การใช้ประสบการณ์สันทนาการในการวางแผนและออกแบบสวนสาธารณะหรือพื้นที่เพื่อการสันทนาการในเมือง

รุจิโรจน์ อนามบุตร

บทนำ

บทความนี้เขียนเพื่อแนะแนวความคิดในการวางแผนและออกแบบสวนสาธารณะหรือพื้นที่เพื่อการสันทนาการอื่น ๆ (เช่น อุทยาน ศูนย์สันทนาการ) โดยการใช้ข้อมูลตัวประกอบทางจิตวิทยามาช่วยเป็นตัวกำหนดการออกแบบ ตัวประกอบทางจิตวิทยาดังกล่าวคือ "ประสบการณ์ทางสันทนาการ" (Recreation Experiences) ซึ่งได้มีการศึกษากันมานานแล้วในวงการวิจัยการสันทนาการ แต่ถึงแม้จะมีการศึกษามานาน การนำมาใช้ประโยชน์ในการวางแผนและออกแบบยังจำกัดอยู่มาก

เป็นที่ยอมรับกันมานานแล้วว่า การสันทนาการ (Recreation) นั้นเป็นองค์ประกอบสำคัญตัวหนึ่งที่มีผลต่อคุณภาพชีวิตของคนเรา พื้นที่เพื่อการสันทนาการ อย่างเช่น สวนสาธารณะ อุทยาน หรือศูนย์กีฬา เป็นพื้นที่ที่จัดไว้เพื่อการสันทนาการประเภทต่าง ๆ ในขณะที่ประเทศไทยกำลังพัฒนาทางเศรษฐกิจและมีการขยายตัวของประชากรในเขตเมืองอย่างรวดเร็วทำให้พื้นที่และทรัพยากรต่าง ๆ ที่มีคุณค่าสำหรับการสันทนาการสูญเสียไปเพราะการพัฒนาที่ดินโดยไม่มีแผนที่รัดกุม หรือไม่ได้นึกถึงความต้องการทางสันทนาการของประชาชนเข้ามาร่วมพิจารณาในการวางแผนด้วย

ในปัจจุบัน การวางแผนสันทนาการ และวางผังออกแบบสวนสาธารณะหรือพื้นที่เพื่อการสันทนาการส่วนใหญ่แล้ว ใช้กันอยู่แพร่หลายมี 2 วิธีใหญ่ ๆ วิธีแรกคือการใช้อัตราการร่วมกิจกรรมทางสันทนาการ (Participation Rate) วิธีนี้ทำโดยการสำรวจความถี่และลักษณะทางเศรษฐกิจสังคม (Socio-Economic Characteristics) คนที่เข้าร่วมกิจกรรมการสันทนาการประเภทต่าง ๆ ในท้องที่ เพื่อพยากรณ์แนวโน้มอัตราการเข้าร่วมกิจกรรมประเภทนั้น ๆ ในอนาคต และแปลงความต้องการดังกล่าวเป็นพื้นที่ อุปกรณ์ บุคลากร หรือโครงการกิจกรรมต่าง ๆ ที่จะรองรับความต้องการที่มีอยู่หรือเพิ่มขึ้นตามการพยากรณ์ โดยทางทฤษฎี วิธีนี้ตั้งอยู่บนสมมุติฐานความสัมพันธ์ระหว่างการประ-

กอบกิจกรรมและสภาพทางเศรษฐกิจสังคมของประชาชน สมมุติตัวอย่างเช่นจากการสำรวจพบว่าประชาชนในเขตที่จะบริการนิยมร่วมกิจกรรมประเภทต่าง ๆ (เช่น เดินเล่น ปีกนิก ขี่จักรยาน รำมวยจีน แบดมินตัน เทนนิส เป็นต้น) ก็จะมีการตรวจหาโดยทางสถิติว่าผู้ร่วมกิจกรรมแต่ละประเภทนั้น มีลักษณะส่วนตัวและทางเศรษฐกิจสังคมเป็นอย่างไร (เพศ อายุ วงจรครอบครัว [Family Life Cycle] ฐานะทางสังคม รายได้ อาชีพ เป็นต้น) และเมื่อหาได้ข้อมูลเหล่านี้ที่เป็นลักษณะของประชากรในท้องถิ่นในเขตการบริการ ไม่ว่าจะด้วยการสำรวจภาคสนามหรือใช้ข้อมูลจากแหล่งอื่นก็ตาม เมื่อนำมาคำนวณร่วมกับข้อมูลอัตราการร่วมกิจกรรม ก็จะได้ผลออกมาเป็นปริมาณความต้องการทางสันทนาการของท้องถิ่นในรูปของความถี่ของการร่วมกิจกรรมการสันทนาการแต่ละประเภทที่ได้ทำการศึกษา นำข้อมูลนี้ไปแปลงก็จะได้เป็นขนาดพื้นที่หรืออุปกรณ์อาคารเพื่อรองรับความต้องการตามที่พยากรณ์ไว้

วิธีที่สอง ซึ่งง่ายกว่าวิธีแรกและเป็นที่นิยมกว่าคือการใช้มาตรฐาน (Standards) ที่มีผู้จัดทำไว้แล้วจากการเก็บข้อมูลจากหลาย ๆ แหล่งร่วมกับข้อพิจารณาอื่น ๆ ประกอบด้วย มาตรฐานที่ใช้กันทั่วไปนี้ได้แนะนำการแบ่งประเภทของพื้นที่เพื่อการสันทนาการตามขนาดของพื้นที่การบริการ ตัวอย่างเช่น มาตรฐานของอเมริการะบุไว้ว่า สวนสาธารณะระดับเมืองควรมีลักษณะเป็นสวนขนาดใหญ่ เป็นที่ให้โอกาสชาวเมืองได้หลบหนีสภาพความจอแจสับสนและความสกปรกของเมือง เนื้อที่ประมาณอย่างน้อย 100 เอเคอร์ ควรมีศูนย์กีฬาและสถานที่อุปกรณ์สำหรับกอล์ฟ เล่นเรือ และอื่น ๆ มาตรฐานปี 1965 ของแคลิฟอร์เนีย ยังระบุไว้ละเอียดด้วยว่า สำหรับเมืองที่มีประชากร 100,000 คน สวนเมืองควรมีขนาด 833 เอเคอร์ โดยใช้ 21 เอเคอร์ สำหรับจอดรถอย่างนี้เป็นต้น พึงสังวรณ์ไว้ว่า มาตรฐานนั้นเป็นเพียงการแนะแนวทางอย่างกว้าง ๆ เท่านั้น เพราะมาตรฐานไม่ได้นำการเปลี่ยนแปรของพฤติกรรมการสันทนาการตามกาลเวลา และความแตกต่างของท้องถิ่นในแง่ต่าง ๆ (อย่างเช่นการนำเอามาตรฐานของแคลิฟอร์เนียมาใช้กับกรุงเทพฯ) เข้ามาร่วมพิจารณาด้วย แต่โดยทั่วๆ ไปแล้ว มาตรฐานก็เป็นสิ่งที่พอใช้ได้ถ้าคำนึงถึงข้อจำกัดของมันเอาไว้

ข้อจำกัดของวิธีแรก (การใช้อัตราการร่วมกิจกรรม) คือรากฐานของมันซึ่งวางอยู่บนสมมุติฐานความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมสันทนาการ และลักษณะทางเศรษฐกิจสังคมของผู้ร่วมกิจกรรม ซึ่งได้รับการวิพากษ์วิจารณ์จากนักวิจัยทางสันทนาการโดยเฉพาะพวกที่มีพื้นฐานทางจิตวิทยา ว่าวิธีการศึกษาการสันทนาการโดยอาศัยเพียงตัวแปรทางสังคม

เศรษฐกิจว่าไม่เพียงพอเพราะธรรมชาติของการสันทนาการนั้นมีความผันแปรสูง การศึกษาหรือวางแผนโดยอาศัยสังเกตแต่แบบแผนที่ปรากฏแต่ภายนอก (Overt Behavior) นั้นไม่พอที่จะช่วยให้เข้าใจแก่นแท้ของพฤติกรรมการสันทนาการได้ ส่วนข้อจำกัดของวิธีที่สองนั้นเป็นเพราะความสะดวกง่ายดายในการนำมาตรฐานไปใช้ องค์กรต่าง ๆ ที่รับผิดชอบการบริการสวนสาธารณะและการสันทนาการจึงนิยมและปฏิบัติตามมาตรฐานโดยไม่มีการดัดแปลงให้เข้ากับสภาพของท้องถิ่น ทำให้ผิดจุดประสงค์ในการจัดตั้งมาตรฐานแต่เริ่มแรกไป

จากข้อจำกัดดังกล่าวมีส่วนทำให้สวนสาธารณะหรือพื้นที่สันทนาการที่เป็นผลจากการออกแบบโดยอาศัยแนวทางที่ได้จากวิธีทั้งสองนั้นไม่เหมาะสมกับความต้องการที่แท้จริงของประชาชน และเมื่ออาศัยแต่มาตรฐานเป็นตัวกำหนดแนวทางอย่างเต็มที่อยู่ซ้ำซากก็อาจเป็นผลให้รูปแบบและลักษณะของสวนฯ หรือพื้นที่ที่พัฒนาออกมามีหน้าตาซ้ำซากเหมือนกันไปหมดได้เช่นกัน

ดังนั้นความสนใจของนักวิจัยการสันทนาการในสมัยต่อมาจึงมุ่งไปสู่แนวทางจิตวิทยาและองค์ประกอบตัวหนึ่งที่สำคัญมากในการศึกษาจิตวิทยาของการสันทนาการที่มีศักยภาพสูงในการนำไปประยุกต์ใช้ในการวางแผนและออกแบบและเป็นจุดสำคัญของบทความนี้ก็คือ "ประสบการณ์สันทนาการ"

ประสบการณ์สันทนาการและวิธีวัด

ประสบการณ์สันทนาการ (Recreation Experience) หมายถึงผลทางจิตที่ผู้ร่วมกิจกรรมสันทนาการหวังจะได้รับจากการร่วมกิจกรรมฯ แต่ก่อนที่จะกล่าวถึงประสบการณ์ทางสันทนาการต่อไป ก็จะขอกล่าวอย่างรวบรัดถึงต้นกำเนิดทางความคิดในการศึกษาการสันทนาการในแนวนี้ ซึ่งสืบเนื่องมาจากทฤษฎีการสันทนาการในแนวบัจจุบันซึ่งกล่าวไว้ว่า การสันทนาการที่แท้จริงจะต้องเป็นกิจกรรมที่ประกอบนอกเวลาทำงาน และให้ผลรางวัลภายใน (Internal Reward) หรืออาจเรียกว่าให้ผลดีทางใจก็ได้ ผลทางใจนี้ก็คือประสบการณ์ทางสันทนาการนี่เอง และเป็นตัวชี้ถึงจุดมุ่งหมาย หรืออาจมองเป็นแรงขับภายในใจที่ผลักดันให้ผู้หวังผลทางใจต่าง ๆ เข้าประกอบกิจกรรมประเภทต่าง ๆ เพื่อให้ได้ผลตามที่ตนต้องการ ผลทางใจหรือประสบการณ์ทางสันทนาการนี้ได้รับการศึกษาอย่างกว้างขวางมานานแล้ว และมีผู้เชี่ยวชาญได้แยกประเภทเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ เอาไว้ตามผลการศึกษาและสำรวจ ตัวอย่างของกลุ่มที่สำคัญ ๆ เช่น (Driver : 1977) ความสำเร็จส่วนตัว (Achievement) ความเป็นผู้นำ / การพึ่งตนเอง (Leadership/Autonomy) การเสี่ยงภัย (Risk–

taking) ความมั่นคงของครอบครัว (Family Togetherness) การสังสรรค์ (Social Contact) การพบเห็นคนใหม่ ๆ (Meeting–Observing New People) การเรียนรู้/การค้นพบสิ่งแปลกใหม่ (Learning–Discovery) ความสัมพันธ์กับธรรมชาติ (Relationship with Nature) การคำนึงถึงคุณค่าของตัวเอง (Reflect on Personal Value) ความสร้างสรรค์ (Creativity) การออกกำลังกาย–ความมีสุขภาพดี (Exercise–Physical Fitness) การหลบหนีความกดดันส่วนตัวหรือจากสังคม (Escape Personal – Social Pressures) การหลบหนีความกดดันทางกายภาพ (สิ่งแวดล้อม) (Escape Physical Pressures) อุณหภูมิ (หรือความสบายกาย) (Temperature/Physical Comfort) เหล่านี้เป็นต้น และภายในกลุ่มใหญ่นี้ยังสามารถแบ่งแยกให้ละเอียดยิ่งขึ้น เป็นประสบการณ์ย่อย ๆ อีกหลายแบบ อย่างเช่นในกลุ่มใหญ่ของประสบการณ์ "การหลบหนีความกดดันทางกายภาพ" (Escape Physical Pressures) ประกอบด้วยประสบการณ์ย่อย เช่น ความสันโดษ (Tranquility) ความต้องการอยู่ในที่โล่ง (Seek Open Space) ความเป็นส่วนตัว (Privacy) การหลบหนีจากฝูงชนแออัด (Escape Crowds) การหลบหนีความเครียดทางกาย (ส่วนใหญ่หมายถึงมลภาวะต่าง ๆ เช่น เสียงรบกวน อากาศเสีย หรือความอบอ้าว) (Escape Physical Stressors) ประสบการณ์ย่อยที่อยู่ในกลุ่มใหญ่เดียวกันนั้น แม้จะมีความคล้ายคลึงกันแต่ก็คงความแตกต่างจากกันอย่างเห็นได้ชัด เรื่องของประสบการณ์เหล่านี้น่าสนใจ ทั้งในส่วนตัวของมันเองและในผลกระทบของมันต่อคุณภาพชีวิตของเรา แต่เนื่องจากเรื่องดังกล่าวไม่ใช่จุดสำคัญของบทความนี้ จึงจะไม่ขอขยายความต่อไปในที่นี้

การวัดประสบการณ์ทางสันทนาการนั้นค่อนข้างง่ายและตรงไปตรงมา Beverly Driver ผู้เชี่ยวชาญการศึกษาการสันทนาการเป็นผู้สร้างวิธีวัดมาตรฐานเอาไว้ (Driver : 1977) วิธีนี้มีผู้นำไปใช้แพร่หลายที่สุดทำให้นำข้อมูลที่ได้จากแหล่งต่าง ๆ มาเปรียบเทียบกันได้สะดวกและมีความหมาย กล่าวโดยย่อว่าวิธีมาตรฐานนี้โดยการให้ผู้ถูกวัดกรอกแบบสอบถามด้วยตนเอง (Self–administered Questionnaire) บนแบบสอบถามนี้จะมีชุดของข้อความซึ่งแต่ละข้อความก็จะมีความหมายแทนประสบการณ์สันทนาการประเภทต่าง ๆ โดยปกติแล้วจะมีประมาณ 30–50 ข้อความตามความเหมาะสม แบบสอบถามจะขอให้ผู้ถูกวัดให้คะแนนข้อความแต่ละอันที่ปรากฏอยู่ด้านล่าง โดยที่คะแนนที่ให้แต่ละข้อความนั้นจะต้องแสดงถึงความรู้สึกส่วนตัวของผู้ตอบว่าข้อความนั้น ๆ มีความสำคัญต่อการมาสวนสาธารณะ (หรือร่วมกิจกรรม) ในวาระนั้นอย่างไร ส่วนใหญ่ผู้ถูกวัดก็จะให้

คะแนนแต่ละข้อความระหว่าง 1 ถึง 5 หรือ 7 คะแนน (Likert – Format Scale) คะแนนสูงสุดหมายความว่าข้อความหรือประสบการณ์นั้น ๆ มีความสำคัญต่อผู้ถูกวัดมากที่สุด ตัวอย่างของข้อความเช่น "สนุกสนานกับเพื่อนฝูง" "ชื่นชมทิวทัศน์ธรรมชาติ" "พัฒนาฝีมือและความสามารถในเชิงกีฬา" เหล่านี้เป็นต้น ในขั้นต่อไปก็จะนำข้อมูลคะแนนที่ได้สำหรับแต่ละข้อความไปเข้าขบวนการลดข้อมูลทางสถิติ (Data Reduction ซึ่งโดยส่วนใหญ่จะใช้วิธีที่นิยมทั่วไป เช่น Factor Analysis Cluster Analysis หรือ Multi – dimensional Scaling ก็ได้เช่นกัน) ผลของการลดข้อมูลก็จะเป็นกลุ่มของประสบการณ์ใหญ่ ๆ ซึ่งรวมเอาข้อความหรือประสบการณ์ย่อย ๆ ที่มีลักษณะพื้นฐานภายในที่คล้ายคลึงกันเอาไว้ จุดมุ่งหมายของการลดข้อมูลก็เพื่อความเข้าใจโครงสร้างภายในของประสบการณ์ประเภทต่าง ๆ ว่าประสบการณ์ในแต่ละกลุ่มใหญ่และย่อยนั้นมีความคล้ายคลึงและแตกต่างกันเพียงไร ในขั้นต่อไปก็คือการคำนวณคะแนนของประสบการณ์ในกลุ่มต่าง ๆ และเปรียบเทียบดูว่า ประสบการณ์กลุ่มไหนมีความสำคัญต่อผู้ถูกวัดมากน้อยเพียงไร

ที่เคยกล่าวว่าธรรมชาติของการสันทนาการมีความผันแปรสูง (Dynamic) นั้นในทางประสบการณ์สันทนาการอธิบายได้ว่า คนแต่ละคนอาจมุ่งหวังผลจากการสันทนาการไม่เหมือนกัน แม้ว่าจะร่วมกิจกรรมสันทนาการประเภทเดียวกัน ตัวอย่างเช่น คนคนหนึ่งเล่นเทนนิสเพื่อพัฒนาฝีมือเสริมความชำนาญให้ตัวเอง ซึ่งจัดเป็นการหวังประสบการณ์ประเภท Achievement หรือ Self–competence ในขณะที่อีกคนอาจเล่นโดยหวังการสังสรรค์สังคม (Socializing) พูดง่าย ๆ ว่าจุดมุ่งหมายใหญ่อยู่ที่การสร้างมิตร ต้องการใช้เวลากับเพื่อนฝูงมากกว่าอย่างนี้เป็นต้น ทั้งนี้มิได้หมายความว่า คนคนหนึ่งเมื่อร่วมกิจกรรมอย่างหนึ่ง จะต้องมุ่งหวังที่จะได้รับผล (หรือประสบการณ์) แต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น ส่วนใหญ่แล้วผู้ร่วมกิจกรรมสันทนาการจะมุ่งหวังประสบการณ์หลายประเภทพร้อม ๆ กัน แต่ให้ความสำคัญแก่ประสบการณ์ต่างประเภทไม่เท่ากัน แล้วแต่วาระ หรือลักษณะทางจิตวิทยาของคนคนนั้น แม้แต่คนคนเดียวกันร่วมกิจกรรมประเภทเดียวกัน แต่ถ้าเป็นคนละวาระ หรือในสภาพแวดล้อมไม่เหมือนกัน ก็อาจได้รับผลทางประสบการณ์ต่างกันไปได้เช่นกัน ในจุดนี้เอง ที่เป็นตัวส่งเสริมให้ประสบการณ์สันทนาการมีประโยชน์ช่วยในการกำหนดแนวทางการวางผัง/ออกแบบกายภาพของสิ่งแวดล้อมเพื่อการสันทนาการได้ กล่าวคือ มีประสบการณ์หลายประเภทที่มีความผูกพันสูงกับสิ่งแวดล้อม หรืออีกนัยหนึ่งอาจพูด

ได้ว่า สิ่งแวดล้อมที่ต่างกันมีความสามารถไม่เท่ากันในการสนับสนุนให้ผู้ร่วมกิจกรรมสันทนาการได้สร้างประสบการณ์ประเภทหนึ่ง ๆ ได้ดีมากหรือน้อยไม่เท่ากันได้ หรือในทางกลับกัน ผู้ที่มุ่งหวังประสบการณ์สันทนาการประเภทหนึ่ง ๆ ก็ย่อมจะเลือกประกอบกิจกรรมประเภทนั้น ๆ ในสถานที่ที่สิ่งแวดล้อมอำนวยที่สุดให้เกิดประสบการณ์ประเภทที่ต้องการ ตัวอย่างที่ชัดเจนของสภาพแวดล้อมที่มีต่อประสบการณ์ก็เช่น ประสบการณ์ประเภท "ความสัมพันธ์กับธรรมชาติ"(Relationships with Natures) ก็คงจะเดาได้ว่าผู้ปรารถนาย่อมจะสร้างประสบการณ์ในกลุ่มนี้ได้ดีที่สุดในสภาพแวดล้อมที่เป็นธรรมชาติ อย่างเช่นในป่าเขา วนอุทยาน หรือแม้แต่ในสวนสาธารณะที่ได้รับการออกแบบให้เน้นลักษณะที่เป็นธรรมชาติ ตัวอย่างอื่นก็เช่น ประสบการณ์ในกลุ่ม "การหลบหนีความกดดันทางกายภาพ" (Escape Physical Pressures) ซึ่งจะเสริมสร้างได้ดีในสิ่งแวดล้อมที่น่ารื่นรมย์ โล่งโปร่ง ไม่แออัด และปราศจากมลภาวะ สำหรับกลุ่ม "การคำนึงถึงคุณค่าของตัวเอง" (Reflect on Personal Value) ที่เหมาะสมควรเป็นสถานที่ที่สงบสงัด ไม่มีสิ่งเร้าภายนอกเหมาะแก่การตั้งสมาธิใช้ความคิด ส่วนประสบการณ์ประเภทการออกกำลังกาย (Exercise/Physical Fitness) ก็ต้องอาศัยสถานที่และวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นกีฬา ออกกำลัง ในการสร้างประสบการณ์หลายประเภทที่กล่าวมานี้ สภาพที่เป็นธรรมชาติก็มีความเหมาะสมมากแม้จะไม่จำเป็นเสมอไป

บทบาทของประสบการณ์สันทนาการในการช่วยกำหนดแนวทางการออกแบบและวางผัง

โดยทั่วไปแล้ว เมื่อมีแผนการพัฒนาพื้นที่ว่างในเมืองเป็นสวนสาธารณะ ในขั้นต้นก่อนการออกแบบ ก็จะมีการตั้งจุดมุ่งหมายกว้าง ๆ (Objectives) ขึ้นมาว่า ประชาชนมีความต้องการอย่างไร และสวน ฯ ที่จะเป็นผลของการพัฒนานั้นควรมีรูปแบบอย่างไร ให้สนองตอบความต้องการของประชาชน จากนั้นจึงมีการพัฒนาเป็นโปรแกรม ซึ่งนำไปสู่การวางผังและออกแบบกายภาพ

การที่สวน ฯ หรือพื้นที่ ฯ จะพัฒนาออกมาเป็นแบบใดนั้น ส่วนใหญ่ขึ้นอยู่กับผู้มีอำนาจตัดสินใจร่วมกับนักวางผังหรือภูมิสถาปนิก อาจมีการพิจารณาจากข้อมูลลักษณะเศรษฐกิจสังคมของประชากรที่มีอยู่ แล้วจึงใช้ดุลยพินิจและประสบการณ์ส่วนตัวที่ได้เคยพบเห็นมาในอดีตในการตัดสินกำหนดรูปแบบของการพัฒนาดังกล่าว ทั้งนี้จะเห็นได้ว่าการกำหนดรูปแบบยังขาดข้อมูลทางจิตวิทยาที่ได้รับโดยตรงจากประชากรที่จะใช้บริการของสวน ฯ ในจุดนี้ประสบการณ์สันทนาการ จึงสามารถเข้ามามีบทบาทในการช่วยกำหนดแนวทางการพัฒนา

ที่ได้อธิบายแล้วถึงประสบการณ์สันทนาการว่าเป็นตัวชี้ถึงจุดมุ่งหมาย หรือแรงขับภายในที่ผลักดันผู้หวังผลทางใจประเภทต่าง ๆ เลือกประกอบกิจกรรมในสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมเพื่อส่งเสริมให้ได้รับประสบการณ์ที่ตนต้องการ เมื่อได้เข้าใจเจตนาภายในของผู้จะมาใช้สวนสาธารณะดังนี้แล้ว ผู้อ่านก็คงจะเริ่มมองเห็นว่าจะนำข้อมูลเหล่านี้ไปใช้ในการวางผัง/ออกแบบสวน ฯ หรือพื้นที่ ฯ ได้โดยตรง ยกตัวอย่างเช่น เมื่อองค์กรที่มีโครงการสร้างสวนสาธารณะหรือศูนย์สันทนาการเพื่อบริการประชาชนในท้องที่ขนาดต่าง ๆ เช่นระดับเมือง หรือระดับจังหวัด แทนที่จะให้นักวางผังหรือภูมิสถาปนิกไปคิดเอาเองว่าสวนควรมีรูปแบบเป็นอย่างไร เพื่อชักชวนให้คนที่มีความต้องการอย่างไรมาใช้ ถ้าได้มีการสำรวจความต้องการของประชากรในเขตการบริการทำให้มีความเข้าใจในลักษณะทางจิตวิทยาของกลุ่มเป้าหมายผู้ใช้บริการ ก็จะทำให้การออกแบบตอบสนองความต้องการได้ดียิ่งขึ้น ทั้งนี้การจะนำข้อมูลมาใช้นั้น ในขั้นต้นจะต้องมีการประเมิน หรือทำความเข้าใจกับความต้องการทางประสบการณ์สันทนาการของกลุ่มชนผู้เป็นเป้าหมายบริการ การหาความต้องการดังกล่าวอาจทำได้หลายวิธี อาจเป็นโดยการใช้วิธีสุ่มตัวอย่างสำรวจประชากรในท้องถิ่นถึงความต้องการทางประสบการณ์สันทนาการโดยตรง หรืออาจใช้การสำรวจลักษณะแรงผลักดันทางจิตวิทยา (Motivational Characteristic) ของกลุ่มชนดังกล่าว เพื่อใช้เป็นตัวบ่งชี้โดยทางอ้อมถึงลักษณะความต้องการทางประสบการณ์สันทนาการอีกทีหนึ่ง (Marans : 1972)

การสำรวจเหล่านี้จะมีค่าใช้จ่ายสูง ยังมีวิธีอื่นที่อาจใช้ได้ผลแต่เสียค่าใช้จ่ายน้อยกว่า เช่น การเลือกทำการสำรวจสวนสาธารณะหรือพื้นที่สันทนาการที่มีอยู่แล้วในท้องถิ่นเดียวกัน หรือในบริเวณใกล้กันเพื่อใช้เป็นแบบอย่าง โดยถือสมมุติฐานว่า ผู้ใช้บริการของสวนดังกล่าวกับที่จะมาใช้สวนที่กำลังจะพัฒนานั้น เป็นกลุ่มชนเดียวกันและมีความต้องการทางสันทนาการคล้ายคลึงกัน และสามารถนำข้อมูลที่ได้รับไปใช้ช่วยในการวางผังและออกแบบได้ โดยที่จุดมุ่งหมายในการสำรวจนี้ก็เพื่อที่จะทำความเข้าใจกับความต้องการทางประสบการณ์สันทนาการของคนในท้องถิ่นเป็นจุดใหญ่ นอกจากนี้ การกำหนดรูปแบบของสวนก็ยังอาจได้มาจากตัวชี้ทางสังคมหรือตัวชี้อื่น ๆ ที่เห็นได้ชัดเจน อย่างเช่นในบริเวณใจกลางเมืองความหนาแน่นสูงมาก ๆ อาจมีเสียงเรียกร้องจากประชาชนโดยตรงหรือผ่านสื่อมวลชนว่าต้องการสถานที่พักผ่อนเพื่อใช้เป็นที่หลบหนีสภาพเลวร้ายกดดันของเมืองชั่วคราวหรือเพื่อการออกกำลังกายหรือกีฬาประเภทต่าง ๆ หรือจากการสังเกตพบว่ามีผู้อาศัยในบริเวณต้องไปใช้บริเวณที่ไม่เหมาะสม เช่นมีการบุกรุกที่ผู้อื่น ใช้บริเวณถนน, ทางเท้า

หรือเกาะกลางถนนเพื่อการสันทนาการเป็นต้น เหล่านี้ถ้ามีการสังเกตอย่างถี่ถ้วนระมัดระวัง หรือถ้าจะให้ดีมีการใช้การสุ่มตัวอย่างในการสังเกตด้วยแล้ว ก็ควรจะนำมาใช้เป็นตัวชี้บ่งถึงความต้องการของประชาชนได้อย่างดีเช่นกัน

เมื่อได้ข้อมูลและทำความเข้าใจถึงความต้องการทางประสบการณ์ของผู้ที่จะรับบริการแล้ว ก็สามารถนำความต้องการนี้มาใช้ช่วยกำหนดแนวทางการวางผัง / ออกแบบได้ ยกตัวอย่างเช่น เมื่อปรากฏว่าประชาชนมีความต้องการสถานที่พักผ่อนเพื่อหลบหนีความกดดันของสภาพเมือง (Escape Pressures) ซึ่งเป็นตัวการให้เกิดความเหนื่อยล้าทางใจ (Mental Fatigue) การออกแบบก็ควรตอบสนองด้วยสวนที่มีลักษณะเป็นธรรมชาติ ร่มรื่น บังกันเสียงหรือสภาพภายนอกของเมืองเข้ามารบกวน มีธรรมชาติเป็นจุดสนใจอยู่ภายใน สร้างบรรยากาศให้เป็นโลกต่างหาก ผิดจากสภาพในกรุงภายนอกเพื่อเป็นที่หลบหนีชั่วคราว ให้ความรู้สึกห่างไกลและขาดความต่อเนื่องกับเมือง เพื่อให้ผู้ใช้สวนได้พักฟื้นจากอาการล้าทางใจดังกล่าว ฟื้นฟูให้มีพลังใจใหม่สะสมเพื่อต่อสู้กับโลกภายนอกได้ต่อไป ถ้าปรากฏว่า ความต้องการของประชาชนมีแนวโน้มไปทางด้านการสังคม สวนฯ ในเมืองเพื่อการสังสรรค์หรือสังคม (Socialization) ควรออกแบบให้อำนวยความสะดวกสำหรับกิจกรรมเป็นกลุ่มเพื่อนหรือครอบครัว มีการบริการอาหารหรือกิจกรรมที่ดึงดูดคนหมู่มาก มีพื้นที่ควรมีความต่อเนื่องกับเมืองสูงทั้งทางหน้าที่ใช้สอยและทางกายภาพ เพื่อให้กิจกรรมการสังคมมีการต่อเนื่องกันได้โดยตรง และถ้ามีจุดมุ่งหมายเป็นเพื่อการออกกำลังกายด้วย ก็จะมีลักษณะเป็นสนามกีฬาในร่มหรือกลางแจ้ง มีทางเดิน วิ่ง หรือจักรยาน บริการวัสดุอุปกรณ์และการฝึกสอนต่าง ๆ ทั้งนี้ ไม่ใช่ว่าสวน ฯ หนึ่ง ๆ จะสนองความต้องการทางประสบการณ์ได้เพียงอย่างเดียวเท่านั้น ผลของการวัดความต้องการจะบอกได้ถึงปริมาณสัมพัทธ์ที่ต่างกันของประสบการณ์ชนิดต่าง ๆ ของคนกลุ่มนั้น ๆ ถ้ามีพื้นที่ใหญ่พอสวน ฯ ก็อาจมีหลายหน้าที่หลายรูปแบบปนกันก็ได้ ไม่จำเป็นต้องทำหน้าที่หรือมีรูปแบบแต่อย่างใดอย่างหนึ่ง ตัวอย่างเช่น จากผลการวัดของประชากรกลุ่มหนึ่ง ปรากฏว่ามีความต้องการสถานที่หย่อนใจแบบหลบหนีเป็นอันดับแรก แต่ในขณะเดียวกันก็แสดงความต้องการการสังคมสังสรรค์เป็นอันดับรอง และมีความต้องการสถานที่ออกกำลังกายเป็นอันดับหลังสุด การออกแบบสวน ฯ ให้สนองตอบความต้องการหลายแบบก็ทำได้โดยการแบ่งแยกพื้นที่เป็นส่วน ๆ โดยที่รูปแบบส่วนใหญ่ให้เป็นธรรมชาติเพื่อการพักผ่อนแบบการปลีกตัวหลบหนี แต่ส่วนย่อยในบริเวณที่เหมาะสม เช่น บริเวณทางเข้าหรือส่วนที่ติดถนน หรือรอบบริเวณที่เล่นกีฬา มีการจัด

สถานที่อุปกรณ์ให้ความสะดวกกับผู้ใช้ที่เป็นกลุ่มเพื่อน หรือกลุ่มครอบครัว พื้นที่เพื่อการสังคมและการกีฬานี้ควรจะอยู่แยกเป็นสัดส่วนเพื่อป้องกันไม่ให้ไปรบกวนบริเวณที่จัดไว้เพื่อการพักผ่อนแบบหลบหนีด้วยอย่างนี้เป็นต้น

อนึ่ง ประสบการณ์สันทนาการ 3 แบบที่ยกมาเป็นตัวอย่างนี้ (Socialization, Escape Pressures, Exercise) เป็นแบบหลัก ๆ ที่สำคัญและรับรู้เข้าใจกันทั่วไปทั้งในหมู่ชนและนักวางผัง/ออกแบบ ที่จริงแล้ว ยังมีประสบการณ์กลุ่มอื่นที่มีความสำคัญทั้งในด้านการเสริมสร้าง (Recreate) และในด้านการพัฒนาตนเอง (Self–Development) แต่ถูกละเลยมองข้ามจากนักวางผัง/ออกแบบ ตัวอย่างประสบการณ์เหล่านี้อย่างเช่นพวกในกลุ่มความสำเร็จส่วนตัว (Achievement), ความตื่นเต้น (Excitement), การคำนึงถึงคุณค่าของตัวเอง (Reflect on Personal Value) เป็นต้น ความจริงแล้วประสบการณ์สันทนาการทุกแบบก็มีคุณค่าทั้งสิ้น แต่อาจเป็นเพราะว่าประสบการณ์หลายประเภทไม่ได้รับความเข้าใจดีพอจากทั้งผู้วางผังและคนทั่วไป ประกอบกับบางประเภทก็ค่อนข้างยากหรือไม่มีการทดลองออกแบบสภาพแวดล้อมให้เหมาะกับการเสริมสร้างประสบการณ์นั้น ๆ ในสวนสาธารณะมาก่อน จึงได้ถูกละเลยไปอย่างน่าเสียดาย

การใช้ประสบการณ์ทางสันทนาการในการวางแผนบริการสันทนาการในระดับภาคก็น่าที่จะเป็นไปได้ และน่าที่จะให้ประโยชน์ได้มากเช่นกัน ลองสมมุติว่าถ้าในภูมิภาคหนึ่ง ได้มีการสำรวจวัดสวนสาธารณะและพื้นที่ทางสันทนาการในภูมิภาคทุกแห่งว่า แต่ละแห่งนั้นจะมีความเหมาะสมในการเสนอประสบการณ์ทางสันทนาการประเภทใดได้บ้าง ข้อมูลที่ได้ก็นำมาใช้ในการวางผังแม่บทการสันทนาการของภาค โดยมีจุดมุ่งหมายใหญ่คือให้ประชาชนในภูมิภาคมีโอกาสในการสร้างประสบการณ์ทางสันทนาการแบบต่าง ๆ ตามความต้องการของตนประกอบกับตามที่ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนี้จะแนะนำว่ามีประโยชน์ ให้แก่ประชาชนทุกส่วนในภูมิภาคได้รับการบริการทั่วถึง ขั้นต่อไปคือการให้ความรู้แก่ประชาชนให้ทั่วถึงถึงที่ตั้ง, รูปแบบและชนิดของประสบการณ์ทางสันทนาการที่สวนฯ หรือพื้นที่สันทนาการแต่ละแห่งมีความเหมาะสมในการบริการ เมื่อจัดการได้เช่นนี้แล้ว ผลดีที่จะเกิดขึ้นคือประชาชนสามารถตัดสินใจเลือกไปใช้พื้นที่สันทนาการที่เหมาะสมกับความต้องการภายในที่แท้จริงของตนและครอบครัวได้อย่างเหมาะสม ถือเป็นการใช้ทรัพยากรทางธรรมชาติและทางการเงินในการพัฒนาพื้นที่สันทนาการได้อย่างประหยัดและคุ้มค่า และยังจะช่วยประหยัดค่าใช้จ่ายในการเดินทางเพื่อการสันทนาการในระยะยาวได้ด้วย เพราะผู้ใช้ที่ตัดสินใจเดินทางไปสวนฯ หรือพื้นที่ฯ มีความรู้แน่ชัดว่าจุดหมายการเดินทางนั้นมีรูปแบบที่จะอำนวยโอกาสเพื่อสนองความต้องการทางสันท-

นาการของตนและครอบครัวหรือพรรคพวกได้อย่างถูกต้องแม่นยำ

สรุป

บทความนี้เสนอความคิดในการวางผังออกแบบสวนสาธารณะหรือพื้นที่เพื่อการสันทนาการและการวางแผนการสันทนาการ โดยเน้นการใช้ข้อมูลประสบการณ์ทางสันทนาการ (Recreation Experiences) ซึ่งเป็นผลทางจิตที่ผู้ประกอบกิจกรรมสันทนาการมุ่งหวังจะได้รับจากการร่วมกิจกรรมประเภทต่าง ๆ ในสิ่งแวดล้อมที่ต่าง ๆ กัน ข้อมูลดังกล่าวจะได้มาโดยการใช้การวัดโดยวิธีวัดมาตรฐาน (หรือที่เรียกกันทั่วไปว่า Driver's Scale) และข้อมูลนี้จะทำให้ผู้วางแผนหรือออกแบบได้เข้าใจถึงพฤติกรรม, สภาพทางจิต และความต้องการที่แท้จริงของประชาชนผู้ใช้บริการได้ดีกว่าการที่จะใช้ข้อมูลตัวประกอบทางเศรษฐกิจ สังคมและอัตราการร่วมกิจกรรม ซึ่งเป็นการอาศัยการสังเกตแต่พฤติกรรมภายนอกอย่างผิวเผินเท่านั้น การศึกษาประสบการณ์ทางสันทนาการนี้ไม่ใช่เรื่องใหม่ แต่การนำมาใช้ประโยชน์โดยตรงในการวางผังและออกแบบนั้น เพิ่งอยู่ในระยะเริ่มต้นและยังจำกัดวงอยู่มาก กระบวนการในการประยุกต์ใช้ที่เสนอในบทความนี้เป็นความคิดของผู้เขียนเองและยังไม่มีการนำไปปฏิบัติมาก่อนและยังต้องการการพัฒนาหรือการนำไปทดลองใช้ต่อไปเพื่อจะให้เกิดประโยชน์ได้จริง

อย่างไรก็ตาม ควรคำนึงไว้ว่าข้อมูลประสบการณ์สันทนาการนี้ มิใช่จะนำมาใช้แทนข้อมูลอื่น ๆ ในการวางแผน หรือวางผัง/ออกแบบได้โดยสิ้นเชิง ถ้าจะให้เป็นประโยชน์ที่สุดก็ควรจะนำมาใช้ประกอบกับข้อมูลอื่น ๆ ที่ใช้กันอยู่ทั่วไปเช่นอัตราการร่วมกิจกรรมสันทนาการเช่นนี้ก็จะทำให้แผนการสันทนาการ และสวนสาธารณะหรือพื้นที่เพื่อการสันทนาการ ที่เป็นผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลดังกล่าวร่วมกันนั้นตอบสนองต่อความต้องการของผู้จะมาใช้บริการได้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

สุดท้ายนี้ขอฝากเอาไว้ด้วยว่า แม้การนำประสบการณ์สันทนาการมาใช้ตามขบวนการที่ได้กล่าวมาแล้ว ดูจะไม่เป็นเรื่องง่ายนักและต้องเสียค่าใช้จ่ายในการศึกษาสำรวจเป็นพิเศษทำให้เป็นไปได้ยากในอนาคตอันใกล้ อย่างไรก็ตาม จุดมุ่งหมายอันหนึ่งของบทความนี้ก็เพื่อที่จะเรียกความสนใจนักวางแผนและออกแบบสวนสาธารณะให้หันมามองพฤติกรรมการสันทนาการในมุมใหม่ คือในรูปของประสบการณ์สันทนาการ ซึ่งผิดแปลกไปจากในรูปของกิจกรรมประเภทต่าง ๆ ที่คุ้นเคยกัน แม้จะขาดข้อมูลทางด้านนี้ หากนักวางแผน/ออกแบบเริ่มมองและสังเกตการสันทนาการในสายตาใหม่และพยายามนำไปเป็นข้อคำนึงหรือประยุกต์ใช้ในการวางแผน/ออกแบบในอนาคต ก็เชื่อว่าจะเป็นประโยชน์ต่อวงการหรือต่อประชาชนบ้างไม่มากก็น้อย

บรรณานุกรม

Beard, J.G. & Ragheb, M.G. (1983). *Measuring Leisure Motivation.*, **Journal of Leisure Research.** Third Quater 219–228.

Brown, P.J. & Ross, D.M. (1982). *Using desired recreation experiences to predict setting preferences*, in Lime, D. (ed.), **Forest and River Recreation : Research Update.** (Agricultural Experiment Station Miscellaneous Publication 18). St. Paul, MN : Univ. of Minnesota.

Driver, B.L. & Tocher, S.R. (1970). *Toward a behavioral interpretation of recreational engagements, with implications for planning*, in B.L. Driver (ed.), **Element of Outdoor Recreation Planning.** Ann Arbor, Michigan : University Microfilms, Xerox Corporation.

Driver, B.L. (1977). **Item Pool : For Scales Designed to Quantify the Psychological Outcomes Desired and Expected from Recreation Participation.** Rocky Mountain Forest and Range Experiment Station. Fort Collins, Colorado.

California State (1956). **Guide for Planning Recreation Parks in California.** Sacramento : State Printing Office.

Iso–Ahola. (1980). **The Social Psychology of Leisure and Recreation.** Dubuque, Iowa : Wm.C. Brown Company Publishers.

Kaplan, R. (1982). *The Green Experience*, in Kaplan, S. and Kaplan, R. (eds.), **Humanscape : Environments for People.** Ann Arbor, MI : Ulrich's Books, Inc.

Laurie, M. (1975). **An Introduction to Landscape Architecture.** New York : Elsevier Science Publishing Co., Inc.

Marans, R.W. (1972). *Determinants of Outdoor Recreation Participations in Detroit Region.* Doctoral Dissertation, Urban and Regional Planning. The University of Michigan.

Mercer. D.C. (1976). *Motivation and social aspects of recreation behavior*, in Altman and Wohlwill, (eds.), **Human Behavior and Environment.** New York : Plenum Press. 123–161.