นวัตกรรมสร้างสรรค์การจัดพื้นที่ผ่านระบบนิเวศนวัตกรรมร่วมสมัย ด้วยเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยววิถีชีวิตคนเมือง: กรณีศึกษา True Digital Park @ South Sukhumvit

Creative Spatial Innovation through a Contemporary Innovation Ecosystem and Technology to Promote Urban Lifestyle Tourism: A Case Study of True Digital Park @ South Sukhumvit

ชิสา สุวรรณนาวิน (Chisa Suwannawin)[1*]
กิตติธัช ช้างทอง (Kittithat Changthong)[2*]
พัดชา อุทิศวรรณกุล (Patcha U-Tiswannakul)[3*]

[1 2 3] คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, Thailand)

*Corresponding author: E-mail: punbuppa.m@rsu.ac.th

ได้รับบทความ: 29 เม.ย. 69 / แก้ไขปรับปรุง: 12 มิ.ย. 69 / อนุมัติให้ตีพิมพ์: 22 มิ.ย. 69 / เผยแพร่ออนไลน์: 2 ก.ค. 69

DOI:

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษานวัตกรรมสร้างสรรค์ด้านการจัดพื้นที่ด้วยเทคโนโลยีร่วมสมัย เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยววิถีชีวิตคนเมือง กรณีศึกษา True Digital Park @ South Sukhumvit และสังเคราะห์แนวทางการพัฒนาพื้นที่สู่ระบบนิเวศนวัตกรรมร่วมสมัยที่มีพลวัต การศึกษาใช้การวิเคราะห์เอกสารร่วมกับการวิเคราะห์กรณีศึกษาเชิงเปรียบเทียบ โดยพิจารณากรณีศึกษาพื้นที่สร้างสรรค์ของกรุงโซล สาธารณรัฐเกาหลี จำนวน 5 แห่ง ได้แก่ ห้องสมุดสตาร์ฟิลด์ ศูนย์การออกแบบทงแดมุนดีไซน์พลาซา ศูนย์ประสบการณ์วัฒนธรรมเกาหลีไฮเคอาร์กราวด์ ตลาดถนนคนเดินย่านฮงแด และพิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่และศิลปะร่วมสมัยแห่งชาติเกาหลี ภายใต้กรอบแนวคิดเมืองสร้างสรรค์ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ระบบนิเวศนวัตกรรม เศรษฐกิจแห่งประสบการณ์ และการพัฒนาเมืองผ่านพลังอำนาจละมุน ผลการศึกษาพบว่า True Digital Park มีศักยภาพด้านทำเลที่ตั้ง โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล และเครือข่ายธุรกิจเทคโนโลยี ขณะที่ช่องว่างสำคัญของพื้นที่อยู่ที่

ความต่อเนื่องของกิจกรรมการสร้างประสบการณ์ร่วม การสร้างอัตลักษณ์ของพื้นที่ และการเชื่อมโยงระบบสนับสนุนธุรกิจสร้างสรรค์กับพื้นที่สาธารณะ การเปรียบเทียบกรณีศึกษากรุงโซลพบปัจจัยร่วมสำคัญ 5 ประการ ได้แก่ การสร้างอัตลักษณ์ของสถานที่ การจัดกิจกรรมหมุนเวียน การใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างประสบการณ์ การเชื่อมโยงกิจกรรมสร้างสรรค์กับระบบเศรษฐกิจ และการเปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานมีส่วนร่วม จากการสังเคราะห์ดังกล่าวนำไปสู่กรอบแนวทางการจัดพื้นที่สร้างสรรค์จำนวน 8 พื้นที่ ครอบคลุมการต้อนรับและสื่อสารนวัตกรรม การเรียนรู้และจัดแสดงนวัตกรรม กิจกรรมสร้างสรรค์หมุนเวียน การสนับสนุนธุรกิจ การทดลองและพัฒนาต้นแบบ การผลิตสื่อ พื้นที่กิจกรรมวิถีชีวิตคนเมือง และการเชื่อมโยงธุรกิจระดับนานาชาติ บทความนี้จึงเสนอกรอบการเชื่อมโยง อัตลักษณ์ กิจกรรม ประสบการณ์ นวัตกรรม เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นกลไกในการยกระดับพื้นที่เทคโนโลยีให้เป็นพื้นที่นวัตกรรมสร้างสรรค์ร่วมสมัย ซึ่งสามารถใช้เป็นแนวทางสำหรับการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมและพื้นที่สร้างสรรค์ในบริบทเมืองของประเทศไทยได้

คำสำคัญ : นวัตกรรมสร้างสรรค์การจัดพื้นที่ เทคโนโลยีร่วมสมัย การส่งเสริมการท่องเที่ยว วิถีชีวิตคนเมือง

Abstract

This academic article aims to examine creative spatial innovation through contemporary technology for promoting urban lifestyle tourism at True Digital Park @ South Sukhumvit and to synthesize a development framework for transforming the area into a dynamic contemporary innovation ecosystem. The study employs documentary analysis and comparative case analysis of five creative destinations in Seoul, Republic of Korea: Starfield Library, Dongdaemun Design Plaza, HiKR Ground, Hongdae Street Market, and the National Museum of Modern and Contemporary Art, Korea. The analysis is informed by the concepts of the Creative City, Creative Economy, Innovation Ecosystem, Experience Economy, and Soft Power Urbanism. The findings indicate that True Digital Park possesses considerable potential in terms of strategic location, digital infrastructure, and technology business networks. However, key development gaps concern the continuity of activities, participatory urban experiences, place identity, and the integration of creative-business support with public spaces. Comparative analysis of the Seoul cases identifies five common factors contributing to successful creative destinations: distinctive place identity, continuous programming, experiential

uses of technology, integration between creative activities and economic systems, and active user participation. These findings are synthesized into a framework comprising eight interconnected spatial functions covering innovation communication, innovation learning and exhibitions, rotating creative activities, creative-business support, experimentation and prototyping, media production, urban lifestyle activities, and international business networking. The article proposes an Identity–Activity–Experience–Innovation–Creative Economy framework as an integrated mechanism for transforming technology-oriented spaces into contemporary creative innovation environments. The framework may provide a conceptual reference for the development of innovation and creative districts in other urban contexts in Thailand.

Keywords: Creative Spatial Innovation, Contemporary Technology, Tourism Promotion, Urban Lifestyle

บทนำ

ในบริบทของการพัฒนาเมืองร่วมสมัย การสร้างประสบการณ์เมือง (Urban Experience) คุณค่าทางวัฒนธรรม และระบบนิเวศที่สนับสนุนความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ได้กลายเป็นองค์ประกอบสำคัญของการพัฒนาเมืองควบคู่กับโครงสร้างพื้นฐานและการเติบโตทางเศรษฐกิจ เมืองในศตวรรษที่ 21 จึงมิได้แข่งขันกันเฉพาะด้านประสิทธิภาพทางเศรษฐกิจหรือโครงสร้างพื้นฐานเท่านั้น แต่ยังรวมถึงความสามารถในการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ การมีส่วนร่วม ความคิดสร้างสรรค์ และคุณภาพชีวิตของผู้คน แนวคิดการพัฒนาเมืองที่ยึดประชาชนเป็นศูนย์กลางจึงให้ความสำคัญกับคุณภาพชีวิต การใช้พื้นที่สาธารณะอย่างสร้างสรรค์ และการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คนกับพื้นที่ (Organisation for Economic Co-operation and Development [OECD], 2023) ขณะเดียวกัน แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ได้ขยายบทบาทของพื้นที่นวัตกรรมจากการเป็นเพียงสถานที่ประกอบธุรกิจหรือสำนักงาน ไปสู่การเป็นแพลตฟอร์มที่สามารถเชื่อมโยงเทคโนโลยี วัฒนธรรม สื่อดิจิทัล และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เข้าด้วยกัน เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและยกระดับความสามารถในการแข่งขันของเมือง (United Nations Conference on Trade and Development [UNCTAD], 2024) แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับเมืองสร้างสรรค์ (Creative City) ซึ่งให้ความสำคัญกับการนำทุนทางวัฒนธรรม ความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรมมาใช้เป็นกลไกในการพัฒนาเมืองและสร้างกิจกรรมทางเศรษฐกิจอย่างต่อเนื่อง (Landry, 2012; Florida, 2029) อย่างไรก็ตาม ประเด็น

สำคัญของการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมในปัจจุบันมิได้อยู่ที่การมีโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีเพียงอย่างเดียว หากแต่อยู่ที่ความสามารถในการเปลี่ยน “พื้นที่ทางกายภาพ” ให้เป็น “ระบบนิเวศที่เกิดกิจกรรมและประสบการณ์อย่างต่อเนื่อง” กล่าวคือ พื้นที่นวัตกรรมจำเป็นต้องสร้างเหตุผลให้ผู้คนเข้ามาใช้งาน มีปฏิสัมพันธ์ แลกเปลี่ยนองค์ความรู้ ทดลองแนวคิด ตลอดจนกลับมาใช้พื้นที่ซ้ำ ประเด็นดังกล่าวจึงนำไปสู่ช่องว่างสำคัญของการศึกษาว่า พื้นที่ที่มีต้นทุนด้านเทคโนโลยีและเครือข่ายธุรกิจอยู่แล้ว จะสามารถยกระดับไปสู่พื้นที่สร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงนวัตกรรม วัฒนธรรม ประสบการณ์ และเศรษฐกิจเมืองได้อย่างไร True Digital Park เป็นพื้นที่หนึ่งในกรุงเทพมหานครที่มีศักยภาพสูงในการพัฒนาไปสู่ระบบนิเวศนวัตกรรมร่วมสมัย เนื่องจากมีข้อได้เปรียบด้านทำเลที่ตั้ง การเชื่อมต่อกับระบบขนส่งมวลชน โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล และเครือข่ายธุรกิจเทคโนโลยี (True Digital Park, 2025) อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาภายใต้กรอบเมืองสร้างสรรค์และพื้นที่แห่งประสบการณ์ ยังมีประเด็นที่สามารถพัฒนาเพิ่มเติมในด้านกิจกรรมหมุนเวียน พื้นที่ประสบการณ์ การมีส่วนร่วม และอัตลักษณ์สร้างสรรค์ของพื้นที่ จึงเกิดคำถามสำคัญว่า True Digital Park จะสามารถต่อยอดทรัพยากรที่มีอยู่ไปสู่พื้นที่นวัตกรรมสร้างสรรค์ซึ่งดึงดูด ทั้งผู้ประกอบการ คนเมือง และนักท่องเที่ยวได้อย่างไร กรุงโซล สาธารณรัฐเกาหลี เป็นตัวอย่างหนึ่งของเมืองที่สามารถเชื่อมโยงวัฒนธรรม เทคโนโลยี และเศรษฐกิจสร้างสรรค์เข้ากับพื้นที่เมืองผ่านพื้นที่สำคัญ ได้แก่ ห้องสมุดสตาร์ฟิลด์ ศูนย์การออกแบบทงแดมุนดีไซน์พลาซา ศูนย์ประสบการณ์วัฒนธรรมเกาหลีไฮเคอาร์กราวด์ ตลาดถนนคนเดินย่านฮงแด และพิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่และศิลปะร่วมสมัยแห่งชาติเกาหลี พื้นที่เหล่านี้แสดงให้เห็นรูปแบบที่แตกต่างกันของการสร้างพื้นที่เรียนรู้ พื้นที่ประสบการณ์ พื้นที่วัฒนธรรม พื้นที่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ และพื้นที่สาธารณะร่วมสมัย (Korea Tourism Organization, 2025; Seoul Design Foundation, 2025; Seoul Tourism Organization, 2025) ดังแสดงในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 : พื้นที่สร้างสรรค์ต้นแบบของกรุงโซลที่เชื่อมโยงเทคโนโลยี
วัฒนธรรมและเศรษฐกิจสร้างสรรค์
ที่มา: คณะผู้วิจัย (2569)

ดังนั้น บทความนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษานวัตกรรมสร้างสรรค์ด้านการจัดพื้นที่ด้วยเทคโนโลยีร่วมสมัย เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยววิถีชีวิตคนเมือง กรณีศึกษา True Digital Park @ South Sukhumvit โดยนำกรณีศึกษาพื้นที่สร้างสรรค์ของกรุงโซลมาวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบและสังเคราะห์เป็นแนวทางการพัฒนา ทั้งนี้ เนื้อหาของบทความประกอบด้วย แนวทางการศึกษาและการสังเคราะห์ กรอบแนวคิดที่เกี่ยวข้อง บริบทและศักยภาพของ True Digital Park การวิเคราะห์กรณีศึกษากรุงโซล การวิเคราะห์ช่องว่าง การสังเคราะห์ปัจจัยสำคัญ และการเสนอแนวทางจัดพื้นที่เพื่อพัฒนา True Digital Park สู่ระบบนิเวศนวัตกรรมร่วมสมัยที่มีพลวัต

เนื้อเรื่อง

แนวทางการศึกษาและการสังเคราะห์ บทความนี้เป็นบทความวิชาการเชิงวิเคราะห์ โดยใช้การศึกษาเอกสาร (Documentary Analysis) ร่วมกับการวิเคราะห์กรณีศึกษาเชิงเปรียบเทียบ (Comparative Case Analysis) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดด้านเมืองสร้างสรรค์ ระบบนิเวศนวัตกรรม เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ประสบการณ์เมือง เทคโนโลยีร่วมสมัย และการสร้างอัตลักษณ์ของพื้นที่ ก่อนนำมาสังเคราะห์เป็นกรอบแนวทางสำหรับการพัฒนา True Digital Park ข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วยเอกสารทางวิชาการ หนังสือ รายงาน และข้อมูลจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์และพื้นที่กรณีศึกษา โดยใช้กรณีศึกษาจากกรุงโซลจำนวน 5 แห่ง ได้แก่ ห้องสมุดสตาร์ฟิลด์ ศูนย์การออกแบบทงแดมุนดีไซน์พลาซา ศูนย์ประสบการณ์วัฒนธรรมเกาหลีไฮเคอาร์กราวด์ ตลาดถนนคนเดินย่านฮงแด และพิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่และศิลปะร่วมสมัยแห่งชาติเกาหลี การวิเคราะห์ใช้กรอบประเด็นร่วม 5 ด้าน ได้แก่ (1) อัตลักษณ์ของพื้นที่ (2) รูปแบบและความต่อเนื่องของกิจกรรม (3) การใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างประสบการณ์ (4) การเชื่อมโยงกิจกรรมกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และ (5) การมีส่วนร่วมของผู้ใช้งานและชุมชน จากนั้นจึงเปรียบเทียบคุณลักษณะของแต่ละกรณีกับบริบทของ True Digital Park เพื่อระบุศักยภาพ ช่องว่าง และองค์ประกอบที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ ขั้นตอนการสังเคราะห์ประกอบด้วย การทบทวนแนวคิดและเอกสารที่เกี่ยวข้อง การจำแนกองค์ประกอบของกรณีศึกษาการเปรียบเทียบปัจจัยร่วมและปัจจัยแตกต่าง การวิเคราะห์ช่องว่างระหว่างศักยภาพปัจจุบันกับคุณลักษณะของพื้นที่สร้างสรรค์ และการสังเคราะห์เป็นกรอบแนวทางการจัดพื้นที่ทั้งนี้ แนวทางที่นำเสนอในบทความมีสถานะเป็น กรอบแนวคิดเชิงพัฒนา (Conceptual Development Framework) ที่ได้จากการสังเคราะห์ทางวิชาการ มิใช่ผลการทดสอบประสิทธิผลของการออกแบบในพื้นที่จริง

แนวคิดเมืองสร้างสรรค์และระบบนิเวศนวัตกรรมร่วมสมัย การพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมสร้างสรรค์ในบทความนี้พิจารณาผ่านแนวคิดที่สัมพันธ์กัน 5 ประการ ได้แก่ เมืองสร้างสรรค์ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ระบบนิเวศนวัตกรรม เศรษฐกิจแห่งประสบการณ์ และ การพัฒนาเมืองผ่านพลังอำนาจละมุน แนวคิดทั้งห้าทำหน้าที่อธิบายพื้นที่ในคนละมิติ แต่สามารถบูรณาการเพื่อใช้วิเคราะห์ความสามารถของพื้นที่ในการสร้างคุณค่าด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม เทคโนโลยี และประสบการณ์เมือง

แนวคิดเมืองสร้างสรรค์ (Creative City) มุ่งใช้ความคิดสร้างสรรค์ วัฒนธรรม และนวัตกรรมเป็นกลไกในการพัฒนาเศรษฐกิจและคุณภาพชีวิตของประชาชนเมืองสร้างสรรค์ จึงไม่ได้หมายถึงเพียงเมืองที่มีกิจกรรมด้านศิลปะหรือวัฒนธรรม หากแต่หมายถึงเมืองที่สามารถสร้างสภาพแวดล้อมให้เกิดการเรียนรู้ การทดลอง การสร้างสรรค์ และการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง ในบริบทของ True Digital Park แนวคิดดังกล่าวชี้ให้เห็นว่าพื้นที่ควรทำหน้าที่มากกว่าการเป็นสถานที่ประกอบธุรกิจเทคโนโลยี แต่ควรเปิดพื้นที่ให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ระหว่างนักออกแบบ นักพัฒนาเทคโนโลยี นักศึกษา ศิลปิน ผู้ประกอบการ และประชาชนทั่วไป

การพัฒนาเมืองผ่านพลังอำนาจละมุน พลังอำนาจละมุน (Soft Power) หมายถึงความสามารถในการสร้างแรงดึงดูดผ่านวัฒนธรรม คุณค่า และภาพลักษณ์ โดยมิได้อาศัยอำนาจเชิงบังคับ การประยุกต์แนวคิดดังกล่าวกับพื้นที่เมืองจึงมิใช่เพียงการนำผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมมาตกแต่งพื้นที่ แต่เป็นการสร้างประสบการณ์และเรื่องเล่าที่ทำให้พื้นที่มีความหมายและสามารถสื่อสารอัตลักษณ์ของเมืองได้ สำหรับ True Digital Park แนวคิดดังกล่าวสามารถประยุกต์ผ่านการเชื่อมโยงเทคโนโลยีกับเนื้อหาวัฒนธรรมร่วมสมัยของไทย นิทรรศการ สื่อดิจิทัล ศิลปะ และกิจกรรมสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาอัตลักษณ์ของพื้นที่ให้แตกต่างจากศูนย์เทคโนโลยีหรือพื้นที่สำนักงานทั่วไป

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ให้ความสำคัญกับการใช้ความคิดสร้างสรรค์ เทคโนโลยีดิจิทัล สื่อ วัฒนธรรม และปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) เพื่อสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ ในบริบทของพื้นที่นวัตกรรม แนวคิดดังกล่าวชี้ให้เห็นว่าพื้นที่ไม่ควรทำหน้าที่เพียงจัดแสดงผลงาน แต่ต้องสามารถสนับสนุนเส้นทางจาก แนวคิด ⟶ การทดลอง ⟶ การพัฒนาต้นแบบ ⟶ การนำเสนอ ⟶ การเชื่อมต่อกับตลาดหรือผู้ลงทุนได้ด้วย

ระบบนิเวศนวัตกรรม (Innovation Ecosystem) ให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างพื้นฐาน เทคโนโลยี ผู้ประกอบการ สถาบันการศึกษา ชุมชน พื้นที่ทำงานร่วมกัน และกิจกรรมสร้างนวัตกรรม

ประเด็นสำคัญสำหรับ True Digital Park จึงไม่ใช่เพียงจำนวนองค์กรเทคโนโลยีที่อยู่ในพื้นที่ แต่เป็นความสามารถในการทำให้องค์ประกอบเหล่านั้นเกิดการเชื่อมต่อ แลกเปลี่ยน และสร้างกิจกรรมร่วมกันอย่างต่อเนื่อง

เศรษฐกิจแห่งประสบการณ์และประสบการณ์เมือง เศรษฐกิจแห่งประสบการณ์ (Experience Economy) อธิบายว่าคุณค่าของพื้นที่ร่วมสมัยไม่ได้เกิดจากหน้าที่ใช้สอยเพียงอย่างเดียว แต่รวมถึงประสบการณ์ ความรู้สึก การจดจำ และการมีส่วนร่วมของผู้ใช้งานการนำเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality: AR) เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality: VR) การฉายภาพเชิงโต้ตอบ (Projection Mapping) และสื่อเชิงปฏิสัมพันธ์มาใช้จึงควรมีเป้าหมายเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมและเนื้อหาที่สัมพันธ์กับอัตลักษณ์ของพื้นที่ มิใช่ใช้เทคโนโลยีในฐานะสิ่งดึงดูดเพียงอย่างเดียว

บริบทและศักยภาพของ True Digital Park เป็นพื้นที่ด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่ตั้งอยู่บนถนนสุขุมวิทและเชื่อมต่อกับระบบขนส่งมวลชน BTS สถานีปุณณวิถี มีองค์ประกอบด้านพื้นที่สำนักงาน พื้นที่ทำงานร่วมกัน ร้านค้า ร้านอาหาร พื้นที่กิจกรรม และเครือข่ายผู้ประกอบการด้านเทคโนโลยี ซึ่งถือเป็นต้นทุนสำคัญของการพัฒนาไปสู่ระบบนิเวศนวัตกรรมร่วมสมัย

อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาจากกรอบวิเคราะห์ของบทความ พบช่องว่างที่ควรได้รับการพัฒนาใน 4 มิติสำคัญ ได้แก่ ความต่อเนื่องของกิจกรรม ประสบการณ์ของผู้ใช้งาน อัตลักษณ์ของพื้นที่ และความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่สาธารณะกับระบบสนับสนุนธุรกิจสร้างสรรค์ ประเด็นดังกล่าวมิได้หมายความว่า True Digital Park ไม่มีองค์ประกอบเหล่านี้ หากแต่สะท้อนโอกาสในการยกระดับองค์ประกอบที่มีอยู่ให้เชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบมากขึ้น ดังนั้น โจทย์ของการพัฒนา True Digital Park จึงมิใช่การเพิ่มสิ่งปลูกสร้างหรือเทคโนโลยีเพียงอย่างเดียว แต่เป็นการออกแบบ ระบบกิจกรรม–พื้นที่–ประสบการณ์–ธุรกิจ ให้ทำงานร่วมกัน และสร้างเหตุผลให้ผู้ใช้งานหลากหลายกลุ่มเข้ามาใช้พื้นที่อย่างต่อเนื่อง

การวิเคราะห์กรณีศึกษาพื้นที่สร้างสรรค์ของกรุงโซล

กรณีศึกษาทั้ง 5 แห่งไม่ได้ถูกนำมาใช้เพื่อเลียนแบบรูปแบบทางกายภาพ แต่ใช้เพื่อวิเคราะห์ “กลไก” ที่ทำให้พื้นที่สามารถสร้างความมีชีวิตชีวา ประสบการณ์ อัตลักษณ์ และคุณค่าทางเศรษฐกิจได้แตกต่างกัน

ห้องสมุดสตาร์ฟิลด์: จากพื้นที่ใช้สอยสู่จุดหมายปลายทาง ปัจจัยสำคัญของห้องสมุดสตาร์ฟิลด์ไม่ได้อยู่เพียงที่การเป็นห้องสมุด แต่เกิดจากการเปลี่ยนพื้นที่เรียนรู้ให้เป็นพื้นที่สาธารณะที่ผู้คนสามารถ

อ่านหนังสือ พักผ่อน พบปะ ถ่ายภาพ และเข้าร่วมกิจกรรมได้ในพื้นที่เดียว รวมทั้งมีองค์ประกอบทางกายภาพที่สามารถสร้างภาพจำของสถานที่ กรณีดังกล่าวสะท้อนหลักการว่า พื้นที่ที่มีหน้าที่ใช้สอยเดิมสามารถยกระดับเป็นจุดหมายปลายทางได้เมื่อสามารถสร้างประสบการณ์และความทรงจำร่วมกับผู้ใช้งาน ซึ่งเป็นบทเรียนที่สามารถประยุกต์ใช้กับพื้นที่ส่วนกลางของ True Digital Park (ภาพที่ 2)



ภาพที่ 2 : Starfield Library ห้องสมุดร่วมสมัยที่ตั้งอยู่ภายในศูนย์การค้าCOEX Mall กรุงโซล ประเทศเกาหลีใต้

ที่มา: คณะผู้วิจัย (2569)

ศูนย์การออกแบบทงแดมุนดีไซน์พลาซา: จากพื้นที่จัดแสดงสู่แพลตฟอร์มสร้างสรรค์

ความสำเร็จของศูนย์การออกแบบทงแดมุนดีไซน์พลาซาไม่ได้เกิดจากสถาปัตยกรรมเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการทำหน้าที่เป็นแพลตฟอร์มที่เชื่อมโยงนิทรรศการ งานออกแบบ แฟชั่น กิจกรรมเมือง นักสร้างสรรค์ และตลาดเข้าด้วยกัน กรณีดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า พื้นที่สร้างสรรค์ควรมีเส้นทางตั้งแต่การสร้างแรงบันดาลใจ การทดลอง การนำเสนอผลงาน ไปจนถึงการเชื่อมโยงกับธุรกิจและตลาด ดังนั้น True Digital Park จึงสามารถต่อยอดความแข็งแรงด้านเครือข่ายธุรกิจเดิมด้วยพื้นที่และบริการที่สนับสนุนผู้ประกอบการสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบ (ภาพที่ 3)



ภาพที่ 3 : Dongdaemun Design Plaza (DDP) ศูนย์กลางด้านการออกแบบ ศิลปะ และกิจกรรมร่วมสมัย

ที่มา: คณะผู้วิจัย (2569)

ศูนย์ประสบการณ์วัฒนธรรมเกาหลีไฮเคอาร์กราวด์: เทคโนโลยีในฐานะเครื่องมือสร้างการมีส่วนร่วม จุดเด่นของศูนย์ประสบการณ์วัฒนธรรมเกาหลีไฮเคอาร์กราวด์คือการใช้เทคโนโลยีเชิงปฏิสัมพันธ์ สื่อดิจิทัล แสง สี เสียง และพื้นที่ถ่ายภาพเสมือนจริง เพื่อเปลี่ยนผู้เข้าชมจากผู้รับชมเนื้อหาให้เป็นผู้มีส่วนร่วมกับเนื้อหา บทเรียนสำคัญจึงมิใช่เพียง การติดตั้งเทคโนโลยี แต่คือการออกแบบเทคโนโลยีให้เป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์และเนื้อหาของพื้นที่ ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์กับ True Digital Park ในการสร้างพื้นที่เรียนรู้ด้านนวัตกรรมและวัฒนธรรมร่วมสมัยที่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งาน (ภาพที่ 4)



ภาพที่ 4 : HiKR Ground เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ด้านวัฒนธรรมและสื่อดิจิทัล

ที่มา: คณะผู้วิจัย (2569)

ตลาดถนนคนเดินย่านฮงแด: กิจกรรมและชุมชนในฐานะตัวขับเคลื่อนพื้นที่ ฮงแดแสดงให้เห็นว่าความมีชีวิตชีวาของพื้นที่ไม่จำเป็นต้องเกิดจากโครงการขนาดใหญ่ แต่สามารถเกิดจากกิจกรรมของศิลปิน นักดนตรี ร้านค้า นักสร้างสรรค์ และคนรุ่นใหม่ที่หมุนเวียนอย่างต่อเนื่อง บทเรียนจากกรณีนี้คือ พื้นที่จะมีชีวิตชีวาเมื่อผู้ใช้งานสามารถเป็นผู้สร้างกิจกรรม ไม่ใช่เพียงผู้บริโภคกิจกรรม ดังนั้น True Digital Park สามารถสนับสนุนกิจกรรมที่เกิดจากนักศึกษา สตาร์ทอัป ศิลปิน นักออกแบบ และผู้ประกอบการ เพื่อสร้างความหลากหลายของกิจกรรมในช่วงเวลาต่างๆ

พิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่และศิลปะร่วมสมัยแห่งชาติเกาหลี: อัตลักษณ์และเรื่องเล่าของพื้นที่ พิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่และศิลปะร่วมสมัยแห่งชาติเกาหลี (National Museum of Modern and Contemporary Art, Korea: MMCA) แสดงให้เห็นบทบาทของศิลปะและวัฒนธรรมในการสร้างความหมายและอัตลักษณ์ให้แก่พื้นที่เมือง ประเด็นสำคัญคือพื้นที่นวัตกรรมไม่จำเป็นต้องสร้างอัตลักษณ์จากเทคโนโลยีเพียงอย่างเดียว แต่สามารถสร้างความแตกต่างจากการเชื่อมโยงเทคโนโลยีกับศิลปะ วัฒนธรรม และเรื่องเล่าของเมือง ซึ่งสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางสร้างภาพจำให้แก่ True Digital Park

การสังเคราะห์บทเรียนจากกรุงโซลสู่แนวทางพัฒนา True Digital Park จากการศึกษากรณีพื้นที่สร้างสรรค์ของกรุงโซล พบว่าพื้นที่ที่ประสบความสำเร็จมีลักษณะร่วมกัน 5 ประการ ได้แก่ 1) มีอัตลักษณ์ของพื้นที่ที่ชัดเจน 2) มีกิจกรรมหมุนเวียนอย่างต่อเนื่อง 3) ใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างประสบการณ์ 4) เชื่อมโยงเศรษฐกิจสร้างสรรค์กับธุรกิจจริง และ 5) เปิดโอกาสให้ชุมชนและผู้ใช้งาน

เข้ามามีส่วนร่วม เมื่อนำบทเรียนดังกล่าวมาเปรียบเทียบกับ True Digital Park จะพบว่ามีต้นทุนด้านโครงสร้างพื้นฐานและเครือข่ายเทคโนโลยีที่แข็งแรง แต่ยังต้องเพิ่มเติมมิติของกิจกรรม ประสบการณ์ และอัตลักษณ์สร้างสรรค์ เพื่อให้พื้นที่สามารถเป็นพื้นที่ระบบนิเวศนวัตกรรมที่มีพลวัตได้อย่างสมบูรณ์ เพื่อให้เห็นภาพการประยุกต์ใช้แนวคิดจากกรณีศึกษากรุงโซล ภาพที่ 5 แสดงการเปรียบเทียบพื้นที่ส่วนกลางของ True Digital Park กับห้องสมุดสตาร์ฟิลด์ (Starfield Library) ซึ่งสะท้อนศักยภาพของพื้นที่และแนวทางการพัฒนาให้เป็นพื้นที่ประสบการณ์ร่วมสมัย



ภาพที่ 5 : การเปรียบเทียบพื้นที่ส่วนกลางของ True Digital Park กับห้องสมุดสตาร์ฟิลด์ (Starfield Library) ประเทศเกาหลีใต้ เพื่อการประยุกต์แนวคิดพื้นที่ประสบการณ์

ที่มา: Panita Time Out Bangkok (2562), คณะผู้วิจัย (2569)

ภาพเปรียบเทียบแสดงให้เห็นว่าพื้นที่ส่วนกลางของ True Digital Park มีศักยภาพด้านโครงสร้างพื้นที่และบรรยากาศที่เปิดโล่งคล้ายกับห้องสมุดสตาร์ฟิลด์ (Starfield Library) แต่ยังขาดองค์ประกอบที่ส่งเสริมการเป็นพื้นที่ประสบการณ์ (Experience Space) และพื้นที่เรียนรู้สาธารณะอย่างชัดเจน ดังนั้น แนวทางการพัฒนาจึงควรเพิ่มพื้นที่นั่งพัก พื้นที่อ่านหนังสือ พื้นที่แลกเปลี่ยนความรู้ และกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานมีส่วนร่วม เพื่อยกระดับพื้นที่ส่วนกลางให้เป็นพื้นที่สร้างประสบการณ์และจุดดึงดูดสำคัญของโครงการ จากการวิเคราะห์กรณีศึกษาทั้ง 5 แห่งของกรุงโซล สามารถสังเคราะห์จุดเด่น บทเรียน และแนวทางการประยุกต์ใช้กับ True Digital Park เมื่อเปรียบเทียบกรณีศึกษากรุงโซลกับบริบทของ True Digital Park พบว่า True Digital Park มีข้อได้เปรียบด้านโครงสร้างพื้นฐาน เทคโนโลยี ทำเลและเครือข่ายธุรกิจ ขณะที่กรณีศึกษากรุงโซลแสดงให้เห็นองค์ประกอบเพิ่มเติมที่ทำให้พื้นที่สามารถพัฒนาเป็นจุดหมายปลายทางของคนเมืองและนักท่องเที่ยวได้

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบและแนวทางประยุกต์ใช้กับ True Digital Park

กรณีศึกษา	กลไกสำคัญ	บทเรียนสำหรับ True Digital Park	ช่องว่างที่ตอบสนอง
ห้องสมุดสตาร์ฟิลด์ (Starfield Library)	พื้นที่เรียนรู้สาธารณะและการสร้างภาพจำ	พัฒนาพื้นที่กลางให้เป็นพื้นที่เรียนรู้และประสบการณ์ร่วม	พื้นที่ขาดจุดดึงดูดและเหตุผลในการใช้เวลานานขึ้น
ศูนย์การออกแบบทงแดมุนดีไซน์พลาซา (DDP)	นิทรรศการหมุนเวียนและระบบสนับสนุนธุรกิจสร้างสรรค์	เชื่อมการจัดแสดง การทดลอง และการต่อยอดทางธุรกิจ	กิจกรรมและบริการสร้างสรรค์ยังไม่เชื่อมกันเป็นระบบ
ศูนย์ประสบการณ์วัฒนธรรมเกาหลีไฮเคอาร์กราวด์	ประสบการณ์วัฒนธรรมเกาหลีไฮเคอาร์กราวด์ เทคโนโลยีเชิงปฏิสัมพันธ์ และประสบการณ์เสมือนจริง	ใช้เทคโนโลยีสร้างการมีส่วนร่วมแทนการนำเสนอข้อมูลเพียงทางเดียว	ประสบการณ์ร่วมสมัยยังสามารถพัฒนาเพิ่มเติม
ตลาดถนนคนเดินย่านฮงแด	ชุมชนสร้างสรรค์และกิจกรรมที่เกิดจากผู้ใช้งาน	เปิดพื้นที่ให้ชุมชน นักศึกษา สตาร์ทอัป และนักสร้างสรรค์ผลิตกิจกรรม	ความต่อเนื่องและความหลากหลายของกิจกรรม
พิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่และศิลปะร่วมสมัยแห่งชาติเกาหลี (MMCA)	ศิลปะ วัฒนธรรม และอัตลักษณ์สถานที่	เชื่อมเทคโนโลยีกับเรื่องเล่าและวัฒนธรรมร่วมสมัย	อัตลักษณ์เฉพาะของพื้นที่ยังสามารถพัฒนาได้

การวิเคราะห์ดังกล่าวทำให้เห็นว่า ประเด็นสำคัญไม่ใช่การนำองค์ประกอบของพื้นที่ในกรุงโซลมาใช้โดยตรง แต่เป็นการถอด “กลไกการทำงานของพื้นที่” ซึ่งสามารถสังเคราะห์เป็น 5 ปัจจัย ได้แก่ อัตลักษณ์ กิจกรรม ประสบการณ์ นวัตกรรม และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ปัจจัยทั้งห้ามีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกัน กล่าวคือ อัตลักษณ์ ทำให้พื้นที่แตกต่างและจดจำได้ กิจกรรม ทำให้พื้นที่มีความเคลื่อนไหวและสร้างเหตุผลในการกลับมาใช้งาน ประสบการณ์ทำให้ผู้ใช้งานเกิดปฏิสัมพันธ์และความผูกพันกับพื้นที่ นวัตกรรมเป็นเครื่องมือและเนื้อหาที่สร้างความร่วมสมัย ขณะที่ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ทำให้กิจกรรมและผลงานสามารถต่อยอดไปสู่คุณค่าทางธุรกิจและเศรษฐกิจ ความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นที่มาของกรอบ Identity–Activity–

Experience–Innovation–Creative Economy Framework ซึ่งใช้เป็นฐานในการกำหนดแนวทางพัฒนาและจัดพื้นที่ True Digital Park ในส่วนต่อไป

แนวทางการพัฒนา True Digital Park สู่ระบบนิเวศนวัตกรรมที่มีพลวัต จากการวิเคราะห์ช่องว่างและการสังเคราะห์ปัจจัยทั้ง 5 ประการ แนวทางการพัฒนา True Digital Park ควรมุ่งเปลี่ยนจากพื้นที่ที่มีองค์ประกอบด้านเทคโนโลยีและธุรกิจอยู่แล้ว ไปสู่พื้นที่ที่เชื่อมโยง การรับรู้–การเรียนรู้–การทดลอง–การสร้างสรรค์–การมีส่วนร่วม–การต่อยอดทางธุรกิจ เข้าด้วยกัน กรอบดังกล่าวนำไปสู่การจัดพื้นที่เชิงหน้าที่จำนวน 8 พื้นที่ ดังแสดงใน ภาพที่ 6 ต้นแบบการจัดพื้นที่สำหรับ True Digital Park โดยแต่ละพื้นที่มิได้เป็นข้อเสนอที่แยกออกจากกัน แต่ทำหน้าที่เป็นส่วนหนึ่งของระบบนิเวศเดียวกัน พื้นที่ต้อนรับนวัตกรรมแห่งอนาคตทำหน้าที่สร้างการรับรู้และสื่อสารอัตลักษณ์ของพื้นที่ พื้นที่จัดแสดงนวัตกรรมถาวรทำหน้าที่ด้านการเรียนรู้ พื้นที่นิทรรศการเทคโนโลยีสร้างสรรค์หมุนเวียนทำหน้าที่สร้างเหตุผลในการกลับมาใช้พื้นที่ ศูนย์ให้คำปรึกษาด้านธุรกิจสร้างสรรค์ทำหน้าที่เชื่อมความคิดกับการพัฒนาธุรกิจ ห้องปฏิบัติการต้นแบบและนวัตกรรมทำหน้าที่สนับสนุนการทดลองและพัฒนาผลงาน สตูดิโอผลิตสื่อและเนื้อหาดิจิทัลสนับสนุนการผลิตและเผยแพร่เนื้อหา ลานกิจกรรมวิถีชีวิตคนเมืองทำหน้าที่สร้างกิจกรรมและการมีส่วนร่วม ขณะที่พื้นที่แสดงผลงานและจับคู่ธุรกิจระดับนานาชาติทำหน้าที่เชื่อมโยงผลงานกับตลาด เครือข่าย และโอกาสทางธุรกิจ ดังนั้น เหตุผลของการกำหนด 8 พื้นที่จึงไม่ได้มาจากการแบ่งพื้นที่ทางกายภาพเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการแปลง 5 ปัจจัยเชิงแนวคิดให้เป็น 8 หน้าที่เชิงพื้นที่ ที่ทำงานต่อเนื่องกันภายในระบบนิเวศนวัตกรรม



ภาพที่ 6 : โมเดล Zoning ใหม่สำหรับ True Digital Park

ที่มา: คณะผู้วิจัย (2569)

พื้นที่ 1: **พื้นที่ต้อนรับนวัตกรรมแห่งอนาคต** (Future Gateway)

พื้นที่ต้อนรับนวัตกรรมแห่งอนาคต (Future Gateway) เป็นพื้นที่ต้อนรับหลักของ True Digital Park ที่มีบทบาทในการสร้างภาพลักษณ์และความประทับใจแรกให้แก่ผู้ใช้งาน ภายในพื้นที่ควรประกอบด้วย กำแพงสื่อดิจิทัลต้อนรับ แผนที่เชิงปฏิสัมพันธ์ ระบบแสดงข้อมูลและภาพสารสนเทศ และระบบแสดงกิจกรรมประจำวัน เพื่อให้ผู้ใช้งานรับรู้ถึงกิจกรรม นวัตกรรม และโอกาสทางธุรกิจที่เกิดขึ้นภายในพื้นที่ เป็นประตูสู่ระบบนิเวศนวัตกรรมที่สะท้อนภาพรวมของเทคโนโลยี ธุรกิจสร้างสรรค์ และกิจกรรมต่าง ๆ ภายใน True Digital Park

พื้นที่ 2: **พื้นที่จัดแสดงนวัตกรรมถาวร** (Permanent Innovation Exhibition)

พื้นที่จัดแสดงนวัตกรรมถาวร (Permanent Innovation Exhibition) เป็นพื้นที่นิทรรศการที่นำเสนอองค์ความรู้และนวัตกรรมร่วมสมัยของประเทศไทยและระดับนานาชาติ โดยสามารถนำเสนอประเด็นสำคัญ เช่น ปัญญาประดิษฐ์ เมืองอัจฉริยะ เทคโนโลยีสุขภาพ เทคโนโลยีเพื่อสิ่งแวดล้อมและการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ เทคโนโลยีสร้างสรรค์ และวิถีชีวิตดิจิทัล พื้นที่ดังกล่าวจะช่วยยกระดับบทบาทของ True Digital Park ให้เป็นแหล่งเรียนรู้สาธารณะที่เปิดโอกาสให้ประชาชน นักเรียน นักศึกษา ผู้ประกอบการ และนักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยีได้อย่างทั่วถึง ไม่จำกัดเฉพาะผู้ที่ทำงานในภาคเทคโนโลยีเท่านั้น

พื้นที่ 3: **พื้นที่นิทรรศการเทคโนโลยีสร้างสรรค์หมุนเวียน** (Rotating Creative Tech Gallery)

พื้นที่นิทรรศการเทคโนโลยีสร้างสรรค์หมุนเวียน (Rotating Creative Tech Gallery) เป็นพื้นที่จัดแสดงนิทรรศการที่มีการเปลี่ยนหัวข้อและเนื้อหาเป็นประจำทุก 1–2 เดือน เพื่อสร้างความแปลกใหม่และกระตุ้นให้ผู้คนกลับมาใช้งานพื้นที่อย่างต่อเนื่อง โดยอาจนำเสนอประเด็นต่างๆ เช่น พลังอำนาจละมุนของไทยกับเทคโนโลยี ปัญญาประดิษฐ์เพื่อเศรษฐกิจสร้างสรรค์ พื้นที่จัดแสดงนวัตกรรมจากสถาบันการศึกษา ห้องปฏิบัติการภูมิปัญญาท้องถิ่นแห่งอนาคต หรือ นิทรรศการศิลปะและการออกแบบดิจิทัล พื้นที่ดังกล่าวมีบทบาทสำคัญ ในการแก้ปัญหากิจกรรมที่ไม่ต่อเนื่อง และช่วยสร้างแรงจูงใจให้ผู้คนกลับมาเยี่ยมชมพื้นที่ซ้ำอย่างสม่ำเสมอ แนวคิดนี้สอดคล้องกับกรณีศึกษาของ DDP ที่ใช้นิทรรศการและกิจกรรมหมุนเวียนเป็นกลไกสำคัญในการสร้างความเคลื่อนไหวให้กับพื้นที่

พื้นที่ 4: **ศูนย์ให้คำปรึกษาด้านธุรกิจสร้างสรรค์** (Creative Business Clinic)

ศูนย์ให้คำปรึกษาด้านธุรกิจสร้างสรรค์ (Creative Business Clinic) เป็นพื้นที่ที่ให้บริการคำปรึกษาและสนับสนุนการพัฒนาธุรกิจสร้างสรรค์และนวัตกรรม โดยสามารถแบ่งบริการออกเป็น คลินิกพัฒนาผลิตภัณฑ์ คลินิกสร้างแบรนด์และบรรจุภัณฑ์ คลินิกการตลาดดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ คลินิกกฎหมายสำหรับธุรกิจเริ่มต้น และ คลินิกให้คำปรึกษาด้านการลงทุน พื้นที่นี้จะช่วยให้ True Digital Park เป็นศูนย์กลางที่ช่วยผู้ประกอบการ นักออกแบบ และผู้สร้างสรรค์ในการต่อยอดแนวคิดสู่การดำเนินธุรกิจจริงได้ โดยแนวคิดดังกล่าวสามารถเชื่อมโยงกับบทเรียนจาก DDP ซึ่งสนับสนุนทั้งการออกแบบ การจัดแสดงผลงาน และการพัฒนาธุรกิจสร้างสรรค์ควบคู่กัน

พื้นที่ 5: **ห้องปฏิบัติการต้นแบบและนวัตกรรม** (Prototype and Innovation Lab)

ห้องปฏิบัติการต้นแบบและนวัตกรรม (Prototype and Innovation Lab) เป็นพื้นที่สำหรับการทดลองออกแบบ และพัฒนาต้นแบบผลงานของนักศึกษา นักออกแบบ สตาร์ทอัป และผู้ประกอบการ โดยอาจมีอุปกรณ์และเครื่องมือสนับสนุน เช่น เครื่องพิมพ์สามมิติ เครื่องตัดด้วยเลเซอร์ เครื่องมือสำหรับการสร้างต้นแบบ พื้นที่พัฒนาต้นแบบด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม พื้นที่พัฒนาต้นแบบอินเทอร์เน็ต และ พื้นที่ทดสอบการออกแบบ พื้นที่ดังกล่าวจะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง และสนับสนุนให้แนวคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาไปสู่ต้นแบบ นวัตกรรม หรือผลิตภัณฑ์ที่นำไปใช้ประโยชน์ได้จริง อันเป็นการเสริมสร้างศักยภาพด้านนวัตกรรมและการประกอบการภายใน True Digital Park

พื้นที่ 6: **สตูดิโอผลิตสื่อและเนื้อหาดิจิทัล** (Content and Media Studio)

สตูดิโอผลิตสื่อและเนื้อหาดิจิทัล (Content and Media Studio) เป็นพื้นที่สำหรับการผลิตสื่อสร้างสรรค์และเนื้อหาดิจิทัล โดยอาจประกอบด้วย สตูดิโอพอดแคสต์ สตูดิโอผลิตวิดีโอสั้น สตูดิโอไลฟ์คอมเมิร์ซ มุมผลิตสื่อเสมือนจริง และ พื้นที่เล่าเรื่องผ่านสื่อดิจิทัล พื้นที่ดังกล่าวมีบทบาทในการสนับสนุนการสร้างสรรค์เนื้อหาการสื่อสารแบรนด์ และการเผยแพร่องค์ความรู้ผ่านสื่อดิจิทัลในรูปแบบที่หลากหลาย พื้นที่นี้สอดคล้องกับแนวโน้มของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ยุคใหม่ที่ขับเคลื่อนด้วยสื่อดิจิทัล เนื้อหา และแพลตฟอร์มออนไลน์ รวมทั้งสามารถเชื่อมโยงกับซอฟต์พาวเวอร์ของไทย ในด้านอาหาร แฟชั่น ศิลปะ การท่องเที่ยว และวัฒนธรรมร่วมสมัย เพื่อส่งเสริมการเผยแพร่อัตลักษณ์ไทยสู่สาธารณะและสร้างโอกาสทางเศรษฐกิจผ่านสื่อดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

พื้นที่ 7: ลานกิจกรรมวิถีชีวิตเมือง (Urban Living Plaza)

ลานกิจกรรมวิถีชีวิตเมือง (Urban Living Plaza) เป็นพื้นที่สาธารณะที่ช่วยสร้างความมีชีวิตชีวาให้กับ True Digital Park โดยออกแบบให้รองรับกิจกรรมที่หลากหลายตลอดทั้งวัน ในช่วงเช้าอาจจัด กิจกรรมเสวนาสร้างสรรค์ยามเช้า หรือ กิจกรรมส่งเสริมสุขภาวะและนวัตกรรมเพื่อคุณภาพชีวิต ช่วงกลางวันอาจเป็นศูนย์ให้คำปรึกษาด้านธุรกิจ หรือ กิจกรรมบริการวิชาการ และช่วงเย็นอาจจัด ตลาดสร้างสรรค์ การแสดงดนตรี การฉายภาพเชิงโต้ตอบบนพื้นผิว หรือ เทศกาลศิลปะดิจิทัลยามค่ำคืน พื้นที่ดังกล่าวจะช่วยเปลี่ยนบทบาทของ True Digital Park จากพื้นที่ที่มีการใช้งานเฉพาะช่วงเวลาทำงาน ไปสู่พื้นที่ที่มีความเคลื่อนไหวตลอดวันและรองรับผู้ใช้งานที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น

พื้นที่ 8: Global Showcase & Business Matching

พื้นที่แสดงผลงานและจับคู่ธุรกิจระดับนานาชาติ (Global Showcase and Business Matching) เป็นพื้นที่สำหรับการนำเสนอผลงานนวัตกรรมและการสร้างเครือข่ายความร่วมมือทางธุรกิจในระดับนานาชาติ โดยอาจรองรับกิจกรรม เช่น วันนำเสนอผลงานของธุรกิจเริ่มต้น เวทีนำเสนอแนวคิดต่อผู้ลงทุน เวทีเทคโนโลยีสร้างสรรค์อาเซียน มหกรรมนวัตกรรมนานาชาติ และ โครงการจับคู่ทางธุรกิจ พื้นที่ดังกล่าวจะช่วยยกระดับบทบาทของ True Digital Park จากศูนย์กลางนวัตกรรมระดับเมืองไปสู่ศูนย์กลางเครือข่ายนวัตกรรมระดับภูมิภาค พร้อมทั้งส่งเสริมการเชื่อมโยงผู้ประกอบการไทยกับนักลงทุน พันธมิตรทางธุรกิจ และตลาดในระดับสากล

ความสัมพันธ์ของพื้นที่ทั้ง 8 แสดงให้เห็นว่าระบบนิเวศนวัตกรรมที่มีพลวัตไม่ได้เกิดจากพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่ง แต่เกิดจากการเชื่อมต่อระหว่างพื้นที่เรียนรู้ พื้นที่ทดลอง พื้นที่กิจกรรม พื้นที่ผลิตเนื้อหา และพื้นที่ต่อยอดธุรกิจ ดังแสดงในภาพที่ 7



ภาพที่ 7 : โมเดลพื้นที่นวัตกรรมแห่งอนาคต

ที่มา: คณะผู้วิจัย (2569)

ในมิติของประสบการณ์ผู้ใช้งาน การจัดลำดับพื้นที่สามารถพิจารณาเป็นเส้นทางจากการรับรู้พื้นที่ การมีส่วนร่วม การเรียนรู้ การทดลอง ไปจนถึงการสร้างโอกาสทางธุรกิจ ดังแสดงในภาพที่ 8



ภาพที่ 8 : โมเดลพื้นที่นวัตกรรมแห่งอนาคต

ที่มา: คณะผู้วิจัย (2569)

เมื่อพิจารณาในระดับระบบ องค์ประกอบทางกายภาพ เทคโนโลยี กิจกรรม ผู้ใช้งาน และเครือข่ายธุรกิจ จึงต้องทำงานร่วมกันเพื่อให้พื้นที่เกิดกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง ดังแสดง ในภาพที่ 9



ภาพที่ 9 : โมเดลพื้นที่นวัตกรรมแห่งอนาคต

ที่มา: คณะผู้วิจัย (2569)

จากแนวทางการพัฒนาพื้นที่ทั้ง 8 โซน สามารถต่อยอดสู่การออกแบบกิจกรรมประจำปีที่เชื่อมโยงนวัตกรรม เทคโนโลยี เศรษฐกิจสร้างสรรค์ และการมีส่วนร่วมของผู้ใช้งาน ในพื้นที่ได้อย่างต่อเนื่อง โดยกิจกรรมดังกล่าวควรกระจายตลอดทั้งปี เพื่อสร้างความเคลื่อนไหวให้พื้นที่อย่างสม่ำเสมอ ส่งเสริมการเรียนรู้ การสร้างเครือข่ายทางธุรกิจ และการสร้างประสบการณ์ร่วมสมัยให้กับผู้ใช้งาน อันจะช่วยยกระดับ True Digital Park จากพื้นที่นวัตกรรมเชิงกายภาพไปสู่พื้นที่นวัตกรรมสร้างสรรค์ที่มีชีวิตและมีบทบาทต่อเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของเมืองได้อย่างชัดเจน

การอภิปรายและองค์ความรู้ที่ได้จากการสังเคราะห์

ผลการวิเคราะห์ชี้ให้เห็นว่า การพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมร่วมสมัยไม่ควรเริ่มต้นจากคำถามว่า “ควรเพิ่มเทคโนโลยีอะไร” หรือ “ควรสร้างพื้นที่อะไร” เพียงอย่างเดียว แต่ควรเริ่มจากคำถามว่า พื้นที่จะสร้างอัตลักษณ์ กิจกรรม ประสบการณ์ การมีส่วนร่วม และคุณค่าทางเศรษฐกิจให้เชื่อมโยงกันได้อย่างไร กรณีศึกษากรุงโซลแสดงให้เห็นกลไกที่แตกต่างกัน ห้องสมุดสตาร์ฟิลด์ให้บทเรียนด้านการสร้างจุดหมายปลายทางและประสบการณ์สาธารณะ ศูนย์การออกแบบทงแดมุนดีไซน์พลาซาแสดงการเชื่อมพื้นที่สร้างสรรค์กับระบบธุรกิจ ศูนย์ประสบการณ์วัฒนธรรมเกาหลีไฮเคอาร์กราวด์แสดงการใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือสร้างการมีส่วนร่วม ฮงแดแสดงพลังของกิจกรรมและชุมชน ขณะที่พิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่และศิลปะร่วมสมัยแห่งชาติเกาหลีแสดงบทบาทของวัฒนธรรมและเรื่องเล่าในการสร้างอัตลักษณ์ เมื่อองค์ประกอบดังกล่าวถูกนำมาสังเคราะห์ร่วมกัน จึงเกิดข้อเสนอว่า ระบบนิเวศนวัตกรรมที่มีพลวัตจำเป็นต้องมีวงจรการทำงานระหว่าง Identity ⟶

Activity ⟶ Experience ⟶ Innovation ⟶ Creative Economy และย้อนกลับมาสร้าง Identity ของพื้นที่ให้เข้มแข็งขึ้น Contribution สำคัญของบทความจึงมิใช่ข้อเสนอพื้นที่ 8 ส่วนเพียงอย่างเดียว แต่คือการเสนอกรอบความสัมพันธ์ 5 องค์ประกอบ ที่สามารถใช้เป็นเครื่องมือเบื้องต้นสำหรับการวิเคราะห์และพัฒนาพื้นที่เทคโนโลยีหรือพื้นที่นวัตกรรมในเมืองอื่นๆ โดยพื้นที่แต่ละแห่งสามารถแปลงองค์ประกอบทั้งห้าไปเป็นโปรแกรมหรือรูปแบบพื้นที่ที่เหมาะสมกับบริบทของตนเองได้ อย่างไรก็ตาม กรอบดังกล่าวเป็นผลจากการสังเคราะห์เชิงแนวคิดและการเปรียบเทียบกรณีศึกษา จึงควรมีการศึกษาต่อในอนาคตด้วยข้อมูลจากผู้ใช้งาน ผู้ประกอบการ ผู้บริหารพื้นที่ หรือการทดลองใช้แนวทางการออกแบบจริง เพื่อประเมินความเหมาะสมและประสิทธิผลของกรอบในบริบทของ True Digital Park และพื้นที่ประเภทอื่น

บทสรุป

การพัฒนา True Digital Park จากศูนย์กลางด้านเทคโนโลยีและธุรกิจไปสู่ ระบบนิเวศนวัตกรรมสร้างสรรค์ที่มีพลวัต จำเป็นต้องอาศัยการพัฒนาองค์ประกอบที่มากกว่าด้านโครงสร้างพื้นฐาน โดยเฉพาะความต่อเนื่องของกิจกรรม ประสบการณ์ของผู้ใช้งาน อัตลักษณ์ของพื้นที่ การมีส่วนร่วม และระบบสนับสนุนการต่อยอดทางเศรษฐกิจ กรณีศึกษาจากกรุงโซลแสดงให้เห็นว่าพื้นที่สร้างสรรค์ที่สามารถเป็นจุดหมายปลายทางของคนเมืองและนักท่องเที่ยวมีรูปแบบแตกต่างกัน แต่มีหลักการร่วมคือการสร้างอัตลักษณ์ที่จดจำได้ การสร้างกิจกรรมที่หมุนเวียน การใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างประสบการณ์ การเปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่ และการเชื่อมโยงกิจกรรมสร้างสรรค์กับระบบเศรษฐกิจ สำหรับแนวทางการพัฒนา True Digital Park ควรมุ่งเชื่อมโยง อัตลักษณ์–กิจกรรม–ประสบการณ์–นวัตกรรม–เศรษฐกิจสร้างสรรค์ เข้าด้วยกัน โดยสามารถแปลงหลักการดังกล่าวเป็นหน้าที่เชิงพื้นที่ 8 ส่วน ซึ่งครอบคลุมตั้งแต่การสื่อสารนวัตกรรม การเรียนรู้ การจัดนิทรรศการ การสนับสนุนธุรกิจ การทดลองสร้างต้นแบบ การผลิตสื่อ การจัดกิจกรรมวิถีชีวิตเมือง และการสร้างเครือข่ายธุรกิจระดับนานาชาติ ท้ายที่สุด แนวคิดการพัฒนาพื้นที่ในลักษณะดังกล่าวสะท้อนว่าการสร้างระบบนิเวศนวัตกรรมร่วมสมัยมิได้ขึ้นอยู่กับการมีเทคโนโลยีจำนวนมาก แต่ขึ้นอยู่กับความสามารถในการเชื่อมโยง พื้นที่ ผู้คน เทคโนโลยี วัฒนธรรม กิจกรรม และเศรษฐกิจ ให้เกิดการแลกเปลี่ยนและสร้างคุณค่าอย่างต่อเนื่อง กรอบที่นำเสนอในบทความ จึงสามารถใช้เป็นจุดตั้งต้นสำหรับการพัฒนาพื้นที่นวัตกรรมสร้างสรรค์ในบริบทเมืองของประเทศไทย และควรได้รับการทดสอบและพัฒนาต่อยอดด้วยข้อมูลเชิงประจักษ์ในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

Florida, R. (2019). *The rise of the creative class* (Revised ed.). Basic Books.

Korea Tourism Organization. (2025). *HiKR Ground: A New Destination of K-Culture and Interactive Technology*. Retrieved March 15, 2026, from https://english.visitkorea.or.kr

Landry, C. (2012). *The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators* (2nd ed.). London: Earthscan.

OECD. (2023). *Urban Experience and Quality of Life in Contemporary Cities*. Paris: OECD Pub.

Seoul Design Foundation. (2025). *Dongdaemun Design Plaza (DDP): A Platform for Creative Economy and Contemporary Design*. Retrieved March 15, 2026, from https://www.ddp.or.kr

Seoul Tourism Organization. (2025). *Starfield Library, Hongdae Street Market, and MMCA: Urban Vibrant Destinations in Seoul*. Retrieved March 15, 2026, from https://www.sto.or.kr

True Digital Park. (2025). *True Digital Park: Thailand's First and Southeast Asia's Largest Tech and Startup Hub*. Retrieved March 15, 2026, from https://www.truedigitalpark.com

UNCTAD. (2024). *Creative Economy Report 2024: Digital Platforms and Creative Innovation Ecosystems*. Geneva: United Nations Conference on Trade Development.

UNESCO. (2023). *UNESCO Creative Cities Network (UCCN): Culture and Creativity for Sustainable Urban Development*. Paris: UNESCO.

World Economic Forum. (2024). *The Future of Innovation Districts and Dynamic Innovation Ecosystems*. Geneva: World Economic Forum.