สภาพและความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด

ปริญญานิพนธ์

ของ

บัญชา อู่ข้าวอู่น้ำ

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ

พฤษภาคม 2551

สภาพและความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด

ปริญญานิพนธ์

ของ

บัญชา อู่ข้าวอู่น้ำ

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ

พฤษภาคม 2551

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สภาพและความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด

บทคัดย่อ

ของ

บัญชา อู่ข้าวอู่น้ำ

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ

พฤษภาคม 2551

บัญชา อู่ข้าวอู่น้ำ. (2551). *สภาพและความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด.* ปริญญานิพนธ์ วท.ม. (การจัดการนันทนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม: อาจารย์จุมพล ลัมพาภิวัฒน์, รองศาสตราจารย์ ดร. อารมณ์ นาวากาญจน์.

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย เพื่อศึกษาสภาพและความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด และเพื่อเปรียบเทียบความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด จำแนกตามตัวแปร เพศ อายุ อายุงาน และลักษณะงาน จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งสิ้น 250 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.89 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ความถี่ ค่าร้อยละค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบค่าที (t-test) และค่าเอฟ (F-test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. สภาพการจัดกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด โดยรวมพบว่ามีการจัดการและให้ความสำคัญในการจัดกิจกรรมนันทนาการได้อย่างเหมาะสม

2. ความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์(ประเทศไทย) จำกัด โดยรวมอยู่ที่ระดับปานกลาง และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีความต้องการอยู่ในระดับมาก ได้แก่ ด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลาย ด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม ส่วนด้านกิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกายและ ด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา มีความต้องการอยู่ในระดับปานกลาง

3. บุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่มีเพศ และลักษณะงานต่างกัน มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการ โดยรวมไม่แตกต่างกัน

4. บุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่มีอายุ และอายุงานต่างกัน มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการ โดยรวมแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

STATE AND NEEDS FOR RECREATION ACTIVITIES OF EMPLOYEES IN GOSOFT (THAILAND) CO.,LTD.

AN ABSTRACT

BY

BUNCHA U-KHAO U-NAM

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Science Degree in Recreation Management
at Srinakharinwirot University
May 2008

Buncha U-khao u-nam. (2008). *State and Needs for Recreation Activities of Employees in Gosoft (Thailand) Co.,ltd*. Master Thesis, M.S. (Recreation Management). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisors Committee: Mr.Jumpol Lumpapivat, Assoc Prof. Dr.Arom Nawagarn.

The purposes of this research were to study state and needs for recreation activities of employees in Gosoft (Thailand) Co.,ltd. and to compare the needs for recreation activities in accordance with factors , genders, ages, years of work and types of jobs .There were 250 subjects selected from the company. Questionnaires were constructed with statistic constant of 0.89. The obtain data were then analyzed in terms of Frequency, Percentage, Mean, Standard Deviation with t-test and F-test.

Finding s were follows:

1. State and need for recreation activities of employees in Gosoft (Thailand) Co., ltd., in general, found that there was proper management with good attention on recreation activities.

2. Need for recreation activities of employees in Gosoft (Thailand) Co., ltd., in general, was moderate. By the types of recreations found that high demands were relaxation activities, handicraft activities with moderate demands on health and fitness activities, tourism and study tour activities.

3. The activities of employees in Gosoft (Thailand) Co., ltd., different by gender and type of job had opinions on the needs for recreation activities of employee in the company were significantly no different.

4. The activities of employees in Gosoft (Thailand) Co., ltd., difference by ages, years of work had opinions on the needs for recreation activities of the employee on were found with significantly different at .05.

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง

สภาพและความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด

ของ
บัญชา อู่ข้าวอู่น้ำ

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญสิริ จีระเดชากุล)
วันที่ ..... เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2551

คณะกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์

…….....ประธาน
(อาจารย์จุมพล ลัมพาภิวัฒน์)

.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร. อารมณ์ นาวากาญจน์)

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

.....ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์แผน เจียระนัย)

.....กรรมการ
(อาจารย์จุมพล ลัมพาภิวัฒน์)

…….....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.อารมณ์ นาวากาญจน์)

.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์สุภารัตน์ วรทอง)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาอย่างสูง จากอาจารย์ จุมพล ลัมพาภิวัฒน์ ประธานควบคุมปริญญานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร. อารมณ์ นาวากาญจน์ กรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ พร้อมทั้ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์แผน เจียระนัย และ รองศาสตราจารย์ สุภารัตน์ วรทอง ที่ให้คำแนะนำและแก้ไขข้อบกพร่องในส่วนต่างๆ เป็นอย่างดี จนผู้วิจัยดำเนินการทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จ สมบูรณ์ได้ด้วยดี ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาสันทนาการ ที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาให้ข้าพเจ้าได้มีความรู้มากขึ้น สามารถเพิ่มศักยภาพเพื่อนำไปใช้ในการปฏิบัติงานในหน้าที่การงาน และการดำรงชีวิตของข้าพเจ้าได้เป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณคณะผู้บริหาร และพนักงานบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่ให้ความอนุเคราะห์ ในการให้ความร่วมมือตอบแบบสอบถาม และให้ข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวกับการทำวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบคุณ พี่ๆ เพื่อนๆ และน้องๆ ทุกคนที่เป็นกำลังใจและให้ความช่วยเหลือทุกด้านในการศึกษาและทำวิจัยในครั้งนี้

ท้ายที่สุดนี้ ผู้วิจัยขอมอบคุณงามความดีทั้งหมดนี้ ให้แก่ คุณพ่อจรินทร์ อู่ข้าวอู่น้ำ และคุณแม่จี๊ด อู่ข้าวอู่น้ำ ที่สั่งสอนอบรมเลี้ยงดูจนผู้วิจัยประสบความสำเร็จในทุกวันนี้ได้

และขอขอบคุณทุกท่านที่มิได้เอ่ยนาม ที่เป็นกำลังใจและให้ความช่วยเหลือในการทำวิจัยในครั้งนี้จนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ขอขอบคุณ

บัญชา อู่ข้าวอู่น้ำ

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	**บทนำ**.....	1
	ภูมิหลัง.....	1
	ความมุ่งหมายในการวิจัย.....	3
	ความสำคัญของการวิจัย.....	3
	ขอบเขตของการวิจัย.....	3
	นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
	กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	5
	สมมติฐานการวิจัย.....	5
2	**เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง**.....	6
	แนวความคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความต้องการ.....	6
	ความหมายของนันทนาการ.....	9
	ความสำคัญของนันทนาการ.....	11
	ประโยชน์และคุณค่าของกิจกรรมนันทนาการ.....	13
	ประเภทของกิจกรรมนันทนาการ.....	15
	แนวคิดเกี่ยวกับการบริหารจัดการ.....	18
	ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับ บริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด.....	26
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	27
	งานวิจัยต่างประเทศ.....	27
	งานวิจัยในประเทศ.....	29
3	**วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า**.....	33
	การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	33
	การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	34
	การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	36
	การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	36
4	**ผลการวิเคราะห์ข้อมูล**.....	37
	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	37

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
5	**สรุปการวิจัย อภิปราย และข้อเสนอแนะ**	62
	สรุปการวิจัย	62
	อภิปรายผล	66
	ข้อเสนอแนะ	71
บรรณานุกรม		72
ภาคผนวก		76
ประวัติย่อผู้วิจัย		87

บัญชีตาราง

ตาราง **หน้า**

1 แสดงประชากรและกลุ่มตัวอย่าง..... 33
2 แสดงแสดงสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม..... 38
3 แสดงสภาพความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด..... 39
4 แสดงค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด..... 40
5 แสดงค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ด้านกิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกาย..... 41
6 แสดงค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ด้านกิจกรรมนันทนาการและท่องเที่ยวทัศนศึกษา..... 42
7 แสดงค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลาย..... 43
8 แสดงค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม..... 44
9 แสดงการเปรียบเทียบและวิเคราะห์ความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ตามตัวแปรเพศของกลุ่มตัวอย่าง..... 45
10 แสดงการเปรียบเทียบและวิเคราะห์ความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ตามตัวแปรเพศของกลุ่มตัวอย่าง..... 46
11 แสดงการเปรียบเทียบและวิเคราะห์ความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ตามตัวแปรอายุ ของกลุ่มตัวอย่าง..... 47
12 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวของคะแนนความต้องการกิจกรรมนันทนาการ ของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ตามตัวแปรตามอายุ..... 49
13 แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวของเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ ความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านกิจกรรมนันทนาการในภาพรวม ของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ตามตัวแปรตามอายุ..... 50

บัญชีตาราง (ต่อ)

ตาราง **หน้า**

14 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวของเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ ความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษาของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ตามตัวแปรตามอายุ..... 51

15 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวของเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ ความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อผ่อนคลาย ของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ตามตัวแปรตามอายุ..... 51

16 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวของเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ ความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม ของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ตามตัวแปรตามอายุ..... 52

17 แสดงการเปรียบเทียบและวิเคราะห์ความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ตามตัวแปรอายุงานของกลุ่มตัวอย่าง..... 52

18 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวของคะแนนความต้องการกิจกรรมนันทนาการ ของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัดจำแนกตามอายุงาน 54

19 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวของเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ ความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านกิจกรรมนันทนาการในภาพรวม ของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ตามตัวแปรตามอายุงาน..... 55

20 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวของเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ ความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านกิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ตามตัวแปรตามอายุงาน..... 55

21 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวของเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ ความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษาของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ตามตัวแปรอายุงาน..... 56

22 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวของเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ ความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อผ่อนคลาย ของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ตามตัวแปรตามอายุงาน..... 56

23 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวของเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ ความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม ของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ตามตัวแปรอายุงาน..... 57

บัญชีตาราง (ต่อ)

ตาราง **หน้า**

24 แสดงการเปรียบเทียบและวิเคราะห์ความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากร บริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ตามตัวแปรลักษณะงานของกลุ่มตัวอย่าง..... 58

25 แสดงการเปรียบเทียบและวิเคราะห์ความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากร บริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด กับลักษณะงานของกลุ่มตัวอย่าง..... 59

บทที่ 1
บทนำ

ภูมิหลัง

ในปัจจุบันระบบเศรษฐกิจโลกได้เปลี่ยนแปลงจากยุคอุตสาหกรรมเข้าสู่ยุคสารสนเทศ ซึ่งเป็นยุคที่ข้อมูลข่าวสารเป็นปัจจัยสำคัญในกระบวนการผลิตและการดำเนินกิจกรรมทางเศรษฐกิจ ทุกประเทศต่างพยายามใช้ความก้าวหน้าของ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และโทรคมนาคม สร้างความได้เปรียบของตนในเรื่องข้อมูลข่าวสาร ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมาสารสนเทศหรือข้อมูลข่าวสาร หรือความรู้ต่างๆ ได้กลายเป็นสินค้า และถูกนับเข้าเป็นส่วนหนึ่งของทุนในการผลิตด้วย อย่างไรก็ตาม การรับหรือการส่งข้อมูลข่าวสารเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดนี้ จำเป็นต้องมีระบบการจัดการที่สมบูรณ์และมีคุณภาพ โครงสร้างพื้นฐานทางสารสนเทศ ได้แก่ โครงข่ายระบบโทรคมนาคม การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ข้อมูลสารสนเทศ และทรัพยากร จึงต้องได้รับการพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็วและต่อเนื่องด้วย ทำให้หน่วยงานต่างๆ พยายามหาเครื่องมืออื่นๆ มาช่วยในการพัฒนาองค์กรรวมถึงการจัดการในด้านต่างๆ ให้ทันสมัยขึ้น เพื่อใช้การแสวงหาตลาด การเจาะตลาดเพื่อเพิ่มปริมาณลูกค้าให้สูงขึ้น

บริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด เป็นบริษัทที่ให้บริการด้านการให้คำปรึกษา และบริการด้านสารสนเทศ ครอบคลุมถึงการพัฒนาโปรแกรมใช้งานภายในธุรกิจ ติดตั้งโปรแกรมระบบเครือข่าย ระบบรักษาความปลอดภัยข้อมูลของธุรกิจ และบริการด้านลูกค้าสัมพันธ์ ให้กับร้านสะดวกซื้อเซเว่นอีเลฟเว่น การปฏิบัติงานที่ต้องแข่งขันกับเวลา แข่งขันกับคู่แข่งทางธุรกิจ การทำงานเป็นผลัดและสนับสนุนร้านตลอด 24 ชั่วโมง เพื่อไม่ให้เกิดผลเสียหายกระทบต่อร้านเซเว่นอีเลฟเว่น และลูกค้าที่มาใช้บริการนั้น ด้วยภาระหน้าที่ที่หนักทำให้เกิดความเหนื่อยล้าและความเคร่งเครียด ทำให้มีเวลาในการพักผ่อนและทำกิจกรรมนันทนาการน้อยลง ซึ่งส่งผลกระทบต่อการทำงานทั้งในด้านคุณภาพ ประสิทธิภาพ และประสิทธิผลต่อลูกค้าทั้งภายในและภายนอก

กิจกรรมนันทนาการจึงเป็นทางออกหนึ่งที่มีส่วนช่วยในการพักผ่อนทางจิตใจควบคู่ไปกับการพักผ่อนทางกาย การพักผ่อนทางด้านจิตใจเพื่อผ่อนคลายความเครียดทางสังคม และช่วยในการพักฟื้นสภาพของจิตใจให้มีความสมบูรณ์ทั้งทางจิตใจ อารมณ์ สังคม ส่วนการพักผ่อนทางกายมีส่วนช่วยทำให้มีความสมบูรณ์ทางด้านร่างกาย เพื่อให้เกิดการสร้างภูมิคุ้มกันต่อโรคร้ายที่อาจจะเกิดขึ้น ดังที่ เอนก หงษ์ทองคำ (2542 : 4) กล่าวว่า นันทนาการมีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับชีวิตคนเรา ซึ่งถ้าหักเวลาทำธุรกิจส่วนตัวและหลังเวลาเลิกงานก็ต้องมีการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ โดยการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการเพื่อการพักผ่อน และการคลายความตึงเครียดทางร่างกายและอารมณ์ก่อให้เกิดความสุขแห่งตน ครอบครัว ต้องการความรัก ความอบอุ่น และการมีกิจกรรมนันทนาการก่อให้เกิดมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน เพื่อนบ้านและชุมชนมีความจำเป็นที่จะต้องสัมพันธ์และติดต่อประสานงานตลอดจนร่วมกิจกรรมของสังคม รัฐ และประเทศชาติ

ดังนั้นบุคลากรของบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด จึงมีความต้องการการผ่อนคลายความเครียดจากการทำงานและเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นรอบตัว เพราะมนุษย์นั้นใช้ทั้งร่างกายและสมองในการทำงาน ถึงแม้จะบริโภคอาหารที่มีคุณค่า แต่หากขาดกิจกรรมนันทนาการเพื่อลดความตึงเครียดแล้วก็ยากที่จะมีสุขภาพแข็งแรง ต่อสู้กับโรคภัย และมลภาวะต่างๆ ที่มีมากมายในปัจจุบันได้ ดังที่ ณัฐพล อันตรเสน (2542 : 4) กล่าวว่า มนุษย์ทุกคนต้องการการพักผ่อนหย่อนใจเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดจากภารกิจหน้าที่ประจำวัน

กิจกรรมเป็นสิ่งหนึ่งที่ช่วยให้บุคคลทุกเพศทุกวัย มีสมรรถภาพทางร่างกายและจิตใจมีความสมบูรณ์ เกิดความแข็งแรง มีอารมณ์แจ่มใส จิตใจร่าเริงเบิกบาน ช่วยฟื้นฟูสภาพจิตใจ ฟื้นฟูพลังงานหรือทำให้เกิดความกระปรี้กระเปร่าได้ ดังที่ สมบัติ กาญจนกิจ (2544 : 31) กล่าวว่า กิจกรรมเป็นกระบวนการที่ก่อให้เกิดเป้าหมายคุณลักษณะสำคัญของมนุษย์ในด้านต่างๆ ดังนี้

1. ช่วยเสริมสร้างและพัฒนาอารมณ์สุข
2. ช่วยเสริมสร้างประสบการณ์ใหม่
3. ช่วยเสริมสร้างการมีส่วนร่วม
4. ช่วยเสริมสร้างการแสดงออกแห่งตน
5. ช่วยเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดีและมีคุณธรรม
6. ช่วยเสริมสร้างคุณภาพชีวิต

คุณลักษณะทั้ง 6 ประการดังกล่าวเป็นความต้องการของมนุษย์ที่อยู่ในสังคม ถ้าขาดสิ่งหนึ่งสิ่งใดมนุษย์ก็พยายามจะแสวงหามาทดแทน ดังนั้นนันทนาการจึงเป็นความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ที่จะขาดไม่ได้ เพราะมนุษย์ต้องการแสวงหาเพื่อการมีชีวิตรอด ยืนยาวนาน ดังนั้นนันทนาการจึงเป็นเครื่องมือหรือวิธีการชะลอชีวิตให้ยืนยาวได้อย่างมีความสุข ช่วยให้เกิดความสมดุลของชีวิตได้เป็นอย่างดี นันทนาการจึงเป็นปัจจัยหลักที่พึงปรารถนาของบุคคลซึ่งแต่ละบุคคลอาจแตกต่างกันไปตามฐานะ เพศ และวัย ความต้องการต่างๆ ดังกล่าวนั้น เป็นความเกี่ยวข้องกับการนำเอากิจกรรมนันทนาการมาเป็นเครื่องมือ อย่างไรก็ตามกิจกรรมนันทนาการจะไม่เกิดผลสัมฤทธิ์เท่าที่ควรหากกิจกรรมนั้นไม่เหมาะสมกับเพศ วัย และสภาพการทำงาน

ปัจจุบันบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ได้มีบริการกิจกรรมนันทนาการให้กับบุคลากรของบริษัท เพื่อตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานอยู่บ้างแล้ว เช่น กิจกรรมกีฬาสี งานเลี้ยงปีใหม่ มุมอ่านหนังสือและมุมเล่นหมากกระดาน เป็นต้น แต่จากการสำรวจเบื้องต้นพบว่าความต้องการของบุคลากรของบริษัทนั้นย่อมมีความต้องการที่มากน้อยไม่เท่ากันไม่เพียงพอ ไม่เหมาะสมหรือสอดคล้องกับลักษณะงานที่ปฏิบัติ หรือไม่ตรงความต้องการที่มีอยู่ อันอาจทำให้ประสิทธิภาพการทำงานของบุคลากรของบริษัทลดลง

ผู้วิจัยได้เห็นความสำคัญเกี่ยวกับกิจกรรมนันทนาการที่มีผลต่อประสิทธิภาพของบุคลากรของบริษัท จึงได้ทำการศึกษาเรื่อง สภาพและความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนากิจกรรมนันทนาการให้

สอดคล้องกับความสนใจและความต้องการของบุคลากรของบริษัทเพื่อให้บริษัทได้รับประโยชน์สูงสุดต่อไป

ความมุ่งหมายในการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพและความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด

2. เพื่อเปรียบเทียบความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด จำแนกตามตัวแปร เพศ อายุ อายุงาน และลักษณะงาน

ความสำคัญของการวิจัย

ผลของการวิจัยทำให้ทราบ สภาพและความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด เพื่อใช้เป็นแนวทางการส่งเสริมและพัฒนาการจัดกิจกรรมนันทนาการให้สอดคล้องกับความต้องการของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาสภาพและความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด โดยกำหนดขอบเขตการศึกษาค้นคว้าไว้ดังนี้

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นบุคลากรของบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด จำนวน 501 คน (ข้อมูลจากฝ่ายบุคคลและธุรการ. 2549)

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง คือ บุคลากรของบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยเทียบจากตารางของเครจซี่และมอร์แกน (Krejcie ; & Morgan) ที่ขนาดประชากรจำนวน 501 คน ได้ จำนวน 226 คน ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะเก็บข้อมูล 250 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่
    - 1.1 เพศ
    - 1.2 อายุ
    - 1.3 อายุงาน
    - 1.4 ลักษณะงาน
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ความต้องการกิจกรรมนันทนาการ

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. สภาพ หมายถึง สิ่งที่บริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ได้กำหนดให้มีการดำเนินการเกี่ยวกับการส่งเสริมกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรภายในบริษัท

2. ความต้องการกิจกรรมนันทนาการ หมายถึง ความต้องการกิจกรรมนันทนาการ 4 ประเภท คือ กิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกาย กิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา กิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลาย และกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม

2. บุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด หมายถึง ผู้ที่ปฏิบัติงานในบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด

3. อายุ หมายถึง เลขจำนวนที่บ่งบอกถึงวัยของสถานภาพแต่ละบุคคล โดยแบ่งเป็น 3 ระดับอายุ คือ ต่ำกว่า 25 ปี, 25 – 35 ปี และ 36 ปีขึ้นไป

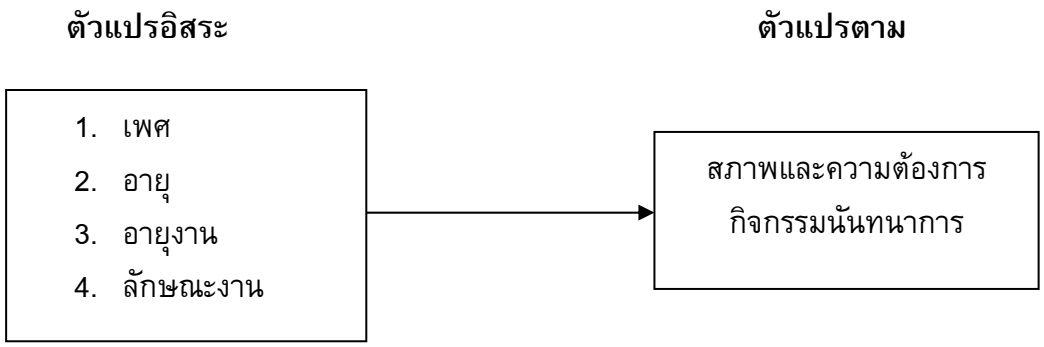
4. อายุงาน หมายถึง ระยะเวลาที่ปฏิบัติงานที่บริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด แบ่งออกเป็น 3 ช่วง คือ ต่ำกว่า 5 ปี , 5 – 9 ปี และ 10 ปีขึ้นไป

5. ลักษณะงาน หมายถึง หน้าที่ความรับผิดชอบในการปฏิบัติงานที่บริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด แบ่งออกเป็น

5.1 ด้านพัฒนาระบบ คือ ให้คำปรึกษาด้านระบบสารสนเทศ พัฒนาซอฟท์แวร์สนับสนุนโปรแกรมที่ใช้ในสายสำนักและสายร้านเซเว่นอีเลฟเว่น

5.2 ด้านลูกค้าสัมพันธ์ คือ ให้บริการลูกค้าผ่านทางโทรศัพท์ทั้งข้อมูลข่าวสารทั่วไปและบริการรับเรื่องร้องเรียนจากลูกค้า แก้ไขปัญหาเบื้องต้นให้กับลูกค้าที่มาใช้บริการร้านเซเว่นอีเลฟเว่น และให้บริการด้านรับแจ้งซ่อมอุปกรณ์การขายของร้านสาขา ทั้งด้านซอฟท์แวร์และฮาร์ดแวร์ และรับสั่งซื้อสินค้าผ่านทางโทรศัพท์

กรอบแนวความคิดในการวิจัย



สมมติฐานในการวิจัย

1. บุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่มีเพศต่างกัน มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการแตกต่างกัน

2. บุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่มีอายุต่างกัน มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการแตกต่างกัน

3. บุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่มีอายุงานแตกต่างกัน มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการแตกต่างกัน

4. บุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่มีลักษณะงานแตกต่างกัน มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการแตกต่างกัน

บทที่ 2
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาสภาพและความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังหัวข้อต่อไปนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความต้องการ
2. ความหมายของนันทนาการ
3. ความสำคัญของนันทนาการ
4. ประโยชน์และคุณค่าของกิจกรรมนันทนาการ
5. ประเภทของกิจกรรมนันทนาการ
6. แนวคิดเกี่ยวกับการบริหารจัดการ
7. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับ บริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
    - 8.1 งานวิจัยต่างประเทศ
    - 8.2 งานวิจัยในประเทศ

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความต้องการ

สุชา จันทน์เอม (2517 : 125-126) มนุษย์มีความปรารถนาที่จะให้มีชีวิตมีความสุข สร้างชีวิตให้สมดุล (Equilibrium) หรือ พูดตามทางการศึกษา ก็คือ “Good Life” ซึ่งจะต้องอาศัยปัจจัยสี่ คือ ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม อาหาร และยารักษาโรค (บางตำรามีห้า คือ มีเพศ)

ปัจจัยสี่นี้ ถ้าเรามองในแง่ของการศึกษาก็ถือว่า เป็นความต้องการขั้นต้น หรือเริ่มแรก (Primary Need) นับเป็นความต้องการทางด้านอินทรีย์ (Organic Need) เป็นเครื่องสร้างความสุขในทางกาย ส่วนความต้องการที่เกิดขึ้นในภายหลังหรือเรียกว่า Secondary Need นับเป็นเครื่องสร้างความสุขทางจิตใจ เรื่องของมนุษย์เป็นเรื่องของความยุ่งยากซับซ้อน เป็นเรื่องพฤติกรรม และในที่นี้จะกล่าวถึงเพียงส่วนหนึ่งของพฤติกรรมที่เกี่ยวกับความต้องการเท่านั้น

มนุษย์เรามีความต้องการตามธรรมชาติ ถ้าได้บรรลุความต้องการตามประสงค์ก็จะนิยมชมชื่น เกิดความเชื่อมั่นในตนเอง และมานะพยายามที่จะทำประโยชน์ต่อไป เพราะความต้องการเป็นแรงจูงใจ (Motive) ให้เกิดพฤติกรรมแห่งการทำ หากผิดหวังหรือไม่สมปรารถนาก็เกิดขัดเคือง หมดความมั่นใจ ท้อถอย และเป็นผู้แพ้สิ่งเหล่านี้เป็นความต้องการตามธรรมชาติของมนุษย์

บรรดานักศึกษาได้ทำการสำรวจความต้องการของมนุษย์ และพบว่าความต้องการมูลฐานของมนุษย์ มีอยู่ 10 ประการ คือ

1. ต้องการอาหารและแสวงหาอาหาร
2. ต้องการที่อยู่อาศัย

3. ต้องการเครื่องนุ่งห่ม
4. ต้องการความปลอดภัยและมีอนามัยสมบูรณ์
5. ต้องการเกี่ยวกับคมนาคมและการขนส่ง
6. ต้องการแสดงออกทางด้านศาสนาและศิลปะ
7. ต้องการเวลาว่างให้เป็นประโยชน์
8. ต้องการรู้หน้าที่และการที่จะสังเกต และรักษาสงวนทรัพยากรมีอยู่ตามธรรมชาติ
9. ต้องการรู้หน้าที่และงานต่างๆ ของผู้ใหญ่
10. ต้องการเกี่ยวกับการปกครองตลอดจนความร่วมมือต่างๆ

เฟรด (ประดับ เรืองมาลัย. 2525 : 42 ; อ้างอิงจาก Fred 1958 : 53) กล่าวว่า ความต้องการขาดดุลยภาพในร่างกายมนุษย์ทำหน้าที่เป็นแรงขับ เป็นตัวกำหนดทิศทางแห่งความคิดและกระทำของมนุษย์ และถ้ามนุษย์ปราศจากความต้องการพฤติกรรมทุกอย่างอาจไม่เกิดขึ้น

จรูญ มิลินทร์ และคณะ (2505 : 625) ได้กล่าวไว้ในหนังสือพจนานุกรมศัพท์การศึกษาว่า ความต้องการ : โดยธรรมชาติของมนุษย์ จะต้องพยายามกระทำตนให้อยู่ในภาวะสมดุล (Equilibrium) เสมอ เช่น ไม่ให้หิว ไม่ให้เสื่อมเกียรติ ไม่ให้ง่วงนอน ไม่ให้เกิดความอยากใดๆ ขณะใดเมื่อหิว รู้สึกเสื่อมเกียรติ ง่วงนอน อยากได้ ฯลฯ ร่างกายไม่อยู่ในภาวะสมดุลเสียแล้ว (Un-Equilibrium) การที่มนุษย์เสียสมดุลไปเช่นนี้เรียกได้ว่ามนุษย์เกิด Need หรือ ความต้องการ

1. ทฤษฎีความต้องการตามหลักการของมาสโลว์ (Maslow) ซึ่งเสนอไว้ว่า ความต้องการของบุคคลนั้นเกิดขึ้นอยู่เสมอไม่มีที่สิ้นสุด และถ้าความต้องการนั้นได้รับการตอบสนองแล้วก็จะเกิดความต้องการใหม่ๆ เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ดังนั้นความต้องการของบุคคลจึงเป็นลำดับขั้นซึ่งมาสโลว์ (Maslow. 1970 : 80-92) ได้แบ่งความต้องการออกเป็น 5 ขั้นตอน คือ

1.1 ความต้องการทางด้านร่างกายหรือสรีระ (Physiological Needs) เป็นความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ (Basic Needs) เป็นความต้องการที่ติดตัวเรามาตั้งแต่เกิด เช่น ความต้องการอาหาร อากาศ น้ำ ความต้องการเหล่านี้ต้องได้รับการตอบสนองก่อน ความต้องการจึงจะเข้าสู่ขั้นต่อไปความต้องการ

1.2 ความปลอดภัยหรือความมั่นคง (Safety Needs or Security) ความต้องการนี้เกิดขึ้นเมื่อบุคคลได้รับการตอบสนองในด้านร่างกาย แล้วก็ต้องการความปลอดภัยความมั่นคงให้แก่ตนเองและครอบครัว

1.3 ความต้องการทางสังคม (Social Needs) เมื่อความต้องการในขั้นที่ 1 และ 2 ได้รับการตอบสนองแล้ว บุคคลก็จะเริ่มมีความต้องการทางสังคม เช่น ความต้องการมีเพื่อน ต้องการให้คนอื่นยอมรับเข้าเป็นสมาชิกของกลุ่ม

1.4 ความต้องการให้บุคคลอื่นยกย่อง (Esteem Needs or Ego Needs) เมื่อบุคคลเข้าไปอยู่ในกลุ่มแล้วก็ต้องการให้ตนเองดูเด่นกว่าคนอื่นในสังคม

1.5 ความต้องการขั้นสูงสุดของชีวิต (Self-Actualization Needs) เป็นความต้องการขั้นสูงสุดของมนุษย์ คือ ความต้องการไปสู่ความสำเร็จที่ตนเองปรารถนา ความต้องการนี้บุคคลแต่ละคนจะมีความต้องการที่แตกต่างกันไปตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

ทฤษฎีความต้องการของเมอร์เรย์ (Murray) ซึ่งเมอร์มีความเชื่อว่าความต้องการเป็นสิ่งที่เกิดขึ้น เนื่องมาจากสภาพร่างกายและสภาพทางจิตใจ ซึ่งสรุปได้ดังนี้

- ความต้องการที่จะเอาชนะด้วยการแสดงออกทางความก้าวร้าว เป็นความต้องการที่จะเอาชนะผู้อื่น เอาชนะต่อสิ่งต่างๆ ขัดขวางทั้งปวงด้วยความรุนแรง
- ความต้องการที่จะเอาชนะฟันฝ่าอุปสรรคต่างๆ เป็นความต้องการที่จะฟันฝ่าอุปสรรคความล้มเหลวต่างๆ ด้วยการสร้างความพยายามขึ้นมา
- ความต้องการที่จะยอมแพ้ เป็นความต้องการที่จะยอมแพ้ ยอมรับผิด ยอมรับคำวิพากษ์วิจารณ์ หรือยอมรับการถูกลงโทษ
- ความต้องการที่จะปกป้องตนเอง เป็นความต้องการที่จะปกป้องตนเองจากคำวิพากษ์วิจารณ์การตำหนิติเตียน ซึ่งเป็นการป้องกันทางด้านจิตใจ พยายามหาเหตุผลมาอธิบายการกระทำของตน มีการป้องกันตนเองเพื่อให้พ้นผิดจากการกระทำต่างๆ ทั้งปวง
- ความต้องการเป็นอิสระ เป็นความต้องการที่จะปรารถนาจะเป็นอิสระจากสิ่งกดขี่ทั้งปวง ต้องการที่จะต่อสู้ดิ้นรนเพื่อความเป็นตัวของตนเอง
- ความต้องการความสำเร็จ เป็นความต้องการที่จะกระทำสิ่งต่างๆ ที่ยากลำบากให้ประสบความสำเร็จ หรือพยายามเอาชนะอุปสรรคทั้งปวง เพื่อให้การทำงานของตนประสบความสำเร็จ ซึ่งเพศชายจะมีระดับความต้องการความสำเร็จมากกว่าเพศหญิง
- ความต้องการสร้างมิตรภาพกับบุคคลอื่น เป็นความต้องการที่จะทำให้ผู้อื่นรักใคร่ ต้องการรู้จักหรือมีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น
- ความต้องการความสนุกสนาน เป็นความต้องการที่จะแสดงความสนุกสนานต้องการหัวเราะ เพื่อการผ่อนคลายความตึงเครียด มีการพักผ่อนหย่อนใจ มีการเล่นเกมกีฬา เป็นต้น
- ความต้องการแยกตนเองออกจากผู้อื่น บุคคลมักจะมีความปรารถนาในการที่จะแยกตนเองออกจากผู้อื่น ไม่มีความรู้สึกยินดียินร้ายกับผู้อื่น ต้องการเมินเฉยกับผู้อื่น
- ความต้องการความช่วยเหลือจากบุคคลอื่น มีความต้องการเข้าร่วมในการทำกิจกรรมกับบุคคลอื่น โดยให้ความช่วยเหลือแก่บุคคลที่ไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้
- ความต้องการที่จะสร้างความประทับใจในตนเองให้กับผู้อื่น เป็นความต้องการที่จะให้ผู้อื่นได้เห็นได้ยินเกี่ยวกับเรื่องราวของตน
- ความต้องการมีอิทธิพลเหนือคนอื่น เป็นความต้องการให้บุคคลอื่นมีการกระทำตามคำสั่งตน ทำให้เกิดว่าตนมีอิทธิพลเหนือบุคคลอื่น
- ความต้องการที่จะยอมรับนับถือผู้อาวุโสกว่าเป็นความต้องการที่ยอมรับนับถือผู้ที่อาวุโสกว่าด้วยความยินดี รวมทั้งนิยมชมชื่นในบุคคลอื่นที่มีอำนาจเหนือกว่า พร้อมที่จะให้ความร่วมมือช่วยเหลือกับบุคคลดังกล่าวด้วยความยินดี

- ความต้องการหลีกเลี่ยงจากอันตราย เป็นความต้องการที่จะหลีกให้พ้นความเจ็บปวดทางด้านร่างกาย

- ความต้องการที่จะหลีกเลี่ยงความรู้สึกล้มเหลว เป็นความต้องการที่จะหลีกให้พ้นจากอันตรายทั้งปวง

- ความต้องการที่จะหลีกเลี่ยงจากการที่จะถูกตำหนิหรือลงโทษ เป็นความต้องการที่จะหลีกเลี่ยงการลงโทษด้วยการคล้อยตามกลุ่มหรือยอมรับคำสั่งเพราะกลัวถูกลงโทษ

- ความต้องการที่จะรักษาชื่อเสียง เป็นความต้องการที่จะรักษาชื่อเสียงของตนที่มีอยู่ไว้จนสุดความสามารถ

- ความต้องการให้ตนเองมีความแตกต่างจากบุคคลอื่น เป็นความต้องการที่จะกระทำให้ตนเองไม่เหมือนกับบุคคลอื่น

ความหมายของนันทนาการ

พระยาอนุมานราชธน หรือ นามปากกา “เสฐียรโกเศศ ” ได้บัญญัติศัพท์ “ นันทนาการ ” ในปี พ.ศ. 2507 ซึ่งเป็นคำสนธิระหว่าง “ นันทน ” กับ “ อาการ ” หมายถึง ความสนุกสนาน รื่นเริง แทนคำ “ สันทนาการ ” ซึ่งมีมานานแล้ว (สมบัติ กาญจนกิจ. 2533 : 10)

“นันทนาการ” ซึ่งเป็นคำที่ได้รับการยอมรับจากผู้ทรงคุณวุฒิทางภาษาศาสตร์ว่ามีความหมายตรงตามลักษณะวิชา ลักษณะกิจกรรมมากกว่า คำว่า “สันทนาการ” แต่ปัจจุบันคำทั้งสองยังคงใช้ในทางวิชาการ ทางราชการ และทางสังคมทั่วไป

นันทนาการ ตรงกับคำภาษาอังกฤษว่า Recreation ซึ่งมาจากศัพท์คือ Re และ Creation แปลว่าสร้างขึ้นมาใหม่ หมายถึง การทำให้สดชื่น เสริมสร้างพลังขึ้นมาใหม่

อีกนัยหนึ่ง นันทนาการ ซึ่งในภาษาอังกฤษ Recreation มีรากศัพท์จากภาษากรีก คือ Re-Cre-Are ซึ่งหมายถึง กิจกรรมของเยาวชนและผู้ใหญ่ (สมบัติ กาญจนกิจ. 2533 : 10-12) ผู้ทรงคุณวุฒิทางวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงความหมายของนันทนาการไว้ดังนี้

นิวัติ เรืองพานิช (2530 : 224) ให้ความหมายนันทนาการไว้ว่า เป็นกิจกรรมที่เป็นที่ชื่นชอบ มีความสวยงาม สงบ สนุกสนาน ร่าเริงบันเทิงใจ ตื่นเต้น ไม่เคร่งเครียด หรือก็คือการพักผ่อนหย่อนใจ นั่นเอง ปกติธรรมชาติอันประกอบไปด้วย ดิน น้ำ ป่าไม้ สัตว์ป่า และทิวทัศน์ที่สวยงามตามธรรมชาติจัดเป็นองค์ประกอบที่นำมาใช้เพื่อการพักผ่อนหย่อนใจได้เป็นอย่างดี

ฟอง เกิดแก้ว (2532 : 14) กล่าวว่า นันทนาการ เป็นกิจกรรมที่มีความใกล้ชิดกับพลศึกษามาก สามารถพัฒนาบุคคลที่เล่นนันทนาการให้เป็นบุคคลที่มีสุขภาพร่างกายและจิตใจดี มีประสิทธิภาพด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข และเป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียดทั้งตนเอง และเพื่อนร่วมงานหรือร่วมกิจกรรม

กำโชค เผือกสุวรรณ (2538 : 12) กล่าวว่า นันทนาการ เป็นกระบวนการของการจัดการกิจกรรมให้กับผู้ร่วมกิจกรรมได้ความสุข สนุกสนาน พัฒนาอารมณ์ สังคม สติปัญญา และร่างกายได้

ทั้งนี้ต้องมีกิจกรรมเป็นสิ่งกระตุ้นหรือเครื่องมือ และต้องเน้นกิจกรรมที่ไม่ทำลายสุขภาพ ไม่ผิดศีลธรรม จัดในเวลาและโอกาสที่ทุกคนมีเวลาว่างโดยแท้จริง

อารมณ์ นาวากาญจน์ (2541 : 1-5) กล่าวว่า นันทนาการ หมายถึง อาการแห่งความสุข สนุกสนาน ร่าเริงหลังเข้าร่วมกิจกรรม ตรงกับภาษาอังกฤษว่า Recreation แปลว่า สร้างหรือทำขึ้นใหม่และใน Webter's New International Dictionary หมายถึง การทำให้ร่างกาย และจิตใจสดชื่นหลังเหน็ดเหนื่อยจากการทำงาน จากความหมายของนันทนาการดังกล่าว พอสรุปได้เป็นข้อๆ ดังนี้

1. เป็นกิจกรรมที่กระทำด้วยการเคลื่อนไหวร่างกาย
2. จะต้องกระทำในยามว่าง
3. มีคุณค่าและมีประโยชน์ต่อตนเองและสังคม
4. ไม่ขัดต่อขนบธรรมเนียม ประเพณีอันดีงาม
5. ไม่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อบุคคลอื่นโดยตรงและโดยอ้อม
6. ต้องทำด้วยสมัครใจ
7. ต้องไม่เป็นการประกอบอาชีพ หรือการอยู่รอด
8. ต้องมีความพึงพอใจ เกิดความสนุกสนานทันทีในขณะนั้น

สมบัติ กาญจนกิจ (2542 : 16-17) ได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

1. นันทนาการ หมายถึง การทำให้สดชื่น เสริมสร้างพลังงานขึ้นมาใหม่ หลังจากการใช้พลังงานแล้วก่อให้เกิดความเหนื่อยล้าทางร่างกาย ทางสมองและจิตใจ กิจกรรมนันทนาการที่บุคคลเข้าร่วมในช่วงเวลาว่าง จะช่วยขจัดหรือผ่อนคลายความเหนื่อยเมื่อยล้าทางด้านร่างกายและจิตใจ ในความหมายนันทนาการจึงเป็นการตอบสนองความต้องการทางกายและจิตใจของบุคคลและสังคม

2. นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมต่างๆ ที่บุคคลเข้าร่วมในช่วงเวลาว่าง โดยไม่มีการบังคับและจะเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ แล้วส่งผลก่อให้เกิดการพัฒนาอารมณ์สุข รวมทั้งความสนุกสนานหรือความสงบสุข และกิจกรรมนั้นต้องเป็นกิจกรรมที่สังคมยอมรับด้วย

3. นันทนาการ หมายถึง กระบวนการหรือประสบการณ์ ที่ทำให้บุคคลเกิดความสุขโดยอาศัยกิจกรรมนันทนาการในเวลาว่างเป็นสื่อ ก่อให้เกิดการพัฒนา หรือการเจริญงอกงามทางกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของบุคคล

4. นันทนาการ เป็นสถาบันทางสังคม หรือแหล่งศูนย์กลางของสังคม เพื่อให้บุคคลเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ แล้วก่อให้เกิดการพัฒนาทางอารมณ์และพัฒนาเจริญงอกงามทางร่างกาย จิตใจ และสังคม

ชูชีพ เยาวพัฒน์ (2543 : 21) ได้ให้ความหมายของนันทนาการว่า นัทนาการ หมายถึง กิจกรรมที่คนเราใช้ในเวลาว่างจากภารกิจงานประจำโดยเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ และกิจกรรมที่ทำต้องไม่ขัดต่อธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม และกฎหมายบ้านเมือง เพื่อก่อให้เกิดการพัฒนาหรือความเจริญงอกงามทางกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา จนรู้สึกมีความสดชื่นกลับคืนมาสู่สภาวะปกติ

พนมศักดิ์ สวัสดิ์พงษ์ (2544 : 22) นันทนาการเป็นวิถีชีวิตแห่งความสุขเป็นปัจจัยสำคัญอย่างยิ่งต่อการดำเนินชีวิตของคนเรา ผลที่ได้รับจากนันทนาการคือพลังแห่งความสุข ซึ่งจะเป็น

ปฏิปักษ์ กับความเครียด ความทุกข์ ความกังวล หรือความเศร้าหมองทุกประการ แต่ความสามารถทางนันทนาการต้องมีการปลูกฝัง สร้าง และสะสมจึงจะเกิดขึ้นได้จากกระบวนการกิจกรรม

ความสำคัญของนันทนาการ

สมบัติ กาญจนกิจ (2542 : 52-53) กล่าวไว้ว่า นันทนาการเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับมนุษย์ในยุคปัจจุบันเป็นอย่างมาก ทั้งนี้เพราะว่าวิถีการดำเนินชีวิตของคนเหล่านั้นได้เปลี่ยนแปลงไปจนเป็นผลให้ต้องมีปัจจัยที่ห้าเพิ่มเติมจากปัจจัยสี่ประการ ได้แก่ เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย ยารักษาโรค และอาหาร ปัจจัยที่ห้านี้ก็คือ การพักผ่อนหรือกิจกรรมนันทนาการ จากการเปลี่ยนแปลงนี้เองทำให้นันทนาการมีบทบาทและมีความสำคัญต่อสังคมมนุษย์เป็นอย่างมาก ซึ่งในส่วนต่อไปนี้จะได้กล่าวถึงความสำคัญของนันทนาการว่ามีความสำคัญต่อส่วนใดบ้าง ดังต่อไปนี้

1. ประชากรในสังคม นันทนาการเป็นสื่อสำคัญในการที่จะพัฒนามนุษย์ให้มีความสมบูรณ์ทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม ดังนั้นนันทนาการจึงมีความสำคัญต่อประชากรในสังคมเป็นอย่างยิ่ง

2. ครอบครัวจัดได้ว่าเป็นสังคมหน่วยย่อยที่เล็กที่สุด ซึ่งในปัจจุบันนี้ในสัมพันธภาพภายในครอบครัวไม่ค่อยแน่นแฟ้นเหมือนสมัยก่อนๆ เพราะว่าทุกคนต่างมีความจำเป็นในการทำมาหากิน สภาพแวดล้อมที่จะต้องแข่งขันกับเวลาและแข่งกับคนอื่นๆ ทำให้สมาชิกในครอบครัวไม่ค่อยมีโอกาสที่จะพบกันมากนัก ดังนั้นนันทนาการจะเป็นสื่อสำคัญที่จะช่วยสร้างบรรยากาศที่อบอุ่นให้เกิดขึ้นภายในครอบครัว นอกจากนี้กิจกรรมนันทนาการยังช่วยลดปัญหาการใช้เวลาว่างให้กับสมาชิกในครอบครัวด้วยเป็นผลทำให้ผู้นำของครอบครัวได้ทำบทบาทของตนเองได้ดีขึ้น

3. ชุมชน นันทนาการช่วยพัฒนาชุมชนให้มีความสมบูรณ์หลายๆ ด้านด้วยกัน คือ ช่วยสร้างคนให้เป็นสมาชิกที่ดีมีเหตุผล เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าประโยชน์ส่วนตน มีความขยันขันแข็งทั้งนี้เพราะกิจกรรมนันทนาการช่วยให้การเสริมสร้างสมาชิกที่ดีให้กับชุมชนเพราะว่าพวกเขาเหล่านั้นได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ในการร่วมกิจกรรมนันทนาการ และในกิจกรรมนันทนาการบางประเภท เช่น กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์จะช่วยให้สมาชิกในสังคมรู้จักเสียสละและช่วยผู้อื่น

3.1 ลดปัญหาอาชญากรรม ในชุมชนที่สงบย่อมไม่มีปัญหาอาชญากรรม ถ้าหากเราพิจารณาถึงปัญหาอาชญากรรมแล้วจะพบว่าสาเหตุที่สำคัญอันหนึ่งก็คือ การปล่อยให้คนบางประเภทโดยเฉพาะวัยรุ่นอยู่ว่างมากเกินไปจนทำให้เกิดการหมกมุ่นกับอบายมุขและประพฤติตนก่ออาชญากรรมดังกล่าว ดังนั้นถ้าหากในชุมชนมีโปรแกรมนันทนาการให้กับบุคคลเหล่านี้ก็จะช่วยลดปัญหาอาชญากรรมได้

3.2 ช่วยให้เกิดสภาพแวดล้อมที่ดี ทั้งนี้เพราะว่านันทนาการนั้นจะครอบคลุมไม่ถึงเรื่องการจัดสภาพแวดล้อมให้สวยงาม เป็นการป้องกันลดมลภาวะได้อีกทางหนึ่งด้วยการจัดสวนหย่อมก็ดีหรือการจัดสวนไม้ดอกไม้ประดับก็จะช่วยให้รักษาสมดุลทางธรรมชาติได้เป็นอย่างดี

ดังนั้นหากในชุมชนใดก็ตามขาดกิจกรรมนันทนาการหรือไม่มีการวางโปรแกรมนันทนาการไว้ก็อาจมีปัญหาทางด้านมลภาวะได้

4. ประเทศชาติ นันทนาการมีความสำคัญต่อประเทศชาติเป็นอย่างมาก ทั้งนี้เพราะว่ากิจกรรมทางนันทนาการจะช่วยลดปัญหาความประพฤติของประชากรลงได้อย่างมากจนอาจกล่าวได้ว่า กิจกรรมนันทนาการจะช่วยสร้างความสงบสุขภายในได้เป็นอย่างดี เพราะเมื่อคนภายในชาติได้เล่นได้ออกกำลังกาย ก็ทำให้มีสุขภาพดีทำให้รัฐบาลไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการรักษาพยาบาล และเมื่อคนมีสุขภาพดีมีโอกาสได้ผ่อนคลายความตึงเครียดจะส่งผลให้มีสุขภาพจิตดีไม่โกรธ หรืออาฆาตแค้นย่อมทำให้การทะเลาะวิวาทไม่เกิดขึ้นในสังคม

จรินทร์ ธานีรัตน์ (2528 : 59-64) กล่าวถึงความสำคัญของนันทนาการไว้ดังนี้

1. ความสำคัญสำหรับบุคคล

1.1 บุคคลแต่ละคนมีสิทธิที่จะใช้เวลาว่างของตนในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการเพื่อประโยชน์แก่ตน

1.2 บุคคลแต่ละคนย่อมมีความรับผิดชอบตามกฎหมายในอันที่จะสนับสนุนนันทนาการโดยการเสียภาษีให้แก่รัฐ

1.3 บุคคลแต่ละคนย่อมมีความรับผิดชอบในทางจิตใจหรือในทางศีลธรรมในอันที่จะช่วยเหลือสนับสนุนโดยผ่านทางองค์กรอาสาสมัครทั้งหลาย

1.4 บุคคลแต่ละคนย่อมมีความรับผิดชอบที่จะอุทิศเวลาว่างของตนเองเพื่อบริการต่อชุมชน

2. ความสำคัญของครอบครัวโดยมูลฐานของกระบวนการหรือรูปแบบกิจกรรมนันทนาการที่ดีย่อมเกิดตั้งแต่เด็ก ดังนั้นบ้านที่มีบิดามารดาเป็นผู้นำนันทนาการคนแรกของเด็ก กิจกรรมต่างๆ ที่บิดามารดาทำเป็นการฝึกให้เด็กมีนิสัยหรือทัศนคติที่ดีในการใช้เวลาว่างไปในทางที่เกิดประโยชน์ ไม่ก่อให้เกิดปัญหาเยาวชน ถ้าบุคคลของครอบครัวมีสุขภาพดีมีความมั่นคงประเทศชาติก็เป็นปึกแผ่นมั่นคงตามไปด้วย

3. ความสำคัญสำหรับกลุ่มหรือคณะ โดยกิจกรรมนันทนาการเป็นเครื่องมือเป็นสื่อให้บุคคลได้พบปะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน อันจะทำประโยชน์ให้แก่สังคม

4. ความสำคัญสำหรับชุมชนที่ดีควรจัดให้มีสถานที่บริการทางนันทนาการเพื่อประชาชนเหล่านั้นได้พักผ่อนหย่อนใจ ผ่อนคลายความตึงเครียด ทำให้เพลิดเพลิน มีความสุขพอใจในชีวิตพร้อมที่จะดิ้นรนเพื่อจะเผชิญกับปัญหาชีวิตประจำวันต่อไป

5. ความสำคัญสำหรับประเทศชาติ ชาติจะมั่นคงและพัฒนาไปได้ไม่ว่าจะทางด้านเศรษฐกิจการเมือง และสังคม ย่อมเป็นผลสืบเนื่องมาจากประชาชนและพลเมืองมีสุขภาพพลานามัยดี มีสมรรถภาพทางกายและทางใจดี นั้นคือคนต้องรู้จักใช้เวลาพักผ่อนในทางกิจกรรมนันทนาการ

6. ความสำคัญสำหรับนานาประเทศ นันทนาการมีบทบาทสำคัญในอันที่จะส่งเสริมความเข้าใจอันดีระหว่างประเทศชาติ ในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ วัฒนธรรม วรรณกรรมพื้นบ้านแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ส่งผลให้ลดความขัดแย้งปัญหาระหว่างประเทศ ดังเช่นปัจจุบันได้มีสมาคมนันทนาการแห่งโลก (World Recreation and Leisure Association : WRLA)

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่านันทนาการมีความสำคัญและจำเป็นต่อมนุษย์อย่างยิ่งในฐานะที่เป็นองค์ประกอบส่วนหนึ่งในแวดวงชีวิตของเราในการที่จะพัฒนามนุษย์ให้มีความสมบูรณ์ทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ เพื่อให้เกิดความรักความอบอุ่น ความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มและชุมชน เป็นการนำพาสถาบันครอบครัว ชุมชน และประเทศชาติไปสู่สังคมที่มีแต่ความสงบสุข

ประโยชน์และคุณค่าของกิจกรรมนันทนาการ

บัทเลอร์ (Butler. 1959 : 14 - 15) ได้กล่าวถึงคุณค่าทางกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อมนุษย์ไว้พอสรุปได้ดังนี้

1. นันทนาการเป็นความต้องการพื้นฐานของมนุษย์
2. นันทนาการ คือ ทางออกที่ดีของการแสดงออกและการพัฒนาตัวบุคคล
3. การเล่นหรือนันทนาการช่วยให้เด็กมีความเจริญเติบโตและมีประสบการณ์ที่จะนำไปใช้ประโยชน์ได้ในชีวิตเมื่อเจริญวัยขึ้น
4. ช่วยให้เด็กมีความกระตือรือร้นในชีวิตและกิจกรรมต่างๆ และช่วยให้ได้มาซึ่งทักษะที่จำเป็นสำหรับชีวิตในภายหลัง
5. สำหรับผู้ใหญ่ นันทนาการเป็นการแสดงออกในกิจกรรมต่างๆ และการคบหาสมาคมซึ่งกันและกัน
6. นันทนาการเป็นวิธีการหาความสุข ซึ่งจะช่วยให้เกิดความสมดุลในชีวิตกับการงาน การพักผ่อน ความรักและเคารพนับถือซึ่งกันและกันในหมู่มนุษย์

สมบัติ กาญจนกิจ (2520) ได้สรุปถึงประโยชน์และคุณค่าของนันทนาการไว้ดังนี้คือ

1. ช่วยให้บุคคลและชุมชนได้รับความสนุกสนานมีความสุขในชีวิต และใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
2. ช่วยให้บุคคลและชุมชนพัฒนาสุขภาพจิตและสมรรถภาพทางกายที่ดี เกิดความสมดุลของชีวิต
3. ช่วยป้องกันปัญหาอาชญากรรมและพฤติกรรมเบี่ยงเบนในทางที่ไม่พึงประสงค์ของเด็กและเยาวชน การพัฒนาพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน นับเป็นสิ่งสำคัญในการเสริมสร้างลักษณะที่พึงประสงค์และเป็นกำลังคนที่มีประสิทธิภาพในอนาคต กิจกรรมนันทนาการประเภทต่างๆ ช่วยให้เด็กและเยาวชนเลือกได้ตามความสนใจและได้ใช้เวลาว่างในการพัฒนาลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์ไว้
4. ส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี การที่คนในชุมชนได้มีโอกาสใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ จะได้เรียนรู้ เรื่องของหน้าที่รับผิดชอบคุณค่าทางสังคมและเสรีประชาธิปไตย ลดความเห็นแก่ตัว สร้างคุณค่า จริยธรรม มีน้ำใจให้บริการอาสาสมัครช่วยเหลือสังคม ซึ่งถือว่าเป็นกิจกรรมของพลเมืองดีของชาติ
5. ส่งเสริมพัฒนาอารมณ์สุข กิจกรรมนันทนาการช่วยพัฒนาอารมณ์สุข รวมทั้งสุข

สนุกสนาน และความสุขสงบ ลดความเครียด ความวิตกกังวล ทำให้อารมณ์แจ่มใส และช่วยส่งเสริมให้รู้จักการพัฒนาการควบคุมอารมณ์และบุคลิกภาพที่ดีอีกด้วย

6. ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมของชาติ กิจกรรมนันทนาการ เช่น การละเล่นพื้นเมือง วิถีชีวิตประเพณีบ้านเมือง ตลอดจนแหล่งนันทนาการประเภทอุทยานประวัติศาสตร์ โบราณสถานและโบราณวัตถุ ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ ทัศนคติและความซาบซึ้ง อันก่อให้เกิดการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมและเอกลักษณ์ของชาติต่อไป

7. ส่งเสริมการอนุรักษ์ธรรมชาติ กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งและนอกเมืองมี กิจกรรมการอยู่ค่ายพักแรม เดินป่า ศึกษาธรรมชาติ ไต่เขา เป็นต้น ผู้ที่ได้เข้าร่วมได้รู้จักคุณค่าของธรรมชาติ ซาบซึ้งและสามารถช่วยดูแลอนุรักษ์ธรรมชาติ อันจักเป็นประโยชน์ต่อชุมชนและประชาชาติของโลก

8. ส่งเสริมในเรื่องการบำบัดรักษา นันทนาการเพื่อการบำบัด เป็นกรรมวิธีและกิจกรรมที่จะช่วยรักษาคนไข้ ทั้งทางด้านร่างกายและสุขภาพจิต เช่น งานอดิเรก ประเภทประดิษฐ์สร้างสรรค์ และเป็นการช่วยเสริมความหวังความคิดและการใช้เวลาว่างแก่คนไข้ ซึ่งกำลังต่อสู้กับความทุกข์ทางกายหรือจิต กิจกรรมประเภทกีฬาช่วยส่งเสริมการพัฒนาทางด้านร่างกาย ส่วนกิจกรรมนันทนาการทางสังคมจะช่วยส่งเสริมสร้างขวัญและกำลังใจของคนไข้

9. ส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์และการทำงานเป็นทีม กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ช่วยให้บุคคลได้แสดงออกและละลายพฤติกรรมของกลุ่ม สอนคุณค่าสังคมการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขลดความเห็นแก่ตัว ทำให้มีความสามัคคีและความเข้าใจอันดีในหมู่คณะ

10. ส่งเสริมและบำรุงขวัญทหารและตำรวจปฏิบัติหน้าที่ตามชายแดน กิจกรรมนันทนาการที่จัดขึ้นเพื่อส่งเสริมขวัญกำลังใจของทหาร ตำรวจชายแดน เป็นสิ่งจำเป็นและสำคัญยิ่งในการตอบแทนให้กำลังใจในกิจกรรมเวลาว่างแก่กองทหารและตำรวจชายแดน

ชูชีพ เยาวพัฒน์ (2543 : 26) ประโยชน์ของกิจกรรมนันทนาการพอสรุปเป็นหัวข้อใหญ่ๆ 3 หัวข้อดังนี้

1. ประโยชน์ต่อตนเอง ทำให้คนเรามีสุขภาพที่ดีทั้งทางร่างกายทางจิตใจ เนื่องจากในชีวิตประจำวันของแต่ละคนเต็มไปด้วยสิ่งอำนวยความสะดวกมากมาย จึงทำให้คนเราละเลยต่อการออกกำลังกาย ร่างกายจึงไม่มีความแข็งแรงสมบูรณ์และทรุดโทรมได้ง่าย ดังนั้นนันทนาการในด้านการออกกำลังกายจึงช่วยส่งเสริมให้ร่างกายมีสมรรถภาพทางกายสูงขึ้น ส่วนทางด้านจิตใจก็ได้พักผ่อนทำให้คลายความตึงเครียดลง ลดความวิตกกังวล สามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมหรือทำงานต่างๆ ได้ดีขึ้น ทั้งยังเป็นการส่งเสริมให้เกิดความคิดริเริ่มกระตุ้นให้มีการแสดงออก และช่วยเพิ่มพูนความรู้ ทักษะ ความชำนาญ ในการปฏิบัติงานตามความถนัดและความสนใจของแต่ละบุคคล

2. ประโยชน์ต่อครอบครัว กิจกรรมนันทนาการบางอย่าง นอกจากจะให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ทำให้ชีวิตครอบครัวเป็นสุขและอบอุ่น เช่น การปลูกต้นไม้ จัดสวน ทำสวนครัว วาดภาพเขียนการ์ตูน สะสมแสตมป์ และยังอาจเพิ่มรายได้ให้แก่ครอบครัวทางอ้อมอีกด้วย และใน

บางครั้งก็มีส่วนช่วยให้สมาชิกในครอบครัวมีความใกล้ชิดกันมากขึ้น อันเป็นการเพิ่มความรัก ความอบอุ่นแก่ครอบครัว จากการที่ใช้นันทนาการเป็นสื่อกลาง

3. ประโยชน์ต่อสังคม

3.1 ก่อให้เกิดความรักใคร่กลมเกลียวกัน ในการทำกิจกรรมร่วมกันเพื่อสาธารณประโยชน์ ช่วยให้มีความเห็นอกเห็นใจซึ่งกันและกัน

3.2 ส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี การที่ชุมชนได้มีโอกาสใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ โดยเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการเป็นการเพิ่มคุณธรรมแก่บุคคลที่เข้าร่วมกิจกรรมนั้นๆ ทำให้เขาเหล่านั้นมีความรับผิดชอบ มีน้ำใจ ลดความเห็นแก่ตัวลง

3.3 ส่งเสริมให้เกิดมิตรภาพและสันติภาพ การที่บุคคลได้มีโอกาสร่วมกิจกรรมกัน ทำให้สร้างความเข้าใจที่ดีต่อกัน และลดช่องว่างระหว่างสถานภาพที่แตกต่างกันได้ สร้างความเป็นมิตร เพื่อนำไปสู่ข้อตกลงที่ก่อให้เกิดประโยชน์ร่วมกัน ความสุขความสงบของสังคมก็จะเกิดขึ้น เช่น การเล่นกีฬาเพื่อเชื่อมความสามัคคี การจัดนิทรรศการและการจัดการแสดงของโรงเรียน เป็นต้น

3.4 ลดปัญหาการประพฤติผิดศีลธรรมหรือปัญหาอาชญากรรม เพราะเด็กและเยาวชนรู้จักใช้เวลาว่างในการพัฒนาลักษณะนิสัยของตนให้เป็นที่พึงปรารถนาต่อสังคม

ฟอง เกิดแก้ว (2527 : 34) ได้กล่าวถึงคุณค่าทางนันทนาการในรูปแบบวัตถุประสงค์ของนันทนาการ มีส่วนช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิต 4 ประการ คือ พัฒนาสุขภาพ มนุษยสัมพันธ์ การเป็นพลเมืองดี และพัฒนาตัวบุคคล

จากประโยชน์และคุณค่าของกิจกรรมนันทนาการ พอสรุปได้ดังนี้ นันทนาการมีส่วนช่วยในการพัฒนาคุณภาพชีวิตในหลายๆด้าน ทั้งต่อตนเอง ครอบครัว สังคม คือช่วยให้คนรู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ช่วยให้กรรมกรได้พักผ่อน ช่วยในทางสุขภาพจิต ช่วยป้องกันอาชญากรรมและความประพฤติพาลเกเรของเด็ก ช่วยบำรุงขวัญ ความแข็งแรง และความอดทนของทหาร ส่งเสริมให้เกิดความสุข ความพอใจ ช่วยเสริมความรัก ความอบอุ่นและความเข้าใจอันดี ส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี ส่งเสริมให้มีการสงวนทรัพยากรธรรมชาติของประเทศ

ประเภทของกิจกรรมนันทนาการ

บัทเลอร์ (Butler. 1959 : 237-241) ได้แบ่งกิจกรรมนันทนาการออกเป็น

1. เกมและกีฬา
2. กิจกรรมทางสังคม
3. ดนตรี
4. ศิลปะและหัตถกรรม
5. ละคร
6. เต้นรำ
7. กิจกรรมทางธรรมชาติและกิจกรรมกลางแจ้ง
8. กิจกรรมทางภาษา วรรณกรรมและที่เกี่ยวข้อง

9. สะสมของเก่า

10. กิจกรรมบริการ

เอนก หงษ์ทองคำ (2542 : 18-19) กล่าวถึงประเภทกิจกรรมนันทนาการ ดังนี้

1. ศิลปะและหัตถกรรม เป็นงานประเภทสร้างสรรค์ แบ่งได้ดังนี้ การปั้น การแกะสลัก การวาดเขียน การจักสาน การเย็บปักถักร้อย การประดิษฐ์ เป็นต้น

2. การเต้นรำ เป็นกิจกรรมเพื่อการแสดงออก (Performance) แบ่งได้ดังนี้ การเต้นรำพื้นเมือง กิจกรรมเข้าจังหวะ การเต้นรำสร้างสรรค์ การเต้นรำงานสังคม เป็นต้น

3. การละคร เป็นกิจกรรมแสดงเป็นเรื่อง มีบท (Script) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญและอาจมีองค์ประกอบอื่นๆ ในการละครเพื่อให้มีความสมบูรณ์ เช่น การเต้นรำ การดนตรี เป็นต้น

4. เกมและกีฬา เป็นกิจกรรมเพื่อการแสดงออก (Performance) อีกชนิดหนึ่งที่มีวิธีการเล่น การแข่งขันที่มีกฎ ระเบียบและกติกา มีชนิดกีฬาและเกมมากมายเช่น กีฬากลางแจ้ง กีฬาในร่ม กีฬาทางน้ำ กีฬาส่วนบุคคล กีฬาเป็นทีม

5. งานอดิเรก เป็นกิจกรรมเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ ให้ความเพลิดเพลิน ประกอบด้วยกิจกรรมประเภทการสะสม การประดิษฐ์สร้างสรรค์ และประเภทการศึกษา

6. การดนตรีและเพลง เป็นกิจกรรมให้ความสุข สนุกสนาน องค์ประกอบของการดนตรีและเพลง คือ การแต่งเพลงการร้องเพลง การเล่นดนตรี การฟังเพลง การเต้นประกอบเพลง เป็นต้น

7. นันทนาการกลางแจ้ง เป็นกิจกรรมเพื่อการพักผ่อน เพื่อการศึกษา เพื่อสุขภาพ ทั้งทางกาย อารมณ์และจิตใจ ประกอบด้วย กิจกรรมดังนี้ การท่องเที่ยว การอยู่ค่ายพักแรม กีฬากลางแจ้ง การปลูกต้นไม้ และธรรมชาติศึกษา เป็นต้น

8. การอ่าน การเขียนและการพูด เป็นกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความรู้ ความเพลิดเพลิน ความสนุกสนาน และความสัมพันธ์อันดีในสังคม

9. นันทนาการทางสังคม เป็นกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีในสังคมของบุคคลและกลุ่มที่ยังไม่รู้จักกันให้รู้จักกัน บุคคลและกลุ่มที่รู้จักกันแล้วให้มีความสัมพันธ์อันดีมากยิ่งขึ้น กิจกรรมที่ส่งเสริมวัตถุประสงค์ดังกล่าวคือ การฉลองในโอกาสต่างๆ อาทิ วันเกิด วันขึ้นปีใหม่ วันสงกรานต์ งานเลี้ยงสังสรรค์ งานแต่งงาน เป็นต้น

10. กิจกรรมพิเศษ เป็นกิจกรรมที่เกิดหรือจัดขึ้นเป็นครั้งคราวในโอกาสพิเศษ เพื่อให้บุคคลและกลุ่มเข้ามาร่วมด้วยความสมัครใจ เพื่อความสนุกสนาน กิจกรรมเหล่านี้ ได้แก่ กิจกรรมตามเทศกาลและประเพณี การแสดง การแสดงสินค้า เป็นต้น

11. งานบริการอาสาสมัคร ในสังคมที่มีความสมบูรณ์ จะต้องมีกิจกรรมอาสาสมัคร เพื่อตอบสนองความต้องการของสังคม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่ออาสาสมัครไม่หวังค่าตอบแทน เจตนาช่วยสังคม กิจกรรมเหล่านี้ได้แก่ กิจกรรมชมรม สมาคม อาสาสมัครต่างๆ ลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด เป็นต้น

สมบัติ กาญจนกิจ (2544 : 38-56) ได้กล่าวถึงกิจกรรมนันทนาการว่า โดยทั่วไปแล้ว กิจกรรมนันทนาการควรจะอยู่ในลักษณะที่เป็นกิจกรรมเหล่านี้คือ

1. กิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม หมายถึง การประดิษฐ์สิ่งต่างๆ ด้วยมือหรืองานด้านศิลปะต่างๆ ที่ทำขึ้นด้วยมือในเวลาว่างและมิได้ทำเป็นอาชีพ หรือหวังผลกำไรใดๆ เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะความสามารถในการใช้มือสร้างงานฝีมือ เพื่อพัฒนาอารมณ์สุข กิจกรรมเหล่านี้ เช่น งานไม้ เย็บปักถักร้อย การวาดภาพ แกะสลัก งานประดิษฐ์ต่างๆ

2. กิจกรรมนันทนาการเกม กีฬา หมายถึง กิจกรรมที่ใช้ความสัมพันธ์กันระหว่างสติปัญญา การเคลื่อนไหว ความทนทานและพละกำลังของร่างกายในการประกอบกิจกรรม บางกิจกรรมมีการใช้อุปกรณ์ต่างๆ เช่น ลูกบอล ไม้ตีหรืออุปกรณ์ที่ใช้ประกอบในการเล่น กิจกรรมประเภทนี้มักใช้สถานที่ในการเล่น เช่น สนามหญ้า ลานกว้าง โรงยิมเนเซียม ในการเล่นหรือการแข่งขันจะมีกฎกติกาเฉพาะแต่ละชนิดของเกมกีฬา

3. กิจกรรมนันทนาการเต้นรำ หมายถึง กิจกรรมการแสดงออกผ่านการเคลื่อนไหวเป็นการแสดงความสามารถในการเคลื่อนไหวประกอบดนตรี เช่น การกระโดด การหัน การยืดตัว การย่อตัว การหมุน การยกขึ้น การสไลด์ เป็นการแสดงออกถึงอารมณ์และเหตุการณ์ต่างๆ เช่น ความสุข ความเสียใจ ความรัก การสงคราม การบูชาในพิธีต่างๆ

4. กิจกรรมนันทนาการการท่องเที่ยวทัศนศึกษา เป็นกิจกรรมที่เสริมสร้างประสบการณ์ชีวิตในการเดินทางท่องเที่ยวไปยังสถานที่ต่างๆ ที่มีสิ่งดึงดูดความสนใจในหลายรูปแบบ เป็นกิจกรรมที่บุคคลให้ความสนใจและนิยมเลือกทำกันมาก

5. กิจกรรมนันทนาการการพัฒนาจิตใจและความสงบสุข หมายถึง กิจกรรมนันทนาการที่จัดขึ้นโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาอารมณ์สุขของมนุษย์ ซึ่งอารมณ์สุขมี 2 ประเภท ได้แก่ อารมณ์สนุกสนาน เช่น การเต้นรำ การเล่นเกมกีฬา การท่องเที่ยว ฯลฯ และอารมณ์สงบสุข เป็นกิจกรรมที่ทำให้สงบมีโอกาสเรียนรู้ตนเอง พัฒนาจิตใจ เช่น การนั่งสมาธิ โยคะ มวยจีน การผ่อนคลายกลามเนื้อ ดนตรีบำบัด การศึกษาธรรมะ เป็นต้น

6. กิจกรรมนันทนาการการละคร หมายถึง การเล่นละครทุกชนิด เป็นกิจกรรมการแสดงออก ซึ่งมีเสียงหรือมีท่าทางประกอบการแสดง ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เช่น การละครแบบสร้างสรรค์ การละครส่งเสริมจินตนาการ หรือเกมการละครแบบเป็นพิธี ละครร้อง ละครรำ ละครพูด เป็นต้น

7. กิจกรรมนันทนาการงานอดิเรก หมายถึง กิจกรรมที่ส่งเสริมการสร้างประสบการณ์ชีวิต กระทำด้วยความเต็มใจในช่วงเวลาอิสระ เพื่อเป็นการพักผ่อนหย่อนใจ เช่น การสะสมสิ่งของ การปลูกพืช เลี้ยงสัตว์ การประดิษฐ์สิ่งของต่างๆ

8. กิจกรรมนันทนาการการดนตรีและร้องเพลง หมายถึง กิจกรรมทางด้านดนตรีทุกชนิด ซึ่งดนตรีเป็นภาษากลางที่ใช้สื่อสารหรือถ่ายทอดความรู้สึกของมวลมนุษยชาติ และเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน

9. กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งและนอกเมือง หมายถึง กิจกรรมที่ส่งเสริมให้บุคคลมี

โอกาสใกล้ชิดธรรมชาติ จัดขึ้นโดยอาศัยสถานที่และสภาพแวดล้อมที่เป็นธรรมชาติ เช่น สวนสาธารณะ การอยู่ค่ายพักแรม หรือการนำนักเรียนไปทัศนศึกษาในสถานที่ต่างๆ

10. กิจกรรมนันทนาการทางสังคม หมายถึง กิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมโอกาสในการสร้างมนุษย์สัมพันธ์และสร้างความสามัคคีอันดีต่อเพื่อนมนุษย์

11. กิจกรรมนันทนาการพิเศษ หมายถึง กิจกรรมที่จัดขึ้นเนื่องในโอกาสพิเศษในวันสำคัญ เช่น การจัดงานสร้างสรรค์ประจำภาค งานประจำปี การจัดงานเทศกาลวันปีใหม่ วันเด็ก วันสงกรานต์ วันลอยกระทง วันตรุษจีน วันคริสต์มาส

12. กิจกรรมนันทนาการวรรณกรรม หมายถึง กิจกรรมที่ส่งเสริมให้บุคคลพัฒนาทักษะความรู้ด้านการอ่าน การพูด การเขียน ก่อให้เกิดการสร้างความคิด ความสนุกสนานจากการอ่าน เช่น นวนิยาย การ์ตูน เกิดการสร้างจินตนาการ มีทักษะในการใช้ภาษา เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สร้างบุคลิกภาพที่ดีให้กับตนเองในด้านการใช้ภาษา

13. กิจกรรมนันทนาการการบริการอาสาสมัคร หมายถึง กิจกรรมที่ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม การให้และการรับ การร่วมมือของชุมชนอันจะก่อให้เกิดความพึงพอใจ และพัฒนาจิตใจของบุคคล เป็นการเสริมสร้างทักษะและพัฒนาคุณภาพชีวิต เช่น อาสาสมัครช่วยงานโรงเรียน ช่วยงานชุมชน และงานอาสาสมัครต่างๆ

14. กิจกรรมนันทนาการการพัฒนาสุขภาพและสมรรถภาพ เป็นกิจกรรมแบบผสมผสาน เป็นเรื่องเกี่ยวกับการจัดการลีลาชีวิต โดยมีความประสงค์ที่จะพัฒนาด้านสุขภาพเป็นกิจกรรมนันทนสุขภาพ (Wellness) เป็นการจัดการด้านบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถในการให้ข้อมูลการศึกษาสำหรับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เป็นแรงจูงใจในการให้ความช่วยเหลือและสนับสนุนให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมกระทำในสิ่งที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสุขภาพและมีทางเป็นไปได้มากที่สุด

15. กิจกรรมนันทนาการกลุ่มสัมพันธ์และมนุษย์สัมพันธ์ เป็นกิจกรรมที่จะช่วยส่งเสริมมนุษย์สัมพันธ์การทำงานเป็นทีม การประสานความร่วมมือของกลุ่ม และยังส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ พฤติกรรมกลุ่มของสังคมในวิถีประชาธิปไตย รู้บทบาทผู้นำและผู้ตามให้รู้จักหน้าที่ความรับผิดชอบของตนเองและของสังคมที่ดี

แนวคิดเกี่ยวกับการบริหารจัดการ

สุรศักดิ์ ปริญญารัตนชัย (2544 : 11) กล่าวว่า ปัจจุบันเมื่อกล่าวถึงปัจจัยพื้นฐานอันเป็นทรัพยากรในการบริหาร องค์ประกอบที่สำคัญในการบริหารงานประกอบด้วย 4 ปัจจัยหรือที่เรียกว่าทฤษฎี 4 M's ได้แก่ คน (Man) เงิน (Money) วัสดุสิ่งของ (Material) และ วิธีจัดการ (Method) อย่างไรก็ดีได้มีนักวิชาการบางท่าน อาทิเช่น ศาสตราจารย์ วิลเลี่ยม ที กรีนวูด (Willium T. Greenwood, 1965: 74-75) ให้ความเห็นว่า ทรัพยากรการบริหาร ควรมีปัจจัยในการบริหารอย่างน้อย 7 ประการ ได้แก่ คน(Man) เงิน(Money) วัสดุสิ่งของ(Material) อำนาจ(Authority) เวลา (Time) กำลังใจในการทำงาน(Will) และ ความสะดวกต่างๆ(Facility) หรือในทางการบริหารธุรกิจเอกชน การจัดการเชิงธุรกิจ กล่าวถึงปัจจัยการบริหารว่า ควรเป็น 6 M's ซึ่งประกอบไปด้วย คน

(Man) เงิน(Money) วัสดุสิ่งของ(Material) วิธีการ(Method) ตลาด(Market) และเครื่องจักร (Machine) เป็นต้น ซึ่งปัจจัยเหล่านี้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อให้การดำเนินงานขององค์กรบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ตั้งไว้สูงสุดนั่นเอง

จากแนวความคิดของนักวิชาการหลายๆท่านที่กล่าวมาข้างต้นเกี่ยวกับกระบวนการจัดการ ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดทฤษฎี "4M's" และการตลาดมาเป็นแนวทางและกรอบแนวคิดในการทำวิจัยเพื่อศึกษาซึ่งกระบวนการ ดังกล่าว ได้มีนักวิชาการให้ความสำคัญและความหมายของแต่ละด้านไว้ดังนี้

1. บุคลากรหรือคน (Men)

สมาน รังสิโยกฤษฎ์ (สมชาย กิจสัมพันธ์วงศ์ 2539.31) กล่าวว่า "คน" เป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุดในการบริหาร เพราะคนเป็นผู้ใช้ปัจจัยในการบริหารอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นเงิน วัสดุและวิธีการจัดการแต่องค์การหรือหน่วยงานใด จะสามารถอยู่ปฏิบัติงานให้นานที่สุดได้นั้น องค์การหรือหน่วยงานจำเป็นต้องมีการบริหารงานบุคคลที่ดีพอ

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 8 กล่าวถึงความสำคัญของ "คน" ว่า การพัฒนาที่ท้าทายต่อการอยู่รอดของระบบเศรษฐกิจ และความมั่นคงของสังคมไทยในอนาคต คือ "การพัฒนาคน" ซึ่งหมายถึง การพัฒนาคุณภาพและสมรรถภาพของคนไทยให้สามารถมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ที่จะเป็นการเพิ่มขีดความสามารถของชุมชน สังคม และของชาติในที่สุด มีการปรับแนวความคิดการพัฒนาเศรษฐกิจเป็นจุดมุ่งเน้นหลักของการพัฒนาแต่เพียงอย่างเดียว มาเป็นการเน้นคนเป็นศูนย์กลางของการพัฒนา เพราะคนเป็นปัจจัยชี้ขาดความสำเร็จของการพัฒนาในทุกเรื่อง

ธงชัย สันติวงษ์ (2535) ได้กล่าวว่า คนเป็นทรัพยากรที่มีความสำคัญที่สุด แม้ว่าองค์การ จะมีเครื่องจักรอุปกรณ์ที่ทันสมัย และมีราคาแพงเพียงใดก็ตาม ถ้าหากขาดบุคคลที่มีความรู้ความสามารถแล้ว เครื่องจักรอุปกรณ์เหล่านั้นก็ไม่ก่อให้เกิดประโยชน์อันใดและแม้จะใช้ดำเนินงานได้บ้างประสิทธิภาพเครื่องจักรก็คงอยู่ในระดับต่ำ ด้วยเหตุผลข้างต้นการจัดคนเข้าทำงานหรือ การบริหารงานบุคคล จึงถือได้ว่าเป็นงานที่สำคัญยิ่ง ซึ่งจะมีผลทำให้การบริหารงานและการเพิ่มผลผลิตทำได้ดีขึ้น

หน้าที่ประการหนึ่งที่อาจถือได้ว่า มีความสำคัญที่สุดในบรรดาหน้าที่ต่างๆ ที่ผู้บริหารจะรับผิดชอบก็คือ หน้าที่ในการจัดคนเข้าทำงาน (Staffing) ทั้งนี้เพราะภายหลังจากที่ได้มี การจัดองค์การจนเสร็จสิ้นแล้ว โครงการในส่วนต่างๆ ก็จะต้องถูกบรรจุด้วยตัวของบุคคลที่จะเข้ามาปฏิบัติหน้าที่ใดหน้าที่หนึ่งในองค์การ และในการที่จะให้ผลการปฏิบัติงานต่างๆ ดังกล่าว ได้ประสิทธิภาพที่สุดนั้นย่อมต้องขึ้นอยู่กับความสามารถหรือความพร้อมเพียงของตัวบุคลดังกล่าวด้วย ผู้บริหารจะต้องมีภาระหน้าที่ในการเลือกเฟ้นตัวบุคลที่มีคุณสมบัติดีเท่านั้น จึงจะทำให้องค์กรสามารถปฏิบัติงานได้ตั้งเอาไว้ด้วนเหตุผลดังกล่าวมาแล้วนี้เอง จึงควรที่จะได้มีการให้ความสนใจศึกษาถึงกระบวนการในการเสาะหาและพัฒนาตัวบุคคลให้มีความสามารถสูงขึ้น กระบวนการดังกล่าวนี้ก็ คือ กระบวนการทางด้านการบริหารงานบุคคล (Personal management process) นั่นเอง

หลัก 4 ประการของการใช้ประโยชน์บุคคลที่มีประสิทธิภาพ

- จัดหาคนที่มีความสามารถและเต็มใจทำงาน
- บรรจุให้เขาทำงานที่สัมพันธ์กับความสามารถและความสนใจ
- พัฒนาเขาโดยการให้การศึกษาและอบรมเพื่อให้เขาทำงานได้อย่างมีประสิทธิผลและประสิทธิภาพ
- พยายามทำให้คนงานมีความพึงพอใจในงาน

สรุป บุคลากรที่ให้บริการต้องเป็นบุคลากรเป็นผู้มีความรู้ ทักษะและความชำนาญในแต่ละด้าน มีความรับผิดชอบ มีมนุษยสัมพันธ์ดี มีเจตคติที่ดีต่อการองค์กรมีมารยาทเรียบร้อย อารมณ์มั่นคง ประพฤติดี วาจาสุภาพ มีสุขภาพที่สมบูรณ์แข็งแรงทั้งร่างกายและจิตใจ มีความพร้อมในการให้บริการ สนใจและเอาใจใส่ในการให้บริการ มีเครื่องแต่งกายที่ถูกต้องเหมาะสม บุคลากรต้องมีเพียงพอต่อความต้องการ ผ่านการคัดเลือกและผ่านการอบรมมาแล้วอย่างดี สำหรับผู้จัดการควรมีประสบการณ์และมีความรู้เรื่องการบริหารหรือการจัดการเป็นอย่างดี

การแบ่งหน้าที่การทำงานควรมีการแบ่งอย่างเหมาะสมตามโครงสร้างขององค์กรที่กำหนดไว้ เพื่อการทำงานที่มีประสิทธิภาพ ประสิทธิผลและตรงตามวัตถุประสงค์ขององค์การ

2. การเงิน (Money)

2.1 งบประมาณ

มีผู้ให้ความหมายของคำว่า งบประมาณ ต่างกันดังนี้

“งบประมาณ คือ เอกสารทางบัญชีซึ่งเป็นเครื่องมือที่หน่วยงานที่ใหญ่กว่าใช้ควบคุมหน่วยงานที่เล็กกว่าในเรื่องการใช้จ่ายให้เป็นไปตามงบประมาณ ”

“งบประมาณ คือ แผนเบ็ดเสร็จ ซึ่งแสดงออกในรูปตัวเงินแสดงโครงการดำเนินงานทั้งหมดในระยะเวลาหนึ่ง”

“งบประมาณ คือ แผนการเงินของรัฐบาลที่จัดทำขึ้นเพื่อแสดงรายรับและรายจ่ายของโครงการต่าง ๆ ที่รัฐบาลกำหนดว่าจะกระทำในระยะเวลาที่กำหนด โดยกำหนดจำนวนเงินค่าใช้จ่ายของแต่ละโครงการว่าจะต้องใช้จ่ายเงินเป็นจำนวนเท่าใด และหาเงินจากทางใดเพื่อนำมาใช้จ่ายในโครงการนั้น”

“การงบประมาณที่เกี่ยวข้องกับการแปรผันทรัพยากรทางการเงินให้เป็นวัตถุประสงค์ของมนุษย์”

“งบประมาณ คือ กระบวนการที่ต่อเนื่อง 3 ขั้นตอน คือ การจัดทำ การอนุมัติ และการบริหารงบประมาณ

จากความหมายดังกล่าวแล้วข้างต้น พอจะสรุปได้ว่า งบประมาณ คือ แผนการเงิน (Financial plan) ซึ่งหมายถึง แผนที่มีการกำหนดทรัพยากรทางการเงิน ให้เปลี่ยนแปลงมาเป็นวัตถุประสงค์ของชาติ เนื่องจากทรัพยากรทางการเงินมีจำกัด แต่จะต้องนำมาจัดสรรใช้จ่ายให้บรรลุ

วัตถุประสงค์ต่างๆ ของชาติ ซึ่งมีจำนวนมากมาย ซึ่งขึ้นอยู่กับทางเลือกที่ฉลาด ความจำเป็นก่อนหลัง เป็นสาระสำคัญของการงบประมาณ

2.2 ราคา

ราคา สามารถถูกกำหนดได้ในความหมายแคบได้ว่าเป็นปริมาณของเงินที่ถูกคิดสำหรับสินค้าหรือบริการหรือในความหมายบริการที่กว้างขึ้นว่าเป็นผลรวมของคุณค่าที่ผู้บริโภคแลกเปลี่ยนสำหรับผลประโยชน์จากการมีและใช้สินค้าหรือบริการ ถึงแม้ว่าปัจจัยที่มิใช่ราคาจะมีบทบาทเพิ่มขึ้นในกระบวนการทางการตลาดสมัยใหม่ ราคายังเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในส่วนประสมทางการตลาด ราคาเป็นส่วนประกอบเดียวในส่วนประสมทางการตลาดที่ก่อให้เกิดรายได้ ส่วนประกอบอื่นทั้งหมดแสดงถึงต้นทุน นอกจากนี้ราคายังเป็นหนึ่งในองค์ประกอบของส่วนประสมทางการตลาดที่ยืดหยุ่นได้มากที่สุด ซึ่งไม่เหมือนกับลักษณะของผลิตภัณฑ์และข้อผูกพันในช่องทางจำหน่าย เราสามารถกำหนดราคาเพิ่มขึ้นหรือลดลงได้อย่างรวดเร็ว แต่อย่างไรก็ตาม มีกิจการมากมายไม่สามารถกำหนดราคาได้ดีเท่าที่ควร ปัญหาหลักสำหรับผู้บริหารทางการตลาดคือการตัดสินใจกำหนดราคาและการแข่งขันในราคา ปัญหาในการกำหนดราคามักจะเกิดขึ้นเนื่องจากราคามุ่งเน้นที่ต้นทุนมากเกินไป ไม่สอดคล้องกับส่วนประสมการตลาดอื่นที่เหลือหรืออาจไม่มีความหลากหลายเพียงพอสำหรับสร้างความแตกต่างในผลิตภัณฑ์ ส่วนตลาดและสภาวะการซื้อ

ปัจจัยภายในหลายปัจจัยมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจในการกำหนดราคาของกิจการ ต้นทุนเป็นสิ่งที่กำหนดราคาต่ำสุด กล่าวคือ ราคาต้องครอบคลุมต้นทุนทั้งหมดของการผลิตและการขายผลิตภัณฑ์บวกด้วยอัตราผลตอบแทนที่ยุติธรรม วัตถุประสงค์ในการกำหนดราคาโดยปกติประกอบด้วยความอยู่รอด การทำให้กำไรในปัจจุบันสูงที่สุด ความเป็นผู้นำส่วนแบ่งตลาดและความเป็นผู้นำในคุณภาพของผลิตภัณฑ์

ปัจจัยภายนอก ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจกำหนดราคาจะประกอบด้วยธรรมชาติของตลาดและอุปสงค์ ราคาและสิ่งที่นำเสนอของคู่แข่งขัน และปัจจัยอื่น เช่น เศรษฐกิจ ความต้องการของผู้ขายต่อ และการปฏิบัติของรัฐ ความมีอิสระในการกำหนดราคาของผู้ขายจะขึ้นกับประเภทของตลาดที่แตกต่างกัน การกำหนดราคาเป็นสิ่งที่ท้าทายในตลาดที่มีลักษณะผูกขาดหรือมีผู้ขายน้อยราย

ในท้ายที่สุด ลูกค้าจะเป็นผู้ตัดสินว่ากิจการกำหนดราคาได้ถูกต้องหรือไม่ ลูกค้าจะถ่วงน้ำหนักราคากับคุณค่าที่ได้รับจากการใช้ผลิตภัณฑ์หรือบริการ ถ้าราคาสูงกว่าผลรวมของคุณค่าลูกค้าจะไม่ซื้อผลิตภัณฑ์หรือบริการนั้น ดังนั้นอุปสงค์และการรับรู้ในคุณค่าของลูกค้าจึงเป็นสิ่งกำหนดราคาสูงสุด

จากข้อมูลข้างต้น พอจะสรุปได้ว่ากิจการสามารถใช้วิธีการกำหนดราคาได้ 3 วิธีได้แก่

1. วิธีการกำหนดราคาโดยพิจารณาจากต้นทุน การวิเคราะห์จุดคุ้มทุนและกำหนดราคาตามกำไรที่ตั้งเป้าหมาย
2. วิธีการกำหนดราคาโดยพิจารณาจากคุณค่าในสายตาผู้ซื้อ เน้นการรับรู้ของผู้บริโภคในคุณค่าเป็นสิ่งที่มีอิทธิพลในการตัดสินใจกำหนดราคา

3. วิธีการกำหนดราคาจากการแข่งขัน ได้แก่การกำหนดราคาตามคู่แข่งขัน และการกำหนดราคาประมูลแบบปิดผนึกซึ่งกำหนดราคาตามที่กิจการคิดว่าคู่แข่งขันจะกำหนด

3.สถานที่ วัสดุอุปกรณ์ (Material)

ในการบริหารองค์การจำเป็นต้องมีการวางแผนให้สอดคล้องเหมาะสมกับงบประมาณที่มีอยู่ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและงบประมาณเป็นเครื่องมืออเนกประสงค์ในการควบคุมการบริหารองค์การได้เป็นอย่างดี ผู้ที่เป็นผู้บริหารองค์การ หรือเจ้าหน้าที่ที่รับผิดชอบงานด้านงบประมาณจะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถในเรื่องงบประมาณและระเบียบพัสดุเป็นอย่างดี คือจะต้องรู้ในเรื่องของกฎ ระเบียบต่างๆ เช่นการจัดตั้งงบประมาณ หลักความรู้ในการทำงานการงบประมาณการดำเนินงานด้านอุปกรณ์สถานที่ตลอดจนเครื่องอำนวยความสะดวกต่างๆต้องมีคุณภาพและมาตรฐานเพียงพอกับระดับที่ต้องการให้พัฒนา อุปกรณ์ สถานที่ และเครื่องอำนวยความสะดวก ซึ่งเป็นปัจจัยสนับสนุนการบริหารงานด้านต่างๆ ของผู้บริหารองค์การ ในความจำกัดและความหมายของคำว่า “พัสดุ อุปกรณ์ สถานที่” ได้มีหน่วยงานเสนอไว้ดังนี้

ธงชัย สันติวงษ์ (2531 : 7) กล่าวถึงวัสดุ อุปกรณ์ว่า เป็นปัจจัยที่ปริมาณและมูลค่าสูง ไม่ต่างไปจากปัจจัยอื่นๆ เพราะวัตถุดิบและสิ่งของเหล่านี้ จะต้องมีการจัดหามาใช้ในการดำเนินการผลิตหรือพัฒนาตลอดเวลา เพื่อใช้ปฏิบัติงานให้เกิดประโยชน์สูงสุดและคุ้มค่า

อุปกรณ์และสถานที่ หมายถึง วัสดุ อุปกรณ์ สิ่งปลูกสร้างที่ใช้ในการบริหารองค์การ ซึ่งมีลักษณะคงทนถาวร มีอายุการใช้งานยาวนาน สถานที่และวัสดุอุปกรณ์ เป็นสิ่งที่สำคัญอีกประการหนึ่งที่จะทำให้การบริหารองค์การมีการพัฒนาหรือประสบผลสำเร็จได้สมบูรณ์เป็นการบริหารอย่างแท้จริงในด้านการใช้สิ่งต่างๆเหล่านี้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ผู้บริหารควรยึดหลักดังต่อไปนี้

1. ใช้วัสดุอุปกรณ์ให้เหมาะสมกับงานที่ปฏิบัติ
2. ใช้ให้เกิดผลประโยชน์คุ้มค่า
3. ใช้อย่างประหยัด ทั้งแรงงาน เงินและเวลา
4. ก่อนใช้วัสดุ อุปกรณ์ทุกครั้ง ควรมีการทดลองก่อนว่าใช้ได้ดี สะดวกและเหมาะสม

วิลเลียม เจสซีไพริง (อ้างถึงในธนะรัตน์ หงส์เจริญ, 2543:31) ได้วางหลักเพื่อใช้เป็นแนวทางในการวางแผนเกี่ยวกับสถานที่และเครื่องอำนวยความสะดวกทางการกีฬาไว้ 10 ประการ

1. ความสามารถที่จะไปมาได้โดยง่าย กล่าวคือไปใช้ได้โดยง่ายและสะดวก
2. ความสวยงามที่ดึงดูดความสนใจแต่ไม่ฉาบฉวยและควรกระตุ้นให้เห็นความสำคัญในการที่จะช่วยกันบำรุงรักษา
3. จัดให้เป็นสัดส่วนหรือหมวดหมู่ คือเขตของกิจกรรมและกิจกรรมที่เป็นกลุ่มเดียวกันและมีความหมายเกี่ยวข้องกัน ที่ต้องใช้งานด้วยกัน โดยจะจัดให้อยู่เป็นส่วนๆอันเดียวกันหรือใกล้กัน
4. ความประหยัด คือ ให้มีความประหยัดทั้งด้านเวลา กำลังงาน และค่าใช้จ่ายให้น้อยที่สุดและให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ในขณะเดียวกันผู้เข้าร่วมต้องได้มีส่วนร่วมอย่างถูกสุขลักษณะด้วย

5. ความสามารถที่จะขยายได้ในโอกาสข้างหน้า คือ มีความสามารถจะเพิ่มขอบข่ายและจำนวนของกิจกรรมต่างๆที่จะมีขึ้นในโอกาสข้างหน้าได้ และขณะเดียวกันก็จัดให้มีความพร้อมที่บุคคลสามารถจะมีส่วนร่วมได้ด้วยความประหยัด

6. ความโดดเดี่ยว คือ จะต้องมีการกำจัดไม่ให้มีกลิ่น มีเสียง หรือความชื้น มารบกวน มีการแยกกิจกรรมให้เป็นไปตามกลุ่มของผู้มีส่วนร่วมและมีการป้องกันมิให้บุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องในกลุ่มอื่นๆเข้ามาได้ การควบคุมแสง เสียง ความร้อน และการถ่ายเทอากาศควรจะมีการแยกการควบคุมเป็นส่วนๆไป

7. ความปลอดภัย คือถูกต้องตามสุขลักษณะและสุขอนามัย สิ่งต่างๆของสถานที่ของผู้ที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมเหล่านี้ จะต้องได้รับการพิจารณาเป็นอย่างดี ในการที่จะจัดและบำรุงรักษาสถานที่และเครื่องอำนวยความสะดวกทางการกีฬา

8. การควบคุมดูแล คือการที่จะสามารถควบคุมดูแลได้อย่างทั่วถึง และจัดกิจกรรมตลอดจนกลุ่มต่างๆได้เป็นอย่างดี และสามารถที่จะกระทำได้โดยให้ผู้นำที่มีความรับผิดชอบมองเห็นหรือไปยังสถานที่เกี่ยวข้องนั้นโดยง่ายและรวดเร็ว และในขณะเดียวกันก็มีการแยกกลุ่มที่ไม่เกี่ยวข้องออกไปโดยชัดเจน การควบคุมดูแลสถานที่อาจจะมีอันตรายเกิดขึ้นนั้นถือว่าเป็นความรับผิดชอบของผู้นำตามกฎหมาย

9. ความมีประโยชน์ คือ ความมีประโยชน์ของสถานที่และเครื่องอำนวยความสะดวกทางการกีฬา จะขึ้นอยู่กับความสามารถที่จะปรับสถานที่เหล่านั้นให้สามารถใช้ประโยชน์ได้หลายๆอย่าง ด้วยความปลอดภัย มีความสนุกสนาน และเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ การที่สามารถใช้สถานที่ได้ตามฤดูกาลก็เป็นการเพิ่มประโยชน์ของการใช้สถานที่มากขึ้นอีก

10. ความถูกต้อง สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกทางการกีฬานั้นควรที่จะได้เป็นไปตามความต้องการ และสอดคล้องกับการแข่งขันตามหลักวิชาการและตามที่กฎหมายได้บังคับไว้

สิ่งอำนวยความสะดวกและอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา ได้แก่ สถานที่ออกกำลังกาย สนามกีฬา โรงยิมเนเซียม สระว่ายน้ำ และอุปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับการออกกำลังกายและการกีฬาทั้งที่ได้มาตรฐานและไม่ได้มาตรฐาน เพื่อตอบสนองความต้องการในการออกกำลังกายหรือ มีไว้เพื่อให้บริการสำหรับผู้ที่ต้องการและไม่ต้องการออกกำลังกาย และเพื่อพักผ่อนหย่อนใจก็ได้สามารถแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1.สิ่งอำนวยความสะดวกในร่ม (Indoor Facilities) ได้แก่ ห้องกีฬาในร่มโรงยิมเนเซียมเป็นต้น

2.สิ่งอำนวยความสะดวกกลางแจ้ง (Outdoor Facilities) ได้แก่ สนามกีฬากลางแจ้ง สระว่ายน้ำ และสวนสุขภาพ เป็นต้น

4.การจัดการ (Managemant)

พะยอม วงศ์สารศรี (2537.34) กล่าวว่า การจัดการ เป็นกระบวนการนำเอาความรู้ที่มีผู้เชี่ยวชาญศึกษาไปประยุกต์ใช้กับองค์การบรรลุผลดังที่ปรารถนา

ฟาโยล (สุรศักดิ์ ปริญญารัตนชัย 2544 : 20 อ้างอิงจาก Fayol) ให้ความหมายว่า ด้านการจัดการ คือ การวางแผน การจัดองค์กร การสั่งงาน การประสานงาน และการควบคุมงาน โดยฟาโยลเน้นว่าด้านการจัดการนี้เป็นสิ่งที่สำคัญ เพราะการวางแผนเป็นกระบวนการทำนายเหตุการณ์ในอนาคต เพื่อที่จะสามารถยืดหยุ่นและมีความต่อเนื่องได้ มีการกำหนดโครงสร้างวัสดุและบุคลากร โดยให้มีการสั่งการต่อบุคลากร มีการกำหนดความสัมพันธ์ระหว่างผู้จัดการกับคนงาน ภายใต้การประสานงานและควบคุม เพื่อให้องค์กรบรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้ ต่อมาในปีค.ศ. 1925 เขาได้เสนอหลักการจัดองค์กร ซึ่งมีแนวปฏิบัติ 5 ประการ นิยมเรียกย่อๆว่า OSCAR ซึ่งหมายถึง

1. การกำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน (Objective) เพื่อการกำหนดเป้าหมายและตำแหน่งงานนั้นสัมพันธ์กับวัตถุประสงค์ขององค์กร
2. ความเชี่ยวชาญเฉพาะอย่าง (Specialization) เพื่อส่งเสริมให้เกิดความชำนาญและสามารถแบ่งสายงานได้อย่างเหมาะสมลงตัว
3. การประสานงาน (Coordination) เพื่อเป็นตัวเชื่อมระบบของงานแต่ละแผนกให้มีความราบรื่นในการทำงาน
4. อำนาจหน้าที่ (Authority) ที่ต้องมีการจัดสายการบังคับบัญชาและลำดับของตำแหน่งเป็นขั้นๆ
5. ความรับผิดชอบ (Responsibility) ที่สัมพันธ์กับอำนาจหน้าที่ที่ได้รับและสามารถทำให้เกิดผลสูงสุด และบรรลุตามเป้าหมายได้

ฟาโยล (สุรศักดิ์ ปริญญารัตนชัย 2544 : 34 อ้างอิงจาก Fayol) ได้เสนอหลักการจัดการในการดำเนินการ 14 ข้อ ดังนี้

1. การแบ่งงานกันทำ (Division of Work) การแบ่งงานกันทำตามความถนัดและความสามารถเพื่อการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น การแบ่งงานกันทำช่วยทำให้คนงานมีความชำนาญในหน้าที่ของตนเองมากขึ้น
2. อำนาจและความรับผิดชอบ (Authority and Responsibility) อำนาจหน้าที่เป็นสิ่งที่ขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคล อำนาจในการสั่งการเรื่องๆนั้นความรับผิดชอบเป็นการทำงานที่ได้รับมอบหมายให้เสร็จสิ้นตามหน้าที่ที่มีอยู่ ซึ่งอำนาจหน้าที่และความรับผิดชอบ จะต้องมีอยู่ควบคู่กันไปและได้สัดส่วนกันอย่างเหมาะสม
3. ระเบียบวินัย (Discipline) คือมาตรการที่เป็นข้อตกลงระหว่างนายจ้างและลูกจ้างที่ทั้งสองฝ่ายมีความพอใจ วินัยเป็นการยอมรับข้อตกลง ซึ่งต้องประกอบด้วยทุกฝ่ายเข้าใจในข้อตกลงที่มีต่อกันอย่างชัดเจน เป็นข้อตกลงที่ยุติธรรมทั้งสองฝ่าย โดยต้องมีบทลงโทษด้วยในกรณีที่ผิดจากที่ตกลงไว้
4. เอกภาพในการบังคับบัญชา (Unity of Command) ผู้ใต้บังคับบัญชาคนหนึ่งควรได้รับคำสั่งจากผู้บังคับบัญชาเพียงคนเดียว การรับคำสั่งจากผู้บังคับบัญชาหลายคน เป็นการทำให้เกิดการซ้ำซ้อนของคำสั่งได้ และ ก่อให้เกิดการขัดแย้งขณะเดียวกันผู้รับคำสั่งเองก็อาจจะเกิดความลังเลใจที่จะเลือกปฏิบัติ

5. เอกภาพของการอำนวยการ (Unity of Direction) เป็นการจัดแผนงานหรือลักษณะที่มีเป้าหมายเดียวกัน ต้องมีเอกภาพของภารกิจอยู่ในกลุ่มเดียวกัน ภายใต้การดูแลของผู้บังคับบัญชาคนเดียวกัน (One Head of Plan) มีการประสานงานมุ่งไปสู่วัตถุประสงค์เดียวกัน

6. ผลประโยชน์ทั่วไปสำคัญกว่าผลประโยชน์ส่วนตัว (Subordination of individual Interest to General Interest) มีการประสานผลประโยชน์ พิจารณาถึงเป้าหมายขององค์กรโดยภาพรวมว่ามีความสำคัญมากกว่าผลประโยชน์ของกลุ่มคนหรือของเอกชน

7. ผลตอบแทน (Remuneration) ในระบบของการให้ผลประโยชน์ตอบแทนแก่สมาชิกในองค์กรนั้นต้องคำนึงถึงความยุติธรรมและความเหมาะสม เพื่อก่อให้เกิดการกระตุ้นหรือแรงจูงใจในการทำงาน

8. การรวมอำนาจ (Centralization) การรวมอำนาจเป็นสิ่งที่ผู้ใต้บังคับบัญชาทุกระดับต้องรับฟังคำสั่งผู้บังคับบัญชาเพียงคนเดียว ซึ่งในการรวมอำนาจนั้นควรจะเหมาะสมกับสถานการณ์จะมีมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับเงื่อนไขของธุรกิจแต่ละประเภท คุณภาพของบุคลากรและผู้จัดการ

9. สายการบังคับบัญชา (Scalar Chain) ลำดับการบังคับบัญชาหรือการจัดลำดับอำนาจหน้าที่จากระดับที่มีอำนาจหน้าทีสูงสุดมาจนถึงระดับที่มีอำนาจหน้าที่ต่ำสุด โดยการให้ผู้ที่อยู่ในระดับเดียวกันติดต่อกันโดยตรง ซึ่งจะช่วยให้ทำงานง่ายและสะดวกยิ่งขึ้น

10. การจัดระเบียบ (Order) เป็นการจัดระเบียบวัสดุสิ่งของและบุคลากร ซึ่งในด้านบุคลากรต้องมีการจัดระบบองค์กรที่ดี มีการวางแผนทำงานสำหรับบุคลากรมีการจัดลำดับตำแหน่งและหน้าที่ของตำแหน่งได้ชัดเจน

11. ความเสมอภาค (Eguity) การปฏิบัติต่อบุคคลในองค์กรอย่างยุติธรรมและเสมอภาคกันโดยใช้หลักความเมตตาและความยุติธรรมเพื่อสร้างความพึงพอใจให้กับบุคคลในองค์กร

12. ความมั่นคงในการทำงาน (Stability of Tenure of Personal) การโยกย้ายงานบ่อยๆของคนงานทำให้เกิดความไม่มั่นใจในตนเอง ไม่สามารถที่จะพัฒนาตนเองและอาจทำให้การทำงานขาดประสิทธิภาพ

13. ความคิดริเริ่ม (Initiative) บุคคลมีโอกาสในการแสดงความคิดริเริ่มของตนเองภายใต้ขอบเขตจำกัดของอำนาจหน้าที่ ซึ่งจะทำให้เกิดความพึงพอใจและได้รับการยอมรับการมีส่วนร่วมในการทำงาน

14. ความสามัคคี (Esprit de Corp) ความเป็นเอกภาพของกลุ่มหรือความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน เป็นพลังใจในการกระทำกิจกรรมต่างๆซึ่งจะช่วยให้เกิดขวัญและกำลังใจของคนในองค์กร ผู้จัดการในองค์กรควรจะสร้างความสัมพันธ์ที่ดีของสมาชิกให้เกิดขึ้น

ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด

บริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด เป็นหนึ่งบริษัทในกลุ่มของบริษัท ซี.พี.เซเว่นอีเลฟเว่น จำกัด (มหาชน) ซึ่งเป็นที่ปรึกษาด้านระบบสารสนเทศ และสนับสนุนการพัฒนาด้านการบริการของกลุ่มบริษัท ซี.พี.เซเว่นอีเลฟเว่น จำกัด (มหาชน) ในประเทศไทย รวมถึงห้างสรรพสินค้าและโลตัสในประเทศจีน พร้อมทั้งให้บริการด้านลูกค้าสัมพันธ์อีกด้วย

โกซอฟท์ เป็นอีกหนึ่งบริษัทฯ ผู้นำด้านที่ปรึกษาและพัฒนาระบบสารสนเทศในอุตสาหกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศของประเทศไทย โดยครอบคลุมการถือสิทธิบัตรพัฒนาซอฟท์แวร์ในองค์กรและยังเป็นผู้นำด้านเครื่องมือฮาร์ดแวร์และซอฟท์แวร์รวมถึงการบริการผลิตภัณฑ์ทางเครือข่ายให้กับลูกค้า

บริษัทมีทีมผู้เชี่ยวชาญที่เปี่ยมประสบการณ์พร้อมที่จะสนับสนุนธุรกิจของลูกค้าด้านเทคโนโลยีและยังเป็นที่ปรึกษาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการควบรวมระบบศูนย์บริการข้อมูลอินเตอร์เนตสัญญาณด้านการพัฒนาซอฟท์แวร์และคณะผู้ร่วมทำงานที่มีประสบการณ์ด้านเทคโนโลยีโดยใช้มาตรฐาน เอสอีไอ และ ซีเอ็มเอ็ม

วิสัยทัศน์ (Vision)

บริษัทมุ่งเป็นผู้นำในการให้บริการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีคุณภาพระดับสากล

พันธกิจ (Mission)

1. ให้บริการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมีคุณภาพและตรงต่อความต้องการของลูกค้า
2. พัฒนาขีดความสามารถของบุคลากรให้เพิ่มขึ้น ตลอดจนสรรหาบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถมาร่วมงานกับบริษัทฯ
3. พัฒนากระบวนการทำงานอย่างต่อเนื่องให้เข้าสู่ระดับมาตรฐานสากล
4. ปรับเปลี่ยนองค์กรให้เป็นองค์กรธุรกิจ
5. ขยายการให้บริการสู่ลูกค้าภายนอก
6. ค้นคว้าวิจัยพัฒนาเพื่อนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในธุรกิจ

บริษัทได้จัดกิจกรรมนันทนาการให้กับพนักงาน ดังนี้

1. กิจกรรมอวยพรวันเกิดพนักงาน จัดหาของขวัญให้กับพนักงานและมีการสังสรรค์รับประทานขนมขบเขี้ยวและน้ำอัดลม
2. กิจกรรมใจประสานใจ ไปสัมนาประจำปีและเป็นการพักผ่อนไปในตัว เพื่อรับฟังนโยบายและเป้าหมายในการดำเนินธุรกิจ
3. กิจกรรมกีฬาสี จัดการแข่งขันกีฬาภายในบริษัท เพื่อให้พนักงานได้ออกกำลังกายและเพื่อให้พนักงานได้มีปฏิสัมพันธ์กันภายในหน่วยงาน
4. กิจกรรมชมรม เช่น ชมรมไทเก็ก ชมรมวรรณกรรม ชมรมดนตรีไทย ฯ เพื่อให้พนักงานได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
5. ห้องพักผ่อน จัดให้มีมุมหนังสือ และมุมเล่นหมากกระดาน เพื่อให้พนักงานได้มาผ่อนคลายความเครียดจากการทำงาน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในต่างประเทศ

เบร์ด (วรศักดิ์ เพียรชอบ 2523 : 14 ; อ้างอิงจาก Bryd 1963) ทำการวิจัยเรื่อง ความเชื่อในการออกกำลัง ที่จะช่วยลดความเครียดทางด้านจิตใจ วัตถุประสงค์เพื่อนำมาแนะนำคนไข้กลุ่มเป้าหมายที่ทำครั้งนี้ นิสิตแพทย์ โดยมีการวิจัยที่เมืองซานฟรานซิสโก ค.ศ. 1963 ผลที่ได้จากการวิจัย คือ ร้อยละ 91 เห็นว่าการออกกำลังกายและเล่นกีฬาเบาๆ จะช่วยลดความตึงเครียดของจิตใจได้เป็นอย่างดีและวิธีปฏิบัติ ได้แนะนำคนไข้ที่มาทำการรักษาเล่นกีฬาชนิดต่างๆ เช่น ว่ายน้ำ เทนนิส ลีลาศ เต้นรำพื้นเมืองควบคู่ไปกับการเยียวยารักษาด้วย

คริสโตเฟอร์ (Christopher. 1977 : 6341-A) ได้ทำการศึกษาความต้องการและการสนใจกิจกรรมที่สามารถเล่นได้ตลอดชีวิตของผู้สูงอายุในภาคกลางของรัฐเทนเนซี จากการสำรวจกิจกรรมที่สามารถเล่นได้ตลอดชีพ 30 ประเภท โดยแบ่งออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ ใช้กลุ่มตัวอย่างจากผู้สูงอายุ จำนวน 94 คน ที่มีอายุระหว่าง 54 – 56 ปี สิ่งที่สำรวจ ได้แก่ ความเอาใจใส่ในการเข้าร่วมกิจกรรมและสิ่งที่ต้องการจะได้รับการฝึกเพิ่มเติมจากการสำรวจ ปรากฏว่าวิทยาลัย มหาวิทยาลัยและหน่วยงานอื่นๆ ที่ดำเนินงานเกี่ยวกับกิจกรรมที่สามารถเล่นได้ตลอดชีพให้กว้างขวาง เพื่อเป็นการสร้างเยาวชนให้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่กระตือรือร้นและผู้สูงอายุที่คล่องแคล่วในวันข้างหน้า ส่วนกีฬาประเภททีมไม่ควรคัดออกจากกิจกรรมโรงเรียน และกิจกรรมที่สามารถเล่นได้ตลอดชีพควรจะได้รับการสนับสนุนไปพร้อมๆ กัน

นันทอกมาห์ (Nantogmah.1982 : 1080-A) ได้ทำการวิจัยเรื่องโปรแกรมพลศึกษาที่ใช้กันอยู่ในโรงเรียนมัธยมศึกษารัฐไอโอวา ที่เป็นที่ต้องการของนักเรียนมัธยมศึกษาปีสุดท้ายและได้รับการเสนอแนะโดยคณาจารย์มหาวิทยาลัยต่างๆ ในรัฐไอโอวา โดยใช้แบบสอบถามกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีสุดท้าย จำนวน 272 คน และคณาจารย์ จำนวน 48 คน ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมที่จัดมากในโรงเรียน คือ วอลเลย์บอล ซอฟท์บอล และบาสเกตบอล กิจกรรมที่นักเรียนต้องการจะให้เน้นคือ การวิ่งออกกำลังกาย ยิมนาสติก ว่ายน้ำ เบสบอลและแบดมินตัน นักเรียนชอบกีฬา มีมากกว่ากิจกรรมแบบอื่นๆ ส่วนคณาจารย์ของวิทยาลัยต่างๆ สนับสนุนกีฬาที่เล่นประเภทบุคคลมากกว่ากีฬาที่เล่นเป็นทีม ทั้งนักเรียนและคณาจารย์มีความเห็นว่าโปรแกรมพลศึกษาที่บังคับเรียนควรจัดให้มีในระดับ 9 และ 10 ส่วนอาจารย์ในวิทยาลัยสนับสนุนให้ใช้แผนการเรียนบังคับเลือกในชั้น 11 และ 12

เคราส์ (สมบัติ กาญจนกิจ. 2535 :12-13 อ้างอิงจาก Kraus. 1984) ได้ทำการสำรวจความคิดเห็นของคนอเมริกันเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมนันทนาการ ที่มีส่วนพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลและสังคม โดยคิดเป็นร้อยละกิจกรรมนันทนาการส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิต โดยแสดงความคิดเห็นและน้ำหนักความสำคัญต่างกัน

1. การยอมรับตนเองและผู้อื่น	54%
2. ความสัมฤทธิ์ผล	59%

3. สุขภาพกาย จิต	58%
4. ความรัก ความเข้าใจ	61%
5. อิสรภาพ บุคคล และสังคม	71%
6. การมีส่วนร่วมเกี่ยวข้องกับกลุ่ม	63%
7. ส่งเสริม การท้าท้าย เสี่ยง	56%
8. ส่งเสริมความปลอดภัย	51%
9. อำนวยความสะดวก	50%
10. ส่งเสริมสถานภาพ	37%
11. ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	50%
12. ส่งเสริมปมเด่น	29%

ทิลแมน (สมบัติ กาญจนกิจ. 2535 : 18 อ้างอิงจาก Tilman. 1984) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความต้องการกิจกรรมนันทนาการในช่วงเวลาของคนและชุมชน วัตถุประสงค์เพื่อหาความต้องการเกี่ยวกับกิจกรรมนันทนาการของคนและชุมชน เมื่อ ค.ศ. 1984 ผลการศึกษาสรุปความต้องการได้ 10 ประการ

1. ต้องการประสบการณ์ใหม่
2. ต้องการเป็นที่ยอมรับหรือยกย่องจากผู้อื่น
3. ต้องการพักผ่อนหย่อนใจเพื่อหนีความเครียด
4. ต้องการความมั่นคงปลอดภัย
5. ต้องการเป็นผู้นำ ผู้นำกลุ่ม หรือควบคุมสถานการณ์
6. ต้องการตอบสนอง และมีปฏิกิริยาทางสังคม
7. ต้องการกิจกรรมทางจิตใจ เพื่อก่อให้เกิดอารมณ์สุขสงบ
8. ต้องการความคิดสร้างสรรค์ พัฒนาความคิด
9. ต้องการบริการผู้อื่น และอยากจะเป็นที่ต้องการ
10. ต้องการกิจกรรมการเคลื่อนไหว และการทดสอบสมรรถภาพ

เฮอร์สเบร์ก ได้ร่วมกับมอร์สเนอร์ และซินเดอร์แมน (ลักขณา สริววัฒน์. 2544 : 26 อ้างอิงจาก Herzberg and Mausner & Snyderman. 1985) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความต้องการของคนเกี่ยวกับการทำงาน (Herzberg's Two-factor Theory) และสรุปความต้องการของคนเราในการทำงานได้เป็น 16 ชนิด โดยเรียงตามลำดับจากมากไปหาน้อย แบ่งออกเป็น 2 พวก คือ ปัจจัยเพื่อสุขภาพที่จำเป็นสำหรับทุกคน (Hygiene Factors) และปัจจัยเพื่อการจูงใจให้ขยันตั้งใจทำงาน (Motivator Factors) ปัจจัยทั้ง 2 พวกนี้ยังแบ่งออกเป็นปัจจัยที่ได้รับการกระตุ้นจากภายนอก (Extrinsic Factor) และปัจจัยที่ได้รับการกระตุ้นจากภายในให้ต่อสู้งาน (Intrinsic Factors) ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ปัจจัยจูงใจภายนอก (Extrinsic Factor)
    1.1 ค่าตอบแทน เงินเดือน

1.2 ได้รับการสอนงานหรือเทคนิค หรือมีหัวหน้างานที่เก่ง

1.3 มีความสัมพันธ์อันดีกับเพื่อนร่วมงานและเจ้านายหรือลูกน้อง

1.4 สภาพการทำงานที่ดีมีความมั่นคงในการทำงาน

2. ปัจจัยจูงใจภายใน (Intrinsic Factors)

2.1 ความสัมฤทธิ์ผลในงานที่ทำ

2.2 การยอมรับหรือการได้รับการยกย่องจากเพื่อนร่วมงาน

2.3 การได้รับผิดชอบในงานที่ทำหรืองานของผู้อื่น

2.4 ความก้าวหน้าในตำแหน่งงานหรือในหน้าที่ได้ทำงานที่ถนัดหรือชอบมีโอกาสได้ประสบการณ์ใหม่ๆ จากงานที่ทำ

โฮล์บรูค (Holbrook. 1993 : 2735-A) ทำการศึกษาความต้องการเร่งด่วนและการกำหนดแผนเพื่อจัดสิ่งอำนวยความสะดวกในการส่งเสริมสุขภาพการเรียนพลศึกษา นันทนาการและโปรแกรมการแข่งขันกีฬา โดยส่งแบบสอบถามไปยังกลุ่มตัวอย่าง 94 คน ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ประกอบด้วย ผู้บริหารสถาบัน ผู้อำนวยการสำนักธุรการ และสถาปนิก ผลปรากฏว่า คณะกรรมการวางแผนของสถาบันจะต้องศึกษารายละเอียด เพื่อกำหนดแบบสิ่งอำนวยความสะดวกได้อย่างถูกต้อง จัดงบประมาณเพื่อซ่อมแซมสิ่งอำนวยความสะดวกจัดตั้งศูนย์บริการเพื่อประโยชน์สำหรับการบำรุงรักษาที่ได้ประสิทธิผลการวางแผนและการดำเนินการ

นอร์ด (Nord. 1998) ได้ทำการวิจัยถึงผลของการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทธรรมชาติจากกลุ่มตัวอย่าง 600 คน โดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมนันทนาการในสถานที่ราชการ ในรัฐเพนซิวาเนีย พบว่า บุคลากรมีความต้องการกิจกรรมนันทนาการมากและการพัฒนาทางด้านอารมณ์ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีการตอบสนองต่อปฏิกิริยาทางด้านลบลดลง

งานวิจัยในประเทศ

กรมพลศึกษา (2530 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาความต้องการกิจกรรมนันทนาการของครูผู้สอนระดับประถมศึกษาในภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และกรุงเทพมหานคร โดยใช้แบบสอบถาม ครู-อาจารย์ ที่ทำหน้าที่ฝ่ายกิจกรรมของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัด สำนักงานประถมศึกษาอำเภอ สำนักงานคณะกรรมการศึกษาเอกชนเทศบาล และกรุงเทพมหานคร โดยสุ่มตัวอย่างโรงเรียนละ 3 คน ผลการวิจัยปรากฏว่า ครู-อาจารย์ ร้อยละ 66.4 เห็นด้วยว่ากิจกรรมนันทนาการเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ทุกคนรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ กิจกรรมนันทนาการที่ควรจัดในโรงเรียนควรเป็นประโยชน์แก่นักเรียน กิจกรรมนันทนาการที่ใหม่นักเรียนสนใจ และเป็นกิจกรรมในด้านการส่งเริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ปัญหาและอุปสรรคเรื่องความสำคัญของปัญหาในการจัดกิจกรรมนันทนาการคือ ครู-อาจารย์ ที่ทำหน้าที่ฝ่ายกิจกรรมด้านนันทนาการในโรงเรียนไม่เพียงพอ ขาดสถานที่และงบประมาณ ขาดความร่วมมือและการสนับสนุนกับผู้ร่วมงาน นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการน้อย ผู้ปกครองไม่เห็นความสำคัญของกิจกรรม และผู้จัด

กิจกรรมมีความรู้และทักษะด้านการจัดกิจกรรมนันทนาการน้อย กิจกรรมไม่เร้าใจและไม่สอดคล้องกับสภาพโรงเรียนและสภาพท้องถิ่น

ชลิตร รัตนะ (2538 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรในมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 350 คน ผลการศึกษาพบว่า บุคลากรชายที่มีอายุ 30 ปีลงมา บุคลากรที่มีสถานภาพโสด บุคลากรที่มีรายได้ต่ำกว่า 7,380 บาท และบุคลากรชายที่มีรายได้ตั้งแต่ 31-40 ปี มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการประเภทกีฬาและกรีฑาสูงสุด กิจกรรมที่ต้องการน้อยที่สุดคือ กิจกรรมนันทนาการประเภทวรรณกรรม (อ่าน พูด เขียน) ส่วนบุคลากรหญิงที่มีอายุ 31-40 ปี บุคลากรที่มีอายุ 41 ปีขึ้นไป บุคลากรที่มีสถานภาพสมรสและบุคลากรที่มีรายได้ระหว่าง 7,380 – 14,040 บาท มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการประเภทท่องเที่ยวทัศนศึกษาสูงสุด กิจกรรมที่ต้องการน้อยสุด และรายได้ต่างกันมีความต้องการกิจกรรมนันทนาการไม่ต่างกัน

กฤษณา บุญรอด (2547 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการของผู้สูงอายุในชมรมผู้สูงอายุ จังหวัดนครสวรรค์ สรุปได้ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์สภาพส่วนใหญ่ของผู้ตอบแบบสอบถามมีจำนวนทั้งหมด 367 คน เพศชาย จำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 21 เพศหญิง จำนวน 290 คน คิดเป็นร้อยละ 79

2. ผลการวิเคาระห์ความต้องการกิจกรรมนันทนาการของผู้สูงอายุในชมรมผู้สูงอายุจังหวัดนครสวรรค์ โดยรวมรายด้านพบมีความต้องการกิจกรรมนนันทนาการอยู่ในระดับปานกลางยกเว้น ด้านงานประเพณี วัฒนธรรม และอารยธรรม พบว่า มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการโดยรวมอยู่ในระดับมาก

3. ผลการวิเคราะห์ความต้องการกิจกรรมนันทนาการของผู้สูงอายุในชมรมผู้สูงอายุจังหวัดนครสวรรค์ เมื่อพิจารณาตามตัวแปรเพศ พบว่า เพศชายมีความต้องการกิจกรรมนันทนาการระดับมาก ในแต่ละด้านกิจกรรม ดังนี้ 1. ด้านเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพ คือ สนทนาเกี่ยวกับความรู้เรื่องสุขภาพ 2. ด้านสังคมและส่งเสริมพัฒนาอารมณ์สุข คือ นั่งสมาธิ/ฟังธรรม ดูรายการทีวี/วีดีโอ เยี่ยมชมรมผู้สูงอายุอื่นๆ และเข้ากลุ่มสนทนาแลกเปลี่ยนประสบการณ์ชีวิต 3. ด้านศิลปหัตถกรรมและงานอดิเรก คือ ปลูกไม้ดอกไม้ประดับ และปลูกพืชสมุนไพร 4. ด้านส่งเสริมการพูด อ่าน เขียน คือ อ่านหนังสือพิมพ์ วารสาร 5. ด้านอาสาสมัคร คือ ร่วมกิจกรรมอาสาเพื่อช่วยสังคมสงเคราะห์ชุมชน 6. ด้านประเพณีวัฒนธรรมและอารยธรรม คือ เข้าร่วมงานวันผู้สูงอายุ ชมการแสดงที่เกี่ยวกับเอกลักษณ์ของไทย เข้าร่วมงานวันลอยกระทง เข้าร่วมงานวันพ่อวันแม่ เข้าร่วมงานสืบสานวัฒนธรรมไทย เข้าร่วมการละเล่นของไทยโบราณ และพบว่าเพศหญิงมีความต้องการกิจกรรมนันทนาการระดับมากในแต่ละด้านกิจกรรม ดังนี้ 1. ด้านเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพ คือ บริหารร่างกายด้วยการใช้อุปกรณ์ สนทนาเกี่ยวกับความรู้สุขภาพ 2. ด้านสังคมและส่งเสริมพัฒนาอารมณ์สุข คือ ดูรายการทีวี/วีดีโอ เยี่ยมชมรมผู้สูงอายุอื่นๆ 3. ด้านศิลปหัตถกรรมและงานอดิเรก คือ ปลูกไม้ดอกไม้ประดับ 4. ด้านประเพณีวัฒนธรรม และอารยธรรม คือ เข้าร่วมงานวันผู้สูงอายุ ชมการแสดงที่เกี่ยวกับเอกลักษณ์ของไทย เข้าร่วมการละเล่นของไทยโบราณ

จันทร์อินทร์ ชูทอง (2547 : 65-68) จากการศึกษาค้นคว้าสภาพและความต้องการกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 1 ทั้ง 4 ด้าน ผลปรากฏว่า ความต้องการกิจกรรมนันทนาการ ด้านการจัดการดำเนินการของนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 3 ส่วนใหญ่อยู่ในระดับมาก คือ การแข่งขันกีฬาหรือกิจกรรมนันทนาการในโรงเรียน รองลงมา ความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านบุคลากรผู้ให้บริการของนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 3 ส่วนใหญ่อยู่ในระดับมาก คือ บุคลากรที่มีบุคลิกภาพดี สุขภาพสมบูรณ์แข็งแรงทั้งทางกายและจิตใจ ความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านสถานที่ อุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวกของนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 3 ส่วนใหญ่อยู่ในระดับมาก คือ สถานที่จัดกิจกรรมนันทนาการมีแสงสว่างเพียงพอ และเหมาะสมกับกิจกรรมนันทนาการ และความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 3 ส่วนใหญ่อยู่ในระดับมาก คือ กีฬาประเภทที่มีการปะทะ เช่น ฟุตบอล บาสเกตบอล

ชัยนาจ เกิดศิลป์ (2547 : 84-86) ได้ศึกษาความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านการท่องเที่ยวของบุคลากรกลุ่มโรงเรียนสหวิทยาเขตวิภาวดี จำแนกตามเพศ อายุ สถานภาพ และรายได้ ผลการวิจัยพบว่า ความแตกต่างระหว่างเพศมีความสนใจและต้องการเข้าร่วมกิจกรรมท่องเที่ยวแตกต่างกัน อายุกับความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านการท่องเที่ยว อายุน้อยกว่า 30 ปี ต้องการไปเที่ยวภูเขา เนื่องจากเป็นช่วงอายุที่มีสมรรถภาพทางร่างกายทั้งหญิงและชายยังแข็งแรง สถานภาพกับความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านการท่องเที่ยว สถานภาพโสดและสมรสต้องการท่องเที่ยวทะเล ล่องแก่ง เที่ยวชมวัฒนธรรมภาคเหนือ และประเพณีลอยกระทง ชอบว่ายน้ำและล่องแพยาง แพไม้ไผ่ และรายได้กับความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านการท่องเที่ยว พบว่า รายได้ต่ำกว่า 10,000 บาท ต้องการไปเที่ยวภูเขา รายได้ 10,000 บาทขึ้นไป ต้องการเที่ยวทะเล และรายได้มากกว่า 30,000 บาท ต้องการกิจกรรมแรลลี่

ภัทรียา อินทร์สุววรรณ (2547 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาสภาพและความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรในสถาบันราชภัฏจันทรเกษม ผลการวิจัยพบว่า บุคลากรมีความคิดเห็นต่อสภาพและความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการของสถาบันราชภัฏจันทรเกษม คือ สภาพการจัดกิจกรรมนันทนาการ บุคลากรโดยรวมและจำแนกตามตัวแปร เพศ อายุ และสถานภาพสมรส เห็นว่าอยู่ในระดับปานกลาง แต่เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านนโยบายและวัตถุประสงค์ ด้านประเภทกิจกรรมนันทนาการอยู่ในระดับปานกลาง ส่วนด้านสถานที่ อุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวก และบุคลากรผู้ให้บริการอยู่ในระดับน้อยทุกตัวแปร ยกเว้นตัวแปร สมรสแล้ว มีความเห็นอยู่ในระดับปานกลาง ในด้านบุคลากรผู้ให้บริการ ความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการทั้งบุคลากรโดยรวมจำแนกตามตัวแปร เพศ อายุ สถานภาพสมรส ทุกตัวแปรมความต้องการอยู่มีระดับมาก

สุพัตรา ตั้งรัตน์จินดา (2547 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรกลุ่มบริษัทสามารถ ผลการวิจัยพบว่า ความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรกลุ่มบริษัทสามารถโดยรวมอยู่ระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการจัดและ

การดำเนินการด้านบุคลากรผู้ให้บริการ และด้านสถานที่ อุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวกมีความต้องการอยู่ในระดับมาก ส่วนด้านประเภทของกิจกรรมนันทนาการมีความต้องการอยู่ระดับปานกลาง

กาญจนี ละอองทอง (2548 : 74-79) ได้ศึกษาความต้องการกิจกรรมนันทนาการของพนักงานธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตรกรุงเทพมหานคร พบว่า พนักงานธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตรกรุงเทพมหานคร มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการอยู่ในระดับมาก โดยเฉพาะกิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพ พนักงานธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตรกรุงเทพมหานคร ทั้งเพศชายและหญิงมีความต้องการกิจกรรมนันทนาการแตกต่างกัน โดยเพศชายมีความต้องการกิจกรรมนันทนาการมากกว่าเพศหญิง พนักงานธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตรกรุงเทพมหานคร ที่มีอายุแตกต่างกันมีความต้องการกิจกรรมนันทนาการแตกต่างกัน พนักงานธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตรกรุงเทพมหานคร ที่มีตำแหน่งแตกต่างกันมีความต้องการกิจกรรมนันทนาการแตกต่างกัน พนักงานธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตรกรุงเทพมหานคร ที่มีหน่วยงานที่สังกัดต่างกัดมีความต้องการกิจกรรมนันทนาการแตกต่างกัน

เสริมพงศ์ พงศ์ทองเมือง (2548 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาสภาพและความต้องการกิจกรรมนันทนาการของพนักงานธนาคารกรุงศรีอยุธยา สำนักงานใหญ่ กรุงเทพมหานคร จำนวน 350 คน ผลการศึกษาพบว่า พนักงานธนาคารกรุงศรีอยุธยา สำนักงานใหญ่ กรุงเทพมหานคร สภาพส่วนใหญ่เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง มีอายุ 31-40 ปี และมีรายได้ 15,001 – 20,000 บาท ซึ่งอยู่ในกลุ่มกฎหมาย ปฏิบัติการและบริหารทรัพย์ด้อยคุณภาพ พนักงานธนาคารกรุงศรีอยุธยา สำนักงานใหญ่ กรุงเทพมหานคร มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า พนักงานมีความต้องการด้านงบประมาณอยู่ในระดับมาก ด้านบุคลากรและด้านกิจกรรมนันทนการอยู่ในระดับปานกลาง

บทที่ 3
วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาสภาพและความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากร บริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นบุคลากรของบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด จำนวนประชากร 501 คน

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นบุคลากรของบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด กำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยเทียบกับตารางเครจซี่และมอร์แกน (Krejcie and Morgan. 1970 :608) ขนาดประชากร 501 คน ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 226 คน ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะเก็บข้อมูล 250 คน โดยสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling)

ตาราง 1 แสดงประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ลักษณะงาน	ประชากร		กลุ่มตัวอย่าง	
	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง
1. ด้านพัฒนาระบบ	174	108	68	60
2. ด้านลูกค้าสัมพันธ์	60	159	60	62
รวม	234	267	128	122
	501		250	

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ลักษณะของเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นแบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามสถานภาพของกลุ่มตัวอย่างเป็นแบบตรวจรายการ (Check List)

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด เป็นแบบตรวจรายการ (Check List)

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด มีลักษณะเป็นแบบมาตรส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อยและน้อยที่สุด แบ่งเป็น 4 ประเภท

1. กิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกาย
2. กิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา
3. กิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลาย
4. กิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม

เกณฑ์การให้คะแนนระดับความต้องการกิจกรรมนันทนาการ

โดยกำหนดค่าคะแนนของแต่ละระดับ ดังนี้

มีความต้องการมากที่สุด	มีค่าเท่ากับ	5	คะแนน
มีความต้องการมาก	มีค่าเท่ากับ	4	คะแนน
มีความต้องการปานกลาง	มีค่าเท่ากับ	3	คะแนน
มีความต้องการน้อย	มีค่าเท่ากับ	2	คะแนน
มีความต้องการน้อยที่สุด	มีค่าเท่ากับ	1	คะแนน

โดยมีการแปลความหมายโดยใช้เกณฑ์ประเมินดังต่อไปนี้ (วิเชียร เกตุสิงห์. 2538 : 9) ซึ่งมีเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

$$\frac{\text{คะแนนสูงสุด - คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}} = \frac{5 - 1}{5} = 0.80$$

ค่าเฉลี่ย	1.00 – 1.80	หมายถึง	ต้องการน้อยที่สุด
ค่าเฉลี่ย	1.81 – 2.60	หมายถึง	ต้องการน้อย
ค่าเฉลี่ย	2.61 – 3.40	หมายถึง	ต้องการปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	3.41 – 4.20	หมายถึง	ต้องการมาก
ค่าเฉลี่ย	4.21 – 5.00	หมายถึง	ต้องการมากที่สุด

ตอนที่ 4 แบบสอบถามแบบแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะมีลักษณะเป็นแบบปลายเปิด (Open Ended)

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบสอบถามขึ้นเพื่อเป็นเครื่องมือในการดำเนินงานวิจัยและจัดทำขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ศึกษาข้อมูลจากตำรา เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม
2. สร้างแบบสอบถามโดยอาศัยข้อมูลจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
3. นำแบบสอบถามผู้วิจัยสร้างขึ้นไปให้คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ตรวจสอบและนำมาแก้ไขปรับปรุงให้เหมาะสม
4. นำแบบสอบถามที่แก้ไขปรับปรุงแล้วเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อพิจารณาและตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม แล้วนำมาแก้ไขปรับปรุง

วิธีการหาคุณภาพเครื่องมือ

1. นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนอต่อประธานคณะกรรมการควบคุม ตรวจแก้ไขและปรับปรุงแล้วนำเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน (อยู่ในภาคผนวก) เพื่อตรวจสอบหาความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) โดยพิจารณาตามเกณฑ์ของพวงรัตน์ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540 : 117) ดังนี้

คะแนน +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อความนั้นสอดคล้อง ตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

คะแนน 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อความนั้นสอดคล้อง ตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

คะแนน -1 เมื่อแน่ใจว่าข้อความนั้นไม่สอดคล้อง ตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

นำผลคะแนนที่ผู้เชี่ยวชาญให้มาพิจารณาแต่ละข้อแล้วนำค่าคะแนนนั้นไปหาค่าดรรชนีความสอดคล้อง IC (Index of Consistency) ระหว่างข้อคำถามกับสิ่งที่ต้องการวัด โดยผู้วิจัยจะเลือกข้อคำถามที่มีค่าดรรชนีความสอดคล้อง ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ทั้งนี้ผู้วิจัยทำการสร้างแบบสอบถามเป็นจำนวนทั้งสิ้น 60 ข้อ ซึ่งผู้เชี่ยวชาญไปตรวจสอบและพิจารณาแล้วเหลือข้อคำถามที่จะสามารถนำไปใช้ได้จำนวนทั้งสิ้น 50 ข้อ

2. นำแบบสอบถามที่สร้างเสร็จแล้วเสนอต่อประธานกรรมการควบคุมตรวจสอบอีกครั้งเพื่อพิจารณาความถูกต้องของแบบสอบถาม
3. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่จะศึกษา จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Realiability) โดยใช้วิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟ่า (α-Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach. 1970: 126) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .89
4. นำแบบสอบถามไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. ขอหนังสือแนะนำตัวจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ นำไปเสนอเพื่อขออนุญาตรองกรรมการผู้จัดการบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการทำวิจัย โดยแจกแบบสอบถามและเก็บรวบรวมข้อมูลจากบุคลากรของบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด
2. ผู้วิจัยทำการเก็บแบบสอบถามด้วยตนเอง
3. นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้วิธีการทางสถิติ

การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากสภาพและความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด มาหาค่าทางสถิติ

1. นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามตอนที่ 1 มาวิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ และหาค่าร้อยละ แล้วนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง
2. นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามตอนที่ 2 สภาพกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด มาวิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ และหาค่าร้อยละ แล้วนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง
3. นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามตอนที่ 3 ความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด มาวิเคราะห์แต่ละด้านโดยการหาค่าเฉลี่ย และหาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยรวมและรายด้าน แล้วนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง
4. เปรียบเทียบและวิเคราะห์ความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ระหว่างกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม โดยใช้สถิติการทดสอบค่าที (t-test) และค่าเอฟ (F-test) สำหรับความสัมพันธ์ระหว่างความต้องการกิจกรรมนันทนาการกับตัวแปรมากกว่า 2 กลุ่ม พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงทำการทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่โดยใช้วิธี LSD (Least Significant Different's Method)
5. นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามตอนที่ 4 ข้อคิดเห็นและข้อเสนออื่นๆ มาสรุปเป็นรายด้าน แล้วนำเสนอในรูปความเรียง

บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิจัย

n	แทน	จำนวนในกลุ่มตัวอย่าง
$\overline{X}$	แทน	ค่าคะแนนเฉลี่ย
S.D.	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้วิเคราะห์การแจกแจงแบบที (t – distribution)
F	แทน	ค่าสถิติที่ใช้วิเคราะห์การแจกแจงแบบเอฟ (F – distribution)
SS	แทน	ผลบวกของคะแนนยกกำลังสอง (Sum of squares)
MS	แทน	ค่าเฉลี่ยของผลบวกของคะแนนยกกำลังสอง (Mean of squares)
dr	แทน	ชั้นแห่งความอิสระ (Degree of freedom)
p	แทน	ค่าความน่าจะเป็น (Probability)
α	แทน	สัมประสิทธิ์แอลฟ่า (α -Coefficient)
*	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากการตรวจสอบแบบสอบถามที่ได้รับกลับคืนมาทั้งหมด พบว่า มีแบบสอบถามที่ได้ทำการสอบถามบุคลากรของบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด จำนวน 250 คน ได้รับกลับคืนและเป็นแบบสอบถามที่มีความสมบูรณ์ จำนวน 250 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100 จากนั้นผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด แบ่งเป็น 4 ประเภท

1. กิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกาย
2. กิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา
3. กิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลาย
4. กิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม

ตอนที่ 4 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่น ๆ เกี่ยวกับความต้องการกิจกรรมนันทนาการ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตาราง 2 แสดงสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
เพศ		
ชาย	128	51.2
หญิง	122	48.8
รวม	250	100.0
อายุ		
ต่ำกว่า 25 ปี	102	40.8
25-35 ปี	99	39.6
36 ปีขึ้นไป	49	19.6
รวม	250	100.0
อายุงาน		
ต่ำกว่า 5 ปี	143	57.2
5-9 ปี	44	17.6
10 ปีขึ้นไป	63	25.2
รวม	250	100.0
ลักษณะงาน		
ด้านพัฒนาระบบ	128	51.2
ด้านลูกค้าสัมพันธ์	122	48.8
รวม	250	100.0

จากตาราง 2 แสดงสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 128 คน คิดเป็นร้อยละ 51.2 และเพศหญิง จำนวน 122 คน คิดเป็นร้อยละ 48.8 โดยมีอายุต่ำกว่า 25 ปี จำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 40.8 อายุ 25-35 ปี จำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 39.6 และอายุ 36 ปีขึ้นไป จำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 19.6 ซึ่งมีอายุงานต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 143 คน คิดเป็นร้อยละ 57.2 อายุงาน 5-9 ปี จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 17.6 และอายุงาน 10 ขึ้นไป จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 25.2 ลักษณะงานด้านพัฒนาระบบ จำนวน 128 คน คิดเป็นร้อยละ 51.2 รองลงมาคือ ด้านลูกค้าสัมพันธ์ จำนวน 122 คน คิดเป็นร้อยละ 48.8

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด

ตาราง 3 แสดงสภาพกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด (n=250)

สภาพการจัดกิจกรรม	มี		ไม่มี		ไม่แน่ใจ	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
1. บริษัทมีนโยบายในการส่งเสริมให้บุคลากรทำกิจกรรมนันทนาการ	202	80.8	11	4.4	37	14.8
2. บริษัทมีการจัดสถานที่เพื่อใช้จัดกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรในบริษัท	178	71.2	61	24.4	11	4.4
3. บริษัทมีการจัดอุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรในบริษัท	158	63.2	41	16.4	51	20.4
4. บริษัทมีการจัดบุคลากรเพื่อคอยให้คำแนะนำในการจัดกิจกรรมนันทนาการ	175	70.0	40	16.0	35	14.0
5. บริษัทมีการจัดสรรงบประมาณเพื่อให้การสนับสนุนการจัดกิจกรรมนันทนาการ	194	77.6	9	3.6	47	18.8

จากตาราง 3 แสดงสภาพกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์(ประเทศไทย) จำกัด พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าบริษัทมีนโยบายในการส่งเสริมให้บุคลากรทำกิจกรรมนันทนาการ จำนวน 202 คน คิดเป็นร้อยละ 80.8 มีการจัดสถานที่เพื่อใช้จัดกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรในบริษัท จำนวน 178 คน คิดเป็นร้อยละ 71.2 มีการจัดอุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรในบริษัท จำนวน 158 คน คิดเป็นร้อยละ 63.2 มีการจัดบุคลากรเพื่อคอยให้คำแนะนำในการจัดกิจกรรมนันทนาการ จำนวน 175 คน คิดเป็นร้อยละ 70.0 สำหรับในเรื่องการจัดสรรงบประมาณเพื่อให้การสนับสนุนการจัดกิจกรรมนันทนาการ จำนวน 194 คน คิดเป็นร้อยละ 77.6

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด

ตาราง 4 แสดงค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด (n=250)

ที่	กิจกรรมนันทนาการ	ความต้องการกิจกรรมนันทนาการ		
		$\overline{X}$	S.D.	ระดับ
1	ด้านกิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกาย	2.95	0.59	ปานกลาง
2	ด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา	3.72	0.89	มาก
3	ด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลาย	3.67	0.61	มาก
4	ด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม	3.13	0.77	ปานกลาง
	รวม	3.37	0.51	ปานกลาง

จากตาราง 4 แสดงว่าบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการ โดยรวมอยู่ที่ระดับปานกลาง ($\overline{X}$ =3.37, S.D = 0.51) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีความต้องการอยู่ในระดับมาก ลำดับแรก ได้แก่ ด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา ($\overline{X}$ = 3.72, S.D = 0.89) รองลงมา ได้แก่ ด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลาย ($\overline{X}$ = 3.67, S.D = 0.61) และด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม ($\overline{X}$ = 3.13, S.D = 0.77) ส่วนลำดับน้อยที่สุด คือ ด้านกิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกาย ($\overline{X}$ = 2.95, S.D = 0.59) โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง

ตาราง 5 แสดงค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ด้านกิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกาย (n=250)

ที่	กิจกรรมนันทนาการ	ความต้องการกิจกรรมนันทนาการ		
	ด้านกิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกาย	$\overline{X}$	S.D.	ระดับ
1	เดิน - วิ่งเพื่อสุขภาพ	2.94	0.72	ปานกลาง
2	แอโรบิก	3.06	0.96	ปานกลาง
3	ลีลาศ	2.90	1.06	ปานกลาง
4	โยคะ	3.26	0.97	ปานกลาง
5	ไทเก็ก	2.41	0.94	น้อย
6	เทเบิลเทนนิส	3.24	0.87	ปานกลาง
7	วอลเลย์บอล	2.91	0.91	ปานกลาง
8	บาสเกตบอล	3.07	1.04	ปานกลาง
9	ตะกร้อ	2.46	0.83	น้อย
10	ฟุตบอล	3.09	1.29	ปานกลาง
11	แบดมินตัน	3.67	1.02	มาก
12	เทนนิส	3.07	0.91	ปานกลาง
13	เปตอง	2.74	1.15	ปานกลาง
14	กอล์ฟ	2.51	1.26	น้อย
	รวม	2.95	0.59	ปานกลาง

จากตาราง 5 แสดงว่าบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการ ด้านกิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกาย โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 2.95, S.D = 0.59) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีความต้องการอยู่ในระดับมาก ลำดับแรก ได้แก่ แบดมินตัน ($\overline{X}$ = 3.67, S.D = 1.02) รองลงมาอยู่ในระดับปานกลาง ได้แก่ โยคะ ($\overline{X}$ = 3.26, S.D = 0.97) และลำดับน้อยที่สุด คือ ไทเก็ก โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับน้อย ($\overline{X}$ = 2.41, S.D = 0.94)

ตาราง 6 แสดงค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากร บริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา (n=250)

ที่	กิจกรรมนันทนาการ	ความต้องการกิจกรรมนันทนาการ		
	ด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา	$\overline{X}$	S.D.	ระดับ
1	ทัศนศึกษาเชิงนิเวศน์ (เช่น ล่องเรือชมหิ่งห้อย ดำน้ำชมปะการัง)	4.20	0.85	มาก
2	การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ (เช่น อาบน้ำแร่ สปา)	4.08	0.88	มาก
3	การท่องเที่ยวเชิงผจญภัย (เช่น ล่องแก่ง ปีนหน้าผา ขี่จักรยานเสือภูเขา)	3.80	1.09	มาก
4	การท่องเที่ยวเชิงวิทยาศาสตร์ (เช่น ชมฝนดาวตก)	3.54	1.16	มาก
5	การท่องเที่ยวเชิงประเพณีวัฒนธรรม (เช่น ตักบาตรดอกไม้ แห่บั้งไฟ ตลาดน้ำ ไหว้พระเก้าวัด)	3.71	1.09	มาก
6	การท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ (เช่น อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย อุทยานประวัติศาสตร์บ้านเชียง)	3.66	1.08	มาก
7	การท่องเที่ยวเชิงเกษตร (เช่น ฟาร์มปศุสัตว์ เทศกาลผลไม้)	3.65	1.10	มาก
8	การท่องเที่ยวเชิงหัตถกรรม (เช่น ทำร่มบ่อสร้าง ทำผ้ามัดหมี่)	3.30	1.37	ปานกลาง
9	การท่องเที่ยวสวนสนุก(เช่น สวนสยาม ดรีมเวิลด์)	3.58	1.13	มาก
	รวม	3.72	0.89	มาก

จากตาราง 6 แสดงว่าบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการ ด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 3.72, S.D = 0.89) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีความต้องการอยู่ในระดับมาก ได้แก่ ทัศนศึกษาเชิงนิเวศน์ (เช่น ล่องเรือชมหิ่งห้อย ดำน้ำชมปะการัง) ($\overline{X}$ = 4.20, S.D = 0.85) และ การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ (เช่น อาบน้ำแร่ สปา) ($\overline{X}$ = 4.08, S.D = 0.88) ลำดับน้อยที่สุด คือ การท่องเที่ยวเชิงหัตถกรรม (เช่น ทำร่มบ่อสร้าง ทำผ้ามัดหมี่) โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 3.30, S.D = 1.37)

ตาราง 7 แสดงค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลาย (n=250)

ที่	กิจกรรมนันทนาการ	ความต้องการกิจกรรมนันทนาการ		
	ด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลาย	$\overline{X}$	S.D.	ระดับ
1	ร้องเพลงคาราโอเกะ	3.88	0.99	มาก
2	ชมโทรทัศน์	3.58	0.84	มาก
3	ปาเป้า	3.03	1.05	ปานกลาง
4	หมากกระดาน (หมากล้อม)	3.14	0.81	ปานกลาง
5	อินเตอร์เนต	3.90	0.88	มาก
6	มุมหนังสือ	4.09	0.69	มาก
7	เสียงตามสาย	3.54	1.09	มาก
8	นวดแผนโบราณ เช่น นวดคลายเส้น นวดฝ่าเท้า เป็นต้น	4.18	0.98	มาก
	รวม	3.67	0.61	มาก

จากตาราง 7 แสดงว่าบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการ ด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลาย โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 3.67, S.D = 0.61) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีความต้องการอยู่ในระดับมาก ได้แก่ นวดแผนโบราณ เช่น นวดคลายเส้น นวดฝ่าเท้า เป็นต้น ($\overline{X}$ = 4.18, S.D = 0.98) และมุมหนังสือ ($\overline{X}$ = 4.09, S.D = 0.69) ลำดับน้อยที่สุด คือ ปาเป้า โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 3.03, S.D = 1.05)

ตาราง 8 แสดงค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากร บริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม (n=250)

ที่	กิจกรรมนันทนาการ	ความต้องการกิจกรรมนันทนาการ		
	ด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม	$\overline{X}$	S.D.	ระดับ
1	จัดดอกไม้	3.16	0.99	ปานกลาง
2	ประดิษฐ์ดอกไม้	3.02	0.78	ปานกลาง
3	ร้อยพวงมาลัย	3.01	1.04	ปานกลาง
4	การแกะสลักผลไม้	3.06	0.87	ปานกลาง
5	ผ้าบาติก	3.19	1.06	ปานกลาง
6	มัดย้อม	2.80	0.89	ปานกลาง
7	ซิลก์ สกรีน	3.35	1.06	ปานกลาง
8	เทียนเจลแฟนซี	3.34	0.97	ปานกลาง
9	ร้อยลูกปัด	3.12	1.04	ปานกลาง
10	การ์ดอวยพร	3.23	1.04	ปานกลาง
	รวม	3.13	0.77	ปานกลาง

จากตาราง 8 แสดงว่าบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการ ด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 3.13, S.D = 0.77) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีความต้องการอยู่ในระดับปานกลาง ได้แก่ ซิลก์ สกรีน ($\overline{X}$ = 3.35, S.D = 1.06) และเทียนเจลแฟนซี ($\overline{X}$ = 3.34, S.D = 0.97) และลำดับน้อยที่สุด คือ มัดย้อม โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 2.80, S.D = 0.87)

ตาราง 9 แสดงการเปรียบเทียบและวิเคราะห์ความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ตามตัวแปรเพศของกลุ่มตัวอย่าง (n=250)

กิจกรรมนันทนาการ	ความต้องการกิจกรรมนันทนาการ					
	เพศชาย (n=128)			เพศหญิง (n=122)		
	$\overline{X}$	S.D.	ระดับ	$\overline{X}$	S.D.	ระดับ
ด้านกิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกาย	2.99	0.61	ปานกลาง	2.91	0.57	ปานกลาง
ด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา	3.75	0.92	มาก	3.69	0.86	มาก
ด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลาย	3.79	0.65	มาก	3.54	0.52	มาก
ด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม	3.03	0.77	ปานกลาง	3.24	0.76	ปานกลาง
รวม	3.39	0.47	ปานกลาง	3.34	0.55	ปานกลาง

จากตาราง 9 แสดงว่า บุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด โดยรวมเพศชายมีความต้องการกิจกรรมนันทนาการ อยู่ที่ระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 3.39, S.D = 0.47) และเมื่อพิจารณาเป็นด้าน พบว่า เพศชายความต้องการกิจกรรมนันทนาการ ด้านกิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกายมีความต้องการอยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 2.99, S.D = 0.61) ด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา มีความต้องการอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 3.75, S.D = 0.92) ด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลายอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 3.79, S.D = 0.65) และด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม อยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 3.03, S.D = 0.77)

บุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด โดยรวมเพศหญิงมีความต้องการกิจกรรมนันทนาการ อยู่ที่ระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 3.34, S.D = 0.55) และเมื่อพิจารณาเป็นด้าน พบว่า เพศหญิงความต้องการกิจกรรมนันทนาการ ด้านกิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกายมีความต้องการอยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 2.91, S.D = 0.57) ด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษามีความต้องการอยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 3.69, S.D = 0.86) ด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลายอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 3.54, S.D = 0.52) และด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม อยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 3.24, S.D = 0.76)

ตาราง 10 แสดงการเปรียบเทียบและวิเคราะห์ความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ตามตัวแปรเพศของกลุ่มตัวอย่าง (n=250)

กิจกรรมนันทนาการ	ความต้องการกิจกรรมนันทนาการ					
	ชาย (n=128)		หญิง (n=122)		t	p
	$\overline{X}$	S.D.	$\overline{X}$	S.D.		
ด้านกิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกาย	2.99	0.61	2.91	0.57	3.832	.051
ด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา	3.75	0.92	3.69	0.86	3.501	.063
ด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลาย	3.79	0.65	3.54	0.52	24.348	.000*
ด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม	3.03	0.77	3.24	0.76	0.177	.675
รวม	3.39	0.47	3.34	0.55	0.587	.444

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 10 แสดงว่า บุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่มีเพศต่างกัน มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการ โดยรวมไม่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านกิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกาย ด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา และด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรมไม่แตกต่างกัน ส่วนในด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลาย แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 11 แสดงการเปรียบเทียบและวิเคราะห์ความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ตามตัวแปรอายุ ของกลุ่มตัวอย่าง (n=250)

กิจกรรมนันทนาการ	ความต้องการกิจกรรมนันทนาการ								
	อายุต่ำกว่า 25 ปี (n=102)			อายุ 26-35 ปี (n=99)			อายุ 36 ขึ้นไป (n=49)		
	$\overline{X}$	S.D.	ระดับ	$\overline{X}$	S.D.	ระดับ	$\overline{X}$	S.D.	ระดับ
ด้านกิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกาย	2.86	0.55	ปานกลาง	3.00	0.65	ปานกลาง	3.04	0.55	ปานกลาง
ด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา	4.17	0.80	มากที่สุด	3.51	0.86	มาก	3.23	3.72	ปานกลาง
ด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลาย	3.89	0.65	มาก	3.49	0.58	มาก	3.57	0.38	มาก
ด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม	3.39	0.86	ปานกลาง	2.99	0.70	ปานกลาง	2.86	0.51	ปานกลาง
รวม	3.58	0.54	มาก	3.25	0.48	ปานกลาง	3.17	0.27	ปานกลาง

จากตาราง 11 แสดงว่า บุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่มีอายุต่ำกว่า 25 ปี มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการ โดยรวมอยู่ที่ระดับมาก ($\overline{X}$ = 3.58, S.D = 0.54) และเมื่อพิจารณาเป็นด้าน พบว่า บุคลลากรที่มีอายุต่ำกว่า 25 ปี มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการ ด้านกิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกาย อยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 2.86, S.D = 0.55) ด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษามีความต้องการอยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$ = 4.17, S.D = 0.80) ด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลายอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 3.89, S.D = 0.65) และด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม อยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 3.39, S.D = 0.86)

บุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่มีอายุ 26-35 ปี มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการ โดยรวมอยู่ที่ระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 3.25, S.D = 0.48) และเมื่อพิจารณาเป็นด้าน พบว่า ความต้องการกิจกรรมนันทนาการ ด้านกิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกาย อยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 3.00, S.D = 0.65) ด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา มีความต้องการอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 3.51, S.D = 0.86) ด้านกิจกรรม

นันทนาการเพื่อการผ่อนคลายอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 3.49, S.D = 0.58) และด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม อยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 2.99, S.D = 0.70)

บุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่มีอายุ 36 ปีขึ้นไป มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการ โดยรวมอยู่ที่ระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 3.17, S.D = 0.27) และเมื่อพิจารณาเป็นด้าน พบว่า ความต้องการกิจกรรมนันทนาการ ด้านกิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกาย อยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 3.04, S.D = 0.55) ด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา มีความต้องการอยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 3.23, S.D = 0.72) ด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลายอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 3.57, S.D = 0.38) และด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม อยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 2.86, S.D = 0.51)

ตาราง 12 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวของคะแนนความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ตามตัวแปรตามอายุ (n=250)

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	P
ด้านกิจกรรมเสริมสร้างและสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกาย					
ระหว่างกลุ่ม	2	1.539	.769	2.182	.115
ภายในกลุ่ม	247	87.079	.353		
รวม	249	88.618			
ด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา					
ระหว่างกลุ่ม	2	36.824	18.412	27.993	.000*
ภายในกลุ่ม	247	162.460	.658		
รวม	249	199.284			
ด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลาย					
ระหว่างกลุ่ม	2	8.419	4.209	12.300	.000*
ภายในกลุ่ม	247	84.533	.342		
รวม	249	92.952			
ด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม					
ระหว่างกลุ่ม	2	12.647	6.323	11.400	.000*
ภายในกลุ่ม	247	137.004	.555		
รวม	249	149.651			
รวมความคิดเห็นทั้งหมด					
ระหว่างกลุ่ม	2	7.710	3.855	16.561	.000*
ภายในกลุ่ม	247	57.493	.233		
รวม	249	65.203			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 12 แสดงว่า บุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่มีอายุแตกต่างกันมีความต้องการกิจกรรมนันทนาการ โดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านกิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกายไม่แตกต่างกัน ส่วนในด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา ด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลาย และด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยเป็นรายคู่ใช้วิธีทดสอบแบบ LSD (Least Significant Different's Method) เพื่อหาค่าเฉลี่ยรายคู่ใดบ้างแตกต่างกัน ดังต่อไปนี้

ตาราง 13 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวของเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ ความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านกิจกรรมนันทนาการในภาพรวม ของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ตามตัวแปรตามอายุ

อายุ	$\overline{X}$	ต่ำกว่า 25 ปี	26-35 ปี	36 ปีขึ้นไป
		3.58	3.25	3.17
ต่ำกว่า 25 ปี	3.58	-	.32*	.40*
26 - 35 ปี	3.25	-.32*	-	.07
36 ปีขึ้นไป	3.17	-.40*	-07	-

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 13 เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ พบว่า บุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ในกลุ่มอายุระดับต่ำกว่า 25 ปี มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการโดยรวม แตกต่างจากกลุ่มระดับอายุ 26-35 ปี และกลุ่มระดับอายุ 36 ปีขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 14 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวของเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ ความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา ของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ตามตัวแปรตามอายุ

อายุ	$\overline{X}$	ต่ำกว่า 25 ปี	26-35 ปี	36 ปีขึ้นไป
		4.17	3.51	3.23
ต่ำกว่า 25 ปี	4.17	-	.66*	.93*
26 - 35 ปี	3.51	-.66*	-	.27
36 ปีขึ้นไป	3.23	-.93*	-.27	-

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 14 เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ พบว่า บุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่มีกลุ่มระดับอายุต่ำกว่า 25 ปี มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา แตกต่างจากกลุ่มระดับอายุ 26-35 ปี และกลุ่มระดับอายุ 36 ปีขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 15 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวของเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ ความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลาย ของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด จำแนกตามตัวแปรตามอายุ

อายุ	$\overline{X}$	ต่ำกว่า 25 ปี	26-35 ปี	36 ปีขึ้นไป
		2.86	3.00	3.04
ต่ำกว่า 25 ปี	2.86	-	-.39*	-.31*
26 - 35 ปี	3.00	-.39*	-	-.07
36 ปีขึ้นไป	3.04	-.31*	.07	-

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 15 เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ พบว่า บุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่มีกลุ่มระดับอายุ 36 ปีขึ้นไป มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลาย แตกต่างจากกลุ่มระดับอายุ 26-35 ปี และกลุ่มระดับต่ำกว่า 25 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 16 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวของเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ ความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม ของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด จำแนกตามตัวแปรตามอายุ

อายุ	$\overline{X}$	ต่ำกว่า 25 ปี	26-35 ปี	36 ปีขึ้นไป
		3.89	3.49	3.57
ต่ำกว่า 25 ปี	3.89	-	.40*	.53*
26 - 35 ปี	3.49	-.40*	-	.12
36 ปีขึ้นไป	3.57	-.53*	.12	-

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 16 เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ พบว่า บุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่มีกลุ่มระดับอายุต่ำกว่า 25 ปี มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม แตกต่างจากกลุ่มระดับอายุ 26-35 ปี และกลุ่มระดับอายุ 36 ปีขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 17 แสดงการเปรียบเทียบและวิเคราะห์ความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ตามตัวแปรอายุงานของกลุ่มตัวอย่าง (n=250)

กิจกรรมนันทนาการ	ความต้องการกิจกรรมนันทนาการ								
	อายุงานต่ำกว่า 5 ปี (n=143)			อายุงาน 5-9 ปี (n=44)			อายุงาน 10 ขึ้นไป (n=63)		
	$\overline{X}$	S.D.	ระดับ	$\overline{X}$	S.D.	ระดับ	$\overline{X}$	S.D.	ระดับ
ด้านกิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกาย	2.82	0.56	ปานกลาง	2.94	0.43	ปานกลาง	3.25	0.66	ปานกลาง
ด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา	4.00	0.94	มาก	3.64	0.69	มาก	3.14	0.56	ปานกลาง
ด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลาย	3.79	0.70	มาก	3.52	0.47	มาก	3.50	0.37	มาก
ด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม	3.33	0.80	ปานกลาง	3.17	0.54	ปานกลาง	2.63	0.61	ปานกลาง
รวม	3.49	0.58	มาก	3.32	0.38	ปานกลาง	3.13	0.26	ปานกลาง

จากตาราง 17 แสดงว่า บุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่มีอายุงานต่ำกว่า 5 ปี โดยรวม มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการ อยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 3.49, S.D = 0.80) และเมื่อพิจารณาเป็นด้าน พบว่า มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านกิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกายมีความต้องการอยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 2.82, S.D = 0.56) ด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษามีความต้องการอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.00, S.D = 0.94) ด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลายอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 3.79, S.D = 0.70) และด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม อยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 3.33, S.D = 0.80)

บุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่มีอายุงาน 5-9 ปีโดยรวม มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการ อยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 3.32, S.D = 0.38) และเมื่อพิจารณาเป็นด้าน พบว่า มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการ ด้านกิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกายมีความต้องการอยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 2.94, S.D = 0.43) ด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษามีความต้องการอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 3.64, S.D = 0.69) ด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลายอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 3.52, S.D = 0.47) และด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม อยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 3.17, S.D = 0.54)

บุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่มีอายุงาน 10 ปีขึ้นไปโดยรวม มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการ อยู่ที่ระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 3.13, S.D = 0.26) และเมื่อพิจารณาเป็นด้าน พบว่า มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการ ด้านกิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกายมีความต้องการอยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 3.25, S.D = 0.66) ด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษามีความต้องการอยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 3.14, S.D = 0.56) ด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลายอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 3.50, S.D = 0.37) และด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม อยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 2.63, S.D = 0.61)

ตาราง 18 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวของคะแนนความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด จำแนกตามอายุงาน (n=250)

แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	P
ด้านกิจกรรมเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกาย					
ระหว่างกลุ่ม	2	8.260	4.130	12.694	.000*
ภายในกลุ่ม	247	80.358	.325		
รวม	249	88.618			
ด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา					
ระหว่างกลุ่ม	2	33.180	16.590	24.670	.000*
ภายในกลุ่ม	247	166.104	.672		
รวม	249	199.284			
ด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลาย					
ระหว่างกลุ่ม	2	4.852	2.426	6.802	.001*
ภายในกลุ่ม	247	88.099	.357		
รวม	249	92.952			
ด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม					
ระหว่างกลุ่ม	2	22.144	11.072	21.448	.000*
ภายในกลุ่ม	247	127.507	.516		
รวม	249	149.651			
รวมทุกด้าน					
ระหว่างกลุ่ม	2	5.730	2.865	11.899	.000*
ภายในกลุ่ม	247	59.473	.241		
รวม	249	65.203			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 18 แสดงว่า บุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่มีอายุงานแตกต่างกันมีความต้องการกิจกรรมนันทนาการแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำผลการวิเคราะห์ไปเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยเป็นรายคู่ใช้วิธีทดสอบแบบ LSD (Least Significant Different's Method) เพื่อหาค่าเฉลี่ยรายคู่ใดบ้าง แตกต่างกัน ดังต่อไปนี้

ตาราง 19 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวของเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ ความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านกิจกรรมนันทนาการในภาพรวม ของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ตามตัวแปรตามอายุงาน

อายุงาน	$\overline{X}$	ต่ำกว่า 5 ปี	5-9 ปี	10 ปีขึ้นไป
		3.49	3.32	3.13
ต่ำกว่า 5 ปี	3.49	-	.16*	.35*
5 - 9 ปี	3.32	-.16*	-	.19*
10 ปีขึ้นไป	3.13	-.35*	-.19*	-

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 19 เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ พบว่า บุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ในกลุ่มอายุงานต่ำกว่า 5 ปี มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการ แตกต่างกับกลุ่มอายุงาน 5-9 ปี และกลุ่มอายุงาน 10 ปีขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 20 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวของเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ ความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านกิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกาย ของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ตามตัวแปรตามอายุงาน

อายุงาน	$\overline{X}$	ต่ำกว่า 5 ปี	5-9 ปี	10 ปีขึ้นไป
		2.82	2.94	3.25
ต่ำกว่า 5 ปี	2.82	-	.12	-.43*
5 - 9 ปี	2.94	-.12	-	-.31*
10 ปีขึ้นไป	3.25	.43*	-.31*	-

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 20 เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ พบว่า บุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่มีกลุ่มอายุงาน 10 ปีขึ้นไป มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านกิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกาย แตกต่างกับกลุ่มอายุงาน 5-9 ปี และกลุ่มอายุงานต่ำกว่า 5 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 21 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวของเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ ความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา ของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ตามตัวแปรอายุงาน

อายุงาน	$\overline{X}$	ต่ำกว่า 5 ปี	5-9 ปี	10 ปีขึ้นไป
		4.00	3.64	3.14
ต่ำกว่า 5 ปี	4.00	-	-.36*	.86*
5 - 9 ปี	3.64	-.36*	-	.50*
10 ปีขึ้นไป	3.14	-.86*	-.50*	-

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 21 เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ พบว่า บุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่มีกลุ่มอายุงานต่ำกว่า 5 ปี มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา แตกต่างกับกลุ่มอายุงาน 5-9 ปี และกลุ่มอายุงาน 10 ปีขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 22 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวของเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ ความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลาย ของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ตามตัวแปรตามอายุงาน

อายุงาน	$\overline{X}$	ต่ำกว่า 5 ปี	5-9 ปี	10 ปีขึ้นไป
		3.79	3.52	3.50
ต่ำกว่า 5 ปี	3.79	-	.26*	.29*
5 - 9 ปี	3.52	-.26*	-	.02
10 ปีขึ้นไป	3.50	-.29*	-.02	-

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 22 เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ พบว่า บุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่มีกลุ่มอายุงานต่ำกว่า 5 ปี มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลาย แตกต่างกับกลุ่มอายุงาน 5-9 ปี และกลุ่มอายุงาน 10 ปีขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 23 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวของเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ ความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม ของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ตามตัวแปรอายุงาน

อายุงาน	$\overline{X}$	ต่ำกว่า 5 ปี	5-9 ปี	10 ปีขึ้นไป
		3.33	3.17	2.63
ต่ำกว่า 5 ปี	3.33	-	.16	.70*
5 - 9 ปี	3.17	-.16	-	.54*
10 ปีขึ้นไป	2.63	-.70*	-.54*	-

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 23 เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ พบว่า บุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่มีกลุ่มอายุต่ำกว่า 5 ปี มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม แตกต่างกับกลุ่มอายุงาน 5-9 ปี และกลุ่มอายุงาน 10 ปีขึ้นไปอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 24 แสดงการเปรียบเทียบและวิเคราะห์ความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ตามตัวแปรลักษณะงานของกลุ่มตัวอย่าง (n=250)

กิจกรรมนันทนาการ	ความต้องการกิจกรรมนันทนาการ					
	ด้านพัฒนาระบบ (N=128)			ด้านลูกค้าสัมพันธ์ (N=122)		
	$\overline{X}$	S.D.	ระดับ	$\overline{X}$	S.D.	ระดับ
ด้านกิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกาย	3.00	0.49	ปานกลาง	2.90	0.68	ปานกลาง
ด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา	3.64	0.85	มาก	3.81	0.92	มาก
ด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลาย	3.54	0.51	มาก	3.81	0.67	มาก
ด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม	3.17	0.73	ปานกลาง	3.08	0.81	ปานกลาง
รวม	3.34	0.46	ปานกลาง	3.40	0.55	ปานกลาง

จากตาราง 24 แสดงว่า บุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่มีลักษณะงานด้านพัฒนาระบบ มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการ โดยรวมอยู่ที่ระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 3.31, S.D = 0.46) และเมื่อพิจารณาเป็นด้าน พบว่า บุคลากรที่มีลักษณะงานด้านพัฒนาระบบมีความต้องการกิจกรรมนันทนาาร ด้านกิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกายมีความต้องการอยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 3.00, S.D = 0.49) ด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษามีความต้องการอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 3.64, S.D = 0.85) ด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลายอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 3.54, S.D = 0.51) และด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม อยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 3.17, S.D = 0.73)

บุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่มีลักษณะงานด้านลูกค้าสัมพันธ์ มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการ โดยรวมอยู่ที่ระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 3.40, S.D = 0.55) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า บุคลากรที่มีลักษณะงานด้านลูกค้าสัมพันธ์มีความต้องการกิจกรรมนันทนาาร ด้านกิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกายมีความต้องการอยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 2.90, S.D = 0.68) ด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษามีความต้องการอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 3.81, S.D = 0.92) ด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลาย

อยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 3.81, S.D = 0.67) และด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม อยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 3.08, S.D = 0.81)

ตาราง 25 แสดงการเปรียบเทียบและวิเคราะห์ความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด จำแนกตามลักษณะงานของกลุ่มตัวอย่าง (n=250)

กิจกรรมนันทนาการ	ความต้องการกิจกรรมนันทนาการ				t	p
	ด้านพัฒนาระบบ (N=128)		ด้านลูกค้าสัมพันธ์ (N=122)			
	$\overline{X}$	S.D.	$\overline{X}$	S.D.		
ด้านกิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกาย	3.00	0.49	2.90	0.68	16.340	.000*
ด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา	3.64	0.85	3.81	0.92	1.017	.314
ด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อผ่อนคลาย	3.54	0.51	3.81	0.67	16.711	.000*
ด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม	3.17	0.73	3.08	0.81	1.510	.220
รวม	3.34	0.46	3.40	0.55	1.667	.198

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 25 แสดงว่า บุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่มีลักษณะงานแตกต่างกัน มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการ โดยรวมไม่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา และด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรมไม่แตกต่างกัน ส่วนในด้านกิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกาย และด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลาย มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 4 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ เกี่ยวกับความต้องการกิจกรรมนันทนาการ

จากการตอบแบบสอบถามเรื่องสภาพและความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากร บริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด มีข้อเสนอแนะดังนี้

1. กิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกาย

1. ต้องการให้บริษัทจัดห้องออกกำลังกาย หรือห้องฟิตเนส เพื่อให้บริการบุคลากรของบริษัท
2. ควรมีการจัดกิจกรรมการออกกำลังกาย เช่น โยคะ ว่ายน้ำ ให้พนักงานบริษัท
3. ควรมีการจัดกิจกรรมกีฬาสีให้กับพนักงานเพื่อเป็นการเสริมสร้าง และสร้างกระแสให้บุคลากรภายในหน่วยงานเห็นความสำคัญของการออกกำลังกาย และทำให้พนักงานมีความสามัคคีเพิ่มมากขึ้นด้วย
4. ส่งเสริมให้พนักงานออกกำลังการเป็นประจำและต่อเนื่อง โดยบังคับหรือกำหนดให้มีวันที่สำหรับออกกำลังกายอย่างจิงจังโดยเฉพาะ

2. กิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา

1. ควรจัดกิจกรรมให้บุคลากรไปท่องเที่ยวในสถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติต่างๆ
2. ต้องการให้บริษัทมีการสอบถามความต้องการเกี่ยวกับการท่องเที่ยวของพนักงาน เพื่อที่จะได้ทราบความต้องการได้อย่างแท้จริง

3. กิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลาย

1. ต้องการให้บริษัทจัดมุมนันทนาการเพื่อคลายความเครียดระหว่างวันทำงาน เช่น ห้องฟังเพลง มุมหนังสือ ห้องกาแฟ ฯลฯ
2. บริษัทควรมีการจัดกิจกรรมพิเศษ เนื่องในโอกาสพิเศษ เช่น กิจกรรมตามเทศกาลและประเพณี เพื่อเป็นการให้พนักงานได้เข้าร่วมกลุ่มด้วยความสมัครใจ เพื่อความสนุกสนาน ผ่อนคลายจากการทำงาน

4. กิจกรรมนันทนาการศิลปหัตกรรม

1. ต้องการให้บริษัทมีการจัดอบรมเกี่ยวกับการทำศิลปหัตถกรรม เพื่อเป็นการผ่อนคลายความเครียด และเป็นการสร้างรายได้ให้กับพนักงานอีกทางหนึ่งด้วย
2. มีการส่งเสริมให้พนักงานสามารถหาความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับการทำกิจกรรมด้านศิลปหัตถกรรม และสร้างกลุ่มสมาชิกเพื่อให้พนักงานได้ใช้เวลาให้เป็นประโยชน์เพิ่มมากยิ่งขึ้น

บทที่ 5
สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นการศึกษาสภาพและความต้องการต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด เพื่อนำผลการศึกษาที่ได้เป็นแนวทางในการส่งเสริมกิจกรรมกรนันทนาการของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัดในอนาคตและเพื่อช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานให้มีประสิทธิภาพเพิ่มมากยิ่งขึ้น

ความมุ่งหมายในการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพและความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด
2. เพื่อเปรียบเทียบความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด จำแนกตามตัวแปร เพศ อายุ อายุงาน และลักษณะงาน

การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นบุคลากรของบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด กำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยเทียบกับตารางเครจซี่และมอร์แกน (Krejcie and Morgan. 1970: 608) ขนาดประชากร 501 คน ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 226 คน ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะเก็บข้อมูล 250 คน โดยสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย

1. เพศ
2. อายุ
3. อายุงาน
4. ลักษณะงาน

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความต้องการกิจกรรมนันทนาการ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นแบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามสถานภาพของกลุ่มตัวอย่างเป็นแบบตรวจรายการ (Check List)

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด

ตอนที่ 3 แบบสอบถามความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด

ตอนที่ 4 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่น ๆ เกี่ยวกับความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. ขอหนังสือแนะนำตัวจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ นำไปเสนอเพื่อขออนุญาตรองกรรมการผู้จัดการบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการทำวิจัย โดยแจกแบบสอบถามและเก็บรวบรวมข้อมูลจากบุคลากรของบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด
2. ผู้วิจัยทำการเก็บแบบสอบถามด้วยตนเอง
3. นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้วิธีการทางสถิติ

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากสภาพและความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด มาหาค่าทางสถิติ

1. นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามตอนที่ 1 มาวิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ และหาค่าร้อยละ แล้วนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง
2. นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามตอนที่ 2 สภาพกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด มาวิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ และหาค่าร้อยละ แล้วนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง
3. นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามตอนที่ 3 ความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด มาวิเคราะห์แต่ละด้านโดยการหาค่าเฉลี่ย และหาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยรวมและรายด้าน แล้วนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง
4. เปรียบเทียบและวิเคราะห์ความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ระหว่างกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม โดยใช้สถิติการทดสอบค่าที (t-test) และค่าเอฟ (F-test) สำหรับความสัมพันธ์ระหว่างความต้องการกิจกรรมนันทนาการกับตัวแปรมากกว่า 2 กลุ่ม พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงทำการทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ โดยใช้วิธี LSD (Least Significant Different's Method)
5. นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามตอนที่ 4 มาสรุปเป็นรายด้าน แล้วนำเสนอในรูปความเรียง

สรุปผลการวิจัย

จากศึกษาสภาพและความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด สามารถสรุปได้ดังนี้

1. ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม

จากตาราง 1 แสดงให้เห็นว่าบุคากร

เพศ พบว่า บุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง โดยเป็นเพศชาย จำนวน 128 คน คิดเป็นร้อยละ 51.2 และเพศหญิง จำนวน 122 คน คิดเป็นร้อยละ 48.8

อายุ พบว่า บุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ส่วนใหญ่มีอายุต่ำกว่า 25 ปี จำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 40.8 รองลงมาคือ อายุ 25-35 ปี จำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 39.6 และอายุ 36 ปีขึ้นไป จำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 19.6

อายุงาน พบว่า บุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ส่วนใหญ่มีอายุงานต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 143 คน คิดเป็นร้อยละ 57.2 รองลงมาคืออายุงาน 5-9 ปี จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 17.6 และอายุงาน 10 ขึ้นไป จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 25.2

ลักษณะงาน พบว่า บุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ส่วนใหญ่มีลักษณะงานด้านพัฒนาระบบมากกว่าด้านลูกค้าสัมพันธ์ โดยมีลักษณะงานด้านพัฒนาระบบ จำนวน 128 คน คิดเป็นร้อยละ 51.2 รองลงมาคือ ด้านลูกค้าสัมพันธ์ จำนวน 122 คน คิดเป็นร้อยละ 48.82.

2. สภาพกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์(ประเทศไทย) จำกัด

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลสภาพและความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด พบว่า

บุคลากรบริษัท โกซอฟท์(ประเทศไทย) จำกัด ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าบริษัทมีนโยบายในการส่งเสริมให้บุคลากรทำกิจกรรมนันทนาการ จำนวน 202 คน คิดเป็นร้อยละ 80.8 มีการจัดสถานที่เพื่อใช้จัดกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรในบริษัท จำนวน 178 คน คิดเป็นร้อยละ 71.2 ด้านอุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวกเห็นว่ามีการจัดอุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรในบริษัท จำนวน 158 คน คิดเป็นร้อยละ 63.2 ด้านการจัดบุคลากรเพื่อคอยให้คำแนะนำในการจัดกิจกรรมนันทนาการพบว่ามี จำนวน 175 คน คิดเป็นร้อยละ 70.0 สำหรับในเรื่องการจัดสรรงบประมาณเพื่อให้การสนับสนุนการจัดกิจกรรมนันทนาการนั้นพบว่ามีการจัดสรรงบประมาณเพื่อให้การสนับสนุนการจัดกิจกรรมนันทนาการ จำนวน 194 คน คิดเป็นร้อยละ 77.6

3. ความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์(ประเทศไทย) จำกัด พบว่า บุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการ โดยรวมอยู่ที่ระดับปานกลาง ($\overline{X}$ =3.37, S.D = 0.51) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีความต้องการอยู่ในระดับมาก ลำดับแรก ได้แก่ ด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา ($\overline{X}$ = 3.72, S.D = 0.89) รองลงมา ได้แก่ ด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลาย ($\overline{X}$ = 3.67, S.D = 0.61) และด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม ($\overline{X}$ = 3.13, S.D = 0.77) ส่วนลำดับน้อยที่สุด คือ

ด้านกิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพและสมรรถภาพร่างกาย ($\overline{X}$ = 2.95, S.D = 0.59) โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง สามารถสรุปเป็นรายด้านได้ดังนี้

ด้านกิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกาย โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 2.95, S.D = 0.59) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีความต้องการอยู่ในระดับมาก ลำดับแรก ได้แก่ แบดมินตัน ($\overline{X}$ = 3.67, S.D = 1.02) รองลงมาอยู่ในระดับปานกลาง ได้แก่ โยคะ ($\overline{X}$ = 3.26, S.D = 0.97) และลำดับน้อยที่สุด คือ ไทเก็ก โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับน้อย ($\overline{X}$ = 2.41, S.D = 0.94)

ด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยงและทัศนศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 3.72, S.D = 0.89) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีความต้องการอยู่ในระดับมาก ได้แก่ ทัศนศึกษาเชิงนิเวศน์ (เช่น ล่องเรือชมหิ่งห้อย ดำน้ำชมปะการัง) ($\overline{X}$ = 4.20, S.D = 0.85) และการท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ (เช่น อาบน้ำแร่ สปา) ($\overline{X}$ = 4.08, S.D = 0.88) ลำดับน้อยที่สุด คือ การท่องเที่ยวเชิงหัตถกรรม (เช่น ทำร่มบ่อสร้าง ทำผ้ามัดหมี่) โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 3.30, S.D = 1.37)

ด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลาย โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 3.67, S.D = 0.61) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีความต้องการอยู่ในระดับมาก ได้แก่ นวดแผนโบราณ เช่น นวดคลายเส้น นวดฝ่าเท้า เป็นต้น ($\overline{X}$ = 4.18, S.D = 0.98) และมุมหนังสือ ($\overline{X}$ = 4.09, S.D = 0.69) ลำดับน้อยที่สุด คือ ปาเป้า โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 3.03, S.D = 1.05)

ด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 3.13, S.D = 0.77) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ข้อที่มีความต้องการอยู่ในระดับปานกลาง ได้แก่ ซิลก์ สกรีน ($\overline{X}$ = 3.35, S.D = 1.06) และเทียนเจลแฟนซี ($\overline{X}$ = 3.34, S.D = 0.97) และลำดับน้อยที่สุด คือ มัดย้อม โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\overline{X}$ = 2.80, S.D = 0.87)

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่น ๆ

1. ด้านกิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกาย บุคลากร บริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ต้องการให้บริษัทจัดห้องออกกำลังกาย หรือห้องฟิตเนส เพื่อให้บริการบุคลากรของบริษัท มีการจัดกิจกรรมการออกกำลังกาย เช่น โยคะ ว่ายน้ำ ให้พนักงานบริษัท มีการจัดกิจกรรมกีฬาสีให้กับพนักงานเพื่อเป็นการเสริมสร้าง และสร้างกระแสให้บุคลากรภายในหน่วยงานเห็นความสำคัญของการออกกำลังกาย และทำให้พนักงานมีความสามัคคีเพิ่มมากขึ้นด้วย และต้องการให้ส่งเสริมให้พนักงานออกกำลังการเป็นประจำและต่อเนื่อง โดยบังคับหรือกำหนดให้มีวันที่สำหรับออกกำลังกายอย่างจริงจังโดยเฉพาะ

2. ด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา บุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ต้องการให้มีการจัดกิจกรรมให้บุคลากรไปท่องเที่ยวในสถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติต่างๆ และมีการสอบถามความต้องการเกี่ยวกับการท่องเที่ยวของพนักงาน เพื่อที่จะได้ทราบความต้องการได้อย่างแท้จริง

3. ด้านกิจกรรมนันทนาการผ่อนคลาย บุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ต้องการให้บริษัทจัดมุมนันทนาการเพื่อคลายความเครียดระหว่างวันทำงาน เช่น ห้องฟังเพลง มุมหนังสือ ห้องกาแฟ ฯลฯ และต้องการให้มีการจัดกิจกรรมพิเศษ เนื่องในโอกาสพิเศษ เช่น กิจกรรมตามเทศกาลและประเพณี เพื่อเป็นการให้พนักงานได้เข้าร่วมกลุ่มด้วยความสมัครใจ เพื่อความสนุกสนาน ผ่อนคลายจากการทำงาน

4. ด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปะหัตกรรม บุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ต้องการให้บริษัทมีการจัดอบรมเกี่ยวกับการทำศิลปหัตถกรรม เพื่อเป็นการผ่อนคลายความเครียด และเป็นการสร้างรายได้ให้กับพนักงานอีกทางหนึ่งด้วย และต้องการให้มีการส่งเสริมให้พนักงานสามารถหาความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับการทำกิจกรรมด้านศิลปหัตถกรรม และสร้างกลุ่มสมาชิกเพื่อให้พนักงานได้ใช้เวลาให้เป็นประโยชน์เพิ่มมากยิ่ง

อภิปรายผล

จากการศึกษาค้นคว้า ซึ่งสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. สภาพกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด จากการศึกษา พบว่า บริษัทเห็นความสำคัญของการจัดกิจกรรมนันทนาการเพื่อผ่อนคลายความเครียด อันจะส่งผลต่อประสิทธิภาพการดำเนินงานของพนักงาน ซึ่งบริษัทมีนโยบายในการส่งเสริมให้บุคลากรทำกิจกรรมนันทนาการ โดยปัจจุบันบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ได้มีบริการกิจกรรมนันทนาการให้กับบุคลากรของบริษัท เพื่อตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐาน เช่น กิจกรรมกีฬาสีงานเลี้ยงปีใหม่ มุมอ่านหนังสือและมุมเล่นหมากกระดาน เป็นต้น สำหรับสถานที่อุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวกเห็นว่ามีการจัดอุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวกเพื่อใช้จัดกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรในบริษัทนั้นบริษัทได้มีการจัดเตรียมเพื่อให้บริการกับพนักงานอยู่บ้าง นอกจากนี้มีการจัดบุคลากรเพื่อคอยให้คำแนะนำในการจัดกิจกรรมนันทนาการ สำหรับในเรื่องการจัดสรรงบประมาณเพื่อให้การสนับสนุนการจัดกิจกรรมนันทนาการนั้นพบว่ามีการจัดสรรงบประมาณเพื่อให้การสนับสนุนการจัดกิจกรรมนันทนาการ ทั้งนี้เมื่อบริษัทมีการจัดกิจกรรมนันทนาการขึ้น พบว่าบุคลากรในบริษัทจะให้ความร่วมมือและเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ และบุคลากรเห็นว่าการจัดกิจกรรมนันทนาการที่บริษัทจัดให้บุคลากรของบริษัท ตรงตามความต้องการของพนักงาน ดังนั้นจะเห็นได้ว่าบริษัทและตัวบุคลากรของบริษัทเองนั้นได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของกิจกรรมนันทนาการเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดจึงได้มีการสนับสนุนให้มีการจัดกิจกรรมนันทนาการภายในบริษัทขึ้น ทั้งนี้ในการที่จะดำเนินการจัดกิจกรรมนันทนาการภายในบริษัทนั้นผู้ดำเนินการหรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้องควรที่จะต้องมีการนำหลักการในส่วนของการบริหารจัดการเข้ามาประยุกต์ใช้ให้การจัดกิจกรรมนันทนาการประสบความสำเร็จ ทั้งในเรื่องของการจัดการด้านบุคลากร ที่จะต้องมีการสรรบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมนันทนาการมาดูแลในส่วนนี้โดยเฉพาะ การจัดการด้านงบประมาณ โดยมีการจัดสรรงบประมาณเพื่อดำเนินการเกี่ยวกับกิจกรรมนันทนาการอย่างเพียงพอ และมีระบบการบริหารงบประมาณอย่างมีประสิทธิภาพ ด้านสถานที่ อุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวก ควรมีการจัดเตรียมสถานที่

อุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวกให้พร้อมใช้งาน เหมาะสม และเพียงพอกับความต้องการของบุคลากร และด้านการบริหารจัดการมีการวางแผนการดำเนินงานอย่างเป็นระบบ เหมาะสม และสอดคล้องกับความต้องการของบุคลากร เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อไปได้

2. ความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด จากผลการวิจัยพบว่า บุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านกิจกรรมท่องเที่ยวทัศนศึกษา และกิจกรรมนันทนาการเพื่อผ่อนคลาย อยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เนื่องจากในการดำเนินงานของพนักงานบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด เป็นการดำเนินงานที่จะต้องมีภาระหน้าที่หนัก เนื่องจากธุรกิจของบริษัท เป็นธุรกิจที่ให้บริการด้านการให้คำปรึกษา และบริการด้านสารสนเทศ ครอบคลุมถึงการพัฒนาโปรแกรมใช้งานภาคในธุรกิจ ติดตั้งโปรแกรมระบบเครือข่าย ระบบรักษาความปลอดภัยข้อมูลของธุรกิจ และบริการด้านลูกค้าสัมพันธ์ให้กับร้านสะดวกซื้อเซเว่นอีเลฟเว่น ซึ่งเป็นการดำเนินงานที่จะต้องทำงานแข่งขันกับเวลา แข่งขันกับคู่แข่งทางธุรกิจ เพื่อไม่ให้เกิดความเสียหายกระทบต่อธุรกิจต่าง ๆ ดังนั้นด้วยภาระหน้าที่ดังกล่าวจึงส่งผลให้พนักงานเกิดความเหนื่อยล้าและเคร่งเครียด ทำให้มีเวลาในการพักผ่อนและทำกิจกรรมนันทนาการน้อยลง อันจะส่งผลกระทบต่อการทำงานทั้งในด้านคุณภาพ ประสิทธิภาพ และประสิทธิผลต่อลูกค้าทั้งภายในและภายนอก ดังนั้นจึงทำให้พนักงานมีความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา และกิจกรรมนันทนาการเพื่อผ่อนคลาย ทั้งนี้เนื่องจากกิจกรรมนันทนาการนับได้ว่าเป็นทางออกหนึ่งที่มีส่วนช่วยในการพักผ่อนทางจิตใจควบคู่ไปกับการพักผ่อนทางกาย ซึ่งการพักผ่อนทางจิตใจเป็นการผ่อนคลายความเครียด และช่วยในการพักฟื้นสภาพของจิตใจให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของสุพัตรา ตั้งรัตน์จินดา. (2547 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรกลุ่มบริษัทสามารถ ผลการวิจัย พบว่า บุคลากรกลุ่มบริษัทสามารถมีความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ โดยรวมอยู่ระดับมาก และ สอดคล้องกับงานวิจัยของกาญจนี ละอองทอง. (2548 : 74-79) ที่ได้ทำการศึกษาความต้องการกิจกรรมนันทนาการของพนักงานธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตรกรุงเทพมหานคร ซึ่งผลการศึกษาพบว่าพนักงานธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตรกรุงเทพมหานคร มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการอยู่ในระดับมากเช่นเดียวกัน

3. จากการวิจัยโดยการทดสอบสมมติฐานตามตัวแปรต่าง ๆ ปรากฏว่า ความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรของบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ตามตัวแปร เพศ อายุ อายุงาน และลักษณะงาน สามารถอภิปรายได้ดังนี้

1. เพศ

บุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่มีเพศต่างกัน มีความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการกิจกรรมนันทนาการ โดยรวมไม่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านกิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกาย ด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา และด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม ไม่แตกต่างกัน ส่วนในด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลาย แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ทั้งนี้จากการวิจัยจะเห็นได้ว่าในด้านกิจกรรมนันทนาการโดยรวม มีความต้องการไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐานที่ 1 ที่ว่าบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่มีเพศต่างกัน มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการแตกต่างกัน ที่เป็นเช่นนี้เนื่องมาจากบุคลากรโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด เป็นบริษัทที่ให้บริการด้านการให้คำปรึกษา และบริการด้านสารสนเทศ ครอบคลุมถึงการพัฒนาโปรแกรมใช้งานภายในธุรกิจ ติดตั้งโปรแกรมระบบเครือข่าย ระบบรักษาความปลอดภัยข้อมูลของธุรกิจ และบริการด้านลูกค้าสัมพันธ์ ให้กับร้านสะดวกซื้อเซเว่นอีเลฟเว่น การปฏิบัติงานที่ต้องแข่งขันกับเวลา แข่งขันกับคู่แข่งทางธุรกิจ การทำงานเป็นผลัด และสนับสนุนร้านตลอด 24 ชั่วโมง เพื่อไม่ให้เกิดผลเสียหายกระทบต่อร้านเซเว่นอีเลฟเว่นและลูกค้าที่มาใช้บริการนั้น ด้วยภาระหน้าที่ที่หนักทำให้เกิดความเหนื่อยล้าและความเคร่งเครียด ทำให้มีเวลาในการพักผ่อนและทำกิจกรรมนันทนาการน้อยลง ซึ่งส่งผลกระทบต่อการทำงานทั้งในด้านคุณภาพ ประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่อลูกค้าทั้งภายในและภายนอกกิจกรรมนันทนาการจึงเป็นทางออกหนึ่งที่มีส่วนช่วยในการพักผ่อนทางจิตใจควบคู่ไปกับการพักผ่อนทางกาย การพักผ่อนทางด้านจิตใจเพื่อผ่อนคลายความเครียดทางสังคม และช่วยในการพักฟื้นสภาพของจิตใจให้มีความสมบูรณ์ทั้งทางจิตใจ อารมณ์สังคม ส่วนการพักผ่อนทางกายมีส่วนช่วยทำให้มีความสมบูรณ์ทางด้านร่างกาย เพื่อให้เกิดการสร้างภูมิคุ้มกันต่อโรคร้ายที่อาจจะเกิดขึ้น ดังนั้นจึงส่งผลให้บุคลากรทั้งเพศชายและเพศหญิงมีความต้องการกิจกรรมนันทนาการเหมือนกัน สอดศึกษาคล้องกับงานวิจัยของสุทธิชัย พลับพลาเล็ก (2550 : 80) ได้ทำการศึกษาเรื่องสภาพและความต้องการจัดกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรกรมส่งเสริมคุณภาพสิ่งแวดล้อม ผลการวิจัยพบว่า บุคลากรกรมส่งเสริมคุณภาพสิ่งแวดล้อมที่มีเพศต่างกันมีความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ ไม่แตกต่างกัน และนอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของต่อสกุล สกุลสิริชาติ (2549 : บทคัดย่อ) ทำการศึกษาเรื่องสภาพและความต้องการกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 4 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาชลบุรี พบว่า นักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 4 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาชลบุรี มีความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการกิจกรรมนันทนาการ โดยรวมและรายด้านทั้ง 4 ด้านไม่แตกต่างกัน

2. อายุ

บุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่มีอายุแตกต่างกันมีความต้องการกิจกรรมนันทนาการโดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา ด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลาย และด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ทั้งนี้จากการวิจัยจะเห็นได้ว่าในด้านกิจกรรมนันทนาการโดยรวม มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการแตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ 2 ที่ว่าบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่มีอายุต่างกัน มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการแตกต่างกัน โดยจะเห็นได้ว่าบุคลากรที่มีอายุ 25 ปีลงมา ต่างจากอายุ 26 – 35 ปี กับอายุ 36 ปีขึ้นไป ซึ่งทำให้เห็นว่าคนที่มีอายุน้อยมีความต้องการกิจกรรมนันทนาการมากกว่าคนที่มีอายุมาก เป็นเช่นนี้เนื่องจากในการทำงานของบุคลากร

บริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่มีอายุมากจะมีภาระงานและหน้าที่ความรับผิดชอบมากกว่าบุคลากรที่มีอายุน้อย เช่น ตำแหน่งหน้าที่การงาน ภาระการครอบครัวที่จะต้องดูแล และอื่นๆ ดังนั้นจึงไม่มีเวลาที่จะคิดถึงเรื่องของการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการต่างๆ มากนัก แต่สำหรับบุคลากรที่มีอายุน้อยส่วนใหญ่จะมีสถานภาพโสด ยังไม่มีภาระความรับผิดชอบในเรื่องต่างๆ มากนัก ดังนั้นจึงทำให้มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการในด้านต่างๆ ได้แก่ ด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา ที่เป็นเช่นนี้เนื่องจากบุคลากรของบริษัทส่วนใหญ่มีอายุที่อยู่ในช่วงวัยรุ่น ซึ่งเป็นช่วงอายุที่ต้องการสนุกสนาน ความตื่นเต้นท้าทาย ผจญภัย สร้างประสบการณ์ชีวิตให้กับตนเอง ดังนั้นกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษาจึงเป็นกิจกรรมที่บุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด มีความต้องการที่จะเข้าร่วมดังกล่าว สอดคล้องกับงานวิจัยของชัยนาจ เกิดศิลป์ (2547 : 84-86) ได้ทำการศึกษาความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านการท่องเที่ยวของบุคลากรกลุ่มโรงเรียนสหวิทยาเขตวิภาวดี ผลการวิจัยพบว่า อายุกับความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านการท่องเที่ยวในช่วงอายุน้อยกว่า 30 ปี มีความต้องการไปท่องเที่ยวภูเขา เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลาย และด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม ซึ่งกิจกรรมนันทนาการต่างๆ เหล่านี้เป็นกิจกรรมที่ช่วยในการบำบัดความเครียดได้ด้วยกันทั้งสิ้น และจากการวิจัยในครั้งนี้ยังจะเห็นได้ว่ากิจกรรมนันทนาการด้านเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกาย มีความต้องการไม่แตกต่างกัน ที่เป็นเช่นนี้เนื่องจากอายุของบุคลากรในบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) ส่วนใหญ่มีอายุใกล้เคียงกัน กล่าวคือเป็นช่วงอายุไม่เกิน 35 ปี ซึ่งในช่วงอายุดังกล่าวจะเห็นได้ว่าช่วงของวัยที่มีสุขภาพร่างกายสมบูรณ์แข็งแรง และมีสมรรถภาพร่างกายดีอยู่ในระดับดี ดังนั้นจึงส่งผลให้บุคลากรของบริษัทมีความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกาย ไม่แตกต่างกัน

3. อายุงาน

บุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่มีอายุงานแตกต่างกันมีความต้องการกิจกรรมนันทนาการแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ทั้งนี้จากการวิจัยจะเห็นได้ว่าในด้านกิจกรรมนันทนาการโดยรวม มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการแตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ 3 ที่ว่าบุคลากรบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่มีอายุงานต่างกัน โดยจะเห็นได้ว่าบุคลากรที่มีอายุงานต่ำกว่า 5 ปี มีความต้อวการกิจกรรมนันทนาการแตกต่างกับ บุคลากรที่มีอายุงาน 5-9 ปี และบุคลากรที่มีอายุงาน 10 ปีขึ้นไป ที่เป็นเช่นนี้อาจจะเนื่องมาจากการที่บุคลากรที่มีอายุงานมากส่วนใหญ่มีประสบการณ์การทำงานเป็นระยะเวลานาน ซึ่งทำให้ความสนใจความต้องการความสนุกสนาน ความสนใจ และความท้าทาย ในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการในรูปแบบหรือลักษณะเดิม จึงทำให้มีความต้องการที่แตกต่างกัน และอาจจะเนื่องจากการมีภาระหน้าที่ความรับผิดชอบทั้งในเรื่องของหน้าที่การงาน และความรับผิดชอบในส่วนของครอบครัวที่มากกว่าบุคลากรที่มีอายุงานน้อย จึงอาจจะเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ทำให้บุคลากรมีความต้องการกิจกรรมนันทนาการที่แตกต่างกันด้วย ดังนั้นจึงทำให้มีความต้องกิจกรรมนันทนาการที่แตกต่างกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของสุทธิชัย พลับพลาเล็ก (2550 : 81) ได้ทำการศึกษาเรื่องสภาพและความต้องการการ

จัดกิจกรรมของบุคลากรกรมส่งเสริมคุณภาพสิ่งแวดล้อม ซึ่งผลการวิจัยพบว่า บุคลากรกรมส่งเสริมคุณภาพสิ่งแวดล้อมที่มีประสบการแตกต่างกัน มีความต้องการจัดกิจกรรมนันทนาการด้านกิจกรรมนันทนาการ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยเมื่อพิจารณาประสบการณ์ทำงาน บุคลากรที่มีประสบการณ์การทำงาน 10 ปีขึ้นไป มีประสบการณ์ในการทำงานเป็นระยะเวลานาน อาจทำให้ขาดความท้าทาย ในสิ่งแวดล้อมและลักษณะกิจกรรมเดิมส่งผลให้ความสนใจในเรื่องของกิจกรรมนันทนาการแตกต่างกัน

4. ลักษณะงาน

บุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่มีลักษณะงานแตกต่างกัน มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการ โดยรวมไม่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา และด้านกิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม ไม่แตกต่างกัน ส่วนในด้านกิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกาย และด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลาย แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ทั้งนี้จากการวิจัยจะเห็นได้ว่าในด้านกิจกรรมนันทนาการโดยรวม มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐานที่ 4 ที่เป็นเช่นนี้เนื่องจากลักษณะงานของงานด้านลูกค้าสัมพันธ์จะมีลักษณะงานเป็นแบบทำงานเป็นผลัด ซึ่งจะมีเวลาไม่แน่นอน โดยมีลักษณะเป็นการให้บริการลูกค้าผ่านทางโทรศัพท์ทั้งข้อมูลข่าวสารทั่วไปและบริการรับเรื่องร้องเรียนจากลูกค้า แก้ไขปัญหาเบื้องต้นให้กับลูกค้าที่มาใช้บริการร้านเซเว่นอีเลฟเว่น และให้บริการด้านรับแจ้งซ่อมอุปกรณ์การขายของร้านสาขา ทั้งด้านซอฟท์แวร์และฮาร์ดแวร์ และรับสั่งซื้อสินค้าผ่านทางโทรศัพท์ ซึ่งเวลาในการทำงานจะแบ่ง 3 ช่วง คือ ช่วงที่ 1 เวลา 06.00 – 14.00 น. ช่วงที่ 2 เวลา 14.00 – 22.00 น. และช่วงที่ 3 เวลา 22.00 – 06.00 น. โดยในการทำงานจะมีการหมุนเวียนผลัดกันตามช่วงเวลาที่กำหนด ส่วนลักษณะงานด้านพัฒนาระบบ มีการเข้าทำงานตามเวลาปกติทั่วไป คือ ตั้งแต่เวลา 08.00 – 18.00 น. โดยมีลักษณะงานเป็นแบบให้คำปรึกษาด้านระบบสารสนเทศ พัฒนาซอฟท์แวร์ สนับสนุนโปรแกรมที่ใช้ในสายสำนักและสายร้านเซเว่นอีเลฟเว่น ซึ่งจะต้องมีการดำเนินงานด้านการแก้ไขระบบให้มีประสิทธิภาพตลอดเวลา ดังนั้นด้วยลักษณะการทำงานของ 2 ลักษณะงานดังกล่าวเป็นงานที่จะต้องเกิดความเครียดด้วยกันทั้งสิ้น จึงส่งผลให้บุคลากรของบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการที่ไม่แตกต่างกัน สุทธิชัย พลับพลาเล็ก (2550 : 80) ได้ทำการศึกษาเรื่องสภาพและความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรกรมส่งเสริมคุณภาพสิ่งแวดล้อม ผลการวิจัยพบว่า บุคลากรกรมส่งเสริมคุณภาพสิ่งแวดล้อมที่มีตำแหน่งงานต่างกันมีความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการ ไม่แตกต่างกัน และจากการวิจัยเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านแล้วจะเห็นได้ว่าบุคลากรที่ลักษณะงานด้านพัฒนาระบบ จะมีความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกาย มากกว่าลักษณะงานด้านลูกค้าสัมพันธ์ ที่เป็นเช่นนี้เนื่องจากลักษณะงานด้านพัฒนาระบบส่วนใหญ่จะเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง ทั้งนี้เนื่องจากเพศชายจะมีความสนในเรื่องของการออกกำลังกายและการดูแลสุขภาพร่างกายมากกว่าเพศหญิง สอดคล้องกับงานวิจัยของจีรวัจน์ จันทสิทธิ์ (2540 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาความต้องการการ

จัดบริการด้านการออกกำลังกายและการจัดกิจกรรมนันทนาการของประชาชนในเขตเทศบาลภาคเหนือ ซึ่งผลการวิจัยพบว่า เพศชายมีความต้องการกิจกรรมการจัดบริการด้านการออกกำลังกายและการจัดกิจกรรมนันทนาการมากกว่าเพศหญิง นอกจากนี้ในส่วนของความต้องการด้านกิจกรรมนันทนาการด้านการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา ด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลาย ยังพบว่า บุคลากรที่มีลักษณะงานด้านลูกค้าสัมพันธ์มีความต้องการมากกว่าบุคลากรที่มีลักษณะงานด้านพัฒนาระบบ ที่เป็นเช่นนี้อาจจะเนื่องจากลักษณะการทำงานของงานด้านลูกค้าสัมพันธ์เป็นงานที่จะต้องให้บริการแก่ลูกค้า ซึ่งจะต้องเจอกับลูกค้าหลากหลายรูปแบบบางครั้งจะต้องมีความอดทน อดกลั้น ไม่มีปัญหากับลูกค้า สิ่งเหล่านี้จะทำให้บุคลากรที่ทำงานในส่วนของงานด้านลูกค้าสัมพันธ์เกิดความเครียดอย่างมาก จึงทำให้มีความต้องการกิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา และด้านกิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลาย เพื่อเป็นการปลดปล่อยและบำบัดความเครียดที่เกิดขึ้นจากการทำงาน เป็นต้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ในการดำเนินการงานบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ควรกำหนดนโยบายและกำหนดแผนงานด้านการจัดกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรให้เป็นรูปธรรมที่ชัดเจน ซึ่งผลที่ได้ตามมาจากการดำเนินการจัดกิจกรรมนันทนาการให้กับบุคลากรภายในบริษัท คือ การทำงานที่มีประสิทธิภาพเพิ่มมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้บริษัทมีการดำเนินงานที่มีประสิทธิภาพ สามารถแข่งขันกับองค์กรคู่แข่งได้ และสร้างผลกำไรให้กับบริษัทเพิ่มมากยิ่งขึ้นต่อไป

2. ควรกำหนดหน่วยงานรับผิดชอบการจัดกิจกรรมนันทนาการของบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น

3. ในการดำเนินการการจัดกิจกรรมให้นันทนาการให้กับบุคลากรภายในบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด ควรมีการสำรวจความคิดเห็น และความต้องการ ของบุคลากรเป็นประจำทุกปี ทั้งนี้เนื่องจากจะได้จัดกิจกรรมนันทนาการให้ตรงตามความต้องการของบุคลากรได้อย่างแท้จริง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาสภาพและความต้องการกิจกรรมนันทนาการ ของหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนอื่นๆ

2. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบสภาพและความต้องการกิจกรรมนันทนาการ ระหว่างบุคลากรหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน เพื่อจะทำให้ทราบถึงความแตกต่างของการจัดกิจกรรมนันทนาการของหน่วยงานรัฐและเอกชนได้

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

กฤษณา บุญรอด. (2547). *ความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการของผู้สูงอายุในชมรมผู้สูงอายุจังหวัดนครสวรรค์.* ปริญญานิพนธ์ วท.ม. (การจัดการนันทนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

กรมพลศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2530). *การศึกษาความต้องการกิจกรรมนันทนาการของครูผู้สอนระดับประถมศึกษาในภาคเหนือ.* กรุงเทพฯ: กองส่งเสริมพลศึกษาและสุขภาพ กรมฯ.

กาญจนี ละอองทอง.(2548). *ความต้องการกิจกรรมนันทนาการของพนักงานธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์การเกษตรกรุงเทพมหานคร.* ปริญญานิพนธ์ วท.ม. (การจัดการนันทนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

กำโชค เผือกสุวรรณ. (2538). *ผู้นำสันทนาการ.* กรุงเทพฯ: เกษมศรีการพิมพ์

จรูญ มิลินทร์ และคณะ. (2505). *พจนานุกรมศัพท์การศึกษา.* กรุงเทพฯ: วัฒนาพานิช

จรินทร์ ธานีรัตน์. (2528). *นันทนาการชุมชน.* กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

จีรวัจน์ จันทสิทธิ์ (2540) *ความต้องการการจัดบริการด้านการออกกำลังกายและการจัดกิจกรรมนันทนาการของประชาชนในเขตเทศบาลภาคเหนือ.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

จันทร์อินทร์ ชูทอง. (2547). *ความต้องการกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 3 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 1.* ปริญญานิพนธ์. วท.ม. (การจัดการนันทนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ชัยนาจ เกิดศิลป์. (2547). *ความต้องการกิจกรรมนันทนาการด้านการท่องเที่ยวของบุคลากรกลุ่มโรงเรียนสหวิทยาเขตวิภาวดี สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษิการ กรุงเทพมหานคร.* ปริญญานิพนธ์. วท.ม. (การจัดการนันทนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ชูชีพ เยาวพัฒน์. (2543). *นันทนาการ.* กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

ชลิตร รัตนะ. (2538). *ความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรในมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ณัฐพล อันตรเสน (2542). *การศึกษาปัญหาการจัดโครงการนันทนาการในโรงเรียนสำหรับเด็กพิเศษ.* กรุงเทพฯ : ปริญญานิพนธ์ครุศาสตร์มหาบัณฑิต (พลศึกษา) กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.ถ่ายเอกสาร.

ต่อสกุล สกุลสิริชาติ (2549). *สภาพและความต้องการกิจกรรมนันทนาการของนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 4 ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาชลบุรี*. ปริญญานิพนธ์. วท.ม. (การจัดการนันทนาการ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ธงชัย สันติวงศ์. (2533). *องค์การและการบริหาร.* (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.

ธนะรัตน์ หงส์เจริญ (2537). *แบดมินตัน* . กรุงเทพมหานคร : สกายบุกส์

นิวัติ เรืองพานิช. (2530). *การอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม.* พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์รั้วเขียว.

บริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด. (2549). *ข้อมูลสถิติพนักงานของบริษัทโกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด*. ฝ่ายบุคคลและธุรการ. กรุงเทพฯ.

ประดับ เรืองมาลัย. (2525). *จิตวิทยาวัยรุ่น.* กรุงเทพฯ: วัฒนาพานิช

พะยอม วงศ์สารศรี. (2537). *องค์กรและการจัดการ.* กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.

พนมศักดิ์ สวัสดิพงษ์. (2544.มกราคม-ธันวาคม). *นันทนาการ: การพัฒนาคุณภาพชีวิตจากรอยพระยุคลบาท*, วารสารคณะพลศึกษา. 4(1): 22.

พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2540). *วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์.* กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ฟอง เกิดแก้ว. (2527). *การกีฬา.* กรุงเทพฯ: วัฒนาพานิช

_____. (2532). *โครงการพลศึกษาสุขศึกษาและนันทนาการในโรงเรียน.* กรุงเทพฯ: วัฒนาพานิช

ภัทรียา อินทร์สุวรรณ. (2547). *สภาพและความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรในสถาบันราชภัฏจันทรเกษม.* ปริญญานิพนธ์. วท.ม. (การจัดการนันทนาการ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

มนูญ ขอเสงี่ยม และพิสุทธิ์ คงขำ. (2542). *สภาวะพฤติกรรมสุขภาพในกลุ่มประชาชนจังหวัดราชบุรี ปี 2542*. : สำนักงานสาธารณสุขจังหวัดราชบุรี.

รัตพงษ์ กฤษ์ไชโย. (2546). *ความต้องการออกกำลังกายของประชาชนในเขตองค์การบริหารส่วนตำบล จังหวัดอ่างทอง.* วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (พลศึกษา).กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ลักขณา สริวัฒน์. (2544). *จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน.* กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

ลัดดา สิรีวีระพันธุ์. (2547) ความต้องการด้านนันทนาการของประชาชนในเขตเทศบาลตำบลเจ็ดเสมียน อำเภอโพธาราม จังหวัดราชบุรี. วิทยานิพนธ์ วท.ม. (จิตวิทยา). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2523). *หลักและวิธีการสอนพลศึกษา.* กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช

วิเชียร เกตุสิงห์. (2538). *ค่าเฉลี่ยกับการแปรความหมาย* : เรื่องง่ายๆ ที่บางครั้งก็พลาดได้.

วีรกาญจน์ สันสุวงษานนท์. (2545). *ความคิดเห็นของผู้มาใช้บริการศูนย์ฝึกกีฬาในร่ม การกีฬาแห่งประเทศไทย ปี พ.ศ. 2545.* ปริญญานิพนธ์ วท.ม. (การจัดการนันทนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

สุชา จันทร์เอม. (2517). *จิตวิทยาเด็ก.* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แพร่วิทยาอินเตอร์เนชั่นเนล.

สุทธิชัย พลับพลาเล็ก (2550). *สภาพและความต้องการจัดกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรกรมส่งเสริมคุณภาพสิ่งแวดล้อม*. ปริญญานิพนธ์ วท.ม. (การจัดการนันทนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

สุพัตรา ตั้งรัตน์จินดา. (2548). *ความต้องการการจัดกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรกลุ่มบริษัทสามารถ*. ปริญญานิพนธ์ วท.ม. (การจัดการนันทนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

สุรศักดิ์ ปริญญารัตนชัย.(2544). *สภาพการจัดองค์กรแบดมินตันในกรุงเทพมหานคร.*วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการจัดการทางการกีฬา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล

สมบัติ กาญจนกิจ. (2533). *นันทนาการชุมชนและโรงเรียน.* กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

_____. (2520). *สันทนาการขั้นนำ.* กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

_____. (2535). *นันทนาการชุมชนและโรงเรียน.* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

_____. (2542). *นันทนาการชุมชนและโรงเรียน* พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

_____. (2544). *นันทนาการและอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว.* กรุเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เสริมพงศ์ พงศ์ทองเมือง. (2548). *สภาพและความต้องการกิจกรรมนันทนาการของพนักงานธนาคารกรุงศรีอยุธยา สำนักงานใหญ่ กรุงเทพมหานคร.* ปริญญานิพนธ์ วท.ม. (การจัดการนันทนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2541). *ความสำคัญของการออกกำลังกาย.* กรุงเทพฯ.

สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2548). *การศึกษาความต้องการในการจัดกิจกรรมนันทนาการสำหรับเยาวชนในกรุงเทพมหานคร.* กรุงเทพฯ.

อารมณ์ นาวากาญจน์. (2541). *โปรแกรมสันทนาการ.* (เอกสารประกอบคำสอน). ภาควิชาสันทนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

อิสสระชัย ธนารักษ์. (2548). *ความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของนักศึกษาวิทยาเขตพระนครศรีอยุธยา วาสุกรี.* รายงานการวิจัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิวิทยาเขตพระนครศรีอยุธยา วาสุกรี.

เอนก หงษ์ทองคำ. (2542). *นันทนาการกับสังคม*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช

Butler, George D. (1959*). Introduction to Community Recreation*. New York: McGraw-Hill Book.

Byrd, O.E. (1963, June). A Survey of Bellefs and Psychiatrists on the Relief of Tension by Moderate Exercise, *Journal of School Health*. 11(33.) : 426-427

Chistopher, Elizabeth Ann. (1977. April). A Survey of the Lifetime Sports Needs and Interersts of Senior Citizens in Tennessee. *Dissertation Abstracts International*. 7(10) : 6341-A

Cronbach. Lee Joseph. (1970). *Essential of psychological testing*. New York: Harper and Row.

Holbrook, James Edward. (1993, February). Current Problems and Trends in Facility Planning for Health, Physical Education, Recreation and Athletics at Colleges and Universities. *Dissertation abstracts Interntional*. 53 : 2735 - A

Kraus, R.G. (1984, March). *Recreation and Leisure in modem Society*. Englewood Cliffs, NJ: Printice-Hall Inc.

Krejcie, Robert V. ; & Morgan Daryle M. (1970, March) Determining Sample Size for Research activities. Educational and psychological Measurement. 30(3): 608

Maslow, Abraham Horold. (1970). Motivation and personality. 2nd ed. New York : Harper and Row.

Meyer, Lordgec. (1979, August). A Study of Sports and Leading Activities Program in The Secondary School of Minneresota, *Dissertation abstracts Interntional*. 33 : 6432 A.

Nantogmah, Samuel Yakubur. (1982, October). Physical Education Programs Offered in lowa High School, Preferred by Seniors, and Recommended by Professors in lowa Colleges and Universities. *Dissertation abstracts Interntional*. 43(21) : 1080 – A

Nord, M. (1998). *The Association of Forest Recreation with Environmentalism.Phychology Literature*. Wisconsin : University of Wisconsin

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

แบบสอบถาม

เรื่อง

สภาพและความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากร

บริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด

<u>คำชี้แจง</u>

แบบสอบถามชุดนี้มี 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามสภาพกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด

ตอนที่ 3 แบบสอบถามความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด แบ่งออกเป็น 4 ประเภท

ประเภทที่ 1 กิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกาย

ประเภทที่ 2 กิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา

ประเภทที่ 3 กิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลาย

ประเภทที่ 4 กิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม

ตอนที่ 4 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆเกี่ยวกับความต้องการกิจกรรมนันทนาการ

การตอบแบบสอบถามครั้งนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อบุคลากรบริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด และผู้ศึกษาวิจัยเรื่องสภาพและความต้องการกิจกรรมนันทนาการ เพื่อให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถนำข้อมูลไปเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมนันทนาการเพื่อการพัฒนาบุคลากรในโอกาสต่อไป ขอความอนุเคราะห์ทุกท่านตอบแบบสอบถามครบทุกขั้นตอนอย่างสมบูรณ์ เพื่อประโยชน์ในการศึกษา

ผู้วิจัยต้องขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงที่อนุเคราะห์ตอบแบบสอบถามในครั้งนี้

บัญชา อู่ข้าวอู่น้ำ
นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ
ภาควิชาสันทนาการ คณะพลศึกษา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

แบบสอบถาม

เรื่อง

สภาพและความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากร

บริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด

<u>ตอนที่ 1</u> ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

<u>คำชี้แจง</u> โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ หน้าข้อความที่เป็นจริงเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม

1.1 เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง

1.2 อายุ
- ☐ ต่ำกว่า 25 ปี
- ☐ 25-35 ปี
- ☐ 36 ปีขึ้นไป

1.3 อายุงาน
- ☐ ต่ำกว่า 5 ปี
- ☐ 5-9 ปี
- ☐ 10 ปีขึ้นไป

1.4 ลักษณะงาน
- ☐ ด้านพัฒนาระบบ
- ☐ ด้านลูกค้าสัมพันธ์

<u>ตอนที่ 2</u> ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพกิจกรรมนันทนาการของบุคลากร บริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด

<u>คำชี้แจง</u> โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ หน้าข้อความที่ตรงกับสภาพกิจกรรมนันทนาการของท่านมากที่สุด

1. บริษัทมีนโยบายในการส่งเสริมให้บุคลากรทำกิจกรรมนันทนาการหรือไม่
   ☐ มี ☐ ไม่มี ☐ ไม่แน่ใจ

2. บริษัทมีการจัดสถานที่เพื่อใช้จัดกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรในบริษัทหรือไม่
   ☐ มี ☐ ไม่มี ☐ ไม่แน่ใจ

3. บริษัทมีการจัดอุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรมนันทนาการของบุคลากรในบริษัทหรือไม่
   ☐ มี ☐ ไม่มี ☐ ไม่แน่ใจ

4. บริษัทมีการจัดบุคลากรเพื่อคอยให้คำแนะนำในการจัดกิจกรรมนันทนาการหรือไม่
   ☐ มี ☐ ไม่มี ☐ ไม่แน่ใจ

5. บริษัทมีการจัดสรรงบประมาณเพื่อให้การสนับสนุนการจัดกิจกรรมนันทนาการหรือไม่
   ☐ มี ☐ ไม่มี ☐ ไม่แน่ใจ

<u>ตอนที่ 3</u> ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการกิจกรรมนันทนาการของบุคลากร บริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด

<u>คำชี้แจง</u> โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความต้องการกิจกรรมนันทนาการของท่านมากที่สุด

กิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกาย	**ระดับความต้องการ**				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. เดิน - วิ่งเพื่อสุขภาพ					
2. แอโรบิก					
3. ลีลาศ					
4. โยคะ					
5. ไทเก็ก					
6. เทเบิลเทนนิส					
7. วอลเลย์บอล					
8. บาสเกตบอล					
9. ตะกร้อ					
10. ฟุตบอล					
11. แบดมินตัน					
12. เทนนิส					
13. เปตอง					
14. กอล์ฟ					

กิจกรรมนันทนาการ ท่องเที่ยวและทัศนศึกษา	ระดับความต้องการ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. ทัศนศึกษาเชิงนิเวศน์ (เช่น ล่องเรือชมหิ่งห้อย ดำน้ำชมปะการัง)					
2. การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ (เช่น อาบน้ำแร่ สปา)					
3. การท่องเที่ยวเชิงผจญภัย (เช่น ล่องแก่ง ปีนหน้าผา ขี่จักรยานเสือภูเขา)					
4. การท่องเที่ยวเชิงวิทยาศาสตร์ (เช่น ชมฝนดาวตก)					
5. การท่องเที่ยวเชิงประเพณีวัฒนธรรม (เช่น ตักบาตรดอกไม้ แห่บั้งไฟ ตลาดน้ำ ไหว้พระเก้าวัด)					
6. การท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ (เช่น อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย อุทยานประวัติศาสตร์บ้านเชียง)					
7. การท่องเที่ยวเชิงเกษตร (เช่น ฟาร์มปศุสัตว์ เทศกาลผลไม้)					
8. การท่องเที่ยวเชิงหัตถกรรม (เช่น ทำร่มบ่อสร้าง ทำผ้ามัดหมี่)					
9. การท่องเที่ยวสวนสนุก (เช่น สวนสยาม ดรีมเวิลด์)					

กิจกรรมนันทนาการ เพื่อการผ่อนคลาย	ระดับความต้องการ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. ร้องเพลงคาราโอเกะ					
2. ชมโทรทัศน์					
3. ปาเป้า					
4. หมากกระดาน (หมากล้อม)					
5. อินเตอร์เนต					
6. มุมหนังสือ					
7. เสียงตามสาย					
8. นวดแผนโบราณ เช่น นวดคลายเส้น นวดฝ่าเท้า เป็นต้น					
กิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม	**ระดับความต้องการ**				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. จัดดอกไม้					
2. ประดิษฐ์ดอกไม้					
3. ร้อยพวงมาลัย					
4. การแกะสลักผลไม้					
5. ผ้าบาติก					
6. มัดย้อม					
7. ซิลก์ สกรีน					
8. เทียนเจลแฟนซี					
9. ร้อยลูกปัด					
10.การ์ดอวยพร					

<u>ตอนที่ 4</u> ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่น ๆเกี่ยวกับความต้องการกิจกรรมนันทนาการ

คำชี้แจง โปรดแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆเพิ่มเติมลงในช่องว่างที่กำหนดให้

1. กิจกรรมนันทนาการเสริมสร้างสุขภาพอนามัยและสมรรถภาพร่างกาย

.....

.....

.....

.....

.....

2. กิจกรรมนันทนาการท่องเที่ยวและทัศนศึกษา

……..……

……..……

……..……

.....

.....

3. กิจกรรมนันทนาการเพื่อการผ่อนคลาย

…….……

……..…

……..……

.....

.....

4. กิจกรรมนันทนาการศิลปหัตถกรรม

.....

.....

.....

.....

.....

5. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....

.....

.....

ภาคผนวก ข
รายนามผู้เชี่ยวชาญ

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

1.	ชื่อ	นายพนมศักดิ์ สวัสดิ์พงษ์
	ตำแหน่ง	ผู้ช่วยศาสตราจารย์
	สังกัด	ภาควิชาสันทนาการ คณะพลศึกษา
		มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
2.	ชื่อ	นายชัยโรจน์ สายพันธุ์
	ตำแหน่ง	ผู้ช่วยศาสตราจารย์
	สังกัด	ภาควิชาสันทนาการ คณะพลศึกษา
		มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
3.	ชื่อ	นางกนกวดี พึ่งโพธิ์ทอง
	ตำแหน่ง	ผู้ช่วยศาสตราจารย์
	สังกัด	ภาควิชาสันทนาการ คณะพลศึกษา
		มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
4.	ชื่อ	นายอิสรา อนันต์สมบัติสิริ
	ตำแหน่ง	ผู้จัดการทั่วไป
	สังกัด	สำนัก CallService บริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด
5.	ชื่อ	นายสุชาติ เจนมธุกร
	ตำแหน่ง	ผู้ช่วยผู้จัดการทั่วไป
	สังกัด	ฝ่ายบุคคล บริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ - ชื่อสกุล	นายบัญชา อู่ข้าวอู่น้ำ
วันเดือนปีเกิด	22 พฤษภาคม พ.ศ. 2523
สถานที่เกิด	โรงพยาบาลพระมงกุฎเกล้า กรุงเทพฯ
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	422/710 ถนนราชวิถี ตำบลทุ่งพญาไท เขตราชเทวี กรุงเทพฯ 10400

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2540	มัธยมศึกษาตอนปลาย จากโรงเรียนสันติราษฎร์วิทยาลัย
พ.ศ. 2544	วิทยาศาสตรบัณฑิต (วท.บ.) สาขาสันทนาการ จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
พ.ศ. 2551	วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (วท.ม.) สาขาการจัดการนันทนาการ จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ