

การประเมินมาตรฐานคุณภาพและกำหนดกลยุทธ์ ของสวนสนุกดรีมเวิลด์

คมสิทธิ์ เกียนวัฒนา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., อาจารย์

คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

komsit@g.swu.ac.th

รับบทความ: 28 พฤษภาคม 2564

แก้ไขบทความ: 25 กันยายน 2564

ตอบรับบทความ: 11 ตุลาคม 2564

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินมาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการ วิเคราะห์สภาวะแวดล้อม (SWOT Analysis) และกำหนดกลยุทธ์โดยใช้เมทริกซ์ทาวส์ (TOWS Matrix) สำหรับพัฒนาประสิทธิภาพการดำเนินงานของสวนสนุกดรีมเวิลด์ งานวิจัยครั้งนี้เก็บรวบรวมข้อมูลจากการสำรวจพื้นที่ ประชุมกลุ่ม และการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยใช้กระบวนการวิเคราะห์แก่นสาระ กลุ่มตัวอย่าง คือนักท่องเที่ยวชาวไทย นักวิชาการทางด้านการท่องเที่ยว และเจ้าหน้าที่ของสวนสนุกดรีมเวิลด์ จำนวนทั้งสิ้น 45 คน ผลการวิจัยพบว่า ผลประเมิน

มาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการของสวนสนุกดรีมเวิลด์ จังหวัดปทุมธานี เมื่อพิจารณาตามองค์ประกอบหลักทั้ง 3 องค์ประกอบ สวนสนุกดรีมเวิลด์ผ่านทุกดัชนีชี้วัดที่เกี่ยวข้องอยู่ในระดับดีเยี่ยม นอกจากนี้กลยุทธ์สำหรับพัฒนาประสิทธิภาพการดำเนินงานประกอบด้วย 4 กลยุทธ์ ได้แก่ 1) กลยุทธ์เชิงรุก: การพัฒนาการตลาดท่องเที่ยวสวนสนุก 2) กลยุทธ์เชิงป้องกัน: การปรับปรุงการจัดการเพื่อลดต้นทุนและรองรับสถานการณ์ในอนาคต 3) กลยุทธ์เชิงแก้ไข: การปรับปรุงภาพลักษณ์ทางการท่องเที่ยวและ 4) กลยุทธ์เชิงรับ: การเตรียมแผนรับการเปลี่ยนแปลงของโลก

คำสำคัญ: มาตรฐานคุณภาพ, แหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการ, สวนสนุก

Quality Standard Assessment and Determining the Strategy of Dream World Park

Komsit Kieanwatana

Assistant Professor, Ph.D., Lecturer

Faculty of Environmental Culture and Ecotourism,

Srinakharinwirot University

komsit@g.swu.ac.th

Received: May 28, 2021

Revised: September 25, 2021

Accepted: October 11, 2021

Abstract

The purpose of this qualitative research was to assess the quality of standards for recreational attractions, analyzing SWOT analysis, formulation of strategies for improving the Dream World Park's operational efficiency using TOWS matrix. Fieldwork surveys, focus groups, and in-depth interviews were used to gather data. Data were analyzed using thematic analysis. The 45 samples included Thai tourists, tourism scholars, and Dream World Park's staffs. According to the findings of the study, Dream World Park

passed all the required scorecards at excellent levels when evaluating all three primary components when assessing the quality standards for recreational attractions. Among the strategies for improving operational efficiency were the proactive strategy of developing theme park tourism marketing, the preventive strategy of improving management to reduce costs and support the future situation, the modified strategy of improving the tourism image, and the passive strategy of preparing the world change plan.

Keywords: Quality standard, Recreational attraction, Theme park

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวไทยถือเป็นรายได้หลักที่เข้ามาสู่ประเทศ ช่วยทำให้ประเทศเกิดการพัฒนาด้านหลายด้าน และยังเป็นส่วนสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวจึงเป็นปัจจัยที่สำคัญอย่างมากต่อประเทศไทย ทั้งนี้ การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (2562) ได้วางเป้าหมายทางการตลาดในการรักษาตำแหน่งของประเทศไทยที่สร้างรายได้จากการท่องเที่ยวสูงสุด ติดอันดับ 1 ใน 6 ของโลก และเพิ่มเป้าหมายด้านการสร้างความยั่งยืนทางการท่องเที่ยว ดังนั้น อุตสาหกรรมท่องเที่ยวจึงเป็นแหล่งที่มาของเงินตราต่างประเทศที่สำคัญ เมื่อพิจารณาด้านธุรกิจ ในอุตสาหกรรมท่องเที่ยวนั้นพบว่า การท่องเที่ยวเป็นอุตสาหกรรมที่ประกอบด้วยธุรกิจหลายประเภท ทั้งที่เกี่ยวข้องโดยตรง ได้แก่ ด้านการขนส่ง ที่พัก อาหาร และธุรกิจนำเที่ยว ซึ่งผลผลิตหลักที่นักท่องเที่ยวซื้อโดยตรง คือ บริการ และที่เกี่ยวข้องทางอ้อม เช่น การผลิตสินค้า รวมถึงการซื้อสินค้าและการบริการ เป็นต้น (ทิพวรรณ พุ่มมณี, 2561) แหล่งท่องเที่ยวถือเป็นปัจจัยสำคัญต่อแรงจูงใจในการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยว ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีทรัพยากรท่องเที่ยวที่หลากหลาย โดยมีแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการ (Recreational Attraction) ที่โดดเด่น แหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการในประเทศไทยมีด้วยกันหลายประเภทและหลายแห่ง กล่าวได้ว่าเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มนุษย์สร้างขึ้น เพื่อการพักผ่อน เสริมสร้างสุขภาพ ให้ความสนุกสนานรื่นรมย์และความบันเทิง และการศึกษาหาความรู้ แม้ไม่มีความสำคัญในแง่ประวัติศาสตร์ โบราณคดี ศาสนา หรือศิลปวัฒนธรรม แต่มีลักษณะเป็นแหล่งท่องเที่ยวร่วมสมัย เช่น ย่านบันเทิงหรือสถานบันเทิง สวนสัตว์ สวนสนุกและสวนสาธารณะลักษณะพิเศษ สวนสาธารณะ และสนามกีฬา เป็นต้น (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2553)

ด้วยการเติบโตของอุตสาหกรรมท่องเที่ยวของประเทศไทย ประกอบกับความสำคัญของแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการนั้น กรมการท่องเที่ยว กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา จึงได้กำหนดกรอบหรือเกณฑ์ มาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการที่ชัดเจน สำหรับให้หน่วยงานและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการดูแลแหล่งท่องเที่ยวได้นำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว และเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบ มาตรฐานแหล่งท่องเที่ยว เพื่อยกระดับมาตรฐานในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวของตน จึงเป็นสิ่งสำคัญต่อการจัดการการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนของ ประเทศไทย (สำนักพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว, 2552) โดยมาตรฐานคุณภาพ แหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการมีองค์ประกอบ 3 ประการ คือ 1) ศักยภาพในการดึงดูดใจด้านการท่องเที่ยว ได้แก่ ระดับเทคโนโลยีในแหล่งท่องเที่ยว ความสนุกสนาน ตื่นเต้น เร้าใจ 2) ศักยภาพในการจัดการด้านการบริการ ความสะดวกในการเข้าถึง ไม่ว่าจะเป็นความเหมาะสมด้านที่ตั้งของแหล่งท่องเที่ยว โดยต้องอยู่ห่างไกลจากพื้นที่ที่มีความเปราะบางทางธรรมชาติและ วัฒนธรรม เพื่อให้การดำเนินการของแหล่งท่องเที่ยวเกิดผลกระทบต่อพื้นที่ โดยรอบน้อยที่สุด และความพร้อมของสิ่งอำนวยความสะดวกภายในแหล่งท่องเที่ยว และความสามารถในการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยว และ 3) ศักยภาพในการรองรับด้านการท่องเที่ยวและการบริหารจัดการ ทั้งในด้าน ของความปลอดภัยต่อชีวิตและทรัพย์สินของนักท่องเที่ยวและการจัดการด้าน สิ่งแวดล้อม ทั้งนี้ ในแต่ละองค์ประกอบจะมีหลักเกณฑ์และดัชนีชี้วัดในการ พิจารณาความมีศักยภาพ ความมีประสิทธิภาพ และความมีคุณภาพ เพื่อใช้ ประเมินมาตรฐานของแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการนั้นด้วย (กรมการ ท่องเที่ยว, 2557)

สวนสนุกดรีมเวิลด์ก่อตั้งโดยบริษัท อะมิวส์เม้นท์ ครีเอชัน จำกัด เปิดให้บริการครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. 2536 เป็นสถานที่ท่องเที่ยวพักผ่อนประเภทสวนสนุกที่มีความบันเทิงมากมาย สวนสนุกดรีมเวิลด์ เป็นสวนสนุกรูปแบบเฉพาะ (Theme Parks) สร้างขึ้นโดยอาศัยแนวคิดที่จะปรับปรุงสิ่งที่นำเสนอในด้านความสนุกเพลิดเพลินให้เป็นศูนย์รวมความบันเทิงที่มีสาระให้นักท่องเที่ยวได้มีประสบการณ์พิเศษที่ให้ทั้งความสนุกสนาน ความเพลิดเพลิน ความตื่นเต้น และสาระความรู้ในเรื่องใดเรื่องหนึ่งเป็นพิเศษ โดยสวนสนุกดรีมเวิลด์มีนโยบายที่จะพัฒนาและปรับปรุงอยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นเครื่องเล่นที่แปลกใหม่ บรรยากาศที่สดใส การแสดงที่น่าตื่นตาตื่นใจ ประกอบกับการพัฒนาทางด้านบุคลากรให้มีคุณภาพ ส่งผลให้สวนสนุกดรีมเวิลด์ได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว จนทำให้กลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการประเภทสวนสนุกที่ได้รับความนิยมอย่างมาก (ยูเรศ มาชอริ, 2552; กุณทิญา จิรทิวาวัช, 2560; อนุชิต ทองหุ้ม และพัชรหทัย จารุทวีผลบุญกุล, 2563)

จากความสำเร็จดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้เล็งเห็นถึงความสำคัญในการประเมินมาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการของสวนสนุกดรีมเวิลด์ และนำเสนอกลยุทธ์สำหรับการพัฒนาประสิทธิภาพการดำเนินงานของสวนสนุกดรีมเวิลด์ ทั้งนี้ เพื่อจะได้นำเสนอผลการศึกษาต่อผู้ที่เกี่ยวข้อง และนำข้อมูลไปใช้ปรับปรุงและพัฒนาในด้านต่าง ๆ อย่างเหมาะสมสอดคล้องกับพฤติกรรมของกลุ่มลูกค้าเป้าหมายของสวนสนุกดรีมเวิลด์และบริบทสังคมในปัจจุบัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาและประเมินมาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการของสวนสนุก
2. เพื่อวิเคราะห์สถานะแวดล้อม (SWOT Analysis) และกำหนดกลยุทธ์โดยใช้เมทริกซ์ทาวส์ (TOWS Matrix) สำหรับพัฒนาประสิทธิภาพการดำเนินงานของสวนสนุก

การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

1. ความหมายของสวนสนุกและการตรวจประเมินมาตรฐาน

คุณภาพแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการ

สวนสนุกเป็นแหล่งนันทนาการท่องเที่ยวประเภทมนุษย์สร้างขึ้น โดยมีผู้ให้ความหมายไว้หลากหลาย ดังนี้

สมบัติ กาญจนกิจ (2557) ได้ให้ความหมายไว้ว่า อิมพาร์คหรืออุทยานแนวคิด เกิดจากการพัฒนาของสวนสนุก แต่ถูกปรับปรุงให้เป็นศูนย์รวมความบันเทิงในครอบครัว และเชิญชวนให้ผู้เข้าร่วมมีประสบการณ์ในเรื่องที่พิเศษ และยุคประวัติศาสตร์ในบรรยากาศแฟนตาซี

กรมการท่องเที่ยว (2557) ได้ให้ความหมายของสวนสนุกว่า สวนสนุกเป็นสถานที่ที่มนุษย์สร้างขึ้น เพื่อความบันเทิงและความสนุกสนานเพลิดเพลิน โดยมีการจัดเครื่องเล่น กิจกรรมเร็นเริง การละเล่น และการแสดงต่าง ๆ เพื่อสร้างความเพลิดเพลินให้แก่ผู้เข้าชมและมีการเปลี่ยนแปลง

กรมการท่องเที่ยว (2557) เล็งเห็นความสำคัญของการกำหนดกรอบหรือเกณฑ์มาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการที่ชัดเจนสำหรับให้หน่วยงานและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการดูแลแหล่งท่องเที่ยวได้

นำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว และเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบมาตรฐานแหล่งท่องเที่ยว เพื่อยกระดับมาตรฐานในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว โดยกำหนดองค์ประกอบพื้นฐานสำหรับประเมินมาตรฐานแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการไว้ 3 ด้าน ได้แก่

องค์ประกอบที่ 1 ศักยภาพในการดึงดูดใจด้านการท่องเที่ยว หมายถึง การที่แหล่งท่องเที่ยวมีจุดดึงดูดความสนใจที่สามารถสร้างความประทับใจและความพึงพอใจให้นักท่องเที่ยว มีหลักเกณฑ์ในการพิจารณา 4 ด้าน ได้แก่ ระดับเทคโนโลยีในแหล่งท่องเที่ยว การสร้างความประทับใจให้นักท่องเที่ยว ศักยภาพในการจัดการด้านการบริการ และการเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยว

องค์ประกอบที่ 2 ศักยภาพในการรองรับด้านการท่องเที่ยว หมายถึง องค์ประกอบต่าง ๆ ที่มีส่วนช่วยเสริมแหล่งท่องเที่ยวนั้น ๆ ให้มีความสำคัญและมีความเหมาะสมในการจัดการท่องเที่ยว ซึ่งเกณฑ์สำหรับประเมินศักยภาพในการรองรับด้านการท่องเที่ยวของแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการ ได้แก่ ความเหมาะสมด้านที่ตั้งของแหล่งท่องเที่ยว และความเหมาะสมของสิ่งอำนวยความสะดวกภายในแหล่งท่องเที่ยว

องค์ประกอบที่ 3 การบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยว หมายถึง ความสามารถในการควบคุมดูแล การดำเนินงาน และการจัดการแหล่งท่องเที่ยว ซึ่งแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการมีเกณฑ์ประเมินมาตรฐานคุณภาพด้านการบริหารจัดการ 4 ด้าน ได้แก่ การจัดการด้านความปลอดภัย การจัดการด้านสิ่งแวดล้อม การให้ความรู้และการบริการข้อมูล และการจัดการด้านเศรษฐกิจสังคม

2. เมททริกซ์ทาวซ์ (TOWS Matrix) เพื่อกำหนดกลยุทธ์ (David, 1999)

2.1 กลยุทธ์ SO (SO strategy) เป็นสถานการณ์ที่ต้องการสูงสุด โดยบริษัทใช้จุดแข็งและข้อได้เปรียบของโอกาส

2.2 กลยุทธ์ WO (WO strategy) คือ ความพยายามที่จะให้เกิดจุดอ่อนต่ำสุดและโอกาสสูงสุด ดังนั้น ธุรกิจที่มีจุดอ่อนในบางกรณีอาจจะพัฒนาองค์การหรือต้องการความสามารถเฉพาะอย่างจากภายนอก มีทางเลือกที่เป็นไปได้เพื่อสร้างข้อได้เปรียบของโอกาสจากสภาพแวดล้อมภายนอก ในกรณีนี้ บริษัทจะพยายามแก้ไขสิ่งที่เป็จุดอ่อนแล้วจึงปรับกลยุทธ์เพื่อสร้างข้อได้เปรียบจากโอกาส

2.3 กลยุทธ์ ST (ST strategy) ถือเกณฑ์จุดแข็งขององค์การที่เกี่ยวข้องกับอุปสรรคจากสภาพแวดล้อม เป้าหมายคือทำให้เกิดจุดแข็งสูงสุดและมีอุปสรรคต่ำสุด ดังนั้น บริษัทจะใช้จุดแข็งเพื่อหลีกเลี่ยงหรือเอาชนะอุปสรรคให้ได้

2.4 กลยุทธ์ WT (WT strategy) คือ เป้าหมายที่สร้างจุดแข็งและอุปสรรคต่ำสุด ซึ่งต้องการให้บริษัทใช้รูปแบบการร่วมลงทุน การลดค่าใช้จ่าย และการเลิกผลิตผลิตภัณฑ์ที่ไม่มีกำไร ในกรณีนี้ บริษัทจะใช้กลยุทธ์การตัดทอน เช่น การเลิกกิจการ การถอนผลิตภัณฑ์ การรวมบริษัท เป็นต้น

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลเฉพาะพื้นที่สวนสนุกดรีมเวิลด์ จังหวัดปทุมธานี โดยเก็บข้อมูลจากนักท่องเที่ยวชาวไทย เจ้าหน้าที่ของสวนสนุกดรีมเวิลด์ และนักวิชาการทางด้านการท่องเที่ยว ทั้งนี้

การวิจัยครั้งนี้เน้นทำการศึกษาตามเกณฑ์มาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยว เพื่อนันทนาการ จำนวน 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ ศักยภาพในการดึงดูดใจ ด้านการท่องเที่ยว ศักยภาพในการรองรับด้านการท่องเที่ยว และการบริหารจัดการ (กรมการท่องเที่ยว, 2557) และหลักการจัดการเชิงกลยุทธ์ขององค์กรด้วย 2 กระบวนการ ได้แก่ การวิเคราะห์สถานะแวดล้อม (SWOT Analysis) และการกำหนดกลยุทธ์โดยใช้เมทริกซ์ทาวส์ (TOWS Matrix) (David, 1999)

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสม (Mixed Methods) ร่วมกันของการวิจัยเชิงปฏิบัติการที่มีการสำรวจพื้นที่และกระบวนการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยแบ่งออกเป็น 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การประเมินมาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการ

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียด้วยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 3 กลุ่ม ได้แก่

กลุ่มที่ 1 ผู้ให้ข้อมูลทั่วไป (General Informants) ได้แก่ นักท่องเที่ยวชาวไทยที่ยินยอมเข้าร่วมการวิจัยด้วยความสมัครใจ ผู้วิจัยทำการเลือกกลุ่ม ตัวอย่างแบบเจาะจง จำนวน 30 คน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือก ได้แก่ เป็นนักท่องเที่ยวสัญชาติไทยที่มีอายุ 18 ปี ขึ้นไป มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการวิจัย และสามารถให้ข้อมูลเชิงลึกที่เพียงพอที่จะอธิบาย

ปรากฏการณ์ที่ศึกษาอย่างเต็มใจ ปราศจากการบังคับ (ประไพพิมพ์ สุธีสินนท์ และประสพชัย พสุนนท์, 2559)

กลุ่มที่ 2 ผู้รู้ (Key Informants) ได้แก่ นักวิชาการทางด้านการท่องเที่ยว จำนวน 3 คน

กลุ่มที่ 3 ผู้ปฏิบัติ (Casual Informants) ได้แก่ เจ้าหน้าที่ของสวนสนุกดิเอ็มวีเวิลด์ที่มีประสบการณ์ในการทำงานไม่น้อยกว่า 1 ปี จำนวน 12 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบตรวจประเมินมาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการ แบบสัมภาษณ์ และแบบสรุปผลการสนทนากลุ่ม (Focus Group) โดยพัฒนาจากคู่มือการตรวจประเมินมาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการ (กรมการท่องเที่ยว, 2557) เพื่อนำข้อมูลมากำหนดขอบเขต เนื้อหา และคำถามของเครื่องมือวิจัย

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยระยะที่ 1 ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลวิจัยด้วยตนเองและทีมงานในวันที่ 9 มีนาคม 2564 ประกอบด้วย 2 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยนำกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 1 และ 2 จำนวน 33 คน เดินทางสำรวจพื้นที่สวนสนุกดิเอ็มวีเวิลด์ จังหวัดปทุมธานี โดยกลุ่มตัวอย่างทุกคนต้องทำการประเมินมาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการเมื่อกลุ่มตัวอย่างทำการประเมินรายบุคคลเสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลโดยการสนทนากลุ่ม เพื่อหาข้อสรุปร่วมกันและจดบันทึกตามประเด็นหลักในการสนทนากลุ่ม หลังจากนั้น ขั้นตอนสุดท้าย คือ การทวนผลประเด็น

ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ ให้กลุ่มตัวอย่างตรวจสอบคำตอบอีกครั้ง และลงมติเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยกับข้อสรุปของผลการวิจัยก่อนจบการสนทนากลุ่ม

ขั้นตอนที่ 2 การสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 3 จำนวน 12 คน เป็นรายบุคคล เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาสนับสนุนข้อมูลจากการเก็บรวบรวมข้อมูลขั้นที่ 1 ในขั้นตอนแรก ผู้วิจัยได้ชี้แจงรายละเอียดงานวิจัยและขออนุญาตบันทึกเสียงการสัมภาษณ์ก่อนการสัมภาษณ์ นอกจากนี้ ได้จัดบันทึกตามประเด็นหลักในแบบสัมภาษณ์

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการสนทนากลุ่มและการสัมภาษณ์มาวิเคราะห์ข้อมูลแบบสร้างข้อสรุปจากการถอดความ การวิเคราะห์ความคิดเห็นในประเด็นที่เหมือนกันหรือสอดคล้องกัน และจัดลำดับความสำคัญตามข้อคิดเห็นด้วยกระบวนการวิเคราะห์แก่นสาระ (Thematic analysis) การศึกษาครั้งนี้มีการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า (Triangulation Technique) เมื่อได้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์และการจดบันทึกมาแล้ว ผู้วิจัยได้ตรวจสอบความถูกต้องเพียงพอและความเชื่อถือได้ของข้อมูลว่าจะสามารถตอบปัญหาของการศึกษาได้อย่างครบถ้วน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงใช้วิธีการตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล (Data Triangulation) ซึ่งจะทำให้การพิสูจน์ว่าข้อมูลที่ได้มานั้นถูกต้องเพื่อให้ได้ข้อมูลที่แท้จริงและตอบปัญหาการวิจัย โดยการตรวจสอบแหล่งข้อมูลพิจารณาในแหล่งบุคคล ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้ใช้การตรวจสอบจากแหล่งบุคคลมากที่สุด โดยการสอบถามข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างหลายกลุ่มในคำถามเดียวกัน เพื่อเป็นการยืนยันข้อมูลที่ได้รับว่ามีความถูกต้องหรือไม่ หลังจากนั้น นำผลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลมาให้คะแนนตามแบบประเมินมาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการ ทั้งนี้ ในการกำหนดระดับมาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการ

นั้น จะนำคะแนนที่ได้ไปเทียบระดับมาตรฐานที่กำหนดไว้ (กรมการท่องเที่ยว, 2557) ดังนี้

**ตารางที่ 1 การกำหนดระดับมาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยว
เพื่อนันทนาการ**

ค่าคะแนน (ร้อยละ)	ระดับมาตรฐาน	สัญลักษณ์
81 ขึ้นไป	ดีเยี่ยม	★★★★★
71-80	ดีมาก	★★★★
61-70	ดี	★★★
51-60	ปานกลาง	★★
50 หรือน้อยกว่า	ต่ำ	★

**ระยะที่ 2 การวิเคราะห์สถานะแวดล้อม (SWOT Analysis) และ
การกำหนดกลยุทธ์โดยใช้เมทริกซ์ทาวส์ (TOWS Matrix)**

ผู้วิจัยนำผลการวิจัยที่ได้รับจากระยะที่ 1 มาวิเคราะห์การวิเคราะห์สถานะแวดล้อมด้วยปัจจัยภายในและภายนอกองค์กร (SWOT Analysis) หลังจากนั้น นำข้อมูลจากการวิเคราะห์ปัจจัยภายในและภายนอกมากำหนดกลยุทธ์โดยใช้การจับคู่ จำแนกออกเป็น 4 กลยุทธ์ ดังนี้

1. จับคู่จุดแข็งภายใน (S) กับโอกาสภายนอก (O) เพื่อกำหนดกลยุทธ์ SO หรือกลยุทธ์เชิงรุก
2. จับคู่จุดแข็งภายใน (S) กับอุปสรรคภายนอก (T) เพื่อกำหนดกลยุทธ์ ST หรือกลยุทธ์เชิงป้องกัน

3. จับคู่จุดอ่อนภายใน (W) กับโอกาสภายนอก (O) เพื่อกำหนดกลยุทธ์ WO หรือกลยุทธ์เชิงแก้ไข

4. จับคู่จุดอ่อนภายใน (W) กับอุปสรรคภายนอก (T) เพื่อกำหนดกลยุทธ์ WT หรือกลยุทธ์เชิงรับ

ผลการศึกษา

ตอนที่ 1 การประเมินมาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการ

ผลการศึกษาตามหลักเกณฑ์การกำหนดมาตรฐานแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการ จำนวน 3 องค์ประกอบหลัก มีรายละเอียด ดังนี้

องค์ประกอบที่ 1 ศักยภาพในการดึงดูดใจด้านการท่องเที่ยว

สวนสนุกดรีมเวิลด์เป็นแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการที่มีจุดดึงดูดความสนใจที่สามารถสร้างความประทับใจและความพึงพอใจให้นักท่องเที่ยว สามารถรองรับนักท่องเที่ยวได้ทุกเพศทุกวัย อีกทั้งยังมีศักยภาพในด้านการบริการและการจัดการการท่องเที่ยว ไม่ว่าจะเป็นความสามารถในการเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยว ความปลอดภัยต่อชีวิตและทรัพย์สินและความหลากหลายทางด้านกิจกรรมการท่องเที่ยวภายในสวนสนุก

สำหรับองค์ประกอบด้านศักยภาพในการดึงดูดใจด้านการท่องเที่ยวของสวนสนุกดรีมเวิลด์แห่งนี้ มีผลตามหลักเกณฑ์พิจารณา 4 ด้านย่อย ได้แก่

1. ระดับเทคโนโลยีในแหล่งท่องเที่ยว

สวนสนุกดรีมเวิลด์มีการให้บริการทางด้านเทคโนโลยีที่มีความทันสมัยและความแปลกใหม่ในองค์ประกอบต่าง ๆ ที่นำเสนอให้นักท่องเที่ยว เช่น 4D แอดเวนเจอร์ มีการใช้อุปกรณ์ในการจัดแสดงที่มีความ

สมจริง ผ่านการนำเทคโนโลยีผนวกเข้ากับเครื่องมือที่ทันสมัย แสดงออกผ่านสื่อที่มีการนำเสนอให้นักท่องเที่ยวได้รับความสมจริง พร้อมการอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ที่มีความเป็นเอกลักษณ์และมีความโดดเด่น แสดงให้เห็นถึงการรังสรรค์ความคิดเข้ากับเทคโนโลยีที่มีความก้าวหน้าและความพร้อมภายในสวนสนุก อีกทั้งสวนสนุกดรีมเวิลด์ยังมีการสร้างเครื่องเล่นใหม่ ๆ อยู่เสมอ

2. การสร้างความประทับใจให้แก่นักท่องเที่ยว

สวนสนุกดรีมเวิลด์มีเครื่องเล่นที่หลากหลายรูปแบบ สามารถตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวได้ทุกเพศทุกวัย รวมไปถึงมีการให้ความสำคัญกับความปลอดภัยของเครื่องเล่นให้มีมาตรฐานตามระดับสากล เพื่อสร้างความไว้วางใจให้กับนักท่องเที่ยว ทำให้เกิดการบอกต่อข้อมูลแบบปากต่อปาก เป็นการรักษาลูกค้าเดิมและดึงดูดกลุ่มลูกค้าใหม่ สวนสนุกยังสร้างความประทับใจให้แก่นักท่องเที่ยวได้ ทั้งจากการบริการเครื่องเล่น รวมไปถึงสวนสนุกมีการพัฒนา ดูแล และปรับปรุงเครื่องเล่นอย่างต่อเนื่อง และสม่ำเสมอ อีกทั้งสวนสนุกดรีมเวิลด์ยังมีการสร้างเครื่องเล่นใหม่ ๆ อยู่เสมอ เพื่อดึงดูดใจนักท่องเที่ยวให้เกิดความท้าทาย

3. ศักยภาพในการจัดการด้านการบริการ

สวนสนุกดรีมเวิลด์มีการจัดการการให้บริการภายในสวนสนุก แบ่งได้เป็น 2 ส่วน ได้แก่

3.1 การให้บริการของเจ้าหน้าที่พนักงาน โดยเจ้าหน้าที่ได้มีการให้ความรู้ความเข้าใจก่อนการใช้บริการเครื่องเล่น รวมไปถึงการพร้อมให้ความช่วยเหลืออย่างทันที แสดงออกให้เห็นถึงการเอาใจใส่และคำนึงถึงความ

ปลอดภัยของนักท่องเที่ยวอย่างสม่ำเสมอ อีกทั้งพนักงานมีความเป็นกันเอง ยิ้มแย้มแจ่มใส พร้อมทั้งแสดงออกถึงการยินดีให้บริการแบบเต็มใจ

3.2 การให้บริการด้านการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยว ภายในสวนสนุกมีการจัดกิจกรรมพิเศษอย่างต่อเนื่องและมีความหลากหลาย เช่น การจัดกิจกรรมขบวนพาเหรดในช่วงวันเสาร์-อาทิตย์ สตรีทโชว์ การแสดงฮอลีวูด แอ็คชั่น พร้อมกับสเปเชียลเอฟเฟกต์ ที่จะสร้างความตื่นตาตื่นใจให้กับผู้ชม รวมถึงให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับการแสดง ซึ่งสามารถเพิ่มความประทับใจและสร้างความพึงพอใจให้กับนักท่องเที่ยวที่มาใช้บริการ รวมไปถึงสามารถจัดกิจกรรมได้หลากหลายประเภท สามารถที่พัฒนาต่อยอดกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง

4. การเข้าถึงแหล่งท่องเที่ยว

สวนสนุกดรีมเวิลด์ตั้งอยู่ในตำบลบึงยี่โถ อำเภอรัญบุรี จังหวัดปทุมธานี ติดกับถนนใหญ่ อยู่ไม่ไกลจากกรุงเทพมหานคร ใช้เวลาเดินทางจากกรุงเทพมหานครประมาณ 40 นาที แต่การจราจรค่อนข้างติดขัดตามช่วงเวลาเร่งด่วน มีความหนาแน่นของการจราจร การคมนาคมเดินทางได้สะดวกถ้าเป็นในกรณีของรถยนต์ส่วนบุคคล แต่สำหรับรถขนส่งสาธารณะนั้นถือว่าเดินทางค่อนข้างยากลำบากเพราะต้องต่อรถหลายต่อ ในส่วนของป้ายบอกทางมีการบอกทางอย่างชัดเจน รอบ ๆ ของสวนสนุกเต็มไปด้วยแหล่งท่องเที่ยวต่าง ๆ ในท้องถิ่น เช่น ห้างสรรพสินค้า สวนสัตว์ พิพิธภัณฑ์

องค์ประกอบที่ 2 ศักยภาพในการรองรับด้านการท่องเที่ยว

สวนสนุกดรีมเวิลด์เป็นแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการที่มีองค์ประกอบที่เป็นส่วนช่วยเสริมแหล่งท่องเที่ยวให้มีความเหมาะสมในการรองรับกิจกรรมและบริการที่หลากหลายภายในสวนสนุก ซึ่งเกณฑ์สำหรับ

ประเมินศักยภาพในการรองรับด้านการท่องเที่ยวของสวนสนุกดรีมเวิลด์ได้แก่

1. ความเหมาะสมด้านที่ตั้งของแหล่งท่องเที่ยว

บริเวณที่ตั้งของสวนสนุกดรีมเวิลด์อยู่ห่างจากพื้นที่ปราชายทางธรรมชาติและวัฒนธรรมไม่ต่ำกว่า 1 กิโลเมตร เพื่อความปลอดภัยของสวนสนุกและป้องกันผลกระทบที่มีต่อพื้นที่ทางธรรมชาติและวัฒนธรรมนั้น ๆ นอกจากนี้ ถึงแม้สวนสนุกดรีมเวิลด์จะตั้งอยู่ติดกับถนนสายหลัก แต่ก็ยังค่อนข้างไกลกับสถานที่ท่องเที่ยวหลัก

2. ความเหมาะสมของสิ่งอำนวยความสะดวกในแหล่งท่องเที่ยว

ภายในสวนสนุกดรีมเวิลด์มีการวางแผนสิ่งอำนวยความสะดวกเพื่อรองรับและตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยว ไม่ว่าจะเป็นการรักษาความปลอดภัยแก่นักท่องเที่ยว ความพร้อมของเจ้าหน้าที่พนักงานในการรักษาความปลอดภัย ความปลอดภัยของอุปกรณ์ด้านการท่องเที่ยว รวมไปถึงประสิทธิภาพในการทำงานของอุปกรณ์ที่มีการดูแลอย่างสม่ำเสมอ ด้านสิ่งอำนวยความสะดวกภายในที่พบเห็นได้ในสวนสนุกดรีมเวิลด์มีจำนวน 8 ด้านย่อย ได้แก่

2.1 บริการของร้านค้า ประเภทสินค้าภายใน มีความเพียงพอต่อความต้องการและปริมาณของนักท่องเที่ยว

2.2 บริการของร้านค้า ประเภทอาหาร มีความเพียงพอต่อความต้องการของนักท่องเที่ยว และมีความสะอาด ถูกสุขอนามัย

2.3 บริเวณภายในมีพื้นที่รองรับการพักผ่อนของนักท่องเที่ยว และตั้งอยู่ในบริเวณที่เหมาะสม เช่น ที่นั่งพัก ศาลาพักผ่อน

2.4 มีระบบสาธารณูปโภคที่ครบครัน สามารถตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยว และเพียงพอรองรับการใช้บริการของนักท่องเที่ยวอีกด้วย เช่น ระบบไฟฟ้าที่มีการติดตั้งเพื่อความปลอดภัย ระบบประปาที่มีปริมาณเพียงพอต่อจำนวนนักท่องเที่ยว

2.5 มีพื้นที่จอดรถที่มีเพียงพอสำหรับรองรับจำนวนรถของนักท่องเที่ยวที่เข้ามาท่องเที่ยว โดยเฉพาะช่วงเทศกาลหรือช่วงที่มีนักท่องเที่ยวเข้ามาท่องเที่ยวอย่างหนาแน่น และยังมีที่จอดรถให้บริการเหมาะสมสำหรับทุกคน

2.6 มีการออกแบบจัดทำป้ายบอกทิศทางที่มีความชัดเจน และมีหลายภาษา เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจแก่นักท่องเที่ยว เช่น ป้ายแสดงบอกที่จอดรถ ป้ายแสดงที่จอดรถประเภทต่าง ๆ ป้ายบอกทิศทาง ป้ายแสดงแผนที่ภายในแหล่งท่องเที่ยว เป็นต้น

2.7 สิ่งอำนวยความสะดวกประเภทการให้บริการของห้องสุขา มีเพียงพอแก่นักท่องเที่ยว รวมไปถึงตำแหน่งที่ตั้งสามารถเข้าถึงได้สะดวกและมีความปลอดภัย ภายในห้องสุขามีสภาพที่ดี ไม่ชำรุด ถูกหลักสุขาภิบาล มีป้ายหรือสัญลักษณ์แยกสัดส่วนสำหรับเพศชาย-หญิง รวมไปถึงมีการรองรับห้องสุขาสำหรับผู้พิการ เช่น บริเวณเส้นทางขึ้น-ลง

2.8 ระบบสื่อสารภายในมีประสิทธิภาพ เช่น ระบบเสียงประกาศ ที่สามารถได้ยินการประกาศได้อย่างชัดเจนเมื่ออยู่ในบริเวณภายในของสวนสนุก

องค์ประกอบที่ 3 การบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยว

สวนสนุกดรีมเวิลด์เป็นแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการที่มีความสามารถในการควบคุมดูแลและจัดการการดำเนินงานภายในสวนสนุก

ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเป็นระบบ โดยมีเกณฑ์ประเมินมาตรฐานคุณภาพด้านการบริหารการจัดการของสวนสนุกดรีมเวิลด์ จำนวน 4 ด้านย่อย ได้แก่

1. การจัดการด้านความปลอดภัย

ภายในสวนสนุกดรีมเวิลด์มีการจัดการด้านความปลอดภัยต่อนักท่องเที่ยวได้อย่างดีและเป็นระบบ โดยได้มีการดูแลอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ให้บริการในแหล่งท่องเที่ยว เช่น เครื่องเล่น ให้อยู่ในสภาพที่ได้มาตรฐาน วัสดุมีความแข็งแรง ไม่มีการชำรุด และมีการตรวจสอบความปลอดภัยของเครื่องเล่นด้วยช่างที่มีความชำนาญอย่างสม่ำเสมอ รวมถึงสวนสนุกดรีมเวิลด์มีการวางแผนจัดการการแก้ปัญหาเมื่อเกิดเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิด ซึ่งได้มีการซักซ้อมของบุคลากรภายในสวนสนุกและบุคลากรที่เกี่ยวข้องให้เตรียมพร้อมรับมือกับเหตุฉุกเฉินตลอดเวลา เช่น การซักซ้อมแผนหนีไฟ หรือ กรณีที่มีสารเคมีรั่วไหล เป็นต้น นอกจากนี้ ภายในสวนสนุกยังมีการประชาสัมพันธ์ถึงกฎระเบียบ ข้อควรปฏิบัติ และข้อแจ้งเตือนต่าง ๆ แก่นักท่องเที่ยว เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้ปฏิบัติตามอย่างเหมาะสมและปลอดภัย

2. การจัดการด้านสิ่งแวดล้อม

สวนสนุกดรีมเวิลด์มีบุคลากรที่คอยดูแลความสะอาดภายในสวนสนุกอย่างสม่ำเสมอ และกระจายในแต่ละบริเวณได้ทั่วถึง ทำให้สถานที่มีความสะอาดและถูกสุขอนามัย มีส่วนที่ให้บริการทิ้งขยะแก่นักท่องเที่ยวหลายบริเวณ ทำให้นักท่องเที่ยวสามารถหาจุดทิ้งขยะได้ง่าย อีกทั้งภายในสวนสนุกมีการจัดการระบบในการแยกขยะโดยการตั้งถังขยะหลากสีที่แสดงถึงขยะแต่ละประเภท ทำให้สามารถจัดการขยะได้ง่าย ขยะบางชนิดที่ยังสามารถนำไป Reuse หรือ Recycle สามารถนำมาทำให้เกิดประโยชน์สูงสุด

ต่อไป ช่วยทำให้สภาพแวดล้อมดีขึ้น ในด้านของบรรยากาศภายในสวนสนุก มีการจัดการแบ่งสัดส่วนเครื่องเล่นแต่ละชนิดได้ดี ทำให้เสียงของเครื่องเล่นไม่ปะปนกัน ไม่ก่อให้เกิดความน่ารำคาญต่อนักท่องเที่ยว แต่ข้อเสีย คือ ภายในสวนสนุกดรีมเวิลด์ยังไม่มีสิ่งerbอกข้อมูลถึงการประหยัดพลังงานหรือ การกำจัดของเสียที่ถูกวิธีให้นักท่องเที่ยว ทำให้นักท่องเที่ยวไม่สามารถ ได้รับความรู้ในด้านดังกล่าว และมีการกระทำที่กระทบต่อสิ่งแวดล้อมอยู่ใน บางกรณี

3. การให้ความรู้และการบริการข้อมูล

สวนสนุกดรีมเวิลด์มีสื่อที่นำเสนอข้อมูลบริการแก่นักท่องเที่ยว ทั้งสื่อข้อมูลที่เสนอผ่านบุคคล คือ เจ้าหน้าที่ในสวนสนุกที่มีอัธยาศัยดี มีความรู้และความสามารถ และอำนวยความสะดวกแก่นักท่องเที่ยวได้อย่างดี รวมถึงสื่อที่ประชาสัมพันธ์ให้นักท่องเที่ยวสามารถทำความเข้าใจได้ด้วย ตนเองในหลายจุด เช่น แผนที่ที่สามารถบอกถึงตำแหน่งที่ตัวบุคคลอยู่และ ต้องการจะไป ผ่านป้าย เป็นต้น ภายในสื่อที่นำเสนอข้อมูลยังมีความน่าสนใจ มีข้อมูลเป็นปัจจุบัน และยังมีการนำเสนอข้อมูลเป็นภาษาต่างประเทศ ทำให้นอกจากนักท่องเที่ยวในประเทศแล้ว นักท่องเที่ยวที่มาจากต่างประเทศก็สามารถได้รับข้อมูลด้วยเช่นกัน อีกทั้งภายในสวนสนุกดรีมเวิลด์ยังมี ศูนย์บริการที่คอยให้ข้อมูล ประชาสัมพันธ์ และอำนวยความสะดวกให้แก่ นักท่องเที่ยวอีกด้วย

4. การจัดการด้านเศรษฐกิจสังคม

สวนสนุกดรีมเวิลด์สร้างขึ้นโดยคำนึงถึงผลกระทบต่อของ สภาพแวดล้อมภายในพื้นที่ สภาพแวดล้อมโดยรอบ และผลกระทบต่อคนใน ท้องถิ่น ทำให้การจัดทำกิจกรรมการท่องเที่ยวในสวนสนุกนี้เป็นที่ยอมรับของ ผู้คนในท้องถิ่นโดยรอบ สวนสนุกดรีมเวิลด์ยังกลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่

สร้างประโยชน์ทางการเงินให้แก่ผู้คนในท้องถิ่น ซึ่งได้รับผลประโยชน์จากการเข้ามาของนักท่องเที่ยวในแหล่งท่องเที่ยว และสร้างประโยชน์ทางการเงินให้แก่ประเทศจากการเข้ามาท่องเที่ยวของผู้คนจากหลากหลายประเทศ

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้รวบรวมผลการประเมินมาตรฐานแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการตามคู่มือการตรวจประเมินมาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการในสวนสนุกดรีมเวิลด์ไว้ ดังนี้

ตารางที่ 2: ผลการประเมินมาตรฐานแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการ

องค์ประกอบ	คะแนนเต็ม	ผลการให้คะแนน
1. ศักยภาพในการดึงดูดใจนักท่องเที่ยว	40	30
2. ศักยภาพในการรองรับด้านการท่องเที่ยว	20	19.5
3. การบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยว	40	35.5
รวม	100	85

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลประเมินมาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการของสวนสนุกดรีมเวิลด์ จังหวัดปทุมธานี ตามองค์ประกอบหลักทั้ง 3 องค์ประกอบ สวนสนุกดรีมเวิลด์ผ่านทุกดัชนีชี้วัดที่เกี่ยวข้อง โดยสวนสนุกดรีมเวิลด์ได้คะแนนรวมทั้งสิ้น 85 คะแนน ถือว่ามีมาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการอยู่ในระดับดีเยี่ยม หรือได้สัญลักษณ์



ตอนที่ 2 การวิเคราะห์สภาวะแวดล้อม (SWOT Analysis) และการกำหนดกลยุทธ์โดยใช้เมทริกซ์ทาวส์ (TOWS Matrix)

1. การวิเคราะห์สภาวะแวดล้อม (SWOT Analysis)

1.1 Strengths

S1 เป็นสวนสนุกที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตนในประเทศไทย ทั้งเครื่องเล่นและธีมของสวนสนุกที่เป็นนิทานและความฝันที่สุดใส

S2 เป็นแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการประเภทสวนสนุกที่โดดเด่นที่สุดในประเทศไทย

S3 มีความหลากหลายในส่วนของเครื่องเล่นและจุดพักผ่อนหย่อนใจ ไม่เหมือนใคร มีเอกลักษณ์และธีมในการตกแต่ง

S4 เหมาะสำหรับทุกเพศทุกวัย รวมถึงผู้พิการ และชาวต่างชาติ มีสิ่งอำนวยความสะดวกมากมายรอบสวนสนุก

S5 มีมาตรฐานของความปลอดภัยจากกรมอนามัย

S6 เป็นสวนสนุกแบบ Theme park ที่มีเรื่องราวที่เป็นเอกลักษณ์และมีมาสคอตประจำสวนสนุก

S7 มีการจัดการที่มีระบบ ได้รับมาตรฐานการบริหารอย่างมีคุณภาพ

S8 มีบริการจัดถ่ายรูป ห้องจัดเลี้ยง ห้องสัมมนา และศูนย์อาหาร ให้บริการอีกด้วย

S9 มีศักยภาพในการการเพิ่มเครื่องเล่นใหม่ และมีการจัดโซนใหม่อยู่ตลอดเวลา เพื่อรักษาลูกค้าเก่าและดึงดูดลูกค้าใหม่

1.2 Weaknesses

W1 สวนสนุกดรีมเวิลด์ขาดความร่มรื่น เนื่องจากไม่ค่อยมีต้นไม้สูงใหญ่ พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นหลังคาแทนร่มไม้ ทำให้อากาศค่อนข้างร้อน

W2 สวนสนุกดรีมเวิลด์อยู่นอกเขตกรุงเทพมหานคร ทำให้การเดินทางค่อนข้างยากลำบาก

W3 การคมนาคมสาธารณะค่อนข้างจำกัด จึงไม่ค่อยสะดวกหากไม่มียานพาหนะส่วนตัว

W4 สวนสนุกดรีมเวิลด์เป็นธุรกิจที่มีการลงทุนสูงและระยะเวลาในการคืนทุนค่อนข้างนาน

1.3 Opportunities

O1 มีโอกาสในการพัฒนาและต่อยอดธุรกิจสวนสนุกให้เป็นสวนสนุกกลางแจ้งขนาดใหญ่ที่เน้นความหลากหลายได้ในอนาคต

O2 มีการขยายตัวของตลาดไทยไปสู่ตลาดใกล้เคียงได้ เช่น ภูมิภาคอาเซียนและเอเชีย

O3 นักท่องเที่ยวทั่วโลกมีแนวโน้มที่จะท่องเที่ยวในภูมิภาคเอเชียสูงขึ้น

O4 แนวโน้มการเปิดตลาดด้านการท่องเที่ยวเชิงนันทนาการทั่วไปจะทำให้มีจำนวนนักท่องเที่ยวเพิ่มมากขึ้น ในขณะเดียวกันจะทำให้นักลงทุนไทยมีโอกาสมากขึ้นในการออกไปลงทุนในต่างประเทศอย่างมีประสิทธิภาพ และเปิดโอกาสให้เอกชนเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาสวนสนุก ทั้งในด้านมาตรฐานและความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ

1.4 Threats

T1 คู่แข่งขันทางการท่องเที่ยวมีจำนวนมากขึ้นโดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเทศเพื่อนบ้าน ในขณะที่ขีดความสามารถในการแข่งขันของไทยกำลังลดลง

T2 ต้นทุนด้านการท่องเที่ยวมีแนวโน้มที่จะสูงขึ้นในอนาคต

T3 คุณภาพของนักท่องเที่ยวมีความเป็นไปได้ที่จะลดลง

T4 มีความไม่แน่นอนของสถานการณ์โลกมากขึ้น เช่น เศรษฐกิจ โรคระบาดในปัจจุบัน ได้แก่ การแพร่ระบาดของเชื้อโควิด-19 ที่สามารถส่งผลกระทบในหลาย ๆ ด้าน

2. การกำหนดกลยุทธ์โดยใช้เมทริกซ์ทาวส์ (TOWS Matrix)

2.1 กลยุทธ์เชิงรุก: การพัฒนาการตลาดท่องเที่ยวสวนสนุก

ยุทธวิธีที่ 1 สวนสนุกดรีมเวิลด์ควรเร่งพัฒนาเครื่องเล่นใหม่ ๆ เพราะเมื่อนึกถึงสวนสนุก คนก็จะนึกถึงม้าหมุนเป็นอันดับต้น ๆ และบำรุงรักษาเครื่องเล่นเก่าให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เช่น เครื่องเล่น 4D ควรเพิ่มเนื้อเรื่องที่แปลกใหม่และเอฟเฟกต์ที่น่าตื่นตาตื่นใจอยู่เสมอ เช่น ม้าหมุนเครื่องเล่นสำหรับครอบครัว และรถไฟเหาะ

ยุทธวิธีที่ 2 จากแนวโน้มการเปิดตลาดด้านการท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการ ส่งผลให้นักลงทุนไทยมีโอกาสมากขึ้นที่จะออกไปลงทุนในต่างประเทศ สวนสนุกดรีมเวิลด์ควรเร่งพัฒนาตลาดในระดับภูมิภาคอาเซียน

ยุทธวิธีที่ 3 ด้วยกระแสการท่องเที่ยวเพื่อคนทั้งมวล สวนสนุกดรีมเวิลด์ควรเน้นพัฒนาให้สวนสนุกเหมาะสมสำหรับทุกเพศทุกวัย รวมถึงผู้พิการ และดึงดูดและตอบสนองลูกค้าชาวต่างชาติให้มากขึ้น เช่น มีสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับผู้พิการ มีเครื่องเล่นที่เหมาะสมกับทุกเพศทุกวัย

2.2 กลยุทธ์เชิงป้องกัน: การปรับปรุงการจัดการเพื่อลด

ต้นทุนและรองรับสถานการณ์ในอนาคต

ยุทธวิธีที่ 1 ควรปรับการจัดการที่มีระบบเพื่อลดต้นทุนลง เน้นการบริหารเครื่องเล่นและทรัพยากรที่ใช้ในการบริการ เพื่อตอบสนอง

นักท่องเที่ยวให้มีประสิทธิภาพ โดยไม่ให้มีที่เรียกว่าสินค้าคงคลังในปริมาณที่มาก หรือใช้ระบบ Just in Time

ยุทธวิธีที่ 2 ควรเตรียมแผนการรับมือการระบาดของเชื้อโควิด-19 เช่น จุดคัดกรอง เจลแอลกอฮอล์ที่มีบริการอยู่ทุกจุด การเว้นระยะห่างระหว่างกัน การขอความร่วมมือให้สวมใส่หน้ากากอนามัยตลอดเวลาที่อยู่ในสวนสนุก นอกจากนี้ ควรเตรียมแผนการรับมือด้านค่าใช้จ่ายจากสถานการณ์การแพร่ระบาดระลอกใหม่ของเชื้อโควิด-19

ยุทธวิธีที่ 3 ต้องมีการพัฒนาสร้างเครื่องเล่นใหม่และจัดโซนใหม่ ซึ่งถือเป็นการดึงดูดทั้งลูกค้าเก่าและลูกค้าใหม่ เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของไทย และเสริมสร้างบรรยากาศใหม่ ๆ ให้กับสวนสนุก และลดการเข้าสู่ตลาดของคู่แข่งทางการท่องเที่ยวซึ่งมีจำนวนมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเทศเพื่อนบ้าน

2.3 กลยุทธ์เชิงแก้ไข: การปรับปรุงภาพลักษณ์ทางการท่องเที่ยว

ยุทธวิธีที่ 1 สวนสนุกดิเอ็มวีลด์ควรเน้นต่อยอดธุรกิจสวนสนุกให้เป็นสวนสนุกกลางแจ้งขนาดใหญ่ที่เน้นความหลากหลาย เพื่อที่จะได้พัฒนาให้เทียบเท่ากับสวนสนุกในต่างประเทศ เช่น การพัฒนาจุดเด่นในสวนสนุก อย่างเช่น ตัวมาสคอตและการ์ตูนต่าง ๆ ให้โดดเด่นและเป็นที่รู้จักมากขึ้น หรือสร้างแลนด์มาร์คที่น่าจดจำในระดับสากล

2.4 กลยุทธ์เชิงรับ: การเตรียมแผนรับการเปลี่ยนแปลงของโลก

ยุทธวิธีที่ 1 จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อโควิด-19 ทำให้เกิดภาวะเศรษฐกิจถดถอย สวนสนุกดิเอ็มวีลด์ควรที่จะทำ

การลงทุนเท่าที่จำเป็น เพราะธุรกิจสวนสนุกมีระยะเวลาในการคืนทุนค่อนข้างนาน เพราะฉะนั้น ควรหลีกเลี่ยงการลงทุนสูงในขณะที่มีสถานการณ์ทางเศรษฐกิจที่ผันผวน เนื่องจากจะส่งผลกระทบต่อในหลาย ๆ ด้าน

ยุทธวิธีที่ 2 ด้วยความเป็นพลวัตของการท่องเที่ยว ประกอบกับต้นทุนทางการท่องเที่ยวที่สูงขึ้น สวนสนุกดรีมเวิลด์จึงควรที่จะลดต้นทุนให้น้อยลง เพื่อที่จะได้กำไรมากขึ้น เช่น ตัวในการเข้าสวนสนุกหรือสำหรับเล่นเครื่องเล่นต่าง ๆ จากเดิมที่ต้องเป็นกระดาษให้เปลี่ยนเป็นแบบสแกนผ่านสมาร์ทโฟน เป็นต้น

อภิปรายผลการวิจัย

สวนสนุกดรีมเวิลด์ผ่านประเมินมาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยว เพื่อนันทนาการทุกดัชนีชี้วัด มีมาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยว เพื่อนันทนาการอยู่ในระดับดีเยี่ยม เมื่อพิจารณาตามองค์ประกอบหลักทั้ง 3 องค์ประกอบ พบว่า สวนสนุกดรีมเวิลด์มีศักยภาพตามเกณฑ์มาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยว เพื่อนันทนาการ ตามสัดส่วนองค์ประกอบศักยภาพในการรับรองด้านการท่องเที่ยวมากที่สุด รองลงมาได้แก่ การบริหารจัดการ และศักยภาพในการดึงดูดใจด้านการท่องเที่ยว ตามลำดับ เนื่องจากสวนสนุกดรีมเวิลด์มีศักยภาพตามองค์ประกอบย่อย 2 รายการ ได้แก่ 1) ความเหมาะสมด้านที่ตั้งของแหล่งท่องเที่ยว สวนสนุกดรีมเวิลด์ตั้งอยู่ที่จังหวัดปทุมธานี จึงทำให้สามารถเดินทางมาจากจังหวัดใกล้เคียง ได้แก่ กรุงเทพมหานคร นครนายก และอยุธยา ซึ่งมีระยะทางห่างจากสวนสนุกประมาณ 50 - 60 กิโลเมตร โดยใช้ระยะเวลาเดินทางด้วยรถยนต์ ประมาณ 1 - 1.30 ชั่วโมง ถึงแม้ว่าสวนสนุกดรีมเวิลด์จะสามารถเดินทางมาได้จากหลากหลายจังหวัด แต่การเดินทางมานั้นจำเป็นต้องใช้รถยนต์ส่วนตัวหรือรถ

โดยสารสาธารณะทางถนน 2) ความเหมาะสมของสิ่งอำนวยความสะดวกภายในแหล่งท่องเที่ยว สวนสนุกดรีมเวิลด์สามารถรองรับนักท่องเที่ยวได้ประมาณ 20,000 คนต่อวัน จึงจำเป็นที่จะต้องมียานพาหนะที่เพียงพอกับจำนวนนักท่องเที่ยวดังกล่าว สิ่งอำนวยความสะดวกแรกที่พบภายในสวนสนุก คือ รถรับ-ส่งนักท่องเที่ยวบริเวณด้านหน้าทางเข้า เนื่องจากจากทางเข้าถึงจุดจำหน่ายบัตรมีระยะทางประมาณ 1 กิโลเมตร ซึ่งหากเดินด้วยเท้าอาจจะใช้ระยะเวลาประมาณ 10 นาที ทางสวนสนุกจึงได้ให้บริการรถรับ-ส่งเพื่ออำนวยความสะดวกให้กับนักท่องเที่ยว เมื่อเดินทางมาถึงบริเวณจุดจำหน่ายบัตรด้านหน้า จะพบกับลานจอดรถที่มีไว้ให้บริการนักท่องเที่ยวทุกท่าน ซึ่งสามารถจอดรถได้ถึง 2,500 คัน เมื่อเข้าไปภายในสวนสนุก พบว่าบริเวณโดยรอบของสวนสนุกมีป้ายบอกทิศทางไปยังเครื่องเล่นต่าง ๆ ร้านอาหาร และห้องน้ำ ในส่วนของห้องน้ำนั้นมีให้บริการอย่างทั่วถึงโดยรอบสวนสนุก โดยห้องน้ำแต่ละจุดมีจำนวนหลายห้อง ทำให้เพียงพอต่อจำนวนนักท่องเที่ยว มีความสะอาด และไม่ชำรุด เนื่องจากจะมีพนักงานเข้ามาทำความสะอาดเป็นระยะตามตารางงานที่ติดไว้ด้านหน้าของห้องน้ำ สำหรับร้านอาหารภายในสวนสนุกนั้นมีจำนวนเพียงพอต่อจำนวนนักท่องเที่ยว เนื่องจากมีศูนย์อาหารทั้งสำหรับนักท่องเที่ยวไทยและต่างชาติ และมีทั้งร้านอาหารขนาดเล็กและขนาดใหญ่ตั้งอยู่บริเวณทางเดิน เพียงแต่พื้นที่สำหรับนั่งรับประทานอาหารอาจจะยังไม่เพียงพอในช่วงที่มีนักท่องเที่ยวหนาแน่น แต่ภายในสวนสนุกนั้นยังมีพื้นที่นั่งพักผ่อนตามบริเวณโดยรอบและบริเวณด้านหน้าของทุกเครื่องเล่น สำหรับการนั่งพักผ่อนนี้ นั่งรอ หรืออาจจะนำอาหารมารับประทานในบริเวณนี้ก็ได้อีก และในส่วนสุดท้ายคือ สิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับผู้พิการ ภายในสวนสนุกนั้นมีทั้งที่จอดรถ

ห้องน้ำ และทางลาดที่อำนวยความสะดวกให้ผู้พิการสามารถเข้าถึงสวนสนุกดรีมเวิลด์แห่งนี้ได้อย่างเท่าเทียม สอดคล้องกับการศึกษาเรื่อง การศึกษาวิจัยเชิงสำรวจ ปัจจัยแห่งความสำเร็จของสวนสนุก (Schuckert, 2007) ที่ระบุว่า “จากการวิเคราะห์ปัจจัยสำคัญของความสำเร็จในการดำเนินงานของสวนสนุก การจัดการส่วนประสมทางการตลาดด้านผลิตภัณฑ์ ราคา สถานที่ และลูกค้า มีความสำคัญอย่างมาก” สอดคล้องกับปีเตอร์สัน และแมคคาร์ธี (Peterson & McCarthy, 2000) ที่ระบุว่า “แหล่งท่องเที่ยวควรปรับปรุงระบบสาธารณูปโภคพื้นฐานและสิ่งอำนวยความสะดวกให้เพียงพอต่อการรองรับนักท่องเที่ยวเกี่ยวกับความต้องการของนักท่องเที่ยว โดยเฉพาะในช่วงที่มีปริมาณนักท่องเที่ยวหนาแน่น เพื่ออำนวยความสะดวกและสร้างความพึงพอใจให้กับนักท่องเที่ยว” นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของยุพรัตน์ มณีเขียว (2555) ที่พบว่า “ปัจจัยด้านส่วนประสมทางการตลาด ด้านการสร้างและการนำเสนอลักษณะทางกายภาพในเรื่องของสิ่งอำนวยความสะดวกอื่น ๆ เช่น แก้วน้ำ ม้านั่งพักผ่อน ห้องน้ำ มีเพียงพอต่อการให้บริการ มีผลต่อพฤติกรรมการใช้บริการสวนสนุกดรีมเวิลด์”

สำหรับกลยุทธ์ในการพัฒนาประสิทธิภาพการดำเนินงานของสวนสนุกดรีมเวิลด์ สามารถจำแนกออกเป็น 4 กลยุทธ์หลัก ได้แก่

1. กลยุทธ์เชิงรุก: การพัฒนาการตลาดท่องเที่ยวสวนสนุก

สวนสนุกดรีมเวิลด์ควรพัฒนาเครื่องเล่นใหม่ มุ่งเน้นสรรหาตลาดใหม่ โดยเฉพาะตลาดในภูมิภาคอาเซียน เพื่อขยายโอกาสในการทำธุรกิจ ตลอดจนการวางแผนการตลาดเพื่อรองรับการท่องเที่ยวเพื่อคนทั้งมวล สอดคล้องกับการศึกษาของ ลักษณะวดี บุญชู (2558) ที่ระบุว่า “ไทยมีนโยบายเชื่อมโยงห่วงโซ่คุณค่าและห่วงโซ่อุปทานกับ CLMV ตามแนวระเบียงเศรษฐกิจเหนือ-ใต้และตะวันตก-ตะวันออก จึงเป็นโอกาสดีที่ธุรกิจไทย

โดยเฉพาะ SMEs ในการก้าวสู่ตลาดต่างประเทศเป็นก้าวแรก โดยเข้าไปทำตลาดและลงทุนใน CLMV ในขณะที่ภาวะการแข่งขันยังไม่รุนแรงเช่นปัจจุบัน อีกทั้งประเทศไทยยังสามารถใช้ CLMV ในการเชื่อมโยงเศรษฐกิจใหญ่ ๆ ระดับโลกต่อไป เช่น จีน (1,300 ล้านคน) อินเดีย (1,200 ล้านคน) และอาเซียน (600 ล้านคน) นอกจากนั้น ไทยควรพัฒนาตนเองเป็น Trading Nation กระจ่ายสินค้าจาก CLMV สู่ตลาดโลก” รวมทั้งสอดคล้องกับแนวทางการดำเนินงานของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว (Gillovic & McIntosh, 2015) ที่กล่าวว่า “ความน่าสนใจของนักท่องเที่ยวกลุ่มนี้คือพลังในการใช้จ่ายเพื่อให้เข้าถึงสิ่งที่ต้องการ โดยค่าใช้จ่ายในการเดินทางท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวคนพิการจะทวีคูณเสมอ เนื่องจากนักท่องเที่ยวกลุ่มนี้ต้องมีผู้ที่ร่วมเดินทางไปด้วยทุกครั้ง ดังนั้น หากผู้ประกอบการยังคงทำได้เพียงผลิตภัณฑ์และบริการที่ตอบสนองนักท่องเที่ยวทั่ว ๆ ไป ก็จะไม่สามารถเจาะกลุ่มนักท่องเที่ยวกลุ่มนี้ได้ และจะต้องพบกับการแข่งขันเพื่อแย่งชิงลูกค้าในตลาดเดิมที่เข้มข้นขึ้นเรื่อย ๆ อีกด้วย”

2. กลยุทธ์เชิงป้องกัน: การปรับปรุงการจัดการเพื่อลดต้นทุนและรองรับสถานการณ์ในอนาคต

ตามสถานการณ์ภาวะเศรษฐกิจถดถอยในปัจจุบัน สนุกดรีมเวิลด์ควรปรับปรุงโดยใช้การบริหารแบบลีน (LEAN Management) เพื่อลดต้นทุน และควรมีการวางแผนงานเพื่อสอดคล้องต่อการเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์โรคระบาด สอดคล้องกับ กอบกาญจน์ วัฒนวรางกูร (2558) ที่กล่าวว่า “การจัดการ (Management) มีความสอดคล้องที่อยู่ภายใต้หลักการพัฒนาการท่องเที่ยวแบบยั่งยืน การจัดการห่วงโซ่อุปทานเป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับความร่วมมือทางธุรกิจ ตั้งแต่แหล่งของวัตถุดิบต้นน้ำ

(Upstream Source) จนถึง การส่งมอบสินค้าและบริการปลายน้ำ (Downstream Customers) โดยมีวัตถุประสงค์สำคัญในการสร้างความพึงพอใจให้กับลูกค้าแบบยั่งยืน (Customer Satisfaction) และลดต้นทุน เพิ่มศักยภาพการแข่งขันที่เหนือกว่าคู่แข่ง”

3. กลยุทธ์เชิงแก้ไข: การปรับปรุงภาพลักษณ์ทางการท่องเที่ยว

สนุกตริมเวิลด์ควรเร่งการปรับปรุงภาพลักษณ์ทางการท่องเที่ยว โดยจัดทำมาสคอตเพื่อการสื่อสารตราสินค้าให้มีลักษณะสากลและมีความเข้มแข็งมากขึ้น สอดคล้องการวิเคราะห์สถานการณ์การพัฒนาพื้นที่จุดชมวิวสวนสนุกของจีน (Bihu, Xi & Ning, 2006) ที่ระบุว่า “ปัจจัยหลักที่มีผลต่อรูปแบบของสวนสนุก ได้แก่ สภาพตลาดนักท่องเที่ยว สภาพการจราจร ระดับการพัฒนาภูมิภาค การรับรู้ภาพลักษณ์การท่องเที่ยวของเมือง การรวมตัวกันเชิงพื้นที่ และการแข่งขันพฤติกรรมของผู้มีอำนาจตัดสินใจ” สอดคล้องกับผลการศึกษาของ ณฤทัย กุลททา (2547) ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อการท่องเที่ยวภายในประเทศของประชากรในกรุงเทพมหานคร พบว่า “ปัจจัยส่วนประสมการตลาดที่มีผลต่อการท่องเที่ยวของประชากร ได้แก่ ด้านภาพลักษณ์ของสถานที่ท่องเที่ยว เป็นปัจจัยที่สำคัญมากที่สุด”

4. กลยุทธ์เชิงรับ: การเตรียมแผนรับการเปลี่ยนแปลงของโลก

สถานการณ์โลก พฤติกรรมผู้บริโภค และการจัดการนันทนาการเพื่อการท่องเที่ยวมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ดังนั้น สวนสนุกตริมเวิลด์ควรปรับแผนการดำเนินงานให้เหมาะสมตามกระแสที่เปลี่ยนแปลงไป รวมทั้งสอดคล้องกับการศึกษาเรื่อง อนาคตของสวนสนุกและอุตสาหกรรมแหล่งท่องเที่ยว (Milman, 2001) ที่กล่าวว่า “พลังการ

ขับเคลื่อนทางเศรษฐกิจ พนักงานและประชากรที่เปลี่ยนแปลงถูกพิจารณาว่ามีผลกระทบมากที่สุดต่อการดำเนินงานในอนาคตของอุตสาหกรรม ผู้จัดการทั่วไปยังคิดว่าผู้บริโภคมักจะมองหาการผจญภัย แพนตาซี ความลึกลับ ภาพยนตร์ และรายการโทรทัศน์ ตลอดจนแนวโน้มยาศาสตร์/อนาคต รวมทั้งสุขภาพ ในอนาคตของอุตสาหกรรมสวนสนุกมีความสัมพันธ์กับผลกระทบของพลังทางเศรษฐกิจและคุณภาพของการให้บริการ สำหรับมิติอื่น ๆ เช่น แพรนไชส์ของอุตสาหกรรมสวนสนุกได้รับผลกระทบของตลาดประชากรอาวุโส อีกทั้งความสามารถของสถานที่ท่องเที่ยวขนาดเล็กในการลงทุนถูกมองว่ามีผลกระทบเชิงลบต่อสุขภาพในอนาคตของสวนสนุกและอุตสาหกรรมแหล่งท่องเที่ยว”

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1.1 สวนสนุกดรีมเวิลด์ควรวางแผนพัฒนาด้านการตลาด โดยมุ่งเน้นกลุ่มประเทศเพื่อนบ้านเพื่อกระตุ้นยอดขายให้เติบโตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 สวนสนุกดรีมเวิลด์ควรพัฒนาการคมนาคมที่เข้าถึงสวนสนุก เนื่องจากการเดินทางมาท่องเที่ยวเกิดความยากลำบากและไม่สามารถเข้ามาใช้บริการด้วยขนส่งสาธารณะได้ง่าย

1.3 สวนสนุกดรีมเวิลด์ควรปรับปรุงภาพลักษณ์ทางการท่องเที่ยวด้วยการปรับตัวมาสคอตหรือการตกแต่งภายในให้เกิดความเป็นเอกลักษณ์ระดับสากล

1.4 สวนสนุกดรีมเวิลด์ควรเตรียมแผนการรองรับการปรับตัวของตลาดท่องเที่ยวและพฤติกรรมผู้บริโภคที่เปลี่ยนไปภายหลังสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อโควิด-19

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการเพิ่มขีดความสามารถทางการแข่งขันของธุรกิจสวนสนุกในประเทศไทยและภูมิภาคอาเซียน

2.2 ควรมีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับแนวทางการบริหารธุรกิจสวนสนุกในประเทศไทยภายหลังวิกฤตการระบาดของเชื้อโควิด-19

เอกสารอ้างอิง

กรมการท่องเที่ยว. (2557). *คู่มือการตรวจประเมินมาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการ* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.

กอบกาญจน์ วัฒนวรางกูร. (2558). *ท่องเที่ยวชุมชนไทย มั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน*. ค้นเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://tattourismjournal.files.wordpress.com/2016/01/7_tourism_forum_2016.pdf

การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2553). *The 8th Thailand Tourism Awards 2010*. ค้นเมื่อ 11 มกราคม 2564, จาก https://www.tourismthailand.org/fileadmin/downloads/others/instruction_Tourism_awards_2010.pdf

การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2562). *แผนวิสาหกิจ การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2563-2564 (ฉบับทบทวน พ.ศ. 2563-2564)*. ค้นเมื่อ 27 มีนาคม 2564, จาก <https://bit.ly/2RM6Nm2>

- กฤษณา จิรวิธวัช. (2560). อิมพาร์คในประเทศไทย: พัฒนาการและปัจจัยสู่ความสำเร็จ. *วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี*, 13(2), 269-305.
- ณฤทัย กุลทา. (2547). *ปัจจัยที่มีผลต่อการท่องเที่ยวภายในประเทศของประชาชน กรุงเทพมหานคร. การค้นคว้าแบบอิสระบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.*
- ทิพวรรณ พุ่มณี. (2561). *อุตสาหกรรมการท่องเที่ยว. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์รามคำแหง.*
- ยุวเรศ มาขอริ. (2552). *แนวทางการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวเน้นนันทนาการสวนสนุกดรีมเวิลด์. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยนเรศวร.*
- ลักษณะวดี บุญชู. (2558). โอกาสการค้าการลงทุนใน CLMV ภายหลัง AEC ปี 2558. *วารสารสิทธิปริทัศน์*, 29(92), 1-20.
- สมบัติ กาญจนกิจ. (2557). *นันทนาการและอุตสาหกรรมท่องเที่ยว. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*
- สำนักพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว. (2552). *คู่มือการประเมินมาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการ. กรุงเทพฯ: กระทรวงท่องเที่ยวและกีฬา.*
- อนุชิต ทองหุ้ม, และพัชรีย์ หทัย จารุทวีผลบุญกุล. (2563). ส่วนประสมทางการตลาดบริการและคุณภาพการให้บริการที่ส่งผลต่อการตัดสินใจของลูกค้าในการเลือกใช้บริการสวนสนุกดรีมเวิลด์ในจังหวัดปทุมธานี. *การประชุมผลงานการวิจัยและวิชาการ นวัตกรรมธุรกิจ*

และการเป็นผู้ประกอบการ (น. 825-850). วิทยาลัยบัณฑิตศึกษา
การจัดการ, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

- Bihu, W., Xi, Y., & Ning, D. (2006). China theme park scenic area development situation analysis - based on the national A level scenic spots (points) statistics. *Journal of Geography and Geographic Information Science*, 22(1), 89-93.
- Brielle, G., & Alison, M. (2015). Stakeholder perspectives of the future of accessible tourism in New Zealand. *Journal of Tourism Futures*, 1(3), 223-239.
- David, F. R. (1999). *Strategic Management*. New Jersey: Prentice-Hall international
- Gillovic, B., & McIntosh, A. (2015). Stakeholder perspectives of the future of accessible tourism in New Zealand. *Journal of Tourism Futures*, 1(3), 223-239.
- Milman, A. (2001). The Future of the Theme Park and Attraction Industry: A Management Perspective. *Journal of Travel Research*, 40(2), 139-147.
<http://doi:10.1177/004728750104000204>
- Peterson, C., & McCarthy, C. (2000). Location Enhancement of Cultural Tourism Destination. *The Tourist Review*, 55(4), 14-22.

Schuckert, M. (2007). Success factors of theme parks – An exploration study. *Tourism: An International Interdisciplinary Journal*, 55(2), 197-208.