

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรม

การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา มีจุดมุ่งหมายเพื่อที่จะนำแนวความคิดต่างๆ มานำเสนอ เพื่อให้ทราบถึงคุณค่าและประโยชน์ของนันทนาการ ความจำเป็น ความสำคัญของพื้นที่นันทนาการที่มีต่อชุมชนเมือง ซึ่งมาจากแนวความคิดด้านความจำเป็นขั้นพื้นฐานของมนุษย์ รวมไปถึงปัจจัยสำคัญที่ทำให้มีส่วนร่วมในนันทนาการ เพื่อจะได้ใช้เป็นหลัก ในการสร้างกรอบความคิด สำหรับดำเนินการศึกษาค้นหาแนวทางการวางแผนพัฒนาพื้นที่นันทนาการ

2.1 แนวความคิดเกี่ยวกับนันทนาการ

2.1.1 ความเป็นมาของนันทนาการ

นันทนาการ ได้พัฒนามาจากคำว่า "สันทนาการ" ซึ่งคำว่า "สันทนาการ" มีความหมายว่าการพูด การสนทนา ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิให้ความเห็นว่า "สันทนาการ" มีความหมายไม่ตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า recreation ดังนั้นต่อมาพระยาอนุমানราชธนะ ได้ให้คำชี้แจงในเชิงหลักภาษาไทย เพื่อให้ตรงความหมายจึงควรใช้คำว่า "นันทนาการ"

นันทนาการ เกิดขึ้นมาพร้อมกับการกำเนิดของมนุษย์โลก เพียงแต่ในดึกดำบรรพ์นั้นมนุษย์ยังไม่มี ความเข้าใจว่ากิจกรรมที่กระทำนั้นเป็นกิจกรรมทางนันทนาการเพียงรู้ว่าการดำรงชีวิตของมนุษย์ในอดีตต้อง เผชิญภัย ต่อสู้กับสัตว์ป่า มนุษย์ต้องล่าสัตว์ ต้องรู้จักการใช้อาวุธต่างๆ ต้องรู้จักการป็น ฯลฯ ทั้งนี้เพื่อความ อยู่รอด โดยการหาอาหารจากธรรมชาติ และเมื่อมีเวลาว่าง มนุษย์ได้พัฒนาการใช้อาวุธและกิจกรรมต่างๆ ทำให้เกิดความสุขสนานและบางกลุ่มบางพวกมีความเชื่อในเรื่องพิธีกรรมต่างๆ เช่น พิธีบวงสรวง พิธีบูชาัญญ การเดินรอบกองไฟ ฯลฯ

สำหรับประเทศไทยนั้น กิจกรรมนันทนาการนั้นไม่มีหลักฐานที่ปรากฏเด่นชัดว่า เริ่มมีกิจกรรม นันทนาการเมื่อใด แต่ประชาชนชาวไทยรู้จักใช้กิจกรรมนันทนาการมาช้านานนับตั้งแต่อพยพมาจากอาณาจักร น่านเจ้า เป็นต้นมา เมื่อว่างจากศึกสงครามก็มีกิจกรรมการฝึกใช้อาวุธ การต่อสู้การชกมวย เป็นต้น และ นอกจากนั้นยังมีกิจกรรมนันทนาการในเชิงการละเล่น เช่น การเล่นละคร การรำไทย การแต่งโคลงกลอน และกิจกรรมนันทนาการในงานเทศกาลต่างๆ เช่น การละเล่นในวันประเพณีสงกรานต์ ฯลฯ

2.1.2 ความหมายของนันทนาการ

นันทนาการมาจากภาษาอังกฤษว่า Recreation แปลว่าการทำให้สนุกสนานรำเริง หมายถึง การจัด กิจกรรมเพื่อใ้บุคคลเข้าร่วมในเวลาว่างด้วยความสมัครใจ และได้รับความพึงพอใจและความสนุกสนานอันจะ เป็นแรงจูงใจใ้บุคคลเข้าร่วมในกิจกรรมนั้น คำว่า "นันทนาการ" ได้มีผู้ให้ความหมายไว้หลายท่าน มีการ พัฒนาความหมายตามกาลเวลา การยอมรับในสังคมและวิชาชีพ ดังนี้

นันทนาการ ตามความหมาย ในพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525 หมายถึง กิจกรรมที่ ทำตามสมัครใจในยามว่าง เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียด (ราชบัณฑิตยสถาน, 2525:428)

นันทนาการ (recreation) คือ กิจกรรมใดๆ ที่กระทำขึ้นเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด หรือเพื่อพักผ่อน หย่อนใจของบุคคลหรือของกลุ่ม เป็นการกระทำตามความสนใจ และสนุกสนานใจของตนเองโดยเสรีมิได้เป็น

การบังคับ หรือมิได้เป็นการกระทำเพื่อแข่งขันเอารางวัล ตัวอย่างเช่น การละเล่น ต่างๆ ของชาวบ้าน การอ่านหนังสือ การบันเทิง ฯลฯ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2524:298)

จรินทร์ ธานีรัตน์ (2519 : 21) ได้ให้ความหมายว่า นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมที่กระทำในเวลาว่าง โดยใช้ความสมัครใจเป็นหลัก ไม่มีการบังคับและได้รับความพึงพอใจและเพลิดเพลินใจจากกิจกรรมนั้นเป็นหลักสำคัญ

จันท์ ผ่องศรี (2527 : 15) ได้ให้ความหมายว่า นันทนาการ คือ กิจกรรมต่างๆ ที่สร้างความสัมพันธ์ให้กับสิ่งแวดล้อม หรือสภาวะการณ์นั้นๆ ทั้งนี้ย่อมขึ้นอยู่กับความสนใจ และประสบการณ์ของแต่ละบุคคล นันทนาการเปิดโอกาสให้ทุกคนได้แสดงความพอใจ ความต้องการของมนุษย์ตามสรีรกายวิภาคและจิตวิทยา

คณิต เทียววิชัย (2534 : 15) ได้ให้ความหมายว่า นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมยามว่างที่ทุกคนเข้าร่วมโดยสมัครใจ และกิจกรรมนั้นจะก่อให้เกิดความพึงพอใจแก่ผู้เข้าร่วมในทันทีทันใด ทั้งนี้กิจกรรมนั้นๆ จะต้องไม่ขัดต่อวัฒนธรรมที่ติงามของสังคมนั้นๆ

เจ บี แนช (Jay B. Nash) (อ้างถึงใน จรินทร์ ธานีรัตน์, 2519 : 18) ได้อธิบายในหนังสือปรัชญานันทนาการ (Philosophy of Recreation) ว่า นันทนาการ หมายถึง การใช้เวลาว่างเพื่อประโยชน์คุณค่าในทางดีงามจากการเข้าร่วมในกิจกรรม เด็กๆ จะเรียกกิจกรรมนั้นว่า การเล่น ส่วนผู้ใหญ่จะเรียกว่า นันทนาการ

เจอร์ลด์ บี ฟิทซ์เจอร์ลด์ (Gerald B. Fitzgerald) (อ้างถึงใน จรินทร์ ธานีรัตน์, 2519 : 18) ได้อธิบายในหนังสือการจัดการนันทนาการชุมชน (Community Organization for Recreation) ว่าเวลาว่างหมายถึง เวลาที่เหลือจากการงาน แต่นันทนาการคือการแสดงออกซึ่งความสนใจของมนุษย์ในเวลาว่างนั้น เวลาว่างกับนันทนาการนั้นไม่เหมือนกัน เพราะกิจกรรมในเวลาว่างบางกิจกรรมก็เป็นกิจกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ซึ่งไม่เรียกว่าเป็นกิจกรรมนันทนาการ เช่น การเล่นเกมพนัน การประพฤติเกเร เป็นต้น

สเตอร์ลิง เอส ไวนเนส (Stering S. Winans) (อ้างถึงใน จรินทร์ ธานีรัตน์, 2519 : 19-20) ได้ให้ความหมายว่า นันทนาการ หมายถึง การแสดงออกตามธรรมชาติของมนุษย์ในทางความต้องการ ความสนใจ ในอันที่จะแสวงหาความพึงพอใจในเวลาว่าง

ชาร์ลส์ เค ไบรท์บิล (Charles K. Brightbill) และ ฮาโรลด์ ดี เมเยอร์ (Harold D. Meyer) (อ้างถึงใน จรินทร์ ธานีรัตน์, 2519 : 20) ให้ความหมายว่า นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมที่บุคคลเข้าร่วมด้วยความสมัครใจในเวลาว่าง โดยมีความพอใจหรือความสุขเป็นเครื่องจูงใจเป็นมูลฐานเบื้องต้นในการเข้าร่วมกิจกรรมนั้น

ยอร์ช ดี บัทเลอร์ (George D. Butler) (อ้างถึงใน สมบัติ กาญจนกิจ และดำรง ดาราศักดิ์, 2520 : 2) ได้ให้ความหมายว่า นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมที่กระทำในเวลาว่าง ซึ่งเป็นเรื่องที่ต้องข้ามกับการทำงาน นันทนาการของแต่ละบุคคลไม่เหมือนกันจะแปรผันไปตามรสนิยม เวลา อายุ และความต้องการของแต่ละบุคคล

ทั้งหมดที่กล่าวมาข้างต้นเป็นฐานความคิดให้ผู้ทำวิทยานิพนธ์นำไปใช้พัฒนาความหมายของ "นันทนาการ" ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ คือ กิจกรรมต่างๆ ที่บุคคลหรือกลุ่มบุคคลกระทำใน พื้นที่นันทนาการด้วยความสมัครใจในเวลาว่างเพื่อตอบสนองความต้องการในการพักผ่อนหย่อนใจ ผ่อนคลายความตึงเครียด เป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน สบายใจ โดยสามารถเลือกทำกิจกรรมนั้นได้ตามความสนใจ ความพึงพอใจ ไม่มีการบังคับขู่เข็ญและเป็นกิจกรรมที่ไม่ขัดต่อวัฒนธรรมดีงาม

2.1.3 รูปแบบของนันทนาการ

จากกิจกรรมนันทนาการที่ทำในเวลาว่างเพื่อพักผ่อนหย่อนใจนั้น กิจกรรมต่างๆ จะมีทั้ง ภายนอกอาคาร (Outdoor) และภายในอาคาร (Indoor) จึงได้มีการจำแนกรูปแบบของนันทนาการออกดังนี้

นันทนาการนอกอาคาร (Outdoor Recreation)

(ก) นันทนาการนอกอาคารที่เป็นของสาธารณะ (Outdoor Public) ได้แก่ การเล่นกีฬา การเดินชมธรรมชาติ นั่งเล่น การปิกนิก ขับรถเล่น เป็นต้น

(ข) การพักผ่อนนอกอาคารที่เป็นส่วนตัว (Outdoor Private) ได้แก่ การทำสวน ปลูกผัก ว่ายน้ำทำงานอดิเรกต่างๆ เป็นต้น

นันทนาการภายในอาคาร (Indoor Recreation)

(ก) การพักผ่อนภายในอาคารที่เป็นของสาธารณะ (Indoor Public) ได้แก่ ยิมนาสติก เทเบิลเทนนิส และกีฬาในร่มอย่างอื่นๆ เป็นต้น

(ข) การพักผ่อนภายในอาคารที่เป็นส่วนตัว (Indoor Private) ได้แก่ การดูโทรทัศน์ ฟังเพลง อ่านหนังสือ เป็นต้น

จากรูปแบบของนันทนาการที่กล่าวมาแล้วในข้างต้นนั้น สามารถสรุปลักษณะของการพักผ่อนหย่อนใจที่คนเราต้องการและเลือกพักผ่อนตามความพอใจนั้นจะมีอยู่ด้วยกัน 2 ลักษณะ คือ

1.การพักผ่อนในลักษณะสงบ (Passive Recreation) เป็นการพักผ่อนหย่อนใจที่ไม่ใช่การออกกำลังกาย แต่เป็นการพักผ่อนในลักษณะที่สงบ ผ่อนคลายความเหน็ดเหนื่อย ได้แก่ การชมภูมิทัศน์ของเมือง การได้ใกล้ชิดธรรมชาติ การฟังดนตรีในสวนสาธารณะ การนั่งหรือเดินในสวนสาธารณะ การชมสัตว์ในสวนสัตว์ เป็นต้น

2.การพักผ่อนในลักษณะการออกกำลังกาย (Active Recreation) คือ การพักผ่อนที่ต้องออกกำลังกาย ได้แก่ การเดิน การวิ่งออกกำลังกาย การขี่จักรยาน เป็นต้น

2.1.4 คุณค่าและประโยชน์ของนันทนาการ

กิจกรรมนันทนาการในช่วงเวลาว่างที่ผู้เข้าร่วมมาร่วมด้วยความสมัครใจนั้น จะก่อให้เกิดผลลัพธ์ที่ดี และเป็นประโยชน์ต่อตนเอง ดังนั้นคุณค่าและประโยชน์ของนันทนาการจึงมีมากมายดังนี้

สูวดี ศรีเบญจพลางกูร (2529 : 46-47) แหล่งนันทนาการก่อให้เกิดประโยชน์ทั้งในด้านการบริการทางนันทนาการ การบริการด้านสิ่งแวดล้อมและผลกระทบจากภายนอก (Externality) ในเชิงเศรษฐกิจ โดยสามารถจำแนกประโยชน์ของแหล่งนันทนาการเป็น 2 ประเภทคือ

(ก) ประโยชน์ทางตรง (Direct Benefit) หมายถึง ประโยชน์ที่ผู้ใช้บริการได้รับโดยตรงจากแหล่งนันทนาการ เช่น ความเพลิดเพลิน ความสุขกายสบายใจจากการพักผ่อนหย่อนใจ

(ข) ประโยชน์ทางอ้อม (Indirect Benefit) หมายถึงประโยชน์ที่มีผลไปยังพื้นที่หรือคนนอก (External Benefit) เช่น การลดปัญหาลมภาวะ ทัศนียภาพ และอื่นๆ จากการจัดตั้งสวนสาธารณะในเขตเมือง หรือการเพิ่มขึ้นของมูลค่าที่ดินรอบๆ บริเวณแหล่งนันทนาการ

ไวส์คอปฟ์ (Weiskopf) (อ้างถึงใน คงศักดิ์ เจริญรักษ์, 2527 : 80-81) ได้กล่าวถึงคุณค่าของนันทนาการที่ให้ผลต่อการเจริญเติบโตและพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ต่อผู้เข้าร่วมดังนี้

1. นันทนาการกับผลทางด้านจิตวิทยา เป็นที่ยอมรับว่ากิจกรรมนันทนาการเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการที่จะป้องกันบุคคลที่ป่วยทางด้านจิตใจ และยังใช้ในการฟื้นฟูจิตใจให้กลับคืนสภาพเดิมได้เร็ว นอกจากนี้ นันทนาการยังช่วยลดความคับข้องใจหรือความวิตกกังวล

2. นันทนาการกับผลทางร่างกาย กิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬาจะช่วยส่งเสริมสมรรถภาพทางกายให้กับผู้เข้าร่วมได้เป็นอย่างดี ทำให้ร่างกายได้รับการพัฒนาทุกส่วน ส่งเสริมการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพของระบบในร่างกาย โดยเฉพาะระบบการไหลเวียนโลหิต ระบบหายใจระบบกล้ามเนื้อ และระบบขับถ่ายของเสีย เมื่อร่างกายแข็งแรงก็จะมีผลให้สามารถประกอบภารกิจประจำวันได้ดียิ่งขึ้น

3. นันทนาการกับผลทางสังคม กิจกรรมนันทนาการเปิดโอกาสให้บุคคลที่เข้าร่วมมีการทำงานและรับผิดชอบร่วมกัน มีการติดต่อประสานงานเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีต่อกัน จึงเป็นการส่งเสริมให้การอยู่ร่วมกันในสังคมเป็นไปด้วยความราบรื่น

จะเห็นได้ว่าแหล่งนันทนาการเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นต่อมนุษย์อย่างมาก ทั้งต่อร่างกายซึ่งช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการมีร่างกายที่แข็งแรง สามารถประกอบกิจกรรมและงานต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยังมีประโยชน์ ต่อสภาพจิตใจโดยช่วยให้มีสุขภาพจิตที่ดี สามารถเสริมสร้างความคิด เป็นผลดีต่อการดำรงชีวิตในด้านต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้แหล่งนันทนาการยังเป็นการนำพื้นที่ที่ว่างอยู่มาใช้ให้เกิดประโยชน์มากยิ่งขึ้น เป็นการเพิ่มมูลค่าของที่ดินบริเวณนั้นๆ และบริเวณที่อยู่ใกล้เคียง

2.2. กิจกรรมนันทนาการ

กิจกรรม (Activity) หมายถึง การกระทำใดๆ ก็ตามที่ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ก่อให้เกิดสัมพันธ์ภาพ ก่อให้เกิดปฏิกิริยาโต้ตอบภายในกลุ่มสมาชิก และการกระทำนั้นทำให้สมาชิกได้รับประสบการณ์ในการเข้าร่วมการกระทำด้วย

ฉะนั้นพอจะสรุปได้ว่า องค์ประกอบของกิจกรรมมี 4 ประการ คือ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน (fun) สัมพันธ์ภาพ (relationship) ปฏิกริยาโต้ตอบ (interaction) และประสบการณ์ (experience) (เสาวนีย์ เสนาส, 2532 : 32)

กิจกรรมนันทนาการ (Recreation Activity) หมายถึง กิจกรรมในเวลาว่างเพื่อประโยชน์ในทางกิจกรรมและมีลักษณะจำเพาะคือเป็นกิจกรรมที่ร่างกายได้ออกแรงเคลื่อนไหวด้วยความสมัครใจในเวลาว่างและด้วยความพึงพอใจ (จรรยาพร ธรณินทร์ อ่างถึงโน เกื้อ แก้วเกต, 2546:2) กิจกรรมนันทนาการ (Recreation activities) ซึ่งใช้เวลานอกเหนือจากการทำงานหรือปฏิบัติการกิจประจำวัน ซึ่งอาจจะอยู่ในรูปแบบของการเลี้ยงสัตว์ เย็บปักถักร้อย วาดรูป หรืออ่านหนังสือ ฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์ เล่นกีฬา เหล่านี้ล้วนก่อให้เกิดประโยชน์หลายด้าน กล่าวคือ ทำให้รู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ได้พักผ่อนหย่อนใจ เกิดความสุขความพอใจ ช่วยส่งเสริมสุขภาพจิต เสริมสร้างสุขภาพกาย ก่อให้เกิดความสามัคคี และความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังป้องกันอาชญากรรม การติดยาเสพติด และประพฤติกเลาะซึ่งจะช่วยให้เกิดความปลอดภัยแก่สังคม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2529:9-13; สมบัติ กาญจนกิจ, 2536:29-41)

จันทร์ ผ่องศรี (2527 : 32-45) กล่าวว่า นันทนาการ ประกอบด้วยกิจกรรมที่สร้างความเจริญทางอารมณ์ ทางสังคม และจิตใจ กิจกรรมนันทนาการอาจเป็นกิจกรรมที่ต้องใช้พลังงาน เช่น การเล่นกีฬา หรือกิจกรรมที่ไม่ต้องใช้พลังงาน เช่น การฟังดนตรี

2.3 ความสัมพันธ์ของพื้นที่นันทนาการกับการผังเมือง

การใช้พื้นที่นันทนาการในเมืองจะสัมพันธ์กับการใช้ที่ดินในเมือง Keeble (L. Keeble, 1964:99) กล่าวถึงการกระจายการใช้ที่ดินในเมืองโดยแบ่งพื้นที่ออกตามหน้าที่หลักเป็นส่วนดังนี้

1. ศูนย์กลางเมือง คือ พื้นที่ที่ใช้เป็นย่านการค้าบริการและบริการทางสังคม บางประการซึ่งกิจกรรมต่างๆ เหล่านี้จะรวมตัวกันอยู่อย่างหนาแน่น จะมีการก่อรูปที่ซับซ้อนเป็นศูนย์กลางบริการต่างๆ ต่อที่เมืองจะตอบสนองได้ ศูนย์กลางเมืองประกอบด้วยกิจกรรมที่สำคัญ คือ ร้านค้า สำนักงาน ธนาคารที่ทำการหน่วยบริการ สถานที่ราชการ ศาลากลางจังหวัดหรือเทศบาล อาคารที่สำคัญทางด้านสังคมและวัฒนธรรม เช่น ห้างสรรพสินค้า พิพิธภัณฑ์ โบสถ์ขนาดใหญ่และโกดังเก็บสินค้า ฯลฯ

2. ย่านอุตสาหกรรม คือ บริเวณที่ตั้งประกอบกิจกรรมของอุตสาหกรรมการผลิต (Manufacturing Industry) และอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ พร้อมทั้งเป็นที่ตั้งของสถานีจ่ายไฟฟ้าและแก๊ส พร้อมทั้งเป็นโกดังเก็บสินค้า

3. ย่านที่พักอาศัย คือ บริเวณสำหรับประชาชนพักอาศัย ซึ่งจะประกอบด้วยอาคารพักอาศัยแบบต่างๆ สวนขนาดต่างๆ และรวมทั้งการใช้ที่ดินอื่นๆ เช่น ย่านการค้าประจำท้องถิ่น โรงเรียนประถมศึกษา ที่ว่างสำหรับท้องถิ่น และอุตสาหกรรมบริการขนาดเล็ก

สำหรับที่ว่าง (Open space) ส่วนใหญ่จะอยู่ภายในที่พักอาศัย และพื้นที่ในโรงเรียน โรงพยาบาล และสถาบันต่างๆ รวมทั้งบริเวณที่สามารถนำมาใช้ประโยชน์สำหรับการพักผ่อนหย่อนใจได้อันได้แก่ สวนสาธารณะ สนามเด็กเล่น สนามกีฬา นอกจากนี้ยังมีพื้นที่ว่างชานเมือง (Town Periphery) ซึ่งส่วนใหญ่ได้แก่ สนามกอล์ฟ พื้นที่เกษตรกรรม สวนผลไม้ ที่เพาะชำต้นไม้

ลักษณะการใช้ประโยชน์ที่ดินในเมืองสามารถแบ่งได้ดังนี้ (F.S. Chapin, 1972:375)

- ก. การใช้ที่ดินเพื่อการพักอาศัย
- ข. การใช้ที่ดินเพื่อการพาณิชย์กรรม
- ค. การใช้ที่ดินเพื่อการอุตสาหกรรม
- ง. การใช้ที่ดินเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ
- จ. การใช้ที่ดินเพื่อสาธารณูปโภคและสาธารณูปการ

โดยตามแนวความคิดของ Chapin มีหลักการในการกำหนดที่ตั้งของการใช้ที่ดินประเภทต่างๆ คือ

ก. การใช้ที่ดินเพื่อการพักอาศัย

1. อยู่ในภูมิประเทศได้หลายแบบ ซึ่งมีระดับพอควร แต่ควรหลีกเลี่ยงพื้นที่สูงชัน หรือที่ตั้งที่ผิวดินลาดชันที่ต่ำกว่าร้อยละ 15%

2. อยู่ใกล้ระบบถนนสายหลักและการขนส่งมวลชน ซึ่งมีการเชื่อมโยงโดยตรงไปสู่ที่ทำงานและที่พักผ่อนหย่อนใจ แต่ไม่ควรให้มีระบบถนนสายหลักผ่านเข้าไปในย่านพักอาศัยโดยตรง ควรจะใช้ถนนสายรองหรือสายบริการอยู่ในพื้นที่พักอาศัย การจะใช้ถนนสายรองหรือสายบริการอยู่ในพื้นที่พักอาศัย โดยจะต้องพิจารณาถึงการระบายน้ำ แสงแดดและทัศนียภาพอันงดงามของสิ่งแวดล้อม

3. อยู่ในพื้นที่ที่เหมาะสมที่จะออกแบบเป็นที่พักอาศัย และมีความเชื่อมโยงกับร้านค้า โรงเรียน โบสถ์ ที่พักผ่อนหย่อนใจ รวมทั้งการให้บริการทางด้านสาธารณูปโภค สาธารณูปการในพื้นที่ซึ่งจะต้องประกอบด้วยพื้นที่ต่างๆ คือ ร้านค้าประจำท้องถิ่น โรงเรียน โบสถ์ สนามเด็กเล่น และสวนสาธารณะ

4. มีโอกาสเลือกความหนาแน่นของย่านพักอาศัยในระดับต่างๆ เช่น ที่พักอาศัยหนาแน่นสูงจะต้องอยู่ใกล้กับที่ว่าง และอยู่ใกล้กับถนนสายหลักและการขนส่งมวลชนมากที่สุด รวมทั้งอยู่ใกล้ศูนย์การค้าประจำชุมชน สำหรับที่พักอาศัยหนาแน่นต่ำ อาจจะอยู่ในบริเวณพื้นที่แคบๆ ระหว่างถนนสายหลัก และระบบการขนส่งมวลชน

ข. การใช้ที่ดินเพื่อการพาณิชย์กรรม

แบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ ย่านการค้าส่งและย่านธุรกิจระดับภาค โดยย่านการค้าส่งมีหลักในการกำหนดที่ตั้ง ดังต่อไปนี้

1. อยู่ในที่ราบที่มีความลาดชันไม่เกิน 5% สามารถปรับระดับดินได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายสูง
2. มีโอกาสเลือกที่ตั้งได้ทั้งในเมืองและชานเมือง ขนาดเนื้อที่ไม่น้อยกว่า 5 เอเคอร์
3. มีทางเข้าถึงเส้นทางรถบรรทุก และระบบถนนหลักโดยตรงเพื่อขนส่งสินค้าเข้าออก โดยควรมีพื้นที่ด้านหน้าติดต่อกับถนนสายหลัก และมีทางเข้าถึงทางรถไฟได้สะดวกพอสมควร
4. เป็นพื้นที่ที่เหมาะสมที่จะพัฒนาเป็นศูนย์กลางรวมของเมืองโดยต้องพิจารณาถึงความงดงามในบริเวณพื้นที่ที่อยู่ใกล้เคียงด้วย

สวนย่านธุรกิจระดับภาค มีหลักในการกำหนดที่ตั้งดังต่อไปนี้

1. อยู่ใกล้เส้นทางที่มีการจราจรหนาแน่น ซึ่งจำแนกได้ตามระดับของการบริการดังนี้
 - ศูนย์กลางธุรกิจประจำเขต ควรตั้งอยู่ใกล้เส้นทางจราจรสูงสุดและทางเดินผ่านซึ่งมีกิจกรรมด้านการค้าปลีก งานวิชาชีพ การเงิน และการบริการรวมอยู่ในบริเวณที่สะดวกในการติดต่อ โดยมีทางรถเข้าถึง และมีที่จอดรถที่เพียงพอสำหรับลูกค้า หรือลูกจ้างที่ทำงานในย่านดังกล่าว
 - ศูนย์กลางธุรกิจระดับภาค ถ้าเป็นย่านการค้าระดับภาคจะต้องมีที่ตั้งใกล้ถนนสายประธานสองสายที่ผ่านย่านการค้า ที่ตั้งจะต้องมีที่จอดรถเพียงพอและมีที่สำหรับร้านค้าอย่างสมบูรณ์ รวมทั้งมีร้านอาหารและสิ่งบันเทิงต่างๆ มีสาขาของธุรกิจ และบริการทางการเงินเพียงพอที่จะบริการตลอดเวลาที่ซื้อสินค้า

สำหรับศูนย์กลางธุรกิจรอบนอก (Satellite CBD Centers) ซึ่งจะประกอบด้วยสำนักงาน ร้านขายรถยนต์ และศูนย์กลางเครื่องใช้สอย ตลาดการเกษตร ฯลฯ ควรมีที่ตั้งอยู่ระหว่างทางแยกของถนนวงแหวน กับถนนสายประธาน และจะต้องมีพื้นที่เพียงพอสำหรับที่จอดรถและการบริการ

ศูนย์กลางบริการบนทางหลวง (Highway Service Centre) ที่ตั้งจะอยู่รอบนอกเมืองบนทางหลวงสายหลักที่เป็นทางนำไปสู่เมือง ในบริเวณที่มีขนาดพื้นที่เพียงพอที่จะรับบริการที่มีรถเข้าถึง (Drive-in Service) มีโรงแรม (Motel) และการใช้ประโยชน์ที่ดินด้านอื่นๆ ที่ประกอบกันอย่างงดงาม

2. จะต้องเหมาะสมสำหรับการพัฒนาเป็นศูนย์กลางรวม หากมีความเหมาะสมที่จะตั้งรวมศูนย์กลางย่อย (Sub-centers) ต่างๆ เข้ามาเป็นศูนย์กลางเดียวโดยจะต้องมีพื้นที่เพียงพอสำหรับการจอดรถที่ว่างอื่นๆ มีความงดงามและเหมาะสมสอดคล้องกับการใช้ประโยชน์ที่ดินที่อยู่ใกล้เคียง

ค. การใช้ที่ดินเพื่อการอุตสาหกรรม

1. อยู่ในที่ราบที่มีความลาดชันไม่เกิน 5% สามารถปรับระดับดินได้โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายสูง
2. มีโอกาสให้เลือกกำหนดที่ตั้งอุตสาหกรรมได้ทั้งในบริเวณชานเมืองและพื้นที่ที่อยู่ห่างออกไป โดยขึ้นอยู่กับประเภทอุตสาหกรรม เช่น

Extensive Manufacturing ต้องอยู่ในบริเวณที่มีขนาดพื้นที่กว้างใหญ่สำหรับอาคารโรงงานชั้นเดียว มีโกดังเก็บของ มีที่จอดรถและขนส่งสินค้า จึงควรอยู่ในบริเวณชานเมือง หรือพื้นที่ที่อยู่ห่างไกลออกไป

Intensive Manufacturing สามารถตั้งอยู่ในพื้นที่หลายบริเวณ เนื่องจากเป็นอุตสาหกรรมสมัยใหม่ ซึ่งอาจอยู่ในอาคารชั้นเดียว หรือหลายชั้นและมีพื้นที่สำหรับจอดรถและขนส่งสินค้า ที่ตั้งอยู่ได้ทั้งในเมืองและชานเมือง

3. มีทางเข้าถึงระบบขนส่งได้โดยตรง เช่น ในที่ตั้งที่อยู่ในเขตชานเมืองและนอกเมืองออกไป จะต้องมีการเข้าถึงทางรถไฟ ทางขนส่งของรถบรรทุกสายหลัก การขนส่งสินค้าทางอากาศ และในบางเมือง อาจจะต้องขนส่งทางทะเล และสำหรับที่ตั้งในเมืองก็ต้องเลือกที่ตั้งให้มีทางเข้าออกเชื่อมโยงไปยังเส้นทางคมนาคมดังกล่าวเช่นกัน

4. เป็นที่ตั้งที่คนงานของโรงงานอุตสาหกรรม สามารถเดินทางมาจากบ้านพักอาศัย เพื่อเข้าทำงานได้โดยสะดวก และใช้เวลาเดินทางไม่นาน

5. มีแหล่งพลังงานต่างๆ เช่น ไฟฟ้า ประปาและการกำจัดของเสียพร้อม หรืออยู่ใกล้แหล่งพลังงานดังกล่าว

6. มีความสอดคล้องกับการใช้ประโยชน์ที่ดินประเภทอื่นที่อยู่ล้อมรอบคืออยู่ในทิศทางลมที่ถูกต้อง มีพื้นที่ว่างคั่นอยู่โดยรอบ

ง. การใช้ที่ดินเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ

1. สำหรับ Active Recreation Areas จะต้องเป็นที่ราบที่มีความลาดชันไม่เกิน 5% สามารถปรับระดับดินได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายสูงแต่ถ้าเป็นที่ว่างขนาดใหญ่ซึ่งอนุรักษ์ไว้เป็นที่สาธารณะประโยชน์ ก็ควรเป็นพื้นที่ที่มีความงดงามทางธรรมชาติซึ่งจะมีระดับความลาดชันอย่างไรก็ได้ เช่น สวนสาธารณะขนาดใหญ่ พื้นที่อนุรักษ์ สนามกอล์ฟ ควรมีที่ตั้งอยู่บริเวณชานเมือง หรือนอกเมือง และมีสภาพภูมิประเทศเหมาะสมต่อการใช้ประโยชน์ดังกล่าว

2. พื้นที่มีรูปร่างที่ดินไม่ปกติ หรือเป็นที่มีย้วยละหानเป็นที่ระบายน้ำตามธรรมชาติ เป็นที่ที่เหมาะสมจะพิจารณามาผนวกเพิ่มเป็นที่ว่างในเมือง เพื่อใช้ประโยชน์เป็นพื้นที่คั่น

3. มีทางเข้าถึงถนนสายหลักโดยตรงและเชื่อมโยงเข้าสู่ย่านที่พักอาศัยได้โดยสะดวก

จ. การใช้ที่ดินเพื่อสาธารณูปโภคและสาธารณูปการ

ที่ตั้งที่เหมาะสมจะต้องมีพื้นที่เพียงพอสำหรับเป็นศูนย์ประชาชน สาธารณูปการต่างๆ และศูนย์ย่อยต่างๆ โดยทั่วไป ได้แก่ สุสาน การกำจัดขยะ ประปา สถานีพลังงานต่างๆ สถานีย่อยและการคมนาคม สถานีรถไฟ สวนสำหรับแสดงพิธีกรรมต่างๆ ฯลฯ

จะเห็นว่าพื้นที่นันทนาการนั้นมีความสำคัญต่อประชากรเมืองโดยใช้เป็นพื้นที่พักผ่อนหย่อนใจ คลายความตึงเครียดในชีวิตประจำวันที่ต้องผูกพันกับหน้าที่การงานของมนุษย์จำเป็นต้องได้รับการพักผ่อนเพื่อการดำรงชีวิตให้มีความสุขมีสุขภาพแข็งแรง จากความสำคัญของพื้นที่นันทนาการที่มีต่อเมืองจึงได้มีแนวความคิดในการออกแบบเมือง โดยคำนึงถึงข้อพิจารณาทางด้านสุขภาพของชาวเมือง คือ

แนวความคิดเกี่ยวกับอุทยานนคร

เมืองไม่สามารถทำหน้าที่สำคัญได้อย่างสมบูรณ์หากไม่สามารถจัดสภาพแวดล้อมที่ทำให้ผู้อยู่มีสุขภาพที่ดีได้ สุขภาพของมนุษย์ขึ้นอยู่กับรูปแบบการดำเนินชีวิต และความเหมาะสม ได้มีความพยายาม

มากมายในการออกแบบเมือง โดยคำนึงถึงข้อพิจารณาด้านสุขภาพการมีส่วนร่วมของประชาชนในโครงการต่างๆ เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่ดี เช่นนั้นหมายความว่าชาวเมือง ไม่ต้องการกระเสือกกระสนไปเสาะแสวงหาพื้นที่นันทนาการเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจภายนอกประตูเมือง โดยแนวคิดที่เกี่ยวกับเมืองมีสุขภาพแข็งแรง จะต้องมึลักษณะสภาพที่สะอาดและสงบปลอดภัยจากมลภาวะและสารพิษส่งเสริมให้มีการเข้าถึงพื้นที่นันทนาการได้โดยง่าย ความเข้มแข็งของเมืองประจำสภามัญแห่งประเทศอังกฤษได้พิจารณาว่าวนอุทยาน ซึ่งเป็นที่พักผ่อนหย่อนใจของคนเป็นเครื่องมือที่จะนำไปสู่สุขภาพของสังคม คนที่มีโอกาสไปวนอุทยาน จะมีโอกาสเสี่ยงการเป็นโรคร้ายมากกว่ารวมทั้งการมีความรู้สึกแยกแยะต่อสังคมและต้องการจะทำให้เมืองกลายเป็นสีเขียวด้วย (เฮอริเบิต จิราเดค, 2539:173-175)

ในช่วงศตวรรษที่ 19 เกิดแนวคิดเกี่ยวกับอุทยานนคร (Garden City) โดย Ebenezer Howard ซึ่งเกิดขึ้นเนื่องจากการส่งเสริมสุขภาพอนามัยของสาธารณชน ท่ามกลางสภาพความยุ่งเหยิงความไม่น่าอยู่ของเมืองในอังกฤษ จึงเกิด New town ในประเทศอังกฤษรูปแบบอุทยานนครมีส่วนเกษตรล้อมเมืองสามารถพึ่งตนเองในการผลิตมีแหล่งการค้าและอุตสาหกรรมเป็นของตนเอง มีสวนสาธารณะกลางเมืองสลับด้วยพื้นที่อยู่อาศัยรายรอบเป็นวงแหวนเป็นชั้นๆ อุทยานนครแต่ละแห่งประกอบด้วยพื้นที่เมือง 1,000 เอเคอร์ หรือประมาณ 4.06 ตารางกิโลเมตร และพื้นที่เกษตร 6,000 เอเคอร์ หรือประมาณ 20.24 ตารางกิโลเมตร รองรับประชากรได้ 3,200 คน แต่ละกลุ่มของโครงข่ายประกอบด้วยอุทยานนคร 6 แห่ง ตั้งอยู่รอบศูนย์กลางที่มีขนาดใหญ่กว่าสามารถติดต่อกันได้สะดวก โดยทางรถไฟ และถนนเร็ว ซึ่งแนวคิดอุทยานนครช่วยลดความแออัดของเมืองการขาดแคลนที่อยู่อาศัยที่มีคุณภาพและสภาพแวดล้อมที่ไม่น่าอยู่ต่างๆ เป็นผลผลักดันให้เกิดการส่งเสริมสุขภาพอนามัยของสาธารณชนโดยกระบวนการวางแผนจัดพื้นที่นันทนาการอย่างครบวงจรอันส่งผลในการป้องกันการขยายตัวของเมืองในอนาคตอีกด้วย

2.4 เกณฑ์และมาตรฐานพื้นที่นันทนาการ

2.4.1 มาตรฐานของพื้นที่นันทนาการ (Recreation Area)

เหตุที่ต้องมีมาตรฐาน (Standards) ของพื้นที่นันทนาการ ก็เพื่อเป็นกรอบในการจัดหาพื้นที่ ซึ่งขึ้นอยู่กับประชากร เช่น 1 เอเคอร์ หรือ 2.53 ไร่ ต่อประชากร 100 คน หรือขึ้นอยู่กับด้านภูมิศาสตร์ เช่น 10% ของชุมชน มาตรฐานนั้นจะต้องประยุกต์ใช้ โดยใช้ความเข้าใจพื้นฐาน (Common sense) และการพิจารณาที่รอบคอบสมเหตุสมผล (Good Judgement) ต้องชั่งน้ำหนักความเหมาะสม (Weight) และประยุกต์ใช้อย่างระมัดระวัง โดยคำนึงถึงความต้องการ (Needs) สภาพการณ์ (Condition) ทรัพยากร (Resources) และลักษณะของแต่ละชุมชน (Characteristics of the particular community) ไม่มีตัวเลขใดแน่นอนเพราะชุมชนมีความแตกต่างกันในเรื่องของภูมิอากาศ ภูมิประเทศ ทรัพยากรธรรมชาติ สิ่งดึงดูดทางสภาพภูมิประเทศ ขนาดที่โล่ง (Open space) ความหนาแน่น จำนวนและการกระจายตัวของประชากร สถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจและความสัมพันธ์กับชุมชนอื่นๆ (คันสนีย์ ศรีศุกรี 2546:3)

ตารางที่ 2.1 แสดงมาตรฐานของพื้นที่และรัศมีการให้บริการของพื้นที่นันทนาการประเภทต่างๆ

ประเภทพื้นที่ นันทนาการ	เนื้อที่ต่อประชากร 1,000 คน (ไร่)	ขนาด (ไร่)		รัศมีการให้บริการ (เมตร)
		เหมาะสมที่สุด	เล็กที่สุด	
สนามเด็กเล่น	4	10	5	800
สวนละอวกบ้าน	5	25	13	800
สนามกีฬา	4	38	25	2,400
สวนระดับชุมชน	9	250	100	3,200
สวนระดับย่าน,เมือง	5	500	250	4,800
สวนระดับภาค	38	1,250 - 2,500	ไม่แน่นอน	16,000

ที่มา : George Ney, Standard for Urban Development, The Denver Background, reprinted by Permission of Land, Vol 20 No, 5 Urban Land Institute อ้างใน สำนักผังเมือง กรุงเทพมหานคร โครงการจัดหาและพัฒนาสวนสาธารณะ สนามเด็กเล่น และภูมิทัศน์เมือง 2539 หน้า 14

2.4.2 เกณฑ์ด้านผังเมืองของพื้นที่นันทนาการ แบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ คือ

1. เกณฑ์ทางกายภาพ คือ การกำหนดจากสัดส่วนของพื้นที่เมืองทั้งหมด เช่น ร้อยละ 5 หรือ ร้อยละ 10 ของพื้นที่เมือง หรือจากการกำหนดความหนาแน่นของประชากร หรือขนาดของประชากรแต่ละเมือง

2. เกณฑ์ทางสังคม จะเป็นการกำหนดจากมาตรการ นโยบาย และกฎหมาย

3. ความเพียงพอของพื้นที่นันทนาการ สำหรับเกณฑ์การศึกษาสำหรับความเพียงพอของพื้นที่นันทนาการนั้นสามารถทำได้โดยการศึกษาถึงอุปทานและอุปสงค์ของพื้นที่นั้นซึ่งสามารถแยกพิจารณาออกได้เป็น การกระจายตัวของพื้นที่นันทนาการโดยอาศัยเวลาเดินทางหรือระยะทางเป็นเกณฑ์ช่วยบอกรัศมีการให้บริการ ในการศึกษาการกระจายตัวของพื้นที่นันทนาการ

ศันสนีย์ ศรีศุกรี, โฆษิต ต้องวัฒนา และคณะ ได้รวบรวมเกณฑ์และมาตรฐานเกี่ยวกับพื้นที่นันทนาการของต่างประเทศ และที่จัดทำขึ้นโดยกรมการผังเมืองในช่วงระยะเวลาที่ผ่านมา โดยนำมาประมวลและเปรียบเทียบกับสภาพข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นและสภาวะการณ์ในประเทศไทย และนำเสนอไว้ในหนังสือ เกณฑ์ด้านผังเมือง หมวดบริการสังคม เรื่อง สวนสาธารณะ สนามกีฬา ห้องสมุด และพิพิธภัณฑ์ ดังนี้

ตารางที่ 2.2 เกณฑ์มาตรฐานสวนสาธารณะ

ประเภทสวน	เกณฑ์ (ไร่/1,000 คน)	ขนาดพื้นที่ (ไร่)	จำนวนประชากรที่ ให้บริการ	พื้นที่ให้บริการ
สนามเด็กเล่น	0.5	20-200 ตร.ว.	500-2,500	ชุมชนระดับหมู่บ้านในชนบท ทุกหมู่บ้าน / ชุมชนที่อยู่อาศัย
สวนระดับ ละอวกบ้าน	12.5	25 - 50	2,000 - 10,000	300 - 500 เมตร
สวนระดับชุมชน	2.5	25 - 50	10,000-20,000	1-2.5 กิโลเมตร หรือโดยระบบ ขนส่งสาธารณะไม่เกิน 30 นาที
สวนระดับย่าน	1.5	30 - 75	50,000-100,000	3-6 กิโลเมตร หรือโดยระบบ ขนส่งสาธารณะไม่เกิน 1 ชั่วโมง

สวนระดับเมือง	-	100 ไร่ขึ้นไป	1 แห่งสำหรับ 100,000 คน	โดยระบบขนส่งสาธารณะ ไม่เกิน 1 ชั่วโมง
สวนระดับภาค	-	200 ไร่ขึ้นไป	ประชาชนเมือง มากกว่า 1 เมือง	โดยรถยนต์ไม่เกิน 1 ชั่วโมง
พื้นที่สีเขียวอื่น	-	ไม่จำกัด	-	ขึ้นอยู่กับพื้นที่ที่จัดหาได้ เช่น หัวมุมถนน ที่ว่างใน เขตทาง ฯลฯ

ตารางที่ 2.3 เกณฑ์มาตรฐานเกณฑ์สนามเด็กเล่นและสนามกีฬา

ประเภท	เกณฑ์ (ไร่/ประชากร 1,000 คน)	ขนาดพื้นที่ (ไร่)	จำนวนประชากรที่ ให้บริการ	พื้นที่ให้บริการ
สนามเด็กเล่น	0.5	20-200 ตร.ว.	500-2,500	ชุมชนระดับหมู่บ้านใน ชนบททุกหมู่บ้านและชุมชน ที่อยู่อาศัย
สนามกีฬา	0.8	2 ไร่ขึ้นไป	5,000 – 10,000	ทุกตำบลอย่างน้อยตำบลละ 1 สนาม
ตัวอย่างการดำเนินงานของหน่วยงาน: กรุงเทพมหานคร				
ลานกีฬา - ประเภท A	ไม่กำหนดและ อาจมีมากกว่า 1 แห่ง	1 ไร่ขึ้นไป	ไม่กำหนด	- ในทุกเขตของ กรุงเทพมหานคร - จำนวนผู้ใช้มากกว่า 100 คน/วัน
- ประเภท B	ไม่กำหนดและ อาจมีมากกว่า 1 แห่ง	ไม่เกิน 1 ไร่	ไม่กำหนด	- ในทุกเขตของ กทม. - จำนวนผู้ใช้มากกว่า 100 คน/วัน
- ประเภท C	ไม่กำหนด และ อาจมีมากกว่า 1 แห่ง	ไม่จำกัด	ไม่กำหนด	- ในทุกเขตของ กทม. แต่ไม่จำกัดเวลาใช้
ตัวอย่างการดำเนินงานของหน่วยงาน: การกีฬาแห่งประเทศไทย				
สวนสุขภาพ - แบบรวม	ไม่กำหนด	250 ตร.ว. และมีที่ สำหรับวิ่งเหยาะ	ไม่กำหนด	ควรมีอยู่ในสวนทุกระดับ
- แบบแยก	ไม่กำหนด	1 ไร่ขึ้นไป	ไม่กำหนด	ควรมีอยู่ในสวนทุกระดับ

ตารางที่ 2.4 เกณฑ์มาตรฐานพิพิธภัณฑ์

ประเภท	ที่ตั้ง	ขนาดพื้นที่
พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ประจำเมือง	<ul style="list-style-type: none"> - อยู่ในย่านเดียวกันหรือทิศทางเดียวกันกับสถานศึกษา โรงเรียน หอสมุด หรือศูนย์วัฒนธรรมอื่นๆ - อยู่ในทำเลที่มีทางคมนาคมไปมาสะดวก ไม่ห่างไกลจากตัวเมือง 	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่น้อยกว่า 10 ไร่ - พื้นที่อาคารไม่น้อยกว่า 4,200 ตร.ม. จำแนกเป็น <ol style="list-style-type: none"> 1. พื้นที่อาคารจัดแสดงบริการ ไม่น้อยกว่า 3,200 ตร.ม. 2. พื้นที่อาคารส่วนปฏิบัติการ ไม่น้อยกว่า 1,000 ตร.ม.
หอศิลป์	<p>ประชาชนมาถึงได้โดยสะดวก (ดูเกณฑ์เรื่อง หอสมุด ประกอบ)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ไม่อยู่ในย่านที่คับคั่ง ซึ่งยากต่อการป้องกันอัคคีภัย - ไม่อยู่ในย่านที่เต็มไปด้วยควัน ฝุ่น ละออง และกลิ่น - อยู่ในทำเลที่ร่มรื่น เงียบสงบ 	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่กำหนด ขึ้นอยู่กับประเภท ขนาด และจำนวนวัตถุที่จะจัดแสดง - พื้นที่สำหรับการแสดงและชมภาพเขียนหรือจิตรกรรม ใช้พื้นที่ 30-50 ตร.ม./ 1 ภาพเขียน - พื้นที่สำหรับการแสดงและชมวัตถุทางศิลปะ หรือปติมากรรม ใช้พื้นที่ 250-600 ตร.ม./ 1 ชิ้น - พื้นที่สำหรับการแสดงและชมวัตถุในตู้ เช่น เหยือก ใช้พื้นที่ 2 ตร.ม./ เหยือก 400 ชิ้น
หอวัฒนธรรมนิทัศน์	<ul style="list-style-type: none"> - อยู่ในย่านเดียวกันหรือทิศทางเดียวกันกับสถานศึกษา โรงเรียน หอสมุด หรือศูนย์วัฒนธรรมอื่นๆ - อยู่ในทำเลที่มีทางคมนาคมไปมาสะดวก ไม่ห่างไกลจากตัวเมือง - ประชาชนมาถึงได้อย่างสะดวก - ไม่อยู่ในย่านที่คับคั่ง ซึ่งยากต่อการป้องกันอัคคีภัย - ไม่อยู่ในย่านที่เต็มไปด้วยควัน ฝุ่น ละออง และกลิ่น - อยู่ในทำเลที่ร่มรื่น เงียบสงบ 	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่จำกัด ขึ้นอยู่กับสถานที่อำนวย หอวัฒนธรรมนิทัศน์ในปัจจุบันส่วนใหญ่จะใช้สถานที่ภายในอาณาบริเวณของสถาบันอื่น เช่น ในวัด ในโรงเรียน - เมื่อก่อสร้างเป็นอาคารโดดเด่นมีเนื้อที่รวมบริเวณโดยรอบ ไม่น้อยกว่า 0.5- 4 ไร่ - พื้นที่ใช้สอยภายในอาคารสำหรับแสดงนิทรรศการ และประกอบกิจกรรมควรมีขนาดพื้นที่รวม ระหว่าง 200 – 2,000 ตร.ม.

ตารางที่ 2.5 เกณฑ์มาตรฐานห้องสมุด

ขนาด	เนื้อที่ใช้สอยภายใน อาคาร (ตร.ม.)	ที่นั่งอ่าน (ที่นั่ง)	ประชากรรับบริการ (คน)	ขนาดพื้นที่ (ไร่)
ห้องสมุดประชาชน ขนาดใหญ่	900	250	20,000 ขึ้นไป	1.25
ห้องสมุดประชาชน ขนาดกลาง	700	200	10,000 ขึ้นไป	1
ห้องสมุดประชาชน ขนาดเล็ก	500	150	5,000 ขึ้นไป	1

2.5 ความจำเป็นในการวางแผนพัฒนาพื้นที่นันทนาการในเขตชุมชนเมือง

ในปัจจุบันมีการพัฒนาทางด้านเศรษฐกิจและสังคมอย่างรวดเร็ว ส่งผลโดยตรงต่อลักษณะการใช้ประโยชน์ที่ดินแต่ละประเภท มีการสร้างอาคารขึ้นเพื่อรองรับการพัฒนาดังกล่าวอย่างมากมาย จนแออัดเบียดเสียดจนกระทั่งขาดแคลนพื้นที่นันทนาการเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ ส่งผลถึงปัญหาสุขภาพทางร่างกายและจิตใจ ของประชาชนในเมือง อีกทั้งพื้นที่นันทนาการที่จัดไว้สำหรับให้บริการประชาชนถูกปล่อยปละละเลย มีการเข้าไปใช้ประโยชน์อย่างผิดวัตถุประสงค์ เช่น ใช้เป็นที่ตั้งร้านค้าของเอกชน หาบเร่แผงลอยต่างๆ ใช้เป็นที่สำหรับจอดรถ รวมทั้งบุคคลต่างด้าว คนเร่ร่อนเข้ามามั่วสุมและใช้เป็นที่อาศัยหลับนอน เสี่ยงต่อการเกิดปัญหาอาชญากรรม ดังนั้นการวางแผนพัฒนาพื้นที่นันทนาการในเมืองจึงเป็นสิ่งสำคัญและมีความจำเป็นในการในการลดปัญหาเหล่านี้ โดยมีปัจจัยที่ก่อให้เกิดความต้องการพื้นที่นันทนาการในเขตเมือง ดังต่อไปนี้

2.5.1 ปัจจัยจากสภาพทางกายภาพ

เสาวณิต ตั้งตระกูล (2531 : 7-8) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่จะช่วยทำให้เกิดความต้องการพื้นที่นันทนาการหรือสวนสาธารณะในเมืองดังนี้

1. การเติบโตของเมือง (Urbanization) โดยเฉพาะการเติบโตอย่างไม่มีกฎเกณฑ์ทำให้เกิดการขาดแคลนสภาพธรรมชาติ ประกอบกับสิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้นนั้นแตกต่างจากสภาพธรรมชาติมาก ทำให้เกิดความไม่สมดุลระหว่างสิ่งก่อสร้างและสภาพธรรมชาติ

2. จำนวนประชากรที่เพิ่มมากขึ้น เมื่อจำนวนประชากรเพิ่มมากขึ้น ความต้องการใช้บริการจากแหล่งนันทนาการต่างๆ ก็เพิ่มขึ้นตาม ทำให้แหล่งนันทนาการหรือสวนสาธารณะที่มีอยู่ไม่เพียงพอต่อจำนวนประชากรที่เพิ่ม

3. มลพิษจากสิ่งแวดล้อมในเมือง และการประกอบภาระกิจเพื่อการยังชีพของคนเมืองก่อให้เกิดความเครียด ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทคือ ความตึงเครียดทางร่างกายและความเมื่อยล้าทางสมอง

4. เทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้า ทำให้เวลาในการทำงานสั้นลง มีเวลาว่างมากขึ้น จึงสามารถใช้เวลาที่เพิ่มขึ้นในการพักผ่อนหย่อนใจ

5. ความมีการศึกษาของคนในสังคมเมือง ทำให้มีการปรับปรุงสภาพแวดล้อมให้ดีขึ้น เพื่อให้คนในสังคมเมืองจะได้อยู่ร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ

2.5.2 ปัจจัยจากสภาพทางด้านสังคม

ปัจจัยที่มีผลต่อความต้องการพื้นที่นันทนาการหรือสวนสาธารณะจากสภาพทางด้านสังคมโดยรวมตามแนวความคิดของ Clawson & Knetch จะพิจารณาทั้งด้านผู้ใช้ ด้านสถานที่พักผ่อน และความสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้ และสถานที่พักผ่อน ดังนี้คือ

1. ด้านศักยภาพผู้ใช้ ประกอบด้วย จำนวนผู้ใช้ที่อยู่โดยรอบ สภาพการกระจายตัวทางภูมิศาสตร์ สภาพทางเศรษฐกิจสังคม รายได้ เวลาว่าง การศึกษา ประสบการณ์/ความรู้เกี่ยวกับการพักผ่อน นอกสถานที่ รสนิยม ทัศนคติ

2. ด้านสถานที่พักผ่อน ประกอบด้วย ความน่าสนใจของสถานที่ ลักษณะการจัดการของสถานที่พักผ่อน ความสามารถในการรองรับจำนวนผู้ใช้ บรรยากาศของสถานที่แห่งนั้น

3. ด้านความสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้พื้นที่นันทนาการและสวนสาธารณะ ประกอบด้วย เวลาเดินทางไปและกลับความสะดวกในการเดินทาง การประชาสัมพันธ์ให้เกิดความสนใจ ค่าใช้จ่ายในการพักผ่อน

2.5.3 ปัจจัยที่ทำให้เกิดความเพียงพอของพื้นที่นันทนาการ

สำหรับความเพียงพอของพื้นที่นันทนาการนั้นจะศึกษาถึงอุปสงค์ของพื้นที่โดยการศึกษาถึงอุปทานของพื้นที่นั้นได้แยกพิจารณาออกเป็น

1. การกระจายตัวของพื้นที่นันทนาการโดยอาศัยเวลาเดินทาง หรือระยะทางเป็นเกณฑ์ที่ช่วยบอกรัศมีบริการให้บริการ ในการศึกษาการกระจายตัวของพื้นที่นันทนาการ โดยอาศัยทฤษฎีแหล่งกลางชุมชน (Central place) มาเป็นแนวทางในการอธิบาย ที่สอดคล้องกับแนวคิดระดับของพื้นที่นันทนาการ ในแง่ของพื้นที่ (Spatial hierarchy) ที่กล่าวไว้ว่าพื้นที่ให้บริการของพื้นที่นันทนาการระดับต่ำกว่าจะอยู่ในพื้นที่นันทนาการในระดับสูงกว่า ที่อยู่เหนือขึ้นไปเป็นลำดับๆ ในลักษณะเช่นนี้ระบบพื้นที่นันทนาการต่อเนื่องกันทั้งเมือง ประชากรจะสามารถเข้าถึงพื้นที่นันทนาการได้ทุกระดับ (อมรรตน์ กฤตยานวัช 2526:126)

2. สิ่งอำนวยความสะดวกภายในพื้นที่นันทนาการ ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นและเป็นหน้าที่ของพื้นที่นันทนาการ แต่ละระดับจะมีหน้าที่ใช้สอยหรือสิ่งอำนวยความสะดวกเฉพาะตัวพื้นที่นันทนาการระดับที่สูงกว่าจะมีบริการหรือสิ่งอำนวยความสะดวกที่ไม่สามารถหาได้จากพื้นที่นันทนาการในระดับที่ต่ำกว่าอยู่ด้วย

สำหรับการศึกษาถึงอุปสงค์เกี่ยวข้องกับความต้องการพื้นที่นันทนาการควรที่จะศึกษาถึงรูปแบบความต้องการรูปแบบที่สอดคล้องกับความต้องการของชุมชน และการศึกษาถึงพฤติกรรมมาใช้บริการพื้นที่นันทนาการ รวมถึงสาเหตุของผู้ที่ไม่มาใช้บริการว่ามาจากสาเหตุใด เพื่อเป็นแนวทางในการวางแผนให้สอดคล้องกับการใช้ประโยชน์ของคนในชุมชน

2.6 แนวความคิดในการวางแผนพัฒนาพื้นที่นันทนาการ

การวางแผนพัฒนาพื้นที่นันทนาการ ควรมีความสอดคล้องกับพฤติกรรมการใช้ที่จะเกิดขึ้นจริง โดยมาจากการวิเคราะห์ลักษณะกลุ่มผู้ใช้ ซึ่งต้องให้ความสำคัญในเรื่องต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง คือ ขอบเขตการให้บริการของพื้นที่นันทนาการ การใช้สอย สุนทรียภาพ ความปลอดภัย รวมถึงการลงทุนด้วย ซึ่งมีแนวคิดต่างๆ ดังนี้

2.6.1. อุปสงค์ที่จะเกี่ยวข้องกับความต้องการพื้นที่นันทนาการ กล่าวคือ ควรที่จะศึกษาถึงรูปแบบที่สอดคล้องกับความต้องการของชุมชน และศึกษาถึงพฤติกรรมของการใช้พื้นที่นันทนาการ รวมถึง

สาเหตุของผู้ที่ไม่ได้มาใช้พื้นที่นั้นนากการว่ามาจากสาเหตุใด เพื่อเป็นแนวทางในการวางแผนพัฒนาพื้นที่นั้นนากการให้สอดคล้องกับการใช้ประโยชน์ของคนในชุมชน

2.6.2. การเข้าถึงและการเดินทางถึงพื้นที่นั้นนากการ ขอบเขตการให้บริการของพื้นที่นั้นนากการ แต่ละแห่งมีความแตกต่างกัน ดังนั้นขอบเขตของการให้บริการของพื้นที่นั้นนากการ จึงมักมาจากระยะการเดินทางและความสะดวกในการเดินทางมาใช้พื้นที่นั้นนากการ ตัวอย่างเช่นมาตรฐานของสหรัฐอเมริกาพบว่าสวนสาธารณะที่มีขอบเขตให้บริการประมาณ 400-800 เมตร จะอยู่ในระยะเวลาในการเดิน 5-10 นาที และผู้ใช้ยีนดีที่จะเดินทางมาใช้ภายในระยะเวลาไม่เกิน 30 นาที Rutledge (1986:15-33)

2.6.3. กิจกรรมที่เกิดขึ้นภายในพื้นที่นั้นนากการ เป้าหมายหลักของพื้นที่นั้นนากการ คือ เป็นพื้นที่พักผ่อนหย่อนใจของผู้ใช้ ความต้องการพักผ่อนของแต่ละบุคคลมีความแตกต่างกันออกไปแล้วแต่ความชอบเฉพาะตัว รูปแบบของพื้นที่นั้นนากการจึงควรมีลักษณะที่มาจากความต้องการของผู้ใช้ และมีกิจกรรมนันทนาการที่หลากหลาย

2.6.4. ความทรุดโทรมของพื้นที่ พื้นที่นั้นนากการหลายแห่งมีความทรุดโทรมเนื่องจากขาดการดูแลในระยะยาว อุปกรณ์เครื่องเล่นต่างๆ ที่ขาดการดูแลอาจทำให้เกิดอันตรายต่อผู้ที่ใช้ได้ ความทรุดโทรมส่งผลให้จำนวนของผู้ใช้ทำให้น้อยลง เมื่อไม่มีผู้มาใช้บริการจึงมักเป็นที่อาศัยของบุคคลต่างด้าวหรือ คนเร่ร่อนและการเป็นแหล่งมั่วสุมของอาชญากรรม ปัญหาไม่ได้มีเพียงความไม่สวยงามของสถานที่ แต่มีผลต่อความปลอดภัยของผู้ใช้ด้วย

2.6.5. ความปลอดภัยของพื้นที่นั้นนากการ พื้นที่นั้นนากการซึ่งคนทั่วไปสามารถเข้าออกได้อย่างอิสระจะทำให้ผู้ใช้เกิดความรู้สึกไม่ปลอดภัย เนื่องจากในอดีตพื้นที่นั้นนากการบางแห่ง เช่น สวนสาธารณะเป็นสถานที่ที่เกิดอันตรายขึ้นเสมอ ดังนั้นการวางแผนพัฒนาพื้นที่นั้นนากการจึงมีความคำนึงถึงความปลอดภัย เพื่อให้ผู้ใช้เกิดภาพพจน์ที่ดีต่อผู้เข้ามาใช้บริการ โดยการลดจุดที่อับและลับสายตาภายในพื้นที่นั้นนากการ การเดินตรวจตราดูแลบริเวณโดยรอบของเจ้าหน้าที่ ควบคุมให้มีทาง เข้า-ออก ที่จำกัด การให้แสงสว่างที่เพียงพอแก่ผู้ใช้ภายในพื้นที่นั้นนากการต่างๆ

2.6.6. ความน่าสนใจ ความดึงดูดใจ การสร้างความน่าสนใจและความดึงดูดใจของพื้นที่นั้นนากการ กล่าวคือ จัดให้มีกิจกรรมนันทนาการที่น่าสนใจรวมทั้งการประชาสัมพันธ์และการจูงใจ (Promote) ด้วย การสร้างพื้นฐานและลักษณะนิสัยใหม่ๆ ให้เกิดขึ้นกับผู้ใช้ เช่น สนับสนุนให้เยาวชนเล่นกีฬาในเวลาว่าง ส่งเสริมให้มีกิจกรรมออกกำลังกายสำหรับวัยทำงานเพิ่มขึ้น ได้แก่ การเดินแอโรบิก การออกกำลังกายในสวนสุขภาพ ซึ่งมีสวนช่วยคนเข้ามาใช้พื้นที่นั้นนากการในยามว่างมากขึ้น ช่วยให้ค่านิยมของคนที่มีต่อพื้นที่นั้นนากการเปลี่ยนไป รูปแบบของพื้นที่นั้นนากการก็มีผลต่อจำนวนผู้ใช้ด้วย ตัวอย่างเช่น สวนสาธารณะที่มีความสวยงามน่าใช้ทำให้คนเกิดความรู้สึกอยากกลับมาใช้อีก มักมาจากลักษณะพื้นที่สวนที่มีความสวยงาม สดชื่น ความเคลื่อนไหว และอื่นๆ รวมตัวกันอย่างได้สัดส่วน (ธนิต วงศ์ศรีขลาลัย 2544:89)

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้า

2.7.1 งานวิจัยในประเทศ

ผู้สนใจวิจัยเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างในกิจกรรมนันทนาการของประชาชน ส่วนใหญ่มักเป็นการศึกษาวิจัยเฉพาะกลุ่มประชากรและเฉพาะพื้นที่ ดังที่ได้รวบรวมไว้นี้

จิราวัฒน์ จันทสิทธิ์ (2540) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "ความต้องการการบริการด้านการออกกำลังกายและกิจกรรมนันทนาการของประชาชนในเขตเทศบาลภาคเหนือ" เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความต้องการการบริการด้านการออกกำลังกายและกิจกรรมนันทนาการของประชาชนในเขตเทศบาลภาคเหนือ

กลุ่มตัวอย่าง คือ ประชาชนในเขตเทศบาล ระดับชั้นที่ 1-5 จำนวน 5 เทศบาล จำนวน 460 คน ผลการวิจัยในส่วนที่เกี่ยวข้องพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีแรงจูงใจในความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกาย และกิจกรรมนันทนาการ เพื่อต้องการให้มีสุขภาพแข็งแรง เพื่อต้องการความสนุกสนาน เพื่อต้องการลดน้ำหนักของร่างกาย เพื่อต้องการให้มีบุคลิกดี เพื่อต้องการเป็นสื่อในการเข้าร่วมกิจกรรม เพื่อต้องการแก้ไขความบกพร่องของร่างกาย เพื่อต้องการให้มีสุขภาพจิตที่ดี เพื่อต้องการหารายได้ เพื่อต้องการผ่อนคลายความตึงเครียด และเพื่อการแข่งขัน ตามลำดับ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความต้องการการบริการการออกกำลังกายและกิจกรรมนันทนาการ อยู่ในระดับปานกลาง และมีความต้องการมากที่สุดเรียงตามลำดับดังนี้ การเดินเพื่อสุขภาพและกระโดดเชือก การบริหารร่างกาย กับสวนสุขภาพ กีฬาประเภททีมที่มีการปะทะ เช่น ฟุตบอล บาสเกตบอล กีฬาทางน้ำ เช่น การว่ายน้ำ กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการให้จัดกิจกรรมการออกกำลังกายและกิจกรรมนันทนาการ ในวันศุกร์ ช่วงเวลา 16.00-20.00 น. ทั้งวันราชการและวันหยุด รูปแบบของการออกกำลังกาย และกิจกรรมนันทนาการนั้น กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการมาก คือ การเดินเพื่อสุขภาพและการวิ่งเพื่อสุขภาพ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ประชากรของเทศบาลสามารถเข้าร่วมได้โดยไม่ต้องใช้ความสามารถมาก และสามารถปฏิบัติได้เอง

ภูฟ้า เสวกพันธ์ (2543) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "ผลของโปรแกรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาเชาวน์อารมณ์ของนักศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย" เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบผลของโปรแกรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาเชาวน์อารมณ์ของนักศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย โดยมีกลุ่มตัวอย่าง คือ นิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 45 คน แบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง ที่ 1 เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการการละครและค่ายพักแรม กลุ่มทดลองที่ 2 เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการการกีฬาและเกมและกลุ่มควบคุม และทำการประเมินโดยใช้แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ของกรมสุขภาพจิตปี พ.ศ.2543 ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองที่ 1 และ 2 มีพัฒนาการคะแนนเฉลี่ยของเชาวน์อารมณ์ดีกว่าก่อนการทดลอง โดยกลุ่มทดลองที่ 1 (โปรแกรมนันทนาการการละครและค่ายพักแรม) ภายหลังสัปดาห์ที่ 8 พบว่ามีพัฒนาการคะแนนเฉลี่ยของเชาวน์อารมณ์ดีกว่าก่อนการทดลองทั้ง 8 ด้าน ได้แก่ ด้านการควบคุมตนเอง เห็นใจผู้อื่น ความรับผิดชอบ แรงจูงใจ การตัดสินใจและแก้ปัญหา ด้านสัมพันธภาพ ความภูมิใจในตนเองและความพอใจในชีวิต ยกเว้นด้านสุขสงบทางใจไม่มีความแตกต่างกัน กลุ่มทดลองที่ 2 (โปรแกรมนันทนาการการกีฬาและเกม) ภายหลังสัปดาห์ที่ 8 พบว่า มีพัฒนาการคะแนนเฉลี่ยของเชาวน์อารมณ์ดีกว่าก่อนการทดลองทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ ด้านการควบคุมตนเอง เห็นใจผู้อื่น แรงจูงใจ การตัดสินใจและแก้ปัญหา ด้านสัมพันธภาพ ส่วนอีก 4 ด้าน ได้แก่ ด้านความรับผิดชอบ ความภูมิใจในตนเอง ด้านพอใจในชีวิต และด้านสุขสงบทางใจไม่มีความแตกต่างกัน กลุ่มทดลองที่ 1 และ 2 มีพัฒนาการคะแนนเฉลี่ยของเชาวน์อารมณ์ไม่แตกต่างกัน และกลุ่มทดลองที่ 1 และ 2 มีพัฒนาการคะแนนเฉลี่ยของเชาวน์อารมณ์ไม่แตกต่างจากกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ธีรารักษ์ แก้วผดุง (2547) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "ความคิดเห็นของนักศึกษา สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตวังไกลกังวลต่อการจัดกิจกรรมนันทนาการ" เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความคิดเห็นของนักศึกษาสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตวังไกลกังวลต่อการจัดกิจกรรมนันทนาการ กลุ่มตัวอย่าง

จำนวน 335 คน ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาศาสนาบันเทศโนโลยีราชวมงคล วิทยาเขตวังไกลกังวล มีความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมนันทนาการด้านบุคลิกภาพ ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก ด้านงบประมาณ และด้านกิจกรรมนันทนาการ อยู่ในระดับปานกลาง นักศึกษาชายและหญิง มีความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมนันทนาการโดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าด้านกิจกรรมนันทนาการแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนด้านอื่นๆ แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ นักศึกษาที่มีระดับการศึกษาต่างกัน มีความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมนันทนาการ โดยรวมแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านบุคลิกภาพมีความคิดเห็นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนด้านอื่นๆ แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ และนักศึกษาที่มีกลุ่มสาขาที่ศึกษาต่างกันมีความคิดเห็นต่อการจัดกิจกรรมนันทนาการ โดยรวมแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านกิจกรรมนันทนาการแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนด้านอื่นๆ แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

2.7.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

การศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างในต่างประเทศ รวบรวมได้ดังนี้

จากหนังสือ "Adolescence" โดย Marguerite Malm (1992:49-52) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างของเด็กวัยรุ่นพบสรุปได้ดังนี้ ในวันธรรมดาที่เด็กต้องไปโรงเรียน เด็กจะใช้เวลาเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างในด้าน การกีฬาเป็นส่วนใหญ่ จะมีบ้างที่ใช้ไปในด้านการอ่านหนังสือ ฟังวิทยุ เล่นดนตรี และส่งหนังสือพิมพ์ โดยจะใช้เวลาเกี่ยวกับการเรียนที่บ้านเล็กน้อย เมื่อพิจารณาด้านอายุ พบว่า เด็กอายุ 16-18 ปี มักจะใช้เวลานอกเวลาเรียนคือ การเล่นกีฬา มีนักเรียนชาย ร้อยละ 49 นักเรียนหญิงร้อยละ 31 ทำงานบ้าน มีเด็กร้อยละ 90 ที่ใช้เวลาในการฟังวิทยุสัปดาห์ละ 7-8 ชั่วโมง รายการที่ฟังส่วนใหญ่เป็นรายการเพลง เรื่องตลก นักสืบ อาชญากรรม รายการมหัศจรรย์ มีเด็กผู้ชายร้อยละ 67 และเด็กหญิงร้อยละ 72 ที่ไปดูภาพยนตร์สัปดาห์ละ 1-2 ครั้ง หรือโดยเฉลี่ยสัปดาห์ละ 4 ชั่วโมง ส่วนวัยรุ่นตอนปลายจะใช้เวลาในการอ่านหนังสือพิมพ์ วารสาร หรือหนังสือประเภทบันเทิงวันละไม่น้อยกว่าครึ่งชั่วโมง

และจากหนังสือ "Adolescence Development" โดย Elizabeth B.Hurlock (1949:279 -332) ได้กล่าวถึงการใช้เวลาว่างเพื่อนันทนาการของเด็กวัยรุ่น พร้อมทั้งรวบรวมผลการค้นคว้าของบุคคลอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนี้ไว้ดังต่อไปนี้ พบว่าเมื่อเด็กอายุมากขึ้น เด็กจะมีความสนใจในกิจกรรมการเล่นลดลง เช่น เด็กที่อายุ 12.5 ปี เล่นชอนหาร้อยละ 65 เมื่ออายุ 14.5 มีการเล่นชอนหาเพียงร้อยละ 22 พออายุ 16.5 ปี การเล่นชอนหาจะลดลงเหลือร้อยละ 4 เท่านั้น นอกจากนี้ Partridge (1938) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการเล่นของเด็กชายในนครนิวยอร์กที่อายุ 12-17 ปี มีกิจกรรมเกี่ยวกับการสะสม การประดิษฐ์ของใช้ การวิ่งไล่จับ กิจกรรมเหล่านี้ลดลงเมื่อมีอายุมากขึ้น โดยให้เหตุผลว่า เมื่อเด็กโตขึ้นเวลาว่างจะลดลงทำให้โอกาสทำกิจกรรมบางอย่างหมดไป เช่นเดียวกับการทดลองของ Leman and Witty (1927) และ Leman and Wikerson (1928) ที่พบว่าขณะที่เด็กหญิงได้กลายเป็นเด็กสาวก็จะละทิ้งการเล่นตุ๊กตา วิ่งไล่จับ เล่นชอนหา และกระโดดไปสู่วกิจกรรม การอ่านหนังสือ ไปดูภาพยนตร์ เดินรำ ดูกีฬา ออกเที่ยวเตร่กับเพื่อนๆ หรือไปงานปาร์ตี้แทน เด็กชายก็เหมือนกันจะเปลี่ยนไปสนใจเกมส์กีฬา เช่น บาสเกตบอล ฟุตบอล เทนนิส เบสบอล ไปดูภาพยนตร์ อ่านหนังสือ และล่าสัตว์

แคปแลน (Kaplan. 1975 : 90) ได้ศึกษาการใช้เวลาว่างของชนชาติต่าง ๆ พบว่า เพศมีส่วนกำหนดการทำกิจกรรมในยามว่าง เช่น เด็กชายชอบเล่นฟุตบอล แต่เด็กหญิงชอบเล่นเนตบอล แม้ว่าในปัจจุบัน

จะมีกระแสเคลื่อนไหวเพื่อสิทธิสตรีก่อให้เกิดความทัดเทียมกับบุรุษยิ่งขึ้น ทั้งด้านการทำงานและการทำกิจกรรมต่างๆ ก็ตามแต่ก็ยังคงมีความแตกต่างกันอยู่บ้าง แม้ในกรณีการใช้เวลาว่าง

ทิลแมน (Tillman, 1984 อ้างถึงใน สมบัติ กาญจนกิจ, 2535 : 18) ได้ทำการวิจัย เรื่อง "ความต้องการกิจกรรมนันทนาการในช่วงเวลาว่างของคนและชุมชน" สรุปความต้องการได้ 10 ประการ คือ

1. ต้องการสร้างประสบการณ์ใหม่
2. ต้องการเป็นที่ยอมรับ หรือยกย่องจากผู้อื่น
3. ต้องการพักผ่อนหย่อนใจเพื่อหนีความเครียด
4. ต้องการความมั่นคงปลอดภัย
5. ต้องการเป็นเจ้าของ เป็นผู้นำกลุ่ม หรือควบคุมสถานการณ์
6. ต้องการการตอบสนอง และมีปฏิริยาทางสังคม
7. ต้องการกิจกรรมทางจิตใจ เพื่อก่อให้เกิดอารมณ์สุขสงบ
8. ต้องการความคิดสร้างสรรค์ พัฒนาความคิด
9. ต้องการบริการผู้อื่น และอยากจะเป็นที่ต้องการ
10. ต้องการกิจกรรมการเคลื่อนไหว และการทดสอบสมรรถภาพ

เคราส์ (Kraus, 1984 อ้างถึงใน สมบัติ กาญจนกิจ, 2535 : 12-13) ได้ทำการสำรวจความคิดเห็นของคนอเมริกันเกี่ยวกับกิจกรรมนันทนาการที่มีส่วนพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลและสังคมโดยคิดเป็นร้อยละที่กิจกรรมนันทนาการส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิต แสดงความคิดเห็น และน้ำหนักความสำคัญต่างกัน

1. การยอมรับตนเองและผู้อื่น 54 %
2. ความสัมฤทธิ์ผล 59 %
3. สุขภาพกาย-จิต 58 %
4. ความรัก ความเข้าใจ 61 %
5. อิศรภาพ บุคคล และสังคม 71 %
6. การมีส่วนร่วมเกี่ยวข้องกับกลุ่ม 63 %
7. ส่งเสริม การท้าทาย เสี่ยง 56 %
8. ส่งเสริมความปลอดภัย 51 %
9. อำนวยความสะดวก 50 %
10. ส่งเสริมสถานภาพ 37 %
11. ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 50 %
12. ส่งเสริมปมเด่น 29 %

คัลป์ (Culp, 1998 อ้างถึงใน ชินวัฒน์ คำหวาน, 2545 : 37) ได้ทำการวิจัยเรื่อง สวาวัยรุ่นกับนันทนาการกลางแจ้ง กรณีศึกษาเรื่องผลกระทบของโปรแกรมนันทนาการต่อความรู้สึก พบว่าในกลุ่มของเด็กวัยรุ่นหญิงนั้น หลังการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งพบว่า การเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งจะส่งผลต่อความรู้สึกในความเป็นครอบครัวและความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันแต่จะไม่ส่งเสริมด้านความเป็นผู้นำมากเท่ากับกลุ่มของคนที่อยู่ในวัยกลางคน

จากการศึกษาวิจัยทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศดังกล่าว พบว่าจุดประสงค์ของการใช้เวลาว่างนอกเหนือการทำงานและภาระกิจประจำวัน วัตถุประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ก็คือ การพักผ่อนหย่อนใจ เพื่อคลายความตึงเครียดจากการทำงานหรือการเล่าเรียน การศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม ด้วยการเปิดรับสื่อมวลชนประเภทต่างๆ ได้แก่ การดูโทรทัศน์ ฟังวิทยุ อ่านหนังสือ และหนังสือพิมพ์ อันนำไปสู่การรับทราบข่าวสาร การบันเทิง นอกจากนี้กิจกรรมที่นิยมกระทำกันเสมอคือ การออกไปดูภาพยนตร์ ออกไปเที่ยวกับเพื่อนๆ และการเล่นกีฬาประเภทต่างๆ

การศึกษาเกี่ยวกับนันทนาการส่วนใหญ่ผู้ทำการศึกษายิ่งจะเน้นถึงนันทนาการของเยาวชน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างที่มีเวลาว่างมากกว่าประชากรในวัยทำงาน ซึ่งสามารถแยกหลักกิจกรรมนันทนาการ ได้เป็น กิจกรรมนันทนาการในลักษณะของการท่องเที่ยวชมธรรมชาติ กิจกรรมนันทนาการในลักษณะของการออกกำลังกาย และกิจกรรมนันทนาการในเชิงวรรณกรรม การฟัง การอ่าน การเขียน การพูด ซึ่งลักษณะกิจกรรมนั้นจะเป็นตัวกำหนดประเภทของพื้นที่นันทนาการซึ่งเป็นสถานที่สำหรับรองรับการทำกิจกรรมนันทนาการต่างๆ

2.8 แนวความคิดการพัฒนาพื้นที่นันทนาการจากต่างประเทศ

สาธารณรัฐสิงคโปร์

เป็นประเทศที่มีพื้นที่จำกัดเมื่อเทียบกับจำนวนประชากร และการใช้ที่ดินส่วนใหญ่เป็นแบบเมือง มีพื้นที่เป็นเกาะประกอบด้วยเกาะต่างๆ จำนวนมากกว่า 50 เกาะ รวมเนื้อที่ประมาณ 670 ตารางกิโลเมตร และครึ่งหนึ่งของพื้นที่ได้มีการก่อสร้างอาคารต่างๆ เพื่อรองรับจำนวนประชากรประมาณ 3 ล้านคน นับตั้งแต่มีการค้นพบเกาะแห่งนี้และกลายเป็นอาณานิคม ทางการค้าของประเทศอังกฤษ ตั้งแต่ปี 2363 สิงคโปร์ก็ได้เจริญขึ้นอย่างรวดเร็ว เปลี่ยนแปลงจากพื้นฐานของชนบทเกษตรกรรม มาเป็นชุมชนที่เป็นสภาพแวดล้อมแบบทันสมัย ประชากรที่อพยพเข้ามาในระยะหลังมีความเป็นอยู่แบบเมือง และขบวนการทางอุตสาหกรรมเป็นแรงผลักดันให้เกิดการแผ้วถางป่า และพืชพรรณธรรมชาติและชีวิตสัตว์ป่า ผลที่ตามมาคือความเป็นเมืองสูง แสดงให้เห็นอาคารสำนักงานและโครงการที่อยู่อาศัยซึ่งเป็นการจัดหาที่อยู่อาศัยประชากรมากกว่าร้อยละ 85 ของประชากรทั้งหมด

เนื่องจากทรัพยากรด้านที่ดินที่มีอยู่อย่างจำกัดแต่จำนวนประชากรเพิ่มมากขึ้น ความต้องการที่ดินเพื่อการพัฒนาเมือง เพื่อการอุตสาหกรรม และที่อยู่อาศัยเพิ่มขึ้นตามมา จึงจำเป็นต้องควบคุมการเจริญเติบโตของเมืองอย่างระมัดระวัง ในขณะที่สาธารณรัฐสิงคโปร์ได้มีชื่อเสียงเรื่องความสะอาดของเมืองและพื้นที่สีเขียวหรือมีฉายาว่า "Garden City" จากการที่รัฐบาลได้มีความพยายามอย่างไม่หยุดยั้งที่จะกระตุ้นสภาพแวดล้อมของเมือง และปรับปรุงคุณภาพชีวิตของชาวสิงคโปร์ไม่เพียงแต่การทำให้พื้นที่ทั้งเกาะมีสีเขียวแต่จะเป็นการเพิ่มพื้นที่นันทนาการเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจด้วย

สาธารณรัฐสิงคโปร์มีการควบคุมการพัฒนาเมืองโดยใช้แผนพัฒนาเมืองแบ่งเป็น 2 แผนหลัก ได้แก่ แผนแนวคิด (Concept Plans) และ แผนแม่บท (Master Plans) ซึ่งแผนที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน คือ ผังแนวคิด 2001 (the Concept Plans 2001) และผังแม่บท 2003 (the Master Plans 2003) มีรายละเอียดดังนี้

- แผนแนวคิด 2001 เป็นการเสนอวิสัยทัศน์เมืองของการใช้ที่ดินและยุทธศาสตร์การพัฒนาในอีก 40-50 ปีข้างหน้า ซึ่งคาดการณ์จากจำนวนประชากร 5.5 ล้านคน บนเนื้อที่ 670 ตารางกิโลเมตร ในปัจจุบันความท้าทายคือ การขาดแคลนทรัพยากรที่ดิน ความต้องการที่ดินเพิ่มขึ้น เศรษฐกิจเติบโต ประชากรเพิ่มมากขึ้น นอกจากการใช้ที่ดินเพื่อพักอาศัย อุตสาหกรรม และนันทนาการแล้ว ต้องให้มั่นใจว่าเมืองจะมีที่ดิน

เพียงพอับความต้องการทางด้านสาธารณูปโภค พื้นที่กักเก็บน้ำ และพื้นที่ทางการทหาร ซึ่งเป้าหมายของแผนแนวคิด 2001 ได้แก่ 1.New homes in familiar place, 2.High rise city living – a room with a view, 3.More choices for recreation, 4.Greater flexibility for businesses, 5.A global business center, 6.An extensive rail network, 7.Focus on identity ซึ่งจะเกี่ยวข้องกับที่อยู่อาศัย นันทนาการ ธุรกิจ สาธารณูปโภค และเอกลักษณ์

- แผนแม่บท 2003 เป็นการแปลเจตนารมณ์ของแผนแนวคิดสู่รายละเอียดของแผนการใช้ที่ดินของแต่ละพื้นที่ เพื่อความสะดวก ชัดเจนสู่การปฏิบัติในระดับท้องถิ่น ซึ่งเป็นแนวทางการพัฒนาทางกายภาพ โดยการควบคุมการพัฒนา มีแผนแนวทางการพัฒนา (Development Guide Plan - DGP) จำนวน 55 แผน เป็นแผนการใช้ที่ดินที่มีผลบังคับใช้ทางกฎหมายเพื่อใช้เป็นแนวทางการพัฒนาในอนาคตของเมืองในระยะ 10-15 ปี จะมีการปรับปรุงทุก 5 ปี และจะสอดคล้องกับแผนแนวคิด เป็นการแปลแผนแนวคิดซึ่งเป็นภาพรวม และวิสัยทัศน์ของเมืองกว้างๆ สู่แผนรายละเอียดเพื่อการปฏิบัติแผนแม่บท ระบุรายละเอียดเกี่ยวกับการใช้ที่ดิน (land use) และความหนาแน่น (density) ที่อนุญาตในพื้นที่ทุกแปลงของเมือง โดยแผนแม่บท 2003 มีเป้าหมายเพื่อ ส่งเสริมคุณภาพชีวิตที่ดี ปรับปรุงสภาพแวดล้อมในการประกอบธุรกิจโดยให้มีความยืดหยุ่นมากขึ้น อนุรักษ์และส่งเสริมเอกลักษณ์

สำหรับเครื่องมือที่สำคัญที่สาธารณรัฐสิงคโปร์นำมาใช้ในการสร้างพื้นที่นันทนาการ คือ The Parks and Waterbodies Plan และ The Identity Plan เป็นแนวทางในการวางแผนพื้นที่สีเขียวและเอกลักษณ์ของแผนแม่บท 2003 ซึ่งทั้งสองแผนนี้เสนอแนวคิดที่ต้องการส่งเสริมพื้นที่สีเขียวและเอกลักษณ์ของเมืองควบคู่กับการปรับปรุงสภาพแวดล้อม โดยตัวกำหนดโครงสร้างสำหรับการปรับปรุงพื้นที่โล่ง (Open Space) และทางน้ำ (Waterways) จุดมุ่งหมายคือสร้างสรรความสมดุลระหว่างการสงวนรักษาสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและการแข่งขันด้านความต้องการที่ดิน ทางสีเขียว และทางสีน้ำเงิน จึงพบเห็นตามแนวเส้นทางจราจรพิเศษที่ต้องการให้ผ่านเข้าสู่เมืองอย่างสงบรวมรื่น โดยได้กำหนดลักษณะของพื้นที่เปิดโล่งไว้ 6 รูปแบบดังนี้

- ที่โล่งแบบธรรมชาติ (Natural open spaces) เป็นต้นว่า พื้นที่ป่าไม้ บึงรับน้ำ ป่าโกงกาง และการสงวนรักษาธรรมชาติ

- สวนสาธารณะขนาดใหญ่และสวนทั่วไป (Major parks and gardens) เป็นต้นว่า สวนระดับภูมิภาค และสวนระดับย่าน

- สนามกีฬาและที่พักผ่อนหย่อนใจ ประกอบด้วยสเตเดียม สนามกอล์ฟ สวนประเภท การผจญภัย และการพักผ่อน ฯลฯ

- แนวกำหนดขอบเขต เป็นลักษณะการเชื่อมโยงพื้นที่สวนสาธารณะด้วยพื้นที่สีเขียว (Green Linkages) และพื้นที่สีเขียวกันชน (Green Belts) ซึ่งกั้นระหว่างพื้นที่เมืองแต่ละย่าน

- ทางสีเขียวภายในและส่วนเชื่อมโยงซึ่งเป็นส่วนของหมู่บ้านและชุมชนที่มีขนาดประชากร 200,000 - 300,000 คน ทางสีเขียวนี้อาจเป็นภูมิทัศน์ทางธรรมชาติและส่วนเชื่อมโยง ได้แก่ ทางเดินเท้าที่เชื่อมต่อระหว่างหมู่บ้านและศูนย์กลางของเมืองภายในเขตเมืองใหม่

- พื้นที่โล่งอื่นๆ ซึ่งประกอบด้วยพื้นที่ทหาร และบริเวณเกษตรกรรม

ทางน้ำ (Waterways) เช่นแม่น้ำสิงคโปร์และแม่น้ำอื่นๆ รวมทั้งคลองสายหลักสามารถนำมาปรับปรุงให้ใช้ประโยชน์ด้านการพักผ่อนหย่อนใจและเป็นการดึงดูดประชากรเข้าใกล้น้ำ

พื้นที่นันทนาการได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งดำเนินการได้หลายรูปแบบ เช่น สถานที่ท่องเที่ยวกลางแจ้ง สวนสาธารณะริมน้ำ หรือชายฝั่งทะเล ส่วนที่ปรับปรุงจากเมืองเก่า เป็นต้น ในบริเวณศูนย์กลางเมืองการจัดให้มีสวนหย่อมขนาดเล็กจะช่วยให้เกิดพื้นที่นันทนาการในกลุ่มอาคารสูงหนาแน่น พื้นที่นันทนาการในเกาะต้องมีระบบที่เชื่อมโยงกันซึ่งจะทำให้ประชากรสามารถไปใช้บริการติดต่อกันได้หลายบริเวณ และพื้นที่โล่งแนวยาวตามถนนและลำคลองสามารถ ใช้ประโยชน์เพื่อวิ่งออกกำลังกายและเป็นทางจักรยานได้ ซึ่งมักแยกเป็นอิสระจากทางรถยนต์ที่พลุกพล่าน

ที่ดินริมถนนจะกำหนดระยะระยะถอยร่นอาคาร โดยเฉพาะจุดที่เป็นทางเข้าศูนย์กลางเมือง เพื่อให้เกิดพื้นที่นันทนาการสองข้างทาง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างถนนขนาดใหญ่ ซึ่งมีการปลูกต้นไม้ ไม้ดอกไม้ประดับ ซึ่งมีความสวยงามตามฤดูกาล จะช่วยสร้างจุดสนใจของเมือง

แนวคิดในภาพรวมคือพื้นที่นันทนาการที่จัดไว้ในแต่ละอาณาบริเวณส่งเสริมให้เกิดปฏิสัมพันธ์เชิงสังคม และความรู้สึกทางชุมชน พื้นที่นันทนาการ ทุกแห่งต่างมีบทบาทเป็นส่วนหนึ่งของโครงข่ายพื้นที่นันทนาการทั้งหมด

2.9 กรอบความคิด

การทบทวนวรรณกรรมทั้งหมดที่ได้กล่าวมาข้างต้น สามารถนำมาสร้างกรอบความคิดในการทำวิทยานิพนธ์ ได้ดังนี้ ลักษณะการใช้ประโยชน์ที่ดินของแต่ละชุมชนเมืองขึ้นอยู่กับลักษณะทางกายภาพ ลักษณะทางเศรษฐกิจ และลักษณะทางสังคม โดยการใช้ประโยชน์ที่ดินสามารถแบ่งได้เป็นการใช้ประโยชน์ที่ดิน เพื่อการพักอาศัย เพื่อการพาณิชย์กรรม เพื่อการอุตสาหกรรม เพื่อนันทนาการ เพื่อสาธารณูปโภคและสาธารณูปการ โดยในวิทยานิพนธ์นี้ผู้วิจัยได้เลือกศึกษาถึงการใช้ที่ดินเพื่อนันทนาการในพื้นที่ศึกษาเพื่อนำมาวิเคราะห์ปัญหาและเสนอแนะแนวทางการวางแผนพัฒนาให้เหมาะสม ซึ่งจะต้องศึกษาเกี่ยวกับการกระจายตัวของพื้นที่นันทนาการ รัศมีการให้บริการ และความต้องการของประชาชนในพื้นที่ศึกษา แล้วนำเกณฑ์มาตรฐานพื้นที่นันทนาการ และแนวคิดการพัฒนาพื้นที่นันทนาการจากต่างประเทศซึ่งประสบความสำเร็จในการวางแผนพัฒนา มาปรับใช้เป็นแนวทางในการวางแผนพัฒนาพื้นที่นันทนาการในแขวงดินแดง และแขวงห้วยขวาง กรุงเทพมหานครให้เหมาะสม (แผนภูมิที่ 2.1)

แผนภูมิที่ 2.1 แสดงกรอบความคิดในการวิจัย (Conceptual Framework)

