



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬาและการออกกำลังกาย
คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

MOTIVATIONAL FACTORS INFLUENCING WOODBALL PLAYER PARTICIPATION



Mr. Attaphon Pduangjit

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Science in Sports and Exercise Science

FACULTY OF SPORTS SCIENCE

Chulalongkorn University

Academic Year 2022

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	แรงจูงใจในการเล่นกีฬาฟุตบอลของนักกีฬาฟุตบอล
โดย	นายอรรถพล ภูดวงจิตร
สาขาวิชา	วิทยาศาสตร์การกีฬาและการออกกำลังกาย
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ดร.กวีพงษ์ เลิศวีชรา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม	ดร.ฐณวุฒ ชูติพงศ์เดช

คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วน
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

.....	คณบดีคณะวิทยาศาสตร์การกีฬา
(รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยวัฒน์ หล่อศิริรัตน์)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	
.....	ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ดร.กวีพงษ์ เลิศวีชรา)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม
(ดร.ฐณวุฒ ชูติพงศ์เดช)	
.....	กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสสมฤทัย สุนธยาธร)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.พัฒนธนะ บุญชู)	

อรรถพล ภูดวงจิตร : แรงจูงใจในการเล่นกีฬาฟุตบอลของนักกีฬาฟุตบอล .

(MOTIVATIONAL FACTORS INFLUENCING WOODBALL PLAYER

PARTICIPATION) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ดร.กวีพงษ์ เลิศวัชรรา, อ.ที่ปรึกษาร่วม : ดร.ธัญวุฒ
ชุตินพงศ์เดช

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของแรงจูงใจในการเล่นกีฬาฟุตบอล ได้แก่ ด้านการพบปะผู้คน ด้านความสนุกสนาน ด้านความชำนาญในการเล่นกีฬา ด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย และด้านความรู้สึกถึงความสำเร็จ และด้านประสบการณ์การแข่งขันของนักกีฬา ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาฟุตบอลของนักกีฬาฟุตบอลไทย โดยเป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ คือนักกีฬาฟุตบอลที่สังกัดการกีฬาแห่งประเทศไทย (2564) จำนวน 444 คน ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการวิจัย วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพรรณนา (Descriptive Statistics) และวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression)

ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการเล่นกีฬาฟุตบอลของนักกีฬาฟุตบอลไทย มีค่าเฉลี่ย 4.15 อยู่ในระดับมาก แรงจูงใจในการเล่นกีฬาฟุตบอลมีค่าเฉลี่ย 4.41 อยู่ในระดับมาก และในการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ พบว่า แรงจูงใจที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นฟุตบอลของนักกีฬาได้แก่ ด้านความสนุกสนาน ด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย และด้านความสามารถทางกีฬา ที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นฟุตบอลของนักกีฬาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย ควรส่งเสริมกีฬาฟุตบอลเป็นกีฬาเพื่อความสนุกสนาน เพิ่มโอกาสในการเข้าถึงของนักกีฬาที่หลากหลายส่งเสริมค่านิยมการเล่นกีฬาฟุตบอลเพื่อสุขภาพ และส่งเสริมความก้าวหน้าของนักกีฬาฟุตบอล

สาขาวิชา	วิทยาศาสตร์การกีฬาและการ	ลายมือชื่อนิสิต
	ออกกำลังกาย	
ปีการศึกษา	2565	ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก
		ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาร่วม

6370026139 : MAJOR SPORTS AND EXERCISE SCIENCE

KEYWORD: Woodball, Motivation, Motivation of Woodball Players

Attaphon Puduangjit : MOTIVATIONAL FACTORS INFLUENCING WOODBALL
PLAYER PARTICIPATION. Advisor: KAVEEPONG LERTWACHARA, Ph.D. Co-
advisor: THANAVUTD CHUTIPHONGDECH, Ph.D.

The objective of this research was to study the motivations for playing Woodball in Thai Woodball players that classified in 5 factors as follows; for socialization and connection, for amusement, for Woodball skill mastery, for performance and physical image and having passion of achievement and experiences in Woodball competition. The quantitative research methodology is used in this study for data collection by questionnaire contribution as a tool. The sample was conducted in a Woodball players under the Sports Authority of Thailand in 444 Woodball players. The data were analysed by using the descriptive statistics and multiple regression analysis.

The result of the study shown that the behaviour of Woodball player sport has an average score of 4.15, it indicates in a high level. The motivation of playing Woodball sport is 4.41, this also indicates that this factor is in a high level. In addition, the regression analysis found that the factor that motivated and affect to the behaviour of Woodball players is amusement, the performance, and physical image. The factors mentioned above have significance a at 0.05 in statistics. Based on the results, for further study and research the researcher suggested to investigate in the factors that probably contribute to skills development for successful in Woodball playing. That might help the Woodball

Field of Study: Sports and Exercise Science
Student's Signature

Academic Year: 2022
Advisor's Signature

Co-advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงเป็นอย่างดี เพราะได้รับความเมตตากรุณาและได้รับคำปรึกษาแนะนำ อย่างสูงยิ่งจากว่าที่ร้อยตรี ดร.กวีพงษ์ เลิศวีชรา อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ ดร. ฐณวุฒ ชูติพงศ์เดช อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม และผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัยทั้ง 5 ท่าน ที่กรุณาสละเวลาอันมีค่าในการตรวจสอบ ประเมินและให้ข้อเสนอแนะ อันเป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงแก้ไขวิทยานิพนธ์ ขอกราบขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

อรรถพล ภูดวงจิตร



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
คำถามในการวิจัย	4
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
สมมุติฐานของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	5
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
1. แนวคิดเกี่ยวกับแรงจูงใจ.....	9
1.1 ความหมายของแรงจูงใจ	9
1.2 ความสำคัญของแรงจูงใจ.....	11
1.3 กระบวนการเกิดแรงจูงใจ.....	11
1.4 แรงจูงใจกับการเล่นกีฬา	12
1.5 ทฤษฎีแรงจูงใจ (Motivation Theory)	14
1.6 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม.....	19
1.7 องค์ประกอบที่มีผลต่อแรงจูงใจ.....	23
2. ข้อมูลเกี่ยวข้องกับกีฬาฟุตบอล	28

2.1 กีฬาวู้ดบอล	28
2.2 ประวัติความเป็นมาและวิวัฒนาการของกีฬาวู้ดบอล.....	28
2.3 การส่งเสริมกีฬาวู้ดบอล	28
2.4 การเล่นกีฬาวู้ดบอล	29
2.5 สนามแข่งขันกีฬาวู้ดบอล	30
3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	34
3.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องภายในประเทศ.....	34
3.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในต่างประเทศ	38
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	46
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	46
ขั้นตอนในการวิจัย	49
การเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล.....	53
บทที่ 4 ผลการศึกษา.....	55
ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง	56
ส่วนที่ 2 ความเห็นต่อการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬาวู้ดบอล.....	58
ส่วนที่ 3 แรงจูงใจในการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬาวู้ดบอลไทย.....	60
ส่วนที่ 4 การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณของแรงจูงใจนักกีฬา กับพฤติกรรมการเล่นกีฬาวู้ดบอล.....	63
4.1 พฤติกรรมด้านที่ 1 การเล่นวู้ดบอลในรายการแข่งขันที่เป็นมหกรรมกีฬาเท่านั้น.....	63
4.2 พฤติกรรมด้านที่ 2 การเล่นวู้ดบอลเป็นกิจกรรมนันทนาการ.....	64
4.3 พฤติกรรมด้านที่ 3 พฤติกรรมการเล่นวู้ดบอลเป็นประจำมีความสำคัญ.....	65
4.4 พฤติกรรมด้านที่ 4 เล่นวู้ดบอลเพราะต้องการเรียนรู้กีฬาวู้ดบอลมากขึ้น	66
4.5 พฤติกรรมด้านที่ 5 เล่นวู้ดบอลเพราะได้ทำกิจกรรมใหม่ๆ	67
4.6 พฤติกรรมด้านที่ 6 มีความรู้สึกแยหากขาดการเล่นวู้ดบอล	68
4.7 พฤติกรรมด้านที่ 7 มีการเล่นวู้ดบอลเพื่อผ่อนคลาย	68

4.8 แรงจูงใจที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นวู้ดบอลในภาพรวม.....	70
บทที่ 5 สรุปลผลการวิจัย อภิปรายและข้อเสนอแนะ	71
สรุปลผลการวิจัย.....	71
อภิปรายผล.....	73
ข้อเสนอแนะ	79
ข้อเสนอแนะจากการวิจัย	79
ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป.....	79
บรรณานุกรม.....	80
ภาคผนวก.....	87
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย	88
ภาคผนวก ข หนังสือเชิญผู้ทรงคุณวุฒิตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย.....	90
ภาคผนวก ค เอกสารจริยธรรมวิจัยในคน	96
ภาคผนวก ง เครื่องมือในการวิจัย.....	102
ประวัติผู้เขียน	109

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กีฬาฟุตบอลเป็นกีฬาทางเลือกรชนิดหนึ่งที่เหมาะสมกับทุกเพศทุกวัย และผู้ที่สนใจทั่วไปสามารถเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ออกกำลังกายหรือเพื่อการแข่งขันสู่ความเป็นเลิศสามารถเล่นได้ตั้งแต่เด็ก จนถึงผู้สูงอายุ เนื่องจากกีฬาฟุตบอลเป็นกีฬาที่ใช้อุปกรณ์การเล่นที่มีราคาไม่สูงมากนัก เป็นกีฬาที่เล่นง่ายและสามารถเรียนรู้ได้รวดเร็ว ไม่มีกฎกติกาซับซ้อน ไม่ต้องฝึกทักษะจนชำนาญก็สามารถเล่นได้ ใช้ทักษะกีฬาใกล้เคียงกับกีฬาออลฟสามารถเล่นได้กับทุกสถานที่ เช่น สนามหญ้า สนามดิน ชายหาด ในที่ร่มหรือกลางแจ้ง (Chang & Lee, 2017) และในปัจจุบันได้มีการพัฒนากีฬาฟุตบอลเป็นกีฬาสากล มีกติกาการแข่งขัน และรูปแบบการเล่นที่ชัดเจน ภายใต้การกำกับดูแลของการกีฬาแห่งประเทศไทย ซึ่งได้รับความสนใจเป็นอย่างมาก เป็นกีฬาที่ช่วยเสริมสร้างและรักษาสมรรถภาพทางกายที่ดี ช่วยสร้างสรรค์แนวคิดในการวางแผนในการเล่นทักษะพื้นฐานต่าง ๆ นักกีฬาที่มีการฝึกซ้อมจนมีทักษะสูงสามารถสร้างชื่อเสียงให้แก่ตนเอง วงศ์ตระกูล และประเทศชาติได้ เพราะกีฬาฟุตบอลได้ถูกจัดให้เป็นกีฬาบังคับที่เจ้าภาพการจัดการแข่งขันกีฬาทุกระดับต้องบรรจุไว้ให้มีการแข่งขันเสมอทั้งในระดับชาติและระดับนานาชาติ (Tisna & Darmawan, 2020; จิราวัฒน์ ขจรศิลป์, 2564)

การเล่นกีฬาฟุตบอลจะประสบความสำเร็จได้นั้น นักกีฬาจะต้องได้รับการฝึกซ้อมทั้งทางด้านทักษะ เทคนิค พละกำลัง และจะต้องมีความอดทน ความรับผิดชอบ มีวินัยขยันหมั่นเพียร และตรงต่อเวลา ซึ่งจะทำให้ให้นักกีฬาประสบความสำเร็จได้ และเป็นกีฬาที่ต้องแข่งกับตัวเอง โดยมีปัจจัยหลักที่มีความสำคัญคือ สภาพจิตใจหรือแรงจูงใจ ซึ่งสอดคล้องกับ(ไพโรจน์ สายแก้ว, 2553) กล่าวไว้ว่า นักกีฬาที่จะประสบความสำเร็จนั้น การสมาธิ เชื่อมั่นในตนเอง นักกีฬาจะต้องไม่มีความกังวล มองผลงานตนเองเป็นเรื่องใหญ่ที่สุด และมีแรงจูงใจมากหาวิธีกระตุ้นหรือสร้างแรงจูงใจให้เกิดขึ้นกับนักกีฬาของตน สอดคล้องกับเฉลิมรัฐ ทองศิริมณีรัตน์ และคณะ (2011) ซึ่งกล่าวไว้ว่า แรงจูงใจเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งที่จะช่วยกระตุ้นและพัฒนาให้นักกีฬาได้มีความตั้งใจทุ่มเทกำลังกายในการฝึกซ้อมกีฬาเพื่อประสบผลสำเร็จในการแข่งขัน ซึ่งจะต้องมีแรงจูงใจประกอบกันหลายด้าน สิ่งหนึ่งที่มีความสำคัญคือ แรงจูงใจจะเป็นสิ่งกระตุ้นหรือพลังผลักดันให้คนมีพฤติกรรมต่างๆ และยังกำหนดทิศทาง เป้าหมายของพฤติกรรมนั้นด้วย และแรงจูงใจเป็นกระบวนการที่อธิบายถึงการที่บุคคลถูกกระตุ้น จากสิ่งต่าง ๆ ทั้งทางตรง เช่น ความชอบส่วนบุคคล ทักษะ และทางอ้อม เช่น

กลุ่มทางสังคม สิ่งแวดล้อม แล้วนำมาปรับเปลี่ยนเป็นพฤติกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง แรงจูงใจในการเล่นกีฬาเพื่อการพบปะผู้คน เป็นแรงจูงใจด้านหนึ่งที่ต้องการรู้จักหรือมีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น สร้างความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับบุคคลอื่น จึงต้องมีการติดต่อสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน แรงจูงใจของผู้เข้าร่วมกีฬาเกิดจาก ความสนใจกีฬา ความชอบในตัวกีฬา หรือการได้เล่นกีฬา ในกิจกรรมต่อเนื่องและที่เน้นความง่ายในการเล่นกีฬานั้น รวมทั้งบุคคลต้องการที่จะกระทำหรือเรียนรู้บางสิ่งบางอย่างด้วยตนเอง ความชำนาญในทักษะกีฬา เป็นแรงจูงใจที่ทำให้นักกีฬาได้เรียนรู้ทักษะกีฬาในกีฬาที่ตนเองมีความชำนาญทักษะกีฬานั้นและสนใจมากขึ้น มีความชื่นชอบในกีฬา ความสำเร็จเป็นแรงจูงใจที่บุคคลต้องการ ความสำเร็จหรือความสัมฤทธิ์เป็นความปรารถนาที่บุคคลต้องการจะกระทำสิ่งใดๆ ให้ประสบความสำเร็จ ต้องการรู้สึกชนะ ต้องรู้สึกว่าตนเองมีอิทธิพลต่อบุคคลต่อสถานการณ์ต้องการชื่อเสียง มีคนยอมรับในความสามารถและความสำเร็จ การเล่นหรือผู้เข้าร่วมกิจกรรมกีฬานอกเหนือความสนุกสนานแล้วปัจจัยด้านผลการแข่งขันเป็นเหตุผลด้านแรงจูงใจในการเข้าร่วมด้วย เช่น ต้องการชัยชนะและการเป็นที่ยอมรับในทีม เกียรติยศและชื่อเสียง เฮอร์ริช วาล (Carvalho et al., 2018; Diehl et al., 2018; Harrolle & Klay, 2019; McLoughlin et al., 2017; Rosenkranz et al., 2023)

จากงานวิจัยที่ผ่านมาพบว่าการฝึกของนักกีฬา ส่งผลต่อสมรรถภาพทางกาย โดยเฉพาะสัดส่วนร่างกายและความแข็งแรงของกล้ามเนื้อโดย Grant and Kavaliauskas (2017) การพัฒนานักกีฬาเป็นระบบการส่งเสริมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาโดยใช้พื้นฐานความรู้ทางวิทยาศาสตร์ กายวิภาคศาสตร์และสรีรวิทยาการพัฒนาด้านร่างกาย การพัฒนาเรียนรู้ทางไกลจิตใจ อารมณ์ การสร้างเจตคติที่ดีต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา โดยการแบ่งช่วงอายุ เพศ และความสามารถตามช่วงวัย โดยมีการกำหนดกรอบของการพัฒนา 7 ขั้นตอน ซึ่งเกิดจากการเก็บรวบรวมข้อมูลและสถิติของผู้ที่ได้เหรียญรางวัลในการแข่งขันโอลิมปิกของประเทศสหรัฐอเมริกาพบว่า นักกีฬาชายและหญิงจะมีอายุเฉลี่ย ไม่เกิน 20 ปี ดังนั้นแนวทางในการพัฒนาจึงเริ่มตั้งแต่ วัยเด็กจนถึงพัฒนานักกีฬาไปสู่การแข่งขันระดับนานาชาติประมาณอายุ 20 ปี ซึ่งมีความสำคัญกับการเล่นกีฬาเป็นอย่างมาก GRADUATE STUDIES (2017)

สำหรับรายการแข่งขันที่มีการกำหนดช่วงอายุนักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขันระดับชาติในประเทศไทย ได้กำหนดระเบียบเกณฑ์อายุนักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขันในชนิดกีฬาฟุตบอลดังนี้ การแข่งขันกีฬานักเรียนนักศึกษาแห่งชาติ (กรมพลศึกษา, 2565) กำหนดช่วงอายุนักกีฬาไม่เกิน 18 ปี กีฬายาวชนแห่งชาติ (การกีฬาแห่งประเทศไทย, 2565) กำหนดช่วงอายุนักกีฬาไม่เกิน 20 ปี และ (การแข่งขันกีฬาแห่งชาติ, 2565) ไม่กำหนดช่วงอายุการแข่งขัน

กีฬาฟุตบอลเป็นกีฬาชนิดหนึ่งซึ่งนายเวง หมิง ฮุย ชาวไต้หวันเป็นผู้คิดประดิษฐ์ขึ้นในปี พ.ศ. 2533 นำเข้ามาในประเทศไทยในปี พ.ศ. 2538 โดย ดร.พัฒนาชาติ กฤติบวร ซึ่งปฏิบัติหน้าที่ใน

ตำแหน่งอาจารย์ใหญ่โรงเรียนกีฬาจังหวัดขอนแก่นในขณะนั้น ได้ต้อนรับคณะผู้มาเยี่ยมจากประเทศไต้หวัน นำโดย ดร.ฟิลลิปส์ เซ็ง ได้มีการสาธิตการเล่นกีฬาวู้ดบอล ต่อมาประเทศไต้หวันได้มีหนังสือเชิญมายังกรมพลศึกษา ให้ไปดูงาน ณ ประเทศไต้หวัน โดยมี รศ.ดร.ทองคุณ หงส์พันธุ์ รองอธิบดีกรมพลศึกษา เป็นหัวหน้าคณะการไปดูงาน หลังจากนั้น ดร. พัฒนาชาติ กฤติบวร ได้จัดการอบรมให้ความรู้เกี่ยวกับกีฬาวู้ดบอลเป็นครั้งแรก ณ โรงเรียนกีฬาจังหวัดขอนแก่น ในปี พ.ศ. 2538 จึงนับว่าเป็นจุดเริ่มต้นของกีฬาวู้ดบอลในประเทศไทยจนกระทั่งได้ก่อตั้งเป็นสมาคมวู้ดบอลแห่งประเทศไทย เมื่อวันที่ 18 เมษายน 2551 โดยมี ดร.พัฒนาชาติ กฤติบวร เป็นนายกสมาคมคนแรกจนถึงปัจจุบัน (กรมพลศึกษา, 2565)

การส่งเสริมพัฒนากีฬาวู้ดบอลในประเทศไทยนั้น ได้รับการสนับสนุนจาก การกีฬาแห่งประเทศไทยและกองทุนพัฒนากีฬาแห่งชาติ กีฬาวู้ดบอลเป็นกีฬาสากลชนิดหนึ่งที่มีความนิยมและแพร่หลาย ไม่ว่าจะเป็นการออกกำลังกายหรือในรูปแบบของเกมส์การแข่งขัน ซึ่งจะเห็นได้จากการจัดการแข่งขันกีฬาวู้ดบอลภายในประเทศ ได้แก่ การแข่งขันกีฬาวู้ดบอลชิงแชมป์แห่งประเทศไทย การแข่งขันกีฬานักเรียนนักศึกษาแห่งชาติการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ การแข่งขันกีฬาแห่งชาติ การแข่งขันกีฬาอาวุโสแห่งชาติ การแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยกีฬาแห่งชาติ ตลอดจนการแข่งขันกีฬาในระดับนานาชาติ ประเทศที่ได้รับเกียรติให้เป็นเจ้าภาพจัดการแข่งขันจะต้องมีการจัดการแข่งขันกีฬาวู้ดบอลด้วย อาทิเช่น การแข่งขันกีฬาเอเชียนบีชเกมส์ (Asian Beach Games) การแข่งขันวู้ดบอลชิงแชมป์โลก (World Cup Woodball Championship) การแข่งขันวู้ดบอลชิงแชมป์เอเชีย (Asian Cup Woodball Championship) การแข่งขันวู้ดบอลชายหาดชิงแชมป์โลก (Beach Woodball World Cup) การแข่งขันกีฬาไทยแลนด์โอเพ่น (Thailand Open International Woodball Championship) นักกีฬาวู้ดบอลในประเทศไทยที่มีความสามารถในการเล่นหรือทักษะสูงจะต้องขึ้นทะเบียนเป็นนักกีฬาวู้ดบอลจังหวัด สังกัดการกีฬาแห่งประเทศไทยเพื่อเข้าร่วมการแข่งขันระดับชาติหรือ ระดับนานาชาติ ซึ่งนักกีฬาที่มีผลงานการแข่งขันที่เป็นเลิศจะถูกพัฒนาสู่การเป็นนักกีฬาตัวแทนจังหวัดหรือ ตัวแทนทีมชาติ เข้าร่วมแข่งขันรายการต่าง ๆ เพื่อความสำเร็จและก้าวหน้าในการเล่นกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ ซึ่งมีความแตกต่างจากนักกีฬาวู้ดบอลที่สังกัดชมรมหรือสโมสรกีฬาวู้ดบอลที่ไม่ได้ขึ้นทะเบียนเป็นนักกีฬา จะไม่สามารถเข้าร่วมการแข่งขันระดับชาติหรือระดับนานาชาติได้ แต่สามารถเข้าร่วมการแข่งขันสนุกสนานเพื่อความเพลิดเพลินเท่านั้น ปัจจุบันสมาคมกีฬาวู้ดบอลแห่งประเทศไทยมีความต้องการสร้างและส่งเสริมพัฒนากลุ่มนักกีฬาวู้ดบอลที่มีความเป็นเลิศในระดับชาติและระดับนานาชาติเป็นขั้นนำในระดับเอเชียและระดับโลกภายใต้การกำกับดูแลของการกีฬาแห่งประเทศไทยสมาคมกีฬาวู้ดบอลแห่งประเทศไทย ได้พัฒนาวู้ดบอล ส่งเสริมและจัดการแข่งขันอย่างต่อเนื่อง (สมาคมกีฬาวู้ดบอลแห่งประเทศไทย., 2562)

หลักเกณฑ์ คุณสมบัติทั่วไปของนักกีฬาฟุตบอลไทย ต้องมีสัญชาติไทย เป็นนักกีฬาสมัครเล่น หรือบุคลากรกีฬาที่สมาคมกีฬาแห่งประเทศไทย สมาคมกีฬาจังหวัดหรือการกีฬาแห่งประเทศไทย รับรอง นักกีฬาที่จะเข้าร่วมการแข่งขันต้องขึ้นทะเบียนล่วงหน้าอย่างน้อย 6 เดือนก่อนถึงการแข่งขัน นั้น ๆ และขึ้นทะเบียนทุก ๆ ปี อาทิเช่น กีฬาแห่งชาติ กีฬาเยาวชนแห่งชาติ กีฬาอาวุโสแห่งชาติ (ข้อบังคับการกีฬาแห่งประเทศไทย ว่าด้วยเรื่องการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ, 2550) โดยนักกีฬาสามารถ แบ่งจัดตั้งเป็น 5 รูปแบบ ตามการแบ่งเขตการแข่งขันของการกีฬาแห่งประเทศไทย คือ ภาค 1 (กลุ่ม ภาคตะวันออกเฉียงเหนือและกรุงเทพมหานคร) ภาค 2 (กลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือและภาคตะวันตก) ภาค 3 (กลุ่ม ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ) ภาค 4 (กลุ่มภาคใต้) ภาค 5 (กลุ่มภาคเหนือ) ได้แก่ ปัจจุบันนักกีฬาฟุตบอลที่สังกัดการกีฬาแห่งประเทศไทยในปี พ.ศ. 2564 มีจำนวน 754 คน เป็นฐานข้อมูลล่าสุด (การกีฬาแห่งประเทศไทย, 2564; เจษฎา จันทระประดิษฐ์, 2020) ซึ่งมีจำนวนนักกีฬาน้อยเมื่อเทียบกับความต้องการพัฒนานักกีฬาสู่ความเป็นเลิศของสมาคมฟุตบอลแห่งประเทศไทย ประกอบกับ นักกีฬาฟุตบอลอย่างเป็นการเล่นเพียงแค่อุปกรณ์และการเล่นสนับสนุนส่งเสริมกีฬาในประเทศที่มี ข้อจำกัด สิ่งเหล่านี้จึงส่งผลให้มีผู้สนใจที่จะเล่นกีฬาฟุตบอลมีจำนวนน้อย

คำถามในการวิจัย

แรงจูงใจในการเล่นฟุตบอลของนักกีฬาฟุตบอลไทยเป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลกระทบของแรงจูงใจในการเล่นกีฬา 6 ด้าน ดังนี้ ด้านการพบปะผู้คน ด้านความ สนุกสนาน ด้านการแสดงออกถึงความสามารถที่มีความชำนาญในการเล่นกีฬา ด้านสมรรถนะและ ภาพลักษณะทางร่างกาย ด้านความรู้สึกถึงความสำเร็จ และด้านการแข่งขันกีฬาชั้นนำและ ประสบการณ์ ในการเล่นกีฬาฟุตบอลของนักกีฬาฟุตบอลไทย

สมมุติฐานของการวิจัย

แรงจูงใจในการเล่นกีฬา 6 ด้านมีผลต่อการเล่นกีฬาฟุตบอลของนักกีฬาฟุตบอลไทย

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา การวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นศึกษา แรงจูงใจในการเล่นฟุตบอลของนักกีฬาฟุตบอลไทย ศึกษาด้านแรงจูงใจที่มีผลต่อการเล่นกีฬาฟุตบอลของนักกีฬาฟุตบอลไทย

ขอบเขตด้านตัวแปร การศึกษาครั้งนี้

ตัวแปรต้น คือ แรงจูงใจ (Motives) ประกอบไปด้วย ด้านการพบปะผู้คน (Contact to others) ด้านความสนุกสนาน (Fun) ด้านการแสดงออกถึงความสามารถที่มีความชำนาญในการเล่น กีฬา (Demonstrating Physical Competence through Skill Mastery) ด้านสมรรถนะและ ภาพลักษณ์ทางร่างกาย (Fitness and Body Image) ด้านความรู้สึกลึกถึงความสำเร็จ (Sense of Accomplishment) ด้านการแข่งขันกีฬาชั้นนำและประสบการณ์ (Elite Sport Competition and experience)

ตัวแปรตาม คือ การเล่นกีฬาฟุตบอลของนักกีฬาฟุตบอลไทย ชอบเล่นกีฬา เลือกที่จะเล่น กีฬา เล่นกีฬาอย่างต่อเนื่อง เล่นเป็นทีมและบุคคล ความตั้งใจในการเล่นกีฬา แนะนำให้มาเล่นกีฬา เป้าหมายในการเล่นกีฬา ความถนัดในการเล่นกีฬา

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้คือ นักกีฬาฟุตบอลไทยสังกัดจังหวัดต่าง ๆ ในแต่ละภูมิภาคของประเทศไทย ที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปี ขึ้นไป ที่เล่นกีฬาฟุตบอลในรายการแข่งขันของการกีฬาแห่งประเทศไทย จำนวนนักกีฬาฟุตบอลไทย พ.ศ. 2564 จำนวน 754 คน ฐานข้อมูลล่าสุด (การกีฬาแห่งประเทศไทย, 2564) และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักกีฬาฟุตบอลไทย สังกัดจังหวัดต่าง ๆ ในแต่ละภูมิภาคของประเทศไทย ที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปี ขึ้นไป จำนวน 444 คน

ขอบเขตด้านสถานที่ สถานที่ที่ใช้ในการวิจัยคือ สมาคมกีฬาแห่งจังหวัดที่มีนักกีฬา ฟุตบอลไทย ซึ่งใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบสอบถาม

ขอบเขตด้านระยะเวลา ระยะเวลาที่ใช้ในการเก็บข้อมูลตั้งแต่เดือน กุมภาพันธ์ – มีนาคม 2566

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ให้ความหมายของคำต่าง ๆ ไว้ ดังนี้

1. **กีฬาฟุตบอล (Woodball)** หมายถึง กีฬาที่ใช้ไม้ตีลูกบอลให้วิ่งในสนามไปสู่ประตู ที่ทำด้วยไม้ โดยนับจำนวนครั้งการตีลูกบอล โดยผู้แข่งขันต้องตีลูกบอลให้ผ่านประตูโดยมีจำนวนน้อยครั้ง น้อยที่สุด

2. **นักกีฬาฟุตบอล (Woodball Athlete)** หมายถึง นักกีฬาฟุตบอลไทยที่อยู่ในแต่ละ ภูมิภาคตามจังหวัดของประเทศไทย

3. **การกีฬาแห่งประเทศไทย (Sports Authority of Thailand)** หมายถึง หน่วยงาน รัฐวิสาหกิจ สังกัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา มีบทบาทหน้าที่ส่งเสริมกีฬาอาชีพและกีฬาเพื่อ ความเป็นเลิศ

4. การแข่งขันระดับชาติ (National Games) หมายถึง นักกีฬาฟุตบอลที่เข้าร่วมการแข่งขันในนามของจังหวัดหรือในนามเขตการแข่งขันกีฬาที่สังกัด

5. การแข่งขันระดับนานาชาติ (International Competitions) หมายถึง นักกีฬา ฟุตบอลที่เข้าร่วมการแข่งขันในระดับนานาชาติในนามทีมชาติไทย

6. แรงจูงใจในการเล่นกีฬา หมายถึง สิ่งที่ทำให้นักกีฬามีความปรารถนา เกิดการตื่นตัวและพลังที่จะเล่นกีฬา เป็นตัวกำกับพฤติกรรมของนักกีฬา เพื่อให้บรรลุถึงสิ่งที่ต้องการ ซึ่งในงานวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็น 6 ด้าน ดังนี้

6.1 ด้านการพบปะผู้คน (Contact to others) หมายถึง การเล่นกีฬาทำให้ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ มีสังคมที่กว้างขึ้น เพราะได้รู้จักผู้คนมากมาย รู้จักเพื่อนใหม่

6.2 ด้านความสนุกสนาน (Fun) หมายถึง การเล่นกีฬาทำให้เกิดการออกกำลังกายไปพร้อม ๆ กับความสนุกสนานและความเพลิดเพลิน

6.3 ด้านการแสดงออกถึงความสามารถที่มีความชำนาญในการเล่นกีฬา (Demonstrating Physical Competence through Skill Master) หมายถึง การเล่นกีฬาจะทำให้มีการพัฒนาทักษะตลอดเวลา เพื่อเตรียมความพร้อมในการทดสอบความสามารถในการแข่งขันกับนักกีฬาคนอื่น ๆ

6.4 ด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย (Fitness and Body Image) หมายถึง การเล่นกีฬาเพื่อให้มีสุขภาพร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์ สุขภาพจิตใจและอารมณ์ที่ดีรวมทั้งช่วยส่งเสริมบุคลิกภาพและสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง

6.5 ด้านความรู้สึกถึงความสำเร็จ (Sense of Accomplishment) หมายถึง การเล่นกีฬาเพื่อสร้างชื่อเสียง การได้รับการยอมรับ และการได้รับชัยชนะในการแข่งขันเหมือนกับนักกีฬาระดับทีมชาติ

6.6 ด้านการแข่งขันกีฬาระดับชั้นนำและประสบการณ์ (Elite Sport Competition and experience) หมายถึง การเล่นกีฬาโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเข้าร่วมแข่งขันในกีฬาระดับท้องถิ่น ระดับชาติ และระดับนานาชาติ

7. การเล่นกีฬาหรือพฤติกรรมออกกำลังกาย หมายถึง พฤติกรรม กระบวนการหรือรูปแบบที่เกิดขึ้นจากแรงผลักดันภายในที่แสดงออกให้เห็นโดยชัดเจนในด้านร่างกาย ซึ่งการเล่นในที่นี้หมายถึงการเล่นกีฬาซึ่งประกอบด้วยเหตุผล ความชอบความสนใจ ประเภทและลักษณะของกีฬา ความถี่ความบ่อยของการเข้าร่วมกิจกรรมกีฬาและเป้าหมายที่ต้องการจากการกีฬา

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ทราบผลกระทบของการพบปะผู้คน ความสนุกสนาน การแสดงออกถึงความสามารถที่มี ความชำนาญในการเล่นกีฬา สมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย ความรู้สึกถึงความสำเร็จและการ แข่งขันชั้นนำและประสบการณ์ ที่มีต่อแรงจูงใจในการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬาวู้ดบอลไทย

2. สามารถนำแนวทางในการพัฒนาแรงจูงใจเพื่อใช้ตัดสินใจในการจัดกิจกรรมกีฬาวู้ดบอล ให้กับนักกีฬา ประชาชนที่สนใจเล่นกีฬาวู้ดบอลให้มากขึ้น

3. เป็นแนวทางให้สมาคมกีฬาวู้ดบอลแห่งประเทศไทย สมาคมกีฬาแห่งจังหวัด และสโมสร กีฬาวู้ดบอล หรือผู้ที่เกี่ยวข้องได้นำไปประยุกต์ใช้เพื่อส่งเสริมให้ประชาชนเล่นกีฬาวู้ดบอลเพิ่มขึ้น



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง แรงจูงใจในการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬาวู้ดบอลไทย (MOTIVATION FOR PLAYING WOODBALL IN THAI WOODBALL PLAYERS) ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาประกอบและเป็นแนวทางในการศึกษาซึ่งเรียบเรียงไว้ดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับแรงจูงใจ

- 1.1 ความหมายของแรงจูงใจ
- 1.2 ความสำคัญของแรงจูงใจ
- 1.3 กระบวนการเกิดแรงจูงใจ
- 1.4 ประเภทของแรงจูงใจ
- 1.5 แรงจูงใจกับการเล่นกีฬา
- 1.6 ทฤษฎีแรงจูงใจ
- 1.7 องค์ประกอบที่มีผลต่อแรงจูงใจ

2. ข้อมูลเกี่ยวข้องกับกีฬาวู้ดบอล

- 2.1 กีฬาวู้ดบอล
- 2.2 ประวัติความเป็นมาและวิวัฒนาการของกีฬาวู้ดบอล
- 2.3 การส่งเสริมกีฬาวู้ดบอล
- 2.4 ประเภทการแข่งขัน
- 2.5 สนามแข่งขันกีฬาวู้ดบอล

3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 3.1 งานวิจัยในประเทศ
- 3.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

1. แนวคิดเกี่ยวกับแรงจูงใจ

1.1 ความหมายของแรงจูงใจ

การศึกษาเกี่ยวกับความหมายของแรงจูงใจ พบว่า นักวิชาการได้อธิบายไว้ ดังนี้

แรงจูงใจ (Motivation) หมายถึง พลังที่มีอยู่ตัวบุคคลซึ่งพร้อมที่จะกระตุ้นให้ทำพฤติกรรมต่าง ๆ (จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย, 2549) แรงจูงใจ คือ พลังผลักดันให้คนมีพฤติกรรม และยังกำหนดทิศทางและ เป้าหมายของพฤติกรรมนั้นด้วย คนที่มีแรงจูงใจสูงจะใช้ความพยายามในการกระทำไปสู่เป้าหมายโดยไม่ลดละแต่คนที่มีแรงจูงใจต่ำจะไม่แสดงพฤติกรรม หรือไม่ก็ล้มเลิก การกระทำก่อนบรรลุเป้าหมาย โดยทั่วไปแล้วความหมายของแรงจูงใจประกอบด้วยคำดังนี้ เช่น ความจำเป็นต้อง (Needs), ความประสงค์ (Aims), ความปรารถนา (Desires), ความต้องการ (Wants), ความมุ่งหวัง (Wishes), เป้าหมาย (Goals), แรงขับ (Motives or Drives), พฤติกรรม (Behavior) และสิ่งตอบแทน (Incentives) อยู่เสมอ ๆ มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของแรงจูงใจไว้มากมาย ผู้วิจัย จึงขอยกมาเป็นบางส่วนเพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาค้นคว้า ครั้งนี้คือ

นักวิจัย/นักวิชาการ	นิยาม
ศิริการณ น้อยวังหิน (2550)	ศิริการณ น้อยวังหิน (2550) กล่าวว่า แรงจูงใจ หมายถึง การกระทำพฤติกรรมของมนุษย์ บุคคลที่ได้รับแรงจูงใจจะมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมนั้น ๆ ด้วยความกระตือรือร้นและผลจากการกระทำพฤติกรรมจะมี เราสามารถจะใช้คำได้อีกหลายคำเพื่อที่จะนำมาอธิบายเกี่ยวกับคำว่าแรงจูงใจ เช่น การเร่งเร้า แรงกดดัน ความต้องการ ความปรารถนา จุดหมายปลายทาง และวัตถุประสงค์ ซึ่งเป็นคำที่มากระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมทั้งสิ้น
ฐิติมา เมืองจันทร์ (2553)	ฐิติมา เมืองจันทร์ (2553) กล่าวว่า แรงจูงใจ หมายถึง พฤติกรรมของมนุษย์ ที่กำหนดระดับความตั้งใจที่จะกระทำหรือประพฤติและเป็นตัวกำกับที่จะกระทำสิ่งนั้น ๆ และเป็นความตั้งใจที่ประพฤติหรือพยายามที่จะกระทำกับสิ่งนั้นๆ ให้แสดงพฤติกรรมต่างๆ ออกมาเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้
ธีรวุฒิ พรหมจรรย์ (2556)	ธีรวุฒิ พรหมจรรย์ (2556) กล่าวว่า แรงจูงใจ หมายถึง ความต้องการของคนๆ นั้นจะพยายามกำหนดทิศทางของพฤติกรรมให้ เป็นไปตามความต้องการนั้น ๆ แรงจูงใจจึงเป็นตัวกำหนดระดับความตั้งใจของคนให้แสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ออกมา แรงจูงใจเป็นปัจจัยสำคัญสำหรับทุกคนในอันที่จะทำให้คนแต่ละคนกระทำหรือไม่กระทำ

นักวิจัย/นักวิชาการ	นิยาม
	กิจกรรมใด ๆ ก็ได้ขึ้นอยู่กับความต้องการของคน ๆ นั้น
ภัทรดนัย ประสานตรี (2556)	ภัทรดนัย ประสานตรี (2556) กล่าวว่า แรงจูงใจ หมายถึง สิ่งเร้าและกระตุ้นทำให้บุคคลเกิดความพยายามและมีความต้องการในการประสบความสำเร็จในจุดมุ่งหมาย แรงจูงใจอาจเกิดจากตัวเองหรือเกิดจากบุคคลอื่นกระตุ้นโดยการใช้วิธีการต่างๆ เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย
สุพัชริน เขมรัตน์ (2562)	สุพัชริน เขมรัตน์ (2562) กล่าวว่า แรงจูงใจ หมายถึง ความต้องการของบุคคลในสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งมีผลต่อการกำหนดทิศทางที่เลือกทำในสิ่งที่ตนต้องการ (Direction) และปฏิบัติด้วยความทุ่มเทเป็นการแสดงถึงระดับความตั้งใจทำในสิ่งนั้น (Intensity) ซึ่งหากบุคคลสามารถรับทราบทิศทางและระดับความตั้งใจของตนเองที่ส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมไปตามที่ตนเองต้องการ บุคคลที่มีแรงจูงใจจะใช้ความพยายามนี้เพื่อไปสู่เป้าหมาย เช่น เล่นกีฬาเพราะแรงจูงใจมาจากความต้องการมีสุขภาพดี
Domjan (1996)	Domjan & Purdy (1996) กล่าวว่า แรงจูงใจเป็นภาวะในการเพิ่มพฤติกรรมบางอย่าง จากการกระทำบางอย่างหรือกิจกรรมใด ๆ ของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง โดยที่บุคคลนั้นมีความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมนั้น ๆ ก็เพื่อให้บรรลุ เป้าหมายที่ตนเองต้องการเพื่อความสุขและความพอใจ
Glueck (1980)	Glueck (1980)กล่าวว่า แรงจูงใจมีผลต่อความถี่หรือความบ่อยในการกระทำบางอย่างที่ส่งผลต่อพฤติกรรม ทำให้ในแต่ละ บุคคลมีพลังในการที่จะทำตามความต้องการของตน ที่ตั้งไว้เพื่อให้ประสบความสำเร็จที่แตกต่างกันออกไป
Kinicki and Williams (2013)	Kinicki & William (2013)กล่าวว่า แรงจูงใจ หมายถึง กระบวนการทางจิตวิทยาเริ่มต้นจากมนุษย์ต้องการ ซึ่งความต้องการจะเป็นผลทำให้เกิดแรงจูงใจ และแรงจูงใจจะผลักดันให้เกิดพฤติกรรมซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวมีผลทำให้มนุษย์ได้รางวัล และผลของรางวัลให้มนุษย์พึงพอใจ

สรุปได้ว่า แรงจูงใจ หมายถึง ปัจจัยหรือสาเหตุที่มากระตุ้นให้บุคคลหรือพฤติกรรมที่นำไปสู่สิ่งที่ตนเองต้องการภายใต้สถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งแรงจูงใจหรือความต้องการนั้นมีผลต่อการกำหนด

ทิศทาง (Direction) ในการเลือกปฏิบัติ และระดับความตั้งใจทำหรือปฏิบัติ (Intensity) อย่างทุ่มเท เช่น การฝึกซ้อมหรือแข่งขันกีฬา ซึ่งจะมีผลต่อคุณภาพและความสามารถในการเล่นกีฬา เพื่อให้บรรลุสู่เป้าหมาย หากขาดแรงจูงใจ จะเกิดความเฉยเมย ไม่ตั้งใจ ไม่เอาใจใส่

1.2 ความสำคัญของแรงจูงใจ

แรงจูงใจมีความสำคัญตามที่ นิภา แก้วศรีงาม (2532) กล่าวถึงแรงจูงใจว่ามีความสำคัญในการกระทำสิ่งต่าง ๆ แรงจูงใจเป็นแรงโน้มน้าวหรือแรงกระตุ้นให้บุคคลประพฤติหรือปฏิบัติสอดคล้องกับ สุพานี สฤษฏ์วานิช, (2552) ได้อธิบายแรงจูงใจมีความสำคัญ การที่บุคคลจะมีความอยาก ความตั้งใจ ความพยายาม ความทุ่มเท ต้องมีแรงจูงใจเป็นองค์ประกอบที่สำคัญเพื่อบรรลุเป้าหมาย หากขาดแรงจูงใจจะเกิดความเฉยเมย ไม่ตั้งใจ ไม่เอาใจใส่ ก่อเกียรติ วิริยะกิจพัฒนา (2550) เพิ่มเติมว่าแรงจูงใจ เป็นแรงขับให้เกิดการกระทำไปสู่เป้าหมาย โดยจะได้รับผลจากแรงจูงใจมากกว่าหนึ่งอย่าง สร้างให้เกิดความต้องการและสนองต่อความต้องการ

1.3 กระบวนการเกิดแรงจูงใจ

กระบวนการเกิดแรงจูงใจ พวงเพชร วัชรอยู่ (2537) กล่าวถึง แรงจูงใจมีกระบวนการเกิดขึ้นตามขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนความต้องการ ในขณะที่บุคคลต้องการสิ่งที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต เช่น น้ำ เพื่อตอบสนองต่อร่างกายให้ทำงานได้ปกติ จะมีขั้นตอนความต้องการเพื่อเติมส่วนที่ขาดไปขั้นตอนแรงขับ เกิดจากความต้องการกระตุ้นให้เกิดแรงขับ กล่าวคือ เมื่อมีความต้องการเกิดขึ้นแล้ว บุคคลจะนิ่งเฉยไม่ได้ จะเกิดภาวะกระวนกระวายเรียกว่า เกิดเป็นแรงขับ ทั้งนี้ หากมีความต้องการมาก ความกระวนกระวายจะมาก เกิดเป็นแรงขับ เช่น เมื่อร่างกายขาดน้ำจะเกิดความกระหาย มีความต้องการน้ำเป็นแรงขับ จะแสดงอาการกระวนกระวายขั้นตอนแสดงพฤติกรรม เมื่อเกิดอาการกระวนกระวายขึ้น จะมีแรงขับเป็นตัวผลักดันให้บุคคลแสดงพฤติกรรมออกมา เช่น คนที่กระหายน้ำจะแสดงพฤติกรรมในการหาน้ำดื่ม คนที่กระหายน้ำมาก จะหาน้ำดื่มในปริมาณมากกว่าคนที่กระหายน้ำน้อย ขั้นตอนลดแรงขับ เป็นขั้นที่แรงขับจะลดลงหรือหยุดเมื่อเกิดการสนองต่อความต้องการแล้ว

กระบวนการเกิดแรงจูงใจนั้น เป็นการจูงใจให้เกิดพฤติกรรมไม่อาจกำหนดได้ตายตัว สามารถก่อให้เกิดพฤติกรรมแบบที่ต่างกัน และอาจคล้ายคลึงกันได้จากแรงจูงใจเดียวกัน โดยกระบวนการเกิดแรงจูงใจ ประกอบด้วย ความต้องการที่เกิดขึ้นตามสภาพที่ขาดความสมดุลด้านร่างกายและจิตใจ เช่น รู้สึกหิว จึงต้องการอาหาร มีแรงขับให้เกิดความมุ่งมั่นที่จะทำสิ่งหนึ่งให้ถึงจุดหมาย เช่น เมื่อขาดอาหารหรือน้ำ ร่างกายจะแสดงออกว่าขาดแคลนเพื่อแสวงหาสิ่งเติมเต็มให้ร่างกาย เป็นภาวะการแสดงพฤติกรรมตอบสนอง จากแรงขับตามประสบการณ์และความรู้ ให้บรรลุถึงจุดหมาย (Goals)

เป็นเป้าหมายที่ต้องการไปให้ถึงหรือบรรลุเป้าหมายตามความต้องการและลดแรงขับลงไปสู่จุดหมาย ด้วยความสำเร็จ (เทพพนม เมืองแมน และสวิง สุวรรณ, 2540) แรงจูงใจเป็นสิ่งเร้า สิ่งกระตุ้นอย่างหนึ่งที่มีความสำคัญกับพฤติกรรมความต้องการแสดงออกของบุคคล ที่จะกระทำหรือไม่กระทำตามสิ่ง ที่กระตุ้นนั้น การที่บุคคลจะมีความอยาก ความตั้งใจ ความพยายาม ความทุ่มเท ต้องมีแรงจูงใจเป็น องค์ประกอบที่สำคัญ เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย หากขาดแรงจูงใจ จะเกิดความเฉยเมย ไม่ตั้งใจ ไม่เอาใจ ใส่ ทั้งนี้ กระบวนการหรือขั้นตอนที่จะก่อให้เกิดแรงจูงใจจะมีแรงขับทำให้เกิดความต้องการและ แสดงพฤติกรรมออกมา

1.4 แรงจูงใจกับการเล่นกีฬา

แรงจูงใจนับว่ามีบทบาทสำคัญต่อการเตรียมทีม การเล่นและการฝึกซ้อมกีฬา นักจิตวิทยา การกีฬาให้ทัศนะต่อแรงจูงใจแตกต่างกัน พอสรุปได้ว่า แรงจูงใจเป็นกระบวนการที่มีอยู่ในตัวของ นักกีฬาเองแต่ละคนซึ่งพร้อมที่จะได้รับการกระตุ้นจากภายนอกให้มีกำลังแรงขึ้น เพื่อให้อยากกระทำ สิ่งนั้นๆ มากขึ้น หมายความว่า นักกีฬาทุกคนต่างมีแรงจูงใจภายในตนเองอยู่แล้ว หน้าที่ของผู้ฝึกสอน กีฬามีเพียงแต่ค้นหาวิธีการกระตุ้นจากภายนอก เพื่อให้เกิดกำลังแรงขึ้นอีกเท่านั้น การสร้างแรงจูงใจ มีความเกี่ยวพันกับความต้องการมากที่สุด ความต้องการดังกล่าวเป็นความต้องการขั้นพื้นฐานของ มนุษย์ทุกคน ดังนั้น ในการฝึกซ้อมกีฬาแต่ละครั้ง หากผู้ฝึกสอนได้สังเกตเห็นความสำคัญเหล่านี้ แล้ว นำไปใช้ให้เกิดประโยชน์จะเป็นพื้นฐานในการฝึกซ้อมกีฬาที่ดี และสามารถสร้างแรงจูงใจในระดับสูง ขึ้นไปได้อีกด้วย ในการคัดเลือกนักกีฬาเพื่อให้ได้นักกีฬาตามลักษณะและคุณสมบัติของการเป็นตัว นักกีฬาที่แท้จริง

ธีรวุฒิ พรหมจรรย์ (2556) กล่าวว่า ลักษณะนิสัยของนักกีฬาที่จะประสบความสำเร็จได้นั้น นักกีฬาต้องมีความกังวลใจน้อย มีสมาธิที่ดี มีความเชื่อในตนเอง และมองผลงานของตนเองเป็นเรื่อง ใหญ่ที่สุด มีแรงจูงใจมาก ดังนั้นพลังของแรงจูงใจควรคำนึงถึงเป็นอย่างมาก และเป็นหน้าที่ของผู้ ฝึกสอนที่จะต้องหาวิธีการกระตุ้นหรือสร้างแรงจูงใจให้เกิดขึ้นกับนักกีฬาของตน

ภัทรดนัย ประสานตรี (2556) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการเตรียมตัวด้านจิตวิทยาก่อนการ แข่งขัน โดยนำเสนอปัจจัยในการเตรียมตัวนักกีฬาด้านจิตวิทยาเพื่อเข้าแข่งขันกีฬาให้เกิดความสำเร็จ ไว้ ดังนี้

1. การทำให้แรงเสริมหรือผลย้อนกลับที่เหมาะสมแก่นักกีฬาความสามารถที่ทำให้ได้ ซึ่งการใช้แรงเสริมสามารถทำได้โดยง่ายเช่น คำชมเชยและกล่าวคำที่เป็นลักษณะสร้างสรรค์ของผู้ฝึก เป็นต้น

2. การใช้แรงจูงใจโดยคนที่ผู้ฝึกสอนจะต้องรู้จักการฝึกซ้อมเป็นที่ มีความสนุกสนาน มีความน่าสนใจ มีความท้าทาย เพื่อให้ให้นักกีฬาสามารถยืนหยัดฝึกซ้อมให้ได้มากที่สุดและดีที่สุด และมีสภาพการฝึกซ้อมที่ต้องคล้ายคลึงกับการแข่งขันจริง
3. การลดความตื่นเต้นและความอึกเขิมในการแข่งขันให้เหมาะสมและถูกต้อง เช่น การควบคุมจิต และการทำสมาธิ
4. ผู้ฝึกสอนจะต้องมีความเข้าใจและความแตกต่างของนักกีฬาแต่ละคนเป็นสิ่งสำคัญ
5. การจัดสภาพการฝึกซ้อมให้คล้ายคลึงกับสภาพการแข่งขันจริงให้มากที่สุด
6. ผู้ฝึกสอนควรจะหาทางช่วยเหลือให้นักกีฬาที่มีความเชื่อมั่นในตนเอง และมีโน้ตทัศน์ที่ถูกต้อง โดยการจัดสภาพการณ์ในความสำเร็จหรือประสบการณ์ที่ดีในการฝึกซ้อม และการให้แรงเสริม
7. การใช้ความเชื่อมั่นบางอย่างเป็นประโยชน์ต่อการฝึกซ้อม เช่น ความเชื่อมั่นว่าได้สูดออกซิเจนก่อนการฝึกซ้อม จะทำให้มีความรู้สึกว่ามีกำลังวังชาขึ้น
8. ควรเปลี่ยนบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมทำให้เป็นประโยชน์ต่อการฝึกซ้อม
9. ผู้ฝึกสอนควรมีรูปแบบการเป็นผู้นำที่เป็นประโยชน์ต่อการซ้อม เช่น ผู้นำแบบประชาธิปไตย และผู้นำอัตตาธิปไตย
10. วิธีการฝึกซ้อมและโปรแกรมการฝึกซ้อมควรจะเป็นสิ่งที่มีความหมายต่อนักกีฬา การฝึกซ้อมที่นักกีฬาเห็นว่ามีความสามารถที่จะปฏิบัติได้
11. คุณค่าของการเล่นกีฬาเป็นสิ่งที่ดีและเป็นที่ยังปรารถนา การใช้แรงจูงใจที่เกิดจากการเห็น เช่น เป็นนักกีฬา ประโยชน์ของกีฬา และ ความรู้ความภาคภูมิใจในการเล่นกีฬา
12. การมีความเข้าใจในความสัมพันธ์กันระหว่างผู้ฝึกสอนและนักกีฬาความสามารถที่นักกีฬาทำได้โดยการฝึกซ้อมจะให้นักกีฬาได้ใช้ความพยายามมากกว่าการฝึกซ้อมคนเดียว
13. การลดความตึงเครียดในตัวนักกีฬา และ การลดความกังวลใจ
14. อารมณ์ของนักกีฬาหลังการแข่งขัน การดูแลสุขภาพจิตของนักกีฬา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การปฐมพยาบาลทางจิตใจ

1.5 ทฤษฎีแรงจูงใจ (Motivation Theory)

ทฤษฎีแรงจูงใจ คือ การแสดงออกถึงพฤติกรรมของนักกีฬาซึ่งมีผลกระทบต่อความสำเร็จหรือความล้มเหลวของนักกีฬา ทฤษฎีแรงจูงใจที่เกี่ยวข้องกับการกีฬา

แรงจูงใจ (Motivation) หมายถึง พลังที่มีอยู่ตัวบุคคลซึ่งพร้อมที่จะกระตุ้นให้ทำพฤติกรรมต่างๆ (จุฑารัตน์ เอื้ออำนวย, 2549)แรงจูงใจ คือพลังผลักดันให้คนมีพฤติกรรม และยังกำหนดทิศทางและ เป้าหมายของพฤติกรรมนั้นด้วย คนที่มีแรงจูงใจสูง จะใช้ความพยายามในการกระทำไปสู่เป้าหมาย โดยไม่ลดละ แต่คนที่มีแรงจูงใจต่ำ จะไม่แสดงพฤติกรรม หรือไม่ก็ล้มเลิก การกระทำก่อนบรรลุ เป้าหมาย โดยทั่วไปแล้วความหมายของแรงจูงใจประกอบด้วยดังนี้ เช่น ความจำเป็นต้อง (Needs), ความประสงค์ (Aims), ความปรารถนา (Desires), ความต้องการ (Wants), ความมุ่งหวัง (Wishes), เป้าหมาย (Goals), แรงขับ (Motives or Drives), พฤติกรรม (Behavior) และสิ่งตอบแทน (Incentives) อยู่เสมอ ๆ มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมาย ของแรงจูงใจไว้มากมาย ผู้วิจัยจึงขอยกมาเป็นบางส่วนเพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่

1.5.1 ทฤษฎีแรงจูงใจภายในและการประเมินความรู้ (Intrinsic Motivation and Cognitive Evaluation Theory)

สุปราณี ขวัญบุญจันทร์ (2541) ได้สรุปเกี่ยวกับทฤษฎีแรงจูงใจและการประเมินความรู้ไว้ 4 ข้อ ดังนี้

1. ทฤษฎีแรงจูงใจภายใน หมายถึง แรงจูงใจภายในเกิดขึ้นจากแรงขับภายในที่ต้องการตอบสนองต่อความต้องการพื้นฐานเท่านั้น เป็นแรงจูงใจที่ทำให้การเล่นกีฬาเพื่อความสนุก เป็นความสนุกที่จะได้เล่นโดยไม่มีอิทธิพลภายนอกเข้ามาเกี่ยวข้องของแรงจูงใจภายในเกิดขึ้นอย่างไร เพิ่มขึ้นได้อย่างไรเป็นสิ่งที่ยากจะอธิบาย เพราะสิ่งที่ทำให้เกิดขึ้นภายในโดยที่ไม่หวังผลรางวัลหรือสิ่งล่อใจภายนอกมาเป็นแรงกระตุ้นให้กระทำกิจกรรมนั้นๆ ซึ่งนำไปสู่ทฤษฎีการประเมินความรู้ (พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา, 2542)

2. ทฤษฎีประเมินความรู้ หมายถึง กระบวนการประเมินข้อมูล เกี่ยวกับแรงจูงใจว่าเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากการ การตัดสินใจด้วยตนเอง รับรู้ตนเองมีความสามารถและ องค์กรประกอบที่สำคัญของทฤษฎีการประเมินความรู้คือ การรับรู้ในการควบคุม (สืบสาย บุญวิระบุตร, 2541)

3. การรับรู้ในการควบคุม หมายถึง นักกีฬาต้องรู้ว่าอะไรเป็นแหล่งของสาเหตุในการจูงใจให้นักกีฬาเล่นกีฬา แหล่งของสาเหตุประกอบด้วยแหล่งจูงใจภายในและแหล่งจูงใจภายนอก ดังนั้นนักกีฬาจำเป็นต้องรับรู้และควบคุมแหล่งของสาเหตุที่เล่นกีฬาประเภทนั้นด้วยความสนใจอยากเล่น

(แรงจูงใจภายใน) โดยไม่หวังสิ่งล่อใจ คือ เงิน รางวัลหรือสิ่งของ (แรงจูงใจภายนอก) แต่เมื่อเล่นกีฬาไปได้นาน ๆ อาจจะมีแรงจูงใจภายนอกเข้ามามีส่วนร่วมในการเล่นกีฬานักกีฬาได้ หากนักกีฬารับรู้ว่าการเล่นกีฬาเพราะมีแรงจูงใจภายนอกมากกระตุ้นเป็นสำคัญ แรงจูงใจภายในของนักกีฬาจะลดลงด้วย เช่น นักกีฬาวัยน้ำเริ่มฝึกซ้อมว่ายน้ำเพราะชอบและสนใจในกีฬาว่ายน้ำ ในเวลาต่อมาผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งหลายได้ให้รางวัลพิเศษกับนักกีฬามากมาย และในที่สุดนักกีฬาสามารถทราบว่า เล่นกีฬาว่ายน้ำเป็นเพราะสาเหตุใด เป็นต้น เพราะฉะนั้นนักกีฬาจึงต้องรับรู้วิธีควบคุมให้ได้ว่าทำไมจึงเล่นกีฬา และต้องคำนึงอยู่เสมอว่าถ้าเมื่อใดที่แรงจูงใจภายนอกเข้ามามีอิทธิพลต่อการเล่นกีฬา เมื่อนั้นแรงจูงใจภายในจะลดลงทันที (เต็มศักดิ์ คทวณิช, 2546)

4. กระบวนการประเมินข้อมูล หมายถึง กระบวนการที่รับรู้ประเมินข้อมูลว่าแรงจูงใจภายในหรือแรงจูงใจภายนอก ที่มีผลต่อความสามารถในการเล่นกีฬา กระบวนการประเมินข้อมูลเป็นองค์ประกอบสำคัญในการรับรู้ถึงความสามารถและการตัดสินใจด้วยตนเอง ถ้านักกีฬามีกระบวนการประเมินข้อมูลที่ดีแล้วจะสามารถประเมินข้อมูลได้เลยว่า แรงจูงใจภายในหรือแรงจูงใจภายนอกที่มีอิทธิพลต่อการเล่นกีฬา เช่น นักกีฬา เล่นกีฬาเพราะความสนใจที่จะเล่นไม่ใช่เพราะรางวัลก็จะทำให้นักกีฬาเล่นกีฬาเพื่อกีฬา แต่ในทางตรงข้ามถ้านักกีฬาเล่นกีฬาเพราะรางวัลนักกีฬาจะเล่นเพื่อรางวัล แต่เพียงสิ่งเดียวไม่คำนึงถึงแรงจูงใจภายในอีกเลย (ลักขณา ศรีวัฒน์, 2549)

1.5.2 ทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (Achievement Motivation Theory)

แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทำให้ทราบถึงทฤษฎีแรงจูงใจที่สำคัญ 4 ทฤษฎีดังต่อไปนี้

ทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของแมคเคลแลนด์ (McClelland et al., 1953) ซึ่งเป็นทฤษฎีที่ได้รับความสนใจมากที่สุดในเรื่องจิตวิทยา ได้ นำเสนอปัจจัย 2 ประการที่จะบ่งชี้ความต้องการความสำเร็จของนักกีฬา แรงจูงใจสู่ความสำเร็จระหว่าง ค.ศ. 1950 – 1970 ได้แก่ สิ่งจูงใจสู่ความสำเร็จ (Motive to Achieve Success) และสิ่งจูงใจหลบหนีความล้มเหลว (Motive to Avoid Failure) แมคเคลแลนด์ ได้อธิบายว่า มนุษย์มีความต้องการความสำเร็จในระดับที่แตกต่างกัน ซึ่งมีปัจจัยบ่งชี้ก็คือตัวความต้องการความสำเร็จ ซึ่งได้อธิบายลักษณะของผู้ที่ประสบความสำเร็จสูง (High Achieves) ได้แก่ คนที่ประสบความสำเร็จสูงต้องมีความกล้าเสี่ยงพอประมาณ เพื่อให้ได้ผลตอบแทนความสำเร็จและโอกาสของความสำเร็จด้วย ต้องมีความกล้าเสี่ยงพอประมาณ (Moderate Risk) คนที่ประสบความสำเร็จสูงนั้นต้อง มีข้อมูลข่าวสารที่ทันต่อสภาพการณ์ (Immediate Feedback) เพื่อจะประเมินค่าสิ่งที่ตนกระทำและพร้อมจะแก้ไขปรับปรุง มุ่งสู่ความสำเร็จ การประสบความสำเร็จใน

งาน (Accomplishment) คือ บุคคลจะประสบความสำเร็จในงานหรือการแสดงออกมีความพึงพอใจ และมีความต้องการสำเร็จในงานมากกว่าสิ่งจางรางวัลและค่าตอบแทน การมีความหมกมุ่นในงาน (Preoccupation with Task) คือ บุคคลที่ประสบความสำเร็จในงานหรือมีความต้องการสำเร็จในงานมากกว่าสิ่งจางรางวัลและค่าตอบแทน และการมีความหมกมุ่นกับงาน กล่าวคือ เมื่อเริ่มต้นทำงานแล้วจะสานต่อจนกระทั่งสำเร็จไม่ทำครึ่ง ๆ กลาง ๆ นอกจากนี้ แมคเคลแลนด์ ได้กล่าวไว้ว่า คนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์จะมีลักษณะต่าง ๆ 6 ข้อ คือ (1) บุคคลที่มีความรับผิดชอบต่อพฤติกรรมของตนเองและตั้งมาตรฐานความเป็นเลิศในการทำงาน (Standard of Excellence) (2) เป็นผู้ที่ตั้งวัตถุประสงค์ที่มีโอกาสจะทำได้สำเร็จ 50 – 50 หรือเป็นผู้ที่มีความเสี่ยงปานกลาง (3) ความพยายามที่จะทำงานโดยที่ไม่มีความท้อถอยจนถึงจุดหมายปลายทาง (4) ต้องการข้อมูลย้อนกลับของผลงานที่ได้กระทำ (5) เป็นบุคคลที่มีการแผนการทำงานในระยะยาว (6) มีความสามารถและความพยายามเพื่อให้งานประสบความสำเร็จ

ทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของฮาร์เตอร์ (Harter, 1998) กล่าวว่า แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เป็นแรงจูงใจที่ได้มาจากความรู้สึกว่า ตนมีความสามารถและทำอะไรที่ยากขึ้นได้ก็ต้องการที่จะทำหรือฝึกละเอียดที่ยากกว่า เมื่อรับรู้ว่าคุณประสบความสำเร็จและในทางตรงกันข้ามจะไม่อยากทำเมื่อรู้ว่าตนเป็นคนล้มเหลว เป็นแรงจูงใจเกี่ยวกับรับรู้ว่าคุณเองมีความสามารถก็เกิดความมั่นใจ ความต้องการที่จะทำการฝึกให้ยากยิ่งขึ้น มีแรงจูงใจที่จะกระทำมากขึ้น โค้ช เพื่อนร่วมทีมหรือคนใกล้ชิด มีผลมากในการสร้างเสริมให้เกิดการรับรู้ว่าคุณเองมีความสามารถ ดังที่ได้เสนอการสร้างเสริมการรับรู้ว่าคุณมีความสามารถ ดังที่ได้เสนอการสร้างเสริมการเรียนรู้ว่าคุณเองมีความสามารถอาจกระทำดังนี้

1. การประสบความสำเร็จ (Perceive Success) นักกีฬาควรถูกฝึกให้มีการรับรู้ว่าคุณ “ความสำเร็จ” ทั้งนั้นการฝึกซ้อมหรือการแข่งขันไม่ใช่การทำงานสำเร็จ หรือแพ้-ชนะ แต่ควรเน้นที่ความพยายามที่จะกระทำเพื่อบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้และควรเป็นจุดมุ่งหมายที่ยากขึ้นและทำได้
2. โดยการใช้คำพูดกระตุ้น เพื่อให้กำลังใจ (Verbal Persuasion) เป็นการพูดให้กำลังใจสร้างความเชื่อมั่นจากโค้ช เพื่อน และคนใกล้ชิดอื่นๆ เป็นการให้ผลย้อนกลับไปในทางบวกก่อนลงแข่งขันหรือฝึกซ้อมทักษะใหม่ๆ
3. โดยการให้สังเกตและเลียนแบบจากแม่แบบ (Vicarious Experience) โดยการใช้บุคคลที่มีอายุ เพศ และระดับความสามารถใกล้เคียงกันมาเป็นแม่แบบ เพื่อเปรียบเทียบและเห็นวิธีการเพื่อเสริมความมั่นใจที่จะทำการฝึกซ้อม
4. โดยการกระตุ้นทางอารมณ์ (Emotional Arousal) ในการเล่นให้ได้ผลสูงสุดนั้นควรมีระดับของแรงกระตุ้นที่พอเหมาะไม่ให้อยู่ในระดับสูงหรือต่ำเกินไป ดังนั้นการจัดปรับระดับแรงกระตุ้นเป็นสิ่งที่ช่วยให้อารมณ์ฝึกซ้อมและแข่งขันได้ผลสูงสุดเต็มศักยภาพของนักกีฬา

1.5.3 ทฤษฎีการกำหนดเป้าหมาย (Goal Setting Theory)

เป้าหมาย (Goal) คือ บางสิ่งบางอย่างที่เราต้องการจะกระทำให้สำเร็จเป้าหมายมีคุณสมบัติ

2 ประการ (สุปราณี ขวัญบุญจันทร์, 2544)

(1) เนื้อหา (Content) หมายถึง เนื้องานที่กำหนด

(2) ความหนักของงาน (Intensity) หมายถึง ปริมาณของการที่ผู้กำหนดเป้าหมายที่จะใช้เพื่อความสำเร็จของงานนั้น

นอกจากนี้ Locke & Latham (1985) อธิบายถึง หลักการทำงานในทฤษฎีการกำหนดเป้าหมายว่า เป็นกระบวนการและองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จ ดังต่อไปนี้

(1) องค์ประกอบ 4 ประการที่มีอิทธิพลต่อความสัมพันธ์ระหว่างเป้าหมายและงาน ได้แก่ ความสามารถ ความทุ่มเทงาน การให้ข้อมูลย้อนกลับ และความซับซ้อนของงาน

(2) ผลกระทบของการกำหนดเป้าหมายที่มีต่อทิศทาง ความหนักของงานความเพียรพยายามรวมทั้งการพัฒนากลยุทธ์ในการพัฒนางานให้ดีขึ้น

(3) องค์ประกอบทางสถานการณ์ กลไกของการกำหนดเป้าหมายที่มีผลต่อการเพิ่มประสิทธิภาพของงาน หรือการเล่นกีฬาโดยการกำหนดเป้าหมายมีอิทธิพลในการเพิ่มประสิทธิภาพของงาน 4 ประการ คือ

(1) เป็นสิ่งบ่งชี้ถึงความตั้งใจและการกระทำโดยตรง (Direct Attention and Action) ฝึกสอนกำหนดเป้าหมายในการฝึกซ้อม หรือแข่งขันให้แก่ นักกีฬา การกำหนดเป้าหมายเป็นสิ่งที่กำหนดพฤติกรรมและความตั้งใจของนักกีฬา ทั้งยังเป็นแรงจูงใจให้นักกีฬาดังใจในการฝึกซ้อมและตั้งใจในการเข้าแข่งขัน เช่น ฝึกสอนกำหนดเป้าหมายว่าในการแข่งขันครั้งนี้ทีมของเราจะต้องผ่านเข้ารอบสุดท้ายให้ได้เป็นต้น

(2) การใช้พลังในการเล่นหรือแข่งขัน (Mobilizer Expenditure) ขณะที่นักกีฬามีความตั้งใจและทำการเตรียมตัวเพื่อกระทำกิจกรรมที่กำหนดไว้ นักกีฬาควรที่จะกำหนดพลังที่ตนเองใช้หรือทุ่มเทให้แก่กิจกรรมนั้นอย่างเหมาะสมด้วย เพราะนักกีฬาสามารถใช้พลังในแต่ละกิจกรรมแตกต่างกัน รู้จักแบ่งเวลาและจังหวะของการใช้พลังให้พอดีกับกิจกรรมว่าในช่วงต้น ช่วงกลาง และช่วงสุดท้ายควรเป็นอย่างไร เช่น การแข่งขันวิ่งระยะไกล นักกรีฑาควรที่จะกำหนดการวิ่งว่าควรใช้พลังอย่างไรจนกว่าจะถึงเส้นชัย เป็นต้น

(3) ความพยายามต่องานระยะยาว (Prolong Effort) การกำหนดเป้าหมายของกิจกรรมจะส่งผลถึงความอดทน หรือความเพียรพยายามในการปฏิบัติกิจกรรมนั้นด้วย นักกีฬาที่กำหนดเป้าหมายไว้จะมีความอดทน และความพยายามในการบรรลุเป้าหมายได้ยาวนานกว่านักกีฬาที่ไม่กำหนดเป้าหมาย

(4) การพัฒนายุทธวิธีสร้างแรงจูงใจ (Motivates Strategy Development) การกระตุ้นนักกีฬาให้พัฒนายุทธวิธีในการฝึกซ้อม การวางแผนในการฝึกซ้อมและการแข่งขันให้มีประสิทธิภาพให้มากขึ้นนั้น ผู้ฝึกสอนมีวิธีปฏิบัติ คือ ควรกระตุ้นให้นักกีฬารู้จักจัดตารางเวลาของตนเองกับกิจกรรมตารางการฝึกซ้อมให้เหมาะสมเพื่อช่วยให้นักกีฬาจัดการกับตัวเอง โดยรู้ว่าเวลาไหนควรฝึกซ้อมหรือทำกิจกรรมอื่น ๆ

1.5.4 ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's Theory of Motivation)

Maslow (1970) ได้เรียงลำดับความต้องการที่สำคัญ ๆ ของคนไว้ 5 ประเภท ลำดับความสำคัญของความต้องการเหล่านี้คือ

1. ความต้องการทางด้านร่างกาย
2. ความต้องการทางด้านความปลอดภัย และความมั่นคง
3. ความต้องการทางด้านความรัก และการยอมรับ
4. ความต้องการที่จะมีชื่อเสียง (ได้รับการยกย่อง)
5. ความต้องการความสำเร็จเต็มความสามารถของตน

ตารางที่ 2.1 แสดงระบบลำดับขั้นความต้องการของ Maslow

<p style="text-align: center;">ความต้องการความสำเร็จ เต็มความสามารถของตน (Self-Actualization)</p>
<p style="text-align: center;">ความต้องการด้านเกียรติยศ ชื่อเสียง (Esteem Needs)</p>
<p style="text-align: center;">ความต้องการด้านความรักและการยอมรับ (Love and Belonging Needs)</p>
<p style="text-align: center;">ความต้องการความปลอดภัย (Safety Needs)</p>
<p style="text-align: center;">ความต้องการทางด้านร่างกาย (Physiological Needs)</p>

จากตารางที่ 2.1 จะเห็นได้ว่า ความต้องการทางด้านร่างกายเป็นความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ เมื่อได้รับการสนองในขั้นนี้แล้ว จะมีความต้องการในขั้นที่สูงขึ้นไปอีก เช่น ความต้องการความปลอดภัย ความต้องการด้านความรักและการยอมรับ และความต้องการเกียรติยศชื่อเสียงจนถึงความต้องการความสำเร็จเต็มความสามารถของตน ซึ่งความต้องการประเภทนี้เป็นความต้องการที่จะเข้าตนเองตรงตามสภาพที่ตนเป็นอยู่ เข้าใจถึงความสามารถ ความสนใจ และศักยภาพของตน ยอมรับได้

ทั้งส่วนที่เป็นจุดอ่อนและจุดบกพร่องของตนเอง ความต้องการชนิดนี้เป็นความต้องการที่แต่ละคนต้องการที่จะเป็นได้ดีที่สุด ทำความเข้าใจกับตนเองได้ถูกต้องทำให้มีความสุขและประสบความสำเร็จในการทำงานได้เต็มความสามารถของตน

1.5.5 ทฤษฎีพฤติกรรมแบบแผน (Theory of Planned Behavior)

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความตั้งใจในการเล่นเกม Sangwook Kang et al. (2021) ทำการศึกษาพฤติกรรมของนักกีฬาโดยใช้ทฤษฎีของพฤติกรรมตามแบบแผน กล่าวว่าความตั้งใจเชิงพฤติกรรมเป็นตัวแปรที่อธิบายตามทฤษฎีพฤติกรรมแบบแผน (Theory of Planned Behavior) โดย Ajzen (1991) โดยที่แสดงให้เห็นว่า ความตั้งใจเชิงพฤติกรรมในอนาคตของของนักกีฬาและแสดงออก อย่างไรก็ตามความตั้งใจเชิงพฤติกรรมเป็นความรู้สึกและพฤติกรรมที่เกิดจากทัศนคติ การรับรู้ และบรรทัดฐานของนักกีฬาแต่ละคน การศึกษาความตั้งใจเชิงพฤติกรรมของ นักกีฬาจึงเป็นแนวคิดที่ใช้ในการศึกษาพฤติกรรมในอนาคตที่นักกีฬาที่เล่นกีฬานิดเต็มซ้ำ หรือ การแนะนำบอกต่อแก่บุคคลอื่นมาเล่น (Oliver, 1999) นอกจากนั้นการประเมินมิติของความตั้งใจเชิงพฤติกรรมสามารถประเมินได้ 2 มิติ ด้านความตั้งใจในการเล่นกีฬาเพื่อให้ประสบความสำเร็จกับการเล่นกีฬาที่ชอบ และ มิติที่สองคือ ความตั้งใจแนะนำบอกต่อให้มาเล่นกีฬา (Recommendation Intention) เป็นพฤติกรรมที่จะเกิดขึ้นหลังจากการได้รับบริการ ซึ่งเป็นการบอกต่อการแนะนำหรือเล่าประสบการณ์ความประทับใจเชิงบวกให้แก่บุคคลอื่นๆเพื่อให้เล่นกีฬานั้นๆด้วย

วิเชียร ฐัญญู และคณะ (2021) กล่าวว่า ทฤษฎีพฤติกรรมตามแบบแผน (Theory of planned behavior : TPB) คือ ความตั้งใจเป็นองค์ประกอบที่ทำให้บุคคลกระทำพฤติกรรมต่างๆออกมา โดยขึ้นอยู่กับเจตคติต่อพฤติกรรม การคล้อยตามการอ้างอิง และการรับรู้ ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (Ajzen, 1991) การศึกษาที่ผ่านมาทั้งในไทยและในต่างประเทศได้นำทฤษฎีพฤติกรรมตามแบบแผน เพื่อศึกษาในกลุ่มตัวอย่างนักกีฬา เช่น องค์ประกอบของการเล่นกีฬา การแข่งขันกีฬา ประเภทของกีฬาที่ส่งผลต่อการรับรู้ของนักกีฬา

1.6 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม

แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการออกกำลังกายในนักกีฬาและประสบการณ์ต่อระดับการแข่งขันพฤติกรรม (Behavior) ได้มีนักวิชาการได้กล่าวว่า หมายถึงกิจกรรมต่างๆ ของร่างกายที่แสดงออกมาซึ่งสามารถสังเกตได้ด้วยตัวบุคคลอื่น หรือ ปฏิบัติภายในที่มีต่อสถานการณ์ หรือ ในเหตุการณ์ ซึ่งรวมเจตคติ ค่านิยม ความรู้ บางครั้งไม่มาสามารถแสดงออกให้เห็นได้

เฉลิมพล ต้นสกุล (2541) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมว่า หมายถึง กิจกรรมต่างๆที่เกิดขึ้นอาจเป็นการกระทำที่บุคคลนั้นแสดงออกมา รวมทั้งกิจกรรมที่เกิดขึ้นในตัวบุคคลและกิจกรรม

นี้อาจสังเกตได้ด้วยประสาทสัมผัส หรือไม่สามารถสังเกตได้ ซึ่งสามารถแบ่งพฤติกรรมออกได้ เป็น 2 ประเภท

1.พฤติกรรมภายนอก (Overt Behavior) คือ การกระทำที่เกิดขึ้นสามารถสังเกตได้ด้วยประสาทสัมผัสหรืออาจใช้เครื่องมือช่วย

2.พฤติกรรมภายใน (Concert Behavior) คือ กระบวนการที่เกิดขึ้นภายในจิตใจบุคคลอื่นไม่สามารถสังเกตได้

ไชยา อังศุสุนทรกุล (2543) ได้ให้ความหมายพฤติกรรมการเล่นกีฬา หมายถึง พฤติกรรมโดยรวมของการเล่นกีฬาที่แสดงออกถึงความรู้ เจตคติและการปฏิบัติโดยแสดงมาในรูปการณืออกกำลังกาย หรือการฝึกซ้อมในส่วนต่างๆ ของร่างกายทำงานเป็นประจำเพื่อหวังให้ดำรงชีวิตได้อย่างเป็นสุข

กรมพลศึกษา (2563) ศึกษาพฤติกรรมการเล่นกีฬา ออกกำลังกาย ประกอบด้วย ประเภทการเล่นกีฬาหรือเล่นกีฬา ระดับความหนักของกิจกรรม เวลาที่ออกกำลังกายหรือเล่นกีฬาต่อวัน จำนวนวันที่ออกกำลังกายหรือเล่นกีฬาต่อสัปดาห์ สถานที่ ช่วงเวลา และเหตุผลในการออกกำลังกายหรือเล่นกีฬา ผลการสำรวจ พบว่า เหตุผลในการออกกำลังกายหรือเล่นกีฬา 5 อันดับแรก ได้แก่ อันดับ 1. ต้องการให้ร่างกายแข็งแรง ร้อยละ 94.10 อันดับ 2. ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ร้อยละ 36.19 อันดับ 3. คลายเครียด/พักผ่อน ร้อยละ 29.56 อันดับ 4. ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน/เพื่อนชวณ ร้อยละ 22.87 และอันดับ 5. ชอบออกกำลังกายร้อยละ 22.34

พฤติกรรมการเล่นกีฬา” หมายถึง พฤติกรรมโดยรวมของการเล่นโดยการเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นหมู่คณะ ในแต่ละวันในแต่ละช่วงเวลาตามความพึงพอใจของบุคคลากร โดยการเล่นตามชนิดที่มีอุปกรณ์เช่น ฟุตบอล ตะกร้อ วอลเลย์บอล แบดมินตัน ฯลฯ และการเล่นกีฬาไม่มีอุปกรณ์เช่น การวิ่ง การเดิน เป็นต้น เพื่อสร้างสมรรถภาพทางกายและเพื่อให้มีรูปร่างทรวดทรงดี

Herrebrøden & Bjørndal (2022) ได้ศึกษาการมีส่วนร่วมของนักกีฬาในการแข่งขันระดับชาติ ทำการศึกษาเกี่ยวกับนักกีฬาผู้เล่นฟุตบอลชาย ที่มีจุดมุ่งหมายในการเล่นกีฬาสู่ความเป็นเลิศ เพื่อความเชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์ด้านเล่นกีฬาของนักกีฬา ผลการวิจัยพบว่านักกีฬาที่มีประสบการณ์แข่งขันในระดับชาติมีความสำคัญต่อการบรรลุความสำเร็จในอนาคตของการเล่นกีฬา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกีฬาประเภททีม และยังพบว่าสำหรับนักกีฬาที่จะได้รับเหรียญรางวัลระดับชาตินั้นได้ระบุว่า นักกีฬานักกีฬาที่มีระดับประสบการณ์แข่งขันที่มากกว่า จะมีโอกาสได้รับชัยชนะมากกว่านักกีฬาที่ไม่มีโอกาสในการเล่นกีฬาระดับชาติเลย ระบุว่าความก้าวหน้าของนักกีฬาที่เข้าร่วมแข่งขันระดับชาติและมีประสบการณ์แข่งขันระดับชาติมากกว่าสามารถพัฒนาสู่การเป็นตัวแทนทีมชาติในอนาคตหรือพัฒนาสู่การแข่งขันในระดับนานาชาติต่อไปได้ง่ายนักกีฬาที่ไม่มีประสบการณ์แข่งขันในระดับชาติเลย

Murakami et al. (2023) ทำการศึกษาประสบการณ์การเล่นของนักกีฬาและพฤติกรรมในการเล่นกีฬา ผลการศึกษาพบว่า นักกีฬาที่มีประสบการณ์เล่นกีฬานานจะเกิดความชำนาญ นักกีฬาต้องใช้เวลาฝึกซ้อมที่มีจำนวนชั่วโมงที่มากกว่าและมีประสบการณ์การเล่นมากกว่าครึ่งหนึ่ง พบว่านักกีฬาที่เล่นกีฬาเป็นเวลานานหรือมีประสบการณ์การเล่นที่มากกว่าสามารถพัฒนาตนเองเข้าร่วมแข่งขันในระดับทัวร์นาเมนต์ระดับประเทศหรือสูงกว่า สอดคล้องกับวิจัยของ Macnamara & Maitra (2019) ที่ได้ระบุว่าในนักกีฬากรีฑา นักกีฬาต้องใช้ประสบการณ์ในการเล่นกีฬา 10 ปีเป็นอย่างน้อยก่อนที่จะสามารถแข่งขันระดับชาติจนถึงระดับนานาชาติ นอกจากนี้ นักกีฬาที่มีเป้าหมายเพื่อการแข่งขันจะต้องเริ่มต้นการฝึกซ้อมในระยะยาวเพื่อเพิ่มโอกาสในการบรรลุผลด้านกีฬาในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

ตารางที่ 2.2 ตารางสรุปลักษณะของผู้ที่มีแรงจูงใจตามนักทฤษฎีทั้ง 6 ด้าน

แรงจูงใจ	นักทฤษฎี				
	Maslow (1970)	McClelland (1969)	Deci (1975)	A. Locke (1968)	Ajzen (1991)
1. แรงจูงใจด้านการพบปะสังคม (Contact to others)					
ผู้ที่มีแรงจูงใจด้านการพบปะสังคม การความสัมพันธ์ของครอบครัว เป็นแรงจูงใจด้านหนึ่งที่เกิดจากการเรียนรู้ มีจุดเริ่มต้นมาจากประสบการณ์ในสังคม ต้องการสร้างมิตรภาพกับบุคคลอื่นและครอบครัว เป็นความต้องการที่จะทำให้บุคคลอื่นรักใคร่ต้องการรู้จักหรือมีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น			✓	✓	✓
2. แรงจูงใจด้านความชอบ ความสนุก ความสนใจ (Fun)					
ผู้ที่มีแรงจูงใจด้านความชอบ ความสนุก ความสนใจ ผู้เข้าร่วมกีฬากันนั้นเกิดจากความสนใจกีฬา ความชอบในตัวเป็นภาวะที่บุคคลต้องการที่จะกระทำหรือเรียนรู้บางสิ่งบางอย่างด้วยตนเอง เช่น ความอยากรู้อยากเห็น ความสนใจ ความรัก ความศรัทธา เป็นต้น			✓	✓	✓
3. แรงจูงใจด้านความชำนาญทักษะกีฬา (Demonstrating Physical Competence through Skill Mastery)					
ผู้ที่มีแรงจูงใจด้านความชำนาญทักษะกีฬาเกิดจากแรงจูงใจที่ทำให้ได้เรียนรู้ทักษะในเป็นเวลานานสำคัญในการรับรู้ถึงความสามารถและการตัดสินใจด้วยตนเองจนเกิดความชำนาญในด้านที่ตนเองชอบหรือถนัด		✓	✓	✓	
4. แรงจูงใจด้านสุขภาพร่างกาย (Fitness and Body Image)					
ผู้ที่มีแรงจูงใจด้านสุขภาพเป็นภาวะแห่งความสมบูรณ์	✓	✓		✓	✓

แรงจูงใจ	นักทฤษฎี				
	Maslow (1970)	McClelland (1969)	Deci (1975)	A. Locke (1968)	Ajzen (1991)
ทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์และการดำรงชีวิตอยู่ในสังคม ด้วยดีของกลุ่ม มีปัจจัยภายนอกและภายในของบุคคลที่ มุ่งเน้นไปที่ผลลัพธ์ด้านสุขภาพที่แข็งแรง					
5. แรงจูงใจด้านความรู้สึกถึงความสำเร็จ (Sense of Accomplishment)					
ผู้ที่มีแรงจูงใจความรู้สึกถึงความสำเร็จ เป็นความ ปรารถนาที่ต้องการให้ตนเองได้รับชัยชนะ ความต้องการ ความสำเร็จเกิดความภาคภูมิใจ แรงจูงใจประเภทนี้ส่วน ที่ทำให้บุคคลมีความพยายามในสิ่งที่ตนเองมุ่งหวังแม้สิ่ง ที่มุ่งหวังต้องการความสำเร็จหรือความสัมฤทธิ์เป็นความ ปรารถนา	✓	✓			✓
6. แรงจูงใจด้านเพื่อความเป็นเลิศในการแข่งขันและประสบการณ์ (Elite Sport Competition and experience)					
ผู้ที่มีแรงจูงใจเพื่อความเป็นเลิศและการทำงานหรือ บุคคลผู้นั้นจะมีประสบการณ์ในการทำงานสามารถรับมือ กับปัญหาของงานที่เกิดขึ้นได้ ตระหนักรู้ถึงเป้าหมายใน ระดับสูงเป็นพฤติกรรมที่ทำให้ประสบความสำเร็จ ตามมาตรฐานที่เป็นเลิศที่ตนกำหนดไว้		✓	✓		✓

1.7 องค์ประกอบที่มีผลต่อแรงจูงใจ

ศิริการณ น้อยวังหิน (2550) กล่าวว่า แรงจูงใจมีผลต่อการเรียนรู้พฤติกรรมต่าง ๆ ของบุคคล เป็นอันมาก เพราะการที่บุคคลเกิดแรงจูงใจในการที่จะแสดงพฤติกรรมย่อมจะทำให้พฤติกรรมหรือการเรียนรู้ในสิ่งนั้น ๆ มีประสิทธิภาพและเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วมากกว่าบุคคลที่ไม่เกิดแรงจูงใจ ลักษณะของแรงจูงใจของบุคคล

มลิวลัย ผิวคราม (2558) การศึกษาองค์ประกอบแรงจูงใจในการเป็นนักกีฬาของ มหาวิทยาลัยกีฬาแห่งชาติ ได้แบ่งแรงจูงใจตามลักษณะความต้องการต่าง ๆ คือ

1. แรงจูงใจด้านความมั่นคง มักอยู่ในรูปของจิตสำนึกโดยจะเห็นจากการที่มนุษย์มีความต้องการความปลอดภัย ส่วนความมั่นคงในรูปของจิตใต้สำนึกนั้นเป็นสิ่งที่ได้พัฒนามาตั้งแต่เกิดโดยการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลที่อยู่ใกล้ชิดที่จะทำให้เป็นคนที่มีจิตใจมั่นคงหรืออ่อนแอ

2. แรงจูงใจด้านสังคม เนื่องจากมนุษย์เป็นสัตว์สังคมจึงต้องมีการติดต่อสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน มีการอยู่ร่วมกันเพื่อจะได้เป็นส่วนหนึ่งของสังคมและได้รับการยกย่อง การที่บุคคลติดต่อสัมพันธ์กันนั้นมีใช้เพื่อมิตรภาพ

3. แรงจูงใจด้านชื่อเสียงมีมากขึ้นในสังคมไทย โดยเฉพาะสังคมในระดับชนชั้นกลางความต้องการด้านชื่อเสียงเป็นการกำหนดขีดจำกัดของบุคคลอย่างหนึ่ง บุคคลบางคนจะมีความพึงพอใจกับชื่อเสียงในระดับเพื่อนหรือระดับชุมชน แต่บางคนอาจจะแสวงหาชื่อเสียงในระดับชาติหรือระดับโลกเพียงอย่างเดียว หากแต่ต้องการให้ผู้อื่นยอมรับ ศรัทธาและเชื่อถือได้

4. แรงจูงใจด้านอำนาจถือเป็นศักยภาพแห่งอิทธิพลของบุคคล โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ อำนาจตามตำแหน่งและอำนาจส่วนตัว เช่น การที่บุคคลสามารถทำให้ผู้อื่นปฏิบัติตามเพราะตำแหน่งส่วนบุคคลซึ่งมีอิทธิพลโดยบุคลิกภาพและพฤติกรรมแสดงว่าเป็นผู้มีอำนาจส่วนตัว แต่บุคคลบางประเภทเป็นเจ้าของอำนาจทั้ง 2 ประเภท คือ ทั้งอำนาจตามตำแหน่งและอำนาจส่วนตัว

5. แรงจูงใจด้านความสามารถ คือ การควบคุมองค์ประกอบสิ่งแวดล้อมทั้งกายภาพและสังคม ความรู้สึกด้านความสามารถนี้เกี่ยวข้องกับอย่างใกล้ชิดกับมโนทัศน์ด้านความคาดหวัง บุคคลจะมีความสามารถหรือไม่ขึ้นอยู่กับความสำเร็จและความล้มเหลวในอดีต ถ้าความสำเร็จเหนือความล้มเหลวแล้วจะทำให้หมองโลกในทางลบ บุคคลที่มีความรู้สึกด้านความสามารถต่าง ๆ จะไม่มีแรงจูงใจที่จะแสวงหาการทำทนายใหม่ ๆ หรือทำการเสี่ยง บุคคลพวกนี้จะปล่อยให้สิ่งแวดล้อมบังคับควบคุมมากกว่าที่จะพยายามบังคับควบคุมสิ่งแวดล้อม

6. แรงจูงใจด้านความสำเร็จ เป็นแรงจูงใจที่เด่นชัดของมนุษย์ที่สามารถแยกออกจากความต้องการด้านอื่น ๆ ลักษณะอย่างหนึ่งของบุคคลที่มีแรงจูงใจด้านความสำเร็จจะมีความก้าวหน้าในการทำงาน เพราะว่าจะเป็นผู้สร้างสรรค์ให้งานสำเร็จ

7. แรงจูงใจด้านเงิน เป็นแรงจูงใจที่สลับซับซ้อนของมนุษย์และสัมพันธ์กับความต้องการทุกประเภททุกระดับ คุณสมบัติที่เด่นชัดและสำคัญที่สุดของเงินคือเป็นตัวแทนในการแลกเปลี่ยนสิ่งที่เงินสามารถซื้อได้นั้นไม่ใช่ตัวเงินโดยตรงแต่เป็นคุณค่าของเงิน ตัวเงินนั้นไม่ได้มีความสำคัญแต่เป็นตัวแทนของความต้องการใด ๆ ที่บุคคลต้องการให้เป็นตัวแทน

ผู้วิจัยสรุปได้ว่า แรงจูงใจในการเล่นกีฬานั้นมีบทบาทและความสำคัญเป็นอย่างมากในการที่จะกระตุ้นนักกีฬาให้มีความมุ่งมั่น พยายาม อดทนและพัฒนาตนเองจนประสบผลสำเร็จตามที่ตั้งเป้าหมายไว้ โดยสรุปแล้วแรงจูงใจในการเล่นกีฬานั้นสามารถแบ่งออกเป็นด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องได้ ดังนี้ ด้านสุขภาพอนามัย ด้านความรัก ความถนัดและสนใจ ด้านรายได้และผลประโยชน์ ด้านเกียรติยศชื่อเสียง ด้านบุคคลที่เกี่ยวข้อง และด้านความก้าวหน้าในอนาคต

จากศึกษาเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นกีฬา สามารถสรุปได้ว่า แรงจูงใจ หมายถึง สิ่งที่กระตุ้นให้มนุษย์แสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ออกมาโดยแรงจูงใจแบ่งได้ 2 ประเภท คือ แรงจูงใจทางด้านร่างกาย (Physical Motivation) คือ แรงจูงใจที่เกิดจากความต้องการของร่างกาย เพื่อให้ร่างกายสามารถดำรงชีวิตอยู่ และแรงจูงใจทางด้านสังคม (Social Motivation) คือความต้องการที่เกิดจากสภาพแวดล้อม โดยการศึกษาเรื่องแรงจูงใจในการเล่นกีฬาฟุตบอลได้นำมาใช้ในงานวิจัยชิ้นนี้จะประกอบด้วย 6 ด้าน 1.แรงจูงใจด้านการพบปะสังคม (Contact to others) 2. แรงจูงใจด้านความชอบ ความสนุก ความสนใจ (Fun) 3. แรงจูงใจด้านความชำนาญทักษะกีฬา (Demonstrating Physical Competence through Skill Mastery) 4. แรงจูงใจด้านสุขภาพร่างกาย (Fitness and Body Image) 5. แรงจูงใจด้านความรู้สึถึงความสำเร็จ (Sense of Accomplishment) 6. แรงจูงใจด้านเพื่อความเป็นเลิศในการแข่งขันและประสบการณ์ (Elite Sport Competition and experience) ผู้วิจัยได้สรุปตามตัวแปรที่ศึกษาโดยมีรายละเอียดจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ตามตัวแปรที่ศึกษาโดยมีรายละเอียด

ตารางที่ 2.3 แสดงการสังเคราะห์แรงจูงใจในการเล่นกีฬา

องค์ประกอบแรงจูงใจ ในการเล่นกีฬา	นายสมชาย แก้วนวล (2563)	ธีรภพ หอมดอก (2562)	Humberto Moreir Carvalho (2018)	Gabriella McLoughlin (2017)	Katharina Diehl et.al (2018)	Chanthou Lon et al (2020)	Maureen R. Weiss (2019)	Michelle Gacio Harrolle & Melissa Klay (2019)	Nicole J. Matin (2020)	Jessica Brooke Kirby (2021)	Armand A. Buzzelli & Jason A. Draper (2020)	Richard R. Rosenkranz et.al (2021)	GUEDES (2013)	รวม
1. ด้านการพบปะผู้คน (Contact to others)				✓	✓						✓	✓		4
2. ด้านความสนุกสนาน (Fun)	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		10
3. ด้านการแสดงออกถึงความสามารถที่มีความชำนาญในการเล่นกีฬา (Demonstrating Physical Competence through Skill Mastery)					✓		✓		✓	✓	✓	✓		6
4. ด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย (Fitness and Body Image)	✓		✓					✓				✓		4
5. ด้านความรู้สึกลึกถึงความสำเร็จ (Sense of Accomplishment)	✓	✓	✓			✓		✓		✓		✓		7
6. ด้านการแข่งขันกีฬาชั้นนำและประสบการณ์ (Elite Sport Competition and experience)	✓		✓	✓									✓	4
7. ด้านการสนับสนุนจากครอบครัว (Encourage and support by family)	✓					✓								2
8. ด้านความสมดุลของชีวิต (Life balance)					✓									1
9. ด้านรูปแบบการฝึกสอนของโค้ช (Sport coach style)						✓			✓					2
10. ด้านจัดการแข่งขัน (Providing competition)											✓		✓	2

จากตารางที่ 2.3 แสดงการสังเคราะห์แรงจูงใจในการเล่นกีฬาที่สอดคล้องกันซึ่งผู้วิจัยได้วิเคราะห์และสรุปจากรายการแรงจูงใจในการเล่นกีฬาได้น่าองค์ประกอบด้านแรงจูงใจโดยผู้วิจัยมีเกณฑ์คัดเลือกดังต่อไปนี้ ศึกษาตัวแปรที่มันักวิจัยได้ศึกษาซ้ำกันตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ได้ทำการพัฒนาเครื่องมือแรงจูงใจของกีฬาที่ได้กล่าวไว้ ข้างต้นและงานวิจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอองค์ประกอบด้านแรงจูงใจของนักกีฬาที่ใช้เริ่มต้นในการศึกษาโดย จำนวน 6 ด้าน

โดยสรุปแรงจูงใจในการเล่นกีฬาผู้ดบอลประกอบด้วย 6 ด้านดังต่อไปนี้

1.แรงจูงใจด้านการพบปะสังคม (Contact to others)

Gabriella McLoughlin (2017) กล่าวว่า การพบปะสังคม ความสัมพันธ์ของครอบครัว เป็นแรงจูงใจด้านหนึ่งที่เกิดจากการเรียนรู้ มีจุดเริ่มต้นมาจากประสบการณ์ในสังคม การมีส่วนร่วมกิจกรรมการเล่นกีฬาที่มีความเกี่ยวข้องทางด้านสังคมและจิตใจมากที่สุดประโยชน์เชิงตรรกะ ในขณะที่ผู้ที่เกี่ยวข้องในกิจกรรมที่ไม่ใช่การแข่งขันแต่ดำเนินการอย่างชัดเจนเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของสังคม เช่น คลาสออกกำลังกายแบบกลุ่มเน้นผลลัพธ์ด้านความต้องการสร้างมิตรภาพกับบุคคลอื่นและครอบครัว เป็นความต้องการที่จะทำให้บุคคลอื่นรักใคร่ต้องการรู้จักหรือมีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น มีความซื่อสัตย์ต่อเพื่อนฝูง พยายามสร้างความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับบุคคลอื่นจึงต้องมีการติดต่อสัมพันธ์ซึ่งกันและกันนั้นมิใช่เพื่อมิตรภาพเพียงอย่างเดียว หากแต่ต้องการให้ผู้อื่นยอมรับศรัทธาและเชื่อถือได้

2. แรงจูงใจด้านความชอบ ความสนุก ความสนใจ (Fun)

Katharina Diehl et.al (2018) พบว่า แรงจูงใจของผู้เข้าร่วมกีฬากันนั้นเกิดจากความสนใจกีฬา ความชอบในตัวกีฬาหรือการได้เล่นกีฬาในกิจกรรมต่อเนื่องและที่เน้นความง่ายในการเล่นกีฬา ชนิดนั้นเป็นปัจจัยด้านแรงจูงใจที่ส่งผลต่อการเล่นกีฬา เป็นภาวะที่บุคคลต้องการที่จะกระทำหรือเรียนรู้บางสิ่งบางอย่างด้วยตนเอง ไม่ต้องอาศัยการชักจูงจากสิ่งเร้าภายนอก เช่น ความต้องการเรียนเพื่อต้องการความรู้ทำงานเฉพาะ ต้องการความสนุกและความชำนาญซึ่งความต้องการหรือความสนใจเป็นพิเศษ ตลอดจนความรู้สึกรักใคร่หรือทัศนคติแต่ละบุคคลจะผลักดันให้บุคคลสร้างพฤติกรรมขึ้นซึ่งได้แก่ ความอยากรู้อยากเห็น ความสนใจ ความรัก ความศรัทธา เป็นต้น

3. แรงจูงใจด้านความชำนาญทักษะกีฬา (Demonstrating Physical Competence through Skill Mastery)

Humberto Moreira Carvalho (2017) พบว่า ความชำนาญในทักษะกีฬา เป็นสาเหตุด้านแรงจูงใจที่ทำให้นักกีฬาได้เรียนรู้ทักษะกีฬาในกีฬาที่ตนเองมีความชำนาญทักษะกีฬาที่ถนัดและสนใจมากขึ้น มีความชื่นชอบในกีฬาทักษะ สิ่งสำคัญที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจคือ คำว่า ทักษะ ซึ่งหมายถึง ความชำนาญหรือเชี่ยวชาญ ความเชี่ยวชาญและความชำนาญอะไรก็ตามเกิดจากการฝึก จากการทำซ้ำและเรียนรู้ ดังนั้น วิธีที่จะทำให้ให้นักกีฬามีทักษะ นักกีฬาก็ต้องมีความอยากที่จะไปซ้อม ไปฝึก และเรียนรู้จนเกิดความเชี่ยวชาญ

4. แรงจูงใจด้านสุขภาพร่างกาย (Fitness and Body Image)

Gabriella McLoughlin (2017) ศึกษา ภาวะแห่งความสมบูรณ์ทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมด้วยดีของกลุ่มนักกีฬาที่ต้องการเล่นกีฬา พบว่า แรงจูงใจในการเล่นกีฬา และการออกกำลังกายเป็นเรื่องภายนอกมากขึ้นหรือได้มาจากภายในมากขึ้น ผลการวิจัยระบุว่า นักกีฬาที่เล่นกีฬาเป็นประจำจะมีสมาธิมากขึ้นไปสู่การเรียนรู้ ความสำเร็จ ความเพลิดเพลินและปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่ดี ผู้ที่ออกกำลังกายเป็นประจำนั้นมีปัจจัยภายนอกและภายในของบุคคลที่มุ่งเน้นไปที่ผลลัพธ์ด้านสุขภาพ และการออกกำลังกายทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย เช่น ร่างกายได้สัดส่วน กล้ามเนื้อแข็งแรง ร่างกายกระฉับกระฉ่อง ทำงานได้นานขึ้นเหนื่อยน้อยลง อารมณ์แจ่มใส สุขภาพจิตดี

5. แรงจูงใจด้านความรู้สึถึงความสำเร็จ (Sense of Accomplishment)

Michelle Gacio Harrolle and Melissa Klay (2019) พบว่า ความปรารถนาที่ต้องการให้ทีมของตนเองได้รับชัยชนะ ความต้องการความสำเร็จเกิดความภาคภูมิใจจากการที่ทีมประสบความสำเร็จเป็นความต้องการที่จะทำสิ่งต่าง ๆ ที่ยากลำบากให้ประสบความสำเร็จ พยายามเอาชนะอุปสรรคทั้งปวงเพื่อให้ทำงานของตนประสบความสำเร็จได้ Richard R. Rosenkranz et.al (2021) กล่าวว่า ความสำเร็จเป็นแรงจูงใจที่บุคคลต้องการความสำเร็จหรือความสัมฤทธิ์เป็นความปรารถนาที่บุคคลต้องการจะกระทำสิ่งใด ๆ ให้ประสบความสำเร็จ ต้องการรู้สึกชนะ ต้องรู้ว่าตนเองมีอิทธิพลต่อบุคคลต่อสถานการณ์ ต้องการได้ชื่อ มีคนยอมรับในความสามารถและความสำเร็จ แรงจูงใจประเภทนี้ส่วนที่ทำให้บุคคลมีความพยายามในสิ่งที่ตนเองมุ่งหวังแม้สิ่งที่มุ่งหวังจะยากสักเพียงใด บุคคลก็จะไปให้ถึงเป้าหมายจนได้เป็นแรงจูงใจสร้างความพอใจให้กับบุคคล

6. แรงจูงใจด้านเพื่อความเป็นเลิศในการแข่งขันและประสบการณ์ (Elite Sport Competition and experience) Katharina Diehl et.al (2018) กล่าวว่า ปัจจัยเบื้องต้นเกี่ยวกับแรงจูงใจเป็นความต้องการส่วนบุคคลสำหรับนักกีฬาที่เล่นกีฬาที่มีแรงจูงใจที่ต้องการเล่นกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ การเข้าร่วมแข่งขันเพื่อให้ได้รับการยอมรับจากสังคม การได้เป็นส่วนหนึ่งของทีมเป็นเหตุผลการเล่นกีฬาเพื่อให้ประสบความสำเร็จในการเล่นกีฬาหรือการได้ทำงานเป็นที่สำเร็จหรือการทำสถิติโลกในกีฬา และกระบวนการของการมีส่วนร่วม เช่น การต้องการพัฒนาตนเอง การเล่นที่มีความยุติธรรม

2. ข้อมูลเกี่ยวข้องกับกีฬาวู้ดบอล

2.1 กีฬาวู้ดบอล

วู้ดบอล มาจากคำว่า Wood ที่แปลว่า ไม้ และ Ball คือลูกบอลกลม ๆ Woodball จึงแปลว่า ลูกบอลที่ทำด้วยไม้ ดังนั้นกีฬาวู้ดบอลจึงเป็นกีฬาที่ใช้ไม้ตีลูกบอลให้วิ่งในสนามไปสู่ประตูที่ทำด้วยไม้ โดยนับจำนวนครั้งในการตีลูกบอล โดยผู้ที่ชนะการแข่งขันต้องตีให้จำนวนครั้งน้อยที่สุด กีฬาวู้ดบอล (Woodball) เป็นกีฬาหรือเกมส์ประเภทบอลชนิดหนึ่งซึ่งผู้เล่นใช้ไม้ตีลูกบอลให้ผ่านประตู จากกฎของกีฬาวู้ดบอลระบุว่า กีฬาวู้ดบอลประกอบด้วยการเล่นวู้ดบอลลูกใดลูกหนึ่งด้วยไม้ วู้ดบอลตามเชือกที่เป็นแนวเขตของสนามจากแท่นตั้งจุดเริ่มต้นไปจนลูกบอลผ่านเข้าประตูโดยการสโตรคหนึ่งครั้งหรือหลายครั้งต่อเนื่องกันตามกฎข้อบังคับ โดยกีฬาวู้ดบอลเป็นหนึ่งในกีฬาประเภทบอลที่มีอาณาเขตการเล่นที่แน่นอน เนื่องจากสนามกีฬาวู้ดบอลมีรูปแบบและขนาดที่กำหนดตามกฎกติกาของกีฬาวู้ดบอล (สมาคมกีฬาวู้ดบอลแห่งประเทศไทย, 2562)

2.2 ประวัติความเป็นมาและวิวัฒนาการของกีฬาวู้ดบอล

กีฬาวู้ดบอลในประเทศไทย เริ่มต้นในปี พ.ศ. 2538 โดย ดร.ฟิลิปส์ เซ็ง (Phillip Chung) ซึ่งมีความสัมพันธ์เป็นเพื่อนร่วมชั้นในระดับปริญญาเอกของ ดร.พัฒนาชาติ กฤติบวร ณ มหาวิทยาลัยนิวเม็กซิโก (University of New Mexico) ประเทศสหรัฐอเมริกา เป็นผู้นำ นายเว็งหมิง ฮุย และคณะบริหารมาสาธิตวิธีการเล่นกีฬาวู้ดบอลที่โรงเรียนกีฬาจังหวัดขอนแก่น โดย ดร.พัฒนาชาติ กฤติบวร ซึ่งขณะนั้นดำรงตำแหน่งอาจารย์ใหญ่มีความสนใจในกีฬานี้เป็นอย่างมาก เนื่องจากเห็นว่าเล่นได้ง่าย กฎ กติกา ไม่มีความยุ่งยาก และสามารถเล่นได้ทุกเพศทุกวัย จึงเล็งเห็นว่า กีฬานี้สามารถช่วยส่งเสริมสุขภาพได้ทุกระดับ ทุกเพศ ทุกวัย ดังนั้น เมื่อกลับมาจึงได้จัดการอบรมให้ความรู้เกี่ยวกับกีฬาวู้ดบอล และมีการเผยแพร่มาเป็นลำดับต่อมาจนกระทั่งได้ก่อตั้งสมาคมกีฬาวู้ดบอลแห่งประเทศไทย เมื่อวันที่ 18 เมษายน พ.ศ. 2551 โดยมี ดร.พัฒนาชาติ กฤติบวร เป็นนายกสมาคมกีฬาวู้ดบอลคนแรก

2.3 การส่งเสริมกีฬาวู้ดบอล

ระดับนานาชาติมีสหพันธ์วู้ดบอลนานาชาติ International Woodball Federation หรือ IWbF สำนักงานใหญ่ตั้งอยู่ที่ ณ ประเทศไต้หวัน มีสมาชิกทั่วโลก 50 กว่าประเทศที่สหพันธ์วู้ดบอลนานาชาติได้มีการส่งเสริมและพัฒนากีฬาวู้ดบอลทั้งด้านพัฒนาบุคลากรการจัดการแข่งขันในระดับนานาชาติในทวีปเอเชียมีสหพันธ์วู้ดบอลแห่งเอเชีย Asian Woodball Federation (AWbF) โดยสำนักงานที่ตั้งอยู่ ณ ประเทศมาเลเซีย มีสมาชิกจำนวน 20 ประเทศที่ส่งเสริมพัฒนากีฬาวู้ดบอลให้

เป็นสากลและมีมาตรฐานยิ่งขึ้นและมีการผลักดันให้มีการบรรจุกีฬาวู้ดบอลในมหกรรมกีฬาเอเชียนเกมส์ต่อไป อยู่ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ มี

การส่งเสริมและพัฒนากีฬาวู้ดบอลในประเทศไทยนั้น ดร.พัฒนาชาติ กฤติบวร นายกสมาคมกีฬาวู้ดบอลแห่งประเทศไทย ได้ส่งเสริมในด้านการพัฒนาบุคลากรผู้ฝึกสอน ผู้ตัดสิน และการจัดการแข่งขันในประเทศให้ทัดเทียมกับต่างประเทศ ตลอดจนยกระดับให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางการเล่นกีฬาวู้ดบอลในเอเชีย เนื่องจากกีฬาวู้ดบอลสามารถสร้างผลงานและชื่อเสียงให้กับประเทศไทยในการแข่งขันระดับนานาชาติได้เป็นอย่างดี ปัจจุบันสมาคมกีฬาวู้ดบอลแห่งประเทศไทยบริหารงานภายใต้การกำกับดูแลของการกีฬาแห่งประเทศไทย สมาคมกีฬาวู้ดบอลแห่งประเทศไทย ได้พัฒนากีฬาวู้ดบอลโดยมีการส่งเสริมและจัดการแข่งขันอย่างต่อเนื่อง พร้อมผลักดันกีฬาวู้ดบอลเข้าสู่การแข่งขันระดับนานาชาติ และรายการแข่งขันในประเทศไทยดังนี้

รายการแข่งขันระดับชาติ

1. การแข่งขันกีฬาวู้ดบอลชิงแชมป์แห่งประเทศไทย
2. กีฬาแห่งชาติ
3. กีฬาเยาวชนแห่งชาติ
4. กีฬานักเรียนนักศึกษาแห่งชาติ
5. กีฬามหาวิทยาลัยกีฬาแห่งชาติ
6. กีฬาอาวุโสแห่งชาติ
7. กีฬาผู้สูงอายุและนันทนาการ

รายการแข่งขันระดับนานาชาติ

1. World Cup Woodball Championship
2. Asian Cup Woodball Championship
3. Asian Beach Games
4. Thailand Open International Woodball Championship
5. Beach Woodball World Cup

2.4 การเล่นกีฬาวู้ดบอล

จากข้อมูลของสมาคมกีฬาวู้ดบอลแห่งประเทศไทย ระบุว่าการเล่นกีฬาวู้ดบอลนั้นผู้เล่นสามารถเล่นได้บนสนามหญ้า สนามทราย หรือดินที่มีพื้นที่เหมาะสำหรับการเล่นกีฬาวู้ดบอล สนามกีฬาวู้ดบอลจะถูกออกแบบสนามให้เหมาะสมกับพื้นที่สภาพภูมิประเทศในท้องถิ่นนั้น ภายใต้กฎกติกาโดยทั่วไปจะมี 12-24 สนาม ในการเล่นผู้เล่นจะต้องเริ่มเล่นจากจุดที่ออฟ/หรือจุดเริ่มเล่นทุกคน เมื่อ

เริ่มจากการตีจากเขตเริ่มเล่น ลูกวู้ดบอลหยุดหนึ่งที่ใดของสนาม ก็ตีต่อไปจากจุดนั้นจนกระทั่งลูกผ่านเข้าประตูซึ่งจะต้องอยู่ปลายแนวเขตสนามห่างจากเส้นหลัง 2 เมตร ผู้เล่นจะต้องตีลูกวู้ดบอล ผ่านประตูด้วยจำนวนการที่น้อยครั้งที่สุดโดยทั่วไปผู้เล่นจะเดินเล่นไปทั่วสนามโดยอาจเล่นคนเดียว สองคนหรือเล่นเป็นกลุ่มสี่ถึงห้าคนซึ่งจะเรียกว่า “ก๊วน” ในการเล่นแต่ละครั้ง ผู้เล่นจะตีลูกวู้ดบอลของตนเองจนกว่าลูกจะผ่านประตู

กฎกติกา กีฬาวู้ดบอลมีการเล่นหรือแข่งขันที่ได้บรรจุอย่างเป็นทางการมีอยู่สองแบบ ได้แก่ การแข่งขันแบบนับจำนวนการตีหรือสโตรคเพลย์ ซึ่งเป็นระบบที่เน้นเล่นประเภทเดี่ยว / คู่ (หรือแต่ละทีม) จะนับคะแนนการตีของทุกเกท เมื่อรวมเป็นคะแนนสรุปและฝ่ายที่มีจำนวนครั้งน้อยที่สุดในรอบที่กำหนดเป็นผู้ชนะและ การแข่งขันแบบนับจำนวนประตู หรือแฟร์เวย์ ซึ่งเป็นการเล่นที่ผู้เล่นสองคน สองคู่ (หรือสองทีม) จะแข่งกันในแต่ละเกทฝ่ายที่มีจำนวนเกทที่มากกว่าจะเป็นผู้ชนะ หากมีจำนวนประตูที่เสมอ ให้ตัดสินโดยการกลับมาเริ่มเกทที่ 1 ใหม่เพื่อหาผู้แพ้ชนะ

การแข่งขันแบบนับจำนวนการตี คือ การแข่งขันแบบเก็บคะแนนรวมผู้เล่นที่มีคะแนนรวมน้อยที่สุดจากจำนวนรอบที่ทำการแข่งขันทั้งหมดจะเป็นผู้ชนะ ส่วนการแข่งขันแบบนับจำนวนประตู คือ การแข่งขันแบบแพ้คัดออกโดยผู้เล่นที่แพ้ในแต่ละการแข่งขันจะถูกคัดออกจากทันที

ตารางที่ 2.4 ประเภทการแข่งขันในกีฬาวู้ดบอล

ประเภทการแข่งขัน	จำนวนนักกีฬา
การแข่งขันแบบนับจำนวนการตี ประเภททีม	ประเภททีม ชาย/หญิง จำนวนนักกีฬา 4-6 คน
การแข่งขันแบบนับจำนวนการตี ประเภทบุคคล	ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น
การแข่งขันแบบนับจำนวนการตี ประเภทคู่	ประเภทคู่ ชาย/ คู่หญิง จำนวนนักกีฬา 2 คน
การแข่งขันแบบนับจำนวนเกท ประเภททีม	จำนวนนักกีฬา 4 คน
การแข่งขันแบบนับจำนวนเกท ประเภทบุคคล	ประเภทบุคคล ชาย/หญิงไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น
การแข่งขันแบบนับจำนวนเกท ประเภทคู่	ประเภทคู่ ชาย/ คู่หญิง จำนวนนักกีฬา 2 คน

(สมาคมกีฬาวู้ดบอลแห่งประเทศไทย, 2562)

2.5 สนามแข่งขันกีฬาวู้ดบอล

1. แหนทื่อออฟ/จุดเริ่มเล่น ในการตีครั้งแรกในแต่ละประตู จะเริ่มจากเขตที่เรียกว่า แหนทื่อออฟ/จุดเริ่มเล่น ซึ่งมีขนาด กว้าง 2 เมตร ยาว 3 เมตร นักกีฬาทุกคนต้องเล่นจากบริเวณที่กำหนดไว้ในเขตเริ่มเล่น

2. แฟร์เวย์/สนามหลังจากตีลูกออกจากแหนทื่อออฟ ผู้เล่นจะตีลูกวู้ดบอลจากจุดที่ลูกมาหยุด ซึ่งอาจจะเป็นในแฟร์เวย์หรือนอกแฟร์เวย์ โดยในแฟร์เวย์หญ้าจะถูกตัดให้สั้นและเรียบ เพื่อลดแรงเสียดทานของลูกบอลทำให้การผ่านของลูกบอลนั้นง่ายขึ้น โดยแต่ละ แฟร์เวย์ได้มีการกำหนดระยะ

ความยาวและความกว้างของสนาม สนามขนาดสั้น ระยะ 30-50 เมตร (Par 3) ,สนามขนาดกลาง ระยะ 51-80 เมตร (Par 4) ,สนามขนาดยาว ระยะ 81 -120 เมตร Part5

3. เชือกในกีฬาฟุตบอล ใช้สำหรับเพื่อบอกเป็นแนวเขตของสนามของสนามนักกีฬาจะต้องตีลูกบอลตามแนวเชือกหรือแนวเขตสนาม หากนักกีฬาตีออกนอกเชือกหรือแนวเขตสนาม (OB) นักกีฬาจะถูกเพิ่มคะแนนจากการตีลูกบอลออกนอกแนวเขตสนาม

4. ธงสนามหมายถึง จะประกอบไปด้วยธง 3 สี คือ ธงสีแดง ธงสีน้ำเงินและธงสีเหลือง สัญลักษณ์ธงสีแดงคือ เพื่อบอกจุดสิ้นสุดของสนามจะปักด้านหลังสุดของแนวเขตสนาม สัญลักษณ์ธงสีน้ำเงินหมายถึง ระยะของสนามแข่งขัน จะปักทุก ๆ 20 เมตรของแนวเขตสนาม สัญลักษณ์ธงสีเหลืองหมายถึง จุดเลี้ยวหักมุมของสนามแข่งขัน

5. ประตูประตูเมื่อลูกบอลอยู่บริเวณแนวเขตประตู ผู้เล่นจะยิงลูกบอลโดยการไข่ม้วนลูกบอลให้ผ่านเข้าประตูโดยสมบูรณ์ถือว่าสิ้นสุดในการเล่นในประตูนั้น ๆ

ตารางที่ 2.5 สัญลักษณ์และความหมายในกีฬาฟุตบอล

ลำดับที่	สัญลักษณ์/คำศัพท์เฉพาะ	ความหมาย
1	/	จำนวนครั้งของการตี (ตีหนึ่งครั้ง / หนึ่งครั้ง)
2	V	จำนวนครั้งที่ผู้เล่นถูกเพิ่มคะแนนจากการตีลูกออกนอกสนาม
3	∅	ลูกผ่านประตูโดยสมบูรณ์
4	Area	พื้นที่สนาม
5	Address	การยิง
6	Alignment	การเล็งเป้าหมาย
7	Down Swing	การลงไม้
8	First Shot	การตีครั้งแรก
9	Gate Area	เขตประตู
10	Equipment	อุปกรณ์
11	Hitting	การตี
12	Fair Way	สนามในแต่ละเกท, ช่องตีแต่ละเกท
13	Penalty	การลงโทษ
14	Ball	ลูกฟุตบอล
15	Gate	ประตู

ลำดับที่	สัญลักษณ์/คำศัพท์เฉพาะ	ความหมาย
16	Group	กลุ่มการแข่งขัน
17	Scorecard	ใบบันทึกคะแนน
18	Stroke Competition	การแข่งขันแบบนับจำนวนการตี
19	Fair Way Competition	การแข่งขันแบบนับจำนวนประตู
20	Mallet	ไม้ตี
21	Out of Bounds / OB	การตีลูกออกนอกสนาม
22	Staring Area	เขตเริ่มเล่น
23	Tournament Flag	ธงประจำสนามแข่งขัน
24	Rope	เชือก

(สมาคมกีฬาฟู้ตบอลแห่งประเทศไทย, 2562)

การเล่นกีฬาฟู้ตบอลควรมีทักษะพื้นฐานที่สำคัญ ดังนี้

1. การจับไม้ (Grip)

การจับไม้ฟู้ตบอลนั้นขึ้นอยู่กับความถนัดของผู้เล่นแต่ละคน ที่นิยมกันมี 3 แบบ คือ แบบที่ 1 อินเทอร์เน็ตล็อกกิ้ง ให้จับไม้ด้วยมือซ้ายที่ปลายของด้าม จากนั้นจับไม้ด้วยมือขวาต่อจากมือซ้ายโดยนิ้วก้อยของมือขวาเกี่ยวกับนิ้วชี้ของมือซ้าย

แบบที่ 2 โอเวอร์แลปปีง จับไม้คล้ายแบบที่ 1 แต่ให้วางนิ้วก้อยของมือขวาที่ระหว่างนิ้วชี้และนิ้วกลางของมือซ้าย

แบบที่ 3 เบสบอล จับไม้โดยใช้มือทั้งสองสลับนิ้ววางเรียงต่อกันบนด้ามไม้

2. การยืน (Address)

ผู้เล่นควรยืนแยกเท้าให้กว้างกว่าช่วงไหล่เล็กน้อยเพื่อการทรงตัวที่ดีถ่ายน้ำหนักได้ง่าย ย่อเข้าเล็กน้อยเพื่อความคล่องตัวในการเหวี่ยงไม้ขึ้นตีตำแหน่งของลูกบอลอยู่ทางด้านซ้าย

การขึ้นไม้และการลงไม้ (Take Back and Down Swing)

การขึ้นไม้ (Take Back) ประกอบไปด้วย 3 จังหวะ

จังหวะที่ 1 ยืนให้ผ่อนคลาย สบาย ๆ แต่มั่นคง

จังหวะที่ 2 หมุนไหล่และแขนขึ้นเป็นขึ้นเดียวกันให้ปลายด้ามไม้ ชีบบริเวณหัวเข็มขัด

จังหวะที่ 3 ปลดปล่อยแขนทั้งสองข้างให้เหวี่ยงออกไปไม่ถึงข้อศอกซ้ายเร็ว เพื่อไม่ให้

สูญเสียการควบคุมหน้าไม้ จะทำให้การตีมีน้ำหนักและแม่นยำ

การลงไม้ (Down Swing) ประกอบไปด้วย 3 จังหวะ

จังหวะที่ 1 หมุนหัวไหล่ลงให้ข้อศอกอยู่ชิดลำตัว แนวของไม้ขนานกับพื้น

จังหวะที่ 2 ปล่องไม้ให้กระทบลูกแขนซ้ายจะอยู่ในแนวเดียวกับค้ำของไม้

จังหวะที่ 3 ปล่องแขนทั้งสองข้างให้เหยียดออกไปไม่ถึงข้อศอกซ้ายเร็วเพื่อไม่ให้สูญเสียการควบคุมหน้าไม้ จะทำให้การตีมีน้ำหนักและแม่นยำ

3. การเล็งเป้าหมาย (Alignment)

ให้ลากเส้นแนวสมมุติจากลูกไปยังเป้าหมาย จากนั้นยืนให้ปลายเท้าทั้งสองข้างขนานกับเส้นแนวสมมุติครั้งแรก พร้อมทั้งจัดแนวของหัวเข่าทั้งสอง สะโพกและหัวไหล่ ให้ขนานกับปลายเท้าทั้งสองข้างด้วย

4. การยิงประตู่ (Shooting)

การยิงประตู่ประกอบด้วย 4 จังหวะ ได้แก่

จังหวะที่ 1 ใช้หลักเดียวกับการจับไม้พื้นฐาน

จังหวะที่ 2 ใช้หลักเดียวกับการยืนพื้นฐาน

จังหวะที่ 3 ใช้หลักเดียวกับการเล็งเป้าหมาย

จังหวะที่ 4 ใช้หลักเดียวกับการขึ้นไม้และลงไม้

การยิงประตู่ด้านหน้าลำตัวนั้น เท้าทั้งสองต้องยืนให้แน่นและมั่นคง ใช้เพียงช่วงบนของลำตัว หัวไหล่และแขนหมุนให้เป็นชิ้นเดียวกันขึ้นและลงไม้ไม่สูง ที่สำคัญที่สุดต้องรักษาแนวแกนของลำตัวให้หนึ่งที่สุด ติดตามไลน์ให้แม่นยำวางหน้าไม้ให้ตรง

จากความหมายดังกล่าวพอสรุปได้ว่า การเล่นกีฬาวู้ดบอลควรมีทักษะพื้นฐานที่สำคัญ คือ การจับไม้ (Grip), การยืน (Address), การขึ้นไม้และการลงไม้ (Take Back and Down Swing), การเล็งเป้าหมาย (Alignment), การยิงประตู่ (Shooting)

สรุปได้ว่า กีฬาวู้ดบอลเป็นกีฬาที่ใช้ไม้ตีลูกบอลให้วิ่งในสนามไปสู่ประตูที่ทำด้วยไม้ โดยนับจำนวนครั้งในการตีลูกบอล โดยผู้ที่ชนะการแข่งขันต้องตีให้จำนวนครั้งน้อยที่สุด การเล่นกีฬาวู้ดบอลนั้นผู้เล่นสามารถเล่นได้บนสนามหญ้า ทราย หรือดินที่มีพื้นที่เหมาะสำหรับการเล่นกีฬาวู้ดบอล สนามกีฬาวู้ดบอลจะถูกออกแบบสนามให้เหมาะสมกับพื้นที่สภาพภูมิประเทศในท้องถิ่นนั้นภายใต้กฎกติกา กีฬาวู้ดบอลเป็นกีฬาที่นอกจากจะช่วยเสริมสร้างและรักษาสมรรถภาพทางกายที่ดีแล้วยังเป็นกีฬาที่ส่งเสริมการฝึกสมาธิเพื่อรวบรวมใจให้เป็นหนึ่งเดียวกับลูกวู้ดบอล ปัจจุบันกีฬาวู้ดบอลได้มีการบรรจุไว้ในกีฬาระดับท้องถิ่น ระดับชาติและนานาชาติ ซึ่งการได้ทราบรายละเอียดเกี่ยวกับเล่นกีฬาวู้ดบอลจะเป็นข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการศึกษาในครั้งนี้ สำหรับเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามและกรอบแนวคิดในการวิจัยต่อไป

3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องภายในประเทศ

กษมา สุขุมาลจันทร์ (2560) ได้ทำการวิจัยเรื่อง แรงจูงใจในการเล่นกีฬาชักกะเย่ของ นักกีฬาชักกะเย่ที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ ครั้งที่ 32 จากการวิจัยครั้งนี้มี วัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาแรงจูงใจภายในและแรงจูงใจภายนอกของนักกีฬาชักกะเย่ที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ ครั้งที่ 32 2) เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเล่นกีฬาชักกะเย่ของ นักกีฬาชักกะเย่ที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ ครั้งที่ 32 จำแนกตามประสบการณ์การแข่งขัน ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักกีฬาชักกะเย่ที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ ครั้งที่ 32 จำนวน 204 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถามแรงจูงใจในการเล่นกีฬาชักกะเย่ของนักกีฬาชักกะเย่ในกีฬาเยาวชนแห่งชาติ ครั้งที่ 32 มีความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับเท่ากับ 0.94 วิเคราะห์ข้อมูลโดยแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบค่าที (t-test) และการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One Way ANOVA) กำหนดความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เปรียบเทียบความแตกต่างของระดับแรงจูงใจเป็นรายคู่โดยวิธีของเชฟเฟ (Scheffe) ผลการวิจัย พบว่า 1. แรงจูงใจในการเล่นกีฬาชักกะเย่ของนักกีฬาชักกะเย่ในกีฬาเยาวชนแห่งชาติ ครั้งที่ 32 ด้านแรงจูงใจภายนอกอยู่ในระดับมาก ด้านแรงจูงใจภายในอยู่ในระดับมาก 2. เปรียบเทียบแรงจูงใจในการเล่นกีฬาชักกะเย่ระหว่างนักกีฬาหญิงกับนักกีฬาชาย พบว่า ด้านแรงจูงใจภายนอกมีความแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เปรียบเทียบแรงจูงใจในการเล่นกีฬาชักกะเย่ระหว่างนักกีฬาที่มีประสบการณ์การแข่งขันต่างกัน พบว่า ด้านแรงจูงใจภายในมีความแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จิรวัดน์ พิมพะนิตย์ (2560) ได้ศึกษาแรงจูงใจในการเล่นกีฬาฮอกกี้ของนักกีฬาฮอกกี้ทีมชาติไทยกลุ่มเป้าหมายเป็นนักกีฬาฮอกกี้ทีมชาติไทยชุดใหญ่ปี 2557-2558 เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจเล่นฮอกกี้ทีมชาติไทยชุดใหญ่ ปี 2557-2558 จำแนกเพศ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักกีฬาฮอกกี้ทีมชาติไทยชุดใหญ่ปี 2557-2558 จำนวน 40 คน แบ่งเป็นเพศชาย จำนวน 20 คน เพศหญิง จำนวน 20 คน และเลือกกลุ่มเป้าหมายแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) แรงจูงใจในการเล่นกีฬาฮอกกี้ของนักกีฬาฮอกกี้ทีมชาติไทยชุดใหญ่ปี 2557-2558 โดยรวมมีแรงจูงใจอยู่ในระดับมาก คือ ความสำเร็จ รองลงมาเพื่อความแข็งแรงและสมรรถนาของร่างกาย 2) แรงจูงใจในการเล่นกีฬาฮอกกี้ของนักกีฬาฮอกกี้ทีมชาติไทยชุดใหญ่ปี 2557-2558 จำแนกตามเพศพบว่า แรงจูงใจในการเล่นกีฬาฮอกกี้ ไม่แตกต่างกัน

จาตุรนต์ ลิ้มหัน และภาคภูมิ รัตนโรจนากุล (2562) ได้ทำการศึกษาแรงจูงใจในการเล่น ตัดสินใจเลือกเล่นกีฬาฟุตบอลอาชีพและเพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจอาชีพที่ลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขัน เอไอเอส ฟุตบอล ไทยลีก และดิวิชั่น 1 2018 จำนวน 22 ทีม ทีมละ 18 คน รวมทั้งสิ้น 365 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบสอบถาม “แรงจูงใจในการตัดสินใจเล่นกีฬาฟุตบอลอาชีพ” สำหรับนักกีฬาฟุตบอลอาชีพที่ลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขัน เอไอเอส ฟุตบอลไทยลีกและดิวิชั่น 1 2018 วิเคราะห์ข้อมูลโดยค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติที่ ผลการวิจัยพบว่า 1. แรงจูงใจในการเล่นฟุตบอลอาชีพ ที่ลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขัน เอไอเอสฟุตบอลไทยลีก และดิวิชั่น1 2018 มีแรงจูงใจภายในอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย=4.03) มีแรงจูงใจภายนอกอยู่ระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย= 3.16) 2. ปัจจัยแรงจูงใจเล่นฟุตบอลอาชีพ ที่ลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขัน เอไอเอส ฟุตบอลไทยลีก และดิวิชั่น1 2018 ด้านความรัก ความสนใจและความถนัด มีแรงจูงใจอยู่ระดับมาก (ค่าเฉลี่ย=4.03) ด้านรายได้และผลประโยชน์ ด้านเกียรติยศและชื่อเสียง และด้านความก้าวหน้าในอนาคต มีแรงจูงใจอยู่ระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย = 2.89, 3.21 และ 3.38 ตามลำดับ 3. ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเล่นฟุตบอลอาชีพที่ลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขัน เอไอเอส ฟุตบอลไทยลีก และดิวิชั่น ระหว่างแรงจูงใจภายในกับแรงจูงใจภายนอก และระหว่างปัจจัยแรงจูงใจทั้ง 4 ด้าน พบว่าแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทุกรายการ

ธีรภาพ หอมดอก (2562) ศึกษาปัจจัยแรงจูงใจเล่นวูตบอลในระดัับมหาวิทยาลัย ที่ก่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ในการแข่งขัน โดยพิจารณาปัจจัยแรงจูงใจที่นักกีฬาให้ความสำคัญและผลสัมฤทธิ์ที่นักกีฬา กลุ่มนี้คาดหวัง เพื่อให้สามารถนำผลการศึกษาที่ได้ไปสร้างเสริมแรงจูงใจในการเล่นกีฬา วูตบอลและฝึกสอนสามารถนำผลการศึกษาที่ได้เป็นแนวทางในการพัฒนานักกีฬา วูตบอลระดับเยาวชน อันจะเป็นการเพิ่มจำนวนนักกีฬาและพัฒนาวงการกีฬา วูตบอลของชาติในอนาคตวัตถุประสงค์ของการศึกษา ประชากรที่ใช้ในการศึกษาคือ นักกีฬา วูตบอลที่แข่งขันรายการมหาวิทยาลัยราชวมงคลธัญบุรีเกมส์ ครั้งที่ 45 จำนวน 261 คน เลือกตัวอย่าง จำนวน 158 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบสอบถาม ที่สร้างขึ้นจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยใช้ทฤษฎีของ Maslow, 1970 เป็นพื้นฐานในการกำหนดปัจจัยแรงจูงใจและทฤษฎีของ Mc Clelland, 1953 เป็นพื้นฐานในการกำหนดผลสัมฤทธิ์ที่คาดหวัง วิเคราะห์ข้อมูล Microsoft Excel™ และวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) สำหรับข้อมูลเชิงประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถามและตัวแปรต่าง ๆ โดยรายงานเป็นค่าร้อยละ (Percentage) และค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนการทดสอบสมมุติฐานใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ซึ่งใช้ t-test, One-way Analysis of Variance (ANOVA) และการวิเคราะห์สหสัมพันธ์แบบ Regression. ผลการวิจัยพบว่า ความต้องการความสำเร็จ ค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย=4.11) และนักกีฬาให้ความสำคัญต่อยปัจจัยแรงจูงใจ ในระดับมาก 3 รายการ ประกอบด้วย การพยายามฝึกซ้อมอย่างหนัก เพื่อเอาชนะคู่ต่อสู้ที่เก่งกว่าให้ได้ (ค่าเฉลี่ย=

4.19) การเชื่อว่าความอดทนในการฝึกซ้อมเป็นสิ่งสำคัญที่จะนำไปสู่ความสำเร็จ (ค่าเฉลี่ย=4.16) และการตั้งเป้าหมายเกี่ยวกับการฝึกซ้อมและการแข่งขันไว้แล้ว พยายามทำให้ได้ตามที่ตั้งไว้ (ค่าเฉลี่ย=3.97) ตามลำดับ ความต้องการความผูกพัน ค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย=4.16) และนักกีฬาให้ความสำคัญต่อปัจจัยแรงจูงใจ ในระดับมาก 3 รายการ ประกอบด้วย การเล่นกีฬาทำให้ท่านมีสัมพันธภาพที่ดี (ค่าเฉลี่ย=4.25) การเล่นกีฬาเพื่อให้ครอบครัวมีความสุข (ค่าเฉลี่ย=4.18) และการเล่นกีฬาเพื่อเป็นที่ยอมรับจากบุคคลอื่น (ค่าเฉลี่ย=4.06) ตามลำดับ ความต้องการอำนาจ ค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย=4.04) และนักกีฬาให้ความสำคัญต่อปัจจัยแรงจูงใจ ในระดับมาก 3 รายการ ประกอบด้วย มีความต้องการความภาคภูมิใจเมื่อประสบผลสำเร็จ (ค่าเฉลี่ย=4.27) การมีอิทธิพลเหนือบุคคลอื่นด้วยการฝึกซ้อมที่มีประสิทธิผล (ค่าเฉลี่ย=4.09) และความต้องการแสวงหาวิถีทางเพื่อที่จะมีสถิติเหนือผู้อื่น (ค่าเฉลี่ย=3.75) ตามลำดับ ปัจจัยส่วนบุคคลที่แตกต่างกันมีผลต่อผลสัมฤทธิ์ที่คาดหวังของนักกีฬาวัยน้ำที่แตกต่างกัน ผลการทดสอบ โดยใช้สถิติ ANOVA พบว่า ปัจจัยส่วนบุคคลที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนแตกต่างกันมีผลต่อผลสัมฤทธิ์ในการแข่งขันกีฬาวัยน้ำแตกต่างกัน สำหรับผลการทดสอบปัจจัยส่วนบุคคลด้าน เพศ อายุ ระดับการศึกษา ที่แตกต่างกัน มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ที่คาดหวังของนักกีฬาวัยน้ำไม่แตกต่างกัน

สมชาย แก้วนวล (2563) ศึกษาปัจจัยต่อแรงจูงใจในการเล่นกีฬาวัยน้ำของนักกีฬาวัยน้ำภาคกลาง 2) เพื่อเปรียบเทียบปัจจัยต่อแรงจูงใจที่ส่งผลต่อการเล่นกีฬาวัยน้ำของนักกีฬาวัยน้ำภาคกลาง 2 กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาในครั้งนี้ เป็นนักกีฬาวัยน้ำภาคกลาง 2 จำนวน 301 คน แบ่งเป็นเพศชาย 191 คน และเพศหญิง 110 คน ด้วยวิธีการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Random Sampling) มีการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการแจกแจงความถี่ หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบค่าที (t-test Independent) ผลการวิจัยพบว่า 1) ปัจจัยต่อแรงจูงใจในการเล่นกีฬาวัยน้ำของนักกีฬาวัยน้ำ ภาคกลาง 2 ระหว่างเพศ ช่วงอายุและประสบการณ์ โดยแบ่งได้ดังนี้ ด้านแรงจูงใจในด้านสุขภาพอนามัย (4.61±.13, 4.63±.14, 4.60±.22) ด้านความรัก ความถนัดและความสนใจ (4.32±.21, 4.35±.19, 4.33±.21) ด้านรายได้และผลประโยชน์ (4.53±.18, 4.53±.19, 4.54±.20) ด้านเกียรติยศชื่อเสียง (4.56±.21, 4.58±.21, 4.58±.22) ด้านความก้าวหน้าในอนาคต (4.40±.20, 4.39±.20, 4.39±.20) และด้านบุคคลที่เกี่ยวข้อง (4.57±.22, 4.55±.23, 4.55±.21) 2) ผลการเปรียบเทียบปัจจัยต่อแรงจูงใจในการเล่นกีฬากีฬาวัยน้ำของนักกีฬาวัยน้ำ ภาคกลาง 2 ทั้ง 6 ด้าน ได้แก่ ด้านสุขภาพอนามัย ด้านความรัก ความถนัดและความสนใจ ด้านรายได้และผลประโยชน์ ด้านเกียรติยศชื่อเสียง ด้านความก้าวหน้าในอนาคต ด้านบุคคลที่เกี่ยวข้อง ระหว่างเพศชายกับเพศหญิง ช่วงอายุ และประสบการณ์ พบว่า ทั้งสามกลุ่มไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) เจตคติที่เกี่ยวข้องกับตนเองในการเล่นกีฬามีความสัมพันธ์ทางบวกกับแรงจูงใจภายนอกและความไม่มีแรงจูงใจในการเล่นกีฬาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่เจตคติที่

เกี่ยวข้องกับตนเองในการเล่นกีฬาไม่มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจภายในในการเล่นกีฬา 4) นักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ ครั้งที่ 22 มีแรงจูงใจในการเล่นกีฬาเป็นแรงจูงใจภายนอก ด้านการพัฒนาบุคลิกภาพมากที่สุด รองลงมาคือ แรงจูงใจภายในเกี่ยวกับความรู้และแรงจูงใจภายนอกเกี่ยวกับการรับอิทธิพลจากสิ่งแวดล้อม มีค่าคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุด

ชวน เองลี (2563) ศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทกีฬาฟุตบอลในกรุงเทพมหานคร พบว่ากีฬาฟุตบอลสามารถนำมาจัดเป็นกิจกรรมนันทนาการได้ จากการสาธิตการเล่นกีฬาฟุตบอลพบว่าบุคลากรให้ความสนใจและความสนุกสนาน ในการเข้าร่วมกิจกรรมความคิดเห็นบุคลากรต่อการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทกีฬาฟุตบอลในกรุงเทพมหานครกัมพูชา โดยรวมมีค่าเฉลี่ย 4.66 (SD=0.27) อยู่ในระดับมากที่สุด พบว่า อันดับแรกมีสองด้านคือ ด้านบุคลากรและองค์กรทางนันทนาการ มีค่าเฉลี่ย 4.75 (SD=0.32) อยู่ในระดับมากที่สุดและด้านการจัดการทางนันทนาการ มีค่าเฉลี่ย 4.75 (SD=0.35) อยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน รองลงมาคือ ด้านอุปกรณ์และสื่อทางนันทนาการ มีค่าเฉลี่ย 4.65 (SD=0.39) อยู่ในระดับมากที่สุดและอันดับสามคือ ด้านสถานที่หรือแหล่งการจัดกิจกรรมนันทนาการ มีค่าเฉลี่ย 4.58 (SD=0.32) อยู่ในระดับมากที่สุด ตามลำดับ

ณัฐชนน กองพลพรหม (2563) ได้ศึกษาผลของโปรแกรมการฝึกยิงประตูฟุตบอลควบคู่กับการฝึกจินตภาพแบบเพ็ทเลปที่มีต่อความแม่นยำในการยิงประตูฟุตบอลของนักกีฬา การวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบผลของการฝึกโปรแกรมการยิงประตูฟุตบอลควบคู่กับการฝึกจินตภาพแบบเพ็ทเลปที่มีต่อความแม่นยำในการยิงประตูฟุตบอลของนักกีฬา กลุ่มตัวอย่างคือนักกีฬาฟุตบอลมหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี ที่กำลังศึกษาในชั้นปีที่ 1-5 จำนวน 30 คน แบ่งกลุ่มตัวอย่างโดยทดสอบการยิงประตูฟุตบอลในระยะ 3 เมตร นำผลคะแนนมาเรียงลำดับคะแนนเพื่อจัดกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 15 คน ด้วยวิธีจัดกลุ่มแบบ Matching group ทำการทดลอง 8 สัปดาห์ ๆ ละ 3 วัน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) โปรแกรมการฝึกยิงประตูฟุตบอลควบคู่กับการฝึกจินตภาพแบบเพ็ทเลป 2) โปรแกรมยิงประตูฟุตบอล 3) แบบทดสอบการยิงประตู ระยะ 3 เมตร ผ่านการตรวจคุณภาพเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ วิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติโดยหาค่าเฉลี่ย (Means) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviations) สถิติค่าที่ t-test Independent วิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวชนิดวัดซ้ำ (One-way Analysis of variance with repeated measures) และทดสอบความแตกต่างรายคู่โดยวิธี LSD (Least-Significant Different) การวิจัยพบว่า 1. ค่าเฉลี่ยคะแนนการยิงประตูฟุตบอลของกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม พบว่า กลุ่มทดลอง ก่อนการฝึก หลังการฝึกสัปดาห์ที่ 4, 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.53, 5.73, 7.73 ตามลำดับ กลุ่มควบคุม ก่อนการฝึก หลังการฝึกสัปดาห์ที่ 4, 8 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60, 5.06, 5.53 ตามลำดับ 2. ผลการเปรียบเทียบการฝึกยิงประตูฟุตบอลควบคู่กับการฝึกจินตภาพแบบเพ็ทเลปที่มีต่อความแม่นยำในการยิงประตูฟุตบอลระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม พบว่า ผลการ

เปรียบเทียบของการยิงประตูฟุตบอลของนักกีฬากลุ่มทดลองหลังการฝึกสัปดาห์ที่ 8 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนก่อนการฝึกและหลังการฝึกสัปดาห์ที่ 4 ไม่แตกต่างกัน และ 3. ผลการทดสอบรายคู่ของค่าเฉลี่ยการยิงประตูฟุตบอลควบคู่กับการฝึกจินตภาพแบบพีทเลบของนักกีฬากลุ่มทดลอง ด้วยวิธี LSD พบว่า ก่อนการฝึกและหลังการฝึกสัปดาห์ที่ 4, 8 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกันทั้ง 3 ระยะการทดลอง

3.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในต่างประเทศ

Cremades et al. (2014) พบว่า นักกีฬาที่ประสบความสำเร็จมักจะให้คุณค่าความสำเร็จ ความรักและสนับสนุนครอบครัว ครอบครัวและโดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ปกครองมีอิทธิพลสำคัญต่อผลงานของนักกีฬารอบค้อมมีอิทธิพลต่อประสิทธิภาพของนักกีฬาในการมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง ไม่ที่จะเป็นการอบรมเลี้ยงดูในด้านประสบการณ์กีฬา การมีส่วนร่วมในเกม การพบปะพูดคุย หรือ กิจกรรม การสนับสนุนงบประมาณ อุปกรณ์ การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจของผู้ปกครองกับระดับความสำเร็จของนักกีฬา รวมทั้งการติดต่อสื่อสาร

Sudani & Budzyńska (2014) พบว่า โค้ชมีบทบาทสำคัญต่อแรงจูงใจในการเล่นกีฬาของนักกีฬา ความสัมพันธ์ระหว่างโค้ชกับนักกีฬาเป็นสิ่งสำคัญที่สุด โค้ชมักใช้กลยุทธ์ต่าง ๆ เช่น มีเทคนิคการเล่นที่ท้าทาย การสื่อสาร การให้คำแนะนำด้านเทคนิคเป็นอีกวิธีหนึ่งที่สำคัญที่โค้ชพยายามเพิ่มความพยายามในกีฬา โค้ชมักส่งเสริมให้มีระดับการแข่งขันของนักกีฬา เมื่อกำหนดกลยุทธ์ที่สร้างแรงบันดาลใจที่ดีที่สุดเหมาะที่จะส่งผลต่อแรงจูงใจและประสิทธิภาพ และยังสนับสนุนเพิ่มเติมว่า โค้ชซึ่งมีความเชี่ยวชาญทางด้านเทคนิคมีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจ

Akyüz et al. (2016) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยจูงใจที่ส่งผลต่อนักกีฬาในการเลือกสาขาวิชากรีฑา สกี และเทนนิส. ภายในขอบเขตของการวิจัย การสำรวจที่พัฒนาโดย H. Sunay ในปี 1996 ได้ดำเนินการและแก้ปัญหาสำหรับได้สืบค้นปัญหาของการวิจัย จากผลสำรวจที่ได้มาจากการสำรวจ แบบสำรวจ SPSS ใช้โปรแกรมสำหรับข้อมูลที่ได้รับและโดยการคำนวณค่า Chi-square ได้ทำการทดสอบทางสถิติว่าความสัมพันธ์มีความสำคัญ ระดับนัยสำคัญอัลฟาถูกนำมาใช้เป็น ($\alpha = 0.05$) ในการทดสอบที่ดำเนินการ ในตอนท้ายของการวิจัยตรวจพบความแตกต่างระหว่างความคิดเห็นของนักกีฬาหญิงและชายเกี่ยวกับความคาดหวังของพวกเขาในสาขาวิชาที่พวกเขาจัดการ ดังนั้น สภาพแวดล้อม สนามกีฬาและสิ่งอำนวยความสะดวกของโรงเรียน โทรศัพท์การออกอากาศ และหนังสือพิมพ์-journals ของปัจจัยที่สร้างแรงบันดาลใจภายนอกจะเห็นว่ามีอิทธิพลต่ำ ตรวจสอบพบว่า โค้ช เพื่อนสิ่งแวดล้อมและครูพลศึกษาเป็นสามอันดับแรกในเหตุผลที่นักกีฬาเลือกสาขาวิชาของพวกเขา การสนับสนุนของคนในครอบครัวโดยบทบาทของครอบครัวที่มีการออกกำลังกายร่วมกัน

ปลูกฝังในทักษะและแนวคิดนำไปสู่พฤติกรรมการแข่งขันกีฬาต่อไปในอนาคต โค้ชที่ช่วยฝึกและวางแผนการออกกำลังกายขับเคลื่อนทีมและช่วยสร้างการเปลี่ยนแปลงของทีมด้านการออกกำลังกาย

Abdulmenaf korkutata (2016) ได้ทำการศึกษา แรงจูงใจในการเล่นนักกีฬาเทควันโด ความสนใจในกีฬา แรงจูงใจในการมีส่วนร่วมในกีฬาเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลอย่างมากและ แรงจูงใจมีผลต่อกระบวนการทางปัญญาหลายอย่างที่ส่งผลต่อความสำเร็จ ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับระดับแรงจูงใจเล่นที่ให้ความสนใจในกีฬานี้จึงได้ศึกษาสงสัยว่าพวกเขานำเสนอความแตกต่างของการมีส่วนร่วมในกีฬาหรือไม่ ความสนใจในกีฬาและแรงจูงใจในการมีส่วนร่วมในกีฬาเป็นหัวข้อสำคัญงานวิจัยนี้ ผลการวิจัยตามกลุ่มอายุของนักกีฬา ประสบการณ์นักกีฬา และระดับการศึกษานักกีฬา นักกีฬาที่มีประสบการณ์ในการเล่นมากกว่าจะมีความสนใจและในการเข้าร่วมแข่งขันมากที่สุด

Gabriella MaLoughlin (2017) ศึกษาเรื่องการเข้าร่วมกีฬาสำหรับนักกีฬา พบว่าการพบปะสังคม ความสัมพันธ์ของครอบครัว เป็นแรงจูงใจด้านหนึ่งที่เกิดจากการเรียนรู้ มีจุดเริ่มต้นมาจากประสบการณ์ในสังคม การมีส่วนร่วมกิจกรรมการเล่นกีฬาที่มีความเกี่ยวข้องทางด้านสังคมและจิตใจมากที่สุด ประโยชน์เชิงตรรกะ ในขณะที่ผู้ที่เกี่ยวข้องในกิจกรรมที่ไม่ใช่การแข่งขันแต่ดำเนินการอย่างชัดเจนเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของสังคม เช่น คลาสออกกำลังกายแบบกลุ่มเน้นผลลัพธ์ด้านความต้องการสร้างมิตรภาพกับบุคคลอื่นและครอบครัว เป็นความต้องการที่จะทำให้บุคคลอื่นรักใคร่ ต้องการรู้จักหรือมีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น มีความซื่อสัตย์ต่อเพื่อนฝูง พยายามสร้างความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับบุคคลอื่นจึงต้องมีการติดต่อสัมพันธ์ซึ่งกันและกันนั้นมิใช่เพื่อมิตรภาพเพียงอย่างเดียว หากแต่ต้องการให้ผู้อื่นยอมรับศรัทธาและเชื่อถือได้ แรงจูงใจในการเล่นกีฬาและการออกกำลังกายเป็นเรื่องภายนอกมากขึ้นหรือได้มาจากภายในมากขึ้น ผลการวิจัยระบุว่า นักกีฬาที่เล่นกีฬาเป็นประจำจะมีสมาธิมากขึ้นไปสู่การเรียนรู้ ความสำเร็จ ความเพลิดเพลินและปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่ดี ผู้ที่ออกกำลังกายเป็นประจำนั้นมีปัจจัยภายนอกและภายในของบุคคลที่มุ่งเน้นไปที่ผลลัพธ์ด้านสุขภาพและการออกกำลังกายทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย เช่น ร่างกายได้สัดส่วน กล้ามเนื้อแข็งแรง ร่างกายกระฉับกระเฉง ทำงานได้นานขึ้นเหนื่อยน้อยลง อารมณ์แจ่มใส สุขภาพจิตดี

Humberto Moreira Carvalho (2018) ศึกษาเรื่องการเติบโต ความสามารถในการทำงานและแรงจูงใจเพื่อความสำเร็จและความสามารถในการแข่งขันของเยาวชนบาสเกตบอล ผลการศึกษาพบว่า ความชำนาญในทักษะกีฬา เป็นสาเหตุด้านแรงจูงใจที่ให้นักกีฬาได้เรียนรู้ทักษะกีฬาในกีฬาที่ตนเองมีความชำนาญทักษะกีฬาที่ถนัดและสนใจมากขึ้น มีความชื่นชอบในกีฬาทักษะ สิ่งสำคัญที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจคือ คำว่า ทักษะ ซึ่งหมายถึง ความชำนาญหรือเชี่ยวชาญ ความเชี่ยวชาญและความชำนาญอะไรก็ตามเกิดจากการฝึก จากการทำซ้ำและเรียนรู้ ดังนั้นวิธีที่จะทำให้นักกีฬามีทักษะนักกีฬาก็ต้องมีความอยากที่จะไปซ้อม ไปฝึกและเรียนรู้จนเกิดความเชี่ยวชาญ

Katharina Diehl et al. (2018) ศึกษาเรื่องแรงจูงใจของนักเรียนในกิจกรรมกีฬาและการมีส่วนร่วมในกีฬามหาวิทยาลัย พบว่า แรงจูงใจของผู้เข้าร่วมกีฬากันนั้นเกิดจากความสนใจกีฬา ความชอบในตัวกีฬาหรือการได้เล่นกีฬาในกิจกรรมต่อเนื่องและที่เน้นความง่ายในการเล่นกีฬานั้น เป็นปัจจัยด้านแรงจูงใจที่ส่งผลต่อการเล่นกีฬา เป็นภาวะที่บุคคลต้องการที่จะกระทำหรือเรียนรู้บางสิ่งบางอย่างด้วยตนเอง ไม่ต้องอาศัยการชักจูงจากสิ่งเร้าภายนอก เช่น ความต้องการเรียนเพื่อต้องการความรู้ทำงานเฉพาะ ต้องการความสนุกและความชำนาญซึ่งความต้องการหรือความสนใจเป็นพิเศษ ตลอดจนความรู้สึกนึกคิดหรือทัศนคติแต่ละบุคคลจะผลักดันให้บุคคลสร้างพฤติกรรมขึ้นซึ่งได้แก่ ความอยากรู้อยากเห็น ความสนใจ ความรัก ความศรัทธา เป็นต้น และยังพบว่า ปัจจัยเบื้องต้นเกี่ยวกับแรงจูงใจเป็นความต้องการส่วนบุคคลสำหรับนักกีฬาที่เล่นกีฬาที่มีแรงจูงใจที่ต้องการเล่นกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ การเข้าร่วมแข่งขันเพื่อให้ได้รับการยอมรับจากสังคม การได้เป็นส่วนหนึ่งของทีม เป็นเหตุผลการเล่นกีฬาเพื่อให้ประสบความสำเร็จในการเล่นกีฬาหรือการได้ทำงานเป็นที่สำเร็จหรือการทำสถิติโลกในกีฬา และกระบวนการของการมีส่วนร่วม เช่น การต้องการพัฒนาตนเอง การเล่นที่มีความยุติธรรม

Mack et al. (2018) การรายงานที่ชัดเจนของแนวทางการให้คำปรึกษา (และการสนับสนุนทางทฤษฎี) ที่ใช้โดย sport นักจิตวิทยามักจะหายไป โดยมีแนวโน้มที่จะเน้นเนื้อหาแทรกแซงมากกว่ากระบวนการบำบัดและการสร้างความสัมพันธ์ จิตบำบัดที่กำหนดไว้อย่างดี เช่น Motivational การสัมภาษณ์ (MI) สามารถช่วยเติมเต็มช่องว่างนี้และให้แนวทางการให้คำปรึกษาที่สนับสนุนได้ (ในแบบนักกีฬาเป็นศูนย์กลาง) เพื่อเป็นกรอบในการดำเนินการ เช่น ทักษะทางจิตใจ การฝึกรอบ (PST) บทความนี้อธิบายบทบาทของ MI เป็นกรอบที่จิตวิทยาการกีฬา PST (Psychological Skills Training) การแทรกแซงสามารถทำแผนที่และส่งมอบได้ บทความนี้นำเสนอกรณีศึกษาของนักกีฬาเพื่ออธิบาย บทบาทของ MI ในแต่ละช่วงของการโต้ตอบ แอปพลิเคชัน MI ที่แข็งแกร่งและกำหนดไว้อย่างดีในกีฬาต้องการวิจัยเพิ่มเติมแม้ว่าหลักฐานจากขอบเขตทางจิตวิทยาอื่น ๆ ชี้ให้เห็นว่ามันสามารถผสมผสานเข้ากับบริบทของกีฬาได้สำเร็จ ทัศนคติของผู้เล่นแต่ละคนจะค้นหาหรือค้นพบในอัตลักษณ์ของกีฬานั้น ๆ เช่น กติกา การเล่น ทักษะ อุปกรณ์ สนามแข่งขัน หรือลักษณะเฉพาะของเกมกีฬา

Michelle Gacio Harrolle, Melissa Klay (2019) พบว่า ความปรารถนาที่ต้องการให้ทีมของตนเองได้รับชัยชนะ ความต้องการความสำเร็จเกิดความภาคภูมิใจจากการที่ทีมประสบความสำเร็จเป็นความต้องการที่จะทำสิ่งต่าง ๆ ที่ยากลำบากให้ประสบความสำเร็จ พยายามเอาชนะอุปสรรคทั้งปวงเพื่อให้ทำงานของตนประสบความสำเร็จได้ และพบว่าสาเหตุที่สร้างแรงจูงใจสูงสุดในการเล่นหรือเข้าร่วมกิจกรรมกีฬานอกเหนือจากความสนุกสนานแล้ว ปัจจัยด้านผลการแข่งขันเป็น

เหตุผลด้านแรงจูงใจในการเข้าร่วมด้วย เช่น ต้องการชัยชนะและการเป็นที่ยอมรับในทีมกีฬารดดิศและชื่อเสียง เหยียดูรางวัลเป็นแรงจูงใจที่สลับซับซ้อนของมนุษย์และมีความสัมพันธ์กับความต้องการทุกประเภท ทุกระดับ สิ่งที่เงินสามารถซื้อได้นั้นไม่ใช่ตัวเงินโดยตรงแต่เป็นคุณค่าของเงินและกีฬารดดิศและชื่อเสียงที่จะทำให้คนอื่นยอมรับนับถือและยกย่องตัวบุคคลและจะมีอิทธิพลเหนือผู้อื่นได้

Weiss (2019) ศึกษาเรื่องแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของกีฬาเยาวชน: กระบวนทัศน์มุมมอง และการปฏิบัติ วัตถุประสงค์ของการทบทวนนี้คือเพื่อแสดงลักษณะเฉพาะของความก้าวหน้าครั้งสำคัญในช่วง 40 ปีที่ผ่านมาของการวิจัยเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นกีฬาของเยาวชน ผู้เขียนมุ่งเน้นไปที่ช่วงเวลานี้ในระหว่างที่สถาบันศึกษากีฬาเยาวชนนักวิจัยในเครือและอื่น ๆ นักวิชาการมีส่วนทำให้สถานะปัจจุบันของสนาม ประการแรก ติดตามการเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ที่แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงในปรัชญาและการฝึกปฏิบัติวิทยาศาสตร์ในการวิจัยแรงจูงใจในการเล่นกีฬาเยาวชน ประการที่สอง กล่าวถึงมุมมองทางทฤษฎีที่เกิดขึ้นซึ่งชี้ว่า การวิจัยเชิงประจักษ์และการค้นพบที่แข็งแกร่งเกี่ยวกับตัวทำนาย ผู้ไกล่เกลี่ย และผลลัพธ์ของแรงจูงใจ ประการที่สาม แพลทฤษฎีเหล่านี้และการศึกษาที่เกี่ยวข้องเพื่อแจ้งแนวทางปฏิบัติที่ดีที่สุดตามหลักฐานสำหรับโปรแกรมกีฬาเยาวชน สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยเสนอแนะว่าการวิจัยในอนาคตจะเน้นถึงแนวทางการพัฒนา ตรวจสอบกีฬาเพื่อส่งเสริมทางกายภาพ กิจกรรมและพิจารณามุมมองสหสาขาวิชาชีพในหัวข้อที่เอื้ออำนวย โดยสะท้อนการเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์และแนวโน้มการวิจัย เมื่อเวลาผ่านไป นักวิชาการสามารถมีส่วนร่วมสนับสนุนให้เกิดความเข้าใจที่เพิ่มขึ้นเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นกีฬาของเยาวชนในทศวรรษที่ผ่านมา

Amy Whitehead, Kanayo Umeh (2019) ได้ทำการศึกษาแรงจูงใจในการเข้าร่วมเล่นกีฬาเนตบอลของนักกีฬาผู้หญิงในประเทศอังกฤษโดยได้ศึกษาประชากรกลุ่มนักกีฬา จำนวน 374 คน อายุ 16 – 68 ปี การข้อมูลแบบสอบถามแบบออนไลน์และการสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วม 28 คน จากการศึกษาวิเคราะห์แรงจูงใจเบื้องต้นสำหรับการมีส่วนร่วมและการเล่นกีฬาเนตบอลนั้นสำหรับแรงจูงใจสำคัญที่นักกีฬามุ่งเน้นไปที่แรงจูงใจทางด้านสุขภาพและแรงจูงใจทางสังคม และการพัฒนาตนเองในการเล่นกีฬาเนตบอลให้มีความสามารถเพิ่มขึ้น บริบทของความพร้อมและสมรรถนะของร่างกายของนักกีฬา ทั้งในเรื่องการเคลื่อนไหว การทรงตัว ความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ระบบไหลเวียนของเลือด การทำงานของระบบหัวใจในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพโดยอาศัยองค์ประกอบต่าง ๆ ที่มีอยู่คือ ความแข็งแรง ความอดทน ความอ่อนตัว พลัง ความคล่องแคล่ว ว่องไว ความเร็ว ผู้ฝึกสอนกีฬาเป็นบุคคลที่สำคัญในทางการกีฬามีบทบาททางตรงและทางอ้อมในการสร้างแรงจูงใจให้นักกีฬาไม่ว่าจะเป็นแรงจูงใจภายนอกหรือแรงจูงใจภายใน รวมทั้งยังกล่าวถึงบทบาทของเพื่อน ๆ ที่ออกกำลังกายด้วยกันเป็นจุดผลักดันในการสร้างทีมและการแข่งขัน

Buzzelli & Draper (2021) ได้ทำการศึกษา แรงจูงใจการแข่งขันและเล่นกีฬา Pickleball ในกลุ่มนักกีฬาที่สนใจเล่นกีฬา Pickleball เป็นกีฬาที่ผสมผสานแง่มุมต่าง ๆ ของกีฬาเทนนิส กีฬาแบดมินตัน และกีฬาเทเบิลเทนนิส จากผลงานวิจัยปรากฏว่า แรงจูงใจที่เป็นประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นกีฬามากที่สุด คือ การได้ทำกิจกรรมทางด้านกีฬาร่วมกับนักกีฬาผู้อื่นและการมีสุขภาพจิตที่ดี และเพื่อประโยชน์ต่อสุขภาพร่างกายที่แข็งแรง (เช่น ชั้นเรียนออกกำลังกายแบบกลุ่ม) เน้นผลลัพธ์ด้านการออกกำลังกาย อย่างไรก็ตาม การเข้าร่วมบางส่วนนอกเหนือจากความสนุกสนานและยังต้องการผลลัพธ์ของการแข่งขัน (เช่น ชัยชนะ การยอมรับ เหรียญรางวัล และสถิติโลก) และกระบวนการของการมีส่วนร่วม (เช่น การพัฒนาตนเอง) การเล่นที่ยุติธรรม การเข้าสังคม และความสุขในการเคลื่อนไหวในการศึกษาเกี่ยวกับผู้เข้าร่วมกีฬา กิจกรรมที่ต่อเนื่อง จุดประสงค์ในชีวิตที่เกี่ยวข้อง และการตอบสนองความต้องการของตนเอง

Chanthou Lon et al. (2020) การศึกษาเชิงพรรณานี้จัดทำขึ้นเพื่อประเมินแรงจูงใจในการเข้าร่วมในระดับกีฬาและปัจจัยที่เกี่ยวข้องในหมู่นักกีฬาแห่งชาติกัมพูชา (CNAs) เกณฑ์การคัดเลือกคือ CNA ที่มีอายุ (18-40 ปี) และจดทะเบียนกับศูนย์ฝึกกีฬาแห่งชาติ (สวทช.) กัมพูชา ประชากรที่ศึกษาคือ 347 ผู้เล่น เครื่องมือในการศึกษาเป็นแบบสอบถามแบบบริหารตนเอง ประกอบด้วย ข้อมูลประชากร แรงจูงใจด้านกีฬานานาชาติ (SMS -28) และปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจในการเล่นกีฬา มาตราส่วนแรงจูงใจในการเล่นกีฬา (SMS -28) เวอร์ชันภาษาอังกฤษได้รับการแปลเป็นภาษาเขมรด้วยเทคนิคการแปลย้อนกลับ ซึ่งพบค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาช 0.93. สถิติเชิงพรรณนา การทดสอบ t ตัวอย่างอิสระ ANOVA และการถดถอยพหุคูณถูกนำมาใช้สำหรับข้อมูลการวิเคราะห์. อัตราการตอบกลับคือ 100.% ผลการวิจัยพบว่ามีแรงจูงใจในระดับสูง โดยคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.13 (0.31) 95%CI, 4.09, 4.15 มิติสูงสุดของระดับแรงจูงใจในการเล่นกีฬาคือแรงจูงใจภายนอก และแรงจูงใจที่แท้จริง เพื่อสัมผัสกับการกระตุ้น เมื่อควบคุมปัจจัยที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ การศึกษานี้พบว่ากีฬารูปแบบโค้ช โปรแกรมการฝึกที่กำหนดเป้าหมายนักกีฬาและให้กำลังใจและการสนับสนุนจากครอบครัวมีสถิติที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจในการเข้าร่วมกีฬา การศึกษานี้ให้ความหมายเชิงปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมแรงจูงใจด้านกีฬาที่ดีขึ้นในหมู่ CNA และปัจจัยต่าง ๆ ที่สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาแรงจูงใจด้านกีฬาได้โปรแกรมสำหรับ CNAs และเพื่อส่งเสริมให้นักกีฬาเข้าร่วมกิจกรรมมากขึ้นและสามารถพัฒนานักกีฬาที่มีศักยภาพมากขึ้น

Moradi et al. (2020) ได้ทำการศึกษา เปรียบเทียบแรงจูงใจที่เข้าร่วมในกีฬาประเภททีมและประเภทบุคคล จากการศึกษาในกลุ่มนักกีฬา 265 คน โดยได้ทำการศึกษา จาก 4 ชนิดกีฬา ฟุตบอล วอลเลย์บอล บาสเก็ตบอล และแฮนด์บอล ปัจจัยหลายสาเหตุที่ทำให้ให้นักกีฬาแต่ละคนมีแรงจูงใจในการเล่นกีฬา นักกีฬาที่จะเข้าร่วมการแข่งขันโดยใช้แบบสอบถามแรงจูงใจในการเข้าร่วมรายการกีฬา (PMQ) ผลการศึกษาปรากฏว่า ในกีฬาประเภททีมและประเภทบุคคลทั้งหญิงและชาย

ปัจจัยสำคัญของแรงจูงใจในการเข้าร่วมคือ ปัจจัยด้านความสำเร็จในผลการแข่งขัน ผลตอบแทน ชัยชนะ ความต่อเนื่องในการเล่นกีฬาและความมุ่งมั่นในการออกกำลังกายเป็นปัจจัยแรงจูงใจหลักในการตัดสินใจเข้าร่วมแข่งขันกีฬา

Kenioua & Nawal (2020) วัตถุประสงค์: เพื่อทราบแรงจูงใจในการบรรลุผลสำเร็จด้านกีฬาของนักฟุตบอลในการเล่นแบบต่างๆ ตำแหน่ง วิธีการ : คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างนักฟุตบอลสมัครเล่นชาย (N=500) ภายใต้อายุ 17 ปี (ผู้รักษาประตู 56, กองหลัง 173, มิดฟิลด์ 157, กองหน้า 114), จากทางใต้ลี้กภูมิภาคของวาร์กลา-แอลจีเรีย ระดับแรงจูงใจในการบรรลุผลสำเร็จด้านกีฬาของ Wills (Arab เวอร์ชันโดย Allawi) ใช้เพื่อรวบรวมข้อมูลเหล่านี้ มาตรการส่วนประกอบด้วย 20 รายการ (แรงจูงใจที่จะบรรลุความสำเร็จ 10 ข้อ และแรงจูงใจในการหลีกเลี่ยงความล้มเหลว 10 ข้อ) สถิติพรรณนาและใช้การทดสอบ ANOVA ทางเดียวเพื่อประเมินข้อมูลเหล่านี้ ผลลัพธ์: มีความสปีร์ตสูงแรงจูงใจความสำเร็จของนักฟุตบอล ไม่มีความแตกต่างที่มีนัยสำคัญทางสถิติคือ พบในแรงจูงใจความสำเร็จของกีฬาในหมู่ผู้เล่นฟุตบอลตามการเล่นของพวกเขา ผลตอบแทน/ความสำเร็จ เช่น เงินรางวัล ชื่อเสียง ตำแหน่ง สรุป: การวิจัยเชิงคุณภาพในอนาคตซึ่งครอบคลุมการทดสอบรวมถึงตัวแปรหลายตัวเกี่ยวกับแรงจูงใจในการบรรลุผลสัมฤทธิ์ทางกีฬาและลักษณะทางจิตวิทยาอื่น ๆ ดำเนินการเพื่อเข้าถึงข้อมูลที่ละเอียดและเป็นรูปธรรมมากขึ้น

Martin (2020) ศึกษาเรื่อง การส่งเสริมแรงจูงใจ: การเข้าใจบทบาทโค้ชในการเล่นกีฬาเยาวชน บทความนี้มุ่งที่จะอธิบายวิธีการโค้ช อิทธิพลที่แตกต่างกัน ความสำเร็จ ทิศทางและแรงจูงใจภายในกีฬาเยาวชนและวิธีการ การฝึกสอนเฉพาะ อุปนิสัยจะสัมพันธ์ทางบวกเรื่องความสนุกสนาน ประสบการณ์สำหรับนักกีฬาเยาวชน ผลการศึกษาพบว่า ความเพลิดเพลินเป็นปัจจัยจูงใจที่สำคัญสำหรับการมีส่วนร่วมของนักกีฬาเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า 17 ปี และโดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับนักกีฬาในช่วงปีที่สุ่มตัวอย่าง นอกจากนี้ บรรยากาศที่เน้นงาน/ความเชี่ยวชาญจะส่งเสริมการรับรู้ถึงความเพลิดเพลินและพฤติกรรมฝึกสอนมีอิทธิพลอย่างมากในการพัฒนาสภาพแวดล้อม ความไม่มีความสุข แนวทางความสำเร็จและแรงจูงใจในกีฬาเยาวชนและสรุปว่าพฤติกรรมฝึกสอนที่เฉพาะเจาะจงสามารถส่งเสริมในเชิงบวกได้อย่างไร ประสบการณ์ที่สนุกสนานสำหรับนักกีฬาเยาวชน บทความนี้มีการนำเสนอว่า แนวคิดในการให้คำแนะนำ ทักษะ แก่นักกีฬาโอกาสในการเรียนรู้และประสบการณ์กีฬาที่สร้างแรงบันดาลใจอย่างแท้จริงจากฤดูกาลหนึ่งไปอีกฤดูกาลหนึ่ง

Kirby (2021) การสำรวจประสบการณ์ในพัฒนาการทางจิตวิทยาสังคมของผู้หญิงอายุ 70 ปีขึ้นไป ผู้เล่นวอลเลย์บอลเพราะมีการรักและการชอบในเกม จากการศึกษาพบว่ามิอะไรมากมาทำให้เรียนรู้เกี่ยวกับประสบการณ์การใช้ชีวิตของการเล่นกีฬาในชีวิตภายหลังสำหรับสตรีสูงอายุ การศึกษาเชิงคุณภาพนี้สำรวจประสบการณ์ของนักวอลเลย์บอลหญิงจำนวน 18 คน อายุ 70 ปีขึ้นไป สี่รูปแบบที่เกิดจากอุปนิสัยการวิเคราะห์การสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้าง: 1) การแสวงหาและเพลิดเพลิน

กับความท้าทายที่เหมาะสมที่สุด 2) แสดงให้เห็นทางกายภาพความสามารถผ่านความเชี่ยวชาญ ทักษะ 3) มุ่งมั่นที่จะเล่นต่อไปในขณะที่นำความสามารถที่ลดลงและ 4) การเชื่อมต่อกับเพื่อนร่วมทีมและการเสริมกำลังในเชิงบวก หลังจากการวิเคราะห์หุ้บ้นัย หัวข้อถูกวิเคราะห์โดยใช้กรอบทฤษฎีสวนบุคคลเป็นเลนส์ที่ช่วยให้เข้าใจมากขึ้นว่าการพัฒนาด้านจิตสังคมของผู้หญิงเหล่านี้ผ่านกีฬาเมื่อเทียบกับเยาวชนและกีฬาระดับปรมาจารย์ ความท้าทาย ความสามารถ การเชื่อมต่อ และความมุ่งมั่นในการดำเนินการต่อคือทฤษฎีสวนบุคคลที่สำคัญที่ระบุสำหรับผู้หญิงเหล่านี้ นักวิจัยควรสำรวจต่อไปว่าการพัฒนากีฬาในเชิงบวกที่อายุขัยสามารถเป็นได้ทั้งสากลและเหมาะสมยิ่งสำหรับกลุ่มนักกีฬาที่หลากหลาย

Richard R. Rosenkrantz et.al (2021) ศึกษาเรื่องความสามารถในการออกกำลังกาย โอกาสแรงจูงใจและพฤติกรรมในสภาพแวดล้อมของเยาวชน พบว่า ความสำเร็จเป็นแรงจูงใจที่บุคคลต้องการความสำเร็จหรือความสัมฤทธิ์เป็นความปรารถนาที่บุคคลต้องการจะกระทำสิ่งใด ๆ ให้ประสบความสำเร็จ ต้องการรู้สึกชนะ ต้องรู้สึกว่าตนเองมีอิทธิพลต่อบุคคลต่อสถานการณ์ ต้องการมีชื่อเสียง มีคนยอมรับในความสามารถและความสำเร็จ แรงจูงใจประเภทที่ทำให้บุคคลมีความพยายามในสิ่งที่ตนเองมุ่งหวังแม้สิ่งที่มุ่งหวังจะยากสักเพียงใดบุคคลก็จะไปให้ถึงเป้าหมายจนได้เป็นแรงจูงใจสร้างความพอใจให้กับบุคคล

Mack et al. (2018) การศึกษานี้สำรวจการใช้การสัมภาษณ์สร้างแรงบันดาลใจ (MI, Motivation Interviewing) ในบริบทการกีฬาโดยผู้เชี่ยวชาญในแนวทางดังกล่าว โดยเฉพาะ มีวัตถุประสงค์เพื่อทำความเข้าใจว่า แนวทาง MI ด้านใดที่ถือว่ามีค่าสำหรับการทำงานในกีฬาและเริ่มเข้าใจวิธีการใช้แง่มุมเหล่านี้ได้ดีที่สุด ผู้ปฏิบัติงาน 9 คน เข้าร่วมในการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างและระบุนิเวศน์เฉพาะเรื่องหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับแกนหลักและองค์ประกอบย่อยของ MI (เช่น จิตวิญญาณเชิงสัมพันธ์ ทักษะทางเทคนิคขนาดเล็ก เครื่องมือที่ใช้ และ MI รูปแบบการสื่อสารต่อเนื่อง) หัวข้อเพิ่มเติมเกี่ยวกับการบูรณาการ MI กับการแทรกแซงอื่น ๆ ความท้าทายในการทำงานกับนักกีฬา (เช่น การเข้าร่วมที่ได้รับคำสั่ง ความสับสนเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลง) และลักษณะเฉพาะของการทำงานในบริบทของกีฬา (เช่น ความถี่ กติกา การเล่น ทักษะ ระยะเวลา และตำแหน่งของจุดติดต่อ) การพัฒนาสมรรถภาพ ทางกายแล้วจะต้องเน้นที่ความแข็งแรง ความอดทน และความอ่อนตัว นอกจากนี้กีฬาแต่ละประเภทมีลักษณะโดดเด่นเฉพาะก็มีส่วนสนับสนุนไปสู่การเล่นและความชอบได้เช่นกัน ผู้เข้าร่วมยังได้สรุปส่วนประกอบที่จำเป็นสำหรับการฝึกอบรม MI อีกด้วย หลักสูตรสำหรับผู้ปฏิบัติงานด้านกีฬา วิธีการให้คำปรึกษานี้ดูเหมือนจะมีองค์ประกอบเชิงสัมพันธ์และทางเทคนิคที่มีคุณค่าเพื่ออำนวยความสะดวกในการสร้างพันธมิตรการรักษาเพิ่มความพร้อมของนักกีฬาสำหรับการเปลี่ยนแปลงและสนับสนุนการส่งมอบที่มุ่งเน้นการดำเนินการ

แรงจูงใจ

1. ด้านการพบปะผู้คน (Contact to others)
2. ด้านความสนุกสนาน (Fun)
3. ด้านการแสดงออกถึงความสามารถที่มีความชำนาญในการเล่นกีฬา (Demonstrating Physical Competence through Skill Mastery)
4. ด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย (Fitness and Body Image)
5. ด้านความรู้สึถึงความสำเร็จ (Sense of Accomplishment)
6. ด้านการแข่งขันกีฬาชั้นนำและประสบการณ์ (Elite Sport Competition experience)

(Gabiella McLoughlin, 2017 ; Katharina Diehl, et al., 2018; Humberto Moreira Carvalho, 2017; Michelle Gacio Harrolle & Melissa Klay, 2019 ; Richard R. Rosenkranz., et al. 2021; Magdalena Maria Szaynok, 2020; Fotiadis et. al, 2016)

การเล่นกีฬาฟุตบอลของนักกีฬาฟุตบอลไทย

1. ท่านเล่นฟุตบอลรายการแข่งขันใดรายการที่เป็นมหกรรมเท่านั้น
 2. ท่านเล่นฟุตบอลเป็นกิจกรรมนันทนาการ
 3. ท่านคิดว่าการเล่นฟุตบอลเป็นประจำมีความสำคัญ
 4. ท่านเล่นฟุตบอลเพราะต้องการเรียนรู้กีฬาฟุตบอลมากขึ้น
 5. ท่านเล่นฟุตบอลเพราะได้มีกิจกรรมใหม่ๆ ทำ
 6. ท่านรู้สึกแยถ้าขาดการเล่นฟุตบอล
 7. ท่านเล่นฟุตบอลเพื่อผ่อนคลาย
- ที่มา Magdalena Maria Szaynok (2020)
Fotiadis et. al (2016)

รูปที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง แรงจูงใจในการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬาวู้ดบอลไทย ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักกีฬาวู้ดบอลไทยที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปี ขึ้นไป จำนวนประชากรนักกีฬาวู้ดบอลที่สังกัดการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2564 จำนวน 754 คน (การกีฬาแห่งประเทศไทย, 2564) กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้คือ เป็นนักกีฬาวู้ดบอลไทยที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป ในจังหวัดต่าง ๆ ของแต่ละภูมิภาคของประเทศไทย ที่เล่นกีฬาวู้ดบอลในรายการแข่งขันของการกีฬาแห่งประเทศไทย จำนวน 444 คน โดยผู้วิจัยมีแนวทางในการพิจารณาและขั้นตอนในการกำหนดขนาดและการสุ่มตัวอย่าง ดังต่อไปนี้

การกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัย โดยใช้หลักการคำนวณของ ยามาเน่ (Yamane)

ดังสูตร

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

โดย n = จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

N = จำนวนประชากรที่ใช้ในการศึกษา

e = ความผิดพลาดที่ยอมรับได้ (ในการวิจัยครั้งนี้กำหนดให้มีค่าเท่ากับ .04)

แทนค่า

$$n = \frac{754}{1 + 754 (.04)^2}$$

$$n = 341.73 \text{ คน}$$

จากสูตรดังกล่าว กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 341คน จึงจะได้รับการยอมรับ แต่จากการศึกษางานวิจัย พบว่า อัตราการตอบกลับขั้นต่ำของแบบสอบถามที่ส่งทางไปรษณีย์ของกลุ่มที่ตอบด้วยความจริงใจคิดเป็นร้อยละ 70 ของจำนวนแบบสอบถามทั้งหมดที่ส่งไป (วิภา บาเรอจิต, 2542) ผู้วิจัยจึงกำหนดขนาดตัวอย่างเพิ่มขึ้นจากขั้นต่ำร้อยละ 30 รวมเป็น 444 คน และเพื่อให้ความเป็นตัวอย่างที่ดีมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงใช้กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 444 คน

ผู้วิจัยได้ทำการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นภูมิ (Stratified Random Sampling) แบบเป็นสัดส่วน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 5 ภาค ตามสัดส่วนของประชากรแต่ละภาค ซึ่งมีกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะต่างกัน จากนั้นคำนวณหาขนาดตัวอย่างจาก 5 ภาค ตามสัดส่วนประชากรให้ได้กลุ่มตัวอย่างครบตามเกณฑ์ที่กำหนดตามการแบ่งชั้นภูมิแบบเป็นสัดส่วน

การแบ่งชั้นภูมิแบบเป็นสัดส่วน

$$n_i = \frac{N_i}{N/n}$$

ในขณะ

n_i = ขนาดตัวอย่างในชั้นภูมิที่ i

n = ขนาดตัวอย่าง

N_i = ขนาดของประชากรในชั้นภูมิที่ i

N = ขนาดของประชากร

แทนค่าสูตร

$$n_i = \frac{81}{754/433} = 48$$

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 4 จำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละภาคของนักกีฬาฟุตบอลไทยที่ใช้ในการเก็บข้อมูลวิจัย

ภาค	ประชากร	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
ภาคที่ 1 (กลุ่มภาคตะวันออกและกรุงเทพมหานคร)	81	48
ภาคที่ 2 (กลุ่มภาคกลาง และภาคตะวันตก)	137	81
ภาคที่ 3 (กลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือ)	185	109
ภาคที่ 4 (กลุ่มภาคใต้)	164	96
ภาคที่ 5 (กลุ่มภาคเหนือ)	187	110
รวม	754	444

(การกีฬาแห่งประเทศไทย, 2564)

ขั้นตอนการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

- เมื่อได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละตำแหน่งแล้ว จัดทำหนังสือขอความร่วมมือในการแจกแบบสอบถามไปยังภาคที่ได้ถูกคัดเลือก โดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จำนวน 5 ภาค กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เก็บข้อมูลเป็นการสุ่มเพียงจังหวัดที่มีการเล่นกีฬาฟุตบอลเท่านั้น
- ผู้วิจัยทำการประสานไปยังสมาคมกีฬาแห่งจังหวัดทั้ง 5 ภาค เพื่อขอความร่วมมือจากประธานชมรม/สโมสรกีฬาฟุตบอลจังหวัดที่นักกีฬาอาศัยอยู่ เพื่อช่วยแจกแบบสอบถามงานวิจัยแก่กลุ่มตัวอย่าง และเก็บรวบรวมแบบสอบถามไปที่สมาคมกีฬาแห่งจังหวัดทั้ง 5 ภาค เพื่อดำเนินการจัดส่งข้อมูลให้ผู้วิจัยต่อไป
- ผู้วิจัยจะใช้ระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล 2 เดือน คือ เดือนมีนาคม และเดือนเมษายน พ.ศ. 2566
- หากกลุ่มตัวอย่างมีข้อสงสัยในแบบสอบถามสามารถติดต่อสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมทางเบอร์โทรศัพท์และอีเมลของผู้วิจัย

คุณสมบัติของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผู้วิจัยกำหนดเลือกกลุ่มตัวอย่างเฉพาะนักกีฬาฟุตบอลที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป ในปีพ.ศ. 2564 ที่สังกัดการกีฬาแห่งประเทศไทยเท่านั้น และกลุ่มตัวอย่างได้ยินยอมในการเข้าร่วมการวิจัยในครั้งนี้ สำหรับเกณฑ์การคัดออกของกลุ่มตัวอย่าง คือ นักกีฬาฟุตบอลที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี และนักกีฬาฟุตบอลที่ไม่ได้สังกัดการกีฬาแห่งประเทศไทย หรือกลุ่มตัวอย่างไม่สะดวกในการเข้าร่วมการ

วิจัย และหากกลุ่มตัวอย่างยินยอมเข้าร่วมในการตอบแบบสอบถาม แต่ไม่สามารถตอบคำถามได้ครบถ้วนสมบูรณ์ ผู้วิจัยจะไม่นำข้อมูลนั้นมาวิเคราะห์และสรุปผลตามข้อเท็จจริงต่อไป

การพิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่าง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะทำการพิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่าง โดยกลุ่มตัวอย่างทุกรายจะได้รับการชี้แจงวัตถุประสงค์ของการศึกษา ระยะเวลาที่ใช้ วิธีการศึกษา และผลประโยชน์ที่ได้รับ พร้อมทั้งชี้แจงสิทธิของกลุ่มตัวอย่างในการยินยอมให้ข้อมูล โดยกลุ่มตัวอย่างจะไม่เสียค่าใช้จ่ายใด ๆ และไม่มีข้อบังคับใด ๆ หากกลุ่มตัวอย่างรู้สึกอึดอัด หรืออาจรู้สึกไม่สบายใจอยู่บ้างกับบางคำถาม กลุ่มตัวอย่างมีสิทธิ์ที่จะไม่ตอบคำถามเหล่านั้นได้ รวมถึงกลุ่มตัวอย่างมีสิทธิ์ถอนตัวออกจากการวิจัยนี้เมื่อใดก็ได้ โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า และการไม่เข้าร่วมวิจัยหรือถอนตัวออกจากการวิจัยนี้ จะไม่มีผลกระทบต่อกลุ่มตัวอย่างแต่อย่างใด ซึ่งข้อมูลส่วนตัวของกลุ่มตัวอย่างจะถูกเก็บรักษาไว้ ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะเป็นรายบุคคล แต่จะรายงานผลการวิจัยเป็นภาพรวม ผู้ที่มีสิทธิ์เข้าถึงข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างจะมีเฉพาะผู้ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยนี้ และคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคนเท่านั้น

ขั้นตอนในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้ การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การรวบรวมข้อมูล และการจัดกระทำและวิเคราะห์

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวผู้ตอบแบบสอบถาม ลักษณะเป็นแบบ Check List จำนวน 7 ข้อ ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา สังกัดภาค เล่นวู้ดบอลบ่อยแค่ไหน เล่นวู้ดบอลประเภทใดที่ท่านชอบ และการแข่งขันกีฬาชั้นนำและประสบการณ์

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬาวู้ดบอลไทย มีลักษณะเป็นแบบสอบถามปลายปิด ครอบคลุมเนื้อหา การเล่นกีฬาวู้ดบอล ได้แก่ ชอบเล่น เลือกที่จะเล่น เล่นอย่างต่อเนื่อง แนะนำให้มาเล่น จำนวน 9 ข้อ เป็นการวัดแบบมาตราส่วนค่า 5 ระดับ ตามแนวคิดของลิเคิร์ต (Likert) มีค่าดังนี้

- | | |
|---|--|
| 5 | หมายถึง ท่านมีความรู้สึกหรือความคิดเห็นในระดับมากที่สุด |
| 4 | หมายถึง ท่านมีความรู้สึกหรือความคิดเห็นในระดับมาก |
| 3 | หมายถึง ท่านมีความรู้สึกหรือความคิดเห็นในระดับปานกลาง |
| 2 | หมายถึง ท่านมีความรู้สึกหรือความคิดเห็นในระดับน้อย |
| 1 | หมายถึง ท่านมีความรู้สึกหรือความคิดเห็นในระดับน้อยที่สุด |

ระดับความสำคัญ จากคะแนนแปลความหมายเป็นค่าเฉลี่ยรายข้อและรายด้าน (ประคอง
กรรมสูตร, 2558)

4.21 – 5.00	หมายถึง	ระดับมากที่สุด
3.41 – 4.20	หมายถึง	ระดับมาก
2.61 – 3.40	หมายถึง	ระดับปานกลาง
1.81 – 2.60	หมายถึง	ระดับน้อย
1.00 – 1.80	หมายถึง	ระดับน้อยที่สุด

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬาวู้ดบอลไทย มีลักษณะ
เป็นแบบสอบถามปลายปิด ครอบคลุมเนื้อหาด้านการพบปะสังคม (Contact to others) ด้านความ
สนุกสนาน (Fun) ด้านการแสดงออกถึงความสามารถที่มีความชำนาญในการเล่นกีฬา
(Demonstrating Physical Competence through Skill Mastery) ด้านสมรรถนะและ
ภาพลักษณ์ทางร่างกาย (Fitness and Body Image) ด้านความรู้สึกถึงความสำเร็จ (Sense of
Accomplishment) และด้านการแข่งขันกีฬาระดับสูงและประสบการณ์ (Elite Sport and
Competition experience) จำนวน 19 ข้อ เป็นการวัดแบบมาตราส่วนค่า 5 ระดับ ตามแนวคิดของ
ลิเคิร์ท (Likert) มีค่าดังนี้

5	หมายถึง ท่านมีความรู้สึกหรือความคิดเห็นในระดับมากที่สุด
4	หมายถึง ท่านมีความรู้สึกหรือความคิดเห็นในระดับมาก
3	หมายถึง ท่านมีความรู้สึกหรือความคิดเห็นในระดับปานกลาง
2	หมายถึง ท่านมีความรู้สึกหรือความคิดเห็นในระดับน้อย
1	หมายถึง ท่านมีความรู้สึกหรือความคิดเห็นในระดับน้อยที่สุด

ระดับแรงจูงใจในการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬาวู้ดบอลไทย จากคะแนนแปลความหมายเป็น
ค่าเฉลี่ยรายข้อและรายด้าน (ประคอง กรรมสูตร, 2558)

4.21 – 5.00	หมายถึง	ระดับมากที่สุด
3.41 – 4.20	หมายถึง	ระดับมาก
2.61 – 3.40	หมายถึง	ระดับปานกลาง
1.81 – 2.60	หมายถึง	ระดับน้อย
1.00 – 1.80	หมายถึง	ระดับน้อยที่สุด

ตอนที่ 4 แบบสอบถามคำถามปลายเปิดด้านความคิดหรือแรงจูงใจอื่นๆ (Open Ended)

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ

ในการใช้เครื่องมือในการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาและทบทวนทฤษฎีแนวคิดและเอกสารงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องทั้งไทยและต่างประเทศผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและได้ทำการแปลเป็นไทยโดยผู้เชี่ยวชาญด้านภาษา ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำ แบบสอบถามจากงานวิจัยของ Magdalena Maria Szaynok (2020); Fotiadis et . al (2016); GUEDES (2013); Armand A. Buzzelli and Jason A. Draper (2020); Katharina Diehl et.al (2018) โดยนำมาปรับใช้ให้เข้ากับบริบทกีฬาฟุตบอลโดยมีขั้นตอนในการ สร้างเครื่องมือดังต่อไปนี้

1. ศึกษาค้นคว้าตำราเอกสารทางด้านวิชาการและงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจในการเล่นกีฬาในระดับต่างๆ เพื่อรวบรวมข้อมูลและรายละเอียดต่าง ๆ เป็นแนวทางในการสร้างเครื่องมือ

2. นำแบบสอบถามที่ได้จากการศึกษามาปรับปรุงประยุกต์และ สร้างแบบสอบถามขึ้นโดยนำเครื่องมือจากงานวิจัย จากการทบทวนวรรณกรรมงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของกีฬาฟุตบอล ได้นำเทคนิคที่ใช้ในการแปลเครื่องมือวิจัย โดยใช้วิธีการแปลย้อนกลับ (Back – translation) จากผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาอังกฤษ จำนวน 2 ท่าน

3. นำแบบสอบถามที่ได้จากวิธีการแปลย้อนกลับนำมาปรับและขอคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษา พิจารณาตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมของภาษา รวมทั้งปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

4. นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นไปตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยนำแบบสอบถามให้อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน โดยพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อความกับเนื้อหาและมุ่งหมายที่ต้องการวัด (Index of Consistency: IOC) ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญ ด้านวิทยาศาสตร์การกีฬา จิตวิทยาการกีฬาและพลศึกษาจำนวน 3 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านผู้ตัดสินกีฬาฟุตบอล จำนวน 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้าน ผู้ฝึกสอนกีฬาฟุตบอล จำนวน 1 ท่าน โดยใช้เกณฑ์ในการตรวจสอบพิจารณา ข้อคำถาม ซึ่งมีรายชื่อดังต่อไปนี้

ผู้ทรงคุณวุฒิมีคุณสมบัติ ดังนี้

4.1 จบการศึกษาไม่ต่ำกว่าปริญญาเอก สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา พลศึกษา หรือการจัดการกีฬา และมีความรู้และความเชี่ยวชาญทางด้านกีฬาฟุตบอลไม่น้อยกว่า 10 ปี จำนวน 3 ท่าน

4.2 เป็นบุคลากรทางการกีฬาที่ปฏิบัติหน้าที่ให้สมาคมฟุตบอลแห่งประเทศไทยและมีประสบการณ์ เป็นผู้ฝึกสอนกีฬาฟุตบอลหรือเป็นผู้ตัดสินกีฬาฟุตบอล จำนวน 2 ท่าน

ให้คะแนน +1 ถ้าแน่ใจว่า ข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์หรือนิยามศัพท์

ให้คะแนน 0 ถ้าไม่แน่ใจว่า ข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์หรือนิยามศัพท์

ให้คะแนน -1 ถ้าแน่ใจว่า ข้อคำถามวัดได้ไม่ตรงตามวัตถุประสงค์หรือนิยามศัพท์

จากนั้นนำคะแนนมาคำนวณ โดยสูตรที่ใช้ในการคำนวณ ได้แก่

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

เมื่อ IOC = ดัชนีความสอดคล้องระหว่างประเด็นที่ต้องการตรวจสอบ

R = ผลคูณของคะแนนกับจำนวนผู้ทรงคุณวุฒิที่เลือก

N = จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด

ทั้งนี้ หากข้อคำถามใดที่มีค่า IOC มากกว่า 0.5 แสดงว่า ข้อคำถามนั้นสอดคล้องกับนิยาม ศัพท์และสามารถนำไปใช้งานได้ (สมถวิล วิจิตรวรรณ, 2562)

5. นำแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่านตรวจสอบ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญดังกล่าวพิจารณาตรวจสอบแก้ไขแบบสอบถาม เพื่อให้มีความตรงตามเนื้อหา (Content validity) ซึ่งมีค่าดัชนี ความสอดคล้อง (Index of Consistency: IOC) ของแบบสอบถามฉบับนี้มีค่าเท่ากับ 0.97 การทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability) นำแบบสอบถามที่แก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try-Out) กับประชากรที่มีลักษณะคล้ายคลึงกลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัย คือ ชมรมวู้ดบอลศูนย์กีฬาเยาวชนกรุงเทพมหานครไทยญี่ปุ่นดินแดง จำนวน 15 คน และชมรมกีฬา วู้ดบอลศูนย์กีฬาเฉลิมพระเกียรติ 72 พรรษา มีนบุรี จำนวน 15 คน จำนวน 30 ฉบับ เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) และแบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัยฉบับนี้ มีค่าเท่ากับ 0.96

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left\{ 1 - \sum \frac{si^2}{St^2} \right\}$$

α = ค่าสัมประสิทธิ์ของความเชื่อถือได้

si^2 = ความแปรปรวนของคะแนน

K = จำนวนข้อทั้งหมด

St^2 = ความแปรปรวนของคะแนนรวม

การเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามทางไปรษณีย์ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ผู้วิจัยทำหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลการวิจัยจากคณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เพื่อขอความร่วมมือในการเก็บข้อมูลจากนักกีฬาฟุตบอลแต่ละจังหวัดที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

2. ผู้วิจัยทำการประสานไปยังสมาคมกีฬาแห่งจังหวัดทั้ง 5 ภาค เพื่อขอความร่วมมือจากประธานชมรม/สโมสรกีฬาฟุตบอลจังหวัดที่นักกีฬาอาศัยอยู่ เพื่อช่วยแจกแบบสอบถามงานวิจัยแก่กลุ่มตัวอย่าง และเก็บรวบรวมแบบสอบถามไปที่สมาคมกีฬาแห่งจังหวัดทั้ง 5 ภาค รวมเป็นแบบสอบถามทั้งหมด 444 ฉบับ

3. ผู้วิจัยได้ระบุหมายเลขโทรศัพท์และอีเมลไว้ในแบบสอบถามกรณีที่ผู้ตอบแบบสอบถามไม่เข้าใจหรือ มีข้อสงสัยในแบบสอบถาม ในการเก็บกลุ่มตัวอย่าง จำนวนผู้ช่วยในการเก็บข้อมูลจะมี 5 คน เป็นนิสิตระดับมหาบัณฑิต ชั้นปีที่ 2 จำนวน 5 คน มีหน้าที่ในการคัดกรองแบบสอบถามและดูแลรับผิดชอบกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับมอบหมายซึ่งผู้วิจัยจะชี้แจงจุดประสงค์ของงานวิจัย ลักษณะของแบบสอบถาม จำนวนข้อ และข้อมูลอื่นๆที่เกี่ยวข้องให้ผู้ช่วยวิจัยทราบก่อนออกเก็บข้อมูล หลังจากนั้น หลังจากนั้นผู้วิจัยผู้ช่วยจึงดำเนินการรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล การจัดทำข้อมูลในงานวิจัย มีขั้นตอนดังนี้

1. การตรวจสอบข้อมูล (Editing) ทำการตรวจสอบความสมบูรณ์ของการตอบแบบสอบถามที่ได้จากการออกเก็บข้อมูล โดยแยกข้อมูลที่ไม่สมบูรณ์ออก

2. การลงรหัส (Coding) นำแบบสอบถามที่ถูกต้องสมบูรณ์เรียบร้อยแล้วมาลงรหัสสำหรับประมวลผลข้อมูล ด้วยคอมพิวเตอร์

3. การประมวลผลด้วยคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS ในการวิเคราะห์ประมวลผล และ วิเคราะห์ข้อมูลตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ส่วนสถิติในการทดสอบ (Multiple Linear Regression) สมมติฐานใช้ค่าสถิติ โดยตั้งระดับนัยสำคัญทางสถิติไว้ที่ 0.05

1.สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เป็นการวิเคราะห์ความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) หาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยมีรายละเอียดดังนี้

แบบสอบถามตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวผู้ตอบแบบสอบถาม หาค่าความถี่ และร้อยละ

แบบสอบถามตอนที่ 2 การเล่นเกมกีฬาฟุตบอลของนักกีฬาฟุตบอลไทย หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และแปลผลระดับความสำคัญ

แบบสอบถามตอนที่ 3 แรงจูงใจในการเล่นฟุตบอลของนักกีฬาฟุตบอลไทย หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแปลผลระดับแรงจูงใจ

แบบสอบถามตอนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับคำถามปลายเปิด ผู้วิจัยสรุปเป็นประเด็นสำคัญต่าง ๆ จากการแสดงความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะของผู้ตอบแบบสอบถาม

2. สถิติอ้างอิง (Inferential Statistics) เป็นสถิติเพื่อการทดสอบสมมติฐาน ผู้วิจัยใช้สถิติในการทดสอบ โดยใช้สมการถดถอยเชิงเส้นพหุคูณ (Multiple Linear Regression) ในการหา รูปแบบของความสัมพันธ์เชิงเหตุและผล โดยตั้งระดับนัยสำคัญที่ 0.05 เพื่อทดสอบสมมติฐานระหว่างตัวแปรต้นและตัวแปรตาม



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทที่ 4

ผลการศึกษา

การศึกษาเรื่อง แรงจูงใจในการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬาวู้ดบอลไทย เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในรวบรวมข้อมูล ศึกษาในประชากรที่เป็นนักกีฬาวู้ดบอลสังกัดการกีฬาแห่งประเทศไทย (2564) กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างจำนวน 444 ตัวอย่าง และสุ่มตัวอย่างแบบสัดส่วน จำนวน 5 ภูมิภาค มีผลการศึกษาจากโดยนำเสนอเป็น 4 ส่วน ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นต่อการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬา

ส่วนที่ 3 ผลการวิเคราะห์แรงจูงใจต่อการเล่นกีฬาวู้ดบอลของนักกีฬา

ส่วนที่ 4 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression) ของแรงจูงใจของนักกีฬากับความคิดเห็นต่อการเล่นกีฬาวู้ดบอล

ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 4.1 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง

n= 444

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	256	57.7
หญิง	188	42.3
กลุ่มอายุ		
18 - 29 ปี	212	47.7
30 - 39 ปี	20	4.5
40 - 49 ปี	10	2.3
50 - 59 ปี	52	11.7
60 ปีขึ้นไป	150	33.8
ระดับการศึกษา		
ต่ำกว่าปริญญาตรี	186	41.9
ปริญญาตรี	204	45.9
สูงกว่าปริญญาตรี	54	12.2
ภูมิภาค		
กรุงเทพฯ และภาคตะวันออก	48	10.8
ภาคกลางและภาคตะวันตก	81	18.2
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	109	24.5
ภาคใต้	96	21.6
ภาคเหนือ	110	24.8
ความถี่ของการเล่นวู้ดบอล		
เล่นทุกวัน	267	60.1
2-3 ครั้งต่อสัปดาห์	139	31.3
1 ครั้งต่อสัปดาห์	15	3.4
2-3 ครั้งต่อเดือน	15	3.4
1 ครั้งต่อเดือน	4	.9
น้อยกว่า 1 ครั้งต่อเดือน	4	.9

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
ประเภทของวู้ดบอลที่เล่น		
ประเภททีม	249	56.1
ประเภทบุคคล	178	40.1
ประเภทคู่	17	3.8
ประสบการณ์ด้านการแข่งขันกีฬา วู้ดบอล		
ระดับชาติ	406	91.4
ระดับนานาชาติ	38	8.6

จากตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามครั้งนี้จำนวน 444 คน แบ่งเป็นเพศชายจำนวน 256 คิดเป็นร้อยละ 57.7 และเพศหญิง 188 คน คิดเป็นร้อยละ 42.3 โดยส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 18-29 ปี คิดเป็นร้อยละ 47.7 รองลงมาได้แก่กลุ่มอายุ 60 ปีขึ้นไปจำนวน 150 คน คิดเป็นร้อยละ 33.8 โดยระดับการศึกษาส่วนใหญ่อยู่ในระดับปริญญาตรีมากที่สุด 204 คนคิดเป็นร้อยละ 45.9 อยู่ในภาคเหนือมากที่สุด 110 คน คิดเป็นร้อยละ 24.8 รองลงมาได้แก่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 109 คน คิดร้อยละ 24.5 โดยส่วนใหญ่มีความถี่ในการเล่นวู้ดบอลทุกวัน มากที่สุดถึง 267 คนคิดเป็นร้อยละ 60.1 มีความสนใจเล่นวู้ดบอลประเภททีมมากที่สุด 249 คนคิดเป็นร้อยละ 56.1 และประสบการณ์ด้านการแข่งขันกีฬา วู้ดบอลส่วนใหญ่อยู่ในระดับชาติ มากถึง 406 คน คิดเป็นร้อยละ 91.4

ส่วนที่ 2 ความเห็นต่อการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬาวู้ดบอล

การวิเคราะห์การเล่นกีฬาวู้ดบอลของนักกีฬา มีข้อคำถามจำนวน 7 ข้อคำถาม โดยมีระดับความคิดเห็นตั้งแต่น้อยที่สุด (1) ไปจนถึงระดับมากที่สุด (5) ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ในการแปลความหมายค่าเฉลี่ยจำนวน 5 ระดับ ดังต่อไปนี้

4.21 – 5.00	หมายถึง	เห็นด้วยมากที่สุด
3.41 – 4.20	หมายถึง	เห็นด้วยมาก
2.61 – 3.40	หมายถึง	เห็นด้วยปานกลาง
1.81 – 2.60	หมายถึง	เห็นด้วยน้อย
1.00 – 1.80	หมายถึง	เห็นด้วยน้อยที่สุด

ตารางที่ 4.2 จำนวนและร้อยละของระดับความคิดเห็นต่อการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬา

n= 444

ระดับความคิดเห็น		จำนวน	ร้อยละ
น้อย	(1.81 – 2.60)	3	.7
ปานกลาง	(2.61 – 3.40)	32	7.2
มาก	(3.41 – 4.20)	202	45.5
มากที่สุด	(4.21 - 5.00)	207	46.6

จากตารางที่ 4.2 ผลการวิเคราะห์จำนวนและร้อยละของระดับความคิดเห็นต่อการเล่นกีฬา วู้ดบอลของนักกีฬา พบว่า มีนักกีฬาที่มีระดับความคิดเห็นต่อการเล่นวู้ดบอลในระดับมาก มีจำนวนมากที่สุด 207 คน คิดเป็นร้อยละ 46.6 รองลงมาคือระดับมาก มีจำนวนใกล้เคียงกัน 202 คน คิดเป็น ร้อยละ 45.5 ระดับปานกลางมีจำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 7.2 ส่วนระดับน้อย มีจำนวนน้อยที่สุด เพียง 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.7

ตารางที่ 4.3 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการแปลความหมายของความคิดเห็นต่อการเล่นกีฬาฟุตบอลรายข้อ

ข้อ	ความคิดเห็นต่อการเล่นฟุตบอลของนักกีฬา ฟุตบอล	ระดับความคิดเห็น		
		เฉลี่ย	S.D.	ความหมาย
1	ท่านเล่นฟุตบอลรายการแข่งขันในรายการที่เป็น มหกรรมเท่านั้น	3.26	1.328	ปานกลาง
2	ท่านเล่นฟุตบอลเป็นกิจกรรมนันทนาการ	4.25	.907	มากที่สุด
3	ท่านคิดว่าการเล่นฟุตบอลเป็นประจำมีความสำคัญ	4.49	.737	มากที่สุด
4	ท่านเล่นฟุตบอลเพราะต้องการเรียนรู้กีฬาฟุตบอลมากขึ้น	4.58	.682	มากที่สุด
5	ท่านเล่นฟุตบอลเพราะได้มีกิจกรรมใหม่ๆ ทำ	4.35	.832	มากที่สุด
6	ท่านรู้สึกแย่อ้าขาดการเล่นฟุตบอล	3.76	1.201	มาก
7	ท่านเล่นฟุตบอลเพื่อผ่อนคลาย	4.36	.907	มากที่สุด
เฉลี่ย		4.15	.533	มาก

จากตารางที่ 4.3 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการแปลความหมายของความคิดเห็นต่อการเล่นกีฬาฟุตบอล พบว่า ในภาพรวมมีความเห็นต่อการเล่นฟุตบอลเฉลี่ย 4.15 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .533 อยู่ในระดับมาก โดยข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุดคือ ข้อที่ 4 ต้องการการเล่นฟุตบอลเพื่อเรียนรู้กีฬาให้มากขึ้น 4.58 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .684 ระดับมากที่สุดรองลงมาได้แก่ ข้อที่ 3 การเล่นฟุตบอลเป็นประจำมีความสำคัญ คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.49 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .737 อยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนข้อที่มีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ ข้อที่ 1 เล่นฟุตบอลในรายการแข่งขันในมหกรรมกีฬาเท่านั้น เฉลี่ย 3.26 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.328 อยู่ในระดับปานกลาง

ส่วนที่ 3 แรงจูงใจในการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬาวู้ดบอลไทย

การวิเคราะห์แรงจูงใจในการเล่นกีฬาวู้ดบอลของนักกีฬา มีข้อคำถามจำนวน 5 ด้าน รวม 19 ข้อคำถาม โดยมีระดับแรงจูงใจตั้งแต่น้อยที่สุด (1) ไปจนถึงระดับมากที่สุด (5) ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ในการแปลความหมายค่าเฉลี่ยจำนวน 5 ระดับ ดังต่อไปนี้

4.21 – 5.00	หมายถึง	มากที่สุด
3.41 – 4.20	หมายถึง	มาก
2.61 – 3.40	หมายถึง	ปานกลาง
1.81 – 2.60	หมายถึง	น้อย
1.00 – 1.80	หมายถึง	น้อยที่สุด

ตารางที่ 4.4 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของแรงจูงใจในการเล่นกีฬาวู้ดบอล

ข้อ	แรงจูงใจในการเล่นกีฬาของนักกีฬา วู้ดบอล	ระดับของแรงจูงใจ		
		เฉลี่ย	S.D.	ความหมาย
ด้านการพบปะผู้อื่น (Contact to Others)				
1	ท่านเล่นวู้ดบอลทำให้มีโอกาสพบปะกับผู้อื่นใหม่ๆ	4.70	.610	มากที่สุด
2	ท่านเล่นวู้ดบอลทำให้พบเจอสิ่งแปลกใหม่ในชีวิต	4.59	.632	มากที่สุด
3	ท่านเล่นวู้ดบอลทำให้ท่านได้ไปยังสถานที่ที่ไม่เคยได้ไป	4.67	.665	มากที่สุด
4	ท่านเล่นวู้ดบอลเพราะได้เจอเพื่อนที่ออกกำลัง เหมือนกัน	4.57	.670	มากที่สุด
ด้านความสนุก (Fun)				
5	ท่านเล่นวู้ดบอลเพื่อความสนุกสนาน	4.47	.813	มากที่สุด
6	ท่านให้ความสำคัญและเห็นประโยชน์กับการเล่นวู้ดบอล	4.56	.713	มากที่สุด
7	ท่านมีความสุขทุกครั้งในการเล่นวู้ดบอล	4.57	.676	มากที่สุด
8	ท่านเล่นวู้ดบอลเพื่อเป็นกิจกรรมยามว่าง	4.34	.828	มากที่สุด
ด้านความสามารถที่มีความชำนาญในการเล่นกีฬา (Demonstrating Physical Competence Through Skill Mastery)				
9	ท่านเล่นวู้ดบอลเพื่อพัฒนาทักษะกีฬาวู้ดบอล	4.68	.616	มากที่สุด
10	ท่านเล่นวู้ดบอลเพื่อต้องพัฒนาความสามารถด้าน กีฬาวู้ดบอล	4.66	.592	มากที่สุด
11	ท่านเล่นวู้ดบอลและสามารถเล่นได้ดีกว่าเพื่อน	3.83	1.014	มาก

ข้อ	แรงจูงใจในการเล่นกีฬาของนักกีฬา วู้ดบอล	ระดับของแรงจูงใจ		
		เฉลี่ย	S.D.	ความหมาย
12	ท่านเรียนรู้ทักษะใหม่ๆของกีฬาวู้ดบอล โดยการฝึกอย่างหนัก	4.18	.908	มาก
ด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย (Fitness and Body Image)				
13	ท่านเล่นวู้ดบอลเพื่อสุขภาพร่างกาย	4.65	.687	มากที่สุด
14	ท่านเล่นวู้ดบอลเพราะส่งเสริมบุคลิกภาพให้ดีขึ้น	4.52	.642	มากที่สุด
15	ท่านเล่นวู้ดบอลเพื่อพัฒนาสมรรถภาพทางร่างกาย	4.60	.598	มากที่สุด
ด้านความรู้สึกถึงความสำเร็จ (Sense of Accomplishment)				
16	ท่านเล่นวู้ดบอลเพราะเป็นส่วนหนึ่งของความสำเร็จในชีวิต	4.22	.960	มากที่สุด
17	การเล่นวู้ดบอลทำให้ท่านมีความภาคภูมิใจ	4.49	.782	มากที่สุด
18	ท่านต้องการชัยชนะและเงินรางวัลจากการเล่นวู้ดบอล	3.61	1.370	มาก
19	ท่านเล่นวู้ดบอลเพื่อพิสูจน์ตนเองและให้ได้การยอมรับจากผู้อื่น	3.91	1.246	มาก

จากตารางที่ 4.4 ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของแรงจูงใจในการเล่นกีฬาวู้ดบอล พบว่า ด้านการพบปะผู้คน ทุกข้ออยู่ในระดับมากที่สุด ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือ ข้อที่ 1 การเล่นวู้ดบอลทำให้มีโอกาสพบปะกับผู้คนใหม่ ๆ มีค่าเฉลี่ย 4.70 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .610 รองลงมาได้แก่ ข้อ 3 การเล่นวู้ดบอลทำให้ท่านได้ไปยังสถานที่ที่ไม่เคยได้ไป ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .665 ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดได้แก่ ข้อ 2 การเล่นวู้ดบอลทำให้พบเจอสิ่งแปลกใหม่ในชีวิต ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.59 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .632

ด้านความสนุก พบว่า ข้อ 9 มีการเล่นวู้ดบอลเพื่อพัฒนาทักษะกีฬา มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ 4.68 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .616 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาได้แก่ ข้อที่ เล่นเพื่อต้องพัฒนาความสามารถด้านกีฬาวู้ดบอล ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.66 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .592 อยู่ในระดับมากที่สุดเช่นกัน ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ ข้อ 11 เล่นวู้ดบอลเพราะสามารถเล่นได้ดีกว่าเพื่อน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.82 อยู่ในระดับมาก

ด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย มีจำนวน 3 ข้อ คำถาม ทุกข้ออยู่ในระดับมากที่สุด โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด คือ ข้อที่ 13 เล่นวู้ดบอลเพื่อสุขภาพร่างกาย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .687 และข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ ข้อที่ 14 เล่นวู้ดบอลเพราะส่งเสริมบุคลิกภาพให้ดีขึ้น ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

เท่ากับ .642 ด้านความรู้สึกถึงความสำเร็จ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ข้อ 17 การเล่นวู้ดบอลทำให้มีความภาคภูมิใจ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.49 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .782 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาได้แก่ ข้อ 16 เล่นวู้ดบอลเพราะเป็นส่วนหนึ่งของความสำเร็จในชีวิต ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.22 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .960 อยู่ในระดับมากที่สุดเช่นเดียวกัน โดยที่ข้อที่ 18 ความต้องการชัยชนะและเงินรางวัลจากการเล่นวู้ดบอล มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด 3.61 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.370 อยู่ในระดับมาก

ตารางที่ 4.5 สรุปค่าเฉลี่ยและระดับของแรงจูงใจในการเล่นกีฬาของนักกีฬาวู้ดบอลในแต่ละด้าน

แรงจูงใจในการเล่นกีฬาของนักกีฬาวู้ดบอล	เฉลี่ย	S.D.	ความหมาย
ด้านการพบปะ	4.64	.523	มากที่สุด
ด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย	4.59	.551	มากที่สุด
ด้านความสนุกสนาน	4.49	.624	มากที่สุด
ด้านความสามารถที่มีความชำนาญในการเล่นกีฬา	4.34	.596	มากที่สุด
ด้านความรู้สึกถึงความสำเร็จ	4.06	.877	มาก
เฉลี่ย	4.41	.473	มากที่สุด

จากข้อมูลตามตารางที่ 4.5 ข้างต้นพบว่า แรงจูงใจของนักกีฬาวู้ดบอล ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ย 4.41 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .473 อยู่ในระดับมากที่สุด โดยในด้านที่มีคะแนนสูงสุดได้แก่ ด้านการพบปะ เฉลี่ย 4.64 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .523 อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาได้แก่ ด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย เฉลี่ย 4.59 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .551 อยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนด้านที่มีคะแนนน้อยที่สุดได้แก่ ด้านความรู้สึกถึงความสำเร็จ มีคะแนนเฉลี่ย 4.06 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .877 อยู่ในระดับมาก

ส่วนที่ 4 การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณของแรงจูงใจนักกีฬาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นกีฬาฟุตบอล

ในการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณของแรงจูงใจนักกีฬากับความคิดเห็นต่อการเล่นกีฬาฟุตบอล โดยมีปัจจัยแรงจูงใจทั้งหมด 5 ด้าน และปัจจัยด้านประสบการณ์ในการแข่งขันฟุตบอลระดับชาติ และระดับนานาชาติ รวมตัวแปรอิสระทั้งสิ้น 6 ด้าน และนำมาวิเคราะห์กับความความคิดเห็นต่อการเล่นกีฬาฟุตบอลจำนวน 7 ด้าน โดยวิธี enter โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของตัวแปรอิสระ (multicollinearity) ด้วยการวิเคราะห์หองค์ประกอบที่สูงเกินความเป็นจริงหรือ Variance inflation factor (VIF) พบว่า มีค่าระหว่าง 1.042 – 2.709 และ Tolerance ระหว่าง .369 - .960 ตัวแปรทั้งหมดไม่มีความสัมพันธ์กัน เป็นไปตามเกณฑ์ของอุทัยวรรณ สายพัฒนาและฉัตรศิริ ปิยะพิมลสิทธิ์ (2547) ที่ระบุว่าถ้าตัวแปรพยากรณ์ทั้งหมดไม่สัมพันธ์กัน ค่า VIF จะเป็น 1 และพิสัยของค่า VIF อยู่ในช่วง 1 ถึงอนันต์ ส่วนค่า Tolerance จะมีค่าตั้งแต่ 0 ถึง 1 ถ้าเข้าใกล้ 1 แสดงว่าตัวแปรเป็นอิสระจากกัน แต่ถ้าเข้าใกล้ 0 แสดงว่าเกิดปัญหา Multicollinearity

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณของแรงจูงใจนักกีฬากับพฤติกรรมการเล่นกีฬาฟุตบอลดังต่อไปนี้

4.1 พฤติกรรมด้านที่ 1 การเล่นฟุตบอลในรายการแข่งขันที่เป็นมหกรรมกีฬาเท่านั้น

ตารางที่ 4.6 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแรงจูงใจกับพฤติกรรมการเล่นฟุตบอลด้านที่ 1

ตัวแปร	B	Beta	t-value	p value	Collinearity Statistics	
					Tolerance	VIF
ค่าคงที่	1.424		2.144	.033		
ด้านความชำนาญในการเล่นกีฬา	.457	.205	2.981	.003*	.430	2.327
ด้านความรู้สึถึงความสำเร็จ	.311	.205	3.515	.000*	.597	1.675
ด้านสมรรถนะและ ภาพลักษณ์ทางร่างกาย	.160	.066	1.069	.285	.529	1.890
ประสบการณ์การแข่งขัน	-.013	-.003	-.061	.951	.960	1.042
ด้านการพบปะ	-.235	-.092	-1.583	.114	.595	1.680
ด้านความสนุกสนาน	-.235	-.111	-1.490	.137	.369	2.709
R = .335 R ² = .112 F = 9.205 p Value < 0.05						

จากตารางที่ 4.6 การศึกษาแรงจูงใจของนักกีฬาที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาฟุตบอลของนักกีฬาฟุตบอลไทย ในพฤติกรรมด้านที่ 1 การเล่นฟุตบอลในรายการแข่งขันที่เป็นมหกรรมกีฬาเท่านั้น พบว่า มีตัวแปรต้นจำนวน 2 ตัว ได้แก่ (1) **ด้านความชำนาญในการเล่นกีฬา** และ (2) **ด้านความรู้สึกถึงความสำเร็จ** ทั้ง 2 ตัวแปรมีค่าบวกลบหมายความว่า แรงจูงใจแปรผันตรงต่อพฤติกรรมการเล่นฟุตบอลของนักกีฬาด้านที่ 1 การเล่นฟุตบอลในรายการแข่งขันที่เป็นมหกรรมกีฬาเท่านั้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เรียงตามลำดับ โดยตัวแปรต้นสามารถอธิบายพฤติกรรมการเล่นฟุตบอลของนักกีฬาด้านที่ 1 ได้ร้อยละ 11.20

4.2 พฤติกรรมด้านที่ 2 การเล่นฟุตบอลเป็นกิจกรรมนันทนาการ

ตารางที่ 4.7 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแรงจูงใจกับพฤติกรรมการเล่นฟุตบอลด้านที่ 2

ตัวแปร	B	Beta	t-value	p value	Collinearity Statistics	
					Tolerance	VIF
ค่าคงที่	1.399		3.269	.001		
ด้านสมรรถนะและ ภาพลักษณ์ทางร่างกาย	.266	.162	2.769	.006*	.529	1.890
ด้านความสนุกสนาน	.522	.359	5.133	.000*	.369	2.709
ด้านการพบปะ	-.189	-.109	-1.980	.048*	.595	2.709
ด้านความชำนาญในการเล่นกีฬา	.135	.089	1.367	.172	.430	2.327
ประสบการณ์การแข่งขัน	-.065	-.020	-.462	.644	.960	1.042
ด้านความรู้สึกถึงความสำเร็จ	-.104	-.100	-1.820	.070	.597	1.675
R = .458 R ² = .210 F = 19.368 p Value < 0.05						

จากตารางที่ 4.7 การศึกษาแรงจูงใจของนักกีฬาที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาฟุตบอลของนักกีฬาฟุตบอลไทย ในพฤติกรรมด้านที่ 2 การเล่นฟุตบอลเป็นกิจกรรมนันทนาการ พบว่า มีตัวแปรต้นจำนวน 3 ตัว ได้แก่ (1) **ด้านการพบปะ** (2) **ด้านความสนุกสนาน** และ (3) **ด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย** โดยที่ตัวแปรด้านความสนุกสนานและด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ มีค่าบวกลบ หมายถึง เป็นแรงจูงใจที่แปรผันตรงต่อพฤติกรรมการเล่นฟุตบอล ส่วนด้านการพบปะมีค่าลบ หมายถึง แรงจูงใจแปรผกผันกับพฤติกรรมการเล่นฟุตบอลของนักกีฬา ด้านที่ 2 การเล่นฟุตบอลเป็นกิจกรรมนันทนาการอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยตัวแปรต้นสามารถอธิบายพฤติกรรมการเล่นฟุตบอลของนักกีฬาด้านที่ 2 ได้ร้อยละ 21.10

4.3 พฤติกรรมด้านที่ 3 พฤติกรรมการเล่นวู้ดบอลเป็นประจำมีความสำคัญ

ตารางที่ 4.8 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแรงจูงใจกับพฤติกรรมการเล่นวู้ดบอลด้านที่ 3

ตัวแปร	B	Beta	t-value	p value	Collinearity Statistics	
					Tolerance	VIF
ค่าคงที่	-.022		-.073	.942		
ด้านการพบปะ	.236	.168	3.448	.001*	.595	1.680
ด้านความสนุกสนาน	.200	.170	2.749	.006*	.369	2.709
ด้านความชำนาญในการเล่นกีฬา	.337	.272	4.759	.000*	.430	2.327
ด้านสมรรถนะและ	.268	.201	3.888	.000*	.529	1.890
ภาพลักษณ์ทางร่างกาย						
ด้านความรู้สึกถึงความสำเร็จ	-.049	-.059	-1.212	.226	.597	1.675
ประสบการณ์การแข่งขัน	.231	.088	2.288	.023*	.960	1.042

R = .621 R² = .385 F = 45.610 p Value < 0.05

จากตารางที่ 4.8 การศึกษาแรงจูงใจของนักกีฬาที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาวู้ดบอลของนักกีฬาวู้ดบอลไทย ในพฤติกรรมด้านที่ 3 พฤติกรรมการเล่นวู้ดบอลเป็นประจำมีความสำคัญ พบว่ามีตัวแปรต้นจำนวน 5 ตัว ได้แก่ (1) ด้านการพบปะ (2) ด้านความสนุกสนาน (3) ด้านความชำนาญในการเล่นกีฬา (4) ด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย (5) ประสบการณ์การแข่งขัน โดยที่ทั้ง 5 ตัวแปรมีค่าเป็นบวก หมายถึง แรงจูงใจแปรผันตรงกับพฤติกรรมการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬาด้านที่ 3 พฤติกรรมการเล่นวู้ดบอลเป็นประจำมีความสำคัญ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยตัวแปรต้นสามารถอธิบายพฤติกรรมการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬาด้านที่ 3 ได้ร้อยละ 38.50

4.4 พฤติกรรมด้านที่ 4 เล่นวู้ดบอลเพราะต้องการเรียนรู้กีฬาวู้ดบอลมากขึ้น

ตารางที่ 4.9 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแรงจูงใจกับพฤติกรรมการเล่นวู้ดบอลด้านที่ 4

ตัวแปร	B	Beta	t-value	p value	Collinearity Statistics	
					Tolerance	VIF
ค่าคงที่	1.870		5.829	.000		
ด้านการพบปะ	-.074	-.057	-1.033	.302	.595	1.680
ด้านความสนุกสนาน	.196	.179	2.567	.011*	.369	2.709
ด้านความชำนาญในการเล่นกีฬา	.199	.174	2.686	.008*	.430	2.327
ด้านสมรรถนะและ	.270	.218	3.740	.000*	.529	1.890
ภาพลักษณ์ทางร่างกาย						
ด้านความรู้สึกถึงความสำเร็จ	.014	.018	.331	.741	.597	1.675
ประสบการณ์การแข่งขัน	.185	.076	1.759	.079	.960	1.042

R = .465 R² = .216 F = 20.78 p Value < 0.05

จากตารางที่ 4.9 การศึกษาแรงจูงใจของนักกีฬาที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาวู้ดบอลของนักกีฬาวู้ดบอลไทย ในพฤติกรรมด้านที่ 4 เล่นวู้ดบอลเพราะต้องการเรียนรู้กีฬาวู้ดบอลมากขึ้น พบว่ามีตัวแปรต้นจำนวน 3 ตัว ได้แก่ (1) ด้านความสนุกสนาน (2) ด้านความชำนาญในการเล่นกีฬา และ (3) ด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย โดยที่ตัวแปรทั้ง 3 มีค่าเป็นบวก หมายถึงแรงจูงใจทั้ง 3 ด้านแปรผันตรงกับพฤติกรรมการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬาด้านที่ 4 เล่นวู้ดบอลเพราะต้องการเรียนรู้กีฬาวู้ดบอลมากขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยตัวแปรต้นสามารถอธิบายพฤติกรรมการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬาด้านที่ 4 ได้ร้อยละ 21.60

4.5 พฤติกรรมด้านที่ 5 เล่นวู้ดบอลเพราะได้ทำกิจกรรมใหม่ๆ

ตารางที่ 4.10 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแรงจูงใจกับพฤติกรรมการเล่นวู้ดบอลด้านที่ 5

ตัวแปร	B	Beta	t-value	p value	Collinearity Statistics	
					Tolerance	VIF
ค่าคงที่	.293		.758	.449		
ด้านการพบปะ	.344	.216	3.988	.000*	.595	1.680
ด้านความสนุกสนาน	.231	.173	2.513	.012*	.369	2.709
ด้านความชำนาญในการเล่นกีฬา	.119	.085	1.331	.184	.430	2.327
ด้านสมรรถนะและ ภาพลักษณ์ทางร่างกาย	.176	.117	2.025	.043*	.529	1.890
ด้านความรู้สึกถึงความสำเร็จ	.026	.028	.513	.608	.597	1.675
ประสบการณ์การแข่งขัน	-.082	-.028	-.646	.519	.960	1.042

R = .484 R² = .234 F = 22.228 p Value < 0.05

จากตารางที่ 4.10 การศึกษาแรงจูงใจของนักกีฬาที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาวู้ดบอลของนักกีฬาวู้ดบอลไทย ในพฤติกรรมด้านที่ 5 เล่นวู้ดบอลเพราะได้ทำกิจกรรมใหม่ๆ พบว่า มีตัวแปรต้นจำนวน 3 ตัว ได้แก่ (1) **ด้านการพบปะ** (2) **ด้านความสนุกสนาน** และ (3) **ด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย** โดยที่ตัวแปรทั้ง 3 มีค่าเป็นบวก หมายถึง แรงจูงใจทั้ง 3 ด้านแปรผันตรงกับพฤติกรรมการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬาด้านที่ 5 เล่นวู้ดบอลเพราะได้ทำกิจกรรมใหม่ๆ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยตัวแปรต้นสามารถอธิบายพฤติกรรมการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬาด้านที่ 5 ได้ร้อยละ 23.40

4.6 พฤติกรรมด้านที่ 6 มีความรู้สึกแยหากขาดการเล่นวู้ดบอล

ตารางที่ 4.11 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแรงจูงใจกับพฤติกรรมการเล่นวู้ดบอลด้านที่ 6

ตัวแปร	B	Beta	t-value	p value	Collinearity Statistics	
					Tolerance	VIF
ค่าคงที่	-.337		-.588	.557		
ด้านการพบปะ	-.140	-.061	-1.097	.273	.595	1.680
ด้านความสนุกสนาน	.578	.300	4.249	.000*	.369	2.709
ด้านความชำนาญในการเล่นกีฬา	.129	.064	.977	.329	.430	2.327
ด้านสมรรถนะและ	.225	.103	1.750	.081	.529	1.890
ภาพลักษณ์ทางร่างกาย						
ด้านความรู้สึกถึงความสำเร็จ	.130	.095	1.704	.089	.597	1.675
ประสบการณ์การแข่งขัน	.366	.085	1.946	.052	.960	1.042

R = .440 R² = .194 F = 17.500 p Value < 0.05

จากตารางที่ 4.11 การศึกษาแรงจูงใจของนักกีฬาที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาวู้ดบอลของนักกีฬาวู้ดบอลไทย ในพฤติกรรมด้านที่ 6 มีความรู้สึกแยหากขาดการเล่นวู้ดบอล พบว่า มีตัวแปรต้นจำนวน 1 ตัว ได้แก่ **ด้านความสนุกสนาน** โดยมีค่าเป็นบวก หมายถึง แรงจูงใจด้านความสนุกสนานแปรผันตรงกับพฤติกรรมการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬาด้านที่ 6 มีความรู้สึกแยหากขาดการเล่นวู้ดบอล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยตัวแปรต้นสามารถอธิบายพฤติกรรมการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬาด้านที่ 6 ได้ร้อยละ 19.40

4.7 พฤติกรรมด้านที่ 7 มีการเล่นวู้ดบอลเพื่อผ่อนคลาย

ตารางที่ 4.12 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแรงจูงใจกับพฤติกรรมการเล่นวู้ดบอลด้านที่ 7

ตัวแปร	B	Beta	t-value	p value	Collinearity Statistics	
					Tolerance	VIF
ค่าคงที่	.741		1.944	.053		
ด้านการพบปะ	-.126	-.072	-1.476	.141	.595	1.680
ด้านความสนุกสนาน	.833	.574	9.203	.000*	.369	2.709
ด้านความชำนาญในการเล่นกีฬา	-.079	-.052	-.897	.370	.430	2.327
ด้านสมรรถนะและ	.247	.150	2.887	.004*	.529	1.890

ตัวแปร	B	Beta	t-value	p value	Collinearity Statistics	
					Tolerance	VIF
ภาพลักษณ์ทางร่างกาย						
ด้านความรู้สึกถึงความสำเร็จ	-.084	-.081	-1.647	.100	.597	1.675
ประสบการณ์การแข่งขัน	.120	.037	.961	.337	.960	1.042

R = .611 R² = .373 F = 43.408 p Value < 0.05

จากตารางที่ 4.12 การศึกษาแรงจูงใจของนักกีฬาที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาฟุตบอลของนักกีฬาฟุตบอลไทย ในพฤติกรรมด้านที่ 7 มีการเล่นฟุตบอลเพื่อผ่อนคลาย พบว่า มีตัวแปรต้นจำนวน 2 ตัว ได้แก่ (1) ด้านความสนุกสนาน และ (2) ด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย โดยตัวแปรทั้ง 2 มีค่าเป็นบวกหมายถึง แรงจูงใจทั้ง 2 ด้านแปรผันตรงกับพฤติกรรมการเล่นฟุตบอลของนักกีฬาด้านที่ 7 มีการเล่นฟุตบอลเพื่อผ่อนคลาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยตัวแปรต้นสามารถอธิบายพฤติกรรมการเล่นฟุตบอลของนักกีฬาด้านที่ 7 ได้ร้อยละ 37.3

ตารางที่ 4.13 สรุปภาพรวมแรงจูงใจที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นฟุตบอลในแต่ละด้าน

พฤติกรรม	แรงจูงใจ					
	การพบปะ	ความสนุกสนาน	ความชำนาญ	สมรรถนะ	ความสำเร็จ	ประสบการณ์การแข่งขัน
1) แข่งขันในมหกรรมเท่านั้น			*		*	
2) เล่นเพื่อนันทนาการ	*	*		*		
3) การเล่นประจำมีความสำคัญ	*	*	*	*		*
4) ต้องการเรียนรู้กีฬา		*	*	*	*	
5) มีกิจกรรมใหม่ๆ ทำ	*	*		*		
6) รู้สึกแยหากไม่ได้เล่น		*				
7) เล่นเพื่อผ่อนคลาย		*		*		

จากตารางที่ 4.14 ผลสรุปภาพรวมแรงจูงใจที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นฟุตบอลในรายด้าน พบว่า แรงจูงใจด้านความสนุกสนาน มีผลต่อพฤติกรรมทั้งสิ้น 6 ด้าน รองลงมาได้แก่ แรงจูงใจด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย มีผลต่อพฤติกรรมทั้งสิ้น 5 ด้าน แรงจูงใจด้านความชำนาญในการเล่นกีฬา มีผลต่อพฤติกรรมทั้งสิ้น 3 ด้าน การพบปะ มีผลต่อพฤติกรรมทั้งสิ้น 2 ด้าน ส่วนความสำเร็จ และประสบการณ์การแข่งขัน มีผลต่อพฤติกรรมเพียง 1 ด้านเท่านั้น

4.8 แรงจูงใจที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นวู้ดบอลในภาพรวม

ตารางที่ 4.14 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแรงจูงใจที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นวู้ดบอล

ตัวแปร	B	Beta	t-value	p value	Collinearity Statistics	
					Tolerance	VIF
ค่าคงที่	.767		3.920	.000		
ด้านการพบปะ	-.026	-.026	-5.99	.550	.595	1.680
ด้านความสนุกสนาน	.332	.389	7.148	.000*	.369	2.709
ด้านความชำนาญในการเล่นกีฬา	.185	.207	4.104	.000*	.430	2.327
ด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์	.230	.238	5.239	.000*	.529	1.890
ทางร่างกาย						
ด้านความรู้สึกถึงความสำเร็จ	.035	.057	1.342	.180	.597	1.675
ด้านประสบการณ์แข่งขัน	.106	.056	1.650	.100	.960	1.042
R = .723 R ² = .523 F = 79.703 p Value < 0.05						

จากตารางที่ 4.14 การศึกษาแรงจูงใจของนักกีฬาที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาวู้ดบอลของนักกีฬาวู้ดบอลไทย พบว่า มีตัวแปรต้นจำนวน 3 ตัวที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬา ได้แก่ (1) **ด้านความสนุกสนาน** (2) **ด้านสมรรถนะร่างกายและภาพลักษณ์** และ (3) **ด้านความสามารถทางกีฬา** โดยที่ตัวแปรทั้ง 3 มีค่าเป็นบวก หมายถึง แรงจูงใจทั้ง 3 ด้านแปรผันตรงกับพฤติกรรมการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยตัวแปรต้นสามารถอธิบายพฤติกรรมการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬาได้ร้อยละ 52.30 และสามารถสร้างสมการพยากรณ์ได้แก่

$$\text{การเล่นวู้ดบอลของนักกีฬา} = .767 + .332(\text{ความสนุกสนาน}) + .185(\text{ด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย}) + .230(\text{ด้านความชำนาญในการเล่นกีฬา})$$

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายและข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลกระทบของแรงจูงใจในการเล่นกีฬา 6 ด้าน ดังนี้ ด้านการพบปะผู้คน ด้านความสนุกสนาน ด้านการแสดงออกถึงความสามารถที่มีความชำนาญในการเล่นกีฬา ด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย ด้านความรู้สึถึงความสำเร็จ และด้านการแข่งขันกีฬาชั้นนำและประสบการณ์ ในการเล่นกีฬาฟุตบอลของนักกีฬาฟุตบอลไทย มีกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักกีฬาฟุตบอลที่สังกัดการกีฬาแห่งประเทศไทย พ.ศ. 2564 ที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป จำนวน 444 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือแบบสอบถาม จำนวน 3 ส่วน คือ 1) ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม 2) ความเห็นและพฤติกรรมการเล่นฟุตบอลของนักกีฬาฟุตบอลไทย และ 3) แรงจูงใจในการเล่นฟุตบอลของนักกีฬาฟุตบอล วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพรรณนา ค่าเฉลี่ย ความถี่ ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติอ้างอิงโดยใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ ในการศึกษาผลของแรงจูงใจทั้ง 6 ด้านที่มีผลต่อความเห็นและพฤติกรรมการเล่นฟุตบอลของนักกีฬา โดยมีสรุปผลการวิจัย ดังต่อไปนี้

สรุปผลการวิจัย

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1.1 เพศของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นเพศชายจำนวน 256 คน คิดเป็นร้อยละ 57.7 เพศหญิงจำนวน 188 คน คิดเป็นร้อยละ 42.3

1.2 กลุ่มอายุของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่อยู่ในกลุ่มอายุ 18-29 ปี มีจำนวน 212 คน คิดเป็นร้อยละ 47.7

1.3 ระดับการศึกษาของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่มีวุฒิการศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 204 คน คิดเป็นร้อยละ 45.9 รองลงมาคือระดับต่ำกว่าปริญญาตรี 186 คน คิดเป็นร้อยละ 41.9

1.4 ภูมิภาคของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่อยู่ในภาคเหนือมากที่สุด จำนวนถึง 110 คน คิดเป็นร้อยละ 24.8 รองลงมาใกล้เคียงกันคือภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 109 คน คิดเป็นร้อยละ 24.5

1.5 ความถี่ของการเล่นฟุตบอล ส่วนใหญ่ ผู้ตอบแบบสอบถามมีการเล่นฟุตบอลทุกวัน จำนวนถึง 267 คน คิดเป็นร้อยละ 60.1

1.6 ประเภทของการเล่นฟุตบอล ส่วนใหญ่มักเล่นประเภททีม จำนวน 249 คน คิดเป็นร้อยละ 56.1

1.7 ประสบการณ์การเล่นวู้ดบอล ส่วนใหญ่มีประสบการณ์เล่นในระดับชาติ สูงถึง 406 คน คิดเป็นร้อยละ 91.4

2. พฤติกรรมการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬาวู้ดบอล ในการวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นวู้ดบอล พบว่า มีค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการเล่นวู้ดบอลเท่ากับ 4.08 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .548 อยู่ในระดับมาก

3. ระดับของแรงจูงใจในการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬา จากจำนวน 5 ด้าน พบว่า มีค่าเฉลี่ยรวมทุกด้าน เท่ากับ 4.42 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .473 อยู่ในระดับมากที่สุด โดยที่ในด้านกรพบปะมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด รองลงมาได้แก่ด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย ส่วนด้านที่น้อยที่สุดคือด้านความรู้สึกถึงความสำเร็จ

4. การวิเคราะห์แรงจูงใจที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬา

4.1 การวิเคราะห์แรงจูงใจที่มีผลต่อพฤติกรรมรายด้านพบว่า

ด้านที่ 1 เล่นวู้ดบอลในรายการแข่งขันที่เป็นมหกรรมเท่านั้น มีแรงจูงใจที่ส่งผลต่อพฤติกรรมจำนวน 2 ด้านคือ ด้านความชำนาญในการเล่นกีฬา และด้านความรู้สึกถึงความสำเร็จ

ด้านที่ 2 เล่นวู้ดบอลเป็นกิจกรรมนันทนาการ มีแรงจูงใจที่ส่งผลต่อพฤติกรรมจำนวน 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการพบปะสังสรรค์ 2) ด้านความสนุกสนาน และ 3) ด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย

ด้านที่ 3 เห็นว่าการเล่นวู้ดบอลเป็นประจำมีความสำคัญ มีแรงจูงใจที่ส่งผลต่อพฤติกรรมจำนวน 5 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการพบปะสังสรรค์ 2) ด้านความสนุกสนาน 3) ด้านความชำนาญในการเล่นกีฬา 4) ด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย และ 5) ด้านประสบการณ์การแข่งขัน

ด้านที่ 4 เล่นวู้ดบอลเพราะต้องการเรียนรู้กีฬาวู้ดบอลมากขึ้น มีแรงจูงใจที่ส่งผลต่อพฤติกรรมจำนวน 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านความสนุกสนาน 2) ด้านความชำนาญในการเล่นกีฬา และ 3) ด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย

ด้านที่ 5 เล่นวู้ดบอลเพราะได้มีกิจกรรมใหม่ๆ มีแรงจูงใจที่ส่งผลต่อพฤติกรรมจำนวน 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการพบปะสังสรรค์ 2) ด้านความสนุกสนาน 3) ด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย

ด้านที่ 6 รู้สึกแยถ้าขาดการเล่นวู้ดบอล มีแรงจูงใจที่ส่งผลต่อพฤติกรรมจำนวน 1 ด้าน ได้แก่ ด้านความสนุกสนาน

ด้านที่ 7 เล่นวู้ดบอลเพื่อผ่อนคลาย มีแรงจูงใจที่ส่งผลต่อพฤติกรรมจำนวน 2 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านความสนุกสนาน และ 2) ด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย

4.2 การวิเคราะห์แรงจูงใจที่มีผลต่อพฤติกรรมในภาพรวม

การวิเคราะห์ Multiple Regression โดยวิธี enter จากปัจจัยแรงจูงใจและปัจจัยด้านประสบการณ์รวมทั้งสิ้น 6 ตัวแปร พบว่าตัวแปรอิสระที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นวู้ดบอล มีจำนวน 3 ด้าน ได้แก่ (1) ด้านความสนุกสนาน (2) ด้านสมรรถนะร่างกายและภาพลักษณ์ และ (3) ด้านความสามารถทางกีฬา

อภิปรายผล

ในการอภิปรายผลการศึกษาคั้งนี้ ผู้วิจัยเสนอประเด็นอภิปรายใน 7 ส่วน ได้แก่ 1) การเล่นวู้ดบอลรายการแข่งขันในรายการที่เป็นมหกรรมเท่านั้น 2) การเล่นวู้ดบอลเป็นกิจกรรมนันทนาการ 3) มองว่าการเล่นวู้ดบอลเป็นประจำมีความสำคัญ 4) เล่นวู้ดบอลเพราะต้องการเรียนรู้กีฬาวู้ดบอลมากขึ้น 5) เล่นวู้ดบอลเพราะได้มีกิจกรรมใหม่ๆ 6) รู้สึกแยถ้าขาดการเล่นวู้ดบอล และ 7) เล่นวู้ดบอลเพื่อผ่อนคลาย

1. พฤติกรรมการเล่นวู้ดบอลในรายการที่เป็นมหกรรมกีฬาเท่านั้น

ในการวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นวู้ดบอลในรายการที่มหกรรมกีฬาเท่านั้น พบว่า แรงจูงใจที่ส่งผลมีจำนวน 2 ตัว คือ ด้านความชำนาญในการเล่นกีฬา และด้านความรู้ถึงความสำเร็จ โดยในประเด็นแรก **ด้านความชำนาญในการเล่นกีฬา** มีองค์ประกอบที่เกิดจากความพยายามและความทุ่มเทฝึกซ้อมจนเกิดทักษะและความชำนาญ ทำให้ประสบความสำเร็จจากการแข่งขัน สอดคล้องกับแนวคิดของ Carvalho et al. (2018) ที่สรุปไว้ว่า ความชำนาญในทักษะกีฬา เกิดจากแรงจูงใจที่มาจากความพยายามของนักกีฬาที่ได้เรียนรู้ทักษะกีฬาในกีฬาที่ถนัดและสนใจมากขึ้น ทำให้เกิดทักษะที่เกิดจากการฝึก การเรียนรู้และการทำซ้ำ กีฬาวู้ดบอล เป็นกีฬาที่สนุกสนานและมีการใช้ทักษะหลายอย่างในการเล่น นักกีฬาจึงสนใจที่จะพัฒนาทักษะการเล่นวู้ดบอลเพื่อให้เกิดความชำนาญในการเล่นกีฬา และเรียนรู้เทคนิควิธีเพื่อเพิ่มทักษะการเล่นที่จะทำไปสู่การแข่งขันและเกิดความรู้สึกล้าหาย **ส่วนประเด็นด้านความรู้ถึงความสำเร็จ** มีองค์ประกอบที่มีความสำคัญต่อเนื่องถึงโอกาสในความก้าวหน้าและความมั่นคงในชีวิตของนักกีฬา สอดคล้องกับกรณีศึกษา ลิ้มบรรณรัตน์ (2565) กล่าวถึงแรงจูงใจทางการกีฬา เป็นปัจจัยภายนอกที่ผลักดันบุคคลให้เกิดพฤติกรรมเพื่อให้ได้รับรางวัล ชื่อเสียง เกียรติยศ การยกย่องชมเชย และ Harrolle & Klay (2019) และ Rosenkranz et al. (2023) กล่าวถึงความสำเร็จจะเป็นแรงจูงใจสำคัญที่บุคคลต้องการจะกระทำสิ่งใด ๆ ให้ประสบความสำเร็จ ทำให้มีคณอยมรับในความสามารถและความสำเร็จ ความสำเร็จของนักกีฬา มักจะแสดงให้เห็นผ่านการเป็นนักกีฬาที่มีชื่อเสียง มีรายได้ เป็นภาพความสำเร็จของนักกีฬาผู้ยิ่งใหญ่ ซึ่งมีเบื้องหลังของการ

ไปถึงจุดหมายดังกล่าวต้องผ่านความท้าทายทั้งทางร่างกายและจิตใจ การฝึกซ้อมอย่างหนัก ความมีระเบียบวินัย และการเอาชนะความเหนื่อยล้าในจิตใจที่นักกีฬาทุกคนต้องเอาชนะให้ได้

2. การเล่นวู้ดบอลเป็นกิจกรรมนันทนาการ

ในการวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นวู้ดบอลเป็นกิจกรรมนันทนาการ มีแรงจูงใจที่ส่งผลต่อพฤติกรรมจำนวน 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการพบปะสังสรรค์ 2) ด้านความสนุกสนาน และ 3) ด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย ในประเด็นแรก **การพบปะสังสรรค์** การเล่นกีฬาวู้ดบอลทำให้นักกีฬามีโอกาสพบปะกับผู้คนใหม่ๆ ได้เจอสิ่งใหม่ๆ ได้เจอสิ่งแปลกใหม่ในชีวิต ได้มีโอกาสเดินทางไปแข่งขันในสถานที่ที่ยังไม่เคยไป และได้เจอเพื่อนนักกีฬาที่ออกกำลังกายด้วยกีฬาชนิดเดียวกัน ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Whitehead et al. (2017) มีผลการศึกษาที่สอดคล้องกันว่า ปัจจัยด้านสุขภาพ สังคม และการพัฒนาตนเอง เป็นปัจจัยสำคัญต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬา แสดงให้เห็นว่า การเล่นกีฬาวู้ดบอลทำให้นักกีฬาใช้กิจกรรมการเล่นกีฬาเป็นพื้นที่ในการพบปะเพื่อนฝูง ให้ความสุข สนุกสนานจากการเล่นกีฬาเพิ่มมากขึ้น **ส่วนด้านความสนุกสนาน** เนื่องจากนักกีฬาวู้ดบอลมองว่าเป็นกีฬาที่สร้างความสนุกสนาน ทำให้มีความสุขที่ได้เล่น เป็นกีฬาที่เล่นเป็นกิจกรรมยามว่างไปในตัว จึงเป็นสิ่งที่นักกีฬาวู้ดบอลให้ความสำคัญ ผลการศึกษาสะท้อนความต้องการของนักกีฬามีแรงจูงใจเรื่องความสนุกสนานเป็นลำดับมากที่สุด และเกี่ยวข้องกับการให้ความสำคัญและเห็นประโยชน์กับการเล่นวู้ดบอล สร้างความสุขในการเล่นและเป็นผู้ใช้กิจกรรมในช่วงที่มีเวลาว่างเพื่อความบันเทิง ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ พบว่า เป็นปัจจัยหนึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬา สอดคล้องกับแนวคิดของ Diehl et al. (2018) ที่มีแนวคิดเชื่อมโยงความชอบในการเล่นของนักกีฬากับการได้เล่นอย่างกีฬาที่สนใจอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดความชอบและความสนุกสนาน จึงเป็นแรงจูงใจสำคัญในการเล่นกีฬา เพราะลักษณะของกีฬาเป็นรูปแบบการเล่นกีฬาที่เป็นการแข่งขัน เกิดการทำหาย ชิงดีชิงเด่น ต่อสู้กันภายใต้กฎกติกาของกีฬาแต่ละประเภท การเล่นกีฬาจึงเป็นพื้นที่ให้ความสนุกสนานที่อยู่บนพื้นฐานของการมีน้ำใจการให้เกียรติคู่แข่งและคู่ต่อสู้ ความสนุกสนานจึงเป็นปัจจัยที่สำคัญอย่างยิ่งต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาวู้ดบอลในด้านนี้ และในประเด็น **ด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย** องค์ประกอบในแรงจูงใจด้านนี้ คือเล่นกีฬาเพื่อการมีบุคลิกภาพที่ดี สมรรถภาพร่างกายและสุขภาพที่แข็งแรง เป็นแรงจูงใจสำคัญของนักกีฬาวู้ดบอล สอดคล้องกับการศึกษาของ McLoughlin et al. (2017) และเจษฎา จันทระประดิษฐ์, 2020) ที่ศึกษาปัจจัยจูงใจของนักกีฬามุ่งเน้นไปที่ผลลัพธ์ด้านสุขภาพ และการออกกำลังกายทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย เช่น ร่างกายได้สัดส่วน กล้ามเนื้อแข็งแรง ร่างกายกระฉับกระเฉง ทำงานได้นานขึ้นเหนื่อยน้อยลง อารมณ์แจ่มใส สุขภาพจิตดี การเล่นกีฬากับประเด็นด้านสุขภาพเป็นเรื่องที่สังคมทั่วไป มีทัศนคติและมุมมองเดียวกันไม่สามารถแยกออกจากกัน การเล่นกีฬานอกจากจะ

ส่งเสริมสุขภาพของนักกีฬาแล้ว ยังส่งผลโดยตรงต่อภาพลักษณ์ทางร่างกาย ที่ทำให้คนทั่วไปเลือกเล่นกีฬาเป็นงานอดิเรกเพื่อสุขภาพที่ดี และเพื่อรูปร่างที่สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ปัจจัยแรงจูงใจด้านสมรรถนะ และภาพลักษณ์ทางร่างกายจึงเป็นปัจจัยที่สำคัญอย่างหนึ่ง ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาฟุตบอลเป็นอย่างมาก

3. การเล่นฟุตบอลเป็นประจำมีความสำคัญ

ในการวิเคราะห์พฤติกรรมด้านนี้ มีแรงจูงใจที่ส่งผลต่อพฤติกรรมจำนวน 5 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการพบปะสังสรรค์ 2) ด้านความสนุกสนาน 3) ด้านความชำนาญในการเล่นกีฬา 4) ด้านสมรรถนะ และภาพลักษณ์ทางร่างกาย และ 5) ด้านประสบการณ์การแข่งขัน โดยแรงจูงใจทั้ง 5 มีส่วนที่ส่งเสริมพฤติกรรมการเล่นฟุตบอลเป็นประจำอย่างชัดเจน ตั้งแต่ **ด้านการพบปะสังสรรค์** การเล่นกีฬาฟุตบอลทำให้นักกีฬามีโอกาสพบปะกับผู้คนใหม่ๆ ได้เจอสิ่งแปลกใหม่ในชีวิต ได้มีโอกาสเดินทางไปแข่งขันในสถานที่ที่ยังไม่เคยไป และได้เจอเพื่อนกีฬาที่ออกกำลังกายด้วยกีฬาชนิดเดียวกัน ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Whitehead et al. (2017) การได้พบปะทางสังคมจึงเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นฟุตบอลเป็นประจำ **ด้านความสนุกสนาน** ผลการวิเคราะห์พบว่า เป็นปัจจัยหนึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นฟุตบอลของนักกีฬา สอดคล้องกับแนวคิดของ Diehl et al. (2018) ที่มีแนวคิดเชื่อมโยงความชอบในการเล่นของนักกีฬากับการได้เล่นอย่างกีฬาที่สนใจอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดความชอบและความสนุกสนาน จึงเป็นแรงจูงใจสำคัญของการเล่นกีฬา **ด้านความชำนาญในการเล่นกีฬา** เกิดจากความพยายามและความทุ่มเทฝึกซ้อมจนเกิดทักษะและความชำนาญเป็นประจำ สอดคล้องกับแนวคิดของ Carvalho et al. (2018) ที่สรุปไว้ว่า ทักษะที่เกิดจากการฝึก การเรียนรู้และการทำซ้ำเป็นประจำ **ด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย** เป็นแรงจูงใจสำคัญของนักกีฬาฟุตบอล สอดคล้องกับสอดคล้องกับการศึกษาของ McLoughlin et al. (2017) และเจษฎา จันทระประดิษฐ์, (2020) และเป็นแรงจูงใจที่ทุกคนทั่วไปเลือกเล่นกีฬาเป็นงานอดิเรกเพื่อสุขภาพที่ดี และเพื่อรูปร่างที่สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ส่วนด้าน**ประสบการณ์การแข่งขันกีฬาระดับชาติและระดับนานาชาติ** พบว่า ผลการศึกษาสอดคล้องกับการศึกษาของวันดี คำท่าและคณะ (2562) พบว่านักกีฬาที่มีประสบการณ์การแข่งขันกีฬามากกว่า จะสามารถพัฒนาตนเองจากประสบการณ์ที่ผ่านมาและยังสอดคล้องกับ Abdulmenaf Korkutata (2016) ที่ศึกษาแรงจูงใจในการแข่งขันกีฬา พบว่า นักกีฬาที่มีประสบการณ์ในการเล่นมากกว่าจะมีความสนใจและในการเข้าร่วมแข่งขันมากที่สุด จึงเป็นปัจจัยที่นักกีฬามองว่าการฝึกเล่นกีฬาฟุตบอลเป็นประจำมีความสำคัญ

4. เล่นวู้ดบอลเพราะต้องการเรียนรู้กีฬาวู้ดบอลมากขึ้น

ในการวิเคราะห์พฤติกรรมด้านนี้ มีแรงจูงใจที่ส่งผลต่อพฤติกรรมจำนวน 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านความสนุกสนาน 2) ด้านความชำนาญในการเล่นกีฬา และ 3) ด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย ในด้านแรก ความความสนุกสนานในการเล่นกีฬา เป็นปัจจัยหนึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬา ที่เชื่อมโยงความชอบในการเล่นของนักกีฬากับการได้เล่นอย่างกีฬาที่สนใจอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดความชอบและความสนุกสนาน จึงเป็นแรงจูงใจสำคัญที่ทำให้สนใจเรียนรู้กีฬา วู้ดบอลมากขึ้น ด้านความชำนาญในการเล่นกีฬา ความต้องเรียนรู้ ทำให้เกิดจากความพยายามและความทุ่มเทฝึกซ้อมจนเกิดทักษะและความชำนาญเป็นประจำ สอดคล้องกับแนวคิดของ Carvalho et al. (2018) ที่สรุปไว้ว่า ทักษะที่เกิดจากการฝึก การเรียนรู้และการทำซ้ำเป็นประจำ ด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย เป็นแรงจูงใจสำคัญของนักกีฬา วู้ดบอล สอดคล้องกับสอดคล้องกับการศึกษาของ McLoughlin et al. (2017) และเจษฎา จันทรประดิษฐ์, (2020) และเป็นแรงจูงใจที่ทำให้คนทั่วไปเลือกเล่นกีฬาเป็นงานอดิเรกเพื่อสุขภาพที่ดี และเพื่อรูปร่างที่สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

5. การเล่นวู้ดบอลเพราะได้มีกิจกรรมใหม่ๆ

ในการวิเคราะห์พฤติกรรมด้านนี้ มีแรงจูงใจที่ส่งผลต่อพฤติกรรมจำนวน 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการพบปะสังสรรค์ 2) ด้านความสนุกสนาน 3) ด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย ซึ่งพบว่า **การพบปะสังสรรค์** การเล่นกีฬา วู้ดบอลทำให้นักกีฬามีโอกาสพบปะกับผู้คนใหม่ๆ ได้เจอสิ่งที่แปลกใหม่ในชีวิต ได้มีโอกาสเดินทางไปแข่งขันในสถานที่ที่ยังไม่เคยไป และได้เจอเพื่อนกีฬาที่ออกกำลังกายด้วยกีฬานิตเดียวกัน ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Whitehead et al. (2017) มีผลการศึกษาที่สอดคล้องกันว่า ปัจจัยด้านสุขภาพ สังคมและการพัฒนาตนเอง เป็นปัจจัยสำคัญต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬา แสดงให้เห็นว่า การเล่นกีฬา วู้ดบอล ทำให้นักกีฬาใช้กิจกรรมการเล่นกีฬาเป็นพื้นที่ในการพบปะเพื่อนฝูง ให้ให้เกิดความสุข สนุกสนานจากการเล่นกีฬาเพิ่มมากขึ้น **ส่วนด้านความสนุกสนาน** เนื่องจากนักกีฬา วู้ดบอลมองว่าเป็นกีฬาที่สร้างความสนุกสนาน ทำให้มีความสุขที่ได้เล่น เป็นกีฬาที่เล่นเป็นกิจกรรมยามว่างไปในตัว จึงเป็นสิ่งที่นักกีฬา วู้ดบอลให้ความสำคัญ ผลการศึกษาสะท้อนความต้องการของนักกีฬาว่ามีแรงจูงใจเรื่องความสนุกสนานเป็นสำคัญในระดับมากที่สุด และเกี่ยวข้องกับ การให้ความสำคัญและเห็นประโยชน์กับการเล่นวู้ดบอล สร้างความสุขในการเล่นและเป็นใช้กิจกรรมในช่วงที่มีเวลาว่างเพื่อความบันเทิง สอดคล้องกับแนวคิดของ Diehl et al. (2018) และในประเด็น **ด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย** องค์ประกอบในแรงจูงใจด้านนี้ คือเล่นกีฬาเพื่อการมีบุคลิกภาพที่ดี สมรรถภาพร่างกายและสุขภาพที่แข็งแรง เป็นแรงจูงใจสำคัญของนักกีฬา วู้ดบอล สอดคล้องกับสอดคล้องกับการศึกษาของ McLoughlin et al. (2017) และเจษฎา จันทรประดิษฐ์,

2020) ที่ศึกษาปัจจัยจุดใจของนักกีฬามุ่งเน้นไปที่ผลลัพธ์ด้านสุขภาพ และการออกกำลังกายทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย แรงจูงใจทั้ง 3 ด้านจึงส่งผลต่อการเลือกเล่นกีฬาฟุตบอลเพื่อเป็นทางเลือกในการทำกิจกรรมใหม่ๆ

6. รู้สึกแย่อ้าขาดการเล่นฟุตบอล

ในการอภิปรายผลพฤติกรรมด้านนี้ พบว่า มีแรงจูงใจที่ส่งผลต่อพฤติกรรมจำนวน 1 ด้าน ได้แก่ ด้านความสนุกสนาน เนื่องจากนักกีฬามองว่าเป็นกีฬาที่สร้างความสนุกสนาน ทำให้มีความสุขที่ได้เล่น เป็นกีฬาที่เล่นเป็นกิจกรรมยามว่างไปในตัว จึงเป็นสิ่งที่นักกีฬาฟุตบอลให้ความสำคัญ ผลการศึกษาสะท้อนความต้องการของนักกีฬาว่ามีแรงจูงใจเรื่องความสนุกสนานเป็นสำคัญในระดับมากที่สุด และเกี่ยวข้องกับการให้ความสำคัญและเห็นประโยชน์กับการเล่นฟุตบอล สร้างความสุขในการเล่นและเป็นผู้ใช้กิจกรรมในช่วงที่มีเวลาว่างเพื่อความบันเทิง ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ พบว่าเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นฟุตบอลของนักกีฬา สอดคล้องกับแนวคิดของ Diehl et al. (2018) ที่มีแนวคิดเชื่อมโยงความชอบในการเล่นของนักกีฬากับการได้เล่นอย่างกีฬาที่สนใจอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดความชอบและความสนุกสนาน จึงเป็นแรงจูงใจสำคัญของการเล่นกีฬา เพราะลักษณะของกีฬาคือรูปแบบการเล่นกีฬาที่เป็นการแข่งขัน เกิดการทำหาย ชิงดีชิงเด่น ต่อสู้กันภายใต้กฎกติกาของกีฬาแต่ละประเภท การเล่นกีฬาจึงเป็นพื้นที่ให้ความสนุกสนานที่อยู่บนพื้นฐานของการมีน้ำใจการให้เกียรติคู่แข่งและคู่ต่อสู้ ความสนุกสนานจึงเป็นปัจจัยที่สำคัญอย่างยิ่งต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาฟุตบอลในด้านนี้

7. การเล่นฟุตบอลเพื่อผ่อนคลาย

ในการอภิปรายผลพฤติกรรมด้านนี้ พบว่า มีแรงจูงใจที่ส่งผลต่อพฤติกรรมจำนวน 2 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านความสนุกสนาน และ 2) ด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย ด้านความสนุกสนาน สอดคล้องกับพฤติกรรมการเล่นเพื่อผ่อนคลายเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากนักกีฬาฟุตบอลมองว่าเป็นกีฬาที่สร้างความสนุกสนาน ทำให้มีความสุขที่ได้เล่น เป็นกีฬาที่เล่นเป็นกิจกรรมยามว่างไปในตัว จึงเป็นสิ่งที่นักกีฬาฟุตบอลให้ความสำคัญ ผลการศึกษาสะท้อนความต้องการของนักกีฬาว่ามีแรงจูงใจเรื่องความสนุกสนานเป็นสำคัญในระดับมากที่สุด และเกี่ยวข้องกับการให้ความสำคัญและเห็นประโยชน์กับการเล่นฟุตบอล สร้างความสุขในการเล่นและเป็นผู้ใช้กิจกรรมในช่วงที่มีเวลาว่างเพื่อความบันเทิง ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ พบว่า เป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นฟุตบอลของนักกีฬา สอดคล้องกับแนวคิดของ Diehl et al. (2018) ที่มีแนวคิดเชื่อมโยงความชอบในการเล่นของนักกีฬากับการได้เล่นอย่างกีฬาที่สนใจอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดความชอบและความสนุกสนาน จึงเป็นแรงจูงใจสำคัญของการเล่นกีฬา เพราะลักษณะของกีฬาคือรูปแบบการเล่นกีฬาที่

เป็นการแข่งขัน เกิดการทำหาย ซึ่งดีซิงเด่น ต่อสู้กันภายใต้กฎกติกาของกีฬาแต่ละประเภท การเล่นกีฬาจึงเป็นพื้นที่ให้ความสนุกสนานที่อยู่บนพื้นฐานของการมีน้ำใจการให้เกียรติคู่แข่งและคู่ต่อสู้ ความสนุกสนานจึงเป็นปัจจัยที่สำคัญอย่างยิ่งต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาฟุตบอลในด้านนี้ และในประเด็นด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย องค์ประกอบในแรงจูงใจด้านนี้ คือเล่นกีฬาเพื่อการมีบุคลิกภาพที่ดี สมรรถภาพร่างกายและสุขภาพที่แข็งแรง เป็นแรงจูงใจสำคัญของนักกีฬาฟุตบอล สอดคล้องกับสอดคล้องกับการศึกษาของ McLoughlin et al. (2017) และเจษฎา จันทระประดิษฐ์, (2020) ที่ศึกษาปัจจัยจูงใจของนักกีฬามุ่งเน้นไปที่ผลลัพธ์ด้านสุขภาพ และการออกกำลังกายทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย เช่น ร่างกายได้สัดส่วน กล้ามเนื้อแข็งแรง ร่างกายกระฉับกระฉ่ง ทำงานได้นานขึ้นเหนื่อยน้อยลง อารมณ์แจ่มใส สุขภาพจิตดี การเล่นกีฬากับประเด็นด้านสุขภาพเป็นเรื่องที่สังคมทั่วไป มีทัศนคติและมุมมองเดียวกันไม่สามารถแยกออกจากกัน การเล่นกีฬานอกจากจะส่งเสริมสุขภาพของนักกีฬาแล้ว ยังส่งผลโดยตรงต่อภาพลักษณ์ทางร่างกาย ที่ทำให้คนทั่วไปเลือกเล่นกีฬาเป็นงานอดิเรกเพื่อสุขภาพที่ดี และเพื่อรูปร่างที่สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ปัจจัยแรงจูงใจด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกายจึงเป็นปัจจัยที่สำคัญอย่างหนึ่ง ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาฟุตบอลเป็นอย่างมาก

8.พฤติกรรมการเล่นฟุตบอลในภาพรวม

ในการอภิปรายผลพฤติกรรมการเล่นฟุตบอลในภาพรวม พบว่า มีแรงจูงใจที่ส่งผลต่อพฤติกรรมจำนวน 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านความสนุกสนาน 2) ด้านสมรรถนะร่างกายและภาพลักษณ์ และ 3) ด้านความชำนาญในการเล่นกีฬา ซึ่งแรงจูงใจทั้ง 3 ด้าน เป็นปัจจัยสำคัญอย่างยิ่งที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นฟุตบอลของนักกีฬา สอดคล้องกับแนวคิดของ Diehl et al. (2018) ที่มีแนวคิดเชื่อมโยงความชอบในการเล่นของนักกีฬากับการได้เล่นอย่างกีฬาที่สนใจอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดความชอบและความสนุกสนาน จึงเป็นแรงจูงใจสำคัญของการเล่นกีฬา ด้านความชำนาญในการเล่นกีฬา เกิดจากความพยายามและความทุ่มเทฝึกซ้อมจนเกิดทักษะและความชำนาญเป็นประจำ สอดคล้องกับแนวคิดของ Carvalho et al. (2018) ที่สรุปไว้ว่า ทักษะที่เกิดจากการฝึก การเรียนรู้ และการทำซ้ำเป็นประจำ ด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย เป็นแรงจูงใจสำคัญของนักกีฬาฟุตบอล สอดคล้องกับสอดคล้องกับการศึกษาของ McLoughlin et al. (2017) และเจษฎา จันทระประดิษฐ์, (2020) และเป็นแรงจูงใจที่ทำให้คนทั่วไปเลือกเล่นกีฬาเป็นงานอดิเรกเพื่อสุขภาพที่ดี และเพื่อรูปร่างที่สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. จากผลการวิจัย ควรส่งเสริมพฤติกรรมการเล่นกีฬาฟุตบอลที่มีความสำคัญ เช่น ส่งเสริมพฤติกรรมกรรมการมองเห็นความสำคัญของการเล่นกีฬาเป็นประจำ ผ่านปัจจัยแรงจูงใจเรื่องของการพบปะ การสร้างความสนุกสนาน การส่งเสริมให้เกิดความชำนาญในการเล่นกีฬา การส่งเสริมการสร้างสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกายและรวมถึงการสร้างให้นักกีฬามีประสบการณ์ในการแข่งขันระดับต่างๆ

2. จากผลการศึกษาปัจจัยแรงจูงใจในที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาฟุตบอลของนักกีฬา ทำให้ทราบปัจจัยเชิงบวกที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นกีฬาฟุตบอล และแนวทางส่งเสริมพฤติกรรมการเล่นกีฬาฟุตบอล ตามลำดับ เช่น

1) การส่งเสริมกีฬาฟุตบอลให้เป็นกีฬาที่สร้างความสนุกสนาน ผ่านการจัดกิจกรรมแข่งขันในหลากหลายระดับมากขึ้นไปจนถึงในระดับชุมชน และยังเป็น การเพิ่มโอกาสการเข้าถึงการเล่นกีฬาฟุตบอลของเด็กและผู้สูงอายุอีกด้วย และยังเป็น การส่งเสริมกีฬาเพื่อความบันเทิงและนันทนาการ (Recreational Sports)

2) การใช้กีฬาฟุตบอลเพื่อส่งเสริมค่านิยมการเล่นกีฬาเพื่อสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย โดยเฉพาะในกลุ่มผู้สูงอายุเนื่องจากเป็นกีฬาที่เหมาะสมเป็นอย่างยิ่ง โดยการสนับสนุนอุปกรณ์กีฬา พื้นที่ในการเล่นกีฬาของชุมชนท้องถิ่น รวมทั้งมีอาสาสมัครที่เป็นผู้ที่มีความรู้ในการออกกกำลังกายและเล่นกีฬาอย่างทั่วถึง

3) การส่งเสริมความก้าวหน้าและความมั่นคงของนักกีฬาฟุตบอล ที่มีเส้นทางของความสำเร็จของการเป็นนักกีฬา และมองเห็นโอกาสของการเพิ่มมูลค่า การได้รับการยอมรับ จึงควรส่งเสริมสวัสดิการของนักกีฬา และการเชิดชูเกียรติของนักกีฬาอย่างเหมาะสม

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1) การศึกษาในครั้งนี้เป็นศึกษาแรงจูงใจของนักกีฬาฟุตบอลที่สังกัดการกีฬาแห่งประเทศไทยเท่านั้น ซึ่งในการศึกษาครั้งต่อไปควรทำการศึกษาในกลุ่มของนักกีฬาฟุตบอลทั่วไปด้วยว่ามีปัจจัยด้านใดที่ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเล่นกีฬาฟุตบอล

2) ควรศึกษาปัจจัยด้านอื่นๆเพิ่มเติมที่อาจส่งผลแรงจูงใจการเล่นกีฬาฟุตบอลร่วมด้วย

3) ควรศึกษาปัจจัยที่ทำให้เกิดทักษะการเล่นกีฬาฟุตบอลที่ทำให้ประสบความสำเร็จ

บรรณานุกรม



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บรรณานุกรม

- Abdulmenaf Korkutata. (2016). Participation motivation in sport: A study on taekwondo athletes. *Turkish Journal of Sport and Exercise*, 18(3), 47–55.
- Ajzen, I. (1991). The Theory of Planned Behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50, 179–211. [https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90020-T](https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90020-T)
- Akyüz, M., Açar, M., Akyüz, Ö., & Doğru, Y. (2016). Motivational Factors Affecting Athletes in Selecting the Sport Branches of Athletics, Ski and Tennis. *Journal of Education and Training Studies*, 4(12), Article 12. <https://doi.org/10.11114/jets.v4i12.1961>
- Buzzelli, A., & Draper, J. (2021). Are They Athletes? A Self-Assessment of Athletic Identity Measurement and Perceived Benefits of Collegiate Esports Participants. *Recreational Sports Journal*, 45(2), 117–130. <https://doi.org/10.1177/155886612111033252>
- Carvalho, H. M., Gonçalves, C. E., Collins, D., & Paes, R. R. (2018). Growth, functional capacities and motivation for achievement and competitiveness in youth basketball: An interdisciplinary approach. *Journal of Sports Sciences*, 36(7), 742–748. <https://doi.org/10.1080/02640414.2017.1340654>
- Chang, S. H., & Lee, J. (2017). Teaching Striking Skills in Elementary Physical Education Using Woodball. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 88(8), 21–27. <https://doi.org/10.1080/07303084.2017.1356767>
- Chanthou Lon, Piyathida Kuhirunyaratn, Chulaporn Sota, Rojapon Buranarungsa, & Chairat Choosakul. (2020). The study of Motivation to Participate in Sport Level and Related Factors among Cambodia National Athletes. *KKU Research Journal (Graduate Studies)*, 20(3), Article 3.
- Cremades, J., Tashman, L., & Quartiroli, A. (2014). *Initial considerations: Developing the Pathways to Become a Sport, Exercise, and Performance Psychology Professional* (pp. 3–12).

- Diehl, K., Jansen, C., Ishchanova, K., & Hilger-Kolb, J. (2018). Loneliness at Universities: Determinants of Emotional and Social Loneliness among Students. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *15*(9), 1865. <https://doi.org/10.3390/ijerph15091865>
- Domjan, M., & Purdy, J. E. (1996). Teaching about animal research in psychology. *American Psychologist*, *51*, 736–737. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.51.7.736>
- Glueck, W. F. (1980). *Business Policy and Strategic Management*. McGraw-Hill.
- Harrolle, M., & Klay, M. (2019). Understanding the Role of Motivation in Professional Athletes. *Journal of Applied Sport Management*, *11*(1). <https://doi.org/10.18666/JASM-2019-V11-I1-8858>
- Harter, S. (1998). The development of self-representations. In *Handbook of child psychology: Social, emotional, and personality development*, Vol. 3, 5th ed (pp. 553–617). John Wiley & Sons, Inc.
- Herrebrøden, H., & Bjørndal, C. T. (2022). Corrigendum: Youth International Experience Is a Limited Predictor of Senior Success in Football: The Relationship Between U17, U19, and U21 Experience and Senior Elite Participation Across Nations and Playing Positions. *Frontiers in Sports and Active Living*, *4*. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fspor.2022.954943>
- Kenioua, M., & Nawal, K. (2020). The relationship between social responsibility and the job performance among physical education professors. *Pedagogy of Physical Culture and Sports*, *24*, 203–207. <https://doi.org/10.15561/26649837.2020.0408>
- Kinicki, A., & Williams, B. K. (2013). *Management: A Practical Introduction*. McGraw-Hill/Irwin.
- Kirby, J. B. (2021). Fastest on the Playground: Four Generations of Female Sport Experience. *The Qualitative Report*, *26*(8), 2558–2576.
- Locke, E. A., & Latham, G. P. (1985). The application of goal setting to sports. *Journal of Sport Psychology*, *7*(3), 205–222.

- Mack, R., Breckon, J., O'Halloran, P., & Butt, J. (2018). Enhancing Athlete Engagement in Sport Psychology Interventions Using Motivational Interviewing: A Case Study. *The Sport Psychologist, 33*. <https://doi.org/10.1123/tsp.2018-0053>
- Macnamara, B. N., & Maitra, M. (2019). The role of deliberate practice in expert performance: Revisiting Ericsson, Krampe & Tesch-Römer (1993). *Royal Society Open Science, 6*(8), 190327. <https://doi.org/10.1098/rsos.190327>
- Martin, N. J. (2020). Fostering Motivation: Understanding the Role Coaches Play in Youth Sport. *Strategies, 33*(1), 20–27. <https://doi.org/10.1080/08924562.2019.1680328>
- Maslow, A. H. (1970). *Motivation and personality* (2nd ed). Harper & Row.
- McClelland, D. C., Atkinson, J. W., Clark, R. A., & Lowell, E. L. (1953). *The achievement motive* (pp. xxii, 384). Appleton-Century-Crofts. <https://doi.org/10.1037/11144-000>
- McLoughlin, G., Fecske, C. W., Castaneda, Y., Gwin, C., & Graber, K. (2017). Sport Participation for Elite Athletes With Physical Disabilities: Motivations, Barriers, and Facilitators. *Adapted Physical Activity Quarterly, 34*(4), 421–441. <https://doi.org/10.1123/apaq.2016-0127>
- Moradi, J., Bahrami, A., & Dana, A. (2020). Motivation for Participation in Sports Based on Athletes in Team and Individual Sports. *Physical Culture and Sport. Studies and Research, 85*(1), 14–21. <https://doi.org/10.2478/pcssr-2020-0002>
- Murakami, S., Kohmura, Y., Someya, Y., Suzuki, K., Inoue, K., Amano, S., & Aoki, K. (2023). Prevalence of dry eye syndrome and risk factors in physical education and sports science graduates. *Japanese Journal of Ophthalmology, 67*(2), 175–181. <https://doi.org/10.1007/s10384-022-00973-6>
- Rosenkranz, R. R., Dixon, P. M., Dzewaltowski, D. A., McLoughlin, G. M., Lee, J. A., Chen, S., Vazou, S., Lanningham-Foster, L. M., Gentile, D. A., & Welk, G. J. (2023). A cluster-randomized trial comparing two SWITCH implementation support strategies for school wellness intervention effectiveness. *Journal of Sport and Health Science, 12*(1), 87–96. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2021.12.001>

- Sudani, A., & Budzyńska, K. (2014). Family and its Influence on how Athletes Function. *LASE Journal of Sport Science*, 5, 115–119.
<https://doi.org/10.1515/ljss-2016-0037>
- Tisna, G. D., & Darmawan, G. E. B. (2020). *Woodball Mental Exercises*. 403–408.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.200115.066>
- Weiss, M. R. (2019). Youth Sport Motivation and Participation: Paradigms, Perspectives, and Practicalities. *Kinesiology Review*, 8(3), 162–170.
<https://doi.org/10.1123/kr.2019-0014>
- Whitehead, A., Umeh, K., Quayle, L., & Morley, D. (2017, December 31). *Mobile technology usage mediates gender differences in physical activity*.
<https://www.semanticscholar.org/paper/Mobile-technology-usage-mediates-gender-differences-Whitehead-Umeh/0d67580896d1da63255f430f40278692b41c4423>
- กรณทิพย์ ลิ้มบรรทัดน์. (2565). จิตวิทยาการกีฬา. *วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ*, 4(3), 1–16.
- กรมพลศึกษา. (2565). *ข้อมูลการออกกำลังกายหรือ เล่นกีฬาของประชาชน ประจำปี 2565*.
<http://www.dpe.go.th>. <http://www.dpe.go.th/article-preview-442991791793>
- กษมา สุขุมาลจันทร์. (2560). *แรงจูงใจในการเล่นกีฬาซกเกะเยอของนักกีฬาซกเกะเยอในกีฬาเยาวชนแห่งชาติ ครั้งที่ 32* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ.
- ก่อเกียรติ วิริยะกิจพัฒนา. (2550). *พฤติกรรมผู้บริโภค*. วังอักษร.
- การกีฬาแห่งประเทศไทย. (2564). *ระเบียบการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ 47*.
<https://www.sat.or.th/2020>
- จาดุรนต์ ลิ้มหัน & ภาคภูมิ รัตน์โรจนากุล. (2562). แรงจูงใจในการตัดสินใจเล่นกีฬาฟุตบอลอาชีพ. *วารสารสุขศึกษา พลศึกษา และสันทนาการ*, 45(1), 1–13.
- จิรวัดน์ พิมพะนิตย์. (2560). แรงจูงใจในการเล่นกีฬาฮอกกี้ของนักกีฬาฮอกกี้ทีมชาติไทย. *Journal of Education Khon Kaen University (Graduate Studies Research)*, 11(2), Article 2.
- จิรวัดน์ ขจรศิลป์. (2564). *การจัดการแข่งขันและการตัดสินใจวู้ดบอล*. โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- จุฬารัตน์ เอื้ออำนวย. (2549). *จิตวิทยาลังคม*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
<http://library.dmh.go.th/dmh/dublin.php?ID=9186>

- เจษฎา จันทระประดิษฐ์. (2563). การศึกษาแรงจูงใจทางการกีฬาของนักกีฬาที่เป็นตัวแทนสถาบันการพลศึกษาในวิทยาเขตภาคใต้ที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาสถาบันการพลศึกษาแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 43. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยกีฬาแห่งชาติ*, 12(3), Article 3.
- เฉลิมพล ต้นสกุล. (2541). *พฤติกรรมศาสตร์สาธารณสุข =: Public health behavioral science* (พิมพ์ครั้งที่ 2).
- เฉลิมรัฐ ทองศิริมนิรัตน์, ผาณิต บิลมาศ และสมชาย ไกรสังข์. (2554). แรงจูงใจในการเลือกเล่นกรีฑาของเยาวชน ในจังหวัดลำปาง พ.ศ. 2551. *วารสารคณะพลศึกษา*.
<https://ejournals.swu.ac.th/index.php/pe/article/view/2242>
- ไชยา อังศุสุนทร. (2543). *พฤติกรรมการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพของนักศึกษามหาวิทยาลัยชุมชน ในวิทยาลัยพลศึกษาเขตภาคเหนือ* [ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ฐิติมา เมืองจันทร์. (2553). *แรงจูงใจในการเล่นกรีฑาของนักเรียนโรงเรียนกีฬา ปีการศึกษา 2551* [วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เต็มศักดิ์ คทวนิช. (2546). *จิตวิทยาทั่วไป*. ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- เทพนม เมืองแมน และสวิง สุวรรณ. (2540). *พฤติกรรมองค์กร* (พิมพ์ครั้งที่ 2). ไทยวัฒนาพานิช.
- ธีรภาพ หอมดอก. (2562). ปัจจัยแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ที่คาดหวังของนักกีฬาวัยรุ่น. *Walailak Procedia*, 2019(2), Article 2.
- ธีรวุฒิ พรหมจรรย์. (2556). *แรงจูงใจในการเล่นฟุตบอลของนักกีฬาฟุตบอลที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาสาธิต สามัคคี ครั้งที่ 37* [วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยเกริก.
- นิภา แก้วศรีงาม. (2532). *จิตวิทยาองค์กร* (พิมพ์ครั้งที่ 3, p. 225). มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- พงษ์พันธ์ พงษ์โสภณ. (2542). *จิตวิทยาทางการศึกษา*. พัฒนาศึกษา.
- พวงเพชร วัชรอยู่. (2537). *แรงจูงใจกับการทำงาน*. โอเดียนสโตร์.
- ภัทรดนัย ประสานตรี. (2556). แรงจูงใจในการเล่นกีฬาบาสเกตบอล ของนักกีฬาบาสเกตบอล ในการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 40. *Academic Journal of Thailand National Sports University*, 5(3), Article 3.
- มลิวลัย ผิวคราม. (2558). การวิเคราะห์จำแนกปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อผลการเรียนสูงและต่ำของนักศึกษา สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตชุมพร. *การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน ครั้งที่ 12: ตามรอยพระยุคลบาท เกษตรศาสตร์กำแพงแสน*, 1276–1283.
- ลักขณา สริวัฒน์. (2549). *จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน* (พิมพ์ครั้งที่ 2). โอเดียนสโตร์.

- วันดี คำท่า, ศรีสมร สุริยาศศิน, มณฑิรา จารุเพ็ง และอุมาภรณ์ สุขารมณ. (2562). การศึกษาเปรียบเทียบประสบการณ์การแข่งขันกีฬาและแรงจูงใจด้านกีฬากับปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนโรงเรียนกีฬา จังหวัดนครสวรรค์. 379–390.
- วิเชียร ฐัญญู, คณิติน จรโคกกรวด, ศศิภา จันทรา, วณิชยา ใจเร็ว, & ปริญญา เรืองทิพย์. (2021). ความสัมพันธ์เชิงพฤติกรรมที่ส่งผลต่อความตั้งใจเข้าร่วมการแข่งขัน วิ่งมาราธอนในประเทศไทย ภายใต้ภาวะวิกฤต โควิด-19. วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 13(2), Article 2. <https://doi.org/10.53848/irdssru.v13i2.251782>
- ศิริการณ น้อยวังหิน. (2550). แรงจูงใจในการเล่นกีฬาแบดมินตันของนักกีฬาหญิงในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ 35 ณ จังหวัดสุพรรณบุรี [วิทยานิพนธ์, มหาวิทยาลัยขอนแก่น]. <https://dric.nrct.go.th/Search/SearchDetail/214719>
- สมชาย แก้วนวล. (2563). ปัจจัยต่อแรงจูงใจในการเล่นกีฬาวัยน้ำของนักกีฬาวัยน้ำภาคกลาง [วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ.
- สมาคมกีฬาฟุตบอลแห่งประเทศไทย. (2562). คู่มือการจัดการแข่งขันกีฬาฟุตบอล. สมาคมกีฬาฟุตบอลแห่งประเทศไทย.
- สืบสาย บุญวีระบุตร. (2541). จิตวิทยาการกีฬา. ชลบุรีการพิมพ์.
- สุปราณี ขวัญบุญจันทร์. (2541). จิตวิทยาการกีฬา. ไทยวัฒนาพานิช.
- สุพัชริน เขมรัตน์. (2565). การฝึกทักษะจิตใจสำหรับนักกีฬา (No. 275613). สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:275613
- สุพานี สฤกษ์วานิช. (2552). พฤติกรรมองค์การสมัยใหม่: แนวคิดและทฤษฎี. โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- อภิรักษ์ สืบพิมพ์วงศ์. (2564). การศึกษาแรงจูงใจของนักกีฬาตัวแทนโรงเรียนที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาเทเบิลเทนนิสชาติสามัคคี ครั้งที่ 44 ประสานมิตรเกมส์. วารสารวิชาการศรีปทุม ชลบุรี *Sripatum Chonburi Journal*, 18(2), Article 2.
- อุทัยวรรณ สายพัฒนา และฉัตรศิริ ปิยะพิมลสิทธิ์. (2547). Collinearity. วารสารปาริชาติ, 17(1), 55–62.





ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือการวิจัย

- | | |
|--|---|
| 1. ดร. พัฒนาชาติ กฤติบวร | ตำแหน่ง นายกสมาคมกีฬาฟุตบอลแห่งประเทศไทย (ผู้เชี่ยวชาญด้านการบริหารจัดการกีฬา) |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์จันทร์ณี กฤติบวร | ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขาพลศึกษา ภาควิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขต กรุงเทพฯ (ผู้เชี่ยวชาญด้านกฎกติกากีฬาฟุตบอล) |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. จิราวัฒน์ ขจรศิลป์ | ตำแหน่ง รองคณบดี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี (ผู้เชี่ยวชาญด้านการฝึกสอนนักกีฬาฟุตบอล) |
| 4. อาจารย์อำนาจ สิ้นสุภโชค | ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขาพลศึกษา ภาควิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตสุพรรณบุรี (ผู้เชี่ยวชาญด้านการฝึกสอนนักกีฬาฟุตบอล) |
| 5. นายปภาวิน อรรถศิลป์กิจ | ตำแหน่ง เลขาธิการสมาคมกีฬาฟุตบอลแห่งประเทศไทย (ผู้เชี่ยวชาญด้านกฎกติกาและระเบียบการแข่งขันกีฬาฟุตบอลระดับนานาชาติ) |



ที่ อว ๖๔.๒๔/๐๘๗๘



คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ถนนพระราม ๑ กทม. ๑๐๓๓๐

๑๙ ตุลาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือการวิจัย

เรียน ดร.พัฒนาชาติ กฤติบวร

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างวิทยานิพนธ์
๒. แบบสอบถาม

ด้วย นายอรรถพล ภูดวงจิตร์ นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา แขนงวิชาการจัดการการกีฬา คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้รับอนุมัติโครงร่างวิทยานิพนธ์เรื่อง “แรงจูงใจในการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬาวู้ดบอลไทย” (MOTIVATION OF PLAYING WOODBALL IN THAI WOODBALL PLAYERS) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าหลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬาและการออกกำลังกาย ภายใต้การควบคุมของ อาจารย์ ว่าที่ร้อยตรี ดร.กวีพงษ์ เลิศวีชรา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และ อาจารย์ ดร.ธัญวุฒ ชุตินพงศ์เดช อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

เพื่อให้วิทยานิพนธ์มีความถูกต้องและสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ การนี้ คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา ใคร่ขอความอนุเคราะห์เรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือการวิจัยดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือการวิจัยด้วย จักเป็นพระคุณยิ่ง และขอขอบคุณมาในโอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยวัฒน์ หล่อศิริรัตน์)

คนบตี

คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา

หน่วยจัดการศึกษา กลุ่มภารกิจวิชาการ

โทร. ๐ ๒๒๑๘ ๑๔๑๔

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ Tanaree.k@chula.ac.th

ติดต่อผู้วิจัย โทร. ๐๙ ๐๙๗๓ ๐๓๙๒ ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ 6370026139@student.chula.ac.th

ที่ อว ๖๔.๒๔/๐๘๗๘

คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ถนนพระราม ๑ กทม. ๑๐๓๓๐

๑๙ ตุลาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ จันทน์ กฤติบวร

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างวิทยานิพนธ์
๒. แบบสอบถาม

ด้วย นายอรรถพล ภูดวงจิตร์ นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา แขนงวิชาการจัดการการกีฬา คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้รับอนุมัติโครงร่างวิทยานิพนธ์เรื่อง “แรงจูงใจในการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬาวู้ดบอลไทย” (MOTIVATION OF PLAYING WOODBALL IN THAI WOODBALL PLAYERS) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬาและการออกกำลังกาย ภายใต้การควบคุมของ อาจารย์ ว่าที่ร้อยตรี ดร.กวีพงษ์ เลิศวีชรา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และ อาจารย์ ดร.ธัญวศ ชุตินพงศ์เดช อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

เพื่อให้วิทยานิพนธ์มีความถูกต้องและสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ การนี้ คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา ใคร่ขอความอนุเคราะห์เรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือการวิจัยดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือการวิจัยด้วย จักเป็นพระคุณยิ่ง และขอขอบคุณมาในโอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยพัฒน์ หล่อศิริรัตน์)

คณบดี

คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา

หน่วยจัดการศึกษา กลุ่มภารกิจวิชาการ

โทร. ๐ ๒๒๑๘ ๑๔๑๔

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ Tanaree.k@chula.ac.th

ติดต่อผู้วิจัย โทร. ๐๙ ๐๙๗๓ ๐๓๙๒ ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ 6370026139@student.chula.ac.th

ที่ อว ๖๔.๒๔/๐๘๗๘

คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ถนนพระราม ๑ กทม. ๑๐๓๓๐

๑๙ ตุลาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิราวัฒน์ ขจรศิลป์

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างวิทยานิพนธ์
๒. แบบสอบถาม

ด้วย นายอรรถพล ภูดวงจิตร์ นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา แขนงวิชาการจัดการการกีฬา คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้รับอนุมัติโครงร่างวิทยานิพนธ์เรื่อง “แรงจูงใจในการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬาวู้ดบอลไทย” (MOTIVATION OF PLAYING WOODBALL IN THAI WOODBALL PLAYERS) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬาและการออกกำลังกาย ภายใต้การควบคุมของ อาจารย์ ว่าที่ร้อยตรี ดร.กวีพงษ์ เลิศวีชรา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และ อาจารย์ ดร.ธรรณูม ชุตินพงศ์เดช อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

เพื่อให้วิทยานิพนธ์มีความถูกต้องและสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ การนี้ คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา ใคร่ขอความอนุเคราะห์เรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือการวิจัยดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือการวิจัยด้วย จักเป็นพระคุณยิ่ง และขอขอบคุณมาในโอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยวัฒน์ หล่อศิริรัตน์)

คณบดี

คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา

หน่วยจัดการศึกษา กลุ่มภารกิจวิชาการ

โทร. ๐ ๒๒๑๘ ๑๔๑๔

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ Tanaree.k@chula.ac.th

ติดต่อผู้วิจัย โทร. ๐๙ ๐๙๗๓ ๐๓๙๒ ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ 6370026139@student.chula.ac.th

ที่ อว ๖๔.๒๔/๐๘๗๘



คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ถนนพระราม ๑ กทม. ๑๐๓๓๐

๑๙ ตุลาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือการวิจัย

เรียน นายอำนาจ สิ้นศุภโชค

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างวิทยานิพนธ์
๒. แบบสอบถาม

ด้วย นายอรรถพล ภูดวงจิตร์ นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา แขนงวิชาการจัดการการกีฬา คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้รับอนุมัติโครงร่างวิทยานิพนธ์เรื่อง “แรงจูงใจในการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬาวู้ดบอลไทย” (MOTIVATION OF PLAYING WOODBALL IN THAI WOODBALL PLAYERS) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาดุษฎีบัณฑิตกิตติมศักดิ์ สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬาและการออกกำลังกาย ภายใต้การควบคุมของ อาจารย์ ว่าที่ร้อยตรี ดร.กวีพงษ์ เลิศวีชรา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และ อาจารย์ ดร.ธรรณวุฒ ชุตินพงศ์เดช อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

เพื่อให้วิทยานิพนธ์มีความถูกต้องและสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ การนี้ คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา ขอความอนุเคราะห์เรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือการวิจัยดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือการวิจัยด้วย จักเป็นพระคุณยิ่ง และขอขอบคุณมาในโอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยพัฒน์ หล่อศิริรัตน์)

คนบตี

คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา

หน่วยจัดการศึกษา กลุ่มภารกิจวิชาการ

โทร. ๐ ๒๒๑๘ ๑๔๑๔

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ Tanaree.k@chula.ac.th

ติดต่อผู้วิจัย โทร. ๐๙ ๐๙๗๓ ๐๓๙๒ ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ 6370026139@student.chula.ac.th

ที่ อว ๖๔.๒๔/๐๘๗๘

คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ถนนพระราม ๑ กทม. ๑๐๓๓๐

๑๙ ตุลาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือการวิจัย

เรียน นายปภาวิน อัครศิลป์กิจ

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างวิทยานิพนธ์
๒. แบบสอบถาม

ด้วย นายอรรถพล ภูดวงจิตร์ นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา แขนงวิชาการจัดการการกีฬา คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้รับอนุมัติโครงร่างวิทยานิพนธ์เรื่อง “แรงจูงใจในการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬาวู้ดบอลไทย” (MOTIVATION OF PLAYING WOODBALL IN THAI WOODBALL PLAYERS) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬาและการออกกำลังกาย ภายใต้การควบคุมของ อาจารย์ ว่าที่ร้อยตรี ดร.กวิพงษ์ เลิศวีชรา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และ อาจารย์ ดร.ธัญฉุฒ ชุตินพงศ์เดช อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

เพื่อให้วิทยานิพนธ์มีความถูกต้องและสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ การนี้ คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา ใคร่ขอความอนุเคราะห์เรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือการวิจัยดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือการวิจัยด้วย จักเป็นพระคุณยิ่ง และขอขอบคุณมาในโอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยวัฒน์ หล่อศิริรัตน์)

คณบดี

คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา

หน่วยจัดการศึกษา กลุ่มภารกิจวิชาการ

โทร. ๐ ๒๒๑๘ ๑๔๑๔

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ Tanaree.k@chula.ac.th

ติดต่อผู้วิจัย โทร. ๐๙ ๐๙๗๓ ๐๓๙๒ ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ 6370026139@student.chula.ac.th





คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 1 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

254 อาคารจามจุรี 1 ชั้น 2 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330


โทรศัพท์: 02-218-3202, 02-218-3049 Email: eccu@chula.ac.th

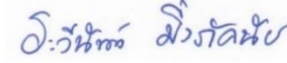
COA No. 055/66

ใบรับรองโครงการวิจัย

โครงการวิจัยที่ 650219 : แรงจูงใจในการเล่นวูตบอลของนักกีฬาวูตบอลไทย
ผู้วิจัยหลัก : นาย อรรถพล ภูดวงจิตร์
หน่วยงาน : คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 1 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ได้พิจารณาโดยใช้หลักของ Belmont Report 1979, Declaration of Helsinki 2013, Council for International Organizations of Medical Sciences (CIOM) 2016, มาตรฐานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน (ค.) 2560, นโยบายแห่งชาติและแนวทางปฏิบัติการวิจัยในมนุษย์ 2558 อนุมัติให้ดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่องดังกล่าวได้

ลงนาม 
(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ ปรีดา ทิศนประดิษฐ์)
ประธาน

ลงนาม 
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ระวีรัตน์ มิ่งกัณย์)
กรรมการและเลขานุการ

วันที่รับรอง : 21 มีนาคม 2566

วันหมดอายุ : 20 มีนาคม 2567

เอกสารที่คณะกรรมการรับรอง

- เอกสารข้อมูลสำหรับผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยและหนังสือแสดงความยินยอมเข้าร่วมงานวิจัย
- โครงการวิจัย
- ผู้วิจัย
- เครื่องมือวิจัย

เงื่อนไข

- ข้าพเจ้ารับทราบว่าเป็นการผลิตจริยธรรม หากดำเนินการเก็บข้อมูลการวิจัยก่อนได้ไว้ก่อนอนุมัติจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยฯ
- หากใบรับรองโครงการวิจัยหมดอายุ การดำเนินการวิจัยต้องยุติ เมื่อต้องการต่ออายุต้องขออนุมัติใหม่ล่วงหน้าไม่น้อยกว่า 1 เดือน พร้อมส่งรายงานความก้าวหน้าการวิจัย
- ต้องดำเนินการวิจัยตามที่ระบุไว้ในโครงการวิจัยอย่างเคร่งครัด
- ใช้เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มประชากรหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ใบยินยอมของกลุ่มประชากรหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย และเอกสารเชิญเข้าร่วมวิจัย (ถ้ามี) เฉพาะที่ประทับตราคณะกรรมการเท่านั้น
- หากเกิดเหตุการณ์ไม่พึงประสงค์ร้ายแรงในสถานที่เก็บข้อมูลหรือข้อมูลที่ได้จากคณะกรรมการ ต้องรายงานคณะกรรมการภายใน 5 วันทำการ
- หากมีการเปลี่ยนแปลงการดำเนินการวิจัย ให้ส่งคณะกรรมการพิจารณารับรองก่อนดำเนินการ
- หากยุติโครงการวิจัยก่อนกำหนดต้องแจ้งคณะกรรมการ ภายใน 2 สัปดาห์พร้อมคำชี้แจง
- โครงการวิจัยไม่เกิน 1 ปี ส่งแบบรายงานสิ้นสุดโครงการวิจัย (AF 01-15) และแบบคัดย่อผลการวิจัยภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น สำหรับโครงการวิจัยที่เป็นวิทยานิพนธ์ให้ส่งคัดย่อผลการวิจัยภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น
- โครงการวิจัยที่มีหลายระยะ จะรับรองโครงการเป็นระยะ เมื่อดำเนินการวิจัยในระยะแรกเสร็จสิ้นแล้ว ให้ดำเนินการส่งรายงานความก้าวหน้า พร้อมโครงการวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้องในระบอบถัดไป
- คณะกรรมการฯ สงวนสิทธิ์ในการตรวจยึดเพื่อติดตามการดำเนินการวิจัย
- สำหรับโครงการวิจัยจากภายนอก ผู้บริหารส่วนงาน ก่อให้เกิดการดำเนินการวิจัย



เลขที่โครงการวิจัย 650219
วันที่รับรอง 21 มี.ค. 2566
วันที่หมดอายุ 20 มี.ค. 2567

Digital Certificate

This application was created using the trial version of the XtraReports.

ข้อมูลสำหรับผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย/และหนังสือแสดงยินยอมเข้าร่วมการวิจัย

ชื่อโครงการวิจัย แรงจูงใจในการเล่นวูตบอลของนักกีฬาวูตบอลไทย

ชื่อผู้วิจัย นายอรุณพล ภูดวงจิตร ตำแหน่ง นิสิตปริญญาโทบริหารธุรกิจ คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สถานที่ติดต่อผู้วิจัย (ที่ทำงาน) 154 อาคารนิมิบุตร แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330

(ที่บ้าน) 144/145 ซ.ลำดพร้าว 48 สามเสนนอก ห้วยขวาง กรุงเทพมหานคร 10320

โทรศัพท์ที่บ้าน -

โทรศัพท์มือถือ 090-9730392 E-mail : ...fat00_11@hotmail.com

เรียน ผู้เข้าร่วมวิจัยทุกท่าน

ขอเรียนเชิญเข้าร่วมการวิจัย ก่อนตัดสินใจเข้าร่วมในการวิจัย โปรดทำความเข้าใจว่างานวิจัยนี้เกี่ยวข้องกับอะไรและทำไมเพราะเหตุใด กรุณาใช้เวลาในการอ่านข้อมูลต่อไปนี้อย่างรอบคอบ หากมีข้อสงสัยที่อ่านแล้วไม่เข้าใจหรือไม่ชัดเจน โปรดสอบถามเพิ่มเติมกับผู้วิจัยได้ตลอดเวลา ผู้วิจัยจะอธิบายจนกว่าจะเข้าใจอย่างชัดเจน

1. งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาแรงจูงใจในการเล่นวูตบอลของนักกีฬาวูตบอลไทย โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อศึกษาผลกระทบของแรงจูงใจในการเล่นกีฬา 6 ด้าน ดังนี้ ด้านการพบปะผู้คน ด้านความสนุกสนาน ด้านการแสดงออกถึงความสามารถที่มีความชำนาญในการเล่นกีฬา ด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย ด้านความรู้สึถึงความสำเร็จ และด้านการแข่งขันกีฬาชั้นนำ ในการเล่นกีฬาวูตบอลของนักกีฬาวูตบอลไทย

2. การให้ข้อมูลและขอความยินยอม

การเข้าร่วมวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษากลุ่มคนที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป ผู้วิจัยจะอธิบายรายละเอียด ขั้นตอน กระบวนการ ที่อาจเกิดขึ้นแก่ผู้เข้าร่วมวิจัยอย่างละเอียด หากที่ใดที่ผู้วิจัยไม่ได้เก็บข้อมูลเอง ให้ตัวแทน/ผู้ช่วยวิจัยที่ต้องผ่านการประชุมและชี้แจงรายละเอียด ขั้นตอน กระบวนการ การเก็บข้อมูลอย่างละเอียด ถ้าผู้เข้าร่วมตัดสินใจแล้วว่า จะเข้าร่วมการวิจัยนี้ ขอให้ท่านลงนามในเอกสารแสดงความยินยอมของโครงการวิจัย

3. รายละเอียดของผู้เข้าร่วมการวิจัยและคุณสมบัติ

งานวิจัยนี้ทำการศึกษากลุ่มนักกีฬาวูตบอลไทยที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป ที่เป็นนักกีฬาวูตบอลที่อาศัยตามจังหวัดต่างๆของประเทศไทย จำนวนนักกีฬา 444 คน โดยมีระยะเวลาในการทำวิจัย 2 เดือน

เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างเข้าร่วมในการวิจัย

เกณฑ์การคัดเลือกเข้า

- นักกีฬาวูตบอลไทย เพศชาย หญิง ที่มีอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป
- เป็นนักกีฬาวูตบอลที่ขึ้นทะเบียนเป็นนักกีฬาวูตบอลจังหวัดสิงห์บุรีและจังหวัด
- นักกีฬาวูตบอลที่ยินยอมในการเข้าร่วมการวิจัย

เกณฑ์การคัดออก

- นักกีฬาไม่สะดวกในการเข้าร่วมการวิจัย



เลขที่โครงการวิจัย 650219
วันที่รับรอง 21 มี.ค. 2566
วันที่หมดอายุ 20 มี.ค. 2567

- กลุ่มตัวอย่างรู้สึกอึดอัด หรืออาจรู้สึกไม่สบายใจอยู่บ้างกับบางคำถาม อาจเกิดความไม่สะดวกต่าง ๆ เช่น ระบายเวลาส่วนตัว/เวลาในการทำงานหรือกิจกรรม

4. การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างเพื่อเข้าร่วมการวิจัย

4.1. จัดทำหนังสือขอความร่วมมือในการแจกแบบสอบถาม ไปยังภาคที่ได้ถูกคัดเลือกโดยการผู้วิจัย ได้ทำการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นภูมิ (Stratified Random Sampling) แบบเป็นสัดส่วน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 5 ภาค ตามสัดส่วนของประชากรแต่ละภาค

4.2. ผู้วิจัยทำการประสานไปยังสมาคมกีฬาแห่งประเทศไทยทั้ง 5 ภาค เพื่อขอความร่วมมือจากประธานชมรม/สโมสรกีฬาฟุตบอลจังหวัดที่นักกีฬาอาศัยอยู่ เพื่อช่วยแจกแบบสอบถามงานวิจัยแก่กลุ่มตัวอย่าง และเก็บรวบรวมแบบสอบถามไปที่สมาคมกีฬาแห่งประเทศไทยทั้ง 5 ภาค โดยการระบุรหัสในแบบสอบถามและชื่อผู้เข้าร่วมวิจัยที่มีคุณสมบัติตามที่กำหนดไว้ในงานวิจัย เพื่อดำเนินการจัดส่งข้อมูลให้ผู้วิจัยต่อไป

5. การเข้าร่วมงานวิจัย

การวิจัยนี้เป็นนักกีฬาฟุตบอลไทยที่เล่นกีฬาฟุตบอลอยู่ตามจังหวัดต่าง ๆ ของประเทศไทยจำนวนผู้เข้าร่วมวิจัยทั้งสิ้น 444 คน

ผู้วิจัยจะให้นักกีฬาตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นกีฬาฟุตบอล โดยใช้เวลาในการตอบแบบสอบถาม ประมาณ 10 – 15 นาที ซึ่งแบบสอบถามฉบับนี้แบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 7 ข้อ ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับการเล่นฟุตบอลของนักกีฬาฟุตบอลไทย จำนวน 9 ข้อ ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นฟุตบอลของนักกีฬาฟุตบอลไทย จำนวน 19 ข้อ และ ตอนที่ 4 แบบสอบถามปลายเปิดด้านความคิดเห็นหรือแรงจูงใจอื่นๆ ที่ทำให้เล่นฟุตบอลรวมทั้งสิ้น 36 ข้อ

6. ความเสี่ยง/อันตราย และความไม่สะดวกต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากการเข้าร่วมการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ จะทำการพิทักษ์สิทธิ์ของกลุ่มตัวอย่าง โดยกลุ่มตัวอย่างทุกรายจะได้รับการชี้แจงวัตถุประสงค์ของการศึกษา ระยะเวลาที่ใช้วิธีการศึกษา และผลประโยชน์ที่ได้รับ พร้อมทั้งชี้แจงสิทธิ์ของกลุ่มตัวอย่างในการยินยอมให้ข้อมูล โดยกลุ่มตัวอย่างจะไม่เสียค่าใช้จ่ายใด ๆ และไม่มีข้อบังคับใด ๆ หากกลุ่มตัวอย่างรู้สึกอึดอัด หรืออาจรู้สึกไม่สบายใจอยู่บ้างกับบางคำถาม อาจเกิดความไม่สะดวกต่าง ๆ เช่น ระบายเวลาส่วนตัว/เวลาในการทำงานหรือกิจกรรม กลุ่มตัวอย่างมีสิทธิ์ที่จะไม่ตอบคำถามเหล่านั้นได้ รวมถึงกลุ่มตัวอย่างมีสิทธิ์ถอนตัวออกจากการวิจัยเมื่อใดก็ได้ โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า และการไม่เข้าร่วมวิจัยหรือถอนตัวออกจากการวิจัยนี้ ซึ่งข้อมูลส่วนตัวของกลุ่มตัวอย่างจะถูกเก็บรักษาไว้ ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะเป็นรายบุคคล แต่จะรายงานผลการวิจัยเป็นภาพรวม ผู้ที่มีสิทธิ์เข้าถึงข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างจะมีเฉพาะผู้ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยนี้ และคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคนเท่านั้น

7. ประโยชน์ในการเข้าร่วมการวิจัย

ทางตรง

ผู้เข้าร่วมวิจัยได้แนวทางในการพัฒนาแรงจูงใจเพื่อใช้ตัดสินใจในการเล่นกีฬา

การนำแนวทางที่ได้ไปปรับปรุงเพื่อให้เกิดแรงจูงใจเพิ่มขึ้น

ทางอ้อม



เลขที่โครงการวิจัย 650219
 วิทยาลัยการศึกษานานาชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์ จ.บุรีรัมย์
 วันที่หมดอายุ 20 มี.ค. 2567

สมาคมกีฬาฟุตบอลแห่งประเทศไทย ชมรม/สโมสรกีฬาฟุตบอลจังหวัด และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องได้แนวทางในการพัฒนาแรงจูงใจเพื่อใช้ตัดสินใจในการจัดกิจกรรมกีฬาฟุตบอลให้กับนักกีฬาประชาชนที่สนใจเล่นกีฬาฟุตบอลให้มากขึ้นเป็นแนวทางให้สมาคมกีฬาฟุตบอลแห่งประเทศไทย สมาคมกีฬาแห่งจังหวัด และสโมสรกีฬาฟุตบอล หรือผู้ที่เกี่ยวข้องได้นำไปประยุกต์ใช้เพื่อส่งเสริมให้ประชาชนเล่นกีฬาฟุตบอลเพิ่มขึ้น

8. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยจะเก็บเป็นความลับ

ข้อมูลส่วนตัวของท่านจะถูกเก็บรักษาไว้ ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะเป็นรายบุคคล แต่จะรายงานผลการวิจัยเป็นภาพรวม ผู้ที่มีสิทธิ์เข้าถึงข้อมูลของท่านจะมีเฉพาะผู้ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยนี้ ได้แก่ผู้วิจัยเท่านั้น ส่วนผู้ช่วยวิจัยจะเข้าถึงข้อมูลวิจัยที่เป็นลักษณะรหัสประจำตัวผู้เข้าร่วมวิจัย และคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคนเท่านั้น

9. เมื่อเสร็จสิ้นการวิจัยแล้ว

ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม ผู้วิจัยจะขออนุญาต บันทึกข้อมูลไว้ในระบบคอมพิวเตอร์โดยเป็นการระบุรหัสประจำตัวผู้ร่วมวิจัย และจะดำเนินการทำลายข้อมูลตลอดจนข้อมูลอื่น ๆ ทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับนักกีฬาภายหลังเสร็จสิ้นการวิจัย ในเดือนมิถุนายน 2566 โดยการล้างข้อมูลทั้งหมดที่ได้บันทึกไว้ในระบบคอมพิวเตอร์

10. การแสดงความขอบคุณผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ท่านจะไม่เสียค่าใช้จ่ายใด ๆ และท่านจะไม่ได้รับค่าตอบแทนหรือสิ่งของตอบแทนใด

11. การเข้าร่วมการวิจัยเป็นโดยสมัครใจ

หากท่านรู้สึกอึดอัด หรืออาจรู้สึกไม่สบายใจอยู่บ้างกับบางคำถาม ท่านมีสิทธิ์ที่จะไม่ตอบคำถามเหล่านั้นได้ รวมถึงท่านมีสิทธิ์ถอนตัวออกจากโครงการนี้เมื่อใดก็ได้ โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า และการไม่เข้าร่วมวิจัยหรือถอนตัวออกจากโครงการวิจัยนี้ จะไม่มีผลกระทบต่อท่านแต่อย่างใด

12. หากมีข้อสงสัย

โปรดสอบถามเพิ่มเติมจากผู้วิจัยได้ตลอดเวลา และหากผู้วิจัยมีข้อมูลเพิ่มเติมที่เป็นประโยชน์หรือโทษเกี่ยวกับการวิจัย ผู้วิจัยจะแจ้งให้ท่านทราบอย่างรวดเร็ว เพื่อให้ผู้เข้าร่วมการวิจัยทบทวนว่ายังสมัครใจจะอยู่ในงานวิจัยต่อไปหรือไม่

13. หากได้รับการปฏิบัติไม่ตรงตามข้อมูลดังกล่าวสามารถร้องเรียนได้ที่ คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 1 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 254 อาคารจามจุรี 1 ชั้น 2 ถนนพญาไท เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330 โทรศัพท์ 0-2218-3202, 0-2218-3049 E-mail: eccu@chula.ac.th



เลขที่โครงการวิจัย 650219
วันที่รับรอง 21 มี.ค. 2566
วันที่หมดอายุ 20 มี.ค. 2567

ข้าพเจ้าได้รับการอธิบายจากผู้วิจัย และเข้าใจข้อมูลดังกล่าวข้างต้นทุกประการแล้ว จึงลงนาม
เข้าร่วมการวิจัยนี้ด้วยความสมัครใจ และได้รับเอกสารไว้ 1 ชุดแล้ว

ลงชื่อ.....
(.....นายอรุณพล.....คุณจงจิตร.....)
ผู้วิจัยหลัก
วันที่...../...../.....

ลงชื่อ.....
(.....)
ผู้เข้าร่วมการวิจัย
วันที่...../...../.....

ลงชื่อ.....
(.....)
พยาน
วันที่...../...../.....



เลขที่โครงการวิจัย 650219
วันที่รับรอง 21 มี.ค. 2566
วันที่หมดอายุ 20 มี.ค. 2567

ภาคผนวก ง
เครื่องมือในการวิจัย

- แบบสอบถามเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬาวู้ดบอลไทย

แบบสอบถามเกี่ยวกับการแรงจูงใจในการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬาวู้ดบอลไทย

คำชี้แจง แบบสอบถามนี้ มีวัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาผลกระทบของแรงจูงใจในการเล่นกีฬาวู้ดบอลของนักกีฬาวู้ดบอลไทย

1. แบบสอบถามฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬาวู้ดบอลไทย

2. แบบสอบถามฉบับนี้แบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 7 ข้อ

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬาวู้ดบอลไทย จำนวน 9 ข้อ

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬาวู้ดบอลไทย จำนวน 19 ข้อ

ตอนที่ 4 แบบสอบถามปลายเปิดด้านความคิดเห็นหรือแรงจูงใจอื่นๆ ที่ทำให้เล่นวู้ดบอล จำนวน 1 ข้อ

3. การตอบแบบสอบถามนี้ให้นักกีฬาเลือกคำตอบที่ตรงตามความเป็นจริงมากที่สุด โดยคำตอบของนักกีฬา จะไม่มีการตัดสินว่าถูกหรือผิด

4. ผู้วิจัยขอรับรองว่า ข้อมูลของนักกีฬาจะถูกเก็บเป็นความลับ การตอบแบบสอบถามจะไม่เกิดผลกระทบใดๆ ต่อนักกีฬาทั้งสิ้น ข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสอบถามนี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอเพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่มีการขอชื่อนามสกุล หรือข้อมูลอื่นที่สามารถระบุตัวตนได้ และข้อมูลนี้จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในทางการศึกษา

ขอขอบคุณนักกีฬาทุกท่านมา ณ โอกาสนี้

นายอรรถพล ภูดวงจันทร์

นิสิตสาขาการจัดการการกีฬา

คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



เลขที่โครงการวิจัย 650219
วันที่รับรอง 21 มี.ค. 2566
วันที่หมดอายุ 20 มี.ค. 2567

แบบสอบถาม

เรื่อง แรงจูงใจในการเล่นวู๊ดบอลของนักกีฬาวู๊ดบอลไทย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน ข้อความที่เป็นจริง

1. เพศ

 ชาย หญิง

3. ระดับการศึกษา

 ต่ำกว่าปริญญาตรี ปริญญาตรี สูงกว่าปริญญาตรี

5. ท่านเล่นวู๊ดบอลบ่อยแค่ไหน

 ท่านเล่นวู๊ดบอลทุกวัน ท่านเล่นวู๊ดบอล 2-3 ครั้งต่อสัปดาห์ ท่านเล่นวู๊ดบอล 1 ครั้งต่อสัปดาห์ ท่านเล่นวู๊ดบอล 2-3 ครั้งต่อเดือน ท่านเล่นวู๊ดบอล 1 ครั้งต่อเดือน ท่านเล่นวู๊ดบอลน้อยกว่า 1 ครั้งต่อเดือน

7. ด้านการแข่งขันกีฬาชั้นนำและประสบการณ์

 ท่านมีประสบการณ์การแข่งขันระดับชาติ ท่านมีประสบการณ์การแข่งขันระดับนานาชาติ

2. อายุ..... (โปรดระบุอายุตามจริง)

4. สังกัดภาค

 ภาคที่ 1 กลุ่มภาคตะวันออกและกรุงเทพมหานคร ภาคที่ 2 กลุ่มภาคกลาง และภาคตะวันตก ภาคที่ 3 กลุ่มภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคที่ 4 กลุ่มภาคใต้ ภาคที่ 5 กลุ่มภาคเหนือ

6. ท่านเล่นวู๊ดบอลประเภทใดที่ท่านชอบ

 ท่านต้องการเล่นวู๊ดบอลประเภททีม ท่านต้องการเล่นวู๊ดบอลประเภทบุคคล ท่านต้องการเล่นวู๊ดบอลประเภทคู่

เลขที่โครงการวิจัย 650219
วันที่รับรอง 21 มี.ค. 2566
วันที่หมดอายุ 20 มี.ค. 2567

ตอนที่ 2 การเล่นวูตบอลของนักกีฬาวูตบอลไทย (ตัวแปรตาม)

คำชี้แจง โปรดพิจารณาข้อความที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “ระดับความคิดเห็น” ตามความเป็นจริงของท่านมากที่สุด โดยมีมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ โดยแต่ละระดับ มีความหมายดังนี้

5	หมายถึง	เห็นด้วยมากที่สุด
4	หมายถึง	เห็นด้วยมาก
3	หมายถึง	เห็นด้วยปานกลาง
2	หมายถึง	เห็นด้วยน้อย
1	หมายถึง	เห็นด้วยน้อยที่สุด

ข้อที่	การเล่นวูตบอลของนักกีฬาวูตบอล	ระดับความเห็นด้วย				
		5	4	3	2	1
1	ท่านเล่นวูตบอลรายการแข่งขันในรายการที่เป็นมหรธรมเท่านั้น					
2	ท่านเล่นวูตบอลเป็นกิจกรรมนันทนาการ					
3	ท่านคิดว่าการเล่นวูตบอลเป็นประจำมีความสำคัญ					
4	ท่านเล่นวูตบอลเพราะต้องการเรียนรู้กีฬาวูตบอลมากขึ้น					
5	ท่านเล่นวูตบอลเพราะได้มีกิจกรรมใหม่ๆ ทำ					
6	ท่านรู้สึกแยถ้าขาดการเล่นวูตบอล					
7	ท่านมีเป้าหมายในการแข่งขันวูตบอลเพื่อชัยชนะ และเงินรางวัล					
8	ท่านมีเป้าหมายการเล่นวูตบอลเพื่อการท่องเที่ยวที่น่าสนใจ					
9	ท่านเล่นวูตบอลเพื่อผ่อนคลาย					



เลขที่โครงการวิจัย 650219
วันที่รับรอง 21 มี.ค. 2566
วันที่หมดอายุ 20 มี.ค. 2567

ตอนที่ 3 แรงจูงใจในการเล่นวู้ดบอลของนักกีฬาวู้ดบอลไทย (ตัวแปรต้น)

คำชี้แจง โปรดพิจารณาข้อความที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “ระดับความคิดเห็น” ตามความเป็นจริงของท่านมากที่สุด โดยมีมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ โดยแต่ละระดับ มีความหมายดังนี้

5	หมายถึง	เห็นด้วยมากที่สุด
4	หมายถึง	เห็นด้วยมาก
3	หมายถึง	เห็นด้วยปานกลาง
2	หมายถึง	เห็นด้วยน้อย
1	หมายถึง	เห็นด้วยน้อยที่สุด

ข้อที่	แรงจูงใจในการเล่นกีฬาของนักกีฬาวู้ดบอล	ระดับความเห็นด้วย				
		5	4	3	2	1
1. ด้านการพบปะผู้คน (Contact to Others)						
1	ท่านเล่นวู้ดบอลทำให้มีโอกาสพบปะกับผู้อื่นใหม่ๆ					
2	ท่านเล่นวู้ดบอลทำให้พบเจอสิ่งแปลกใหม่ในชีวิต					
3	ท่านเล่นวู้ดบอลทำให้ท่านได้ไปยังสถานที่ที่ไม่เคยได้ไป					
4	ท่านเล่นวู้ดบอลเพราะได้เจอเพื่อนที่ออกกำลังเหมือนกัน					
2. ด้านความสนุก (Fun)						
5	ท่านเล่นวู้ดบอลเพื่อความสนุกสนาน					
6	ท่านให้ความสำคัญและเห็นประโยชน์กับการเล่นวู้ดบอล					
7	ท่านมีความสุขทุกครั้งในการเล่นวู้ดบอล					
8	ท่านเล่นวู้ดบอลเพื่อเป็นกิจกรรมยามว่าง					
3. สามารถที่มีความชำนาญในการเล่นกีฬา (Demonstrating Physical Competence Through Skill Mastery)						
9	ท่านเล่นวู้ดบอลเพื่อพัฒนาทักษะกีฬาวู้ดบอล					



เลขที่โครงการวิจัย 650219
วันที่รับรอง 21 มี.ค. 2566
วันที่หมดอายุ 20 มี.ค. 2567

ข้อที่	แรงจูงใจในการเล่นกีฬาของนักกีฬาฟุตบอล	ระดับความเห็นด้วย				
		5	4	3	2	1
10	ท่านเล่นฟุตบอลเพื่อต้องพัฒนาความสามารถด้านกีฬาฟุตบอล					
11	ท่านเล่นฟุตบอลและสามารถเล่นได้ดีกว่าเพื่อน					
12	ท่านเรียนรู้ทักษะใหม่ๆของกีฬาฟุตบอล โดยการฝึกอย่างหนัก					
4. ด้านสมรรถนะและภาพลักษณ์ทางร่างกาย (Fitness and Body Image)						
13	ท่านเล่นฟุตบอลเพื่อสุขภาพร่างกาย					
14	ท่านเล่นฟุตบอลเพราะส่งเสริมบุคลิกภาพให้ดีขึ้น					
15	ท่านเล่นฟุตบอลเพื่อพัฒนาสมรรถภาพทางร่างกาย					
5. ด้านความรู้สึกถึงความสำเร็จ (Sense of Accomplishment)						
16	ท่านเล่นฟุตบอลเพราะเป็นส่วนหนึ่งของความสำเร็จในชีวิต					
17	การเล่นฟุตบอลทำให้ท่านมีความภาคภูมิใจ					
18	ท่านต้องการชัยชนะและเงินรางวัลจากการเล่นฟุตบอล					
19	ท่านเล่นฟุตบอลเพื่อพิสูจน์ตนเองและให้ได้การยอมรับจากผู้อื่น					



เลขที่โครงการวิจัย 650219
วันที่รับรอง 21 มี.ค. 2566
วันที่หมดอายุ 20 มี.ค. 2567

ตอนที่ 4 แบบสอบถามปลายเปิดด้านความคิดเห็นหรือแรงจูงใจอื่นๆ ที่ทำให้เล่นวุฒบอลล

.....

.....

.....

.....

หมายเหตุ : หากผู้ตอบแบบสอบถามมีข้อสงสัยในแบบสอบถาม สามารถติดต่อสอบถาม นายอรรถพล ภูดวงจิตร
ทางเบอร์โทรศัพท์ : 090-973-0392 , E-Mail : fat00_11@hotmail.com , ID line: 2530-pod



เลขที่โครงการวิจัย 650219
วันที่รับรอง 21 มี.ค. 2566
วันที่หมดอายุ 20 มี.ค. 2567

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล

วัน เดือน ปี เกิด

สถานที่เกิด

วุฒิการศึกษา

ที่อยู่ปัจจุบัน



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY