ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 1

บทนำ

<u>ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา</u>

การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ จัดเป็นสิ่งสำคัญยิ่งในการดำรงชีวิตของคนเรามาแต่โบราณ การประดิษฐ์คิดค้น การสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ประเพณีหลายอย่าง วัฒนธรรมบางอย่าง เกิดขึ้นเนื่องจากคนเรามีเวลาว่าง เพราะถ้าเวลาทั้งหมดของคนต้องนำไปใช้ในการทำมาหากินแต่เพียงอย่างเดียว คนเราก็คงจะไม่มีเวลาที่จะคิดถึงสิ่งใหม่ๆ ไม่ว่าจะเป็นสิ่งของ เครื่องใช้หรือค่านิยมต่างๆ การที่คนเรามีเวลาว่างนั้น ถ้านำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ก็ย่อมเป็นสิ่งที่ดี แต่ถ้านำไปใช้ในทางที่ไม่สมควร ก็จะเกิดผลเสียทั้งต่อตนเองและส่วนรวมอย่างมาก โดยเฉพาะในยุคของการทำงานในระบบอุตสาหกรรมเช่นในปัจจุบันนี้มีผลให้คนเรามีเวลาว่างมากขึ้น เช่น เวลาว่างหลังเลิกงาน วันหยุดสุดสัปดาห์ วันนักขัตฤกษ์ วันหยุดพักร้อน เอนดิคอทท์(Endicott 1973: 142) กล่าวว่า "การใช้เวลาว่างไปในทางที่ไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง เป็นหนทางนำไปสู่การกระทำที่ผิดและไม่เป็นระเบียบ และนั่นแสดงว่า มีการใช้เวลาว่างไม่เหมาะสม มาตั้งแต่ระยะแรกของชีวิตแล้ว"

การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ย่อมมีจุดมุ่งหมายที่ก่อให้เกิดผลดีต่อชีวิต เพื่อให้สมกับเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ประพัฒน์ ลักษณพิสุทธิ์(2523: 16) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายเหล่านี้ไว้ดังนี้

การใช้เวลาว่างของคนเราอาจจะมีจุดมุ่งหมายไปต่างๆกันหลายประการ เช่น อาจเป็นการแสดงออกถึงวัฒนธรรมของมนุษย์ เพราะเป็นโอกาสให้ใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ปรับปรุงแก้ไขสิ่งต่างๆ ให้เจริญพัฒนากว้างขวางขึ้น อาจกล่าวได้ว่าเวลาว่างเป็นโอกาสของการสร้างวัฒนธรรม

มนุษย์เราอาจใช้เวลาว่างไปในทางต่างๆได้ 3 ทาง คือ

1. ไม่ทำอะไรเลยถือเป็นความเกียจคร้าน
2. ทำในสิ่งที่ไม่ได้สร้างเสริมใดๆ บางครั้งเป็นการทำลายด้วย

3. ใช้เป็นโอกาสของการเพิ่มพูนและสร้างสรรค์ความก้าวหน้าของคนในแง่ต่างๆ

นอกจากนี้ยังได้ทำการสำรวจจุดมุ่งหมายในการใช้เวลาว่างของประชากรกรุงเทพมหานคร โดยสรุปเป็นประเภทต่างๆได้ดังนี้

1.	เพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดของร่างกาย	63.39%
2.	เพื่อสุขภาพและความสมบูรณ์ของร่างกาย	53.56%
3.	เพื่อให้จิตใจสดชื่นแจ่มใส	53.07%
4.	เพื่อแสวงหาความสุขรวมกับครอบครัว	43.24%
5.	เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน	42.51%
6.	เพื่อศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม	41.28%
7.	เพื่อมิตรภาพและความสัมพันธ์อันดี	32.68%
8.	เพื่อหารายได้พิเศษนอกเหนือจากรายได้ประจำ	27.76%

(ประพัฒน์ ลักษณพิสุทธิ์ 2523: 16)

ความหมายของคำว่าเวลาว่างนั้นเปลี่ยนแปลงไปตามการเจริญเติบโตของสังคม ค่านิยม และความเชื่อ อย่างไรก็ตามเมื่องานประจำ งานที่จำเป็นหรืองานที่ทำเพื่อหาเลี้ยงชีพหมดลง คนเราก็ใฝ่หาการพักผ่อน ผ่อนคลาย จากความตึงเครียดที่เกิดจากงานดังกล่าว การที่จะพักผ่อนกันอย่างไรก็ขึ้นอยู่กับ วัฒนธรรม และความต้องการเฉพาะของแต่ละคน อเมริกัน คอลเลจ ดิคชันนารี(American College Dictionary) ได้ให้คำจำกัดความของ เวลาว่าง ไว้ว่า "คือเวลาอิสสระ หรือเวลาที่ไม่มีโครงการไว้ก่อนว่าจะทำอะไร" และกิจกรรมที่ทำในเวลาว่างคือ "กิจกรรมที่ทำอย่างไม่เร่งรีบ และไม่ตั้งอกตั้งใจมากนัก"(Barnhart1963: 697)

กิจกรรมที่คนเราทำในเวลาว่างย่อมแตกต่างกันไป แล้วแต่ความพอใจเป็นสำคัญ นอกจากนี้โอกาส ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม ค่านิยม ก็มีผลอย่างมาก บอลล์(Ball 1978: 21) ได้แบ่งกิจกรรมที่ทำในเวลาว่างไว้ดังนี้

สิ่งที่คนเราทำในการใช้เวลาว่างนั้นมีหลายประเภท กิจกรรมบางประเภทนั้นสำหรับบางคนกลับเป็นงาน(work) และบางคนก็เป็นกิจกรรมที่ทำให้รู้สึกดีขึ้น (recreative)โดยไม่จำต้องจำกัดว่ากิจกรรมนั้นจะทำในเวลาว่าง(free time) หรือเวลางาน(work time) เพราะบางครั้งก็ขึ้นอยู่กับว่า ใครจะกำหนดว่าอะไรเป็นกิจกรรมที่ทำให้ตัวเองดีขึ้น คนที่ตกงานบางคนอาจพบว่าการหางาน

ที่ตนพอใจ คือ ประสบการณ์ที่ทำให้ตนเองรู้สึกดีขึ้นก็ได้

อย่างไรก็ตามมีกิจกรรมที่คนเราคิดว่าเหมาะที่จะทำเฉพาะในเวลาว่างอยู่ สิ่งเหล่านี้อย่างน้อยก็มีถึง 14 ประเภทใหญ่ๆ แต่ละประเภทอาจแบ่งออกไปได้อีกหลายประการ กิจกรรมประเภทที่สำคัญเหล่านี้คือ กิจกรรมเกี่ยวกับการฝีมือ การสะสม การเต้นรำ การละคร การศึกษา วิจิตรศิลป์ กีฬาเกมส์ และกิจกรรมออกกำลังกาย ภาษา ดนตรี ชุมชนชาติ การอยู่ค่ายพักแรมและกิจกรรมนอกบ้านอื่นๆ ศาสนา การบริการผู้อื่นหรือชุมชน กิจกรรมทางน้ำ

คนเรามักจะหาประสบการณ์ใหม่ๆด้วยความอยากรู้อยากเห็น ต้องการความสำเร็จ อยากผจญภัย และเหตุผลอื่นๆอีกมากมาย อย่างไรก็ตามเมื่อคนเราพร้อมที่จะเรียนรู้ชายอุมจะสามารถประสบความสำเร็จได้เป็นส่วนใหญ่ โดยทั่วไป การเรียนรู้ทักษะต่างๆจะง่ายกว่าถ้าเรียนอายุน้อยกว่า แต่ทักษะใหม่ ความรู้และการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ นิสัย อาจเกิดได้ทุกวัย ผู้ที่มีอายุมากกว่ามักจะต่อต้านการเปลี่ยนแปลงเสมอ แต่ก็สามารถเรียนรู้ได้ถ้ามีเวลาให้พอ

การใช้เวลาว่างเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่คนเรานิยมกันมาก เป็นกิจกรรมประเภทที่ทำให้ร่างกายผ่อนคลาย จิตใจสบาย ผ่อนคลายความเครียดอันเกิดจากการประกอบภาระกิจประจำวัน การพักผ่อนหย่อนใจจึงมีความสำคัญต่อคนเรามากยิ่งขึ้นทุกขณะ โดยเฉพาะอย่างยิ่งระบบเศรษฐกิจปัจจุบันนี้มีการแข่งขันกันอยู่ตลอดเวลา ตั้งแต่การเรียน การทำงาน ธุรกิจการค้า วรศักดิ์ เพียรชอบ (อ้างถึงใน สมบัติ กาญจนกิจ และคำรัส คาราศักดิ์ 2520: ก) ได้กล่าวว่า

> สันทนาการนับเป็นปัจจัยที่มีความจำเป็นและสำคัญอย่างยิ่งอย่างหนึ่งของชีวิตมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสภาพของการเป็นอยู่ของมนุษย์ในสังคมปัจจุบันที่เต็มไปด้วยการต่อสู้แข่งขันควบคู่ไปกับความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีสมัยใหม่ ชนิดที่เรียกว่าหายุใจไม่ค่อยจะทั่วท้องอย่างมากมายในขณะนี้ด้วยแล้ว สันทนาการก็ยิ่งมีความสำคัญต่อความเป็นอยู่ของชีวิตมนุษย์มากยิ่งขึ้นอีกอย่างมาก ทั้งนี้เพราะว่า กิจกรรมสันทนาการจะช่วยให้บุคคลได้ระบายความรู้สึก จะช่วยให้มีการผ่อนคลายความตึงเครียดทั้งด้านร่างกายและจิตใจให้มีความสดชื่นขึ้น พร้อมที่จะประกอบกิจในชีวิตประจำวันต่อไปอีกอย่างมีประสิทธิภาพ และมีชีวิตอยู่อย่างสมบูรณ์สมบูรณ์สุขในสังคมได้

โดยปกติการงานย่อมส่งผลต่อการมีเวลาว่างของคนเรา ในทางกลับกันเวลาว่างก็มีผลต่อการงานไม่น้อย ดูเมซดิเออร์(Dumazedier 1967: 75) ได้รวบรวมการค้นคว้าจำนวนหนึ่งที่สนับสนุนข้อยืนยันของเขาที่ว่า "ปัจจุบันเวลาว่างมีผลต่อการงานมากกว่าการงานมีผลต่อเวลาว่าง คนมากมายที่กำลังหางานมักจะคิดคำนึง

ถึงเรื่องเวลาว่างมาเป็นตัวประกอบในการเลือกเสมอ นักบริหารและภรรยาจะปฏิเสธการรับตำแหน่งในท้องถิ่นที่ชีวิตเกี่ยวกับเวลาว่างยังด้อยพัฒนา"

กรอสส์ (Gross 1961: 75) ได้ชี้ให้เห็นว่า "สันทนาการและการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์สามารถช่วยชดเชยสำหรับความเหนื่อยล้าหรือความเบื่อหน่ายจากการงาน ทำให้เกิดการปรับสภาพ(Adaptation) ให้ดีขึ้นสามารถทำงานใหม่ต่อไปได้"

วอลตซ์ ดิสนีย์ (Waltz Disney)ซึ่งทำงานเกี่ยวกับการพักผ่อนหย่อนใจระดับโลก เมื่อเขาทำงานจนลืมเรื่องการพักผ่อนหย่อนใจก็ทำให้สุขภาพทรุดโทรมจนป่วยเป็นโรคประสาทได้ ซึ่งจิตแพทย์ได้แนะนำให้เขาวางมือจากงาน พักผ่อนให้เต็มที่ หางานพิเศษ งานอดิเรกทำ ปล่อยภาระต่างๆให้เป็นหน้าที่ของคนอื่นบ้าง อย่าเอามาไว้ที่คนเพียงผู้เดียว เขาจึงได้หันเข้าหาการพักผ่อนหย่อนใจ จนสุขภาพดีขึ้นและตั้งแต่นั้นมาเขาก็เข้าเป็นสมาชิกสโมสรกีฬาเพื่อที่จะได้ประกอบกิจกรรมเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจเป็นประจำ ซึ่งบุตรสาวของเขาได้กล่าวว่า " การบริหารร่างกายให้สดชื่นยังผลสะท้อนให้สุขภาพจิตแจ่มใสไปด้วย นี่คือวิธีการแก้ปัญหาง่ายๆที่นักธุรกิจส่วนมากมักมองข้ามไป " (ดิสนีย์ มิลเลอร์ 2519: 298)

การใช้บริการในสวนสนุกเป็นกิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจอีกประเภทหนึ่งที่เป็นที่นิยม สวนสนุก หมายถึง แหล่งที่มีการละเล่นนานาชนิดเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ ภายในสวนสนุกจะมีสิ่งต่างๆที่เรียกว่า " เครื่องเล่น " มากมาย เช่น รถไฟเหาะ บ้านผีสิง สนามเด็กเล่น รถแข่งจำลอง ชิงช้าสวรรค์ เรือล่องลำธาร ม้าหมุน ฯลฯ

สวนสนุกตามความหมายในพจนานุกรมไทยของ มานิต มานิตเจริญ(2514: 941) หมายถึง " แหล่งที่มีการละเล่นนานาชนิดเพื่อให้ประชาชนเข้าไปพักผ่อนหย่อนใจ " ส่วนตามความหมายในพจนานุกรมอเมริกัน (The American Heritage Dictionary) สวนสนุก (Amusement Park) หมายถึง " บริษัทที่บริหารงานแบบธุรกิจ ให้บริการเกี่ยวกับเครื่องเล่น เกมส์ และการบันเทิงในรูปแบบอื่นๆ " (De Vinne, ed. 1982: 105)

ปัจจุบันนี้กิจการสวนสนุกเป็นกิจการที่จัดอยู่ในธุรกิจระดับโลก มีการร่วมมือกันระหว่างประเทศต่างๆ คือสวนสนุกในประเทศต่างๆได้รวมกันจัดตั้ง สมาคมสวนสนุกนานาชาติ(International Amusement Park Association)ขึ้นเพื่อร่วมกันพัฒนากิจการนี้ให้ก้าวหน้ายิ่งๆขึ้นไปอีก(วิวัฒน์ ชำนาญธรรม, สัมภาษณ์) ดิสนีย์แลนด์ (Disney's Land) เป็นสวนสนุกระดับโลกที่มีชื่อเสียงที่สุด เป็นอีกตัวอย่างหนึ่งของกิจการสวนสนุกที่มีการร่วมมือกันระหว่างประเทศ เดิมมี 2 แห่งคือ ดิสนีย์แลนด์ที่ สหรัฐอเมริกา แต่ปัจจุบันนี้ได้เปิดกิจการใหม่ที่ประเทศญี่ปุ่นคือ โตเกียวดิสนีย์ แลนด์ สวนสนุกทั้ง 3 แห่ง ได้แสดงถึงนโยบายของคนในการจัดบริการแก่ลูกค้าออกมาโดยใช้คำโฆษณาต่างๆกัน เช่น วอลตซ์ ดิสนีย์ กล่าวถึง ดิสนีย์แลนด์แห่งแรกว่าเป็น " ดินแดนแห่งตุ๊กตาที่ตัวใหญ่ที่สุดในโลก สำหรับเด็กที่ตัวใหญ่ที่สุดในโลก " (Schickel 1968: 256) ซึ่งหมายความว่า เขาต้องการให้บริการนันทนาการนี้สำหรับผู้ใหญ่ด้วย ดิสนีย์ เวิร์ลด์ (Disney's World) ที่มลรัฐฟลอริดามีนโยบายว่า " มนุษย์ทุกคนฝันถึงโลกอันสว งามถึงแม้ว่าจะเป็นช่วง เวลาเพียงไม่กี่ชั่วโมง เท่านั้นที่สามารถจะปล่อยกายใจให้ลองลอยไปกับความสุขรอบด้าน และเมื่อดวงตาของ เด็กเล็กๆเบิกโพลงเป็นประกายด้วยความตื่นเต้น เงินมหาศาลก็จะเป็นของกิจการ "(ดิสนีย์ มิลเลอร์ 2519: 59) โตเกียวดิสนีย์แลนด์ ใช้คำโฆษณาโดยเรียกตัว เองว่า " อาณาจักรแห่งความฝันของครอบครัว " ซึ่งแม้ว่าการจัดสถานที่และนโยบายต่างๆจะคล้ายคลึงกับดิสนีย์แลนด์ที่สหรัฐอเมริกาแต่ใช้เทคโนโลยี่ทางอีเลคโทรนิคสูงกว่า และได้เปิดบริการในวันที่ 15 เมษายน 2526 เป็นครั้งแรก (Tokyo Disney's Land 1983: Advertising Page) ในประเทศไทยมีกิจการสวนสนุกประเภทธุรกิจเปิดขึ้น 2 แห่ง นเขตกรุงเทพมหานคร คือ แดนเนรมิต ซึ่งใช้ข้อความในการโฆษณาตัว เองว่า " สนุกสุดแสน เที่ยวแดนเนรมิต " (แดนเนรมิต 2528: บทโฆษณาทางโทรทัศน์) และแห่งที่ 2 คือ สวนสยาม ซึ่งใช้ข้อความในการโฆษณาตนเองว่า " ดินแดนแห่งความสุข สนุกไม่รู้ลืม " (สวนสยาม 2528: บทโฆษณาทางโทรทัศน์) ทั้งสองแห่งเป็นกิจการสวนสนุกที่เจริญก้าวหน้า และได้รับการพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว

เครื่อง เล่นนอกจากจะช่วยให้ได้รับความสนุกสนานแล้วยังมีประโยชน์ในด้านอื่นๆอีก อำไพ สุจริตกุล (อ้างถึงใน คณะทำงานเกี่ยวกับการพัฒนาเครื่อง เล่นของ เด็ก 2524: ก) ได้กล่าวว่า " เครื่อง เล่นช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้และมีความเชื่อมั่น

ในตัวเอง ตลอดจนฝึกการแก้ปัญหาของเด็กได้ เช่นเดียวกับ " เครื่องมือ " หรือ " อุปกรณ์ " ของผู้ใหญ่ " มาฮาน (Mahan, Quoted in Frost 1979: 163) มีความเชื่อว่า " เด็กจะเรียนรู้ได้ดีที่สุด เมื่อปล่อยให้เล่นและสำรวจอย่างอิสระในสิ่งแวดล้อมที่สมบูรณ์พอ "

การจัดกิจกรรมและเครื่องเล่นในสวนสนุกนั้นต้องการให้เด็กและผู้ใช้บริการได้รับความสนุกสนานและการพักผ่อนหย่อนใจเป็นเบื้องต้น แต่เมื่อพิจารณาถึงคุณค่าของการเล่นแล้วคิดว่าผู้ใช้บริการควรจะได้รับคุณค่าอื่นๆด้วยนอกจากความสนุกสนานดังกล่าว ซาโปรา (Sapora 1961: 251-252, 274-275, 306) กล่าวว่า

> กิจกรรมการเล่นต้องจูงใจคนให้เข้าร่วมด้วยความเต็มใจของเขาเอง เพื่อเขาจะได้เล่นกีฬาให้มากพอที่จะรักษาความสมบูรณ์ของร่างกายไว้ได้ ในขณะเดียวกันการออกกำลังควรจะมีการเล่น และเป็นนันทนาการไปด้วย เพื่อให้ได้แสดงออกตามใจตัวเอง และปลดเปลื้องอารมณ์เพื่อเป็นการสนองความต้องการความสนใจ และความอยากรู้อยากเห็นของเขา . . . การเล่นช่วยให้เด็กๆมีความเจริญเติบโตทางด้านจิตใจในขั้นต้นๆ ช่วยให้ได้เรียนรู้และเข้าใจถึงเรื่องของอารมณ์และบุคลิกภาพของคนอื่น เช่น เพื่อนในชั้น ตอมาประสบการณ์ที่ได้จากการเล่นจะเป็นพื้นฐานของขบวนการทางจิตใจในระดับสูงขึ้นต่อไป สำหรับผู้ใหญ่การเล่นและนันทนาการช่วยให้กลับรู้สึกเป็นหนุ่มเป็นสาวขึ้น สร้างบุคลิกภาพที่สมบูรณ์ ช่วยลดบุคลิกภาพที่เลว และยังอาจช่วยให้ได้แสดงออกในสิ่งที่ไม่สามารถแสดงออกได้ในชีวิตปกติหรือความคิดสร้างสรรค์บางประการสิ่งเหล่านี้มีคุณค่าทางจิตใจอย่างมาก . . .
>
> . . . การเรียนตามการศึกษาในรูปแบบไม่สามารถให้พัฒนาการทางสังคมได้ทุกด้าน การเล่นและนันทนาการไม่ว่าจะเป็นของเด็ก วัยรุ่น ผู้ใหญ่จะช่วยให้เกิดพฤติกรรมที่ดีได้ เพราะกิจกรรมเหล่านั้นจะมีสถานการณ์ต่างๆ เช่น ความกดดันทางสังคม ซึ่งทำให้ผู้รวมเล่นมีปฏิกิริยา โดยผ่านการนำทางของครูและผู้ใหญ่อื่นๆ ผู้ที่ผ่านสถานการณ์เช่นนั้นย่อมจะเกิดคุณลักษณะทางสังคมที่ดีได้ และจะนำไปสู่การอยู่รวมกันอย่างสันติต่อไปได้

ความหมายของการเล่นได้มีผู้ให้คำจำกัดความและอธิบายความหมายไว้หลายรูปแบบ โดยผู้ทรงความรู้หลายสาขา ซึ่งได้มองการเล่นไปในความหมายและแง่มุมต่างกัน แม้ว่าส่วนใหญ่จะมีลักษณะที่สอดคล้องกันคือ การเล่นมีคุณค่าต่อชีวิตคนอย่างยิ่ง สมบัติ กาญจนกิจ และดำรัส ดาราศักดิ์ (2520: 5 – 9) ได้รวบรวมการให้คำจำกัด

ความ และการให้ความหมายต่างๆไว้ดังนี้

คำว่าการเล่นโดยทั่วไปหมายถึง ความเป็นอิสระ ความสุข และการแสดงออกตามธรรมชาติของคน ในความหมายอื่นๆ บางทีอาจหมายถึง ความสนุกสนาน เพลิดเพลินที่คนได้รับ ซึ่งหมายความถึง เด็กๆ สัตว์เล็กๆ และการเล่นของผู้ใหญ่ เช่น การไปดูการแสดงดนตรีของหนุ่มสาว ชาวบ้านได้รับการเชื้อเชิญให้ไปเล่นกีฬาบัตร ," โป๊ " หรือการเล่นอื่นๆ ความสำคัญของการเล่นได้เริ่มมีมากขึ้น ซึ่งความคิดที่ก่อให้เกิดความพอใจ และการใช้เวลาว่างอย่างฉลาดซึ่งก่อให้เกิดความยอมรับอย่างกว้างขวาง จึงเริ่มใช้คำใหม่ที่เรียกว่า " นันทนาการ " โดยเฉพาะที่หมายถึงกิจกรรมของวัยรุ่น หรือผู้ใหญ่นั้นเอง ความแตกต่างระหว่างการเล่นและนันทนาการนั้นเกือบจะแยกกันไม่ออก นันทนาการอาจจะไม่เอาจริงเอาจัง (Frivolous) ถึงแม้จะไม่เป็นความจริงเสมอไป และบางทีลักษณะของบางสิ่งอาจจะอยู่ในลักษณะของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับบุคคลมากกว่าจะเกี่ยวข้องกับเวลา วัตถุประสงค์ที่จะชี้ให้เห็น กิจกรรมอาสาสมัครซึ่งเกิดในระหว่างเวลาว่างและมีแรงจูงใจขั้นแรก โดยความพึงพอใจและความมั่นใจที่ได้รับจากกิจกรรมนั้น

มีนักปรัชญาและนักการศึกษาตลอดจนนักพลศึกษาได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับทฤษฎีการเล่นและนันทนาการไว้ดังนี้

ทฤษฎีการเล่น	ผู้บัญญัติ	แก่นสารของทฤษฎี	ข้อวิเคราะห์
พลังงานเกินความต้องการ (Surplus Energy)	สชิลเลอร์และสเปนเซอร์	พลังงานที่สัตว์ซึ่งมีการเล่นเป็นนิสัยประจำตัวทั้งหลายไม่จำเป็นจะต้องใช้เพื่อการดำรงชีพและการสืบพันธุ์ (จะกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ พลังงานเกินความต้องการ) จะถูกนำออกมาใช้ในการเล่น	ทฤษฎีนี้มองเห็นการเล่นในลักษณะที่เป็นไปโดยไร้จุดหมายซึ่งนับได้ว่ายังไม่น่าเชื่อได้ทั้งหมด อีกอย่างหนึ่งก็คือ ไม่สามารถให้คำอธิบายของการเล่นที่เล่นเล่นเลยจนหมดกำลัง พร้อมกันนั้นก็ยังไม่ให้คำอธิบายเกี่ยวกับความแตกต่างกัน ในแบบของการเล่นของสัตว์แต่ละชนิด

(V. Sapora and Elmer D. Mitchell. The Theory of Play and Recreation. New York: The Ronald Press Company, 1961.)

ทฤษฎีการเล่น	ผู้บัญญัติ	แก่นสารของทฤษฎี	ข้อวิเคราะห์
การเตรียมตัวเพื่อชีวิต (Preparation for Life)	กรอสส์	การเล่นเป็นไปโดยสัญชาตญาณเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์การศึกษาจากสัตว์ สัตว์ฝึกหัดสิ่งต่างๆที่มักจะนำไปใช้ในชีวิตอนาคตของมันด้วย การเล่นจะพูดอีกนัยหนึ่งก็คือการเล่นเป็นการเตรียมตัวเพื่อชีวิต และเป็นสมบัติโดยกำเนิดที่สืบต่อกันมาทางพันธุกรรม	ทฤษฎีนี้พยายามที่จะให้คำอธิบายเกี่ยวกับการเล่นที่เป็นไปในรูปต่างๆแต่ไม่ได้อธิบายการเล่นของผู้ใหญ่เลย

(Karl Gross. The Play of Man. New York: Appleton-Century, 1901)

การเลียนแบบ (Recapitulation)	ฮอลล์	สัตว์ต่างๆลอกเลียนหรือกระทำกิจกรรมที่เคยมีผู้อื่นกระทำมาก่อน กิจกรรมที่บรรพบุรุษของมันเคยกระทำมาโดยการนำเอากิจกรรมนั้นๆมาเล่น (การวิ่ง กระโดด ขว้าง และอื่นๆ) พันธุกรรมนับว่าเป็นปัจจัยของการเล่นที่สำคัญ	ทฤษฎีนี้ไม่ให้คำอธิบายความกว้างหนาเป็นสำคัญตามลำดับขั้นของการเล่น นอกจากนั้นยังรู้สึกว่าจะมองเห็นข้อเท็จจริงเกี่ยวกับการเล่นแบบใหม่ๆด้วย ทฤษฎีสนับสนุนความพยายามที่จะแยกชนิดต่างๆของวัฒนธรรมโดยใช้ยุคหรือรอบของการเปลี่ยนแปลงมาตรฐานซึ่งก็อาจจะมีข้อโต้แย้งได้อยู่

(G.Stanley Hall. Adolescence. New York: Appleton-Century Crofts, 1904)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ทฤษฎีการเล่น	ผู้บัญญัติ	แก่นสารของทฤษฎี	ข้อวิเคราะห์
สัญชาตญาน (Instinct)	เจมส์ แมคดูกลาร์	การเล่นเกิดขึ้นโดยสัญชาตญานทั้งสิ้นซึ่งเป็นไปในลักษณะโดยอมชื่นอยู่กับแรงกระตุ้นอัตโนมัติ ผลของแรงผลักดันทางจิตใจ ความอยากในรูปต่างๆ ตลอดจนขึ้นอยู่กับความผลักดันทางอารมณ์ สัญชาตญานของการเล่นเป็นสิ่งซึ่งมีอยู่โดยทั่วไปในมนุษย์และบางทีก็มีอยู่ในสัญชาตญานของสัตว์อื่นด้วย	ขณะนี้ยังเป็นที่ถกเถียงกันอยู่ว่าอะไรก่อให้เกิดสัญชาตญานของมนุษย์ เราจะบอกได้อย่างไรว่าสัญชาตญานใดเกิดขึ้นมาโดยกำเนิดและอันใดที่คนเราเรียนรู้มา เราจะบอกได้อย่างไรว่าสัญชาตญานนั้นแตกต่างจากความปรารถนาหรือปฏิกิริยาสะท้อน (Impulse and Reflex)
การผ่อนคลายความตึงเครียด (Relaxation)	แพทริส	การเล่นก่อให้เกิดความเพลิดเพลิน ผู้เล่นลงเล่นโดยไม่หวังผลตอบแทนอย่างอื่นนอกจากได้รวมเล่นเท่านั้น การเล่นเป็นการผ่อนคลายความบีบคั้นทางอารมณ์ต่างๆ ตลอดจนการต่อสู้เพื่อยังชีพต่อไป ผลของการเล่นคือความพึงพอใจจากการเล่นนั้นทำให้คนหายจากความตึงเครียดต่างๆ	ทฤษฎีนี้ใช้ได้ดีกับการเล่นและนันทนาการของผู้ใหญ่ แต่รู้สึกว่าจะใช้อธิบายการเล่นของเด็กได้ไม่มากนัก

(Hornell Hart. The Science of Social Relations. New York: Holl,Rinehart and Winston, 1927. p 15.)

ทฤษฎีการเล่น	ผู้บัญญัติ	แก่นสารของทฤษฎี	ข้อวิเคราะห์
การสันทนาการ (Recreation)	กาเมสและมุชส์	การเล่นเป็นการเปลี่ยนอิริยาบถตามธรรมชาติ คือเปลี่ยนจากการงาน การเล่นทำให้ผู้เล่นสดชื่น กระชุ่มกระชวย และฟื้นฟูพลัง การเล่นมีความจำเป็นต่อคนเช่นเดียวกับการพักผ่อน	ทฤษฎีนี้นับว่าเป็นที่นิยมถามองในแง่ประโยชน์ของการเล่น แต่ถ้าหากมองในแง่ของธรรมชาติและคุณลักษณะของการเล่นแล้ว ทฤษฎีนี้ยังไม่ไม่สู่จะดีนัก
การระบายอารมณ์ (Catharsis)	อริสโตเติล	การเล่นเป็นการระบายออกซึ่งอารมณ์ที่ถูกกดดันมีมาแต่ดั้งเดิม ซึ่งอารมณ์ดังกล่าวนี้ถ้าหากยังถูกกดดันไว้ต่อไปจะเป็นอันตรายต่อบุคคลนั้น	ทฤษฎีนี้เช่นเดียวกับพลังงานเกินดุล ยังไม่ให้คำอธิบายเกี่ยวกับปัญหาอย่างเดียวกัน
การแสดงออกแห่งตน (Self Expression)	มิทเชล เมสัน	การเล่นเป็นการกระตุ้นตามธรรมชาติที่จะให้คนเราประกอบกิจกรรมทฤษฎีนี้เท่าที่กล่าวมาแล้วมองเห็นความสำคัญของธรรมชาติและศักยภาพของมนุษย์ ทั้งในแง่โครงสร้างทางกายวิภาคและสรีรวิทยา และความปรารถนาที่จะแสดงออก ซึ่งเป็นตัวของตัวเอง ทฤษฎีกระหนักว่ายอดปรารถนาของคนก็คือการแสดงออกซึ่งความเป็นตัวของตัวเอง	ทฤษฎีนี้ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวาง และดูเหมือนว่าเป็นทฤษฎีที่ให้คำอธิบายการเล่นได้ดี แต่มิได้ให้คำอธิบายหรือกล่าวถึงการเล่นที่ผู้เล่นมิได้มีส่วนในการเล่นโดยตรงเลย

(Caillois,Roger. Man and Play and Games. New York: Free Press, 1961.)

สำหรับวัตถุประสงค์ที่ จะทดสอบทางปรัชญาและทฤษฎีของการเล่นและนันทนาการ ซึ่งในที่นี้จะให้ความหมายเหมือนกัน ขอคิดจากทฤษฎีต่างๆดังกล่าวซึ่งแตกต่างกัน แต่ก็มีหลายสิ่งที่เห็นพ้องต้องกัน เช่น ทฤษฎีทั้งหมดยอมรับว่า การเล่นคือการแสดงออกมากกว่าที่จะหยุดนิ่งเฉย ซึ่งก็มิได้จำเป็นหรือหมายความว่าต้องเป็นลักษณะการแสดงออกที่เข้มแข็ง หรือกิจกรรมเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อ อาจจะหมายความถึงลักษณะธรรมชาติที่ยอมรับแต่อย่างไรก็ตามก็เน้นการแสดงออกซึ่งข้อเท็จจริงทางทฤษฎีมิได้จำกัดรูปแบบ ซึ่งการเล่นหรือนันทนาการจะปรากฏการเล่นอาจจะแสดงออกทางกาย ทางจิตใจ หรือประกอบด้วยกิจกรรมทั้งสองแบบก็ได้

ทฤษฎีที่เคยมีมาได้ตั้งขึ้นอย่างแข็งแรงเหนือสถาบันความคิดกลาง เมื่อจะอธิบายความหมายของการเล่นและนันทนาการ

จอห์น ดิวอี้ (John Dewey), นักการศึกษาและปรัชญา ยอมรับสุภาพความเป็นอยู่และความสำคัญของการเล่นและนันทนาการ เขามีความเชื่อว่าการเล่นเป็นทัศนคติของจิตใจ ซึ่งสามารถจะเกิดขึ้นได้ทุกสถานการณ์

คลาเรนซ วอเตอร์ (Clarence Water) ซึ่งได้มีส่วนสร้างและปฏิวัติทฤษฎีการเล่น การเคลื่อนไหวในประเทศสหรัฐอเมริกา ถือว่าการเล่นและนันทนาการเป็นแบบแผนพฤติกรรมแห่งความพึงพอใจที่ได้รับโดยไม่หวังสิ่งตอบ ทน หรือรางวัล หรือเป็นความพึงพอใจโดยทัศนคติของสังคม

โจเซฟ ลี (Joseph Lee) เป็นผู้ที่ได้รับการยกย่องว่าเป็น " บิดาแห่งสถานที่เล่น (Father of Play, Ground) เห็นว่าการเล่นเป็นองค์ประกอบของความเจริญแห่งคน เขาเชื่อว่าการเล่นเป็นการอธิบายลักษณะธรรมชาติของการศึกษา และสังเกตได้ว่าเด็กถูกปฏิเสธในโอกาสที่จะเล่น เขาก็มิได้เจริญเติบโตตามที่สมหวัง อย่างนอยก็ในเรื่องของอารมณ์และสติปัญญา

โฮเวิร์ด บรูเชอร์ (Howard Brqucher)พูดอย่างสั้นๆว่า " แรงปรารถนาของเด็กคือการเล่น " นักสังคมวิทยาที่มีชื่อเสียงคือ มาร์ตินและอิสเตอร์ (Martin and Easter) พูดถึงความหมายที่จะนับการตีความหมายทางสังคมและลักษณะผสมผสานของวัฒนธรรมของการเล่นและสันทนาการ, เขาได้ชี้ให้เห็นว่ากระบวนการทางสังคมเกี่ยวกับนันทนาการอย่างไรและทำอย่างไร แรงกระตุ้นจากกลุ่มและพฤติกรรมมีอิทธิพลหรือกระตุ้นนันทนาการที่ปรารถนาและนันทนาการคือแบบแผนของพฤติ กรรมสังคมอย่างไร

จึงเห็นได้ว่าการเล่นเป็นนันทนาการอีกแบบหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อมนุษย์อย่างมากในหลายๆด้าน

การจัดบริการเกี่ยวกับการพักผ่อนหย่อนใจนั้นเป็นหน้าที่โดยตรงของรัฐหรือท้องถิ่น ที่จะต้องรับผิดชอบในการให้บริการแก่ประชาชนผู้เสียภาษีในแง่ของสวัสดิการสังคม เช่น การจัดสวนสาธารณะ โรงมหรสพ สวนสนุก สวนสัตว์ สนามเด็กเล่น ศูนย์เยาวชน ฯลฯ แต่ตามความเป็นจริงแล้วแม้ว่ารัฐจะได้จัดหน่วยงานที่รับผิดชอบในเรื่องนี้ทั้งหน่วยงานระดับชาติลงมาจนถึงระดับท้องถิ่น รัฐก็ยังไม่สามารถให้บริการดังกล่าวได้อย่างเพียงพอ และทั่วถึงตามความต้องการของประชาชน เนื่องจากรัฐจำต้องมีภาระด้านอื่นๆอีกมาก และความต้องการมีมากเกินกว่าความสามารถและข้อจำกัดดังกล่าว ดังนั้นนอกจากประชาชนจะแสวงหาการพักผ่อนหย่อนใจด้วยตัวเอง เช่นการมีนันทนาการในบ้านตนเอง การไปเที่ยวสถานที่ต่างๆ ตลอดจนการจัดงานเลี้ยงสังสรรและกิจกรรมอื่นๆ ยังมีหน่วยงานอื่นๆที่ทำหน้าที่ในการจัดนันทนาการแก่ชุมชนอีก ซึ่งแบ่งออกเป็นประเภทใหญ่ ๆ ได้ 4 ประเภทคือ

1. หน่วยงานของรัฐ ซึ่งมีตั้งแต่ระดับชาติจนถึงระดับท้องถิ่น และหน่วยงานเฉพาะต่างๆ ทุนในการดำเนินการส่วนใหญ่ได้จากงบประมาณแผ่นดิน ให้บริการประชาชนทั่วไปโดยเก็บค่าบริการที่ถูกมาก หรือบางประเภทไม่เก็บเลย เช่น วนอุทยานแห่งชาติ อุทยานแห่งชาติ สวนสาธารณะ สวนสัตว์ ศูนย์เยาวชน โรงละครแห่งชาติ ฯลฯ

2. หน่วยงานอาสาสมัคร (Voluntary Agencies) เป็นหน่วยงานที่ได้ทุนจากการบริจาคจากผู้มีจิตศรัทธาและการจัดงานเพื่อการกุศลต่างๆ มีจุดหมายในการจัดกิจกรรมต่างๆเพื่อการกุศล หรือเพื่อพัฒนาสังคมโดยไม่มุ่งที่การหากำไร รวมถึงการจัดนันทนาการแก่ชุมชนด้วย ค่าสมาชิก ค่าบริการของหน่วยงานประเภทนี้มักถูก แต่ก็ยังแพงกว่าบริการที่จัดโดยหน่วยงานของรัฐ เพราะต้องหารายได้เพื่อเป็นเงินทุนหมุนเวียนของตนเองด้วย อย่างไรก็ดีหน่วยงานประเภทนี้ได้รับการยกเว้นภาษีจากรัฐบาล เช่น สมาคม วาย ดับยู ซี เอ (Y.W.C.A.) สมาคม วาย เอ็ม ซี เอ (Y.M.C.A.) บ้านพักเยาวชน สมาคมเยาวชนคาธอลิค หน่วยงานประเภทนี้ให้บริการแก่สมาชิกเป็นส่วนใหญ่ มีบางกิจกรรมที่ให้บริการแก่ผู้ที่ไม่ได้เป็นสมาชิกด้วย และบางกิจกรรมก็เป็นการให้บริการแก่บุคคลบางกลุ่ม เช่น เยาวชนจากชุมชนแออัด เด็กพิการ ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อการกุศลและการพัฒนาสังคมดังกล่าว การรับสมาชิก รับจากบุคคลทั่วไป จึงนับว่าเป็นหน่วยงานที่ช่วยเสริมความขาดแคลนแหล่งนันทนาการของชุมชน

ได้อย่างกว้างขวางอีกหน่วยงานหนึ่ง

3. หน่วยงานเอกชน (Private Agencies) เป็นหน่วยงานที่จัดบริการนันทนาการเฉพาะในชุมชนหรือกลุ่มของคนโดยเฉพาะ งบประมาณในการดำเนินงานได้จากค่าสมาชิก ค่าบริการ และบางครั้งเป็นการบริจาค คล้ายกับหน่วยงานอาสาสมัครแต่บริการอยู่ในวงแคบกว่า และการเป็นสมาชิกต้องมีคุณสมบัติเฉพาะตามเงื่อนไขต่างๆ อาจจัดบริการนันทนาการแก่ชุมชนทั่วไปบ้างแต่น้อยมาก ตัวอย่าง เช่น สโมสรของโรงงานอุตสาหกรรม โบสถ์ สมาคมกีฬา ราชตฤณมัยสมาคม ราชกรีฑาสโมสร สโมสรนักธุรกิจสาขาต่างๆ สหภาพแรงงาน เป็นต้น

4. หน่วยงานพานิชหรือหน่วยงานธุรกิจ (Commercial Agencies) เป็นหน่วยงานที่จัดบริการนันทนาการแก่ชุมชนโดยมุ่งหากำไร มีความต้องการทางนันทนาการของชุมชนเป็นปัจจัย การบริการอาจจะดีกว่าของ 3 ประเภทแรกซึ่งมุ่งให้บริการมากกว่าการหากำไร ทั้งนี้ก็เพื่อผลทางการค้า งบประมาณในการดำเนินการได้มาจากการลงทุน การเก็บค่าสมาชิกและค่าบริการ เพื่อให้มีกำไรมากพอที่จะเป็นเงินทุนหมุนเวียนในการดำเนินกิจการต่อไป หน่วยงานประเภทนี้มักจะจัดบริการด้วยกิจกรรมหรือสิ่งจูงใจที่หน่วยงาน 3 ประเภทแรกไม่สามารถจัดให้แก่ชุมชนได้ หรือจัดได้แต่ไม่ทั่วถึง จึงเป็นหน่วยงานที่ช่วยลด ความไม่เพียงพอในเรื่องแหล่งการพักผ่อนหย่อนใจของชุมชนได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตามค่าบริการ หรือค่าสมาชิกจะแพงกว่า 3 หน่วยงานแรกมาก เช่น สระว่ายน้ำ สนามเทนนิส โรงภาพยนต์ ลานสเก็ต ดิสโกเทค รวมทั้งสวนสนุกด้วย ในสหรัฐอเมริกาธุรกิจประเภทนี้มีเงินทุนหมุนเวียนหลายพันล้านเหรียญสหรัฐฯ ซึ่งเป็นที่พิสูจน์ได้ว่าชุมชนมีความต้องการทางนันทนาการมากเพียงใด

สำหรับการบริการพักผ่อนหย่อนใจในเมืองโดยรัฐ ในกรุงเทพมหานครนั้นได้มีบัญญัติไว้ในมาตรา 66 แห่งพระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการกรุงเทพมหานคร พ.ศ.2518 ว่า " กรุงเทพมหานครมีหน้าที่ในการจัดให้มี และบำรุงสถานที่พักผ่อนหย่อนใจ (ข้อ 14) การควบคุมความเป็นระเบียบเรียบร้อย และการอนามัยในโรงมหรสพ และสาธารณสถานอื่นๆ(ข้อ 17) และการส่งเสริมกีฬา (ข้อ 20) " (ประพัฒน์ ลักษณพิสุทธิ์ 2523: 7)

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมฉบับที่ 5 (2525 – 2529) ได้กล่าวถึงการส่งเสริมการกีฬาและการพักผ่อนหย่อนใจไว้ดังนี้

ค. การกีฬาและการพักผ่อนหย่อนใจ

1. สภาพปัญหา

แม้ว่าในระยะเวลา 20 ปีที่ผ่านมา รัฐได้จัดสร้างสถานที่และเครื่องอำนวยความสะดวกในด้านการกีฬาและการพักผ่อนหย่อนใจให้ประชาชนบางแล้ว แต่จะเป็นได้ว่ายังไม่เพียงพอกับความต้องการของประชากรที่เพิ่มจำนวนมากขึ้น และยังมีไม่กระจายบริการในภูมิภาคอย่างทั่วถึงเท่าที่ควร ในขณะนี้ประชาชนในเมืองต้องประสบกับสภาวะความกดดันและความเครียดทางใจอันมีผลสืบเนื่องมาจากภาวะมลพิษ การขยายตัวและความเจริญเติบโตของบ้านเมือง และปัญหาอื่นๆอีกมากมาย ซึ่งล้วนแต่บั่นทอนสมรรถภาพทางกายและจิตใจเป็นอย่างมาก เพราะไม่มีสถานที่หรือมีโอกาสที่จะได้พักผ่อนสมองและร่างกายตามสมควรได้ ดังจะเห็นได้จากจำนวนแหล่งการกีฬาและการพักผ่อนหย่อนใจสำหรับประชาชนทั่วประเทศมีดังนี้

สนามกีฬา มีจำนวน	82 แห่ง
สวนสาธารณะ (เฉพาะเขตกทม.800 ไร่) ประมาณ	18,500 ไร่
สวนสัตว์	3 แห่ง
หอสมุด	320 แห่ง
พิพิธภัณฑ์	33 แห่ง
อุทยานแห่งชาติ	23 แห่ง
วนอุทยาน	31 แห่ง

สาเหตุที่ยังมีแหล่งการกีฬาและสถานที่พักผ่อนหย่อนใจไม่เพียงพอ เนื่องมาจาก

(1) ยังไม่มีแผนแม่บทและนโยบายของรัฐที่แน่นอน ในอันที่จะส่งเสริมกิจกรรมด้านการกีฬาและการพักผ่อนหย่อนใจอย่างจริงจังโดยตรง

(2) การประสานงานขององค์การที่มีหน้าที่รับผิดชอบในการบริหารงานยังไม่ดีเท่าที่ควร และการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับกิจกรรมที่ทางรัฐหรือหน่วยงานเอกชนได้จัดทำขึ้นยังได้รับผลไม่เต็มที่จึงทำให้เผยแพร่ไปสู่ประชาชนได้น้อยมาก

(3) สถานที่อุปกรณ์ สิ่งอำนวยความสะดวก และการให้บริการด้านการกีฬาและการพักผ่อนหย่อนใจทั้งภาครัฐบาลและเอกชนยังไม่เพียงพอ จึงไม่อาจตอบสนองความต้องการของกลุ่มชนและสังคม ซึ่งแบ่งออกเป็นกลุ่มในเมืองและในชนบท โดยจำแนกตามเพศและกลุ่มอายุได้อย่างเต็มที่และทั่วถึง

(4) ยังไม่มีผู้นำทางด้านการกีฬาและกิจกรรมในด้านการพักผ่อนหย่อนใจที่มีความรู้ความเข้าใจและทักษะในการชี้แนะให้ประชาชนได้รู้และเข้าใจ

(5) ขาดการพัฒนาพฤติกรรมและแนวความคิดทางสังคม เนื่องจากประชาชนส่วนใหญ่ยังขาดความรู้ความเข้าใจในความหมายและความสำคัญของการกีฬาและการพักผ่อนหย่อนใจ อีกทั้งยังใช้เวลาว่างในทางที่ผิด และมีแนวโน้มไปในทางอบายมุขเสียเป็นส่วนใหญ่ เช่น เล่นการพนัน มั่วสุมในแหล่งกิจกรรมต่างๆที่ไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ทั้งทางร่างกาย จิตใจ และสังคม แต่ประการใด

(6) มาตรการกฎหมายในการวางผังเมือง เพื่อจัดสร้างสวนสาธารณะ หรือสงวนพื้นที่ว่าง เพื่อใช้เป็นที่สาธารณะประโยชน์ยังไม่มีผลในการปฏิบัติ

2. เป้าหมาย

ในแผนพัฒนาฉบับนี้กำหนดเป้าหมายเพื่อการพัฒนาการกีฬา และการพักผ่อนหย่อนใจในเมืองและในชนบทไว้ดังนี้คือ

2.1 ชุมชนเมือง

(1) ให้มีการเผยแพร่ความสำคัญของการกีฬาและการพักผ่อนหย่อนใจทางวิทยุและโทรทัศน์ 3 – 5 นาทีทุกวัน และของความร่วมมือจากภาคเอกชนให้จัดรายการบันเทิงที่เหมาะสมสัปดาห์ละ 1 ครั้ง

(2) ร่วมมือกับหนังสือพิมพ์ในการประชาสัมพันธ์ด้านการกีฬาและการพักผ่อนหย่อนใจ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง

(3) จัดให้มีพื้นที่สีเขียวสมบูรณ์แบบอเนกประสงค์ 20 แห่ง ใน 4 ภาค ภาคละ 5 แห่ง และ 3 แห่งในกรุงเทพมหานคร (เนื้อที่แห่งละประมาณ 250 ไร่)

(4) จัดให้มีศูนย์เยาวชน 5 แห่ง และศูนย์ส่งเสริมการกีฬาและการพักผ่อนหย่อนใจในสถานศึกษา 125 แห่ง

(5) จัดให้มีสถานที่ประกอบกิจกรรมเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจในตัวจังหวัด 70 แห่ง และเขต กทม. 25 แห่ง

(6) จัดสร้างสนามกีฬาสมบูรณ์แบบ (แบบสนามกีฬาเขต) 5 สนาม

(7) ผลิตบุคคลากรบูนำทางด้านการกีฬาและกิจกรรมการพักผ่อนหย่อนใจ 4,000 คน

(8) ทบทวนและปรับปรุงกฎหมายในด้านการกีฬาและการพักผ่อนหย่อนใจอย่างน้อย 5 ฉบับ เช่น กฎหมายเกี่ยวกับสถานเริงรมย์ กฎหมายผังเมือง เป็นต้น

2.2 ชุมชนชนบท

(1) ให้มีการเผยแพร่ความสำคัญของการกีฬาและการพักผ่อนหย่อนใจทางวิทยุและโทรทัศน์ 3 – 5 นาทีทุกวัน และขอความร่วมมือจากภาคเอกชนให้จัดรายการบันเทิงที่เหมาะสมสัปดาห์ละ 1 ครั้ง

(2) ร่วมมือกับหนังสือพิมพ์ในการประชาสัมพันธ์ด้านการกีฬาและการพักผ่อนหย่อนใจ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง

(3) สร้างสนามเด็กเล่นในระดับอำเภอ 175 แห่ง

008993

(4) จัดให้มีศูนย์เยาวชนระดับอำเภอ 175 แห่ง และศูนย์ส่งเสริมการกีฬาและการพักผ่อนหย่อนใจในโรงเรียน 175 แห่ง

(5) จัดให้มีสถานที่สำหรับประกอบกิจกรรมเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจแก่ประชาชนในระดับอำเภอทั่วประเทศ 700 แห่ง

(6) สร้างสนามกีฬาหรืออาคารกีฬาสำหรับประชาชนในระดับอำเภอ 175 แห่ง

(7) จัดให้มีห้องสมุดระดับอำเภอ 175 แห่ง ระดับตำบล 100 แห่ง

(8) ผลิตผู้นำชุมชนในท้องถิ่นทางด้านการกีฬาและกิจกรรมการพักผ่อนหย่อนใจในระดับตำบลและอำเภอ 20,000 คน

3. แนวนโยบายและมาตรการ

3.1 แนวนโยบาย เพื่อให้เกิดผลในด้านการแก้ไขปัญหา ได้กำหนดนโยบายเพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินการไว้ดังนี้คือ

(1) ส่งเสริมสนับสนุนให้มีการประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับการกีฬาและการพักผ่อนหย่อนใจอย่างกว้างขวาง เพื่อเสริมสร้างการกระจายความรู้ให้เข้าสู่ทุกกลุ่มชนในประเทศให้ทั่วถึง

(2) จัดให้มีแหล่งการกีฬาและการพักผ่อนหย่อนใจ โดยพิจารณาตามความเหมาะสมและความต้องการของชุมชนเป็นหลัก เพื่อช่วยให้ประชาชนได้รับการพักผ่อนหย่อนใจและผ่อนคลายความตึงเครียดทางร่างกายและจิตใจ

(3) ผลิตผู้นำทางการกีฬาและกิจกรรมในด้านการพักผ่อนหย่อนใจที่มีความรู้ความเข้าใจ และมีทักษะในการชี้แนะกิจกรรมประเภทต่างๆแก่ประชาชน เพื่อให้ประชาชนมีความรู้ความเข้าใจและรู้ถึงการปฏิบัติและการสร้างสรรค์กิจกรรมเหล่านั้น

3.2 มาตรการการพัฒนา เพื่อให้บรรลุผลตามเป้าหมายและนโยบาย ได้กำหนดแนวทาง เพื่อนำไปสู่แนวทางปฏิบัติไว้ดังนี้คือ

3.2.1 ชุมชนเมือง (รวมกรุงเทพมหานคร)

(1) สร้างการประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับการกีฬาและการพักผ่อนหย่อนใจที่มีสาระประโยชน์และเน้นรูปแบบที่น่าสนใจ โดยใช้สื่อมวลชนทางวิทยุ โทรทัศน์ และสื่อมวลชนด้านอื่นๆ เพื่อให้ประชาชนสนใจกิจกรรมด้านนี้ รวมทั้งให้มีรายการด้านการพักผ่อนหย่อนใจที่ดี สำหรับประชาชนมากขึ้นด้วย โดยให้กรมประชาสัมพันธ์ อสมท. และสมาพันธ์หนังสือพิมพ์มีบทบาทในเรื่องนี้

(2) จัดสร้างสถานที่ จัดหาอุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวกในกิจกรรมการกีฬาและการพักผ่อนหย่อนใจต่างๆ โดยความร่วมมือระหว่างรัฐ เอกชน และชุมชนในกิจกรรมต่างๆ คือ

-สร้างสนามกีฬา สนามเด็กเล่น สวนสาธารณะ สำหรับการพักผ่อนหย่อนใจและการบันเทิง สวนสัตว์ ห้องสมุด สวนหย่อมและไม้ประดับ สถานที่แสดงกิจกรรมบันเทิงสำหรับประชาชนให้กระจายทั่วไปในเขตชุมชนเมือง

-จัดให้มีกิจกรรมเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจประเภทต่างๆที่เหมาะสมกับสถานที่ความสนใจและความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมเป็นหลัก

-ทำนุบำรุงสถานที่และอุปกรณ์ เช่นสนามกีฬา สวนสาธารณะ ห้องสมุด สวนสัตว์ สวนหย่อมและไม้ประดับ ให้อยู่ในสภาพที่จะใช้ประโยชน์ได้ตลอดเวลา และเปิดโอกาสให้มีการใช้สถานที่ดังกล่าวอย่างกว้างขวาง รวมทั้งจัดให้มีการป้องกันรักษาความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สินของผู้มาใช้บริการในสถานที่ดังกล่าวด้วย

(3) จัดการประสานงานระบบการบริหารระหว่างหน่วยงานของรัฐและเอกชนโดยให้มีการดำเนินงานวางแผนพัฒนาความการกีฬาและสถานที่พักผ่อนหย่อนใจในเขตชุมชนร่วมกัน และจัดทำแผนปฏิบัติเพื่อให้ปฏิบัติได้จริง เป็นรายปี

3.2.2 ชุมชนชนบท

(1) ปรับปรุงการประชาสัมพันธ์ ของหน่วยงานของรัฐและขอความร่วมมือจากเอกชนในการช่วยประชาสัมพันธ์ เพื่อให้ประชาชนทั่วไปได้เข้าใจและเห็นประโยชน์ของการกีฬาและการพักผ่อนหย่อนใจอย่างกว้างขวาง โดยการจัดกิจกรรมบันเทิงที่มีประโยชน์ทางวิทยุ และยานหน่วยงานที่เข้าถึงประชาชนในชนบทอย่างแท้จริง และจัดให้มีสถานที่แสดงกิจกรรมเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจในระดับอำเภอ

(2) จัดให้มีการประสานงานระบบการบริหาร ระหว่างหน่วยงานของรัฐและเอกชน โดยให้มีการดำเนินงานในการวางแผนพัฒนาการกีฬาและสถานที่พักผ่อนหย่อนใจในเขตชนบท

(3) เพิ่มบุคลากร เพื่อเป็นผู้นำชุมชนในด้านการกีฬาและกิจกรรม การพักผ่อนหย่อนใจ

3.2.3 มาตรการทางด้านกฎหมาย ให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับด้านกฎหมายดำเนินการแก้ไขปรับปรุงและออกกฎหมายในเรื่องเกี่ยวกับการทบทวนกฎหมายผังเมืองในการสงวนพื้นที่ว่าง เพื่อใช้เป็นที่สาธารณะ โดยให้คำนึงถึงการรักษาผลประโยชน์ของสาธารณะมากกว่าประโยชน์บุคคล (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ 2524: 302 - 305)

การเพิ่มของประชากรในเขตกรุงเทพมหานครอย่างรวดเร็วเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดปัญหาการขาดแคลนสถานที่พักผ่อนหย่อนใจ ที่พอเพียงกับความต้องการของชุมชน ซึ่งบริการสถานพักผ่อนหย่อนใจในภาคเอกชนหรือภาคธุรกิจ ก็มีส่วนช่วยอย่างมากในการเสริมส่วนที่ขาดไป

บัทเลอร์ (Butler 1959: 51) ได้กล่าวถึงความจำเป็นที่จะต้องมีหน่วยงานอื่นมาช่วยเสริมหน่วยงานของรัฐในการจัดนันทนาการชุมชนว่า

> หน่วยงานของรัฐไม่สามารถจะทำงานนี้ได้ทั้งหมดและไม่จำเป็นจะต้องพยายามที่จะสนองความต้องการของประชาชนทั้งหมด ไม่จำเป็นแม้แต่จะหวังว่าจะทำได้ ด้วย ความต้องการและความสนใจของชุมชนนั้นมีมากมายและกว้างขวางเกินกว่าที่หน่วยงานใดหน่วยงานหนึ่งจะรับผิดชอบเสียแต่ฝ่ายเดียว เสรีภาพในการเลือกจะถือเป็นสัญญลักษณ์ของนันทนาการ และประชาชน แต่ละคนจะได้รับบริการที่ดีที่สุด เมื่อมีหน่วยงานที่จัดบริการหลายๆฝ่าย เพื่อเสนอสนองบริการนันทนาการหลายๆรูปแบบให้เลือก ยิ่งนานปียิ่งจำเป็นจะต้องมีหน่วยงานหลายๆฝ่ายที่จะมาจัดนันทนาการหลายๆรูปแบบให้เลือก เพื่อสนองความต้องการเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว และเพิ่มความต้องการในรูปแบบต่างๆมากขึ้นเรื่อยๆด้วย . . . ความเกี่ยวของโดยตรงระหว่างรัฐกับหน่วยงานธุรกิจนันทนาการในเมืองต่างๆส่วนใหญ่ก็คือเรื่องที่เกี่ยวกับกฎระเบียบ เมืองจะจำกัดรูปแบบของธุรกิจนันทนาการไว้อยู่ในขอบเขตของความปลอดภัยของสาธารณะศีลธรรม สุขภาพ และความเป็นอยู่ของเมืองนั้นๆ โดยผ่านระบบเกี่ยวกับใบอนุญาต ค่าธรรมเนียม หรือการควบคุมอื่นๆ ความรับผิดชอบในการดูแล ตรวจตรา หน่วยงานธุรกิจมักเป็นหน้าที่ของตำรวจและหน่วยงานที่รับผิดชอบในการดูแลความถูกต้องเกี่ยวกับใบอนุญาต ความเกี่ยวของกันระหว่างเทศบาลกับธุรกิจนันทนาการในเรื่องอื่นๆดูเหมือนจะมีน้อยมาก อาจจะพยายามมีความสัมพันธ์หรือความร่วมมืออื่นๆกันบ้างแต่ไม่มากนัก
>
> ประเภทของบริการที่จัดโดยหน่วยงานธุรกิจให้ความสนใจต่างกับบริการที่จัดโดยหน่วยงานของเทศบาลซึ่งมักจะมีรูปแบบที่อยู่ในกฎระเบียบเหมือนๆกัน และจุดมุ่งหมายในการให้บริการก็ไม่เหมือนกันด้วย หน่วยงานธุรกิจจัดกิจกรรมที่คิดว่าจะทำกำไรให้มากที่สุด ส่วนหน่วยงานของเทศบาลมักจะจัดกิจกรรมที่เชื่อได้ว่าให้คุณค่ามากที่สุดแก่ผู้ใช้บริการ หลักเกณฑ์ที่ดีสำหรับความเชื่อ เช่นนี้ก็คือ ตั้งมาตรฐานและความน่าสนใจของโปรแกรมให้สูงไว้ให้สอดคล้องกับความต้องการของประชาชน ซึ่งการทำเช่นนี้เมืองจะให้มารถให้บริการที่ดีที่สุดได้ และยังเป็นการยกระดับมาตรฐานของหน่วยงานธุรกิจนันทนาการไปด้วยในตัว โปรแกรมนันทนาการของเทศบาลจะต้องเป็นสิ่งที่ทุกๆคนสามารถเข้ารวมได้ ส่วนหน่วยงานธุรกิจสามารถจะตั้งข้อจำกัดที่จะให้บริการเฉพาะแก่ผู้ที่มีเงินพอ หน่วยงานของเทศบาลอาจจัดได้แต่โปรแกรมที่เป็นกิจกรรมที่เป็นที่ยอมรับของชุมชนทั้งหมดโดย

ทั่วๆไป ในขณะที่หน่วยงานธุรกิจอาจจัดกิจกรรมที่ยังเป็นปัญหาอยู่ในเรื่องของคุณค่า แต่แน่นอนในเรื่องของการทำกำไร ดังนั้นนันทนาการจึงเหมือนเป็นงานที่สามารถทำกำไรให้ได้และดำเนินต่อไปด้วยเหตุนี้

หน่วยงานของเทศบาลและหน่วยงานธุรกิจเป็นคู่แข่งกันโดยตรงน้อยมาก ในทางตรงกันข้าม กลับมีแผนกนันทนาการมากมายที่จัดกลุ่มไปใช้เครื่องอำนวยความสะดวกของหน่วยงานธุรกิจ มีน้อยมากที่การจัดเกี่ยวกับสระว่ายน้ำ การจัดสถานลีลาศของชุมชนหรือโครงการนันทนาการสาธารณะอื่นๆจะมีคู่แข่งเป็นหน่วยงานธุรกิจ อย่างไรก็ตาม ความต้องการทางนันทนาการในเมืองส่วนใหญ่จะสูงมาก ดังนั้นถ้ากิจกรรมที่หน่วยงานธุรกิจทำอยู่ได้รับการยอมรับอย่างดี ฝ่ายเทศบาลอาจเปลี่ยนความสนใจไปจัดกิจกรรมในรูปแบบอื่นก็ได้ ตรงกันข้าม ถ้าโอกาสในการเข้าร่วมกิจกรรมเหล่านี้ไม่เป็นไปอย่างทั่วถึง ไม่เพียงพอ หรือคุณค่าใช้จ่ายสูงเกินไปที่จะเข้าร่วม เมืองก็ควรรับผิดชอบที่จะเสริมให้ดีขึ้น โดยไม่ต้องเกรงว่าจะเป็นการแข่งขันกับฝ่ายธุรกิจ โดยการมีความสัมพันธ์แบบร่วมมือกันกับหน่วยงานเหล่านี้ หน่วยงานที่รับผิดชอบเกี่ยวกับนันทนาการของรัฐสามารถยกระดับมาตรฐานของธุรกิจนันทนาการได้และมั่นใจได้ว่าประชาชนจะได้รับบริการที่มีคุณภาพสูง

เมอร์ฟี และ โฮเวิร์ด (Murphy Howard,quoted in Gold 1980: 31) ได้แสดงให้เห็นถึงระบบของนันทนาการชุมชน (Community Recreation System) ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของ บัทเลอร์ (Butler) ดังแสดงไว้ในแผนภูมิที่ 1

คุณค่าทางนันทนาการ หมายถึงคุณค่าที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการได้รับจากการเข้าร่วมทำให้เกิดพัฒนาการด้านต่างๆ ทำให้ร่างกาย จิตใจฟื้นฟูสู่สภาพปกติหายจากการเหนื่อยล้า มีผู้กล่าวถึงคุณค่าทางนันทนาการไว้หลายรูปแบบ เช่น ประโยชน์ของนันทนาการ หรือวัตถุประสงค์ของนันทนาการ ซึ่งทั้งหมดก็หมายถึง สิ่งที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับดังกล่าวนั่นเอง

ไวซ์คอบฟ์ (Weiskopf)อ้างถึงใน คงศักดิ์ เจริญรักษ์ 2527: 80 - 81) ได้กล่าวถึงคุณค่าของนันทนาการที่ให้ผลต่อการเจริญเติบโตและพัฒนาการในด้านต่างๆต่อผู้เข้าร่วมดังนี้

1. นันทนาการกับผลทางด้านจิตวิทยา เป็นที่ยอมรับกันว่า กิจกรรมนันทนาการเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการที่จะป้องกันบุคคลที่ป่วยทางด้านจิตใจ และยังใช้ในการฟื้นฟูจิตใจให้กลับคืนสภาพเดิมได้เร็วอีกด้วย นอกจากนี้แล้ว ปัญหาอื่นที่นำให้คนเกิดความคับข้องใจหรือความวิตกกังวลจะถูกลืมไปได้ เมื่อบุคคลนั้นได้มาเข้าร่วมในกิจกรรมนันทนาการไม่ว่าจะเป็นทางตรงหรือทางอ้อม

แผนภูมิที่ 1 ระบบของนันทนาการชุมชน

ก็ตาม กิจกรรมที่ทำเป็นกลุ่มหรือคณะจะให้ผลต่อทางด้านจิตใจมาก โดยเฉพาะกิจกรรมดานเกมกีฬา

2. นันทนาการกับผลทางร่างกาย กิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬาจะช่วยเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายให้กับผู้เข้าร่วมได้เป็นอย่างดี ทำให้ร่างกายได้รับการพัฒนาทุกส่วน ส่งเสริมการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพของระบบในร่างกาย โดยเฉพาะระบบการไหลเวียนโลหิต ระบบหายใจ ระบบกล้ามเนื้อ และระบบขับถ่ายของเสีย เมื่อร่างกายแข็งแรง ก็จะมีผลให้สามารถประกอบภารกิจประจำวันได้ดียิ่งขึ้น

3. นันทนาการกับผลทางสังคม กิจกรรมนันทนาการเปิดโอกาสให้บุคคลที่เข้าร่วมมีการทำงานและรับผิดชอบร่วมกัน มีการคิดต่อประสานงานเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีต่อกันจึงเป็นการส่งเสริมให้การอยู่ร่วมกันในสังคมเป็นไปด้วยความ

ราบรื่น

สมบัติ กาญจนกิจ และดำรัส ดาราศักดิ์ (2520: 22 – 23) ได้กล่าวถึงคุณค่าทางนันทนาการในรูปของประโยชน์ของนันทนาการไว้ว่า

1. ช่วยให้คนมีความสนุกสนาน มีความสุขในชีวิต และช่วยให้คนรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

2. ช่วยให้มีสุขภาพจิตดี ในปัจจุบันปัญหาสังคมมีมาก มีความวิตกกังวลในเรื่องต่างๆ สิ่งเหล่านี้เป็นหนทางนำไปสู่โรคจิตอย่างง่ายดาย คนที่ประกอบกิจกรรมนันทนาการจะช่วยให้มีสุขภาพจิตดีขึ้น แจ่มใสปราศจากกังวลใดๆ ปัญหาโรคจิตก็หมดไป

3. ช่วยป้องกันอาชญากรรมและความประพฤติเกเรของเด็กได้ ปัจจุบันเด็กวัยรุ่นกำลังมีปัญหามาก ส่วนใหญ่ประพฤติตนในทางอาชญากรรม ทะเลาะ วิวาท เรื่องชู้สาว หนีโรงเรียน เสพสิ่งเสพติด ทำความไม่สงบสุขแก่สังคม สาเหตุที่เกิดขึ้นเป็นส่วนสำคัญอันหนึ่งก็คือ การไม่รู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ทางกิจกรรมนันทนาการ จากทฤษฎีการเล่น ซึ่งเราก็ทราบแล้วว่าเด็กชอบออกกำลังกาย ชอบแสดงออก ดังนั้นเราก็ควรจัดบริการกิจกรรมนันทนาการให้เขาได้แสดงออกในทางที่ถูกก็จะเป็นคุณต่อตัวเอง

4. ส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี ประชาชนที่รู้จักบำรุงรักษาสุขภาพ ใช้เวลาว่างในทางที่ถูกไม่สร้างความเดือดร้อนแก่สังคม ไม่เห็นแก่ตัว รักหมู่คณะ มีน้ำใจจัดการบริการอาสาสมัครช่วยเหลือสังคม เช่น เป็นผู้นำอาสาสมัคร เป็นต้น นับว่าเป็นพลเมืองดีอันสืบเนื่องมาจากการเข้ารวมในกิจกรรมนันทนาการ

5. ช่วยบำรุงขวัญแก่ทหารและตำรวจหรือผู้ที่ปฏิบัติหน้าที่ตามชายแดน เพราะคนเหล่านี้ต้องเสี่ยงอันตรายในการป้องกันประเทศชาติ หาเวลายากในการพักผ่อน ฉะนั้นในยามว่างสงบศึกหรือไม่ได้ปฏิบัติหน้าที่ก็ควรจะได้มีบริการทางนันทนาการ เพื่อบำรุงขวัญแก่เขาทั้งหลาย

6. ช่วยในการพักฟื้นอาการไข้ คนไข้ซึ่งกำลังจะหาย กิจกรรมมีส่วนช่วยให้คนไข้หายเร็วยิ่งขึ้น และจะมีร่างกายสมบูรณ์แข็งแรงเป็นปกติ

7. ช่วยให้สมาชิกในหน่วยงานต่างๆ ได้สนิทสนมสามัคคีกันเพิ่มขึ้น เพราะกิจกรรมนันทนาการก่อให้เกิดสังคมที่ดี

8. ช่วยให้รู้จักสงวนทรัพยากรตามธรรมชาติ เพราะถือว่า ทรัพยากรธรรมชาติสร้างความสวยงามดูแลเจริญใจดี จึงควรจัดสร้างสวนสาธารณะและวนอุทยานให้มีเพิ่มขึ้น และต้องควบคุมดูแลให้ดี นับว่าเป็นวิธีหนึ่งที่จะรักษาป่าไม้ไว้เพื่อความสวยงามไม่ถูกทำลายเสีย

บัทเลอร์ (Butler 1959: 14-15) ได้กล่าวถึงคุณค่าทางนันทนาการในรูปของคุณค่าของนันทนาการที่มีต่อมนุษย์ไว้พอสรุปได้ดังนี้คือ

1. นันทนาการเป็นความต้องการพื้นฐานของมนุษย์

2. นันทนาการคือทางออกที่ดีของการแสดงออก และการพัฒนาตัวบุคคล

3. การเล่นหรือนันทนาการ ช่วยให้เด็กมีความเจริญเติบโต และมีประสบการณ์ที่จะนำไปใช้ประโยชน์ได้ในชีวิตเมื่อเจริญวัยขึ้น

4. ช่วยให้เด็กมีความกระตือรือล้นในชีวิต และกิจกรรมต่างๆ และช่วยให้ได้มาซึ่งทักษะที่จำเป็นสำหรับชีวิตในภายหลัง

5. สำหรับผู้ใหญ่ นันทนาการเป็นการแสดงในกิจกรรมต่างๆ และการคบหาสมาคมซึ่งกันและกัน

6. นันทนาการ เป็นวิธีหาความสุขซึ่งจะช่วยให้เกิดความสมดุลย์ในชีวิตกับการทำงาน การพักผ่อน ความรัก และความเคารพนับถือซึ่งกันและกันในหมู่มนุษย์

ฟอง เกิดแก้ว (2527: 33 – 35) ได้กล่าวถึงคุณค่าทางนันทนาการ ในรูปของ วัตถุประสงค์ของนันทนาการว่า

<u>วัตถุประสงค์ในการพัฒนาสุขภาพ</u>

วัตถุประสงค์ในการพัฒนาทางด้านสุขภาพนับว่าเป็นความมุ่งหมายสำคัญประการหนึ่งของกิจกรรมนันทนาการ เพราะการที่บุคคลจะมีสุขภาพดีหรือไม่เพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับกิจกรรมที่บุคคลปฏิบัติในยามว่าง เท่ากับการปฏิบัติในช่วงเวลาของการทำงาน อาทิปกิริยาที่บุคคลกระทำในยามว่าง เป็นสิ่งที่วัดคุณภาพทางกายรางกาย จิตใจ อารมณ์ และสุขภาพทางจิตของบุคคลได้ และในทางที่สอดคล้องกัน กิจกรรมพลศึกษาสามารถจัดให้เหมาะสมเพื่อก่อให้เกิดผลสร้างสรรค์ทางด้านอวัยวะ จิตใจ อารมณ์ และสุขภาพทางจิตของบุคคลได้ด้วย ทั้งนี้เพราะกิจกรรมพลศึกษามีมากมายสามารถให้บุคคลทุกคนมีโอกาสที่จะรับผลประโยชน์ได้ และกิจกรรมเหล่านี้ช่วยให้เกิดการผ่อนคลายความตึงเครียดจากภาระกิจการงาน เป็นโอกาสที่ทำให้บุคคลลืมปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นซึ่งผลที่ได้รับนี้จะส่ง เสริมสุขภาพทางจิตใจ นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมอีกเป็นจำนวนมากที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานรื่นเริงซึ่งกิจกรรมเหล่านี้จะส่ง เสริมสุขภาพทางด้านอารมณ์ กิจกรรมหลายประเภทที่ต้องมีผู้เข้ารวมเป็นจำนวนมากก็เปิดโอกาสให้บุคคลมีความสัมพันธ์ทางสังคมดีขึ้น อันเป็นการส่ง เสริมสุขภาพทางด้านจิตใจ (Spiritual Health) ได้เป็นอย่างดี เหล่านี้เป็นต้น

วัตถุประสงค์ในด้านมนุษย์สัมพันธ์

กิจกรรมนันทนาการมีส่วนช่วยส่งเสริมมนุษย์สัมพันธ์อันจะนำไปสู่การดำรงชีวิตอย่างสุขสมบูรณ์ได้เป็นอย่างดียิ่ง ทั้งนี้เพราะกิจกรรมนันทนาการช่วยพัฒนาคุณลักษณะส่วนตัวของบุคคลได้หลายประการ เช่น ความกล้าหาญ ความอดทน ความยุติธรรม ความซื่อสัตย์ เป็นต้น นอกจากนี้ยังพัฒนาเจตคติ เกี่ยวกับการสังคมด้วย เช่น ความร่วมมือร่วมใจ ความรักภักดีต่อหมู่คณะ การยอมรับในสิทธิของผู้อื่น เป็นต้น การจัดกิจกรรมนันทนาการภายในบ้านก็สามารถสร้างความสัมพันธ์อันดีภายในครอบครัวด้วย

วัตถุประสงค์ในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดี

การพัฒนาทางด้านความเป็นพลเมืองดีเป็นเป้าหมายสำคัญประการหนึ่งของกิจกรรมนันทนาการทั้งนี้เพราะกิจกรรมนันทนาการสามารถส่งเสริมคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดีได้หลายทาง ไม่ว่าในสังคมใด กิจกรรมนันทนาการช่วยชักจูงบุคคลให้เขารวมกันเป็นหมวดเดียวโดยปราศจากข้อขัดแย้งทางด้าน เชื้อชาติ ผิวพรรณ ฐานะทางเศรษฐกิจ เพศ และวัย เป็นกิจกรรมที่ส่งผลทางด้านสร้างสรรค์ทางสังคมมากกว่าการทำลาย ทำให้บุคคลมีความเข้าใจ เห็นอกเห็นใจซึ่งกันและกัน สามารถทำงานและอยู่รวมกันได้เป็นอย่างดี ลดปัญหาอาชญากรรม ทำให้บุคคลมีสุขภาพดีขึ้น คืนสู่สภาพปกติจากการทำงานได้เร็วขึ้น อันเป็นผลให้บุคคลสามารถสร้างผลผลิตได้มากและกลายเป็นพลเมืองดีของสังคมและประเทศชาติต่อไป

วัตถุประสงค์ในการพัฒนาตัวบุคคล

การพัฒนาตัวบุคคลหมายถึงการส่งเสริมให้บุคคลได้ถึงซึ่งศักยภาพความสามารถของตนเอง ซึ่งกิจกรรมนันทนาการมีบทบาทสำคัญในเรื่องนี้ได้หลายทาง เป็นต้นว่าช่วยให้บุคคลเจริญเติบโตอย่างสมดุลย์ตามวิถีทางธรรมชาติมากกว่าการใช้สิ่งอื่นๆ มาทดแทน กิจกรรมนันทนาการช่วยเสริมสร้างความคิดไม่ใช่แต่เฉพาะในแง่ของคุณค่าทางวัตถุ (Material Vlue) เท่านั้น แต่เพื่อความสนุกสนาน ความพึงพอใจ และความสุขที่เกิดขึ้นจากการกระทำนั้นๆ เป็นสำคัญ ทั้งยังเป็นการพัฒนาทักษะและความสามารถทางด้านต่างๆอีกด้วย ซึ่งทักษะเหล่านี้จะช่วยให้บุคคลสามารถเข้ารวมกับบุคคลอื่นได้ดีขึ้น

ปัจจุบันนี้สวนสนุกที่จัดโดยหน่วยงานธุรกิจในประเทศไทยยังมีน้อยมากที่จัดเป็นธุรกิจประเภทนี้โดยตรง และมีสถานที่แน่นอน ส่วนมากมักจะจัดขึ้นตามศูนย์การค้าหรือห้างสรรพสินค้า โดยมีเครื่องเล่นต่างๆไม่มากนัก ส่วนสวนสนุกอีกประเภทหนึ่งเป็นสวนสนุกประเภทเคลื่อนที่ เปลี่ยนสถานที่ไปเรื่อยๆ แล้วแต่สถานที่ใดจะว่างและมีโอกาส สวนสนุกประเภทนี้มักจะมี ร้านยิงปืนจุกไม้ก๊อก ชิงช้าสวรรค์ รถจักรยานยนต์ไต่ถัง ฯลฯ

อย่างไรก็ตาม สวนสนุกทั้งสองประเภทที่กล่าวมา ไม่ได้มีจุดมุ่งหมายในการให้บริการเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจโดยตรง หรือไม่มีสถานที่แน่นอน เป็นการบริการแก่ผู้มาใช้บริการหลักอย่างอื่น เช่น การซื้อสิ่งของในศูนย์การค้า ห้างสรรพสินค้า หรืองานประจำปีของวัด ฯลฯ เสียมากกว่า

สวนสนุกที่จัดโดยหน่วยงานธุรกิจซึ่งจัดให้มีเครื่องเล่นหรือสถานที่ต่างๆไว้บริการเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจโดยตรงในกรุงเทพมหานคร มี 2 แห่งคือ แคนเนรมิต ตั้งอยู่ที่เขตบางเขน และ สวนสยาม ตั้งอยู่ที่ เขตบางกะปิ ทั้งสองแห่งมีประชาชนให้ความสนใจเข้าใช้บริการมาก เช่นที่สวนสยาม มีผู้เข้าใช้บริการในช่วงปี 2525 ประมาณ 780,000 คน ปี 2526 ประมาณ 860,000 คน ปี 2527 ประมาณ 1,020,000 คน และในปี 2528 ประมาณว่าจะมีผู้เข้าใช้บริการประมาณ 1,500,000 คน (เรวัต ตันตยานนท์, สัมภาษณ์) และที่แคนเนรมิต มีผู้เข้าใช้บริการในช่วงปี 2525 ประมาณ 600,000 คน ปี 2526 ประมาณ 720,000 คน ปี 2527 ประมาณ 828,000 คน ส่วนในปี 2528 ประมาณว่าจะมีผู้เข้าใช้บริการประมาณ 1,000,000 คน (อัมพล สุทธิเพียร, สัมภาษณ์) จึงเป็นที่น่าสนใจในแง่ของวิชานันทนาการว่า การจัดกิจกรรม การจัดเครื่องเล่นและสถานที่ต่างๆของธุรกิจประเภทนี้ จะให้คุณค่าทางนันทนาการแก่ผู้ใช้บริการอย่างไรบ้าง นอกจากนี้ความคิดเห็นของผู้ใช้บริการเกี่ยวกับการให้บริการด้านต่างๆ ความสะดวกในการใช้บริการ ความเหมาะสมของอัตราค่าบริการ ความพึงพอใจ โดยเฉพาะคุณค่าทางนันทนาการที่หน่วยงานประเภทนี้ให้กับผู้ใช้บริการ โดยผ่านการใช้บริการเครื่องเล่นและกิจกรรมอื่น ๆ นั้น ก็เป็นสิ่งที่น่าศึกษาอย่างยิ่งว่าผู้ใช้บริการมีความคิดเห็นอย่างไร มีความแตกต่างระหว่างความคิดเห็นของผู้ใช้บริการเพศและวัยต่าง ๆ อย่างไรบ้าง เพื่อที่จะได้เป็นแนวทางในการปรับปรุงส่งเสริมบริการหรือธุรกิจประเภทนี้ให้เหมาะสมและมีคุณค่าแก่ผู้ใช้บริการยิ่ง ๆ ขึ้นไปอีก

<u>วัตถุประสงค์ของการวิจัย</u>

1. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้ใช้บริการเกี่ยวกับคุณค่าทางนันทนาการของสวนสนุกประเภทธุรกิจในเขตกรุงเทพมหานคร

2. เพื่อเปรียบเทียบความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณค่าทางนันทนาการของสวนสนุกประเภทธุรกิจในเขตกรุงเทพมหานครของผู้ใช้บริการชายและหญิง และระหว่างผู้ใช้บริการกลุ่มอายุต่างๆ

สมมติฐานของการวิจัย

1. ความคิดเห็นของผู้ใช้บริการชาย และหญิง เกี่ยวกับคุณค่าทางนันทนาการของสวนสนุกประเภทธุรกิจในเขตกรุงเทพมหานคร มีความแตกต่างกันที่ระดับความมีนัยสำคัญ .05

2. ความคิดเห็นของผู้ใช้บริการระดับอายุไม่เกิน 25 ปี อายุ 26 – 40 ปี อายุ 41 – 60 ปี และอายุสูงกว่า 60 ปี เกี่ยวกับคุณค่าทางนันทนาการของสวนสนุกประเภทธุรกิจในเขตกรุงเทพมหานครมีความแตกต่างกันที่ระดับความมีนัยสำคัญ .05

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาความคิดเห็นของผู้ใช้บริการที่เกี่ยวกับการให้บริการคุณค่าโดยทั่วไป และคุณค่าทางนันทนาการของสวนสนุกประเภทธุรกิจในเขตกรุงเทพ–
–มหานคร

ประโยชน์ที่จะได้รับจากการวิจัย

1. ได้ทราบถึงความคิดเห็นของผู้ใช้บริการ เกี่ยวกับคุณค่าทางนันทนาการของสวนสนุกประเภทธุรกิจ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดและดำเนินการกิจกรรมนันทนาการประเภทสวนสนุกให้กว้างขวาง และมีคุณค่ายิ่งขึ้น

2. ได้ทราบความแตกต่างระหว่างความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณค่าทางนันทนาการของสวนสนุกประเภทธุรกิจของผู้ใช้บริการ เพศและวัยต่างๆ เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงการจัดและดำเนินการกิจกรรมนันทนาการประเภทสวนสนุกให้สอดคล้องกับความคิดเห็นของผู้ใช้บริการตามเพศและวัย

ข้อตกลงเบื้องต้น

ข้อตกลงเบื้องต้น

1. ความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณค่าทางนันทนาการของสวนสนุกประเภทธุรกิจในเขตกรุงเทพมหานคร เป็นสิ่งที่รู้ได้ ด้วยการใช้แบบสอบถาม

2. ข้อมูลที่ได้รับจากการตอบแบบสอบถามของกลุ่มประชากร เป็นข้อมูลที่เชื่อถือได้

ข้อจำกัดของการวิจัย

1. ผู้ตอบแบบสอบถามไม่อาจแสดงความคิดเห็นได้อย่างเต็มที่ เพราะแบบสอบถามมีตัวเลือกจำกัด

2. ผู้ตอบแบบสอบถามมีเวลาจำกัดที่จะทบทวนว่าจะเลือกตัวเลือกใดที่เหมาะสม เพราะเป็นการให้ตอบในทันที

3. ผู้ตอบบางคนอาจจะเพิ่งมาใช้บริการเพียงไม่กี่ครั้ง ความคิดเห็นจึงอาจไม่สอดคล้องกับความเป็นจริงไปบ้าง เนื่องจากยังใช้บริการไม่ทั่วถึง

คำนิยามที่ใช้ในการวิจัยนี้

ผู้ใช้บริการ หมายถึง ประชาชนที่เข้าไปใช้บริการในสถานบริการสวนสนุกประเภทธุรกิจในเขตกรุงเทพมหานคร ได้แก่ แดนเนรมิต หรือ สวนสยาม

ความคิดเห็นเกี่ยวกับการให้บริการ หมายถึง ความคิดเห็นเกี่ยวกับเครื่องเล่นที่มีอยู่ ความคิดเห็นเกี่ยวกับการให้ความสะดวกต่างๆ ความคิดเห็นเกี่ยวกับการให้บริการของเจ้าหน้าที่ และพนักงาน และความคิดเห็นเกี่ยวกับการให้บริการด้านอื่นๆ

ความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณค่าโดยทั่วไป หมายถึง ความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณค่าของสวนสนุกที่ผู้เข้าใช้บริการไม่ได้รับโดยตรง แต่เป็นคุณค่าที่น่าจะมีแก่สังคม ชุมชนโดยส่วนรวม

ความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณค่าทางนันทนาการ หมายถึง ความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณค่าทางนันทนาการของสวนสนุกที่มีผลต่อตัวผู้ใช้บริการโดยตรง และเป็นคุณค่าทาง

นันทนาการ

คุณค่าทางนันทนาการ หมายถึง ประโยชน์ทางนันทนาการที่ผู้ใช้บริการจะได้รับจากการมาใช้บริการประเภทต่างๆที่จัดไว้ในสวนสนุก ซึ่งได้แก่ประโยชน์ในด้านการพัฒนาสุขภาพ ประโยชน์ด้านมนุษย์สัมพันธ์ ประโยชน์ด้านการพัฒนาความเป็นพลเมืองดี และประโยชน์ด้านการพัฒนาตัวบุคคล โดยพิจารณาจากคุณค่าทางนันทนาการที่ได้รับจากเครื่อง เล่นและสถานที่ต่างๆ

ลักษณะการมาใช้บริการ หมายถึง การเดินทาง การเข้าใช้บริการ ความพึงพอใจในการให้บริการ ความคาดหวังที่จะกลับมาใช้บริการอีก ของผู้ใช้บริการที่ตอบแบบสอบถาม

สวนสนุกประเภทธุรกิจ หมายถึง สวนสนุกที่จัดบริการเกี่ยวกับการจัดสถานที่และเครื่อง เล่นต่างๆ เพื่อให้ประชาชนเข้าไปพักผ่อนหย่อนใจ เพื่อหากำไรจากการประกอบกิจการนี้ โดยไม่มีกิจการอื่นเป็นกิจการหลัก ในการวิจัยครั้งนี้เป็นสวนสนุกประเภทธุรกิจในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งหมายถึง แดนเนรมิต และสวนสยาม

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย