

การศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สอยและทัศนคติของผู้อยู่อาศัย  
ต่อพื้นที่นันทนาการของโครงการอาคารชุดศุภกาลัย ปาร์ค  
และโครงการฟลอราวิลล์ กรุงเทพฯ



นายสุรียา หาญพานิช

สถาบันวิทยบริการ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาเคหศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาเคหการ ภาควิชาเคหการ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2547

ISBN 974-53-1006-9

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A COMPARATIVE STUDY ON RESIDENTS' BEHAVIORS  
AND ATTITUDES ON RECREATION AREAS OF SUPALAI PARK  
AND THE FLORAVILLE CONDOMINIUM, BANGKOK



Mr. Suriya Hanpanich

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Housing Development in Housing

Department of Housing  
Faculty of Architecture  
Chulalongkorn University  
Academic Year 2004  
ISBN 974-53-1006-9

หัวข้อวิทยานิพนธ์ การศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สอยและทัศนคติ  
ของผู้อยู่อาศัยต่อพื้นที่นันทนาการของโครงการอาคารชุด  
ศุภาลัย ปาร์ค และโครงการพลอราวิลล์ กรุงเทพฯ  
โดย นาย สุรียา หาญพานิช  
สาขาวิชา เเคหการ  
อาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ มาณพ พงศทัต  
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม นาย ประทีป ตั่งมดิธรรม

---

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยานิพนธ์ฉบับนี้  
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทมหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
(รองศาสตราจารย์ เลอสม สถาปิตานนท์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

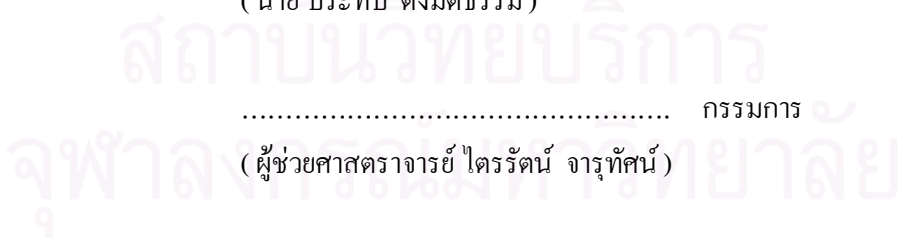
..... ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ สุปรินชา หิรัญโร)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา  
(รองศาสตราจารย์ มาณพ พงศทัต)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม  
(นาย ประทีป ตั่งมดิธรรม)

..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ไตรรัตน์ จารุทัศน์)

..... กรรมการ  
(อาจารย์ ดร.กฤษณชาติ พานิชรักษ์)



สุริยา หาญพานิช : การศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สอยและทัศนคติของผู้อยู่อาศัย ต่อพื้นที่นันทนาการของโครงการอาคารชุด สุภาลัย ปาร์ค และ โครงการฟลอราวิลล์ กรุงเทพฯ.  
(A COMPARATIVE STUDY ON RESIDENTS' BEHAVIORS AND ATTITUDES ON RECREATION AREAS OF SUPALAI PARK AND THE FLORAVILLE CONDOMINIUM, BANGKOK) อ. ที่ปรึกษา : รศ. มานพ พงศทัต, อ. ที่ปรึกษาร่วม : ประทีป ตั้งมติธรรม, 139 หน้า.  
ISBN 974-53-1006-9.

พื้นที่นันทนาการกับที่อยู่อาศัยมีความสัมพันธ์กันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ และเป็นสิ่งสำคัญยิ่งต่อการส่งเสริมคุณภาพชีวิตของประชากรในชุมชนนั้นๆ โดยเฉพาะที่อยู่อาศัยประเภทอาคารชุดขนาดใหญ่(แนวสูง) ที่ผู้ประกอบการได้มีการจัดเตรียมพื้นที่นันทนาการต่างๆไว้มากมาย การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการตอบสนองการใช้งานในแต่ละพื้นที่นันทนาการที่โครงการได้จัดเตรียมไว้ รวมถึงพฤติกรรมและทัศนคติของผู้อยู่อาศัย โดยวิธีการสำรวจ สัมภาษณ์ และเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบสอบถาม จำนวน 218 ชุด และ 93 ชุด จาก 2 โครงการกรณีศึกษา คือ โครงการสุภาลัย ปาร์ค และ โครงการฟลอราวิลล์ ตามลำดับ

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 โครงการมีลักษณะกลุ่มประชากรส่วนใหญ่คล้ายกันคือ อายุ 16-25 ปี, รายได้ไม่เกิน 25,000 บาท/เดือน, การศึกษาปริญญาตรี, อาชีพ นักศึกษา-แม่บ้าน จึงทำให้มีพฤติกรรมนันทนาการบางอย่างคล้ายกัน เช่น ชอบทำกิจกรรมนันทนาการแบบที่ไม่ต้องออกกำลังกาย(Passive)มากกว่าแบบที่ต้องออกกำลังกาย (Active)เป็นสัดส่วนเฉลี่ย 54.7% ต่อ 45.3% ส่วนประเภทการออกกำลังกายที่ชอบอันดับแรก คือ ว่ายน้ำและฟิตเนส ตามลำดับ ซึ่งตรงกับกรตอบสนองการใช้งานพื้นที่นันทนาการในโครงการของผู้อยู่อาศัยที่มากที่สุดคือ สระว่ายน้ำและห้องฟิตเนส ตามลำดับเช่นกัน แต่ลักษณะของชุมชนทั้ง 2 โครงการมีความแตกต่างกันเนื่องจากรูปแบบห้องชุดที่ต่างกัน คือ โครงการสุภาลัยปาร์คมีห้องชุดแบบสตูดิโอมากที่สุด(39.9%)ผู้อยู่อาศัยส่วนใหญ่เป็นครอบครัวเดี่ยวขนาดเล็กอยู่กัน 1-3 คน ในขณะที่โครงการฟลอราวิลล์เป็นแบบ 2 ห้องนอนมากที่สุด(46.2%)เป็นครอบครัวใหญ่ประกอบด้วยพ่อ แม่ พี่น้อง ทำให้มีความเป็นสังคมชุมชนมากกว่าโดยดูจากมีการทำกิจกรรมนันทนาการกับเพื่อนใน โครงการมากกว่ากลุ่มตัวอย่างของโครงการสุภาลัยปาร์ค ที่ทำกิจกรรมกับเพื่อนนอกโครงการมากกว่า

พฤติกรรมการใช้สอยพื้นที่นันทนาการในโครงการมีความสัมพันธ์กับปัจจัยด้านต่างๆ คือ 1)ลักษณะทางกายภาพของพื้นที่นันทนาการ เช่นโครงการสุภาลัย ปาร์ค มีการใช้สอยพื้นที่ Lobby ความถี่ มากเป็นอันดับ 1 เพราะมีการเปิดโล่ง โดดเด่นและต้นไม้ลักษณะเปรียบเสมือนเฉลียงหรือชานบ้านที่ใช้ทำกิจกรรมต่างๆ เช่น นั่งเล่น อ่านหนังสือ เล่นลูก เป็นต้น ส่วนโครงการฟลอราวิลล์มีการใช้สอยพื้นที่ลานรอบสระ ความถี่ มากเป็นอันดับ 1 (สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นสมาชิกสโมสรกีฬา)เพราะมีต้นไม้ร่มรื่นล้อมรอบสระว่ายน้ำขนาดใหญ่และมีที่นั่งจำนวนมาก 2)ลักษณะสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ ได้แก่ อายุ กลุ่มอายุ 16 - 25 ปี(วัยรุ่น) มีการใช้พื้นที่นันทนาการในโครงการมากกว่ากลุ่มอายุที่สูงกว่าโดยใช้พื้นที่ที่สระว่ายน้ำ ห้องฟิตเนส ลานรอบสระ มากที่สุดตามลำดับ รายได้ กลุ่มผู้อยู่อาศัยที่มีรายได้น้อย มีการใช้พื้นที่นันทนาการในโครงการมากกว่ากลุ่มที่มีรายได้มาก เนื่องจากมีข้อจำกัดในการใช้จ่ายกับกิจกรรมนันทนาการภายนอกโครงการ 3)การบริหารจัดการ เช่น มีการใช้ห้องฟิตเนส ความถี่ มากเป็นอันดับ 1 สำหรับกลุ่มผู้อยู่อาศัยที่เป็นสมาชิกสโมสรกีฬา เพราะมีอุปกรณ์ เครื่องเล่นที่ดี ทันสมัย ดีไซน์และมีการฝึกสอนแนะนำ ดูแลอยู่เสมอ และพื้นที่ที่มีการตอบสนองการใช้งานน้อยที่สุด ทั้ง 2 โครงการคือห้องเกมส์ เนื่องจากไม่ได้มีอุปกรณ์ เครื่องเล่นที่จัดเตรียมไว้อย่างชัดเจนและไม่ได้มีการเปิดแอร์ เป็นต้น

ทัศนคติของผู้อยู่อาศัยต่อพื้นที่นันทนาการ ทั้ง 2 โครงการมีความเห็นคล้ายกันคือเห็นว่าพื้นที่นันทนาการที่สำคัญมากที่สุดอันดับแรกคือสระว่ายน้ำ ห้องฟิตเนส ลานรอบสระ สวนชั้นล่างและLobby ซึ่งตรงกับกรตอบสนองการใช้งานของผู้อยู่อาศัยมากที่สุดด้วยเช่นกัน ส่วนพื้นที่ที่ควรจะมีเพิ่มมากที่สุดทั้ง 2 โครงการเห็นตรงกันคือห้องสมุดที่มีประสิทธิภาพ ดังนั้นการจัดทำโครงการอาคารชุดก็อาศัยจึงควรคำนึงถึงพื้นที่และปัจจัยดังกล่าวเพิ่มขึ้นเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้อยู่อาศัยและคุ้มค่าการลงทุนในพื้นที่ส่วนกลางซึ่งสามารถทำให้ผู้อยู่อาศัยเกิดความพึงพอใจสูงสุดและมีคุณภาพชีวิตที่ดีต่อไป

ภาควิชา.....เคหการ.....ลายมือชื่อนิติศ.....  
สาขาวิชา.....เคหการ.....ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....  
ปีการศึกษา.....2547.....ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม.....

## 4674264225 : MAJOR HOUSING

KEY WORD: RECREATION AREA / BEHAVIOR / ATTITUDE / RESIDENT / CONDOMINIUM

SURIYA HANPANICH : A COMPARATIVE STUDY ON RESIDENTS' BEHAVIORS AND ATTITUDES ON RECREATION AREAS OF SUPALAI PARK AND THE FLORAVILLE CONDOMINIUM, BANGKOK. THESIS ADVISOR : ASSOC. PROF. MANOP BONGSADADT, THESIS CO-ADVISOR : PRATEEP TANGMATITHAM, 139 pp. ISBN 974-53-1006-9.

A recreation area is inevitably related to a residence and is essential in promoting the residents' quality of life ,especially in large high rise buildings where the investors provide for various recreational activities.

This research is aimed at studying residents' behavior and attitudes to the recreation area . The data were collected from observation and questionnaires. Subjects were 218 , and 93 residents in Supalai Park and Floraville condominiums, respectively.

The results show that the residents of both condominiums shared similar nature.They were 16-25 years of age, earned a maximum monthly income of 25,000 baht, held a bachelor degree, and were mostly students or housewives.They had similar behavior such as "passive" recreational activities rather than "active" ones.(54.7%:45.3%)The two most popular activities were swimming and fitness in provided facilities, respectively. Since there is a differentiation in the characteristic of two residential types that Supalai Park contained more "studio suites" than other types of rooms (39.9%), and the residents were 1-3 members of small families while the Floraville contained mostly "two bedroom" units type (46.2%), were larger families with parents and childrens, it was more a community-like society at the Floraville where residents tend have more recreational activities associated within the neighborhood while the residents in Supalai Park tend to have more activities with their outside friends.

The use of the recreational area was found to be related to the other aspects as follows: 1)The physical geographic factor.The "lobby" at Supalai Park was used the most because it was an open space close to the garden where residents could relax, do child care activities or read. At Floraville, the area most used was "around the pool"(for non- sport club members) as there were many benches provided around the shady pool with many trees 2)The socio-economic factor.The residents aged between 16- 25 used the area more than older residents. Sites frequently used were the pool, the fitness room, the poolside area, respectively. High income earners used the area less than low income earners.3)Management. Members of the sport club used the fitness room most because it was equipped with qualify, up-to-date equipment, air-conditioned,and had trainers .The area used least at both condominiums was their games room because neither were well-equipped nor had the air conditioner switched on.

Residents in both residences had similar opinions that five most important recreational facilities,which were a swimming pool, fitness room, pool side area, garden ,and lobby, respectively.Another facility that was suggested was an effective library.Therefore,when planning a condominium project,all these aspects should be considered so residents gain maximum benefit from the common areas which will mean as well great satisfaction good life quality.

Department of.....Housing.....Student's signature.....  
 Field of study.....Housing.....Advisor's signature.....  
 Academic year.....2004.....Co-advisor's signature.....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์นี้ สำเร็จลุล่วงลงได้ ผู้เขียนต้องขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ มาณพ พงศทัต อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้ให้คำแนะนำข้อคิดที่เป็นประโยชน์ มุมมองต่างๆ ทั้งด้าน ผู้ประกอบการและด้านผู้บริโภค และคุณ ประทีป ตั้งมติธรรม อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ที่คอยถามไถ่และให้คำปรึกษาที่มีค่า อาจารย์ ดร.กมลททิตย พานิชภักดิ์ ที่คอยห่วงใยและให้ความช่วยเหลือเสมอมา พร้อมคำปรึกษาที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่ง คุณ อธิป พิษานนท์ และผู้บังคับบัญชาในสังกัด ที่ปฏิบัติงานอยู่ สำหรับคำปรึกษาดีๆ รวมถึงคณาจารย์ทุกท่านและเจ้าหน้าที่ทุกคนในภาควิชาเคหการ

นอกจากนี้ ผู้เขียนขอขอบพระคุณ คุณ ประสงค์ เออาพร กรรมการผู้จัดการ บริษัท โอจีซี การ์เด็น ทาวเวอร์ ที่ให้ความอนุเคราะห์ให้ข้อมูลของโครงการฟลอร่าวิลล์ คอนโดมิเนียม และให้เข้าสอบถามผู้อยู่อาศัยในโครงการ ขอขอบคุณ คุณปฎิ คุณอรอุมา คุณสุชิน และเจ้าหน้าที่ทุกคน ที่ให้ความช่วยเหลือในการขอข้อมูลและสำหรับโครงการศุภาลัยปาร์ค ขอขอบคุณ คุณหญิง คุณไชยพงศ์ คุณธีระวัฒน์ ที่ช่วยเหลืออำนวยความสะดวกในการแจกแบบสอบถาม และให้ข้อมูลโครงการ ขอขอบคุณเพื่อนๆ รุ่น C16X น้องๆ รุ่น C16 , C17 ขอขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ ในหน่วยงานที่ปฏิบัติงานอยู่ ที่เข้าใจให้ความช่วยเหลือในหลายๆด้าน และขอขอบคุณ คุณ นิติยา สุพร ที่ช่วยเหลือด้านธุรการตลอดหลักสูตร

สุดท้ายนี้ ผู้เขียนขอขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ และพี่ๆ ที่คอยเป็นกำลังใจและให้ความช่วยเหลือเสมอมา รวมถึงบุคคลที่มีส่วนร่วมในการศึกษาโดยผ่านกระบวนการในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ ให้สำเร็จลุล่วงลงได้ ที่มีได้เอ่ยนามมาทุกท่าน

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ .....	ฉ
สารบัญ .....	ช
สารบัญตาราง .....	ฅ
สารบัญแผนภูมิ .....	ฉ
สารบัญภาพ .....	ฐ
บทที่ 1 บทนำ .....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา .....	5
1.3 สมมติฐานการวิจัย .....	5
1.4 ขอบเขตการวิจัย .....	5
1.5 คำจำกัดความ .....	6
1.6 วิธีดำเนินการวิจัย .....	6
1.7 ข้อยกเว้นการวิจัย .....	8
1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....	9
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	10
2.1 แนวคิดด้านกิจกรรมนันทนาการกับชุมชน .....	10
2.2 แนวความคิดผลกระทบทางด้านจิตวิทยาของผู้อยู่อาศัยในอาคารสูง .....	15
2.3 แนวคิดทางการตลาดในการกำหนดสิ่งอำนวยความสะดวกของอาคารชุด .....	17
2.4 แนวคิดด้านการตลาดกับการนันทนาการ .....	21
2.5 มาตรฐานที่ใช้ในการออกแบบพื้นที่นันทนาการ .....	26
2.6 แนวทางในการออกแบบวางผังพื้นที่นันทนาการ .....	28
2.7 พฤติกรรมนันทนาการกับชุมชนที่อยู่อาศัย .....	29

บทที่ 3	รายละเอียดโครงการและลักษณะทางกายภาพ .....	33
3.1	อาคารชุดพักอาศัย สุภาลัยปาร์ค .....	33
3.2	อาคารชุดพักอาศัย ฟลอร่าวิลล์ .....	46
3.3	เปรียบเทียบพื้นที่นันทนาการทั้ง 2 โครงการ .....	70
บทที่ 4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	72
4.1	ข้อมูลทั่วไป และสถานภาพทางสังคม เศรษฐกิจ ของกลุ่มตัวอย่าง .....	72
4.2	รูปแบบการดำเนินชีวิตด้านนันทนาการของกลุ่มตัวอย่าง.....	78
4.3	การใช้สอยพื้นที่นันทนาการในโครงการ .....	85
4.4	ทัศนคติต่อพื้นที่นันทนาการในโครงการอาคารชุดพักอาศัยขนาดใหญ่ .....	91
4.5	สรุปปัญหาและความคิดเห็นของผู้อยู่อาศัยต่อพื้นที่นันทนาการ ในโครงการ.....	102
4.6	วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของตัวแปรที่มีผลต่อพฤติกรรมนันทนาการของผู้อยู่อาศัย ทั้ง 2 โครงการ .....	104
บทที่ 5	บทสรุปและข้อเสนอแนะ .....	113
5.1	บทสรุปการวิจัย .....	113
5.2	สรุปอภิปรายผล .....	118
5.3	ข้อเสนอแนะ .....	125
รายการอ้างอิง	.....	127
ภาคผนวก	.....	129
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์	.....	139



## สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1.1	ปัจจัยในการตัดสินใจซื้ออาคารชุดพักอาศัย ระดับราคาปานกลางถึงสูง .....	1
ตารางที่ 1.2	แสดงพื้นที่นันทนาการที่นิยมจัดทำไว้ในโครงการอาคารชุด (ตามระดับราคาขาย) .....	2
ตารางที่ 1.3	จำนวนห้องชุดพักอาศัยของทั้ง 2 โครงการ .....	7
ตารางที่ 1.4	แสดงการเก็บข้อมูลแบบสอบถามทั้ง 2 โครงการ .....	8
ตารางที่ 3.1	เปรียบเทียบลักษณะกายภาพของพื้นที่นันทนาการ .....	70
ตารางที่ 3.2	เปรียบเทียบข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่นันทนาการ .....	71
ตารางที่ 4.1	สถานภาพของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ .....	72
ตารางที่ 4.2	สถานภาพของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอายุ .....	73
ตารางที่ 4.3	สถานภาพการศึกษา ของกลุ่มตัวอย่าง .....	73
ตารางที่ 4.4	สถานภาพการสมรส ของกลุ่มตัวอย่าง .....	74
ตารางที่ 4.5	สถานภาพทางด้านอาชีพ ของกลุ่มตัวอย่าง .....	74
ตารางที่ 4.6	สถานภาพความเป็นเจ้าของในที่อยู่อาศัย ของกลุ่มตัวอย่าง .....	75
ตารางที่ 4.7	จำนวนสมาชิกในที่อยู่อาศัย ของกลุ่มตัวอย่าง .....	75
ตารางที่ 4.8	สถานภาพรายได้ต่อเดือน ของกลุ่มตัวอย่าง .....	76
ตารางที่ 4.9	ประเภทห้องชุด ของกลุ่มตัวอย่าง .....	76
ตารางที่ 4.10	ราคาห้องชุด ของกลุ่มตัวอย่าง .....	77
ตารางที่ 4.11	สถานภาพการมีที่อยู่อาศัยอื่น ของกลุ่มตัวอย่าง .....	77
ตารางที่ 4.12	ระยะเวลาที่อยู่อาศัยในโครงการ .....	78
ตารางที่ 4.13	จำนวนวันที่อยู่อาศัยในโครงการ ใน 1 สัปดาห์ .....	73
ตารางที่ 4.14	รูปแบบการใช้เวลาใน 1 วันธรรมดาและวันหยุด กลุ่มตัวอย่าง โครงการศุภาลัย ปาร์ค .....	79
ตารางที่ 4.15	รูปแบบการใช้เวลาใน 1 วันธรรมดาและวันหยุด กลุ่มตัวอย่าง โครงการฟลอราวิลล์ .....	79
ตารางที่ 4.16	รูปแบบการพักผ่อนหย่อนใจหรือการใช้เวลาว่าง กลุ่มตัวอย่าง โครงการศุภาลัย ปาร์ค .....	80
ตารางที่ 4.17	รูปแบบการพักผ่อนหย่อนใจหรือการใช้เวลาว่าง กลุ่มตัวอย่าง โครงการฟลอราวิลล์ .....	80

ตารางที่ 4.18	รูปแบบการใช้เวลาว่างทำกิจกรรมนันทนาการ กลุ่มตัวอย่าง โครงการศุภาลัย ปาร์ค .....	81
ตารางที่ 4.19	รูปแบบการใช้เวลาว่างทำกิจกรรมนันทนาการ กลุ่มตัวอย่าง โครงการฟลอราวิลล์ .....	81
ตารางที่ 4.20	ประเภทการออกกำลังกายหรือกีฬาที่ชอบเล่น เรียงตามลำดับ กลุ่มตัวอย่าง โครงการศุภาลัย ปาร์ค .....	82
ตารางที่ 4.21	ประเภทการออกกำลังกายหรือกีฬาที่ชอบเล่น เรียงตามลำดับ กลุ่มตัวอย่าง โครงการฟลอราวิลล์ .....	83
ตารางที่ 4.22	ช่วงเวลาที่ทำกิจกรรมนันทนาการ .....	84
ตารางที่ 4.23	บุคคลที่ร่วมใช้เวลาว่างทำกิจกรรมนันทนาการ .....	84
ตารางที่ 4.24	สถานภาพการเป็นสมาชิกสโมสรกีฬา .....	85
ตารางที่ 4.25	ความถี่ในการใช้พื้นที่นันทนาการในโครงการ (เรียงตามลำดับมากไปหาน้อย) กลุ่มตัวอย่าง โครงการศุภาลัย ปาร์ค .....	86
ตารางที่ 4.26	ความถี่ในการใช้พื้นที่นันทนาการในโครงการ (เรียงตามลำดับมากไปหาน้อย) กลุ่มตัวอย่าง โครงการฟลอราวิลล์ (ที่ไม่เป็นสมาชิกสโมสรกีฬา) .....	87
ตารางที่ 4.27	ความถี่ในการใช้พื้นที่นันทนาการในโครงการ (เรียงตามลำดับมากไปหาน้อย) กลุ่มตัวอย่าง โครงการฟลอราวิลล์ (ที่ไม่เป็นสมาชิกสโมสรกีฬา) .....	88
ตารางที่ 4.28	วันที่ใช้พื้นที่นันทนาการ .....	89
ตารางที่ 4.29	ช่วงเวลาที่ใช้พื้นที่นันทนาการ .....	89
ตารางที่ 4.30	ระยะเวลาที่ใช้พื้นที่นันทนาการแต่ละครั้ง .....	89
ตารางที่ 4.31	กิจกรรมที่ทำในสวนส่วนกลาง .....	90
ตารางที่ 4.32	สถานที่ที่วิ่งออกกำลังกาย / ออกกำลังกาย .....	91
ตารางที่ 4.33	ทัศนคติ ด้านความสำคัญ / ความจำเป็น ของพื้นที่นันทนาการ ในโครงการอาคารชุดพักอาศัยขนาดใหญ่ กลุ่มตัวอย่าง โครงการศุภาลัย ปาร์ค .....	91
ตารางที่ 4.34	ทัศนคติ ด้านความสำคัญ / ความจำเป็น ของพื้นที่นันทนาการ ในโครงการอาคารชุดพักอาศัยขนาดใหญ่ กลุ่มตัวอย่าง โครงการฟลอราวิลล์ .....	92
ตารางที่ 4.35	ความคิดเห็นต่อพื้นที่นันทนาการในโครงการ กลุ่มตัวอย่าง โครงการศุภาลัย ปาร์ค .....	93

ตารางที่ 4.36	ความคิดเห็นต่อพื้นที่นันทนาการในโครงการ กลุ่มตัวอย่าง โครงการฟลอร่าวิลล์ (ที่ไม่เป็นสมาชิกสโมสรกีฬา) .....	94
ตารางที่ 4.37	ความคิดเห็นต่อพื้นที่นันทนาการในโครงการ กลุ่มตัวอย่าง โครงการฟลอร่าวิลล์ (ที่เป็นสมาชิกสโมสรกีฬา) .....	95
ตารางที่ 4.38	ความคิดเห็นต่อประเภทพื้นที่นันทนาการที่ควรมีเพิ่มในโครงการ (อาคารชุดพักอาศัยขนาดใหญ่) .....	96
ตารางที่ 4.39	ความต้องการด้านตำแหน่งที่ตั้งของพื้นที่นันทนาการในโครงการ .....	96
ตารางที่ 4.40	ความต้องการด้านลักษณะของสวนส่วนกลางในโครงการ .....	97
ตารางที่ 4.41	ความต้องการด้านลักษณะของโถงต้อนรับเอนกประสงค์ (LOBBY) .....	97
ตารางที่ 4.42	ความคิดเห็นต่อการเปิดรับบุคคลภายนอกเข้าใช้บริการสโมสรกีฬาในโครงการ .....	98
ตารางที่ 4.43	สรุปผลการวิเคราะห์ กลุ่มตัวอย่างโครงการศุภาลัย ปาร์ค .....	99
ตารางที่ 4.44	สรุปผลการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่าง โครงการฟลอร่าวิลล์ .....	100
ตารางที่ 4.45	รูปแบบการใช้เวลาว่างทำกิจกรรมนันทนาการ จำแนกตามอายุ .....	104
ตารางที่ 4.46	รูปแบบการใช้เวลาว่างทำกิจกรรมนันทนาการ จำแนกตามรายได้ .....	105
ตารางที่ 4.47	รูปแบบการใช้เวลาว่างทำกิจกรรมนันทนาการ จำแนกตามอาชีพ .....	105
ตารางที่ 4.48	รูปแบบการใช้เวลาว่างทำกิจกรรมนันทนาการ จำแนกตามการศึกษา .....	106
ตารางที่ 4.49	การตอบสนองการใช้พื้นที่นันทนาการในโครงการจำแนกตามอายุ ของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 โครงการ .....	107
ตารางที่ 4.50	การตอบสนองการใช้พื้นที่นันทนาการในโครงการจำแนกตามรายได้ ของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 โครงการ .....	108
ตารางที่ 4.51	การตอบสนองการใช้พื้นที่นันทนาการในโครงการจำแนกตามอาชีพ ของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 โครงการ .....	109
ตารางที่ 4.52	การตอบสนองการใช้พื้นที่นันทนาการในโครงการจำแนกตามการศึกษา ของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 โครงการ .....	110
ตารางที่ 5.1	สรุปลักษณะทางกายภาพของพื้นที่นันทนาการในโครงการอาคารชุดพักอาศัย มีผลต่อพฤติกรรมการใช้สอย .....	124

## สารบัญแผนภูมิ

หน้า

แผนภูมิที่ 1.1	ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาของพื้นที่นันทนาการ ใน โครงการอาคารชุดพักอาศัย .....	4
แผนภูมิที่ 4.1	สรุปกลุ่มประชากรผู้อยู่อาศัยที่มีการตอบสนองการใช้งาน พื้นที่นันทนาการมากที่สุด.....	111
แผนภูมิที่ 4.2	วิเคราะห์กลุ่มประชากรที่มีผลต่อการเลือกซื้ออาคารชุดกับพื้นที่นันทนาการ.....	111
แผนภูมิที่ 4.3	สรุปผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของพื้นที่นันทนาการกับปัจจัยในด้านต่างๆ.....	112



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 3.1	ทัศนียภาพโครงการและผังบริเวณโครงการศุภกาลัยปาร์ค.....	34
ภาพที่ 3.2	ผังแสดงการใช้ที่ดิน ชั้นล่าง และชั้นลาดฟ้า .....	35
ภาพที่ 3.3	ผังแสดงพื้นที่ต่างๆ บริเวณชั้นล่างโครงการ .....	36
ภาพที่ 3.4	ผังแสดงพื้นที่นันทนาการชั้น 10-11 และชั้นหลังคา บนอาคารจอดรถ .....	37
ภาพที่ 3.5	ผังแสดงพื้นที่สโมสรกีฬา (ชั้น 10) บนอาคารจอดรถ .....	38
ภาพที่ 3.6	บริเวณสระว่ายน้ำและระเบียงสระ .....	39
ภาพที่ 3.7	บริเวณสระว่ายน้ำและระเบียงสระ .....	39
ภาพที่ 3.8	บริเวณสระว่ายน้ำและระเบียงสระ .....	40
ภาพที่ 3.9	บริเวณสระว่ายน้ำและระเบียงสระ .....	40
ภาพที่ 3.10	ห้องออกกำลังกาย (Fitness) และห้องแอโรบิค .....	41
ภาพที่ 3.11	ห้องสควอชท์และโถงทางเดินหน้าห้อง .....	41
ภาพที่ 3.12	โถงต้อนรับและห้อง Member Lounge .....	41
ภาพที่ 3.13	สวนลาดฟ้าและสนามเทนนิส (บนอาคาร จอดรถ) .....	41
ภาพที่ 3.14	สวนชั้นล่างและทางเดิน .....	42
ภาพที่ 3.15	สวนชั้นล่างและทางเดิน .....	42
ภาพที่ 3.16	วงเวียนทางเดินและสนามเด็กเล่น .....	43
ภาพที่ 3.17	สนามเด็กเล่นและวงเวียนทางเดิน .....	43
ภาพที่ 3.18	โถงต้อนรับ / พักผ่อนเอนกประสงค์ (Lobby) อาคาร 1 .....	44
ภาพที่ 3.19	โถงต้อนรับ / พักผ่อนเอนกประสงค์ (Lobby) อาคาร 2 .....	44
ภาพที่ 3.20	โถงต้อนรับ / พักผ่อนเอนกประสงค์ (Lobby) อาคาร 3 .....	44
ภาพที่ 3.21	ทัศนียภาพโครงการและผังบริเวณโครงการฟลอร่าวิลล์ .....	46
ภาพที่ 3.22	ผังแสดงการใช้ที่ดินโครงการ .....	47
ภาพที่ 3.23	สระว่ายน้ำ (ชั้นล่าง) บริเวณน้ำพุ .....	48
ภาพที่ 3.24	สระว่ายน้ำ (ชั้นล่าง) บริเวณ สปริง บอร์ด.....	48
ภาพที่ 3.25	สระว่ายน้ำ (ชั้นล่าง) บริเวณ หาดเทียมและเกาะกลาง .....	49
ภาพที่ 3.26	สระว่ายน้ำ (ชั้นล่าง) บริเวณสไลเดอร์ .....	49
ภาพที่ 3.27	ลานรอบสระว่ายน้ำ (ชั้นล่าง) เวลามีงานจัดเลี้ยง .....	50

ภาพที่ 3.28	บริเวณลานรอบสระว่ายน้ำ (ชั้นล่าง) .....	52
ภาพที่ 3.29	บริเวณลานรอบสระว่ายน้ำ (ชั้นล่าง) .....	53
ภาพที่ 3.30	บริเวณลานรอบสระว่ายน้ำ (ชั้นล่าง) .....	53
ภาพที่ 3.31	บริเวณลานรอบสระว่ายน้ำ (ชั้นล่าง) .....	54
ภาพที่ 3.32	บริเวณสนามเด็กเล่น (ข้างสระว่ายน้ำ) ชั้นล่าง .....	54
ภาพที่ 3.33	บริเวณทางเดินรอบสวน (ข้างสระว่ายน้ำ) ชั้นล่าง .....	55
ภาพที่ 3.34	ผังแสดงพื้นที่นันทนาการชั้น 4 (อาคาร A – B) .....	57
ภาพที่ 3.35	บริเวณพื้นที่โถงต้อนรับ / พักผ่อนเอนกประสงค์ ชั้นล่าง .....	58
ภาพที่ 3.36	ห้องฟิตเนสและระเบียบชั้น 4 (อาคาร A , B) .....	58
ภาพที่ 3.37	ห้องสควอชท์และห้องสนุกเกอร์ ชั้น 4 (อาคาร A , B) .....	58
ภาพที่ 3.38	สระว่ายน้ำและระเบียบสระ ชั้น 4 (อาคาร A , B) .....	59
ภาพที่ 3.39	ระเบียบสระและสวนคาดฟ้าชั้น 4 (อาคาร A , B) .....	59
ภาพที่ 3.40	ระเบียบและสวนคาดฟ้า ชั้น 4 (อาคาร A , B) .....	59
ภาพที่ 3.41	ทางเดินและสวนคาดฟ้ารอบอาคาร ชั้น 4 (อาคาร A , B) .....	60
ภาพที่ 3.42	ผังพื้นที่ ชั้นล่าง (อาคารสโมสร) .....	62
ภาพที่ 3.43	ผังพื้นที่ ชั้น 2 (อาคารสโมสร) .....	63
ภาพที่ 3.44	ผังพื้นที่ ชั้น 3 (อาคารสโมสร) .....	64
ภาพที่ 3.45	ผังพื้นที่ ชั้น 4 (อาคารสโมสร) .....	65
ภาพที่ 3.46	บริเวณถนนทางเข้าด้านหน้าอาคารสโมสร .....	66
ภาพที่ 3.47	บริเวณ โถงทางเข้าด้านหน้าอาคารสโมสร .....	66
ภาพที่ 3.48	ห้องชมภาพยนตร์ (ด้านซ้ายของโถงทางเข้า) .....	67
ภาพที่ 3.49	ห้องสนามบาสและบริเวณโถงหน้าห้อง .....	67
ภาพที่ 3.50	ห้องสนามสควอชท์ .....	68
ภาพที่ 3.51	ทางเดินชั้น 2 และทางเข้าสปา .....	68
ภาพที่ 3.52	ลิฟต์และสปาบาร์ (ชั้น 2) .....	69
ภาพที่ 3.53	ห้องแอโรบิกและห้องฟิตเนส (ชั้น 3) .....	69
ภาพที่ 3.54	สนามเทนนิส (ชั้น 4) .....	69

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันวิถีชีวิตของคนไทยเปลี่ยนแปลงไปจากอดีตมาก โดยเฉพาะคนในกรุงเทพมหานคร ซึ่งเป็นเช่นเดียวกับมหานครใหญ่ๆ ในต่างประเทศ ที่มีความเจริญในด้านต่างๆ ทั้งสังคมและเศรษฐกิจ ทำให้พฤติกรรมการอยู่อาศัยและการบริโภคของผู้คนเปลี่ยนไป การยอมรับและความนิยมในอาคารชุดพักอาศัย (แนวสูง) หรือคอนโดมิเนียมมีมากขึ้นเรื่อยๆ ตามลำดับ ดังนั้นอาคารชุดพักอาศัยในเมืองจึงได้รับความนิยมสูงขึ้นมากในปัจจุบัน ทำให้ผู้ประกอบการหลายรายหันมาลงทุนในจุดนี้จึงทำให้มีการแข่งขันในตลาดอาคารชุดพักอาศัยค่อนข้างสูง ดังจะเห็นได้จากอาคารชุด (ในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑล) ที่เปิดตัวในปี 2547 มีจำนวนถึง 15,040 หน่วย คิดเป็น 24% ของที่อยู่อาศัยทั้งหมด (Agency for Real Estate Affairs, 2547) และมูลค่าโครงการอาคารชุดที่เปิดตัว เป็นเงิน 66,867 ล้านบาท คิดเป็น 28% ของมูลค่าโครงการที่อยู่อาศัยทั้งหมด (เป็นอันดับ 2 รองจากที่อยู่อาศัยประเภทบ้านเดี่ยว)

ความสมบูรณ์ในการเป็นอยู่อาศัยในประเภทโครงการอาคารชุดพักอาศัย (แนวสูง) จำเป็นต้องมีองค์ประกอบชุมชนและสิ่งแวดล้อมที่ดีเช่นเดียวกับที่อยู่อาศัยประเภทหมู่บ้านจัดสรร (แนวราบ) นอกจากนี้การมีสาธารณูปโภคที่ดีมีมาตรฐานแล้ว สาธารณูปการต่างๆ เช่น พื้นที่นันทนาการก็เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมคุณภาพชีวิตของประชากร และมีความสำคัญอย่างใกล้ชิดกับชีวิตประจำวันของประชากร รวมถึงแนวโน้มของวิถีชีวิตในปัจจุบันที่ค่านึงเรื่องสุขภาพและการใช้เวลาว่างกับการพักผ่อนหย่อนใจมีมากขึ้นเรื่อยๆ ดังนั้นผู้ประกอบการจึงมักนำมาใช้เป็นกลยุทธ์ทางการตลาด โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับโครงการอาคารชุดพักอาศัยขนาดใหญ่ระดับราคาปานกลางถึงสูง

#### ตารางที่ 1.1 ปัจจัยในการตัดสินใจซื้ออาคารชุดพักอาศัย ระดับราคาปานกลางถึงสูง

ปัจจัย	อันดับ
ทำเลที่ตั้ง	1
รูปแบบโครงการ	2
แบบห้อง	3
ราคา	4
ความมั่นใจในบริษัท	5
เงื่อนไขการชำระเงิน	6

ที่มา: งานวิจัย ฝ่ายการตลาด บริษัท สุภาลัย จำกัด (มหาชน)

จากตารางจะเห็นได้ว่า ในการพัฒนาโครงการอาคารชุดพักอาศัยระดับราคาปานกลางถึงสูง นอกจากปัจจัยด้านทำเลที่ตั้งที่ผู้อยู่อาศัยให้ความสำคัญแล้ว ปัจจัยรองลงมาคือ รูปแบบโครงการที่มีองค์ประกอบต่างๆ เช่น สิ่งอำนวยความสะดวก ระบบรักษาความปลอดภัย สภาพแวดล้อมในโครงการชุมชนผู้อยู่อาศัย รวมถึงพื้นที่นันทนาการเพื่อการพักผ่อน (RECREATION AREA) ไว้ทำกิจกรรมยามว่างและสโมสรรักกีฬา (SPORT CLUB) ไว้ออกกำลังกาย ก็เป็นสิ่งจำเป็นที่ผู้อยู่อาศัยให้ความสนใจและเป็นสิ่งที่สนองตอบความต้องการได้ประโยชน์อย่างยิ่ง ซึ่งที่ผู้ประกอบการนิยมจัดทำมากในอาคารชุดพักอาศัยระดับราคาปานกลางถึงสูง คือ สระว่ายน้ำ สวนและสนามหญ้า ห้องกีฬาในร่ม และสนามเด็กเล่นตามลำดับ (มานพ พงศทัต, 2527) หากแต่ยังไม่มีกำหนดเป็นมาตรฐานสำหรับอาคารชุดพักอาศัย และถ้าหากเป็นโครงการอาคารชุดพักอาศัยขนาดใหญ่ พื้นที่กิจกรรมนันทนาการก็ควรจะมีมากขึ้นตามสัดส่วนของหน่วยที่อยู่อาศัยตามลำดับด้วย

ตารางที่ 1.2 แสดงพื้นที่นันทนาการที่นิยมจัดทำไว้ในโครงการอาคารชุด (ตามระดับราคาขาย)

โครงการอาคารชุดพักอาศัย	ประเภทพื้นที่นันทนาการ	ร้อยละ
ระดับราคาสูง	สระว่ายน้ำ	95.0
	สวนและสนามหญ้า	75.0
	ห้องกีฬาในร่ม	65.0
	สนามเด็กเล่น	50.0
ระดับราคาปานกลาง	สวนและสนามหญ้า	62.5
	สระว่ายน้ำ	41.7
	สนามเด็กเล่น	20.8
ระดับราคาประหยัด	สวนและสนามหญ้า	61.9
	สระว่ายน้ำ	23.8

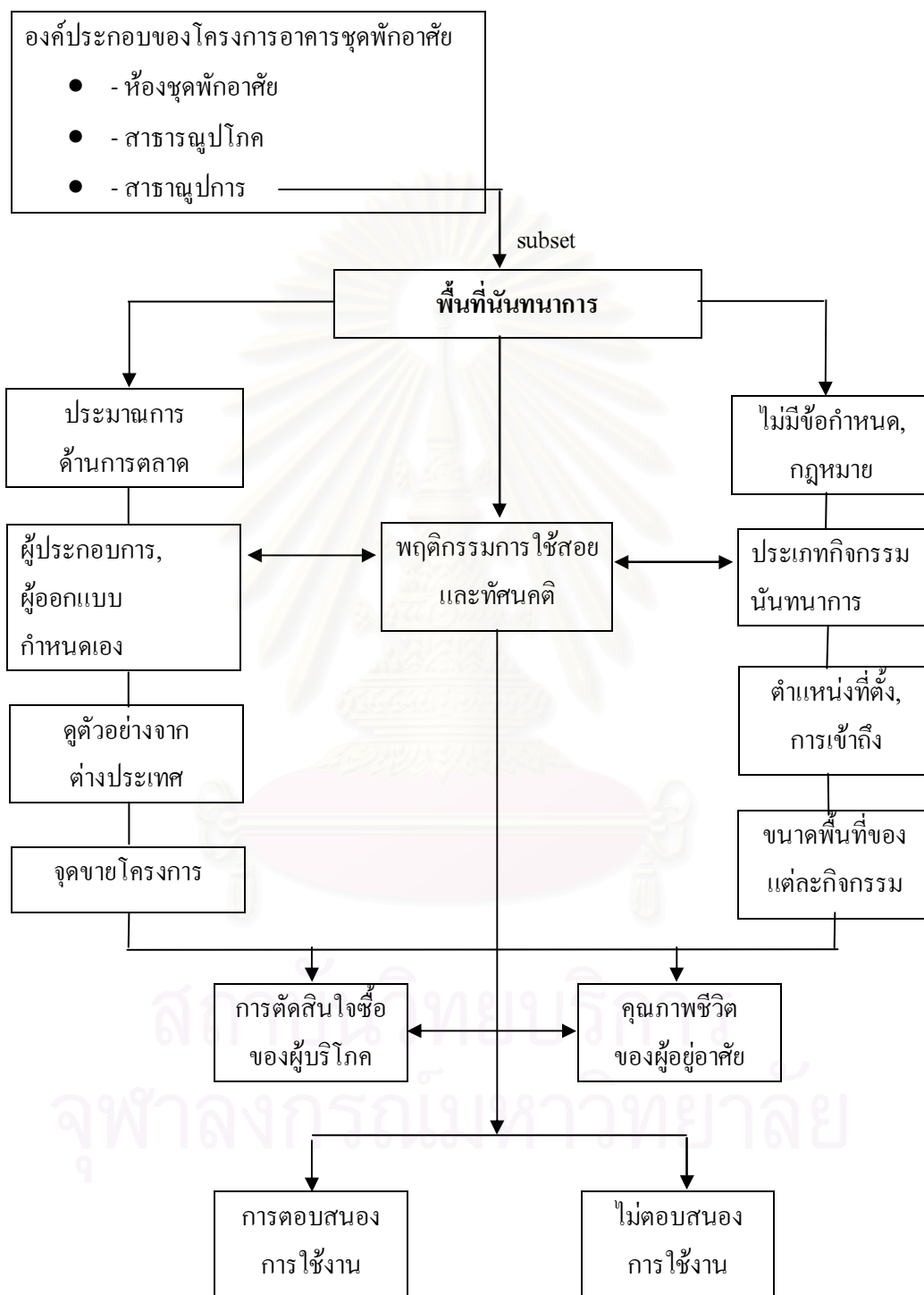


ในโครงการอาคารชุดพักอาศัยขนาดใหญ่(ประมาณ500 หน่วยขึ้นไป) เป็นขนาดชุมชนเทียบได้ เป็น “หมู่บ้านจัดสรรขนาดใหญ่ (ทางแนวตั้ง)” นั้น องค์ประกอบที่สำคัญในการจัดทำโครงการก็คือพื้นที่ กิจกรรมนันทนาการ เพื่อให้ได้ชุมชนที่สมบูรณ์แบบโดยผู้อยู่อาศัยได้อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ดี ทั้งด้านบริการ สาธารณูปโภคและสาธารณูการ ที่จะตอบสนองความต้องการของผู้อยู่อาศัยของชุมชนนั้นๆ ได้อย่าง เหมาะสม และเป็นจุดขาย ที่สำคัญของโครงการ ซึ่งผู้ประกอบการก็ได้มีการจัดเตรียมพื้นที่นันทนาการ และสโมสรรกีฬาต่างๆ ไว้มากมาย เช่น ห้องออกกำลังกาย ห้องเซาว์น่า ห้องสนุกเกอร์ สนามสควอช สนาม เทนนิส สวนชั้นล่าง สวนคาเฟ่ เป็นต้น ในขณะที่ยังไม่มีข้อกำหนด กฎหมายดังเช่นการทำโครงการ หมู่บ้านจัดสรรที่ให้จัดเตรียมพื้นที่ไว้ไม่น้อยกว่า ร้อยละ 5 ของพื้นที่จำหน่าย เพื่อจัดทำสวน สนาม เด็กเล่น และหรือสนามกีฬา หรือในกรณีเป็นการจัดสรรที่ดินขนาดใหญ่ (จำนวนแปลงย่อยเพื่อจำหน่าย ตั้งแต่ 500 แปลงหรือเนื้อที่โครงการเกินกว่า 100 ไร่ขึ้นไป) ก็จะต้องกันพื้นที่ไว้เป็นที่ตั้งโรงเรียนอนุบาล ไว้ 1 แห่ง เนื้อที่ไม่น้อยกว่า 200 ตารางวา หากไม่สามารถจัดตั้งโรงเรียนได้ ให้จัดทำเป็นบริการสาธารณะ และหรือสาธารณูปโภคอื่น เช่น ศูนย์เด็กเล็ก สนามกีฬา เป็นต้น

ในด้านการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมนันทนาการ และการใช้พื้นที่สาธารณะในชุมชนพักอาศัย ยังมืออยู่อย่างจำกัดและยัง ไม่มีความครอบคลุมถึงที่อยู่อาศัยประเภทอาคารชุด (แนวสูง) ดังตัวอย่าง งานศึกษาวิจัย เช่น การวิจัยมาตรฐานที่อยู่อาศัยและสิ่งแวดล้อมในกทม. สำหรับการเคหะแห่งชาติ (คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2531) และ กำหนดรายการมาตรฐานที่อยู่อาศัย และสิ่งแวดล้อมของการเคหะแห่งชาติ (การเคหะแห่งชาติ, 2531) เป็นต้น และงานศึกษาของต่างประเทศ เช่น Anatomy of a Park: The Essentials of Recreation Area Planning (Albert J. Rutledge, ASLA, 2514) และ Park Planning Handbook (Monty L. Christiansen, 2520) เป็นต้น งานศึกษาวิจัยเหล่านี้โดยทั่วไป มักกล่าวถึงเพียงมาตรฐานที่ใช้ในการออกแบบวางผัง การจัดอุปกรณ์ต่างๆ ฯลฯ โดยยังขาดการเชื่อมโยง ถึงพฤติกรรมและความต้องการของประชากรในชุมชนที่เกิดขึ้นจริง ซึ่งย่อมแตกต่างกันไปในแต่ละพื้นที่ นอกจากนี้ ผลงานศึกษาวิจัยของต่างประเทศมักไม่สามารถมาใช้ในประเทศไทยได้เสมอไป เพราะความ แตกต่างด้านพฤติกรรม และวิถีการดำเนินชีวิตในชุมชน

ด้วยเหตุนี้จึงควรมีการศึกษาว่า พื้นที่นันทนาการ ในโครงการอาคารชุดพักอาศัยขนาดใหญ่ ที่ผู้ประกอบการจัดไว้ให้แก่ประชากร ในชุมชนนั้น มีลักษณะทางกายภาพที่มีความสอดคล้องกับ พฤติกรรมการใช้สอยและทัศนคติของผู้อยู่อาศัย ตามลักษณะทางสังคมและเศรษฐกิจหรือไม่ หรือมีการ ตอบสนองการใช้งาน ในแต่ละพื้นที่กิจกรรมนันทนาการมาก-น้อยต่างกันเพียงไร เพื่อจะได้ใช้เป็น พื้นฐาน ในการออกแบบวางผัง และปรับปรุงพื้นที่และสภาพแวดล้อมเพื่อการนันทนาการที่ดี มีประสิทธิภาพของชุมชนพักอาศัยต่อไป

แผนภูมิ 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาของพื้นที่นันทนาการในโครงการอาคารชุดพักอาศัย



## 1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1.2.1 เพื่อศึกษาลักษณะทางกายภาพของพื้นที่นันทนาการ ในโครงการอาคารชุดพักอาศัยขนาดใหญ่

1.2.2 เพื่อศึกษาสถานภาพ สังคม เศรษฐกิจ และพฤติกรรมการดำเนินชีวิตด้านนันทนาการของผู้อยู่อาศัยในโครงการ

1.2.3 เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้พื้นที่นันทนาการ ตลอดจนทัศนคติที่มีต่อพื้นที่นันทนาการ ในโครงการอาคารชุดพักอาศัยขนาดใหญ่

1.2.4 เพื่อศึกษาวิเคราะห์เปรียบเทียบการตอบสนองการใช้งานของผู้อยู่อาศัย ต่อพื้นที่นันทนาการในโครงการ

## 1.3 สมมติฐานการวิจัย

1.3.1 ลักษณะทางกายภาพของพื้นที่นันทนาการในโครงการอาคารชุดพักอาศัย มีผลต่อพฤติกรรมการใช้สอยของผู้อยู่อาศัย

1.3.2 สถานภาพทาง สังคม และเศรษฐกิจของผู้อยู่อาศัย มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้สอยพื้นที่นันทนาการ

1.3.3 การตอบสนองการใช้งานจริงไม่สอดคล้องกับทัศนคติของผู้อยู่อาศัยที่มีต่อพื้นที่นันทนาการในโครงการอาคารชุด

## 1.4 ขอบเขตการวิจัย

1.4.1 ทำการศึกษาพื้นที่นันทนาการในโครงการอาคารชุดพักอาศัยขนาดใหญ่ (ที่มีจำนวนหน่วยที่อยู่อาศัยประมาณ 500 หน่วยขึ้นไป หรือมีจำนวนประชากรประมาณ 1,500 – 2,500 คนขึ้นไป) ที่มีประเภทพื้นที่นันทนาการจำนวนมากและประสบความสำเร็จ มีผู้เข้าอยู่อาศัยแล้วไม่น้อยกว่า 60% กรณีศึกษาครั้งนี้คือโครงการศุภาลัย ปาร์ค ถ.พหลโยธิน และโครงการฟลอราวิลล์ ถ.พัฒนาการ กรุงเทพฯ

1.4.2 พื้นที่นันทนาการที่ทำการศึกษา ได้แก่ 1. ห้องออกกำลังกาย 2. ห้องแอโรบิก 3. ห้องสควอช 4. ห้องซาวน่า 5. ห้องสันทนาการ 6. สนามเทนนิส 7. สวนดาดฟ้า (Roof Garden) 8. สวนส่วนกลาง ชั้นล่าง 9. สนามเด็กเล่น 10. สระว่ายน้ำ สระน้ำวน (Jacuzzi) สระเด็ก 11. ลานรอบสระว่ายน้ำ 12. โถงต้อนรับเนกประสงค์ (Lobby) 13. สนามบาสเก็ตบอล 14. สนามแบดมินตัน 15. สนามฟุตบอล 16. ห้องสนุกเกอร์ 17. สปาบาร 18. ห้องอบไอน้ำ

1.4.3 ทำการศึกษากลุ่มประชากรผู้อยู่อาศัยที่เป็นคนไทยในโครงการอาคารชุดพักอาศัย ทั้ง 2 โครงการ

## 1.5 คำจำกัดความ

1.5.1 พื้นที่นันทนาการ หมายถึง พื้นที่ที่เป็นแหล่งของกิจกรรมที่บุคคลมาใช้ในยามว่าง เพื่อการพักผ่อนและหวังจะได้รับความพึงพอใจและสนุกสนานจากการกระทำนั้น ทั้งที่อยู่ภายใน (Indoor) และภายนอกอาคาร(Outdoor) โดยกิจกรรมนั้นต้องไม่ขัดต่อวัฒนธรรมของสังคม

1.5.2 โครงการอาคารชุดพักอาศัยขนาดใหญ่ หมายถึง โครงการอาคารชุดที่มีจำนวนหน่วยที่อยู่อาศัยประมาณ 500 หน่วยขึ้นไป หรือมีจำนวนประชากรประมาณ 1,500 – 2,500 คนขึ้นไป เทียบได้กับชุมชนขนาด “หมู่บ้าน (ขนาดใหญ่)” (มาตรฐานของการเคหะแห่งชาติของไทย, 2531)

## 1.6 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) มุ่งเน้นศึกษาพฤติกรรมการดำเนินชีวิตด้านนันทนาการและการตอบสนองการใช้งานในแต่ละพื้นที่นันทนาการ รวมถึงทัศนคติของผู้อยู่อาศัยเฉพาะคนไทยที่อาศัยในโครงการอาคารชุดพักอาศัยขนาดใหญ่ มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังนี้

### 1.6.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล

#### 1.6.1.1 ข้อมูลทุติยภูมิ

1) ทำการศึกษาจากเอกสาร บทความทางวิชาการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำมาสร้างตัวแปรและเกณฑ์มาตรฐาน ที่จะนำมาใช้ในการศึกษา

2) คัดเลือกโครงการอาคารชุดพักอาศัยขนาดใหญ่ โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ตามคุณสมบัติที่กำหนด คือ โครงการสุภาลัย ปาร์ค และโครงการฟลอราวิลล์

3) ทำการศึกษารายละเอียดด้านกายภาพ จากแบบก่อสร้างสถาปัตยกรรม และในสถานที่จริง

#### 1.6.1.2 ข้อมูลปฐมภูมิ

1) ศึกษาในภาคสนามโดยการออกแบบสอบถาม ตามตัวแปรที่ได้กำหนดไว้ในแบบสำรวจที่สร้างขึ้น จำนวนประมาณ 250 ชุด และ 125 ชุด สำหรับโครงการสุภาลัย ปาร์ค และโครงการฟลอราวิลล์ตามลำดับ (ตามทฤษฎีของ Herbet Arkin Raymond R, Colton จากจำนวนประชากรที่อยู่อาศัยจริง ประมาณ 1,308 หน่วย และ 442 หน่วย ตามลำดับ ที่ระดับความเชื่อมั่น 95 %)

ตารางที่ 1.3 จำนวนห้องชุดพักอาศัยของทั้ง 2 โครงการ

โครงการ	จำนวนห้องชุดทั้งหมด	จำนวนห้องชุดที่มีผู้อยู่อาศัย	คิดเป็นร้อยละ
ศุภาลัยปาร์ค (3 อาคาร)	1,669	1,308	78
ฟลอราวิลล์ (4 อาคาร)	736	442	60

ที่มา: จากการสำรวจกับทางนิติบุคคลอาคารชุด ณ เดือน ตุลาคม

แต่เนื่องจากโครงการฟลอราวิลล์ มี 2 อาคารคืออาคาร C และ D ถูกจัดเป็นเซอร์วิสอพาร์ทเมนต์ให้เช่า ซึ่งส่วนใหญ่เป็นชาวต่างชาติเข้าพักอาศัยอยู่เกือบทั้งหมด จึงศึกษากลุ่มประชากรเฉพาะอาคาร A และ B ซึ่งมีจำนวนห้องชุดทั้งหมด 319 ห้องชุด มีผู้อยู่อาศัย 198 ห้องชุด (คิดเป็น ร้อยละ 66) และกลุ่มอาคาร A และ B มีลักษณะทางกายภาพคล้ายกับอาคาร C และ D มาก คือมีพื้นที่นันทนาการ อยู่ที่ชั้น 4 และประเภทพื้นที่เหมือนกัน ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการของโครงการฟลอราวิลล์ จึงเป็นจำนวน 105 ตัวอย่าง

2) สร้างแบบสอบถาม โดยกำหนดโครงสร้างเพื่อตอบวัตถุประสงค์ แบ่งเป็น 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลและข้อมูลห้องชุด

เพื่อวิเคราะห์ข้อมูล สถานภาพ สังคม เศรษฐกิจ ของผู้อยู่อาศัย

ส่วนที่ 2 รูปแบบการดำเนินชีวิตกับนันทนาการ

เพื่อวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้เวลาว่างทำกิจกรรมนันทนาการของผู้อยู่อาศัย

ส่วนที่ 3 การใช้สอยพื้นที่นันทนาการในโครงการ

เพื่อวิเคราะห์การตอบสนองการใช้งานในแต่ละพื้นที่นันทนาการและพฤติกรรมการใช้

ส่วนที่ 4 ทักษะคิดเกี่ยวกับพื้นที่นันทนาการในโครงการอาคารชุดพักอาศัย

เพื่อวิเคราะห์ทัศนคติด้านความสำคัญและความคิดเห็นในแต่ละพื้นที่นันทนาการของผู้อยู่อาศัย

3) ทำการทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง (Pretest ) 10 ชุด และนำกลับมาแก้ไขข้อบกพร่องให้เหมาะสมและกระชับมากขึ้น แล้วทำการทดสอบอีกครั้ง 10 ชุด ก่อนนำไปใช้จริง

4) ทำการจัดพิมพ์และนำไปแจกที่โครงการ โดยใช้ 2 วิธี คือ

วิธีที่ 1 คือแจกกับทางนิติบุคคลอาคารชุด โดยฝากผู้จัดการอาคารและเจ้าหน้าที่ให้ช่วยแจกให้ลูกบ้านเวลามาติดต่อจ่ายค่าส่วนกลางสิ้นเดือน และที่เคาน์เตอร์ รปภ.หน้าประตูทางเข้าแต่ละอาคาร (โครงการศุภาลัย ปาร์ค 300 ชุด และโครงการฟลอราวิลล์ 200 ชุด)

วิธีที่ 2 ลงมือแจกด้วยตนเองและผู้ช่วยวิจัย โดยให้กระจายไปตามจุดต่างของโครงการ เช่น สโมสรกีฬา, บริเวณลานรอบสระว่ายน้ำ, โถงต้อนรับเนกประสงค์ชั้นล่าง เป็นต้น (โครงการศุภาลัย ปาร์ค 130 ชุด และโครงการฟลอราวิลล์ 50 ชุด)

เนื่องจากข้อจำกัดด้านเวลาและการเข้าถึงกลุ่มตัวอย่างที่ค่อนข้างยาก ผลการเก็บข้อมูลดังกล่าวมีดังนี้

ตารางที่ 1.4 แสดงการเก็บข้อมูลแบบสอบถามทั้ง 2 โครงการ

โครงการ	วิธีที่ 1		วิธีที่ 2		รวม ได้รับ	ต้องการ (ชุด)	คิดเป็น ร้อยละ
	แจก	รับ	แจก	รับ			
ศุภาลัยปาร์ค	300	97	130	130	227	250	90.8
ฟลอราวิลล์	200	51	50	50	101	105	96.1

นำมาคัดเลือกคุณภาพสมบูรณ์ของแบบสอบถาม ได้กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ได้จริงคือ โครงการศุภาลัยปาร์ค 218 ชุด และโครงการฟลอราวิลล์ 93 ชุด คิดเป็น 87.2% และ 88.5% ของกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการตามลำดับ

5) ทำการสังเกต สัมภาษณ์ โดยการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญในแต่ละพื้นที่นั้น ทนทานการ เพื่อนำมาเป็นข้อมูลและหาข้อสรุป นำไปสู่การวิเคราะห์ต่อไป

#### 1.6.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

1) วิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS มาช่วยในการวิเคราะห์ คำตอบ สถิติวิเคราะห์ที่ใช้ ประกอบด้วย การหาค่าร้อยละ (Percentage) และหาลำดับความสำคัญเฉลี่ย ส่วนการวิเคราะห์เพื่อวัดทัศนคติจะใช้มาตรฐานการวัดแบบประมาณค่า (Rating Scale) ของ Likert โดยกำหนดค่าเป็นตัวเลขที่ใช้แทนคำตอบซึ่งแสดงระดับความสำคัญและและความพึงพอใจ

2) วิเคราะห์ความหมายจากผลที่ได้จากการสังเคราะห์ข้อมูลในเชิงสถิติ พร้อมอภิปรายกับหลักเหตุผลและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและสรุปผลการวิเคราะห์เพื่อนำไปสู่ข้อเสนอแนะต่อไป

### 1.7 ข้อจำกัดการวิจัย

1.7.1 เนื่องจากห้องชุดส่วนหนึ่งในโครงการฟลอราวิลล์ ถูกจัดเป็น Service Apartment ผู้อยู่อาศัยในส่วนนี้จึงเป็นลักษณะผู้เช่าชาวต่างประเทศ จึงไม่อยู่ในขอบเขตของประชากรที่นำมาศึกษาในครั้งนี้

## 1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.8.1 ทราบถึงพฤติกรรมการดำเนินชีวิตด้านนันทนาการ และการใช้เวลาว่างของผู้อยู่อาศัย ในโครงการอาคารชุด ณ ปัจจุบัน

1.8.2 ทราบถึงพฤติกรรมการใช้พื้นที่นันทนาการ ในแต่ละพื้นที่ รวมถึงทัศนคติของผู้อยู่อาศัยในโครงการอาคารชุดพักอาศัยขนาดใหญ่ อย่างแท้จริง

1.8.3 ทราบถึงปัญหา และแนวทางการพัฒนา เพื่อเป็นประโยชน์ต่อฝ่ายบริหารจัดการของนิติบุคคลอาคารชุด นำไปใช้ในการปรับปรุง เพิ่มเติม ให้สอดคล้องกับพฤติกรรม ความต้องการของผู้อยู่อาศัย ในปัจจุบัน

1.8.4 เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้ประกอบการ หรือผู้ออกแบบ ในการพัฒนาโครงการอาคารชุด ในการจัดเตรียมพื้นที่ส่วนนันทนาการที่เหมาะสมและตรงตามความต้องการของผู้อยู่อาศัย ซึ่งจะช่วยให้การลงทุนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้อยู่อาศัย ในอนาคต

1.8.5 เพื่อเป็นข้อมูลให้หน่วยงานต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน ใช้เป็นแนวทางในการกำหนดมาตรฐานหรือข้อกำหนดในการจัดทำโครงการอาคารชุด ที่เหมาะสมเพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีต่อไป

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัย เรื่อง "พื้นที่นันทนาการกับพฤติกรรมการใช้สอยและทัศนคติของผู้อยู่อาศัยในโครงการอาคารชุดพักอาศัยขนาดใหญ่" มีความจำเป็นต้องอาศัย แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากหลากหลายสาขาวิชา ในการประกอบการศึกษาเพื่อให้สามารถสร้างกรอบความคิดในการทำวิจัย เช่น ด้านเคหกรรมและชุมชนสิ่งแวดล้อม ด้านสังคมวิทยา ด้านจิตวิทยา ด้านมนุษยวิทยา ด้านการตลาดและพฤติกรรมผู้บริโภค เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อให้สามารถครอบคลุมเนื้อหาสาระตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยแบ่งเป็นหัวข้อเรื่องดังต่อไปนี้

#### 2.1 แนวคิดด้านกิจกรรมนันทนาการกับชุมชน

นันทนาการเป็นปัจจัยที่สำคัญ และจำเป็นอย่างหนึ่งของชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสภาพของสังคมที่ก้าวสู่ความเป็นนิคมเช่นที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน (สมบัติ กาญจนกิจ, 2542:18) ตามปกติบุคคลจะใช้เวลาการทำงาน หรือศึกษาเล่าเรียน 8-10 ชั่วโมง ใช้เวลาปฏิบัติหน้าที่ภารกิจชีวิตประจำวันเวลารับประทานอาหาร พักผ่อนนอนหลับ และช่วงเวลาว่างอิสระ ดังนั้นคนเราจึงมีเวลาว่างประมาณ 2-4 ชั่วโมงต่อวัน กิจกรรมนันทนาการ จึงมีบทบาทสำคัญที่ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิต ช่วยพัฒนาทางด้านอารมณ์ และจิตใจของสังคม จากการศึกษาพฤติกรรมของคนที่เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ พอสรุปออกมาได้เป็น 8 ประเภท ได้แก่

##### 1. พฤติกรรมพื้นฐานทางสังคม (Social Behaviors)

กิจกรรมนันทนาการหลายประเภทส่งเสริมกิจกรรมกลุ่มการสร้างมนุษยสัมพันธ์ของชุมชน เช่น กิจกรรมเดินร่ำ เกี่ยวสาว งานปาร์ตี้ การเยี่ยมญาติ และเพื่อนฝูง เป็นต้น

##### 2. พฤติกรรมเกี่ยวข้องกับผูกพัน (Associative Behaviors)

กิจกรรมนันทนาการส่งเสริมผู้ที่มีส่วนร่วม หรือสมาชิกกลุ่มให้มีความผูกพันสนใจร่วมกันในชุมชน เช่น สโมสรผู้รักสัตว์ สมาคมผู้รักรถ กลุ่มผู้สะสมแสตมป์ งานอดิเรก กลุ่มผู้สะสมอัญมณี กลุ่มอนุรักษ์โบราณวัตถุธรรมชาติ ชมรมท่องเที่ยวไทย ชมรมสมาธิและโยคะ เป็นต้น

##### 3. พฤติกรรมเชิงแข่งขัน (Competitive Behaviors)

กิจกรรมนันทนาการช่วยส่งเสริมสภาพการณ์การแข่งขัน การประกวดหรือทดสอบความสามารถ กิจกรรมทำทายไฟสัมฤทธิ์ของมนุษย์ เช่น เกมกีฬา และกีฬาเพื่อการแข่งขัน การแสดงละคร การประกวดความสามารถ ศิลปหัตถกรรม ตลอดจนกิจกรรมกีฬากลางแจ้งและกีฬาทำทายความสามารถ



#### 4. พฤติกรรมเสี่ยงอันตรายที่ท้าทายความสามารถ (Risk – Taking Behaviors)

โดยธรรมชาติมนุษย์ต้องการกิจกรรมเสี่ยงอันตรายและท้าทายความสามารถ หรือพิสูจน์ความสามารถเพื่อความเป็นเลิศ เช่น กิจกรรม กีฬาแข่งรถ แข่งเรือ กระโดดร่ม เครื่องร่อนประเภทต่างๆ ล่องแก่ง กีฬาประดาน้ำ กีฬาไต่เขา ผจญภัยกับธรรมชาติที่ไม่ได้พัฒนา

#### 5. พฤติกรรมบุกเบิกค้นหา (Exploratory Behaviors)

กิจกรรมนั้นทนทานการ ที่ส่งเสริมการบุกเบิกค้นหา ได้แก่ การท่องเที่ยวการตั้งค่ายพักแรม การสงวนรักษาทรัพยากรธรรมชาติ การเดินป่า การไต่เขา การผจญภัยใต้น้ำ การผจญภัยในวัฒนธรรมใหม่ เป็นต้น

#### 6. พฤติกรรมทดแทน หรือสร้างเสริม (Vicarious Behaviors)

กิจกรรมนั้นทนทานการ ประเภท อ่าน พูด เขียนในวรรณกรรม ช่วยเสริมสร้างความรู้สึก และประสบการณ์ทดแทนได้ รวมทั้งรายการ โทรทัศน์ วีดีโอ วิทยุ การแสดงละคร นาฏศิลป์ และ ศิลปกรรม เป็นต้น

#### 7. สิ่งกระตุ้นทางประสาทสัมผัส (Sensory Stimulation)

กิจกรรมนั้นทนทานการทางสังคม และนั้นทนทานการพิเศษต่างๆ ส่วนใหญ่จะส่งเสริมกิจกรรมสังสรรค์เฉลิมฉลองความสุข สนุกสนาน กิจกรรม ที่มีสิ่งกระตุ้นทางประสาทสัมผัสต่างๆ เช่น การดื่มของเมาประเภทแอลกอฮอล์ ยาเสพติด และกิจกรรมเพศสัมพันธ์ การแสดงคอนเสิร์ตช่วยกระตุ้นประสาทสัมผัสทางอารมณ์ และร่วมทั้งแสงเสียง

#### 8. การแสดงออกทางร่างกาย (Physical Expression)

กิจกรรมประเภทเกมกีฬา การเดินป่า กิจกรรมเข้าจังหวะ ระบายสี แจสแดนซ์ ถือว่าเป็นกิจกรรมการแสดงออกทางกาย

นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมที่ส่งเสริมพฤติกรรมสร้างสรรค์ทางศิลปะ กิจกรรมการทดสอบปัญญา เช่น การเขียน การสัมภาษณ์ โต้เถียง ซึ่งกระทำด้วยความสมัครใจ พัฒนาทางจิตใจ เป็นต้น

ทิลแมน (Tillman, 1984) รายงานการวิจัยความต้องการกิจกรรมนั้นทนทานการในช่วงเวลาว่างของคน และชุมชน พอสรุปได้เป็น 10 ประการ คือ

1. ต้องการสร้างประสบการณ์ใหม่
2. ต้องการเป็นที่ยอมรับหรือยกย่องจากผู้อื่น
3. ต้องการพักผ่อนหย่อนใจเพื่อหนีความเครียด
4. ต้องการความมั่นคงปลอดภัย

5. ต้องการเป็นเจ้าของ เป็นผู้นำกลุ่ม หรือควบคุมสถานการณ์
6. ต้องการการตอบสนอง และมีปฏิกิริยาทางสังคม
7. ต้องการกิจกรรมทางจิตใจ เพื่อก่อให้เกิดอารมณ์สุขสงบ
8. ต้องการความคิดสร้างสรรค์ พัฒนาความคิด
9. ต้องการบริการผู้อื่น และอยากจะเป็นที่ต้องการ
10. ต้องการกิจกรรมการเคลื่อนไหว และการทดสอบสมรรถภาพ

จากการศึกษาสำรวจจุดมุ่งหมายในการใช้เวลาว่างของประชากรกรุงเทพมหานคร (ประพันธ์ลักษณ์พิสุทธิ, สมบัติ กาญจนกิจ และคณะ, 2523) ได้สรุปเป็นประเภทต่างๆ ดังนี้

- |   |         |
|---|---------|
| 1. เพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดของร่างกาย     | 63.39 % |
| 2. เพื่อสุขภาพและความสมบูรณ์ของร่างกาย      | 53.56 % |
| 3. เพื่อให้จิตใจสดชื่นแจ่มใส                | 53.07 % |
| 4. เพื่อแสวงหาความสุขร่วมกับครอบครัว        | 43.24 % |
| 5. เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน              | 42.51 % |
| 6. เพื่อศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม             | 41.28 % |
| 7. เพื่อมิตรภาพ และความสัมพันธ์อันดี        | 32.68 % |
| 8. เพื่อหารายได้พิเศษนอกเหนือจากรายได้ประจำ | 27.76 % |

จะเห็นได้ว่าการใช้เวลาว่างของคนกรุงเทพฯ เน้นไปในเรื่องของการผ่อนคลายความตึงเครียด สุขภาพกาย สุขภาพจิต และความสุขของครอบครัว กิจกรรมนันทนาการที่จะส่งเสริมให้ชุมชนบรรลุจุดมุ่งหมายก็มีรูปแบบและหลากหลาย ดังนั้น จึงมีความจำเป็นที่จะศึกษาในเรื่องของลักษณะพื้นฐานของนันทนาการ เป้าประสงค์ ประโยชน์ และคุณค่า ตลอดจนขอบข่ายของนันทนาการชุมชน เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจเป็นพื้นฐาน

นันทนาการ เป็นศาสตร์หนึ่งที่ว่าด้วย การนำเอากิจกรรมต่างๆ มาช่วยพัฒนาประสบการณ์ หรือคุณภาพของบุคคล หรือชุมชนในช่วงเวลาว่าง หรือเวลาอิสระ นันทนาการ อาจจะได้ว่าเป็นสวัสดิการสังคม เพื่อจัดบริการชุมชนในพื้นที่ที่รัฐดูแล เพื่อก่อให้เกิดความสุขสงบของสังคมในชาติ หรือนันทนาการมีขอบข่ายเป็นสถาบันทางสังคม เช่น แหล่งนันทนาการ ต่างๆ เช่น ศูนย์เยาวชน สวนสาธารณะ อุทยานแห่งชาติ เป็นต้น คณิต เขียววิชัย (2529) สมบัติ กาญจนกิจ และดำรงศ ดาราศักดิ์ (2520) ได้สรุปภาพรวมขอบข่ายของนันทนาการ เพื่อสะดวกต่อการศึกษาทางด้านนันทนาการ ดังนี้

**1) บุคคล และ ชุมชน** นันทนาการเป็นวิชาที่ว่าด้วยการพัฒนาคนทั้งด้านร่างกายและจิตใจ สังคมที่ดีจะต้องอาศัยสมาชิกทุกคนร่วมมือกันปฏิบัติหน้าที่ของตนเองและส่วนรวม และการที่คนเราจะเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมได้ก็ต้องอาศัยการพัฒนาทางบุคลิกภาพเป็นสำคัญ กิจกรรมนันทนาการเป็นกิจกรรมที่มีมาทุกยุคทุกสมัย จะเห็นได้ว่าเป็นกิจกรรมที่จะช่วยในการพัฒนาคนทั้งด้านร่างกาย และจิตใจ ดังนั้นขอบข่ายของนันทนาการที่เกี่ยวกับบุคคลนี้ จึงเป็นเรื่องของการพัฒนาคนทุกวัย ทั้งนี้ในแต่ละวัยนั้นจะต้องพัฒนาให้สอดคล้องกับที่แตกต่างกันด้วย เพื่อให้เห็นเด่นชัดขึ้น จะได้อธิบายถึงขอบข่ายของนันทนาการในการพัฒนาคนในแต่ละวัยดังนี้ คือ

**1.1 วัยเด็กเล็ก** (อายุประมาณ 1-9 ปี) วัยนี้เป็นวัยที่ต้องการกิจกรรมการเคลื่อนไหว เพื่อสร้างความพร้อมในการใช้วัยต่างๆ ให้ทำงานประสานกันอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นกิจกรรมที่เขาควรได้รับจะต้องเป็นกิจกรรมที่ฝึกให้วัยต่างๆ ทำงานประสานกัน เช่น ตา มือ แขน ขา ทำงานอย่างประสานกัน โดยจะเริ่มจากการหยิบสิ่งของใหญ่ๆ มาจนกระทั่งสิ่งของเล็กๆ และมีกระบวนการของการใช้วัยต่างๆ จากง่ายๆ มาสู่ยากๆ กิจกรรมต่างๆ เหล่านี้จะต้องช่วยให้เด็กได้รู้จักแยกแยะว่าอะไรเหมือนกัน หรือแตกต่างกัน หรือสามารถกระดะยะได้ใกล้เคียงกับความเป็นจริง นันทนาการของบุคคลวัยนี้จึงควรครอบคลุมทักษะดังกล่าวแล้ว

**1.2 วัยก่อนวัยรุ่น** (อายุประมาณ 10-13 ปี) ในช่วงนี้เป็นวัยที่มีทักษะของการเคลื่อนไหว และต้องการการพัฒนาในทักษะที่สูงขึ้น คือ มีความอยากรู้อยากเห็นและอยากทำกิจกรรมที่สลับซับซ้อนมากขึ้น ดังนั้น ในช่วงนี้กิจกรรมนันทนาการจะต้องมีลักษณะที่ตอบสนองความอยากรู้อยากเห็น และท้าทายความสามารถ เพื่อเป็นการกระตุ้นให้เขาสนใจในกิจกรรมดังกล่าว จะได้เป็นโอกาสที่กิจกรรมนันทนาการช่วยได้โดยง่าย ซึ่งจะเป็นการสร้างหรือปลูกฝังทัศนคติที่ดีต่อกิจกรรมนันทนาการ การปลูกฝังทัศนคติที่ดีนี้จะเริ่มได้ตั้งแต่วัยนี้ และจะส่งผลต่อไปในวัยต่อไปอีกด้วย

**1.3 วัยรุ่น** (อายุประมาณ 14-24 ปี) ในช่วงนี้เริ่มที่จะเข้าสังคมมีเพื่อนฝูงมากมาย สมาชิกส่วนใหญ่จะอยู่ในช่วงของการศึกษาเล่าเรียน และจะเป็นวัยที่มีเวลาว่างมาก ถ้าหากปล่อยให้ไปตามธรรมชาติแล้ว อาจจะทำให้สังคมขาดสมาชิกที่ดี และเป็นปัญหาของสังคมต่อไป กิจกรรมนันทนาการของคนในช่วงนี้ จึงเป็นเรื่องของการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ กิจกรรมที่จัดให้ควรมีขอบข่ายกว้างขวาง เพื่อตอบสนองความต้องการของแต่ละบุคคลที่แตกต่างกันไปตามสภาพแวดล้อม และพื้นฐานของครอบครัวนันทนาการของคนในวัยนี้ จึงควรเน้นให้รู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

**1.4 วัยผู้ใหญ่** (อายุประมาณ 25-59 ปี) ผู้ที่อยู่ในวัยนี้จะเป็นช่วงของการทำงานทุกคน ต้องขะมักเขม้นกับการทำงานเพื่อสร้างเนื้อสร้างตัวให้เป็นที่ซิดหน้าชูตาในวงสังคม ดังนั้นคนที่อยู่ในวัยนี้ จะมีความเครียดมาก นันทนาการจึงเป็นเรื่องของการผ่อนคลายความตึงเครียดจากการทำงานและการดำเนินชีวิต กิจกรรมต่างๆ ของคนในวัยนี้ควรเป็นกิจกรรมที่มุ่งให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ซึ่งจะช่วยให้คนมีอารมณ์เบิกบานและลืมปัญหาอื่นๆ ที่สร้างความไม่สบายใจลง ช่วงขณะหนึ่งและปรากฏการณ์

ดังกล่าวจะช่วยให้มีสุขภาพจิตดีขึ้น พร้อมทั้งจะเผชิญกับปัญหา ต่อไปการจัด โปรแกรมนันทนาการของบุคคลในวัยนี้เป็นเรื่องที่ยังเป็นอยู่อย่างยิ่ง ซึ่งสภาพสังคมในปัจจุบันจะลืมนำถึงเรื่องนี้และคิดว่านันทนาการเป็นสิ่งไม่จำเป็น

**1.5 วัยสูงอายุ** (อายุประมาณ 60 ปีขึ้นไป) ผู้ที่อยู่ในวัยนี้ได้ผ่านช่วงของการทำงานมานาน และต้องการการพักผ่อนมากกว่าการทำงาน แต่อย่างไรก็ดีบุคคลในวัยนี้มักจะมีปัญหาอยู่มาก เพราะว่าคนสูงอายุมักจะถูกกลั่นแกล้งจากสังคม ทั้งๆ ที่กลุ่มคนในวัยนี้ก็ยังเป็นประโยชน์ต่อสังคมอยู่ ดังนั้นกิจกรรมนันทนาการของบุคคลในวัยนี้ควรเป็นกิจกรรมทางสังคม เพื่อส่งเสริมให้มีโอกาสพบปะพูดคุยกับคนอื่นๆ ทั้งในรุ่นเดียวกัน และต่างวัยกัน ซึ่งจะเป็นการสร้างแนวความคิดว่าตนเองยังเป็นประโยชน์ต่อสังคม และมีได้ถูกลืมนจากสมาชิกแต่อย่างใด นอกจากนี้ควรมีกิจกรรมการ ออกกำลังกายเพื่อช่วยให้ร่างกายสมบูรณ์แข็งแรง แต่กิจกรรมดังกล่าวไม่ควรเป็นกิจกรรมที่ต้องใช้พลังงานอย่างมาก ควรเป็นกิจกรรมที่เบา และสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินไปในตัวอีกด้วย

จากที่กล่าวมาแล้วข้างต้นจึงสรุปได้ว่า นันทนาการนั้นควรจัดบริการให้กับทุกคนทุกเพศ ทุกวัย ได้มีโอกาสร่วมกิจกรรมโดยเท่าเทียมกัน ดังนั้น โปรแกรมนันทนาการในสังคมใดก็ตาม ควรคำนึงถึงบุคคลทุกระดับ และพยายามให้ทั่วถึง โดยไม่เจาะจงที่กลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง โดยเฉพาะขอบข่ายของนันทนาการจึงจะครอบคลุมบุคคลทุกเพศ ทุกวัย

**2) นันทนาการในครอบครัว มหรรพ และเครื่องเล่นไฟฟ้าในบ้าน** การพัฒนาเทคโนโลยีและความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ ยังคงดำเนินการก้าวหน้าต่อไปในปัจจุบันสังคมไทยกำลังก้าวสู่สังคมอุตสาหกรรมยุคใหม่ ในขณะที่เดียวกันความก้าวหน้าในระบบข่าวสารคอมพิวเตอร์ ก็ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันให้เกิดประโยชน์ต่อชุมชนมากที่สุด นันทนาการในครอบครัว ซึ่งแต่เดิมได้แก่ กิจกรรมประเภทการสนทนา การอ่านพูด เขียน งานอดิเรก ดูโทรทัศน์ และฟังวิทยุ ในยุคต่อไปก็จะเปลี่ยนแปลงไปรูปแบบของนันทนาการ เครื่องมืออุปกรณ์ไฟฟ้า จะมีบทบาทในนันทนาการครอบครัว เช่น โทรทัศน์ในระบบที่ทันสมัย เครื่องเล่นคอมพิวเตอร์ เกมคอมพิวเตอร์ เครื่องบันทึกเสียง เครื่องฟังเสียงอย่างมีประสิทธิภาพ วีดีโอเทป ดอลอดจนเคเบิลทีวี จะมีบทบาทสำคัญต่อครอบครัวที่ใช้เวลาว่างสำหรับตนเอง และครอบครัวกิจกรรมกีฬาจะลดความสำคัญลงไป ในขณะที่เขาจะเลือกเกมคอมพิวเตอร์เพิ่มขึ้น ระบบโสตทัศนศึกษา จะเป็นกิจกรรมผ่อนคลายอารมณ์โดยอาศัยห้องพักผ่อนเป็นแหล่งนันทนาการในบ้าน

ชีวิตของสังคมยุคใหม่จะอยู่บ้านพักเช่าที่มีขนาดเล็กแต่จะมีอุปกรณ์มหรสพ ทั้งผ่อนคลายระบบสัมผัสทางประสาท เช่น เครื่องไฟฟ้า วีดีโอ ซึ่งถือว่าเป็นเฟอร์นิเจอร์ระดับบ้าน หรือห้องพักไปด้วย กิจกรรมโทรศัพท์พูดคุยกับเพื่อน หรือญาติพี่น้องก็ยังคงมีอิทธิพลมากเหมือนเดิม

ภาคธุรกิจการค้าเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ และอุปกรณ์ไฟฟ้า เป็นการลงทุนระดับใหญ่มหาศาลของประเทศต่างๆ ที่มีการพัฒนาทางด้านระบบการสื่อสารประชาสัมพันธ์ เครื่องไฟฟ้านานาชนิด เพื่อให้เป็นถึงบริการความต้องการ และความพึงพอใจของชุมชน ซึ่งประเทศผู้ผลิตเหล่านี้ เช่น ญี่ปุ่น ได้หวัน ฮองกง สิงคโปร์ สหรัฐฯ และยุโรป ต่างก็ได้รับคุณการค่าที่ได้เปรียบประเทศอื่นๆ

ภายในบ้านกิจกรรมนันทนาการ ก็มักจะมีการ จัดสวนหย่อม ประเภทและชนิดต่างๆ เพื่อส่งเสริมบรรยากาศสุขภาพ คลายเครียด และสร้างบรรยากาศในห้องพักหรือบ้านน่าอยู่ยิ่งขึ้น นันทนาการเกี่ยวกับมนุษย์สัมพันธ์ เช่น การไปรับประทานอาหารวันสุดสัปดาห์ การเยี่ยมญาติ การพบปะสังสรรค์ในเทศกาลพิเศษ และวันสำคัญของสมาชิกครอบครัว ก็ยังคงมีความจำเป็นในการสร้างความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัว เป็นต้น

## 2.2 แนวความคิดผลกระทบทางด้านจิตวิทยาของผู้อยู่อาศัยในอาคารสูง

อาคารสูงเป็นรูปแบบใหม่ of บ้านเมืองเรา ทำให้มีการศึกษารวบรวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอยู่อาศัยและผลกระทบทางด้านต่างๆ ของผู้ผู้อยู่อาศัยน้อยมาก ในที่นี้จึงขอนำเอกสารการศึกษาของชาวต่างประเทศมากล่าว โดยพบว่าลักษณะทางกายภาพของอาคารสูงที่เป็นอาคารพักอาศัยจะมีผลกระทบทางด้านจิตวิทยาต่อผู้ผู้อยู่อาศัยต่างๆ กัน ดังนี้ คือ

**เรย์โนลด์และนิโคลสัน (Reynolds & Nicholson) (1969)** ได้ทำการสำรวจจากผู้ผู้อยู่อาศัยในอาคารพักอาศัยทางสูงในประเทศอังกฤษ พบว่า ภาพพจน์ที่ดีในการอยู่อาศัยในอาคารสูง คือ ไม่ค่อยมีเสียงรบกวน ทศนียภาพสวยงาม บรรยากาศดี มีความเป็นส่วนตัว แต่ในด้านลบ พบว่า การอยู่อาศัยในอาคารสูง ครอบครัวที่มีเด็กจะไม่ชอบเนื่องจากเกรงกลัวอันตราย ที่จะเกิดขึ้น โดยเฉพาะในครอบครัวที่มีเด็กอายุต่ำกว่า 5 ขวบ และปัญหาเกี่ยวกับลิฟต์ ความคล่องตัวในการใช้งาน ระยะเวลารอลิฟต์ เป็นต้น

**อเบอร์เนตตี้ เจมส์ (Abernethy, James J.) (1970)** ศึกษาถึงพื้นฐานของความต้องการทางด้านจิตวิทยาทางสังคมของมนุษย์ แล้วนำเอาแนวความคิดและทฤษฎีต่างๆ มาใช้ในงานออกแบบ สรุปเป็นหัวข้อได้ดังนี้ คือ

ก. ความเป็นสังคม (Community) ควรออกแบบให้มีสถานที่สำหรับการพบปะกันบ้างของกลุ่มผู้อยู่อาศัย เพื่อสร้างความสัมพันธ์และสังคมที่ดี

ข. ความเป็นส่วนตัว (Privacy) เป็นสิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึงความสงบเงียบและเป็นสิ่งทีผู้อยู่อาศัยต้องการอย่างยิ่ง ห้องพักอาศัยควรออกแบบให้มีมุมมองที่ดี และมีความเป็นส่วนตัวด้วย

ค. ความปลอดภัย (Security) การอยู่อาศัยต้องคำนึงถึงความปลอดภัยในด้านต่างๆ ทั้งในชีวิตและทรัพย์สิน เช่น การแยกการสัญจรของคนและรถออกจากกัน การมีอุปกรณ์รักษาความปลอดภัย เช่น ทีวีวงจรปิด ขามรักษาการณ์ 24 ชม. เป็นต้น

ง. การควบคุมเสียง (Noise Control) ควรควบคุมเสียงเพื่อให้สัมพันธ์กับความเป็นส่วนตัว ทั้งเสียงรบกวนจากภายในและภายนอกโครงการ เช่น เสียงจากห้องเครื่องลิฟต์ เสียงรบกวนจากการจราจร เป็นต้น

**ชานปิงชู (Chan, Ping - Chu) (1975)** ได้ทำการศึกษาถึงพฤติกรรมในการอยู่อาศัยในอาคารชุดในเกาะฮ่องกง สรุปได้ว่า ก่อให้เกิดปัญหาในการปรับตัวให้เข้ากับสังคมใหม่ (Difficulty in Social Adjustment) กล่าวคือ ผู้พักอาศัยไม่สามารถเลือกเพื่อนบ้านที่มีความคล้ายคลึงในสภาพสังคมเดิมที่เหมือนหรือคล้ายกับคนได้ ทำให้คนที่มีความพื้นฐานทางสังคม วัฒนธรรม และความคิดอ่านต่างกันมาอยู่ร่วมกันย่อมก่อให้เกิดปัญหาความไม่เข้าใจกันและไม่สามารถเข้ากันได้

ก. ความลำบากในการเลี้ยงดูเด็ก (Difficulty in Raising Child) การอยู่อาศัยในอาคารสูง (อาคารชุดพักอาศัย) เด็กไม่สามารถวิ่งเล่นหรือส่งเสียงดังตามธรรมชาติของเด็กได้ และการใช้อุปกรณ์อาคาร เช่น ลิฟต์ เด็กเล็กอายุต่ำกว่า 5 ขวบ ไม่สามารถใช้ลิฟต์โดยลำพัง ปุ่มกด ตำแหน่งชั้นที่ลิฟต์จะจอดอยู่สูง เด็กที่ซนอาจหลงคิดในลิฟต์ได้ รวมทั้งการที่จะให้เด็กๆ ออกไปเล่นข้างนอกห้องพักก็จะต้องมีคนไปคอยดูแลด้วย เนื่องจากสนามเด็กเล่นมักอยู่คนละส่วนกับพื้นที่ห้องพัก และเมื่อเด็กโตขึ้น ถ้าไม่มีพื้นที่ที่เป็นสวนหย่อมและสนามเด็กเล่นให้เด็กได้เล่นได้ใช้ เด็กวัยรุ่นเหล่านี้ก็จะออกไปสร้างปัญหานอกบ้านได้ (Goodstadt, 1945 - 1963)

ข. การขาดความเป็นส่วนตัว (Lack of Privacy) คนฮ่องกงส่วนใหญ่จะทำงานนอกบ้านรับประทานอาหารนอกบ้าน ทำให้สูญเสียความเป็นส่วนตัวมากกว่าคนตะวันตก พวกเขาไม่ชอบการสอดส่องสอดเห็นของเพื่อนบ้าน อันจะเป็นการลดความเป็นส่วนตัวที่มีน้อยของเขาเองไปอีก ความคิดเห็นของครอบครัวที่อยู่อาศัยในอาคารสูงกล่าวได้ว่า “ที่พักอาศัยเป็นสิ่งสำคัญมากที่สุดในชีวิตเพราะว่าเมื่อเราทำงานนอกบ้านเมื่อกลับมาบ้านย่อมต้องการความเป็นส่วนตัวมากที่สุด” จากความเห็นที่จะเห็นได้ว่าตามความคิดของเขา อาคารพักอาศัยก็ควรไม่พลุกพล่านรวมทั้งสิ่งแปลกปลอมอย่างเช่น สำนักงานที่มีคนแปลกหน้ามาติดต่องาน ซึ่งจะทำลายความเป็นส่วนตัวของอาคารเอง

**แคปพอน แดเนียล (Cappon, Daniel) (1972)** ได้ศึกษาถึงสภาพของผู้อยู่อาศัยในอาคารสูงสรุปได้ว่า เด็กๆ จะไม่สามารถวิ่งเล่นหรือใช้เสียงได้เต็มที่ และไม่ค่อยมีการสังคมกับเพื่อนบ้าน ส่วนเด็กวัยรุ่นก็จะมีคามเบื่อหน่าย อยากออกไปข้างนอกอาคาร โดยมากจะมีความรุนแรงและแข็งกระด้าง แม้บ้าน

ส่วนใหญ่มักจะกังวลใจเมื่อลูกๆ ของเขาไปเล่นที่สนาม โดยที่เขาไม่สามารถดูแลหรือมองเห็นได้จากห้องหน้าต่างห้องครัวหรือระเบียง รวมถึงผู้อยู่อาศัยในชั้นสูงๆ ขึ้นไปจะมีเพื่อนบ้านน้อยกว่าพวกที่อยู่ในชั้นต่ำกว่า

## 2.3 แนวคิดทางการตลาดในการกำหนดถึงอำนาจความสะดวกของอาคารชุด

ในการลงทุนก่อสร้างอาคารชุดแต่ละโครงการ ผู้ลงทุนควรจะมีการพิจารณาวางแผนกำหนดประเภทและจำนวนของสิ่งอำนวยความสะดวกให้มีความเหมาะสม และสามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่มลูกค้าได้ อันจะเป็นผลให้อาคารชุดดังกล่าวเป็นที่น่าสนใจของ ลูกค้า และสามารถขายได้หมดทั้งโครงการภายในเวลาไม่นาน การพิจารณากำหนดประเภทของสิ่งอำนวยความสะดวก ผู้ประกอบการสามารถนำเอาแนวความคิดด้านการตลาด ในส่วนของทฤษฎีการจูงใจของเฮร์ซเบอร์ก (HERZBERG) มาประยุกต์ใช้ได้ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

### 2.3.1 ทฤษฎีการจูงใจของเฮร์ซเบอร์ก (HERZBERG)

ทฤษฎีดังกล่าวได้กล่าวถึงปัจจัย 2 ปัจจัย ที่มีผลต่อความพึงพอใจของผู้บริโภคหรือคนงาน ซึ่งจะสามารถทำให้ผู้บริโภคหรือคนงานเกิดความพึงพอใจที่จะใช้บริการ หรือทำงานให้อย่างเต็มใจอันจะทำให้เกิดประสิทธิภาพต่อการบริหารงานสูงสุด ปัจจัยทั้ง 2 ประการ ประกอบด้วย

ก. ปัจจัยสุขอนามัยหรือปัจจัยพื้นฐาน (Hygiene Factors) หมายถึง ปัจจัยที่จะต้องจัดให้มีอยู่เสมอภายในองค์กรหรือธุรกิจต่างๆ เพื่อตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานของผู้ปฏิบัติงาน หรือลูกค้าขององค์กรนั้นๆ หากองค์กรใดมิได้จัดเตรียมปัจจัยเหล่านี้ไว้อย่างเพียงพอ จะก่อให้เกิดความไม่พอใจแก่ผู้ปฏิบัติงานหรือลูกค้าลงมาถึงระดับศูนย์ ตามที่ HERZBERG เรียกว่า Return to zero นอกจากนี้ ยังไม่สามารถสร้างความพอใจในระดับที่สูงสุดให้แก่ผู้ปฏิบัติงานหรือลูกค้าได้ เนื่องจากเป็นปัจจัย ที่ได้ถูกคาดหวังว่าจะต้องจัดให้มีในขั้นพื้นฐานของแต่ละ องค์กรอยู่แล้วตามปกติทั่วไป

ปัจจัยสุขอนามัยหรือปัจจัยพื้นฐานในที่นี้ ยกตัวอย่างเช่น นโยบายของบริษัท วิธีการบริหารงาน เงินเดือน สิ่งแวดล้อมในการทำงาน สถานที่ทำงาน ฯลฯ ของแต่ละองค์กร ซึ่งเป็นปัจจัยพื้นฐานทั่วไปที่ทุกองค์กรจะต้องจัดให้มีภายในองค์กรนั้น หากเปรียบโครงการอาคารชุดเป็นเสมือนองค์กรหนึ่งแล้ว ปัจจัยพื้นฐานในด้านการตลาดเหล่านี้ได้แก่ วิธีการบริหารงานของอาคารชุด ผู้บริหารและผู้ดำเนินโครงการ สิ่งแวดล้อมต่างๆ ของอาคารชุด ตลอดจนระบบ โครงสร้างพื้นฐานต่างๆ ที่แต่ละโครงการอาคารชุดจะต้องจัดเตรียมไว้ อาทิ ระบบไฟฟ้า ระบบประปา ระบบรักษาความปลอดภัย ระบบป้องกันอัคคีภัย ระบบรักษาความสะอาด ฯลฯ ซึ่งหากอาคารชุดใดที่ขาดปัจจัยพื้นฐานเหล่านี้ จะเป็นผลให้ลูกค้าผู้อยู่อาศัยในโครงการหรือผู้สนใจ โครงการ เกิดความไม่พอใจขึ้นได้

**ข. ปัจจัยจูงใจ (Motivation Factors)** หมายถึง ปัจจัยที่เข้ามาช่วยเสริมปัจจัย พื้นฐาน ให้มีความน่าสนใจและสมบูรณ์ครบถ้วนยิ่งขึ้น เป็นปัจจัยที่สามารถดึงดูดใจ จูงใจ หรือก่อให้เกิดความพอใจต่อผู้ปฏิบัติงาน ตั้งใจทำงานอย่างเต็มประสิทธิภาพ หรือถูกค่าเกิดความพอใจ ที่จะมาใช้บริการเป็นประจำ ปัจจัยดังกล่าวหากเพิ่มมากขึ้นก็จะสามารถทำให้เกิดความพอใจหรือจูงใจสูงขึ้นเช่นกัน ปัจจัยเหล่านี้เมื่อพิจารณาในแง่ของโครงการอาคารชุด หมายถึงสิ่งต่างๆ ที่จะสามารถช่วยเสริมปัจจัยพื้นฐานต่างๆ ให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น อีกทั้งช่วยจูงใจให้ลูกค้าเกิดความสนใจและพอใจในโครงการเพิ่มขึ้น ซึ่งในภาษาการตลาดได้ใช้คำว่า ตัวกระตุ้น (Stimulate) หรือตัวขับเคลื่อน (Drive) ให้ลูกค้าเกิดการตัดสินใจหรือเกิดกิจกรรม (Activity) ทางการตลาดได้

ปัจจัยจูงใจในที่นี้ ยกตัวอย่างเช่น ส่วนบริการต่างๆ ที่อาคารชุดจัดให้มีเพิ่มขึ้นจากบริการขั้นพื้นฐานต่างๆ อาทิ บริการรับเลี้ยงเด็ก บริการซักรีด บริการไปรษณีย์ และคลินิก เป็นต้น ส่วนกีฬาและกิจกรรมซึ่งผู้อยู่อาศัยสามารถใช้บริการได้ ส่วนร้านค้าและพาณิชยกรรมซึ่งจะช่วยอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้อยู่อาศัย รวมถึงสวนพักผ่อนและสวนพื้นที่สีเขียวซึ่งจะช่วยให้เสริมสร้างคุณภาพชีวิตของผู้อยู่อาศัยให้สูงขึ้น และผู้อยู่อาศัยมีความสุขสบายในการดำรงชีวิตมากขึ้น

ในปัจจุบันจะเห็นได้ว่า โครงการอาคารชุดต่างๆ มีการแข่งขันสูงทางด้านการตลาด โครงการที่กลุ่มเป้าหมายอยู่ในระดับเดียวกันจะจัดให้มีปัจจัยพื้นฐานต่างๆ อย่างครบถ้วนในระดับคุณภาพที่ไม่แตกต่างกันมากนัก ทำให้เป็นการยากสำหรับลูกค้าในการเลือกที่จะอยู่อาศัยในโครงการใด โครงการหนึ่งที่มีระดับราคาและทำเลที่ตั้งที่เหมาะสมกับราคาอย่างใกล้เคียงกัน ดังนั้น ผู้บริหาร โครงการอาคารชุดจึงเริ่มนำเอาแนวความคิดดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ โดยการให้ความสำคัญกับปัจจัยจูงใจต่างๆ ที่จะสามารถดึงดูดความสนใจลูกค้ากลุ่มเป้าหมายได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม ดังจะเห็นได้ว่าโครงการเหล่านั้นได้จัดให้มีบริการต่างๆ สำหรับให้บริการและอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้อยู่อาศัยเพิ่มขึ้น นอกเหนือจากปัจจัยพื้นฐานที่ต้องจัดเตรียมให้แก่ผู้อยู่อาศัยตามปกติแล้ว ปัจจัยจูงใจเหล่านี้จะเป็นสิ่งที่ดึงดูดใจให้แก่ลูกค้ากลุ่มเป้าหมายแล้ว ยังสามารถเสริมสร้างภาพพจน์ (Image) ของโครงการให้สูงขึ้นว่าเป็นโครงการที่มีระดับหรือมีความทันสมัยกว่าโครงการอื่นที่ไม่มี อาทิ การจัดให้มีห้องออกกำลังกาย ห้องซาวน่าน้ำ สนามสควอชท์ หรือสนามซ้อมฟุตบอล ฯลฯ (อ้างถึงในสุรพล กาญจนกุล, 2536:57-59)

### 2.3.2 การศึกษาพฤติกรรมของกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย

ในการพิจารณาเลือกประเภทของสิ่งอำนวยความสะดวก เพื่อเป็นสิ่งจูงใจลูกค้ากลุ่มเป้าหมายของโครงการนั้น ผู้ประกอบการสามารถนำเอาทฤษฎีทางการตลาดมาใช้ในการศึกษาพฤติกรรมของกลุ่มผู้บริโภค (Customer Behavior) ได้หลายวิธี ได้แก่



1) **การศึกษาตามหลักประชากรศาสตร์ (Demographic Study)** คือ การพิจารณากลุ่มลูกค้าเป้าหมายตามระดับรายได้ เพศ อายุ สัญชาติ / เชื้อชาติ การศึกษา ขนาดครอบครัว ฯลฯ เพื่อให้ทราบความต้องการของลูกค้าแต่ละกลุ่มได้อย่างแน่ชัดและสามารถกำหนดประเภท และจำนวนของสิ่งอำนวยความสะดวกที่จะสามารถตอบสนองความต้องการของลูกค้าได้อย่างถูกต้อง เช่น ลูกค้าประเภทระดับรายได้สูงต้องการให้มีสัดส่วนพื้นที่และประเภทของสิ่งอำนวยความสะดวกหลากหลายประเภทโดยเฉพาะในส่วนพาณิชยกรรมต่างๆ ห้องออกกำลังกาย สนามหญ้า ฯลฯ ในขณะที่ลูกค้าระดับรายได้ปานกลางและต่ำอาจต้องการให้มีพื้นที่ของห้องชุดที่กว้างขวาง โดยไม่คำนึงถึงพื้นที่สิ่งอำนวยความสะดวกมากนัก และ ไม่ต้องการบริการพิเศษต่างๆ

2) **การศึกษาตามหลักภูมิศาสตร์ (Geographic Study)** ได้แก่ การพิจารณากลุ่มลูกค้าตามพื้นที่ทางภูมิศาสตร์ เช่น ลูกค้าที่อยู่ในเขตบริเวณถนนสุขุมวิทและสีลมจะเป็นลูกค้าระดับ รายได้สูง อาคารชุดที่จะสร้างบริเวณดังกล่าวควรจะเป็นอาคารชุดระดับราคาแพง มีสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ ครบถ้วน มีที่จอดรถจำนวนมาก มีระบบรักษาความปลอดภัยที่ดี นอกจากนี้ สิ่งสำคัญที่ควรพิจารณาประกอบคือสิ่งแวดล้อมบริเวณดังกล่าว ซึ่งจะมีส่วนในการกำหนดประเภทของสิ่งอำนวยความสะดวกของอาคารชุด เช่น ถ้าบริเวณใกล้เคียงเป็นศูนย์ธุรกิจแต่มีที่จอดรถจำกัด อาคารชุดอาจจัดให้มีพื้นที่จอดรถมากเป็นพิเศษหรือบริเวณใกล้เคียงไม่มีสนามกีฬาบางประเภทหรือห้องออกกำลังกาย อาคารชุดก็ควรจัดเตรียมส่วนบริการเหล่านี้ไว้ เพราะสามารถตอบสนองความต้องการของผู้อยู่อาศัยได้อย่างถูกต้อง และอาจสามารถให้บริการแก่บุคคลภายนอกเพื่อหารายได้เข้าอาคารชุดได้อีกทางหนึ่ง ในทางกลับกันหากใกล้เคียงอาคารชุดมีร้านค้าและร้านอาหาร ตลอดจนบริการต่างๆ หลายประเภทมากมาย เช่น บริการซักรีด , คลินิก , ไปรษณีย์ ร้านเสริมสวย ฯลฯ ทางอาคารชุดก็อาจพิจารณาไม่กำหนดให้มีบริการดังกล่าวไว้ในอาคารชุด โดยพิจารณาประเภทสิ่งอำนวยความสะดวกอื่นไว้สำหรับให้บริการแก่ผู้อยู่อาศัยแทน

3) **การศึกษาตามหลักจิตวิทยา (Psychologic Study)** ได้แก่ การพิจารณาตามวิถีการดำรงชีวิต (Life Style) , บุคลิกลักษณะ , ชนชั้นทางสังคม เช่น กรณีที่ลูกค้ากลุ่มเป้าหมายเป็นบุคคลรุ่นใหม่ที่เรียกกันว่า YUPPY หรือ YOUNG EXECUTIVE อาคารชุดอาจกำหนดให้การ ออกแบบที่ทันสมัย มีสิ่งอำนวยความสะดวกหลายประเภท โดยเฉพาะในส่วนกีฬาและกิจกรรม และส่วนพาณิชยกรรมมากเป็นพิเศษ ในขณะที่กรณีกลุ่มลูกค้าเป้าหมายเป็นบุคคลสูงอายุ อาคารชุดก็อาจจะกำหนดให้มีส่วนบริการและส่วนพื้นที่สีเขียว และสนามพักผ่อนเดินเล่นไว้เป็นจำนวนมาก

### แนวคิดทางการตลาดโดยเน้นอารมณ์ของผู้บริโภค (Emotion Marketing)

Robinette, Scott (2001) ได้อธิบายไว้ใน Emotion marketing : the Hallmark way of winning customers for life ว่าการตลาดที่เน้นอารมณ์ของผู้บริโภค หรือ Emotion Marketing หมายถึง ความพยายามที่จะเข้าใจลูกค้า ทั้งในเรื่องของการดำเนินชีวิต และความต้องการ โดยใช้อารมณ์ความรู้สึกเข้าไปจับ เช่น ความรู้สึกรัก กลัว ภาควิชา อิงฉวีริษยา ฟังพอใจ เป็นต้น เพื่อที่จะสามารถออกแบบ สินค้าและบริการที่ตอบสนองความต้องการของลูกค้า Emotion Marketing ยังหมายรวมถึงการ ทำให้ลูกค้ารู้สึกว่าการช้อปปิ้งของลูกค้า เพราะไม่ว่าจะเป็นธุรกิจประเภทใด ถ้าลูกค้าเห็นว่าบริษัทเอาใจใส่พวกเขาและสามารถตอบสนองความต้องการของพวกเขาได้ ระดับความพอใจสูงสุด ความพอใจต่อบริษัท ความภักดีต่อสินค้า และความเต็มใจที่จะแนะนำสินค้าต่อผู้อื่น ก็จะสูงตามไปด้วย ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อกำไรของธุรกิจ

สรุปได้ว่าการกำหนดประเภทของสิ่งอำนวยความสะดวกให้มีความเหมาะสม สามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่มลูกค้า เสริมสร้างคุณภาพชีวิตของผู้อยู่อาศัยให้สูงขึ้น รวมทั้งทำให้โครงการเป็นที่สนใจของลูกค้าและสามารถปิดการขายโครงการได้ภายในเวลาไม่นาน ผู้ประกอบการจำต้องคำนึงรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) สิ่งอำนวยความสะดวกที่เป็นปัจจัยพื้นฐาน ได้แก่ ระบบโครงสร้างพื้นฐานต่างๆ เช่น ระบบไฟฟ้า ระบบประปา ระบบรักษาความปลอดภัย ระบบป้องกันอัคคีภัย ระบบรักษาความสะอาด เป็นต้น

2) สิ่งอำนวยความสะดวกที่เป็นปัจจัยจูงใจ ตัวอย่างเช่น บริการซักรีด ส่วนกีฬาและกิจกรรม ส่วนร้านค้าและพาณิชยกรรม และส่วนพักผ่อนและส่วนพื้นที่สีเขียว ส่วนปัจจัยในการพิจารณาเลือกประเภทสิ่งอำนวยความสะดวกเพื่อเป็นปัจจัยจูงใจลูกค้า และก่อให้เกิดความพึงพอใจสูงสุด ได้แก่

1. การพิจารณากลุ่มเป้าหมายตามระดับรายได้ เพศ อายุ สัญชาติ เชื้อชาติ การศึกษา ขนาดครอบครัว ฯลฯ

2. การพิจารณากลุ่มลูกค้าตามหลักภูมิศาสตร์ เช่น ถ้าบริเวณใกล้เคียงไม่มี สนามกีฬา บางประเภทหรือห้องออกกำลังกาย อาคารชุดก็ควรจัดเตรียมบริการส่วนนี้ไว้ ในทางกลับกัน หากใกล้เคียงอาคารชุดมีร้านค้าและร้านอาหาร ร้านเสริมสวย บริการซักรีด ฯลฯ ทางอาคารชุดก็อาจจัดสิ่งอำนวยความสะดวกประเภทอื่นไว้บริการแก่ผู้อยู่อาศัยแทน

3. การศึกษาตามหลักจิตวิทยา ได้แก่ การพิจารณาพฤติกรรมการดำรงชีวิตประจำวัน บุคลิกลักษณะ หรือชนชั้นทางสังคม เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม แนวคิดทางการตลาดที่สำคัญที่ผู้ประกอบการอาคารชุดต้องหันมาให้ความสำคัญ คือ การตลาดที่เน้นให้ความสำคัญกับผู้บริโภค โดยผู้ประกอบการต้องพยายามปรับปรุงเปลี่ยนแปลง และคิดค้นสิ่งใหม่ๆ อยู่เสมอ ทั้งนี้เพื่อให้อาคารชุดสามารถตอบสนองความต้องการของผู้อยู่อาศัยได้มากขึ้น ก่อให้เกิดความพึงพอใจสูงสุด รวมทั้งช่วยยกระดับความเป็นอยู่ของผู้อยู่อาศัยให้ดีขึ้น

## 2.4 แนวคิดด้านการตลาดกับการนันทนาการ

### 2.4.1 4P's ของตลาดนันทนาการ

**Product** เป็นการทำให้เกิดประสบการณ์ที่น่าพอใจหรือมีค่าจากการเข้าร่วมกิจกรรมในเวลาว่างของบุคคล ดังนั้นผลิตภัณฑ์จะไม่ใช้สินค้า แต่เป็นประสบการณ์ที่น่าพึงพอใจ เช่น ในเรื่องของเทนนิส Jon Johnson (1987) กล่าวว่าไว้ในบทความเรื่อง Leisure Manager ว่า เราสามารถซื้อไม้เทนนิสก็ได้ สามารถถือ จับ และเก็บมันไว้เป็นเจ้าของได้ แต่จะเกิดนันทนาการขึ้นต่อเมื่อเราได้เล่นเทนนิสหรือมีประสบการณ์กับมันนั่นเอง คือ จะมีลักษณะเป็นสิ่งที่จับต้องไม่ได้ (Intangible)

อีกตัวอย่างหนึ่ง เช่น การขายไม้เทนนิสสามารถขายได้ในทุกๆ วัน แต่สนามเทนนิสและที่นั่งชมไม่สามารถขายในรูปแบบสินค้าได้ โดยจะขายในลักษณะการเกิดกิจกรรม ในรูปแบบเดียวกัน ผลิตภัณฑ์ด้านนันทนาการจะเป็นสินค้าที่สิ้นสุด ณ เวลานั้นๆ ถ้าคนที่มีความดีก็อาจมีสนามเทนนิสเองได้ แต่ส่วนใหญ่จะนิยมเช่ารายชั่วโมงมากกว่า ซึ่งสามารถจองล่วงหน้าหรือรอ ณ เวลา ที่พอใจได้ นอกจากนี้ผลิตภัณฑ์ด้านนันทนาการยังเป็นสิ่งที่เปราะบางและไม่สามารถคาดการณ์ได้อีกด้วย เช่น ทางด้านอารมณ์ของผู้ใช้บริการที่ไม่สามารถคาดเดาพฤติกรรมได้

ดังนั้นผลิตภัณฑ์นี้จึงเป็นสิ่งที่น่าลงทุนสนเท่ห์ มีการปรับเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา โดยขึ้นกับการให้บริการและการได้รับบริการของแต่ละบุคคล การฝึกหัดสั่งสอน การแนะนำ และการกระทำ ผลิตภัณฑ์และบริการด้านนันทนาการจะถูกจัดเตรียมได้โดยภาคสาธารณะ อาสาสมัคร และภาคธุรกิจ โดยปกติแล้วนันทนาการที่เตรียมโดยส่วนธุรกิจจะมีคำตอบของการวัดระดับกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย เนื่องจากการคิดค่าใช้จ่าย ค่าบริการ และการใช้งานของสมาชิก

ประโยชน์ใช้สอย โอกาส และการต้อนรับ สามารถกระตุ้นความต้องการ (Demand) และเป็นส่วนที่ทำให้ตลาดด้านนันทนาการเติบโต เช่น โอกาสที่ทำให้กีฬาชนิดหนึ่งๆ เกิดความนิยม หรือกิจกรรมใดที่ไม่สามารถกระทำภายนอกอาคารได้ ซึ่งคุณสมบัตินี้สามารถใช้เป็นจุดเด่นได้ เช่น สควอช สนุกเกอร์ โบว์ลิ่ง มีโอกาสที่จะถูกผลักดันหรือถูกสนับสนุนได้ง่าย

โปรแกรมสนับสนุนการส่วนใหญ่ หรือแม้แต่พื้นที่ที่ถูกออกแบบให้ใช้งานพิเศษ เช่น โรงละคร โรงโบว์ลิง มักมีแนวโน้มการใช้งานมากกว่าสายงานเดียว ซึ่งการรวมส่วนผสมของประโยชน์ใช้สอยไว้ด้วยกันจะดึงดูดให้เกิดการใช้ประโยชน์และการลงทุนที่คุ้มค่า และยังสามารถพลิกแพลงหรือขยายตลาดของกิจกรรมอื่นๆ ได้ด้วย บางผลิตภัณฑ์ใช้กลยุทธ์รูปโฉมใหม่ (New Looking) เพื่อสร้างจินตภาพใหม่ๆ และชิงความได้เปรียบด้านการเน้นอรรถประโยชน์ใหม่ๆ ต่อลูกค้า

ผลิตภัณฑ์อาจชะลอตัวลงแต่ความต้องการกลับสูงขึ้น การพัฒนาและการปรับปรุงผลิตภัณฑ์เป็นสิ่งที่สำคัญมาก กิจกรรมใหม่หรือรูปแบบที่แตกต่างทำให้ลูกค้าได้รับประโยชน์ในทุกระดับที่เข้าร่วมกิจกรรม เช่น การใช้เวลาว่างในศูนย์นันทนาการช่วงกลางวันอาจเป็นลักษณะ Package คือมีทั้งการออกกำลังกาย การลดน้ำหนัก และการเลี้ยงดูเด็กในเวลาเดียวกัน

**Pricing** การวางระดับราคาโดยทางธรรมชาติจะขึ้นกับระดับที่ “ยอมรับได้” ในศูนย์นันทนาการค่าบริการจะขึ้นกับแบบของกิจกรรมและบริการที่แตกต่างกันไป มีทฤษฎีที่แสดงเกี่ยวกับค่าบริการตามการมุ่งประเด็นต่างๆ คือ ด้านบริการสังคม ด้านเก็บตามค่าใช้จ่ายด้านธุรกิจ ดังตาราง

ค่าบริการ	Break – even		
	←.....ช่วยเหลือ		กำไร .....→
	ไม่เก็บ	ตามค่าใช้จ่าย	ธุรกิจ
นโยบายพื้นฐาน	บริการสังคม ต่อผู้อยู่อาศัย	คิดตามค่าใช้จ่ายจริง จากผู้ร่วมกิจกรรม	คิดตามค่าใช้จ่ายบวก กำไรขึ้นกับการตลาด จากผู้ร่วมกิจกรรมพิเศษ
ชนิดของพื้นที่	สวน ศูนย์ชุมชน	ห้องสมุด กอล์ฟ	กิจกรรมบันเทิง สควอชท์ ซาวน่า
ผู้ใช้	สมาชิกของชุมชน	กลุ่มรายได้ปานกลาง เด็ก – วัยรุ่น / ผู้ใหญ่ช่วงต้น	กลุ่มคนรายได้ปานกลาง – สูง

โดยเนื้อแท้ของการนันทนาการด้านสังคมคือ การให้ประโยชน์กับผู้และชุมชน ซึ่งเป็นโอกาสที่ทุกสมาชิกในชุมชนนั้นจะได้ประโยชน์ร่วมกัน ดังนั้นจึงไม่มีการเก็บค่าใช้จ่ายในการใช้และบริการนั้น ประโยชน์ใช้สอยในกรณีนี้ได้แก่ สวน ห้องสมุด หรือศูนย์กลางชุมชน

ค่านันทนาการเชิงเศรษฐกิจนั้น เชื่อว่า การได้รับประโยชน์ถูกวางขอบเขตไว้กับผู้ใช้เอง ดังนั้นค่าบริการจึงคิดจากค่าใช้จ่ายทั้งหมดและครอบคลุมให้ถึงจุดคุ้มทุน (Break - even) ปกติแล้ว นันทนาการที่มุ่งประเด็นนี้จะมีทั้งในภาคสาธารณะ และด้านบันเทิง

ค่านันทนาการเชิงธุรกิจ เชื่อว่า การได้รับประโยชน์ถูกจำกัดอยู่ที่ผู้ใช้ ดังนั้นค่าบริการจะไม่เพียงแต่ครอบคลุมค่าใช้จ่ายทั้งหมด แต่ยังมีส่วนของกำไรด้วย เพื่ออุปถัมภ์กิจกรรมอื่นๆ เช่น สควอชท์ ซาวน่า เป็นต้น

ราคาอาจจะไม่ใช่สิ่งที่สำคัญที่สุด แต่การวางระดับราคาก็สามารถควบคุมอุปสงค์ในกิจกรรมบางอย่างได้ เช่น สนามกอล์ฟ หรือขยายความต้องการที่มีต่อกิจกรรมนั้น เช่น ขยายสนามเทนนิสใหม่ และจะสำคัญที่สุดกับภาคธุรกิจเชิงพาณิชย์

**Place** ช่องทางการจำหน่ายขึ้นกับการวิจัยทางการตลาดเกี่ยวกับลูกค้า ผลิตภัณฑ์และราคา ความสำคัญด้านการบริการ และการใช้ประโยชน์จะทำให้เกิดการวางตำแหน่งที่ลูกค้าสามารถเข้าถึงได้ง่าย นโยบายทางการจำหน่ายต้องการการกำหนดที่สัมพันธ์กับที่ตั้งขององค์ประกอบประโยชน์ใช้สอยต่างๆ เช่น ทางเข้า ส่วนภัตตาคารที่สัมพันธ์กับส่วนต่างๆ เวลาเปิดบริการ เป็นต้น ระดับและคุณภาพของการบริการ ณ ตำแหน่งและเวลาที่ถูกต้องจึงเป็นสิ่งสำคัญมาก

**Promotion** Howard, D.R. and Crompton, J.L.(1989) ได้กล่าวไว้ว่า การส่งเสริมการขายถือว่าการสื่อสารที่มีหน้าที่ในการแลกเปลี่ยนความสะดวกให้กับกลุ่มลูกค้าที่มีศักยภาพ โดยสื่อสารถึงสิ่งที่เป็นประโยชน์ของกิจกรรมที่มีและการบริการ ซึ่งต้องมีการบอกกล่าว แจงให้ทราบ และการชักชวนจิตใจ

องค์ประกอบของการส่งเสริมการขาย มีดังนี้

1. การติดต่อส่วนบุคคล (พนักงานขาย) รวมถึงการแสดงด้วยกำหนดต่อลูกค้า ด้วยวัตถุประสงค์ในการขายและการบริการสร้างความกระตือรือร้น ทำให้ลูกค้ารับรู้เครดิต มีทัศนคติ และเข้าใจในบทบาทของศูนย์นันทนาการ หน้าที่ของพนักงานขายจะเป็นขบวนการสื่อสาร 2 ทาง และสามารถจัดเตรียมข้อมูลตอบสนองของโปรแกรมของศูนย์นันทนาการที่มีศักยภาพด้วย

2. โฆษณา เป็นสิ่งที่ไม่ได้กระทำโดยบุคคลถึงองค์กร แต่เป็นการแสดงที่เป็นตัวแทนของโครงการตามโอกาสที่อำนวย โดยมีสื่อต่างๆ เช่น โปสเตอร์ แผ่นพับ สื่อท้องถิ่น จดหมายแจ้งข่าว

3. การกระตุ้น เป็นข้อเสนอเกี่ยวกับการเงินที่สนับสนุนลูกค้าที่มีศักยภาพ และมีจุดมุ่งหมายในการซื้อสินค้าหรือบริการ การกระตุ้นจะต่างจากการส่งเสริมอื่นๆ เนื่องจากในเวลาปกติแล้ว ข้อเสนอจะไม่ถูกใช้ แต่เมื่อนำมาใช้ จะอยู่ในช่วงเวลาอันจำกัด เพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมจากกลุ่มเป้าหมายในตลาดเดียวกัน เช่น การลดราคา การจับฉลาก การให้รางวัล เป็นต้น

4. **การประชาสัมพันธ์** เป็นรูปแบบทางการสื่อสาร ส่วนใหญ่ฝ่ายบริการนันทนาการ จะมุ่งบเพื่อ การส่งเสริมการขายต่ำ จึงต้องมีการพิจารณาเมื่อจะเผยแพร่สู่สาธารณะ เป็นธรรมดาที่จะเห็นรูปแบบ ที่เน้นการปลดปล่อย การพักผ่อน มีการเขียนบทความเกี่ยวกับศูนย์นันทนาการลงหนังสือพิมพ์ หรือ หนังสือข่าวสารของชุมชน ทำให้ผู้คนนึกถึงนันทนาการอยู่เสมอ

แม้ว่าการประชาสัมพันธ์จะไม่ได้ส่งผลโดยตรงกับการขยายตัวทางการเงินของกิจการ แต่ ค่าใช้จ่ายจริงในการเตรียมประชาสัมพันธ์จะต้องนำมาพิจารณาด้วยเช่นกัน

ข่าวของโปรแกรม เหตุการณ์ หรือประเด็นของนันทนาการ สามารถสร้างจินตภาพให้เกิดขึ้น อันเป็นสิ่งที่ยากที่จะลบออก โดยเฉพาะจินตภาพในด้านลบ ดังนั้นการควบคุมด้านประสิทธิภาพเท่านั้น จึงจะมีอิทธิพลต่อการสร้างจินตภาพ โดยการจัดการและให้มีข่าวสู่สาธารณะในแง่ดี สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้ สาธารณชนรู้สึกว่าการใช้จ่ายกับนันทนาการนั้นคุ้มค่า

#### 2.4.2 การขายผลิตภัณฑ์และบริการด้านนันทนาการ

รูปแบบของการขายผลิตภัณฑ์และบริการด้านนันทนาการ

- |   |   |   |
|---|---|---|
| 1) ขายผลิตภัณฑ์และการบริการที่มีอยู่ให้กับตลาดที่มีอยู่ | ⇒ | การบุกตลาด                                |
| 2) ขายผลิตภัณฑ์และการบริการที่มีอยู่ให้ตลาดใหม่         | ⇒ | การพัฒนาตลาด                              |
| 3) ขายบริการใหม่หรือบริการที่ปรับปรุงแล้วให้ลูกค้าเดิม  | ⇒ | การพัฒนาด้าน<br>ผลิตภัณฑ์<br>และการบริการ |
| 4) ขายบริการใหม่ให้กับตลาดใหม่                          | ⇒ | การปรับเปลี่ยนตลาด                        |

Ted Blake (1990) ได้กล่าวไว้ใน *Baths Service and Recreation Management* ว่า เนื่องจากทุกคน ต่างมองหาความหมายของชีวิตตนเอง หน้าที่ของศูนย์นันทนาการที่ดี คือ สามารถให้ความหมายนี้กับ ผู้ใช้บริการ คือ ศูนย์นันทนาการ จะต้องมีการดำเนินงานที่ดี ในราคา ที่เหมาะสม ได้รับความไว้วางใจ ความเชื่อถือ ความพึงพอใจ มีการตัดสินใจที่ดี สื่อความหมายหรือมีข่าวเสนอในแง่ดี และมีความปลอดภัย การหาสมาชิกใหม่จะไม่ดึงดูดลูกค้าเลย ถ้าศูนย์นันทนาการนั้นทำหน้าที่ไม่ตรงกับใจของลูกค้า ดังนั้น บรรทัดฐานของหน้าที่ (Mission) จึงเป็นส่วนที่ทำให้การจัดองค์กรของศูนย์นันทนาการ ประสบ ความสำเร็จ

เนื่องจากผลิตภัณฑ์และการบริการด้านนันทนาการจะมีผลระยะยาวต่อตัวบุคคล จึงต้องใช้เวลา ในการวางตำแหน่ง (Positioning) หรือการกระทำให้ผู้ใช้บริการเกิดความรู้สึกผูกขาดกับศูนย์นันทนาการ และกลับมาใช้อีก

### 2.4.3 การตลาดของศูนย์นันทนาการในปี 2001

การเปลี่ยนแปลงในตลาดนันทนาการขึ้นกับตัวแปรที่สำคัญได้แก่ อายุ หน่วยครอบครัว และชนชั้นทางสังคม วัยรุ่นหรือคนในช่วงอายุ 15-24 ปี จะเป็นฐานการตลาดที่สำคัญเรื่อยมา และมีแนวโน้มการแข่งขันที่สูงขึ้นเรื่อยๆ ส่วนแบ่งการตลาดจึงแบ่งย่อยลง และเมื่อวัยรุ่นเปลี่ยนแปลงมาเป็นวัยผู้ใหญ่ รูปแบบทางการตลาดที่ตามมาคือ ความสงบ และบรรยากาศที่เน้นเรื่องสังคมมากขึ้น มีแนวโน้มว่าผู้คนจะทำงานหรือกิจกรรมที่บ้านหรือชุมชนของตนเองมากขึ้น ซึ่งอาจจะมีความต้องการการใช้เวลาว่างที่เป็นพิเศษ หรือแตกต่างจากมาตรฐานทั่วไป ตลาดจึงแบ่งส่วนการตลาดมากขึ้น และมีความยืดหยุ่นมากขึ้น

ด้านนันทนาการในวัยผู้ใหญ่จะให้ความสำคัญกับผู้สูงอายุมากขึ้น โดยเฉพาะผู้ที่เกษียณอายุ จะมีเวลาว่างมากขึ้นและต้องการใช้ช่วงเวลาที่เหลืออย่างมีคุณภาพ ซึ่งคนกลุ่มนี้ส่วนใหญ่เป็นผู้ที่ไม่มีหนี้สินมากนัก มีเงินเหลือเก็บ มีดอกเบียเงินฝาก ดังนั้นช่วงอายุนี้จะมีอิทธิพลมากขึ้น ในอนาคตต่อตลาดด้านนันทนาการ ในทางกลับกันประชากรวัยเด็กที่อายุต่ำกว่า 15 ปี จะมีอิทธิพลมากขึ้นเช่นกัน เพราะเป็นวัยที่ต้องการการพัฒนาและการเรียนรู้สูง

ส่วนทางด้านหน่วยครอบครัว จะมีการแบ่งเป็นหน่วยย่อยมากขึ้น มีแนวโน้มของการเป็นเจ้าของบ้านและอยู่อาศัยคนเดียวมากขึ้น มีการใช้เวลาว่าง ณ เวลาหนึ่งมากขึ้น แต่ทั้งนี้ขึ้นกับวิถีชีวิตของแต่ละคนด้วย จากโครงสร้างครอบครัวที่เปลี่ยนไป มีแนวโน้มว่าจะเน้นที่ตลาดของคนหนุ่มสาว หรือครอบครัวเดี่ยวมากขึ้น โดยเฉพาะในยุโรปที่มีการหย่าร้างสูง จึงมีครอบครัวที่มีสามีหรือภรรยาเพียงคนเดียวสูง ซึ่งก็อาจอยู่คนเดียวหรือมีบุตรอยู่ด้วย ส่วนแนวโน้มการทำงานนั้น เป็นไปได้ว่าผู้ทำงานประจำจะเป็นผู้ชาย และผู้หญิงจะทำงานเป็นช่วงเวลา (part - time)

ชนชั้นทางสังคมในปัจจุบันและอนาคตที่มีสูงได้แก่ ชนชั้นกลางซึ่งเป็นผู้ที่มีความรู้และคำนึงถึงคุณภาพชีวิต และพิจารณาการใช้เวลาว่างกับสุขภาพของตนเองด้วย ประกอบกับการเรียนรู้จากสื่อหรือกระแสต่างๆ ที่ออกมา ทำให้ชนชั้นนี้ตื่นตัวจะหวังที่จะได้รับการบริการทางนันทนาการอย่างมีคุณภาพ ซึ่งในที่สุดสิ่งที่ไม่มีความหมายก็จะไม่ถูกยอมรับ อย่างไรก็ตามค่าบริการก็จะมากตามคุณภาพที่มากขึ้นด้วย

สรุปคือแนวโน้มธุรกิจด้านนันทนาการ จะถูกควบคุมโดยส่วนพาณิชย์กรรม เป็นการจัดเตรียมเพื่อคนหนุ่มมากในสังคม แต่ก็สามารถรองรับความต้องการเฉพาะส่วนบุคคลได้โดยการจัดอยู่ในความสนใจระยะยาวและทุกอาชีพ

## 2.5 มาตรฐานที่ใช้ในการออกแบบพื้นที่นันทนาการ

มาตรฐานต่างๆ ที่ใช้ในการออกแบบ ส่วนใหญ่มุ่งเน้นที่มาตรฐานด้านขนาดพื้นที่ ซึ่งมีความแตกต่างกัน และกำหนดด้วยเกณฑ์ต่างๆ กัน เช่น

**มาตรฐานของคณะกรรมการควบคุมการจัดสรรที่ดินของไทย (ปว. 286) (2519)** กำหนดให้ใช้เกณฑ์จำนวนแปลง โดยกรณีจัดแบ่งที่ดินเป็นแปลงย่อยจำนวน 100 แปลง ถึง 200 แปลง ต้องจัดให้มีพื้นที่ไว้เพื่อใช้เป็นสนามเด็กเล่น 1 แห่ง มีเนื้อที่ไม่น้อยกว่า 800 ตารางเมตร (0.5 ไร่) ถ้าเกิน 200 แปลง จะต้องจัดให้มีพื้นที่ไว้เพื่อบริการสาธารณะดังกล่าวเพิ่มขึ้นทุก 200 แปลงเศษของ 200 แปลง ถ้าไม่เกินกึ่งหนึ่งไม่ต้องนับส่วนที่เกินนั้น ถ้าเกินกึ่งหนึ่งให้ถือเป็น 200 แปลง และในกรณีจัดแบ่งที่ดินย่อยมีจำนวน 1,000 แปลง นอกจากจะต้องมีพื้นที่ไว้เพื่อบริการสาธารณะดังกล่าวข้างต้นแล้ว ต้องจัดให้มีพื้นที่ไว้สร้างสวนสาธารณะ และสนามกีฬาประชาชน 1 แห่ง มีเนื้อที่ไม่น้อยกว่า 6,400 ตารางเมตร (4 ไร่) ถ้าเกินกว่า 1,000 แปลง จะต้องจัดให้มีพื้นที่ไว้เพื่อบริการสาธารณะดังกล่าวเพิ่มขึ้นทุก 1,000 แปลง เศษของ 1,000 แปลง ถ้าไม่เกินกึ่งหนึ่งไม่ต้องนับส่วนที่เกินนั้น ถ้าเกินกึ่งหนึ่งให้ถือเป็น 1,000 แปลง

**มาตรฐานของการเคหะแห่งชาติของไทย (2531)** กำหนดให้พื้นที่นันทนาการมีความสัมพันธ์กับขนาดของชุมชน โดยกำหนดด้วยเกณฑ์จำนวนที่อยู่อาศัยและจำนวนประชากร คือ จัดระดับเป็น ชุมชนขนาดหมู่บ้าน (มีที่อยู่อาศัย 300 – 500 หน่วย ประชากร 1,500 – 2,500 คน) ชุมชนขนาดตำบล (มีที่อยู่อาศัย 1,200 – 2,000 หน่วย ประชากร 6,000 – 10,000 คน) ชุมชนขนาดอำเภอ (มีที่อยู่อาศัย 3,600 – 6,000 หน่วย ประชากร 18,000 – 30,000 คน) และชุมชนขนาดเมือง (มีที่อยู่อาศัย 10,800 – 18,000 หน่วย ประชากร 54,000 – 90,000 คน) โดยกำหนดให้ชุมชนขนาดตำบลขึ้นไป ต้องจัดให้มีที่ว่างสำหรับสวนสาธารณะประมาณ 10 ตารางเมตรต่อครอบครัว มีสนามฟุตบอลและสนามบาสเกตบอลอย่างละ 1 สนาม รวมถึงสนามแบดมินตัน และสนามเทนนิสอย่างละ 2 สนาม นอกจากนี้ ชุมชนขนาดอำเภอขึ้นไป ต้องจัดให้มี โรงภาพยนตร์ หรือโรงมหรสพด้วย

**มาตรฐานของการเคหะชุมชนแห่งชาติ (National Public Housing Authority) ของสหรัฐอเมริกา (1984)** ได้กำหนดขนาดพื้นที่นันทนาการ โดยใช้เกณฑ์จำนวนประชากร คือ สำหรับประชากรทุกๆ 5,000 คน ต้องจัดให้มีพื้นที่นันทนาการระดับ ‘neighborhood park’ ขนาด 1.20 เอเคอร์ (4,856 ตารางเมตร) และพื้นที่นันทนาการระดับ ‘neighborhood playground’ ขนาด 1.20 เอเคอร์ (4,856 ตารางเมตร)

**มาตรฐานของสมาคมนันทนาการแห่งชาติ (National Recreation Association) ของสหรัฐอเมริกา (1948)** ได้กำหนดขนาดพื้นที่นันทนาการ โดยใช้เกณฑ์จำนวนประชากรเช่นกัน โดยให้มีพื้นที่อย่างน้อยร้อยละ 10 ที่จัดเป็นสวนและพื้นที่นันทนาการ หรือมีพื้นที่ ‘playground’ 1 เอเคอร์ (4,047 ตารางเมตร) ต่อประชากรทุกๆ 800 คน



มาตรฐานต่างๆ ดังกล่าวได้กำหนดระดับพื้นที่นันทนาการในชุมชนไว้หลายระดับต่างๆ กัน สำหรับชุมชนขนาดต่างๆ กัน เช่น มาตรฐานของการเคหะแห่งชาติได้จัดแบ่งชุมชนเป็นระดับหมู่บ้าน ตำบล อำเภอ และเมือง ตามเกณฑ์จำนวนประชากร ซึ่งแต่ละระดับของชุมชนต้องจัดให้มีพื้นที่และองค์ประกอบสำหรับนันทนาการต่างๆ กัน มาตรฐานของสมาคมนันทนาการแห่งชาติ (National Recreation Association) ของสหรัฐอเมริกากำหนดระดับพื้นที่นันทนาการไว้หลายระดับ เช่น

พื้นที่นันทนาการระดับ 'playlot' กำหนดให้มีขนาด 2,500–5,000 ตารางฟุต (255–450 ตารางเมตร) ซึ่งควรจัดให้มีในทุกกลุ่มอาคารพักอาศัยขนาดหลายครอบครัว และสามารถเข้าถึงได้โดยไม่ต้องข้ามถนนที่มีการจราจรคับคั่ง

พื้นที่นันทนาการระดับ 'neighborhood playground' กำหนดให้มีขนาด 4–7 เอเคอร์ (16,188–28,329 ตารางเมตร) ที่ประกอบด้วยพื้นที่นันทนาการสำหรับเด็กและผู้ใหญ่ ให้บริการในรัศมี 0.25–1.5 ไมล์ (400–2,400 เมตร) และไม่ควรถูกตั้งอยู่ใกล้ถนนที่มีการจราจรคับคั่ง

พื้นที่นันทนาการระดับ 'playfield' กำหนดให้มีขนาด 12–30 เอเคอร์ (48,564 – 121,141 ตารางเมตร) ซึ่งให้บริการได้ครอบคลุม 4 ชุมชน โดยในแต่ละชุมชนมีพื้นที่นันทนาการระดับ 'playground' อยู่ด้วย

นอกจากนี้ งานศึกษาวิจัยที่มีอยู่ยังได้กล่าวครอบคลุมถึง ขนาดมาตรฐานของอุปกรณ์เครื่องเล่น และพื้นที่เล่นกีฬาหรือเกมส์ต่างๆ ด้วย

พื้นที่นันทนาการมีความสำคัญต่อคุณภาพชีวิตของผู้อยู่อาศัยในชุมชนมาก ดังเห็นได้จาก ผลการศึกษาชุมชนบางบัวของวิมลสิทธิ์ หรยางกูร และคณะ (2528) ที่พบว่า ชุมชนบางบัวที่มีขนาดที่ดินโดยรวมเพียง 8 ไร่ 1 งาน 51 ตารางวา สำหรับ 169 ครัวเรือน จึงมีความหนาแน่นสูง และแปลงที่ดินที่พักอาศัย มีขนาดเล็ก เฉลี่ยเพียง 15 ตารางวา ยังจัดให้มีพื้นที่โล่งว่างสาธารณะขนาด 72 ตารางวา ไว้ให้คนในชุมชนใช้สำหรับนันทนาการร่วมกับพื้นที่บริเวณถนนและทางเท้า

ส่วนชุมชนวัดลาดบัวขาว ที่ศึกษาโดย วิมลสิทธิ์ หรยางกูร และคณะ (2528) พบว่าชุมชนมีขนาดที่ดินโดยรวมเล็กน้อย คือ 2 ไร่ สำหรับ 67 ครัวเรือน จึงมีความหนาแน่นสูง และแปลงที่ดินที่พักอาศัยมีขนาดเล็กมาก เฉลี่ยเพียง 10.15 ตารางวา แต่เนื่องจากขนาดโดยรวมของชุมชนที่เล็กมาก จึงไม่สามารถจัดให้มีพื้นที่โล่งสาธารณะไว้สำหรับใช้นันทนาการได้ ประกอบกับคนในชุมชนสามารถใช้พื้นที่โล่งในบริเวณวัดลาดบัวขาว และพื้นที่บริเวณถนนและทางเท้าดำเนินกิจกรรมนันทนาการแทน อย่างไรก็ตาม ผู้อยู่อาศัยในชุมชนถึงร้อยละ 98.36 ต้องการให้จัดให้มีสนามเด็กเล่นในชุมชน

โดยทั่วไป มาตรฐานต่างๆ โดยเฉพาะขนาดพื้นที่นันทนาการ ไม่ได้ถูกกำหนดขึ้นจากปัจจัยด้านพฤติกรรมนันทนาการที่เกิดขึ้นในพื้นที่จริงๆ ซึ่งมีความสัมพันธ์กับปัจจัยหลายๆ ด้าน เช่น ปัจจัยด้านลักษณะทางกายภาพและปัจจัยด้านลักษณะทางสังคมและเศรษฐกิจ เป็นต้น รวมทั้งมีความแตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่น ซึ่งควรจะทำการศึกษาอย่างยิ่งต่อไป

## 2.6 แนวทางการออกแบบวางผังพื้นที่นันทนาการ

แนวทางการออกแบบวางผังพื้นที่นันทนาการ ที่ปรากฏในงานศึกษาวิจัยที่มีอยู่ มักเป็นการกำหนดไว้อย่างกว้างๆ เช่น

สมาคมผู้จัดการเมืองนานาชาติ (International City Manager's Association) (1948) ได้เสนอแนะไว้ว่า การออกแบบวางผังพื้นที่นันทนาการควรคำนึงถึง ความหนาแน่นของประชากร สภาพเศรษฐกิจ โอกาสทางเลือกในการพักผ่อนหย่อนใจในพื้นที่โดยรอบชุมชน ความสอดคล้องกับประเภทของกิจกรรมนันทนาการ ภูมิอากาศ ฯลฯ

เฮสเตอร์ (Hester, 1975 : 35) ได้กล่าวว่า ปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการใช้พื้นที่ว่างในชุมชนที่ควรคำนึงถึงในการออกแบบพื้นที่ว่างในชุมชน ได้แก่ 1) คุณภาพและปริมาณของพื้นที่ว่าง 2) ปัจจัยทางสังคม เช่น ระดับชั้นทางสังคม เศรษฐกิจ วิถีชีวิต เพศ เชื้อชาติ ศาสนา 3) ปัจจัยทางจิตวิทยา เช่น ความเข้ากันได้ของผู้ใช้พื้นที่ว่างร่วมกัน 4) ความสามารถในการเข้าถึงพื้นที่ในละแวก และนอกละแวกชุมชน รวมทั้งสาธารณูปโภค และบริการต่างๆ

ฟรีดแมน (Freedman, 1975 : 90) กล่าวว่า ในการใช้สวนสาธารณะที่มีขนาดและความหนาแน่นระดับหนึ่ง ผู้ใช้อาจรู้สึกอึดอัดหากผู้ร่วมใช้สวนสาธารณะเป็นกลุ่มที่เข้ากันไม่ได้ แต่อาจไม่รู้สึกอึดอัดหากผู้ร่วมใช้สวนสาธารณะเป็นกลุ่มที่เข้ากันได้ ดังนั้น ในการออกแบบสวนสาธารณะขนาดเล็ก ถ้าสามารถออกแบบให้เกิด 'territorial marker' เช่น เสาโคมไฟ ม้านั่ง ต้นไม้ แนวพุ่มไม้ ฯลฯ ที่ชัดเจน ก็จะสามารถรองรับผู้ใช้จำนวนมากขึ้นได้

รัทเลดจ์ (Rutledge, 1971) ได้กล่าวโดยรวบไว้อย่างกว้างๆ ว่า การออกแบบวางผังพื้นที่นันทนาการในชุมชนควรมีความสอดคล้องกับพฤติกรรมการใช้สอยที่เกิดขึ้นจริง หรือคาดว่าจะเกิดขึ้นในชุมชน ซึ่งได้จากการวิเคราะห์ลักษณะของกลุ่มผู้ใช้ และควรคำนึงถึงประสิทธิภาพในการใช้สอยสุนทรียภาพ และการลงทุนควบคู่กันไป

เกิร์ลลิง และเฮลป์แฮนด์ (Girling and Helphand, 1994: 222, 224) ได้กล่าวไว้ว่า พื้นที่อื่นๆ ที่ไม่ใช่สวนสาธารณะ เช่น ทางสัญจร ถนนปลายตัน พื้นที่ถูกทิ้งร้าง คูน้ำ ฯลฯ สามารถปรับปรุงให้เป็นพื้นที่นันทนาการร่วมกันของผู้อยู่อาศัยในชุมชนได้เป็นอย่างดี และยังได้เสนอแนวทางการออกแบบถนนปลายตันที่ผสมผสานทางเดินเท้า และทางรถยนต์เข้าด้วยกัน ที่เรียกว่า 'woonerf' หรือ 'playshreet' อย่างไรก็ตาม การศึกษาเกี่ยวกับถนนในชุมชนอาศัยในบางครั้งงานศึกษาไม่ครอบคลุมพฤติกรรมการใช้สอยที่เกิดขึ้นจริง เช่น งานศึกษาเรื่อง Residential Streets ของ The Urban Land Institute, the American Society of Civil Engineers และ the National Association of Homebuilders (1974) ของสหรัฐอเมริกา ไม่ครอบคลุมด้านพฤติกรรมนันทนาการในพื้นที่ทางสัญจร โดยกล่าวเพียงเฉพาะด้านพฤติกรรม การสัญจร และมาตรฐานต่างๆ โดยทั่วไปเท่านั้น

สรุปได้ว่า ในการออกแบบพื้นที่นันทนาการ จึงต้องคำนึงถึงปัจจัยหลายด้าน ทั้งทางกายภาพ สังคม เศรษฐกิจ รวมถึงพฤติกรรมการใช้พื้นที่ อย่างไรก็ตาม ไม่ได้มีการกล่าวถึงโดยละเอียดว่าสภาพปัจจัยในลักษณะต่างๆ กันนั้น มีผลต่อการออกแบบพื้นที่นันทนาการให้แตกต่างกันอย่างไร ในความเป็นจริง ปัจจัยต่างๆ เหล่านี้มีความสำคัญต่อการออกแบบพื้นที่นันทนาการมาก ซึ่งควรจะทำการศึกษาต่อไปเช่นกัน

## 2.7 พฤติกรรมนันทนาการกับชุมชนที่อยู่อาศัย

พฤติกรรมนันทนาการที่เกิดขึ้นจริงในพื้นที่นันทนาการของชุมชน เป็นข้อพิจารณาที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการออกแบบวางผังพื้นที่นันทนาการ รวมถึงการจัดอุปกรณ์เพื่อให้นันทนาการให้สอดคล้องกับการใช้สอยที่แตกต่างกันในแต่ละชุมชน โดยสรุปจากงานศึกษาวิจัยทั้งของไทยและต่างประเทศ ได้แก่ วิทยานิพนธ์ เรื่อง อิทธิพลของลักษณะทางกายภาพของเคหะชุมชนเมืองที่มีต่อความสัมพันธ์ทางสังคมของผู้อยู่อาศัย : การศึกษาชุมชนที่มีถนนแบบปลายตันกับแบบตาราง โดย พันธดา บุญเหลือหล่อ (2523) การวิจัยมาตรฐานที่อยู่อาศัยและสิ่งแวดล้อมใน กทม. สำหรับการเคหะแห่งชาติ โดย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2531) งานศึกษาเพื่อจัดทำแผนและพัฒนาเขต : เขตคลองเตย โดย ภาควิชาการวางแผนภาคและเมือง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2536) งานศึกษาการใช้ที่โล่งของผู้อยู่อาศัยในเรือนแถวในบัตติมอร์ ของ แบงส์และมาห์เลอร์ (1970) งานศึกษาพฤติกรรมนันทนาการของเด็กในโครงการเทิร์นคีย์ 3 ของ เฮนรี ซานอฟ และจอห์น ดิกเคอร์สัน (1971) การศึกษาการใช้สวนสาธารณะในบัตติมอร์ แมรีแลนด์ ของแผนกการวางผังและแผนกพัฒนาที่อยู่อาศัยและเมืองแห่งบัตติมอร์ (1972) และการศึกษาการใช้พื้นที่โล่งสาธารณะในชุมชนคนผิวดำ และชุมชนคนผิวยาวของ พาเมลา ดิงเคล (1972) พบว่า พฤติกรรมนันทนาการมีความสัมพันธ์กับปัจจัยหลัก 2 ประการ คือ ปัจจัยด้านลักษณะทางกายภาพ และปัจจัยด้านลักษณะทางสังคมและเศรษฐกิจ

### 3.1 ปัจจัยด้านลักษณะทางกายภาพ ประกอบด้วย

#### ก) ลักษณะทางกายภาพของพื้นที่นันทนาการ ได้แก่

- การกระจายตัวของสวน ใน การวิจัยมาตรฐานที่อยู่อาศัยและสิ่งแวดล้อมใน กทม. สำหรับการเคหะแห่งชาติ โดย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2531 : 214) พบว่า ระยะห่างระหว่างที่พักอาศัยกับสวนสาธารณะที่เหมาะสมซึ่งทำให้มีผู้ใช้จำนวนมาก คือ ประมาณ 400 เมตร ซึ่งเป็นระยะที่เหมาะสมแก่การเดินไปใช้โดยใช้เวลาประมาณ 6 นาที

ส่วนแบงส์และมาห์เลอร์ (Bangs and Mahler, 1970) ได้กล่าวถึงผลการศึกษาการใช้พื้นที่โล่งของผู้พักอาศัยในเรือนแถวในบัตติมอร์ แมรีแลนด์ ที่พบว่า คนส่วนมากจะไม่ใช้พื้นที่โล่งในชุมชน ถ้าอยู่ห่างจากที่พักอาศัย เกิน 400 ฟุต (120 เมตร) และมีผู้ใช้จำนวนลดลง เมื่อระยะห่างดังกล่าวเพิ่มขึ้น

- ขนาดของสวนสาธารณะ ผลการศึกษาในการวิจัยมาตรฐานที่อยู่อาศัยและสิ่งแวดล้อม ใน กทม. สำหรับการเคหะแห่งชาติ โดยคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2531 : 220) พบว่า ในชุมชนของการเคหะแห่งชาติ สวนสาธารณะที่มีขนาดเล็กและแคบ มีผู้ใช้สอยจำนวนน้อย เพราะรู้สึกอึดอัดเมื่อเข้าใช้สอยพื้นที่

- คุณลักษณะของสวนสาธารณะ ผลการศึกษาใน การวิจัยมาตรฐานที่อยู่อาศัยและสิ่งแวดล้อมใน กทม. สำหรับการเคหะแห่งชาติ ของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2531 : 219) พบว่า สวนสาธารณะที่มีผู้นิยมใช้จำนวนมาก คือ สวนสาธารณะที่สามารถเข้าถึงได้สะดวก ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของแบงส์และมาห์เลอร์ (1970) ที่พบว่า สวนสาธารณะที่อยู่ห่างจากที่พักอาศัยมาก ยังมีผู้ใช้อยู่ ถ้าสามารถเข้าถึง ได้ด้วยทางเดินเท้าที่ดี และไม่อยู่ลับตาคน

- ระดับความสำคัญและรูปแบบทางสัญจร การศึกษาเรื่อง การวิจัยมาตรฐานที่อยู่อาศัยและสิ่งแวดล้อมใน กทม. สำหรับการเคหะแห่งชาติ ของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2531 : 140 , 217) พบว่า ทางสัญจรใกล้บ้าน ซึ่งมักเป็นถนนซอยหรือถนนปลายตัน มีผู้ใช้เป็นพื้นที่นันทนาการจำนวนมาก เนื่องจากมีการจราจรเบาบาง จึงมีความปลอดภัยเพียงพอ และยังพบว่า รูปแบบทางสัญจรที่มีชอกชอยลดเลี้ยว แคบ จะดูแออัด และมีผู้นิยมใช้เป็นพื้นที่นันทนาการจำนวนน้อย เช่น ทางเท้าเข้าสู่กลุ่มอาคารพักอาศัยของชุมชน หุ่นสองห้อง ในขณะที่ทางเท้าของชุมชนลาดกระบังที่กว้างเพียงพอ และมีลักษณะเป็นชอยทะเลว หัวท้าย ต่อเชื่อมกับถนนที่มีรถสัญจรได้ มีผู้นิยมใช้พื้นที่นันทนาการจำนวนมากกว่า เช่นเดียวกัน เสนรี ซานอฟ และจอห์น ดิกเคอร์สัน (Henry Sanoff and John Dickerson, 1971 : 100) ได้กล่าวถึงผลการศึกษาพฤติกรรมนันทนาการของเด็กในโครงการเทิร์นคีย์ 3 ในสหรัฐอเมริกาว่าบริเวณทางสัญจรย่อย ที่มีลักษณะปลายตัน มีกิจกรรมนันทนาการมาก รวมถึงการใช้เป็นพื้นที่ พบปะของคนในชุมชนด้วย

จาก การศึกษาเพื่อจัดทำแผนและผังพัฒนาเขต : เขตคลองเตย โดย ภาควิชา การวางแผนภาคและเมือง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2536 : 6-18 , 6-19 ,6-32) พบว่า ในบริเวณตรอก ซอย และที่ว่างในชุมชน ที่อยู่ใกล้ที่พักอาศัย มีผู้ใช้เป็นพื้นที่นันทนาการมากกว่า ในบริเวณสนามเด็กเล่นในชุมชนหรือสนามกีฬาการทำเรือ

ใน อิทธิพลของลักษณะทางกายภาพของเคหะชุมชนเมืองที่มีต่อความสัมพันธ์ทางสังคมของผู้อยู่อาศัย : การศึกษาชุมชนที่มีถนนปลายตันกับแบบตาราง โดย พันธุดา บุญเหลือหล่อ (2523) พบว่า ผู้อาศัยในหมู่บ้านแบบถนนปลายตัน มีความสัมพันธ์ทางสังคมบางลักษณะสูงกว่าผู้อยู่อาศัยในหมู่บ้านแบบถนนตาราง เช่น มีการพัฒนาความสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างผู้อยู่อาศัยสูงกว่า และในถนนปลายตันมีการประกอบกิจกรรมนันทนาการร่วมกันมากกว่า ดังเห็นได้จาก มีเด็กออกมาเล่นบริเวณดังกล่าวจำนวนมาก เป็นต้น

ลักษณะทางกายภาพของชุมชน ได้แก่

- ขนาดแปลงที่ดินและรูปแบบที่พักอาศัย การศึกษาเรื่อง การวิจัยมาตรฐานที่อยู่อาศัยและสิ่งแวดล้อมใน กทม. สำหรับการเคหะแห่งชาติ โดยคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2531 : 221) พบว่า ประชากรที่พักอาศัยในแปลงที่พักอาศัยขนาดเล็ก หรือในเรือนแถวมักใช้บริเวณสวนสาธารณะเพื่อนันทนาการมากกว่า ผู้อาศัยในแปลงที่ดินขนาดใหญ่ หรือในรูปแบบที่พักอาศัยอื่นๆ

### 3.2 ปัจจัยด้านลักษณะทางสังคมและเศรษฐกิจ

#### 3.2.1) อายุ

การศึกษาของแผนการวางผัง และแผนพัฒนาที่อยู่อาศัย และเมืองแห่งบัลติมอร์ (The Department of Planning and the Department of Housing and Urban Development, Baltimore, 1972 : 149) ที่บัลติมอร์ แมรี่แลนด์ พบว่า กลุ่มประชากรที่ใช้สวนสาธารณะจำนวนมากที่สุด คือ เด็กวัยรุ่นและผู้ใหญ่ เป็นจำนวนรองลงมาตามลำดับ ในขณะที่ผู้ใช้ทางสัญจรเพื่อการนันทนาการจำนวนมากที่สุดคือ เด็ก รองลงมาคือ ผู้ใหญ่ และวัยรุ่น ตามลำดับ ทั้งนี้ มีผู้ใช้ทางสัญจรบริเวณใกล้ที่พักอาศัย เพื่อนันทนาการจำนวนมากกว่าในบริเวณ สวนสาธารณะในทุกกลุ่มอายุ เนื่องจากบริเวณทางสัญจรดังกล่าวอยู่ใกล้จึงใช้งานได้สะดวกและในขณะที่ใช้สอยพื้นที่ยังสามารถมองเห็นที่พักอาศัยของตนเองได้

การศึกษาเพื่อจัดทำแผนและผังพัฒนาเขต : เขตคลองเตย โดยภาควิชาการวางแผนภาคและเมือง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2536 : 6-18 , 6-32) พบว่า กลุ่มประชากรวัยเด็ก และวัยรุ่นออกมานันทนาการในบริเวณพื้นที่นอกบ้านจำนวนมากกว่ากลุ่มประชากรวัยผู้ใหญ่ที่นิยมนอนหลับ และดูโทรทัศน์อยู่กับบ้าน

#### 3.2.2) รายได้

แผนการวางผังและแผนพัฒนาที่อยู่อาศัย และเมืองแห่งบัลติมอร์ (The Baltimore Department of Planning and the Department of Housing and Urban Development, Baltimore, 1972 : 149 , 152) ได้ศึกษาและพบว่าระดับชั้นทางสังคมและเศรษฐกิจมีผลต่อพฤติกรรมนันทนาการ โดยในชุมชนที่ประชากรมีรายได้น้อย มีผู้ประกอบกิจกรรมนันทนาการบริเวณหน้าบ้าน ขึ้นบันได ทางเดิน และถนนเป็นจำนวนมาก ในขณะที่ในชุมชนที่ประชากรมีรายได้ปานกลาง ค่อนข้างสูง ประชากรนิยมประกอบกิจกรรมนันทนาการในเขตสนามของบ้านตนเอง ซึ่งผลการศึกษานี้เป็นไปในแนวทางเดียวกับการศึกษาของ พาเมลา ดิงเคิล (Pamela Dinkel, 1972) ที่ศึกษาการใช้พื้นที่โล่งสาธารณะในชุมชนคนผิวดำ และชุมชนคนผิวขาว และพบว่า ในชุมชนคนผิวดำที่มีรายได้ต่ำ มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันมากกว่าในชุมชนคนผิวขาวที่มีรายได้สูง และมีกิจกรรมต่างๆ เกิดขึ้นในบริเวณที่โล่งสาธารณะใกล้บ้านเป็นส่วนใหญ่

นอกจากงานศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมนันทนาการ ในพื้นที่โล่งสาธารณะ ในเขตชุมชนดังกล่าว ยังมีงานศึกษาวิจัยที่กล่าวถึงพฤติกรรมนันทนาการในพื้นที่โล่งสาธารณะนอกเขต โครงการเคหะชุมชน เช่น วิทยานิพนธ์เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างความพอใจของผู้ใช้สวนกับพื้นที่ใช้งาน ในสวนสาธารณะ โดย ปริญญา ฉายแสง (2540) ซึ่งได้ทำการศึกษาสวนเบญจสิริ และสวนรมย์นารถ

จากตัวอย่างงานศึกษาที่เกี่ยวข้อง พบว่า พฤติกรรมนันทนาการมีความสัมพันธ์กับปัจจัย ด้านต่างๆ ที่มีความเฉพาะตัวตามปัจจัยทางกายภาพ และลักษณะทางสังคมและเศรษฐกิจในแต่ละพื้นที่ ดังนั้น จึงควรทำการศึกษาปัจจัยดังกล่าว เพื่อนำไปสู่การคาดคะเนพฤติกรรมนันทนาการที่จะเกิดขึ้นใน ชุมชนนั้นๆและนำไปใช้ในการออกแบบวางผังพื้นที่นันทนาการของแต่ละชุมชนต่อไป



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 3

### รายละเอียดโครงการและลักษณะทางกายภาพ

#### 3.1 อาคารชุดพักอาศัย สุภาลัย ปาร์ค

##### 3.1.1 ข้อมูลทั่วไปโครงการ

เจ้าของโครงการ	บริษัท สุภาลัย จำกัด(มหาชน)
ที่ตั้ง	ถนนพหลโยธิน แขวงจตุจักร เขตจตุจักร กรุงเทพฯ
ขนาดที่ดิน	10-1-97 ไร่ (16,788 ตารางเมตร)
ลักษณะอาคาร	อาคารพักอาศัยสูง 33 ชั้น ชั้น (ใต้ดิน 1ชั้น) 3 อาคาร อาคารจอดรถและสโมสรกีฬา สูง 11ชั้น ชั้นใต้ดิน 1ชั้น
ส่วนของอาคารพักอาศัย	อาคาร 1,2 และ 3 ประกอบด้วย ชั้นใต้ดินเป็นห้องเครื่องและถังเก็บน้ำ ชั้นที่ 1 เป็นส่วนพณิชย ชั้นที่ 2 เป็นส่วนสำนักงาน ชั้นที่ 3-33 เป็นส่วนพักอาศัย (รวม 1,669 ห้องชุด)
ส่วนของอาคารจอดรถและสโมสรกีฬา ประกอบด้วย	ที่จอดรถ 9 ชั้น และใต้ดิน 1 ชั้น (จำนวนที่จอดรถทั้งหมด 1,292 คัน) ชั้นที่ 10-11 เป็นส่วนของห้องกีฬา, สนามเทนนิส, สนามดาดฟ้า
พื้นที่อาคารทั้งหมด	172,377 ตารางเมตร
พื้นที่อาคารที่คิด F.A.R	167,061 ตารางเมตร(9.95 : 1)
พื้นที่ส่วนปกคลุม	7,614 ตารางเมตร
ที่ว่าง	9,174 ตารางเมตร (คิดเป็นร้อยละ55)

สุภาลัย จำกัด (มหาชน)  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### 3.1.2 ลักษณะทางกายภาพโครงการ

#### 3.1.2.1 ที่ตั้ง

อาคารชุดพักอาศัย สุภาลัย ปาร์ค ตั้งอยู่บนที่ดิน รูปสี่เหลี่ยมคางหมู หน้ากว้างประมาณ 79 เมตร และยาวลึกเข้าไปประมาณ 184 เมตร รวมที่ดินขนาดประมาณ 10 ไร่ ตั้งอยู่ริมถนนพหลโยธิน ซอย 21 สามารถเข้าถึงได้ทั้งด้านถนนพหลโยธินและทางด้านถนนวิภาวดีรังสิต (ถนนซอย)



ภาพที่ 3.1 ทัศนียภาพ โครงการและผังบริเวณ โครงการ



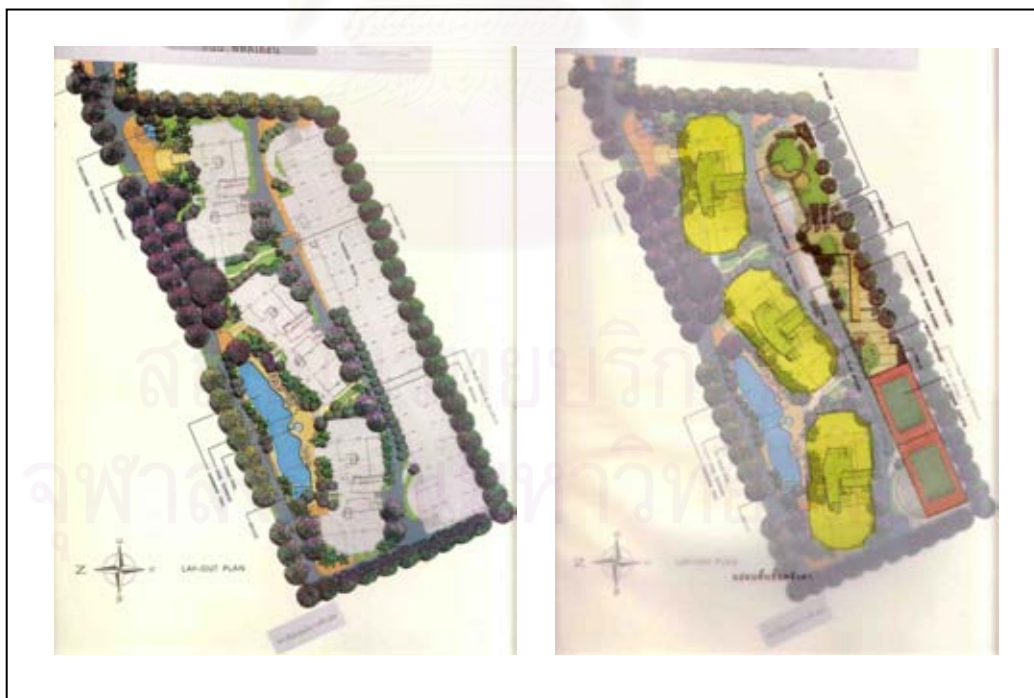
### 3.1.2.2 การใช้ที่ดิน (LAND USE)

การจัดวางผังบริเวณโครงการ เป็นการจัดวางอาคารตามแนวยาวของที่ดิน โดยมีอาคารพักอาศัย 3 อาคาร เรียงถัดกันไปในแนวยาวทิศตะวันออก-ตะวันตก โดยมีการบิดมุมอาคาร 2 (อาคารกลาง) และ ปาดมุมอาคารทุกอาคาร เพื่อเปิดที่ว่างให้กับที่ดินระหว่างอาคาร 1 และอาคาร 2 เพื่อจัดทำเป็นสระว่ายน้ำ ขนาดใหญ่ยาวร่วม 70 เมตร และที่ว่าง ระหว่างอาคาร 2 และอาคาร 3 เพื่อจัดทำเป็นวงเวียนน้ำพุ , สนามเด็กเล่น และสวนสนามหญ้า

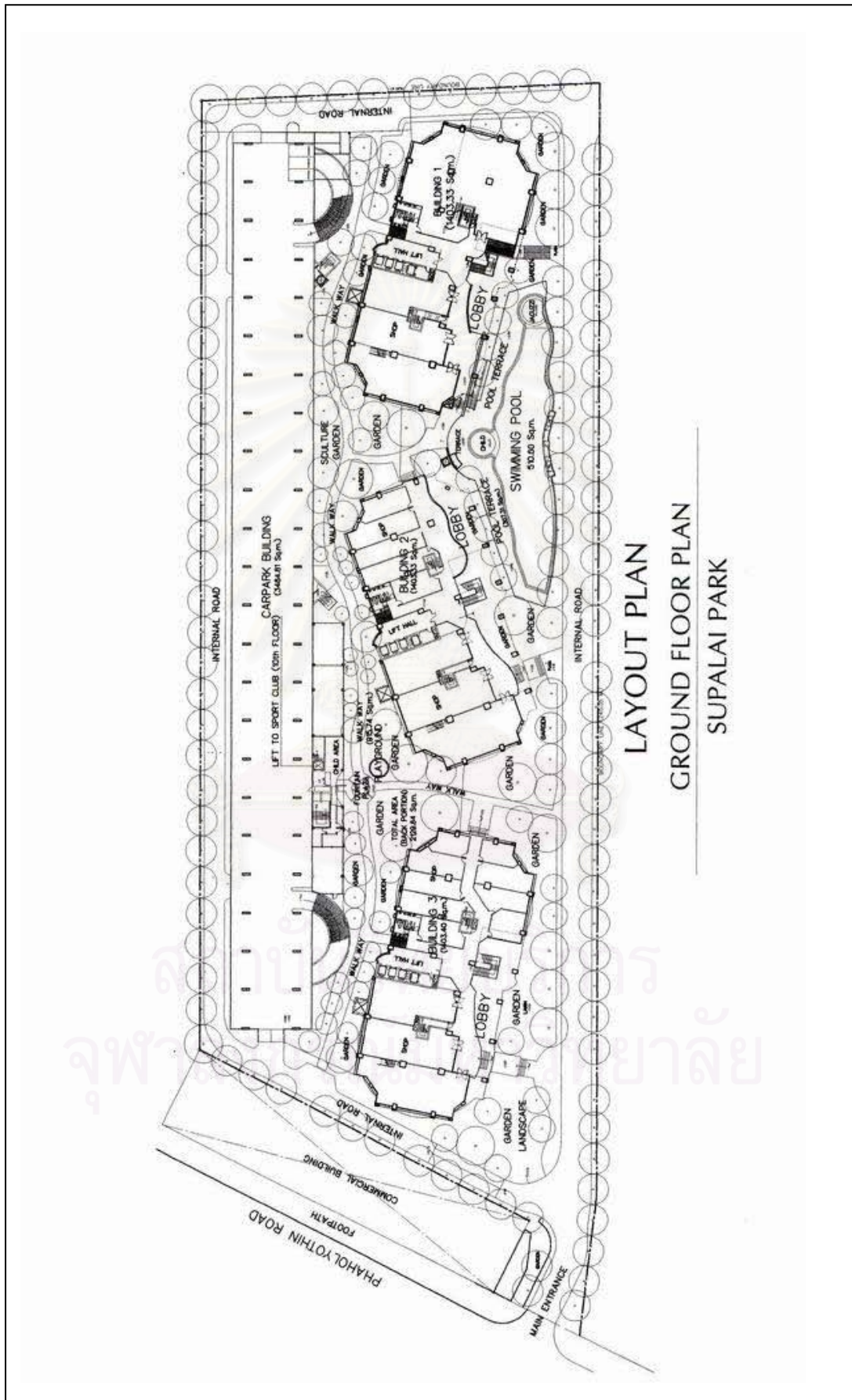
ส่วนอาคารที่จอดรถ จัดทำเป็นอาคารตามแนวยาวตลอดความยาวของที่ดิน (กว้างxยาว ประมาณ 16.20 x 176.77 เมตร) ตั้งอยู่ด้านข้าง โดยมีระยะห่างจากอาคารพักอาศัย กว้างประมาณ 6-12 เมตรและจัดทำเป็นทางเดินเท้า(ผิวซีเมนต์สลับหินแกรนิต)กว้างประมาณ 2 เมตร คดเคี้ยวไปตามการวางอาคาร พร้อมสวนและต้นไม้ขนาดเล็กใหญ่ขนาดอยู่ 2 ข้างทางระหว่างอาคารทั้ง 2 ส่วน ยาวตลอดแนว

ส่วนพื้นที่นันทนาการของโครงการนอกจากสวนส่วนกลางและสระว่ายน้ำที่ชั้นล่าง ยังมีสโมสรกีฬา จัดวางไว้อยู่บนอาคารที่จอดรถ ชั้นที่10 - 11 (รายละเอียดจะกล่าวถึงในหัวข้อต่อไป)

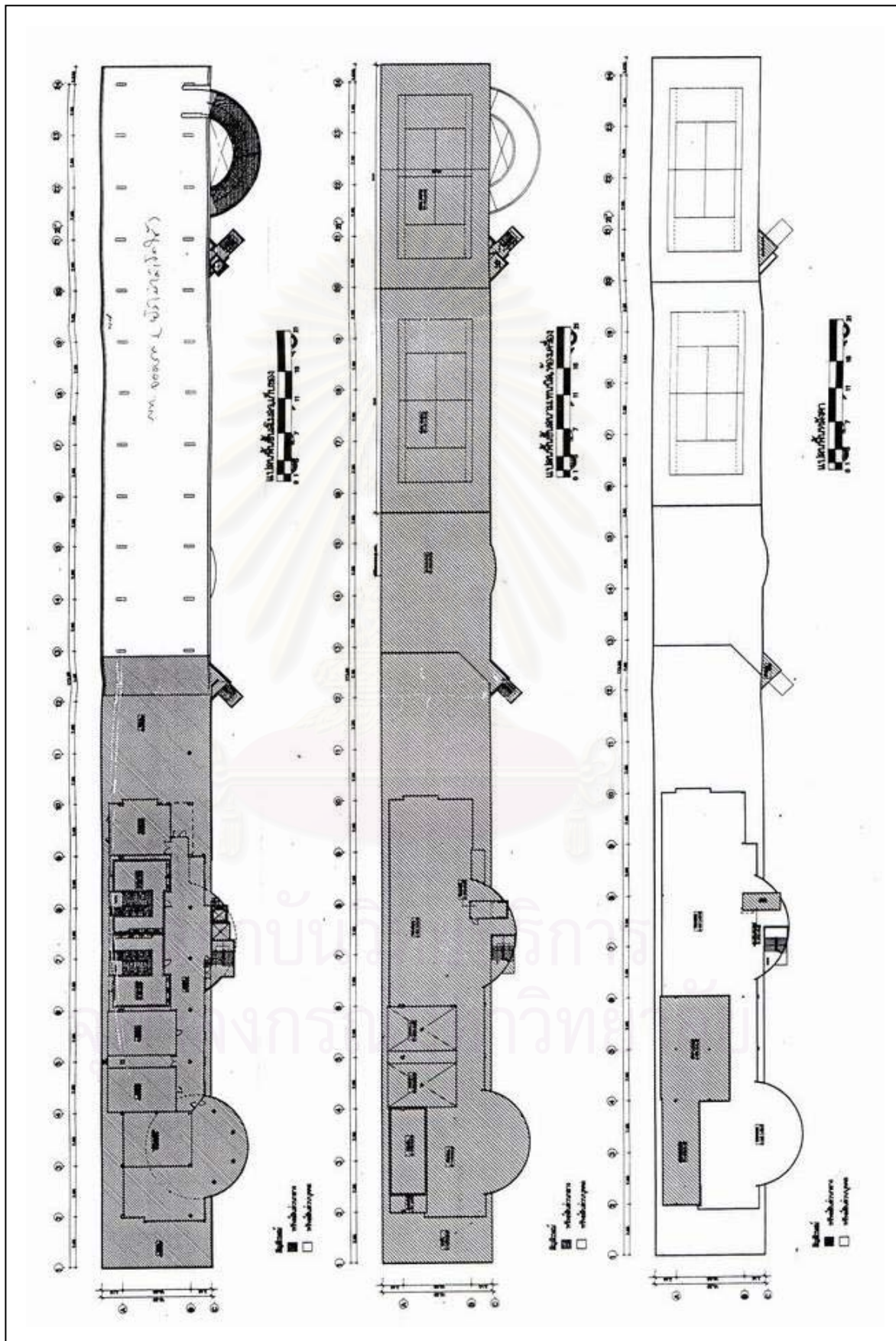
ถนนในโครงการสายหลักจะอยู่ชิดแนวเขตที่ดินฝั่งทิศเหนือ สามารถเข้า-ออกได้ทั้งทางด้านถนนพหลโยธินและทางด้านถนนวิภาวดีรังสิต (ถนนซอย) และถนนจะอยู่ชิดแนวเขตที่ดินโดยรอบโครงการ



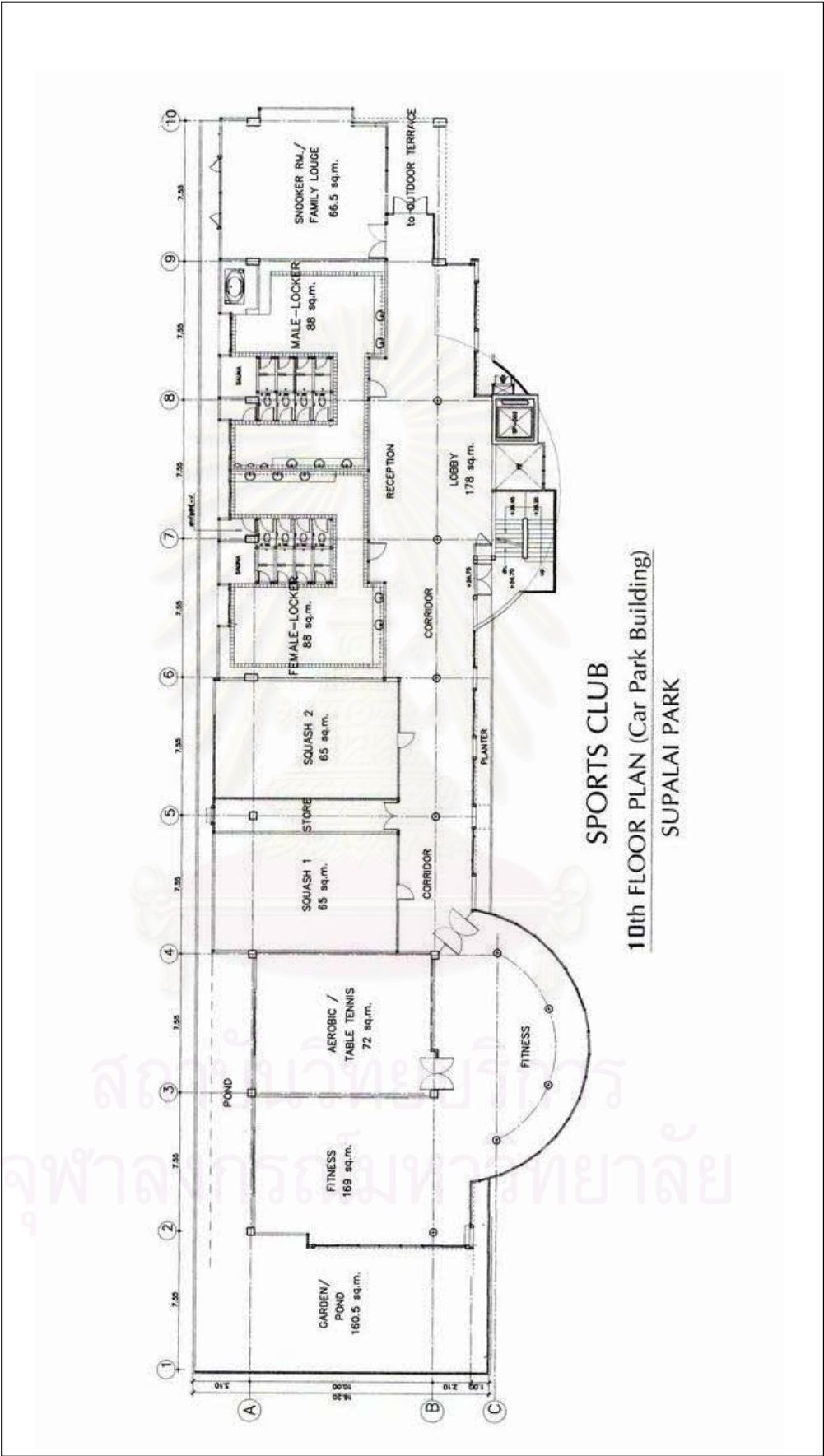
ภาพที่ 3.2 ผังแสดงการใช้ที่ดิน ชั้นล่าง และชั้นคาเฟ่



ภาพที่ 3.3 แสดงพื้นที่ต่างๆบริเวณ ชั้นล่าง โครงการ



ภาพที่ 3.4 ผังแสดงพื้นที่นันทนาการชั้น 10 - 11 และชั้นหลังคา บนอาคารจอดรถ

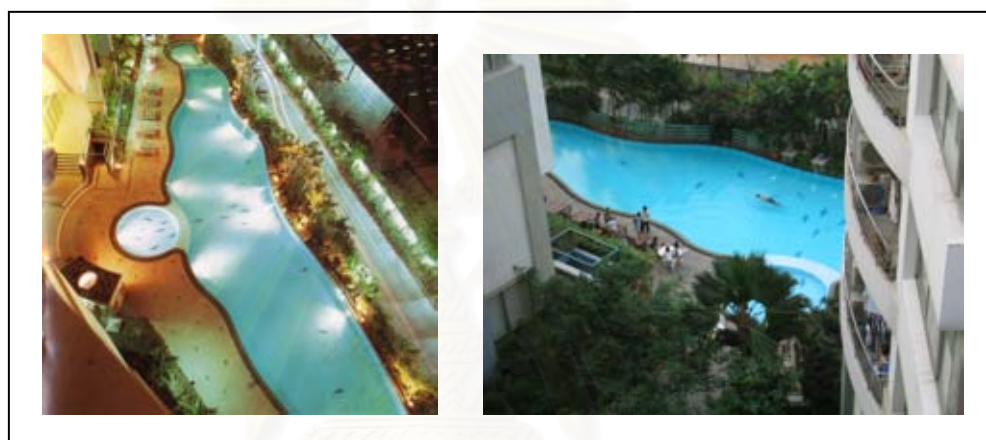


ภาพที่ 3.5 แผนผังพื้นที่สโมสกรกีฬา (ชั้น10) บนอาคารจอดรถ

### 3.1.2.3 พื้นที่ใช้สอยด้านนันทนาการ (RECREATION AREA)

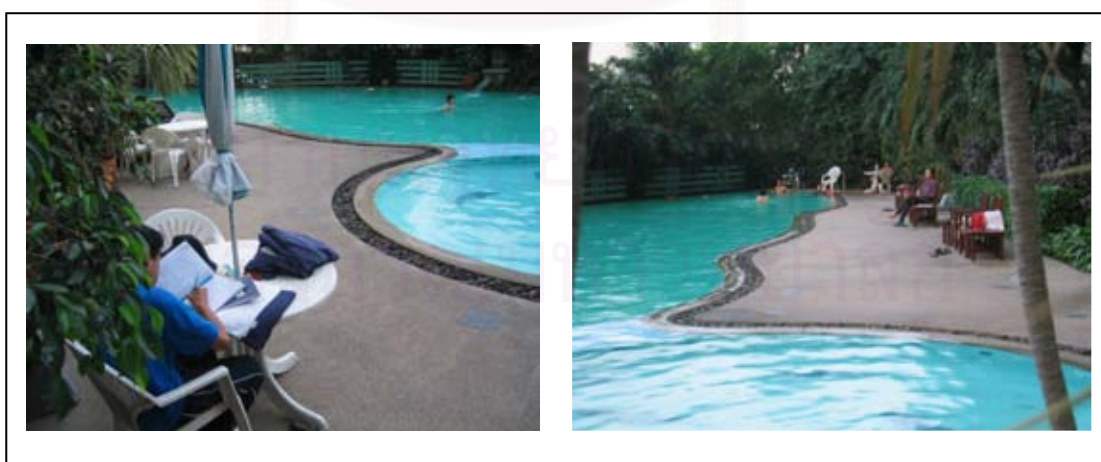
พื้นที่นันทนาการ โครงการ จัดแบ่งเป็น 2 จุดใหญ่ๆ คือ

1.) พื้นที่ที่เป็นสระว่ายน้ำ จะอยู่ที่ชั้นล่างระหว่างอาคาร 1 และ 2 โดยมีลาน และระเบียงสระ พร้อมสวนต้นไม้โอบล้อม สระว่ายน้ำเป็นรูปทรงอิสระ (FreeForm) ประกอบด้วยสระเด็ก (บริเวณตรงกลาง) สระน้ำวน (Jacuzzi) ที่มุมด้านขวา และพื้นที่ว่ายน้ำยาวประมาณ 70 เมตร รวมพื้นที่สระประมาณ 510 ตารางเมตร และระเบียงสระประมาณ 308 ตารางเมตร



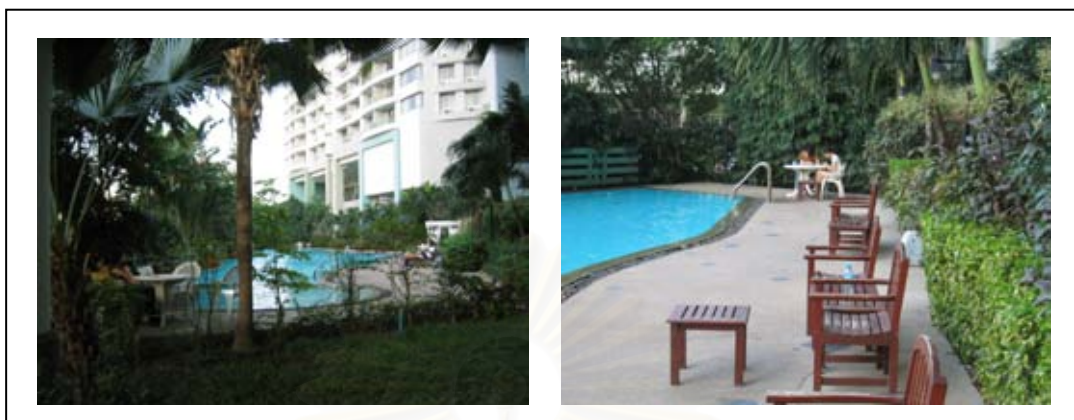
ภาพที่ 3.6 บริเวณสระว่ายน้ำและระเบียงสระ

(วันอาทิตย์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)



ภาพที่ 3.7 บริเวณสระว่ายน้ำและระเบียงสระ

(วันเสาร์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)



ภาพที่ 3.8 บริเวณสระว่ายน้ำและระเบียงสระ

(วันพุธ , เวลา 16.00 - 19.00 น.)



ภาพที่ 3.9 บริเวณสระว่ายน้ำและระเบียงสระ

(วันอาทิตย์ , เวลา 16.00 - 19.00 น.)

2.) พื้นที่สโมสรรีพอร์ท จะอยู่ที่ชั้น 10 - 11 โดยมีห้อง/พื้นที่ต่างๆดังนี้

ชั้น 10	-ห้องออกกำลังกาย(Fitness)	169	ตารางเมตร
	- ห้องแอโรบิก/ ปิงปอง	72	ตารางเมตร
	- ห้องสควอช 2 ห้องๆละ	65	ตารางเมตร
	- ห้องลีดเดอร์+ชาน้ำ (ชาย-หญิง)2ห้องๆละ	88	ตารางเมตร
	- ห้องสเน็กเกอร์(ปัจจุบันเป็นห้องMember Lounge)	66.5	ตารางเมตร
	- โถงต้อนรับเนกประสงค์(Lobby & Reception)	178	ตารางเมตร
ชั้น 11	- สนามเทนนิส 2 สนามๆละ	530	ตารางเมตร
	- สวนคาเฟ่	654	ตารางเมตร



ภาพที่ 3.10 ห้องออกกำลังกาย (Fitness) และห้องแอโรบิค (วันเสาร์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)



ภาพที่ 3.11 ห้องสควอชและโถงทางเดินหน้าห้อง (วันเสาร์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)



ภาพที่ 3.12 โถงต้อนรับและห้องMember Lounge (วันเสาร์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)



ภาพที่ 3.13 สวนคาดฟ้าและสนามเทนนิส (บนอาคารจอดรถ) (วันเสาร์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)



ภาพที่ 3.14 สวนชั้นล่างและทางเดิน (วันเสาร์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)



ภาพที่ 3.15 สวนชั้นล่างและทางเดิน (วันเสาร์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)



นอกจากนี้ยังมีพื้นที่นันทนาการประเภทสวนส่วนกลาง ทั้งชั้นล่างและคาดฟ้า(บนอาคารจอดรถ), สนามหญ้า, สนามเด็กเล่น อยู่ที่ชั้นล่างระหว่างอาคาร 2 และ3 (บริเวณก่อนถึงทางขึ้นสโมสรกีฬา) และทางเดินกว้างประมาณ 2 เมตร (ที่สามารถใช้เป็นลู่วิ่งจ็อกกิ้งได้) โอบล้อมด้วยต้นไม้ใหญ่่น้อยที่รายรอบอยู่ระหว่างอาคาร



ภาพที่ 3.16 วงเวียนทางเดินและสนามเด็กเล่น

(วันเสาร์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)



ภาพที่ 3.17 สนามเด็กเล่นและวงเวียนทางเดิน

(วันเสาร์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)

ส่วนพื้นที่โถงต้อนรับ/พักผ่อนเอนกประสงค์ ที่ชั้นล่างของแต่ละอาคาร (หน้าร้านค้า) จะเป็นลักษณะเปิดโล่ง (โถงสูง2ชั้น) เชื่อมต่อกับสวนและต้นไม้ใหญ่ที่ปลูกไว้หน้าอาคารตลอดแนวโดยมีม้านั่งกระจายอยู่เป็นจุดๆ



ภาพที่ 3.18 โถงต้อนรับ/พักผ่อนอเนกประสงค์ (Lobby) อาคาร 1 (วันเสาร์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)



ภาพที่ 3.19 โถงต้อนรับ/พักผ่อนอเนกประสงค์ (Lobby) อาคาร 2 (วันเสาร์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)



ภาพที่ 3.20 โถงต้อนรับ/พักผ่อนอเนกประสงค์ (Lobby) อาคาร 3 (วันเสาร์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)

### 3.2 อาคารชุดพักอาศัย ฟลอราริวส์

#### 3.2.1 ข้อมูลทั่วไปโครงการ

เจ้าของโครงการ	บริษัท โอจีซี การ์เด็น ทาวเวอร์ จำกัด
ที่ตั้ง	ถนนพัฒนาการ แยกศรีนครินทร์ เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ
ขนาดที่ดิน	ประมาณ 15 ไร่ (24,000 ตารางเมตร)
ลักษณะอาคาร	อาคารพักอาศัยสูง 32 ชั้น 4 อาคาร (A, B, C, D) อาคารสโมสรกีฬา สูง 4 ชั้น 1 อาคาร อาคารสโมสรจัดเลี้ยงสูง 4 ชั้น 1 อาคาร
ส่วนของอาคารพักอาศัย	อาคาร A, B และ อาคาร C, D (ชั้น 1-4 เชื่อมติดกัน) ประกอบด้วย ชั้นที่ 1 เป็นส่วนพณิชย ชั้นลอย เป็นส่วนสำนักงาน ด้านหลังเป็นที่จอดรถ ชั้นที่ 2-3 ด้านหน้าเป็นส่วนพักอาศัย ด้านหลังเป็นที่จอดรถ ชั้นที่ 4 เป็นส่วนพื้นที่นันทนาการ, ห้องกีฬาและสระว่ายน้ำ ชั้นที่ 5-32 เป็นส่วนพักอาศัย (รวม 736 ห้องชุด)
ส่วนของอาคารสโมสรกีฬา ประกอบด้วย	ที่จอดรถใต้ดิน 1 ชั้น ชั้นที่ 1 เป็น โถงต้อนรับ, ห้องดูภาพยนตร์, สนามบาส/แบดมินตัน, ห้องสควอช, ห้องน้ำ ชั้นที่ 2 เป็นห้องล็อกเกอร์, สปาบาธ, สปา ชั้นที่ 3 เป็นห้องฟิตเนส, ห้องแอโรบิค, ห้องสนุกเกอร์, ห้องพัตกอล์ฟ, ห้องเกมส์ป้องกัน ชั้นที่ 4 เป็น สนามเทนนิส
พื้นที่อาคารทั้งหมด	ประมาณ 180,000 ตารางเมตร
พื้นที่อาคารที่คิด F.A.R	ประมาณ 172,000 ตารางเมตร (7.16 : 1)
พื้นที่ส่วนปกคลุม	ประมาณ 10,989 ตารางเมตร
ที่ว่าง	ประมาณ 13,011 ตารางเมตร (คิดเป็นร้อยละ 54.2)

### 3.2.2.1 ที่ตั้ง

อาคารชุดพักอาศัย ฟลอราวิลล์ ตั้งอยู่บนที่ดิน รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า(เกือบจตุรัส) หน้ากว้างประมาณ 160 เมตรและยาวลึกเข้าไปประมาณ 166 เมตร (โดยที่ดินด้านทางเข้าจากถนนซอย ถูกเว้าเข้าไปลึกประมาณ 75 เมตร กว้างประมาณ 55 เมตร) รวมที่ดินขนาดประมาณ 15ไร่ ตั้งอยู่บนถนนพัฒนาการ แยกศรีนครินทร์ สามารถเข้าถึงได้ โดยเข้าซอยไปประมาณ 200 เมตร (ทางเข้าซอยเดียวกับโรงพยาบาล ภิราม)



ภาพที่ 3.21 ทศนียภาพโครงการและผังบริเวณโครงการ

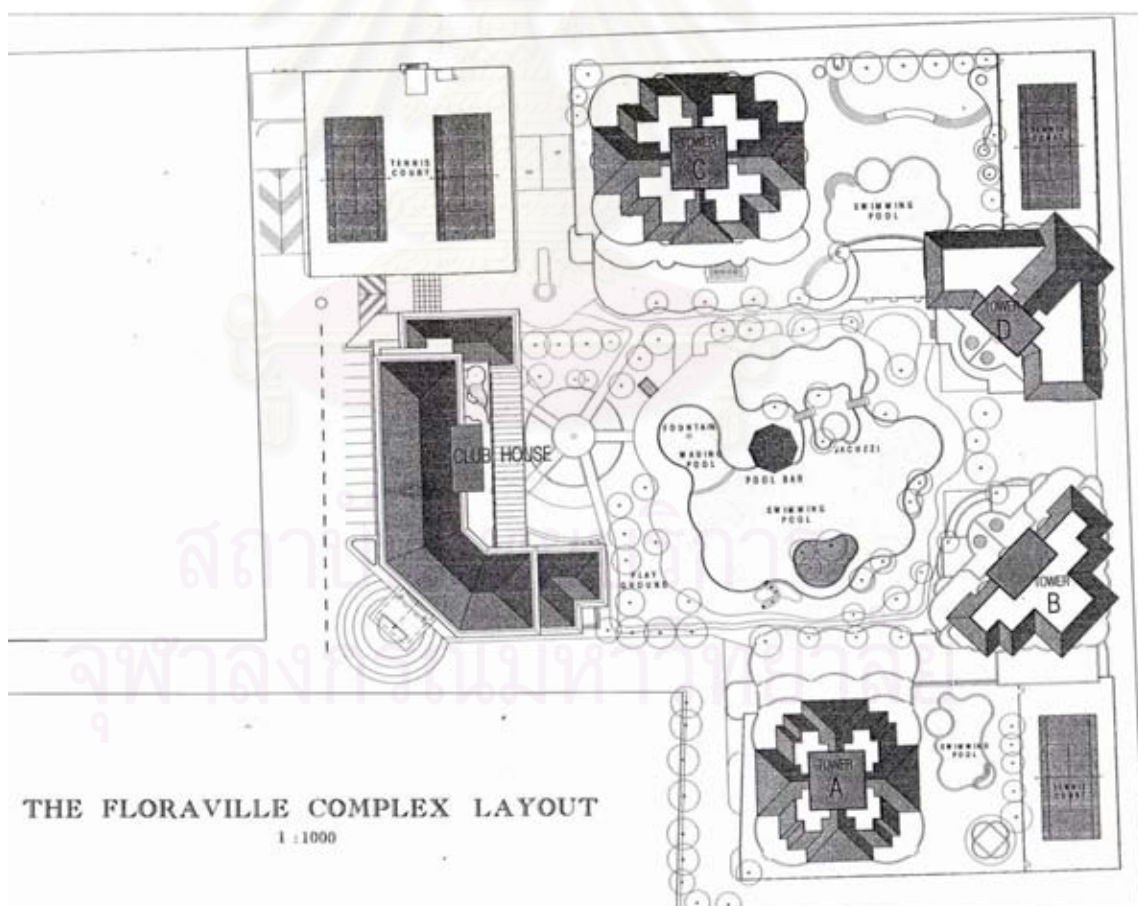
### 3.2.2.2 การใช้ที่ดิน (LAND USE)

การจัดวางผังบริเวณ โครงการ เป็นการจัดวางอาคาร โอบล้อมสระว่ายน้ำขนาดใหญ่ตรงกลาง โดยมีอาคารสโมสรกีฬาและอาคารสโมสรจัดเลี้ยงตั้งอยู่ด้านหน้าทางเข้า อย่างละ 1 อาคาร และอาคารพักอาศัย 4 อาคารอยู่ถัดเข้าไปด้านข้างและด้านหลังของที่ดิน

ด้านหน้าอาคารสโมสรจัดเลี้ยงจัดเป็นที่จอดรถสำหรับผู้มาเยือน ส่วนอาคารสโมสรกีฬา และอาคารพักอาศัยจัดที่จอดรถอยู่ใต้อาคาร

ส่วนพื้นที่เปิดโล่งตรงกลางจัดเป็นสระว่ายน้ำรูปทรงอิสระ (FreeForm) ขนาดใหญ่ โอบล้อมด้วยต้นไม้ขนาดน้อยใหญ่ พร้อมลานจัดเลี้ยง (Outdoor Terrace) ที่เชื่อมต่อกับอาคารสโมสรจัดเลี้ยงด้านหน้า

ถนนภายในโครงการ จะอยู่ชิดแนวเขตที่ดิน โดยรอบ สามารถเข้า - ออกได้ทางเดียว ด้านถนนชอยฝั่งทิศตะวันตก

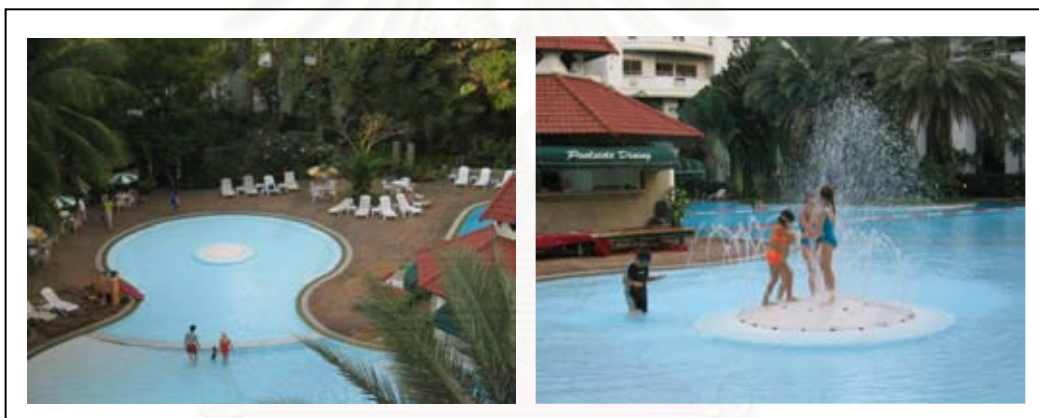


ภาพที่ 3.22 ผังแสดงการใช้ที่ดินโครงการ

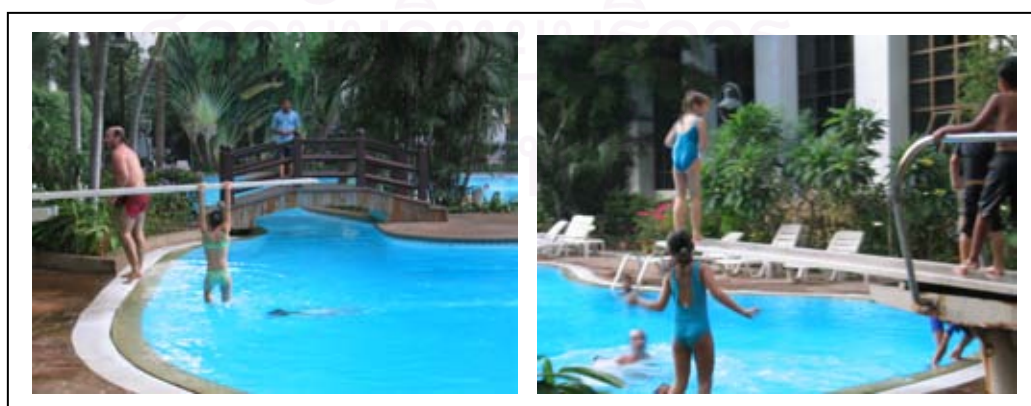
### 3.2.2.3 พื้นที่ใช้สอยด้านนันทนาการ (RECREATION AREA)

พื้นที่นันทนาการ โครงการ จัดแบ่งเป็น 3 จุดใหญ่ๆ คือ

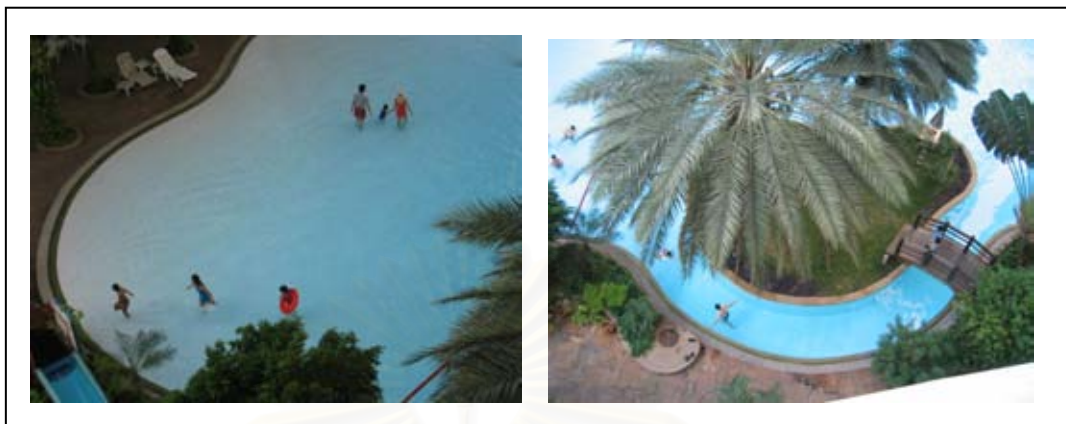
1) พื้นที่สระว่ายน้ำ(ชั้นล่าง) อยู่บริเวณกึ่งกลางที่ดิน โอบล้อมด้วยอาคารพักอาศัยทั้ง 4 อาคาร โดยมีลานและระเบียงสระพร้อมสวนต้นไม้โอบล้อม สระว่ายน้ำเป็นรูปทรงอิสระ (FreeForm) ขนาดใหญ่ (พื้นที่ประมาณ 1,315 ตารางเมตร) ประกอบด้วยสระเด็ก (สระน้ำพุ), สระน้ำวน (Jacuzzi), สไลเดอร์, สปริงบอร์ดและ Pool Bar ตรงกลาง โดยรอบของสวนที่โอบล้อมระเบียงสระมีทางเดินกว้างประมาณ 2 เมตร (ผิวทรายล้าง) คดเคี้ยวไปตามรูปร่างสระและแนวต้นไม้ มีสนามเด็กเล่น (Outdoor) ขนาดใหญ่ พร้อมอุปกรณ์สนาม ตั้งบนพื้นทราย รวมพื้นที่บริเวณสระว่ายน้ำทั้งหมดประมาณ 2,000 ตารางเมตร (1/2 เอเคอร์)



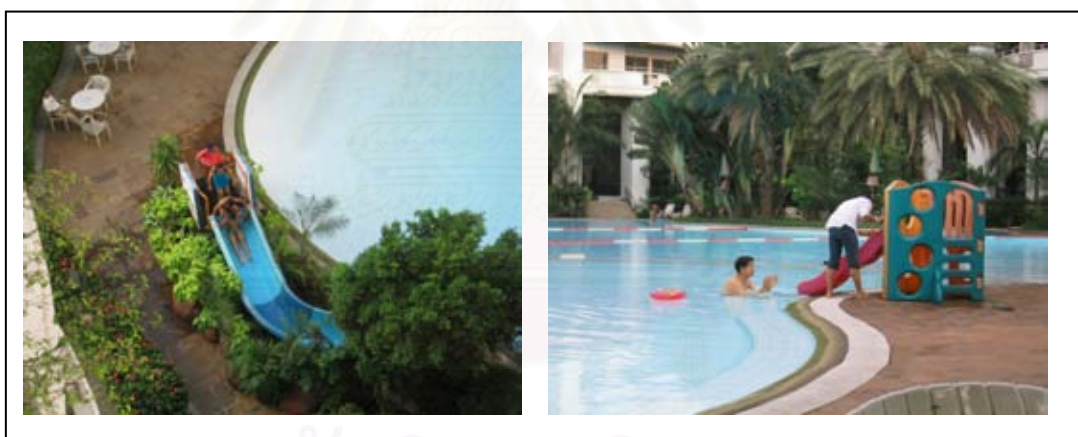
ภาพที่ 3.23 สระว่ายน้ำ(ชั้นล่าง) บริเวณน้ำพุ (วันเสาร์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)



ภาพที่ 3.24 สระว่ายน้ำ(ชั้นล่าง) บริเวณ สปริงบอร์ด (วันเสาร์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)

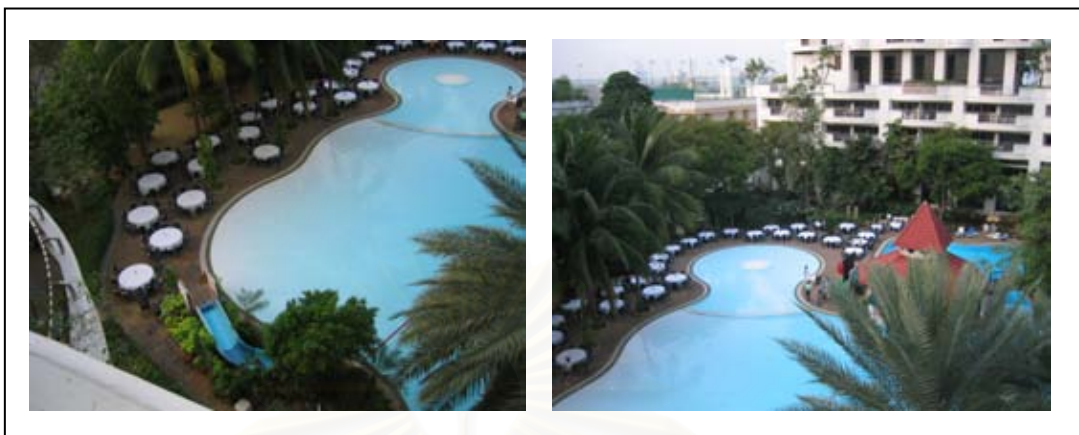


ภาพที่ 3.25 สระว่ายน้ำ (ชั้นล่าง) บริเวณ หาดเทียมและเกาะกลาง (วันอาทิตย์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)

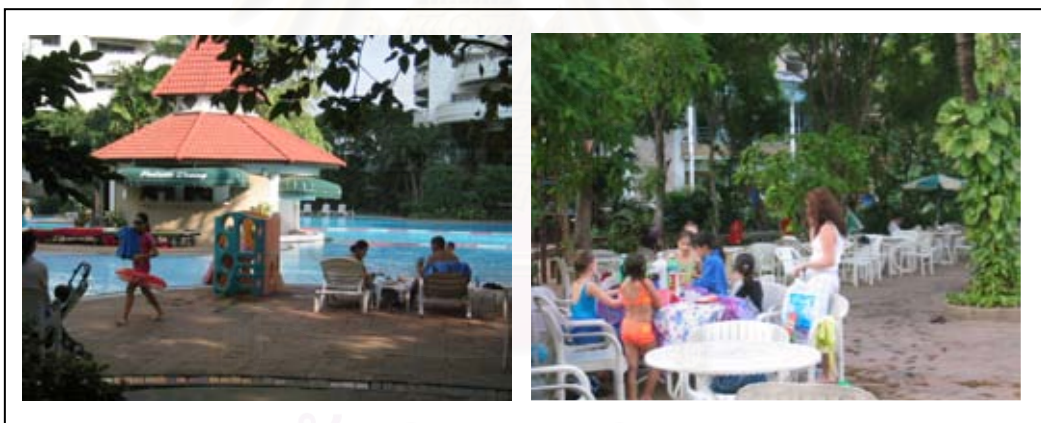


ภาพที่ 3.26 สระว่ายน้ำ (ชั้นล่าง) บริเวณสไลเดอร์ (วันอาทิตย์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)

สถาบันนวัตกรรมการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



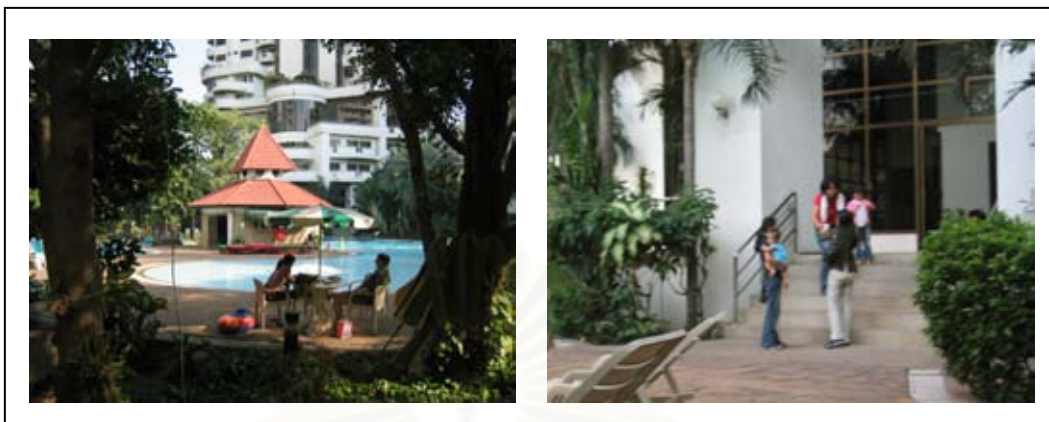
ภาพที่ 3.27 ลานรอบสระว่ายน้ำ (ชั้นล่าง) เวลาฝึกงานจัดเลี้ยง (วันอาทิตย์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)



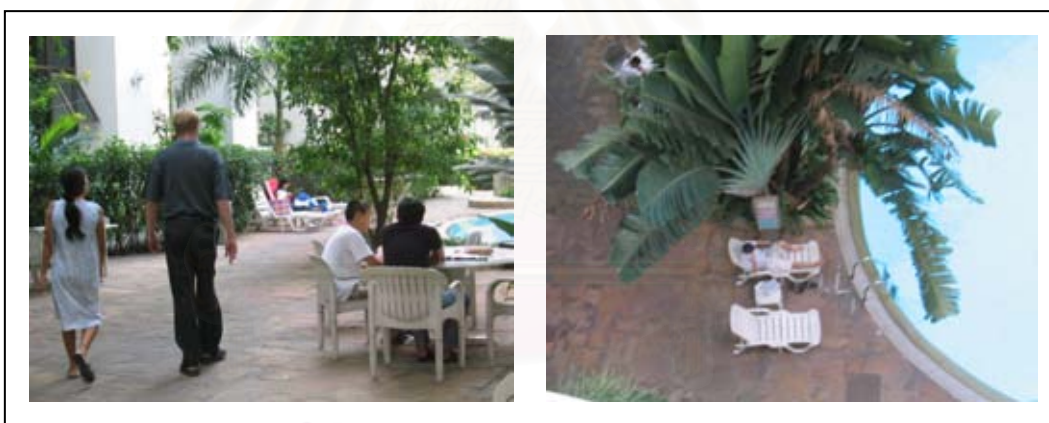
ภาพที่ 3.28 บริเวณลานรอบสระว่ายน้ำ (ชั้นล่าง) (วันเสาร์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



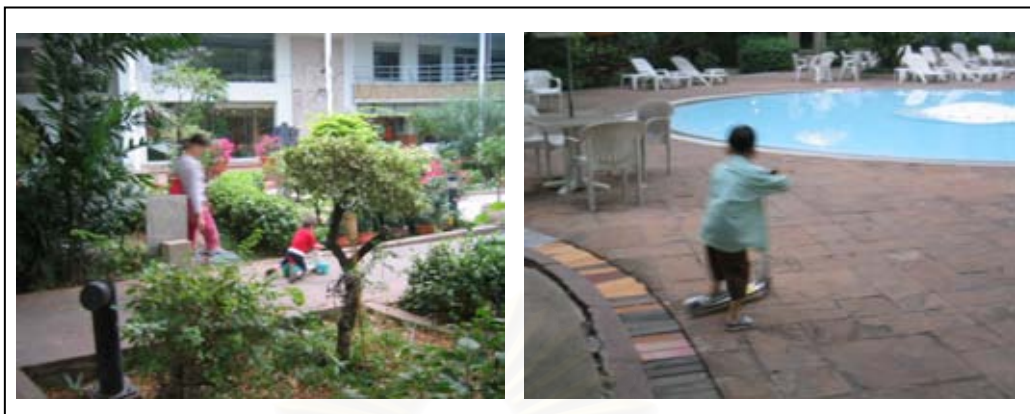


ภาพที่ 3.29 บริเวณลานรอบสระว่ายน้ำ (ชั้นล่าง) (วันเสาร์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)

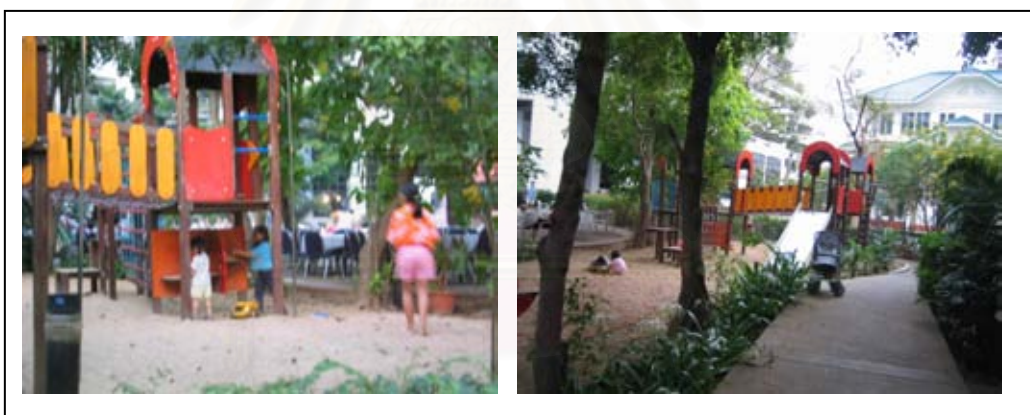


ภาพที่ 3.30 บริเวณลานรอบสระว่ายน้ำ (ชั้นล่าง) (วันอาทิตย์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพที่ 3.31 บริเวณลานรอบสระว่ายน้ำ (ชั้นล่าง) (วันอาทิตย์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)



ภาพที่ 3.32 บริเวณสนามเด็กเล่น (ข้างสระว่ายน้ำ) ชั้นล่าง (วันเสาร์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพที่ 3.33 บริเวณทางเดินรอบสวน (ข้างสระว่ายน้ำ) ชั้นล่าง (วันเสาร์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)

2) พื้นที่นันทนาการในอาคาร A,B และ C,D โดยมีพื้นที่โถงต้อนรับ/พักผ่อนอเนกประสงค์ที่ชั้นล่าง (เชื่อมถึงกัน 2 อาคาร) เป็นลักษณะ โถงสูง 2 ชั้น มีผนังกระจกสูงกั้นระหว่างภายในกับภายนอก มีโซฟา ชุดรับแขกเป็นจุดๆ ส่วนพื้นที่ประเภทกีฬาจะอยู่ที่ชั้น 4 ของอาคาร ที่เชื่อมต่อกัน 2 อาคารมี 1 ชุด โดยมีพื้นที่ต่างๆ ดังนี้

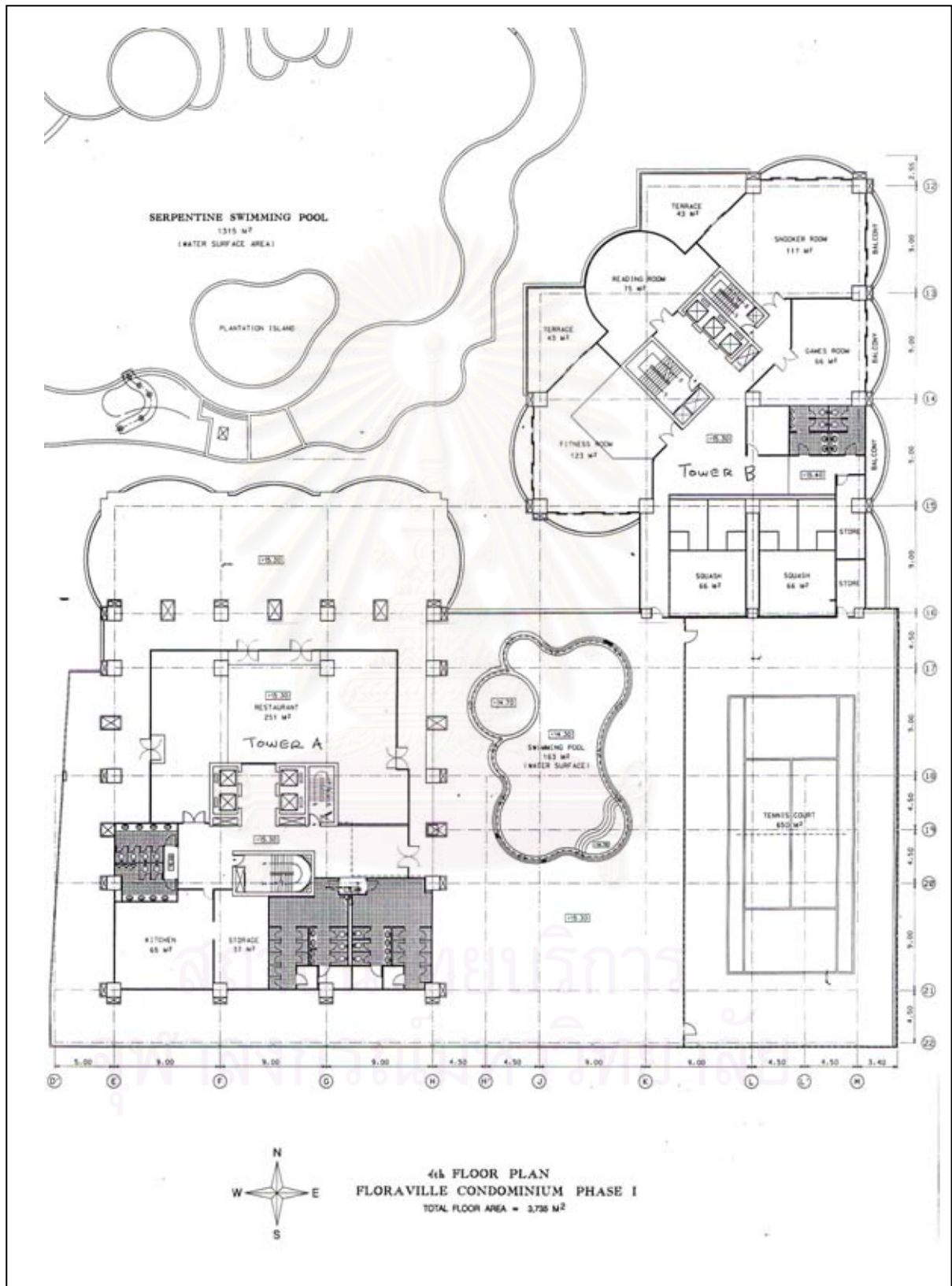
#### **อาคาร A,B**

อาคาร A - ห้องล็อกเกอร์+ซาวน่า (ชาย-หญิง) 2 ห้องๆ ละ	67.5	ตารางเมตร
- ระเบียง,สวนดาดฟ้า	455	ตารางเมตร
อาคาร B - ห้องออกกำลังกาย (Fitness)	123	ตารางเมตร
- ห้องสควอช 2 ห้องๆ ละ	66	ตารางเมตร
- ห้องสนุกเกอร์	117	ตารางเมตร
- ห้องอ่านหนังสือ	75	ตารางเมตร
- ห้องเกมส์	66	ตารางเมตร
- ระเบียง	86	ตารางเมตร
อาคาร A,B - สระว่ายน้ำ	163	ตารางเมตร
- ระเบียงสระว่ายน้ำ	500	ตารางเมตร
- สนามเทนนิส	650	ตารางเมตร

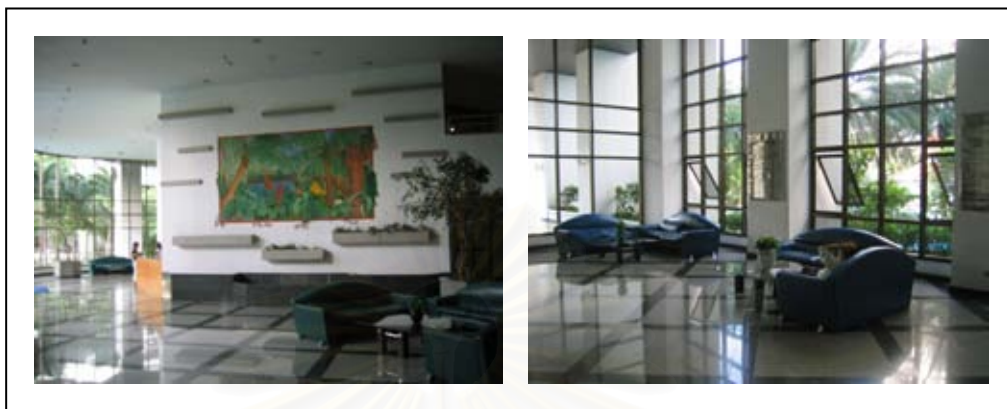
**อาคาร C, D**

อาคาร C - ห้องลิฟต์เกอร์+ชานน้ำ (ชาย-หญิง)2ห้องๆละ	54	ตารางเมตร
- ห้องสควอช 2 ห้องๆละ	66	ตารางเมตร
- ห้องสนุกเกอร์	62	ตารางเมตร
- ห้องป้องกัน	36	ตารางเมตร
- ห้องอ่านหนังสือ	57	ตารางเมตร
- ห้องโถงอเนกประสงค์	263	ตารางเมตร
- ระเบียง,สวนคาเฟ่	536	ตารางเมตร
อาคาร D - ห้องสนุกเกอร์	58	ตารางเมตร
- ห้องโถงอเนกประสงค์	60	ตารางเมตร
- ห้องพักผ่อน	89	ตารางเมตร
- ระเบียง	100	ตารางเมตร
อาคาร C,D - สระว่ายน้ำ	293	ตารางเมตร
- ระเบียงสระว่ายน้ำ	963	ตารางเมตร
- สนามเทนนิส	657	ตารางเมตร

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



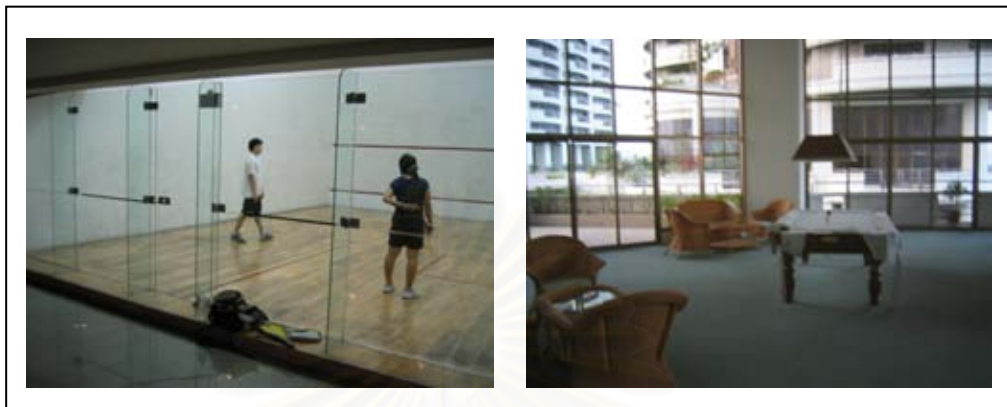
ภาพที่ 3.34 ผังแสดงพื้นที่นันทนาการชั้น 4 (อาคาร A - B)



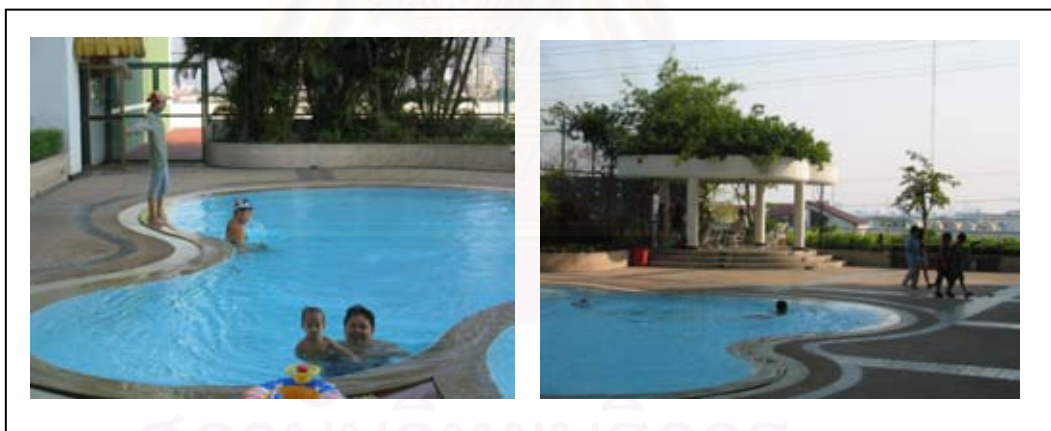
ภาพที่ 3.35 บริเวณพื้นที่โถงต้อนรับ / พักผ่อนอเนกประสงค์ ชั้นล่าง (วันเสาร์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)



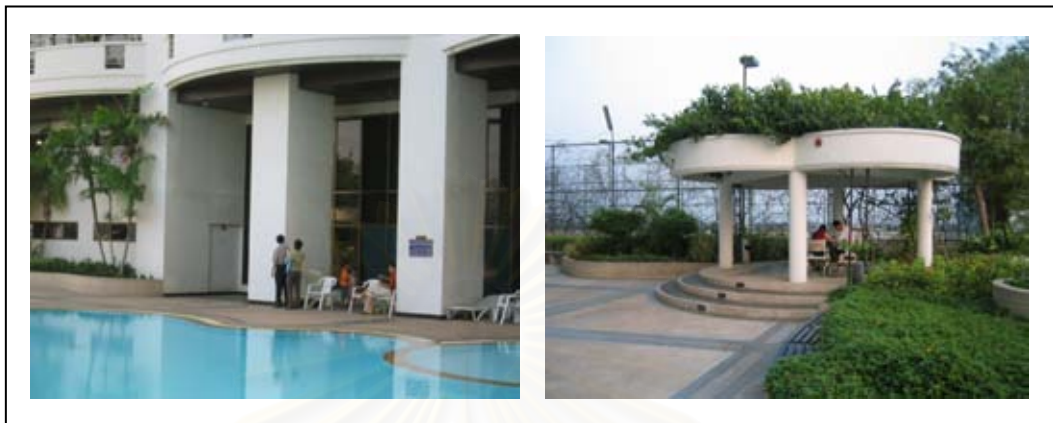
ภาพที่ 3.36 ห้องฟิตเนสและระเบียง ชั้น 4 (อาคาร A,B) (วันเสาร์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)



ภาพที่ 3.37 ห้องสควอชและห้องสนุกเกอร์ ชั้น4 (อาคาร A,B) (วันเสาร์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)



ภาพที่ 3.38 สระว่ายน้ำและระเบียงสระ ชั้น 4 (อาคาร A,B) (วันเสาร์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)



ภาพที่ 3.39 ระเบียงสระและสวนคาเฟ่ชั้น 4 (อาคาร A,B) (วันเสาร์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)



ภาพที่ 3.40 ระเบียงและสวนคาเฟ่ ชั้น 4 (อาคาร A,B) (วันเสาร์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)





ภาพที่ 3.41 ทางเดินและสวนคาเฟ่รอบอาคาร ชั้น 4 (อาคาร A,B) (วันเสาร์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)

3) พื้นที่สโมสรกีฬา จะอยู่ที่อาคารสโมสร โดยมีห้องและพื้นที่ต่างๆ ดังนี้

ชั้น 1 - โถงต้อนรับ

- ห้องดูภาพยนตร์(Family Lounge) 135 ตารางเมตร

- สนามบาส/เบดมินตัน 401 ตารางเมตร

- ห้องสควอช 2 สนาม ห้องละ 63 ตารางเมตร

- ห้องเรียนดนตรี 166 ตารางเมตร

ชั้นที่ 2 - ห้องล็อกเกอร์, ซาวน่า, สปาบาร์ (ชาย) 240 ตารางเมตร

- ห้องล็อกเกอร์, ซาวน่า, สปาบาร์ (หญิง) 206 ตารางเมตร

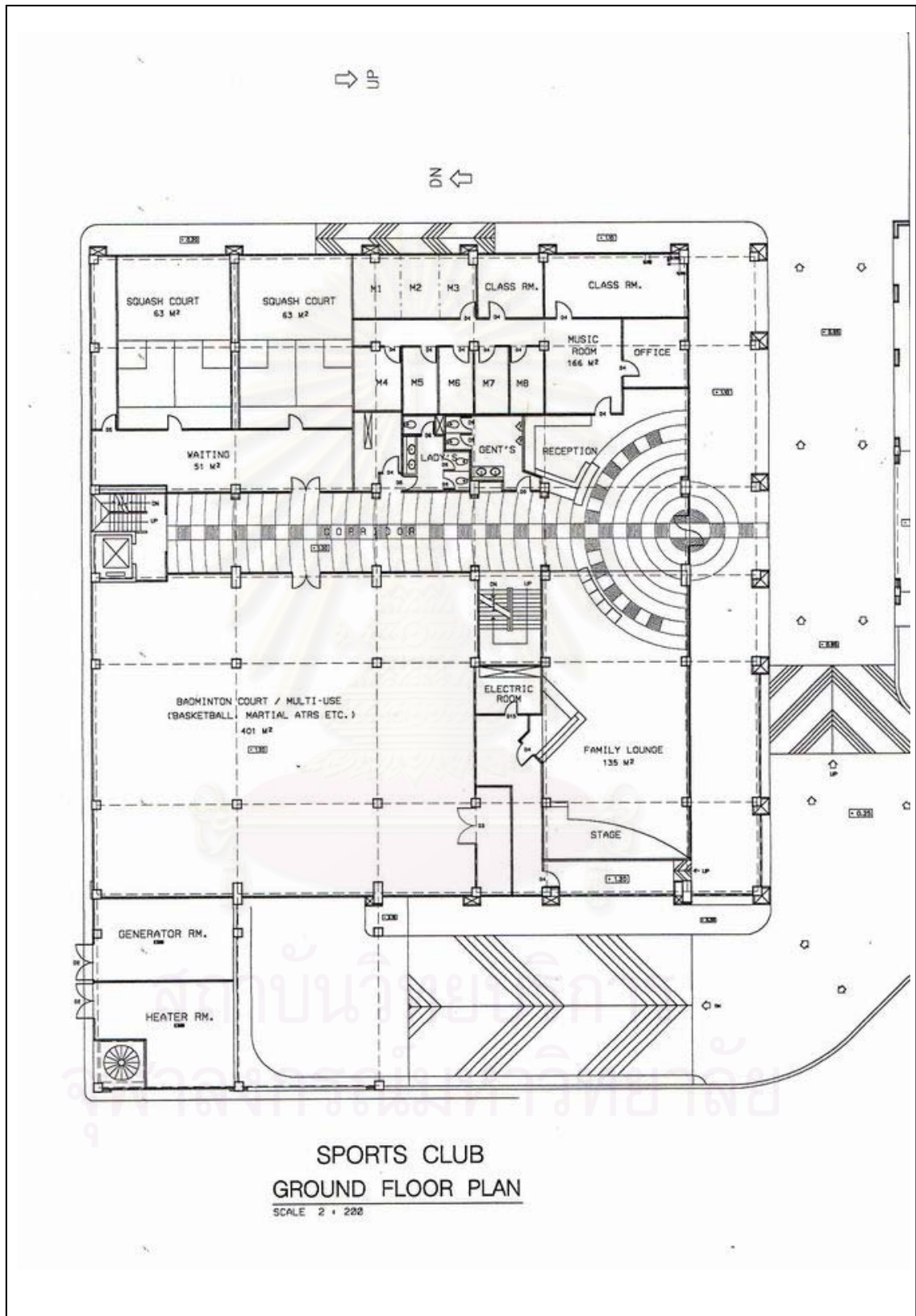
- สปา/บิวตี้ซาลอน 88 ตารางเมตร

ชั้นที่ 3	-ห้องฟิตเนส,	226	ตารางเมตร
	- ห้องแอโรบิค	226	ตารางเมตร
	- ห้องสนุกเกอร์	104	ตารางเมตร
	- ห้องเกมส์/Pool Table/บิงปอง	106	ตารางเมตร
	- ห้องพัตกอล์ฟคอมพิวเตอร์	120	ตารางเมตร
ชั้นที่ 4	- สนามเทนนิส 2 สนาม	1,500	ตารางเมตร

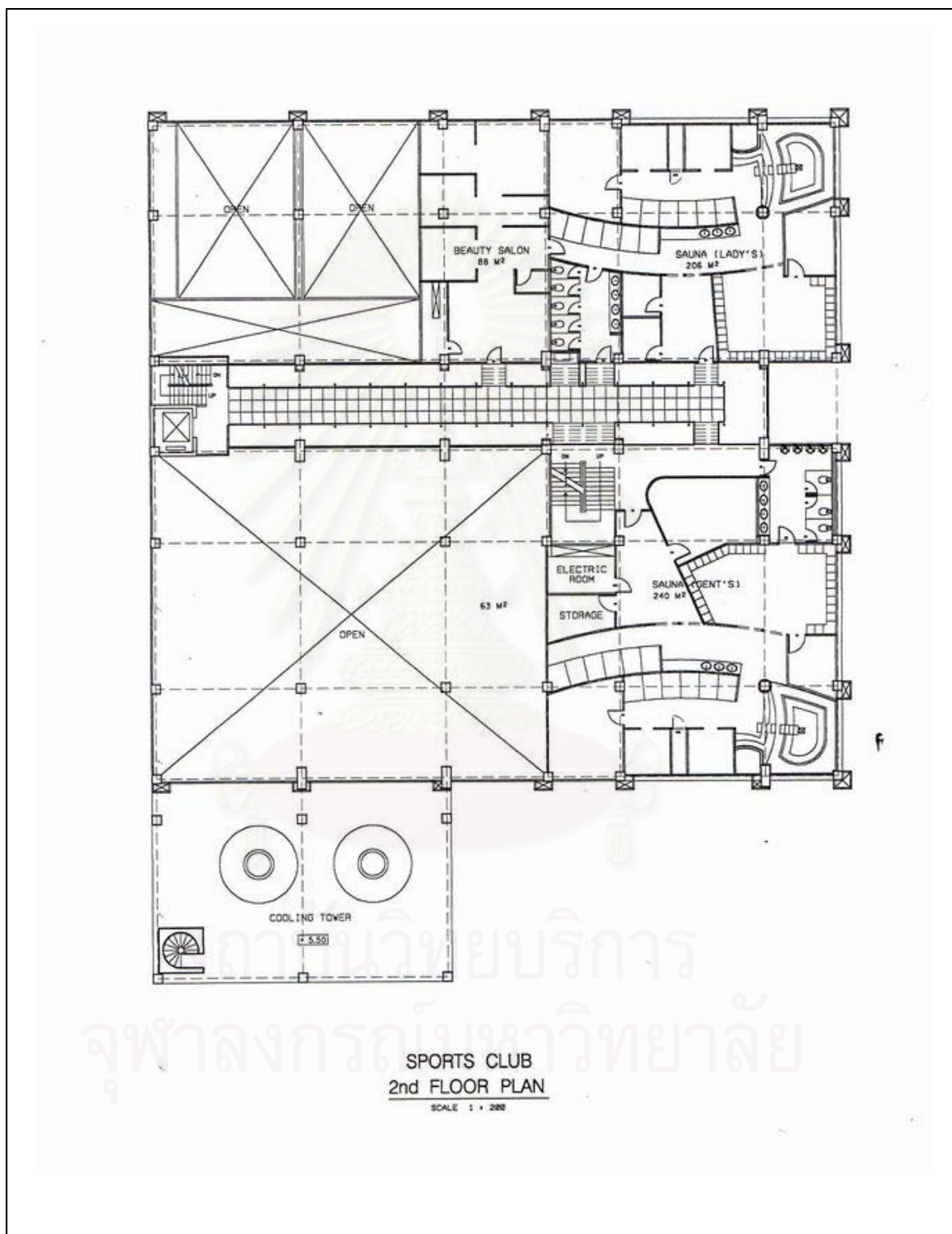
นอกจากนี้ยังมีพื้นที่นันทนาการ ประเภทจัดเลี้ยงไว้บริการบุคคลภายนอก ทั้งภายในอาคารและภายนอกอาคารสโมสรจัดเลี้ยงซึ่งมีพื้นที่ลานจัดเลี้ยงภายนอก (Outdoor Terrace) เชื่อมต่อกับสระว่ายน้ำ ชั้นล่างของโครงการอีกด้วย



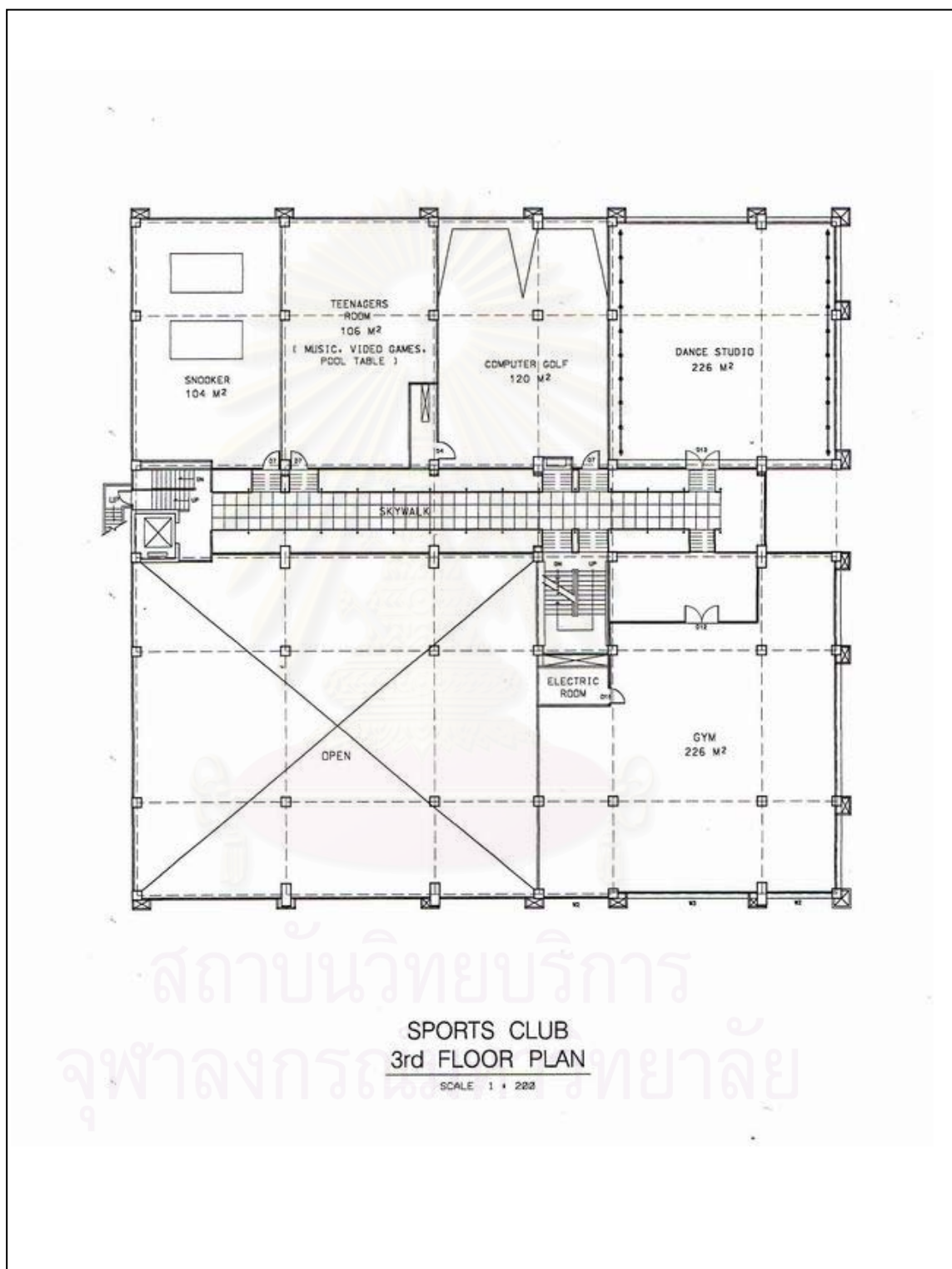
สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



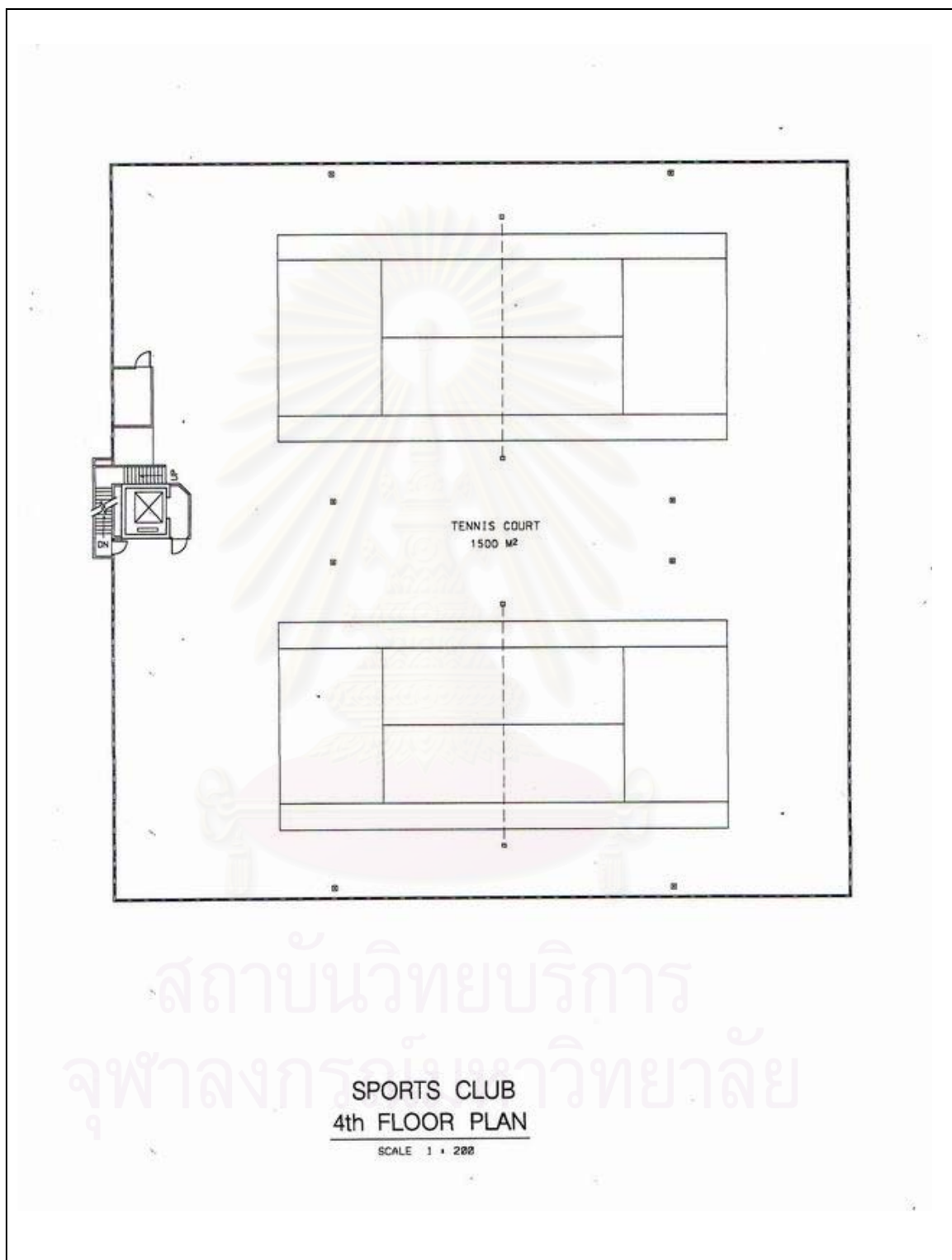
ภาพที่ 3.42 ผังพื้น ชั้นล่าง (อาคารสโมสร)



ภาพที่ 3.43 ผังพื้น ชั้น 2 (อาคารสโมสร)



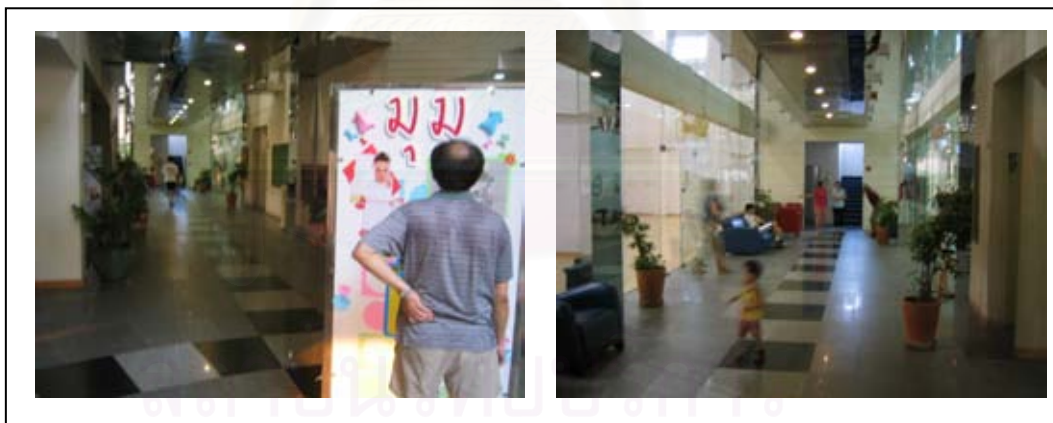
ภาพที่ 3.44 ผังพื้น ชั้น 3 (อาคารสโมสร)



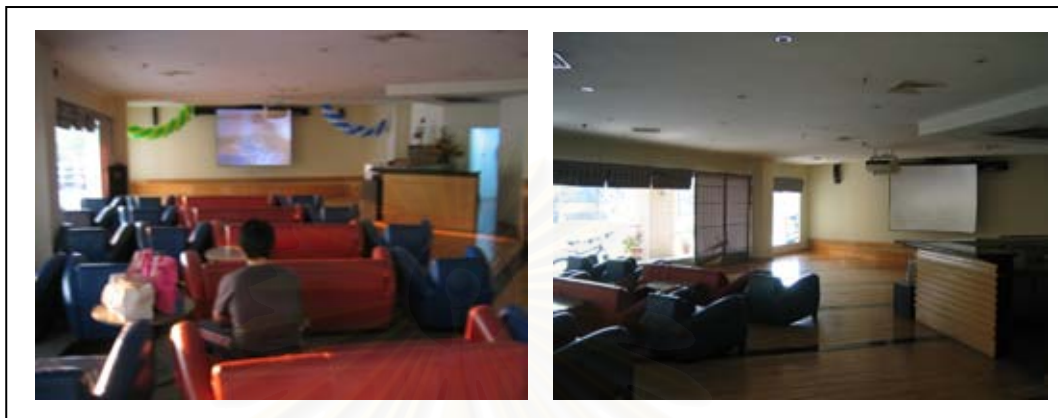
ภาพที่ 3.45 ผังพื้น ชั้น 4 (อาคารสโมสร)



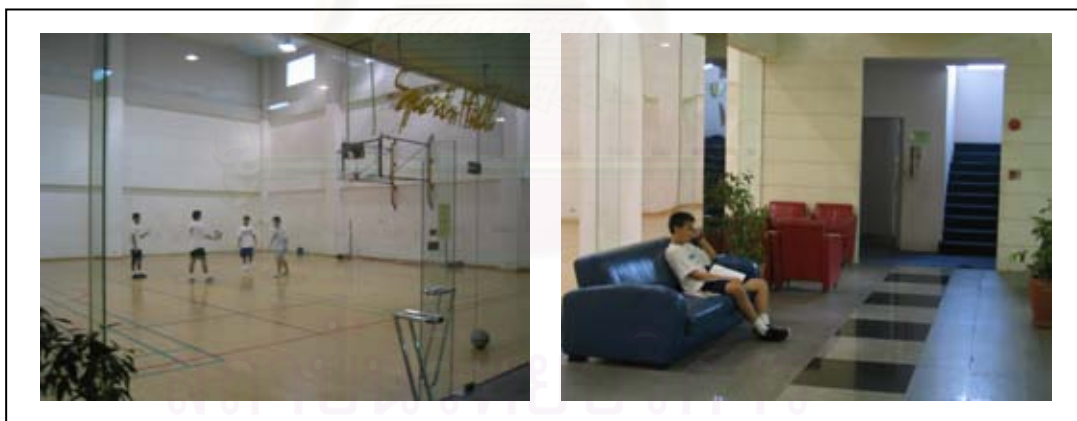
ภาพที่ 3.46 บริเวณถนนทางเข้าด้านหน้าอาคารสโมสร (วันเสาร์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)



ภาพที่ 3.47 บริเวณโถงทางเข้าด้านหน้าอาคารสโมสร (วันเสาร์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)



ภาพที่ 3.48 ห้องชมภาพยนตร์ (ด้านซ้ายของโถงทางเข้า) (วันเสาร์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)



ภาพที่ 3.49 ห้องสนามบาสและบริเวณโถงน้ำห้อง (วันเสาร์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)

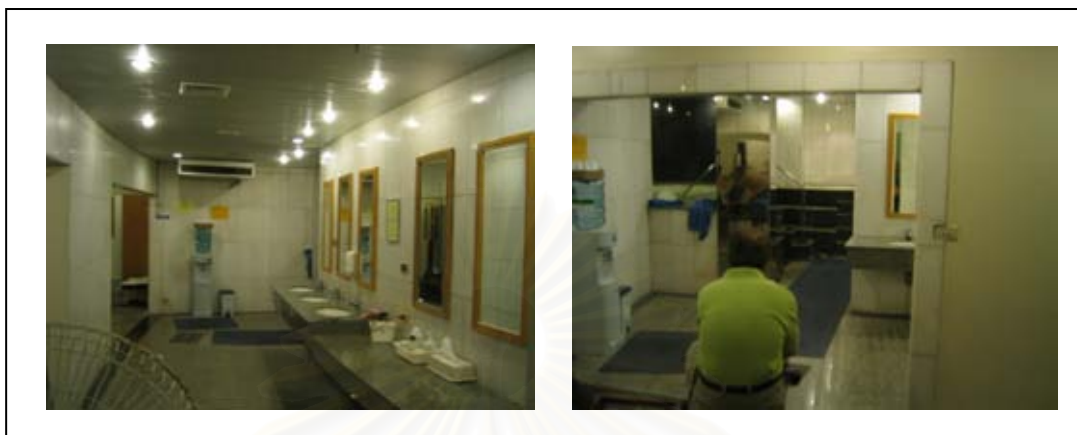




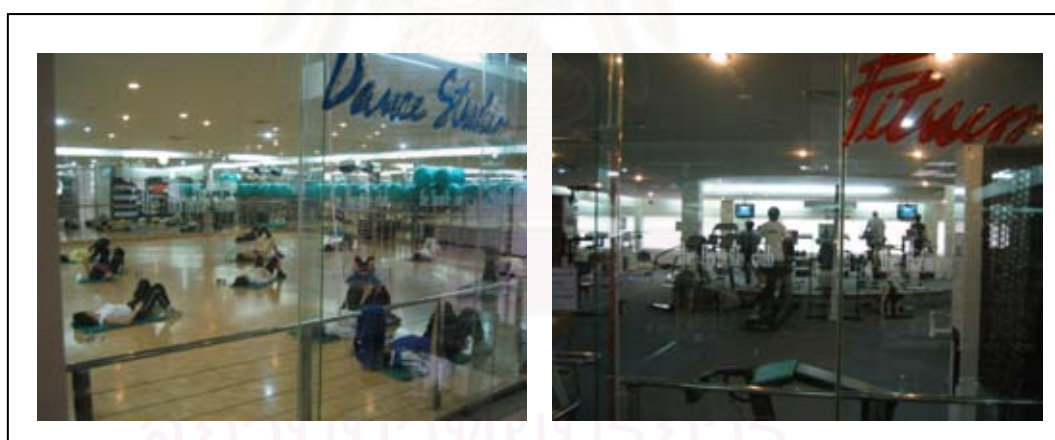
ภาพที่ 3.50 ห้องสนามสควอช (วันเสาร์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)



ภาพที่ 3.51 ทางเดินชั้น 2 และทางเข้าสปา (วันเสาร์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)



ภาพที่ 3.52 ล็อกเกอร์และสปาบาธ (ชั้น 2) (วันเสาร์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)



ภาพที่ 3.53 ห้องแอโรบิคและห้องฟิตเนส (ชั้น 3) (วันเสาร์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)



ภาพที่ 3.54 สนามเทนนิส (ชั้น 4) (วันเสาร์, เวลา 16.00 - 19.00 น.)

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### 3.3 เปรียบเทียบพื้นที่นันทนาการ ทั้ง 2 โครงการ

ตารางที่ 3.1 เปรียบเทียบลักษณะกายภาพของพื้นที่นันทนาการ

พื้นที่นันทนาการ	รายละเอียด เปรียบเทียบ		
	ศุภาลัยปาร์ค	ฟลอราวิลล์	
		อาคาร A-B	อาคารสโมสร
1. สระว่ายน้ำ	อยู่ชั้น 1 แนวยาวรูปทรง Free Form มีสระเด็ก, มีจากุซซี่	อยู่ชั้น 4 รูปทรง Free Form มีสระเด็ก, ไม่มีจากุซซี่	อยู่ชั้น 1 รูปทรง Free Form ขนาดใหญ่ มีสระเด็ก, น้ำพุ, สไลเดอร์, สปริงบอร์ด
2. ลานรอบสระ	ตามแนวยาวของสระ / ล้อมด้วยต้นไม้จำนวนมาก	รอบสระ / ล้อมด้วยต้นไม้ ปานกลาง	รอบสระ / ล้อมด้วยต้นไม้ มาก
3. Lobby (ชั้นล่าง)	เปิดโล่งใกล้สวน และต้นไม้ข้างอาคาร (ไม่ติดแอร์)	ปิดล้อมด้วยกระจกสูง (ติดแอร์แต่ไม่เปิด)	ปิดล้อมด้วยกระจกสูง (ติดแอร์)
4. สวนชั้นล่าง	ล้อมรอบอาคาร	กลาง Court อาคาร	-
5. สวนคาดฟ้า	สนามหญ้า / ปุ่มต้นไม้จำนวนมากที่ขอบอาคาร	ลานคอนกรีต / ปุ่มต้นไม้ที่กระเบะขอบอาคาร	-
6. ห้องออกกำลังกาย	ติดแอร์	ไม่ติดแอร์	ติดแอร์

จากตารางที่ 3.1 จะเห็นว่าพื้นที่นันทนาการส่วนใหญ่ที่ต่างกันเป็นประเภทไม่ออกกำลังกาย (Passive) โดยเฉพาะที่ต่างกันชัดเจนคือ Lobby ของโครงการศุภาลัยปาร์ค จะเปิดโล่ง ชิดสวนและต้นไม้ ส่วนของโครงการฟลอราวิลล์จะปิดล้อมด้วยกระจก-หน้าต่างสูงและสวนชั้นล่างของโครงการศุภาลัยปาร์คจะอยู่รอบอาคาร ส่วนโครงการฟลอราวิลล์จะอยู่กลางระหว่างกลุ่มอาคาร ส่วนสระว่ายน้ำจะแตกต่างกันที่ขนาดรูปร่าง แต่จะเหมือนกันที่เป็นรูปทรงอิสระ (Free Form) ซึ่งเป็นพื้นที่ประเภทที่สามารถเป็นได้ทั้ง 2 แบบ ทั้งออกกำลังกายและไม่ออกกำลังกาย (Active และ Passive) เป็นจุดเด่นของแต่ละโครงการ

ตารางที่ 3.2 เปรียบเทียบข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่นันทนาการ

หัวข้อเรื่อง	รายละเอียด เปรียบเทียบ		
	สุภาลัยปาร์ค	ฟลอราวิลด์	
		อาคาร A-B	อาคารสโมสร
1. จำนวนพื้นที่นันทนาการ	12 พื้นที่	12 พื้นที่	13 พื้นที่ (มี 6 พื้นที่ที่ไม่ซ้ำกับอาคาร A-B)
2. ค่าใช้จ่ายการใช้บริการ	ค่าบำรุงสโมสรกีฬาแรกเข้า 10,000 บาทต่อยูนิต ครั้งละ 20 บาท สำหรับสโมสรกีฬาและสำหรับห้องสว๊อช 100 บาท / ชม. สนามเทนนิส (ค่าไฟ) 60 บาท / ชม. 12,000 บาท / ปี	ค่าบำรุงสโมสรกีฬาแรกเข้า 1% ของราคาห้องชุด	
2.1 สำหรับผู้พักอาศัย		ไม่เสียค่าใช้จ่าย	ปัจจุบันเจ้าของห้องชุด (ใหม่) ที่ต้องการเป็นสมาชิกสโมสรกีฬา 19,260 บาท / ปี 26,000 บาท / ปี
2.2 สำหรับบุคคลภายนอก			
3. ค่าใช้จ่ายส่วนกลาง	15 บาท / ตร.ม.	20 บาท / ตร.ม.	-
4. เวลาที่เปิดให้บริการ	วันธรรมดา 6.30 – 21.30 น. วันหยุด 10.00 – 20.00 น.	7.00 – 22.00 น. ทุกวัน	7.00 – 22.00 น.

จากตารางที่ 3.2 จะเห็นว่าทั้ง 2 โครงการมีพื้นที่นันทนาการหลักเหมือนกัน 12 พื้นที่ เพียงแต่โครงการฟลอราวิลด์ได้จัดเตรียมพื้นที่นันทนาการเพิ่มขึ้นมาในอาคารสโมสรที่แยกต่างหากจากอาคารพักอาศัย เพื่อให้บุคคลภายนอกได้สามารถเข้ามาใช้บริการได้ด้วยและมีพื้นที่บางประเภทเพิ่มขึ้น เช่น สนามบาส สนามเบด แต่พื้นที่บางประเภทก็มีอยู่แล้วในอาคารพักอาศัย เช่น ห้องออกกำลังกาย (Fitness) แต่มีอุปกรณ์เครื่องเล่นที่ดีกว่า มากกว่า รวมถึงการจัดการ ดูแลรักษา ก็มีประสิทธิภาพที่ดีกว่าด้วย ส่วนค่าใช้จ่ายในการใช้บริการของโครงการสุภาลัยปาร์คจะจ่ายเป็นรายครั้งตามที่เล่นจริง แต่ก็มีค่าใช้จ่ายส่วนกลางที่ถูกกว่าของโครงการฟลอราวิลด์ซึ่งไม่เสียค่าบริการในแต่ละครั้ง แต่จะมีค่าใช้จ่ายส่วนกลางที่แพงกว่า

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษารวบรวมข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นตัวแทนของผู้อยู่อาศัย ทั้ง 2 โครงการ ผลการวิเคราะห์จะแบ่งเป็น 1)การวิเคราะห์เชิงปริมาณ โดยสรุปเป็นรายงาน อยู่ในรูปแบบของตารางค่าความถี่และค่าร้อยละ แบ่งตามโครงสร้างของแบบสอบถาม ทั้ง 4 ส่วน โดยจะเปรียบเทียบให้เห็นทั้ง 2 โครงการ คือ โครงการศุภาลัย ปาร์ค และโครงการฟลอราวิลล์ ตามลำดับในหัวข้อเรื่องเดียวกัน เพื่อให้เห็นความเหมือนและความแตกต่างได้ชัดเจน และ 2)การวิเคราะห์เชิงคุณภาพ โดยสรุปปัญหาและความคิดเห็นของผู้อยู่อาศัยต่อพื้นที่นันทนาการแต่ละพื้นที่ในโครงการ ซึ่งจะสัมพันธ์กับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ในบทที่ 1 และในช่วงท้ายจะวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของตัวแปรที่มีผลต่อพฤติกรรมนันทนาการของผู้อยู่อาศัยโดยรวมทั้ง 2 โครงการ ผลการวิเคราะห์มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

#### 4.1 ข้อมูลทั่วไป และสถานภาพทางสังคม เศรษฐกิจ

##### 4.1.1 เพศ

ตารางที่ 4.1 สถานภาพของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน (ร้อยละ)	
	ศุภาลัยปาร์ค	ฟลอราวิลล์
ชาย	93 (42.7)	32 (34.4)
หญิง	125 (57.3)	61 (65.6)
รวม	218 (100.0)	93 (100.0)

จากตารางที่ 4.1 จะเห็นว่ากลุ่มตัวอย่าง มีสัดส่วนเพศ หญิงมากกว่าเพศชายเหมือนกันทั้ง 2 โครงการ คือ 57.3% และ 65.6% สำหรับโครงการศุภาลัย ปาร์คและโครงการฟลอราวิลล์ ตามลำดับ

#### 4.1.2 อายุ

ตารางที่ 4.2 สถานภาพของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน (ร้อยละ)	
	สุภาลัยปาร์ค	ฟลอราวิลล์
อายุ 16 - 25 ปี	107 (49.1)	33 (35.5)
อายุ 26 - 35 ปี	72 (33.0)	28 (30.1)
อายุ 36 - 45 ปี	28 (12.8)	18 (19.4)
อายุ 46 - 55 ปี	4 (1.8)	8 (8.6)
อายุ 56 - 65 ปี	5 (2.3)	4 (4.3)
มากกว่า 65 ปี	2 (0.9)	2 (2.2)
รวม	218 (100.0)	93 (100.0)

จากตารางที่ 4.2 จะเห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ของทั้ง 2 โครงการเป็นกลุ่มอายุ 16-25 ปี (วัยรุ่น) และ รองลงมาคือกลุ่มอายุ 26-35 ปี (วัยทำงาน) ซึ่งทั้ง 2 กลุ่มรวมกันจะมีจำนวนมากถึงกว่า 65% ของกลุ่มตัวอย่าง

#### 4.1.3 สถานภาพการศึกษา

ตารางที่ 4.3 สถานภาพการศึกษา ของกลุ่มตัวอย่าง

สถานภาพการศึกษา	จำนวน (ร้อยละ)	
	สุภาลัยปาร์ค	ฟลอราวิลล์
ปวช.ปวส./อนุปริญญา	34 (15.6)	18 (19.4)
ปริญญาตรี	121 (55.5)	39 (41.9)
ปริญญาโท	46 (21.1)	14 (15.1)
ปริญญาเอก	7 (3.2)	3 (3.2)
อื่นๆ (มัธยม)	10 (4.6)	19 (20.4)
รวม	218 (100.0)	93 (100.0)

จากตารางที่ 4.3 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ของทั้ง 2 โครงการมีสถานภาพการศึกษาปริญญาตรี รองลงมาของ โครงการสุภาลัย ปาร์ค ปริญญาโท ส่วนของโครงการฟลอราวิลล์ จะเป็นนักเรียนมัธยม ซึ่งทั้ง 2 กลุ่ม รวมกันจะมีจำนวนมากถึงกว่า 60%

#### 4.1.4 สถานภาพการสมรส

ตารางที่ 4.4 สถานภาพการสมรสของกลุ่มตัวอย่าง

สถานภาพการสมรส	จำนวน (ร้อยละ)	
	สุภาลัยปาร์ค	ฟลอราวิลล์
โสด	167 (76.6)	51 (54.8)
แต่งงานแล้วยังไม่มามีบุตร	19 (8.7)	11 (11.8)
แต่งงานแล้วมีบุตร	31 (14.2)	27 (29.0)
หย่าร้าง/ม้าย	1 (0.5)	4 (4.3)
รวม	218 (100.0)	93 (100.0)

จากตารางที่ 4.4 จะเห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ของทั้ง 2 โครงการมีสถานภาพโสด เป็นจำนวนมากถึงกว่าครึ่งหนึ่งของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมาคือ แต่งงานแล้วมีบุตร

#### 4.1.5 อาชีพ

ตารางที่ 4.5 สถานภาพทางด้านอาชีพของกลุ่มตัวอย่าง

สถานภาพด้านอาชีพ	จำนวน (ร้อยละ)	
	สุภาลัยปาร์ค	ฟลอราวิลล์
เจ้าของกิจการ/ค้าขาย	24 (11.0)	18 (19.4)
พนักงานบริษัทเอกชน	79 (36.2)	33 (35.5)
รัฐวิสาหกิจ	12 (5.5)	5 (5.4)
ข้าราชการ	11 (5.0)	3 (3.2)
อื่นๆ (นักศึกษา, นักเรียน, แม่บ้าน)	92 (42.2)	34 (36.6)
รวม	218 (100.0)	93 (100.0)

จากตารางที่ 4.5 จะเห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ของทั้ง 2 โครงการ เป็นนักศึกษา, นักเรียน หรือแม่บ้าน รองลงมาเป็นพนักงานบริษัทเอกชน ทั้ง 2 กลุ่มรวมกันจะมีจำนวนมากถึงกว่า 70%



#### 4.1.6 สถานภาพความเป็นเจ้าของ

ตารางที่ 4.6 สถานภาพความเป็นเจ้าของในที่อยู่อาศัย ของกลุ่มตัวอย่าง

สถานภาพความเป็นเจ้าของ	จำนวน (ร้อยละ)	
	สุภาลัยปาร์ค	ฟลอร่าวิลล์
เจ้าของเอง	107 (49.1)	35 (37.6)
อาศัยกับพ่อแม่พี่น้อง	67 (30.7)	24 (25.8)
อาศัยกับญาติ/เพื่อน	29 (13.3)	10 (10.8)
เช่าอยู่	15 (6.9)	24 (25.8)
รวม	218 (100.0)	93 (100.0)

จากตารางที่ 4.6 จะเห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ของทั้ง 2 โครงการ มีสถานภาพความเป็นเจ้าของห้องชุดเอง รองลงมาคืออาศัยกับพ่อแม่พี่น้อง และกลุ่มตัวอย่างโครงการฟลอร่าวิลล์เป็นลักษณะ เช่าอยู่ เป็นอันดับ 2 ด้วยเช่นกัน

#### 4.1.7 จำนวนสมาชิกในที่อยู่อาศัย

ตารางที่ 4.7 จำนวนสมาชิกในที่อยู่อาศัย ของกลุ่มตัวอย่าง

จำนวนสมาชิก	จำนวน (ร้อยละ)	
	สุภาลัยปาร์ค	ฟลอร่าวิลล์
1	42 (19.3)	15 (16.1)
2	89 (40.8)	25 (26.9)
3	46 (21.1)	17 (18.3)
4	24 (11.0)	17 (18.3)
5	12 (5.5)	10 (10.8)
6	3 (1.4)	5 (5.4)
7	1 (0.5)	3 (3.2)
8	1 (0.5)	1 (1.1)
รวม	218 (100.0)	93 (100.0)

จากตารางที่ 4.7 จะเห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ของทั้ง 2 โครงการ มีจำนวนสมาชิกที่อยู่ด้วยกันในห้องชุด 2 คน แต่สัดส่วนทั้ง 2 โครงการจะต่างกัน โดยที่ของโครงการสุภาลัยปาร์ค จะอยู่กันส่วนใหญ่ 1-3 คน ส่วนของโครงการฟลอร่าวิลล์จะอยู่กันส่วนใหญ่ 2-4 คน

#### 4.1.8 สถานภาพรายได้ต่อเดือน

ตารางที่ 4.8 สถานภาพรายได้ต่อเดือน ของกลุ่มตัวอย่าง

รายได้ต่อเดือน	จำนวน (ร้อยละ)	
	ศุภาลัยปาร์ค	ฟลอราวิลล์
ไม่เกิน 25,000 บาท	132 (60.6)	43 (46.2)
25,000 - 50,000 บาท	54 (24.8)	26 (28.0)
50,001 - 100,000 บาท	17 (7.8)	20 (21.5)
100,000 บาทขึ้นไป	15 (6.9)	4 (4.3)
รวม	218 (100.0)	93 (100.0)

จากตารางที่ 4.8 จะเห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ของทั้ง 2 โครงการ มีรายได้ต่อเดือนไม่เกิน 25,000 บาท รองลงมา มีรายได้ต่อเดือน 25,000 - 50,000 บาท ทั้ง 2 กลุ่มรวมกันจะมีจำนวนมากถึงกว่า 60%

#### 4.1.9 ประเภทห้องชุด

ตารางที่ 4.9 ประเภทห้องชุด ของกลุ่มตัวอย่าง

ประเภทห้องชุด	จำนวน (ร้อยละ)	
	ศุภาลัยปาร์ค	ฟลอราวิลล์
แบบห้องสตูดิโอ	87 (39.9)	9 (9.7)
แบบ 1 ห้องนอน	44 (20.2)	13 (14.0)
แบบ 2 ห้องนอน	72 (33.3)	43 (46.2)
แบบ 3 ห้องนอน	15 (6.9)	28 (30.1)
รวม	218 (100.0)	93 (100.0)

จากตารางที่ 4.9 จะเห็นว่ากลุ่มตัวอย่างของโครงการศุภาลัยปาร์ค จะอยู่ห้องชุดแบบห้องสตูดิโอมากที่สุด และรองลงมาคือแบบ 2 ห้องนอน ส่วนโครงการฟลอราวิลล์ จะอยู่ห้องชุดแบบ 2 ห้องนอนมากที่สุด รองลงมาคือแบบ 3 ห้องนอน

#### 4.1.10 ราคาห้องชุด

ตารางที่ 4.10 ราคาห้องชุด ของกลุ่มตัวอย่าง

ราคาห้องชุด	จำนวน (ร้อยละ)	
	สุภาลัยปาร์ค	ฟลอร่าวิลล์
1 - 3 ล้านบาท	137 (62.8)	36 (38.7)
3 - 6 ล้านบาท	74 (33.9)	35 (37.6)
6 - 10 ล้านบาท	7 (3.2)	18 (19.4)
รวม	218 (100.0)	93 (100.0)

จากตารางที่ 4.10 จะเห็นว่ากลุ่มตัวอย่างของโครงการสุภาลัยปาร์คอยู่ห้องชุดที่มีระดับราคา 1 - 3 ล้านบาทมากที่สุดเกินกว่าครึ่งหนึ่งของกลุ่มตัวอย่าง ในขณะที่โครงการฟลอร่าวิลล์อยู่ห้องชุดที่มีระดับราคา 1 - 3 ล้านบาทและ 3 - 6 ล้านบาทใกล้เคียงกัน โดยทั้ง 2 กลุ่มรวมกันจะมีจำนวนมากถึงกว่า 70%

#### 4.1.11 สถานภาพการมีที่อยู่อาศัยอื่น

ตารางที่ 4.11 สถานภาพการมีที่อยู่อาศัยอื่น ของกลุ่มตัวอย่าง

สถานภาพการมีที่อยู่อาศัยอื่น	จำนวน (ร้อยละ)	
	สุภาลัยปาร์ค	ฟลอร่าวิลล์
บ้านเดี่ยว	120 (55.0)	42 (45.2)
ทาวน์เฮาส์	45 (20.6)	17 (18.3)
แฟลต/อาคารชุด	11 (5.0)	10 (10.8)
ไม่มี	42 (19.3)	24 (25.8)
รวม	218 (100.0)	93 (100.0)

จากตารางที่ 4.11 จะเห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ของทั้ง 2 โครงการมีที่อยู่อาศัยอื่นเป็นแบบบ้านเดี่ยวมากที่สุด รองลงมาเป็นทาวน์เฮาส์

## 4.2 รูปแบบการดำเนินชีวิตด้านนันทนาการของกลุ่มตัวอย่าง

### 4.2.1 ระยะเวลาที่อยู่อาศัยในโครงการ

ตารางที่ 4.12 ระยะเวลาที่อยู่อาศัยในโครงการ

ระยะเวลา (ปี)	จำนวน (ร้อยละ)	
	ศุภาลัยปาร์ค	ฟลอราวิลล์
น้อยกว่า 1 ปี	4 (1.8)	1 (1.1)
1 ปี	106 (48.6)	23 (24.7)
2 – 4 ปี	100 (45.9)	36 (38.7)
5 – 7 ปี	8 (3.7)	18 (19.4)
มากกว่า 7 ปี	-	15 (16.2)
รวม	218 (100.0)	93 (100.0)

จากตารางที่ 4.12 จะเห็นว่ากลุ่มตัวอย่างของโครงการศุภาลัยปาร์คอยู่อาศัยในโครงการมา 1 ปีมากที่สุดและรองลงมาคือ 2-4 ปี ส่วนของโครงการฟลอราวิลล์อยู่อาศัยในโครงการมา 2 – 4 ปี มากที่สุด รองลงมาคือ 1 ปี

### 4.2.2 จำนวนวันที่อยู่อาศัยในโครงการ

ตารางที่ 4.13 จำนวนวันที่อยู่อาศัยในโครงการ ใน 1 สัปดาห์

จำนวนวัน	จำนวน (ร้อยละ)	
	ศุภาลัยปาร์ค	ฟลอราวิลล์
2	15 (6.9)	5 (5.4)
3	14 (6.4)	6 (6.5)
4	9 (4.1)	6 (6.5)
5	33 (15.1)	13 (14.0)
6	11 (5.0)	4 (4.3)
7	136 (62.4)	59 (63.4)
รวม	218 (100.0)	93 (100.0)

จากตารางที่ 4.13 จะเห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ของทั้ง 2 โครงการอาศัยอยู่ในโครงการ 7 วันมากที่สุด รองลงมาอาศัยอยู่ 5 วัน

### 4.2.3 รูปแบบการใช้เวลา ใน 1 วัน

#### ตารางที่ 4.14 รูปแบบ การใช้เวลา ใน 1 วันธรรมดา และวันหยุด

กลุ่มตัวอย่าง โครงการสุภาลัยปาร์ค

กิจกรรมที่ทำ ใน 1 วัน (24 ชม.)	วันธรรมดา				วันหยุด			
	อันดับ1 ชม. (%)	อันดับ2 ชม. (%)	อันดับ3 ชม. (%)	ค่าเฉลี่ย ชม.	อันดับ1 ชม. (%)	อันดับ2 ชม. (%)	อันดับ3 ชม. (%)	ค่าเฉลี่ย ชม.
นอนหลับ	8 (44.5)	6 (21.1)	7 (17.9)	7.50	8 (38.1)	10 (35.8)	12 (7.8)	8.99
ทำงาน/เรียน	8 (30.7)	10 (24.8)	9 (11.9)	8.19	0 (53.7)	4 (11.0)	2 (10.6)	2.20
เดินทาง/ทำกิจวัตร	2 (39.9)	4 (25.2)	3 (15.1)	3.00	2 (26.1)	4 (24.3)	0 (17.9)	3.07
พักผ่อน/เวลาว่าง	4 (25.2)	5 (15.6)	6 (15.6)	5.35	10 (17.4)	8 (15.1)	12 (14.2)	9.74

\*ค่าเฉลี่ย (MEAN) = จำนวนรวมของ (ความถี่ (n) x จำนวนชั่วโมงที่ตอบ) หารด้วย จำนวนรวมของ ความถี่ทั้งหมด

#### ตารางที่ 4.15 รูปแบบ การใช้เวลา ใน 1 วันธรรมดา และวันหยุด

กลุ่มตัวอย่าง โครงการฟลอราวิลล์

กิจกรรมที่ทำ ใน 1 วัน (24 ชม.)	วันธรรมดา				วันหยุด			
	อันดับ1 ชม. (%)	อันดับ2 ชม. (%)	อันดับ3 ชม. (%)	ค่าเฉลี่ย ชม.	อันดับ1 ชม. (%)	อันดับ2 ชม. (%)	อันดับ3 ชม. (%)	ค่าเฉลี่ย ชม.
นอนหลับ	8 (48.4)	7 (14.0)	10 (14.0)	7.76	8 (45.2)	10 (31.2)	12 (7.5)	8.77
ทำงาน/เรียน	8 (29.0)	10 (29.0)	9 (7.5)	7.94	0 (64.5)	4 (9.7)	2 (7.5)	1.51
เดินทาง/ทำกิจวัตร	3 (31.2)	2 (28.0)	4 (20.4)	3.13	0 (23.7)	3 (22.6)	2 (15.1)	2.82
พักผ่อน/เวลาว่าง	4 (21.5)	5 (20.4)	3 (15.1)	5.11	12 (17.2)	11 (16.1)	16 (12.9)	10.86

\*ค่าเฉลี่ย (MEAN) = จำนวนรวมของ (ความถี่ (n) x จำนวนชั่วโมงที่ตอบ) หารด้วย จำนวนรวมของ ความถี่ทั้งหมด

จากตารางที่ 4.14 ,4.15 จะเห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ของทั้ง 2 โครงการใช้เวลาในวันธรรมดาและวันหยุดคล้ายกัน คือมีเวลาว่างประมาณ 5 ชั่วโมงในวันธรรมดา และ 10 ชั่วโมงในวันหยุด

#### 4.2.4 รูปแบบการพักผ่อนหย่อนใจหรือการใช้เวลาว่าง

##### ตารางที่ 4.16 รูปแบบการพักผ่อนหย่อนใจหรือการใช้เวลาว่าง

###### กลุ่มตัวอย่าง โครงการสุภาลัยปาร์ค

กิจกรรม พักผ่อนในเวลาว่าง	อันดับที่เลือกมากที่สุด		ดัชนี* ค่าเฉลี่ย อันดับ
	ชาย อันดับ (%)	หญิง อันดับ (%)	
ดูทีวี/วิดีโอ	1 (25.7)	1 (37.2)	1.64
อ่านหนังสือ/นั่งเล่น	2 (11.0)	2 (21.6)	3.08
เดินศูนย์การค้า	4 (13.8)	3 (24.8)	3.52
ออกกำลัง	3 (11.0)	6 (17.9)	4.07
พบปะสังสรรค์	5 (13.3)	4 (16.5)	4.59
ดูภาพยนตร์	6 (13.3)	5 (16.1)	4.80
เล่นดนตรี/ศิลปะ	7 (28.0)	7 (41.7)	6.34

\*ดัชนีค่าเฉลี่ยอันดับ (MEAN) = จำนวนรวมของ (ความถี่ (n) x อันดับความสำคัญ) หารด้วย  
จำนวนรวมของความถี่ทั้งหมด

##### ตารางที่ 4.17 รูปแบบ การพักผ่อนหย่อนใจหรือการใช้เวลาว่าง

###### กลุ่มตัวอย่าง โครงการฟลอราวิลล์

กิจกรรม พักผ่อนในเวลาว่าง	อันดับที่เลือกมากที่สุด		ดัชนี* ค่าเฉลี่ย อันดับ
	ชาย อันดับ (%)	หญิง อันดับ (%)	
ดูทีวี/วิดีโอ	1 (26.9)	1 (50.5)	1.49
อ่านหนังสือ/นั่งเล่น	3 (12.9)	2 (31.2)	2.78
ออกกำลัง	2 (9.7)	3 (16.1)	3.84
เดินศูนย์การค้า	4 (10.8)	4 (26.9)	3.89
พบปะสังสรรค์	5 (9.7)	5 (25.8)	4.73
ดูภาพยนตร์	6 (10.8)	6 (24.7)	5.03
เล่นดนตรี/ศิลปะ	7 (17.2)	7 (44.1)	6.14

\*ดัชนีค่าเฉลี่ยอันดับ (MEAN) = จำนวนรวมของ (ความถี่ (n) x อันดับความสำคัญ) หารด้วย  
จำนวนรวมของความถี่ทั้งหมด

จากตารางที่ 4.16 ,4.17 จะเห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ของทั้ง 2 โครงการมีรูปแบบการใช้เวลาว่างคล้ายกัน  
คือ อันดับ 1.ดูทีวี 2.อ่านหนังสือ/นั่งเล่น ส่วนอันดับ 3 ของโครงการศุภาลัยปาร์คจะใช้เวลาว่างเดิน  
ศูนย์การค้า ส่วนของโครงการฟลอราวิลล์จะใช้เวลาว่างออกกำลังกาย

#### 4.2.5 รูปแบบการใช้เวลาว่างทำกิจกรรมนันทนาการ

##### ตารางที่ 4.18 รูปแบบการใช้เวลาว่างทำกิจกรรมนันทนาการ

กลุ่มตัวอย่าง โครงการศุภาลัยปาร์ค

รูปแบบ การทำกิจกรรมนันทนาการ	เพศ		รวม
	ชาย จำนวน (%)	หญิง จำนวน (%)	
แบบที่ต้องออกกำลังกาย	52 (23.9)	40 (18.3)	92 (42.2)
แบบที่ไม่ต้องออกกำลังกาย	41 (18.8)	85 (39.0)	126 (57.8)
รวม	93 (42.7)	125 (57.3)	218 (100.0)

##### ตารางที่ 4.19 รูปแบบการใช้เวลาว่างทำกิจกรรมนันทนาการ

กลุ่มตัวอย่าง โครงการฟลอราวิลล์

รูปแบบ การทำกิจกรรมนันทนาการ	เพศ		รวม
	ชาย จำนวน (%)	หญิง จำนวน (%)	
แบบที่ต้องออกกำลังกาย	22 (23.7)	23 (24.7)	45 (48.4)
แบบที่ไม่ต้องออกกำลังกาย	10 (10.8)	38 (40.9)	48 (51.6)
รวม	32 (34.4)	61 (65.6)	93 (100.0)

จากตารางที่ 4.18 ,4.19 จะเห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ของทั้ง 2 โครงการชอบทำกิจกรรมนันทนาการแบบ  
ที่ไม่ต้องออกกำลังกาย (Active) มากกว่าแบบที่ต้องออกกำลังกาย (Passive)

#### 4.2.6 ประเภทการออกกำลังกายหรือกีฬาที่ชอบเล่น

ตารางที่ 4.20 ประเภทการออกกำลังกายหรือกีฬาที่ชอบเล่น เรียงตามลำดับ  
กลุ่มตัวอย่าง โครงการศุภลาชัยปาร์ค

ประเภท การออกกำลังกาย หรือกีฬา	อันดับความสำคัญ				ดัชนี* ค่าเฉลี่ย อันดับ	อันดับ
	อันดับ 1 จำนวน (%)	อันดับ 2 จำนวน (%)	อันดับ 3 จำนวน (%)	ไม่ให้ความสำคัญ จำนวน (%)		
ว่ายน้ำ	56 (25.7)	29 (13.3)	25 (11.5)	68 (31.2)	3.58	1
ฟิตเนส	41 (21.6)	34 (15.6)	23 (10.6)	79 (36.2)	3.72	2
แบดมินตัน	23 (10.6)	22 (10.1)	16 (7.3)	116 (53.2)	4.56	3
แอโรบิก	18 (8.3)	22 (10.1)	16 (7.3)	132 (60.6)	4.72	4
วิ่ง	11 (5.0)	21 (9.6)	11 (5.0)	146 (67.0)	5.02	5
เทนนิส	9 (4.1)	7 (3.2)	21 (9.6)	163 (74.8)	5.27	6
สควอช	6 (2.8)	12 (5.5)	11 (5.0)	170 (78.0)	5.36	7
บาสเกตบอล	16 (7.3)	3 (1.4)	5 (2.3)	181 (83.0)	5.40	8
ฟุตบอล	16 (7.3)	3 (1.4)	4 (1.8)	181 (83.0)	5.42	9
ปิงปอง	4 (1.8)	6 (2.8)	12 (5.5)	184 (84.4)	5.57	10
อื่นๆ (กอล์ฟ, โยคะ,จักรยาน,เดิน เร็ว)	5 (2.3)	4 (1.8)	3 (1.4)	202 (92.7)	5.74	11
วอลเลย์บอล	2 (0.9)	1 (0.5)	5 (2.3)	200 (91.7)	5.79	12

\*ดัชนีค่าเฉลี่ยอันดับ (MEAN) = จำนวนรวมของ (ความถี่ (n) x อันดับความสำคัญ) หารด้วย จำนวนรวม  
ของความถี่ทั้งหมด



ตารางที่ 4.21 ประเภทการออกกำลังกายหรือกีฬาที่ชอบเล่น เรียงตามลำดับ  
กลุ่มตัวอย่าง โครงการฟลอราวิลล์

ประเภท การออกกำลังกาย หรือกีฬา	อันดับความสำคัญ				ดัชนี* ค่าเฉลี่ย อันดับ	อันดับ
	อันดับ 1 จำนวน (%)	อันดับ 2 จำนวน (%)	อันดับ 3 จำนวน (%)	ไม่ให้ความสำคัญ จำนวน (%)		
ว่ายน้ำ	24 (25.8)	8 (8.6)	5 (5.4)	43 (46.2)	3.97	1
ฟิตเนส	20 (21.5)	10 (10.8)	7 (7.5)	53 (57.0)	4.20	2
แอโรบิค	11 (11.8)	5 (5.4)	5 (5.4)	65 (69.9)	4.90	3
แบดมินตัน	3 (3.2)	7 (7.5)	7 (7.5)	67 (72.0)	5.15	4
วิ่ง	8 (8.6)	5 (5.4)	1 (1.1)	71 (76.3)	5.19	5
ฟุตบอล	9 (9.7)	3 (3.2)	1 (1.1)	79 (84.9)	5.34	6
เทนนิส	2 (2.2)	4 (4.3)	6 (6.5)	73 (78.5)	5.41	7
บาสเกตบอล	5 (5.4)	3 (3.2)	3 (3.2)	78 (83.9)	5.45	8
ปิงปอง	2 (2.2)	3 (3.2)	2 (2.2)	78 (83.9)	5.59	9
อื่นๆ(กอล์ฟ, โยคะ,เดินเร็ว,ปั่น เขา)	5 (5.4)	3 (3.2)	2 (2.2)	83 (89.2)	5.61	10
สควอช	1 (1.1)	4 (4.3)	3 (3.2)	82 (88.2)	5.62	11
วอลเลย์บอล	2 (2.2)	1 (1.1)	1 (1.1)	89 (95.7)	5.90	12

\*ดัชนีค่าเฉลี่ยอันดับ (MEAN) = จำนวนรวมของ (ความถี่ (n) x อันดับความสำคัญ) หารด้วย จำนวนรวม  
ของความถี่ทั้งหมด

จากตารางที่ 4.20, 4.21 จะเห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ของทั้ง 2 โครงการชอบออกกำลังกายหรือเล่นกีฬา  
ประเภทว่ายน้ำ และฟิตเนส เป็นอันดับ 1 และ 2 ตามลำดับ ส่วนอันดับ 3 ของโครงการสุภาลัยปาร์ค จะ  
เป็นแบดมินตัน ส่วนของโครงการฟลอราวิลล์จะเป็นแอโรบิค

#### 4.2.7 ช่วงเวลาที่ทำกิจกรรมนันทนาการ

ตารางที่ 4.22 ช่วงเวลาที่ทำกิจกรรมนันทนาการ

ช่วงเวลา	จำนวน (ร้อยละ)	
	สุภาลัยปาร์ค	พลอราวิลด์
เช้าวันธรรมดา	15 (6.9)	13 (14.0)
เย็นวันธรรมดา	76 (34.9)	29 (31.2)
เช้าเสาร์/อาทิตย์	14 (6.4)	7 (7.5)
บ่ายเสาร์/อาทิตย์	42 (19.3)	10 (10.8)
เย็นเสาร์/อาทิตย์	59 (27.1)	26 (28.0)
อื่นๆ (ทุกเย็น, เมื่อว่าง)	12 (5.5)	8 (8.6)
รวม	218 (100.0)	93 (100.0)

จากตารางที่ 4.22 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ของทั้ง 2 โครงการทำกิจกรรมนันทนาการในช่วงเวลาเย็นวันธรรมดามากที่สุด รองลงมา เย็นเสาร์/อาทิตย์

#### 4.2.8 บุคคลที่ร่วมใช้เวลาว่างทำกิจกรรมนันทนาการ

ตารางที่ 4.23 บุคคลที่ร่วมใช้เวลาว่างทำกิจกรรมนันทนาการ

บุคคล	จำนวน (ร้อยละ)	
	สุภาลัยปาร์ค	พลอราวิลด์
ตัวเอง	101 (46.3)	33 (35.5)
แฟน/คู่สมรส	52 (23.9)	21 (22.6)
พี่น้อง	17 (7.8)	9 (9.7)
พ่อแม่/ผู้สูงอายุ	2 (0.9)	3 (3.2)
ลูก/หลาน (วัยเด็ก)	7 (3.2)	8 (8.6)
เพื่อนในโครงการ	12 (5.5)	16 (17.2)
เพื่อนนอกโครงการ	27 (12.4)	3 (3.2)
รวม	218 (100.0)	93 (100.0)

จากตารางที่ 4.23 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ของทั้ง 2 โครงการ จะทำกิจกรรมนันทนาการกับตัวเองและกับแฟนหรือคู่สมรส เป็นอันดับ 1 และ 2 ตามลำดับ ส่วนอันดับ 3 ของโครงการศุภาลัยปาร์คจะทำกิจกรรมนันทนาการกับเพื่อนนอกโครงการ ส่วนของโครงการฟลอราวิลล์จะทำกิจกรรมนันทนาการกับเพื่อนในโครงการ

#### 4.3 การใช้สอยพื้นที่นันทนาการในโครงการ

##### 4.3.1 สถานภาพการเป็นสมาชิกสโมสรกีฬา

ตารางที่ 4.24 สถานภาพการเป็นสมาชิกสโมสรกีฬา

สถานภาพ	จำนวน (ร้อยละ)	
	ศุภาลัยปาร์ค	ฟลอราวิลล์
เป็นสมาชิก	161 (73.9)	41 (44.1)
ไม่เป็นสมาชิก	57 (26.1)	52 (55.9)
รวม	218 (100.0)	93 (100.0)

จากตารางที่ 4.24 กลุ่มตัวอย่างของโครงการศุภาลัยปาร์ค เป็นสมาชิกสโมสรกีฬามากที่สุด ถึงกว่า 70% ส่วนของโครงการฟลอราวิลล์ มีกลุ่มที่เป็นสมาชิกและไม่เป็นสมาชิกสโมสรกีฬาจำนวนใกล้เคียงกัน โดยกลุ่มที่ไม่เป็นสมาชิกมีมากกว่าเล็กน้อย

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

#### 4.3.2 ความถี่ในการใช้พื้นที่นันทนาการในโครงการ

ตารางที่ 4.25 ความถี่ในการใช้พื้นที่นันทนาการในโครงการ (เรียงตามลำดับมากไปหาน้อย)  
กลุ่มตัวอย่าง โครงการศุภลาศัยปาร์ค

พื้นที่นันทนาการ	ความถี่ในการใช้/เดือน				นานๆใช้/ ไม่ได้ใช้ จำนวน (%)
	> 8 ครั้ง จำนวน (%)	5-8 ครั้ง จำนวน (%)	3-4 ครั้ง จำนวน (%)	1-2 ครั้ง จำนวน (%)	
1.Lobby	75 (34.4)	11 (5.1)	13 (5.9)	12 (5.5)	107 (49.1)
2.สวนชั้นล่าง	59 (27.0)	16 (7.4)	17 (7.8)	15 (6.8)	111 (50.9)
3.ห้องออกกำลังกาย	41 (19.0)	25 (11.5)	36 (16.5)	34 (15.6)	82 (37.6)
4.ลานรอบสระ	34 (15.6)	25 (11.5)	28 (12.8)	29 (13.3)	102 (46.8)
5.สระว่ายน้ำ	20 (9.2)	26 (12.0)	38 (17.5)	53 (24.3)	81 (37.2)
6.สนามเด็กเล่น	14 (6.5)	4 (1.9)	7 (3.2)	12 (5.5)	181 (83.0)
7.ห้องซาวน่า	7 (3.3)	11 (5.0)	25 (11.4)	25 (11.4)	150 (68.8)
8.สวนคาเฟ่	7 (3.3)	4 (1.8)	5 (2.3)	14 (6.4)	186 (85.3)
9.ห้องแอโรบิค	3 (1.5)	3 (1.4)	6 (2.8)	17 (7.8)	189 (86.7)
10.ห้องเกมส์/สเน็กเกอร์	3 (1.5)	3 (1.5)	2 (0.9)	8 (3.6)	202 (92.7)
11.ห้องสควอช	1 (0.5)	2 (1.0)	3 (1.4)	22 (10.1)	190 (87.2)
12.สนามเทนนิส	1 (0.5)	1 (0.5)	5 (2.3)	21 (9.6)	190 (87.2)

จากตารางที่ 4.25 กลุ่มตัวอย่างของโครงการศุภลาศัยปาร์คมีการใช้พื้นที่ Lobby ความถี่มากที่สุด รองลงมาคือสวนชั้นล่าง ห้องออกกำลังกาย ลานรอบสระและ สระว่ายน้ำ ตามลำดับ

ตารางที่ 4.26 ความถี่ในการใช้พื้นที่นันทนาการในโครงการ (เรียงตามลำดับมากไปหาน้อย)

กลุ่มตัวอย่าง โครงการฟลอราวิลล์ (ที่ไม่เป็นสมาชิกสโมสรกีฬา)

พื้นที่นันทนาการ	ความถี่ในการใช้/เดือน				นานๆใช้/ ไม่ได้ใช้ จำนวน (%)
	> 8 ครั้ง จำนวน (%)	5-8 ครั้ง จำนวน (%)	3-4 ครั้ง จำนวน (%)	1-2 ครั้ง จำนวน (%)	
1.ลานรอบสระ	12 (23.0)	1 (1.9)	4 (7.7)	8 (15.4)	27 (51.9)
2.สวน ชั้นล่าง	12 (23.0)	2 (3.8)	1 (1.9)	3 (5.7)	34 (65.4)
3.Lobby	9 (17.3)	1 (1.9)	-	1 (1.9)	41 (78.8)
4.สนามเด็กเล่น	7 (13.4)	4 (7.7)	1 (1.9)	1 (1.9)	39 (75.0)
5.สระว่ายน้ำ	6 (11.4)	9 (17.3)	4 (7.6)	11 (21.2)	22 (42.3)
6.ห้องออกกำลังกาย	6 (11.4)	2 (3.8)	7 (13.4)	8 (15.4)	29 (55.8)
7.สวนคาเฟ่	4 (7.6)	3 (5.7)	1 (1.9)	2 (3.8)	42 (80.8)
8.ห้องซาวน่า	2 (3.8)	1 (1.9)	2 (3.8)	11 (21.2)	36 (69.2)
9.ห้องอ่านหนังสือ	1 (1.9)	-	2 (3.8)	3 (5.7)	46 (88.5)
10.ห้องเกมส์/ สแน็กเกอร์	-	3 (5.8)	1 (1.9)	2 (3.8)	46 (88.5)
11.สนามเทนนิส	-	2 (3.8)	2 (3.8)	7 (13.4)	41 (78.8)
12.ห้องสควอช	-	2 (3.8)	1 (1.9)	2 (3.8)	47 (90.4)

หมายเหตุ: กลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นสมาชิกสโมสรกีฬาจะใช้พื้นที่นันทนาการของอาคารที่พักอาศัย เท่านั้น (จำนวน 52 คน)

จากตารางที่ 4.26 กลุ่มตัวอย่างของโครงการฟลอราวิลล์ (ที่ไม่เป็นสมาชิกสโมสรกีฬา)มีการใช้พื้นที่ลานรอบสระ ความถี่มากที่สุด รองลงมาคือ สวน ชั้นล่าง Lobby สนามเด็กเล่น และสระว่ายน้ำ ตามลำดับ

ตารางที่ 4.27 ความถี่ในการใช้พื้นที่นันทนาการในโครงการ (เรียงตามลำดับมากไปหาน้อย)  
กลุ่มตัวอย่าง โครงการฟลอราวิลล์ (ที่เป็นสมาชิกสโมสรกีฬา)

พื้นที่นันทนาการ	ความถี่ในการใช้/เดือน				นานๆใช้/ ไม่ได้ใช้ จำนวน (%)
	> 8 ครั้ง จำนวน (%)	5-8 ครั้ง จำนวน (%)	3-4 ครั้ง จำนวน (%)	1-2 ครั้ง จำนวน (%)	
1.ห้องออกกำลังกาย	15 (36.5)	3 (7.3)	11 (16.8)	3 (7.3)	9 (22.0)
2.ห้องซาวน่า	11 (26.8)	3 (7.3)	5 (12.2)	4 (9.7)	18 (43.9)
3.Lobby	11 (26.7)	-	1 (2.4)	3 (7.3)	26 (63.4)
4.ลานรอบสระ	8 (19.5)	5 (12.2)	5 (12.2)	4 (9.8)	19 (46.3)
5.ห้องอบไอน้ำ	7 (17.0)	6 (14.6)	5 (12.2)	3 (7.3)	20 (48.8)
6.สวน ชั้นล่าง	6 (14.6)	6 (14.6)	2 (4.8)	1 (2.4)	26 (63.4)
7.สปาบาร	6 (14.6)	4 (9.8)	8 (19.5)	3 (7.3)	20 (48.8)
8.ห้องดูภาพยนตร์	6 (14.6)	5 (12.2)	3 (7.3)	1 (2.4)	26 (63.4)
9.สระว่ายน้ำ	5 (12.1)	9 (22.0)	10 (24.4)	6 (14.6)	11 (26.8)
10.สนามบาส/เบด	5 (12.1)	4 (9.8)	3 (7.3)	8 (19.5)	21 (51.2)
11.ห้องแอโรบิค	3 (7.3)	2 (4.9)	2 (4.9)	7 (17.1)	27 (65.9)
12.สนามเด็กเล่น	3 (7.3)	1 (2.4)	3 (7.3)	4 (9.7)	30 (73.2)
13.สนามเทนนิส	2 (4.9)	1 (2.4)	1 (2.4)	12 (29.3)	25 (61.0)
14.ห้องสควอช	1 (2.4)	2 (4.8)	6 (14.7)	7 (17.0)	25 (61.0)
15.ห้องเกมส์/ ปิงปอง	2 (4.8)	-	2 (4.9)	8 (19.5)	29 (70.7)
16.สนาม ไตรฟีกอล์ฟ	2 (4.8)	-	2 (4.9)	1 (2.4)	36 (87.8)
17.ห้องสแน็กเกอร์	-	1 (2.4)	2 (4.9)	2 (4.8)	36 (87.8)

หมายเหตุ: กลุ่มตัวอย่างที่เป็นสมาชิกสโมสรกีฬา จะใช้พื้นที่นันทนาการของอาคารสโมสรกีฬา  
(จำนวน 41 คน)

จากตารางที่ 4.27 กลุ่มตัวอย่างของโครงการฟลอราวิลล์ (ที่เป็นสมาชิกสโมสรกีฬา)มีการใช้พื้นที่ห้อง  
ออกกำลังกาย ความถี่มากที่สุด รองลงมาคือห้องซาวน่า, Lobby , ลานรอบสระและห้องอบไอน้ำ  
ตามลำดับ

### 4.3.3 วัน-เวลาที่ใช้พื้นที่นันทนาการในโครงการ

ตารางที่ 4.28 วันที่ใช้พื้นที่นันทนาการ

วัน	จำนวน (ร้อยละ)	
	สุภาลัยปาร์ค	พลธราวิไลล์
วันธรรมดา	110 (50.5)	41 (44.1)
วันเสาร์	60 (27.5)	33 (35.5)
วันอาทิตย์	48 (22.0)	19 (20.4)
รวม	218 (100.0)	93 (100.0)

จากตารางที่ 4.28 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ของทั้ง 2 โครงการ ใช้พื้นที่นันทนาการในวันธรรมดา มากที่สุด รองลงมาคือวันเสาร์

ตารางที่ 4.29 ช่วงเวลาที่ใช้พื้นที่นันทนาการ

ช่วงเวลา	จำนวน (ร้อยละ)	
	สุภาลัยปาร์ค	พลธราวิไลล์
เช้า (6.00 - 9.00 น.)	12 (5.5)	9 (9.7)
สาย (10.00 - 12.00 น.)	13 (6.0)	10 (10.8)
บ่าย (13.00 - 16.00 น.)	45 (20.6)	17 (18.3)
เย็น (17.00 - 19.00 น.)	130 (59.6)	50 (53.8)
ค่ำ (20.00 - 21.30 น.)	18 (8.3)	7 (7.5)
รวม	218 (100.0)	93 (100.0)

จากตารางที่ 4.29 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ของทั้ง 2 โครงการ ใช้พื้นที่นันทนาการในช่วงเย็น (17.00 - 19.00 น.) รองลงมาคือช่วงบ่าย (13.00 - 16.00 น.)

### 4.3.4 ระยะเวลาที่ใช้พื้นที่นันทนาการในโครงการ

ตารางที่ 4.30 ระยะเวลาที่ใช้พื้นที่นันทนาการแต่ละครั้ง

ระยะเวลา	จำนวน (ร้อยละ)	
	สุภาลัยปาร์ค	พลธราวิไลล์
น้อยกว่า 0.5 ชม.	14 (6.4)	7 (7.5)
0.5 - 1 ชม.	70 (32.1)	28 (30.1)
1 - 2 ชม.	102 (46.8)	42 (45.2)
มากกว่า 2 ชม.	32 (14.7)	16 (17.2)
รวม	218 (100.0)	93 (100.0)

จากตารางที่ 4.30 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ของทั้ง 2 โครงการ ใช้เวลาทำกิจกรรมนันทนาการ 1-2 ชั่วโมง รองลงมา 0.5-1 ชั่วโมง

#### 4.3.5 กิจกรรมที่ทำในสวนส่วนกลาง

ตารางที่ 4.31 กิจกรรมที่ทำในสวนส่วนกลาง

กิจกรรม	จำนวน (ร้อยละ)	
	ศุภาลัยปาร์ค	พลอราวิลล์
นั่งเล่น/อ่านหนังสือ	172 (78.9)	53 (57.0)
วิ่งจ็อกกิ้ง	12 (5.5)	16 (17.2)
เลี้ยงลูก	14 (6.4)	11 (11.8)
อื่นๆ (พบปะสังสรรค์, รือเพื่อน)	20 (9.2)	13 (14.0)
รวม	218 (100.0)	93 (100.0)

จากตารางที่ 4.31 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ของทั้ง 2 โครงการ ทำกิจกรรมนั่งเล่น/อ่านหนังสือในสวนส่วนกลาง รองลงมาของโครงการศุภาลัยปาร์ค คือพบปะสังสรรค์, รือเพื่อน ส่วนโครงการพลอราวิลล์จะวิ่งจ็อกกิ้ง

#### 4.3.6 สถานที่ที่วิ่งออกกำลังกาย/จ็อกกิ้ง

ตารางที่ 4.32 สถานที่ที่วิ่งออกกำลังกาย/จ็อกกิ้ง

สถานที่	จำนวน (ร้อยละ)	
	ศุภาลัยปาร์ค	พลอราวิลล์
ลู่วิ่งในห้องฟิตเนส	119 (54.6)	38 (40.9)
บนทางเท้ารอบโครงการ	29 (13.3)	13 (14.0)
ในสวนส่วนกลาง	35 (16.1)	30 (32.3)
อื่นๆ (ไม่วิ่ง, สวนสาธารณะ)	35 (16.1)	12 (12.9)
รวม	218 (100.0)	93 (100.0)

จากตารางที่ 4.32 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ของทั้ง 2 โครงการ จะวิ่งบนลู่วิ่งในห้องฟิตเนสมากที่สุด รองลงมาคือวิ่งในสวนส่วนกลาง



#### 4.4 ทักษะคิดต่อพื้นที่นันทนาการในโครงการอาคารชุดพักอาศัยขนาดใหญ่

##### 4.4.1 ทักษะคิดต่อพื้นที่นันทนาการในโครงการ

ตารางที่ 4.33 ทักษะคิดด้านความสำคัญ/ความจำเป็น ของพื้นที่นันทนาการ  
ในโครงการอาคารชุดพักอาศัยขนาดใหญ่

กลุ่มตัวอย่าง โครงการศุภาลัยปาร์ค

พื้นที่นันทนาการ	ระดับความสำคัญ/ความจำเป็น ( 5= มากที่สุด)					ดัชนี* ค่าเฉลี่ย ระดับ	อันดับ
	5 (%)	4 (%)	3 (%)	2 (%)	1 (%)		
ห้องออกกำลังกาย	49.1	12.8	27.6	0.5	-	4.10	1
สระว่ายน้ำ	48.6	10.6	37.2	3.2	0.5	4.04	2
ลานรอบสระ	36.7	18.8	39.0	4.1	1.4	3.85	3
สวน ชั้นล่าง	37.6	12.8	45.9	2.3	1.4	3.83	4
Lobby	40.4	11.5	41.7	2.3	4.1	3.81	5
ห้องแอโรบิก	28.4	20.6	46.8	2.3	1.8	3.71	6
สนามเด็กเล่น	32.6	13.8	46.3	4.6	2.8	3.68	7
สนามเทนนิส	22.9	18.3	52.3	3.7	2.8	3.54	8
ห้องชานน้ำ	24.8	16.1	50.9	5.0	3.2	3.53	9
ห้องสควอช	18.8	17.9	54.6	6.0	2.8	3.44	10
สวนคาเฟ่	16.1	16.5	54.1	8.7	4.6	3.29	11
ห้องเกมส์	13.3	16.1	58.3	6.0	6.4	3.23	12

\*ดัชนีค่าเฉลี่ยระดับ (MEAN) = จำนวนรวมของ (ความถี่ (n) x ระดับความสำคัญ) ทั้งหมด  
หารด้วย จำนวนรวมของความถี่ทั้งหมด

จากตารางที่ 4.33 กลุ่มตัวอย่างของโครงการศุภาลัยปาร์คมีทักษะคิดด้านความสำคัญ/ความจำเป็นต่อพื้นที่นันทนาการ ห้องออกกำลังกายมากที่สุด รองลงมาคือสระว่ายน้ำ ลานรอบสระ สวนชั้นล่าง และ Lobby ตามลำดับ

ตารางที่ 4.34 ทศนคติ ด้านความสำคัญ/ความจำเป็น ของพื้นที่นันทนาการ  
ในโครงการอาคารชุดพักอาศัยขนาดใหญ่  
กลุ่มตัวอย่าง โครงการฟลอราวิลล์

พื้นที่นันทนาการ	ระดับความสำคัญ/ความจำเป็น (5= มากที่สุด)					ดัชนี* ค่าเฉลี่ย ระดับ	อันดับ
	5 (%)	4 (%)	3 (%)	2 (%)	1 (%)		
สระว่ายน้ำ	31.2	9.7	57.0	1.1	1.1	3.68	1
ห้องออกกำลังกาย	30.1	8.6	60.2	-	1.1	3.67	2
ลานรอบสระ	28.0	6.5	61.3	-	4.3	3.53	3
สวนชั้นล่าง	24.7	8.6	59.1	3.2	4.3	3.43	4
ห้องซาวน่า	16.1	12.9	63.4	7.5	-	3.38	5
สนามเทนนิส	17.2	11.8	63.4	5.4	2.2	3.37	6
Lobby	17.2	9.7	64.5	3.2	5.4	3.28	7
ห้องแอโรบิค	15.1	11.8	65.6	2.2	5.4	3.27	8
สนามเด็กเล่น	17.2	7.5	64.5	7.5	3.3	3.26	9
ห้องอบไอน้ำ	14.0	7.5	64.5	7.5	1.1	3.25	10
ห้องสควอช	10.8	10.8	72.0	5.4	1.1	3.25	11
สเปาบาร์	11.8	7.5	50.5	2.2	4.4	3.24	12
ห้องดูหนัง	10.8	8.6	50.5	-	6.5	3.20	13
สนามบาส /แบดมินตัน	7.5	7.5	52.7	3.2	5.4	3.08	14
สวนคาเฟ่	12.9	14.0	58.1	3.2	11.9	3.08	15
ห้องสนุกเกอร์	6.5	6.5	55.9	1.1	6.5	3.06	16
ห้องเกมส์	8.6	6.5	67.7	2.2	15.1	2.85	17
สนามไตรกีฬา	4.3	4.3	51.6	5.4	10.8	2.79	18

\*ดัชนีค่าเฉลี่ยระดับ (MEAN) = จำนวนรวมของ (ความถี่ (n) x ระดับความสำคัญ) ทั้งหมด  
หารด้วย จำนวนรวมของความถี่ทั้งหมด

จากตารางที่ 4.34 กลุ่มตัวอย่างของโครงการฟลอราวิลล์มีทัศนคติด้านความสำคัญ/ความจำเป็นต่อพื้นที่นันทนาการ สระว่ายน้ำ มากที่สุด รองลงมาคือห้องออกกำลังกาย ,ลานรอบสระ, สวนชั้นล่างและห้องซาวน่า ตามลำดับ

#### 4.4.2 ความคิดเห็นต่อพื้นที่นันทนาการในโครงการ

##### ตารางที่ 4.35 ความคิดเห็นต่อพื้นที่นันทนาการในโครงการ

##### กลุ่มตัวอย่าง โครงการสุภาลัยปาร์ค

พื้นที่นันทนาการ	ความคิดเห็นต่อพื้นที่นันทนาการ				ดัชนี* ค่าเฉลี่ย	อันดับ
	ดีมาก (%)	ดี (%)	พอใช้ (%)	ควรปรับปรุง (%)		
ห้องออกกำลังกาย	21.6	48.6	26.1	3.7	2.12	1
สระว่ายน้ำ	22.9	44.5	24.3	8.3	2.18	2
รอบสระว่ายน้ำ	18.3	45.0	31.2	5.5	2.24	3
สวนชั้นล่าง	18.3	39.9	36.2	5.5	2.29	4
สนามเทนนิส	11.9	46.8	39.9	1.4	2.31	5
ห้องแอโรบิก	11.5	44.5	42.2	1.8	2.34	6
Lobby	13.3	40.4	33.0	13.3	2.46	7
ห้องสควอช	7.3	43.1	45.0	4.6	2.47	8
ห้องซาวน่า	8.3	40.4	44.5	6.9	2.50	9
สวนศาลฟ้า	8.7	33.0	50.9	7.3	2.57	10
ห้องเกมส์	6.9	24.8	59.6	8.7	2.70	11
สนามเด็กเล่น	11.0	27.5	40.8	20.6	2.71	12

\*ดัชนีค่าเฉลี่ย (MEAN) = จำนวนรวมของ (ความถี่ (n) x ระดับความสำคัญ) ทั้งหมดหารด้วย จำนวนรวมของความถี่ทั้งหมด

จากตารางที่ 4.35 กลุ่มตัวอย่างของโครงการสุภาลัยปาร์คมีความคิดเห็นต่อพื้นที่นันทนาการในโครงการที่ดีมากคือห้องออกกำลังกาย และสระว่ายน้ำมากที่สุด

ตารางที่ 4.36 ความคิดเห็นต่อพื้นที่นันทนาการในโครงการ

กลุ่มตัวอย่าง โครงการฟลอราวิลล์ (ที่ไม่เป็นสมาชิกสโมสรกีฬา)

พื้นที่นันทนาการ	ความคิดเห็นต่อพื้นที่นันทนาการ				ดัชนี* ค่าเฉลี่ย	อันดับ
	ดีมาก (%)	ดี (%)	พอใช้ (%)	ควรปรับปรุง (%)		
สระว่ายน้ำ	19.2	26.9	53.8	-	2.35	1
ลานรอบสระ	17.3	36.5	38.5	7.7	2.37	2
ห้องออกกำลังกาย	9.6	38.5	51.9	-	2.42	3
สวนชั้นล่าง	15.4	32.7	44.2	7.7	2.44	4
สนามเทนนิส	7.7	34.6	57.7	-	2.50	5
ห้องสุมเกอร์	7.7	26.9	65.4	-	2.58	6
ห้องซาวน่า	9.6	32.7	48.1	9.6	2.58	7
สวนดาดฟ้า	11.5	26.9	51.9	9.6	2.60	8
Lobby	11.5	25.5	53.8	9.6	2.62	9
ห้องสควอช	5.8	19.2	67.3	7.7	2.77	10
ห้องอ่านหนังสือ	-	25.0	65.4	9.6	2.85	11
สนามเด็กเล่น	5.8	19.2	59.6	15.4	2.85	12

\*ดัชนีค่าเฉลี่ย (MEAN) = จำนวนรวมของ (ความถี่ (n) x ระดับความสำคัญ) ทั้งหมดหารด้วย จำนวนรวมของความถี่ทั้งหมด

หมายเหตุ: กลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นสมาชิกสโมสรกีฬาจะใช้พื้นที่นันทนาการของอาคารที่พักอาศัย เท่านั้น (จำนวน 52 คน)

จากตารางที่ 4.36 กลุ่มตัวอย่างของโครงการฟลอราวิลล์ (ที่ไม่เป็นสมาชิกสโมสรกีฬา) มีความคิดเห็นต่อพื้นที่นันทนาการ ในโครงการที่ดีมาก คือสระว่ายน้ำและ ลานรอบสระ มากที่สุด

ตารางที่ 4.37 ความคิดเห็นต่อพื้นที่นันทนาการในโครงการ  
กลุ่มตัวอย่าง โครงการฟลอราวิลล์ (ที่เป็นสมาชิกสโมสรกีฬา)

พื้นที่นันทนาการ	ความคิดเห็นต่อพื้นที่นันทนาการ				ดัชนี* ค่าเฉลี่ย	อันดับ
	ดีมาก (%)	ดี (%)	พอใช้ (%)	ควรปรับปรุง (%)		
สระว่ายน้ำ	34.1	31.7	31.7	2.4	2.02	1
ห้องออกกำลังกาย	22.0	51.2	22.0	4.9	2.10	2
สวนชั้นล่าง	24.4	36.6	39.0	-	2.15	3
ลานรอบสระ	22.0	43.9	26.8	7.3	2.20	4
สปาบาร์	19.5	36.6	43.9	-	2.24	5
สนามเด็กเล่น	19.5	36.6	41.5	2.4	2.27	6
ห้องอบไอน้ำ	14.6	41.5	41.5	2.4	2.32	7
ห้องเอบริค	12.2	48.8	34.1	4.9	2.32	8
ห้องดูภาพยนตร์	14.6	34.1	51.2	-	2.37	9
ห้องสควอช	9.8	41.5	46.3	2.4	2.41	10
ห้องซาวน่า	12.2	36.6	48.8	2.4	2.41	11
สนามเทนนิส	9.8	41.5	41.5	7.3	2.46	12
สนามบาส/แบดมินตัน	9.8	36.6	46.3	7.3	2.51	13
Lobby	14.6	22.0	53.7	9.8	2.59	14
ห้องสนุกเกอร์	7.3	31.7	53.7	7.3	2.61	15
สนามไครฟท์กอล์ฟ	7.3	29.3	56.1	7.3	2.63	16
สวนคาเฟ่	7.3	29.3	56.1	7.3	2.63	17
ห้องเกมส์	7.3	29.3	51.2	12.2	2.68	18

\*ดัชนีค่าเฉลี่ย (MEAN) = จำนวนรวมของ (ความถี่ (n) x ระดับความสำคัญ) ทั้งหมด หารด้วย จำนวนรวมของ ความถี่ทั้งหมด

หมายเหตุ: กลุ่มตัวอย่างที่เป็นสมาชิกสโมสรกีฬา จะใช้พื้นที่นันทนาการของอาคารสโมสรกีฬา (จำนวน41คน)

จากตารางที่ 4.37 กลุ่มตัวอย่างของโครงการฟลอราวิลล์ (ที่เป็นสมาชิกสโมสรกีฬา)มีความคิดเห็นต่อพื้นที่นันทนาการ ในโครงการที่ดีมาก คือสระว่ายน้ำและห้องออกกำลังกาย มากที่สุด ตามลำดับ

#### 4.4.3 ความคิดเห็นต่อประเภทพื้นที่นันทนาการที่ควรมีเพิ่ม

ตารางที่ 4.38 ความคิดเห็นต่อประเภทพื้นที่นันทนาการที่ควรมีเพิ่มในโครงการ (อาคารชุดพักอาศัยขนาดใหญ่)

พื้นที่นันทนาการ	จำนวน (ร้อยละ)	
	สุภาลัยปาร์ค	ฟลอราวิลล์
ห้องสมุด/อ่านหนังสือ	96 (44.0)	45 (48.4)
สนามเบดมินตัน	75 (34.4)	-
สปา	70 (32.1)	12 (12.9)
คาราโอเกะ	59 (27.1)	27 (29.0)
สนามบาส	49 (22.5)	-
ห้องดูภาพยนตร์	44 (20.2)	-
ห้องซ้อมดนตรี	22 (10.1)	19 (20.4)

จากตารางที่ 4.38 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ของทั้ง 2 โครงการต้องการให้มี ห้องสมุด/อ่านหนังสือ เพิ่มในโครงการ รองลงมาของกลุ่มตัวอย่าง โครงการสุภาลัยปาร์ค ต้องการสนามเบดมินตัน ส่วน โครงการฟลอราวิลล์ ต้องการห้องคาราโอเกะ

#### 4.4.4 ความต้องการด้านตำแหน่งที่ตั้งของพื้นที่นันทนาการ

ตารางที่ 4.39 ความต้องการด้านตำแหน่งที่ตั้งของพื้นที่นันทนาการในโครงการ

ตำแหน่งที่ตั้ง	จำนวน (ร้อยละ)	
	สุภาลัยปาร์ค	ฟลอราวิลล์
รวมที่เดียวกัน	83 (38.1)	22 (23.7)
แยกเป็นสองจุดใหญ่	63 (28.9)	44 (47.3)
กระจายทั่วโครงการ	72 (33.0)	27 (29.0)
รวม	218 (100.0)	93 (100.0)

จากตารางที่ 4.39 พบว่าความต้องการให้ตำแหน่งที่ตั้งของพื้นที่นันทนาการของกลุ่มตัวอย่าง โครงการสุภาลัยปาร์ค รวมกันที่เดียวมากที่สุด ส่วนกลุ่มตัวอย่าง โครงการฟลอราวิลล์ ให้แยกเป็น 2 จุดใหญ่ มากที่สุด โดยมีให้เหตุผลต่างๆ ดังนี้

1) รวมที่เดียวกัน เหตุผลได้แก่ –เป็นระเบียบ, สะดวกในการทำกิจกรรม, มีโอกาสพบปะคนในโครงการ, เป็นสัดส่วนดี, น่าจะอยู่ส่วนกลางโครงการ

2) แยกเป็นสองจุดใหญ่ เหตุผลได้แก่ –คนจะไม่ร่วมกันหนาแน่นจุดเดียว, เป็นระเบียบ ไม่แออัด, ถ้าวางกันคงทำลำบาก (พื้นที่จำกัด)

3) กระจายทั่วโครงการ เหตุผลได้แก่ –แบ่งกันใช้, คนจะได้ไม่มาก ตอบสนองได้ทั่วถึง, ไม่รบกวนกัน, ไม่น่าจะรวมได้ พื้นที่จำกัด, ไม่หนาแน่น, สะดวก, เลือกเปลี่ยนที่ได้บรรยากาศใหม่

#### 4.4.5 ความต้องการด้านลักษณะของสวนส่วนกลาง

ตารางที่ 4.40 ความต้องการด้านลักษณะของสวนส่วนกลางในโครงการ

ลักษณะของสวนส่วนกลาง	จำนวน (ร้อยละ)	
	ศุภาลัยปาร์ค	ฟลอราวิลล์
ต้นไม้ใหญ่มากๆ	111 (50.9)	53 (57.0)
สนามหญ้ามากๆ	74 (33.9)	28 (30.1)
ลานออกกำลังกายกลางแจ้ง	40 (18.3)	18 (19.4)
ลู่วิ่งออกกำลังกาย	25 (11.5)	15 (16.1)

จากตารางที่ 4.40 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ของทั้ง 2 โครงการต้องการให้มีต้นไม้ใหญ่มากๆ รองลงมาคืออยากให้มีสนามหญ้ามากๆ

#### 4.4.6 ความต้องการด้านลักษณะของโถงต้อนรับเนกประสงค์ (LOBBY)

ตารางที่ 4.41 ความต้องการด้านลักษณะของโถงต้อนรับเนกประสงค์ (LOBBY)

ลักษณะของโถงต้อนรับ	จำนวน (ร้อยละ)	
	ศุภาลัยปาร์ค	ฟลอราวิลล์
เปิดโล่ง (ไม่ติดแอร์)	129 (59.2)	43 (46.2)
ในห้องโถงกระจก (ติดแอร์)	89 (40.8)	50 (53.8)
รวม	218 (100.0)	93 (100.0)

จากตารางที่ 4.41 กลุ่มตัวอย่าง โครงการศุภาลัยปาร์ค ต้องการลักษณะเปิดโล่ง(ไม่ติดแอร์)มากกว่าปิดล้อมในโถงกระจก(ติดแอร์) ในขณะที่โครงการฟลอราวิลล์ ต้องการลักษณะแบบปิดล้อมใน โถงกระจก (ติดแอร์)มากกว่าเล็กน้อย

#### 4.4.7 ความคิดเห็นต่อการเปิดรับบุคคลภายนอกเข้าใช้บริการสโมสรกีฬา

ตารางที่ 4.42 ความคิดเห็นต่อการเปิดรับบุคคลภายนอกเข้าใช้บริการสโมสรกีฬาในโครงการ

ความคิดเห็น	จำนวน (ร้อยละ)	
	สุภาลัยปาร์ค	พลธราวิไลล์
ชอบ/เห็นด้วย	46 (21.1)	26 (28.0)
เฉยๆ	125 (57.3)	40 (43.0)
ไม่ชอบ/ไม่เห็นด้วย	47 (21.6)	27 (29.0)
รวม	218 (100.0)	93 (100.0)

จากตารางที่ 4.42 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ของทั้ง 2 โครงการต้องการ มีความคิดเห็น เฉยๆ จำนวนมากถึง เกือบครึ่งหนึ่งของกลุ่มประชากร ส่วนที่เหลือมีทั้ง ชอบ/เห็นด้วย และ ไม่ชอบ/ไม่เห็นด้วย พอๆกัน

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ตารางที่ 4.43 สรุปผลการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างโครงการสุภาลัยปาร์ค

สถานภาพทางสังคม และเศรษฐกิจ	การดำเนินชีวิต ด้านนันทนาการ	พฤติกรรมการใช้สอย พื้นที่นันทนาการ	ทัศนคติต่อ พื้นที่นันทนาการ
1. เพศ หญิง = 57.3% ชาย = 42.7%	1. จำนวนวันที่อยู่ใน โครงการ/สัปดาห์ 7 วัน = 62.4% (5วัน = 15.1%)	1.ความถี่ในการใช้ >8ครั้ง/เดือน อันดับ 1) Lobby 2)สวนชั้นล่าง 3)Fitness 4)ลานรอบสระ 5)สระว่ายน้ำ	1.ความสำคัญ/ จำเป็น มาก ที่สุด อันดับ 1) Fitness 2)สระว่ายน้ำ 3)ลานรอบสระ 4)สวนชั้นล่าง 5) Lobby
2. อายุ 16-25 ปี = 49.1% (26-35 ปี = 33.0%)	2. เวลาว่าง/พักผ่อน (เฉลี่ย)ต่อวัน วันธรรมดา = 5.35 ชม. วันหยุด = 9.74 ชม.	2. ความถี่ในการใช้ - นานๆ ครั้ง อันดับ 1)ห้องเกมส์ 2)สนามเทนนิส 3)ห้องสควอช 4)แอโรบิก 5)สวนคาเฟ่	2.ความสำคัญ/ จำเป็น น้อย ที่สุด อันดับ 1)ห้องเกมส์ 2)สวนคาเฟ่ 3)ห้องสคว อช 4)ห้องชานา 5)สนาม เทนนิส
3. การศึกษา ปริญญาตรี = 55.5% (ปริญญาโท = 21.1%)	3.รูปแบบการพักผ่อนใช้เวลาว่าง อันดับ 1) ดูทีวี/วีซีโอ 2) อ่านหนังสือ/นั่งเล่น 3) เดินศูนย์การค้า 4) ออกกำลังกาย 5) พบปะสังสรรค์	3.วันที่ใช้พื้นที่นันทนาการมากที่สุด วันธรรมดา = 50.5% (วันเสาร์ = 27.5%)	3.ความคิดเห็น - ค่อนข้าง อันดับ 1) สระว่ายน้ำ 2)Fitness 3)ลานรอบสระ 4)สวนชั้นล่าง 5) Lobby
4. สถานภาพ โสด = 76.6% (แต่งงานมีบุตร = 14.2%)	4.รูปแบบการทำกิจกรรมนันทนาการที่ ชอบแบบ ไม่ออกกำลังกาย(Passive) = 57.8%	4.เวลาที่ใช้พื้นที่นันทนาการมากที่สุด เย็น(17.00-19.00)=59.6% บ่าย(13.00-16.00) = 20.6%	4. พื้นที่นันทนาการที่ควรมี เพิ่ม อันดับ 1)ห้องสมุด 2)สนามเบด 3)สปา
5. อาชีพ นักศึกษา/นักเรียน = 42.2% (พนักงานบริษัท = 36.2%)	5.ประเภทการออกกำลังกายที่ชอบ อันดับ 1)ว่ายน้ำ 2)ฟิตเนส 3)เบด 4)แอโรบิก 5)วิ่ง	5.ระยะเวลาที่ใช้ 1-2 ชม. = 46.8% (0.5 - 1 ชม. = 32.1%)	5. ตำแหน่งที่ตั้งที่ต้องการ 1) รวมทีเดียว = 38.9% 2)กระจายทั่วโครงการ =33.0% 3)แยกเป็น2จุดใหญ่=28.9%
6. สมาชิกที่อยู่อาศัย 2คน = 40.8% (3 คน = 21.1 %) (1 คน = 19.3%)	6.ช่วงเวลาที่ทำกิจกรรม เย็นวันธรรมดา = 34.9% (เย็นเสาร์/อาทิตย์=27.1%) (บ่ายเสาร์/อาทิตย์=19.3%)	6.กิจกรรมในสวน นั่งเล่น /อ่านหนังสือ = 78.9%	6.ลักษณะสวนที่ต้องการ 1)ต้นไม้ใหญ่มาก =38.9% 2)สนามหญ้ามาก =33.9%
7.รายได้ ต่อเดือน น้อยกว่า 25,000 บาท = 60.6% (25,000-50,000 บาท = 24.8%)	7.ทำกิจกรรมนันทนาการกับ 1)ตัวเอง = 46.3% 2)แฟน/คู่สมรส =23.9% 3)เพื่อนนอกโครงการ=12.4%	7.สถานที่วิ่ง/ออกกำลังกาย ลู่วิ่งในห้องออกกำลังกาย = 54.6% (ในสวน = 16.1%)	7.ลักษณะ โถงLobbyที่ ต้องการ เปิดโถง(ไม่ติดแอร์)=59.2%
8. ประเภทรูปแบบห้องชุด แบบสตูดิโอ = 39.9% (แบบ 2ห้องนอน = 33.3%)			8.ความคิดเห็นการเปิดรับ สมาชิกบุคคลภายนอก 1)เฉยๆ = 57.3% 2)ไม่เห็นด้วย=21.6% 3)เห็นด้วย=21.1%

ตารางที่ 4.44 สรุปผลการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างโครงการฟลอร์วอล์ล

สถานภาพทางสังคม และเศรษฐกิจ	การดำเนินชีวิต ด้านนันทนาการ	พฤติกรรมการใช้สอย พื้นที่นันทนาการ		ทัศนคติต่อ พื้นที่นันทนาการ
		ไม่เป็นสมาชิก	เป็นสมาชิก	
1. เพศ หญิง = 65.6% ชาย = 34.4 %	1. จำนวนวันที่อยู่ใน โครงการ / สัปดาห์ 7 วัน = 63.4% (5 วัน = 14.0%)	1. ความถี่ในการใช้ >8 ครั้ง/เดือน อันดับ 1) ลาน รอบสระ 2) สวน ชั้นล่าง 3) LOBBY 4) สนามเด็กเล่น 5) สระว่ายน้ำ	1. ความถี่ในการใช้ >8 ครั้ง/เดือน อันดับ1)FITNESS 2) ชานา 3) LOBBY 4) ลานรอบสระ 5) ห้องอบไอน้ำ	1. ความสำคัญ/จำเป็นมาก อันดับ 1) สระว่ายน้ำ 2) FITNESS 3) ลานรอบสระ 4) สวนชั้นล่าง 5) ชานา
2 อายุ 16 – 25 ปี = 35.5% (26-35 ปี = 30.1%)	2. เวลาว่าง/พักผ่อน (เฉลี่ย)ต่อวัน วันธรรมดา = 5.11 ชม. วันหยุด = 10.86 ชม.	2. ความถี่-นานๆ ครั้ง อันดับ 1) สควอช 2) ห้องหนังสือ 3) ห้องสเน็กเกอร์ 4) สวนคาเฟ่ 5) เทนนิส	2. ความถี่-นานๆ ครั้ง อันดับ 1) ห้อง สเน็กเกอร์ 2) กอล์ฟ 3) เกมส์ 4) สควอช 5) เทนนิส	2. ความสำคัญ/จำเป็น น้อย อันดับ 1) กอล์ฟ 2) ห้องเกมส์ 3) ห้องสเน็กเกอร์ 4) สวนคาเฟ่ 5) สนาม แบดมินตัน
3. การศึกษา ปริญญาตรี = 41.9% (มัธยมศึกษา = 20.4%)	3. รูปแบบการพักผ่อน /ใช้เวลาว่าง อันดับ 1) ดูโทรทัศน์ 2) อ่านหนังสือ /นั่งเล่น 3) ออกกำลังกาย 4) เดินศูนย์การค้า 5) พบปะสังสรรค์	3. วันที่ใช้พื้นที่นันทนาการมากที่สุด วันธรรมดา = 44.1% (วันเสาร์ = 35.5%)		3. ความคิดเห็น-ดีมาก <b>ไม่เป็นสมาชิก</b> อันดับ 1) สระว่ายน้ำ 2) ลานรอบสระ 3) สวนชั้นล่าง 4) สวนคาเฟ่ 5) LOBBY <b>เป็นสมาชิก</b> อันดับ 1) สระว่ายน้ำ 2) FITNESS 3) สวนชั้นล่าง 4) ลานรอบสระ 5) สปาธาร
4. สถานภาพ โสด = 54.8% (แต่งงานมีบุตร = 29.0%)	4.รูปแบบการทำกิจกรรม นันทนาการที่ชอบ แบบไม่ออกกำลังกาย (Passive) = 51.6%	4. เวลาที่ใช้พื้นที่นันทนาการมากที่สุด เวลาเย็น(17.00 – 19.00 น.) = 53.8% เวลาบ่าย(13.00-16.00) = 18.3%		4. พื้นที่ที่ควรมีเพิ่ม อันดับ 1) ห้องสมุด 2) คาราโอเกะ 3) ห้องซัอมดนตรี

ตารางที่ 4.44 สรุปผลการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างโครงการฟลอร่าวิลล์ (ต่อ)

สถานภาพทางสังคม และเศรษฐกิจ	การดำเนินชีวิต ด้านนันทนาการ	พฤติกรรมการใช้สอย พื้นที่นันทนาการ	ทัศนคติต่อ พื้นที่นันทนาการ
5. อาชีพ นักเรียน/แม่บ้าน = 36.6% (พนักงานบริษัท = 35.5%)	5. ประเภทการออก กำลังกายที่ชอบ อันดับ 1) ว่ายน้ำ 2) ฟิตเนส 3) แอโรบิก 4) แบดมินตัน 5) วิ่ง	5. ระยะเวลาที่ใช้ 1-2 ชม. = 45.2% (0.5-1 ชม. = 30.1%)	5. ตำแหน่งที่ตั้ง ที่ ต้องการ 1) แยกเป็น 2 จุด = 47.3% 2) กระจายทั่ว โครงการ = 29.0% 3) รวมทีเดียว = 23.7 %
6. สมาชิกที่อยู่อาศัย 2 คน = 26.9% (3 คน = 18.3%) (4 คน = 18.3%)	6. ช่วงเวลาที่ทำ กิจกรรม เย็นวันธรรมดา = 31.2% (เย็นวันเสาร์-อาทิตย์ = 28.0%)	6. กิจกรรมในสวน นั่งเล่น / อ่านหนังสือ = 57.0% (วิ่งจ็อกกิ้ง = 17.2%)	6. ลักษณะสวน สวนที่ ต้องการ 1) ดันไม้ใหญ่หลายๆ = 57.0% 2) สนามหญ้าหลายๆ = 30.1%
7. รายได้ ต่อเดือน น้อยกว่า 25,000 = 46.2% (25,000 – 50,000 = 28.0%)	7. ทำกิจกรรม นันทนาการกับ 1) ตัวเอง = 35.5% 2) แฟน = 22.6% 3) เพื่อนในโครงการ = 17.2%	7. สถานที่วิ่ง/จ็อกกิ้ง ลู่วิ่งในห้องออกกำลังกาย = 40.9% (ในสวน = 32.3%)	7. ลักษณะโถงLobby ที่ต้องการ โถงกระจกติดแอร์ = 53.8% เปิดโถง(ไม่ติด แอร์) = 46.2%
8. ประเภทรูปแบบห้องชุด แบบ 2 ห้องนอน = 46.2% (แบบ 3 ห้องนอน = 30.1%)			8. ความคิดเห็นเปิดรับ สมาชิก บุคคลภายนอก 1) เฉยๆ = 43.0% 2) ไม่เห็นด้วย = 29.0% 3) เห็นด้วย = 28.0%

หมายเหตุ : กลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นสมาชิกสโมสรกีฬา จะใช้พื้นที่นันทนาการของอาคารที่พักอาศัยเท่านั้น (จำนวน 52 คน) ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่เป็นสมาชิกสโมสรกีฬา จะใช้พื้นที่นันทนาการของอาคารสโมสรกีฬา (จำนวน 41 คน)

#### 4.5 สรุปปัญหาและความคิดเห็นของผู้อยู่อาศัยต่อพื้นที่นันทนาการในโครงการ

จากแบบสอบถามใน ส่วนที่ 4 ข้อ 4.1 (ช่องโพรคให้รายละเอียดสิ่งที่ควรปรับปรุง)และในช่องความคิดเห็นเพิ่มเติม สามารถรวบรวมข้อมูลและสรุปวิเคราะห์เชิงคุณภาพ โดยแบ่งเป็นแต่ละพื้นที่ที่มีรายละเอียดดังต่อไปนี้ (ส่วนใหญ่จะได้ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างของโครงการศุภาลัยปาร์ค)

**4.5.1 ห้องออกกำลังกาย(Fitness)** (ผู้ให้ความเห็น 11 คน) ส่วนใหญ่ให้ให้ความเห็นว่า ควรมีเครื่องเล่นที่หลากหลายและมากขึ้นกว่านี้ (ทั้ง 2 โครงการ) ,อุปกรณ์ออกกำลังกายบางชิ้นควรเปลี่ยนให้ทันสมัยขึ้น ,ห้องน่าจะกว้างกว่านี้ ,เครื่องเล่นให้มีการบำรุงรักษาให้ใหม่และใช้งานได้ดีอยู่เสมอ รวมถึงความสะอาดภายในห้อง ฝุ่นละออง ปรับปรุงพรม เป็นต้น

**4.5.2 ห้องแอโรบิก** (ผู้ให้ความเห็น 4 คน) ให้ให้ความเห็นว่า ห้องเล็กไปหน่อย เพราะคนใช้จำนวนมากในบางเวลา และให้มีการระบายถ่ายเทอากาศที่ดี

**4.5.3 ห้องสควอช** (ผู้ให้ความเห็น 7 คน) ให้ให้ความเห็นว่า ควรเพิ่มจำนวนห้อง ,ค่า Court แพงไป ,ความสะอาดและการดูแลปรับปรุงให้มีสภาพที่ดี

**4.5.4 ห้องซาวน่า** (ผู้ให้ความเห็น 8 คน) ส่วนใหญ่ให้ให้ความเห็นว่า ควรเพิ่มจำนวน ,ไม่เพียงพอ ,ห้องขนาดเล็ก ,ความสะอาด กลิ่น , อุปกรณ์บางอย่างชำรุด

**4.5.5 ห้องเกมส์** (ผู้ให้ความเห็น 7 คน) ให้ให้ความเห็นว่า ควรจัดอุปกรณ์ให้พร้อม, ควรนำสิ่งของมาวางให้สัมพันธ์ห้อง เพราะไม่มีเกมส์และสันทนาการใดๆในปัจจุบัน

**4.5.6 สนามเทนนิส** (ผู้ให้ความเห็น 2 คน) ให้ให้ความเห็นว่า ควรเล่น Knock Board คนเดียวได้, บรรยายกาศดี

**4.5.7 สวนดาดฟ้า** (ผู้ให้ความเห็น 8 คน) ส่วนใหญ่ให้ให้ความเห็นว่า ไม่มีที่นั่งเล่นและบังแดด , ดันไม้เหี่ยวเฉา ,ดอกไม้ควรจัดให้เป็นระเบียบ, ควรมีที่นั่งด้วยต้นไม้ร่มรื่น ,น่าจะใช้ประโยชน์อย่างอื่นได้อีก ,บนดาดฟ้าน่าจะทำเป็นลานกีฬากลางแจ้ง หรือยกอุปกรณ์ Fitness ไปวางไว้

**4.5.8 สวนชั้นล่าง** (ผู้ให้ความเห็น 11 คน) ส่วนใหญ่ให้ให้ความเห็นว่า ที่นั่งน้อยไปควรมีเก้าอี้เพิ่มและสภาพดี ,ให้มีต้นไม้มากขึ้น ,ควรเปิดไฟให้แสงสว่างตอนกลางคืนเพิ่มขึ้น, เก้าอี้ไม่พอ,ควรกำหนดให้อาคารชุดพักอาศัยขนาดใหญ่ มีพื้นที่สวนที่ปลูกต้นไม้หลายๆ

**4.5.9 สนามเด็กเล่น** (ผู้ให้ความเห็น 25 คน) ส่วนใหญ่ให้ให้ความเห็นว่า ควรมีของเล่นได้มาตรฐานเพิ่ม ,อยากให้เสริมความแข็งแรงของของเล่นมากกว่าเดิม, การดูแลรักษาอุปกรณ์ที่ชำรุด, ควรมีของเล่นมากกว่านี้ให้เพียงพอกับเด็กๆ, Landscape ไม่เหมาะที่จะเป็นสนามเด็กเล่น (โครงการศุภาลัยปาร์ค), ให้มีความปลอดภัยมากกว่านี้,พื้นที่น้อยเกินไปเล็กเกินไป, ควรมีสวนเด็กเล่นสำหรับเด็กเล็ก เด็กโต, อยากรให้มีลานพักผ่อน เก้าอี้มากกว่านี้ตามจุดต่างๆ เช่น สระน้ำ สวนเด็กเล่น

**4.5.10 ระบายน้ำ** (ผู้ให้ความเห็น 15 คน) ส่วนใหญ่ให้ความเห็นว่า ควรควบคุมเรื่องความสะอาดของน้ำในสระ ความสะอาดห้องน้ำ, ความปลอดภัย เช่น พื้นใต้น้ำมีกระเบื้องแตก, ควรให้มีชนิดกว่านี้ โดยปลูกต้นไม้บังให้รอบ

**4.5.11 ถานรอบสระหรือระเบียบสระ** (ผู้ให้ความเห็น 12 คน) ส่วนใหญ่ให้ความเห็นว่า เก้าอี้น้อยที่นั่ง นอน น่าจะมากกว่านี้, บรรยากาศบริเวณสระดีมากน่าจะเป็นพื้นที่ปลอดบุหรี่ด้วย, ควรควบคุมเรื่องความสะอาดรอบสระ

**4.5.12 โถงต้อนรับ/พักผ่อนนอกประสงค์** (ผู้ให้ความเห็น 15 คน) ส่วนใหญ่ให้ความเห็นว่า ควรเพิ่มโต๊ะและเก้าอี้, เปลี่ยนโต๊ะ เก้าอี้ใหม่, น่าจะแยกพื้นที่สำหรับคนสูบบุหรี่ เพราะรบกวนเวลานั่งพักผ่อนมากๆ, ช่วงเย็นมีชุมชนมากน่าจะจัดยูนิบริเวณ Lobby ของทุกๆอาคาร, บรรยากาศดีแต่ให้มีการดูแลความสะอาดของเก้าอี้และ Lobby มากกว่านี้, ทำเป็นสวนขนาดเล็กใน Lobby (โครงการฟลอร่าวิลล์)

#### 4.5.13 ความคิดเห็นอื่นๆเพิ่มเติม ได้แก่

1. พื้นที่นั้นหนาแน่นการเมื่อมีแล้วควรดำเนินการที่ดีและเหมาะสมจริง ไม่ควรเพียงเพื่อมีเพราะต้องการประกอบโฆษณาแล้วก็จบกันไป การจัดการก็มีความจำเป็นเช่นกัน
2. รู้สึที่ดีที่ทางโครงการจัดทำแบบสอบถามนี้ อย่างน้อยแสดงถึงความเอาใจใส่พื้นที่ส่วนกลางและคาดหวังว่าจะมีการปรับปรุงอยู่เสมอให้ดียิ่งขึ้น
3. อยากให้ติดประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับการบริการ และประเภทของกิจกรรมนันทนาการ ว่าค่าสมาชิกเท่าไร ถ้าไม่เป็นสมาชิกครั้งละเท่าไร
4. อยากให้เปิดสอน โยคะมากๆ เป็นพวกออกกำลังกายแบบแปลกๆ มี Class หลากๆ Class
5. การเอาระบบธุรกิจมาผูกติดกับระบบนันทนาการเป็นเรื่องดี แต่ควร จะทำให้ผู้อยู่อาศัยได้รับประโยชน์จากพื้นที่นันทนาการเป็นวัตถุประสงค์หลัก(สำคัญ) กว่าหารหาทำไร การปรับปรุงทุกอย่างต้องคำนึงถึง Safety และการมี Living Environment ในระยะยาว
6. ที่คิดว่าควรเพิ่มเติม คือสนามเบดๆ และสถานที่อ่านหนังสือ
7. ควรมีห้องสันทนาการที่ติดแอร์ สำหรับพักผ่อนเพิ่มเติม เช่น มุมหนัง(มินิเธียเตอร์)/ หนังสือด้วยจะดีมาก
8. ควรมีห้องอบไอน้ำ และลานกิจกรรมอื่น เช่น สนามบาส, ฟุตบอลขนาดเล็ก เป็นต้น

#### 4.6 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของตัวแปรที่มีผลต่อพฤติกรรมนันทนาการของผู้สูงอายุทั้ง 2 โครงการ

จากการทบทวนวรรณกรรมในบทที่ 2 ได้กล่าวถึงปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมนันทนาการ ได้แก่ อายุ รายได้ อาชีพ การศึกษา ลักษณะทางกายภาพของพื้นที่นันทนาการและชุมชน จึงได้ทำการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของตัวแปรดังกล่าว ผลการวิเคราะห์มีดังนี้

##### 4.6.1 ความสัมพันธ์ของอายุกับรูปแบบการขอใช้เวลาวางทำกิจกรรมนันทนาการ

จากตารางที่ 4.45 จะเห็นว่ากลุ่มตัวอย่างประชากรที่มีอายุ 16 - 25 ปี (วัยรุ่น) มีการขอใช้เวลาวางทำกิจกรรมนันทนาการแบบที่ไม่ต้องออกกำลัง (Passive) มากกว่าแบบที่ต้องออกกำลัง (Active) ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างประชากรที่มีอายุ 26-35 ปี (วัยทำงาน) จะชอบทั้ง 2 แบบพอๆ กันและเป็นที่น่าสังเกตว่ากลุ่มตัวอย่างประชากรที่มีอายุ 56 ปีขึ้นไป ซึ่งถือว่าเป็นผู้สูงอายุกลับมีการขอใช้เวลาวางทำกิจกรรมนันทนาการแบบที่ต้องออกกำลัง (Active) มากกว่าแบบที่ไม่ต้องออกกำลัง (Passive)

ตารางที่ 4.45 รูปแบบการขอใช้เวลาวางทำกิจกรรมนันทนาการ จำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน (ร้อยละ)		
	แบบที่ต้องออกกำลังกาย (Active)	แบบที่ไม่ต้องออกกำลังกาย (Passive)	รวม
อายุ 16 - 25 ปี	52(16.7)	88 (28.3)	140 (45.0)
อายุ 26 - 35 ปี	50 (16.1)	50 (16.1)	100 (32.2)
อายุ 36 - 45 ปี	24 (7.7)	22 (1.1)	46 (14.8)
อายุ 46 - 55 ปี	3 (1.0)	9 (2.9)	12 (3.9)
อายุ 56 - 65 ปี	5 (1.6)	4 (1.3)	9 (2.9)
มากกว่า 65 ปี	3 (1.0)	1 (0.3)	4 (1.3)
รวม	137 (44.1)	174 (55.9)	311 (100.0)

##### 4.6.2 ความสัมพันธ์ของรายได้กับรูปแบบการขอใช้เวลาวางทำกิจกรรมนันทนาการ

จากตารางที่ 4.46 พบว่ากลุ่มตัวอย่างประชากรที่มีรายได้ไม่เกิน 25,000 บาท มีการขอใช้เวลาวางทำกิจกรรมนันทนาการแบบที่ไม่ต้องออกกำลัง (Passive) มากกว่าแบบที่ต้องออกกำลัง (Active) มาก ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ตั้งแต่ 25,000-100,000 บาท ขอใช้เวลาวางทำกิจกรรมนันทนาการทั้ง 2 แบบใกล้เคียงกัน และกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ ตั้งแต่ 100,000 บาทขึ้นไป มีการขอใช้เวลาวางทำกิจกรรมนันทนาการแบบที่ต้องออกกำลัง (Active) มากกว่าแบบที่ไม่ต้องออกกำลัง (Passive) เล็กน้อย

ตารางที่ 4.46 รูปแบบการขอใช้เวลาว่างทำกิจกรรมนันทนาการ จำแนกตามรายได้

รายได้ต่อเดือน	จำนวน (ร้อยละ)		
	แบบที่ต้องออกกำลังกาย (Active)	แบบที่ไม่ต้องออกกำลังกาย (Passive)	รวม
ไม่เกิน 25,000 บาท	71 (22.8)	104 (33.4)	175 (56.3)
25,000-50,000 บาท	39 (12.5)	41 (13.2)	80 (25.7)
50,001-100,000บาท	17 (5.5)	20 (6.4)	37 (11.9)
100,000 บาทขึ้นไป	10 (3.2)	9 (2.9)	19 (6.1)
รวม	137 (44.1)	174 (55.9)	311 (100.0)

#### 4.6.3 ความสัมพันธ์ของอาชีพ กับรูปแบบการขอใช้เวลาว่างทำกิจกรรมนันทนาการ

จากตารางที่ 4.47 พบว่ากลุ่มตัวอย่างประชากรที่มีอาชีพเจ้าของกิจการ/ค้าขาย, พนักงานบริษัทเอกชน ขอใช้เวลาว่างทำกิจกรรมนันทนาการแบบที่ไม่ต้องออกกำลัง (Passive) มากกว่าแบบที่ต้องออกกำลัง (Active) ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างประชากรที่มีอาชีพทำงานรัฐวิสาหกิจ, ข้าราชการกลับ ขอใช้เวลาว่างทำกิจกรรมนันทนาการแบบที่ต้องออกกำลัง (Active) มากกว่าแบบที่ไม่ต้องออกกำลัง (Passive) และกลุ่มตัวอย่างอาชีพอื่นๆ คือนักศึกษา, นักเรียน หรือแม่บ้าน ก็มีการขอใช้เวลาว่างทำกิจกรรมนันทนาการแบบที่ไม่ต้องออกกำลัง (Passive) มากกว่าเช่นกัน

ตารางที่ 4.47 รูปแบบการขอใช้เวลาว่างทำกิจกรรมนันทนาการ จำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	จำนวน (ร้อยละ)		
	แบบที่ต้องออกกำลังกาย (Active)	แบบที่ไม่ต้องออกกำลังกาย (Passive)	รวม
เจ้าของกิจการ/ค้าขาย	16 (5.1)	21 (6.8)	37 (11.9)
พนักงานบริษัท เอกชน	53 (16.1)	64 (20.5)	117 (36.6)
รัฐวิสาหกิจ	10 (3.2)	7 (2.3)	17 (5.5)
ข้าราชการ	8 (2.6)	6 (1.9)	14 (4.5)
อื่นๆ	50 (16.1)	76 (24.4)	126 (40.5)
รวม	137 (44.1)	174 (55.9)	311 (100.0)

#### 4.6.4 ความสัมพันธ์ของการศึกษา กับรูปแบบการขอใช้เวลาร่างทำกิจกรรมนันทนาการ

จากตารางที่4.48 พบว่ากลุ่มตัวอย่างประชากรที่มีการศึกษาตั้งแต่อนุปริญญาถึงปริญญาตรี มีการขอใช้เวลาร่างทำกิจกรรมนันทนาการแบบที่ไม่ต้องออกกำลัง (Passive) มากกว่าแบบที่ต้องออกกำลัง (Active) ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างที่มีการศึกษาปริญญาโท,เอก และอื่นๆ คือ ระดับมัธยม ขอใช้เวลาร่างทำกิจกรรมนันทนาการทั้ง 2 แบบใกล้เคียงกัน

ตารางที่ 4.48 รูปแบบการขอใช้เวลาร่างทำกิจกรรมนันทนาการ จำแนกตามการศึกษา

การศึกษา	จำนวน (ร้อยละ)		
	แบบที่ต้องออกกำลังกาย (Active)	แบบที่ไม่ต้องออกกำลังกาย (Passive)	รวม
ปวช/ปวส/อนุปริญญา	18 (5.8)	34 (10.9)	52 (16.7)
ปริญญาตรี	70 (22.5)	90 (28.9)	160 (51.4)
ปริญญาโท	29 (9.3)	31 (10.0)	60 (19.3)
ปริญญาเอก	5 (1.6)	5 (1.6)	10 (3.2)
อื่นๆ	15 (4.8)	14 (4.5)	29 (9.3)
รวม	137 (44.1)	174 (55.9)	311 (100.0)

#### 4.6.5 ความสัมพันธ์ของอายุ กับการตอบสนองการใช้งานพื้นที่นันทนาการในโครงการ

จากตารางที่4.49 พบว่ากลุ่มตัวอย่างประชากรที่ได้ใช้พื้นที่นันทนาการมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ สระว่ายน้ำ ห้องออกกำลังกาย และลานรอบสระ ตามลำดับ มีมากกว่าผู้ที่ไม่ใช้ โดยทุกกลุ่มอายุมีผู้ใช้มากกว่าผู้ที่ไม่ได้ใช้ ซึ่งกลุ่มอายุ 16-25 ปี(วัยรุ่น) มีผู้ใช้พื้นที่ดังกล่าวมากกว่าผู้ที่ไม่ได้ใช้ถึงประมาณ2ใน 3 ของประชากรในกลุ่มนี้ ยกเว้นกลุ่มอายุ26-45 ปี(วัยทำงาน) มีผู้ใช้ลานรอบสระ น้อยกว่าผู้ที่ไม่ได้ใช้ แต่กลุ่มอายุ36-45 ปี(วัยผู้ใหญ่)มีผู้ใช้ห้องออกกำลังกายมากกว่าพื้นที่อื่น และเป็นที่น่าสังเกตว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 56 ปีขึ้นไป(วัยสูงอายุ)จะมีผู้ใช้สระว่ายน้ำ และห้องออกกำลังกาย มากกว่าผู้ที่ไม่ใช้ ซึ่งเป็นพื้นที่นันทนาการแบบออกกำลัง(Active) ขณะที่พื้นที่สวนชั้นล่างและLobby ซึ่งเป็นพื้นที่นันทนาการแบบไม่ออกกำลัง(Passive) กลับมีผู้ใช้ น้อยกว่าผู้ที่ไม่ใช้ ซึ่งตรงกับทัศนคติ ความชอบ(ในตารางที่4.43)ที่ว่า ผู้สูงอายุมีการขอใช้เวลาร่างทำกิจกรรมนันทนาการแบบที่ต้องออกกำลัง (Active) มากกว่าแบบที่ไม่ต้องออกกำลัง (Passive)



ตารางที่ 4.49 การตอบสนองการใช้งานพื้นที่นันทนาการในโครงการ จำแนกตามอายุ  
ของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 โครงการ (เรียงตามลำดับ จากมากไปหาน้อย)

พื้นที่ นันทนาการ ในโครงการ	การตอบสนองการใช้พื้นที่ จำแนกตามอายุ												รวม (N=311)	
	16-25 ปี		26-35 ปี		36-45 ปี		46-55 ปี		56-65 ปี		65ปีขึ้นไป			
	จำนวน (n=140)		จำนวน (n=100)		จำนวน (n=46)		จำนวน (n=12)		จำนวน (n=9)		จำนวน (n=4)		ใช้	ไม่ใช้
1.สระว่ายน้ำ	96	44	59	41	26	20	6	6	7	2	3	1	197	114
2.ห้องออกกำลังกาย	89	51	54	46	34	12	7	5	5	4	2	2	191	120
3.ลานรอบสระ	85	55	45	55	19	27	7	5	4	5	3	1	163	148
4.สวนชั้นล่าง	66	74	43	57	21	25	6	6	3	6	1	3	140	171
5.Lobby	65	75	44	56	18	28	6	6	3	6	1	3	137	174
6.ห้องชาวน้ำ	44	96	38	62	18	28	4	8	2	7	1	3	107	204
7.สนามเด็กเล่น	30	110	16	84	11	35	3	9	-	9	1	3	61	250
8.สนามเทนนิส	26	114	12	88	11	35	2	10	3	6	1	3	55	256
9.ห้องแอร์โรบิก	20	120	15	85	8	38	2	10	4	5	-	4	49	262
10.ห้องสควอช	27	113	12	88	7	39	3	9	-	9	-	4	49	262
11.สวนดาดฟ้า	21	119	19	81	5	41	-	12	3	6	-	4	48	263
12.ห้องเกมส์/ สนุกเกอร์	14	126	5	95	7	39	-	12	1	8	-	4	27	284

หมายเหตุ- การตอบสนองการใช้งานพื้นที่นันทนาการ หมายถึง การใช้งานตั้งแต่1-2ครั้งต่อเดือนขึ้นไป

#### 4.6.6 ความสัมพันธ์ของรายได้กับการตอบสนองการใช้งานพื้นที่นันทนาการในโครงการ

จากตารางที่ 4.50 พบว่ากลุ่มตัวอย่างประชากรผู้มีรายได้น้อยจะใช้พื้นที่นันทนาการมากกว่ากลุ่มผู้มีรายได้สูงกว่า และผู้มีรายได้ 25,000-50,000 บาทต่อเดือนจะใช้ห้องออกกำลังกายมากกว่าพื้นที่อื่น ซึ่งตรงกับกลุ่มอายุ 36-45 ปี (วัยผู้ใหญ่) ที่มีผู้ใช้ห้องออกกำลังกายมากกว่าพื้นที่อื่นเช่นกัน แต่เป็นที่น่าสังเกตว่ากลุ่มตัวอย่างประชากรผู้มีรายได้มากกว่า 1 แสนบาทต่อเดือน มีผู้ใช้พื้นที่สวนชั้นล่างและ Lobby มากกว่าผู้ที่ไม่ได้ใช้ ในขณะที่ผู้มีรายได้น้อยกว่ารองลงมา มีผู้ใช้พื้นที่น้อยกว่าผู้ที่ไม่ได้ใช้

ตารางที่ 4.50 การตอบสนองการใช้งานพื้นที่นันทนาการในโครงการ จำแนกตามรายได้ของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 โครงการ (เรียงตามลำดับ จากมากไปหาน้อย)

พื้นที่นันทนาการ ในโครงการ	การตอบสนองการใช้พื้นที่ จำแนกตามรายได้ (บาท/เดือน)								รวม (N=311)	
	ไม่เกิน 25,000 จำนวน (n=175)		25,000-50,000 จำนวน (n=80)		50,000-1แสน จำนวน (n=37)		มากกว่า1แสน จำนวน (n=19)			
	ใช่	ไม่ใช่	ใช่	ไม่ใช่	ใช่	ไม่ใช่	ใช่	ไม่ใช่	ใช่	ไม่ใช่
1.สระว่ายน้ำ	112	63	50	30	21	16	14	5	197	114
2.ห้องออกกำลังกาย	106	69	51	29	22	15	12	7	191	120
3.ลานรอบสระ	96	79	37	43	19	18	11	8	163	148
4.สวนชั้นล่าง	78	97	35	45	14	23	13	6	140	171
5.Lobby	75	100	33	47	16	21	13	6	137	174
6.ห้องซาวน่า	55	120	34	46	10	27	8	11	107	204
7.สนามเด็กเล่น	34	141	10	70	10	27	7	12	61	250
8.สนามเทนนิส	34	141	14	66	4	33	3	16	55	256
9.ห้องแอโรบิก	30	145	13	67	3	34	3	16	49	262
10.ห้องสควอช	29	146	10	70	7	30	3	16	49	262
11.สวนดาดฟ้า	31	144	8	72	6	31	3	16	48	263
12.ห้องเกมส์/ สแน็กเกอร์	16	159	7	73	3	34	1	18	27	284

หมายเหตุ- การตอบสนองการใช้งานพื้นที่นันทนาการ หมายถึง การใช้งานตั้งแต่ 1-2 ครั้งต่อเดือนขึ้นไป

#### 4.6.7 ความสัมพันธ์ของอาชีพ กับการตอบสนองการใช้งานพื้นที่นันทนาการในโครงการ

จากตารางที่ 4.51 พบว่ากลุ่มตัวอย่างประชากรในกลุ่มอาชีพพนักงานบริษัทเอกชนและนักศึกษา มีการใช้พื้นที่นันทนาการมากที่สุด ใน 3 อันดับแรกคือ สระว่ายน้ำ ห้องออกกำลังกาย และลานรอบสระ ตามลำดับ แต่พนักงานบริษัทเอกชนจะใช้ห้องออกกำลังกายมากกว่าพื้นที่อื่น ส่วนกลุ่มอาชีพข้าราชการ มีผู้ใช้พื้นที่ห้องออกกำลังกายน้อยกว่าผู้ที่ไม่ใช่ และเป็นที่น่าสังเกตว่า กลุ่มตัวอย่างประชากรกลุ่มอาชีพ รัฐวิสาหกิจและข้าราชการมีผู้ใช้พื้นที่ลานรอบสระน้อยกว่าผู้ที่ไม่ใช่ ในขณะที่กลุ่มอาชีพเจ้าของกิจการ, พนักงานบริษัทเอกชนและนักศึกษา มีผู้ใช้มากกว่าผู้ที่ไม่ใช่

ตารางที่ 4.51 การตอบสนองการใช้งานพื้นที่นันทนาการในโครงการ จำแนกตามอาชีพ ของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 โครงการ (เรียงตามลำดับ จากมากไปหาน้อย)

พื้นที่นันทนาการ ในโครงการ	การตอบสนองการใช้งานพื้นที่ จำแนกตามอาชีพ										รวม (N=311)	
	เจ้าของ กิจการ จำนวน (n=37)		พนักงาน บริษัทเอกชน จำนวน (n=117)		รัฐวิสาหกิจ จำนวน (n=17)		ข้าราชการ จำนวน (n=14)		อื่นๆ (นักศึกษา) จำนวน (n=126)			
	ใช่	ไม่ใช่	ใช่	ไม่ใช่	ใช่	ไม่ใช่	ใช่	ไม่ใช่	ใช่	ไม่ใช่	ใช่	ไม่ใช่
1.สระว่ายน้ำ	22	15	77	40	10	7	7	7	81	45	197	114
2.ห้องออกกำลังกาย	21	16	80	37	10	7	5	9	75	51	191	120
3.ลานรอบสระ	20	17	62	55	5	12	5	9	71	55	163	148
4.สวนชั้นล่าง	19	18	57	60	7	10	2	12	55	71	140	171
5.Lobby	16	21	54	63	6	11	3	11	58	68	137	174
6.ห้องซาวน่า	16	21	45	72	7	10	3	11	36	90	107	204
7.สนามเด็กเล่น	5	32	18	99	5	12	2	12	31	95	61	250
8.สนามเทนนิส	8	29	14	103	5	12	2	12	26	100	55	256
9.ห้องแอโรบิค	3	34	21	96	4	13	-	14	21	105	49	262
10.ห้องสควอช	4	33	17	100	3	14	1	13	24	102	49	262
11.สวนคาเฟ่	6	31	24	93	-	17	1	13	17	109	48	263
12.ห้องเกมส์/ สแน็กเกอร์	1	36	10	107	2	15	-	14	14	112	27	284

หมายเหตุ- การตอบสนองการใช้งานพื้นที่นันทนาการ หมายถึง การใช้งานตั้งแต่ 1-2 ครั้งต่อเดือนขึ้นไป

#### 4.6.8 ความสัมพันธ์ของการศึกษา กับการตอบสนองการใช้งานพื้นที่นันทนาการในโครงการ

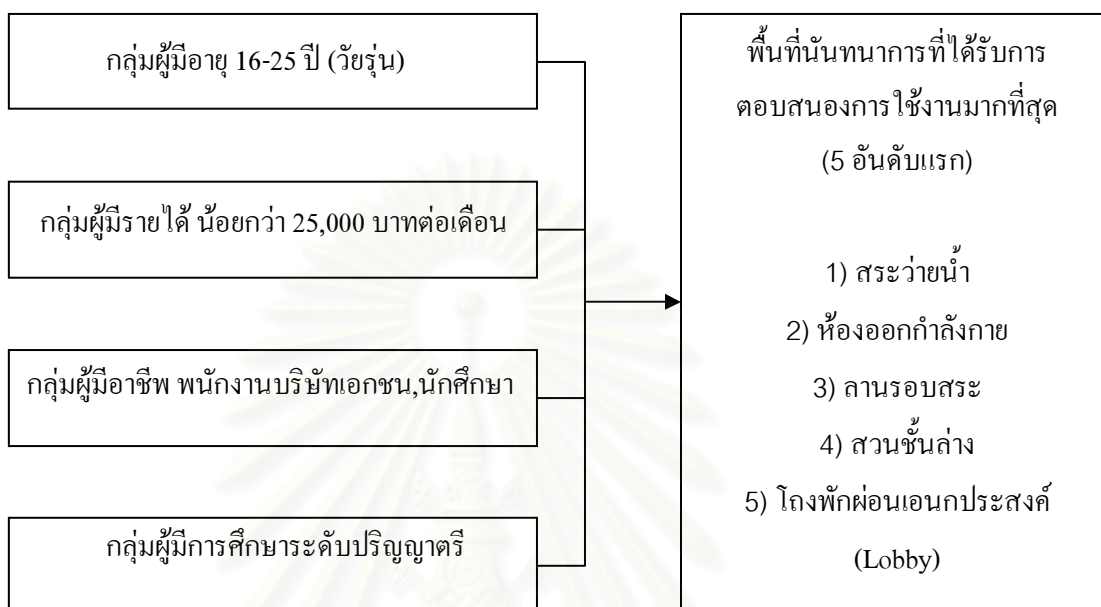
จากตารางที่ 4.52 พบว่ากลุ่มตัวอย่างประชากรในกลุ่มการศึกษาปริญญาตรีมีการใช้พื้นที่นันทนาการมากที่สุด ส่วนกลุ่มปริญญาโทจะใช้ห้องออกกำลังกายมากกว่าพื้นที่อื่น กลุ่มปริญญาเอก มีผู้ใช้พื้นที่ห้องออกกำลังกายน้อยกว่าผู้ที่ไม่ใช่ และเป็นที่น่าสังเกตว่า กลุ่มตัวอย่างประชากรกลุ่มปริญญาโทและปริญญาเอก มีผู้ใช้พื้นที่ลานรอบสระ น้อยกว่าผู้ที่ไม่ใช่ ในขณะที่กลุ่มการศึกษ้อื่นมีผู้ใช้มากกว่าผู้ที่ไม่ใช่

ตารางที่ 4.52 การตอบสนองการใช้งานพื้นที่นันทนาการในโครงการ จำแนกตามการศึกษาของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 โครงการ (เรียงตามลำดับ จากมากไปหาน้อย)

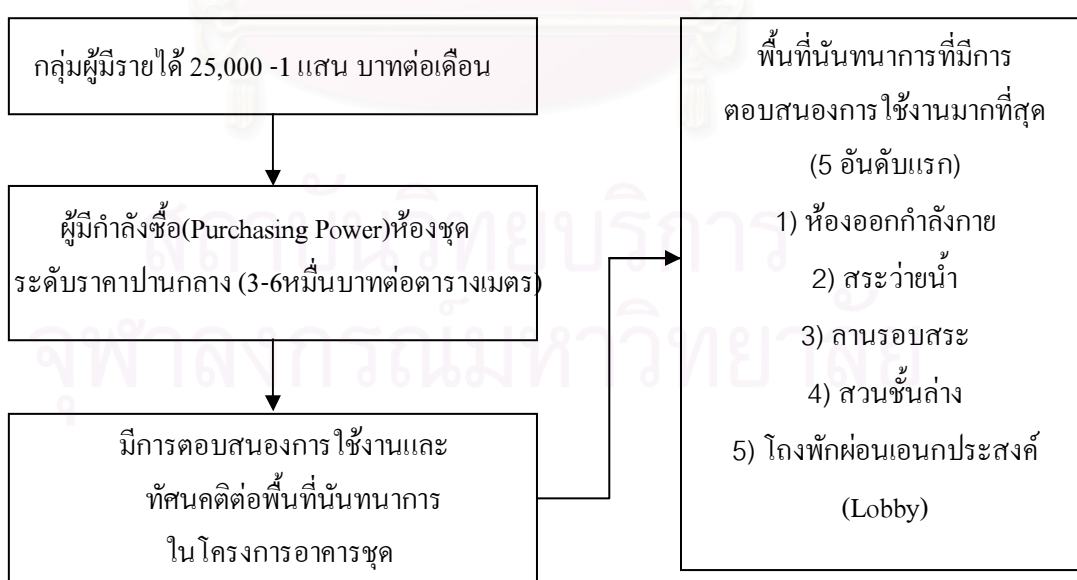
พื้นที่ นันทนาการ ในโครงการ	การตอบสนองการใช้งานพื้นที่ จำแนกตามการศึกษา										รวม (N=311)	
	ปวช./ปวส./ อนุปริญญา จำนวน (n=52)		ปริญญาตรี จำนวน (n=160)		ปริญญาโท จำนวน (n=60)		ปริญญาเอก จำนวน (n=10)		อื่นๆ (มัธยม) จำนวน (n=29)			
	ใช้	ไม่ใช้	ใช้	ไม่ใช้	ใช้	ไม่ใช้	ใช้	ไม่ใช้	ใช้	ไม่ใช้	ใช้	ไม่ใช้
1.สระว่ายน้ำ	34	18	105	55	32	28	7	3	19	10	197	114
2.ห้องออกกำลังกาย	32	20	100	60	38	22	4	6	17	12	191	120
3.ลานรอบสระ	28	24	90	70	25	35	4	6	16	13	163	148
4.สวนชั้นล่าง	26	26	80	80	25	35	2	8	7	22	140	171
5.Lobby	22	30	76	84	25	35	2	8	12	17	137	174
6.ห้องซาวน่า	22	30	54	106	21	39	2	8	8	21	107	204
7.สนามเด็กเล่น	10	42	28	132	9	51	2	8	12	17	61	250
8.สนามเทนนิส	7	45	31	129	9	51	-	10	8	21	55	256
9.ห้องแอโรบิก	7	45	22	138	14	46	-	10	6	23	49	262
10.ห้องสควอช	8	44	28	132	4	56	1	9	8	21	49	262
11.สวนดาดฟ้า	7	45	21	139	11	49	1	9	8	21	48	263
12.ห้องเกมส์/ สแน็กเกอร์	4	48	11	149	4	56	1	9	7	22	27	284

หมายเหตุ- การตอบสนองการใช้งานพื้นที่นันทนาการ หมายถึง การใช้งานตั้งแต่ 1-2 ครั้งต่อเดือนขึ้นไป

แผนภูมิที่ 4.1 สรุปกลุ่มประชากรผู้อยู่อาศัยที่มีการตอบสนองการใช้งานพื้นที่นันทนาการมากที่สุด

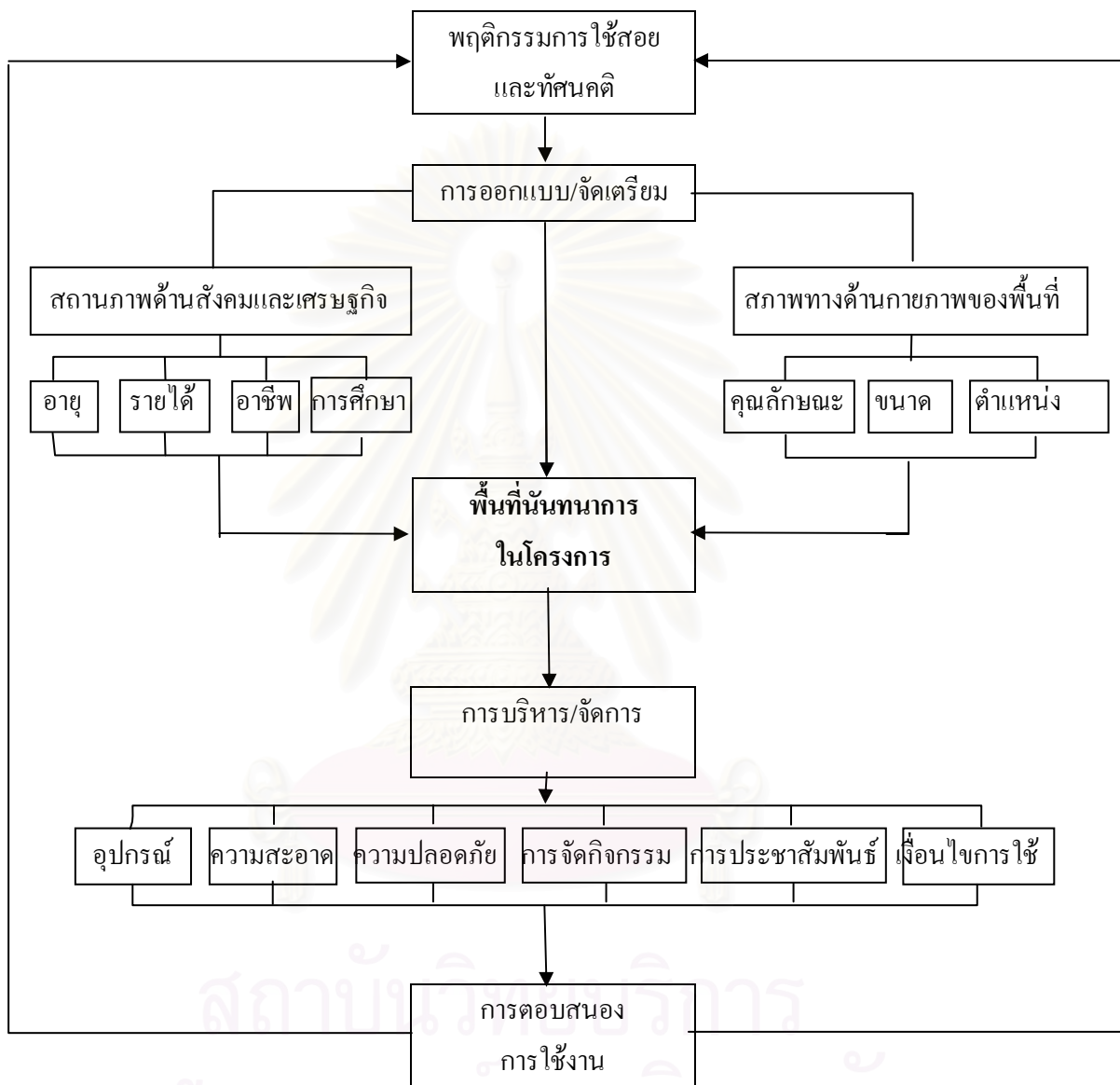


แผนภูมิที่ 4.2 วิเคราะห์กลุ่มประชากรที่มีผลต่อการเลือกซื้ออาคารชุดกับพื้นที่นันทนาการ



หมายเหตุ: ทัศนคติด้านความสำคัญของพื้นที่นันทนาการจะสอดคล้องกับพฤติกรรมการตอบสนองการใช้งานในแต่ละพื้นที่

แผนภูมิที่ 4.3 สรุปผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของพื้นที่นันทนาการกับปัจจัยในด้านต่างๆ



สถาบันวิจัย  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 5

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สอยและทัศนคติของผู้อยู่อาศัยต่อพื้นที่นันทนาการของโครงการอาคารชุด สุกาเลีย ปาร์ค และโครงการฟลอราวิลล์ กรุงเทพมหานครมีวัตถุประสงค์เพื่อเน้นศึกษาการตอบสนองการใช้งานในแต่ละพื้นที่นันทนาการในโครงการที่ทางโครงการจัดเตรียมไว้ รวมถึงพฤติกรรมและทัศนคติของผู้อยู่อาศัยต่อพื้นที่ดังกล่าว โดยมีสมมติฐานการวิจัยที่ว่าลักษณะทางกายภาพของพื้นที่นันทนาการและสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจของผู้อยู่อาศัยมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้สอย โดยทำการศึกษาโครงการอาคารชุดพักอาศัยขนาดใหญ่ (ที่มีจำนวนหน่วยที่อยู่อาศัยประมาณ 500 หน่วยขึ้นไป หรือมีจำนวนประชากรประมาณ 1,500 – 2,500 คนขึ้นไป) ที่มีประเภทพื้นที่นันทนาการจำนวนมากและประสบความสำเร็จ มีผู้เข้าอยู่อาศัยแล้วไม่น้อยกว่า 60% ซึ่งกรณีศึกษาในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ โครงการสุกาเลีย ปาร์ค และโครงการฟลอราวิลล์ กรุงเทพฯ

ประชากรที่ศึกษาคือผู้อยู่อาศัย ที่เป็นคนไทยในโครงการทั้งหมดไม่เฉพาะเจ้าของห้องชุด โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลกลุ่มตัวอย่างประชากรได้จำนวน 218 และ 93 ราย สำหรับโครงการสุกาเลีย ปาร์ค และโครงการฟลอราวิลล์ ตามลำดับ และดำเนินการสำรวจภาคสนามจากพื้นที่และการใช้งานจริง พร้อมทั้งบันทึกภาพพฤติกรรมการใช้งานในแต่ละพื้นที่ของผู้อยู่อาศัย รวมถึงศึกษานาครูปร่างและพื้นที่จากแบบก่อสร้างสถาปัตยกรรม และนำผลที่ได้จากการเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรม SPSS เพื่อบรรยายค่าความถี่และร้อยละของตัวแปรที่ศึกษา รวมทั้งหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสำคัญเพื่อนำมาวิเคราะห์ ซึ่งสามารถสรุปผลโดยแยกเป็นประเด็นต่างๆ ได้ดังนี้

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

##### 5.1.1 สถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจของผู้อยู่อาศัย

พบว่า กลุ่มตัวอย่างผู้อยู่อาศัยทั้ง 2 โครงการมีลักษณะคล้ายกัน คือเป็นเพศ หญิงมากกว่าเพศชาย

กลุ่มอายุ 16-25ปี มีมากที่สุด รองลงมาคือกลุ่มอายุ 26-35ปี

รายได้ ส่วนใหญ่ น้อยกว่า 25,000 บาทต่อเดือน รองลงมาคือ 25,000-50,000 บาทต่อเดือน

การศึกษา ส่วนใหญ่ จบการศึกษาปริญญาตรี

อาชีพ นักศึกษา/แม่บ้าน มากที่สุด รองลงมาคือ พนักงานบริษัทเอกชน

ส่วนที่แตกต่างกันคือ ประเภทของห้องชุดของกลุ่มตัวอย่างผู้อยู่อาศัย พบว่าโครงการศุภาลัยปาร์ค เป็นแบบสตูดิโอ(ห้องเดียว) มากที่สุด (39.9%) ในขณะที่โครงการฟลอราวิลล์ เป็นแบบ 2 ห้องนอนมากที่สุด (46.2%) ซึ่งเป็นไปตามสัดส่วนของประเภทห้องชุดในแต่ละโครงการ

### 5.1.2 การดำเนินชีวิตด้านนันทนาการของผู้อยู่อาศัย

5.1.2.1 รูปแบบการพักผ่อน/การใช้เวลาว่าง พบว่า คล้ายกันทั้ง2โครงการ คือ **โครงการศุภาลัยปาร์ค** อันดับ 1. ดูทีวี 2.อ่านหนังสือ/นั่งเล่น 3.เดินศูนย์การค้า 4.ออกกำลังกาย 5.พบปะสังสรรค์

**โครงการฟลอราวิลล์** อันดับ 1. ดูทีวี 2.อ่านหนังสือ/นั่งเล่น 3.ออกกำลังกาย 4.เดินศูนย์การค้า 5.พบปะสังสรรค์

ที่ต่างกันอันดับที่3 พบว่า เนื่องจากโครงการศุภาลัยปาร์ค มีทำเลที่ตั้งอยู่ใกล้แหล่งศูนย์การค้าจำนวนมาก เช่น เซ็นทรัลลาดพร้าว โลตัส เมเจอร์รัชโยธิน เป็นต้น จึงทำให้มีการใช้เวลาว่างในการเดินศูนย์การค้า มากกว่าการออกกำลังกาย

5.1.2.2 รูปแบบการทำกิจกรรมนันทนาการที่ชอบ เหมือนกันทั้ง2โครงการ คือชอบแบบที่ไม่ต้องออกกำลังกาย(Passive) มากกว่าแบบที่ต้องออกกำลังกาย(Active) เป็นสัดส่วนเฉลี่ย 54.7% ต่อ 45.3%

5.1.2.3 ประเภทการออกกำลังกายที่ชอบ พบว่า คล้ายกัน5อันดับแรก ทั้ง2โครงการ คือ **โครงการศุภาลัยปาร์ค** อันดับ 1.ว่ายน้ำ 2.ฟิตเนส 3.แบดมินตัน 4.แอโรบิค 5.วิ่ง **โครงการฟลอราวิลล์** อันดับ 1.ว่ายน้ำ 2.ฟิตเนส 3.แอโรบิค 4.แบดมินตัน 5.วิ่ง

5.1.2.4 ช่วงเวลาที่ทำกิจกรรมนันทนาการมากที่สุด เหมือนกันทั้ง2โครงการ คือ เย็นวันธรรมดา รองลงมาคือ เย็นวันเสาร์-อาทิตย์

5.1.2.5 ทำกิจกรรมนันทนาการกับ อันดับ1.ตัวเอง 2.แฟน/คู่สมรส แต่ต่างกันที่อันดับ 3 คือโครงการศุภาลัยปาร์ค ใช้กับเพื่อนนอกโครงการ ในขณะที่โครงการฟลอราวิลล์ ใช้กับเพื่อนในโครงการ



ข้อค้นพบ พบว่า เนื่องจากความเป็นชุมชนที่แตกต่างกัน คือ โครงการศุภาลักษณ์ปาร์ค ส่วนใหญ่จะเป็นครอบครัวเดี่ยว อยู่กัน1-3คนต่อครัวเรือน หากมีลูก ก็เป็นลูกคนแรกของครอบครัวที่เพิ่งเริ่มต้น โดยดูจากห้องชุดส่วนใหญ่จะเป็นแบบสตูดิโอ(ห้องเดี่ยว) ส่วน โครงการฟลอราวิลล์ จะอยู่เป็นครอบครัวที่ใหญ่กว่าประกอบด้วย พ่อ แม่ พี่ น้อง อยู่กัน2-5คนต่อครัวเรือนดังจะเห็นได้จาก ประเภทห้องชุดส่วนใหญ่จะเป็นแบบ2ห้องนอนขึ้นไป ทำให้ความเป็นสังคมชุมชนในแต่ละครัวเรือนในโครงการ มีมากกว่า เนื่องจากเด็กๆในรุ่นราวคราวเดียวกัน ได้รู้จักกัน เล่นด้วยกัน พ่อ แม่ ผู้ปกครองก็จะรู้จักกัน ไปด้วยเป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่2 ที่ว่าสถานภาพทาง สังคม และเศรษฐกิจของผู้อยู่อาศัย มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้สอยพื้นที่นันทนาการ

### 5.1.3 พฤติกรรมการใช้สอยพื้นที่นันทนาการของผู้อยู่อาศัย

#### 5.1.3.1 ความถี่ในการใช้ สอยมากที่สุด

**โครงการศุภาลักษณ์ปาร์ค** อันดับ 1.Lobby 2.สวนชั้นล่าง 3.Fitness 4.ลานรอบสระ 5.สระว่ายน้ำ

**โครงการฟลอราวิลล์** มีกลุ่มประชากรแบ่งเป็น 2กลุ่ม คือ กลุ่มที่ไม่เป็นสมาชิกสโมสรกีฬา จะใช้พื้นที่นันทนาการในอาคารพักอาศัยเท่านั้น และกลุ่มที่เป็นสมาชิกสโมสรกีฬา จะใช้พื้นที่นันทนาการในอาคารสโมสรกีฬา โดยมีอันดับตามความถี่ในการใช้สอย ดังนี้

**โครงการฟลอราวิลล์ (ไม่เป็นสมาชิก)** อันดับ 1.ลานรอบสระ 2.สวนชั้นล่าง 3.Lobby 4.สนามเด็กเล่น 5.สระว่ายน้ำ

**โครงการฟลอราวิลล์ (เป็นสมาชิก)** อันดับ 1. Fitness 2.ชาน้ำ 3.Lobby 4.ลานรอบสระ 5.ห้องอบไอน้ำ

ข้อค้นพบ พบว่าเนื่องจากLobby ของโครงการศุภาลักษณ์ปาร์ค เป็นลักษณะเปิดโล่ง ใกล้เคียงสวนและต้นไม้ ลักษณะเปรียบเสมือนเฉลียงหรือชานบ้านที่ใช้ทำกิจกรรมต่างๆ เช่น นั่งเล่น อ่านหนังสือ เลี้ยงลูกและอื่นๆ จึงมีการใช้มากเป็นอันดับ1 ส่วนโครงการฟลอราวิลล์มีการใช้สอยพื้นที่ลานรอบสระ ความถี่มากเป็นอันดับ1 (สำหรับกลุ่มผู้อยู่อาศัยที่ไม่เป็นสมาชิกสโมสรกีฬา)เพราะมีต้นไม้ร่มรื่นล้อมรอบสระว่ายน้ำขนาดใหญ่และมีม้านั่งจำนวนมาก ส่วนกลุ่มผู้อยู่อาศัยที่เป็นสมาชิกสโมสรกีฬา มีการใช้ห้องฟิตเนส ความถี่ มากเป็นอันดับ1 เพราะมีอุปกรณ์ เครื่องเล่นที่ดี ทันสมัย ดิจเอร์และมีครูฝึกคอยแนะนำ ดูแลอยู่เสมอซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่1 ที่ว่าลักษณะทางกายภาพของพื้นที่นันทนาการในโครงการอาคารชุดพักอาศัย มีผลต่อพฤติกรรมการใช้สอย ของผู้อยู่อาศัย

### 5.1.3.2 ความถี่ในการใช้ น้อยที่สุด

**โครงการศุภาลัยปาร์ค** อันดับ 1.ห้องเกมส์ 2.สนามเทนนิส 3.ห้องสควว้อช 4.แอโรบิค  
5.สวนคาถฟ้า

**โครงการฟลอราวิลด์ (ไม่เป็นสมาชิก)** อันดับ 1.ห้องสควว้อช 2.ห้องอ่านหนังสือ 3.ห้อง  
สนุกเกอร์ 4.สวนคาถฟ้า 5.สนามเทนนิส

**โครงการฟลอราวิลด์ (เป็นสมาชิก)** อันดับ 1.ห้องสนุกเกอร์ 2.ไคร์ฟกอล์ฟ 3.ห้องเกมส์ 4.  
ห้องสควว้อช 5.สนามเทนนิส

พบว่า พื้นที่ที่มีความถี่การใช้ น้อย ส่วนใหญ่จะเป็นพื้นที่กิจกรรมกีฬาที่มีผู้เล่นเฉพาะกลุ่มและ  
เล่นได้ครั้งละ 2-4 คน ยกเว้นพื้นที่ห้องเกมส์ เนื่องจากมีได้มีอุปกรณ์ เครื่องเล่นที่จัดเตรียมไว้อย่างชัดเจน  
หรือห้องอ่านหนังสือ ก็เช่นกัน มีได้มีการเปิดแอร์ และสวนคาถฟ้า เนื่องจากไม่ค่อยมีคน ไม้ใหญ่ให้ร่มเงา  
และมันั่งให้ใช้สอยได้จริง

5.1.3.3 วัน-เวลาที่ใช้พื้นที่นันทนาการมากที่สุด ทั้ง 2 โครงการเหมือนกัน คือ วันธรรมดา  
เวลาเย็น (17.00-19.00 น.)

5.1.3.4 ระยะเวลาที่ใช้ทำกิจกรรมนันทนาการ เฉลี่ยประมาณ 1-2 ชม.

5.1.3.5 กิจกรรมที่ทำในสวนส่วนกลาง ส่วนใหญ่คือ นั่งเล่น/อ่านหนังสือ

5.1.3.6 สถานที่วิ่ง/ออกกำลังกาย ส่วนใหญ่คือ วิ่งในห้องออกกำลังกาย

### 5.1.4 ทิศนคติต่อพื้นที่นันทนาการของผู้อยู่อาศัย

5.1.4.1 พื้นที่ที่เห็นว่ามีค่าสำคัญ/ความจำเป็น มากที่สุด 5 อันดับแรก คือ

**โครงการศุภาลัยปาร์ค** อันดับ 1.Fitness 2.สระว่ายน้ำ 3.ลานรอบสระ 4.สวนชั้นล่าง  
5. Lobby

**โครงการฟลอราวิลด์** อันดับ 1.สระว่ายน้ำ 2..Fitness 3.ลานรอบสระ 4.สวนชั้นล่าง  
5.ชานา

ทั้ง 2 โครงการ มี ทิศนคติ ความคิดเห็นคล้ายกัน ยกเว้นอันดับที่ 5 ซึ่งวิเคราะห์ได้ว่า เนื่องจาก  
โครงการศุภาลัยปาร์ค มีการใช้งาน Lobby มากเป็นอันดับ 1 ผู้อยู่อาศัยจึงเห็นว่าพื้นที่นี้มีความจำเป็นมาก  
ในขณะที่เดียวกัน โครงการฟลอราวิลด์ มีการใช้งานห้องชานาน่าถี่มากเป็นอันดับ 2 (สำหรับกลุ่มที่เป็น  
สมาชิกสโมสรกีฬา) จึงเห็นว่าสำคัญเช่นกัน

5.1.4.2 พื้นที่ที่เห็นว่ามีความสำคัญ/ความจำเป็น น้อยที่สุด 5 อันดับแรก คือ

**โครงการศุภาลัยปาร์ค** อันดับ 1.ห้องเกมส์ 2.สวนคาเฟ่ 3.ห้องสควอช 4.ห้องซาวน่า

5. สนามเทนนิส

**โครงการฟลอราวิลล์** อันดับ 1.ไคร์ฟกอล์ฟ 2.ห้องเกมส์ 3.ห้องสเน็กเกอร์ 4.สวนคาเฟ่

5.สนามเบด

พบว่า ทศนจะคิดความคิดเห็นที่ว่าพื้นที่นั้นหนาแน่นการใดมีความสำคัญ/ความจำเป็นมากหรือน้อยในโครงการอาคารชุดพักอาศัย ขึ้นอยู่กับการตอบสนองการใช้งานพื้นที่นั้นๆ ในชีวิตประจำวันของผู้อยู่อาศัยแต่ละคน ซึ่งแปรผันตรงกัน **แย้งกับสมมติฐานข้อที่3 ที่ว่าการตอบสนองการใช้งานจริงไม่สอดคล้องกับทัศนคติของผู้อยู่อาศัยที่มีต่อพื้นที่นั้นหนาแน่นการในโครงการอาคารชุด**

5.1.4.3 พื้นที่นั้นหนาแน่นการที่เห็นว่าควรมีเพิ่ม ทั้ง2โครงการเห็นตรงกัน คือ ห้องสมุด

5.1.4.4 ตำแหน่งที่ตั้งของพื้นที่นั้นหนาแน่นการในโครงการ พบว่ามีความเห็นต่างกันคือ

โครงการศุภาลัยปาร์ค เห็นว่าควร รวมกันที่จุดเดียว มากที่สุด ในขณะที่โครงการฟลอราวิลล์ เห็นว่าควร แยกเป็น2จุดใหญ่ มากที่สุด

วิเคราะห์ได้ว่าโครงการศุภาลัยปาร์ค มีการแยกกันในบางพื้นที่กิจกรรม เช่น สระว่ายน้ำกับห้องซาวน่า ซึ่งอยู่ไกลกัน และผู้อยู่อาศัยบางคนมักจะชอบใช้2กิจกรรมนี้สลับกันในคราวเดียวจึงมีความเห็นควร รวมกันที่จุดเดียว

5.1.4.5 ลักษณะสวนที่ต้องการ ทั้ง2โครงการเห็นตรงกัน คือ ให้มีต้นไม้ใหญ่หลายๆ ให้มีความร่มรื่น

5.1.4.6 ลักษณะLobbyที่ต้องการ พบว่าทั้ง2แบบ คือ เปิดโล่ง(ไม่ติดแอร์) กับปิดล้อม(ติดแอร์) จาก2กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการใกล้เคียงกัน แต่หากดูจากพฤติกรรมการใช้และความถี่ในการใช้แล้ว พื้นที่เปิดโล่ง จะได้รับการตอบสนองการใช้งานได้มากกว่า

5.1.4.7 ความคิดเห็นในการเปิดรับบุคคลภายนอกเข้ามาเป็นสมาชิกสโมสรกีฬาในโครงการ พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ตอบ เฉยๆ(เฉลี่ยประมาณ50%) ส่วนที่เหลือตอบเห็นด้วยและไม่เห็นด้วย ใกล้เคียงกัน วิเคราะห์ได้ว่า ทศนจะคิดในการเปิดให้บุคคลภายนอกเข้ามาใช้บริการ เป็นไปในด้านบวก หากไม่ทำให้ผู้อยู่อาศัยเดือดร้อนหรือทำการรบกวนการพักอาศัย และเป็นประโยชน์ในการช่วยให้เกิดรายได้แก่ส่วนกลาง ผู้อยู่อาศัยก็สามารถยอมรับได้

## 5.2 สรุปอภิปรายผล

พฤติกรรมการใช้สอยพื้นที่นันทนาการ มีความสัมพันธ์กับปัจจัยต่างๆ ดังนี้

### 5.2.1 ลักษณะทางสังคมและเศรษฐกิจ

5.2.1.1 อายุ ผู้อยู่อาศัยที่มีกลุ่มอายุน้อย (16-25 ปี) หรือวัยรุ่นมีการใช้พื้นที่นันทนาการมากที่สุด(ตารางที่4.49) รองลงมาคือ กลุ่มผู้อยู่อาศัยวัยทำงาน (26-35 ปี) วัยกลางคน (36-55 ปี) และวัยสูงอายุ (56 ปี ขึ้นไป) ใช้พื้นที่นันทนาการน้อยลงตามลำดับ สอดคล้องกับงานวิจัยของ วิมลสิทธิ์ หรือวงศกร (2542) เรื่อง พฤติกรรมนันทนาการกับสภาพการใช้พื้นที่สาธารณะภายในชุมชนอยู่อาศัยของการเคหะแห่งชาติ ซึ่งเป็นโครงการหมู่บ้านจัดสรร(แนวราบ)

ประเภทพื้นที่ที่นิยมใช้สำหรับกลุ่มวัยรุ่นและวัยทำงาน (16-35 ปี) ได้แก่ สระว่ายน้ำ Fitness และ ลานรอบสระ ตามลำดับ ในขณะที่วัยกลางคน (36-55 ปี) จะใช้ Fitness , สระว่ายน้ำ , Lobby ส่วนวัยสูงอายุ(56 ปี ขึ้นไป) จะใช้ สระว่ายน้ำ , ลานรอบสระ , Fitness ตามลำดับ เป็นที่น่าสังเกตว่า กลุ่มประชากรผู้อยู่อาศัย วัยสูงอายุจะมีการใช้พื้นที่นันทนาการประเภทออกกำลัง (Active) มากกว่าประเภทไม่ออกกำลัง (Passive) ซึ่งตรงกับทัศนคติ ในเรื่องการชอบใช้เวลาว่างทำกิจกรรมนันทนาการแบบออกกำลัง (Active)มากกว่าแบบไม่ออกกำลัง(Passive)ดังตารางที่4.45 ตรงกันข้ามกับกลุ่มวัยรุ่น (16-25 ปี) ซึ่งมีทัศนคติที่ชอบใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมนันทนาการ แบบไม่ต้องออกกำลัง (Passive) มากกว่าออกกำลัง (Active) เนื่องด้วยในปัจจุบันการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีเป็นไปด้วยความรวดเร็ว ดังที่สมบัติ กาญจนกิจ (2542:64) ได้กล่าวไว้ ทำให้มีอุปกรณ์เครื่องใช้ที่ล้ำสมัยมากมาย มีการใช้คอมพิวเตอร์มากขึ้น ทั้งโทรทัศน์ในระบบที่ทันสมัย เคเบิลทีวี เครื่องเสียง และคอมพิวเตอร์ ที่มีทั้งเกมส์และ Internet ความเร็วสูง รวมถึงโทรศัพท์มือถือ ที่มีบริการต่างๆ มากมาย เช่น Chat หรือ เกมส์ เป็นต้น ทำให้กลุ่มวัยรุ่นหันมาให้ความนิยมทำกิจกรรม ผ่อนคลายอารมณ์กับสิ่งเหล่านี้ในเวลาว่าง โดยอาศัยห้องพักหรือพื้นที่โรงพักผ่อนเอนกประสงค์ ในบริเวณที่พักอาศัย ในการทำกิจกรรมดังกล่าว

5.2.1.2 รายได้ พิจารณารายได้ส่วนบุคคล / เดือน ซึ่งหมายถึงสถานภาพทางเศรษฐกิจของผู้อยู่อาศัยของคนที่นั้น พบว่า กลุ่มผู้มีรายได้ต่ำ จะใช้พื้นที่นันทนาการในโครงการมากกว่า กลุ่มผู้มีรายได้สูงกว่า(ตารางที่4.50) เนื่องจากมีข้อจำกัดในการใช้จ่ายกับการนันทนาการภายนอกโครงการ ต่างจากกลุ่มประชากรที่มีรายได้สูงกว่า ย่อมจะมีโอกาสในการพักผ่อนหย่อนใจในขอบเขตที่กว้างขวางกว่า (วิมลสิทธิ์ หรยางกูร,2542) ยกเว้น กลุ่มผู้มีรายได้มากกว่า 1 แสนบาท / เดือน พบว่า เป็นกลุ่มบุคคลเฉพาะกลุ่ม ที่มีจำนวนไม่มาก ที่มีการใช้พื้นที่นันทนาการในโครงการมากกว่าไม่ใช้(ในบางพื้นที่)

กลุ่มผู้มีรายได้25,000-1 แสนบาทต่อเดือนเป็นกลุ่มที่มีกำลังซื้อที่อยู่อาศัยระดับราคาปานกลาง(3-6หมื่นบาทต่อตารางเมตร)พบว่ามีพฤติกรรมกรรมการตอบสนองการใช้งานในพื้นที่นันทนาการมากที่สุด5 อันดับแรก คือ 1)ห้องออกกำลังกาย 2)สระว่ายน้ำ 3)ลานรอบสระ 4)สวนชั้นล่าง และ5)Lobby

เป็นที่น่าสังเกตว่า กลุ่มตัวอย่างประชากรที่มีรายได้มากกว่า 1 แสนบาท / เดือน มีความคิดเห็นในด้านการใช้เวลาว่างทำกิจกรรมนันทนาการ โดยชอบแบบที่ออกกำลังกาย (Active) มากกว่าแบบไม่ออกกำลังกาย (Passive) ในขณะที่กลุ่มประชากรที่มีรายได้น้อยกว่ารองลงมา กลับมีความชอบแบบที่ไม่ต้องออกกำลังกาย (Passive) มากกว่าแบบที่ออกกำลังกาย (Active) ดังตารางที่4.46 ซึ่งสามารถวิเคราะห์ได้ว่าผู้มีรายได้สูงมากจะคำนึงถึงด้านสุขภาพร่างกาย มากกว่ากลุ่มผู้มีรายได้น้อยกว่ารองลงมา เช่นเดียวกับกลุ่มผู้สูงอายุ (56 ปี ขึ้นไป)จะคำนึงถึงด้านสุขภาพร่างกาย มากกว่ากลุ่มผู้มีอายุน้อยกว่ารองลงมา

## 5.2.2 ลักษณะทางกายภาพของพื้นที่นันทนาการ

จะเห็นว่า พื้นที่นันทนาการที่ได้รับการตอบสนองการใช้งานมากที่สุด 5 อันดับแรก (ทั้ง 2โครงการ) ได้แก่ 1.สระว่ายน้ำ 2. Fitness 3.ลานรอบสระ 4.สวนชั้นล่าง และ 5. Lobby จะสลับอันดับกันไปบ้างใน 5 พื้นที่นี้ ก็เนื่องจากปัจจัยในด้านต่างๆ เช่น อายุ รายได้ ดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ส่วนพื้นที่ที่ได้รับการตอบสนองการใช้งานน้อยที่สุด ได้แก่ 1. ห้องเกมส์ 2. สควอช 3. แอโรบิค 4. เทนนิส 5.สวนคาเฟ่ ตามลำดับ

จากการตอบสนองการใช้งานในข้างต้น พบว่า ลักษณะทางกายภาพ มีผลต่อพฤติกรรมการใช้งานใช้สอย ดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

### สระว่ายน้ำ และสระเบียงสระ

- คุณลักษณะพื้นที่ สระว่ายน้ำเป็นพื้นที่ที่ได้รับการตอบสนองการใช้งานมากที่สุดจากผู้อยู่อาศัยในโครงการอาคารชุด เนื่องจากเป็นพื้นที่นั้นทนทานการที่สามารถใช้ได้ทั้งออกกำลัง (Active) และแบบไม่ต้องออกกำลัง (Passive) โดยมีพฤติกรรมการใช้สอยทั้ง 2 แบบ ในเวลาเดียวกันได้ คือ ผู้ที่ว่ายน้ำ เป็นกิจกรรมแบบ Active ส่วนผู้ที่มานั่งหรือนอนเล่นที่สระเบียงสระ เป็นกิจกรรมแบบ Passive โดยได้ใช้บรรยากาศของสายน้ำและความเย็นเป็นเครื่องช่วยในการพักผ่อนหย่อนใจ หรือแม้กระทั่งการนำเด็กมาฝึกว่ายน้ำหรือเลี้ยงลูกที่ริมสระเบียงสระ ก็สามารถสร้างความพึงพอใจให้แก่ผู้อยู่อาศัยได้ การนำสวนและต้นไม้ใหญ่เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของสระว่ายน้ำหรือสระเบียงสระ ก็เป็นอีกคุณลักษณะหนึ่ง ที่ทำให้ผู้อยู่อาศัยพึงพอใจ ด้วยความร่มรื่น เขียวขจีของพรรณไม้ และอีกทางหนึ่งก็เพื่อช่วยบังสายตาไม่ให้ประเจิดประเจ้อเกินไป สำหรับการที่ต้องอยู่ในชุดว่ายน้ำ

- ขนาดพื้นที่ สระว่ายน้ำขนาดใหญ่ ที่มีเครื่องเล่น เช่น สไลเดอร์ สปริงบอร์ด บ่อน้ำพุ ฯลฯ จะเป็นที่ชื่นชอบของเด็กๆ ในขณะที่ผู้ใหญ่ต้องการว่ายน้ำ เพื่อเป็นการออกกำลังกาย คือ ต้องการว่ายน้ำในทางยาว ก็สามารถตอบสนองการใช้งานได้เช่นกัน ดังนั้น การมีสระว่ายน้ำ จึงมีได้อยู่ที่เพียงขนาดพื้นที่ แต่อยู่ที่รูปร่างของพื้นที่ด้วย

- ตำแหน่งที่ตั้ง ไม่ว่าจะอยู่ที่ชั้นล่างหรือชั้นบนของอาคาร ต่างก็ไม่ค่อยมีผลต่อการตอบสนองการใช้งานของผู้อยู่อาศัย แต่จะรู้สึกบ้างถึงความเป็นส่วนตัว หากอยู่ชั้นบนๆ ขึ้นไป และหากอยู่ใกล้กับห้องซาวน้า ผู้อยู่อาศัยก็จะรู้สึกสะดวกในการใช้งานมากขึ้น เพราะผู้ที่ว่ายน้ำ มักจะชอบใช้ห้องซาวน้า ควบคู่ไปด้วย

### ห้องออกกำลังกาย(Fitness)

- คุณลักษณะพื้นที่ ห้องออกกำลังกายเป็นพื้นที่ที่ได้รับการตอบสนองการใช้งานเป็นอันดับ 2 เนื่องจากสามารถใช้ได้ทุกเพศ ทุกวัย และใช้งานง่าย ห้องออกกำลังกายที่มีอุปกรณ์อยู่ในสภาพที่ดี และมีหลากหลาย จะได้รับการตอบสนองการใช้สอยจากผู้อยู่อาศัยจำนวนมาก ลักษณะห้องต้องโปร่ง มีหน้าต่างกระจกสูง เพื่อเปิดมุมมองดูภายนอกเวลาใช้อุปกรณ์ออกกำลังกาย ก็สามารถมองเห็นวิวภายนอกเพื่อผ่อนคลายอีกทางหนึ่ง

- ขนาดพื้นที่ ต้องมีลักษณะเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าหรือโค้งไปในแนวยาว เพื่อการวางอุปกรณ์ออกกำลังกาย ที่มักจะวางอยู่ริมหน้าต่าง เรียงกันไป เพื่อดูวิวไปด้วยขณะออกกำลังกาย และต้องมีพื้นที่มากพอที่จะวางอุปกรณ์ที่หลากหลาย และ ไม่รู้สึกแน่นจนเกินไปเมื่อผู้อยู่อาศัยเข้ามาใช้งานจำนวนมาก

- ตำแหน่งพื้นที่ อยู่ในบริเวณที่เห็นชัดและเข้าถึงได้ง่าย เปิดโล่ง เพื่อให้เห็นวิวทิวทัศน์ต่างๆ รวมถึงคนภายนอกสามารถมองเห็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นภายใน เพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจให้เข้าร่วมกิจกรรม

### สวนส่วนกลางชั้นล่าง

- คุณลักษณะพื้นที่ ควรที่จะเป็นต้นไม้ใหญ่จำนวนมาก เพื่อให้ร่มเงา ร่มรื่นมากกว่า สนามหญ้าเปล่าๆ และควรมีม้านั่งให้มากเพียงพอสำหรับผู้อยู่อาศัย เพราะเป็นพื้นที่ที่ได้รับการตอบสนองการใช้งานจำนวนมากเช่นกัน และให้มีทางเดินเท้าที่เรียบไม่ขรุขระอยู่รอบสวนส่วนกลางนี้ เพื่อผู้อยู่อาศัย บางท่าน สามารถเข็นรถเข็นผู้สูงอายุหรือรถเข็นเด็กเล็ก มาใช้พักผ่อนหย่อนใจได้สะดวกยิ่งขึ้น

- ขนาดพื้นที่ การมีพื้นที่สวนส่วนกลางขนาดใหญ่ ย่อมทำให้โครงการคู่มือชีวิตชีวา ร่มรื่น น่าอยู่ และผู้อยู่อาศัยได้ประโยชน์ แต่หากมีพื้นที่ดินจำกัดก็ควรจัดให้มีพื้นที่สวนเล็กๆ ในหลายๆ มุมที่เป็นไปได้ในโครงการ แต่ต้องคำนึงถึงชนิดต้นไม้และภูมิสถาปัตย์ให้เหมาะสมกับพื้นที่และการใช้สอยด้วย เพื่อให้เป็นพื้นที่สีเขียวที่มีคุณค่าใน โครงการที่อยู่อาศัยประเภทอาคารชุดซึ่งปัจจุบันเป็นเรื่องที่คณะกรรมการศึกษาผลกระทบสิ่งแวดล้อมให้ความสำคัญอย่างยิ่ง (ปัจจุบันการจัดทำรายงานการวิเคราะห์ผลกระทบสิ่งแวดล้อมตามพรบ.ส่งเสริมและรักษาคุณภาพสิ่งแวดล้อมแห่งชาติ พ.ศ. 2535 ได้กำหนดให้โครงการอาคารชุดพักอาศัยที่มีหน่วยพักอาศัยตั้งแต่ 80 หน่วยขึ้นไป ต้องมีพื้นที่สีเขียวไม่น้อยกว่า 1 ตารางเมตร ต่อ 1 ประชากรพักอาศัย โดยกำหนดห้องชุดที่มีพื้นที่น้อยกว่า 35 ตารางเมตรมีประชากรพักอาศัย 3 คน ส่วนห้องชุดที่มีพื้นที่ 35 ตารางเมตรขึ้นไปมีประชากรพักอาศัย 5 คน)

- ตำแหน่งพื้นที่ สามารถมีได้ทุกจุดในโครงการ โดยเฉพาะพื้นที่ที่ต่อเนื่อง ไม่ว่าจะอยู่รอบอาคารหรือใน Court ระหว่างอาคาร แต่ควรจะสามารถเข้าถึงพื้นที่ได้โดยง่าย โดยไม่ต้องข้ามถนนหรือทางสัญจรหลักที่มีการจราจรหนาแน่น

### โถงต้อนรับ พักผ่อนเอนกประสงค์

- คุณลักษณะของพื้นที่ พื้นที่โถงพักผ่อนเอนกประสงค์ในโครงการอาคารชุดที่มีลักษณะเปิดโล่ง จะถูกใช้งานมากกว่าโถงที่ปิดล้อมด้วยผนังกระจกสูง ถึงแม้จะมีหน้าต่าง แต่ลักษณะของการใช้สอยของผู้อยู่อาศัยในอาคารชุด ต้องการพื้นที่นั่งเล่น พักผ่อน ที่สัมผัสได้กับธรรมชาติ เปรียบเสมือนเป็นเฉลียงหรือชาน หน้าบ้าน ที่เอาไว้รับลมชมวิว อยู่กับสวนและต้นไม้ไม่น้อยใหญ่ เป็นพื้นที่ที่สามารถใช้ทำกิจกรรมได้หลากหลาย เช่น พบปะ พูดคุยกับเพื่อนฝูง เลี้ยงลูก ทำการบ้าน อ่านหนังสือ พักคอย หรือแม่กระทั่ง เป็นพื้นที่สำหรับลูกค้าไว้นั่งทานกาแฟและขนม อยู่หน้าร้านค้ายั้น ก็สร้างบรรยากาศความเป็นชุมชนในอีกรูปแบบหนึ่ง และได้รับการตอบสนองการใช้งานได้อย่างดี

การนำสวนและต้นไม้เข้ามาผสมผสานกับโถงพักผ่อน ก็เป็นอีกคุณลักษณะหนึ่ง ที่ทำให้รู้สึกร่มรื่น สดชื่น ใกล้ชิดธรรมชาติ แต่จะประสบปัญหาเรื่องยุงและแมลงรบกวน ซึ่งต้องหาวิธีแก้ไขกันต่อไป อีกปัญหาหนึ่งที่เกิดจากพฤติกรรมการใช้สอย อันเนื่องมาจากการเปิดโล่ง คือ มีการสูบบุหรี่ในบริเวณที่นั่งพักผ่อน ทำความรบกวนผู้อยู่อาศัยท่านอื่น โดยไม่เกรงใจ เพราะถือเป็นพื้นที่เปิดโล่ง ซึ่งก็ต้องออกกฎระเบียบในการอยู่อาศัยร่วมกันต่อไป

- ขนาดพื้นที่ พื้นที่ที่ได้รับการตอบสนองการใช้งานจากผู้อยู่อาศัยมาก ก็มักจะคูเล็กและอึดอัด แต่พื้นที่โรงพักผ่อนนี้ก็สามารถแผ่ขยายไปในทางยาวได้ โดยให้ความกว้างพอที่จะจัดเป็นทางเดินกว้างประมาณ 1.50 เมตร โดยการสัญจรไม่ไปรบกวนพื้นที่ที่นั่งพักผ่อน และให้ด้านหนึ่งเปิดโล่งสูงโปร่ง ก็จะทำให้ความรู้สึกอึดอัดลดน้อยลงได้
- ตำแหน่งพื้นที่ ปกติจะอยู่หน้าทางเข้าโรงลิฟต์ของแต่ละอาคาร ที่ชั้นล่าง เพื่อสะดวกในการพบปะผู้มาเยี่ยมเยือนและนั่งพักคอย

### สวนคาเฟ่

- คุณลักษณะพื้นที่ การมีสวนคาเฟ่ เป็นสิ่งที่ดีมีประโยชน์ต่อโครงการอาคารชุดพักอาศัย (โดยเฉพาะในพื้นที่ดินที่จำกัด) เป็นการเพิ่มพื้นที่สีเขียวให้แก่โครงการ แต่หากต้องการให้มีการใช้สอยจริง ควรที่จะมีต้นไม้ใหญ่ให้ร่มเงาได้ด้วยและคำนึงถึงการจัดภูมิสถาปัตยกรรมที่ดีมีประสิทธิภาพที่สำคัญควรมีม้านั่ง กระจายให้ทั่วบริเวณ หรืออาจจัดให้มีอุปกรณ์ออกกำลังกายกลางแจ้ง เพื่อเพิ่มกิจกรรมให้กับสวนคาเฟ่อีกทางหนึ่ง
- ขนาดพื้นที่ หากมีพื้นที่ที่ใหญ่พอประมาณ อาจทำเป็นลานออกกำลังกายกลางแจ้ง หรือจัดกิจกรรมเดินแอโรบิคบนคาเฟ่ เป็นต้น
- ตำแหน่งพื้นที่ ควรอยู่ในบริเวณที่เข้าถึงง่าย ใกล้กับพื้นที่กิจกรรมนันทนาการอื่นๆ เพื่อให้มีความต่อเนื่องของพื้นที่ บริเวณโดยรอบควรเปิดโล่งเพื่อให้ลมพัดผ่านได้ และมีความปลอดภัยจากความสูงของอาคาร เช่น การทำราวกันตกให้สูง หรือทำกระเบื้องกันน้ำที่ขอบอาคาร เป็นต้น

### สนามเด็กเล่น

- คุณลักษณะพื้นที่ เป็นพื้นที่ที่สำคัญมากพื้นที่หนึ่งในการอยู่อาศัยในโครงการอาคารชุด ที่ควรคำนึงถึงให้มาก การจัดพื้นที่นี้ให้เป็นสัดส่วน มีอาณาเขตบริเวณ ที่ชัดเจนจะช่วยให้ควบคุมพฤติกรรมและความปลอดภัยของเด็กที่มาใช้สอยได้ง่ายขึ้น รวมถึงที่นั่งพักคอยสำหรับผู้ปกครองที่เฝ้าดูแลเด็ก พื้นควรเป็น พื้นทราย เพื่อเด็กได้ใช้เล่นกองทรายได้และไม่อันตรายเมื่อเด็กหกล้ม ควรมีอุปกรณ์เด็กเล่นที่มีความปลอดภัยสูง เช่น การยึดอุปกรณ์กับพื้นต้องแน่นหนา และสภาพของเครื่องเล่นต่างๆ ต้องอยู่ในสภาพดี ไม่ชำรุด ซึ่งจะทำให้ผู้ปกครองที่ดูแลเด็กให้ความรู้สึกปลอดภัยในการมาใช้สอย
- ขนาดพื้นที่ พบว่า ขนาดพื้นที่ที่เล็ก มีผลต่อพฤติกรรมของเด็กที่มาเล่น เนื่องจากจะแย่งกันใช้ ทั้งพื้นที่และอุปกรณ์ ควรมีขนาดและเครื่องเล่นที่พอเหมาะสำหรับเด็กเล็กและเด็กโตด้วย
- ตำแหน่งพื้นที่ สามารถแทรกตัวอยู่ในสวนส่วนกลางได้ แต่ต้องเห็นได้ชัดเจนจากทุกด้าน ไม่เป็นมุมอับ และให้มีที่นั่งพักคอยสำหรับผู้ปกครองคอยดูแลอยู่ใกล้ๆ ด้วย



### ห้องแอโรบิค

- คุณลักษณะพื้นที่ เนื่องจากเป็นห้องเอนกประสงค์สำหรับออกกำลังกายแบบอื่นด้วย เช่น โยคะ ปิงปอง จึงมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้สอยของผู้อยู่อาศัยเฉพาะกลุ่มเท่านั้น เช่นเดียวกับห้องสควอช และสนามเทนนิส ซึ่งเป็นสนามกีฬาที่มีลักษณะเป็นสากล
- ขนาดพื้นที่ เป็นห้องขนาดไม่ใหญ่มากนัก ให้สามารถจัดวางโต๊ะปิงปองได้แบบหลวมๆ แต่ต้องสามารถรองรับจำนวนคนที่เข้ามาใช้ในคราวเดียวจำนวนมากได้ เปรียบเสมือนห้องเรียนการออกกำลังกาย
- ตำแหน่งที่ตั้ง อยู่ในบริเวณเดียวกับห้องออกกำลังกาย เพื่อสะดวกกับเจ้าหน้าที่คอยฝึกสอนและควบคุม

### ห้องเกมส์หรือห้องอ่านหนังสือ

- คุณลักษณะพื้นที่ ควรจัดให้มีอุปกรณ์เครื่องเล่นที่ชัดเจน และสามารถใช้เป็นห้องพักผ่อนที่เปิดแอร์ได้ สามารถจัดเป็นห้องดูภาพยนตร์(Mini Theatre)ได้ เพราะปัจจุบันไม่ค่อยมีการใช้สอยในห้องนี้ เนื่องจากไม่มีอุปกรณ์เครื่องเล่นที่ชัดเจน มีเพียงโต๊ะใหญ่ 1 ตัว และที่นั่ง อีกทั้งไม่มีการเปิดแอร์ ผู้อยู่อาศัยจึงมิได้เข้ามาใช้พื้นที่ในส่วนนี้
- ขนาดพื้นที่ เป็นห้องที่มีพื้นที่ขนาดไม่ใหญ่นัก แต่ให้สามารถจุคนเข้าประชุมกรรมการนิเทศบุคลากรชุดได้(ประมาณ 10-15คน) หากต้องใช้เป็นห้องเอนกประสงค์หรือห้องประชุมในบางครั้ง
- ตำแหน่งพื้นที่ อยู่ในบริเวณเดียวกับห้องกิจกรรมนันทนาการต่างๆ

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 5.1 สรุปลักษณะทางกายภาพของพื้นที่นันทนาการในโครงการอาคารชุดพักอาศัย  
มีผลต่อพฤติกรรมการใช้สอย

โครงการอาคารชุด พักอาศัย	พื้นที่ นันทนาการ	ลักษณะทางกายภาพ มีผลต่อพฤติกรรมการใช้สอย
พื้นที่ประเภท ไม่ออกกำลัง(Passive)	1.สวนและสนามหญ้า	อยู่รอบอาคารหรือรอบสระว่ายน้ำ ทั้งชั้นล่าง และชั้นดาดฟ้า(บนอาคาร)มีต้นไม้ขนาดใหญ่และ มีน้ำขังทั่วบริเวณ ไม่จำกัดพื้นที่และมีทางเดินกว้าง 1.20-2.00ม.เชื่อมต่อกับอาคาร โดยเป็นทางลาด สำหรับรถเข็น (Wheel-chair)
	2.ระเบียงสระ	มีความกว้างตั้งแต่3.50ม.ขึ้นไปเพื่อวางเตียง โต๊ะ และ เก้าอี้สนามกระจายทั่วบริเวณ ยาวไปตามขอบ สระ มีต้นไม้ขนาดใหญ่ ล้อมรอบให้ร่มเงาและช่วย บังตา
	3.โถงต้อนรับ/พักผ่อน เอนกประสงค์	อยู่ชั้นล่าง หน้าทางเข้าโถงลิฟท์ สูงโปร่ง เปิดโล่ง อยู่ใกล้สวนและต้นไม้ มีที่นั่งหลายจุด ทางเดิน กว้างเพื่อไม่รบกวนคนที่นั่งพักผ่อน
	4.ห้องอ่านหนังสือ	พื้นที่75 ตร.ม.ติดแอร์ มีโต๊ะขนาดใหญ่พร้อมเก้าอี้ สามารถใช้เป็นห้องประชุมกรรมการนิติบุคคลได้
	5.ห้องเกมส์/สนุกเกอร์	พื้นที่66-117 ตร.ม.ติดแอร์ มีอุปกรณ์และโต๊ะ สำหรับเล่นเกมที่จัดเตรียมไว้ชัดเจน สามารถปรับเปลี่ยนเป็นห้องดูภาพยนตร์ได้ (Mini Theatre)
	6.สนามเด็กเล่น	พื้นที่30-50 ตร.ม.อยู่บริเวณสวนมีต้นไม้ล้อมรอบ (Out-door)ร่มรื่น มีอาณาเขตชัดเจนมีเครื่องเล่นไม้ หรือพลาสติกที่มั่นคง แข็งแรง พื้นเป็น พื้นทราย มีที่นั่งเฝ้าสำหรับผู้ปกครองหรืออยู่ใน ห้องที่ติดแอร์ (In-door)

ตารางที่ 5.1 สรุปลักษณะทางกายภาพของพื้นที่นันทนาการในโครงการอาคารชุดพักอาศัย  
มีผลต่อพฤติกรรมการใช้สอย (ต่อ)

โครงการอาคารชุด พักอาศัย	พื้นที่ นันทนาการ	ลักษณะทางกายภาพ มีผลต่อพฤติกรรมการใช้สอย
พื้นที่ประเภท ออกกำลัง(Active)	1.สระว่ายน้ำ	พื้นที่510-1,300 ตร.ม.รูปร่างอิสระ(Free From) หรือแนวยาวอยู่ข้างอาคารหรือกลางCourt มีสระเด็กหรือเครื่องเล่นสำหรับเด็ก มีน้ำพุ ช่วยสร้างบรรยากาศผ่อนคลาย
	2.ห้องออกกำลังกาย (Fitness)	พื้นที่123-170 ตร.ม.ติดแอร์ รูปร่างสี่เหลี่ยม ผืนผ้าหรือ โค้งครึ่งวงกลม ไปตามแนวยาวเพื่อวาง อุปกรณ์ออกกำลังกายเรียงริมหน้าต่าง กระจกสูง โปร่ง มองเห็นวิวภายนอก
	3.ห้องแอโรบิก /ปีนปอง	พื้นที่72 ตร.ม.ติดแอร์ รูปร่างสี่เหลี่ยมผืนผ้า กระจกสูง โปร่ง สามารถปรับใช้ได้หลายประเภท เช่น ปีนปอง โยคะ เป็นต้น
	4.ห้องสควอช	พื้นที่ 66 ตร.ม.รูปร่าง ตามมาตรฐานสากล ติดแอร์
	5.สนามเทนนิส	พื้นที่530-650ตร.ม. รูปร่าง ตามมาตรฐานสากล อยู่ใน ชั้นหลังคาคาตาฟ้า (ชั้นที่4-5)เพื่อประหยัดพื้นที่ชั้นล่าง

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

#### 5.3.1 ข้อเสนอแนะสำหรับการจัดทำโครงการอาคารชุดพักอาศัยขนาดใหญ่

จากผลการวิจัยพบว่า พื้นที่นันทนาการที่มีผลต่อชีวิตความเป็นอยู่ของผู้อยู่อาศัยใน  
อาคารชุดพักอาศัยขนาดใหญ่ และมีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิด ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของประชากรใน  
ชุมชนนั้นๆ เป็นพื้นที่ที่มีผู้อยู่อาศัยใช้สอยเป็นจำนวนมาก และตรงกับทัศนคติความต้องการของผู้อยู่อาศัย  
ที่ให้ความสำคัญกับพื้นที่นั้นๆ (ตามรายละเอียดที่ได้จากการวิจัย)ดังนั้น ในการจัดทำโครงการอาคารชุดพัก  
อาศัยขนาดใหญ่จึงมีประเด็นที่ควรคำนึงถึงดังต่อไปนี้

1) **สำหรับผู้ประกอบการ** ควรคำนึงถึง ความสัมพันธ์กับปัจจัยด้านสถานภาพทางสังคมและ  
เศรษฐกิจของผู้อยู่อาศัย ควรมีการศึกษาถึงกลุ่มประชากร(กลุ่มเป้าหมาย)ให้ชัดเจนถึงลักษณะทางสังคม  
และเศรษฐกิจ เพื่อที่จะทราบถึงพฤติกรรมการดำเนินชีวิตด้านนันทนาการรวมถึงทัศนคติ ความต้องการ  
ของผู้บริโภคเพื่อให้ตรงใจและสร้างความพึงพอใจสูงสุด โดยลงทุนในพื้นที่นันทนาการ(ส่วนกลาง)ที่มี  
ประสิทธิภาพเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้อยู่อาศัย และเป็นการลงทุนที่คุ้มค่า

2) สำหรับผู้ออกแบบ ควรคำนึงถึง ความสัมพันธ์กับปัจจัยด้านกายภาพของพื้นที่นั้นๆ ทัศนภาพ และชุมชน(ตามสรุปลักษณะทางกายภาพ ที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้สอย) ประชากรในปัจจุบันส่วนใหญ่ จะซื้อบ้านเดี่ยวในเมืองได้ค่อนข้างยาก จึงเลือกที่จะอยู่ในอาคารชุด เพราะมีความสะดวกในการเดินทาง คนกลุ่มนี้ถือได้ว่าเป็น”คนรุ่นใหม่” ตามทฤษฎีของ รศ.มานพ พงศทัต ที่ว่าคนรุ่นใหม่ชอบอยู่อาศัยใน คอนโดมิเนียม ความนิยมที่จะอยู่ในอาคารชุดให้ได้มาตรฐานเพราะถือเป็นอาคารสูง มีความหนาแน่นของ ประชากรต่อพื้นที่ดินสูง จะต้องคำนึงถึงสภาพแวดล้อมโครงการให้น่าอยู่ คล้ายกับบ้านเดี่ยวชานเมือง ให้ มีสวนขนาดใหญ่ รมรื่น มีโรงพักผ่อนนอกประสงค์ที่กว้างขวาง โปร่ง โล่ง สบาย ใกล้ชิดต้นไม้ มีม้านั่ง หลายจุดเพื่อจะได้พักผ่อนเปรียบเสมือนชานบ้าน ไว้ทำกิจกรรมต่างๆ ได้ หรือมีสระว่ายน้ำที่ได้ มาตรฐาน สวยงาม สามารถใช้สอยนั่งพักผ่อนหย่อนใจได้ ห้องออกกำลังกายที่กว้างขวาง ไม่อึดอัด มีพื้นที่ พักผ่อนหรือพักผ่อนนอกระยะการออกกำลังกาย โดยนำสวนหรือต้นไม้เข้ามาเป็นส่วนประกอบ และพื้นที่ นั้นๆ ทัศนภาพอื่นๆ ที่จำเป็น ที่สำคัญควรคำนึงถึงการใช้งานจริงในชีวิตประจำวันที่มีการใช้สอยเป็นจำนวนมากจากผู้อยู่อาศัยในชุมชนนั้นๆ

3) สำหรับผู้บริหาร/จัดการนิติบุคคล อาคารชุด ควรคำนึงถึง การบริหารจัดการที่ดี มีการเอาใจ ใส่ต่อผู้อยู่อาศัยใน โครงการ สอบถาม สังเกต รับฟังข้อคิดเห็น ความต้องการของผู้อยู่อาศัยอย่างแท้จริง เพื่อแก้ปัญหาพร้อมกัน แล้วปรับปรุง เพิ่มเติมในส่วนที่ขาด ออกระเบียบในการใช้งานพื้นที่ให้เหมาะสม เช่น ห้ามสูบบุหรี่บริเวณLobby จัดให้มีกิจกรรมการพักผ่อนร่วมกันหรือมีการสอนพิเศษในกีฬาบาง ประเภทที่น่าสนใจเพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้อยู่อาศัยด้วยกันรวมถึงกับทางฝ่ายจัดการอาคารชุดด้วย ให้มีการประชาสัมพันธ์ที่มีประสิทธิภาพ ตลอดจนการจัดเก็บค่าใช้บริการที่เหมาะสม ตามการใช้งานจริง ไม่ถูกไปและไม่สูงไปเพื่อการบริหารงานที่ดีและผู้อยู่อาศัยพึงพอใจและยอมรับได้

4) สำหรับหน่วยงานภาครัฐ ควรคำนึงถึง การกำหนดข้อบัญญัติหรือมาตรฐาน ในการจัดทำ โครงการอาคารชุดพักอาศัยขนาดใหญ่ ในด้านสิ่งแวดล้อม โดยดูจากพฤติกรรมการใช้สอยจริงของผู้อยู่ อาศัย หากพื้นที่ใดที่มีการตอบสนองการใช้สอยจำนวนมาก ก็ควรจะกำหนดให้มีการจัดเตรียมพื้นที่นั้นๆ ให้มีประสิทธิภาพสูงสุด เช่นสระว่ายน้ำ มีการตอบสนองการใช้งานสูงสุด ก็ควรจะกำหนดให้จัดทำ ให้ได้มาตรฐาน และสามารถนำมาใช้ดับเพลิงได้ ก็จะทำให้ผู้ประกอบการจัดเตรียมพื้นที่นั้นๆขนาดใหญ่และ ให้มีความสำคัญเป็นพิเศษ ส่วนพื้นที่สีเขียวก็สามารถรวมทางเดินในสวน หรือสระว่ายน้ำหรือระเบียงสระ ซึ่งพื้นที่ที่ผู้อยู่อาศัยใช้พักผ่อนนั้นๆ ทัศนภาพด้วยเช่นกัน เป็นต้น

ดังนั้น การ จัดเตรียมพื้นที่นั้นๆ ทัศนภาพ ใน โครงการอาคารชุด จึงควรให้ความสำคัญ และใส่ใจใน รายละเอียด โดยเฉพาะพื้นที่ที่มีการตอบสนองของผู้อยู่อาศัยจำนวนมาก ทั้งด้านกายภาพและการจัดการให้ พื้นที่นั้นๆ มี ประสิทธิภาพ เกิดประโยชน์สูงสุดและตรงกับพฤติกรรมความต้องการของผู้อยู่อาศัย รวมถึง คุ่มค่าต่อการลงทุนในพื้นที่ส่วนกลางในอาคารชุดต่อไป

### 5.3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาพื้นที่นันทนาการในโครงการอาคารชุด ที่มีกรณีศึกษาเป็นโครงการที่มีระดับราคาปานกลางถึงสูง จึงเห็นควรว่าหากมีการศึกษาครั้งต่อไป น่าจะมีการศึกษาโครงการอาคารชุดพักอาศัยขนาดใหญ่ที่มีระดับราคาต่ำ หรือสำหรับผู้มีรายได้น้อย ทั้งโครงการของเอกชนและของรัฐบาล และเพื่อให้ครอบคลุมเรื่องพื้นที่นันทนาการกับที่อยู่อาศัย จึงควรมีการศึกษาเปรียบเทียบกันระหว่างที่อยู่อาศัยประเภทต่างๆ คือ บ้านเดี่ยว ทาวน์เฮาส์ อาคารชุด แฟลต ในระดับราคาที่แตกต่างกัน เพื่อเป็นข้อมูลในการกำหนดและจัดเตรียมพื้นที่นันทนาการในที่อยู่อาศัยทุกประเภทให้มีประสิทธิภาพ และเป็นประโยชน์กับผู้อยู่อาศัย เพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีของประชากรต่อไป



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## รายการอ้างอิง

### ภาษาไทย

การเคหะแห่งชาติ. มาตรฐานที่อยู่อาศัยและสิ่งแวดล้อมของการเคหะแห่งชาติ (ร่าง).

กรุงเทพมหานคร : ฝ่ายวิจัยและก่อสร้าง การเคหะแห่งชาติ, 2517.

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. การวิจัยมาตรฐานที่อยู่อาศัยและสิ่งแวดล้อม  
ใน กทม. สำหรับการเคหะแห่งชาติ. กรุงเทพมหานคร : คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2531.

คณิต เขียววิชัย. หลักนันทนาการ. นครปฐม : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตวังสนามจันทร์,  
2534.

จรินทร์ ชานีรัตน์. นันทนาการชุมชน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ โอเดียนสโตร์, 2528.  
ดี.เอส.แลนด, บริษัท. คู่มือคอนโดมิเนียม. กรุงเทพมหานคร : ศูนย์การพิมพ์พลชัย, 2535.

ธงชัย สันติวงษ์. พฤติกรรมผู้บริโภคทางการตลาด. กรุงเทพมหานคร : บริษัท โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช  
จำกัด, 2527.

มานพ พงศทัต. รวมเรื่องอาคารชุดของประเทศไทย. กรุงเทพมหานคร, 2527.

วิมลสิทธิ์ หรยางกูร และ นิลุบล คล่องเวสสะ. พฤติกรรมนันทนาการกับสภาพการใช้พื้นที่สาธารณะ  
ภายในชุมชนอยู่อาศัยของการเคหะแห่งชาติ. กรุงเทพมหานคร : สำนักงานคณะกรรมการ  
วิจัยแห่งชาติ, 2542.

สมบัติ กาญจนกิจ. นันทนาการชุมชนและโรงเรียน. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์  
แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

สุรพล กาญจนกุล. การลงทุนในทรัพย์สินส่วนกลางของอาคารชุดประเภทพักอาศัยระดับราคาสูง.  
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาเคหการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536.

### ภาษาอังกฤษ

De Chiara, J. Time – Saver Standards for Residential Development. New York : McGraw – Hill, 1984.

Freedman, J.L. Crowding and Behavior. San Francisco : W.H. Freeman, 1975.

George D. Butler. Introduction to Community Recreation. (n.p.) : McGraw – Hill, 1959.

Kotler, Philip. Marketing Management. 9<sup>th</sup> ed. New Jersey : Prentice Hall International, 1997.

Seymour M. Gold. Recreation Planning and Design. (n.p.) : McGraw – Hill, 1980.



ภาคผนวก

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## แบบสอบถามเกี่ยวกับทัศนคติและพฤติกรรมการใช้สอยพื้นที่นันทนาการ ของผู้อยู่อาศัยในโครงการอาคารชุดพักอาศัยขนาดใหญ่

หัวข้อวิทยานิพนธ์: การศึกษาการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สอยและทัศนคติของผู้อยู่อาศัยต่อพื้นที่นันทนาการของโครงการอาคารชุด สุภาลัย ปาร์ค และโครงการฟลอราวิลล์ กรุงเทพฯ

แบบสอบถามนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรเคหะพัฒนาศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาเคหการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ความคิดเห็นของท่านสามารถที่จะนำไปพัฒนาคุณภาพที่อยู่อาศัยเพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีและเหมาะสมกับพฤติกรรมใช้สอยรวมถึงความต้องการของผู้บริโภคและผู้อยู่อาศัยอย่างแท้จริง ผู้วิจัยขอขอบพระคุณทุกท่านที่สละเวลาในการตอบแบบสอบถามมา ณ โอกาสนี้

ผู้วิจัย

สุรียา หาญพานิช

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

รศ. มานพ พงศทัต

หมายเหตุ: กรุณาตอบแบบสอบถามและส่งคืนที่เคาน์เตอร์ รปภ. ชั้นล่าง (หน้าประตู) ของอาคารที่ท่านพักอาศัยภายในวันที่ 7 กุมภาพันธ์ 2548

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## แบบสอบถามเกี่ยวกับทัศนคติและพฤติกรรมการใช้สอยพื้นที่นันทนาการ

### ของผู้อยู่อาศัยในโครงการอาคารชุดพักอาศัยขนาดใหญ่

หัวข้อวิทยานิพนธ์: การศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สอยและทัศนคติของผู้อยู่อาศัยต่อพื้นที่นันทนาการ

ของโครงการอาคารชุด ศุภาลัย ปาร์ค และโครงการพลธราวิไลต์ กรุงเทพฯ

ภาควิชาเคหการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ที่อยู่ปัจจุบันเลขที่.....อาคาร.....ชั้น.....

### ส่วนที่ 1 : ข้อมูลส่วนบุคคลและข้อมูลห้องชุด

#### 1. เพศ

1) ชาย  2) หญิง

#### 2. อายุ..... ปี

#### 3. การศึกษา

1) ปวช./ปวส./อนุปริญญา  2) ปริญญาตรี  3) ปริญญาโท  4) ปริญญาเอก  
 5) อื่นๆ.....

#### 4. สถานภาพ

1) โสด  2) แต่งงานแล้ว แต่ยังไม่บุตร  3) แต่งงานแล้ว มีบุตร.....คน  4) หย่าร้าง/ม่าย

#### 5. อาชีพปัจจุบัน

1) เจ้าของกิจการ/ค้าขาย  2) พนักงานบริษัทเอกชน  3) รัฐวิสาหกิจ  4) ข้าราชการ  
 5) ผู้บริหารระดับต้น  6) ผู้บริหารระดับกลาง  7) ผู้บริหารระดับสูง  8) อื่นๆ.....

#### 6. ตำแหน่ง/หน้าที่.....

#### 7. ความเป็นเจ้าของในที่อยู่ปัจจุบัน

1) เป็นเจ้าของเอง  2) อาศัยกับพ่อแม่/พี่น้อง  3) อาศัยกับญาติ/เพื่อน  4) เช่าอยู่

#### 8. จำนวนสมาชิกในที่อยู่ปัจจุบัน (รวมตัวท่านเอง)

1) อายุ 1-9 ปี .....คน  2) อายุ 10-13 ปี .....คน  3) อายุ 14-24 ปี .....คน  4) อายุ 25-59 ปี ขึ้นไป .....คน  
 5) อายุ 60 ปี ขึ้นไป.....คน

#### 9. รายได้ส่วนตัวต่อเดือน

1) ไม่เกิน 25,000 บาท  2) 25,001-50,000 บาท  3) 50,001-100,000 บาท  
 4) มากกว่า 100,000 บาท

#### ข้อมูลเกี่ยวกับห้องชุด

#### 10. ประเภทของห้องชุด

1) แบบสตูดิโอ(ห้องเดี่ยว)  2) แบบ 1 ห้องนอน  3) แบบ 2 ห้องนอน  4) แบบ 3 ห้องนอน

#### 11. ขนาดพื้นที่ห้องชุด..... ตร.ม.

#### 12. ที่อยู่ปัจจุบันราคา

1) 1-3 ล้านบาท  2) 3-6 ล้านบาท  3) 6-10 ล้านบาท  4) 10 ล้านบาทขึ้นไป

#### 13. ท่านมีที่อยู่อาศัยที่อื่นหรือไม่

มี  ไม่มี ถ้า มี เป็นที่อยู่อาศัยประเภทใด  
 1) บ้านเดี่ยว  2) ทาวน์เฮาส์/อาคารพาณิชย์  3) แฟลต/อาคารชุด  4) อื่นๆ (ระบุ).....

#### คำจำกัดความ

พื้นที่นันทนาการ หมายถึง พื้นที่ที่เป็นแหล่งของกิจกรรมที่บุคคลมาใช้ในยามว่าง เพื่อหวังจะได้รับความพึงพอใจและ

สนุกสนานจากการทำงาน ทั้งที่อยู่ภายใน(Indoor) และภายนอกอาคาร(Outdoor) โดยกิจกรรมนั้นต้องไม่ขัดต่อวัฒนธรรมของสังคม

## ส่วนที่ 2 : รูปแบบการดำเนินชีวิตกับนันทนาการ

2.1 ท่านอยู่อาศัยในโครงการนี้มาแล้วเป็นเวลา.....ปี

2.2 โดยปกติท่านอยู่อาศัยในโครงการนี้เป็นเวลา.....วัน / สัปดาห์

2.3 โดยเฉลี่ย ใน 1 วัน ท่านใช้เวลาอย่างไร

1 วัน	เวลาทำกิจกรรม (ชม.)			
	นอนหลับ	ทำงาน/เรียน	เดินทาง/ทำกิจวัตร	*พักผ่อน/เวลาว่าง*
1) วันธรรมดา (รวม 24 ชม.)				
2) วันหยุด (รวม 24 ชม.)				

2.4 ท่านพักผ่อนหย่อนใจหรือใช้เวลาว่างไปในด้านใดมากที่สุด (โปรดเรียงตามลำดับ มากไปหาน้อย 1-7)

กิจกรรม *พักผ่อนในเวลาว่าง *	สถานที่(โครงการ)			ความถี่ในการทำกิจกรรม			
	ใน	นอก	ในห้องพัก	ทุกวัน		ครั้ง / สัปดาห์	ครั้ง / เดือน
1) ออกกำลังกาย/เล่นกีฬา							
2) ดูทีวี/วิดีโอ							
3) อ่านหนังสือ/นั่งเล่นที่.....							
4) เดินศูนย์การค้า							
5) พบปะสังสรรค์ที่.....							
6) ดูภาพยนตร์							
7) เล่นดนตรี/ศิลปะ							
8) อื่นๆ.....							

2.5 ท่านชอบใช้เวลาว่างทำกิจกรรมนันทนาการแบบใดมากกว่า

- 1) แบบที่ต้องออกกำลังกาย(Active) เช่น เล่นกีฬา ฟิตเนส เป็นต้น
- 2) แบบที่ไม่ต้องออกกำลังกาย(Passive) เช่น ดูภาพยนตร์ นั่งเล่น เป็นต้น  3) อื่นๆ.....

2.6 ท่านชอบออกกำลังกายหรือเล่นกีฬาประเภทใดมากที่สุด (โปรดเลือกตามลำดับ 1-5)

- 1) ฟิตเนส  2) แอโรบิก  3) สควอช  4) ปิงปอง
- 5) เทนนิส  6) วายน้ำ  7) บาสเกตบอล  8) แบดมินตัน
- 9) ฟุตบอล  10) วอลเลย์บอล  11) วิ่ง  12) อื่นๆ.....

2.7 ช่วงเวลาใดที่ท่านทำกิจกรรมนันทนาการมากที่สุด

- 1) เช้า วันธรรมดา  2) เย็น วันธรรมดา  3) เช้า วันเสาร์/อาทิตย์  4) บ่าย วันเสาร์/อาทิตย์
- 5) เย็น วันเสาร์/อาทิตย์  6) อื่นๆ.....

2.8 ท่านใช้เวลาว่างทำกิจกรรมนันทนาการกับใครเป็นส่วนใหญ่

- 1) ตัวท่านเอง  2) แฟน/คู่สมรส  3) พี่/น้อง..... คน  4) พ่อ/แม่/ผู้สูงอายุ
- 5) ลูก/หลาน(วัยเด็ก)  6) เพื่อนในโครงการ..... คน  7) เพื่อนนอกโครงการ..... คน  8) อื่นๆ.....

### ส่วนที่ 3 : การใช้สอยพื้นที่นันทนาการในโครงการ

3.1 ปัจจุบันท่านใช้บริการพื้นที่นันทนาการในโครงการของท่านอย่างไร

A) ไม่เป็นสมาชิก  B) เป็นสมาชิกสโมสร(Sport Club)

1) ใช้ของอาคารที่พักอาศัย  2) ใช้ของอาคารสโมสร  3) ใช้ทั้ง 2 ที่  4) ไม่ได้ใช้เลย

3.2 ท่านใช้พื้นที่นันทนาการในโครงการในแต่ละพื้นที่ อย่างไร

พื้นที่นันทนาการ (อาคารที่พักอาศัยหรืออาคารสโมสร)	ใช้	ไม่ได้ใช้	ความถี่ในการใช้ (ครั้ง/เดือน)	ใช้บริการช่วงเวลาใด (นำตัวเลือกจากข้อ 3.3, 3.4)	ใช้กับใคร (นำตัวเลือกจากข้อ 2.8)
1) ห้องออกกำลังกาย(Fitness)					
2) ห้องแอโรบิค					
3) ห้องสควอช					
4) ห้องซาวน่า					
5) ห้องนันทนาการ/ห้องเกมส์					
6) สนามเทนนิส					
7) สวนคาเฟ่(Roof garden)					
8) สวนส่วนกลาง ชั้นล่าง					
9) สนามเด็กเล่น					
10) สระว่ายน้ำ/สระน้ำวน/สระเด็ก					
11) ลานรอบสระว่ายน้ำ					
12) โถงต้อนรับเอนกประสงค์(Lobby)					

3.3 วันที่ใช้บริการพื้นที่กิจกรรมนันทนาการมากที่สุด

A) วันธรรมดา  B) วันเสาร์  C) วันอาทิตย์

3.4 ช่วงเวลาใดที่ให้บริการพื้นที่กิจกรรมนันทนาการมากที่สุด

1) เช้า(6.00-9.00)  2) สาย(10.00-12.00)  3) บ่าย(13.00-16.00)  4) เย็น(17.00-19.00)  
 5) ค่ำ(20.00-21.30)

3.5 ท่านใช้เวลาเท่าไรในการทำกิจกรรมนันทนาการแต่ละครั้ง

1) น้อยกว่า 0.5 ชม.  2) 0.5-1 ชม.  3) 1-2 ชม.  4) มากกว่า 2 ชม.

3.6 หากท่านใช้ส่วนกลาง ท่านมักใช้ทำกิจกรรมใด

1) นั่งเล่น/อ่านหนังสือ  2) วิ่งจ็อกกิ้ง  3) เล่นลูก  4) อื่นๆ.....

3.7 หากท่านวิ่ง/จ็อกกิ้ง ท่านวิ่ง/จ็อกกิ้ง ออกกำลังกายที่ใด

1) ลู่วิ่งในห้องฟิตเนส  2) บนทางเท้ารอบโครงการ  3) ในสวนส่วนกลาง  4) อื่นๆ.....

3.8 พื้นที่ใดในโครงการที่ท่านทำกิจกรรมนันทนาการ ในขณะที่ทางโครงการมิได้เตรียมไว้ให้( เช่น วิ่งบนถนนหรือทางเท้า เป็นต้น)

พื้นที่.....ใช้ทำกิจกรรม.....

#### ส่วนที่ 4 : ทัศนคติเกี่ยวกับพื้นที่นันทนาการในโครงการอาคารชุดพักอาศัย

##### 4.1 ความคิดเห็นต่อพื้นที่นันทนาการในแต่ละพื้นที่(ในโครงการอาคารชุดพักอาศัยขนาดใหญ่)

พื้นที่นันทนาการ (อาคารพักอาศัยหรืออาคารสโมสร)	ความสำคัญ/จำเป็น (คะแนนเต็ม 5=มากที่สุด)	ความคิดเห็นต่อพื้นที่แต่ละพื้นที่ในโครงการ				โปรดให้รายละเอียด สิ่งที่ควรปรับปรุง
		ดีมาก	ดี	พอใช้	ควรปรับปรุง	
1) ห้องออกกำลังกาย(Fitness)						
2) ห้องแอโรบิค						
3) ห้องสควอช						
4) ห้องซาวน่า						
5) ห้องนันทนาการ/ห้องเกมส์						
6) สนามเทนนิส						
7) สวนคาเฟ่(Roof garden)						
8) สวน ชั้นล่าง						
9) สนามเด็กเล่น						
10) สระว่ายน้ำ/สระน้ำวน/สระเด็ก						
11) ลานรอบสระว่ายน้ำ						
12) โถงต้อนรับเอนกประสงค์(Lobby)						

##### 4.2 ท่านคิดว่าประเภทพื้นที่นันทนาการใดในโครงการที่ยังไม่มีและควรมี(ในโครงการอาคารชุดพักอาศัยขนาดใหญ่)

- 1) ห้องคาราโอเกะ       2) ห้องซอมดนตรี       3) ห้องสมุด/อ่านหนังสือ       4) สปา  
 5) สนามบาส       6) สนามแบดมินตัน       7) ห้องดูภาพยนตร์       8) อื่นๆ.....

##### 4.3 ท่านขอให้แต่ละพื้นที่กิจกรรมนันทนาการอยู่ในตำแหน่งใดของโครงการ

- 1) รวมกันทีเดียว       2) แยกเป็น 2จุด ใหญ่ๆ       3) กระจายไปทั่วโครงการ เพราะ.....

##### 4.4 ท่านอยากให้ส่วนกลางในโครงการเป็นอย่างไร

- 1) สนามหญ้ามากๆ       2) ต้นไม้ใหญ่ๆ       3) เป็นส้วง์ช็อกกิ้ง       4) ลานออกกำลังกายกลางแจ้ง

##### 4.5 ท่านชอบโถงพักผ่อนเอนกประสงค์(Lobby) แบบใดมากกว่า

- 1) เปิดโล่ง(ไม่ติดแอร์)       2) ในห้องโถงกระจก(ติดแอร์)       3) อื่นๆ.....

##### 4.6 ท่านคิดอย่างไรที่สโมสรกีฬาในโครงการ เปิดรับบุคคลภายนอกเข้ามาใช้บริการ

- 1) ชอบ/เห็นด้วย       2) เฉยๆ       3) ไม่ชอบ/ไม่เห็นด้วย เพราะ.....

##### 4.7 ท่านชอบพื้นที่นันทนาการใดในโครงการ มากที่สุด(เลือกจากข้อ4.1).....เพราะ.....

ความคิดเห็นเพิ่มเติม: .....  
 .....

ขอขอบพระคุณทุกท่านที่สละเวลาในการตอบแบบสอบถาม

# แบบสอบถามเกี่ยวกับทัศนคติและพฤติกรรมการใช้สอยพื้นที่นันทนาการ

## ของผู้อยู่อาศัยในโครงการอาคารชุดพักอาศัยขนาดใหญ่

หัวข้อวิทยานิพนธ์: การศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สอยและทัศนคติของผู้อยู่อาศัยต่อพื้นที่นันทนาการ

ของโครงการอาคารชุด ศุภาลัย ปาร์ค และโครงการฟลอร่าวิลล์ กรุงเทพฯ

ภาควิชาเคหการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ที่อยู่ปัจจุบันเลขที่..... อาคาร..... ชั้น.....

### ส่วนที่ 1 : ข้อมูลส่วนบุคคลและข้อมูลห้องชุด

#### 1. เพศ

1) ชาย  2) หญิง

2. อายุ..... ปี

#### 3. การศึกษา

1) ปวช./ปวส./อนุปริญญา  2) ปริญญาตรี  3) ปริญญาโท  4) ปริญญาเอก

5) อื่นๆ.....

#### 4. สถานภาพ

1) โสด  2) แต่งงานแล้ว แต่ยังไม่บุตร  3) แต่งงานแล้ว มีบุตร.....คน  4) หย่าร้าง/ม่าย

#### 5. อาชีพปัจจุบัน

1) เจ้าของกิจการ/ค้าขาย  2) พนักงานบริษัทเอกชน  3) รัฐวิสาหกิจ  4) ข้าราชการ

5) ผู้บริหารระดับต้น  6) ผู้บริหารระดับกลาง  7) ผู้บริหารระดับสูง  8) อื่นๆ.....

6. ตำแหน่งหน้าที่.....

#### 7. ความเป็นเจ้าของในที่อยู่ปัจจุบัน

1) เป็นเจ้าของเอง  2) อาศัยกับพ่อแม่/พี่น้อง  3) อาศัยกับญาติ/เพื่อน  4) เช่าอยู่

#### 8. จำนวนสมาชิกในที่อยู่ปัจจุบัน (รวมตัวท่านเอง)

1) อายุ 1-9 ปี .....คน  2) อายุ 10-13 ปี .....คน  3) อายุ 14-24 ปี .....คน  4) อายุ 25-59 ปี ขึ้นไป .....คน

5) อายุ 60 ปี ขึ้นไป.....คน

#### 9. รายได้ส่วนตัวต่อเดือน

1) ไม่เกิน 25,000 บาท  2) 25,001-50,000 บาท  3) 50,001-100,000 บาท

4) มากกว่า100,000 บาท

#### ข้อมูลเกี่ยวกับห้องชุด

#### 10. ประเภทของห้องชุด

1) แบบสตูดิโอ(ห้องเดี่ยว)  2) แบบ 1 ห้องนอน  3) แบบ 2 ห้องนอน  4) แบบ 3 ห้องนอน

11. ขนาดพื้นที่ห้องชุด..... ตร.ม.

#### 12. ที่อยู่ปัจจุบันราคา

1) 1-3 ล้านบาท  2) 3-6 ล้านบาท  3) 6-10ล้านบาท  4) 10 ล้านบาทขึ้นไป

#### 13. ท่านมีที่อยู่อาศัยที่อื่นหรือไม่

ไม่มี  ไม่มี ถ้า มี เป็นที่อยู่อาศัยประเภทใด

1) บ้านเดี่ยว  2) ทาวน์เฮาส์/อาคารพาณิชย์  3) แฟลต/อาคารชุด  4) อื่นๆ (ระบุ).....

#### คำจำกัดความ

พื้นที่นันทนาการ หมายถึง พื้นที่ที่เป็นแหล่งของกิจกรรมที่บุคคลมาใช้ในยามว่าง เพื่อหวังจะได้รับความพึงพอใจและ  
สนุกสนานจากการกระทำนั้น ทั้งที่อยู่ภายใน(Indoor) และภายนอกอาคาร(Outdoor) โดยกิจกรรมนั้นต้องไม่ขัดต่อวัฒนธรรมของสังคม

## ส่วนที่ 2 : รูปแบบการดำเนินชีวิตกับนันทนาการ

2.1 ท่านอยู่อาศัยในโครงการนี้มาแล้วเป็นเวลา.....ปี

2.2 โดยปกติท่านอยู่อาศัยในโครงการนี้เป็นเวลา.....วัน / สัปดาห์

2.3 โดยเฉลี่ย ใน 1วัน ท่านใช้เวลาอย่างไร

1 วัน	เวลาทำกิจกรรม (ชม.)			
	นอนหลับ	ทำงาน/เรียน	เดินทาง/ทำกิจวัตร	*พักผ่อน/เวลาว่าง
1) วันธรรมดา (รวม 24 ชม.)				
2) วันหยุด (รวม 24 ชม.)				

2.4 ท่านพักผ่อนหย่อนใจหรือใช้เวลาว่างไปในด้านใดมากที่สุด (โปรดเรียงตามลำดับ มากไปหาน้อย 1-7)

กิจกรรม *พักผ่อนในเวลาว่าง	สถานที่(โครงการ)			ความถี่ในการทำกิจกรรม		
	ใน	นอก	ในห้องพัก	ทุกวัน	ครั้ง / สัปดาห์	ครั้ง / เดือน
1) ออกกำลังกาย/เล่นกีฬา						
2) ดูทีวี/วิดีโอ						
3) อ่านหนังสือ/นั่งเล่นที่.....						
4) เดินศูนย์การค้า						
5) พบปะสังสรรค์ที่.....						
6) ดูภาพยนตร์						
7) เล่นดนตรี/ศิลปะ						
8) อื่นๆ.....						

2.5 ท่านชอบใช้เวลาว่างทำกิจกรรมนันทนาการแบบใดมากกว่า

- 1) แบบที่ต้องออกกำลังกาย(Active) เช่น เล่นกีฬา ฟิตเนส เป็นต้น
- 2) แบบที่ไม่ต้องออกกำลังกาย(Passive) เช่น ดูภาพยนตร์ นั่งเล่น เป็นต้น
- 3) อื่นๆ.....

2.6 ท่านชอบออกกำลังกายหรือเล่นกีฬาประเภทใดมากที่สุด (โปรดเลือกตามลำดับ 1-5 )

- 1) ฟิตเนส       2) แอโรบิค       3) สควอต       4) ปิงปอง
- 5) เทนนิส       6) วายน้ำ       7) บาสเกตบอล       8) แบดมินตัน
- 9) ฟุตบอล       10) วอลเลย์บอล       11) วิ่ง       12) อื่นๆ.....

2.7 ช่วงเวลาใดที่ท่านทำกิจกรรมนันทนาการมากที่สุด

- 1) เช้า วันธรรมดา       2) เย็น วันธรรมดา       3) เช้า วันเสาร์/อาทิตย์       4) บ่าย วันเสาร์/อาทิตย์
- 5) เย็น วันเสาร์/อาทิตย์       6) อื่นๆ.....

2.8 ท่านใช้เวลาว่างทำกิจกรรมนันทนาการกับใครเป็นส่วนใหญ่

- 1) ตัวท่านเอง       2) แฟน/คู่สมรส       3) พี่น้อง..... คน       4) พ่อแม่/ผู้สูงอายุ
- 5) ลูก/หลาน(วัยเด็ก)       6) เพื่อนในโครงการ..... คน       7) เพื่อนนอกโครงการ..... คน       8) อื่นๆ.....

### ส่วนที่ 3 : การใช้สอยพื้นที่นันทนาการในโครงการ

3.1 ปัจจุบันท่านใช้บริการพื้นที่นันทนาการในโครงการของท่านอย่างไร

- A) ไม่เป็นสมาชิก  B) เป็นสมาชิกสโมสร(Sport Club)  
 1) ใช้ของอาคารที่พักอาศัย  2) ใช้ของอาคารสโมสร  3) ใช้ทั้ง 2 ที่  4) ไม่ได้ใช้เลย

3.2 ท่านใช้พื้นที่นันทนาการในโครงการในแต่ละพื้นที่ อย่างไร

พื้นที่นันทนาการ (อาคารพักอาศัยหรืออาคารสโมสร)	ใช้	ไม่ได้ใช้	ความถี่ในการใช้ (ครั้ง/เดือน)	ใช้บริการช่วงเวลาใด (นำตัวเลือกจากข้อ 3.3, 3.4)	ใช้กับใคร (นำตัวเลือกจากข้อ 2.8)
1) ห้องออกกำลังกาย(Fitness)					
2) ห้องแอโรบิค					
3) ห้องสควอช					
4) ห้องชวมนา					
5) ห้องสันทนาการ/ห้องเกมส์					
6) สนามเทนนิส					
7) สวนคาเฟ่(Roof garden)					
8) สวนส่วนกลาง ชั้นล่าง					
9) สนามเด็กเล่น					
10) สระว่ายน้ำ/สระน้ำวน/สระเด็ก					
11) ลานรอบสระว่ายน้ำ					
12) โถงต้อนรับเอนกประสงค์(Lobby)					
พื้นที่นันทนาการที่มีเพิ่มเฉพาะในอาคารสโมสร					
13) สนามบาสเกตบอล/แบดมินตัน					
14) ห้องดูภาพยนตร์					
15) สนามพัตกอล์ฟ					
16) ห้องสันทนาการ					
17) สปาบาร์					
18) ห้องอบไอน้ำ					

3.3 วันที่ใช้บริการพื้นที่กิจกรรมนันทนาการมากที่สุด

- A) วันธรรมดา  B) วันเสาร์  C) วันอาทิตย์

3.4 ช่วงเวลาใดที่ให้บริการพื้นที่กิจกรรมนันทนาการมากที่สุด

- 1) เช้า(6.00-9.00)  2) สาย(10.00-12.00)  3) บ่าย(13.00-16.00)  4) เย็น(17.00-19.00)  
 5) ค่ำ(20.00-21.30)

3.5 ท่านใช้เวลาเท่าไรในการทำกิจกรรมนันทนาการแต่ละครั้ง

- 1) น้อยกว่า 0.5 ชม.  2) 0.5-1 ชม.  3) 1-2 ชม.  4) มากกว่า 2 ชม.

3.6 หากท่านใช้สวนส่วนกลาง ท่านมักใช้ทำกิจกรรมใด

- 1) นั่งเล่นอ่านหนังสือ  2) วิ่งจ็อกกิ้ง  3) เลี้ยงลูก  4) อื่นๆ.....

3.7 หากท่านวิ่ง/จ็อกกิ้ง ท่านวิ่ง/จ็อกกิ้ง ออกกำลังกายที่ใด

- 1) ลู่วิ่งในห้องพักเทนนิส  2) บนทางเท้ารอบโครงการ  3) ในสวนส่วนกลาง  4) อื่นๆ.....

3.8 พื้นที่ใดในโครงการที่ท่านทำกิจกรรมนันทนาการ ในขณะที่ทางโครงการมิได้เตรียมไว้ให้ ( เช่น วิ่งบนถนนหรือทางเท้า เป็นต้น)

พื้นที่.....ใช้ทำกิจกรรม.....

**ส่วนที่ 4 : ทัศนคติเกี่ยวกับพื้นที่นันทนาการในโครงการอาคารชุดพักอาศัย**

**4.1 ความคิดเห็นต่อพื้นที่นันทนาการในแต่ละพื้นที่(ในโครงการอาคารชุดพักอาศัยขนาดใหญ่)**

พื้นที่นันทนาการ (อาคารพักอาศัยหรืออาคารสโมสร)	ความสำคัญ/จำเป็น (คะแนนเต็ม 5=มากที่สุด)	ความคิดเห็นต่อพื้นที่แต่ละพื้นที่ในโครงการ				โปรดให้รายละเอียด สิ่งที่ควรปรับปรุง
		ดีมาก	ดี	พอใช้	ควรปรับปรุง	
1) ห้องออกกำลังกาย(Fitness)						
2) ห้องแอโรบิค						
3) ห้องสควอช						
4) ห้องซาวน่า						
5) ห้องสันทนาการ/ห้องเกมส์						
6) สนามเทนนิส						
7) สวนดาดฟ้า(Roof garden)						
8) สวน ชั้นล่าง						
9) สนามเด็กเล่น						
10) สระว่ายน้ำ/สระน้ำวน/สระเด็ก						
11) ลานรอบสระว่ายน้ำ						
12) โถงต้อนรับเอนกประสงค์(Lobby)						
<b>พื้นที่นันทนาการที่เพิ่มเฉพาะในอาคารสโมสร</b>						
13) สนามบาสเกตบอล/แบดมินตัน						
14) ห้องดูภาพยนตร์						
15) สนามพัตกอล์ฟ						
16) ห้องสันทนาการ						
17) สเปาบาร์						
18) ห้องอบไอน้ำ						

**4.2 ท่านคิดว่าประเภทพื้นที่นันทนาการใดในโครงการที่ยังไม่มีและควรมี(ในโครงการอาคารชุดพักอาศัยขนาดใหญ่)**

- 1) ห้องคาราโอเกะ     2) ห้องซ้อมดนตรี     3) ห้องสมุด/อ่านหนังสือ     4) สเปา
- 5) อื่นๆ.....

**4.3 ท่านชอบให้แต่ละพื้นที่กิจกรรมนันทนาการอยู่ในตำแหน่งใดของโครงการ**

- 1) รวมกันทีเดียว     2) แยกเป็น 2 จุด ใหญ่ๆ     3) กระจายไปทั่วโครงการ    เพราะ.....

**4.4 ท่านอยากให้สวนส่วนกลางในโครงการเป็นอย่างไร**

- 1) สนามหญ้ามากๆ     2) ต้นไม้ใหญ่ๆ     3) เป็นลู่วิ่งจ็อกกิ้ง     4) ลานออกกำลังกายกลางแจ้ง

**4.5 ท่านชอบโรงพักผ่อนเอนกประสงค์(Lobby) แบบใดมากกว่า**

- 1) เปิดโล่ง(ไม่ติดแอร์)     2) ในห้องโรงกระจก(ติดแอร์)     3) อื่นๆ.....

**4.6 ท่านคิดอย่างไรที่สโมสรกีฬาในโครงการ เปิดรับบุคคลภายนอกเข้ามาใช้บริการ**

- 1) ชอบ/เห็นด้วย     2) เฉยๆ     3) ไม่ชอบ/ไม่เห็นด้วย    เพราะ.....

**4.7 ท่านชอบพื้นที่นันทนาการใดในโครงการ มากที่สุด(เลือกจากข้อ4.1).....เพราะ.....**

ความคิดเห็นเพิ่มเติม: .....

.....

ขอขอบพระคุณทุกท่านที่สละเวลาในการตอบแบบสอบถาม



## ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

ชื่อ สุรียา หาญพานิช

เกิด 6 มิถุนายน 2516

### ประวัติการศึกษา

ระดับมัธยมศึกษา : โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา พญาไท

ระดับปริญญาตรี : คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ปี พ.ศ. 2539

### ประวัติการทำงาน

2539 บริษัท เออร์เบิน อาร์คิเทค จำกัด

2541 บริษัท พร็อพเพอร์ตี้ แพลนนิ่ง แอนด์ ดีเวลลอปเมนต์ จำกัด

2542 บริษัท แพลน เอสเตท จำกัด

2544 บริษัท เคทีจีวาย แอนด์ แอสโซซิเอทส์ จำกัด

2545 – ปัจจุบัน บริษัท ศุภาลัย จำกัด (มหาชน)

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย