



วรรณคดีและรายงานการวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วรรณคดี

ในสหรัฐอเมริกาความต้องการในค่านันทนาการ การพักผ่อนหย่อนใจ และ การใช้เวลาว่างจากกิจวัตรประจำวัน ได้ถูกนำมาเป็นเงื่อนไขในการลงทุนโดยหน่วยงานธุรกิจ ทำให้เกิดธุรกิจเกี่ยวกับนันทนาการ เป็นมูลค่าปีละหลายพันล้านเหรียญสหรัฐ ความเจริญก้าวหน้าในค่านันทนาการนี้เป็นหลักฐานอย่างค้ำประกันให้เห็นว่าชุมชนมีความต้องการทางนันทนาการมากเพียงใด แมว่าหน่วยงานธุรกิจเหล่านี้จะมุ่งหวังผลกำไรในการดำเนินกิจการ แต่ก็มียุทธศาสตร์ที่คอยสนับสนุนเพื่อการนันทนาการอย่างมาก หน่วยงานนันทนาการประเภทธุรกิจ เหล่านี้จัดบริการคานต่างๆหลายประเภทรวมทั้ง การแสดงของควาบอย ละครีส์ตัว ละครี การจัดขบวนพาเรดแฟนซี และการจัดสวนสนุกก็รวมอยู่ด้วย สำหรับในประเทศไทยยังไม่มีการศึกษาวิจัยว่ากิจการค่านันทนาการนี้มีเงินทุนหมุนเวียนปีละเท่าใด แต่อย่างไรก็ตามความต้องการทางนันทนาการของชุมชนย่อมมีสูง เช่นเดียวกันซึ่งหน่วยงานนันทนาการประเภทอื่น เช่น รัฐ เอกชน และอาสาสมัคร ไม่สามารถจะสนองความต้องการนี้ได้ทั้งหมด

ธุรกิจนันทนาการ เป็นวัฒนธรรมของชาวอเมริกันที่น่าจับตามอง เกี่ยวกับการพัฒนาอีกอย่างหนึ่ง จากการสำรวจอย่างคร่าวๆ ถึงชอบช่ายและชนิดของนันทนาการประเภทนี้ พบว่าสิ่งที่นิยมกันอย่างมากได้แก่ การชมมวยชกเค็มพันหรือเงินรางวัล เบสบอล ฟุตบอลอาชีพและบาสเกตบอลอาชีพ การแข่งม้า ธุรกิจภาพยนตร์ การพิมพ์ นิตยสารราคาถูก สระว่ายน้ำ และสโมสรมิลเลียม ราตรีสโมสรมและสถานลีลาศ สถานตากอากาศ และสวนสนุก ธุรกิจต่างๆเหล่านี้เกิดขึ้นและยังคงดำเนินกิจการอยู่ได้เกือบทุกประเภท ทั้งนี้ก็เพราะเป็นที่คาดหมายกันว่าจะสามารถให้ผลกำไรกลับคืนมาได้ และก็มีหลายบริษัทที่โค่งแรงจูงใจในการลงทุนจากนันทนาการที่ทำให้เกิดกิจการใหม่ๆขึ้นอีก เช่น การจัดงานแสดงสินค้าระดับโลก การนำเที่ยวโดยบริษัทท่องเที่ยว การแข่งขันกีฬาระหว่างมหาวิทยาลัยหรือวิทยาลัย และการจัดการประชุมให้แก่หน่วยงาน

ต่างๆ (Monroe 1952: 1006)

การจัดบริการด้านการพักผ่อนหย่อนใจของรัฐในกรุงเทพมหานครที่มีรูปแบบการจัดใกล้เคียงกับสวนสนุกมากที่สุดคือ สวนสัตว์ดุสิต (เขาดินวนา) ขององค์การสวนสัตว์ มีเนื้อที่ประมาณ 165 ไร่ สวนสวนสาธารณะอื่นที่มีสนามเด็กเล่น ซึ่งส่วนมากจะให้บริการโดยไม่เสียค่าใช้จ่ายใดๆ

แหล่งนันทนาการเพื่อธุรกิจการค้าซึ่งช่วยแบ่งเบาภาระของรัฐบาลในการจัดสถานที่สำหรับการพักผ่อนหย่อนใจ ซึ่งเป็นประเภทสวนสนุกมีอยู่ 2 แห่งคือ สวนสนุกแคนเนรมิต มีเนื้อที่ประมาณ 35 ไร่ และสวนสนุกแสบี้แลนด์ มีเนื้อที่ประมาณ 27 ไร่ และแหล่งสันทนาการซึ่งนับเป็นสถานที่แห่งใหม่ของกรุงเทพมหานครอีกแห่งหนึ่งคือ อมรพันธุ์นคร สวนสยาม นับเป็นสถานที่พักผ่อนหย่อนใจของประชาชนที่ทันสมัยอีกแบบหนึ่ง ตั้งอยู่บนเนื้อที่ 1,000 ไร่ ห่างจากท่าอากาศยานนานาชาติ 5 กม. ใช้งบประมาณในการดำเนินงานก่อสร้างทั้งสิ้นกว่า 500 ล้านบาท รมรื่นไปด้วยสวนไม้ดอกไม้ประดับ และต้นไม้ยืนต้นนานาชนิด จำนวนกว่า 30,000 คน มีสวนสนุก ทะเลน้ำจืดขนาดใหญ่ บ่อน้ำวน และอื่นๆ (อมรพันธุ์นครสวนสยาม 2523: ไม่ปรากฏหน้า)

คริพส์ (Cripps, quoted in Miles Seabrooke 1977: vii) พบว่า " มีผู้เดินทางไปพักผ่อนในชนบทในคอนสตันติโนเปิลหรือกรุงคอนสตันติโนเปิล 3 ล้านเที่ยว " ซึ่งแสดงให้เห็นว่าประชาชนต้องการที่จะไปพักผ่อนหย่อนใจนอกบ้านมากเพียงใด บริการสวนสนุกสามารถช่วยในเรื่องนี้ได้มาก โดยเฉพาะในยุคที่น้ำมันเชื้อเพลิงมีราคาสูง เช่นนี้การจะไปพักผ่อนในชนบทไกลๆ มักจะเป็นการสิ้นเปลืองค่าใช้จ่ายมากหลายครอบครัวจึงเปลี่ยนเป็นไปเที่ยวในสวนสนุกซึ่งมีบริการหลายอย่าง เด็กก็ไปเล่นเครื่องเล่น ผู้ใหญ่ก็นั่งที่ร้านอาหารในบรรยากาศแบบธรรมชาติ หรือนั่งรับประทานอาหารที่นำมาควมความใคร่ที่สวนสนุกจึกไว้ให้ สวนสนุกชานเมืองจึงน่าจะเป็นที่คองการของประชาชนทั่วไปอย่างมาก

ปัจจุบันนี้สวนสนุกได้พัฒนาการจนมีเครื่องเล่นใหม่ๆ ที่ทันสมัยมากขึ้นเรื่อยๆ เช่น สวนน้ำที่มีทะเลน้ำจืดที่ฟักคลื่นเทียมใต้น้ำเหมือนคลื่นในทะเลจริง โลกอวกาศ เรือล่องลำธาร รถไฟเหาะที่ลิ่งกา บ้านผีสิงที่ใช้เทคโนโลยีทางแสงและสีเสียงประกอบให้ดูสมจริง เรือไวถึง จรวดอวกาศ กระดานลื่นยักษ์สูง 21 เมตร ซึ่งบางอย่างก็พัฒนา

ไปตามเทคโนโลยีทางอิเล็กทรอนิกส์ ปรืออวกาศ ของโลกเราได้อย่างทันที ทั้ง
คำกล่าวของ วอลต์ ดิสนีย์ (Walt Disney) ที่ว่า " ดิสนีย์แลนด์จะไม่มีวันเสร็จ
สมบูรณ์ ราวเท่าที่จินตนาการของคนเรายังคงอยู่ในโลก " (Schickel 1968: 154)
ซึ่งสวนสนุกอื่นๆก็คงยึดหลักการนี้เช่นเดียวกัน

เป็นที่น่าสนใจว่าสวนสนุกทำให้คนที่เข้าไปใช้บริการอยากกลับมาใช้บริการ
อีกได้อย่างไร อาจเป็นอย่างคำที่กล่าวว่า " มนุษย์ทุกคนฝันถึงโลกอันสวยงาม ถึงแม้
ว่าจะเป็นช่วงเวลาเพียงไม่กี่ชั่วโมงก็ตามที่เขาสามารถปล่อยกายใจให้เพลิดเพลินไป
กับความสุขรอบคอบ และเมื่อดวงตาของเด็กเล็กๆเบิกโพลง เป็นประกายด้วยความ
ตื่นเตน เงินมหาศาลก็จะเป็นของกิจการ " (ดิสนีย์ มิลเลอร์ 2519: 59)

สิ่งจูงใจอีกประการหนึ่งที่น่าจะมีผลอย่างมากก็คือ การรักษาความสะอาด
ของสถานที่ การรักษาความปลอดภัยแก่ชีวิตและทรัพย์สินของผู้ใช้บริการ ซึ่งทำให้สุข
กายสบายใจ และรู้สึกปลอดภัย ซึ่งสวนสนุกแต่ละแห่งจะต้องลงทุนในค่านี้อย่างมาก

สิ่งที่ทำให้ผู้ใช้บริการเมื่อหน้าอยู่เสมอก็คือ กฎระเบียบต่างๆ เช่น การห้ามนำ
ของ รับประทานที่อาจทำให้เกิดการสกปรก เมื่อมีคนแน่นและเดินชนกันเข้าในสวนสนุก
การห้ามนำของมีคมเข้า การเปลี่ยนรองเท้า การบังคับให้สวมชูควายน้ำเมื่อจะลง
เล่นน้ำ เป็นต้น จะมีผู้ใช้บริการที่เห็นคุณค่าและความจำเป็นของกฎเหล่านี้บ้างหรือไม่
ขึ้นอยู่กับ การประชาสัมพันธ์ของสวนสนุก

การใช้บริการของสวนสนุกนั้นส่วนใหญ่มักจะเป็นการจัดกิจกรรม และเครื่องเล่น
ให้ผู้ใช้บริการที่เข้ามาพักผ่อนหาความสนุกสนาน เป็นที่น่าสนใจว่าการให้บริการต่างๆ
นั้นในประโยชน์แก่ผู้ใช้บริการคุ้มค่าเพียงใด ประชาชนหรือผู้ใช้บริการต้องการสิ่งใด
เพิ่มขึ้นอีกจากที่ให้บริการอยู่แล้ว ควรจะปรับปรุงสิ่งใดบ้าง สมบัติ กาญจนกิจ (2520:
80) โทกล่าถึง การทดสอบ เกี่ยวกับมาตรฐานและความสะดวกเกี่ยวกับกิจกรรม
นันทนาการไว้ว่า

ข้อทดสอบ เกี่ยวกับกิจกรรมนันทนาการ

การประเมินผล เกี่ยวกับนันทนาการอาจจะสำเร็จได้ด้วยการถามคำถามต่อไปนี้

1. กิจกรรมนันทนาการพิจารณาในแง่ความสนใจ ความต้องการและความสามารถในการบริการหรือไม่
2. กิจกรรมนันทนาการมีคุณค่าต่อร่างกาย จิตใจ และอุปนิสัยของผู้เข้าร่วมหรือไม่
3. กิจกรรมนันทนาการแสดงถึงวัฒนธรรม เศรษฐกิจ และอุปนิสัยของประชาชนหรือไม่
4. กิจกรรมนันทนาการ เป็นการวางแผนงานร่วมกัน เปิดการเป็นผู้นำ ความสนใจของกลุ่ม และการรวมสนุกหรือไม่
5. กิจกรรมนันทนาการ เป็นที่ยอมรับในการใช้เป็นกิจกรรมมาตรฐานหรือไม่
6. กิจกรรมนันทนาการมีการเตรียมกิจกรรมในค่านักทัศนะ ความสามารถหรือไม่
7. กิจกรรมนันทนาการได้รับความคำจุนในการเป็นผู้นำ การนำมาใช้และความก้าวหน้า หรือไม่
8. กิจกรรมนันทนาการ เป็นการใช้ทรัพยากรธรรมชาติให้เป็นประโยชน์หรือไม่
9. กิจกรรมนันทนาการได้เปิดโอกาสให้แสดงความสามารถระดับบุคคลหรือกลุ่มหรือไม่
10. กิจกรรมนันทนาการสามารถที่จะคัดแปลงไปได้ตามความต้องการหรือไม่
11. กิจกรรมนันทนาการทำให้สุขภาพแข็งแรง และป้องกันร่างกายแก่ผู้เข้าร่วมหรือไม่
12. กิจกรรมนันทนาการช่วยให้ผู้เข้าร่วมมีความกล้าและความประพฤติกี่หรือไม่
13. กิจกรรมนันทนาการมีใช้เวลาให้ที่เท่ากับกิจกรรมที่น่าสนใจในขณะนั้นหรือไม่
14. คุณค่าของกิจกรรมได้มาจากนันทนาการหรือไม่
15. ทำให้ผู้เข้าร่วมหรือกลุ่มมีความกล้าหาญหรือไม่
16. ผู้เข้าร่วมได้รับความพอใจหรือไม่
17. กิจกรรมนันทนาการมีการประเมินผลหรือไม่

ขอบ เขตของความสะดวก

ความสะดวกสำหรับโปรแกรมค้นหาการชุมนุมจัดไว้หรือไม่สามารถวัดได้โดยหลักที่จัดในรูปแบบค่าตามต่อไปนี้

1. ความสะดวก สถานที่ การแก้ไขเพิ่มเติมสำหรับใช้ในการค้นหาการได้
จัดวางแผนหรือยัง และใดจัดให้เหมาะแก่ความต้องการของโปรแกรมหรือยัง
2. การวางแผนอำนวยความสะดวก ใดผนวกกับการจัดการวางแผนสถานที่
หรือไม่
3. การจัดวางแผนการอำนวยความสะดวก พิจารณาเป็นระยะยาวใดสอดคล้อง
กับความต่องการันค้นหาหรือไม่ มีการรวบรวมโครงการเริ่มแรกสำหรับความ
เหมาะสมและการปรับปรุงหรือไม่
4. มาตรฐานได้ปรับปรุงอย่าง รอบคอบหรือไม่ มีช่องว่างหรือไม่
5. ความสะดวกเหล่านี้เข้าถึงบุคคลที่ใช่หรือไม่
6. ใดวางแผนในการจำกัดค่าต่ำสุดของการสร้าง การปรับปรุงและการดำรง
ไว้หรือไม่
7. ความสะดวกที่น่าสนใจและสะดวกจริงหรือไม่
8. การบริหารงาน การควบคุมและความริเริ่มทำได้โดยง่ายหรือไม่
9. ความสะดวกได้จัดไว้สำหรับการใช้หลายๆแห่งหรือไม่
10. การให้บริการสามารถทำได้ภายในเวลาที่จำกัดหรือไม่
11. สุขภาพและสวัสดิภาพของผู้ใช้ได้รับการปกป้องหรือไม่
12. คน เติบโตและมีการจราจร เป็นไปได้อย่างสะดวกหรือไม่ และได้มีการ
วางแผนการป้องกันอันตรายหรือไม่
13. แหล่งทางธรรมชาติได้ใช้ให้เป็นประโยชน์มากที่สุดหรือไม่
14. ความสะดวกได้จัดและทำขึ้น เพื่อขจัดสิ่ง รบกวนต่อบุคคลหรือไม่
15. ความสะดวกนี้ได้จัดในแง่ความสะดวกและสุขภาพหรือไม่
16. บริการความสะดวกได้จัดให้อย่าง ก็นหรือไม่

ธุรกิจนั้นธนาคารนั้นถ้าไม่พิจารณาให้ก็จะ เป็นธุรกิจที่เกี่ยวกับสิ่งพิมพ์เพื่อใน
 สบายตาของประชาชนทั่วไป ซึ่งอาจคิดว่า ไม่ใช่สิ่งที่จำเป็นมากนัก ไม่มีก็ได เมื่อเทียบ
 กับ โรงเรียน โรงพยาบาลแล้ว ประชาชนปลายทางจะเห็นว่าแหล่งนั้นธนาคาร เป็นสิ่ง
 ที่จำเป็นน้อยกว่าเสมอ ทั้งที่ถ้าพิจารณาให้ถ่องแท้แล้วจะมีความจำเป็นไม่น้อยกว่ากันเสีย

ผู้ประกอบการประเภทนี้มักจะเป็นผู้ที่มิชอบรักสนุก อยากรู้เห็นผู้อื่นมีความ
 สุข เห็นความจำเป็นของนั้นธนาคารและการพักผ่อนหย่อนใจที่มีข้อสังคมนและมนุษย์ ถ้า
 ผู้ประกอบการ เป็นผู้ที่หวังกำไรแต่เพียงอย่างเดียว จะไม่นิยมลงทุนในกิจการประเภท
 นี้ ไชยวัฒน์ เหลืองอมรเลิศ กล่าววว่า " รู้สึกสนุกในการทำ ไม่ไ้เห็นแก่เงิน หรือกำไร
 . . . การทำกิจการนี้จะทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์เพื่อทำคุณประโยชน์แก่สังคม มี
 แรงจูงใจมาจากการที่อยากจะให้สังคมของตนมีอะไรบางอย่างที่สังคมของประเทศที่เจริญ
 แล้ว เขามีกันซึ่งตนไ้คิดทางไปพบเห็นมา เมื่อตนเองมีกำลังความสามารถที่จะทำไ้ก็
 เลยลงทุนทำเลย ก่อนที่ส่วนสยามจะมีโครงการนั้น ผู้ลงทุนไ้ มีประสบการณ์เกี่ยวกับ
 สวนสนุกหลายประการ เช่น ไ้ไปไ้ชมบริการสวนสนุกในต่างประเทศ ที่คิสนีแลนด์
 สหรัฐอเมริกา สวนน้ำมิคสิโกซึในญี่ปุ่น จึงเกิดความคิดว่า กรุงเทพฯ ควรจะมีสิ่งทดแทน
 ธรรมชาติที่ขาดไป ทั้งแหล่งน้ำที่จะเล่นน้ำก็เน่าหมกแล้ว จึงคิดสร้างสวนสยามขึ้น
 ธุรกิจประเภทนี้เป็นกิจการที่ขายบริการความสนุกสนาน ขายโอกาสในการออกกำลังกาย
 และการพักผ่อนหย่อนใจแก่ลูกค้า (ไชยวัฒน์ เหลืองอมรเลิศ, สัมภาษณ์)

ไมตรี กิติพราภรณ์ ซึ่งเป็นผู้ริเริ่มโครงการสวนสนุกแคนเนรมิตซึ่งเป็นสวน
 สนุกแห่งแรกของประเทศไทยขึ้นเป็นเจ้าของกิจการธุรกิจนั้นธนาคารประเภทโรงภาพยนตร์
 มาก่อน เป็นผู้ที่ไ้มีส่วนในความบันเทิงแก่สังคมกรุงเทพฯ มาก โดยมิไ้โรง
 โรงภาพยนตร์ในเครือหลายโรง บางโรงไ้เป็นหยัคฉายภาพยนตร์ที่ไม่มีพิษภัย มีคุณค่าทาง
 ศิลธรรม ส่งเสริมความตั้งใจมาโดยตลอด ซึ่งภาพยนตร์ประเภทนี้นิยมเรียกกันว่า
 ภาพยนตร์สำหรับเด็ก ซึ่งมาจากบริษัท วอลตซ์ คิสนีเป็นส่วนใหญ่ ผู้ริเริ่มโครงการไ้
 ไปพบเห็นสวนสนุกในต่างประเทศหลายแห่ง และไ้ตั้งข้อสังเกตุว่า สวนสนุกเหล่านั้น
 เป็นสวนสนุกที่มีลักษณะผู้ใหญ่กับเด็กสามารถมาไ้เวลาพร้อมกันไ้ ซึ่งต่างกับในประเทศ
 เราที่สวนสนุกมักจักสิ่งอำนวยความสะดวก เครื่องเล่นไว้สำหรับเด็กเท่านั้น จึงไ้คิดที่
 จะสร้างสวนสนุกอย่างในต่างประเทศขึ้นบ้าง (อัมพล สุทธิเพียร, สัมภาษณ์)

รัฐบาลอาจร่วมมือกับธุรกิจ เอกชนในการจัดนันทนาการแก่ชุมชนได้หลายรูปแบบ ซึ่งการร่วมมือกันนี้จะทำให้ประโยชน์คือ ประชาชนจะได้บริการนันทนาการที่มีราคาถูกลง และบริการที่ดีในเวลาเดียวกัน

รูบินี (Rubini 1967: 32) ได้กล่าวถึง การที่หน่วยงานธุรกิจร่วมกับรัฐโดย เป็นผู้รับผิดชอบดำเนินการในพื้นที่ของรัฐ แล้วรัฐ เป็นผู้เก็บค่าเช่าและแบ่งผลกำไร ซึ่งการทำเช่นนี้ช่วยให้คณะกรรมการนันทนาการของชุมชนสามารถเสนอโปรแกรมที่ " พิเศษ " สำหรับนันทนาการชุมชนได้ โดยไม่ต้องให้คณะกรรมการเองหรือผู้เสียภาษีต้อง เปลืองค่าใช้จ่ายและทำได้โดยไม่ต้อง รอให้มีเงินงบประมาณของรัฐมากพอเสียก่อน

ทำเลหรือตำแหน่ง ของสถานที่ของ แหล่งนันทนาการก็เป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่ง ควบคู่กับความต้องการของประชาชน พาร์คส์ (Parks 1967: 28) ได้พยายามคิดค้นวิธีคำนวณดัชนี (Index) ที่จำเป็นในการวางแผนเกี่ยวกับสวนสาธารณะโดยโดยยกองค์ประกอบที่สำคัญของดัชนีไว้ 2 ประการคือ จำนวนประชากร และระยะทาง จำนวนประชากร หมายถึง จำนวนประชากรในเขตรอบๆแหล่งนันทนาการ ระยะทาง หมายถึง จำนวนระยะทางจากจุดศูนย์กลางของบริเวณที่จะจัดวาง แผนนันทนาการทั้งหมด พาร์คส์ (Parks) กล่าวว่า ดัชนีที่ว่าเป็นเพียง เครื่องนำทางไปสู่การตัดสินใจ เท่านั้น ยังมีองค์ประกอบอื่นๆอีกมากที่มีผลต่อการตัดสินใจจริงๆ เช่น ขนาดของแหล่งนันทนาการ องค์ประกอบเกี่ยวกับวัฒนธรรมของบริเวณที่จัดบริการ เงินลงทุน เป็นต้น

นันทนาการนับวันแต่จะ เป็นสิ่ง สำคัญต่อชีวิตมนุษย์มากขึ้นทุกที จึงควรจะได้มีการประเมินผลการจัดนันทนาการชุมชนว่ามีผลเสียต่อบริการ คอสังคมอย่างไรบ้าง วิลสัน (Wilson 1980: 53) ได้กล่าวถึงการประเมินผลการจัดนันทนาการชุมชนไว้ว่า การประเมินผลนันทนาการชุมชนจะต้องกระทำอย่างต่อเนื่อง เพราะ มาตรฐาน และแนวทาง (Standard and Guideline) เทคนิค ซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นของวัดในเรื่องนี้ มักจะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ สำหรับสิ่งที่ควรจะได้มีการประเมินผลได้แก่

1. พื้นที่ และสิ่งอำนวยความสะดวก
2. โปรแกรม กิจกรรม และค่าบริการ

3. เจ้าหน้าที่ ทั้งประจำและชั่วคราว ตลอดจนอาสาสมัคร
4. การบริหาร และระบบการจัดการ
5. ผลของกิจกรรมและบริการที่มีต่อผู้เข้าร่วม

วิลสัน (Wilson) กล่าวว่า ในหัวข้อที่ 1 3 และ 4 นั้น ได้มีการพัฒนาเทคนิคการประเมินผลอย่างมาก โดยไต่เข้าไปไขและปรับปรุงอยู่ตลอดเวลา

ความก้าวหน้าในเรื่อง เกี่ยวกับความเที่ยง (Reliability) และความตรง (Validity) ได้ถูกนำมาใช้กับการประเมินผลด้วย

การประเมินผลมี 2 แบบ คือ แบบเชิงปริมาณ (Quantitative Evaluation) และแบบเชิงคุณภาพ (Qualitative Evaluation) แบบเชิงปริมาณ คือการประเมินผลที่ใช้การนับจำนวน การคำนวณทางคณิตศาสตร์ ส่วนแบบเชิงคุณภาพ คือแบบที่ค่อนข้างเข้าไปศึกษาอย่างลึกซึ้ง แล้วสรุปเป็นการบรรยายเชิงคุณภาพ ซึ่งมีแบบต่างๆมากมาย

การประเมินผลที่ดีควรจะมีมาตรฐาน และแนวทาง เพื่อใช้เปรียบเทียบ มาตรฐานและแนวทางมักจะเปลี่ยนแปลงไปตามการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เช่น ค่านิยม อารยธรรมใหม่ๆ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงนี้จะมีผลสะท้อนต่อความซาบซึ้ง ทศนคติ ความเข้าใจและทักษะในการเข้าร่วม

การประเมินผลที่ดีย่อมสามารถทำให้วงจรของขบวนการวางแผนสมบูรณ์ ช่วยให้สามารถพิจารณาถึงข้อเท็จจริงในปัจจุบัน และแนวทางในอนาคต ซึ่งจะนำไปสู่การตัดสินใจที่จะส่งเสริมโปรแกรมให้ดียิ่งขึ้นอีก

การประเมินผลมีหลายแบบ และใช้เทคนิคแตกต่างกันออกไปตามขอบข่ายวิชา หรือเรื่องราวที่จะทำการประเมินผล ในการประเมินผลนั้นหนทางการนั้นก็จะมีแบบประเมินผลหลายแบบที่ใช้ได้ ไฮว (Howe 1980: 36) ได้กล่าวถึงแบบประเมินผลสำหรับการนับหนทางการชุมชนและสิ่งที่การวิจัย หรือวรรณคดีที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนี้ควรจะแสดงออกมา

วงจรของการจัดโปรแกรมเกี่ยวกับเวลาว่างนั้นเริ่มที่

1. กำหนดความต้องการและความสนใจ โดยศึกษาจากทัศนคติ ความต้องการและความสนใจของประชาชน
2. การวางแผน หรือการพัฒนาโปรแกรม
3. การดำเนินการตามที่วางแผนไว้ พร้อมกับการประเมินผลซึ่งมี 2 แบบ คือ

3.1 การประเมินผลความก้าวหน้า (Formative Evaluation)
หมายถึง การประเมินผลในขณะกำลังดำเนินโปรแกรม

3.2 การประเมินผลรวมสรุป (Summative Evaluation)
หมายถึง การประเมินผลเมื่อโปรแกรมใดเสร็จสิ้นลงแล้ว

4. การปรับปรุงโปรแกรมตามที่ได้ผลของการประเมินผลแสดงออกมา จะเห็นได้ว่าการประเมินผลมีความสำคัญยิ่งต่อวงจรการจัดโปรแกรม เกี่ยวกับเวลาว่าง หรือนันทนาการ การประเมินผลจะคงทำอย่างมีระบบ โดยศึกษาถึงสิ่งต่อไปนี้

1. ความต้องการที่จะประเมินผลว่าจะประเมินผลอะไร มีจุดมุ่งหมายอย่างไร

2. วิธีการ (Approach) ที่ใช้ในการประเมินผล ซึ่งหมายถึง รูปแบบเทคนิค ที่จะทำใ้บรรลุจุดหมายในข้อ 1

สิ่งที่นักนันทนาการควรจะนึกถึงในการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการ คือ คุุณประโยชน์ (Accountability) ซึ่งเป็นสิ่งที่ต้องใช้การประเมินผลพิสูจน์ให้สังคมยอมรับว่านันทนาการมีคุุณประโยชน์ที่แท้จริง ไม่ใช่เป็นกิจกรรมที่สร้างขึ้นเพราะเพียงเป็นความต้องการของนักนันทนาการเท่านั้น

โนแลน (Nolan 1978) ได้ทำการประเมินผลโปรแกรมนันทนาการโดยแบ่งการสำรวจออกเป็น 3 ประการ คือ

1. กิจกรรม ถือเป็นปัจจัยที่¹ให้เข้าไป (Input)ซึ่งหมายถึง ค่าใช้จ่าย ความมีชื่อเสียง การประชาสัมพันธ์หรือการโฆษณา การจ้างแรงงาน (Labour)
2. ขบวนการ (Process) หมายถึง เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นขณะจัดดำเนินโปรแกรม
3. ผลลัพธ์ (Outcomes) หมายถึง การเปรียบเทียบผลลัพธ์ที่²ได้จริง โดยดูจากพฤติกรรมที่เห็นได้ชัดจากความพึงพอใจของผู้เข้าร่วม กับเป้าหมายของโปรแกรม

วิธีการประเมินผลแบบของโนแลน (Nolan)นี้ จำเป็นต้องเลือกรูปแบบ (Form) วิธีการ (Method) และการปฏิบัติงานที่จริงจัง เพื่อให้การประเมินผลสามารถใช้ในการปรับปรุงแก้ไข และใช้เป็นเหตุผลในการสนับสนุนโปรแกรมได้อย่างดี โดยยึดหลักการนำทฤษฎีมาเป็นการปฏิบัติ จากการศึกษาปฏิบัตินำมาพิมพ์เผยแพร่

โอลสัน (Olson 1978)ใช้การประเมินผลแบบบรรยาย (Portray) โดยมุ่งที่ความพอใจของผู้เข้าร่วม ใช้การสังเกต (Observation) ที่มีระบบ เก็บข้อมูลโดยใช้เครื่องมือต่างๆ เช่น กล้องถ่ายรูป วิกิโอเทป แล้วนำมาบรรยายแบบ นักหนังสือพิมพ์ (Journalistic Type of Narrative) โดยเน้นที่การสำรวจปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ของคนต่อคน และคนต่อสิ่งของต่างๆ

สำหรับขั้นตอนการประเมินผลนั้นไม่ว่าจะใช้เทคนิคหรือรูปแบบใดๆ ก็จะต้องมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ตั้งวัตถุประสงค์ (Purpose)
2. นึกถึงผู้ที่การวิจัยจะเข้าไปเกี่ยวข้องกับ (Audience)
3. ตั้งคำถามย่อย (Sub-question)
4. หาแหล่งข้อมูล (Resources)
5. เลือกขอเท็จจริง และข่าวสารต่างๆ (Evidence or Information)
6. เลือกวิธีเก็บรวบรวมข้อมูล (Collect)
7. ตัดสินใจเกี่ยวกับการวิเคราะห์ข้อมูลที่เหมาะสม (Analyze)

8. รายงานผล (Report) ด้วยวิธีที่เหมาะสมที่สุด

ทั้งนี้กล่าวแล้วว่าการประเมินผลมี 2 ลักษณะคือ แบบเชิงปริมาณ (Quantitative Evaluation) และแบบเชิงคุณภาพ (Qualitative Evaluation) โอลสัน (Olson 1980: 41) ได้เสนอการประเมินผลแบบเชิงคุณภาพโดยวิธีการบรรยายเกี่ยวกับโปรแกรม (Program Portrayal) โดยหาข้อมูลจากวิธีการต่อไปนี้

1. การสำรวจโดยตรง (First Hand Observation)
2. การพูดคุยแบบเป็นกันเอง (Informal Dialogue)
3. การตัดสินของผู้เชี่ยวชาญทางวิชาชีพ (Professional Intuitive Judgement)

การเสนอข้อมูลเป็นลักษณะบรรยายมากกว่าที่จะทำการวิเคราะห์เชิงวิจัย (Research-Oriented) ข้อดีของวิธีการประเมินผลแบบนี้ก็คือ

1. ทุกคนสามารถทำได้แม้แต่พนักงานเจ้าหน้าที่ทั่วไปของหน่วยงานนั้น
2. ไม่สิ้นเปลืองค่าใช้จ่ายมาก
3. ใสในกรณีที่ไม่สามารถใช้การประเมินผลเชิงปริมาณได้
4. ไม่จำเป็นต้องใช้เทคนิคการคำนวณขั้นสูงที่ซับซ้อน

วิธีการก็คือ ให้เวลาแก่พนักงานทุกคน สำหรับการประเมินผลทุกอย่างที่เข้ามาในขณะดำเนินโปรแกรม ข้อมูลที่เขาพบเห็นจะถูกบันทึกรวบรวมเขาเป็นหมวดหมู่โดยแบ่งเป็น

1. ข้อมูลที่สนับสนุนโปรแกรม (Advocacy)
2. ข้อมูลที่ขัดแย้งกับโปรแกรม (Adversary)

ข้อจำกัดของวิธีการแบบนี้ก็คือ

1. ผู้มีหน้าที่รวบรวมข้อมูลไม่ตั้งใจปล่อยให้ข้อมูลสูญหายไปโดยไม่สนใจ
2. ต้องรอเวลาอย่างมากในการรวบรวมข้อมูลต่างๆ

การวิจัยในประเทศ

ในปี 2523 โกเมศ จันทรเกษม (2523: 46) ได้เสนอวิทยานิพนธ์เรื่อง "การใช้เวลาว่างของนักเรียนสองระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย" พบว่า นักเรียนทิ้งเวลาว่างในวันหยุด โดยการไปสวนสัตว์ หรือสวนสนุก โดยไปบ้างไม่ไปบ้าง 12.4 % ไปบ่อยๆ 2.5 % ไปเสมอ 0.7 % ส่วนการจำแนกตามรายได้ของครอบครัว ปรากฏว่า นักเรียนที่ครอบครัวมีรายได้ค่าไปสวนสัตว์หรือสวนสนุก 0.73 ส่วนกลุ่มที่มีรายได้สูงเป็น 0.81 (โดยคะแนน 0 คือ ไม่เคยทำเลย 1 คือ ไม่ค่อยทำ) การจำแนกตามโครงการชีวิตในอนาคตปรากฏว่าพวกที่มีโครงการประกอบอาชีพ ไปเที่ยวสวนสัตว์หรือสวนสนุก 0.67 และพวกที่มีโครงการศึกษาต่อ 0.76 (เกณฑ์ใช้เช่นเดียวกับข้างบน) การจำแนกตามท้องถิ่น ปรากฏว่าพวกที่อยู่ส่วนกลางไปเที่ยวสวนสัตว์หรือสวนสนุก 0.72 ส่วนภูมิภาค 0.74 การจำแนกตามเพศปรากฏว่านักเรียนชายไปเที่ยวสวนสัตว์หรือสวนสนุก 0.77 และหญิง 0.75 การจำแนกตามผลัด นักเรียนผลัดเช้าไปเที่ยวสวนสัตว์หรือสวนสนุก 0.73 ผลัดบ่าย 0.84

ในปี 2524 วาสนา คุณาอภิสิทธิ์ (2524: 58) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "การใช้เวลาว่างของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร" ผลปรากฏว่า นักเรียนชอบไปใช้บริการพักผ่อนนอกโรงเรียน โดยไปโรงภาพยนตร์สูงสุด 17.70 % ขณะที่ไปสวนสนุก 4.80 % และมีปัญหาในการใช้แหล่งบริการคือ มีปัญหาการจับปล้น 7.90 % ความสกปรก 31.30 % สิ่งแวดล้อมไม่ดี 15.80 % บริการไม่ดี 3.30 % เสี่ยงภัย 5.20 % อากาศร้อน 7.90 % ร่มไม้และที่นั่งไม่พอ 8.40 %

ในปี 2523 ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ์ (2523: 74) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "การใช้เวลาว่างและกิจกรรมนันทนาการของประชากรกรุงเทพมหานคร" มีผลการวิจัยที่น่าสนใจคือ สถานที่ที่ประชากรกรุงเทพมหานครไปใช้เวลาว่างในช่วงเดือนมกราคม - เดือนกรกฎาคม สวนสัตว์ดุสิตมีประชากรไปใช้มากที่สุด 48.9% สวนสนุกแคนเนรมิต 16.58% สวนสนุกแอสปีแลนด์ 12.87%

สิ่งอำนวยความสะดวกที่ประชากรกรุงเทพมหานครคิดว่าควรจะมีคือ
สวนสาธารณะ 45.99% สูงสุด และสวนสนุก 13.61%

ปัญหาจากการไปใช้เวลาว่างในสถานที่ที่จัดโดยเอกชน คือ ค่าผ่านประตูแพง
32.67% ค่าบริการแต่ละชนิดอุปถัมภ์แพง 47.28% เครื่องเล่นอันตราย 33.91%
ไม่มีร่มเงา 1.73 คับแคบ 13.37% สนามไม่ถูกสุขลักษณะ 21.28% ชุมกิจเกินไป
34.16% ไปมาไม่สะดวก 38.37% ไม่มีน้ำดื่มฟรี 25.00% อื่นๆ 3.96%

ประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดของ เอกชน นั้นปรากฏผลดังนี้ สนุกสนาน 48.51%
ได้ความรู้ 25.74% นอกคลายความเครียด 75.99% ได้ออกกำลังกาย 25.74% มี
ประสบการณ์ใหม่ 23.51% ได้รวมสนุกกับคนอื่น 20.54% ได้สร้างความเข้าใจอันดี
16.58% ได้พบและรู้จักเพื่อนใหม่ 18.07% ได้แนวคิดใหม่ 17.57% สบายใจ 47.77%
อื่นๆ 0.74%

ผลที่ได้รับจากการที่ไปใช้บริการที่จัดโดยเอกชน ปรากฏว่า ได้มาก 15.84%
พอประมาณ 70.55% น้อย 9.65% ไม่ได้เลย 0.50% ไม่แน่ใจ 3.47%

ในปี 2525 วิเชียร ศรีสุทธราชชีพ (2525: 20 - 24) ได้ทำรายงานการวิจัย
ตลาดเรื่อง " พฤติกรรมของผู้บริโภคที่มีต่อสวนสยาม " ปรากฏผลดังต่อไปนี้

1. การจำแนกตลาด (Marketing Segmentation) ผู้ที่มาเที่ยวสวนสยาม
พอจะแบ่งออกไปได้ดังนี้

- 1.1 ส่วนใหญ่ของผู้มาเที่ยวจะ เป็นเด็กนักเรียน นักศึกษามีจำนวนถึง 72.00%
- 1.2 เป็นผู้ชายมาเที่ยวมากกว่าผู้หญิง เพราะสามารถและกล้าที่จะลง เล่นน้ำ
มากกว่า
- 1.3 ผู้สูงอายุ และผู้ปกครองที่มาเที่ยวนั้นส่วนใหญ่มาเพราะพาบุตรหลานมา
เที่ยว
- 1.4 ผู้เที่ยวส่วนใหญ่มากันเป็นครอบครัว และมาด้วยรถยนต์ส่วนตัว
- 1.5 รายได้ผู้มาเที่ยว เป็นรายได้ระดับสูงกว่าปานกลางขึ้นไป คือ รายได้
ครอบครัวเฉลี่ย 12,700 บาท ต่อเดือน
- 1.6 เป็นผู้มาเที่ยวเป็นครั้งแรกถึง 49.33 % และครั้งที่สอง 21.33%

2. เหตุจูงใจที่มา (Motivation)

2.1 ส่วนใหญ่เป็นเด็กมาเพราะต้องการเล่นน้ำ และสามารถเล่นเป็นกลุ่ม
ได้หลายคน

3. ราคา (Pricing) ส่วนใหญ่บอกว่ามีราคาผ่านประตูแพง มีจำนวน
54.67% และ 45.33% บอกเหมาะสม แต่ไม่มีผู้มาเที่ยวคนเดียวเลยที่บอกว่ามีราคา
ผ่านประตูถูกคุ้มค่า

4. การให้บริการ (Product) ในเรื่องเครื่องเล่น สถานที่พักผ่อน และ
การบริการของพนักงานผู้มาเที่ยวต่างชมว่าดีแล้ว เช่น ทะเลคลื่นน้ำจืด (Wave
pool) ผู้มาเที่ยวชอบมากที่สุด อาจเนื่องมาจากใครๆก็สามารถเล่นได้ทั้ง เด็ก
ผู้ใหญ่ ชาย หญิง และลงเล่นได้เป็นกลุ่ม แต่ที่ผู้มาเที่ยวชมมากคือ เรื่องอาหาร
บนวาทะ

5. ความประทับใจในการเที่ยว จำนวน 66.67% ต่างบอกว่า มีความสนุกสนาน
ในระดับเพลิดเพลินพอใจเท่านั้น ไม่รู้สึกตื่นเต้นหรือมีอะไรเป็นพิเศษ

6. การโฆษณา (Promotion) จากการตรวจสอบการโฆษณา ประชาสัมพันธ์
ในช่วงเวลาที่เกี่ยวกับการรับรู้งานแสดงสินค้า สยามเอ็กซ์โป 82 มีจำนวน
72% ที่ทราบข่าวนี้ พอจะสะท้อนให้เห็นถึงผลการประชาสัมพันธ์ที่วางอยู่ในชั้น
เกือบดี เพราะว่าความความคาดหวังที่ถูกต้องสัมพันธ์อยู่ในส่วนสยาม ควรจะทราบ
มากกว่านี้ และอีกประการหนึ่ง รายละเอียดในงานที่จัดขึ้นมีคนที่ยังไม่ทราบถึง
25.33%

ส่วนพิพิธภัณฑ์ซึ่งมีผู้มาเที่ยวอีกจำนวนถึง 30.67% ยังไม่ทราบว่าใคร
บางที่ดูบ้าง

7. ความรู้สึกหลังจากเที่ยว มีผู้มาเที่ยวอีกจำนวนถึง 30.67% ยังไม่ทราบว่า
ใครบางที่ดูบ้างแบบ สวนสยามสนุกเพลิดเพลินพอใจ และจะกลับมาเที่ยวอีกเมื่อมี
โอกาส เช่น ช่วงปิดเทอม ครุฑเงิน หรือบุตรหลานเร่งเราไปพามาเที่ยว ฯลฯ

8. ค่าใช้จ่าย ผู้มาเที่ยวบอกว่าเป็นการประหยัด สะดวกได้ถึง 48.67% แต่อีก
13.33% บนวาทะทะเลไม่ไค เพราะว่าทะเลเป็นธรรมชาติมากกว่า มีโอโซน
(Ozone O₃)

ข้อมูลเหล่านี้ได้จากการสำรวจโดยการสุ่มตัวอย่างจากผู้ที่กำลังใช้บริการอยู่ใน
สวนสยามจำนวน 150 คน มีอายุตั้งแต่ 11 ปีขึ้นไป

ในปี 2525 สัปดาห์ นองสุวรรณ (2525: 18 - 19) ได้ทำรายงานการวิจัย
เรื่อง " แคนเนรมิต พฤติกรรมผู้ให้บริการ " ปรากฏผลดังนี้

1. ขอมูลทั่วไป

- 1.1 อาชีพที่มาใช้บริการมากที่สุดคือ นักเรียน นักศึกษา
- 1.2 ผู้ใช้บริการส่วนใหญ่เคยมาใช้บริการแล้วมากกว่า 3 ครั้ง
- 1.3 ผู้ใช้บริการส่วนใหญ่เคยไปสวนสยาม และผู้ให้บริการจำนวนครึ่งหนึ่งมีความเห็นว่าให้ความสนุกสนานคนละแบบ

2. พฤติกรรมก่อนใช้บริการ

- 2.1 สาเหตุใหญ่ของการมาใช้บริการ เนื่องมาจากอิทธิพลของกลุ่มอ้างอิง (Reference Group), อันได้แก่บุตรหลาน และกลุ่มเพื่อน รวมทั้งความพึงพอใจส่วนตัวในการใช้บริการที่ยานมา
- 2.2 ผู้ใช้บริการทุกอาชีพส่วนใหญ่ไม่ซื้อบัตรชุกพิเศษราคา 60 บาท กู้ยเหตุผลที่ไม่ชอบเครื่องเล่นบางอย่างในบัตรชุก กลัวว่าจะเล่นเครื่องเล่นไม่ครบตามระบุในบัตรชุก และราคาบัตรชุกแพงเกินไป

3. พฤติกรรมขณะใช้บริการ

- 3.1 ผู้ใช้บริการส่วนใหญ่มีความเห็นว่าราคาบัตรของ เครื่อง เล่นแต่ละประเภท โดยทั่วไปแล้วเหมาะสม และผู้ให้บริการส่วนหนึ่งมีความเห็นว่าราคาบัตรของ เครื่องเล่นประเภทรถไฟเหาะคีลิ่งกำแพงเกินไป
- 3.2 ผู้ใช้บริการที่มีอายุระหว่าง 6 - 20 ปี ส่วนใหญ่ชอบเครื่องเล่นที่มีลักษณะคึกคัก หัวเราะเสียง ในขณะที่ยุ้บริการที่มีอายุตั้งแต่ 21 ปีขึ้นไปส่วนใหญ่ชอบเครื่องเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน
- 3.3 ผู้ใช้บริการส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในการมาใช้บริการ
- 3.4 ผู้ใช้บริการส่วนใหญ่มีความเห็นว่าการจัดสถานที่ และป้ายบอกทางในแดนเนรมิตสับสน ควรปรับปรุง
- 3.5 ผู้ให้บริการจำนวนหนึ่งมีความเห็นว่าความร่มรื่น และที่นั่งพักผ่อนในแดนเนรมิตมีน้อยเกินไป ควรปรับปรุง แมว่าผู้ให้บริการส่วนใหญ่จะมีความเห็นว่าพอใช้
- 3.6 ผู้ใช้บริการส่วนใหญ่มีความเห็นต่อการให้บริการของพนักงานและอาหาร เครื่องดื่มที่ขายว่าอยู่ในระดับพอใช้

3.7 เครื่องเล่นที่ผู้ให้บริการชอบมากที่สุด 10 ลำดับแรก คือ

- | | |
|--------------------|---------------------|
| 1. รถไฟเหาะ | 2. รถไฟเหาะคีลิ่งกำ |
| 3. ล่องแก่ง | 4. บ้านผี |
| 5. รถมหาสนุก | 6. ร็อคแอนด์โรล |
| 7. รถเหาะ | 8. กระเช้าลอยฟ้า |
| 9. จานบินมหัศจรรย์ | 10. จักรยานน้ำ |

4. พฤติกรรมหลังใช้บริการ

- 4.1 ผู้ใช้บริการเกือบทั้งหมดแสดงความคาดหวังว่าจะกลับมาใช้บริการอีก เนื่องจาก

1. โครงการพักผ่อนยามว่าง
2. รุสติกสนุกสนานและประทุ้มใจ
3. โครงการเล่นเครื่องเล่นชนิดใหม่
4. บุคลากรรอบเราใหม่
5. เป็นแหล่งท่องเที่ยวไกลบ้าน

4.2 ผู้ให้บริการส่วนใหญ่จะกลับมาให้บริการอีกภายใน 3 เดือน ไม่ว่าจะมีความรู้สึกอย่างไรในการให้บริการครั้งนี้

การวิจัยในต่างประเทศ

ได้มีการค้นพบว่า สวนสนุก (Amusement Parks) เป็นประเภทหนึ่งของกิจการนันทนาการที่ได้รับความนิยมอย่างยิ่งในสหรัฐอเมริกา สมาคมเพื่อการศึกษาตามหลักสูตร (The Society for Curriculum Study 1963) โคซี่ให้เห็นว่า ในระหว่างปี 1927 - 1930 ชาวอเมริกันใช้เงินไปกับการนันทนาการถึง สิบพันล้านเหรียญสหรัฐ ในจำนวนนั้นใช้ไปกับธุรกิจบันเทิง (Commercial Amusement) ถึง 2 1/4 พันล้านเหรียญสหรัฐ ได้มีการค้นพบคุณค่าทางการบ่มักและทางการศึกษาของนันทนาการที่สูงขึ้นทุกที แต่จากการสำรวจหลายครั้ง จะพบเช่นเดียวกันว่า รัฐไม่สามารถจะจัดอุปกรณ และสิ่งอำนวยความสะดวก และผู้นำ ที่เพียงพอกับความต้องการทางด้านนี้ ซึ่งยังขาดแคลนทั้งในเมืองและนอกเมือง การแก้ปัญหาเรื่องนี้สามารถใช้นันทนาการในรูปของธุรกิจเข้ามาทดแทนได้ โดยให้บริษัทต่างๆอาศัยแรงจูงใจทางนันทนาการเป็นสิ่งที่ขาดผลประโยชน์ และประชาชนก็จะได้รับบริการที่ดีด้วย (Monroe 1952: 1006-1016, 1517)

การวิจัยในต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจนันทนาการประเภทสวนสนุกได้รับความสนใจจากนักวิจัยในสาขาที่พอสมควร ทั้งในด้านการดำเนินการและการจัดการ ในด้านคุณค่าหรือผลที่มีต่อสังคม และในด้านคุณค่าหรือผลที่มีต่อผู้ใช้บริการ

ในปี 1982 ครอสลีย์ (Crossley 1982: 4931A) ได้ทำการวิจัยสถานะเกี่ยวกับรายได้และความร่วมมือระหว่างรัฐกับธุรกิจ ในการทำธุรกิจนันทนาการของรัฐแคลิฟอร์เนีย จากการวิจัยพบว่า

1. หน่วยงานประเภทนี้มีเงินทุนหมุนเวียนของตนเองเพิ่มจาก 13.2% ในปี 1977/78 เป็น 16.4% ในปี 1979/80

2. รูปแบบการจัดการที่ต่างกันจะทำให้สถานะของเงินทุนหมุนเวียนต่างกัน ควบ ซึ่งพบว่าแผนกกิจกรรมนันทนาการจะมีเงินทุนหมุนเวียนมากกว่า แผนกสวนสาธารณะ

3. มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญในเรื่องของรายได้ เมื่อพิจารณาจากความแตกต่างของนโยบายของแต่ละเขต ขนาดของประชากร และรูปแบบการจัดการ

และได้ให้ข้อเสนอแนะว่า รัฐควรร่วมมือกับธุรกิจในการจัดนันทนาการให้แก่มุขมนตรี เพื่อสนองความต้องการให้เพียงพอ

ในปี 1982 พีซซ์ (Peiss 1983: 3637A) ได้ทำการค้นคว้าเกี่ยวกับอิทธิพลของธุรกิจนันทนาการที่มีต่อสังคมโดยทำการวิจัยเรื่อง " การพักผ่อนหย่อนใจ ราคาถูก: ความสัมพันธ์ระหว่าง เพศ และการใช้เวลาว่างในนครนิวยอร์ก ระหว่างปี 1880 - 1920 สรุปได้ว่า

การวิจัยได้เปิดเผยถึงการแบ่งระดับของการถ่ายทอดทางวัฒนธรรม โดยการสำรวจความสัมพันธ์ระหว่าง เพศของชนชั้นกรรมกรในนครนิวยอร์ก การแสดงออกของชนชั้นกรรมกรในนครนิวยอร์กโดยผ่านการพักผ่อนหย่อนใจประเภทธุรกิจ และนันทนาการที่ได้รับความนิยม โดยพิจารณาถึงความแตกต่างระหว่าง เพศทั้งสองซึ่งพบว่า

การใช้เวลาว่างของสตรีในยุคแรกๆนั้นขึ้นอยู่กับจังหวะเวลาเกี่ยวกับครอบครัว ความสำเร็จนอกบ้านนอกบ้านและมีเวลาอยู่นอกบ้านมากขึ้น ก็เริ่มใช้เวลาว่างในสถานพักผ่อนหย่อนใจต่างๆ เช่น สถานลีลาศ โรงภาพยนตร์ชั้นสอง สวนสนุก เหมือนกับเพศชาย วัฒนธรรมเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างจึงเปลี่ยนไปโดยมีสาเหตุมาจากระบบการทำงานสมัยใหม่ และกิจกรรมนันทนาการประเภทธุรกิจมีผลอย่างมากต่อการเปลี่ยนแปลงนี้ เพราะเป็นสถานพักผ่อนหย่อนใจประเภทที่ยอมรับการใช้บริการของสตรี ซึ่งแต่ก่อนสถานพักผ่อนหย่อนใจส่วนมากจะเป็นสถานที่ของชายเท่านั้น หรือไม่ก็แยกกันระหว่างหญิงและชาย

ปี 1983 เบลีย์ (Belyea 1983: 3953A) ได้ทำการค้นคว้าวิจัยเรื่อง " การขับรถเที่ยว การชมภาพยนตร์ ธุรกิจเกี่ยวกับเวลาว่าง การใช้เวลาว่างที่ไม่ถูกต้อง และการปฏิรูปเกี่ยวกับการเล่น ในลอสแอนเจลิส ระหว่างปี 1900 - 1980 "

จากการค้นคว้าพบว่า ชุมกิจนันทนาการเป็นสิ่งที่ได้รับการยอมรับสูงที่สุดสำหรับชนทุกชั้น และมีผลต่อพฤติกรรมของวัยรุ่นอย่างมากกล่าวคือ

1. ภาพยนตร์และรถยนต์ ซึ่งเป็นเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้มีผลกระทบต่อชีวิตของคนทุกคนมาตลอดศตวรรษที่ 20 แต่เทคโนโลยีเหล่านี้ได้ปรับให้เหมาะสมกับวัฒนธรรมของประชาชนที่ใช้น้อยเสมอ

2. พื้นที่สำหรับเล่น (Play Ground) เป็นสถานที่อีกประเภทหนึ่งที่นิยมมาใช้กันในเวลาว่าง เด็กจากครอบครัวผู้ใช้แรงงาน มักจะมาเรียนรู้ และฝึกทักษะที่นิยมที่สุดของชาติคืออเมริกัน และกิจกรรมอื่นๆกันที่นี้ และมักยึดเอาพื้นที่สำหรับเล่นนี้เป็นแหล่งนันทนาการประจำกลุ่มของคน (Gang) และยึดเอาเป็นอาณาเขตของกลุ่มคน ซึ่งกลุ่มอื่นจะล่วงละเมิดมิได้

3. นักปฏิรูปเกี่ยวกับการเล่น คัดค้านการกระทำเช่นนั้นและพยายามเข้าจัดการกับกลุ่มดังกล่าวมาโดยตลอด ซึ่งในปัจจุบันมีแนวโน้มที่จะใช้การจำกัดกิจกรรมนันทนาการให้มากขึ้น เพื่อเป็นกิจกรรมหรือทางออกที่เหมาะสมสำหรับสภาพสังคมกลุ่มต่างๆ ในลอสแอนเจลิส

นัสสบอม (Nussbaum 1983: 282A) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับคุณค่าทางนันทนาการที่มีผลต่อการสร้างวินัยในบุคคล โดยได้ทำการวิจัยเรื่อง " การศึกษาเพื่อพัฒนาการกำหนดความคิดรวบยอด (Conceptualization) เกี่ยวกับธรรมชาติ (Nature) คุณลักษณะ (Characteristics) และผลทางวินัย (Outcomes of Discipline) ของกิจกรรมเวลาว่างที่คัดเลือกไว้ โดยหาความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะที่จะก่อให้เกิดการมีวินัย 8 ประการ กับกิจกรรมเวลาว่างที่คัดเลือกไว้ 7 กิจกรรม ผลการวิจัยพบว่า

1. ความใฝ่ฝันหรือความทะเยอทะยาน (Transcendence) เป็นแรงจูงใจขั้นต้นของการมีวินัย และเป็นแกนแท้ของคุณลักษณะขั้นต่อไปที่สัมพันธ์กับวินัยควบ

2. การมีความสามารถ การรวมตัวเป็นกลุ่ม การรักศักดิ์ศรีกลุ่ม ความตั้งใจจริง ประสบการณ์ที่สามารถรับรู้ได้อื่นๆ และความมีระเบียบ เป็นคุณลักษณะที่จะสร้างการมีวินัยขึ้นได้

3. รูปแบบ กระบวนการ และผลของกิจกรรมเวลาว่างที่คัดเลือกไว้ มีความสัมพันธ์กับคุณลักษณะที่ก่อให้เกิดการมีวินัยทั้ง 6 ประการในข้อ 2

ปี 1982 แกลนซี (Glancy 1983: 3706A) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เวลาว่างในวัยรุ่น กับความสำเร็จและความพึงพอใจในวัยผู้ใหญ่ โดยศึกษาจากระเบียบประวัติบุคคลที่ทำไว้ 24 ปี

โดยการศึกษาถึงผลของการใช้เวลาว่างในระยะยาวด้วยการสำรวจและวิเคราะห์หลาย สหสัมพันธ์ถดถอยเชิงซ้อน (Multiple Correlation-Regression) โดยหาความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เวลาว่างในวัยรุ่นกับข้อมงซึ่งเกี่ยวกับการปรับตัวในวัยกลางคน (middle-adult Adjustment) 4 ประการ คือ

1. ความสำเร็จทางการศึกษา
2. ความพึงพอใจในชีวิต
3. ความภาคภูมิใจในอาชีพ
4. ความสุขโดยทั่วไป

โดยการสำรวจจากการบันทึกการติดตามผลตามบัญชีรายชื่อในระยะ 24 ปี (1947 - 1971) โดยแผนกวิชาเศรษฐกิจการเกษตรและสังคมศาสตร์ในชนบท แห่งมหาวิทยาลัยเพนซิลวาเนีย โดยเป็นหญิง 859 คน ชาย 662 คน ผลการวิจัยพบว่า

1. การใช้เวลาว่างมีความสัมพันธ์ในทางบวกอย่างสูง ความสำเร็จทางการศึกษา และความภาคภูมิใจในอาชีพ
2. ผลในข้อ 1 มีความแตกต่างกันระหว่างหญิง และชาย
3. การใช้เวลาว่างของวัยรุ่น พบว่ามีความสัมพันธ์ในทางลบ กับความพึงพอใจและความสุขเฉพาะในกลุ่มหญิง เท่านั้น ไม่มีความสัมพันธ์ในลักษณะนี้สำหรับชายวัยกลางคน
4. การใช้เวลาว่าง เป็นเรื่องหนึ่ง ที่อาจเป็นทั้งหน้าที่โดยตรง และโดยอ้อมของสังคม วัยรุ่นอาจได้รับผลดีจากการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์อย่างค่อเนื่องโดย

มีจุดมุ่งหมายสำคัญว่าจะเป็นผู้ใหญ่ที่ประสบความสำเร็จ ได้เช่นเดียวกับวัยรุ่นที่ใช้เวลาว่างโดยมีจุดมุ่งหมายอื่นๆในระยะสั้นๆ เช่น ความพึงพอใจในเวลานั้น หรืออื่นๆ

ปี 1983 เดลีโอ (Deleo 1983: 3638A) ได้ทำการวิจัยเรื่อง " ความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจในหน้าที่การงานและความพึงพอใจในเวลาว่างของผู้บริหารนั้นหน้าการของเทศบาลในรัฐนิวอิงแลนด์ โดยทำการสำรวจความพึงพอใจทั้งกล่าวของผู้บริหารระดับผู้อำนวยการของหน่วยงานนั้นหน้าการของเทศบาลในรัฐนั้น จำนวน 285 คน และนำข้อมูลมาวิเคราะห์พบว่า

1. มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ระหว่างความพึงพอใจในหน้าที่การงานกับความพึงพอใจในเวลาว่าง
2. มีความพึงพอใจในเวลาว่างมากกว่าความพึงพอใจในหน้าที่การงาน
3. ความพึงพอใจในหน้าที่การงานแต่ละข้อ สัมพันธ์กันอย่างน้อยข้อใดข้อหนึ่งของความพึงพอใจในเวลาว่าง
4. ความพึงพอใจในหน้าที่การงานที่สำคัญคือ การให้บริการผู้อื่น ความพึงพอใจในเวลาว่างที่สำคัญมี 2 ประการ คือ ความรู้สึกสัมพันธ์และความรู้สึกรับผิดชอบ
5. การบริการสังคม สัมพันธมิตร ความคิดสร้างสรรค์ กิจกรรม และความรู้สึกชอบ คือแหล่งสำคัญสูงสุด 5 ประการของความพึงพอใจในหน้าที่การงานและเวลาว่าง

นอกจากกิจกรรมนันทนาการจะมีคุณค่าต่อวัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่ทั้ง การวิจัยข้างบนก็ชี้ให้เห็นแล้ว สำหรับผู้ที่ใกล้เกษียณอายุ หรือในบั้นปลายของชีวิต นันทนาการยังมีส่วนสำคัญอย่างมาก ในปี 1983 เอมอรี (Emory 1983: 282A) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการให้บริการเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง เพื่อเป็นพื้นฐานสำหรับการอบรมผู้ใกล้เกษียณอายุ โดยทดสอบทัศนคติที่มีต่อเวลาว่าง กับทัศนคติเกี่ยวกับการเกษียณอายุ โดยใช้ประชากร 2 กลุ่ม กลุ่มแรก 19 คน เป็นกลุ่มที่เฝ้าการศึกษาอบรมเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ส่วนกลุ่มที่ 2 มี 13 คน เป็นกลุ่มควบคุม ผลการวิจัยปรากฏว่า

1. กลุ่มที่รับการอบรมมีทัศนคติต่อเวลาว่างดีกว่ากลุ่มควบคุม ($p = .12$)
2. กลุ่มที่รับการอบรมมีทัศนคติต่อการเกษียณอายุดีกว่ากลุ่มควบคุม ($p = .05$)
3. ทัศนคติเกี่ยวกับเวลาว่างของกลุ่มที่รับการอบรม ไม่ดีกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับการอบรม ($p = .30$) และทัศนคติเกี่ยวกับการวางแผนเกี่ยวกับเวลาว่างของกลุ่มที่รับการอบรมไม่ดีกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับการอบรม ($p = .36$)

อย่างไรก็ตามผู้วิจัยได้ตั้งข้อสังเกตว่า เนื้อหาในการอบรมครั้งนี้ เน้นที่ความรู้สึกและทัศนคติมากกว่าเน้นที่ความรู้ หรือพฤติกรรมเกี่ยวกับเวลาว่าง และการเกษียณอายุ



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย