

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัยเรื่องแนวทางการออกแบบศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบ นั้น ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยในส่วนนี้จะแยกประเด็นในการวิเคราะห์ออกเป็น 4 ส่วน ดังต่อไปนี้

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์และทฤษฎีการบริหารศูนย์การเรียนรู้

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามสำรวจพฤติกรรม และความต้องการของประชาชน

แบบสอบถามชุดนี้มีประเด็นหลักที่ต้องการประเมินแบ่งออกเป็น 3 ส่วนด้วยกันคือ

1. สำรวจพฤติกรรมในการใช้ศูนย์การเรียนรู้ประเภทต่าง ๆ ที่มีอยู่ในปัจจุบัน
2. สำรวจความสนใจในด้านศิลปะและการออกแบบ
3. สำรวจความต้องการและลักษณะการใช้งาน

โดยแบบสอบถามชุดนี้มีกรแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 4 ตอน คือ

ตอนที่ 1: ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ ช่วงอายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้

ตอนที่ 2: สำรวจพฤติกรรมในการใช้ศูนย์การเรียนรู้ประเภทต่าง ๆ ที่มีอยู่ในปัจจุบัน ได้แก่ ช่วงเวลาที่มาใช้งานในศูนย์การเรียนรู้ ระยะเวลาในการใช้งานในศูนย์การเรียนรู้ ความถี่ในการใช้งานศูนย์การเรียนรู้ กิจกรรมที่ทำและสนใจในศูนย์การเรียนรู้

ตอนที่ 3: สำรวจความสนใจในด้านศิลปะและการออกแบบ โดยให้เรียงลำดับสื่อศิลปะและการออกแบบที่มีความสนใจ 5 ลำดับ

ตอนที่ 4: สำรวจความต้องการและลักษณะการใช้งานของศูนย์การเรียนรู้ และสร้างสรรค์งานออกแบบ โดยให้เรียงลำดับความต้องการใช้งาน

4.3 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อกำหนดแนวทางการออกแบบศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบ

โดยการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อกำหนดแนวทางการออกแบบศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบมีประเด็นหลัก แบ่งออกเป็น 3 ประเด็นดังต่อไปนี้

1. ลักษณะทางกายภาพและแนวคิดในการออกแบบโครงการ
2. ลักษณะการใช้งานของตัวอาคารและการเชื่อมต่อของการใช้งาน
3. การเลือกพื้นที่ตั้งศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบ
- 4.4 ลักษณะการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ศิลปะในแต่ละประเภท

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์และทฤษฎีการบริหารศูนย์การเรียนรู้

จากการสัมภาษณ์ คุณวรสรินทร์ ทวีกิตติคุณ พนักงานฝ่ายประชาสัมพันธ์ของ TK Park, พนักงานฝ่ายประชาสัมพันธ์ของ TCDC (ไม่ระบุชื่อ) และคุณกิตติรัตน์ ปิติพานิช ที่ปรึกษาด้านการออกแบบ ของ TCDC นั้นทำให้ได้ทราบถึงข้อมูลเบื้องต้นของระบบการบริหารจัดการโดยทั่วไปของศูนย์การเรียนรู้ทั้ง 2 แห่ง ซึ่งพอสรุปข้อพื้นที่ในส่วนการบริหารจัดการพื้นฐาน

1. จากการสำรวจพบว่าจำนวนพนักงานต่อพื้นที่ให้บริการจะอยู่ในช่วง อัตราส่วน 1 : 100 ยกตัวอย่างเช่น TK Park มีพื้นที่ให้บริการประมาณ 4,000 ตารางเมตร จะมีจำนวนพนักงานทั้งฝ่ายบริการและสำนักงาน อยู่ประมาณ 35 – 40 คน
2. ในส่วนพื้นที่การใช้งานต่าง ๆ จะมีส่วนของพนักงานให้คำปรึกษา คอยดูแลและให้บริการตั้งนั้นในการออกแบบพื้นที่ต้องมีพื้นที่ส่วนนี้ด้วย
3. ในพื้นที่ส่วนบริการต่าง ๆ ควรมีการแบ่งประเภทการบริการ เนื่องด้วยประเภทการบริการบางประเภทผู้มาใช้งานสามารถทำได้ด้วยตัวเองเช่น บริการยืม/คืน หนังสือ แต่บางส่วนอาจต้องมีการเพิ่มพนักงานดูแลเป็นพิเศษเพื่อป้องกันการใช้งานที่ไม่ถูกต้องของลูกค้า เช่น ส่วนห้องสมุดวัสดุ หรือ ส่วนนิทรรศการ
4. พื้นที่ให้บริการส่วนนิทรรศการหรือ ส่วนจัดกิจกรรมควรมีพื้นที่ที่สามารถรองรับจำนวนคนและจำนวนพนักงานที่ดูแลได้ และควรมีส่วนดูแลของพนักงานที่ไม่เป็นการทำลายบรรยากาศของการจัดงาน
5. ในพื้นที่ส่วนนิทรรศการ ควรมีพื้นที่ในส่วนเตรียมการที่มีพื้นที่เพียงพอและระบบในการขนย้ายของที่ตี ทั้งในส่วนของเส้นทางรถลำเลียงของ พื้นที่ส่วนเตรียมของ และสามารถเชื่อมต่อกับพื้นที่ส่วนนิทรรศการได้โดยสะดวก
6. ในพื้นที่ส่วนที่มี การควบคุมการเข้า-ออก ควรมีพนักงานดูแลอยู่ในบริเวณนั้น

ตารางที่ 4.1

ข้อมูลพื้นฐานจากการสัมภาษณ์และสอบถามศูนย์การเรียนรู้ TK Park และ TCDC

	TK Park	TCDC
1. ลักษณะการบริหารโดยทั่วไปของโครงการ	<p>มีการแบ่งส่วนการดูแลออกเป็น 2 ส่วนคือ</p> <p>1. ส่วนขององค์กร สพร. สำนักงานอยู่บนชั้น 17 อาคารเซ็นทรัล เวิลด์ พลาซ่า โดยมีหน้าดูแลเรื่อง การกำหนดนโยบาย การทำสัญญาต่าง ๆ บัญชี ฯลฯ</p> <p>2. ส่วนของอุทยานการเรียนรู้ มีสำนักงานอยู่ใน TK Park ทำหน้าที่ในการควบคุมดูแลและให้บริการบริเวณส่วน TK Park</p>	<p>สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ หรือ Office of Knowledge Management and Development : OKMD ภายใต้การดูแลของ สพร. เป็นผู้ดูแลโครงการ โดยมีส่วนสำนักงานดูแลในตัวศูนย์การเรียนรู้ อยู่บนชั้นที่ 24 ของอาคาร ดี เอ็มโพเรียม</p>
2. ส่วนการแบ่งงานส่วนบริหารในศูนย์การเรียนรู้	<p>มีการแบ่งฝ่ายดูแลในเรื่องต่าง ๆ ประกอบด้วย ฝ่ายประชาสัมพันธ์ (PR) ฝ่ายบรรณารักษ์ ฝ่ายจัดงานต่าง ๆ (event) ฝ่ายดูแลรักษาอุปกรณ์ ฯลฯ</p> <p>ซึ่งแต่ละฝ่ายจะมีหน้าที่ดูแลรับผิดชอบงานในส่วนของตนเองแต่ในส่วนการบริการการมีการหมุนเวียนกันเกิดขึ้นได้</p>	<p>มีการแบ่งฝ่ายในการดูแลส่วนต่าง ๆ อย่างชัดเจนโดยดูแลเฉพาะในส่วนงานของตัวเอง เช่นฝ่ายนิทรรศการ (exhibition) ก็จะมีนักออกแบบ (designer) ดูแลในส่วนนี้โดยตรง</p>
3. จำนวนและการทำงานของพนักงาน	<p>ทั้งหมดประมาณ 70 คนจะอยู่ในสำนักงานส่วนดูแล TK Park ประมาณ 30 – 40 คน โดยมีทั้งพนักงานประจำและไม่ประจำหมุนเวียนกัน</p>	<p>ไม่ระบุ</p>
4. การดูแลและบริการในศูนย์การเรียนรู้	<p>สำหรับ TK Park จะมีพนักงานคอยกระจายดูแลแยกไปในทุกส่วนโดยมีการสับเปลี่ยนหมุนเวียนกันไปโดยในแต่ละส่วนจะมีพนักงานดูแลอย่างน้อย 2 คน</p>	<p>มีพนักงานหมุนเวียนกันประจำและดูแลในส่วนต่าง ๆ ขึ้นอยู่ลักษณะการใช้งาน เช่น ในส่วนนิทรรศการจะมีพนักงานดูแลมากกว่าส่วนต้อนรับ</p>
5. เวลาเปิดบริการ	<p>10.30 – 20.00 น. เปิดบริการทุกวันจันทร์</p>	<p>10.30 – 21.00 น. เปิดบริการทุกวันจันทร์</p>

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

	TK Park	TCDC
6.จำนวนผู้ใช้บริการ	วันธรรมดา 200 – 300 คน วันเสาร์-อาทิตย์ วันหยุดนักขัตฤกษ์ 600 – 800 คน	ไม่ระบุ
7.ค่าบริการ	สมาชิกรายปี (เด็ก) 100 บาท สมาชิกรายปี (ผู้ใหญ่) 200 บาท บัตรผ่านวันเดียว 20 บาท	มีการแบ่งประเภทสมาชิกเป็นสามระดับ คือ พรีเมียม ซิลเวอร์ และ แพลตตินั่ม โดยแบ่งค่าธรรมเนียมตามกลุ่มลูกค้า คือ นักเรียน/นักศึกษา ข้าราชการ เริ่มต้นที่ 600 บาท(ต้องมีอายุ12 ปีขึ้นไป) ประชาชนทั่วไป เริ่มต้นที่ 1,200 บาท ชาวต่างชาติ เริ่มต้นที่ 3,600 บาท
8.ประเภทของสถานที่	สถานที่ราชการ	สถานที่ราชการ
9.การใช้สอยพื้นที่	มีพื้นที่บริเวณลานสานฝันซึ่งเปิดเป็นพื้นที่ให้เข้าสำหรับการจัดกิจกรรม (event) ต่าง ๆ นอกจากนี้ประชาชนผู้เข้าใช้บริการยังสามารถใช้บริการได้ในทุกพื้นที่ของศูนย์	ค่อนข้างจำกัดและควบคุมการเข้ามาใช้งานของประชาชน สำหรับส่วนนิทรรศการทางศูนย์จะทำการดูแลเอง ส่วนของห้องสมุดต้องเป็นสมาชิกเท่านั้นจึงจะเข้าใช้งานได้
10.ด้านการบริการต่าง ๆ	- บริการยืมหนังสือ - บริการคอมพิวเตอร์ - บริการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตไร้สาย (อนาคต) - บริการสื่อมัลติมีเดีย	- ไม่มีบริการยืมหนังสือ อ่านได้เฉพาะภายใน - บริการคอมพิวเตอร์ - บริการสื่อมัลติมีเดีย ห้องชมภาพยนตร์ - บริการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตไร้สาย - บริการห้องอ่านหนังสือส่วนตัว - บริการยืมคอมพิวเตอร์พกพา - Member lounge - Material Connexion Room

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามสำรวจพฤติกรรม และความต้องการของประชาชน

ในการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามจำนวน 100 ชุด ซึ่งมีระดับความเชื่อมั่นของสัดส่วนประชากร (P) ที่มาใช้งานศูนย์การเรียนรู้ในกรุงเทพมหานครที่ร้อยละ 95 เมื่อยอมให้ความคลาดเคลื่อน (E) ของการประมาณค่าสัดส่วนเกิดขึ้นได้ในระดับ \pm ร้อยละ 10 ของค่าสัดส่วนสูงสุดตามตารางกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างของ Taro Yamane โดยจะทำการศึกษาประชากรในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล และประชากรบริเวณศูนย์การเรียนรู้ในกรุงเทพมหานคร 2 แห่งคือ TK Park (ห้างสรรพสินค้าเซ็นทรัล เวิลด์ พลาซ่า) และ TCDC (ห้างสรรพสินค้าเอ็มโพเรียม) โดยการใช้วิธีการสัมภาษณ์ การสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจงบุคคล (purposive sampling) และการสุ่มตัวอย่างแบบไม่เฉพาะเจาะจงบุคคล (simple random sampling) โดยมีการแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม ซึ่งการทำแบบสอบถามนี้มีเงื่อนไขและรายละเอียดของกลุ่มตัวอย่างดังต่อไปนี้

กลุ่มตัวอย่างที่ 1 ผู้ที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ ร้อยละ 60 จากผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมดเป็น คิดเป็นจำนวน 60 คน

ประกอบด้วย 1. นักเรียน/นักศึกษา ที่เรียนเกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบ จำนวน 30 คน

2. บุคคลที่ทำงานเกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบ จำนวน 30 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ 2 ประชาชนทั่วไป ร้อยละ 40 จากผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมดเป็น คิดเป็นจำนวน 40 คนผู้วิจัยได้ทำการแยกการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ส่วนตามวัตถุประสงค์ของแบบสอบถามดังนี้

1. สัมภาษณ์พื้นฐานและพฤติกรรมในการใช้ศูนย์การเรียนรู้ประเภทต่าง ๆ ที่มีอยู่ในปัจจุบัน

2. สัมภาษณ์ความสนใจในด้านศิลปะและการออกแบบ

3. สัมภาษณ์ความต้องการและลักษณะการใช้งาน

โดยการวิเคราะห์จะทำการวิเคราะห์โดยการวิเคราะห์ผลรวมของข้อมูลและการวิเคราะห์แยกประเภทกลุ่มเป้าหมายที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบและผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ

4.2.1 สำรวจข้อมูลพื้นฐานและพฤติกรรมในการใช้ศูนย์การเรียนรู้ประเภทต่าง ๆ ที่มีอยู่ในปัจจุบัน

ตารางที่ 4.2

จำนวนและร้อยละอายุของผู้ตอบแบบสอบถาม

อายุ	จำนวน	ร้อยละ (จากผู้ตอบ ทั้งหมด)	จำนวน (ผู้ที่เกี่ยวข้องกับ ศิลปะและการ การออกแบบ)	ร้อยละ (จากผู้ที่เกี่ยวข้องกับ ศิลปะและการ ออกแบบ)	จำนวน (ผู้ที่ไม่ เกี่ยวข้องกับ ศิลปะและการ ออกแบบ)	ร้อยละ (จากผู้ที่ไม่ เกี่ยวข้องกับ ศิลปะและการ ออกแบบ)
6-12 ปี	2	2.00	0	0.00	2	6.25
13-18 ปี	6	6.00	2	2.94	4	12.50
19-22 ปี	16	16.00	11	16.18	5	16.53
23-39 ปี	57	57.00	45	66.17	12	37.50
40-59 ปี	19	19.00	10	14.71	9	28.13
60 ปี ขึ้นไป	0	0.00	0	0.00	0	0.00
รวม	100	100.00	68	100.00	32	100.00

จากตารางที่ 4.2 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีอายุอยู่ในช่วง 23-39 ปีมากที่สุด (ร้อยละ 57.00) รองลงมาคือช่วงอายุ 40 – 59 ปี (ร้อยละ 19.00) และ ช่วงอายุ 19 – 22 ปี (ร้อยละ 16.00) โดยช่วงอายุ 6 – 12 ปีน้อยที่สุด (ร้อยละ 2.00) โดยไม่มีผู้ตอบแบบสอบถามที่อายุ 60 ปีขึ้นไปเลย

โดยผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมดมีผู้ที่ทำงานหรือเรียนเกี่ยวข้องกับสาขาศิลปะและการออกแบบจำนวน 68 คน (ร้อยละ 68.00) ส่วนผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องกับสาขาศิลปะและการออกแบบมีจำนวน 32 คน (ร้อยละ 32.00) โดยในจำนวนผู้ที่เกี่ยวข้องกับสาขาศิลปะและการออกแบบนั้นมีผู้ตอบแบบสอบถามอยู่ในช่วงอายุ 23 – 39 ปีมากที่สุด จำนวน 45 คน จากทั้งหมด 68 คน (ร้อยละ 66.17 จากผู้ที่เกี่ยวข้อง) โดยผู้ตอบแบบสอบถามไม่มีอยู่ในช่วงอายุ 6-12 ปี และ 60ปีขึ้นไป ในส่วนของผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องกับสาขาศิลปะและการออกแบบนั้น มีผู้ตอบแบบสอบถามอยู่ในช่วงอายุ 23 – 39 ปีมากที่สุดจำนวน 12 คน จากทั้งหมด 32 คน (ร้อยละ 37.50 จากผู้ที่ไม่เกี่ยวข้อง)

ตารางที่ 4.3

จำนวนและร้อยละระดับการศึกษาของผู้ตอบแบบสอบถาม

ระดับการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ (จากผู้ตอบทั้งหมด)	จำนวน (ผู้ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบ)	ร้อยละ (จากผู้ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบ)	จำนวน (ผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบ)	ร้อยละ (จากผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบ)
ประถมศึกษา	3	3.00	0	0.00	3	9.36
มัธยมศึกษา	5	5.00	2	2.94	3	9.36
ปวช./ปวส.	1	1.00	1	1.47	0	0.00
ปริญญาตรี	67	67.00	46	67.64	21	65.63
ปริญญาโท	22	22.00	17	32.35	5	7.35
สูงกว่าปริญญาโท	2	2.00	2	2.94	0	0.00
รวม	100	100.00	68	100.00	32	100.00

จากตารางที่ 4.3 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับการศึกษาระดับปริญญาตรีมากที่สุดจำนวน 67 คน (ร้อยละ 67.00) รองลงมาคือปริญญาโท (ร้อยละ 22.00) โดยในระดับการศึกษาอื่น ๆ มีจำนวนใกล้เคียงกัน

โดยผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมดมีผู้ที่ทำงานหรือเรียนเกี่ยวข้องกับสาขาศิลปะและการออกแบบจำนวน 68 คน (ร้อยละ 68.00) ส่วนผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องกับสาขาศิลปะและการออกแบบมีจำนวน 32 คน (ร้อยละ 32.00) โดยในจำนวนผู้ที่เกี่ยวข้องกับสาขาศิลปะและการออกแบบนั้น มีผู้ตอบแบบสอบถามที่มีระดับการศึกษาระดับปริญญาตรีมากที่สุด จำนวน 46 คน จากทั้งหมด 68 คน (ร้อยละ 67.64 จากผู้ที่เกี่ยวข้อง) รองลงมาคือปริญญาโทจำนวน 17 คน (ร้อยละ 32.35 จากผู้ที่เกี่ยวข้อง) ในส่วนของผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องกับสาขาศิลปะและการออกแบบนั้น มีผู้ตอบแบบสอบถามที่มีระดับการศึกษาระดับปริญญาตรีมากที่สุด จำนวน 21 คน จากทั้งหมด 32 คน (ร้อยละ 65.63 จากผู้ที่ไม่เกี่ยวข้อง)

ตารางที่ 4.4
จำนวนและร้อยละอาชีพของผู้ตอบแบบสอบถาม

อาชีพ	จำนวน	ร้อยละ (จากผู้ตอบ ทั้งหมด)	จำนวน (ผู้ที่เกี่ยวข้อง กับศิลปะและ การออกแบบ)	ร้อยละ (จากผู้ที่เกี่ยวข้อง กับศิลปะและการ ออกแบบ)	จำนวน (ผู้ที่ไม่ เกี่ยวข้องกับ ศิลปะและการ ออกแบบ)	ร้อยละ (จากผู้ที่ไม่ เกี่ยวข้องกับ ศิลปะและการ ออกแบบ)
ข้าราชการ	2	2.00	0	0.00	2	6.25
พนักงาน รัฐวิสาหกิจ	3	3.00	1	1.47	2	6.25
นักเรียน / นักศึกษา	29	29.00	19	27.94	10	31.25
ประกอบธุรกิจ ส่วนตัว	35	35.00	29	42.64	6	18.75
พนักงาน บริษัท	29	29.00	17	25.00	12	37.50
อื่น ๆ	2	2.00	2	2.94	0	0.00
รวม	100	100.00	68	100.00	32	100.00

จากตารางที่ 4.4 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีอาชีพประกอบธุรกิจส่วนตัวมากที่สุดจำนวน 35 คน (ร้อยละ 35.00) รองลงมาคือ นักเรียน/นักศึกษา และ พนักงานบริษัทมีจำนวน 29 คน เท่ากัน (ร้อยละ 29.00) โดยมีพนักงานรัฐวิสาหกิจ (ร้อยละ 3.00) และข้าราชการ (ร้อยละ 2.00) เป็นลำดับถัดมาส่วนอาชีพอื่น ๆ มีจำนวน 2 คน (ร้อยละ 2) คือไม่ได้ทำงาน

โดยผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมดมีผู้ทำงานหรือเรียนเกี่ยวข้องกับสาขาศิลปะและการออกแบบจำนวน 68 คน (ร้อยละ 68.00) ส่วนผู้ไม่เกี่ยวข้องกับสาขาศิลปะและการออกแบบมีจำนวน 32 คน (ร้อยละ 32.00) โดยในจำนวนผู้ที่เกี่ยวข้องกับสาขาศิลปะและการออกแบบนั้น มีผู้ตอบแบบสอบถามที่ประกอบธุรกิจส่วนตัวมากที่สุด จำนวน 29 คน จากทั้งหมด 68 คน (ร้อยละ 42.64 จากผู้ที่เกี่ยวข้อง) รองลงมาคือนักเรียน/นักศึกษาจำนวน 19 คน (ร้อยละ 25.00 จากผู้ที่เกี่ยวข้อง) และพนักงานบริษัท 17 คน (ร้อยละ 25.00) ในส่วนของผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องกับสาขาศิลปะและการออกแบบนั้น มีผู้ตอบแบบสอบถามที่ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นพนักงานบริษัทมากที่สุด

12 คน (ร้อยละ 37.50) รองลงมาคือนักเรียน/นักศึกษา จำนวน 10 คน (ร้อยละ 31.25 จากผู้ที่ไม่เกี่ยวข้อง)

ตารางที่ 4.5

จำนวนและร้อยละรายได้ของผู้ตอบแบบสอบถาม

รายได้	จำนวน	ร้อยละ (จากผู้ตอบ ทั้งหมด)	จำนวน (ผู้ที่เกี่ยวข้อง กับศิลปะและ การออกแบบ)	ร้อยละ (จากผู้ที่เกี่ยวข้อง กับศิลปะและการ ออกแบบ)	จำนวน (ผู้ที่ไม่ เกี่ยวข้องกับ ศิลปะและการ ออกแบบ)	ร้อยละ (จากผู้ที่ไม่ เกี่ยวข้องกับ ศิลปะและการ ออกแบบ)
ต่ำกว่า 5,000 บาท	15	15.00	5	7.35	10	31.25
5,001 – 10,000 บาท	15	15.00	12	17.65	3	9.36
10,001 – 20,000 บาท	15	15.00	11	16.17	4	12.50
20,001 – 35,000 บาท	18	18.00	11	16.17	7	21.88
35,001 – 50,000 บาท	17	17.00	15	22.05	2	29.41
50,000 บาท ขึ้นไป	20	20.00	14	20.59	6	8.82
รวม	100	100.00	68	100.00	32	100.00

จากตารางที่ 4.5 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีรายได้ในแต่ละช่วงจำนวนใกล้เคียงกันค่อนข้างมากคือ 50,000 บาทขึ้นไปมากที่สุด (ร้อยละ 20.00)

โดยผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมดมีผู้ทำงานหรือเรียนเกี่ยวข้องกับสาขาศิลปะและการออกแบบจำนวน 68 คน (ร้อยละ 68.00) ส่วนผู้ไม่เกี่ยวข้องกับสาขาศิลปะและการออกแบบมีจำนวน 32 คน (ร้อยละ 32.00) โดยในจำนวนผู้ที่เกี่ยวข้องกับสาขาศิลปะและการออกแบบนั้นมีผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้ 35,001 – 50,000 บาทมากที่สุด จำนวน 15 คน (ร้อยละ 22.05 จากผู้ที่เกี่ยวข้อง) รองลงมาคือ 50,000 บาทขึ้นไป 14 คน (ร้อยละ 20.59 จากผู้ที่เกี่ยวข้อง) ในส่วนของผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องกับสาขาศิลปะและการออกแบบนั้น มีผู้ตอบแบบสอบถามที่มีช่วงรายได้

ต่างกันค่อนข้างมากโดยต่ำกว่า 5,000 บาทมากที่สุด 10 คน (ร้อยละ 31.25 จากผู้ที่ไม่เกี่ยวข้อง) ซึ่งในกลุ่มนี้ส่วนใหญ่เป็นนักเรียน/นักศึกษา

ตารางที่ 4.6

จำนวนคนที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบสาขาต่าง ๆ

สาขาศิลปะและการออกแบบ	จำนวนผู้ที่เกี่ยวข้อง
จิตรกรรม/ประติมากรรม	4
วรรณกรรม	2
สถาปัตยกรรม	20
อุตสาหกรรมศิลป์ (ผลิตภัณฑ์)	8
กราฟฟิก	17
สื่อบันเทิง	11
ศิลปะการแสดงและดนตรี	9
อื่น ๆ	0

จากแบบสอบถามทั้งหมดมีผู้ที่เกี่ยวข้องกับสาขาศิลปะและการออกแบบจำนวน 68 คนพบว่าผู้ที่เกี่ยวข้องกับสาขาและศิลปะและการออกแบบสาขาต่าง ๆ ดังนี้ซึ่งผู้ตอบแบบสอบถามบางคนทำงานเกี่ยวข้องกับสาขาศิลปะและการออกแบบมากกว่า 1 สาขา โดยมีผู้ทำงานเกี่ยวข้องกับสาขาสถาปัตยกรรมมากที่สุด 20 คน ลำดับถัดมา คือ กราฟฟิก 17 คน สื่อบันเทิงต่าง ๆ 11 คน ศิลปะการแสดงและดนตรี 9 คน

ตารางที่ 4.7

จำนวนและร้อยละของผู้ที่ทราบว่ามีความรู้การเรียนรู้อันในประเทศไทย

ผู้ที่ทราบว่ามีความรู้	จำนวน	ร้อยละ (จากผู้ตอบทั้งหมด)	จำนวน (ผู้ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบ)	ร้อยละ (จากผู้ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบ)	จำนวน (ผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบ)	ร้อยละ (จากผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบ)
รู้	97	97.00	68	100.00	29	90.63
ไม่รู้	3	3.00	0	0.00	3	9.38
รวม	100	100.00	68	100.00	32	100.00

จากตารางที่ 4.7 พบว่าจำนวนผู้ที่ทราบว่ามีศูนย์การเรียนรู้ประเภทต่าง ๆ ในประเทศไทยมีจำนวนมากถึง 97 คน (ร้อยละ 97.00) และมีผู้ที่ไม่ทราบเพียง 3 คน (ร้อยละ 3.00) โดยผู้ที่เกี่ยวข้องกับสาขาศิลปะและการออกแบบนั้นทราบว่ามีศูนย์การเรียนรู้ประเภทต่าง ๆ ในประเทศไทยทั้งหมด (ร้อยละ 100.00 จากผู้ที่เกี่ยวข้อง) ขณะที่ผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องกับสาขาศิลปะและการออกแบบนั้นทราบ 29 คน (ร้อยละ 90.63 จากผู้ที่ไม่เกี่ยวข้อง)

ตารางที่ 4.8

จำนวนของผู้ที่เคยใช้ศูนย์การเรียนรู้ในประเทศไทย

ผู้ที่เคยใช้ศูนย์การเรียนรู้	จำนวน	ร้อยละ (จากผู้ตอบทั้งหมด)	จำนวน (ผู้ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบ)	ร้อยละ (จากผู้ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบ)	จำนวน (ผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบ)	ร้อยละ (จากผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบ)
TCDC	63	63.00	56	82.35	7	21.88
TK Park	44	44.00	25	36.76	19	59.36
อื่น ๆ	1	1.00	0	0.00	1	1.47
ไม่เคยใช้	12	12.00	5	7.35	7	21.88
รวม	100	100.00	68	100.00	32	100.00

จากผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมดมีผู้เคยใช้ศูนย์การเรียนรู้ทั้งหมด 88 คนโดยบางคนเคยใช้ศูนย์การเรียนรู้มากกว่า 1 แห่ง โดย 63 คนในจำนวนนั้นเคยใช้ TCDC (ร้อยละ 63.00) และ 44 คน เคยใช้ TK Park (ร้อยละ 44.00) และมีผู้ที่ไม่เคยใช้ศูนย์การเรียนรู้ที่อื่น ๆ จำนวน 1 คน (ร้อยละ 1.00) โดยมีผู้ที่ไม่เคยใช้งานเลย 12 คน (ร้อยละ 12.00) สำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องกับสาขาศิลปะและการออกแบบเคยใช้ TCDC ถึง 56 คนจาก 68 คน (ร้อยละ 82.35) และเคยใช้ TK Park 25 คน (ร้อยละ 36.76) สำหรับผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องกับสาขาศิลปะและการออกแบบเคยใช้ TK Park มากที่สุด (ร้อยละ 59.36)

จากการวิเคราะห์ข้อมูลจะพบว่าผู้ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบจะทราบว่า มีศูนย์การเรียนรู้ต่าง ๆ และเคยเข้าไปใช้งานโดยเฉพาะ TCDC ซึ่งเป็นศูนย์การเรียนรู้เกี่ยวข้องกับ

การออกแบบโดยตรง ในขณะที่ผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องกับสาขาศิลปะและออกแบบจะมีจำนวนการใช้ TK Park ที่มากกว่า TCDC

ตารางที่ 4.9
จำนวนและร้อยละอายุเฉพาะผู้ที่เคยใช้งานศูนย์การเรียนรู้

อายุ	จำนวน	ร้อยละ (จากผู้ตอบทั้งหมด)	จำนวน (ผู้ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบ)	ร้อยละ (จากผู้ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบ)	จำนวน (ผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบ)	ร้อยละ (จากผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบ)
6-12 ปี	2	2.27	0	0.00	2	8.00
13-18 ปี	6	6.82	2	4.71	4	16.00
19-22 ปี	16	18.18	11	16.18	5	20.00
23-39 ปี	50	56.82	42	66.67	8	32.00
40-59 ปี	14	15.91	8	12.70	6	24.00
60ปีขึ้นไป	0	0.00	0	0.00	0	0.00
รวม	88	100.00	63	100.00	25	100.00

จากตารางที่ 4.9 พบว่าผู้ที่เคยใช้งานศูนย์การเรียนรู้มีอายุอยู่ในช่วง 23-39 ปีมากที่สุด (ร้อยละ 56.82) ลำดับถัดลงมาคือช่วงอายุ 19 - 22 ปี (ร้อยละ 18.18) และ ช่วงอายุ 40-59 ปี (ร้อยละ 15.91) โดยช่วงอายุ 6 – 12 ปีน้อยที่สุด (ร้อยละ 2.00)

โดยผู้ที่เคยใช้งานศูนย์การเรียนรู้มีผู้ที่ทำงานหรือเรียนเกี่ยวข้องกับสาขาศิลปะและการออกแบบจำนวน 63 คน (ร้อยละ 71.59) ส่วนผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องกับสาขาศิลปะและการออกแบบมีจำนวน 25 คน (ร้อยละ 28.41) โดยในจำนวนผู้ที่เกี่ยวข้องกับสาขาศิลปะและการออกแบบนั้น มีผู้ที่เคยใช้งานศูนย์การเรียนรู้ในช่วงอายุ 23 – 39 ปีมากที่สุด จำนวน 42 คน จากทั้งหมด 63 คน (ร้อยละ 66.67 จากผู้ที่เกี่ยวข้อง) ลำดับถัดลงมาคือช่วงอายุ 19 - 22 ปี (ร้อยละ 16.18) และ ช่วงอายุ 40-59 ปี (ร้อยละ 12.70) ในส่วนของผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องกับสาขาศิลปะและการออกแบบนั้น มีผู้ที่เคยใช้งานศูนย์การเรียนรู้ในช่วงอายุ 23 – 39 ปีมากที่สุดจำนวน 8 คน จากทั้งหมด 25 คน (ร้อยละ 32.00 จากผู้ที่ไม่เกี่ยวข้อง) แต่จากตารางที่ 4.10 จะพบว่าสำหรับผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องกับสาขา

ศิลปะนั้นมีอัตราการใช้งานในทุกช่วงอายุใกล้เคียงกันมาก สำหรับสาเหตุที่ช่วงอายุ 6-12 นั้นมีการใช้งานน้อยนั้นอาจเป็นเพราะศูนย์การเรียนรู้อย่าง TCDC นั้นมีการกำหนดอายุขั้นต่ำในการเข้าใช้งานและการกำหนดกลุ่มเป้าหมายในครั้งนี้เน้นผู้ที่เกี่ยวข้องกับสาขาศิลปะและการออกแบบเป็นหลัก

ตารางที่ 4.10

จำนวนและร้อยละอาชีพเฉพาะผู้ที่เคยใช้งานศูนย์การเรียนรู้

อาชีพ	จำนวน	ร้อยละ (จากผู้ตอบ ทั้งหมด)	จำนวน (ผู้ที่เกี่ยวข้อง กับศิลปะและ การออกแบบ)	ร้อยละ (จากผู้ที่เกี่ยวข้อง กับ ศิลปะและการ ออกแบบ)	จำนวน (ผู้ที่ไม่ เกี่ยวข้องกับ ศิลปะและการ ออกแบบ)	ร้อยละ (จากผู้ที่ไม่ เกี่ยวข้องกับ ศิลปะและการ ออกแบบ)
ข้าราชการ	2	2.27	0	0.00	2	8.00
พนักงาน รัฐวิสาหกิจ	2	2.27	1	1.58	1	4.00
นักเรียน / นักศึกษา	29	32.95	19	30.15	10	40.00
ประกอบธุรกิจ ส่วนตัว	29	32.95	25	39.68	4	16.00
พนักงาน บริษัท	24	27.27	16	25.39	8	32.00
อื่น ๆ	2	2.27	2	3.17	0	0.00
รวม	88	100.00	63	100.00	25	100.00

จากตารางที่ 4.10 พบว่าผู้ที่เคยใช้งานศูนย์การเรียนรู้มีอาชีพประกอบธุรกิจส่วนตัวมากที่สุดเท่ากับ นักเรียน/นักศึกษา จำนวนอย่างละ 29 คน (ร้อยละ 32.95) รองลงมาคือพนักงานบริษัทมีจำนวน 24 (ร้อยละ 27.27) โดยมีพนักงานรัฐวิสาหกิจ และข้าราชการ (ร้อยละ 2.27) เท่ากันเป็นลำดับถัดมาส่วนอาชีพอื่น ๆ มีจำนวน 2 คน (ร้อยละ 2.27) คือไม่ได้ทำงาน

โดยผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมดมีผู้ทำงานหรือเรียนเกี่ยวข้องกับสาขาศิลปะและการออกแบบจำนวน 63 คน (ร้อยละ 71.59) ส่วนผู้ไม่เกี่ยวข้องกับสาขาศิลปะและการออกแบบมีจำนวน 25 คน (ร้อยละ 28.41) โดยในจำนวนผู้ที่เกี่ยวข้องกับสาขาศิลปะและการออกแบบนั้นมีผู้ตอบแบบสอบถามที่ประกอบธุรกิจส่วนตัวมากที่สุด จำนวน 25 คน จากทั้งหมด 63 คน (ร้อยละ

28.41 จากผู้ที่เกี่ยวข้อง) รองลงมาคือนักเรียน/นักศึกษาจำนวน 19 คน (ร้อยละ 30.15 จากผู้ที่เกี่ยวข้อง) และพนักงานบริษัท 16 คน (ร้อยละ 25.39) ในส่วนของผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องกับสาขาศิลปะและการออกแบบนั้น มีผู้ที่เคยใช้งานศูนย์การเรียนรู้ที่เป็นนักเรียน/นักศึกษามากที่สุด 10 คน (ร้อยละ 40.00 จากผู้ที่ไม่เกี่ยวข้อง) รองลงมาคือพนักงานบริษัท จำนวน 8 คน (ร้อยละ 32.00) จากผู้ที่ไม่เกี่ยวข้อง)

ตารางที่ 4.11

จำนวนและร้อยละรายได้เฉพาะผู้ที่เคยใช้งานศูนย์การเรียนรู้

รายได้	จำนวน	ร้อยละ (จากผู้ตอบทั้งหมด)	จำนวน (ผู้ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบ)	ร้อยละ (จากผู้ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบ)	จำนวน (ผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบ)	ร้อยละ (จากผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบ)
ต่ำกว่า 5,000 บาท	13	14.77	5	7.94	8	32.00
5,001 – 10,000 บาท	15	17.04	12	13.64	3	12.00
10,001 – 20,000 บาท	12	13.64	9	10.23	3	12.00
20,001 – 35,000 บาท	16	18.18	10	11.36	6	24.00
35,001 – 50,000 บาท	16	18.18	15	17.05	1	4.00
50,000 บาทขึ้นไป	16	18.18	12	13.64	4	16.00
รวม	88	100.00	63	100.00	25	100.00

จากตารางที่ 4.11 พบว่าผู้ที่เคยใช้งานศูนย์การเรียนรู้มีรายได้ในแต่ละช่วงจำนวนใกล้เคียงกันค่อนข้างมากคือ 20,001–35,000 บาท 35,501-50,000 บาท และ 50,000 บาทขึ้นไปมากที่สุด เท่ากันอย่างละ 16 คน (ร้อยละ 18.18)

โดยในจำนวนผู้ที่เกี่ยวข้องกับสาขาศิลปะและการออกแบบนั้นมีผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้ 35,001 – 50,000 บาทมากที่สุด จำนวน 15 คน (ร้อยละ 17.05 จากผู้ที่เกี่ยวข้อง) รองลงมาคือ 50,000 บาทขึ้นไปและ 5,000 – 10,000 บาท อย่างละ 12 คน (ร้อยละ 13.64) ในส่วนของผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องกันกับสาขาศิลปะและการออกแบบนั้น มีผู้ที่เคยใช้งานศูนย์การเรียนรู้ที่มีช่วงรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาทมากที่สุด 8 คน (ร้อยละ 32.00) ซึ่งในกลุ่มนี้ส่วนใหญ่เป็นนักเรียน/นักศึกษา

จากตารางที่ 4.12 จะพบว่าผู้ที่ใช้ศูนย์การเรียนรู้นั้นมีทุกระดับรายได้ไม่แตกต่างกันมากนักโดยในแต่ละระดับรายได้นั้นมีผู้เข้าใช้งานใกล้เคียงกันแสดงให้เห็นว่าศูนย์การเรียนรู้นี้เป็นที่ต้องการต่อการใช้งานของคนในทุกระดับ

ตารางที่ 4.12

ความถี่ในการใช้งานศูนย์การเรียนรู้ของผู้ที่เคยใช้งาน

ความถี่ในการใช้งาน	จำนวน	ร้อยละ (จากผู้ตอบทั้งหมด)	จำนวน (ผู้ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบ)	ร้อยละ (จากผู้ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบ)	จำนวน (ผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบ)	ร้อยละ (จากผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบ)
สัปดาห์ละมากกว่า 1 ครั้ง	10	11.36	5	7.94	5	20.00
สัปดาห์ละ 1 ครั้ง	18	20.45	10	15.87	8	32.00
เดือนละ 1 ครั้ง	39	44.32	29	46.03	10	40.00
อื่น ๆ	21	23.86	19	30.16	2	8.00
รวม	88	100.00	63	100.00	25	100.00

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลในตารางที่ 4.12 พบว่าความถี่ในการมาใช้งานศูนย์การเรียนรู้ของประชาชนนั้น พบว่าส่วนใหญ่มาใช้งานเดือนละ 1 ครั้ง จำนวน 39 คนจากผู้ใช้งานทั้งหมด (ร้อยละ 44.32) ลำดับถัดมาคือ อื่น ๆ นอกจากที่ระบุในแบบสอบถาม (ร้อยละ 23.86) โดยมากจะระบุว่ามีการใช้งานนานกว่า 1 เดือนต่อ 1 ครั้ง รองลงมาคือ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง (ร้อยละ

20.45) ซึ่งใกล้เคียงกับกลุ่มก่อนหน้านี้ และที่น้อยที่สุดคือกลุ่มที่มาใช้งานสัปดาห์ละมากกว่า 1 ครั้ง (ร้อยละ 11.36)

เมื่อเปรียบเทียบความถี่ของการใช้งานของผู้ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบกับ ผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบนั้นพบว่า ความถี่ในการมาใช้ง่ายมากกว่าสัปดาห์ละ 1 ครั้ง และความถี่ในการมาใช้สัปดาห์ละ 1 ครั้งของผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบนั้นมี ค่าร้อยละที่มากกว่าคือ ร้อยละ 20.00 กับ ร้อยละ 11.36 และ ร้อยละ 32 กับ ร้อยละ 20.45 ขณะที่ร้อยละของการใช้งานต่อ 1 เดือนนั้นใกล้เคียงกันดังนั้นก็แสดงให้เห็นว่าผู้ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ และการออกแบบนั้นมีความถี่ในการใช้งานที่น้อยกว่าผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบ

ตารางที่ 4.13

ช่วงเวลาที่มาใช้งานศูนย์การเรียนรู้ของผู้ที่เคยใช้งาน

ช่วงเวลาที่มาใช้งาน	ความถี่
8.00 – 11.00 น.	5
11.01 – 13.00 น.	11
13.01 – 16.30 น.	43
16.31 – 19.00 น.	37
19.01 – 22.00 น.	19

จากการวิเคราะห์ข้อมูลในตารางที่ 4.13 พบว่า ช่วงเวลา 13.01 – 16.30 น. เป็นช่วงที่มีความถี่ในการใช้งานมากที่สุดโดยมีค่าความถี่อยู่ที่ 43 ลำดับถัดลงมาคือช่วงเวลา 16.31 – 19.00 น. มีความถี่การใช้งานอยู่ที่ 37 ช่วงเวลา 19.01 – 22.00 น. ค่าความถี่อยู่ที่ 19 ช่วงเวลา 11.01–13.00 น. ค่าความถี่อยู่ที่ 11 และช่วงเช้า 8.00 – 11.00 น. ค่าความถี่การใช้งานอยู่ที่ 5

ตารางที่ 4.14
ระยะเวลาในการใช้งานศูนย์การเรียนรู้ในแต่ละครั้ง

ระยะเวลา	จำนวน	ร้อยละ (จากผู้ตอบ ทั้งหมด)	จำนวน (ผู้ที่เกี่ยวข้อง กับศิลปะและ การออกแบบ)	ร้อยละ (จากผู้ที่เกี่ยวข้อง กับศิลปะและการ ออกแบบ)	จำนวน (ผู้ที่ไม่ เกี่ยวข้องกับ ศิลปะและการ ออกแบบ)	ร้อยละ (จากผู้ที่ไม่ เกี่ยวข้องกับ ศิลปะและการ ออกแบบ)
น้อยกว่า 1 ชม.	3	3.41	3	4.76	0	0.00
1-2 ชม.	52	59.09	41	65.08	11	44.00
3-4 ชม.	23	26.14	14	22.22	9	36.00
4 ชม.ขึ้นไป	10	11.36	5	7.94	5	20.00
รวม	88	100.00	63	100.00	25	100.00

จากการวิเคราะห์ข้อมูลในตารางที่ 4.14 พบว่ากลุ่มผู้ใช้งานทั้ง 2 กลุ่มมีทิศทางในการใช้เวลาในศูนย์การเรียนรู้ไปในทางเดียวกัน คือ ส่วนมากจะใช้งานประมาณ 1-2 ชม. จำนวน 52 คน (ร้อยละ 59.09) ลำดับถัดมาคือ 3-4 ชม. (ร้อยละ 26.14) 4 ชม.ขึ้นไป (ร้อยละ 11.36) และใช้งานน้อยกว่า 1 ชม. (ร้อยละ 3.41) โดยผู้ที่ใช้งานน้อยกว่า 1 ชม. เป็นกลุ่มผู้ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบทั้งหมดคาดว่ากลุ่มผู้ใช้งานนี้อาจมาเพียงเพื่อดูการจัดนิทรรศการเท่านั้นจึงใช้เวลาไม่นานนักในการมาใช้งานศูนย์การเรียนรู้

ตารางที่ 4.15

จำนวนคนที่มาร่วมใช้งานในการมาศูนย์การเรียนรู้ในแต่ละครั้ง

จำนวนคน	จำนวน	ร้อยละ (จากผู้ตอบ ทั้งหมด)	จำนวน (ผู้ที่เกี่ยวข้องกับ ศิลปะและ การออกแบบ)	ร้อยละ (จากผู้ที่ เกี่ยวข้องกับ ศิลปะและการ ออกแบบ)	จำนวน (ผู้ที่ไม่ เกี่ยวข้องกับ ศิลปะและการ ออกแบบ)	ร้อยละ (จากผู้ที่ไม่ เกี่ยวข้องกับ ศิลปะและการ ออกแบบ)
1 คน	26	29.55	21	33.33	5	20.00
2-3 คน	54	61.36	37	58.73	17	68.00
4-6 คน	7	7.95	4	6.35	3	12.00
7-9 คน	1	1.14	1	1.59	0	0.00
10 คนขึ้นไป	0	0.00	0	0.00	0	0.00
รวม	88	100.00	63	100.00	25	100.00

จากการวิเคราะห์ข้อมูลในตารางที่ 4.15 ประชาชนส่วนใหญ่จะมาศูนย์การเรียนรู้กันไม่เกิน 3 คน โดยผลจาดตารางชี้ให้เห็นว่าส่วนใหญ่ผู้มาใช้ศูนย์การเรียนรู้จะมากัน 2-3 คนมากที่สุด (ร้อยละ 61.36) ลำดับถัดมาคือ มาเพียงคนเดียว (ร้อยละ 29.55) โดยมีผู้มาใช้งานเป็นกลุ่ม 4-6 คนเพียงร้อยละ 7.95 และ 7-9 คน เพียงร้อยละ 1.14 โดยไม่มีผู้ใช้งานเป็นกลุ่มใหญ่ตั้งแต่ 10 คนขึ้นไปเลย

ตารางที่ 4.16

กิจกรรมที่ทำในศูนย์การเรียนรู้

กิจกรรม	ความถี่
ค้นคว้าข้อมูล	52
อ่านหนังสือ	70
ดูงานนิทรรศการ	47
ทำงาน	21
นัดรวมกลุ่ม	10
นัดติดต่อธุรกิจ	16
ซื้อของที่ระลึก	4

ตารางที่ 4.16 (ต่อ)

กิจกรรม	ความถี่
ฟังบรรยายพิเศษ	22
พักผ่อน	29
เล่นอินเทอร์เน็ต	6
อื่น ๆ	3

จากตารางที่ 4.16 ทำให้ทราบถึงค่าความถี่ของกิจกรรมที่ผู้ที่มาใช้ศูนย์การเรียนรู้ทำ โดยสามารถเรียงลำดับค่าความนิยมในกิจกรรมที่ทำในศูนย์การเรียนรู้ได้ดังนี้

1. อ่านหนังสือ	ค่าความถี่ 70
2. ค้นคว้าข้อมูล	ค่าความถี่ 52
3. ดูงานนิทรรศการ	ค่าความถี่ 47
4. พักผ่อน	ค่าความถี่ 29
5. ฟังบรรยายพิเศษ	ค่าความถี่ 22
6. ทำงาน	ค่าความถี่ 21
7. นัดติดต่อธุรกิจ	ค่าความถี่ 16
8. นัดรวมกลุ่ม	ค่าความถี่ 10
9. เล่นอินเทอร์เน็ต	ค่าความถี่ 6
10. ซื่อของที่ระลึก	ค่าความถี่ 4
11. อื่น ๆ เช่นดูภาพยนตร์	ค่าความถี่ 3

4.2.2 สำรวจความสนใจในด้านศิลปะและการออกแบบ

ในการสำรวจความสนใจด้านศิลปะนี้มีการแบ่งประเด็นในสอบถามเป็น 3 ประเด็น
ดังนี้

1. สื่อศิลปะที่มีความสนใจ
2. สื่อศิลปะที่ควรได้รับการพัฒนาในด้านความคิดและการออกแบบในประเทศไทย

ปัจจุบัน

3. สื่อศิลปะที่เมื่อพัฒนาแล้วจะสามารถสื่อสารถึงเอกลักษณ์ความเป็นไทยได้มากที่สุด

ตารางที่ 4.17

ตารางลำดับความสนใจด้านศิลปะและการออกแบบ

สื่อศิลปะ	คะแนน (สื่อศิลปะที่สนใจ)	คะแนน (สื่อศิลปะที่ควรได้รับการพัฒนา)	คะแนน (สื่อศิลปะที่สามารถสื่อถึงความเป็นไทย)
ภาพเขียน	71	75	157
ภาพถ่าย	160	107	51
รูปปั้น	22	20	47
ภาพยนตร์	216	197	101
โฆษณา	142	131	83
ภาพพิมพ์	27	34	51
กราฟฟิก (Graphic)	206	164	42
อนิเมชั่น (Animation)	148	182	44
สถาปัตยกรรม	120	170	210
ผลิตภัณฑ์	139	122	146
ดนตรี	121	111	83
วรรณกรรม	58	54	98
การแสดง	62	97	156
หัตถกรรม	8	34	224
อื่น ๆ	0	0	0

1) สื่อศิลปะที่มีความสนใจ

จากการให้ลำดับคะแนนสื่อศิลปะต่าง ๆ สามารถเรียงลำดับความสนใจในสื่อศิลปะต่าง ๆ จากที่มีความสนใจมากที่สุดไปยังน้อยที่สุดได้ดังนี้

1. ภาพยนตร์ 216 คะแนน
2. กราฟฟิก (Graphic) 206 คะแนน

3. ภาพถ่าย	160	คะแนน
4. อนิเมชัน (Animation)	148	คะแนน
5. โฆษณา	142	คะแนน
6. ผลิตภัณฑ์	139	คะแนน
7. ดนตรี	121	คะแนน
8. สถาปัตยกรรม	120	คะแนน
9. ภาพเขียน	71	คะแนน
10. การแสดง	62	คะแนน
11. วรรณกรรม	58	คะแนน
12. ภาพพิมพ์	27	คะแนน
13. รูปปั้น	22	คะแนน
14. หัตถกรรม	8	คะแนน

จากการวิเคราะห์ลำดับความสนใจของสื่อศิลปะนั้นพบว่าสื่อศิลปะที่มีคนสนใจมากในปัจจุบันเป็นอันดับต้น เช่น ภาพยนตร์ กราฟฟิก อนิเมชัน จะเป็นสื่อศิลปะที่มีการนำเอาเทคโนโลยีสมัยใหม่มาผสมผสาน (Mixed media) และเป็นสื่อที่เกิดจากกระบวนการผลิตที่ต้องใช้เทคโนโลยีหลายรูปแบบ ในขณะที่สื่อศิลปะที่ได้รับความสนใจค่อนข้างน้อยนั้น ส่วนมากจะเป็นสื่อศิลปะที่มีลักษณะเป็นงานฝีมือ คือ ต้องใช้ความชำนาญของผู้สร้างสรรค์โดยไม่มีเทคโนโลยีเข้ามาช่วย ซึ่งจากผลการสำรวจนี้จึงพอได้ข้อสรุปว่า สื่อศิลปะที่จะเป็นที่สนใจของประชาชนทั่วไปจะเป็นสื่อที่มีการผสมผสานของเทคโนโลยี ดังนั้นศูนย์การเรียนรู้และสร้างสรรค์งานออกแบบควรจะมีแนวคิดที่รองรับในการสร้างสรรค์สื่อประเภทนี้เป็นหลัก

2) สื่อศิลปะที่ควรได้รับการพัฒนาในด้านความคิดและการออกแบบในประเทศไทยปัจจุบัน

จากการให้ลำดับคะแนนสื่อศิลปะต่าง ๆ สามารถเรียงลำดับสื่อศิลปะที่ควรได้รับการพัฒนาในด้านแนวคิดและการออกแบบในประเทศไทย จากมากที่สุดไปอย่างน้อยที่สุดได้ดังนี้

1. ภาพยนตร์	197	คะแนน
2. อนิเมชัน (Animation)	182	คะแนน
3. สถาปัตยกรรม	170	คะแนน

4. กราฟฟิก (Graphic)	164	คะแนน
5. โฆษณา	131	คะแนน
6. ผลิตภัณฑ์	122	คะแนน
7. คนตรี	111	คะแนน
8. ภาพถ่าย	107	คะแนน
9. การแสดง	97	คะแนน
10. ภาพเขียน	75	คะแนน
11. วรรณกรรม	54	คะแนน
12. ภาพพิมพ์	34	คะแนน
หัตถกรรม	34	คะแนน
13. รูปปั้น	20	คะแนน

จากการวิเคราะห์ลำดับสื่อศิลปะที่ควรได้รับการพัฒนาในด้านแนวคิดและการออกแบบในประเทศไทย นั้นพบว่าสื่อศิลปะที่มีคนเห็นว่าควรได้รับการพัฒนามากที่สุดยังคงเป็นภาพยนตร์ และสื่อศิลปะที่ได้รับความเห็นว่าควรจะได้มีการพัฒนาเป็นอันดับต้นยังคงเป็นสื่อศิลปะ ที่ต้องมีการนำเอาเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการสร้างสรรค์และการพัฒนา ซึ่งตรงกับปัญหาของนักออกแบบและการสร้างสรรค์ศิลปะของคนไทย เพราะประเทศไทยเรายังคงต้องเรื่องการนำเอาเทคโนโลยีที่ทันสมัยเข้ามาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานเมื่อเปรียบเทียบกับต่างชาติ ซึ่งจากปัญหาข้อนี้จึงพอสรุปได้ว่าศูนย์การเรียนรู้และสร้างสรรค์งานออกแบบควรมีแนวคิดที่เน้นการสร้างสรรค์และฝึกฝนพัฒนาบุคลากรของประเทศไปพร้อมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ เพื่อพัฒนาผลงานศิลปะและการออกแบบของประเทศไทย

3) สื่อศิลปะที่เมื่อพัฒนาแล้วจะสามารถสื่อสารถึงเอกลักษณ์ความเป็นไทยได้มากที่สุด

จากการให้ลำดับคะแนนสื่อศิลปะต่าง ๆ สามารถเรียงลำดับสื่อศิลปะที่คนเห็นว่าเมื่อพัฒนาแล้วจะสามารถแสดงเอกลักษณ์ของความเป็นไทยได้มากที่สุด เรียงลำดับจากมากที่สุดไปอย่างน้อยที่สุดได้ดังนี้

1. หัตถกรรม	224	คะแนน
2. สถาปัตยกรรม	210	คะแนน
3. ภาพเขียน	157	คะแนน
4. การแสดง	156	คะแนน
5. ผลิตภัณฑ์	146	คะแนน
6. ภาพยนตร์	101	คะแนน
7. วรรณกรรม	98	คะแนน
8. ดนตรี	83	คะแนน
โฆษณา	83	คะแนน
9. ภาพพิมพ์	51	คะแนน
ภาพถ่าย	51	คะแนน
10. รูปปั้น	47	คะแนน
11. อนิเมชัน (Animation)	44	คะแนน
12. กราฟฟิก (Graphic)	42	คะแนน

จากการวิเคราะห์ลำดับสื่อศิลปะที่คนเห็นว่าเมื่อพัฒนาแล้วจะสามารถแสดงเอกลักษณ์ของความเป็นไทยได้มากที่สุด นั้นพบว่าสื่อศิลปะที่เห็นว่าควรได้รับการพัฒนามากที่สุดกลับเป็นหัตถกรรมซึ่งจากข้อมูลก่อนหน้านี้หัตถกรรมนั้นเป็นสื่อที่มีผู้ตอบให้ความสนใจเป็นลำดับท้าย แต่ผู้ตอบส่วนใหญ่เห็นว่าเป็นสื่อศิลปะที่เมื่อพัฒนาแล้วจะสามารถแสดงเอกลักษณ์ความเป็นไทยได้มากที่สุด ซึ่งเมื่อพิจารณาสื่อศิลปะอื่น ๆ ที่อยู่ในลำดับต้นนั้นจะพบว่าส่วนใหญ่เป็นสื่อที่สามารถแสดงเอกลักษณ์ความเป็นไทยได้ด้วยตัวของมันเอง เพียงแต่ขาดการสนับสนุนและการพัฒนาทางการออกแบบที่ดี และจากข้อมูลยังเห็นอีกว่าสื่อสมัยใหม่ที่ใช้เทคโนโลยีอย่าง อนิเมชัน กราฟฟิก นั้นเป็นสื่อที่ไม่น่าจะแสดงเอกลักษณ์ไทยได้เท่าใดนัก ดังนั้นในศูนย์การเรียนรู้และสร้างสรรค์งานออกแบบนั้นจึงไม่ควรที่จะละทิ้งการพัฒนาสื่อที่สามารถแสดงเอกลักษณ์ความเป็นไทย และข้อมูลสนับสนุนและพัฒนาสื่อศิลปะด้านนี้ด้วย

4.2.3 สำรวจความต้องการและลักษณะการใช้งาน

ตารางที่ 4.18

สำรวจความต้องการด้านการใช้งานหลัก

ความต้องการด้านการใช้งานหลัก	ค่าเฉลี่ย	ค่าฐานนิยม	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	การแปลผล
1. ห้องสมุด (หนังสือ)	4.29	4	0.70	มาก
2. ห้องสมุด (สื่อมัลติมีเดีย)	4.07	4	0.78	มาก
3. ห้องสมุดวัสดุสำหรับการออกแบบ	3.54	4	1.23	มาก
4. ส่วนจัดนิทรรศการ	3.72	4	0.93	มาก
5. พื้นที่สำหรับรวมกลุ่ม	3.54	3	0.80	มาก
6. พื้นที่สำหรับทำงาน	3.78	4	0.85	มาก
7. ส่วนให้ความรู้สำหรับเด็ก	3.63	4	1.16	มาก
8. ห้องประชุม	3.20	3	0.93	ปานกลาง
9. ห้องคอมพิวเตอร์	4.00	4	0.93	มาก
10. ส่วนนิเทศสารและหนังสือพิมพ์	4.14	5	0.87	มาก
11. ส่วนค้นหาข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์	4.22	5	0.79	มาก
12. ส่วนปฏิบัติการ (workshop)	3.66	4	0.93	มาก
13. ส่วนเตรียมการสำหรับปฏิบัติการ	3.34	3	0.99	ปานกลาง
14. ห้องรับรอง	3.02	3	1.01	ปานกลาง
15. ห้องบรรยาย	3.39	3	0.86	ปานกลาง
16. สตูดิโอ	3.75	4	1.03	มาก
17. โรงละครขนาดเล็ก	3.42	3	1.06	ปานกลาง
18. ห้องฉายภาพยนตร์ขนาดเล็ก	3.45	3	0.99	ปานกลาง
รวม	3.67	4	1.01	มาก

จากตารางที่ 4.18 พบว่าความต้องการด้านการใช้งานของลักษณะการใช้งานหลักของศูนย์การเรียนรู้และสร้างสรรค์งานออกแบบนั้น มีความต้องการในระดับมาก (ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.67 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.01) และเมื่อพิจารณาแยกตามการใช้งานแต่ละลักษณะการใช้งาน (function) พบว่ามีลักษณะการใช้งานที่อยู่ในความต้องการระดับมากอยู่ 12 ลักษณะการใช้งาน ดังนี้ ห้องสมุดหนังสือ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.29 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของ เท่ากับ 0.70) ห้องสมุดสื่อมัลติมีเดีย (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.07 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของ เท่ากับ

0.78) ห้องสมุดวัสดุสำหรับการออกแบบ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.54 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของ เท่ากับ 1.23) ส่วนจัดนิทรรศการ(ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.72 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของ เท่ากับ 0.93) พื้นที่สำหรับรวมกลุ่ม (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.54 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของ เท่ากับ 0.80) พื้นที่สำหรับทำงาน (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.78 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของ เท่ากับ 0.85) ส่วนให้ความรู้สำหรับเด็ก (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.63 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของ เท่ากับ 1.16) ห้องคอมพิวเตอร์ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.00 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของ เท่ากับ 0.93) ส่วนนิเทศสารและหนังสือพิมพ์ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.14 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของ เท่ากับ 0.87) ส่วนค้นหาข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.22 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของ เท่ากับ 0.79) ส่วนปฏิบัติการ (workshop) (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.66 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของ เท่ากับ 0.93) สตูดิโอ (studio) (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.75 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของ เท่ากับ 1.03) และลักษณะการใช้งานที่มีความต้องการอยู่ในระดับปานกลาง ดังนี้ ห้องประชุม (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.20 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของ เท่ากับ 0.93) ส่วนเตรียมการสำหรับปฏิบัติการ (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.34 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของ เท่ากับ 0.99) ห้องรับรอง (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.02 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของ เท่ากับ 1.01) ห้องบรรยาย (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.38 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของ เท่ากับ 0.86) โรงละครขนาดเล็ก (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.42 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของ เท่ากับ 1.06) ห้องฉายภาพยนตร์ขนาดเล็ก (ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.45 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของ เท่ากับ 0.99)

ดังนั้นศูนย์การเรียนรู้และสร้างสรรค์การออกแบบจึงควรมีลักษณะการใช้งานที่ครบถ้วนและสามารถรองรับความต้องการในการใช้งานของประชาชนได้ในทุกรูปแบบ โดยลักษณะการใช้งานต่าง ๆ นี้จะต้องมีการเชื่อมโยงของการใช้งานและสื่อที่นำมาใช้ที่เหมาะสมซึ่งกันและกัน

ตารางที่ 4.19
สำรวจความต้องการด้านการใช้งานเสริม

ความต้องการด้าน การใช้งานเสริม	ค่าเฉลี่ย	ค่าฐานนิยม	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	การแปลผล
1.พื้นที่ส่วนกลางที่สามารถส่งเสียงได้	3.78	3	0.95	มาก
2.ห้องเงียบ	3.91	5	1.07	มาก
3.พื้นที่อ่านหนังสือที่สามารถนำอาหารเข้าไปได้	4.15	5	0.98	มาก
4.ร้านขายหนังสือและอุปกรณ์ต่าง ๆ	3.90	4	0.99	มาก
5.ร้านอาหาร (ฟาสต์ฟู้ด)	3.44	4	1.06	ปานกลาง
6.คาเฟ่ (Cafe)	3.65	4	1.14	มาก
7.โถงส่วนกลางไว้จัดกิจกรรม	3.69	3	0.93	มาก
8.พื้นที่พักผ่อนบริเวณอาคาร	3.90	4	0.86	มาก
9.พื้นที่สาธารณะสำหรับจัดกิจกรรม	3.68	3	0.94	มาก
รวม	3.79	4	1.01	มาก

จากตารางที่ 4.19 พบว่าความต้องการด้านการใช้งานของลักษณะการใช้งานเสริมของศูนย์การเรียนรู้และสร้างสรรค์งานออกแบบนั้น มีความต้องการในระดับมาก (ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 3.79 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.01) และเมื่อพิจารณาแยกตามการใช้งานแต่ละลักษณะการใช้งาน (Function) พบว่ามีลักษณะการใช้งานเสริมที่อยู่ในความต้องการระดับมากอยู่ถึง 8 ลักษณะการใช้งาน จากทั้งหมด 9 ลักษณะการใช้งานดังนี้ พื้นที่ส่วนกลางที่สามารถส่งเสียงได้ (ค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 3.78 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.95) ห้องเงียบ (ค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 3.91 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.07) พื้นที่อ่านหนังสือที่สามารถนำอาหารเข้าไปได้ (ค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 4.15 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.98) ร้านขายหนังสือและอุปกรณ์ต่าง ๆ (ค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 3.90 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.99) คาเฟ่ (Cafe) (ค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 3.65 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.14) โถงส่วนกลางไว้จัดกิจกรรม (ค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 3.69 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.93) พื้นที่พักผ่อนบริเวณอาคาร (ค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 3.90 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.86) พื้นที่สาธารณะสำหรับจัดกิจกรรม (ค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 3.68 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.94) และมีลักษณะการใช้งานที่มีความต้องการอยู่ระดับปานกลางเพียงลักษณะเดียวคือ ร้านอาหารประเภทฟาสต์ฟู้ด (ค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 3.44 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.06)

ดังนั้นนอกจากลักษณะการใช้งานหลักของศูนย์การเรียนรู้และสร้างสร้งงานออกแบบ ส่วนการใช้งานเสริมก็ควรจะต้องสนับสนุนและส่งเสริมการใช้งานหลักและอาจทำให้ส่วนการใช้งานหลักมีประสิทธิภาพและความน่าสนใจมากขึ้นกว่าเดิม

ตารางที่ 4.20

สำรวจความต้องการด้านการใช้บริการ

ความต้องการด้านการบริการ	ค่าเฉลี่ย	ค่าฐานนิยม	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	การแปลผล
1.บริการฐานข้อมูลเกี่ยวกับด้านศิลปะและการออกแบบ	3.98	5	1.08	มาก
2.บริการเช่า/ยืม หนังสือ	4.42	5	0.69	มาก
3.บริการเช่า/ยืม สื่อมัลติมีเดีย CD,DVD	4.35	5	0.73	มาก
4.บริการ Internet ระบบ wireless	4.31	5	0.91	มาก
5.บริการรับสั่งซื้อหนังสือและสื่อประเภทต่าง ๆ	3.88	4	0.95	มาก
6.บริการคอมพิวเตอร์สำหรับใช้งาน	4.26	4	0.73	มาก
7.บริการเช่าพื้นที่สำหรับจัดนิทรรศการ	3.39	3	0.82	ปานกลาง
8.บริการเช่าพื้นที่สำหรับจัดกิจกรรม	3.38	3	0.86	ปานกลาง
9.บริการเช่าพื้นที่สำหรับการจัด workshop	3.34	4	0.99	ปานกลาง
รวม	3.92	5	0.97	มาก

จากตารางที่ 4.20 พบว่าความต้องการด้านการบริการต่าง ๆ ของศูนย์การเรียนรู้และสร้างสร้งงานออกแบบนั้น มีความต้องการในระดับมาก (ค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 3.92 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.97) และเมื่อพิจารณาแยกตามแต่ละลักษณะการบริการ พบว่ามีลักษณะการบริการที่อยู่ในความต้องการระดับมากอยู่ 6 ลักษณะจากทั้งหมด 9 ลักษณะการบริการดังนี้ บริการฐานข้อมูลเกี่ยวกับด้านศิลปะและการออกแบบ (ค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 3.98 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.08) บริการเช่า/ยืม หนังสือ (ค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 4.42 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.69) บริการเช่า/ยืม สื่อมัลติมีเดีย CD,DVD (ค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 4.35 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.73) บริการ Internet ระบบ wireless (ค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 4.31 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.91) บริการรับสั่งซื้อหนังสือและสื่อประเภทต่าง ๆ (ค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 3.88 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.95) บริการคอมพิวเตอร์สำหรับใช้งาน (ค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 4.26 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.73) และมีลักษณะการบริการที่อยู่ในความต้องการระดับปาน

กลาง อยู่ 3 ลักษณะดังนี้ บริการเช่าพื้นที่สำหรับจัดนิทรรศการ (ค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 3.39 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.82) บริการเช่าพื้นที่สำหรับจัดกิจกรรม (ค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 3.38 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.86) บริการเช่าพื้นที่สำหรับการจัด workshop (ค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 3.4 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.99)

ดังนั้นศูนย์การเรียนรู้และสร้างสรรค์งานออกแบบจึงควรให้บริการที่สามารถตอบสนองความต้องการได้กล่าวได้ แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นลักษณะการบริการบางอย่างอาจจะต้องมีข้อกำหนดหรือควบคุมเป็นกรณีพิเศษ ซึ่งต้องขึ้นอยู่กับระบบการบริหารและจัดการของอาคารและอาจมีข้อจำกัดทางด้านงบประมาณในการดูแลด้านการบริการ

4.2.4 สรุปพฤติกรรมการใช้งานศูนย์การเรียนรู้ในปัจจุบัน

จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 100 คนพบว่าผู้เคยใช้ศูนย์การเรียนรู้จำนวน 88 คนซึ่งมีพฤติกรรมในการใช้งานดังนี้

1. ช่วงอายุของผู้ใช้งานศูนย์การเรียนรู้มีอยู่ทุกช่วงอายุ โดยส่วนมากผู้ใช้งานจะอยู่ในช่วงอายุ 19 – 39 ปี
2. ประเภทอาชีพของผู้ที่มาใช้งานนั้นมีทุกประเภทตั้งแต่ นักเรียน/นักศึกษา พนักงานบริษัท เจ้าของธุรกิจ ซึ่งมีจำนวนการใช้งานใกล้เคียงกัน
3. ผู้ใช้งานศูนย์การเรียนรู้มีอยู่ทุกระดับรายได้ใกล้เคียงกัน
4. ความถี่ของผู้ใช้งานศูนย์การเรียนรู้ส่วนมากอยู่ในช่วงประมาณเดือนละ 1 ครั้ง
5. ผู้มาใช้งานศูนย์การเรียนรู้ส่วนใหญ่จะใช้งานในช่วงเวลา 13.00 -16.30 น. มากที่สุด ช่วงเวลาถัดมาคือ 16.31 -19.00 น.
6. ผู้มาใช้งานศูนย์การเรียนรู้ส่วนใหญ่จะใช้เวลาในศูนย์การเรียนรู้ประมาณ 1-2 ชม.
7. โดยส่วนมากผู้มาใช้งานจะมาใช้งานกันในช่วง 2-3 คน หรือ มาคนเดียว
8. กิจกรรมที่เป็นที่นิยมในการมาศูนย์การเรียนรู้เป็น 3 ลำดับแรกคือ อ่านหนังสือ ค้นคว้าข้อมูล ดูงานนิทรรศการ

4.2.5 สื่อศิลปะที่ได้รับความนิยม

สื่อศิลปะที่มีคนสนใจมากในปัจจุบันเป็นอันดับต้น เช่น ภาพยนตร์ กราฟฟิก อนิเมชัน จะเป็นสื่อศิลปะที่มีการนำเอาเทคโนโลยีสมัยใหม่มาผสมผสาน (mixed media) และเป็นสื่อที่เกิดจากกระบวนการผลิตที่ต้องใช้เทคโนโลยีหลากหลายรูปแบบ ในขณะที่สื่อศิลปะที่ได้รับความนิยมค่อนข้างน้อยนั้น ส่วนมากจะเป็นสื่อศิลปะที่มีลักษณะเป็นงานฝีมือ คือ ต้องใช้ความชำนาญของผู้สร้างสรรค์โดยไม่มีเทคโนโลยีเข้ามาช่วย ซึ่งจากผลการสำรวจนี้จึงพอได้ข้อสรุปว่า สื่อศิลปะที่จะเป็นที่สนใจของประชาชนทั่วไปจะเป็นสื่อที่มีการ ผสมผสานของเทคโนโลยี ดังนั้นศูนย์การเรียนรู้และสร้างสรรค์งานออกแบบควรมีแนวคิดที่รองรับในการสร้างสรรค์สื่อประเภทนี้เป็นหลัก โดยที่ไม่ควรจะละทิ้งการพัฒนาสื่อที่สามารถแสดงเอกลักษณ์ความเป็นไทย และสนับสนุนและพัฒนาสื่อศิลปะด้านนี้ด้วย

4.3 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อกำหนดแนวทางการออกแบบศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบ

การวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนนี้จะเป็นการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนต่าง ๆ ที่รวบรวมมาเพื่อกำหนดแนวทางการออกแบบศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบ โดยแบ่งประเด็นที่สรุปออกมาเป็น 3 ส่วนหลัก ๆ ดังนี้

1. ลักษณะทางกายภาพและแนวคิดในการออกแบบโครงการ
2. ลักษณะการทำงานของตัวอาคารและการเชื่อมต่อของการใช้งาน
3. การเลือกพื้นที่ตั้งศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบ

4.3.1 ลักษณะทางกายภาพและแนวคิดในการออกแบบโครงการ

1) แนวคิดในการออกแบบ

การวิเคราะห์ข้อมูลแนวคิดในการออกแบบและการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้นั้น ได้ทำการศึกษาจากแนวคิดต่าง ๆ ของกรณีศึกษาจากข้อมูลพื้นฐานและแนวคิดของการสร้างศูนย์การเรียนรู้สมัยใหม่ ซึ่งสามารถสรุปเป็นประเด็นหลักได้ดังนี้

1. ศูนย์การเรียนรู้ต้องพัฒนาให้เป็นจุดศูนย์รวม (node) ที่สำคัญของเมือง เพื่อที่จะเป็นแหล่งให้ความรู้และเป็นสถานที่ที่จะพัฒนาทรัพยากรบุคคลของประเทศ

2. เป็นแหล่งความรู้ที่สามารถให้ความรู้ได้กับคนทุกระดับวัย
3. เป็นจุดนัดพบของประชาชนที่ต้องการรวมกลุ่มเพื่อระดมความคิด
4. เน้นการเปิดกว้างทางความคิด การแลกเปลี่ยนความคิด และมีการนำเสนอด้วย

สื่อที่หลากหลายและทันสมัย

5. เป็นแหล่งความรู้ที่สามารถให้ความรู้พร้อมทั้งด้านความรู้ และสุนทรียภาพทางอารมณ์

2) สถานที่ตั้งและการเข้าถึง

จากการวิเคราะห์ข้อมูลของสถานที่ตั้งและการเข้าถึงของศูนย์การเรียนรู้จากข้อมูลพื้นฐานกรณีศึกษา สามารถสรุปแนวทางในการหาสถานที่ตั้งได้ดังนี้

1. ควรอยู่บริเวณภายในตัวเมืองเป็นจุดที่มีคนสัญจรผ่านไปมาและสามารถเดินทางได้โดยสะดวก

2. ควรอยู่ในที่ที่ระบบขนส่งมวลชนสามารถเข้าถึงได้ง่าย

3. ควรมีพื้นที่เพียงพอที่จะสามารถรองรับยานพาหนะของประชาชนที่เข้ามาใช้งาน นอกจากนี้จากการศึกษายังพบว่าสถานที่ที่เป็นศูนย์การเรียนรู้อาจมีพื้นที่สาธารณะสำหรับเมืองซึ่งสามารถเป็นสถานที่ในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ของชุมชนเมืองนั้น ๆ ได้

3) กลุ่มเป้าหมาย

จากการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายของศูนย์การเรียนรู้ต่าง ๆ และแนวคิดเกี่ยวกับการจัดตั้งนั้นศูนย์การเรียนรู้และสร้างสรรค์งานออกแบบควรที่จะสามารถตอบสนองต่อกลุ่มเป้าหมายต่าง ๆ ได้ผลสรุปดังนี้

1. เป็นแหล่งความรู้ที่สามารถรองรับคนได้ทุกระดับวัย
2. เน้นการพัฒนาความรู้และความคิดและการปฏิบัติของเด็กและเยาวชน
3. สามารถตอบสนองต่อผู้ที่มีความสนใจและเกี่ยวข้องกับงานศิลปะได้เป็นอย่างดี

4) รูปแบบสถาปัตยกรรม

แนวคิดหลักในการออกแบบสถาปัตยกรรมของศูนย์การเรียนรู้ที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลสรุปผลได้ดังนี้

1. ตัวอาคารควรมีความโดดเด่นสะดุดตา สังเกตเห็นได้ง่าย อาจเกิดจากความโดดเด่นของรูปทรง โครงสร้าง หรือ ผนังอาคาร

2. ตัวอาคารอาจจะสามารถสื่อสารถึงแนวคิดของการใช้งานในแต่ละประเภทได้

3. พื้นที่ของตัวอาคารควรที่จะสามารถใช้ให้ได้เกิดประโยชน์สูงสุดและตอบสนองต่อการใช้งานแต่ละอย่างได้เป็นอย่างดี

นอกจากนี้ยังมีรายละเอียดในการออกแบบอาคารที่จำแนกย่อยจำแนกย่อยออกมาแบ่งเป็น 3 ประเด็นดังต่อไปนี้

(1) การออกแบบผังอาคาร (Planning Design)

1. มีการเชื่อมต่อของพื้นที่การใช้งานที่ดี

2. พื้นที่การใช้งานไม่ควรซับซ้อนมากเกินไปควรทำให้ผู้ใช้งาน

สามารถใช้งานได้อย่างสะดวก

3. การจัดกลุ่มของพื้นที่การใช้งานควรมีความเหมาะสมและเกื้อกูลกันให้สามารถใช้ประโยชน์จากพื้นที่ได้สูงสุด

4. อาจมีความยืดหยุ่นในการใช้งานของพื้นที่การใช้งานพอสมควรในลักษณะการใช้งานที่ต่างกันมากเพราะจะทำให้ปรับเปลี่ยนลักษณะการใช้งานได้ง่าย

(2) การออกแบบผนังอาคาร (Façade Design)

1. ผนังอาคารควรมีความโดดเด่นสะดุดตา สังเกตเห็นได้ง่าย อาจเกิดจากการใช้วัสดุ หรือ การจัดวางรูปแบบที่โดดเด่น

2. ผนังอาคารอาจจะสามารถสื่อสารถึงแนวคิดของการใช้งานในแต่ละประเภทได้

3. นอกจากความสวยงามแล้วผนังอาคารอาจเป็นจุดที่สามารถออกแบบเพื่อช่วยในการประหยัดพลังงานได้

(3) การออกแบบเพื่อเป็นประโยชน์ต่อสภาพแวดล้อม (Environmental Design)

1. ควรมีการคำนึงถึงสภาพภูมิอากาศทั่วไป เช่น อุณหภูมิ แสงลม ของพื้นที่ที่มีการตั้งของตัวอาคาร

2. อาคารที่ได้รับการออกแบบควรได้รับการคำนึงถึงการออกแบบเพื่อจะสามารถประหยัดพลังงานให้ได้มากที่สุด

4.3.2 ลักษณะการใช้งานของตัวอาคารและการเชื่อมต่อของการใช้งาน

1) ลักษณะการใช้งาน

ศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบนั้น จะเป็นศูนย์การเรียนรู้ที่เน้นการออกแบบเพื่อการปรับเปลี่ยนและผสมลักษณะการใช้สอยในแต่ละพื้นที่ โดยจะมีลักษณะการใช้งานหลัก 3 อย่างคือ ห้องสมุด ส่วนจัดแสดงนิทรรศการ และส่วนปฏิบัติงานโดยมีลักษณะการแบ่งกลุ่มการเชื่อมต่อของการใช้งานตามแผนภาพแบบฟองที่แสดงในภาพที่ 4.1 และลักษณะของพื้นที่ใช้งานและกิจกรรมที่จะเกิดในแต่ละพื้นที่ตามตารางที่ 4.21 และภาพที่ 4.2 ใช้เครื่องหมายวงกลมสีต่างกันแทนลักษณะความสำคัญในการเชื่อมต่อกันซึ่งมีความหมายดังนี้

วงกลมสีดำ	แทนกิจกรรมที่ตรงกับลักษณะพื้นที่ใช้งาน
วงกลมสีขาว	แทนกิจกรรมที่เกิดขึ้นได้ในพื้นที่ใช้งานนั้น (มีความสำคัญและโอกาสของกิจกรรมที่จะเกิดน้อยกว่าสีดำ)
วงกลมสีน้ำเงิน	แทนกิจกรรมอื่น ๆ ที่เราสามารถควบคุมให้เกิดในพื้นที่ที่ไม่ใช่พื้นที่ของกิจกรรมนั้นได้

2) การเชื่อมต่อของการใช้งาน

ในส่วนการเชื่อมต่อของการใช้งานนั้นจะแบ่งตามลักษณะการใช้งานของตัวอาคารซึ่งจะแบ่งออกเป็น 3 ส่วนหลัก ๆ ตามผังลักษณะการเชื่อมต่อการใช้งานของแต่ละการใช้งาน โดยสีส้มจะแทนส่วนของผู้เข้ามาใช้งานเป็นหลัก เช่นห้องสมุด ห้องแสดงนิทรรศการ สีเหลืองแก่ แทนส่วนของพนักงานที่มีการเชื่อมต่อกับส่วนของผู้ใช้งาน เช่น ส่วนประชาสัมพันธ์ และสีเขียวแทนในส่วนของ สำนักงาน โดยในภาพที่ 4.3 นั้นจะแสดงถึงความสำคัญในการเชื่อมต่อของการใช้งานในแต่ละพื้นที่ โดยใช้เครื่องหมายวงกลมสีต่างกันแทนลักษณะความสำคัญในการเชื่อมต่อกันซึ่งมีความหมายดังนี้

วงกลมสีดำ	แทนพื้นที่ใช้สอยที่มีความจำเป็นจะต้องเชื่อมต่อกัน
วงกลมสีขาว	แทนพื้นที่ใช้สอยควรอยู่ในบริเวณพื้นที่เดียวกัน (มีความจำเป็นในการเชื่อมต่อเป็นน้อยกว่าสีดำ)

วงกลมสีน้ำเงิน แทนพื้นที่ใช้สอยที่สามารถควบคุมให้เกิดกิจกรรมในพื้นที่ได้

3) พฤติกรรมกรใช้งานกับพื้นที่

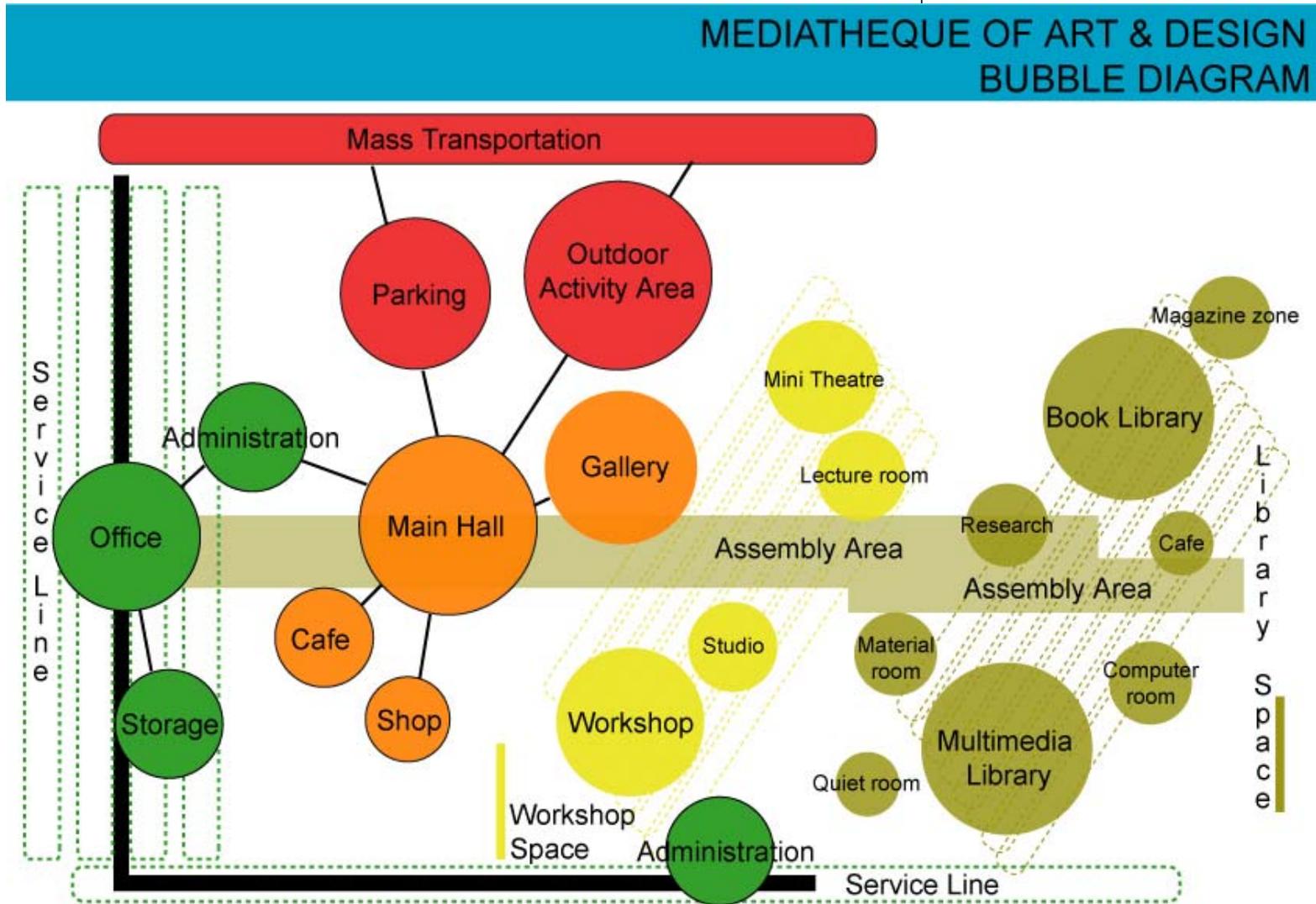
ในส่วนนี้จะกล่าวถึงสถานะของมนุษย์ที่เกิดขึ้นในแต่ละพื้นที่ของตัวอาคารตามหลักพฤติกรรมมนุษย์กับสภาพแวดล้อม ดังภาพที่ 4.4 โดยใช้เครื่องหมายวงกลมสีต่างกันแทนลักษณะสถานะที่เกิดขึ้นซึ่งมีความหมายดังนี้

วงกลมสีดำ	พฤติกรรมที่เกิดขึ้นซึ่งตรงกับลักษณะของพื้นที่ใช้งาน
วงกลมสีขาว	พฤติกรรมที่เป็นองค์ประกอบเสริมของพื้นที่ในบริเวณนั้น
วงกลมสีน้ำเงิน	ลักษณะพื้นที่ที่เราจะควบคุมพฤติกรรมกรใช้งานของผู้มาใช้

งานเพื่อให้เกิดการเรียนรู้

ภาพที่ 4.1

แผนภาพแบบฟองแสดงการเชื่อมโยงของลักษณะการใช้งานต่าง ๆ



ที่มา: ผู้วิจัย, 2550

ตารางที่ 4.21
ข้อมูลพื้นที่การใช้งาน

1. ทางสัญจรภายนอกอาคาร	องค์ประกอบพื้นที่	การใช้งาน	กิจกรรมที่เกิดขึ้น	แนวคิดในการสร้างพื้นที่ใช้งาน
	-ทางสัญจรที่จะเข้าสู่ตัวอาคาร -ส่วนเชื่อมระบบขนส่งมวลชน เช่น รถไฟฟ้า รถเมล์	การเข้าสู่ตัวอาคารหรือลานกิจกรรมของตัวอาคาร	-	สามารถเชื่อมต่อกับพื้นที่ของโครงการได้โดยสะดวก
	การควบคุมสภาพแวดล้อมของพื้นที่	ตัวอย่างลักษณะพื้นที่		
	-			
2. ทางสัญจรภายในส่วนผู้มาใช้งาน	องค์ประกอบพื้นที่	การใช้งาน	กิจกรรมที่เกิดขึ้น	แนวคิดในการสร้างพื้นที่ใช้งาน
	-ทางเท้าเข้าสู่อาคาร -ทางรถยนต์เข้าสู่ที่จอดรถ -พื้นที่จอดพักส่งผู้มาใช้งาน	-เชื่อมทางสัญจรภายนอกเข้าสู่ตัวอาคาร	-การเข้าสู่ตัวอาคาร	ต้องสามารถรับรู้ถึงสภาวะแวดล้อมที่เปลี่ยนไปเพื่อนำความรู้สึกเข้าสู่ตัวอาคาร
	การควบคุมสภาพแวดล้อมของพื้นที่	ตัวอย่างลักษณะพื้นที่		
	-การควบคุมระบบทางสัญจรของอาคาร			

ตารางที่ 4.21 (ต่อ)

3.ทางสัญจรภายในส่วนดูแล	องค์ประกอบพื้นที่	การใช้งาน	กิจกรรมที่เกิดขึ้น	แนวคิดในการสร้างพื้นที่ใช้งาน
บริหารอาคาร	-ทางเท้าเข้าสู่อาคาร -ทางรถยนต์เข้าสู่ที่จอดรถของพนักงาน -พื้นที่ส่งของและบริการ	-เชื่อมทางสัญจรภายนอกเข้าสู่ตัวอาคาร -สนับสนุนการขนส่งสิ่งของที่ใช้ในอาคาร	-การเข้าสู่ตัวอาคาร	-ต้องมีการแยกทางสัญจรจากส่วนผู้ใช้งานชัดเจน -สะดวกในการขนส่งอุปกรณ์ต่าง ๆ
	การควบคุมสภาพแวดล้อมของพื้นที่	ตัวอย่างลักษณะพื้นที่		
	-การควบคุมระบบทางสัญจรของอาคาร			
4.ลานกิจกรรมภายนอกอาคาร	องค์ประกอบพื้นที่	การใช้งาน	กิจกรรมที่เกิดขึ้น	แนวคิดในการสร้างพื้นที่ใช้งาน
	-เป็นที่โปร่ง โล่ง สามารถประกอบกิจกรรมต่าง ๆ ได้ -พื้นที่สาธารณะของเมือง	-ใช้ในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ -พักผ่อน	- งานนิทรรศการกลางแจ้ง - การแสดงต่าง ๆ -พักผ่อน	ต้องเป็นพื้นที่ที่สามารถปรับเปลี่ยนการใช้สอยได้โดยง่ายและสามารถเชื่อมต่อกับตัวอาคารได้ดี
	การควบคุมสภาพแวดล้อมของพื้นที่	ตัวอย่างลักษณะพื้นที่		
	-การควบคุมทางสัญจรของคน -การแบ่งพื้นที่กิจกรรมกับส่วนพักผ่อน			

ตารางที่ 4.21 (ต่อ)

5. โถงทางเข้า	องค์ประกอบพื้นที่	การใช้งาน	กิจกรรมที่เกิดขึ้น	แนวคิดในการสร้างพื้นที่ใช้งาน
	- เป็นพื้นที่เข้า - ออกตัวอาคารอาจรวมถึงพื้นที่โล่งบริเวณทางเข้าของอาคารด้วย	- เข้าสูตัวอาคาร - ส่วนพักผ่อน	- อาจเป็นส่วนที่แสดงถึงภาพลักษณ์หลักของกิจกรรมที่มีอยู่ในขณะนั้น	- เป็นพื้นที่ที่สามารถดึงดูดความสนใจของตัวอาคาร - สามารถเข้า-ออกได้โดยสะดวก
	การควบคุมสภาพแวดล้อมของพื้นที่	ตัวอย่างลักษณะพื้นที่		
	- การควบคุมทางสัญจรของคน การสร้างพื้นที่เข้า-ออกและระบบสัญลักษณ์ต่าง ๆ ชัดเจน			
6. โถงกิจกรรมภายในอาคาร	องค์ประกอบพื้นที่	การใช้งาน	กิจกรรมที่เกิดขึ้น	แนวคิดในการสร้างพื้นที่ใช้งาน
	- เป็นพื้นที่จัดกิจกรรมภายในอาคาร - สามารถเชื่อมต่อหรือแทรกอยู่ในการใช้งานประเภทอื่น ๆ	- จัดนิทรรศการต่าง ๆ - แสดงผลงานทางศิลปะ - การแสดง สัมมนา พิเศษตามกิจกรรม	- งานนิทรรศการกลางแจ้ง - การแสดงต่าง ๆ - พักผ่อน	ต้องเป็นพื้นที่ที่สามารถปรับเปลี่ยนการใช้สอยได้โดยง่ายและสามารถเชื่อมต่อกับตัวอาคารได้ดี
	การควบคุมสภาพแวดล้อมของพื้นที่	ตัวอย่างลักษณะพื้นที่		
	- การควบคุมทางสัญจรของคน - การนำสื่อปฏิสัมพันธ์เข้ามาใช้			

ตารางที่ 4.21 (ต่อ)

7. ส่วนประชาสัมพันธ์	องค์ประกอบพื้นที่	การใช้งาน	กิจกรรมที่เกิดขึ้น	แนวคิดในการสร้างพื้นที่ใช้งาน
	<ul style="list-style-type: none"> -เป็นที่โปร่ง โล่ง สามารถประกอบกิจกรรมต่าง ๆ ได้ -พื้นที่สาธารณะของเมือง 	<ul style="list-style-type: none"> -ใช้ในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ -พักผ่อน -สอบถามข้อมูล 	<ul style="list-style-type: none"> - งานนิทรรศการ - การแสดงต่าง ๆ - พักผ่อน 	ต้องเป็นพื้นที่ที่สามารถปรับเปลี่ยนการใช้สอยได้โดยง่ายและสามารถเชื่อมต่อกับตัวอาคารได้ดี
	การควบคุมสภาพแวดล้อมของพื้นที่	ตัวอย่างลักษณะพื้นที่		
	<ul style="list-style-type: none"> -การควบคุมทางสัญจรของคน -การแบ่งพื้นที่กิจกรรมกับส่วนพักผ่อน 			
8. ร้านขายสินค้า	องค์ประกอบพื้นที่	การใช้งาน	กิจกรรมที่เกิดขึ้น	แนวคิดในการสร้างพื้นที่ใช้งาน
	<ul style="list-style-type: none"> -ส่วนขายอุปกรณ์ สินค้าที่ระลึกต่าง ๆ 	<ul style="list-style-type: none"> -ใช้ในการสนับสนุนพื้นที่การใช้งานหลักอื่น ๆ -ส่งเสริมภาพลักษณ์ของการใช้งานพื้นที่ 	<ul style="list-style-type: none"> - ขายสินค้า - แลกเปลี่ยนซื้อสินค้าทางศิลปะ 	สนับสนุนลักษณะและภาพลักษณ์การใช้งานอื่น ๆ ให้มีความสมบูรณ์
	การควบคุมสภาพแวดล้อมของพื้นที่	ตัวอย่างลักษณะพื้นที่		
	<ul style="list-style-type: none"> -การควบคุมทางสัญจรของคน -การแบ่งพื้นที่แสดงสินค้า -การแสดงสื่อศิลปะ 			

ตารางที่ 4.21 (ต่อ)

9.คาเฟ่/บาร์ขายอาหาร	องค์ประกอบพื้นที่	การใช้งาน	กิจกรรมที่เกิดขึ้น	แนวคิดในการสร้างพื้นที่ใช้งาน
	<ul style="list-style-type: none"> -ส่วนรับประทานอาหาร -ส่วนพักผ่อน -ส่วนอ่านหนังสือ/ค้นคว้าข้อมูล 	<ul style="list-style-type: none"> -ใช้ในการสนับสนุนพื้นที่การใช้งานหลักอื่น ๆ 	<ul style="list-style-type: none"> -รับประทานอาหาร -พักผ่อน -อ่านหนังสือ/ค้นคว้าข้อมูล 	ผสมผสานส่วนการใช้งานนี้เข้ากับพื้นที่หาความรู้เพื่อสร้างลักษณะพื้นที่ที่มีความยืดหยุ่นในการใช้งาน
	การควบคุมสภาพแวดล้อมของพื้นที่			
	<ul style="list-style-type: none"> -การควบคุมทางสัญจรของผู้ใช้งานและพนักงาน -การแบ่งพื้นที่และผสมผสานการใช้งาน 			
10.ส่วนบริการยืม/คืน แลกเปลี่ยนข้อมูล	องค์ประกอบพื้นที่	การใช้งาน	กิจกรรมที่เกิดขึ้น	แนวคิดในการสร้างพื้นที่ใช้งาน
	<ul style="list-style-type: none"> -ส่วนแลกเปลี่ยนข้อมูล ค้นคว้า (ครอบคลุมทั้งสื่อและฐานข้อมูล) -ส่วนบริการของโครงการ -ฐานข้อมูล 	<ul style="list-style-type: none"> -ใช้ในการแลกเปลี่ยนข้อมูลและสื่อต่าง ๆ 	การแลกเปลี่ยนทางสื่อและฐานข้อมูล ความรู้ต่าง ๆ	พื้นที่ใช้งานที่สะดวกต่อการถ่ายเท แลกเปลี่ยนข้อมูลทั้งทางปฏิบัติและการใช้เทคโนโลยี
	การควบคุมสภาพแวดล้อมของพื้นที่			
	<ul style="list-style-type: none"> -การควบคุมทางสัญจรของผู้ใช้งานพนักงาน -การแบ่งพื้นที่ส่วนบริการทั้งคนและเทคโนโลยี 			

ตารางที่ 4.21 (ต่อ)

11. ส่วนจัดแสดงนิทรรศการศิลปะ	องค์ประกอบพื้นที่	การใช้งาน	กิจกรรมที่เกิดขึ้น	แนวคิดในการสร้างพื้นที่ใช้งาน
	<ul style="list-style-type: none"> - เป็นพื้นที่จัดแสดงทางศิลปะภายในอาคาร - สามารถเชื่อมต่อหรือแทรกอยู่ในการใช้งานประเภทอื่น ๆ 	<ul style="list-style-type: none"> - แสดงผลงานทางศิลปะ 	<ul style="list-style-type: none"> - การชมงานศิลปะ - การแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างกัน 	สร้างพื้นที่ที่สามารถแสดงความรู้ และพื้นที่ที่ส่งเสริมการปฏิสัมพันธ์ของผู้มาเยี่ยมชม
	การควบคุมสภาพแวดล้อมของพื้นที่		ตัวอย่างลักษณะพื้นที่	
	<ul style="list-style-type: none"> - การควบคุมทางสัญจรของผู้มาใช้งาน - การแบ่งพื้นที่แสดงงานศิลปะ - รูปแบบการแสดงผลศิลปะ 			
12. พื้นที่รวมกลุ่ม	องค์ประกอบพื้นที่	การใช้งาน	กิจกรรมที่เกิดขึ้น	แนวคิดในการสร้างพื้นที่ใช้งาน
	<ul style="list-style-type: none"> - พื้นที่ปฏิสัมพันธ์ - พื้นที่ทำงานร่วมกัน - พื้นที่พูดคุย - พื้นที่หาความรู้ 	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้ในการสนับสนุนพื้นที่การใช้งานหลักอื่น ๆ - เน้นการรวมกลุ่มเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนทางความรู้ 	<ul style="list-style-type: none"> - การรวมกลุ่ม - การแลกเปลี่ยนความรู้ - การสร้างสรรค์ผลงาน 	สร้างพื้นที่ที่สามารถส่งเสริมการปฏิสัมพันธ์ของผู้มาเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกัน
	การควบคุมสภาพแวดล้อมของพื้นที่		ตัวอย่างลักษณะพื้นที่	
	<ul style="list-style-type: none"> - การควบคุมทางสัญจรของผู้ใช้งาน - การสร้างพื้นที่ปฏิสัมพันธ์ - การสร้างพื้นที่ทำงาน 			

ตารางที่ 4.21 (ต่อ)

13.พื้นที่พักผ่อน	องค์ประกอบพื้นที่	การใช้งาน	กิจกรรมที่เกิดขึ้น	แนวคิดในการสร้างพื้นที่ใช้งาน
	<ul style="list-style-type: none"> -พื้นที่พุดคุย -พื้นที่คอย -พื้นที่พักผ่อน 	<ul style="list-style-type: none"> -ใช้ในการสนับสนุนพื้นที่การใช้งานหลักอื่นๆ 	<ul style="list-style-type: none"> - พักผ่อน - อาจมีการผสมสื่อทางศิลปะเข้าไปในการใช้งาน 	<ul style="list-style-type: none"> สนับสนุนลักษณะและภาพลักษณ์การใช้งานอื่นๆ ให้มีความสมบูรณ์
	การควบคุมสภาพแวดล้อมของพื้นที่	ตัวอย่างลักษณะพื้นที่		
	<ul style="list-style-type: none"> -การควบคุมทางสัญจรของผู้ใช้งาน -การสร้างสภาพแวดล้อมที่น่าสบายในพื้นที่ 			
14.พื้นที่ส่วนปฏิบัติการ	องค์ประกอบพื้นที่	การใช้งาน	กิจกรรมที่เกิดขึ้น	แนวคิดในการสร้างพื้นที่ใช้งาน
	<ul style="list-style-type: none"> -ส่วนปฏิบัติการ ฝึกฝนสร้างผลงาน -อุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างงาน -สื่อที่เหมาะสมกับประเภทงาน 	<ul style="list-style-type: none"> -ใช้ในการฝึกฝน แลกเปลี่ยนความรู้เพื่อสร้างผลงาน 	<ul style="list-style-type: none"> - การฝึกฝน ปฏิบัติ - การรวมกลุ่ม - การบรรยาย - การแลกเปลี่ยนทางความคิด 	<ul style="list-style-type: none"> พื้นที่ที่สามารถสนับสนุนการสร้างงานโดยพร้อมทั้งสื่อ อุปกรณ์ และการแลกเปลี่ยนทางความคิด
	การควบคุมสภาพแวดล้อมของพื้นที่	ตัวอย่างลักษณะพื้นที่		
	<ul style="list-style-type: none"> -การสร้างพื้นที่ปฏิสัมพันธ์ -การสร้างพื้นที่ทำงาน -ระบบฐานข้อมูลและสื่อปฏิสัมพันธ์ 			

ตารางที่ 4.21 (ต่อ)

15.ห้องสมุด (หนังสือและ มัลติมีเดีย)	องค์ประกอบพื้นที่	การใช้งาน	กิจกรรมที่เกิดขึ้น	แนวคิดในการสร้างพื้นที่ใช้งาน
	-ส่วนค้นหาหาข้อมูลทั่วไป -สื่อที่เหมาะสมทั้งหนังสือหรือสื่อ มัลติมีเดีย	-สืบค้นหาความรู้ -การเรียนรู้จากสื่อประเภทต่าง ๆ	- การรวมกลุ่ม - การแลกเปลี่ยนทางความคิด - การเรียนรู้ข้อมูลผ่านสื่อ	ค้นหาข้อมูลต้องสามารถ ผสมผสานกับการใช้งานอื่น ๆ ได้ เป็นอย่างดี เพื่อสร้างแนวทางใน การสร้างความรู้แบบใหม่
	การควบคุมสภาพแวดล้อมของพื้นที่	ตัวอย่างลักษณะพื้นที่		
	-การควบคุมทางสัญจรของคน -การแสดงสื่อศิลปะ -การสร้างพื้นที่ปฏิสัมพันธ์ -การสร้างพื้นที่ทำงาน -ระบบฐานข้อมูลและสื่อปฏิสัมพันธ์			
16.ส่วนให้ความรู้ทางศิลปะเฉพาะ ทาง	องค์ประกอบพื้นที่	การใช้งาน	กิจกรรมที่เกิดขึ้น	แนวคิดในการสร้างพื้นที่ใช้งาน
	-ส่วนค้นหาหาข้อมูลเฉพาะทาง -สื่อที่เจาะจงทั้งหนังสือหรือสื่อ มัลติมีเดียหรือวัสดุจริง	-ใช้ในการสนับสนุนพื้นที่การใช้งาน หลักอื่น ๆ -สืบค้นหาความรู้ -การเรียนรู้จากสื่อประเภทต่าง ๆ	- - การรวมกลุ่ม - การแลกเปลี่ยนทางความคิด - การเรียนรู้ข้อมูลผ่านสื่อ	สนับสนุนลักษณะและภาพลักษณ์ การใช้งานอื่น ๆ ให้มีความสมบูรณ์
	การควบคุมสภาพแวดล้อมของพื้นที่	ตัวอย่างลักษณะพื้นที่		
	-การควบคุมทางสัญจรของคน -การสร้างพื้นที่ทำงาน -ระบบฐานข้อมูลและสื่อปฏิสัมพันธ์ -การนำสื่อปฏิสัมพันธ์เข้ามาใช้			

ตารางที่ 4.21 (ต่อ)

17. ส่วนบรรยาย	องค์ประกอบพื้นที่	การใช้งาน	กิจกรรมที่เกิดขึ้น	แนวคิดในการสร้างพื้นที่ใช้งาน
	<ul style="list-style-type: none"> - ส่วนบรรยายให้ความรู้ - พื้นที่นั่งฟังการบรรยาย - สื่อสนับสนุน 	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้ในการเสนอและแลกเปลี่ยนทางความคิด 	<ul style="list-style-type: none"> - การบรรยาย สัมมนา - การแลกเปลี่ยนทางความคิด - การรวมกลุ่ม 	พื้นที่ที่สามารถสนับสนุนการแลกเปลี่ยนทางความคิดโดยมีสื่อสนับสนุนที่มีประสิทธิภาพ
การควบคุมสภาพแวดล้อมของพื้นที่ - การสร้างพื้นที่ปฏิสัมพันธ์ - การสร้างพื้นที่ทำงาน - ระบบฐานข้อมูล			ตัวอย่างลักษณะพื้นที่	
				
18. โรงมหรสพขนาดเล็ก	องค์ประกอบพื้นที่	การใช้งาน	กิจกรรมที่เกิดขึ้น	แนวคิดในการสร้างพื้นที่ใช้งาน
	<ul style="list-style-type: none"> - ส่วนแสดงภาพยนตร์ หรือ การแสดงต่าง ๆ ผ่านสื่อมัลติมีเดีย 	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้ในการแสดงผลงานน่าสนใจต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นใหม่ 	<ul style="list-style-type: none"> - การเปิดมุมมองทางความคิด 	<ul style="list-style-type: none"> - สนับสนุนส่วนให้ความรู้ส่วนอื่น ๆ และอาจสามารถนำสิ่งที่เหมาะสมมาฝึกปฏิบัติต่อไป
การควบคุมสภาพแวดล้อมของพื้นที่ - ระบบฐานข้อมูลและสื่อปฏิสัมพันธ์			ตัวอย่างลักษณะพื้นที่	
				

ตารางที่ 4.21 (ต่อ)

19.สำนักงานส่วนบริการ	องค์ประกอบพื้นที่	การใช้งาน	กิจกรรมที่เกิดขึ้น	แนวคิดในการสร้างพื้นที่ใช้งาน
	- ส่วนบริการของโครงการ - ส่วนสนับสนุนการใช้งานของพื้นที่	- ใช้ในการสนับสนุนพื้นที่การใช้งานของโครงการ	- ขึ้นกับลักษณะการใช้งานของพื้นที่ที่ส่วนนี้จะไปสนับสนุน	แทรกตัวอยู่ในพื้นที่การใช้งานของโครงการและผู้มาใช้งานสามารถใช้งานได้โดยสะดวก
	การควบคุมสภาพแวดล้อมของพื้นที่	ตัวอย่างลักษณะพื้นที่		
	- การควบคุมทางสัญจรของผู้ใช้งานและ พนักงาน - ระบบควบคุมโครงการส่วนต่าง ๆ			
20.สำนักงานส่วนบริหาร	องค์ประกอบพื้นที่	การใช้งาน	กิจกรรมที่เกิดขึ้น	แนวคิดในการสร้างพื้นที่ใช้งาน
	- ส่วนบริหารโครงการ - สำนักงาน	- สำนักงานบริหารโครงการ	ส่วนทำงานของพนักงานของโครงการ	สามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ เชื่อมต่อการบริการใช้งานหลักของอาคารได้เป็นอย่างดี
	การควบคุมสภาพแวดล้อมของพื้นที่	ตัวอย่างลักษณะพื้นที่		
	- การควบคุมทางสัญจรของพนักงาน - ระบบควบคุมโครงการส่วนต่าง ๆ			

ภาพที่ 4.3

ความสำคัญในการเชื่อมต่อของการทำงานในแต่ละพื้นที่

ความสัมพันธ์ระหว่างฟังก์ชันการใช้งาน Relationship between Function	ทางสัญจรจากภายนอกอาคาร	ทางสัญจรภายในส่วนผู้มาใช้งาน	ทางสัญจรภายในส่วนดูแลบริหารอาคาร	ลานกิจกรรมภายนอกอาคาร	ที่จอดรถ	โถงทางเข้า	โถงกิจกรรมภายในอาคาร	ส่วนประชาสัมพันธ์	ร้านค้าขายของ	คาเฟ่ / บาร์ขายอาหาร	ห้องน้ำ	ส่วนบริการยืม/คืน แลกเปลี่ยนข้อมูล	ส่วนจัดแสดงนิทรรศการศิลปะ	พื้นที่รวมกลุ่ม	พื้นที่พักผ่อน	พื้นที่ส่วนปฏิบัติการ	ห้องสมุด (หนังสือและมัลติมีเดีย)	ส่วนให้ความรู้ทางศิลปะเฉพาะทาง	ส่วนบรรยาย	โรงมหรสพขนาดเล็ก	สำนักงานส่วนบริการ	ส่วนเก็บอุปกรณ์	สำนักงานส่วนบริหาร
ทางสัญจรจากภายนอกอาคาร	●	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ทางสัญจรภายในส่วนผู้มาใช้งาน	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ทางสัญจรภายในส่วนดูแลบริหารอาคาร	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ลานกิจกรรมภายนอกอาคาร	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ที่จอดรถ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
โถงทางเข้า	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
โถงกิจกรรมภายในอาคาร	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ส่วนประชาสัมพันธ์	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ร้านค้าขายของ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
คาเฟ่ / บาร์ขายอาหาร	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ห้องน้ำ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ส่วนบริการยืม/คืน แลกเปลี่ยนข้อมูล	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ส่วนจัดแสดงนิทรรศการศิลปะ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
พื้นที่รวมกลุ่ม	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
พื้นที่พักผ่อน	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
พื้นที่ส่วนปฏิบัติการ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ห้องสมุด (หนังสือและมัลติมีเดีย)	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ส่วนให้ความรู้ทางศิลปะเฉพาะทาง	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ส่วนบรรยาย	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
โรงมหรสพขนาดเล็ก	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
สำนักงานส่วนบริการ	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ส่วนเก็บอุปกรณ์	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
สำนักงานส่วนบริหาร	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

● ให้ความสำคัญสูงสุด
 ○ ให้ความสำคัญรองลงมา
 ○ ไม่ให้ความสำคัญ

ภาพที่ 4.4

สภาวะของมนุษย์ที่เกิดขึ้นในแต่ละพื้นที่ของตัวอาคารตามหลักพฤติกรรมมนุษย์กับสภาพแวดล้อม

พฤติกรรมมนุษย์ กับสภาพแวดล้อม	SPACE																		
	ทางสัญจรภายนอกอาคาร	ทางสัญจรภายในสวนสาธารณะ	ทางสัญจรภายในอาคาร	ลานกิจกรรมภายนอกอาคาร	ที่จอดรถ	โถงทางเดิน	โถงเก็บขยะ	พื้นที่นั่งเล่น	โถงยิม										
ทางสภาวะแวดล้อม	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○
ทางการรู้สึก	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ทางมิติ	●	●	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ทางทิศทาง	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ทางสัญลักษณ์	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ทางการกระทำระหว่างกันทางสังคม	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ทางการประสานรวมกันทางวัฒนธรรม	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

- พฤติกรรมมนุษย์ที่มีความสัมพันธ์กับการใช้งานพื้นที่โดยตรง
- พฤติกรรมมนุษย์ที่เป็นองค์ประกอบเสริมความสัมพันธ์ของการใช้งานพื้นที่
- การควบคุมพฤติกรรมมนุษย์ที่การออกแบบสามารถส่งเสริมการใช้งานพื้นที่ให้มีประสิทธิภาพ

ที่มา: ผู้วิจัย, 2550

4.3.3 การเลือกพื้นที่ตั้งศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบ

การเลือกพื้นที่ตั้งศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบที่มีความเหมาะสมนั้นจะแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ชั้นคือ

ชั้นที่ 1 เลือกพื้นที่โดยดูตามหลักความเหมาะสมของพื้นที่ในการตั้งศูนย์การเรียนรู้

ชั้นที่ 2 วิเคราะห์คุณสมบัติของพื้นที่จากปัจจัยต่าง ๆ

โดยสถานที่ตั้งของศูนย์การเรียนรู้ที่เหมาะสมนั้นควรมีลักษณะทางกายภาพเบื้องต้นดังต่อไปนี้

1. ควรตั้งอยู่บริเวณภายในแหล่งชุมชนหรือเป็นจุดที่มีคนสัญจรผ่านไปมามีลักษณะความเป็นศูนย์กลาง

2. ควรอยู่ในพื้นที่ระบบขนส่งมวลชนสามารถเข้าถึงได้ง่ายสามารถเดินทางได้โดยสะดวก

3. ควรอยู่ในพื้นที่ที่สังเกตเห็นได้ง่ายมีทัศนวิสัยของพื้นที่ที่ดี

4. มีความสามารถในการเป็นพื้นที่สาธารณะของชุมชนได้

จากเกณฑ์ในการเลือกสถานที่ต่าง ๆ มาวิเคราะห์หาสถานที่ตั้งที่เหมาะสมของศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบตามหลักความเหมาะสมในการเลือกที่ตั้งศูนย์การเรียนรู้สามารถเลือกพื้นที่ตั้งเพื่อนำมาวิเคราะห์ได้ 4 แห่ง ดังต่อไปนี้

1) อโศก

2) เพชรินจิต

3) สยามสแควร์

4) สุรศักดิ์

โดยในการวิเคราะห์สถานที่ตั้งของศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบได้ทำการวิเคราะห์และอธิบายถึงรายละเอียดตามปัจจัยต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1) ลักษณะทางกายภาพของพื้นที่และการเข้าถึง

2) ลักษณะการใช้งานของพื้นที่โดยรอบ

3) ลักษณะประชากรในพื้นที่

4) แนวโน้มในอนาคต

4.3.3.1 อโศก

ภาพที่ 4.5
แผนที่ทางอากาศบริเวณอโศก



ที่มา: google earth, 2007

1) ลักษณะทางกายภาพของพื้นที่และการเข้าถึง

อยู่ริมถนนบริเวณสี่แยกอโศก ฝั่งทางเชื่อมรถไฟฟ้า BTS และรถไฟใต้ดินจึงทำให้เป็นพื้นที่ที่มีความสามารถในการเข้าถึงพื้นที่สูง โดยพื้นที่นี้ในปัจจุบันเป็นห้องแถวที่มีสภาพค่อนข้างทรุดโทรม ด้านหลังห้องแถวเป็นที่จอดรถชั่วคราวของสยามสมาคม และสมาคมนามธำมรงค์ตั้งแห่งประเทศไทย รูปพื้นที่เป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้ายาวตั้งแต่มุมถนนถึงทางลงสถานีรถไฟฟ้าใต้ดินด้านติดกับสยามสมาคม มีพื้นที่ประมาณ 3500 ตร.ม หน้ากว้าง 35 ม. ลึก 100 ม.

ทิศเหนือ – สยามสมาคม ตึกแกรนด์มิลเลนเนียม

ทิศใต้ - ถนนสุขุมวิท สถานีรถไฟฟ้า BTS

ทิศตะวันออก – ถนนอโศก-สุขุมวิท21 อาคารอินเตอร์เซนจ์(กำลังก่อสร้าง)

ทิศตะวันตก – พื้นที่เปล่า(มีโครงคอนกรีตของแลนด์แอนด์เฮ้าส์)

2) ลักษณะการใช้งานของพื้นที่โดยรอบ

พื้นที่อโศกส่วนใหญ่เป็นพื้นที่ธุรกิจ มีอาคารสำนักงานมากมาย แต่ในปัจจุบันนับตั้งแต่มีการเปิดบริการรถไฟฟ้า BTS และรถไฟใต้ดินนั้น อโศกเป็นพื้นที่ที่เชื่อมต่อระหว่างรถไฟฟ้าทั้ง 2 สาย

จึงทำให้ลักษณะการใช้งานพื้นที่ย่านอโศกเริ่มเปลี่ยนแปลง เริ่มมีการสร้างพื้นที่อยู่อาศัยเช่น คอนโดมิเนียมมากขึ้น ดังนั้นสาธารณูปโภคต่าง ๆ เช่นศูนย์การศึกษาหรือศูนย์สุขภาพจึงเริ่มเกิดขึ้น

3) ลักษณะประชากรในพื้นที่

พื้นที่อโศกในปัจจุบันนั้นเป็นจุดศูนย์กลางในการเดินทางของคนในกรุงเทพมหานคร จุดหนึ่ง จึงทำให้มีลักษณะประชากรที่หลากหลาย เพราะเป็นจุดที่มีประชาชนใช้เป็นทางผ่านในการเดินทางค่อนข้างมากกลุ่มประชากรส่วนใหญ่ของพื้นที่นี้ก็คือ คนวัยทำงานและนักศึกษาที่ทำงานและเรียนอยู่ในพื้นที่บริเวณนี้ นอกจากนี้อโศกยังเป็นย่านที่มีชาวต่างชาติอาศัยอยู่เยอะอีกด้วย แนวโน้มในอนาคตประชากรในพื้นที่นี้จะมีประชากรเข้ามาอยู่อาศัยมากขึ้น

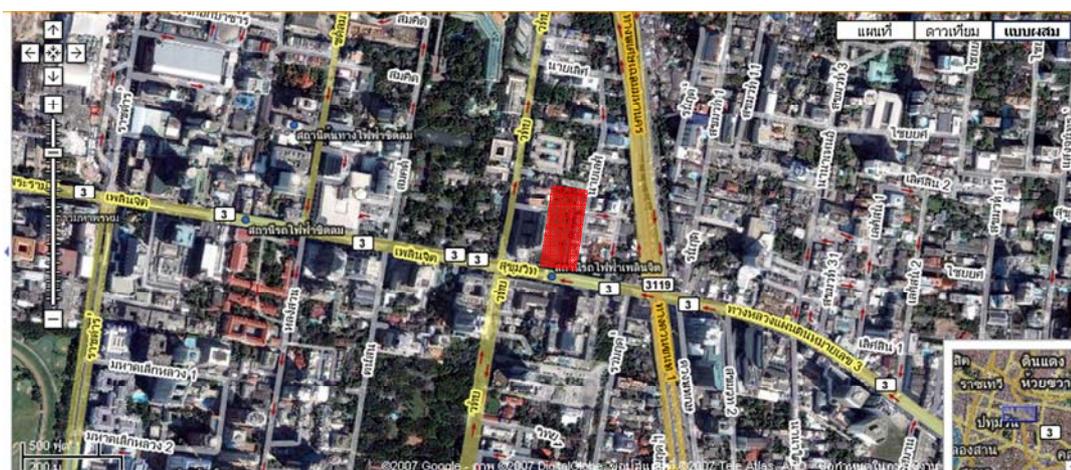
4) แนวโน้มในอนาคต

เนื่องด้วยการเจริญเติบโตของระบบขนส่งมวลชน และอโศกเป็นพื้นที่ที่สามารถเชื่อมต่อรถไฟฟ้าได้ทั้ง 2 เส้นทางจึงทำให้มีแนวโน้มของการเกิดที่อยู่อาศัยตามมาเช่นในปัจจุบัน ซึ่งในอนาคตนั้นเมื่อประชากรที่อาศัยอยู่บริเวณนี้มีเยอะขึ้น จะทำให้เกิดสาธารณูปโภคที่สามารถตอบสนองความต้องการของประชากรในพื้นที่มากขึ้น เช่น ศูนย์การเรียนรู้ต่าง ๆ ฟิตเนส ซูเปอร์มาร์เก็ต เป็นต้น

4.3.3.2 เพลินจิต

ภาพที่ 4.6

แผนที่ทางอากาศบริเวณเพลินจิต



ที่มา: google earth, 2007

1) ลักษณะทางกายภาพของพื้นที่และการเข้าถึง

อยู่บริเวณสี่แยกวิทยุติดกับโฮมโปร อยู่ติดกับด้านทิศเหนือของสถานีรถไฟฟ้าเพลินจิต สามารถเข้าถึงได้โดยง่าย มีพื้นที่ประมาณ 4500 ตร.ม หน้ากว้าง 45 ม. ลึก 100 ม.

ทิศเหนือ – ติดกับคลองแสนแสบ

ทิศใต้ – สถานีรถไฟฟ้าเพลินจิต ฝั่งตรงข้ามถนนเป็นแนวถึกแถว

ทิศตะวันออก – บีมน้ำมันศาลเท็กซ์ ทางด่วนชั้นที่ 2

ทิศตะวันตก – โฮมโปร สี่แยกวิทยุ สถานทูตอังกฤษเดิม (มีแนวโน้มว่าจะเป็นศูนย์การค้า)

2) ลักษณะการใช้งานของพื้นที่โดยรอบ

พื้นที่เขตเพลินจิตจัดได้ว่าเป็นพื้นที่เขตธุรกิจที่มีราคาที่ดินแพงที่สุดแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร นอกจากนี้ยังเป็นพื้นที่ที่มีราคาเช่าสำนักงานสูงที่สุดอีกด้วย พื้นที่บริเวณเพลินจิตนี้ มักเป็นพื้นที่สำนักงานและโรงแรมเป็นส่วนมาก เนื่องจากมีผลประกอบการค่อนข้างสูง หรือถ้าเป็นที่อยู่อาศัยก็จะเป็นที่อยู่อาศัยราคาแพง เช่น อาคารออลซีซั่นเพลส

3) ลักษณะประชากรในพื้นที่

เนื่องจากเป็นพื้นที่ธุรกิจที่มีราคาแพง ประชากรที่อาศัยอยู่บริเวณนี้จึงมักเป็นคนไทยที่มีรายได้สูง หรือ ชาวต่างชาติ ผู้ที่สัญจรผ่านไปมานั้นก็มักจะเป็นคนในวัยทำงานหรือผู้ที่อาศัยอยู่ในย่านนี้ เนื่องจากเพลินจิตไม่ได้เป็นจุดเปลี่ยนถ่ายของการสัญจร

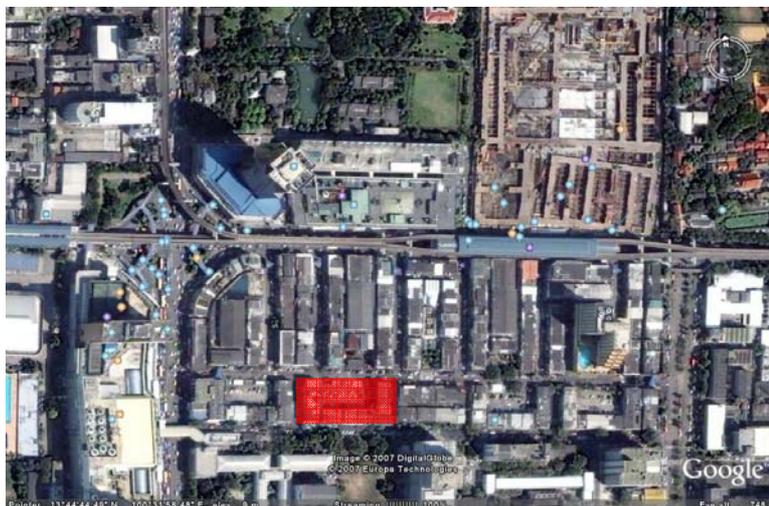
4) แนวโน้มในอนาคต

เนื่องด้วยสภาพโดยรวมของพื้นที่ในปัจจุบันทำให้พอจะคาดแนวโน้มของพื้นที่ในอนาคตได้ว่า น่าจะเป็นพื้นที่อยู่อาศัยราคาแพง หรือ อยู่อาศัยชั่วคราวเช่น โรงแรมเป็นหลัก โดยมีอาคารสำนักงานประกอบอยู่บ้าง แต่การเข้ามาซื้อที่ดินสถานทูตอังกฤษเดิมของเครือเซ็นทรัล และมีแนวโน้มว่าจะสร้างศูนย์การค้าขนาดใหญ่ขึ้นอาจทำให้พื้นที่นี้เป็นพื้นที่ที่เป็นศูนย์กลางแห่งใหม่ของเมืองได้

4.3.3.3 สยาม

ภาพที่ 4.7

แผนที่ทางอากาศบริเวณสยาม



ที่มา: google earth, 2007

1) ลักษณะทางกายภาพของพื้นที่และการเข้าถึง

อยู่บริเวณย่านการค้าสยามสแควร์ โดยในปัจจุบันเป็นที่จอดรถและลานกิจกรรม อยู่ตรงข้ามกับอาคารเดอะ สไตล์ (The style by Toyota) และด้านหลังของอาคารลิโด มัลติเพล็กซ์ มีพื้นที่ประมาณ 3200 ตร.ม. โดยมีด้านขนานถนนยาวประมาณ 64 ม. ลึกประมาณ 50 ม.

ทิศเหนือ – อาคาร The style by Toyota และ true café

ทิศใต้ – จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ทิศตะวันออก – ธนาคารกสิกรไทย บายพาสมอลล์

ทิศตะวันตก – ฮาร์ดรีคคาเฟ่ โบนันซ่าฮอลล์

2) ลักษณะการใช้งานของพื้นที่โดยรอบ

ลักษณะโดยทั่วไปของสยามเป็นย่านการค้าบนพื้นที่ขนาดใหญ่ โดยมีพื้นที่การศึกษาอยู่ล้อมรอบคือ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สยามในปัจจุบันนั้นนอกจากจะเป็นพื้นที่ของย่านการค้าแล้ว ยังเป็นแหล่งรวมของศูนย์การศึกษาทวิซามมากมาย เพื่อตอบสนองกับกลุ่มผู้ใช้งานที่เป็นเยาวชน นอกจากนี้ยังมีพื้นที่ที่เป็นลักษณะการใช้งานถึงศูนย์การเรียนรู้เกิดขึ้น เช่น อาคารเดอะ

สไตล์ ของโตโยต้า หรือคาเฟ่ต่าง ๆ ทั้งในบริเวณสยามสแควร์ และภายในห้างสรรพสินค้าในย่านนี้

3) ลักษณะประชากรในพื้นที่

เนื่องจากสยามสแควร์นั้นเป็นย่านการค้าที่เป็นศูนย์กลางของกรุงเทพมหานคร จึงทำให้มีประชากรที่เข้ามาใช้พื้นที่มากมายหลายประเภท โดยกลุ่มประชากรส่วนใหญ่จะเป็นเยาวชนและวัยรุ่น ที่มาพักผ่อน และมาเรียนกวดวิชา ซึ่งนอกจากลักษณะการใช้งานพื้นที่โดยทั่วไปของสยามแล้ว สยามยังเป็นพื้นที่ที่สามารถจัดกิจกรรมที่รองรับประชาชนได้อย่างมากมายที่นำมาซึ่งกลุ่มประชากรที่มีความเฉพาะจงตามลักษณะการจัดกิจกรรมแต่ละกิจกรรมด้วย

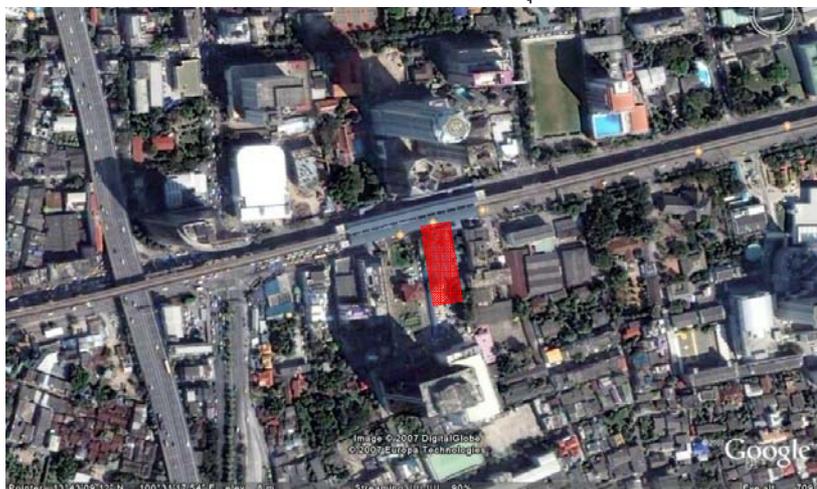
4) แนวโน้มในอนาคต

ปัจจุบันจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยมีโครงการที่จะพัฒนาพื้นที่บริเวณ สามย่านและสยามใหม่โดยเริ่มมีการเปิดประมูลพื้นที่ไปบ้างแล้วในบางส่วน เพื่อต้องการเพิ่มศักยภาพทางธุรกิจของพื้นที่เนื่องจากพื้นที่บางพื้นที่ในปัจจุบันไม่มีการบริหารอย่างคุ้มค่า โดยพื้นที่ที่กำลังจะพัฒนาใหม่ในย่านนี้นั้นประกอบด้วยตลาดสามย่าน บริเวณสี่แยกเจริญผล บรรทัดทอง และบริเวณสยามสแควร์ ซึ่งนอกจากจะพัฒนาในด้านธุรกิจแล้วยังมีโครงการพัฒนาเพื่อขยายพื้นที่การศึกษาอีกด้วย

4.3.3.4 สรุปคดี

ภาพที่ 4.8

แผนที่ทางอากาศบริเวณสรุปคดี



ที่มา: google earth, 2007

1) ลักษณะทางกายภาพของพื้นที่และการเข้าถึง

อยู่ติดทางหลวงรถไฟฟ้า BTS สถานีสุรศักดิ์ทางทิศตะวันออก มีพื้นที่ทั้งหมดประมาณ 3200 ตร.ม. มีด้านหน้าฝั่งติดถนนกว้าง ประมาณ 40 ม. ลึกประมาณ 80 ม.

ทิศเหนือ – อาคารบางกอก ใค้ด

ทิศใต้ – ร้านอาหารบลู เอลิเฟนต์

ทิศตะวันออก – อาคารหอการค้า ไทย-จีน

ทิศตะวันตก – อาคารเอไอเซ็นเตอร์ สถานีรถไฟฟ้าสุรศักดิ์

2) ลักษณะการใช้งานของพื้นที่โดยรอบ

อาคารโดยรอบของบริเวณนี้ส่วนใหญ่ให้เป็นอาคารสำนักงานเป็นหลัก โดยมีอาคารที่อยู่อาศัยอยู่บ้างเล็กน้อย พื้นที่โดยรอบมีอาคารที่เป็นศูนย์การศึกษาอยู่ 2 แห่ง คืออาคารบางกอก ใค้ด ของมหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าธนบุรี โดยเป็นอาคารการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับสาขาออกแบบโดยตรงและ อาคารไทยแลนด์บิ๊คเซ็นเตอร์ ซึ่งเป็นอาคารที่เน้นขายหนังสือโดยมีพื้นที่ส่งเสริมการศึกษาอยู่ภายใน และมีสถานศึกษาอยู่ในย่านนี้หลายแห่ง

3) ลักษณะประชากรในพื้นที่

เป็นลักษณะผสมของประชากรที่ทำงานในย่านนี้และนักเรียนของโรงเรียนในย่านนี้ เช่น โรงเรียนกรุงเทพคริสเตียน และอัสสัมชัญคอนเวนนต์ แต่ประชากรที่เดินทางผ่านย่านนี้มักจะเป็นประชากรที่มีความจำเป็นต้องทำงานหรือเรียนในบริเวณนี้เป็นหลัก เนื่องจากไม่ได้เป็นจุดศูนย์กลางในการเดินทางของคนในเมือง

4) แนวโน้มในอนาคต

เนื่องจากบริเวณสุรศักดิ์นี้ไม่ได้เป็นจุดศูนย์กลางในการเดินทางของคนในเมือง จึงทำให้แนวโน้มความเจริญก้าวหน้าของย่านนี้อาจจะช้ากว่าบริเวณที่เป็นจุดศูนย์กลางของเมืองอย่างสยามหรืออโศก โดยมีแนวโน้มการเพิ่มของอาคารที่อยู่อาศัยมากขึ้นเนื่องจากเดินทางได้โดยสะดวก และประชากรที่เดินทางผ่านไม่แออัดเหมือนกับบริเวณจุดศูนย์กลางของเมือง

4.3.3.5 สรุปการเลือกที่ตั้งศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบ

การเลือกที่ตั้งศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบนั้นทำการเลือกโดยกำหนดปัจจัยในการวิเคราะห์สถานที่ที่เหมาะสมที่สุดจากทั้ง 4 แห่งที่กล่าวมานี้โดยมีปัจจัยในการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

1. รูปแปลงและขนาดที่ดินที่เหมาะสม
2. ความสามารถในการเข้าถึงพื้นที่
3. ลักษณะกลุ่มประชากรที่เหมาะสม
4. มีลักษณะพื้นที่ที่มีความเป็นศูนย์กลาง
5. มีทัศนวิสัยของพื้นที่ที่ดี
6. มีความสามารถในการเป็นพื้นที่สาธารณะของชุมชน
7. มีความเหมาะสมกับลักษณะการใช้พื้นที่
8. มีแนวโน้มในการพัฒนาพื้นที่ในอนาคต

โดยการวิเคราะห์พื้นที่แต่ละพื้นที่จะให้คะแนนความสามารถโดยแบ่งเป็น 5 ระดับตามตารางที่ 4.13 ซึ่งจากการพิจารณาความเหมาะสมตามปัจจัยที่ได้กำหนดไว้พบว่ามีพื้นที่บริเวณสยาม เป็นพื้นที่ที่มีความเหมาะสมมากที่สุดในการเป็นที่ตั้งขอศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบ เนื่องด้วยเป็นพื้นที่ที่มีความสามารถในการเป็นศูนย์กลางและชุมชนของเมือง และลักษณะของกลุ่มประชากรและการใช้งานของพื้นที่ที่มีความเหมาะสม นอกจากนั้นยังเป็นพื้นที่ที่มีโครงการจะพัฒนาในอนาคตอีกด้วย

ภาพที่ 4.9
สภาพพื้นที่ตั้งบริเวณอโศก

OPTION A - ASOKE



บริเวณสถานที่ตั้งในปัจจุบัน (ที่ตั้งสยามสมาคม)



อาคารอินเตอร์เซ็นจ์



มุมมองจากสถานีรถไฟฟ้า

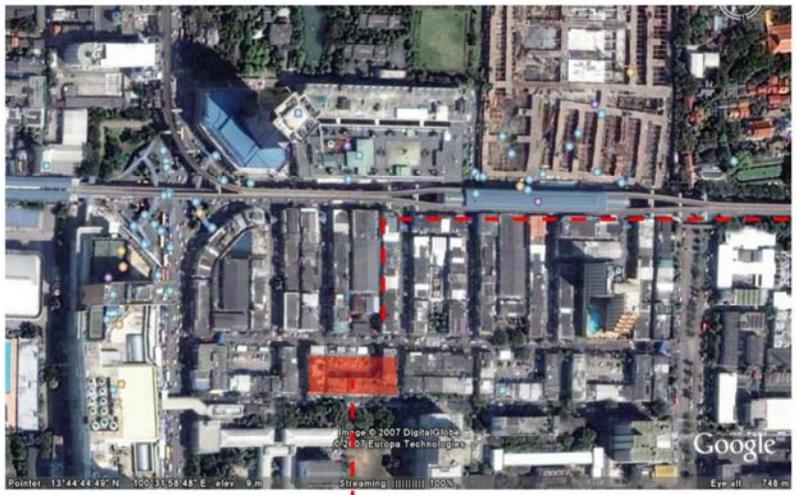


บริเวณสี่แยกอโศก

ที่มา: ผู้วิจัย, 2550

ภาพที่ 4.11
สภาพพื้นที่ตั้งบริเวณสยาม

OPTION C - SIAM



The style by Toyota, TRUE Cafe, ธนาคารกสิกรไทย



สภาพสถานที่ตั้งในปัจจุบัน



สภาพพื้นที่โดยรอบของสถานที่ตั้ง

ที่มา: ผู้วิจัย, 2550

ภาพที่ 4.12
สภาพพื้นที่ตั้งบริเวณสุรศักดิ์

OPTION D - SURASAK



ทางเข้าของสถานีที่ตั้ง



มุมมองจากสถานีรถไฟฟ้า



บริเวณด้านหน้าของสถานีที่ตั้งในปัจจุบัน



Bangkok Code

ภาพที่ 4.13

ตารางวิเคราะห์สถานที่ตั้งศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบ

OPTION A - ASOKE					
เกณฑ์ในการเลือกพื้นที่	1	2	3	4	5
รูปแปลงและขนาดที่ดิน				■	
ความสามารถในการเข้าถึงพื้นที่					■
ลักษณะกลุ่มประชากรที่เหมาะสม			■		
เป็นพื้นที่ที่มีความเป็นศูนย์กลาง					■
มีทัศนวิสัยของพื้นที่ที่ดี					■
มีความสามารถในการเป็นพื้นที่สาธารณะของชุมชน				■	
มีความเหมาะสมกับลักษณะการใช้พื้นที่			■		
มีแนวโน้มในการพัฒนาพื้นที่ในอนาคต					■

OPTION B - PLOENCHIT					
เกณฑ์ในการเลือกพื้นที่	1	2	3	4	5
รูปแปลงและขนาดที่ดิน					■
ความสามารถในการเข้าถึงพื้นที่				■	
ลักษณะกลุ่มประชากรที่เหมาะสม			■		
เป็นพื้นที่ที่มีความเป็นศูนย์กลาง			■		
มีทัศนวิสัยของพื้นที่ที่ดี			■		
มีความสามารถในการเป็นพื้นที่สาธารณะของชุมชน			■		
มีความเหมาะสมกับลักษณะการใช้พื้นที่		■			
มีแนวโน้มในการพัฒนาพื้นที่ในอนาคต				■	

OPTION C - SIAM					
เกณฑ์ในการเลือกพื้นที่	1	2	3	4	5
รูปแปลงและขนาดที่ดิน				■	
ความสามารถในการเข้าถึงพื้นที่					■
ลักษณะกลุ่มประชากรที่เหมาะสม					■
เป็นพื้นที่ที่มีความเป็นศูนย์กลาง					■
มีทัศนวิสัยของพื้นที่ที่ดี				■	
มีความสามารถในการเป็นพื้นที่สาธารณะของชุมชน					■
มีความเหมาะสมกับลักษณะการใช้พื้นที่				■	
มีแนวโน้มในการพัฒนาพื้นที่ในอนาคต					■

OPTION D - SURASAK					
เกณฑ์ในการเลือกพื้นที่	1	2	3	4	5
รูปแปลงและขนาดที่ดิน				■	
ความสามารถในการเข้าถึงพื้นที่				■	
ลักษณะกลุ่มประชากรที่เหมาะสม				■	
เป็นพื้นที่ที่มีความเป็นศูนย์กลาง		■			
มีทัศนวิสัยของพื้นที่ที่ดี			■		
มีความสามารถในการเป็นพื้นที่สาธารณะของชุมชน			■		
มีความเหมาะสมกับลักษณะการใช้พื้นที่			■		
มีแนวโน้มในการพัฒนาพื้นที่ในอนาคต			■		

ที่มา: ผู้วิจัย, 2550

ตารางที่ 4.22

การวิเคราะห์ จุดแข็ง จุดอ่อน ในการเลือกสถานที่ตั้ง (SWOT Analysis)

1. อโศก	จุดแข็ง (Strength)	จุดอ่อน (Weakness)
	<ul style="list-style-type: none"> - อยู่บริเวณทางเชื่อมรถไฟฟ้า BTS และรถไฟใต้ดินจึงทำให้เป็นพื้นที่ที่มีความสามารถในการเข้าถึงพื้นที่สูง - เป็นจุดที่มีประชาชนใช้เป็นทางผ่านในการเดินทางค่อนข้างมาก - เป็นพื้นที่ที่มีความเป็นศูนย์กลาง - มีความสามารถในการเป็นพื้นที่สาธารณะของชุมชน 	<ul style="list-style-type: none"> - เป็นพื้นที่ที่มีค่าเช่าสูง เนื่องจากเป็นพื้นที่ที่มีค่าในทางธุรกิจสูงมาก - บริเวณรอบ ๆ สถานที่ตั้งยังเป็นพื้นที่ที่ขาดการพัฒนา - ลักษณะการใช้พื้นที่อาจไม่เหมาะสมกับอาคารประเภทศูนย์การเรียนรู้
	โอกาส (Opportunity)	ภัยคุกคาม (Threat)
	<ul style="list-style-type: none"> - มีแนวโน้มในการพัฒนาพื้นที่ในอนาคต - การเพิ่มขึ้นของประชากรที่อาศัยอยู่ในบริเวณนี้ 	<ul style="list-style-type: none"> - การลงทุนในพื้นที่บริเวณนี้ของ บริษัทด้านอสังหาริมทรัพย์ต่าง ๆ ที่กว้านซื้อเพื่อสร้างคอนโดมิเนียม
2. เพลินจิต	จุดแข็ง (Strength)	จุดอ่อน (Weakness)
	<ul style="list-style-type: none"> - มีรถไฟฟ้า BTS - เป็นจุดที่มีประชาชนใช้เป็นทางผ่านในการเดินทางค่อนข้างมาก 	<ul style="list-style-type: none"> - เป็นพื้นที่ที่มีค่าเช่าสูง เนื่องจากเป็นพื้นที่ที่มีค่าในทางธุรกิจสูงมาก - ลักษณะการใช้พื้นที่อาจไม่เหมาะสมกับอาคารประเภทศูนย์การเรียนรู้ - สภาพการจราจรติดขัด และการจำกัดเส้นทางเดินรถบริเวณพื้นที่อาจทำให้เดินทางการเดินทางไม่สะดวก
	โอกาส (Opportunity)	ภัยคุกคาม (Threat)
	<ul style="list-style-type: none"> - มีแนวโน้มว่าจะสร้างศูนย์การค้าขนาดใหญ่ขึ้นอาจทำให้พื้นที่นี้เป็นพื้นที่ที่เป็นศูนย์กลางแห่งใหม่ของเมืองได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - การขยายตัวของธุรกิจโรงแรม ที่พักอาศัย และอาคารสำนักงาน

ตารางที่ 4.22

การวิเคราะห์ จุดแข็ง จุดอ่อน ในการเลือกสถานที่ตั้ง (SWOT Analysis)

3. สยาม	จุดแข็ง (Strength)	จุดอ่อน (Weakness)
	<ul style="list-style-type: none"> - มีรถไฟฟ้า BTS เดินทางสะดวก - เป็นจุดที่เป็นศูนย์รวมของประชาชน และเป็นพื้นที่ที่มีความเป็นศูนย์กลาง - มีความสามารถในการเป็นพื้นที่สาธารณะของชุมชน - ลักษณะการใช้งาน และกลุ่มประชากรของพื้นที่มีความเหมาะสม 	<ul style="list-style-type: none"> - เป็นพื้นที่ที่มีค่าเช่าสูง เนื่องจากเป็นพื้นที่ที่มีค่าในทางธุรกิจสูงมาก - พื้นที่ในบริเวณสยามเป็นพื้นที่ที่มีสิ่งปลูกสร้างอยู่แล้ว การสร้างอาคารใหม่จำเป็นต้องมีการวางแผนงานที่ดี
	โอกาส (Opportunity)	ภัยคุกคาม (Threat)
	<ul style="list-style-type: none"> - มีแนวโน้มในการพัฒนาพื้นที่ในอนาคต และขยายพื้นที่ทางการศึกษาในบริเวณนี้ - เป็นแหล่งรวมของประชาชนในการทำกิจกรรมต่าง ๆ - มีลักษณะการใช้งานของอาคารต่าง ๆ ในบริเวณที่ช่วยสนับสนุนการทำกิจกรรมบริเวณสยาม เช่นเดียวกัน 	<ul style="list-style-type: none"> - การพัฒนาของที่ดินในบริเวณสยามมีความเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นบ่อยครั้ง จึงทำให้คาดการณ์ลำบากกว่าอนาคตลักษณะการใช้ที่ดินจะไปทิศทางใด
4. สุรศักดิ์	จุดแข็ง (Strength)	จุดอ่อน (Weakness)
	<ul style="list-style-type: none"> - มีรถไฟฟ้า BTS เดินทางสะดวก - อยู่ใกล้สถานศึกษาหลายแห่ง - มีความเหมาะสมของกลุ่มประชากร 	<ul style="list-style-type: none"> - ขาดความเป็นจุดศูนย์กลางของเมือง - ไม่ใช่เส้นทางหลักที่ประชาชนทั่วไปเดินทางผ่านมากนัก
	โอกาส (Opportunity)	ภัยคุกคาม (Threat)
	<ul style="list-style-type: none"> - มีลักษณะผสมของประชากรผสม คือ ประชาชนที่ทำงานในย่านนี้และนักเรียนของโรงเรียนในย่านนี้ เช่น โรงเรียนกรุงเทพคริสเตียน และอัสสัมชัญคอนแวนต์ 	<ul style="list-style-type: none"> - เนื่องจากไม่ได้เป็นจุดศูนย์กลางของเมืองจึงมีแนวโน้มการพัฒนาที่อาจช้ากว่าส่วนใจกลางของเมือง เช่น สยาม หรืออโศก

4.4 ลักษณะการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ศิลปะในแต่ละประเภท

การวิเคราะห์ลักษณะการเรียนรู้และสร้างสรรค์ศิลปะในแต่ละประเภทรุ่นเพื่อที่จะได้ทราบถึงคุณสมบัติที่ต่างกันของสาขาศิลปะในแต่ละประเภท เพราะสาขาศิลปะในแต่ละสาขาย่อมมีวิธีการเรียนรู้ วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ลักษณะเครื่องมือที่ใช้ต่างกันออกไป ดังนั้นในการออกแบบศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบนั้น จึงควรที่จะต้องทราบถึงลักษณะของสาขาศิลปะที่ต่างกันเพื่อที่จะนำไปใช้ในการออกแบบพื้นที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของศิลปะในแต่ละสาขา

ในการวิเคราะห์ศึกษาลักษณะการเรียนรู้และสร้างสรรค์ศิลปะนี้ ได้ทำการวิเคราะห์โดยการแบ่งระดับความสำคัญในแต่ละปัจจัย โดยมีตัวแปรในการศึกษาดังต่อไปนี้

- 1) การรับรู้ หมายถึง วิธีการในการรับรู้สื่อและผลงานของแต่ละสาขาศิลปะ
- 2) การสร้างสรรค์ผลงาน หมายถึง แนวคิดและสิ่งที่เป็นในการจะสร้างสรรค์งานศิลปะในแต่ละสาขา
- 3) การฝึกปฏิบัติ หมายถึง การเรียนรู้วิธีการในการสร้างสรรค์งานศิลปะและการวิธีการในการฝึกปฏิบัติของงานศิลปะในแต่ละประเภท
- 4) เครื่องมือที่นำมาใช้ หมายถึง ลักษณะของเครื่องมือที่เหมาะสมในการนำมาใช้ในการเรียนรู้ศิลปะในแต่ละประเภท
- 5) ลักษณะวิธีการเรียนรู้ หมายถึง ลักษณะและวิธีการในการเรียนรู้ศิลปะแต่ละประเภทที่เหมาะสม

โดยในการวิเคราะห์คุณสมบัติของสาขาศิลปะในแต่ละประเภทรุ่น ได้ทำการวิเคราะห์แยกตามปัจจัย โดยมีการแบ่งระดับความสำคัญไว้เป็น 5 ระดับ ดังนี้

สีแดง	หมายถึง	มีความสำคัญมากที่สุด
สีส้ม	หมายถึง	มีความสำคัญมาก
สีเหลือง	หมายถึง	มีความสำคัญปานกลาง
สีเขียว	หมายถึง	มีความสำคัญน้อย
สีฟ้า	หมายถึง	มีความสำคัญน้อยที่สุด

ภาพที่ 4.14
ระดับวิธีการรับรู้ของสื่อศิลปะ



ภาพที่ 4.15
ระดับวิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ



ภาพที่ 4.16
วิธีการในการฝึกปฏิบัติในการสร้างงานศิลปะ



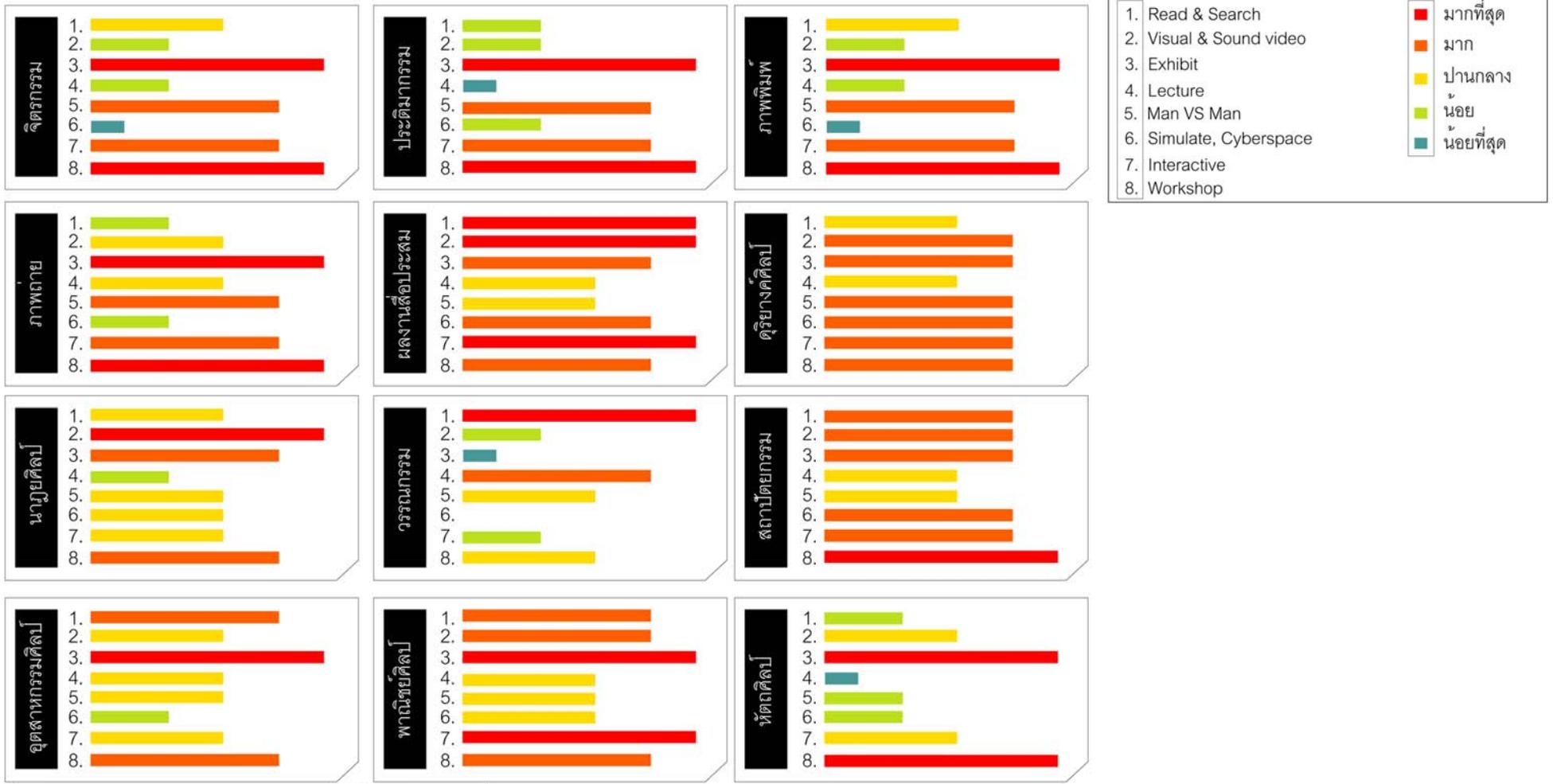
ที่มา: ผู้วิจัย, 2550

ภาพที่ 4.17

เครื่องมือที่เหมาะสมในการนำมาใช้ในการเรียนรู้ศิลปะ



ภาพที่ 4.18
ลักษณะและวิธีการในการเรียนรู้ศิลปะ



4.4.1 การรับรู้สื่อศิลปะ

เนื่องด้วยงานศิลปะในแต่ละสาขานั้นวิธีการสื่อสารผลงานออกมานั้นมีวิธีที่ต่างกัันออกไปตามแต่ละสาขา การรับรู้สื่อศิลปะในที่นี้จึงหมายถึงวิธีการในการรับรู้ผลงานศิลปะในแต่ละสาขาที่แตกต่างกัน โดยมีปัจจัยดังต่อไปนี้

- 1) การดู การชม
- 2) การฟัง การได้ยิน
- 3) การใช้งานจริง การสัมผัส
- 4) การทำความเข้าใจ
- 5) การสร้างจินตนาการเสมือน

จากการวิเคราะห์ลักษณะการรับรู้ของสื่อศิลปะนั้นจึงพบว่า สาขาศิลปะที่มีการนำเสนอผลงานในเชิงนามธรรมมากกว่าความเป็นจริงอย่างสาขาจิตรกรรม ประติมากรรม นั้นจะเน้นการสื่อสารทางการดู และการทำความเข้าใจ การสร้างจินตนาการเสมือน มากกว่าการรับรู้ด้วยวิธีอื่น ซึ่งจะตรงข้ามกับงานศิลปะที่ผลงานนั้นต้องมีการใช้งานจริงอย่างสาขาสถาปัตยกรรม หรือ อุตสาหกรรมศิลป์ ที่จะเน้นการรับรู้ผลงานด้วยการใช้งานจริงมากกว่า ในขณะที่ลักษณะมีการนำเสนองานอยู่กึ่งระหว่างความเป็นจริงกับนามธรรมอย่างสาขาพาณิชยศิลป์ ผลงานสื่อประสม จะมีลักษณะและวิธีการรับรู้ผลงานค่อนข้างหลากหลายขึ้นอยู่กับตัวผลงาน

4.4.2 การสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานในที่นี้หมายถึงลักษณะวิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในแต่ละประเภท โดยมีปัจจัยดังต่อไปนี้

- 1) การสร้างแรงบันดาลใจ
- 2) การประยุกต์ใช้ความรู้
- 3) การใช้นวัตกรรม เทคโนโลยี
- 4) การแก้ไขปัญหา
- 5) การคำนึงถึงความเป็นจริง

จากการพิจารณาถึงลักษณะความรู้ศิลปะในแต่ละประเภทนั้นจะพบว่าลักษณะการสร้างงานศิลปะที่มีการสื่อความหมายในเชิงนามธรรมสูง อย่างงานสาขาวรรณกรรม จิตรกรรม

ประติมากรรม ภาพพิมพ์ นั้นจำเป็นต้องใช้แรงบันดาลใจในการสร้างผลงานเป็นอย่างมาก ซึ่งจะตรงข้ามกับผลงานศิลปะที่มีการนำวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี หรือมีการใช้เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์มาใช้ เช่น ดิจิทัลอาร์ต ผลงานสื่อประสม งานพาดิจิทัล ที่จำเป็นต้องมีการประยุกต์ใช้ความรู้ควบคู่ไปกับการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยี ในขณะที่งานที่ต้องมีการใช้งานจริง อย่าง งานอุตสาหกรรมศิลป์ และ สถาปัตยกรรม จำเป็นต้องมีปัจจัยในการสร้างผลงานมากกว่างานชนิดอื่น ๆ เพราะยังต้องคำนึงถึงการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าเวลาสร้างผลงานและการคำนึงถึงความจริงและความเป็นไปได้ด้วย

4.4.3 การฝึกปฏิบัติ

การฝึกปฏิบัติ หมายถึง การเรียนรู้วิธีการในการสร้างสรรค์งานศิลปะและการวิธีการในการฝึกปฏิบัติของงานศิลปะในแต่ละประเภทนับตั้งแต่ขั้นพื้นฐานคือการค้นคว้าข้อมูลเบื้องต้น ไปจนถึงการทดลองและปฏิบัติจริง โดยมีปัจจัยดังต่อไปนี้

- 1) ข้อมูลพื้นฐาน
- 2) การดูทฤษฎีศึกษาศึกษาตัวอย่าง
- 3) การดูผลงานตัวอย่าง
- 4) การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำใช้
- 5) การผสมผสานกับสาขาวิชาอื่น
- 6) การสร้างสถานการณ์จำลอง
- 7) การฝึกปฏิบัติจริง

จากปัจจัยในการศึกษาทั้ง 7 ปัจจัยนี้พบว่าสิ่งที่สำคัญที่สุดในการฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ก็คือ การทดลองฝึกปฏิบัติจริง ในขณะที่การดูและศึกษาผลงานตัวอย่างก็เป็นปัจจัยที่สำคัญมากเช่นกันในการเรียนรู้งานศิลปะ ส่วนปัจจัยอื่น ๆ นั้นก็มีความสำคัญที่ต่างกันออกไปตามแต่ลักษณะงานศิลปะแต่ละประเภท เช่นงานอย่าง วรรณกรรม สถาปัตยกรรม อุตสาหกรรมศิลป์ พาดิจิทัล ปัจจัยด้านข้อมูลพื้นฐานจัดว่ามีส่วนสำคัญเนื่องด้วยลักษณะสาขานั้นต้องใช้ความรู้และข้อมูลค่อนข้างมากในการสร้างผลงาน โดยความสำคัญของแต่ละปัจจัยนั้นสามารถดูได้ตามภาพที่ 4.16

4.4.4 เครื่องมือที่นำมาใช้

เครื่องมือที่นำมาใช้ หมายถึง ลักษณะของเครื่องมือที่เหมาะสมในการนำมาใช้ในการเรียนรู้ศิลปะในแต่ละประเภท โดยมีการแบ่งเครื่องมือออกเป็น 7 ชนิดดังนี้

- 1) หนังสือ, บทความ (book, paper)
- 2) ระบบฐานข้อมูลในการค้นคว้า (data research system)
- 3) ระบบฐานข้อมูลส่วนบุคคล (personal data system)
- 4) สื่อประเภทภาพ (visual screen media)
- 5) หุ่นจำลอง ภาพจำลอง 3 มิติ (model, visual 3d media)
- 6) อุปกรณ์ในการสร้างงานต่าง ๆ (support tool)
- 7) สื่อปฏิสัมพันธ์ (interactive media)

เครื่องมือที่เหมาะสมในการสนับสนุนการเรียนรู้สาขาศิลปะในแต่ละประเภทนั้นมีความแตกต่างกันไปตามลักษณะความรู้ โดยจะสังเกตได้ว่าลักษณะความรู้ศิลปะที่มีการผสมผสานของความรู้แขนงอื่น ๆ มากย่อมมีความจำเป็นในการใช้เครื่องมือในการสนับสนุนที่หลากหลายมากขึ้นไปด้วย เช่น ผลงานสื่อประสม ที่ต้องใช้เครื่องมือในการสนับสนุนหลายอย่าง เพราะการสร้างผลงานนั้นต้องอาศัยความสมหลากหลายของความรู้ ข้อมูล และเครื่องมือ ในขณะที่สาขาวรรณกรรม นั้นจะเน้นในด้านการหาข้อมูลเพื่อสร้างงานเป็นหลักจึงมีความจำเป็นต้องใช้เครื่องมือที่เน้นในการหาข้อมูลมากเป็นต้น โดยความสำคัญของแต่ละเครื่องมือในแต่ละสาขาศิลปะนั้นสามารถดูได้ตามภาพที่ 4.17

4.4.5 ลักษณะและวิธีการเรียนรู้

ลักษณะวิธีการเรียนรู้ หมายถึง ลักษณะและวิธีการในการเรียนรู้ศิลปะแต่ละประเภทที่เหมาะสม โดยมีการแบ่งลักษณะการเรียนรู้ออกเป็น 7 ประเภทดังนี้

- 1) อ่านและค้นคว้า (read & search)
- 2) ชมและฟังจากวีดิทัศน์ (visual & sound video)
- 3) ชมนิทรรศการ (exhibit)
- 4) ฟังบรรยาย (lecture)
- 5) การแลกเปลี่ยนระหว่างบุคคล (man vs man)

6) การจำลองสถานการณ์, สร้างมิติเสมือน (simulate, cyberspace)

7) การปฏิสัมพันธ์กับสื่อสร้างความรู้ (interactive)

8) การอบรมปฏิบัติ (workshop)

สิ่งที่สำคัญในการจะเรียนรู้งานศิลปะที่ดีนั้นคือผู้เรียนรู้จำเป็นจะต้องมีวิสัยทัศน์ที่กว้างขวางและรับรู้ในสิ่งใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นตลอดเวลา และมีการฝึกฝนพัฒนาตนเอง บัณฑิตในด้าน การเปิดมุมมองและการฝึกปฏิบัติ เช่น การชมนิทรรศการ การจำลองสถานการณ์ การปฏิสัมพันธ์กับสื่อสร้างความรู้ การอบรมปฏิบัติ จึงนับว่าเป็นปัจจัยที่สำคัญมากสำหรับหลาย ๆ สาขา โดย ความสำคัญของแต่ละลักษณะการเรียนรู้นั้นสามารถดูได้ตามภาพที่ 4.18