

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการสุ่มสัมภาษณ์แบบกำหนดโครงสร้างประกอบกับการใช้แบบสอบถามกับผู้ให้บริการของสวนสนุกประเภทชุกิจิในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 320 คน เป็นผู้ให้บริการในแคนเนรมิต 159 คน และสวนสยาม 161 คน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่าง เป็นกลุ่มต่างๆ ตามเพศ และอายุดังรายละเอียดข้างล่าง

ช่วงอายุ	แคนเนรมิต			สวนสยาม			รวมกลุ่มตัวอย่าง ทั้งสองแห่ง
	ชาย	หญิง	รวม	ชาย	หญิง	รวม	
กลุ่มที่ 1 อายุไม่เกิน 25 ปี	18	20	38	21	21	42	80
กลุ่มที่ 2 อายุ 26 - 40 ปี	22	20	42	20	20	40	82
กลุ่มที่ 3 อายุ 41 - 60 ปี	11	28	39	20	21	41	80
กลุ่มที่ 4 อายุมากกว่า 60 ปี	19	21	40	16	22	38	78
รวม	70	89	159	77	84	161	320
รวมกลุ่มตัวอย่างที่เป็นชายทั้งสองแห่ง	147 คน						
รวมกลุ่มตัวอย่างที่เป็นหญิงทั้งสองแห่ง	173 คน						
รวมกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น	320 คน						

นำข้อมูลที่ได้นำวิเคราะห์ โดยหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบหาความแตกต่างระหว่างความถี่เห็นของกลุ่มตัวอย่างชายและหญิง โดยใช้ ค่า ที เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างกลุ่มอายุทั้ง 4 กลุ่ม โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One Way Analysis of Variance) และเปรียบเทียบหาความแตกต่างรายคู่โดยวิธีของ เชฟเฟ (Scheffe')

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้ดังนี้

ตารางที่ 1 ค่าร้อยละของผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานคร  
จำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	ร้อยละ
ประโยคประถมศึกษาหรือต่ำกว่า	13.13
ประโยคมัธยมศึกษา	31.88
อนุปริญญา หรือเทียบเท่า	17.81
ปริญญาตรี หรือเทียบเท่า	33.85
ปริญญาโท หรือเทียบเท่า	3.13
ปริญญาเอก หรือเทียบเท่า	0.31

จากตารางที่ 1 แสดงว่า ผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานคร ส่วนใหญ่มีการศึกษาในระดับปริญญาตรี หรือเทียบเท่า มีร้อยละ 33.85 ซึ่งใกล้เคียงกับการศึกษาระดับประโยคมัธยมศึกษา คือร้อยละ 31.88 รองลงมา คือ การศึกษาระดับอนุปริญญาหรือเทียบเท่า มีร้อยละ 17.81

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 2 ค่าร้อยละของผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจในเขตกรุงเทพมหานคร  
จำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	ร้อยละ
นักเรียน	10.00
นิสิตนักศึกษา	16.35
ข้าราชการ	16.35
พนักงานรัฐวิสาหกิจ	6.88
พนักงานบริษัทเอกชน	23.44
นักธุรกิจ	7.19
พ่อบาน หรือแม่บ้าน	15.00
ประกอบธุรกิจส่วนตัว	3.44
เกษตรกร	0.94
ไม่มีงานทำ	0.63

จากตารางที่ 2 แสดงว่า ผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจในเขตกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่ เป็นพนักงานบริษัทเอกชน มีร้อยละ 23.44 รองลงมาคือ นิสิตนักศึกษา และข้าราชการ มีร้อยละ 16.35 เท่ากัน ซึ่งใกล้เคียงกับอาชีพ พ่อบานหรือแม่บ้าน มีร้อยละ 15.00

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 3 ค่าร้อยละของผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานคร  
จำแนกตามสถานภาพการสมรส

สถานภาพการสมรส	ร้อยละ
โสด	51.56
สมรสแล้วยังไม่มีบุตร	4.38
มีบุตร 1 คน	9.06
มีบุตร 2 คน	17.19
มีบุตร 3 คน	7.81
มีบุตร 4 คน	3.44
มีบุตร 5 คน	3.75
มีบุตร 6 คน	1.25
มีบุตร 7 คน	0.31
มีบุตรมากกว่า 7 คน	1.25

จากตารางที่ 3 แสดงว่า ผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่ เป็นโสด มีร้อยละ 51.56 รองลงมาเป็นผู้ที่สมรสแล้วมีบุตร 2 คน มีร้อยละ 17.19

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 4 ค่าร้อยละของผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจในเขตกรุงเทพมหานคร  
จำแนกตามจำนวนสมาชิกในครอบครัว

จำนวนสมาชิกในครอบครัว	ร้อยละ
2 คน	3.75
3 คน	9.06
4 คน	22.19
5 คน	21.25
6 คน	15.63
7 คน	10.00
8 คน	7.81
9 คน	2.50
10 คน	5.00
มากกว่า 10 คน	2.81

จากตารางที่ 4 แสดงว่า ผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจในเขตกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่มีสมาชิกในครอบครัว 4 หรือ 5 คน มีร้อยละ 22.19 และ 21.25 ตามลำดับ รองลงมาคือ มีสมาชิกในครอบครัว 6 คน มีร้อยละ 15.63

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 5 ค่าร้อยละของผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานคร  
จำแนกตามรายได้รวมต่อเดือนของครอบครัว

รายได้รวมต่อเดือนของครอบครัว	ร้อยละ
น้อยกว่า 3,000 บาท	13.44
มากกว่า 3,000 บาท แต่ไม่เกิน 5,000 บาท	22.19
มากกว่า 5,000 บาท แต่ไม่เกิน 10,000 บาท	23.75
มากกว่า 10,000 บาท แต่ไม่เกิน 15,000 บาท	18.12
มากกว่า 15,000 บาท แต่ไม่เกิน 20,000 บาท	11.88
มากกว่า 20,000 บาท	10.63

จากตารางที่ 5 แสดงว่า ผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่ มีรายได้ต่อเดือนของครอบครัวมากกว่า 5,000 บาท แต่ไม่เกิน 10,000 บาท หรือมากกว่า 3,000 บาทแต่ไม่เกิน 5,000 บาท มีร้อยละ 23.75 และ 22.19 ตามลำดับ รองลงมาคือ มากกว่า 10,000 บาท แต่ไม่เกิน 15,000 บาท มีร้อยละ 18.12

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 6 ค่าร้อยละของผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานคร  
จำแนกตามบริเวณที่พักก่อนเดินทางมาใช้บริการ

ลำดับที่	กรุงเทพมหานคร บริเวณที่พัก	ร้อยละ	ลำดับที่	ต่างจังหวัด บริเวณที่พัก	ร้อยละ
1	บางเขน พระโขนง ห้วยขวาง บางกะปิ มีนบุรี หนองจอก	36.88	5	ไม่เกิน 50 กม. จาก กรุงเทพฯ	7.50
2	ยานนาวา พญาไท บางรัก ปทุมวัน	20.00	6	ไม่เกิน 100 กม. จาก กรุงเทพฯ	1.88
3	ดุสิต ป้อมปราบฯ พระนคร สัมพันธวงศ์	12.50	7	ไม่เกิน 300 กม. จาก กรุงเทพฯ	2.19
4	ฝั่งธนบุรี	15.30	8	ไม่เกิน 600 กม. จาก กรุงเทพฯ	1.88
			9	ไม่เกิน 900 กม. จาก กรุงเทพฯ	1.88

จากตารางที่ 6 แสดงว่า ผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานครที่มีที่พักอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่เดินทางมาจากบริเวณลำดับที่ 1 (บางเขน พระโขนง ห้วยขวาง บางกะปิ มีนบุรี หนองจอก) มีร้อยละ 36.88 ส่วนผู้ใช้บริการที่มาจากต่างจังหวัดส่วนใหญ่เดินทางมาจากจังหวัดที่มีระยะทางไม่เกิน 50 กม. จากกรุงเทพมหานคร มีร้อยละ 7.50

ตารางที่ 7 ค่าร้อยละของผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจในเขตกรุงเทพมหานคร  
จำแนกตามการเดินทางมายังสวนสนุก

การเดินทาง	ร้อยละ
รถส่วนตัว	43.44
รถโดยสารประจำทาง	45.00
โดยสารรถเพื่อน	4.38
มารรถที่หน่วยงานที่ตนสังกัดจักมา	3.44
แท็กซี่	1.88
เช่ารถมา	0.63
โดยสารรถญาติมา	0.31
รถสามล้อเครื่อง	0.31
ขับรถมากับนายจ้าง	0.31
ไม่ทราบชัด	0.31

จากตารางที่ 7 แสดงว่า ผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจในเขตกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่เดินทางมายังสวนสนุก โดย รถโดยสารประจำทาง รถส่วนตัว มีร้อยละ 45.00 และ 43.44 ตามลำดับ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ตารางที่ 8 ค่าร้อยละผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจในเขตกรุงเทพมหานคร  
จำแนกตามการดำเนินงานประจำผู้ใช้บริการ

การดำเนินงานประจำผู้ใช้บริการ	ร้อยละ
ข้อบัตรราคาปกติ	54.38
ราคาหมู่คณะลดพิเศษไม่ต่ำกว่า 50%	5.94
ราคาหมู่คณะลดพิเศษต่ำกว่า 50%	2.50
ตั๋วบัตรลดครึ่งราคา	7.19
ตั๋วบัตรอนุญาตเข้าใช้บริการโดยไม่คิดมูลค่า	23.75
โรงเรียนจัดมา	5.63
ตั๋วบัตรประหยัด 70 บาท	0.31
มาเก็บข้อมูล	0.31

จากตารางที่ 8 แสดงว่าผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจในเขตกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่เข้าใช้บริการโดย ข้อบัตรในราคาปกติ มีร้อยละ 54.38 รองลงมาคือ ตั๋วบัตรอนุญาตเข้าใช้บริการโดยไม่คิดมูลค่า มีร้อยละ 23.75

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ตารางที่ 9 ค่าร้อยละของผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานคร  
จำแนกตามจำนวนครั้งที่มาใช้บริการ

จำนวนครั้งที่มาใช้บริการ	ร้อยละ
ครั้งแรก	33.44
ครั้งที่ 2	22.81
ครั้งที่ 3	15.63
ครั้งที่ 4	5.00
ครั้งที่ 5	4.69
มากกว่า 5 ครั้ง	18.44

จากตารางที่ 9 แสดงว่าผู้ให้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานคร ส่วนใหญ่มาใช้บริการเป็นครั้งแรก มีร้อยละ 33.44 รองลงมาคือ ผู้ที่ให้บริการเป็นครั้งที่ 2 และมากกว่า 5 ครั้ง มีร้อยละ 22.81 และ 18.44 ตามลำดับ

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 10 ค่าร้อยละของผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานคร  
จำแนกตามบุคคลที่มาเที่ยว

บุคคลที่มาเที่ยว	ร้อยละ
มาคนเดียว	1.56
มากับเพื่อน	42.50
มากับครอบครัว	52.81
มากับหน่วยงานที่สังกัด	0.63
มากับญาติ	0.94
มากับบุตรหลาน	0.94
มากับครู	0.31
มากับนายจ้าง	0.31

จากตารางที่ 10 แสดงว่า ผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานคร ส่วนใหญ่มากับครอบครัว มีร้อยละ 52.81 รองลงมา คือมากับเพื่อน มีร้อยละ 42.50

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 11 ค่าร้อยละของผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานคร  
จำแนกตามสาเหตุที่มาใช้บริการ

สาเหตุที่มาใช้บริการ	ร้อยละ
ต้องการเล่นเครื่องเล่น	15.00
เห็นโฆษณาแล้วอยากมา	9.06
คนอื่นชวนมา	9.69
เคยมาแล้วชอบจึงมาอีก	10.31
ต้องการมาพักผ่อน	37.19
พาคนอื่นมาเที่ยว	6.56
ได้รับบัตรฟรีหรือบัตรลดครั้งราคา	8.44
หน่วยงานที่สังกัดจัดบริการพา	3.75

จากตารางที่ 11 แสดงว่า สาเหตุที่ผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานครมาใช้บริการส่วนใหญ่คือ ต้องการพักผ่อน มีร้อยละ 37.19 รองลงมาคือ ต้องการเล่นเครื่องเล่น มีร้อยละ 15.00

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 12 ค่าร้อยละของผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจในเขตกรุงเทพมหานคร  
จำแนกตามบุรีเริ่มชักรวนใหม่มาใช้บริการ

บุรีเริ่มชักรวนใหม่มาใช้บริการ	ร้อยละ
ตัวเอง	33.44
บุตรหลาน หรือ น้อง เพื่อน	35.00
หน่วยงานที่สังกัด	24.69
ญาติ	0.94
โรงเรียน	2.81
อื่น ๆ	1.56

จากตารางที่ 12 แสดงว่า บุริเริ่มชักรวนใหม่ผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจ  
ในเขตกรุงเทพมหานครมาใช้บริการส่วนใหญ่ คือ บุตรหลาน หรือน้อง หรือตัวเอง มี  
ร้อยละ 35.00 และ 33.44 ตามลำดับ รองลงมาคือ เพื่อน มีร้อยละ 24.69

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 13 ค่าร้อยละของผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจในประเทศไทยในเขตกรุงเทพมหานคร  
จำแนกตามสิ่งที่นึกถึงก่อน เมื่อพูดถึงแคนเนรมิต หรือ สวนสยาม

สิ่งที่นึกถึงก่อน	แคนเนรมิต		สวนสยาม	
	สิ่งที่นึกถึงก่อน	ร้อยละ	สิ่งที่นึกถึงก่อน	ร้อยละ
รถไฟเหาะ		14.47	สวนน้ำ	29.81
รถไฟเหาะคีตังกา		13.21	สไลเดอร์	17.39
เรือไวถึง		10.06	ทะเลเทียม	10.56
บ้านผี		8.81	รถไฟเหาะคีตังกา	9.32
เครื่องเล่นอื่น (ระบุง)		16.35	เครื่องเล่นอื่น (ระบุง)	6.83
เครื่องเล่น (ไม่ระบุง)		8.18	เครื่องเล่น (ไม่ระบุง)	3.73
อารมณ์ดี		10.69	อารมณ์ดี	8.70
บรรยากาศ		10.06	บรรยากาศ	3.11
ความลำบาก		1.89	ความลำบาก	1.24
ไม่ออกความเห็น		6.29	ไม่ออกความเห็น	9.32

จากตารางที่ 13 แสดงว่า เมื่อพูดถึงแคนเนรมิต สิ่งที่ผู้ให้บริการส่วนใหญ่  
นึกถึงก่อน คือ เครื่องเล่นอื่น ๆ (ระบุง) หรือ รถไฟเหาะมีร้อยละ 16.35 และ 14.47  
ตามลำดับ รองลงมาคือ รถไฟเหาะคีตังกา มีร้อยละ 13.21 และเมื่อพูดถึงสวนสยาม  
สิ่งที่ผู้ให้บริการส่วนใหญ่นึกถึงก่อน คือ สวนน้ำ มีร้อยละ 29.81 รองลงมาคือ สไลเดอร์  
มีร้อยละ 17.39

ตารางที่ 14 ค่าร้อยละของผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานคร  
จำแนกตามช่วงเวลาที่ใช้ในสวนสนุก

ช่วงเวลาที่ใช้ในสวนสนุก	ร้อยละ
เช้าถึงเที่ยง	16.56
เที่ยงถึงบ่าย	18.75
บ่ายถึงเย็น	23.13
ทั้งวัน	37.19
เช้าถึงบ่าย	1.56
เที่ยงถึงเย็น	1.25
2 ชั่วโมง	.31
1 ชั่วโมง	.31
พอสมควร	.31
ไม่นานอน	.63

จากตารางที่ 14 แสดงว่า ผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่ใช้เวลาในสวนสนุกทั้งวัน มีร้อยละ 37.19 รองลงมาคือ ตั้งแต่เช้าถึงเย็น มีร้อยละ 23.13

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 15 ค่าร้อยละของผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจในเขตกรุงเทพมหานคร  
จำแนกตามวันที่นิยมมาใช้บริการ

วันที่นิยมมาใช้บริการ	ร้อยละ
เกือบทุกวัน	0.63
เสาร์ หรือ อาทิตย์	75.63
งานพิเศษ	11.56
แล้วแต่ความต้องการ	2.81
ขึ้นอยู่กับเวลาว่าง	3.13
ขึ้นอยู่กับผู้อื่น	.63
วันสำคัญ	1.56
นาน ๆ ครั้ง	1.88
ไม่แน่นอน	2.19

จากตารางที่ 15 แสดงว่า ผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจในเขตกรุงเทพมหานครนิยมมาใช้บริการในวันเสาร์ หรือ อาทิตย์ มีร้อยละ 75.63 รองลงมา คือ วันที่ไปงานพิเศษ มีร้อยละ 11.56

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ตารางที่ 16 ค่าร้อยละของผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานคร  
จำแนกตามสาเหตุสำคัญที่ทำให้กลับมาใช้บริการอีก

สาเหตุสำคัญ	ร้อยละ
ยังใช้บริการไม่ครบทุกเครื่องเล่น	33.75
ชอบสิ่งที่มีในสวนสนุกเป็นพิเศษ (ระบุง)	16.56
ประทับใจในบริการ	31.25
คนอื่นชวนมาอีก	8.13
เมื่อมีเวลาว่าง	2.19
สนุกคุ้มค่า	0.63
ชอบบรรยากาศ	1.25
ชอบสิ่งทีอื่น ๆ	4.38
ไม่ออกความเห็น	1.88

จากตารางที่ 16 แสดงว่าสาเหตุสำคัญที่ทำให้ผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภท  
ธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่กลับมาใช้บริการอีกคือ เพราะยังใช้บริการไม่  
ครบทุกเครื่องเล่น มีร้อยละ 33.75 รองลงมาคือ ประทับใจในบริการ มีร้อยละ 31.25

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 17 ค่าร้อยละของผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานคร  
จำแนกตามสาเหตุสำคัญที่ทำให้ไม่ต้องการกลับมาใช้บริการอีก

สาเหตุสำคัญ	ร้อยละ
ค่าใช้จ่ายแพงมาก ไม่คุ้มค่า อยู่ไกล	26.25
บริการไม่เป็นที่น่าพอใจ	49.06
เครื่องเล่น	4.38
ไม่มีเวลา	1.25
ไม่ชอบบรรยากาศ	2.81
อาหารแพง	0.63
ไม่อยากมาอีก	1.25
ไม่สะดวก	1.25
ไม่ออกความเห็น	11.56

จากตารางที่ 17 แสดงว่า สาเหตุสำคัญที่ทำให้ผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภท  
ธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่ไม่ต้องการกลับมาใช้บริการอีก คืออยู่ไกล มี  
ร้อยละ 49.06 รองลงมาคือ ค่าใช้จ่ายแพงมาก ไม่คุ้มค่า มีร้อยละ 26.25

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 18 ค่าร้อยละของผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานคร  
จำแนกตามระยะเวลาที่จะกลับมาใช้บริการอีก

ระยะเวลาที่จะกลับมาใช้บริการอีก	ร้อยละ
ภายใน 1 เดือน	20.94
ภายใน 3 เดือน	16.88
ภายใน 6 เดือน	9.69
นานกว่า 6 เดือน	11.88
เมื่อมีการจัดงานพิเศษ	17.50
ขึ้นอยู่กับเวลาว่าง	5.31
ขึ้นอยู่กับความคองการ	2.19
ขึ้นอยู่กับผู้อื่น	2.81
ไม่แน่นอน	12.82

จากตารางที่ 18 แสดงว่าผู้ให้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่จะกลับมาใช้บริการอีกในระยะเวลาไม่เกิน 1 เดือน มีร้อยละ 20.94 รองลงมาคือ เมื่อมีการจัดงานพิเศษ มีร้อยละ 17.50 และระยะเวลาไม่เกิน 3 เดือน มีร้อยละ 16.88

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 19 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นของผู้ใช้บริการ  
 ส่วนสนุ่กประเภทธุรกิจในเขตกรุงเทพมหานคร เกี่ยวกับการให้บริการ  
 กานต่าง ๆ

การให้บริการ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
1. การจั้กสถานที่ และป้ายบอกทาง	2.86	0.77
2. การรักษาความสะอาด	2.77	0.75
3. การรักษาความปลอดภัย	2.73	0.76
4. การให้บริการของเจ้าหน้าที่ และพนักงานโดยทั่วไป	2.70	0.76
5. การให้บริการของเจ้าหน้าที่ประจำ เครื่องเล่นต่าง ๆ	2.82	0.76

จากตารางที่ 19 แสดงว่าผู้ให้บริการส่วนสนุ่กประเภทธุรกิจในเขต  
 กรุงเทพมหานครเห็นว่า การให้บริการกานต่าง ๆ ของส่วนสนุ่กอยู่ในระดับที่  
 5 กาน

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 20 ค่าร้อยละของผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจในเขตกรุงเทพมหานคร  
จำแนกตามความต้องการบริการอื่น ๆ ที่ต้องการให้จัดบริการเพิ่มขึ้น

บริการด้านต่าง ๆ	ร้อยละ
1. การรักษาพยาบาล	1.56
2. การรักษาความปลอดภัย	1.88
3. สาธารณูปโภคต่าง ๆ	3.13
4. การรักษาความสะอาด	3.44
5. การประชาสัมพันธ์	2.19
6. บริการด้านอาหาร	1.25
7. ปรับปรุงบริการด้านต่าง ๆ	5.31
8. ปรับปรุงเครื่องเล่นและกิจกรรม	10.63
9. ไม่ออกความเห็น	70.63

จากตารางที่ 20 แสดงว่าผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจในเขตกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่ไม่ออกความเห็นเกี่ยวกับบริการอื่น ๆ ที่ต้องการให้จัดเพิ่มขึ้น มีร้อยละ 70.63 รองลงมาคือ ต้องการให้ปรับปรุงเครื่องเล่น และกิจกรรม มีร้อยละ 10.63

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 21 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความนิยมในเครื่องเล่นแต่ละชนิด  
ของผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจในเขตกรุงเทพมหานคร (แทนเนรมิต)  
จำแนกตามช่วงอายุ และรวมทุกช่วงอายุ

เครื่องเล่น	ไม่เกิน 25 ปี N = 38		26 - 40 ปี N = 42		41 - 60 ปี N = 39		สูงกว่า 60 ปี N = 40		รวม N = 159	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
31. รถไฟเหาะ	3.21	0.78	2.81	0.92	2.87	1.01	2.83	1.01	2.91	1.01
32. ล่องแก่ง	3.00	0.81	3.00	0.83	3.15	0.81	2.95	0.75	3.03	0.80
33. บ้านผี	2.61	1.00	2.36	0.79	2.46	0.97	2.35	0.98	2.44	0.93
34. เรือมหาสนุก	2.74	0.72	2.45	0.89	2.64	0.84	2.50	0.68	2.58	0.79
35. เรือมือ	2.37	0.63	2.29	0.74	2.36	0.78	2.58	0.84	2.40	0.76
36. ปืนกอก	2.05	0.86	2.12	0.80	1.97	0.81	2.25	0.93	2.10	0.85
37. ปืนลม	2.26	0.76	2.29	0.89	2.18	1.00	2.48	1.01	2.30	0.92
38. โมโนเรล	2.34	0.78	2.38	0.76	2.59	0.91	2.60	0.87	2.48	0.83
39. กระเชาลอยฟ้า	2.45	0.72	2.69	0.84	2.61	0.85	2.48	1.09	2.56	0.88
40. ทางปริศนา	2.40	0.76	2.38	0.76	2.15	0.96	2.35	0.80	2.32	0.82
41. ยานออลวน	2.34	0.82	2.50	0.77	2.23	0.81	2.48	0.88	2.39	0.82
42. ทอกไม้กับแมลง	2.11	0.76	2.26	0.74	2.10	0.85	2.25	0.95	2.18	0.83
43. กังขี้ปริชิว	2.32	0.84	2.43	0.83	2.21	0.92	2.50	0.91	2.37	0.88
44. จักรยานน้ำ	2.40	0.76	2.67	0.69	2.41	0.85	2.70	1.02	2.55	0.84
45. สวนจรรยา	2.26	0.83	2.31	0.78	2.49	1.00	2.73	0.88	2.45	0.88
46. โลกการ์ตูน	2.29	0.93	2.50	0.94	2.46	0.97	2.55	0.82	2.45	0.91
47. ราชรถเนรมิต	2.34	0.75	2.55	0.80	2.56	0.82	2.53	0.82	2.50	0.80
48. ตู้ไฟฟ้ามหาสนุก	2.71	0.65	2.60	0.83	2.39	0.91	2.55	0.82	2.56	0.81
49. รถมหาสนุก	3.11	0.83	2.93	0.84	2.97	0.99	2.95	0.85	2.99	0.87

ตารางที่ 21.1 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความนิยมในเครื่องเล่นแต่ละชนิดของผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานคร (สวนสยาม) จำแนกตามช่วงอายุ และรวมทุกช่วงอายุ

เครื่องเล่น	ไม่เกิน 25 ปี		26 - 40 ปี		41 - 60 ปี		สูงกว่า 60 ปี		รวม	
	N = 42		N = 40		N = 41		N = 38		N = 161	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
31. รถไฟเหาะตีลังกา	2.88	0.86	3.10	1.03	2.90	1.00	2.71	1.39	2.90	1.08
32. ทราบันท์	2.38	0.70	2.48	0.88	2.46	0.64	2.37	0.59	2.42	0.70
33. เรือบินประจัญบาน	2.55	0.74	2.75	0.93	2.61	0.80	2.55	0.65	2.62	0.78
34. สไลเดอร์	3.10	0.82	3.15	0.74	2.90	0.92	2.82	0.69	2.99	0.80
35. จานหมุน	2.38	0.76	2.68	0.73	2.56	0.74	2.53	0.56	2.53	0.71
36. สวนสัตว์เปิด	2.88	0.86	2.95	0.85	2.83	0.95	2.95	0.57	2.90	0.82
37. รถไฟเล็ก	2.62	0.83	2.65	0.89	2.81	0.78	2.68	0.62	2.69	0.79
38. บอน่าวน	2.91	0.79	2.68	0.83	2.54	0.87	2.87	0.58	2.75	0.79
39. พิพิธภัณฑสถานจีน	2.88	0.89	2.93	0.83	2.71	0.98	2.92	0.71	2.86	0.86
40. ทะเลน้ำจืด	3.17	0.73	3.40	0.71	3.17	0.84	3.21	0.62	3.24	0.73
41. เรือมังกรสองหัว	2.67	0.85	3.25	0.93	2.61	0.95	2.79	0.81	2.83	0.91
42. จรวดอวกาศ	2.50	0.80	2.70	0.76	2.61	0.86	2.68	0.62	2.62	0.77
43. เกาะนก	2.64	0.82	2.83	0.71	2.76	0.86	2.92	0.75	2.78	0.79
44. โรงภาพยนตร์จอ 180	2.52	0.99	2.68	0.88	2.66	0.91	2.55	0.72	2.60	0.88
45. น้ำพุเคนระบำ	2.55	0.86	2.68	0.89	2.83	0.86	3.08	0.67	2.78	0.84
46. รถทองซาฟารี	2.57	0.77	2.73	0.91	2.66	0.76	2.76	0.63	2.68	0.77
47. รถรูดเนรมิต	2.62	0.88	2.75	0.93	2.66	0.76	2.63	0.68	2.67	0.81
48. วิกตอเรียโรล	2.76	0.93	2.83	0.93	2.63	0.83	2.50	0.89	2.68	0.90
49. กระเช้าหกเห็น	2.38	0.94	2.55	0.82	2.63	0.89	2.50	0.80	2.52	0.86

จากตารางที่ 21 แสดงว่า ผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจในเขต กรุงเทพมหานคร(แทนเนรมิต)ในช่วงอายุต่างๆ มีความนิยมเครื่องเล่น ดังนี้

1. กลุ่มอายุไม่เกิน 25 ปี นิยม รถไฟเหาะ สูงสุด มีค่าเฉลี่ย 3.21 อยู่ในระดับ มาก และนิยม ปีนกอก ท่าสูด มีค่าเฉลี่ย 2.05 อยู่ในระดับ น้อย
2. กลุ่มอายุ 26 - 40 ปี นิยม ล่องแก่ง สูงสุด มีค่าเฉลี่ย 3.00 อยู่ในระดับ มาก และนิยม ปีนกอกท่าสูด มีค่าเฉลี่ย 2.12 อยู่ในระดับน้อย
3. กลุ่มอายุ 41 - 60 ปี นิยม ล่องแก่ง สูงสุด มีค่าเฉลี่ย 3.15 อยู่ในระดับ มาก และนิยม ปีนกอก ท่าสูด มีค่าเฉลี่ย 1.97 อยู่ในระดับ น้อย
4. กลุ่มอายุสูงกว่า 60 ปี นิยม ล่องแก่ง และ รถมหาสนุก สูงสุด มีค่าเฉลี่ย 2.95 อยู่ในระดับ มาก และนิยม ปีนกอก และคอกไม้กับแมลง ท่าสูด มีค่าเฉลี่ย 2.25 อยู่ในระดับ น้อย
5. เมื่อรวมทุกช่วงอายุ ผู้ใช้บริการนิยม ล่องแก่ง สูงสุด มีค่าเฉลี่ย 3.03 อยู่ในระดับ มาก และนิยม ปีนกอก ท่าสูด มีค่าเฉลี่ย 2.10 อยู่ในระดับ น้อย

และจากตารางที่ 21.1 แสดงว่า ผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจในเขต กรุงเทพมหานคร(สวนสยาม)ในช่วงอายุต่างๆ มีความนิยมเครื่องเล่น ดังนี้

1. กลุ่มอายุไม่เกิน 25 ปี นิยม ทะเลน้ำจืด สูงสุด มีค่าเฉลี่ย 3.17 อยู่ในระดับมาก และนิยม ทราบันท์ จานหมุน และกระเช้าหกเห็น ท่าสูด มีค่าเฉลี่ย 2.38 อยู่ในระดับ น้อย
2. กลุ่มอายุ 26 - 40 ปี นิยม ทะเลน้ำจืด สูงสุด มีค่าเฉลี่ย 3.40 อยู่ในระดับมาก และนิยม ทราบันท์ ท่าสูด มีค่าเฉลี่ย 2.48 อยู่ในระดับ น้อย
3. กลุ่มอายุ 41 - 60 ปี นิยม ทะเลน้ำจืด สูงสุด มีค่าเฉลี่ย 3.17 อยู่ในระดับ มาก และนิยม ทราบันท์ ท่าสูด มีค่าเฉลี่ย 2.46 อยู่ในระดับ น้อย
4. กลุ่มอายุสูงกว่า 60 ปี นิยม ทะเลน้ำจืด สูงสุด มีค่าเฉลี่ย 3.21 อยู่ในระดับ มาก และนิยม ทราบันท์ ท่าสูด มีค่าเฉลี่ย 2.37 อยู่ในระดับ น้อย
5. เมื่อรวมทุกช่วงอายุ ผู้ใช้บริการนิยม ทะเลน้ำจืด สูงสุด มีค่าเฉลี่ย 3.24 อยู่ในระดับ มาก และนิยม ทราบันท์ ท่าสูด มีค่าเฉลี่ย 2.42 อยู่ในระดับ น้อย



ตารางที่ 22 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรม  
หรืองานพิเศษ ของผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจ ในเขตกรุงเทพมหานคร  
กลุ่มอายุไม่เกิน 25 ปี และ 26 - 40 ปี

กิจกรรมหรืองานพิเศษ	ไม่เกิน 25 ปี N = 80		26 - 40 ปี N = 82	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
50. การแสดงของวงดนตรีจากต่างประเทศ	2.76	0.89	2.61	0.87
51. การแสดงของวงดนตรีในประเทศ	3.23	0.73	3.09	0.71
52. การจิกค้ายพักแรม	2.98	0.75	2.56	0.77
53. การจิกการ เต้นและวิ่ง เพื่อสุขภาพหรือการกุศล	2.68	0.74	2.66	0.77
54. การว่ายน้ำเก็บระยะทาง เพื่อสุขภาพ	2.73	0.86	2.87	0.70
55. สถานที่เล่นสเก็ตล่อเลื่อน	2.74	0.85	2.54	0.91
56. งานแสดง เกี่ยวกับวัฒนธรรมไทย	2.89	0.83	2.83	0.78
57. สถานที่เล่นกีฬากลางแจ้ง	2.81	0.73	2.78	0.70
58. สถานที่เล่นกีฬาในร่ม	3.04	0.74	2.90	0.81
59. สถานบริการการออกกำลังกาย เพื่อสุขภาพ	3.11	0.71	3.06	0.69
60. งานแสดง เกี่ยวกับสัตว์เลี้ยง	3.04	0.80	2.79	0.78
61. งานแสดง เกี่ยวกับพันธุ์พฤษภชาติ	2.90	0.84	2.81	0.81
62. งานแสดง แฟชั่น เสื้อผ้าและ เครื่องแต่งกาย	2.80	0.86	2.67	0.85
63. งานแสดง เกี่ยวกับยานยนต์	2.64	0.88	2.56	0.89
64. งานแสดง เกี่ยวกับวัตถุโบราณ	2.89	0.87	2.84	0.82
65. งานแสดง เกี่ยวกับบ้านและที่อยู่อาศัย	2.88	0.85	2.98	0.74
66. งานสปีคคาหรือออกกำลังกาย เพื่อสุขภาพ	2.93	0.76	2.98	0.82

ตารางที่ 22.1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรม  
หรืองานพิเศษ ของผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจ  
ในเขตกรุงเทพมหานคร กลุ่มอายุ 41 - 60 ปี, สูงกว่า 60 ปี  
และรวมทุกช่วงอายุ

กิจกรรมหรืองานพิเศษ	41 - 60 ปี		สูงกว่า 60 ปี		รวม	
	N = 80		N = 78		N = 320	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
50. การแสดงของวงดนตรีจากต่างประเทศ	2.48	0.89	2.53	0.85	2.59	0.84
51. การแสดงของวงดนตรีในประเทศ	3.09	0.80	3.00	0.79	3.10	0.76
52. การจึกกายพักผ่อน	2.76	0.85	2.53	0.72	2.71	0.79
53. การจัดการเดินและวิ่ง เพื่อสุขภาพหรือการกุศล	2.78	0.78	2.72	0.79	2.71	0.77
54. การรายนำเก็บระยะทาง เพื่อสุขภาพ	2.81	0.90	2.89	0.68	2.82	0.79
55. สถานที่เลนส์เทคลอยเลื่อน	2.50	0.93	2.65	0.82	2.61	0.88
56. งานแสดงเกี่ยวกับวัฒนธรรมไทย	2.91	0.80	3.02	0.74	2.91	0.79
57. สถานที่เล่นกีฬากลางแจ้ง	3.03	0.76	2.87	0.71	2.87	0.73
58. สถานที่เล่นกีฬาในร่ม	2.96	0.72	2.94	0.71	2.96	0.74
59. สถานบริการการออกกำลังกาย เพื่อสุขภาพ	3.01	0.79	3.05	0.64	3.06	0.71
60. งานแสดงเกี่ยวกับสัตว์เลี้ยง	2.94	0.79	2.95	0.75	2.93	0.78
61. งานแสดงเกี่ยวกับพันธุ์พฤษชาติ	2.99	0.82	3.04	0.67	2.93	0.79
62. งานแสดงแฟชั่นเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย	2.63	0.86	2.72	0.92	2.70	0.87
63. งานแสดงเกี่ยวกับยานยนต์	2.46	0.80	2.69	0.81	2.59	0.85
64. งานแสดงเกี่ยวกับวัตถุโบราณ	2.84	0.89	2.96	0.88	2.88	0.86
65. งานแสดงเกี่ยวกับบ้านและที่อยู่อาศัย	2.88	0.88	2.96	0.80	2.92	0.81
66. งานสปีคเอาท์ออกกำลังกาย เพื่อสุขภาพ	2.88	0.83	3.05	0.80	2.96	0.80

จากตารางที่ 22 และ 22.1 แสดงว่า ผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจ  
ในเขตกรุงเทพมหานคร ในช่วงอายุต่างๆมีความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมหรืองานพิเศษ  
ดังนี้คือ

1. กลุ่มอายุไม่เกิน 25 ปี ต้องการให้จัด การแสดงดนตรีของวงดนตรี  
ในประเทศ สูงสุด มีค่าเฉลี่ย 3.23 อยู่ในระดับ มาก และต้องการให้จัด งานแสดง  
เกี่ยวกับยานยนต์ ต่ำสุด มีค่าเฉลี่ย 2.64 อยู่ในระดับ น้อย
2. กลุ่มอายุ 26 - 40 ปี ต้องการให้จัดการแสดงของวงดนตรีในประเทศ  
สูงสุด มีค่าเฉลี่ย 3.09 อยู่ในระดับมาก และต้องการให้จัด สถานที่เล่นสเก็ตล้อเลื่อน  
ต่ำสุด มีค่าเฉลี่ย 2.54 อยู่ในระดับมาก
3. กลุ่มอายุ 41 - 60 ปี ต้องการให้จัด การแสดงของวงดนตรีใน  
ประเทศ สูงสุด มีค่าเฉลี่ย 3.09 อยู่ในระดับ มาก และต้องการให้จัด งานแสดง เกี่ยวกับ  
ยานยนต์ ต่ำสุด มีค่าเฉลี่ย 2.46 อยู่ในระดับ น้อย
4. กลุ่มอายุสูงกว่า 60 ปี ต้องการให้จัด สถานที่บริการออกกำลังกาย เพื่อ  
สุขภาพ และงานสปีดวอล์กออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ สูงสุด มีค่าเฉลี่ย 3.05 อยู่ในระดับ  
มาก และต้องการให้จัด การแสดงของวงดนตรีจากต่างประเทศ และการจัดค่าย  
พักแรม ต่ำสุด มีค่าเฉลี่ย 2.53 อยู่ในระดับ มาก
5. เมื่อรวมทุกช่วงอายุ ผู้ใช้บริการต้องการให้จัด การแสดงของวงดนตรี  
ในประเทศ สูงสุด มีค่าเฉลี่ย 3.10 อยู่ในระดับ มาก และต้องการให้จัด การแสดงของ  
วงดนตรีจากต่างประเทศ และงานแสดง เกี่ยวกับยานยนต์ ต่ำสุด มีค่าเฉลี่ย 2.59 อยู่ใน  
ระดับ มาก

ศูนย์วิจัยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 23 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคึกเห็นเกี่ยวกับคุณค่า  
โดยทั่วไปของสวนสนุกประเภทธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานคร ของ  
ผู้ใช้บริการชวงอายุไม่เกิน 25 ปี และ 26 - 40 ปี

คุณค่าโดยทั่วไป	ไม่เกิน 25 ปี		26 - 40 ปี	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
คุณค่าในการอนุรักษ์และ ส่งเสริมวัฒนธรรม	3.06	0.85	2.87	0.78
คุณค่าในการส่งเสริมความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลในครอบครัว	3.21	0.71	3.29	0.64
คุณค่าในการส่งเสริมอุตสาหกรรม การท่องเที่ยว	3.23	0.66	3.17	0.64
คุณค่าในการส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์	3.33	0.67	3.11	0.77
คุณค่าในการส่งเสริมสติปัญญา หรือความรอบรู้	3.21	0.72	3.12	0.74

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 23.1 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นเกี่ยวกับ  
คุณค่าโดยทั่วไปของสวนสนุกประเภทธุรกิจในเขตกรุงเทพมหานคร  
ของผู้ใช้บริการ ช่วงอายุ 41 - 60 ปี สูงกว่า 60 ปี และรวม  
ทุกช่วงอายุ

คุณค่าโดยทั่วไป	41 - 60 ปี		สูงกว่า 60 ปี		รวมทุกช่วงอายุ	
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
คุณค่าในการอนุรักษ์และส่งเสริมวัฒนธรรม	3.00	0.80	2.80	0.80	2.93	0.81
คุณค่าในการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในครอบครัว	3.34	0.59	3.15	0.67	3.25	0.65
คุณค่าในการส่งเสริมอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว	3.13	0.68	2.99	0.81	3.13	0.71
คุณค่าในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	3.18	0.71	3.08	0.74	3.17	0.73
คุณค่าในการส่งเสริมสติปัญญาหรือความรอบรู้	3.16	0.79	2.95	0.80	3.11	0.77

จากตารางที่ 23 และ 23.1 จะเห็นได้ว่าผู้ให้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจ  
ในเขตกรุงเทพมหานครทุกช่วงอายุ มีความคิดเห็นว่าสวนสนุกประเภทธุรกิจ  
ในเขตกรุงเทพมหานครมีคุณค่าโดยทั่วไปอยู่ในระดับมาก ในเรื่อง

- คุณค่าในการอนุรักษ์ และส่งเสริมวัฒนธรรม
- คุณค่าในการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในครอบครัว
- คุณค่าในการส่งเสริมอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว
- คุณค่าในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
- คุณค่าในการส่งเสริมสติปัญญา หรือความรอบรู้

ตารางที่ 24 ค่าร้อยละของผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานคร  
จำแนกตามความคิดเห็น เมื่อเปรียบเทียบการใช้บริการสวนสนุกตาม  
ศูนย์การค้า

ความคิดเห็น	ร้อยละ
ไม่ต่างกัน	22.81
ศูนย์การค้าดีกว่า	5.63
เปรียบเทียบกันไม่ได้	56.88
สวนสนุกดีกว่า	13.13
ขึ้นอยู่กับการใช้บริการของแต่ละแห่ง	0.31
ก็คนละอย่าง	0.94
ไม่ออกความเห็น	0.31

จากตารางที่ 24 แสดงให้เห็นว่าผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจใจใน  
เขตกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่า การใช้บริการในสวนสนุกประเภท  
ธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานคร กับการใช้บริการสวนสนุกตามศูนย์การค้า เปรียบเทียบ  
กันไม่ได้ มีร้อยละ 56.88 รองลงมาเห็นว่า การใช้บริการไม่ต่างกัน มีร้อยละ 22.81

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 25 ค่าร้อยละของผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจในเขตกรุงเทพมหานคร  
จำแนกตามความคิดเห็นเมื่อเปรียบเทียบความประหยัคคุณค่า กับการ  
ใช้บริการสวนสนุกตามศูนย์การค้า

ความคิดเห็น	ร้อยละ
สวนสนุกประหยัคกว่า	38.75
สวนสนุกตามศูนย์การค้าประหยัคกว่า	10.63
ใกล้เคียงกัน	26.25
บริการต่างกันเปรียบเทียบกันไม่ได้	22.81
ไม่ออกความเห็น	1.56

จากตารางที่ 25 แสดงว่าผู้ให้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจในเขต  
กรุงเทพมหานครส่วนใหญ่ มีความคิดเห็นว่าการให้บริการสวนสนุกมีความประหยัค  
คุณค่ากว่าการให้บริการสวนสนุกตามศูนย์การค้า มีร้อยละ 38.75 รองลงมาเห็นว่า  
ใกล้เคียงกัน มีร้อยละ 26.25 และอีกร้อยละ 22.81 มีความเห็นว่าบริการต่างกัน  
เปรียบเทียบกันไม่ได้

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 26 ค่าร้อยละของผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจในเขตกรุงเทพมหานคร  
จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับความจำเป็นของสวนสนุกสำหรับ  
กรุงเทพมหานคร

ความคิดเห็น	ร้อยละ
จำเป็น	87.19
ไม่จำเป็น	12.19
ไม่ออกความเห็น	0.63

จากตารางที่ 26 แสดงว่าผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจในเขตกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่า สวนสนุกมีความจำเป็นสำหรับกรุงเทพมหานคร มีร้อยละ 87.19

ตารางที่ 27 ค่าร้อยละของผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจในเขตกรุงเทพมหานคร  
จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับการทดแทนการขาดแคลนสถานที่พักผ่อน  
หย่อนใจประเภทกลางแจ้งในเขตกรุงเทพมหานคร

ความคิดเห็น	ร้อยละ
ทดแทนได้	95.00
ทดแทนไม่ได้	4.38
ไม่ออกความเห็น	0.62

จากตารางที่ 27 แสดงให้เห็นว่าผู้ใช้บริการสวนสนุกประเภทธุรกิจในเขตกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่า สวนสนุกประเภทธุรกิจสามารถทดแทนการขาดแคลนสถานที่พักผ่อนหย่อนใจประเภทกลางแจ้งของกรุงเทพมหานครได้มีร้อยละ 95.00



ตารางที่ 28 ค่าร้อยละของผู้ให้บริการส่วนบุคคลประเภทธุรกิจในเขตกรุงเทพมหานคร  
จำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับการส่งเสริมของรัฐต่อกิจการส่วนบุคคล  
ประเภทนี้

ความคิดเห็น	ร้อยละ
ควรส่งเสริมด้านการลงทุน	27.19
ควรส่งเสริมด้วยการลดภาษีของกิจการประเภทนี้	23.13
ควรส่งเสริมโดยรัฐร่วมลงทุน	18.44
ควรส่งเสริมโดยรัฐให้เช่าพื้นที่ในราคาถูกให้ธุรกิจเอกชน	25.63
ดำเนินการ	
ไม่ควรส่งเสริม	2.19
ให้รัฐบาลทำเอง	0.63
ส่งเสริมให้ราคาถูกลง	0.31
ส่งเสริมและความคุ้มครองคุณภาพ	0.63
รัฐควรตรวจสอบด้านคุณภาพและความปลอดภัย	0.63
แล้วแต่รัฐบาล	1.25

จากตารางที่ 28 แสดงให้เห็นว่าผู้ให้บริการส่วนบุคคลประเภทธุรกิจในเขต  
กรุงเทพมหานครส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่า รัฐบาลควรส่งเสริมกิจการประเภทนี้โดย  
ส่งเสริมด้านการลงทุน มีร้อยละ 27.19 รองลงมาคือ รัฐให้เช่าพื้นที่ในราคาถูก  
แล้วให้ธุรกิจเอกชนดำเนินการ มีร้อยละ 25.63 อีกร้อยละ 23.13 มีความคิดเห็นว่า  
รัฐบาลควรลดภาษีการคาของกิจการประเภทนี้ ส่วนอีกร้อยละ 18.44 ต้องการให้รัฐ  
ร่วมลงทุน

ตารางที่ 29 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t ของความคิดเห็นเกี่ยวกับ  
คุณค่าทางนันทนาการของสวนสนุกประเภทธุรกิจในเมืองกรุงเทพมหานคร  
ของผู้ให้บริการชายและหญิง (แคน เนรมิต)

คุณค่าทางนันทนาการ	ชาย N = 70		หญิง N = 89		t
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	
คุณค่าในการพัฒนาสุขภาพ	2.91	0.38	2.78	0.37	2.12
1 ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดทางจิตใจ	2.99	0.46	2.82	0.43	2.37*
2 ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน	3.10	0.46	2.97	0.42	1.84
3 ช่วยให้ออกกำลังกาย	2.68	0.44	2.58	0.44	1.38
4 ฝึกความสัมพันธ์ของประสาทและกล้ามเนื้อ	2.85	0.38	2.74	0.41	1.86
คุณค่าในความสัมพันธ์	2.73	0.44	2.63	0.40	1.48
1 ช่วยให้ออกกำลังกายเพิ่มขึ้น	2.63	0.49	2.56	0.44	0.95
2 ช่วยให้การพักผ่อนร่วมกับผู้อื่น	2.79	0.45	2.68	0.42	1.56
3 ฝึกการปรับตัวเข้ากับผู้อื่น	2.74	0.45	2.65	0.42	1.38
4 ช่วยให้มีอารมณ์ร่วมใจในการเล่นเป็นหมู่คณะ	2.76	0.46	2.64	0.44	1.65
คุณค่าในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดี	2.74	0.40	2.66	0.41	1.24
1 ช่วยให้การปฏิบัติตามกฎระเบียบที่กำหนดไว้	2.87	0.45	2.77	0.45	1.45
2 ช่วยให้การปฏิบัติตามวัฒนธรรมเกี่ยวกับลำดับในการเล่น	2.81	0.47	2.71	0.43	1.45
3 ช่วยให้การเห็นอกเห็นใจและช่วยเหลือผู้อื่น	2.72	0.42	2.65	0.48	1.03
4 ช่วยให้เห็นคุณค่าของธรรมชาติ	2.54	0.53	2.51	0.52	0.47
คุณค่าในการพัฒนาตัวบุคคล	3.02	0.43	2.82	0.40	3.02
1 ช่วยให้มีทักษะในการเล่นเครื่องเล่น	2.92	0.46	2.75	0.43	2.29*
2 ช่วยให้เกิดความกล้าแสดงออก	3.04	0.48	2.82	0.42	2.99*
3 ช่วยให้การตัดสินใจอย่างรอบคอบ	3.01	0.45	2.81	0.42	2.88*
4 ช่วยเพิ่มความกล้าในการเผชิญกับสิ่งท้าทาย	3.11	0.46	2.89	0.48	2.90*
คุณค่าทางนันทนาการรวมทุกด้าน	2.85	0.38	2.72	0.36	2.15*

\*  $P < .05$ ,  $t = 1.96$

ตารางที่ 29.1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า  $t$  ของความคิดเห็นเกี่ยวกับ  
คุณค่าทางนันทนาการของสวนสนุกประเภทธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานคร  
ของผู้ให้บริการชายและหญิง (สวนสยาม)

คุณค่าทางนันทนาการ	ชาย N = 77		หญิง N = 84		t
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	
คุณค่าในการพัฒนาสุขภาพ	2.92	0.37	2.92	0.48	0.02
1 ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดทางจิตใจ	3.02	0.46	3.00	0.50	0.29
2 ให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน	3.10	0.39	3.12	0.46	-0.41
3 ช่วยให้ออกกำลังกาย	2.77	0.42	2.81	0.54	-0.53
4 ได้ฝึกความสัมพันธ์ของประสาทและกล้ามเนื้อ	2.79	0.44	2.74	0.59	0.62
คุณค่าในค่านิยมสัมพันธ์	2.66	0.45	2.55	0.63	1.22
1 ช่วยให้ออกกำลังกายเพิ่มขึ้น	2.60	0.50	2.53	0.61	0.75
2 ช่วยให้การพักผ่อนร่วมกับผู้อื่น	2.70	0.48	2.57	0.65	1.42
3 ได้ฝึกการปรับตัวเข้ากับผู้อื่น	2.66	0.47	2.56	0.69	1.12
4 ช่วยให้มีความร่วมมือร่วมใจในการเล่นเป็นหมู่คณะ	2.67	0.45	2.54	0.66	1.38
คุณค่าในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดี	2.80	0.40	2.69	0.57	1.45
1 ช่วยให้การปฏิบัติตามกฎระเบียบที่กำหนดไว้	2.92	0.43	2.81	0.60	1.39
2 ช่วยให้การปฏิบัติตามวัฒนธรรมเกี่ยวกับลำดับในการเล่น	2.85	0.43	2.72	0.63	1.52
3 ช่วยให้การเห็นอกเห็นใจและช่วยเหลือผู้อื่น	2.76	0.52	2.64	0.69	1.20
4 ช่วยให้เห็นคุณค่าของธรรมชาติ	2.67	0.42	2.58	0.60	1.08
คุณค่าในการพัฒนาตัวบุคคล	2.91	0.41	2.85	0.55	0.75
1 ช่วยให้มีทักษะในการเล่นเครื่องเล่น	2.80	0.42	2.81	0.57	-0.06
2 ช่วยให้เกิดความกล้าแสดงออก	2.88	0.44	2.86	0.59	0.21
3 ช่วยให้การตัดสินใจอย่างรอบคอบ	2.90	0.44	2.81	0.61	1.12
4 ช่วยเพิ่มความกล้าในการเผชิญกับสิ่งท้าทาย	3.04	0.50	2.92	0.55	1.48
คุณค่าทางนันทนาการรวมทุกด้าน	2.82	0.37	2.75	0.51	0.98

$$p < .05 \quad t_{(159)} = 1.96$$

จากตารางที่ 29 จะเห็นได้ว่า ผู้ให้บริการทั้งชายและหญิงมีความคิดเห็นว่าเป็นส่วนสนุกประเภทธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานคร (แคนเนรมิต) มีคุณค่าทางนันทนาการอยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยผู้ให้บริการชายมีความคิดเห็นว่ามีคุณค่าสูงสุดในด้าน ช่วยให้มีความกล้าในการเผชิญกับสิ่งทาทาย มีค่าเฉลี่ย 3.11 อยู่ในระดับมาก และมีความคิดเห็นว่ามีคุณค่าสูงสุดในด้าน ช่วยให้เห็นคุณค่าของธรรมชาติ มีค่าเฉลี่ย 2.54 อยู่ในระดับมาก ผู้ให้บริการหญิงมีความคิดเห็นว่ามีคุณค่าสูงสุดในด้าน ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีค่าเฉลี่ย 2.97 อยู่ในระดับมาก และมีความคิดเห็นว่ามีคุณค่าสูงสุดในด้าน ช่วยให้เห็นคุณค่าของธรรมชาติ มีค่าเฉลี่ย 2.51 อยู่ในระดับมาก

ผู้ให้บริการชายและหญิงมีความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณค่าทางนันทนาการของส่วนสนุกประเภทธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานคร (แคนเนรมิต) แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ในด้าน ช่วยผ่อนคลายความเครียดทางกานจิตใจ ช่วยให้มีทักษะในการเล่นเครื่องเล่น ช่วยให้เกิดความกล้าแสดงออก ช่วยให้อารมณ์ดีใจอย่างรอบคอบ และช่วยให้มีความกล้าในการเผชิญกับสิ่งทาทาย เมื่อพิจารณาคุณค่าทางนันทนาการรวมกันทุกด้าน ความคิดเห็นของผู้ให้บริการชายและหญิงมีความแตกต่างกันที่ระดับความมีนัยสำคัญ .05

จากตารางที่ 29.1 จะเห็นได้ว่าผู้ให้บริการทั้งชายและหญิงมีความคิดเห็นว่าเป็นส่วนสนุกประเภทธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานคร (สวนสยาม) มีคุณค่าทางนันทนาการอยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยผู้ให้บริการชายมีความคิดเห็นว่ามีคุณค่าสูงสุดในด้าน ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีค่าเฉลี่ย 3.10 อยู่ในระดับมาก และมีความคิดเห็นว่ามีคุณค่าสูงสุดในด้าน ช่วยให้อารมณ์ดีใจเพิ่มขึ้น มีค่าเฉลี่ย 2.60 อยู่ในระดับมาก ส่วนผู้ให้บริการหญิงมีความคิดเห็นว่ามีคุณค่าสูงสุดในด้าน ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีค่าเฉลี่ย 3.12 อยู่ในระดับมาก และมีความคิดเห็นว่ามีคุณค่าสูงสุดในด้าน ช่วยให้อารมณ์ดีใจเพิ่มขึ้น มีค่าเฉลี่ย 2.53 อยู่ในระดับมาก

ผู้ให้บริการชายและหญิงมีความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณค่าทางนันทนาการของส่วนสนุกประเภทธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานครไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

ตารางที่ 30 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นของผู้ใช้บริการ  
กลุ่มอายุไม่เกิน 25 ปี และ 26 - 40 ปี เกี่ยวกับคุณค่าทางนันทนาการ  
ของสวนสนุกประเภทธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานคร (แคนเนรมิต)

คุณค่าทางนันทนาการ	ไม่เกิน 25 N = 38		26 - 40 ปี N = 42	
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
คุณค่าในการพัฒนาสุขภาพ	2.99	0.36	2.78	0.41
ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดทางจิตใจ	3.04	0.46	2.85	0.42
ให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน	3.19	0.40	2.95	0.48
ช่วยให้ได้ออกกำลังกาย	2.77	0.49	2.57	0.43
ได้ฝึกความสัมพันธ์ของประสาทและกล้ามเนื้อ	2.97	0.35	2.73	0.45
คุณค่าในค่านิยมสัมพันธ์	2.80	0.43	2.58	0.43
ช่วยให้รู้จักผู้อื่นเพิ่มขึ้น	2.71	0.42	2.56	0.51
ช่วยให้รู้จักการรวมเล่นกับผู้อื่น	2.86	0.46	2.61	0.45
ได้ฝึกการปรับตัวเข้ากับผู้อื่น	2.81	0.46	2.59	0.44
ช่วยให้มีความร่วมมือร่วมใจในการเล่นเป็นหมู่คณะ	2.81	0.46	2.57	0.43
คุณค่าในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดี	3.02	0.42	2.86	0.46
ช่วยให้รู้จักการปฏิบัติตามกฎระเบียบที่กำหนดไว้	2.91	0.41	2.73	0.47
ช่วยให้รู้จักการปฏิบัติตามวัฒนธรรมเกี่ยวกับลำดับในการเล่น	3.23	0.49	3.00	0.51
ช่วยให้รู้จักการเห็นอกเห็นใจและช่วยเหลือผู้อื่น	3.07	0.49	2.92	0.55
ช่วยให้เห็นคุณค่าของธรรมชาติ	2.88	0.56	2.77	0.49
คุณค่าในการพัฒนาตัวบุคคล	3.43	0.39	3.19	0.50
ช่วยให้มีทักษะในการเล่นเครื่องเล่น	3.32	0.46	3.12	0.53
ช่วยให้เกิดความกล้าแสดงออก	3.47	0.44	3.22	0.56
ช่วยให้รู้จักการตัดสินใจอย่างรอบคอบ	3.37	0.44	3.21	0.50
ช่วยให้มีความกล้าในการเผชิญกับสิ่งท้าทาย	3.55	0.42	3.21	0.55
คุณค่าทางนันทนาการรวมทุกด้าน	2.88	0.34	2.69	0.39

ตารางที่ 30.1 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของความคิดเห็นของผู้ใช้บริการ  
 กลุ่มอายุ 41 - 60 ปี และสูงกว่า 60 ปี เกี่ยวกับคุณภาพทางนันทนาการ  
 ของสวนสนุกประเภทธุรกิจ ในเขตกรุงเทพมหานคร (แคนเนรมิต)

คุณภาพทางนันทนาการ	41 - 60 ปี N = 39		สูงกว่า 60 ปี N = 40	
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
คุณค่าในการพัฒนาสุขภาพ	2.82	0.39	2.76	0.33
ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดทางงานจิตใจ	2.90	0.47	2.81	0.44
ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน	3.01	0.43	2.96	0.41
ช่วยให้ออกกำลังกาย	2.62	0.43	2.55	0.42
ได้ฝึกความสัมพันธ์ของประสาทและกล้ามเนื้อ	2.74	0.43	2.73	0.31
คุณค่าในค่านิยมขบสัมพันธ์	2.67	0.40	2.66	0.40
ช่วยให้ออกกำลังกายเพิ่มขึ้น	2.59	0.44	2.51	0.47
ช่วยให้ออกกำลังกายร่วมกับผู้อื่น	2.71	0.44	2.74	0.37
ได้ฝึกการปรับตัวเข้ากับผู้อื่น	2.68	0.43	2.69	0.42
ช่วยให้ความร่วมมือร่วมใจในการเล่นเป็นหมู่คณะ	2.70	0.42	2.70	0.47
คุณค่าในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดี	2.89	0.47	2.88	0.44
ช่วยให้ออกกำลังกายปฏิบัติตามกฎระเบียบที่กำหนดไว้	2.76	0.45	2.86	0.46
ช่วยให้ออกกำลังกายปฏิบัติตามวัฒนธรรมเกี่ยวกับลำดับในการเล่น	3.00	0.48	3.02	0.52
ช่วยให้ออกกำลังกายเห็นอกเห็นใจและช่วยเหลือผู้อื่น	3.01	0.53	2.94	0.49
ช่วยให้เห็นคุณค่าของธรรมชาติ	2.79	0.68	2.68	0.65
คุณค่าในการพัฒนาตัวบุคคล	3.11	0.43	3.25	0.51
ช่วยให้มีทักษะในการเล่นเครื่องเล่น	3.06	0.47	3.15	0.51
ช่วยให้เกิดความกล้าแสดงออก	3.09	0.43	3.24	0.56
ช่วยให้ออกกำลังกายตัดสินใจอย่างรอบคอบ	3.10	0.49	3.27	0.51
ช่วยให้ความกล้าในการเผชิญกับสิ่งท้าทาย	3.20	0.50	3.33	0.63
คุณภาพทางนันทนาการรวมทุกด้าน	2.70	0.36	2.72	0.36

ตารางที่ 30.2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความถี่เห็นของผู้ใช้บริการ  
กลุ่มอายุไม่เกิน 25 ปี และ 26 - 40 ปี เกี่ยวกับคุณค่าทางนันทนาการ  
ของสวนสนุกประเภทธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานคร (สวนสยาม)

คุณค่าทางนันทนาการ	ไม่เกิน 25 ปี N = 42		26 - 40 ปี N = 40	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
คุณค่าในการพัฒนาสุขภาพ	3.07	0.42	2.82	0.51
ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดทางงานจิตใจ	3.13	0.45	2.94	0.54
ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน	3.23	0.38	3.03	0.49
ช่วยให้ได้ออกกำลังกาย	2.95	0.50	2.66	0.56
ได้ฝึกความสัมพันธ์ของประสาทและกล้ามเนื้อ	2.98	0.49	2.64	0.63
คุณค่าในคามนุษย์สัมพันธ์	2.74	0.56	2.57	0.66
ช่วยให้ใคร่จักผู้อื่นเพิ่มขึ้น	2.72	0.59	2.54	0.68
ช่วยให้รู้จักการรวมเล่นกับผู้อื่น	2.75	0.59	2.59	0.70
ได้ฝึกการปรับตัวเข้ากับผู้อื่น	2.75	0.60	2.58	0.67
ช่วยให้มีความร่วมมือร่วมใจในการเล่นเป็นหมู่คณะ	2.74	0.57	2.55	0.67
คุณค่าในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดี	3.09	0.50	2.87	0.62
ช่วยให้รู้จักการปฏิบัติตามกฎระเบียบที่กำหนดไว้	2.95	0.49	2.77	0.58
ช่วยให้รู้จักการปฏิบัติตามวัฒนธรรมเกี่ยวกับคำคมในการเล่น	3.18	0.56	2.97	0.68
ช่วยให้รู้จักการเห็นอกเห็นใจและช่วยเหลือผู้อื่น	3.18	0.60	2.86	0.77
ช่วยให้เห็นคุณค่าของธรรมชาติ	3.06	0.50	2.89	0.69
คุณค่าในการพัฒนาตัวบุคคล	3.28	0.54	3.16	0.58
ช่วยให้มีทักษะในการเล่นเครื่องเล่น	3.20	0.56	2.98	0.66
ช่วยให้เกิดความกล้าแสดงออก	3.27	0.59	3.14	0.59
ช่วยให้รู้จักการตัดสินใจอย่างรอบคอบ	3.24	0.57	3.16	0.61
ช่วยให้มีความกล้าในการเผชิญกับสิ่งท้าทาย	3.39	0.59	3.35	0.62
คุณค่าทางนันทนาการรวมทุกด้าน	2.87	0.43	2.69	0.52

ตารางที่ 30.3 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจของผู้ใช้บริการ  
กลุ่มอายุ 41 - 60 ปี และสูงกว่า 60 ปี เกี่ยวกับคุณค่าทางนันทนาการ  
ของสวนสนุกประเภทธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานคร (สวนสยาม)

คุณค่าทางนันทนาการ	41 - 60 ปี N = 41		สูงกว่า 60 ปี N = 38	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
คุณค่าในการพัฒนาสุขภาพ	2.97	0.37	2.81	0.35
ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดทางงานจิตใจ	3.12	0.48	2.84	0.40
ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน	3.24	0.41	2.93	0.34
ช่วยให้ใจออกกำลังกาย	2.79	0.45	2.74	0.37
ได้ฝึกความสัมพันธ์ของประสาทและกล้ามเนื้อ	2.71	0.47	2.71	0.45
คุณค่าในค่านิยมสัมพันธ์	2.57	0.55	2.52	0.38
ช่วยให้ใคร่จักผู้อื่นเพิ่มขึ้น	2.51	0.51	2.54	0.40
ช่วยให้รู้จักการรวมเล่นกับผู้อื่น	2.63	0.59	2.53	0.36
ได้ฝึกการปรับตัวเข้ากับผู้อื่น	2.61	0.65	2.58	0.42
ช่วยให้มีความร่วมมือรรมใจในการเล่นเป็นหมู่คณะ	2.58	0.60	2.52	0.40
คุณค่าในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดี	3.07	0.58	2.87	0.38
ช่วยให้รู้จักการปฏิบัติตามกฎระเบียบที่กำหนดไว้	3.02	0.59	2.70	0.35
ช่วยให้รู้จักการปฏิบัติตามวัฒนธรรมเกี่ยวกับลำดับในการเล่น	3.22	0.71	2.94	0.42
ช่วยให้รู้จักการเห็นอกเห็นใจและช่วยเหลือผู้อื่น	3.07	0.76	2.89	0.54
ช่วยให้เห็นคุณค่าของธรรมชาติ	2.99	0.67	2.93	0.40
คุณค่าในการพัฒนาตัวบุคคล	3.19	0.67	2.99	0.37
ช่วยให้มีทักษะในการเล่นเครื่องเล่น	3.15	0.64	3.00	0.37
ช่วยให้เกิดความกล้าแสดงออก	3.16	0.71	2.99	0.42
ช่วยให้รู้จักการตัดสินใจอย่างรอบคอบ	3.17	0.78	2.99	0.39
ช่วยให้มีความกล้าในการเผชิญกับสิ่งท้าทาย	3.30	0.67	2.99	0.39
คุณค่าทางนันทนาการรวมทุกด้าน	2.79	0.44	2.64	0.32



จากตารางที่ 30 และ 30.1 จะเห็นได้ว่าผู้ใช้บริการแต่ละกลุ่มอายุทั้ง 4 กลุ่ม มีความคิดเห็นว่าเป็นส่วนสนุกประเภทธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานคร (แคนเนรมิต) มีคุณค่าทางนันทนาการอยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยผู้ใช้บริการกลุ่มอายุไม่เกิน 25 ปี มีความคิดเห็นว่ามีคุณค่าสูงสุดในด้าน ช่วยให้ความกล้าในการเผชิญกับสิ่งท้าทาย มีค่าเฉลี่ย 3.55 อยู่ในระดับมากที่สุด และมีความคิดเห็นว่ามีคุณค่าต่ำสุดในด้าน ช่วยให้อิทธิพลอื่นเพิ่มขึ้น มีค่าเฉลี่ย 2.71 อยู่ในระดับมาก กลุ่มอายุ 26 - 40 ปี มีความคิดเห็นว่ามีคุณค่าสูงสุดในด้าน ช่วยให้อิทธิพลอื่นเพิ่มขึ้น มีค่าเฉลี่ย 3.22 อยู่ในระดับมาก และมีความคิดเห็นว่ามีคุณค่าต่ำสุดในด้าน ช่วยให้อิทธิพลอื่นเพิ่มขึ้น มีค่าเฉลี่ย 2.56 อยู่ในระดับมาก กลุ่มอายุ 41 - 60 ปี มีความคิดเห็นว่ามีคุณค่าสูงสุดในด้าน ช่วยให้ความกล้าในการเผชิญกับสิ่งท้าทาย มีค่าเฉลี่ย 3.20 อยู่ในระดับมาก และมีความคิดเห็นว่ามีคุณค่าต่ำสุดในด้าน ช่วยให้อิทธิพลอื่นเพิ่มขึ้น มีค่าเฉลี่ย 2.59 อยู่ในระดับมาก กลุ่มอายุสูงกว่า 60 ปี มีความคิดเห็นว่ามีคุณค่าสูงสุดในด้าน ช่วยให้ความกล้าในการเผชิญกับสิ่งท้าทาย มีค่าเฉลี่ย 3.33 อยู่ในระดับมาก และมีความคิดเห็นว่ามีคุณค่าต่ำสุดในด้าน ช่วยให้อิทธิพลอื่นเพิ่มขึ้น มีค่าเฉลี่ย 2.51 อยู่ในระดับมาก

จากตารางที่ 30.2 และ 30.3 จะเห็นได้ว่า ผู้ใช้บริการแต่ละกลุ่มอายุทั้ง 4 กลุ่ม มีความคิดเห็นว่าเป็นส่วนสนุกประเภทธุรกิจใจในเขตกรุงเทพมหานคร (สวนสยาม) มีคุณค่าทางนันทนาการอยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยผู้ใช้บริการกลุ่มอายุไม่เกิน 25 ปี มีความคิดเห็นว่ามีคุณค่าสูงสุดในด้าน ช่วยให้ความกล้าในการเผชิญกับสิ่งท้าทาย มีค่าเฉลี่ย 3.39 อยู่ในระดับมาก และมีความคิดเห็นว่ามีคุณค่าต่ำสุดในด้าน ช่วยให้อิทธิพลอื่นเพิ่มขึ้น มีค่าเฉลี่ย 2.72 อยู่ในระดับมาก กลุ่มอายุ 26 - 40 ปี มีความคิดเห็นว่ามีคุณค่าสูงสุดในด้าน ช่วยให้ความกล้าในการเผชิญกับสิ่งท้าทาย มีค่าเฉลี่ย 3.35 อยู่ในระดับมาก และมีความคิดเห็นว่ามีคุณค่าต่ำสุดในด้าน ช่วยให้ความร่วมมือร่วมใจในการเล่นเป็นหมู่คณะ มีค่าเฉลี่ย 2.55 อยู่ในระดับมาก กลุ่มอายุ 41 - 60 ปี มีความคิดเห็นว่ามีคุณค่าสูงสุดในด้าน ช่วยให้ความกล้าในการเผชิญกับสิ่งท้าทาย มีค่าเฉลี่ย 3.30 อยู่ในระดับมาก และมีความคิดเห็นว่ามีคุณค่าต่ำสุดในด้าน ช่วยให้อิทธิพลอื่นเพิ่มขึ้น มีค่าเฉลี่ย 2.51 อยู่ในระดับมาก กลุ่มอายุสูงกว่า 60 ปี มีความคิดเห็นว่ามีคุณค่าสูงสุดในด้าน ช่วยให้มีทักษะในการเล่นเครื่องเล่น มีค่าเฉลี่ย 3.00 อยู่ในระดับมาก และมีความคิดเห็นว่ามีคุณค่าต่ำสุดในด้าน ช่วยให้ความร่วมมือร่วมใจในการเล่น

เป็นหมู่คณะ มีค่าเฉลี่ย 2.52 อยู่ในระดับมาก

ตารางที่ 31 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนของความคิดเห็นของผู้ใช้บริการ  
แต่ละกลุ่มอายุทั้ง 4 กลุ่มเกี่ยวกับคุณค่าทางนันทนาการกลางแจ้ง  
ของสวนสนุกประเภทธุรกิจในเขตกรุงเทพมหานคร (แคนเนรมิต)

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	3	0.94	0.32	2.33
ภายในกลุ่ม	155	20.93	0.14	
รวม	158	21.88		

$$P < .05 \quad .05F(3,155) = 2.68$$

จากตารางที่ 31 แสดงให้เห็นว่าความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณค่าทางนันทนาการ  
กลางแจ้ง ของสวนสนุกประเภทธุรกิจในเขตกรุงเทพมหานครของผู้ใช้บริการแต่ละกลุ่ม  
อายุทั้ง 4 กลุ่ม (แคนเนรมิต) ไม่มีความแตกต่างกันที่ระดับความมีนัยสำคัญ .05

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 31.1 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนของความพึงพอใจของผู้ใช้บริการ  
แต่ละกลุ่มอายุทั้ง 4 กลุ่มเกี่ยวกับคุณค่าทางนันทนาการกลางแจ้ง  
ของสวนสนุกประเภทธุรกิจในประเทศไทย (ส่วนสยาม)

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	3	1.36	0.45	2.31
ภายในกลุ่ม	157	30.82	0.20	
รวม	160	32.18		

$$P < .05 \quad .05F(3, 157) = 2.68$$

จากตารางที่ 31.1 แสดงให้เห็นว่า ความพึงพอใจเกี่ยวกับคุณค่าทางนันทนาการ  
กลางแจ้ง ของสวนสนุกประเภทธุรกิจในประเทศไทยของผู้ใช้บริการแต่ละกลุ่ม  
อายุทั้ง 4 กลุ่ม (ส่วนสยาม) ไม่มีความแตกต่างกันที่ระดับความมีนัยสำคัญ .05

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย