

## การออกแบบโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง ที่เพิ่มประสบการณ์การใช้เวลาว่างของผู้เข้าร่วม

วิรัตน์ ทองแก้ว

ดร., อาจารย์

คณะศิลปศาสตร์และวิทยาการจัดการ

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตสุราษฎร์ธานี

wiratpe29@hotmail.com

รับบทความ: 27 กันยายน 2561

แก้ไข: 22 พฤษภาคม 2563

ตอบรับ: 22 พฤษภาคม 2563

### บทคัดย่อ

การออกแบบโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งนั้น ผู้ออกแบบโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งต้องคำนึงถึงแนวคิดของนันทนาการกลางแจ้งที่เพิ่มประสบการณ์การใช้เวลาว่างของผู้เข้าร่วมสู่การออกแบบโปรแกรมนันทนาการที่พิจารณาถึงองค์ประกอบ 6 ประการ ในการวิเคราะห์การจัดกิจกรรมตามสถานการณ์ให้เกิดการไหลลื่นของโปรแกรมตามทฤษฎีการไหลลื่น และกระบวนการต้นของประสบการณ์ในการผจญภัย ผู้ออกแบบโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งควรนำหลักการเหล่านี้เป็นแนวทางในการออกแบบโปรแกรม นันทนาการกลางแจ้งที่มีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผล และเกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เข้าร่วม อีกทั้งเพิ่มประสบการณ์การใช้เวลาว่างต่อผู้เข้าร่วมต่อไป

**คำสำคัญ:** โปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง; ประสบการณ์การใช้เวลาว่าง

## Outdoor Recreation Programming for Enhancing Leisure Experience of Participants

Wirat Thongkeaw

Ph.D., Lecturer,

Faculty of Liberal Arts and Management Sciences,  
Prince of Songkla University, Surat Thani Campus  
wiratpe29@hotmail.com

**Received:** August 27, 2018

**Revised:** May 22, 2020

**Accepted:** May 22, 2020

### Abstract

In outdoor recreation programming, the outdoor recreation programmer should consider the concept of outdoor recreation that enhances the leisure experiences of participants. Outdoor recreation programming considers six key elements of situated activity using flow theory and the adventure experience paradigm. Outdoor recreation programming should adopt these principles as guidelines for efficiency and effectiveness in order to maximize benefits for participants by enhancing the leisure experiences of participants.

**Keywords:** Outdoor recreation program; Leisure experience

## บทนำ

ในสังคมโลกปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทั้งการดำเนินชีวิต เทคโนโลยีและสิ่งอื่น ๆ อีกมากมาย ส่งผลกระทบต่อมนุษย์ในหลากหลายรูปแบบ มนุษย์จึงมีการปรับตัว เปลี่ยนวิถีชีวิตและรูปแบบของการดำเนินชีวิตกลายเป็นสังคมแห่งเทคโนโลยีมากขึ้น ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของโลกส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ มนุษย์พยายามหาวิธีทางเพื่อให้ได้มาซึ่งชีวิตที่ดี มีความสุข และคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นนั้น วิธีทางหนึ่งที่ทำให้มนุษย์เกิดความสุขได้ คือ การใช้เวลาว่าง ดังที่ อริสโตเติล (Aristotle) (Human Kinetics, 2006, pp. 40-41) กล่าวว่า การใช้เวลาว่างทำให้มนุษย์เกิดความสุข เมื่อศึกษาให้ถี่ถ้วนไปจะเห็นได้ว่า การใช้เวลาว่างเป็นเวลาว่างของแต่ละบุคคล หลังจากงาน หลังจากการนอนและนอกเหนือความต้องการพื้นฐานที่เกิดขึ้น เป็นสิ่งสำคัญที่มนุษย์หลีกเลี่ยงไม่ได้ เมื่อมนุษย์มีเวลาว่าง จึงจำเป็นต้องหาเวลาว่างเพื่อปฏิบัติในช่วงเวลาว่าง กิจกรรมนันทนาการจึงเข้ามามีบทบาทในการปฏิบัติในเวลาว่าง กิจกรรมนันทนาการเป็นกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่เข้าร่วมเพื่อให้บรรลุผลในประโยชน์ของบุคคลและสังคม ซึ่งทำให้มีการเปลี่ยนแปลงและความสดชื่นขึ้นมาใหม่จากงานที่ทำประจำ นันทนาการมีหลากหลายชนิดซึ่งหนึ่งในนันทนาการที่ได้รับความนิยมอย่างมากทำให้มนุษย์ได้สัมผัสกับสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ คือนันทนาการกลางแจ้ง ซึ่งเป็นกิจกรรมการใช้เวลาว่างกลางแจ้งที่เข้าร่วมอย่างสมัครใจ ซึ่งมีความสัมพันธ์ระหว่างปฏิสัมพันธ์ของบุคคลกับสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ โดยทำให้ผู้เข้าร่วมมีประสบการณ์การใช้เวลาว่างจากการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างกลางแจ้งและสัมผัสถึงสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติที่ใกล้ชิดกับมนุษย์ ดังนั้นประสบการณ์การใช้เวลาว่างที่ดีในการเข้าร่วมกิจกรรมจึงเป็นสิ่งสำคัญต่อผู้ออกแบบโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งที่ต้องพิจารณา ผู้ออกแบบโปรแกรมต้องเข้าใจหลักการ แนวคิดที่เกี่ยวข้องที่สำคัญต่อการออกแบบโปรแกรมให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่อไปเพื่อตอบสนองต่อความต้องการและสร้างประสบการณ์การใช้เวลาว่างที่ดีของผู้เข้าร่วมเมื่อได้เข้าร่วมโปรแกรม

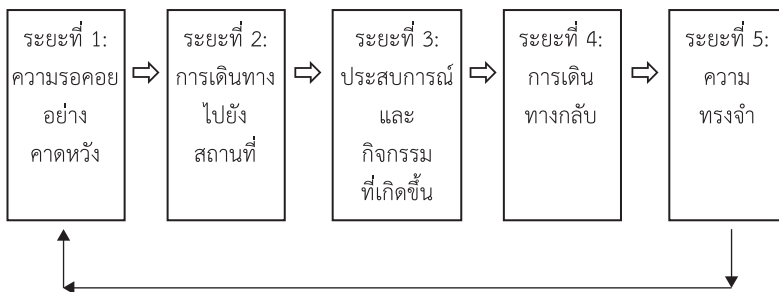
## แนวคิดของนันทนาการกลางแจ้งที่สัมพันธ์ต่อการออกแบบโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง

นันทนาการกลางแจ้งเกี่ยวข้องกับการเข้าร่วมกิจกรรมเวลาว่างที่เกิดขึ้นกลางแจ้งอย่างสมัครใจ และทำให้บุคคลมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ ซึ่งนันทนาการกลางแจ้งประกอบด้วยขอบข่ายจากหลากหลายสาขาวิชา นันทนาการกลางแจ้งและการจัดการนันทนาการกลางแจ้งมีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงระหว่างองค์ประกอบ 2 ประการที่แตกต่างอย่างชัดเจน คือ บุคคลและสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ (Moore & Driver, 2005, p. 3) โดยองค์ประกอบบุคคลและสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติเป็นสิ่งจำเป็นที่ผู้ออกแบบโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งต้องพิจารณาในการใช้สถานที่ตั้งทางธรรมชาติ กล่าวคือ ผู้จัดจะต้องมีความเข้าใจในเรื่องความปลอดภัย การวางแผน และการจัดการสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ ซึ่งนันทนาการกลางแจ้งได้กล่าวถึงชนิดของกิจกรรมนันทนาการที่เฉพาะ โดยกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งเป็นกิจกรรมที่สร้างประโยชน์อย่างไม่มีข้อจำกัด ประกอบด้วยความสนุกหรือความเพลิดเพลินที่ค้นพบได้จากกลางแจ้งที่เกี่ยวข้องกับการนำทรัพยากรมาใช้สำหรับกิจกรรมหรือการเลือกกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อให้มีประสบการณ์เกิดขึ้นมากขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ ดังนั้นนันทนาการกลางแจ้งจึงมีความเกี่ยวข้องกับประสบการณ์การใช้เวลาว่างที่มีผลมาจากกิจกรรมนันทนาการที่เกิดขึ้นกับสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ ประสบการณ์ที่มีผลมาจากการเข้าร่วมในนันทนาการกลางแจ้ง เป็นกุญแจสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการออกแบบและจัดการทรัพยากรทางนันทนาการกลางแจ้ง ผู้ออกแบบโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งจะต้องเข้าใจและตระหนักถึงประสบการณ์ที่ผู้เข้าร่วมต้องการ

Claw and Knetsch (1966 อ้างถึงใน Plummer, 2009, p. 19) กล่าวว่า ประสบการณ์ทางนันทนาการกลางแจ้ง ประกอบด้วย 5 ระยะ เริ่มต้นจากประสบการณ์ที่เริ่มต้นด้วยความคาดหวังและการวางแผนของผู้เข้าร่วมที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาที่แต่ละบุคคลมีความกระตือรือร้นและนึกถึงกิจกรรมที่กำลังจะมาถึง ระยะที่ 2 คือการเดินทางไปสถานที่ที่มีการจัดกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งนั้น ระยะที่ 3 คือการเข้าร่วมในช่วงเวลานั้น ๆ ตามจุดมุ่งหมายของกิจกรรม ซึ่งประสบการณ์



จะเชื่อมโยงกับโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง ระยะที่ 4 เป็นการเดินทางกลับจากสถานที่ ผู้เข้าร่วมจะได้รับประสบการณ์จากการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง และระยะที่ 5 คือ ความทรงจำที่ทำให้ระลึกถึงมุมมองด้านประสบการณ์

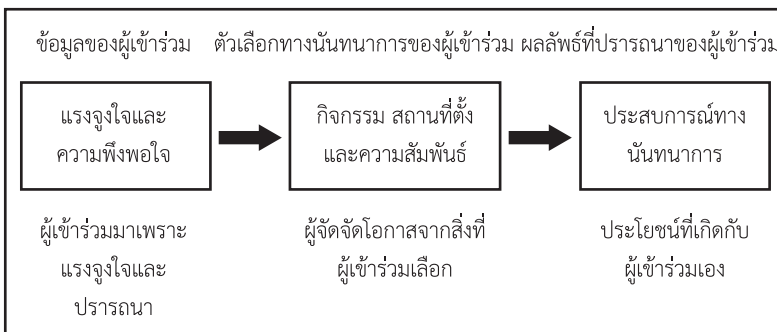


ภาพประกอบที่ 1 ระยะของประสบการณ์นันทนาการกลางแจ้ง

ประสบการณ์ที่ดีที่สุดที่เกิดขึ้นจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง ส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมอยากกลับมาเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งในโอกาสถัดไปอีก ยกตัวอย่างเช่น เมื่อผู้เข้าร่วมวางแผน และตัดสินใจเลือกกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งด้วยกิจกรรมเดินป่า หลังจากนั้นเดินทางไปเดินป่าที่อุทยานแห่งชาติแห่งหนึ่งตามวัน เวลาที่กำหนดไว้เพื่อเข้าร่วมกิจกรรมเดินป่านั้น เมื่อผู้เข้าร่วมได้เสร็จสิ้นกิจกรรมเดินป่าดังกล่าวจะทำให้มีประสบการณ์การใช้เวลาว่าง หากประสบการณ์ในการเข้าร่วมกิจกรรมเดินป่านั้นดี จะส่งผลต่อความทรงจำที่ดีต่อประสบการณ์นั้น อีกทั้งมีความคาดหวังและรอคอยต่อการเข้าร่วมกิจกรรมเดินป่าในโอกาสถัดไปในสถานที่เดิมหรือแสวงหาสถานที่ใหม่เพื่อให้ได้รับประสบการณ์ที่มากยิ่งขึ้น

แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับนันทนาการกลางแจ้งมีพื้นฐานจากทฤษฎีความคาดหวัง (Expectancy theory) ที่กล่าวถึง การเข้าร่วมของบุคคลจะมีพฤติกรรมและความคาดหวังต่อกิจกรรมที่ผู้เข้าร่วมต้องการและประสบความสำเร็จตามความต้องการของผู้เข้าร่วมเอง ผู้ออกแบบโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งจะใช้แนวคิดนี้ที่มุ่งเน้นถึงความเข้าใจว่าบุคคลที่เข้าร่วมนันทนาการกลางแจ้งจะต้อง

เห็นคุณค่า เห็นความสำคัญของประสบการณ์และประโยชน์ต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้น (Manning, 1999, p. 3 อ้างถึงใน Moore & Driver, 2005, p. 15) ใจความสำคัญของแนวคิดนี้เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้ง คือผู้เข้าร่วมต้องมีความเข้าใจว่า ทำไมต้องปฏิบัติ กำลังปฏิบัติอะไร และปฏิบัติแล้วได้ประโยชน์อะไร แนวคิดดังกล่าวจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นที่สุดต่อการจัดการนันทนาการกลางแจ้งให้มีประสิทธิภาพ ซึ่งรูปแบบของประสบการณ์นันทนาการกลางแจ้ง จะช่วยให้เห็นถึงมุมมองที่มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน

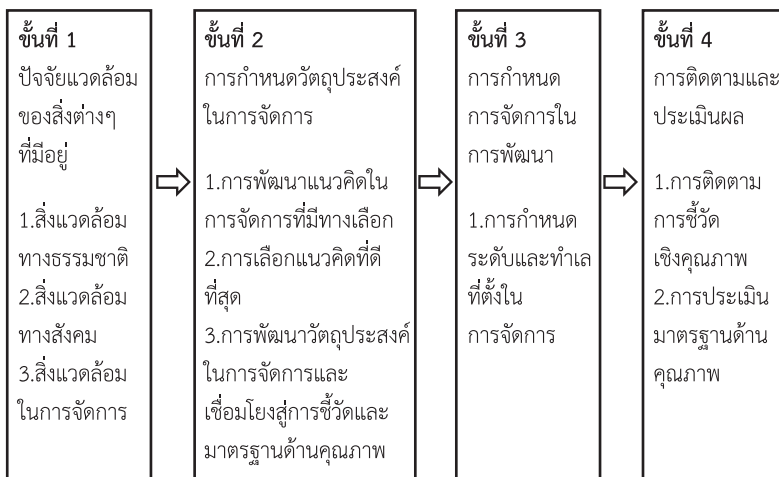


## ภาพประกอบที่ 2 รูปแบบของประสบการณ์นันทนาการกลางแจ้ง

จากภาพประกอบที่ 2 แสดงถึงรูปแบบของประสบการณ์นันทนาการกลางแจ้ง ที่ให้ความสำคัญต่อประสบการณ์ทางนันทนาการที่เป็นประโยชน์ต่อผู้เข้าร่วม โดยมีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจ ความพึงพอใจและความปรารถนาที่เกิดขึ้นจากผู้เข้าร่วมนำไปสู่ความต้องการที่เลือกเข้าร่วมนันทนาการกลางแจ้ง ซึ่งผู้ออกแบบโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งต้องออกแบบกิจกรรม สถานที่ และอื่น ๆ ให้สอดคล้องกับความต้องการและสนองต่อความพึงพอใจ เนื่องจากปัจจัยดังกล่าวส่งผลต่อประสบการณ์ทางนันทนาการที่ดีและมีประโยชน์ต่อผู้เข้าร่วม ยกตัวอย่างเช่น ผู้ออกแบบกิจกรรมค่ายพักแรม จำเป็นต้องออกแบบกิจกรรมที่พิจารณาถึงประสบการณ์นันทนาการและประโยชน์จากค่ายพักแรมที่ผู้เข้าร่วมจะได้รับนำไปสู่การออกแบบกิจกรรมค่ายพักแรมที่หลากหลายเพื่อสนองต่อความต้องการแรงจูงใจ และความพึงพอใจ เป็นต้น

นอกจากนี้ การออกแบบโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งต้องเข้าใจวัตถุประสงค์ 5 ประการของนันทนาการกลางแจ้ง ตามแนวคิดของ Jensen (1995) ที่กล่าวว่า 1) การเห็นคุณค่าของธรรมชาติ นันทนาการกลางแจ้งช่วยในการสร้างความรู้และความเข้าใจเพิ่มขึ้นเกี่ยวกับระบบนิเวศน์ ซึ่งเป็นการพัฒนาความรู้สึกตระหนักถึงสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติที่มีอิทธิพลต่อมนุษย์ 2) ความพึงพอใจและความเพลิดเพลินของบุคคล นันทนาการกลางแจ้งเป็นสิ่งที่ทำให้บุคคลมีประสบการณ์ทางธรรมชาติที่ได้รับความเพลิดเพลินและการเพิ่มคุณค่าให้เกิดขึ้นเอง 3) สมรรถภาพทางกาย นันทนาการกลางแจ้งสร้างโอกาสให้ผู้เข้าร่วมเข้าร่วมกิจกรรมทางกาย 4) รูปแบบของพฤติกรรมเชิงบวก นันทนาการกลางแจ้งจะปลูกฝังความเคารพต่อความคิดเห็น การเห็นใจผู้อื่น และความจริงที่นำไปสู่ผู้เข้าร่วมและผู้จัด และ 5) การให้บริการนันทนาการกลางแจ้งสร้างโอกาสในการใช้ศีลธรรมและคุณค่าทางจริยธรรมที่นำไปสู่สิ่งแวดล้อม การให้บริการควรจะทำให้ความสำคัญกับวัตถุประสงค์และความมีน้ำใจเป็นนักกีฬาที่ได้จากนันทนาการกลางแจ้ง

อีกทั้ง Manning (1999 อ้างถึงใน Plummer, 2009, pp. 188-189) เสนอกรอบแนวคิดในการจัดการนันทนาการกลางแจ้งมี 4 ขั้น ดังนี้



ภาพประกอบที่ 3 กรอบแนวคิดการจัดการนันทนาการกลางแจ้ง

จากภาพประกอบที่ 3 แสดงถึง ขั้นที่ 1 ขั้นนี้มีความเกี่ยวข้องกับปัจจัยแวดล้อมของสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่ กล่าวถึง มิติทางสิ่งแวดล้อม มิติทางสังคม มิติเกี่ยวกับการจัดการ ผู้จัดนั้นหนทางการกลางแจ้งต้องตระหนักว่าเป้าประสงค์ทั้ง 3 ประการที่สอดคล้องกัน ในขั้นเริ่มต้น ขั้นที่ 2 มีความเกี่ยวข้องกับการกำหนดวัตถุประสงค์ที่เฉพาะโดยมีความเชื่อมโยงกับแต่ละมิติในขั้นที่ 1 โดยการพิจารณาจากข้อมูลที่ได้รับจากผู้เข้าร่วม การกำหนดตัวชี้วัดเฉพาะหรือมาตรฐานเพื่อที่เป็นทางเลือกในการจัดการ ขั้นที่ 3 เกี่ยวข้องกับการเชื่อมโยงจากปัจจัยแวดล้อมที่มีอยู่ไปสู่วัตถุประสงค์เฉพาะ การกำหนดการบริหารจัดการที่พัฒนาขึ้นที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการที่เฉพาะเจาะจง ขั้นตอนสุดท้าย คือ การติดตามและประเมินผล ซึ่งข้อมูลจะเก็บตั้งแต่ช่วงเริ่มต้นของโปรแกรม โดยมีฐานข้อมูลที่จะประเมินตามสถานการณ์ปัจจุบันเพื่อวัดผลของการจัดการและพัฒนาไปสู่วัตถุประสงค์ที่เฉพาะเจาะจง ทิศทางของผลสะท้อนถึงขั้นตอนของกรอบแนวคิดของการจัดการที่มีความสำคัญ

จากแนวคิดของนันทนาการกลางแจ้งที่สัมพันธ์ต่อการออกแบบโปรแกรม นันทนาการกลางแจ้งส่งผลให้ผู้ออกแบบโปรแกรมต้องทำความเข้าใจเพื่อให้โปรแกรมมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลสูงสุด ยกตัวอย่างเช่น กิจกรรมเดินป่าตามเส้นทางศึกษาธรรมชาติ ผู้ออกแบบกิจกรรมต้องพิจารณาถึงมุมมองด้านสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ เพื่อไม่ให้กิจกรรมส่งผลกระทบต่อทรัพยากรทางธรรมชาติ ซึ่งในปัจจุบันจึงใช้เส้นทางศึกษาธรรมชาติที่ออกแบบเพื่อให้ลดผลกระทบต่อการทำลายสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ อีกทั้งการมีข้อปฏิบัติต่าง ๆ ในการเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อปลูกฝังการเคารพสิ่งแวดล้อมและส่งเสริมการเห็นคุณค่าของธรรมชาติ ปลูกฝังแนวคิดเชิงอนุรักษ์ในกิจกรรม เพราะฉะนั้นกิจกรรมที่นำมาให้บริการต้องส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีจริยธรรมต่อสิ่งแวดล้อม นอกเหนือจากมุมมองด้านสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติแล้ว ผู้ออกแบบโปรแกรมและผู้จัดโปรแกรมต้องมึมุมมองในการจัดการที่คำนึงถึงประสบการณ์ที่ผู้เข้าร่วมจะได้รับ อีกทั้งต้องตอบสนองต่อความต้องการ ความคาดหวังของผู้เข้าร่วม บรรลุวัตถุประสงค์เฉพาะของกิจกรรมและพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรมนั้น ๆ อีกด้วย

## การออกแบบโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้นจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งต้องออกแบบเฉพาะเพื่อให้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์ของผู้เข้าร่วมตามแนวคิดของ Rossman and Schlatter (2015, pp. 67-70) ซึ่งเห็นถึงกิจกรรมนันทนาการที่ออกแบบขึ้นต้องแสดงให้เห็นถึงความเป็นไปได้ของการใช้เวลาว่าง ต้องมีอิสระในการเลือก และมีแรงจูงใจต่อกิจกรรมในโปรแกรมที่ได้สร้างขึ้น กล่าวได้ว่า โปรแกรมเป็นการออกแบบโอกาสเพื่อให้เกิดประสบการณ์ทางนันทนาการที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการ กิจกรรม เหตุการณ์หรือการให้บริการ โปรแกรมเป็นสิ่งสำคัญในการให้บริการด้านนันทนาการ และเป็นจุดเริ่มต้นในการบริหารจัดการการให้บริการทางนันทนาการ อีกทั้งมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งจะเกี่ยวข้องกับความพึงพอใจต่อประสบการณ์นันทนาการที่เกิดขึ้น การออกแบบโปรแกรมนันทนาการจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จำเป็นอย่างยิ่งที่โปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งต้องสอดคล้องกับหลักการและมีรูปแบบของโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง

การออกแบบโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งสามารถใช้แนวคิดของ Goffman and Denzin (1975 อ้างถึงใน Rossman & Schlatter, 2015, pp. 41-52) ที่กล่าวถึงองค์ประกอบ 6 ประการในการวิเคราะห์การจัดกิจกรรมตามสถานการณ์ มาพิจารณาเพื่อออกแบบโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเพื่อสร้างความพึงพอใจและประสบการณ์ทางนันทนาการของผู้เข้าร่วม ที่มีรายละเอียดดังนี้

การออกแบบ (Planning) การออกแบบต้องพิจารณาถึงองค์ประกอบ 6 ประการ เพื่อให้เห็นถึงกรอบแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบโปรแกรมที่นำมาพิจารณา โดยโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งต้องสอดคล้องกับความต้องการของผู้ที่เข้าร่วม และสถานการณ์ที่แตกต่างกัน ประกอบด้วย

1. ผู้เข้าร่วม (Participants) การเขียนโปรแกรมอย่างมีประสิทธิภาพนั้น ผู้ออกแบบโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งต้องคำนึงถึงกลุ่มผู้เข้าร่วม หรือการออกแบบโปรแกรมสำหรับกลุ่มผู้เข้าร่วมเฉพาะ เนื่องจากผู้เข้าร่วมเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญต่อการออกแบบโปรแกรม ซึ่งผู้ออกแบบโปรแกรมจะต้องตรวจสอบหรือการคำนึงอย่างรอบคอบต่อประโยชน์ที่ผู้เข้าร่วมต้องการจากการเข้าร่วม

โปรแกรม อีกทั้งต้องเข้าใจเกี่ยวกับพัฒนาการในช่วงวัยของมนุษย์ซึ่งจะช่วยให้ผู้ออกแบบโปรแกรมเข้าถึงประโยชน์ที่ผู้เข้าร่วมโปรแกรมต้องการจากกิจกรรมนั้น ๆ ดังนั้น ผู้ออกแบบโปรแกรมจำเป็นต้องเข้าใจทั้งด้านกายภาพ สังคม และการพัฒนาทางด้านจิตใจของแต่ละบุคคล อีกทั้งเข้าใจถึง เพศ อายุ ระดับของทักษะ และข้อมูลอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับผู้เข้าร่วม ซึ่งในการออกแบบโปรแกรมที่มีประสิทธิภาพนั้นจะมีความสัมพันธ์กันระหว่างกลุ่มผู้เข้าร่วมกับการให้บริการที่ดีเพื่อให้เกิดประโยชน์ที่จะได้รับสูงสุด ยกตัวอย่างเช่น ถ้ากลุ่มผู้เข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งเป็นกลุ่มผู้สูงอายุ ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีข้อจำกัดหลากหลายประเด็น กล่าวคือ ผู้สูงอายุบางคนอาจช่วยเหลือตนเอง บางคนอาจจะช่วยเหลือไม่ได้ ดังนั้น กิจกรรมในโปรแกรมต้องคำนึงประเด็นทางด้านร่างกายด้วย หากให้ผู้เข้าร่วมที่เป็นผู้สูงอายุปฏิบัติกิจกรรมทางกายกลางแจ้งในโปรแกรมที่มีความหนักของกิจกรรมมาก อาจจะส่งผลกระทบต่อด้านสุขภาพ การบาดเจ็บหรือโรคประจำตัวได้ ดังนั้นกิจกรรมทางกายของกลุ่มผู้สูงอายุจึงควรพิจารณากิจกรรมทางกายกลางแจ้งที่เบากว่ากิจกรรมรูปแบบอื่น ๆ ในทางกลับกัน หากนำรูปแบบกิจกรรมทางกายกลางแจ้งที่เบาของกลุ่มผู้สูงอายุมาดำเนินกิจกรรมกับกลุ่มเด็กอนุบาลที่มีความต้องการกิจกรรมทางกายกลางแจ้งที่มีรูปแบบหนักมาก อาจจะทำให้เกิดความเบื่อหน่ายต่อกิจกรรมหรือไม่สนใจต่อการจัดกิจกรรมนั้นเช่นกัน เพราะฉะนั้นผู้ออกแบบโปรแกรมต้องเข้าใจถึงผู้เข้าร่วมในหลากหลายมิติและออกแบบโปรแกรมให้สอดคล้องต่อกลุ่มผู้เข้าร่วมกลุ่มนั้น ซึ่งการนำกิจกรรมของกลุ่มผู้เข้าร่วมกลุ่มหนึ่งมาใช้กับกลุ่มผู้เข้าร่วมอีกกลุ่มหนึ่งมีแนวโน้มว่าจะไม่ประสบความสำเร็จได้เป็นต้น

2. สถานที่ตั้งทางกายภาพ (Physical setting) สำหรับโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งประกอบด้วย สถานที่จัดกิจกรรม หรือสถานที่ที่โปรแกรมเกิดขึ้น และการคำนึงถึงประสาทสัมผัสทั้ง 5 ประการ คือ การมองเห็น การได้ยิน การได้กลิ่น การสัมผัส และการรับรู้รส ที่มีผลต่อความรู้สึกในการเข้าร่วมโปรแกรม ซึ่งสถานที่ตั้งทางกายภาพเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่ง หากมีการเปลี่ยนแปลงสถานที่ตั้ง โปรแกรมนั้นจะมีการเปลี่ยนแปลงในตัวเอง โดยมีข้อพิจารณา 3 ประการที่สำคัญ คือ 1) ผู้ออกแบบโปรแกรมต้องเข้าใจเอกลักษณ์ของสถานที่ตั้งนั้น

โดยสามารถวิเคราะห์สิ่งที่เป็นองค์ประกอบอันนำไปสู่ผลสำเร็จของโปรแกรมที่มาจากหลากหลายเหตุผล และองค์ประกอบสำคัญที่เอื้อต่อการประสบความสำเร็จของโปรแกรม 2) ผู้ออกแบบโปรแกรมจะต้องเข้าใจถึงข้อจำกัดของสถานที่ตั้งบ่อยครั้งที่สถานที่นั้นไม่เพียงพอต่อการจัดโปรแกรม บางสถานที่ไม่เหมาะสมสำหรับบางโปรแกรม หากสถานที่ไม่เหมาะสมอาจทำให้เกิดผลเสียได้ และ 3) สถานที่ตั้งสามารถเปลี่ยนแปลง จัดตกแต่งและการปรับเปลี่ยนทางกายภาพอื่น ๆ ได้ ผู้ออกแบบโปรแกรมสามารถค้นหา หรือสร้างสถานที่ตั้งที่เหมาะสมกับโปรแกรมนั้น ๆ ได้ ดังนั้นโปรแกรมจะต้องมีการจัดเตรียมสถานที่ตั้งที่เป็นเอกลักษณ์เพื่อความสำเร็จ โดยความเข้าใจในข้อจำกัดของสถานที่ตั้งและวิธีต่าง ๆ ที่จะปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมถือเป็นข้อมูลที่สำคัญ รวมถึงความเข้าใจในผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากองค์ประกอบทางประสาทสัมผัสจากกิจกรรมนั้นก็เป็นสิ่งสำคัญในการพิจารณาให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยนันทนาการกลางแจ้งดำเนินโปรแกรมในพื้นที่ทางธรรมชาติที่สามารถปฏิบัติได้ นันทนาการกลางแจ้งประกอบด้วย 3 พื้นที่ที่สำคัญคือ พื้นดิน น้ำและอากาศ ยกตัวอย่างเช่น กิจกรรมล่องแก่งซึ่งเป็นกิจกรรมที่มีข้อจำกัดเกี่ยวกับสถานที่ แต่มีความเป็นเอกลักษณ์ของสถานที่อย่างมาก กิจกรรมล่องแก่งที่มีชื่อเสียงเช่น กิจกรรมล่องแก่งแม่น้ำปาย มีจุดเด่นที่มีน้ำวน มีคลื่นสูงบางจุดสร้างความสนุกสนานตื่นเต้นเป็นอย่างมาก การล่องแก่งแม่น้ำปายจะมีระยะทางรวมประมาณ 50 - 70 กิโลเมตร ซึ่งระดับความยากของแก่งตั้งแต่ระดับ 1 - 4 และช่วงฤดูฝนอาจถึงระดับ 5 เป็นระดับที่มีความยากและมีระดับน้ำรุนแรงมากที่สุด ซึ่งความเป็นเอกลักษณ์ของสถานที่นี้อาจไม่เหมือนสถานที่อื่นเลย อีกทั้งมีข้อจำกัดในการดำเนินกิจกรรมได้เพียงแค่ช่วงเดือนมิถุนายน - กุมภาพันธ์ของทุกปี ส่งผลให้การดำเนินกิจกรรมไม่สามารถทำได้ตลอดทั้งปี ดังนั้นหากผู้ออกแบบโปรแกรมจะออกแบบกิจกรรมล่องแก่งต้องคำนึงถึงสถานที่ที่ใช้ในกิจกรรมล่องแก่งที่มีเอกลักษณ์ และเข้าใจถึงข้อจำกัดต่าง ๆ ของกิจกรรม ในช่วงเวลา ฤดูกาล ระยะทาง และความยากง่ายของกิจกรรม อีกตัวอย่างหนึ่ง คือ กิจกรรมเดินป่าศึกษาธรรมชาติที่แต่ละสถานที่จะมีเอกลักษณ์ของพื้นที่ที่แตกต่างกัน อีกทั้งมีข้อจำกัดของพื้นที่ เช่น การเดินป่าที่ยอดสองนม ซึ่งเป็นยอดเขาที่เป็นส่วนหนึ่งของเขาลวง นครศรีธรรมราช มีความสูงประมาณ 1,600 เมตร จากระดับน้ำทะเล

มีความเป็นเอกลักษณ์คือเป็นแหล่งรวมความหลากหลายทางชีวภาพที่สำคัญแห่งหนึ่งของคาบสมุทรมลายูและพบพืชพรรณหายากนานาชนิด แต่ข้อจำกัดของสถานที่ คือ เส้นทางนี้ไม่เหมาะกับนักเดินเขาทั่วไป เพราะจุดเดินป่านี้ไม่ได้เป็นที่รู้จักมากนัก ทำให้ระหว่างทางต้องมีการแหวกเส้นทาง ถางป่ากันเป็นระยะเพื่อไปถึงยอด เป็นต้น นอกจากนี้ในเส้นทางเดินป่าบางพื้นที่ยังมีการปรับเปลี่ยนพื้นที่ให้สามารถดำเนินกิจกรรมเดินป่าได้ เช่น การจัดทำทางเดินเพื่อศึกษาธรรมชาติ เพื่อให้ง่ายต่อการเดินป่า และเป็นการลดผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้นจากการเดินเหยียบต้นไม้ต่าง ๆ ที่เติบโตบริเวณทางเดิน เป็นต้น

3. วัตถุในการใช้เวลาว่าง (Leisure objects) ประกอบด้วย 3 ประเภท คือ วัตถุทางกายภาพ วัตถุทางสังคม และวัตถุทางสัญลักษณ์ ซึ่งในการออกแบบโปรแกรมจะต้องระบุถึงวัตถุที่มีความสำคัญต่อการช่วยเติมเต็มสถานที่ตั้งต่าง ๆ และวัตถุที่ใช้ในการเข้าร่วมโปรแกรม แต่ไม่จำเป็นต้องระบุในทุกวัตถุ ระบุเพียงวัตถุที่สำคัญเท่านั้นที่ทำให้โปรแกรมเกิดขึ้นและประสบความสำเร็จได้ ซึ่งบ่อยครั้งที่ผู้ออกแบบโปรแกรมมีความตั้งใจที่จะดำเนินการโปรแกรมให้มีความต่อเนื่อง แต่มีวัตถุไม่เพียงพอ หรือไม่มีวัตถุที่มีความจำเป็นต่อดำเนินงานโครงการให้ประสบความสำเร็จ ดังนั้นองค์ประกอบนี้จึงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของโปรแกรมที่ผู้ออกแบบโปรแกรมต้องกำหนดว่าวัตถุใดที่จำเป็น วัตถุใดเป็นวัตถุทางเลือก และวัตถุใดไม่เหมาะสมกับแผนงานและไม่มีความจำเป็น ยกตัวอย่างเช่น กิจกรรมปีนเขา หากผู้ออกแบบโปรแกรมกิจกรรมมีอุปกรณ์ในการดำเนินกิจกรรมที่จำเป็นไม่เพียงพอจะส่งผลให้ดำเนินกิจกรรมไม่ได้ กล่าวคือ อุปกรณ์ปีนเขาและโรยตัวทุกชิ้นมีความสัมพันธ์และเชื่อมโยงกับความปลอดภัยของผู้เข้าร่วม อีกตัวอย่างหนึ่งคือการออกแบบกิจกรรมปั่นจักรยาน ต้องคำนึงถึงอุปกรณ์ที่มีความจำเป็นเพียงพอเหมาะสม และปลอดภัยต่อผู้เข้าร่วม เช่น จักรยาน หมวกจักรยาน ถุงมือ รองเท้า เป็นต้น อีกทั้งต้องคำนึงถึงวัตถุทางสัญลักษณ์ เช่น การใช้สีชมพูในการจัดกิจกรรมปั่นจักรยานในวันวาเลนไทน์ เป็นต้น ซึ่งผู้ออกแบบโปรแกรมต้องสามารถคำนวณวัตถุต่าง ๆ ที่จำเป็นและทำให้กิจกรรมประสบความสำเร็จได้

4. โครงสร้าง (Structure) กล่าวคือโปรแกรมทั้งหมดมีโครงสร้างต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการดำเนินการโดยการกำหนดกฎและรูปแบบของโปรแกรมเพื่อเป็น



แนวทางต่อการปฏิสัมพันธ์ในโปรแกรม นอกจากนี้กฎเกณฑ์ทั้งหมดรวมถึงกฎหมาย กฎระเบียบการให้บริการที่หน่วยงานได้กำหนดขึ้น ข้อปฏิบัติของเกม ข้อกำหนดของกิจกรรม และกฎเกณฑ์ที่ใช้ในทุก ๆ วัน โดยพิจารณาว่า กฎเกณฑ์เหล่านี้ มีผลต่อการปฏิสัมพันธ์ในโปรแกรมตามที่คาดการณ์ไว้ และมีผลต่อการวางแผน ในการออกแบบโปรแกรม โดยผู้ออกแบบโปรแกรมต้องกำหนดกฎระเบียบให้ เพียงพอต่อทิศทางปฏิสัมพันธ์ตามรูปแบบที่ต้องการ แต่กฎระเบียบที่มากเกินไป หรือไม่เหมาะสมนั้น สามารถทำลายประสบการณ์ในระหว่างดำเนินกิจกรรมได้ ดังนั้นผู้ออกแบบโปรแกรมต้องเข้าใจว่ากฎระเบียบที่มีผลกระทบต่อการรับรู้ อย่างอิสระและต้องมั่นใจว่าโปรแกรมนั้นจะไม่ควบคุมมากเกินไปจนผู้เข้าร่วมมองว่า ไม่มีอิสระในการรับรู้ ดังนั้นโครงสร้างของกฎเกณฑ์จะต้องมีการจัดระเบียบและการดำเนินโปรแกรมที่เป็นกลไกเพื่อกำกับดูแลที่ผู้ออกแบบโปรแกรมสามารถใช้ เพื่อการดำเนินโปรแกรมได้ หากผู้ออกแบบโปรแกรมเลือกรูปแบบโปรแกรมที่มี โครงสร้างที่ดีจะสามารถกำหนดระดับความพึงพอใจในโปรแกรมที่ผู้เข้าร่วมได้รับได้ การอธิบายเกี่ยวกับกฎหมายและโปรแกรมนั้นหนาปานกลางแจ้งมักให้ความสำคัญ กับความปลอดภัยเพราะอุบัติเหตุเป็นสาเหตุให้เกิดการบาดเจ็บแก่ผู้เข้าร่วมได้ เมื่อการบาดเจ็บของผู้เข้าร่วมเกิดขึ้นแล้ว อาจส่งผลไปสู่กระบวนการทางกฎหมาย ผู้ออกแบบนั้นหนาปานกลางแจ้งอาจต้องเผชิญกับการร้องเรียนทางกฎหมายใน เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดจากอุบัติเหตุและการบาดเจ็บของผู้เข้าร่วมได้ เพราะฉะนั้น ผู้ออกแบบโปรแกรมหรือผู้จัดจะต้องตระหนักถึงความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นระหว่าง ดำเนินกิจกรรมนั้นหนาปานกลางแจ้ง จากเหตุผลดังกล่าวสามารถเชื่อมโยงไปสู่การ กล่าวถึงความปลอดภัย ซึ่งพื้นฐานของความปลอดภัยที่ดีประกอบด้วย 1) ความ เฉพาะของกิจกรรม คือ พื้นที่ที่จัดกิจกรรมจะต้องคาดการณ์หรือทำนายถึง สภาพอากาศ อันตรายที่อาจเกิดขึ้น ความเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรม รวมไปถึง กระบวนการในการจัดการเมื่อเกิดเหตุการณ์ฉุกเฉินขึ้น 2) ความรับผิดชอบต่าง ๆ ต่อผู้เข้าร่วม โดยกล่าวถึง การห้ามไม่ให้ผู้เข้าร่วมใช้ยาเสพติดหรือแอลกอฮอล์ ระหว่างกิจกรรม และ 3) การดูแลอย่างใกล้ชิด การสอบถามผู้เข้าร่วมเมื่อผู้เข้าร่วม หลุดจากกรอบของการจัดการหรือความต้องการของโปรแกรมในการเข้าร่วม การให้ความรู้ ความเข้าใจและยอมรับในความเสี่ยงของกิจกรรม โดยที่ควรให้

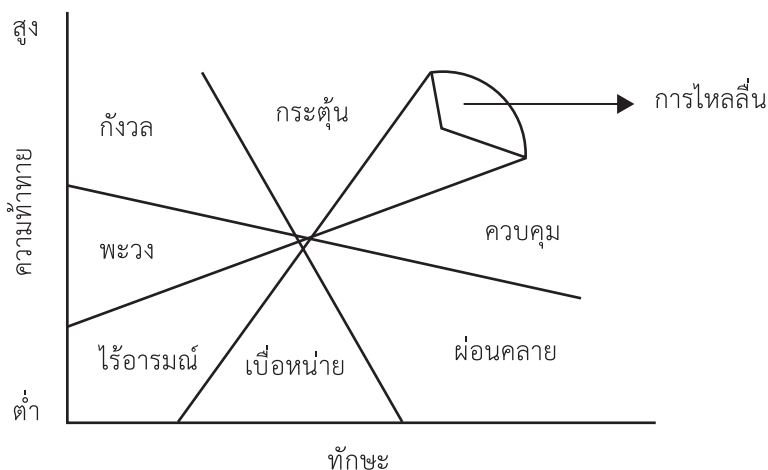
ผู้เข้าร่วมมีโอกาสในการตัดสินใจที่จะไม่เข้าร่วม ลักษณะในการเข้าร่วมจึงควรมีรูปแบบของความสมัครใจ ยกตัวอย่างเช่น กิจกรรมการชมสัตว์ป่าในเวลากลางคืน หรือการส่องสัตว์ที่สัตว์ที่ทางผู้จัดจัดให้เป็นพาหนะในการชม ซึ่งผู้ออกแบบกิจกรรมต้องกำหนดโครงสร้างของกิจกรรมให้มีความชัดเจน กล่าวคือ กฎระเบียบในการชมสัตว์ในเวลากลางคืน ขั้นตอนในการเข้าชม ข้อที่ควรปฏิบัติในการชม ข้อห้ามปฏิบัติ การขอความร่วมมือต่าง ๆ ในการเข้าร่วมกิจกรรม เนื่องจากหากผู้ออกแบบโปรแกรมไม่ระบุไว้อย่างชัดเจนอาจส่งผลให้เกิดความล้มเหลวในการจัดกิจกรรม

5. ความสัมพันธ์ (Relationship) กล่าวคือ ผู้เข้าร่วมโปรแกรมนั้นหนาแน่นกลางแจ้งอาจจะมีความสัมพันธ์กันกับผู้อื่นมาก่อนหน้านี้แล้ว การออกแบบโปรแกรมที่ตื้นนั้น ผู้ออกแบบโปรแกรมจะต้องตรวจสอบว่าผู้เข้าร่วมมีความสัมพันธ์กับผู้อื่นก่อนหน้านี้หรือไม่ หากมี ต้องตรวจสอบความสัมพันธ์นั้น และประเมินผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นกับโปรแกรมที่ออกแบบขึ้น แต่ถ้าผู้เข้าร่วมโปรแกรมไม่มีความสัมพันธ์มาก่อน ผู้ออกแบบโปรแกรมจะต้องกำหนดว่ามีความจำเป็นที่จะพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างดำเนินโปรแกรมหรือไม่ ซึ่งกลไกที่ไปสู่การประสบความสำเร็จ ได้แก่ กิจกรรมละลายพฤติกรรมหรือกิจกรรมนั้นหนาแน่นทางสังคมอื่น ๆ ที่จะสามารถวางแผนในโปรแกรมได้ อย่างไรก็ตามการสร้างความสัมพันธ์นั้นอาจไม่มีความจำเป็น เพราะสถานการณ์บางประการอาจไม่มีความจำเป็นที่ต้องให้ผู้เข้าร่วมรู้จักกัน ความเข้าใจในบทบาทความสัมพันธ์ที่แสดงออกมาต่อการมีปฏิสัมพันธ์ในโปรแกรมอาจนำไปสู่ความพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจของผู้เข้าร่วมซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของรูปแบบของกิจกรรม ยกตัวอย่างเช่น ผู้ออกแบบกิจกรรม Walk rally เกี่ยวกับระบบนิเวศซึ่งอาจจะเป็นฐานการเรียนรู้ต่าง ๆ เกี่ยวกับระบบนิเวศ ที่จำเป็นต้องนำผู้นำนักเรียนจากหลากหลายโรงเรียนเป็นผู้เข้าร่วมในกิจกรรมกลางแจ้งนี้ หากกิจกรรม Walk rally นี้มีความจำเป็นที่ต้องให้ผู้เข้าร่วมทำงานร่วมกันภายในกลุ่ม ผู้ออกแบบโปรแกรมต้องตรวจสอบว่า ผู้เข้าร่วมรู้จักกันมาก่อนหรือไม่ หรือมีความสัมพันธ์กันมาก่อนหรือไม่ อย่างไร หากต้องดำเนินการกิจกรรม Walk rally แบบเป็นกลุ่ม ผู้ออกแบบโปรแกรมต้องระบุถึงกิจกรรมที่ส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วม และความสัมพันธ์ระหว่างผู้นำกับผู้เข้าร่วมก่อน เช่น กิจกรรมแนะนำตัว แนะนำกลุ่ม แนะนำผู้นำ เกมที่ส่งเสริมหรือสร้าง

ความสัมพันธ์กัน เป็นต้น จึงจะดำเนินกิจกรรม Walk rally เป็นกิจกรรมถัดไป หรือหากวิเคราะห์แล้วพบว่ามีความสัมพันธ์กันมาก่อนหน้านี้แล้ว และต้องการสร้างความสัมพันธ์เพิ่มขึ้น ผู้ออกแบบโปรแกรมอาจออกแบบกิจกรรมเพิ่มเติม กล่าวคือ อาจเพิ่มกิจกรรมการสร้างทีม การพัฒนาทีมงาน ก่อนกิจกรรม Walk rally เพื่อให้โปรแกรมประสบความสำเร็จมากยิ่งขึ้น

6. การเคลื่อนไหว (Animation) โปรแกรมนันทนาการกลาง แฉ่งนั้น มีการกำหนดการเคลื่อนไหวและการดำเนินกิจกรรมอย่างต่อเนื่องตลอดโปรแกรม ผู้ออกแบบโปรแกรมจะต้องเตรียมแนวทางที่ทำให้โปรแกรมมีการเคลื่อนไหวอย่างเป็นธรรมชาติ ซึ่งสามารถใช้วิธีการต่าง ๆ ได้มากมาย ที่เห็นได้ชัด คือ การจัดให้มีผู้นำมาดำเนินการให้โปรแกรมมีการเคลื่อนไหวตามเวลาที่กำหนดไว้ โดยผู้ออกแบบต้องคาดการณ์ว่าผู้เข้าร่วมมีความต่อเนื่องในการเข้าร่วมโปรแกรมได้อย่างไรและผู้เข้าร่วมจะต้องเรียนรู้เกี่ยวกับขั้นตอนและระยะเวลาของการเคลื่อนไหวได้อย่างไร ยกตัวอย่างเช่น ผู้ออกแบบโปรแกรมที่มีกิจกรรมการเต้นแอโรบิค ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ต้องดำเนินการโดยใช้ผู้นำในการขับเคลื่อนกิจกรรมให้บรรลุวัตถุประสงค์ของกิจกรรม โปรแกรมจึงจำเป็นต้องระบุถึงการเคลื่อนไหวของกิจกรรม ให้มีความต่อเนื่องตลอดกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบ โดยเริ่มต้นตั้งแต่การอบอุ่นร่างกาย (Warm up) การออกกำลังกาย (Work out) และการคลายกล้ามเนื้อ (Cool down) ผู้นำมีบทบาทสำคัญต่อการขับเคลื่อนกิจกรรมให้ประสบความสำเร็จได้

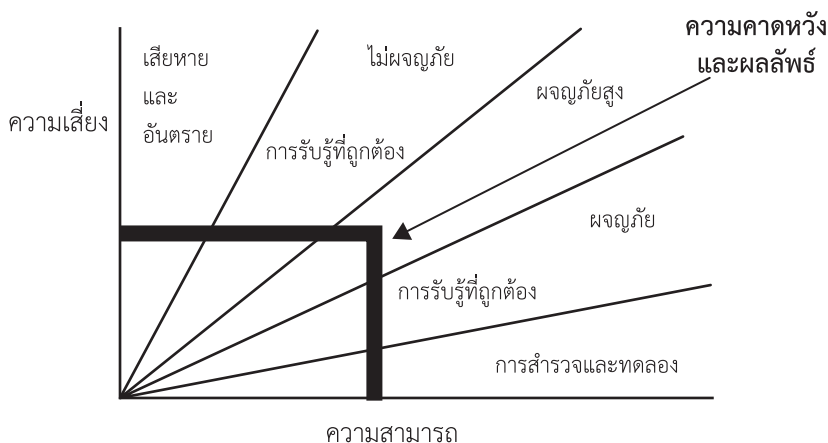
นอกจากนี้ ผู้ออกแบบโปรแกรมต้องคาดการณ์ถึงลำดับขั้นของปฏิสัมพันธ์ที่กำหนดไว้ในโปรแกรมให้เกิดขึ้นได้ โดยที่ผู้ออกแบบโปรแกรมจะต้องจัดให้มีโครงสร้างที่เพียงพอและทิศทางในการเคลื่อนไหวโปรแกรมเพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้รับประสบการณ์ตามที่ต้องการ ซึ่งมีความสอดคล้องกับ ชิเซ็งมิเฮย์ที่เสนอทฤษฎีการไหลลื่น (Flow) (Kleiber, Walker, & Mannell, 2011, pp. 108-113)



ภาพประกอบที่ 4 ทฤษฎีการไหลลื่น (Flow)

ทฤษฎีการไหลลื่น (Flow) กล่าวถึง ความเหมาะสมระหว่างระดับทักษะของผู้เข้าร่วมกับความท้าทายของกิจกรรม ต้องมีความสัมพันธ์กันเพื่อให้ผู้เข้าร่วมเกิดความสุข ความเพลิดเพลินและการพัฒนาได้อย่างที่มีความต่อเนื่อง โดยแบ่งได้เป็น 8 ลักษณะคือ 1) กิจกรรมที่จัดควรมีความเหมาะสมระหว่างทักษะผู้เข้าร่วมและความท้าทายของโปรแกรม ซึ่งเกิดขึ้นจากการที่ผู้เข้าร่วมได้ใช้ทักษะและมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในการเอาชนะความท้าทายของกิจกรรมได้ ถ้าระดับกิจกรรมความท้าทายต่ำ ผู้เข้าร่วมจะรู้สึกเบื่อหน่าย แต่ถ้าระดับความท้าทายของกิจกรรมสูงเกินไปทำให้ผู้เข้าร่วมเกิดความวิตกกังวล 2) จะต้องมีความท้าทายที่ชัดเจน 3) มีความตั้งใจที่จดจ่ออยู่กับกิจกรรม ทั้งในการปฏิบัติและการรับรู้ร่วมกัน 4) การมีสมาธิต่อกิจกรรมช่วยระงับความวิตกกังวลได้ชั่วคราว 5) การขาดการตระหนักรู้ แต่เมื่อใช้ทฤษฎีการไหลลื่นทำให้บุคคลไม่มีโอกาสได้คิดถึงตัวเอง 6) ทำให้ผู้เข้าร่วมมีประสาทสัมผัสที่สามารถควบคุมสิ่งต่าง ๆ ได้ 7) ทำให้ผู้เข้าร่วมมีการรับรู้และลืมเวลา เมื่อจดจ่อกับการทำสิ่งหนึ่งสิ่งใด หรือเมื่อผู้เข้าร่วมปฏิบัติกิจกรรมจะทำให้รู้สึกประหลาดใจว่าทำไมเวลาผ่านไปอย่างรวดเร็ว และ 8) การจดจ่อ

กับกิจกรรมที่ทำอยู่และผลลัพธ์ที่ได้ คือ การพัฒนาทักษะและเกิดประโยชน์ต่อตนเอง ความสนุกสนานที่เกิดจากความสมดุลของความท้าทายและทักษะซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสำคัญในระดับทักษะและความท้าทายที่เชื่อมโยงกันโดยใช้ความเบื่อหน่ายและความวิตกกังวลเป็นข้อมูลนำไปสู่การระบุถึงความท้าทายครั้งใหม่ที่จะเกิดขึ้นและระดับของทักษะที่พัฒนาขึ้น ทฤษฎีดังกล่าวยังสามารถนำมาสู่การเชื่อมโยงไปสู่ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในนันทนาการกลางแจ้งในการสร้างความท้าทายให้เกิดขึ้นผู้เข้าร่วมซึ่งเกี่ยวข้องกับกระบวนการทัศนของประสบการณ์ในการผจญภัย (Miles & Priest, 1999)



ภาพประกอบที่ 5 กระบวนทัศน์ด้านประสบการณ์ผจญภัย

ผู้ออกแบบโปรแกรมควรให้ความสำคัญระหว่างความเสี่ยง (ศักยภาพที่สูงเกินไป) ความสามารถ (การรวมกันของเทคนิคและทักษะของมนุษย์) และความท้าทาย (ความสัมพันธ์ระหว่างความเสี่ยงและความสามารถ) ความท้าทายคือความสมดุลหรือปฏิริยาระหว่างความเสี่ยงกับความสามารถอาจมีผลจากสถานการณ์ที่คาดการณ์หวังไว้ ความท้าทายเกี่ยวข้องกับแต่ละสถานการณ์ที่มี

การพิจารณาที่หลากหลาย การผจญภัยเป็นความเฉพาะเจาะจงของแต่ละบุคคล (มีพื้นฐานความสามารถของแต่ละบุคคล) และสถานการณ์ที่เฉพาะเจาะจง (มีพื้นฐานจากสถานการณ์ความเสี่ยง) จากกระบวนการค้นดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่นำมาใช้ในการพิจารณาในการออกแบบโปรแกรมให้มีความเหมาะสมเชื่อมโยงไปสู่ประสบการณ์การใช้เวลาว่างที่เหมาะสมและตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้เข้าร่วมและผู้จัด ผู้ออกแบบโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งควรเข้าใจถึงความเสี่ยงที่เกิดขึ้นในโปรแกรมและควรมีการวิเคราะห์ถึงกิจกรรมผจญภัยให้มีความเหมาะสมกับความสามารถของผู้เข้าร่วม ถ้ากิจกรรมมีความเสี่ยงมากก็อาจก่อให้เกิดอันตรายได้ โปรแกรมจึงควรมีการพิจารณาและการออกแบบให้เหมาะสมอย่างครบถ้วนเพื่อนำไปสู่ประสบการณ์การใช้เวลาว่างที่ดีที่สุดและประสบการณ์ที่ประทับใจต่อผู้เข้าร่วม ยกตัวอย่างเช่น การออกแบบโปรแกรมดำน้ำลึก ผู้ออกแบบโปรแกรมดำน้ำลึกต้องพิจารณาถึงความเสี่ยงที่เกิดขึ้นของจุดดำน้ำ (Scuba dive site) เช่น ความลึก สัตว์น้ำ กระแสน้ำ เป็นต้น ความเสี่ยงต่อประเภทของการดำน้ำ เช่น ดำเรือจม (Wreck diving) ดำน้ำในแนวปะการัง (Reef diving) ดำน้ำกลางคืน (Night diving) เป็นต้น ความเสี่ยงต่ออุปกรณ์ดำน้ำ เช่น ชาร์จ ไม่ทำงาน เป็นต้น ความเสี่ยงที่เกิดขึ้นกับนักดำน้ำ เช่น โรคที่เกิดจากการดำน้ำ เป็นต้น และระดับทักษะของนักดำน้ำที่มี เช่น Open Water Diver, Advanced Water Diver และประสบการณ์ของนักดำน้ำที่บันทึกในสมุดบันทึก (Dive log book) ซึ่งผู้ออกแบบโปรแกรมต้องคำนึงถึงความสมดุลของความท้าทายของกิจกรรม ความเสี่ยงของกิจกรรมและระดับความสามารถของผู้เข้าร่วม และนำมาพิจารณาในการออกแบบโปรแกรมจะส่งผลให้โปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งประสบความสำเร็จได้

### บทสรุป

ในการออกแบบโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งนั้น ผู้ออกแบบโปรแกรมคำนึงถึงแนวคิดของนันทนาการกลางแจ้งและเข้าใจถึงหลักการที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้ง อีกทั้งเป็นการจัดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้สัมผัสถึงสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติที่เพิ่มประสบการณ์การใช้เวลาว่างของผู้เข้าร่วม นำไปสู่การออกแบบโปรแกรมนันทนาการที่พิจารณาถึงองค์ประกอบ 6 ประการ ในการ

วิเคราะห์การจัดกิจกรรมตามสถานการณ์ให้เกิดการไหลลื่นของโปรแกรมตาม  
ทฤษฎีการไหลลื่น และกระบวนการทัศน์ของประสบการณ์ในการผจญภัย ผู้ออกแบบ  
โปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งสามารถใช้หลักการนำไปเป็นแนวทางในการ  
ออกแบบโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งที่มีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผล  
 อีกทั้งผลของการเข้าร่วมโปรแกรมมีความสำคัญและเกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เข้าร่วม  
 ทั้งทางตรงและทางอ้อม นอกจากนี้โปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งที่ดีจะสร้างความ  
 ทรงจำที่ดีต่อการเข้าร่วมในครั้งนั้นและช่วยกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมอยากเข้าร่วม  
 อีก ทั้งคาดหวังจะเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการกลางแจ้งอีกครั้งต่อไป

### เอกสารอ้างอิง

Human Kinetics. (2006). *Introduction to Recreation and Leisure*.

IL: Human Kinetics.

Jensen, R. (1995). *Outdoor Recreation in America*. IL: Human Kinetics.

Kleiber, D., Walker, G., & Mannell, R. (2011). *A Social Psychology of Leisure*. PA: Venture Publishing, Inc.

Miles, J., & Priest, S. (1999). *Adventure Programming*. PA: Venture Publishing, Inc.

Moore, R., & Driver, L. (2005). *Introductin to Outdoor Reccreation*. PA: Venture Publishing, Inc.

Plummer, R. (2009). *Outdoor Recreation*. NY: Routledge.

Rossman, R., & Schlatter, E. (2015). *Recreation Programming*. IL: Sagamore Publishing. LLC.