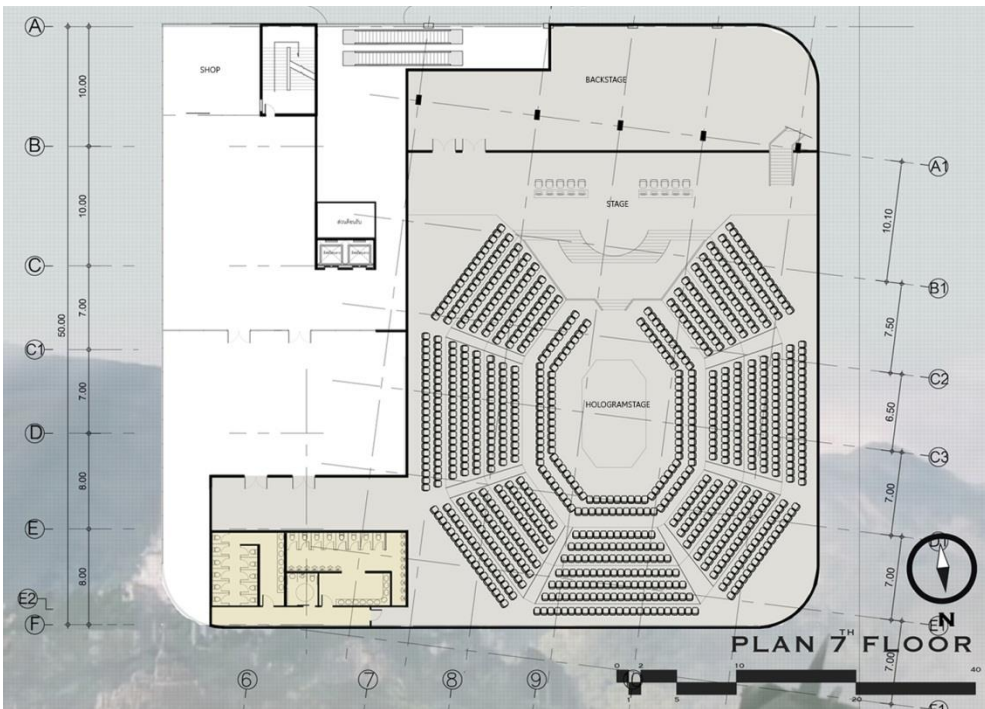


รูปภาพที่ 4.40 ผังพื้นที่ชั้น 5

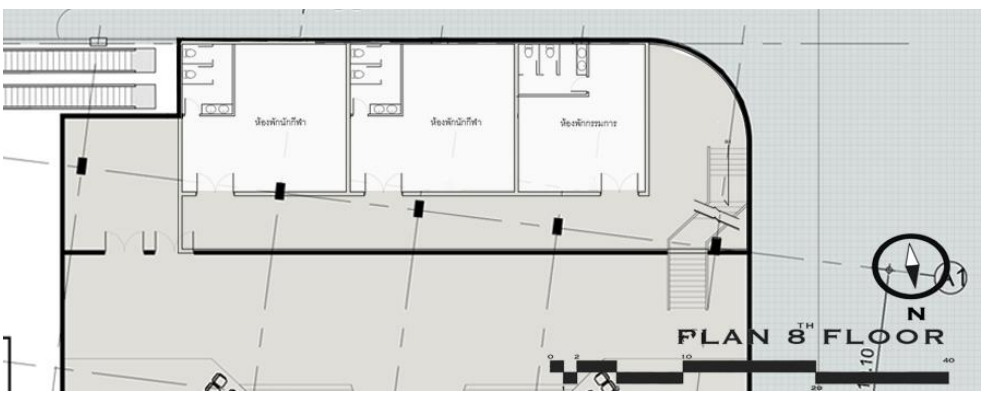


4.41 ผังพื้นที่ชั้น 6

รูปภาพที่



รูปภาพที่ 4.42 ผังพื้นชั้น 7



รูปภาพที่ 4.43 ผังพื้นชั้น 8



รูปภาพ
พื้นที่

4.44 แสดงรูปด้าน 1



รูปภาพที่ 4.45 แสดงรูปด้าน 2



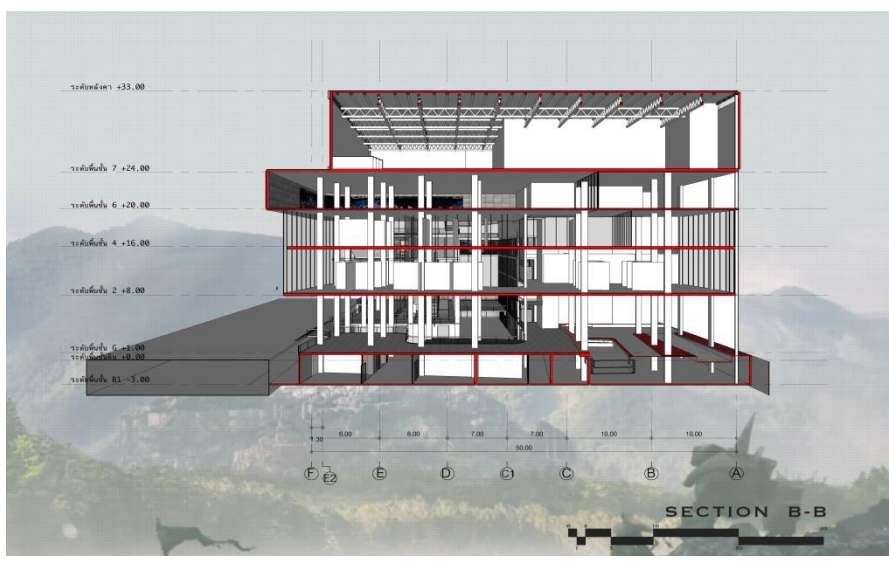
รูปภาพที่ 4.46 แสดงรูปด้าน 3



รูปภาพที่ 4.47 แสดงรูปด้าน 4



รูปภาพที่ 4.48 แสดงรูปตัด 1



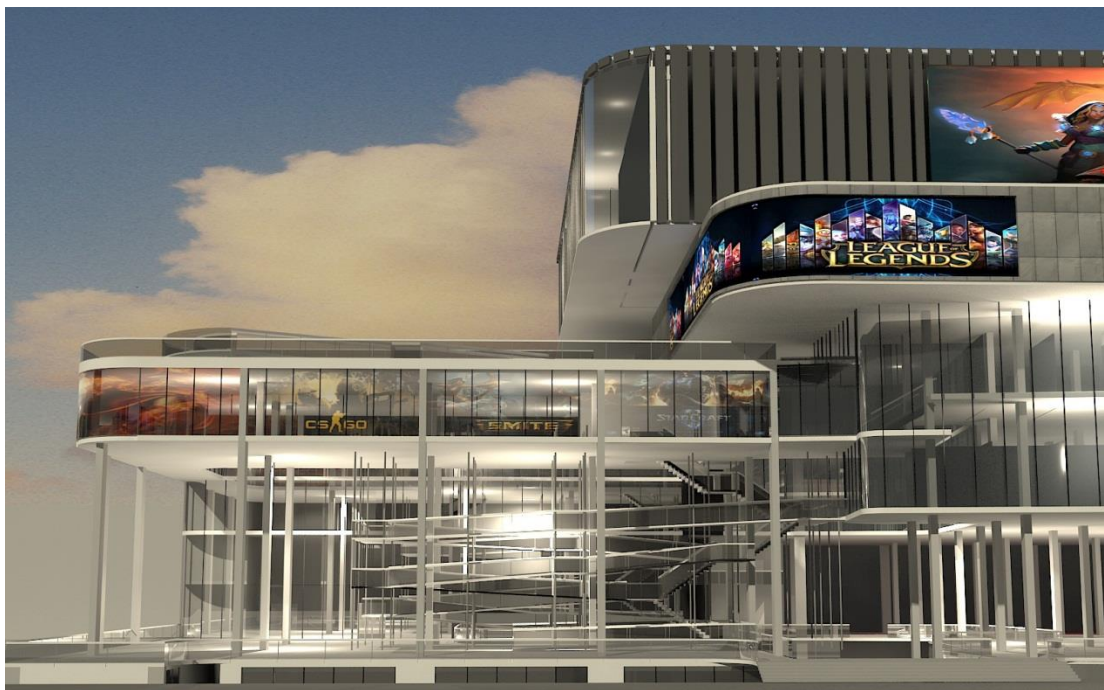
รูปภาพ

แสดงรูปตัด 2

ที่ 4.49



รูปภาพที่ 4.50 แสดงรูปภาพทัศนียภาพ

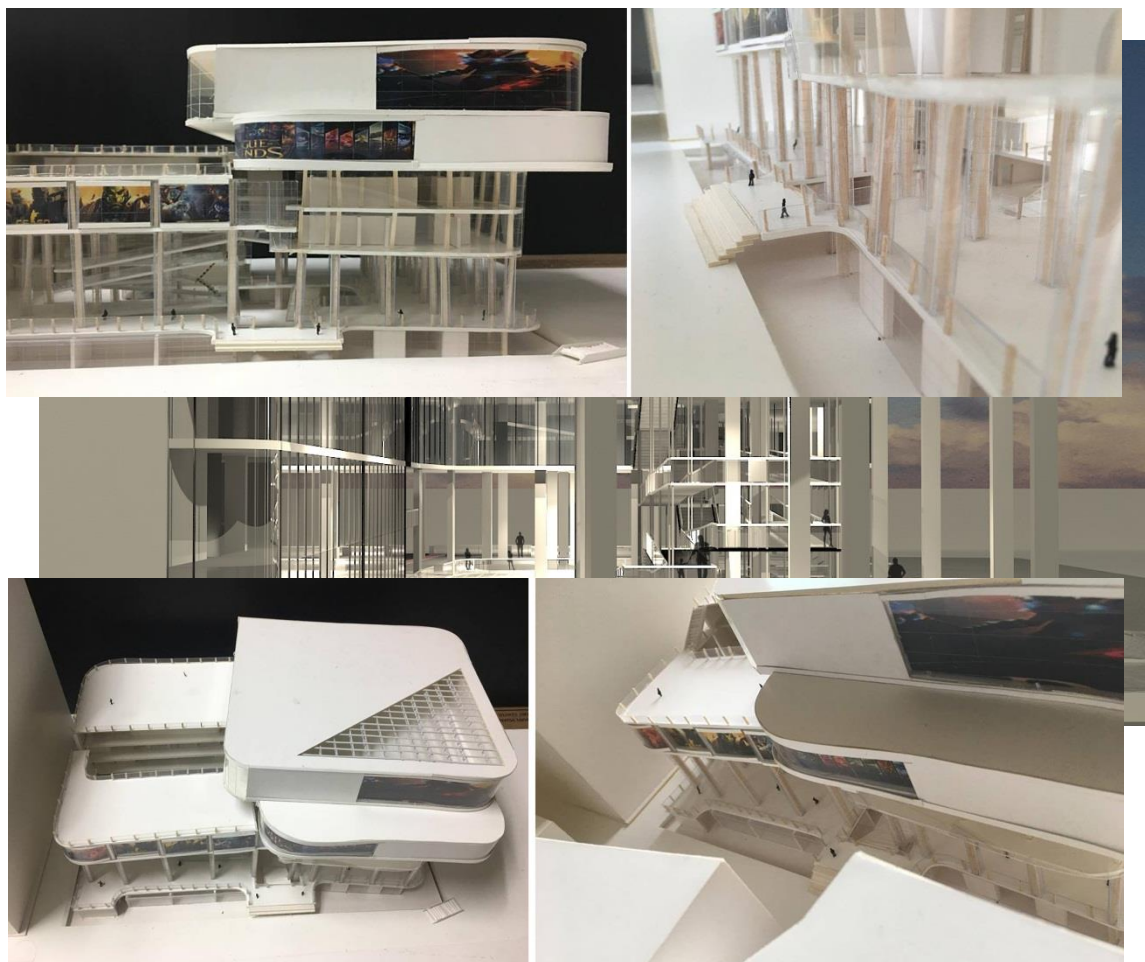


รูปภาพที่ 4.51 แสดงรูปภาพทัศนียภาพ

รูปภาพที่ 4.52 แสดงรูปภาพทัศนียภาพ

รูปภาพที่ 4.53 แสดงรูปภาพทัศนียภาพ

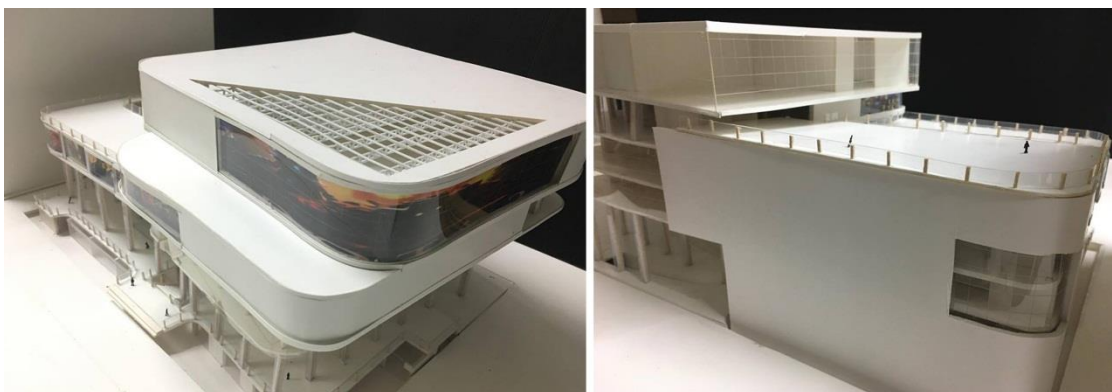




รูปภาพที่ 4.54 แสดงหุ่นจำลองทัศนียภาพ

รูปภาพที่ 4.55 แสดงหุ่นจำลองภายนอกโครงการ

รูปภาพที่ 4.56 แสดงหุ่นจำลองภายนอกโครงการ



รูปภาพที่ 4.57 แสดงหุ่นจำลองภายในโครงการ



รูปภาพที่ 4.58 แสดงหุ่นจำลองภายนอกโครงการ

รูปภาพที่ 4.49 แสดงหุ่นจำลองภายในโครงการ

บทที่ 5

สรุปกระบวนการการออกแบบ

กระบวนการในการออกแบบ ตั้งแต่การหาประเด็นการทำงานคือ หาเรื่องที่น่าสนใจและทางออกของประเด็นที่สนใจหาแนวทางในการทำงานคือศึกษาโครงการ ที่มีทิศทางเดียวกันกับประเด็นที่เราเคยมีการศึกษามาก่อน การหาประเด็นที่มีทางออกได้หลายทางเป็นอีกวิธีหนึ่งในการเริ่มโครงการ หาเกี่ยวกับสิ่งที่เราชอบ ที่เราสนใจ และประเด็นใหม่ๆที่กำลังเกิดขึ้นในปัจจุบัน ตัวอย่างงานคือ พฤติกรรมของเด็กที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องในปัจจุบัน ด้วยสื่อ และเทคโนโลยีสมัยใหม่ ที่เข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตเป็นอย่างมาก จึงทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวและรุนแรงอย่างเห็นได้ชัดในปัจจุบัน รวมไปถึงพฤติกรรมลอกเลียนแบบในสิ่งที่ตัวเองชอบ เด็กบางทนขาดการแยกแยะและไตร่ตรอง จึงทำให้เกิดความเสียหายที่เป็นอันตรายต่อตนเองและคนรอบข้าง

จึงเป็นจุดเริ่มต้นของการให้ความสนใจในการลอกเลียนแบบพฤติกรรมของเด็ก มาสู่การเล่นเกมส์อย่างเป็นอาชีพ โครงการเกี่ยวกับเกมส์ หรือ E-SPORTS คือเกมส์ที่เพิ่งได้รับการยอมรับให้เป็นกีฬา เพราะฉะนั้นการหากรณีศึกษาจึงเป็นไปได้น้อยมากสำหรับโครงการใหม่ โครงการนี้จึงเน้นการใช้พื้นที่ภายในเป็นตัวกำหนดโครงการ

บรรณานุกรม

4gamerth. 2560. มหาวิทยาลัยศรีปทุมเตรียมเปิดสอนหลักสูตร Esports เต็มรูปแบบ.

[ออนไลน์]

Available at: <https://4gamerth.com › News>

[สืบค้นเมื่อ 19 มิถุนายน 2560].

GamingDoes. 2557. **อันดับเกมที่มีการแข่งขัน E-SPORTS มากที่สุด.** [ออนไลน์]

Available at: www.gamingdose.com/10-อันดับเกมที่มีการแข่ง/

[สืบค้นเมื่อ 18 มิถุนายน 2560].

Marketer, 2560. **ตลาดเน็ตบุ๊กในไทย.** [ออนไลน์]

Available at: editor@marketeer.co.th

[สืบค้นเมื่อ 18 มิถุนายน 2560].

การกีฬาแห่งประเทศไทย. 2560. **บอร์ดการกีฬาแห่งประเทศไทย ครั้งที่7 E-Sport Game.**

[ออนไลน์] Available at: <https://th-th.facebook.com/prsatfanpage/>

[สืบค้นเมื่อ 18 มิถุนายน 2560].

น.พ. พนม เกตุมาน. 2560. **พัฒนาการวัยรุ่น ความรู้เรื่องโรคทางจิตเวชและปัญหาพฤติกรรม.**

[ออนไลน์] Available at: teenage1519.blogspot.com/

[สืบค้นเมื่อ 18 มิถุนายน 2560].

Sarakadee magazine สารคดี. 2553. **นิยามความหมายของ Academy.** [ออนไลน์]

Available at: <http://www.sarakadee.com/wp-content/uploads/watermark.png>

[สืบค้นเมื่อ 18 มิถุนายน 2560].

ประชาชาติธุรกิจ ไอซีที. 2560. **อุตสาหกรรมเกม โตทะลุ1.5หมื่นล้าน ชาวใหญ่ไทย-เทศโหม**

ลงทุน ปลุกตลาด-สร้างคน. [ออนไลน์] Available at:

https://www.prachachat.net/news_detail.php?newsid=1490861603

[สืบค้นเมื่อ 19 มิถุนายน 2560].

โครงการ พฤติกรรมและพัฒนาการของเด็ก : อีสปอร์ต เซ็นเตอร์, กรุงเทพฯ

CHILDREN, BEHAVIOR AND DEVELOPMENT

: E-SPORT CENTER, BANGKOK

ปริยานันท์ ม่วงทอง

PRIYANAN MUANGTHONG

วิทยานิพนธ์ทางสถาปัตยกรรม

หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาสถาปัตยกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ปีการศึกษา 2560

