



บทความวิจัย

เรื่อง การขยายตัวของอุตสาหกรรมสวนสนุกในญี่ปุ่น

โดย

นางสาว กรองกมล เจริญจันทร์

รหัสนักศึกษา 05520747

เสนอ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สมชาติ อุ๋อัน

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษารายวิชา 450 460 การศึกษาเอกเทศ
สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2555

ชื่อเรื่อง	การขยายตัวของอุตสาหกรรมสวนสนุกในญี่ปุ่น
ชื่อผู้วิจัย	นางสาวกรองกมล เจริญจันทร์ รหัสนักศึกษา 05520747
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สมชาติ อุ๋อัน
ปีการศึกษา	2555
คำสำคัญ	อุตสาหกรรม ท่องเที่ยว สวนสนุก ญี่ปุ่น

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง การขยายตัวของอุตสาหกรรมสวนสนุกในญี่ปุ่น มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการกระจายตัวของสวนสนุกในประเทศญี่ปุ่น เพื่อเปรียบเทียบวิเคราะห์จุดเด่นของสวนสนุกแต่ละประเภท และศึกษาผลของการสร้างสวนสนุกต่อการท่องเที่ยว ซึ่งมีวิธีการศึกษาโดยการรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ อาทิ หนังสือ บทความจากวารสาร บทความทางวิชาการ และข้อมูลจากสื่อออนไลน์ต่างๆ มาเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการศึกษาพบว่า การสร้างอัตรลักษณ์ให้สวนสนุกมีความน่าสนใจและดึงดูดใจนั้นเป็นส่วนหนึ่งของจุดมุ่งหมายในการพัฒนาอัตรการเพิ่มขึ้นของการท่องเที่ยวที่มีผลต่อเศรษฐกิจภายในประเทศ การเป็นอุตสาหกรรมอย่างเต็มรูปแบบภายในสวนสนุกจึงได้เกิดขึ้น การมีมาตรฐานและทำให้เป็นที่ยอมรับได้ของสวนสนุกก็มีพื้นฐานมาจากวัฒนธรรมและค่านิยมที่สร้างขึ้นมาจากภายในประเทศที่และถูกนำมาขยายให้ครอบคลุมในด้านต่างๆ แผ่กระแสมนุษย์และคลังโคล้่ออกไปสู่โลกเพื่อเป็นการเชิญชวนและกระตุ้นความต้องการของนักท่องเที่ยวที่จะมาสัมผัสประสบการณ์อย่างใกล้ชิดด้วยตนเอง โดยแท้จริงแล้วอุตสาหกรรมสวนสนุกก็เริ่มต้นมาจากการเป็นชาติที่ขยายวัฒนธรรมของญี่ปุ่นทั้งในด้านเทคโนโลยีที่มีความโดดเด่นทันสมัย ด้านสื่อโทรทัศน์ รวมไปถึงเป็นผู้สร้างกระแสต่างๆ ในด้านวัฒนธรรมในรูปแบบของอาหาร เพลง สถานที่ท่องเที่ยว ฯลฯ การสร้างเรื่องราวขึ้นมาใหม่เพื่อชักจูงและเป็นจุดขายทำให้การพัฒนาและขยายตัวอุตสาหกรรมสวนสนุกได้รับการตอบรับอย่างดีมาตลอด

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

แหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการจัดเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มนุษย์สร้างขึ้น หรือเป็นสถานที่หรือกิจกรรมที่มนุษย์สร้างขึ้นที่มีได้มีความสำคัญในเชิงประวัติศาสตร์ โบราณคดี ศาสนาหรือวัฒนธรรมหรือมีความสำคัญในเชิงประวัติศาสตร์ โบราณคดี ศาสนาหรือวัฒนธรรมน้อย ซึ่งโดยส่วนใหญ่จะมีวัตถุประสงค์เพื่อการพักผ่อน ให้ความสนุกสนาน รื่นรมย์ บันเทิง และอาจมีการศึกษาหาความรู้ร่วมด้วย แหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการมีทั้งที่ดำเนินการโดยรัฐ เช่น สวนสาธารณะ สวนสัตว์ สนามกีฬา เป็นต้น และที่ดำเนินการโดยเอกชน เช่น สวนสนุกและสวนสาธารณะลักษณะพิเศษบางแห่ง

การกำหนดกรอบหรือเกณฑ์มาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการที่ชัดเจนสำหรับให้หน่วยงานและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการดูแลแหล่งท่องเที่ยวได้นำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยว และเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบมาตรฐานแหล่งท่องเที่ยว เพื่อยกระดับมาตรฐานในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวของตน และยังสามารถใช้เป็นสิ่งบ่งบอกให้นักท่องเที่ยวรับรู้ในคุณภาพของแหล่งท่องเที่ยว และมีส่วนสำคัญในการตัดสินใจเลือกใช้บริการ ซึ่งหมายถึงการเพิ่มขึ้นของรายได้ด้านการท่องเที่ยวของประเทศ รวมทั้งเป็นการเพิ่มมาตรฐานแหล่งท่องเที่ยวให้เป็นที่ยอมรับทั้งในและต่างประเทศเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย (สถาบันวิจัยสภาวะแวดล้อม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2549 : 1)

ญี่ปุ่นมีสวนสนุกและซิมปาร์คที่น่าสนใจกระจายอยู่ทั่วประเทศ ไม่ว่าจะไปภูมิภาคไหนของญี่ปุ่นก็สามารถไปเที่ยวสวนสนุกได้ “สวนสนุก” และ “ซิมปาร์ค” เหมือนกันตรงที่เป็นสถานที่ที่รวบรวมเอาเครื่องเล่นต่างๆ ซึ่งมีความพิเศษกว่าสวนสาธารณะ หรือสนามเด็กเล่นทั่วๆ ไป ที่สร้างขึ้นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน สามารถดึงดูดความสนใจจากผู้คน ตั้งแต่คุณหนูๆ หนุ่มสาววัยรุ่น ไปจนถึงบรรดาผู้ใหญ่ที่รักความสนุกสนานตื่นเต้น ความแตกต่างระหว่าง “สวนสนุก” กับ “ซิมปาร์ค” อยู่ตรงที่สวนสนุกอาจจะสร้างเครื่องเล่นต่างๆ เป็นการชั่วคราวหรือถาวรก็ได้ แต่โดยปกติจะสร้างขึ้นเพียงช่วงระยะเวลาหนึ่ง เช่น 2-3 วัน หรือ 1 สัปดาห์ต่อปี โดยมีเครื่องเล่นที่สามารถเคลื่อนย้ายได้ เรียกว่า “funfair” หรือ “carnival” ส่วนซิมปาร์คจะมีเครื่องเล่นที่ทันสมัย และประกอบขึ้นเป็นการถาวร โดยใช้สถาปัตยกรรม สัญลักษณ์ และภูมิประเทศ ในการชักนำความรู้สึกของผู้เล่นให้รู้สึกแตกต่างกันออกไป ในสถานที่และเวลาที่แตกต่างกัน ซิมปาร์ค อาจจะสร้าง

ขึ้นไปในแนวทางเดียวกันทั้งหมด หรือแบ่งออกเป็นหลายๆ ส่วน โดยมีการจัดฉากเป็นเรื่องราวที่แตกต่างกัน ออกไป รูปแบบที่นิยมสร้างกัน ได้แก่ เครื่องเล่นในแนวอวกาศ ตัวอย่างของธีมปาร์คขนาดใหญ่ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน ได้แก่ “วอลท์ดิสนีย์ เวิลด์” หรือ “ดิสนีย์แลนด์” (องค์การส่งเสริมการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย 2552 : ออนไลน์)

ปัจจุบันธุรกิจในรูปแบบของสวนสนุกไม่เพียงแต่มีเครื่องเล่นหลากหลายชนิดไว้บริการสำหรับนักท่องเที่ยว แต่ในบริเวณสวนสนุกยังรวมไว้ซึ่งร้านอาหาร ร้านขายของที่ระลึก ไปจนถึงที่พัก รีสอร์ท หรือโรงแรม สวนสนุกบางแห่งตั้งอยู่ใกล้กับจุดชมวิว ล้อมรอบด้วยทัศนียภาพที่สวยงามอย่างภูเขา แม่น้ำ โดยดึงดูดเด่นและเรื่องราวของภูมิภาคนั้นๆ ออกมานำเสนอ แต่จุดประสงค์หนึ่งที่ตรงกันคือเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ การท่องเที่ยวในลักษณะนี้จึงเรียกว่าการท่องเที่ยวันทนาการในรูปแบบสวนสนุก

การที่ญี่ปุ่นมีการเจริญเติบโตของสวนสนุกทั่วประเทศ เนื่องมาจากปัจจัยทางภูมิศาสตร์ที่แตกต่างกัน ออกไปในแต่ละภูมิภาค ทั้งที่เป็นที่ราบ ไปจนถึงภูเขาสูงและลักษณะภูมิอากาศที่สลับซับซ้อนกันไปในแต่ละฤดูทำให้เกิดธุรกิจสวนสนุกหลากหลายรูปแบบซึ่งถูกปรับให้เหมาะสมกับพื้นที่ สภาพสังคมความเป็นอยู่ในบริเวณนั้นๆ และในความจริงที่ว่านักท่องเที่ยวส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์หลักคือการพักผ่อนหย่อนใจจึงทำให้ธุรกิจสวนสนุกได้รับความนิยมอยู่เสมอ ยกตัวอย่างเช่น โตเกียวดิสนีย์แลนด์ ซึ่งเป็นสวนสนุกที่มีอัตราการเข้าชมมากที่สุดในโลกด้วยสถิตินักท่องเที่ยวมากถึง 17.80 ล้านคนต่อปี ด้วยจำนวนสวนสนุกที่กระจายตัวอยู่ทั่วทุกภูมิภาค จึงถือได้ว่าญี่ปุ่นมีอุตสาหกรรมสวนสนุกที่เจริญเติบโตและมีส่วนช่วยในการดึงดูดนักท่องเที่ยวได้เป็นจำนวนมาก

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการกระจายตัวของสวนสนุกในประเทศไทย
2. เพื่อเปรียบเทียบและวิเคราะห์จุดเด่นของสวนสนุกแต่ละประเภท
 - 2.1 สวนสนุกในร่ม-สวนสนุกสำหรับเด็ก
 - 2.2 สวนสนุกประเภทเครื่องเล่นทันสมัย
 - 2.3 อัตราค่าบริการ
3. เพื่อศึกษาผลของการสร้างสวนสนุกต่อการท่องเที่ยว

วิธีการวิจัย

ในการศึกษาเรื่อง การขยายตัวของอุตสาหกรรมสวนสนุกในญี่ปุ่น ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลโดยเก็บข้อมูลจากสื่อตีพิมพ์ชนิดต่างๆ หนังสือ บทความ เอกสารงานวิจัย ข้อมูลจากฐานข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้มาโดยนำคุณสมบัติของสวนสนุกในด้านแหล่งท่องเที่ยวเชิงนันทนาการมาเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง การขยายตัวของอุตสาหกรรมสวนสนุกในญี่ปุ่น ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลเกี่ยวกับสวนสนุกทั้งในและนอกประเทศญี่ปุ่น รวมถึงงานวิจัยอื่นๆ ที่มีเนื้อหาเชื่อมโยงกับหัวข้อดังกล่าว เพื่อให้เกิดความเข้าใจมากขึ้น จึงได้แบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับประเทศญี่ปุ่น
2. ปัจจัยที่มีผลต่อการขยายตัวของธุรกิจสวนสนุก
3. ประโยชน์ของสวนสนุกในด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยว

1. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับประเทศญี่ปุ่น

1.1 ลักษณะภูมิประเทศของญี่ปุ่น

ญี่ปุ่นตั้งอยู่ระหว่างละติจูดที่ 20 และ 30 องศาเหนือและลองจิจูดที่ 123 และ 154 องศาตะวันออก เป็นประเทศที่ตั้งอยู่ทางตะวันออกสุดของโลก จึงถูกเรียกว่า “ดินแดนอาทิตย์อุทัย” ญี่ปุ่นมีพื้นที่ประมาณ 372,000 ตารางกิโลเมตร ความยาวจากเหนือจรดใต้ คือ 2,500 กิโลเมตร ญี่ปุ่นเป็นเกาะที่มีลักษณะเป็นแนวยาว จากด้านตะวันตกเฉียงเหนือของมหาสมุทรแปซิฟิกและตั้งอยู่ทางด้านตะวันออกของแผ่นดินยูเรเชียประกอบด้วยเกาะใหญ่ 4 เกาะ ได้แก่ ฮอกไกโด ฮอนชู ชิโคกุ และคีวชู นอกจากนี้ ยังมีเกาะเล็กเกาะน้อยอีกราว 4,000 เกาะ พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นภูเขาและเนินเขา มีขนาดเล็กกว่าประเทศไทย 0.7 เท่า แต่มีประชากร มากกว่าประมาณ 2 เท่า ประเทศญี่ปุ่นมีเมืองหลวงคือ โตเกียว (Tokyo) เป็นเมืองที่มีประชากรมากที่สุดจากเมืองทั้งหมดในญี่ปุ่น (<http://202.129.0.133/createweb/00000/00000-1163.html>, เข้าถึงเมื่อ 27 สิงหาคม 2555)



แผนที่ 1 แสดงลักษณะภูมิประเทศของญี่ปุ่น

ที่มา <http://www.lonelyplanet.com/maps/asia/japan>

1.2 ลักษณะภูมิอากาศของประเทศญี่ปุ่น

ฤดูใบไม้ผลิ เริ่มในเดือนมีนาคม เมื่อต้นไม้เริ่มผลิดอกออกใบและกลางวันเริ่มอุ่นขึ้น เริ่มจากต้นพลัมบานเป็นทิวด้วยสีส้ม จากนั้นต้นท้อก็จะบาน ประมาณปลายเดือนมีนาคมหรือต้นเดือนเมษายน ทุกคนจะรออย่างกระตือรือร้นเมื่อสถานีโทรทัศน์พยากรณ์อากาศวันที่ดอกซากุระจะบานในแต่ละเมือง จากนั้นจัดงานเลี้ยงเพื่อชมดอกไม้ได้ต้นซากุระ ดอกซากุระสีชมพูที่งดงามจะบานเพียง 1-2 สัปดาห์ก่อนที่จะโรยเปิดทางให้แก่ดอกไม้ฤดูใบไม้ผลิอื่น ๆ เช่น ดอกฟูจิ

ฤดูร้อน เริ่มจากเดือนพฤษภาคมถึงต้นเดือนกันยายน ช่วงต้นฤดูร้อน ระยะเวลาสั้นกับวันที่ร้อนและปลอดโปร่ง แล้วจึงเป็นช่วงฤดูฝนซึ่งจะมีฝนตกแทบทุกวัน ฤดูร้อนโดยรวมจะร้อนและชื้นทั่วญี่ปุ่น ยกเว้นฮอกไกโด ความร้อนเบาว่ามาก ระหว่างช่วงกลางฤดูร้อนในเดือนสิงหาคม อากาศแม้จะร้อนแต่สดใสดูคนจึงนิยมไปตั้งแคมป์ เดินป่า (hiking) หรือว่ายน้ำ

ฤดูใบไม้ร่วง เริ่มจากเดือนกันยายนถึงเดือนพฤศจิกายน สภาพอากาศจะเริ่มแห้งและเย็นลง แม้จะมีฝนตกเป็นครั้งคราว และยังสามารถมีลมแรงหรือไต้ฝุ่น จากนั้นใบไม้จะเริ่มเปลี่ยนสี พิธีพรรณช้ญูอาหารจะเก็บ

เกี่ยวกับในฤดูใบไม้ร่วง ท่ามกลางเทศกาลเก็บเกี่ยวของท้องถิ่นมากมาย

ฤดูหนาว จากปลายเดือนพฤศจิกายนถึงเดือนกุมภาพันธ์ ลมหนาวจากไซบีเรียและมองโกเลียจะพัดผ่านญี่ปุ่น แม้ว่าอุณหภูมิจะพอประมาณในภาคใต้แต่อากาศในโตเกียวหลาย ๆ วันจะอยู่เหนือจุดเยือกแข็งไม่เท่าไร ทางภูมิภาคแถบเหนือของเกาะฮอนชู ที่เรียกว่า โทโฮกุ และ โฮกุริกุ จะมีเนินหิมะขนาดใหญ่ และฮอกไกโดจะหนาวมาก แต่อากาศทางเหนือก็หาได้หยุดนักท่องเที่ยวจำนวนมากจากทั่วโลกที่จะมาดูหิมะและรูปปั้นหิมะ ณ เมืองซัปโปโร เมืองหลวงของ ฮอกไกโด

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการขยายตัวของอุตสาหกรรมสวนสนุก

กรมการท่องเที่ยว (2554 : 3) ได้ให้ข้อมูลองค์ประกอบของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในแง่ของธุรกิจไว้ดังนี้

ธุรกิจใอุตสาหกรรมท่องเที่ยว ได้แก่ ธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสินค้าและบริการเพื่อตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวโดยตรงเท่านั้น อุตสาหกรรมท่องเที่ยวจะประกอบด้วยธุรกิจที่พักแรม ธุรกิจนำเที่ยว ธุรกิจอาหารและเครื่องดื่ม ธุรกิจสินค้าและของที่ระลึก ธุรกิจคมนาคมขนส่งและธุรกิจบันเทิงและผลิตเพลง

ธุรกิจจำหน่ายสินค้าของที่ระลึก ได้แก่ สินค้าช่วยประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยว ธุรกิจจำหน่ายสินค้าและบริการแก่นักท่องเที่ยวตามห้างสรรพสินค้าและร้านค้าต่าง ๆ รวมถึงร้านปลอดอากร และธุรกิจของที่ระลึก

ธุรกิจนันทนาการ ประกอบด้วย การให้บริการเพื่อความบันเทิงและผลิตเพลงสำหรับคนเดินทางหรือนักท่องเที่ยว สวนสนุก ไนท์คลับ บาร์ ดิสโก้เธค คาสิโน ธุรกิจกีฬาเพื่อการท่องเที่ยว ธุรกิจจัดประชุม นิทรรศการและการท่องเที่ยวเป็นรางวัล (Meeting Incentive Convention and Exhibition : MICE) เป็นต้น

สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ (2553 : 14) ได้กล่าวว่า การท่องเที่ยวเชิงธุรกิจ เป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นได้หลายรูปแบบ อาทิ การเดินทางที่มีวัตถุประสงค์ทางธุรกิจ การฝึกอบรม การจัดงานแสดงสินค้า/นิทรรศการ และการท่องเที่ยวเพื่อเป็นรางวัล เป็นต้น เหล่านี้ล้วนแล้วแต่อยู่ในความหมายของการท่องเที่ยวเชิงธุรกิจ1 อุตสาหกรรมการประชุม การท่องเที่ยวเพื่อเป็นรางวัล การจัดประชุมนานาชาติและการจัด

นิทรรศการ หรือที่เป็นที่รู้จักกันว่า MICE (Meeting, Incentive, Convention, และ Exhibition) จึงเป็นส่วนหนึ่งของการท่องเที่ยวเชิงธุรกิจ

ญี่ปุ่น เป็นประเทศที่ได้ชื่อว่าเป็นจุดหมายปลายทางของกิจกรรมไมซ์ที่ดีที่สุดในโลกแห่งหนึ่ง โดยเฉพาะการประชุมสมาคมนานาชาติและการท่องเที่ยวเพื่อเป็นรางวัล (Incentive) เนื่องจากมีความพร้อมในทุกด้าน ได้แก่ (1) การสนับสนุนจากบุคลากรไมซ์ที่มีความเป็นมืออาชีพสูง (2) การต้อนรับและบริการตามธรรมเนียมแบบดั้งเดิม (3) สิ่งอำนวยความสะดวกที่ทันสมัยและ และมีโรงแรมทุกระดับ 3,600 แห่ง (รวม 84,000 ห้อง) (4) โครงสร้างพื้นฐานมีความทันสมัยด้วยเทคโนโลยีชั้นนำของโลก (5) สถานที่ต่างๆ ได้รับการดูแลด้านการรักษาความสะอาดอย่างดีเยี่ยมและมีความปลอดภัยค่อนข้างมาก (6) ศูนย์การประชุมฯ มีความหลากหลาย เฉพาะกรุงโตเกียวแห่งเดียวมีสถานที่จัดการประชุมฯ มากถึง 300 แห่ง รวมถึงศูนย์การประชุมฯ ขนาดใหญ่ อาทิ Tokyo International Exhibition Centre (Tokyo Big Sight) และ Tokyo International Forum และ (7) ที่สำคัญคือประชาชนมีทัศนคติที่ดีในการต้อนรับนักเดินทางกลุ่มไมซ์ จากปัจจัยที่กล่าวมาแล้ว ญี่ปุ่นจึงเป็นที่ขึ้นชอบอย่างมากของนักวางแผนการประชุมจากทั่วโลก

ความโดดเด่นอีกอย่างหนึ่งของญี่ปุ่นคือ เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม ซึ่งแต่ละภูมิภาคมีความแตกต่างกัน โดยเฉพาะความเอื้ออาทรและการคำนึงถึงความรู้สึกของผู้อื่น โดยเฉพาะนักท่องเที่ยว ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่ดีงามของชาวญี่ปุ่นที่รับรู้กันเป็นอย่างดีทั่วโลก เครือข่ายของสำนักงานส่งเสริมการท่องเที่ยวทั่วประเทศ ต่างก็ให้การดูแลนักท่องเที่ยวเป็นอย่างดี ข้อมูลต่างๆ ที่จำเป็นในภาษาอังกฤษมีมากขึ้น ตั้งแต่สนามบิน โรงแรม ห้างสรรพสินค้า และสถานีรถไฟในเมืองสำคัญๆ และภัตตาคารจำนวนมากมีเมนูภาษาอังกฤษไว้ให้บริการ การเปลี่ยนแปลงเช่นนี้ ทำให้ญี่ปุ่นในปัจจุบันเป็นประเทศที่นักท่องเที่ยวเข้าถึงได้ด้วยภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นสถานการณ์ที่ตรงกันข้ามกับในอดีตเป็นอย่างมาก

สถาบันวิจัยสภาวะแวดล้อม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2549 : 67) ได้กล่าวถึงกรอบแนวคิดและการกำหนดเกณฑ์มาตรฐานคุณภาพแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการไว้ว่า การที่นักท่องเที่ยวจะเลือกเข้าไปเยี่ยมชมในแหล่งท่องเที่ยวใดนั้น โดยเฉพาะแหล่งท่องเที่ยวที่มนุษย์สร้างขึ้น แหล่งท่องเที่ยวนั้นจะต้องมีความดึงดูดใจและความน่าสนใจอยู่ในระดับที่ก่อให้เกิดความพึงพอใจแก่นักท่องเที่ยวได้ ซึ่งศักยภาพในการดึงดูดใจสำหรับแหล่งท่องเที่ยวเพื่อนันทนาการประกอบด้วยหลายปัจจัย ได้แก่ ระดับเทคโนโลยีในแหล่งท่องเที่ยว ความ

สนุกสนานตื่นตื้นเร้าใจ ศักยภาพในการจัดการด้านการบริการ ความสะดวกในการเข้าถึง และความสามารถในการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยว เป็นต้น

นอกจากองค์ประกอบด้านศักยภาพในการดึงดูดใจ แหล่งท่องเที่ยวควรมีศักยภาพในการรองรับด้านการท่องเที่ยวด้วย ไม่ว่าจะเป็นความเหมาะสมด้านที่ตั้งของแหล่งท่องเที่ยว โดยต้องอยู่ห่างไกลจากพื้นที่ที่มีความเปราะบางทางธรรมชาติและวัฒนธรรม เพื่อให้การดำเนินการของแหล่งท่องเที่ยวเกิดผลกระทบต่อพื้นที่โดยรอบน้อยที่สุด และความพร้อมของสิ่งอำนวยความสะดวกภายในแหล่งท่องเที่ยว เช่น ร้านค้า ร้านอาหาร ระบบสาธารณูปโภค และที่จอดรถ เป็นต้น นอกจากนี้ การบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยว ทั้งในด้านของความปลอดภัยต่อชีวิตและทรัพย์สินของนักท่องเที่ยว และการจัดการด้านสิ่งแวดล้อม อาทิ การจัดการของเสีย การจัดการคุณภาพสิ่งแวดล้อม การจัดการทรัพยากร และการให้ความรู้และการสร้างจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อม รวมทั้งการให้ความรู้และบริการข้อมูลแก่นักท่องเที่ยว นับเป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับแหล่งท่องเที่ยวที่มนุษย์สร้างขึ้น นอกจากนี้ แหล่งท่องเที่ยวควรเป็นที่ยอมรับของชุมชนที่อยู่โดยรอบ และควรที่จะให้ประชาชนท้องถิ่นได้เข้ามามีส่วนร่วมในการบริหารจัดการแหล่งท่องเที่ยว รวมถึงการสร้างรายได้และผลประโยชน์ให้แก่ท้องถิ่นด้วย

3. ประโยชน์ของสวนสนุกในด้านการส่งเสริมการท่องเที่ยว

ธุรกิจสวนสนุกกำลังผุดสะพรั่งในภูมิภาคเอเชีย โดยมี 2 ปัจจัยหลักๆ เป็นแรงขับเคลื่อนที่สำคัญ หนึ่งคือจำนวนครอบครัวผู้ที่มีรายได้ระดับกลาง หรือ “ชนชั้นกลาง” ที่ขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว และสอง คือ การสัญจรทางอากาศในภูมิภาคนี้ยังมีราคาไม่แพงนัก

คริสเตียน แอน ผู้อำนวยการประจำภูมิภาคเอเชียของบริษัทวิจัย เอกคอม อีโคโนมิกส์ ซึ่งเชี่ยวชาญการวิเคราะห์อุตสาหกรรมสวนสนุกและสันทนาการ เปิดเผยว่า เอเชียได้กลายเป็นแนวรุกใหม่ของธุรกิจสวนสนุก และความบันเทิงกลางแจ้งขนาดใหญ่เนื่องจาก 2 ปัจจัยขับเคลื่อนหลักดังกล่าวข้างต้น โดยเฉพาะในตลาดประเทศจีน อินเดีย และอินโดนีเซีย ที่รายได้ของชนชั้นกลางกำลังขยับสูงขึ้นอย่างรวดเร็ว “ด้วยปัจจัยพื้นฐานหลักๆ ที่มีอยู่ ไม่ว่าจะเป็นสังคมชนชั้นกลางที่ขยายตัว รายได้ที่เพิ่มขึ้น และความต้องการแหล่งพักผ่อนสันทนาการ ความบันเทิงเหล่านี้ทำให้สวนสนุก เป็นผลิตภัณฑ์ที่ตอบโจทย์การพัฒนาเศรษฐกิจและการท่องเที่ยวในภูมิภาคนี้ได้อย่างสมบูรณ์แบบที่สุด”

ข้อมูลจากบริษัทที่ปรึกษา ธิมด์ เอนเตอร์เทนเมนต์ แอสโซซิเอชั่น (TEA) ระบุว่า ในปี 2552 สวนสนุกดิสนีย์แลนด์ (Disneyland) และดิสนีย์ซี (Disney Sea) ในกรุงโตเกียว สวนสนุกยูนิเวอร์แซล สตูดิโอ ปารีส (Universal Studio) ที่โอซากา ประเทศญี่ปุ่น และสวนสนุกเอเวอร์แลนด์ (Everland) ที่เกาหลีใต้ นั้น ต่างก็ติดอันดับสุดยอด 10 สวนสนุกระดับโลกเมื่อวัดกันที่จำนวนผู้เข้าชม และด้วยศักยภาพของตลาดเอเชียนี้เองที่ทำให้เมื่อเดือนมกราคมที่ผ่านมา ยูนิเวอร์แซล สตูดิโอ ตัดสินใจจดปกาเช่นสัญญาว่าจะผูกสวนสนุกขนาดใหญ่ที่สุดเท่าที่บริษัทเคยมีมา ที่ประเทศเกาหลีใต้ โดยจะทุ่มทุนสร้างถึง 2,670 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ หรือกว่า 80,000 ล้านบาท มีการเปิดเผยรายละเอียดคร่าวๆว่า เมื่อการก่อสร้างเสร็จสมบูรณ์ในปี 2557 สวนสนุกผนวกรีสอร์ทที่ว่านี้จะมียุทธศาสตร์ที่ใหญ่กว่าขนาดรวมกันของสวนสนุก 4 แห่งที่ยูนิเวอร์แซล สตูดิโอมีอยู่แล้วในขณะนี้ที่ ฮอลลีวูด ฟลอริดา โอซากา และสิงคโปร์ เสียอีก ฐานเศรษฐกิจ (2553 : 16)

ฐิติธิ์ ฐชาติ (2538 : 7) กล่าวถึงมูลเหตุและแรงจูงใจต่อการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยวไว้ว่า การท่องเที่ยวมีปัจจัยหลายอย่างเป็นองค์ประกอบ แต่องค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญด้านการท่องเที่ยวมี 4 ประการ ดังนี้

1. **สิ่งดึงดูดใจ** สิ่งดึงดูดใจเกิดจากการที่มนุษย์มีประสาทสัมผัสที่ดีเยี่ยม เป็นปัจจัยสำคัญในการกระตุ้นให้มนุษย์เกิดการรับรู้ในแหล่งท่องเที่ยว ประกอบกับในปัจจุบันมีความเจริญทางด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ได้พัฒนาให้เกิดความก้าวหน้าทางด้านการขนส่ง การสื่อสาร สื่อมวลชน และสิ่งอำนวยความสะดวกในการเดินทาง สิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยให้มนุษย์เกิดการรับรู้และต้องการท่องเที่ยวมากขึ้น สิ่งดึงดูดใจในด้านการท่องเที่ยว มีองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ประการ ได้แก่

1.1 **แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ** ทุกๆ พื้นที่ที่มีแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่สวยงามประทับใจ ซึ่งเกิดจากลักษณะของธรรมชาติ เป็นสิ่งดึงดูดใจให้มนุษย์เดินทางท่องเที่ยวไปยังสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ ภายใต้เงื่อนไขของแหล่งท่องเที่ยวอาจเกิดขึ้นได้ 2 ประการ คือ สถานที่น่าสนใจ และเหตุการณ์น่าสนใจ

1.2 วัฒนธรรม วัฒนธรรมแต่ละพื้นที่ คือ วิถีชีวิตของคนในเขตพื้นที่นั้นๆ อาจเหมือนกัน หรือแตกต่างกัน วัฒนธรรมอาจแสดงออกในรูปแบบ ของศาสนา สถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ วิถีชีวิตของประชาชน จารีตประเพณี ทั้งอดีตและปัจจุบัน

1.3 ชาติพันธุ์ เหตุผลหนึ่งอย่างในการเดินทางท่องเที่ยวของประชาชนก็เพื่อต้องการเยี่ยมเพื่อนและญาติมิตร คนมีความต้องการที่จะกลับไปเยี่ยมเพื่อน และญาติมิตร คนมีความต้องการที่จะกลับไปเยี่ยมเยือนแผ่นดินของตนเอง ในระยะแรกก็ต้องการเยี่ยมญาติ การกระทำความดีแล้วในช่วงอายุคน ต่อมาเมื่อญาติห่างเหินออกไปก็กลายเป็นประเพณีในการเดินทางมาเยี่ยมบ้านเกิดของบรรพบุรุษ

1.4 แหล่งบันเทิง นักท่องเที่ยวต้องการเดินทางไปยังสถานที่ท่องเที่ยว ก็เพราะมีแหล่งบันเทิงสำหรับพักผ่อนหย่อนใจจัดไว้ให้ แหล่งบันเทิง มิใช่หมายถึง สถานเริงรมย์ยามราตรีเพียงอย่างเดียว แต่อาจหมายถึง สวนสัตว์ สวนสาธารณะ สนามกีฬา เป็นต้น

2. สิ่งอำนวยความสะดวก สิ่งดึงดูดใจทางการท่องเที่ยวได้นำประชาชน ไปยังแหล่งท่องเที่ยว เมื่อนักท่องเที่ยวไปถึงยังสถานที่ดังกล่าวแล้ว จึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการอำนวยความสะดวก และบริการต่าง ๆ สิ่งอำนวยความสะดวกที่สำคัญในการท่องเที่ยวมี 4 ประการ คือ

2.1 ที่พัก เป็นสิ่งสำคัญในการเดินทาง นักท่องเที่ยวอาจพักกับญาติ หรือเพื่อน แต่อีกส่วนหนึ่งก็ต้องการที่พักซึ่งต้องเช่าอาศัยอยู่ชั่วคราวในแหล่งท่องเที่ยว

2.2 ร้านอาหารและเครื่องดื่ม นักท่องเที่ยวจะใช้จ่ายเป็นค่าอาหาร และเครื่องดื่มมากกว่าปกติ เมื่อเดินทางท่องเที่ยว การจัดหาอาหารในแหล่งท่องเที่ยว ต้องมีทั้งอาหารประจำชาติของนักท่องเที่ยว และอาหารท้องถิ่น เพราะอาหารทั้งสองประเภทนี้เป็นสิ่งที่นักท่องเที่ยวต้องการ

2.3 สถานที่บริการ เช่น ร้านขายของที่ระลึก ร้านซักรีด สถานที่นั้นหนนาการ เป็นต้น เป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งในการอำนวยความสะดวกสบายให้แก่นักท่องเที่ยว ซึ่งแหล่งท่องเที่ยวต้องจัดขึ้น เพื่อให้เพียงพอกับความต้องการ

2.4 ปัจจัยพื้นฐานทางการท่องเที่ยว ที่สำคัญๆ ได้แก่ ระบบการสื่อสาร การคมนาคม สาธารณูปโภค ทั้งนี้ เพราะทำให้เกิดความสะดวกในการจองที่พัก การติดต่อกับครอบครัว ความสะดวกสบายในการเดินทาง ความเพลิดเพลินในการพักผ่อน ทั้งนี้ เพื่อให้เกิดความประทับใจในการท่องเที่ยว

3. การขนส่ง การขนส่งเป็นสิ่งสำคัญในการนำนักท่องเที่ยวไปยังแหล่งท่องเที่ยวอย่างรวดเร็ว ความสะดวกสบาย และปลอดภัย การเดินทางของประชาชน มิได้วัดในรูปแบบของระยะทาง แต่วัดด้วยเวลาของการเดินทาง

4. การต้อนรับ (hospitality) เป็นสิ่งสำคัญมาก ทั้งนี้ เพราะนักท่องเที่ยวที่ต้องการกลับไปยังสถานที่เดิมจากความประทับใจในการต้อนรับของประชาชน หรือพนักงานบริการในพื้นที่มากกว่าสภาพธรรมชาติของแหล่งท่องเที่ยว

3.1 รูปแบบของเครื่องเล่น

เครื่องเล่นในสวนสนุกสำหรับคนที่ชอบความตื่นเต้นท้าทายต้องไม่พลาด และถือเป็นที่ Hi-light ของสวนสนุกทุกแห่งในโลก คือ รถไฟเหาะ หรือ Roller Coaster เครื่องเล่นชนิดนี้มีความน่าสนใจ เพราะเป็นเครื่องเล่นในดินแดนแห่งความสุขชั้นแรกของโลก ที่ถูกสร้างขึ้นโดยชาวฝรั่งเศส และพัฒนาต่อมาโดยสหรัฐอเมริกา มีจุดเริ่มต้นมาจากเลื่อนน้ำแข็ง กีฬาชนิดฮิตของชาวรัสเซีย แต่ในช่วงนั้นประมาณคริสต์ศตวรรษที่ 16 และ 17 เรียกกันว่า ภูเขาของรัสเซีย โดยผู้เล่นจะเลื่อนตัวลงมาตามทางลาดที่ทำด้วยน้ำแข็งสูงประมาณ 21 เมตร ซึ่งถือว่าสูงเอาการทีเดียว

ในปี ค.ศ.1817 ฝรั่งเศสดัดแปลงเป็นตัวรถเลื่อนบนน้ำแข็ง ส่วนที่อเมริกา รถไฟเหาะเริ่มต้นเมื่อกลางคริสต์ศตวรรษที่ 18 ขณะนั้นออกแบบเป็นรถไฟขบวนสั้นระยะทางยาว 29 กิโลเมตร เลื่อนลงมาจากภูเขา ตอนนั้นใช้สัตว์ เช่น ลาและม้า ช่วยลาก แต่เมื่อมีการประดิษฐ์รถจักรไอน้ำ จึงเปลี่ยนมาใช้เครื่องจักรแทนสัตว์ ผู้นำสาธิต เมื่อยุคการใช้ถ่านหินหมดความนิยมลง รถไฟเหล่านี้จึงถูกดัดแปลงมาเป็นรถนำเที่ยวชมวิวนบนภูเขา มีการเพิ่มกิจกรรมรื่นเริงต่างๆ ทำให้ทุกปีมีนักท่องเที่ยวขึ้นรถไฟหลายพันคน ต่อมาอีก 30 ปี อเมริกาจึงดัดแปลงรถไฟเหล่านี้เป็นรถไฟเหาะเล่นกันอยู่ในสวนสนุกจนเป็นที่นิยมกันมาก พอสงครามโลกครั้งที่ 2

เกิดขึ้น เศรษฐกิจตกต่ำการผลิตรถไฟเหาะจึงลดลง แต่กลับมาบูมอีกครั้งในปี 1990 เมื่อเศรษฐกิจฟื้นตัว ธุรกิจสวนสนุกกลับมาได้รับความนิยมอีกครั้ง รถไฟเหาะเปลี่ยนเป็นโครงสร้างแบบเหล็ก ทำให้ผู้เล่นรู้สึกมั่นคงและปลอดภัย แกมวิศวกรยังได้ถูกเล่นเพื่อเพิ่มความสนุกตื่นเต้นท้าทายมากขึ้น อันเป็นเสน่ห์ของรถไฟเหาะที่ได้รับความนิยม (<http://www.vcharkarn.com/varticle/41170> , เข้าถึงเมื่อ 25 สิงหาคม 2555)

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เพื่อศึกษาการกระจายตัวของสวนสนุกในประเทศญี่ปุ่น

ประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศหมู่เกาะในภูมิภาคเอเชียตะวันออก ตั้งอยู่ในมหาสมุทรแปซิฟิก ทางตะวันตกติดกับคาบสมุทรเกาหลี และสาธารณรัฐประชาชนจีน โดยมีทะเลญี่ปุ่นกั้น ส่วนทางทิศเหนือ ติดกับประเทศรัสเซีย มีทะเลโอค็อตสค์ เป็นเส้นแบ่งแดน พื้นที่ส่วนใหญ่ของเกาะจะเป็นภูเขา แต่คนญี่ปุ่นกลับนิยมอยู่รวมกันตามที่ราบชายฝั่งหรือหุบเขาจนเกิดเป็นชุมชน แต่ด้วยการเดินทางที่ยากลำบากมีเขาหรือหุบเขากั้นทำให้แต่ละชุมชนมีสังคมที่มีลักษณะเฉพาะตัว ส่วนเขตเมืองนั้น ญี่ปุ่นมีพื้นที่ราบใหญ่ที่สุดบริเวณใจกลางอ่าวโตเกียว คือที่ราบคันโต ที่ราบโทโฮกุ ทางตอนเหนือของฮอนชู ที่ราบในฮอกไกโดและที่ราบเขตอุตสาหกรรมนาโงย่า-โอซาก้า ที่ราบเหล่านี้เป็นศูนย์รวมทรัพยากร จึงทำให้มีประชากรหนาแน่น เขตอุตสาหกรรมที่สำคัญตั้งอยู่บริเวณคันโตและคันไซ ซึ่งมีโตเกียวและโอซาก้าเป็นศูนย์กลางตามลำดับ ทรัพยากรที่มีมากได้แก่ ป่าไม้ ภูเขาส่วนใหญ่เต็มไปด้วยป่าธรรมชาติและสวนป่า เกาะฮอกไกโดปกคลุมด้วยป่าสน ในขณะที่สามเกาะต่ำลงมาปกคลุมไปด้วยป่าไม้ผลัดใบที่มีใบกว้างอย่างในเขตอบอุ่น

ภาพที่ 1 แผนที่แสดงลักษณะภูมิประเทศที่เป็นเกาะของประเทศญี่ปุ่น



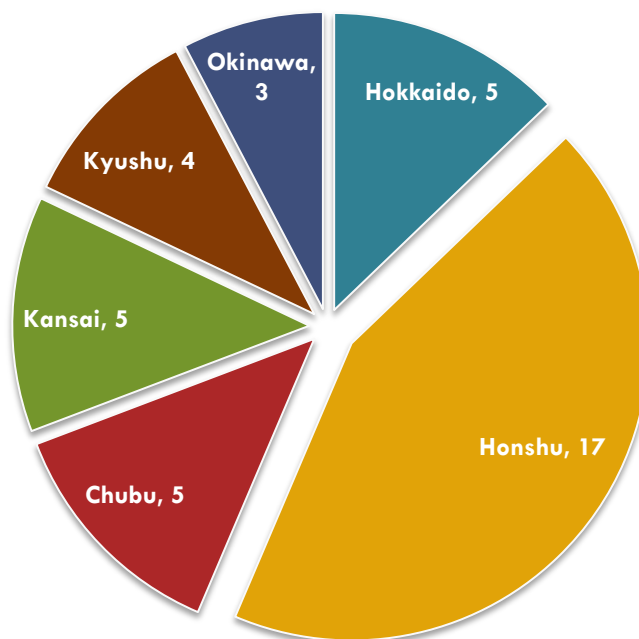
ที่มา : <http://www.world-atlas.biz/japan.htm>

สวนสนุกแห่งแรกของญี่ปุ่นนั้นได้เริ่มต้นมาจากการเป็นสวนดอกไม้ตั้งแต่ปี 1853 ในสมัยเอโดะมักถูกใช้เป็นสถานที่พักผ่อนของเหล่าชนชั้นสูงสำหรับจัดพิธีชงชาและแต่งกลอนไฮกุ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่สร้างความบันเทิงให้ผู้คนในสมัยนั้น ต่อมาสวนแห่งนี้ได้กลายมาเป็นสวนสัตว์และมีการนำสัตว์จากต่างประเทศเข้ามาเลี้ยง สิ่งโตตัวแรกที่เกิดในญี่ปุ่นก็เกิดที่สวนแห่งนี้ เป็นที่น่าเสียดายที่สวนสัตว์ต้องปิดไปในปี 1872 เนื่องจากเกิดแผ่นดินไหวซึ่งสร้างความเสียหายให้กับหลายพื้นที่ในญี่ปุ่นรวมถึงสวนแห่งนี้ก็ได้ถูกปิดลงในระหว่างที่เกิดสงครามแปซิฟิก ท้ายที่สุดสวนแห่งนี้ก็ได้เปิดทำการเป็นสวนสนุกเต็มตัวในปี 1924 โดยใช้ชื่อว่า สวนสนุก Asakusa Hanayashiki ซึ่งมีการติดตั้งเครื่องเล่นมากมาย ในปี 1953 ได้มีการติดตั้งเครื่องโรลเลอร์คอสเตอร์เครื่องแรกในญี่ปุ่นขึ้นและเครื่องนี้ยังคงเปิดให้บริการอยู่กระทั่งปัจจุบัน เป็นสวนสนุกที่เก่าแก่ที่สุดของญี่ปุ่น (<http://www.hanayashiki.net/e/index.html>, เข้าถึงเมื่อ 1 ธันวาคม 2555)

ภาพที่ 2 Asakusa Hanayashiki สวนสนุกแห่งแรกในญี่ปุ่น



ที่มา : <http://www.hanayashiki.net/blog/mt/>

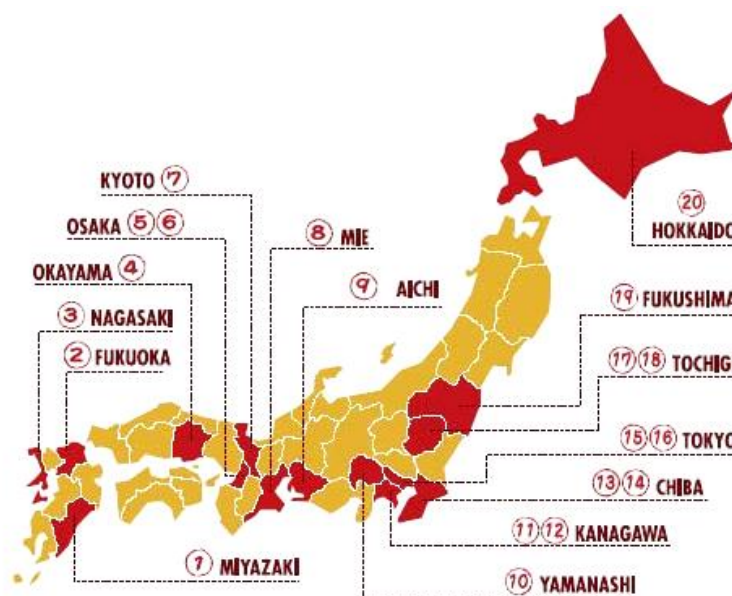


แผนภูมิที่ 1 แสดงการกระจายตัวของสวนสนุกในประเทศญี่ปุ่นจำนวนทั้งหมด 39 แห่ง แบ่งตามภูมิภาค

ข้อมูลจาก : Japan National Tourism Organization

ฮอนชูเป็นเกาะที่ใหญ่ที่สุดของประเทศญี่ปุ่น คิดเป็นพื้นที่กว่าร้อยละ 60 ของประเทศญี่ปุ่น มีพื้นที่ 227,962.59 ตารางกิโลเมตร ใหญ่กว่าเกาะอังกฤษเล็กน้อย มีความยาวประมาณ 1,300 กิโลเมตร ความกว้างตั้งแต่ 50-250 กิโลเมตร มีชายฝั่งติดทะเลยาวกว่า 5,450 กิโลเมตรรอบเกาะ พื้นที่ส่วนใหญ่ของเกาะฮอนชูเป็นที่ราบสูงและภูเขาสูงชัน โดยมีภูเขาที่สูงที่สุดคือภูเขาฟูจิ บนเกาะฮอนชูมีพื้นที่ราบทางด้านตะวันออกและทางใต้ ซึ่งเป็นที่ตั้งของเมืองสำคัญของญี่ปุ่นเช่น โตเกียว โยโกฮาม่า นาโงย่า เกียวโต โอซาก้า โคเบะ และชิโรชิมะ ซึ่งเกาะฮอนชูมีจำนวนประชากรหนาแน่นเป็นอันดับต้นๆ ของโลก ด้วยเหตุนี้ภูมิภาคฮอนชูจึงมีความหนาแน่นของสวนสนุกมากกว่าภูมิภาคอื่น (<http://th.wikipedia.org/wiki/เกาะฮอนชู> , เข้าถึงเมื่อ 9 มกราคม 2556)

ภาพที่ 3 แผนที่แสดงตัวอย่างการกระจายตัวของสวนสนุกในประเทศญี่ปุ่น



ที่มา : <http://www.infomapjapan.com/themeparks.phtml>

การสร้างสวนสนุกของญี่ปุ่นส่วนใหญ่จะเป็นรูปแบบของ “ธีมปาร์ค” ซึ่งจะมีเครื่องเล่นที่ทันสมัยและประกอบขึ้นเป็นการถาวรโดยใช้สถาปัตยกรรม สัญลักษณ์ และภูมิประเทศ ในการชักนำความรู้สึกของผู้เล่นให้รู้สึกแตกต่างกันออกไป ในสถานที่และเวลาที่แตกต่างกัน โดยเน้นไปที่การบอกเล่าเรื่องราว อาจจะสร้างขึ้นไปในแนวทางเดียวกันทั้งหมด หรือแบ่งออกเป็นหลายๆ ส่วน โดยมีการจัดฉากเป็นเรื่องราวที่แตกต่างกันออกไปโดยจะสามารถคิดย้อนกลับไปถึงต้นตอหรือประวัติของธีมปาร์คเหล่านั้น และเข้าใจวัตถุประสงค์

ของการก่อสร้างว่ามีเพื่อให้ความรู้ทางด้านใด นอกเหนือจากความรู้ด้านแล้ว ยังสามารถเก็บเกี่ยวความรู้ด้านใดได้บ้าง

2. เพื่อเปรียบเทียบและวิเคราะห์จุดเด่นของสวนสนุกแต่ละประเภท

ตารางแสดงสวนสนุกในประเทศญี่ปุ่น

ชื่อสวนสนุก	อัตราค่าบริการ	จุดเด่น
Hokkaido (ภูมิภาคฮอกไกโด)		
1. Shiroi Koibito Park Hokkaido	ผู้ใหญ่ 600 เยน เด็ก 200 เยน	โรงงานผลิตช็อกโกแลตขึ้นชื่อของญี่ปุ่นซึ่งนักท่องเที่ยวสามารถลงมือทำช็อกโกแลตด้วยตัวเองหรือซื้อกลับบ้านเป็นของฝากได้
2. Asahiya Zoo	ผู้ใหญ่ 800 เยน เด็กไม่เสียค่าผ่านประตู	สวนสัตว์เปิดที่ให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสกับธรรมชาติและสัตว์นานาชนิดได้อย่างใกล้ชิด
3. Asahikawa Ramen Village	ไม่เสียค่าเข้าชม	หมู่บ้านราเมนที่รวบรวมร้านราเมนมีชื่อเสียง 8 ร้านที่สืบทอดมรดกทางปัญญาต่อกันมาและยกระดับคุณภาพมาตรฐานของราเมนอาซาฮิคาว่า เป็นที่เลื่องลือไปทั่วโลก
4. Noboribetsu Date Jidai Mura	ผู้ใหญ่ 2,900 เยน เด็ก 1,500 เยน	เดินเที่ยวชมในบรรยากาศย้อนยุคสมัยเอโดะ มีการแสดงนิจจาและการแสดงอื่นๆ ให้ชมมากมาย
5. AINU MUSEUM POROTO KOTAN	ผู้ใหญ่ 750 เยน เด็กมัธยมปลาย 550 เยน เด็กมัธยมต้น 450 เยน เด็กประถม 300 เยน	พิพิธภัณฑ์ไอนุหรือเรียกอีกชื่อว่า Poroto Kotan เป็นหนึ่งในพิพิธภัณฑ์ไอนุในฮอกไกโด ที่นี้จัดแสดงวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของชาวไอนุภายในหมู่บ้านไอนุกลางแจ้งที่จำลองขึ้นใหม่และในอาคารพิพิธภัณฑ์มีการแสดงต่างๆ เช่น การเดินรำพื้นเมืองและอื่นๆ

		ตลอดทั้งวัน
Honshu (ภูมิภาคฮอนชู)		
1. Ghibli Museum	อายุ 19 ปี ขึ้นไป 1,000 เยน อายุ 13-18 ปี 700 เยน อายุ 7-12 ปี 400 เยน อายุ 4-6 ปี 100 เยน	พิพิธภัณฑ์ที่รวบรวมภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่มีชื่อเสียงให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสอย่างใกล้ชิด
2. Jiyugaoka Sweet Forest	ไม่เสียค่าเข้าชม	ป่าแห่งขนมหวานแสนอร่อยที่มีให้เลือกชิมหลากหลาย
3. Namco Namja Town	ผู้ใหญ่ 300 เยน เด็ก 200 เยน	สวนสนุกในอาคารชั้นในซึ่จัดที่รวบรวมเครื่องเล่นร้านอาหารน่ารักๆแสนอร่อยมากมาย
4. Sanrio Puroland	บัตรเต็ม ชุดละ 4,000 เยน บัตรธรรมดา 3,000 เยน	สวนสนุกแห่งดินแดนเทพนิยายและตัวการ์ตูนน่ารักๆ อันโด่งดัง อาทิ คิตตี้ มายเม โลดี้ ชินนะม่อน
5. Tokyo Joypolis	บัตรผ่านประตู 500 เยน บัตรเต็มชุดละ 3,300 เยน	สวนสนุกในห้างสรรพสินค้าที่รวบรวมเครื่องเล่นไฮเทคไว้มากมาย
6. Tokyo Disneyland / Tokyo Disney Sea	อายุ 18 ปีขึ้นไป 6,200 เยน อายุ 12-17 ปี 5,300 เยน อายุ 4-11 ปี 4,100 เยน อายุมากกว่า 60 ปี 5,500 เยน	สวนสนุกานพอลิตเพลนกับตัวการ์ตูนจากวอลท์ ดิสนีย์ มิกกี้ และมินนี่ และอื่นๆ ในโลกแห่งจินตนาการ

7. Ooedo Onsen Monogatari	ผู้ใหญ่ 2,900 เยน เด็ก 1,600 เยน	ตั้งอยู่ที่เขตโอไดบะของโตเกียวหรือที่เรียกกันว่า ออนเซน ริมปาร์ค เพราะรวบรวมออนเซนในจังหวัดต่างๆ ที่ญี่ปุ่นมาไว้ที่นี่ ออนเซนที่นี่ใช้น้ำแร่ธรรมชาติที่ขุดมาจากใต้ดินลึกกว่า 1,400 เมตร แม้จะอยู่ในโตเกียวแต่ก็ได้ความสนุก ผ่อนคลายจากการไปเที่ยวออนเซนในบรรยากาศแบบญี่ปุ่นๆ
8. KidZania	เด็กเล็ก 2-3 ปี 1,575 เยน 4-15 ปี 3,150 เยน 16 ปีขึ้นไป 2,100 เยน	ในกรุงโตเกียว เป็นเมืองแห่งการเรียนรู้แห่งแรกในประเทศไทยญี่ปุ่นที่เด็กๆ จะมีโอกาสทดลองทำงานที่ตัวเองชอบและได้เรียนรู้ถึงระบบสังคมด้วยความสนุกที่นี่เด็กจะได้ทำงานและได้เงินที่ใช้ได้เฉพาะ Kidzania เงินนี้มีชื่อว่า Kidzo ชื่อของได้ และจ่ายค่าเรียนใน Kidzania ได้ งานที่เลือกได้มีทั้งพนักงานดับเพลิง แอร์โฮสเตส นายแบบ นางแบบ แพทย์ ทั้งหมด 70 อาชีพด้วยกัน มีร้านและ สถานที่ๆ หน้าตาคล้ายกับ สถานที่จริง ได้เรียนรู้ถึง กฎเกณฑ์ เศรษฐกิจ มรรยาท และทางเลือก ในอนาคตได้ด้วยการเล่น
9. Yokohama Cosmo World	ไม่เสียค่าเข้าชม	เครื่องเล่นเร้าใจและชิงช้าสวรรค์ขนาดยักษ์
10. Hakkeijima Sea Paradise	ค่าเข้าพิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำ 2,450 เยน	เพลิดเพลินกับพิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำ ชมการแสดงน่ารักจากโลมาและสนุกกับเครื่องเล่นต่างๆ
11. Shin-yokohama Ramen Museum	ผู้ใหญ่ 300 เยน เด็ก 100 เยน	ราเมนอันเลื่องชื่อจากทั่วประเทศที่ถูกรวบรวมให้ลิ้มลองได้ที่นี่

12. Hakone Kowakien Yunessun	ผู้ใหญ่ 4,000 เยน เด็ก 2,000 เยน	สวนสนุกแห่งออนเซนที่ได้ลงข่าวทางโทรทัศน์บ่อยครั้งจนเป็น สถานที่ที่ที่สนใจของหมู่นักท่องเที่ยวคนไทย ที่นี้จะมีบ่อน้ำร้อนแปลกๆ มากมายทั้งออนเซนกาแฟ ออนเซนชาเขียว ออนเซนไวน์ ออนเซนสาเก ฯลฯ และที่น่าสนใจที่สุดคือออนเซนราเมน ซึ่งเมื่อแช่ในบ่อออนเซน แห่งนี้แล้วจะรู้สึกได้ถึงการแช่ตัวเองอยู่ในชามราเมน
13. Fujikyu Highland	บัตรเล่มชุดละ 4,800 เยน	สวนสนุกนทานไปกับรถไฟเหาะที่เคยเป็นหนึ่งในรถไฟเหาะที่สูงที่สุดและวิ่งเร็วที่สุดในโลก
14. Bandai Museum Omocha no Machi	ผู้ใหญ่ 400 เยน เด็ก 300 เยน	สัมผัสกับโลกแห่งของเล่นที่มีชื่อเสียงของญี่ปุ่นอย่างใกล้ชิด
15. Nikko Edo Mura	ผู้ใหญ่ 4,500 เยน เด็ก 2,300 เยน	บรรยากาศญี่ปุ่นสมัยเอโดะ ชมการต่อสู้ของนินจา ชื่นชมความงามของเกอิชาและสิ่งบันเทิงอื่นๆ
16. Tobu World Square	ผู้ใหญ่ 2,500 เยน เด็ก 1,500 เยน	จำลองสิ่งก่อสร้างต่างๆ ที่มีชื่อเสียงระดับโลก อาทิ พีรามิด หอไอเฟลทัชมาฮาล และอื่นๆ อีกมากมาย
17. Spa Resort Hawaiians	ผู้ใหญ่ 3,150 เยน เด็ก 2,000 เยน เด็กเล็ก 1,400 เยน	เป็นต้นแบบของภาพยนตร์เรื่อง Hula Girls ที่เคยฉายในโรงภาพยนตร์และได้รับความนิยมที่เมืองไทย และในพื้นที่เดียวกันนี้มีซิมปาร์คที่เกี่ยวกับออนเซนถึง 5 แห่ง ที่น่าสนใจที่สุดคือ ซิมปาร์คที่มีชื่อว่า Edo Jowa-Yoichi เต็มไปด้วยเสน่ห์แห่งสมัยเอะโดะ
Chubu or Central Japan (ภูมิภาคจูบุ)		

1. Bandai Hobby Center	ไม่เสียค่าเข้าชม	สัมผัสกับแหล่งโมเดลกันดั้มที่มีชื่อเสียงระดับโลก เรียนรู้วิธีการออกแบบและผลิตกันดั้มอย่างใกล้ชิด และกิจกรรมต่างๆอีกมากมาย
2. Chibi Maruko Chan Land	ผู้ใหญ่ 500 เยน เด็ก 300 เยน	ดินแดนของหนูน้อยมารุโกะ ครอบครัวและเพื่อนๆ สำหรับคนรักจิบิมารุโกะ โดยเฉพาะ
3. Niji no Sato	ผู้ใหญ่ 1,000 เยน เด็ก 500 เยน	หมู่บ้านนานาชาติ กลางสวนดอกไม้
4. Sushi Museum	ผู้ใหญ่ 300 เยน เด็ก 200 เยน	รวมร้านข้าวปั้นซูชิสดใหม่สำหรับคนชอบข้าวปั้นซูชิ
5. Nagashima Spa Land	บัตรเล่น ชุดละ 4,100 เยน	สนุกเร้าใจไปกับรถไฟเหาะที่น่ากลัวที่สุด เนื่องจากทำจากไม้ นอกนั้นยังมีสวนน้ำและบ่อน้ำแร่ ให้เพลิดเพลินอีกด้วย
Kansai (ภูมิภาคคันไซ)		
1. Toei Movieland Kyoto Studio Park	2,200 เยน	สตูดิโอถ่ายภาพยนตร์ซามูไร
2. Osaka Aquarium	ผู้ใหญ่ 2,000 เยน เด็ก 900 เยน	พิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำที่ใหญ่ที่สุดในโลกแห่งหนึ่งและพบกับปลาฉลามวาฬซึ่งเป็นปลาที่มีขนาดใหญ่ที่สุดในโลกแหวกว่ายอยู่
3. Universal Studios Japan (USJ)	ผู้ใหญ่ 5,800 เยน เด็ก 3,900 เยน	สวนสนุกจากสตูดิโอถ่ายภาพยนตร์ฮอลลีวูด
4. Koga Ninja Village	1,000 เยน	หมู่บ้านนินจา สามารถทดลองฝึกวิชานินจาได้

5. New Reoma World	ผู้ใหญ่ 1,000 เยน เด็ก 700 เยน	เมืองเทพนิยาย มีเครื่องเล่นอันแสนน่ารักให้เลือกเล่นมากมาย
Kyushu (ภูมิภาคคิวชู)		
1. Space World	ผู้ใหญ่ 4,200 เยน	เครื่องเล่นเหมือนท่องอยู่ในอวกาศ
2. Ramen Stadium	ไม่เสียค่าเข้าชม	ร้านราเมนแสนอร่อยแห่งเกาะได้ถูกรวบรวมไว้ที่นี่
3. Harmony Land	ผู้ใหญ่ 2,800 เยน เด็กอายุต่ำกว่า 3 ปีเข้าฟรี	สวนสนุกแห่งดินแดนเทพนิยายและตัวการ์ตูน คิดดีจินเนะมอน และอีกมากมายหลากหลายแห่งเกาะคิวชู
4. Huis Ten Bosch	5,600 เยน	บรรยากาศของประเทศฮอลแลนด์ ซึ่งเต็มไปด้วยดอกทิวลิปและกังหัน
Okinawa (เกาะโอกินะวะ)		
1. Okinawa Churaumi Aquarium	ผู้ใหญ่ 1,800 เยน เด็ก 600 เยน	พิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำใหญ่ที่สุดรวบรวมสัตว์ได้ทั้งทะเลมากมายไม่เหมือนใครพร้อมให้คุณได้สัมผัส
2. Okinawa World	ผู้ใหญ่ 1,600 เยน เด็ก 800 เยน	เมืองที่รวบรวมวัฒนธรรมอาณาจักร Gyokusendo ของ โอกินะวะทั้งสถานที่เที่ยวทางประวัติศาสตร์ หมู่บ้าน หัตถกรรมและพิพิธภัณฑ์ต่างๆ
3. Ryukyu Mura	ผู้ใหญ่ 840 เยน เด็ก 420 เยน	หมู่บ้านริวกิวเป็นหมู่บ้านของชาวโอกินะวะโบราณที่สร้างขึ้นใหม่ มีการนำบ้านแบบริวกิวเก่าจากทั่วทุกเกาะมารวมกันไว้ที่นี่เพื่ออนุรักษ์มรดกของอาณาจักรริวกิว

(<http://www.yokosojapan.org/park/index.php>, เข้าถึงเมื่อ 21 ธันวาคม 2555)

เพื่อเป็นการรองรับนักท่องเที่ยวที่เดินทางเข้าออกประเทศจำนวนมาก สวนสนุกเหล่านี้จึงมีรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป บางแห่งมีเอกลักษณ์ที่สอดคล้องกับลักษณะทางภูมิศาสตร์ เช่น เมืองที่อยู่ติดกับชายฝั่งจะมีพิพิธภัณฑสถานน้ำเป็นแหล่งท่องเที่ยวสำคัญ หรือการเป็นเมืองประวัติศาสตร์ก็มีการนำเรื่องราวในอดีตมาบอกเล่าผ่านสวนสนุก มีการจัดประเภทของสวนสนุกที่ชัดเจนกับกลุ่มผู้เล่นเป้าหมายทั้งเด็กและผู้ใหญ่ หลายแห่งมีเครื่องเล่นที่ผสมผสานมาจากตะวันตก โดยส่วนใหญ่จะเป็นเครื่องเล่นผาดโผนที่เน้นความหวาดเสียวมาดึงดูดใจกลุ่มวัยรุ่นที่รักความสนุกและชอบท้าทาย เช่น รถไฟเหาะ โรลเลอร์โคสเตอร์ เป็นต้น สวนสนุกในประเทศญี่ปุ่นจึงเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่ได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยวอย่างมากเช่นกัน

ภาพที่ 4 สวนสนุก Fuji-Q Highland ในภูมิภาคฮอนชู



ที่มา : <http://www.japan-guide.com/e/e6918.html>

2.1 สวนสนุกใหม่ - สวนสนุกสำหรับเด็ก

การสร้างสวนสนุกสำหรับเด็กนั้นอันดับแรกต้องสามารถทำให้เด็กมีความรู้สึกสนุกได้ก่อน ความรู้สึกสนุกและอยากที่จะเรียนรู้ก็เป็นสิ่งที่ตามมาหลังจากนั้น ในเรื่องของความสนิใจนั้นแน่นอนว่าถ้าเป็นเรื่องของตัวการ์ตูนที่ชอบแล้วเด็กจะมีความสนใจเป็นพิเศษ จึงมีสวนสนุกประเภทที่จัดแสดงตัวการ์ตูนที่โด่งดังเป็นที่รู้จัก ในอีกด้านหนึ่งก็มีสวนสนุกเพื่อการเรียนรู้และพัฒนากระบวนการคิดของเด็ก มีอุปกรณ์ให้เด็กได้ลองปฏิบัติจริงและสนุกเพลิดเพลิน เป็นขั้นแรกของการค้นหาตัวเองจากการได้ทำสิ่งที่ชอบ แต่นอกจากเด็กแล้ว ผู้ใหญ่ที่มีความชอบและหลงใหลในการ์ตูนแอนิเมะของญี่ปุ่นก็มีจำนวนมาก หลายคนที่ชอบและมีของสะสมจนกลายเป็นงานอดิเรก เช่น กันดั้ม (Gundam) ซึ่งเป็นซีรีส์แอนิเมชันญี่ปุ่นเกี่ยวกับหุ่นยนต์ต่อสู้ขนาด

ยักษ์ สร้างโดยบริษัทซันไรส์ กันดั้มนับเป็นแอนิเมะซีรีส์แรกซึ่งจัดอยู่ในกลุ่มการ์ตูนหุ่นยนต์แนวสมจริง และยังคงมีการสร้างภาคต่อมาถึงปัจจุบัน จึงเป็นที่ชื่นชอบในหมู่เด็กผู้ชาย ด้วยลักษณะที่แข็งแกร่งของหุ่นยนต์และสามารถเปลี่ยนรูปร่างไปได้หลายแบบ นักท่องเที่ยวจึงต้องการที่จะมาสัมผัสประสบการณ์อย่างใกล้ชิดจากประเทศที่เป็นต้นกำเนิดของแอนิเมะที่มีชื่อเสียงระดับโลกเหล่านี้ นอกจากนี้ปัจจัยการเที่ยวชมแล้วยังมีเรื่องของ การเก็บภาพเป็นที่ระลึก การเข้าพักในบริเวณใกล้เคียง การรับประทานอาหาร หรือการช้อปปิ้งของที่ระลึก และของฝากภายในสวนสนุก สวนสนุกหลายแห่งโดยเฉพาะที่อยู่ใจกลางเมืองได้มองเห็นความสำคัญและกลุ่มทางการพัฒนาธุรกิจ ในขณะที่เดียวกันก็เป็นการอำนวยความสะดวกให้แก่ลูกค้าที่ต้องการความสะดวกสบายในทุกด้าน สวนสนุกหลายแห่งจึงรวบรวมทั้งร้านอาหาร ร้านจำหน่ายสินค้าที่ระลึก และบริการที่พักที่ครบครัน

ในแง่ของเรื่องราวทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่เก่าแก่ก็ถูกถ่ายทอดผ่านสวนสนุกที่จัดแสดงในลักษณะของการจำลองหมู่บ้านแบบดั้งเดิมขึ้นเพื่อให้ให้นักท่องเที่ยวได้เห็นวิถีชีวิตสมัยก่อนของคนญี่ปุ่น ชิมปาร์กที่มีจำนวนมากและมีอยู่ทุกภูมิภาคที่ไม่กล่าวถึงไม่ได้ก็คือ ออนเซ็น หรือน้ำพุร้อน ที่ถือเป็นจุดขายอย่างหนึ่งของญี่ปุ่น เพราะน้ำร้อนที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติเป็นเหมือนสิ่งมหัศจรรย์ทั้งยังมีสรรพคุณในการรักษาโรคและช่วยให้ผ่อนคลาย โรงแรมออนเซ็นจึงมีอยู่เป็นจำนวนมากและได้รับการตอบรับที่ดีจากนักท่องเที่ยวอยู่เสมอ

2.2 สวนสนุกประเภทเรื่องเล่นทันสมัย

สวนสนุกประเภทนี้พุ่งกลุ่มเป้าหมายไปที่วัยรุ่นที่ชอบความทันสมัยความท้าทายที่จะลองอะไรใหม่ๆ โดยเฉพาะที่สวนสนุกฟูจิควไฮแลนด์ (Fuji-Q Highland) ซึ่งตั้งอยู่ที่เมืองฟูจิโยชิระ จังหวัดยามานาชิ โดยเครื่องเล่นหลายอย่างของฟูจิควทำสถิติหรือเคยทำสถิติโลกอย่าง Guinness World Records มาก่อน โดย ที่นี้จะมียุทธไฟเหาะหลายรูปแบบทั้งรถไฟเหาะที่สูงที่สุด และรถไฟเหาะที่เร็วที่สุดอยู่ด้วย แต่นอกจากความทันสมัยของเครื่องเล่น นักท่องเที่ยวยังสามารถมองเห็นภูเขาไฟฟูจิได้อย่างชัดเจนเสมือนฉากหลังที่สวยงาม

แต่ถ้าหากถามนักท่องเที่ยวว่ามาญี่ปุ่นแล้วอยากไปเที่ยวที่ไหน คำตอบที่ได้อันดับต้นๆก็คงเป็นโตเกียวดิสนีย์แลนด์ ซึ่งยังคงเป็นสวนสนุกที่ได้รับความนิยมอันดับหนึ่งในญี่ปุ่น ข้อมูลจากบริษัทที่ปรึกษา ธีมด์ เอนเตอร์เทนเมนต์ แอสโซซิเอชัน (ทีอีเอ) ระบุว่า ในปีที่ผ่านมา (2552) สวนสนุกดิสนีย์แลนด์ (Disneyland)

และดิสนีย์ซี (Disney Sea) ในกรุงโตเกียว สวนสนุกยูนิเวอร์แซล สตูดิโอ ปาร์ค (Universal Studio) ที่โอซากา ประเทศญี่ปุ่น ต่างก็ติดอันดับสุดยอด 10 สวนสนุกระดับโลกเมื่อวัดกันที่จำนวนผู้เข้าชม

(http://www.thanonline.com/index.php?option=com_content&view=article&id=42154:2010-09-21-03-04-25&catid=205:2010-06-17-06-09-37&Itemid=408, เข้าถึงเมื่อ 21 ธันวาคม 2555)

จะเห็นได้ว่าในด้านของความยิ่งใหญ่ตระการตานั่นการเข้ามาลงทุนของชาติมหาอำนาจอย่างอเมริกาก็ยังสามารถกอบโกยรายได้จากการเป็นที่รู้จัก ชื่นชอบและได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในทั่วโลก จากการสำรวจจากประชากรญี่ปุ่นแล้วพบว่าทุกคนต้องเคยไปดิสนีย์แลนด์มาแล้วอย่างน้อย 1 ครั้ง

2.3 อัตราค่าบริการ

การตัดสินใจท่องเที่ยวสวนสนุกก็ขึ้นอยู่กับอัตราค่าบริการด้วยเช่นกัน ค่าเข้าชมสวนสนุกในญี่ปุ่นมีหลายแห่งที่ไม่เสียค่าเข้าชมไปจนถึงที่มีค่าบริการสูง และมีการแบ่งอัตราค่าเข้าชมตามช่วงอายุที่แตกต่างกัน โดยถ้าหากเป็นธีมปาร์คที่เน้นการจัดแสดงตัวละคร ร้านค้า ค่าเข้าชมจะมีราคาไม่สูงมากนัก เพราะในบางแห่งก็ถือเป็นการสนับสนุนให้นักท่องเที่ยวได้มาเรียนรู้แลกเปลี่ยนวัฒนธรรมการ ได้เห็นขั้นตอนกระบวนการต่างๆ และนำไปเล่าสู่กันฟังเมื่อกลับไปยังประเทศของตน สวนสนุกที่มีอัตราค่าเข้าชมสูงเป็นเพราะมีเครื่องเล่นทันสมัย มีการจัดแบ่งสวนสนุกออกเป็นหลายโซนเพื่อบอกเล่าเรื่องราวที่แตกต่างกัน มีความครบครันของที่พัก ร้านอาหาร และร้านจะหน่ายสินค้าที่ระลึก มีเนื้อที่กว้างขวางสามารถรองรับนักท่องเที่ยวได้จำนวนมาก บางแห่งมีขบวนพาเหรดสวยงามให้ได้ชม ถ้าเปรียบเทียบกันแล้วความยิ่งใหญ่ตระการตาและความประทับใจที่นักท่องเที่ยวจะได้สัมผัสนั้นอยู่นอกเหนือกว่าราคามาก

สรุปคือกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงนันทนาการในรูปแบบของสวนสนุกนี้ ผู้เที่ยวสวนสนุกต่างก็มีวัตถุประสงค์เดียวกันคือความสนุก เพลิดเพลิน ได้ปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึกไปกับการเที่ยวชม การเล่นเครื่องเล่น จนถึงการชมทิวทัศน์บริเวณรอบๆ และเมื่อจำแนกตามความชอบแล้วสวนสนุกที่มีหลากหลายรูปแบบมุมมองในทุกภูมิภาคก็มีเพียงพอที่จะรองรับความต้องการของนักท่องเที่ยวได้ ธุรกิจสวนสนุกจึงเป็นกลยุทธ์อีกอย่างหนึ่งของญี่ปุ่นที่เป็นส่วนช่วยในการดึงดูดนักท่องเที่ยวจำนวนมากได้ ถึงแม้เป้าหมายหลักของหลายคนจะไม่ได้มาเพื่อเที่ยวสวนสนุก แต่สวนสนุกอาจจะเป็นตัวเลือกที่สองหรือสามที่เพิ่มเข้ามาภายหลังจากการมาเที่ยวญี่ปุ่นก็เป็นได้

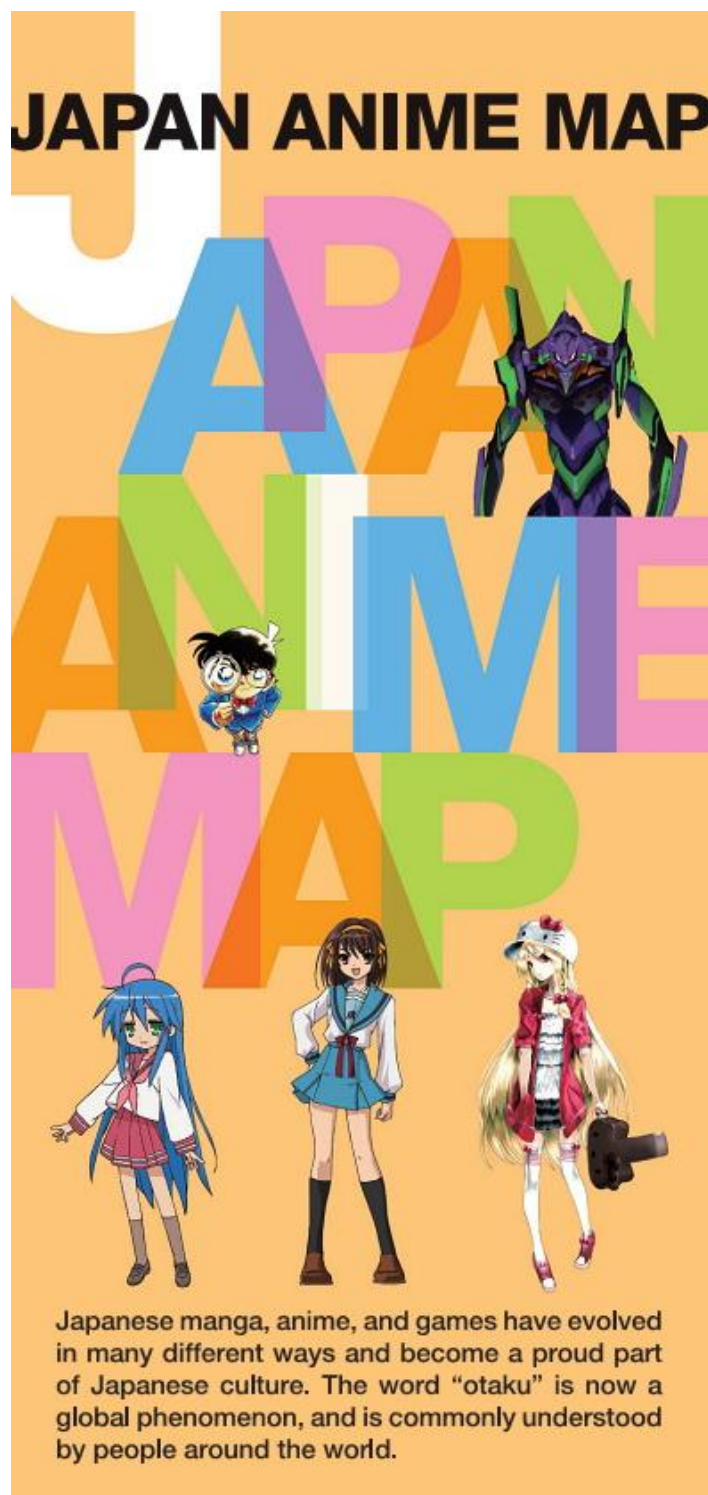
3. เพื่อศึกษาผลของการสร้างสวนสนุกต่อการท่องเที่ยว

ที่ประเทศญี่ปุ่นมีสวนสนุกจำนวนมากกระจายตัวอยู่ทั่วภูมิภาคนั้นนอกจากจะเกิดขึ้นจากปัจจัยทางภูมิประเทศและทรัพยากรแล้วยังเป็นผลพวงมาจากการที่ญี่ปุ่นมีวัฒนธรรมในชาติอันเป็นเอกลักษณ์และแผ่อิทธิพลไปทั่วโลกโดยเฉพาะอย่างยิ่งในแถบเอเชีย ถือเป็นกำเนิดใหม่ของญี่ปุ่นในฐานะวัฒนธรรมเอเชียแห่งแรกที่มีความชัดเจนของชนชั้นกลางยุคใหม่ และเป็นผลมาจากตลาดวัยรุ่นในประเทศ คือจุดกำเนิดสำหรับการแผ่อิทธิพลทั่วภูมิภาค อีกทั้งองค์กรธุรกิจของประเทศก็ยังได้พัฒนาวัฒนธรรมการตลาดที่เข้มข้น อิทธิพลของสื่อ ไม่ว่าจะเป็นเพลงญี่ปุ่น หรือละคร โทรทัศน์ประเภท soap opera ยังมีส่วนช่วยในการเผยแพร่วัฒนธรรมวัยรุ่นญี่ปุ่น สร้างโอกาสให้วัยรุ่นทั่วเอเชียได้มองเห็นสิ่งที่เกิดขึ้นนอกประเทศ ทำให้สามารถตามกระแสเทคโนโลยีและแนวโน้มของโลกได้ทัน

สำหรับผู้ที่ชื่นชอบการ์ตูน องค์กรส่งเสริมการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ประเทศญี่ปุ่น หรือ Japan National Tourism Organization (JNTO) ได้สังเกตเห็นช่องทางที่จะทำสิ่งพิมพ์ขึ้นมาเพื่อเป็นสื่อในกระดานการท่องเที่ยวจากคนรักอนิเมะนานาชาติให้มาเที่ยวญี่ปุ่น จึงได้ออกแผนที่ **Japan Anime Map** นั้บหมื่นชุด เป็นภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะ ซึ่งผลดีออกมาเพื่อให้นักท่องเที่ยวเข้าใจง่าย ไม่ยุ่งยาก และพกพาได้สะดวก

ในฉบับจะแนะนำที่ตั้งของแหล่งท่องเที่ยวในเมือง จากอนิเมชื่อดังอย่าง **Evangelion, Lucky Star, The Melancholy of Haruhi Suzumiya, true tears, Summer Wars, Spirited Away** และที่ตั้งพิพิธภัณฑ์และสวนสนุกเกี่ยวกับอนิเมะและมังงะอย่าง Sanrio Puroland, Ghibli Musuem, Kyoto International Manga Museum เป็นต้น

ภาพที่ 5 แผนที่ Japan Anime Map



ที่มา : <http://cartoon.mthai.com/news/2077.html>

ภาพที่ 6 แผนที่ Japan Anime Map

JAPAN ANIME MAP
Sacred places pilgrimage

The settings for many anime are often modeled after real locations. These "sacred sites" have become incredibly popular among fans and the object of "pilgrimages" by many eager to visit them. There are number of locations across Japan where fans can enjoy anime character attractions in theme parks or visit museums with exhibits related to anime and otaku culture.

Other Places

- 1. Itoya** (Osaka City, Osaka Prefecture)
- 2. Yamaguchi** (Yamaguchi City, Yamaguchi Prefecture)
- 3. Chubu Museum** (Nagoya City, Aichi Prefecture)
- 4. Chubu Museum** (Nagoya City, Aichi Prefecture)
- 5. Chubu Museum** (Nagoya City, Aichi Prefecture)
- 6. Chubu Museum** (Nagoya City, Aichi Prefecture)
- 7. Chubu Museum** (Nagoya City, Aichi Prefecture)
- 8. Chubu Museum** (Nagoya City, Aichi Prefecture)
- 9. Chubu Museum** (Nagoya City, Aichi Prefecture)
- 10. Chubu Museum** (Nagoya City, Aichi Prefecture)

MUSEUM & THEME PARK

- 1. Bunkyo Museum** (Tokyo City, Tokyo Prefecture)
- 2. The Osamu Tezuka Manga Museum** (Osaka City, Osaka Prefecture)
- 3. The Osamu Tezuka Manga Museum** (Osaka City, Osaka Prefecture)
- 4. The Osamu Tezuka Manga Museum** (Osaka City, Osaka Prefecture)
- 5. The Osamu Tezuka Manga Museum** (Osaka City, Osaka Prefecture)
- 6. The Osamu Tezuka Manga Museum** (Osaka City, Osaka Prefecture)
- 7. The Osamu Tezuka Manga Museum** (Osaka City, Osaka Prefecture)
- 8. The Osamu Tezuka Manga Museum** (Osaka City, Osaka Prefecture)
- 9. The Osamu Tezuka Manga Museum** (Osaka City, Osaka Prefecture)
- 10. The Osamu Tezuka Manga Museum** (Osaka City, Osaka Prefecture)

ที่มา : <http://cartoon.mthai.com/news/2077.html>

ในเอเชีย วัฒนธรรมวัยรุ่นญี่ปุ่นได้รับการสนับสนุนด้วยการนำเสนอข่าวสารตราผลิตภัณฑ์ และการยอมรับสื่อมากขึ้น ในระดับพื้นฐานลงไปอีก เกาหลีและประเทศเอเชียอื่นๆ รวมทั้งไต้หวัน สิงคโปร์ มาเลเซีย และจีน ได้สร้างแบบจำลองทางเศรษฐกิจโดยส่วนหนึ่งอยู่บนพื้นฐานของความเป็นรัฐพัฒนาแล้วของญี่ปุ่น และสถาบันต่างๆ ซึ่งนำความรู้เรื่องมาให้ญี่ปุ่น ความสำเร็จในการส่งออกสินค้าซึ่งได้เพิ่มมูลค่าแล้วไปยังเอเชีย และประเทศอื่นในโลกมาตลอดหลายปีที่ผ่านมา ดังนั้นเป็นเรื่องธรรมดาที่ตลาดต่างๆ ในเอเชียจะมองไปที่ญี่ปุ่นสำหรับทิศทางของแนวโน้มทางวัฒนธรรมเช่นกัน พัฒนาการความแข็งแกร่งของแบรนด์สินค้าวัยรุ่นในญี่ปุ่น ทำให้ถูกมองว่าเป็นแหล่งที่ดีที่สุดสำหรับเทคโนโลยีใหม่ๆ และสื่อมวลชนที่หลากหลาย โดยเฉพาะ โซนี่และนิเทนโดที่กำลังก้าวขึ้นมาเป็น แบรนด์สินค้าซึ่งเป็นที่เชื่อถือและต้องการที่สุด มีเดียญี่ปุ่นอันดับแรก และมีอิทธิพลที่สุดยังคงเป็น Manga comics และไม่ใช่เพียงแค่อการ์ตูนฮีโร่สำหรับเด็ก เช่น ดรากอนบอลเท่านั้น แต่รวมไปถึงความสนใจของวัยรุ่น และการ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่ด้วย (<http://www.bcm.arip.co.th/businessnews.php?id=401434>, เข้าถึงเมื่อ 25 พฤศจิกายน 2555)

สรุปและอภิปรายผล

อุตสาหกรรมสวนสนุกของญี่ปุ่นถือว่ามีส่วนสำคัญในการกระตุ้นการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยว สวนสนุกในประเทศญี่ปุ่นกระจายตัวอยู่ทั่วทุกภูมิภาค ถูกทำให้มีความน่าสนใจในแง่การสร้างเรื่องราวของสวนสนุกหรือที่เรียกว่า “ธีมปาร์ค” พิพิธภัณฑที่ถูกรักษาอยู่ในหมวดหมู่ของสวนสนุกเช่นกัน สวนสนุกบางแห่งได้ดึงดูดเด่นและถึงประวัติศาสตร์ในแง่มุมใดมุมหนึ่งของภูมิภาคของตนออกมานำเสนอ สวนสนุกไม่ได้มีเพียงเครื่องเล่นผาดโผนสำหรับผู้ที่ยิ่งจะท้าทายความกล้าซึ่งเป็นสิ่งดึงดูดใจของหนุ่มสาววัยรุ่นหากแต่ยังมีสวนสนุกที่เหมาะสมกับทุกเพศทุกวัย เป็นการให้โอกาสแก่นักท่องเที่ยวได้เที่ยวชมตามความสนใจ ภาพลักษณ์และการออกแบบก็เป็นสิ่งสำคัญในการสร้างความประทับใจ สวนสนุกเหล่านี้จึงมีจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นแกนหลักในการสร้างเสริมจินตนาการ เหมือนกับการสร้างฝันให้กลายเป็นจริง

ในปัจจุบันสวนสนุกแทบทุกแห่งมีการรวมเอาแหล่งช้อปปิ้ง ร้านอาหาร ร้านของที่ระลึกต่างๆ ไว้ด้วยกัน สวนสนุกจึงกลายเป็นอุตสาหกรรมที่ครบวงจรมากขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวกแก่นักท่องเที่ยว

เพื่อเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวของญี่ปุ่นอย่างเต็มรูปแบบ รัฐบาลญี่ปุ่นจึงสนับสนุนการจัดทำสื่อต่างๆ รวมถึงนำตัวการ์ตูนจากอนิเมะที่มีชื่อเสียงไปทั่วโลกมาเป็นแผนโปรโมท และด้วยเหตุนี้ทำให้นักท่องเที่ยวได้รับแรงกระตุ้นจากความสนใจในอัตลักษณ์อันโดดเด่นและทรงคุณค่าของประเทศญี่ปุ่นในด้านวัฒนธรรมดั้งเดิมต่างๆ อีกทั้งสวนสนุกเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่ถูกจัดอยู่ในโปรแกรมการท่องเที่ยวของบริษัททัวร์แทบทุกแห่ง โดยเฉพาะสวนสนุกที่มีชื่อเสียงและได้รับความนิยมท่วมท้นตลอดมาอย่างโตเกียวดิสนีย์แลนด์ และยูนิเวอร์แซลสตุดีโอ แสดงให้เห็นถึงความยิ่งใหญ่และโดดเด่นในการเป็นผู้นำทางเทคโนโลยีของประเทศญี่ปุ่นได้เป็นอย่างดี

บรรณานุกรม

หนังสือภาษาไทย

กรณ์กวิณฑ์ จิระไชยกาญจน์. **ความคิดเห็นของนักท่องเที่ยวชาวยุโรปตะวันตกต่อการตัดสินใจเดินทาง**

ท่องเที่ยวประเทศไทย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2553.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สถาบันวิจัยสภาวะแวดล้อม. **คู่มือการประเมินมาตรฐานแหล่งท่องเที่ยว เพื่อ**

นันทนาการ. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2549.

ชูสิทธิ์ ชูชาติ. **องค์ประกอบพื้นฐานด้านอุตสาหกรรม.** จุลสารการท่องเที่ยว, 14(12) : 7-10. 2538.

แผนยุทธศาสตร์และกลยุทธ์พัฒนาการท่องเที่ยว. (2554). กรุงเทพฯ : กองวิชาการท่องเที่ยว กรมการ

ท่องเที่ยว กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.

รังสรรค์ ชนะพรพันธุ์. "หอคอยส่องโลก" **Financial Day.** 6 กันยายน 2538.

สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ. **อุตสาหกรรมไมซ์ในภูมิภาคเอเชีย.** กรุงเทพฯ: 2553.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

เกาะฮอนชู. (ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อ 9 มกราคม 2556 เข้าถึงจาก <http://th.wikipedia.org/wiki/เกาะฮอนชู>

ประวัติประเทศญี่ปุ่น. (ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อ 27 สิงหาคม 2555. เข้าถึงจาก

<http://202.129.0.133/createweb/00000/00000-1163.html>

เปิดโปงการท่องเที่ยวของญี่ปุ่น. (ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อ 26 มกราคม 2556. เข้าถึงจาก

<http://www.marumura.com/talkative/?id=3024>

บุคาเปสต์(นามแฝง). ถนนสายสวนสนุกมุ่งหน้าสู่...เอเชีย. (ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อ 21 ธันวาคม 2555. เข้าถึง

จาก http://www.thanonline.com/index.php?option=com_content&view=article&id=42154:2010-09-21-03-04-25&catid=205:2010-06-17-06-09-37&Itemid=408

รายชื้อสวนสนุก. (ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อ 21 ธันวาคม 2555. เข้าถึงจาก

<http://www.yokosojapan.org/park/index.php>

ฤดูต่างๆ ในประเทศญี่ปุ่น. (ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อ 27 สิงหาคม 2555. เข้าถึงจาก

<http://www.thaitourtalk.com/index.php/topic,1416.0.html>

สถานเอกอัครราชทูต ณ โตเกียว. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับประเทศญี่ปุ่น. (ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อ 31 สิงหาคม

2555. เข้าถึงจาก <http://www.thaiembassy.jp/TJcommunity-t/aboutJP.htm>

องค์การส่งเสริมการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. ข้อมูลเกี่ยวกับการท่องเที่ยว. (ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อ 20

สิงหาคม 2555. เข้าถึงจาก <http://www.seeya-travel.com/japan/about-jp.php>

pop culture ญี่ปุ่น สร้างอิทธิพลผ่านสื่อ. (ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อ 25 พฤศจิกายน 2555. เข้าถึงจาก

<http://www.bcm.arip.co.th/businessnews.php?id=401434>

StarFall1(นามแฝง). พิธีกรรมของเครื่องเล่นที่สวนสนุก. (ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อ 31 สิงหาคม 2555. เข้าถึงจาก

<http://www.vcharkarn.com/varticle/42858>

The Oldest Amusement Park in JAPAN Asakusa Hanayashiki. (ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อ 1 ธันวาคม 2555.

เข้าถึงจาก <http://www.hanayashiki.net/e/index.html>