



ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบอดไทยของนักศึกษา
ระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21

จิตติกร การรัมย์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี

พ.ศ. 2564

ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบอดไทยของนักศึกษา
ระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21

จิตติกร การรัมย์


วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี
พ.ศ. 2564

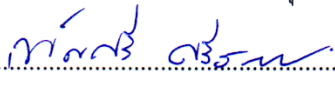
ชื่อวิทยานิพนธ์ ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาคาบไทยของนักศึกษา
ระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21

ชื่อ สกุลผู้วิจัย นายจิตติกร การรัมย์

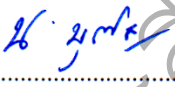
สาขาวิชา, คณะ พลศึกษา, ศึกษาศาสตร์

ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์


.....ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ ดร.นัยนา บุพพวงษ์)



.....ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม
(รองศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญศรี ศรีสวัสดิ์)

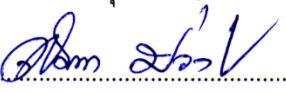
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี อนุมัติให้
วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา

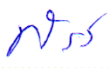

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นภาพกร บุญเสียง)


รองคณบดีคณะศึกษาศาสตร์ ประจำวิทยาเขตสุพรรณบุรี

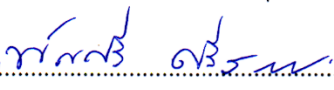
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์


.....ประธานกรรมการ
(ดร.เพ็มพร บุพพวงษ์)


.....กรรมการ
(ดร.พิมพา ม่วงศิริธรรม)


.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชรี ทองคำพานิช)


.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.นัยนา บุพพวงษ์)


.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญศรี ศรีสวัสดิ์)

บทคัดย่อ

ชื่อวิทยานิพนธ์ ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาดาบไทย
ของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21
ชื่อ สกุลผู้วิจัย จิตติกร การรัมย์
ชื่อปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา, คณะ พลศึกษา, ศึกษาศาสตร์
ปีที่ส่งวิทยานิพนธ์ 2564
ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

1. รองศาสตราจารย์ ดร. นัยนา บุพพวงษ์
2. รองศาสตราจารย์ ดร. เพ็ญศรี ศรีสวัสดิ์

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาดาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 ประชากร คือ นักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยของรัฐ และเอกชนที่เล่นกีฬาดาบไทยจากมหาวิทยาลัยต่าง ๆ จำนวนทั้งสิ้น 450 คน กลุ่มตัวอย่างได้คัดเลือกมาจากประชากรโดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 220 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ผ่านการหาคุณภาพด้วยการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน มีค่าเท่ากับ 0.6-1.00 หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ด้วยสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค มีค่าเท่ากับ 0.95 วิเคราะห์ข้อมูลวิจัยด้วยสถิติ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน การตรวจสอบความกลมกลืนของรูปแบบจำลองกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน ซึ่งเป็นการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสังเกตได้ว่าเกิดจากตัวแปรแฝง หรือองค์ประกอบร่วมตามที่ผู้วิจัยได้ตั้งสมมติฐานไว้ แล้ววิเคราะห์องค์ประกอบอันดับที่สอง คำนวณขนาดอิทธิพลทางตรงและทางอ้อมขององค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาดาบไทยโดยใช้การวิเคราะห์อิทธิพลเชิงสาเหตุ (Path-Analysis)

ผลการวิจัยพบว่า

ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาดาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย 7 ปัจจัย คือ สุขภาพอนามัย ความสุขความเพลิดเพลิน ทัศนคติ และความถนัดส่วนตัว การส่งเสริมและสนับสนุน ชื่อเสียงและภาพลักษณ์ รายได้ ผลประโยชน์ การสื่อสารประชาสัมพันธ์

รูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาดาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 พบว่าผลการวิเคราะห์ข้อมูลองค์ประกอบทุกองค์ประกอบมีค่าน้ำหนักองค์ประกอบในระดับที่ยอมรับได้ (มากกว่า .30) และได้ค่าดัชนีวัดความ

สอดคล้องของโมเดลอยู่ในเกณฑ์มาตรฐานโดยมีค่า $\chi^2 = 47.89$ ค่า $df = 215$ ค่า $p\text{-Value} = .09$ ค่า $GFI = .99$ ค่า $RMSEA = 0.03$ ค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์มีค่าเท่ากับ 44.85 แสดงว่าโมเดลการวัดองค์ประกอบเชิงยืนยันของตัวแปรแฝงมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงว่าค่าตัวแปรแฝงทั้งหมดร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยได้ ร้อยละ 44.00

ตัวแปรที่มีอิทธิพลทางตรงเพียงอย่างเดียวคือ ความสุข ความเพลิดเพลิน การส่งเสริมและสนับสนุน การสื่อสารประชาสัมพันธ์ ตัวแปรที่มีอิทธิพลทางอ้อมเพียงอย่างเดียว คือ สุขภาพอนามัย ชื่อเสียงและภาพลักษณ์ และตัวแปรที่มีอิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อม คือ ทัศนคติและความถนัดส่วนตัว รายได้ผลประโยชน์

คำสำคัญ: ปัจจัยเชิงสาเหตุ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ การตัดสินใจเล่นกีฬา กีฬาตาบไทย

ABSTRACT

Thesis Title The Causal Factors Influencing the Decision Making to Play
 Thai Sword Sport of University Students in the 21st Century

Researcher' name Jittikorn Kanram

Degree Master of Education

Disciplines, Faculty Physical Education, Faculty of Education

Year 2021

Advisor Committee

1. Associate Professor Dr. Naiyana Buppawong

2. Associate Professor Dr. Pensri Srisawat

The objective of this research was to investigate causal factors influencing the decision making to play Thai sword of university students in the 21st century. The focused population was 450 university students who played Thai sword. The sample was selected by using the purposive random sampling, with the result of 220 people. The instrument used was 5 - level questionnaire that assessed the quality and validity. The questionnaire was approved by 5 experts with values of 0.6 – 1.00, and the Cronbach's alpha Coefficient of 0.95. The data was analyzed by the mean values, the standard deviation values, the model consistent equations with empirical data, and the confirmatory factor analysis covering the relationship between observed variables which caused by the latent factors, and path analysis of both direct and indirect variables.

The results of research were as follows:

1. The causal factors influencing the decision making to play Thai sword of university students in the 21st century consisted of seven factors, which were the health (HEAL), happiness and enjoyment (HAPE), attitude and aptitude (ATTA), support and encouragement (SPEM) reputation and image (PRTI), revenue income (RNIC), quality of public relation (PBRT).

2. The causal relationship model affecting Thai Sword decisions making of university students in the 21st century revealed that it was relevant with empirical

data based on the Chi-Square (X^2) with 47.89, degrees of freedom (DF) = 215, p-Value = 0.09, the goodness of fit index (GFI) level of 0.99, root mean square error of approximation (RMSEA) = 0.03, and regression coefficient = 44.00. The findings showed that all the variables explained the variation of decision making to play Thai sword at 44.85 percent. The direct variables were HAPE, SPEM, PBRT. The indirect variables were HEAL and RPTI. The variables that had both direct and indirect influences were RNIC and ATTA.

Key words: Causal factors, Factors influencing the decision making, the decision to play sports, Thai sword.

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จได้โดยได้รับความอนุเคราะห์อย่างยิ่ง ในการให้คำปรึกษา แนะนำ ปรับปรุงแก้ไขจนเสร็จสมบูรณ์จาก รองศาสตราจารย์ ดร. นัยนา บุพพวงษ์ และรองศาสตราจารย์ ดร. เพ็ญศรี ศรีสวัสดิ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ให้ความช่วยเหลือให้คำแนะนำทำให้ วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ถูกต้องและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ นายสมชาย ประเสริฐศรี รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ประจำวิทยาเขตสุพรรณบุรี และอธิการบดีทั้ง 10 มหาวิทยาลัย ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูล งานวิจัย กราบขอบพระคุณอาจารย์คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ดร. เพิ่มพร บุพพวงษ์ ดร. ทิมา ม่วงศิริธรรม และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พิชรี ทองคำพานิช และขอขอบพระคุณอาจารย์ ดร. พิทักษ์ วงศ์แหวน ได้ให้คำปรึกษาแนะนำปรับปรุงแก้ไขการวิเคราะห์ข้อมูลจนเสร็จสมบูรณ์ และขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย นายสกลต์ บุญเสริมสุข ว่าที่ร้อยตรี ณัฐปกรณ์ มะลิทอง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธัญพร ชินคชบาล และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชัยณรงค์ กงแก้ว ที่ให้ความกรุณา ตรวจเครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่านด้วยความเคารพอย่างสูงที่ช่วย ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ให้แก่ผู้วิจัยให้คำแนะนำสนับสนุน และชี้แนะในการศึกษาตลอดมา ขอขอบคุณนักศึกษา นักกีฬาตาบอดไทย ของมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ทั้ง 10 มหาวิทยาลัย ที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามในงานวิจัยครั้งนี้

ขอขอบพระคุณบิดา มารดา และครอบครัวที่ได้ให้กำลังใจ ความหวังใฝ่ ให้การสนับสนุน อย่างดียิ่งมาโดยตลอด ส่งผลให้ผู้ศึกษาประสบผลสำเร็จในการศึกษาครั้งนี้

จิตติกร การรัมย์

ผู้วิจัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ค
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญตาราง.....	ช
สารบัญภาพ.....	ฉ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	4
ขอบเขตของการวิจัย	4
นิยามศัพท์เฉพาะ	5
สมมุติฐานของการวิจัย	6
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย	7
กรอบแนวคิดการวิจัย	7
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
กีฬาตาบไทย	11
การวิเคราะห์อิทธิพลเชิงสาเหตุ	30
ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย	38
แนวคิดเกี่ยวกับการตัดสินใจ.....	74
แนวคิดเกี่ยวกับนักศึกษาในศตวรรษที่ 21.....	80
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	83
งานวิจัยในประเทศ.....	83
งานวิจัยต่างประเทศ.....	86
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	89
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	89
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	91
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	95

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	95
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	100
สัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	100
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	103
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	122
สรุปผลการวิจัย.....	122
อภิปรายผลการวิจัย.....	125
ข้อเสนอแนะ.....	131
บรรณานุกรม.....	133
ภาคผนวก.....	140
ภาคผนวก ก.....	141
ภาคผนวก ข	151
ภาคผนวก ค.....	173
ประวัติผู้วิจัย.....	178

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ

สารบัญตาราง

ตาราง		หน้า
2.1	วิเคราะห์ตัวแปรและทฤษฎีที่นำมาใช้ในการศึกษา.....	78
3.1	จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	90
3.2	สรุปค่าสถิติหรือดัชนีที่ใช้ตรวจสอบความกลมกลืนของโมเดลตามสมมติฐานกับข้อมูลเชิงประจักษ์.....	97
4.1	จำนวนและค่าร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม ตามตัวแปร เพศ ชั้นปีที่ศึกษา สถาบันการศึกษา และประสบการณ์ในการเล่นกีฬาตาบไทย.....	103
4.2	ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรสังเกตได้.....	104
4.3	เมทริกซ์สหสัมพันธ์ของตัวแปรสังเกตได้ที่ใช้ในการวิจัย.....	107
4.4	ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของตัวแปรแฝงการสื่อสารประชาสัมพันธ์ (PBRT).....	109
4.5	ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของตัวแปรแฝงความสุขความเพลิดเพลิน (HAPE).....	110
4.6	ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของตัวแปรแฝงสุขภาพอนามัย (HELA).....	111
4.7	ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของตัวแปรแฝงชื่อเสียงและภาพลักษณ์ (RPTI).....	112
4.8	ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของตัวแปรแฝงทัศนคติและความถนัดส่วนตัว (ATTA).....	113
4.9	ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของตัวแปรแฝงรายได้ ผลประโยชน์ (RNIC).....	114
4.10	ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของตัวแปรแฝงการส่งเสริมและสนับสนุน (SPEM).....	115
4.11	ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของตัวแปรแฝงการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย (DSPS).....	116
4.12	ดัชนีความกลมกลืนของรูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการเล่นกีฬาตาบไทย.....	117
4.13	ค่าสถิติผลการวิเคราะห์อิทธิพลของตัวแปรในรูปแบบโครงสร้างปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย.....	118

สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1.1 รูปแบบโครงสร้างปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบอดไทยของ นักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21.....	9
2.1 อารูธกระป๋อง.....	17
2.2 อารูธตาบสองมือ.....	18
2.3 สนามแข่งขัน.....	20
2.4 ความสัมพันธ์ทางตรง.....	31
2.5 ความสัมพันธ์ที่มีตัวแปรชั้นกลาง.....	32
2.6 ความสัมพันธ์ที่มีอิทธิพลทางตรงและทางอ้อม.....	32
2.7 ความสัมพันธ์แบบมีตัวแปรกด.....	33
2.8 ความสัมพันธ์แบบมีตัวแปรกำกับหรือตัวแปรปรับ.....	33
2.9 ความสัมพันธ์เชิงเหตุและผลย้อนกลับ.....	34
2.10 กระบวนการสร้างโมเดล.....	35
2.11 ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรภายนอกกับตัวแปรภายใน.....	36
2.12 องค์ประกอบรูปแบบการวัดความสุขความเพลิดเพลิน.....	47
2.13 องค์ประกอบรูปแบบการวัดสุขภาพอนามัย.....	51
2.14 องค์ประกอบรูปแบบการวัดชื่อเสียงและภาพลักษณ์.....	55
2.15 องค์ประกอบทัศนคติ 3 ประการ.....	56
2.16 องค์ประกอบรูปแบบการวัดทัศนคติและความถนัดส่วนตัว.....	58
2.17 องค์ประกอบรูปแบบการวัดการสื่อสารประชาสัมพันธ์.....	65
2.18 องค์ประกอบรูปแบบการวัดรายได้ ผลประโยชน์.....	67
2.19 องค์ประกอบรูปแบบการวัดการส่งเสริมและสนับสนุน.....	74
2.20 องค์ประกอบรูปแบบการวัดการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบอดไทย.....	78
3.1 แสดงขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ.....	92
3.2 แสดงขั้นตอนการหาคุณภาพของเครื่องมือ.....	94
4.1 การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของตัวแปรแฝงการสื่อสารประชาสัมพันธ์ (PBRT)	109
4.2 การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของตัวแปรแฝงความสุขความเพลิดเพลิน (HAPE)	110
4.3 การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของตัวแปรแฝงสุขภาพอนามัย (HELA).....	111
4.4 การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของตัวแปรแฝงชื่อเสียงและภาพลักษณ์ (RPIT)	112
4.5 การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของตัวแปรแฝงทัศนคติและความถนัดส่วนตัว (ATTA).....	113

ภาพ	หน้า
4.6 การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของตัวแปรแฝงรายได้ ผลประโยชน์ (RNIC).....	114
4.7 การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของตัวแปรแฝงการส่งเสริมและสนับสนุน (SPEM)	115
4.8 การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของตัวแปรแฝงการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย (DSPS).....	116
4.9 ผลการวิเคราะห์รูปแบบโครงสร้างปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของนักศึกษามหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21.....	121

มหาวิทยาลัยการจัดการกีฬาแห่งชาติ

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กีฬาตาบไทย เป็นกีฬาที่มีการพัฒนามาจากการแสดงกระบี่กระบอง ให้เป็นเกมส์กีฬาที่ใช้แข่งขันในนามของกีฬาไทย ที่เกิดจากภูมิปัญญาของคนไทยที่คิดค้นขึ้นมาเพื่อให้เด็ก และเยาวชน นักเรียน นักศึกษาได้ใช้ฝึกฝนทางด้านสติปัญญา และออกกำลังกาย (สมาคมกีฬาไทยในพระบรมราชูปถัมภ์. 2550: 3) แล้วยังเป็นศิลปะและวัฒนธรรมประจำชาติไทย ที่มีเอกลักษณ์ มีความงดงาม และทรงคุณค่าซึ่งบรรพบุรุษได้ค้นคิด สืบสาน ถ่ายทอดและพัฒนาบ่งบอกถึงความเป็นเอกลักษณ์ เอกราช ของประเทศไทย และสะท้อนถึงความเป็นศิลปวัฒนธรรมไทยอันทรงคุณค่ายิ่งที่บรรพชนไทย ได้สืบสาน อนุรักษ์ สืบทอดสู่ลูกหลานอย่างต่อเนื่อง และด้วยความสนพระทัยของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช รัชกาลที่ 9 ทรงรับสั่งว่า **“ให้รักษากีฬานี้ไว้ อย่าทอดทิ้ง”** นับเป็นพระมหากรุณาธิคุณอย่างล้นพ้น ศิลปะกีฬานี้จึงยังคงอยู่มา ตราบเท่าทุกวันนี้ (สมาคมกีฬาไทยในพระบรมราชูปถัมภ์. 2550: 4)

เป็นที่ยอมรับกันว่ากีฬาเป็นกิจกรรมที่สำคัญในการดำเนินชีวิต เป็นภูมิคุ้มกันให้ประชาชน ตระหนักถึงความสำคัญของสุขภาพและพลานามัย ซึ่งนานาประเทศทั่วโลกได้เห็นความสำคัญ และส่งเสริมประชาชนให้ได้เล่นกีฬาจนเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน สนธยา สีละมาต (2557: 4) ได้กล่าวถึง การเล่นกีฬาเป็นสิ่งที่ควบคู่กับกิจกรรมอื่น ๆ ในการดำรงชีวิตมนุษย์ตลอดมาทุกยุค ทุกสมัยเพราะการกีฬาจัดได้ว่าเป็นกิจกรรมพื้นฐานของชีวิตและสังคมมนุษย์ ซึ่งมีมาตั้งแต่โบราณกาล กีฬามีการเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลากีฬาแบบเก่า ๆ หลายชนิดได้รับการปรับปรุงดัดแปลงให้เป็น ที่นิยมเล่นกันอย่างกว้างขวาง กีฬาเหล่านี้มีทั้งกีฬาเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน และกีฬาที่เล่น เพื่อฝึกหัดร่างกายสำหรับป้องกันตนเองจากภัยอันตรายต่าง ๆ กีฬาไทยบางชนิดก็มีการพัฒนา ดัดแปลงและปรับปรุงจนกลายเป็นกีฬาสากลนิยมเล่นโดยทั่วไป แต่กีฬาไทยหลายชนิดก็ยังคงลักษณะ และรูปแบบการเล่นเป็นแบบเก่า ๆ โดยที่กีฬาตาบไทยก็เป็นกีฬาอีกชนิดหนึ่งที่มีการพัฒนามาจาก กระบี่กระบอง โดยท่าน นาวาตรี จรูญ ไตรรัตน์ ได้คิดค้นดัดแปลงแก้ไขจากการแสดงวิวัฒนาการ เป็นเกมการต่อสู้การแข่งขัน โดยการประยุกต์นำ กฎ กติกา การแข่งขัน เข้ามาเป็นข้อบังคับเพื่อให้ เกิดความสนุกสนานท้าทายมากขึ้นนำหลักการต่อสู้การป้องกันตัวเข้ามามีส่วนในการฝึกฝนร่างกาย สติปัญญา ได้แนวคิดทำให้เกิดสมาธิในการเล่นการแข่งขันกีฬาตาบไทย ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่สมาคมกีฬา ตาบไทยและกระบี่กระบอง ได้ยึดหลักคำสอนและองค์ความรู้ ที่ถูกสอนและสืบทอดมาเป็นปัจจัยหลัก ในการพัฒนากีฬาตาบไทย ส่งเสริมให้มีการเล่นกีฬาชนิดนี้ทั้งในระดับเยาวชนจน ถึงระดับมหาวิทยาลัย สมาคมกีฬาตาบไทยและกระบี่กระบองในฐานะเป็นผู้ผลักดันให้กีฬาตาบไทยเกิดการยอมรับทั้ง ในประเทศ และไปสู่ระดับนานาชาติในอนาคต ซึ่งเป็นความมุ่งหวังสูงสุดของสมาคมฯ ที่จะทำให้ มีการเผยแพร่ ส่งเสริม และสนับสนุนกีฬาชนิดนี้ ให้เด็กและเยาวชน นักเรียน นักศึกษา นักกีฬา

ได้เรียนรู้ อนุรักษ์ ความเป็นไทยโดยการจัดการแข่งขันกีฬาตาบไทยในระดับต่าง ๆ เพื่อให้เด็กและเยาวชน นักเรียน นักศึกษา นักกีฬา ได้มีส่วนร่วมในการพัฒนากีฬาตาบไทย และมีความสอดคล้องกับแผนพัฒนากีฬาชาติ ฉบับที่ 6 พ.ศ. 2560 – 2564 โดยได้กำหนดวัตถุประสงค์ เป้าหมาย ยุทธศาสตร์และแผนงานหลักของ การพัฒนาเพื่อมุ่งพัฒนาตามลำดับขั้นตอน โดยกำหนดแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติไว้ 6 ยุทธศาสตร์ดังนี้ (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา . 2560: 24-25)

ยุทธศาสตร์ที่ 1 การส่งเสริมให้เกิดความรู้และความตระหนักรู้ด้านการออกกำลังกายและการกีฬาขั้นพื้นฐาน

ยุทธศาสตร์ที่ 2 การส่งเสริมให้มวลชนมีการออกกำลังกายและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการกีฬา

ยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนากีฬาเพื่อความเป็นเลิศและต่อยอดเพื่อความสำเร็จในระดับอาชีพ

ยุทธศาสตร์ที่ 4 การพัฒนาอุตสาหกรรมการกีฬาเพื่อเป็นส่วนสำคัญในการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ

ยุทธศาสตร์ที่ 5 การพัฒนาองค์ความรู้และนวัตกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา

ยุทธศาสตร์ที่ 6 การยกระดับการบริหารจัดการด้านการกีฬาให้มีประสิทธิภาพ

ในศตวรรษที่ 21 เป็นยุคแห่งการพัฒนาต่อยอดคิดค้นผลิตภัณฑ์ขึ้นใช้อำนวยความสะดวกในการพัฒนาคุณภาพในการดำรงชีวิต และแนวโน้มการดำเนินชีวิตเกี่ยวกับการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในปัจจุบัน ผู้บริโภคมีแนวโน้มบริโภคสินค้าที่ออกแบบเฉพาะ เช่น รองเท้าและเสื้อผ้าสำหรับกีฬาเฉพาะ อย่าง รองเท้าเสื้อผ้ากีฬาแฟชั่น เครื่องกีฬาเฉพาะอย่าง ทำให้ผู้ประกอบการผลิตสินค้าที่มีความหลากหลายเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค ทำให้มูลค่าตลาดของธุรกิจนี้มีตัวเลขเติบโตสูงขึ้น (กรมพัฒนาธุรกิจการค้า. 2563: ออนไลน์) ซึ่งเด่น ครองคัมภีร์ (2559: 4) ยังกล่าวต่อว่า ในศตวรรษที่ 21 เป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี สื่อ สารสนเทศ ไปแบบรวดเร็วทั้งยังเป็น ยุคของการเรียนรู้แนวใหม่ที่ต้องมีการบูรณาการสำหรับการเรียนรู้ และจากนโยบาย สปอร์ตซีดี หรือ การสร้างเมืองกีฬาแห่งแรกในประเทศไทย ตามแผนขับเคลื่อนพัฒนากีฬาแห่งชาติของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา คาดว่าน่าจะช่วยกระตุ้นอุตสาหกรรมกีฬาแบบครบวงจร โดยสนับสนุนการดำเนินการธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมกีฬา เช่น การผลิตบริการนำเข้าส่งออก การจัดการแข่งขัน การพัฒนา และสนับสนุน นักกีฬา เป็นต้น ซึ่งจะทำให้ในส่วนของนักเรียน นักศึกษาและนักกีฬา หันมาออกกำลังกายหรือเล่นกีฬากันมากขึ้นเพราะเกิดจากกระแสการออกกำลังกายการเล่นกีฬาเพิ่มสูงขึ้นตามนโยบาย ดังนั้นการที่จะส่งเสริม หรือสนับสนุนให้เด็ก และเยาวชน นักเรียน นักศึกษา ตัดสินใจในการเล่นกีฬาตาบไทย นั้นจำเป็นจะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบของรูปแบบการตัดสินใจต่าง ๆ เหล่านี้ด้วยจึงจะเกิดประโยชน์ ทั้งผู้เล่น และผู้สนับสนุน จะต้องชี้ให้เห็นถึงผลประโยชน์ของรูปแบบการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยจึงจะสามารถจูงใจให้เด็ก และเยาวชน นักเรียน นักศึกษา ตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย อันจะนำมาซึ่งการมีส่วนร่วมในการเผยแพร่สืบสาน สืบทอดกีฬาตาบไทยให้คงอยู่สู่รุ่นลูก รุ่นหลาน โดยการพัฒนากีฬาตาบไทยให้มีความเป็นมาตรฐานที่สูงขึ้น

ซึ่งผลเสียที่เกิดจากโลกาภิวัตน์ทำให้เกิดกระแสการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างกว้างขวาง ทำให้สูญเสียทรัพยากรธรรมชาติ มีการลงทุนการแข่งขันต้องต่อสู้กันเพื่อชัยชนะจึงทำให้สังคมไทยเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วรวมถึงวัฒนธรรมประจำชาติไทย ศิลปวัฒนธรรมไทยที่ถูกลืมนั่นไป ซึ่งเกิดจากการหลั่งไหลของวัฒนธรรมต่างชาติเข้ามา มีบทบาทมากยิ่งขึ้น โดยการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ในการดำเนินชีวิตมากขึ้นไปจนขาดสติ และในส่วนของเด็กรุ่นใหม่ ๆ เช่น เยาวชน นักเรียน นักศึกษา รู้จักแต่เกมส์ออนไลน์ในมือถือสมาร์ทโฟน หรือคอมพิวเตอร์เครื่องใช้อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ จนลืมนิสัยการเล่นของไทย อาทิ เช่น ปลูกฝัง วิถีชีวิต การซักถาม เตชะตะกร้อ ชกมวย วัวจุกเขา-ปักเป้า หมากกรุก หมากฮอส สกา กระบี่กระบอง และดาบไทยได้ถอยห่างจากวิถีชีวิตของเด็กรุ่นใหม่ ๆ และกำลังจะกลายเป็นตำนานที่ถูกลืมนั่นไป ในที่สุดแม้กีฬาคนไทยกำเนิดขึ้นในประเทศไทยมาเป็นเวลาช้านานแล้วแต่ที่ผ่านมาก็ขาดดาบไทย นั้นไม่เป็นที่นิยม ไม่เป็นที่รู้จักของประชาชนคนไทยทั่วไป มีรูปแบบการจัดกิจกรรมการแข่งขันต่าง ๆ อยู่ในวงแคบ ๆ ไม่กระจายสู่ภูมิภาค ซึ่งเกิดจากการขาดการส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนาในการประชาสัมพันธ์การเผยแพร่ผ่านสื่อ รวมไปถึงขาดการสนับสนุนทั้งภาครัฐ ภาคเอกชนทำให้การดำเนินงานกิจกรรมต่าง ๆ ของสมาคมกีฬาดาบไทยและกระบี่กระบอง รวมทั้งการบริหารจัดการที่ผ่านมายังไม่ชัดเจนไม่เป็นระบบ และขาดประสิทธิภาพอีกด้วย สาเหตุดังกล่าวจึงทำให้การเผยแพร่ การส่งเสริม สนับสนุน กิจกรรมการเล่นการแข่งขันกีฬาดาบไทย นั้นมีน้อยมากจึงไม่สามารถจูงใจ ให้เด็กและเยาวชน นักเรียน นักศึกษา หันมาเล่นกีฬาดาบไทยได้

จนในปัจจุบันเทคโนโลยีด้านการสื่อสาร โซเชียลเน็ตเวิร์ก เข้ามามีบทบาท ต่อการสร้างสื่อโฆษณา การประชาสัมพันธ์ ในการเผยแพร่การจัดการกิจกรรมการแข่งขันของสมาคมฯ ได้ง่ายขึ้นทำให้สามารถสร้างให้เกิดกระแสเป็นที่นิยมเล่นกีฬาดาบไทยเพิ่มขึ้นโดยการใช้เทคโนโลยีด้านการสื่อสาร โซเชียลเน็ตเวิร์ก ในการเผยแพร่ โดยเริ่มจากการจัดการแข่งขันชิงแชมป์แห่งประเทศไทย ชิงแชมป์ระดับอุดมศึกษา กีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย กีฬานักเรียน นักศึกษาแห่งชาติ และกำลังจะพัฒนาไปในระดับอื่น ๆ อาทิเช่น ระดับกีฬาเยาวชนแห่งชาติ กีฬาแห่งชาติ และสู่ระดับนานาชาติ แล้วยังสามารถเผยแพร่ให้ความรู้เกี่ยวกับกีฬาดาบไทยเพื่อเป็นการกระตุ้นให้เกิดความตื่นตัว ซึ่งสอดคล้องกับ สภทท์ บุญเสริมสุข (2562: สัมภาษณ์) กล่าวว่า ทุกภาคส่วนที่มีส่วนเกี่ยวข้องจากทั้งภายในและภายนอกสมาคมฯ ร่วมกันพัฒนากีฬาดาบไทย ให้ไปสู่ความเป็นเลิศสามารถที่จะแข่งขันได้ ในระดับสากลอันจะนำมาซึ่งความมั่นคง และเสถียรภาพในการพัฒนา หรือยกระดับมาตรฐานของกีฬาดาบไทยของประเทศไทย ให้เป็นที่รู้จักของคนในชาติ และต่างประเทศ เพื่อชื่อเสียงเกียรติภูมิ ของกีฬาดาบไทยรวมถึงนักกีฬา บุคลากรทางการกีฬา และที่สำคัญที่สุด คือ ความสุข และความภาคภูมิใจของประชาชนชาวไทย อีกทั้งเป็นแนวทางที่จะให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกภาคส่วนของกีฬาจะได้นำไปปฏิบัติพัฒนาในการเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาดาบไทยในระดับชาติ รวมทั้งเป็นกรอบ ในการกำหนดทิศทางการพัฒนาของกีฬาดาบไทยในทุก ๆ ด้านให้มุ่งไปสู่จุดที่มุ่งหวังในอนาคตอย่างสมบูรณ์แบบ และทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคปัจจุบันอย่างมีประสิทธิภาพ

สูงสุด ซึ่งสมาคมกีฬาตาบไทยและกระบี่กระบองจะต้องผลักดัน ให้มีการพัฒนาความรู้เกี่ยวกับ ประวัติ ประโยชน์ อุปกรณ์ สิ่งอำนวยความสะดวก มารยาทและความปลอดภัย ในการเล่นการฝึก ทักษะกีฬาตาบไทยได้ทำให้ทราบ ถึงกฎ กติกาการแข่งขัน (คณะศึกษาศาสตร์ สถาบันการพลศึกษา. 2560: 86) แล้วยังสามารถส่งเสริมให้เด็ก และเยาวชน นักเรียน นักศึกษา นักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาตาบไทยได้เสริมสร้างความร่วมมือ ความสามัคคี ความมีน้ำใจนักกีฬา ตระหนักถึงคุณค่า ของกีฬาไทยแล้วยังเป็นการอนุรักษ์ รักษา สืบสานกีฬาชนิดนี้ให้สืบทอดต่อไป

จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยในฐานะเป็นผู้ฝึกสอนกีฬา และเป็นกรรมการของสมาคมกีฬาตาบไทย และกระบี่กระบอง ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของกีฬาตาบไทย จึงมีความสนใจในการทำวิจัย เรื่อง ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยใน ศตวรรษที่ 21 รวมถึงศึกษาองค์ประกอบของปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬา ตาบไทยเพื่อนำผลจากการศึกษาไปส่งเสริมพัฒนาในส่วนที่บกพร่องแล้วนำเสนอผลการศึกษาให้ ผู้บริหารสมาคมฯ มาเป็นแนวทางในการพัฒนาเผยแพร่กีฬาตาบไทย ให้เป็นที่รู้จักแก่ประชาชน บุคคลทั่วไปเพื่อร่วมกันพัฒนาเผยแพร่กีฬาตาบไทย ให้เป็นที่รู้จักในระดับภูมิภาค ระดับประเทศ และระดับนานาชาติ ซึ่งผลการวิจัยจะเป็นประโยชน์ต่อเด็กและเยาวชน ประชาชน นักเรียน นักศึกษา นักกีฬา สมาคมกีฬาตาบไทยและกระบี่กระบอง ที่จะได้ทราบ ถึงปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการ ตัดสินใจเล่นกีฬา แล้วยังทราบถึงองค์ประกอบของโครงสร้างเชิงสาเหตุของปัจจัยต่าง ๆ ในการเล่นกีฬา การเผยแพร่ การส่งเสริมสนับสนุน และพัฒนากีฬาตาบไทย อีกด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของนักศึกษาระดับ มหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21
2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬา ตาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยของรัฐบาล และเอกชนที่เล่นกีฬา ตาบไทย จำนวนทั้งสิ้น 450 คน ได้ข้อมูลจากผู้จัดการทีมผู้ฝึกสอนกีฬาของแต่ละมหาวิทยาลัย (เมื่อวันที่ 9 กรกฎาคม พ.ศ. 2563)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คัดเลือกมาจากประชากรที่เป็นนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย ของรัฐบาล และเอกชนและเล่นกีฬาตาบไทยจำนวน 220 คน ซึ่งได้มาโดยใช้วิธีการคำนวณหาขนาด กลุ่มตัวอย่างด้วยสูตรของ ทาโร ยามานะ (Taro Yamane. 1973: 727-728) จากนั้นเลือกกลุ่มตัวอย่าง แบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยประกอบไปด้วย 7 องค์ประกอบดังนี้

1. ด้านการสื่อสารประชาสัมพันธ์
2. ด้านความสุข ความเพลิดเพลิน
3. ด้านสุขภาพอนามัย
4. ด้านชื่อเสียงและภาพลักษณ์
5. ด้านทัศนคติและความถนัดส่วนตัว
6. ด้านรายได้ ผลประโยชน์
7. ด้านการส่งเสริมและสนับสนุน

ตัวแปรตาม คือ การตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย** หมายถึง องค์ประกอบหรือกรอบแนวทางที่จะส่งผลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 ซึ่งจะประกอบไปด้วยตัวแปรแฝงภายใน 7 ด้าน และตัวแปรแฝงภายนอก 1 ด้าน ดังนี้

- 1.1 ตัวแปรแฝงภายใน
 - 1.1.1 ด้านการสื่อสารประชาสัมพันธ์
 - 1.1.2 ด้านความสุข-ความเพลิดเพลิน
 - 1.1.3 ด้านสุขภาพอนามัย
 - 1.1.4 ด้านชื่อเสียงและภาพลักษณ์
 - 1.1.5 ด้านทัศนคติและความถนัดส่วนตัว
 - 1.1.6 ด้านรายได้ ผลประโยชน์
 - 1.1.7 ด้านการส่งเสริมและสนับสนุน

1.2 ตัวแปรแฝงภายนอก

- 1.2.1 ด้านการตัดสินใจเล่นกีฬาเล่นกีฬาตาบไทย

2. **การตัดสินใจเล่นกีฬา** หมายถึง เป็นกระบวนการของการหาโอกาส หาทางเลือก ประเมินทางเลือก เพิ่มความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ที่เป็นไปได้ และทราบถึงผลลัพธ์ของแต่ละทางเลือกของนักศึกษาในการเลือกเล่นกีฬาตาบไทย โดยพิจารณาจากผลที่จะได้รับจากการเลือกกระทำว่ามีผลตอบแทนที่คุ้มค่า และเป็นประโยชน์กับตัวเองมากที่สุด

3. กีฬาดาบไทย หมายถึง กีฬาที่พัฒนามาจากกระบี่กระบอง เป็นชนิดกีฬาที่ใช้อุปกรณ์ในการเล่นการแข่งขัน ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภทอาวุธ คือ ประเภทอาวุธกระบี่ ใช้เป็นหวายเป็นความยาว 105 ซม. ด้ามจับมีที่ป้องกัน และประเภทอาวุธดาบสองมือ ใช้หวายเป็นความยาว 100 ซม. ใช้ในการเล่นการแข่งขันโดยไม่มีกรัดนดณะ เป็นการกระทำโดยการฟันแล้วสามารถป้องกันตัวได้เท่านั้นถึงจะได้แต้ม ตัดสินโดยใช้ผู้ตัดสิน 5 คนในการยกธง 3 ใน 5 ให้ฝ่ายที่ได้แต้ม ใช้เวลา 3 นาที ในการแข่งขันเพียง 1 ยก เมื่อหมดเวลาฝ่ายใดทำแต้มได้มากกว่าถือว่าเป็นฝ่ายชนะ

4. นักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย หมายถึง บุคคลที่ศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย และเป็นนักกีฬาดาบไทย ของมหาวิทยาลัยทั้งมหาวิทยาลัยของรัฐบาล และเอกชน ที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาดาบไทยในรายการแข่งขันที่สมาคมกีฬาดาบไทยและกระบี่กระบองเป็นผู้จัดการแข่งขันทุกระดับ

5. นักศึกษาในศตวรรษที่ 21 หมายถึง บุคคลที่กำลังศึกษาอยู่ในช่วงระยะเวลาของคริสต์ศตวรรษที่ 2001 ถึงช่วงระยะเวลาคริสต์ศตวรรษที่ 2100 ซึ่งเป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี สื่อ สารสนเทศ ไปแบบรวดเร็วรวมถึงแนวโน้มของการออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ต้องอาศัยเทคโนโลยีในการพัฒนานวัตกรรม ผลิตภัณฑ์อุปกรณ์กีฬาต่าง ๆ ให้มีประสิทธิภาพและคุณภาพมากขึ้น

6. ตัวแปรที่มีอิทธิพลทางตรง หมายถึง ตัวแปรที่ให้ค่าสัมประสิทธิ์เส้นทางของตัวแปรพยากรณ์ที่มีอิทธิพลโดยตรงกับตัวแปรเกณฑ์เพียงอย่างเดียว โดยไม่มีตัวแปรอิสระคั่นกลาง และไม่ส่งผลไปสู่ตัวแปรอื่น ๆ

7. ตัวแปรที่มีอิทธิพลทางอ้อม หมายถึง ตัวแปรที่ให้ค่าสัมประสิทธิ์เส้นทางของตัวแปรพยากรณ์ที่มีอิทธิพลกับตัวแปรเกณฑ์ โดยผ่านตัวแปรพยากรณ์อื่น ๆ ในการสร้างความสัมพันธ์

8. ตัวแปรที่มีอิทธิพลทางตรงและทางอ้อม หมายถึง ตัวแปรที่ให้ค่าสัมประสิทธิ์เส้นทางของตัวแปรพยากรณ์ที่มีอิทธิพลต่อตัวแปรเกณฑ์ ทั้งผ่านตัวแปรพยากรณ์อื่น ๆ และส่งผลโดยตรงต่อตัวแปรเกณฑ์ในการสร้างความสัมพันธ์

สมมุติฐานการวิจัย

ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาดาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 มีความสัมพันธ์กัน

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

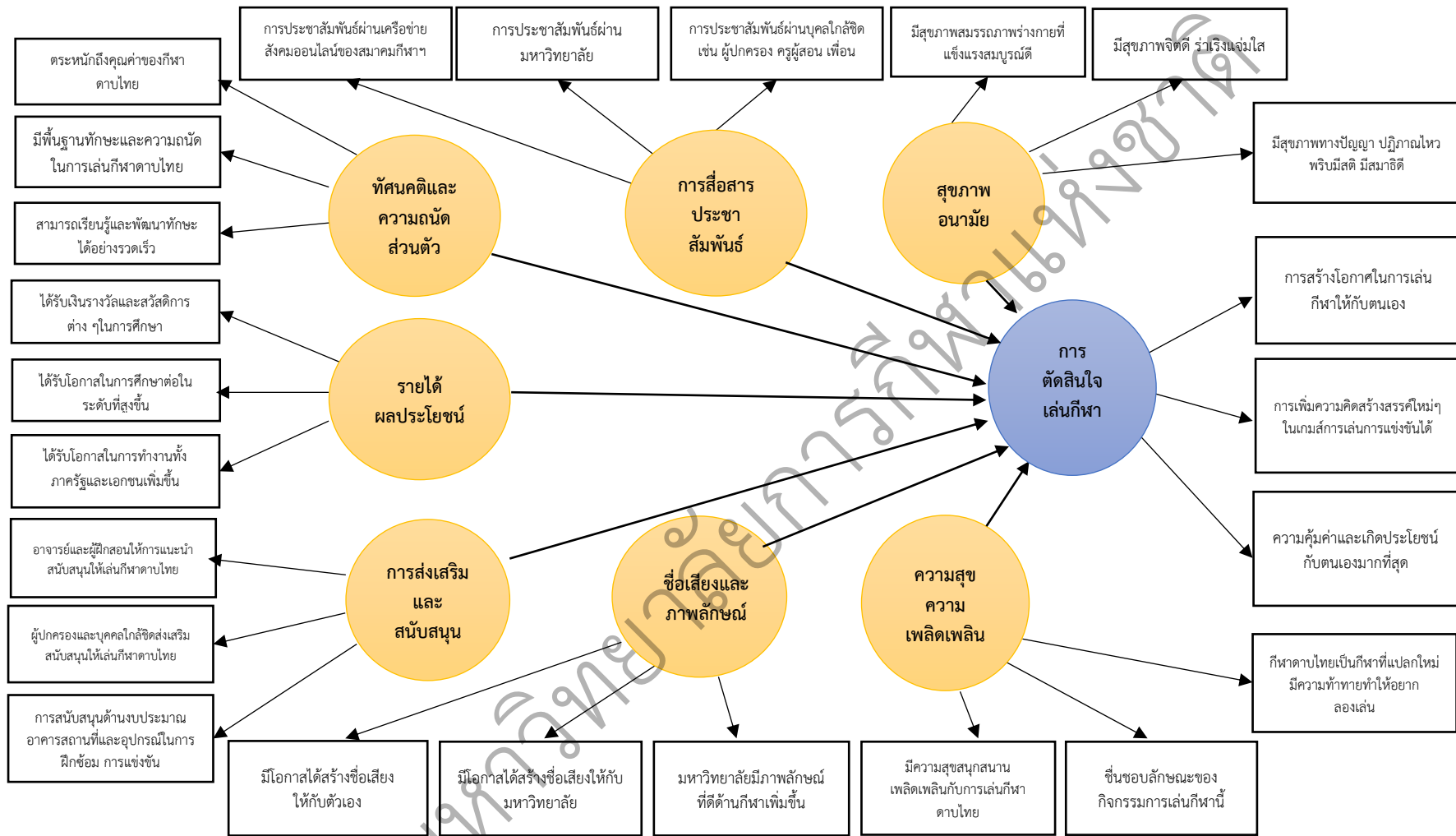
1. มหาวิทยาลัยต่าง ๆ ได้ทราบถึงปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของนักศึกษา และนักกีฬาแล้วนำข้อมูลที่ได้มาเป็นแนวทางในการพัฒนา ส่งเสริม และสนับสนุนให้นักศึกษาเกิดความสนใจแล้วตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยเพิ่มมากขึ้น
2. ผู้บริหารสมาคมกีฬาตาบไทยและผู้ที่เกี่ยวข้อง ได้ทราบถึงปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยแล้วสามารถนำข้อมูลที่ได้มาเป็นกรอบหรือโครงสร้างแนวทางไปพัฒนาวงการกีฬาตาบไทยให้การส่งเสริมสนับสนุน ตรงตามความต้องการของนักกีฬา นักเรียน นักศึกษา และประชาชนในประเทศให้รู้จักและหันมาเล่นกีฬาตาบไทยเพิ่มขึ้น

กรอบแนวคิดการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยศึกษาและสังเคราะห์ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศและต่างประเทศ ทั้งหมดแล้วสรุปเป็นปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 ซึ่งกล่าวสรุปแต่ละปัจจัยได้ดังนี้ และเป็นกรอบแนวคิดดังภาพ 1.1 รูปแบบโครงสร้างปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21

1. ปัจจัยการสื่อสารประชาสัมพันธ์ ประกอบไปด้วย 3 ตัวแปร คือ
 - 1.1 การประชาสัมพันธ์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ของสมาคมกีฬา ฯ สร้างการรับรู้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับกีฬาตาบไทย
 - 1.2 การประชาสัมพันธ์ผ่านมหาวิทยาลัย โดยการจัดให้มีกิจกรรมโครงการ การจัดเรียนการสอน กีฬาตาบไทย
 - 1.3 การประชาสัมพันธ์ผ่านบุคคลใกล้ชิด เช่น ผู้ปกครอง ครูผู้สอน เพื่อน
2. ปัจจัยด้านความสุข ความเพลิดเพลิน ประกอบไปด้วย 3 ตัวแปร คือ
 - 2.1 มีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินกับการเล่นกีฬาตาบไทย เป็นแรงจูงใจภายในที่เกิดจากความรู้สึกจากการได้เล่นได้ลองสัมผัส
 - 2.2 ชื่นชอบลักษณะของกิจกรรมการเล่นกีฬา เป็นแรงจูงใจภายในที่เกิดจากความรู้สึกส่วนตัวจากการได้เล่นได้ลองสัมผัสกีฬาตาบไทย
 - 2.3 กีฬาตาบไทยเป็นกีฬาที่แปลกใหม่มีความท้าทายทำให้อยากลองเล่น
3. ปัจจัยด้านสุขภาพอนามัย ประกอบไปด้วย 3 ตัวแปร คือ
 - 3.1 มีสุขภาพสมรรถภาพร่างกายที่แข็งแรงสมบูรณ์ดี
 - 3.2 มีสุขภาพจิตดี ไร้เรงแจ่มใส
 - 3.3 มีสุขภาพทางปัญญา ปฏิภาณไหวพริบมีสติ มีสมาธิดี

4. ปัจจัยด้านชื่อเสียงและภาพลักษณ์ ประกอบไปด้วย 3 ตัวแปร คือ
 - 4.1 มีโอกาสได้สร้างชื่อเสียงให้กับตัวเอง จากการเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาตาบไทย
 - 4.2 มีโอกาสได้สร้างชื่อเสียงให้กับมหาวิทยาลัย โดยเข้าร่วมการแข่งขันในนามมหาวิทยาลัย
 - 4.3 มหาวิทยาลัยมีภาพลักษณ์ที่ดีด้านกีฬาเพิ่มขึ้น ซึ่งเกิดจากนักกีฬาตัวแทนมหาวิทยาลัยได้รับรางวัลจากการแข่งขันกีฬาในระดับต่าง ๆ
5. ปัจจัยด้านทัศนคติและความถนัดส่วนตัว ประกอบไปด้วย 3 ตัวแปร คือ
 - 5.1 ตระหนักถึงคุณค่าของกีฬาตาบไทยเกิดจากการคิดค้นดัดแปลงและสืบถอดสู่ปัจจุบันเป็นกีฬาที่ทรงคุณค่าของคนไทย
 - 5.2 มีพื้นฐานทักษะและความถนัดในการเล่นกีฬาตาบไทย
 - 5.3 สามารถเรียนรู้และพัฒนาทักษะได้อย่างรวดเร็ว
6. ปัจจัยด้านรายได้ ผลประโยชน์ ประกอบไปด้วย 3 ตัวแปร คือ
 - 6.1 ได้รับเงินรางวัล และสวัสดิการต่าง ๆ ในการศึกษา เป็นผลตอบแทนจากการสร้างชื่อเสียงให้กับสังกัด
 - 6.2 ได้รับโอกาสในการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น เกิดจากผลงานที่นักกีฬาได้สร้างขึ้นด้วยตนเองทำให้มหาวิทยาลัยต่าง ๆ สนใจให้ทุนการศึกษาเพื่อจูงใจให้มาเป็นนักกีฬาในสังกัด
 - 6.3 ได้รับโอกาสในการทำงานทั้งภาครัฐและเอกชนเพิ่มขึ้น เกิดจากนักกีฬามีความสามารถมหาวิทยาลัยต่าง ๆ หรือหน่วยงานอื่น ๆ ต้องการสร้างนักกีฬาโดยการจ้างให้เป็นผู้ฝึกสอนกีฬา
7. ปัจจัยด้านการส่งเสริมและสนับสนุน ประกอบไปด้วย 3 ตัวแปร คือ
 - 7.1 อาจารย์และผู้ฝึกสอนให้การแนะนำสนับสนุนให้เล่นกีฬาตาบไทย
 - 7.2 ผู้ปกครองและบุคคลใกล้ชิดส่งเสริมสนับสนุนให้เล่นกีฬาตาบไทย
 - 7.3 มหาวิทยาลัยให้การสนับสนุนด้านงบประมาณ อาคารสถานที่และอุปกรณ์ในการฝึกซ้อม การแข่งขัน
8. ปัจจัยด้านการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย ประกอบไปด้วย 3 ตัวแปรสังเกต คือ
 - 8.1 นักศึกษาสามารถสร้างโอกาสในการเล่นกีฬาให้กับตนเอง
 - 8.2 นักศึกษาสามารถเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ในเกมส์การเล่นการแข่งขันได้
 - 8.3 ความคุ้มค่าและเกิดประโยชน์กับตนเองมากที่สุด



ภาพ 1.1 รูปแบบโครงสร้างปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของนักศึกษา ระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยนำเสนอตามหัวข้อดังต่อไปนี้

กีฬาตาบไทย

1. ประวัติกีฬาตาบไทย
2. ประวัติการจัดแข่งขันกีฬาตาบไทย
3. ระเบียบข้อบังคับ กฎ กติกา การแข่งขันกีฬาตาบไทย
4. ทักษะกีฬาตาบไทย
5. หลักการเล่นกีฬาตาบไทย
6. ประโยชน์ของการเล่นกีฬาตาบไทย

การวิเคราะห์อิทธิพลเชิงสาเหตุ

1. ความสัมพันธ์เชิงเหตุและผล
2. การพัฒนาโมเดลเชิงสาเหตุ
3. หลักการเขียนโมเดลเชิงสาเหตุ
4. ตัวแปรของความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ
5. ทฤษฎีสัมประสิทธิ์อิทธิพล
6. ข้อตกลงเบื้องต้นของการวิเคราะห์อิทธิพลเชิงสาเหตุ

ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย

1. ด้านแรงจูงใจความสุข ความเพลิดเพลิน
2. ด้านสุขภาพอนามัย
3. ด้านชื่อเสียงและภาพลักษณ์
4. ด้านทัศนคติและความถนัดส่วนตัว
5. ด้านการสื่อสารประชาสัมพันธ์
6. ด้านรายได้ ผลประโยชน์
7. ด้านการส่งเสริมและสนับสนุน

แนวคิดเกี่ยวกับการตัดสินใจ

1. ความหมายของการตัดสินใจ
2. ทฤษฎีการตัดสินใจ
3. กระบวนการตัดสินใจ
4. องค์ประกอบของการตัดสินใจ

แนวคิดเกี่ยวกับนักศึกษาในศตวรรษที่ 21

1. ทักษะแห่งอนาคตใหม่ในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21
2. ความรู้เกี่ยวกับโลกเพื่อการดำรงอยู่ในอนาคต
3. ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม
4. ทักษะด้านสารสนเทศสื่อสาร และเทคโนโลยีสารสนเทศ
5. ทักษะชีวิตและการทำงาน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

งานวิจัยต่างประเทศ

กีฬาตาบไทย

กีฬาตาบไทย นั้นเป็นกีฬาที่มีการพัฒนาจากการแสดงกระบี่กระบอง ให้เป็นเกมส์กีฬาที่ใช้แข่งขันในนามของกีฬาไทย ที่เกิดจากภูมิปัญญาของคนไทยที่คิดค้นมาเพื่อให้เยาวชนรุ่นหลังได้สืบทอดและพัฒนาต่อยอดกีฬาตาบไทยนี้ให้มีการพัฒนาให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น ซึ่งสมาคมกีฬาตาบไทย และกระบี่กระบอง ได้ทำประวัติของกีฬาตาบไทยให้ไว้ศึกษาถึงความเป็มาของกีฬานี้เพื่อให้ช่วยกันอนุรักษ์ รักษาไว้ให้คงอยู่สืบไป

1. ประวัติกีฬาตาบไทย

กีฬาตาบไทย หรือ ฟันดาบไทย เป็นกีฬาไทยที่เกิดจากภูมิปัญญาของคนไทย เมื่อ 74 ปีก่อนที่ผ่านมาโดยสืบเนื่องมาจากการเล่น กีฬากระบี่กระบอง อันเป็นมรดก เอกลักษณ์ ประจำชาติไทย มาแต่บรรพบุรุษ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้พื้นแผ่นดินไทยได้คงความเป็นเอกราชมาแต่อดีตจากการสู้รบด้วยอาวุธ ต่าง ๆ อาทิเช่น มีด ดาบ ง้าว หอก โล่ ฯลฯ ของบรรพบุรุษในอดีต ในปัจจุบันได้ประยุกต์มาเป็นการแสดง หรือประกวดกีฬากระบี่กระบอง ให้อนุชนรุ่นหลังได้รู้ได้เห็นจนถึงทุกวันนี้ กีฬาตาบไทย กำเนิดจาก สำนักดาบศรีไตรรัตน์ โดยการนำของ นาวาตรีจรูญ ไตรรัตน์ มาตั้งแต่ปี พุทธศักราช 2478 ได้นำกีฬากระบี่กระบอง มาประยุกต์พัฒนาเป็นกีฬาตาบไทยได้คิดค้นด้วยเหตุผลให้เป็นการต่อสู้ที่ใช้สถานการณ์จริง ไม่ใช่ การแสดงหรือประกวด และตั้ง กฎ กติกา การแข่งขันขึ้นมาเป็นกีฬาแข่งขันประเภทกีฬาอนุรักษ์ กีฬาตาบไทยได้เผยแพร่ โดยนาวาตรีจรูญ ไตรรัตน์ ที่โรงเรียนนายเรือเป็นแห่งแรก ต่อมาในปีพุทธศักราช 2480 โดยนายโสภณ อุตตโมบล ผู้ก่อตั้ง ชมรมกระบี่กระบองคนแรกของคณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้เรียนเชิญ นาวาตรีจรูญ ไตรรัตน์ ไปสอนกีฬาตาบไทย ให้นิสิต นักศึกษาเป็นครั้งแรก เนื่องจากเห็นว่าท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญกีฬาตานี้ ต่อมาเริ่มมีการจัดการแข่งขันภายในคณะวิศวกรรมศาสตร์ เป็นแห่งแรกหลังจากจัดการแข่งขันได้รับความสนใจจากนิสิต นักศึกษามากขึ้น เนื่องจากเห็นว่าเป็นกีฬาต่อสู้ เล่นได้ทั้งชายและหญิง ดังนั้นกีฬานี้ได้แพร่หลายไปตามคณะต่าง ๆ และในที่สุดชมรมต่อสู้ป้องกันตัวของคณะวิศวกรรมศาสตร์ จึงจัดการแข่งขันติดต่อกันมาทุกปี โดยยกย่อง และชื่นชมผู้ที่ชนะเลิศเป็นตำแหน่ง “ ขุนพลจุฬาฯ ” มีอุดมคติว่า “ หยาดเหงื่อ หยดเลือด และรอยหยาย ” สุดท้ายของการจัดการแข่งขัน คือ “ ความรัก ความสามัคคีกลมเกลียวซึ่งกันและกันของนักกีฬา ” ด้วยเหตุนี้อีกหลายสถาบันการศึกษา ได้สนใจกีฬานี้มากหลายแหล่ง อาทิเช่น มหาวิทยาลัยวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

มหาวิทยาลัยแพทยศาสตร์ ศิริราช (มหาวิทยาลัยมหิดล) เป็นต้น ต่อมาได้มีท่านอาจารย์ทองหล่อ ไตรรัตน์ ของสำนักดาบศรีไตรรัตน์ และ ท่านอาจารย์นิพนธ์ ศรีวิจิตร ผู้สร้างชมรมต่อสู้ป้องกันตัว มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ และพัฒนาการแข่งขันกีฬาดาบไทยได้มีการปรับปรุง เปลี่ยนแปลงเพื่อให้มีความเป็นสากลมากขึ้น และสามารถแข่งขันได้ในวงกว้าง

ในปัจจุบัน สมาคมกีฬาดาบไทยและกระบี่กระบอง และ สมาคมกีฬาไทยแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์ ได้ผลักดัน พัฒนากีฬาดาบไทย ให้เป็นมาตรฐานสากล และสามารถจัดเป็น กีฬานูรุษประจำชาติไทย เหมือนกับกีฬาทั่วไปโดยมีหน่วยงานต่าง ๆ ให้การช่วยเหลือ อาทิเช่น การกีฬาแห่งประเทศไทย กรุงเทพมหานคร กรมพลศึกษา คณะกรรมการบริหารกีฬามหาวิทยาลัย แห่งประเทศไทย สถาบันการศึกษาภาครัฐและเอกชน (สมาคมกีฬาดาบไทยและกระบี่กระบอง, 2561: 3)

2. ประวัติการจัดการแข่งขันกีฬาดาบไทย

กีฬาดาบไทยนั้นเป็นที่ทราบกันดีอยู่แล้วในวงการกีฬาดาบไทยว่ามีมานานมากกว่า 74 ปี จะเห็นได้จากประวัติของกีฬาดาบไทยดังนั้นก็จะได้ทราบถึงประวัติการจัดการแข่งขัน สมาคมกีฬา ดาบไทยและกระบี่กระบอง 2561: 4) จึงได้รวบรวมประวัติของการจัดการแข่งขันขึ้นใน

พ.ศ. 2481 – 2505 จัดการแข่งขันภายในมหาวิทยาลัยที่มีกีฬาดาบไทย

พ.ศ. 2506 จัดการแข่งขันหน้าพระที่นั่ง ณ ยิมเนเซียม สนามกีฬาแห่งชาติโดยสำนักดาบศรี ไตรรัตน์ ร่วมกับมูลนิธิจัดหาอุปกรณ์การศึกษาสำหรับเด็กในพระอุปถัมภ์ของสมเด็จพระเจ้าลูกยาเธอ เจ้าฟ้าอุบลรัตน์ราชกัญญา ได้จัดการแข่งขันฟันดาบไทยหรือดาบไทย ระหว่างมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ขึ้น ณ ยิมเนเซียม สนามกีฬาแห่งชาติ เมื่อวันที่ 18 มกราคม 2506 โดยหม่อมดุษฎี บริพัตร ณ อยุธยา ได้กราบบังคมทูลเชิญ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ รัชกาลที่ 9 และพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ รัชกาลที่ 10 ในปัจจุบัน ได้ดูการแข่งขัน และพระราชทานถ้วยรางวัลแก่นักกีฬา โดยมีท่านอาจารย์ ทองหล่อ ไตรรัตน์ เป็นผู้อธิบายระหว่างการแข่งขันและด้วยความสนใจกีฬาดาบไทย เมื่อจบการแข่งขัน พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ รัชกาลที่ 9 ทรงรับสั่งว่า “ให้รักษากีฬานี้ไว้ อย่าทอดทิ้ง” ศิลปะกีฬานี้จึงยังคงอยู่มาตราบเท่าทุกวันนี้

จัดการแข่งขันในระดับกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย

พ.ศ. 2507 - 2512 จัดการแข่งขันหมุนเวียนระหว่างมหาวิทยาลัยต่าง ๆ

พ.ศ. 2513 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 1 ระหว่าง 18 – 25 พฤศจิกายน 2513 ณ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

พ.ศ. 2515 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 2 ระหว่าง 9 – 17 พฤศจิกายน 2515 ณ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

พ.ศ. 2517 - 2518 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 3 ระหว่าง ระหว่างวันที่ 25 ธันวาคม 2517 - 4 มกราคม 2518 ณ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

พ.ศ. 2518 - 2519 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 4 ระหว่าง ระหว่างวันที่ 25 ธันวาคม 2518 - 4 มกราคม 2519 ณ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

พ.ศ. 2520 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 5 ระหว่าง 22 – 28 มกราคม 2520 มหาวิทยาลัยในกรุงเทพ 8 มหาวิทยาลัยร่วมกันเป็น

- พ.ศ. 2521 - 2522 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 6 ระหว่างวันที่ 29 ธันวาคม 2521 - 6 มกราคม 2522 มหาวิทยาลัยในกรุงเทพ 4 มหาวิทยาลัยร่วมกัน
- พ.ศ. 2522 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 7 ระหว่างวันที่ 9 - 16 ธันวาคม 2522 มหาวิทยาลัยในกรุงเทพ 5 มหาวิทยาลัยร่วมกันเป็นเจ้าภาพ
- พ.ศ. 2523 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 8 ระหว่างวันที่ 25 ตุลาคม - 1 พฤศจิกายน 2523 ณ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เจ้าภาพ
- พ.ศ. 2524 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 9 ระหว่างวันที่ 24 - 31 ตุลาคม 2524 มหาวิทยาลัยในกรุงเทพ 5 มหาวิทยาลัยร่วมกันเป็นเจ้าภาพ
- พ.ศ. 2525 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 10 ระหว่างวันที่ 24 - 31 ตุลาคม 2525 ณ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ วิทยาเขตบางแสน
- พ.ศ. 2526 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 11 ระหว่างวันที่ 24 - 31 ตุลาคม 2526 ณ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- พ.ศ. 2527 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 12 ระหว่างวันที่ 24 - 31 ตุลาคม 2527 ณ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- พ.ศ. 2528 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 13 ระหว่างวันที่ 3 - 10 พฤศจิกายน 2528 ณ มหาวิทยาลัยรามคำแหง
- พ.ศ. 2529 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 14 ระหว่างวันที่ 27 ตุลาคม - 3 พฤศจิกายน 2529 ณ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
- พ.ศ. 2530 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 15 ระหว่างวันที่ 25 ตุลาคม - 1 พฤศจิกายน 2530 ณ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ วิทยาเขตบางแสน
- พ.ศ. 2531 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 16 ระหว่างวันที่ 17 - 24 ตุลาคม 2531 ณ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- พ.ศ. 2532 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 17 ระหว่างวันที่ 20 - 27 ตุลาคม 2532 ณ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- พ.ศ. 2533 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 18 ระหว่างวันที่ 23 - 30 พฤศจิกายน 2533 ณ มหาวิทยาลัยรามคำแหง
- พ.ศ. 2534 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 19 ระหว่างวันที่ 8 - 15 มกราคม 2535 ณ มหาวิทยาลัยมหิดล
- พ.ศ. 2535 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 20 ระหว่างวันที่ 8 - 15 มกราคม 2536 ณ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
- พ.ศ. 2536 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 21 ระหว่างวันที่ 19 - 26 พฤศจิกายน 2536 ณ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- พ.ศ. 2537 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 22 ระหว่างวันที่ 2 - 9 ธันวาคม 2537 ณ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- พ.ศ. 2539 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 23 ระหว่างวันที่ 19 - 26 มกราคม 2539 ณ สถาบันเทคโนโลยีการเกษตรแม่โจ้

- พ.ศ. 2540 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 24 ระหว่างวันที่ 14 - 21 มกราคม 2540 ณ มหาวิทยาลัยรามคำแหง
- พ.ศ. 2541 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 25 ระหว่างวันที่ 9 - 16 มกราคม 2541 ณ มหาวิทยาลัยมหิดล วิทยาเขตศาลายา
- พ.ศ. 2542 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 26 ระหว่างวันที่ 29 มกราคม 2542 - 5 กุมภาพันธ์ 2542 ณ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
- พ.ศ. 2544 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 29 ระหว่างวันที่ 9 - 16 ธันวาคม 2544 ณ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ รังสิต ปทุมธานี
- พ.ศ. 2546 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 31 ระหว่างวันที่ 10 - 17 มกราคม 2547 ณ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- พ.ศ. 2548 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 33 ระหว่างวันที่ 23 - 30 ธันวาคม 2548 ณ มหาวิทยาลัยมหิดล ศาลายา จ.นครปฐม
- พ.ศ. 2550 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 35 ระหว่างวันที่ 7 - 11 มกราคม 2551 ณ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ จ.นครศรีธรรมราช
- พ.ศ. 2551 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 36 ระหว่างวันที่ 11 - 18 มกราคม 2552 ณ มหาวิทยาลัยรามคำแหง
- พ.ศ. 2552 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 37 ระหว่างวันที่ 23 - 30 มกราคม 2553 ณ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ รังสิต ปทุมธานี
- พ.ศ. 2555 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 39 ระหว่างวันที่ 14 - 21 มกราคม 2555 ณ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ จังหวัดสงขลา
- พ.ศ. 2557 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 41 ระหว่างวันที่ 14 - 22 มกราคม 2557 ณ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น
- พ.ศ. 2558 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 42 ระหว่างวันที่ 15 - 24 มกราคม 2558 ณ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์(วิทยาเขตกำแพงแสน) จังหวัดนครปฐม
- พ.ศ. 2560 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 44 ระหว่างวันที่ 25 - 26 กุมภาพันธ์ 2560 ณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี จังหวัดนครราชสีมา
- พ.ศ. 2561 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 45 ระหว่างวันที่ 26 - 28 มกราคม 2561 ณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี (สมาคมกีฬาตาบอดไทยและกระป๋อง. 2561: 3)

จัดการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ

- พ.ศ. 2543 ได้รับการบรรจุเข้าแข่งขันในกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ 32 “ มหานครเกมส์ ” ระหว่างวันที่ 6 - 20 ธันวาคม 2543 กรุงเทพมหานคร
- พ.ศ. 2545 ได้รับการบรรจุเข้าแข่งขันในกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ 33 “ นครเชียงใหม่เกมส์ ” ระหว่างวันที่ 13-24 ธันวาคม 2545 จังหวัดเชียงใหม่

พ.ศ. 2558 ได้รับการบรรจุเข้าแข่งขันในกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ 44 “ นครสวรรค์เกมส์ ” ระหว่างวันที่ 11 - 21 ธันวาคม 2558 จังหวัดนครสวรรค์ (สมาคมกีฬาตาบไทยและกระบี่กระบอง. 2561: 3)

จัดการแข่งขันกีฬาสถาบันการศึกษาแห่งประเทศไทย

พ.ศ. 2549 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันกีฬาตาบไทยในกีฬาสถาบันการศึกษาแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 31 “ พลศึกษาเกมส์ ” ระหว่างวันที่ 4-12 กรกฎาคม 2549 ณ สถาบันการศึกษา วิทยาเขตชลบุรี จ.ชลบุรี

พ.ศ. 2550 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันกีฬาตาบไทยในกีฬาสถาบันการศึกษาแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 32 “ พลศึกษาเกมส์ ” ในระหว่างวันที่ 31 กรกฎาคม – 2 สิงหาคม 2550 ณ สถาบันการศึกษา วิทยาเขตเพชรบูรณ์ จ.เพชรบูรณ์

พ.ศ. 2551 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันกีฬาตาบไทยในกีฬาสถาบันการศึกษาแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 33 “ พลศึกษาเกมส์ ” ในระหว่างวันที่ 1 - 10 กรกฎาคม 2551 ณ สถาบันการศึกษา วิทยาเขตชัยภูมิ จ.ชัยภูมิ

พ.ศ. 2552 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันกีฬาตาบไทยในกีฬาสถาบันการศึกษาแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 34 “ พลศึกษาเกมส์ ” ในระหว่างวันที่ 26 มิถุนายน – 5 กรกฎาคม

พ.ศ.2552 ณ สถาบันการศึกษา วิทยาเขตสุพรรณบุรี จ.สุพรรณบุรี

พ.ศ. 2554 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันกีฬาตาบไทยในกีฬาสถาบันการศึกษาแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 35 “ พลศึกษาเกมส์ ” ในระหว่างวันที่ 5-14 สิงหาคม พ.ศ.2554 ณ สถาบันการศึกษา วิทยาเขตเชียงใหม่ จ.เชียงใหม่

พ.ศ. 2555 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันกีฬาตาบไทยในกีฬาสถาบันการศึกษาแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 37 “ พลศึกษาเกมส์ ” ในระหว่างวันที่ 22 – 23 กรกฎาคม 2555 ณ สถาบันการศึกษา วิทยาเขตอุดรธานี จ.อุดรธานี

พ.ศ. 2556 ได้รับการบรรจุเข้าในการแข่งขันมหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 40 ระหว่างวันที่ 10 - 19 มกราคม 2556 ณ สถาบันการศึกษา จังหวัดชลบุรี (สมาคมกีฬาตาบไทยและกระบี่กระบอง. 2561: 3)

จัดการแข่งขันชิงชนะเลิศแห่งประเทศไทย

พ.ศ. 2550 จัดการแข่งขันกีฬาฟันดาบไทย เทศกาลกีฬาไทย ประจำปี 2550 ระหว่างวันที่ 10 - 18 มีนาคม 2550 ณ บริเวณท้องสนามหลวงกรุงเทพมหานคร

พ.ศ. 2551 จัดการแข่งขันกีฬาฟันดาบไทย เทศกาลกีฬาไทย ประจำปี 2551 ระหว่างวันที่ 22 มีนาคม - 1 เมษายน 2551 ณ ศูนย์กีฬาประชาชนเวศน์ กรุงเทพมหานคร

พ.ศ. 2552 จัดการแข่งขันกีฬาตาบไทย ชิงชนะเลิศแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 1 ประจำปี 2552 “ ชิงถ้วยพระราชทานพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ” ระหว่างวันที่ 28 มีนาคม - 6 เมษายน 2552 ณ โรงแรมเนชั่น มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ท่าพระจันทร์ กรุงเทพมหานคร

พ.ศ. 2552 จัดการแข่งขันกีฬาตาบไทย ระดับอุดมศึกษาชิงชนะเลิศแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 1 ประจำปี 2552 ระหว่างวันที่ 27 ธันวาคม 2552 ณ โรงฝึกกีฬา 5 สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขต กรุงเทพฯ

พ.ศ. 2554 จัดการแข่งขันกีฬาตาบไทย ชิงชนะเลิศแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 2 ประจำปี 2554 “ ซิงถ้วยพระราชทานพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ” ระหว่างวันที่ 20 – 24 มกราคม 2554 ณ อาคารสุทธิดิเกตุ (ศูนย์กีฬา) มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กรุงเทพมหานคร

พ.ศ. 2554 จัดการแข่งขันกีฬาตาบไทยเทิดไทองค์กรราชัน ระดับอุดมศึกษาชิงชนะเลิศแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 3 ประจำปี 2554 ระหว่างวันที่ 25 – 28 ตุลาคม 2554 ณ สปอร์ตคอมเพล็กซ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

พ.ศ. 2555 จัดการแข่งขันกีฬาตาบไทย ชิงชนะเลิศแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 3 ประจำปี 2555 “ ซิงถ้วยพระราชทานพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ” ระหว่างวันที่ 15 – 19 ธันวาคม 2555 ณ หอประชุมใหญ่ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย กรุงเทพมหานคร

พ.ศ. 2557 จัดการแข่งขันกีฬาตาบไทย ชิงชนะเลิศแห่งประเทศไทย ประจำปี 2557 “ ซิงถ้วยพระราชทานพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช ” ระหว่างวันที่ 24 – 27 ตุลาคม 2557 ณ อาคารจันทนียังยง ศูนย์กีฬาแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

พ.ศ. 2560 จัดการแข่งขันชิงแชมป์ประเทศไทย ประจำปี 2560 “TFKA Sports 2017” ระหว่างวันที่ 16 - 17 ธันวาคม 2560 ณ โรงยิม คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ (สมาคมกีฬาตาบไทยและกระบี่กระบอง. 2561: 3)

3. ระเบียบข้อบังคับ กฎ กติกา การแข่งขันกีฬาตาบไทย

การเล่นการแข่งขันกีฬาตาบไทย มีความจำเป็นจะต้องศึกษา ข้อบังคับ กฎ กติกา การแข่งขันเพื่อเป็นการส่งเสริม สนับสนุน พัฒนา เผยแพร่และรักษาไว้ซึ่งกีฬาตาบไทยให้ดำรงคงอยู่สืบไป สมาคมกีฬาตาบไทยและกระบี่กระบอง (2561: 5-18) จึงดำเนินการจัดการแข่งขันภายในประเทศ และรับรองการจัดการแข่งขันให้มีมาตรฐาน สมาคมกีฬาตาบไทยและกระบี่กระบอง ขอกำหนด ข้อบังคับไว้ดังนี้

ข้อ 1 ข้อบังคับนี้เรียกว่า “ข้อบังคับสมาคมกีฬาตาบไทย ว่าด้วย กฎ กติกา การแข่งขันกีฬาตาบไทย พ.ศ. 2560”

ข้อ 2 ในข้อบังคับนี้

“สมาคม” หมายถึง สมาคมกีฬาตาบไทยและกระบี่กระบอง

“อุปกรณ์เพื่อการแข่งขัน” หมายถึง อุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งขันตามข้อบังคับนี้

ซึ่งได้แก่

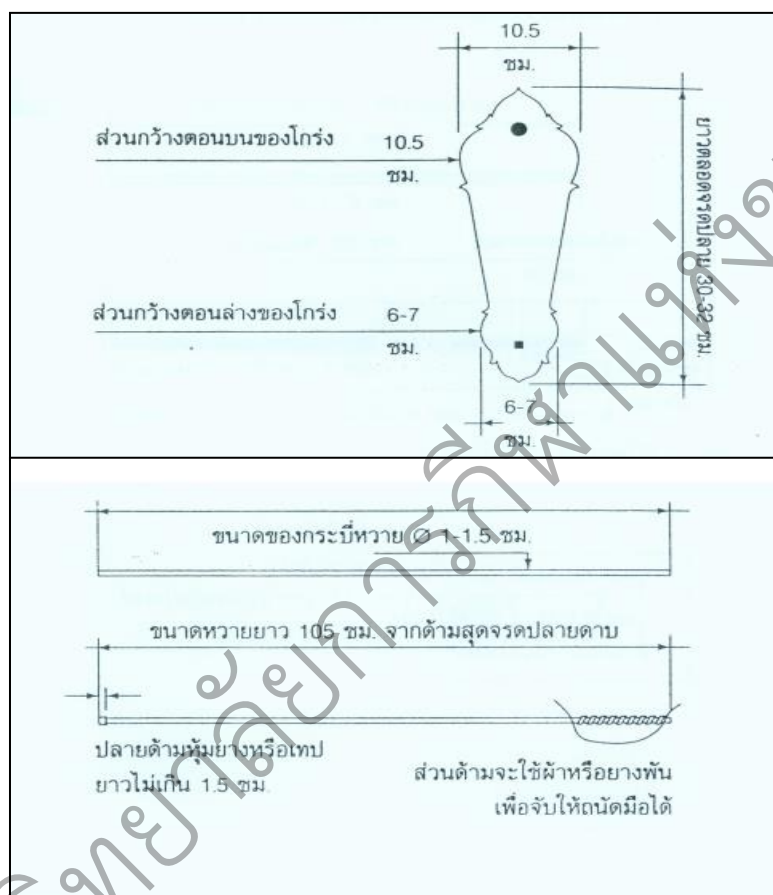
2.1 ประเภทอาวุธกระบี่ เพื่อการแข่งขันที่ทำด้วยหวายหรือดาบที่ทำด้วยหวายหุ้มนมหรือทำด้วยวัสดุอื่นที่ไม่ทำให้เกิดอันตรายในการแข่งขัน มีคุณลักษณะประกอบดังนี้

2.1.1 ส่วนตอนบนของโครงกระบี่จะต้องกว้างไม่เกิน 10.5 เซนติเมตร

2.1.2 ส่วนตอนล่างของโครงกระบี่จะต้องกว้างไม่เกิน 6 – 7 เซนติเมตร

2.1.3 ความยาวของโครงกระบี่จะต้องไม่เกิน 30 – 32 เซนติเมตร

- 2.1.4 ขนาดความกว้างของหวายจะต้องเป็นรูปวงกลมมีเส้นผ่าศูนย์กลาง 1 – 1.5 เซนติเมตร
- 2.1.5 ขนาดความยาวเท่ากับ 105 เซนติเมตร ระยะจากด้ามสุดจรดปลายกระบี่
- 2.1.6 ส่วนด้ามจะต้องพันด้วยผ้าหรือยาง
- 2.1.7 ส่วนปลายกระบี่พันด้วยยางหรือเทปยาวไม่เกิน 1.5 เซนติเมตร



ภาพ 2.1 อาวุธกระบี่

ที่มา: สมาคมกีฬาดาบไทยและกระบี่กระบอง (2561: 5)

2.2 ประเภทอาวุธดาบสองมือ เพื่อการแข่งขัน มีคุณลักษณะประกอบดังนี้

- 2.2.1 ขนาดความกว้างโกร่งกำบังมือจะต้องเป็นรูปวงกลมมีเส้นผ่าศูนย์กลาง 8 เซนติเมตร
- 2.2.2 ขนาดความยาวโกร่งกำบังมือจะต้องไม่เกิน 1 – 1.5 เซนติเมตร
- 2.2.3 ขนาดของฟองน้ำที่ใช้หุ้มดาบแข่งขันหนา 1 เซนติเมตร
- 2.2.4 ขนาดความกว้างของหวายหรือวัสดุอื่น ๆ จะต้องเป็นรูปวงกลมมีเส้นผ่าศูนย์กลาง 1 – 1.5 เซนติเมตร

2.2.5 ผ้าหุ้มพองน้ำหรือวัสดุอื่นๆ จะต้องยาวกว่าตัวดาบ 2 เซนติเมตร หุ้มพองน้ำและผ้าจะต้องเป็นรูปวงกลมมีเส้นผ่าศูนย์กลางไม่เกิน 5 เซนติเมตร

2.2.6 ขนาดความยาวตลอดเท่ากับ 100 เซนติเมตร ระยะจากด้ามสุดจรดปลายดาบ

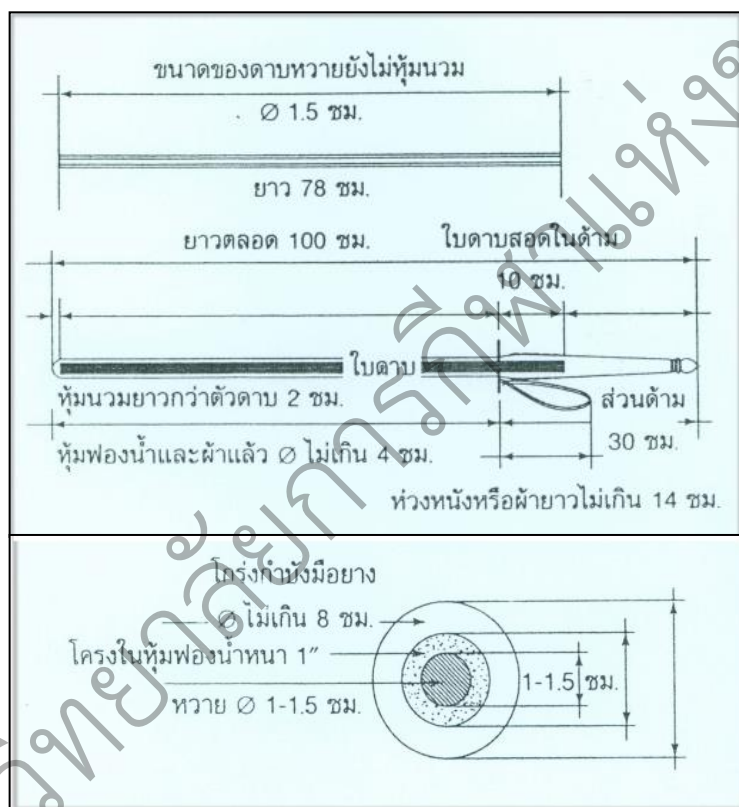
2.2.7 ขนาดความยาวของหวายหรือทำด้วยวัสดุอื่น ๆ เท่ากับ 78 เซนติเมตร

2.2.8 ขนาดความยาวของหวายหรือทำด้วยวัสดุอื่น ๆ สอดในด้ามดาบ เท่ากับ 10

เซนติเมตร

2.2.9 ขนาดความยาวของด้ามดาบ เท่ากับ 30 เซนติเมตร

2.2.10 ขนาดความยาวห่วงหนังหรือฝ้ายยาวไม่เกิน 14 เซนติเมตร



ภาพ 2.2 องวูรดาบสองมือ

ที่มา: สมาคมกีฬาดาบไทยและกระบี่กระบอง (2561: 6)

คณะกรรมการจัดการแข่งขัน หมายถึง ให้สมาคมทำหน้าที่เป็นประธานอนุกรรมการฝ่ายจัดการแข่งขันอำนวยความสะดวกทั่วไป และให้เลขาธิการอนุกรรมการจัดการแข่งขัน อนุกรรมการฝ่ายเทคนิค อนุกรรมการผู้ตัดสิน ฯลฯ และเสนอต่อนายกสมาคมเพื่อออกคำสั่งแต่งตั้งในการแข่งขันที่สมาคมไม่ได้เป็นผู้รับผิดชอบโดยตรงให้สมาคมแต่งตั้งผู้แทน และการแข่งขันอาจกำหนดระเบียบการแข่งขันขึ้นมาใช้สำหรับการแข่งขันนั้นโดยเฉพาะ ทั้งนี้ด้วยความเห็นชอบขององค์กรที่รับผิดชอบ

ข้อ 3 ประเภทการแข่งขัน การแข่งขันแบ่งออกได้เป็น 19 ประเภท มีรายละเอียดดังนี้

3.1 ประเภท บุคคล

- กระบี่ บุคคล ชาย
- กระบี่ บุคคล หญิง
- ดาบสองมือ บุคคล ชาย
- ดาบสองมือ บุคคล หญิง
- กระบี่ คู่ชาย
- กระบี่ คู่หญิง
- ดาบสองมือ คู่ชาย
- ดาบสองมือ คู่หญิง
- กระบี่ คู่ผสม
- ดาบสองมือ คู่ผสม
- กระบี่ – ดาบสองมือ ชายคู่
- กระบี่ – ดาบสองมือ หญิงคู่
- กระบี่(ชาย) – ดาบสองมือ(หญิง) คู่ผสม
- กระบี่(หญิง) – ดาบสองมือ(ชาย) คู่ผสม

3.2 ประเภท ทีม

- กระบี่ ทีม ชาย
- กระบี่ ทีม หญิง
- ดาบสองมือ ทีม ชาย
- ดาบสองมือ ทีม หญิง
- ทีมผสม

ในการจัดการแข่งขันแต่ละคราว คณะอนุกรรมการจัดการแข่งขัน อาจพิจารณาไม่จัดการแข่งขันประเภทใดก็ได้ ตามความเหมาะสม

ข้อ 4. จำนวนนักกีฬาที่ลงแข่งขัน

4.1 ในการแข่งขันประเภทบุคคล ให้คณะอนุกรรมการจัดการแข่งขันกำหนดจำนวนผู้เข้าแข่งขันจากแต่ละทีม สถาบัน หรือสโมสร สำหรับการแข่งขันแต่ละครั้ง และจะมีนักกีฬาสำรองหรือตัวแทนไม่ได้

4.2 ในการแข่งขันประเภททีม ให้คณะอนุกรรมการจัดการแข่งขันกำหนดจำนวนทีมที่แต่ละสถาบัน หรือสโมสรจะส่งเข้าร่วมแข่งขันได้ในการแข่งขันครั้งนั้น ๆ ในแต่ละทีมให้มีนักกีฬาวจริง 4 คน และนักกีฬาตัวสำรอง 2 คน โดยต้องจัดอันดับนักกีฬาเป็นหมายเลข 1,2,3, สำรองอันดับ 1 และสำรองอันดับ 2 และให้ส่งรายชื่อนักกีฬาพร้อมการจัดอันดับดังกล่าวต่อคณะอนุกรรมการจัดการแข่งขัน หรือผู้ที่ได้รับมอบหมายจากคณะอนุกรรมการจัดการแข่งขันล่วงหน้าก่อนการแข่งขันไม่น้อยกว่า 30 นาที เมื่อส่งรายชื่อ และจัดอันดับแล้วจะเปลี่ยนแปลงอีกมิได้ จำนวนนักกีฬา ในการแข่งขันประเภททีมอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสมโดยให้อยู่ในดุลยพินิจของคณะอนุกรรมการ

จัดการแข่งขัน และด้วยความเห็นชอบของผู้จัดการทีม หรือผู้แทนของสโมสร สถาบันที่ส่งนักกีฬา เข้าร่วมการแข่งขัน

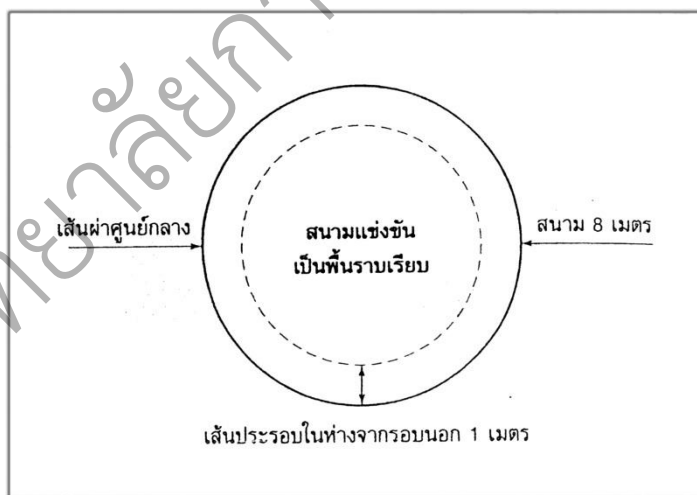
ข้อ 5 การเข้าร่วมแข่งขัน นักกีฬาคนหนึ่งจะเข้าแข่งขันได้โดยไม่จำกัดจำนวนประเภท เว้นแต่ จะได้มีการกำหนดไว้โดยคณะกรรมการจัดการแข่งขันเป็นคราว ๆ ไปนักกีฬาชายกับนักกีฬาหญิงจะ เข้าแข่งขันกันไม่ได้

ข้อ 6 การจัดการแข่งขัน ในการแข่งขันประเภททีมหรือบุคคลนั้น คณะกรรมการจัดการ แข่งขันจะกำหนดให้จัดโดยการแบ่งสายหรือแบบพบกันหมดก็ได้ เมื่อกำหนดอย่างไรให้แจ้งให้ผู้เข้า แข่งขันได้ทราบโดยทั่วกันก่อนที่จะเริ่มดำเนินการแข่งขัน แล้วให้ดำเนินการไปตามที่กำหนดนั้นจน เสร็จการแข่งขัน

ข้อ 7 อุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งขันให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันรับผิดชอบจัดหาอุปกรณ์ที่ใช้ในการแข่งขัน สำหรับตนเองทั้งหมด และต้องนำส่งให้คณะกรรมการจัดการแข่งขันตรวจสอบให้เป็นไป ตามมาตรฐานที่สมาคมได้กำหนดไว้ ภายในกำหนดเวลาที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันได้กำหนด เป็นคราว ๆ ไป ซึ่งจะต้องไม่น้อยกว่า 24 ชั่วโมง ก่อนการทำแข่งขัน

ข้อ 8 สนามแข่งขัน มีรูปแบบรายละเอียดดังนี้

8.1 สนามแข่งขันเป็นรูปวงกลมเส้นผ่าศูนย์กลาง 8 เมตร มีเส้นแสดงเขตสนามแข่งขันให้ เห็นชัดเจนและมีเส้นเตือน ซึ่งอยู่ห่างจากเส้นแสดงเขตสนามแข่งขัน 1 เมตรเข้าหาศูนย์กลางโดยรอบ



ภาพ 2.3 สนามแข่งขัน

ที่มา: สมาคมกีฬาตาบไทยและกระปี่กระบอง (2561: 7)

8.2 สนามแข่งขันต้องเป็นพื้นราบเรียบที่ไม่มีลักษณะอันอาจทำให้เกิดอันตรายแก่นักกีฬา ในขณะที่แข่งขัน

8.3 ขณะดำเนินการแข่งขันให้ถือว่าสนามแข่งขันและรอบสนามแข่งขันภายในรัศมี 6 เมตรจากจุดศูนย์กลางสนามแข่งขัน หรือบริเวณรอบสนามแข่งขันซึ่งคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

ได้กำหนด และประกาศไว้เป็นเขตหวงห้าม ผู้ที่มีใช่เป็นคนอนุกรรมการตาม ข้อ 10 ซึ่งกำลังปฏิบัติหน้าที่ หรือนักกีฬาที่กำลังแข่งขัน จะเข้าไปในเขตดังกล่าวมิได้ หากมีการฝ่าฝืนคนอนุกรรมการจัดการแข่งขันจะตักเตือน ถ้ายังไม่เชื่อฟังก็ให้อนุกรรมการผู้ตัดสินดำเนินการต่อไปตาม

ข้อ 9 เครื่องแต่งกายในการแข่งขัน นักกีฬาที่ลงแข่งขัน จะต้องแต่งกายดังนี้

9.1 สวมรองเท้าพื้นยาง ไม่เสริมตะปู ชนิดหุ้มส้นหรือหุ้มข้อเท้า

9.2 เสื้อแขนยาวและกางเกงขายาว นักกีฬาในทีมเดียวกันต้องมีสีเหมือนกัน

และให้ติดสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายของสังกัด (ถ้ามี) ให้เห็นชัดเจน

9.3 สวมอุปกรณ์ป้องกันอันตรายที่ศีรษะและบริเวณใบหน้า โดยอุปกรณ์ที่ใช้จะต้องสามารถป้องกันอันตรายอันจะเกิดแก่ใบหน้า ตา และศีรษะส่วนหน้าเป็นอย่างน้อย

9.4 มีเครื่องหมายแสดงว่าอยู่ฝ่ายแดงหรือฝ่ายน้ำเงิน ให้เห็นชัดเจน

9.4 นักกีฬาชายต้องสวมกระชับขณะลงแข่งขัน

9.6 นักกีฬาหญิงต้องใส่เครื่องป้องกันหน้าอกขณะลงแข่งขัน

9.7 นักกีฬาอาจใช้อุปกรณ์ป้องกันอันตรายอื่น อาทิ ผ้ารัดข้อ รัศแขน พันข้อมือ ถุงมือก็ได้ นักกีฬาที่ไม่แต่งกายให้ถูกต้องตามที่กำหนดไว้จะไม่ได้รับอนุญาตให้ลงสนามแข่งขัน

ข้อ 10 คณะอนุกรรมการในการแข่งขัน ในการจัดการแข่งขันคาบไทย ให้มีคณะอนุกรรมการดังต่อไปนี้

10.1 ประธานอนุกรรมการจัดการแข่งขัน คือ บุคคลที่ได้รับการแต่งตั้งจากสมาคมแต่งตั้งหรือหน่วยงานที่รับผิดชอบในการจัดการแข่งขันกีฬาคาวานั้น ทำหน้าที่ดูแลความเรียบร้อยแก้ไข ปัญหาทั่ว ๆ ไปในการจัดการแข่งขัน และรับรองการตัดสินแพ้ชนะ และในกรณีที่มีความขัดแย้ง มีปัญหาในการแข่งขัน มีคำร้องขอเลื่อนการแข่งขันตามข้อ 12 มีการขอเปลี่ยนตัวนักกีฬาที่จะลงแข่งขันตามข้อ 21 หรือมีเรื่องประท้วงอุทธรณ์การตัดสินการแข่งขันชี้ขาด ผลการตัดสินถือเป็นข้อยุติ สำหรับกรณีที่เกิดขึ้น

10.2 อนุกรรมการจัดการแข่งขันเป็นอนุกรรมการที่สมาคมแต่งตั้งหรือหน่วยงานที่รับผิดชอบในการแข่งขันกีฬาคาวานั้นแต่งตั้งทำหน้าที่จัดการแข่งขันตามที่สมาคมฯ หรือหน่วยงานที่รับผิดชอบกำหนด

10.3 ประธานอนุกรรมการฝ่ายเทคนิค คือ บุคคลที่ได้รับการแต่งตั้งจากสมาคมแต่งตั้งเพื่อทำหน้าที่ควบคุมการทำงานของอนุกรรมการฝ่ายเทคนิคในการแข่งขันกีฬาคาวานั้น

10.4 อนุกรรมการฝ่ายเทคนิค เป็นอนุกรรมการที่สมาคมฯ แต่งตั้งหรือหน่วยงานที่รับผิดชอบในการแข่งขันกีฬาคาวานั้นแต่งตั้ง ทำหน้าที่ดูแลการแข่งขันให้คำแนะนำในส่วนที่เกี่ยวกับเทคนิคและกติกาการแข่งขัน

10.5 ประธานอนุกรรมการฝ่ายผู้ตัดสิน บุคคลที่ได้รับการแต่งตั้งจากสมาคมแต่งตั้งเพื่อทำหน้าที่ควบคุมการทำงานของอนุกรรมการผู้ตัดสินในการแข่งขันกีฬาคาวานั้น

10.6 อนุกรรมการผู้ตัดสิน ระดับ 2 ในขณะที่แข่งขันให้มีอนุกรรมการผู้ตัดสิน ระดับ 2 จากสมาคม หนึ่งคนอยู่ในสนามเพื่อทำหน้าที่ดังต่อไปนี้

10.6.1 วินิจฉัยร่วมกับอนุกรรมการผู้ตัดสิน ระดับ 1 จำนวน 4 คน และควบคุมในการแข่งขัน สั่งให้บันทึกแต่มักกีฬาที่ลงแข่งขันเมื่อมีการกระทำที่ได้หรือเสียแต่มตาม

10.6.2 เตือนและสั่งบันทึกการเตือนเมื่อนักกีฬากระทำพาวล์

10.6.3 ตรวจสอบอุปกรณ์ที่จะใช้ในการแข่งขันให้ถูกต้องตามมาตรฐานและอยู่ในสภาพที่จะไม่ก่อให้เกิดอันตรายต่อนักกีฬาในขณะแข่งขัน

10.6.4 ดูแลให้นักกีฬาแต่งกายเรียบร้อย ถูกต้อง ก่อนลงสนามแข่งขัน

10.6.5 ดูแลและออกคำสั่งให้นักกีฬาที่ลงแข่งขันปฏิบัติตามข้อบังคับ กฎ กติกาและระเบียบการแข่งขัน รวมทั้งสั่งให้เริ่มหรือหยุดการแข่งขันได้จนกว่าจะเสร็จสิ้นการแข่งขัน

10.6.6 สั่งหยุดการแข่งขันและแจ้งให้นักกีฬาที่กำลังแข่งขันทราบ เมื่อได้รับสัญญาณจากเจ้าหน้าที่ควบคุมเวลาว่าเหลือเวลาการแข่งขันอีก 1 นาที ก่อนสั่งให้ดำเนินการแข่งขันต่อไป

10.6.7 สั่งหยุดการแข่งขันและสั่งบันทึกนักกีฬาที่ออกนอกสนามแข่งขัน

10.6.8 สั่งหยุดการแข่งขันและสั่งบันทึกนักกีฬาที่ทำกระบี่หรือดาบสองมือหลุดมือตาม

10.6.9 สั่งหยุดการแข่งขันให้นักกีฬาผู้ได้รับบาดเจ็บขณะแข่งขันพักระหว่างการแข่งขันมีกำหนดไม่เกิน 10 นาที ได้รวมทั้งปรับแพ้เมื่อนักกีฬาผู้ที่ได้รับบาดเจ็บไม่อาจลงแข่งขันต่อไปได้หลังจากได้พักตามสิทธิ์แล้ว

10.6.10 สั่งยุติการแข่งขันเมื่อนักกีฬาทั้งสองฝ่ายไม่สามารถแข่งขันต่อไปได้เนื่องจากบาดเจ็บหรือเพราะเหตุอื่นในกรณีนี้ให้ถือว่าการแข่งขันเสร็จสิ้นลงแล้ว และให้บันทึกผลการแข่งขันเพื่อตัดสินแพ้ชนะ เท่าที่ปรากฏก่อนสั่งยุติการแข่งขัน

10.6.11 วินิจฉัยและปรับแพ้เมื่อมีการฝ่าฝืนข้อบังคับ กฎ กติกาการแข่งขันหรือการทำพาวล์ สองครั้งในการแข่งขันยกเดียวกัน

10.6.12 รับคำประท้วงการตัดสินและดำเนินการตามที่กำหนดไว้

10.6.13 วินิจฉัยและตัดสินเมื่ออนุกรรมการผู้ตัดสิน ระดับ 1 ให้สัญญาณเพื่อแจ้งให้ทราบว่ามีการกระทำที่ฝ่าฝืนข้อบังคับ กฎ กติกาการแข่งขัน

10.6.14 หน้าที่อื่น ๆ ตามที่ได้รับมอบหมายจากประธานอนุกรรมการจัดการแข่งขัน

10.7 อนุกรรมการผู้ตัดสิน ระดับ 1 ในการแข่งขันให้มีอนุกรรมการผู้ตัดสิน ระดับ 1 จากสมาคมฯ สนามละ 4 คน กำกับการแข่งขันอยู่รอบเขตสนามแข่งขัน และให้ทำหน้าที่ดังนี้

10.7.1 ช่วยอนุกรรมการผู้ตัดสิน ระดับ 1 ดูแลการแข่งขันให้เป็นไปตามข้อบังคับ กฎ กติกา การแข่งขัน

10.7.2 ให้คำปรึกษาแก่นอนุกรรมการผู้ตัดสิน ระดับ 2 เพื่อประกอบการวินิจฉัยในการตัดสินบางครั้งที่เกิดปัญหาขึ้น

10.7.3 ส่งสัญญาณให้อนุกรรมการผู้ตัดสิน ระดับ 2 ทราบ เมื่อมีการกระทำที่มีการโต้แย้งเสียแต้ม

ข้อ 11 เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน การแข่งขันกระบี่และดาบสองมือทั้งชายและหญิง ให้ใช้เวลาในการแข่งขันครั้งละไม่เกิน 5 นาที ตามรายละเอียดต่อไปนี้

11.1 ในเวลาการแข่งขัน 3 นาทีแรก ให้ใช้การตัดสินแพ้ชนะ ตามข้อ 20

11.2 ถ้าผลการตัดสินมีแต้มเท่ากันจากในเวลาการแข่งขัน 3 นาทีแรก ให้ใช้เกณฑ์ต่อไปนี้

11.2.1 ให้ทำการต่อเวลาการแข่งขันอีก 1 นาที ในนาทีที่ 4 จนหมดเวลาการแข่งขัน ฝ่ายใดที่ทำแต้มได้มากกว่าถือเป็นฝ่ายชนะ

11.2.2 กรณีไม่สามารถกระทำแต้มได้ในนาที่ที่ 4 ให้ฝ่ายที่ทำแต้มแรกได้ก่อนในเวลาการแข่งขัน 3 นาทีแรก ถือเป็นฝ่ายชนะในทันที

11.3 ถ้าผลการตัดสินไม่มีแต้มทั้งสองฝ่ายจากในเวลาการแข่งขัน 3 นาทีแรก ให้ใช้เกณฑ์ต่อไปนี้

11.3.1 ให้ทำการต่อเวลาการแข่งขันอีก 1 นาที ในนาที่ที่ 4 จนหมดเวลาการแข่งขัน ฝ่ายใดที่ทำแต้มได้มากกว่าถือเป็นฝ่ายชนะ

11.3.2 กรณีไม่สามารถกระทำแต้มได้ในนาที่ที่ 4 ให้ทำการต่อเวลาการแข่งขันอีกไม่เกิน 1 นาที ในนาที่ที่ 5 โดยที่ฝ่ายใดทำแต้มได้ก่อนถือเป็นฝ่ายชนะในทันทีโดยไม่ต้องรอให้หมดเวลาการแข่งขัน และก่อนทำการแข่งขันให้ใช้วิธีโยนเหรียญหรือวิธีอย่างอื่นตามความเหมาะสม เพื่อหา นักกีฬาที่ได้สิทธิ์ก่อน โดยการโยนเหรียญครั้งที่ 1 เพื่อให้นักกีฬาได้สิทธิ์ในการเลือกครั้งต่อไปโยนครั้งที่ 2 เพื่อให้นักกีฬาได้สิทธิ์ เท่ากับ 0.20 แต้ม ก่อนทำการต่อเวลาการแข่งขันอีกไม่เกิน 1 นาที และถ้าไม่มีฝ่ายใดกระทำแต้มได้ในนาที่ที่ 5 ให้ฝ่ายได้สิทธิ์ถือเป็นฝ่ายชนะ ให้เจ้าหน้าที่ควบคุมเวลา แจ้งสัญญาณให้อนุกรมการผู้ตัดสินทราบ ก่อนหมดเวลาการแข่งขัน 1 นาที เพื่อให้อนุกรมการผู้ตัดสินจะได้สั่งหยุดการแข่งขันและแจ้งให้นักกีฬาทราบก่อนส่งให้แข่งขันต่อไปหากนักกีฬาที่แข่งขันฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเสียแต้มจนห่าง 5 แต้ม หรือถูกปรับแพ้ตาม หรือเมื่ออนุกรรมการผู้ตัดสินสั่งยุติการแข่งขัน แม้จะยังไม่หมดเวลาการแข่งขันก็ให้ถือว่าการแข่งขันยกนั้นสิ้นสุดลงแล้ว

ข้อ 12 การเรียกนักกีฬาผู้เข้าแข่งขันลงสนาม เมื่อมีการประกาศเรียกนักกีฬาผู้เข้าแข่งขันลงสนามครบ 3 ครั้ง ในเวลาห่างกันไม่น้อยกว่าครั้งละ 1 นาที และนักกีฬาไม่ลงสนามแข่งขันโดยไม่เหตุผลสมควรให้ปรับนักกีฬาผู้นั้นเป็นแพ้ด้วยแต้ม 5 ต่อ 0 หากนักกีฬาไม่ลงสนามทั้งสองฝ่าย ให้ปรับเป็นแพ้ทั้งคู่และเสียแต้มฝ่ายละ 5 แต้ม

ข้อ 13 การพักหลังการแข่งขัน นักกีฬาที่ลงแข่งขันแล้วมีสิทธิ์จะได้พักก่อนการแข่งขันยกต่อไปเป็นเวลาไม่เกินกว่า 5 นาที

ข้อ 14 มารยาทในสนามแข่งขัน ก่อนเริ่มการแข่งขัน และเมื่อเสร็จสิ้นการแข่งขันนักกีฬาที่เข้าแข่งขันต้องแสดงความเคารพซึ่งกันและกันโดยการไหว้ในการแข่งขันนักกีฬาทั้งคู่จะต้องปฏิบัติตามข้อบังคับ กฎ กติกาการแข่งขัน และเชื่อฟังคำสั่งของอนุกรรมการผู้ตัดสินโดยเคร่งครัด

ข้อ 15 การตัดสินให้ได้แต้มหรือเสียแต้ม การตัดสินให้ฝ่ายใดได้แต้มหรือเสียแต้มให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ดังนี้

15.1 เมื่อนักกีฬาผู้เข้ากระทำใช้กระบี่หรือดาบสองมือ กระทบส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายคู่ต่อสู้แล้ว สามารถหลบหลีกหรือป้องกันตัวเองให้พ้นจากการตอบโต้ของคู่ต่อสู้ก่อน อนุกรรมการผู้ตัดสินสั่งหยุด ให้นักกีฬาเข้ากระทำได้ 1 แต้ม

15.2 เมื่อนักกีฬาเข้ากระทำในระยะกระบี่หรือดาบๆ และนักกีฬาผู้ถูกกระทำป้องกันปิดแต่ไม่พ้นทำให้ถูกกระบี่หรือดาบสองมือ ที่ส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกาย ให้นักกีฬาเข้ากระทำได้ 1 แต้ม

15.3 เมื่อส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายหรืออุปกรณ์การแข่งขันถูกขอบนอกของเส้นสนามแข่งขันครั้งแรกให้อนุกรมการผู้ตัดสินสั่งหยุดการแข่งขัน และสั่งบันทึกการออกนอกเส้น 1 ครั้ง บวกให้คู่ต่อสู้เท่ากับ 0.5 แต้ม แล้วให้นักกีฬาทั้งคู่ถอยเข้าสู่จุดศูนย์กลางสนามแข่งขันโดยให้ทำหลังของผู้ที่ออกนอกเขตสนามอยู่ที่เส้นเตือน แล้วให้ดำเนินการแข่งขันต่อไป

15.4 เมื่อนักกีฬาที่แข่งขันทำกระบี่หรือดาบสองมือ หลุดมือ ให้อนุกรมการผู้ตัดสินสั่งหยุดการแข่งขัน และสั่งบันทึกกระบี่หรือดาบ หลุดมือไว้ ในกรณีที่เป็นประเภทดาบสองมือ ถึงแม้ว่าดาบฯ ไม่ตกถึงพื้นเพราะมีสายรัดตั้งอยู่ และไม่ว่าจะหลุดมือหนึ่งหรือสองข้าง ถ้าหลุดในโอกาสเดียวกัน ให้ถือเป็นดาบฯ หลุดมือ 1 ครั้ง บวกให้คู่ต่อสู้เท่ากับ 0.5 แต้ม

15.5 เมื่อนักกีฬาที่แข่งขันกระทำฟาวล์ ให้อนุกรมการผู้ตัดสินสั่งหยุดการแข่งขัน และสั่งบันทึกเตือนไว้

15.6 นักกีฬาที่ลงแข่งขันและถูกปรับแพ้ จะเสียห่าง 1 แต้มจากบันทึกของคู่แข่งขัน ส่วนคู่ต่อสู้ให้มีแต้มเสียเท่าที่มีบันทึกไว้ก่อนมีการปรับแพ้

15.7 นักกีฬาที่มีได้ลงแข่งขันและถูกปรับแพ้หรือถูกตัดสินให้เป็นฝ่ายแพ้จะเสียห่าง 5 แต้ม ส่วนแต้มได้ของคู่ต่อสู้ให้เป็นไปตามที่กำหนดไว้ในข้อบังคับนี้

15.8 เมื่อนักกีฬาทั้งสองฝ่ายไม่สามารถแข่งขันต่อไปได้ ให้นักกีฬาแต่ละฝ่ายมีแต้มได้เท่าที่มีบันทึกไว้ก่อนการส่งยุติการแข่งขันยกนั้น

15.9 เมื่อมีการประท้วง และการประท้วงไม่เป็นผล ให้นักกีฬาฝ่ายที่ประท้วงเสียแต้มเพิ่มอีก 1 แต้ม แต้มและผลการแข่งขันที่มีบันทึกไว้ จะถูกนำมาใช้ในการตัดสินแพ้ชนะ โดยถือว่านักกีฬาจะมีแต้มได้เท่ากับแต้มเสียของคู่ต่อสู้

ข้อ 16 การชนะผ่าน เมื่อนักกีฬาคณะหนึ่งคนใดหรือทั้งทีมยอมให้คู่ต่อสู้ชนะผ่าน ให้ถือว่านักกีฬาผู้นั้นหรือผู้อยู่ในทีมที่ยอมให้ชนะผ่านทั้งทีม เป็นฝ่ายแพ้ด้วยคะแนนห่าง 5 ต่อ 0 ในกรณีที่มีการยอมให้คู่ต่อสู้ชนะผ่าน มีผลทำให้นักกีฬาผู้อื่นหรือทีมอื่นเสียประโยชน์ และฝ่ายที่เสียประโยชน์ ร้องเรียนเป็นลายลักษณ์อักษรต่อ ประธานอนุกรรมการฝ่ายจัดการแข่งขัน ซึ่งจะพิจารณาร่วมกับ คณะอนุกรรมการจัดการแข่งขัน หากที่ประชุมมีมติเห็นพ้องกับคำร้องเรียน สมาคมฯ อาจดำเนินการตามความเหมาะสมดังต่อไปนี้

16.1 ปรับทีมหรือนักกีฬาผู้ที่ยอมให้ชนะผ่าน มิให้มีสิทธิ์ได้รับตำแหน่งที่พึงจะได้ และให้เลื่อนทีมหรือนักกีฬาที่อยู่ในอันดับถัดไปขึ้นมารับตำแหน่งแทน

16.2 ทำรายงานแจ้งสถาบัน สโมสร หรือหน่วยงานต้นสังกัดให้ทราบข้อเท็จจริง

16.3 ตัดสิทธิ์ทีมหรือนักกีฬาผู้นั้นในการเข้าร่วมการแข่งขันที่สมาคมรับผิดชอบครั้งต่อไป

ข้อ 17 การทำฟาวล์ ได้แก่การกระทำของนักกีฬาที่ลงแข่งขันดังต่อไปนี้

17.1 พุดจาหยาบคาย ไม่สุภาพในระหว่างการแข่งขัน

17.2 กระทำการชก ต่อย ทูป ผลัก ดัน ล้มทับ ปล้ำ เหวี่ยง หรือใช้อวัยวะส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายทำร้ายนักกีฬาคู่แข่ง

17.3 ใช้ไกร์กระบี่หรือดาบฯ กระแทก ใช้กระบี่หรือดาบกระทุ้ง แหว่ง เพื่อทำอันตรายนักกีฬาคู่แข่ง

17.4 จงใจเข้าทำนักกีฬาคู่แข่งก่อนอนุกรรมการผู้ตัดสินสั่งเริ่มการแข่งขัน หรือหลังจากอนุกรรมการผู้ตัดสินสั่งหยุดการแข่งขันแล้ว ทั้งนี้ให้อยู่ในดุลยพินิจของอนุกรรมการผู้ตัดสิน

17.5 เข้าทำคู่ต่อสู้อย่างรุนแรงเกินกว่าเหตุ ผิดวิสัยนักกีฬา โดยขาดเหตุผลและหลักวิชา เช่น การเข้าพุ่งชนนักกีฬาคู่แข่งในระหว่างการแข่งขันบ่อยครั้งโดยไม่มีแต้มในยกนั้น

17.6 ผู้เข้าชมการแข่งขันส่งเสียงเชียร์ ส่งสอน รบกวอน ในลักษณะที่ยั่วยุก่อกวนไม่สงบหรือวิวาทในบริเวณแข่งขันที่เป็นเขตหวงห้าม ในกรณีนี้ อนุกรรมการผู้ตัดสินอาจเตือน และสั่งให้บันทึกการเตือนไว้ บวกให้คู่ต่อสู้เท่ากับ 1 แต้ม โดยมีผลเท่ากับนักกีฬาฝ่ายเดียวกับผู้ที่มีมาชมและถูกเตือนทำฟาวล์เอง

17.7 นักกีฬาที่ทำฟาวล์ต่อเนื่อง หลังจากอนุกรรมการผู้ตัดสินได้เตือน และสั่งให้บันทึกการเตือนไว้ครั้งหนึ่งแล้ว ให้ปรับนักกีฬาผู้นั้นเป็นฝ่ายแพ้โดยเสียห่าง 5 แต้ม และให้นักกีฬาคู่แข่งเสียแต้มเท่าที่มีบันทึกไว้

ข้อ 18 การเข้ากระทำที่ไม่ได้แต้ม ได้แก่การเข้าการทำในลักษณะดังต่อไปนี้

18.1 การกระทำที่ไม่ชัดเจนว่ากระบีหรือดาบฯ จะกระทบส่วนหนึ่งส่วนใดของคู่แข่ง

18.2 การกระทำก่อนมีคำสั่งเริ่มการแข่งขัน หรือภายหลังคำสั่งหยุดการแข่งขัน

18.3 การกระทำที่ชัดเจนว่ากระบีหรือดาบฯ กระทบส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกายคู่แข่งและคู่แข่งตอบโต้กลับมาก่อนอนุกรรมการผู้ตัดสินสั่งหยุด โดยผู้เข้ากระทำไม่อาจป้องกันหรือหลบหลีกให้พ้นจากการตอบโต้ได้

18.4 การกระทำที่นักกีฬาทั้งสองฝ่ายเข้ากระทำพร้อมกัน และต่างฝ่ายต่างถูกกระบีหรือดาบฯ คู่ต่อสู้

ข้อ 19 การบาดเจ็บขณะแข่งขัน ในการแข่งขันถ้านักกีฬาได้รับอันตรายหรือบาดเจ็บจนไม่อาจแข่งขันต่อไปได้อนุกรรมการผู้ตัดสินอาจอนุญาตให้นักกีฬาผู้นั้นพักระหว่างการแข่งขันได้ในกำหนดเวลาไม่เกิน 10 นาที โดยให้อยู่ในความดูแลของอนุกรรมการผู้ตัดสินเมื่อพักครบ 10 นาทีแล้ว หากนักกีฬาผู้นั้นยังไม่สามารถแข่งขันต่อไปได้หรือแพทย์ประจำสนามแข่งขันเห็นสมควรให้ยุติการแข่งขันเนื่องจากการบาดเจ็บนั้น ก็ให้ปรับนักกีฬาผู้นั้นเป็นฝ่ายแพ้โดยเสียห่าง 1 แต้ม และให้นักกีฬาคู่แข่งเสียแต้มเท่าที่มีบันทึกไว้ก่อนการอนุญาตให้พัก

ข้อ 20 การตัดสินแพ้ชนะ การตัดสินแพ้ชนะให้พิจารณาตามเกณฑ์ ดังนี้

20.1 การแข่งขันประเภทบุคคล ให้นักกีฬาที่มีแต้มได้ห่าง 5 แต้มในยกนั้นเป็นฝ่ายชนะ หากไม่มีฝ่ายใดได้แต้มห่าง 5 แต้มจนหมดเวลาการแข่งขัน ให้นักกีฬาผู้ที่มีแต้มได้มากกว่าเป็นฝ่ายชนะ หากนักกีฬาทั้งสองฝ่ายมีแต้มได้เท่ากันให้ถือเป็นเสมอ กรณีที่เป็นการแข่งขันแบบพบกันหมดและจะต้องจัดลำดับนักกีฬาให้คิดคะแนนบุคคล สำหรับนักกีฬาที่แข่งขันแต่ละคนโดยให้ผู้ชนะในแต่ละยกได้ 2 คะแนน ผู้เสมอได้ฝ่ายละ 1 คะแนน และผู้แพ้ไม่ได้คะแนน คะแนนบุคคลของนักกีฬาแต่ละคนเพื่อจัดลำดับ หากมีนักกีฬาที่มีคะแนนบุคคลเท่ากันให้พิจารณาเป็นขั้นตอนดังนี้

20.1.1 ให้นักกีฬาที่ได้คะแนนรวมสูงสุดเป็นทีมอันดับที่ 1 ส่วนนักกีฬาที่ได้คะแนนรวมรองลงมาให้เป็นอันดับรองลงมาตามลำดับ

20.1.2 ถ้าคะแนนรวมของนักกีฬาในทีมเท่ากันให้พิจารณาจากผลต่างของแต้มได้รวมและแต้มเสียรวมของนักกีฬาแต่ละคนที่ได้จากการแข่งขันในรอบนั้น นักกีฬาที่มีค่าผลต่างสูงกว่าเป็นผู้ชนะ

20.1.3 ถ้าค่าผลต่างยังเท่ากัน ให้นำแต้มได้รวมหารด้วยแต้มเสียรวมนักกีฬาที่มีค่าผลหารสูงกว่าเป็นผู้ชนะ

20.1.4 ถ้าค่าผลหารตามยังเท่ากัน ให้พิจารณาจากนักกีฬาที่ทำแต้มได้ก่อนจากการแข่งขันในรอบนั้นถือเป็นผู้ชนะ

20.1.5 หากแต้มได้ยังเท่ากัน ให้ถือว่าทั้งสองทีมเป็นผู้ชนะร่วมกันหรืออาจให้ทำการแข่งขันต่อไปจนกว่าจะได้ผู้ชนะ ทั้งนี้ให้อยู่ในดุลยพินิจของประธานอนุกรรมการฝ่ายจัดการแข่งขันของสมาคม

20.2 การแข่งขันประเภททีม ให้คิดคะแนนทีมสำหรับการแข่งขันแต่ละครั้ง โดยดูจากคะแนนบุคคลของนักกีฬาในทีมแต่ละคนที่ได้จากการแข่งขันครั้งนั้น ซึ่งคิดและถือว่าทีมที่ได้คะแนนบุคคลของนักกีฬาในทีมรวมกันมากกว่าเป็นทีมชนะได้คะแนนทีม 2 คะแนน ทีมแพ้ไม่ได้คะแนน ถ้าคะแนนบุคคลของนักกีฬาในทีมรวมกันและเท่ากันให้ถือเป็นเสมอแต่ละทีมได้คะแนนทีม 1 คะแนนในการจัดลำดับของทีม ให้พิจารณาเป็นขั้นตอนดังนี้

20.2.1 ให้ทีมที่ได้คะแนนทีมรวมสูงสุดเป็นทีมอันดับที่ 1 ส่วนทีมที่ได้คะแนนทีมรวมรองลงมาให้เป็นอันดับรองลงมาตามลำดับ

20.2.2 ถ้าคะแนนทีมรวมเท่ากัน ให้พิจารณาจากคะแนนบุคคลรวมของนักกีฬาในทีมที่ได้จากการแข่งขันในรอบนั้น ๆ และถือว่าทีมที่มีคะแนนบุคคลรวมซึ่งได้จากการแข่งขันในรอบนั้นของนักกีฬาในทีมมากกว่าเป็นทีมชนะ

20.2.3 ถ้าแต้มบุคคลรวมของนักกีฬาในทีมเท่ากัน ให้พิจารณาจากผลต่างของแต้มได้รวมและแต้มเสียรวมของนักกีฬาแต่ละคนในทีมที่ได้จากการแข่งขันในรอบนั้น ทีมที่มีค่าผลต่างสูงกว่าเป็นทีมชนะ

20.2.4 ถ้าค่าผลต่าง ยังเท่ากัน ให้นำแต้มได้รวมของแต่ละทีมหารด้วยแต้มเสียรวมของทีมนั้น ทีมที่มีค่าผลหารสูงกว่าเป็นทีมชนะ

20.2.5 ถ้าค่าผลหาร ยังเท่ากัน ให้พิจารณาจากนักกีฬาที่ทำแต้มได้ก่อนจากการแข่งขันในรอบนั้นถือเป็นทีมชนะ

20.2.6 หากแต้มได้ ยังเท่ากัน ให้ถือว่าทั้งสองทีมเป็นผู้ชนะดุลยพินิจของประธานร่วมกันหรืออาจให้ทำการแข่งขันต่อไปจนกว่าจะได้ผู้ชนะ ทั้งนี้ให้อยู่ในอนุกรรมการฝ่ายจัดการแข่งขันของสมาคม

ข้อ 21 การเปลี่ยนตัวนักกีฬา ในขณะที่กำลังดำเนินการแข่งขันจะเปลี่ยนตัวนักกีฬาที่ลงแข่งขันไม่ได้โดยเด็ดขาดการเปลี่ยนตัวนักกีฬาให้กระทำได้เฉพาะการแข่งขันประเภททีมเมื่อได้รับอนุญาตจากประธานอนุกรรมการฝ่ายจัดการแข่งขันของสมาคมแล้ว และต้องอยู่ในเงื่อนไขข้อใดข้อหนึ่งดังต่อไปนี้

21.1 นักกีฬาตัวจริงได้รับบาดเจ็บ และแพทย์สนามเห็นว่าไม่ควรให้แข่งขันต่อไปให้เปลี่ยนเอานักกีฬาสำรองลงแข่งขันในยกต่อไปแทนได้

21.2 การเปลี่ยนตัวเพื่อให้นักกีฬาสำรองลงแข่งขันแทนนักกีฬาตัวจริงในกรณีนอกเหนือ จากการบาดเจ็บอาจกระทำได้ถ้ามีเหตุผลสมควรนักกีฬาผู้ที่ถูกเปลี่ยนตัวแล้วจะไม่มีสิทธิ์ลงแข่งขันกีฬาประเภทนั้นอีกตลอดการแข่งขัน ไม่ว่าจะเปลี่ยนตัวโดยเงื่อนไขใดก็ตาม

ข้อ 22 การประท้วงการตัดสิน ในระหว่างการแข่งขันหากมีเหตุการณ์หรือกรณีที่ผู้จัดการทีม หัวหน้าทีม หรือผู้ที่รับผิดชอบทีมอื่น ๆ เห็นว่าไม่ถูกต้อง หรือทำให้เกิดการได้เปรียบเสียเปรียบในการแข่งขัน ผู้จัดการทีม หัวหน้าทีม หรือผู้ที่รับผิดชอบทีมอื่น ๆ อาจประท้วงได้ในการประท้วงให้ผู้จัดการทีม หัวหน้าทีม หรือผู้ที่รับผิดชอบทีมอื่น ๆ แต่เพียงผู้เดียวยื่นแบบฟอร์มหนังสือ ยื่นประท้วงต่อ

คณะกรรมการจัดการแข่งขันโดยทันที เมื่อมีการประท้วง ให้ประธานอนุกรรมการ ผู้ตัดสินสั่งหยุดการแข่งขันเพื่อพิจารณาปรับค่าประท้วง ให้ประธานอนุกรรมการผู้ตัดสินนำเรื่องเสนอประธานอนุกรรมการฝ่ายจัดการแข่งขันซึ่งจะพิจารณาร่วมกันคณะกรรมการจัดการแข่งขันเพื่อพิจารณาเหตุอันควรประท้วง และตัดสินชี้ขาดผลของการตัดสินถือเป็นข้อยุติในกรณีนั้นถ้าการประท้วงไม่เป็นผลให้นักกีฬาฝ่ายประท้วงเสียแต้มเพิ่มอีก 1 แต้ม แม้ว่าผลการตัดสินในกรณีนั้นทำให้ต้องเสียแต้มตามกติกาอยู่แล้วก็ตาม

ข้อ 23 การตีความในข้อบังคับนี้ ในกรณีที่มีปัญหาเกี่ยวกับการตีความใด ๆ ในข้อบังคับนี้ให้อยู่ในดุลยพินิจของประธานอนุกรรมการฝ่ายจัดการแข่งขันซึ่งจะพิจารณาร่วมกันคณะกรรมการจัดการแข่งขัน

ข้อ 24 การแก้ไขข้อบังคับ การแก้ไขข้อบังคับนี้อาจกระทำได้ในการประชุมของคณะกรรมการบริหารสมาคมกีฬาตาบไทย และกระบี่กระบองโดยมีมติสนับสนุนไม่น้อยกว่า 3 ใน 4 ของกรรมการบริหารที่มาร่วมประชุม

4. ทักษะกีฬาตาบไทย

ในการเล่นเกมการแข่งขันกีฬาตาบไทยนั้นล้วนมีความจำเป็นจะต้องเรียนรู้และฝึกฝนทักษะต่าง ๆ ของกีฬาเพื่อเกิดความชำนาญในการใช้หรือปฏิบัติทักษะที่ได้ฝึกมาเพื่อนำไปใช้ในการเล่นหรือแข่งขันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งทักษะกีฬาตาบไทยจะประกอบไปด้วย (สมาคมกีฬาตาบไทยและกระบี่กระบอง. 2561: 24-25)

4.1 ทักษะการยืนจรดดาบ (ยืนการัด) ต้องยืนในลักษณะรูปสามเหลี่ยมโดยที่ใช้ขาข้างที่ถนัดเป็นเท้าหน้า และข้างที่ไม่ถนัดเป็นเท้าตามซึ่งน้ำหนักให้อยู่ตรงกลางหรือที่น้ำหนักที่ขาทั้งสองข้างให้มีระยะห่างของขาทั้งสองข้างพอประมาณหรือให้สมดุล จากนั้นยืนก็เป็นการจรดดาบโดยการใช้แขนที่ถนัดยื่นไปข้างหน้าให้ขนานกับพื้น แล้วพับข้อศอกลดระดับลงแขนมาให้ข้อศอกห่างจากลำตัวประมาณ 1 ฝ่ามือโดยใช้มือข้างที่ไม่ถนัดวัดระยะห่าง

4.2 ทักษะการสับเท้าไปข้างหน้าและสับเท้าถอยหลัง

4.2.1 การสับเท้าไปข้างหน้าโดยการยกเท้าด้านหน้าขึ้นเล็กน้อยแล้วสับเท้าไปข้างหน้าในระยะที่เหมาะสมแล้วทิ้งน้ำหนักที่ปลายเท้าข้างหน้าในลักษณะที่พร้อมจะสับเท้าต่อไปข้างหน้าเพื่อเข้าหาระยะตีที่ ต้องการหรือเพื่อถีบเท้ากลับมาด้านหลังเมื่อถูกตีสวนกลับมา

4.2.2 การสับเท้าถอยหลังเมื่อถูกกระทำให้ใช้ปลายเท้าด้านหน้ายันพื้นในขณะที่ถอยน้ำหนักตัวมาทางด้านหลังพร้อมกับสับเท้าถอยหลังออกมาจากนั้นให้ตั้งหรือยกเท้าหน้าถอยกลับมาแทนที่เท้าด้านหลังในระยะที่เหมาะสม และมีความสมดุลเหมือนเดิมเข้าทั้งสองยังคงย่อไว้ เพื่อรักษาการทรงตัว

4.3 ทักษะการจับดาบ ให้จับดาบโดยใช้มือที่ถนัดจับด้ามดาบบริเวณกึ่งกลางของโกร่งหรือกระบี่ดาบให้กระชับไว้ในอุ้งมือจากนั้นให้ใช้นิ้วซึ่งรัดด้ามดาบและนิ้วหัวแม่มือกดทับด้านบนให้แน่นพอควร นิ้วทั้งสองนี้เป็นนิ้วหลักในการควบคุมโกร่งเพื่อป้องกันตัว และบังคับทิศทางของดาบ ในขณะที่เข้ากระทำ ส่วนนิ้วทั้งสามที่เหลือช่วยประคองหรือจับด้ามดาบโดยกำด้ามให้กระชับพอดีให้หลุดมือ

4.4 ทักษะการออกดาบ (ตี/ฟัน) โดยใช้หัวแม่มือกดด้ามดาบที่จับพร้อมกับเหยียดแขนหรือออกแรงจากหัวไหล่เพื่อแรงให้ไปสู่ปลายดาบไปข้างหน้าเพื่อให้โดนเป้าหมายหรือคู่ต่อสู้ที่กำหนดเมื่อเหยียดแขนสุดแล้ว (จะถูกเป้าหมายหรือไม่ก็ตาม) ต้องบังคับควบคุมดาบให้หยุด ณ เป้าหมายนั้น จากนั้นก็ดึงแขนพร้อมดาบกลับสู่ท่าตั้งรับหรือการ์ดโดยเร็ว และ พร้อมที่จะตอบโต้ได้อีก

4.5 ทักษะการเข้ากระทำ การเข้าทำหรือการตีฟันตอบโต้แต่ละครั้งเป้าหมายต้องอยู่ในระยะดาบถ้าคู่ต่อสู้ถอยออกนอกระยะดาบก็ควรค่อยๆ สืบเท้าเพื่อเลี้ยงระยะดาบไว้ เมื่อต้องการกระทำก็ออกดาบไปยังเป้าหมายได้โดยการยืดแขน และลำตัวหรือย่อเข้าเพื่อช่วยให้ตีถูกเป้าหมายเท่านั้น (ไม่ต้องก้าวหรือขยับเท้าช่วย) การขยับร่างกายให้น้อยที่สุดเพื่อที่จะทำให้คู่ต่อสู้สังเกตการเคลื่อนไหวได้ยากทำให้คู่ต่อสู้เดาทิศทางไม่ได้แล้วก็ทำให้คู่ต่อสู้ป้องกันตัวไม่ทันหรือไม่ได้ป้องกันตัวเองในการปฏิบัติทักษะนี้จะต้องถึงสิ่งสำคัญดังนี้

4.5.1 ระยะดาบ คือ ระยะห่างของอาวุธทั้งสองฝ่ายที่สามารถตีหรือฟันถูกเป้าหมายได้ทั้งสองฝ่าย และเป็นระยะที่ ออกดาบสุดแล้วสามารถตีคู่ต่อสู้บริเวณขาหรือแขนได้โดยมิต้องสืบเท้าเข้าไปหาคู่ต่อสู้ ซึ่งไม่ควรเข้าประชิดตัวคู่ต่อสู้มากเกินไปเพราะแม้กระทำคู่ต่อสู้ได้แต่ก็ไม่สามารถป้องกันตัวเองได้เหมือนกัน

4.5.2 จังหวะตาย เป็นจังหวะที่เกิดขึ้นทุกครั้งเมื่อสิ้นสุดการออกดาบ กล่าวคือ เมื่อออกดาบไปตีหรือฟันยังเป้าหมายแล้ว ไม่ว่าจะโดนเป้าหมายหรือไม่ก็ตาม จะเกิดภาวะสิ้นสุดการกระทำ และในขณะเดียวกันเมื่อคู่ต่อสู้ดึงดาบกลับก่อนที่จะถึงการ์ด จังหวะนั้นก็สามารถตีหรือฟันตอบโต้ไปยังเป้าหมายที่ต้องการ เป็นจังหวะที่คู่ต่อสู้หยุดการกระทำพอดี ในการเล่นจะต้องต้องพยายามลดช่องว่างของจังหวะตายนี้ให้สั้นลงโดยดึงดาบกลับเข้าการ์ดให้เร็วที่สุดหลังจากดาบเข้าสู่การ์ดปกติแล้วจึงจะเกิดจังหวะที่สามารถกระทำได้อีกครั้ง

4.6 ทักษะการรับดาบ เป็นการรับดาบโดยปิดป้องด้วย กระบี่หรือดาบ เมื่อถูกคู่ต่อสู้เข้ามาตีหรือฟันเข้ามาที่ส่วนบนของร่างกายเป็นส่วนใหญ่ เกือบทั้งหมดจะตีหรือฟันบริเวณ ปลายแขน ต้นแขน หรือลำตัว ทั้งด้านนอก และด้านใน

4.7 ทักษะการรับและตอบโต้ เมื่อคู่ต่อสู้เข้ามาตีหรือฟันส่วนบนทั้งด้านนอก และในของร่างกาย ให้ปิดป้องโดยการใช้ด้ามดาบหรือโกร่งในการรับดาบของคู่ต่อสู้ ขณะที่คู่ต่อสู้ดึงดาบกลับให้ออกดาบตามดาบของคู่ต่อสู้กลับไป ซึ่งเรียกว่า “ดูดดาบ” เป็นการตีหรือฟันตามไปตามดาบคู่ต่อสู้ โดยที่สามารถเลือกเป้าหมายที่ต้องการได้ทุกส่วนของร่างกาย แล้วให้รีบกลับมาการ์ด หรือ หนี หลบลึกให้พ้นระยะดาบ ให้เร็วที่สุด

4.8 ทักษะการหลบดาบและตอบโต้ คือการที่คู่ต่อสู้ตีหรือฟันเข้ามาที่เป้าหมาย จากนั้นให้ดึงอาวุธหรือ ร่างกายส่วนที่เป็นเป้าหมายที่คู่ต่อสู้เข้ากระทำออกให้พ้นระยะ หรือหลบ เมื่อคู่ต่อสู้ตีหรือฟันพลาดเป้าแล้วหลังจากนั้นก็เป็นโอกาสที่จะได้ตอบโต้ไปยังเป้าหมายที่ต้องการ

5. หลักการเล่นกีฬาดาบไทย

การเล่นกีฬาดาบไทยเพื่อการแข่งขัน ทั้งประเภทอาวุธกระบี่หรือดาบสองมือ ให้นักกีฬาทั้งสองฝ่ายมีกระบี่ หวายเป็นกติกาที่กำหนดฝ่ายละ 1 เล่ม ถ้าเป็นดาบสองมือหุ้มนวมตามกติกาฝ่ายละ 2 เล่ม ตาม รูปแบบและขนาดที่กำหนดไว้ในกติกา ซึ่งในการเล่นกีฬาดาบไทยนั้นจะมีหลักการและวิชาการเล่นในรูปแบบต่าง ๆ ดังนี้ (สมาคมกีฬาไทยในพระบรมราชูปถัมภ์. 2550: 15)

5.1 การปฏิบัติตนของนักกีฬา ก่อนเริ่มทำการแข่งขัน เมื่อเจ้าหน้าที่เรียกนักกีฬาแข่งขัน ให้ทั้งสองฝ่ายมายืนอยู่ที่กลางสนามในเขตตามกติกาที่กำหนดต่อหน้ากรรมการผู้ตัดสิน นักกีฬาทั้ง 2 ฝ่าย ต้องทำความเคารพกรรมการผู้ตัดสิน และทำความเคารพซึ่งกันและกัน ด้วยการไหว้ ตามธรรมเนียมประเพณีอันดีงามของไทยแล้วแยกกันออกไปยืนจรดดาบห่างกันนอกระยะดาบ คอยฟังกรรมการผู้ตัดสินออกคำสั่งเริ่มทำการต่อสู้

5.2 การต่อสู้ของนักกีฬา เมื่อนักกีฬาทั้ง 2 ฝ่ายพร้อมทำการต่อสู้ กรรมการผู้ตัดสินจะออกคำสั่งให้นักกีฬาเริ่มเข้าต่อสู้กันโดยใช้อาวุธที่ถืออยู่ในมือพินเข้าตามร่างกายของคู่ต่อสู้ เช่น ศรีษะ แขน ขา ลำตัว เป็นต้น เมื่อคู่ต่อสู้หรือฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งได้ทำการพินตรงส่วนใดส่วนหนึ่งหรือเป็นผลให้เกิดการได้แต้ม หรือ เสียแต้ม หรือเหตุอื่น ๆ กรรมการผู้ตัดสินจะสั่งหยุดการต่อสู้ เพื่อทำการพิจารณาเหตุของการได้แต้มหรือเสียแต้มของนักกีฬา ในการต่อสู้ทั้ง 2 ฝ่าย ต่างมีสิทธิ์ที่จะเข้าไปพินหรือตีคู่ต่อสู้ได้ทุกส่วนของร่างกายตั้งแต่ศรีษะจรดปลายเท้า ห้ามแทง และต้องให้โดนส่วนใดส่วนหนึ่งอย่างชัดเจน การพินหรือตีดังกล่าวของนักกีฬาจะต้องไม่เป็นการกระทำที่รุนแรงเกินกว่าเหตุ โดยผิดหลักวิชา และขาดเหตุผล ซึ่งอาจจะก่อให้เกิดอันตรายแก่คู่ต่อสู้ อันเป็นการผิดวิสัยของนักกีฬาดาบไทย และผิดกติกาการแข่งขันอีกด้วย นอกจากนี้แล้วในการเล่นกีฬาดาบไทยนอกจากการเข้าไปพินหรือตีคู่ต่อสู้แล้วจะต้องระวังการตอบโต้จากคู่ต่อสู้ด้วย โดยการ ปิดป้อง อาวุธฝ่ายตรงข้ามเพื่อป้องกันตัวเองให้ได้ด้วย

5.3 การได้แต้มเสียแต้มหรือการไม่ได้แต้มของนักกีฬา

5.3.1 การได้แต้ม เมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งใช้อาวุธโดยอาศัยความว่องไว เข้าพินหรือตีถูกส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายคู่ต่อสู้ แล้วสามารถ หนี รับ หรือหลบหลีก ออกมาพ้นระยะดาบของคู่ต่อสู้ โดยคู่ต่อสู้ไม่สามารถตอบโต้ได้ทัน แสดงว่าฝ่ายเข้ากระทำได้ 1 แต้ม

5.3.2 การเสียแต้ม เมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเข้าพินหรือตีคู่ต่อสู้แล้ว แล้วคู่ต่อสู้ สามารถรับ หรือหลบหลีกได้ พร้อมกับตอบโต้ด้วยการพินหรือตี ถูกร่างกายส่วนใดส่วนหนึ่งของฝ่ายเข้าพิน แล้วฝ่ายเข้าพินไม่สามารถ รับ หรือหลบหลีก ได้ ก็ทำให้ฝ่ายเข้าพิน เสีย 1 แต้ม

5.3.3 การไม่ได้แต้ม เมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเข้าพินหรือตีโดนร่างกายของคู่ต่อสู้ แล้วคู่ต่อสู้สามารถตอบโต้กลับมาโดนร่างกายส่วนใดส่วนหนึ่งเช่นเดียวกัน ถือว่าเสมอ ไม่มีฝ่ายใดได้แต้มหรือเรียกโดยใช้คำศัพท์ของกรรมการผู้ตัดสินใช้ เรียกว่า “สวนกัน” หรือถ้าฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเข้าพินหรือตีโดยที่อาวุธไปกระทบโครงหรือกระบี่มือ (ชนิดครึ่งดาบครึ่งโครง) ถือว่าขัด หรือเรียกโดยใช้คำศัพท์ของกรรมการผู้ตัดสินใช้ เรียกว่า “ไม่ชัดเจน” ดังนั้นจึงไม่ได้แต้ม

5.4 เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน การแข่งขันชั้นของแต่ละคู่ไม่ว่าจะเป็นประเภทอาวุธกระบี่หรือประเภทอาวุธดาบสองมือ ทั้งนักกีฬาเพศชาย และเพศหญิงจะใช้เวลาในการแข่งขันของแต่ละคู่ 3 นาที ทั้งหมด 1 ยก และหยุดเวลาผู้เมื่อกรรมการตัดสินสั่งหยุดการต่อสู้หรือแข่งขัน เมื่อเกิดการต่อสู้ที่มีผลการได้แต้มเสียแต้ม หรือเหตุการณ์อื่น ๆ

5.5 การตัดสินแพ้ชนะ การแข่งขันแต่ละครั้งจะมีกรรมการผู้ตัดสิน 5 ท่าน โดยมี 1 ท่านเป็นผู้ดำเนินการควบคุมการแข่งขัน และกรรมการผู้ตัดสินอีก 4 ท่าน เป็นผู้ช่วยการตัดสิน โดยทุกท่านจะมีเสียงในการตัดสินเท่าเทียมกันท่านละ 1 เสียง หากกรรมการผู้ตัดสินโดยการยกธงให้ฝ่ายใด

ฝ่ายหนึ่งได้เสียมากกว่า 3 ใน 5 เสียถือว่าฝ่ายนั้นได้ 1 แต้ม ฝ่ายใดทำแต้ม 5 แต้มได้ก่อนถือเป็นผู้ชนะ หรือถ้าหากแข่งขันครบ 3 นาที ฝ่ายใดมีแต้มมากกว่าเป็นผู้ชนะ

6. ประโยชน์ของเล่นกีฬาตาบไทย

ประโยชน์ของการเล่นกีฬาตาบไทยนั้น สมาคมกีฬาตาบไทยและกระป๋อง (2561: 12) ได้สรุปเป็นข้อๆ ไว้ได้ดังนี้

- 6.1 ได้เรียนรู้และการฝึกวิชาเกี่ยวข้องกับการต่อสู้ การป้องกันตัว
- 6.2 กีฬาตาบไทยเป็นกีฬาที่ฝึกความมีน้ำใจของการเป็นนักกีฬาอย่างดีเลิศ
- 6.3 การเล่นกีฬาตาบไทยเป็นการฝึกอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายให้มีสมรรถภาพองค์รวมที่ดี
- 6.4 การเล่นกีฬาตาบไทยช่วยฝึกฝนทางด้านสติปัญญาให้มีความคิดรอบคอบรู้จักระวัง

ตนเองอยู่เสมอ

6.5 ช่วยให้ได้มีสังคมที่กว้างขึ้นมีเพื่อนรู้จักมากมาย มีการสื่อสารปฏิสัมพันธ์กันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน

6.6 การเล่นกีฬาตาบไทยเป็นการฝึกเคลื่อนไหวในการออกกำลังกายทำให้สุขภาพร่างกายแข็งแรง

6.7 ช่วยทำให้อ่อนหลับได้ดีขึ้น โดยเฉพาะผู้ที่นอนไม่หลับจากความเครียด วิตกกังวล

6.8 ได้ร่วมกันอนุรักษ์ รักษา ศิลปะประจำชาติที่บรรพบุรุษได้สืบทอดมา

6.9 สามารถนำองค์ความรู้ที่ได้รับจากการฝึก การเล่นกีฬาตาบไทยไปพัฒนาต่อยอดได้

6.10 ช่วยในเรื่องของการฝึกสมาธิได้ดี

6.11 สามารถช่วยฝึกฝนสมาธิให้กับคนที่สมาธิสั้นได้

6.12 สามารถนำความรู้จากการเล่นกีฬาตาบไทยไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

สรุปได้ว่า ประโยชน์ของการการเล่นกีฬาตาบไทยมีมากมายช่วยพัฒนา ด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เช่น สามารถทำให้คนที่สมาธิสั้นเป็นคนที่สมาธิดีขึ้น มีความคิดรอบคอบในการดำเนินชีวิต มีสังคมที่ดี และเป็นการออกกำลังกายทำให้มีสุขภาพที่ดี ในการเล่นกีฬาตาบไทยยังช่วยพัฒนาสมรรถภาพโดยทั่วไปให้ดีขึ้น แล้วยังเป็นการอนุรักษ์ รักษา กีฬาที่เป็นศิลปะประจำชาติไทยให้คงอยู่ และสืบทอดไปสู่รุ่นลูกหลานต่อไป

การวิเคราะห์อิทธิพลเชิงสาเหตุ (Path Analysis)

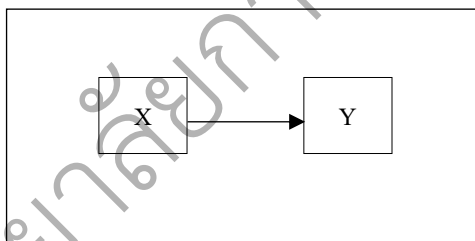
เทคนิคการวิจัยที่ศึกษาความสัมพันธ์ของตัวแปรในเชิงเหตุ และผลสามารถดำเนินการได้ 2 แนวทาง คือ การวิจัยเชิงทดลอง และการวิจัยที่ไม่ใช่เชิงทดลอง การศึกษาความสัมพันธ์เชิงเหตุและผล โดยการวิจัยเชิงทดลองเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพ เนื่องจากการศึกษาที่ได้ผลที่ชัดเจน มีการควบคุมความแปรปรวนและความคลาดเคลื่อนของตัวแปรได้อย่างมีระบบ แต่มีข้อจำกัดในการที่จะจัดกระทำหรือควบคุมตัวแปรที่เกี่ยวข้องให้ครอบคลุมตัวแปรทั้งหมดได้ จึงต้องอาศัยการวิจัยที่ไม่ใช่การทดลอง โดยการรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณและเชิง คุณภาพ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สมบูรณ์เพียงพอที่จะนำมาศึกษาความสัมพันธ์ในเชิง เหตุและผล ซึ่งเทคนิควิธีนี้เรียกว่า การวิเคราะห์อิทธิพลเชิงสาเหตุ (Path Analysis)

การวิเคราะห์อิทธิพลเชิงสาเหตุเป็นเทคนิควิธีการทางสถิติที่ใช้ศึกษา อิทธิพลของตัวแปรสาเหตุ หรือตัวแปรทำนายที่มีต่อตัวแปรตาม ทั้งอิทธิพล ทางตรง (direct effect) และอิทธิพลทางอ้อม (indirect effect) Sewall Wright ผู้ที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้ริเริ่มพัฒนาเทคนิคนี้ กล่าวว่าเทคนิค การวิเคราะห์อิทธิพลเชิงสาเหตุไม่ใช่เทคนิคที่ใช้เพื่อค้นหาว่าตัวแปรใดมีอิทธิพลต่อ อีกตัวแปรหนึ่ง แต่เป็นการตรวจสอบอิทธิพลเชิงสาเหตุของตัวแปรหนึ่งต่ออีกตัว แปรหนึ่งตามที่ผู้วิจัยศึกษาหรือ กำหนดขึ้นจากสมมุติฐานหรือแนวคิด ทฤษฎีหรือ การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องโดยมีเหตุผลอยู่ เบื้องหลังว่าตัวแปรอิสระนั้น ๆ เป็นสาเหตุต่อตัวแปรตามแล้วนำค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัว แปรมาวิเคราะห์ตามเทคนิคการวิเคราะห์อิทธิพลเชิงสาเหตุ ผลที่ได้จากการวิเคราะห์จะเป็นการทดสอบ ความตรง (Validity) ของโครงสร้างหรือรูปแบบตามสมมุติฐานนั้น และยังช่วยปรับปรุงโครงสร้างหรือ รูปแบบอีกด้วย ซึ่งจะบอกได้ว่าจากหลักฐานข้อมูลที่ได้มานั้นสามารถที่จะสนับสนุนทฤษฎีหรือ สมมุติฐานที่มีอยู่ หรือไม่ (สุภมาส อังศุโชติ; สมถวิล วิจิตรวรรณ; และ รัชนิกุล ภิญโญภาณุวัฒน์. 2557: 178-185)

1. ความสัมพันธ์เชิงเหตุและผล

ลักษณะของความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรในรูปแบบความสัมพันธ์ เชิงเหตุและผลสามารถ เกิดขึ้นได้หลายรูปแบบ ดังนี้

1.1 ความสัมพันธ์ทางตรง เป็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร 2 ตัวโดยที่ ตัวแปรหนึ่งเป็น ตัวแปรเหตุที่มีอิทธิพลถึงอีกตัวแปรหนึ่ง ซึ่งเป็นตัวแปรผลตัวแปรทั้งสองไม่มีตัวแปรอื่นมาเกี่ยวข้อง

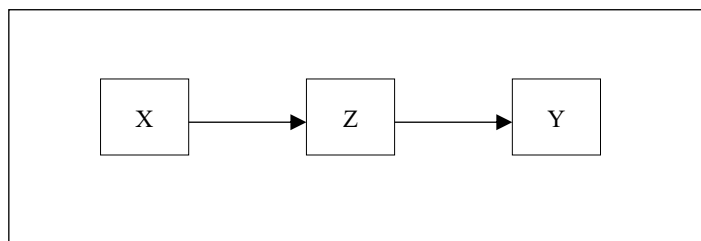


ภาพ 2.4 ความสัมพันธ์ทางตรง

ที่มา: สุภมาส อังศุโชติ; สมถวิล วิจิตรวรรณ; และ รัชนิกุล ภิญโญภาณุวัฒน์ (2557: 179)

จากภาพ 2.4 แสดงว่า ตัวแปร X มีอิทธิพลหรือมีความสัมพันธ์อย่างแท้จริงต่อตัวแปร Y เนื่องจากไม่มีตัวแปรใดมาเกี่ยวข้องต่ออิทธิพลของความสัมพันธ์ นั้น ตัวอย่างเช่น นักวิจัยต้องการ ศึกษาเกี่ยวกับความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ จึงศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องพบว่าแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ (X) มีอิทธิพลทางตรงต่อความสามารถ ในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ (Y)

1.2 ความสัมพันธ์ที่มีตัวแปรคั่นกลาง (Intervening Variable) เป็น ความสัมพันธ์ของตัวแปร 2 ตัว โดยมีตัวแปรอื่นมาเป็นตัวเชื่อมความสัมพันธ์

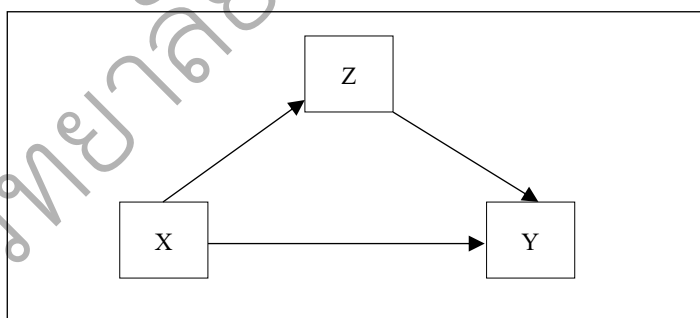


ภาพ 2.5 ความสัมพันธ์ที่มีตัวแปรคั่นกลาง

ที่มา: สุภมาส อังศุโชติ; สมถวิล วิจิตรวรรณ; และ รัชนีกุล ภิญโญภาณุวัฒน์ (2557: 179)

จากภาพ 2.5 แสดงว่าตัวแปร X มีอิทธิพลต่อตัวแปร Y โดยผ่านไปที่ตัวแปร Z ก่อน ตัวอย่างเช่น สถานภาพทางเศรษฐกิจ (X) มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ (Z) และแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน คณิตศาสตร์มีอิทธิพลต่อความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ (Y)

1.3 ความสัมพันธ์มีอิทธิพลทางตรงและทางอ้อม (Direct Effect and Indirect Effect) คือ ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรเหตุที่มีอิทธิพลโดยตรงต่อ ตัวแปรผล นอกจากนี้ตัวแปรเหตุยังมีอิทธิพลทางอ้อมต่อตัวแปรผล โดยส่งผ่านตัวแปรอื่น

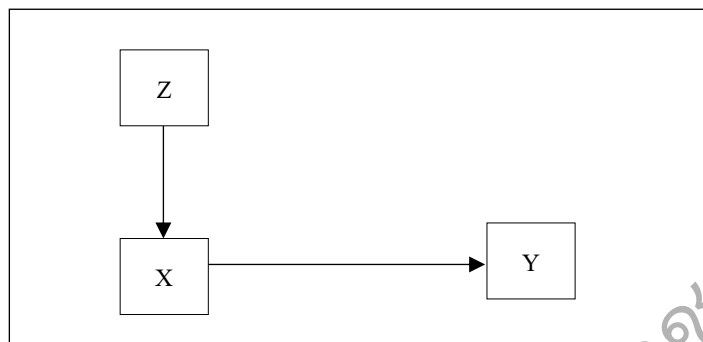


ภาพ 2.6 ความสัมพันธ์มีอิทธิพลทางตรงและทางอ้อม

ที่มา: สุภมาส อังศุโชติ; สมถวิล วิจิตรวรรณ; และ รัชนีกุล ภิญโญภาณุวัฒน์ (2557: 180)

จากภาพ 2.6 แสดงว่า ตัวแปร X มีอิทธิพลทางตรงต่อตัวแปร Y และมีอิทธิพลทางอ้อมต่อตัวแปร Y โดยส่งผ่านตัวแปร Z ตัวอย่างเช่น เจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ (X) มีอิทธิพลทางตรงต่อความสามารถในการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ (Y) นอกจากนี้ยังมีอิทธิพลทางอ้อมต่อความสามารถในการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ โดยผ่านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ (Z)

1.4 ความสัมพันธ์แบบมีตัวแปรกต คือ ความสัมพันธ์ ที่มีตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับตัวแปรเหตุแต่ไม่มีความสัมพันธ์กับตัวแปรผล

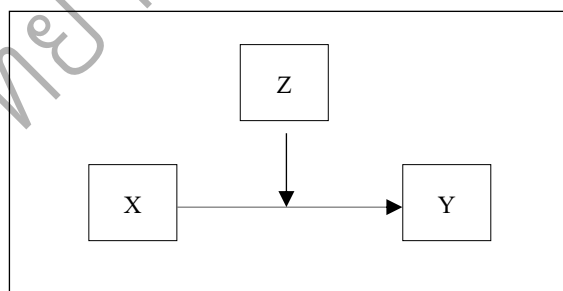


ภาพ 2.7 ความสัมพันธ์แบบมีตัวแปรกต

ที่มา: สุขมาส อังศุโชติ; สมถวิล วิจิตรวรรณ; และ รัชนีกุล ภิญโญภาณุวัฒน์ (2557: 180)

จากภาพ 2.7 แสดงว่าตัวแปร Z มีความสัมพันธ์กับตัวแปร X แต่ไม่มีความสัมพันธ์ กับตัวแปร Y ตัวอย่างเช่น ความสามารถทางด้านภาษาไทย (Z) เป็นตัวแปรที่ส่งผลต่อ ความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ (X) และความสามารถในการแก้ปัญหาทาง คณิตศาสตร์ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ (Y)

1.5 ความสัมพันธ์แบบมีตัวแปรกำกับหรือตัวแปรปรับ (Moderator) คือ ตัวแปรที่ไปกำกับหรือปรับให้ลักษณะของผลของตัวแปรเหตุที่มีต่อตัวแปรผล แตกต่างกันไปในระดับต่าง ๆ ของค่าของตัวแปรนี้

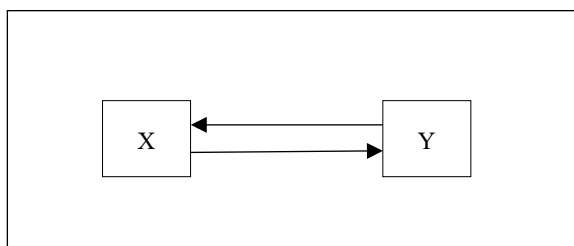


ภาพ 2.8 ความสัมพันธ์แบบมีตัวแปรกำกับหรือตัวแปรปรับ

ที่มา: สุขมาส อังศุโชติ; สมถวิล วิจิตรวรรณ; และ รัชนีกุล ภิญโญภาณุวัฒน์ (2557: 180)

จากภาพ 2.8 แสดงว่าตัวแปร Z เป็นตัวแปรกำกับหรือตัวแปรปรับที่ทำให้ตัวแปร X ส่งผลต่อตัวแปร Y แตกต่างกัน ตัวอย่างเช่น ระดับสติปัญญาของนักเรียน (Z) เป็นตัวแปรกำกับหรือตัวแปรปรับที่ทำให้วิธีสอน (X) ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ (Y) แตกต่างกัน

1.6 ความสัมพันธ์เชิงเหตุและผลย้อนกลับ (Reciprocal Causal Relationship) คือ ความสัมพันธ์ของตัวแปร 2 ตัวที่ต่างก็มีอิทธิพลซึ่งกันและกัน



ภาพ 2.9 ความสัมพันธ์เชิงเหตุและผลย้อนกลับ

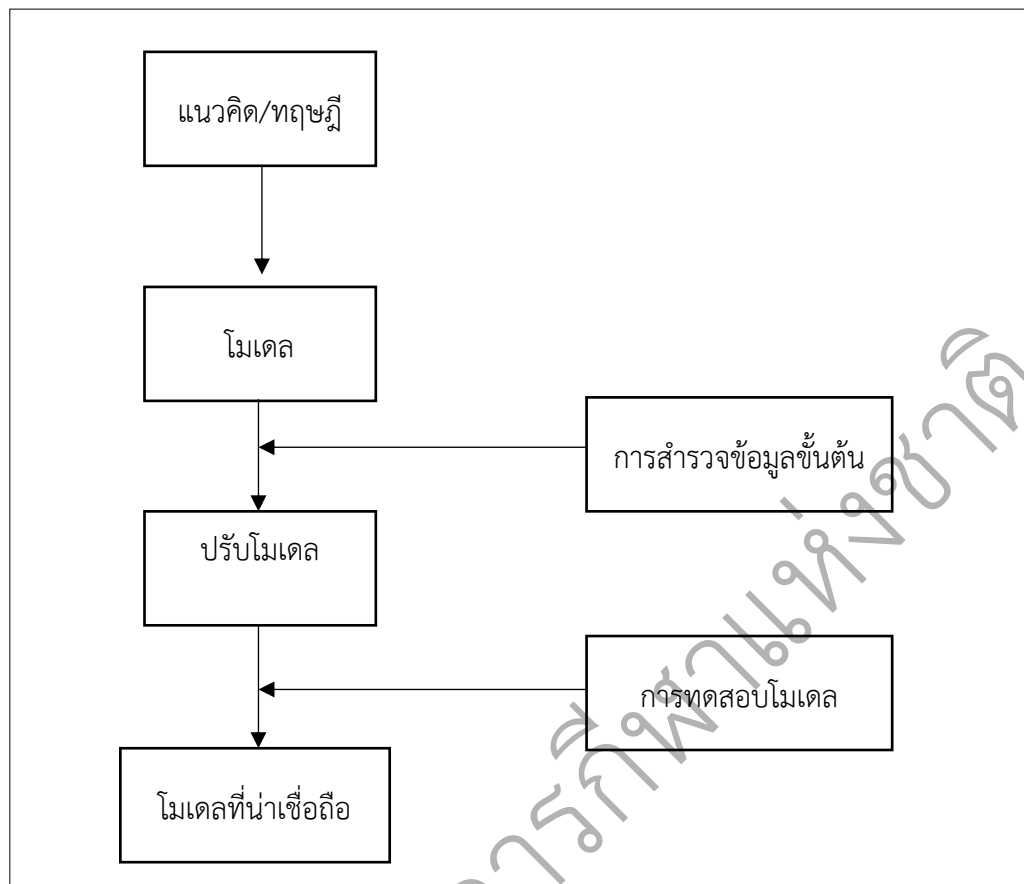
ที่มา: สุภมาส อังคุโชติ; สมถวิล วิจิตรวรรณ; และ รัชนีกุล ภิญโญภาณุวัฒน์ (2557: 181)

จากภาพ 2.9 แสดงว่า ตัวแปร X และตัวแปร Y ต่างมีอิทธิพลต่อกันและกัน แสดงทิศทางอิทธิพลด้วยลูกศรจากตัวแปร X ไปตัวแปร Y และจากตัวแปร Y ไปตัวแปร X ตัวอย่างเช่น รูปแบบการสอนของครู (X) ส่งผลต่อการจัดการเรียนการสอน (Y) ในขณะเดียวกันการจัดการเรียนการสอน (Y) ส่งผลต่อรูปแบบการสอนของครู (X)

2. การพัฒนาโมเดลเชิงสาเหตุ

หลักการที่สำคัญของการวิเคราะห์โครงสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร คือ การสร้างโมเดลเชิงสาเหตุ และการใช้ข้อมูลเชิงประจักษ์ตรวจสอบโมเดลที่สร้างขึ้น

การพัฒนาโมเดลเชิงสาเหตุที่ดีจะต้องพัฒนาขึ้นมาจากแนวคิดทฤษฎีที่ดีที่สุดเท่าที่จะหาได้ ประกอบกับความรอบรู้ในเรื่องที่จะทำวิจัยของผู้วิจัยจึงจะทำให้ได้โมเดลเชิงสาเหตุที่สมบูรณ์ที่จะนำไปสู่การคัดเลือกตัวแปรหรือ องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับโมเดลเชิงสาเหตุที่จะพัฒนาขึ้นมา การพัฒนาโมเดลจะต้องผ่านการถ่วงถ่วงตรวจสอบ และปรับปรุงแก้ไขจนได้โมเดลเชิงสาเหตุที่ สมเหตุสมผลที่สุด โดยอาจจะใช้การสำรวจและวิเคราะห์ข้อมูลขั้นต้น โดยการทำวิเคราะห์องค์ประกอบเบื้องต้น แล้วนำมาปรับแก้เพื่อให้ได้โมเดลที่สมบูรณ์ที่สุด จากนั้นจึงเก็บข้อมูลเพื่อใช้ในการทดสอบโมเดล จนกระทั่งได้โมเดลที่น่าเชื่อถือ ขั้นตอนการพัฒนาโมเดลเชิงสาเหตุแสดงไว้ในภาพ 2.10



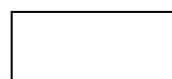
ภาพ 2.10 กระบวนการสร้างโมเดล

ที่มา: สุกมาส อังคุโชติ; สมถวิล วิจิตรวรรณ; และ รัชนีกุล ภิญโญภาณุวัฒน์ (2557: 182)

3. หลักการเขียนโมเดลเชิงสาเหตุ

การแสดงลำดับความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร ยึดหลักการเขียนว่าตัวแปร เหตุจะอยู่ต้น
ลูกศร ตัวแปรผลจะอยู่ปลายลูกศร

สัญลักษณ์ที่ใช้ มีดังนี้



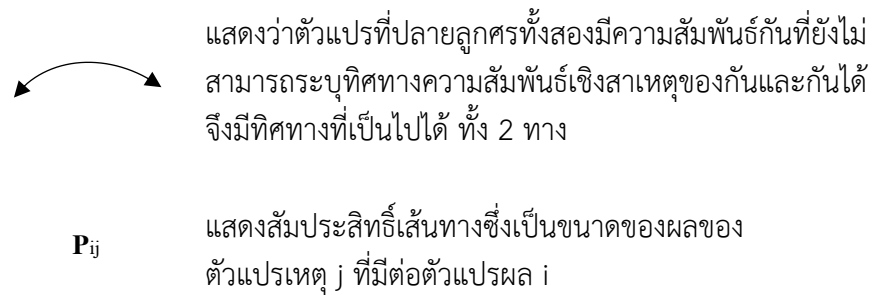
แทนตัวแปรสังเกตได้ (Observed Variable)



แทนตัวแปรที่ไม่สามารถสังเกตได้หรือตัวแปรแฝง
(Latent Variable)



แสดงตัวแปรที่ปลายลูกศร ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง
โดยตรงกับตัวแปรที่อยู่หัวลูกศร



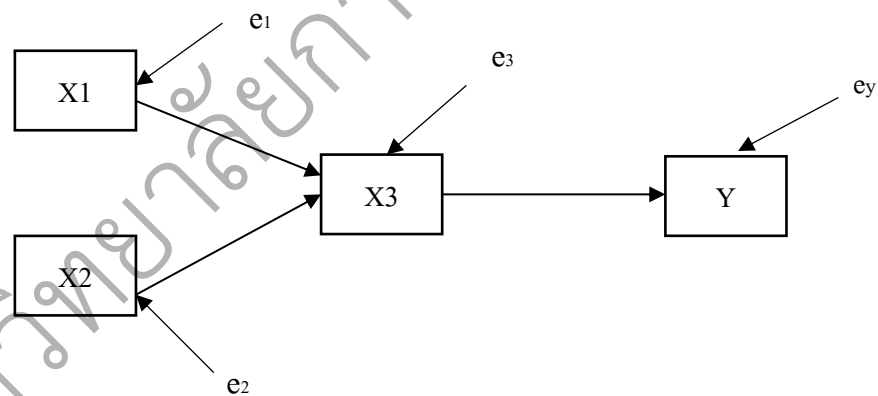
4. ตัวแปรของความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ

ความสัมพันธ์เชิงเหตุและผล สามารถจำแนกตัวแปรได้เป็น 3 ประเภท คือ

4.1 ตัวแปรภายนอก (Exogenous Variable) เป็นตัวแปรแรกเริ่มของ โมเดล ซึ่งเป็นตัวแปรที่เป็นผลมาจากตัวแปรอื่นนอกโมเดล โดยผู้วิจัยไม่สนใจจะอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรดังกล่าวว่าได้รับอิทธิพลจากตัวแปรใดบ้าง

4.2 ตัวแปรภายใน (Endogenous Variable) เป็นตัวแปรที่เป็นผลของตัวแปรที่อยู่ในโมเดล

4.3 ตัวแปรส่วนที่เหลือ (Residual Variable) เป็นตัวแปรที่ไม่อยู่ในโมเดล แต่อาจมีอิทธิพลต่อตัวแปรที่อยู่ในโมเดลที่สร้างขึ้นหรือเรียกว่าความคลาดเคลื่อน



ภาพ 2.11 ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรภายนอกกับตัวแปรภายใน

ที่มา: สุภมาส อังคุโชติ; สมถวิล วิจิตรวรรณ; และ รัชนีกุล ภิญโญภาณุวัฒน์ (2557: 182)

จากภาพ 2.11 ตัวแปร X_1 และ ตัวแปร X_2 เป็นตัวแปรภายนอก ส่วน X_3 และ Y เป็นตัวแปรภายใน และ e_j เป็นตัวแปรส่วนที่เหลือ

5. ทฤษฎีสัมประสิทธิ์อิทธิพล

ในการวิเคราะห์ อิทธิพลเชิงสาเหตุนั้น ผู้วิจัยสามารถแยกค่า ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรในโมเดล (r) ออกเป็นผลรวมของ พารามิเตอร์ตามทฤษฎีสัมประสิทธิ์ อิทธิพลได้โดยที่สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสองตัวในโมเดลมีค่าเท่ากับผลบวกของอิทธิพลทางตรง (Direct Effect) อิทธิพลทางอ้อม (Indirect Effect : IE) ความสัมพันธ์ (Spurious Relationship : SR) และอิทธิพลร่วม (Joint Effect : JE) ที่ไม่สามารถแยกได้ว่า เป็นอิทธิพลแบบใด ดังสมการต่อไปนี้

$$r = DE + IE + SR + JE$$

ในการวิเคราะห์อิทธิพลเชิงสาเหตุ ผู้วิจัยสามารถประมาณค่าอิทธิพลทางตรงได้จากการประมาณค่าพารามิเตอร์ในสมการถดถอยตามสมการโครงสร้างของโมเดลแล้วนำค่าอิทธิพลทางตรงนั้นมาประมาณค่าอิทธิพลทางอ้อมส่วนอิทธิพลเทียม และอิทธิพลร่วมหาได้จากการหาผลคูณของอิทธิพลทางตรงตามลูกศรในโมเดล แต่ในการวิเคราะห์อิทธิพลเชิงสาเหตุนั้นเพียงแค่ ประมาณค่าสหสัมพันธ์จากอิทธิพลทางตรง และอิทธิพลทางอ้อมเท่านั้นไม่รวมความสัมพันธ์เทียมและอิทธิพลร่วม เพราะถ้าโมเดลแสดงอิทธิพลมีความตรงและ ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรเป็นความสัมพันธ์เชิงเหตุ และผลจริงค่าความสัมพันธ์เทียม และอิทธิพลร่วมควรจะเป็นศูนย์ ดังนั้น ค่าสหสัมพันธ์จึงสามารถประมาณค่าจากผลบวกของอิทธิพลทางตรงและ อิทธิพลทางอ้อมเพียงสองส่วนเท่านั้น ซึ่งสามารถเขียนสมการใหม่ได้ดังนี้

$$r = DE + IE$$

6. ข้อตกลงเบื้องต้นของการวิเคราะห์อิทธิพลเชิงสาเหตุ

6.1 ข้อตกลงเบื้องต้นของการวิเคราะห์อิทธิพลเชิงสาเหตุโดยทั่วไป

6.1.1 ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรในโมเดลเป็นความสัมพันธ์เชิงเส้นตรง มีสมการบวก และเป็นความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ

6.1.2 ความคลาดเคลื่อนไม่มีความสัมพันธ์กับตัวแปร

6.1.3 ความสัมพันธ์ของตัวแปรในโมเดลเป็นความสัมพันธ์ทางเดียว ไม่ย้อนกลับ

6.1.4 ตัวแปรวัดได้ในมาตราอันตรภาคขึ้นไป

6.1.5 ตัวแปรวัดได้โดยไม่มี ความคลาดเคลื่อน

6.2 ข้อตกลงเบื้องต้นของการวิเคราะห์อิทธิพลเชิงสาเหตุโดยโมเดลสมการโครงสร้าง

6.2.1 นำความคลาดเคลื่อนของการวัดมาวิเคราะห์ร่วม

6.2.2 วิธีการตรวจสอบสมเหตุสมผล

6.2.3 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของทุกตัวแปรในคราวเดียว

6.2.4 มีความสัมพันธ์ย้อนกลับได้

การวิเคราะห์อิทธิพลเชิงสาเหตุมี 2 วิธี ได้แก่การวิเคราะห์แบบดั้งเดิม และวิเคราะห์ด้วยโมเดลสมการโครงสร้างการวิเคราะห์แบบดั้งเดิมวิเคราะห์ได้โดยการวิเคราะห์ สหสัมพันธ์พหุคูณและตรวจสอบความตรงของโมเดลด้วยสถิติ X^2 ตามวิธีการของ Specht การวิเคราะห์อิทธิพลเชิงสาเหตุด้วยวิธีนี้มีข้อจำกัดที่สำคัญคือ ประการแรกมีข้อตกลงเบื้องต้นว่าตัวแปรวัดได้โดยตรงและไม่มีผลคลาดเคลื่อน ข้อตกลงข้อนี้ไม่สอดคล้องกับทฤษฎีการวัด ประการที่สองคือ ไม่สามารถวิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุแบบสองทางได้ (Non Recursive) ส่วนการวิเคราะห์ด้วยโมเดลสมการ โครงสร้าง (Structural equation modeling) จะผ่อนคลายข้อตกลงเบื้องต้นของการวิเคราะห์แบบดั้งเดิมทั้งสองข้อนี้ เพราะได้นำวิธีการวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor Analysis) หรือโมเดลการวัดเข้ามาจัดการเกี่ยวกับการวัดตัวแปรทำให้สามารถวิเคราะห์ได้ทั้งตัวแปรสังเกตได้โดยตรงและตัวแปรแฝง การวิเคราะห์อิทธิพลเชิงสาเหตุด้วยตัวแปรแฝงมีประโยชน์มากเพราะเป็นการ บูรณาการ หลักการวิจัยหลักการวิเคราะห์ข้อมูล และหลักการวัดเข้าด้วยกันได้อย่างกลมกลืนโดย ไม่ต้องแยกวิเคราะห์ เหมือนกับการวิเคราะห์ด้วยสถิติแบบดั้งเดิม

ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย

1 ด้านแรงจูงใจความสุข ความเพลิดเพลิน

1.1 ความหมายของแรงจูงใจ คำว่า “แรงจูงใจ” มาจากคำกริยาในภาษาละตินว่า “Movere” (Kidd, 1973: 101) ซึ่งมีความหมายตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า “to move” อันมีความหมายว่า “เป็นสิ่งที่โน้มน้าวหรือชักจูงบุคคลเกิดการกระทำหรือปฏิบัติการ (To move a Person to a Course of Action) ดังนั้นแรงจูงใจจึงได้รับความสนใจมากในทุก ๆ วงการและมีผู้ให้ความหมายของแรงจูงใจไว้ดังนี้

โซติกา ระโส (2555: 11) ได้ให้ความหมายแรงจูงใจ หมายถึง ปัจจัยหรือสิ่งต่าง ๆ ที่ได้ผลักดันให้บุคคลได้แสดงพฤติกรรม เพื่อให้บรรลุเป้าหมายตามวัตถุประสงค์ หรือให้ได้มาในสิ่งที่ตนเองมีความต้องการตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

ธีรภูมิ พรหมจรรย์ (2556: 7) ได้ให้ความหมายแรงจูงใจ หมายถึงความต้องการของคน ๆ นั้น ที่จะพยายามกำหนดทิศทางของพฤติกรรมให้เป็นไปตามความต้องการนั้น ๆ แรงจูงใจจึงถือเป็นตัวที่กำหนดระดับความตั้งใจของคนให้แสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ออกมาแรงจูงใจจึงเป็นปัจจัยสำคัญสำหรับทุก ๆ คนในอันที่จะทำให้คนแต่ละคนกระทำหรือไม่กระทำกิจกรรมใด ๆ ก็ได้ขึ้นอยู่กับความต้องการของคน ๆ นั้น

ภัทรดนัย ประสานตรี (2556: 6) กล่าวถึงแรงจูงใจ หมายถึง สิ่งเร้าและกระตุ้นทำให้บุคคลเกิดความพยายามและความต้องการในการประสบความสำเร็จในจุดมุ่งหมาย ซึ่งแรงจูงใจอาจเกิดจากตัวเองหรือเกิดจากบุคคลอื่นกระตุ้นโดยการใช้วิธีการต่าง ๆ ให้บรรลุเป้าหมาย

ภูษณพาส สมนิล (2558: 93) ได้ให้ความหมายของแรงจูงใจได้ว่าเป็นการกระตุ้น หรือ เร้า เพื่อช่วยให้เกิดการกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งสำเร็จบรรลุเป้าหมาย มีแนวทางอันแน่นอน ซึ่งอาจเกิดจากความต้องการของตัวผู้กระทำเองหรือผู้กระทำได้รับสิ่งเร้าภายนอก การแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์ล้วนมีสาเหตุมาจากแรงจูงใจเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรม

ที่สลับซับซ้อนของมนุษย์ จึงจำเป็นต้องศึกษาถึงทฤษฎีของแรงจูงใจและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการแสดงพฤติกรรม

วาสนา คุณาภิสิริ (2561: 81) กล่าวว่าแรงจูงใจ คือ สิ่งซึ่งควบคุม พฤติกรรมของมนุษย์ อันเกิดจากความต้องการ (Needs) พลังกดดัน (Drives) หรือความปรารถนา (Desires) ที่จะพยายามดิ้นรนเพื่อให้บรรลุผลสำเร็จตามจุดมุ่งหมาย ซึ่งอาจเกิดมาตามธรรมชาติหรือจากการเรียนรู้ก็ได้

สรุปได้ว่า แรงจูงใจ คือ เหตุจูงใจที่ทำให้ความต้องการของคนได้รับการตอบสนองอย่างพึงพอใจ และทำให้พฤติกรรมของคนคนนั้นบรรลุเป้าหมาย หรือเกิดพลังจาก ภายในและภายนอกที่ทำให้เกิดการเริ่มต้นแสดงพฤติกรรม การควบคุมพฤติกรรมอย่างมี จุดมุ่งหมาย มีความเข้มข้นเอาจริง เอาจังในการแสดงพฤติกรรมนั้น เช่น การเล่นกีฬาหรือแข่งขัน ก็ต้องมีผลตอบแทนทางด้านชื่อเสียง และเกียรติยศ รางวัลต่าง ๆ เป็นต้น

1.2 ความสำคัญของแรงจูงใจ

ภูษณพาส สมนิล (2558: 94) แรงจูงใจมีความสำคัญโดยตรงต่อพฤติกรรมของบุคคลเพราะแรงจูงใจจะเป็นทั้งสภาวะที่ผลักดัน และดึงให้บุคคลแสดงพฤติกรรมแตกต่างกัน ซึ่งการที่จะเข้าใจพฤติกรรมของบุคคลจึงต้องทำความเข้าใจกับแรงจูงใจของคนๆ นั้น ว่าบุคคลนั้นมีแรงจูงใจอยู่ในประเภทใดระดับใด ดังนั้น การทำความเข้าใจกับกระบวนการจูงใจแนวคิด และทฤษฎีของแรงจูงใจ จะช่วยให้บุคคลได้รับประโยชน์ในด้านต่าง ๆ คือ

1. เข้าใจในพฤติกรรมของตนเองจะเป็นประโยชน์ในการควบคุมตนให้สามารถเลือกพฤติกรรมที่เหมาะสม และบังคับมิให้ตนเองแสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมออกมาได้
2. เข้าใจในพฤติกรรมของผู้อื่น อันจะช่วยให้คนเราควบคุมพฤติกรรมของบุคคลอื่นได้ด้วย
3. เข้าใจในพฤติกรรมของกลุ่มสังคม เพื่อสร้างสถานการณ์ จูงใจให้กลุ่มบุคคลมีพฤติกรรมไปในแนวทางที่ถูกต้อง

ชาญเดช วีรกุล (2552: 6) กล่าวว่า ความสำคัญของแรงจูงใจ ไม่ใช่ตัวพฤติกรรม หรือเหตุการณ์ที่สามารถมองเห็นได้โดยตรง แต่เป็นนามธรรมอย่างหนึ่งที่จะช่วยอธิบายขั้นตอนในการเกิดพฤติกรรมให้ชัดเจนยิ่งขึ้น การจูงใจมีลักษณะที่สำคัญ 3 ประการ คือ

1. ให้พลังกระตุ้นต่อการแสดงพฤติกรรม หรือความเข้มของกำลังตอบสนองที่จะแสดงพฤติกรรม
2. กำหนดทิศทางและเป้าหมายของพฤติกรรม
3. กำหนดระดับความพยายาม หรือความมุ่งหน้าไม่ลดละของพฤติกรรมนั้น คือ จะใช้ความอดทน หรือมานะพยายามในการกระทำพฤติกรรมนั้นได้นานเพียงใด

ธีระศักดิ์ อาภาวัฒนาสกุล (2552: 316-317) กล่าวว่า ขอบข่ายที่สำคัญของแรงจูงใจของนักกีฬาที่ควรมีการฝึกเฉพาะเป็นพิเศษ คือ การสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง (Self-Confidence) การตั้งเป้าหมาย (Goal-setting) การจัดการและต่อสู้กับความเครียด (Stress Management and Coping) ความตั้งใจและความสนใจ (Concentration and Attention) แรงจูงใจ (Motivation) และการสร้างจินตภาพ (Imagery)

ความสำคัญของแรงจูงใจ สรุปได้ความว่า แรงจูงใจมีลักษณะสำคัญคือการสร้างความเชื่อมั่นในตนเองทำให้สามารถฝึกหรือเล่นกีฬาได้ดีตามเป้าหมายที่ตั้งไว้โดยมีการจัดการและต่อสู้กับ

ความเครียดในการฝึกซ้อมหรือแข่งขัน จะทำให้นักกีฬามีความตั้งใจและความสนใจที่จะฝึกซ้อมแล้ว ไปสู่การเล่นการแข่งขันด้วยการมีแรงจูงใจที่ดี

1.3 ประโยชน์ของแรงจูงใจ

พิทยา บุญคงเสน (2555: 269-270) กล่าวถึงประโยชน์ของการจูงใจในการเล่นกีฬาได้ ดังนี้

1. เสริมสร้างกำลังใจในการปฏิบัติการซ้อม การเล่น การแข่งขันให้แก่แต่ละบุคคลในทีม เป็นการสร้างพลังรวมร่วมกันของกลุ่ม
2. ส่งเสริม และเสริมสร้างสามัคคีธรรมในทีม เป็นการสร้างพลังด้วยความ สามัคคี
3. สร้างขวัญ และกำลังใจที่ดีในการปฏิบัติงานในทีม แก่ผู้ปฏิบัติงานในทีม
4. ช่วยเสริมสร้างให้เกิดความจงรักภักดีต่อองค์การ หรือทีมกีฬาที่สังกัดอยู่
5. ช่วยทำให้การควบคุมดำเนินไปด้วยความราบรื่น อยู่ในกรอบแห่งระเบียบวินัย และมีศีลธรรมอันดีงาม ลดอุบัติเหตุ และอันตรายในการปฏิบัติงานของผู้เกี่ยวข้องภายในทีม
6. เกื้อกูล และจูงใจให้สมาชิกของทีมเกิดความคิดสร้างสรรค์ในร่วมกันวางแผนจัดกิจกรรมต่าง ๆ ในทีมเป็นการสร้างความก้าวหน้าให้แก่ผู้ปฏิบัติงานและผู้เกี่ยวข้องภายในทีม
7. ทำให้เกิดศรัทธา และความเชื่อมั่นในทีมหรือสังกัดที่ตนปฏิบัติงานอยู่ทำให้เกิดความสุขกายสุขใจในการทำงาน
8. แรงจูงใจก่อให้เกิดประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานต่าง ๆ

ภูษณพาส สมนิล (2558: 94-95) ได้กล่าวไว้ว่า การที่จะเข้าใจพฤติกรรมของบุคคลจึงต้องทำความเข้าใจกับแรงจูงใจของคนนั้น ๆ ว่าบุคคลนั้นมีแรงจูงใจอยู่ในประเภทใด ระดับใด ดังนั้นการทำความเข้าใจกับกระบวนการจูงใจ แนวคิด และทฤษฎีของแรงจูงใจจะช่วยให้คุณได้รับประโยชน์ในด้านต่าง ๆ คือ

1. เข้าใจในพฤติกรรมของตนเองจะเป็นประโยชน์ในการควบคุมตนให้สามารถเลือกพฤติกรรมที่เหมาะสมและบังคับมิให้ตนเองแสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมออกมาได้
2. เข้าใจในพฤติกรรมของผู้อื่นอันจะช่วยให้คนเราควบคุมพฤติกรรมของบุคคลอื่นได้
3. เข้าใจในพฤติกรรมของกลุ่มสังคม เพื่อสร้างสถานการณ์ จูงใจให้กลุ่มบุคคลมีพฤติกรรมไปในแนวทางที่ถูกต้องดังนั้นควรศึกษาทฤษฎีแรงจูงใจ และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเนื่องจากพฤติกรรมของมนุษย์มีผลมาจากแรงจูงใจ และเพื่อให้เข้าใจพฤติกรรมของมนุษย์มากยิ่งขึ้นในการสร้างแรงจูงใจเป็นภาระหน้าที่สำคัญอีกประการหนึ่งของนักกีฬาหรือผู้ฝึกสอน และที่จะต้องสร้างสรรค์จัดขึ้นให้มีในทีมกีฬา หรือทุกหน่วยงานเพื่อเป็นปัจจัยสำคัญในการบริหาร งานของ องค์การหรือทีมกีฬา เพราะการจูงใจจะช่วยทำให้มีขวัญและกำลังใจในการปฏิบัติงานของผู้ฝึกสอน นักกีฬา หรือผู้เกี่ยวข้องภายในทีม

สรุปประโยชน์ของแรงจูงใจได้ว่า ทำให้เกิดประโยชน์ ทั้งต่อองค์การ ทีม บุคคลกรที่เกี่ยวข้อง โดยการสร้างเสริม พลัง ความสามัคคีภายในทีม ทำให้มีกำลังใจใน การปฏิบัติหน้าที่ของตนเอง มีความจงรักภักดีต่อทีม สังกัดงานร่วมกันแก้ไขข้อผิดพลาดภายใน และภายนอกด้วยความราบรื่นแล้วยังทำมีบุคคลากรภายในทีมสามารถร่วมกันทำตามแผนงานที่ได้วางไว้เพื่อให้ทีมเกิดความก้าวหน้า และมีความสุขในการปฏิบัติหน้าที่ของแต่ละคนเพื่อให้ประสบผลสำเร็จสูงสุดภายในทีม

1.4 องค์ประกอบที่มีผลต่อแรงจูงใจ

แรงจูงใจมีองค์ประกอบจากหลายสาเหตุด้วยกันเช่นอาจจะเนื่องมาจากความต้องการหรือแรงขับหรือสิ่งเร้า หรืออาจเนื่องมาจากการคาดหวังหรือจากการเก็บกดซึ่งบางที่เจ้าตัวก็ไม่ว่างเห็นได้ว่าการจูงใจให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่มีกฎเกณฑ์แน่นอนเนื่องจากพฤติกรรมมนุษย์มีความซับซ้อนแรงจูงใจอย่างเดียวกันอาจทำให้เกิดพฤติกรรมที่ต่างกัน แรงจูงใจต่างกันอาจเกิดพฤติกรรมที่เหมือนกันก็ได้ดังนั้นจะกล่าวถึงที่มาขององค์ประกอบที่มีผลต่อแรงจูงใจที่สำคัญดังนี้

พิทยา บุญคงเสน (2555: 224-225) กล่าวถึงองค์ประกอบของการนำความรู้เรื่องแรงจูงใจ (Motivation) มาใช้กับนักกีฬา เป็นวิธีการหนึ่งที่ทำให้ผู้ฝึกสอนประสบความสำเร็จในการฝึกซ้อมนักกีฬา แรงจูงใจ มาจากภาษาละตินว่า *Movere* หมายถึง เคลื่อนไหว (*To move*) คือแรงที่มีอำนาจ ทำให้คนได้แสดงพฤติกรรมออกมาอย่างมีประสิทธิภาพเป็นแรงที่ผลักดันให้คนแสดงพฤติกรรมออกมาอย่างตั้งใจ หรืออย่างมีการสั่งจากภายใน ซึ่งพอแยกออกได้ดังนี้

1. แรงกระตุ้น (Stimulus) หมายถึง เงื่อนไขที่มีผลต่อความพร้อมที่ทำให้มนุษย์เริ่มแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ
2. ความต้องการ (Needs) คือ ความอยากได้หรือความขาดแคลน เกิดขึ้นเนื่องจากสภาพของอวัยวะและจิตใจไม่อยู่ในสภาพสมดุล ร่างกายจำเป็นต้องได้รับความต้องการต่าง ๆ มาบำบัด
3. แรงขับ (Drive) เกิดขึ้นจากอวัยวะภายในร่างกาย เมื่อร่างกายอยู่ในสภาพที่ไม่สมดุลเกิดความอดอยาก ขาดแคลน ก็จะเกิดแรงขับมาผลักดันให้ร่างกายมีปฏิกิริยาอย่างหนึ่งอย่างใด
4. แรงจูงใจ (Motivation) หมายถึง เหตุจูงใจที่ทำให้ความต้องการของคนได้รับความพอใจและทำให้พฤติกรรมของคนบรรลุเป้าหมาย
5. แรงล่อใจ (Incentives) หมายถึง สิ่งที่มาล่อใจเพื่อจะนำคนไปสู่จุดมุ่งหมายปลายทาง
6. เป้าหมาย (Goals) เป็นตัวลดแรงขับให้น้อยลง เมื่อใดที่เราสามารถลดแรงขับลงมาได้ก็แสดงว่าเขาเกิดความพึงพอใจในความต้องการนั้นแล้ว

ฤษณพาส สมนิล (2558: 103-104) ได้กล่าวถึงที่มาขององค์ประกอบที่มีผลต่อแรงจูงใจ ซึ่งจะประกอบด้วย

1. ความต้องการ (Need) เป็นสภาพที่บุคคลขาดสมดุลทำให้เกิดแรงผลักดันให้บุคคลแสดงพฤติกรรมเพื่อสร้างสมดุลให้ตัวเอง เช่น เมื่อรู้สึกหิวหรือเหนื่อยก็จะนอนหรือนั่งพัก ความต้องการมีอิทธิพลมากต่อพฤติกรรมเป็นสิ่งกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมเพื่อบรรลุจุดมุ่งหมายที่ต้องการ นักจิตวิทยาแต่ละท่านอธิบายเรื่องความต้องการในรูปแบบต่าง ๆ กันซึ่งสามารถแบ่งความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ได้เป็น 2 ประเภททำให้เกิดแรงจูงใจ

1.1 แรงจูงใจทางด้านร่างกาย (Physical Motivation) เป็นความต้องการเกี่ยวกับอาหาร น้ำ การพักผ่อน การได้รับความคุ้มครอง ความปลอดภัย การได้รับความเพลิดเพลิน การลดความเครียด แรงจูงใจนี้จะมีสูงมากในวัยเด็กตอนต้นและวัยผู้ใหญ่ตอนปลายเนื่องจากเกิดความเสื่อมของร่างกาย

1.2 แรงจูงใจทางด้านสังคม (Social Motivation) แรงจูงใจด้านนี้สลับซับซ้อนมากเป็นความต้องการที่มีผลมาจากด้านชีววิทยาของมนุษย์ในความต้องการอยู่ร่วมกันกับครอบครัว เพื่อน

ฝูงในโรงเรียน เพื่อนร่วมงาน เป็นความต้องการส่วนบุคคลที่ได้รับอิทธิพลมาจากสิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรมซึ่งในบางวัฒนธรรมหรือบางสังคมจะมีอิทธิพลที่เข้มแข็ง และเหนียวแน่นมาก ความแตกต่างของแรงจูงใจด้านสังคม และแรงจูงใจด้านร่างกาย คือแรงจูงใจด้านสังคมเกิดจากพฤติกรรมที่เขาแสดงออกด้วยความต้องการของตนเองมากกว่า ผลตอบแทนจากวัตถุและสิ่งของ

2. แรงขับ (Drives) เป็นแรงผลักดันที่เกิดจากความต้องการทางกายและสิ่งเร้าจากภายในตัวบุคคล ความต้องการและแรงขับมักเกิดควบคู่กัน เมื่อเกิดความต้องการแล้วความต้องการนั้นไปผลักดันให้เกิดพฤติกรรมที่เรียกว่าเป็นแรงขับ เช่นในการประชุมหนึ่งผู้เข้าประชุมทั้งหัวทึ่งเหนื่อย แทนที่การประชุมจะราบรื่นก็อาจจะเกิดการขัดแย้งหรือเพราะว่าทุกคนหัวทึ่งรับสรูปการประชุมซึ่งอาจจะทำให้ขาดการไตร่ตรองที่ดีก็ได้

3. สิ่งล่อใจ (Incentives) เป็นสิ่งชักนำบุคคลให้กระทำการอย่างใดอย่างหนึ่งไปสู่จุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ถือเป็นแรงจูงใจภายนอก เช่น ต้องการให้พนักงานมาทำงานสม่ำเสมอก็ใช้วิธียกย่องพนักงานที่ไม่ขาดงานโดยจัดสรรรางวัลในการคัดเลือกพนักงานที่ไม่ขาดงานหรือมอบโล่ให้แก่ฝ่ายที่ทำงานดีประจำปี สิ่งล่อใจอาจเป็นวัตถุ เป็นสัญลักษณ์ หรือคำพูดที่ทำให้บุคคลพึงพอใจ

4. การตื่นตัว (Arousal) เป็นภาวะที่บุคคลพร้อมที่จะแสดงพฤติกรรมสมองพร้อมที่จะคิดกล้ำเนื้อพร้อมจะเคลื่อนไหว นักกีฬาที่อุ่นเครื่องเสร็จพร้อมที่จะแข่งขันหรือเล่นกีฬาองค์กรที่มีบุคลากรที่มีความตื่นตัวก็ย่อมส่งผลให้ทำงานดี การศึกษาธรรมชาติพฤติกรรมของมนุษย์มีความตื่นตัว 3 ระดับคือ

1. การตื่นตัวระดับสูงจะตื่นตัวมากไปจนกลายเป็นตื่นตกใจหรือตื่นตื้นเกินไปขาดสมาธิ
2. การตื่นตัวระดับกลางคือระดับตื่นตัวที่ดีที่สุด
3. การตื่นตัวระดับต่ำมักจะทำให้ทำงานเฉื่อยชา งานเสร็จช้า

จากการศึกษาพบว่าปัจจัยที่ทำให้บุคคลตื่นตัวมีทั้งสิ่งเร้าภายนอกและภายในได้แก่ลักษณะส่วนตัวของบุคคลแต่ละคนที่มีต่างกันทั้งบุคลิกภาพ นิสัยและระบบสรีระของผู้นั้น

5. การคาดหวัง (Expectancy) เป็นการตั้งความปรารถนาที่จะเกิดขึ้นของบุคคลในสิ่งที่เกิดขึ้นในอนาคต เช่น พนักงานคาดหวังว่าเขาจะได้โบนัสประมาณ 4-5 เท่าของเงินเดือนในปี การคาดหวังทำให้พนักงานมีชีวิตชีวาซึ่งบางคนอาจสมหวัง บางคนอาจผิดหวังก็ได้ สิ่งที่เกิดขึ้นกับสิ่งที่คาดหวังมักไม่ตรงกันเสมอไป ถ้าสิ่งที่เกิดขึ้นห่างกับสิ่งที่คาดหวังมากก็อาจจะทำให้พนักงานคับข้องใจในการทำงานการคาดหวังก่อให้เกิดแรงผลักดันหรือเป็นแรงจูงใจที่สำคัญต่อพฤติกรรม ถ้าองค์กรกระตุ้นให้พนักงานยกระดับผลงานตนเองได้และพิจารณาผลตอบแทนที่ใกล้เคียงกับสิ่งที่พนักงานคาดหวังว่าควรจะได้ก็จะเป็นประโยชน์ทั้งองค์กรและพนักงาน

6. การตั้งเป้าหมาย (Goal Setting) เป็นการกำหนดทิศทาง และจุดมุ่งหมายปลายทางของการกระทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งของบุคคลจัดเป็นแรงจูงใจจากภายในของบุคคลผู้นั้นในการทำงาน ธุรกิจที่มุ่งเพิ่มปริมาณ และคุณภาพควรมีการตั้งเป้าหมายในการทำงานเพราะจะส่งผลให้การทำงานมีแผนในการดำเนินการเหมือนเรือที่มีหางเสือ เพราะมีเป้าหมายชัดเจน

สรุปลักษณะประกอบที่มีผลต่อแรงจูงใจได้ว่าองค์ประกอบต่าง ๆ เหล่านี้มีความเชื่อมโยงกันไม่สามารถแยกออกจากกันได้เพราะสิ่งที่เกิดแรงจูงใจได้นั้นก็ต้องมี ความต้องการ เป็นเหตุก่อนแล้วส่งผลให้เกิด การตั้งเป้าหมาย ซึ่งจะมีสิ่งล่อใจ ที่ทำให้เกิดความต้องการที่จะได้มาจึงทำให้เกิดแรงขับเป็นตัว

ผลักดันให้เกิดการตื่นตัวและลงมือปฏิบัติเพื่อให้ประสบผลสำเร็จด้วยการมีความคาดหวังเข้ามามีส่วนสำคัญเข้ามากระตุ้นให้เกิดผลสำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้ได้

1.5 ประเภทของแรงจูงใจ

ภูษณพาส สมนิล (2558: 100) แรงจูงใจไม่เพียงแต่กระตุ้นให้บุคคลมีพฤติกรรมที่ต่างกันเท่านั้น แรงจูงใจยังเป็นสิ่งสำคัญที่ก่อให้เกิดความต้องการหรือความโน้มเอียงที่จะทำให้บุคคลมีพฤติกรรมมุ่งจุดมุ่งหมายอีกด้วยจากเหตุผลนี้เองจึงทำให้มีผู้สนใจศึกษาเกี่ยวกับแรงจูงใจเป็นอย่างมาก และได้พยายามจำแนกประเภทของแรงจูงใจไปตามแรงจูงใจต่าง ๆ ดังนี้ในการจำแนกประเภทของแรงจูงใจวิธีการหนึ่ง คือการแบ่งออกตามพื้นฐานของการเกิดแรงจูงใจแบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ

1. แรงจูงใจขั้นปฐมภูมิ (Primary Motives) เป็นแรงจูงใจที่มีพื้นฐานทางด้านร่างกายติดตัวมาแต่กำเนิด ไม่ใช่เป็นการเรียนรู้หรือประสบการณ์
2. แรงจูงใจขั้นทุติยภูมิ (Secondary Motives) เป็นแรงจูงใจที่มีพื้นฐานมาจากสังคมและการเรียนรู้หรือประสบการณ์

นอกจากนี้ยังมีนักจิตวิทยาบางกลุ่ม ได้จำแนกประเภทของแรงจูงใจออกตามหลักการแสดงออกของพฤติกรรมได้เป็น 2 ประเภท ได้แบ่งประเภทของแรงจูงใจได้ 2 ประเภท คือ

1. แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motives) หมายถึง แรงจูงใจที่เกิดจากแรงกระตุ้นอย่างใดอย่างหนึ่งที่เกิดขึ้นภายในตัวเอง โดยไม่มีผลจากสาเหตุภายนอกเข้ามาเกี่ยวข้องในการกีฬาเป็นแรงจูงใจในการเล่นเพื่อสนองความต้องการของตัวเอง แรงจูงใจภายในมีความสำคัญและมีค่ามากสำหรับนักกีฬาแต่ละคนที่จะทำให้ประสบความสำเร็จในการฝึกซ้อมหรือเล่นกีฬา
2. แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motives) หมายถึง แรงจูงใจที่เกิดขึ้นจากแรงผลักดันจากภายนอก หรือสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวนักกีฬา เช่น เงินทอง รางวัล ชื่อเสียง เป็นต้นแรงจูงใจชนิดนี้เกิดจากแรงผลักดันของสังคมเป็นตัวกระตุ้น ทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมเพื่อสนอง ความต้องการของสังคม

สรุปได้ว่า ประเภทของแรงจูงใจ สามารถแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ แรงจูงใจภายในซึ่งเกิดจากความรู้สึกภายในร่างกายของบุคคลเป็นพื้นฐานในการแสดงออกถึง ความคิด ความสนใจ ความตั้งใจ ความพอใจ และความต้องการ สิ่งต่าง ๆ ดังกล่าวจะมีความมั่นคงถาวร แรงจูงใจภายนอกซึ่งเกิดจากสิ่งเร้าจากภายนอกตัวบุคคลต่าง ๆ ที่มากระตุ้น ทำให้เกิดความ ต้องการ เช่น การให้รางวัล เกียรติยศชื่อเสียง ค่ายยกย่องชมเชย เหล่านี้ที่มีผลทำให้ตัดสินใจทำแรงจูงใจนี้จะไม่มีความคงทนถาวร เพราะเมื่อมีสิ่งที่มากระตุ้นอาจไม่ตรงใจหรือทำให้เกิดความพอใจได้ แรงจูงใจทั้ง 2 ลักษณะนี้จะต้องควบคู่กันจึงจะทำให้เกิดการจูงใจที่สูงขึ้น

1.6 แรงจูงใจกับการเล่นกีฬา

แรงจูงใจจึงนับว่ามีบทบาทสำคัญในการเรียนการสอน และการฝึกกีฬาอย่างมากเมื่อถึงเวลาเรียนหรือฝึก บางคนจะมีความตั้งใจอยากรู้อยากเรียนอยากฝึกอย่างเต็มที่แต่บางคนอาจจะมีความรู้สึกเฉย ๆ ในเวลาเรียนเวลาฝึกกีฬา ถ้าผู้ฝึกสอนสังเกตให้ดีจะพบว่าผู้รับการฝึกบางคนมีความกระตือรือร้น เรียนและฝึกด้วยความตั้งใจ เมื่อถึงเวลาเลิกก็ไม่อยากเลิก เมื่อมี เวลาว่างก็จะมาทำการฝึกซ้อมเอง ดูแลตัวเองให้อยู่ในสภาพที่พร้อม มีความสุขที่ได้เรียนได้ฝึก กีฬา ถ้าสามารถสร้างแรงจูงใจให้เกิดขึ้นในตัวผู้เข้ารับการฝึก จะมีผลทำให้การฝึกซ้อม สมฤทธิ์ผลได้ดียิ่งขึ้น สามารถทำให้นักกีฬามี

พลัง มีความกระตือรือร้น เกิดความเชื่อมั่น ในตนเอง เกิดความรู้สึกทางด้านคุณธรรมและวินัยต่าง ๆ ต้องการพัฒนาปรับปรุงตนหรือพยายามทำให้ได้ดีที่สุด เมื่อกล่าวถึงแรงจูงใจกับนักกีฬา

พิทยา บุญคงเสน (2555: 301) ได้กล่าวถึงแรงจูงใจกับการเล่นกีฬาว่า หมายถึงเหตุจูงใจที่ทำให้คนคนนั้นเลือกเล่นกีฬา ประเภทใดประเภทหนึ่งแล้วตนพอใจ สามารถเล่นได้เป็นอย่างดี และประสบผลสำเร็จคือ ชัยชนะในการแข่งขัน หรือมีสุขภาพสมบูรณ์แข็งแรงตามที่ต้องการ แรงจูงใจจึงเป็นส่วนสำคัญอันหนึ่งที่แพทย์และ บุคคลที่เกี่ยวข้องกับนักกีฬาจะต้องคำนึงถึง เพราะเมื่อทราบถึงแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาของนักกีฬาคคนนั้นแล้ว ถ้ามีการพยายามเสริมแรงจูงใจนั้นก็จะเป็นการช่วยให้นักกีฬามีโอกาสแสดงความสามารถอย่างเต็มที่ และประสบผลสำเร็จตามที่ต้องการ แรงจูงใจเป็นเรื่องสลับซับซ้อน และมีลักษณะเฉพาะใน แต่ละคน ได้มีผู้ศึกษาว่านักกีฬาบาสเกตบอล มีแรงจูงใจในการเล่นมาจากความต้องการพึ่งพาอาศัยคนอื่น เพราะกีฬาประเภทนี้จะเล่นได้ดีต้องเล่นกันเป็นทีม ผู้เล่นต้องช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

ธีรวุฒิ พรหมจรรย์ (2556: 20) ได้กล่าวถึงลักษณะนิสัยของนักกีฬาที่ประสบความสำเร็จไว้ว่า นักกีฬาต้องมีความกังวลใจน้อย สมาธิดี เชื่อในตนเอง มองผลงานของตนเองเป็นเรื่องใหญ่ที่สุด มีแรงจูงใจมาก ดังนั้นพลังของแรงจูงใจเป็นสิ่งที่ผู้ฝึกสอนควรคำนึงถึงเป็นอย่างมากและเป็นหน้าที่ของผู้ฝึกสอนที่จะต้องหาวิธีการกระตุ้นหรือสร้างแรงจูงใจให้เกิดขึ้นกับนักกีฬาของตน

สามารถสรุปได้ว่า แรงจูงใจกับการเล่นกีฬาได้ว่าการที่นักกีฬามาเล่นกีฬานั้นย่อมมีความพึงพอใจ ซึ่งเกิดจากแรงจูงใจภายในตัวนักกีฬาเองอยู่แล้ว ซึ่งนักกีฬาจำพวกนี้จะมีความรักความชอบความสนใจในกีฬาที่ตัวเองเล่นต้องการเพียงผู้ชี้แนะแนวทางในการฝึกทักษะวิธีการเล่นเพียงเท่านั้นก็จะเล่นกีฬาได้ แต่นักกีฬาบางคนยังขาดความมั่นใจ ความกล้า ความมุ่งมั่น จึงต้องมีบุคคลที่จะต้องแนะนำหรือสร้างแรงจูงใจให้เกิดขึ้นกับนักกีฬาดังกล่าวโดยการกระตุ้นโดยให้ความสำคัญ หรือเพิ่มสิ่งที่สามารถทำให้นักกีฬาผู้นั้นเกิดความมั่นใจ ความกล้า ความมุ่งมั่น เพื่อให้กีฬานั้นประสบผลสำเร็จดังที่คาดหวังไว้โดยจะต้องสร้างแรงจูงใจให้เกิดขึ้นกับนักกีฬาเหล่านี้

1.7 การสร้างแรงจูงใจในนักกีฬา

การสร้างแรงจูงใจในนักกีฬานั้นมีความจำเป็นมากเพราะเป็นส่วนสำคัญในการประสบความสำเร็จในการฝึกซ้อม การแข่งขัน ซึ่งจะส่งผลต่อทีมกีฬาดังนั้นจึงมีผู้ที่กล่าวถึงการสร้างแรงจูงใจให้เกิดขึ้นกับนักกีฬาไว้ดังนี้

ภูษณพาส สมนิล (2558: 111) กล่าวว่าวิธีการสร้างแรงจูงใจในการฝึกกีฬามีนักจิตวิทยา มีความเห็นว่ากระบวนการของแรงจูงใจมีความเกี่ยวข้องกับความต้องการ (Needs) มากความต้องการเหล่านี้เป็นความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ ในการฝึกกีฬาทุกครั้ง ถ้าผู้ฝึกสอนได้ระลึกถึงความสำคัญและนำมาใช้ให้เป็นประโยชน์แล้ว ก็จะเป็นพื้นฐานในการ เรียนการสอน และการฝึกกีฬาในการที่จะสร้างแรงจูงใจในระดับสูงต่อไป ความต้องการเหล่านี้ มาสโลว์ (Maslow) ได้แบ่งไว้ดังต่อไปนี้ คือ

1. ความต้องการทางด้านร่างกายหรือตามหลักสรีรวิทยา (Physiological Needs) ได้แก่ ความต้องการอาหาร ความต้องการการออกกำลังกายและพักผ่อน ความต้องการมีชีวิตอยู่ เป็นต้น การสอน และฝึกกีฬาทุกครั้งครู และผู้ฝึกสอนกีฬาควรทราบว่า ผู้รับการฝึกได้รับการสนองความต้องการเหล่านี้เพียงพอหรือไม่ มิฉะนั้นผู้รับการฝึกจะไม่มีความสุขใจ หรือเอาจริงเอาจังกับ

การฝึกซ้อม เพราะสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่รักษาความสมดุลภายในร่างกาย เพื่อให้สามารถอยู่ต่อไปหรือมีกำลังเพียงพอที่จะฝึกต่อไป

2. ความต้องการทางด้านความมั่นคงปลอดภัย (Safety Needs) เมื่อผู้เรียนได้รับการสนองความต้องการทางด้านร่างกายเพียงพอแล้ว อันดับต่อไปผู้เรียนจะต้องมีความ มั่นใจว่าตัวเองจะไม่ได้รับอันตรายหรือความเจ็บปวดใด ๆ อันจะเกิดขึ้นจากการเรียนการฝึกกีฬา เพราะการเรียนหรือฝึกกีฬาบางครั้งอาจจะมีอันตรายควบคู่ไปด้วย ดังนั้น ในการฝึกกีฬา ทุกครั้งผู้ฝึกสอนจะต้องสร้างความมั่นใจว่า ผู้เรียนจะไม่มีอันตรายใด ๆ เกิดขึ้นได้ มิฉะนั้นแล้ว ผู้เรียนจะเกิดความกลัวและไม่อยากทำการฝึก

3. ความต้องการในความรักและความรู้สึกเป็นเจ้าของ (Need of Love and Belonging) เป็นความต้องการความรักความเอ็นดูจากบุคคลอื่น เช่น พ่อ แม่ ผู้ปกครอง ญาติมิตร เพื่อนฝูง ครู หรือผู้ฝึกสอนตลอดจนมีความต้องการให้บุคคลอื่นเหล่านั้นยอมรับว่าเป็นส่วนหนึ่ง และมีความสำคัญในการสอน และฝึกกีฬาผู้ฝึกสอนจะต้องให้ความรักความเมตตาและเอ็นดู ผู้รับการฝึกหรือนักกีฬาทุกคนสร้างบรรยากาศการฝึกซ้อมให้ผู้รับการฝึกมีความรักความ เห็นอกเห็นใจช่วยเหลือเผื่อแผ่ซึ่งกัน และกัน ถ้าหากผู้รับการฝึกทุกคนได้รับความรักความเอ็นดู จากผู้ฝึกสอน และเพื่อนร่วมทีมก็จะเป็นการสร้างบรรยากาศและแรงจูงใจให้ทุกคนมีความ ต้องการและสนใจในการเรียนและฝึกกีฬามากยิ่งขึ้น

4. ความต้องการการนับหน้าถือตา (Esteem Need) ผู้เรียนและผู้รับการฝึกกีฬาทุกคนต้องการให้ครูฝึกสอน ผู้ปกครอง พ่อแม่ ญาติตลอดจนเพื่อนฝูงหรือบุคคลที่อยู่ข้างเคียง ให้ความสำคัญหรือยกย่องตนเองตามโอกาสอันควร ความต้องการทางด้านนี้นับว่ามีความ สำคัญเพราะการฝึกกีฬานั้นเป็นการแสดงออกทั้งเป็นส่วนบุคคลเป็นหมู่คณะเป็นทีมการแสดงของแต่ละคนในลักษณะนักกีฬาแต่ละคนได้กระทำอย่างสุดความสามารถ ผู้ฝึกสอน ควรให้ความสำคัญและยอมรับในความสำเร็จของผู้เข้ารับการฝึกหรือนักกีฬาในแต่ละระดับ ความสามารถอย่างทั่วถึงกัน นอกจากนั้นผู้รับการฝึกหรือนักกีฬาต้องให้ความสำคัญใน ความสำเร็จของเพื่อน ๆ ถ้าบรรยากาศการฝึกกีฬาเป็นไปในลักษณะดังกล่าว ความสนใจ และแรงจูงใจในการฝึกกีฬาจะมีมากยิ่งขึ้น

5. ความต้องการในการรู้จักตนเอง (Need of Self-Actualization) เป็นความต้องการที่จะสามารถทราบว่าคุณมีความสามารถหรือมีศักยภาพมากน้อยเพียง จะสามารถทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้ตามความสามารถหรือศักยภาพนั้น ๆ หรือไม่มากน้อยเพียงใดเพื่อสนองความต้องการด้านนี้ ผู้ฝึกสอน ควรเปิดโอกาสให้ผู้รับการฝึกหรือนักกีฬาทุก ๆ คนได้มีการทดสอบความสามารถของตน เพื่อสนองต่อการที่เขาอยากรู้จักตนเอง เพื่อการพบ และแก้ไขปรับปรุงต่อไป

จากความต้องการพื้นฐานดังกล่าวข้างต้น ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาสามารถทำการสร้างแรงจูงใจในการฝึกกีฬาตามวิธีการดังต่อไปนี้คือ

1. การจัดสวัสดิการให้แก่ผู้รับการฝึกหรือนักกีฬาอย่างเพียงพอทั้งด้านชุดเครื่องแต่งกายของนักกีฬา อาหาร ค่าตอบแทนหรือเบี้ยเลี้ยง สิทธิพิเศษในสังคมและการศึกษา จัดหอพักนักกีฬาที่ สะดวกสบายและอบอุ่น จัดทุนการศึกษา เป็นต้น

2. สร้างความพอใจในการเรียนและการฝึก

3. การจัดกิจกรรมให้เหมาะสมและมีความหมายต่อนักกีฬา

4. การใช้อุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวกในการฝึกที่ทันสมัย สวยงาม ปลอดภัย

5. การจัดการแข่งขันและทดสอบความสามารถ
6. การยกย่องและให้รางวัลในความสำเร็จ
7. การปลอบขวัญให้กำลังใจเมื่อผิดหวัง หรือท้อแท้
8. การยอมรับในความสามารถของผู้ฝึกทุกคน
9. การแสดงตนให้เป็นตัวอย่างที่ดีของผู้ฝึกสอนเพื่อสร้างความศรัทธา ยอมรับและเชื่อ

ฤษณพาส สมนิล (2558: 111) ได้กล่าวถึงวิธีการสร้างแรงจูงใจเพื่อให้เกิดความสำเร็จในการแข่งขันกีฬาไว้ว่า

1. ให้นักกีฬาได้รับประสบการณ์แห่งการประสบความสำเร็จทั่วถึงกันในการฝึกหัดการจับสภาพแวดล้อมในการกีฬาควรจัดให้นักกีฬาได้รับความสำเร็จซึ่งทำให้เพิ่มแรงจูงใจในการเล่นกีฬามากยิ่งขึ้น เช่น การลดความสูงของแป้นบาสเกตบอลให้เด็กเล็ก

2. ให้นักกีฬามีโอกาสรับผิดชอบในการตั้งกฎเกณฑ์ในการตัดสินใจทำให้นักกีฬามีโอกาสควบคุมความประพฤติของตนเอง และเกิดความรู้สึกสำเร็จ

3. ให้คำชมเชย ทั้งคำพูดและท่าทางและควรใช้บ่อย ๆ ให้นักกีฬาได้รับรู้ถึงการมีส่วนช่วยเหลือกันเน้นบทบาทสำคัญของแต่ละคนที่มีความสำเร็จของทีมทำให้นักกีฬามีความรู้สึกว่าตัวเองมีค่า

4. การตั้งจุดมุ่งหมายต้องเป็นจุดมุ่งหมายที่เป็นจริงและสามารถทำได้ด้วยความพยายามมีการประเมินและการปรับปรุงว่านักกีฬาได้บรรลุจุดมุ่งหมายแค่ไหน

5. มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการฝึก ทำให้ไม่เกิดความเบื่อหน่าย ทำให้การฝึกซ้อมเกิดความสนุกสนาน ทำให้นักกีฬาเกิดพบสิ่งใหม่ ๆ

6. การทำให้เกิดความสนุกสนาน เกิดความสมดุลระหว่างความสามารถของนักกีฬากับความยากง่ายของการฝึก ทำทลายความสามารถ เกิดอยากลองเล่น ซ้อม และอยากแข่งขัน

ดังนั้นผู้ฝึกสอนที่ดีจึงมิใช่เพียงแต่มีความรู้ความสามารถเฉพาะการจัดระบบการ ฝึกซ้อมทางด้านร่างกายเท่านั้น แต่จำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจทางด้านจิตวิทยา และสามารถ แก้ไขปัญหาความบกพร่อง ที่มีอยู่ในตัวนักกีฬาได้อย่างถูกต้องอันจะช่วยให้ นักกีฬาที่ขาดความเชื่อมั่น ประหม่า ตื่นเต้น และวิตกกังวลสูงเกินไป กลับมีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น มีสมาธิกับความ มั่นคงทางจิตใจดีขึ้นมีความวิตกกังวลน้อยลง สามารถเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดของนักกีฬาและสามารถวิเคราะห์ประเมินผลพฤติกรรมกรรมการแสดงออกได้อย่างถูกต้อง

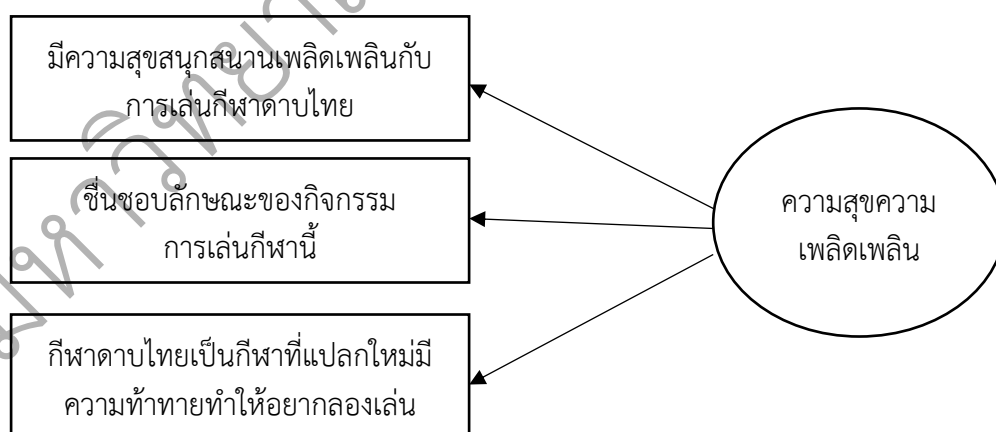
ธีระศักดิ์ อาภาวัฒนาสกุล (2552: 328) ยังกล่าวถึง การสร้างแรงจูงใจเป็นสิ่งที่โค้ชจะต้องมีความเข้าใจว่านักกีฬาแต่ละคนมีเหตุผล ในการร่วมกิจกรรมกีฬาที่แตกต่างกันอย่างมาก เช่น ต้องการความสนุกสนาน ต้องการมีสัมพันธ์ภาพกับผู้อื่น และต้องการมีทักษะหรือความสามารถทางกีฬายกตัวอย่าง เด็กเป็น จำนวนมากจะเข้าร่วม กิจกรรมกีฬาเพราะคิดถึง ความสนุกสนานของกิจกรรม ถ้ามีบางสิ่ง บางอย่างภายในสิ่งแวดล้อมของกีฬานั้น ทำให้ไม่เกิดความสนุกสนาน เช่น แรงกดดัน เนื่องจากความต้องการในชัยชนะมากเกินไป จะมีผลทำให้แรงจูงใจของตัวนักกีฬาเองลดลง นักกีฬาบางคนอาจเข้าร่วมกิจกรรมกีฬาเนื่องจากต้องการความสัมพันธ์กับผู้อื่น ซึ่งจะถือว่า ผลแพ้ชนะเป็นเรื่องรองลงมาจาก การคบหาสมาคมกับเพื่อน ถ้าผลลัพธ์ของการปฏิบัติงาน มาดบังความต้องการทางด้านมิตรภาพ แรงจูงใจของนักกีฬาเหล่านี้ อาจลดลง สำหรับประเด็นสุดท้ายที่นักกีฬาบางคน เข้าร่วมกิจกรรมกีฬา เพราะต้องการแสดงความสามารถของตนเอง ถ้าสภาพแวดล้อมในการกีฬามี

ความล้มเหลวหรือรู้สึกผิดหวังในการแสดงความสามารถของตนเองก็อาจทำให้แรงจูงใจของนักกีฬาเหล่านี้หมดไป โค้ชจะต้องกำหนด ความจำเป็นของนักกีฬาแต่ละคนในการที่จะต้องมีวิธีการสร้างสิ่งแวดล้อมทางการกีฬาให้ได้ พบกับความต้องการตามเป้าหมายของแต่ละคนนักกีฬาเป็นจำนวนมากที่มีการสูญเสียแรงจูงใจเนื่องจากโค้ชสันนิษฐานผิดพลาดว่า นักกีฬาทุกคนเข้าร่วมกิจกรรมด้วยเหตุผลอย่างเดียวกันทั้งหมด

จึงสรุปการสร้างแรงจูงใจในนักกีฬาสามารถทำได้โดยผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับทีมกีฬากับนักกีฬา มีส่วนสำคัญในการสร้างแรงจูงใจให้เกิดในตัวของนักกีฬาโดยอาศัย ความต้องการพื้นฐานของมนุษย์รวมถึงการจูงใจนักกีฬาด้วยการด้วยคำพูด (Verbal Motivation) การจูงใจด้วยการกระทำ (Behavior Motivation) และการจูงใจแบบผสม (Mixed) ซึ่งความต้องการ การเร่งเร้า การจูงใจแรงกดดัน ความปรารถนาจุดหมายปลายทาง สิ่งล่อใจ ต่าง ๆ ทั้งหมดล้วนแต่กระตุ้นให้คนแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ออกมาเมื่อความต้องการ และสิ่งที่มาล่อเรี่ยนามาบรรจบพบกันก็จะทำให้คนเกิดภาวะการจูงใจขึ้น

สามารถสรุปปัจจัยด้านความสุขความเพลิดเพลิน หมายถึง ความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินกับการเล่นกีฬาตาบไทยเป็นแรงจูงใจภายในที่เกิดจากความรู้สึกจากการได้เล่นได้ลองสัมผัสก่อให้เกิดความชื่นชอบลักษณะของกิจกรรมการเล่นกีฬาซึ่งเป็นแรงจูงใจภายในที่เกิดจากความรู้สึกส่วนตัวจากการได้สัมผัสกีฬาตาบไทยยังเป็นกีฬาที่แปลกใหม่มีความท้าทายทำให้อยากลองเล่น

ดังนั้น ตัวบ่งชี้ที่ใช้วัดความสุขความเพลิดเพลินในการวิจัยครั้งนี้จึงประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบ คือ มีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินกับการเล่นกีฬาตาบไทย ซึ่งชื่นชอบลักษณะของกิจกรรมการเล่นกีฬานี้ และกีฬาตาบไทยเป็นกีฬาที่แปลกใหม่มีความท้าทายทำให้อยากลองเล่น สามารถสรุปเป็นรูปแบบดังภาพ 2.12



ภาพ 2.12 องค์ประกอบรูปแบบการวัดความสุขความเพลิดเพลิน

2. ด้านสุขภาพอนามัย

สุขภาพเป็นองค์ประกอบสำคัญของการเล่นกีฬาหรือการออกกำลังกาย เพราะถ้ามีสุขภาพร่างกายดี เป็นชุมพลังที่จะผลักดันให้นักกีฬาสามารถรับการฝึกได้อย่างเต็มที่ ตามโปรแกรมของผู้ฝึกสอนกีฬา และสามารถปฏิบัติ ทักษะความสามารถต่าง ๆ ที่มีได้นำออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในการฝึกการเล่น และการแข่งกีฬาได้ สุขภาพเป็นรากฐานสำคัญยิ่งต่อการดำเนินชีวิตที่สมดุลทั้งร่างกายจิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เป็นหนทางของการนำไปสู่เป้าหมายของการเล่นกีฬา การแข่งขัน รวมถึงการประสบความสำเร็จ ซึ่งที่กล่าวมานั้นสุขภาพร่างกายที่ดีส่งผลต่อการพัฒนาสำหรับนักกีฬาดังนั้น การเข้าใจ และทราบถึงความหมายของสุขภาพเป็นสิ่งจำเป็น

2.1 สุขภาพ (Health) หมายถึง การมีความสมบูรณ์ของร่างกาย จิตใจ รวมถึงการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างเป็นปกติสุข ปราศจากโรค และทุพพลภาพ (สนธยา สีละมาต. 2557: 9)

ฮานและเพย์นี่ (Hahn & Payne. 2001: 12) ได้ให้นิยามใหม่ของสุขภาพว่า สุขภาพคือความสามารถในการเข้าถึงและประยุกต์ใช้ทรัพยากรจากองค์ประกอบของสุขภาพทั้ง 6 มิติ คือ มิติด้านร่างกาย มิติด้านอารมณ์ มิติด้านสังคม มิติด้านสติปัญญา มิติด้านจิตวิญญาณ และมิติด้านการประกอบอาชีพในการดำรงชีวิต เพื่อการเจริญเติบโตและการพัฒนาการ และสภาพความเป็นอยู่เท่าที่จะเป็นไปได้

เอตลิน โกลแลนที และบราวน์ (Edlin, Golanty & Brown. 2000: 4) กล่าวว่า สุขภาพ คือ ความสุขซึ่งเป็นคุณภาพชีวิตอย่างหนึ่ง

จตุรงค์ เชมรา 2561: 12-14) ได้แยกความหมายของสุขภาพให้เห็นแต่ละส่วนของความหมายว่ามีความเหมือนหรือต่างกันอย่างไร ก็จะทำให้เกิดความเข้าใจในความหมายดียิ่งขึ้นตามความหมายดังนี้

1. สุขภาพทางกาย หมายถึง ร่างกายแข็งแรงไม่พิการไม่ได้รับอันตราย ปราศจากโรคภัยไข้เจ็บรับประทานอาหารได้
2. สุขภาพทางสังคม หมายถึง มีสัมพันธ์ภาพกับคนอื่น เสียสละเพื่อส่วนรวมมีจิตสาธารณะ มีบทบาทและหน้าที่ในสังคม
3. สุขภาพทางจิต หมายถึง ปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมได้ ไม่มีความวิตกกังวล ร่าเริงแจ่มใส มองโลกในแง่ดี มีสติและสมาธิดี
4. สุขภาพทางปัญญา หมายถึง มีการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีระบบการเรียนรู้ มีทักษะชีวิตมีโลกทัศน์ ปฏิภาณไหวพริบดี
5. สุขภาพทางจิตวิญญาณ ประกอบด้วย มีเมตตาธรรม มีมนุษยธรรม มีจิตใจสงบเย็น ไม่มีความอิจฉาริษยา อยากให้คนอื่นพ้นทุกข์

จากความหมายดังกล่าวจึงสรุปความหมายสุขภาพ คือ การมีความสมบูรณ์ทางด้านร่างกาย ด้านสังคม ด้านจิตใจ ด้านสติปัญญา และด้านจิตวิญญาณ ดีสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ด้วย ความสมบูรณ์เหล่านี้เป็นองค์ประกอบสำคัญของการตัดสินใจเล่นกีฬา และการออกกำลังกายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2 องค์ประกอบของสุขภาพ

ดวงพงศ์ พงศ์สยาม (2552: 6-7) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของสุขภาพ จากนิยามของสุขภาพ สุขภาพจึงมีองค์ประกอบ 4 ประการ ดังต่อไปนี้

1. สุขภาพด้านร่างกาย (Physical health) สุขภาพด้านร่างกายพิจารณาได้จากลักษณะต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

- 1.1 ระบบอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ
- 1.2 มีภูมิคุ้มกันโรคอยู่ในระดับสูง หรือมีความเสี่ยงต่อการเจ็บป่วยน้อย
- 1.3 มีน้ำหนักตัวเหมาะสม

1.4 มีสมรรถภาพของร่างกาย ลักษณะต่าง ๆ ด้านร่างกายเหล่านี้ เป็นผลจากการมีครรลองชีวิตหรือวิถีชีวิตที่ดี ซึ่งครรลองชีวิตเป็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมกับสิ่งแวดล้อม การมีพฤติกรรมสุขภาพในครรลองชีวิตที่ดี และมีสภาพความเป็นอยู่ที่ดีไม่มีความเสี่ยงจากอันตรายจากสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ เช่น การรับประทานอาหารที่ถูกหลักโภชนาการและไม่มีอันตรายจากพิษภัยต่าง ๆ การออกกำลังกายอย่างเหมาะสมเป็นประจำสม่ำเสมอ จัดการกับความเครียดได้ ไม่เสพยาเสพติดที่อยู่อาศัยสะอาดและปราศจากสิ่งรบกวนและความเป็นพิษต่าง ๆ เป็นต้น

2. สุขภาพด้านจิตใจและอารมณ์ (Mental-emotional Health) สุขภาพด้านจิตใจและอารมณ์พิจารณาได้จากลักษณะต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

- 2.1 จัดการกับความเครียดได้
- 2.2 มีความรู้สึกที่ดีต่อผู้อื่น
- 2.3 ยอมรับความเป็นจริง
- 2.4 มีวินัยในตนเองและควบคุมให้คงอยู่ได้
- 2.5 รักษาอารมณ์ได้
- 2.6 มีความรับผิดชอบเหมาะสมกับอายุและบทบาททางสังคม
- 2.7 ยอมรับขนบธรรมเนียม ประเพณี และกฎเกณฑ์ของสังคม

สุขภาพด้านจิตใจและอารมณ์เป็นเรื่องของความคิดและความรู้สึก ทั้งความคิดและความรู้สึกต่อครอบครัว เพื่อน สังคม เป้าหมายในชีวิต ถ้าเป็นความรู้สึกในทางบวกก็จะทำให้ดำเนินชีวิตอย่างมีความสุข ในปัจจุบันจึงมีแนวคิดในการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ (E.Q.) ตั้งแต่วัยเด็ก เพราะเชื่อว่าการที่จะประสบความสำเร็จในชีวิตจะต้องมีทั้งความฉลาดทางสติปัญญา (I.Q.) และความฉลาดทางอารมณ์ควบคู่กัน และความฉลาดทางอารมณ์ดูเหมือนจะมีน้ำหนักความสำคัญมากกว่าความฉลาดทางสติปัญญา

3. สุขภาพด้านสังคม (Social Health) สุขภาพด้านสังคม เป็นมิติที่เกี่ยวข้องกับการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ซึ่งพิจารณาจากลักษณะต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

- 3.1 มีเพื่อนสนิท
- 3.2 มีกิจกรรมร่วมกับเพื่อนญาติ และคนอื่น ๆ
- 3.3 มีความรับผิดชอบต่อผู้อื่น
- 3.4 มีเพื่อนใหม่ ๆ
- 3.5 มีเพื่อนทุกวัย

สุขภาพด้านสังคม สุขภาพด้านสังคม เป็นความสามารถด้านความสัมพันธ์กับผู้อื่นโดยใช้ทักษะทางสังคมในการมีปฏิสัมพันธ์ แม้ว่า จะมีความแตกต่างกันในเรื่องเพศ วัย สถานะ ความเชื่อ และอื่น ๆ ก็ตาม ผู้ที่มีองค์ประกอบของสุขภาพด้านสังคมจึงเป็นผู้ที่มีความพึงพอใจที่จะมีสัมพันธ์ภาพกับคนอื่น ๆ มีการติดต่อสัมพันธ์กับสมาชิกคนอื่น ๆ ของครอบครัว ญาติ เพื่อนฝูง และคนอื่น ๆ อยู่เสมอ ๆ

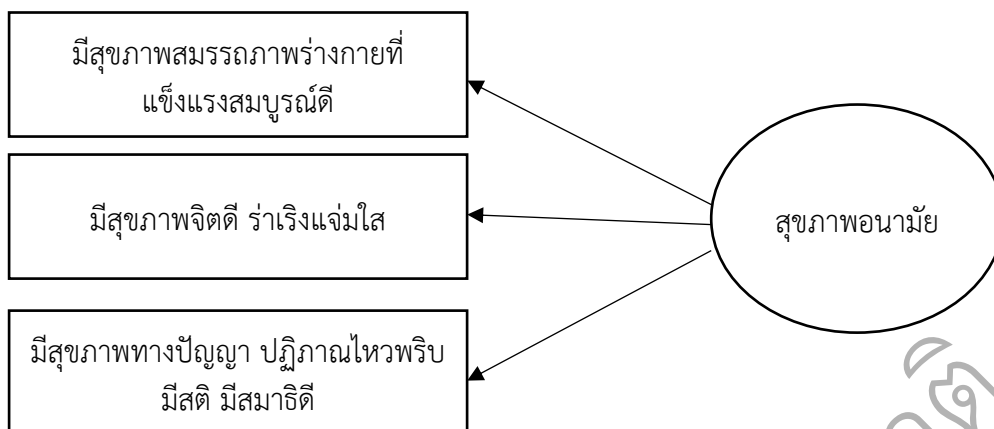
4. สุขภาพด้านจิตวิญญาณ (Spiritual Health) สุขภาพด้านจิตวิญญาณ เป็นมิติที่เพิ่มเติมขึ้นหลังจากการประจักษ์นาชาติเพื่อการส่งเสริมสุขภาพขององค์การอนามัยโลก และได้รับการยอมรับกันอย่างกว้างขวาง จิตวิญญาณเป็นความเชื่อของบุคคลต่อบางสิ่ง เช่น ศาสนา ทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ปรัชญาชีวิต เป็นต้น ซึ่งจะเป็นสิ่งโน้มนำพฤติกรรมของมนุษย์ ที่รักสิ่งอื่น ๆ และคนอื่น ๆ ไม่น้อยไปกว่าการรักตนเอง เช่น รักผู้อื่น รักสิ่งแวดล้อม เป็นต้น ผู้ที่มีสุขภาพทางจิตวิญญาณจึงเป็นผู้ที่ตระลึความเห็นแก่ตัว มีความสุขปิติ เมื่อได้ช่วยเหลือผู้อื่นมีสำนึกของสาธารณประโยชน์ ซึ่งสามารถพิจารณาได้จากลักษณะต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. มีความหวัง
2. มีความรักในชีวิตและลงมือทำ
3. มุ่งในสิ่งที่ตั้งาม
4. มีความกระตือรือร้นที่จะประสบความสำเร็จ
5. เชื่อในบางสิ่งที่ยิ่งใหญ่กว่าตนเอง
6. กล้าเสี่ยง อย่างมีสติไม่ไขว่คว้า

สรุปองค์ประกอบของสุขภาพได้ว่า เป็นสุขภาพแบบองค์รวมจะเป็นแนวคิดที่สะท้อนถึงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทุกด้าน ทกมิติของสุขภาพแล้ว แนวคิดของสุขภาพแบบองค์รวมยังหมายถึงการบอกหรือบ่งชี้สถานะสุขภาพในภาพรวมอีกด้วย ไม่ใช่วัดเฉพาะองค์ประกอบด้านร่างกายเพียงด้านเดียวแล้วบอกหรือบ่งชี้สถานะสุขภาพ เช่น สุขภาพดีเพราะไม่เจ็บป่วย เป็นต้น ถ้าในห้วงเวลานั้นอาจเป็นสัปดาห์นั้น เดือนนั้น หรือปีนั้น อาจเจ็บป่วยเล็กน้อย แต่มีสุขภาพจิต สุขภาพสังคม สุขภาพจิตวิญญาณ และสุขภาพในการทำงานการเรียนที่ดี เมื่อเปรียบเทียบกับที่ไม่เจ็บป่วยเลย แต่จิตใจไม่เป็นสุข ไม่สงบ ขาดมิตร ผู้บังคับบัญชาหรือครูอาจารย์เพ่งเล็ง หรือตำหนิตีเดียเสมอ ๆ กรณีแรกอาจจะมีสถานะสุขภาพที่ดีกว่ากรณีหลัง เมื่อมองสุขภาพในภาพรวมหรือแบบองค์รวม

สามารถสรุปปัจจัยด้านสุขภาพอนามัย หมายถึง การมีสุขภาพสมรรถภาพร่างกายที่แข็งแรงสมบูรณ์ดีก่อให้เกิดการมีสุขภาพจิตดี ร่าเริงแจ่มใส แล้วยังส่งผลถึงการมีสุขภาพทางปัญญา ปฏิภาณไหวพริบมีสติ มีสมาธิอีกด้วย

ดังนั้น ตัวบ่งชี้ที่ใช้วัดสุขภาพอนามัย ในการวิจัยครั้งนี้จึงประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบ คือ มีสุขภาพสมรรถภาพร่างกายที่แข็งแรงสมบูรณ์ดี มีสุขภาพจิตดี ร่าเริงแจ่มใส และมีสุขภาพทางปัญญา ปฏิภาณไหวพริบมีสติ มีสมาธิดี สามารถสรุปเป็นรูปแบบดังภาพ 2.13



ภาพ 2.13 องค์ประกอบรูปแบบการวัดสุขภาพอนามัย

3. ด้านชื่อเสียงและภาพลักษณ์

3.1 ความหมายของภาพลักษณ์ ภาพลักษณ์ เกิดจากความคิดที่เกิดขึ้นในจิตใจของบุคคล แต่ละคน อันเป็นผลจากการได้รับประสบการณ์ตรง หรือประสบการณ์อ้อมที่ได้รับรู้มาเกี่ยวกับสิ่งนั้น ๆ ซึ่งจะมีผลต่อทัศนคติ และการกระทำใด ๆ ที่บุคคลจะมีต่อไป โดยนักวิจัยหลายท่านได้สรุปดังนี้

สุปรีดี สุวรรณบุรณ์ และมยุรี จะบัง (2551: 11-12) อธิบายความหมายของภาพลักษณ์ว่า ภาพของบุคลากร องค์กร หรือสถาบัน ที่ปรากฏขึ้นในความรู้สึก หรือสายตาของผู้อื่น ซึ่งอาจเป็นได้ทั้งภาพลักษณ์ในด้านบวก อันได้แก่ คุณงามความดีต่าง ๆ หรืออาจจะเป็นภาพลักษณ์ด้านลบหรือข้อเสียของบุคคล องค์กร หรือสถาบันนั้น ๆ หากมอง “ภาพลักษณ์” ให้เป็นรูปธรรมมีองค์ประกอบ คือ ข้อเท็จจริง และการประเมินส่วนบุคคล จนเกิดความจริงแห่งการเรียนรู้ ที่เป็นข้อเท็จจริงโดยไม่มีอคติ

ตราจิตต์ เมืองคล้าย (2556: 10) ได้สรุปความหมายว่า ภาพลักษณ์เปรียบเสมือนสิ่งที่เกิดขึ้นจากความรู้สึกของแต่ละบุคคลต่อสิ่งต่าง ๆ ทั้งมีชีวิตและไม่มีชีวิต มักจะเป็นความรู้สึกที่สร้างขึ้นเอง โดยมีข้อเท็จจริงเป็นหลักอ้างอิงอยู่ด้วย อาศัยประสบการณ์ การค้นคว้าหาความรู้ คิดวิเคราะห์สิ่งต่าง ๆ จนทำให้เกิดความเชื่อ การรับรู้ การเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ ประกอบกันขึ้นเป็นภาพลักษณ์ของตนเอง และแสดงออกในรูปของพฤติกรรม โดยผ่านการคิดและกลั่นกรองของแต่ละคนมาแล้ว จึงทำให้ภาพลักษณ์นั้นมีลักษณะที่เกี่ยวข้องกับจิตใจโดยตรง

ปรีดาภรณ์ ดวงใจดี; ประนอม พนาเศรษฐเนตร; และวรรณพร ขวัญบุญจันทร์ (2557: 7) ให้ความหมายของภาพลักษณ์ว่า เป็นมุมมองของประชาชน หรือบุคคลเป็นความรู้สึกนึกคิดที่เกิดจากการได้รับการสัมผัส หรือรับรู้ต่อองค์กร สถาบัน หน่วยงาน บริษัท กลุ่ม ชุมชนต่าง ๆ อาจเป็นความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจนำเสนอให้สาธารณะชนรับรู้

ชัยวัฒน์ ชลานันต์ (2558: 4) มองว่าภาพลักษณ์นั้น เป็นภาพที่เกิดขึ้นในจิตใจของบุคคล ตามความรู้สึกนึกคิดที่มีต่อ องค์กร สถาบัน บุคคล หรือการดำเนินภาพที่เกิดขึ้นในจิตใจนี้ อาจจะเป็นผลมาจากการได้รับประสบการณ์โดยตรง หรือประสบการณ์ทางอ้อมที่บุคคลนั้นรับรู้มา ทั้งนี้การรับรู้ดังกล่าวเป็นผลมาจากการกระทำของคนในองค์กร สถาบัน หรือบุคคล ไม่ว่าจะป็นคำพูดหรือการกระทำ

ธันวาคม จันทรจัน (2559: 4) ขยายความหมายของภาพลักษณ์ว่า เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในจิตใจของบุคคล หรือที่ส่งผลในเรื่องของความรู้สึกนึกคิดของบุคคล และเรื่องของความเชื่อมั่นใน ชื่อ ชื่อความสัญลักษณ์ รูปแบบ หรือสิ่งเหล่านี้รวมกัน เพื่อบ่งชี้ให้เห็นถึงสิ่งที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว หรือมีลักษณะเฉพาะโดดเด่นเป็นของตนเอง

จากความหมายดังกล่าวพอสรุปได้ว่า ความหมายของชื่อเสียงและภาพลักษณ์ของกีฬา ดาบไทย คือ มุมมองของบุคคล เป็นความรู้สึกนึกคิดที่คิดว่าควรจะเป็นเช่นนั้น ไม่ว่าจะเป็นการรับรู้ การสัมผัส ความเชื่อมั่น ความนับถือ ความเคารพ หรือปัจจัยหลาย ๆ อย่างมารวมกัน มักจะเป็นความรู้สึกที่สร้างขึ้นของบุคคล บุคลากร องค์กร หน่วยงาน บริษัท กลุ่ม ชุมชน หรือสถาบันต่าง ๆ โดยอาจจะอ้างอิงมาจากประสบการณ์ หรือเคยเห็นมาก่อน ไม่ว่าจะเป็นคำพูดหรือการกระทำต่าง ๆ ซึ่งผู้ที่มีชื่อเสียงหรือภาพลักษณ์ที่ดีของการได้เล่นกีฬาดาบไทยแล้วประสบผลสำเร็จนั้น คือ การสร้างหรือสะสมชื่อเสียงภาพลักษณ์ของตนเองโดยการมองภาพจากบุคคล บุคลากร องค์กร หน่วยงาน บริษัท กลุ่ม ชุมชน หรือสถาบันต่าง ๆ นั้นเอง

3.2 ความสำคัญของภาพลักษณ์

สุปรีย์ สุวรรณบุรณ์; และมยุรี จะบัง (2551: 15) อธิบายความสำคัญของภาพลักษณ์ว่า ภาพลักษณ์มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อความสำเร็จของบุคลากร องค์กร หรือสถาบันในสังคม ทั้งที่เป็นหน่วยงานของสถาบัน ภาพลักษณ์ที่ดีมีส่วนช่วยให้กิจกรรม ประสบความสำเร็จได้ เนื่องจากได้รับความเชื่อถือไว้วางใจ ปราศจากความเคลือบแคลงสงสัย รวมทั้งความประทับใจเกิดขึ้นในจิตใจของกลุ่มคนที่เกี่ยวข้อง แต่ในทางตรงกันข้าม หากภาพลักษณ์ไม่ดีก็ทำให้ประสบความล้มเหลวได้เช่นกัน

ตราจิตต์ เมืองคล้าย (2556: 15) ได้สรุปความสำคัญของภาพลักษณ์ว่า ภาพลักษณ์มีความสำคัญต่อองค์กรหรือหน่วยงาน โดยเป็นที่ยอมรับกันว่า การอยู่รอดของการดำเนินงานขององค์กรหรือหน่วยงาน ขึ้นอยู่กับภาพลักษณ์อยู่มีใช้น้อย หากหน่วยงานหรือองค์กรใดมีภาพลักษณ์ที่ดีประชาชนก็จะเกิดความเลื่อมใส ศรัทธา ให้ความไว้วางใจ และให้ความร่วมมือ ต่อหน่วยงานนั้น ๆ ก่อให้เกิดความราบรื่นในการดำเนินงาน และความเจริญก้าวหน้าของหน่วยงานนั้น ในทางตรงกันข้าม ถ้าหากหน่วยงานใดมีภาพลักษณ์ในเชิงลบ มีชื่อเสียงเสื่อมเสีย ประชาชนก็จะไม่ให้ความไว้วางใจ ไม่เชื่อถือ เกิดความระแวงสงสัย หรือเกลียดชังหน่วยงานนั้นในที่สุด ซึ่งผลที่ตามมา คือหน่วยงานหรือองค์กรนั้น ๆ ย่อมเกิดอุปสรรค เกิดแรงต่อต้านจากบุคคลภายนอกองค์กรหรือหน่วยงาน

จากความสำคัญดังกล่าวพอสรุปได้ว่า ความสำคัญของภาพลักษณ์กีฬาดาบไทยมีผลกระทบต่อ การดำเนินงานของบุคคล หน่วยงาน หรือองค์กร หากมีภาพลักษณ์กีฬาดาบไทยที่ดี นักเรียนนักศึกษา ประชาชนก็จะเกิดความศรัทธา ยอมรับ นับถือ และให้ความสนับสนุน ร่วมมือ หากมีภาพลักษณ์กีฬาดาบไทย ในเชิงลบ นักเรียนนักศึกษา ประชาชนก็จะขาดความศรัทธา ไม่ยอมรับนับถือ และไม่ให้ความสนใจไม่มีการสนับสนุน ความร่วมมือ เพราะฉะนั้น ภาพลักษณ์กีฬาดาบไทย จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง โดยเฉพาะนักเรียนนักศึกษา ประชาชน หน่วยงาน หรือองค์กร ที่จะต้องสร้างความเข้าใจ และจำเป็นที่จะต้องรักษาภาพลักษณ์ของกีฬาดาบไทยให้คงอยู่ต่อไป

3.3 การสร้างภาพลักษณ์

การสร้างภาพลักษณ์ควรเป็นหน้าที่รับผิดชอบร่วมกันของบุคลากรภายใน เพราะพื้นฐานขึ้นอยู่กับ การปฏิบัติของบุคลากร และการประชาสัมพันธ์ที่มีประสิทธิภาพ สามารถช่วยแก้ไขสถานการณ์ในกรณีวิกฤตการณ์ ให้กลับสู่สภาพปกติได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งขึ้นอยู่กับ การดำเนินงานและการประชาสัมพันธ์อย่างเข้มแข็งต่อเนื่อง งานประชาสัมพันธ์จึงเป็นงานที่ต้องทำอยู่เสมอ ไม่มีวันสิ้นสุด เพื่อความมั่นคง และถาวรขององค์กรต่อไป (สุปรีย์ สุวรรณบุญ และมยุรี จะบัง. 2551: 26)

การสร้างภาพลักษณ์ เป็นการร่วมมือขององค์กร เพื่อส่งเสริมการปฏิบัติที่มีประสิทธิภาพไปสู่เป้าหมาย โดยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ การให้ข้อมูลข่าวสาร การโน้มน้าวชักจูง และการเตือนความจำ (ชัยวัฒน์ ชลานันต์. 2557: 6-7)

1) การให้ข้อมูลข่าวสาร (Informing) องค์กรในปัจจุบันนั้น ได้ใช้กิจกรรมการประชาสัมพันธ์มากยิ่งขึ้น เพราะว่าการประชาสัมพันธ์เป็นเครื่องมือที่สร้างความเชื่อถือได้ดี และมีความยืดหยุ่นสูง โดยอาจจะถ่ายทอดผ่านกิจกรรมพิเศษหรือการณรงค์ เพื่อปกป้องข่าวสารเกี่ยวกับภาพลักษณ์นั้นให้กลุ่มเป้าหมายได้รับทราบ ได้รู้จักกับผู้ให้ข้อมูล จากนั้นจึงเผยแพร่ผ่านสื่อต่าง ๆ เห็นได้ว่าการประชาสัมพันธ์เป็นกลยุทธ์แรก ที่สามารถให้พลังเพื่อแทรกแซงเข้าสู่สังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2) โน้มน้าวชักจูง (Persuading) การโน้มน้าวชักจูง แม้ว่าองค์กรจะมุ่งหวังให้สังคมตอบสนอง แต่โดยแท้จริงแล้ว ขั้นตอนการชักจูงใจไม่ได้มีผลที่จะทำให้มีการตอบสนองในแง่บวกในทันที แต่จะพยายามสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับองค์กร เพื่อให้มีอิทธิพลเหนือพฤติกรรมตอบสนองในระยะยาวของสังคม ดังนั้นการประชาสัมพันธ์จึงเข้าไปมีส่วนในการโน้มน้าวชักจูง โดยการเผยแพร่ข่าวสารขององค์กร วัตถุประสงค์ นโยบาย และกิจกรรมอันเป็นประโยชน์ เพื่อก่อให้เกิดความรู้สึกนึกคิดที่ดี ส่งผลไปถึงภาพลักษณ์ที่องค์กรสร้างขึ้น ซึ่งสังคมในปัจจุบันไม่ได้ตอบสนองความต้องการส่วนตัวเท่านั้นแต่จะมองไปถึงคุณค่าว่าสอดคล้องกับกระแสนิยมของสิ่งแวดล้อมและสังคม ดังนั้นการทำให้สายสัมพันธ์สนิทแนบแน่นได้ จำเป็นต้องทำให้สังคมมองเห็นความเชื่อมโยง และเกี่ยวพันของไตรมิตร ได้แก่ องค์กร และสังคม

3) การเตือนความจำ (Reminding) การเตือนความจำนั้นมีจุดประสงค์เพื่อพยายามรักษาภาพลักษณ์ให้คงอยู่กับความนึกคิดของสังคมในความทรงจำตลอดเวลา นิยมใช้ในช่วงเป็นที่รู้จักยอมรับของสังคมแล้ว จะทำให้สังคมยอมรับในภาพลักษณ์นั้นต่อไป

ตราจิตต์ เมืองคล้าย (2556: 17-18) กล่าวว่า การสร้างภาพลักษณ์โดยวางแผนกำหนดขอบเขตของภาพลักษณ์ที่จะสร้างขึ้น สำรองภาพลักษณ์เดิมว่ามีหรือไม่อย่างไรจากกลุ่มเป้าหมาย ค้นหาจุดเด่นขององค์กร เพื่อกำหนดขอบเขต แบ่งแยกกลุ่มเป้าหมาย เพื่อกำหนดกิจกรรมการสร้างภาพลักษณ์ตามความต้องการของแต่ละกลุ่มกำหนดเป้าหมายในการสร้างภาพลักษณ์ ซึ่งต้องเป็นที่รับรู้ เข้าใจและยอมรับของบุคลากรในองค์กร แล้วใช้วิธีการประชาสัมพันธ์ในการสร้างภาพลักษณ์ ผสมผสานกับวิธีการประชาสัมพันธ์ (การโฆษณาองค์กรหรือสถาบัน) เพราะการโฆษณา และการประชาสัมพันธ์ ถ้านำมารวมกันก็จะมีส่วนสนับสนุนซึ่งกันและกัน ทำให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย การส่งเสริมการป้องกัน และรักษาภาพลักษณ์ให้คงทนถาวร ทั้งนี้เพราะภาพลักษณ์นั้น เปลี่ยนแปลงไปได้ตลอดเวลาตามสภาพของเหตุการณ์ และสิ่งแวดล้อมโดยเฉพาะในสังคมที่มีเทคโนโลยีการสื่อสารก้าวหน้า และมีการ

สื่อสารมวลชนที่กว้างขวางครอบคลุมอย่างทั่วถึง ฉะนั้น การส่งเสริม ป้องกัน และรักษาภาพลักษณ์จึงเป็นสิ่งจำเป็นซึ่งดำเนินการได้ด้วยวิธีการ ประชาสัมพันธ์เชิงรุกหรือการประชาสัมพันธ์เพื่อการป้องกัน

สรุปได้ว่า การสร้างภาพลักษณ์กีฬาตาบไทยนั้น เป็นหน้าที่ร่วมกันของประชาชนทุกคน เพราะพื้นฐานการสร้างภาพลักษณ์เกิดจากการปฏิบัติของบุคลากร และการประชาสัมพันธ์ โดยการวางแผนเพื่อกำหนดขอบเขตภาพลักษณ์กีฬาตาบไทยที่จะสร้างขึ้น ดังนั้นควรสำรวจภาพลักษณ์เดิมของกีฬาตาบไทยว่าเป็นอย่างไร ค้นหาจุดเด่นของกีฬาตาบไทย เพื่อการสร้างภาพลักษณ์ที่มีประสิทธิภาพ ทำให้นักเรียน นักศึกษา ประชาชนทั่วไปหันมาเล็งเห็นถึงความสำคัญมากขึ้น

3.4 การรับรู้ภาพลักษณ์

นิตยา สุภาภรณ์ (2552: 4) อธิบายถึงการรับรู้ภาพลักษณ์ว่า กระบวนการที่บุคคลได้รับความรู้สึก และแปลความหมายหรือตีความจากสิ่งเร้าที่รับเข้ามา ผ่านการวิเคราะห์โดยอาศัยความจำ ความรู้ผสมผสานกับประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ ออกมาเป็นความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความอยู่ดีมีสุข ซึ่งประกอบด้วย ด้านสุขภาพอนามัย ด้านความรู้ ด้านชีวิตการทำงาน ด้านรายได้ด้านชีวิตครอบครัว ด้านสภาพแวดล้อม และด้านการบริหารจัดการที่ดีของภาครัฐ

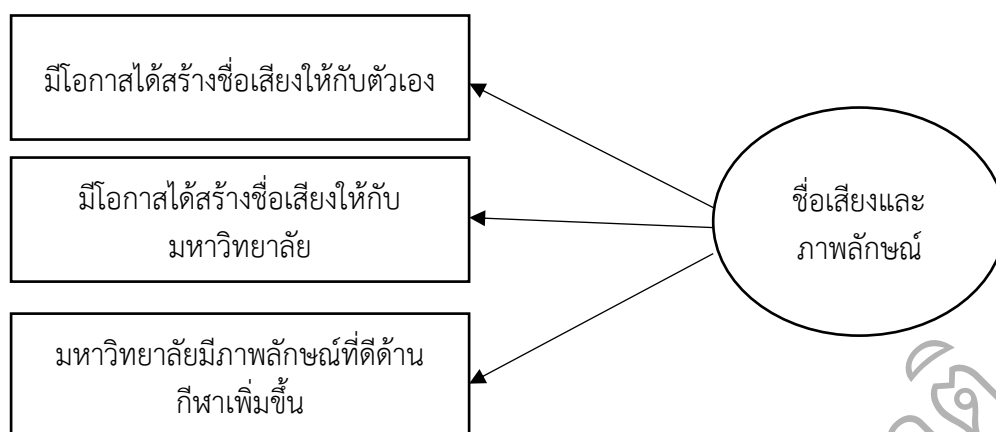
ปิยะนันท์ บุญธะโยไทย (2556: 13) ได้สรุปการรับรู้ภาพลักษณ์ว่า เป็นการแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดความรู้ความเข้าใจในเรื่องต่าง ๆ ซึ่งเกิดขึ้นในจิตใจของแต่ละบุคคล โดยผ่านกระบวนการตีความหมาย หรือแปลความหมายของข้อมูลสิ่งเร้าจากอวัยวะรับความรู้สึกแล้วจึงแสดงออกถึงความรู้ความเข้าใจจากการตีความนั้น อันจะนำไปสู่การตอบสนองต่อไป

ปริตดาภรณ์ ดวงใจดี; ประพนอม พนาเศรษฐสุนทร; และวรรณพร ขวัญบุญจันทร์ (2557: 16) อธิบายถึงการรับรู้ภาพลักษณ์ว่า การรับรู้ของบุคคลเป็นผลมาจากสภาพร่างกายหรือความสามารถทางกายภาพของบุคคล การเรียนรู้ วัฒนธรรม และลักษณะทางจิตวิทยาของบุคคล

สรุปได้ว่า การรับรู้ภาพลักษณ์ของกีฬาตาบไทย คือกระบวนการรับรู้ ซึ่งบุคคลได้รับจากสิ่งรอบตัวแล้วส่งผ่านไปยังสมอง และเกิดการตีความหมายของการรู้สึกสัมผัสต่อกีฬาตาบไทย และแปลความหมายเป็นความเข้าใจในสาระที่แตกต่างกันได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความรู้พื้นฐาน และประสบการณ์เดิมของบุคคลนั้น ตลอดจนสังคม ความเชื่อ เจตคติ ความคาดหวัง และภาวะจิตใจของของแต่ละคนแตกต่างกัน จึงทำให้การรับรู้กีฬาตาบไทย และการตีความหมายแตกต่างกันออกไป

สามารถสรุปปัจจัยด้านชื่อเสียงและภาพลักษณ์ หมายถึง การมีโอกาสได้สร้างชื่อเสียงให้กับตนเองจากการเข้าร่วมการแข่งขันกีฬา แล้วยังมีโอกาสได้สร้างชื่อเสียงให้กับมหาวิทยาลัยและทำให้มหาวิทยาลัยมีภาพลักษณ์ที่ดีด้านกีฬาเพิ่มขึ้น ซึ่งเกิดจากนักกีฬาตัวแทนมหาวิทยาลัยได้รับรางวัลจากการแข่งขันกีฬาในระดับต่าง ๆ

ดังนั้น ตัวบ่งชี้ที่ใช้วัดชื่อเสียงและภาพลักษณ์ ในการวิจัยครั้งนี้จึงประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบ คือ มีโอกาสได้สร้างชื่อเสียงให้กับตัวเอง มีโอกาสได้สร้างชื่อเสียงให้กับมหาวิทยาลัย และมหาวิทยาลัยมีภาพลักษณ์ที่ดีด้านกีฬาเพิ่มขึ้น สามารถสรุปเป็นรูปแบบดังภาพ 2.14



ภาพ 2.14 องค์ประกอบรูปแบบการวัดชื่อเสียงและภาพลักษณ์

4. ด้านทัศนคติและความถนัดส่วนตัว

ในการเล่นกีฬาแต่ละชนิดนอกจากความพึงพอใจในการเล่นแล้วสิ่งสำคัญอีกอย่างก็คือทัศนคติที่มีต่อการเล่นกีฬาในชนิดนั้น ๆ ซึ่งจะทำให้ผู้ที่เล่นกีฬานักกีฬา เกิดความรู้ ความเข้าใจ มีความรู้สึกที่ดีที่เกิดจากประสบการณ์ ในการเล่นกีฬาส่วนของกีฬาตาบไทยนั้นก็มีความจำเป็นที่จะต้องทราบถึงทัศนคติของผู้เลือกเล่นกีฬาตาบไทยเช่นเดียวกับกีฬาชนิดอื่น ๆ เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจในส่วนความหมายของทัศนคติมีดังนี้

4.1 ความหมายของทัศนคติ (Attitude) โดยภาพรวมหมายถึง ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึกของบุคคลมีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งเป็นผลมาจากประสบการณ์หรือสิ่งแวดล้อมอันมีแนวโน้มที่จะให้บุคคลแสดงปฏิกิริยา และกระทำต่อสิ่งนั้น ๆ ในทางสนับสนุนหรือปฏิเสธ ทัศนคติเป็นสิ่งที่ไม่สามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน การที่จะรู้ถึงทัศนคติของบุคคลใดบุคคลหนึ่งต้องใช้วิธีแปลความหมายของการแสดงออก (รุ่งนภา บุญคุ้ม. 2556: 37)

บุษยพงศ์ มุสิกไชย (2554: 8) ได้สรุปความหมายของทัศนคติไว้ว่า ทัศนคติเป็นความสัมพันธ์ที่คาบเกี่ยวกันระหว่างความรู้สึก และความเชื่อ หรือการรับรู้ของบุคคลกับแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมโต้ตอบในทางใดทางหนึ่งต่อเป้าหมายของทัศนคตินั้น

ณชพัฒน์ อัครวิชชนนท์ (2554: 5) ให้ความหมายของทัศนคติว่า ความโน้มเอียงทางความรู้สึกนึกคิดที่จะตอบสนองต่อสิ่งหนึ่ง ๆ ไปใน ทิศทางหนึ่งด้านชอบหรือไม่ชอบ ความโน้มเอียงทางความรู้สึกนึกคิดนี้เกิดจากการเรียนรู้ทัศนคติ เป็นความฝังแน่นของกลุ่มของความเชื่อของบุคคลที่มีต่อแง่มุม คุณลักษณะต่าง ๆ ของวัตถุหนึ่ง ๆ ที่มีส่วนผสมของทั้งข้อเท็จจริง หรือความเชื่อเป็นการเก็บความถูกใจ และไม่ถูกใจไว้

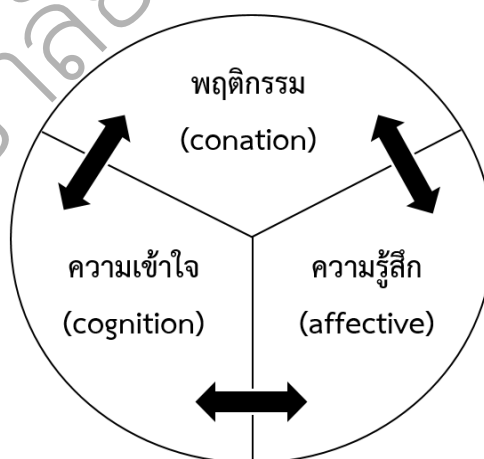
สามารถสรุปได้ว่า ทัศนคติ คือ การที่บุคคล มีความรู้สึก มีความเชื่อ รับรู้ถึงการโน้มเอียงของพฤติกรรมของตนหลังจากที่ได้รับประสบการณ์ที่ได้ตรงกับตนเอง ซึ่งเกิดจากการเรียนรู้ในที่นี้ เช่น การที่นักกีฬาตาบไทยเคยได้รับประสบการณ์จากการฝึกทักษะ หรือการเล่นการแข่งขัน แล้วเกิดความรู้ ความเข้าใจ เลยเกิดความรู้สึกที่ดีต่อกีฬาตาบไทยจึงทำให้ตัดสินใจได้ว่าควรเล่นกีฬานี้ต่อไป

4.2 องค์ประกอบของทัศนคติ มีองค์ประกอบที่สำคัญของทัศนคตินั้นมีอยู่ด้วยกัน 3 ประการ คือ การรู้ ความรู้สึก และ แนวโน้มพฤติกรรม

4.2.1 ความเข้าใจ (Cognition) ประกอบด้วยความเชื่อของบุคคลที่มีต่อเป้าหมาย ทัศนคติ เช่น ทัศนคติต่อผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์ จะรวมไปถึงความเข้าใจเกี่ยวกับทฤษฎีของมาร์กซ์ ความรู้เกี่ยวกับ ประวัติความเป็นมาของโซเวียต และเงินแผ่นดินใหญ่ ความเชื่อเกี่ยวกับวิธีการปกครองในโซเวียต และสาธารณรัฐประชาชนจีน และแนวนโยบายด้านต่างประเทศของรัฐบาลทั้งสองประเทศ เป็นต้น สิ่งสำคัญขององค์ประกอบนี้ก็คือ จะประกอบด้วยความเชื่อ ที่ได้ประเมินค่าแล้วว่า น่าชื่นชมหรือไม่ น่าชื่นชม ดีหรือไม่ดี และยังรวมไปถึงความเชื่อในใจว่า ควรจะมีปฏิกิริยา ตอบโต้อย่างไรต่อเป้าหมายทัศนคตินั้นจึงจะเหมาะสมที่สุด เช่น ผู้ก่อการร้ายคอมพิวเตอร์ ควรจะถูกจับกุมคุมขัง สาธารณรัฐประชาชนจีนควรมีโอกาสได้เข้าเป็นสมาชิกสหประชาชาติ เป็นต้น ฉะนั้น ในแง่นี้การรู้ และแนวโน้มพฤติกรรมจึงมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันอย่าง ใกล้ชิด

4.2.2 ความรู้สึก (Affective) หมายถึง อารมณ์ที่มีต่อเป้าหมายทัศนคตินั้น เป้าหมาย จะถูกมองด้วยอารมณ์ชอบหรือไม่ชอบถูกใจหรือไม่ถูกใจ ส่วนประกอบด้านอารมณ์ ความรู้สึกนี้เองที่ทำให้บุคคลเกิดความตึงเครียด ซึ่งอาจกระตุ้นให้มีปฏิกิริยาตอบโต้ได้หากมีสิ่งที่ขัดกับความรูสึกมา กระทบ

4.2.3 แนวโน้มพฤติกรรม (Conation) หมายถึง ความพร้อมที่จะมีพฤติกรรมที่ สอดคล้องกับทัศนคติ ถ้าบุคคลมีทัศนคติที่ดีต่อเป้าหมาย เขาจะมีความพร้อมที่จะมีพฤติกรรมช่วยเหลือ สนับสนุนเป้าหมายนั้นถ้าบุคคลมีทัศนคติในทางลบกับเป้าหมายเขาก็จะมีความพร้อมที่จะมีพฤติกรรม ทำร้ายหรือทำลายเป้าหมายนั้นเช่นกัน (อดุลย์ จาตุรงค์กุล และดลยา จาตุรงค์กุล. 2550: 219-224)



ภาพ 2.15 องค์ประกอบทัศนคติ 3 ประการ

ที่มา: Kanuk, L. L.; & Schiffman, L. G. (1994: 657)

4.3 ลักษณะของทัศนคติ ลักษณะสำคัญของทัศนคติมี 4 ประการ คือ

4.3.1 ทัศนคติเป็นสภาวะก่อนที่พฤติกรรมโต้ตอบต่อเหตุการณ์หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยเฉพาะ หรือจะเรียกว่าสภาวะพร้อมที่จะมีพฤติกรรมจริง

4.3.2 ทัศนคติจะมีความคงตัวอยู่ในช่วงระยะเวลา แต่มิได้หมายความว่าไม่มีการเปลี่ยนแปลง

4.3.3 ทัศนคติเป็นตัวแปรแฝงที่นำไปสู่ความสอดคล้องระหว่างพฤติกรรมกับความรู้นึกคิด ไม่ว่าจะเข้าไปในรูปของการแสดงออกโดยวาจาหรือการแสดงความรู้สึก ตลอดจนการที่จะต้องเผชิญหรือหลีกเลี่ยงต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

4.3.4 ทัศนคติมีคุณสมบัติของแรงจูงใจในอันที่จะทำให้บุคคลประเมินผลและเลือกสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งหมายความว่าไปถึงการกำหนดทิศทางของพฤติกรรมจริงด้วย(ทิตยา สุวรรณชฎ. 2550: 84)

ธงชัย สันติวงษ์ (2550: 168-169) กล่าวถึงลักษณะของทัศนคติไว้ว่า เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคล เป็นเรื่องการจัดระเบียบของความคิด ความเชื่อ อุปนิสัย และสิ่งจูงใจที่เกี่ยวข้องกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งเสมอ ซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. ทัศนคติเป็นสิ่งที่มิได้อยู่ภายใน กล่าวคือ เป็นเรื่องของระเบียบความนึกคิดที่เกิดขึ้นภายในของแต่ละคน

2. ทัศนคติไม่ใช่สิ่งที่มาแต่กำเนิด แต่จะเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ ภายนอก และจะก่อตัวจากการประเมินหลังจากที่ได้เกี่ยวข้องกับสิ่งภายนอกดังกล่าวแล้ว นั้นแสดงให้เห็นว่า ทัศนคติที่มีอยู่เป็นผลที่เกิดจากกระบวนการเรียนรู้

3. ทัศนคติมีลักษณะมั่นคงถาวร กล่าวคือ ภายหลังจากที่ทัศนคติก่อตัวขึ้นทัศนคติดังกล่าวจะไม่เป็นภาวะที่เกิดเป็นการชั่วคราว หากจะมีแต่ความมั่นคงถาวรตามสมควรและไม่เปลี่ยนแปลงในทันทีทันใดที่ได้รับการกระตุ้นที่แตกต่างไป

4. ทัศนคติมีความหมายอิงถึงตัวบุคคลและสิ่งของเสมอ กล่าวคือ ทัศนคติไม่ได้เกิดขึ้นมาเองจากภายใน หากแต่เป็นสิ่งที่ก่อตัว หรือเรียนรู้มาจากสิ่งที่มีตัวตนอ้างอิงได้ อาจจะเป็นตัวบุคคล กลุ่มคน สถาบัน สิ่งของ ค่านิยม เรื่องราวทางสังคม หรือแม้แต่ความนึกคิดต่าง ๆ

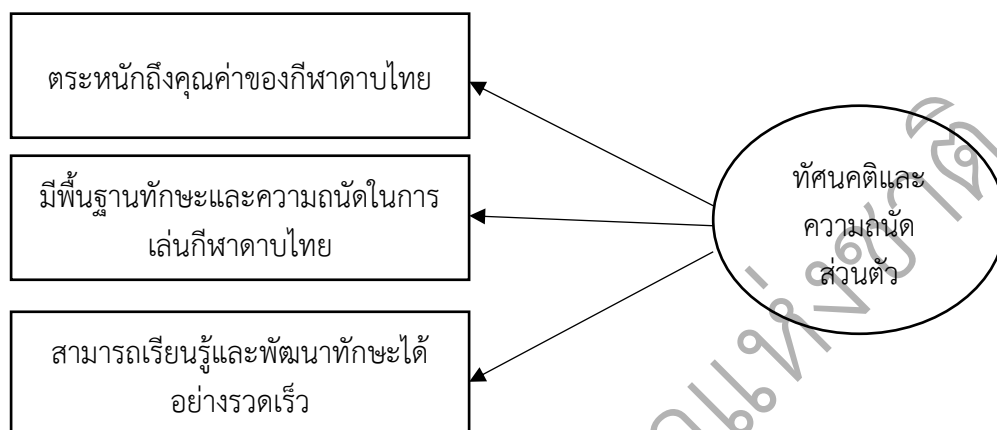
4.4 ปัจจัยที่ทำให้เกิดทัศนคติ มีที่มาจากประสบการณ์ และค่านิยม ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

4.4.1 ประสบการณ์ (Experience) การที่บุคคลได้พบเห็นคุ้นเคยหรือทดลองสิ่งใดนับเป็นประสบการณ์โดยตรง (Direct Experience) และการที่บุคคลได้ยิน ได้ฟัง ได้อ่านเกี่ยวกับเรื่องใด นับเป็นประสบการณ์ทางอ้อม (Indirect Experience)

4.4.2 ค่านิยม (Value) แต่ละบุคคลมีค่านิยม และการตัดสินค่านิยมไม่เหมือนกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสภาวะการณ์ของสิ่งแวดล้อมของแต่ละบุคคลทั้งประสบการณ์และค่านิยมทำให้แต่ละบุคคลมีทัศนคติต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งแตกต่างกันไป (ภริษา กรพุดนิษฐ์. 2558: 20)

สามารถสรุปปัจจัยด้านทัศนคติและความถนัดส่วนตัว หมายถึง การตระหนักถึงคุณค่าของกีฬา ดาปไทยเกิดจากการคิดค้นดัดแปลงและสืบทอดสู่ปัจจุบันเป็นกีฬาที่ทรงคุณค่าของคนไทยมีการสร้างพื้นฐานทักษะและความถนัดในการเล่นแล้วยังสามารถเรียนรู้และพัฒนาทักษะได้อย่างรวดเร็ว

ดังนั้น ตัวบ่งชี้ที่ใช้วัดทัศนคติและความถนัดส่วนตัว ในการวิจัยครั้งนี้จึงประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบ คือ ตระหนักถึงคุณค่าของกีฬาตาบไทย มีพื้นฐานทักษะและความถนัดในการเล่นกีฬาตาบไทย และสามารถเรียนรู้และพัฒนาทักษะได้อย่างรวดเร็ว สามารถสรุปเป็นรูปแบบดังภาพ 2.16



ภาพ 2.16 องค์ประกอบรูปแบบการวัดทัศนคติและความถนัดส่วนตัว

5. ด้านการสื่อสารประชาสัมพันธ์

สำหรับการประชาสัมพันธ์เป็นกุญแจที่มีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับทุก ๆ องค์การ ไม่ว่าจะเป็นองค์กรที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา องค์กรเอกชน ราชการ รัฐวิสาหกิจ และองค์การไม่แสวงหากำไร ตลอดจนกิจกรรมการดำเนินงานแทบทุกประเภทล้วนแล้วแต่ใช้การประชาสัมพันธ์เป็นเครื่องมือในการเผยแพร่เรื่องราว สร้างความเข้าใจและสานความสัมพันธ์อันดีระหว่างองค์การกับกลุ่มประชาชนที่เกี่ยวข้องแต่สำหรับการประชาสัมพันธ์ในที่นี้จะเน้นในเรื่องของการประชาสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาการเสนอข้อมูลการจูงใจเพื่อให้เกิดการตัดสินใจในการเล่นกีฬา (บุญยงษ์ ธรรมสะอาด. 2555: 6)

5.1 ความหมายของการประชาสัมพันธ์ คำว่า “การประชาสัมพันธ์” มาจากคำว่า “ประชา” กับ “สัมพันธ์” ซึ่งตรงกับภาษาอังกฤษว่า “public relations” หรือที่เรียกกันทั่วไปว่า “PR” ตามคำศัพท์นี้หมายถึงการมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับประชาชน ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน หมายถึง การติดต่อสื่อสารเพื่อส่งเสริมความเข้าใจอันถูกต้องต่อกัน และถ้าจะขยายความหมายให้เป็นรูปธรรมยิ่งขึ้น จะหมายถึง “ความพยายามที่มีการวางแผน และเป็นการกระทำที่ต่อเนื่องในอันที่จะมีอิทธิพลเหนือความคิดจิตใจของประชาชน กลุ่มเป้าหมายโดยการกระทำสิ่งที่ดีมีคุณค่าให้กับสังคม เพื่อให้ประชาชนเหล่านี้เกิดทัศนคติที่ดีต่อหน่วยงานกิจกรรม และบริการ หรือสินค้าของหน่วยงานนี้ และเพื่อที่จะได้รับการสนับสนุน และร่วมมือที่ดีจากประชาชนเหล่านี้ในระยะยาว” อย่างไรก็ตาม ได้มีผู้ให้ความหมายของการประชาสัมพันธ์ไว้ดังตัวอย่างต่อไปนี้

มุสดี บำรุงกิจ (2550: 38) กล่าวว่า การประชาสัมพันธ์ เป็นกิจกรรมของหน่วยงาน องค์กร สถาบันหรือบุคคลที่ปฏิบัติเพื่อชนะใจประชาชน รวมทั้งส่งเสริมให้ประชาชนได้เข้าใจถึงนโยบายและวัตถุประสงค์ขององค์กรโดยการเผยแพร่กระจายข่าวสารทางเครื่องมือสื่อสารต่าง ๆ เช่น หนังสือพิมพ์

นิตยสาร วิทยุกระจายเสียง โทรทัศน์และภาพยนตร์ และเป็นวิธีการที่ช่วยส่งเสริมให้สถาบัน องค์กร ชุมชน หรือกลุ่มคน มีความเข้าใจอันดีซึ่งกันและกัน ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการปฏิบัติงานให้บรรลุตาม วัตถุประสงค์

วิช ลภีรัตนกุล (2553: 21) นิยามความหมายของคำว่า การประชาสัมพันธ์ คือ การ เสริมสร้างความสัมพันธ์และความเข้าใจอันดีระหว่างองค์การ สถาบัน กับกลุ่มประชาชนที่เกี่ยวข้อง เพื่อหวังผลในความร่วมมือและสนับสนุนจากประชาชน

Wilcox; et al. (2003: 5) อธิบายความหมายของการประชาสัมพันธ์โดยนำเสนอลักษณะ สำคัญของการประชาสัมพันธ์แทนการนิยามความหมายในรูปประโยค ดังปรากฏในตำราชื่อ “Public Relations: Strategies and Tactics” ซึ่งเผยแพร่ ในปี ค.ศ. 2003 อธิบายว่าการประชาสัมพันธ์ หมายถึงกระบวนการที่ประกอบด้วยลักษณะสำคัญ 6 ประการ ได้แก่

1. ความตั้งใจ หรือเจตนา (Deliberate)
2. การวางแผนอย่างชัดเจนรัดกุม (Planned)
3. การกระทำ (Performance) หมายถึง การวางแผนและการปฏิบัติงาน
4. การคำนึงถึงผลประโยชน์ร่วมกันขององค์การและกลุ่มประชาชนที่เกี่ยวข้อง

(Mutually Beneficial to the Organization and the Public)

5. การสื่อสารแบบบุคคลวิถี (Two – way Communication)

6. การกำหนดให้การประชาสัมพันธ์เป็นภาระหน้าที่ของฝ่ายบริหาร (Management function) เนื่องจากผู้บริหารมีอำนาจในการตัดสินใจและการสั่งการ ซึ่งจะส่งผลให้งานประชาสัมพันธ์ มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลยิ่งขึ้น

Cutlip; Center; & Broom (2006: 5) นิยามความหมายของการประชาสัมพันธ์ว่าการ ประชาสัมพันธ์ คือ ภาระหน้าที่ในการบริหารจัดการเพื่อเสริมสร้างและธำรงรักษาความสัมพันธ์และ ผลประโยชน์ร่วมกันระหว่างองค์การ และกลุ่มประชาชนที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับความสำเร็จหรือความ ล้มเหลวในการดำเนินงานขององค์การ

จากนิยามความหมายของการประชาสัมพันธ์ดังกล่าวสรุปได้ว่า การประชาสัมพันธ์ คือ ความพยายามที่มีการวางแผน และเป็นการกระทำที่ต่อเนื่องที่จะมีอิทธิพลต่อความคิดจิตใจ ของประชาชน หรือกลุ่มคนที่เป็นเป้าหมายโดยการกระทำสิ่งที่ดีมีคุณค่าให้กับสังคม เพื่อให้ประชาชน เหล่านี้เกิดทัศนคติที่ดีต่อหน่วยงาน สินค้าและบริการ รวมถึงกิจกรรมต่าง ๆ โดยการเผยแพร่กระจาย ข่าวสารทางเครื่องมือสื่อสารต่าง ๆ เช่น การเผยแพร่ผ่านบุคคล การเผยแพร่ผ่านองค์กรหรือหน่วยงาน การเผยแพร่ผ่านสื่อโฆษณาต่าง ๆ ให้มีความเข้าใจอันดีซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการปฏิบัติงานให้บรรลุตาม วัตถุประสงค์

5.2 ความสำคัญของการประชาสัมพันธ์

บุญยง ธรรมสะอาด (2555: 8-9) ได้กล่าวถึง ความสำคัญของการประชาสัมพันธ์ เอาไว้ ว่า การประชาสัมพันธ์เป็นหัวใจสำคัญที่มีส่วนเอื้ออำนวยให้เกิดการเข้าใจกันและร่วมมือกันจากทุก ๆ ฝ่ายเพราะมนุษย์ยากที่จะประสบความสำเร็จได้จากการทำงานตามลำพังเพียงคนเดียวโดยปราศจาก การยอมรับ ความเข้าใจ และความสนับสนุนร่วมมือจากผู้อื่น การประชาสัมพันธ์ เป็นกระบวนการ สื่อสารขององค์การ หน่วยงานกับประชาชนหรือสังคม เพื่อก่อให้เกิดการผสมผสานแนวทางการรู้สึกร่วมกัน

การสนับสนุน ความร่วมมือร่วมใจในการทำงานระหว่างองค์กร หน่วยงานกับประชาชนที่เกี่ยวข้อง จึงถือได้ว่า การประชาสัมพันธ์เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการบริหารงานต่าง ๆ ในการพัฒนาประเทศ องค์กร หน่วยงาน และสังคมส่วนรวม ให้ได้รับความสำเร็จสมบูรณ์ การใช้การประชาสัมพันธ์เข้าไป ช่วยให้การปฏิบัติงานแพร่หลายกว้างขวาง เป็นการเพิ่มศักยภาพในการเสริมสร้างสัมพันธภาพ ของบุคลากรภายในหน่วยงาน และสัมพันธ์ภาพระหว่างองค์กร หน่วยงานกับประชาชน ปัจจุบันนี้ องค์กรหรือหน่วยงานทั้งภาครัฐ รัฐวิสาหกิจ และภาคเอกชน ส่วนใหญ่ต่างเห็นความสำคัญของการมี หน่วยงานประชาสัมพันธ์ เพราะเห็นว่าการประชาสัมพันธ์นั้น เป็นวิถีทางที่จะบรรลุผลในสร้างความ เข้าใจอันดีกับประชาชน ซึ่งความเข้าใจอันดีของประชาชนนี้เป็นส่วนสำคัญต่อการดำรงอยู่ และการ ขยายขอบเขตของงานองค์กร หน่วยงานทุกชนิด ดังนั้นผู้รับผิดชอบที่เกี่ยวข้องกับการประชาสัมพันธ์ จึงมีบทบาทสำคัญยิ่งในการพิจารณาตัดสินใจเกือบทุกประการในนโยบายทั่ว ๆ ไปขององค์กรหน่วยงาน งานประชาสัมพันธ์เป็นงานสื่อสารที่มีความสำคัญ และเป็นงานที่มีขอบเขตกว้างขวางมีระบบงาน ที่ซับซ้อนแต่องานประชาสัมพันธ์จะช่วยส่งเสริมลักษณะความเป็นผู้นำขององค์กร และบุคคล ทั้งยัง ช่วยให้เกิดความเข้าใจ ความร่วมมือทั้งจากพนักงานภายใน และจากประชาชนภายนอกด้วย นับว่า งานประชาสัมพันธ์มีคุณค่าต่อสถาบันต่าง ๆ เป็นอย่างยิ่ง ซึ่งพอจะสรุปความสำคัญของการประชาสัมพันธ์ ได้เป็นข้อ ๆ ดังนี้

1. การประชาสัมพันธ์ช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ และสร้างค่านิยมของหน่วยงานได้ดีขึ้น หมายถึง การสร้างความรู้สึกระทับใจที่บุคคลหลาย ๆ กลุ่มมีต่อหน่วยงานนั้น ๆ รวมทั้งลูกจ้าง ลูกค้า ผู้บริโภค ชุมชน พ่อค้าและรัฐบาล โดยการสร้างความสัมพันธ์อันดีกับกลุ่มชนเหล่านี้ เผยแพร่ ชี้อัจฉริยะข่าวสารให้ประชาชนเห็นคุณความดีให้เกิดความเลื่อมใสและสร้างความผูกพันทางใจ เช่น การที่ หน่วยงานประสบความสำเร็จมีกำไรพอควร และแบ่งส่วนของกำไรให้กับพนักงานในรูปของเงินเดือน ที่สูงพอควรตลอดจนมีสวัสดิการต่าง ๆ ให้เหมาะสมตามอัตราภาพ ขณะเดียวกันก็เป็นสมาชิกที่มีความ รับผิดชอบต่อชุมชน เป็นเพื่อนบ้านที่ดี มีนโยบายส่งเสริมพนักงานให้มีตำแหน่งและความรับผิดชอบสูง มีการฝึกอบรมและพัฒนาพนักงาน

2. การประชาสัมพันธ์ช่วยป้องกันรักษาชื่อเสียงของหน่วยงาน หมายถึง มีการพัฒนาปรับปรุง ตัวเองรวมทั้งสินค้า และบริการต่าง ๆ ให้ตรงกับความต้องการของประชาชนแล้วโอกาสที่ประชาชน จะได้รับความไม่สะดวก เกิดความเข้าใจผิด หรือมองในแง่ร้ายซึ่งจะเป็นผลในการนำไปวิพากษ์วิจารณ์ ให้เกิดเสียชื่อเสียงย่อมไม่มี หรือมีน้อยมากเพราะเรา ได้ตรวจสอบความคิดเห็นทัศนคติของประชาชน และทำการปรับปรุงอยู่เสมอ

3. การประชาสัมพันธ์ช่วยสร้างความเข้าใจที่ถูกต้อง ทำให้เกิดความร่วมมือกับหน่วยงาน และฝ่ายบริหาร เพราะการประชาสัมพันธ์เป็นการสร้างความเข้าใจอันดีระหว่างฝ่ายบริหารกับบุคคล ที่เกี่ยวข้อง ด้วยการให้ข่าวสารข้อเท็จจริงและความถูกต้องมิได้เป็นการจูงใจหรือการโฆษณาชวนเชื่อ ด้วยกลลวงจลาจล ย่อมทำให้เกิดความร่วมมือร่วมใจกับฝ่ายบริหารขึ้น

4. การประชาสัมพันธ์ช่วยการขายและการตลาด การประชาสัมพันธ์เป็นการปูพื้นค่านิยม ทัศนคติที่ดีให้เกิดกับหน่วยงานเมื่อประชาชนมีค่านิยม ความรู้สึกที่ดีแล้วก็มีใจพร้อมที่จะรับฟังข่าวสาร การโฆษณาสินค้า หรือบริการต่าง ๆ ซึ่งเป็นแรงกระตุ้นให้เกิดความต้องการอยากได้และตัดสินใจซื้อ

ในที่สุด ประชาสัมพันธ์ที่มีการตรวจสอบทัศนคติ ความคิดเห็น ค่านิยมของกลุ่มเป้าหมาย ยังช่วยให้ฝ่ายการตลาดวางแผนงาน ตั้งแต่ผลิตสินค้า จัดจำหน่าย โฆษณา ฯลฯ ได้ถูกต้องและมีประสิทธิภาพด้วย

5.3 ประเภทของการประชาสัมพันธ์

บุญยง ธรรมสะอาด (2555: 9-10) ได้กล่าวว่าโดยทั่วไปการประชาสัมพันธ์ อาจแบ่งตามลักษณะงานกว้าง ๆ ได้ 2 ประเภท คือ

1. การประชาสัมพันธ์ภายใน (Internal Public Relations) คือ การสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์อันดีกับกลุ่มบุคคลภายในสถาบันเอง อันได้แก่ กลุ่มเจ้าหน้าที่ เสมียน พนักงาน ลูกจ้าง รวมถึงตลอดจนถึงนักการภารโรง คนขับรถภายในองค์การสถาบันให้เกิดมีความรักใคร่กลมเกลียว สามัคคีกันในหมู่เพื่อนร่วมงาน รวมทั้งด้านการเสริมสร้างขวัญ และความรักใคร่ผูกพัน จงรักภักดี (Loyalty) ต่อหน่วยงาน การประชาสัมพันธ์ภายใน จึงมีความสำคัญมาก การประชาสัมพันธ์ภายนอกองค์การสถาบันจะดีไปไม่ได้เลยหากการประชาสัมพันธ์ภายในองค์การสถาบันยังไร้ประสิทธิภาพ เพราะความสัมพันธ์อันดีภายในหน่วยงานจะมีผลสะท้อนไปกับการสร้างความสัมพันธ์ภายนอกด้วย และการสร้างความสัมพันธ์อันดีภายในหน่วยงานยังเอื้ออำนวยให้การบริการ และการดำเนินงานขององค์การสถาบันเป็นไปด้วยความราบรื่น คล่องตัว และมีประสิทธิภาพ รวมทั้งการที่พนักงาน ลูกจ้างภายในสถาบันมีความเข้าใจในนโยบาย และการดำเนินงานของสถาบันเป็นอย่างดี ก็จะเป็นกำลังสำคัญในการสร้างประสิทธิภาพแก่ การประชาสัมพันธ์ภายนอกด้วยสำหรับสื่อ และเครื่องมือที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์ภายในนั้น อาจใช้การติดต่อสื่อสารด้วยวาจา แบบซึ่งหน้า (Face of Face) หรืออาจใช้สิ่งพิมพ์ภายในองค์กร (House Journal) เช่น หนังสือเวียน จดหมายของภายในวารสารภายใน เป็นต้น

2. การประชาสัมพันธ์ภายนอก (External Public Relations) คือ การสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์อันดีกับประชาชนภายนอก กลุ่มต่าง ๆ อันได้แก่ประชาชนทั่วไป และประชาชนที่องค์การสถาบันเกี่ยวข้อง เช่น ผู้นำความคิดเห็น ผู้นำในท้องถิ่น ลูกค้า ผู้บริโภค รวมทั้งชุมชนละแวกใกล้เคียง ฯลฯ เพื่อให้กลุ่มประชาชนเหล่านี้เกิดความรู้ ความเข้าใจในตัวสถาบัน และให้ความร่วมมือแก่สถาบันด้วยดี การทำการประชาสัมพันธ์ภายนอกต้องเกี่ยวข้องกับประชาชนที่มีกลุ่มขนาดใหญ่ หรือจำนวนมาก จึงอาจใช้เครื่องมือ สื่อสารต่าง ๆ เข้ามาช่วยเผยแพร่กระจายข่าวสารณชนด้วยอันได้แก่ สื่อมวลชน (Mass Media) เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ ภาพยนตร์ เป็นต้น ซึ่งปัจจุบัน องค์กร สถาบันต่าง ๆ ก็นิยมใช้เครื่องมือสื่อสารมวลชนเหล่านี้เข้าช่วยในการประชาสัมพันธ์

5.4 วัตถุประสงค์ของการประชาสัมพันธ์

5.4.1. เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจ เผยแพร่และชี้แจง สร้างความนิยมและให้สาธารณชนรับรู้ถึงบทบาท นโยบาย เป้าหมายและวัตถุประสงค์ขององค์การ ซึ่งสาธารณชนนั้นจะต้องประกอบไปด้วยประชาชนที่เป็นสมาชิกขององค์การและประชาชนภายนอกองค์การ

5.4.2. เพื่อสร้างชื่อเสียงและป้องกันชื่อเสียงขององค์การ และสร้างความสัมพันธ์อันดีให้องค์การเป็นที่รู้จักได้รับความไว้วางใจ ยกย่อง ศรัทธา โดยการแสดงเจตนารมณ์ที่ถูกต้องตามบรรทัดฐานของสังคมเป็นการกระทำที่ดีและสร้างสรรค์ความเจริญก้าวหน้าให้แก่สังคม

5.4.3. เพื่อแสวงหาความร่วมมือ และการสนับสนุนจากประชาชน เช่น การเสนอร่างกฎหมายการเปลี่ยนแปลงกฎระเบียบต่าง ๆ ถ้ามีการประชาสัมพันธ์ให้กลุ่มประชาชนมีความรู้ ความ

เข้าใจ ย่อมได้รับความร่วมมือและการสนับสนุน ฉะนั้นการตรวจสอบ และการประเมินผลความคิดเห็นหรือประจักษ์ของประชาชนย่อมมีความสำคัญต่อองค์การ ซึ่งจะนำมาสู่ภาพพจน์ขององค์การและวัตถุประสงค์ของการประชาสัมพันธ์ในเชิงปฏิบัติ มีดังนี้

- 1) เพื่อดึงดูดความสนใจ
- 2) เพื่อสร้างความเชื่อถือ
- 3) เพื่อสร้างสรรค์ความเข้าใจ

ซึ่งทั้งสามประการนี้จะทำให้องค์การสถาบันสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ที่วางไว้ นั่นคือประชาสัมพันธ์เพื่อสร้างความสนใจ เชื่อถือ และความเข้าใจให้แก่ประชาชนพร้อมทั้งโน้มน้าวชักจูงให้ประชาชนเห็นด้วยกับการกระทำขององค์การสถาบัน(บุญยง ธรรมสะอาด. 2555: 21)

5.5 หลักการประชาสัมพันธ์

บุญยง ธรรมสะอาด (2555: 23) ได้เสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับหลักทั่วไปในการดำเนินการประชาสัมพันธ์ที่ดีว่า ทุกคนสามารถทำการประชาสัมพันธ์ได้ แต่ถ้าจะให้ได้ดี ต้องยึดถือหลักการดังต่อไปนี้

5.5.1 ดำเนินการประชาสัมพันธ์บนพื้นฐานของความถูกต้อง ตามทำนองคลองธรรม ยุติธรรม ไม่เอาเปรียบกันและจริงใจด้วยกันทุกฝ่าย ทั้งนายจ้าง ลูกจ้าง ประชาชนอย่าโกหก หลอกลวง หลอกล่อ ปลอมปน ฉ้อฉล

5.5.2 ดำเนินการประชาสัมพันธ์เพื่อความสมัคสมานสามัคคี ราบรื่น รักใคร่ ร่วมมือ ร่วมใจ ประสานสัมพันธ์กันของบุคลากรและมีประชาชนส่วนใหญ่เป็นเป้าหมาย

5.5.3 ประชาสัมพันธ์ด้วยความสุภาพ รสนิยมดี ไม่หยาบคาย ไม่ยกตนข่มท่านหรือทับถมผู้อื่น หรือให้ร้ายป้ายสีด้วยกลโกง

5.5.4 ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย สื่อสารได้ดี อย่าใช้สถิติหรือตัวเลขที่ละเอียด ควรใช้แผนภาพหรือแผนภูมิประกอบการอธิบายให้เข้าใจได้ง่าย น่าสนใจ

5.5.5 อย่าประชาสัมพันธ์ครั้งละหลายเรื่อง หลายแนวความคิด จะเกิดความสับสน ควรเสนอเรื่องเดียว ความคิดเดียวในแต่ละช่วง แต่ละตอน แต่ละครั้ง

5.5.6 เลือกข่าวสารที่จะเผยแพร่ส่งให้ตรงกลุ่มเป้าหมาย

5.6 สื่อที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์ หมายถึง เครื่องมือหรือตัวกลางที่ใช้ในการนำข่าวสารเรื่องราวจากองค์กรหรือหน่วยงานไปสู่ประชาชน สื่ออาจจำแนกได้หลายประเภทหลายลักษณะ แต่การกำหนดประเภทของสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ จะต้องคำนึงถึงลักษณะที่เป็นรูปธรรม ลักษณะที่พัฒนาได้ประโยชน์ในปัจจุบันและศักยภาพเพื่ออนาคต ในส่วนของการประชาสัมพันธ์เพื่อให้มีคนมาเล่นกีฬาได้แบ่งสื่อที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์ดังนี้

5.6.1 สื่อบุคคล(Personal Media) หมายถึง สื่อที่ใช้คำพูดเป็นตัวกลางในการดำเนินการประชาสัมพันธ์ คำพูดเป็นสื่อดั้งเดิมที่ประหยัด และสามารถใช้ได้ในทุกโอกาส ซึ่งสามารถที่จะรับทราบข่าวสารกับจากกลุ่มเป้าหมายได้ทันที โดยทั่ว ๆ ไป ซึ่งในการประชาสัมพันธ์เพื่อให้เด็ก เยาวชน นักเรียน นักศึกษาได้เล่นกีฬาคือสื่อที่มีอิทธิพลในการตัดสินใจเลือกเล่นกีฬานั้นประกอบไปด้วย

1) ประชาสัมพันธ์ผ่านบุคคลที่รู้จัก หมายถึง กลุ่มคนที่เกี่ยวข้องกับวงการกีฬาคนที่มีประสบการณ์ในด้านกีฬาต่าง ๆ ที่แนะนำหรือให้ความรู้เรื่องกีฬา เช่น ครูผู้สอน เพื่อนรุ่นเดียวกันหรือ

เพื่อนต่างรุ่น ที่มีประสบการณ์จากการเล่นกีฬามาก่อนสามารถแนะนำอธิบายถึงวิธีการฝึกทักษะต่าง ๆ วิธีเล่น และการแข่งขันกีฬาได้

2) ประชาสัมพันธ์ผ่านบุคคลในครอบครัว หมายถึง คุณพ่อคุณแม่หรือญาติ สามารถส่งเสริมและสนับสนุนให้เด็ก ๆ เล่นกีฬาโดยการจัดหาเครื่องเล่น อุปกรณ์ สถานที่ และประเภทของกีฬาที่เหมาะสมกับวัยของเด็กส่งเสริมให้ลูกเล่นกีฬา คุณพ่อคุณแม่ควรสนับสนุนให้เด็กได้มีการออกกำลังกายเล่นกีฬาที่มีการเคลื่อนไหวร่างกายทุกส่วนเพื่อให้กล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ของร่างกายทั้งกล้ามเนื้อเล็กและกล้ามเนื้อใหญ่ได้มีการเคลื่อนไหวอย่างทั่วถึง คุณพ่อคุณแม่ควรเป็นแบบอย่างในการเล่นกีฬาให้ลูกเห็นอย่างสม่ำเสมอ อีกทั้งชวนให้ลูกมาร่วมเล่นกีฬาด้วยให้เหมือนกับการเล่นกีฬาเป็นกิจกรรมที่ทำเป็นกิจวัตรของครอบครัวการเล่นกีฬาเป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์มากมายสำหรับเด็ก ๆ ที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กครบด้าน อีกทั้งเป็นกิจกรรมที่เด็ก ๆ ชอบดังนั้นคุณพ่อคุณแม่สามารถชวนลูกมาเล่นกีฬาเพื่อสร้างให้เป็นช่วงเวลาคุณภาพของครอบครัว

3) ประชาสัมพันธ์ผ่านผู้ฝึกสอนกีฬา หมายถึง ผู้ที่มีหน้าที่ และความรับผิดชอบในการฝึกกีฬาให้มีความพร้อมที่จะเล่นหรือแข่งขัน สามารถแสดงความสามารถทางการกีฬาได้อย่างสูงสุด ดี ที่สุด โดยการชี้แนะ ชี้นำการเล่นและการแข่งขันเพื่อนำนักกีฬาก้าวไปสู่ความสำเร็จของการแข่งขันหรือเล่นกีฬาตลอดจนควบคุม และรับผิดชอบมารยาทความประพฤติ พฤติกรรมการแสดงออก คุณธรรมของนักกีฬา ถือว่าพฤติกรรมที่นักกีฬาแสดงออกมาเป็นผลมาจาก การสอนของผู้ฝึกสอน ความดีหรือความบกพร่องทั้งหมดที่นักกีฬาแสดงออกมานั้นเป็นความดี หรือความบกพร่องของผู้ฝึกสอน

4) การประชาสัมพันธ์ของสถาบันการศึกษา หมายถึง การที่สถาบันการศึกษา อันได้แก่ โรงเรียน วิทยาลัย มหาวิทยาลัย ได้เผยแพร่ข่าวสารกิจกรรมต่าง ๆ ที่สถาบันการศึกษาได้ปฏิบัติไปแล้ว ให้แก่ประชาชน กลุ่มเป้าหมายได้ทราบ และการสร้างความสัมพันธ์อันดีกับกลุ่มประชาชนเป้าหมาย โดยเฉพาะผู้ปกครองของนักเรียน นักศึกษา และนักเรียน นักศึกษาตลอดทั้งบุคคลทั่วไป

4.1) ความสำคัญสถาบันการศึกษา เป็นหน่วยงานที่มีความจำเป็นต่อประเทศชาติ บ้านเมือง เป็นสถาบันที่มีนโยบายในการผลิตบุคลากร และพัฒนาบุคลากร ให้เป็นกำลังสำคัญของประเทศชาติต่อไปในอนาคต การดำเนินงานของสถาบันการศึกษา จำเป็นต้องได้รับความสนใจ ความเข้าใจ ความมั่นใจ และความร่วมมือ จากประชาชนในการเข้าร่วมกิจกรรมของสถาบันการศึกษา ดังนั้น การประชาสัมพันธ์ของสถาบันการศึกษาจึงมีความสำคัญต่อการดำเนินงานของสถาบันเป็นอย่างยิ่ง

4.2) วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ครู อาจารย์ ผู้ปกครอง เข้าใจระเบียบ เหตุผลและความจำเป็นที่จะต้อง มีกฎ ระเบียบให้รู้ ให้เข้าใจ เพื่อให้เกิดความร่วมมือในการปฏิบัติ
2. เพื่อให้ครู อาจารย์ ผู้ปกครอง ประชาชน ได้ทราบเกี่ยวกับการดำเนินงาน และกิจกรรมต่าง ๆ ของโรงเรียน
3. เพื่อส่งเสริมให้ ประชาชนตระหนักถึงความสำคัญของการศึกษา
4. เพื่อเป็นการสร้างชื่อเสียง เกียรติคุณ ความเชื่อถือ ความศรัทธาต่อ สถาบันการศึกษา ให้เกิดขึ้นโดยหมู่ประชาชนทั่วไป
5. เพื่อให้สถาบันการศึกษาได้มีโอกาสตอบสนองความต้องการของประชาชน ในท้องถิ่น เกี่ยวกับการศึกษา และเป็นประโยชน์ต่อชุมชนได้อย่างแท้จริง

5.6.2 การโฆษณาจากสื่อประชาสัมพันธ์ การประชาสัมพันธ์ผ่านการโฆษณามีรายละเอียดดังนี้

1) การโฆษณา (Advertising) คือ การกระทำใด ๆ ที่เป็นการชักจูงให้มีความประสงค์หรือความมุ่งหมาย เพื่อการจำหน่ายผลิตภัณฑ์สินค้าและบริการ หรือเป็นการโฆษณาเชิญชวนให้ไปลงคะแนนเสียงเลือกตั้งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรด้วยวิธีการโดยผ่านสื่อสารมวลชนต่าง ๆ เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุกระจายเสียง โทรทัศน์ หรืออาจจัดรถโฆษณาเคลื่อนที่ (Mobile Unit) เช่น รถโฆษณาเชิญชวนให้เลือกพรรคการเมืองใด พรรคการเมืองหนึ่ง รถโฆษณาของธนาคาร การโฆษณาโดยทั่วไปจะต้องเสียค่าใช้จ่าย ในการซื้อเสียงต่าง ๆ อันได้แก่ การซื้อเนื้อที่โฆษณาในหนังสือพิมพ์ นิตยสาร การซื้อเวลาจากสถานีวิทยุ โทรทัศน์ ค่าป้ายโฆษณาขนาดใหญ่ (Cut out) แผ่นโฆษณา (Poster) แผ่นพับ (Folder) นอกจากนี้ยังมีสื่อโฆษณาเคลื่อนที่ติดตามรถประจำทาง ตามด้านข้าง (Bus side) และด้านหลัง (Bus back) เป็นต้น ฉะนั้นการโฆษณาจึงหมายถึง รูปแบบของการเสนอใด ๆ ซึ่งต้องเสียค่าใช้จ่ายและมีได้เป็นการโฆษณานี้เป็นการส่งเสริมเผยแพร่ความคิดเห็น สินค้าหรือบริการต่าง ๆ โดยมีผู้อุปถัมภ์ตามที่ระบุไว้ การโฆษณาเป็นหน้าที่ทางการตลาดที่สำคัญอีกหน้าที่หนึ่ง ซึ่งมีบทบาทในการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้ผลิตสินค้าออกจำหน่ายกับประชาชนผู้บริโภค เพราะการโฆษณาเป็นการสื่อสารโน้มน้าวใจ (Persuasive Communication) จากผู้ขายไปยังผู้ซื้อหรือผู้คาดว่าจะเป็นผู้ซื้อหรือผู้หวังให้สินค้า ผลิตภัณฑ์หรือบริการนั้น ๆ จำหน่ายได้ในปริมาณสูงอย่างไรก็ตาม แม้ว่าการโฆษณาจะหมายถึงการเชิญชวนหรือชักจูงให้ประชาชนเกิดความอยากใช้หรืออยากจะทำบริการเพราะประชาชนก็มีความต้องการที่จะหาซื้อหรือใช้บริการต่าง ๆ อยู่แล้ว เช่น การโฆษณาขายรถยนต์ บ้าน บริการ ซักอบรีด ฯลฯ เป็นต้น ซึ่งเมื่อพิจารณาแล้ว จะเห็นว่าเป็นเรื่องธุรกิจ แต่ในขณะที่เดียวกันหน่วยงานของทางราชการก็มักจะใช้วิธีโฆษณาในกิจกรรมของตนเพื่อเชิญชวนให้ประชาชนมาใช้บริการของตนเช่น ธนาคารออมสิน หรือสมาคมกีฬาฯเชิญชวนให้ประชาชนมาเล่นกีฬาหรือออกกำลังกาย ดังนั้นในการนี้บางครั้งหน่วยงานก็ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการโฆษณา จึงเห็นได้ว่าการโฆษณาไม่จำเป็นต้องเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการค้าเสมอ

2) ลักษณะสำคัญของการโฆษณา ก็คือ มุ่งที่จะชักจูงปลูกฝังความนิยมไปสู่ประชาชนฝ่ายเดียว ซึ่งเป็นระบบเอกริธี (One-way Process) หรือ (One-way Communication) คือการโฆษณาหรือเผยแพร่ไปสู่ประชาชนแต่เพียงฝ่ายเดียว มักไม่มีการฟังความเห็นหรือเสียงของประชาชนว่าจะมีปฏิกิริยาอย่างไรบ้างสื่อสมัยใหม่ (Modern Media)

3) สื่อสมัยใหม่ เป็นสื่อที่นิยมใช้กันในยุคสังคมข่าวสาร หรือยุคสารสนเทศ (Information Age) ที่กระแสโลกาภิวัตน์ (Globalization) เฟื่องฟู ประเภทของสื่อสมัยใหม่ที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์

3.1) ดาวเทียม (Satellite) หรือ สถานีทวนสัญญาณไมโครเวฟที่ลอยอยู่เหนือพื้นโลก ใช้ในการสื่อสารระหว่างประเทศ

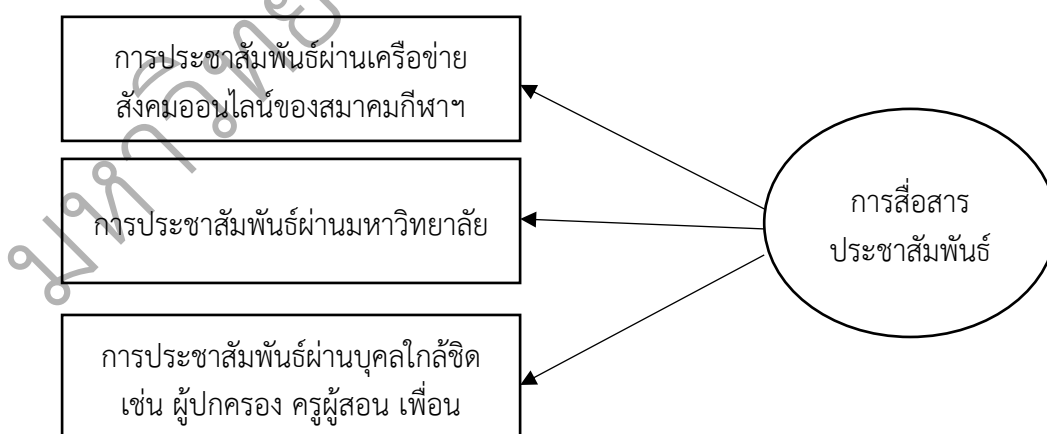
3.2) อินเทอร์เน็ต (Internet) ปัจจุบันอินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทต่อชีวิตประจำวันของคนเราเป็นอย่างมากตลอดจนในสังคม และในหน้าที่การทำงานอาชีพต่าง ๆ แม้แต่การประชาสัมพันธ์ก็นำอินเทอร์เน็ตมาใช้ในการติดต่อสื่อสาร การประชาสัมพันธ์ที่จัดทำขึ้นบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งถือว่าเป็นสื่อสมัยใหม่ที่นำมาใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดเช่นเดียวกับสื่ออื่น ๆ อินเทอร์เน็ตที่ใช้ทำการประชาสัมพันธ์ ส่วนใหญ่ผ่านทาง E-mail หรือระบบจดหมาย

อิเล็กทรอนิกส์ และระบบข้อมูลจาก World Wide Web (WWW) โดยการจัดทำเป็นเว็บไซต์ของแต่ละแห่งให้ผู้เปิดดูเข้าไปดู และติดตามข้อมูลต่าง ๆ และสื่อจากโซเซียลมีเดีย

จากความหมายความสำคัญของสื่อที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์สรุปความได้ว่า เป็นเครื่องมือหรือตัวกลางที่ใช้ในการนำข่าวสารเรื่องราวจากองค์กรหรือหน่วยงานไปสู่ประชาชนเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่องค์กร ในส่วนของการประชาสัมพันธ์ในกีฬาตาบไทยเครื่องมือที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์ประกอบไปด้วย 1) เครื่องมือที่เป็นสื่อบุคคล คือ สมาชิกภายใน และภายนอกสมาคมกีฬาตาบไทย รวมถึงผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการเผยแพร่กีฬาตาบไทยบุคคลในครอบครัวที่มีส่วนสำคัญ และเกี่ยวข้อง กับกีฬาที่ช่วยในการส่งเสริมหรือสนับสนุนกีฬานี้ และสื่อประชาสัมพันธ์ผ่านผู้ฝึกสอนกีฬาตาบไทยมีส่วนผลักดันให้ความรู้ ทักษะรูปแบบการเล่นกีฬาตาบไทยอย่างดีที่สุด 2) เครื่องมือที่เป็นสถานศึกษา ซึ่งเป็นผู้สนับสนุนกีฬาตาบไทยเป็นส่วนสำคัญในการประชาสัมพันธ์ให้นักศึกษามีความสนใจและอยากเล่นกีฬาตาบไทย 3) เครื่องมือที่เป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เว็บไซต์ อินเทอร์เน็ต รวมถึงสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ในการประชาสัมพันธ์กีฬาตาบไทย และมีส่วนช่วยให้เด็กเยาวชน นักเรียน นักศึกษา เข้าถึงได้ง่ายสามารถเรียนรู้จากสื่อต่าง ๆ พวกนี้ได้

สามารถสรุปปัจจัยด้านการสื่อสารประชาสัมพันธ์ หมายถึง การประชาสัมพันธ์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ของสมาคมกีฬา ฯ สร้างการรับรู้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับกีฬาประชาสัมพันธ์ผ่านมหาวิทยาลัยโดยการจัดให้มีกิจกรรมโครงการจัดการเรียนการสอน ประชาสัมพันธ์ผ่านบุคคลใกล้ชิด เช่น ผู้ปกครอง ครูผู้สอน เพื่อน ๆ ที่เล่นกีฬาตาบไทย

ดังนั้น ตัวบ่งชี้ที่ใช้วัดการสื่อสารประชาสัมพันธ์ ในการวิจัยครั้งนี้จึงประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบ คือ การประชาสัมพันธ์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ของสมาคมกีฬาฯ การประชาสัมพันธ์ผ่านมหาวิทยาลัย และการประชาสัมพันธ์ผ่านบุคคลใกล้ชิด เช่น ผู้ปกครอง ครูผู้สอน เพื่อน สามารถสรุปเป็นรูปแบบดังภาพ 2.17



ภาพ 2.17 องค์ประกอบรูปแบบการวัดการสื่อสารประชาสัมพันธ์

6. ด้านรายได้ ผลประโยชน์

สำหรับนักกีฬาระดับมหาวิทยาลัยการเล่นกีฬาถือเป็นกิจกรรมที่สร้างคุณประโยชน์เป็นอย่างมากทั้งตัวนักกีฬาเองหรือแม้แต่นักศึกษาเพราะกีฬามีส่วนช่วยให้นักกีฬาหรือนักศึกษามีรายได้ ผลประโยชน์ โอกาสที่จะได้รับความก้าวหน้าในอนาคตจากการเล่นกีฬา ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่นักกีฬามีความต้องการที่จะได้รับจากต้นสังกัดหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในส่วนของการเป็นนักกีฬา ดาปไทยมีสาเหตุของปัจจัยที่นักกีฬาจะได้รับหรือเป็นส่วนหนึ่งของการตัดสินใจเลือกเล่นกีฬา ดาปไทย ประกอบไปด้วย (ฉัตรชัย แสงสุชีลักษณ์. 2563: สัมภาษณ์)

6.1 รายได้ที่ได้รับ หมายถึง การที่นักกีฬาได้ผลตอบแทนจากการแข่งขัน เป็นเงินรางวัล ชนะเลิศ จากการจัดการแข่งขันในรายการโอเพ่น ต่าง ๆ หรือ ถ้วยรางวัล พระราชทานพร้อมเงินรางวัล จากการจัดการแข่งขันชิงชนะเลิศแห่งประเทศไทย ของสมาคมกีฬาฯ ได้รับค่าตอบแทนเป็นเงินเบี้ยเลี้ยง เงินอัดฉีด จากต้นสังกัด มหาวิทยาลัย และได้รายได้จากการเป็นผู้ตัดสินกีฬา รายได้จาก การรับสอนกีฬา เป็นต้น

6.2 ผลประโยชน์ที่ได้รับ หมายถึง การได้มีสวัสดิการจากต้นสังกัดมหาวิทยาลัย เช่น ทุนการศึกษาจากการเป็นนักกีฬาที่มีผลงานในระดับต่าง ๆ สวัสดิการหอพักฟรี สวัสดิการอาหารฟรี และได้รับสิทธิพิเศษในด้านเช่น อุปกรณ์กีฬา ชุดแข่งขันกีฬา จากผู้สนับสนุน เป็นต้น

6.3 โอกาสที่จะได้รับความก้าวหน้าในอนาคต หมายถึง การได้มีโอกาสได้ท่องเที่ยวพร้อม ๆ กับการไปแข่งขันในที่ต่าง ๆ ได้รับโอกาสจากสมาคมในการพัฒนาตัวเองเพื่อเป็นผู้ตัดสินกีฬาได้รับโอกาสในการทำงานในหน่วยงานต่าง ๆ เช่น โรงเรียนของรัฐและเอกชน มหาวิทยาลัยของรัฐและเอกชน ได้รับโอกาสเข้าศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น และโอกาสที่ได้รับการแสวงหาความรู้ใหม่ ๆ เพื่อพัฒนาตนเอง เหตุผลในการเล่นกีฬาของแต่ละคนอาจจะแตกต่างกัน แต่ส่วนใหญ่แล้วจะมีจุดประสงค์หลัก ๆ อยู่ เพียงไม่กี่อย่าง และในปัจจุบันบ้านเราก็มีการรณรงค์เพื่อให้ผู้คนหันมาสนใจการเล่นกีฬา กันมากขึ้น เพราะมีประโยชน์ที่ได้รับมากกว่าข้อเสีย และในการจะพัฒนานักกีฬาที่เริ่มเล่นใหม่ นิติพันธ์ สระภักดิ์ (2551: 63) กล่าวว่า เทคนิคในการจูงใจ ขึ้นอยู่กับธรรมชาติของนักกีฬาแต่ละคนด้วย นักกีฬาใหม่เข้าเล่น กีฬาด้วยเหตุผลหลายประการ ดังนั้น ผู้ฝึกสอนต้องตั้งเป้าหมายให้นักกีฬาใหม่ทุกคนมีความกระตือรือร้น ในการพัฒนาความสามารถเป็นเรื่องที่เป็นไปไม่ได้ที่ทุกคนจะเป็นนักกีฬาเด่น (Super Star) ถ้าจะพิจารณา พฤติกรรมทางด้านจิตวิทยาเรารู้ว่าประชาชนที่เข้าร่วมในการแข่งขันกีฬาเนื่องจากการเข้าร่วมในอดีต เนื่องมาจากรางวัลแต่ลักษณะของกีฬาที่มีพัฒนาการโดยให้รางวัลจะแตกต่างกันในแต่ละบุคคลดังนี้

6.4 ชื่อเสียงและเกียรติยศ คนบางคนสนุกสนานกับการแข่งขันเนื่องจากผู้ชนะจะได้รับ ความสนใจ เกียรติยศ เหรียญรางวัล ได้รับการแสดงความยินดีจากเพื่อนๆ หรือการยกย่องชมเชย จากผู้ฝึกสอนเป็นรางวัลซึ่งเป็นผลมาจากชัยชนะที่นักกีฬาได้รับ รางวัลประเภทนี้สามารถเป็นพลังที่มี ประสิทธิภาพของนักกีฬาบางคน

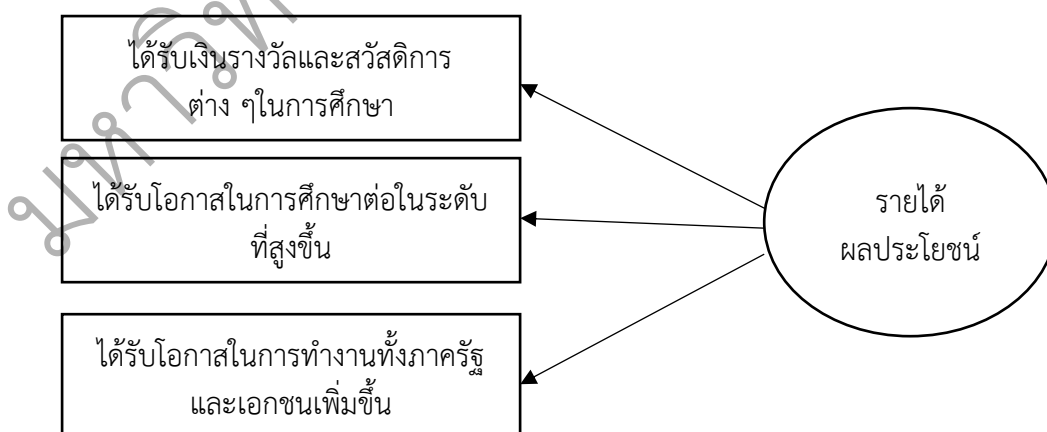
6.5 ความสนใจ คนบางคนร่วมการแข่งขันเนื่องจากเป็นความจำเป็น บ่อยครั้งที่องค์ประกอบ ในการเล่นครั้งนี้เป็นอิทธิพลจากกลุ่มเพื่อน เขาต้องการเพียงคำยกย่องชมเชยและความสนใจจากเพื่อน ที่เขาเป็นสมาชิกในกลุ่ม สำหรับความตั้งใจในการฝึกอย่างซื่อสัตย์ และสำหรับการเข้าร่วมสามารถใช้อ องค์ประกอบสำคัญในการจูงใจสำหรับคนบางคน

6.6 ความถนัดในการเล่นกีฬา บางคนเข้าร่วมการแข่งขันโดยมีวัตถุประสงค์ที่จะให้ได้รางวัลจากการพัฒนาตนเองมากกว่าอย่างอื่น เช่น รางวัลของเขาคือความสามารถในการว่ายน้ำให้ได้เร็วกว่าเดือนก่อน หรือพัฒนาการยกน้ำหนักให้ได้มากขึ้น การเพิ่มขนาดของกล้ามเนื้อหรือการเพิ่มกำลัง และแรงดึงของกล้ามเนื้อ หรือการมีประสบการณ์ที่น่าพอใจในทักษะกีฬาที่ง่าย ๆ และการได้รับรางวัลของตนเองตามที่ต้องการ

6.7 ความรักในกีฬา เป็นรางวัลด้านความรู้สึกที่เกิดจากการได้รับประสบการณ์ขณะที่เข้าร่วมแข่งขันกีฬาที่กำหนด หลายชนิดกีฬากำหนดให้ผู้เข้าร่วมด้วยการดู สัมผัส และฟังเสียง ซึ่งเป็นรางวัลสำหรับ นักกีฬาบางชนิด สำหรับผู้ที่เป็่นนักวิ่งในตอนเช้าอาจจะได้เห็นดวงอาทิตย์และแสงแดดที่งดงามใน เวลาเช้า สำหรับนักจักรยานอาจจะมีความรู้สึกที่สบาย ๆ ของฤดูร้อนทำให้ผมบนศีรษะยุ่งเหยิง หรือความรู้สึกที่มีต่อความเร็วของการขี่จักรยานไปในที่ต่าง ๆ อย่างเสรี ความรู้สึกต่อประสบการณ์ ต่าง ๆ เป็นรางวัลในการเข้าร่วมกิจกรรมของบุคคลและอาจจะเป็นผลที่มีอิทธิพลในระยะยาวของ นักกีฬาให้เข้าร่วมในกีฬาที่ตนชอบอย่างถาวร

สามารถสรุปปัจจัยด้านรายได้ ผลประโยชน์ หมายถึง การได้รับเงินรางวัล และสวัสดิการต่าง ๆ ในการศึกษาเป็นผลตอบแทนจากการสร้างชื่อเสียงให้กับสังกัดแล้วยังได้รับโอกาสในการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นเกิดจากผลงานที่นักกีฬาได้สร้างขึ้นด้วยตนเองทำให้มหาวิทยาลัยต่าง ๆ สนใจให้ทุนการศึกษาเพื่อจูงใจให้มาเป็นนักกีฬาในสังกัด และได้รับโอกาสในการทำงานทั้งภาครัฐและเอกชน เนื่องจากนักกีฬามีความสามารถแล้วมหาวิทยาลัยต่าง ๆ หรือหน่วยงานอื่น ๆ เห็นถึงความสามารถจึงต้องการสร้างนักกีฬาเลยจ้างให้เป็นผู้ฝึกสอนกีฬาเพื่อพัฒนานักกีฬาของสังกัด

ดังนั้น ตัวบ่งชี้ที่ใช้วัดรายได้ ผลประโยชน์ ในการวิจัยครั้งนี้จึงประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบ คือ การประชาสัมพันธ์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ของสมาคมกีฬาฯ การประชาสัมพันธ์ผ่านมหาวิทยาลัย และการประชาสัมพันธ์ผ่านบุคคลใกล้ชิด เช่น ผู้ปกครอง ครูผู้สอน เพื่อน สามารถสรุปเป็นรูปแบบดังภาพ 2.18



ภาพ 2.18 องค์ประกอบรูปแบบการวัดรายได้ ผลประโยชน์

7. ด้านการส่งเสริมและสนับสนุน

การที่จะพัฒนาคนในสังคมให้เห็นคุณค่าของการออกกำลังกาย และการเล่นกีฬาจะต้องมีการส่งเสริมหรือสนับสนุนให้เด็กเยาวชน นักเรียน นักศึกษา มีความรู้ ความเข้าใจและตระหนักถึงความสำคัญของการเล่นกีฬา ซึ่ง กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (2560: 26) ได้มียุทธศาสตร์การพัฒนาการกีฬาในระยะแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 6 ยุทธศาสตร์ที่ 1 การส่งเสริมให้เกิดความรู้และความตระหนักด้านการออกกำลังกายและการกีฬาขั้นพื้นฐาน เพื่อให้เด็กและเยาวชนทั้งในระบบและนอกระบบการศึกษา ได้รับการศึกษาด้านพลศึกษาที่มีคุณภาพอย่างทั่วถึงจากครูพลศึกษาที่มีคุณภาพและจำนวนเพียงพอต่อความต้องการ มีการออกกำลังกายและเล่นกีฬาขั้นพื้นฐานได้อย่างถูกต้อง รู้ กฎ และกติกา จนสามารถถึงขั้นดูกีฬาเป็นเล่นกีฬาได้ มีทัศนคติที่ดี มีระเบียบวินัย และน้ำใจนักกีฬารวมถึงมีการจัดวางระบบโครงข่ายในสถานศึกษาและชุมชน เพื่อสร้างความร่วมมือระหว่างสถานศึกษาและครอบครัวในการผลักดันให้การออกกำลังกายและการเล่นกีฬาเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตตั้งแต่ปฐมวัย แล้วจึงส่งเสริมความร่วมมือและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสถานศึกษาของทั้งในและต่างประเทศโดยการจัดตั้งเครือข่ายและส่งเสริมการเป็นสมาชิกของคณะกรรมการและองค์กร การกีฬาที่เป็นมาตรฐานสากลในระดับสถานศึกษาและสถาบันอุดมศึกษา เพื่อเสริมสร้างและพัฒนาสัมพันธภาพอันดีของทุกเครือข่ายและกำหนดเป็นแนวทางการปฏิบัติ และสื่อสารกับเครือข่ายการกีฬาในทุกระดับ อาทิ ท้องถิ่น สถานศึกษา และสถาบันอุดมศึกษา ในการส่งเสริมและสนับสนุน มีความจำเป็นที่ต้องอาศัยการสนับสนุนทั้งภาครัฐบาลและเอกชนดังนี้

7.1 สมาคมกีฬา หมายความว่า สมาคมกีฬาที่ดำเนินกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาและได้จดทะเบียนจัดตั้งตามพระราชบัญญัติ

ประเภทของสมาคมกีฬา สมาคมกีฬาแบ่งออกเป็นสามประเภท คือ

7.1.1 สมาคมกีฬาทั่วไป เป็นสมาคมกีฬาที่จัดตั้งขึ้นเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการดำเนินกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาแก่สมาชิกเป็นการทั่วไป

7.1.2 สมาคมกีฬาแห่งจังหวัด เป็นสมาคมกีฬาทั่วไปที่จัดตั้งขึ้นในแต่ละจังหวัด โดยมีผลงานเป็นที่ประจักษ์และมีการดำเนินกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกีฬาซึ่งมีความหลากหลายของชนิดกีฬาและได้รับอนุญาตให้เป็นสมาคมกีฬาแห่งจังหวัดจากนายทะเบียนตามหลักเกณฑ์วิธีการและเงื่อนไขที่คณะกรรมการประกาศกำหนด

7.1.3 สมาคมกีฬาที่ใช้คำว่า “แห่งประเทศไทย” เป็นสมาคมกีฬาทั่วไปที่จัดตั้งขึ้น โดยมีผลงานเป็นที่ประจักษ์ในระดับชาติ และได้รับอนุญาตให้เป็นสมาคมกีฬาที่ใช้คำว่า “แห่งประเทศไทย” จากนายทะเบียนกลางสมาคมกีฬาตามหลักเกณฑ์ วิธีการ และเงื่อนไขที่คณะกรรมการประกาศกำหนด (การกีฬาแห่งประเทศไทย. 2562: ออนไลน์)

7.2 สถาบันอุดมศึกษาหรือมหาวิทยาลัย เป็นหน่วยงานที่ทำหน้าที่ผลิตกำลังคนระดับอุดมศึกษาที่มีภารกิจหลัก 4 ประการ คือ การผลิตและพัฒนากำลังคนระดับกลางและระดับสูงการวิจัยเพื่อสร้างและพัฒนาองค์ความรู้การบริการวิชาการแก่สังคม และการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม เป็นแหล่งรวมของวิทยาการหลายแขนง และเป็นศูนย์รวมของนักวิชาการที่มีความรู้ความสามารถเป็นจำนวนมาก รวมถึงการส่งเสริมสนับสนุนการพัฒนากีฬา (ภาวิช ทองโรจน์. 2563: ออนไลน์)

7.3 ผู้สนับสนุน (Sponsor) หมายถึง บุคคลหรือบริษัทก็ได้ ที่ออกค่าใช้จ่ายการจัดกิจกรรมหรือการแข่งขันกีฬา เพื่อแลกกับสิทธิประโยชน์ตอบแทนในการโฆษณา และประชาสัมพันธ์สินค้าระหว่างที่มีการจัดการกิจกรรมหรือการแข่งขัน สุปจน์ ไพบุลย์พุฒิพงศ์ (2554: 6) กล่าวว่า การเป็นผู้สนับสนุนกิจกรรมกีฬา (Sports Sponsorship) หมายถึง การที่เจ้าของกิจการบริษัทองค์กร และหน่วยงานต่าง ๆ ให้การสนับสนุนทรัพยากรต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นในด้านเงินทุนบุคลากร และอุปกรณ์ต่าง ๆ แก่กิจกรรมด้านกีฬา เพื่อแลกกับการได้สิทธิในการเข้าร่วมกิจกรรมด้านกีฬานั้น ๆ

7.4 ด้านบุคคลที่เกี่ยวข้องสำหรับบุคคลที่จะเข้ามามีส่วนร่วมเกี่ยวข้องในการตัดสินใจเลือกเล่นกีฬานั้นจะเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในกีฬาชนิดนั้น ๆ ซึ่งบุคคลที่เกี่ยวข้องประกอบไปด้วย ผู้จัดการจัดการทีม ผู้ฝึกสอนกีฬา ครูผู้สอน พ่อแม่ผู้ปกครอง และรุ่นพี่หรือเพื่อนที่เล่นกีฬา

7.4.1 ผู้จัดการจัดการทีม กล่าวคือ อาจเป็นในรูปของบุคคลหรือคณะกรรมการมีหน้าที่รวบรวมทรัพยากร บุคลากร เงิน และเครื่องมือที่จะใช้ในการทำงาน และทำงานให้บรรลุเป้าหมาย “ผู้บริหารเป็นผู้กำหนดงานและสั่งการ” และผู้บริหารผู้จัดการการกีฬาในปัจจุบันมีความจำเป็นจะต้องมีความรู้ศึกษาพื้นฐานขององค์กรกีฬาอย่างละเอียด ความรู้ในสาขาการจัดการการกีฬา (Sport Management) การตลาดกีฬา (Sport Marketing) และการพัฒนานวัตกรรม (Innovation Development) ทั้งแนวคิดและทฤษฎี เพื่อให้มีความแม่นยำในความคิด (Ideas) ซึ่งจะทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ (Creative) เพื่อที่จะนำไปสู่แนวทาง (Approaches) ที่เป็นระบบ (System) ประกอบกับความมุ่งมั่นที่จำเป็นของปรัชญาการกีฬา เป็นพื้นฐานและคุณลักษณะสำคัญของการกีฬา

7.4.2 ผู้ฝึกสอนกีฬา (Coach) หมายถึง ผู้ที่มีหน้าที่ และความรับผิดชอบในการฝึกกีฬาให้มีความพร้อมที่จะเล่นหรือแข่งขัน สามารถแสดงความสามารถทางการกีฬาได้อย่างสูงสุดดีที่สุดในการเล่นและการแข่งขัน และการแข่งขันเพื่อนำนักกีฬาก้าวไปสู่ความสำเร็จของการแข่งขันหรือเล่นกีฬา ตลอดจนควบคุม และรับผิดชอบมารยาทความประพฤติ พฤติกรรมการแสดงออก คุณธรรมของนักกีฬาถือว่าพฤติกรรมที่นักกีฬาแสดงออกมาเป็นผลมาจากการสอนของผู้ฝึกสอน ความดีหรือความบกพร่องทั้งหมดที่นักกีฬาแสดงออกมานั้นเป็นความดี หรือความบกพร่องของผู้ฝึกสอน(นิตพันธ์ สระภักดี. 2551: 18)

การกีฬาแห่งประเทศไทย (2552: 17) กล่าวถึง ผู้ฝึกสอน (Coach) เป็นคำที่รู้จักกันดีในหมู่นักกีฬา ผู้ฝึกสอน หมายถึง ผู้ที่ฝึกกีฬาเพื่อการเล่นหรือการแข่งขัน ปัจจุบันในประเทศไทยผู้ฝึกสอนกับครูพลศึกษาในสถานศึกษาส่วนใหญ่จะเป็นคนๆ เดียวกันอาจจะแตกต่างกันบ้างในโรงเรียนกีฬาที่ผู้ฝึกสอนจะได้รับมอบหมายหน้าที่ให้ฝึกซ้อม ควบคุมและนำนักกีฬาเข้าร่วมการแข่งขันในรายการต่าง ๆ และเป็นการเรียนการสอนที่มีการวัด และประเมินผลตามหลักสูตรโรงเรียนกีฬาโดยเฉพาะ

พิทยา บุญคงเสน (2555: 11) กล่าวถึง ผู้ฝึกสอน (Coach) เป็นผู้ที่รับผิดชอบในการนำพาให้นักกีฬาของตนเองประสบผลสำเร็จในการแข่งขันด้วยวิธีการต่าง ๆ ที่เห็นว่าจำเป็น เช่น การสอนทักษะ การวางระเบียบการฝึก การสอนเทคนิค และเทคนิคต่าง ๆ ตลอดจนการปกครองดูแลนักกีฬาการบริหารภายในทีมกีฬาเป็นต้น

สนธยา สีละมาต (2555: 454-455) กล่าวว่า คำว่า “ผู้ฝึกสอน” (Coach) เมื่อใช้แทน กริยา (Verb) จะหมายถึง “การให้คำสอนหรือ แนะนำ” ขณะที่คำว่า “การฝึกซ้อม” (Train) เมื่อใช้แทนกริยา (Verb) จะอ้างอิงถึงอะไรที่นักกีฬาทำ เช่น การได้มาซึ่งความสามารถทางการกีฬาโดยการออก

กำลังกาย และอ้างอิงถึงอะไรที่ผู้ฝึกสอนทำ เช่น การให้การฝึกหัดและคำสอน การฝึกซ้อม การปฏิบัติ หรือการออกแบบเพื่อให้เกิดความชำนาญ จากตรงนี้จะอาจสรุปได้ว่า ทั้งนักกีฬา และผู้ฝึกสอน เป็นผู้ฝึกซ้อม (Trainers) หรือบุคคลที่ทำการฝึกซ้อมเพื่อตนเองหรือผู้อื่นขณะเดียวกันคำว่า ผู้ฝึกซ้อม (Trainer) เมื่อใช้แทนนาม (Noun) จะสามารถอ้างอิงได้ทั้ง “บุคคล ที่ฝึกซ้อม” หรือ “บุคคลที่ทำการฝึกซ้อมให้กับนักกีฬา” อย่างไรก็ตาม ในความเป็นจริงไม่มีบุคคลใดที่จะเป็นทั้งผู้ฝึกสอน และนักกีฬา ในเวลาเดียวกัน แม้ว่าบางครั้งนักกีฬาบางคนจะสามารถทำหน้าที่เป็นผู้ฝึกสอนที่ดีได้ด้วยก็ตาม นอกจากนี้ คำว่าผู้ฝึกซ้อม (Trainer) ยังสามารถอ้างอิงถึงบุคคลที่ทำงานอยู่ในทีมกีฬา ในการให้การ ปรึกษาพยาบาลเบื้องต้น และการให้การฟื้นฟูสภาพผู้เล่นที่ได้รับบาดเจ็บ และเหมือนกับบุคคลที่ทำหน้าที่ฝึกม้าแข่งหรือสัตว์สำหรับ การประกวด การโชว์ หรือการแสดงได้อีกด้วย และที่สำคัญการเป็นผู้ฝึกซ้อมกีฬาเป็นเพียงบทบาทหนึ่งของการเป็นผู้ฝึกสอนกีฬาการเป็นผู้ฝึกสอนกีฬาไม่เพียงแต่เป็นผู้พัฒนาศักยภาพสูงสุดทางกาย (Physical Potential) ให้กับ นักกีฬาแต่ยังรวมถึงการเป็นผู้ขัดเกลา และยกระดับจิตใจและร่างกายของ นักกีฬาให้เป็นผู้ที่มีความสามารถและมีความประพฤติเหมาะสม ดำรงตนอยู่ในสังคมได้เป็นอย่างดี การทำงานร่วมกับนักกีฬาจึงมีบทบาทหลายอย่างที่ ต้องทำ ฉะนั้น การใช้คำว่าผู้ฝึกสอน (Coach) ในการอ้างอิงถึงบุคคลที่ทำหน้าที่ช่วย เหลือนักกีฬาให้ก้าวขึ้นไปสู่ ความสำเร็จจึงน่าจะมีความเหมาะสมและสื่อความหมายได้ดีกว่าคำว่าผู้ฝึกซ้อม (Trainer)

7.4.3 ครูผู้สอน (Teachers) ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติได้กำหนดไว้ว่า

ผู้สอน หมายความว่า ครูและคณาจารย์ในสถานศึกษาระดับต่าง ๆ

ครู หมายความว่า บุคลากรวิชาชีพซึ่งทำหน้าที่หลักทางด้านการเรียนการสอน และการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยวิธีการต่าง ๆ ในสถานศึกษาของทั้งของรัฐและเอกชน

คณาจารย์ หมายความว่า บุคลากรซึ่งทำหน้าที่หลักทางด้านการสอนและการ วิจัยในสถานศึกษาระดับอุดมศึกษาระดับปริญญาของรัฐ และเอกชน ซึ่งจะหมายความว่า ครู คือ ผู้ที่มีความสามารถให้คำแนะนำ เพื่อให้เกิดประโยชน์ทางการเรียนสำหรับนักเรียน หรือ นักศึกษา ในสถาบันการศึกษาต่าง ๆ ทั้งของรัฐและเอกชน มีหน้าที่หรือมีอาชีพในการสอนกับวิชาความรู้ หลักการคิดการอ่านรวมถึงการปฏิบัติและแนวทางในการทำงานโดยวิธีในการสอนจะแตกต่างกัน ออกไปโดยคำนึงถึงพื้นฐานความรู้ ความสามารถ และเป้าหมายของนักเรียนแต่ละคน และนอกจาก การสอนแล้วครูยังเป็นผู้ยกระดับวิญญาณมนุษย์ ให้รู้จักผิดชอบชั่วดี สอนในคุณงามความดีเพื่อเป็น แม่แบบให้เด็กได้ปฏิบัติตามทั้งต่อหน้าและลับหลัง

กัลยาณี พรมทอง (2562: 3) ได้ให้ความหมายของ ครู ว่าครู คือ ผู้สั่งสอนศิษย์ ผู้ถ่ายทอด ความรู้ให้แก่ศิษย์ ด้วยเหตุนี้ครูจึงเป็นบุคคลสำคัญที่คอยประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ อบรมสั่งสอน สร้างสรรค์ พัฒนาภูมิปัญญา และเป็นปูชนียบุคคล ควรที่จะได้รับการน้อมเคารพจากศิษย์ทั้งปวง

1) คุณสมบัติของครูพลศึกษา เป็นสิ่งที่ครูพลศึกษาหรืออาจารย์ผู้สอนถือว่าเป็นหัวใจและ องค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของการเรียนการสอนพลศึกษาสอนกีฬารวมถึงการเป็นผู้ฝึกสอนกีฬาด้วย วรศักดิ์ เพียรชอบ (2561: 47) ได้กล่าวถึงครูพลศึกษาที่จะสามารถปฏิบัติหน้าที่ และภารกิจทางพล ศึกษาได้ดีมีประสิทธิภาพควรมีลักษณะที่สำคัญ ดังต่อไปนี้ คือ

1. เป็นผู้มีความรู้ทั้งในด้านวิชาการพลศึกษาทั่วไป วิชาชีพครู และวิชาพลศึกษา
2. เป็นผู้ที่มีความศรัทธาในวิชาพลศึกษาอย่างแท้จริง

3. เป็นผู้ที่มีความรู้สึกในการรับผิดชอบสูง
4. เป็นผู้ที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และกระตือรือร้น
5. เป็นผู้ที่มีบุคลิกภาพที่ดีสุขภาพสมบูรณ์
6. เป็นผู้ที่มีคุณธรรม มีจิตใจโอบอ้อมอารีเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และมีน้ำใจเป็นนักกีฬา
7. เป็นผู้ที่รักเด็ก มีอารมณ์สนุกสนานร่าเริง

วาสนา คุณาอภิสิทธิ์ (2561: 320-321) ได้กล่าวถึงครูพลศึกษาที่ดี ควรมีคุณสมบัติ ดังต่อไปนี้

1. เป็นผู้ที่มีสุขภาพดีทั้งกายและจิตใจ
 2. เป็นผู้ที่มีความสามารถในการฝึกการสอนและมีส่วนร่วมในกีฬาต่าง ๆ ให้ได้หลายประเภท
 3. มีความต้องการและพร้อมที่จะให้บริการแก่บุคคลทั่วไปซึ่งเป็นเรื่องของการให้ความช่วยเหลือ
 4. มีความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะทักษะย่อย และการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ออกมาให้ นักเรียนเห็นได้อย่างถูกต้องชัดเจนไม่ผิดพลาด
 5. มีความสามารถที่จะทำให้นักเรียนเกิดความรู้สึกพึงพอใจ และอยากที่จะฝึกหรือเล่นกีฬาต่อไป
 6. เป็นผู้ที่มีรูปร่างและลักษณะท่าทางเหมาะสมกับอาชีพครูพลศึกษา
 7. มีน้ำใจนักกีฬาและพยายามปลูกฝังให้นักเรียนมีคุณสมบัติของผู้มีน้ำใจเป็น นักกีฬาอยู่เสมอ
 8. เป็นผู้ที่มีลักษณะของความเป็นผู้นำ
 9. เป็นผู้ที่มีหลักการหรือมีอุดมคติของตนเอง มีบุคลิกดีและมีคุณธรรมนักเรียนต่าง ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ทำให้ห้องเรียนเป็นสถานที่ที่ทุกคนมีความสุขและนักเรียนรักโรงเรียน อยากมาโรงเรียน
- เนื่องจากการศึกษามีบทบาทสำคัญในการช่วยให้เยาวชนพัฒนาการทั้งด้าน วิชา นิสัย และทาง บุคลิกภาพ เพื่อช่วยให้เยาวชนมีความสำเร็จในชีวิตทุกประเทศจึงหาทาง ส่งเสริมการศึกษาให้มี คุณภาพ มีมาตรฐานความเป็นเลิศความรู้เกี่ยวกับจิตวิทยาการศึกษาจึง สำคัญในการช่วยทั้งครูและ นักการศึกษาผู้มีความรับผิดชอบในการปรับปรุงหลักสูตรและการเรียน การสอน

2) บทบาทหน้าที่ของครูพลศึกษา เป็นสิ่งที่ครูผู้สอน ครูพลศึกษา หรือผู้ฝึกสอนกีฬาจะต้อง รู้ถึงบทบาทของตนเองในการปฏิบัติหน้าที่ต่าง ๆ ของการเป็นครูเพื่อให้ทราบถึงการปฏิบัติหน้าที่ตาม บทบาทของครูพลศึกษา วาสนา คุณาอภิสิทธิ์ (2561: 316-318) จึงได้บอกถึงบทบาทของครูพลศึกษา ควรมีหน้าที่และ ความรับผิดชอบได้ดังนี้

2.1) การสอน ครูพลศึกษามีหน้าที่ และความรับผิดชอบเกี่ยวกับการเรียนการสอนใน หลาย ๆ รายวิชา ต้องสามารถอธิบาย - สาธิตเทคนิค ทักษะ ประวัติ ประโยชน์ กติกา แผนการเล่น ตลอดจนการใช้อุปกรณ์ให้เป็นประโยชน์ต้องจัดบริหารชั้นเรียนสำหรับการสอน การเล่นการประเมิผล และการแนะนำต้องมีพัฒนาทัศนคติของความมีน้ำใจนักกีฬา การจัดสภาพแวดล้อม ทางสุขศึกษา และการสอนให้บรรลุตามจุดมุ่งหมายอื่น ๆ ของวิชาพลศึกษา

2.2) การแข่งขันกีฬาภายใน ครูพลศึกษาต้องจัดการแข่งขันกีฬาภายใน โดยทำการจัด โปรแกรมแข่งขันกีฬาต่าง ๆ รวมทั้งสิ่งอำนวยความสะดวกที่จะใช้ในการแข่งขัน โดยไม่ให้ ซ้ำซ้อน และนักเรียนได้แข่งขันเท่า ๆ กันต้องเตรียมการจัดซื้อ จัดลำดับ บำรุงรักษา แนะนำเกี่ยวกับอุปกรณ์ และสิ่งต่าง ๆ ที่ใช้ประกอบการแข่งขัน ให้คำปรึกษาเกี่ยวกับการแข่งขันจัดดูแล เรื่องความปลอดภัย จัดเจ้าหน้าที่ดำเนินงานจัดระบบการให้คะแนน จัดความขัดแย้ง และอาจจะ ต้องจัดทำคู่มือการ แข่งขันกีฬาภายในไว้ด้วย

2.3) การเป็นผู้ฝึกกีฬา ครูพลศึกษาต้องทำหน้าที่เป็นผู้ฝึกสอนกีฬาด้วยซึ่ง หมายถึงว่า ต้องเป็นผู้ที่มีทักษะกีฬาสูง และมีความสามารถในการจูงใจสูงด้วย เหตุผลก็เพราะว่า การสอนในชั้นเรียนจะสอนนักเรียนหลาย ๆ ระดับความสามารถปะปนกันไปตั้งแต่อ่อนจนเก่ง แต่การเป็นผู้ฝึกสอนกีฬาจะต้องสอนนักเรียนจากหลายฝ่ายเช่น นักเรียน คนดู นักข่าว หรือแม้แต่ความต้องการของตนเองที่จะพยายามไม่ให้เกิดการแพ้ ผู้ฝึกสอนจึงต้องมีศีลธรรมหลักการ และการเสียสละตนเองอย่างสูงที่จะต่อต้านสิ่งเหล่านั้น และที่สำคัญที่สุดคือจะต้องไม่ป่วยเปื่อยออกจาก จุดมุ่งหมายของวิชาพลศึกษาอย่างเด็ดขาดครูพลศึกษาที่เป็นผู้ฝึกสอนต้องมีการวางแผนจัดการ ปฏิบัติการ การศึกษา และกำหนดแผนการเล่น ศึกษาจากภาพยนตร์จัดโปรแกรมการซ้อมร่วมมือ กับนักข่าว เลือกจัดซื้อและรักษาวัสดุอุปกรณ์ กล่าวปราศรัยในงานเลี้ยงนักกีฬา เป็นที่ปรึกษา ประเมินผลการตัดสิน นอกจากนี้ยังต้องวางแผนการเดินทางเพื่อการแข่งขันของทีมการซื้อตั๋ว เดินทาง ผู้จับเวลา ผู้ให้คะแนน ผู้ตรวจสอบและรับผิดชอบต่อพฤติกรรมของนักกีฬาผู้ดู ผู้ฝึกสอนจึงต้องมีคุณสมบัติหลายประการ และอีกประการหนึ่งที่ต้องมีก็คือความเข้มงวดและความเข้าใจผู้เล่นในฐานะพ่อที่ต้อง การทำให้ครอบครัวประสบความสำเร็จในการแก้ปัญหาที่มีความซื่อสัตย์มี ความเชื่อถือในตัวผู้เล่น ไม่แสดงความรักผู้เล่นคนไหนคนใดเป็นพิเศษ และอย่าให้สิทธิพิเศษแก่ใคร

2.4) การอยู่ค่ายพักแรมและกิจกรรมกลางแจ้ง ครูพลศึกษามีหน้าที่เป็นที่ปรึกษาของค่ายหรือควบคุมดูแลการอยู่ค่ายพักแรมและการว่ายน้ำ ผู้ที่สอนให้นักเรียนรู้จักการใช้ชีวิต กลางแจ้งการใช้ทักษะกีฬาที่สำคัญที่สุด คือการสอนให้นักเรียนรู้จักวิถีใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับคนอื่นในบรรยากาศประชาธิปไตย รักสงบ รักธรรมชาติ อนุรักษ์ธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม

2.5) การเดินร่ำ การเดินร่ำเป็นกิจกรรมที่ได้รับความนิยมเสมอมา โดยเฉพาะ ผู้หญิงและมีความเกี่ยวข้องกับชีวิตของคนโดยตลอดตั้งแต่สมัยโบราณถึงปัจจุบัน เพราะเป็นกิจกรรมที่แสดงถึงความรู้สึก และอารมณ์เป็นกิจกรรมที่ทำให้คลายความเครียดได้มาก ครูพลศึกษาจึงสอนได้ทั้งกิจกรรมการเคลื่อนไหวพื้นฐาน การเดินร่ำพื้นเมือง การร้องเพลงประกอบการ เล่นเกมลีลาศและอื่น ๆ

2.6) ลีลาศศึกษา ลีลาศศึกษาเป็นการเรียนรู้การเคลื่อนไหว และการเคลื่อนไหวจากการเรียนรู้จึงเป็นการเรียนรู้วิธีการแก้ปัญหาด้วยตนเองเป็นการสำรวจค้นหาสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง เน้นการเรียนรู้โดยตัวนักเรียนเป็นสำคัญ การเรียนรู้วิธีการดังกล่าวจะใช้การเคลื่อนไหวเท่านั้นครูพลศึกษาต้องเข้าใจในการใช้เครื่องมือ และเข้าใจในหลักการเคลื่อนไหวของมนุษย์ให้สัมพันธ์กับ เวลา แรงรูปร่าง และการแสดงออกจุดมุ่งหมายของวิชานี้ก็เพื่อให้นักเรียนรู้จัก ระมัดระวังตนเอง ในสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ซึ่งครูจะสังเกตได้จาก การให้นักเรียนแสดงให้ดูในลักษณะของความเร็วช้า ความหนักเบา ความเป็นอิสระ

2.7) การพลศึกษาพิเศษ ครูพลศึกษาต้องจัดกิจกรรมพิเศษให้แก่ นักเรียน ลักษณะผิดปกติ และช่วยให้นักเรียนสามารถปรับตัวได้ขึ้น ครูพลศึกษา จึงต้องมีความรู้ในกายวิภาคศาสตร์สรีระวิทยาการเคลื่อนไหวสรีระวิทยาการออกกำลังกาย จิตวิทยา วิธีสอน และศัพท์ทางการแพทย์มีความตั้งใจจริงที่จะช่วยเหลือนักเรียนและรับฟังความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะ ของแพทย์เสียก่อนไม่ใช้ทำการบำบัดด้วยตนเอง

2.8) งานวิจัย การทำงานวิจัยมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอน และความก้าวหน้าในการทำงานแม้ครูจะไม่ทำด้วยตนเองก็ควรสนใจงานวิจัย ของผู้อื่นซึ่งส่วนใหญ่จะเป็น ผู้เชี่ยวชาญครูควรรู้จักตีความผลที่ได้จากการวิจัยและนำไปประโยชน์ให้ได้

2.9) การปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม ในสังคมไทยการปลูกฝังให้ประชาชนพลเมือง มีคุณธรรม หรือความรู้สึกนึกคิดทางจิตใจ และจริยธรรม หรือลักษณะการแสดงออกทางร่างกาย เป็นเรื่องสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเป็นสิ่งแสดงออกถึงความสุขของคนในสังคมเดียวกัน เมื่อ สมาชิกแต่ละคนของสังคม นั้นมีคุณธรรมสูงไปด้วย ซึ่งจะเป็นพื้นฐานของความเจริญก้าวหน้าต่อไป ครูทุกคนจึงควรรับเอาบทบาท ของการปลูกฝังคุณธรรม และจริยธรรม ให้แก่นักเรียนไว้อย่างเต็ม ภาคภูมิ พร้อมทั้งปฏิบัติตนเป็น ตัวอย่างที่ดีอีกด้วย

7.4.4 ผู้ปกครอง ผู้เป็นบุคคลที่มีความสำคัญ และเป็นผู้ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของ นักกีฬามากที่สุดในการที่จะคอยสนับสนุนหรือไม่ก็ตามขึ้นอยู่กับ การโดยส่วนใหญ่จะสนับสนุนในทุก ด้านที่ลูกของตนเลือกทำในสิ่งต่าง ๆ ได้มีผู้ให้ความหมายของผู้ปกครองไว้ ดังนี้

Summers Della (1998: ออนไลน์) กล่าวว่า ผู้ปกครอง หมายถึง พ่อหรือแม่ของบุคคล

Encyclopedia (2000: ออนไลน์) อธิบายไว้ว่า ผู้ปกครอง หมายถึง ผู้ที่เป็นพ่อหรือผู้ที่เป็นแม่ ซึ่งมีอยู่ 2 ประเภท คือ

1. ผู้ปกครองโดยสายเลือด
2. ผู้ปกครองโดยสังคม

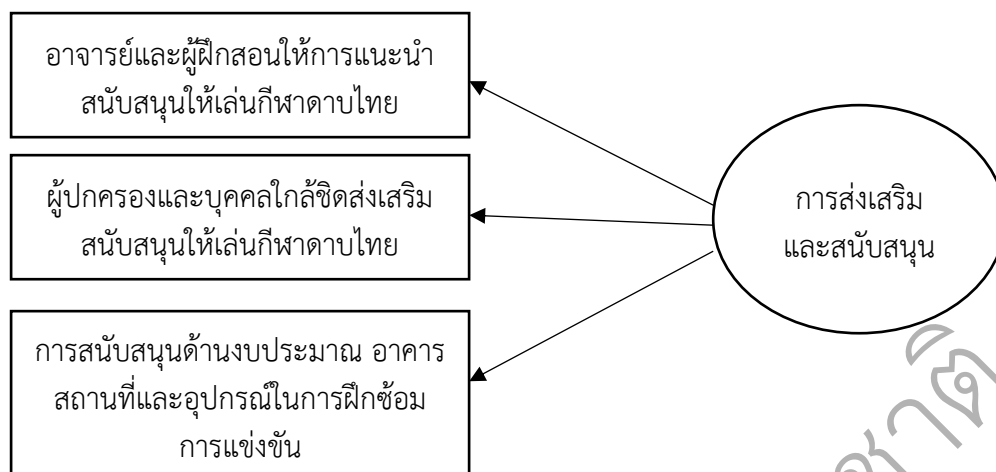
สามารถสรุปได้ว่า ผู้ปกครอง หมายถึง บิดาหรือมารดา โดยสายเลือด หรือญาติที่ให้การสั่งสอนอบรมเลี้ยงดูส่งเสริมให้ผู้ได้ปกครองหรือ ลูกหลาน ได้มีคุณภาพชีวิตที่เติบโตขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งผู้ปกครองในที่นี้ อันจะที่จะกล่าวคือ ผู้ที่มีอิทธิพลในการสนับสนุน ส่งเสริมให้เล่นกีฬาตาบไทย เป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้นักกีฬาได้เรียนรู้ พัฒนาตนเอง คอยชี้แนะนำแนวทางต่าง ๆ รวมถึงสร้างแรงจูงใจให้เกิดกับนักกีฬา

7.4.5 เพื่อนที่เล่นกีฬา หมายถึง ผู้ชอบพอรักใคร่กัน ผู้สนิทสนมคุ้นเคยกัน เช่น เรามีเพื่อนมากผู้ร่วมสถาบันหรือร่วมอาชีพ เป็นต้น เช่น เพื่อนร่วมโรงเรียน เพื่อนร่วมรุ่น เพื่อนข้าราชการ เพื่อนกรรมการ ผู้ร่วมฐานะ เช่น อยู่เป็นเพื่อนกันก่อน ไปเป็นเพื่อนกันหนอย ผู้อยู่ในสภาพเดียวกัน เช่น เพื่อนมนุษย์ เพื่อนร่วมโลก (พจนานุกรม บัณฑิตยสถาน. 2562: ออนไลน์)

สามารถสรุปแนวคิดด้านการส่งเสริมและสนับสนุนกีฬาตาบไทยว่าหมายถึง หน่วยงานที่คอยให้การช่วยเหลือ ในการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับกีฬาตาบไทย โดยการสนับสนุน ด้านบุคลากร เช่น ผู้ฝึกสอนกีฬา ผู้ตัดสินกีฬา นักกีฬา ด้านสถานที่ เช่น อาคารโรงยิมสนามกีฬา ด้านเงินงบประมาณ ด้านวัสดุอุปกรณ์ เช่น อุปกรณ์ที่ใช้ในการฝึกซ้อม การแข่งขัน การตัดสิน เสื้อผ้าต่าง ๆ และการสนับสนุน ในด้านอื่น ๆ ที่มีความจำเป็นในการส่งเสริมสนับสนุนกีฬาตาบไทย

สามารถสรุปปัจจัยด้านการส่งเสริมและสนับสนุน หมายถึง การส่งเสริมโดยอาจารย์และผู้ฝึกสอนให้การแนะนำสนับสนุนให้เล่นกีฬาตาบไทยแล้วยังมีผู้ปกครอง บุคคลใกล้ชิดส่งเสริมสนับสนุนให้เล่นกีฬา และมหาวิทยาลัยให้การสนับสนุนด้านงบประมาณ อาคารสถานที่และอุปกรณ์ในการฝึกซ้อม การแข่งขันกีฬาตาบไทย

ดังนั้น ตัวบ่งชี้ที่ใช้วัดการส่งเสริมและสนับสนุน ในการวิจัยครั้งนี้จึงประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบ คือ การประชาสัมพันธ์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ของสมาคมกีฬาฯ การประชาสัมพันธ์ ผ่านมหาวิทยาลัย และการประชาสัมพันธ์ผ่านบุคคลใกล้ชิด เช่น ผู้ปกครอง ครูผู้สอน เพื่อน สามารถสรุปเป็นรูปแบบดังภาพ 2.19



ภาพ 2.19 องค์ประกอบรูปแบบการวัดการส่งเสริมและสนับสนุน

แนวคิดเกี่ยวกับการตัดสินใจ

1. ความหมายของการตัดสินใจ (Decision making)

การพิจารณาเลือกเล่นกีฬาหรือออกกำลังกายแต่ละชนิด สิ่งที่ต้องคำนึงถึงก็คือปัจจัยในตนเอง อันได้แก่ วัย เพศ สภาพร่างกายและจิตใจ และพันธุกรรม ต่อมาก็คือจุดมุ่งหมายของการเล่น จะเล่นเพื่อสุขภาพหรือเพื่อการแข่งขัน เมื่อได้พิจารณาข้างต้นแล้ว จึงตัดสินใจเลือกเล่นกีฬาหรือออกกำลังกายชนิดที่เหมาะสมกับตนเอง และในส่วนของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยซึ่งอยู่ในช่วงวัยหนุ่มสาว อายุ 17-35 ปีจะมีวัตถุประสงค์การเล่นกีฬาเพื่อให้ร่างกายมีประสิทธิภาพสูงสุดทั้งในชีวิตประจำวัน และการแข่งขันดังนั้นกีฬาที่ตัดสินใจเล่นจะต้องเป็นกีฬาที่ใช้ทักษะสูง และใช้ความสามารถได้อย่างเต็มที่ที่จะเห็นได้ว่าการตัดสินใจนั้นเป็นสิ่งสำคัญของการเลือกเล่นกีฬาเพื่อให้ทราบถึงหลักการสำคัญ ของกระบวนการตัดสินใจ ได้มีนักวิชาการได้ให้ความหมายไว้ ดังนี้

บรรยงค์ โตจินดา (2550: 178) ให้ความหมายของการตัดสินใจ คือ การที่ผู้บริหารหรือผู้บังคับบัญชาพิจารณาตัดสินใจและสั่งการในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง การวินิจฉัยสั่งการ หรือการตัดสินใจเป็นเรื่องที่มีความสำคัญมาก เพราะการวินิจฉัยสั่งการจะเป็นการเลือกทางเลือก ดำเนินการที่ดีที่สุด ในบรรดาทางเลือกหลายๆ ทาง

สมคิด บางโม (2558: 175) กล่าวว่า การตัดสินใจ หมายถึง การตัดสินใจเลือก ทางปฏิบัติ ซึ่งมีหลายทางเป็นแนวปฏิบัติไปสู่เป้าหมายที่วางไว้ การตัดสินใจนี้อาจเป็นการตัดสินใจ ที่จะกระทำการสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือหลายสิ่งหลายอย่าง เพื่อความสำเร็จตรงตามที่ตั้งเป้าหมายไว้ ในทางปฏิบัติการตัดสินใจมักเกี่ยวข้องกับปัญหาที่ยุ่งยากสลับซับซ้อน และมีวิธีการแก้ปัญหาให้วินิจฉัย มากกว่าหนึ่ง ทางเสมอ ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่ของผู้วินิจฉัยปัญหาว่าจะเลือกสั่งการปฏิบัติโดยวิธีใดจึงจะบรรลุเป้าหมาย อย่างที่ดีที่สุดและบังเกิดผลประโยชน์สูงสุดแก่องค์กรนั้น

จากนิยามดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่า การตัดสินใจ หมายถึง การเลือกปฏิบัติสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งเป็นหนทางที่ดีที่สุดที่พอเป็นไปได้ จากหลาย ๆ ทางเลือก เพื่อความสำเร็จตรงตามที่ตั้งเป้าหมายไว้ การตัดสินใจใดก็ตามทุกครั้งจะมีผลต่อชีวิตของผู้ตัดสินใจเสมอ การตัดสินใจจึงมีความสำคัญต่อชีวิตมนุษย์

มากการตัดสินใจที่ดีที่สุดควรเป็นการตัดสินใจที่รอบคอบเป็นกระบวนการและมีระบบโดยการคำนึงถึงผลดีผลเสีย พิจารณาอย่างรัดกุมเลือกทางที่เหมาะสมและเป็นประโยชน์ต่อผู้ตัดสินใจมากที่สุด

2. ทฤษฎีการตัดสินใจ

ทฤษฎีการตัดสินใจเป็นการนำแนวความคิดที่มีเหตุผลที่ผู้บริหารใช้ในการเลือกทางเลือกที่ดีที่สุด ซึ่งสามารถจำแนกได้เป็น 2 ประเภท คือ ทฤษฎีการตัดสินใจจำแนกตามวิธีการตัดสินใจ และทฤษฎีการตัดสินใจตามบุคคลที่ตัดสินใจ (จรัญญา ปานเจริญ, 2553: 198) ดังนี้

2.1 ทฤษฎีการตัดสินใจจำแนกตามวิธีการตัดสินใจ สามารถจำแนกทฤษฎีการตัดสินใจตามวิธีการตัดสินใจออกเป็น 3 วิธี ดังนี้

2.1.1 ทฤษฎีการตัดสินใจโดยการคาดการณ์ มีการใช้เทคนิคการคาดการณ์และการพยากรณ์เข้ามาประกอบการตัดสินใจ เช่น การพยากรณ์โดยใช้แนวโน้ม เป็นต้น

2.1.2 ทฤษฎีการตัดสินใจโดยการพรรณนา เป็นการใช้กระบวนการวิจัยเป็นเครื่องมือในการตัดสินใจ ดังนั้นผู้วิจัยจะต้องมีการพิสูจน์และเห็นจริงจึงจะดำเนินการตัดสินใจได้ บางครั้งเรียกการตัดสินใจแบบนี้ว่า การตัดสินใจทางวิทยาศาสตร์

2.1.3 ทฤษฎีการตัดสินใจโดยกำหนดความ เป็นทฤษฎีที่คำนึงถึงว่าแนวทางการตัดสินใจควรจะเป็นหรือน่าจะเป็นอย่างไรจึงจะสามารถบรรลุเป้าหมายที่ต้องการตัดสินใจได้

2.2 ทฤษฎีการตัดสินใจจำแนกตามบุคคลที่ตัดสินใจ สามารถจำแนกทฤษฎีการตัดสินใจโดยการจำแนกตามบุคคลที่ตัดสินใจได้เป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

2.2.1 การตัดสินใจโดยคนเดียว เป็นการตัดสินใจโดยคน ๆ เดียวจะทำให้เกิดความเร็วและมีประสิทธิภาพในการตัดสินใจ มักจะใช้ธุรกิจขนาดย่อมที่มีผู้ประกอบการที่เป็นเจ้าของกิจการและเป็นผู้ที่ใกล้ชิดปัญหาและทราบข้อมูลได้ดีกว่า

2.2.2 การตัดสินใจโดยกลุ่ม เป็นการตัดสินใจที่ยืดที่ทีมงาน และคณะกรรมการเป็นผู้ร่วมตัดสินใจเป็นการมุ่งเน้นการมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ เมื่อใดก็ตามที่ต้องการความร่วมมือผู้บริหารจึงควรให้ผู้ที่เกี่ยวข้องเข้ามามีส่วนร่วม ดังนั้นการกระจายอำนาจ และการมีส่วนร่วมในการตัดสินใจจึงจำเป็นสำหรับองค์การในอนาคต

3. กระบวนการตัดสินใจ(Process of decision making) หมายถึง การกำหนดขั้นตอนของการตัดสินใจตั้งแต่ขั้นตอนแรกไปจนถึงขั้นตอนสุดท้าย การตัดสินใจโดยมีลำดับขั้นของกระบวนการ ดังกล่าว เป็นการตัดสินใจโดยใช้หลักเหตุผลและมีกฎเกณฑ์ ซึ่งเป็นการตัดสินใจโดยใช้ระเบียบวิธีทางวิทยาศาสตร์เป็นเครื่องมือช่วยในการหาข้อสรุปเพื่อการตัดสินใจ ขั้นตอนของกระบวนการตัดสินใจมีอยู่หลายรูปแบบ

จรัญญา ปานเจริญ (2553: 191-193) ได้เสนอลำดับขั้นตอนของกระบวนการตัดสินใจเป็น 7 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การระบุปัญหา (Define the Problem) เป็นขั้นตอนแรกที่มีความสำคัญอย่างมาก เพราะการระบุปัญหาได้ถูกต้องหรือไม่ ย่อมมีผลต่อการดำเนินการในขั้นต่อ ๆ ไปของกระบวนการตัดสินใจ ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อคุณภาพของการตัดสินใจด้วย

ขั้นที่ 2 การระบุข้อจำกัดของปัจจัย (Identify Limiting Factors) เมื่อสามารถระบุปัญหาได้ถูกต้องแล้ว ผู้บริหารควรพิจารณาถึงข้อจำกัดต่าง ๆ ขององค์การ โดยพิจารณาจากทรัพยากรซึ่งเป็น

องค์ประกอบของกระบวนการผลิต ได้แก่ กำลังคน เงินทุน เครื่องจักร สิ่งอำนวยความสะดวกอื่น ๆ รวมทั้งเวลาซึ่งมักเป็นปัจจัยจำกัดที่พบอยู่เสมอ ๆ การรู้ถึงข้อจำกัดหรือเงื่อนไขที่ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ จะช่วยให้ผู้บริหารกำหนดขอบเขตในการพัฒนาทางเลือกให้แคบลงได้ ตัวอย่างเช่น ถ้ามีเงื่อนไขว่าต้องส่งสินค้าให้แก่ลูกค้าภายในเวลา 1 เดือน ทางเลือกของการแก้ไขปัญหาการผลิตสินค้าไม่เพียงพอที่มีระยะเวลาดำเนินการมากกว่า 1 เดือน ก็ควรถูกตัดทิ้งไป

ขั้นที่ 3 การพัฒนาทางเลือก (Develop Potential Alternatives) ขั้นตอนต่อไป ผู้บริหารควรทำการพัฒนาทางเลือกต่าง ๆ ขึ้นมา ซึ่งทางเลือกเหล่านั้นควรเป็นทางเลือกที่มีศักยภาพ และมีความเป็นไปได้ในการแก้ปัญหาให้น้อยลงหรือให้ประโยชน์สูงสุด ตัวอย่างเช่น กรณีที่องค์การประสบปัญหาเวลาการผลิตไม่เพียงพอ ผู้บริหารอาจพิจารณาทางเลือกดังนี้ 1) เพิ่มการทำงานกะพิเศษ 2) เพิ่มการทำงานล่วงเวลาโดยใช้ตารางปกติ 3) เพิ่มจำนวนพนักงาน หรือ 4) ไม่ทำอะไรเลยในการพัฒนาทางเลือก ผู้บริหารอาจขอความคิดเห็นจากนักบริหารอื่น ๆ ที่ประสบความสำเร็จทั้งภายในและภายนอกขององค์การ ซึ่งอาจใช้วิธีการปรึกษาหารือเป็นรายบุคคล หรือจัดการประชุมกลุ่มย่อยขึ้น ข้อมูลที่ได้รับจากบุคคลเหล่านั้นเมื่อผนวกรวมกับสติปัญญา ความรู้ ความสามารถ ความคิดสร้างสรรค์และประสบการณ์ของตนเอง จะช่วยให้ผู้บริหารสามารถพัฒนาทางเลือกได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้นที่ 4 การวิเคราะห์ทางเลือก (Analyze the Alternatives) เมื่อผู้บริหารได้ทำการพัฒนาทางเลือกต่าง ๆ โดยจะนำเอาข้อดี และข้อเสียของแต่ละทางเลือกมาเปรียบเทียบกับกันอย่างรอบคอบ ทางเลือกบางทางเลือกที่อยู่ภายใต้ข้อจำกัดขององค์การก็อาจทำให้เกิดผลต่อเนื่องที่ไม่พึงประสงค์ตามมา เช่น ทางเลือกหนึ่ง ของการเพิ่มผลผลิต ได้แก่ การลงทุนติดตั้งระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งจะช่วยให้แก้ปัญหาได้ แต่อาจมีปัญหาเกี่ยวกับการลดลงของขวัญกำลังใจของพนักงานในระยะต่อมา เป็นต้น

ขั้นที่ 5 การเลือกทางเลือกที่ดีที่สุด (Select the Best Alternative) เมื่อผู้บริหารได้ทำการวิเคราะห์และประเมินทางเลือกต่าง ๆ แล้ว ผู้บริหารควรเปรียบเทียบข้อดีและข้อเสียของแต่ละทางเลือกอีกครั้งหนึ่ง เพื่อพิจารณาทางเลือกที่ดีที่สุดเพียงทางเดียว ทางเลือกที่ดีที่สุดควรมีผลเสียต่อเนื่องในภายหลังน้อยที่สุด และให้ผลประโยชน์มากที่สุด แต่บางครั้งผู้บริหารอาจตัดสินใจเลือกทางเลือกแบบประนีประนอม โดยพิจารณาองค์ประกอบที่ดีที่สุดของแต่ละทางเลือก

ขั้นที่ 6 การนำผลการตัดสินใจไปปฏิบัติ (Implement the Decision) เมื่อผู้บริหารได้ทางเลือกที่ดีที่สุดแล้ว ก็ควรมีการนำผลการตัดสินใจนั้นไปปฏิบัติ เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ผู้บริหารควรกำหนดโปรแกรมของการตัดสินใจ โดยระบุถึงตารางเวลาการดำเนินงาน งบประมาณ และบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติ ควรมีการมอบหมายอำนาจหน้าที่ที่ชัดเจน และจัดให้มีระบบการติดต่อสื่อสารที่จะช่วยให้การตัดสินใจเป็นที่ยอมรับ นอกจากนี้ผู้บริหารควรกำหนดระเบียบวิธี กฎ และนโยบาย ซึ่งมีส่วนสนับสนุนให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้นที่ 7 การสร้างระบบควบคุมและประเมินผล (Establish a Control and Evaluation System) ขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการตัดสินใจ ได้แก่ การสร้างระบบการควบคุม และการประเมินผล ซึ่งจะช่วยให้ผู้บริหารได้รับข้อมูลย้อนกลับเกี่ยวกับผลการปฏิบัติงานว่าเป็นไปตามเป้าหมายหรือไม่ ข้อมูลย้อนกลับจะช่วยให้ผู้บริหารแก้ปัญหาหรือทำการตัดสินใจใหม่ได้โดยได้ผลลัพธ์ของการปฏิบัติที่ดีที่สุด

4. องค์ประกอบของการตัดสินใจ

วรพจน์ บุขราควิต (2556: 113-114) การตัดสินใจมีองค์ประกอบที่ต้องพิจารณามี

4 ประการ คือ

1. ผู้ทำการตัดสินใจ เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดเพราะการตัดสินใจจะดีหรือไม่ขึ้นกับบุคคลผู้ตัดสินใจเป็นสำคัญ ดังนั้นผู้ตัดสินใจจำเป็นต้องมีข้อมูล มีเหตุผล มีค่านิยมที่ถูกต้องสอดคล้องต่อการบรรลุเป้าหมายองค์การ แต่ในบางครั้งถ้าผู้ทำการตัดสินใจขาดข้อมูลที่ถูกต้องขาดเหตุผลและมีค่านิยมที่มาสอดคล้องแล้วจะทำให้ผลของการตัดสินใจไม่ดีพอได้ ผู้ทำการตัดสินใจบางเรื่องต้องมุ่งสู่การตัดสินใจเป็นกลุ่มบางเรื่องบางกรณีก็ตัดสินใจโดยคน ๆ เดียว ดังนั้นผู้บริหารจึงต้องวิเคราะห์สถานการณ์ให้ถูกต้อง

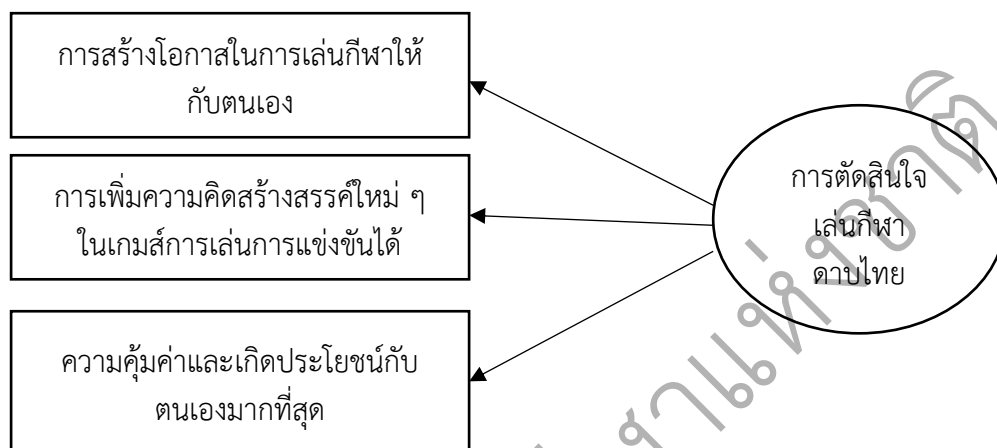
2. ประเด็นปัญหาที่ต้องตัดสินใจ เป็นองค์ประกอบที่สองที่ต้องให้ความสำคัญ ปัญหาที่ต้องตัดสินใจนั้นจำแนกได้หลายประการ เช่น จำแนกตามโรคโครงสร้าง และระบบงานบกพร่องโรคพฤติกรรมบกพร่อง และโรคเทคโนโลยีและวิทยาการบกพร่อง เมื่อกำหนดปัญหาได้ชัดว่าเป็นปัญหาเรื่องอะไรก็สามารถหาแนวทางแก้ไขปัญหาได้ถูกต้อง

3. ทางเลือกต่าง ๆ ที่บรรลุเป้าหมายได้ เป็นองค์ประกอบที่สามที่ต้องคำนึง ผู้บริหารต้องพยายามที่จะค้นหาทางเลือกที่ดีกว่าอยู่เสมอและสร้างทางเลือกให้มากกว่า 2 ทางเลือก ในปัจจุบันการบริหารองค์การมุ่งสู่การสร้างทางเลือกสู่การผลิตสินค้าและบริการที่ถูกลงกว่า มีคุณภาพสูงกว่ามีความรวดเร็ว มีการบริการที่ประทับใจมากกว่า นอกจากนี้ควรสร้างทางเลือกเพื่อมุ่งสู่การเรียนรู้และสร้างนวัตกรรมด้านผลิตภัณฑ์ซึ่งเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญต่อองค์การอีกด้วย

4. สภาพการณ์ที่ทำการตัดสินใจ ในการตัดสินใจจำเป็นต้องคำนึงถึงสภาพการณ์ที่ทำการตัดสินใจเป็นแบบใด ซึ่งมี 3 ประการ ได้แก่ สภาพการณ์ที่แน่นอน เป็นสภาพการณ์ที่ผู้ทำการตัดสินใจทราบทางเลือกต่าง ๆ และทราบถึงผลที่จะเกิดขึ้นของแต่ละทางเลือกอย่างดีด้วย การตัดสินใจดังกล่าวย่อมมีโอกาสถูกต้องมากที่สุด เช่น ตัดสินใจนำเงินฝากธนาคารออมค่านวดอกเบี้ยได้ชัดเจนในระยะสั้น และระยะยาว สภาพการณ์ที่เสี่ยงเป็นสภาพการณ์ที่ผู้บริหารตัดสินใจทราบทางเลือกต่าง ๆ และทราบโอกาส ความน่าจะเป็นที่จะเกิดขึ้นผู้บริหารจะตัดสินใจเมื่อโอกาสที่จะได้รับผลประโยชน์มากกว่าเสียประโยชน์ การตัดสินใจในสภาพการณ์เสี่ยงผู้ทำการตัดสินใจต้องเรียนรู้ทำความเข้าใจเรื่องทฤษฎีความน่าจะเป็นและแขนงการตัดสินใจ และสภาพการณ์ที่ไม่แน่นอน เป็นสภาพการณ์ที่ผู้ทำการตัดสินใจอาจทราบทางเลือกต่าง ๆ แต่ไม่ทราบผลที่อาจเกิดขึ้นในแต่ละทางเลือกโดยไม่สามารถคาดคะเนความน่าจะเป็นของแต่ละทางเลือกภายใต้สภาพการณ์ดังกล่าว ผู้ทำการตัดสินใจจึงไม่ควรตัดสินใจใด ๆ ลงไปจนกว่าจะมีข้อมูลสารสนเทศที่น่าเชื่อถือมากกว่าที่มีอยู่

สรุปปัจจัยด้านการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย หมายถึง เป็นกระบวนการของการหาโอกาสหาทางเลือก ประเมินทางเลือกเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ที่เป็นไปได้ และทราบถึงผลลัพธ์ของแต่ละทางเลือกของนักศึกษาในการเลือกเล่นกีฬาตาบไทย โดยพิจารณาจากผลที่จะได้รับการเลือกกระทำว่ามีผลตอบแทนที่คุ้มค่า และเป็นประโยชน์กับตัวเองมากที่สุด

ดังนั้น ตัวบ่งชี้ที่ใช้วัดด้านการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย ในการวิจัยครั้งนี้จึงประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบ คือ การสร้างโอกาสในการเล่นกีฬาให้กับตนเอง การเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ในเกมส์การเล่นการแข่งขันได้ และความคุ้มค่าและเกิดประโยชน์กับตนเองมากที่สุด สามารถสรุปเป็นรูปแบบดังภาพ 2.20



ภาพ 2.20 องค์ประกอบรูปแบบการวัดการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย

ตาราง 2.1 วิเคราะห์ตัวแปรและทฤษฎีที่นำมาใช้ในการศึกษา

ตัวแปรแฝงที่ศึกษา	ตัวแปรสังเกตที่ใช้วัดตัวแปรแฝง	เจ้าของแนวคิด/ทฤษฎีที่นำมาใช้
การสื่อสารประชาสัมพันธ์ (PBRT)	1.การประชาสัมพันธ์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ของสมาคมกีฬาฯ (SOC) 2.การประชาสัมพันธ์ผ่านมหาวิทยาลัย (SUV) 3.การประชาสัมพันธ์ผ่านบุคคลใกล้ชิด เช่น ผู้ปกครอง ครูผู้สอน เพื่อน (SPS)	สภลท์ บุญเสริมสุขพิชัย ณรงค์ กงแก้ว, ณัฐปกรณ์ มะลิทอง, ธัญพร ชินคชบาล, วิรัช ลภีรัตนกุล
ความสุขความเพลิดเพลิน (HAPE)	1.มีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินกับการเล่นกีฬาตาบไทย (HAP) 2.ชื่นชอบลักษณะของกิจกรรมการเล่นกีฬา (ACI) 3.กีฬาตาบไทยเป็นกีฬาที่แปลกใหม่มีความท้าทายทำให้อยากลองเล่น (ACI)	พิทยา บุญคงเส,สนธยา สีละมาต, สภลท์ บุญเสริมสุข, ภูษณพาส สมนิล, มาสโลว์ (Maslow)
สุขภาพอนามัย(HEAL)	1. มีสุขภาพสมรรถภาพร่างกายที่แข็งแรงสมบูรณ์ดี(FIT)	จตุรงค์ เหมธา, (Hahn & Payne, Edlin,

	<p>2. มีสุขภาพจิตดี ร่าเริงแจ่มใส(MIN)</p> <p>3. มีสุขภาพทางปัญญา ปฏิภาณไหวพริบมีสติ มีสมาธิดี(INT)</p>	<p>Golanty & Brown, ดวงพงศ์ พงศ์สยาม</p>
ชื่อเสียงและภาพลักษณ์(RPTI)	<p>1. มีโอกาสได้สร้างชื่อเสียงให้กับตัวเอง (REP)</p> <p>2. มีโอกาสได้สร้างชื่อเสียงให้กับมหาวิทยาลัย(UVS)</p> <p>3. มหาวิทยาลัยมีภาพลักษณ์ที่ดีด้านกีฬาเพิ่มขึ้น(IMA)</p>	<p>ตราจิตต์ เมืองคล้าย, สุปรีย์ สุวรรณบุรณ์, และมยุรี จะบัง, ธันวาคม จันทร์จัน, ชัยวัฒน์ ชลาพันธ์</p>
ทัศนคติและความถนัดส่วนตัว (ATTA)	<p>1. ตระหนักถึงคุณค่าของกีฬาดาบไทย (VAL)</p> <p>2. มีพื้นฐานทักษะและความถนัดในการเล่นกีฬาดาบไทย(SKI)</p> <p>3. สามารถเรียนรู้และพัฒนาทักษะได้อย่างรวดเร็ว(LEA)</p>	<p>บุษยพงศ์ มุสิกไชย, ณชพัฒน์ อัครวิชชนันท์, อดุลย์ จาตุรงค์กุล และ ดลยา จาตุรงค์กุล, ธงชัย สันติวงษ์, วาสนา คุณา อภิสิทธิ์</p>
รายได้ ผลประโยชน์(RNIC)	<p>1. ได้รับเงินรางวัล และสวัสดิการต่าง ๆ ในการศึกษา(AWA)</p> <p>2. ได้รับโอกาสในการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น(STU)</p> <p>3. ได้รับโอกาสในการทำงานทั้งภาครัฐและเอกชนเพิ่มขึ้น(WOR)</p>	<p>ฉัตรชัย แสงสุวิลักษณ์, ติยาพร ธรรมสนธิ, ธราวุฒิ บุญช่วยเหลือ, ภัทรดนัย ประสานตรี</p>
การส่งเสริมและสนับสนุน (SPEM)	<p>1. อาจารย์และผู้ฝึกสอนให้การแนะนำสนับสนุนให้เล่นกีฬาดาบไทย(INS)</p> <p>2. ผู้ปกครองและบุคคลใกล้ชิดส่งเสริมสนับสนุนให้เล่นกีฬาดาบไทย(PAR)</p> <p>3. การสนับสนุนด้านงบประมาณ อาคารสถานที่และอุปกรณ์ในการฝึกซ้อม การแข่งขัน(BUD)</p>	<p>กระทรวงการท่องเที่ยว และกีฬา, ภาวิช ทอง โรจน์, สุพจน์ ไพบุลย์พุฒิ พงศ์, กัลยาณี พรหมทอง, Encyclopedia</p>
การตัดสินใจเล่นกีฬา(DSPS)	<p>1. การสร้างโอกาสในการเล่นกีฬาให้กับตนเอง(OPP)</p> <p>2. การเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ในเกมส์การเล่นการแข่งขันได้(CRE)</p> <p>3. ความคุ้มค่าและเกิดประโยชน์กับตนเองมากที่สุด(BEN)</p>	<p>จรรย์ญา ปานเจริญ, วรพจน์ บุชราคมวดี, YongKoo No;. et.al, สภลท์ บุญเสริมสุข</p>

แนวคิดเกี่ยวกับนักศึกษาในศตวรรษที่ 21

การพัฒนาการศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์ เปลี่ยนวิธีคิดเปลี่ยนวิธีการเรียนรู้ และเปลี่ยนวิธีการพัฒนาทำอย่างไรให้อาจารย์ได้ออกแบบกระบวนการพัฒนานักศึกษาแบบองค์รวม มีการเตรียมความพร้อมของอาจารย์การเตรียมความพร้อมของนักศึกษา มีระบบการที่เชื่อมโยงกันส่งผลต่อการพัฒนาบัณฑิตยุคใหม่ การพัฒนาจะต้องมีความเป็น พลวัต (Dynamic) ให้เหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงของโลกภายนอกเพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วการพัฒนานักศึกษาในศตวรรษนี้จะต้องให้นักศึกษาได้เรียนรู้จากการลงมือทำ ลงมือปฏิบัติจริงผู้เรียนสามารถสร้างความรู้จากสิ่งที่ตนเองปฏิบัติสามารถนำความรู้ใหม่ไปใช้ได้ อย่างสร้างสรรค์ (Ability to Use New Knowledge in a Creative Way) และเตรียมตัวเพื่อการใช้ชีวิตในโลกที่เป็นจริง (Life in the Real World) ส่งเสริมให้นักศึกษาสามารถร่วมมือ (Collaboration) กับโครงการต่าง ๆ กับนักศึกษาต่างสาขาต่างสถาบันทั้งใน และต่างประเทศคุณภาพของบัณฑิตในศตวรรษที่ 21 จะต้องเป็นบุคคลที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในการทำงาน และมีทักษะในการเรียนรู้และการปรับตัว (เบญจวรรณ ถนอมชยธวัช. 2559: 211)

1. ทักษะแห่งอนาคตใหม่ในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

เบญจวรรณ ถนอมชยธวัช (2559: 211) กล่าวว่า คงไม่มีใครปฏิเสธว่าในยุคนี้ความก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลง ไปอย่างรวดเร็วคนรุ่นเก่าปรับตัวตามคนรุ่นใหม่แทบจะไม่ทันวิถีชีวิตวัฒนธรรม และค่านิยมเปลี่ยนแปลงไปเหล่านักการศึกษาเผชิญกับความท้าทายครั้งใหญ่กลุ่มภาคีเครือข่ายเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (The Partnership for 21st Century Skill, 2009) ได้กำหนดกรอบความคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 Model นี้ทำให้วงการศึกษาดิ้นตัว และให้ความสำคัญอย่างมากกลายเป็นยุทธศาสตร์ที่สำคัญในการพัฒนานักศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นแนวทางในการกันเตรียมความพร้อมให้นักศึกษามีทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 รู้จักคิดรู้จักเรียนรู้ทำงานแก้ปัญหา และการสื่อสาร การเรียนรู้ ในศตวรรษนี้ยึดผลลัพธ์ของผู้เรียน (Student Outcome) กล่าวคือเมื่อนักศึกษาสำเร็จการศึกษาจะต้อง มีความเชี่ยวชาญในวิชาแกน (Core Subjects) (ภาษาอังกฤษการอ่าน หรือศิลปะการใช้ภาษาเศรษฐศาสตร์ภาษาสำคัญของโลก ภูมิศาสตร์ศิลปะวิทยาศาสตร์ ประวัติศาสตร์คณิตศาสตร์การปกครอง และหน้าที่พลเมือง) ผู้เรียนมีความรู้ในเนื้อหาวิชาในเนื้อหาอย่างเดียวนั้นไม่พอจะต้องมีทักษะที่จะประยุกต์ใช้ในการปรับเปลี่ยนความรู้เหล่านั้นให้เข้ากับเป้าหมายที่เป็นประโยชน์และสร้างสรรค์รวมถึงเพื่อการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตามเนื้อหา และสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปวิชาแกนหลักสำคัญเหล่านั้นนำมาสู่การกำหนดกรอบแนวคิดที่สำคัญในการจัดการเรียนรู้ในเนื้อหาเชิงสหวิทยาการ (Interdisciplinary) เพื่อให้เกิดคุณลักษณะ และเกิดแนวคิดสำคัญที่นักศึกษาพึงมีประกอบด้วย

2. ความรู้เกี่ยวกับโลก เพื่อการดำรงอยู่ในอนาคต ในศตวรรษที่ 21 โลกมีความเปลี่ยนแปลงและพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ที่สำคัญทั่วทุกมุมโลกเชื่อมโยงถึงกันอย่างง่ายดาย มีการรวมกลุ่มกันทางเศรษฐกิจทั้งระดับภูมิภาคและระดับโลกการย้ายฐานพื้นที่ ทางเศรษฐกิจและการลงทุนการเรียกร้องสิทธิเสรีภาพ ความมั่นคงทางการเมืองการปกครองความมั่นคง ทางอาหารและพลังงาน ทั้งหมดล้วนเป็นสิ่งที่เราต้องเผชิญและรับมือ การพัฒนานักศึกษาให้พร้อมและ ก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกเป็นสิ่งสำคัญ สถาบันการศึกษาควรให้ความสำคัญในการพัฒนานักศึกษา และหาแนวทางในการ

พัฒนาเพื่อให้เกิดผลสำเร็จและมีคุณลักษณะดังต่อไปนี้

2.1 จิตสำนึกต่อโลก (Global Awareness) โดยใช้ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 สร้างความรู้ความเข้าใจในการสร้างความเป็นสังคมโลกเรียนรู้วิถีชีวิตที่อยู่ร่วมกันได้อย่างเหมาะสมในบริบททางสังคม ที่ต่างกัน และมีความเข้าใจความเป็นมนุษย์ด้วยกันทั้งด้านเชื้อชาติศาสนา วัฒนธรรมและภาษา

2.2 ความรู้พื้นฐานด้านการเงิน เศรษฐกิจ ธุรกิจ และการเป็นผู้ประกอบการ (Financial Economic Business and Entrepreneurial Literacy) มีความเข้าใจบทบาทเศรษฐศาสตร์ที่มีต่อบุคคล และสังคม รู้วิธีที่เหมาะสมสำหรับการสร้างตัวเลือกเชิงเศรษฐศาสตร์/เศรษฐกิจ และการใช้ทักษะของผู้ประกอบการในการยกระดับและเพิ่มประสิทธิผลด้านอาชีพ

2.3 ความรู้พื้นฐานด้านความเป็นพลเมือง (Civic Literacy) ด้วยการนำวิถีแห่งความเป็นประชาธิปไตยไปสู่สังคมในระดับต่าง ๆ ได้มีส่วนร่วมทางสังคมผ่านวิธีการสร้างองค์ความรู้ และความเข้าใจในกระบวนการทางการเมืองการปกครองที่ถูกต้องและมีความเข้าใจต่อวิถีการปฏิบัติทางสังคมแห่งความเป็นพลเมืองทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับสากล

2.4 ความรู้ด้านสุขภาพอนามัย (Health Literacy) โดยมีความรู้ความเข้าใจขั้นพื้นฐานด้านข้อมูลสารสนเทศเกี่ยวกับภาวะสุขภาพอนามัย และนำไปใช้ในการพัฒนาคุณภาพชีวิตใช้ประโยชน์จากสารสนเทศในการเสริมสร้างความเข้มแข็งทางด้านสุขภาพอนามัยได้อย่างเหมาะสมกับบุคคลเข้าใจวิธีการป้องกันแก้ไขรวมทั้งการเสริมสร้างภูมิคุ้มกันที่มีต่อสภาวะอนามัยห่างไกลจากภาวะเสี่ยงจากโรคภัยไข้เจ็บที่ส่งผลกระทบต่อสุขภาพร่างกาย ใฝ่ระวังทางด้านสุขภาพอนามัย ทั้งส่วนบุคคล ครอบครัว ให้เกิด ความเข้มแข็ง และรู้และเข้าใจประเด็นสำคัญการสร้างเสริมสุขภาพทั้งในระดับชาติ และระดับสากล

2.5 ความรู้พื้นฐานด้านสิ่งแวดล้อม (Environment Literacy) โดยมีภูมิความรู้ และความเข้าใจขั้นพื้นฐาน และมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์ และป้องกันสภาพแวดล้อม มีความรู้ความเข้าใจในผลกระทบที่เกิดจากธรรมชาติที่ส่งผลต่อสังคม ทั้งในด้านการพัฒนาประชากร การเจริญเติบโตของสรรพสิ่ง และแหล่งทรัพยากรธรรมชาติวิเคราะห์ประเด็นสำคัญด้านสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ และกำหนดวิธีการป้องกันแก้ไขรวมทั้งอนุรักษ์สภาพแวดล้อมเหล่านั้น และสร้างสังคมโดยรวมให้เกิดความร่วมมือในการอนุรักษ์และพัฒนาทรัพยากรสิ่งแวดล้อม

3. ทักษะการเรียนรู้ และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) ทักษะด้านนี้มีจุดเน้นด้านการคิดแบบมีวิจารณญาณ และการแก้ปัญหา การสื่อสารและการร่วมมือทำงาน การคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ประกอบด้วย

3.1 การคิดแบบมีวิจารณญาณ และการแก้ปัญหา (Critical Thinking & Problem Solving) ประกอบด้วย ประสิทธิภาพของการใช้เหตุผลทั้งในเชิงนิรนัย (Inductive) และอุปนัย (Deductive) ได้เหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นสามารถใช้วิธีคิดเชิงระบบ โดยคิดจากส่วนย่อยไปหาส่วนใหญ่อย่างเป็นองค์รวม และเป็นระบบครบวงจรในวิธีการคิดนั้น และเกิดประสิทธิภาพในการตัดสินใจสำหรับการแก้ปัญหาสามารถแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้หลากหลายเทคนิควิธีการตามสถานการณ์ที่เหมาะสมที่สุด

3.2 การคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creatively and Innovation) โดยสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ และเสริมสร้างคุณค่าทางความคิด และสติปัญญา มีความละเอียดรอบคอบต่อการคิด

วิเคราะห์ และประเมินแนวความคิดเพื่อนำไปสู่การปรับปรุง พัฒนางานในเชิงสร้างสรรค์สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์สามารถสร้างวิกฤติให้เป็นโอกาสส่งผลต่อการเรียนรู้เข้าใจวิธีการสร้างสรรค์นวัตกรรม และสามารถนำข้อผิดพลาดมาปรับปรุงแก้ไข และพัฒนางานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.3 การสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Communication and Collaboration) โดยสามารถสื่อสารได้ถูกต้อง ชัดเจน และมีประสิทธิภาพ ทั้งการพูด การฟังและการเขียน และสามารถใช้สื่อที่หลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่วนการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยมีความสามารถในการเป็นผู้นำในการทำงานและเป็นที่ยอมรับในทีม มีความรับผิดชอบในงานและทำงานบรรลุผลตามที่มุ่งหวัง สร้างการมีส่วนร่วมในความรับผิดชอบ และมองเห็นคุณค่าของการทำงานเป็นทีม

4. ทักษะด้านสารสนเทศสื่อ และเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Media and Technology Skills) ประกอบด้วย

4.1 ความรู้พื้นฐานด้านสารสนเทศ ที่มีความสามารถในการเข้าถึงสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดประสิทธิผล และสามารถใช้วิจารณ์ในการประเมินสารสนเทศเพิ่มประสิทธิภาพการใช้งานได้อย่างสร้างสรรค์

4.2 ความรู้พื้นฐานด้านสื่อโดยมีความรู้ความเข้าใจในการผลิตสื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์ และสามารถให้ตอบสนองกับปัจเจกบุคคลภายใต้กรอบแห่งคุณธรรมจริยธรรม

4.3 ความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสื่อสาร การเข้าถึงข้อมูลสารสนเทศ และการสร้างเครือข่ายได้อย่างเหมาะสม

5. ทักษะชีวิตและการทำงาน (Life and Career Skills) ประกอบด้วย

5.1 ความยืดหยุ่น และความสามารถในการปรับตัวมีความสามารถในการปรับตัวเพื่อการเปลี่ยนแปลงตามบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบ และเกิดความยืดหยุ่นในการทำงาน สามารถสร้างความสมดุลในการทำงาน และก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในเชิงสร้างสรรค์

5.2 ความคิดริเริ่มและการซึ่่นำตนเอง มีความสามารถจัดการด้านเป้าหมายและเวลา สามารถ สร้างงานอิสระ และเป็นผู้นำที่มีประสิทธิภาพในตนเอง เป็นผู้นำในการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Life Long Learning)

5.3 ทักษะทางสังคมและการเรียนรู้ข้ามวัฒนธรรม ประกอบด้วยประสิทธิผลเชิงปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น การสร้างทีมงานที่มีคุณค่า

5.4 การเพิ่มผลผลิต และการรู้รับผิด ประกอบด้วย การจัดการโครงการ และผลผลิตที่เกิดขึ้น

5.5 ความเป็นผู้นำและความรับผิดชอบ ประกอบด้วยความเป็นตัวแบบและเป็นผู้นำคนอื่น

สรุปแนวคิดนักศึกษาในศตวรรษที่ 21 ได้ว่า เป็นสิ่งที่นักศึกษาในศตวรรษที่ 21 ฟังจะมีและต้องตระหนักรู้ในโลกปัจจุบัน เป็นสิ่งที่นักศึกษาจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับโลกเพื่อการดำรงอยู่ในอนาคต มีความรู้เกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) มีความรู้เกี่ยวกับทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Media and Technology Skills) และมีความรู้ในทักษะชีวิตและการทำงาน (Life and Career Skills) ซึ่งทักษะเหล่านี้มีความจำเป็นกับการใช้ชีวิตในภายภาคหน้า

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

กิตติศักดิ์ มีเจริญ (2550: 68) ได้ทำการวิจัยเรื่อง แรงจูงใจในการเล่นฟุตบอลของนักกีฬาฟุตบอลรุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ภาคกรุงเทพมหานคร ที่เข้าร่วมการแข่งขันคิกจูเนียร์ฟุตบอลไทยแลนด์แชมป์เปียนชิพ ครั้งที่ 7 มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาแรงจูงใจในการเล่นฟุตบอลของนักกีฬาฟุตบอล รุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ที่เข้าร่วมการแข่งขันคิกจูเนียร์ฟุตบอลไทยแลนด์แชมป์เปียนชิพ ครั้งที่ 7 โดยใช้ตัวอย่างเป็นนักกีฬาฟุตบอล รุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ที่เข้าร่วมการแข่งขัน คิกจูเนียร์ฟุตบอลไทยแลนด์แชมป์เปียนชิพ ครั้งที่ 7 รอบคัดเลือกภาคกรุงเทพมหานคร จำนวน 350 คน ผลการวิจัยพบว่า มีแรงจูงใจในการเล่นฟุตบอล ด้านความรัก ความถนัดและความสนใจ ด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับตนเอง และบุคคลที่เกี่ยวข้อง ด้านรายได้และผลประโยชน์ ด้านเกียรติยศชื่อเสียง และด้านโอกาสที่จะได้รับความก้าวหน้าในอนาคต มีแรงจูงใจโดยรวมอยู่ในระดับมากทุกด้าน

ภัทรดนัย ประสานตรี (2556: 82) ได้ศึกษาแรงจูงใจในการเล่นกีฬาบาสเกตบอลของนักกีฬาบาสเกตบอลในการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 40 การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาและเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเล่นกีฬาบาสเกตบอลของ นักกีฬาบาสเกตบอล ในการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 40 กลุ่มตัวอย่างในการเป็นนักกีฬาบาสเกตบอล รวมทั้งสิ้นจำนวน 240 คน เป็นชายจำนวน 144 คน เป็นหญิงจำนวน 96 คน ใช้แบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 95 ผลการศึกษาพบว่า แรงจูงใจในการเล่นกีฬาบาสเกตบอลของนักกีฬาบาสเกตบอล ในการแข่งขันกีฬา มหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 40 ในด้าน ความรัก ความสนใจ และความถนัด ด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับตนเอง และบุคคลที่เกี่ยวข้อง ด้านประโยชน์โอกาสที่ได้รับ และด้านชื่อเสียงเกียรติยศ โดยรวมมีแรงจูงใจอยู่ในระดับมาก แสดงให้เห็นว่าแรงจูงใจเป็นสิ่งเร้าและกระตุ้นทำให้คนเกิดความพยายาม และมีความต้องการประสบความสำเร็จในจุดมุ่งหมายอาจเกิดจากตนเองหรือเกิดจากบุคคลอื่นกระตุ้นโดยวิธีการต่าง ๆ

ธรรวุดิ บุญช่วยเหลือ (2556: 79) ได้ศึกษาเรื่องแรงจูงใจในการตัดสินใจเลือกเล่นสโมสรดิวิชั่น 1 ของนักกีฬาฟุตบอลมี วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแรงจูงใจในการตัดสินใจเลือกเล่นสโมสรดิวิชั่น 1 และศึกษาเปรียบเทียบแรงจูงใจในการตัดสินใจเลือกเล่นสโมสรดิวิชั่น 1 ของนักกีฬาฟุตบอล กลุ่มตัวอย่าง คือ นักฟุตบอลสโมสรดิวิชั่น 1 จำนวน 251 คน ใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่าง มีแรงจูงใจในการตัดสินใจเลือกเล่นสโมสรดิวิชั่น 1 ของนักกีฬาฟุตบอล โดยให้ความสำคัญกับด้านความรัก ความสนใจ และความถนัด อยู่ในระดับมากที่สุด

ธรรวุดิ ทองปลี (2556: 91) ได้ศึกษาความพึงพอใจในการเล่นกีฬาฟุตบอลของนักกีฬาฟุตบอลหญิงที่เข้าร่วมการแข่งขันไทยแลนด์ วิเมนส์ ฟุตบอลลีก 2010 – 2011 ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงสำรวจ โดยใช้แบบสอบถาม ประกอบด้วยความพึงพอใจด้านต่าง ๆ 4 ด้าน คือ ด้านความพึงพอใจเกี่ยวกับตัวเอง ด้านความพึงพอใจเกี่ยวกับผู้ฝึกสอน ด้านความพึงพอใจเกี่ยวกับความก้าวหน้าในอนาคต และด้านความพึงพอใจเกี่ยวกับองค์ประกอบต่างๆบุคคล และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจในการเล่นกีฬาฟุตบอลของนักกีฬาฟุตบอลหญิงนักกีฬาส่วนใหญ่ จะมีความพึงพอใจ ด้านความพึงพอใจเกี่ยวกับตนเอง มากที่สุด นอกนั้นคือด้านความพึงพอใจเกี่ยวกับ

ผู้ฝึกสอน ด้านความก้าวหน้าในอนาคต และด้านองค์ประกอบต่าง ๆ บุคคลหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง นักกีฬาส่วนใหญ่ มีความพึงพอใจ อยู่ในระดับมาก

เพลินจิต กลีบจำปี (2561: 75) ได้ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกเล่นกีฬาวอลเลย์บอลชายหาดของนักกีฬาวอลเลย์บอลชายหาดระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา และเปรียบเทียบปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกเล่นกีฬา วอลเลย์บอลชายหาดของนักกีฬาวอลเลย์บอลชายหาด ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตภาค ตะวันออกเฉียงเหนือ ผลการศึกษา พบว่า ด้านสุขภาพและอนามัย ด้านทัศนคติที่มีต่อนักกีฬาวอลเลย์บอลชายหาด ด้านความรู้และทักษะกีฬาวอลเลย์บอลชายหาด และด้านการส่งเสริมและสนับสนุนในการเล่นกีฬาวอลเลย์บอลชายหาด อยู่ในระดับมาก แสดงให้เห็นว่านักกีฬาวอลเลย์บอลชายหาดต้องการมีสมรรถภาพทางกายที่ดี สมบูรณ์ แข็งแรง ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เพราะนักกีฬาต้องการออกกำลังกายสม่ำเสมอแล้วยังต้องมีทัศนคติที่ดีต่อนักกีฬาวอลเลย์บอลชายหาด เพราะการมีทัศนคติที่ดีต่อกีฬาจะทำให้เกิดความอยากเล่นกีฬา ซึ่งต้องมีความรู้และทักษะกีฬาวอลเลย์บอลชายหาด จึงจะลงมือปฏิบัติทักษะนั้นได้เป็นอย่างดี จึงมีความจำเป็นจะต้องการส่งเสริมและสนับสนุนในการเล่นกีฬาวอลเลย์บอลชายหาด โดยสถาบันการศึกษาส่งเสริมสนับสนุน โดยการจัดหาสถานที่ฝึกซ้อมและรวมถึงการส่งทีมเข้าร่วมแข่งขันอีกทั้งยังสนับสนุนในเรื่องของสวัสดิการต่าง ๆ

ธเนศ สังข์คร และคณะ (2552: 107) ได้ทำการศึกษาแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาเปตองของนักกีฬาเปตอง สังกัดชมรมกีฬาเปตองในเขตกรุงเทพมหานคร ปี พ.ศ. 2552 เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาเปตองของนักกีฬาเปตองสังกัดชมรมกีฬาเปตองในเขตกรุงเทพมหานคร ปี พ.ศ. 2552 กลุ่มตัวอย่างเป็น นักกีฬาในสังกัด ชมรมกีฬาเปตองต่าง ๆ ในกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน ผลการวิจัยพบว่า แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาเปตองของนักกีฬาเปตอง สังกัดชมรมกีฬาเปตอง ในเขตกรุงเทพมหานคร ปี พ.ศ. 2552 โดยรวมมีแรงจูงใจอยู่ในระดับมาก แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาเปตอง ของนักกีฬาเปตอง สังกัดชมรมกีฬาเปตองในเขตกรุงเทพมหานคร ปี พ.ศ. 2552 ในด้านแรงจูงใจภายนอก พบว่า นักกีฬาเปตองชอบที่จะพบปะผู้คนในสังคมมากขึ้น และชอบในกลุ่มของสมาชิกที่เล่นกีฬาเปตองด้วยกัน ในการเล่นกีฬาเปตองนั้นก็ส่งผลให้ผู้เล่นมีความสุขที่ดีและก็ยังเป็นสื่อในการเข้าสังคม การมีมนุษยสัมพันธ์กับผู้อื่นทำความรู้จักกับผู้คนในสังคมได้มากยิ่งขึ้น เป็นสิ่งหนึ่งที่มนุษยทุกคนต้องการ กีฬาเปตองก็เป็นกีฬาอีกชนิดหนึ่งที่จะช่วยเพิ่มความสัมพันธ์ที่ดีต่อบุคคลอื่น ๆ

สุรัชย์ ทองอินทร์ (2553: 81) ผลการศึกษา พบว่า ลักษณะรูปร่างโครงสร้างร่างกายของนักกีฬามีผลต่อการเป็นและไม่นักกีฬาว่ายน้ำมากที่สุดสอดคล้องกันทั้ง 4 กลุ่มทั้งนี้อาจเป็นเพราะสุขภาพและสมรรถภาพทางกายของบุคคลจัดเป็นประเด็นหลักสำคัญสำหรับการเป็นนักกีฬา ความแข็งแรง ความอดทน ความเร็วและอื่น ๆ ที่จะช่วยให้ นักกีฬาประสบความสำเร็จได้นั้น จำเป็นต้องสร้างให้เกิดขึ้นมาอย่างต่อเนื่องในตัวนักกีฬาเพื่อสร้างความมั่นใจในการเล่นกีฬา

สรายุธ รักภู (2554: 103) ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นกรีฑาของนักกรีฑาที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ 39 พบว่า ด้านแรงจูงใจภายใน มีสาเหตุที่เลือกเล่นกรีฑาเพราะคิดว่าการเล่นกรีฑา คือ การออกกำลังกายที่ดีที่สุด มีความรู้สึกที่ดีในการเล่น และในส่วนของแรงจูงใจภายนอก สาเหตุที่เลือกเล่นเพราะมีโอกาสพบและรู้จักเพื่อนใหม่ ได้มีโอกาสที่จะศึกษาต่อในระดับที่

สูงขึ้น จากผลดังกล่าวทำให้เข้าใจได้ว่าการที่นักกรีฑาเลือกเล่นกรีฑาเพราะมีทัศนคติที่ดีต่อการเล่นกรีฑา เห็นถึงประโยชน์จากการเล่นกรีฑาว่าสามารถสร้างโอกาสและยกระดับตัวเองให้สูงขึ้นไม่ว่าจะเป็นการทำงาน การศึกษาเล่าเรียนให้บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตนได้ตั้งไว้

อชิร กลิ่นอำภา (2559: 68) ศึกษาผลของโปรแกรมฝึกกีฬาตาบไทยตามแนวคิดของกิลฟอร์ดที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการจัดโปรแกรมฝึกกีฬาตาบไทยตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนิสิตนักศึกษาระดับอุดมศึกษา กลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิตนักศึกษา สถาบันการพลศึกษา ผลการวิจัย พบว่าโปรแกรมฝึกกีฬาตาบไทยสามารถพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ แล้วยังช่วยพัฒนาการเรียนรู้ทักษะกีฬาตาบไทยก่อให้เกิดการมีสมาธิที่ดีในการฝึกได้

ปิยพจน์ ตันตะผลิน (2553: 130) ได้ทำวิจัยเรื่องปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อกระบวนการตัดสินใจยอมรับการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานของคณาจารย์ คณะครุศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ มีวัตถุประสงค์ เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อกระบวนการตัดสินใจ ยอมรับการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานของคณาจารย์คณะครุศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ เพื่อพัฒนาและตรวจสอบความสอดคล้องของโมเดลปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อกระบวนการตัดสินใจยอมรับการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานของคณาจารย์คณะครุศาสตร์ ศึกษาศาสตร์กับข้อมูลเชิงประจักษ์ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยจำนวน 222 คน ตัวแปรแฝงในการวิจัยมีทั้งสิ้น 8 ตัวแปรวัดผ่านตัวแปรสังเกตได้ 20 ตัวแปรใช้สถิติเบื้องต้นในการวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ และวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้าง (LISREL) ผลการวิจัยสรุปได้ว่า 1 มีปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อกระบวนการตัดสินใจยอมรับการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานของคณาจารย์คณะศึกษาศาสตร์จำนวน 15 ปัจจัยแบ่งเป็น 3 ปัจจัยหลัก คือ ปัจจัยด้านคุณลักษณะของผู้สอน ได้แก่ 1) บุคลิกภาพ 2) สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม 3) พฤติกรรมการสื่อสาร และ 4) การใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอน ถัดมาคือ ปัจจัยด้านการบริหารจัดการของหน่วยงาน ได้แก่ 5) บทบาทของผู้มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลง 6) นโยบายด้านเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน 7) ความพร้อมด้านเทคโนโลยี 8) การพัฒนาบุคลากร (2) การช่วยเหลือด้านเทคนิคและ 10) การได้รับความนับถือ ยกย่อง สุดท้ายคือ ปัจจัยด้านคุณลักษณะของการเรียนการสอนแบบผสมผสาน ได้แก่ 11) ด้านประโยชน์ที่เกี่ยวข้อง 12) ความเข้ากันได้ 13) ความซับซ้อน 14) การทดลองใช้ และ 15) การสังเกตเห็นผลได้ 2. โมเดลที่พัฒนามีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์โดยมีรายละเอียดดังนี้ ปัจจัยด้านคุณลักษณะของผู้สอนเป็นปัจจัยทางตรงที่มีอิทธิพลทางบวกต่อขั้นความรู้และขั้นการตัดสินใจ และมีอิทธิพลทางอ้อมที่เป็นบวกตั้งแต่ขั้นการจูงใจเป็นต้นไป โดยตัวแปรที่มีน้ำหนักองค์ประกอบมากที่สุดคือพฤติกรรมการสื่อสาร รองลงมาคือสถานภาพ ทางเศรษฐกิจและสังคม การใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอน และบุคลิกภาพ ตามลำดับ ปัจจัยด้านการบริหารจัดการของหน่วยงานเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางตรงที่เป็นบวกต่อขั้นความรู้เพียงขั้นเดียวและเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลมากที่สุด在这一ขั้น นอกจากนี้ยังมีอิทธิพลทางอ้อมที่เป็นบวกตั้งแต่ขั้นการจูงใจเป็นต้นไป และมีอิทธิพลทางอ้อมมากที่สุด在这一ขั้นการจูงใจ โดยตัวแปรที่มีน้ำหนักองค์ประกอบมากที่สุดคือการพัฒนาบุคลากร รองลงมาคือการช่วยเหลือด้านเทคนิค ความพร้อมด้านเทคโนโลยี การได้รับความนับถือยกย่อง นโยบายด้านเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน และบทบาทของผู้มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลง ตามลำดับ ปัจจัยด้านคุณลักษณะของการเรียนการ

สอนแบบผสมผสานเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางตรงต่อชั้นการจูงใจ ชั้นการตัดสินใจ และชั้นการยืนยัน และมีอิทธิพลทางอ้อมที่เป็นบวกตั้งแต่ชั้นการตัดสินใจเป็นต้นไป โดยตัวแปรที่มีน้ำหนักองค์ประกอบมากที่สุด คือ การทดลองใช้ รองลงมาคือ ความซับซ้อน ความเข้ากันได้ การสังเกตเห็นผลได้ และประโยชน์ที่เกี่ยวข้อง ตามลำดับ นอกจากนี้ผลการวิจัยพบว่าในแต่ละชั้นของกระบวนการตัดสินใจยอมรับการเรียนการสอนแบบผสมผสาน เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางตรงที่เป็นบวกต่อกระบวนการตัดสินใจยอมรับการเรียนการสอนแบบผสมผสานในขั้นถัดไปต่อเนื่องกันไปจนถึงชั้นการยืนยันด้วยเช่นกัน

ณัฐพันธุ์ อุไรลักษณ์ (2561: 71) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การส่งเสริมการตลาดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมแข่งขันของนักวิ่งมาราธอนในประเทศไทย ได้สรุปผลการวิจัยด้านการประชาสัมพันธ์จากการศึกษาพบว่า โดยภาพรวมของการส่งเสริมการตลาดด้านประชาสัมพันธ์ มีความสัมพันธ์เชิงบวกต่อการตัดสินใจเข้าร่วมแข่งขันของนักวิ่งมาราธอนในประเทศไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า การจัดงานแถลงข่าวเพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับองค์กร และบ่งบอกถึงจุดมุ่งหมายหรือรายละเอียดต่าง ๆ ของการจัดการแข่งขันที่ชัดเจน มีความสัมพันธ์เชิงบวกต่อการตัดสินใจเข้าร่วมแข่งขันวิ่งมาราธอน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีระดับการตัดสินใจอยู่ในระดับมาก

อานนท์ ปิยะรัตน์ (2564: 100) ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเรียนวิชาทักษะ และการสอนกีฬาเทนนิสของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยเชิงสาเหตุของตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเรียนวิชาทักษะและการสอนกีฬาเทนนิส พบว่า มีปัจจัยที่มีอิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อมมี 7 ปัจจัย คือ คุณภาพการจัดการเรียนการสอนคุณภาพสถานศึกษา ด้านเจตคติ ด้านแรงจูงใจ ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ และการตัดสินใจเลือกเรียนมีความสัมพันธ์กัน

งานวิจัยต่างประเทศ

Richard; et at (2008: 9) ทำการศึกษาเรื่องอิทธิพลของผู้อื่นและการตัดสินใจในการเข้าร่วมกีฬาเยาวชนกลุ่มตัวอย่างคือเยาวชนที่เข้าร่วมในการเล่นกีฬาจำนวนทั้งหมด 93 คน ชาย 46 คน หญิง 47 คนมีอายุ 10-13 ปี ได้เข้าร่วมเล่นกีฬาในหลายรายการมาวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของเพียร์สันพบว่านักกีฬาที่คิดว่าตัวเองมีการตัดสินใจในการเลือกเล่นกีฬาน้อยลง มีโอกาสน้อยที่จะมีความคิดในการที่จะเลิกเล่นกีฬา และมีรายงานการประเมินทักษะและความสามารถของตนเองมากขึ้นด้วย ทั้งบรรดาที่คิดว่าคนอื่นมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของพวกเขาให้มีส่วนร่วมในกีฬา จากการศึกษาในครั้งนี้ชี้ให้เห็นว่าผู้ปกครองและโค้ชควรระมัดระวังให้มากในการพิจารณา การบังคับ หรือการชักจูงเด็กให้เข้าร่วมในกีฬาเยาวชนพบว่า การที่เยาวชนได้มีส่วนร่วมในกีฬาเยาวชนนั้นโดยส่วนใหญ่ 90 เปอร์เซ็นต์ มาเพื่อที่จะแสวงหาความสนุกสนานในขณะที่เหตุผลหลักนั้นคือการพัฒนาทักษะสมรรถภาพทางกาย ได้เพื่อนใหม่ และเพราะพ่อแม่ต้องการให้ทำ

Poobalan.et al (2012: 8-10) ทำการวิจัยเรื่อง ทักษะคติ ความตั้งใจ และพฤติกรรมการออกกำลังกายของเด็กอายุ 18-25 ปี: การศึกษาแบบผสมผสาน มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจพฤติกรรมการออกกำลังกาย หรือกิจกรรมทางกาย (PA) ของเด็กอายุ 18-25 ปีโดยมีปัจจัยที่มีอิทธิพล ได้แก่ ทักษะคติ แรงจูงใจ และอุปสรรค ผลการศึกษาพบว่า เด็กอายุ 18-25 ปี มีกิจกรรมทางกายในระดับต่ำ ส่งผลให้น้ำหนักเพิ่มขึ้น ผลการศึกษานี้สามารถนำมาเป็นแนวทางหรือเป็นจุดเริ่มต้นในการปรับปรุง

ระดับกิจกรรมทางกาย (PA) และส่งเสริมมีการใช้ชีวิตอย่างมีสุขภาพดี การศึกษาแบบผสมผสานนี้ระบุองค์ประกอบที่เยาวชนกลุ่มนี้เห็นว่ามีสำคัญ ความเพลิดเพลิน รูปลักษณ์ และ ความรู้สึกดีควรมีการพัฒนาให้การส่งเสริมที่เป็นเป้าหมายหลักโดยผสมผสานองค์ประกอบที่สำคัญในกลุ่มอายุนี้

Darko Jekauc (2015: 53) ความสนุกสนานระหว่างการออกกำลังกายเป็นสื่อกลางที่ส่งผลต่อการติดการออกกำลังกาย มีวัตถุประสงค์ เพื่อตรวจสอบว่าสถานะทางอารมณ์สามารถได้รับอิทธิพลจากการแทรกแซงเฉพาะหรือไม่และเพื่อเชื่อมโยงการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ในสถานะทางอารมณ์กับการติดการออกกำลังกาย ส่งเสริมอารมณ์เชิงบวก เช่น ความเพลิดเพลินและความสนุกสนาน ระหว่างการออกกำลังกาย ผู้เข้าร่วมกลุ่มแทรกแซงเพิ่มอารมณ์การให้คะแนนอย่างมีนัยสำคัญเมื่อเทียบกับกลุ่มควบคุม ผลของการวิเคราะห์การถดถอยแบบลำดับขั้นสนับสนุนสมมติฐานที่ว่า การเปลี่ยนแปลงการจัดอันดับทางอารมณ์ที่เกี่ยวข้องกับการออกกำลังกายเป็นสื่อกลางผลของการแทรกแซงส่งผลต่อการติดกิจกรรมทางกาย การศึกษานี้พบว่าสถานะทางอารมณ์ระหว่างการออกกำลังกายมีอิทธิพลต่อการออกกำลังกาย ดังนั้นการส่งเสริมอารมณ์เชิงบวกที่เกี่ยวข้องกับการออกกำลังกายสามารถนำไปใช้เพื่อส่งเสริมการออกกำลังกายสำหรับผู้ที่ยากลำบากในการออกกำลังกายเป็นประจำได้

Lu Lv; Kazushi Takami (2015: 399) ทำการวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางสังคมและกิจกรรมการเล่นกีฬา และของนักศึกษาวิทยาลัยจีน การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อทำความเข้าใจสภาพปัจจุบันของทักษะทางสังคมของนักศึกษาชาวจีนที่เข้าร่วมชมรมกีฬาและออกกำลังกายเป็นประจำ โดยสร้างแบบจำลองหลายตัวแปรใหม่เพิ่มเติมเพื่อสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางสังคม และกิจกรรมกีฬาในนักศึกษาวิทยาลัย 3,000 ที่ทำกิจกรรมกีฬานานายความสะดวกในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางสังคม จึงส่งเสริมให้นักเรียนชั้นประถมศึกษา และมัธยมศึกษา มีกิจกรรมกีฬา ซึ่งดีต่อสุขภาพกายและใจ ผลการศึกษาพบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมกีฬา ความก้าวร้าว และทักษะทางสังคมมีความสัมพันธ์กัน แล้วยังพบว่าช่วงประถมศึกษา และมัธยมศึกษาอาจเป็นช่วงที่มีประสิทธิผลมากที่สุดในการบรรลุผลสำเร็จในการฝึกฝนทักษะทางสังคม และการทำกิจกรรมกีฬาจะให้นักเรียนมีโอกาสเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางสังคมมากขึ้น ดังนั้นเราจึงสนับสนุนให้นักเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาออกกำลังกายซึ่งเป็นประโยชน์ต่อสุขภาพร่างกายและจิตใจ

Yuehong.et al (2016: 205) การศึกษาเชิงทดลองแรงจูงใจด้านกีฬาของนักศึกษาวิทยาลัยในรูปแบบการศึกษากีฬามีวัตถุประสงค์เพื่อเปลี่ยนแปลงแรงจูงใจด้านกีฬาของนักเรียนก่อนและหลังรูปแบบการศึกษาด้านกีฬาโดยกำหนด และนำรูปแบบการศึกษาด้านกีฬาวีชาเลือกบอลเลย์บอลในมหาวิทยาลัย ผลการศึกษา พบว่า การศึกษาด้านกีฬาช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเล่นกีฬาของนักศึกษา และตอบสนองความต้องการทางจิตวิทยาของนักศึกษาในการสร้างแรงบันดาลใจในการเข้าร่วมพลศึกษา รูปแบบการศึกษาด้านกีฬาใช้ได้กับนักเรียนนักศึกษาทุกคน ส่งผลให้รูปแบบการศึกษากีฬานี้เป็นที่นิยม

YongKoo Noh; Kyongmin Lee and Chul-Ho Bum (2018: 10) ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการตัดสินใจของผู้ฝึกสอนสโมสรฟุตบอล ความต้องการพื้นฐานทางจิตวิทยา และความตั้งใจในการออกกำลังกายอย่างต่อเนื่อง:กรณีศึกษาสมาชิกสโมสรฟุตบอลชายสมัครเล่นในเกาหลีผลการศึกษาวีจัย พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการฝึกสอน ความต้องการพื้นฐานทางจิตวิทยาและ

ความตั้งใจจะแบ่งรูปแบบการตัดสินใจของผู้ฝึกสอนเป็นแบบเผด็จการและแบบประชาธิปไตย มีความแตกต่างกันรูปแบบการตัดสินใจในรูปแบบที่มีเหตุผล สัญชาตญาณ ขึ้นอยู่กับ หลีกเสี่ยง และเกิดขึ้นเอง และตรวจสอบรูปแบบการตัดสินใจแต่ละแบบส่งผลต่อความต้องการทางจิตวิทยาพื้นฐานของผู้เข้าร่วมกีฬา และความตั้งใจในการออกกำลังกายอย่างต่อเนื่อง ผลการศึกษานี้แสดงให้เห็นว่าโค้ชมีเหตุผลและสัญชาตญาณรูปแบบการตัดสินใจมีผลต่อความต้องการทางจิตวิทยาพื้นฐานของผู้เข้าร่วม ในขณะที่สมาชิกชมรมฟุตบอลมีความคิดที่ดีต่อผู้ฝึกสอนฟุตบอลแบบประชาธิปไตยในการให้โอกาส นอกจากนี้ การศึกษานี้ยังเผยให้เห็นว่ารูปแบบการตัดสินใจที่มีเหตุผลและเป็นธรรมชาติของผู้ฝึกสอนส่งผลต่อความตั้งใจของผู้เข้าร่วมกีฬาในการออกกำลังกายอย่างต่อเนื่อง ในขณะที่สไตล์การหลีกเสี่ยงของผู้ฝึกสอนมีผลเสียต่อความตั้งใจที่จะออกกำลังกายต่อไป ข้อค้นพบของการศึกษานี้อาจใช้ได้ผลเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับกำหนดรูปแบบการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพสำหรับโค้ชที่จะตอบสนองพื้นฐานความต้องการทางจิตวิทยาของผู้เข้าร่วมกีฬาและส่งเสริมการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่องในการออกกำลังกาย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของ นักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยของรัฐบาล และเอกชนที่เล่นกีฬาตาบไทยจากมหาวิทยาลัยต่าง ๆ จำนวนทั้งสิ้น 450 คน ได้ข้อมูลจากการถาม ผู้จัดการทีม ผู้ฝึกสอน กีฬาของแต่ละมหาวิทยาลัย (เมื่อวันที่ 9 กรกฎาคม พ.ศ. 2563)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คัดเลือกมาจากประชากรที่เป็นนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยของรัฐบาล และเอกชนและเล่นกีฬาตาบไทย ซึ่งได้มาโดยใช้วิธีการคำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่าง ด้วยสูตรของ ทาโร ยามาเน (Taro Yamane, 1973: 727-728) ที่ระดับความน่าจะเป็นของความผิดพลาดที่ยอมให้เกิดขึ้นได้ .05 เนื่องจากทราบจำนวนขนาดประชากร ดังนี้

$$\text{สูตร} \quad n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

โดย n คือ จำนวนขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

N คือ จำนวนประชากร

e คือ ความน่าจะเป็นของความผิดพลาดที่ยอมให้เกิดขึ้นได้ = .05

$$\begin{aligned} \text{แทนค่า} \quad n &= \frac{450}{1+450(.05)^2} \\ &= \frac{450}{2.125} \end{aligned}$$

$$n = 211.76$$

จากการคำนวณโดยการแทนค่าในสูตร นั้นจะได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 211.76 คน เพื่อให้สะดวกในการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยได้ปรับขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นจำนวน 220 คน

การสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการจับสลากเพื่อเลือกตัวแทนมหาวิทยาลัยจากทั้งหมด 20 มหาวิทยาลัย ให้เหลือจำนวน 10 มหาวิทยาลัย จากนั้นทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยใช้ตารางของ Krejcie & Morgan แสดงจำนวนกลุ่มตัวอย่างตามตาราง 3.1

ตาราง 3.1 จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

มหาวิทยาลัย	กลุ่มตัวอย่าง (n)
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	24
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์	19
มหาวิทยาลัยขอนแก่น	19
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	24
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่	19
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา	19
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี	28
มหาวิทยาลัยทักษิณ	14
มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ	40
มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์	14
รวม	220

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบสอบถาม (Questionnaire) ในลักษณะที่ให้ผู้ตอบแบบสอบถามกรอกข้อมูลโดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 เป็นการสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ
ชั้นปีที่ศึกษา สถาบันการศึกษา และประสบการณ์ในการเล่นกีฬา

ตอนที่ 2 เป็นการสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬา
ตาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย จำนวน 24 ข้อคำถาม

ลักษณะแบบสอบถามเป็นมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ชนิด 5 ระดับ โดยพิจารณาตาม
เกณฑ์ของลิเคอร์ท (Likert Scale) เกณฑ์การเลือกตอบและให้คะแนน ดังนี้

- | | |
|-----------|--|
| 5 หมายถึง | ข้อความนั้น ตรงกับข้อความคิดเห็นของนักศึกษา คือ เห็นด้วยอย่างยิ่ง |
| 4 หมายถึง | ข้อความนั้น ตรงกับข้อความคิดเห็นของนักศึกษา คือ เห็นด้วย |
| 3 หมายถึง | ข้อความนั้น ตรงกับข้อความคิดเห็นของนักศึกษา คือ เฉย ๆ |
| 2 หมายถึง | ข้อความนั้น ตรงกับข้อความคิดเห็นของนักศึกษา คือ ไม่เห็นด้วย |
| 1 หมายถึง | ข้อความนั้น ตรงกับข้อความคิดเห็นของนักศึกษา คือ ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง |
- ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือวิจัยเป็นแบบสอบถาม ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อ
การตัดสินใจเล่นกีฬาดาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 โดยมีขั้นตอน ดังนี้

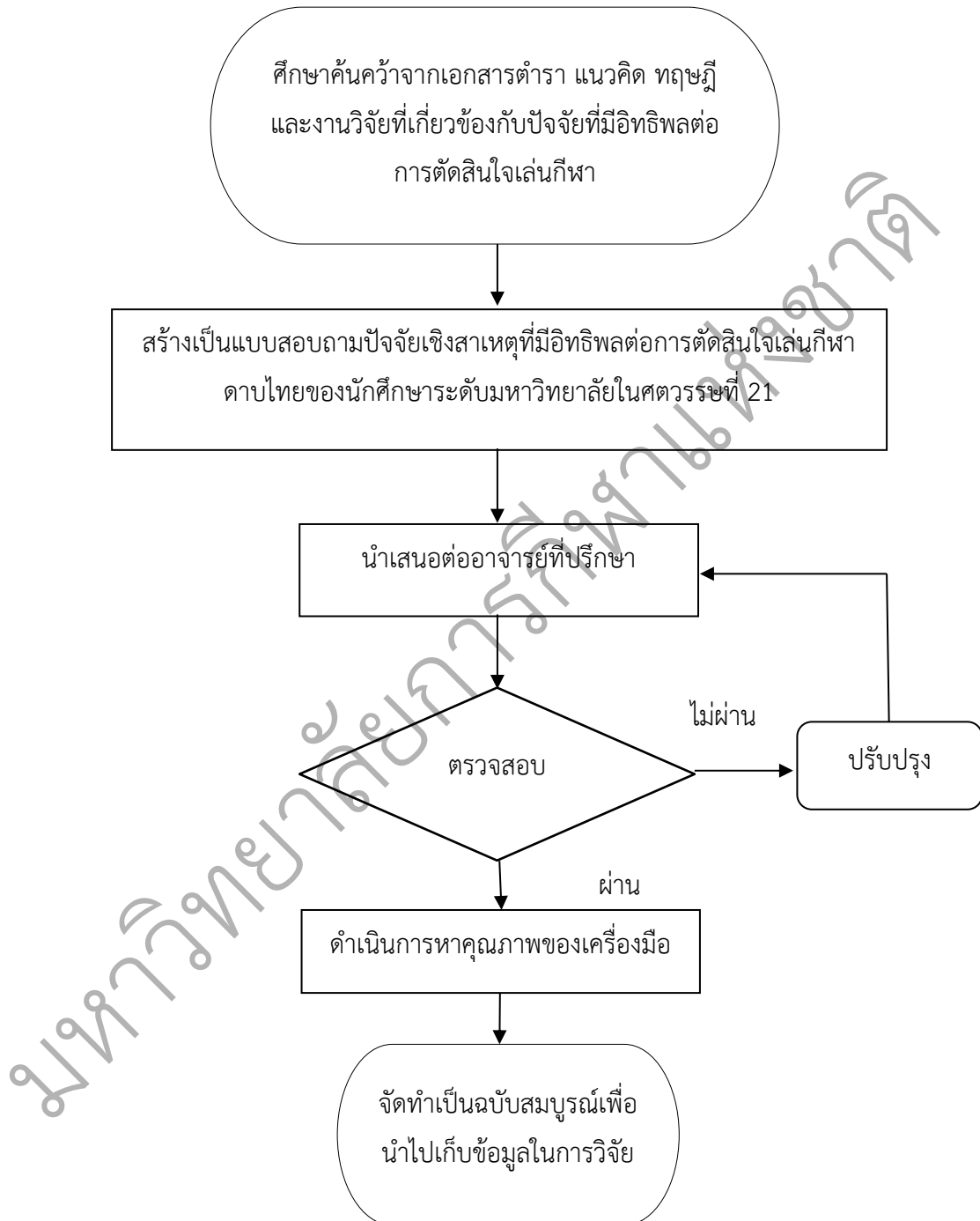
1. ศึกษาค้นคว้าจากเอกสารตำรา แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปัจจัย
เชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬา

2. นำข้อมูลจากการศึกษามาวิเคราะห์แล้วนำมาสร้างเป็นแบบสอบถามที่เกี่ยวข้อง
กับปัจจัยการตัดสินใจเล่นกีฬาดาบไทยออกเป็น 8 ด้าน ๆ ละ 3 ข้อรวมเป็น 24 ข้อ ดังต่อไปนี้

- 2.1 ด้านการสื่อสารประชาสัมพันธ์
- 2.2 ด้านความสุข ความเพลิดเพลิน
- 2.3 ด้านสุขภาพอนามัย
- 2.4 ด้านชื่อเสียงและภาพลักษณ์
- 2.5 ด้านทัศนคติและความถนัดส่วนตัว
- 2.6 ด้านรายได้ ผลประโยชน์
- 2.7 ด้านการส่งเสริมและสนับสนุน
- 2.8 ด้านการตัดสินใจเล่นกีฬาดาบไทย

3. นำแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อขอคำแนะนำให้อาจารย์ที่ปรึกษา
พิจารณาตรวจสอบความถูกต้อง และแก้ไขปรับปรุงแบบสอบถามให้สมบูรณ์

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ



ภาพ 3.1 แสดงขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

วิธีการหาคุณภาพของเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยโดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. นำแบบสอบถามเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Validity) โดยกำหนดคะแนนตามเกณฑ์ดังนี้

คะแนน +1 หมายถึง ผู้ประเมินแน่ใจว่าข้อความดังกล่าววัดได้ตรงตาม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

คะแนน 0 หมายถึง ผู้ประเมินไม่แน่ใจว่าข้อความดังกล่าววัดได้ตรงตาม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

คะแนน -1 หมายถึง ผู้ประเมินแน่ใจว่าข้อความดังกล่าววัดได้ไม่ตรงตาม

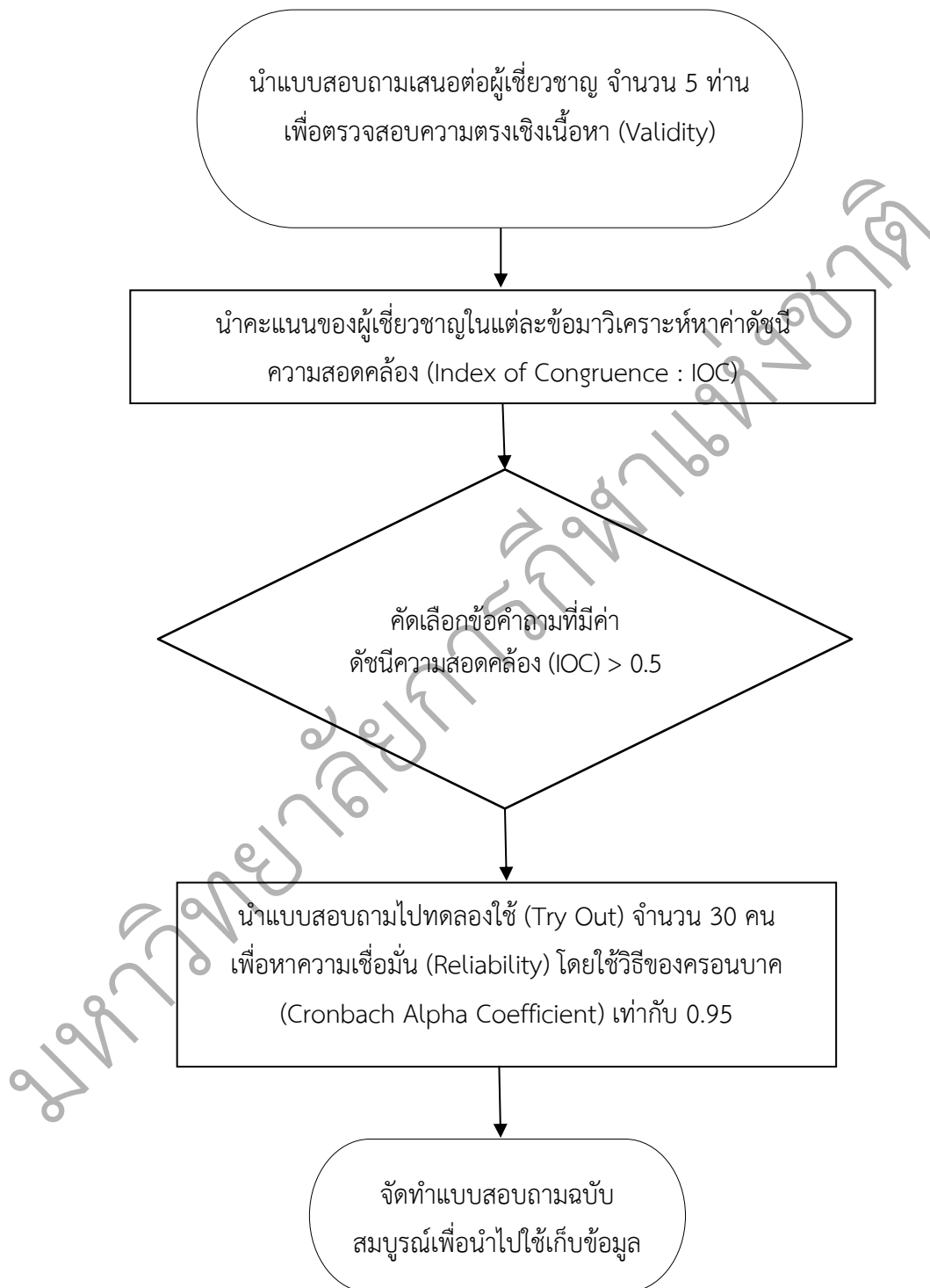
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2. นำคะแนนของผู้เชี่ยวชาญในแต่ละข้อมาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Congruence : IOC) โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกข้อคำถามดังนี้ คือ ข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 – 1.00 จะคัดเลือกไว้ ข้อคำถามที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.50 จะพิจารณาปรับปรุง หรือ คัดเลือกออก

3. นำแบบสอบถามไปวิจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของ นักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 ไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย ที่เล่นกีฬาตาบไทย และไม่ใช้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อหาความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้วิธีของครอนบาค (Cronbach Alpha Coefficient) มีค่าเท่ากับ 0.95

4. จัดทำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างการวิจัย

ขั้นตอนการหาคุณภาพเครื่องมือ



ภาพ 3.2 แสดงขั้นตอนการหาคุณภาพของเครื่องมือ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. ขออนุญาตขอความอนุเคราะห์จากมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย
2. ผู้วิจัยเก็บข้อมูลแบบสอบถาม 2 วิธี ดังนี้
 - 2.1 นำแบบสอบถามดำเนินการเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเอง
 - 2.2 ดำเนินการสร้างและเก็บข้อมูลแบบสอบถามออนไลน์
3. ผู้วิจัยรวบรวมแบบสอบถามที่ใช้ในการเก็บข้อมูลทั้ง 2 วิธี แล้วตรวจสอบความสมบูรณ์ของข้อมูลแบบสอบถามแล้วนำข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยนำข้อมูลที่รวบรวมมาวิเคราะห์ตามระเบียบวิธีทางสถิติ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ซึ่งมีขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. นำแบบสอบถามปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบอดไทยของนักศึกษา ระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 ที่ได้จากการเก็บข้อมูลนำมาทำการตรวจสอบความถูกต้องโดยมีเกณฑ์การเลือกตอบและให้คะแนนตามระดับความคิดเห็น ดังนี้

- | | |
|-----------|--|
| 5 หมายถึง | ข้อความนั้น ตรงกับข้อความคิดเห็นของนักศึกษา เห็นด้วยอย่างยิ่ง |
| 4 หมายถึง | ข้อความนั้น ตรงกับข้อความคิดเห็นของนักศึกษา เห็นด้วย |
| 3 หมายถึง | ข้อความนั้น ตรงกับข้อความคิดเห็นของนักศึกษา เฉย ๆ |
| 2 หมายถึง | ข้อความนั้น ตรงกับข้อความคิดเห็นของนักศึกษา ไม่เห็นด้วย |
| 1 หมายถึง | ข้อความนั้น ตรงกับข้อความคิดเห็นของนักศึกษา ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง |

การแปลความหมายของค่าเฉลี่ยได้มีการกำหนด ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2556: 121)

ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
4.51-5.00	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
3.51-4.50	เห็นด้วย
2.51-3.50	เฉย ๆ
1.51-2.50	ไม่เห็นด้วย
1.00-1.50	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

2. วิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างจากแบบสอบถาม โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป เพื่อคำนวณค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของแบบสอบถาม
3. การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory Factor Analysis : CFA) โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงโครงสร้างของโมเดลการวัดตัวแปรแฝง
4. ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้าง (Structural Equation Modeling : SEM) ด้วยสถิติการวิเคราะห์เส้นทาง (Path Analysis) แบบมีตัวแปรแฝง (Latent Variable) ตามลำดับขั้นตอนต่อไปนี้

4.1 คำนวณหาสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของคะแนนระหว่างข้อคำถามทั้งหมด โดยใช้สูตรของเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient)

4.2 ตรวจสอบเมตริกซ์สหสัมพันธ์ของข้อมูลแตกต่างจากศูนย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติหรือไม่ โดยพิจารณาจากค่า

4.2.1 Kaiser - Meyer - Olkin Measure of Sampling Adequacy โดยค่า KMO เป็นการทดสอบว่าข้อมูลมีความเหมาะสมในการใช้วิเคราะห์องค์ประกอบหรือไม่ โดยค่าที่ได้ควรจะมีมากกว่า .50 จึงถือว่าข้อมูลนั้นเหมาะสมที่จะนำมาใช้ในการวิเคราะห์องค์ประกอบ

4.2.2 Bartlett's Test of Sphericity เป็นการตรวจสอบเมตริกซ์สหสัมพันธ์ของประชากรว่าเป็นเมตริกซ์เอกลักษณะหรือไม่ ดังนั้นค่า Bartlett's Test ควรจะมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .05$) หมายความว่า เมตริกซ์สหสัมพันธ์ไม่เป็นเมตริกซ์เอกลักษณะ

4.3 นำเมตริกซ์สหสัมพันธ์ของข้อมูลที่มีคุณสมบัติตามการตรวจสอบข้างต้นมาวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้าง (Structural Equation Modeling : SEM) ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป และตรวจสอบความตรงเชิงโครงสร้าง ด้วยการพิจารณาความกลมกลืนระหว่างโมเดลตามสมมุติฐานกับข้อมูลเชิงประจักษ์จากค่าสถิติวัดระดับความกลมกลืน ดังนี้

4.3.1 ค่าไค-สแควร์ (Chi-Square : χ^2) เป็นค่าสถิติที่ใช้ทดสอบสมมุติฐานทางสถิติว่าฟังก์ชันความกลมกลืนมีค่าเป็นศูนย์ การคำนวณค่าไค-สแควร์สามารถคำนวณได้จากผลคูณของค่าองศาอิสระกับค่าของฟังก์ชันความกลมกลืน ถ้าค่าสถิติไค-สแควร์มีค่าสูงมาก แสดงว่าฟังก์ชันความกลมกลืนมีค่าแตกต่างจากศูนย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นั่นคือ โมเดลตามสมมุติฐานไม่มีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ถ้าค่าสถิติไค-สแควร์มีค่าต่ำมาก ยิ่งมีค่าใกล้ศูนย์มากเท่าไร แสดงว่าโมเดลตามสมมุติฐานมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ (นงลักษณ์ วิรัชชัย. 2549: 45) นอกจากนี้ สมบัติ ท้ายเรือคำ (2553: 231) ได้เสนอว่า โมเดลที่มีความกลมกลืน คือ โมเดลที่มีค่าไค-สแควร์ใกล้เคียงกับค่าองศาอิสระ (df) ซึ่ง ตัวบ่งชี้ คือ ค่าความน่าจะเป็น (prob หรือ sig) จะต้องไม่มีนัยสำคัญ ($p > .05$)

4.3.2 ดัชนีอัตราส่วนไค-สแควร์สัมพัทธ์ (Relative Chi-Square Ratio) เป็นอัตราส่วนระหว่างค่าสถิติไค-สแควร์กับจำนวนองศาอิสระ (ไค-สแควร์หารองศาอิสระ : χ^2/df) ในกรณีที่ค่าดัชนีอัตราส่วนไค-สแควร์สัมพัทธ์น้อยกว่า 2 แสดงว่า โมเดลตามสมมุติฐานมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ (เสรี ชัดเข้ม. 2548: 108)

4.3.3 ดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (Goodness of Fit Index : GFI) ดัชนี GFI จะมีค่าอยู่ระหว่าง 0-1 และดัชนี GFI ที่เข้าใกล้ 1 หรือประมาณ .90 ขึ้นไป แสดงว่าโมเดลตามสมมุติฐานมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ (สมบัติ ท้ายเรือคำ. 2553: 231)

4.3.4 ดัชนีวัดระดับความกลมกลืนที่ปรับแก้แล้ว (Adjusted Goodness of Fit Index : AGFI) ได้จากการนำดัชนี GFI มาปรับแก้ เนื่องจากค่า GFI เป็นค่าที่ประมาณจากกลุ่มตัวอย่าง ดังนั้น เพื่อปรับแก้ให้ใกล้เคียงกับค่าจากประชากรจึงทำการปรับแก้ ซึ่งการปรับแก้ต้องคำนึงถึงจำนวนตัวแปร ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง และค่าองศาอิสระ ซึ่งค่าดัชนี AGFI นี้มีคุณสมบัติเหมือนกับดัชนี GFI เพียงแต่ค่า AGFI ที่ได้จะมีค่าต่ำกว่า GFI เสมอ หากพบค่า AGFI มีค่าเข้าใกล้ 1 หรือ

ประมาณ .90 ขึ้นไป แสดงว่าโมเดลตามสมมุติฐานมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ (สมบัติ ท้ายเรือคำ. 2553: 231)

4.3.5 ดัชนีรากมาตรฐานของค่าเฉลี่ยกำลังสองของส่วนที่เหลือ (Standardized Root Mean Squared Residual : SRMR) แสดงขนาดของส่วนที่เหลือโดยเฉลี่ยจากการเปรียบเทียบระดับความกลมกลืนของโมเดลตามภาวะสันนิษฐานกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ค่าดัชนี SRMR ควรมีค่าน้อยกว่า .05 (สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์ และคณะ. 2549: 213)

4.3.6 ดัชนีรากของกำลังสองเฉลี่ยของเศษ (Root Mean Squared Residual: RMR) วิธีการนี้ค่าดัชนี RMR ยิ่งเข้าใกล้ศูนย์ แสดงว่าโมเดลมีความกลมกลืน หรือข้อมูลเชิงประจักษ์มีความกลมกลืนกับโมเดลตามสมมุติฐาน ซึ่งถ้าดัชนี RMR มีค่าน้อยกว่า .20 ก็ถือว่าโมเดลมีความกลมกลืนแล้ว (สมบัติ ท้ายเรือคำ. 2553: 232)

4.3.7 ดัชนีวัดความกลมกลืนเชิงเปรียบเทียบ (Comparative-Fit Index : CFI) เป็นดัชนีที่มาปรับแก้ของ RFI เพื่อให้ดัชนีมีค่าอยู่ระหว่าง 0-1 ดัชนี CFI จึงเป็นดัชนีที่มาจากฐานของค่าไค-สแควร์ แบบ Noncentrality ด้วยเช่นกัน และเป็นดัชนีหนึ่งที่ได้รับค่านิยมสูงเนื่องจากเป็นอีกดัชนีที่ไม่ได้รับผลกระทบจากขนาดของกลุ่มตัวอย่าง โดยเกณฑ์การตัดสินที่นิยมใช้ก็คือต้องมีค่ามากกว่า .90 (ฉัตรศิริ ปิยะพิมลสิทธิ์. 2548: 30-31)

จากค่าสถิติหรือดัชนีที่ใช้ตรวจสอบความกลมกลืนของโมเดลตามสมมุติฐานกับข้อมูลเชิงประจักษ์ข้างต้น สามารถสรุปได้ดังตาราง 3.1

ตาราง 3.2 สรุปค่าสถิติหรือดัชนีที่ใช้ตรวจสอบความกลมกลืนของโมเดลตามสมมุติฐานกับข้อมูลเชิงประจักษ์

ดัชนีที่ใช้ตรวจสอบความกลมกลืนของโมเดล	เกณฑ์การพิจารณา
ค่าไค-สแควร์ (Chi-Square : χ^2)	ค่าไค-สแควร์ ที่ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ($p > .05$)
ดัชนีอัตราส่วนไค-สแควร์สัมพัทธ์ (Relative Chi-Square Ratio : χ^2/df)	มีค่าน้อยกว่า 2
ค่าดัชนี GFI (Goodness of Fit Index)	มีค่ามากกว่า .90
ค่าดัชนี AGFI (Adjusted Goodness of Fit Index)	มีค่ามากกว่า .90
ค่าดัชนี RMR (Root Mean Squared Residual : RMR)	มีค่าน้อยกว่า .20
ค่าดัชนี RMSEA (Root Mean Squared Error of Approximation)	มีค่าน้อยกว่า .08
ค่าดัชนี CFI (Comparative Fit Index)	มีค่ามากกว่า .90

สูตรการหาค่าสถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. ค่าเฉลี่ย (Mean) โดยใช้สูตร (บุญชม ศรีสะอาด. 2556: 124)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

เมื่อ \bar{X} แทน ค่าเฉลี่ย
 n แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมด
 $\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

2. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2556: 126)

$$S.D. = \sqrt{\frac{n \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 X แทน คะแนนแต่ละตัว
 n แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมด
 \sum แทน ผลรวม

3. ค่าดัชนีความสอดคล้อง การหาความเที่ยงตรง (Validity) ของแบบสอบถามเป็นรายข้อ โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective congruency: IOC) โดยใช้สูตร (สมนึก ภัททิยธนี. 2553: 220)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์
 $\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
 N แทน จำนวนของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

4. ค่าความเชื่อมั่นแบบวัด โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ แอลฟา (α - Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) (บุญชม ศรีสะอาด 2556: 111)

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left\{ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S^2} \right\}$$

เมื่อ α แทน ค่าความเชื่อมั่น
 n แทน จำนวนข้อของเครื่องมือวัด
 S_i^2 แทน ผลรวมของความแปรปรวนของแต่ละข้อ
 S^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนรวม

5. สัมประสิทธิ์ของความแปรปรวน (coefficient of variation: C.V.) เป็นค่าที่ใช้ในการเปรียบเทียบการกระจายของข้อมูล ในข้อมูลที่หน่วยการวัดที่ต่างกัันหรือมีค่าเฉลี่ยต่างกััน ซึ่งเป็นการเปรียบเทียบว่าข้อมูลแต่ละชุดมีการกระจายเป็นกี่เท่าของค่าเฉลี่ย เป็นขนาดของส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่เทียบเป็นเปอร์เซ็นต์ของค่าเฉลี่ย โดยใช้สูตร (สุทิน ชนะบุญ. 2560: 12)

$$C.V. = \frac{SD}{\bar{X}} \quad \text{หรือ} \quad C.V. = \frac{SD \times 100}{\bar{X}} \%$$

เมื่อ C.V. แทน สัมประสิทธิ์ของความแปรปรวน
 SD แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 \bar{X} แทน ค่าเฉลี่ย

6. ค่าความโด่ง (Ku) ความโด่ง คือ ลักษณะความสูงของโค้งการกระจายของคะแนนว่ามีลักษณะแหลม (peaked) หรือแบนลาด (flat-topped) หรือปกติ (normal) โดยใช้สูตร (สุพัฒน์ สุกมลสันต์. 2553: 43) โดยค่าที่วัดได้ Kurtosis < 1 ข้อมูลแจกแจงปกติ (perfect) และ Kurtosis < 2 ข้อมูลแจกแจงปกติ (acceptable)

$$Ku = \frac{m_4}{m_2^2}$$

เมื่อ $m_4 =$ โมเมนต์ที่ 4 คือ $\frac{\sum (x - \bar{X})^4}{n}$

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 2) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 โดยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 3 ตอน เพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์สถิติพื้นฐานของตัวแปรต่าง ๆ ประกอบด้วย ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม และของตัวแปรสังเกตได้ที่ใช้ในการวิเคราะห์ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสังเกตได้ เพื่อเตรียมเมทริกซ์สหสัมพันธ์ในการวิเคราะห์รูปแบบโครงสร้างปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของรูปแบบโครงสร้างปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 กับข้อมูลเชิงประจักษ์

สัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับวิจัยครั้งนี้ มีดังนี้

สัญลักษณ์	ตัวแปร
PBRT	การสื่อสารประชาสัมพันธ์
SOC	การประชาสัมพันธ์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ของสมาคมกีฬาฯ
SUV	การประชาสัมพันธ์ผ่านมหาวิทยาลัย
SPS	การประชาสัมพันธ์ผ่านบุคคลใกล้ชิด เช่น ผู้ปกครอง ครูผู้สอน เพื่อน
HAPE	ความสุข ความเพลิดเพลิน
HAP	มีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินกับการเล่นกีฬาตาบไทย
ACI	ชื่นชอบลักษณะของกิจกรรมการเล่นกีฬา
CHA	กีฬาตาบไทยเป็นกีฬาที่แปลกใหม่มีความท้าทายทำให้อยากลองเล่น

สัญลักษณ์	ตัวแปร
HEAL	สุขภาพอนามัย
FIT	มีสุขภาพสมรรถภาพร่างกายที่แข็งแรงสมบูรณ์ดี
MIN	มีสุขภาพจิตดี ร่าเริงแจ่มใส
INT	มีสุขภาพทางปัญญา ปฏิภาณไหวพริบมีสติ มีสมาธิดี
RPTI	ชื่อเสียงและภาพลักษณ์
REP	มีโอกาสได้สร้างชื่อเสียงให้กับตัวเอง
UVS	มีโอกาสได้สร้างชื่อเสียงให้กับมหาวิทยาลัย
IMA	มหาวิทยาลัยมีภาพลักษณ์ที่ดีด้านกีฬาเพิ่มขึ้น
ATTA	ทัศนคติและความถนัดส่วนตัว
VAL	ตระหนักถึงคุณค่าของกีฬาดาบไทย
SKI	มีพื้นฐานทักษะและความถนัดในการเล่นกีฬาดาบไทย
LEA	สามารถเรียนรู้และพัฒนาทักษะได้อย่างรวดเร็ว
RNIC	รายได้ ผลประโยชน์
AWA	ได้รับเงินรางวัล และสวัสดิการต่าง ๆ ในการศึกษา
STU	ได้รับโอกาสในการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น
WOR	ได้รับโอกาสในการทำงานทั้งภาครัฐและเอกชนเพิ่มขึ้น
SPEM	การส่งเสริมและสนับสนุน
INS	อาจารย์และผู้ฝึกสอนให้การแนะนำสนับสนุนให้เล่นกีฬาดาบไทย
PAR	ผู้ปกครองและบุคคลใกล้ชิดส่งเสริมสนับสนุนให้เล่นกีฬาดาบไทย
BUD	การสนับสนุนด้านงบประมาณ อาคารสถานที่และอุปกรณ์ในการฝึกซ้อมการแข่งขัน
DSPS	การตัดสินใจเล่นกีฬาดาบไทย
OPP	การสร้างโอกาสในการเล่นกีฬาให้กับตนเอง
CRE	การเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ในเกมส์การเล่นการแข่งขันได้
BEN	ความคุ้มค่าและเกิดประโยชน์กับตนเองมากที่สุด

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย (Mean)
S.D.	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
C.V.	แทน	ค่าสัมประสิทธิ์การกระจาย (Coefficient of Variance)
Sk	แทน	ค่าความเบ้ (Skewness)
Ku	แทน	ค่าความโด่ง (Kurtosis)
χ^2	แทน	ค่าสถิติไค-สแควร์ (Chi-square)
t-values	แทน	ค่าสถิติทดสอบที
p-value	แทน	ค่าความน่าจะเป็นทางสถิติ
df	แทน	องศาอิสระ (Degree of Freedom)
SC	แทน	น้ำหนักองค์ประกอบ
GFI	แทน	ดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (Goodness of Fit Index)
AGFI	แทน	ดัชนีวัดระดับความกลมกลืนที่ปรับแก้แล้ว (Adjusted Goodness of Fit Index)
CFI	แทน	ค่าวัดระดับความสอดคล้องเปรียบเทียบ (Comparative Fit Index)
SRMR	แทน	ค่ารากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (Standardized Root Mean Square Residual)
RMSEA	แทน	ค่าความคลาดเคลื่อนในการประมาณค่าพารามิเตอร์ (Root Mean Square Error of Approximation)
RMR	แทน	ดัชนีที่วัดค่าเฉลี่ยส่วนที่เหลือจากการเปรียบเทียบขนาดของ ความแปรปรวนและความแปรปรวนร่วมระหว่างตัวแปรแปรของ ประชากร (Root Mean Square Residual)
PGFI	แทน	ค่าดัชนีวัดความสอดคล้องเชิงสัมบูรณ์ (Parsimony Good of Fit)
NFI	แทน	ค่าดัชนีวัดความสอดคล้องเชิงสัมพัทธ์ (Norm Fit Index)
PNFI	แทน	ค่าดัชนีวัดความสอดคล้องเชิงสัมพัทธ์ (Parsimony Norm Fit Index)
CN	แทน	ค่าดัชนีที่แสดงขนาดของกลุ่มตัวอย่าง (Critical N)
R^2	แทน	ค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ (Squared Multiple Correlation)
TE	แทน	ค่าอิทธิพลรวมของตัวแปรที่ส่งถึงกัน (Total Effects)
DE	แทน	ค่าอิทธิพลทางตรงของตัวแปรที่ส่งถึงกัน (Direct Effects)
IE	แทน	ค่าอิทธิพลทางอ้อมของตัวแปรที่ส่งถึงกัน (Indirect Effects)
n	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์สถิติพื้นฐานของตัวแปรต่าง ๆ ที่ใช้ในการวิจัย

1.1 ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตาราง 4.1 จำนวนและค่าร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม ตามตัวแปร เพศ ชั้นปีที่ศึกษา สถาบันการศึกษา และประสบการณ์ในการเล่นกีฬาตาบไทย (n=220)

สถานภาพ	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	110	50.00
หญิง	110	50.00
รวม	220	100
2. ชั้นปีที่ศึกษา		
ปี 1	30	13.60
ปี 2	31	14.10
ปี 3	56	25.50
ปี 4	50	22.70
ปี 5	53	24.10
รวม	220	100
3. สถาบันการศึกษา		
มหาวิทยาลัยของรัฐบาล	204	92.70
มหาวิทยาลัยของเอกชน	16	7.30
รวม	220	100
4. ประสบการณ์ในการเล่นกีฬาตาบไทย		
1 – 2 ปี	117	53.20
3 – 4 ปี	63	28.60
5 ปีขึ้นไป	40	18.20
รวม	220	100

จากตาราง 4.1 พบว่า นักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยที่เล่นกีฬาตาบไทย มีสัดส่วนเท่ากันเป็นเพศชาย จำนวน 110 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00 เพศหญิง จำนวน 110 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00 มีชั้นปีที่ศึกษาเป็นชั้นปี 3 มากที่สุด จำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 25.50 รองลงมาชั้นปีที่ 5 จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 24.10 โดยที่ชั้นปีที่ 4 มีจำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 22.70 ส่วนชั้นปีที่ 2 จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 14.10 และน้อยที่สุดคือชั้นปีที่ 1 จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 13.60 ซึ่งสถาบันการศึกษา

ส่วนใหญ่เป็นมหาวิทยาลัยของรัฐบาล จำนวน 204 คน คิดเป็นร้อยละ 92.70 และมหาวิทยาลัยของเอกชน จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 7.30 มีประสบการณ์ในการเล่นกีฬาตาบไทย มากที่สุดอยู่ในช่วง 1–2 ปี จำนวน 117 คน คิดเป็นร้อยละ 53.20 รองลงมา มีประสบการณ์ 3–4 ปี มีจำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 28.60 และน้อยสุด คือ มีประสบการณ์ 5 ปี ขึ้นไป จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 18.20

1.2 ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรสังเกตได้ที่ใช้ในการวิเคราะห์ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21

ตาราง 4.2 ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรสังเกตได้

ตัวแปร	\bar{X}	S.D.	C.V.	Sk	Ku	ความหมาย
1. การสื่อสารประชาสัมพันธ์						
1.1 การประชาสัมพันธ์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ของสมาคมกีฬา ฯ	3.12	0.46	0.13	-0.31	0.37	ปานกลาง
1.2 การประชาสัมพันธ์ผ่านมหาวิทยาลัย	3.15	0.64	0.17	-0.41	0.28	ปานกลาง
1.3 การประชาสัมพันธ์ผ่านบุคคลใกล้ชิด เช่น ผู้ปกครอง ครูผู้สอน เพื่อน	3.10	0.56	0.16	0.13	-0.46	ปานกลาง
เฉลี่ยรวม	3.12	0.55	0.15	-0.20	0.06	ปานกลาง
2. ความสุขความเพลิดเพลิน						
2.1 มีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินกับการเล่นกีฬาตาบไทย	3.25	0.63	1.00	-0.11	-0.01	ปานกลาง
2.2 ชื่นชอบลักษณะของกิจกรรมการเล่นกีฬานี้	4.10	0.56	1.00	-0.28	-0.58	มาก
2.3 กีฬาตาบไทยเป็นกีฬาที่แปลกใหม่มีความท้าทายทำให้อยากลองเล่น	3.94	0.56	0.14	-0.24	-0.82	มาก
เฉลี่ยรวม	3.76	0.58	0.71	-0.21	-0.47	มาก
3. สุขภาพอนามัย						
3.1 มีสุขภาพสมรรถภาพร่างกายที่แข็งแรงสมบูรณ์ดี	3.25	0.52	0.14	0.10	-0.75	ปานกลาง
3.2 มีสุขภาพจิตดี ร่าเริงแจ่มใส	4.12	0.63	0.20	0.31	-0.52	มาก
3.3 มีสุขภาพทางปัญญาปฏิภณไหวพริบมีสติมีสมาธิดี	4.10	0.21	0.05	-0.30	0.87	มาก
เฉลี่ยรวม	3.82	0.45	0.13	0.04	-0.13	มาก

ตาราง 4.2 (ต่อ)

ตัวแปร	\bar{X}	S.D.	C.V.	Sk	Ku	ความหมาย
4. ชื่อเสียงและภาพลักษณ์						
4.1 มีโอกาสได้สร้างชื่อเสียงให้กับตัวเอง	3.16	0.14	0.04	-0.14	0.04	ปานกลาง
4.2 มีโอกาสได้สร้างชื่อเสียงให้กับมหาวิทยาลัย	3.42	0.52	0.15	-0.13	-0.03	ปานกลาง
4.3 มหาวิทยาลัยมีภาพลักษณ์ที่ดีด้านกีฬาเพิ่มขึ้น	3.52	0.53	0.15	-0.85	-0.03	มาก
เฉลี่ยรวม	3.37	0.40	0.12	-0.37	-0.01	มาก
5. ทศนคติและความถนัดส่วนตัว						
5.1 ตระหนักถึงคุณค่าของกีฬาดาบไทย	3.42	0.55	0.16	0.23	-0.62	ปานกลาง
5.2 มีพื้นฐานทักษะและความถนัดในการเล่นกีฬาดาบไทย	3.92	0.57	0.15	0.24	-0.70	มาก
5.3 สามารถเรียนรู้และพัฒนาทักษะได้อย่างรวดเร็ว	3.89	0.56	0.14	0.24	-0.66	มาก
เฉลี่ยรวม	3.74	0.56	0.15	0.24	-0.05	มาก
6. รายได้ผลประโยชน์						
6.1 ได้รับเงินรางวัล และสวัสดิการต่าง ๆ ในการศึกษา	3.07	0.63	0.19	-0.22	-0.05	ปานกลาง
6.2 ได้รับโอกาสในการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น	3.53	0.53	0.14	-0.15	-0.01	มาก
6.3 ได้รับโอกาสในการทำงานทั้งภาครัฐและเอกชนเพิ่มขึ้น	3.37	0.53	0.14	-0.16	-0.03	ปานกลาง
เฉลี่ยรวม	3.32	0.56	0.15	-0.18	0.06	ปานกลาง
7. การส่งเสริมและสนับสนุน						
7.1 อาจารย์และผู้ฝึกสอนให้การแนะนำสนับสนุนให้เล่นกีฬาดาบไทย	3.86	0.54	0.14	0.20	-0.55	มาก
7.2 ผู้ปกครองและบุคคลใกล้ชิดส่งเสริมสนับสนุนให้เล่นกีฬาดาบไทย	3.64	0.53	0.14	0.21	-0.52	มาก
7.3 การสนับสนุนด้านงบประมาณ อาคารสถานที่ และอุปกรณ์ในการฝึกซ้อมการแข่งขัน	3.52	0.51	0.13	-0.20	0.17	มาก
เฉลี่ยรวม	3.67	0.53	0.13	0.07	-0.30	มาก

ตาราง 4.2 (ต่อ)

ตัวแปร	\bar{X}	S.D.	C.V.	Sk	Ku	ความหมาย
8. การตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย						
8.1 การสร้างโอกาสในการเล่นกีฬาให้กับตนเอง	3.56	0.53	0.14	-0.14	0.04	มาก
8.2 การเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ในเกมส์การเล่นการแข่งขันได้	3.52	0.53	0.14	-0.15	-0.04	มาก
8.3 ความคุ้มค่าและเกิดประโยชน์กับตนเองมากที่สุด	3.54	0.53	0.14	-0.19	0.03	มาก
เฉลี่ยรวม	3.54	0.53	0.14	-0.14	0.01	มาก

จากตาราง 4.2 พบว่า ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.54$) ค่าเฉลี่ยของตัวแปรทุกตัวอยู่ในระดับมากเรียงลำดับจากมากไปน้อยดังนี้ คือ สุขภาพอนามัย ($\bar{X}=3.82$) ความสุขและความเพลิดเพลิน ($\bar{X}=3.76$) ที่ศกคติและความถนัดส่วนตัว ($\bar{X}=3.74$) การส่งเสริมและสนับสนุน ($\bar{X}=3.67$) การตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย ($\bar{X}=3.54$) ชื่อเสียงและภาพลักษณ์ ($\bar{X}=3.37$) รายได้และผลประโยชน์ ($\bar{X}=3.32$) การสื่อสารและประชาสัมพันธ์ ($\bar{X}=3.12$) ค่าสัมประสิทธิ์ความแปรผัน (C.V.) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.04-1.00 พบว่าอยู่ในเกณฑ์มาตรฐาน คือ มีค่าน้อยกว่า 2 ผลการวิเคราะห์ค่าความเบ้ พบว่า ตัวแปรมีค่าความเบ้อยู่ในช่วง -0.11- 0.31 ซึ่งมีค่าต่ำกว่าเกณฑ์ค่าความเบ้ไม่เกิน 2.00 และค่าความโด่งไม่เกิน 7.00 แสดงว่าทุกตัวแปรมีการกระจายใกล้เคียงโค้งปกติ มีความเหมาะสมที่จะนำมาวิเคราะห์ด้วยโมเดลสมการโครงสร้างได้

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสังเกตได้ เพื่อเตรียมเมทริกซ์สหสัมพันธ์ในการวิเคราะห์รูปแบบโครงสร้างปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21

ผลการวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสังเกตได้ด้วยการวิเคราะห์สหสัมพันธ์ (Correlation Analysis) ด้วยค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน ในการวิเคราะห์รูปแบบโครงสร้างปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 เพื่อตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่ศึกษา ทั้งนี้เพื่อยืนยันว่าตัวแปรที่ศึกษามีองค์ประกอบร่วมกันหรือไม่ซึ่งค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ภายในระหว่างตัวแปรสังเกตได้ทั้ง 24 ตัวแปร โดยแบ่งเป็นตัวแปรสังเกตได้ภายใน 21 ตัวแปร และตัวแปรสังเกตได้ภายนอก 3 ตัวแปร แสดงดังตาราง 4.3

ตาราง 4.3 เมทริกซ์สหสัมพันธ์ของตัวแปรสังเกตได้ที่ใช้ในการวิจัย

	SOC	SUV	SPS	HAP	ACI	CHA	FIT	MIN	INT	REP	UVS	IMA	VAL	SKI	LEA	AWA	STU	WOR	INS	PAR	BUD	OPP	CRE	BEN	
SOC	1																								
SUV	.703**	1																							
SPS	.687**	.699**	1																						
HAP	.393**	.458**	.399**	1																					
ACI	.361**	.530**	.413**	.670**	1																				
CHA	.205**	.385**	.320**	.526**	.640**	1																			
FIT	.401**	.438**	.438**	.591**	.510**	.410**	1																		
MIN	.323**	.450**	.433**	.612**	.601**	.509**	.548**	1																	
INT	.245**	.401**	.406**	.530**	.468**	.577**	.375**	.510**	1																
REP	.262**	.321**	.385**	.502**	.525**	.373**	.419**	.445**	.524**	1															
UVS	.192**	.345**	.344**	.477**	.260**	.387**	.423**	.429**	.524**	.915**	1														
IMA	.530**	.669**	.567**	.353**	.481**	.394**	.498**	.342**	.403**	.464**	.494**	1													
VAL	.479**	.695**	.650**	.495**	.592**	.379**	.457**	.517**	.492**	.372**	.357**	.722**	1												
SKI	.424**	.448**	.491**	.559**	.373**	.286**	.508**	.428**	.295**	.582**	.574**	.509**	.477**	1											
LEA	.427**	.402**	.300**	.375**	.282**	.297**	.252**	.204**	.295**	.540**	.525**	.403**	.295**	.584**	1										
AWA	.998**	.703**	.687**	.393**	.361**	.205**	.401**	.323**	.245**	.262**	.192**	.530**	.479**	.424**	.427**	1									
STU	.703**	.896**	.699**	.458**	.530**	.385**	.438**	.450**	.401**	.321**	.345**	.669**	.695**	.448**	.402**	.703**	1								
WOR	.687**	.699**	.729**	.399**	.413**	.320**	.438**	.433**	.406**	.385**	.344**	.567**	.650**	.491**	.300**	.687**	.699**	1							
INS	.325**	.297**	.457**	.395**	.163**	.243**	.369**	.275**	.332**	.668**	.612**	.316**	.246**	.554**	.397**	.325**	.297**	.457**	1						
PAR	.474**	.462**	.564**	.337**	.287**	.217**	.327**	.296**	.298**	.589**	.534**	.515**	.442**	.557**	.569**	.474**	.462**	.564**	.628**	1					
BUD	.580**	.448**	.511**	.317**	.267**	.153**	.305**	.216**	.254**	.432**	.380**	.406**	.356**	.408**	.471**	.580**	.448**	.551**	.575**	.724**	1				
OPP	.532**	.690**	.629**	.463**	.512**	.443**	.523**	.396**	.372**	.384**	.393**	.669**	.665**	.458**	.357**	.532**	.690**	.629**	.336**	.588**	.531**	1			
CRE	.530**	.612**	.633**	.436**	.476**	.483**	.532**	.573**	.426**	.609**	.579**	.542**	.521**	.535**	.470**	.530**	.612**	.633**	.541**	.619**	.508**	.575**	1		
BEN	.571**	.558**	.673**	.339**	.341**	.272**	.515**	.400**	.235**	.329**	.324**	.527**	.429**	.562**	.236**	.571**	.558**	.673**	.382**	.522**	.516**	.597**	.659**	1	

จากตาราง 4.3 พบว่า ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสังเกตได้จะเห็นว่าตัวแปรสังเกตได้จำนวน 24 ตัวแปร ดังนี้ ตัวแปรสังเกตได้ SOC, SUV, SPS เป็นองค์ประกอบของตัวแปรแฝงการสื่อสารประชาสัมพันธ์ (PBRT) ตัวแปรสังเกตได้ HAP, ACI, CHA เป็นองค์ประกอบของตัวแปรแฝงความสุขความเพลิดเพลิน (HAPE) ตัวแปรสังเกตได้ FIT, MIN, INT เป็นองค์ประกอบของตัวแปรแฝงสุขภาพอนามัย (HEAL) ตัวแปรสังเกตได้ REP, UVS, IMA เป็นองค์ประกอบของตัวแปรแฝงชื่อเสียงและภาพลักษณ์ (RPTI) ตัวแปรสังเกตได้ VAL, SKI, LEA เป็นองค์ประกอบของตัวแปรแฝงทัศนคติและความถนัดส่วนตัว (ATTA) ตัวแปรสังเกตได้ AWA,STU, WOR เป็นองค์ประกอบของตัวแปรแฝงรายได้ผลประโยชน์ (RNIC) ตัวแปรสังเกตได้ INS, PAR, BUD เป็นองค์ประกอบของตัวแปรแฝงการส่งเสริมสนับสนุน (SPEM) ตัวแปรสังเกตได้ OPP, CRE, BEN เป็นองค์ประกอบของตัวแปรแฝงการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย (DSPS) พบว่ามีความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรทั้งหมด 24 คู่ มีค่าสัมประสิทธิ์สัมพันธ์ระหว่าง 0.153-1.00 ซึ่งตัวแปรทุกคู่มีความสัมพันธ์กันทางบวก และเป็นค่าที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทุกค่าสามารถสรุปตารางดังกล่าวได้ว่าตัวแปรทุกตัวนั้นมีความสัมพันธ์กัน

เมื่อพิจารณาผลการทดสอบค่าสถิติ Bartlett's Test of Sphericity ซึ่งเป็นค่าสถิติทดสอบสมมติฐานว่าเมทริกซ์สหสัมพันธ์นั้นเป็นเมทริกซ์เอกลักษณ์ (Identity Matrix) หรือไม่ พบว่ามีค่าเท่ากับ 228.337 ($p < .01$) แสดงให้เห็นว่าเมทริกซ์สหสัมพันธ์มีความแตกต่างจากเมทริกซ์เอกลักษณ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สอดคล้องกับผลการวิเคราะห์ค่าดัชนี Kaiser-Meyer-Olkin เท่ากับ 0.500 ซึ่งมีค่าเข้าใกล้ 1 แสดงให้เห็นว่าตัวแปรต่าง ๆ มีความสัมพันธ์กัน และเหมาะสมที่จะนำไปวิเคราะห์องค์ประกอบ เชิงยืนยันของตัวแปรแฝงที่ใช้ในการวิจัย (โมเดลการวัด) และตรวจสอบความกลมกลืนของโมเดลสมการโครงสร้างตามสมมติฐานกับข้อมูลเชิงประจักษ์ต่อไป

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของรูปแบบโครงสร้างปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 กับข้อมูลเชิงประจักษ์

ผลการวิเคราะห์ในตอนต้นที่ 3 นี้ เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของรูปแบบโครงสร้างปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 กับข้อมูลเชิงประจักษ์ ในการวิจัยนี้มีตัวแปรแฝงทั้งสิ้น 8 ตัวแปร ได้แก่ การสื่อสารประชาสัมพันธ์ (PBRT) ความสุข ความเพลิดเพลิน (HAPE) สุขภาพอนามัย (HELA) ชื่อเสียงและภาพลักษณ์ (RPTI) ทัศนคติและความถนัดส่วนตัว (ATTA) รายได้ ผลประโยชน์ (RNIC) การส่งเสริมและสนับสนุน (SPEM) และตัวแปรการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย (DSPS) โดยใช้เกณฑ์ในการพิจารณาเลือกตัวแปรในแต่ละโมเดลการวัดของ (Hair และคณะ 2006: 114) ที่กำหนดว่าควรเลือกเฉพาะตัวแปร ที่มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมากกว่า 0.30 ขึ้นไป ดังรายละเอียดต่าง ๆ ของโมเดลการวัดต่อไปนี้

ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันโมเดลการวัดตัวแปรแฝง 8 ตัวแปร

1. การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันโมเดลการวัดตัวแปรแฝงการสื่อสารประชาสัมพันธ์ (PBRT) แสดงดังตาราง 4.4 และภาพ 4.1

ตาราง 4.4 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของตัวแปรแฝงการสื่อสารประชาสัมพันธ์ (PBRT)

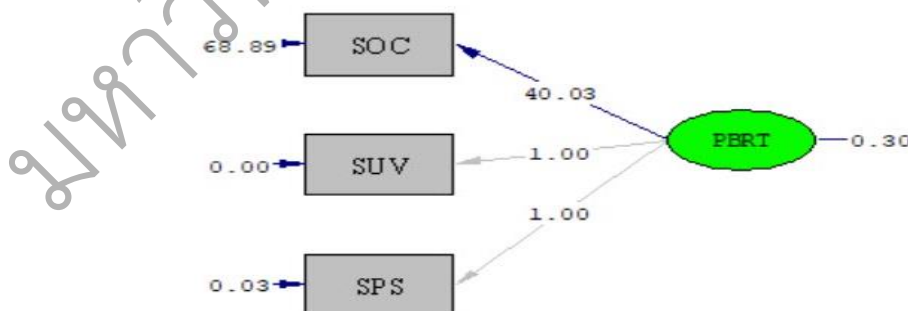
ตัวแปร	น้ำหนักองค์ประกอบ (SC)	ความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (SE)	t-values	สัมประสิทธิ์พยากรณ์ (R ²)
SOC	40.03	1.06	37.63	.88
SUV	1.00	-	-	.98
SPS	1.00	-	-	.90

$\chi^2 = 3.06$, $df = 1$, $p = 0.08$, $GFI = 0.99$, $AGFI = 0.95$, $RMSEA = 0.17$, $RMR = 0.19$

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 4.4 พบว่า เมื่อพิจารณาค่าน้ำหนักองค์ประกอบการสื่อสารประชาสัมพันธ์ (PBRT) มีตัวแปรสังเกตได้ พบว่า การประชาสัมพันธ์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ของสมาคมกีฬา (SOC) การประชาสัมพันธ์ผ่านมหาวิทยาลัย (SUV) การประชาสัมพันธ์ผ่านบุคคลใกล้ชิด เช่น ผู้ปกครอง ครูผู้สอน เพื่อน (SPS) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (SC) เท่ากับ 40.03, 1.00 และ 1.00 ตามลำดับ โดยค่าน้ำหนักองค์ประกอบทุกค่ามีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบการสื่อสารประชาสัมพันธ์ (PBRT) พบว่า โมเดลมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ซึ่งพิจารณาได้จากค่าสถิติ ไค-สแควร์ (χ^2) มีค่าเท่ากับ 3.06 ที่องศาอิสระ (df) เท่ากับ 1 ค่าความน่าจะเป็น (p) เท่ากับ 0.08 ซึ่งไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ (ตามเกณฑ์การพิจารณาความเหมาะสมคือค่า p มีค่ามากกว่า .05) แสดงว่า ยอมรับสมมติฐานที่ว่าโครงสร้างองค์ประกอบมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ดังภาพ 4.1



$$\chi^2 = 3.06, df = 1, p = 0.08, GFI = 0.99, AGFI = 0.95, RMSEA = 0.17, RMR = 0.19$$

ภาพ 4.1 การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของตัวแปรแฝงการสื่อสารประชาสัมพันธ์ (PBRT)

2. การวิเคราะห์ห้องค์ประกอบเชิงยืนยันโมเดลการวัดตัวแปรแฝงความสุข ความเพลิดเพลิน (HAPE) แสดงดังตาราง 4.5 และภาพ 4.2

ตาราง 4.5 ผลการวิเคราะห์ห้องค์ประกอบเชิงยืนยันของตัวแปรแฝงความสุข ความเพลิดเพลิน (HAPE)

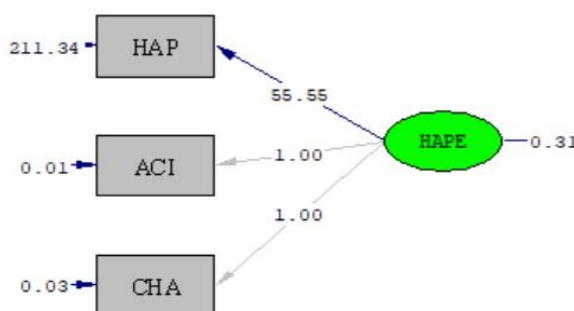
ตัวแปร	น้ำหนักองค์ประกอบ (SC)	ความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (SE)	t-values	สัมประสิทธิ์พยากรณ์ (R ²)
HAP	55.55	1.84	30.15	.82
ACI	1.00	-	-	.96
CHA	1.00	-	-	.92

$\chi^2 = 3.25, df = 1, p = 0.07, GFI = 0.99, AGFI = 0.95, RMSEA = 0.16, RMR = 0.23$

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 4.5 พบว่า เมื่อพิจารณาค่าน้ำหนักองค์ประกอบความสุข ความเพลิดเพลิน (HAPE) มีตัวแปรสังเกตได้ มีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินกับการเล่นกีฬาตาบไทย (HAP) ซึ่งชอบลักษณะของกิจกรรมการเล่นกีฬานี้ (ACI) กีฬาตาบไทยเป็นกีฬาที่แปลกใหม่มีความท้าทายทำให้อยากลองเล่น (CHA) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบ(SC) เท่ากับ 55.55, 1.00 และ 1.00ตามลำดับ โดยค่าน้ำหนักองค์ประกอบทุกค่า มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์ด้านความสุข ความเพลิดเพลิน (HAPE) พบว่า โมเดลมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ซึ่งพิจารณาได้จากค่าสถิติ ไค-สแควร์ (χ^2) มีค่าเท่ากับ 3.25 ที่องศาอิสระ (df) เท่ากับ 1 ค่าความน่าจะเป็น (p) เท่ากับ 0.07 ซึ่งมีค่าแตกต่างจากศูนย์อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ (ตามเกณฑ์การพิจารณาความเหมาะสมพอดีค่า p มีค่ามากกว่า .05) แสดงว่ายอมรับสมมติฐานที่ว่าโครงสร้างองค์ประกอบมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ดังภาพ 4.2



$\chi^2 = 3.25, df = 1, p = 0.07, GFI = 0.99, AGFI = 0.95, RMSEA = 0.16, RMR = 0.23$

ภาพ 4.2 การวิเคราะห์ห้องค์ประกอบเชิงยืนยันของตัวแปรแฝงความสุข ความเพลิดเพลิน (HAPE)

3. การวิเคราะห์หองค์ประกอบเชิงยืนยันโมเดลการวัดตัวแปรแฝงสุขภาพอนามัย (HEAL) แสดงดังตาราง 4.6 และภาพ 4.3

ตาราง 4.6 ผลการวิเคราะห์หองค์ประกอบเชิงยืนยันของตัวแปรแฝงสุขภาพอนามัย (HEAL)

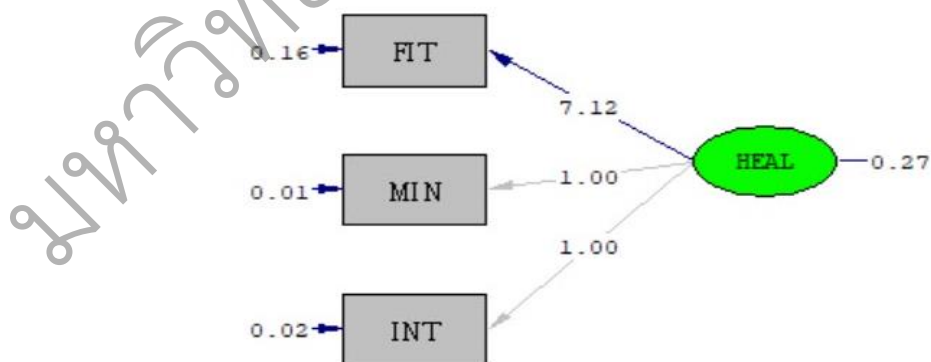
ตัวแปร	น้ำหนักองค์ประกอบ (SC)	ความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (SE)	t-values	สัมประสิทธิ์พยากรณ์ (R ²)
FIT	7.12	0.08	85.60	.99
MIN	1.00	-	-	.97
INT	1.00	-	-	.94

$\chi^2 = 0.85, df = 1, p = 0.36, GFI = 1.00, AGFI = 0.99, RMSEA = 0.49, RMR = 0.01$

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 4.6 พบว่า เมื่อพิจารณาค่าน้ำหนักองค์ประกอบสุขภาพอนามัย (HEAL) มีตัวแปรสังเกตได้ มีสุขภาพสมรรถภาพร่างกายที่แข็งแรงสมบูรณ์ดี (FIT) มีสุขภาพจิตดี ร่าเริงแจ่มใส (MIN) มีสุขภาพทางปัญญา ปฏิภาณไหวพริบมีสติ มีสมาธิดี (INT) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (SC) เท่ากับ 7.12, 1.00 และ 1.00 ตามลำดับ โดยค่าน้ำหนักองค์ประกอบทุกค่ามีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์ด้านสุขภาพอนามัย (HEAL) พบว่า โมเดลมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ซึ่งพิจารณาได้จากค่าสถิติ ไค-สแควร์ (χ^2) มีค่าเท่ากับ 0.85 ที่องศาอิสระ (df) เท่ากับ 1 ค่าความน่าจะเป็น (p) เท่ากับ 0.36 ซึ่งมีค่าแตกต่างจากศูนย์อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ (ตามเกณฑ์การพิจารณาความเหมาะสมพอดีค่า p มีค่ามากกว่า .05) แสดงว่ายอมรับสมมติฐานที่ว่าโครงสร้างองค์ประกอบมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ดังภาพ 4.3



$\chi^2 = 0.85, df = 1, p = 0.36, GFI = 1.00, AGFI = 0.99, RMSEA = 0.49, RMR = 0.01$

ภาพ 4.3 การวิเคราะห์หองค์ประกอบเชิงยืนยันของตัวแปรแฝงสุขภาพอนามัย (HEAL)

4. การวิเคราะห์ห้วงค์ประกอบเชิงยืนยันโมเดลการวัดตัวแปรแฝงชื่อเสียงและภาพลักษณ์ (RPTI) แสดงดังตาราง 4.7 และภาพ 4.4

ตาราง 4.7 ผลการวิเคราะห์ห้วงค์ประกอบเชิงยืนยันของตัวแปรแฝงชื่อเสียงและภาพลักษณ์ (RPTI)

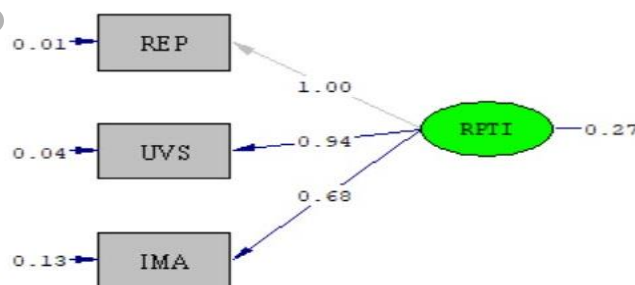
ตัวแปร	น้ำหนักองค์ประกอบ (SC)	ความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (SE)	t-values	สัมประสิทธิ์พยากรณ์ (R ²)
REP	1.00	-	-	.95
UVS	0.94	0.04	22.40	.85
IMA	0.68	0.05	13.46	.48

$\chi^2 = 0.77$ df = 1, p = 1.00, GFI = 0.99, AGFI = 0.97, RMSEA = 0.09, RMR = 0.01

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 4.7 พบว่า เมื่อพิจารณาค่าน้ำหนักองค์ประกอบตัวแปรแฝงชื่อเสียงและภาพลักษณ์ (RPTI) มีตัวแปรสังเกตได้ มีโอกาสได้สร้างชื่อเสียงให้กับตัวเอง (REP) มีโอกาสได้สร้างชื่อเสียงให้กับมหาวิทยาลัย (UVS) มหาวิทยาลัยมีภาพลักษณ์ที่ดีด้านกีฬาเพิ่มขึ้น (IMA) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (SC) เท่ากับ 1.00, 0.94 และ 0.68 ตามลำดับโดยค่าน้ำหนักองค์ประกอบทุกค่ามีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์ตัวแปรแฝงด้านชื่อเสียงและภาพลักษณ์ (RPTI) พบว่า โมเดลมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ซึ่งพิจารณาได้จากค่าสถิติ ไค-สแควร์ (χ^2) มีค่าเท่ากับ .77 ที่องศาอิสระ (df) เท่ากับ 1 ค่าความน่าจะเป็น (p) เท่ากับ 1.00 ซึ่งมีค่าแตกต่างจากศูนย์อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ (ตามเกณฑ์การพิจารณาความเหมาะสมพอดีค่า p มีค่ามากกว่า 0.05) แสดงว่ายอมรับสมมติฐานที่ว่า โครงสร้างองค์ประกอบ มีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ดังภาพ 4.4



$\chi^2 = 0.77$ df = 1, p = 1.00, GFI = 0.99, AGFI = 0.97, RMSEA = 0.09, RMR = 0.01

ภาพ 4.4 การวิเคราะห์ห้วงค์ประกอบเชิงยืนยันของตัวแปรแฝงชื่อเสียงและภาพลักษณ์ (RPTI)

5. การวิเคราะห์ห้องค์ประกอบเชิงยืนยันโมเดลการวัดตัวแปรแฝงทัศนคติและความถนัดส่วนตัว (ATTA) แสดงดังตาราง 4.8 และภาพ 4.5

ตารางที่ 4.8 ผลการวิเคราะห์ห้องค์ประกอบเชิงยืนยันของตัวแปรแฝงทัศนคติและความถนัดส่วนตัว (ATTA)

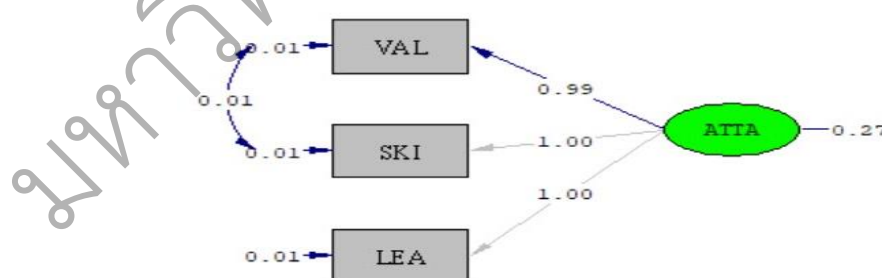
ตัวแปร	น้ำหนักองค์ประกอบ (SC)	ความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (SE)	t-values	สัมประสิทธิ์พยากรณ์ (R ²)
VAL	0.99	0.01	101.88	.96
SKI	1.00	-	-	.95
LEA	1.00	-	-	.97

$\chi^2 = 0.75$, $df = 1$, $p = 0.80$, $GFI = 0.99$, $AGFI = 0.95$, $RMSEA = 0.09$, $RMR = 0.01$

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 4.8 พบว่า เมื่อพิจารณาค่าน้ำหนักองค์ประกอบตัวแปรแฝงทัศนคติและความถนัดส่วนตัว (ATTA) มีตัวแปรสังเกตได้ตระหนักถึงคุณค่าของกีฬาตาบไทย (VAL) มีพื้นฐานทักษะและความถนัดในการเล่นกีฬาตาบไทย (SKI) สามารถเรียนรู้ และพัฒนาทักษะได้อย่างรวดเร็ว (LEA) มีค่าองค์ประกอบ (SC) เท่ากับ 0.99, 1.00 และ 1.00 ตามลำดับโดยค่าน้ำหนักองค์ประกอบทุกค่ามีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์ห้ตัวแปรแฝงด้านทัศนคติและความถนัดส่วนตัว (ATTA) พบว่า โมเดลมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ซึ่งพิจารณาได้จากค่าสถิติ ไค-สแควร์ (χ^2) มีค่าเท่ากับ 0.75 ที่องศาอิสระ (df) เท่ากับ 1 ค่าความน่าจะเป็น (p) เท่ากับ 0.80 ซึ่งมีค่าแตกต่างจากศูนย์อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ (ตามเกณฑ์การพิจารณาความเหมาะสมพอดีค่า p มีค่ามากกว่า 0.05) แสดงว่ายอมรับสมมติฐานที่ว่า โครงสร้างองค์ประกอบมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ดังภาพ 4.5



$\chi^2 = 0.75$, $df = 1$, $p = 0.80$, $GFI = 0.99$, $AGFI = 0.95$, $RMSEA = 0.09$, $RMR = 0.01$

ภาพ 4.5 การวิเคราะห์ห้องค์ประกอบเชิงยืนยันของตัวแปรแฝงทัศนคติและความถนัดส่วนตัว (ATTA)

6. การวิเคราะห์หองค์ประกอบเชิงยืนยันโมเดลการวัดตัวแปรแฝงรายได้ ผลประโยชน์ (RNIC) แสดงดังตาราง 4.9 และภาพ 4.6

ตาราง 4.9 ผลการวิเคราะห์หองค์ประกอบเชิงยืนยันของตัวแปรแฝงรายได้ ผลประโยชน์ (RNIC)

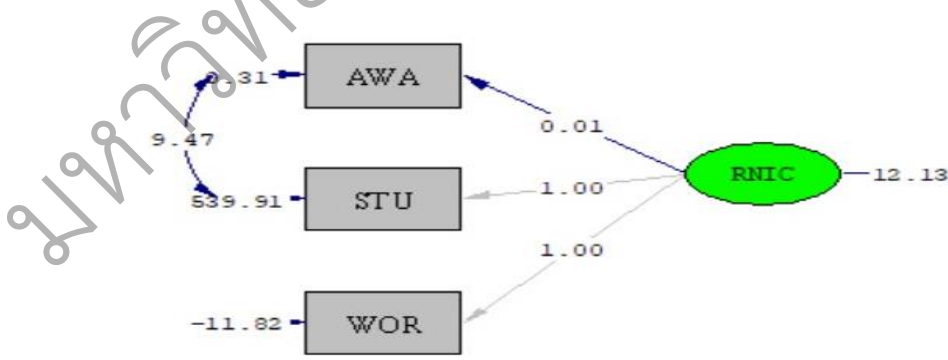
ตัวแปร	น้ำหนักองค์ประกอบ (SC)	ความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (SE)	t-values	สัมประสิทธิ์พยากรณ์ (R ²)
AWA	0.01	0.00	12.66	.92
STU	1.00	-	-	.99
WOR	1.00	-	-	.93

$\chi^2 = 0.06$ df = 1, p = 0.10, GFI = 0.99, AGFI = 0.96, RMSEA = 0.08, RMR = 0.02

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 4.9 พบว่า เมื่อพิจารณาค่าน้ำหนักองค์ประกอบตัวแปรแฝงรายได้ ผลประโยชน์ (RNIC) มีตัวแปรสังเกตได้ ได้รับเงินรางวัล และสวัสดิการต่าง ๆ ในการศึกษา (AWA) ได้รับโอกาสในการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น (STU) ได้รับโอกาสในการทำงานทั้งภาครัฐและเอกชนเพิ่มขึ้น (WOR) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (SC) เท่ากับ 0.01, 1.00 และ 1.00 ตามลำดับ โดยค่าน้ำหนักองค์ประกอบทุกค่า มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์ตัวแปรแฝงด้านรายได้ ผลประโยชน์ (RNIC) พบว่า โมเดลมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ซึ่งพิจารณาได้จากค่าสถิติ ไค-สแควร์ (χ^2) มีค่าเท่ากับ 0.06 ที่องศาอิสระ (df) เท่ากับ 1 ค่าความน่าจะเป็น (p) เท่ากับ 0.10 ซึ่งมีค่าแตกต่างจากศูนย์อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ (ตามเกณฑ์การพิจารณาความเหมาะสมพอดีค่า p มีค่ามากกว่า 0.05) แสดงว่ายอมรับสมมติฐานที่ว่า โครงสร้างองค์ประกอบมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ดังภาพ 4.6



$\chi^2 = 0.06$ df = 1, p = 0.10, GFI = 0.99, AGFI = 0.96, RMSEA = 0.08, RMR = 0.02

ภาพ 4.6 การวิเคราะห์หองค์ประกอบเชิงยืนยันของตัวแปรแฝงรายได้ ผลประโยชน์ (RNIC)

7. การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันโมเดลการวัดตัวแปรแฝงการส่งเสริมและสนับสนุน (SPEM) แสดงดังตาราง 4.10 และภาพ 4.7

ตาราง 4.10 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของตัวแปรแฝงการส่งเสริมและสนับสนุน (SPEM)

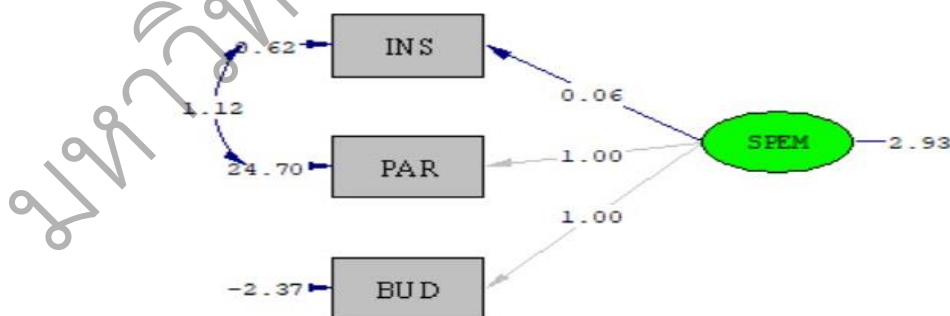
ตัวแปร	น้ำหนักองค์ประกอบ (SC)	ความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (SE)	t-values	สัมประสิทธิ์พยากรณ์ (R ²)
INS	0.06	0.01	4.81	.54
PAR	1.00	-	-	.50
BUD	1.00	-	-	.65

$\chi^2 = 0.07$ df = 1, p = 0.13, GFI = 0.99, AGFI = 0.96, RMSEA = 0.07, RMR = 0.01

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 4.10 พบว่า เมื่อพิจารณาค่าน้ำหนักองค์ประกอบตัวแปรแฝงการส่งเสริมและสนับสนุน (SPEM) มีตัวแปรสังเกตได้ อาจารย์และผู้ฝึกสอนให้การแนะนำสนับสนุนให้เล่นกีฬาตาบไทย (INS) ผู้ปกครองและบุคคลใกล้ชิดจัดส่งเสริมสนับสนุนให้เล่นกีฬาตาบไทย (PAR) ได้รับการสนับสนุนด้านงบประมาณ อาคารสถานที่และอุปกรณ์ในการฝึกซ้อม การแข่งขัน (BUD) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (SC) เท่ากับ 0.06, 1.00 และ 1.00 ตามลำดับโดยค่าน้ำหนักองค์ประกอบทุกค่ามีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์ตัวแปรแฝงด้านการส่งเสริมและสนับสนุน (SPEM) พบว่าโมเดลมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ซึ่งพิจารณาได้จากค่าสถิติ ไค-สแควร์ (χ^2) มีค่าเท่ากับ 0.07 ที่องศาอิสระ (df) เท่ากับ 1 ค่าความน่าจะเป็น (p) เท่ากับ 0.13 ซึ่งมีค่าแตกต่างจากศูนย์อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ (ตามเกณฑ์การพิจารณาความเหมาะสมพอดีค่า p มีค่ามากกว่า 0.05) แสดงว่ายอมรับสมมติฐานที่ว่า โครงสร้างองค์ประกอบมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ดังภาพ 4.7



$$\chi^2 = 0.07 \text{ df} = 1, p = 0.13, \text{GFI} = 0.99, \text{AGFI} = 0.96, \text{RMSEA} = 0.07, \text{RMR} = 0.01$$

ภาพ 4.7 การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของตัวแปรแฝงการส่งเสริมและสนับสนุน (SPEM)

8. ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันโมเดลการวัดตัวแปรแฝงการตัดสินใจเล่นกีฬา ดาปไทย (DSPS) แสดงดังตาราง 4.11 และภาพ 4.8

ตาราง 4.11 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของตัวแปรแฝงการตัดสินใจเล่นกีฬาดาปไทย (DSPS)

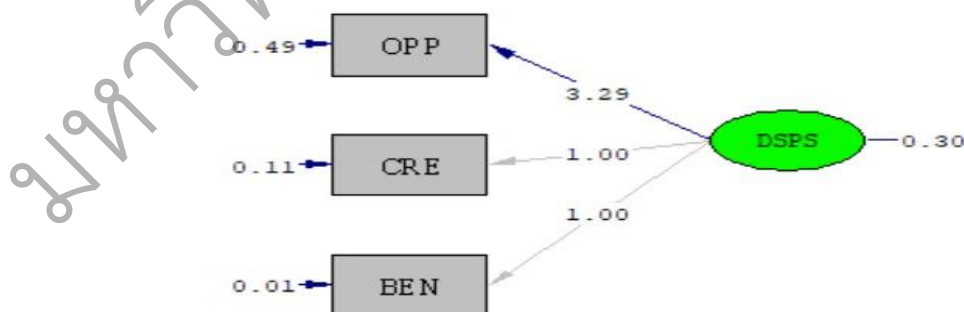
ตัวแปร	น้ำหนักองค์ประกอบ (SC)	ความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (SE)	t-values	สัมประสิทธิ์พยากรณ์ (R ²)
OPP	3.29	0.10	31.55	.87
CRE	1.00	-	-	.74
BEN	1.00	-	-	.96

$\chi^2 = 0.83$ df = 1, p = 0.82, GFI = 1.00, AGFI = 1.00, RMSEA = 0.86, RMR = 0.02

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 4.11 พบว่า เมื่อพิจารณาค่าน้ำหนักองค์ประกอบตัวแปรแฝงการตัดสินใจเล่นกีฬาดาปไทย (DSPS) มีตัวแปรสังเกตได้ ข้าพเจ้าต้องการสร้างโอกาสในการเล่นกีฬาให้กับตนเอง (OPP) การเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ในเกมส์การเล่นการแข่งขันได้ (CRE) ข้าพเจ้าเห็นถึงความคุ้มค่าและเกิดประโยชน์กับตนเองมากที่สุด (BEN) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (SC) เท่ากับ 3.29, 1.00 และ 1.00 ตามลำดับ โดยค่าน้ำหนักองค์ประกอบทุกค่ามีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิเคราะห์ตัวแปรแฝงด้านการตัดสินใจเล่นกีฬาดาปไทย (DSPS) พบว่า โมเดลมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ซึ่งพิจารณาได้จากค่าสถิติ ไค-สแควร์ (χ^2) มีค่าเท่ากับ 0.83 ที่องศาอิสระ (df) เท่ากับ 1 ค่าความน่าจะเป็น (p) เท่ากับ 0.82 ซึ่งมีค่าแตกต่างจากศูนย์อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ (ตามเกณฑ์การพิจารณาความเหมาะสมพอดีค่า p มีค่ามากกว่า 0.05) แสดงว่ายอมรับสมมติฐานที่ว่า โครงสร้างองค์ประกอบมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ดังภาพ 4.8



$$\chi^2 = 0.83 \text{ df} = 1, p = 0.82, \text{GFI} = 1.00, \text{AGFI} = 1.00, \text{RMSEA} = 0.86, \text{RMR} = 0.02$$

ภาพ 4.8 การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของตัวแปรแฝงการตัดสินใจเล่นกีฬาดาปไทย (DSPS)

ผลการวิเคราะห์อิทธิพลของตัวแปรในรูปแบบโครงสร้างปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาคาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21

ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความกลมกลืนของรูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาคาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 เพื่อยืนยันว่าข้อมูลที่ได้อาจนำมาวิเคราะห์ค่าอิทธิพลได้ ดังตาราง 4.12

ตาราง 4.12 ดัชนีความกลมกลืนของรูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการเล่นกีฬาคาบไทย

ดัชนี	ค่าสถิติจากที่ได้การวิเคราะห์
1. ค่า χ^2	47.89
2. ค่า P-Value	0.09
3. ค่า χ^2 /df	0.22
4. ค่า RMSEA	0.03
5. ค่า GFI	0.99
6. ค่า AGFI	0.99
7. ค่า CFI	1.00
8. ค่า PGFI	0.98
9. ค่า NFI	1.00
10. ค่า PNFI	0.78
11. ค่า CN	220
12. ค่า SRMR	0.03

จากตาราง 4.12 พบว่า ผลการวิเคราะห์รูปแบบจำลองตามรูปแบบมีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยดัชนีความกลมกลืนของแบบจำลอง ได้แก่ ค่า Chi-square, p- Value, χ^2/df , RMSEA, GFI, AGFI, CFI, NFI, PNFI, CN และ SRMR มีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ เนื่องจากค่า $\chi^2 = 47.89$ ค่า $p = 0.09$ ค่า $\chi^2 /df = 0.02$, ค่า RMSEA = 0.03, ดัชนี GF = 0.99, ค่าดัชนี AGFI = 0.99, ค่าดัชนี CFI = 1.00, ค่า PGFI = 0.98, ค่า NFI = 1.00, ค่า PNFI = 0.78, ค่า CN = 220.00 และค่า SRMR = 0.03 แสดงให้เห็นว่าค่าความน่าจะเป็นมีค่าสูงกว่า .05, ค่า χ^2 /df มีค่าน้อยกว่า 2.00, ค่า RMSEA มีค่าน้อยกว่า 0.05 ค่าดัชนี GFI มีค่าตั้งแต่ 0.90 ขึ้นไป, ค่าดัชนี AGFI มีค่าตั้งแต่ 0.09 ขึ้นไป, ค่าดัชนี CFI มีค่าตั้งแต่ 0.09 ขึ้นไป, ค่า PGFI มีค่าตั้งแต่ 0.05, ค่า NFI มีค่าตั้งแต่ 0.90 ขึ้นไป, PNFI มีค่าตั้งแต่ 0 ถึง 1, ค่า CN มีค่ามากกว่า 200, ค่า SRMR มีค่าน้อยกว่า 0.05 และค่า RMSEA มีค่าน้อยกว่า 0.05 ซึ่งหมายความว่ารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุหลังปรับปรุงแบบมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์นั้นแสดงให้เห็นว่าสิ่งที่ผู้วิจัยได้ศึกษารูปแบบโครงสร้างปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพล

ต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของนักศึกษามหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย สามารถนำไปวิเคราะห์ค่าอิทธิพลต่อไป

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้นำเสนอหลายรูปแบบแต่สิ่งสำคัญในการนำเสนออิทธิพลเชิงสาเหตุ คือ พิจารณาค่าผลรวมอิทธิพล (Total Effect) อิทธิพลตรง (Direct Effect) และอิทธิพลทางอ้อม (Indirect Effect) ของตัวแปรในโมเดลมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 รายละเอียดผลการวิเคราะห์แสดงดังในตาราง 4.13 และในภาพ 4.9 ดังนี้

ตาราง 4.13 ค่าสถิติผลการวิเคราะห์อิทธิพลของตัวแปรในรูปแบบโครงสร้างปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย

ตัวแปรผล(ตัวแปรตาม) ตัวแปรเหตุ(ตัวแปรต้น)	การตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย (DSPS)		
	TE	IE	DE
การสื่อสารประชาสัมพันธ์ (PBRT)	0.22** (0.07)	-- --	0.22** (0.07)
ความสุข ความเพลิดเพลิน (HAPE)	0.77** (0.05)	-- --	0.77** (0.05)
สุขภาพอนามัย (HEAL)	0.92** (0.07)	0.92** (0.07)	-- --
ชื่อเสียงและภาพลักษณ์ (RPTI)	0.40** (0.04)	0.40** (0.04)	-- --
ทัศนคติและความถนัดส่วนตัว (ATTA)	0.53** (0.13)	0.13** (0.10)	0.40** (0.05)
รายได้ ผลประโยชน์ (RNIC)	0.26** (0.08)	0.10** (0.10)	0.16** (0.06)
การส่งเสริมและสนับสนุน (SPEM)	0.42** (0.08)	-- --	0.42** (0.08)

**p<.01 ตัวเลขในวงเล็บคือความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน

ดัชนีที่ใช้ตรวจสอบความสอดคล้องรูปแบบโครงสร้างกับข้อมูลเชิงประจักษ์

ไควร์-สแควร์ = 47.89 df = 215, p = 0.09, GFI = 0.99, AGFI = 0.99, RMR = 0.03

ตัวแปร	SOC	SUV	SPS	HAP	ACI	CHA	FIT	MIN	INT	REP	UVS	IMA
ความเที่ยง	0.45	0.34	0.16	0.19	0.69	0.98	0.32	0.93	0.31	0.39	0.14	0.25

ตัวแปร	VAL	SKI	LEA	AWA	STU	WOR	INS	PAR	BUD	OPP	CRE	BEN
ความเที่ยง	0.10	0.85	0.72	0.81	0.07	0.65	0.04	0.37	0.26	0.47	0.84	0.48

สมการโครงสร้างของตัวแปร	PBRT	HAPE	HEAL	RPTI	ATTA	RNIC	SPEM	DSPS
R-SQUARE	0.22	0.77	0.92	0.40	0.53	0.26	0.42	0.44

เมทริกซ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรแฝง

ตัวแปรแฝง	DSPS	PBRT	HAPE	HELA	RPTI	ATTA	RNIC	SPEM
DSPS	1.00							
PBRT	0.47	1.00						
HAPE	0.87	0.63	1.00					
HELA	0.91	0.69	0.95	1.00				
RPTI	0.63	0.54	0.70	0.74	1.00			
ATTA	0.85	0.95	0.98	0.49	0.37	1.00		
RNIC	0.52	0.21	0.75	0.63	0.85	0.73	1.00	
SPEM	0.65	0.31	0.66	0.70	0.96	0.60	0.30	1.00

จากตาราง 4.13 การทดสอบความสอดคล้องของรูปแบบโครงสร้างปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตกไทยตามสมมติฐานกับข้อมูลเชิงประจักษ์ มี 7 องค์ประกอบคือ 1) การสื่อสารประชาสัมพันธ์ (PBRT) 2) ความสุข ความเพลิดเพลิน (HAPE) 3) สุขภาพอนามัย (HEAL) 4) ชื่อเสียงและภาพลักษณ์ (RPTI) 5) ทักษะและความถนัดส่วนตัว (ATTA) 6) รายได้ ผลประโยชน์ (RNIC) 7) การส่งเสริมและสนับสนุน (SPEM) พบว่า รูปแบบโครงสร้างปัจจัยเชิงสาเหตุมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ พิจารณาจากค่าสถิติที่ใช้ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างรูปแบบโครงสร้างกับข้อมูลเชิงประจักษ์ได้แก่ ค่าไควร์-สแควร์ มีค่าเท่ากับ 47.89 องศาอิสระเท่ากับ 215 ความน่าจะเป็น (p) เท่ากับ 0.09 นั่นคือ ค่าไควร์-สแควร์ ไม่มีนัยสำคัญ แสดงว่ายอมรับสมมติฐานหลักที่ว่ารูปแบบโครงสร้างปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตกไทยที่สร้างขึ้น สอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีวัดความกลมกลืน (GFI) มีค่าเท่ากับ 0.99 ค่าดัชนีความกลมกลืนที่ปรับแก้แล้ว มีค่าเท่ากับ 0.99 ซึ่งมีค่าเข้าใกล้ 1 และค่าดัชนีรากกำลังสองเฉลี่ยของส่วนที่เหลือ (RMR) มีค่าเท่ากับ 0.03 ซึ่งเข้าใกล้ศูนย์ นั้นแสดงให้เห็นว่าปัจจัยเชิงสาเหตุทั้ง 7 องค์ประกอบมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตกไทยทุกองค์ประกอบและสามารถพิจารณาตามรายละเอียดดังนี้

เมื่อพิจารณาอิทธิพลทางตรงและอิทธิพลทางอ้อมหรืออิทธิพลรวมที่ส่งผลต่อตัวแปร การตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย (DSPS) พบว่า ตัวแปรดังกล่าวได้รับอิทธิพลจากสุขภาพอนามัย (HEAL) ความสุข ความเพลิดเพลิน (HAPE) ทักษะและความถนัดส่วนตัว (ATTA) โดยมีขนาดอิทธิพลสูงสุดเท่ากับ 0.92, 0.77, 0.53 ตามลำดับ รองลงมาเป็นการส่งเสริมและสนับสนุน (SPEM) ชื่อเสียงและภาพลักษณ์ (RPTI) มีขนาดอิทธิพลเท่ากับ 0.42, 0.40 และตัวแปรที่ขนาดอิทธิพลต่ำสุดคือ รายได้ ผลประโยชน์ (RNIC) และการสื่อสารประชาสัมพันธ์ (PBRT) ค่าอิทธิพลเท่ากับ 0.26, 0.22 ซึ่งเป็นค่าอิทธิพลที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

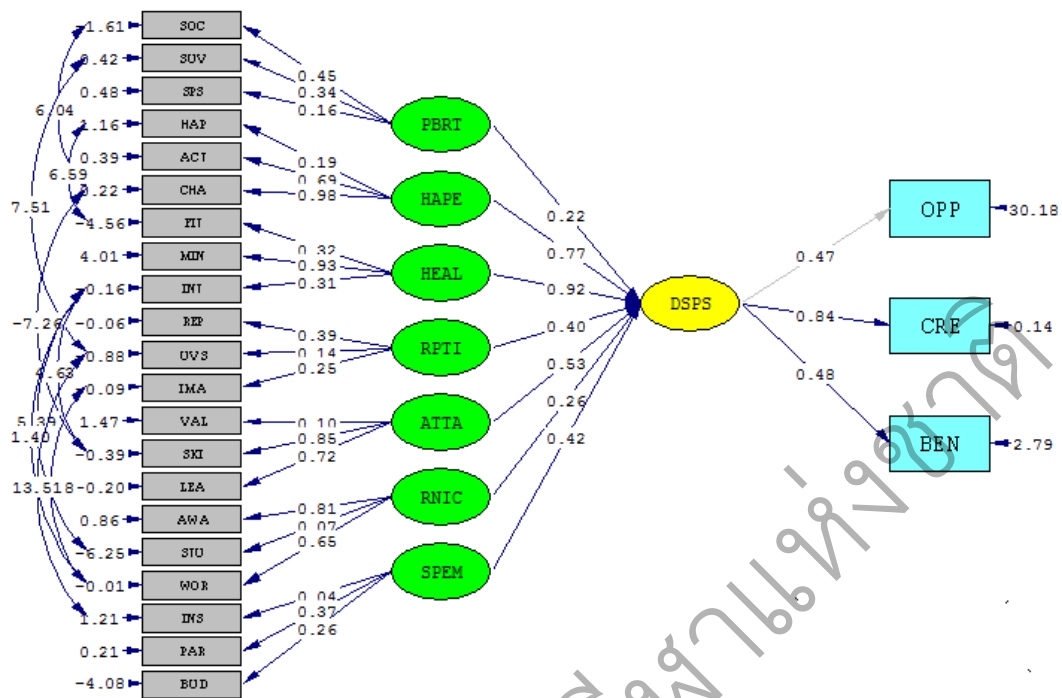
เมื่อพิจารณาอิทธิพลทางตรงเพียงอย่างเดียวที่ส่งผลต่อตัวแปรการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย (DSPS) พบว่า ตัวแปรดังกล่าวได้รับอิทธิพลทางตรงจากความสุข ความเพลิดเพลิน (HAPE) การส่งเสริมและสนับสนุน (SPEM) และการสื่อสารประชาสัมพันธ์ (PBRT) โดยมีขนาดอิทธิพลเท่ากับ 0.77, 0.42 และ 0.22 ตามลำดับ ซึ่งเป็นค่าอิทธิพลที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

เมื่อพิจารณาอิทธิพลทางอ้อมเพียงอย่างเดียวที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย (DSPS) พบว่า ตัวแปรดังกล่าวได้รับอิทธิพลจากตัวแปรสุขภาพอนามัย (HEAL) และตัวแปรชื่อเสียงและภาพลักษณ์ (RPTI) โดยมีขนาดอิทธิพลเท่ากับ 0.92 และ 0.40 ซึ่งเป็นค่าอิทธิพลที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นอกจากการพิจารณาอิทธิพลทางตรงและอิทธิพลทางอ้อมที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย (DSPS) ยังมีตัวแปรอื่น ๆ ที่ได้รับอิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อม คือ ตัวแปรทัศนคติและความถนัดส่วนตัว (ATTA) ตัวแปรรายได้ ผลประโยชน์ (RNIC) โดยมีขนาดอิทธิพลรวมเท่ากับ 0.53, 0.26 ตามลำดับ ซึ่งเป็นค่าอิทธิพลที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

เมื่อพิจารณาค่าความเที่ยงของตัวแปรสังเกตได้ พบว่า ตัวแปรสังเกตได้มีค่าความเที่ยงอยู่ระหว่าง 0.04-0.98 ตัวแปรที่มีความเที่ยงสูงสุด คือ กีฬาตาบไทยเป็นกีฬาที่แปลกใหม่มีความท้าทาย ทำให้อยากลองเล่น (CHA) มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.98 รองลงมา คือ มีสุขภาพจิตดี ร่าเริงแจ่มใส (MIN) มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.93 ส่วนตัวแปรที่มีความเที่ยงต่ำสุด คือ อาจารย์ และผู้ฝึกสอนให้การแนะนำ สนับสนุนให้เล่นกีฬาตาบไทย (INS) มีค่าเท่ากับ 0.04 สำหรับค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ (R^2) ของสมการโครงสร้างตัวแปรแฝงภายใน พบว่า มีค่าเท่ากับ 0.44 แสดงว่าตัวแปรภายในรูปแบบสามารถอธิบายความแปรปรวนของการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยได้ร้อยละ 44.00

เมื่อพิจารณาเมทริกซ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรแฝง พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรแฝงมีค่าระหว่าง 0.21-0.98 โดยตัวแปรทุกคู่มีความสัมพันธ์แบบมีทิศทางเดียวกัน คือ มีความสัมพันธ์เป็นบวก ตัวแปรแฝงที่มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์มากที่สุด โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.98 คือตัวแปรทัศนคติและความถนัดส่วนตัว (ATTA) กับตัวแปรความสุขความเพลิดเพลิน (HAPE) รองลงมา มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ 0.97 คือ ตัวแปรชื่อเสียงและภาพลักษณ์ (RPTI) กับตัวแปรการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย (DSPS) ส่วนตัวแปรที่มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์น้อยที่สุด คือ ตัวแปรชื่อเสียงและภาพลักษณ์ (RPTI) กับ ตัวแปรการสื่อสารประชาสัมพันธ์ (PBRT) มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ เท่ากับ 0.21 ค่าความสัมพันธ์แสดงให้เห็นว่าตัวแปรทุกตัวเป็นปัจจัย และสาเหตุซึ่งกัน และกันสามารถนำไปวิเคราะห์รูปแบบโครงสร้างปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 ได้



$$\chi^2 = 47.89 \text{ df} = 215, p = 0.09, \text{GFI} = 0.99, \text{AGFI} = 0.99, \text{RMSEA} = 0.03, \text{RMR} = 0.03$$

ภาพ 4.9 ผลการวิเคราะห์รูปแบบโครงสร้างปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาฟุตบอลไทยของนักศึกษามหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21

จากภาพ 4.9 แสดงให้เห็นว่ารูปแบบโครงสร้างปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาฟุตบอลไทยของนักศึกษามหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 มีองค์ประกอบทั้ง 7 องค์ประกอบ ได้แก่ การสื่อสารประชาสัมพันธ์ ความสุขความเพลิดเพลิน สุขภาพอนามัย ชื่อเสียงและภาพลักษณ์ ทัศนคติและความถนัดส่วนตัว รายได้ ผลประโยชน์ และการส่งเสริมและสนับสนุนเป็น องค์ประกอบที่แท้จริงของตัวแปรแฝงการตัดสินใจเล่นกีฬาฟุตบอลไทย ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าองค์ประกอบทุกองค์ประกอบมีค่าน้ำหนักองค์ประกอบในระดับที่ยอมรับได้ (มากกว่า 0.30) และได้ค่าดัชนีวัดความสอดคล้องของโมเดลได้จนอยู่ในเกณฑ์มาตรฐานเป็นอย่างดีโดยมีค่า $\chi^2 = 47.89$, ค่า $\text{df} = 215$, ค่า $p\text{-Value} = 0.09$, ค่า $\text{RMSEA} = 0.03$ $\text{RMR} = 0.03$ ซึ่งถือเป็นค่ามาตรฐานสูง แสดงว่าโมเดลการวัดองค์ประกอบเชิงยืนยันของตัวแปรแฝงมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ดังนั้น ข้อมูลที่ได้จากข้อคำถามทั้ง 24 ข้อในแบบสอบถามตอนที่ 2 สามารถใช้วัดค่าตัวแปรแฝงการตัดสินใจเล่นกีฬาฟุตบอลไทยได้จริง

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบอดไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบอดไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 และศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบอดไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยของรัฐ และเอกชนที่เรียนและเล่นกีฬาตาบอดไทยจากมหาวิทยาลัยต่าง ๆ จำนวน 450 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage Sampling) ซึ่งได้จากการคำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของ ทาโร ยามาเน่ (Taro Yamane. 1973: 727-728) จำนวนทั้งสิ้น 220 คน และกำหนดกลุ่มย่อยจำแนกตามเพศในสัดส่วนที่เท่ากันใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกำหนดโควตา (Quota Sampling) ซึ่งสามารถสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของตัวแปรต่าง ๆ ที่ใช้ในการวิจัย

1.1 สรุปข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่านักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยที่เรียนหรือเล่นกีฬาตาบอดไทยที่ตอบแบบสอบถามมีสัดส่วนเท่ากัน เป็นเพศชาย จำนวน 110 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00 และเพศหญิง จำนวน 110 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00 เมื่อจำแนกตามระดับการศึกษา ชั้นปี พบว่า ใกล้เคียงกันเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 25.50 นักศึกษาชั้นปีที่ 5 จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 24.10 นักศึกษาชั้นปีที่ 4 จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 22.70 นักศึกษาชั้นปีที่ 2 จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 14.10 และนักศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 13.60 เมื่อจำแนกตามสถาบันการศึกษา พบว่าส่วนใหญ่เป็นมหาวิทยาลัยของรัฐบาล จำนวน 204 คน คิดเป็นร้อยละ 92.70 มหาวิทยาลัยของเอกชนจำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 7.30 และผลการวิเคราะห์จำแนกตามประสบการณ์ในการเล่นกีฬาตาบอดไทย พบว่า นักศึกษาที่มีประสบการณ์ในการเล่นกีฬาตาบอดไทย 1-2 ปี จำนวน 117 คน คิดเป็นร้อยละ 53.20 มีประสบการณ์ในการเล่นกีฬาตาบอดไทย 3-4 ปี จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 28.60 และนักศึกษาที่มีประสบการณ์ในการเล่นกีฬาตาบอดไทย 5 ปีขึ้นไป จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 18.20

1.2 ผลการวิเคราะห์ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=3.54$) ค่าเฉลี่ยของตัวแปรทุกตัวอยู่ในระดับมากเรียงลำดับจากมากไปน้อยดังนี้ คือ สุขภาพอนามัย ($\bar{X}=3.82$) ความสุขและความเพลิดเพลิน ($\bar{X}= 3.76$) ทศนคติและความถนัดส่วนตัว ($\bar{X}= 3.74$) การส่งเสริมและสนับสนุน ($\bar{X}=3.67$) การตัดสินใจเล่นกีฬาตาบอดไทย ($\bar{X}=3.54$) ชื่อเสียงและภาพลักษณ์ ($\bar{X}=3.37$) รายได้และผลประโยชน์ ($\bar{X}=3.32$) การสื่อสารและประชาสัมพันธ์ ($\bar{X}=3.12$) ค่าสัมประสิทธิ์ ความแปรผัน (C.V.) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.04-1.00 พบว่าอยู่ในเกณฑ์มาตรฐาน คือ มีค่าน้อยกว่า 2 ผลการวิเคราะห์ค่าความเบ้ พบว่า ตัวแปรมีค่าความเบ้อยู่ในช่วง -0.11- 0.31 ซึ่งมีค่าต่ำ

กว่าเกณฑ์ ค่าความเบ้ไม่เกิน 2.00 และค่าความโด่งไม่เกิน 7.00 แสดงว่าทุกตัวแปรมีการกระจายใกล้เคียงโค้งปกติ มีความเหมาะสมที่จะนำมาวิเคราะห์ด้วยโมเดลสมการโครงสร้างได้

2. ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสังเกตได้ เพื่อเตรียมเมทริกซ์สหสัมพันธ์ในการวิเคราะห์รูปแบบโครงสร้างปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบอดไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21

ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสังเกตได้จะเห็นว่า มีตัวแปรสังเกตได้จำนวน 24 ตัวแปร ดังนี้ ตัวแปรสังเกตได้ SOC, SUV, SPS เป็นองค์ประกอบของตัวแปรแฝงการสื่อสารประชาสัมพันธ์ (PBRT) ตัวแปรสังเกตได้ HAP, ACI, CHA เป็นองค์ประกอบของตัวแปรแฝงความสุขความเพลิดเพลิน (HAPE) ตัวแปรสังเกตได้ FIT, MIN, INT เป็นองค์ประกอบของตัวแปรแฝงสุขภาพอนามัย (HEAL) ตัวแปรสังเกตได้ REP, UVS, IMA เป็นองค์ประกอบของตัวแปรแฝงชื่อเสียงและภาพลักษณ์ (RPTI) ตัวแปรสังเกตได้ VAL, SKI, LEA เป็นองค์ประกอบของตัวแปรแฝงทัศนคติและความถนัดส่วนตัว (ATTA) ตัวแปรสังเกตได้ AWA, STU, WOR เป็นองค์ประกอบของตัวแปรแฝงรายได้ผลประโยชน์ (RNIC) ตัวแปรสังเกตได้ INS, PAR, BUD เป็นองค์ประกอบของตัวแปรแฝงการส่งเสริมสนับสนุน (SPEM) ตัวแปรสังเกตได้ OPP, CRE, BEN เป็นองค์ประกอบของตัวแปรแฝงการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบอดไทย (DSPS) พบว่ามีความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรทั้งหมด 24 คู่ มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่าง 0.153-1.00 ซึ่งตัวแปรทุกคู่มีความสัมพันธ์กันทางบวก และเป็นค่าที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทุกค่า

ผลการทดสอบค่าสถิติ Bartlett's Test of Sphericity ซึ่งเป็นค่าสถิติทดสอบสมมติฐานว่าเมทริกซ์สหสัมพันธ์นั้นเป็นเมทริกซ์เอกลักษณ์ (Identity Matrix) หรือไม่ พบว่า มีค่าเท่ากับ 228.337 ($p < .01$) แสดงให้เห็นว่าเมทริกซ์สหสัมพันธ์มีความแตกต่างจากเมทริกซ์เอกลักษณ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สอดคล้องกับผลการวิเคราะห์ค่าดัชนี Kaiser-Meyer-Olkin เท่ากับ .500 ซึ่งมีค่าเข้าใกล้ 1 แสดงให้เห็นว่าตัวแปรต่าง ๆ มีความสัมพันธ์กัน และเหมาะสมที่จะนำไปวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของตัวแปรแฝงที่ใช้ในการวิจัย (โมเดลการวัด) และตรวจสอบความกลมกลืนของโมเดลสมการโครงสร้างตามสมมติฐานกับข้อมูลเชิงประจักษ์

3. ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของรูปแบบโครงสร้างปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบอดไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 กับข้อมูลเชิงประจักษ์

ผลการทดสอบความสอดคล้องของรูปแบบโครงสร้างปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบอดไทยตามสมมติฐานกับข้อมูลเชิงประจักษ์ มี 7 องค์ประกอบคือ การสื่อสารประชาสัมพันธ์ (PBRT) ความสุข ความเพลิดเพลิน (HAPE) สุขภาพอนามัย (HEAL) ชื่อเสียงและภาพลักษณ์ (RPTI) ทัศนคติและความถนัดส่วนตัว (ATTA) รายได้ ผลประโยชน์ (RNIC) การส่งเสริมและสนับสนุน (SPEM) พบว่า รูปแบบโครงสร้างปัจจัยเชิงสาเหตุมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ พิจารณาจากค่าสถิติที่ใช้ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างรูปแบบโครงสร้างกับข้อมูลเชิงประจักษ์ได้แก่ ค่าไคว-สแควร์ มีค่าเท่ากับ 47.89 องศาอิสระเท่ากับ 215 ความน่าจะเป็น (p) เท่ากับ 0.09 นั่นคือ ค่าไคว-สแควร์ ไม่มีนัยสำคัญ แสดงว่ายอมรับสมมติฐานหลักที่ว่า รูปแบบโครงสร้าง

ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีวัดความกลมกลืน (GFI) มีค่าเท่ากับ 0.99 ค่าดัชนีความกลมกลืนที่ปรับแก้แล้ว มีค่าเท่ากับ 0.99 ซึ่งมีค่าเข้าใกล้ 1 และค่าดัชนีรากกำลังสองเฉลี่ยของส่วนที่เหลือ (RMR) มีค่าเท่ากับ 0.03 ซึ่งเข้าใกล้ศูนย์ นั้น

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้สามารถสรุปผลได้ว่าปัจจัยเชิงสาเหตุทั้ง 7 องค์ประกอบมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 ทุกองค์ประกอบและสามารถสรุปผลตามรายละเอียดดังนี้

ผลการพิจารณาอิทธิพลทางตรงและอิทธิพลทางอ้อมหรืออิทธิพลรวมที่ส่งผลต่อตัวแปรการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย (DSPS) พบว่า ตัวแปรดังกล่าวได้รับอิทธิพลจาก สุขภาพอนามัย (HEAL) ความสุข ความเพลิดเพลิน (HAPE) ทักษะคติและความถนัดส่วนตัว (ATTA) โดยมีขนาดอิทธิพลสูงสุดเท่ากับ 0.92, 0.77, 0.53 ตามลำดับ รองลงมาเป็น การส่งเสริมและสนับสนุน (SPEM) ชื่อเสียงและภาพลักษณ์ (RPTI) มีขนาดอิทธิพลเท่ากับ 0.42, 0.40 และตัวแปรที่ขนาดอิทธิพลต่ำสุด คือ รายได้ผลประโยชน์ (RNIC) และการสื่อสารประชาสัมพันธ์ (PBRT) ค่าอิทธิพลเท่ากับ 0.26, 0.22 ซึ่งเป็นค่าอิทธิพลที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการพิจารณาอิทธิพลทางตรงเพียงอย่างเดียวที่ส่งผลต่อตัวแปรการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย (DSPS) พบว่า ตัวแปรดังกล่าวได้รับอิทธิพลทางตรงจากความสุข ความเพลิดเพลิน (HAPE) การส่งเสริมและสนับสนุน (SPEM) และการสื่อสารประชาสัมพันธ์ (PBRT) โดยมีขนาดอิทธิพลเท่ากับ 0.77, 0.42 และ 0.22 ตามลำดับ ซึ่งเป็นค่าอิทธิพลที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการพิจารณาอิทธิพลทางอ้อมเพียงอย่างเดียวที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย (DSPS) พบว่า ตัวแปรดังกล่าวได้รับอิทธิพลจาก ตัวแปรสุขภาพอนามัย (HEAL) และตัวแปรชื่อเสียงและภาพลักษณ์ (RPTI) โดยมีขนาดอิทธิพลเท่ากับ 0.92 และ 0.40 ซึ่งเป็นค่าอิทธิพลที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นอกจากการพิจารณาอิทธิพลทางตรงและอิทธิพลทางอ้อมที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย (DSPS) ยังมีตัวแปรอื่น ๆ ที่ได้รับอิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อม คือ ตัวแปรทักษะคติและความถนัดส่วนตัว (ATTA) ตัวแปรรายได้ ผลประโยชน์ (RNIC) โดยมีขนาดอิทธิพลรวมเท่ากับ 0.53, 0.26 ตามลำดับ ซึ่งเป็นค่าอิทธิพลที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการพิจารณาค่าความเที่ยงของตัวแปรสังเกตได้ พบว่า ตัวแปรสังเกตได้มีค่าความเที่ยงอยู่ระหว่าง 0.04-0.98 ตัวแปรที่มีความเที่ยงสูงสุดคือ กีฬาตาบไทยเป็นกีฬาที่แปลกใหม่มีความท้าทายทำให้อยากลองเล่น (CHA) มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.98 รองลงมา คือ มีสุขภาพจิตดี ร่าเริงแจ่มใส (MIN) มีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.93 ส่วนตัวแปรที่มีความเที่ยงต่ำสุด คือ อาจารย์และผู้ฝึกสอนให้การแนะนำสนับสนุนให้เล่นกีฬาตาบไทย (INS) มีค่าเท่ากับ 0.04 สำหรับค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ (R²) ของสมการโครงสร้างตัวแปรแฝงภายใน พบว่า มีค่าเท่ากับ 0.44 แสดงว่าตัวแปรภายในรูปแบบสามารถอธิบายความแปรปรวนของการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยได้ร้อยละ 44.00

ผลการพิจารณาเมตริกซ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรแฝง พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรแฝงมีค่าระหว่าง 0.21-0.98 โดยตัวแปรทุกคู่มีความสัมพันธ์แบบมีทิศทางเดียวกัน คือ มีความสัมพันธ์เป็นบวก ตัวแปรแฝงที่มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์มากที่สุด โดยมีค่าสัมประสิทธิ์

สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.98 คือตัวแปรทัศนคติและความถนัดส่วนตัว (ATTA) กับตัวแปรความสุขความเพลิดเพลิน (HAPE) รองลงมาคือสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ 0.97 คือ ตัวแปรชื่อเสียงและภาพลักษณ์ (RPTI) กับตัวแปรการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย (DSPS) ส่วนตัวแปรที่มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์น้อยที่สุด คือ ตัวแปรชื่อเสียงและภาพลักษณ์ (RPTI) กับ ตัวแปรการสื่อสารประชาสัมพันธ์ (PBRT) มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ เท่ากับ 0.21 ค่าความสัมพันธ์แสดงให้เห็นว่าตัวแปรทุกตัวเป็นปัจจัยและสาเหตุซึ่งกันและกันสามารถนำไปวิเคราะห์รูปแบบโครงสร้างปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 ได้

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยที่ผู้วิจัยได้นำเสนอนั้น เมื่อพิจารณาแล้วพบว่าสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยสมมติฐานการวิจัยและกรอบแนวคิดของการวิจัยคือปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย และรูปแบบโครงสร้างมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ผู้วิจัยจึงกำหนดการอภิปรายผล ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 ได้นำเสนอการอภิปรายผล 4 ประเด็นหลักซึ่งได้จากผลการวิจัยดังนี้

ประเด็นแรกปัจจัยเชิงสาเหตุของตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 พบว่า มี 7 ปัจจัย คือ การสื่อสารประชาสัมพันธ์ ความสุขความเพลิดเพลิน สุขภาพอนามัย ชื่อเสียงและภาพลักษณ์ ทัศนคติและความถนัดส่วนตัว รายได้ผลประโยชน์ การส่งเสริมและสนับสนุน สามารถนำมาอภิปรายได้ดังนี้

1. ปัจจัยการสื่อสารประชาสัมพันธ์ มีอิทธิพลทางตรงต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย เนื่องจากการประชาสัมพันธ์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ของสมาคมกีฬาฯ โดยการจัดให้มีการแข่งขันกีฬาตาบไทยในระดับชาติ และนานาชาติ เป็นการประชาสัมพันธ์ผ่านมหาวิทยาลัย โดยการจัดให้มีการเรียนการสอนกิจกรรมโครงการเกี่ยวกับกีฬาตาบไทย และเป็นการประชาสัมพันธ์ผ่านบุคคลใกล้ชิด เช่น ผู้ปกครอง ครูผู้สอน เพื่อน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Yongkoo No; et.al (2018: 10) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมกรรมการฝึกสอนความต้องการพื้นฐานทางจิตวิทยาและความตั้งใจจะแปงรูปแบบการตัดสินใจของผู้ฝึกสอนเป็นแบบเผด็จการ และแบบประชาธิปไตย มีความแตกต่างกันรูปแบบการตัดสินใจในรูปแบบที่มีเหตุผลสัญชาตญาณขึ้นอยู่กับทางเลือกเสี่ยงและเกิดขึ้นเอง ผลการศึกษานี้แสดงให้เห็นว่าโค้ชมีเหตุผล และสัญชาตญาณรูปแบบการตัดสินใจมีผลดีต่อความต้องการทางจิตวิทยาพื้นฐานของผู้เข้าร่วมในขณะที่สมาชิกชมรมฟุตบอลมีความคิดที่ดีต่อผู้ฝึกสอนฟุตบอลแบบประชาธิปไตยในการให้โอกาส โดยธนาวุฒิ ทองปลี (2556: 91) ได้สรุปเพิ่มว่าผู้ฝึกสอนเป็นส่วนสำคัญโดยการชักนำชี้แนะแนวทางด้านความก้าวหน้าในอนาคตแสดงให้เห็นว่านักกีฬาส่วนใหญ่ที่เข้าร่วมการแข่งขันนั้นจะทราบข้อมูลจากผู้ฝึกสอนเป็นส่วนใหญ่สอดคล้องกับณัฐพันธุ์ อุไรลักษณ์ (2561: 71) การประชาสัมพันธ์ มีความสัมพันธ์เชิงบวกต่อการตัดสินใจเข้าร่วมแข่งขัน และการจัดงานแถลงข่าวเพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับองค์กร และบ่งบอกถึงจุดมุ่งหมายหรือรายละเอียดต่าง ๆ ของการจัดการแข่งขันที่ชัดเจนทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจในการเล่นกีฬาตาบไทย เพื่อให้เยาวชน ประชาชน นักเรียนนักศึกษาได้รับรู้ถึงการจัดการกิจกรรมต่าง ๆ และหันมาเล่นกีฬาตาบไทยเพิ่มขึ้น

2. ปัจจัยความสุขความเพลิดเพลิน มีอิทธิพลทางตรงในการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย เนื่องจากข้าพเจ้ารู้สึกมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินกับการเล่นกีฬาตาบไทย รู้สึกชื่นชอบลักษณะของกิจกรรมการเล่นกีฬานี้ และรู้สึกว่ากีฬาตาบไทยเป็นกีฬาที่แปลกใหม่มีความท้าทายทำให้อยากลองเล่น สอดคล้องกับงานวิจัยของ Richard; et al (2008: 9) ทำการศึกษาอิทธิพลของผู้อื่นและการตัดสินใจในการเข้าร่วมกีฬาเยาวชนพบว่านักกีฬาที่มีการตัดสินใจในการเลือกเล่นกีฬาด้วยตนเองมีโอกาสน้อยที่จะมีความคิดในการที่จะเลิกเล่นกีฬาซึ่งมีรายงานการประเมินทักษะและความสามารถของนักกีฬาเยาวชนเพิ่มมากขึ้นด้วยแล้วยังพบอีกว่าการที่เยาวชนได้มีส่วนร่วมในกีฬาเยาวชนนั้นโดยส่วนใหญ่ 90 เปอร์เซ็นต์ มาเพื่อที่จะแสวงหาความสนุกสนานในขณะที่เหตุผลหลักนั้นคือการ พัฒนาทักษะ สมรรถภาพทางกาย ได้เพื่อนใหม่ สอดคล้องกับ วิไลพิน ทองประเสริฐ (2556: 87) กล่าวว่า การที่จะให้นักกีฬาเกิดแรงจูงใจภายในได้นั้น นักกีฬาต้องได้รับการตอบสนองต่อความต้องการพื้นฐานที่สำคัญ ในการเล่นกีฬา 3 อย่างก่อน ได้แก่ ความต้องการเป็นคนที่มีความสามารถ (Need for Competence) ความต้องการที่จะตัดสินใจได้ด้วยตนเอง หรือมีอิสระในการตัดสินใจทำสิ่งใด (Need for Autonomy) และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Need for Relatedness) เมื่อกิจกรรมใดได้รับการตอบสนองความต้องการพื้นฐานทั้ง 3 ข้อแล้วจะทำให้เกิดความรู้สึกเพลิดเพลินสนุก และก่อให้เกิดแรงจูงใจภายในตามมาสอดคล้องกับ ชีรวุฒิ พรหมจรรย์ (2556: 57) กล่าวเพิ่มเติมว่า การเล่นกีฬาของนักกีฬาไม่ว่า จะเป็นกีฬาชนิดใด ๆ ก็ตามนักกีฬาค้นนั้นต้องมีความสุข ความรักและความสนใจในชนิดกีฬานั้น ๆ

3. ปัจจัยสุขภาพอนามัย เป็นปัจจัยมีอิทธิพลในการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย เนื่องจากนักศึกษาเชื่อว่า ทำให้มีสุขภาพสมรรถภาพร่างกายที่แข็งแรงสมบูรณ์ดี ทำให้มีสุขภาพจิตดี ร่าเริงแจ่มใส และทำให้มีสุขภาพทางปัญญา ปฏิภาณไหวพริบมีสติ มีสมาธิดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชีรวุฒิ พรหมจรรย์ (2556: 56) ได้ศึกษาแรงจูงใจในการเล่นกีฬาฟุตบอลของนักฟุตบอลที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาสีธรรมศาสตร์ ครั้งที่ 37 จากผลการวิจัยพบว่ากีฬาฟุตบอลเป็นการเล่นกีฬาเพื่อเสริมสร้างสุขภาพอนามัย และการออกกำลังกายทำให้เกิดความแข็งแรงทางด้านสมรรถภาพทางร่างกายให้มีความสมบูรณ์แข็งแรงอยู่เสมอ และสอดคล้องกับ Darko Jekauc (2015: 53) ความสนุกสนานระหว่างการออกกำลังกายเป็นสื่อกลางที่ส่งผลต่อการติดการออกกำลังกาย เพื่อตรวจสอบว่าสภาวะทางอารมณ์สามารถได้รับอิทธิพลจากการแทรกแซงเฉพาะหรือไม่และเพื่อเชื่อมโยงการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ในสภาวะทางอารมณ์กับการติดการออกกำลังกาย ส่งเสริมอารมณ์เชิงบวก เช่น ความเพลิดเพลิน และความสนุกสนาน ระหว่างการออกกำลังกาย การศึกษานี้พบว่าสภาวะทางอารมณ์ระหว่างการออกกำลังกายมีอิทธิพลต่อการติดการออกกำลังกาย ดังนั้นการส่งเสริมอารมณ์เชิงบวกที่เกี่ยวข้องกับการออกกำลังกายสามารถนำไปใช้เพื่อส่งเสริมการออกกำลังกายสำหรับผู้ออกกำลังกายเป็นประจำได้สอดคล้องกับงานวิจัยของ สราวุธ รักภู (2554: 104) ได้สรุปว่านักกีฬาทั้งชายและหญิงคิดว่าการเล่นกีฬาเป็นการออกกำลังกายที่ดีที่สุดสามารถพัฒนาสมรรถภาพทางกายมีสุขภาพจิตที่ดีทำให้มีสติปัญญาดีซึ่งเกิดจากการเล่นกีฬากีฬา อธิร กลิ่นอำภา (2559: 68) ได้กล่าวเพิ่มเติมว่าโปรแกรมฝึกการเล่นกีฬาตาบไทยสามารถพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ แล้วช่วยพัฒนาการเรียนรู้ทักษะกีฬาตาบไทยก่อให้เกิดการมีสมาธิที่ดีในการฝึกได้

4. ปัจจัยชื่อเสียงและภาพลักษณ์ เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางอ้อมต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยประกอบด้วยกีฬานี้ทำให้ข้าพเจ้ามีโอกาสได้สร้างชื่อเสียงให้กับตัวเอง กีฬานี้ทำให้ข้าพเจ้ามีโอกาสได้สร้างชื่อเสียงให้กับมหาวิทยาลัย และกีฬานี้ทำให้มหาวิทยาลัยมีภาพลักษณ์ที่ดีด้านกีฬาเพิ่มขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ภัทรดนัย ประสานตรี (2556: 83) เรื่องแรงจูงใจในการเล่นกีฬาบาสเกตบอลของนักกีฬาบาสเกตบอลในการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 40 ได้สรุปความคิดเห็นด้านเกียรติยศชื่อเสียง ว่าปัจจุบันบาสเกตบอลในประเทศไทยมีการแข่งขันในระดับสโมสรและลีกต่าง ๆ เกิดขึ้นเป็นจำนวนมากการเป็นนักกีฬาบาสเกตบอลทำให้เกิดความภาคภูมิใจเป็นที่รู้จักเป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อน และสร้างชื่อเสียงให้กับตนเองและวงศ์ตระกูลได้ โดยสมบัติ เกตุสม และคณะ (2557: 65) กล่าวต่ออีกว่า การสร้างชื่อเสียงหรือการเข้ามาเป็นนักกีฬาของมหาวิทยาลัยเป็นสิ่งสำคัญ เพราะแรงจูงใจจะผลักดันให้เกิดความมุ่งมั่นที่จะฝึกซ้อมด้วยความตั้งใจ แม้จะมีปัญหาหรืออุปสรรคใด ๆ ก็ตามนักกีฬาก็สามารถทำตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ได้ในที่สุด การสร้างทัศนคติให้นักกีฬามีใจรัก และทุ่มเท จึงจะประสบความสำเร็จในการแข่งขัน ซึ่งในอนาคตต้องมีการดำเนินงานด้านสวัสดิการที่เป็นระบบ ให้กับนักกีฬาที่ทำชื่อเสียงให้กับสถาบัน โดยมีการ เชิดชูเกียรติ มีการกำหนดการอัดฉีดให้นักกีฬาที่สร้างผลงานได้ดี โดยมีเกณฑ์ที่กำหนดไว้ก่อนไปแข่งขันไว้อย่างชัดเจน เหมือนกับมหาวิทยาลัยอื่นของรัฐและเอกชน

5. ปัจจัยทัศนคติและความถนัดส่วนตัว เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย เนื่องจากข้าพเจ้าได้ตระหนักถึงคุณค่าของกีฬาตาบไทย ข้าพเจ้ามีพื้นฐานทักษะและความถนัดในการเล่นกีฬาตาบไทย และข้าพเจ้าสามารถเรียนรู้และพัฒนาทักษะได้อย่างรวดเร็ว สอดคล้องกับงานวิจัยของ สรายุทธ รักภู (2554: 103) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องแรงจูงใจในการเล่นกรีฑาของนักกรีฑาที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ 39 สรุปความว่า การที่นักกรีฑาเลือกเล่นกรีฑาเพราะว่ามีทัศนคติที่ดีต่อการเล่นกรีฑา เห็นถึงประโยชน์จากการเล่นกรีฑาก็เลยใช้กิจกรรมกรีฑาในการที่จะยกระดับตัวเองให้สูงขึ้น สอดคล้องกับ จาตุรนต์ ลิ้มหัน (2562: 11) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องแรงจูงใจในการตัดสินใจเล่นกีฬาฟุตบอลอาชีพ ผลการวิจัยพบว่า ด้านความรัก ความสนใจ และความถนัดของนักกีฬาอาชีพมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากเนื่องจากนักกีฬาฟุตบอลอาชีพส่วนใหญ่มีความตระหนักถึงคุณค่าของกีฬาฟุตบอลและเป็นแรงจูงใจภายในตัวผู้เล่นเองเป็นหลักเล่นกีฬาฟุตบอลอาชีพด้วยใจรัก และสอดคล้องกับ ดิยาพร ธรรมสนธิ (2555: 104) สรุปผลการศึกษาด้านความรักความถนัด และความสนใจนักกีฬามีความชื่นชอบ ชอบเล่น ชอบการแข่งขัน รักและมีความสนใจรู้สึกมีความผูกพันมากรวมถึงมีพรสวรรค์มีการพัฒนาทักษะและความตั้งใจ ใฝ่หาความรู้ อีกทั้งมีความมุ่งมั่นที่จะเป็นผู้ฝึกสอนในอนาคต ซึ่งสอดคล้องกับเพลินจิต กลีบจำปี (2561: 75) ได้ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกเล่นกีฬาโอลิมปิกชายหาดของนักกีฬาโอลิมปิกชายหาดระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือ แสดงให้เห็นว่านักกีฬาโอลิมปิกชายหาดต้องการมีสมรรถภาพทางกายที่ดี สมบูรณ์ แข็งแรง ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เพราะนักกีฬาต้องการออกกำลังกายสม่ำเสมอแล้วยังต้องมีทัศนคติที่ดีต่อกีฬาโอลิมปิกชายหาด เพราะการมีทัศนคติที่ดีต่อกีฬาจะทำให้เกิดความอยากเล่นกีฬา

6. ปัจจัยรายได้ ผลประโยชน์ เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย เนื่องจากนักศึกษาได้รับเงินรางวัล และสวัสดิการต่าง ๆ ในการศึกษา ได้รับโอกาสในการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นและได้รับโอกาสในการทำงานทั้งภาครัฐและเอกชนเพิ่มขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ อังคณา บุญเสมอ (2550: 57) เรื่องแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาฟุตบอลของนักกีฬาหญิงในการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 34 ซึ่งกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษา จากมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ทั่วประเทศนั้นมีแรงจูงใจในการเลือกเล่นฟุตบอลเพราะได้รับรายได้ และสวัสดิการในการศึกษาอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับ ธรรมวุฒิ บุญช่วยเหลือ (2556: 79) พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีแรงจูงใจในการตัดสินใจเลือกเล่นสโมสรดิวิชั่น 1 ของนักกีฬาฟุตบอล อยู่ในระดับมาก ซึ่งนักกีฬาฟุตบอลให้ความสำคัญในเรื่องของได้รับรายได้ประจำเดือนเป็นผลตอบแทนที่สูง เป็นอันดับแรกมีความสำคัญอยู่ในระดับมากที่สุด โดยที่ ธรรมวุฒิ ทองป्ली (2556: 91) ได้ศึกษาวิจัยและสรุปเพิ่มเติมว่า ความพึงพอใจในการเล่นกีฬาฟุตซอลของนักกีฬาฟุตซอลหญิงที่เข้าร่วมการแข่งขันไทยแลนด์ วีเมนส์ ฟุตซอลลีก 2010 2011 ผลการวิจัย พบว่า ความพึงพอใจในการเล่นกีฬาฟุตซอลบางครั้งอาจเกิดจากความต้องการอันเนื่องมาจากสภาพสังคมหรือแรงกระตุ้นภายนอกก็ได้หรืออาจกล่าวได้ว่าความก้าวหน้าในการศึกษา และการทำงานนี้มีความสำคัญอยู่ในระดับมากในอนาคตซึ่งส่งผลให้ได้มีการศึกษา และหน้าที่การงานที่ดีและมั่นคง

7. ปัจจัยการส่งเสริมและสนับสนุน เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลทางตรงต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย เนื่องจากอาจารย์และผู้ฝึกสอนให้การแนะนำสนับสนุนให้เล่นกีฬาตาบไทย ผู้ปกครองและบุคคลใกล้ชิดส่งเสริมสนับสนุนให้เล่นกีฬาตาบไทย และได้รับการสนับสนุนด้านงบประมาณ อาคารสถานที่และอุปกรณ์ในการฝึกซ้อมการแข่งขัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ สมบัติ เกตุสม และคณะ (2557: 64) ได้สรุปผลวิจัยว่า การสนับสนุนด้านกีฬาของมหาวิทยาลัยควรมีการปรับปรุงระเบียบการสนับสนุนด้านกีฬาของมหาวิทยาลัยให้มีความเหมาะสมกับสภาพปัจจุบันมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะเรื่องงบประมาณสนับสนุน และจัดให้มีกองทุนสนับสนุนให้กับนักกีฬาอย่างเป็นระบบและมีกลไก ในการขับเคลื่อนกองทุน ทั้งในเรื่องสวัสดิการนักกีฬา ในการเป็นตัวแทนเข้าร่วมในการแข่งขันกีฬารายการต่าง ๆ ที่จะประโยชน์ต่อนักกีฬา มีการสร้างระบบการพัฒนาการกีฬาของมหาวิทยาลัยให้ มีความชัดเจน ให้ครอบคลุมเรื่องต่าง ๆ ตั้งแต่การคัดเลือกนักกีฬา การเก็บตัวฝึกซ้อม การส่งแข่งขันพร้อมกับการติดตามประเมินผลอย่างต่อเนื่องในแต่ละปี เพื่อให้การพัฒนาการกีฬาของมหาวิทยาลัยเป็นไปตามระบบอย่างมีประสิทธิภาพ เพลินจิต กลีบจำปี (2561: 75) มีความจำเป็นจะต้องการ การส่งเสริมและสนับสนุนในการเล่นกีฬาวอลเลย์บอลชายหาดโดยสถาบันการศึกษาส่งเสริมสนับสนุน โดยการจัดหาสถานที่ฝึกซ้อม และรวมถึงการส่งทีมเข้าร่วมแข่งขันอีกทั้งยังสนับสนุนในเรื่องของสวัสดิการต่าง ๆ

ประเด็นที่สองด้านความสำคัญของการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย เนื่องจากนักศึกษาต้องการสร้างโอกาสในการเล่นกีฬาให้กับตนเองแล้วยังต้องการเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ในเกมส์การเล่นการแข่งขันกีฬาตาบไทยถึงเห็นถึงความคุ้มค่าและเกิดประโยชน์กับตนเองมากที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของ อธิร กลิ่นอำภา (2559: 68) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องผลของโปรแกรมฝึกกีฬาตาบไทยตามแนวคิดของกิลฟอร์ดที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา พบว่า การเล่นกีฬาตาบไทยสามารถพัฒนาผู้ฝึกให้มีความคิดสร้างสรรค์ ได้มากขึ้นส่งผลดีในการใช้ชีวิตประจำวัน

การคิดวิเคราะห์พัฒนานวัตกรรมใหม่ ๆ แล้วยังสามารถนำไปใช้ในการแข่งขันหรือเล่นกีฬาตาบไทยได้ สอดคล้องกับ สรายุทธ รักภู (2554: 103) ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นกรีฑาของนักกรีฑา ที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ 39 พบว่า การเล่นกรีฑาสามารถสร้างโอกาส และยกระดับตัวเองให้สูงขึ้นไม่ว่าจะเป็นการทำงาน การศึกษาเล่าเรียนให้บรรลุตามจุดมุ่งหมายสอดคล้องกับ Yuehong.et al. (2016: 205) การศึกษาเชิงทดลองแรงจูงใจด้านกีฬาของนักศึกษาวิทยาลัยในรูปแบบการศึกษากีฬามีวัตถุประสงค์เพื่อเปลี่ยนแปลงแรงจูงใจด้านกีฬาของนักเรียนก่อนและหลัง รูปแบบการศึกษาด้านกีฬาโดยกำหนดและนำรูปแบบการศึกษาด้านกีฬาวิชาเล็กลงบอลในมหาวิทยาลัยผลการศึกษาพบว่าการศึกษาด้านกีฬาช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเล่นกีฬาของนักศึกษา และตอบสนองความต้องการทางจิตวิทยาของนักศึกษาในการสร้างแรงบันดาลใจในการเข้าร่วมพลศึกษา รูปแบบการศึกษาด้านกีฬาใช้ได้กับนักเรียนนักศึกษาทุกคน ส่งผลให้รูปแบบการศึกษากีฬาเป็นที่นิยม

ประเด็นที่สามด้านตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กันมากที่สุด โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์สูงสุดคือตัวแปรทัศนคติและความถนัดส่วนตัวมีความสัมพันธ์กับตัวแปรความสุขความเพลิดเพลิน เนื่องจากนักศึกษาได้ตระหนักถึงคุณค่าของกีฬาตาบไทย มีพื้นฐานทักษะและความถนัดในการเล่นกีฬาตาบไทย และสามารถเรียนรู้และพัฒนาทักษะได้อย่างรวดเร็วแล้วยังรู้สึกมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินกับการเล่นกีฬาโดยชื่นชอบลักษณะของกิจกรรมการเล่นกีฬานี้ และยังรู้สึกกีฬาตาบไทยเป็นกีฬาที่แปลกใหม่มีความท้าทายทำให้อยากลองเล่นซึ่งสอดคล้องกับ เพลินจิต กลีบจำปี (2561: 75) ผลการศึกษาพบว่า นักกีฬามีความต้องการในด้านสุขภาพและอนามัย ด้านทัศนคติที่มีต่อกีฬา ด้านความรู้และทักษะกีฬาสำหรับการเล่นกีฬา สอดคล้องกับสุรัชย์ ทองอินทร์ (2553: 81) ผลการศึกษาวิจัย พบว่า ลักษณะรูปร่างโครงสร้างร่างกายของนักกีฬามีผลต่อการเป็นและไม่นักกีฬาว่าน้ำหนักที่สุดสอดคล้องกันทั้ง 4 กลุ่มทั้งนี้อาจเป็นเพราะสุขภาพ และสมรรถภาพทางกายของบุคคลจัดเป็นประเด็นหลักสำคัญสำหรับการเป็นนักกีฬา ความแข็งแรง ความอดทน ความเร็ว และอื่น ๆ ที่จะช่วยให้ นักกีฬาประสบความสำเร็จได้นั้น จำเป็นต้องสร้างให้เกิดขึ้นมาอย่างต่อเนื่องในตัวนักกีฬาเพื่อสร้างความมั่นใจในการเล่นกีฬาและยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Richard; et at (2008: 9) ทำการศึกษาเรื่องอิทธิพลของผู้อื่นและการตัดสินใจในการเข้าร่วมกีฬาเยาวชน ผลการศึกษาพบว่าการที่เยาวชนได้มีส่วนร่วมในกีฬาเยาวชนนั้นโดยส่วนใหญ่ 90 เปอร์เซ็นต์มาเพื่อที่จะแสวงหาความสนุกสนานในขณะที่เหตุผลหลักนั้นคือการ พัฒนาทักษะ สมรรถภาพทางกายได้เพื่อนใหม่ และเพราะพ่อแม่ต้องการให้ทำสอดคล้องกับ Lu Lv; Kazushi Takami (2015: 399) ทำการวิจัยเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางสังคมและกิจกรรมการเล่นกีฬาและของนักศึกษาวิทยาลัยจีนผลการศึกษาพบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมกีฬา ความก้าวร้าว และทักษะทางสังคมมีความสัมพันธ์กัน แล้วพบว่าช่วงประถมศึกษาและมัธยมศึกษาอาจเป็นปีที่มีประสิทธิผลมากที่สุดในการบรรลุผลสำเร็จของมนุษย์และฝึกฝนทักษะทางสังคม และการทำกิจกรรมกีฬาจะทำให้นักเรียนมีโอกาสเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางสังคมมากขึ้น ดังนั้นเราจึงสนับสนุนให้นักเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาออกกำลังกายซึ่งเป็นประโยชน์ต่อสุขภาพร่างกายและจิตใจ

ประเด็นสุดท้ายด้านปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยสูงสุดและต่ำสุดของ นักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 พบว่า มีปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย สูงสุด 3 ปัจจัยคือ สุขภาพอนามัย สุขุขความเพลิดเพลิน ทัศนคติและความถนัดส่วนตัว

ปัจจัยสุขภาพอนามัยมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยมากที่สุดโดยที่ปัจจัยดังกล่าว มีผลต่อการเล่นกีฬาตาบไทย นั้นทำให้มีสุขภาพสมรรถภาพร่างกายที่สมบูรณ์แข็งแรง มีสุขภาพจิตดี ร่าเริงแจ่มใสรวมไปถึงสุขภาพทางปัญญา ปฏิภาณไหวพริบมีสติ มีสมาธิ ซึ่งเกิดจากการเล่นกีฬาตาบไทย สอดคล้องกับ สรายุทธ รักภู (2554: 104) ได้กล่าวว่านักกีฬาทั้งชาย และหญิงคิดว่าการเล่นกีฬาเป็น การออกกำลังกายที่ดีที่สุดสามารถพัฒนาสมรรถภาพทางกายมีสุขภาพจิตที่ดีทำให้มีสติปัญญาดีซึ่งเกิด จากการเล่นกีฬากีฬา และจะเห็นได้ว่าการเล่นกีฬานั้นได้ให้ประโยชน์ทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สันติ และสติปัญญาที่เกิดจากการออกกำลังกาย และการเล่นกีฬา สอดคล้องกับงานวิจัยของ อีรภพ หอมดอก (2561: 8) ผลการวิจัย พบว่า นักกีฬาวัยน้ำนมเล่นระดับอุดมศึกษาซึ่งส่วนใหญ่อยู่ใน ระดับปริญญาตรีและยังพึ่งพิงครอบครัวเป็นหลัก มีคาดหวังผลสัมฤทธิ์ในด้านความผูกพันทั้งกับ เพื่อนๆ และครอบครัวและความสำเร็จในการชนะการแข่งขันและชนะใจตนเองในด้านความอดทน และสุขภาพที่ดี ร่างกายที่สมส่วน สอดคล้องกับ Yuehong.et al. (2016: 205) การศึกษาเชิงทดลอง แรงจูงใจด้านกีฬาของนักศึกษาวิทยาลัยในรูปแบบการศึกษากีฬามีวัตถุประสงค์เพื่อเปลี่ยนแปลง แรงจูงใจด้านกีฬาของนักเรียนก่อนและหลังรูปแบบการศึกษาด้านกีฬาโดยกำหนดและนำรูปแบบ การศึกษาด้านกีฬาวีชาเลือกวอลเลย์บอลในมหาวิทยาลัยผลการศึกษาพบว่าการศึกษาด้านกีฬาช่วย เพิ่มแรงจูงใจในการเล่นกีฬาของนักศึกษา และตอบสนองความต้องการทางจิตวิทยาของนักศึกษาใน การสร้างแรงบันดาลใจในการเข้าร่วมพลศึกษา รูปแบบการศึกษาด้านกีฬาใช้ได้กับนักเรียนนักศึกษา ทุกคน ส่งผลให้รูปแบบการศึกษากีฬาเป็นที่นิยม

ปัจจัยสุขุขความเพลิดเพลิน มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย ซึ่งปัจจัย ดังกล่าวทำให้นักศึกษาหรือนักกีฬาชื่นชอบลักษณะของกิจกรรมการเล่นกีฬานี้เพราะกีฬาตาบไทยเป็น กีฬาที่แปลกใหม่มีความท้าทายเล่นแล้วรู้สึกมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินกับการเล่นกีฬา สอดคล้อง กับงานวิจัยของอีรุติ พรหมจรม (2556: 57) กล่าวว่า การเล่นกีฬาของนักกีฬาไม่ว่าจะเป็นกีฬาชนิด ใด ๆ ก็ตามนักกีฬาคอนนั้นต้องมีความสุข ความรักและความสนใจในชนิดกีฬานั้น ๆ ทำให้มีความชื่น ชอบลักษณะของกิจกรรมเกิดความท้าทายทำให้อยากลองเล่นกีฬาชนิดนี้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ สานิตย์ เอี่ยมผู้ช่วย (2560: 94) ผลการวิจัย พบว่า การเล่นกีฬาแฮนด์บอลทำให้เกิดความรู้สึก สนุกสนานจากการแข่งขันกีฬา เพราะการเล่นกีฬาแฮนด์บอลมีทักษะและรูปแบบการเล่นที่แตกต่าง จากกีฬาอื่น ๆ ที่มีรูปแบบการเล่นที่มีความตื่นเต้นเร้าใจ เป็นกีฬาที่ต้องใช้ความเร็วสูงในการรุกและ การรับ ต้องใช้ความเร็วอยู่ตลอดเวลาสอดคล้องกับ Richard; et at (2008: 9) ทำการศึกษาเรื่อง อิทธิพลของผู้อื่นและการตัดสินใจในการเข้าร่วมกีฬาเยาวชนกลุ่มตัวอย่างคือเยาวชนที่เข้าร่วมในการ เล่นกีฬาจำนวนทั้งหมด 93 คน ชาย 46 คน หญิง 47 คนมีอายุ 10-13 ปี ได้เข้าร่วมเล่นกีฬาในหลาย รายการมาวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของเพียร์ส้นพบว่านักกีฬาที่คิดว่าตัวเองมีการตัดสินใจในการเลือก เล่นกีฬาน้อยลง มีโอกาสน้อยที่จะมีความคิดในการที่จะเลิกเล่นกีฬา และมีรายงานการประเมินทักษะ และความสามารถของตนเองมากขึ้นด้วย ทั้งบรรดาที่คิดว่าคนอื่นมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของพวกเขาให้มีส่วนร่วมในกีฬา จากการศึกษาในครั้งนี้ชี้ให้เห็นว่าผู้ปกครองและโค้ชควรระมัดระวังให้มากใน

การพิจารณา การบังคับ หรือการชักจูงเด็กให้เข้าร่วมในกีฬาเยาวชนพบว่า การที่เยาวชนได้มีส่วนร่วมในกีฬาเยาวชนนั้นโดยส่วนใหญ่ 90 เปอร์เซ็นต์ มาเพื่อที่จะแสวงหาความสนุกสนานในขณะที่เหตุผลหลักนั้นคือการพัฒนาทักษะ สมรรถภาพทางกาย ได้เพื่อนใหม่ และเพราะพ่อแม่ต้องการให้ทำ

ปัจจัยทัศนคติและความถนัดส่วนตัว มีระดับความสัมพันธ์เท่ากับ 0.53 เมื่อพิจารณาพบว่า การตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยเพราะตระหนักถึงคุณค่าของกีฬาแล้วยังต้องมีทักษะพื้นฐานและความถนัดในการเล่นสามารถเรียนรู้และพัฒนาทักษะได้อย่างรวดเร็วสอดคล้องกับ เพลินจิต กลีบจำปี (2561: 75) กล่าวเพิ่มเติมว่านักกีฬาต้องการออกกำลังกายสม่ำเสมอแล้วยังต้องมีทัศนคติที่ดีต่อกีฬาวอลเลย์บอลชายหาดเพราะการมีทัศนคติที่ดีต่อกีฬาจะทำให้เกิดความอยากเล่นกีฬาส่งผลให้นักกีฬามีการพัฒนาตนเองอยู่เสมอ สอดคล้องกับธีรภพ หอมดอก (2561: 8) ผลการวิจัย พบว่า นักกีฬาวัยน้ำส้มครเล่นระดับอุดมศึกษาซึ่งส่วนใหญ่อยู่ในระดับปริญญาตรีและยังพึ่งพิงครอบครัวเป็นหลัก มีคาดหวังผลสัมฤทธิ์ในด้านความผูกพันรั้งกับเพื่อนๆ และครอบครัวและความสำเร็จในการชนะการแข่งขันและชนะใจตนเองในด้านความอดทนมากกว่าอำนาจและชื่อเสียง โดยมีแรงจูงใจจากความรัก ความชอบและความถนัดในกีฬาวัยน้ำส้มครที่ที่มีโอกาสได้ร่วมสร้างชื่อเสียงให้มหาวิทยาลัยที่ในอนาคตจะสร้างโอกาสในการหางานหรือทำงานที่ดีขึ้น และสุขภาพที่ดี ร่างกายที่สมส่วน ทั้งนี้ นักศึกษาเหล่านี้หลังจากจบการศึกษาแล้ว มีได้มุ่งที่จะเป็นนักกีฬาอาชีพ หากแต่ต้องการได้รับการยอมรับและหางานที่ตนเองต้องการได้สอดคล้องกับ Poobalan et al. (2012: 8-10) ทำการศึกษาทัศนคติ ความตั้งใจ และพฤติกรรมการออกกำลังกายของเด็กอายุ 18-25 ปี โดยมีปัจจัยที่มีอิทธิพล ได้แก่ ทัศนคติ แรงจูงใจ และอุปสรรค ผลการศึกษาพบว่า เด็กอายุ 18-25 ปี มีกิจกรรมทางกายในระดับต่ำ ส่งผลให้น้ำหนักเพิ่มขึ้นสามารถนำมาเป็นแนวทางหรือเป็นจุดเริ่มต้นในการปรับปรุงระดับกิจกรรมทางกาย (PA) และส่งเสริมมีการใช้ชีวิตอย่างมีสุขภาพดี การศึกษาแบบผสมผสานนี้ระบุองค์ประกอบที่เยาวชนกลุ่มนี้เห็นว่ามีสำคัญ ความเพลิดเพลิน รูปลักษณ์ และ ความรู้สึกดีควรมีการพัฒนาให้การส่งเสริมที่เป็นเป้าหมายหลักโดยผสมผสานองค์ประกอบที่สำคัญในกลุ่มอายุนี้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 จากผลการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลทางตรงสูงสุด พบว่า ปัจจัยด้านความสุขความเพลิดเพลิน มีอิทธิพลทางตรงในการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย เกิดจากแรงจูงใจภายในเพราะกิจกรรมการเล่นทำให้มีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินกับการเล่นกีฬาตาบไทย และยังทำให้รู้สึกชื่นชอบลักษณะของกิจกรรมการเล่นกีฬานี้ว่าเป็นกีฬาที่แปลกใหม่มีความท้าทายทำให้อยากลองเล่น ซึ่งสิ่งเหล่านี้เราสามารถนำไปใช้เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนในการเล่นกีฬาตาบไทยแก่ เด็กและเยาวชน นักเรียน นักศึกษาได้

1.2 จากผลการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลทางตรงและทางอ้อม พบว่า ปัจจัยด้านทัศนคติและความถนัดส่วนตัว มีขนาดอิทธิพลสูงสุดต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย ดังนั้นมีความจำเป็นอย่างมากที่จะส่งเสริมให้นักศึกษาหรือนักกีฬาได้ตระหนักถึงคุณค่าของกีฬาตาบไทยมีการสนับสนุนให้นักศึกษาหรือนักกีฬามีพื้นฐานทักษะและความถนัดในการเล่นกีฬาตาบไทยเพื่อให้เกิดความสามารถในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะได้อย่างรวดเร็ว

1.3 จากผลการศึกษายัง พบว่า ปัจจัยด้านการสื่อสารประชาสัมพันธ์ เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยต่ำสุดเนื่องจากที่ผ่านมาขาดการประชาสัมพันธ์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ของสมาคมกีฬา ฯ มหาวิทยาลัยมีการประชาสัมพันธ์ยังไม่มากนักซึ่งส่วนใหญ่ใช้การประชาสัมพันธ์ผ่านบุคคลใกล้ชิด เช่น ผู้ปกครอง ครูผู้สอน และเพื่อนที่เคยเล่นกีฬาตาบไทยเท่านั้น ดังนั้น สมาคมกีฬา ฯ มหาวิทยาลัย หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรให้ความสำคัญกับการประชาสัมพันธ์ให้มากขึ้น สร้างเครือข่ายออนไลน์ สร้างความร่วมมือ ระหว่างสมาคมกีฬา ฯ มหาวิทยาลัย หรือหน่วยงานอื่น ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชนร่วมกันประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่าง ๆ เกี่ยวกับกีฬาตาบไทยเพิ่มมากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาที่บ้านประเภทกีฬาอื่น ๆ ของประเทศไทยที่ยังไม่เป็นที่รู้จักเพื่อนำผลที่ได้จากการศึกษามาเปรียบเทียบว่ามีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร

2.2 ควรศึกษาปัจจัยอื่น ๆ ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาประเภทต่าง ๆ เพื่อนำผลที่ได้จากการศึกษามาส่งเสริมพัฒนากีฬาให้มีความทันสมัยกับยุคปัจจุบัน

2.3 ควรศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของนักเรียนในสังกัดการศึกษาขั้นพื้นฐานซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการพัฒนาสู่ความเป็นเลิศในอนาคตต่อไป

บรรณานุกรม

- กรมพัฒนาเศรษฐกิจการค้า. (2563). การพัฒนาสินค้าในยุคศตวรรษที่ 21. สืบค้นเมื่อ 18 ตุลาคม 2563,
- กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2560). แผนพัฒนากีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ 6 (พ.ศ.2560-2564). กรุงเทพฯ: สำนักงานกิจการโรมิพองค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึก.
- กัลยาณี พรหมทอง. (2563). เอกสารการสอนความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับครุ. กรุงเทพฯ: คูณการปริ้นตั้ง.
- การกีฬาแห่งประเทศไทย. (2560). ประวัติสมาคมกีฬาไทยแห่งประเทศไทย. กรุงเทพฯ: การกีฬาแห่งประเทศไทย.
- กิตติศักดิ์ มีเจริญ. (2550). แรงจูงใจในการเล่นฟุตบอลของนักกีฬาฟุตบอลรุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ภาคกรุงเทพมหานคร ที่เข้าร่วมการแข่งขันควิจูเนียร์ฟุตบอล ไทยแลนด์ แชมป์เปียนชิพ ครั้งที่ 7. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม.(พลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- คณะกรรมการบริหารกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย. (2563). สัจบัตรการแข่งขันกีฬา มหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 47. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรังสิต.
- จตุรงค์ เหมรา. (2561). หลักการและการปฏิบัติการทดสอบสมรรถภาพทางกาย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จาดรนต์ ลิ้มหัน. (2562). วรสารสุขศึกษา พลศึกษา และนันทนาการ ปีที่ 45 ฉบับที่ 1. มกราคม-มิถุนายน 2562. สืบค้นเมื่อวันที่ 7 กรกฎาคม 2564. จาก file:///C:/Users/TNSUBKK/Downloads/243050-Article%20Text-839353-2-10-20200602%20(3).pdf.
- ฉัตรชัย แสงสุชีลักษณ์, ผู้ช่วยอธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ (2563, 25 กุมภาพันธ์). สัมภาษณ์.
- ฉัตรศิริ ปิยะพิมลสิทธิ์. (2548). การใช้ SPSS เพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ชัยวัฒน์ ชลาตันต์. (2557). อิทธิพลภาพลักษณ์สโมสรฟุตบอลและความนิยมในภาพลักษณ์ นักกีฬาฟุตบอลที่มีชื่อเสียงส่งผลต่อ พฤติกรรมการติดตามรับชมการแข่งขันฟุตบอลไทย. ปริญญการบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ชาญเดช วีรกุล. (2552). ความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานกับขวัญในการปฏิบัติงานของบุคลากรสังกัดสำนักงานการตรวจเงินแผ่นดินภูมิภาคที่ 5 (จังหวัดอุบลราชธานี). วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต. สาขาการจัดการทั่วไป. บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.

- โชติกา ระโส. (2555). **แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของบุคลากร มหาวิทยาลัยราชภัฏ นครสวรรค์** ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต (การอุดมศึกษา). คณะศึกษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ณชพัฒน์ อัครรัชชนันท์. (2554). **พฤติกรรมกรรมการบริโภค**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์.
- ณัฐพันธุ์ อุไรลักษณ์. (2561) **การส่งเสริมการตลาดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมแข่งขันของ นักวิ่งมาราธอนในประเทศไทย**. ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ดวงพงศ์ พงศ์สยาม. (2552). **มานุษยวิทยาสุขภาพ**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- เด่น ครองคุณภีร์. (2559). **ปัจจัยที่ส่งผลต่อการบูรณาการการจัดการเรียนการสอนพลศึกษา และกีฬาในยุคศตวรรษที่ 21 สถาบันการพลศึกษาวิทยาเขตภาคเหนือ**. วิทยานิพนธ์ หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตเชียงใหม่.ชลบุรี: สถาบันการพลศึกษา.
- ตราจิตต์ เมืองคล้าย. (2556). **ภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัยบูรพาตามทัศนะของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา**. ร.บ.ม. (การบริหารทั่วไป). มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ติยาพร ธรรมสนิท. (2555). **แรงจูงใจในการเล่นกีฬาฟุตบอลของนักกีฬาฟุตบอลหญิงที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ 38 ตรังเกมส์**. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม.(พลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ทิตยา สุวรรณชนู. (2550). **ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติกับพฤติกรรม**. กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- ธงชัย สันติวงษ์. (2550). **พฤติกรรมผู้บริโภคทางการตลาด**. กรุงเทพฯ: ประชุมช่าง
- ธนาวุฒิ ทองปลี. (2556). **ความพึงพอใจในการเล่นกีฬาฟุตบอลของนักกีฬาฟุตบอลหญิง ที่เข้าร่วมการแข่งขันไทยแลนด์ วีเมนส์ ฟุตบอลลีก 2010 – 2011** ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ธเนศ สังข์คร. (2552). **แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาเปตองของนักกีฬาเปตองสังกัดชมรม กีฬาเปตองในเขตกรุงเทพมหานคร ปี พ.ศ. 2552**. วารสารคณะพลศึกษา. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ธราวุฒิ บุญช่วยเหลือ. (2556). **แรงจูงใจในการตัดสินใจเลือกเล่นสโมสรวีซัน 1 ของนักกีฬาฟุตบอล** สารนิพนธ์ คณะบริหารธุรกิจ. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกริก.
- ฉันทาพล จันท์จัน. (2559). **ภาพลักษณ์และค่านิยมที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อรองเท้ากีฬาแบรนด์เนมของผู้บริโภค ในเขตกรุงเทพมหานคร**. ปรินญาณิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ธีรภาพ หอมดอก. (2561). **ปัจจัยแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ที่คาดหวังของนักกีฬาวัยรุ่น**. สาขาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิตย์.

- ธีระวุฒิ พรหมจรรย์. (2556). **แรงจูงใจในการเล่นฟุตบอล ของนักกีฬาฟุตบอล ที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาสีสามัคคี ครั้งที่ 37.** ปรินญาณิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต (พลศึกษา). คณะพลศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ธีระศักดิ์ อาภาวัฒนาสกุล. (2552). **หลักวิทยาศาสตร์ในการฝึกกีฬา.** กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นงลักษณ์ วิรัชชัย. (2549). **โมเดลลิสเรล: สถิติวิเคราะห์สำหรับการวิจัย.** พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิตยา สุภาภรณ์. (2552). **การรับรู้ของประชาชนต่อความอยู่ดีมีสุขในชุมชนบางไผ่.** กรุงเทพฯ: วิทยาลัยราชพฤกษ์.
- นิตพันธ์ สระภักดิ์. (2551). **วิธีฝึกสอนกีฬาที่มีประสิทธิภาพ.** กรุงเทพฯ: มปป.
- บรรยงค์ โตจินดา. (2550). **องค์การและการจัดการ.** พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: รวมสาส์น.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2556). **วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย เล่ม 1.** พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญยงษ์ ธรรมสะอาด. (2555). **คู่มือปฏิบัติงานประชาสัมพันธ์.** กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ
- บุษยพงศ์ มุสิกไชย. (2554). **ทัศนคติที่มีผลต่อการบริโภคขนมไทยของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร.** ปรินญาณิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- เบญจวรรณ ถนอมชยธวัช. (2559) **ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21: ความท้าทายในการพัฒนา นักศึกษาวารสารเครือข่ายวิทยาลัยพยาบาลและการสาธารณสุขภาคใต้.** สงขลา: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- ปรีดาภรณ์ ดวงใจดี; ประนอม พนาเศรษฐ์เนตร; และ วรรณพร ขวัญบุญจันทร์. (2557). **ภาพลักษณ์สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสุพรรณบุรีตามความคิดเห็นของชุมชนในจังหวัดสุพรรณบุรี.** สุพรรณบุรี: สำนักงานสถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสุพรรณบุรี.
- ปิยพจน์ ตันตะผลิน. (2553). **ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อกระบวนการตัดสินใจยอมรับการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานของคณาจารย์คณะครุศาสตร์ศึกษาศาสตร์.** ปรินญาณิพนธ์มหาบัณฑิต. สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาหลักสูตรการสอนและเทคโนโลยีการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปิยะนันท์ บุญณะโยไทย (2556). **การรับรู้ และ ทัศนคติ ของผู้บริโภคต่อสื่อกิจกรรมการพัฒนาอย่างยั่งยืนของบริษัท ปูนซิเมนต์ไทย จำกัด (มหาชน).** วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต (นิเทศศาสตร์สื่อสารการตลาด). คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- พระราชบัญญัติการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2558. (2562). สืบค้นเมื่อวันที่ 7 พฤศจิกายน 2562. http://www.krisdika.go.th/librarian/getfile?sysid=760195&ext=htm#_ftnref13.
- พิทยา บุญคงเสน. (2555). **หลักวิทยาศาสตร์ในการฝึกกีฬา.** สุพรรณบุรี: สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสุพรรณบุรี.

- เพลินจิต กลีบจำปี. (2561). ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกเล่นกีฬาบอลเลย์บอลชายหาดของ นักกีฬาบอลเลย์บอลชายหาดระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตภาค ตะวันออกเฉียงเหนือ. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต. (พลศึกษา). คณะศึกษาศาสตร์ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสุพรรณบุรี.
- ภัทรดนัย ประสานตรี. (2556). แรงจูงในการเล่นกีฬาบาสเกตบอล ของนักกีฬาบาสเกตบอลใน การแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 40. ปริญญาโท การศึกษา มหาบัณฑิต (การจัดการเรียนรู้พลศึกษา). คณะพลศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ภูริชา กรพุฒินันท์. (2558). อิทธิพลต่อพฤติกรรมการบริโภคขนมไทยของคนที่มีอายุอยู่ใน กรุงเทพมหานคร. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
- ภูษณพาส สมนิล. (2558). จิตวิทยาการกีฬาและการออกกำลังกาย. อุดรธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- รุ่งนภา บุญคุ้ม. (2556). ทักษะจิตของพัฒนากรตอนนโยบายการจัดตั้งศูนย์สาธิตการตลาด. กรุงเทพฯ : สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ .
- วรพจน์ บุษราคัมวดี. (2556). การพัฒนาองค์การ. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ใน พระบรมราชูปถัมภ์.
- วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2561). รวบรวมบทความเกี่ยวกับ ปรัชญา หลักการ วิธีสอน และการวัด เพื่อประเมินผลทางการพลศึกษา. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วาสนา คุณาอภิสิทธิ์. (2561). หลักสูตรและการจัดการเรียนรู้พลศึกษา(ฉบับปรับปรุง 2561). กรุงเทพฯ : ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- วิรัช ลภีรัตนกุล. (2553). การประชาสัมพันธ์. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วีไลพิน ทองประเสริฐ. (2556). อิทธิพลของรูปแบบการฝึกสอนกีฬา การตอบสนองความต้องการพื้นฐานทางการกีฬาและแรงจูงใจภายใน ที่ส่งผลต่อการประสบความสำเร็จทางการกีฬา. ดุษฎีนิพนธ์ การศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต คณะจิตวิทยาการกีฬา มหาวิทยาลัยบูรพา.
- สถาบันการพลศึกษา. (2560). หลักสูตรการจัดการศึกษา. ชลบุรี: สถาบันการพลศึกษา.
- สนธยา สีละมอด. (2555). หลักการฝึกกีฬาสำหรับผู้ฝึกสอนกีฬา. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2557). กิจกรรมทางกายเพื่อสุขภาพ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่ง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมคิด บางโม. (2558). องค์การและการจัดการ. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: วิทย์พัฒน์.
- สมบัติ เกตุสม และคณะ. (2557). การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จของนักกีฬา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ในการเข้าร่วมการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 41 ณ จังหวัดขอนแก่น. สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์.

- สมบัติ ท้ายเรือคำ. (2553). **ระเบียบวิธีวิจัยสำหรับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์**. พิมพ์ครั้งที่ 4. มหาสารคาม: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สมาคมกีฬาตาบไทยและกระป๋องบอง. (2560). **แผนพัฒนากีฬาตาบไทยและกระป๋องบอง**. กรุงเทพฯ: สมาคมกีฬาตาบไทยและกระป๋องบอง.
- สมาคมกีฬาไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์. (2550). **คู่มือการอบรมผู้ช่วยผู้ตัดสิน “กีฬาฟันดาบไทย”**. กรุงเทพฯ: สมาคมกีฬา.
- สรายุทธ รักรู้. (2554). **แรงจูงใจในการเล่นกรีฑาของนักกรีฑาที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ 39**. ปรินญาณินพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต (การจัดการเรียนรู้พลศึกษา). คณะพลศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สานิตย์ เอี่ยมผู้ช่วย. (2560). **แรงจูงใจในการเล่นกีฬาแฮนด์บอลของนักกีฬาแฮนด์บอลสถาบันการพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา**. (หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต) สาขาวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสุพรรณบุรี. สถาบันการพลศึกษา.
- สุชาติประสิทธิ์รัฐสินธุ์ (2549). **เทคนิคการวิเคราะห์ตัวแปรหลายตัวสำหรับการวิจัยทางสังคมศาสตร์และพฤติกรรมศาสตร์** (คู่มือสำหรับนักวิจัยและนักศึกษาระดับปริญญาโทและปริญญาเอก). (พิมพ์ครั้งที่ 5) กรุงเทพฯ : หจก. สามลดา.
- สุทิน ชนะบุญ. (2560). **บทที่ 6 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงอนุมาน**. เอกสารประกอบการสอนสถิติและการวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัยเบื้องต้น. สืบค้นเมื่อ 12 ตุลาคม 2560, จาก <http://110.77.139.142/km/index.php/2017-08-10-06-37-01/category/2-r2r5?download=13:6-2>.
- สุปรیتی สุวรรณบุรณ์; และ มยุรี จะบัง. (2551). **ภาพลักษณ์ของสถาบันการพลศึกษาในทัศนะของนักศึกษาสถาบันการพลศึกษา ปีการศึกษา 2550**. สุพรรณบุรี: สำนักงานสถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสุพรรณบุรี.
- สุพจน์ ไพบูลย์พัฒพงษ์. (2554). **อิทธิพลของการเป็นผู้สนับสนุนด้านกีฬา (Sports Sponsorship) ในการแข่งขันฟุตบอลไทยแลนด์พรีเมียร์ลีกที่มีผลต่อการจดจำตราสินค้าของผู้เข้าชมในเขตกรุงเทพและปริมณฑล**. ปรินญาณบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- สุพัฒน์ สุขมลสันต์. (2553). **ความมีนัยสำคัญทางปฏิบัติในการวิจัย**. กรุงเทพฯ: วารสารภาษาปริทัศน์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุภมาส อังสุโชติ; สมถวิล วิจิตรวรรณ; และ รัชนีกุล ภิญโญภาณุวัฒน์. (2557). **สถิติวิเคราะห์สำหรับการวิจัยทางสังคมศาสตร์และพฤติกรรมศาสตร์:เทคนิคการใช้โปรแกรม LISREL**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: เจริญดีมั่นคงการพิมพ์.

- สุรชัย ทองอินทร์. (2553). **ปัจจัยที่มีผลต่อการเป็นและไม่เป็นนักกีฬาของนักกีฬาว่ายน้ำรุ่นเยาวชนตามทัศนะของผู้ฝึกสอน ผู้ปกครอง และนักกีฬา สังกัดสโมสรสมาชิกสมาคมว่ายน้ำแห่งประเทศไทย ประจำปี พุทธศักราช 2552**. ปรินญาณิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต สาขาพลศึกษา. คณะพลศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เสรี ชัดแจ่ม. (2547). การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน. **วารสารการวิจัยและวัดผลการศึกษามหาวิทยาลัยบูรพา**. 2(1): 15.
- อชิร กลิ่นอำภา. (2559). **ผลของโปรแกรมฝึกกีฬาตาบอดไทยตามแนวคิดของกิลฟอร์ดที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนิสิตนักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา**. ปรินญาครุศาสตร์ มหาบัณฑิต. สาขาวิชาสุขศึกษาพลศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อดุลย์ จาตุรงค์กุล; และดลยา จาตุรงค์กุล. (2550). **พฤติกรรมผู้บริโภค: ฉบับมาตรฐาน**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: วิรัตน์ เอ็ดดุกะซัน.
- อังคณา บุญสม. (2550). **แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาฟุตบอลของนักกีฬาหญิงในการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 34**. ปรินญาณิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต. คณะพลศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อานนท์ ปิยะรัตน์. (2564) **ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกเรียนวิชาทักษะและการสอนกีฬาเทนนิสของนักศึกษามหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ**. วิทยานิพนธ์ (หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต) สาขาวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี. มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ.
- Cutlip, S. M., Center, A. H., & Broom, G. M. (2006). **Effective public relations**. (9th ed.). Upper Saddle River, NJ: Prentice-Hall.
- Darko Jekauc. (2015) **Enjoyment during Exercise Mediates the Effects of an Intervention on Exercise Adherence**. Institute for Sport Science, Humboldt University of Berlin, Berlin, Germany. <http://dx.doi.org/10.4236/psych.2015.61005>.
- Edlin, G., Golanty, E&Brown, K. Mc. C. (2000). **Essentials for Health and Wellness**. 2 nd ed. Sudbury : Uones and Bartlett.
- Hahn, D.B.&Payne, W.A. (2001). **Focus on Health**. 5 th ed. New York : McGraw-Hill.
- Hair, J. F. and others. (2006). **Multivariate Data Analysis**. NewJersey: Pearson Prentice-Hall International Inc.
- Krejcie, R.V., Morgan D.W. (1970). **Determining Sample Size for Research Activities**. *Psychological measurement*. 607-610.
- Lu Lv; Kazushi Takami. (2015) **The Relationship between Social Skills and Sports Activities among Chinese College Students**. Graduate School of Human Development and Environment, Kobe University, Kobe, Japan. *Psychology*

6. 393-399.<http://dx.doi.org/10.4236/psych.2015.64036>.
- Poobalan.et al. (2012). **Physical activity attitudes, intentions and behavior among 18–25 year olds. : A mixed method study.** BMC Public Health 2012, 12:640<http://www.biomedcentral.com/1471-2458/12/640>.
- Richard; et at. (2008). **The Influence Of Others and The Decision To Participate In Youth Sports.** Dissertation Abstract. Virginia University.
- Schiffman, L. G., & Kanuk, L. L. (1994). **Consumer behavior** (5th ed.). Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Wilcox, D. L., Cameron, G. T., Ault, P. H., & Agee, W. K., (2003). **Public relations: Strategies and tactics.** (7th ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- Yamane, Taro. (1973). **Statistics: An Introductory Analysis.** 3rd ed. New York: Harper and Row Publications.
- Yongkoo Noh; Kyongmin Lee and Chul-Ho Bum (2018) **The Relationship between Soccer Club Coaches' Decision-Making Style, Basic Psychological Needs, and Intention to Continue to Exercise: Based on Amateur Male Soccer Club Members in Korea.** Soc. Sci. 2018, 7(10), 200;<https://doi.org/10.3390/socsci7100200>.
- Yuehong.et al. (2016) **Experimental Study for Cultivating College Students' Sports Motivation in Sport Education Model.** Advances in Physical Education 169-177. <http://dx.doi.org/10.4236/ape.2016.63019>.

มหาวิทยาลัยกาฬฟ้าแห่งชาติ

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

หนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญ

ผลการวิเคราะห์ค่าตรวจดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์แห่งชาติ

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

- | | |
|--|---|
| 1. นายสกลต์ บุญเสริมสุข | นายกสมาคมกีฬาตาบไทยและกระป๋องกระบอง
ผู้บริหารสมาคมกีฬาตาบไทยและกระป๋องกระบอง |
| 2. ว่าที่ร้อยตรีณัฐกรรณ์ มะลิทอง | เลขานายกสมาคมกีฬาตาบไทยและ
กระป๋องกระบอง |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ฉันทพร ชินคชบาล | ผู้ตัดสินสมาคมกีฬาตาบไทยและกระป๋องกระบอง
อาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตกรุงเทพ
ผู้ฝึกสอนกีฬาตาบไทย มหาวิทยาลัย
การกีฬาแห่งชาติ |
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชัยณรงค์ กงแก้ว | หัวหน้าภาควิชาอาชีวศึกษาและการส่งเสริม
สุขภาพ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ผู้ฝึกสอนกีฬาทีมชาติไทย |
| 5. อาจารย์ดร.พิทักษ์ วงแหวน | อาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชัยภูมิ
ผู้เชี่ยวชาญการวิจัยวัดผลการศึกษา การประเมิน
ทางการศึกษา การใช้สถิติที่เหมาะสมสำหรับ
การวิจัย |

ที่ กก ๐๕๑๙/๒๕๕๒

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี
อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี ๗๒๐๐๐

๒๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือการวิจัย

เรียน นายสกลท์ บุญเสริมสุข

สิ่งที่ส่งมาด้วย	๑. แบบตอบรับ	จำนวน ๑ ฉบับ
	๒. เอกสารเค้าโครงวิทยานิพนธ์	จำนวน ๑ ชุด
	๓. แบบสอบถาม	จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นายจิตติกร การรัมย์ นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา กำลังดำเนินการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “รูปแบบการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของนักศึกษา ระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21” โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.นัยนา บุญพงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก รองศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญศรี ศรีสวัสดิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

ในการนี้ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือการวิจัย เพื่อให้งานวิจัยมีความถูกต้องและสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายสมชาย ประเสริฐศรี)

รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติประจำวิทยาเขตสุพรรณบุรี

คณะศึกษาศาสตร์

โทร. ๐ ๓๕๕๕ ๕๗๔๔ ต่อ ๑๓๕

โทรสาร ๐ ๓๕๕๕ ๕๒๖๓

ที่ กก ๐๕๑๗/๒๕๖

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี
อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี ๗๒๐๐๐

๒๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือการวิจัย

เรียน ว่าที่ ร.ต. ณัฏฐกรณ์ มะลิทอง

สิ่งที่ส่งมาด้วย	๑. แบบตอบรับ	จำนวน ๑ ฉบับ
	๒. เอกสารเค้าโครงวิทยานิพนธ์	จำนวน ๑ ชุด
	๓. แบบสอบถาม	จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นายจิตติกร การรัมย์ นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา กำลังดำเนินการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “รูปแบบการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบอดไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21” โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.นัยนา บุญพงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก รองศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญศรี ศรีสวัสดิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

ในการนี้ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือการวิจัย เพื่อให้งานวิจัยมีความถูกต้องและสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายสมชาย ประเสริฐศรี)

รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติประจำวิทยาเขตสุพรรณบุรี

คณะศึกษาศาสตร์

โทร. ๐ ๓๕๕๕ ๕๗๔๔ ต่อ ๑๓๕

โทรสาร ๐ ๓๕๕๕ ๕๖๖๓



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี คณะศึกษาศาสตร์ โทร.๐๓๕-๕๔๕๗๔๔

ที่ กก ๐๕๑๙/๕๕๗

วันที่ ๒๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ธานีพร ชินคชบาล

ด้วย นายจิตติกร การรัมย์ นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา กำลังดำเนินการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “รูปแบบการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบอดไทยของนักศึกษา ระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21” โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.นัยนา บุญพงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์หลัก รองศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญศรี ศรีสวัสดิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

ในการนี้ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือการวิจัย เพื่อให้งานวิจัยมีความถูกต้องและสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายสมชาย ประเสริฐศรี)

รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติประจำวิทยาเขตสุพรรณบุรี

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ

ที่ กก ๐๕๑๙/๕๕๕

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี
อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี ๗๒๐๐๐

๒๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือการวิจัย
เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชัยณรงค์ กงแก้ว

สิ่งที่ส่งมาด้วย	๑. แบบตอบรับ	จำนวน ๑ ฉบับ
	๒. เอกสารเค้าโครงวิทยานิพนธ์	จำนวน ๑ ชุด
	๓. แบบสอบถาม	จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นายจิตติกร การรัมย์ นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา กำลังดำเนินการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “รูปแบบการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบอดไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21” โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.นัยนา บุญพวงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก รองศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญศรี ศรีสวัสดิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

ในการนี้ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือการวิจัย เพื่อให้งานวิจัยมีความถูกต้องและสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายสมชาย ประเสริฐศรี)

รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติประจำวิทยาเขตสุพรรณบุรี

คณะศึกษาศาสตร์

โทร. ๐ ๓๕๕๕ ๕๗๔๔ ต่อ ๑๓๕

โทรสาร ๐ ๓๕๕๕ ๕๒๖๓



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี คณะศึกษาศาสตร์ โทร.๐๓๕-๕๔๕๗๔๔

ที่ กก ๐๕๑๗/๕๕๗

วันที่ ๒๐ กรกฎาคม ๒๕๖๓

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือการวิจัย

เรียน ดร.พิทักษ์ วงแหวน

ด้วย นายจิตติกร การรัมย์ นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา กำลังดำเนินการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “รูปแบบการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบอดไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21” โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.นัยนา บุญพวงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก รองศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญศรี ศรีสวัสดิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

ในการนี้ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือการวิจัย เพื่อให้งานวิจัยมีความถูกต้องและสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายสมชาย ประเสริฐศรี)

รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติประจำวิทยาเขตสุพรรณบุรี

ผลการวิเคราะห์ค่าตรวจดัชนีความสอดคล้อง (IOC)
โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน

แบบสอบถาม	คะแนนความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ					R	IOC
	1	2	3	4	5		
1. การสื่อสารประชาสัมพันธ์							
1.1 การประชาสัมพันธ์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ของสมาคมกีฬา ฯ โดยการจัดให้มีการแข่งขันกีฬาตาบไทยในระดับชาติและนานาชาติ	1	1	0	1	1	4	0.8
1.2 การประชาสัมพันธ์ผ่านมหาวิทยาลัยโดยการจัดให้มีการเรียนการสอนกิจกรรมโครงการเกี่ยวกับกีฬาตาบไทย	0	1	1	1	1	4	0.8
1.3 การประชาสัมพันธ์ผ่านบุคคลใกล้ชิด เช่น ผู้ปกครอง ครูผู้สอน เพื่อน	1	1	0	1	1	4	0.8
2. ด้านความสุขความเพลิดเพลิน							
2.1 ข้าพเจ้ารู้สึกมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินกับการเล่นกีฬาตาบไทย	1	1	1	1	1	5	1.0
2.2 ข้าพเจ้ารู้สึกชื่นชอบลักษณะของกิจกรรมการเล่นกีฬานี้	1	1	1	0	1	4	0.8
2.3 ข้าพเจ้ารู้สึกว่ากีฬาตาบไทยเป็นกีฬาที่แปลกใหม่มีความท้าทายทำให้อยากลองเล่น	1	0	1	1	1	4	0.8
3. ด้านสุขภาพอนามัย							
3.1 ทำให้มีสุขภาพสมรรถภาพร่างกายที่แข็งแรงสมบูรณ์ดี	1	1	0	1	1	4	0.8
3.2 ทำให้มีสุขภาพจิตดี ร่าเริงแจ่มใส	1	1	1	0	1	4	0.8
3.3 ทำให้มีสุขภาพทางปัญญา ปฏิภาณไหวพริบ มีสติ มีสมาธิดี	1	1	1	1	1	5	1.0

(ต่อ)

แบบสอบถาม	คะแนนความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ					R	IOC
	1	2	3	4	5		
4. ด้านชื่อเสียงและภาพลักษณ์							
4.1 กีฬานี้ทำให้ข้าพเจ้ามีโอกาสได้สร้างชื่อเสียงให้กับตัวเอง	1	1	1	1	1	5	1.0
4.2 กีฬานี้ทำให้ข้าพเจ้ามีโอกาสได้สร้างชื่อเสียงให้กับมหาวิทยาลัย	1	1	1	1	1	5	1.0
4.3 กีฬานี้ทำให้มหาวิทยาลัยมีภาพลักษณ์ที่ดีด้านกีฬาเพิ่มขึ้น	1	1	1	1	1	5	1.0
5. ทักษะและความถนัดส่วนตัว							
5.1 ข้าพเจ้าได้ตระหนักถึงคุณค่าของกีฬา ดาบไทย	1	1	1	1	1	5	1.0
5.2 ข้าพเจ้ามีพื้นฐานทักษะและความถนัดในการเล่นกีฬาดาบไทย	1	1	1	-1	1	3	0.6
5.3 ข้าพเจ้าสามารถเรียนรู้และพัฒนาทักษะได้อย่างรวดเร็ว	1	1	1	1	1	5	1.0
6. ด้านรายได้ผลประโยชน์							
6.1 ได้รับเงินรางวัล และสวัสดิการต่าง ๆ ในการศึกษา	1	1	1	1	1	5	1.0
6.2 ได้รับโอกาสในการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น	1	1	1	1	1	5	1.0
6.3 ได้รับโอกาสในการทำงานทั้งภาครัฐและเอกชนเพิ่มขึ้น	1	1	1	1	1	5	1.0
7. การส่งเสริมและสนับสนุน							
7.1 อาจารย์และผู้ฝึกสอนให้การแนะนำสนับสนุนให้เล่นกีฬาดาบไทย	1	1	1	1	1	5	1.0
7.2 ผู้ปกครองและบุคคลใกล้เคียงส่งเสริมสนับสนุนให้เล่นกีฬาดาบไทย	1	1	1	1	1	5	1.0
7.3 ได้รับการสนับสนุนด้านงบประมาณ อาคารสถานที่และอุปกรณ์ในการฝึกซ้อม การแข่งขัน	1	1	1	1	1	5	1.0

(ต่อ)

แบบสอบถาม	คะแนนความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ					R	IOC
	1	2	3	4	5		
8. ด้านการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย							
8.1 ข้าพเจ้าต้องการสร้างโอกาสในการเล่นกีฬาให้กับตนเอง	1	1	1	1	1	5	1.0
8.2 ข้าพเจ้าประเมินและทราบถึงรูปแบบการเล่นสามารถเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆในเกมส์การเล่นการแข่งขันได้	1	1	1	1	1	5	1.0
8.3 ข้าพเจ้าเห็นถึงความคุ้มค่าและเกิดประโยชน์กับตนเองมากที่สุด	1	0	1	1	1	4	0.8

สรุปว่า แบบสอบถาม ใช้ได้

ภาคผนวก ข

เอกสารรับรองโครงการวิจัย

หนังสือขออนุญาตใช้ชื่อหน่วยงานและเก็บข้อมูลการวิจัย

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ



คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ
Thailand National Sports University Institutional Review Board
333 หมู่ 1 ตำบลหนองไม้แดง อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี 20000 โทร 038-054228

เอกสารรับรองโครงการวิจัย

คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ดำเนินการให้การรับรองโครงการวิจัยตามแนวทางหลักจริยธรรมการวิจัยในคนที่เป็นมาตรฐานสากลได้แก่ Declaration of Helsinki, The Belmont Report, CIOMS Guideline และ International Conference on Harmonization in Good Clinical Practice หรือ ICH-GCP

ชื่อโครงการ : รูปแบบการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบอดไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21

เลขที่โครงการวิจัย : TNSU 175/ 2563

ชื่อนักศึกษา : นายจิตติกร การรัมย์ รหัสประจำตัว : M60151301002

หลักสูตร : ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขา : พลศึกษา

คณะ : ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ : วิทยาเขตสุพรรณบุรี

วิธีทบทวน : แบบเร็ว (Expedited)

รายงานความก้าวหน้า : ส่งรายงานความก้าวหน้าอย่างน้อย 1 ครั้ง/ปี หรือส่งรายงานฉบับสมบูรณ์หากดำเนินการโครงการเสร็จสิ้นก่อน 1 ปี

ลงนาม.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิราวัฒน์ ขจรศิลป์)
ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

วันที่รับรอง : 26 ตุลาคม 2563
วันหมดอายุ : 26 ตุลาคม 2564

ทั้งนี้ การรับรองนี้มีเงื่อนไขดังที่ระบุไว้ด้านหลังทุกข้อ (ดูด้านหลังของเอกสารรับรองโครงการวิจัย)

ที่ กก ๐๕๑๙/๕๗๗

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี
อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี ๗๒๐๐๐

๒๓ กรกฎาคม ๒๕๖๓

เรื่อง ขออนุญาตใช้ชื่อหน่วยงานเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน อธิการบดีจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สิ่งที่ส่งมาด้วย	๑. แบบตอบรับ	จำนวน ๑ ฉบับ
	๒. แบบสอบถาม	จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นายจิตติกร การรัมย์ รหัสประจำตัวนักศึกษา M๖๐๑๕๑๓๐๑๐๐๒ นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี ซึ่งขณะนี้อยู่ระหว่างการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “รูปแบบการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบอดไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ ๒๑” โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.นัยนา บุพพวงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก รองศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญศรี ศรีสวัสดิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

ในการนี้ เพื่อให้การวิจัยดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี จึงใคร่ขออนุญาตใช้ชื่อหน่วยงานและเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยกับบุคลากรในหน่วยงานของท่าน ทั้งนี้ เพื่อนำไปประกอบการขออนุมัติพิจารณาจริยธรรมการวิจัยจากมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายสมชาย ประเสริฐศรี)

รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ประจำวิทยาเขตสุพรรณบุรี

คณะศึกษาศาสตร์

โทร. ๐ ๓๕๕๔ ๕๗๔๔ ต่อ ๑๓๕

โทรสาร ๐ ๓๕๕๕ ๕๒๖๓

ที่ กก ๐๕๑๙/๕๗๗

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี
อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี ๗๒๐๐๐

๒๓ กรกฎาคม ๒๕๖๓

เรื่อง ขออนุญาตใช้ชื่อหน่วยงานเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. แบบตอบรับ

จำนวน ๑ ฉบับ

๒. แบบสอบถาม

จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นายจิตติกร การรัมย์ รหัสประจำตัวนักศึกษา M๖๐๑๕๑๓๐๑๐๐๒ นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี ซึ่งขณะนี้อยู่ระหว่างการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “รูปแบบการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบอดไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ ๒๑” โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.นัยนา บุพพวงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก รองศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญศรี ศรีสวัสดิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

ในการนี้ เพื่อให้การวิจัยดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี จึงใคร่ขออนุญาตใช้ชื่อหน่วยงานและเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยกับบุคลากรในหน่วยงานของท่าน ทั้งนี้ เพื่อนำไปประกอบการขออนุมัติพิจารณาจริยธรรมการวิจัยจากมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายสมชาย ประเสริฐศรี)

รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ประจำวิทยาเขตสุพรรณบุรี

คณะศึกษาศาสตร์

โทร. ๐ ๓๕๕๔ ๕๗๔๔ ต่อ ๑๓๕

โทรสาร ๐ ๓๕๕๕ ๕๒๖๓



ที่ กก ๐๕๑๙/๕๗๗

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี
อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี ๗๒๐๐๐

๒๓ กรกฎาคม ๒๕๖๓

เรื่อง ขออนุญาตใช้ชื่อหน่วยงานเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยขอนแก่น

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. แบบตอบรับ จำนวน ๑ ฉบับ
๒. แบบสอบถาม จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นายจิตติกร การรัมย์ รหัสประจำตัวนักศึกษา M๖๐๑๕๑๓๐๑๐๐๒ นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี ซึ่งขณะนี้อยู่ระหว่างการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “รูปแบบการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบอดไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ ๒๑” โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.นัยนา บุพพวงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก รองศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญศรี ศรีสวัสดิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

ในการนี้ เพื่อให้การวิจัยดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี จึงใคร่ขออนุญาตใช้ชื่อหน่วยงานและเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยกับบุคลากรในหน่วยงานของท่าน ทั้งนี้ เพื่อนำไปประกอบการขออนุมัติพิจารณาจริยธรรมการวิจัยจากมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายสมชาย ประเสริฐศรี)

รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ประจำวิทยาเขตสุพรรณบุรี

คณะศึกษาศาสตร์

โทร. ๐ ๓๕๕๕ ๕๗๔๔ ต่อ ๑๓๕

โทรสาร ๐ ๓๕๕๕ ๕๒๖๓

ที่ กก ๐๕๑๙/๕๗๗



มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี
อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี ๗๒๐๐๐

๒๓ กรกฎาคม ๒๕๖๓

เรื่อง ขออนุญาตใช้ชื่อหน่วยงานเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. แบบตอบรับ จำนวน ๑ ฉบับ
๒. แบบสอบถาม จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นายจิตติกร การรัมย์ รหัสประจำตัวนักศึกษา M๖๐๑๕๑๓๐๑๐๐๒ นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี ซึ่งขณะนี้อยู่ระหว่างการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “รูปแบบการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบอดไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ ๒๑” โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.นัยนา บุพพวงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก รองศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญศรี ศรีสวัสดิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

ในการนี้ เพื่อให้การวิจัยดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี จึงใคร่ขออนุญาตใช้ชื่อหน่วยงานและเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยกับบุคลากรในหน่วยงานของท่าน ทั้งนี้ เพื่อนำไปประกอบการขออนุมัติพิจารณาจริยธรรมการวิจัยจากมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายสมชาย ประเสริฐศรี)

รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ประจำวิทยาเขตสุพรรณบุรี

คณะศึกษาศาสตร์

โทร. ๐ ๓๕๕๔ ๕๗๔๔ ต่อ ๑๓๕

โทรสาร ๐ ๓๕๕๕ ๕๒๖๓

ที่ กก ๐๕๑๙/๕๗๗



มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี
อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี ๗๒๐๐๐

๒๓ กรกฎาคม ๒๕๖๓

เรื่อง ขออนุญาตใช้ชื่อหน่วยงานเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยทักษิณ

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. แบบตอบรับ จำนวน ๑ ฉบับ
๒. แบบสอบถาม จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นายจิตติกร การรัมย์ รหัสประจำตัวนักศึกษา M๖๐๑๕๑๓๐๑๐๐๒ นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี ซึ่งขณะนี้อยู่ระหว่างการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “รูปแบบการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบอดไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย ในศตวรรษที่ ๒๑” โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.นัยนา บุพพวงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก รองศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญศรี ศรีสวัสดิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

ในการนี้ เพื่อให้การวิจัยดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี จึงใคร่ขออนุญาตใช้ชื่อหน่วยงานและเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยกับบุคลากรในหน่วยงานของท่าน ทั้งนี้ เพื่อนำไปประกอบการขออนุมัติพิจารณาจริยธรรมการวิจัยจากมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายสมชาย ประเสริฐศรี)

รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ประจำวิทยาเขตสุพรรณบุรี

คณะศึกษาศาสตร์

โทร. ๐ ๓๕๕๔ ๕๗๔๔ ต่อ ๑๓๕

โทรสาร ๐ ๓๕๕๕ ๕๒๖๓



ที่ กก ๐๕๑๙/๕๗๗

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี
อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี ๗๒๐๐๐

๒๓ กรกฎาคม ๒๕๖๓

เรื่อง ขออนุญาตใช้ชื่อหน่วยงานเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. แบบตอบรับ จำนวน ๑ ฉบับ
๒. แบบสอบถาม จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นายจิตติกร การรัมย์ รหัสประจำตัวนักศึกษา M๖๐๑๕๑๓๐๑๐๐๒ นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี ซึ่งขณะนี้อยู่ระหว่างการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “รูปแบบการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบอดไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ ๒๑” โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.นัยนา บุพพวงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก รองศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญศรี ศรีสวัสดิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

ในการนี้ เพื่อให้การวิจัยดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี จึงใคร่ขออนุญาตใช้ชื่อหน่วยงานและเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยกับบุคลากรในหน่วยงานของท่าน ทั้งนี้ เพื่อนำไปประกอบการขออนุมัติพิจารณาจริยธรรมการวิจัยจากมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายสมชาย ประเสริฐศรี)

รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ประจำวิทยาเขตสุพรรณบุรี

คณะศึกษาศาสตร์

โทร. ๐ ๓๕๕๕ ๕๗๔๔ ต่อ ๑๓๕

โทรสาร ๐ ๓๕๕๕ ๕๒๖๓

ที่ กก ๐๕๑๙/๕๗๗

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี
อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี ๗๒๐๐๐

๒๓ กรกฎาคม ๒๕๖๓

เรื่อง ขออนุญาตใช้ชื่อหน่วยงานเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

สิ่งที่ส่งมาด้วย	๑. แบบตอบรับ	จำนวน ๑ ฉบับ
	๒. แบบสอบถาม	จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นายจิตติกร การรัมย์ รหัสประจำตัวนักศึกษา M๖๐๑๕๑๓๐๑๐๒ นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี ซึ่งขณะนี้อยู่ระหว่างการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “รูปแบบการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบอดไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ ๒๑” โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.นัยนา บุญพวงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก รองศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญศรี ศรีสวัสดิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

ในการนี้ เพื่อให้การวิจัยดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี จึงใคร่ขออนุญาตใช้ชื่อหน่วยงานและเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยกับบุคลากรในหน่วยงานของท่าน ทั้งนี้ เพื่อนำไปประกอบการขออนุมัติพิจารณาจริยธรรมการวิจัยจากมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายสมชาย ประเสริฐศรี)

รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ประจำวิทยาเขตสุพรรณบุรี

คณะศึกษาศาสตร์

โทร. ๐ ๓๕๕๔ ๕๗๔๔ ต่อ ๑๓๕

โทรสาร ๐ ๓๕๕๕ ๕๒๖๓

ที่ กก ๐๕๑๙/๕๗๗

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี
อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี ๗๒๐๐๐

๒๓ กรกฎาคม ๒๕๖๓

เรื่อง ขออนุญาตใช้ชื่อหน่วยงานเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. แบบตอบรับ จำนวน ๑ ฉบับ

๒. แบบสอบถาม จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นายจิตติกร การรัมย์ รหัสประจำตัวนักศึกษา M๒๐๑๕๑๓๐๑๐๐๒ นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี ซึ่งขณะนี้อยู่ระหว่างการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “รูปแบบการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบอดไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย ในศตวรรษที่ ๒๑” โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.นัยนา บพพวงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก รองศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญศรี ศรีสวัสดิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

ในการนี้ เพื่อให้การวิจัยดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี จึงใคร่ขออนุญาตใช้ชื่อหน่วยงานและเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยกับบุคลากรในหน่วยงานของท่าน ทั้งนี้ เพื่อนำไปประกอบการขออนุมัติพิจารณาจริยธรรมการวิจัยจากมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายสมชาย ประเสริฐศรี)

รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ประจำวิทยาเขตสุพรรณบุรี

คณะศึกษาศาสตร์

โทร. ๐ ๓๕๕๕ ๕๗๔๔ ต่อ ๑๓๕

โทรสาร ๐ ๓๕๕๕ ๕๖๖๓



ที่ กค ๐๕๑๙/๕๗๗

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี
อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี ๗๒๐๐๐

๒๓ กรกฎาคม ๒๕๖๓

เรื่อง ขออนุญาตใช้ชื่อหน่วยงานเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

สิ่งที่ส่งมาด้วย	๑. แบบตอบรับ	จำนวน ๑ ฉบับ
	๒. แบบสอบถาม	จำนวน ๑ ชุด

ด้วย นายจิตติกร การรัมย์ รหัสประจำตัวนักศึกษา M๖๐๑๕๑๓๐๑๐๐๒ นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี ซึ่งขณะนี้อยู่ระหว่างการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “รูปแบบการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบอดไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ ๒๑” โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.นัยนา บุพพวงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก รองศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญศรี ศรีสวัสดิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

ในการนี้ เพื่อให้การวิจัยดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี จึงใคร่ขออนุญาตใช้ชื่อหน่วยงานและเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยกับบุคลากรในหน่วยงานของท่าน ทั้งนี้ เพื่อนำไปประกอบการขออนุมัติพิจารณาจริยธรรมการวิจัยจากมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(นายสมชาย ประเสริฐศรี)

รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ประจำวิทยาเขตสุพรรณบุรี

คณะศึกษาศาสตร์

โทร. ๐ ๓๕๕๔ ๕๗๔๔ ต่อ ๑๓๕

โทรสาร ๐ ๓๕๕๕ ๕๖๖๓



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี คณะศึกษาศาสตร์ โทร. ๐ ๓๕๕๔ ๕๗๔๔ ต่อ ๑๓๕
ที่ กก ๐๕๑๙/๕๗๖ วันที่ ๒๓ กรกฎาคม ๒๕๖๓
เรื่อง ขออนุญาตใช้ชื่อหน่วยงานเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย
เรียน อธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ

ด้วย นายจิตติกร การรัมย์ รหัสประจำตัวนักศึกษา M๖๐๑๕๑๓๐๑๐๐๒ นักศึกษาหลักสูตร
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี
ซึ่งขณะนี้อยู่ระหว่างการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “รูปแบบการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบอดไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย
ในศตวรรษที่ ๒๑” โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.นัยนา บุพพวงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
รองศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญศรี ศรีสวัสดิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

ในการนี้ เพื่อให้การวิจัยดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ มหาวิทยาลัยการกีฬา
แห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี จึงใคร่ขออนุญาตใช้ชื่อหน่วยงานและเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยกับบุคลากรในหน่วยงาน
ของท่าน ทั้งนี้ เพื่อนำไปประกอบการขออนุมัติพิจารณาจริยธรรมการวิจัยจากมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(นายสมชาย ประเสริฐศรี)

รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ ประจำวิทยาเขตสุพรรณบุรี



ใบยินยอมให้ใช้ชื่อหน่วยงานและเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

ด้วย นายจิตติกร การรัมย์ รหัสประจำตัวนักศึกษา M600๕๑๓๐๑๐๐๒ นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี ขณะนี้อยู่ระหว่างการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง "รูปแบบการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบอดไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย ในศตวรรษที่ ๒๑" โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.นัยนา บุพพงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก รองศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญศรี ศรีสวัสดิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม เพื่อให้การวิจัยดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ มหาวิทยาลัยฯ ยินดีให้ใช้ชื่อหน่วยงานและเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

- อนุญาต
 ไม่อนุญาต

.....

ลงนาม สจ. กิ่งพล
 (...ผศ.ดร.สจ.นร. กิ่งพล...))
 ตำแหน่ง ผู้อำนวยการบดี
 วันที่ 18 สก 2563
 ประทับตราหน่วยงาน (ถ้ามี)



ใบยินยอมให้ใช้ชื่อหน่วยงานและเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

ด้วย นายจิตติกร การรัมย์ รหัสประจำตัวนักศึกษา M๖๐๑๕๑๓๐๑๐๐๒ นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี ขณะนี้อยู่ระหว่างการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “รูปแบบการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ ๒๑” โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.นัยนา บุพพวงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก รองศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญศรี ศรีสวัสดิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม เพื่อให้การวิจัยดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ มหาวิทยาลัยฯ ยินดีให้ใช้ชื่อหน่วยงานและเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

- อนุญาต
 ไม่อนุญาต

ลงนาม 

(รองศาสตราจารย์จิตติกร วิเศษจิตร)

ตำแหน่ง **รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ**

วันที่.....

ประทับตราหน่วยงาน (ถ้ามี)





ใบยินยอมให้ใช้ชื่อหน่วยงานและเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

ด้วย นายจิตติกร การรัมย์ รหัสประจำตัวนักศึกษา M๖๐๑๕๑๓๐๑๐๐๒ นักศึกษาหลักสูตร
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี
ขณะนี้อยู่ระหว่างการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “รูปแบบการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบอดไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย
ในศตวรรษที่ ๒๑” โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.นัยนา บุพพงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
รองศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญศรี ศรีสวัสดิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม เพื่อให้การวิจัยดังกล่าวเป็นไป
ด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ มหาวิทยาลัยฯ ยินดีให้ใช้ชื่อหน่วยงานและเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

- อนุญาต *ใบยินยอมให้ใช้ชื่อหน่วยงานและเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย และใบขอวิทยานิพนธ์*
- ไม่อนุญาต

.....
ลงนาม

(ศาสตราจารย์มนตรีชัย ดวงจินดา)

ตำแหน่งรองอธิการบดีฝ่ายวิจัยและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติราชการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยขอนแก่น
วันที่.....

ประทับตราหน่วยงาน (ถ้ามี)



ใบยินยอมให้ใช้ชื่อหน่วยงานและเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

ด้วย นายจิตติกร การรัมย์ รหัสประจำตัวนักศึกษา M๖๐๑๕๑๓๐๑๐๐๒ นักศึกษานักศึกษาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี ขณะนี้อยู่ระหว่างการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง "รูปแบบการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบอดไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย ในศตวรรษที่ ๒๑" โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.นัยนา บุพพงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก รองศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญศรี ศรีสวัสดิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม เพื่อให้การวิจัยดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ มหาวิทยาลัยฯ ยินดีให้ใช้ชื่อหน่วยงานและเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

- อนุญาต
 ไม่อนุญาต

ลงนาม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชัยณรงค์ กงแก้ว)

ตำแหน่ง

วันที่

ประทับตราหน่วยงาน (ถ้ามี)



ใบยินยอมให้ใช้ชื่อหน่วยงานและเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

ด้วย นายจิตติกร การรัมย์ รหัสประจำตัวนักศึกษา M๖๐๑๕๑๓๐๑๐๐๒ นักศึกษาหลักสูตร
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี
ขณะนี้อยู่ระหว่างการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง "รูปแบบการตัดสินใจเล่นกีฬาคาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย
ในศตวรรษที่ ๒๑" โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.บัญชา พุทพงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
รองศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญศรี ศรีสวัสดิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม เพื่อให้การวิจัยดังกล่าวเป็นไป
ด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ มหาวิทยาลัยฯ ยินดีให้ใช้ชื่อหน่วยงานและเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

- อนุญาต
 ไม่อนุญาต

ลงนาม

(อ.ดร.วิไลณิ กิจนิมิต)

ตำแหน่ง รองคณบดีฝ่ายพัฒนาศึกษา

วันที่ 10 ต.ค. 2563

ประทับตราหน่วยงาน (ถ้ามี)



ใบยินยอมให้ใช้ชื่อหน่วยงานและเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

ด้วย นายจิตติกร การรัมย์ รหัสประจำตัวนักศึกษา M600๕๕๓๐๑๐๐๖ นักศึกษาระดับสูงตรี
ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี
ขณะนี้อยู่ระหว่างการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง "รูปแบบการตัดสินใจเล่นกีฬาตามไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย ชั้น
ในศตวรรษที่ ๒๑" โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.นันทา บุพพวงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
รองศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญศรี ศรีสวัสดิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม เพื่อให้การวิจัยดังกล่าวเป็นไป
ด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ มหาวิทยาลัยฯ ยินดีให้ใช้ชื่อหน่วยงานและเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

- อนุญาต
 ไม่อนุญาต

ลงนาม

[Signature]

(รองศาสตราจารย์ ดร.วิมล ธง)

ตำแหน่ง รองอธิการบดีสายงานกิจการนักศึกษา

วันที่

๓๐ ก.ค. ๖๓

ประทับตราหน่วยงาน (ถ้ามี)



ใบยินยอมให้ใช้ชื่อหน่วยงานและเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

ด้วย นายจิตติกร การรัมย์ รหัสประจำตัวนักศึกษา M๖๐๑๕๑๓๐๑๐๐๒ นักศึกษาหลักสูตร
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี
ขณะนี้อยู่ระหว่างการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “รูปแบบการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย
ในศตวรรษที่ ๒๑” โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.นัยนา บุพพวงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
รองศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญศรี ศรีสวัสดิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม เพื่อให้การวิจัยดังกล่าวเป็นไป
ด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ มหาวิทยาลัยฯ ยินดีให้ใช้ชื่อหน่วยงานและเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

- อนุญาต
 ไม่อนุญาต

ลงนาม

HH

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เมตต์จ. ก้าวคำ).....)

ตำแหน่ง รองอธิการบดี ปฏิบัติราชการแทนอธิการบดี

วันที่ ๓๐ ก.ค. ๒๕๖๓

ประทับตราหน่วยงาน (ถ้ามี)

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ



ใบยินยอมให้ใช้ชื่อหน่วยงานและเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

ด้วย นายจิตติกร การรัมย์ รหัสประจำตัวนักศึกษา M๖๐๑๕๑๓๐๑๐๐๒ นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี ขณะนี้อยู่ระหว่างการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “รูปแบบการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย ในศตวรรษที่ ๒๑” โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.นัยนา บุพพวงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก รองศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญศรี ศรีสวัสดิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม เพื่อให้การวิจัยดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ มหาวิทยาลัยฯ ยินดีให้ใช้ชื่อหน่วยงานและเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

- อนุญาต
 ไม่อนุญาต

.....
 ลงนาม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไฉฉา กองนิล
 ภาควิชาศึกษาศาสตร์)

ตำแหน่ง.....

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ

วันที่.....

30 ก.ค. 2563

ประทับตราหน่วยงาน (ถ้ามี)

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ



ใบยินยอมให้ใช้ชื่อหน่วยงานและเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

ด้วย นายจิตติกร การรัมย์ รหัสประจำตัวนักศึกษา M๕๐๑๕๑๓๐๑๐๐๒ นักศึกษาหลักสูตร
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี
ขณะนี้อยู่ระหว่างการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “รูปแบบการตัดสินใจเล่นกีฬาคาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย
ในศตวรรษที่ ๒๑” โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.นัยนา บุพพวงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
รองศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญศรี ศรีสวัสดิ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม เพื่อให้การวิจัยดังกล่าวเป็นไป
ด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ มหาวิทยาลัยฯ ยินดีให้ใช้ชื่อหน่วยงานและเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

- อนุญาต
 ไม่อนุญาต

ลงนาม
(นายปรีวัฒน์ วรรณกลาง)

ตำแหน่ง... อธิการบดีมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ

วันที่... ๓ ส.ค. ๒๕๖๓

ประทับตราหน่วยงาน (ถ้ามี)

ภาคผนวก ค
แบบสอบถามเพื่อการศึกษาวิจัย

มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ

แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของนักศึกษา
ระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21

คำชี้แจง แบบสอบถามชุดนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 การตอบแบบสอบถามนี้ไม่มีผลกระทบใด ๆ ต่อผู้ตอบแบบสอบถาม คำตอบทุกคำตอบของท่าน ผู้วิจัยจะเก็บรักษาเป็นความลับ และจะใช้สำหรับการวิจัยครั้งนี้เท่านั้น และสำหรับผลการวิจัยผู้วิจัยจะนำเสนอในภพรมณ์ใช้เป็นประโยชน์ในการส่งเสริมสนับสนุนในการเล่นกีฬาตาบไทยต่อไป

แบบสอบถามชุดนี้มีทั้งหมด 3 ตอนประกอบด้วย

- ตอนที่ 1 เป็นการสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม
- ตอนที่ 2 เป็นการสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21 ทั้งหมด 8 ด้าน
- ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

ขอขอบพระคุณที่ท่านกรุณาให้ความร่วมมือเป็นอย่างยิ่ง

จิตติกร การรัมย์

นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาพลศึกษา
มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. เพศ

 ชาย หญิง

2. ระดับการศึกษา

 ชั้นปีที่ 1 ชั้นปีที่ 2 ชั้นปีที่ 3 ชั้นปีที่ 4 ชั้นปีที่ 5

3. สถาบันการศึกษา

 มหาวิทยาลัยของรัฐ มหาวิทยาลัยของเอกชน

4. ประสบการณ์ในการเล่นกีฬาตาบไทย

 น้อยกว่า 2 ปี 2-4 ปี มากกว่า 4 ปี

5. สังกัดมหาวิทยาลัย (ชื่อ).....

ตอนที่ 2 ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทยของนักศึกษา
ระดับมหาวิทยาลัยในศตวรรษที่ 21

คำชี้แจง โปรดเขียนเครื่องหมาย(✓) ลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงของท่านมากที่สุด โดยมีเกณฑ์การเลือกตอบและให้คะแนน ดังนี้

ระดับความคิดเห็น 5 หมายถึง	ข้อความนั้น	ตรงกับข้อเท็จจริงของนักศึกษา	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
ระดับความคิดเห็น 4 หมายถึง	ข้อความนั้น	ตรงกับข้อเท็จจริงของนักศึกษา	เห็นด้วย
ระดับความคิดเห็น 3 หมายถึง	ข้อความนั้น	ตรงกับข้อเท็จจริงของนักศึกษา	เฉย ๆ
ระดับความคิดเห็น 2 หมายถึง	ข้อความนั้น	ตรงกับข้อเท็จจริงของนักศึกษา	ไม่เห็นด้วย
ระดับความคิดเห็น 1 หมายถึง	ข้อความนั้น	ตรงกับข้อเท็จจริงของนักศึกษา	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ข้อ	คำถาม	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
ด้านการสื่อสารประชาสัมพันธ์						
1	การประชาสัมพันธ์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ของสมาคมกีฬาฯ					
2	การประชาสัมพันธ์ผ่านมหาวิทยาลัย					
3	การประชาสัมพันธ์ผ่านบุคคลใกล้ชิด เช่น ผู้ปกครอง ครูผู้สอน เพื่อน					
ข้อ	คำถาม	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
ด้านความสุข ความเพลิดเพลิน						
4	มีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินกับการเล่นกีฬาตาบไทย					
5	ชื่นชอบลักษณะของกิจกรรมการเล่นกีฬานี้					
6	กีฬาตาบไทยเป็นกีฬาที่แปลกใหม่มีความท้าทายทำให้อยากลองเล่น					
ข้อ	คำถาม	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
ด้านสุขภาพอนามัย						
7	มีสุขภาพสมรรถภาพร่างกายที่แข็งแรงสมบูรณ์ดี					
8	มีสุขภาพจิตดี ร่าเริงแจ่มใส					
9	มีสุขภาพทางปัญญา ปฏิภาณไหวพริบมีสติ มีสมาธิดี					
ด้านชื่อเสียงและภาพลักษณ์						
10	มีโอกาสดำรงชื่อเสียงให้กับตัวเอง					
11	มีโอกาสดำรงชื่อเสียงให้กับมหาวิทยาลัย					
12	มหาวิทยาลัยมีภาพลักษณ์ที่ดีด้านกีฬาเพิ่มขึ้น					

ข้อ	คำถาม	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
ข้อ	คำถาม	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
ด้านทัศนคติและความถนัดส่วนตัว						
13	ตระหนักถึงคุณค่าของกีฬาตาบไทย					
14	มีพื้นฐานทักษะและความถนัดในการเล่นกีฬาตาบไทย					
15	สามารถเรียนรู้และพัฒนาทักษะได้อย่างรวดเร็ว					
ข้อ	คำถาม	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
ด้านรายได้ ผลประโยชน์						
16	ได้รับเงินรางวัล และสวัสดิการต่าง ๆ ในการศึกษา					
17	ได้รับโอกาสในการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น					
18	ได้รับโอกาสในการทำงานทั้งภาครัฐและเอกชนเพิ่มขึ้น					
ข้อ	คำถาม	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
ด้านการส่งเสริมและสนับสนุน						
19	อาจารย์และผู้ฝึกสอนให้การแนะนำสนับสนุนให้เล่นกีฬาตาบไทย					
20	ผู้ปกครองและบุคคลใกล้ชิดส่งเสริมสนับสนุนให้เล่นกีฬาตาบไทย					
21	การสนับสนุนด้านงบประมาณ อาคารสถานที่และอุปกรณ์ในการฝึกซ้อม การแข่งขัน					
ข้อ	คำถาม	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
ด้านการตัดสินใจเล่นกีฬาตาบไทย						
22	การสร้างโอกาสในการเล่นกีฬาให้กับตนเอง					
23	การเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ในเกมส์การเล่นการแข่งขันได้					
24	ความคุ้มค่าและเกิดประโยชน์กับตนเองมากที่สุด					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

.....

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ สกุล	นายจิตติกร การรัมย์
วัน เดือน ปีเกิด	6 ธันวาคม พ.ศ. 2531
สถานที่เกิด	อำเภอเมืองบุรีรัมย์ จังหวัดบุรีรัมย์
ที่อยู่ปัจจุบัน	35 หมู่ 17 ตำบลสะแกกรัง อำเภอเมืองบุรีรัมย์ จังหวัดบุรีรัมย์ 31000
ตำแหน่งหน้าที่การงานในปัจจุบัน	เจ้าหน้าที่ศูนย์วิทยาศาสตร์การกีฬา
สถานที่ทำงาน	มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตกรุงเทพ ตำบลบึงน้ำรักษ์ อำเภอธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2550 มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนบุรีรัมย์พิทยาคม อำเภอเมืองบุรีรัมย์ จังหวัดบุรีรัมย์ พ.ศ. 2554 ปริญญาตรี วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิทยาศาสตร์การกีฬา คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตกรุงเทพ พ.ศ. 2559 ปริญญาโท เอกบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการจัดการการตลาด คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต พ.ศ. 2564 ปริญญาโท มหามบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี