



พื้นที่ของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด ในมิติการอยู่อาศัย การทำงานและการพักผ่อน
หย่อนใจ (LIVE WORK PLAY) กรณีศึกษาพื้นที่เมืองเชียงใหม่

โดย

นางสาวชลธิชา วิมลชัยฤกษ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
สถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาสถาปัตยกรรม
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2562
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

พื้นที่ของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด ในมิติการอยู่อาศัย การทำงานและการพักผ่อน
หย่อนใจ (LIVE WORK PLAY) กรณีศึกษาพื้นที่เมืองเชียงใหม่

โดย

นางสาวชลธิชา วิมลชัยฤกษ์



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

สถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาสถาปัตยกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ปีการศึกษา 2562

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

SPACE OF DIGITAL NOMAD IN LIVE WORK AND PLAY
DIMENSIONS: CASE STUDY OF CHIANG MAI CITY

BY

MISS CHONTICHA WIMONCHAILERK



A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS
FOR THE DEGREE OF MASTER OF ARCHITECTURE
ARCHITECTURE
FACULTY OF ARCHITECTURE AND PLANNING
THAMMASAT UNIVERSITY
ACADEMIC YEAR 2019
COPYRIGHT OF THAMMASAT UNIVERSITY

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง

วิทยานิพนธ์

ของ

นางสาวชลธิชา วิมลชัยฤกษ์

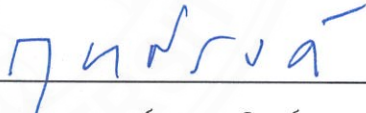
เรื่อง

พื้นที่ของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด ในมิติการอยู่อาศัย การทำงานและการพักผ่อนหย่อนใจ
(LIVE WORK PLAY) กรณีศึกษาพื้นที่เมืองเชียงใหม่

ได้รับการตรวจสอบและอนุมัติ ให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
สถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

เมื่อ วันที่ 6 ตุลาคม พ.ศ. 2563

ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ฤทธิรงค์ จุฑาพถนิกร)

กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์


(รองศาสตราจารย์ ดร. พีรธร แก้วลาย)

กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทิพย์สุดา จันทรแจ่มหล้า)

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชัยวัฒน์ รัตนพงษ์)

คณบดี


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อาสาฬห์ สุวรรณฤทธิ์)

หัวข้อวิทยานิพนธ์	พื้นที่ของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด ในมิติการอยู่อาศัย การทำงานและการพักผ่อนหย่อนใจ (LIVE WORK PLAY) กรณีศึกษาพื้นที่เมืองเชียงใหม่
ชื่อผู้เขียน	นางสาวชลธิชา วิมลชัยฤกษ์
ชื่อปริญญา	สถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา/คณะ/มหาวิทยาลัย	สถาปัตยกรรม สถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รองศาสตราจารย์ ดร. พีรธร แก้วลาย
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทิพย์สุตา จันทร์แจ่มหล้า
ปีการศึกษา	2562

บทคัดย่อ

กระแสโลกาภิวัตน์ส่งผลต่อรูปแบบการใช้ชีวิตของคนรุ่นใหม่ ก่อให้เกิดกลุ่มคน “ดิจิทัลโนแมด” (Digital Nomad) ที่เป็นอิสระจากข้อจำกัดทางด้านสถานที่ และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในการทำงาน ซึ่งในช่วงปี พ.ศ. 2558 กลุ่มของดิจิทัลโนแมดได้เข้ามาในเมืองเชียงใหม่อย่างแพร่หลาย ส่งผลให้ผู้ประกอบการปรับเปลี่ยนธุรกิจเพื่อตอบรับกลุ่มคนเหล่านี้ และทำให้เศรษฐกิจในพื้นที่ชุมชนเติบโตขึ้น งานวิจัยนี้ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้พื้นที่ของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดและกายภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้น เพื่อนำไปสู่ข้อสรุปของกายภาพแวดล้อมที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดในมิติการอยู่อาศัย การทำงาน และการพักผ่อนหย่อนใจ (Live Work Play) โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมดจำนวน 15 คน และผู้ประกอบการเจ้าของธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับดิจิทัลโนแมด รวมทั้งการสำรวจและวิเคราะห์กายภาพแวดล้อมพื้นที่พักอาศัยและพื้นที่ทำงานที่กลุ่มตัวอย่างใช้งานรวม 11 แห่ง

จากการศึกษาพบว่า กลุ่มคนดิจิทัลโนแมดในพื้นที่เมืองเชียงใหม่สามารถจำแนกได้ 3 กลุ่มจากเกณฑ์ระยะเวลาในการอยู่ในพื้นที่เมืองเชียงใหม่ โดยในมิติของการอยู่อาศัย กลุ่มที่ 1 และ 2 ที่อยู่ในพื้นที่ตั้งแต่ 1-5 เดือน มีพฤติกรรมการอยู่อาศัยคล้ายคลึงกัน คือเลือกพื้นที่พักอาศัยที่มีลักษณะชั่วคราว (Temporary) ส่งเสริมการอยู่ร่วมกัน (Co-Living) และเสริมสร้างความเป็นกลุ่มสังคม (Community) โดยเน้นการใช้งานพื้นที่ส่วนกลางของที่พักอาศัยเป็นหลัก ส่วนกลุ่มที่ 3 ที่อยู่ในพื้นที่มากกว่า 7 เดือนขึ้นไปพบว่ามีความโน้มที่จะตั้งรกรากถาวรในพื้นที่เมืองเชียงใหม่ในอนาคต โดยมี

ความต้องการพื้นที่พักอาศัยที่ถาวรและมีความเป็นส่วนตัว ใกล้แหล่งชุมชน ทำให้พฤติกรรมดังกล่าวไม่ตรงกับลักษณะการใช้ชีวิตในรูปแบบของดิจิทัลโนแมดอีกต่อไป

ในมิติของการทำงานดิจิทัลโนแมดทั้ง 3 กลุ่มมีพฤติกรรมการทำงานคล้ายคลึงกัน โดยเลือกพื้นที่ทำงานประเภทโคเวิร์คกิ้งสเปซที่ก่อให้เกิดความรู้สึกการสำนึกในถิ่น (Sense of Place) และสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการทำงาน (Work Atmosphere) โดยพื้นที่มีลักษณะเสริมสร้างการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Space) ร่วมกับการใช้เทคโนโลยี (Technology Engagement) และยืดหยุ่นต่อการปรับใช้งาน (Flexible) ซึ่งทั้งหมดก่อให้เกิดความเป็นกลุ่มสังคมของดิจิทัลโนแมด (Digital Nomad Community) ในพื้นที่ทำงาน

และในมิติของพื้นที่พักผ่อนหย่อนใจพบว่าพฤติกรรมการพักผ่อนมีความแตกต่างกันในระดับกลุ่มและระดับตัวบุคคล โดยสามารถจำแนกได้ 3 รูปแบบคือ 1) การพักผ่อนในพื้นที่พักอาศัย บริเวณพื้นที่ส่วนกลาง 2) การพักผ่อนนอกพื้นที่พักอาศัย โดยการพบปะสังสรรค์กับบุคคลอื่นช่วงเวลากลางคืน (Nightlife and Entertainment) 3) การท่องเที่ยวชมชนเมือง (Urban Tourism) โดยดิจิทัลโนแมดมองว่าการเดินทางเข้ามาชมเมืองเชียงใหม่เป็นการพักผ่อนรูปแบบหนึ่ง

จากการวิจัยพบว่า ปัจจัยในการเลือกพื้นที่ของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดสามารถสรุปได้ 2 มิติ คือ 1) ปัจจัยภายใน ซึ่งเกิดจากความต้องการของดิจิทัลโนแมด และ 2) ปัจจัยภายนอก ที่เกี่ยวกับกายภาพ เงื่อนไขและสภาพสังคมของเมือง โดยอนุมานได้ว่าลักษณะของดิจิทัลโนแมด (Characteristic) ในแต่ละพื้นที่มีความสอดคล้องกับเอกลักษณ์ของเมืองนั้น ๆ (Urban Identity) จากข้อสรุปดังกล่าวและวิธีการวิจัยในงานฉบับนี้สามารถนำไปต่อยอดในการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดกับกายภาพแวดล้อมในบริบทเมืองอื่น ๆ ได้ในอนาคต

คำสำคัญ: ดิจิทัลโนแมด, พฤติกรรมการใช้พื้นที่, กายภาพแวดล้อม

Thesis Title	SPACE OF DIGITAL NOMAD IN LIVE WORK AND PLAY DIMENSIONS: CASE STUDY OF CHIANG MAI CITY
Author	Miss Chonticha Wimonchailerk
Degree	Master of Architecture
Major Field/Faculty/University	Architecture Architecture and Planning Thammasat University
Thesis Advisor	Associate Professor Dr. Peeradorn Kaewlai
Thesis Co-Advisor	Assistant Professor Tipsuda Janjamlha, Ph.D.
Academic Years	2019

ABSTRACT

21st Century, the age of globalization and surge of information and technology has changed human behavior and lifestyle. A group of unique lifestyles had emerged, known as Digital Nomads. This term refers to a group of people who leverage internet technology to work while traveling. Within 2015-2019, there has been a rapidly growing number of Digital Nomads in Chiang Mai city, which made local businesses shifted and resulting in local economic growth. This research aims to study spatial behavior and the physical environment of Digital Nomads. In the process of data collecting, an in-depth interview and physical environment survey methods have been used in this study, in order to define the Physical environment for Digital Nomads in Live Work and Play dimensions of Chiang Mai city context.

Finding shown that Digital Nomads in Chiang Mai can be classified into 3 groups based on the duration of stay. In the Living dimension, groups 1 and 2 (been in Chiang Mai for 1 - 5 months) needed a similar physical environment, which is characterized by temporary living space, co-living, and emphasized on the common area to create social interaction between users.

In terms of the working dimension, all three groups have chosen Co-Working Space, which creates a sense of the place and works atmosphere and given social interaction, technology-supported for work, and flexible in used.

As for the recreation dimension, there are differences in each group and also at individual levels. It can be classified into three types as follows: 1) In living space 2) Out of living space, to meet up at bar and restaurant, and 3) Urban Tourism, found that traveling to Chiang Mai is considered a form of recreation.

According to the research, it was found that area selecting factors of the digital nomad can be summarized in two dimensions: 1) Human factors resulting from the need for digital nomads and 2) Physical factors related to physical, conditions and social context of the city. Consequently, the spatial relationship and physical environment can be determined that the digital nomad characteristics are consistent with Urban Identity. And for the aforementioned conclusions and research methods in this research can be used in further research studies involving digital nomads and the physical environment in other urban contexts.

Keywords: Digital Nomad, Spatial Behavior, Physical Environment

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นการศึกษาพื้นที่ของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด ในมิติการอยู่อาศัย การทำงาน และการพักผ่อนหย่อนใจ กรณีศึกษาพื้นที่เมืองเชียงใหม่ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาพื้นที่ของกลุ่มคนยุคดิจิทัล สำหรับผู้ประกอบการภาคเอกชน ภาครัฐและผู้ประกอบวิชาชีพสถาปนิกต่อไปในอนาคต โดยวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณาจากที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร. พีรธร แก้วลาย และที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทิพย์สุตา จันทรแจ่มหล้า รวมถึงประธานและกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ อันได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ฤทธิรงค์ จุฑาพฤติกร และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชัยวัฒน์ ธีรตันพงษ์ ที่ให้ความกรุณา สละเวลา ให้ความรู้ตลอดจนคำแนะนำเพื่อประโยชน์แก่การศึกษาประกอบการทำวิจัยอย่างสูงสุด ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณทุกท่านมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณธุรกิจที่พักอาศัยจำนวน 6 แห่งและธุรกิจพื้นที่ทำงานโคเวิร์คกิ้งสเปซจำนวน 7 แห่งในเขตพื้นที่อำเภอเมืองเชียงใหม่ รวมถึงผู้ประกอบการเจ้าธุรกิจตลอดจนผู้ที่รับผิดชอบพื้นที่ดังกล่าวที่กรุณาพาเยี่ยมชมสถานที่และให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ประกอบการศึกษาเป็นอย่างสูง นอกจากนี้ยังรวมไปถึงกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดที่ให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัยจนเกิดผลสำเร็จ

ขอขอบพระคุณผู้มีส่วนในการสนับสนุน ช่วยเหลือและให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี อันได้แก่ (1) นายพชร พิงสุตใจ (2) นายธิติวุฒิ ภัคดี และ (3) นางสาวนาพร อนันต์ และเพื่อน ๆ ร่วมกลุ่มอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ อีกทั้งเพื่อน ๆ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ระดับปริญญาโท สาขาสถาปัตยกรรม ที่เป็นกำลังใจให้กันและกันเสมอมาตลอดจนจบปีการศึกษา

สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณครอบครัวที่คอยสนับสนุนทุกอย่างและคอยให้กำลังใจทำให้สำเร็จลุล่วงในการทำวิทยานิพนธ์ตลอดจนจบการศึกษา และรวมไปถึงทุนการศึกษาเต็มจำนวน 1 ปีการศึกษา จากโครงการสนับสนุนทุนการศึกษาในระดับปริญญาโทร่วมระหว่างคุณชนินท์ ว่องกุศลกิจ และคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง ปีการศึกษา 2561 ผู้วิจัยมีความซาบซึ้งใจเป็นอย่างยิ่ง

ผู้วิจัยหวังว่าวิทยานิพนธ์เล่มนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้อ่านตลอดจนผู้ที่สนใจ หากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีข้อบกพร่องประการใด ผู้วิจัยจะขอน้อมรับไว้ปรับปรุงและแก้ไขในการศึกษาครั้งต่อไป

นางสาวชลธิชา วิมลชัยฤกษ์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	(1)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	(3)
กิตติกรรมประกาศ	(5)
สารบัญตาราง	(10)
สารบัญภาพ	(12)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ	1
1.2 คำถามวิจัย	4
1.3 วัตถุประสงค์	4
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
1.5 ขอบเขตของการวิจัย	5
1.5.1 ขอบเขตด้านการได้มาของข้อมูล	5
1.5.2 ขอบเขตด้านพื้นที่	5
1.5.3 ขอบเขตด้านประชากร	5
1.6 ขั้นตอนการวิจัย	5
1.7 กรอบตัวแปรในงานวิจัย	6
1.8 นิยามศัพท์	6
บทที่ 2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
2.1 แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับดิจิทัลโนแมด	8
2.1.1 แนวคิดดิจิทัลโนแมด (Digital Nomad)	8

2.1.2 แนวคิดเจเนอเรชัน วาย (Generation Y)	10
2.1.3 กระบวนทัศน์ Live Work Play	12
2.2 แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมเชิงพื้นที่	16
2.2.1 ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมกายภาพ	16
2.2.2 การเลือกพื้นที่	18
2.3 แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับกายภาพแวดล้อม	20
2.3.1 พื้นที่อยู่อาศัย	20
2.3.2 พื้นที่ทำงาน	21
2.4 แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดขึ้นจากดิจิทัลโนแมดและพื้นที่	21
2.4.1 การท่องเที่ยวและเศรษฐกิจ	21
2.4.2 สังคม	22
2.4.3 การประกอบอาชีพ	22
2.4.4 ภาครัฐ	23
บทที่ 3 วิธีการวิจัย	24
3.1 กรอบแนวคิดในการทำวิจัย	24
3.2 ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง	25
3.2.1 ประชากร	25
3.2.2 กลุ่มตัวอย่าง	25
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	26
3.3.1 การสืบค้น	26
3.3.2 การสัมภาษณ์	26
3.3.3 การสำรวจภาคสนาม	27
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล	28
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล	28
บทที่ 4 ผลการวิจัยและอภิปรายผล	29
4.1 พฤติกรรมการใช้พื้นที่ของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดในบริบทเมืองเชียงใหม่	30
4.1.1 พฤติกรรมการใช้พื้นที่ที่มีต่ออยู่อาศัย (Live)	42

4.1.2 พฤติกรรมการใช้มิติการทำงาน (Work)	43
4.1.3 พฤติกรรมการใช้พื้นที่มิติการพักผ่อนหย่อนใจ (Play)	48
4.2 กายภาพแวดล้อมที่กลุ่มคนดิจิทัลโนแมดใช้งานในบริบทเมืองเชียงใหม่	50
4.2.1 พื้นที่พักอาศัย (Living Space)	50
4.2.1.1 Hub53	51
4.2.1.2 The Common Hostel	54
4.2.1.3 Moto Velo Cabin	57
4.2.1.4 The Nimman by Palm Springs	60
4.2.1.5 Apartment A	63
4.2.1.6 Play Condominium Nimman	66
4.2.2 พื้นที่ทำงาน (Work Space)	69
4.2.2.1 MANA Co-Working Space	70
4.2.2.2 PUNSPACE Nimman	73
4.2.2.3 PUNSPACE Tha Phae Gate	77
4.2.2.4 PUNSPACE Wiang Kaew	81
4.2.2.5 Hub53	85
4.2.2.6 Planter's Space	89
4.2.2.7 Coco Kala	93
4.2.3 พื้นที่พักผ่อนหย่อนใจ (Recreation Space)	97
4.2.4 วิเคราะห์และอภิปรายผลการวิจัยจากการสำรวจ กายภาพแวดล้อมพื้นที่พักอาศัย	101
4.2.5 วิเคราะห์และอภิปรายผลการวิจัยจากการสำรวจ กายภาพแวดล้อมพื้นที่ทำงาน	106
4.3 การอภิปรายผลการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับกายภาพแวดล้อมที่กลุ่มคนดิจิทัลโนแมดใช้งานในบริบทเมืองเชียงใหม่	112
4.3.1 การสัมภาษณ์ผู้ประกอบการธุรกิจที่พักอาศัย	113
4.3.2 การสัมภาษณ์ผู้ประกอบการธุรกิจพื้นที่ทำงาน	116
4.4 สรุปกายภาพแวดล้อมของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด	119
4.4.1 กายภาพแวดล้อมพื้นที่อยู่อาศัย (Live)	119
4.4.2 กายภาพแวดล้อมพื้นที่ทำงาน (Work)	125
4.4.3 กายภาพแวดล้อมพื้นที่พักผ่อนหย่อนใจ (Play)	129

บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	132
5.1 แบบแผนลักษณะของดิจิทัลโนแมดที่เกิดขึ้นในเมืองเชียงใหม่	132
5.2 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้ามาอยู่ในพื้นที่เมืองเชียงใหม่ของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด	134
5.3 ความสัมพันธ์เชิงพื้นที่ของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดกับกายภาพแวดล้อม	135
5.4 แนวทางการปรับตัวของเมือง เพื่อรองรับผลประโยชน์ที่เกิดจากการเข้ามาของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด	142
5.4.1 แนวทางเชิงกายภาพ	142
5.4.2 แนวทางการเชิงนโยบาย หรือข้อกำหนดมาตรการต่าง ๆ	144
5.5 ข้อเสนอแนะ	145
5.5.1 ข้อเสนอแนะการนำไปใช้	145
5.5.2 ข้อเสนอแนะสำหรับนักออกแบบ	145
5.5.3 ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ประกอบการภาคเอกชน	145
5.5.4 ข้อเสนอแนะสำหรับภาครัฐ	145
5.6 ข้อจำกัดในการวิจัย	146
รายการอ้างอิง	147
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก	153
ภาคผนวก ข	156
ประวัติผู้เขียน	161

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 ตารางเปรียบเทียบเจเนอเรชันหลักในปัจจุบัน	11
2.2 ตารางเปรียบเทียบการรับรู้ในเชิงสภาพแวดล้อมกายภาพของแต่ละเจเนอเรชัน	12
4.1 ตารางแสดงข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมด ส่วนที่ 1: การรับรู้ถึงความ เป็นดิจิทัลโนแมด	32
4.2 ตารางแสดงข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมด ส่วนที่ 2: ข้อมูลพื้นฐานของ ผู้ให้สัมภาษณ์	34
4.3 ตารางแสดงข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมด ส่วนที่ 3: รูปแบบการใช้ชีวิต ก่อนเป็นดิจิทัลโนแมด	36
4.4 ตารางแสดงข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมด ส่วนที่ 7: พฤติกรรมการใช้ พื้นที่ของดิจิทัลโนแมดในบริบทเมืองเชียงใหม่	40
4.5 ตารางแสดงรูปแบบพื้นที่ทำงานและคุณลักษณะที่สำคัญของพื้นที่ทำงานที่ให้ เกิดการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ	45
4.6 ตารางแสดงข้อมูลทั่วไปของพื้นที่พักอาศัย (Live): Hub53	51
4.7 ตารางแสดงข้อมูลทั่วไปของพื้นที่พักอาศัย (Live): The Common Hostel	54
4.8 ตารางแสดงข้อมูลทั่วไปของพื้นที่พักอาศัย (Live): Moto Velo Cabin	57
4.9 ตารางแสดงข้อมูลทั่วไปของพื้นที่พักอาศัย (Live): The Nimman by Palm Springs	60
4.10 ตารางแสดงข้อมูลทั่วไปของพื้นที่พักอาศัย (Live): Apartment A (Airbnb)	63
4.11 ตารางแสดงข้อมูลทั่วไปของพื้นที่พักอาศัย (Live): Play Condominium Nimman	66
4.12 ตารางแสดงข้อมูลทั่วไปของพื้นที่ทำงาน (Work): MANA Co-Working Space	70
4.13 ตารางแสดงข้อมูลทั่วไปของพื้นที่ทำงาน (Work): PUNSPACE Nimman	73
4.14 ตารางแสดงข้อมูลทั่วไปของพื้นที่ทำงาน (Work): PUNSPACE Tha Phae Gate	77
4.15 ตารางแสดงข้อมูลทั่วไปของพื้นที่ทำงาน (Work): PUNSPACE Winag Kaew	81
4.16 ตารางแสดงข้อมูลทั่วไปของพื้นที่ทำงาน (Work): Hub53	85

4.17 ตารางแสดงข้อมูลทั่วไปของพื้นที่ทำงาน (Work): Planter's Space	89
4.18 ตารางแสดงข้อมูลทั่วไปของพื้นที่ทำงาน (Work): Coco Kala	93
4.19 ตารางแสดงการเปรียบเทียบประเภทกลุ่มตัวอย่างพื้นที่พักอาศัย	101
4.20 ตารางแสดงเปรียบเทียบองค์ประกอบของกายภาพพื้นที่พักอาศัย	102
4.21 ตารางแสดงเปรียบเทียบรูปแบบพื้นที่พักอาศัย	103
4.22 ตารางแสดงเปรียบเทียบคุณลักษณะของพื้นที่ของพักอาศัยที่ส่งเสริมการใช้ชีวิตและปฏิสัมพันธ์	104
4.23 ตารางแสดงเปรียบเทียบสิ่งอำนวยความสะดวกในพื้นที่พักอาศัย	105
4.24 ตารางแสดงการเปรียบเทียบประเภทกลุ่มตัวอย่างพื้นที่ทำงาน	106
4.25 ตารางแสดงเปรียบเทียบองค์ประกอบของกายภาพแวดล้อมพื้นที่ทำงานโคเวิร์คกิ้งสเปซ	107
4.26 ตารางแสดงเปรียบเทียบรูปแบบพื้นที่ทำงานโคเวิร์คกิ้งสเปซ	106
4.27 ตารางแสดงเปรียบเทียบคุณลักษณะของพื้นที่ของโคเวิร์คกิ้งสเปซที่ส่งเสริมพฤติกรรมการทำงาน	107
4.28 ตารางแสดงเปรียบเทียบสิ่งอำนวยความสะดวกในพื้นที่ทำงานโคเวิร์คกิ้งสเปซ	110
4.29 ตารางแสดงกลุ่มตัวอย่างผู้ประกอบการธุรกิจที่พักอาศัย	113
4.30 ตารางแสดงกลุ่มตัวอย่างผู้ประกอบการธุรกิจพื้นที่ทำงาน	116
4.31 ตารางสรุป องค์ประกอบของกายภาพแวดล้อม และรูปแบบของพื้นที่พื้นที่พักอาศัยของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด	120
4.32 ตารางสรุป รูปแบบพื้นที่ส่วนกลางในที่พักอาศัย	122
4.33 ตารางสรุป คุณลักษณะของพื้นที่ของพักอาศัยที่ส่งเสริมการใช้ชีวิตและปฏิสัมพันธ์	123
4.34 ตารางสรุป สิ่งอำนวยความสะดวกในพื้นที่พักอาศัย	124
4.35 ตารางสรุป องค์ประกอบของกายภาพแวดล้อมพื้นที่ทำงานของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด	125
4.36 ตารางสรุป รูปแบบพื้นที่ทำงาน	126
4.37 ตารางสรุป คุณลักษณะของพื้นที่ของพื้นที่ทำงานของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด	128
4.38 ตารางสรุป สิ่งอำนวยความสะดวกในพื้นที่ทำงาน	129
5.1 ตารางสรุป ปัจจัยการเลือกพื้นที่ของดิจิทัลโนแมด	134
5.2 ตารางสรุปแนวทางเชิงกายภาพ	143
5.3 ตารางสรุปแนวทางการเชิงนโยบาย หรือข้อกำหนดมาตรการต่าง	144

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 Timeline วิวัฒนาการทางเทคโนโลยี	2
1.2 กลุ่มคนดิจิทัลโนแมดในพื้นที่เมืองเชียงใหม่ ช่วงพฤศจิกายน ปี 2562	3
2.1 หนังสือ Digital Nomad โดย Tsugio Makimoto และ David Manners	8
2.2 วิวัฒนาการของอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์	9
2.3 กรอบแนวคิดกายภาพแวดล้อมของดิจิทัลโนแมด ในมิติ Live Work Play	14
2.4 กรอบแนวคิดความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมกายภาพ และพฤติกรรม	17
2.5 องค์ประกอบของระบบการตั้งถิ่นฐาน	20
3.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	24
4.1 กลุ่มคนดิจิทัลโนแมดกำลังร่วมกิจกรรม Power Lunch (การรับประทานอาหารกลางวันร่วมกัน) ณ PUNSPACE สาขาเวียงแก้ว	31
4.2 Co-Working Space ในพื้นที่เมืองเชียงใหม่	44
4.3 ถนนคนเดินท่าแพ	49
4.4 ย่านเมืองเก่า	49
4.5 ภาพกายภาพแวดล้อมพื้นที่พักอาศัย Hub53	51
4.6 ห้องพักอาศัยและไดอะแกรมแสดงความสัมพันธ์เชิงพื้นที่กิจกรรมของ Hub53	52
4.7 ภาพกายภาพแวดล้อมพื้นที่ Co-Living และ Co-Kitchen ของ Hub53	53
4.8 ภาพกายภาพแวดล้อมพื้นที่ Co-Working Space ของ Hub53	53
4.9 ภาพกายภาพแวดล้อมพื้นที่พักอาศัย The Common Hostel	54
4.10 ห้องพักอาศัยและไดอะแกรมแสดงความสัมพันธ์เชิงพื้นที่กิจกรรมของ	55
4.11 ภาพกายภาพแวดล้อมพื้นที่พักอาศัย The Common Hostel	56
4.12 ภาพกายภาพแวดล้อมพื้นที่ส่วนกลางของ The Common Hostel	56
4.13 ภาพกายภาพแวดล้อม Moto Velo Cabin	57
4.14 ห้องพักอาศัยและไดอะแกรมแสดงความสัมพันธ์เชิงพื้นที่กิจกรรมของ	58
4.15 ภาพกายภาพแวดล้อมพื้นที่พักอาศัย Moto Velo Cabin	59
4.16 ภาพกายภาพแวดล้อมพื้นที่พักอาศัย The Nimman by Palm Springs Condominium	60
4.17 ห้องพักอาศัยและไดอะแกรมแสดงความสัมพันธ์เชิงพื้นที่กิจกรรมของ The Nimman by Palm Springs Condominium	61

4.18	กายภาพแวดล้อมพื้นที่ส่วนกลาง The Nimman by Palm Springs Condominium	62
4.19	กายภาพแวดล้อมพื้นที่พักอาศัย Apartment A (Airbinb)	63
4.20	ผังห้องพักอาศัยและไดอะแกรมแสดงความสัมพันธ์เชิงพื้นที่กิจกรรมของ Apartment A	64
4.21	กายภาพแวดล้อมพื้นที่ห้องนั่งเล่นและพื้นที่รับประทานอาหาร Apartment A (Airbinb)	65
4.22	กายภาพแวดล้อมพื้นที่พักอาศัย Play Condominium Chiang Mai	66
4.23	ผังห้องพักอาศัยและไดอะแกรมแสดงความสัมพันธ์เชิงพื้นที่กิจกรรมของ	67
4.24	กายภาพแวดล้อมพื้นที่ห้องนั่งเล่นและเตรียมอาหาร Play Condominium Chiang Mai	68
4.25	MANA Co-Working Space	70
4.26	ผังพื้นที่ทำงานของ MANA Co-Working Space	71
4.27	พื้นที่ทำงานร่วม MANA Co-Working Space	72
4.28	ห้องทำงานส่วนตัว MANA Co-Working Space	72
4.29	PUNSPACE Nimman	73
4.30	ผังพื้นที่ทำงานของ PUNSPACE Nimman	74
4.31	พื้นที่ทำงานร่วม PUNSPACE Nimman	75
4.32	ห้องทำงานส่วนตัวและห้องประชุม PUNSPACE Nimman	76
4.33	พื้นที่ภายนอก PUNSPACE Nimman	76
4.34	พื้นที่ทำงานร่วม PUNSPACE Tha Phae Gate	77
4.35	ผังพื้นที่ทำงานของ PUNSPACE Tha Phae Gate	79
4.36	พื้นที่พักคอยและพักผ่อนของ PUNSPACE Tha Phae Gate	80
4.37	ห้องทำงานส่วนตัวและห้องประชุม PUNSPACE Tha Phae Gate	80
4.38	PUNSPACE Wiang Kaew	81
4.39	ผังพื้นที่ทำงานของ PUNSPACE Wiang Kaew	83
4.40	พื้นที่ทำงานร่วม 1 และพื้นที่สนับสนุนของ PUNSPACE Wiang Kaew	84
4.41	พื้นที่ทำงานร่วม 2 PUNSPACE Wiang Kaew	84
4.42	Hub53	85
4.43	ผังพื้นที่ทำงานของ Hub53	87
4.44	พื้นที่ทำงานร่วมของ Hub53 บริเวณชั้น 1	88

4.45 พื้นที่ทำงานร่วมของ Hub53 บริเวณชั้น 2	88
4.46 พื้นที่พักผ่อนและห้องทำงานส่วนตัวของ Hub53 บริเวณชั้น 2	88
4.47 Planter's Space	89
4.48 ผังพื้นที่ทำงานของ Planter's Space	91
4.49 พื้นที่ทำงานร่วมและห้องประชุมของ Planter's Space	91
4.50 พื้นที่บริการเตรียมอาหารและพื้นที่พักผ่อนของ Planter's Space	92
4.51 ร้านกาแฟในโครงการและสวน Planter's Space	92
4.52 Coco Kala	93
4.53 ผังพื้นที่ทำงาน Planter's Space	95
4.54 พื้นที่ทำงานร่วมและพื้นที่พักผ่อน 1 Coco Kala	96
4.55 พื้นที่ทำงานร่วมและพื้นที่พักผ่อน 2 Coco Kala	96
5.1 ตำแหน่งที่ตั้งของกายภาพแวดล้อมที่กลุ่มคนดิจิทัลแมดใช้บริการ	136
5.2 รูปแบบพื้นที่พักอาศัยแบบชั่วคราว	137
5.3 พื้นที่ส่วนของในพื้นที่พักอาศัย	138
5.4 พื้นที่ภายนอกสนับสนุนการทำกิจกรรมร่วมกันในพื้นที่พักอาศัย	138
5.5 พื้นที่ทำงานเปิดโล่งและรูปแบบพื้นที่ทำงานแบบกลุ่ม	139
5.6 พื้นที่ภายนอกช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์และการพักผ่อนหย่อนใจ	139
5.7 พื้นที่ทำงานรวม ส่วนตัว ในรูปแบบของห้องประชุม	140
5.8 จำลองการปรับเปลี่ยนรูปแบบพื้นที่ทำงานให้ยืดหยุ่นต่อการใช้งาน	140
5.9 กายภาพทางเดินเท้าในย่านท่องเที่ยว	141
5.10 กายภาพพื้นที่พบปะสังสรรค์	141

บทที่ 1

บทนำ

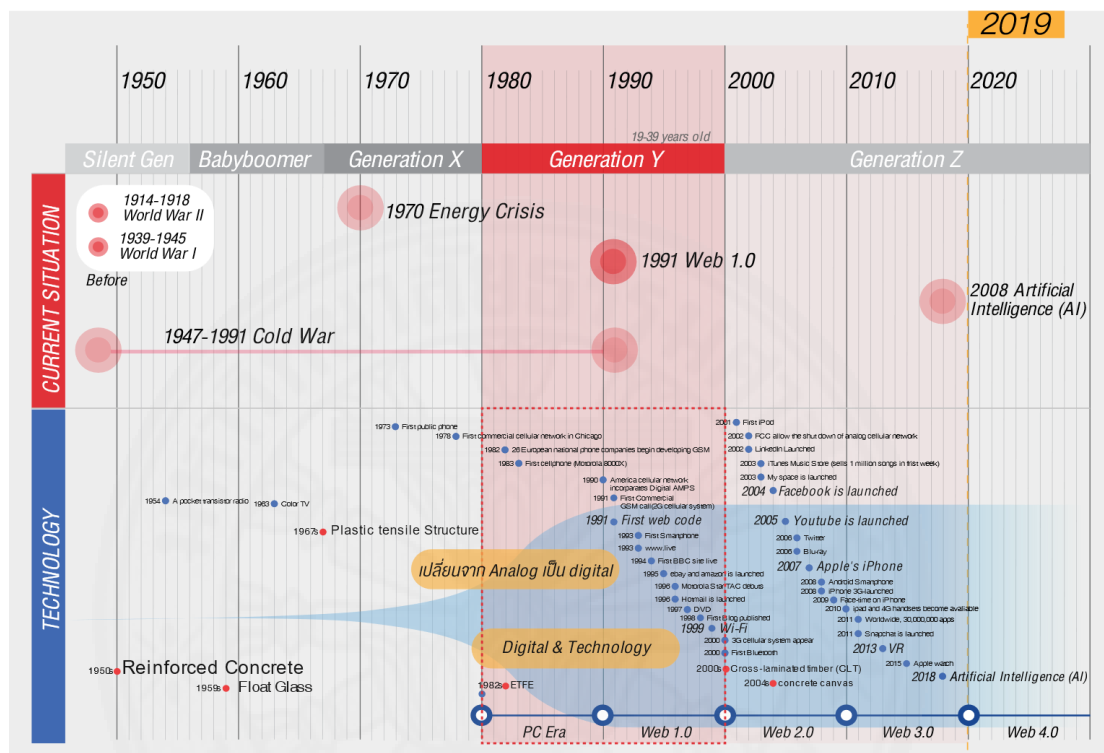
1.1 ที่มาและความสำคัญ

ศตวรรษที่ 21 ถือว่าเป็นยุคแห่งเทคโนโลยีและข่าวสารสารสนเทศ เกิดการเปลี่ยนแปลงในหลายด้านซึ่งรวมไปถึงเศรษฐกิจและสังคมนำไปสู่การปรับตัวทางด้านการดำเนินชีวิตเพื่อตอบรับกับกระแสโลกาภิวัตน์ทุกประเทศทั่วโลก ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีส่งผลต่อรูปแบบการใช้ชีวิตของคน ทำให้ข้อมูลและข่าวสารสามารถแพร่กระจายได้อย่างรวดเร็วสู่สถานะ “ไร้พรมแดน” อันเนื่องมาจากอิทธิพลของเทคโนโลยีสารสนเทศดังกล่าว (ไพรัช ธัชยพงษ์ และพิเชษ ดุรงคเวโรจน์, 2541)

การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีทำให้เกิดกระแสโลกาภิวัตน์ที่มีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเกิดขึ้นในด้านระบบโครงข่ายการสื่อสาร อินเทอร์เน็ต รวมถึงอุปกรณ์ดิจิทัล ซึ่งส่งผลต่อรูปแบบการทำงานและการใช้ชีวิตของคนในยุคดิจิทัลนี้ให้เปลี่ยนแปลงไปจากอดีต ข้อมูลจาก Global Mobile Workforce Forecast ระบุว่า การเพิ่มขึ้นของพนักงานที่ทำงานโดยปราศจากสถานที่ หรือการทำงานนอกอาคารสำนักงานในปี ค.ศ. 2017 มีจำนวน 1.52 พันล้านคน โดยคาดว่าจะมีการเพิ่มขึ้นเป็น 1.88 พันล้านคนในปี ค.ศ. 2023 คิดเป็น 43.3% ของแรงงานทั่วโลก ซึ่งการที่คนเลือกที่จะทำงานและใช้ชีวิตในรูปแบบดังกล่าว เกิดจากผลพวงของวิวัฒนาการทางเทคโนโลยี นอกจากนั้นการเปลี่ยนแปลงยังมีผลไม่เฉพาะพนักงานแต่รวมถึงบริษัทต่าง ๆ เริ่มปรับกายภาพพื้นที่ทำงานเพื่อตอบสนองพฤติกรรมการใช้พื้นที่ของกลุ่มคนรุ่นใหม่นี้ เกิดกระแสการทำงานรูปแบบใหม่ที่เป็นอิสระจากข้อจำกัดทางด้านของสถานที่ ส่งผลให้รูปแบบพื้นที่ทำงานและแม้กระทั่งพื้นที่พักอาศัยแตกต่างกันออกไปจากอดีต

จากสถิติพบว่าการปรับเปลี่ยนรูปแบบการทำงานจะเกิดกับกลุ่มคนรุ่นใหม่ ซึ่งเกิดในช่วงปี ค.ศ. 1980-2000 โดยมีการให้คำนิยามกลุ่มคนที่เกิดในปีเหล่านี้ว่า เจเนอเรชัน วาย (Generation Y) หรือ มิลเลนเนียล (Millennials) กลุ่มคนเหล่านี้อยู่ในช่วงเปลี่ยนผ่านของแอนะล็อก (Analog) เป็นดิจิทัล (Digital) มีความคล่องแคล่วในด้านเทคโนโลยี เป็นอิสระต่อการใช้ชีวิต มุ่งเน้นไปที่การพัฒนาตนเอง มีชีวิตรวดเร็ว ต้องการความสะดวกสบาย และจัดลำดับความสำคัญเกี่ยวกับสมดุลของชีวิตการทำงาน (Work-life Balance) (Thailand Creative & Design Center, 2017)

และปัจจุบันเป็นกลุ่มประชากรที่ใหญ่ที่สุดของโลกในอัตราส่วน 1 ใน 3 ของประชากรโลก (Economic Intelligence Center, 2014) ซึ่งจะกลายเป็นกลุ่มคนที่กำหนดแนวทางของสังคมในอนาคต

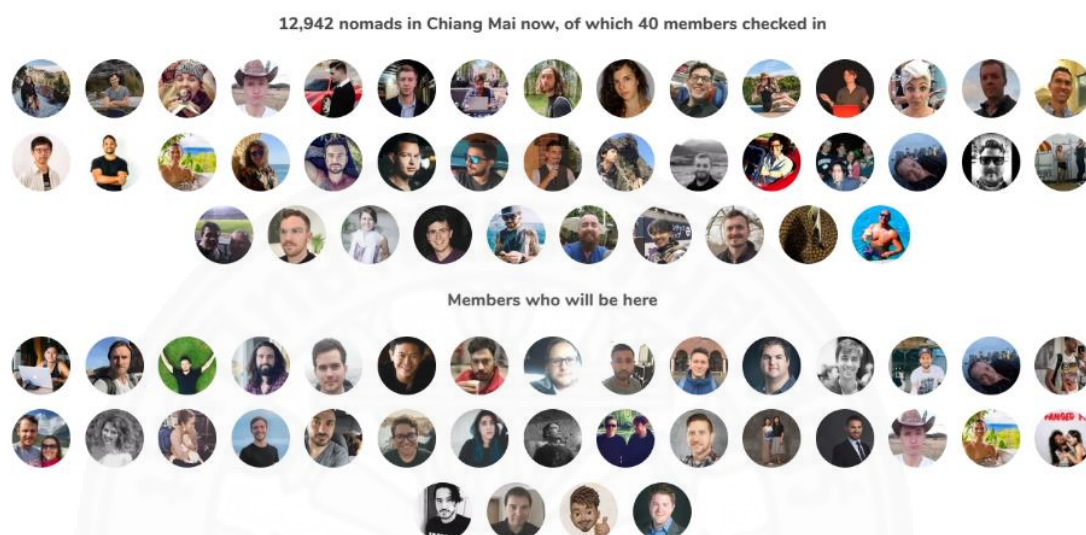


ภาพที่ 1.1 Timeline วิวัฒนาการทางเทคโนโลยี. โดยผู้วิจัย, 2562.

กลุ่มคนทำงานส่วนใหญ่ในปัจจุบันมีความสนใจในรูปแบบการใช้ชีวิตและการทำงานใหม่ โดยที่เลือกจะจับกระแสการทำงานรูปแบบใหม่บวกกับการท่องเที่ยวเกิดเป็น กระแสการทำงานและการท่องเที่ยวไปพร้อม ๆ กันจนทำให้เกิดเป็นวิถีชีวิตแบบ “ดิจิทัลโนแมด” (Digital Nomad) ซึ่งมีเอกลักษณ์การทำงานโดยอาศัยประโยชน์จากเทคโนโลยี และดำรงชีวิตที่แบบไม่จ้องพินิจอย่างถาวร มีการย้ายถิ่นฐานไปยังสถานที่ต่าง ๆ โดยมีปัจจัยจากความก้าวหน้าของอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีระบบดิจิทัล และเครือข่ายการสื่อสารความเร็วสูงระยะไกล (Tsugio Makimoto, 2013)

ในช่วง 5 ปีที่ผ่านมา มีการเข้ามาของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดจำนวนมากในจังหวัดเชียงใหม่ในฐานะนักท่องเที่ยวและมีอัตราเพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยปัจจุบันมีจำนวนสูงถึง 12,942 คน (พฤศจิกายน 2562) (NomadList, 2019) ซึ่งรายได้จากภาคการท่องเที่ยวมีอัตราเพิ่มสูงขึ้นถึง 90.1 ล้านบาท ข้อมูลจาก Chiang Mai Ambassador และ Nomadlist กล่าวถึงเมืองเชียงใหม่ในฐานะ Digital Nomad Hub ปัจจัยด้านสภาพของเมือง ธรรมชาติ วัฒนธรรมและสภาพสังคมส่งผลให้

เชียงใหม่กลายเป็นจุดหมายปลายทางของดิจิทัลโนแมดและศูนย์กลางการรวมตัวของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดจากทั่วโลกอย่างต่อเนื่องในทุกปี (Nomadsummit, 2019) ส่งผลให้เศรษฐกิจในพื้นที่เติบโตขึ้น รวมทั้งโอกาสในการพัฒนาธุรกิจสตาร์ทอัพในพื้นที่ตามนโยบายประเทศไทย 4.0 ด้านการส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (ชนินทร เพ็ญสูตร, 2561)



ภาพที่ 1.2 กลุ่มคนดิจิทัลโนแมดในพื้นที่เมืองเชียงใหม่ ช่วงพฤศจิกายน ปี 2562. จาก <https://nomadlist.com/people/chiang-mai>, 2562.

จากการศึกษาพบว่าเมืองเชียงใหม่มีศักยภาพในการพัฒนาพื้นที่สำหรับกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด อีกทั้งผู้ประกอบการในอำเภอเมืองเชียงใหม่มีการปรับเปลี่ยนธุรกิจและพื้นที่เพื่อรองรับกลุ่มคนเหล่านี้น่ามากขึ้น พงศธร รักถิ่น (สัมภาษณ์, 8 ตุลาคม 2563) แต่ปัจจุบันพบว่า คุณลักษณะของพื้นที่ยังไม่สอดคล้องกับลักษณะและพฤติกรรมการดำรงชีวิตของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด

จึงเป็นที่มาของหัวข้อวิจัยนี้ที่มีความสนใจในประเด็นของกลุ่มคนที่มีวิถีชีวิตและรูปแบบการทำงานที่เปลี่ยนแปลงไป จะส่งผลต่อการใช้พื้นที่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีตอย่างไร และคาดการณ์สภาพแวดล้อมพื้นที่รวมถึงสถาปัตยกรรมที่จะเกิดขึ้นในอนาคตจะมีลักษณะอย่างไร โดยงานวิจัยนี้มุ่งศึกษา ทฤษฎี แนวคิดและองค์ประกอบทางกายภาพของพื้นที่ของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดในบริบทเมืองเชียงใหม่ โดยเก็บข้อมูลพฤติกรรมการใช้พื้นที่ของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดในมิติการอยู่อาศัย การทำงาน และการพักผ่อนหย่อนใจ (Live Work Play) ผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสำรวจสภาพแวดล้อมที่ดิจิทัลโนแมดใช้งาน แล้ววิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงพื้นที่ของกลุ่มดิจิทัลโนแมดกับสภาพแวดล้อมเพื่อหาข้อสรุปของเกณฑ์การออกแบบพื้นที่อยู่อาศัย พื้นที่ทำงาน และพื้นที่พักผ่อนหย่อนใจที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด

1.2 คำถามวิจัย

- 1.2.1 แบบแผนลักษณะของดิจิทัลโนแมดที่เกิดขึ้นในเมืองเชียงใหม่ มีลักษณะเป็นอย่างไร
- 1.2.2 ปัจจัยด้านใดบ้างที่ทำให้ดิจิทัลโนแมดตัดสินใจเลือกเข้ามาอยู่ในพื้นที่เมืองเชียงใหม่
- 1.2.3 ความสัมพันธ์ในเชิงพื้นที่ของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดกับกายภาพแวดล้อมมีลักษณะเป็นอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์

- 1.3.1 วิเคราะห์แบบแผนการเกิดขึ้นของดิจิทัลโนแมดในบริบทเมืองเชียงใหม่
- 1.3.2 สำรวจแบบแผนการใช้ชีวิตของดิจิทัลโนแมดในบริบทเมืองเชียงใหม่
 - 1.3.2.1 จำแนกประเภทของลักษณะของดิจิทัลโนแมดปัจจุบันในบริบทเมืองเชียงใหม่
 - 1.3.2.2 ระบุความสัมพันธ์เชิงพื้นที่ของกลุ่มดิจิทัลโนแมดกับกายภาพแวดล้อม
- 1.3.3 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของการใช้พื้นที่ของดิจิทัลโนแมดกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้อง
- 1.3.4 เสนอแนวทางการปรับตัวของเมืองเชียงใหม่ เพื่อรองรับผลประโยชน์ที่เกิดจากการเข้ามาของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.4.1 เพื่อทำความเข้าใจกลุ่มคนยุคดิจิทัลในปัจจุบันว่ามีลักษณะเป็นอย่างไร และมีปฏิสัมพันธ์เชิงพื้นที่ในมิติใดบ้าง แล้วส่งผลต่อสถาปัตยกรรมอย่างไร
 - 1.4.1.1 เป็นแนวทางให้สถาปนิก และวิชาชีพสถาปัตยกรรมในการออกแบบกายภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับกลุ่มคน
- 1.4.2 ผู้ประกอบการภาคเอกชนในพื้นที่สามารถนำข้อมูลงานวิจัยไปปรับใช้ และสร้างโมเดลธุรกิจเพื่อรองรับกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด
- 1.4.3 หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องสามารถนำข้อมูลงานวิจัยไปปรับใช้เพื่อสร้างแนวทางการรับมือ และจัดการกับกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดที่เหมาะสมเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อทั้งรัฐ และกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดอย่างสูงสุด

1.5 ขอบเขตของการวิจัย

ในงานวิจัยนี้มีเป้าหมายที่จะสำรวจแบบแผนการใช้ชีวิตของดิจิทัลโนแมดในบริษัท เชียงใหม่โดยขอบเขตงานวิจัยมี ดังนี้

1.5.1 ขอบเขตการได้มาของข้อมูล

1.5.1.1 แนวคิดและทฤษฎีแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดที่มีความน่าเชื่อถือตลอดจน แนวคิดและทฤษฎี ที่ได้จากหนังสือ บทความวารสาร งานวิจัย สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เฉพาะที่มีการเผยแพร่

1.5.2 ขอบเขตด้านพื้นที่ศึกษา

1.5.2.1 อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

1.5.3 ขอบเขตด้านประชากร

1.5.3.1 กลุ่มดิจิทัลโนแมดที่อาศัยในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

1.5.3.2 กลุ่มผู้ประกอบการเอกชน ที่ทำธุรกิจเกี่ยวข้องกับพื้นที่ที่กลุ่มคนดิจิทัลโนแมดใช้งานในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่

1.6 ขั้นตอนการวิจัย

การดำเนินการวิจัยมีทั้งหมด 4 ขั้นตอน ดังนี้

1.6.1 ศึกษาแนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนนโยบาย มาตรการ และข้อบังคับที่สัมพันธ์กับข้อหัว

1.6.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1.6.2.1 การศึกษาพฤติกรรม ลักษณะ และประเภทของดิจิทัลโนแมดจากการสัมภาษณ์กลุ่มบุคคลดังกล่าวโดยตรง

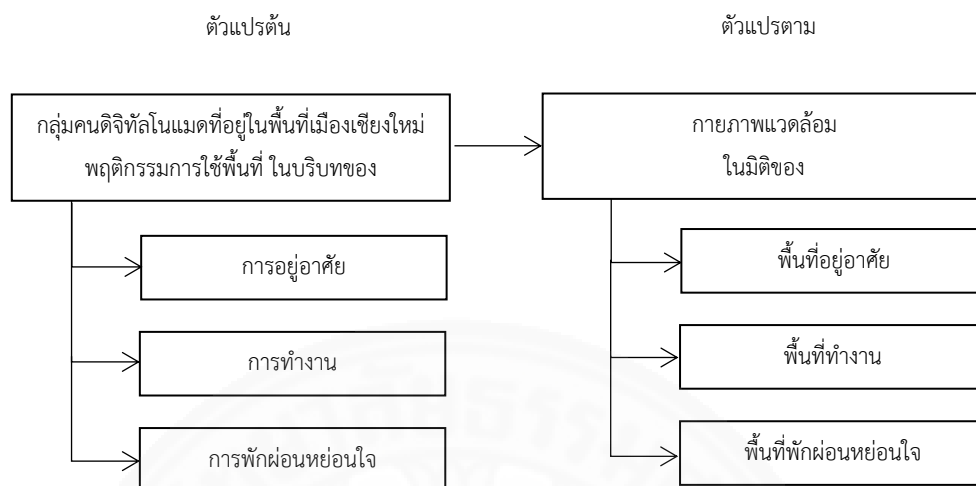
1.6.2.2 การศึกษาปฏิสัมพันธ์เชิงพื้นที่ของดิจิทัลโนแมดกับกายภาพแวดล้อมจากการสำรวจกายภาพแวดล้อมที่ดิจิทัลโนแมดใช้งาน

1.6.2.3 การศึกษาการเปลี่ยนแปลง ผลจากการเข้ามาในพื้นที่ของดิจิทัลโนแมดจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างผู้ประกอบการเอกชนในพื้นที่ ที่ประกอบธุรกิจเกี่ยวข้องกับกลุ่มดิจิทัลโนแมด

1.6.3 วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์และการสำรวจรวมไปถึงข้อมูลทุติภูมิที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าเบื้องต้น

1.6.4 สรุปข้อมูลและนำเสนอข้อมูล

1.7 กรอบตัวแปรในงานวิจัย



กลุ่มคนดิจิทัลโนแมดที่อยู่ในพื้นที่เมืองเชียงใหม่จะส่งผลต่อกายภาพแวดล้อมอย่างไร

1.8 นิยามศัพท์

1.8.1 ดิจิทัลโนแมด (Digital Nomad) หมายถึง บุคคลที่ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในการปฏิบัติหน้าที่การงาน และดำเนินชีวิตในลักษณะคนเร่ร่อน สัญลักษณ์ของวิถีชีวิตใหม่ที่ผู้คนได้รับอิสรภาพ จากข้อจำกัดทางด้านเวลาและสถานที่

1.8.2 พฤติกรรมการใช้พื้นที่ (Spatial Behavior) หมายถึง พฤติกรรมการอยู่อาศัย การทำงานและการพักผ่อนหย่อนใจในกายภาพแวดล้อม

1.8.3 กายภาพแวดล้อม (Physical Environment) หมายถึงพื้นที่ที่ถูกใช้งานโดยกลุ่มคนเพื่อดำเนินชีวิตที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของกลุ่มคนเหล่านั้น

บทที่ 2

วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

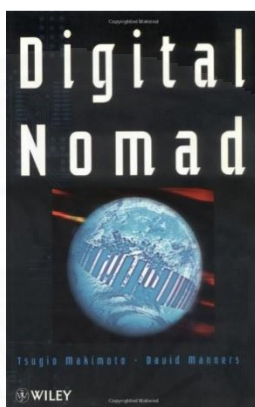
ในงานวิจัยนี้การศึกษาแนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการให้คำนิยามความหมาย และการวิเคราะห์ประเด็นที่จะนำไปสู่เรื่องแผนการใช้ชีวิตของดิจิทัลโนแมดกับความสัมพันธ์เชิงพื้นที่สามารถแบ่งเนื้อหาออกเป็นประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

- 2.1 แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับดิจิทัลโนแมด
 - 2.1.1 แนวคิดดิจิทัลโนแมด (Digital Nomad)
 - 2.1.2 แนวคิดเจเนอเรชัน วาย (Generation Y)
 - 2.1.3 กระบวนทัศน์ Live Work Play
- 2.2 แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมเชิงพื้นที่
 - 2.2.1 การเลือกพื้นที่
- 2.3 แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับกายภาพแวดล้อม
 - 2.3.1 พื้นที่อยู่อาศัย
 - 2.3.2 พื้นที่ทำงาน
 - 2.3.3 พื้นที่พักผ่อนหย่อนใจ
- 2.4 แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดขึ้นจากดิจิทัลโนแมดและพื้นที่
 - 2.4.1 การท่องเที่ยวและเศรษฐกิจ
 - 2.4.2 สังคม
 - 2.4.3 การประกอบอาชีพ
 - 2.4.4 ภาครัฐ

2.1 แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับดิจิทัลโนแมด

2.1.1 แนวคิดดิจิทัลโนแมด (Digital Nomad)

คำว่า “Digital Nomad” ที่แปลเป็นไทยว่า คนเร่ร่อนดิจิทัล เกิดจากการประกอบกันของคำ 2 คำนั่นคือ คำว่า “ดิจิทัล”(Digital) แปลว่าเกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยี และ “เร่ร่อน”(Nomad) ซึ่งเป็นคำเรียกกลุ่มบุคคล หรือชนเผ่าที่มีการตั้งถิ่นฐานแบบไม่ถาวร มีลักษณะการโยกย้ายจากที่หนึ่งไปยังสถานที่หนึ่ง



ภาพที่ 2.1 หนังสือ Digital Nomad โดย Tsugio Makimoto และ David Manners. จาก <https://www.amazon.com/Digital-Nomad-Tsugio-Makimoto/dp/0471974994>, 2559.

ดิจิทัลโนแมด (Digital Nomad) ปรากฏครั้งแรกในหนังสือของ Tsugio Makimoto และ David Manners ในปี ค.ศ.1997 ใช้เรียกกลุ่มบุคคลที่มีรูปแบบการดำรงชีวิตและการทำงานที่มีเอกลักษณ์ผันตามโลกาภิวัตน์ โดยมีปัจจัยด้านความก้าวหน้าของอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ระบบดิจิทัล และเครือข่ายการสื่อสารความเร็วสูงระยะไกล หรืออินเทอร์เน็ต (Makimoto, 2013) และดำเนินชีวิตในลักษณะเร่ร่อน อิสระจากข้อจำกัดทางด้านสถานที่

นอกจากนั้น Tsugio Makimoto ขยายความเรื่องความก้าวหน้าของอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ไว้ว่า เมื่อ “แนวโน้มวิวัฒนาการของอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ทุกอย่างเริ่มมีขนาดเล็กลง และฉลาดขึ้น ในอดีตอุปกรณ์เหล่านี้ถูกแยกออกจากกันเป็น 3 หมวดหลัก คือ คอมพิวเตอร์ (Computer) ผู้บริโภค (Consumer) และการสื่อสาร (Communication) ซึ่งเรียกรวมกันว่า ผลิตภัณฑ์สำหรับผู้บริโภคแบบดิจิทัล(Digital Consumer Products) มีการแยกขอบเขตอย่างชัดเจน โดยถูกพัฒนารวมตัวกันเป็นอุปกรณ์เพียงชิ้นเดียวที่สามารถประกอบกิจกรรมตอบสนองทั้ง 3 หมวดหมู่ได้อย่างอัจฉริยะ และขนาดที่สามารถพกพาได้สะดวก(Portable)” วิวัฒนาการดังกล่าวทำ

ให้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ใช้งานได้ในทุก 3 มิติการใช้งานภายในเครื่องเดียว ส่งผลให้ผู้ใช้สามารถประกอบกิจกรรมเกี่ยวกับเทคโนโลยีได้ง่ายและสะดวกกว่าในอดีต



Fig. 3 Market convergence driven by digitalization of information and CMOS innovation

ภาพที่ 2.2 วิวัฒนาการของอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์. จาก *The Age of the Digital Nomad-Impact of CMOS Innovation* by Tsugio Makimoto (2013), ปรับปรุงโดยผู้วิจัย, 2563.

ต่อมาปี ค.ศ. 2014 ได้มีการเขียนบทความ “วิธีการที่จะประสบความสำเร็จในการเป็นดิจิทัลโนแมด”(How to Succeed at becoming a Digital Nomad) ให้คำแนะนำการใช้ชีวิต ในบทความมีการให้ความหมายของดิจิทัลโนแมดไว้ว่า คือ “บุคคลที่ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในการปฏิบัติหน้าที่การทำงาน และดำเนินชีวิตในลักษณะคนเร่ร่อน”(Tanya Mohn, 2014)

ในปี 2015 Anna Hart เขียนบทความเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับการใช้ชีวิตแบบดิจิทัลโนแมด “การใช้ชีวิตและทำงานในสวรรค์: การเพิ่มขึ้นของ เร่ร่อนดิจิทัล” (*Living and working in paradise: the rise of the 'digital nomad'*) ตีพิมพ์ใน The Telegraph เล่าเรื่องราวบริบทเกี่ยวกับชาวตะวันตกที่ค้นหาประสบการณ์แปลกใหม่ในหมู่เกาะเขตร้อนประสบความสำเร็จในการดำรงชีพแบบปัจจัยขั้นพื้นฐานของคนเร่ร่อน และสามารถประกอบอาชีพแบบอิสระเพื่อหาเลี้ยงชีพโดยใช้แล็ปท็อป (Laptop) และอินเทอร์เน็ต (Internet) กล่าวถึงลักษณะของดิจิทัลโนแมดไว้ว่า ทำงานดิจิทัล (Digital Work) อยู่ในสถานที่ทำงานที่เป็นอิสระ (Location Independence) และพวกเขาเหล่านั้น (ผู้ที่เป็นดิจิทัลโนแมด) กระหายที่จะแสวงหาการสำรวจ (สิ่งใหม่) (Pursuit of exploring) Anna Hart ได้กล่าวว่า “การออกเดินทางในขณะที่ยังหาเลี้ยงชีพได้ยังคงเป็นความทะเยอทะยานสูงสุดสำหรับ คนยุคมิลเลนเนียล (Millennials) อย่างฉับ” โดยมีการอ้างอิงรูปแบบวิถีชีวิตแบบดิจิทัลโนแมดเทียบกับกลุ่มคนยุคมิลเลนเนียล (Millennials) ว่ามีความคล้ายคลึงกันในพฤติกรรมการใช้ชีวิตและรูปแบบการทำงาน

จากการสืบค้นข้อมูลพบว่าการให้ความหมายของกลุ่มคนเหล่านี้ในทิศทางเดียวกัน จึงสรุปได้ว่ากลุ่มคน “ดิจิทัลโนแมด” คือ กลุ่มคนที่ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในการปฏิบัติหน้าที่การทำงาน และดำเนินชีวิตในลักษณะคนเร่ร่อน สัญลักษณ์ของวิถีชีวิตใหม่ที่ผู้คนได้รับอิสรภาพ จากข้อจำกัดทางด้านเวลาและสถานที่

2.1.2 แนวคิดเจเนอเรชัน วาย (Generation Y)

เจเนอเรชัน (Generation) หมายถึง กลุ่มที่ระบุหรือจำแนก ปีเกิด ช่วงอายุ สถานที่ และเหตุการณ์สำคัญที่ส่งผลในช่วงชีวิตนั้น ๆ จนไปถึงการแบ่งปันประสบการณ์ที่มีอิทธิพลต่อความคิด ค่านิยม พฤติกรรม และการตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมทางสังคมที่อยู่ในช่วงยุคใกล้เคียงกัน (Tolbize, 2008)

จากแหล่งที่ 2 Mannheim นั้นได้ให้ความหมายหรือคำจำกัดความ ของคำว่า เจเนอเรชัน (โดยแยกความแตกต่างของแต่ละเจเนอเรชันในระยะยาวด้วยตัวแปรต่าง ๆ อาทิเช่น ครอบครัวและความสัมพันธ์ทางสายเลือด) ว่าเป็นกลุ่มคนที่มีอายุใกล้เคียงกัน มีประสบการณ์หรือเหตุการณ์คล้ายๆกัน ณ ช่วงเวลานั้น ๆ

โดยสรุปแล้ว ทั้งนักสังคมวิทยา และนักวิชาการ ต่างก็ได้ให้ความหมายของเจเนอเรชัน ไว้คล้ายคลึงกันว่า หมายถึง กลุ่มคนที่เกิดรุ่นราวคราวเดียวกัน เจริญเติบโตขึ้นมาโดยได้รับประสบการณ์จากสภาพแวดล้อมทางสังคมที่คล้ายคลึงกัน ทำให้มีแนวคิด ทักษะคิด ค่านิยม พฤติกรรม และรูปแบบในการดำเนินชีวิตที่เหมือนกัน โดยมีคำสำคัญ (Keyword) ดังต่อไปนี้

ช่วงอายุ	ทัศนคติ
ประสบการณ์	ค่านิยม
แนวคิด	พฤติกรรม/การแสดงออก

จากรายงานการวิเคราะห์พฤติกรรมและเทรนของ Thailand Creative & Design Center (TCDC) และสถาบันวิจัยประชากรและสังคมศาสตร์ ในปัจจุบันเจนเนอเรชันสามารถจำแนกได้ 5 กลุ่มดังนี้

ตารางที่ 2.1

ตารางเปรียบเทียบเจนเนอเรชันหลักในปัจจุบัน

เจนเนอเรชัน	ช่วงปีเกิด (ค.ศ.)	เหตุการณ์สำคัญที่ส่งผลต่อเจนเนอเรชัน	คุณลักษณะ นิัย
Silent Generation	1925 - 1945	- เศรษฐกิจโลกตกต่ำ - สงครามโลกครั้งที่ 2	- ชอบความเป็นระเบียบแบบแผน ไม่ชอบความเสี่ยง อนุรักษ์นิยม
Baby Boomers	1946 - 1967	- สงครามโลกครั้งที่ 2 สิ้นสุดลง - เข้าสู่ยุคฟื้นฟูสังคมเศรษฐกิจ - เพิ่มจำนวนประชากรทดแทนจากสงคราม	- พุ่มเทชีวิตให้กับการทำงาน สู้งาน อดทน ชอบงานที่มีความมั่นคง - มีความภักดีต่อองค์กร - ให้ความสำคัญกับการทำหน้าที่พลเมือง
Generation X	1968 - 1976	- เศรษฐกิจของโลกเริ่มมั่งคั่ง - ความเท่าเทียมของเพศ - วัฒนธรรมสมัยใหม่เริ่มเฟื่องฟู	- ไม่ชอบความเป็นทางการ ให้ความสำคัญกับสมดุลชีวิต - แต่งงานช้าลง - อยากรับผิดชอบตัวเองประกอบกิจการ ใช้ทักษะหลายแขนง - มีส่วนร่วมกับสังคมด้วยความสนใจมากกว่าหน้าที่พลเมือง
Generation Y	1980 - 2000	- ช่วงเปลี่ยนผ่านจาก Analog สู่ Digital - ยุคก้าวกระโดดทางเทคโนโลยี โดยเฉพาะอินเทอร์เน็ต	- มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถทำหลายสิ่งได้ในเวลาเดียวกัน - ค่อนข้างกับเทคโนโลยี - มุ่งมั่น แต่ไม่ค่อยมีความอดทน ทำงานเป็นทีม - ไม่ชอบเสี่ยง แสวงหาความแปลกแหวกแนว
Generation Z		- เกิดมาพร้อมกับเทคโนโลยีอย่างเต็มตัว	- วัตถุนิยม เป็นอิสระจากข้อผูกมัดทางด้านวัฒนธรรม - มีพื้นฐานการใช้ชีวิตโดยเทคโนโลยี

หมายเหตุ. จาก Strauss & Howe, 2007; รายงานสุขภาพคนไทยปี 2559 ของสถาบันวิจัยประชากรและสังคมศาสตร์; TCDC, ปรับปรุงโดยผู้วิจัย, 2563.

จากตารางที่ 2.1 พบว่า กลุ่มคนแต่ละเจนเนอเรชันมีพฤติกรรมและรูปแบบการดำเนินชีวิตที่แตกต่างกันในแต่ละเจนเนอเรชัน ส่งผลให้แนวคิดหลักในการใช้ชีวิต การให้คุณค่า และการรับรู้ในเชิงสภาพแวดล้อมกายภาพแตกต่างกันไปในแต่ละเจนเนอเรชัน ดังนี้

ตารางที่ 2.2

ตารางเปรียบเทียบการรับรู้ในเชิงสภาพแวดล้อมกายภาพของแต่ละเจนเนอเรชัน

เจนเนอเรชัน	แนวคิดหลัก	การให้คุณค่า	พื้นที่สัมพันธ์
Silent Generation	Life by Majority	- ภาระหน้าที่ต่อสังคมส่วนรวม	พื้นที่ที่ถูกกำหนดตามบทบาทหน้าที่
Baby Boomers	Prosperity of Life	- การงาน สร้างความมั่นคง - ครอบครัว	พื้นที่ที่สัมพันธ์ต่อการประกอบอาชีพ พื้นที่พักอาศัย
Generation X	Knowledge is Power Quality of Life	- ความรู้ความสามารถ - คุณภาพชีวิต	พื้นที่การสื่อสารสังคม พื้นที่ส่งเสริมคุณภาพชีวิต
Generation Y	Freedom of Life LIVE WORK PLAY Work-Life Balance	- ยึดตัวเองเป็นหลัก - อิสระจากยึดโยง - เทคโนโลยี	พื้นที่ตอบสนองการใช้งานที่ยืดหยุ่น พื้นที่ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคม พื้นที่สัมพันธ์กับเทคโนโลยี
Generation Z	Technology is Life	- เทคโนโลยี	พื้นที่ตอบสนองต่อการ ใช้ทักษะในหลายแขนงที่สัมพันธ์ กับเทคโนโลยี

หมายเหตุ. จาก TCDC, ปรับปรุงโดยผู้วิจัย, 2563.

จากตารางการเปรียบเทียบคุณลักษณะและการรับรู้สภาพแวดล้อมกายภาพพบว่า เจนเนอเรชัน วาย คุณลักษณะนิสัยที่ตอบรับกับกระแสการทำงานและการใช้ชีวิตรูปแบบใหม่ และสัมพันธ์กับเทคโนโลยี มีความต้องการที่จะเป็นอิสระต่อข้อจำกัดต่าง ๆ ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด

2.1.3 กระบวนทัศน์ Live Work Play

จากสถิติข้อมูลพบว่า 92% ของมิลเลนเนียล (Millennials) หรือเจนเนอเรชัน วาย (Generation Y) ระบุว่าให้ความสำคัญในประเด็นของความยืดหยุ่น (Flexibility) ในการทำงานเป็นอันดับ 1 (Deloitte, 2013) และ 46% มีความต้องการที่จะเริ่มต้นธุรกิจเป็นของตนเองภายใน 5 ปี (นับจากเริ่มทำงาน) เมื่อทำการเปรียบเทียบกับข้อมูลการวิเคราะห์พฤติกรรมการทำงานของคนดิจิทัลโนแมดพบว่า 59% มีความต้องการความยืดหยุ่นในการทำงาน และสถานที่ทำงานเป็นหลัก ซึ่งมีแนวโน้มความต้องการไปในทิศทางเดียวกัน

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่ากลุ่มคนดิจิทัลโนแมดเกิดในช่วง ค.ศ. 1980-2000 มีลักษณะคล่องแคล่วในด้านเทคโนโลยี เป็นอิสระต่อการใช้ชีวิต และจัดลำดับความสำคัญเกี่ยวกับสมดุลของชีวิตการทำงาน (Work-life Balance) ซึ่งตรงกับลักษณะของกลุ่มคนเจนเนอเรชัน วาย (Generation Y) (TCDC, 2017) ดังนั้นจึงได้หยิบยกกระบวนทัศน์ของเจนเนอเรชันวายในมิติของ Live Work Play เป็นหน่วยการวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้พื้นที่และกายภาพแวดล้อม (CBRE, 2016; Chulerk, 2019) สามารถแบ่งได้ 3 มิติ คือ

- (1) การอยู่อาศัย (Live)
- (2) การทำงาน (Work)
- (3) การพักผ่อนหย่อนใจ (Play)

2.1.3.1 การอยู่อาศัย (Live)

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและรายงานของ Thai Health (2016) มีการอธิบายถึงการอยู่อาศัยของคนเจนเนเรชัน วาย ไว้ว่า “เนื่องจากคนในเจนเนอเรชัน วาย (Generation Y) มีความเป็นอิสระของการอยู่อาศัยและการทำงานเจนเนอเรชันวายจึงมีความยืดหยุ่นและร่อนในการเลือกที่อยู่อาศัย” จากข้อมูลโดยสามารถจำแนกถึงลักษณะพื้นที่เพื่อรองรับการอยู่อาศัย เบื้องต้นได้ดังนี้

- ชั่วคราว ไม่ถาวร
- สามารถยืดหยุ่น ปรับเปลี่ยนได้
- ตอบรับกับพื้นที่แวดล้อม ณ ช่วงขณะนั้น

2.1.3.2 การทำงาน (Work)

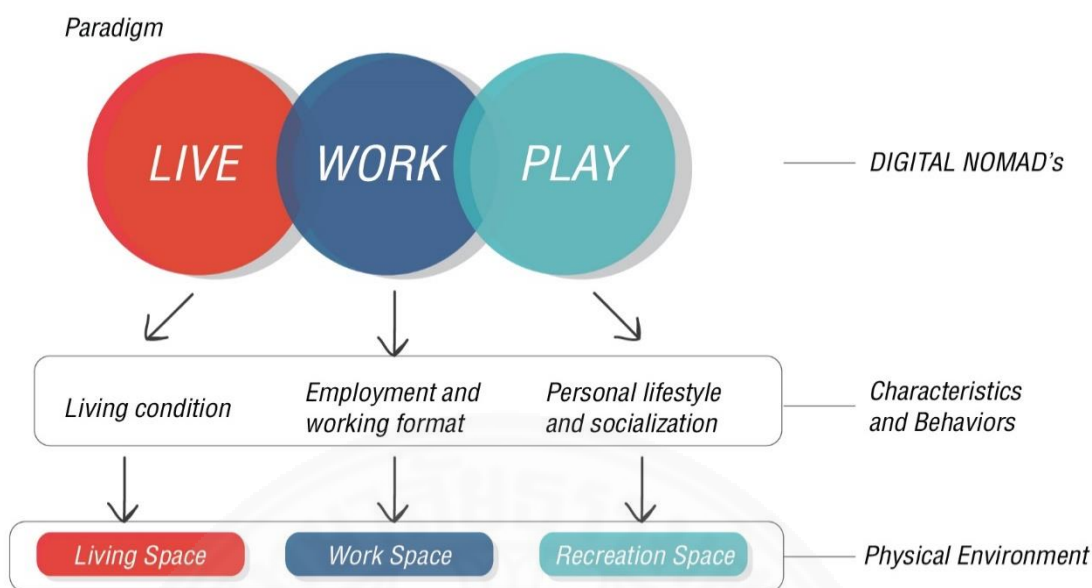
มีการทำงานในลักษณะที่ลักษณะคล่องแคล่วในด้านเทคโนโลยี และสามารถจัดสมดุลของชีวิตการทำงาน (Work-Life Balance) รวมการทำงานร่วมกับผู้อื่น จากข้อมูลโดยสามารถจำแนกถึงลักษณะพื้นที่เพื่อรองรับการทำงาน เบื้องต้นได้ดังนี้

- ส่งเสริมให้เกิดปฏิสัมพันธ์ทางการทำงานแบบกลุ่ม
- ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์
- สัมพันธ์กับเทคโนโลยี

2.1.3.3 การพักผ่อนหย่อนใจ (Play)

กลุ่มคนเจนเนอเรชัน วาย เลือกทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นเพื่อเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์และแสวงหาการท่องเที่ยวรวมถึงการเรียนรู้สิ่งใหม่เป็นการเสริมสร้างประสบการณ์ จากข้อมูลโดยสามารถจำแนกถึงลักษณะพื้นที่เพื่อรองรับการพักผ่อนหย่อนใจ เบื้องต้นได้ดังนี้

- ส่งเสริมให้เกิดปฏิสัมพันธ์ทางการสังคม
- มีการเชื่อมต่อกับธรรมชาติ
- สัมพันธ์พื้นที่แวดล้อม ณ ช่วงขณะนั้น



ภาพที่ 2.3 กรอบแนวคิดกายภาพแวดล้อมของดิจิทัลแมด ในมิติ Live Work Play. โดยผู้วิจัย, 2562.

2.1.3.1 การเรียนรู้ (Learn)

นอกจากกระบวนการทัศน์ของ Generation Y ในมิติของ 'Live, Work and Play' พบว่าลักษณะพฤติกรรมอีกประการที่มีความสัมพันธ์ และสอดคล้องโดยตรงกับกลุ่มคนในยุคดิจิทัล หรือกลุ่มคน Generation Y ที่เราพิจารณานั้นคือ พฤติกรรมแสวงหาการเรียนรู้ (Learn)

หนังสือ Digital Culture โดย Chaelie Gere มุ่งประเด็นไปที่วัฒนธรรมดิจิทัล ผลพวงจากวิวัฒนาการทางเทคโนโลยีส่งผลต่อมนุษย์ในด้านการใช้ชีวิตและการทำงาน ใจความสำคัญมีการกล่าวถึงการเกิดขึ้นของกลุ่มคนที่รูปแบบการใช้ชีวิตเปลี่ยนแปลงไป พวกเขามีชีวิตที่ผูกติดการใช้เทคโนโลยี แต่เทคโนโลยีให้อำนาจในการใช้ชีวิตที่เป็นอิสระจากการยึดโยงเชิงพื้นที่ ซึ่งตรงกับคุณลักษณะของดิจิทัลโนแมด โดยพฤติกรรมอันพึงมีของกลุ่มคนเหล่านี้คือ การเปิดรับ และเรียนรู้ (Chaelie Gere, 2008)

จากแหล่งข้อมูลที่ 2 มีการกล่าวถึงทักษะการทำงานในยุคดิจิทัลว่า การทำงานและการใช้ชีวิตของกลุ่มคนยุคดิจิทัล และดิจิทัลโนแมด มีความสัมพันธ์กับการใช้เทคโนโลยี ทำให้ “คน” ต้องมีการปรับตัวให้ตอบ

รับกับพลวัตของเทคโนโลยี พฤติกรรมที่กลุ่มคนยุคดิจิทัลควรมีคือ การแสวงหาความรู้ และการเปิดรับต่อการเปลี่ยนแปลง ถูกกล่าวถึงในทักษะที่คนทำงานต้องมีในยุคดิจิทัล โดยกลุ่มปรึกษาด้านการพัฒนาบุคลากรและนักจิตวิทยา ในยุคดิจิทัลการทำงานจะสัมพันธ์กับระบบการใช้เทคโนโลยี คอมพิวเตอร์และหุ่นยนต์มาช่วยอำนวยความสะดวก หรือแม้แต่ทดแทนแรงงานของคน ขณะเดียวกันการเรียนรู้จากระบบที่มีการวางแผนในรูปแบบเก่าอาจไม่สามารถผลิตบุคลากรที่จะสามารถทำงานกับระบบเทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นการที่จะประสบความสำเร็จให้ทันตามพลวัตของเทคโนโลยี คนจำเป็นต้องปรับตัวและเรียนรู้ใหม่ ซึ่งทักษะที่ใช้เพื่อความก้าวหน้าในอดีต กับปัจจุบันจะต่างกัน โดยมีการกล่าวถึง ทักษะที่คนทำงานต้องมีในยุคดิจิทัลใน 4 ประเด็น คือ

1. ทักษะการปรับตัว

มีการวิเคราะห์ว่าตามกฎของมัวร์ (Moor's Law) วิถีชีวิตของมนุษย์จะเปลี่ยนแปลงไปตามประสิทธิภาพของเทคโนโลยี ดังนั้นจากพลวัตของเทคโนโลยีทำให้มนุษย์ต้องเปลี่ยนแปลงตนเอง

2. ทักษะการเรียนรู้ให้เร็ว

การเรียนรู้ไม่เพียงแต่เป็นการรับข้อมูล แต่รวมถึงการเรียนรู้การรับประสบการณ์ เพราะจะส่งผลต่อพฤติกรรมที่จะแสดงออกในการทำงาน และระหว่างมีปฏิสัมพันธ์ต่อสังคม

3. ทักษะการใช้เทคโนโลยี

การเรียนรู้การใช้เทคโนโลยีเป็นกระบวนการที่ไม่มีวันสิ้นสุด เนื่องจากวิวัฒนาการทางเทคโนโลยีทำให้เทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาตามกาลเวลา

4. ความฉลาดทางอารมณ์

ความฉลาดทาง (Emotional Intelligence) หรือ EQ เป็นหนึ่งในชุด soft skills ที่จำเป็นต่อการทำงานในยุคดิจิทัล เนื่องจากความก้าวหน้าของระบบโทรคมนาคมทำให้การติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลหรือกลุ่มสังคมมีความสะดวก ดังนั้นการส่งสาร รับสารต้องใช้ความฉลาดทางอารมณ์เป็นตัวควบคุม

(พิชาวีร์ เมฆขยาย, 2561)

นอกจากนั้นมีการกล่าวถึงการสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับ
คนยุคดิจิทัลในหนังสือ DigilLearn is Now ในปี 2560

“การดำเนินชีวิตกับดิจิทัลเทคโนโลยีจำเป็นต้องมีการเรียนรู้และเปิดรับ
เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีมีระดับความเร็วในการพัฒนา
มากกว่าการพัฒนาศักยภาพของมนุษย์ เพราะฉะนั้นรูปแบบการเรียนรู้
จึงต้องเป็นลักษณะที่รวมสองโลกไว้ด้วยกันและดึงให้เกิดประโยชน์มาก
ที่สุด คือโลกที่เป็นกายภาพ (Physical) และโลกที่ไม่สามารถจับต้องได้
เรียกว่าไซเบอร์สเปซ (Cyberspace)” (ยีน ภู่วรรณ, 2558)

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่ากลุ่มคนดิจิทัลโนแมดเกิดในช่วง ค.ศ. 1980-2000
มีลักษณะคล่องแคล่วในด้านเทคโนโลยี เป็นอิสระต่อการใช้ชีวิต และจัดลำดับความสำคัญเกี่ยวกับ
สมดุลของชีวิตการทำงาน (Work-life Balance) ซึ่งตรงกับลักษณะของกลุ่มคนเจนเนอเรชั่น ซึ่ง
กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นสำหรับกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด สามารถเกิดขึ้นได้กับ 3 ช่วงของกระบวนการ
ทัศน์ของ Genneration Y ในทั้ง 3 มิติของ

- การอยู่อาศัย สัมพันธ์ต่อการเรียนรู้ในเชิงการใช้ชีวิต
- การทำงาน สัมพันธ์ต่อการเรียนรู้ในเชิงการทำงาน และการสร้างความรู้
- การพักผ่อน สัมพันธ์ต่อการเรียนรู้ในเชิงการให้คุณค่าแก่ตนเอง และ
แวดล้อมสังคมโดยรอบ และการเข้าใจโลก

2.2 แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมเชิงพื้นที่

2.2.1 ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมกายภาพ

ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมกายภาพ (Man and Physical
Environment Relationship) มนุษย์กับสภาพแวดล้อมกายภาพย่อมมีส่วนในการกำหนดสภาพทาง
พฤติกรรม อาจสนับสนุนหรือเป็นอุปสรรคต่อการเกิดพฤติกรรม ความสัมพันธ์ต่อกันใน 2 ทิศทาง
(Two-way Interrelation) ได้แก่

1. ปัจจัยด้านมนุษย์ต่อพฤติกรรม (Human Factors) กล่าวคือตัวของมนุษย์
มีส่วนทำให้เกิดพฤติกรรม ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 4 ปัจจัยย่อย คือ
 - ปัจจัยทางด้านสรีรวิทยา (Physiological Factors)
เกี่ยวกับความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ ระบบสั่งการอัตโนมัติของ
ร่างกายเกี่ยวกับระบบสั่งการประสาทสัมผัส หรือความคิด รู้สึก รับรู้
เรียนรู้

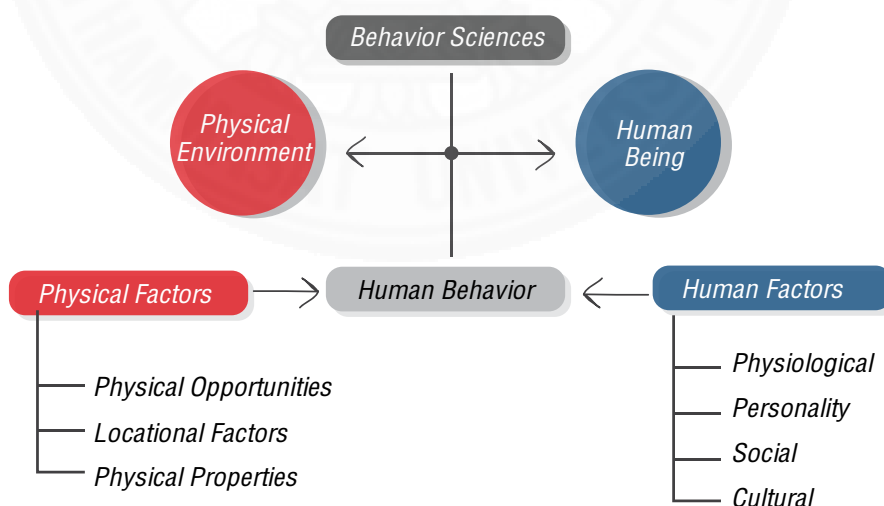
- ปัจจัยทางด้านบุคลิกภาพ (Personality Factors)
เกี่ยวกับลักษณะเฉพาะตัวของบุคคลนั้น ๆ บางส่วนเกิดจากการเรียนรู้ บางส่วนมีแต่กำเนิด
- ปัจจัยทางด้านสังคม (Social Factors)
เกิดจากบุคคลทุกคนมีหน้าที่ตามสถานภาพทางสังคม (Social Status) ส่งผลให้มนุษย์เกิดพฤติกรรมดังกล่าวต่อสถานภาพทางสังคมนั้น
- ปัจจัยทางด้านวัฒนธรรม (Cultural Factors)
แบบแผนในการดำเนินชีวิต บางส่วนอาจถูกกำหนดโดยศาสนา วัฒนธรรม หรือความเชื่อ ย่อมมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมมนุษย์

2. ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมกายภาพต่อพฤติกรรม (Physical Factors)

สามารถแบ่งได้ 3 ประการดังนี้

- โอกาสของสภาพแวดล้อมกายภาพ
- ตำแหน่งขององค์ประกอบสภาพแวดล้อมกายภาพ
- คุณสมบัติต่าง ๆ ของสภาพแวดล้อมกายภาพ

โดยสามารถแสดงเป็นแผนผังความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสภาพแวดล้อมกายภาพ และพฤติกรรมได้ดังนี้



ภาพที่ 2.4 กรอบแนวคิดความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมกายภาพ และพฤติกรรม.
จาก จิตวิทยาการสร้างสภาพแวดล้อม: มूलฐานการสร้างสรรค์และจัดการสภาพแวดล้อมน่าอยู่อาศัย,
โดย วิมลสิทธิ์ ทรายางกูร, ปรับปรุงโดยผู้วิจัย, 2562.

เมื่อพิจารณาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมมนุษย์กับสภาพแวดล้อมกายภาพ พบว่าระหว่างมนุษย์ สภาพแวดล้อมกายภาพ และพฤติกรรมมีความสัมพันธ์กันและส่งผลต่อกัน โดยสามารถอธิบายได้ว่า จากการสรุปพฤติกรรม และคุณลักษณะของดิจิทัลโนแมด (Characteristics) (หัวข้อ 2.1) ที่มีการออกเดินทางจากสถานที่หนึ่งยังสถานที่หนึ่ง โดยมีการเลือกจุดหมายปลายทางไปอย่างชัดเจน พบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อดิจิทัลโนแมด (Digital Nomad) ในการตัดสินใจเลือกเข้ามาอยู่ในพื้นที่ที่สามารถแบ่งได้ 2 มิติ คือ

(1) ปัจจัยภายใน

- ความต้องการที่เป็นอิสระจากสถานที่ (ทำงาน)
- ความต้องการที่จะพบเจอสถานที่อื่นนอกเหนือจากสถานที่อยู่อาศัยเดิม
- ความต้องการที่จะสร้างปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มสังคมอื่น

(2) ปัจจัยภายนอก

- เงื่อนไข และลักษณะทางกายภาพของสถานที่จุดหมายปลายทางของการเดินทาง แบ่งได้เป็น 2 ประเด็น คือ

(2.1) เมือง

- กายภาพของเมือง
- เงื่อนไขของเมือง
- สภาพสังคม

(2.2) สถานที่ทำงาน

- กายภาพของสถานที่ทำงาน
- เงื่อนไขของสถานที่ทำงาน
- สภาพสังคมของสถานที่ทำงาน

2.2.2 การเลือกพื้นที่

รูปแบบการดำเนินชีวิตของคนเร่ร่อนในอดีต (Nomad) เขาขับเคลื่อนจากการเดินทางเป็นหลัก แล้วมีการโยกย้ายถิ่นฐานจากสถานที่หนึ่งไปยังที่หนึ่ง โดยไม่มีการตั้งรกรากอย่างถาวร หลังจากที่เขาได้มีการเดินทางไปยังจุดหมายปลายทางอื่น พวกเขาจะหาสถานที่เพื่อตั้งหลักในบริเวณนั้นเป็นระยะเวลาโดยประมาณ 6 เดือน (Mouratidis, 2018; Thompson, 2018)

เมื่อทำการตั้งหลักปักฐานกับสถานที่หนึ่งแล้ว กลุ่มคนเร่ร่อนจะเริ่มใช้ชีวิตตามวงจรการดำเนินชีวิตประจำวัน จากที่พักอาศัยไปยังสถานที่ที่พวกเขาคาดว่าเหมาะสมแก่การทำงาน และเมื่อเสร็จกิจวัตรแล้วก็สามารถพักผ่อนในบริเวณใกล้เคียงได้ และการตั้งถิ่นฐานของคนเร่ร่อนแต่

ละครอบครัวจะมีการตั้งกระโจม(yurt/ger) ในบริเวณใกล้เคียงกัน สามารถเดินเชื่อมต่อกันได้เพื่อพบปะสังสรรค์กันระหว่างครอบครัว (Kawagishi, Sugimoto, Kitano, Gonchigbat, Hirota, 2009

โดยสามารถจำแนกกายภาพแวดล้อมออกเป็น 3 ประเด็น โดยใช้เกณฑ์การแบ่งจากปฏิสัมพันธ์ของกิจกรรมประจำวันกับพื้นที่ของคนเร่ร่อนที่ใช้งานในวงจรชีวิตหนึ่งวัน ซึ่งได้แก่

- (1) พื้นที่ทำงาน
- (2) พื้นที่อยู่อาศัย
- (3) พื้นที่สังคม

2.2.2.1 การตั้งถิ่นฐาน

การเลือกพื้นที่ของคน ในอดีตเป็นหนึ่งในประเด็นของการเลือกที่ตั้งถิ่นฐาน โดยมีการกล่าวถึงทฤษฎีการตั้งถิ่นฐานว่า การตั้งถิ่นฐาน (Settlement) เป็นปรากฏการณ์ทางภูมิวัฒนธรรม (Cultural Landscape) เป็นการจัดการตั้งพื้นที่เพื่อเป็นแหล่งที่อยู่อาศัย และเพื่อประกอบอาชีพ (ทำมาหากิน) ซึ่งภูมิภาคถิ่นฐานเกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมเกิดเป็นระบบการตั้งถิ่นฐานพื้นที่ขึ้น โดยประกอบด้วย 5 องค์ประกอบคือ

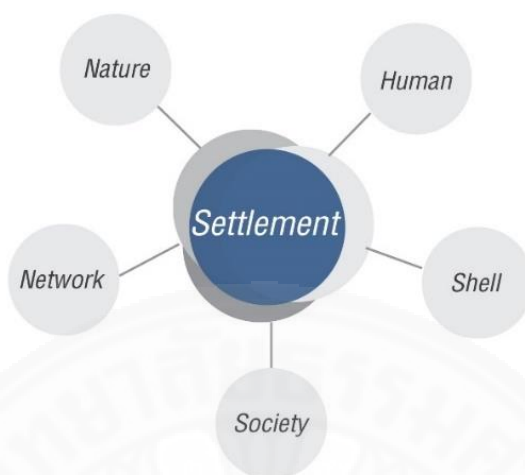
1. มนุษย์
2. ธรรมชาติ
3. ที่อยู่อาศัย
4. การคมนาคม
5. องค์ประกอบทางสังคม

(ไพฑูริย์ ปิยะปกรณ, มปป.)

นอกจากนั้น Doxiadis ได้ให้ความหมายเรื่องการตั้งถิ่นฐานในอดีตอีกว่า เกี่ยวเนื่องกับมิติของเวลาและสถานที่ และมีความสอดคล้องกับระบบการตั้งถิ่นฐานพื้นที่ข้างต้น สามารถแบ่งองค์ประกอบพื้นฐานสำคัญ 2 ประการคือ มนุษย์และธรรมชาติ ซึ่งสามารถแยกย่อยได้เป็น 5 ประการคือ

- ธรรมชาติ (Nature)
- มนุษย์ (Human)
- โครงสร้างการอยู่อาศัย (Shell)
- สังคม (Society)

- โครงข่ายความเชื่อมโยง (Network)
(C.A.Doxiadis, 1976.)



ภาพที่ 2.5 องค์ประกอบของระบบการตั้งถิ่นฐาน. จาก *Action for Human Settlement*, โดย C.A. Doxiadis, ปรับปรุงโดยผู้วิจัย, 2562.

ลักษณะของการตั้งถิ่นฐานในอดีต มีความคล้ายกับกระบวนการแพร่กระจาย โดยจะมีฐานหลัก (Base) คือถิ่นฐานของพ่อแม่ ต่อมาจะมีการขยายออกเป็นการตั้งถิ่นฐานของรุ่นลูกในบริเวณใกล้เคียงพ่อแม่ ภายภาพที่เกิดขึ้นในพื้นที่ จะมีการกระจายตัวออกไปเรื่อย ๆ เกิดกระบวนการดังกล่าวซ้ำ ๆ และมีการเพิ่มขึ้นตามกาลเวลา (Haggett, 1965)

2.3 แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับกายภาพแวดล้อม

2.3.1 พื้นที่อยู่อาศัย

ที่พักแรม

ที่พักแรม (Accommodation) หมายถึง ที่พักสำหรับนักเดินทาง และมีการให้บริการเพื่อตอบสนองความต้องการและอำนวยความสะดวกในการใช้ชีวิตของผู้พักอาศัย มีลักษณะเป็นที่พักอาศัยแบบชั่วคราวสำหรับนักเดินทางยุคใหม่ที่นิยมได้แก่

1. Hostel คือ ที่พักอาศัยราคาประหยัด มีรูปแบบการให้บริการแบบเตียง และห้องพัก โดยให้บริการแก่นักท่องเที่ยวคนรุ่นใหม่ และหมู่นักท่องเที่ยวในรูปแบบของแบ็คแพ็คเกอร์ ปัจจัยในการเลือกที่พักประเภทนี้คือการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อยู่อาศัย

2. Bed & Breakfast คือ ลักษณะการให้บริการที่พักอาศัยพร้อมการให้บริการอาหารเช้า โดยเหมาะสำหรับผู้เดินทาง
3. Co-Living Space คือ รูปแบบพื้นที่อยู่อาศัยโดยใช้พื้นที่ร่วมกับบุคคลอื่นในส่วนของพื้นที่พักอาศัย และพื้นที่บริการส่วนของโครงการ มุ่งเน้นสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งาน ซึ่งเป็นธุรกิจให้เช่าสังหาริมทรัพย์อีกประเภทหนึ่งที่มีโอกาสขยายตัวในกรุงเทพฯ ในยุคเศรษฐกิจแบ่งปัน (shared economy) (JLL, 2561)

2.3.2 พื้นที่ทำงาน

เมื่อเทคโนโลยีส่งผลการวิถีการใช้ชีวิตของคนรุ่นใหม่ รูปแบบการทำงานที่เคยเห็นจากคนยุคเดิม ก็เริ่มจะเปลี่ยนแปลงไป สถานที่ทำงานไม่จำเป็นต้องอยู่ในสำนักงานแบบกันห้องอีกต่อไป เพราะในตอนนี้พวกเขาสามารถสร้างทางเลือกการทำงานรูปแบบใหม่ได้ด้วยตัวเอง (Design Something, 2020)

ในปี ค.ศ. 1995 เกิดแนวคิดพื้นที่ทำงาน C-based ซึ่งเป็นสถานที่ทำงานที่สามารถเปิดให้บุคคลใช้งานเข้าร่วมใช้พื้นที่ ประชุม โดยอาศัยระบบอินเทอร์เน็ตร่วมกัน ในปี ค.ศ. 1999 มีการใช้คำเรียกลักษณะการทำงานดังกล่าวว่า โคเวิร์คกิ้ง (Co-Working) โดยมีความหมายคือการแบ่งปันพื้นที่ทำงานร่วม ต่อมาในปี ค.ศ. 2005 เกิดพื้นที่ทำงานโคเวิร์คกิ้งสเปซ (Co-Working Space) แห่งแรกของโลกที่ประเทศสหรัฐอเมริกา เมืองซานฟรานซิสโก ชื่อว่า The Hat Factory

แนวคิด Co-Working Space คือการสร้างกลุ่มสังคมให้เกิดปฏิสัมพันธ์และการแลกเปลี่ยนความคิดรวมถึงการแบ่งปันพื้นที่ทำงาน ส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานร่วม รูปแบบพื้นที่ทำงานควรมีความยืดหยุ่นในการปรับใช้งานเพื่อสนับสนุนให้เกิดกิจกรรมและก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ซึ่งสอดคล้องกับรูปแบบการทำงานยุคใหม่ (Wurkon and Baramizi Lab, 2016)

2.4 แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดขึ้นจากดิจิทัลโนแมดและพื้นที่

2.4.1 การท่องเที่ยวและเศรษฐกิจ

ในช่วง 5 ปีที่ผ่านมา มีอัตราเพิ่มสูงขึ้นของการเข้ามาของกลุ่มนักท่องเที่ยวต่างชาติจำนวนมากในจังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งทำให้รายได้จากภาคการท่องเที่ยวมีอัตราเพิ่มสูงขึ้นถึง 90.1 ล้านบาท และจากสถิติของสำนักงานสถิติจังหวัดเชียงใหม่ในปี พ.ศ. 2559 พบว่ามีนักท่องเที่ยวต่างชาติเข้ามาในจังหวัดเชียงใหม่สูงถึง 9.6 ล้านคน ส่วนหนึ่งเข้ามาพำนักรถคาราวเพื่อประกอบอาชีพและท่องเที่ยว โดยกลุ่มคนเหล่านี้มีลักษณะของงานที่สามารถทำออนไลน์ ได้ถูกนิยามว่า ดิจิทัลโนแมด (Digital Nomad) (ชนินทร เพ็ญสูตร, 2561)

มีการพูดถึงประเด็นของกายภาพพื้นที่ทำงานของดิจิทัลโนแมดว่า “รูปแบบของธุรกิจแบบ Co-working Space สามารถนำไปสู่การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์จากดิจิทัลโนแมดได้” ซึ่งส่งผลให้เศรษฐกิจในพื้นที่ชุมชนมีโอกาสที่จะเติบโตขึ้น ด้วยปัจจัยการดำเนินงาน 3 ด้าน คือ

- การออกแบบที่กระตุ้นปฏิสัมพันธ์ (Inclusive Design Stimulate Interaction)
- การสร้างความเป็นชุมชน และการเปิดรับ (Sense of Community and Openness)
- กิจกรรมส่งเสริมรูปแบบการท่องเที่ยวแบบเนิบช้า (Slow Tourism Model)

(Gierlang Bhakti Putra, Fauzan Alfi Agirachman, 2016)

2.4.2 สังคม

เมื่อดิจิทัลโนแมดเข้ามายังพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่มีการรวมตัวกันเป็น เครือข่าย (Network) Digital Nomads จะมีการรวมกลุ่มกันเอง มีการจัดกิจกรรมรายสัปดาห์ ผ่านการนัดแนะใน แอปพลิเคชัน และโซเชียลมีเดีย เช่น Meetup (แพลตฟอร์มในการนัดพบของกลุ่มคนผู้มีความสนใจ เฉพาะด้าน เช่น ด้านการท่องเที่ยว ด้านเทคโนโลยี), Eventbrite (แพลตฟอร์ม ในการจองอีเวนต์ที่เกิดขึ้นในพื้นที่ต่าง ๆ ทั่วโลก) และ Facebook Groups โดย Facebook Groups ที่ก่อตั้งขึ้นเพื่อรวมชาวต่างชาติในจังหวัดเชียงใหม่ พงศธร รักถิ่น (สัมภาษณ์, 8 ตุลาคม 2563) (ชนินทร เพ็ญสูตร, 2561)

2.4.3 การประกอบอาชีพ

กล่าวถึงประเด็นลักษณะงานของดิจิทัลโนแมดเกี่ยวข้องกับดิจิทัลในรูปแบบออนไลน์ทั้งหมด ใช้พื้นที่ Co-working Space เป็นสถานที่ทำงานอยู่ในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งเชียงใหม่มีแผนพัฒนาหลักดันในประเด็นของ สตาร์ทอัพ (Startup) รวมถึงกิจกรรมเกี่ยวกับเทคโนโลยีและนวัตกรรม

สำหรับสตาร์ทอัพ ในจังหวัดเชียงใหม่ มีการให้ความช่วยเหลือสตาร์ทอัพผ่านโครงการที่รัฐบาล เป็นผู้สนับสนุนหลัก เช่น โครงการ Northern Innovative Startup Thailand (NIST) ซึ่งเป็นโครงการจัดอบรมเพื่อสร้างผู้ประกอบการด้านนวัตกรรมและ เทคโนโลยีในเขตพื้นที่ภาคเหนือ โครงการ NIST เป็นโครงการที่มีการสร้าง ความร่วมมือระหว่างอุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัย เชียงใหม่ (STeP) กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ สำนักงานเลขานุการคณะกรรมการส่งเสริมกิจการอุทยาน วิทยาศาสตร์ (สอว.) หอการค้าภาคเหนือ และอุทยานวิทยาศาสตร์ภาคเหนือ (Northern Innovative Startup Thailand, ม.ป.ป.)

ดังนั้นการมีกลุ่มนักท่องเที่ยวที่เรียกได้ว่าเป็นดิจิทัลโนแมดเหล่านี้ที่อยู่ในพื้นที่ ถือเป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนธุรกิจในรูปแบบสตาร์ทอัพได้ เนื่องด้วยกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดเป็น

บุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านดิจิทัลและเทคโนโลยีซึ่งเป็นคุณสมบัติที่เป็นที่ต้องการของสตาร์ทอัพ (Will Kenton, 2017- Investopedia; ชนินทร เพ็ญสูตร, 2561)

2.4.4 ภาครัฐ

แผนพัฒนาภาคเหนือ พ.ศ.2560-2565 มีเนื้อหาเกี่ยวกับการส่งเสริมพัฒนาเมืองเพื่อตอบรับกลุ่มดิจิทัลโนแมดไว้ว่า ภาคเหนือเป็นแหล่งผลิตหัตถอุตสาหกรรมที่สำคัญของประเทศ แผนพัฒนาฯ ฉบับที่10 เป็นต้นมา ได้มีการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ให้กลุ่มซอฟต์แวร์ และดิจิทัลคอนเทนต์ ซึ่งในช่วงปี 2555-2558 โครงการที่ได้รับอนุมัติส่งเสริมการลงทุนในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และดิจิทัลคอนเทนต์ มีการขยายตัวเฉลี่ยของจำนวนผู้ประกอบการสูงถึงร้อยละ 29.4 ต่อปี โดยเฉพาะในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ซึ่งเป็น เมืองสำหรับนักพัฒนางานดิจิทัล (*Best city for Digital Nomads*) ซึ่งปัจจุบันมีการพัฒนาธุรกิจ Startup โดยสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA ภาคเหนือ) และมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ได้ให้การสนับสนุน เพื่อเป็นการดึงดูดกลุ่มคนเหล่านี้ให้อยู่ในพื้นที่ (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2019)

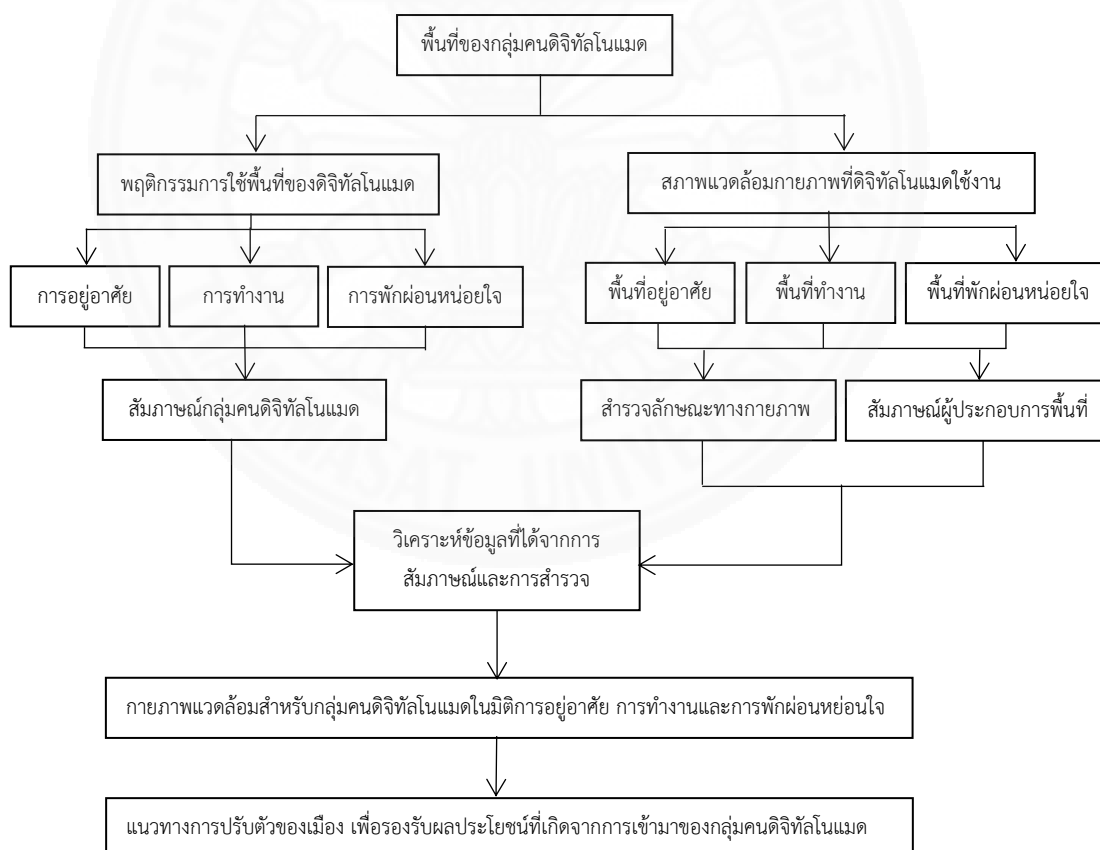
บทที่ 3

วิธีการวิจัย

ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีของดิจิทัลโนแมด และกายภาพแวดล้อม รวมถึงคุณสมบัติของ กายภาพแวดล้อมที่จะนำไปสู่ข้อสรุปของกายภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับพฤติกรรมของกลุ่มคนดิจิทัล โนแมด มีระเบียบวิธีวิจัยประกอบไปด้วยรายละเอียดดังนี้

- 3.1 กรอบแนวคิดในการทำวิจัย
- 3.2 ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง
- 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 กรอบแนวคิดในการทำวิจัย



ภาพที่ 3.1 กรอบแนวคิดในการทำวิจัย. โดยผู้วิจัย, 2562.

3.2 ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

3.2.1 ประชากร

3.2.1.1 ประชากรเชิงพื้นที่

การศึกษา คือพื้นที่อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ เนื่องด้วยพื้นที่เกิดปรากฏการณ์การเข้ามาและอยู่อาศัยของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดจนเกิดเป็นเครือข่ายกลุ่มดิจิทัลโนแมดเชียงใหม่ รวมทั้งมีธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่สำหรับดิจิทัลโนแมดกระจุกตัวอยู่บริเวณดังกล่าว

3.2.1.2 ประชากรเชิงตัวบุคคล

1. กลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมดในพื้นที่เมืองเชียงใหม่
2. กลุ่มตัวอย่างผู้ประกอบการธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับกายภาพแวดล้อมที่กลุ่มคนดิจิทัลโนแมดใช้งานในบริบทเมืองเชียงใหม่

3.2.1.3 ประชากรเชิงแหล่งข้อมูล

แนวคิดและทฤษฎี ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับดิจิทัลโนแมดที่มีความน่าเชื่อถือตลอดจนจากสื่อ สิ่งพิมพ์เฉพาะที่มีการเผยแพร่

3.2.2 กลุ่มตัวอย่าง

3.2.2.1 ดิจิทัลโนแมด

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling Design) โดยพิจารณาจากระยะเวลาในการอยู่ในพื้นที่เมืองเชียงใหม่ ช่วงเดือนกันยายน พ.ศ.2562-มิถุนายน พ.ศ.2563 ซึ่งจากการลงพื้นที่สำรวจนำร่อง (Pilot Study) สามารถจำแนกกลุ่มตัวอย่างกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดได้ 3 กลุ่มได้แก่

1. ดิจิทัลโนแมดกลุ่ม 1
: อยู่ในพื้นที่เป็นระยะเวลา 1-3 เดือน จำนวน 5 คน
2. ดิจิทัลโนแมดกลุ่ม 2
: อยู่ในพื้นที่เป็นระยะเวลา 4-6 เดือน จำนวน 5 คน
3. ดิจิทัลโนแมดกลุ่ม 3
: ที่อยู่ในพื้นที่เป็นระยะเวลา 7-9 เดือน จำนวน 5 คน

3.2.2.2 กายภาพแวดล้อม

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling Design) โดยพิจารณากายภาพแวดล้อมที่กลุ่มคนดิจิทัลโนแมดใช้งานในมิติการอยู่อาศัย การทำงาน และการพักผ่อนหย่อนใจ ในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ ช่วงเดือนกันยายน

พ.ศ.2562-มิถุนายน พ.ศ.2563 ประกอบด้วยส่วน พื้นที่อยู่อาศัยที่กลุ่มตัวอย่างดิจิทัลแมดได้ใช้บริการ อยู่อาศัย จำนวน 6 แห่ง และพื้นที่ทำงานที่กลุ่มตัวอย่างเคยเข้าไปใช้งานจำนวน 7 แห่ง

3.2.2.3 ผู้ประกอบการ

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาคือกลุ่มผู้ประกอบการธุรกิจเกี่ยวข้องกับ ภายภาพแวดล้อมที่กลุ่มคนดิจิทัลโนแมดใช้งานในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ ใช้วิธีการ คัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling Design) โดยพิจารณาจากภายภาพแวดล้อมที่กลุ่ม ตัวอย่างดิจิทัลโนแมดใช้งานช่วงเดือนกันยายน พ.ศ.2562-มิถุนายน พ.ศ.2563 สามารถแบ่งกลุ่ม ตัวอย่างผู้ประกอบการธุรกิจเกี่ยวข้องกับภายภาพแวดล้อมที่กลุ่มคนดิจิทัลโนแมดใช้ได้ 2 มิติคือ

1. มิติการอยู่อาศัย (Live)
: ผู้ประกอบการธุรกิจที่พักอาศัยจำนวน 6 คน
2. มิติการทำงาน (Work)
: ผู้ประกอบการธุรกิจพื้นที่ทำงานจำนวน 5 คน

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

3.3.1 การสืบค้น

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลแนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง รวมถึง กรณศึกษา ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลโดยใช้ข้อมูลทุติยภูมิที่ได้จากงานวิจัย บทความ สื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อที่เผยแพร่ข้อมูลน่าเชื่อถือได้

3.3.2 การสัมภาษณ์

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิจากกลุ่มตัวอย่าง ประกอบไปด้วย 2 ส่วนคือ

- (1) ประเด็นการสัมภาษณ์สำหรับกลุ่มตัวอย่างดิจิทัลแมดในบริบทเมืองเชียงใหม่ มีทั้งหมด 8 ส่วนดังนี้
 - ส่วนที่ 1: การรับรู้ถึงความเป็นดิจิทัลโนแมด
 - ส่วนที่ 2: ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้สัมภาษณ์
 - ส่วนที่ 3: รูปแบบการใช้ชีวิตก่อนเป็นดิจิทัลโนแมด
 - ส่วนที่ 4: การกลายเป็นดิจิทัลโนแมด
 - ส่วนที่ 5: การเป็นดิจิทัลโนแมดในบริบทเมืองเชียงใหม่
 - ส่วนที่ 6: ลักษณะและพฤติกรรมการใช้ชีวิตของดิจิทัลโนแมดในบริบทเมือง เชียงใหม่

ส่วนที่ 7: พฤติกรรมงานพื้นที่ของดิจิทัลโนแมดในบริบทเมืองเชียงใหม่

ส่วนที่ 8: อนาคตของดิจิทัลโนแมด

- (2) ประเด็นการสัมภาษณ์ กลุ่มตัวอย่างผู้ประกอบการธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับ
กายภาพแวดล้อมที่กลุ่มคนดิจิทัลโนแมดใช้งานในบริบทเมืองเชียงใหม่ มี
ทั้งหมด 5 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1: ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้สัมภาษณ์

ส่วนที่ 2: การรับรู้ถึงความเป็นดิจิทัลโนแมด

ส่วนที่ 3: การประกอบธุรกิจ

ส่วนที่ 4: ดิจิทัลโนแมดกับกายภาพแวดล้อม

ส่วนที่ 5: ข้อเสนอแนะ

3.3.3 การสำรวจภาคสนาม

การเก็บข้อมูลจากการสำรวจกับกลุ่มตัวอย่างกายภาพแวดล้อมพื้นที่พักอาศัย
และพื้นที่ทำงานของดิจิทัลโนแมดในบริบทเมืองเชียงใหม่ โดยทำการสำรวจข้อมูลและการสอบถาม
จากผู้ใช้งานพื้นที่และผู้มีหน้าที่รับผิดชอบต่อกายภาพแวดล้อม ดังนี้

- (1) ข้อมูลทั่วไป
- (2) การจัดแบ่งและการปรับใช้งานพื้นที่
 - ผังพื้นที่
- (3) ข้อมูลกายภาพที่เกี่ยวข้องกับกายภาพแวดล้อม
 - ประเภทและขนาดของพื้นที่
 - องค์ประกอบของพื้นที่
 - รูปแบบของพื้นที่
 - คุณลักษณะของพื้นที่
 - สิ่งอำนวยความสะดวกในพื้นที่

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการเก็บข้อมูลมีทั้งหมด 4 ขั้นตอน ดังนี้

3.4.1 ศึกษาแนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนนโยบาย มาตรการ และข้อบังคับที่สัมพันธ์กับหัวข้อ

3.4.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.4.2.1 การศึกษาพฤติกรรม ลักษณะ และประเภทของดิจิทัลโนแมด จากการสัมภาษณ์กลุ่มบุคคลดังกล่าวโดยตรง

3.4.2.2 การศึกษาปฏิสัมพันธ์เชิงพื้นที่ของดิจิทัลโนแมดกับกายภาพแวดล้อมจากการสำรวจและการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมด

3.4.2.3 การศึกษาการเปลี่ยนแปลง ผลจากการเข้ามาในพื้นที่ของดิจิทัลโนแมดจากการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการเอกชนในพื้นที่ ที่ทำธุรกิจเกี่ยวข้องกับดิจิทัลโนแมด

3.4.3 วิเคราะห์ข้อมูล จากที่ได้สัมภาษณ์และการสำรวจ รวมไปถึงข้อมูลทุติยภูมิที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าเบื้องต้น

3.4.4 สรุปข้อมูล

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลสามารถแบ่งได้ 3 ส่วน คือ

3.5.1 ข้อมูลเชิงคุณภาพ

ได้จากการสืบค้นแนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เป็นข้อมูลทุติยภูมิ

3.5.2 ข้อมูลเชิงคุณภาพ

ได้จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม คือ

1. กลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมดในพื้นที่เมืองเชียงใหม่
2. กลุ่มตัวอย่างผู้ประกอบการธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับกายภาพแวดล้อมที่กลุ่มคนดิจิทัลโนแมดใช้งานในบริบทเมืองเชียงใหม่

3.5.3 ข้อมูลเชิงคุณภาพ

ได้จากการสำรวจกลุ่มตัวอย่างกายภาพแวดล้อมพื้นที่พักอาศัยและพื้นที่ทำงานของดิจิทัลโนแมดในบริบทเมืองเชียงใหม่ เป็นข้อมูลปฐมภูมิ ได้แก่ ภาพถ่าย แผนที่พื้นที่

โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลแบบ สรุปประเด็น (Content Analysis) การวิเคราะห์หาสาเหตุ ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกใช้พื้นที่ ตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้ชีวิต การใช้พื้นที่ของดิจิทัลโนแมดและกายภาพแวดล้อม

บทที่ 4

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

เนื้อหาส่วนนี้เป็นการสำรวจแบบแผนการชีวิตของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดในบริบทเมืองเชียงใหม่เพื่อหาพฤติกรรมการใช้พื้นที่ของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด โดยนำเอากระบวนทัศน์ของกลุ่มคนเจนเนอเรชั่นวาย (Generation Y) เป็นกรอบในการเลือกศึกษาและวิเคราะห์ ประกอบด้วย 3 มิติคือ

- (1) มิติการอยู่อาศัย (Live)
- (2) มิติการทำงาน (Work)
- (3) มิติการพักผ่อนหย่อนใจ (Play)

โดยสามารถแบ่งการเก็บข้อมูลเป็น 2 ส่วนดังนี้

1. การสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อจำแนกประเภทของลักษณะของดิจิทัลโนแมดปัจจุบันในบริบทเมืองเชียงใหม่
2. การสำรวจกายภาพแวดล้อมที่กลุ่มคนดิจิทัลโนแมดใช้งานในบริบทเมืองเชียงใหม่ เพื่อวิเคราะห์หาความสัมพันธ์เชิงพื้นที่ของกลุ่มดิจิทัลโนแมดกับกายภาพแวดล้อม

ประกอบไปด้วยรายละเอียดดังนี้

- 4.1 พฤติกรรมการใช้พื้นที่ของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดในบริบทเมืองเชียงใหม่
 - 4.1.1 พฤติกรรมการใช้พื้นที่ที่มติดำรงอาศัย (Live)
 - 4.1.2 พฤติกรรมการใช้มติดำรงการทำงาน (Work)
 - 4.1.3 พฤติกรรมการใช้พื้นที่ที่มติดำรงพักผ่อนหย่อนใจ (Play)
- 4.2 กายภาพแวดล้อมที่กลุ่มคนดิจิทัลโนแมดใช้งานในบริบทเมืองเชียงใหม่
 - 4.2.1 พื้นที่พักอาศัย (Living Space)
 - 4.2.1.1 Hub53
 - 4.2.1.2 The Common Hostel
 - 4.2.1.3 Moto Velo Cabin
 - 4.2.1.4 The Nimman by Palm Springs
 - 4.2.1.5 Apartment A
 - 4.2.1.6 Play Condominium Nimman
 - 4.2.2 พื้นที่ทำงาน (Work Space)
 - 4.2.2.1 MANA Co-Working Space
 - 4.2.2.2 PUNSPACE Nimman

4.2.2.3 PUNSPACE Tha Phae Gate

4.2.2.4 PUNSPACE Wiang Kaew

4.2.2.5 Hub53

4.2.2.6 Planter's Space

4.2.2.7 Coco Kala

4.2.3 พื้นที่พักผ่อนหย่อนใจ (Recreation Space)

4.2.4 วิเคราะห์และอภิปรายผลการวิจัยจากการสำรวจ ภายภาพแวดล้อมพื้นที่พักอาศัย

4.2.5 วิเคราะห์และอภิปรายผลการวิจัยจากการสำรวจ ภายภาพแวดล้อมพื้นที่ทำงาน

4.3 การอภิปรายผลการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับภายภาพแวดล้อมที่
กลุ่มคนดิจิทัลโนแมดใช้งานในบริบทเมืองเชียงใหม่

4.3.1 การสัมภาษณ์ผู้ประกอบการธุรกิจที่พักอาศัย

4.3.2 การสัมภาษณ์ผู้ประกอบการธุรกิจพื้นที่ทำงาน

4.4 สรุปภายภาพแวดล้อมของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด

4.4.1 ภายภาพแวดล้อมพื้นที่อยู่อาศัย (Live)

4.4.2 ภายภาพแวดล้อมพื้นที่ทำงาน (Work)

4.4.3 ภายภาพแวดล้อมพื้นที่พักผ่อนหย่อนใจ (Play)

4.1 พฤติกรรมการใช้พื้นที่ของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดในบริบทเมืองเชียงใหม่

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาคือกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดที่อาศัยในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ ช่วงเดือนกันยายน พ.ศ.2562-มิถุนายน พ.ศ.2563 ใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling Design) โดยพิจารณาจากระยะเวลาในการใช้ชีวิตอยู่ในพื้นที่เมืองเชียงใหม่ ซึ่งจากการลงพื้นที่สำรavnาร่อง (Pilot Study) จึงสามารถจำแนกกลุ่มตัวอย่างกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด ได้ 3 กลุ่มได้แก่

1. ดิจิทัลโนแมดกลุ่ม 1 ที่อยู่ในพื้นที่เป็นระยะเวลา 1-3 เดือน จำนวน 5 คน
2. ดิจิทัลโนแมดกลุ่ม 2 ที่อยู่ในพื้นที่เป็นระยะเวลา 4-6 เดือน จำนวน 5 คน
3. ดิจิทัลโนแมดกลุ่ม 3 ที่อยู่ในพื้นที่เป็นระยะเวลา 7-9 เดือน จำนวน 5 คน

และทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมดผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยมีประเด็นในการสัมภาษณ์ทั้งหมด 8 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1: การรับรู้ถึงความเป็นดิจิทัลโนแมด

ส่วนที่ 2: ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้สัมภาษณ์

ส่วนที่ 3: รูปแบบการใช้ชีวิตก่อนเป็นดิจิทัลโนแมด

ส่วนที่ 4: การกลายเป็นดิจิทัลโนแมด

ส่วนที่ 5: การเป็นดิจิทัลโนแมดในบริบทเมืองเชียงใหม่

ส่วนที่ 6: ลักษณะและพฤติกรรมการใช้ชีวิตของดิจิทัลโนแมดในบริบทเมืองเชียงใหม่

ส่วนที่ 7: พฤติกรรมการใช้พื้นที่ของดิจิทัลโนแมดในบริบทเมืองเชียงใหม่

ส่วนที่ 8: อนาคตของดิจิทัลโนแมด



ภาพที่ 4.1 กลุ่มคนดิจิทัลโนแมดกำลังร่วมกิจกรรม Power Lunch (การรับประทานอาหารกลางวันร่วมกัน) ณ PUNSPACE สาขาเวียงแก้ว อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่. โดยผู้วิจัย, 2562.

การรับรู้ถึงความเป็นดิจิทัลโนแมด

การเก็บข้อมูลการรับรู้ถึงความเป็นดิจิทัลโนแมดเพื่อทราบว่ากลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมดมีการรับรู้และเข้าใจถึงความหมายของดิจิทัลโนแมด (Digital Nomad) หรือไม่อย่างไร และมีความคิดอย่างไร จากการสัมภาษณ์สามารถสรุปความสำคัญได้ ดังนี้

ตารางที่ 4.1

ตารางแสดงข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมด ส่วนที่ 1: การรับรู้ถึงความเป็นดิจิทัลโนแมด

กลุ่มตัวอย่าง		คำถาม: การรับรู้ถึงความเป็นดิจิทัลโนแมด			
		รู้จักคำว่าดิจิทัลโนแมดหรือไม่	มุมมองต่อคำว่า ดิจิทัลโนแมด	การให้คำนิยามของคำว่า ดิจิทัลโนแมด	คุณคิดว่าตนเองเป็นดิจิทัลโนแมดหรือไม่
ดิจิทัลโนแมดกลุ่ม 1	A	/	To define <i>Millennials</i> working style.	<i>Location-independent worker</i> who lives in different places throughout the year.	/
	B	/	A term for an <i>Independent lifestyle</i>	<i>Location independent working.</i>	/
	C	/	Semi expat and traveler	<i>Working while traveling.</i>	/
	D	/	<i>Lifestyle</i>	<i>Dynamic lifestyle, traveling, and working</i> at the same time, refuse to settle in one place for long.	/
	E	/	Naming a new lifestyle	<i>Remote workers</i> who move from one place to another.	/
ดิจิทัลโนแมดกลุ่ม 2	F	/	It's a useful term that describes people who have made a decision to live their lives in this way.	Someone who <i>works remotely</i> in order to travel more.	/
	G	/	To define new <i>lifestyle</i>	Someone who <i>location independent</i> while working	/
	H	/	Made up term for <i>Millennials</i>	<i>Remote workers</i> who <i>move</i> from one place to another, Use the <i>internet</i> for work	/
	I	/	The well-known word for <i>Millennials</i> work-life	<i>Work and Travel</i> at the same time when a young adult <i>lifestyle</i> .	/
	J	/	<i>Millennials</i> term	<i>Work</i> from anywhere and chooses to spend their time <i>traveling</i> around or living abroad for extended periods of time.	/
ดิจิทัลโนแมดกลุ่ม 3	K	/	Fancy words	Someone who seeks to earn a <i>living and work remotely</i> with the freedom to <i>travel</i> all over the world.	Maybe
	L	/	Just a cool term that used to attract people.	<i>Floating around</i> the world with your <i>laptop, working</i> for yourself.	Maybe
	M	/	Pretty clear to define Workation (Work+Vacation) people.	<i>Location Independent freelancer</i> using <i>Wifi</i> and <i>Tech devices</i> for work	/
	N	/	Lovely word	A person who works online can <i>work from anywhere</i> using a <i>laptop/cellphone</i> . Usually is a <i>freelancer</i> , entrepreneur, business owner, consultant, or similar.	Maybe
	O	/	New term for new type of <i>Millennials</i> worker.	Moving around with laptop and <i>work from anywhere</i> (with Internet/Wifi)	/

หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

จากการสัมภาษณ์พบว่ากลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมดจาก 12 ใน 15 คน มีการรับรู้
ว่าตนเองเป็นดิจิทัลโนแมดและให้คำนิยามในทิศทางเดียวกัน โดยสามารถจำแนกคำสำคัญ ได้ดังนี้

- Lifestyle
- Location Independent
- Traveling
- Anywhere
- Internet/Wifi
- Millennials
- Working/Working Remotely
- Moving
- Laptop/Technology devices

สรุปได้ว่า วิถีชีวิตที่เป็นอิสระจากสถานที่ ที่ท่องเที่ยวไปพร้อมกับทำงาน
(ระยะไกล) โดยอาศัยอุปกรณ์เทคโนโลยีและระบบอินเทอร์เน็ตในประกอบการทำงาน โดยรวมแล้ว
กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติเชิงบวกกับคำเรียกดิจิทัลโนแมด พร้อมมีความคิดเห็นว่าเป็นคำเรียกที่สื่อ
ความหมายและสะท้อนให้เห็นลักษณะของผู้ถูกเรียกซึ่งคือ *กลุ่มคนมิลเลนเนียล (Millennials)*

จากกลุ่มตัวอย่างพบว่า 3 ใน 15 คนตระหนักว่าไม่สามารถใช้คำเรียกดิจิทัล
โนแมดกับตนเองได้อย่างเต็มที่ เนื่องจากปัจจุบันรูปแบบการใช้ชีวิตมีลักษณะที่เปลี่ยนแปลงไปจาก
ดิจิทัลโนแมดในอุดมคติ และเนื่องจากอยู่ในพื้นที่ใดที่หนึ่ง (พื้นที่เมืองเชียงใหม่) ระยะเวลาโดย
ไม่ได้มีการเดินทาง เร่ร่อน เสมือนดิจิทัลโนแมดใน ส่วนที่มีความคล้ายคลึงกับวิถีชีวิตแบบดิจิทัล
โนแมดคือรูปแบบการทำงาน

ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมด

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมดพบว่ากลุ่มที่ 1 มีแบบแผนการ
เดินทางที่ชัดเจน โดยจะเดินทางเฉลี่ย 5 ประเทศต่อปี และสำหรับกลุ่มที่ 2 และ 3 จะมีการเดินทาง
เฉลี่ย 3 ประเทศต่อปี

ส่วนใหญ่เป็นชาวต่างชาติจากประเทศฝั่งตะวันตก มีลักษณะเดินทางคนเดียว
หลังจากจบการศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพเกี่ยวข้องกับการออกแบบ การใช้ความคิด/
ความคิดสร้างสรรค์ และเทคโนโลยี โดยลักษณะการจ้างงานแบบอิสระและทำงานระยะไกลจาก
บริษัทในประเทศต้นสังกัด และในกลุ่มที่ 3 ส่วนใหญ่เป็นเจ้าของกิจการของตนเอง รายได้เฉลี่ยของ
กลุ่มตัวอย่างนั้นมีจำนวนสูงกว่ารายได้เฉลี่ยของคนพื้นที่ (คนไทยในพื้นที่เมืองเชียงใหม่) เนื่องจาก
ทำงานกับบริษัทต่างชาติและรับเงินในหน่วยของต่างชาติ (ดอลลาร์สหรัฐ)

ตารางที่ 4.2

ตารางแสดงข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมด ส่วนที่ 2: ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้สัมภาษณ์

กลุ่มตัวอย่าง	ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้สัมภาษณ์														
	ชื่อ (นามสกุล/ชื่อจริง)	เพศ/อายุ	อาชีพ	การศึกษา	สัญชาติ	สถานะสมรส	จำนวนสมาชิกในครอบครัว	รายได้	ประเทศ	เพศ	อายุ	สัญชาติ	ศาสนา		
ตัวอย่างกลุ่ม 1	A	2	Oct 62 - Dec 62	Male	4	/	USA	30	Single	-	M.	Architecture	Web Designer/Developer	Freelance	120,000
	B	3	Jan 63 - Sep 63	Female	5	/	Thailand	31	In Relationship	Boyfriend	B.	Fine Art	Trader	Freelance	120,000
	C	1	Jan 63 - Feb 63	Male	3	/	Poland	28	Single	-	B.	Computer engineering	Programmer	Remote Work for Company	60,000
	D	1	Oct 62 - Nov 62	Male	7	/	Netherlands	22	Single	-	B.	Marketing	Blogger, Youtuber	Freelance	55,000
	E	1.5	Dec 62 - Feb 63	Female	6	/	Italy	27	Single	-	B.	Informatics	Web developer, Blogger	Freelance	75,800
ตัวอย่างกลุ่ม 2	F	5	Sep 62 - Mar 64	Male	2	/	USA	35	Single	-	B.	Engineering	Software Engineer	Remote Work for Company	90,000
	G	6	Aug 62 - Feb 63	Male	3	-	Northern Ireland	33	Single	-	B.	Computer Science	Programmer	Remote Work for Company	85,000
	H	4.5	Sep 62 - Feb 63	Male	3	/	South Africa	39	Single	-	B.	Engineering	Computer Programmer	Freelance	120,000
	I	4	Oct 62 - Feb 63	Female	4	-	USA	26	Single	-	B.	Arts (Philosophy)	Digital Marketing	Remote Work for Company	65,000
	J	5.5	Aug 62 - Jan 63	Male	3	/	Japan	28	Single	-	B., A.	Design, Language	Graphic Designer	Freelance	92,500

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

ตารางแสดงข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมด ส่วนที่ 2: ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้สัมภาษณ์

กลุ่มตัวอย่าง	ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้สัมภาษณ์													(บาท) รายได้/สัปดาห์
	ชื่อ	อายุ	เพศ	สถานะสมรส	งานปัจจุบัน	ระดับการศึกษา	สาขาวิชา	อาชีพ	ประเภทธุรกิจ	รายได้	สัญชาติ	ประเทศ	ภาษา	
ผู้ให้สัมภาษณ์	K	8	ชาย	โสด	Single	-	B.	City Planning	City Planner	Outsource / Entrepreneur	230,000			
	L	9	ชาย	โสด	In Relationship	Girlfriend	S.	Self-Taught Web Developer/Designer	Freelance UI Designer	Entrepreneur	97,000			
	M	7.5	ชาย	โสด	Married	Wife	M.	Design	Motion designer	Entrepreneur	212,450			
	N	9	ชาย	โสด	Engaged	Flancé	S.	-	Web developer / Community Organizer	Entrepreneur	100,000			
	O	8.5	ชาย	โสด	Single	-	B.	Computer Science	AI Developer	Entrepreneur	320,000			

S. = Secondary education
A. = Associate degree
B. = Bachelor degree
M. = Master degree
PhD. = Doctor of Philosophy

หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

รูปแบบการใช้ชีวิตก่อนเป็นดิจิทัลโนแมดและการกลายเป็นดิจิทัลโนแมด

รูปแบบการใช้ชีวิตก่อนเป็นดิจิทัลโนแมด

จากการสัมภาษณ์พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ล้วนแต่อยู่อาศัยในที่พักอาศัยรูปแบบห้องพักแบบสตูดิโอ ไปจนถึง 1 ห้องนอนตลอดจนบ้านพักอาศัยที่มีการใช้พื้นที่พักอาศัยร่วมกับผู้อื่น

การประกอบอาชีพของกลุ่มตัวอย่าง พบว่าอาชีพในอดีตและปัจจุบันล้วนแล้วแต่มีความเกี่ยวเนื่องกัน โดยส่วนใหญ่ก่อนใช้ชีวิตในรูปแบบของดิจิทัลโนแมด กลุ่มตัวอย่างมีการใช้พื้นที่ทำงานในลักษณะของ สำนักงานแบบดั้งเดิม (Traditional Office) โดยมีมุมมองต่อสถานที่ทำงานรูปแบบเดิมว่าเป็นพื้นที่ของการจำกัดเสรีภาพ รวมถึงการทำงานที่ไม่เต็มประสิทธิภาพ

ตารางที่ 4.3 ตารางเก็บไปหน้าถัดไป

ตารางแสดงข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมด ส่วนที่ 3: รูปแบบการใช้ชีวิตก่อนเป็นดิจิทัลโนแมด

กลุ่มตัวอย่าง		รูปแบบการใช้ชีวิตก่อนเป็นดิจิทัลโนแมด			
		ลักษณะที่พักอาศัย	รูปแบบการทำงาน	ลักษณะสถานที่ทำงาน	รูปแบบการใช้ชีวิต
ดิจิทัลโนแมดกลุ่ม 1	A	Apartment 1BR+1B (Rental)	Architect	Home Office	Hangout with friends
	B	House with 3BR+3B (Rental)	Designer	Home studio	Based in Chiang Mai for 3 months then travel
	C	Studio Apartment (Rental)	Programmer	Traditional Office, Home	Travel from time to time, go out with friends
	D	Studio Apartment (Rental)	Blogger	Apartment	Sightseeing, love to travel, meeting people
	E	Shared House with friend	Web developer, Blogger	Traditional Office	Dog walking, hangout, party
ดิจิทัลโนแมดกลุ่ม 2	F	Studio Apartment (Rental)	Software engineer	Traditional Office	Office worker style
	G	Studio Apartment (Rental)	Programmer	Traditional Office	Go to gym, hangout with friends
	H	Apartment 1BR+1B (Rental)	Programmer	Traditional Office	Ride around the countryside
	I	House with parent	Writer, columnist	Traditional Office, Home	Stay home, reading
	J	Apartment 1BR+1B (Rental)	English Teacher, Graphic Designer	School	Doing part-time job as graphic designer

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

ตารางแสดงข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมด ส่วนที่ 3: รูปแบบการใช้ชีวิตก่อนเป็นดิจิทัลโนแมด

กลุ่มตัวอย่าง		รูปแบบการใช้ชีวิตก่อนเป็นดิจิทัลโนแมด			
		ลักษณะที่พักอาศัย	รูปแบบการทำงาน	ลักษณะสถานที่ทำงาน	รูปแบบการใช้ชีวิต
ดิจิทัลโนแมดกลุ่ม 3	K	Shared House with 3 people	Student	Traditional Office	Working while studying
	L	Single House with Parent	In-House Designer / Developer	Traditional Office (Large)	Hangout with friends, Party, drinking and watching football
	M	Apartment 1BR+1B with garden (Rental)	Motion designer	Traditional office, 20 people working	Lots of work, only Sunday was free, hangout with wife + friends
	N	1 BR shared bathroom	Web agency owner	Worked in convenience store	Work in 7/11 from 10PM until 8AM, sleep during the day.
	O	1 BR+1B in Shared House	Computer Engineer	Developer	Reading, self -study, Hangout with friends

หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

การกลายเป็นดิจิทัลโนแมด

ปัจจัยในการเลือกที่จะใช้ชีวิตในรูปแบบของดิจิทัลโนแมดของกลุ่มตัวอย่างมีคำตอบที่คล้ายคลึงกันคือ ความต้องการที่จะใช้ชีวิตโดยออกเดินทางท่องเที่ยวเพื่อแสวงหาประสบการณ์ เรียนรู้สิ่งใหม่ และการใช้ชีวิตที่เป็นอิสระจากข้อผูกมัดด้านสถานที่ (รูปแบบการทำงานในสถานที่เดิม) และกลุ่มสังคมเดิม ซึ่งเกิดจากปัจจัยภายใน (Internal Factors)

เทคโนโลยี ความก้าวหน้าของระบบและอุปกรณ์ในการทำงานที่สามารถอำนวยความสะดวกให้สามารถในการทำงานจากระยะไกลและความสะดวกในการเริ่มต้นธุรกิจหลายประเภทในปัจจุบัน อีกทั้งกายภาพพื้นที่ที่ตอบสนองต่อการใช้ชีวิตที่มีประสิทธิภาพและคุณภาพชีวิตที่ดี (มีการกล่าวถึงกายภาพแวดล้อมและสถานที่ท่องเที่ยวของเมืองในประเทศเขตร้อน) ซึ่งเกิดจากปัจจัยภายนอก (External Factors)

การเป็นดิจิทัลโนแมดในบริบทเมืองเชียงใหม่และคุณลักษณะ

กลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 มีจุดประสงค์แรกเริ่มในการเดินทางมายังเชียงใหม่เพื่อการท่องเที่ยวและพักผ่อนหย่อนใจ โดยเชียงใหม่มีชื่อเสียงในเรื่องอาหาร คนพื้นที่เป็นมิตร วัฒนธรรม รวมถึงเป็นเมืองที่เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายในหมู่นักดิจิทัลโนแมด (โดยการแนะนำ ชักชวน รีวิวจากสื่อสังคมออนไลน์ และเว็บไซต์ที่มีการจัดอันดับเมืองที่น่าอยู่สำหรับดิจิทัลโนแมด; nomadlist.com)

ดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 1

อยู่ในพื้นที่เมืองเชียงใหม่ในระยะเวลา 1-3 เดือน อายุ 23-30 ปี 4 ใน 5 คน ระบุว่าเลือกเมืองเชียงใหม่เป็นต้นทางในการเริ่มต้นในการเป็นดิจิทัลโนแมด พวกเขามีแบบแผนการเดินทางชัดเจนโดยทุกคนจะอยู่ที่เชียงใหม่เฉลี่ย 4-6 สัปดาห์ (1-1 เดือนครึ่ง) ช่วงเดือนตุลาคม-พฤศจิกายน แล้วจะมีการออกเดินทางไปยังเมืองอื่น ๆ ในประเทศแถบเอเชียตะวันออก โดยเดินทางคนเดียว ประกอบอาชีพอิสระและทำงานระยะไกลจากประเทศตนเองโดยใช้เทคโนโลยี รายได้เฉลี่ย 55,000-120,000 บาท/เดือน

ดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 2

อยู่ในพื้นที่เมืองเชียงใหม่ในระยะเวลา 4-6 เดือน ด้วยเหตุผลทางต้นทุนทางวัฒนธรรมของเมืองเชียงใหม่และสินทรัพย์ทางกายภาพ อันได้แก่ ภูเขา ธรรมชาติ และขนาดของเมือง และค่าครองชีพที่เหมาะสมต่อการใช้ชีวิตในรูปแบบของดิจิทัลโนแมด อายุเฉลี่ย 26-37 ปี เลือกเมืองเชียงใหม่เป็น 1-3 เมืองจุดหมายปลายทางของการเป็นดิจิทัลโนแมด หลังจากเดินทางมาเมืองเชียงใหม่แล้วได้มีการเดินทางไปยังเมืองอื่น ๆ ของประเทศใกล้เคียงรวมถึงเมืองอื่นในประเทศไทย (บาห์ลี ดานัง ดาลัด กัวลาลัมเปอร์ วังเวียง สิงคโปร์ และเมืองทางตอนใต้ของไทย ได้แก่ ภูเก็ต พังงา กระบี่ พัทยา เกาะพะงัน-จังหวัดสุราษฎร์ธานี) แต่มีการใช้เมืองเชียงใหม่เป็นฐานที่ตั้งเก็บสัมภาระ ปัจจุบันกลุ่มคนเหล่านี้ไม่มีแผนการเดินทางแน่ชัด อยู่ในพื้นที่เมืองเชียงใหม่และเดินทางไปยังเมือง/จังหวัดใกล้เคียงแทนที่จะย้ายเมืองไปยังประเทศอื่น ๆ เริ่มต้นเดินทางคนเดียวแต่เมื่ออยู่ในพื้นที่เมืองเชียงใหม่ก็เกิดการสร้างเครือข่ายกลุ่มดิจิทัลโนแมด/ชาวต่างชาติและชาวไทยในพื้นที่ ดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 2 นี้ จะประกอบอาชีพอิสระหรือเป็นเจ้าของธุรกิจของตนเองเป็นส่วนใหญ่ (4 ใน 5 คน) และทำงานระยะไกลจากประเทศตนเองโดยใช้เทคโนโลยี จำนวน 1 คน รายได้เฉลี่ย 65,000-120,000 บาท/เดือน

ดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 3

อยู่ในพื้นที่เมืองเชียงใหม่ในระยะเวลา 7-9 เดือน ซึ่งเป็นกลุ่มที่อยู่ในพื้นที่เป็นระยะเวลานานเนื่องจากมีความพึงพอใจที่จะอยู่ในพื้นที่เมืองเชียงใหม่ มองว่าเชียงใหม่มีศักยภาพในการเป็นฐานหรือเมืองหลักในการพำนักระหว่างออกเดินทางไปยังเมืองอื่น ๆ พร้อมทั้งมองว่าเหมาะสมแก่การลงหลักปักฐานในการใช้ชีวิตในอนาคต (ในอีก 10 ปีข้างหน้า) ซึ่ง 2 ใน 5 คนมีความประสงค์ที่จะตั้งรกรากในพื้นที่เมืองเชียงใหม่ในอนาคต จุดเริ่มต้นการเดินทางมายังเมืองเชียงใหม่เหมือนกับกลุ่มที่ 1 และ 2 เนื่องด้วยปัจจัยทางกายภาพอันได้แก่ ธรรมชาติ และสภาพบ้านเรือน

รวมถึงที่ทำงาน และปัจจัยทางวัฒนธรรมกลุ่มสังคม คนพื้นถิ่นเป็นต้น ส่งผลให้อยู่ในพื้นที่ระยะเวลานาน กลุ่มคนประเภทที่ 3 นี้ มีจุดเด่น 2 ประการคือ

- (1) พวกเขามีความสัมพันธ์กับคนในพื้นที่ บุคคลอันได้แก่ เพื่อน แฟน หรือคู่สมรส จึงทำให้พวกเขามีพันธะต่อตัวบุคคลและพื้นที่
- (2) พวกเขาประกอบธุรกิจเป็นของตนเอง หรือประกอบธุรกิจในพื้นที่

กลุ่มตัวอย่างของกลุ่มที่ 3 ทั้งหมดประกอบอาชีพเจ้าของธุรกิจ และต้องมีการติดต่อกับคนทำงานดิจิทัลและเทคโนโลยีหรือกลุ่มดิจิทัลโนแมดในพื้นที่เมืองเชียงใหม่ รายได้เฉลี่ย 97,000-320,000 บาท/เดือน (ทำงานติดต่อกับต่างชาติ รายได้เป็นหน่วยดอลลาร์สหรัฐ)

พฤติกรรมการใช้พื้นที่ของดิจิทัลโนแมดในบริบทเมืองเชียงใหม่

ในประเด็นของการวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้พื้นที่ตามกระบวนการทัศนของกลุ่มคนเจนเนอเรชั่นวาย (Generation Y) ที่ได้หยิบยกมาใช้ในการวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้พื้นที่ประกอบด้วย 3 มิติคือ

- (1) มิติการอยู่อาศัย (Live)
- (2) มิติการทำงาน (Work)
- (3) มิติการพักผ่อนหย่อนใจ (Play)

ตารางที่ 4.4

ตารางแสดงข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างด้วยดิจิทัลโนแมด ส่วนที่ 7: พฤติกรรมการใช้พื้นที่ของดิจิทัลโนแมดในบริษัทเมืองเชียงใหม่

กลุ่มตัวอย่าง	ระยะเวลาที่ใช้ในการใช้ชีวิต (นศ.)	การใช้พื้นที่ในมิติ Live Work Play								
		Live			Work			Play		
		ชื่ออาคาร/พื้นที่พักอาศัย (LIVE SPACE)	ชื่อพื้นที่อยู่อาศัย	เคยเปลี่ยนที่พักอาศัย	ประเภทอาชีพ	ลักษณะการใช้พื้นที่ทำงาน (WORK PLACE)	รูปแบบพื้นที่ทำงาน (WORK-PLACE)			
ตัวอย่างกลุ่ม 1	A	2	Jedvod	Hotel (1 Bed in Dormitory)	Single	2	Web designer/developer	Common Area/ Co-Working Space / Cafe	Shared Desk in Open Plan Workspace	Hangout with friend, sightseeing
	B	3	Nimman	Condominium (1BR 1 B)	With Boyfriend	2	Trader	Co-Working Space/Cafe	Shared Desk in Common Area / Open Plan Workspace	Exploring the city and nature, Party and Drink
	C	1	Nimman	Co-Living (Studio)	Single	1	Programmer	Common Area / Co-Working Space	Shared Desk in Common Area / Individual Desk	Travel from time to time, go out with friends
	D	1	Old City	Hostel/Co-Living (1 Bed in Dormitory)	Single	1	Blogger, Youtuber	Common Area / Co-Working Space	Shared Desk in Common Area / Individual Desk	Sightseeing, love to travel, meeting people
	E	1.5	Old City	Hostel (Studio)	Single	1	Web developer, Blogger	Co-Working Space / Cafe / Room	Individual Desk/Mattress or Bean Bag in Open Workspace	Chilling in the city, tourist attraction/nature, Swim
ตัวอย่างกลุ่ม 2	F	5	Jedvod	Apartment (Studio)	Single	2	Software engineer	Co-Working Space	Joined Individual Desk in Open Plan Workspace	Go out with friends, party during weekend
	G	6	Nimman	Condominium (1BR 1 B)	Single	3	Programmer	Co-Working Space	Joined Individual Desk in Open Plan Workspace	Go to gym, handout with friends
	H	4.5	Jedvod	Service Apartment (Studio)	Single	2	Computer Programmer	Co-Working Space	Joined Individual Desk in Open Plan Workspace	Ride around the countryside/nearby city.
	I	4	Super Highway	Condominium (1BR 1 B)	Single	2	Digital Marketing	Co-Working Space / Cafe	Shared Desk in Open Plan Workspace	Stay home, Reading, Yoga
	J	5.5	Santham	Apartment (Studio)	Single	2	Graphic Designer	Co-Working Space / Cafe	Individual Desk in Open Plan Workspace	Go to Local Market/walking street, reading at home, hangout with friends.

ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

ตารางแสดงข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมด ส่วนที่ 7: พฤติกรรมการใช้พื้นที่ของดิจิทัลโนแมดในบริษัทเมืองเชียงใหม่

กลุ่มตัวอย่าง	พื้นที่อยู่อาศัย (ตารางเมตร)	การใช้พื้นที่ในมิติ Live Work Play					
		Live			Work		Play
		พื้นที่อยู่อาศัย (LIVE SPACE)	ผู้เช่า	พื้นที่อยู่อาศัย	ประเภทอาชีพ	พื้นที่ทำงาน (WORK-PLACE)	นันทนาการ (PLAY)
ผู้ประกอบการรายย่อย	K	8	Single	3	City Planner	Co-Working Space (Private Office)	Hangout in the Room, Go to gym
	L	9	With Girlfriend	4	Freelance UI Designer	Room/Co-Working Space (Cool Desk)	Hangout with friends, Party, drinking and watching football
	M	7.5	With Wife	3	Motion designer	Home Office/ Co-Working Space	Sunday was free, hangout with wife + friends, take a road trip
	N	9	With Fiancé	2	Web developer / Community organizer	Co-Working Space (Private Office)	Stay Home, hit the pool, hangout with friends sometimes (night)
	O	8.5	Single	3	AI Developer	Co-Working Space (Cool Desk)	Reading, self -study, Hangout with friends, Watching football

หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

4.1.1 พฤติกรรมการใช้พื้นที่มีติดอยู่อาศัย (Live)

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมดทั้ง 3 กลุ่มพบว่าการเลือกรูปแบบที่พักอาศัยที่มีลักษณะเป็นที่พักอาศัยชั่วคราวแบบเช่าจากคนพื้นที่โดยตรงและจากเอเจนซีหรือแอปพลิเคชันสำหรับสำรองที่พักอาศัย โดยแรกเริ่มก่อนจะเดินทางมายังเมืองเชียงใหม่ ดิจิทัลโนแมดได้มีการศึกษาข้อมูลของพื้นที่อาศัยเบื้องต้นก่อนที่จะตัดสินใจเดินทางมายังเมืองเชียงใหม่ สามารถจำแนกรูปแบบและลักษณะของที่พักอาศัยได้ดังนี้

จากตารางที่ 4.4 การวิเคราะห์พบว่าดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 1 มีการเลือกที่พักอาศัยชั่วคราวแบบเช่าประเภทโฮสเทลและโคลิฟวิงสเปซมากกว่าประเภทอื่น ๆ เป็นสัดส่วน 4 ใน 5 ของกลุ่ม โดยที่พักอาศัยเป็นลักษณะเป็นห้องสตูดิโอและห้องรวม ไม่มีพื้นที่ทำงานในห้องพักแต่มีในพื้นที่ส่วนกลางที่ประกอบด้วยห้องนั่งเล่น และพื้นที่ทำงาน นอกจากนี้พื้นที่ประกอบอาหาร/เตรียมอาหารจะปรากฏในพื้นที่ส่วนกลางของอาคารเช่นกัน มีพื้นที่เก็บของสำหรับผู้ประสงค์จะเก็บสัมภาระในระยะยาว เนื่องจากที่พักอาศัยเป็นโฮสเทล/โคลิฟวิงสเปซจึงมีบริการทำความสะอาด ในอาคารที่พักอาศัยมีร้านอาหารและคาเฟ่เพื่อสุขภาพและมั่งสวิตบริการเนื่องจากเป็นที่นิยมในกลุ่มชาวต่างชาติและกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด ปัจจัยในการเลือกที่พักอาศัยคือ มีกลุ่มชาวต่างชาติและกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดอยู่อาศัยในพื้นที่ ราคาที่ถูกเมื่อเทียบกับที่พักอาศัยรูปแบบอื่น ๆ และมีบริการที่ครบครันสำหรับอยู่อาศัยชั่วคราว 1-3 อาทิตย์ หลังจากนั้นคนกลุ่มที่ 1 จะมีการเดินทางท่องเที่ยวหรือเปลี่ยนที่พักอาศัยไปยังโซนอื่น ๆ ในบริเวณที่มีพื้นที่ทำงานอยู่ใกล้เคียงในระยะ เดิน 5-10 นาที

ดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 2 มีการอยู่ในพื้นที่เชียงใหม่ยาวนานกว่ากลุ่ม 1 มีการเปลี่ยนแปลงโยกย้ายที่พักอาศัยไม่ต่ำกว่า 2 ครั้ง ในสัดส่วน 4 ใน 5 โดยสาเหตุที่มีการเปลี่ยนแปลงจำแนกได้ 2 ประการ คือ

- (1) มีการเดินทางออกไปยังเมืองอื่น ๆ ของประเทศใกล้เคียงในระยะเวลา 1-2 อาทิตย์ แต่ก่อนเดินทางจะมีการเปลี่ยนที่พักอาศัยและย้ายสัมภาระให้แล้วเสร็จก่อนเพื่อความสะดวกในการกลับมายังพื้นที่เมืองเชียงใหม่
- (2) ดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 2 เคยมีการเลือกที่พักอาศัยดังกลุ่มที่ 1 มาแล้วในระยะ 1-3 สัปดาห์แรกที่อยู่ในเมืองเชียงใหม่และพบว่ามีความต้องการที่จะอยู่ต่อในระยะเวลาที่นานขึ้น รวมถึงต้องการความเป็นส่วนตัวและสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับการใช้ชีวิต

รูปแบบที่พักอาศัยที่กลุ่มที่ 2 เลือกคือ อพาร์ทเมนต์ เซอร์วิสอพาร์ทเมนต์ และคอนโดมิเนียม สาเหตุมาจากรูปแบบที่พักอาศัยดังกล่าวเหมาะสำหรับการใช้ชีวิตในเมืองเชียงใหม่ในระยะเวลานาน ซึ่งจะมีลักษณะร่วมของที่พักอาศัยในด้านลักษณะห้องพักที่เป็นส่วนตัวไม่มีการแชร์

กับบุคคลอื่น มีสิ่งอำนวยความสะดวกในที่พักอาศัยได้แก่ พื้นที่ทำงาน พื้นที่เตรียมอาหาร/ครัว รวมถึงพื้นที่ซักล้าง และบริการฟิตเนส สระว่ายน้ำ ห้องนั่งเล่นในพื้นที่ส่วนกลาง พฤติกรรมการใช้พื้นที่พักอาศัยจะมีความคล้ายกับคนในพื้นที่ทั่วไปคือ ใช้พื้นที่พักอาศัยสำหรับหลับนอน และออกไปทำงานที่พื้นที่ทำงาน สาเหตุที่พวกเขาต้องออกไปหาพื้นที่ทำงานภายนอกที่อยู่อาศัยเนื่องจากที่พักอาศัย 3 ใน 5 เป็นลักษณะห้องสตูดิโอ ไม่มีการแบ่งแยกพื้นที่ชัดเจนสำหรับกิจกรรมต่าง ๆ ในพื้นที่ ทำให้พวกเขาไม่สามารถทำงานในที่พักอาศัยได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ ในส่วนของ 2 ใน 5 ที่มีการแยกพื้นที่ห้องนอนอย่างชัดเจนทำให้สามารถทำงานในที่พักอาศัยได้

ดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 3 จะเห็นได้ว่าการเปลี่ยนแปลงที่พักอาศัยเฉลี่ยมากกว่ากลุ่มอื่น ๆ โดยรูปแบบที่พักอาศัยจะมีความหลากหลาย ประเภทคอนโดมิเนียมได้รับความนิยมรวมถึงที่พักอาศัยที่จะมีความเป็นส่วนตัวมากขึ้น เช่นกรณีของดิจิทัลโนแมด L ที่เลือกทาวน์โฮมส์ ข้อสังเกตของกลุ่มที่ 3 คือพวกเขาอาศัยกับบุคคลอื่น 1-2 คน อันได้แก่ เพื่อน แฟน คู่สมรส มีรูปแบบการใช้ชีวิตคล้ายกับคนพื้นที่ (คนเชียงใหม่)

4.1.2 พฤติกรรมการใช้มิติการทำงาน (Work)

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมดทั้ง 3 กลุ่มพบว่ามีความต้องการพื้นที่ทำงานที่เหมือนกันคือรูปแบบพื้นที่ทำงานแบบ Co-Working Space มากกว่ารูปแบบอื่นในสัดส่วน 14 ต่อ 1 โดยมองว่าพื้นที่ทำงานสำหรับกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดเป็นสิ่งสำคัญต่อการใช้ชีวิตในเมืองนั้น ๆ เพราะเนื่องจากวิถีชีวิตการเดินทางท่องเที่ยวจำเป็นต้องมีพื้นที่ยึดโยงในการทำงาน หรือพื้นที่ที่เหมาะสมสำหรับการสร้างงาน โดยกลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมดทั้งหมดประกอบอาชีพโดยใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัล อาศัยระบบอินเทอร์เน็ตในการทำงานและอำนวยความสะดวกในกาทำงาน ดังนั้นพื้นที่ทำงานในรูปแบบของ Co-Working Space จึงเป็นพื้นที่ทำงานที่เหมาะสมเนื่องจากมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการทำงาน



ภาพที่ 4.2 Co-Working Space ในพื้นที่เมืองเชียงใหม่. จาก <https://digitaltourist.co/best-coworking-spaces-chiang-mai/>

รูปแบบพื้นที่ทำงาน (Workplace)

พฤติกรรมการใช้งานพื้นที่ทำงานรูปแบบที่ 1

ดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 1 ทั้ง 5 คนล้วนใช้งานพื้นที่ใช้บริการโคเวิร์คกิ้งสเปซเพื่อเป็นพื้นที่ทำงาน โดยมีรูปแบบของพื้นที่แบบทำงานเดี่ยว (Individual Workspace) ในพื้นที่ทำงานเปิดโล่ง (Open Plan) เนื่องจากต้องการความเป็นส่วนตัวในอาณาเขตพื้นที่ทำงานของตนเองและความไม่คุ้นชินกับพื้นที่ แต่ยังคงต้องการอยู่ในพื้นที่ที่รายล้อมด้วยกลุ่มคนทำงานจึงเลือกที่จะอยู่ในพื้นที่ทำงานเปิดโล่ง มากกว่าห้องทำงานส่วนตัว

พฤติกรรมการใช้งานพื้นที่ทำงานรูปแบบที่ 2

เนื่องจากดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 1 เลือกใช้บริการพักอาศัยประเภทโฮสเทล (Hostel) และโคลิฟวิงสเปซ (Co-Living Space) จึงมีการใช้งานพื้นที่ส่วนกลาง (Common Area) ของโครงการเพื่อทำงานเป็นบางครั้งบางคราว โดยมีรูปแบบของพื้นที่ทำงานรวม (Individual Workspace) ในลักษณะของโต๊ะทำงานรวม (Shared Desk) แบบแบ่งปันพื้นที่ทำงานกับบุคคลอื่น

ตารางที่ 4.5

ตารางแสดงรูปแบบพื้นที่ทำงานและคุณลักษณะที่สำคัญของพื้นที่ทำงานที่ให้เกิดการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ

		พื้นที่ทำงาน			การให้ความสำคัญคุณลักษณะของพื้นที่ทำงานที่ทำให้เกิดสถานะที่ส่งเสริมการทำงาน				
		ประเภทพื้นที่ทำงาน	ลักษณะที่ทำงาน	เคยเปลี่ยนที่ทำงาน (สถานที่)	Stimulate - สถานะที่ส่งเสริมให้เกิดการคิดค้น/ความคิดสร้างสรรค์	Focus - สถานะที่ส่งเสริมการใช้สมาธิ	Collaboration - สถานะที่ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางการทำงานเป็นกลุ่ม	Play - สถานะที่เอื้อต่อการผ่อนคลาย/ส่งเสริมกิจกรรมเล่นปนทำงาน	Learn - สถานะที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้
ดิจิทัลโนแมดกลุ่ม 1	A	Common Area/ Co-Working Space / Cafe	Hot Desk	4	5	5	5	2	1
	B	Co-Working Space/Cafe	Hot Desk	5	5	5	5	2	2
	C	Common Area / Co-Working Space	Hot Desk	2	4	5	2	3	2
	D	Common Area / Co-Working Space	Shared Space/ Hot Desk	5	5	5	2	3	1
	E	Co-Working Space / Café / Room	Hot Desk	4	5	4	3	3	3
ดิจิทัลโนแมดกลุ่ม 2	F	Co-Working Space	Hot Desk	≥6	5	5	3	3	2
	G	Co-Working Space	Hot Seat	6	5	4	4	3	2
	H	Co-Working Space	Hot Desk	6	5	5	5	3	1
	I	Co-Working Space / Cafe	Hot Desk	6	5	4	5		1
	J	Co-Working Space / Café	Hot Desk	≥6	5	4	5	2	2
ดิจิทัลโนแมดกลุ่ม 3	K	Co-Working Space	Private Office	≥6	5	5	4	3	3
	L	Room/Co-Working Space	Cool Desk	≥6	5	4	3	2	1
	M	Home Office/ Co-Working Space	Home Office	≥6	5	5	5	2	3
	N	Co-Working Space	Private Office	≥6	5	5	4	2	4
	O	Co-Working Space	Cool Desk	≥6	5	5	4	3	1
คะแนนรวม 75					74	70	59	30	29

หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

จากตารางที่ 4.5 จะเห็นได้ว่าดิจิทัลโนแมดทั้ง 3 กลุ่มมีการใช้ co-working space ในการทำงานเหมือนกัน แต่สิ่งที่แตกต่างกันในแต่ละกลุ่มคือ ลักษณะของพื้นที่ที่สามารถจำแนกได้จากรูปแบบการทำงานและระยะเวลาในการอยู่ในพื้นที่

ดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 1 มีการใช้ Co-working Space แบบลักษณะ Hot Seats ต่อลักษณะอื่นเป็นสัดส่วน 4 ต่อ 1 มีการนั่งทำงานในพื้นที่ทำงานชั่วคราว มีการหมุนเวียนตำแหน่งที่ตั้งได้ ไม่มีการจับจองพื้นที่อย่างถาวร ให้ความสำคัญกับพื้นที่ที่ทำให้เกิดสภาวะส่งเสริมให้เกิดการค้นคว้า/ความคิดสร้างสรรค์ (Stimulate) (24 คะแนน) และสภาวะที่ส่งเสริมให้เกิดการใช้สมาธิ (Focus) (24 คะแนน) เป็นอันดับ 1 โดยมีการให้ความสำคัญกับพื้นที่ที่ทำให้เกิดสภาวะส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางการทำงานเป็นกลุ่ม (Collaboration) (17 คะแนน) สภาวะที่เอื้อแก่การผ่อนคลาย/ส่งเสริมกิจกรรมสันทนาการ (Play) (13 คะแนน) และสภาวะส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ (Learn) (9 คะแนน) ในลำดับที่ 2 3 และ 4

ดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 2 มีการใช้งาน Co-working Space แบบลักษณะ Cool Desks ที่มีการจับจองและ Private Office เป็นหลัก ส่วน 1 คนที่เลือกพื้นที่แบบ Hot Desks เนื่องจากมีพื้นที่ทำงานอยู่ในที่พักอาศัยอยู่เดิมแล้ว การใช้งาน Co-working Space เป็นเพียง 1 ในทางเลือกเพื่อเปลี่ยนบรรยากาศการทำงานจึงไม่ได้มีการจับจองพื้นที่ดัง 4 คนที่เหลือ

กลุ่มที่ 2 นี้ มีการให้ความสำคัญต่อพื้นที่ที่ทำให้เกิดสภาวะส่งเสริมให้เกิดการค้นคว้า/ความคิดสร้างสรรค์ (Stimulate) (25 คะแนน) เป็นอันดับ 1 และสภาวะที่ส่งเสริมให้เกิดการใช้สมาธิ (Focus) (22 คะแนน) อันดับ 2 โดยมีการให้ความสำคัญกับพื้นที่ที่ทำให้เกิดสภาวะส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางการทำงานเป็นกลุ่ม (Collaboration) (22 คะแนน) ซึ่งมีคะแนนมากกว่ากลุ่มที่ 1 เพราะมองว่ารูปแบบการประกอบอาชีพของพวกเขาจำเป็นต้องมีการร่วมงานกันเป็นกลุ่มหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันขณะทำงาน ให้ความสำคัญเป็นอันดับ 3 และสภาวะที่เอื้อแก่การผ่อนคลาย/ส่งเสริมกิจกรรมสันทนาการ (Play) (13 คะแนน) เป็นอันดับ 4 และสภาวะส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ (Learn) (8 คะแนน) เป็นอันดับที่ 5

ดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 3 มีการใช้งาน Co-working Space ในลักษณะของ Private Office เนื่องจากประกอบธุรกิจส่วนตัวจึงมีความต้องการพื้นที่ทำงานที่มีความเป็นส่วนตัวจะมีการใช้งานห้องทำงานแบบเดี่ยวและกลุ่ม มีความต้องการพื้นที่ทำงานที่ความต่างกับกลุ่มที่ 1 และ 2 แต่ยังคงต้องการอยู่ในพื้นที่ที่สามารถพบปะกับกลุ่มสังคมดิจิทัลโนแมดได้ โดยให้ความสำคัญต่อพื้นที่ที่ทำให้เกิดสภาวะส่งเสริมให้เกิดการค้นคว้า/ความคิดสร้างสรรค์ (Stimulate) (25 คะแนน) เป็นอันดับ 1 และสภาวะที่ส่งเสริมให้เกิดการใช้สมาธิ (Focus) (24 คะแนน) อันดับ 2 ให้ความสำคัญกับพื้นที่ที่ทำให้เกิดสภาวะส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางการทำงานเป็นกลุ่ม (Collaboration) (20 คะแนน) อันดับ 3

และสถานะที่เอื้อแก่การผ่อนคลาย/ส่งเสริมกิจกรรมสันทนาการ (Play) (12 คะแนน) และสถานะส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ (Learn) (12 คะแนน) เป็นอันดับที่ 4 เท่ากัน

จากการสัมภาษณ์ในหัวข้อองค์ประกอบของพื้นที่ทำงานในรูปแบบ Co-working Space พบว่า 5 องค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลต่อการทำงานของดิจิทัลแมดโดยตรง ได้แก่

1. Wifi/Internet
2. Plug/Outlet
3. Ergonomic Furniture
4. Office equipment
5. Storage

และ พื้นที่เสริมที่สนับสนุนการทำงาน ได้แก่

1. Café (on site)
2. Restaurant (on site)
3. Green Area/Outdoor Space
4. Relaxing Area

ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกพื้นที่ทำงานของดิจิทัลโนแมดสามารถจำแนกได้เป็น 10 ประการ ซึ่งจากการสัมภาษณ์พบว่า ดิจิทัลโนแมดทั้ง 3 กลุ่มมีการให้ความเห็นไปในทางเดียวกันว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกพื้นที่ทำงาน 5 ประการแรกคือ

1. รูปแบบของพื้นที่: ลักษณะพื้นที่ทำงานที่ให้บริการ
2. ราคา: ราคาและรูปแบบการบริการ
3. สิ่งอำนวยความสะดวก: ที่ส่งเสริมการทำงาน
4. กลุ่มสังคม: กลุ่มบุคคลที่อยู่ในพื้นที่ทำงาน
5. ย่าน: สถานที่ตั้งและสภาพแวดล้อมโดยรอบโครงการ (สภาพอาคาร ทั้งภายนอกและภายใน)

4.1.3 พฤติกรรมการใช้พื้นที่มีการพักผ่อนหย่อนใจ (Play)

กลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมดทั้ง 3 กลุ่ม มีพฤติกรรมการพักผ่อนหย่อนใจที่แตกต่างกันในระดับกลุ่ม และระดับตัวบุคคลเอง ซึ่งสามารถจำแนกข้อมูลได้เป็น 2 ส่วน

(1) ช่วงวันจันทร์-ศุกร์ โดยสามารถแบ่งได้เป็น

a. ช่วงเวลากลางวัน

ช่วงที่ 1

เวลาที่มีการพักผ่อนของดิจิทัลโนแมดทั้ง 3 กลุ่ม จะมีแนวโน้มไปในทางเดียวกันคือ 12.00-14.00 โดยตรงกับช่วงเวลากลางวัน ซึ่งกลุ่มคนเหล่านี้จะมีการพักผ่อนวันนานกว่าปกติ พร้อมทั้งเป็นการพบปะกับเพื่อนฝูงในสถานที่ ร้านอาหาร ร้านกาแฟ ในระแวกใกล้ที่ทำงานในระยะเดินถึงหรือระยะเดิน 5-10 นาที ซึ่งร้านส่วนใหญ่ที่ดิจิทัลโนแมดเลือกเป็นร้านอาหารเพื่อสุขภาพและเป็นที่แพร่หลายในหมู่ชาวต่างชาติ และสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้

ช่วงที่ 2

16.00-18.00 เป็นเวลาหลังเลิกงานดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 2 และ 3 จะมีการนัดพบปะกันเพื่อสังสรรค์และแยกย้าย หรือออกกำลังกาย หลังจากนั้นก็เป็นเวลาอาหารเย็นส่วนกลุ่มที่ 1 จะมีการเดินทางไปท่องเที่ยวภายในเมืองเชียงใหม่ บริเวณย่านเมืองเก่า

b. ช่วงเวลากลางคืน

ช่วงที่ 1

หลังจาก 20.00 เป็นต้นไป โดยทั่วไปกลุ่มที่ 3 จะมีความแตกต่างออกไป โดยการพักผ่อนหย่อนใจในพื้นที่พักอาศัยหรือโรงภาพยนตร์

ช่วงที่ 2

21.00-24.00*(กรอบเวลากว้าง) ดิจิทัลโนแมดในกลุ่มที่ 1 และ 2 การนัดพบปะกันเพื่อสังสรรค์ (วันพุธ และศุกร์เป็นส่วนใหญ่) สถานที่อันได้แก่ร้านกินดื่ม บาร์ ร้านอาหารที่ดนตรีสด

ช่วงที่ 3

00.00-02.00 ดิจิทัลโนแมดกลุ่ม 1 และ 2 มีแนวโน้มที่จะเดินทางไปสังสรรค์ต่อยังสถานที่ที่ 2 คือ ผับ

(2) ช่วงวันเสาร์-อาทิตย์ โดยสามารถแบ่งได้เป็น

a. ช่วงเวลากลางวัน

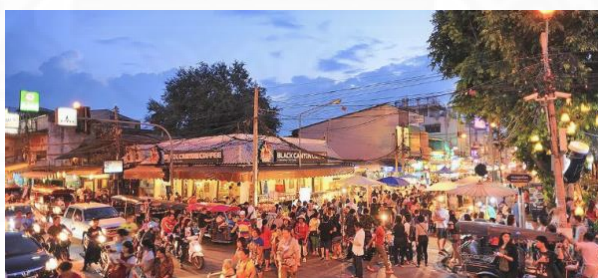
วันเวลาเสาร์-อาทิตย์กลุ่มที่มีการท่องเที่ยวในพื้นที่เมืองเชียงใหม่คือกลุ่มที่ 1 สถานที่อันได้แก่ ย่านเมืองเก่า ภูเขา ธรรมชาตินอกตัวเมืองเชียงใหม่

b. ช่วงเวลากลางคืน

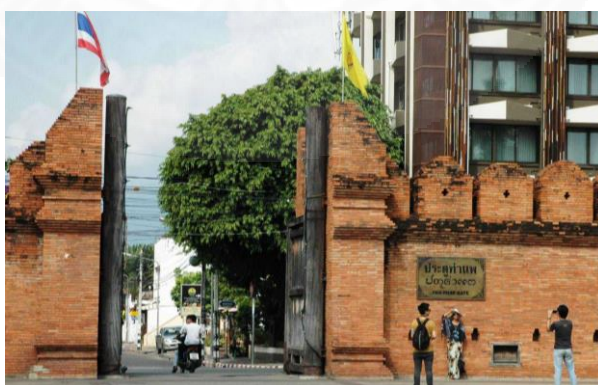
ดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 1 มีความสนใจท่องเที่ยวพื้นที่ภาค และถนนคนเดิน

c. โดยรวม

ในช่วงวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ ดิจิทัลโนแมดกลุ่ม 2 และ 3 มีการเดินทางไปยังจังหวัดใกล้เคียงในระยะเวลา 1-2 วันและ และเดินทางกลับมายังเมืองเชียงใหม่เพื่อทำงานในวันปกติ



ภาพที่ 4.3 ถนนคนเดินท่าแพ. จาก <https://www.webtechu.com/digital-nomad-guide-to-shopping-in-chiang-mai/>



ภาพที่ 4.4 ย่านเมืองเก่า. จาก <https://www.thexpatmagazine.com/blog/2019-04-10-a-guide-to-living-in-chiang-mai-for-expats-and-digital-nomads/>

4.2 ภาพภาพแวดล้อมที่กลุ่มคนดิจิทัลโนแมดใช้งานในบริบทเมืองเชียงใหม่

เนื้อหาในส่วนนี้เป็นการสำรวจและวิเคราะห์ภาพแวดล้อมที่กลุ่มคนดิจิทัลโนแมดใช้อาศัย การทำงาน และการพักผ่อนหย่อนใจโดยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างเชิงพื้นที่แบบเจาะจง (Purposive Sampling Design) ประกอบด้วยส่วนที่ พื้นที่อยู่อาศัยที่กลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมดได้ใช้บริการอยู่อาศัย จำนวน 6 แห่ง และพื้นที่ทำงานที่กลุ่มตัวอย่างเคยเข้าไปใช้งานจำนวน 7 แห่ง และพื้นที่พักผ่อนหย่อนใจจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมด ในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ ช่วงเดือนกันยายน พ.ศ.2562-มิถุนายน พ.ศ.2563

4.2.1 พื้นที่พักอาศัย (Living Space)

ภาพภาพแวดล้อมพื้นที่พักอาศัยทั้งหมดเป็นประเภทที่พักอาศัยชั่วคราวและที่พักอาศัยระยะยาวโดยทั้งหมดเป็นแบบเช่า รายวัน รายสัปดาห์ และรายเดือนทั้งสิ้น พื้นที่พักอาศัยทั้ง 6 แห่งที่เลือกศึกษามีความแตกต่างในแง่ของลักษณะ ขนาด รวมถึงรูปแบบพื้นที่ให้บริการ โดยวิธีการได้มาซึ่งข้อมูลเป็นการสัมภาษณ์เชิงลึกจากกลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมดจำนวน 6 คนผู้ใช้บริการตามช่วงเวลาขอบเขตระยะเวลาที่ศึกษา ข้อมูลที่ได้เป็นข้อมูลจาก 2 ฝ่าย คือ (1) ผู้อยู่อาศัย และ (2) ผู้ประกอบการเจ้าของธุรกิจ/ผู้ให้บริการพื้นที่พักอาศัย

4.2.1.1 Hub53

(1) ข้อมูลทั่วไป



ภาพที่ 4.5 ภาพภาพแวดล้อมพื้นที่พักอาศัย Hub53. จาก Hub53, ปรับปรุงโดยผู้วิจัย, 2563.

ตารางที่ 4.6

ตารางแสดงข้อมูลทั่วไปของพื้นที่พักอาศัย (Live): Hub53

ผู้ให้บริการ: ดิจิทัลโนแมด C

ลำดับ	ข้อมูล	รายละเอียด	หมายเหตุ
1	ที่ตั้ง	53 ถ.ชลประทาน ต.สุเทพ อ.เมืองเชียงใหม่ จ.เชียงใหม่ 50200	
2	ย่าน	นิมมานเหมินท์	
3	ลักษณะอาคาร	อาคารที่พักอาศัยรวม 3 ชั้น	
4	ประเภท	โคลิฟวิงสเปซ (Co-Living Space)	
5	ลักษณะ	สตูดิโอ (Studio)	
6	ขนาด	25 ตร.ม.	
7	รูปแบบพื้นที่ให้บริการ	ห้องพัก ห้องน้ำ โคเวิร์คกิ้งสเปซ	
8	รูปแบบการบริการอื่น ๆ	ร้านอาหาร* ร้านกาแฟ	*ร้านอาหารอแกนิก
9	กลุ่มผู้ใช้งานเป้าหมาย	ชาวต่างชาติและดิจิทัลโนแมด	
10	ระยะเวลาที่ดิจิทัลโนแมดใช้บริการ	1 สัปดาห์ และ 3 วัน	มีการใช้บริการ 2 ครั้ง

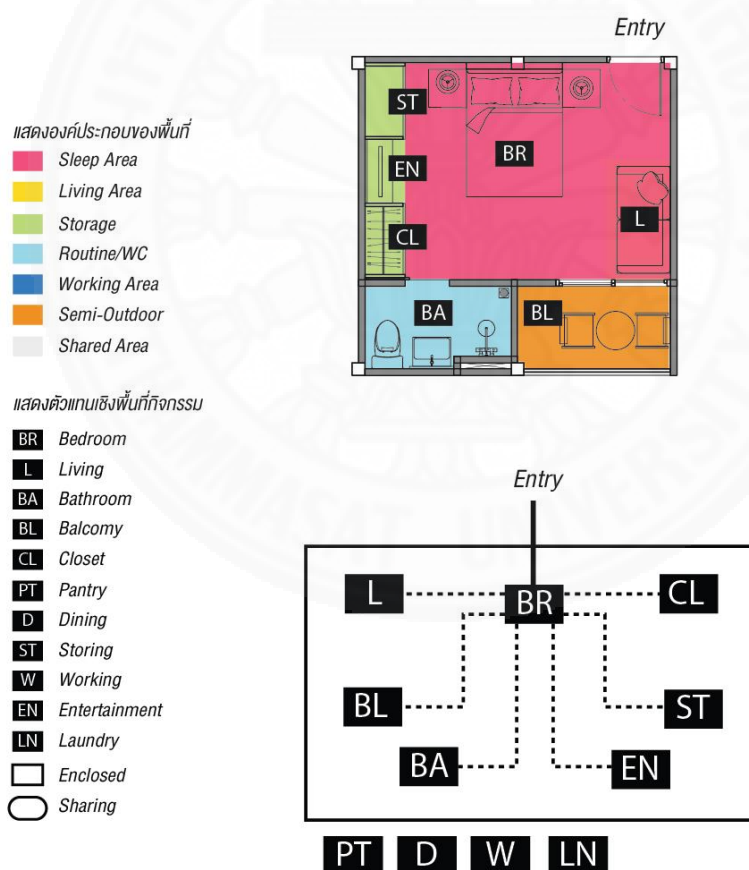
หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

(2) การจัดแบ่งและการปรับใช้งานพื้นที่

การสำรวจกายภาพแวดล้อมพื้นที่พักอาศัย Hub53 มีรูปแบบห้องพักอาศัยแบบพื้นที่ห้องพักส่วนตัวพร้อมห้องน้ำ (Private Room with Bathroom) ประกอบด้วยห้องนอนและห้องน้ำ-สตูดิโอ การจัดผังห้องพักอาศัยพื้นที่ถูกแบ่งเป็น 4 ส่วนหลักคือ (1) พื้นที่หลับนอน (Sleeping Area) และ (2) พื้นที่บริการประกอบกิจส่วนตัว-ห้องน้ำ (WC) (3)พื้นที่เก็บสัมภาระ (Storage) และ (4) พื้นที่กึ่งภายนอก/ภายนอก (Semi-outdoor/Outdoor Area) โดยพื้นที่สำหรับ

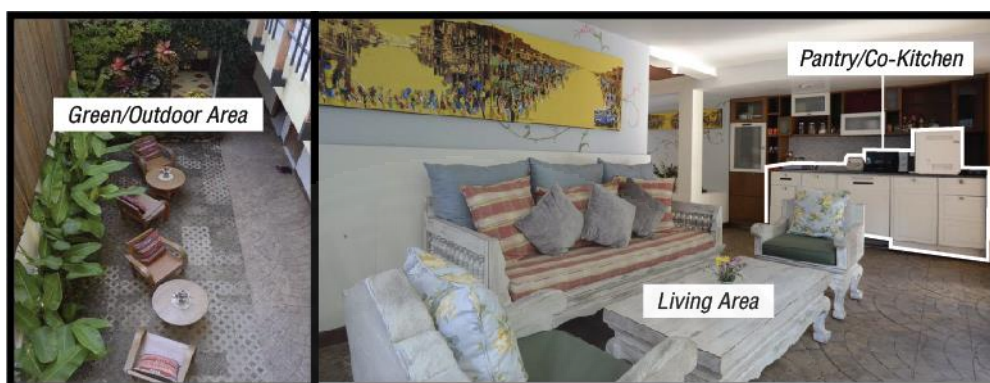
นั่งพักผ่อนไม่มีการแบ่งสัดส่วนกันพื้นที่นั่งเล่นชัดเจน แต่มีเฟอร์นิเจอร์ (โซฟา) จัดไว้บริเวณริมประตูระเบียง ส่วนภายนอกระเบียงประกอบด้วยโต๊ะเก้าอี้ที่นั่งเล่นสามารถปรับใช้งานเป็นพื้นที่ทำงานชั่วคราวได้

เนื่องจากเป็นห้องพักอาศัยรูปแบบสตูดิโอจึงทำให้พื้นที่ถูกใช้งานเพียง 1 มิติคือการอยู่อาศัยหลับนอนเป็นหลัก การพักผ่อนหย่อนใจและกิจกรรมอื่น ๆ จะอยู่ภายนอกห้องพักอาศัยในบริเวณพื้นที่ส่วนกลาง (Common Area) ซึ่งประกอบด้วย ห้องนั่งเล่น (Living Room) แบบเปิดโล่งเชื่อมต่อกับพื้นที่บริการประกอบอาหาร(Pantry/Kitchen) และพื้นที่ซักล้าง (Laundry) ใช้งานพื้นที่ร่วมกับผู้พักอาศัยผู้อื่น ๆ โดยมีการใช้งาน 3 ช่วงได้แก่ ช่วงที่1: (8.00-9.30) ช่วงที่ 2: (12.00-14.00) และ ช่วงที่3: (17.00-21.00) ซึ่งจะมีระยะเวลายาวนานกว่าช่วงอื่น ๆ โดยไม่สามารถระบุกลุ่มบุคคลได้แน่ชัดเนื่องจากการใช้พื้นที่ตลอดทั้งวันสลับเปลี่ยนไปโดยดิจิทัลโนแมดแต่ละคนที่พักอาศัยในพื้นที่ให้บริการในเวลาที่แตกต่างกัน ตามสะดวกของบุคคล

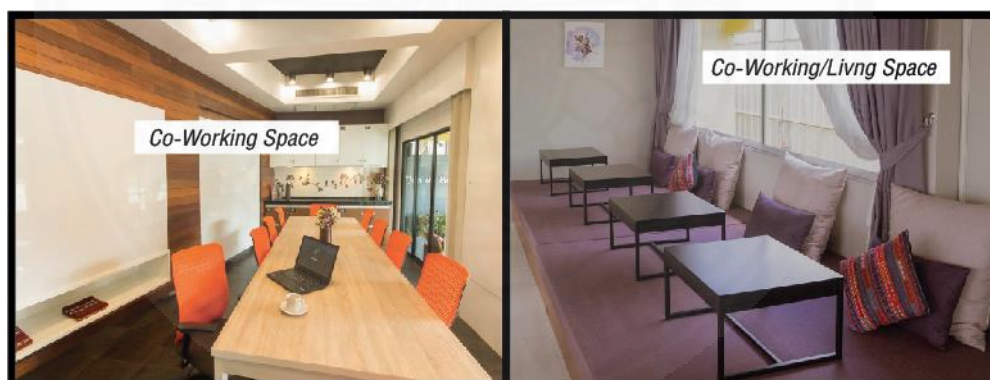


ภาพที่ 4.6 ฟังห้องพักอาศัยและไดอะแกรมแสดงความสัมพันธ์เชิงพื้นที่กิจกรรมของ Hub53. โดยผู้วิจัย, 2563.

ลักษณะเด่นของโครงการ Hub53 คือมีพื้นที่ห้องทำงานส่วนรวม (Working Area) ในรูปแบบของโคเวิร์คกิ้งสเปซอยู่บริเวณชั้น 1 และ 2 ของอาคารโคเวิร์คกิ้งสเปซ โดยผู้พักอาศัยทั้งหมดสามารถใช้งานโคเวิร์คกิ้งสเปซได้ มีการใช้งานพื้นที่ช่วงเวลา 9.00-17.00 โดยเฉลี่ย



ภาพที่ 4.7 ภาพภาพแวดล้อมพื้นที่ Co-Living และ Co-Kitchen ของ Hub53. จาก Hub53, ปรับปรุงโดยผู้วิจัย, 2563.



ภาพที่ 4.8 ภาพภาพแวดล้อมพื้นที่ Co-Working Space ของ Hub53. จาก Hub53, ปรับปรุงโดยผู้วิจัย, 2563.

4.2.1.2 The Common Hostel

(1) ข้อมูลทั่วไป



ภาพที่ 4.9 ภาพถ่ายแวดล้อมพื้นที่พักอาศัย The Common Hostel. จาก <https://www.facebook.com/thecommonhostel/>, ปรับปรุงโดยผู้วิจัย, 2563.

ตารางที่ 4.7

ตารางแสดงข้อมูลทั่วไปของพื้นที่พักอาศัย (Live): The Common Hostel

ผู้ให้บริการ: ดิจิทัลโนแมด D

ลำดับ	ข้อมูล	รายละเอียด	หมายเหตุ
1	ที่ตั้ง	54/2-4 ถ.สิงหราช ต.ศรีภูมิ อ.เมืองเชียงใหม่ จ.เชียงใหม่ 50200	
2	ย่าน	เมืองเก่า	
3	ลักษณะอาคาร	ตึกแถว	ดัดแปลงเป็นโฮสเทล
4	ประเภท	โฮสเทล (Hostel)/โคลิฟวิงสเปซ (Co-Living Space)	
5	ลักษณะ	เตียงสองชั้น (Bunk Bed) และตู้เก็บของ	ในห้องพักรวม (Dormitory)
6	ขนาด	10 ตร.ม.	
7	รูปแบบพื้นที่ให้บริการ	เตียง ตู้เก็บของ ห้องน้ำรวม	
8	รูปแบบการบริการอื่น ๆ	มุมกาแฟ/เครื่องดื่ม พื้นที่นั่งทำงาน โต๊ะปิงปอง	
9	กลุ่มผู้ใช้งานเป้าหมาย	ชาวต่างชาติและดิจิทัลโนแมด	
10	ระยะเวลาที่ดิจิทัลโนแมดใช้บริการ	5 วัน และ 5 วัน	มีการใช้บริการ 2 ครั้ง

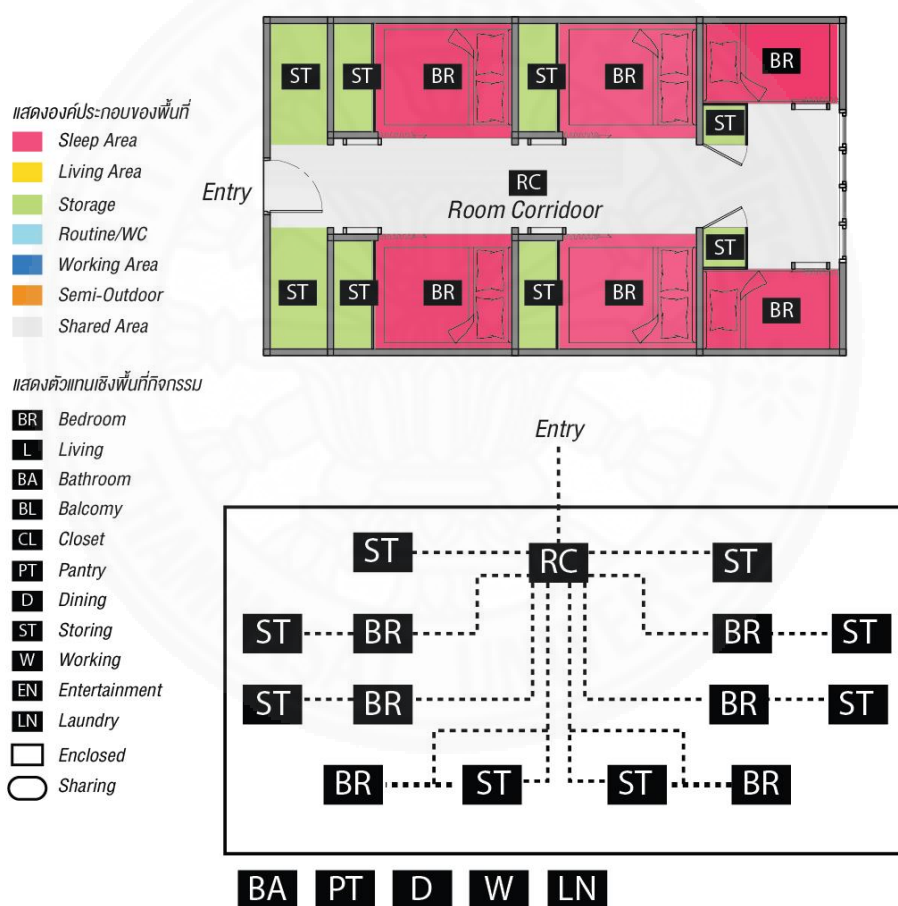
หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

(2) การจัดแบ่งและการปรับใช้งานพื้นที่

การสำรวจกายภาพแวดล้อมพื้นที่พักอาศัยของ The Common Hostel มีรูปแบบห้องพักรวม พร้อมห้องน้ำรวม (Dormitory with Shared Bathroom) การจัดผังห้องพักพื้นที่ถูกแบ่งเป็น 2 ส่วนหลักคือ (1) พื้นที่หลับนอน (Sleeping Area) และ (2)พื้นที่เก็บสัมภาระ

(Storage) ส่วนพื้นที่บริการประกอบกิจส่วนตัว-ห้องน้ำ (WC) มีให้บริการอยู่ในพื้นที่ส่วนกลางใช้งานร่วมกับผู้พักอาศัยผู้อื่น

เนื่องจากเป็นห้องพักอาศัยรวมจึงทำให้พื้นที่ถูกใช้งานเพียง 1 มิติคือการอยู่อาศัยหลับนอนเป็นหลัก การพักผ่อนหย่อนใจและการทำกิจกรรมอื่น ๆ จะอยู่ภายนอกห้องพักอาศัยในบริเวณพื้นที่ส่วนกลาง (Common Area) ซึ่งประกอบด้วย ห้องนั่งเล่น (Living Room) แบบเปิดโล่งเชื่อมต่อกับพื้นที่บริการประกอบอาหาร(Pantry/Kitchen) และพื้นที่ซักล้าง (Laundry) ใช้งานพื้นที่ร่วมกับผู้พักอาศัยผู้อื่น ๆ รวมถึงพื้นที่ห้องทำงานส่วนรวม (Working Area) และพื้นที่อเนกประสงค์ (Multi-Function Space) สำหรับทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างผู้พักอาศัย



ภาพที่ 4.10 ผังห้องพักอาศัยและไดอะแกรมแสดงความสัมพันธ์เชิงพื้นที่กิจกรรมของ The Common Hostel. โดยผู้วิจัย, 2563.



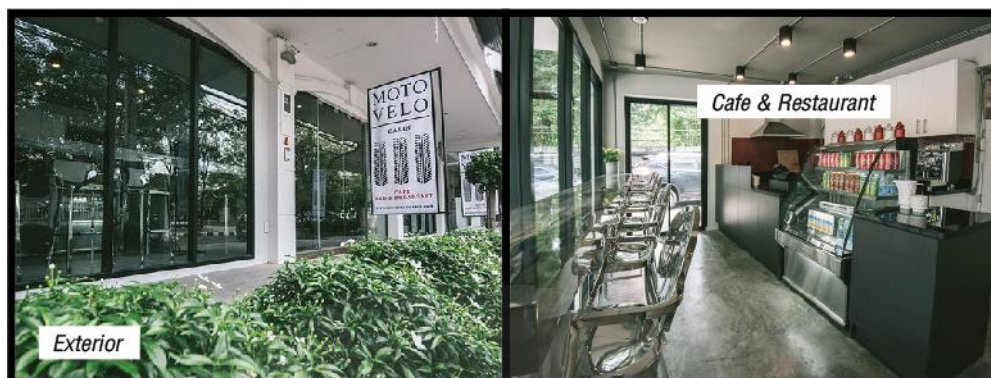
ภาพที่ 4.11 ภาพภาพแวดล้อมพื้นที่พักอาศัย The Common Hostel. จาก <https://www.facebook.com/thecommonhostel/>, ปรับปรุงโดยผู้วิจัย, 2563.



ภาพที่ 4.12 ภาพภาพแวดล้อมพื้นที่ส่วนกลางของ The Common Hostel. จาก <https://www.facebook.com/thecommonhostel/>, ปรับปรุงโดยผู้วิจัย, 2563.

4.2.1.3 Moto Velo Cabin

(1) ข้อมูลทั่วไป



ภาพที่ 4.13 ภาพถ่ายแวดล้อม Moto Velo Cabin. จาก <https://www.facebook.com/Motovelocabin/>, ปรับปรุงโดยผู้วิจัย, 2563.

ตารางที่ 4.8

ตารางแสดงข้อมูลทั่วไปของพื้นที่พักอาศัย (Live): Moto Velo Cabin

ผู้ให้บริการ: ดิจิทัลโนแมด E

ลำดับ	ข้อมูล	รายละเอียด	หมายเหตุ
1	ที่ตั้ง	ถ.ราชวิถี ต.ศรีภูมิ อ.เมืองเชียงใหม่ จ.เชียงใหม่ 50200	
2	ย่าน	เมืองเก่า	
3	ลักษณะอาคาร	ตึกแถว	ดัดแปลงเป็นโฮสเทล
4	ประเภท	โฮสเทล (Hostel)	
5	ลักษณะ	สตูดิโอ (Studio)	
6	ขนาด	20 ตร.ม.	
7	รูปแบบพื้นที่ให้บริการ	ห้องพัก ห้องน้ำ ระเบียง	
8	รูปแบบการบริการอื่น ๆ	ร้านอาหาร* ร้านกาแฟ	*ร้านอาหารวิแกน
9	กลุ่มผู้ใช้งานเป้าหมาย	ชาวต่างชาติ	
10	ระยะเวลาที่ดิจิทัลโนแมดให้บริการ	1 อาทิตย์	

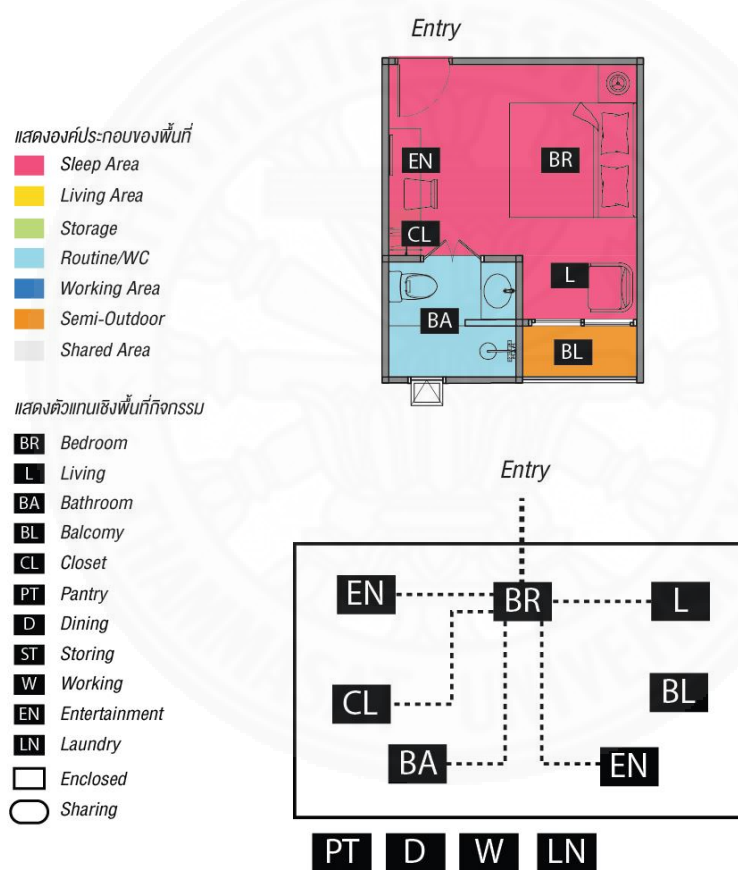
หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

(2) การจัดแบ่งและการปรับใช้งานพื้นที่

การสำรวจกายภาพแวดล้อมพื้นที่พักอาศัย Moto Velo Cabin มีรูปแบบห้องพักอาศัยแบบพื้นที่ห้องพักส่วนตัวพร้อมห้องน้ำ (Private Room with Bathroom) ประกอบด้วยห้องนอนและห้องน้ำ-สตูดิโอ การจัดผังห้องพักอาศัยพื้นที่ถูกแบ่งเป็น 3 ส่วนหลักคือ (1) พื้นที่หลับนอน (Sleeping Area) (2) พื้นที่บริการประกอบกิจส่วนตัว-ห้องน้ำ (WC) และ (3) พื้นที่นั่ง

ภายนอก/ภายนอก (Semi-outdoor/Outdoor Area) โดยพื้นที่สำหรับนั่งพักผ่อนไม่มีการแบ่งสัดส่วนกันพื้นที่นั่งเล่นชัดเจน แต่มีเฟอร์นิเจอร์ (โซฟา) และพื้นที่เก็บสัมภาระ (Storage) ไม่ได้มีการแบ่งสัดส่วนพื้นที่ไว้ทำให้ผู้พักอาศัยใช้งานมุมผนังที่ว่างในการจัดเก็บสัมภาระ

เนื่องจากเป็นห้องพักอาศัยรูปแบบสตูดิโอจึงทำให้พื้นที่ถูกใช้งานเพียง 1 มิติคือการอยู่อาศัยหลับนอนเป็นหลัก การพักผ่อนหย่อนใจและอื่น ๆ จะอยู่ภายนอกห้องพักอาศัยในบริเวณพื้นที่บริการเสริมในโครงการ (Additional Space) ซึ่งประกอบด้วย ร้านกาแฟ (Cafe) และร้านอาหาร (Restaurant) โดยมีการปรับใช้พื้นที่เพื่อพักผ่อนหย่อนใจและสร้างปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ในโครงการมีพื้นที่ซักล้าง (Laundry) ให้บริการซึ่งใช้งานพื้นที่ร่วมกับผู้พักอาศัยผู้อื่น ๆ



ภาพที่ 4.14 ผังห้องพักอาศัยและไดอะแกรมแสดงความสัมพันธ์เชิงพื้นที่กิจกรรมของ Moto Velo Cabin. โดยผู้วิจัย, 2563.



ภาพที่ 4.15 ภาพถ่ายแวดล้อมพื้นที่พักอาศัย Moto Velo Cabin. จาก <https://www.facebook.com/Motovelocabin/>, ปรับปรุงโดยผู้วิจัย, 2563.



4.2.1.4 The Nimman by Palm Springs Condominium

(1) ข้อมูลทั่วไป



ภาพที่ 4.16 ภาพถ่ายแวดล้อมพื้นที่พักอาศัย The Nimman by Palm Springs Condominium.
จาก <https://perfecthomes.co.th/the-nimman-by-palm-springs/>, ปรับปรุงโดยผู้วิจัย, 2563.

ตารางที่ 4.9

ตารางแสดงข้อมูลทั่วไปของพื้นที่พักอาศัย (Live): The Nimman by Palm Springs

ผู้ให้บริการ: ดิจิทัลโนแมด G

ลำดับ	ข้อมูล	รายละเอียด	หมายเหตุ
1	ที่ตั้ง	ถ.นิมมานเหมินท์ ซอย 9 ต.สุเทพ อ.เมืองเชียงใหม่ จ.เชียงใหม่ 50200	
2	ย่าน	นิมมานเหมินท์	
3	ลักษณะอาคาร	Low rise condominium 7 ชั้น	
4	ประเภท	คอนโดมิเนียม (Condominium)	
5	ลักษณะ	1 ห้องนอน (1 Bedroom)	
6	ขนาด	32 ตร.ม.	
7	รูปแบบพื้นที่ให้บริการ	ห้องพัก ห้องน้ำ พื้นที่ส่วนกลาง	
8	รูปแบบการบริการอื่น ๆ	ที่จอดรถ สระว่ายน้ำ ฟิตเนส	
9	กลุ่มผู้ใช้งานเป้าหมาย	คนพื้นที่ ชาวต่างชาติและดิจิทัลโนแมด	
10	ระยะเวลาที่ดิจิทัลโนแมดให้บริการ	3 เดือน	

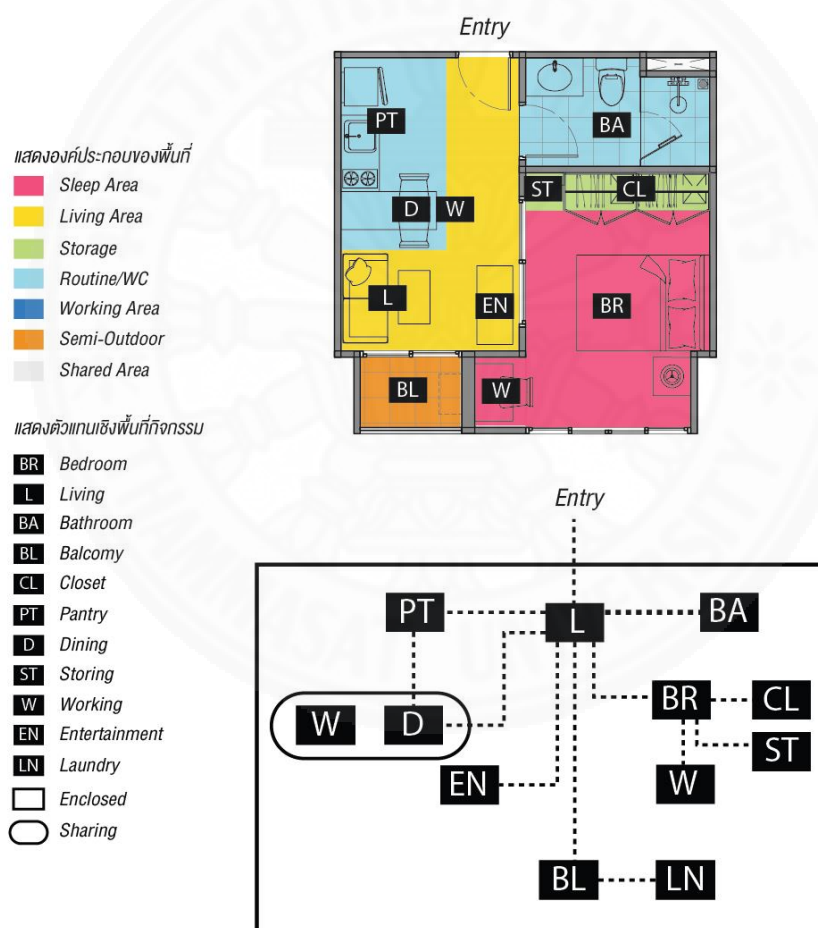
หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

(2) การจัดแบ่งและการปรับใช้งานพื้นที่

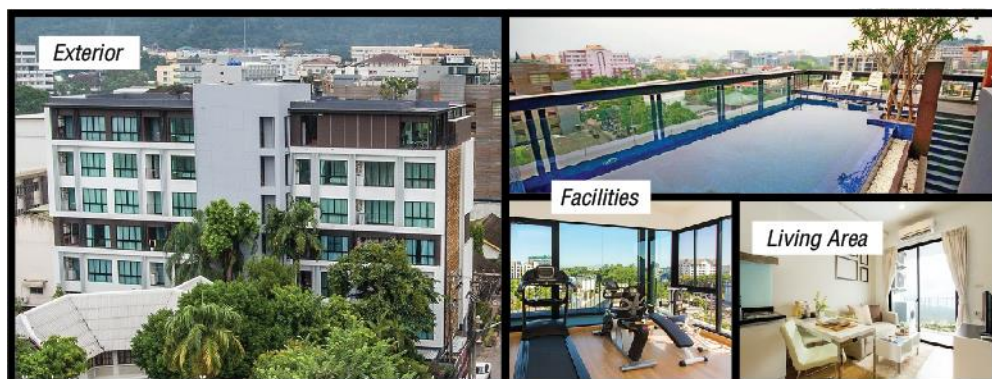
การสำรวจกายภาพแวดล้อมพื้นที่พักอาศัย The Nimman by Palm Springs มีรูปแบบห้องพักอาศัยแบบห้องพักส่วนตัวแยกสัดส่วน (Separated Area -Private Room) ประกอบด้วย 1 ห้องนอนและห้องน้ำ การจัดผังห้องพักอาศัยพื้นที่ถูกแบ่งเป็น 6 ส่วนหลักคือ (1) พื้นที่หลับนอน (Sleeping Area) (2) พื้นที่บริการประกอบกิจส่วนตัว-ห้องน้ำ (WC) (3) ห้องนั่งเล่น

(Living Room) (4) พื้นที่เตรียมอาหาร/ครัว (Pantry/Kitchen) (5) พื้นที่เก็บสัมภาระ (Storage) และ (6) พื้นที่กึ่งภายนอก/ภายนอก (Semi-outdoor/Outdoor Area)

มีการแบ่งสัดส่วนกันพื้นที่ระหว่างห้องนั่งเล่นและห้องนอนชัดเจน สามารถปรับใช้งานเป็นพื้นที่รับประทานอาหารและโต๊ะเครื่องแป้งในห้องนอนเป็นที่ทำงานชั่วคราวได้ เนื่องจากเป็นห้องพักอาศัยรูปแบบ 1 ห้องนอนจึงทำให้พื้นที่ถูกใช้งานใน 2 มิติหลักคือการอยู่อาศัยหลับนอนและการพักผ่อนหย่อนใจภายนอกห้องพักอาศัยมีพื้นที่ส่วนกลาง (Common Area) ซึ่งประกอบด้วย พื้นที่ซักล้าง (Laundry) บริเวณชั้น1 และ พื้นที่สีเขียว (Green Space) และพื้นที่ออกกำลังกาย (Work Out Space) ซึ่งประกอบด้วยฟิตเนสและสระว่ายน้ำอยู่บริเวณชั้นดาดฟ้าของโครงการ ใช้งานพื้นที่ร่วมกับผู้พักอาศัยผู้อื่น ๆ



ภาพที่ 4.17 ผังห้องพักอาศัยและไดอะแกรมแสดงความสัมพันธ์เชิงพื้นที่กิจกรรมของ The Nimman by Palm Springs Condominium. โดยผู้วิจัย, 2563.



ภาพที่ 4.18 ภายนอกและพื้นที่ส่วนกลาง The Nimman by Palm Springs Condominium.
จาก <http://www.palmsprings.co.th/>, ปรับปรุงโดยผู้วิจัย, 2563.



4.2.1.5 Apartment A (Airbnb)

(1) ข้อมูลทั่วไป



ภาพที่ 4.19 ภาพถ่ายแวดล้อมพื้นที่พักอาศัย Apartment A (Airbnb). จาก Airbnb, ปรับปรุงโดย ผู้วิจัย, 2563.

ตารางที่ 4.10

ตารางแสดงข้อมูลทั่วไปของพื้นที่พักอาศัย (Live): Apartment A (Airbnb)

ผู้ให้บริการ: ดิจิทัลโนแมด J

ลำดับ	ข้อมูล	รายละเอียด	หมายเหตุ
1	ที่ตั้ง	อ.เมืองเชียงใหม่ จ.เชียงใหม่ 00000	
2	ย่าน	นิมมานเหมินท์	
3	ลักษณะอาคาร	อาคารที่พักอาศัยรวม 3 ชั้น	
4	ประเภท	โคลิฟวิงสเปซ (Co-Living Space)	
5	ลักษณะ	1 ห้องนอน (1 Bedroom)	
6	ขนาด	64 ตร.ม.	
7	รูปแบบพื้นที่ให้บริการ	ห้องพัก ห้องน้ำ	
8	รูปแบบการบริการอื่น ๆ	ที่จอดรถ ชักแห้ง	
9	กลุ่มผู้ใช้งานเป้าหมาย	คนพื้นที่และชาวต่างชาติ	
10	ระยะเวลาที่ดิจิทัลโนแมดให้บริการ	3 เดือนและ 2 สัปดาห์	

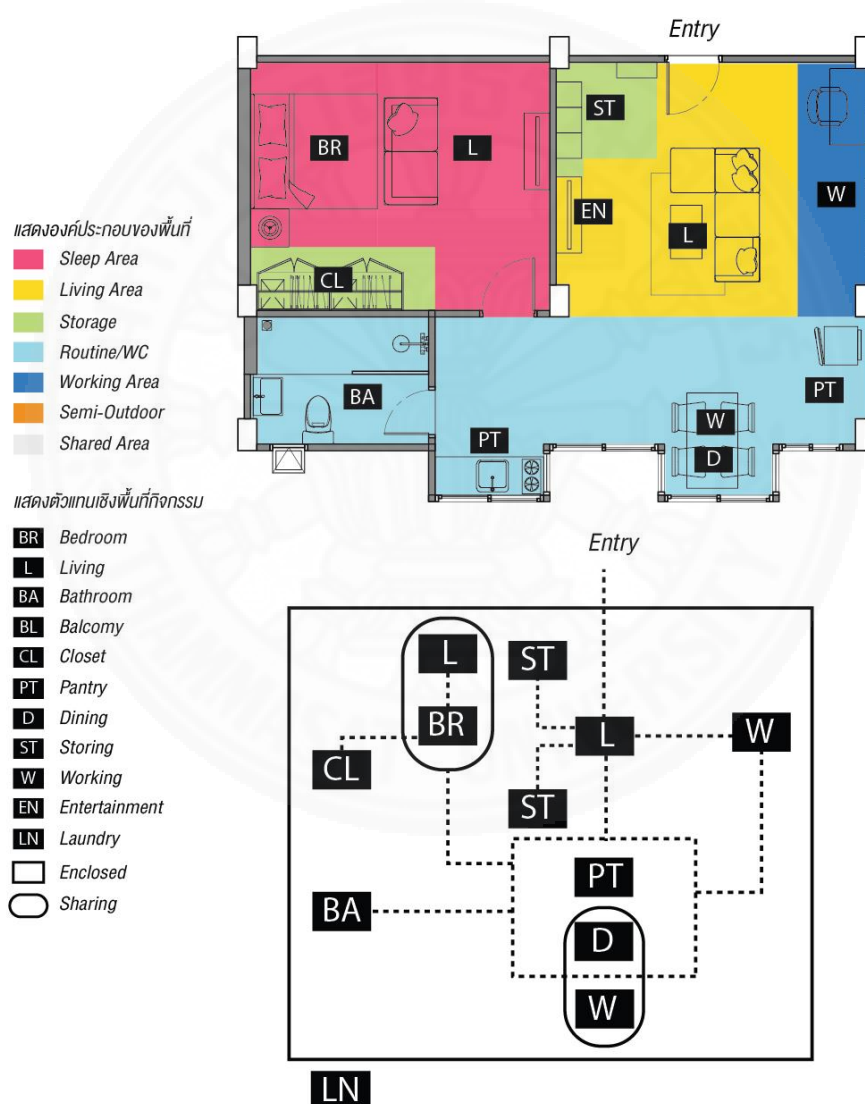
หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

(2) การจัดแบ่งและการปรับใช้งานพื้นที่

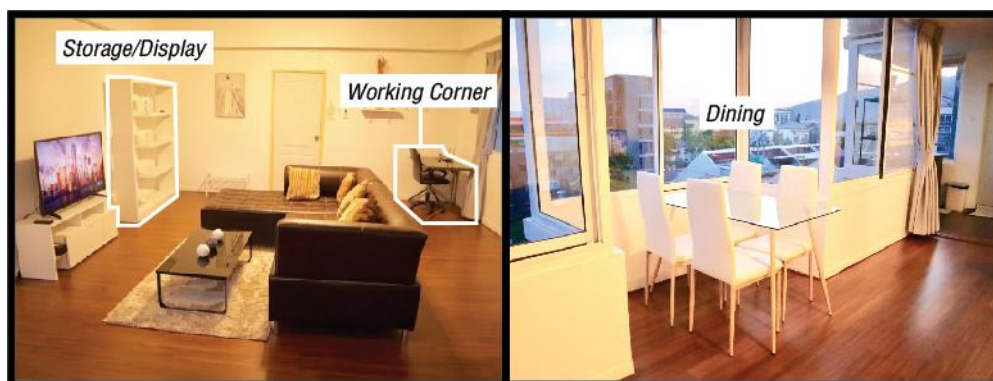
การสำรวจภาพถ่ายแวดล้อมพื้นที่พักอาศัย Apartment A มีรูปแบบห้องพักอาศัยแบบห้องพักส่วนตัวแยกสัดส่วน (Separated Area -Private Room) ประกอบด้วย 1 ห้องนอนและห้องน้ำ การจัดผังห้องพักอาศัยพื้นที่ถูกแบ่งเป็น 5 ส่วนหลักคือ (1) พื้นที่หลับนอน (Sleeping Area) (2) พื้นที่บริการประกอบกิจส่วนตัว-ห้องน้ำ (WC) (3) ห้องนั่งเล่น (Living Room)

(4) พื้นที่เตรียมอาหาร/ครัว (Pantry/Kitchen) (5) พื้นที่เก็บสัมภาระ (Storage) และ (6) พื้นที่ทำงาน (Working Area)

มีการแบ่งสัดส่วนกันพื้นที่ระหว่างห้องนั่งเล่นและห้องนอนชัดเจน สามารถปรับใช้งานเป็นพื้นที่รับประทานอาหารเพื่อทำงานชั่วคราว เนื่องจากเป็นห้องพักอาศัยมีการแบ่งสัดส่วนพื้นที่ชัดเจนทำให้พื้นที่ถูกใช้งานในทั้ง 3 มิติคือการอยู่อาศัยหลับนอน การทำงานและการพักผ่อนหย่อนใจภายในห้องพักอาศัย เนื่องจากอาคารไม่มีพื้นที่ส่วนกลาง (Common Area) เพื่อการพักผ่อนและทำงานทำให้ภายในห้องพักมีพื้นที่ครบครันสำหรับการใช้ชีวิตที่เน้นความเป็นส่วนตัว



ภาพที่ 4.20 ผังห้องพักอาศัยและไดอะแกรมแสดงความสัมพันธ์เชิงพื้นที่กิจกรรมของ Apartment A. โดยผู้วิจัย, 2563.



ภาพที่ 4.21 ภาพถ่ายแวดล้อมพื้นที่ห้องนั่งเล่นและพื้นที่รับประทานอาหาร Apartment A (Airbnb)
. จาก Airbnb, ปรับปรุงโดยผู้วิจัย, 2563.



4.2.1.6 Play Condominium Nimman

(1) ข้อมูลทั่วไป



ภาพที่ 4.22 ภาพถ่ายแวดล้อมพื้นที่พักอาศัย Play Condominium Chiang Mai. จาก <https://www.renthub.in.th/condo-projects/play-condominium>, ปรับปรุงโดยผู้วิจัย, 2563.

ตารางที่ 4.11

ตารางแสดงข้อมูลทั่วไปของพื้นที่พักอาศัย (Live): Play Condominium Nimman

ผู้ให้บริการ: ดิจิทัลโนแมด L

ลำดับ	ข้อมูล	รายละเอียด	หมายเหตุ
1	ที่ตั้ง	ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมืองเชียงใหม่ จ.เชียงใหม่ 50200	
2	ย่าน	นิมมานเหมินท์	
3	ลักษณะอาคาร	Low rise condominium 7 ชั้น	
4	ประเภท	คอนโดมิเนียม (Condominium)	
5	ลักษณะ	1 ห้องนอน (1 Bedroom)	
6	ขนาด	49 ตร.ม.	
7	รูปแบบพื้นที่ให้บริการ	ห้องพัก ห้องน้ำ พื้นที่ส่วนกลาง	
8	รูปแบบการบริการอื่น ๆ	ที่จอดรถ สระว่ายน้ำ ฟิตเนส ห้องทำงานส่วนรวม	
9	กลุ่มผู้ใช้งานเป้าหมาย	คนพื้นที่ ชาวต่างชาติและดิจิทัลโนแมด	
10	ระยะเวลาที่ดิจิทัลโนแมดให้บริการ	6 เดือน	

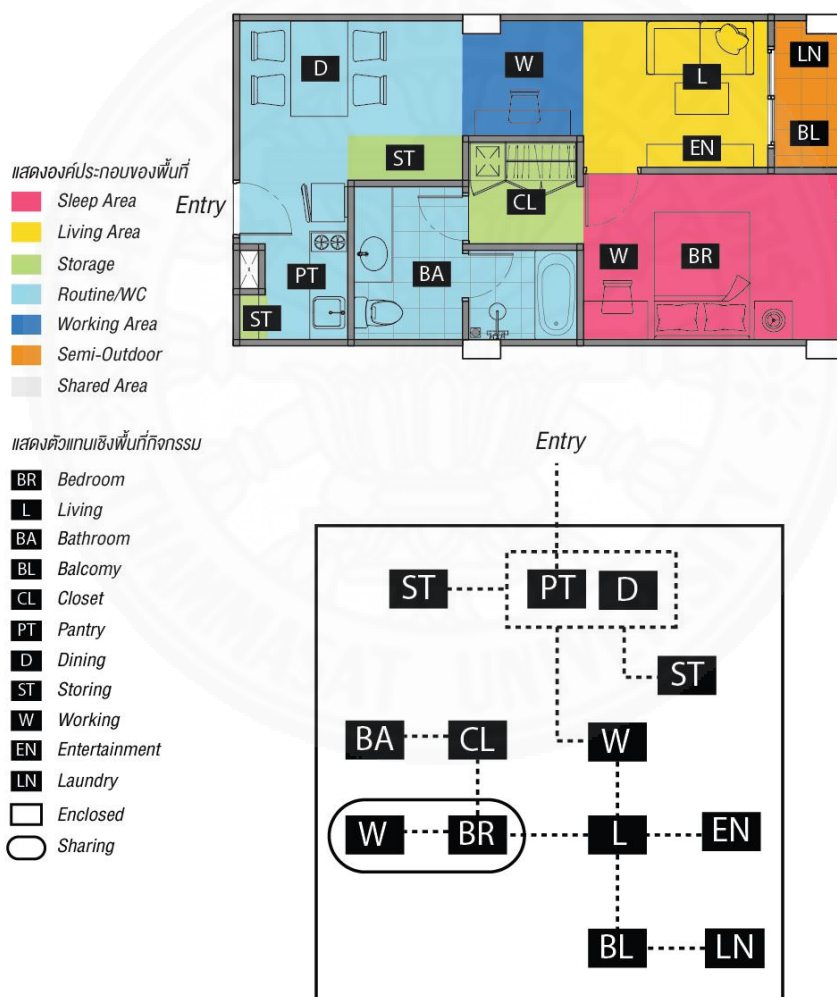
หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

(2) การจัดแบ่งและการปรับใช้งานพื้นที่

การสำรวจกายภาพแวดล้อมพื้นที่พักอาศัย Play Condominium Nimman มีรูปแบบห้องพักอาศัยแบบห้องพักส่วนตัวแยกสัดส่วน (Separated Area -Private Room) ประกอบด้วย 1 ห้องนอนและห้องน้ำ การจัดผังห้องพักอาศัยพื้นที่ถูกแบ่งเป็น 5 ส่วนหลักคือ (1) พื้นที่หลับนอน (Sleeping Area) และ (2) พื้นที่บริการประกอบกิจส่วนตัว-ห้องน้ำ (WC)

(3) ห้องนั่งเล่น (Living Room) (4) พื้นที่เตรียมอาหาร/ครัว (Pantry/Kitchen) (5) พื้นที่เก็บสัมภาระ (Storage) (6) พื้นที่ทำงาน (Working Area) และ (7) พื้นที่กึ่งภายนอก/ภายนอก (Semi-outdoor/Outdoor Area)

เนื่องจากเป็นห้องพักอาศัยมีการแบ่งสัดส่วนพื้นที่ชัดเจนทำให้พื้นที่ถูกใช้งานในทั้ง 3 มิติคือการอยู่อาศัยหลับนอน การทำงานและการพักผ่อนหย่อนใจภายในห้องพักอาศัย ภายนอกห้องพักอาศัยมีพื้นที่ส่วนกลาง (Common Area) ซึ่งประกอบด้วย พื้นที่ซักล้าง (Laundry) บริเวณชั้น 1 และห้องนั่งเล่น (Living Room) พื้นที่สีเขียว (Green Space) และพื้นที่ออกกำลังกาย (Work Out Space) ซึ่งประกอบด้วยฟิตเนสและสระว่ายน้ำ ใช้งานพื้นที่ร่วมกับผู้พักอาศัยผู้อื่น ๑



ภาพที่ 4.23 ผังห้องพักอาศัยและไดอะแกรมแสดงความสัมพันธ์เชิงพื้นที่กิจกรรมของ Play Condominium Nimman. โดยผู้วิจัย, 2563.



ภาพที่ 4.24 ภาพถ่ายแวดล้อมพื้นที่ห้องนั่งเล่นและเตรียมอาหาร Play Condominium Chiang Mai. จาก <https://www.renthub.in.th/condo-projects/play-condominium>, ปรับปรุงโดยผู้วิจัย, 2563.

4.2.2 พื้นที่ทำงาน (Work Space)

การสำรวจกายภาพแวดล้อมพื้นที่ทำงานของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดได้มีการพิจารณาเลือกกายภาพแวดล้อมพื้นที่ทำงานที่กลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมดทั้ง 15 คน ใช้งานตามช่วงเวลาขอบเขตระยะเวลาที่ศึกษารวมทั้งหมด 7 แห่งดังนี้

1. MANA Co-Working
2. PUNSPACE Nimman
3. PUNSAPCE Tha Phae Gate
4. PUNSPACE Wiang Kaew
5. Hub53
6. Planter's Space
7. Coco Kala

โดยข้อมูลที่ได้เป็นข้อมูลจาก 2 ฝ่าย คือ (1) ผู้ใช้บริการ: กลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมดจำนวน 15 ผู้ใช้บริการ และ (2) ผู้ประกอบการเจ้าของธุรกิจ/ผู้ให้บริการพื้นที่ทำงาน

โดยจะทำการสำรวจใน 2 หัวข้อคือ

- (1) ข้อมูลทั่วไป
- (2) การจัดแบ่งและการปรับใช้งานพื้นที่

4.2.2.1 MANA Co-Working Space

(1) ข้อมูลทั่วไป



ภาพที่ 4.25 MANA Co-Working Space. โดยผู้วิจัย, 2562.

ตารางที่ 4.12

ตารางแสดงข้อมูลทั่วไปของพื้นที่ทำงาน (Work): MANA Co-Working Space

ลำดับ	ข้อมูล	รายละเอียด	หมายเหตุ
1	ที่ตั้ง	28/12 นิมมานเหมินท์ ซอย 8 ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200	
2	ย่าน	นิมมานเหมินท์	
3	ลักษณะอาคาร	ตึกแถว 2 คูหา	พื้นที่ชั้น 1 ของอาคาร
4	ขนาดพื้นที่ / ขนาดพื้นที่ทำงาน	128 ตร.ม. / 52 ตร.ม.	
5	กลุ่มผู้ใช้งานเป้าหมาย	ดิจิทัลโนแมด ฟรีแลนซ์	ในย่านนิมมานเหมินท์
6	เวลาเปิดให้บริการ	9.30 - 21.00 (จันทร์ - ศุกร์)	
7	ก่อตั้ง	6 ปี (2557)	
8	ค่าบริการ/รูปแบบการให้บริการ	- รายชั่วโมง (25 บาท/ชั่วโมง) - รายวัน (130 บาท/วัน) - รายวัน+เครื่องดื่ม (150 บาท/วัน) - ห้องส่วนตัว (40 บาท/ชั่วโมง) (200 บาท/6 ชั่วโมง) (280 บาท/วัน)	
9	รูปแบบพื้นที่ที่ให้บริการ	- พื้นที่ทำงานรวม (Co-Working Space) - ห้องส่วนตัว (Private Room)	
10	รูปแบบการบริการอื่น ๆ	- เครื่องดื่มและขนม (Drink and Snack)	
11	จำนวนผู้ใช้งานพื้นที่ (เฉลี่ย/วัน)	5-6 คน/วัน, 10-16 คน (High Season ต.ค.-ม.ค.)	

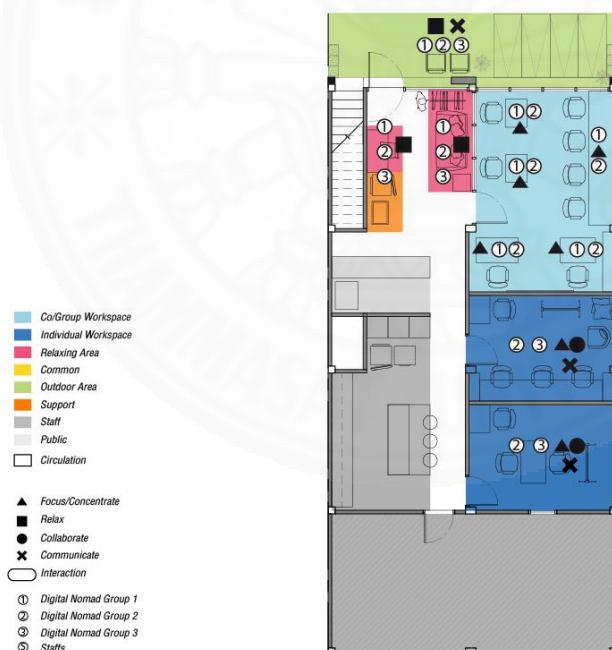
หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

(2) การจัดแบ่งและการปรับใช้งานพื้นที่

การจัดผังของ MANA Co-Working Space สามารถแบ่ง 3 ส่วนหลัก

ได้แก่

- ส่วนที่ 1: พื้นที่ต้อนรับ พื้นที่พักผ่อน/พื้นที่พักผ่อน
- ส่วนที่ 2: พื้นที่ทำงาน ห้องทำงานส่วนตัว มีการจัดผังแบบเปิด โดยรูปแบบพื้นที่ทำงานเดี่ยว (Individual Workspace) ในลักษณะ โต๊ะทำงานเดี่ยว (Individual Desk) ถัดจากของพื้นที่ทำงานรวม ได้แก่ ห้องทำงานส่วนตัว 2 ห้อง สามารถปรับเปลี่ยนการใช้งาน พื้นที่เป็น ห้องทำงานส่วนตัว (Private Office) ห้องทำงานแบบกลุ่ม (Group Office) และห้องส่วนตัวเฉพาะกิจ (Private Room ex. Skype Room)
- ส่วนที่ 3: พื้นที่สำหรับเจ้าหน้าที่ พื้นที่ส่วนใหญ่ถูกใช้งานโดย เจ้าหน้าที่ไว้สำหรับเก็บของและจัดเตรียมเครื่องดื่มสำหรับบริการ



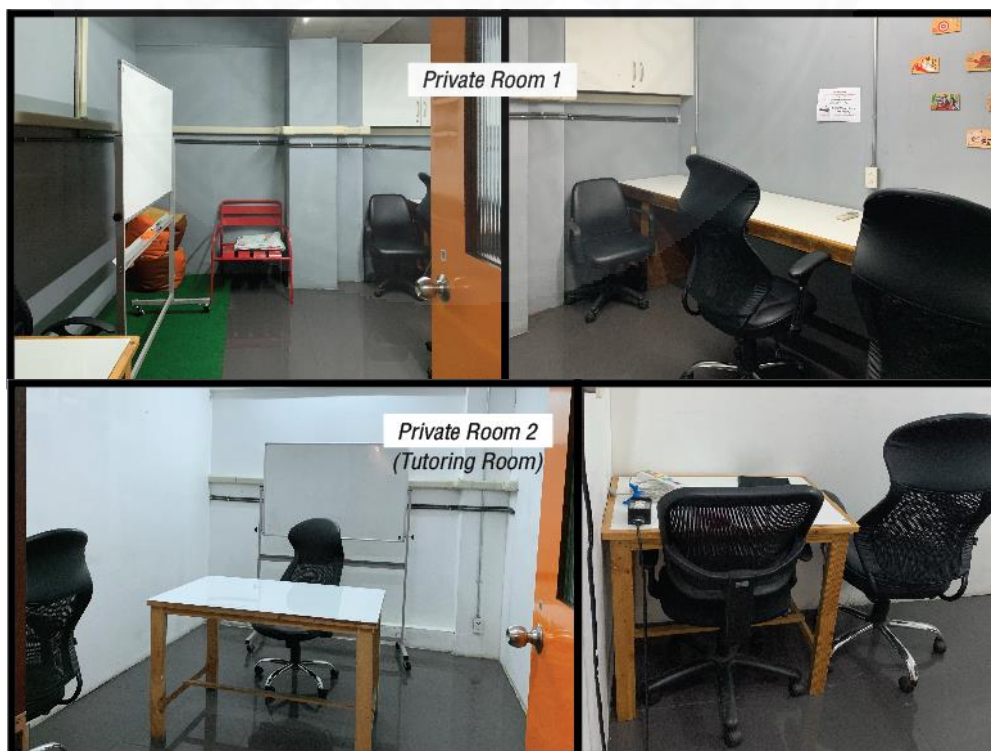
ภาพที่ 4.26 ผังพื้นที่ทำงานของ MANA Co-Working Space. โดยผู้วิจัย, 2563.

การปรับใช้งานพื้นที่ เนื่องจากเฟอร์นิเจอร์ในพื้นที่ทำงานรวมสามารถปรับเปลี่ยนที่นั่งได้ จึงทำให้พื้นที่ที่มีความยืดหยุ่นในการปรับเปลี่ยนการใช้งานพื้นที่ แสงธรรมชาติและสามารถมองเห็นวิวภายนอกช่วยกระตุ้นความคิดในการทำงานและความกระตือรือร้นในการทำงาน

กลุ่มผู้ใช้งานพื้นที่ทำงานรวมได้แก่ดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 1 และ 2 ที่อาศัยอยู่ในย่านนิมมานเหมินท์ เดินทางโดยรถจักรยานยนต์หรือเดินเท้า 5 นาทีจากที่พักอาศัย ใช้พื้นที่ทำงาน 2 ช่วงได้แก่ (1)ช่วงเช้า 9.30-12.00 (2)ช่วงบ่าย 14.00-18.00 ในลักษณะนั่งทำงานเดี่ยว ส่วนห้องทำงานส่วนตัวถูกใช้งานโดยดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 2 และ 3 เนื่องจากต้องการความเป็นส่วนตัวในการทำงานหรือการทำงานเฉพาะกิจ เช่น สนทนากับลูกค้า หรือกิจกรรมที่ต้องใช้เสียง โดยส่วนใหญ่ใช้งานพื้นที่ช่วงบ่ายตั้งแต่ 13.00-17.00 จุดเด่นของโครงการคือตั้งอยู่ในย่านท่องเที่ยวที่เดินทางสะดวกและเดินเท้าภายในย่านได้ รอบโครงการมีสิ่งอำนวยความสะดวกได้แก่ ร้านอาหารท้องถิ่นและวิแกน ร้านสะดวกซื้อ



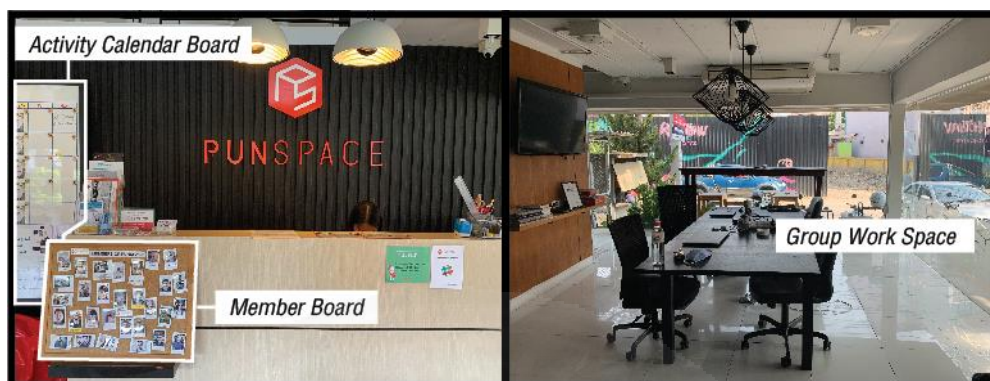
ภาพที่ 4.27 พื้นที่ทำงานร่วม MANA Co-Working Space. โดยผู้วิจัย, 2562.



ภาพที่ 4.28 ห้องทำงานส่วนตัว MANA Co-Working Space. โดยผู้วิจัย, 2562.

4.2.2.2 PUNSPACE Nimman

(1) ข้อมูลทั่วไป



ภาพที่ 4.29 PUNSPACE Nimman. โดยผู้วิจัย, 2563.

ตารางที่ 4.13

ตารางแสดงข้อมูลทั่วไปของพื้นที่ทำงาน (Work): PUNSPACE Nimman

ลำดับ	ข้อมูล	รายละเอียด	หมายเหตุ
1	ที่ตั้ง	14 ถ.ศรีมงคลจารย์ ซ.11 ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ จ.เชียงใหม่ 50200	
2	ย่าน	นิมมานเหมินท์	
3	ลักษณะอาคาร	อาคาร 2 ชั้น	และสวน
4	ขนาดพื้นที่ / ขนาดพื้นที่ทำงาน	128 ตร.ม. / 52 ตร.ม.	
5	กลุ่มผู้ใช้งานเป้าหมาย	ดิจิทัลโนแมด ฟรีแลนซ์	ชาวต่างชาติ
6	เวลาเปิดให้บริการ	9.00 - 18.00 (จันทร์ - ศุกร์) สำหรับบุคคลทั่วไป 24 ชั่วโมง (ทุกวัน) สำหรับสมาชิก	
7	ก่อตั้ง	7 ปี (2556)	
8	ค่าบริการ/รูปแบบการให้บริการ	<u>Visitors</u> - รายวัน (289 บาท/วัน) - รายสัปดาห์ (1,699บาท) (24 ชั่วโมง) <u>Members</u> - รายเดือน (3,899 บาท) - ราย 3 เดือน (9,999 บาท) - ราย 6 เดือน-ครึ่งปี (16,999 บาท) - รายปี (27,999) <u>Private Office</u> - Small Medium	<u>Members</u> <u>Cool Desks</u> -รายเดือน (5,499 บาท) -ราย 3 เดือน (14,299 บาท) - ราย 6 เดือน-ครึ่งปี (24,999 บาท) - รายปี (43,999 บาท)
9	รูปแบบพื้นที่ให้บริการ	- พื้นที่ทำงานร่วม (Co-Working Space) - ห้องส่วนตัว (Private Room)	

ตารางที่ 4.13 (ต่อ)

ตารางแสดงข้อมูลทั่วไปของพื้นที่ทำงาน (Work): PUNSPACE Nimman

ลำดับ	ข้อมูล	รายละเอียด	หมายเหตุ
10	รูปแบบการบริการอื่น ๆ	- พื้นที่เตรียมอาหาร (Pantry) - ร้านกาแฟ (Café) - พื้นที่ภายนอก/สวน (Outdoor)	ในพื้นที่
11	จำนวนผู้ใช้งานพื้นที่ (เฉลี่ย/วัน)	12 คน/วัน, 28-30 คน (High Season ต.ค.-ม.ค.)	

หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

(2) การจัดแบ่งและการปรับใช้งานพื้นที่

การจัดผังของ PUNSPACE Nimman สามารถแบ่ง 4 ส่วน ได้แก่

- **ส่วนที่ 1: พื้นที่ต้อนรับ พื้นที่พักคอย/พื้นที่พักผ่อน พื้นที่สำหรับเจ้าหน้าที่** รวมอยู่ด้วยกันบริเวณทางเข้าอาคาร
- **ส่วนที่ 2: พื้นที่ทำงานรวม** มีการจัดผังแบบเปิดโดยรูปแบบพื้นที่ประกอบด้วย (1)ทำงานเดี่ยว (Individual Workspace) ในลักษณะโต๊ะทำงานเดี่ยว (Individual Desk) (2)โต๊ะทำงานร่วม (Shared Desk) และ (3)โต๊ะบาร์/เคาน์เตอร์และเก้าอี้บาร์ (Bar table/Counter + Bar stool) บริเวณชั้น 1 ของโครงการ และยังมีพื้นที่ห้องส่วนตัวเฉพาะกิจ (Private Room ex. Skype Room) 1 ห้อง ให้บริการบริเวณด้านหลังของเคาน์เตอร์ต้อนรับ
- **ส่วนที่ 3: ห้องทำงานส่วนตัว** บริเวณชั้น 2 ของโครงการ โดยมีรูปแบบพื้นที่ห้องทำงานส่วนตัว (Private Office) และห้องทำงานแบบกลุ่ม (Group Office)
- **ส่วนที่ 4: พื้นที่ภายนอกอาคาร** พื้นที่บริการเสริมในโครงการ-สาธารณะ (Additional Space) ประกอบด้วย พื้นที่สีเขียว (Green Space) และร้านกาแฟ (Cafe)

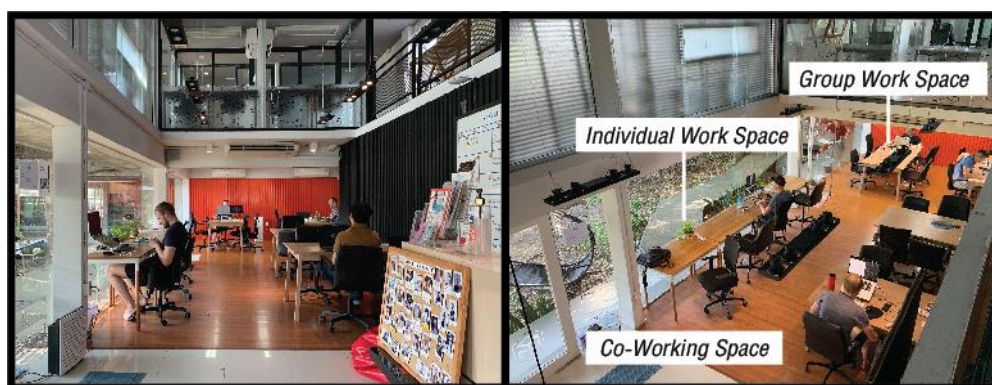
การปรับใช้งานพื้นที่สำหรับพื้นที่ทำงานรวมส่วนใหญ่เป็นโต๊ะทำงานร่วม (Shared Desk) ทำให้การปรับใช้งานเป็นไปได้ยาก จึงใช้พื้นที่สวนภายนอกสำหรับทำกิจกรรม โดยผู้ใช้งานพื้นที่ทำงานรวมแบบโต๊ะทำงานเดี่ยว (Individual Desk) รีมกระจกส่วนใหญ่เป็นดิจิทัลโน้ตบุ๊กกลุ่มที่ 1 ส่วนของโต๊ะทำงานร่วม (Shared Desk) ถูกใช้งานโดยดิจิทัลโน้ตบุ๊กกลุ่มที่ 2 ผู้ซึ่งอยู่ในสายอาชีพเดียวกันและมีความสนิทสนมกัน ในลักษณะการทำงานแบบเดี่ยวและกลุ่ม ส่วนพื้นที่



ภาพที่ 4.30 ผังพื้นที่ทำงานของ PUNSPACE Nimman. โดยผู้วิจัย, 2563.

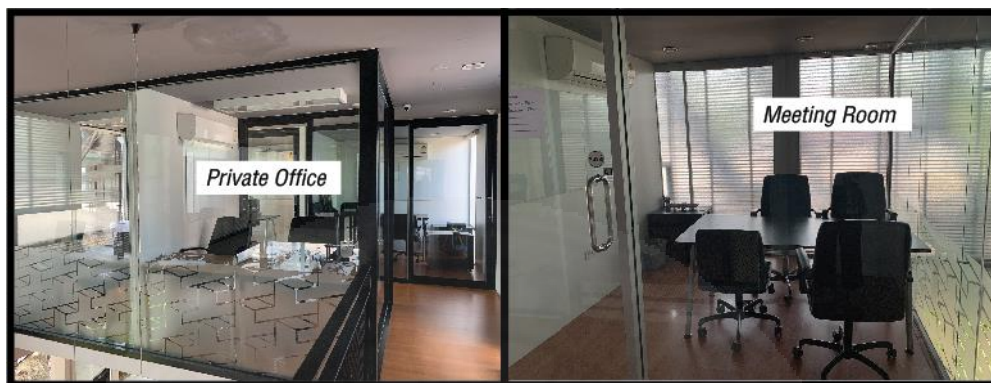
ทางขวาประกอบด้วยโต๊ะทำงานร่วม (Shared Desk) ถูกใช้งานโดยกลุ่ม 2 และ 3 ในรูปแบบการจับจองพื้นที่ และโต๊ะบาร์/เคาน์เตอร์และเก้าอี้บาร์ (Bar table/ Counter + Bar stool) ที่กลุ่ม 1 และ 2 นิยมใช้งานเพื่อเปลี่ยนอิริยาบถการทำงานเป็นแบบยืน

พื้นที่ห้องทำงานส่วนตัวบริเวณชั้น 2 ของโครงการบริเวณฝั่งซ้ายถูกใช้งานโดยดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 2 และ 3 แบบจับจองพื้นที่ และฝั่งขวาถูกใช้งานแบบเป็นครั้งคราวโดยมีการปรับการใช้งานพื้นที่ห้องทำงานส่วนตัวเป็นห้องประชุม และห้องทำงานแบบกลุ่มจนคนได้ 4-6 คน



ภาพที่ 4.31 พื้นที่ทำงานร่วม PUNSPACE Nimman. โดยผู้วิจัย, 2563.

ภายนอกโครงการเป็นสนามหญ้าขนาดใหญ่ และมีร้านกาแฟแบบคิออส (Kiosk) ให้บริการสำหรับผู้ใช้งานพื้นที่โคเวิร์คกิ้งสเปซและบุคคลทั่วไป ดังนั้นพื้นที่ภายนอกโครงการจึงเป็นพื้นที่สาธารณะ



ภาพที่ 4.32 ห้องทำงานส่วนตัวและห้องประชุม PUNSPACE Nimman. โดยผู้วิจัย, 2563.



ภาพที่ 4.33 พื้นที่ภายนอก PUNSPACE Nimman. โดยผู้วิจัย, 2563.

4.2.2.3 PUNSPACE Tha Phae Gate

(1) ข้อมูลทั่วไป



ภาพที่ 4.34 พื้นที่ทำงานร่วม PUNSPACE Tha Phae Gate. โดยผู้วิจัย, 2563.

ตารางที่ 4.14

ตารางแสดงข้อมูลทั่วไปของพื้นที่ทำงาน (Work): PUNSPACE Tha Phae Gate

ลำดับ	ข้อมูล	รายละเอียด	หมายเหตุ
1	ที่ตั้ง	7/2 ถ.ราชดำเนิน ซ.4 ต.พระสิงห์ อ.เมืองเชียงใหม่ จ.เชียงใหม่ 50200	
2	ย่าน	เมืองเก่า - ท่าแพ	
3	ลักษณะอาคาร	อาคาร 2 ชั้น	ดัดแปลงอาคารเก่า
4	ขนาดพื้นที่ / ขนาดพื้นที่ทำงาน	620 ตร.ม. / 493 ตร.ม.	
5	กลุ่มผู้ใช้งานเป้าหมาย	ดิจิทัลโนแมด ฟรีแลนซ์	ชาวต่างชาติ
6	เวลาเปิดให้บริการ	9.00 - 18.00 (จันทร์ - ศุกร์) สำหรับบุคคลทั่วไป 24 ชั่วโมง (ทุกวัน) สำหรับสมาชิก	
7	ก่อตั้ง	6 ปี (2557)	
8	ค่าบริการ/รูปแบบการให้บริการ	<u>Visitors</u> - รายวัน (289 บาท/วัน) - รายสัปดาห์ (1,699บาท) (24 ชั่วโมง) <u>Members</u> - รายเดือน (3,899 บาท) - ราย 3 เดือน (9,999 บาท) - ราย 6 เดือน-ครึ่งปี (16,999 บาท) - รายปี (27,999) <u>Private Office</u> - Small Medium Large <u>Meeting Room</u> - Medium Large	<u>Members</u> <u>Cool Desks</u> -รายเดือน (5,499 บาท) -ราย 3 เดือน (14,299 บาท) - ราย 6 เดือน-ครึ่งปี (24,999 บาท) - รายปี (43,999 บาท)

ตารางที่ 4.14 (ต่อ)

ตารางแสดงข้อมูลทั่วไปของพื้นที่ทำงาน (Work): PUNSPACE Tha Phae Gate

ลำดับ	ข้อมูล	รายละเอียด	หมายเหตุ
9	รูปแบบพื้นที่ให้บริการ	- พื้นที่ทำงานร่วม (Co-Working Space) - ห้องส่วนตัว (Private Room) - ห้องประชุม (Meeting Room)	
10	รูปแบบการบริการอื่น ๆ	- พื้นที่เตรียมอาหาร (Pantry) - พื้นที่พักผ่อน (Relaxing Space) - ร้านกาแฟ (Café) - พื้นที่ภายนอก/สวน (Outdoor)	ในพื้นที่
11	จำนวนผู้ใช้งานพื้นที่ (เฉลี่ย/วัน)	17 คน/วัน, 35-38 คน (High Season ต.ค.-ม.ค.)	

หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

(2) การจัดแบ่งและการปรับใช้งานพื้นที่

การจัดผังของ PUNSPACE Tha Phae Gate แบ่งเป็น 5 ส่วนได้แก่

- **ส่วนที่ 1: พื้นที่ต้อนรับ พื้นที่พักผ่อน/พื้นที่พักผ่อน** บริเวณชั้น 1 ของโครงการ มีทางเข้า 2 ทางสามารถทะลุหากันได้จาก 2 ผัง (ผังจากถนนมูลเมืองซอย 3 และถนนราชดำเนิน ซอย 4)
- **ส่วนที่ 2: พื้นที่ทำงานส่วนตัว** บริเวณชั้น 1 ผังซ้ายและขวาของโครงการ มีส่วนที่ 1 กั้นระหว่างกลาง โดยรูปแบบพื้นที่ห้องทำงานส่วนตัว (Private Office) ห้องทำงานแบบกลุ่ม (Group Office) ห้องส่วนตัวเฉพาะกิจ (Private Room ex. Skype Room) และห้องประชุม (Meeting Room)
- **ส่วนที่ 3: พื้นที่ทำงานรวม** บริเวณชั้น 2 มีการจัดผังแบบเปิดโดยรูปแบบพื้นที่ประกอบด้วยพื้นที่ทำงานร่วม (Group Workspace) ทั้งหมดในลักษณะโต๊ะทำงานแบบรวมกลุ่ม (Joined Individual Desk) โต๊ะทำงานร่วมแบบยาว (Long Table + Bar stools) และโต๊ะบาร์/เคาน์เตอร์และเก้าอี้บาร์ (Bar table/ Counter + Bar stool) ในพื้นที่ทำงานรวมนั้นยังประกอบไปด้วยพื้นที่บริการประกอบอาหาร (Pantry/Kitchen) และพื้นที่พักผ่อน (Recreation Space)
- **ส่วนที่ 4: พื้นที่ภายนอกและกึ่งนอกราการ** บริเวณชั้น 2 ซึ่งประกอบด้วยที่นั่งแบบกลุ่มทั้งหมด และตกแต่งด้วยต้นไม้



ภาพที่ 4.35 ผังพื้นที่ทำงานของ PUNSPACE Tha Phae Gate. โดยผู้วิจัย, 2562.

- ส่วนที่ 5: พื้นที่บริการเสริมในโครงการ ในลักษณะสาธารณะ (Additional Space) คือ ร้านกาแฟ (Cafe) บริเวณชั้น 1 ของโครงการ

เนื่องจากพื้นที่ทำงานรวมมีลักษณะแบบเปิดและมีพื้นที่ขนาดใหญ่ ทำให้สามารถปรับใช้งานพื้นที่สำหรับทำกิจกรรมร่วมได้ ผู้ใช้งานพื้นที่หลักคือดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 2 ผู้ซึ่งอยู่ในสายอาชีพเดียวกันและมีความสนิทสนมกัน มีการนั่งทำงานในลักษณะรวมกลุ่มและกระจายแบบเดี่ยวสลับสับเปลี่ยนไป และใช้งานโต๊ะบาร์/เคาน์เตอร์และเก้าอี้บาร์ (Bar table/ Counter + Bar stool) เมื่อต้องการเปลี่ยนอิริยาบถการทำงานเป็นแบบยืน

โต๊ะทำงานร่วมแบบยาว (Long Table + Bar stools) บริเวณกลางพื้นที่ทำงานรวม และพื้นที่กึ่งภายนอกถูกปรับใช้งานเพื่อการทำงานและรับประทานอาหารรวมถึงพักผ่อนหย่อนใจและสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งานพื้นที่คนอื่น ๆ สำหรับดิจิทัลโนแมดที่ทำงานพื้นที่ทำงานรวม

ห้องทำงานส่วนตัวถูกจัดจ้งโดยดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 3 เป็นส่วนใหญ่ โดยทั้งหมดประกอบธุรกิจส่วนตัวจึงต้องการออฟฟิศส่วนตัว แต่ก็ยังต้องการอยู่ในที่ที่ประกอบด้วยดิจิทัลโนแมดในพื้นที่ กลุ่มที่ 3 มีการพักระหว่างทำงานโดยใช้พื้นที่ส่วนที่ 1 สำหรับพักผ่อนหย่อนใจ



ภาพที่ 4.36 พื้นที่พักรอและพักผ่อนของ PUNSPACE Tha Phae Gate. โดยผู้วิจัย, 2563.



ภาพที่ 4.37 ห้องทำงานส่วนตัวและห้องประชุม PUNSPACE Tha Phae Gate. โดยผู้วิจัย, 2563.

4.2.2.4 PUNSPACE Wiang Kaew

(1) ข้อมูลทั่วไป



ภาพที่ 4.38 PUNSPACE Wiang Kaew. โดยผู้วิจัย, 2562.

ตารางที่ 4.15

ตารางแสดงข้อมูลทั่วไปของพื้นที่ทำงาน (Work): PUNSPACE Winag Kaew

ลำดับ	ข้อมูล	รายละเอียด	หมายเหตุ
1	ที่ตั้ง	10 ถ.เวียงแก้ว ต.ศรีภูมิ อ.เมืองเชียงใหม่ จ.เชียงใหม่ 50200	
2	ย่าน	เมืองเก่า - เวียงแก้ว	
3	ลักษณะอาคาร	อาคาร 2 หลัง	เชื่อมต่อกันและสวน
4	ขนาดพื้นที่ / ขนาดพื้นที่ทำงาน	263 ตร.ม. / 194 ตร.ม.	
5	กลุ่มผู้ใช้งานเป้าหมาย	ดิจิทัลโนแมด ฟรีแลนซ์	ชาวต่างชาติ
6	เวลาเปิดให้บริการ	9.00 - 18.00 (จันทร์ - ศุกร์) สำหรับบุคคลทั่วไป 24 ชั่วโมง (ทุกวัน) สำหรับสมาชิก	
7	ก่อตั้ง	6 ปี (2557)	
8	ค่าบริการ/รูปแบบการให้บริการ	<u>Visitors</u> - รายวัน (289 บาท/วัน) - รายสัปดาห์ (1,699บาท) (24 ชั่วโมง) <u>Members</u> - รายเดือน (3,899 บาท) - ราย 3 เดือน (9,999 บาท) - ราย 6 เดือน-ครึ่งปี (16,999 บาท) - รายปี (27,999) <u>Meeting Room</u> - Large	<u>Members</u> -รายเดือน (5,499 บาท) -ราย 3 เดือน (14,299 บาท) - ราย 6 เดือน-ครึ่งปี (24,999 บาท) - รายปี (43,999 บาท)

ตารางที่ 4.15 (ต่อ)

ตารางแสดงข้อมูลทั่วไปของพื้นที่ทำงาน (Work): PUNSPACE Winag Kaew

ลำดับ	ข้อมูล	รายละเอียด	หมายเหตุ
9	รูปแบบพื้นที่ให้บริการ	- พื้นที่ทำงานร่วม (Co-Working Space) - ห้องส่วนตัว (Private Room)	
10	รูปแบบการบริการอื่น ๆ	- พื้นที่เตรียมอาหาร (Pantry) - พื้นที่พักผ่อน (Relaxing Space) - ร้านกาแฟ (Café) - พื้นที่ภายนอก/สวน (Outdoor)	ในพื้นที่
11	จำนวนผู้ใช้งานพื้นที่ (เฉลี่ย/วัน)	18-20 คน/วัน, 35 คน (High Season ต.ค.-ม.ค.)	

หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

(2) การจัดแบ่งและการปรับใช้งานพื้นที่

การจัดผังของ PUNSPACE Wiang Kaew สามารถแบ่ง 5 ส่วนได้แก่

- **ส่วนที่ 1: พื้นที่ต้อนรับและงานบริการ** ประกอบด้วยพื้นที่ของเจ้าหน้าที่และพื้นที่สนับสนุนการทำงาน (Work-Supported Area) ซึ่งจะมีอุปกรณ์สำนักงานให้บริการ สูดทางเดินห้องส่วนตัวเฉพาะกิจ (Private Room ex. Skype Room) 2 ห้องและห้องประชุมขนาดใหญ่ 1 ห้องสามารถจุคนได้ 10-12 คน
- **ส่วนที่ 2: พื้นที่ทำงานรวม 1 คือพื้นที่ริมหน้าต่าง** บริเวณอาคาร 1 โซนกึ่งสาธารณะ สามารถสื่อสารใช้เสียงได้ มีการจัดผังแบบเปิดโดยรูปแบบพื้นที่ประกอบด้วยพื้นที่ทำงานร่วม (Group Workspace) ในลักษณะโต๊ะทำงานแบบรวมกลุ่ม (Joined Individual Desk) โต๊ะทำงานร่วมแบบยาว (Long Table + Bar stools) ในพื้นที่ทำงานรวมนั้นยังประกอบไปด้วยพื้นที่บริการประกอบอาหาร (Pantry/Kitchen) และพื้นที่พักผ่อน (Recreation Space)
- **ส่วนที่ 3: พื้นที่ทำงานรวม 2** บริเวณอาคาร 2 โซนเงียบมีการจัดผังแบบเปิดโดยรูปแบบพื้นที่ประกอบด้วยพื้นที่ทำงานร่วม (Group Workspace) ทั้งหมดในลักษณะโต๊ะทำงานแบบรวมกลุ่ม (Joined Individual Desk) และโต๊ะบาร์/เคาน์เตอร์และเก้าอี้บาร์ (Bar table/ Counter + Bar stool) สำหรับทำงานเดี่ยวบริเวณริมทางเดิน 2 ฝั่ง

- ส่วนที่ 4: พื้นที่พักผ่อนและเก็บสัมภาระ คือส่วนของพื้นที่ที่เชื่อมต่อ 2 อาคารเข้าด้วยกัน มีประตูเชื่อมไปภายนอก
- ส่วนที่ 5: พื้นที่บริการเสริมในโครงการ ในลักษณะสาธารณะ (Additional Space) คือ ร้านกาแฟแบบคิออส (Kiosk) ร้านอาหาร



ภาพที่ 4.39 ผังพื้นที่ทำงานของ PUNSPACE Wiang Kaew. โดยผู้วิจัย, 2563.

(Restaurant) และพื้นที่สีเขียว (Green Space) ด้านหน้าและด้านข้างของตัวอาคาร

โอกาสในการปรับใช้งานพื้นที่เพื่อทำกิจกรรมอื่น ๆ เป็นไปได้ยากเนื่องจากพื้นที่ถูกจัดผังและจัดวางเฟอร์นิเจอร์แบบเต็มพื้นที่ แต่เนื่องจากศักยภาพพื้นที่ภายนอกที่มีขนาดใหญ่ ทำให้สามารถปรับใช้งานพื้นที่สำหรับทำกิจกรรมร่วมแทนได้

การใช้งานพื้นที่ทำงานรวม 1 อาคาร 1 ส่วนใหญ่คือดิจิทัลโนแมดกลุ่ม 2 และ 3 มีการจับจองนั่งทำงานในพื้นที่ในลักษณะกลุ่ม ซึ่งผู้ใช้งานอยู่ในสายอาชีพเดียวกันและมีความสนิทสนมกัน มีการสลับใช้งานโต๊ะทำงานร่วมแบบยาว (Long Table + Bar stools) เมื่อต้องการเปลี่ยนอริยาบถการทำงานเป็นแบบยืน

การใช้งานพื้นที่ทำงานรวม 2 อาคาร 2 ส่วนใหญ่คือดิจิทัลโนแมดกลุ่ม 1 และ 2 รูปแบบพื้นที่แบบโต๊ะทำงานแบบรวมกลุ่ม (Joined Individual Desk) ข้อสังเกตคือพื้นที่ทำงานที่ติดกับด้านหลังอาคารมีการนั่งทำงานแบบเดี่ยวโดยการสลับเว้นระยะห่าง 1 เก้าอี้ สำหรับผู้ใช้งานคนเดียวซึ่งเน้นการใช้สมาธิในพื้นที่มากกว่าพื้นที่ทำงานตีตรวมนำต่างหน้าอาคารที่เน้นการทำงานเป็นกลุ่ม บริเวณ 2 ฝั่งทางเดินคือโต๊ะบาร์/เคาน์เตอร์และเก้าอี้บาร์ (Bar table/ Counter + Bar stool) สำหรับทำงานเดี่ยวผู้ใช้งานคือดิจิทัลโนแมดทั้ง 3 กลุ่มเพื่อเปลี่ยนอิริยาบถการทำงานเป็นแบบยืน

ภายนอกโครงการมีลักษณะเป็นสนามหญ้าเขียวขนาดใหญ่ มีพื้นที่พักผ่อนแบบโต๊ะกลุ่ม เนื่องจากมีร้านค้ากาแฟและร้านอาหารให้บริการทำให้พื้นที่บริเวณนี้ถูกใช้งานโดยแบบสาธารณะโดยบุคคลภายนอกอีกด้วย



ภาพที่ 4.40 พื้นที่ทำงานร่วม 1 และพื้นที่สนับสนุนของ PUNSPACE Wiang Kaew. โดยผู้วิจัย, 2563.



ภาพที่ 4.41 พื้นที่ทำงานร่วม 2 PUNSPACE Wiang Kaew. โดยผู้วิจัย, 2563.

4.2.2.5 Hub53

(1) ข้อมูลทั่วไป



ภาพที่ 4.42 Hub53. โดยผู้วิจัย, 2563.

ตารางที่ 4.16

ตารางแสดงข้อมูลทั่วไปของพื้นที่ทำงาน (Work): Hub53

ลำดับ	ข้อมูล	รายละเอียด	หมายเหตุ
1	ที่ตั้ง	53 ถ.ชลประทาน ต.สุเทพ อ.เมืองเชียงใหม่ จ.เชียงใหม่ 50200	
2	ย่าน	นิมมานเหมินท์	
3	ลักษณะอาคาร	อาคาร 2 หลัง	เชื่อมต่อกัน
4	ขนาดพื้นที่ / ขนาดพื้นที่ทำงาน	248 ตร.ม. / 212 ตร.ม.	
5	กลุ่มผู้ใช้งานเป้าหมาย	ดิจิทัลโนแมด ชาวต่างชาติ	
6	เวลาเปิดให้บริการ	8.00 - 20.00 (ทุกวัน) สำหรับบุคคลทั่วไป 24 ชั่วโมง (ทุกวัน) สำหรับสมาชิก	
7	ก่อตั้ง	Co-Working Space 2 ปี (2561)	Bed & Breakfast 9 ปี (2554)
8	ค่าบริการ/รูปแบบการให้บริการ	<u>Visitors</u> - รายวัน 8.00-20.00 (189 บาท/วัน) - รายวัน 24 ชั่วโมง (299 บาท/วัน) - Night Owl Nightly* (219 บาท/วัน) - Flexi 20 ชั่วโมง (419 บาท) - Flexi 50 ชั่วโมง (849 บาท) <u>Members</u> - Night Owl Weekly* (749 บาท) - Premium** (1,299 บาท) - Executive*** (2,999 บาท) - Unlimited**** (3,299 บาท) - Co-Working & Wellness***** (4,799 บาท)	*16.00-8.00 **24 ชั่วโมง 1 สัปดาห์ ***8.00-20.00 1 เดือน ****24 ชั่วโมง 1 เดือน+Locker ***** 24 ชั่วโมง 1 เดือน membership to Chiang Mai Holistic Locker

ตารางที่ 4.16 (ต่อ)

ตารางแสดงข้อมูลทั่วไปของพื้นที่ทำงาน (Work): Hub53

ลำดับ	ข้อมูล	รายละเอียด	หมายเหตุ
9	รูปแบบพื้นที่ให้บริการ	- พื้นที่ทำงานร่วม (Co-Working Space) - ห้องส่วนตัว (Private Room) - ห้องประชุม (Meeting Room)	
10	รูปแบบการบริการอื่น ๆ	- พื้นที่เตรียมอาหาร (Pantry) - พื้นที่พักผ่อน (Relaxing Space) - ร้านอาหารเครื่องดื่ม (Restaurant) - พื้นที่ภายนอก (Outdoor) - พื้นที่พักอาศัย (Co-Living Space)	พื้นที่ระหว่างอาคาร
11	จำนวนผู้ใช้งานพื้นที่ (เฉลี่ย/วัน)	20 คน/วัน, 50-60 คน (High Season ต.ค.-ม.ค.)	

หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

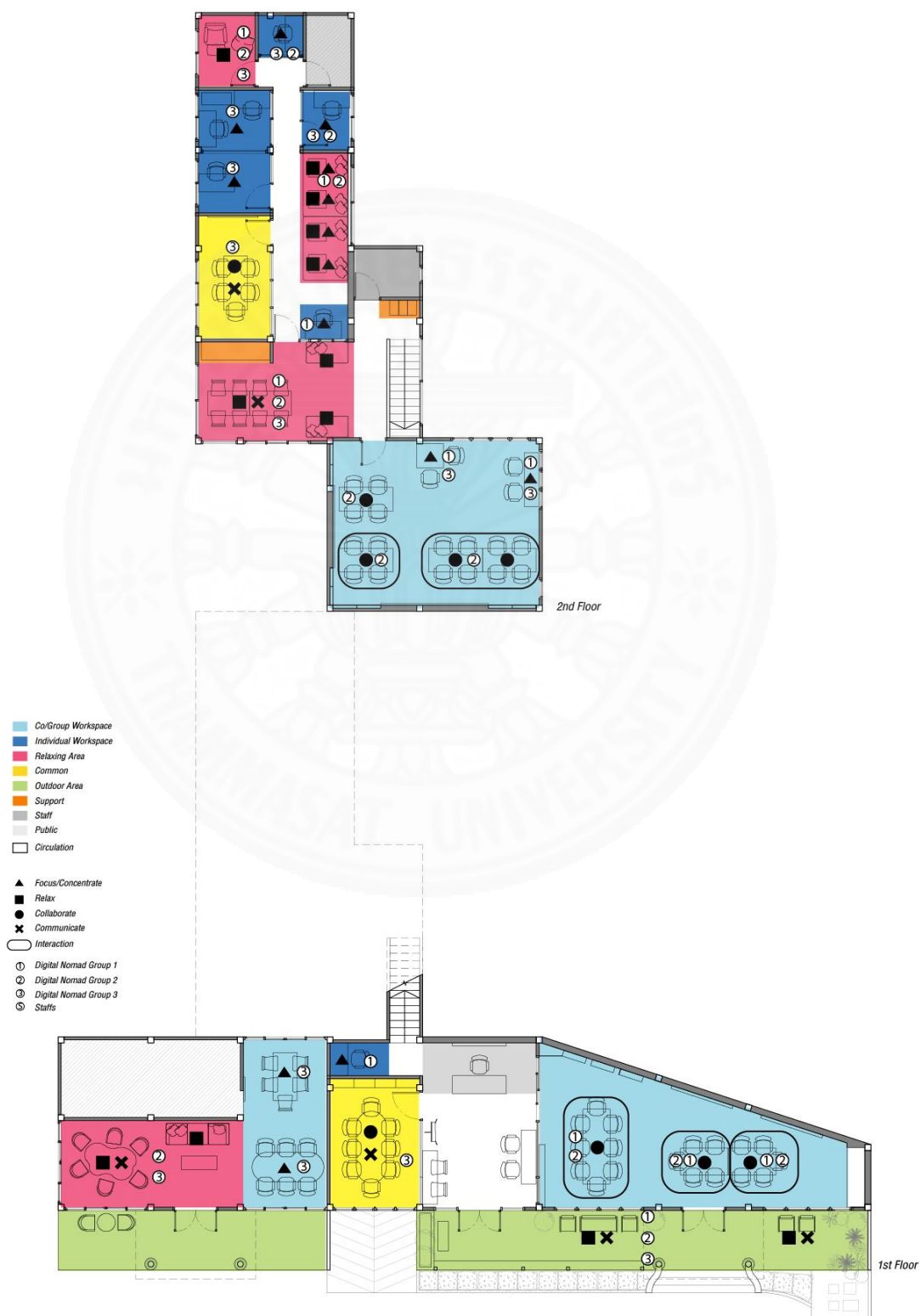
(2) การจัดแบ่งและการปรับใช้งานพื้นที่

การจัดผังของ Hub53 สามารถแบ่ง 5 ส่วนได้แก่

- **ส่วนที่ 1: พื้นที่ต้อนรับและงานบริการ** ประกอบด้วยพื้นที่ของเจ้าหน้าที่และพื้นที่สนับสนุนการทำงาน (Work-Supported Area) ซึ่งจะมีอุปกรณ์สำนักงานให้บริการ
- **ส่วนที่ 2: พื้นที่ทำงานรวม 1** บริเวณชั้น 1 อาคารโคเวิร์คกิ้งสเปซ มีการจัดผังแบบเปิดโดยรูปแบบพื้นที่แบบโต๊ะทำงานร่วม (Shared Desk)
- **ส่วนที่ 3: พื้นที่ทำงานรวม 2** บริเวณชั้น 2 อาคารโคเวิร์คกิ้งสเปซ มีการจัดผังแบบเปิดโดยรูปแบบพื้นที่แบบโต๊ะทำงานร่วม (Shared Desk) และโต๊ะทำงานเดี่ยว (Individual Desk) บริเวณริมหน้าต่าง
- **ส่วนที่ 4: พื้นที่ทำงานส่วนตัว** บริเวณชั้น 2 ผังพักผ่อน อาคารโคเวิร์คกิ้งสเปซ จะประกอบห้องทำงานเดี่ยวและห้องทำงานประชุม
- **ส่วนที่ 5: พื้นที่พักผ่อน** จะกระจายอยู่ติดกับพื้นที่ทำงานในทุกที่ ในลักษณะโต๊ะกลุ่มและเบาะนั่ง

การปรับใช้งานพื้นที่สำหรับพื้นที่ทำงานรวมส่วนใหญ่เป็นโต๊ะทำงานร่วม (Shared Desk) จึงนิยมปรับเปลี่ยนเป็นพื้นที่ห้องประชุมขนาดใหญ่ หรือพื้นที่ Workshop สำหรับทำกิจกรรมร่วมกัน

ผู้ใช้งานพื้นที่ทำงานรวมส่วนใหญ่คือดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 1 และ 2 นั่งทำงานเดี่ยว แต่ต้องการอยู่ท่ามกลางกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดคนอื่น ๆ ห้องทำงานส่วนตัวบริเวณชั้น 2 ถูกใช้งานโดยดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 2 และ 3 แบบจับจองพื้นที่



ภาพที่ 4.43 ผังพื้นที่ทำงานของ Hub53. โดยผู้วิจัย, 2563.

นอกจากโครงการให้บริการพื้นที่ทำงานแล้ว ยังให้บริการพื้นที่พักอาศัยแบบ Co-Living Space อีกด้วย ซึ่งทำให้ใช้งานพื้นที่ทำงานโคเวิร์คกิ้งสเปซส่วนใหญ่คือผู้ที่พักอาศัยในพื้นที่ และมีความสนิทสนมคุ้นเคยกันอยู่ก่อนแล้ว



ภาพที่ 4.44 พื้นที่ทำงานร่วมของ Hub53 บริเวณชั้น 1. โดยผู้วิจัย, 2563.



ภาพที่ 4.45 พื้นที่ทำงานร่วมของ Hub53 บริเวณชั้น 2. โดยผู้วิจัย, 2563.



ภาพที่ 4.46 พื้นที่พักผ่อนและห้องทำงานส่วนตัวของ Hub53 บริเวณชั้น 2. โดยผู้วิจัย, 2563.

4.2.2.6 Planter's Space

(1) ข้อมูลทั่วไป



ภาพที่ 4.47 Planter's Space. โดยผู้วิจัย, 2563.

ตารางที่ 4.17

ตารางแสดงข้อมูลทั่วไปของพื้นที่ทำงาน (Work): Planter's Space

ลำดับ	ข้อมูล	รายละเอียด	หมายเหตุ
1	ที่ตั้ง	21/36 ไทรคอมนาคม ซอย 4 ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50300	
2	ย่าน	เจ็ดยอด	เหนือนิมมานเหมินท์
3	ลักษณะอาคาร	บ้านไม้สองชั้น	ดัดแปลงอาคารเก่า
4	ขนาดพื้นที่ / ขนาดพื้นที่ทำงาน	313 ตร.ม. / 122 ตร.ม.	
5	กลุ่มผู้ใช้งานเป้าหมาย	ดิจิทัลโนแมด	
6	เวลาเปิดให้บริการ	8.00-20.00 (ทุกวัน)	24 ชั่วโมงในอนาคต
7	ก่อตั้ง	2 ปี (2561)	
8	ค่าบริการ/รูปแบบการให้บริการ	- รายวัน (140 บาท/วัน) - รายอาทิตย์ (1,500 บาท/อาทิตย์) - รายเดือน (2,500 บาท/เดือน) - Flexi* (2,900 บาท) - Dedicated desk** (3,800 บาท) - Meeting Room (80 บาท/ชั่วโมง)	*Flexi - ใช้งานพื้นที่ 30 ครั้งภายใน 3 เดือน ** Dedicated desk - จ้างจองพื้นที่ระยะยาว
9	รูปแบบพื้นที่ให้บริการ	- พื้นที่ทำงานรวม (Co-working space) - ห้องส่วนตัว (Private Room) - ห้องประชุม (Meeting Room) - พื้นที่ภายนอก/สวน (Outdoor)	ในอนาคต +พื้นที่จ้างจอง (Dedicated space) +พื้นที่กิจกรรม (Workshop Space)
10	รูปแบบการบริการอื่น ๆ	- ร้านกาแฟ (Café)	ในพื้นที่
11	จำนวนผู้ใช้งานพื้นที่ (เฉลี่ย/วัน)	8-9 คน/วัน, 20 คน (High Season ต.ค.-ม.ค.)	

หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

(2) การจัดแบ่งและการปรับใช้งานพื้นที่

การจัดผังของ Planter's Space สามารถแบ่ง 6 ส่วนได้แก่

- **ส่วนที่ 1: พื้นที่ต้อนรับและงานบริการ** ประกอบด้วยพื้นที่ของเจ้าหน้าที่และพื้นที่สนับสนุนการทำงาน (Work-Supported Area) ซึ่งจะมีอุปกรณ์สำนักงานให้บริการ ทำงานเดี่ยว (Individual Desk)
- **ส่วนที่ 2: พื้นที่ทำงานรวม** มีการจัดผังแบบเปิดโดยรูปแบบพื้นที่แบบโต๊ะทำงานร่วม (Shared Desk) โต๊ะบาร์/เคาน์เตอร์และเก้าอี้บาร์ (Bar table/ Counter + Bar stool) และโต๊ะทำงานเดี่ยว (Individual Desk)
- **ส่วนที่ 3: พื้นที่พักผ่อนภายใน** บริเวณริมหน้าต่างหน้าอาคาร มีเบาะรองนั่ง/ปิ่นแบ็ก (Mattress/Bean Bag) ให้บริการ
- **ส่วนที่ 4: พื้นที่ทำงานส่วนตัว** ซึ่งคือห้องทำงานประชุมจุคนได้ 4-6 คน
- **ส่วนที่ 5: พื้นที่พักผ่อนภายนอกอาคาร** ได้แก่บริเวณสวนด้านหน้าอาคารและหลังอาคาร และร้านกาแฟในพื้นที่
- **ส่วนที่ 6: พื้นที่อเนกประสงค์** บริเวณลานชั้น 2 ของอาคารเป็นพื้นที่กึ่งภายนอก

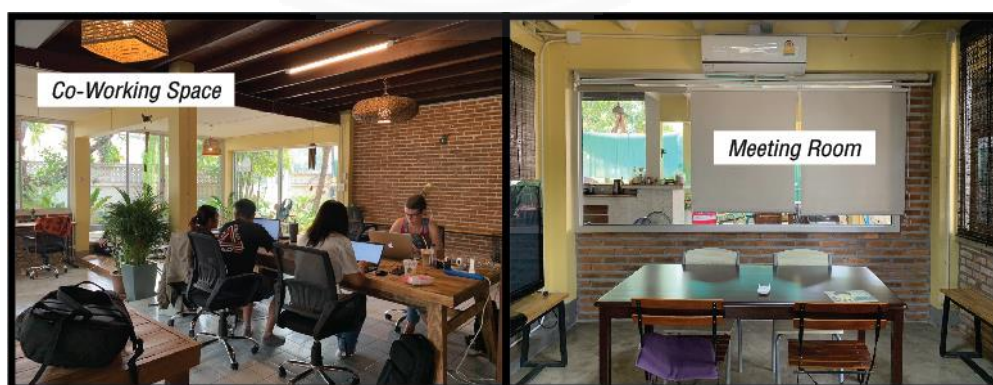
การปรับใช้งานพื้นที่สำหรับพื้นที่ทำงานรวม ส่วนใหญ่โต๊ะทำงานถูกจัดวางแบบกระจายอยู่ ไม่ถาวร ทำให้สามารถปรับพื้นที่ทำงานรวมเป็นพื้นที่ทำกิจกรรมต่าง ๆ

ผู้ใช้งานพื้นที่ทำงานรวมส่วนใหญ่คือดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 1 และ 2 นั่งทำงานเดี่ยวเป็นหลัก นอกจากนั้นยังมีนักศึกษา/คนไทยในพื้นที่เข้ามาใช้พื้นที่ทำงานร่วมกับดิจิทัลโนแมดกลุ่ม 2 อีกด้วย ห้องประชุมถูกปรับการใช้งานเป็นออฟฟิศส่วนตัว หรือที่จัดกิจกรรมขึ้นอยู่กับการโอกาส

ด้านหลังโครงการมีพื้นที่ให้บริการประกอบอาหารและพื้นที่รับประทานอาหารขนาดใหญ่ เพื่อส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งานพื้นที่ ส่วนพื้นที่ร้านกาแฟและสวนหน้าอาคารมีบุคคลภายนอกแวะเวียนมาใช้บริการทำให้เป็นพื้นที่สาธารณะ



ภาพที่ 4.48 พื้นที่ทำงานของ Planter's Space. โดยผู้วิจัย, 2563.



ภาพที่ 4.49 พื้นที่ทำงานร่วมและห้องประชุมของ Planter's Space. โดยผู้วิจัย, 2563.



ภาพที่ 4.50 พื้นที่บริการเตรียมอาหารและพื้นที่พักผ่อนของ Planter's Space. โดยผู้วิจัย, 2563.



ภาพที่ 4.51 ร้านกาแฟในโครงการและสวน Planter's Space. โดยผู้วิจัย, 2563.

4.2.2.7 Coco Kala

(1) ข้อมูลทั่วไป



ภาพที่ 4.52 Coco Kala. จาก <https://cocokala.co/>, ปรับปรุงโดยผู้วิจัย, 2563.

ตารางที่ 4.18

ตารางแสดงข้อมูลทั่วไปของพื้นที่ทำงาน (Work): Coco Kala

ลำดับ	ข้อมูล	รายละเอียด	หมายเหตุ
1	ที่ตั้ง	29/15 ถ.เจ็ดยอด ต.ช้างเผือก อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50300	
2	ย่าน	เจ็ดยอด	
3	ลักษณะอาคาร	อาคาร 2 ชั้น	และ 1 อาคารพักอาศัย
4	ขนาดพื้นที่ / ขนาดพื้นที่ทำงาน	335 ตร.ม. / 152 ตร.ม.	
5	กลุ่มผู้ใช้งานเป้าหมาย	ดิจิทัลโนแมด ชาวต่างชาติ	
6	เวลาเปิดให้บริการ	9.00-21.00 (จันทร์-เสาร์)	24 สำหรับสมาชิก
7	ก่อตั้ง	1 ปี (2563)	
8	ค่าบริการ/รูปแบบการให้บริการ	<u>Visitors*</u> - รายวัน (300 บาท/วัน)* - ราย 5 วัน (1,300 บาท)* - ราย 10 วัน (2,500 บาท)* - ราย 15 วัน (3,500 บาท)* - ราย 20 วัน (4,500 บาท)* - รายเดือน (5,000 บาท)* <u>Members**</u> Private Office – Small Medium Large	*สามารถใช้งานสระ วอร์มน้ำและ Locker **ราคาสมาชิกสูงกว่า แต่มีสิ่งอำนวยความสะดวก มากกว่าเช่น โยคะ เครื่องดื่ม อาหาร ส่วนลดกับ partnerships อื่น ๆ
9	รูปแบบพื้นที่ให้บริการ	- พื้นที่ทำงานรวม (Co-working space) - ห้องส่วนตัว (Private Room) - พื้นที่ภายนอก/สวน (Outdoor)	

ตารางที่ 4.18 (ต่อ)

ตารางแสดงข้อมูลทั่วไปของพื้นที่ทำงาน (Work): *Coco Kala*

ลำดับ	ข้อมูล	รายละเอียด	หมายเหตุ
10	รูปแบบการบริการอื่น ๆ	- ร้านกาแฟและร้านอาหาร (Café & Restaurant) - สระว่ายน้ำ (Pool) - พื้นที่กิจกรรม (Activity Space) - พื้นที่พักผ่อน (Relaxing Space) - พื้นที่พักอาศัย (Co-Living Space)	ในพื้นที่
11	จำนวนผู้ใช้งานพื้นที่ (เฉลี่ย/วัน)	12-15 คน/วัน, 25-30 คน (เริ่มเปิดกิจการ ม.ค.)	

หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

(2) การจัดแบ่งและการปรับใช้งานพื้นที่

การจัดผังของ Coco Kala สามารถแบ่ง 6 ส่วนได้แก่

- **ส่วนที่ 1: ร้านกาแฟและพื้นที่พักผ่อน 1** บริเวณชั้น 1 ของอาคาร เน้นเปิดพื้นที่สาธารณะบุคคลภายนอกทั่วไปมาใช้ได้ รวมถึงสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับผู้ใช้งานพื้นที่ทำงานโคเวิร์คกิ้งสเปซ อันได้แก่ สระว่ายน้ำ กระโจมนั่งเล่น (Bali Huts)
- **ส่วนที่ 2: พื้นที่ทำงานรวม** จะอยู่บริเวณชั้น 2 ภายในอาคาร รูปแบบพื้นที่ทำงานได้แก่ โต๊ะทำงานร่วม (Shared Desk) ที่สามารถปรับเปลี่ยนเป็นโต๊ะปิงปองได้ และโต๊ะทำงานเดี่ยว (Individual Desk)
- **ส่วนที่ 3: พื้นที่พักผ่อน 2** ประกอบด้วยโต๊ะบาร์/เคาน์เตอร์และเก้าอี้บาร์ (Bar table/ Counter + Bar stool) ริมระเบียง และห้องนั่งเล่น (Living Room)
- **ส่วนที่ 4: พื้นที่อเนกประสงค์** บริเวณลานด้านหลังอาคาร
- การปรับใช้งานพื้นที่สำหรับพื้นที่ทำงานรวม ส่วนใหญ่โต๊ะทำงาน

การปรับใช้พื้นที่ถูกเน้นไปที่การจัดกิจกรรมนันทนาการ เช่น โต๊ะทำงานร่วม (Shared Desk) ที่สามารถปรับเปลี่ยนเป็นโต๊ะปิงปองได้ โดยผู้ใช้งานพื้นที่ทำงานรวมส่วนใหญ่คือดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 1 และ 2 ส่วนกลุ่มที่ 3 จะมีการเลือกใช้งานพื้นที่แบบจับจองโดยเลือกห้องประชุมและปรับการใช้งานเพื่อเป็นออฟฟิศส่วนตัว

นอกจากนี้พื้นที่ที่ถูกใช้งานหลักได้แก่ห้องนั่งเล่นบริเวณชั้น 2 ที่ถูกใช้งานเป็นที่ทำงานและพื้นที่พักผ่อนหย่อนใจในคราวเดียวกัน



ภาพที่ 4.53 ผังพื้นที่ทำงาน Planter's Space. โดยผู้วิจัย, 2563.



ภาพที่ 4.54 พื้นที่ทำงานร่วมและพื้นที่พักผ่อน 1. จาก <https://cocokala.co/>, ปรับปรุงโดยผู้วิจัย, 2563.



ภาพที่ 4.55 พื้นที่ทำงานร่วมและพื้นที่พักผ่อน 2. จาก <https://cocokala.co/>, ปรับปรุงโดยผู้วิจัย, 2563.

4.2.3 พื้นที่พักผ่อนหย่อนใจ (Recreation Space)

จากพฤติกรรมการใช้พื้นที่ในมิติการพักผ่อนหย่อนใจของกลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมดทั้ง 15 คน สามารถจำแนกข้อมูลได้ 2 ส่วน ดังนั้นงานวิจัยนี้จะเลือกวิเคราะห์กายภาพแวดล้อมพื้นที่พักผ่อนหย่อนใจจากข้อมูลการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมด

(1) ช่วงจันทร์-ศุกร์ โดยสามารถแบ่งได้เป็น

a. ช่วงเวลากลางวัน

ช่วงที่ 1 (12.00-14.00)

ร้านอาหารและร้านกาแฟ มีคุณลักษณะของพื้นที่

- เข้าถึงได้จากทางสาธารณะโดยตรง เช่น ถนนสายหลัก
- มีพื้นที่จอดรถให้บริการ อย่างน้อยสำหรับรองรับรถจักรยานยนต์
- มีทางเลือกสำหรับพื้นที่ให้บริการ ภายใน (Indoor) และกึ่งภายนอก/ภายนอก (Semi-Outdoor/Outdoor)
- พื้นที่บริการรองรับผู้ใช้บริการ เดี่ยวและกลุ่ม
- ห้องถิ่น ไม่เป็นที่นิยมในหมู่นักท่องเที่ยวทั่วไป
- สื่อสารภาษาอังกฤษได้และเป็นมิตรกับชาวต่างชาติ
- มีอาหารอเนกนิศหรือวีแกนให้บริการ (4 ใน 15 คนของกลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมด)
- ตั้งอยู่ในบริเวณใกล้เคียงกับพื้นที่ทำงาน ในระยะเดินเท้า 5-10 นาที

ช่วงที่ 2 (16.00-18.00)

ร้านอาหารและเครื่องดื่ม มีคุณลักษณะของพื้นที่

- เข้าถึงได้จากทางสาธารณะโดยตรง เช่น ถนนสายหลัก
- มีพื้นที่จอดรถให้บริการ อย่างน้อยสำหรับรองรับรถจักรยานยนต์
- มีทางเลือกสำหรับพื้นที่ให้บริการ ภายใน (Indoor) และกึ่งภายนอก/ภายนอก (Semi-Outdoor/Outdoor)
- พื้นที่บริการรองรับผู้ใช้บริการ เดี่ยวและกลุ่ม
- สื่อสารภาษาอังกฤษได้และเป็นมิตรกับชาวต่างชาติ
- มีอาหารอเนกนิศหรือวีแกนให้บริการ (4 ใน 15 คนของกลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมด)

- มีเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ให้บริการ
- ตั้งอยู่ในบริเวณในย่านท่องเที่ยวและเป็นที่ยอมรับของต่างชาติ

ฟิตเนสหรือยิม มีคุณลักษณะของพื้นที่

- มีพื้นที่ให้บริการที่หลากหลาย เช่น cardio, weight training, yoga, meditation, dance class
- มีพื้นที่นั่งพักผ่อนสำหรับรองรับผู้ใช้งาน 5-10 คน
- มีพื้นที่จอดรถให้บริการ อย่างน้อยสำหรับรองรับรถจักรยานยนต์

ย่านท่องเที่ยว/ย่านเมืองเก่า มีคุณลักษณะของพื้นที่

- ถนนคนเดิน
- ขายสินค้าท้องถิ่น
- มีการจำหน่ายอาหารพื้นถิ่น
- มีร้านอาหารเครื่องดื่มในระแวกใกล้เคียงในระยะเดิน 3-5 นาที
- สื่อสารภาษาอังกฤษได้และเป็นมิตรกับชาวต่างชาติ
- กายภาพทางเดิน/ทางเท้าเหมาะแก่การเดินเท้า

b. ช่วงเวลากลางคืน

ช่วงที่ 1 (20.00 เป็นต้นไป)

พื้นที่ที่พักอาศัย**

โรงภาพยนตร์

ช่วงที่ 2 (กรอบเวลาช่วงกว้าง 21.00-24.00)

ร้านอาหารและเครื่องดื่ม มีคุณลักษณะของพื้นที่

- มีพื้นที่จอดรถให้บริการ อย่างน้อยสำหรับรองรับรถจักรยานยนต์
- มีทางเลือกสำหรับพื้นที่ให้บริการ ภายใน (Indoor) และกึ่งภายนอก/ภายนอก (Semi-Outdoor/Outdoor)
- พื้นที่บริการรองรับผู้ใช้บริการ เดี่ยวและกลุ่ม
- พื้นที่ให้บริการมีการสร้างเสริมสุนทนาการ – บรรเลงดนตรีหรือดนตรีสดในพื้นที่
- เฟอร์นิเจอร์เหมาะสมแก่การนั่งในระยะเวลาสั้น

- สื่อสารภาษาอังกฤษได้และเป็นมิตรกับชาวต่างชาติ
- มีเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ให้บริการ
- ตั้งอยู่ในบริเวณในย่านท่องเที่ยวและเป็นที่ยอมรับของต่างชาติ เช่น นิมมานเหมินท์ เมืองเก่า

ช่วงที่ 3 (00.00-02.00)

ผับ บาร์ มีคุณลักษณะของพื้นที่

- มีพื้นที่จอดรถให้บริการ อย่างน้อยสำหรับรองรับรถจักรยานยนต์
- มีทางเลือกสำหรับพื้นที่ให้บริการ ภายใน (Indoor) และกึ่งภายนอก/ภายนอก (Semi-Outdoor/Outdoor)
- พื้นที่ให้บริการมีการสร้างเสริมสันทนาการ – บรรเลงดนตรีหรือดนตรีสดในพื้นที่
- สื่อสารภาษาอังกฤษได้และเป็นมิตรกับชาวต่างชาติ
- มีเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ให้บริการ
- ตั้งอยู่ในบริเวณในย่านท่องเที่ยวและเป็นที่ยอมรับของต่างชาติ เช่น นิมมานเหมินท์ เมืองเก่า

(2) ช่วงเสาร์-อาทิตย์ โดยสามารถแบ่งได้เป็น

a. ช่วงเวลากลางวัน

ย่านท่องเที่ยว/ย่านเมืองเก่า มีคุณลักษณะของพื้นที่

- ขายสินค้าท้องถิ่น
- มีการจำหน่ายอาหารพื้นถิ่น
- มีร้านอาหารเครื่องดื่มในระแวกใกล้เคียงในระยะเดิน 3-5 นาที
- สื่อสารภาษาอังกฤษได้และเป็นมิตรกับชาวต่างชาติ

ธรรมชาตินอกตัวเมืองเชียงใหม่

b. ช่วงเวลากลางคืน

ถนนคนเดิน มีคุณลักษณะของพื้นที่

- ขายสินค้าท้องถิ่น
- มีการจำหน่ายอาหารพื้นถิ่น

- มีร้านอาหารเครื่องดีมในระแวกใกล้เคียงในระยะเดิน 3-5 นาที
- สื่อสารภาษาอังกฤษได้และเป็นมิตรกับชาวต่างชาติ

กายภาพทางเดิน/ทางเท้าเหมาะแก่การเดินเท้า

c. โดยรวม

เมือง/จังหวัดใกล้เคียงเชียงใหม่

- มีกายภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ



4.2.4 วิเคราะห์และอภิปรายผลการวิจัยจากการสำรวจ กายภาพแวดล้อมพื้นที่พัก

อาศัย

4.2.4.1 ประเภทและขนาดของพื้นที่

การสำรวจศึกษาเปรียบเทียบประเภทและขนาดของพื้นที่ของกายภาพพื้นที่พักอาศัยของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด สามารถสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 4.19

ตารางแสดงการเปรียบเทียบประเภทกลุ่มตัวอย่างพื้นที่พักอาศัย

ลำดับ	ดิจิทัล โนแมด	ที่พักอาศัย	ประเภท	รูปแบบ	ขนาด พื้นที่ (ตร.ม.)	จำนวน ผู้พัก อาศัย
1	C	Hub53	Co-Living	Studio	25	1
2	D	The Common Hostel	Hostel	Mixed Dormitory Room	10	1
3	E	Moto Velo Cabin	Hostel	Studio	20	1
4	G	The Nimman by Palm Springs	Condominium	1 Bedroom	32	1
5	J	Apartment A (Airbnb)	Apartment	1 Bedroom	64	1
6	L	Play Condominium Nimman	Condominium	1 Bedroom	49	2

หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

จากการสำรวจกลุ่มตัวอย่างพื้นที่พักอาศัยของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดพบว่าประเภทของที่พักอาศัยขึ้นอยู่กับระยะเวลาในการอยู่ในพื้นที่เมืองเชียงใหม่เป็นหลัก โดยสามารถแบ่งได้ 2 ประเภทคือ

1. ที่พักอาศัยประเภท Hostel - ที่เน้นการพบปะผู้คนและทำกิจกรรมร่วมกัน
2. ที่พักอาศัยแบบเช่าจากเจ้าของในพื้นที่ ได้แก่ คอนโดเนียม และ อพาร์ทเมนต์ - ที่เน้นความเป็นส่วนตัวเพื่อการอยู่อาศัยระยะยาว

4.2.4.2 องค์ประกอบของพื้นที่

การสำรวจศึกษาเปรียบเทียบองค์ประกอบของกายภาพพื้นที่พักอาศัยของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด สามารถสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 4.20

ตารางแสดงเปรียบเทียบองค์ประกอบของกายภาพพื้นที่พักอาศัย

องค์ประกอบของพื้นที่พักอาศัย		กลุ่มตัวอย่างกายภาพแวดล้อมพื้นที่พักอาศัย					
		Hub53	The Common Hostel	Moto Velo Cabin	The Nimman Condo	Apartment A	Play Condo
(1) พื้นที่สาธารณะ (Public Zone)	1.1 พื้นที่ส่วนต้อนรับ (Information)	/	/	/	/		/
	1.2 พื้นที่พักคอย (Waiting Area)		/			/	/
	1.3 พื้นที่บริการเสริมในโครงการ (Additional Space)						
	1.3.3 ร้านกาแฟ (Cafe)		/	/			
	1.3.2 ร้านอาหาร (Restaurant)	/	/	/			
	1.3.3 ที่จอดรถ (Parking)	/	/	/	/	/	/
	1.4 พื้นที่ภายนอก (Outdoor Space)	/	/		/		/
	1.5 พื้นที่สีเขียว (Green Space)	/	/		/		/
(2) พื้นที่กึ่งสาธารณะ (Semi-Public Zone)	2.1 พื้นที่ส่วนกลาง (Common Area)						
	2.1.1 ห้องนั่งเล่น (Living Room)	/	/				/
	2.1.2 พื้นที่เตรียมอาหาร/ครัว (Pantry/Kitchen)	/	/				
	2.1.3 พื้นที่ซักล้าง (Laundry)	/	/	/	/	/	/
	2.1.4 พื้นที่นันทนาการ (Recreation Area)*	/	/				/
	2.1.4 พื้นที่ห้องทำงานส่วนรวม (Working Area)	/	/				/
	2.1.5 พื้นที่อเนกประสงค์ (Multi-Function Space)	/	/				
	2.1.6 มุมหนังสือ (Book Corner)		/				
	2.1.7 มุมประชาสัมพันธ์ (Activity Info Corner) ให้ข้อมูล เช่น กิจกรรม การท่องเที่ยว เมืองเชียงใหม่	/	/	/			
	2.1.8 พื้นที่ออกกำลังกาย (Work Out Space)				/		/
(3) พื้นที่ส่วนตัว (Private Zone)	3.1 ห้องพักอาศัย (Room)						
	3.1.1 พื้นที่หลับนอน (Sleeping Area)	/	/	/	/	/	/
	3.1.2 พื้นที่นั่งเล่น (Living Area)	/		/	/	/	/
	3.1.3 พื้นที่บริการประกอบอาหาร (Pantry/Kitchen)				/	/	/
	3.1.4 พื้นที่บริการประกอบกิจส่วนตัว-ห้องน้ำ (WC)	/	/*	/	/	/	/
	3.1.5 พื้นที่ซักล้าง (Laundry)				/		/
	3.1.6 พื้นที่ทำงาน (Working Area)					/	/
	3.1.7 พื้นที่อเนกประสงค์ (Multi-purpose Area)						
	3.1.8 พื้นที่เก็บสัมภาระ (Storage)	/	/	/	/	/	/
	3.1.9 พื้นที่กึ่งภายนอก/ภายนอก (Semi-outdoor/Outdoor Area)	/		/	/		/
หมายเหตุ: *พื้นที่นันทนาการ (Recreation Area) เกิดให้กิจกรรมและความบันเทิงเช่น ดูหนัง เล่นเกมส์							

หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

4.2.4.3 รูปแบบของพื้นที่

การสำรวจศึกษาเปรียบเทียบรูปแบบของพื้นที่ทำงานในพื้นที่พักอาศัยของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด สามารถสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 4.21

ตารางแสดงเปรียบเทียบรูปแบบพื้นที่พักอาศัย

รูปแบบกายภาพพื้นที่พักอาศัย			กลุ่มตัวอย่างกายภาพแวดล้อมพื้นที่พักอาศัย					
			Hub53	The Common Hostel	Moto Velo Cabin	The Nimman Condo	Apartment A	Play Condo
พื้นที่ส่วนตัว (Private Zone)	พื้นที่ใช้ร่วมกับผู้อื่น (Shared Space)	(1) พื้นที่รวม (Shared Area)						
		1.1 ห้องพักรวม พร้อมห้องน้ำรวม (Dormitory with Shared Bathroom)		/				
		(2) พื้นที่ห้องพัก (Room Area)						
	พื้นที่ใช้งานส่วนตัว (Private Space)	2.1 พื้นที่ห้องพักส่วนตัวพร้อมห้องน้ำรวม (Private Room with Shared Bathroom)		/				
		2.2 พื้นที่ห้องพักส่วนตัวพร้อมห้องน้ำ (Private Room with Bathroom) ประกอบด้วยห้องนอนและห้องน้ำ	/	/	/	/	/	/
		2.3 พื้นที่ห้องพักส่วนตัวแยกสัดส่วน (Separated Area - Private Room) ประกอบด้วยห้องนอน ห้องน้ำและห้องนั่งเล่น				/	/	/

หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

4.2.4.4 คุณลักษณะของพื้นที่ส่งเสริมการทำงาน

การสำรวจศึกษาเปรียบเทียบคุณลักษณะของพื้นที่ทำงานและการปรับใช้งานพื้นที่ สามารถสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 4.22

ตารางแสดงเปรียบเทียบคุณลักษณะของพื้นที่ของพักอาศัยที่ส่งเสริมการใช้ชีวิตและปฏิสัมพันธ์

คุณลักษณะของพื้นที่	กลุ่มตัวอย่างกายภาพแวดล้อมพื้นที่พักอาศัย					
	Hub53	The Common Hostel	Moto Velo Cabin	The Nimman Condo	Apartment A	Play Condo
(1) Sharing ส่งเสริมการแบ่งปัน						
1.1 Sharing Experience ส่งเสริมการแบ่งปันประสบการณ์ของผู้อยู่อาศัย	/	/	/			
1.2 Sharing Knowledge ส่งเสริมการแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้	/	/	/			
1.3 Sharing Culture ส่งเสริมการแบ่งปันแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม	/	/				
(2) Interaction ส่งเสริมให้เกิดการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (ที่ใช้บริการพื้นที่)	/	/	/	/	/	/
(3) Activity ส่งเสริมให้เกิดกิจกรรมในพื้นที่	/	/		/	/	/
(4) Social Engagement ส่งเสริมการสร้างการมีส่วนร่วมกับสังคม	/	/	/			
(5) Network ส่งเสริมการสร้างเครือข่ายขยายของผู้อยู่อาศัย	/	/				
(6) Community ส่งเสริมการสร้างชุมชนของการอยู่อาศัยร่วมกันในพื้นที่	/	/				

หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

จากการสำรวจพบว่าพื้นที่ที่ก่อให้เกิดคุณลักษณะสำคัญเพื่อส่งเสริมการใช้ชีวิตและปฏิสัมพันธ์ล้วนแล้วแต่อยู่ในพื้นที่ส่วนกลาง (Common Area) ซึ่งที่พักอาศัยประเภท Hostel/Co-Living Space จะพบว่ามีพื้นที่ประกอบด้วย 6 คุณลักษณะ แต่ในที่พักอาศัยประเภท คอนโดมิเนียม และอพาร์ทเมนต์ พื้นที่ส่วนกลางพื้นที่ประกอบด้วย 2 คุณลักษณะคือ Interaction - ส่งเสริมให้เกิดการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และ Activity - ส่งเสริมให้เกิดกิจกรรมในพื้นที่ ได้แก่ ฟิตเนส สระว่ายน้ำ ห้องนั่งเล่นส่วนกลาง โดยผู้ใช้งานพื้นที่หลักคือดิจิทัลโนแมด และคนในพื้นที่ที่พักอาศัยในอาคารร่วมกัน นิยมใช้งานช่วงวันเสาร์และอาทิตย์ช่วง 15.00-20.00

4.2.4.5 สิ่งอำนวยความสะดวก

การสำรวจศึกษาเปรียบเทียบถึงสิ่งอำนวยความสะดวกในพื้นที่พักอาศัย

ตารางที่ 4.23

ตารางแสดงเปรียบเทียบสิ่งอำนวยความสะดวกในพื้นที่พักอาศัย

สิ่งอำนวยความสะดวก		กลุ่มตัวอย่างกายภาพแวดล้อมพื้นที่พักอาศัย					
		Hub53	The Common Hostel	Moto Velo Cabin	The Nimman Condo	Apartment A	Play Condo
สิ่งอำนวยความสะดวกภายในห้องพักอาศัย	(1) Wifi/Internet	/	/	/	/	/	/
	(2) Plug/Outlet	/	/	/	/	/	/
	(3) LED TV	/		/	/	/	/
	(4) Sofa	/			/	/	/
	(5) Working Desk & Chair				/	/	/
	(6) Washing Machine	/	/		/	/	/
	(7) Cooking Equipment	/			/	/	/
	(8) Kettle	/	/		/	/	/
	(9) Silverware & Container	/	/		/	/	/
	(10) Closet	/	/	/	/	/	/
	(11) A/C	/	/	/	/	/	/
	(12) Air Purifier	/	/		/		/
	(13) Fan	/	/			/	
โครงการ	(14) Pool				/		/
	(15) Fitness / Gym				/		/

หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

สิ่งอำนวยความสะดวกในพื้นที่ทำงานพบว่าที่พักอาศัยทั้ง 6 แห่งมีสิ่งอำนวยความสะดวก 4 อย่างที่เหมือนกัน คือ (1) Wifi/Internet (2) Plug/Outlet (10) Closet (11) A/C ซึ่งเป็นสิ่งอำนวยความสะดวกขั้นพื้นฐานของที่พักอาศัย และพบว่าที่พักอาศัย 3 แห่งได้แก่ 1.Hub53 2.The Common Hostel 3.Moto Velo Cabin ไม่พบสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับการประกอบอาหาร ซักล้างและทำงานเนื่องจากสิ่งอำนวยความสะดวกพบได้ในพื้นที่ส่วนกลางของโครงการและใช้งานร่วมกับผู้อยู่อาศัยผู้อื่น ส่วน 4.The Nimman by Palm Spring Condominium 5.Apartment A และ 6.Play Condominium มีสิ่งอำนวยความสะดวกครบครันเนื่องจากเป็นที่พักอาศัยแบบเช่าจากเจ้าของที่พักโดยตรงและอยู่ในอาคารพักอาศัยรวมรูปแบบคอนโดมิเนียมและอพาร์ทเมนท์

4.2.5 วิเคราะห์และอภิปรายผลการวิจัยจากการสำรวจ ภายภาพแวดล้อมพื้นที่

ทำงาน

4.2.5.1 ประเภทและขนาดของพื้นที่

การสำรวจศึกษาเปรียบเทียบประเภทและขนาดของพื้นที่ของกายภาพพื้นที่ทำงานของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด สามารถสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 4.24

ตารางแสดงการเปรียบเทียบประเภทกลุ่มตัวอย่างพื้นที่ทำงาน

ลำดับ	ที่พักอาศัย	ประเภท	ลักษณะอาคาร	ขนาดพื้นที่ (ตร.ม.)	ขนาดพื้นที่ทำงาน (ตร.ม.)	หมายเหตุ
1	MANA Co-Working Space	โคเวิร์คกิ้งสเปซ (Co-Working Space)	ตึกแถว 2 คูหา	128	52	พื้นที่ชั้น 1 ของอาคาร
2	PUNSPACE Nimman		อาคาร 2 ชั้น	192	126	อาคารและสวน
3	PUNSPACE Tha Phae Gate		อาคาร 2 ชั้น	620	493	ดัดแปลงอาคารเก่า
4	PUNSPACE Wiang Kaew		อาคาร 2 หลัง เชื่อมต่อกัน	263	194	ดัดแปลงอาคารเก่า
5	Hub53		อาคาร 2 หลัง	248	212	อาคาร 2 หลังเชื่อมกัน
6	Planter's Space		อาคารไม้ 2 ชั้น	313	122	มีการต่อเติมพื้นที่
7	Coco Kala		อาคาร 2 ชั้น	335	152	มีอาคารพักอาศัย 2 ชั้น ตั้งอยู่ในที่ดินเดียวกัน

หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

จากการสำรวจพื้นที่ทำงานของกลุ่มดิจิทัลโนแมดพบว่ากลุ่มตัวอย่างทั้งหมดเลือกทำงานที่โคเวิร์คกิ้งสเปซเป็นส่วนใหญ่ โดยแต่ละโครงการมีการดัดแปลง ต่อเติมพื้นที่เพื่อทำเป็นพื้นที่ทำงานโดยไม่ได้มีการสร้างขึ้นใหม่

4.2.5.2 องค์ประกอบของพื้นที่

การสำรวจศึกษาเปรียบเทียบองค์ประกอบของกายภาพแวดล้อมพื้นที่ทำงานโคเวิร์คกิ้งสเปซ สามารถสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 4.25

ตารางแสดงเปรียบเทียบองค์ประกอบของกายภาพแวดล้อมพื้นที่ทำงานโคเวิร์คกิ้งสเปซ

องค์ประกอบของพื้นที่ทำงาน โคเวิร์คกิ้งสเปซ (Co-Working Space)		กลุ่มตัวอย่างกายภาพแวดล้อมพื้นที่ทำงาน						
		MANA	PUNSPACE Nimman	PUNSPACE Tha Phae Gate	PUNSPACE Wiang Kaew	Hub53	Planter s Space	Coco Kala
(1) พื้นที่สาธารณะ (Public Zone)	1.1 พื้นที่ส่วนต้อนรับ (Information)	/	/	/	/	/	/	
	1.2 พื้นที่พักคอย (Waiting Area)	/	/	/				
	1.3 พื้นที่บริการเสริมในโครงการ สาธารณะ (Additional Space)							
	1.3.3 ร้านกาแฟ (Cafe)	/	/	/	/		/	/
	1.3.2 ร้านอาหาร (Restaurant)				/	/		/
	1.3.3 ที่จอดรถ (Parking)		/	/	/	/	/	/
	1.4 พื้นที่ภายนอก (Outdoor Space)		/	/	/	/	/	/
	1.5 พื้นที่สีเขียว (Green Space)		/	/	/	/	/	/
(2) พื้นที่กึ่งสาธารณะ (Semi-Public Zone)	2.1 พื้นที่ทำงาน (Working Area)	/	/	/	/	/	/	/
	2.2 ห้องประชุม (Meeting Room)			/	/	/	/	/
	2.3 พื้นที่สนับสนุน (Support Area)							
	2.3.1 พื้นที่พักผ่อน (Recreation Space)	/	/	/	/	/	/	/
	2.3.2 พื้นที่บริการประกอบอาหาร (Pantry/Kitchen)		/	/	/	/	/	
	2.3.3 พื้นที่อเนกประสงค์ (Multi-Function Space)			/			/	/
	2.3.4 พื้นที่สนับสนุนการทำงาน (Work-Supported Area) ปรี้นงาน ถ่ายเอกสาร	/	/	/	/	/	/	
	2.3.5 พื้นที่ประกอบกิจส่วนตัว (WC)	/	/	/	/	/	/	/
	2.3.6 พื้นที่เก็บของสำหรับลูกค้า (Customer Storage)		/	/	/	/		/
	2.4 พื้นที่บริการเสริมใน (Additional Space)							
	2.4.1 มุมหนังสือ (Book Corner)						/	
	2.4.2 มุมประชาสัมพันธ์ (Activity Info Corner) ให้ข้อมูล เช่น กิจกรรม การท่องเที่ยว เมืองเชียงใหม่	/	/	/	/	/	/	/
(3) พื้นที่ส่วนตัว (Private Zone)	3.1 ห้องทำงานส่วนตัว (Private Working Room)	/	/	/	/	/	/	/
	3.2 พื้นที่สำหรับเจ้าหน้าที่ (Staff Space)			/			/	
	3.3 พื้นที่เก็บของ (Storage)	/	/	/	/	/	/	/

หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

4.2.5.3 รูปแบบของพื้นที่

การสำรวจศึกษาเปรียบเทียบรูปแบบของพื้นที่ทำงานในพื้นที่ในโคเวิร์คกิ้งสเปซ สามารถสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 4.26

ตารางแสดงเปรียบเทียบรูปแบบพื้นที่ทำงานโคเวิร์คกิ้งสเปซ

รูปแบบกายภาพพื้นที่ทำงาน			กลุ่มตัวอย่างกายภาพแวดล้อมพื้นที่ทำงาน						
			MANA	PUNSPACE Nimman	PUNSPACE Tha Phae Gate	PUNSPACE Wiang Kaew	Hub53	Planter s Space	Coco Kala
พื้นที่สาธารณะ (Semi-Public Zone)	พื้นที่เปิดโล่ง (Co-Working Space)	(1) พื้นที่ทำงานร่วม (Group Workspace)							
		1.1 โต๊ะทำงานแบบรวมกลุ่ม (Joined Individual Desk)		/	/	/		/	/
		1.2 โต๊ะทำงานร่วม (Shared Desk for 2 or more people)		/			/	/	/
		1.3 โต๊ะทำงานร่วมแบบยาว (Long Table + Bar stools; 4 or more people)			/	/			
		1.4 โต๊ะบาร์/เคาน์เตอร์และเก้าอี้บาร์ (Bar table/ Counter + Bar stool)		/	/	/		/	/
		(2) พื้นที่ทำงานเดี่ยว (Individual Workspace)							
		2.1 โต๊ะทำงานเดี่ยว (Individual Desk)	/	/		/		/	
		2.2 โต๊ะบาร์เดี่ยว/เคาน์เตอร์เดี่ยวและเก้าอี้บาร์ (Individual Bar table/Counter + Stool)				/			
		2.3 เบาะรองนั่ง/ปิ่นแบ็ก (Mattress/Bean Bag)	/	/	/	/	/	/	/
		(3) พื้นที่ทำงานเดี่ยวส่วนตัว (Private-Individual Workspace)							
พื้นที่ส่วนตัว (Private Zone)	พื้นที่ปิด (Enclosed Workspace)	3.1 ห้องทำงานส่วนตัว (Private Office)	/	/	/		/		
		3.2 ห้องส่วนตัวเฉพาะกิจ (Private Room ex. Skype Room)	/	/	/	/	/		
		(4) พื้นที่ทำงานรวมส่วนตัว (Private-Group Workspace)							
		4.1 ห้องประชุม (Meeting Room)			/	/	/	/	/
		4.2 ห้องทำงานแบบกลุ่ม (Group Office for 2 or more people)	/	/	/		/		
		4.3 ห้องประชุมเชิงปฏิบัติการ (Workshop Room)	/*	/*	/*	/*	/*	/*	/*
		หมายเหตุ: *พื้นที่ห้องประชุมเชิงปฏิบัติการ (Workshop Room) มีการร่วมกับห้องประชุม (Meeting Room) **เบาะรองนั่ง/ปิ่นแบ็ก (Mattress/Bean Bag) มีให้บริการในพื้นที่ห้องทำงานส่วนตัวเท่านั้น							

หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

พื้นที่ทำงานรวมและร่วมพื้นที่เปิดโล่ง (Open Plan Workspace) เป็นรูปแบบพื้นที่หลักของโคเวิร์คกิ้งสเปซ ซึ่งเน้นการเกิดปฏิสัมพันธ์ร่วมระหว่างการทำงานโดยรูปแบบการจัดวางพื้นที่ทำงานได้แก่ 1.1 Joined Individual Desk การนำโต๊ะทำงานเดี่ยวมารวมกลุ่มโดยการหันหน้าหรือข้างใส่กัน และ 1.3 Shared Desk การใช้งานโต๊ะทำงานร่วมกันตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ส่วนพื้นที่ทำงานเดี่ยว (Individual Workspace) ในพื้นที่เปิดโล่ง รูปแบบที่พบในทุกแห่งคือ 3.2 Mattress/Bean Bag การนำเอาเบาะนั่งหรือที่นั่งที่สามารถเคลื่อนย้ายได้ไปจัดจ้องพื้นที่นั่งทำงานเดี่ยว ในส่วนของพื้นที่ปิด (Enclosed Workspace) จะพบในรูปแบบของห้องทำงานส่วนตัวเป็นหลัก ทั้งเดี่ยวและกลุ่ม

4.2.5.4 คุณลักษณะของพื้นที่ส่งเสริมการทำงาน

การสำรวจศึกษาเปรียบเทียบคุณลักษณะของพื้นที่ทำงานและการปรับใช้งานพื้นที่ สามารถสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 4.27

ตารางแสดงเปรียบเทียบคุณลักษณะของพื้นที่ของโคเวิร์คกิ้งสเปซที่ส่งเสริมพฤติกรรมการทำงาน

คุณลักษณะกายภาพของพื้นที่ของโคเวิร์คกิ้งสเปซ ที่ส่งเสริมพฤติกรรมการทำงาน	กลุ่มตัวอย่างกายภาพแวดล้อมพื้นที่ทำงาน						
	MANA	PUNSPACE Nirman	PUNSPACE Tha Phae Gate	PUNSPACE Wang Kaew	Hub53	Planter s Space	Coco Kala
(1) Stimulate สภาวะที่ส่งเสริมให้เกิดการคิดค้น/ความคิดสร้างสรรค์ กระตุ้นความคิด เพื่อให้เกิดการแก้ปัญหา หาคำตอบต่อโจทย์งาน	/	/	/	/	/	/	/
(2) Focus สภาวะที่ส่งเสริมการใช้สมาธิ ปราศจากสิ่งรบกวนหรือการจัดสมาธิ เช่น พื้นที่แยกจากสังคม ผู้คน	/	/	/	/	/		
(3) Collaboration สภาวะที่ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางการทำงานเป็นกลุ่ม	/	/	/	/	/	/	/
(4) Play สภาวะที่เอื้อแก่การผ่อนคลาย/ส่งเสริมกิจกรรมสันทนาการ		/	/	/	/	/	/
(5) Learn สภาวะที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้						/	

หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

จากการสำรวจกายภาพแวดล้อมพื้นที่ทำงานของดิจิทัลโนแมดในประเด็นของคุณลักษณะของพื้นที่ของโคเวิร์คกิ้งสเปซที่ส่งเสริมพฤติกรรมการทำงาน เนื่องจากโคเวิร์คกิ้งสเปซมีเป้าหมายการใช้งานแบบแบ่งปันพื้นที่ทำงาน เพื่อสร้างรูปแบบการทำงานระหว่างบุคคลและปฏิสัมพันธ์รวมถึงก่อให้เกิดกิจกรรมต่าง ๆ การออกแบบพื้นที่จึงต้องมีความยืดหยุ่นในการปรับใช้งานพื้นที่ จากแนวคิด 5 สภาวะของพื้นที่ที่ก่อให้เกิดการทำงานร่วมและความคิดสร้างสรรค์ของโคเวิร์คกิ้งสเปซพบว่าจากกลุ่มตัวอย่างกายภาพพื้นที่ทำงาน 7 แห่ง คุณลักษณะที่พบในทุกแห่งคือ (1) Stimulate และ (3) Collaboration รองลงมาคือสภาวะที่พบใน 6 แห่งจาก 7 แห่ง คือ (2) Focus และ (4) Play

4.2.5.5 สิ่งอำนวยความสะดวก

การสำรวจศึกษาเปรียบเทียบสิ่งอำนวยความสะดวกในพื้นที่ทำงานสามารถสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 4.28

ตารางแสดงเปรียบเทียบสิ่งอำนวยความสะดวกในพื้นที่ทำงานโคเวิร์คกิ้งสเปซ

สิ่งอำนวยความสะดวก		กลุ่มตัวอย่างกายภาพแวดล้อมพื้นที่ทำงาน						
		MANA	PUNSPACE Nimman	PUNSPACE Tha Phae Gate	PUNSPACE Wiang Kaew	Hub53	Planter s Space	Coco Kala
เทคโนโลยีในการทำงาน	(1) Wifi/Internet	/	/	/	/	/	/	/
	(2) Plug/Outlet	/	/	/	/	/	/	/
	(3) LED TV		/			/	/	/
	(4) Whiteboard	/*	/*	/*	/	/	/*	
	(5) Projector		/	/	/	/	/	/
	(6) Speaker		/	/	/	/	/	/
	(7) Computer/Laptop							
สนับสนุนในการทำงาน	Office Equipment:							
	(8) Printer	/	/	/	/	/	/	
	(9) Scanner	/	/	/	/	/	/	
	(10) Stationery		/	/	/		/	
	(11) Desk lamp							

ตารางที่ 4.28

ตารางแสดงเปรียบเทียบสิ่งอำนวยความสะดวกในพื้นที่ทำงานโคเวิร์คกิ้งสเปซ

สิ่งอำนวยความสะดวก		กลุ่มตัวอย่างกายภาพแวดล้อมพื้นที่ทำงาน						
		MANA	PUNSPACE Nimman	PUNSPACE Tha Phae Gate	PUNSPACE Wang Kaew	Hub53	Planter s Space	Coco Kala
ส่งเสริมคุณภาพชีวิต	(12) Ergonomic Furniture	/	/	/	/	/	/	/
	(13) A/C	/	/	/	/	/	/	/
	(14) Air Purifier	/	/	/	/	/	/	/
	(15) Fan	/					/	/
	(16) Water Purifier	/	/	/	/	/	/	
หมายเหตุ: *Whiteboard มีให้บริการในพื้นที่ห้องทำงานส่วนตัว และห้องประชุม/ห้องประชุมเชิงปฏิบัติการเท่านั้น								

หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

สิ่งอำนวยความสะดวกในพื้นที่ทำงานพบว่า ด้านเทคโนโลยีในการทำงาน (1) Wifi/Internet (2) Plug/Outlet พบว่าเป็นสิ่งอำนวยความสะดวกสำคัญในพื้นที่ ด้านสนับสนุนการทำงาน Office Equipment: (8) Printer (9) Scanner มีให้บริการเพื่อรองรับการทำงานของกลุ่มคนดิจิทัลแมดใน 6 จาก 7 แห่ง และด้านส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้ใช้งานพื้นที่ทำงาน (12) Ergonomic Furniture (13) A/C (14) Air Purifier เป็นสิ่งสำคัญและพบในทุกแห่งของกลุ่มตัวอย่างกายภาพแวดล้อมพื้นที่ทำงาน

4.3 การอภิปรายผลการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับกายภาพแวดล้อมที่กลุ่มคนดิจิทัลโนแมดใช้งานในบริบทเมืองเชียงใหม่

ทั้งนี้เพื่อสรุปลักษณะกายภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับพฤติกรรมการใช้ชีวิตของดิจิทัลโนแมด จึงได้มีการศึกษาแนวคิดและความคิดเห็นจากมุมมองของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจพื้นที่พักอาศัยและพื้นที่ทำงานที่ดิจิทัลโนแมดใช้งาน เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของการใช้พื้นที่ของดิจิทัลโนแมด ดังนี้

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาคือกลุ่มผู้ประกอบการธุรกิจเกี่ยวข้องกับกายภาพแวดล้อมที่กลุ่มคนดิจิทัลโนแมดใช้งานในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ ใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling Design) โดยพิจารณาจากกายภาพแวดล้อมที่กลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมดใช้งานช่วงเดือนกันยายน พ.ศ.2562-มิถุนายน พ.ศ.2563 เก็บข้อมูลผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้ให้ข้อมูลมีบทบาทสำคัญในการรับผิดชอบต่อกายภาพแวดล้อมและการให้ข้อมูลที่ครอบคลุมต่อทุกประเด็นการศึกษา สามารถแบ่งกลุ่มตัวอย่างผู้ประกอบการธุรกิจเกี่ยวข้องกับกายภาพแวดล้อมที่กลุ่มคนดิจิทัลโนแมดใช้ได้ 2 มิติคือ

1. มิติการอยู่อาศัย (Live)

ผู้ประกอบการธุรกิจที่พักอาศัยจำนวน 6 คน

2. มิติการทำงาน (Work)

ผู้ประกอบการธุรกิจพื้นที่ทำงานจำนวน 5 คน

โดยมีการประเด็นในการสัมภาษณ์ออกเป็นทั้งหมด 5 ส่วนดังนี้

- ส่วนที่ 1: ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้สัมภาษณ์
- ส่วนที่ 2: การรับรู้ถึงความเป็นดิจิทัลโนแมด
- ส่วนที่ 3: การประกอบธุรกิจ
- ส่วนที่ 4: ดิจิทัลโนแมดกับกายภาพแวดล้อม
- ส่วนที่ 5: ข้อเสนอแนะ

4.3.1 การสัมภาษณ์ผู้ประกอบการธุรกิจที่พักอาศัย

กลุ่มตัวอย่างผู้ประกอบการธุรกิจที่พักอาศัยมีจำนวน 6 คน โดยเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการรับผิดชอบต่อสภาพแวดล้อมและสามารถให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย อันได้แก่ เจ้าของกิจการและเจ้าของห้องพัก รวมถึงผู้ดูแลอาคาร โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 4.29

ตารางแสดงกลุ่มตัวอย่างผู้ประกอบการธุรกิจที่พักอาศัย

ลำดับ	ที่พักอาศัย	ประเภท	ผู้ให้ข้อมูล
1	Hub53	Co-Living	ผู้ดูแลอาคาร
2	The Common Hostel	Hostel	เจ้าของกิจการ
3	Moto Velo Cabin	Hostel	ผู้ดูแลอาคาร
4	The Nimman by Palm Springs	Condominium	เจ้าของห้องพัก
5	Apartment A (Airbnb)	Apartment	เจ้าของห้องพัก
6	Play Condominium Nimman	Condominium	เจ้าของห้องพัก

หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

4.3.1.1 บทสัมภาษณ์และการอภิปรายข้อมูลจากผู้ประกอบการธุรกิจที่พัก

อาศัย

(1) ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้สัมภาษณ์

ผู้ให้สัมภาษณ์ทั้งหมดเป็นคนในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่และอยู่ในพื้นที่อำเภอเมืองเชียงใหม่มากกว่า 5 ปี มีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับพื้นที่และสามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมพื้นที่พักอาศัยรวมถึงกิจกรรมที่เกิดขึ้นในพื้นที่ได้ครบถ้วน

(2) การรับรู้ถึงความเป็นดิจิทัลโนแมด

ในหัวข้อการรับรู้ถึงความเป็นดิจิทัลโนแมดผู้ประกอบการธุรกิจที่พักอาศัย 5 คน รู้จักแล้วมีความเข้าใจในลักษณะรวมถึงพฤติกรรมของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดเป็นอย่างดี โดยได้ให้คำนิยามของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดคือ “นักท่องเที่ยวที่อยู่ในเชียงใหม่แบบพักอาศัยระยะยาว หรือนักท่องเที่ยวปกติ (Long Stay) ใช้อินเทอร์เน็ตและนั่งทำงานในช่วงเวลากลางวัน และสังสรรค์ในเวลาช่วงเย็น-คืน โดยส่วนใหญ่เป็นชาวต่างชาติ ผังตะวันตก สนใจในกิจกรรมส่วนรวมและท้องถิ่น”

อธิบายถึงลักษณะของกลุ่มดิจิทัลโนแมดในพื้นที่เมืองเชียงใหม่ว่าเป็น “ชาวต่างชาติ ชาติตะวันตก ช่วงอายุ 20-30ปลายๆ ชื่นชอบธรรมชาติและการทำงานเชิงวัฒนธรรม อยู่ในพื้นที่เมืองเชียงใหม่ในระยะเวลาตั้ง 1 อาทิตย์จนถึงครึ่งปี บางคนชื่นชอบเชียงใหม่มากจนต้องการตั้งรกรากในพื้นที่เมืองเชียงใหม่ในอนาคต”

(3) การประกอบธุรกิจ

ที่พักอาศัยทั้ง 3 แห่ง ได้แก่ Hub53 The Common Hostel และ Moto Velo Cabin เริ่มต้นธุรกิจที่พักอาศัยสำหรับนักท่องเที่ยวอยู่เดิมแล้วในลักษณะ Bed & Breakfast โดยมีกลุ่มเป้าหมายคือ ชาวต่างชาติที่มาท่องเที่ยวเชียงใหม่เป็นหลัก โดยภายหลังเมื่อพบว่ากลุ่มนักท่องเที่ยวมีความเฉพาะของลักษณะและพฤติกรรมการอยู่อาศัย จึงได้มีการปรับเปลี่ยนเพิ่มสิ่ง

อำนวยความสะดวกเพื่อรองรับกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดเพื่ออำนวยความสะดวกในส่วนของการทำงานในพื้นที่ เช่น (1) Wifi/Internet (2) Plug/Outlet และ (3) Desk & Chair และมองว่า พื้นที่ส่วนกลาง (Common Area) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญสำหรับที่พักอาศัยสำหรับดิจิทัลโนแมด รวมถึงห้องพักอาศัยและห้องน้ำที่สะอาด

หลังจากที่มีการเข้ามาของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบของการให้บริการเช่น ที่พักอาศัยพร้อมอาหาร และที่พักอาศัยพร้อมพื้นที่ทำงาน ในส่วนของกายภาพมีการเพิ่มพื้นที่มุมพักผ่อนและพื้นที่นั่งทำงานชั่วคราวเพื่อตอบสนองพฤติกรรมการใช้ชีวิตของกลุ่มเป้าหมายดิจิทัลโนแมด

ในส่วนของผู้ประกอบการที่พักอาศัยให้เช่าประเภทคอนโดมิเนียมและอพาร์ทเมนต์ จุดเริ่มต้นธุรกิจเกิดจากมีที่พักอาศัยอยู่เดิมแล้ว และมองเห็นโอกาสจากกลุ่มเป้าหมายชาวต่างชาติที่เข้ามาพำนักในพื้นที่เมืองเชียงใหม่ในระยะยาวและกลุ่มคนเหล่านี้ต้องการสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับการอยู่อาศัยในระยะเวลาสั้น จึงปล่อยให้เช่าเพื่อเป็นการสร้างรายได้จากทุนเดิม

องค์ประกอบที่สำคัญในที่พักอาศัยคือการแบ่งสัดส่วนที่พักอาศัยอันประกอบด้วย พื้นที่หลับนอน (Sleeping Area) พื้นที่นั่งเล่น (Living Area) พื้นที่บริการประกอบอาหาร (Pantry/Kitchen) พื้นที่บริการประกอบกิจส่วนตัว-ห้องน้ำ (WC) พื้นที่ซักล้าง (Laundry) และพื้นที่เก็บสัมภาระ (Storage) ซึ่งครบครันเสมือนกับบ้านและมีความเป็นส่วนตัว

การคาดการณ์ถึงอนาคตของธุรกิจ ในอนาคตคาดว่าจะกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดจะเข้ามามากขึ้นและแม้กระทั่งคนไทยรุ่นใหม่จะหันมาท่องเที่ยวและทำงานไปพร้อมกัน ยังจะทำให้ธุรกิจเดินหน้าได้ต่อไปแต่อาจจะมีการปรับเปลี่ยนกลุ่มเป้าหมายลูกค้าให้ครอบคลุมทั้งคนไทยและชาวต่างชาติ

(4) ดิจิทัลโนแมดกับกายภาพแวดล้อม

ในประเด็นของการเลือกพื้นที่พักอาศัยของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดโดยรวมแล้วขึ้นอยู่กับปัจจัยด้านระยะเวลาในการอยู่ในพื้นที่ หากเป็นประเภทที่มีการเดินทางบ่อยอยู่ในพื้นที่ 1-4 สัปดาห์ ก็จะเลือกที่พักอาศัยเพื่อหลับนอนเป็นหลักและมีพื้นที่ส่วนกลางในการทำกิจกรรม มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ เพื่อแสวงหาประสบการณ์ใหม่ ๆ และเน้นการบริการ ในการเลือกพื้นที่พักอาศัยพบว่ากลุ่มคนดิจิทัลโนแมดจะพิจารณาดังนี้

1. ปัจจัยด้านสภาพสังคมของพื้นที่ (Social Context):

- ชุมชนที่เป็นมิตรต่อชาวต่างชาติ
- มีกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดในพื้นที่

กรณีอยู่ในพื้นที่เมืองเชียงใหม่ระยะเวลานานกว่า 3-4 เดือน ก็จะเลือกที่พักอาศัยที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกที่ครบครันและมีความเป็นส่วนตัว รวมถึงมีพื้นที่ในการเก็บสัมภาระ โดยจะพิจารณาจาก

1. ปัจจัยกายภาพของพื้นที่ (Physical Context): ลักษณะของห้องพักอาศัยและสิ่งอำนวยความสะดวกเป็นหลัก
2. ปัจจัยเงื่อนไขของพื้นที่ (Context Condition): ราคา ระบบอินเทอร์เน็ต และย่านที่ตั้งของโครงการ
3. ปัจจัยด้านสภาพสังคมของพื้นที่ (Social Context): ชุมชนที่เป็นมิตรต่อชาวต่างชาติ

พฤติกรรมการอยู่อาศัยของดิจิทัลโนแมด

ดิจิทัลโนแมดที่อยู่อาศัยใน hostel / co-living space ที่เลือกพื้นที่พักอาศัยรวม และห้องพักอาศัยส่วนตัวมีพฤติกรรมการใช้ชีวิตที่คล้ายคลึงกันคือ ใช้เวลาอยู่ในห้องพักอาศัยสำหรับหลับนอนช่วงกลางคืน และช่วงกลางวันจะใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่ในพื้นที่ส่วนกลาง (Common Area) เพื่อนั่งทำงานและจับกลุ่มวงสนทนากับผู้พักอาศัยคนอื่น ๆ ในพื้นที่ หรือจะมีการออกไปทำงานนอกสถานที่ เช่น ร้านกาแฟ หรือโคเวิร์คกิ้งสเปซในย่าน และจะกลับมาที่ที่พักอาศัยช่วงเวลาโดยประมาณ 19.00 ในช่วงเวลาสุดสัปดาห์จะเข้าร่วมทำกิจกรรมที่จัดขึ้นเช่น โยคะ เล่นเกมส์ กีฬา หรือเวทิสันทนาการแลกเปลี่ยนความรู้ รวมถึงการท่องเที่ยวเมือง

ดิจิทัลโนแมดที่อาศัยอยู่ในคอนโดมิเนียม และอพาร์ทเมนต์ ออยู่อาศัยเดี่ยว หรือคู่ (กับแฟนหรือภรรยา) ในช่วงวันธรรมดาใช้เวลาส่วนใหญ่ทำงานในห้องพักอาศัยหรือโคเวิร์คกิ้งสเปซ จะใช้พื้นที่ส่วนกลางในส่วนของฟิตเนส หรือสระว่ายน้ำในช่วงเย็น 17.00-19.00 เน้นการอยู่อาศัยแบบโดดเดี่ยว ไม่มีการพบปะกับบุคคลอื่น ๆ ในอาคารที่พักอาศัย ส่วนใหญ่จะนัดกับดิจิทัลโนแมดหรือเพื่อนออกไปพบปะสังสรรค์กันภายนอกที่ที่พักอาศัย

(5) ข้อเสนอแนะ

ดิจิทัลโนแมดที่เลือกที่พักแบบ hostel/co-living space นิยมอยู่รวมกันเป็นกลุ่ม มีการสร้างเครือข่ายกลุ่มดิจิทัลโนแมดในพื้นที่เพื่อพบปะกัน ดังนั้นในฐานะผู้ประกอบการธุรกิจมีหน้าที่ส่งเสริมการสร้างให้เกิดกลุ่มสังคมของผู้อยู่อาศัย โดยมีการจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้อาศัยได้เข้าร่วมและทำความรู้จักกัน

4.3.2 การสัมภาษณ์ผู้ประกอบการธุรกิจพื้นที่ทำงาน

กลุ่มตัวอย่างผู้ประกอบการธุรกิจที่ทำงานจำนวน 5 คน ได้แก่ เจ้าของกิจการผู้จัดการและผู้จัดการดูแลอาคาร โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 4.30

ตารางแสดงกลุ่มตัวอย่างผู้ประกอบการธุรกิจพื้นที่ทำงาน

ลำดับ	ที่พักอาศัย	ประเภท	ผู้ให้ข้อมูล
1	MANA Co-Working Space	Co-Working Space	เจ้าของกิจการ
2	PUNSPACE (ทั้ง 3 สาขา)	Co-Working Space	ผู้จัดการ
3	Hub53	Co-Working Space	ผู้จัดการดูแลอาคาร
4	Planter's Space	Co-Working Space	เจ้าของกิจการ
5	Coco Kala	Co-Working Space	เจ้าของกิจการ

หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

ประเด็นในการสัมภาษณ์ทั้งหมด 5 ประเด็น

ส่วนที่ 1: ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้สัมภาษณ์

ส่วนที่ 2: การรับรู้ถึงความเป็นดิจิทัลโนแมด

ส่วนที่ 3: การประกอบธุรกิจ

ส่วนที่ 4: ดิจิทัลโนแมดกับกายภาพแวดล้อม

ส่วนที่ 5: ข้อเสนอแนะ

4.3.2.1 บทสัมภาษณ์และการอภิปรายข้อมูลจากผู้ประกอบการธุรกิจพื้นที่

ทำงาน

(1) ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้สัมภาษณ์

ผู้ให้สัมภาษณ์ทั้งหมดเป็นคนในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่และอยู่ในพื้นที่อำเภอเมืองเชียงใหม่มากกว่า 5 ปี มีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับพื้นที่และสามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับกายภาพแวดล้อมพื้นที่ทำงานรวมถึงกิจกรรมที่เกิดขึ้นในพื้นที่ได้ครบถ้วน

(2) การรับรู้ถึงความเป็นดิจิทัลโนแมด

ในหัวข้อการรับรู้ถึงความเป็นดิจิทัลโนแมดผู้ประกอบการธุรกิจพื้นที่ทำงานทั้งหมด 5 คน รู้จักแล้วมีความเข้าใจในลักษณะรวมถึงพฤติกรรมของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดเป็นอย่างดีโดยได้ให้คำนิยามของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดคือ “กลุ่มคนที่เดินทางท่องเที่ยวไปด้วยและทำงานไปด้วย ไม่มีข้อผูกมัดในเชิงสถานที่ทำงานโดยอาศัยอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์และเทคโนโลยี (wifi)” ซึ่งมี

ความสอดคล้องกับการให้คำนิยามจากมุมมองของกลุ่มตัวอย่างของดิจิทัลแมดเองและตามแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

มีการอธิบายถึงลักษณะของกลุ่มดิจิทัลโนแมดในพื้นที่เมืองเชียงใหม่ว่าเป็น “ชาวต่างชาติ ช่วงอายุ 20-40 ปี อยู่ในพื้นที่เมืองเชียงใหม่เป็นเวลานาน ชอบธรรมชาติและความสงบเรียบง่ายที่เป็นอัตลักษณ์ของพื้นที่เมืองเชียงใหม่และวิถีชีวิตของคนในพื้นที่ ทำงานโดยอาศัยเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ต” ในบริบทของเมืองเชียงใหม่พบว่า กลุ่มคนดิจิทัลโนแมดส่วนใหญ่อยู่ในสายงาน Information Technology และงานอิสระหรือเจ้าของธุรกิจ

(3) การประกอบธุรกิจ

จุดเริ่มต้นของการประกอบธุรกิจพื้นที่ทำงานโคเวิร์คกิ้งสเปซคืออยู่ในสายงานที่ได้มีการใช้งาน Co-Working อยู่เดิมแล้วรวมถึงมีความรู้จักในกลุ่มลูกค้าดิจิทัลโนแมดเนื่องจากได้มีโอกาสร่วมงานกัน รวมถึงเห็นว่าพื้นที่เชียงใหม่มีการเข้ามาของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดที่ชัดเจนมากขึ้น มีพฤติกรรมความต้องการพื้นที่ทำงานที่เหมาะสมกับการทำงานมากขึ้น จากแต่ก่อนที่จะนิยมใช้พื้นที่ร้านกาแฟนั่งทำงาน

การคาดการณ์ถึงอนาคตของธุรกิจ ในอนาคตคาดว่ากลุ่มคนดิจิทัลโนแมดจะเข้ามามากขึ้น และแม้กระทั่งคนไทยรุ่นใหม่จะหันมาท่องเที่ยวและทำงานไปพร้อมกัน ยังจะทำให้ธุรกิจเดินหน้าได้ต่อไปแต่อาจจะมีการปรับเปลี่ยนกลุ่มเป้าหมายลูกค้าให้ครอบคลุมทั้งคนไทยและชาวต่างชาติเอง

(4) ดิจิทัลโนแมดกับกายภาพแวดล้อม

ในประเด็นของการเลือกพื้นที่ทำงานของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดโดยรวมแล้วขึ้นอยู่กับปัจจัยด้านระยะเวลาในการอยู่ในพื้นที่ หากเป็นประเภทที่มีการเดินทางบ่อยจะเลือกจากปัจจัยเงื่อนไขของพื้นที่ (Context Condition) : ราคา ระบบอินเทอร์เน็ต และย่านที่ตั้งของโครงการ เพื่อความสะดวกและคุ้มค่าต่อการใช้บริการพื้นที่ทำงาน

กลุ่มดิจิทัลโนแมดที่อยู่ในพื้นที่ระยะเวลานานเช่น 5 เดือนขึ้นไปจะเลือกพื้นที่ทำงานที่มีรูปแบบพื้นที่ที่ให้บริการที่หลากหลายในการทำงาน เพื่อปรับเปลี่ยนอิริยาบถขณะทำงานรวมถึงมีพื้นที่พักผ่อนหย่อนเพื่อพักระหว่างการงานซึ่งตรงกับปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจดังนี้

1. ปัจจัยด้านสภาพสังคมของพื้นที่ (Social Context): รูปแบบของพื้นที่ทำงาน สิ่งอำนวยความสะดวกสนับสนุนการทำงาน
2. ปัจจัยเงื่อนไขของพื้นที่ (Context Condition) : ราคา รูปแบบการให้บริการ ระบบอินเทอร์เน็ตเป็นสำคัญ และย่านที่ตั้งของโครงการ

3. ปัจจัยด้านสภาพสังคมของพื้นที่ (Social Context): ชุมชนที่เป็นมิตรต่อชาวต่างชาติ

กรณีอยู่ในพื้นที่เมืองเชียงใหม่ระยะเวลานานกว่า 3-4 เดือน ก็จะเลือกที่พักอาศัยที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกที่ครบครันและมีความเป็นส่วนตัว รวมถึงมีพื้นที่ในการเก็บสัมภาระ โดยจะพิจารณาจาก

1. ปัจจัยกายภาพของพื้นที่ (Physical Context) : รูปแบบของพื้นที่ทำงาน สิ่งอำนวยความสะดวกสนับสนุนการทำงาน
2. ปัจจัยเงื่อนไขของพื้นที่ (Context Condition) : ราคา ระบบอินเทอร์เน็ต และย่านที่ตั้งของโครงการ
3. ปัจจัยด้านสภาพสังคมของพื้นที่ (Social Context):
 - ชุมชนที่เป็นมิตรต่อชาวต่างชาติ
 - มีกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดในพื้นที่ทำงาน

พฤติกรรมการทำงานของดิจิทัลโนแมด

ดิจิทัลโนแมดที่อยู่ในพื้นที่ 1-3 เดือน จะเลือกพื้นที่ทำงานแบบเดี่ยวแบบใช้สมาธิ รวมถึงมีการปรับใช้งานพื้นที่พักผ่อนของโครงการเพื่อนั่งทำงาน หรือเปลี่ยนอิริยาบถการทำงาน หากมีพื้นที่ภายนอกอาคาร สวน หรือสนามหญ้า ดิจิทัลโนแมดจะนั่งทำงานช่วงเช้าเป็นหลักตั้งแต่ 9.00-11.00 และมีการใช้พื้นที่ภายนอกสำหรับพบปะพูดคุยกับผู้ใช้งานพื้นที่ทำงานคนอื่น ๆ

ดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่อยู่ในพื้นที่ ตั้งแต่ 4 เดือนขึ้นไปมีการจ้างจองพื้นที่ทำงานแบบกึ่งถาวร จะมีที่ทำงานแบบประจำ มีการนั่งรวมกลุ่มและนั่งทำงานเดี่ยวแล้วแต่งงานที่บุคคลทำ โดยใช้งานพื้นที่ทำงานรวมเป็นหลัก แต่บางกรณีที่เป็นเจ้าของธุรกิจจะมีการจ้างจองห้องทำงานส่วนตัวเป็นของตนเอง

(5) ข้อเสนอแนะ

โดยส่วนมากกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดประกอบอาชีพในรูปแบบการทำงานระยะไกลจากประเทศต้นทางและรับเงินเป็นหน่วยเงินประจำประเทศแต่เข้ามาอยู่อาศัยในพื้นที่เชียงใหม่ซึ่งเป็นการสร้างรายรับให้กับเศรษฐกิจชุมชน เมืองและประเทศ รวมถึงกลุ่มคนเหล่านี้มีความรู้ความสามารถที่สามารถส่งผลให้เกิดประโยชน์ต่อประเทศไทยได้ในด้านการประกอบอาชีพที่ใช้เทคโนโลยีและการสร้างนวัตกรรม หากต้องการให้กลุ่มคนดิจิทัลโนแมดเข้ามาและอยู่ในพื้นที่เพิ่มขึ้นภาครัฐควรมีมาตรการในการอำนวยความสะดวกสำหรับการเข้ามาและอยู่อาศัยสำหรับกลุ่มคนเหล่านี้มากขึ้น

4.4 สรุปกายภาพแวดล้อมของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด

จากการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมดและสำรวจกายภาพแวดล้อม รวมทั้งข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการธุรกิจพื้นที่สำหรับดิจิทัลโนแมด สามารถสรุปกายภาพแวดล้อมของดิจิทัลโนแมดในแต่ละมิติ โดยจำแนกได้ 5 หัวข้อ ดังต่อไปนี้

1. ประเภทและขนาดของพื้นที่
2. องค์ประกอบของพื้นที่
3. รูปแบบของพื้นที่
4. คุณลักษณะของพื้นที่
5. สิ่งอำนวยความสะดวกในพื้นที่

4.4.1 กายภาพแวดล้อมพื้นที่อยู่อาศัย (Live)

4.4.1.1 ประเภทและขนาดของพื้นที่

จากการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ พบว่าประเภทของพื้นที่พักอาศัยของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดสามารถแบ่งได้ 2 ที่พักอาศัยประเภท

1. **ที่พักอาศัยรวม** สำหรับการอยู่ร่วมกับบุคคลอื่น หรือใช้พื้นที่ร่วมกับผู้พักอาศัยผู้อื่น เช่น ประเภท Hostel และ Co-Living Space หรือ Shared house โดยพื้นที่พักอาศัยประเภทนี้เหมาะกับดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 1 (ขนาดพื้นที่ 8-10 ตารางเมตร)
2. **ที่พักอาศัยส่วนตัว** สำหรับการอยู่อาศัยแบบเดี่ยว และพักอาศัยในระยะยาว (มากกว่า 4 เดือน) ที่เน้นความเป็นส่วนตัวเพื่อการอยู่อาศัย เช่น ประเภท Apartment และ Condominium โดยพื้นที่พักอาศัยประเภทนี้เหมาะกับดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 2 และ 3 (ขนาดพื้นที่ตั้งแต่ 25-50 ตารางเมตร)

ในกรณีอยู่อาศัยในพื้นที่มากกว่า 9 เดือน จะมีความต้องการที่พักอาศัยอย่างถาวร ซึ่งการอยู่อาศัยจะมีลักษณะคล้ายคนพื้นที่เชียงใหม่ โดยพฤติกรรมดังกล่าวถือว่าไม่ใช่พฤติกรรมการอาศัยของดิจิทัลโนแมดอีกต่อไป

4.4.1.2 องค์ประกอบของพื้นที่

จากการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ องค์ประกอบของกายภาพแวดล้อมพื้นที่ทำงานของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด โดยแยกตามกลุ่มของดิจิทัลโนแมด และแยกตามระดับความเป็นส่วนตัวถึงสาธารณะ ได้ดังนี้

ตารางที่ 4.31

ตารางสรุป องค์ประกอบของกายภาพแวดล้อม และรูปแบบของพื้นที่พักอาศัยของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด

ดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 1	ดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 2	ดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 3
(1) พื้นที่สาธารณะ (Public Zone)		
1.1 พื้นที่ส่วนต้อนรับ (Information)		
1.2 ที่จอดรถ (Parking)		
1.3 พื้นที่ภายนอก (Outdoor Space)		
(2) พื้นที่กึ่งสาธารณะ (Semi-Public Zone)		
พื้นที่ส่วนกลาง (Common Area)	พื้นที่ส่วนกลาง (Common Area)	
2.1 ห้องนั่งเล่น (Living Room)	2.1 ห้องนั่งเล่น (Living Room)	
2.2 พื้นที่บริการประกอบกิจส่วนตัว-ห้องน้ำ (WC)	2.2 พื้นที่ซักล้าง (Laundry)**	
2.3 พื้นที่เตรียมอาหาร/ครัว (Pantry/Kitchen)	2.3 พื้นที่อเนกประสงค์ (Multi-Function Space)*	
2.4 พื้นที่ซักล้าง (Laundry)	2.4 พื้นที่บริการประกอบอาหาร (Pantry/Kitchen)**	
2.5 มุมประชาสัมพันธ์ (Activity Info Corner)	2.1.5 พื้นที่ออกกำลังกาย (Work Out Space)	
2.6 พื้นที่อเนกประสงค์ (Multi-Function Space)		
2.7 พื้นที่ทำงาน (Working Area)		
(3) พื้นที่ส่วนตัว (Private Zone)		
รูปแบบพักอาศัยรวม (Shared Area)		
ขนาดพื้นที่ 8-10 ตารางเมตร โดยมีองค์ประกอบของพื้นที่ 2 ส่วน	-	-
3.1.1 พื้นที่หลับนอน (Sleeping Area)		
3.1.8 พื้นที่เก็บสัมภาระ (Storage)		

ตารางที่ 4.31 (ต่อ)

ตารางสรุป องค์ประกอบของกายภาพแวดล้อม และรูปแบบของพื้นที่พักอาศัยของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด

ดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 1	ดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 2	ดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 3
(3) พื้นที่ส่วนตัว (Private Zone)		
รูปแบบพื้นที่แบบห้องพัก (Room Area) ส่วนตัว		
ขนาดพื้นที่ 20-25 ตารางเมตร โดยมีองค์ประกอบของพื้นที่ 3 ส่วน 3.1 พื้นที่หลับนอน (Sleeping Area) 3.2 พื้นที่บริการประกอบกิจส่วนตัว-ห้องน้ำ (WC) 3.3 พื้นที่เก็บสัมภาระ (Storage)	ขนาดพื้นที่ 28-35 ตารางเมตร โดยมีองค์ประกอบของพื้นที่ 5 ส่วน 3.1 พื้นที่หลับนอน (Sleeping Area) 3.2 พื้นที่บริการประกอบกิจส่วนตัว-ห้องน้ำ (WC) 3.3 พื้นที่เก็บสัมภาระ (Storage) 3.4 พื้นที่นั่งเล่น (Living Area) 3.5 พื้นที่บริการประกอบอาหาร (Pantry/Kitchen)**	ขนาดพื้นที่ 36-50 ตารางเมตร โดยมีองค์ประกอบของพื้นที่ 8 ส่วน 3.1 พื้นที่หลับนอน (Sleeping Area) 3.2 พื้นที่บริการประกอบกิจส่วนตัว-ห้องน้ำ (WC) 3.3 พื้นที่เก็บสัมภาระ (Storage) 3.4 พื้นที่นั่งเล่น (Living Area) 3.5 พื้นที่บริการประกอบอาหาร (Pantry/Kitchen)** 3.6 พื้นที่ซักล้าง (Laundry)** 3.7 พื้นที่อเนกประสงค์ (Multi-purpose Area)* 3.8 พื้นที่ทำงาน (Working Area)***
*กรณีหากมี พื้นที่อเนกประสงค์ (Multi-purpose Area) ในพื้นที่ส่วนกลางของโครงการ ไม่จำเป็นต้องมีในพื้นที่แบบห้องพัก **กรณีหากมี พื้นที่บริการประกอบอาหาร (Pantry/Kitchen) และ พื้นที่ซักล้าง (Laundry) ในพื้นที่ส่วนกลางของโครงการ ไม่จำเป็นต้องมีในพื้นที่แบบห้องพัก *** พื้นที่ทำงาน (Working Area) เป็นพื้นที่ที่ต้องมีในพื้นที่แบบห้องพักสำหรับดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 3 ที่มีการทำงานในห้องพักอาศัย โดยพื้นที่ทำงานควรแยกเป็นสัดส่วนจากบริเวณพื้นที่หลับนอนอย่างชัดเจน		

หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

4.4.1.3 รูปแบบของพื้นที่

จากตารางสรุป องค์ประกอบของกายภาพแวดล้อม และรูปแบบของพื้นที่พักอาศัยของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดที่สอดคล้องกับพฤติกรรมกรอยู่อาศัย พบว่ารูปแบบพื้นที่พักอาศัยสามารถแบ่งได้ 2 รูปแบบคือ

พื้นที่ส่วนพักอาศัย

1. รูปแบบพักอาศัยรวม (Shared Area)

โดยเหมาะกับดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 1

2. รูปแบบพื้นที่แบบห้องพัก (Room Area)

โดยพื้นที่รูปแบบนี้เหมาะกับดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 2 และ 3

ในกรณีของ รูปแบบพื้นที่แบบห้องพัก (Room Area) โดยมีองค์ประกอบของพื้นที่

3.1 พื้นที่หลับนอน (Sleeping Area)

3.2 พื้นที่บริการประกอบกิจส่วนตัว-ห้องน้ำ (WC)

3.3 พื้นที่เก็บสัมภาระ (Storage)

เพื่อการพักอาศัยหลับนอนเท่านั้น และทำกิจกรรมอื่น ๆ นอกพื้นที่ห้องพักอาศัย ในพื้นที่อื่นในพื้นที่ส่วนกลาง (Common Area) เหมาะกับดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 1 ที่ต้องการความเป็นส่วนตัว และมีสัมภาระติดตัวด้วยจำนวนมาก จากการเก็บข้อมูลพบว่าดิจิทัลโนแมดเพศหญิงมีความต้องการห้องพักส่วนตัวมากกว่า

พื้นที่ส่วนกลาง

พื้นที่ส่วนกลางเป็นองค์ประกอบพื้นที่ที่สำคัญสำหรับพักอาศัยรวม จากการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์สามารถสรุปรูปแบบพื้นที่ในพื้นที่ส่วนกลางได้ดังต่อไปนี้

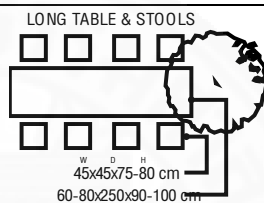
ตารางที่ 4.32

ตารางสรุป รูปแบบพื้นที่ส่วนกลางในที่พักอาศัย

รูปแบบกายภาพพื้นที่ส่วนกลางในที่พักอาศัย		▲ Focus/Concentrate ■ Relax ● Collaborate × Communicate ○ Interaction Digital Nomad ⊕ Group 1 ⊖ Group 2 ⊙ Group 3	
พื้นที่ส่วนกลาง (Common Area)	(1) พื้นที่/ห้องนั่งเล่น (Living Area/Room)		
	1.1 พื้นที่นั่งเล่นแบบยืดหยุ่นต่อการใช้งาน (Flexible and Adjustable)	LIVING AREA Flexible and Adjustable 	× ⊕ ⊖ ⊙
	(2) พื้นที่ทำงาน (Working Area)		
	2.1 โต๊ะทำงานร่วมแบบบาร์/เคาน์เตอร์เดี่ยวและเก้าอี้บาร์ (Individual Bar table/Counter + Stool)	COUNTER & STOOLS Seating & Standing desk 	▲ ■ ● ⊕ ⊖
	2.2 โต๊ะทำงานร่วมแบบยาว (Long Table + Bar stools; 4 or more people)	LONG TABLE & STOOLS Seating & Standing desk	■ ● × ⊕

ตารางที่ 4.32 (ต่อ)

ตารางสรุป รูปแบบพื้นที่ส่วนกลางในที่พักอาศัย

รูปแบบกายภาพพื้นที่ส่วนกลางในที่พักอาศัย			▲ Focus/Concentrate ■ Relax ● Collaborate × Communicate ○ Interaction Digital Nomad ① Group 1 ② Group 2 ③ Group 3	
พื้นที่ส่วนกลาง (Common Area)	พื้นที่กลางแจ้ง/กึ่งกลางแจ้ง (Semi-outdoor/outdoor)	3.1 พื้นที่นั่งเล่นสำหรับ 2 คน (Couple Table)		× ① ② ③
	พื้นที่กึ่งกลางแจ้ง/กึ่งกลางแจ้ง (Semi-outdoor/outdoor)	3.2 พื้นที่นั่งเล่น สำหรับกลุ่ม (Long Table + Bar stools; 4 or more people)	 LONG TABLE & STOOLS 45x45x75-80 cm 60-80x250x90-100 cm	■ ● × ① ② ③

หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

4.4.1.4 คุณลักษณะของพื้นที่

จากการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ สามารถสรุปคุณลักษณะของพื้นที่พักอาศัยที่ส่งเสริมการใช้ชีวิตและปฏิสัมพันธ์สำหรับกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดได้ ดังนี้

ตารางที่ 4.33

ตารางสรุป คุณลักษณะของพื้นที่ของที่พักอาศัยที่ส่งเสริมการใช้ชีวิตและปฏิสัมพันธ์

คุณลักษณะของพื้นที่	กายภาพพื้นที่	กลุ่มคนดิจิทัลโนแมด
(1) Sharing ส่งเสริมการแบ่งปัน	พื้นที่ส่วนกลาง (Common Area) 2.1 ห้องนั่งเล่น (Living Room) 2.2 พื้นที่บริการประกอบกิจส่วนตัว-ห้องน้ำ (WC) 2.3 พื้นที่เตรียมอาหาร/ครัว (Pantry/Kitchen) 2.4 พื้นที่ซักล้าง (Laundry) 2.5 มุมประชาสัมพันธ์ (Activity Info Corner) 2.6 พื้นที่เอนกประสงค์ (Multi-Function Space)	① ② ③
1.1 Sharing Experience ส่งเสริมการแบ่งปันประสบการณ์ของผู้อยู่อาศัย		
1.2 Sharing Knowledge ส่งเสริมการแบ่งปันแลกเปลี่ยนความรู้		
1.3 Sharing Culture ส่งเสริมการแบ่งปันแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม		
(2) Interaction ส่งเสริมให้เกิดการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (ที่ใช้บริการพื้นที่)		
(3) Activity ส่งเสริมให้เกิดกิจกรรมในพื้นที่		
(4) Social Engagement ส่งเสริมการสร้างการมีส่วนร่วมกับสังคม		

ตารางที่ 4.33 (ต่อ)

ตารางสรุป คุณลักษณะของพื้นที่ของพักอาศัยที่ส่งเสริมการใช้ชีวิตและปฏิสัมพันธ์

คุณลักษณะของพื้นที่	กายภาพพื้นที่	ดิจิทัลแมด
(5) Network ส่งเสริมการสร้างเครือข่ายขยายของผู้อยู่อาศัย	พื้นที่ส่วนกลาง (Common Area) 2.1 ห้องนั่งเล่น (Living Room) 2.2 พื้นที่บริการประกอบกิจส่วนตัว-ห้องน้ำ (WC) 2.3 พื้นที่เตรียมอาหาร/ครัว (Pantry/Kitchen) 2.4 พื้นที่ซักล้าง (Laundry) 2.5 มุมประชาสัมพันธ์ (Activity Info Corner) 2.6 พื้นที่เอนกประสงค์ (Multi-Function Space)	๑ ๒ ๓
(6) Community ส่งเสริมการสร้างชุมชนของการอยู่อาศัยร่วมกันในพื้นที่		

หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

4.4.1.5 สิ่งอำนวยความสะดวกในพื้นที่

จากการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ สามารถสรุปสิ่งอำนวยความสะดวกในพื้นที่พักอาศัยสำหรับกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดได้ 13 อย่างดังนี้

ตารางที่ 4.34

ตารางสรุป สิ่งอำนวยความสะดวกในพื้นที่พักอาศัย

สิ่งอำนวยความสะดวก		กลุ่มคนดิจิทัลโนแมด
สิ่งอำนวยความสะดวกภายในห้องพักอาศัย	(1) Wifi/Internet	๑ ๒ ๓
	(2) Plug/Outlet	๑ ๒ ๓
	(4) Sofa	๑ ๒ ๓
	(3) Working Desk & Chair	๓
	(4) Washing Machine*	๑ ๒ ๓
	(5) Cooking Equipment*	
	(6) Kettle*	
	(7) Silverware & Container*	
	(8) Closet	๑ ๒ ๓
	(9) A/C	
	(10) Air Purifier	
	(11) Fan (Optional)	
สิ่งอำนวยความสะดวกภายในโครงการ	(12) Pool	๑ ๒ ๓
	(13) Fitness / Gym	
*กรณีหากมี พื้นที่บริการประกอบอาหาร (Pantry/Kitchen) และพื้นที่ซักล้าง (Laundry) ในพื้นที่ส่วนกลางของโครงการ ดังนั้นสิ่งอำนวยความสะดวกดังต่อไปนี้ไม่จำเป็นต้องมีในพื้นที่ห้องพักอาศัย - Washing Machine - Cooking Equipment - Kettle - Silverware & Container		

หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

4.4.2 กายภาพแวดล้อมพื้นที่ทำงาน (Work)

4.4.2.1 ประเภทและขนาดของพื้นที่

จากการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ พบว่าประเภทของพื้นที่ทำงานสำหรับดิจิทัลแมดได้แก่ พื้นที่ทำงานรวมในรูปแบบ Co-Working Space และพื้นที่ส่วนของอาคารพักอาศัยที่มีสิ่งอำนวยความสะดวก (ตามกำหนดของความต้องการ) โดยพื้นที่ทำงานควรมีขนาดที่สามารถรองรับผู้ใช้บริการได้ ≥ 8 คน เป็นอย่างต่ำ 20 ตร.ม. (คำนวณจากพื้นที่นั่งทำงาน 2 ตร.ม./1 คน บวกกับ 30% ของพื้นที่ทำงานเพื่อเป็นทางเดิน)

4.4.2.2 องค์ประกอบของพื้นที่

จากการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ องค์ประกอบของกายภาพแวดล้อมพื้นที่ทำงานของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด โดยแยกตามระดับความเป็นส่วนตัวถึงสาธารณะ ได้ดังนี้

ตารางที่ 4.35

ตารางสรุป องค์ประกอบของกายภาพแวดล้อมพื้นที่ทำงานของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด

องค์ประกอบของพื้นที่ทำงานของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด	
(1) พื้นที่สาธารณะ (Public Zone)	1.1 พื้นที่ส่วนต้อนรับ (Information)
	1.2 พื้นที่บริการเสริมในโครงการ (Additional Space)
	1.2.1 ร้านกาแฟ (Cafe)
	1.2.2 พื้นที่ภายนอก (Outdoor Space)
	1.2.3 พื้นที่สีเขียว (Green Space)
	1.2.4 ร้านอาหาร (Restaurant)
	1.2.5 ที่จอดรถ (Parking) รองรับพื้นที่จอดรถจักรยานและจักรยานยนต์
(2) พื้นที่กึ่งสาธารณะ (Semi-Public Zone)	2.1 พื้นที่ทำงานหลัก (Main Working Area)
	2.1.1 พื้นที่ทำงาน (Working Area)
	2.1.2 ห้องประชุม (Meeting Room)
	2.2 พื้นที่สนับสนุน (Support Area)
	2.2.1 พื้นที่พักผ่อน (Recreation Space)
	2.2.2 พื้นที่บริการประกอบอาหาร (Pantry/Kitchen)
	2.2.3 พื้นที่สนับสนุนการทำงาน (Work-Supported Area) เช่น ปริ้นงาน ถ่ายเอกสาร
	2.2.4 พื้นที่ประกอบกิจส่วนตัว (WC)
	2.2.5 พื้นที่เก็บของสำหรับลูกค้า (Customer Storage)
(3) พื้นที่ส่วนตัว (Private Zone)	3.1 ห้องทำงานส่วนตัว (Private Working Room)
	3.2 พื้นที่สำหรับเจ้าหน้าที่ (Staff Space)
	3.3 พื้นที่เก็บของ (Storage)

หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

จากการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ พบว่าองค์ประกอบพื้นที่ทำงานสำหรับกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด ซึ่งองค์ประกอบพื้นที่ทำงานดังข้อสรุปนี้สามารถปรับใช้งานได้กับดิจิทัลโนแมดทั้ง 3 กลุ่ม เนื่องจากทั้ง 3 กลุ่มมีความต้องการพื้นที่งานในลักษณะที่คล้ายคลึงกัน ถึงแม้รูปแบบการประกอบอาชีพจะมีความแตกต่างกัน (ประกอบอาชีพอิสระ ทำงานระยะไกลจากบริษัทต้นสังกัด และเจ้าของกิจการ/ผู้ประกอบการดิจิทัล) แต่กลุ่มคนดิจิทัลโนแมดยังต้องการใช้งานพื้นที่ทำงานที่ร่วมกับดิจิทัลโนแมดคนอื่น ๆ

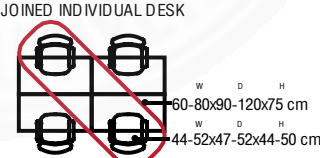
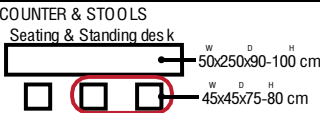
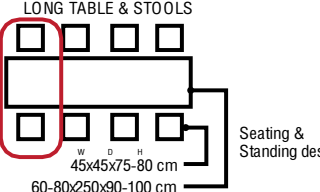
4.4.2.3 รูปแบบของพื้นที่

จากการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ สามารถสรุปรูปแบบพื้นที่ทำงานสำหรับกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดไว้ดังนี้ โดยจำแนกเป็นหมวดหมู่

- (1) พื้นที่ทำงานร่วม (Group Workspace)
- (2) พื้นที่ทำงานเดี่ยว (Individual Workspace)
- (3) พื้นที่ทำงานเดี่ยวส่วนตัว (Private-Individual Workspace)
- (4) พื้นที่ทำงานรวมส่วนตัว (Private-Group Workspace)

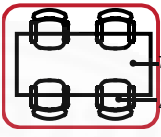
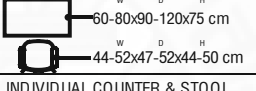
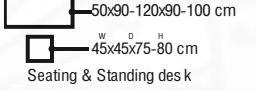
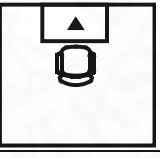
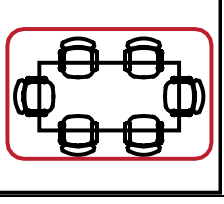
ตารางที่ 4.36

ตารางสรุป รูปแบบพื้นที่ทำงาน

รูปแบบกายภาพพื้นที่ทำงาน		▲ Focus/Concentrate ■ Relax ● Collaborate × Communicate ○ Interaction Digital Nomad ① Group 1 ② Group 2 ③ Group 3	
พื้นที่สาธารณะ (Semi-Public Zone)	(1) พื้นที่ทำงานร่วม (Group Workspace)		
	1.1 โต๊ะทำงานแบบรวมกลุ่ม (Joined Individual Desk)	JOINED INDIVIDUAL DESK 	× ① ②
	1.2 โต๊ะทำงานร่วมแบบบาร์/เคาน์เตอร์เดี่ยวและเก้าอี้บาร์ (Individual Bar table/Counter + Stool)	COUNTER & STOOLS Seating & Standing desk 	▲ ■ ● ② ③
	1.3 โต๊ะทำงานร่วมแบบยาว (Long Table + Bar stools; 4 or more people)	LONG TABLE & STOOLS 	■ ● × ① ② ③

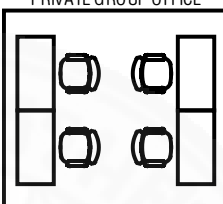
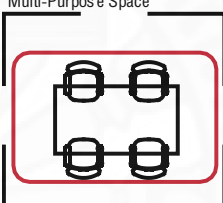
ตารางที่ 4.36 (ต่อ)

ตารางสรุป รูปแบบพื้นที่ทำงาน

รูปแบบกายภาพพื้นที่ทำงาน		▲ Focus/Concentrate ■ Relax ● Collaborate × Communicate ○ Interaction Digital Nomad ● Group 1 ● Group 2 ● Group 3	
พื้นที่กึ่งสาธารณะ (Semi-Public Zone)	(1) พื้นที่ทำงานร่วม (Group Workspace)		
	1.4 โต๊ะบาร์/เคาน์เตอร์และเก้าอี้บาร์ (Bar table/ Counter + Bar stool)	SHARED DESK 	● × ○ ●
	(2) พื้นที่ทำงานเดี่ยว (Individual Workspace)		
	2.1 โต๊ะทำงานเดี่ยว (Individual Desk)	INDIVIDUAL DESK 	▲ ○ ●
	2.2 โต๊ะบาร์เดี่ยว/เคาน์เตอร์เดี่ยวและเก้าอี้บาร์ (Individual Bar table/Counter + Stool)	INDIVIDUAL COUNTER & STOOL 	▲ ■ ●
	2.3 เบาะรองนั่ง/ปิ่นปัก (Mattress/Bean Bag)	MATTRESS / BEAN BAG  FLEXIBLE	▲ ■ ●
พื้นที่ส่วนตัว (Private Zone)	(3) พื้นที่ทำงานเดี่ยวส่วนตัว (Private-Individual Workspace)		
	3.1 ห้องทำงานส่วนตัว (Private Office) ขนาด 4-6 ตร.ม.	PRIVATE OFFICE 	▲ ○ ●
	3.2 ห้องส่วนตัวเฉพาะกิจ (Private Room ex. Skype Room) ขนาด ≥ 2 ตร.ม.	PRIVATE STATION 	▲ ○ ●
	(4) พื้นที่ทำงานรวมส่วนตัว (Private-Group Workspace)		
	4.1 ห้องประชุม (Meeting Room) ขนาด ≥ 6 ตร.ม.	PRIVATE GROUP WORKSPACE MEETING ROOM 	● × ○ ●

ตารางที่ 4.36 (ต่อ)

ตารางสรุป รูปแบบพื้นที่ทำงาน

รูปแบบกายภาพพื้นที่ทำงาน			▲ ■ ● ✕ ○ Focus/Concentrate Relax Collaborate Communicate Interaction Digital Nomad ① Group 1 ② Group 2 ③ Group 3		
พื้นที่ส่วนตัว (Private Zone)	พื้นที่ปิด (Enclosed Workspace)	(4) พื้นที่ทำงานรวมส่วนตัว (Private-Group Workspace)			
		4.2 ห้องทำงานแบบกลุ่ม (Group Office for 2 or more people) ขนาด ≥ 6 ตร.ม.	PRIVATE GROUP OFFICE 	▲ ● ✕	③
		4.3 ห้องประชุมเชิงปฏิบัติการ (Workshop Room) ขนาด ≥ 6 ตร.ม.	GROUP WORKSPACE Multi-Purpose Space 	■ ● ✕	① ② ③

หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

4.4.2.4 คุณลักษณะของพื้นที่

จากการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ สามารถสรุปคุณลักษณะของพื้นที่ทำงานสำหรับกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดได้ 4 คุณลักษณะ ดังนี้

ตารางที่ 4.37

ตารางสรุป คุณลักษณะพื้นที่ทำงานของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด

คุณลักษณะกายภาพของพื้นที่ที่ส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานสำหรับกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด	ตัวอย่างพื้นที่
(1) Stimulate สถานะที่ส่งเสริมให้เกิดการคิดค้น/ความคิดสร้างสรรค์ กระตุ้นความคิดเพื่อให้เกิดการแก้ปัญหา หาคำตอบต่อโจทย์งาน	พื้นที่ทำงานร่วม พื้นที่นั่งเล่น พื้นที่สีเขียว พื้นที่สามารถมองเห็นทิวทัศน์ภายนอกอาคาร
(2) Focus สถานะที่ส่งเสริมการใช้สมาธิ ปราศจากสิ่งรบกวนหรือการจัดสมาธิ เช่น พื้นที่แยกจากสังคม ผู้คน	พื้นที่ทำงานเดี่ยว มีที่กันระหว่างที่นั่งทำงานระหว่างบุคคลอื่น
(3) Collaboration สถานะที่ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางการทำงานเป็นกลุ่ม	พื้นที่ทำงานร่วม พื้นที่ทำงานที่มีทิศทางการนั่งทำงานหันเข้าหากัน ห้องประชุม ห้องประชุมเชิงปฏิบัติการ
(4) Play สถานะที่เอื้อแก่การผ่อนคลาย/ส่งเสริมกิจกรรมสันทนาการ	พื้นที่กิจกรรมร่วมกัน พื้นที่อุปกรณ์เกม พื้นที่ออกกำลังกาย

หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

4.4.2.5 สิ่งอำนวยความสะดวกในพื้นที่

จากการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ สามารถสรุปสิ่งอำนวยความสะดวกในพื้นที่ทำงานสำหรับกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดได้ 10 อย่างดังนี้

ตารางที่ 4.38

ตารางสรุป สิ่งอำนวยความสะดวกในพื้นที่ทำงาน

สิ่งอำนวยความสะดวก	
เทคโนโลยีในการทำงาน	(1) Wifi/Internet
	(2) Plug/Outlet
	(3) Projector
สนับสนุนในการทำงาน	Office Equipment:
	(4) Printer
	(5) Scanner
	(6) Stationery
ส่งเสริมคุณภาพชีวิต	(7) Ergonomic Furniture
	(8) A/C
	(9) Air Purifier
	(10) Water Purifier

หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

4.4.3 ภาพภาพแวดล้อมพื้นที่พักผ่อนหย่อนใจ (Play)

จากการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ พบว่าประเภทของพื้นที่พักผ่อนหย่อนใจของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดทั้ง 3 กลุ่ม สามารถจำแนกได้ 3 รูปแบบตามพฤติกรรมการพักผ่อนหย่อนใจ ดังนี้

(1) ภายในที่พักอาศัย

ได้แก่ พื้นที่ว่างในที่พักอาศัย สำหรับประกอบกิจกรรมขนาด 2-4 ตร.ม./คน และหากเป็นอาคารพักอาศัยรวมควรมีพื้นที่ส่วนกลางสำหรับประกอบกิจกรรมหมู่คณะที่สามารถจุคนได้ตั้งแต่ 3 คนขึ้นไปขนาด 6-14 ตร.ม./คน

(2) ภายนอกที่พักอาศัย

(2.1) ร้านอาหารและเครื่องดื่ม

ดิจิทัลโนแมดจะมีการพบปะสังสรรค์กันในสถานที่ที่มีอาหารและเครื่องดื่มให้บริการสามารถอยู่ในพื้นที่ได้เป็นเวลานานตั้งอยู่ในย่านที่มีสิ่งอำนวยความสะดวก สรุปได้ดังนี้

ร้านอาหารและร้านกาแฟ มีคุณลักษณะของพื้นที่

กายภาพพื้นที่

- เข้าถึงได้จากทางสาธารณะโดยตรง เช่น ถนนสายหลัก
- มีพื้นที่จอดรถให้บริการ อย่างน้อยสำหรับรองรับรถจักรยานยนต์
- มีทางเลือกสำหรับพื้นที่ให้บริการ ภายใน (Indoor) และกึ่งภายนอก/ภายนอก (Semi-Outdoor/Outdoor)
- พื้นที่บริการรองรับผู้ใช้บริการ เดี่ยวและกลุ่ม
- ตั้งอยู่ในย่านชุมชนหรือท่องเที่ยว ในระยะเดินเท้า 5-10 นาที

บริการ

- สื่อสารภาษาอังกฤษได้และเป็นมิตรกับชาวต่างชาติ

ฟิตเนสหรือยิม มีคุณลักษณะของพื้นที่

กายภาพพื้นที่

- มีพื้นที่ให้บริการที่หลากหลาย เช่น cardio, weight training, yoga, meditation, dance class
- มีพื้นที่นั่งพักผ่อนสำหรับรองรับผู้ใช้งาน 5-10 คน
- มีพื้นที่จอดรถให้บริการ อย่างน้อยสำหรับรองรับรถจักรยานยนต์

บริการ

- สื่อสารภาษาอังกฤษได้และเป็นมิตรกับชาวต่างชาติ

ผับ บาร์ มีคุณลักษณะของพื้นที่

กายภาพพื้นที่

- มีพื้นที่จอดรถให้บริการ อย่างน้อยสำหรับรองรับรถจักรยานยนต์
- มีทางเลือกสำหรับพื้นที่ให้บริการ ภายใน (Indoor) และกึ่งภายนอก/ภายนอก (Semi-Outdoor/Outdoor)
- ตั้งอยู่ในบริเวณในย่านท่องเที่ยวและเป็นที่ยอมรับของต่างชาติ เช่น นิมมานเหมินท์ เมืองเก่า

บริการ

- สื่อสารภาษาอังกฤษได้และเป็นมิตรกับชาวต่างชาติ
- พื้นที่ให้บริการมีการสร้างเสริมสันทนาการ – บรรเลงดนตรีหรือดนตรีสดในพื้นที่

- มีเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ให้บริการ

(2.2) ภาพสัณฐานการท้องเที่ยวเมือง

ดิจิทัลโนแมดนิยมท้องเที่ยวบริเวณย่านเมืองเก่าด้วยการเดินเท้า ดังนั้นภาพเมืองที่ส่งเสริมการท้องเที่ยวชุมชนเมืองควรมีทางเดินที่สนับสนุนการเดิน โดยควรมีความกว้างขั้นต่ำ 1.5 ม. เขตพื้นที่ด้านหน้าอาคารที่ติดกับทางเท้า 0.7 ม. เขตพื้นที่อุปกรณ์ประกอบถนน 0.60-1.20 กรณีปลูกต้นไม้ให้ร่มเงา และขอบถนน 0.15 ม. รวมระยะ 2.99-3.55 ม. โดยรอบสถานที่ท้องเที่ยวในระยะเดิน 500 ม. ควรมีสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับหยุดพักและให้ร่มเงา โดยอ้างอิงจากองค์ประกอบของทางเดินเท้าที่สนับสนุนการเดิน (NACTO, 2013; รินรดา ราชศิริ, 2015)

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยในเรื่อง พื้นที่ของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดในมิติการอยู่อาศัย การทำงานและการพักผ่อนหย่อนใจ (Live Work Play) กรณีศึกษาพื้นที่เมืองเชียงใหม่ ได้สรุปผลการวิจัยจากการศึกษาและวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้พื้นที่ของกลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมดรวมถึงศึกษากายภาพผ่านการสัมภาษณ์ สํารวจกายภาพแวดล้อมในมิติที่สอดคล้องกับกระบวนการ Live Work Play

5.1 แบบแผนลักษณะของดิจิทัลโนแมดที่เกิดขึ้นในเมืองเชียงใหม่

5.2 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้ามาอยู่ในพื้นที่เมืองเชียงใหม่ของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด

5.3 ความสัมพันธ์เชิงพื้นที่ของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดกับกายภาพแวดล้อม

5.4 แนวทางการปรับตัวของเมืองเชียงใหม่ เพื่อรองรับผลประโยชน์ที่เกิดจากการเข้ามาของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด

5.4.1 แนวทางเชิงกายภาพ

5.4.2 แนวทางการเชิงนโยบาย หรือข้อกำหนดมาตรการต่าง ๆ

5.5 ข้อเสนอแนะ

5.6 ข้อจำกัดในการวิจัย

5.1 แบบแผนลักษณะของดิจิทัลโนแมดที่เกิดขึ้นในเมืองเชียงใหม่

Origin – จุดเริ่มต้น

ข้อสรุปปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดที่เกิดขึ้นในบริบทเมืองเชียงใหม่สามารถจำแนกได้ 3 ประการดังนี้

(1) วิวัฒนาการทางอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์

พบว่าวิวัฒนาการทางอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์นั้นส่งผลกระทบต่อเครื่องมือประกอบสัมมาอาชีพของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด

(2) ความก้าวหน้าทางระบบโทรคมนาคม

พบว่าความก้าวหน้าทางระบบโทรคมนาคมนั้น ส่งผลต่อการสื่อสารและการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารสำหรับการใช้ชีวิตและการประกอบอาชีพของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด

(3) เจเนอเรชัน

พบว่าจากมูลฐานแนวคิด ทศนคติ ค่านิยม พฤติกรรมและวิถีชีวิตต่อสังคมส่งผลให้รูปแบบและทิศทางการเลือกที่จะดำเนินชีวิต ในกรณี “ท่องเที่ยว

ไปพร้อมกับการทำงานและอิสระจากข้อผูกมัดทางด้านสถานที่” ทำให้กลุ่มคนดิจิทัลโนแมดมีแนวโน้มรูปแบบการดำเนินชีวิตที่คล้ายคลึงกัน

Common Characteristic - ลักษณะของดิจิทัลโนแมดทั่วไป

จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด พบว่า บุคคลสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลในการปฏิบัติหน้าที่การทำงาน และดำเนินชีวิตในลักษณะร่อนอิสระจากข้อจำกัดทางด้านสถานที่ พร้อมทั้งปฏิเสธแนวความคิดการทำงานในรูปแบบเดิม แต่เลือกที่จะเดินทางท่องเที่ยวไปพร้อม ๆ กับการทำงาน โดยไม่มีแบบแผนที่ชัดเจน

Characteristic - ลักษณะของดิจิทัลโนแมดในบริบทเมืองเชียงใหม่

จากผลจากวิจัยในบทที่ 4 หัวข้อ พฤติกรรมการใช้พื้นที่ของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดในบริบทของเมืองเชียงใหม่ ได้มีการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดที่อาศัยในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ ช่วงเดือนกันยายน พ.ศ.2562-มิถุนายน พ.ศ.2563 ประกอบกับมุมมองของผู้ประกอบการเจ้าของธุรกิจพื้นที่พักอาศัยและพื้นที่ทำงานของดิจิทัลโนแมด พบว่าดิจิทัลโนแมดกลุ่ม 3 ที่อยู่ในพื้นที่เป็นระยะเวลา 7-9 เดือน และการใช้ชีวิตในมิติของการอยู่อาศัย (Live) และการพักผ่อนหย่อนใจ (Play) แตกต่างจาก ดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 1 และ 2 โดยในมิติของการอยู่อาศัยมีแนวโน้มที่จะตั้งรกรากถาวรในพื้นที่เมืองเชียงใหม่ในอนาคตและใช้ชีวิตเหมือนคนในพื้นที่ ดังนั้นข้อสรุปของลักษณะของดิจิทัลโนแมดในบริบทเมืองเชียงใหม่จะพิจารณาเฉพาะดิจิทัลโนแมดกลุ่มที่ 1 และ 2 เป็นหลัก

จากข้อสรุปของงานวิจัยนี้พบว่าลักษณะของดิจิทัลโนแมดในบริบทเมืองเชียงใหม่ คือกลุ่มชาวต่างชาติ ส่วนใหญ่เป็นชาวตะวันตกที่มีพื้นที่ฐานวัฒนธรรมแตกต่างจากไทย เข้ามายังพื้นที่เมืองเชียงใหม่ในฐานะนักท่องเที่ยวที่พำนักในพื้นที่ระยะยาว (Long Stay) ช่วงเดือนมิถุนายน - กุมภาพันธ์ มีการกระจุกตัวอยู่บริเวณเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ มีพฤติกรรมการใช้ชีวิตในลักษณะกลุ่มคนเจนเอเรชั่น วัย โดยอายุเฉลี่ย 23-37 ปี ประกอบอาชีพอิสระอาศัยเทคโนโลยีและทำงานระยะไกล (Remote Work) ในสายงาน Information technology หรือ IT

- คนเจนเอเรชั่น วัย (Generation Y)
- เดินทางจากถิ่นฐานต้นกำเนิดไปยังพื้นที่อื่น
- โยกย้ายเปลี่ยนแปลงไม่มีการตั้งรกรากถาวร
- ใช้อุปกรณ์ดิจิทัลและระบบโทรคมนาคมประกอบอาชีพ
- แสวงหาการสำรวจสิ่งใหม่ ด้านวัฒนธรรมประเพณี
- อิสระจากสถานที่ทำงาน รูปแบบเดิม

5.2 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้ามาอยู่ในพื้นที่เมืองเชียงใหม่ของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด

5.2.1 การเลือกพื้นที่ของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด

จากการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์พบว่า การเลือกพื้นที่ของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดสามารถจำแนกได้ 4 ลำดับ

1. การเลือกเมืองจุดหมายปลายทาง
2. การเลือกพื้นที่เพื่ออยู่อาศัย
3. การเลือกพื้นที่ทำงาน
4. การเลือกพื้นที่พักผ่อนหย่อนใจ

โดยสามารถแยกวิเคราะห์ได้ จาก 3 ปัจจัยคือ

1. ปัจจัยกายภาพของพื้นที่ (Physical Context)
2. ปัจจัยเงื่อนไขของพื้นที่ (Context Condition)
3. ปัจจัยด้านสภาพสังคมของพื้นที่ (Social Context)

ตารางที่ 5.1

ตารางสรุป ปัจจัยการเลือกพื้นที่ของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด

ปัจจัยกายภาพของพื้นที่ (Physical Context)	ปัจจัยเงื่อนไขของพื้นที่ (Context Condition)	ปัจจัยด้านสภาพสังคมของพื้นที่ (Social Context)
1. การเลือกเมืองจุดหมายปลายทาง		
Characteristic/Identity ของเมือง - ภาพลักษณ์ทางธรรมชาติ: ภูเขา แม่น้ำ - ภาพลักษณ์ทางวัฒนธรรม: โบราณสถาน สถานที่ท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์	- ค่าครองชีพ - สถานที่ราชการ-ติดต่อต่างประเทศ - ระบบโครงสร้างพื้นฐานของเมือง: น้ำ ไฟ คมนาคม การสื่อสาร อินเทอร์เน็ต	- เครือข่ายของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด - คนท้องถิ่นที่มีการต้อนรับชาวต่างชาติ - มีชาวต่างชาติที่มาท่องเที่ยว
2. การเลือกพื้นที่เพื่ออยู่อาศัย		
- ลักษณะของห้องพักอาศัย - สิ่งอำนวยความสะดวก	- ราคา - ระบบอินเทอร์เน็ต - ย่านที่ตั้งของโครงการ	- ชุมชนที่เป็นมิตรต่อชาวต่างชาติ - มีกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดในพื้นที่
3. การเลือกพื้นที่ทำงาน		
- รูปแบบของพื้นที่ทำงาน (ที่หลากหลาย) - สิ่งอำนวยความสะดวกสนับสนุนการทำงาน	- รูปแบบการให้บริการ - ราคา - ระบบอินเทอร์เน็ต - ย่านที่ตั้งของโครงการ	- ชุมชนที่เป็นมิตรต่อชาวต่างชาติ - มีกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดในพื้นที่
4. การเลือกพื้นที่พักผ่อนหย่อนใจ		
- ภาพลักษณ์ทางธรรมชาติ: ภูเขา แม่น้ำ - ภาพลักษณ์ทางวัฒนธรรม: โบราณสถาน สถานที่ท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ - ภาพลักษณ์สนับสนุนการท่องเที่ยวทางเท้า	- ค่าครองชีพ - การเดินทาง (มีทางเลือกในการเดินทางที่หลากหลาย)	- คนท้องถิ่นที่มีการต้อนรับชาวต่างชาติ - มีชาวต่างชาติที่มาท่องเที่ยว (ท่องเที่ยวภายในเมืองเชียงใหม่)

หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

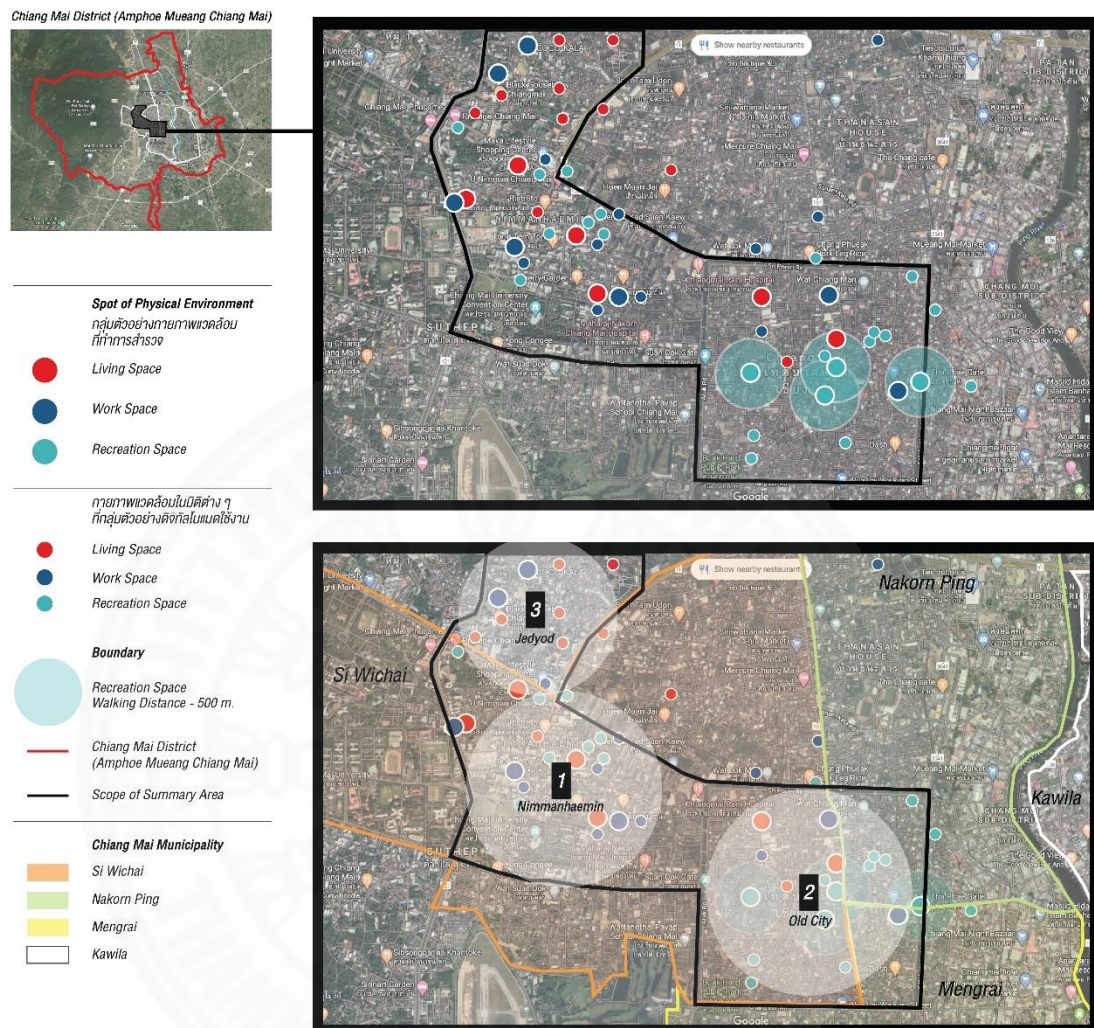
- เมืองจุดหมายปลายทางและพื้นที่พักผ่อนหย่อนใจ
 - สำหรับกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด การได้เดินทางท่องเที่ยวและเข้ามาอยู่ในพื้นที่เมืองนั้น ๆ (เช่น ในกรณีนี้คือเมืองเชียงใหม่) ถือเป็นการพักผ่อนหย่อนใจ
- การเลือกที่อยู่อาศัยและพื้นที่ทำงาน
 - ส่วนใหญ่แล้วดิจิทัลโนแมดจะพิจารณาจากลักษณะ รูปแบบของพื้นที่ รวมถึงสิ่งอำนวยความสะดวกเป็นหลัก
- ปัจจัยด้านเงื่อนไขของพื้นที่
 - พบว่าค่าครองชีพในพื้นที่เมืองและประเทศที่เป็นจุดหมายปลายทางเป็นปัจจัยสำคัญในการเลือกเข้าไปอยู่ในพื้นที่ในขอบเขตพื้นที่เมืองและพื้นที่พักผ่อนหย่อนใจ
- ปัจจัยด้านสภาพสังคม
 - กลุ่มคนดิจิทัลโนแมดรู้สึกปลอดภัยในการใช้ชีวิตอยู่ในพื้นที่ที่ประกอบด้วยกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดและชาวต่างชาติ พื้นที่ที่กลุ่มคนพื้นที่ให้การยอมรับและเป็นมิตรต่อชาวต่างชาติรวมถึงสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้

5.3 ความสัมพันธ์เชิงพื้นที่ของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดกับกายภาพแวดล้อม

5.3.1 ความสัมพันธ์ของลักษณะเมืองต่อลักษณะของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด

จากการวิจัยพบว่า ลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ของเมืองจุดหมายปลายทาง (Urban Identity) กับลักษณะและพฤติกรรมการใช้ชีวิตของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดจะความสัมพันธ์กันสอดคล้องกับทฤษฎีเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมกายภาพ (Man and Physical Environment Relationship) อธิบายไว้ว่ามนุษย์กับสภาพแวดล้อมกายภาพย่อมมีส่วนในการกำหนดสภาพทางพฤติกรรม อาจสนับสนุนหรือเป็นอุปสรรคต่อการเกิดพฤติกรรม ความสัมพันธ์ต่อกันใน 2 ทิศทาง (Two-way Interrelation) โดยเกิดจากปัจจัย 2 ประการ ซึ่งหนึ่งในนั้นคือ ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมกายภาพต่อพฤติกรรม (Physical Factor)

5.3.2 การรับรู้ความเป็นเมือง



ภาพที่ 5.1 ตำแหน่งที่ตั้งของกายภาพแวดล้อมที่กลุ่มคนดิจิทัลแม่ดใช้บริการ
ที่มา: ผู้วิจัย

จากภาพสรุปได้ว่าตำแหน่งที่ตั้งของกายภาพแวดล้อมพื้นที่พักอาศัย พื้นที่ทำงาน และพื้นที่พักผ่อนหย่อนใจที่กลุ่มตัวอย่างดิจิทัลแม่ดใช้งานในพื้นที่อำเภอเมืองเชียงใหม่ พบว่าพื้นที่ทั้ง 3 มิติ ล้วนแล้วแต่กระจุกตัวในแขวงศรีวิชัย สามารถแบ่งได้เป็น ย่าน (1) นิมนทาเหมินทร์ - ย่านทองเที้ยว ค่าครองชีพสูง มีชาวต่างชาติอยู่ในพื้นที่ปริมาณมาก (2) เมืองเก่า - ย่านทองเที้ยวทางวัฒนธรรม โบราณสถาน และ (3) เจ็ดยอด - ย่านชุมชน ราคาเย่อมเยา

การสัญจรในย่านใช้การเดินเท้าเป็นหลัก และใช้รถจักรยานยนต์และจักรยานในการเดินทางไปที่พื้นที่ภายนอก หรือระหว่างย่าน

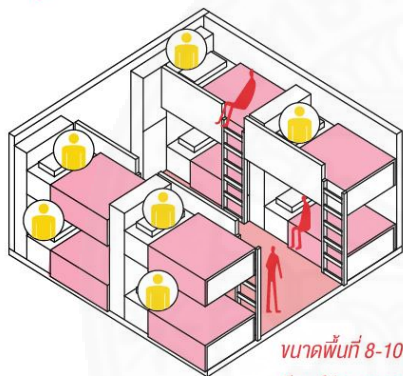
ในประเด็นของความเป็นเมืองและการรับรู้เชิงพื้นที่ สรุปลได้ว่าดิจิทัลโนแมดมีการใช้ชีวิตอยู่ในขอบเขตพื้นที่ตัวเมือง ในย่านที่มีการท่องเที่ยว สิ่งอำนวยความสะดวก และเป็นมิตรต่อชาวต่างชาติจนไปถึงมีกลุ่มสังคมของดิจิทัลโนแมดเกิดขึ้นในพื้นที่

5.3.3 มิติการอยู่อาศัย (Live)

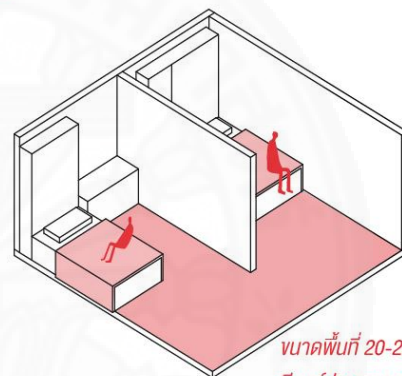
Temporary

ในมิติการอยู่อาศัย ภาพภาพแวดล้อมนั้นมีลักษณะชั่วคราว ไม่มีการจับจองถาวร ใช้พื้นที่พักอาศัยเพื่อการหลบนอนเป็นหลัก ซึ่งเกิดจากวิถีชีวิตการอยู่อาศัยของชนชาติตะวันตกที่มีพฤติกรรมไม่ถือครองสินทรัพย์ที่พักอาศัยถาวรแต่ละจะเลือกเป็นการเช่าอาศัย

1. รูปแบบพักอาศัยรวม (Shared Area) 2. รูปแบบพื้นที่แบบห้องพัก (Room Area)



ขนาดพื้นที่ 8-10 ตารางเมตร/คน
มีองค์ประกอบของพื้นที่ 2 ส่วน
- พื้นที่หลบนอน (Sleeping Area)
- พื้นที่เก็บสัมภาระ (Storage)

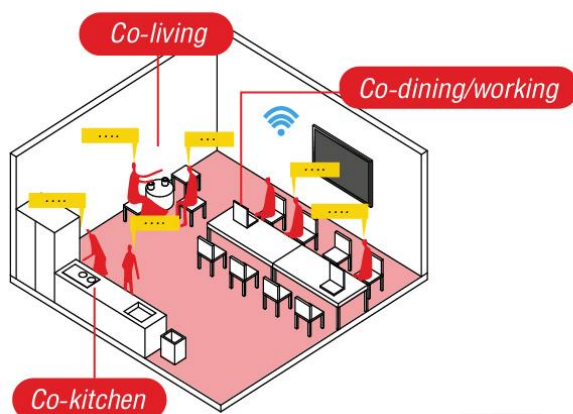


ขนาดพื้นที่ 20-25 ตารางเมตร
มีองค์ประกอบของพื้นที่ 3 ส่วน
3.1 พื้นที่หลบนอน (Sleeping Area)
3.2 พื้นที่ห้องน้ำ (WC)
3.3 พื้นที่เก็บสัมภาระ (Storage)

ภาพที่ 5.2 รูปแบบพื้นที่พักอาศัยแบบชั่วคราว. โดยผู้วิจัย, 2563.

Co-Living

กลุ่มคนดิจิทัลโนแมดส่วนใหญ่เป็นชนชาติตะวันตกซึ่งมีระยะทางส่วนบุคคล (Personal Space) น้อยกว่าชนชาติตะวันออก ทำให้สามารถใช้งานพื้นที่พักอาศัยร่วมกับบุคคลอื่นได้ ดังนั้นพื้นที่พักอาศัยที่เหมาะสมต้องเอื้ออำนวยแก่การปรับใช้งานพื้นที่ร่วมกับบุคคลอื่นได้ เช่น โฮสเทล (Hostel) โคลิฟวิงสเปซ (Co-Living Space) ไปจนถึง โฮมสเตย์ (Homestay)



พื้นที่ส่วนกลาง (Common Area)

ใช้งานพื้นที่ส่วนกลางเป็นหลักโดยแชร์พื้นที่ร่วมกับผู้อื่น เพื่อพักผ่อน ทำงาน และพบปะผู้อยู่อาศัยคนอื่น ๆ

มีองค์ประกอบของพื้นที่ 2 ส่วน

- ห้องนั่งเล่น (Living Room)
- พื้นที่ห้องน้ำ (WC)
- พื้นที่เตรียมอาหาร/ครัว (Pantry/Kitchen)
- พื้นที่ซักล้าง (Laundry)
- พื้นที่ทำงาน (Working Area)

ภาพที่ 5.3 พื้นที่ส่วนของในพื้นที่พักอาศัย. โดยผู้วิจัย, 2563.

Community

ในพื้นที่พักอาศัยต้องมีความเป็นกลุ่มสังคมของชาวต่างชาติหรือดิจิทัลโนแมดด้วยกันซึ่งมีรูปแบบวิถีชีวิตที่คล้ายคลึงกัน โดยพื้นที่ของโครงการที่พักอาศัยและพื้นที่ต้องเอื้อแก่ประกอบกิจกรรมร่วมกันและการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลภายในที่พักอาศัยการอยู่ร่วมกันหรือในพื้นที่ เช่น สวน ลานกิจกรรม พื้นที่ส่วนกลาง ไปจนถึงห้องอเนกประสงค์เพื่อประกอบกิจกรรม



พื้นที่ภายนอก (Outdoor Space)

เพื่อสอดคล้องกับพฤติกรรมอยู่อาศัยที่นิยมอยู่รวมกันเป็นกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด และทำกิจกรรมร่วมกัน

ภาพที่ 5.4 พื้นที่ภายนอกสนับสนุนการทำกิจกรรมร่วมกันในพื้นที่พักอาศัย. โดยผู้วิจัย, 2563.

5.3.4 มิติการทำงาน (Work)

Sense of Place

จากพฤติกรรมการเดินทางท่องเที่ยวไปพร้อมกับการทำงาน ทำให้ดิจิทัลโนแมดมีการโยกย้ายเปลี่ยนเมือง ที่พักอาศัย รวมไปถึงพื้นที่ทำงาน ทำให้ขาดความรู้สึกของการสัณนิทธาน (Sense of Place) จึงทำให้กลุ่มคนดิจิทัลโนแมดเลือกพื้นที่ทำงานที่มีลักษณะสิ่งอำนวยความสะดวกในการทำงาน โดยการเช่าหรือซื้อบริการพื้นที่สำหรับนั่งทำงานของตนเป็นการยึดโยงพื้นที่

Work Atmosphere

เนื่องจากดิจิทัลโนแมดเลือกปฏิบัติเสรีแนวความคิดการทำงานในรูปแบบเดิม ทำให้ไม่มีพื้นที่ทำงานถาวร สามารถทำงานที่ไหนก็ได้โดยอาศัยอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์และเทคโนโลยี-ระบบอินเทอร์เน็ต แต่ท้ายที่สุดแล้วเมื่อห่างหายจากสถานที่ทำงานและวัฒนธรรมองค์กร อาจส่งผลให้ประสิทธิภาพการทำงานลดถอยลง ดังนั้นดิจิทัลโนแมดล้วนแล้วแต่ต้องการสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการทำงาน ทำให้บรรยากาศน่าทำงาน และกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และสมาธิในการทำงาน รวมไปถึงการทำงานร่วมกับผู้อื่น เช่น พื้นที่ทำงานแบบเปิดโล่ง (Open Space) ที่เป็นส่วนของพื้นที่โคเวิร์คกิ้งสเปซ (Co-Working Space)



ภาพที่ 5.5 พื้นที่ทำงานเปิดโล่งและรูปแบบพื้นที่ทำงานแบบกลุ่ม. โดยผู้วิจัย, 2563.

Social Space

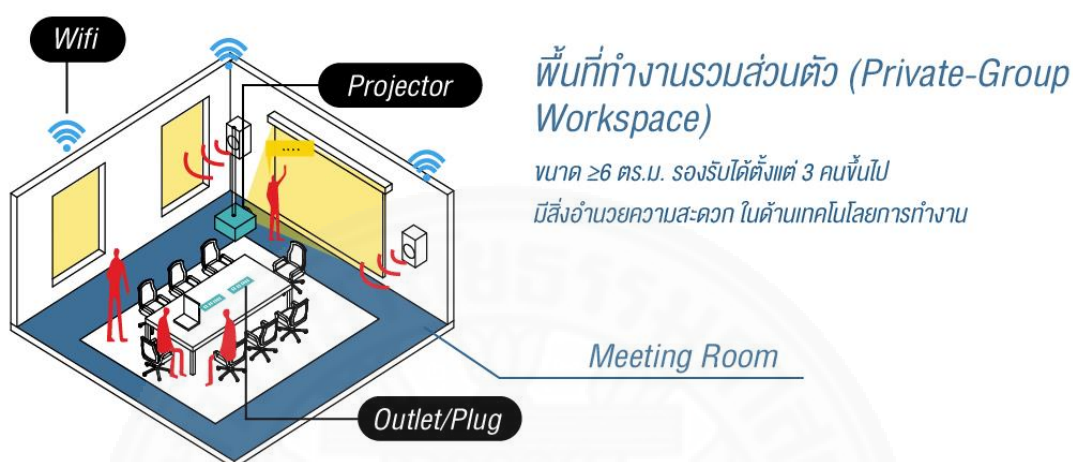
พื้นที่ทางสังคมเป็นอีกหนึ่งพื้นที่ที่ตอบสนองกับพฤติกรรมการใช้ชีวิตของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด โดยพื้นที่ประกอบด้วยคนที่มีพฤติกรรมการทำงานคล้ายคลึงกัน ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ความคิดเห็นและประสบการณ์ระหว่างการทำงาน



ภาพที่ 5.6 พื้นที่ภายนอกช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์และการพักผ่อนหย่อนใจ. โดยผู้วิจัย, 2563.

Technology Supported

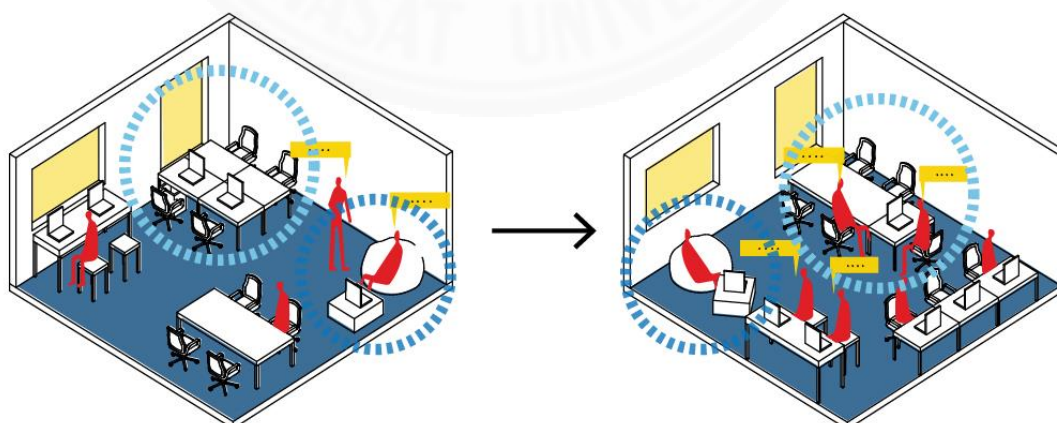
การทำงานของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดล้วนแต่สัมพันธ์กับเทคโนโลยี ทำให้พื้นที่ทำงานไม่เพียงแต่ประกอบด้วยโต๊ะและเก้าอี้ แต่ยังมีสิ่งอำนวยความสะดวกที่เรียกว่าเทคโนโลยีในการทำงาน ซึ่งได้แก่ระบบอินเทอร์เน็ต รวมทั้งอุปกรณ์เครื่องใช้เพื่ออำนวยความสะดวกการทำงาน



ภาพที่ 5.7 พื้นที่ทำงานรวม ส่วนตัว ในรูปแบบของห้องประชุม. โดยผู้วิจัย, 2563.

Flexible

พื้นที่ทำงานควรมีความยืดหยุ่นในการปรับใช้งานพื้นที่ เนื่องจากกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดแต่ละกลุ่มมีการใช้พื้นที่ทำงานที่แตกต่างกันหาก หากลงรายละเอียดไปยังรูปแบบพื้นที่ทำงาน ดังนั้นเพื่อตอบโจทย์ของพฤติกรรมการทำงานในทุกรูปแบบของดิจิทัลโนแมด พื้นที่ทำงานปรับเปลี่ยนหมุนเวียนสำหรับการทำงานที่หลากหลายรูปแบบและประกอบกิจกรรมร่วมกัน

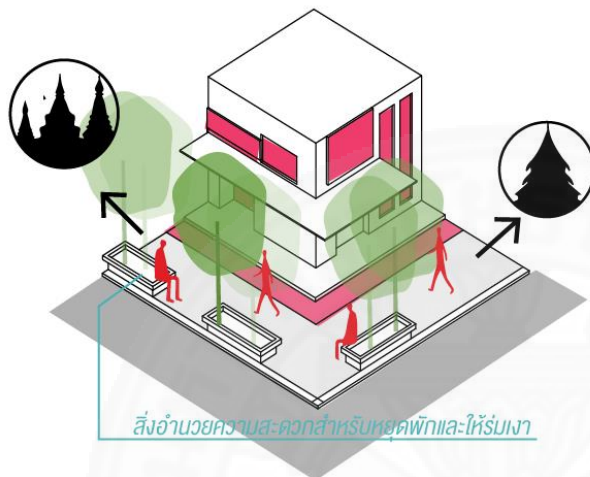


ภาพที่ 5.8 จำลองการปรับเปลี่ยนรูปแบบพื้นที่ทำงานให้ยืดหยุ่นต่อการใช้งาน. โดยผู้วิจัย, 2563.

5.3.5 มิติการพักผ่อนหย่อนใจ (Play)

Urban Tourism

เชียงใหม่มีชื่อเสียงในด้านเป็นเมืองท่องเที่ยวที่มีวัฒนธรรมและธรรมชาติ มีย่านเมืองเก่า โดยดิจิทัลโนแมดเลือกเที่ยวในย่านชุมชนเมืองและกับโบราณสถานเพื่อเป็นการพักผ่อนหย่อนใจและเรียนรู้วัฒนธรรมของชุมชน



ทางเท้าที่สนับสนุนการเดินท่องเที่ยวในชุมชนเมือง

- ทางเดินควรกว้างขั้นต่ำ 1.5 ม.
- เขตพื้นที่ด้านหน้าอาคารที่ติดกับทางเท้า 0.7 ม.
- เขตพื้นที่อุปกรณ์ประกอบถนน 0.60-1.20 เมตรปลูกต้นไม้ให้ร่มเงา
- ขอบถนน 0.15 ม.
- รวมระยะ 2.99-3.55 ม.

ภาพที่ 5.9 ภาพทางเดินเท้าในย่านท่องเที่ยว. โดยผู้วิจัย, 2563.

Nightlife and Entertainment

ตามแบบแผนการใช้ชีวิตประจำวันของดิจิทัลโนแมดพบว่า จะมีการออกมาพักผ่อนในช่วงเวลากลางวัน เนื่องจากพื้นที่เหล่านี้มีศักยภาพในการเปิดโอกาสในการพบปะสังสรรค์กับบุคคลอื่น



พื้นที่พบปะสังสรรค์

- มีพื้นที่ให้บริการ ภายใน (Indoor) และกึ่งภายนอก หรือภายนอก (Semi-Outdoor/Outdoor)
- พื้นที่บริการรองรับผู้ใช้บริการ เดี่ยวและกลุ่ม

ภาพที่ 5.10 ภาพพื้นที่พบปะสังสรรค์. โดยผู้วิจัย, 2563.

5.3.6 การคาดการณ์กายภาพแวดล้อมและสถาปัตยกรรมในอนาคต

ในอดีตอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเมืองเชียงใหม่มีกลุ่มเป้าหมายคือ ชาวต่างชาติ ในช่วงปี พ.ศ. 2557-2558 พบว่ากลุ่มนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติบางกลุ่มมีพฤติกรรมการใช้ชีวิตในพื้นที่เมืองเชียงใหม่ในระยะเวลาที่นานขึ้นและมีเอกลักษณ์ แบบแผน การใช้ชีวิตในเมืองเชียงใหม่ที่ชัดเจน ทำให้ผู้ประกอบการเริ่มการปรับเปลี่ยนและลงทุนทำพื้นที่รองรับกลุ่มคนเหล่านี้ เพื่อเป็นกลุ่มเป้าหมายลูกค้า

จากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลในพื้นที่เมืองเชียงใหม่จะสังเกตได้ว่าทั้งธุรกิจและกายภาพรวมถึงสถาปัตยกรรมกำลังมีการเปลี่ยนแปลงเพื่อรองรับกลุ่มคนที่มีพฤติกรรมท่องเที่ยวไปพร้อมกับการทำงานเหล่านี้มากขึ้น แม้แต่ผู้ประกอบการโดยรอบ เมื่อเห็นว่ากิจการหนึ่งเริ่มเปลี่ยนรูปแบบธุรกิจและพื้นที่เพื่อรองรับกลุ่มลูกค้าดิจิทัลโนแมด กิจการใกล้เคียงภายในย่านเดียวกันก็มีการเปลี่ยนไปตาม ๆ กัน ในลักษณะแข่งกันหากประกอบธุรกิจประเภทเดียวกัน และเกื้อหนุนในกรณีของธุรกิจคนละประเภท (เช่น ธุรกิจพื้นที่ทำงานและธุรกิจร้านอาหาร)

การคาดการณ์สำหรับอนาคตผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า พฤติกรรมการทำงานในรูปแบบของดิจิทัลโนแมดที่มีการใช้เทคโนโลยีมาเอื้อประโยชน์ให้ทำงานที่ไหนก็ได้เป็นอิสระจากสถานที่ พฤติกรรมการทำงานและการใช้ชีวิตรูปแบบท่องเที่ยวไปพร้อมกับการทำงานนี้ คาดว่าจะมีกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่เลือกทำงานในลักษณะดังกล่าวมากขึ้น เห็นได้ชัดจากผลกระทบจากการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 ทำให้การทำงานถูกปรับเปลี่ยนเป็น การทำงานระยะไกล (Remote Work) โดยกลุ่มคนรุ่นใหม่มีแนวโน้มเป็นคนไทยแต่เดินทางไปยังพื้นที่ต่างถิ่นในรูปแบบของดิจิทัลโนแมด

5.4 แนวทางการปรับตัวของเมืองเชียงใหม่ เพื่อรองรับผลประโยชน์ที่เกิดจากการเข้ามาของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด

ในหัวข้อแนวทางการปรับตัวของเมืองเพื่อรองรับผลประโยชน์ที่เกิดจากการเข้ามาของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด สามารถสรุปแนวทางได้ 2 ประเภทคือ

1. แนวทางเชิงกายภาพ
2. แนวทางเชิงนโยบาย

5.4.1 แนวทางเชิงกายภาพ

แนวทางเชิงกายภาพเป็นการสรุปประเด็นและเนื้อหาของข้อมูลกายภาพที่คาดว่าจะจะเป็นประโยชน์ต่อการต่าง ๆ เพื่อการปรับใช้ในอนาคต ได้แก่

ตารางที่ 5.2

ตารางสรุปแนวทางเชิงกายภาพ

องค์กร	กลุ่มได้ประโยชน์	แนวทางเชิงกายภาพ
วิชาชีพสถาปนิก	สถาปนิก / นักออกแบบ	ภาพภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับพฤติกรรมการใช้ชีวิตของดิจิทัลโนแมดควรมีลักษณะโดยมีรายละเอียดของกายภาพแวดล้อมใน บทที่ 4 หัวข้อ 4.3 สรุปกายภาพแวดล้อมของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด ซึ่งจะประกอบด้วย 5 หัวข้อ ดังนี้ 1. ประเภทและขนาดของพื้นที่ 2. องค์ประกอบของพื้นที่ 3. รูปแบบของพื้นที่ 4. คุณลักษณะของพื้นที่ 5. สิ่งอำนวยความสะดวกในพื้นที่
ภาคเอกชน	ผู้ประกอบการธุรกิจ	- ที่พักอาศัยที่มีลักษณะการตกแต่งที่สะท้อนความเป็นเชียงใหม่ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกและระบบอินเทอร์เน็ต - การเผื่อพื้นที่เพื่อการใช้งานที่ยืดหยุ่น ธุรกิจที่พักอาศัย สำหรับผู้ประกอบการธุรกิจพื้นที่พักอาศัย ควรมีการเผื่อพื้นที่สำหรับรองรับการประกอบกิจกรรมร่วมเพื่อเสริมสร้างความเป็นกลุ่มสังคมของผู้พักอาศัย อีกทั้งยังควรมีพื้นที่เชื่อมต่อกับภายนอกและพื้นที่สีเขียวเป็นสิ่งที่ดิจิทัลโนแมดให้ความสำคัญอีกทั้งพื้นที่ทำงานในพื้นที่ส่วนกลางที่ที่พักอาศัย ธุรกิจพื้นที่ทำงาน สำหรับผู้ประกอบการธุรกิจพื้นที่ทำงาน ควรมีการเผื่อพื้นที่เพื่อการปรับเปลี่ยนรูปแบบพื้นที่ทำงานที่ยืดหยุ่น ธุรกิจพื้นที่พักผ่อนหย่อนใจ / สัมพันธ์กับพื้นที่พักผ่อนหย่อนใจ สำหรับผู้ประกอบการธุรกิจพื้นที่พักผ่อนหย่อนใจ ควรมีพื้นที่สนับสนุนการพบปะและก่อให้เกิดการสร้างปฏิสัมพันธ์เพื่อเพิ่มโอกาสในการหยุดแวะพักและใช้บริการ
ภาครัฐ	หน่วยงานรัฐที่มีส่วนเกี่ยวข้อง	การท่องเที่ยวในชุมชนเมืองและโบราณสถาน ทางเดินเท้าที่สนับสนุนการท่องเที่ยวในย่านเมืองเก่า โดยมีรายละเอียดในบทที่ 4 หัวข้อ 4.4.3 กายภาพแวดล้อมพื้นที่พักผ่อนหย่อนใจ (Play) การคมนาคม พื้นที่ทำงานร่วม เพื่อ ควรมีพื้นที่ทำงานร่วมสำหรับดิจิทัลโนแมดและสตาร์ทอัพในเชียงใหม่มีพื้นที่ในการทำงานและแลกเปลี่ยนความรู้ โดยมีรายละเอียดในบทที่ 4 หัวข้อ 4.4.2 กายภาพแวดล้อมพื้นที่ทำงาน (Work)

หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

5.4.2 แนวทางการเชิงนโยบาย หรือข้อกำหนดมาตรการต่าง ๆ

แนวทางเชิงนโยบายเป็นการสรุปประเด็นและเนื้อหาของข้อมูล รูปแบบข้อกำหนด มาตรการที่คาดว่าจะจะเป็นประโยชน์ต่อองค์การต่าง ๆ เพื่อการปรับใช้ในอนาคต ได้แก่

ตารางที่ 5.3

ตารางสรุปแนวทางการเชิงนโยบาย หรือข้อกำหนดมาตรการต่าง

องค์กร	กลุ่มได้ประโยชน์	แนวทางเชิงนโยบาย
วิชาชีพสถาปนิก	สถาปนิก / นักออกแบบ	คุณลักษณะของพื้นที่ และการปรับใช้งานพื้นที่ เพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของดิจิทัลโนแมด คุณลักษณะของพื้นที่ควมียืดหยุ่นต่อการปรับใช้และส่งเสริมการสร้างปฏิสัมพันธ์
ภาคเอกชน	ผู้ประกอบการธุรกิจ	โมเดลธุรกิจพื้นที่พักอาศัย ดิจิทัลโนแมดจะเลือกที่พักอาศัยที่มีพื้นที่ส่วนกลางสามารถนั่งทำงานและทำกิจกรรมได้ สามารถแจกแจงในรูปแบบการให้บริการที่สามารถนำไปสร้างโมเดลธุรกิจได้ ดังนี้ 1. รูปแบบการให้บริการ ที่ควรรวมพื้นที่พักอาศัยและพื้นที่ทำงานในแพ็คเกจ 2. รูปแบบการให้บริการ ที่ควรรวมพื้นที่พักอาศัยและแพ็คเกจกิจกรรม 3. รูปแบบการให้บริการ ที่ควรรวมพื้นที่พักอาศัยและแพ็คเกจการท่องเที่ยวชุมชนเมือง โมเดลธุรกิจพื้นที่ทำงาน 1. รูปแบบการให้บริการพื้นที่ที่ยืดหยุ่น สามารถเลือกใช้บริการตามเวลาสะดวก 2. รูปแบบการให้บริการพร้อมแพ็คเกจกิจกรรม โมเดลธุรกิจพื้นที่พักผ่อนหย่อนใจ 1. รูปแบบการให้บริการ แพ็คเกจการท่องเที่ยวชุมชนเมือง 2. รูปแบบการให้บริการ แพ็คเกจการท่องเที่ยวทางธรรมชาติ
ภาครัฐ	หน่วยงานรัฐที่มีส่วนเกี่ยวข้อง	วิชำ พบว่าหากต้องการให้กลุ่มคนดิจิทัลโนแมดอยู่ในพื้นที่เมืองเชียงใหม่มากขึ้น รัฐควรมีมาตรการอำนวยความสะดวกในการใช้ชีวิตอยู่ในพื้นที่ (ปัจจุบันมีการนำเสนอ Smart Visa แต่พบว่าเกณฑ์ข้อกำหนดไม่สอดคล้องกับลักษณะและวิถีชีวิตของดิจิทัลโนแมด) ทำให้การอยู่ในพื้นที่เป็นเวลานานของดิจิทัลโนแมดเป็นไปได้ยาก ภาษี / ข้อกำหนดแลกเปลี่ยน เนื่องจากกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดทำงานในสายงาน Information Technology และสร้างสรรค์ ทำให้มีความเชี่ยวชาญในการใช้เทคโนโลยี ดังนั้นเสนอข้อกำหนดแลกเปลี่ยนเพื่อให้กลุ่มคนดิจิทัลโนแมดอยู่ในพื้นที่เมืองเชียงใหม่ในระยะเวลาที่มากขึ้นแลกเปลี่ยนกับการที่ดิจิทัลโนแมดจำเป็นต้องเผยแพร่ความรู้แก่เยาวชนคนไทย

หมายเหตุ. โดย ผู้วิจัย, 2563.

5.5 ข้อเสนอแนะ

5.5.1 ข้อเสนอแนะการนำไปใช้

งานวิจัยฉบับนี้เป็นการศึกษาเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อสรุปเรื่อง พื้นที่ของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด ในมิติการอยู่อาศัย การทำงานและการพักผ่อนหย่อนใจ ในบริบทของเมืองเชียงใหม่ ดังนั้น ผลการวิจัยที่ได้ในหัวข้อ พฤติกรรมการใช้พื้นที่และกายภาพแวดล้อมของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดมีความเฉพาะเจาะจงกับพื้นที่ศึกษา แต่ในหัวข้อลักษณะของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดในสากล (Common Characteristic) ของดิจิทัลโนแมดสามารถอ้างอิงและอธิบายความหมายของดิจิทัลโนแมดได้ในสากล

จากการทำวิจัยพบว่า วิธีการวิจัยและหน่วยการวิเคราะห์ข้อมูลเรื่องกระบวนการทัศน์ของกลุ่มคนเจนเอเรชั่น วาย (Generation Y) มิติของ การอยู่อาศัย (Live) การทำงาน (Work) และการพักผ่อนหย่อนใจ (Play) สามารถนำไปปรับใช้ในการทำวิจัยหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดและกายภาพแวดล้อมในบริบทอื่น ๆ อีกต่อไปได้

5.5.2 ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ออกแบบ

ผู้ออกแบบควรคำนึงถึงประเภทการใช้งานอาคาร ความเป็นย่าน พื้นที่โดยรอบ และมิติของความเป็นกลุ่มสังคมของผู้ใช้บริการ

ผู้ออกแบบควรศึกษาภาพรวมของพื้นที่ และพฤติกรรมผู้ใช้งานเพื่อออกแบบพื้นที่อย่างมีประสิทธิภาพ และวางแผนการปรับใช้พื้นที่เผื่ออนาคต

5.5.3 ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ประกอบการภาคเอกชน

การบริหารจัดการพื้นที่พักอาศัยและพื้นที่ทำงานรวมถึงพื้นที่พักผ่อนหย่อนใจที่มีอยู่ในปัจจุบันควรมีความรู้และความเข้าใจถึงพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายและผู้ใช้บริการอย่างครอบคลุมเพื่อไม่เป็นการสิ้นเปลืองในการลงทุนในพื้นที่หรือสิ่งอำนวยความสะดวกที่ไม่จำเป็น

5.5.4 ข้อเสนอแนะสำหรับภาครัฐบาล

ตามนโยบายประเทศไทย 4.0 ในรูปแบบ สตาร์ทอัพ (Start Up) ซึ่งการพัฒนาธุรกิจจำเป็นต้องมีทรัพยากรบุคคล กลุ่มคนดิจิทัลโนแมดล้วนแล้วแต่ประกอบอาชีพโดยมีความรู้ความเชี่ยวชาญด้านดิจิทัลและเทคโนโลยี อันเป็นคุณสมบัติที่เป็นที่ต้องการในการขับเคลื่อนธุรกิจสตาร์ทอัพ (Start Up)

พบว่าพื้นที่ทำประเภโคเวิร์คกิ้งสเปซ เป็นสถานที่ทำงานในลักษณะการแบ่งปันพื้นที่ทำงานร่วมกัน ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล หากพัฒนาพื้นที่ทำงานที่เหมาะสมสำหรับดิจิทัลโนแมดพร้อมทั้งมีพื้นที่ทำงานร่วมสตาร์ทอัพในท้องถิ่นได้ จะสามารถเพิ่มโอกาสสำหรับการพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลและธุรกิจอื่น ๆ ใน

เชียงใหม่ ดังนั้นถ้าภาครัฐเข้ามามีบทบาทในการสนับสนุนหรือผลักดันผู้ประกอบการในพื้นที่ทำงานร่วมกันมากขึ้น ก็จะสามารถจะสามารถขับเคลื่อนธุรกิจสตาร์ทอัพและส่งเสริมการประกอบอาชีพที่ใช้เทคโนโลยีและการสร้างนวัตกรรมใหม่ในอนาคตได้

5.6 ข้อจำกัดในการวิจัย

1. งานวิจัยฉบับนี้มีการลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลทางกายภาพในช่วงเวลาที่เกิดวิกฤตการณ์ฝุ่นละออง PM 2.5 และการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 ซึ่งส่งผลให้ปริมาณผู้ใช้บริการพื้นที่พักอาศัยและพื้นที่ทำงานคลาดเคลื่อนจากช่วงปกติ

2. ช่วงเวลาในการเก็บข้อมูลในงานวิจัยฉบับนี้เกิดวิกฤตการณ์ฝุ่นละออง PM 2.5 และวิกฤตการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 ในขอบเขตพื้นที่ศึกษา อำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ อาจส่งผลให้พฤติกรรมการใช้พื้นที่ของกลุ่มตัวอย่างแตกต่างไปจากพฤติกรรมปกติ

จากข้อจำกัดในการวิจัยทั้งหมด จึงทำให้ผู้วิจัยเก็บข้อมูลในส่วนของการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมดและสำรวจกายภาพพื้นที่ในมิติต่าง ๆ ได้ไม่ครบถ้วน ซึ่งอาจมีผลต่อการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพในเชิงลึกต่อไป

รายการอ้างอิง

หนังสือและบทความในหนังสือ

- ไพฑูริย์ ปิยะปกรณ์. (2531). *ภูมิศาสตร์ชนบท*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ไพรัช ธีชัยพงษ์ และ พิเชษฐ์ ดุรงค์เวโรจน์. (2541). *รายงานการศึกษาวิจัยประกอบการร่างพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษา*.
กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- วิมลสิทธิ์ หรยางกูร, บุษกร เสธฐวรกิจ และศิวพร กลิ่นมาลัย. (2556). *จิตวิทยาสภาพแวดล้อมมูลฐานการสร้างสรรค์และจัดการสภาพแวดล้อมน่าอยู่อาศัย*. กรุงเทพฯ: จี.บี.พี เซ็นเตอร์.
- วิมลสิทธิ์ หรยางกูร. (2541) *พฤติกรรมมนุษย์กับสภาพแวดล้อม: มูลฐานทางพฤติกรรมเพื่อการออกแบบและการวางแผน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Doxiades, K. A. (1976). *Action for human settlements*. New York: W.W. Norton.
- Gere, C. (2008). *Digital culture*. London: Reaktion Books.
- Haggett, P., Cliff, A. D., & Frey, A. (1977). *Locational analysis in human geography*. London: Edward Arnold.
- Kannisto, E. (2014). *Global Nomads: Challenges of mobility in the sedentary world*. Ridderprint.
- Makimoto, T., & Manners, D. (1997). *Digital Nomad*. New York: John Wiley & Sons.
- Marcus, C. C., & Francis, C. (1997). *People Places: Design Guidelines for Urban Open Space*, 2nd Edition (2nd ed.). John Wiley and Sons.
- National Association of City Transportation Officials: NACTO. (2013). *Urban Street Design Guide*. Washington: Island Press.
- Tolbize, A. (2008). *Generational differences in the workplace*. Research and Training Center on Community Living, University of Minnesota. Retrieved from https://rtc.umn.edu/docs/2_18_Gen_diff_workplace.pdf

บทความวารสาร

- ชนินทร เพ็ญสูตร. (2561). *สตาร์ทอัพไทยแลนด์: กรณีศึกษาสตาร์ทอัพในจังหวัดเชียงใหม่*. *วารสารพัฒนศาสตร์*. ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2561

- Hall, E. (1995). Handbook for Proxemic Research. *Anthropology News*, 36(2), 40.
DOI:10.1111/an.1995.36.2.40.
- Kawagishi, U., Sugimoto, H., Kitano, K., Gonchigbat, I., & Hirota, N. (2010). Living Environment of Nomads Residing on the Outskirts of Ulaanbaatar, Mongolia Part 2. *Journal of Asian Architecture and Building Engineering*, 9(1), 139–146.
DOI:10.3130/jaabe.9.139
- Kawagishi, U., Sugimoto, H., Kitano, K., Gonchigbat, I., & Hirota, N. (2007). Living Environment of Nomads Residing on the Outskirts of Ulaanbaatar, Mongolia—Dispositional Characteristics from the Perspective of a Comparison of Nomads and People Living in Ger Fixed Residences in the City. *Journal of Asian Architecture and Building Engineering*, 6(2), 283–290. DOI:10.3130/jaabe.6.283.
- Makimoto, T. (2013). The Age of the Digital Nomad: Impact of CMOS Innovation. *IEEE Solid State Circuits Magazine*, 5(1), 40–47. DOI:10.1109/MSSC.2012.2231498.
- McCourt, D. M. (2012). The “Problem of Generations” Revisited: Karl Mannheim and the Sociology of Knowledge in International Relations. *Theory and Application of the “Generation” in International Relations and Politics*, 47–70. DOI:10.1057/9781137011565_3.
- Putra, G. B., & Agirachman, F. A. (2016). Urban Coworking Space: Creative Tourism in Digital Nomads Perspective. In *Proceedings of Arte-Polis 6 International Conference* (pp. 169–178).
- Sutherland, W., & Jarrahi, M. H. (2017). The Gig Economy and Information Infrastructure. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 1(CSCW), 1–24. DOI:10.1145/3134732.
- Thompson, B. Y. (2018). The Digital Nomad Lifestyle: (Remote) Work/Leisure Balance, Privilege, and Constructed Community. *International Journal of the Sociology of Leisure*, 2(1–2), 27–42. DOI:10.1007/s41978-018-00030-y.

บทวิจารณ์

Economic Intelligence Center, Siam Commercial Bank. (2014). Insight Capturing Thai Gen Y consumers. Bangkok

Thailand Creative & Design Center. (2016). Trend 2017 TCDC: Blurring the Line. Bangkok.

Thailand Creative & Design Center. (2017). Trend 2018 TCDC: IN/TO the future. Bangkok, 20-23.

วิทยานิพนธ์

กฤษฎา ฉัฐมะ. (2554). *การศึกษารูปแบบการสร้างมูลค่าเพิ่มในการพัฒนาโครงการที่พักอาศัยประเภทโฮสเทลในกรุงเทพมหานคร*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง, สาขาวิชาสถาปัตยกรรม. สืบค้นจาก <http://ethesisarchive.library.tu.ac.th/>.

ธัญญรัตน์ ทองถม. (2560) *ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความพึงพอใจผู้ใช้งานอาคาร: กรณีศึกษา โคเวิร์คกิ้งสเปซ ในเขตกรุงเทพมหานคร สาขานวัตกรรมพัฒนาอสังหาริมทรัพย์*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง. สืบค้นจาก <http://ethesisarchive.library.tu.ac.th/>.

รินรดา ราชศิริ. (2558) *แนวทางการบริหารจัดการพื้นที่ว่างกึ่งสาธารณะรอบอาคารเพื่อ สนับสนุนการเดินในเขตศูนย์กลางธุรกิจ กรุงเทพมหานคร*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง, สาขาวิชาสถาปัตยกรรม. สืบค้นจาก <http://ethesisarchive.library.tu.ac.th/>.

Franks, K. (2016). *Digital Nomads: The Drivers and Effects of Becoming Location Independent*. Breda University of Applied Science. Retrieved from <https://www.scribd.com/document/322451228/Digital-Nomads-The-Drivers-And-Effects-Of-Becoming-Location-Independent-by-Kayleigh-Franks?curator=nodesk.co>.

Georgios Mouratidis. (2018). *Digital Nomadism: Travel, Remote Work and Alternative Lifestyles*. (Master's thesis). Lund University, Master of Applied Cultural Analysis Department of Arts and Cultural Sciences. Retrieved from https://www.academia.edu/36836007/Digital_Nomadism_Travel_Remote_Work_and_Alternative_Lifestyles

Korpela, M. (2009). *More vibes in India: Westerners in search of a better life in Varanasi*. Tampere: Tampere University Press. Retrieved

from <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1443-9>.

Rawisara Chulerk. (2018). *The forecast of next 30-year livelihood of generation Y based in Bangkok*. (Dissertation Doctor of Philosophy (Integrated Science of Built Environment)), Thammasat University, Faculty of Architecture and Planning. Retrieved from <http://library.ap.tu.ac.th/dublin.php?ID=13399133296>.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

ฐานข้อมูลการค้าการลงทุนจังหวัดเชียงใหม่. (28 พฤศจิกายน 2562). *สถิตินักท่องเที่ยวในประเทศและต่างประเทศ*. สืบค้นจาก

https://www.mots.go.th/old/more_news.php?cid=411.

พิชาวีร์ เมฆขยาย. (30 พฤศจิกายน 2562). *4 ทักษะที่คนทำงานต้องมีในยุคดิจิทัล*. สืบค้นจาก

<https://www.actualiz.co/more-about-me>.

ยีน ภู่วรรณ. (2 พฤศจิกายน 2562). *นวัตกรรมการเรียนการสอนกับการศึกษาระบบ 4.0*. สืบค้น

จาก <https://www.tcithaijo.org/index.php/sjss/article/download/45125/37341>.

สถาบันวิจัยประชากรและสังคมศาสตร์. (13 ตุลาคม 2562). *รายงานสุขภาพคนไทยปี 2559*. สืบค้น

จาก <https://www.hiso.or.th/hiso5/report/ThaiHealth.php>.

Anna Hart. (2015). *Living and working in paradise: the rise of the 'digital nomad'*

Retrieved from <https://www.telegraph.co.uk/news/features/11597145/Living-and-working-in-paradise-the-rise-of-the-digital-nomad.html>.

CBRE. (2016). *Asia Pacific Millennials Framing New Regional Lifestyle Trends*.

Retrieved from <https://www.cbre.co.th/th/News/Article/Asia-Pacific-Millennials-Framing-New-Regional-Lifestyle-Trends>.

CBRE. (2017). *The future of corporate real estate: How technology will shape the next decade*. online publication. Retrieved from

<https://www.cbre.com/research-and-reports/Asia-Pacific-Major-Report---The-future-of-corporate-real-estate-How-technology-will->.

Deloitte. (2013) *Global Impact 2013*. Retrieved from

<https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/global/Documents/About-Deloitte/gx-gr13-main-report.pdf>.

- Design Something. (10 พฤศจิกายน 2562) *Coworking space พลิกโฉมพื้นที่ทำงานของคนยุคใหม่*. สืบค้นจาก <https://dsignsomething.com/2016/02/12/coworking-space-พลิกโฉมพื้นที่ทำงาน/>.
- Howe, N. & Strauss, W. (2007). *The Next 20 Years: How Customer and Workforce Attitudes Will Evolve*. *Harvard Business Review*, 41-52. Retrieved from www.hbr.org.
- JLL. (13 ตุลาคม 2562). *ที่พักอาศัยรูปแบบใหม่ 'โคลิฟวิงสเปซ' มีโอกาสเติบโตในกรุงเทพฯ*. สืบค้นจาก <https://www.jll.co.th/th/newsroom/co-living-next-big-thing-in-thailands-real-estate>.
- Kenton, Will. (2019). *Small Business Investment Company (SBIC)*. *Investopedia (website), Entrepreneurship*. Retrieved from <https://www.investopedia.com/terms/s/smallbusinessinvestmentcompany-sbic.asp>.
- Levels.io. (2015). *The Future of Digital Nomads: How remote work will transform the world in the next 20 years*. Retrieved from <https://levels.io/future-of-digital-nomads/>.
- Matilde and Miguel. (2018). *Millennial & Digital Nomad – The Perfect Match*. Retrieved from <http://travelb4settle.com/millennial-vs-digital-nomad/>.
- Nomadlist. (2019). *Nomad in Chiangmai*. Retrieved from <https://nomadlist.com/people/chiang-mai>.
- Normadsummit. (2019). Retrieved from <https://www.nomadsummit.com/>.
- Strategy Analytics, (Gina Luk). (2018). *Global Mobile Workforce Forecast Update 2017-2023*. Retrieved from <https://www.statista.com/statistics/858633/worldwide-mobile-workforce-management-market-forecast/>
- Tanya Mohn. (2014). *How To Succeed At Becoming A Digital Nomad*. Retrieved from <https://www.forbes.com/sites/tanyamohn/2014/03/19/tips-for-becoming-a-successful-digital-nomad/#240ccf8c416b>.
- Wurkon and Baramizi Lab. (3 พฤศจิกายน 2562). *วิถีการออกแบบพื้นที่ออฟฟิศสมัยใหม่ (Office Space Design Trend), ศูนย์วิจัยเทรนด์และการออกแบบแห่งประเทศไทย*. สืบค้นจาก https://web.facebook.com/WURKON/posts/1514930685477511:0?_rdc=1&_rdr.

สัมภาษณ์

พงศธร รักถิ่น. ผู้จัดการ. ปันสเปซ โคเวิร์คกิ้ง เชียงใหม่. (8 ตุลาคม 2562). สัมภาษณ์.



ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

แบบสัมภาษณ์

เรื่อง พื้นที่ของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด ในมิติการอยู่อาศัย การทำงาน และการพักผ่อนหย่อนใจ
กรณีศึกษาพื้นที่เมืองเชียงใหม่

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

วัตถุประสงค์ ข้อที่ 3 : วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของการใช้พื้นที่ของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้อง

ทั้งนี้เพื่อสรุปลักษณะกายภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับพฤติกรรมการใช้ชีวิตของดิจิทัลโนแมด จึงได้มีการศึกษาแนวคิดและความคิดเห็นจากมุมมองของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจพื้นที่พักอาศัยและพื้นที่ทำงานที่ดิจิทัลโนแมดใช้งาน เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของการใช้พื้นที่ของดิจิทัลโนแมด ในประเด็นดังนี้

- ส่วนที่ 1: ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้สัมภาษณ์
- ส่วนที่ 2: การรับรู้ถึงความเป็นดิจิทัลโนแมด
- ส่วนที่ 3: การประกอบธุรกิจ
- ส่วนที่ 4: ดิจิทัลโนแมดกับกายภาพแวดล้อม
- ส่วนที่ 5: ข้อเสนอแนะ

แบบสัมภาษณ์ผู้ประกอบการธุรกิจ Co-Working Space ในพื้นที่เมืองเชียงใหม่

ประเด็นในการสัมภาษณ์	คำถาม
ส่วนที่ 1: ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้สัมภาษณ์	
ส่วนที่ 2: การรับรู้ถึงความเป็นดิจิทัลโนแมด	
การรับรู้ถึงความเป็น Digital Nomad	- รู้จักกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดหรือไม่ - กลุ่มคนดิจิทัลโนแมดคือใคร - กลุ่มคนดิจิทัลโนแมดในพื้นที่เมืองเชียงใหม่มีลักษณะอย่างไร - กลุ่มคนดิจิทัลโนแมดมีพฤติกรรมการทำงานเป็นอย่างไร
ส่วนที่ 3: การประกอบธุรกิจ	
การทำธุรกิจ	- จุดเริ่มต้นของธุรกิจคืออะไร - เป้าหมายของธุรกิจคืออะไร - กลุ่มเป้าหมายเริ่มแรกเป็นใคร เพราะเหตุใด แล้วจนมาถึงปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงหรือไม่ อย่างไร - องค์กรประกอบใดเป็นส่วนที่สำคัญในการประกอบธุรกิจกายภาพแวดล้อมประเภทนี้ - หลังจากที่มีเริ่มต้นธุรกิจ ได้มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบของธุรกิจหรือไม่อย่างไร - หลังจากการเข้ามาของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบของหรือไม่อย่างไร - ในอนาคตรูปแบบธุรกิจมีการเปลี่ยนแปลงในทิศทางใด
อุปสรรคและขีดจำกัด	- อุปสรรคและขีดจำกัดด้านใดบ้างที่จะมีผลกระทบต่อการประกอบธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับดิจิทัลโนแมด - ในอนาคตคาดว่าจะกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดในเมืองเชียงใหม่จะมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นหรือลดลง เพราะเหตุใด - ในอนาคตหากไม่มีกลุ่มดิจิทัลโนแมด แนวโน้มของธุรกิจจะไปในทิศทางใดบ้าง
พื้นที่	- มีการเลือกพื้นที่ตั้งโครงการอย่างไร และเพราะเหตุใดจึงตั้งในบริเวณดังกล่าว - ภายในโครงการมีการแบ่งพื้นที่อย่างไรบ้าง และเพราะเหตุใด - มีเกณฑ์หรือข้อกำหนดในการออกแบบพื้นที่หรือไม่ อย่างไร

ส่วนที่ 4: ดิจิทัลโนแมดกับกายภาพแวดล้อม	
ปัจจัยในการตัดสินใจเข้ามาในพื้นที่	- กลุ่มคนดิจิทัลโนแมด มีการเลือกพื้นที่อย่างไร - ลักษณะด้านใดบ้างของโครงการที่ทำให้ดิจิทัลโนแมดเข้ามาในพื้นที่ - พื้นที่โดยรอบโครงการ (neighborhood) มีผลต่อการตัดสินใจเข้ามาใช้งานโครงการหรือไม่ อย่างไร - ย่านที่โครงการตั้งอยู่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้ามาใช้งานโครงการหรือไม่ อย่างไร
การใช้งานพื้นที่	- พื้นที่ส่วนใดของโครงการที่ดิจิทัลโนแมดใช้งานเป็นหลัก เพราะเหตุใด - นอกเหนือจากการให้บริการในเชิงกายภาพพื้นที่และระบบ Internet มีบริการใดบ้างที่ดิจิทัลโนแมดต้องการ - หลังจากกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดเข้ามาใช้งานพื้นที่ มีการปรับเปลี่ยนพื้นที่หรือไม่ อย่างไร
ส่วนที่ 5: ข้อเสนอแนะ	

ภาคผนวก ข

แบบสัมภาษณ์

เรื่อง พื้นที่ของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด ในมิติการอยู่อาศัย การทำงาน และการพักผ่อนหย่อนใจ
กรณีศึกษาพื้นที่เมืองเชียงใหม่

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

วัตถุประสงค์ ข้อที่ 2 : สำรวจแบบแผนการใช้ชีวิตของดิจิทัลโนแมดในบริบทเมืองเชียงใหม่

2.1 : จำแนกประเภทของลักษณะของดิจิทัลโนแมดปัจจุบันในบริบทเมืองเชียงใหม่

การสำรวจแบบแผนการใช้ชีวิตของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมดในบริบทเมืองเชียงใหม่เพื่อเก็บข้อมูลพฤติกรรมการใช้พื้นที่ของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด โดยนำเอากระบวนทัศน์ของกลุ่มคนเจนเนอเรชั่นวาย (Generation Y) เป็นกรอบในการเลือกศึกษาและวิเคราะห์ ประกอบด้วย 3 มิติคือ

- (1) มิติการอยู่อาศัย (Live)
- (2) มิติการทำงาน (Work)
- (3) มิติการพักผ่อนหย่อนใจ (Play)

โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มตัวอย่างดิจิทัลโนแมดที่อาศัยในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ ช่วงเดือนกันยายน พ.ศ.2562-มิถุนายน พ.ศ.2563 ในประเด็นดังนี้

- ส่วนที่ 1: การรับรู้ถึงความเป็นดิจิทัลโนแมด
- ส่วนที่ 2: ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้สัมภาษณ์
- ส่วนที่ 3: รูปแบบการใช้ชีวิตก่อนเป็นดิจิทัลโนแมด
- ส่วนที่ 4: การกลายเป็นดิจิทัลโนแมด
- ส่วนที่ 5: การเป็นดิจิทัลโนแมดในบริบทเมืองเชียงใหม่
- ส่วนที่ 6: ลักษณะและพฤติกรรมการใช้ชีวิตของดิจิทัลโนแมดในบริบทเมืองเชียงใหม่
- ส่วนที่ 7: พฤติกรรมการใช้พื้นที่ของดิจิทัลโนแมดในบริบทเมืองเชียงใหม่
- ส่วนที่ 8: อนาคตของดิจิทัลโนแมด

Interview Questions

Part 1: Recognition the existing of a Digital Nomad
■ Do you familiar with the word "Digital Nomad"? ■ How would you describe the meaning of the word digital nomad? ■ Do you consider yourself as a digital nomad?
Part 2: Personal Information (Demographic)
■ Duration of stay in Chiang Mai City ■ Gender ■ Country of origin ■ Age ■ Relationship Status ■ Who do you traveling with to Chiang Mai ■ Education level ■ Major field of study ■ Current Occupation ■ Monthly salary/income (in Thai or in your Local Currency)
Part 3: Life before being Digital Nomad
■ Past Occupation: Is your past occupation related to your current occupation? ■ Briefly describe your RESIDENCE in your original country before you deciding to become a digital nomad ■ Briefly describe your WORKPLACE before you deciding to become a digital nomad ■ Did your residence in your original country have a workspace? ■ Briefly describe your LIFESTYLE before you deciding to become a digital nomad.

Part 4: Becoming Digital Nomad

- Why did you choose to be "Digital Nomad"?
- What is an internal factor that affects the decision making of becoming a digital nomad? And briefly describe.
- What is an external factor that affects the decision making of becoming a digital nomad? And briefly describe
- What would be the Big Influence on Digital Nomad Lifestyle?
- What would be the challenge/risk of being a digital nomad?
- Do you have specific travel plans?

Part 5: Digital Nomad in Chiang Mai

- Why did you come to Chiang Mai and choose to be a digital nomad in Chiang Mai? Please describe.
- Does Physical Context of Chiangmai effect on your decision? (Tourist Attractions, Mountains, Nature, Size of the city, Urban scape, Infrastructure, etc.)
- Does the City Condition of Chiangmai effect on your decision? (Cost of Living, Embassy, Infrastructure, Traveling Options, etc.)
- Does the Social Context of Chiangmai affect your decision? (Local people, Cultures, Traditions, Nomad Community, Foreigner, etc) How do you traveling around Chiang Mai?
- What would be the problem/risk of being a Digital Nomad in Chiang Mai?

Part 6: Characteristic and Behavior of Digital Nomad

- IN TOPIC OF LIVE: How would you describe your daily life routine in the residence? And What do you usually spend time on in your residence?
- IN TOPIC OF WORK: How would you describe your work routine in the workplace?
- IN TOPIC OF PLAY: How would you describe your after-work activities/routine?

- IN TOPIC OF LEARN: What have you learn from being a digital nomad in Chiang Mai? (In Live, Work, and Play dimensions)

Part 7: Space of Digital Nomad

LIVE

- LIVE: Where do you live in Chiang Mai city? (Area/Zone
- What type of residence?
- Why did you choose this place?
- Have you ever changed your residence while staying in Chiang Mai?
- What would be needed for accommodation? (In your room)
- What would be necessary for the Common Area in the residence? (If your residence does not have a common area, no need to answer, you can skip this question)
- What digital nomad residence should be like?
- What would you consider the most when you choosing accommodation?

WORK

- WORK: Where do you usually work?
- Why did you choose this place?
- Have you ever changed your Workplace while staying in Chiang Mai?
- What would be a necessary characteristic of the workplace/working area for Digital Nomad Work Life
- What would be necessary for the workplace for a digital nomad to have?
- What digital nomad workplace should be like?
- What would you consider the most when you choosing the workplace?

PLAY

- Please describe digital nomad recreation space/relaxation space should be like...
- Where do you usually go AFTER WORK? (during the workday) Please make a list by order.

- Where do you usually go ON THE WEEKEND? (During Daytime) Please make a list by order.
- Where do you usually go ON THE WEEKEND? (During Nighttime) Please make a list by order.

Part 8: Future Plan for Digital Nomad

- Do you think that the Digital Nomad Lifestyle would ever expire? (People stop live this lifestyle)
- When do you going to stop being a digital nomad?
- What is your future plan?

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นางสาวชลธิชา วัฒนชัยฤกษ์
วันเดือนปีเกิด	4 ตุลาคม พ.ศ. 2538
วุฒิการศึกษา	ปีการศึกษา 2561: วิทยาศาสตร์บัณฑิต (สถาปัตยกรรม) เกียรตินิยมอันดับ 2 มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ทุนการศึกษา	พ.ศ. 2561: โครงการสนับสนุนทุนการศึกษาในระดับ ปริญญาโทร่วมระหว่างคุณชนินท์ ว่องกุศลกิจ และคณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง ปีการศึกษา 2561
ผลงานทางวิชาการ	ชลธิชา วัฒนชัยฤกษ์, พีรธร แก้วลาย. (2563). การใช้พื้นที่ของกลุ่มคนดิจิทัลโนแมด ในมิติของการ อยู่อาศัย การทำงานและการพักผ่อนหย่อนใจ (Live Work Play) กรณีศึกษาพื้นที่เมือง เชียงใหม่. 11th Built Environment Research Associates Conference (BERAC) ประจำปี 2563, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ.
ประสบการณ์ทำงาน	2562: นักศึกษาฝึกงาน ในการศึกษาระดับปริญญาโท สาขาสถาปัตยกรรม (การจัดการงานสถาปัตยกรรม): Real Estate Marketing Analyst Realist Solutions Company Limited 2560: นักศึกษาฝึกงาน ตำแหน่งผู้ช่วยสถาปนิก April Workshop Company Limited