



## บทบาทของคาเฟ่สัตว์ในการเยียวยาใจคนภูเก็ต The Role of Animal Cafés in Mental Healing of People in Phuket

อรสุมา สุตตะระ<sup>1</sup> และ พรณวดี ขำจริง<sup>2</sup>  
Ornsuma Suttara<sup>1</sup> and Panwadee Khumjing<sup>2</sup>

<sup>1</sup>นักศึกษานักศึกษานักศึกษาสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

<sup>2</sup>อาจารย์ประจำสาขาวิชาสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาคาเฟ่สัตว์ในจังหวัดภูเก็ต 2. เพื่อศึกษาบทบาทคาเฟ่สัตว์ในการช่วยบรรเทาความเครียด ความวิตกกังวล และภาวะทางอารมณ์ของผู้ใช้บริการ โดยเป็นการวิจัยเชิงปริมาณจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 384 คน ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง คือ คนที่ใช้บริการคาเฟ่สัตว์และเคยใช้บริการคาเฟ่สัตว์ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา ผลการวิจัยพบว่า คาเฟ่สัตว์ในจังหวัดภูเก็ต มีทั้งหมด 3 อำเภอ ได้แก่ อำเภอเมืองภูเก็ต อำเภอกะทู้ และ อำเภอถลาง ทั้งหมด 9 แห่ง พบว่า ส่วนใหญ่เมื่อได้เล่นหรือสัมผัสกับสัตว์ในคาเฟ่ช่วยให้ลดความเครียดลงขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.68, S.D = 0.60$ ) รองลงมาตัดสินใจเลือกกิจกรรมที่เล่นกับสัตว์เองตามสิทธิของเพื่อปรับสภาวะอารมณ์ขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.59, S.D = 0.65$ ) คาเฟ่สัตว์ใช้สิทธิของตนเองในการเลือกเข้าใช้เพื่อคลายความเครียดอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.54, S.D = 0.68$ ) เมื่อวิตกกังวลได้เล่นหรือทำกิจกรรมกับสัตว์เพื่อลดความวิตกกังวลอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.44, S.D = 0.63$ )

**คำสำคัญ:** บทบาท/ คาเฟ่สัตว์/ เยียวยาใจ

### Abstract

This study aimed to: 1. investigate animal cafés in Phuket Province, and 2. examine the role of animal cafés in alleviating stress, anxiety, and emotional conditions among customers. This research employed a quantitative approach with a sample size of 384 participants. The sampling method used was random sampling, targeting individuals who currently use or have previously used animal café services. Data were analyzed using descriptive statistics. The results revealed that there are a total of nine animal cafés located in three districts of Phuket Province: Mueang Phuket District, Kathu District, and Thalang District. It was found that interacting or playing with animals in these cafés helped reduce stress at the highest level ( $\bar{X} = 4.68, S.D. = 0.60$ ). Secondly, allowing customers to independently choose activities with animals to regulate their emotional state was also rated at the highest level ( $\bar{X} = 4.59, S.D. = 0.65$ ). Additionally, the use of personal choice in visiting animal cafés to relieve stress was rated at the highest level ( $\bar{X} = 4.54, S.D. = 0.68$ ). Finally, engaging in activities with animals to reduce anxiety was also rated at the highest level ( $\bar{X} = 4.44, S.D. = 0.63$ ).

**Keywords:** Role / Animal cafés / Emotional healing

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จังหวัดภูเก็ตเป็นหนึ่งในพื้นที่ที่มีคาเฟ่สัตว์เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในช่วงหลังการระบาดของโรคโควิด-19 ที่ผู้คนเริ่มหันมาสนใจสุขภาพจิตมากขึ้น พร้อมกับความต้องการพื้นที่ที่ให้ความรู้สึกปลอดภัยและเป็นกันเอง ทั้งนี้ภูเก็ตยังเป็นจังหวัดที่มีลักษณะสังคมเฉพาะ มีทั้งชาวพื้นถิ่น ผู้ย้ายถิ่น และนักท่องเที่ยว ซึ่งต่างมีรูปแบบการใช้ชีวิตและสภาวะจิตใจที่แตกต่างกัน การศึกษาบทบาทของคาเฟ่สัตว์ในบริบทของภูเก็ตจึงมีความน่าสนใจ ทั้งในด้านผลกระทบต่อทางจิตและบทบาททางสังคมของคาเฟ่เหล่านี้ คาเฟ่สัตว์จะได้รับความนิยมมากขึ้นแต่ยังขาด



งานวิจัยเชิงลึกในระดับท้องถิ่นที่ศึกษาถึงบทบาทของคาเฟสตาร์ในด้านการเยียวยาใจของผู้ใช้บริการในจังหวัดภูเก็ต อย่างเป็นระบบ จังหวัดภูเก็ตมีคาเฟสตาร์หลายแห่งที่เปิดให้บริการทั้งในรูปแบบคาเฟ่แมว คาเฟ่กระทาย ไปจนถึง คาเฟ่ที่มีสัตว์หลากชนิดแบบมินิฟาร์ม ซึ่งล้วนได้รับความนิยมจากทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ ผู้ใช้บริการจำนวนมาก ให้ความเห็นในทำนองเดียวกันว่า คาเฟ่เหล่านี้ช่วยให้พวกเขาารู้สึก "ใจเย็นขึ้น" และ "มีความสุขกับปัจจุบัน" อย่างที่ หาไม่ได้จากสถานที่ท่องเที่ยวทั่วไป ดังนั้นการศึกษานี้จึงมีความสำคัญในการวิเคราะห์ว่า คาเฟสตาร์มีส่วนช่วยลด ความเครียด สร้างความสุข และส่งเสริมสุขภาพทางใจของประชาชนในภูเก็ต ซึ่งผลการวิจัยจะสามารถนำไปใช้เป็น แนวทางในการพัฒนาแนวคิดการดูแลสุขภาพจิตของคนในภูเก็ต (ปราณีต ชาตรี, 2564)

ปัจจุบันผู้คนจำนวนมากต้องเผชิญกับปัญหาทางด้านจิตใจ เช่น ความเครียด วิตกกังวล ความเหงา หรือ ภาวะซึมเศร้า ซึ่งมีสาเหตุมาจากวิถีชีวิตที่เร่งรีบการทำงานที่หนักหน่วงและความรู้สึกโดดเดี่ยวในสังคมส่งผลให้ความ ต้องการพื้นที่ที่เอื้อต่อการผ่อนคลายและเยียวยาสุขภาพจิตใจเพิ่มมากขึ้น หนึ่งในแนวทางที่ได้รับความนิยมคือการใช้ สัตว์เลี้ยงเป็นเครื่องมือในการบำบัดจิตใจ ซึ่งเป็นวิธีที่ได้รับการยอมรับในทางจิตวิทยาและพฤติกรรมศาสตร์ว่าสัตว์ สามารถช่วยลดความเครียดและสร้างความรู้สึกอบอุ่นใจให้กับมนุษย์ได้ คาเฟสตาร์เลี้ยงมักออกแบบสภาพแวดล้อมให้ มีบรรยากาศที่ผ่อนคลาย เป็นมิตรและปลอดภัยทั้งสำหรับสัตว์และมนุษย์ โดยพื้นที่เหล่านี้ไม่ได้มีวัตถุประสงค์เชิง พาณิชยเท่านั้น หากแต่ยังเป็นพื้นที่ทางอารมณ์และสังคมที่เอื้อต่อการพักผ่อน เยียวยาจิตใจและเสริมสร้าง ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คนกับสัตว์เลี้ยงแ่งมุมทางจิตวิทยา การอยู่ใกล้หรือมีปฏิสัมพันธ์กับสัตว์สามารถช่วยลดระดับ ความเครียดและความวิตกกังวลของมนุษย์ได้ โดยสัตว์เลี้ยงสามารถกระตุ้นการหลั่งฮอร์โมนแห่งความสุข เช่น ออกซิ โทซิน และเซโรโทนิน ซึ่งช่วยสร้างความรู้สึกอบอุ่นใจ ผ่อนคลาย และลดความโดดเดี่ยว คาเฟสตาร์จึงถูกมองว่าเป็น พื้นที่บำบัดใจทางเลือกหนึ่งที่ได้รับนิยมนิยมเพิ่มขึ้นในเมืองใหญ่ โดยเฉพาะในกลุ่มคนวัยทำงาน นักเรียน นักศึกษา และผู้ที่ไม่มีโอกาสเลี้ยงสัตว์ที่บ้าน (สมจิตต์ ยัมละมัย, 2563)

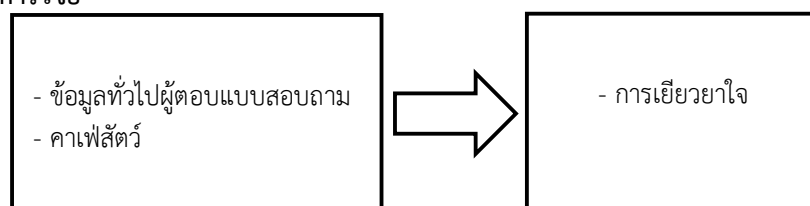
การเยียวยาใจของคาเฟสตาร์ กระบวนการหรือประสบการณ์ที่ผู้ใช้บริการได้รับจากการมีปฏิสัมพันธ์กับสัตว์ ภายใตคาเฟ่ ซึ่งช่วยให้ผู้คนรู้สึกผ่อนคลาย ลดความเครียด คลายความเหงา เสริมสร้างความสุข และความรู้สึกเชิง บวกในจิตใจ ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การลูบคลำ พูดคุย หรือการเล่นกับสัตว์ ทำให้เกิดความรู้สึกเชื่อมโยงทาง อารมณ์และช่วยฟื้นฟูสุขภาพจิตใจในช่วงเวลาที่เผชิญกับความเหนื่อยล้าทางจิตใจหรืออารมณ์ (มูลนิธิสถาบันวิจัยและ พัฒนาการเรียนรู้, 2564)

งานวิจัยนี้จึงมีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาบทบาทของคาเฟสตาร์ในจังหวัดภูเก็ตในการช่วยเยียวยาจิตใจ ผู้ใช้บริการ โดยจะเน้นวิเคราะห์ประสบการณ์ ความรู้สึก และปัจจัยที่ส่งผลต่อการผ่อนคลายอารมณ์หลังการเข้าใช้ บริการ ทั้งนี้เพื่อเสนอแนวทางในการพัฒนาพื้นที่แบบคาเฟสตาร์ให้มีบทบาทด้านสุขภาพจิตอย่างมีคุณภาพและยั่งยืน ในอนาคต (กรมสุขภาพจิต, 2565)

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาคาเฟสตาร์ในจังหวัดภูเก็ตพื้นที่ที่ใช้ศึกษาบทบาทของคาเฟสตาร์ในการเยียวยาใจคนภูเก็ต โดยใช้จังหวัดภูเก็ตมีทั้งหมด 3 อำเภอ ได้แก่ อำเภอเมืองภูเก็ต อำเภอกะทู้ และ อำเภอลาดพร้าว ทั้งหมด 9 แห่ง
2. เพื่อศึกษาบทบาทคาเฟสตาร์ในการช่วยบรรเทาความเครียด ความวิตกกังวล และภาวะทางอารมณ์ ของผู้ใช้บริการ

### กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการดำเนินงานวิจัย



### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ( Quantitative Research ) โดยมุ่งศึกษาความคิดเห็นและ  
ประสบการณ์ของผู้ใช้บริการคาเฟ่สตาร์ในจังหวัดภูเก็ต เกี่ยวกับบทบาทของคาเฟ่สตาร์ในการเยียวยาใจ ผ่านการเก็บ  
ข้อมูลด้วยแบบสอบถาม และนำมาวิเคราะห์เชิงสถิติ โดยมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังนี้

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางมาท่องเที่ยวในจังหวัดภูเก็ต (เดือนมกราคม -กรกฎาคม) พ.ศ .2568  
จำนวน 2,066,700 คน พื้นที่ที่ใช้ศึกษาบทบาทของคาเฟ่สตาร์ในการเยียวยาใจคนภูเก็ต

**ตารางที่ 1** แสดงสถิตินักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางมาท่องเที่ยวในจังหวัดภูเก็ต (เดือนมกราคม-กรกฎาคม)

ปี	เดือน	จำนวนประชากร
2568	มกราคม	328,377 คน
	กุมภาพันธ์	387,422 คน
	มีนาคม	361,538 คน
	เมษายน	266,791 คน
	พฤษภาคม	247,689 คน
	มิถุนายน	236,840 คน
	กรกฎาคม	238,073 คน
	รวม	2,066,700 คน

ที่มา : กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ปี พ.ศ. 2568

กลุ่มตัวอย่าง คือ คนที่ใช้บริการคาเฟ่สตาร์และเคยใช้บริการคาเฟ่สตาร์ จำนวน 384 คน โดยใช้สูตร  
(Krejcie & Morgan, 1970)

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ลักษณะของเครื่องมือที่ใช้ เป็นแบบสอบถามปลายปิด ประกอบด้วยดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ อาชีพ และสถานภาพ เป็นแบบตรวจ  
รายการ (Check list) จำนวน 4 ข้อ

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับบทบาทของคาเฟ่สตาร์ในการเยียวยาใจคนภูเก็ตเป็นแบบตอบได้มากกว่า 1  
(Multiple Choice) จำนวน 4 ข้อ

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับบทบาทของคาเฟ่สตาร์ในการเยียวยาใจคนภูเก็ตเป็นแบบประมาณค่า  
(Likert scale) จำนวน 25 ข้อ

เกณฑ์ในการกำหนดระดับคะแนนเกี่ยวกับความคิดเห็นต่อบทบาทคาเฟ่สตาร์ในการช่วยบรรเทาความเครียด ความ  
วิตกกังวล และภาวะทางอารมณ์ของผู้ใช้บริการในการตอบแบบสอบถามแบบประมาณค่า 5 ระดับดังนี้

5 หมายถึง เห็นด้วยในระดับมากที่สุด

4 หมายถึง เห็นด้วยในระดับมาก

3 หมายถึง เห็นด้วยในระดับปานกลาง

2 หมายถึง เห็นด้วยในระดับน้อย

1 หมายถึง เห็นด้วยในระดับน้อยที่สุด

เกณฑ์การประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Likert Scale) 5 ระดับ ใช้เพื่อแปลความหมายค่าเฉลี่ย  
บุญชม ศรีสะอาด (2560)

4.51 – 5.00 เห็นด้วยในระดับมากที่สุด

3.51 – 4.50 เห็นด้วยในระดับมาก

2.51 – 3.50 เห็นด้วยในระดับปานกลาง



1.51 – 2.50 เห็นด้วยในระดับน้อย

1.00 – 1.50 เห็นด้วยในระดับน้อยที่สุด

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลตามลำดับดังนี้

1. ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยการเลือกตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจงโดยใช้แบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เก็บข้อมูล ด้วยการเลือกตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง เมื่อผู้วิจัยเก็บแบบสอบถามครบตามจำนวนพร้อม ตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วนของแบบสอบถาม และรวบรวมแบบสอบถามมาดำเนินการวิเคราะห์ ข้อมูลในขั้นตอนต่อไป

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ได้รับกลับคืน มาวิเคราะห์เพื่อหาค่าสถิติโดยใช้โปรแกรม (spss/pc+) ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามตอนที่ 1 เกี่ยวกับข้อมูลเบื้องต้นบทบาทของคาเฟ่สัตว์เลี้ยงในการเยียวยาใจ นำมาวิเคราะห์โดยการแจกแจง หาค่าร้อยละ

2. การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามตอนที่ 2 เกี่ยวกับ นำมาวิเคราะห์โดยการแจกแจงค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และ ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)

2. การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามตอนที่ 2 เกี่ยวกับ นำมาวิเคราะห์โดยการแจกแจงค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และ ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)

#### สรุปผลการวิจัย

1. เพื่อศึกษาคาเฟ่สัตว์เลี้ยงในจังหวัดภูเก็ต พบว่า พื้นที่ที่ใช้ศึกษาบทบาทของคาเฟ่สัตว์เลี้ยงในการเยียวยาใจคน ภูเก็ต โดยใช้จังหวัดภูเก็ตมีทั้งหมด 3 อำเภอ ได้แก่ อำเภอเมืองภูเก็ต อำเภอกะทู้ และ อำเภอถลาง ทั้งหมด 9 แห่ง ดังนี้

##### 1.1 อำเภอเมืองภูเก็ต

- Cat Space Café Phuket ( แคทสเปซคาเฟ่ ค่าเฟ่แมวภูเก็ต )
- HugMe Dog Café คาเฟ่สุนัข
- Us'Dog Café คาเฟ่น้องหมากาแฟออร์แกนิก
- B Cat Café คาเฟ่แมว

##### 1.2 อำเภอกะทู้

- Top Cat Café คาเฟ่แมว
- Up To You Cat Café คาเฟ่แมว

##### 1.3 อำเภอถลาง

- Happy Café Minifarm คาเฟ่สวนสัตว์
- โพรงกระต่าย
- Bird for you café



ภาพที่ 2 คาเฟ่สัตว์ในจังหวัดภูเก็ต  
ที่มา : Google Maps

สัตว์ที่พบในคาเฟ่ส่วนใหญ่อันดับที่ 1 สัตว์เลี้ยง เช่น แมว สุนัข กระจ่าง จำนวน 370 คน ร้อยละ 96.40 อันดับที่ 2 สัตว์ปีก เช่น นก ไก่ จำนวน 139 คน ร้อยละ 36.20 อันดับที่ 3 สัตว์น้ำ เช่น ปลา เต่า จำนวน 105 คน ร้อยละ 27.30 อันดับที่ 4 จำนวน 37 คน ร้อยละ 9.60

2. เพื่อศึกษาบทบาทคาเฟ่สัตว์ในการช่วยบรรเทาความเครียด ความวิตกกังวลและภาวะทางอารมณ์ของผู้ใช้บริการ พบว่า ส่วนใหญ่เมื่อได้เล่นหรือสัมผัสกับสัตว์ในคาเฟ่ช่วยลดความเครียดลงขึ้นอยู่กับระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.68, S.D = 0.60$ ) รองลงมาเมื่อหลังจากทำกิจกรรมกับสัตว์รู้สึกอารมณ์ดีขึ้นหรือมีความสุขมากขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.61, S.D = 0.63$ ) ตัดสินใจเลือกกิจกรรมที่เล่นกับสัตว์เองตามสิทธิของเพื่อปรับสภาวะอารมณ์ขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.59, S.D = 0.65$ ) คาเฟ่สัตว์ใช้สิทธิของตนเองในการเลือกเข้าใช้เพื่อคลายความเครียดอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.54, S.D = 0.68$ ) เมื่อวิตกกังวลได้เล่นหรือทำกิจกรรมกับสัตว์เพื่อลดความวิตกกังวลอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.44, S.D = 0.63$ )

การมีสัตว์เลี้ยงในร้านช่วยลดความหงุดหงิดและทำให้รับฟังได้ดีขึ้นอยู่ในระดับช่วยมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.52, S.D = 0.73$ ) คาเฟ่สัตว์ช่วยให้รับฟังปัญหาหรือความรู้สึกของคนรอบข้างได้ดีขึ้นอยู่ในระดับช่วยมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.52, S.D = 0.73$ ) การได้เล่นกับสัตว์ในคาเฟ่ช่วยให้รู้สึกผูกพันกับสิ่งแวดล้อมรอบตัวอยู่ในระดับช่วยมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.52, S.D = 0.73$ ) สังเกตว่าการทำกิจกรรมกับสัตว์ช่วยให้ปรับอารมณ์ในสถานภาพที่มีความวิตกกังวลอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ ) มีหน้าที่ในการดูแลสัตว์หรือมีส่วนร่วมในกิจกรรมกับสัตว์ที่คาเฟ่เพื่อลดความวิตกกังวลอยู่ในระดับเห็นมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ ) เลือกมีปฏิสัมพันธ์กับสัตว์มากกว่าทำกิจกรรมอื่นในคาเฟ่เมื่อรู้สึกวิตกกังวลอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ ) รู้สึกว่าคาเฟ่สัตว์มีความสะอาดเพียงพออยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ ) คิดว่าเมนูเครื่องดื่มมีความหลากหลายเพียงพอต่อความต้องการอยู่ในระดับเห็นมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ ) คาเฟ่สัตว์ช่วยให้กล้าเปิดใจพูดคุยกับเพื่อนหรือคนรอบข้างอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ ) การเข้าร่วมกิจกรรมในคาเฟ่สัตว์ช่วยให้ได้พูดคุยแลกเปลี่ยนกับผู้อื่นอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ ) การพูดคุยในคาเฟ่สัตว์ช่วยลดความเครียดและรู้สึกผ่อนคลาย



คล้ายอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ ) คาเฟ่สัตว์ช่วยให้รู้สึกเต็มใจที่จะรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น  
อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ ) คาเฟ่สัตว์ช่วยให้คุณรู้สึกใกล้ชิดกับธรรมชาติมากขึ้นอยู่ในระดับมาก  
ที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ ) อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ ) การให้อาหารสัตว์ในคาเฟ่ช่วยให้คุณ  
ผ่อนคลายจากความเครียดอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ ) รู้สึกสนุกสนานขณะทำกิจกรรมใน  
คาเฟ่สัตว์อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ ) มักจะซื้ออาหารให้สัตว์เลี้ยงในร้านคาเฟ่สัตว์เลี้ยงอยู่ใน  
ระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ )

การมีปฏิสัมพันธ์พูดคุยกับสัตว์เหมือนเพื่อนเพื่อปรับสภาวะอารมณ์ของตนเองอยู่ในระดับเป็นประจำ /  
ทุกครั้ง ( $\bar{X} = 4.86, S.D = 0.50$ ) รองลงมา มีปฏิสัมพันธ์กับสัตว์โดยการลูบหรือกอดเพื่อบรรเทาความเครียดอยู่ใน  
ระดับเป็นประจำ / ทุกครั้ง ( $\bar{X} = 4.37, S.D = 0.80$ )

กลับมาใช้บริการของคาเฟ่สัตว์เพื่อปรับสภาวะอารมณ์ให้เหมาะสมกับสถานภาพของตนบ่อยเพียงใดอยู่ใน  
ระดับบ่อยครั้ง ( $\bar{X} = 3.77, S.D = 0.96$ ) เข้าคาเฟ่สัตว์เพื่อลดความเครียดหลังจากทำงานในชีวิตประจำวันอยู่ใน  
ระดับบางครั้ง ( $\bar{X} = 2.89, S.D = 1.04$ )

เข้าถึงบริการคาเฟ่สัตว์แห่งนี้จากช่องทางใด ส่วนใหญ่อันดับที่ 1 TikTok จำนวน 301 คน ร้อยละ 78.40  
อันดับที่ 2 เพื่อน จำนวน 133 คน ร้อยละ 34.60 อันดับที่ 3 Facebook จำนวน 55 คน ร้อยละ 14.30 อันดับที่ 4  
YouTube จำนวน 48 คน ร้อยละ 12.50 370 คน ร้อยละ 96.40 อันดับที่ 2 สัตว์ปีก เช่น นก ไก่ จำนวน 139 คน  
ร้อยละ 36.20 อันดับที่ 3 สัตว์น้ำ เช่น ปลา เต่า จำนวน 105 คน ร้อยละ 27.30 อันดับที่ 4 จำนวน 37 คน ร้อย  
ละ 9.60

คาเฟ่ที่ใช้บริการมีสัตว์ชนิดใดส่วนใหญ่อันดับที่ 1 สัตว์ที่ใช้ในคาเฟ่มีขนาดเล็กจำนวน 346 คน ร้อยละ  
90.10 อันดับที่ 2 สัตว์ที่ใช้ในคาเฟ่มีขนาดใหญ่ จำนวน 185 คน ร้อยละ 43.00 อันดับที่ 3 สัตว์ที่ใช้ในคาเฟ่มีหลาย  
ชนิดผสมผสานกัน จำนวน 81 คน

แสดงผลสรุปเป็นตารางดังนี้

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของบทบาทของคาเฟ่สัตว์ในการเยียวยาใจคนภูเก๊ต

บทบาทของคาเฟ่สัตว์ใน การเยียวยาใจคนภูเก๊ต	ระดับความคิดเห็น					$\bar{X}$	S.D	แปลผล
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
<b>ด้านพฤติกรรม</b>								
1.เมื่อคุณได้เล่นหรือสัมผัสกับ สัตว์ในคาเฟ่ช่วยให้คุณลด ความเครียดลง	283	87	9	4	1	4.68	0.60	มากที่สุด
2. เมื่อคุณวิตกกังวล คุณได้ เล่นหรือทำกิจกรรมกับสัตว์ เพื่อลดความวิตกกังวล	192	173	16	2	1	4.44	0.63	มากที่สุด
3. เมื่อหลังจากทำกิจกรรม กับสัตว์คุณรู้สึกอารมณ์ดีขึ้น หรือมีความสงบมากขึ้น	259	104	18	2	1	4.61	0.63	มากที่สุด
<b>ด้านหน้าที่หรือสิทธิ</b>								
1. คาเฟ่สัตว์คุณใช้สิทธิของ ตนเองในการเลือกเข้าใช้เพื่อ คลายความเครียด	236	128	13	4	3	4.54	0.68	มากที่สุด
2. คุณตัดสินใจเลือกกิจกรรม ที่เล่นกับสัตว์เองตามสิทธิของ คุณเพื่อปรับสภาวะอารมณ์	253	109	19	1	2	4.59	0.65	มากที่สุด



จากตารางที่ 2 พบว่า ส่วนใหญ่เมื่อคุณได้เล่นหรือสัมผัสกับสัตว์ในคาเฟ่ช่วยให้คุณลดความเครียดลงขึ้นอยู่กับระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.68, S.D = 0.60$ ) รองลงมาเมื่อหลังจากทำกิจกรรมกับสัตว์คุณรู้สึกอารมณ์ดีขึ้นหรือมีความสงบมากขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.61, S.D = 0.63$ ) คุณตัดสินใจเลือกกิจกรรมที่เล่นกับสัตว์เองตามสิทธิของคุณเพื่อปรับสภาวะอารมณ์ขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.59, S.D = 0.65$ ) คาเฟ่สัตว์คุณใช้สิทธิของตนเองในการเลือกเข้าใช้เพื่อคลายความเครียดอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.54, S.D = 0.68$ ) เมื่อคุณวิตกกังวลคุณได้เล่นหรือทำกิจกรรมกับสัตว์เพื่อลดความวิตกกังวลอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.44, S.D = 0.63$ )

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย และมาตรฐานของบทบาทของคาเฟ่สัตว์ในการเยียวยาใจคนภูเก็ท

บทบาทของคาเฟ่สัตว์ในการเยียวยาใจคนภูเก็ท	ระดับความคิดเห็น					$\bar{X}$	S.D	แปลผล
	เป็นประจำ / ทุกครั้ง	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	นานๆ ครั้ง	ไม่เคยเลย			
<b>ด้านปฏิสัมพันธ์</b>								
1. คุณมีปฏิสัมพันธ์กับสัตว์โดยการลูบหรือกอดเพื่อบรรเทาความเครียด	195	155	19	10	5	4.37	0.80	เป็นประจำ / ทุกครั้ง
2. คุณมีปฏิสัมพันธ์พูดคุยกับสัตว์เหมือนเพื่อนเพื่อปรับสภาวะอารมณ์ของตนเอง	350	19	10	5		4.86	0.50	เป็นประจำ / ทุกครั้ง
<b>ด้านสถานภาพ</b>								
1. คุณเข้าคาเฟ่สัตว์เพื่อลดความเครียดหลังจากทำงานในชีวิตประจำวัน	42	45	141	139	17	2.89	1.04	บางครั้ง
2. คุณกลับมาใช้บริการของคาเฟ่สัตว์เพื่อปรับสภาวะอารมณ์ให้เหมาะสมกับสถานภาพของตนบ่อยเพียงใด	42	186	139	17	0	3.77	0.96	บ่อยครั้ง

จากตารางที่ 3 พบว่า ส่วนใหญ่ คุณมีปฏิสัมพันธ์พูดคุยกับสัตว์เหมือนเพื่อนเพื่อปรับสภาวะอารมณ์ของตนเองอยู่ในระดับเป็นประจำ / ทุกครั้ง ( $\bar{X} = 4.86, S.D = 0.50$ ) รองลงมาคุณมีปฏิสัมพันธ์กับสัตว์โดยการลูบหรือกอดเพื่อบรรเทาความเครียดอยู่ในระดับเป็นประจำ / ทุกครั้ง ( $\bar{X} = 4.37, S.D = 0.80$ ) คุณกลับมาใช้บริการของคาเฟ่สัตว์เพื่อปรับสภาวะอารมณ์ให้เหมาะสมกับสถานภาพของตนบ่อยเพียงใดอยู่ในระดับบ่อยครั้ง ( $\bar{X} = 3.77, S.D = 0.96$ ) คุณเข้าคาเฟ่สัตว์เพื่อลดความเครียดหลังจากทำงานในชีวิตประจำวันอยู่ในระดับบางครั้ง ( $\bar{X} = 2.89, S.D = 1.04$ )



ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย และมาตรฐานของบทบาทของคาเฟ่สัตว์เลี้ยงในการเยียวยาใจคนภูเก๊ต

บทบาทของคาเฟ่สัตว์เลี้ยงในการเยียวยาใจคนภูเก๊ต	ระดับความคิดเห็น					$\bar{X}$	S.D	แปลผล
	ช่วยมากที่สุด	ช่วยมาก	ช่วยปานกลาง	ช่วยน้อย	ไม่ช่วยเลย			
<b>ด้านปฏิสัมพันธ์</b>								
1. การมีสัตว์เลี้ยงในร้านช่วยลดความหงุดหงิดและทำให้รับฟังได้ดีขึ้น	245	102	31	4	2	4.52	0.73	ช่วยมากที่สุด
<b>ด้านการฟื้นฟูการพูดคุย</b>								
1. คาเฟ่สัตว์เลี้ยงช่วยให้คุณรับฟังปัญหาหรือความรู้สึกของคนรอบข้างได้ดีขึ้น	245	102	31	4	2	4.52	0.73	ช่วยมากที่สุด
2. การได้เล่นกับสัตว์เลี้ยงในคาเฟ่ช่วยให้คุณรู้สึกผูกพันกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว	245	102	31	4	2	4.52	0.73	ช่วยมากที่สุด

จากตารางที่ 4 พบว่า ส่วนใหญ่ การมีสัตว์เลี้ยงในร้านช่วยลดความหงุดหงิดและทำให้รับฟังได้ดีขึ้นอยู่ในระดับช่วยมากที่สุดมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.52$ , S.D = 0.73) คาเฟ่สัตว์เลี้ยงช่วยให้คุณรับฟังปัญหาหรือความรู้สึกของคนรอบข้างได้ดีขึ้นอยู่ในระดับช่วยมากที่สุดมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.52$ , S.D = 0.73) การได้เล่นกับสัตว์เลี้ยงในคาเฟ่ช่วยให้คุณรู้สึกผูกพันกับสิ่งแวดล้อมรอบตัวอยู่ในระดับช่วยมากที่สุดมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X} = 4.52$ , S.D = 0.73)

ตารางที่ 5 ค่าเฉลี่ย และมาตรฐานของบทบาทของคาเฟ่สัตว์เลี้ยงในการเยียวยาใจคนภูเก๊ต

บทบาทของคาเฟ่สัตว์เลี้ยงในการเยียวยาใจคนภูเก๊ต	ระดับความคิดเห็น					$\bar{X}$	S.D	แปลผล
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
<b>ด้านพฤติกรรม</b>								
1. คุณสังเกตว่าการทำกิจกรรมกับสัตว์เลี้ยงช่วยให้คุณปรับอารมณ์ในสถานภาพที่มีความวิตกกังวล	240	108	30	4	2	4.51	0.73	มากที่สุด
<b>ด้านหน้าที่หรือสิทธิ</b>								
1. คุณมีหน้าที่ในการดูแลสัตว์เลี้ยงหรือมีส่วนร่วมในกิจกรรมกับสัตว์เลี้ยงที่คาเฟ่เพื่อลดความวิตกกังวล	240	108	30	4	2	4.51	0.73	มากที่สุด
<b>ด้านปฏิสัมพันธ์</b>								
1. คุณเลือกมีปฏิสัมพันธ์กับสัตว์เลี้ยงมากกว่าทำกิจกรรมอื่นในคาเฟ่เมื่อรู้สึกวิตกกังวล	240	108	30	4	2	4.51	0.73	มากที่สุด



ตารางที่ 5 ค่าเฉลี่ย และมาตรฐานของบทบาทของคาเฟ่สัตว์ในการเยียวยาใจคนภูเก๊ต (ต่อ)

บทบาทของคาเฟ่สัตว์ใน การเยียวยาใจคนภูเก๊ต	ระดับความคิดเห็น					$\bar{X}$	S.D	แปลผล
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
<b>ด้านสถานที่บริการ</b>								
1. คุณรู้สึกว่าการคาเฟ่สัตว์มีความสะอาดเพียงพอ	240	108	30	4	2	4.51	0.73	มากที่สุด
<b>ด้านเครื่องดื่มและอาหาร</b>								
1. คุณคิดว่าเมนูเครื่องดื่มมีความหลากหลายเพียงพอต่อความต้องการ	240	108	30	4	2	4.51	0.73	มากที่สุด
<b>ด้านการฟื้นฟูการพูดคุย</b>								
1. คาเฟ่สัตว์ช่วยให้คุณกล้าเปิดใจพูดคุยกับเพื่อนหรือคนรอบข้าง	240	108	30	4	2	4.51	0.73	มากที่สุด
2. การเข้าร่วมกิจกรรมในคาเฟ่สัตว์ช่วยให้คุณได้พูดคุยแลกเปลี่ยนกับผู้อื่น	240	108	30	4	2	4.51	0.73	มากที่สุด
3. การพูดคุยในคาเฟ่สัตว์ช่วยให้คุณลดความเครียดและรู้สึกผ่อนคลาย	240	108	30	4	2	4.51	0.73	มากที่สุด
<b>ด้านการฟื้นฟูการรับฟัง</b>								
1. คาเฟ่สัตว์ช่วยให้คุณรู้สึกเต็มใจที่จะรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น	240	108	30	4	2	4.51	0.73	มากที่สุด
<b>ด้านฟื้นฟูธรรมชาติ</b>								
1. คาเฟ่สัตว์ช่วยให้คุณรู้สึกใกล้ชิดกับธรรมชาติมากขึ้น	240	108	30	4	2	4.51	0.73	มากที่สุด
<b>ด้านฟื้นฟูศิลปะ</b>								
1. การให้อาหารสัตว์ในคาเฟ่ช่วยให้คุณผ่อนคลายจากความเครียด	240	108	30	4	2	4.51	0.73	มากที่สุด
2. คุณรู้สึกสนุกสนานขณะทำกิจกรรมในคาเฟ่สัตว์	240	108	30	4	2	4.51	0.73	มากที่สุด
3. คุณมักจะซื้ออาหารให้สัตว์เลี้ยงในร้านคาเฟ่สัตว์เลี้ยง	240	108	30	4	2	4.51	0.73	มากที่สุด

จากตารางที่ 5 พบว่า ส่วนใหญ่คุณสังเกตว่าการทำกิจกรรมกับสัตว์ช่วยให้คุณปรับอารมณ์ในสถานภาพที่มีความวิตกกังวลอยู่ในระดับมากที่สุด (  $\bar{X}$  = 4.51, S.D = 0.73) คุณมีหน้าที่ในการดูแลสัตว์หรือมีส่วนร่วมในกิจกรรมกับสัตว์ที่คาเฟ่เพื่อลดความวิตกกังวลอยู่ในระดับเห็นมากที่สุด (  $\bar{X}$  = 4.51, S.D = 0.73) คุณเลือกมี



ปฏิสัมพันธ์กับสัตว์มากกว่าทำกิจกรรมอื่นในคาเฟ่เมื่อรู้สึกวิตกกังวลอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ )  
คุณรู้สึกว่าคุณรู้สึกผ่อนคลายเพียงพอบนอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ ) คุณคิดว่าเมนูเครื่องดื่มมีความหลากหลายเพียงพอต่อความต้องการอยู่ในระดับเห็นมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ ) คาเฟ่สัตว์ช่วยให้คุณกล้าเปิดใจพูดคุยกับเพื่อนหรือคนรอบข้างอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ ) การเข้าร่วมกิจกรรมในคาเฟ่สัตว์ช่วยให้คุณได้พูดคุยแลกเปลี่ยนกับผู้อื่นอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ ) การพูดคุยในคาเฟ่สัตว์ช่วยให้คุณลดความเครียดและรู้สึกผ่อนคลายอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ ) คาเฟ่สัตว์ช่วยให้คุณรู้สึกเต็มใจที่จะรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ ) คาเฟ่สัตว์ช่วยให้คุณรู้สึกใกล้ชิดกับธรรมชาติมากขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ ) อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ ) การให้อาหารสัตว์ในคาเฟ่ช่วยให้คุณผ่อนคลายจากความเครียดอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ ) คุณรู้สึกสนุกสนานขณะทำกิจกรรมในคาเฟ่สัตว์อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ ) คุณมักจะซื้ออาหารให้สัตว์เลี้ยงในร้านคาเฟ่สัตว์เลี้ยงอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ )

### อภิปรายผลการวิจัย

1. เพื่อศึกษาคาเฟ่สัตว์ในจังหวัดภูเก็ต พบว่า พื้นที่ที่ใช้ศึกษาบทบาทของคาเฟ่สัตว์ในการเยียวยาใจคนภูเก็ต โดยใช้จังหวัดภูเก็ตมีทั้งหมด 3 อำเภอ ได้แก่ อำเภอเมืองภูเก็ต อำเภอกะทู้ และ อำเภอดงตาล ทั้งหมด 9 แห่ง



ภาพที่ 3 คาเฟ่สัตว์ในจังหวัดภูเก็ต  
ที่มา : Google Maps

2. เพื่อศึกษาบทบาทคาเฟ่สัตว์ในการช่วยบรรเทาความเครียด ความวิตกกังวลและภาวะทางอารมณ์ของผู้ใช้บริการ พบว่า ส่วนใหญ่เมื่อได้เล่นหรือสัมผัสกับสัตว์ในคาเฟ่ช่วยให้คุณลดความเครียดลงขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.68, S.D = 0.60$ ) รองลงมาเมื่อหลังจากทำกิจกรรมกับสัตว์รู้สึกอารมณ์ดีขึ้นหรือมีความสุขมากขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.61, S.D = 0.63$ ) ตัดสินใจเลือกกิจกรรมที่เล่นกับสัตว์เองตามสิทธิของคุณเพื่อปรับสภาวะอารมณ์ขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.59, S.D = 0.65$ ) คาเฟ่สัตว์ใช้สิทธิของตนเองในการเลือกเข้าใช้เพื่อคลาย



ความเครียดอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.54, S.D = 0.68$ ) เมื่อวิตกกังวลได้เล่นหรือทำกิจกรรมกับสัตว์เพื่อลดความวิตกกังวลอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.44, S.D = 0.63$ )

การมีสัตว์เลี้ยงในบ้านช่วยลดความหงุดหงิดและทำให้รับฟังได้ดีขึ้นอยู่ในระดับช่วยมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.52, S.D = 0.73$ ) คาเฟ่สัตว์ช่วยให้รับฟังปัญหาหรือความรู้สึกของคนรอบข้างได้ดีขึ้นอยู่ในระดับช่วยมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.52, S.D = 0.73$ ) การได้เล่นกับสัตว์ในคาเฟ่ช่วยให้รู้สึกผูกพันกับสิ่งแวดล้อมรอบตัวอยู่ในระดับช่วยมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.52, S.D = 0.73$ ) สังเกตว่าการทำกิจกรรมกับสัตว์ช่วยให้คุณปรับอารมณ์ในสถานภาพที่มีความวิตกกังวลอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ ) หน้าที่ในการดูแลสัตว์หรือมีส่วนร่วมในกิจกรรมกับสัตว์ที่คาเฟ่เพื่อลดความวิตกกังวลอยู่ในระดับเห็นมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ ) เลือกมีปฏิสัมพันธ์กับสัตว์มากกว่าทำกิจกรรมอื่นในคาเฟ่เมื่อรู้สึกวิตกกังวลอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ ) รู้สึกว่าคาเฟ่สัตว์มีความสะอาดเพียงพออยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ ) คิดว่าเมนูเครื่องดื่มมีความหลากหลายเพียงพอต่อความต้องการอยู่ในระดับเห็นมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ ) คาเฟ่สัตว์ช่วยให้คุณกล้าเปิดใจพูดคุยกับเพื่อนหรือคนรอบข้างอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ ) การเข้าร่วมกิจกรรมในคาเฟ่สัตว์ช่วยให้คุณได้พูดคุยแลกเปลี่ยนกับผู้อื่นอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ ) การพูดคุยในคาเฟ่สัตว์ช่วยให้คุณลดความเครียดและรู้สึกผ่อนคลายอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ ) คาเฟ่สัตว์ช่วยให้คุณรู้สึกเต็มใจที่จะรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ ) คาเฟ่สัตว์ช่วยให้คุณรู้สึกใกล้ชิดกับธรรมชาติมากขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ ) อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ ) การให้อาหารสัตว์ในคาเฟ่ช่วยให้คุณผ่อนคลายจากความเครียดอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ ) รู้สึกสนุกสนานขณะทำกิจกรรมในคาเฟ่สัตว์อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ ) มักจะซื้ออาหารให้สัตว์เลี้ยงในบ้านคาเฟ่สัตว์เลี้ยงอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51, S.D = 0.73$ )

มีปฏิสัมพันธ์พูดคุยกับสัตว์เลี้ยงเหมือนเพื่อนเพื่อปรับสภาวะอารมณ์ของตนเองอยู่ในระดับเป็นประจำ / ทุกครั้ง ( $\bar{X} = 4.86, S.D = 0.50$ ) รองลงมาปฏิสัมพันธ์กับสัตว์เลี้ยงโดยการลูบหรือกอดเพื่อบรรเทาความเครียดอยู่ในระดับเป็นประจำ / ทุกครั้ง ( $\bar{X} = 4.37, S.D = 0.80$ )

ใช้บริการคือความต้องการเล่นและมีปฏิสัมพันธ์กับสัตว์เลี้ยง พฤติกรรมเหล่านี้สะท้อนถึงกลไกการเยียวยาจิตใจที่มนุษย์ใช้สัตว์เป็นแหล่งสนับสนุนทางสังคม และใช้การสัมผัสเป็นเครื่องมือในการกระตุ้นสภาวะความผ่อนคลายกลับมาใช้บริการของคาเฟ่สัตว์เพื่อปรับสภาวะอารมณ์ให้เหมาะสมกับสถานภาพของตนบ่อยเพียงใดอยู่ในระดับบ่อยครั้ง ( $\bar{X} = 3.77, S.D = 0.96$ ) เข้าคาเฟ่สัตว์เพื่อลดความเครียดหลังจากทำงานในชีวิตประจำวันอยู่ในระดับบางครั้ง ( $\bar{X} = 2.89, S.D = 1.04$ ) สอดคล้องกับงานวิจัยของ (อาริสา นุสือว ,อารียา เมืองสุบาล และ ปณิตดา จันทะกล, 2568) พฤติกรรมและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเข้าใช้บริการคาเฟ่แมว ในอำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เข้าใช้บริการคาเฟ่แมว ในอำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุ 20-39 ปี มีสถานะโสด การศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพพนักงานเรียน/นักศึกษา มีรายได้ต่ำกว่าเทียบเท่า 10,000 บาทต่อเดือน พฤติกรรมการเข้าใช้บริการ ส่วนใหญ่เข้าใช้บริการ 1 ครั้ง/ สัปดาห์ ผู้มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเข้าใช้บริการ คือ เพื่อน มีเหตุผลที่เลือกใช้บริการต้องการเล่นกับแมว มีค่าใช้จ่ายเฉลี่ย ต่อครั้ง 100 - 300 บาท มาใช้บริการช่วงเวลา 12:00 - 16:00 น. ช่วงวันเสาร์ - วันอาทิตย์มักใช้บริการร้าน Malia Cafe กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับปัจจัยบุคลากร ปัจจัยด้านกระบวนการ ปัจจัยด้านลักษณะทางกายภาพ ปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์ ปัจจัยด้านราคา ปัจจัยด้านสถานที่ปัจจัยด้านโปรโมชั่น ตามลำดับ และมีความพึงพอใจต่อการเข้าใช้บริการร้านคาเฟ่แมวอยู่ในระดับมาก พบว่าคาเฟ่สัตว์มีบทบาทสำคัญในการช่วยลดความเครียด ความวิตกกังวล และปรับสภาวะอารมณ์ของผู้ใช้บริการให้อยู่ในระดับดีมาก โดยการมีปฏิสัมพันธ์กับสัตว์ เช่น การเล่นและการให้อาหาร ช่วยสร้างความผ่อนคลายและความสุขได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ยังส่งเสริมการเปิดใจ การสื่อสาร และความสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างบุคคล อีกทั้งปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมของร้าน เช่น ความสะอาด และบรรยากาศ มีผลต่อประสบการณ์ของผู้ใช้บริการ ผลการวิจัยมีความสอดคล้องกับงานของอาริสา นุสือว และคณะ (2568) ที่พบว่าผู้ใช้บริการมีแรงจูงใจจากการได้เล่นกับสัตว์และมีความพึงพอใจในระดับสูง ดังนั้น คาเฟ่สัตว์จึงเป็นพื้นที่ที่ช่วยเยียวยาจิตใจและส่งเสริมสภาวะทางอารมณ์ได้อย่างมีนัยสำคัญ



การเข้าถึงบริการคาเฟ่สัตว์เลี้ยงแห่งนี้จากช่องทางใด ส่วนใหญ่อันดับที่ 1 TikTok จำนวน 301 คน ร้อยละ 78.40 อันดับที่ 2 เพื่อน จำนวน 133 คน ร้อยละ 34.60 อันดับที่ 3 Facebook จำนวน 55 คน ร้อยละ 14.30 อันดับที่ 4 YouTube จำนวน 48 คน ร้อยละ 12.50 370 คน ร้อยละ 96.40 อันดับที่ 2 สัตว์ปีก เช่น นก ไก่ จำนวน 139 คน ร้อยละ 36.20 อันดับที่ 3 สัตว์น้ำ เช่น ปลา เต่า จำนวน 105 คน ร้อยละ 27.30 อันดับที่ 4 สัตว์พิเศษ/สัตว์เลี้ยงแปลก จำนวน 37 คน ร้อยละ 9.60 คาเฟ่ที่ใช้บริการมีสัตว์เลี้ยงชนิดใดส่วนใหญ่อันดับที่ 1 สัตว์ที่ใช้ในคาเฟ่มีขนาดเล็กจำนวน 346 คน ร้อยละ 90.10 อันดับที่ 2 สัตว์ที่ใช้ในคาเฟ่มีขนาดใหญ่ จำนวน 185 คน ร้อยละ 43.00 อันดับที่ 3 สัตว์ที่ใช้ในคาเฟ่มีหลายชนิดผสมผสานกัน จำนวน 81 คน สัตว์ที่พบในคาเฟ่ส่วนใหญ่อันดับที่ 1 สัตว์เลี้ยง เช่น แมว สุนัข กระต่าย จำนวน 370 คน ร้อยละ 96.40 อันดับที่ 2 สัตว์ปีก เช่น นก ไก่ จำนวน 139 คน ร้อยละ 36.20 อันดับที่ 3 สัตว์น้ำ เช่น ปลา เต่า จำนวน 105 คน ร้อยละ 27.30 อันดับที่ 4 สัตว์พิเศษ/สัตว์เลี้ยงแปลก จำนวน 37 คน ร้อยละ 9.60 สอดคล้องกับงานวิจัยของ (สิริภัทร วงศ์การุณย์ , ชัญญุณีท กริมใจ และฐนันวริน โฆษิตคณิน, 2568) การตลาดดิจิทัลที่ส่งผลต่อความภักดีและความพึงพอใจของผู้บริโภคร้านคาเฟ่สัตว์เลี้ยงในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการตลาดดิจิทัลที่ส่งผลต่อความภักดีและความพึงพอใจของผู้บริโภคร้านคาเฟ่สัตว์เลี้ยงในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล การวิจัยเป็นแบบเชิงปริมาณ ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง 400 คน ที่เคยใช้บริการร้านคาเฟ่สัตว์เลี้ยง โดยการสุ่มตัวอย่างแบบบอลหิมะ (Snowball Sampling) ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ในช่วงเดือนมีนาคม-พฤษภาคม 2567 วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนาและการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ ผลการวิจัยพบว่า การตลาดดิจิทัลทั้ง 5 มิติ (การสร้างการรับรู้ การทำให้สนใจ การสร้างช่องทางสอบถาม การเข้าถึงการตัดสินใจ และการทำให้ซื้อซ้ำ/บอกต่อ) ส่งผลเชิงบวกต่อความภักดี ( $R^2 = 0.672$ ,  $F = 163.45$ ,  $p < 0.001$ ) และความพึงพอใจ ( $R^2 = 0.589$ ,  $F = 115.23$ ,  $p < 0.001$ ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยมีมิติการทำให้ซื้อซ้ำ/บอกต่อมีอิทธิพลสูงสุดต่อความภักดี ( $\beta = 0.408$ ) และมีมิติการสร้างช่องทางสอบถามมีอิทธิพลสูงสุดต่อความพึงพอใจ ( $\beta = 0.412$ ) พบว่ามีความสอดคล้องกับงานของ(สิริภัทร วงศ์การุณย์ , ชัญญุณีท กริมใจ และฐนันวริน โฆษิตคณิน, 2568) ในด้านการเข้าถึงและการตัดสินใจใช้บริการ โดยพบว่าผู้ใช้บริการส่วนใหญ่รับรู้คาเฟ่สัตว์เลี้ยงผ่านสื่อดิจิทัล โดยเฉพาะ TikTok และสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการตลาดดิจิทัลที่มีอิทธิพลต่อการสร้างการรับรู้และการตัดสินใจของผู้บริโภค นอกจากนี้ การที่ผู้ใช้บริการนิยมสัตว์เลี้ยงทั่วไป เช่น แมว สุนัข และกระต่าย รวมถึงสัตว์เลี้ยงขนาดเล็ก สะท้อนถึงปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์ที่ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้ดี อีกทั้งความหลากหลายของสัตว์ในคาเฟ่ยังช่วยเพิ่มความน่าสนใจและประสบการณ์ในการใช้บริการ ดังนั้นจึงแสดงให้เห็นว่าปัจจัยด้านการตลาดดิจิทัลและลักษณะของสัตว์เลี้ยงมีความเชื่อมโยงและสนับสนุนผลการวิจัยในทิศทางเดียวกันอย่างชัดเจน

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. คาเฟ่สัตว์เลี้ยงมีบทบาทสำคัญในการช่วยเยียวยาสุขภาพจิต ลดความเครียด และสร้างความรู้สึกลึกซึ้งผ่อนคลายให้กับประชาชนในจังหวัดภูเก็ต ดังนั้น หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น ผู้ประกอบการคาเฟ่สัตว์เลี้ยง หน่วยงานด้านสาธารณสุข และองค์กรท้องถิ่น สามารถนำผลการวิจัยไปใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริมคาเฟ่สัตว์เลี้ยงให้เป็นพื้นที่พักผ่อนเชิงจิตใจ รวมถึงกำหนดมาตรฐานด้านสวัสดิภาพสัตว์และความปลอดภัยของผู้ใช้บริการ เพื่อให้คาเฟ่สัตว์เลี้ยงเป็นแหล่งเยียวยาที่ยั่งยืนและเหมาะสมกับสังคมภูเก็ต

2. ผู้ใช้บริการคาเฟ่สัตว์เลี้ยงส่วนใหญ่มีความคาดหวังด้านการผ่อนคลายทางอารมณ์มากกว่าการบริโภคอาหารและเครื่องดื่ม อีกทั้งการปฏิสัมพันธ์กับสัตว์ เช่น การลูบสัมผัส การให้อาหาร หรือการอยู่ใกล้ชิดสัตว์ มีผลต่อความรู้สึกเชิงบวกอย่างเห็นได้ชัด อย่างไรก็ตาม ระดับการเยียวยาใจอาจแตกต่างกันไปตามลักษณะบุคคล ประสบการณ์เดิม และประเภทของสัตว์ในคาเฟ่

3. คาเฟ่สัตว์เลี้ยงควรให้ความสำคัญกับการออกแบบพื้นที่ให้เอื้อต่อการพักผ่อนทางจิตใจ เช่น บรรยากาศที่เงียบสงบ ไม่แออัด และเป็นมิตรกับสัตว์ รวมถึงให้ความรู้แก่ผู้ใช้บริการเกี่ยวกับการปฏิบัติต่อสัตว์อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ ภาครัฐและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอาจสนับสนุนกิจกรรมหรือโครงการที่ใช้คาเฟ่สัตว์เลี้ยงเป็นส่วนหนึ่งของการส่งเสริมสุขภาพจิตของประชาชน โดยเฉพาะในกลุ่มวัยทำงานและนักท่องเที่ยวในจังหวัดภูเก็ต



### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยครั้งต่อไปควรขยายกลุ่มตัวอย่างให้ครอบคลุมช่วงอายุและอาชีพที่หลากหลายมากขึ้น รวมถึงเปรียบเทียบบทบาทของคาเฟ่สัตว์ในพื้นที่อื่นกับจังหวัดภูเก็ต นอกจากนี้ อาจศึกษาผลกระทบระยะยาวของการใช้บริการคาเฟ่สัตว์ต่อสุขภาพจิต หรือศึกษาความแตกต่างของผลการเยียวยาใจระหว่างคาเฟ่สัตว์ประเภทต่าง ๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้กว้างขวางยิ่งขึ้น

### เอกสารอ้างอิง

- กรมสุขภาพจิต. (2562). *แนวทางการเยียวยาจิตใจผู้ได้รับผลกระทบทางจิตใจ*. กระทรวงสาธารณสุข.
- กรมสุขภาพจิต. (2565ก). *การส่งเสริมสุขภาพจิตและการดูแลสุขภาพทางอารมณ์ของประชาชน*. กระทรวงสาธารณสุข.
- กรมสุขภาพจิต. (2565ข). *แนวทางการส่งเสริมและดูแลสุขภาพจิตของประชาชน*. กระทรวงสาธารณสุข.
- ปราณีต ชาตรี. (2564). *สุขภาพทางจิตใจของประชาชนในสังคมเมืองหลังสถานการณ์โควิด-19*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย.
- มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาการเรียนรู้. (2564ก). *การเยียวยาจิตใจผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสัตว์เลี้ยง*. มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาการเรียนรู้.
- มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาการเรียนรู้. (2564ข). *การเยียวยาจิตใจและพื้นที่ปลอดภัยทางอารมณ์*. มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาการเรียนรู้.
- สมจิตต์ ยิ้มละมัย. (2563). *จิตวิทยาการบำบัดด้วยสัตว์เลี้ยง*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สิริภัทร วงศ์การุณย์, ชัญญุณห์ กริมใจ และธรรณวริน โขจิตคณิน. (2568). *การตลาดดิจิทัลที่ส่งผลต่อความภักดีและความพึงพอใจของผู้บริโภคร้านคาเฟ่สัตว์เลี้ยงในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล [รายงานการวิจัย]*. สถาบันการศึกษาแห่งหนึ่ง.
- อาริสา นุสิว, อารีญา เมืองสุบาล และปนัดดา จันทะกล. (2568). *พฤติกรรมและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเข้าใช้บริการคาเฟ่แมว ในอำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น [รายงานการวิจัย]*. สถาบันการศึกษาแห่งหนึ่ง.
- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). *Determining sample size for research activities*. *Educational and Psychological Measurement*.