BUU EDU
BURAPHA UNIVERSITY Faculty of Education

วารสารวิจัยทางจิตวิทยา การศึกษาและสังคมศาสตร์

ปีที่ 19 ฉบับที่ 1 กรกฎาคม - ธันวาคม 2566 • Vol.19 No. 1 July - December 2023

Journal of Psychological Educational and Social Sciences Research

E-JOURNAL

ISSN : XXXX-XXXX (Online)

Faculty of Education, Burapha University

ข้อมูลทั่วไปของวารสาร

ชื่อวารสาร (ภาษาไทย)	วารสารวิจัยทางจิตวิทยา การศึกษาและสังคมศาสตร์
ชื่อวารสาร (ภาษาอังกฤษ)	Journal of Psychological Educational and Social Sciences Research
ISSN	XXXX-XXXX (Online)
ชื่อหน่วยงานเจ้าของวารสาร	ภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาประยุกต์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
ชื่อบรรณาธิการ	รองศาสตราจารย์ ดร.จุฑามาศ แหนจอน
ผู้ช่วยบรรณาธิการ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมพงษ์ ปั้นหุ่น อาจารย์ ดร.จตุพร นามเย็น อาจารย์เกศรา น้อยมานพ
ผู้ประสานงาน	นางสาวมินทิรา เจริญยิ่ง
สถานที่ติดต่อ	QS1-307 ชั้น 3 ภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาประยุกต์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา 169 ถ.ลงหาดบางแสน ต.แสนสุข อ.เมือง จ.ชลบุรี 20131 โทรศัพท์ 038-102076
E-mail:	psychological.buu@gmail.com
เว็บไซต์ของวารสาร	https://rap.buu.ac.th
วัตถุประสงค์ในการพิมพ์	1. เพื่อเผยแพร่ผลงานวิจัยทางจิตวิทยา ประสาทวิทยาศาสตร์ การวัดผลประเมินผลและสถิติทางการศึกษา และสังคมศาสตร์ 2. เพื่อเป็นสื่อกลางการแสดงความคิดเห็นเชิงวิชาการ ของคณาจารย์ นิสิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา สถาบันอุดมศึกษาอื่น และหน่วยงานภายนอก 3. เพื่อส่งเสริมการเสนอผลงานทางวิชาการ ด้านจิตวิทยา ประสาทวิทยาศาสตร์ การวัดผลประเมินผลและสถิติทางการศึกษา และสังคมศาสตร์ของนักวิชาการทั่วไปในรูปแบบบทความทางวิชาการและบทความพิเศษ
กำหนดตีพิมพ์วารสาร	วาระการออก ราย 6 เดือน ปีละ 2 ฉบับ ฉบับที่ 1 เดือน มกราคม – มิถุนายน ฉบับที่ 2 เดือน กรกฎาคม - ธันวาคม ภาษาที่ตีพิมพ์ ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ ประเภทสิ่งตีพิมพ์ วารสารอิเล็กทรอนิกส์

ที่ปรึกษาบรรณาธิการ	รองศาสตราจารย์ ดร.สฎายุ ธีระวณิชตระกูล
ที่ปรึกษาบรรณาธิการกิตติมศักดิ์	
	รองศาสตราจารย์ ดร.นัยพินิจ คชภักดี
	รองศาสตราจารย์ ดร.ฉลอง ทับศรี
	รองศาสตราจารย์ ดร.มนตรี แย้มกสิกร
	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรินทร์ สุทธิธาทิพย์
	ดร.สมศักดิ์ ลิลา
บรรณาธิการ	รองศาสตราจารย์ ดร.จุฑามาศ แหนจอน
ผู้ช่วยบรรณาธิการ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมพงษ์ ปั้นหุ่น
	ดร.จตุพร นามเย็น
	อาจารย์เกศรา น้อยมานพ
กองบรรณาธิการ	รองศาสตราจารย์ ดร.นพ.วรสิทธิ์ ศิริพรพาณิชย์
	รองศาสตราจารย์ ดร.นิรันด์ จุลทรัพย์
	รองศาสตราจารย์ พ.ต.ท.ดร.สุขอรุณ วงษ์ทิม
	รองศาสตราจารย์ พลตรีหญิง ดร.สายสมร เฉลยกิตติ
	รองศาสตราจารย์ ดร.ประยุทธ ไทยธานี
	รองศาสตราจารย์ ดร.รัตติกรณ์ จงวิศาล
	รองศาสตราจารย์ ดร.สังวรณ์ งัดกระโทก
	รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา
	รองศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญนภา กุลนภาดล
	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชยุตม์ ภิรมย์สมบัติ
	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิรันดร์ เงินแย้ม
	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรีพร อนุศาสนนันท์
	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรากร ทรัพย์วิระปกรณ์
	อาจารย์ ดร.เสกสรรค์ ทองคำบรรจง
	อาจารย์ ดร.สรพงษ์ เจริญกฤตยาวุฒิ
	อาจารย์ ดร.ญาณิกา ลุนราศรี

บทบรรณาธิการ

วารสารการวิจัยทางจิตวิทยา การศึกษาและสังคมศาสตร์มีวัตถุประสงค์ของวารสารเพื่อเผยแพร่บทความวิชาการ และบทความวิจัยที่เกี่ยวกับจิตวิทยา ประสาทวิทยาศาสตร์ การวัดผลประเมินผลและสถิติทางการศึกษา และสังคมศาสตร์ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ของคณาจารย์ นิสิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา สถาบันอุดมศึกษาอื่น และหน่วยงานภายนอก โดยฉบับนี้เป็นวารสารฉบับแรกภายใต้ชื่อ วารสารการวิจัยทางจิตวิทยา การศึกษาและสังคมศาสตร์ โดยจะดำเนินการตีพิมพ์บทความปีละ ละ 2 ครั้ง และทุกบทความได้ผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิที่มีคุณวุฒิ และประสบการณ์ตรงตามสาขาของบทความ

วารสารการวิจัยทางจิตวิทยา การศึกษาและสังคมศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าข้อค้นที่น่าสนใจต่าง ๆ ของบทความจากวารสารฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้อ่านทั้งในแง่ของการวิจัยและทางวิชาการ ในโอกาสนี้กองบรรณาธิการวารสารการวิจัยทางจิตวิทยา การศึกษาและสังคมศาสตร์ขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่สละเวลาพิจารณาบทความทุกเรื่อง ผู้เขียนบทความ และผู้อ่านทุกคนที่ได้ให้ความสนใจและติดตามวารสาร หากมีข้อคิดเห็นโปรดแจ้งความเห็นของท่านมายังวารสารเพื่อปรับปรุงต่อไป

จุฑามาศ แหนจอน
บรรณาธิการ
วารสารการวิจัยทางจิตวิทยา การศึกษาและสังคมศาสตร์

สารบัญ
(CONTENT)

หน้า

บทบรรณาธิการ

บทความวิชาการ

การสร้างพลังและศักยภาพผู้นำ ในยุคดิจิตอล 1
Empowerment Leadership and Competency in a Digital World

สุรินทร์ สุทธิธาทิพย์

การวิจัยทางการศึกษา 7
Research in Education

ฉลอง ทับศรี

การวิจัยเชิงอนาคตเพื่อพัฒนากลยุทธ์องค์กร 15
Futures Research for Organization Planning

สมศักดิ์ ลิลา

บทความวิจัย

อัตลักษณ์การละเล่นกีฬาพื้นบ้านของผู้สูงอายุสู่การสร้างสรรค์เกมคอมพิวเตอร์ 28
Local Sport Identity Of Elderly To Creating Computer Games

วรากร ทรัพย์วิระปกรณ์, ธนิดา จุลวนิชย์พงษ์ และจุฑามาศ แหนจอน

จากเยาวชนในศูนย์ฝึกฯ สู่เยาวชนสโมสรกีฬา: มุมมองต่อการพัฒนาตนเอง 39
From youth in DJOP to youth in sports clubs: Perspective on self-development

ธนิดา จุลวนิชย์พงษ์ และวรากร ทรัพย์วิระปกรณ์

การสร้างพลังและศักยภาพผู้นำในยุคดิจิทัล
Empowerment and Leadership Competency in a Digital World

สุรินทร์ สุทธิธาทิพย์[*1]
Surin Suthithatip[1]
*Corresponding Author, email: tipsurin@hotmail.com

บทคัดย่อ

ยุคดิจิทัล (Digital World) เป็นยุคของอิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีที่มีความรวดเร็วในการสื่อสารการส่งผ่านข้อมูลความรู้ต่าง ๆ ที่มีอยู่ในสังคมไม่ว่าจะเป็นข่าวสาร ภาพ หรือวิดีโอที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้อย่างรวดเร็วทุกที่และทุกเวลาดังนั้น ผู้นำในองค์กรและในสังคมต่าง ๆ จึงจำเป็นต้องปรับปรุงเปลี่ยนแปลงสภาวะของผู้นำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งศักยภาพผู้นำ คือ ให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล

คำสำคัญ: การสร้างพลัง, ศักยภาพผู้นำ, ยุคดิจิทัล

Abstract

Digital world is an electronic era that involves high-speed technologies for communicating and transmitting a wide variety of information and knowledge within society, including news, images, and videos. Everyone can easily access the information from anywhere and at any time. Thus, leaders in organizations and societies must necessarily improve and change leadership, specifically leadership competency, to keep up with the dynamic changes in digital world.

Keywords: *Empowerment, Leadership Competency, Digital World*

บทนำ

คุณลักษณะในยุคดิจิทัล (Characteristics of Digital World) มีลักษณะที่สำคัญ ดังต่อไปนี้:

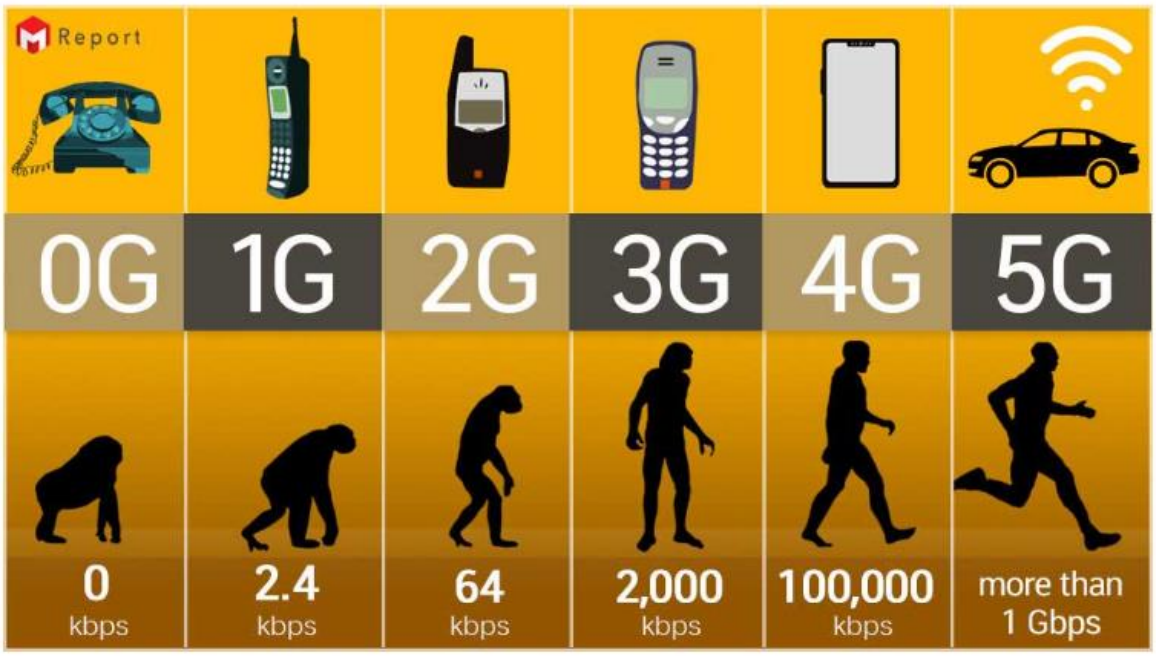
1. ความรวดเร็วในการสื่อสารไม่ว่าจะเป็นการจัดเก็บหรือการเข้าถึงแหล่งข้อมูลข่าวสาร ความรู้ต่าง ๆ ของผู้ใช้
2. การใช้เทคโนโลยีการสื่อสารที่ไม่มีขอบเขตหรือข้อจำกัดนการเรื่องเวลาหรือสถานที่ ทำให้สามารถเข้าถึง รับรู้ และเรียนรู้ได้ทุกที่และทุกเวลา
3. การใช้เทคโนโลยีมาบูรณาการเชื่อมโยงเครือข่ายต่าง ๆ ให้ทุกคนสามารถจัดเก็บเข้าถึง ใช้พัฒนาความรู้ เผยแพร่และแบ่งปันความรู้ได้อย่างทั่วถึง

[1] ผู้ช่วยศาสตราจารย์, ดร., คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา
[1] Asst. Prof., Dr., Faculty of Education, Burapha University

ดิจิทัลเทคโนโลยีกับองค์กรต่าง ๆ ซึ่งจำเป็นกับการบริหารงานขององค์กรต่าง ๆ ดังนี้:

1. Cloud Computing เป็นเสมือนมีบริการ Server บน Internet ซึ่งองค์กรไม่จำเป็นต้องวางระบบ Server ของตนเองในองค์กร ซึ่งเป็นการประหยัดงบประมาณขององค์กรในการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์
2. Mobility Devices ได้แก่ อุปกรณ์พกพาที่สามารถใช้งานได้ทุกสถานที่ เช่น โทรศัพท์มือถือ Smart Phones, Tablet PC และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์อื่น ๆ มีความสามารถเข้าถึงอย่างอิสระเพื่อการใช้งานแบบเคลื่อนที่ได้
3. Social Network ในยุคที่สื่อสังคมออนไลน์มีอิทธิพลต่อทัศนคติ พฤติกรรม และความเชื่อของคนในสังคมเป็นอย่างมากไม่ว่าจะเป็น Line, Facebook, Twitter, WeChat หรือ Instagram
4. Internet on Thing (IOT) ปัจจุบันและในอนาคตอันใกล้ภายปี 2024 นี้การใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันจะใช้การเชื่อมต่อผ่าน Internet เป็นหลักไม่ว่าจะเป็นอุปกรณ์ข้าวของเครื่องใช้สำนักงานในองค์กร Smart Phone, Tablet PC หรือแม้แต่การนำแนวคิด Work at Home มาใช้

ยุคระบบไร้สายแต่ละยุค สู่ 5G เครือข่ายไร้สายยุคที่ 5



ภาพที่ 1 ยุคระบบไร้สายแต่ละยุค สู่ 5G เครือข่ายไร้สายยุคที่ 5

ที่มา : https://www.mreport.co.th/experts/technology / (พ.ศ. 2563)

ปัจจุบัน เทคโนโลยีเครือข่ายไร้สายยุคที่ 5 หรือ 5G กำลังถูกพูดถึงในวงกว้าง เพื่อขับเคลื่อน Digital Transformation ทั้งในกลุ่มผู้ใช้โทรศัพท์มือถือ ผู้ให้บริการเครือข่ายและภาคอุตสาหกรรม ด้วยความสามารถของเทคโนโลยีที่ทลายข้อจำกัดเดิม อาทิ ความเร็วในการรับส่งข้อมูลที่ 50Mbit/s ถึง 2Gbit/s ซึ่งสูงกว่าเทคโนโลยีเครือข่าย 4G ในปัจจุบันถึง 4 เท่า และคุณสมบัติอื่น ๆ อีก หลายคนอาจจะยังไม่คุ้นเคยว่าก่อนจะถึง 5G การเปลี่ยนแปลงของเครือข่ายไร้สาย 1G-5G มีวิวัฒนาการดังต่อไปนี้

0G

หรือ Pre-Cellular ยุคของวิทยุโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Mobile Radio Telephone) ซึ่งเป็นครั้งแรกที่โทรศัพท์ ถูกเชื่อมต่อเข้ากับเครือข่ายโทรศัพท์สาธารณชน (Public-Switched Telephone Network: PTSN) แทนที่เครือข่ายปิดอย่างที่ถูกใช้งานโดยทหาร ตำรวจและรถแท็กซี่ โดยในยุคนี้ โทรศัพท์ส่วนมากมีขนาดใหญ่และถูกติดตั้งไว้ในรถยนต์ หรือรถบรรทุกเป็นหลัก และถูกนำมาใช้ทางพาณิชย์ครั้งแรกโดย Bell System ประเทศสหรัฐอเมริกา เมื่อปี 1946

1G

1G เทคโนโลยีเครือข่ายไร้สายยุคแรก ถูกใช้งานเชิงพาณิชย์เป็นครั้งแรกในวันที่ 1 ธันวาคม 1979 โดย Nippon Telegraph and Telephone Corporation (NTT) ประเทศญี่ปุ่น และใช้สัญญาณวิทยุ ซึ่งเป็นระบบอนาล็อก (Analog) ก่อนจะแพร่หลายมากขึ้นในช่วงปี 1980 เป็นต้นมา โดยในยุค 1G เครือข่ายไร้สายสามารถรับส่งข้อมูลเสียงเท่านั้น

2G

เทคโนโลยีเครือข่ายไร้สายยุคที่ 2 ซึ่งเปิดให้บริการครั้งแรกในปี 1991 ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อแทนที่ 1G โดยยังคงใช้คลื่นวิทยุในการรับส่งสัญญาณ แต่มีการเปลี่ยนมาใช้การเข้ารหัสแบบดิจิทัล พัฒนาให้สามารถรับส่งข้อความ และรูปภาพ ซึ่งมีแต่ผู้รับเท่านั้นที่สามารถเข้าถึงได้ ทำให้มีความปลอดภัยสูงกว่า 1G มาก อีกทั้งยังรองรับผู้ใช้งานต่อคลื่นความถี่เพิ่มขึ้นอีกด้วย โดย 2G เป็นยุคแรกที่เครือข่ายไร้สายทำงานภายใต้มาตรฐาน GSM (Global System for Mobile Communications) จากนั้น เครือข่าย 2G ได้ถูกพัฒนาต่อโดยเพิ่มบริการ General Packet Radio Services ระบบบริการเสริมที่ส่งข้อมูลด้วยการแบ่งข้อมูลเป็นชุด (Packet) แทนที่การส่งทีเดียว ทำให้เครือข่าย 2G ในยุคนี้ ถูกเรียกว่า 2.5G และในท้ายสุด ได้มีการนำ Enhanced Data rates for Global Evolution (EDGE) เทคโนโลยีมาตรฐานการรับส่งข้อมูลด้วยเครือข่ายไร้สาย และถูกเรียกว่า 2.75G

3G

เทคโนโลยีเครือข่ายไร้สายยุคที่ 3 ซึ่งการันตีความเร็วขั้นต่ำอยู่ที่ 144 kbit/s เป็นยุคแรกที่โทรศัพท์มือถือ สมาร์ทโฟน และคอมพิวเตอร์แล็บท็อปสามารถเชื่อมต่อเข้ากับระบบอินเทอร์เน็ตไร้สายได้ โดยเครือข่าย 3G เปิดให้บริการครั้งแรกโดย NTT DoCoMo เมื่อวันที่ 1 ตุลาคม 2001 ซึ่งด้วยความเร็วที่เพิ่มขึ้นทำให้อุปกรณ์พกพาสามารถรับส่งไฟล์มัลติมีเดีย เช่น วีดิโอ โดยเทคโนโลยีเครือข่ายจะเป็น 3G ได้นั้น จะต้องมีคุณสมบัติตามมาตรฐาน IMT-2000 ซึ่งประกอบด้วยความน่าเชื่อถือ ความเร็วในการรับส่งข้อมูล และองค์ประกอบทางเทคนิคอื่น ๆ ซึ่งในช่วงหลังของยุค 3G เทคโนโลยีเครือข่ายที่ก้าวหน้าขึ้น เช่น High Speed Packet Access (HSPA) ทำให้เครือข่ายถูกพัฒนาต่อ และเรียกว่า 3.5G และ 3.75G ตามลำดับ

4G

เทคโนโลยีเครือข่ายยุคที่ 4 ซึ่งมีขีดความสามารถในการรับส่งข้อมูลที่เพิ่มขึ้นอย่างก้าวกระโดดจากการนำมาตรฐาน Long-Term Evolution (LTE) เข้ามาใช้งาน โดยมีความเร็วสูงสุดถึง 100 Mbit/s สำหรับ

อุปกรณ์เคลื่อนที่ และ Gbit/s สำหรับอุปกรณ์ติดตั้งอยู่กับที่ มีจุดแตกต่างที่เห็นชัดคือการเปลี่ยนจากการสื่อสารแบบ circuit-switched มาเป็นใช้ Internet Protocol โดย 4G ถูกใช้งานครั้งแรกที่นอร์เวย์ และสวีเดน อย่างไรก็ตาม เนื่องจากในช่วงแรก สเปคของเครือข่ายยังไม่เป็นไปตามมาตรฐาน ทำให้มีข้อถกเถียงว่าควรใช้ชื่อ 4G แน่หรือไม่ และการใช้งานที่โดดเด่นคือการเข้าถึงเว็บไซต์ การโทรศัพท์ผ่านอินเทอร์เน็ต การประชุมแบบ VDO Call และการเล่นเกมผ่านสมาร์ทโฟน

5G

และแล้วก็ถึงคราวของเทคโนโลยีเครือข่ายไร้สายยุคที่ 5 ซึ่งเป็นคลื่นลูกใหม่มาแรงทั้งในกลุ่มผู้บริโภค และภาคอุตสาหกรรม ด้วยความเร็ว 50Mbit/s ถึง 2Gbit/s และอาจเพิ่มขึ้นสูงกว่า 100Gbit/s ในอนาคต ซึ่งเร็วกว่ายุค 4G ถึง 100 เท่า มีคุณสมบัติสำคัญ 3 ข้อ คือ

1. Enhanced Mobile Broadband รองรับการรับส่งข้อมูลความเร็วสูง
2. Massive Machine Type Communications รองรับการเชื่อมต่อกับอุปกรณ์จำนวนมากขึ้น
3. Ultra-reliable and Low Latency Communications ความหน่วงต่ำ

โดยในช่วงแรก เครือข่าย 5G จะมีความเร็วอยู่ที่ 1-5 Gbps Latency ต่ำกว่า 20 ms และเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในช่วง 3 ปี นับจากนี้ไป

ยุคระบบไร้สายหลายยุคได้เริ่มต้นจากระบบ 1G (Generation 1) และพัฒนาไปเรื่อย ๆ ถึง 5G (Generation 5) ที่เรามีในปัจจุบัน นี้คือภาพรวมของแต่ละยุค:

1. **1G (Generation 1):**
   - ปี 1980s
   - ระบบนี้ให้บริการเสียงอย่างเดียว
   - การสื่อสารแบบอนาล็อก (Analog)
2. **2G (Generation 2):**
   - ปี 1990s
   - เพิ่มความสามารถในการสื่อสารด้วยข้อความ (SMS)
   - นำเข้าเทคโนโลยีดิจิทัล
3. **3G (Generation 3):**
   - ปี 2000s
   - การสื่อสารแบบเน็ตเวิร์ก (Internet Protocol)
   - ความเร็วในการถ่ายโอนข้อมูลเพิ่มขึ้น
4. **4G (Generation 4):**
   - ปี 2010s
   - ความเร็วสูงในการถ่ายโอนข้อมูล (LTE)
   - การให้บริการที่มีคุณภาพสูง การสื่อสารแบบ VoIP (Voice over IP)
5. **5G (Generation 5):**
   - ปี 2020s (และต่อไป)
   - ความเร็วสูงมาก (โดยทั่วไปมี Gigabit speeds)
   - ลดความล่าช้าในการสื่อสาร (Low Latency)
   - การรองรับจำนวนอุปกรณ์ที่มีอยู่มาก

- รองรับการให้บริการในตำแหน่งที่สูง (High Density)

5G เป็นที่พูดถึงมากในปัจจุบันเนื่องจากมีความสามารถที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพสูง มันสามารถให้การสื่อสารแบบที่ทันสมัย การรองรับการให้บริการในพื้นที่ที่คนใช้งานอยู่รวมทั้งการให้บริการที่มีความเร็วสูงมาก ความก้าวหน้าในเทคโนโลยีไร้สายต่อไปจะต้องมีการพัฒนาทั้งในด้านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของการให้บริการที่มีประสิทธิภาพและคุณภาพสูงในโลกดิจิทัลที่เรามีในปัจจุบัน

ศักยภาพของผู้นำในยุคดิจิทัล

การเป็นผู้นำในยุคดิจิทัลต้องการความเข้าใจที่ลึกซึ้งในเทคโนโลยีและการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล รวมถึงความสามารถที่จะนำทีมผ่านความท้าทายของสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว นี่คือบางศักยภาพที่เป็นประโยชน์สำหรับผู้นำในยุคดิจิทัล:

1. **เข้าใจเทคโนโลยี:**
   - ผู้นำควรมีความเข้าใจลึกซึ้งในเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับองค์กรของตน การเข้าใจเทคโนโลยีจะช่วยให้พวกเขาสามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงและนำการพัฒนาในด้านดิจิทัลไปสู่ทางที่ถูกต้อง
2. **การนำทีมและสร้างวัฒนธรรมองค์กร:**
   - ผู้นำต้องมีความสามารถในการสร้างวัฒนธรรมที่สนับสนุนการนำจากการใช้เทคโนโลยี นอกจากนี้ พวกเขาต้องเป็นผู้นำที่สามารถแสดงให้เห็นถึงความคาดหวังและการนำทางในสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว
3. **การพัฒนาทักษะระหว่างบุคคล:**
   - การทำงานในสภาพแวดล้อมดิจิทัลต้องการการสื่อสารที่ดีระหว่างบุคคล ผู้นำควรมีทักษะการสื่อสารทั้งในลักษณะออนไลน์และออฟไลน์ เพื่อสร้างความเข้าใจและความไว้วางใจในทีม
4. **ความยืดหยุ่นและการปรับตัว:**
   - การปรับตัวเป็นสิ่งสำคัญในสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ผู้นำควรมีความยืดหยุ่นในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงและทำงานได้ในสภาพแวดล้อมที่ไม่แน่นอน
5. **การวางแผนและการบริหารโครงการ:**
   - ผู้นำต้องมีทักษะในการวางแผน บริหารโครงการ และการตัดสินใจอย่างมีประสิทธิภาพ การใช้เทคโนโลยีในการสนับสนุนการวางแผนและบริหารโครงการเป็นสิ่งสำคัญ
6. **การนำการตัดสินใจด้วยข้อมูล:**
   - ในยุคดิจิทัล ข้อมูลมีความสำคัญมาก ผู้นำควรมีทักษะในการใช้ข้อมูลเพื่อตัดสินใจที่ดี การวิเคราะห์ข้อมูลและการนำข้อมูลเข้ามาช่วยตัดสินใจทางกลยุทธ์
7. **การรับฟังและปรับตัวต่อความต้องการของผู้ร่วมงาน:**
   - การเข้าใจความต้องการและความพึงพอใจของลูกค้า และสามารถปรับตัวต่อความต้องการขององค์กรได้เป็นสิ่งสำคัญ
8. **ความมีรับผิดชอบทางสังคม:**
   - ผู้นำควรมีความตระหนักถึงผลกระทบทางสังคมที่เกิดขึ้นจากการนำเทคโนโลยีเข้ามาในองค์กรและสามารถเพิ่มพลังลักษณะของศักยภาพได้ ผู้นำในยุคดิจิทัลมีความหลากหลายและสอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและองค์กรในยุคดิจิทัล นี่คือลักษณะที่สำคัญ:
9. **ความสามารถในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ:**

- การสื่อสารในสภาพแวดล้อมดิจิทัลต้องทำได้อย่างมีประสิทธิภาพ การสื่อสารทั้งในลักษณะออนไลน์และออฟไลน์เป็นสิ่งสำคัญ

การผสมผสานลักษณะเหล่านี้จะช่วยให้ผู้นำสามารถนำทีมและองค์กรของตนไปสู่สภาพแวดล้อมทางดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพและยืนหยัดในยุคดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

บทสรุป

บทความนี้สรุปถึงลักษณะและความสามารถของศักยภาพที่สำคัญของผู้นำในยุคดิจิทัล ซึ่งมีลักษณะที่หลากหลาย เน้นความสามารถในการนำทีมที่มีทักษะด้านดิจิทัล การสร้างวัฒนธรรมที่สนับสนุนการนวนจากการใช้เทคโนโลยี ความยืดหยุ่นในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง ทักษะการวางแผนและบริหารโครงการ การตัดสินใจที่ขึ้นอยู่กับข้อมูล การสร้างและรักษาความสัมพันธ์กับลูกค้า การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ความสามารถในการเรียนรู้และปรับตัว ความสามารถในการนำแนวนำทางที่แสนเทคโนโลยี, และความรับผิดชอบทางสังคม การผสมผสานลักษณะเหล่านี้ถือเป็นแนวทางสำคัญสำหรับผู้นำที่ต้องการทำงานในสภาพแวดล้อมดิจิทัลที่เต็มไปด้วยความเปลี่ยนแปลงและเทคโนโลยีที่ก้าวข้าม

บรรณานุกรม

Avolio, B. J., & Gardner, W. L. (2005). Authentic leadership development: Getting to the root of positive forms of leadership. *The Leadership Quarterly, 16*(3), 315-338. https://doi.org/10.1016/j.leaqua.2005.03.001

Dahlman, E., Parkvall S.L., & Skold, J. (2020). *5G NR: The next generation wireless access technology* (2nd ed.). London, UK: Academic Press.

Northouse, P. G. (2018). *Leadership: Theory and practice* (8th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications

Osseiran, A., Monserrat, J. F., & Marsch, P. (2016). *5G mobile communications: Concepts and technologies.* Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Rappaport, T. S. (2001). *Wireless communications: Principles and practice* (2nd ed.). United States: Pearson.

Yukl, G. (2013). *Leadership in organizations* (8th ed.). United States: Pearson.

Zheng, P., Minoli, D., Kaufmann, M. (2009). Wireless Networking Complete. United States: Pearson. Retrieved from https://www.mreport.co.th/experts/technology

การวิจัยทางการศึกษา
Research in Education

ฉลอง ทับศรี [*2]
Chalong Tubsree[1]
*Corresponding Author, email: chalongtubsree@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยเป็นกระบวนการสร้างองค์ความรู้ ด้วยกระบวนการต่าง ๆ ที่ไม่เฉพาะแค่การใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เพื่อความต้องการที่หลากหลายแตกต่างกันออกไป เช่น เพื่อแก้ปัญหา เพื่อศึกษาสภาพสถานะ เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ เพื่อทดสอบหลักการหรือทฤษฎี เพื่อตรวจสอบหรือประเมิน เพื่อศึกษาทิศทางแนวโน้ม เพื่อหาข้อสรุป เพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ หรือเพื่อเรียนรู้ปรากฏการณ์ต่าง ๆ จากความต้องการที่หลากหลายที่แตกต่างกันออกไป การวิจัยจึงต้องมีวิธีการวิจัยที่แตกต่างกันออกไป ทางการศึกษานำกระบวนการวิจัยมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ต่าง ๆ ได้แก่ การศึกษาวิจัยเพื่อสร้างองค์ความรู้ที่เป็นส่วนหนึ่งของการจบหลักสูตรการศึกษา การวิจัยเพื่อสร้างองค์ความรู้เพื่อขอเข้าสู่ตำแหน่งทางวิชาการหรือตำแหน่งทางการบริหาร และการวิจัยเพื่อสร้างองค์ความรู้เพื่อการปฏิบัติงานหรือเพื่อตอบคำถามที่อยากรู้ บทความนี้กล่าวถึงประเด็นต่าง ๆของการวิจัยที่นำไปใช้ในการวิจัยทางการศึกษา จากความหมาย แนวทางการวิจัย วิธีการวิจัยตามแนวทางการวิจัยต่าง ๆ รวมถึงความน่าเชื่อถือของแนวทางการวิจัยการนั้น ครอบคลุมการวิจัยเชิงปริมาณ การวิจัยเชิงคุณภาพ และการวิจัยผสมผสาน รวมถึงข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะต่าง ๆ เกี่ยวกับการใช้แนวทางและวิธีการวิจัยต่าง ๆ ในการศึกษา

คำสำคัญ: การศึกษา, การวิจัย

Abstract

Research is the process of creating knowledge through various processes that are not only using scientific processes for a variety of different needs such as to solve problems, to study the status, to study the relationship of things, to test a principle or theory, to validate or evaluate, to study the trend and direction, to find a conclusion, to create new things or to learn about various phenomena from a variety of different needs. Research therefore requires different research methods. In education, the research process is used for various purposes including research studies to build knowledge as part of completing the academic program,

[1] รองศาสตราจารย์, ดร., คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา
[1] Assoc. Prof., Dr., Faculty of Education, Burapha University

research to create knowledge to apply for entry into academic or administrative positions, and research to create knowledge for work or to answer questions. This article discusses various aspects of research used in educational research from the meaning of research, research methods according to various research approaches including the reliability of the research methods. Covers quantitative research, qualitative research, and mixed research together with comments and suggestions regarding the use of various research approaches and methods in the study.

Keywords: *Education, Research*

บทนำ

การวิจัยคืออะไร?

เป็นที่ยอมรับกันแล้วว่าแนวทางการวิจัยหลัก ๆ มีอยู่ด้วยกันสองแนวทาง (Approach) คือ แนวทางการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และแนวทางการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) งานวิจัยทั้งสองแนวทางนี้มีลักษณะแตกต่างกันอยู่หลายประการ ความแตกต่างนั้นบางประการเป็นลักษณะตรงกันข้ามเลยทีเดียว ดังนั้นการนิยามการวิจัยด้วยการให้คำนิยามสั้น ๆ ให้เข้าใจตรงกันจึงทำได้ยาก ยิ่งกว่านั้นหลังจากใช้การวิจัยทั้งสองแนวทางมาแล้วก็พบว่างานวิจัยทั้งสองประเภทมีจุดเด่นและจุดด้อยในตัวเองเพื่อขจัดจุดด้อยและใช้จุดเด่นของการวิจัยแต่ละแนวทางจึงเกิดการวิจัยลักษณะที่สามที่ผสมผสาน (Creswell, 2009) การวิจัยทั้งสองแนวทางเข้าด้วยกันเรียกว่า Mixed Methods Research การผสมผสานนี้มีวิธีการ (Strategy) ผสมผสานที่หลากหลาย มีทั้งใช้เชิงคุณภาพก่อนแล้วตามด้วยการวิจัยเชิงปริมาณ หรือเริ่มจากการวิจัยเชิงปริมาณแล้วตามด้วยการวิจัยเชิงคุณภาพ หรืออาจจะใช้การวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพไปพร้อม ๆ กัน

การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research)

การวิจัยเชิงปริมาณเป็นแนวทางการวิจัยเพื่อทดสอบทฤษฎี หลักการต่าง ๆ ที่มีการศึกษาจนกลายเป็นองค์ความรู้ในศาสตร์นั้น ๆ เป็นการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ กระบวนการวิจัยเป็นการสร้างเครื่องมือ สร้างสถาณการณ์ในลักษณะตัวแปร (Variable) โดยตัวแปรเหล่านั้นถูกกำหนดค่าออกมาเป็นหน่วยที่วัดได้เป็นตัวเลข แล้วทำการวัดค่าตัวแปร แล้ววิเคราะห์ค่าตัวเลขนั้นด้วยกระบวนการทางสถิติ การวิจัยเชิงปริมาณเป็นการตรวจสอบ หรือเป็นการนำหลักการ หรือทฤษฎีต่าง ๆที่มีอยู่ไปใช้งานจริง (Creswell, 2014, p. 4)

การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research)

การวิจัยเชิงคุณภาพเป็นแนวทางการวิจัยศึกษา ตรวจสอบ ทำความเข้าใจ หาความหมายในปัญหาทางสังคม ปัญหาของคน จากความเห็นบุคคลหรือกลุ่มของบุคคล (Creswell, 2014, p. 4) เป็นการศึกษาปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติของมัน ไม่ใช่สิ่งที่เกิดจากการจัดทำขึ้น หรือจัดสร้างขึ้นตามหลักการหรือทฤษฎีใด ๆ

การวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research)

การวิจัยแบบผสมผสานเป็นการวิจัยที่เก็บข้อมูลทั้งเชิงปริมาณ และข้อมูลเชิงคุณภาพ วิเคราะห์ข้อมูลทั้งสองประเภทตามลักษณะข้อมูล ประมวลผลข้อมูลทั้งสองลักษณะเพื่อสนับสนุนซึ่งกันและกัน (Creswell, Plano Clark, 2007, Creswell, 2014) โดยเชื่อว่าการรวมเอาการวิจัยทั้งสองรูปแบบมาใช้ร่วมกันจะช่วยให้เข้าใจปัญหาที่ทำวิจัยได้สมบูรณ์กว่า

ความแตกต่างระหว่างการวิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพ

แนวทางการวิจัยเชิงปริมาณและคุณภาพมีความแตกต่างกันตั้งแต่ความเชื่อหรือโลกทัศน์ของผู้วิจัย ผลจากความเชื่อนั้นก็จะนำไปสู่ลักษณะและวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล สู่เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลและการทำให้ผลการวิจัยเป็นที่น่าเชื่อถือและเกิดการยอมรับจากผู้อ่านงานวิจัย

ตารางที่ 1 ความแตกต่างระหว่างการวิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพ

ประเด็น	การวิจัยเชิงปริมาณ	การวิจัยเชิงคุณภาพ
โลกทัศน์	เชื่อว่าองค์ความรู้ต่าง ๆ มีการค้นพบมาแล้ว การวิจัยจึงเป็นการตรวจสอบว่าสิ่งที่ศึกษาวิจัยตรงกับหลักการ ทฤษฎีที่มีอยู่แล้วหรือไม่ถ้าไม่ตรงก็จะนำไปสู่องค์ความรู้ทฤษฎีใหม่	เชื่อว่าธรรมชาติของสังคม สิ่งแวดล้อมและมนุษย์ มีความซับซ้อนและเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ (ไม่มีทฤษฎีที่แท้จริงอยู่) การวิจัยจึงเป็นการสร้างองค์ความรู้ใหม่ สร้างทฤษฎีเฉพาะขึ้นมา
ลักษณะข้อมูล	เป็นข้อมูลเชิงตัวเลขที่ได้จากเครื่องมือการประเมินเชิงตัวเลข เช่น คะแนนตัวเลขแสดงระดับความเห็น ความถี่ของพฤติกรรม คะแนนจากการทดลองต่าง ๆ	เป็นข้อมูลเชิงบรรยาย การบอกลักษณะต่าง ๆ พฤติกรรมต่าง ๆ ทุกองค์เป็นการบรรยายออกมาแทนการใช้ตัวเลข มีลักษณะที่หลากหลาย เช่น รูปภาพ/เสียง
เครื่องมือในการเก็บข้อมูล	- แบบทดสอบ - แบบสังเกต - แบบสอบถาม - แบบวัด ฯลฯ	- การสัมภาษณ์ - การสังเกต - การศึกษา วัตถุ สิ่งของจริง - ตัวผู้วิจัยเอง
การนำผลไปใช้ในวงกว้าง	สามารถนำผลไปใช้ในวงกว้างได้ เพราะสามารถเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยการสุ่มได้ จึงสามารถอ้าง	ไม่สามารถนำผลการศึกษาไปอธิบายกลุ่มอื่นได้ เพราะการเลือก

ผลจากการศึกษาจากลุ่มตัวอย่างไปสู่กลุ่มประชากรได้	ผู้ให้ข้อมูลเลือกเจาะจงตามคุณสมบัติไม่ใช่การสุ่ม

ความแตกต่างด้านโลกทัศน์ ความเชื่อของผู้วิจัย

ในการทำวิจัยผู้วิจัยจะมีความเชื่อพื้นฐาน มีความคาดหวังของตนอยู่ ความเชื่อพื้นฐานที่ว่านี้เป็นความเชื่อเกี่ยวกับการค้นหาองค์ความรู้ (Epistemology) ด้วยวิธีการต่าง ๆ ซึ่งประกอบด้วยวิธีการสองวิธีการ คือ 1) การหาความรู้จากปรากฏการณ์แล้วมาสรุปเป็นองค์ความรู้เรียกว่าวิธีอุปนัย (Inductive) และ 2) การหาองค์ความรู้จากสิ่งที่มีอยู่แล้ว จากทฤษฎี หลักการที่มีผู้กำหนดไว้แล้วผู้วิจัยทำการสร้างเครื่องมือตามนั้นแล้วทดลองหรือสอบถาม หรือตรวจสอบด้วยวิธีการต่าง ๆ ดูว่าผลเป็นไปตามทฤษฎีหรือหลักการที่มีอยู่เดิมหรือไม่อันนี้เรียกวิธีนิรานัย (Deductive) ความเชื่อพื้นฐานนี้จะนำไปสู่การเลือกแนวทางในการวิจัยของตน (Creswell, 2014, p. 5-10)

ความเชื่อของนักวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research)

ผู้วิจัยที่เลือกทำงานวิจัยเชิงปริมาณเป็นผู้ที่เชื่อว่าองค์ความรู้ต่าง ๆ มีอยู่แล้ว การวิจัยที่ดำเนินการจึงเป็นการตรวจสอบผลการวิจัยกับองค์ความรู้ หลักการ หรือทฤษฎีต่าง ๆ โดยการตั้งคำถามเพื่อการวิจัย หรือสมมุติฐานการวิจัย แล้วตรวจสอบหรือทดสอบสมมุติฐานด้วยกระบวนการทางสถิติ ผู้วิจัยในศาสตร์วิศวกรรม/สถาปนิกที่ต้องการออกแบบและสร้างตึกระฟ้าในกรุงเทพที่ตั้งอยู่ในแนวดินอ่อนอาจยึดแนวความเชื่อว่าองค์ความรู้ต่าง ๆ มีอยู่แล้ว ดังนั้น สามารถหาองค์ความรู้ที่มีอยู่แล้วมาใช้ได้เลย สามารถทำการวิจัย R & D จากองค์ความรู้ที่สะสมมาแล้ว

ความเชื่อของนักวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research)

ผู้วิจัยในศาสตร์ที่ต่างไปก็อาจจะมีความเชื่อพื้นฐานหรือโลกทัศน์ที่ต่างออกไปได้เช่นผู้วิจัยทางด้านมานุษยวิทยา อาจจะมีความเชื่อว่าองค์ความรู้ในศาสตร์มานุษยวิทยามีความหลากหลาย ซับซ้อน ยังไม่มีองค์ความรู้ในเรื่องนั้น ๆ มาก่อน มีความเชื่อว่าองค์ความรู้ได้มาจากการศึกษาปรากฏการณ์ต่าง ๆ แล้วมาสรุปเป็นองค์ความรู้เป็นแนวทางวิจัยเชิงคุณภาพ

ความแตกต่างด้านความคาดหวังในผลการวิจัย

ดังได้กล่าวมาแล้วข้างต้นว่านักวิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพมีความเชื่อพื้นฐานในการทำวิจัยแตกต่างกัน จึงส่งผลให้มีความคาดหวังแตกต่างกันไปด้วย

การวิจัยเชิงปริมาณมีความคาดหวังว่าสิ่งที่ตนศึกษาวิจัยจะได้ผลสอดคล้องกับองค์ความรู้ในปัจจุบัน การได้รับผลการวิจัยที่สอดคล้องเป็นการยืนยันว่าตนศึกษาได้ถูกต้องแล้ว แต่การวิจัยเชิงปริมาณที่ได้ผลไม่สอดคล้องกับองค์ความรู้ที่มีอยู่ก็ไม่อาจพูดได้เต็มปากว่าผลการวิจัยนั้นผิด เพราะอาจเป็นไปได้ว่าสิ่งที่ศึกษานั้นเป็นสถานการณ์ใหม่ที่ยังไม่เคยเกิดขึ้น อาจจะเกิดจากจุดอ่อนในการจัดการตัวแปรต่าง ๆ

ส่วนการวิจัยเชิงคุณภาพมีความคาดหวังว่าจะค้นพบสิ่งใหม่ ๆ จากการศึกษาวิจัยไม่มีจุดมุ่งหมายในการตรวจสอบหลักการหรือทฤษฎีใด ๆ ตรงกันข้ามมีความต้อการสร้างองค์ความรู้สร้างทฤษฎีจากการวิจัย ดังนั้นการวิจัยเชิงคุณภาพจึงมักจะต้องใช้ระยะเวลายาวนานในการเก็บรวบรวมข้อมูล ถ้าพบข้อมูลขัดแย้งกันผู้วิจัยต้องเก็บข้อมูลใหม่เพื่อหาข้อสรุปให้ได้

ความแตกต่างด้านผลการวิจัยอีกประการหนึ่งที่น่าสนใจ คือ การนำผลการวิจัยไปใช้กับกลุ่มอื่น ประเด็นนี้ คือ จุดเด่นของการวิจัยเชิงปริมาณเพราะสามารถเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยการสุ่มกลุ่มตัวอย่างจากประชากร ทำให้สามารถนำผลการวิจัยไปอธิบายขยายความกลุ่มประชากรได้ ขณะที่การวิจัยเชิงคุณภาพกำหนดผู้ให้ข้อมูลอย่างเจาะจงผลการวิจัยจึงใช้ได้กับกลุ่มเฉพาะเท่านั้น

ความแตกต่างด้านลักษณะข้อมูลที่เก็บ

การวิจัยเชิงปริมาณจะเก็บข้อมูลประเภทตัวเลข ของตัวแปรต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยทำการศึกษาในขณะที่ผู้วิจัยเชิงคุณภาพ จะเก็บข้อมูลประเภทลักษณะ เชิงบรรยาย ในรูปของตัวอักษร รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียง จากตัวอย่างข้างล่างแสดงลักษณะข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพของลูกตะขบยักษ์

ข้อมูลเชิงปริมาณ:

- มีขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 1.5-3.0 เซ็นติมิเตอร์
- น้ำหนักประมาณ 20-50 กรัม
- ตะขบ 100 กรัม จะให้พลังงาน 97 กิโลแคลอรี, แคลเซียม 51.7 มิลลิกรัม, โพแทสเซียม 773 มิลลิกรัม, โซเดียม 12.8 มิลลิกรัม

ข้อมูลเชิงคุณภาพ:

- ตะขบยักษ์เป็นผลไม้ป่าหายาก มีรส เปรียวปนหวาน
- ผลขนาดเล็กเท่าเหรียญบาท ขนาดใหญ่อาจมีขนาดถึงเหรียญ สิบบาท
- เป็นสมุนไพรสุขภาพ

ความแตกต่างด้านเครื่องมือเก็บข้อมูลและการิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเชิงปริมาณใช้เครื่องมือประเมินเชิงตัวเลข เช่น แบบทดสอบ แบบสังเกต แบบสอบถาม แบบวัด แบบบันทึกความถี่ หรืออื่น ๆ

การวิจัยเชิงคุณภาพใช้เครื่องมือบันทึกเชิงเชิงบรรยาย เช่น การสัมภาษณ์ การสังเกต การศึกษาวัตถุสิ่งของจริง การศึกษาจากหลักฐานการบันทึกต่าง ๆ เช่น รูปภาพ ภาพยนตร์ วีดิโอ รวมทั้งตัวผู้วิจัยเองก็ถือเป็นเครื่องมือการวิจัยในเรื่องนั้น ๆ ได้

สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยเชิงปริมาณ ข้อมูลเชิงปริมาณจะถูกวัดออกมาเป็นตัวเลข แล้ววิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติต่าง ๆ แล้วรายงานออกมาเป็นตารางตัวเลข เป็นกราฟ หรืออื่น ๆ

ส่วนกาวิจัยเชิงคุณภาพข้อมูลเชิงบรรยายจะถูกวิเคราะห์ด้วยการจัดพวก จัดกลุ่ม ลดขนาดข้อมูลลงมาเรื่อย ๆ ให้อยู่ในแนวที่จะตอบคำถามการวิจัยได้

คำศัพท์ที่น่ารู้ทางการวิจัยในงานเขียนนี้

เนื่องจากการวิจัยมีแนวทางการวิจัยที่แตกต่างกันผู้เขียนเกี่ยวกับงานวิจัยมีหลายคน แต่ละคนก็อาจจะใช้คำที่แตกต่างกันออกไปการรู้จักคำศัพท์ที่ใช้ในงานเขียนชิ้นนี้จะทำให้เข้าใจสิ่งต่าง ๆ ที่เขียนได้มากขึ้น ในที่นี้จะเลือกคำศัพท์เพียงบางคำมาอธิบายขยายความ ได้แก่ โลกทัศน์การวิจัย (Research Paradigm) แนวทางการวิจัย (Research Approach) แบบการวิจัย (Research Design) วิธีการวิจัย (Research Method) รวมถึงคำศัพท์ที่ใช้ในแบบการวิจัยต่าง ๆ ด้วย

โลกทัศน์การวิจัย (Research Paradigm) หมายถึง ความเชื่อพื้นฐานของนักวิจัยเกี่ยวกับวิธีการได้มาซึ่งองค์ความรู้และการทำให้เกิดความน่าเชื่อถือในองค์ความรู้ที่สร้างขึ้นนั้น

แนวทางการวิจัย (Research Approach) หมายถึง ลักษณะหรือประเภทของการวิจัย ประกอบด้วย การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และการวิจัยผสมผสาน (Mixed Methods Research)

แบบการวิจัย (Research Design) หมายถึง ลักษณะเฉพาะต่าง ๆของแนวทางการวิจัยทั้งสามแนวทาง แบบการวิจัยเชิงปริมาณ ประกอบด้วย 4 แบบด้วยกัน คือ

1. การวิจัยเชิงพรรณนา (Descriptive Research Design) เป็นการศึกษาอธิบายลักษณะของประชากรหรือปรากฏการณ์ที่กำลังศึกษา ตอบคำถาม "อะไร" เป็นหลัก

2. การวิจัยเชิงความสัมพันธ์ (Correlational Research Design) เป็นการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสองตัวหรือมากกว่าเพื่อความเข้าใจและประเมินความสัมพันธ์ทางสถิติระหว่างตัวแปรเหล่านั้น โดยไม่มีอิทธิพลจากตัวแปรภายนอกใด ๆ

3. การศึกษาเปรียบเทียบเชิงสาเหตุ (Causal-Comparative Research Design) เป็นการวิจัยที่พยายามศึกษาถึงสาเหตุ หรือผลความแตกต่างของพฤติกรรม กลุ่มคน บุคคลหรือสถานการณ์ต่าง ๆ เป็นการวิจัยที่ไม่สามารถจะกระทำ หรือควบคุมตัวแปรหรือสิ่งที่คาดว่าน่าจะเป็นสาเหตุได้ แต่สังเกตตัวแปรตามและผลที่จะตามมาย้อนหลัง ที่น่าจะเป็นเหตุหรือเป็นตัวแปรอิสระ

4. การวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research Design) เป็นการวิจัยที่เน้นกระบวนการค้นหาความเป็นจริง หลักการทฤษฎี องค์ความรู้และเทคโนโลยีใหม่ๆ โดยมุ่งเน้นการศึกษาความเปลี่ยนแปลงของตัวแปร ที่เกี่ยวข้องภายใต้เงื่อนไขที่มีการควบคุมโดยกระบวนการวิจัย เพื่อศึกษาพฤติกรรมหรือสถานการณ์ว่า เป็นสาเหตุของการเปลี่ยนแปลงนั้นหรือไม่ โดยวิธีการเปรียบเทียบของความแตกต่างของตัวแปรที่เปลี่ยนไปกับพฤติกรรมหรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ในสภาพที่ถูกควบคุมและทำการสรุปผลความจริงที่ค้นพบ และนำไปอธิบายพฤติกรรมต่าง ๆในเชิงเหตุผลได้

แบบการวิจัยเชิงคุณภาพ ประกอบด้วยแบบการวิจัย 5 แบบด้วยกัน ได้แก่

1. Narrative Research เป็นการวิจัยลักษณะบรรยายเรื่อง เล่าเรื่องที่เป็นประสบการณ์ของมนุษย์ เป็นลักษณะอัตชีวประวัติของคนตนใดคนหนึ่ง หรือหลายตน เพื่อความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในสิ่งที่ศึกษา

2. Phenomenology เป็นการวิจัยเกี่ยวกับประสบการณ์ ปรากฏการต่าง ๆของมนุษย์ สภาพชีวิตของคน มุ่งทำความเข้าใจความหมายของปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์ในชีวิตที่ บุคคลได้ประสบ

3. Grounded Theory เป็นการวิจัยในแนวสังคมวิทยาโดยที่ผู้วิจัยได้ความรู้ ทฤษฎี แนวทาง กระบวนการ การกระทำ ปฏิสัมพันธ์ต่าง ๆ จากปากคำของผู้ให้ข้อมูล กระบวนการวิจัยเป็นการเก็บข้อมูลหลายขั้นตอนและการปรับเปลี่ยนความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันของปรากฏการณ์ที่ศึกษา

4. Ethnography เป็นการศึกษาเชิงชาติพรรณตามแนวทางมนุษย์วิทยาและสังคมวิทยาโดยนักวิจัยศึกษาแบบแผนพฤติกรรม ภาษา ผลจากวัฒนธรรมของกลุ่มในสภาพจริงตามธรรมชาติที่อยู่ร่วมกันมาอย่างยาวนาน การเก็บรวบรวมข้อมูกมักจะเป็นการสังเกตและการสัมภาษณ์

5. Case Studies เป็นการวิจัยลักษณะกรณีศึกษาในหลายๆสาขาวิชาโดยเฉพาะใช้ในการประเมินโครงการ ประเมินเหตุการณ์สถานการณ์ กระบวนการ คนหรือกลุ่มคน การวิจัยลักษณะนี้ผูกติดอยู่กับระยะเวลาและกิจกรรม ผู้วิจัยใช้การเก็บข้อมูลที่หลากหลายในช่วงเวลาที่ยาวนาน

แบบการวิจัยผสมผสาน (Mixed Methods Research) ได้กล่าวมาแล้วในเบื้องต้นว่าการวิจัยผสมผสานเป็นการใช้แบบการวิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพร่วมกันเพื่อสนับสนุนกันและกันแบบการวิจัยผสมผสาน มี 4 แบบ ด้วยกัน ดังนี้

1. Convergent parallel mixed methods เป็นการวิจัยที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพไปพร้อมกันแล้วผสานข้อมูลทั้งสองประเภทเพื่อการวิเคราะห์ที่ครอบคลุม ถ้วนถี่ ในขั้นการแปลผลข้อมูลต่าง ๆก็จะถูกนำมาบูรณาการออกมาเป็นผลการวิจัย

2. Explanatory sequential mixed methods เป็นการวิจัยที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูลเชิงปริมาณก่อนแล้ววิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณใช้ผลจากการวิเคราะห์เชิงปริมาณมาเพิ่มเติมรายละเอียดในเรื่องนั้นด้วยการวิจัยเชิงคุณภาพในตอนหลัง

3. Exploratory sequential mixed methods เป็นการวิจัยที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพก่อนแล้วทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ แล้วใช้ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพมาทำการศึกษาเชิงปริมาณ เป็นการสร้างโอกาสของการสรุปผลเชิงอ้างอิง(Generalization)ได้ การสร้างแบบสอบถามที่ครอบคลุมประเด็นก็ได้จากการวิจัยลักษณะนี้

วิธีการวิจัย (Research Method)

วิธีการวิจัยประกอบด้วย กิจกรรมต่าง ๆ ได้แก่

1. กำหนดจุดมุ่งหมาย
2. รวบรวมข้อมูล
3. วิเคราะห์ข้อมูล
4. แปลผลข้อมูลจากการวิเคราะห์
5. ตรวจสอบความถูกต้อง

การวิจัยทั้ง 3 แนวทางมีวิธีการวิจัยที่ประกอบด้วย 5 กิจกรรมข้างต้นเหมือนกันที่แตกต่างกัน คือวิธีการในแต่ละกิจกรรมดังกล่าว

ข้อเสนอแนะ คำแนะนำสำหรับนักวิจัย

จากประสบการณ์การทำวิจัย การอ่านงานวิจัยผู้เขียนได้วิเคราะห์และสังเคราะห์ประเด็นต่าง ๆ เพื่อการแลกเปลี่ยนในการทำวิจัยทางการศึกษา ดังนี้

1. การเลือกแบบการวิจัย (Research Design) จากการอ่านงานวิจัยพบว่าผู้วิจัยเขียนรายงานการวิจัยไม่สอดคล้องกับสิ่งที่ทำจริง เช่นรายงานว่างานวิจัยที่ทำเป็นการวิจัยทดลองแต่ความเป็นจริงเป็นการวิจัยเชิงพรรณนา เป็นต้น ในทางปฏิบัติการวิจัยทางการศึกษาเกือบจะเป็นไปไม่ได้เลยที่จะทำการวิจัยเชิงทดลอง แบบการวิจัยที่ทำได้คือการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi Experiment)

2. การทำวิจัยทางการศึกษา สามารถใช้แนวทางการวิจัย (Research Approach) ได้หลากหลาย ทั้งการวิจัยเชิงปริมาณ การวิจัยเชิงคุณภาพ หรือการวิจัยผสมผสาน จากประสบการณ์พบว่าผู้วิจัยมากกว่าร้อยละ 80 ทำวิจัยเชิงปริมาณทั้ง ๆ ที่ประเด็นการวิจัยเหมาะสมกับการวิจัยเชิงคุณภาพ หรือกาววิจัยผสมผสาน

3. ผู้วิจัยรายงานผลการวิจัยผิดเพี้ยน เช่น บอกว่าทำวิจัยเชิงคุณภาพ แต่รายงายผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกมาเป็นตัวเลขแทนการเขียนบรรยาย

บทสรุป

การวิจัยมีหลายแนวทาง (Research Approach) ทั้งการวิจัยเชิงปริมาณ การวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยผสมผสาน และแต่ละแนวทางการวิจัยก็มีแบบการวิจัย (Research Design) ในแนวของมัน การเลือกแนวทางการวิจัยและแบบการวิจัยที่เหมาะสมจะทำให้ได้รายงานการวิจัยที่ถูกต้อง น่าเชื่อถือ ประเด็นการวิจัยทางการศึกษามีความหลากหลายเหมาะกับแนวทางวิจัยทั้งเชิงปริมาณ เชิงคุณภาพและการวิจัยผสมผสาน นักวิจัยทางการศึกษาควรทำความเข้าใจให้รู้จักแนวทางการวิจัยและแบบการวิจัยต่าง ๆ ถ้าทำได้ผลงานการวิจัยจะช่วยตอบคำถามและแก้ปัญหาได้อย่างแท้จริง

เอกสารอ้างอิง

Babbie, E. (1990). *Survey research methods* (2nd ed.). Belmont, CA: Wadsworth.

Bausell, R. B. (1994). *Conduction meaningful experiments*. Thousand Oaks, CA: Sage.

Berg, B. L. (2001). *Qualitative research methods for the social sciences* (4th ed.). Boston: Allyn & Bacon.

Blalock, H. (1969). *Theory construction: From verbal to mathematical formulations*. Englewood cliffs, NJ: Prentice Hall.

Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (1992). *Qualitative research for education: An introduction to theory and methods.* Boston: Allyn & Bacon.

Borg, W. R. & Gall, M. D. (1989). *Education research: An introduction* (5th ed.). New York: Longman.

Bryman, A. (2006). *Mixed methods: A four-volume set*. London: Sage.

Campbell, D. & Stanley, J. (1963). *Experimental and quasi-experimental design for research, Handbook of research on teaching* (pp. 1-76). Chicago: Rand MacNally.

Creswell, W., John. (2014). *Research design: International student edition, qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Los Angeles, CA: SAGE.

Creswell, W. J., & Plano Clark, L. V. (2007). Design and conducting Mixed Methods Research. Los Angeles, CA: SAGE.

Guba, E. G. & Lincoln, Y. S. (2005). *Paradigmatic controversies, contradictions, and emerging confluences.* In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln, The Sage handbook of qualitative research (3th ed., pp. 191-215). Thousand Oaks, CA: Sage.

Lauterbach, S. S. (1993). *In another world: A phenomenological perspective and discovery of meaning in mother' experience with death of a wished-for baby: Doing phenomenology*. In P. L. Munhall & C. O. Boyd (Eds.), Nursing research: A qualitative perspective (pp. 133-179). New York: National League for Nursing Press.

Reichardt, C. S. & Mark, M. M. (1998). *Quasi-experimentation*. In L. Bickman & D. J. Rog (Eds.), Handbook of applied social research methods (pp.193-228). Thousand Oaks, Ca:Sage.

Tuckman, B. W. (1999). *Conducting educational research* (5th ed). Fort Worth, TX: Harcourt, Brace.

การวิจัยเชิงอนาคตเพื่อพัฒนากลยุทธ์องค์กร
Futures Research for Organization Planning

สมศักดิ์ ลิลา[*3]
Somsak Liia[1]
*Corresponding Author, email: somsak.lila@gmail.com

บทคัดย่อ

การเชื่อว่าอนาคตเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ และเป็นสิ่งที่คาดเดาไม่ได้นั้นเป็นความจริงบางส่วน อีกด้านหนึ่งอนาคตที่แน่นอนก็ไม่สามารถกำหนดได้ทั้งหมด และยังไม่มีวิธีการใดที่จะสามารถทำนายอนาคตได้อย่างแม่นยำ แม้จะใช้วิธีการและอัลกอริทึมที่ดีที่สุดแล้วก็ตาม แต่มนุษย์จำเป็นต้องเตรียมการสำหรับอนาคตทั้งปัจเจกบุคคล กลุ่ม บริษัท องค์กร สังคมหรือชุมชน และประเทศชาติ โดยเชื่อว่า เราสามารถเตรียมพร้อมสำหรับอนาคตและวางแผนนำทางไปในทิศทางที่ต้องการได้ มนุษย์สามารถป้องกัน หรือรับมือกับสิ่งที่จะเกิดในอนาคตได้ อาจไม่ได้ครบถ้วนทุกอย่าง แต่ย่อมได้เปรียบกว่าการไม่ทราบ และไม่เตรียมการใด ๆ สำหรับอนาคตอย่างแน่นอน วิธีการที่ใช้ศึกษาการเกิดหรือไม่เกิดเหตุการณ์ในอนาคตนั้น คือ การวิจัยเชิงอนาคต (Futures Research)

วิจัยเชิงอนาคตมีหลายประเภท และแนวคิดเกี่ยวกับการวิจัยเชิงอนาคตมีหลายกลุ่ม และหลากหลายวิธีการ การวิจัยเชิงอนาคตที่จะกล่าวถึงนี้เป็นทั้งวิธีการเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ แต่ไม่ใช่ลักษณะการคาดการณ์ที่สามารถอธิบายถึงโอกาสหรือความน่าจะเป็นของการเกิดเหตุการณ์ในอนาคตด้วยวิธีการทางสถิติ การวิจัยเชิงอนาคตนี้จึงไม่ได้เกี่ยวกับความแม่นยำและความคลาดเคลื่อนในการพยากรณ์ แต่เป็นการทำความเข้าใจถึงสิ่งที่เป็นไปได้และสิ่งที่พึงปรารถนาในอนาคตอย่างเป็นระบบ รวมถึงการวิเคราะห์ว่าเหตุการณ์ใดส่งผลกระทบต่ออนาคตมากน้อยเพียงใด ประโยชน์ที่ได้จากการวิจัยนี้คือการวางแผนกำหนดอนาคต และการเปิดใจให้พิจารณาความเป็นไปได้ใหม่ ๆ เพื่อเตรียมรับมือกับเหตุการณ์ใหม่ ๆ นั้น และสามารถกำหนดทิศทางที่ท้าทายใหม่ ๆ ที่เป็นเชิงสร้างสรรค์ ในการสร้างแผนเชิงรุก โดยการนำวิธีการวิจัยเชิงอนาคต เช่น วิธีการเชิงมนุษย์วิทยา (EFR) วิธีการเดลฟาย (Delphi Technique) และวิธีการประยุกต์ที่เรียกว่า EDFR ที่ใช้วิธีการทางมนุษย์วิทยามาผสมผสานกับวิธีการเชิงปริมาณ มาประยุกต์ใช้อย่างเป็นระบบ โดยให้ความสำคัญกับหลากหลายฉากทัศน์ (Scenarios) ใหม่ ๆ ไปใช้ในการวางแผน จึงเป็นทางเลือกที่ท้าทายของการวางแผนองค์กร และเหมาะกับยุคสมัยของโลกปัจจุบันที่มีความผันแปรอย่างรวดเร็ว

คำสำคัญ: การวิจัยเชิงอนาคต, กลยุทธ์องค์กร

Abstract

A high-level review of the future is not possible. And whether the stadium actually does not exist in the exact future prototype can be determined at all. And any method can predict the future.

[3] อาจารย์ ดร., คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา
[1] Dr., Faculty of Education, Burapha University

The best drivers and algorithms are the best, but humans must prepare for the future as individuals and companies. Social organization or community and nation Where cores must be started for future and system planning. The desired path itself can be prevented or investors can understand what will happen in the future. It may not be complete, but it is more equal than not knowing any preparations for the future in an educational method. The ability to make progress is Futures Research.

Prospective research There are many possibilities and concepts for prospective research. and a variety of future-oriented research methods that will become historical, both quantitative and qualitative methods that feature investigative opportunities. Or the continuation of the ongoing process using statistical methods, this prospective research is not about the importance and inaccuracy in diagnosis, but will recognize what has been inherited in... Precisely determining the future and analyzing whether there are continuities that affect the future more or less with the benefit of research is the formula for determining the future and confidence in considering new possibilities in preparation for new investigations. and can set creative new challenging directions in a proactive plan by experts in future-oriented research methods. Such as the Anthropology Method (EFR), the Delphi Technique (EDFR), which in anthropology comes up with a quantitative method to use as a particular scene (situation). ⟶ Go ahead and plan your cooking challenge. Organization and suitable for today's era are only the needs of the organization.

Keywords: Futures Research, Organization Planning

บทนำ

ในโลกยุคใหม่ที่มีความผันผันไม่แน่นอน (VUCA World) สูงมากในปัจจุบัน มีความท้าทายใหม่ ๆ เกิดขึ้นเสมอ การวางแผนเพื่อกำหนดทิศทางที่ท้าทายใหม่ ๆ ของขององค์กรจึงมีความสำคัญกว่าการนำจุดอ่อน จุดแข็งขององค์กรมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการวางแผนเท่านั้น การวางแผนพัฒนากลยุทธ์และตัวชี้วัดขององค์กรที่ทำกันในปัจจุบันมักใช้วิธีการประชุมระดมสมอง (Brain storming) การประชุมกลุ่ม (Focus group) เทคนิคเดลฟาย (Delphi Technique) การสัมภาษณ์ (Interview) ผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholder) โดยทั่วไปมักให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์ ทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ แม้จะมีการให้ความสำคัญกับจุดอ่อน จุดแข็ง โอกาส และความท้าทายก็ตาม แต่การแสดงความเชื่อมโยงไปสู่อนาคตอย่างเป็นระบบยังไม่ชัดเจน เพราะมุ่งทำจากสิ่งที่เป็นอยู่โดยใช้โอกาสและความท้าทายเพื่อให้สำเร็จ ถ้ามนุษย์มีความเชื่อว่าอนาคตเป็นสิ่งที่กำหนดหรือสร้างได้ การวางแผนควรทำหน้าที่เชิงรุกในการกำหนดทิศทางอนาคต กำหนดกลยุทธ์ และตัวชี้วัดความสำเร็จขององค์กรด้วยการสร้างฉากทัศน์ (Scenario) ใหม่ ๆ ที่เป็นความท้าทายที่น่าสนใจมากกว่าการแก้ปัญหาด้วยข้อมูลเดิม ๆ นักวิจัยด้านการวางแผน รวมทั้งนักวางแผนมักให้ความสำคัญกับความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง (Construct Validity) โดยเฉพาะเชิงปริมาณที่มีน้ำหนักของตัวชี้วัดผลผลิต (Outcome) น่าเชื่อถือ และบ่งบอกถึงความสัมพันธ์ต่าง ๆ แต่การเชื่อมโยงถึงหลักการที่เป็นความเที่ยงตรงเชิงอนาคต ซึ่งเป็นหลักการสำคัญของการวิจัยโดยเฉพาะการวิจัยเพื่อการวางแผนกำหนดทิศทางขององค์กรยังไม่ชัดเจน การวิจัยเชิงอนาคตในปัจจุบันมีหลากหลายเทควิธี สามารถนำไปบูรณาการประยุกต์ใช้ เพื่อแสวงหาคำตอบหรือกำหนดแนวทางที่องค์กรควรทำและควรเตรียมป้องกันเหตุการณ์ต่าง ๆ

อันเกิดจากปฏิสัมพันธ์ของเหตุการ์เหล่านั้นอีกด้วย ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการวางแผนรับมือจัดการความเสี่ยงขององค์กรได้ด้วย

ความเข้าใจเกี่ยวกับการวิจัยเชิงอนาคต

การวิจัยเชิงอนาคต มาจากคำภาษาอังกฤษว่า “Futures Research” เป็นศัพท์เฉพาะ (Technical Term) เป็นการศึกษาแนวโน้มที่มีความเป็นไปได้หลายทิศทางในอนาคต ทำการศึกษาทั้งแนวโน้มที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ ผู้ที่ทำการศึกษาอนาคตอย่างเป็นระบบโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยอนาคตแบบต่าง ๆ เรียกว่า *นักวิจัยอนาคต* ส่วนนักคิดและนักทฤษฎีเกี่ยวกับอนาคตเรียกว่า *นักอนาคตนิยม (Futurism)* คำรวมที่ใช้เรียกกลุ่มบุคคลเหล่านี้ คือ *นักอนาคต (Futurist)* (จุมพล พูลภัทรชีวิน (2551)

นักอนาคตนิยม มีความเชื่อพื้นฐานว่า ความเชื่อของมนุษย์มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมและการตัดใจและมนุษย์สามารถควาบคุมความเชื่อของตนได้ นี่เองทำให้เชื่อต่อไปว่ามนุษย์สามารถกำหนดอนาคตได้ อนาคตจึงสามารถทำการศึกษาได้อย่างเป็นระบบ เรียกว่า อนาคตศาสตร์ หรืออนาคตวิทยา (Futurology)

ลักษณะการทำนายอนาคตเป็นไปได้หลายลักษณะแตกต่างกัน เช่น การทำนายเชิงสำรวจ (Exploratory Forecasting) เป็นการขยายเหตุการณในอดีต และปัจจุบัน ไปสู่อนาคต หรือกล่าวได้ว่าเป็นการมองไปข้างหน้า (outward bound) โดยอาศัยปรากฏการณ์ในอดีตและปัจจุบันมาบ่งบอกถึงแนวโน้มเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต วิธีการนี้เราจะพบในงานวิจัยทางธุรกิจอย่างกว้างขวาง การทำนายเชิงปทัสฐาน (Normative Forecasting) เป็นการกำหนดอนาคตที่พึงปรารถนา (Desirable future) ไว้ก่อน ด้วยการวาดภาพในกระดาษ แล้วจึงย้อนกลับมาพิจารณาว่าสภาพการณ์ปัจจุบันที่เป็นอยู่จะสามารถไปถึงอนาคตที่พึงปรารถนานั้นได้อย่างไร

1. ความหมายและความสำคัญ

จรัส สุวรรณเวลา (2538) กล่าวว่า การเข้าใจถึงแนวโน้มที่เกิดแล้วในอดีต ทำให้สามารถคาดการณ์แนวโน้มในอนาคตได้ การวิจัยเชิงอนาคตเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับมิติของเวลาเข้ามาด้วย เป็นการทำความเข้าใจธรรมชาติความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ

นงลักษณ์ วิรัชชัย (2538) กล่าวถึง การวิจัยเชิงอนาคตว่ามีจุดมุ่งหมายเพื่อบรรยายทางเลือกอนาคตที่เป็นไปได้แบบต่าง ๆ เพื่อประเมินสภาพปัจจุบันและบ่งชี้ผลกระทบที่เป็นไปได้ในแต่ละทางเลือกเพื่อเตรียมรับสถานการณ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต และเพื่อวางแผนอนาคดไปในแนวทางที่พึงประสงค์ การวิจัยเชิงอนาคตที่ใช้กันในปัจจุบันมีแบบแผนการวิจัยที่แตกต่างกันไปจากเดิมมาก เนื่องจากมีการประยุกต์เทคนิควิธีการวิจัยแบบอื่น ๆ มาใช้ร่วมกันกับวิจัยอนาคต

จุมพล พูลภัทรชีวิน (2551) กล่าวว่า เรื่องของอนาคตนั้น มีความเป็นไปได้ในหลายทิศทาง จึงต้องสำรวจ และศึกษาแนวโน้มที่มีความเป็นไปได้เหล่านั้น ให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ ผู้ที่ทำการศึกษาอนาคตอย่างเป็นระบบโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยอนาคตแบบต่าง ๆ เรียกว่านักวิจัยอนาคตส่วนนักคิดและนักทฤษฎีเกี่ยวกับอนาคตเรียกว่า นักอนาคตนิยม

สิปปนนท์ เกตุทัต (2538) ได้ให้มุมมองการมองอนาคตสู่แผนรุกว่า ทั้ง ๆ ที่ปัญหา และมูลเหตุแห่งปัญหาเป็นเรื่องสำคัญที่จะต้องทราบและวิเคราะห์ให้ลึกซึ้ง แต่คำตอบมิใช่เพียงแค่นี้คำตอบอยู่ที่เส้นทางที่จะเดินสู่การลดปัญหา และมูลเหตุหรือมรรค มรรคจะต้องมีเป้าหมาย เป้าหมายนี้ไม่จำเป็นต้องเป็นเป้านิ่ง และโดยปกติจะเป็นเป้าที่เคลื่อนที่ไปตามกาลเวลา ดังนั้น หัวใจของการมองอนาคตอยู่ที่การหาทิศทาง การมองอนาคตเพื่อหาเป้าที่เคลื่อน หรือทิศทางอาจทำได้หลายวิธี การวิจัยเชิงอนาคต เป็นการวาดมโนภาพอนาคตใน

แง่ดีและมโนภาพอนาคตในแง่ร้าย และก็พิจารณาตัวแปรต่าง ๆ ในลักษณะที่มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน เมื่อวาดมโนภาพที่มีความเป็นไปได้สูงสุดแล้วก็จะต้องวางเงื่อนไขทางเลือก สู่ทิศทางที่ประสงค์ การมองอนาคตเป็นการสร้างกลไกเชิงรุกสามารถปลุกเร้าใจให้มีผู้ร่วมผนึกกำลังด้วยความหวัง อันจะนำไปสู่ความสำเร็จ ส่วนปัญหาก็จะคลี่คลายไป ถ้าเลือกแนวทางรุกที่ขวากหนาม น้อยที่สุด

ในปัจจุบันวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีได้พัฒนาอย่างรวดเร็ว มีการพัฒนาฐานข้อมูลขนาดใหญ่ (Big data) ที่สามารถประมวลผลทั้งจากตัวเลขและข้อความเพื่อใช้ในการวางแผนแล้วก็ตาม การจินตนาการถึงฉากทัศน์ (Scenario) ใหม่ ๆ ของมนุษย์ หรือนักคิดกลุ่มอุดมคติ กลับมีความสำคัญและเป็นแผนที่นำทางการพัฒนาใหม่ ๆ ทั้งวิทยาศาสตร์และสังคมโลกของมนุษย์อยู่เสมอ

2. กลุ่มแนวคิดอนาคตศึกษา

มนุษย์ให้ความสนใจเกี่ยวกับอนาคตศึกษามาเป็นเวลานานแล้ว สามารถแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ดังนี้

1) กลุ่มแนวคิดเชิงศาสนา การศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับอนาคต ในอดีตจึงเป็นไปตามความเชื่อที่ว่า มนุษย์ไม่มีทางเลือกอื่น แต่ต้องทำตามวัตถุประสงค์ของพระเจ้า หรือชะตาฟ้าลิขิตเท่านั้น

2) กลุ่มแนวคิดเชิงอุดมคติ กลุ่มแนวคิดที่อาจถือว่าเป็นรากฐานของการศึกษาอนาคตในยุคสมัยใหม่ คือกลุ่มยูโทเปีย (utopia) หรือแนวคิดเชิงอุดมคติ ซึ่งเน้นภาพอนาคตในอุดมคติที่พึงประสงค์และอยากให้เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง แนวคิดยูโทเปียมีทั้งที่เป็นภาพอุดมคติของอนาคตที่ยังไม่เกิดขึ้นและภาพอุตมคติของอีกสถานที่หนึ่งที่แสดงถึงความปรารถนาสุดขั้ว สังคมยูโทเปียปรากฏในงานเขียนครั้งแรกในนวนิยายเชิงปรัชญาการเมืองชื่อเดียวกันของโทมัส มอร์ (Thomas More)

3) ประวัติศาสตร์นิยม (historicism) เป็นแนวคิดและวิธีการที่เน้นความสนใจและให้ความสำคัญกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาอดีตช่วงหนึ่ง เฉพาะในพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่ง หรือเฉพาะในสังคมและวัฒนธรรมกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง ด้วยความเชื่อที่ว่าแต่ละสังคมวัฒนธรรมและแต่ละพื้นที่มีความแตกต่างกัน มีวิวัฒนาการและความเป็นมาที่ไม่เหมือนกัน การวิเคราะห์แนวนี้เน้นการตีความข้อมูลอย่างละเอียด และระมัดระวัง

4) กลุ่มนิยายวิทยาศาสตร์ มีนวนิยายเกิดขึ้นตามจนตนาการของมนุษย์เกี่ยวกับภาพอนาคต คือ รุ่นแรกที่สำคัญ The Time Machine (ค.ศ. 1895) The Invisible Man (ค.ศ. 1897) The War of the Worlds (ค.ศ. 1898) The Outline of History (ค.ศ. 1920) และ The Shapes of Things to Come (ค.ศ. 1933) นิยายวิทยาศาสตร์เหล่านี้แสดงเรื่องราวที่ผู้เขียนจินตนาการขึ้นมา แต่มักให้แนวคิด เกี่ยวกับทางเลือกของอนาคตที่อาจเกิดขึ้นได้ ซึ่งพรรณนาภาพอุดมคติของสังคมในอนาคตที่มนุษย์สร้างขึ้นจากการพัฒนาด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งประดิษฐ์หรือนวัตกรรมที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ภาพศิลปะ ดนตรี งานปฏิมากรรมก็แสดงถึงจินตนาการของมนุษย์ เช่นกัน

5) กลุ่มแนวคิดเชิงระบบ (systems thinking) ซึ่งได้กลายมาเป็นพื้นฐานสำคัญของอนาคตศึกษายุคใหม่ที่ ที่มีคุณลักษณะหลักคือการคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างส่วนประกอบ (part) กับองค์รวม (whole) และการเปลี่ยนจากกรอบความคิดเชิงโครงสร้าง (structure) เป็นกรอบความคิดเชิงกระบวนการ (process) แนวคิด เชิงระบบที่เป็นพื้นฐานของอนาคตศึกษาสมัยใหม่เกิดขึ้นในวงการวิชาการในสหรัฐอเมริกาในช่วงก่อนสงครามโลกครั้งที่ โดยรับอิทธิพลโดยตรงจากทฤษฎีวิทยาศาสตร์แนวปฏิฐานนิยมและวิธีการวิจัยแบบประจักษ์นิยม ซึ่งล้วนแล้วแต่มีพื้นฐานของโลกทัศน์แบบฟิสิกส์ของนิวตัน (Newton) แนวคิดดังกล่าวเชื่อว่า ทุกสิ่งทุกอย่างรวมทั้งธรรมชาติของมนุษย์สามารถย่อส่วนลงมาเป็นกลไกได้ จึงสามารถทำนายและพยากรณ์ได้ว่า สิ่ง

เหล่านั้นจะเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรในอนาคต แนวคิดนี้เชื่อในความจริงที่เป็นหนึ่งเดียวและเป็นสากล จึงเป็นรากฐานของความคิดที่ว่า อนาคตที่ทำนายได้มีอยู่หนึ่งเดียว (one predictable future) และสามารถทดลองและพิสูจน์ได้ด้วยข้อมูลเชิงประจักษ์"

พัฒนาการของการวิจัยเชิงอนาคต

การวิจัยเชิงอนาคตที่กล่าวถึงนี้ ส่วนมากเป็นการศึกษาอนาคตเชิงระบบ ซึ่งเป็นเทคนิคการวิจัยแบบหนึ่ง ที่พัฒนาระเบียบวิธีวิจัยเริ่มเป็นระบบชัดเจนขึ้นในทศวรรษที่ 1950 ซึ่งมีระเบียบวิธีการค้นคว้าหาความรู้เกี่ยวกับอนาคตด้วยวิธีการทางวิทยาศาสตร์ (scientific approach) ภารกิจและงานของการวิจัยเชิงอนาคตจึงครอบคลุมเกือบทุกด้าน เช่น ทางด้านเศรษฐกิจ การปกครอง สังคม การสาธารณะสุข การศึกษา เทคโนโลยี ฯลฯ

การวิจัยเชิงอนาคต เริ่มต้นเป็นระบบตั้งแต่ทศวรรษที่ 1950 โดยในยุค Early Roots (ทศวรรษที่ 1940-1950) มีนักวิชาการอย่าง H.G. Wells และ J.B.S. Haldane เป็นผู้สำรวจความเป็นไปได้ในการคาดการณ์และกำหนดอนาคต ในยุคนั้นซึ่งยังไม่เป็นที่รู้จักหรือยอมรับกัน ต่อเมื่อหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 การศึกษาทางด้านนี้ได้รับการยอมรับอย่างเป็นทางการมากขึ้น

ยุคที่สอง ทฤษฎีระบบและไซเบอร์เนติกส์ (ทศวรรษ 1950-1960) เป็นยุคหลังสงคราม มีการเพิ่มขึ้นของทฤษฎีระบบและไซเบอร์เนติกส์ ซึ่งมีอิทธิพลต่อการวิจัยในอนาคต มีนักวิชาการ เช่น Ludwig von Bertalanffy และ Norbert Wiener มีส่วนในการทำความเข้าใจระบบที่ซับซ้อน และส่งเสริมแนวทางแบบองค์รวมในการศึกษาอนาคต

ยุคที่สาม การวางแผนสถานการณ์ (ทศวรรษ 1960-1970) ช่วงทศวรรษ 1960 เกิดการพัฒนาการวางแผนสถานการณ์เพื่อเป็นแนวทางในการสำรวจอนาคตทางเลือก Herman Kahn และ Robert E. Texter นักอนาคตนิยมชาวอเมริกัน ซึ่งทำให้งานของเขาที่ RAND Corporation มีบทบาทสำคัญในการทำให้แนวทางนี้เป็นที่นิยม ซึ่งใช้กันต่อมาอย่างกว้างขวางคือ Delphi Technique ใช้ในการวางแผนสถานการณ์เกี่ยวข้องกับการสร้างเรื่องเล่าเกี่ยวกับการพัฒนาในอนาคตที่เป็นไปได้เพื่อการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์

ยุคที่สี่ การเกิดขึ้นของการศึกษาฟิวเจอร์ส (ทศวรรษ 1970-1980) ในช่วงเวลานี้ การวิจัยในอนาคตได้รับการยอมรับทางวิชาการและมีโครงสร้างมากขึ้น คำว่า "อนาคตศึกษา (Futures Study)" ได้รับการประกาศเกียรติคุณ และสถาบันการศึกษาเริ่มเปิดสอนหลักสูตรและโปรแกรมในสาขานั้น นักอนาคตศาสตร์ที่มีชื่อเสียง เช่น อัลวิน ทอฟเลอร์ ผู้เขียน Future Shock และบัคมินสเตอร์ ฟูลเลอร์ มีส่วนร่วมในวาทกรรมนี้

ยุคที่ห้า ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและโลกาภิวัตน์ (ทศวรรษ 1980-1990) การถือกำเนิดของคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลและการเพิ่มขึ้นของอินเทอร์เน็ตในช่วงทศวรรษ 1980 และ 1990 ได้เปลี่ยนแปลงวิธีการเข้าถึงและเผยแพร่ข้อมูล โลกาภิวัตน์กลายเป็นประเด็นสำคัญ และนักอนาคตนิยมเริ่มให้ความสำคัญกับความเชื่อมโยงของโลกและผลกระทบของโลกในอนาคตมากขึ้น

ยุคที่หก การพัฒนาที่ยั่งยืนและความกังวลเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม (พ.ศ. 2533-2543) ช่วงปลายศตวรรษที่ 20 และต้นศตวรรษที่ 21 มีความตระหนักรู้มากขึ้นเกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน การวิจัยในอนาคตได้ขยายไปสู่การพิจารณาความยั่งยืนของระบบนิเวศและสังคม โดยมุ่งเน้นที่การสร้างอนาคตที่รับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม

ยุคที่เจ็ด การบูรณาการเทคโนโลยีและข้อมูล (พ.ศ. 2543-2553) ศตวรรษที่ 21 นำมาซึ่งความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี การวิเคราะห์ข้อมูล และปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งมีอิทธิพลต่อวิธีการที่ใช้ในการวิจัยใน

อนาคต ความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนมหาศาลได้เพิ่มความแม่นยำและขอบเขตของการคาดการณ์ในอนาคต

ยุคที่แปด ความท้าทายและความสามารถในการฟื้นตัวที่ซับซ้อน (พ.ศ. 2553-ปัจจุบัน) ยุคปัจจุบันโดดเด่นด้วยการยอมรับความท้าทายที่ซับซ้อนและเชื่อมโยงถึงกันมากขึ้น เช่น การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ การเปลี่ยนแปลงทางภูมิศาสตร์การเมือง และการระบาดใหญ่ทั่วโลก การวิจัยในอนาคตได้ปรับเปลี่ยนเพื่อรับมือกับความท้าทายเหล่านี้ โดยเน้นถึงความจำเป็นในการฟื้นตัวและกลยุทธ์ในการปรับตัว การวิจัยในอนาคตได้กลายเป็นสาขาสหวิทยาการที่ดึงข้อมูลเชิงลึกจากสังคมวิทยา เศรษฐศาสตร์ จิตวิทยา และสาขาวิชาอื่น ๆ มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องในขณะที่นักวิชาการและผู้ปฏิบัติงานสำรวจวิธีการและแนวทางใหม่ ๆ เพื่อคาดการณ์และกำหนดอนาคต

จุดมุ่งหมาย

เทคแตอร์ (Textor, 1980) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการวิจัยเชิงอนาคตว่า เพื่อบรรยายทางเลือกในอนาคต (Alternative Futures) ที่เป็นไปได้หรือน่าจะเป็น เพื่อบ่งชี้ผลกระทบและผลต่อเนื่องที่อาจจะเกิดขึ้นจากอนาคตที่เป็นไปได้ ในแต่ละอนาคต เป็นการประเมินสถานภาพในปัจจุบัน เกี่ยวกับความรู้ต่าง ๆ ที่ผู้ให้สัมภาษณ์มีอยู่ เกี่ยวกับอนาคตที่เป็นไปได้แต่ละทาง

เทียนฉาย กีระนันท์ (2537) กล่าวว่า การวิจัยเชิงอนาคต มีจุดมุ่งหมายที่จะทำการทำนายเหตุการณ์ คาดคะเนหรือพยากรณ์เหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง ที่อาจจะเกิดขึ้นในอนาคต ทั้งนี้จะต้องอิงพื้นฐานข้อมูลและข้อค้นพบที่ได้จากการวิจัย

จุดมุ่งหมายหลักของการวิจัยอนาคต มิใช่การ ทำนายที่ถูกต้อง แต่ต้องการสำรวจเพื่อศึกษาแนวโน้มที่เป็นไปได้มากที่สุดทั้งที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ กล่าวคือ เป็นการสร้างภาพอนาคตที่จะเป็นและที่ไม่ควรจะเป็น เพื่อแสวงหาทางเลือกที่จะดำเนินการในอนาคตซึ่งทำให้เกิดผลลัพธ์เชิงบวก (Positive Outcome) และเป็นการกระตุ้นให้ตระหนักถึงภัยอันตรายที่จะเกิดขึ้นในอนาคตและหาแนวทางการแก้ไขต่อไป

ประเภทของการวิจัยเชิงอนาคต

การวิจัยในอนาคตครอบคลุมแนวทางและวิธีการที่หลากหลายในการสำรวจ ทำความเข้าใจ และคาดการณ์สถานการณ์ที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต ต่อไปนี้เป็นการวิจัยในอนาคตบางประเภทแบ่งตามลักษณะและวิธีการศึกษาที่จะกล่าวถึงแต่ละประเภทโดยย่อ

การวิเคราะห์แนวโน้ม (Trend Analysis) การตรวจสอบข้อมูลในอดีตเพื่อระบุและคาดการณ์แนวโน้ม ช่วยคาดการณ์ความต่อเนื่องของรูปแบบในอนาคต

การวางแผนสถานการณ์ (Scenario Planning) การพัฒนาสถานการณ์ที่เป็นไปได้ในอนาคตหลายสถานการณ์โดยอิงจากการผสมผสานตัวแปรหลักและความไม่แน่นอนที่แตกต่างกัน วิธีการนี้ช่วยให้องค์กรเตรียมพร้อมสำหรับอนาคตที่อาจเกิดขึ้นมากมาย

วิธีการเดลฟาย (Delphi Method) เกี่ยวข้องกับคณะผู้เชี่ยวชาญที่ให้ความเห็นเกี่ยวกับประเด็นใดประเด็นหนึ่งผ่านชุดการสำรวจและรอบข้อเสนอแนะ คำตอบจะได้รับการวิเคราะห์และใช้เพื่อระบุแนวโน้มและสร้างฉันทามติ

การวิเคราะห์ผลกระทบข้าม (Cross-Impact Analysis) การตรวจสอบปฏิสัมพันธ์และความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยต่าง ๆ เพื่อทำความเข้าใจว่าการเปลี่ยนแปลงในด้านหนึ่งอาจส่งผลต่อปัจจัยอื่น ๆ อย่างไร

การย้อนกลับ (Backcasting) เริ่มต้นด้วยวิสัยทัศน์ของอนาคตอันพึงประสงค์และการทำงานย้อนหลังเพื่อระบุขั้นตอนและเงื่อนไขที่จำเป็นเพื่อให้บรรลุอนาคตนั้น

การสแกนสภาพแวดล้อม (Environmental Scanning) การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมภายนอกอย่างเป็นระบบเพื่อระบุโอกาสและภัยคุกคามที่อาจเกิดขึ้นซึ่งอาจส่งผลกระทบต่ออนาคต

การพยากรณ์เทคโนโลยี (Technology Forecasting) การประเมินแนวโน้มทางเทคโนโลยีและนวัตกรรมในปัจจุบันเพื่อคาดการณ์ผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นต่อการพัฒนาในอนาคต

การสร้างวิสัยทัศน์ร่วม (Visioning) การมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในกระบวนการสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาวิสัยทัศน์ร่วมกันเกี่ยวกับอนาคตอันพึงประสงค์ วิธีนี้มักใช้ในการวางแผนชุมชนหรือองค์กร

การจำลองและการสร้างแบบจำลอง (Simulation and Modeling) การใช้แบบจำลองคอมพิวเตอร์และการจำลองเพื่อสำรวจสถานการณ์ต่าง ๆ และทดสอบผลลัพธ์ที่เป็นไปได้ของการตัดสินใจหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ

การวิเคราะห์ไวด์การ์ด (Wild Cards Analysis) ตรวจสอบเหตุการณ์ที่มีความน่าจะเป็นต่ำและมีผลกระทบสูง ซึ่งอาจเปลี่ยนแปลงภูมิทัศน์ในอนาคตได้อย่างมาก

การวิเคราะห์ชั้นเชิงสาเหตุ (Causal Layered Analysis: CLA) การตรวจสอบปัญหาในระดับต่าง ๆ (บทสวด สาเหตุทางสังคม วาทกรรม/มายาคติ และโลกทัศน์) เพื่อทำความเข้าใจสาเหตุและสมมติฐานที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาในอนาคต

อนาคตเชิงบูรณาการ (Integral Futures) จากทฤษฎีเชิงบูรณาการ แนวทางนี้พิจารณามุมมองและมิติที่หลากหลาย (เช่น ปัจเจกบุคคล ส่วนรวม ภายใน และภายนอก) เพื่อสร้างความเข้าใจแบบองค์รวมมากขึ้นเกี่ยวกับอนาคต

การวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นใหม่ (Emerging Issue Analysis) การระบุและวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นใหม่ที่มีศักยภาพในการกำหนดภูมิทัศน์ในอนาคต

วงล้อแห่งอนาคต (Futures Wheel) การแสดงภาพที่สำรวจผลที่ตามมาและนัยสำคัญของเหตุการณ์หรือแนวโน้มในอนาคต

วิธีการเหล่านี้สามารถใช้แยกกันหรือรวมกันก็ได้ ขึ้นอยู่กับเป้าหมายของการวิจัยในอนาคตและความซับซ้อนของประเด็นที่กำลังแก้ไข กุญแจสำคัญคือการใช้วิธีการผสมผสานกันเพื่อเพิ่มการมองการณ์ไกลและปรับปรุง

ตารางที่ 1 แสดงจุดร่วมและจุดต่างของวิธีการศึกษาอนาคตแต่ละวิธี

วิธีการ	**โดยวิธีการ**		**โดยจุดประสงค์**	
	เชิงปริมาณ	**เชิงคุณภาพ**	**Normative**	**Exploratory**
การตรวจตราสภาพแวดล้อม (environment scanning)	x	x	x	x
การวิเคราะห์ผลกระทบไขว้ (cross impact analysis)	x	x	x	x

การวิเคราะห์การตัดสินใจ (decision analysis)	x		x	
รูปจำลองการตัดสินใจ (decision models)	x			x
เทคนิค เคลฟาย (Delphi)		x	x	x
เทคนิค econometrics	X		X	x
กงล้ออนาคต (futures wheel)		x	x	x
เกมส์ และสถานการณ์จำลอง (gaming and simulation)	x	x	x	x
การพยากรณ์อัจฉริยะ (genius forecasting)		x	x	x
เทคนิค morphological analysis		x	x	
วิธีการมีส่วนร่วม (participatory methods)		x	x	
เทคนิคต้นไม้สัมพันธ์ (relevance trees)		x	x	
การสร้างภาพอนาคต (scenarios)	x	x	x	x
หุ่นจำลองทางสถิติ (statistical modeling)				x
เทคนิค system dynamics	x			x
การวิเคราะห์โครงสร้าง (structural analysis)		x		
การวิเคราะห์อนุกรมเทคโนโลยี (technology sequence analysis)			x	x
เทคนิค time series forecasts	x	x		x
การวิเคราะห์ผลกระทบแนวโน้ม(trend impact analysis)	x			x

ที่มา: Glenn (1994)

วิธีการและแนวทางหลัก

แนวทางการวิจัยเชิงอนาคตที่จะกล่าวถึง ให้ความสำคัญกับกลุ่มกลุ่มแนวคิดเชิงอุดมคติ และกลุ่มแนวคิดเชิงระบบ (systems thinking) เป็นหลัก ซึ่งเห็นว่ามีความเหมาะสมกับยุคสมัยที่โลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การเกิดอุบัติการณ์ใหม่ ๆ เป็นความท้าทายต่อมนุษย์ในการแก้ปัญหาอย่างยิ่งสถานการณ์ความผันผวนเกิดขึ้นอย่ารวดเร็วมาก เช่น การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ การเปลี่ยนแปลงทางภูมิศาสตร์การเมืองและการระบาดใหญ่ทั่วโลก การถดถอยทางเศรษฐกิจอย่างรวดเร็วจากสถานการณ์ที่เปลี่ยนไป กระทบต่อชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์จำนวนมาก การวิจัยเชิงอนาคตจะต้องปรับเปลี่ยนเพื่อรับมือกับความท้าทายเหล่านี้ โดยเน้นถึงความจำเป็นในการฟื้นตัวและกลยุทธ์ในการปรับตัว การสร้างจินตนาการ หรือฉากทัศน์ใหม่ ๆ ที่เป็นอุดมคติ ถือเป็นความต้องการสูงสุดของมนุษย์ ในหลายทศวรรษที่ผ่านมา ถ้ามนุษย์เชื่อว่า เราควรไปดวงจันทร์คนส่วนใหญ่ก็ยังไม่มีเหตุผลว่าจะไปทำไม เพ้อฝันเกินไป ไม่เกิดประโยชน์อะไร ไม่คุ้มค่า หรือถ้าเราไม่เชื่อว่าเราสามารถเดินทางไปบนท้องฟ้าได้ เช่นเดียวกับนก เราก็คงไม่มีเครื่องบินเหมือนทุกวันนี้ ดังนั้นจึงเห็นว่าจินตนาการของมนุษย์มีความสำคัญต่อการกำหนดอนาคต แนวทางหลักของการวิจัยเชิงอนาคตที่จะกล่าวถึง ยังให้ความสำคัญกับทุกกลุ่มแนวคิดหลากหลายที่กล่าวมาแล้วเช่นกัน การให้ความสำคัญกับกลุ่มแนวคิดเชิงระบบ (systems thinking) ซึ่งเป็นแนวคิดหลักในปัจจุบัน ผนวกกับแนวคิดอุดมการ และแนวคิดอื่น ซึ่งเห็นว่ามีความเหมาะสมกับยุคสมัยที่โลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การเกิดอุบัติการณ์ใหม่ ๆ เป็นความท้าทายต่อมนุษย์ในการแก้ปัญหาอย่างยิ่ง ๆ การผสมผสานวิธีการทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพทำให้ได้แนวทางแก้ปัญหาเชิงรุกมากกว่าการแก้ปัญหาด้วยข้อมูลและวิธีการเดิม ๆ

การวางแผนพัฒนากลยุทธ์และตัวชี้วัดขององค์กรด้วยการวิเคราะห์องค์ประกอบตัวชี้วัดจำเป็นต้องมีกรอบอนาคตที่ชัดเจน เพราะสถิติเชิงปริมาณส่วนใหญ่มีหน้าที่ทำการยืนยัน (Confirm) ว่ากรอบแนวคิดเชิงทฤษฎีนั้นเป็นจริง ส่วนการสร้างกรอบความคิด ความเชื่อ หรือทฤษฎีนั้นเป็นหน้าที่และจินตนาการของมนุษย์ ด้วยเหตุนี้จึงเห็นได้ว่า กรอบความคิดหรือทฤษฎีที่มนุษย์เชื่อจึงมีความสำคัญในการกำหนดทิศทางการพัฒนาชีวิต สังคม ความเป็นอยู่ของมนุษย์ การวางแผนที่ท้าทายจึงต้องการจินตนาการที่ท้าทายเช่นกัน

การประยุกต์เทคนิควิธีวิจัยกับการวางแผน

มีความจำเป็นที่จะต้องทำความเข้าใจกับแนวทางหลัก หรือเทคนิควิธีการหลักที่จะประยุกต์ใช้กับการวางแผนเสียก่อน จึงนำไปประยุกต์ใช้โดยไม่ละเลยข้อดี หรือจุดเด่นของแต่ละวิธีดังนี้

1. วิธีวิจัยแบบ Ethnographic Future Research (EFR)

EFR เป็นวิธีวิจัยที่เกิดขึ้นในปี 1976 โดยนักวิจัยอนาคตใช้แนวทางมนุษย์วิทยาในการดำเนินการวิจัย ผู้ถูกสัมภาษณ์ จะต้องให้สัมภาษณ์ในมุมมองของตนเองเกี่ยวกับทางเลือก และโอกาสความเป็นไปได้ ที่จะสามารถเกิดขึ้นในอนาคต ระเบียบวิธีวิจัยแบบ EFR ขึ้นอยู่กับการสัมภาษณ์ โดยผู้วิจัยทำงานร่วมกับผู้ถูกสัมภาษณ์ในการพัฒนาและสร้างภาพอนาคต (Scenario)

ในมุมภาพอนาคต 3 ภาพ คือ ภาพการมองโลกในแง่ดี (optimistic) ภาพการมองโลกในแง่ร้าย (pessimistic) และภาพที่เป็นไปได้มากที่สุด (most probable) (Textor.1995)

จุดเด่นของ EFR คือการไม่ปิดกั้นขอบเขตความคิดของผู้เชี่ยวชาญที่ถูกสัมภาษณ์ณ์ โดยผู้สัมภาษณ์จะเริ่มถามมุมมองภาพอนาคตในแง่ดี (optimistic) ก่อนจนกระทั่งได้มุมมองที่สมบูรณ์ จึงขยับไปถามมุมมองภาพอนาคตในแง่ร้าย (pessimistic) และเมื่อเสร็จสิ้นสมบูรณ์ ภาพสุดท้ายที่ถามคือภาพอนาคตที่เป็นไปได้มากที่สุด (most probably) เมื่อผู้ถูกสัมภาษณ์ให้มุมมองทั้งดีและแง่ร้ายครบแล้ว ผู้สัมภาษณ์จะต้องมีการ

ทบทวนคำถาม และทบทวนมุมมองกับผู้ถูกสัมภาษณ์เป็นระยะ ๆ เพื่อความเข้าใจที่ถูกต้องและเข้าใจตรงกันในภาพอนาคตแต่ละภาพและแต่ละมุมมอง สิ่งที่ผู้สัมภาษณ์ต้องคำนึงถึงตลอดเวลาที่สัมภาษณ์คือ ผู้ถูกสัมภาษณ์หรือผู้เชี่ยวชาญให้ความชัดเจน (Clarity) ความเข้าใจที่ครอบคลุม (Comprehensiveness) บริบท (Contextualization) และสุดท้ายคือความเชื่อมโยงความสัมพันธ์ (Coherence) ของประเด็น คำถาม การอธิบาย มุมมองที่ถูกต้องชัดเจน เข้าใจตรงกันทั้งผู้สัมภาษณ์และผู้ถูกสัมภาษณ์ เพื่อส่งผลต่อการเขียนภาพอนาคต ที่ผู้วิจัยต้องดึงมาพรรณนา วิเคราะห์ ตีความ และวินิจฉัย

การแบ่งช่วงเวลาศึกษา และกำหนดขอบเขตการมองอนาคตเป็นสิ่งสำคัญ ผู้วิจัยจึงต้องกำหนดขอบเขตช่วงเวลาในการมองภาพอนาคต เช่น 5 ปี 10 ปี 15ปี และ 20 ปี การมองอนาคตระยะยาวจำเป็นต้องแบ่งช่วงเวลาเป็นระยะ ๆ เช่น ช่วงละ 5 ปี

2. เทคนิควิธีวิจัยแบบเดลฟาย (Delphi Technique)

เทคนิคเดลฟาย ตั้งแต่ Texter ได้พัฒนาขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 1988 ปัจจุบันยังได้รับความนิยมแพร่หลายในการวิจัยที่มุ่งหาข้อฉันทามติในเรื่องใดเรื่องหนึ่งได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากสามารถให้ข้อมูลที่แม่นยำเกี่ยวกับสิ่งที่ยังคลุมเครือ ไม่มีความชัดเจน เพื่อใช้ประกอบการตัดสินใจได้เป็นอย่างดี โดยการอาศัยประสบการณ์ ความรู้จากผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้อง ซึ่งจะหลีกเลี่ยงการนัดหมายกลุ่มผู้เชี่ยวชาญให้มาเผชิญหน้ากัน เพื่อแสดงความคิดเห็น จึงทำให้ผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนสามารถแสดงความคิดเห็นของตนได้อย่างเต็มที่และเป็นอิสระ ไม่ถูกครอบงำด้วยความคิดเห็นของผู้อื่นและกระบวนการกลุ่ม

Olaf Helmer (1967) กล่าวว่า เทคนิคเดลฟาย เป็นกระบวนการหนึ่งของการเก็บรวบรวมข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับความเป็นไปได้ในอนาคตในเรื่องที่เกี่ยวกับ เวลา ปริมาณสภาพการณ์ที่ต้องการจะให้เป็นจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่กระจัดกระจายกันให้สอดคล้องกันอย่างมีระบบ โดยใช้วิธีการเสาะหาความคิดเห็นจากการตอบแบบสอบถามของผู้เชี่ยวชาญแทนการเรียกประชุม เทคนิคนี้ไม่ต้องการให้ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคน มีผลกระทบหรือมีอิทธิพลต่อการพิจารณาตัดสินใจของผู้เชี่ยวชาญที่ตอบแบบสอบถาม โดยผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนจะไม่ทราบว่ามีผู้ใดบ้าง และไม่ทราบว่าผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนมีความคิดเห็นในแต่ละข้ออย่างไรจะรู้เฉพาะคำตอบของตนเองเท่านั้น

แม้ว่าการวิจัยด้วยเทคนิคเดลฟายจะเป็นที่รู้จักและถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลาย แต่นักวิจัยจำนวนมาก ยังขาดความระมัดระวังในการใช้เทคนิคเดลฟาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนของหัวใจหลักสำคัญ 4 ประการของ การวิจัยด้วยเทคนิคเดลฟาย (น้ำผึ้ง มีศิล 2559) คือ

1) การคัดเลือกกลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่เป็นผู้ให้ข้อมูลของการวิจัย ควรเป็นผู้ที่มีความรู้อย่างแท้จริงในสาขาที่จะทำวิจัย ไม่ควรเปิดรายชื่อของผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้การนำเสนอความคิดเห็นเป็นไปอย่างอิสระ ซึ่งจำนวนของผู้เชี่ยวชาญควรพิจารณาจากบริบทของงานวิจัยนั้น ๆ มิใช่การใช้เพียงเกณฑ์การลดลงของความคลาดเลื่อน (Error reduction)

2) การกลั่นกรองความรู้จากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญโดยการใช้แบบสอบถามควรมีการให้ข้อมูลย้อนกลับไปยังกลุ่มผู้เชี่ยวชาญเพื่อการสำรวจความคิดเห็นของตนเองและข้อสนเทศของกลุ่มเพื่อการตัดสินใจ ดังนั้นจึงไม่อาจยุติกระบวนการวิจัยด้วยเทคนิคเดลฟายได้แม้ว่ามติจะสอดคล้องกันโดยเสียงข้างมากโดยการตอบแบบสอบถามเพียงรอบเดียว

3) การพิจารณาค่าสถิติเพื่อพิจารณามติเสียงข้างมาก ควรมีเกณฑ์ที่ถูกต้องตามลักษณะของเครื่องมือ ที่ใช้ในการประมาณค่าความคิดเห็น จำนวนผู้เชี่ยวชาญและระดับการวัดความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ทั้งนี้เพื่อความรู้หรือความจริงที่ค้นพบนั้นมีความถูกต้อง น่าเชื่อถือและนำไปใช้ประโยชน์ได้

4) นักวิจัย เมื่อตัดสินใจที่จะเลือกใช้เทคนิคเดลฟายในการแสวงหาความรู้ในการทำวิจัยแล้ว ควรทำความเข้าใจในกระบวนการวิจัยด้วยเทคนิคเดลฟายอย่างละเอียดเพื่อไม่ให้เกิดอคติและมายาคติต่อกระบวนการวิจัยที่ตนเองเป็นผู้เลือก ไม่ย่อท้อที่จะติดตามและสื่อสารกับผู้เชี่ยวชาญ อีกทั้งยังควรมีความละเอียดรอบคอบในการพิจารณา วิเคราะห์และสรุปผล ข้อมูลด้วยสถิติที่เหมาะสมและความไม่ลำเอียงในคำตอบบางข้อที่ผู้เชี่ยวชาญบางคนอาจจะไม่ตอบ

การสร้างแบบสอบถามก่อนนำไปใช้ อาจมีการประยุกต์ใช้แบบถามปลายเปิด (Open-ended) หรือการสัมภาษณ์ (Interview) เพื่อให้ได้คำถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญในรอบแรก เทคนิคเดลฟายเป็นวิธีการหาฉันทามติเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยทั่วไปจึงสามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อสำรวจความคิดเห็นได้หลายกรณี

3. วิธีการวิจัย EDFR การผสมผสานวิธีการเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ

ระเบียบวิธีวิจัยแบบ EDFR (Ethnographic Delphi Futures Research) เป็นเทคนิคการวิจัยที่จุมพล พูลภัทรชีวิน (2551) ได้นำเทคนิคการวิจัยอนาคตแบบ EFR (Ethnographic Futures Research) และเทคนิคเดลฟาย (Delphi) มาพัฒนาโดยการผสมผสานทั้งกัน เพื่อรักษาจุดดี และลบจุดด้อยของทั้งสองวิธี และ มีความยืดหยุ่นในระเบียบวิธีวิจัย เพื่อให้สามารถนำไปในการวิจัยเชิงอนาคตได้สมบูรณ์มากขึ้น โดยมีขั้นตอนที่สำคัญโดยสรุป 6 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การกำหนดและเตรียมตัวกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งเป็นขั้นตอนที่สำคัญ และจำเป็นอย่างยิ่ง โดยผู้วิจัยต้องได้กลุ่มผู้เชี่ยวชาญจริง ซึ่งจะส่งผลต่อความน่าเชื่อถือของผลการวิจัย ส่วนการเตรียมตัวกลุ่มผู้เชี่ยวชาญนั้นมีความจำเป็นโดยเปิดโอกาสให้ผู้เชี่ยวชาญมีความพร้อมทั้งการเตรียมข้อมูล จัดระเบียบข้อมูลและเวลานัดหมาย

ขั้นตอนที่ 2 การสัมภาษณ์ รอบที่หนึ่ง ผู้วิจัยอาจเริ่มจาก Optimistic-Realistic (O-R) Pessimistic-Realistic (P-R) และ Most Probable Realistic (M-R) ตามวิธีการ EFR แต่มีความยืดหยุ่น

ขั้นตอนที่ 3 การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล โดยการนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อสร้างเป็นเครื่องมือสำหรับทำเดลฟาย

ขั้นตอนที่ 4 การสร้างเครื่องมือ (แบบสอบถาม)

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นตอนการทำเดลฟาย (EDFR รอบที่สอง สาม.....)

ขั้นตอนที่ 6 การเขียนอนาคตภาพ

การวางแผนที่จัดทำกันส่วนใหญ่แม้จะมีการให้ความสำคัญกับจุดอ่อน จุดแข็ง โอกาส และความท้าทายก็ตาม แต่การแสดงความเชื่อมโยงไปสู่อนาคตอย่างเป็นระบบยังไม่ชัดเจน เพราะมุ่งทำจากสิ่งที่เป็นอยู่โดยใช้โอกาสและความท้าทายเพื่อให้สำเร็จ ถ้ามนุษย์มีความเชื่อว่าอนาคตเป็นสิ่งที่กำหนดหรือสร้างได้ การวางแผนควรทำหน้าที่เชิงรุกในการกำหนดทิศทางอนาคต กลยุทธ์ และตัวชี้วัดความสำเร็จขององค์กรด้วยการสร้างฉากทัศน์ (Scenario) ใหม่ ๆ ที่เป็นความท้าทายที่น่าสนใจมากกว่าการแก้ปัญหาด้วยข้อมูลเดิม ๆ นักวิจัยด้านการวางแผน รวมทั้งนักวางแผนมักให้ความสำคัญกับความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง (Construct Validity) โดยเฉพาะเชิงปริมาณที่มีน้ำหนักของตัวชี้วัดผลผลิต (Outcome) น่าเชื่อถือ และบ่งบอกถึงความสัมพันธ์ต่าง ๆ แต่การเชื่อมโยงถึงหลักการที่เป็นความเที่ยงตรงเชิงอนาคต ซึ่งเป็นหลักการสำคัญของการวิจัยโดยเฉพาะ

การวิจัยเพื่อการวางแผนกำหนดทิศทางขององค์กรยังไม่ชัดเจน การวิจัยเชิงอนาคตในปัจจุบันมีหลากหลายเทคนิควิธี สามารถนำไปบูรณาการประยุกต์ใช้ เพื่อแสวงหาคำตอบหรือกำหนดแนวทางที่องค์กรควรทำและควรเตรียมป้องกันเหตุการณ์ต่าง ๆ อันเกิดจากปฏิสัมพันธ์ของเหตุการ์เหล่านั้นอีกด้วย ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการวางแผนรับมือจัดการความเสี่ยงขององค์กรได้ด้วย

บทสรุป

การวิจัยเชิงอนาคตเพื่อพัฒนาองค์กรนั้น กลุ่มแนวคิดอนาคตศึกษาแบ่งออกได้เป็น กลุ่มแนวคิดเชิงศาสนา กลุ่มแนวคิดเชิงอุดมคติ ประวัติศาสตร์นิยม กลุ่มนิยายวิทยาศาสตร์ และกลุ่มแนวคิดเชิงระบบ ซึ่งแนวคิดของแต่ละกลุ่มจะมีมุมมองที่แตกต่าง ส่วนวิธีวิจัยที่นิยมใช้ได้แก่ 1)วิธีวิจัยแบบ Ethnographic Future Research (EFR) ใช้แนวทางมนุษย์วิทยาในการดำเนินการวิจัย ผู้ถูกสัมภาษณ์ จะต้องให้สัมภาษณ์ในมุมมองของตนเองเกี่ยวกับทางเลือก และโอกาสความเป็นไปได้ ที่จะสามารถเกิดขึ้นในอนาคต 2) เทคนิควิธีวิจัยแบบเดลฟาย (Delphi Technique) ใช้ประสบการณ์ ความรู้จากผู้เชี่ยวชาญ และ 3) วิธีการวิจัย EDFR การผสมผสานวิธีการเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ ซึ่งได้นำเทคนิคการวิจัยอนาคตแบบ EFR (Ethnographic Futures Research) และเทคนิคเดลฟาย (Delphi) มาพัฒนาโดยการผสมผสานทั้งกัน เพื่อรักษาจุดดี และลบจุดด้อยของทั้งสองวิธี และ มีความยืดหยุ่นในระเบียบวิธีวิจัย เพื่อให้สามารถนำไปในการวิจัยเชิงอนาคตได้สมบูรณ์มากขึ้น

บรรณานุกรม

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2546). *ภาพอนาคตและคุณลักษณะของคนไทยที่พึงประสงค์.* กรุงเทพฯ: สำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.

จุมพล พูลภัทรชีวิน. (2551). การวิจัยอนาคต. วารสารสมาคมการวิจัย. 13(2), 9-13. (2552). ปฏิบัติการวิจัยอนาคตด้วย EDFR. *เอกสารประกอบการอบรมสัมมนาวิชาการเรื่อง การวิจัยอนาคต*. ขอนแก่น: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

นงลักษณ์ วิรัชชัย. (2552). การกำหนดชุดโครงการวิจัย และการบูรณาการผลการวิจัย. เอกสารประกอบการบรรยายการประชุมปฏิบัติการเพื่อพัฒนานักวิจัย ภายใต้โครงการส่งเสริมการวิจัยและพัฒนาพหุดัชนีทางจิตตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง และ โครงการส่งเสริมการวิจัยและพัฒนาจิตด้วยนิทาน (ครั้งที่ 1) โดย สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช).ณ จังหวัดระ ยอง. สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ. ด้นเมื่อ20 มกราคม 2553, จาก http://w nct gothindex.pho/option=comcontent&view-article&id=58:2009-05-04-02-59-00&ccatid=61:ep&Itemid=63

น้ำผึ้ง มีศิล. (2559). การวิจัยด้วยเทคนิคเดลฟาย: การหลีกเลี่ยงมโนทัศน์ที่ไม่ถูกต้อง. *Veridian E-Journal, Silpakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 9* (1),

สิปปนนท์ เกตุทัต. (2538). การวิจัยอนาคต: สร้างสรรค์ปัญญาเพื่อพัฒนาประเทศ. *วารสารคนเศรฐศาสตร์แห่งประเทศไทย, 38*(1), 40-56.

อภิวัฒน์ รัตนวราหะ 2563. *อนาคตศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. เชียงใหม่: แผนงานบูรณาการยุทธศาสตร์เป้าหมาย (Spearhead) ด้านสังคม คนไทย 4.0

Alkin, Marvin C. (editor). (1992). *Encyclopedia of educational research. 6"ed*. New York:

Macmillan.

Dalkey, N. C. & Helmer, O. (1963). An experimental application of the Delphi method to the use of experts. *Management Science, 9* (3), 458-467

Barratt, M., Choi, T. and Li, M. (2011). *Qualitative Case Studies in Operations Management: Trends, Research Outcomes, And Future Research Implications Management Faculty Research and Publications. 270.* https://epublications.marquette.edu/mgmt_fac/270

Helmer, O. (1967). Analysis of the future: the Delphi method. Retrieved 20 January 2010, from http://www.rand.org/pubs/paper/p3558/

Selin C. (2007). Professional Dreamers: The Future in the Past of Scenario Planning in Sharpe, B. and Van der Heijden, K. (editors). *Scenario for success: Turning insights in action*. West Sussex, UK: John Wiley&Sons.

Textor, Robert B. (1995). The ethnographic futures research method: An application to Thailand. *Futures, 27*(4), 461-471.

อัตลักษณ์การละเล่นกีฬาพื้นบ้านของผู้สูงอายุสู่การสร้างสรรค์เกมคอมพิวเตอร์
Local Sport Identity of Elderly to Creating Computer Games

วรากร ทรัพย์วิระปกรณ์*[4], ธนิดา จุลวนิชย์พงษ์ [2] และ จุฑามาศ แหนจอน[3]
Warakorn Supwirapaporn[1], Tanida Julvanichpong[2] and Juthamas Haenjohn[3]
*Corresponding Author, email: warakorn13@gmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุ จำนวน 3 เกม ได้แก่ ชักเย่อ ตี่จับ และสะบ้าล้อ กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้สูงอายุในเขตอีอีซี จำนวน 111 คน เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามความพึงพอใจของผู้สูงอายุที่มีต่อเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินความเหมาะสมของสตอรี่บอร์ดอยู่ในระดับมาก หลังจากพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน ชักเย่อ ตี่จับ และสะบ้าล้อ แล้ว ได้ให้ผู้สูงอายุจำนวน 111 คน ได้เล่นเกมดังกล่าว แล้วทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน สรุปได้ว่า ผู้สูงอายุมีความพึงพอใจต่อเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้านโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาความพึงพอใจรายด้านพบว่า ด้านความเหมาะสมในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ด้านประโยชน์ของเกมคอมพิวเตอร์ และด้านความภูมิใจ อยู่ในระดับมาก แสดงว่าเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้านที่พัฒนาขึ้น มีความเหมาะสมต่อผู้สูงอายุ

คำสำคัญ: เกมคอมพิวเตอร์, กีฬาพื้นบ้าน, ผู้สูงอายุ, อีอีซี

Abstract

The purpose of this research is to develop 3 local sports computer games for the elderly, namely Tug of war, Humming and Tagging and Saba lor. The sample consisted of 111 elderly people in the EEC area. Data collection was the satisfaction questionnaire of the elderly toward the local sports digital game, the data were analyzed by descriptive statistics corrected for frequency, percentage, mean, and standard deviation.

The results showed that the experts gave a high level of appropriateness of the storyboard game, the elderly had a high level of satisfaction with the local sports computer games, when analyzing the satisfaction data with local sports computer games

[4] ผู้ช่วยศาสตราจารย์, ดร., คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา
[1] Asst. Prof., Dr., Faculty of Education, Burapha University
[2] รองศาสตราจารย์, ดร., คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา, มหาวิทยาลัยบูรพา
[2] Assoc. Prof., Dr., Faculty of Sport Science, Burapha University
[3] รองศาสตราจารย์, ดร., คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา
[3] Assoc. Prof., Dr., Faculty of Education, Burapha University

When separated by components, found that the elderly were also satisfied with all components at a high level, namely the satisfaction component of digital games, the appropriateness of digital games, digital games, benefits of digital games, and pride. Therefore, the results of the research concluded that the developed local sports computer games are suitable for the elderly.

Keywords: *Game Computer, Local Sports, Elderly, EEC*

บทนำ

ในปัจจุบัน จะพบว่าคนยุคปัจจุบันจะมีความรู้เกี่ยวกับกีฬาพื้นบ้านน้อยมาก กีฬาพื้นบ้านหลายชนิดได้สูญหายไปตามกาลเวลา ขาดการสืบทอดยังบุคคลรุ่นหลัง กีฬาพื้นบ้านที่ยังคงเหลืออยู่ในปัจจุบันก็ได้มาจากการบอกเล่าของผู้สูงอายุ และยังคงมีบันทึกร่องรอยในหนังสือ ปี พ.ศ. 2564 มหาวิทยาลัยบูรพา ทีมนักวิจัยนำโดย รองศาสตราจารย์ ดร.ธนิดา จุลวนิชยพงษ์ ได้จัดทำโครงการวิจัย เรื่องสร้างฐานข้อมูลภูมิปัญญากีฬาพื้นบ้านเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก (ธนิดา จุลวนิชย์พงษ์ และคณะ, 2564) ซึ่งเป็นการถอดบทเรียนภูมิปัญญากีฬาพื้นบ้านผู้สูงอายุ สู่องค์ความรู้กีฬาพื้นบ้าน และพัฒนาเป็นฐานข้อมูลกีฬาพื้นบ้านในชุมชนในรูปแบบเทคโนโลยีดิจิทัล ในปีต่อมาผู้วิจัยได้ต่อยอดองค์ความรู้ดังกล่าว โดยสนใจศึกษาในรูปแบบและกระบวนการในการถ่ายทอดภูมิปัญญากีฬาพื้นบ้าน สู่เยาวชนรุ่นหลัง ในรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้านจำนวน 3 ชนิดกีฬาตามที่ชุมชนต้องการ ได้แก่ ชักเย่อ ตี่จับ และสะบ้าล้อ กล่าวคือกีฬาชักเย่อ (Tug of war) นอกจากเป็นกีฬาการละเล่นของไทย ในต่างประเทศกีฬาชักเย่อยังเป็นรู้จักกันอย่างแพร่หลายนั้นได้ถูกบรรจุเป็นกีฬาสากลในช่วง ค.ศ. 1908-1920 ซึ่งยังเป็นกีฬาที่รู้จักถึงปัจจุบันนี้ แต่กีฬาพื้นบ้านอย่างตี่จับ และสะบ้าล้อนั้นแทบจะเป็นที่รู้จักน้อยมากสำหรับเยาวชนยุคปัจจุบัน

การถ่ายทอดกีฬาพื้นบ้านจากผู้ใหญ่ไปสู่คนรุ่นใหม่ อาจจะทำได้โดย คนรุ่นก่อน ได้แก่ ปู่ย่า ตายาย รวมไปถึง พ่อแม่ โดยการสอนเด็กในหมู่บ้านหรือร่วมเล่นการเล่นพื้นบ้านในช่วงเวลาเย็นหลังจากเลิกเรียนหรือวันหยุด รวมถึงผู้ใหญ่อาจจะจัดการเล่นต่าง ๆ ขึ้นในงานประจำปีของหมู่บ้านหรือท้องถิ่น เช่นในงานสงกรานต์ เป็นต้น (วันชัย สีชมภู, 2563) แต่การถ่ายทอดเหล่านี้มักจะเลือนหายไปตามกาลเวลา หรืออาจจะพบได้ตามชีวิตตามชนบท แต่อย่างไรก็ตาม การละเล่นกีฬาพื้นบ้านต่าง ๆ แทบจะหาไม่ได้ในชุมชนเมืองในยุคปัจจุบัน เนื่องจากการพัฒนาที่รวดเร็ว กอปรกับการที่สังคมในยุคปัจจุบัน ก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัลที่สื่อและเทคโนโลยีต่าง ๆ สามารถเข้าถึงได้ง่าย เพียงแค่มีอินเตอร์เน็ต ดังนั้นในปัจจุบัน เยาวชนจึงนิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (Digital game) หรือเกมออนไลน์ (Online game) มากขึ้น (พรพิมล รอดเคราะห์, 2564) ซึ่งเกมออนไลน์บางชนิดสามารถแข่งกันได้จริง และปัจจุบันเกมออนไลน์ได้ถูกบรรจุไว้ในการแข็งขันโอลิมปิก หรือการแข็งขัน E-sport ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจ ที่จะนำกีฬาพื้นบ้าน คือ ชักเย่อ ตี่จับ และสะบ้าล้อ มาพัฒนาเป็นเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ผู้สูงอายุมีโอกาสเข้าถึงกีฬาพื้นบ้านในรูปแบบเทคโนโลยีสมัยสมัยใหม่ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังหวังว่าการประยุกต์กีฬาพื้นบ้านในรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์จะสามารถเผยแพร่ไปยังเยาวชนหรือคนรุ่นใหม่ได้เรียนรู้กีฬาพื้นบ้านผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งเป็นการอนุรักษ์กีฬาพื้นบ้านของไทยไม่ให้สูญหายไปตามกาลเวลา

จากการศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่ผ่านมาพบว่า ในอดีตนักวิจัยได้มีการนำเทคโนโลยีดิจิทัล และคอมพิวเตอร์มาใช้กับผู้สูงอายุ เช่น การพัฒนาความจำผ่านโปรแกรมประยุกต์เว็บ (Web application) การใช้

วิดีโอเกมส์โต้ตอบผ่านระบบ Elder game บน Tablet การออกแบบเกมให้ผู้สูงอายุร่วมเล่นเกมโต้ตอบผ่านระบบอินเตอร์เน็ต การใช้เว็บเพจและเกมสำหรับการฝึกสมองผู้สูงอายุ เป็นต้น ซึ่งผลการวิจัยบ่งชี้ว่า การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการพัฒนาผู้สูงอายุนั้น สามารถช่วยพัฒนาสมองและความจำ รวมถึงคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุได้ดี ทำให้ผู้สูงอายุมีทักษะด้านดิจิทัล และเกิดมิติสัมพันธ์ (สุพรรณี ศรีปาน, 2555; Gamberini และคณะ,2006 ; Cheok และคณะ, 2005; Jimison, 2006) แสดงให้เห็นถึงความสำคัญและความเหมาะสมกับการเรียนรู้ของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัลในปัจจุบันได้เป็นอย่างดี ดังนั้น รูปแบบของการเรียนรู้โดยมีพื้นฐานจากเกมคอมพิวเตอร์ (Digital game-based learning) จึงเป็นเครื่องมือหนึ่งที่สำคัญและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และช่วยให้คนในยุคปัจจุบันสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ ได้หลากหลายแขวงวิชาทั้งในแง่ของเนื้อหาวิชาการในเรื่องต่าง ๆ ความคงอยู่ของความรู้ที่เรียน รวมถึงในแง่มุมของแรงจูงใจในการเรียนรู้และความตระหนักรู้ที่จะเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และการเรียนรู้ในรูปแบบของเกมคอมพิวเตอร์ยังช่วยบรรเทาความกังวลของผู้เรียนในขณะที่มีการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อีกด้วย และการเรียนรู้ในภูมิปัญญาการละเล่นแบบดั้งเดิมด้วยความสนุกและความเต็มใจ ก็ทำให้การสืบทอดองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมที่มีมาแต่เดิมไม่สูญหายไปตามกาลเวลา หากแต่เพียงมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบและเครื่องมือในการถ่ายทอดภูมิปัญญาให้เหมาะสมกับกลุ่มคนรุ่นใหม่และก้าวทันยุคสมัยดิจิทัล

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุ
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้สูงอายุต่อเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากร ได้แก่ ผู้สูงอายุที่เรียนในโรงเรียนผู้สูงอายุ ในเขตพื้นที่ อีอีซี ใน 3 จังหวัด ได้แก่ ชลบุรี ระยอง และ ฉะเชิงเทรา

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้สูงอายุที่เรียนในโรงเรียนผู้สูงอายุ ในเขตพื้นที่ อีอีซี ใน 3 จังหวัด ได้แก่ ชลบุรี ระยอง และ ฉะเชิงเทรา จำนวน 111 คน ซึ่งได้มาจากการหาขนาดกลุ่มตัวอย่างจากโปรแกรม G*Power Version 3.1 มีค่า Effect เท่ากับ 0.3 ค่า α err prob เท่ากับ 0.05 ค่า Power (1-β err prob) เท่ากับ 0.95 ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 111 คน จากนั้นทำการสอบถามความสมัครใจจากผู้สูงอายุในเขต EEC จังหวัดละ 1 แห่ง โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือก คือ

1. สามารถสื่อสาร อ่านภาษาไทยได้ดี
2. สามารถมองคอมพิวเตอร์ได้
3. ไม่เป็นผู้ทุพลภาพ หรือพิการ โดยเฉพาะที่มือและแขน
4. สมัครใจและลงนามยินยอมในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่

1. เกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน ประกอบด้วย วิดีโอสาสาธิตการเล่นกีฬาพื้นบ้าน และเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน ซึ่งประกอบด้วย 3 ชนิดกีฬา คือ ชักเย่อ ตี่จับ และสะบ้าล้อ
2. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน จำนวน 10 ข้อ ซึ่งได้ผ่านการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ได้ผลการประเมินค่า IOC (Index of item objective congruence) เท่ากับ 0.96 – 1.00

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยนี้ดำเนินการวิจัยเป็น 2 ระยะคือ

ระยะที่ 1 การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน

ดำเนินการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน โดยวิเคราะห์ชนิดกีฬาพื้นบ้านของแต่ละชุมชนตามเอกสารรายงานวิจัย ปี 2564 เพื่อคัดสรรเป็นกีฬาพื้นบ้านต้นแบบในการจัดทำเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้านโดยเลือก 3 ชนิดคือ ชักเย่อ ตี่จับ และสะบ้าล้อ จากนั้นจึงออกแบบ Storyboard เพื่อสร้างเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้านต่อไป

ภาพที่ 1 ขั้นตอนการจัดทำเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน

ระยะที่ 2 ทดลองเล่นเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน 3 ชนิดกีฬา คือ ชักเย่อ ตี่จับ และสะบ้าล้อและประเมินความพึงพอใจต่อการเล่นเกม โดยดำเนินการเก็บข้อมูลดังนี้

1. คัดเลือกอาสาสมัครผู้สูงอายุจำนวน 111 คน ตามคุณสมบัติดังนี้
    1.1 สามารถมองคอมพิวเตอร์ได้ต่อเนื่อง 15 นาทีเป็นต้นไป
    1.2 สามารถใช้มือกดเมาส์คอมพิวเตอร์ได้
    1.3 สามารถอ่านและสื่อสารภาษาไทยได้ดี
2. นำเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน ให้ผู้สูงอายุจำนวน 111 คนทดลองเล่น แล้วทำการประเมินความพึงพอใจต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน
3. ทำการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจ โดยแบ่งเป็น 3 ระดับ คือ ระดับน้อย ระดับปานกลาง และระดับมาก

การพิทักษ์สิทธิ์

การวิจัยนี้ได้ผ่านการรับรองจริยธรรมการวิจัยจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยบูรพา ที่ IRB2-079/2565 ตั้งแต่วันที่ 29 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2565

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ผลการตรวจสอบคุณภาพความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้านจากผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน และวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้สูงอายุต่อเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน ด้วยสถิติพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยขอนำเสนอผลการวิจัยโดยแบ่งเป็น 3 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 การออกแบบเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน

จากการคัดเลือกกีฬาพื้นบ้านทั้ง 3 ชนิดกีฬา ได้แก่ ชักเย่อ ตี่จับ และสะบ้าล้อ ผู้วิจัยได้นำไปสร้างเป็นเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน โดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิที่เชี่ยวชาญด้านกีฬาพื้นบ้าน และเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 3 ท่าน ประเมินความเหมาะสมของ Storyboard ในด้านโครงสร้างของเกม ข้อแนะนำในการเล่น องค์ประกอบบนหน้าจอ ขั้นตอนในการเล่น การใช้ภาพ การเคลื่อนไหวของตัวละครในเกม การใช้สีสัน กราฟิก เสียงประกอบ การให้คะแนน ตัวอย่างวิธีการเล่น และระบบการประเมินความพึงพอใจของผู้เล่น โดยใช้เกณฑ์ความเหมาะสม 3 ระดับ คือ มาก ปานกลาง น้อย แล้วนำคะแนนที่ได้จากการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิ มาหาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแปลผลตามเกณฑ์ที่กำหนด จากการประเมินความเหมาะสมของ Storyboard พบว่ามีความหมาะสมในระดับมาก (M = 2.89, S.D. = 0.238) และมีข้อเสนอแนะบางประการ ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับปรุง Storyboard ตามข้อเสนอแนะ ได้แก่ ควรใช้สีสันและบรรยากาศให้เหมือนชนบทเพื่อสื่อถึงความเป็นกีฬาพื้นบ้านที่ชัดเจน

ภาพที่ 2 เริ่มเกม

ภาพที่ 3 เกมชักเย่อ

ภาพที่ 4 เกมตี่จับ

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจของผู้สูงอายุต่อเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน

จากการประเมินความพึงพอใจของผู้สูงอายุต่อเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ผลความพึงพอใจโดยการหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การแปลผลระดับความพึงพอใจ ดังนี้

สูตรเกณฑ์การประเมิน

ช่วงกว้างระหว่างระดับชั้น (คะแนนสูงสุด – คะแนนต่ำสุด) / จำนวนชั้น = (3 – 1) / 3 = 0.66

ระดับค่าเฉลี่ย

ค่าเฉลี่ย 2.33 – 3.00 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 1.67 – 2.33 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.66 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับน้อย

สรุปผลความพึงพอใจได้ดั้งนี้

ผลการประเมินความพึงพอใจของชุมชนต่อเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน พบว่ามีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก (M = 2.90 , SD = 0.300) โดย 3 อันดับแรกได้แก่ ความง่ายในการเล่น (M = 2.95, SD = 0.227) สีสันสะดุดตา (M = 2.95, SD = 0.264) และขั้นตอนในการเล่นโดยรวม (M = 2.95, SD =0.227) (ตารางที่ 1)

ตารางที่ 1 ผลการประเมินความพึงพอใจของชุมชนต่อเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน (N = 111)

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความพึงพอใจ
ความสอดคล้องระหว่างภาพกับเนื้อหาของเกม	2.79	0.407	มาก
ความถูกต้องของวิธีการเล่นและกติกา	2.68	0.467	มาก
ความถูกต้องของคะแนนการเล่นเกม	2.80	0.400	มาก

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความพึงพอใจ
ความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเล่นเกม	2.90	0.300	มาก
ความน่าสนใจของเกม	2.68	0.486	มาก
เสียงประกอบการเล่นเกมมีความน่าสนใจ	2.93	0.260	มาก
ความราบรื่นในขณะเล่นเกม	2.79	0.407	มาก
ความง่ายในการเล่นเกม	2.95	0.227	มาก
สีสันสะดุดตา	2.95	0.264	มาก
ขั้นตอนในการเล่นเกมโดยรวม	2.95	0.227	มาก
รวมเฉลี่ย	2.90	0.300	มาก

อภิปรายผล

1. การออกแบบเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้านมีความเหมาะสม จากผลการวิจัย พบว่า ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินความเหมาะสมในระดับมากทุกคน ทั้งนี้เนื่องจากมีความง่ายต่อการเข้าใจมีรูปภาพ สีสันที่เหมาะสม เป็นการพัฒนานวัตกรรมเกมกีฬาพื้นบ้านมาจากการถอดบทเรียนกีฬาพื้นบ้านจากผู้สูงอายุ โดยการนำกีฬาพื้นบ้านมาพัฒนาเข้ากับนวัตกรรมโดยเล่นกับ AI อาทิเช่น สะบ้าล้อใช้ผู้เล่นจริงแค่ 1 คนก็สามารถแข่งขันกับตัวละครในระบบ AI ของเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้านได้ นอกจากนี้ขนาดตัวอักษรที่ใช้มีความเหมาะสมอ่านง่าย การเล่นเกมมีความง่าย และเล่นได้ทุกวัย สอดคล้องกับงานวิจัยของ Alessi & Trollip (2001) ที่กล่าวว่าเกมคอมพิวเตอร์ที่ดีจะต้องมีระบบมัลติมีเดีย ภาพ กราฟิก และเสียง ที่สามารถผสมผสานกันอย่างกลมกลืนภายใต้ระบบที่ทันสมัยและรวดเร็วในการแสดงผล

2. ความพึงพอใจของผู้สูงอายุต่อเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้านอยู่ในระดับมาก จากการวิเคราะห์ผลความพึงพอใจของผู้สูงอายุต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน พบว่าผู้สูงอายุมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก (M = 2.90 , SD = 0.300) โดย 3 อันดับแรกได้แก่ ความง่ายในการเล่น (M = 2.95, SD = 0.227) สีสันสะดุดตา (M = 2.95, SD = 0.264) และขั้นตอนในการเล่นโดยรวม (M = 2.95, SD =0.227) ข้อสนับสนุนที่ทำให้ผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับมากคือ เกมคอมพิวเตอร์มีความง่ายต่อการเล่นเข้าถึงได้ง่าย และมีความน่าสนใจ เพราะเป็นการนำกีฬาพื้นบ้านมาพัฒนาเป็นเกมคอมพิวเตอร์ได้เสมือนจริง แม้จะเป็นการแข่งกับระบบ AI แต่ก็ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินได้ รวมทั้งเนื้อหาและ วิธีการเล่น มีความถูกต้อง ภาพและเสียงประกอบช่วยทำให้เกมคอมพิวเตอร์มีความน่าสนใจและอยากเล่นมากขึ้น มีวิดีโอสาธิตวิธีการเล่นให้กับผู้ที่ไม่เคยเล่นมาก่อน อีกทั้งยังเป็นการช่วยอนุรักษ์และฟื้นฟูกีฬาพื้นบ้านให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น แสดงให้เห็นว่าผู้สูงอายุเข้าถึงเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้านได้ง่ายและสนุกสนาน สอดคล้องกับ ณัฐสุดา เพ็ชรวิเศษ และคณะ (2562) ได้ศึกษาประสิทธิภาพของเกมฝึกสมองลดความเสี่ยงการเกิดภาวะสมองเสื่อมใน ผู้สูงอายุของผู้สูงอายุบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ พบว่า มีประสิทธิภาพอยู่ในระดับมากที่สุด และความพึงพอใจของผู้สูงอายุที่มีต่อเกมฝึกสมองลดความเสี่ยงการเกิดภาวะสมองเสื่อมในผู้สูงอายุบน

ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ในภาพรวมอยู่ใน ระดับมาก และสอดคล้องกับ อเนก พุทธิเดช และคณะ. (2561) ได้ศึกษาการเพิ่มความจำตามแผนของผู้สูงอายุโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ฝึกสมองที่บูรณาการการฝึกกระบวนการร่วมกับการฝึกกลยุทธ์ทางปัญญา พบว่ากลุ่มที่ฝึกด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ฝึกสมองฯ มีคะแนนความจำตามแผนสูง กว่า และใช้เวลาระยะเวลาตอบสนองน้อยกว่า เมื่อเทียบกับก่อนการทดลอง และเมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุม สรุปได้ว่า การฝึกด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ฝึกสมองที่บูรณาการการฝึกกระบวนการร่วมกับการฝึกกลยุทธ์ทาง ปัญญาอย่างต่อเนื่อง สามารถช่วยเพิ่มความจำตามแผนของผู้สูงอายุได้ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ David Kaufman et al. (2016) ที่ให้ข้อสนับสนุนว่า การเล่นเกมดิจิทัลสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและความรู้ความเข้าใจสำหรับผู้สูงอายุได้ อย่างไรก็ตามหากนำเกมดิจิทัลไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพจะสามารถแก้ไขปัญหาที่เกี่ยวข้องกับผู้สูงอายุได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. เกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้านมีความเหมาะสม มีวิธีการเล่นที่เหมาะสม เกิดความสนุกสนาน เนื้อหาน่าสนใจ และมีวิธีการเล่นที่ไม่ยุ่งยาก ดังนั้นจึงสามารถนำเกมดิจิทัลไปส่งเสริมให้กับผู้ที่สนใจได้มีโอกาสได้เข้าถึงการเล่นได้อย่างกว้างขวาง เช่น ในสถานศึกษา ในหน่วยงานราชการต่าง ๆ หรือแม้แต่การแจกจ่ายให้ประชาชนทั่วไปได้มีโอกาสเข้าถึงในการเล่นเกมดิจิทัลกีฬาพื้นบ้าน ทั้งนี้เพื่อเป็นการให้ความรู้เกี่ยวกับกีฬาพื้นบ้านและสืบสานการเล่นกีฬาพื้นบ้านที่เข้าสู่ผู้ที่มีความสนใจเกมดิจิทัลกีฬาพื้นบ้าน

2. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรส่งเสริมพัฒนาและถ่ายทอดกีฬาพื้นบ้านอันเป็นองค์ความรู้ของผู้สูงอายุในเขต EEC เพื่อให้ผู้สนใจทั่วไปสามารถเข้าถึงกีฬาพื้นบ้านได้อย่างเหมาะสมกับยุคสมัย และ ถือเป็นการยกระดับ Soft power ของชุมชนให้แพร่หลายต่อไป

3. เนื่องจากกีฬาพื้นบ้านเป็นการละเล่นระดับท้องถิ่น ดังนั้นหน่วยงานระดับท้องถิ่นควรส่งเสริมให้ชุมชนรู้จักกีฬาพื้นบ้านเพื่อเป็นการส่งเสริมให้เป็นที่รู้จักและเรียนรู้กีฬาพื้นบ้านผ่านเกมคอมพิวเตอร์

ข้อเสนอนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้านโดยยกระดับสู่เกมออนไลน์ หรือในรูปแบบแอพพลิเคชั่นเพื่อส่งเสริมให้เกิดการเล่นอย่างกว้างขวาง และพัฒนาระบบการสื่อสารที่ผู้เล่นสามารถโต้ตอบกันได้หลายช่องทาง

2. ควรมีการวิจัยเพื่อพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้านในรูปแบบอื่น ๆ เพื่อให้เหมาะกับยุคสมัยของสังคมโลกที่เปลี่ยนไป เช่น เทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual reality)

3. ควรพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้านประเภทอื่น ๆ เพื่อให้ครอบคลุมกีฬาพื้นบ้านหลายๆ ชนิด เพื่อเป็นทางเลือกให้กับผู้สนใจ และเป็นกานอนุรักษ์กีฬาพื้นบ้านที่ทันสมัย และเป็นสากล

4. การเล่นเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้านต้องใช้ทักษะด้านการรู้คิด (Cognitive function) หลายด้าน เช่นความตั้งใจจดจ่อ การควบคุมยับยั้ง และการยืดหยุ่นทางการรู้คิด ดังนั้นควรมีการศึกษาวิจัยเพื่อยืนยันว่าเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้านสามารถพัฒนาทักษะการรู้คิดเหล่านี้ได้หรือไม่อย่างไร

เอกสารอ้างอิง

กรมพลศึกษา. (2557). *การละเล่นพื้นบ้านไทย*. กรุงเทพฯ: เอส.ออฟเซ็ทกราฟฟิคดีไซน์.

ณัฐพงษ์ พระลับรักษา. (2562). การผลิตสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่องค์ความรู้โดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในจังหวัดกาฬสินธุ์. *วารสารวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรม พระจอมเกล้าพระนครเหนือ, 10(1),* น. 140-147

ณัฐสุดา เพ็ชรวิเศษ และคณะ. (2562). การพัฒนาเกมฝึกสมองลดความเสี่ยงการเกิดภาวะสมองเสื่อมในผู้สูงอายุ บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์. *วารสารชุมชนวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา, 1(16),* นน. 232-241

ธนิดา จุลวนิชย์พงษ์, วรากร ทรัพย์วิระปกรณ์, วิรัตน์ สนธิ์จันทร์, สราลี สนธิ์จันทร์, สมพร ส่งตระกูล, และพวงทอง อินใจ. (2564). *สร้างฐานข้อมูลภูมิปัญญาพื้นบ้านจากผู้สูงอายุในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก* (รายงานผลการวิจัย). ชลบุรี: โครงการวิจัยผ่านกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยบูรพา.

ธวัชชัย สหพงษ์. (2563). ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมตามรูปแบบ ADDIE Model ในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน. *วารสารวิชาการการจัดการเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 7(2),* น. 7-14.

นิเวศน์ วงศ์ประทุม. (2558). *การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียประกอบการสอนวิชาการเขียนโปรแกรมด้วยภาษาซีชาร์ป 1 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่* 5 (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, สกลนคร.

พนม คลี่ฉายา. (2564). การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของผู้สูงอายุและข้อเสนอเพื่อการเสริมสร้างภาวะพฤฒิพลังและผลิตภาพของผู้สูงอายุไทย. *วารสารนิเทศศาสตร์, 39(2)*, น. 58-60. สืบค้นเมื่อ 29 มกราคม 2565, จาก https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jcomm/.

อเนก พุทธิเดช และคณะ. (2561). การเพิ่มความจำตามแผนของผู้สูงอายุโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ฝึกสมองที่บูรณาการการฝึกกระบวนการร่วมกับการฝึกกลยุทธ์ทางปัญญา. *บรรณศาสตร์ มศว, 11(1),* นน. 159–175. Retrieved from https://ejournals.swu.ac.th/index.php/jlis/article/view/10144

Alessi, S. M. & Trollip, S. P. (2001). *Multimedia for learning: Methods and Development* Boston, MA; Allyn and Bacon.

David Kaufman et al. (2016). *Older Adults' Digital Gameplay: Patterns, Benefits, and Challenges.* From https://www.researchgate.net/publication/230728057_ Digital_Game_Design_for_Elderly_Users.

Sun, L., Ruokamo, H., Siklander, P., Li, B., & Devlin, K. (2021). Primary school students' perceptions of scaffolding in digital game-based learning in mathematics. *Learning, Culture and Social Interaction*, *28(100457),* pp. 2-9. Retrieved January 25, 2022, From https://doi.org /10.1016/j.lcsi.2020.100457.

Tahmassebi ,S. (2018). *Digital Game Design for Elderly People* (Master's thesis, malmö university). Retrieved January 25, 2022, From https://mau.diva - portal.org/smash/get/diva2:1480001pdf.

Zou, D., Huang, Y. & Xie, H. (2021). Digital game-based vocabulary learning: where are we and where are we going?. *Computer Assisted Language Learning*, *34(5–6)*, pp. 751-777. Retrieved January 15, 2022, From https://doi.org/10.1080 /09588221.2019.1640745.

Zou, D., Zhang, R., Xie, H., & Wang, F. L. (2021). Digital game-based learning of information literacy: Effects of gameplay modes on university students' learning performance, motivation, self-efficacy and flow experiences. *Australasian Journal of Educational Technology*, *37(2),* pp. 152–170. Retrieved January 21, 2022, From https://doi.org/10.14742/ajet.6682

จากเยาวชนในศูนย์ฝึกและอบรมสู่เยาวชนสโมสรกีฬา: มุมมองต่อการพัฒนาตนเอง
From Youth in DJOP to Youth in Sports Clubs: Perspective on Self-Development

ธนิดา จุลวนิชย์พงษ์[5] และ วรากร ทรัพย์วิระปกรณ์*[2]
Tanida Julvanichpong[1] and Warakorn Supwirapakorn[2]
*Corresponding Author, email: warakorn13@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษามุมมองของเยาวชนและเจ้าหน้าที่ ที่มีต่อการพัฒนาตนเองของเยาวชนสโมสรกีฬาแห่งหนึ่ง ผู้ให้ข้อมูลหลักประกอบด้วยกลุ่มเยาวชนสโมสรกีฬาแห่งหนึ่ง จำนวน 7 คน และเจ้าหน้าที่ที่ทำหน้าที่ดูแลเยาวชนในสโมสรกีฬาแห่งนี้ จำนวน 8 คน การเก็บข้อมูลใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้าง ซึ่งเป็นการสัมภาษณ์ประสบการณ์ชีวิตของเยาวชนที่ใช้ชีวิตในสโมสรกีฬา วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการตีความปรากฏการณ์ ผลการวิจัยพบว่าเยาวชนในสโมสรกีฬาได้สะท้อนมุมมองต่อการพัฒนาตนเอง 4 ด้าน ได้แก่ (1) การรับรู้ตนเอง (2) ต่อสู้กับความกดดัน (3) เห็นโอกาสแห่งการเปลี่ยนแปลง และ (4) ความพ่ายแพ้คือบทเรียนสู่ความสำเร็จ ส่วนเจ้าหน้าที่สโมสรกีฬา ได้สะท้อนมุมมองที่ต่อเยาวชนสโมสรกีฬา ดังนี้ (1) กีฬาสอนชีวิต รู้จักคิดพัฒนาตน (2) เสริมแรงจูงใจทางกีฬา พัฒนาจิตใจ และทักษะทางสังคม

การวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างมุมมองของเยาวชนและเจ้าหน้าที่ที่มีต่อการพัฒนาตนเองบนเส้นทางกีฬาของเยาวชน พบข้อสรุปมุมมองของเยาวชนและเจ้าหน้าที่ ที่มีต่อการพัฒนาตนเองของเยาวชนสโมสรกีฬา ได้แก่ 1) เยาวชนต้องมีกรอบความคิดเติบโต 2) เยาวชนต้องได้รับการพัฒนาคุณลักษณะเชิงบวก ประกอบด้วย (1) คุณลักษณะทางการกีฬา อาทิ การสร้างแรงจูงใจทางการกีฬา การลดความวิตกกังวลทางการกีฬา และความมั่นใจในการเล่นกีฬา (2) คุณลักษณะทางจิตวิทยา อาทิ การมีความหวังมีพลังที่จะนำไปสู่เป้าหมาย การเชื่อในศักยภาพของตนเอง การฟื้นตัวเมื่อเผชิญกับปัญหาหรือความทุกข์ และการมีมุมมองต่อชีวิตและโลกในเชิงบวก

คำสำคัญ: เยาวชน, สโมสรกีฬา, แรงจูงใจทางกีฬา, การพัฒนาตนเอง

Abstract

This research aims to study the views of youth and officials. towards the self-development of the youth of a sports club. The main informants consisted of a group of youth from a sports club, totaling 7 people and staff responsible for taking care of youth in this

[1] รองศาสตราจารย์, ดร., คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา, มหาวิทยาลัยบูรพา
[1] Assoc. Prof., Dr., Faculty of Sport Science, Burapha University
[2] ผู้ช่วยศาสตราจารย์, ดร., คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา
[2] Asst. Prof., Dr., Faculty of Education, Burapha University

sports club, totaling 8 people. Data collection used semi-structured in-depth interviews. It is an interview about the life experiences of youth living in sports clubs. Data were analyzed by means of interpreting phenomena. The results of the research found that youth in sports clubs reflected their views on self-development in 4 areas: (1) "self-awareness" (2) "fight pressure" (3) "perceive opportunities for change" and (4) "failure is a lesson for success". As for sports club officials Reflected views on youth sports clubs as follows: (1) Playing sports causes self-development (2) creating sports motivation, developing the mind and social skills.

From the results of the analysis of the consistency between the views of youth and officials regarding self-development on the youth sports path, it can be summarized as follows. 1) Youth must have a growth mindset 2) Youth must be developed with positive characteristics consisting of (1) sports characteristics including sports motivation, reduction of sports anxiety, and confidence in playing sports (2) psychological characteristics such as hope, self-efficacy, resilience, and optimism.

Keywords: *Youth, Sports Club, Sports Motivation, Self-Development*

บทนำ

การกระทำความผิดของเยาวชน ตรงกบคำว่า "Juvenile Delinquency" ซึ่งในทางวิชาอาชญาวิทยาและทัณฑวิทยาไม่ถือว่าการกระทำเช่นนั้นเป็นอาชญากรรมแต่จะเรียกการกระทำความผิดของเยาวชนว่า "การกระทำผิด" และไม่เรียกเยาวชนผู้กระทำความผิดว่าเป็นอาชญากร (อรอุมา วชิรประดิษฐพร, 2555) นักวิชาการทั้งในประเทศและต่างประเทศบางท่านได้อธิบายความหมายไว้ เช่น เสริน ปุณณะหิตานนท์ (2523, น. 88-89) ได้กล่าวว่า การกระทำความผิดของเยาวชน หมายถึง การที่เยาวชนมีพฤติกรรมที่ขัดแย้งและฝ่าฝืนค่านิยมและเป็นการกระทำที่ประมวลกฎหมายอาญาและกฎหมายอื่นที่มีโทษทางอาญา ซึ่งกฎหมายได้บัญญัติไว้ว่าเป็นความผิดทางอาญา และ Powers E. and Witmer H. (1951) ได้ให้ความหมายของเยาวชนที่กระทำความผิดว่าต้องพิจารณาถึงเกณฑ์ 3 ประการ คือ 1) ความหนักเบาของความผิด หรือความร้ายแรงของการกระทำ 2) ความถี่ของการกระทำ หรือการกระทำผิดบ่อยครั้งแค่ไหน และ 3) ทัศนคติของผู้กระทำผิดต่อสังคม หรือผู้มีสิทธิอำนาจตามกฎหมาย การกระทำความผิดของเยาวชนถือว่าเป็นปัญหาที่สำคัญอย่างหนึ่งที่ส่งกระทบและทำให้เกิดความเสียหายต่อประเทศชาติ เยาวชนจะเป็นกลุ่มประชากรที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่และเป็นอนาคตของชาติต่อไป แต่ปัญหาที่มักพบบ่อยในกลุ่มเยาวชนที่กระทำผิด คือ ปัญหาการแสดงออกทางอารมณ์ไม่ถูกต้องและไม่เหมาะสม เมื่อเยาวชนรู้สึกคับข้องใจหรือผิดหวังก็มักจะแสดงความโกรธหรือฉุนเฉียว หงุดหงิดเพียงเล็กน้อย ใช้คำหยาบ ปัญหาการกระทำความผิดของเยาวชนในปัจจุบันนับวันจะมีความรุนแรงและซับซ้อนเพิ่มมากขึ้น เช่น ในอดีตนักเรียนช่างกลยกพวกตีกัน แต่ในปัจจุบันพบว่าเด็กมัธยมหรือแม้แต่เด็กประถมศึกษาก็ตบตี ลงมือทำร้ายกัน ไม่เฉพาะในกลุ่มเด็กชายเท่านั้น พบว่าเด็กหญิงก็มีปัญหาด้านอารมณ์ไม่แพ้กัน จนนำไปสู่การตบตี การใช้กำลังอันเนื่องจากความรู้สึกไม่พอใจ ไม่ชอบใจ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนเกิดจากปัญหาทางอารมณ์ทั้งสิ้น

กลยุทธ์ในการช่วยเหลือเยาวชนที่กระทำความผิด มีการดำเนินงานค่อนข้างหลากหลายโดยเฉพาะโปรแกรมการช่วยเหลือของสหวิชาชีพ จากกรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน (Department of Juvenile Observation and Protection: DJOP) ซึ่งที่ผ่านมาพบว่ายังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควรเนื่องจากอัตราการ

กระทำผิดซ้ำยังคงมีอัตราที่สูง แต่มีงานวิจัยพบว่า “กีฬา” เป็นกลยุทธ์ที่สำคัญในการนำมาใช้พัฒนาเยาวชนที่กระทำผิด และสามารถพัฒนาคุณลักษณะของเยาวชนที่กระทำผิดได้ดี (Gomà-i-Freixanet, Martha & Muro, 2012; Jack & Ronan, 1998; Zuckerman, 1983; Zuckerman, 1994) เนื่องจากมีความสอดคล้องกับลักษณะบุคลิกภาพ และพัฒนาการตามวัย สมเด็จพระเจ้าลูกเธอ เจ้าฟ้าพัชรกิติยาภา นเรนทิราเทพยวดี กรมหลวงราชสาริณีสิริพัชร มหาวัชรราชธิดา ทรงตระหนักถึงการนำกีฬาเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาพฤตินิสัยในเยาวชน กอปรกับพระองค์ฯ ทรงโปรดปรานกีฬาเทเบิลเทนนิสเป็นพิเศษ จึงทรงมีพระดำริให้สำนักงานโครงการส่วนพระองค์ฯ จัดทำโครงการฝึกอบรมทักษะกีฬาเทเบิลเทนนิสสู่เส้นทางการเป็นนักกีฬาภายใต้ชื่อ “ให้โอกาส สร้างคน : Young Table tennis way of change” ในเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2558 โดยได้รับความร่วมมือจากกรมพินิจคุ้มครองเด็กและเยาวชน ในการดำเนินการจัดโครงการฯ ดังกล่าวนี้ จัดขึ้นที่ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนชายแห่งหนึ่ง (และศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนหญิงแห่งหนึ่ง และยังได้รับความร่วมมือจากภาคเอกชนที่เล็งเห็นความสำคัญในอนาคตของเยาวชนผู้ด้อยโอกาส จากผลการดำเนินโครงการฯ ที่ผ่านมาพบว่าประสบความสำเร็จ และได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี ต่อมาได้มีการจัดตั้งศูนย์ฝึกและอบรมกีฬาโดยเน้นกีฬาเทเบิลเทนนิส ซึ่งสโมสรกีฬาแห่งนี้ได้ดำเนินการภายใต้แนวคิดหลัก 3 ประการ คือ 1) การทำงานเชิงรุก (proactive) 2) ความรู้สึกเป็นสมาชิกของครอบครัว (sense of family’s member) และ 3) การเรียนรู้ผ่านการกระทำ (learning by doing) (สำนักงานโครงการส่วนพระองค์พระเจ้าหลานเธอ พระองค์เจ้าพัชรกิติยาภา, 2562)

ผลจากการเติบโตของเยาวชนในสโมสรกีฬาแห่งนี้ เป็นที่ประจักษ์ชัดถึงความสำเร็จของการดำเนินงานโครงการได้อย่างชัดเจน และเพื่อสะท้อนถึงผลการดำเนินงานดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาประสบการณ์ชีวิตของเยาวชนที่มีการพัฒนาตนเองบนเส้นทางการเป็นนักกีฬาจากการเข้าร่วมสโมสรกีฬาแห่งนี้ โดยถอดบทเรียนชีวิตและมุมมองที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้ผลการวิจัยจะสะท้อนให้เห็นถึงภาพของการพัฒนาที่ทำให้เกิดผลสำเร็จอย่างแท้จริง อันจะนำไปสู่วิถีการปฏิบัติที่เป็นรูปแบบที่สามารถขยายผลสู่บริบทที่คล้ายคลึงต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษามุมมองของเยาวชนที่มีต่อการพัฒนาตนเองบนเส้นทางกีฬาของเยาวชนสโมสรกีฬา
2. เพื่อศึกษามุมมองของเจ้าหน้าที่ที่มีต่อการพัฒนาตนเองบนเส้นทางกีฬาของเยาวชนสโมสรกีฬา

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ผู้ให้ข้อมูลหลัก

ผู้ให้ข้อมูลหลักประกอบด้วย 2 กลุ่ม คือ กลุ่ม เยาวชนสโมสรกีฬาแห่งนี้ จำนวน 7 คน และเจ้าหน้าที่ที่ทำหน้าที่ดูแลเยาวชนในสโมสรกีฬา จำนวน 8 คน ผู้วิจัยคัดเลือกจากการแนะนำของเจ้าหน้าที่ผู้ประสานงานสโมสรกีฬา (gate keeper) และการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (purposive sampling) และจากการบอกต่อของผู้ให้ข้อมูล (snowball sampling) ที่กล่าวถึงบุคคลอื่น

2. เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย

การวิจัยเก็บข้อมูลจากการสังเกต และการสัมภาษณ์ ซึ่งแนวคำถามในการสัมภาษณ์มีดังนี้

2.1 แนวคำถามในการสัมภาษณ์เยาวชนสโมสรกีฬา

เริ่มต้นการสนทนาด้วยการทักทาย แนะนำตัว จากนั้นให้ผู้ร่วมสนทนาได้เล่าหรืออธิบายในเนื้อหาหรือประเด็นคำถามที่กำหนด แนวคำถามเป็นลักษณะปลายเปิด มีประเด็นกว้าง ๆ สามารถยืดหยุ่น

ไปตามการสนทนาและไม่จำกัดจำนวนคำถาม เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึก ครอบคลุม และตรงกับประเด็นที่ศึกษา ดังนี้

1) ช่วยเล่าประสบการณ์ชีวิตที่อยู่ในสโมสรกีฬาว่าเป็นอย่างไร แต่ละวันทำอะไรบ้าง

2) ช่วยเล่าประสบการณ์และมุมมองที่มีต่อสโมสรกีฬา ในด้านต่าง ๆ เช่น การฝึกซ้อม การส่งเสริมสุขภาพกายและสุขภาพจิต การสนับสนุนทางการศึกษาและอาชีพ และชีวิตความเป็นอยู่โดยทั่วไป

3) ช่วยเล่าประสบการณ์ว่าได้มีการพัฒนาตนเองอย่างไร และอะไรคือความภาคภูมิใจที่ได้จากการใช้ชีวิตอยู่ในสโมสรกีฬา

2.2 แนวคำถามในการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่/ผู้ดูแลเยาวชนในสโมสรกีฬา

เริ่มต้นการสนทนาด้วยการทักทาย แนะนำตัว จากนั้นให้ผู้ร่วมสนทนาได้สะท้อนมุมมองที่ต่อเยาวชนในสโมสรกีฬา โดยเล่าหรืออธิบาย ในเนื้อหาหรือประเด็นคำถามที่กำหนด แนวคำถามเป็นลักษณะปลายเปิด มีประเด็นกว้าง ๆ สามารถยืดหยุ่นไปตามการสนทนาและไม่จำกัดจำนวนคำถาม เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึก ครอบคลุม และตรงกับประเด็นที่ศึกษา ดังนี้

1) ช่วยเล่าเกี่ยวกับความเป็นมาของสโมสรกีฬา และหน้าที่ บบาท ความรับผิดชอบ ตลอดจนประสบการณ์การทำงานในสโมสรกีฬา

2) สโมสรกีฬา ให้การส่งเสริมการพัฒนาตนเองแก่เยาวชนในสโมสรกีฬาอย่างไร

3) ช่วยสะท้อนมุมมองต่อ “ความสำเร็จ” บนเส้นทางกีฬา ของเยาวชนในสโมสรกีฬา ว่าเป็นอย่างไร อะไรเป็นเครื่องบ่งบอกถึงความสำเร็จที่เกิดขึ้นจากการพัฒนาตนเองของเยาวชน

4) อะไรเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมให้เยาวชนเกิดการพัฒนาตนเองในด้านกีฬา

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) แบบปรากฏการณ์วิทยาเชิงตีความ (Interpretative Phenomenological Analysis หรือ IPA) เพื่อศึกษาการพัฒนาตนเองบนเส้นทางกีฬาของเยาวชนสโมสรกีฬาผ่านมุมมองของเยาวชนที่มีการพัฒนาตนเอง และมุมมองของเจ้าหน้าที่ที่ทำหน้าที่ดูและฝึกประสบการณ์ให้เยาวชนสโมสรกีฬาแห่งนี้ การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย ดำเนินการโดยการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) ซึ่งเป็นการสัมภาษณ์ประสบการณ์ชีวิตที่มีการกำหนดข้อคำถามการวิจัยไว้ล่วงหน้า โดยผู้วิจัยทำการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และออกแบบข้อคำถาม โดยใช้คำถามปลายเปิด เริ่มต้นจากคำถามที่กว้างไปสู่คำถามที่เจาะลึก เริ่มต้นจากคำถามที่กว้างไปสู่คำถามที่เจาะลึก ใช้คำถามเพื่อได้ข้อมูลที่เป็นรูปธรรม เช่น การยกตัวอย่าง การขอให้อธิบายในรายละเอียด เป็นต้น เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นเนื้อแท้ (The authenticity of data) ที่จะทำให้เข้าใจความคิด ความรู้สึกต่อการพัฒนาตนเองบนเส้นทางกีฬา จากมุมมองของเยาวชนในสโมสรกีฬา และมุมมองจากประสบการณ์ของเจ้าหน้าที่ที่ดูแลเยาวชนในสโมสรกีฬา รวมถึงความสอดคล้องระหว่างมุมมองของเยาวชนสโมสรกีฬา และเจ้าหน้าที่ที่ดูแลเยาวชนในสโมสรกีฬา

ผู้วิจัยสร้างข้อคำถามการวิจัยตามกรอบแนวคิดการวิจัย การวิเคราะห์เชิงปรากฏการณ์วิทยาแบบตีความ กำหนดวัตถุประสงค์ของการสัมภาษณ์ตามคำถามการวิจัย เขียนแนวคำถามเป็นลักษณะปลายเปิด การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง มีประเด็นกว้าง ๆ สามารถยืดหยุ่นไปตามการสนทนาและไม่จำกัดจำนวนคำถาม เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึก ครอบคลุม และตรงกับประเด็นที่ศึกษา จากนั้นนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิที่ปรึกษาโครงการวิจัยตรวจสอบ แล้วนำกลับมาแก้ไข ปรับปรุง ก่อนนำไปใช้จริง ในการเก็บข้อมูล

การวิจัย ผู้วิจัยจะเป็นผู้สัมภาษณ์และเก็บข้อมูลวิจัยด้วยตนเอง โดยจะปฏิบัติตามกระบวนการเก็บข้อมูลวิจัย 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเริ่มต้นการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยจะเริ่มต้นด้วยการสร้างสัมพันธภาพกับผู้ให้ข้อมูลโดยการทักทายและสอบถามเกี่ยวกับเรื่องทั่วไป สนทนาเพื่อสร้างความคุ้นเคย แล้วจึงชี้แจงวัตถุประสงค์การวิจัย ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล การขออนุญาตบันทึกเสียง ระยะเวลาที่ใช้ในการสัมภาษณ์ การเก็บรักษาความลับ การปกปิดข้อมูลส่วนบุคคล และการลบเทปเสียงเมื่อสิ้นสุดการวิจัย สิทธิ์การถอนตัวจากการวิจัยได้ตลอดเวลาโดยไม่ต้องแจ้งเหตุผลและไม่มีผลกระทบภายหลัง และเปิดโอกาสให้ผู้ร่วมวิจัยซักถามข้อสงสัย เมื่อผู้เข้าร่วมการวิจัยเข้าใจคำชี้แจงดีแล้ว หากผู้ให้ข้อมูลยินดีให้สัมภาษณ์ ให้ลงลายมือชื่อในเอกสารยินยอมเข้าร่วมการวิจัย และหนังสือยินยอมการอนุญาตบันทึกเสียง ทั้งนี้ เอกสารต่าง ๆ ผู้วิจัยจะเก็บไว้ในที่ปลอดภัยและเป็นผู้เข้าถึงข้อมูลเพียงผู้เดียว

2. ขั้นเข้าสู่ประเด็นของการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยถามคำถามตามชุดคำถามที่สร้างไว้ ทั้งนี้ผู้วิจัยให้อิสระผู้ให้ข้อมูลอย่างเต็มที่ในการทบทวน ใคร่ครวญประสบการณ์ที่เกิดขึ้น เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลเชิงลึกจากผู้ให้ข้อมูล

3. ขั้นยุติการสนทนา ผู้วิจัยสรุปประเด็นที่ได้จากการถามตามแนวคำถาม สัมภาษณ์ และเปิดโอกาสให้ผู้ให้ข้อมูลบอกเล่าเรื่องอื่น ๆ ที่ผู้วิจัยไม่ได้ถาม เมื่อแล้วเสร็จผู้วิจัยกล่าวขอบคุณผู้ให้ข้อมูล ขออนุญาตกลับมาสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมกรณีที่ข้อมูลไม่ครบถ้วน

ผู้วิจัยคำนึงถึงการรักษาความลับของข้อมูล โดยเลือกสถานที่ที่มีความเป็นส่วนตัว ซึ่งผู้วิจัยจะเตรียมตัวก่อนนัดหมายประมาณ 30 นาที เพื่อเตรียมสถานที่ให้มีความเหมาะสมต่อการสัมภาษณ์

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยตามกระบวนการวิเคราะห์เชิงปรากฏการณ์วิทยาแบบตีความ (Interpretative Phenomenological Analysis :IPA) ตามลำดับขั้นตอนดังนี้

4.1 ทำการถอดไฟล์เสียงสัมภาษณ์เป็นคำพูดแบบคำต่อคำ

4.2 ทำการวิเคราะห์ข้อมูลตามกระบวนการการวิจัยแบบ IPA คือ

4.2.1 อ่านและอ่าน คือ การอ่านข้อมูลซ้ำไปซ้ำมาหลายรอบ จนเกิดความเข้าใจข้อมูล

4.2.2 บันทึกประเด็นสำคัญ คือ ในขณะที่อ่านคำสัมภาษณ์แต่ละบรรทัด ผู้วิจัยทำการบันทึกประเด็นสำคัญใน 3 ประเด็น ดังนี้

4.2.2.1 การบันทึกเชิงบรรยาย (Descriptive Comment) โดยบันทึกคำวลี และประโยคที่สำคัญที่สะท้อนความคิด ความรู้สึก และประสบการณ์ของผู้เข้าร่วมวิจัย เป็นการบันทึกเนื้อหาและความหมายตามที่ปรากฏชัดในการสัมภาษณ์ (the P)

4.2.2.2 การบันทึกด้านภาษา (Linguistic Comments) เป็นการบันทึกการใช้ภาษาของผู้ร่วมวิจัย เช่น คำสรรพนาม การกล่าวซ้ำ น้ำเสียง โทนเสียง เป็นต้น

4.2.2.3 การบันทึกเชิงแนวคิด (Conceptual Comments) เป็นการบันทึกเนื้อหาและความหมายที่ไม่ปรากฏชัดผ่านการตีความของผู้วิจัย ในขั้นนี้ผู้วิจัยจะตีความหมาย (the I) โดยการตั้งคำถามที่มาจากความรู้และประสบการณ์ของผู้วิจัย

4.2.3 ระบุใจความสำคัญเมื่อบันทึกประเด็นสำคัญเสร็จสิ้นทั้งฉบับ แล้วผู้วิจัยจะทำการแปลงบันทึกเป็นใจความสำคัญ (Theme) ซึ่งเป็นข้อความที่สั้นกระชับและสะท้อนถึงความหมายของข้อมูลวิจัย การค้นหาความสัมพันธ์หรือความเชื่อมโยงระหว่างประเด็นที่บันทึกไว้ ทั้งนี้ใจความสำคัญนั้นจะสะท้อน

ถึงแง่มุมประสบการณ์ของผู้เข้าร่วมวิจัย (the P) และสะท้อนถึงการตีความของผู้วิจัย (the I) อีกด้วย

4.2.4 จัดหมวดหมู่ใจความสำคัญ เมื่อระบุใจความสำคัญแล้วเสร็จ จะได้ใจความสำคัญจำนวนมาก ผู้วิจัยทำการกำหนดหมวดหมู่ให้กับใจความสำคัญ โดยจัดให้ใจความที่เกี่ยวข้องกันมาไว้ในหมวดหมู่เดียวกัน

4.2.5 ทำการวิเคราะห์ข้อมูลวิจัยฉบับต่อไป เมื่อผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากบทสัมภาษณ์ฉบับแรกเสร็จแล้วก็จะไปวิเคราะห์ข้อมูลบทสัมภาษณ์ฉบับต่อไป ผู้วิจัยจะเปิดใจต้อนรับข้อมูลใหม่ ไม่นำผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากฉบับก่อนหน้า มาเป็นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจุบัน และทำการวิเคราะห์ข้อมูลตามผลที่ปรากฏ

4.2.6 จัดหมวดหมู่ใจความสำคัญระหว่างข้อมูลวิจัย เมื่อการวิเคราะห์ข้อมูลบทสัมภาษณ์แล้วเสร็จทุกฉบับ สิ่งที่ได้ คือ ตารางแสดงใจความสำคัญของแต่ละฉบับ ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยจะหาความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันระหว่างใจความสำคัญทั้งหมด เพื่อตัดสินใจเลือกว่าใจความสำคัญใดควรแสดงในผลการวิจัยใดในการเลือกใจความสำคัญนี้

ทั้งนี้ เมื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งสองกลุ่มเสร็จแล้ว ผู้วิจัยนำข้อมูลดังกล่าว มาดำเนินการวิเคราะห์ร่วมกันด้วยวิธีการต่อไปนี้ (Larkin, Shaw & Flowers, 2019)

1. ระบุข้อสรุปหรือแนวคิดที่เหมือนกัน (Identify Consensus Overlap or Conceptual Overlap) ถึงแม้ผู้ให้ข้อมูลมีความแตกต่างกันแต่มักจะแสดงข้อกังวลเดียวกันอย่างชัดเจนและมีประสบการณ์ความต้องการบางอย่างที่คล้ายกัน แม้จะอยู่ในคนละจุดยืน ซึ่งแสดงให้เห็นฐานความคิดร่วมกัน

2. ระบุความขัดแย้งของมุมมอง (Identify Conflict of Perspectives) บางครั้งข้อมูลจะแสดงถึงความขัดแย้งที่ชัดเจนระหว่างมุมมองที่แตกต่างกัน ข้อมูลเหล่านี้จะทำให้เห็นภาพรวมความขัดแย้งที่มีและวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละมุมมอง

3. ระบุการแลกเปลี่ยนแนวคิด (Identify Reciprocity of Concepts) ข้อมูลที่แสดงความรู้สึก ความคิดเห็น การกล่าวถึงหรืออ้างถึงบุคคลอื่น เช่น เพื่อน ญาติ หรือบุคคลในครอบครัว

4. ระบุเส้นทางของความหมาย (Identify Paths of Meaning) บางครั้งเราสังเกตเห็นการแบ่งปันประสบการณ์ด้วยความหมายที่แตกต่างหรือความหมายที่ใช้ร่วมกันประกอบกับประสบการณ์ที่แตกต่าง

5. ระบุเส้นทางการโต้แย้ง (Identify “lines of argument”) คือ การระบุเส้นทางโต้แย้งที่เกิดขึ้นจากการวิเคราะห์ “การเล่าเรื่อง” (storying) เป็นมิติที่สำคัญในการวิเคราะห์เรื่องเล่า เพื่อให้เข้าใจโครงสร้าง และ/หรือ กระบวนการของระบบที่ศึกษา

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยขอนำเสนอผลการวิจัยด้วยการพรรณนา ตามกลุ่มเนื้อหาข้อค้นพบที่ได้จากการศึกษาดังต่อไปนี้

1. มุมมองของเยาวชนที่มีต่อการพัฒนาตนเองบนเส้นทางกีฬาของเยาวชนสโมสรกีฬา

เยาวชนสโมสรกีฬาได้สะท้อนประสบการณ์ชีวิตผ่านมุมมองที่มีต่อการพัฒนาตนเองอันเป็นทัศนคติที่สำคัญต่อการนำเยาวชนในศูนย์ฝึกและอบรมก้าวสู่การพัฒนาตนเองบนเส้นทางกีฬา ซึ่งสรุปทัศนคติของเยาวชน ได้ดังนี้

1.1 การรับรู้ตนเอง เยาวชนได้สะท้อนอุปนิสัยตนเองทั้งในเชิงบวกและลบ กล่าวคือ

อุปนิสัยเชิงบวก ได้แก่ เป็นคนรักตัวเอง รักคนที่รักเรา ขยันฝึกซ้อม ใจดีขี้สงสาร รักแม่ อดทนในขณะที่บางคนก็ได้สะท้อนอุปนิสัยเชิงลบ ได้แก่ เป็นคนขี้หงุดหงิดใจร้อน ทำผิดแล้วไม่กล้าขอโทษ เป็นคนอ่อนไหว ชอบสะสมความเครียด แยกแยะปัญหาไม่ได้ และเก็บตัว

“.....ผมเป็นคนที่รักตัวเองมาก แต่รักคนที่เรารักมากกว่า, ผมขยันฝึกซ้อมหรือเต็มที่กับสิ่งที่ผมทำอยู่ในตอนนี้ครับ,.....ผมเห็นตัวเองเป็นคนใจดีขี้สงสาร แล้วก็รักแม่มาก เพราะว่าโตมากับแม่ แม่เลี้ยงคนเดียว.....”

“.....เวลาทำอะไรผิด รู้สึกผิดแต่พูดไม่ได้ ทำผิดแล้วแต่ไม่กล้าขอโทษ.....เป็นคนอ่อนไหวง่าย,.....ชอบสะสมความเครียดไว้ แต่ก็ไม่เคยบอกใครในหลาย ๆ เรื่อง, ผมเป็นคนขี้หงุดหงิด เวลามีปัญหาจะแยกแยะไม่ได้,.....เป็นคนไม่ค่อยสุงสิงกับใครเวลามีเรื่องไม่สบายใจก็จะไม่บอกใครเลย แม้แต่ที่บ้าน.....”

1.2 ต่อสู้กับความกดดัน เยาวชนมักจะให้ความไว้วางใจแก่เพื่อนสมาชิกในสโมสด้วยกันในเรื่องส่วนตัวที่ลึกซึ้ง ส่วนเรื่องทั่ว ๆ ไป ก็จะให้ความไว้ใจแก่เจ้าหน้าที่ทุกคน และเคารพในการตักเตือนแนะนำของเจ้าหน้าที่ในสโมสรกีฬา ทั้งเรื่องชีวิตส่วนตัว ความรู้ การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์และทักษะทางการกีฬา นอกจากนี้เยาวชนบางคนไม่ได้เป็นนักกีฬามาก่อนหรือไม่มีพื้นฐานด้านกีฬามากพอมักจะเกิดความกดดันจากการฝึกซ้อมและเป็นที่คาดหวังจากโค้ชและสโมสร ซึ่งบางครั้งความกดดันเหล่านี้ก็ส่งผลให้เยาวชนรู้สึกเครียด ท้อแท้ และอยากลาออก แต่ทุกครั้งก่อนการแข่งขัน นักกีฬาจะศึกษาคู่ต่อสู้รวมถึงสำรวจตนเอง วิเคราะห์จุดอ่อน เพื่อปรับปรุงแก้ไข พัฒนาฝีมือให้เต็มที่ แม้ว่าจะมีความกดดันในการฝึกซ้อมและแข่งขัน แต่นักกีฬาก็พยายามทำให้ดีที่สุด

“.....น้อง ๆ มันสนิทกับทุกคน มันพูดได้ทุกเรื่อง.....แบบ เฮ้ย กูทะเลาะกับแฟนว่ะก็คุยกับน้อง บอกน้อง แต่บางเรื่องมันก็พูดกับพี่ไม่ได้,.....บางเรื่องก็คุยไม่ได้ ก็ต้องคุยกันเอง มันก็แบบสนิทครับ.....อย่างทะเลาะกับแฟนเราก็พูดกับเขาได้ แต่เราไม่ได้เจาะลึกลงไปในรายละเอียดขนาดเท่าที่คุยกับน้อง ๆ.....การคุยกับน้อง ๆ มันก็เลยทำให้รู้สึกไว้ใจ สบายใจ ปลอดภัย,.....เวลามีปัญหาอะไร ชอบมาบอกพวกผม ผมก็เลยบอกน้องว่าไม่เป็นไร ก็พูดกับพวกพี่เขาไปเลยมันเป็นสิทธิ์ของเรา น้องจะไม่ค่อยพูดแต่จะมาเล่าให้ผมฟัง.....”

“.....เมื่อก่อนผมอารมณ์ร้อนมากและชกต่อยกัน และพี่เขาก็คอยสอนอบรม แนะนำ อะไรอย่างนี้ ตอนนี้พัฒนาขึ้นมากจนกลายเป็นคนอารมณ์เย็น.....”

“.....ถามว่ามันมีความกดดันไหม มันก็กดดันครับ กดดันในเรื่องของรางวัล หรือเรื่องของผลงาน ในบางทีที่เราจะต้องได้แล้ว.....ด้วยความที่พวกผมมันเริ่มช้ากว่าคนอื่นใช่ไหมครับ เรามากดดันตัวเองแล้วเราต้องมาซ้อมหนักแล้วเราต้องมาเครียด เราก็ไม่อยากซ้อม อยากจะออกหลายรอบ อยากลาออกเพราะว่ามันบีบเกินไปครับ พวกผมไม่สามารถทำให้ได้ด้วยเวลาเท่านี้หรอก พี่ก็รู้ว่าพวกผมซ้อมช้า บางทีผมก็แอบร้องไห้มันเหนื่อย นะครับ.....”

“.....ผมว่าการวิเคราะห์มันก็มีส่วน เราก็เอาตรงที่ศึกษาคู่ต่อสู้เรา เราจะมาโฟกัสตรงที่แค่ส่วนของเรา จุดเสียของเรา ตรงไหนเราจุดแข็งเราก็เสริมไป โค้ชช่วยถามตัวเราด้วยว่าเราไปแข่งเราเสียแบบไหนเยอะ ผมก็จะจำ เราเสิร์ฟลูกนี้เสีย เปิดแบบไหน ลูกแบดเสีย ลูกโฟร์เสีย ตีแบบนี้เสีย เราก็จะจำ บางครั้งเราก็จะอัดวิดีโอมาไว้ดู.....”

1.3 เห็นโอกาสแห่งการเปลี่ยนแปลง การที่เยาวชนตัดสินใจเข้ามาอยู่สโมสรกีฬา

แห่งนี้ เพื่อต้องการเปลี่ยนแปลงชีวิต ดังนั้นความท้าทายที่เกิดขึ้น ได้แก่ การปรับตัวเป็นสมาชิกสโมสรกีฬา และการฝึกซ้อมอย่างหนักเพื่อเป็นนักกีฬา เพราะมองว่าเส้นทางกีฬาคือ “Way of change” หรือ “การใช้กีฬาเป็นใบเบิกทาง”

“.....อยากเปลี่ยนแปลงตัวเอง ไม่อยากกลับไปอยู่ในที่เดิม ๆ ผมกลัวว่าถ้ากลับไปอยู่ในที่เดิมแล้วผมจะเป็นแบบเดิม ก็เลยเลือกที่จะห่างออกมา และตอนที่ผมถามชาวสโมสรว่าเค้าส่งผมเรียนมั้ย แล้วใจผมก็อยากจะเรียนให้จบด้วย ผมก็เลยเลือกไปที่ สโมสรนี้เลยครับ.....ตอนแรกมันเป็นโครงการเทเบิลเทนนิส Way of Chang แต่ยังไม่มีสโมสนนะครับ แล้วผมก็ชอบเล่นกีฬาอยู่แล้วก็เลยลงสมัคร.....เป็นตัวแทนไปเล่นต่อหน้าพระองค์ท่านตอนเปิดงาน.....พี่ ๆ เค้าก็มาถามว่าสนใจเข้าไปอยู่สโมสรนี้มั้ย.....ถ้าเราปล่อยตัวออกไปแล้วจะเป็นแบบโครงการด้านกีฬาเลย ผมก็เลยถามต่อว่ามีเรียนมั้ย พี่เค้าก็บอกว่ามี ผมก็ตัดสินใจไปเลย.....มันเป็นโอกาสให้เรา ก็เลยรีบคว้าไว้ก่อน.....ตอนนั้นเราคิดแค่ว่า เราใช้กีฬาเป็นใบเบิกทาง,.....การปรับตัว ต้องปรับตัวมากครับ ในเรื่องความเป็นอยู่ ผมอยู่ง่าย.....กฎระเบียบพวกนี้ผมก็ทำได้.....แต่ต้องปรับตัวในเรื่องการฝึกซ้อมมากว่าเพราะเราไม่เคยฝึกซ้อมหนักเหมือนนักกีฬามาก่อน.....สอนเรื่องวินัยในตนเอง.....การวางแผน.....การควบคุมอารมณ์,.....เครียดมากตลอด 4 ปีที่อยู่ที่นั่น.....กดดัน เหนื่อย และท้อครับ.....เวลาที่เครียดมาก ก็บอกตัวเองว่า อีกนิดเดียว มันจะกลับไปไม่ได้แล้ว เราเดินมาครึ่งทางแล้ว กลับไปไม่ได้แล้ว.....แล้วก็คุยกับแม่.....คุยกับแฟนด้วย....”

1.4 ความพ่ายแพ้คือบทเรียนสู่ความสำเร็จ สิ่งที่เป็นอุปสรรคต่อการใช้ชีวิตในสโมสรกีฬาแห่งนี้ คือความเหนื่อยและความท้อจากการฝึกซ้อม ยิ่งไปกว่านั้นความพ่ายแพ้จากการแข่งขัน เป็นความยากลำบากที่แฝงไปด้วยความกดดัน แต่กลับเป็นแรงผลักดันที่มุ่งมั่นเพื่อชัยชนะ จนสุดท้ายก็สามารถเอาชนะได้อย่างภาคภูมิ การเรียนรู้ผ่านความพ่ายแพ้ สอนให้เยาวชนเกิดการเรียนรู้ที่มีคุณค่าต่อการดำเนินชีวิต รวมถึงการไม่นำถูกดูถูกเหยียดหยามจากคนรอบข้าง มาใช้ตัดสินคุณค่าของตนเอง เคารพในมุมมองของผู้อื่นมีมารยาทต่อคนในสังคม ทัศนคติเหล่านี้ได้ขัดเกลาให้เยาวชน มีความมุ่งมั่น อดทน มีทัศนคติที่ดีต่อการเปลี่ยนแปลง ทำให้เยาวชนสามารถพัฒนาตนเอง และปรับตัวต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตได้

“.....ความเหนื่อย ความท้อ เบื่อ เพราะว่าเราต้องทำวน ๆ แบบนั้นในทุก ๆ วัน และทุก ๆ ปีครับ แล้วก็มีอีกอย่างคือความพ่ายแพ้ครับก็คือจะเจอบ่อยมากมันทำให้เป็นอุปสรรคของเรา เราไม่รู้ว่าจะซ้อมไปเพื่ออะไร เพราะว่าเราเริ่มช้ากว่าคนอื่นและในรุ่นที่ผมแข่งขันเขาก็มีแต่คนที่ซ้อมมาเป็นปีเป็นอย่างต่ำ มันก็เลยทำให้เราท้อเป็นอุปสรรคของเราแต่ผมก็บอกตัวเองเสมออะว่าเราต้องสู้ เราเลือกเดินมาแล้วอะมันเป็นโอกาสของเราแล้ว ก็ต้องทำให้เต็มที่ถึงจะแพ้ก็ไม่เป็นไรครับ,.....ผมเคยเจอคน ๆ หนึ่ง ๆ บ่อยมากในการแข่งขัน แล้วผมก็ต้องแพ้เค้าทุก ๆ รอบ.....ผมคิดว่าเค้าเก่งมากครับ.....ในแมตช์ต่อไปผมได้เจอคนนี้อีกรอบ.....ผมก็ตั้งใจซ้อม.....บอกเพื่อน ๆ บอกโค้ชว่า ‘ผมต้องชนะนะ’ และในแมตช์นี้ผมก็ชนะ.....ผมจึงตั้งใจฝึกซ้อมมากขึ้น เพราะ ไม่อยากแพ้คนนี้แล้ว,.....อีกความทรงจำหนึ่ง คือ แมตช์ที่เราได้ถ้วยมา แม้ไม่ใช่แมตช์ใหญ่แต่เป็นแมตช์ที่ผมทำเองครับ เป็นประเภทเดี่ยว ไม่ใช่ ประเภททีม.....ทำให้ผมภาคภูมิมาก ๆ มีกำลังใจมากขึ้น.....”

“.....แพ้นับไม่ถ้วนครับ.....ชนะนับได้ก็น้อยมาก ไม่เกิน 10 ครั้ง.....แต่ในแต่ละครั้งก็รู้สึกภูมิใจมาก เราทำได้นะ เราก็ชนะได้นะ,.....มันเป็นความพยามยามที่ได้จากการฝึกซ้อม แม้ว่าซ้อมไปแล้วก็แพ้.....แต่ผมก็จะรีเซ็ตตัวเองใหม่.....”

“.....คำดูถูกมีในช่วงเดือนแรก ๆ คือตอนที่เข้ามาอยู่สโมสรกีฬาใหม่ ๆ ครับ แล้วก็จะมีแม่ของเด็ก ๆ เค้าก็จะถามโค้ชว่ามาจากไหน โค้ชก็ต้องบอกตามตรง.....แม่ของเด็ก ๆ ก็จะไม่ให้เด็กมายุ่งกับพวกผม.....เค้ามองแบบ เฮ้ย นี่เหมือนขี้คุก ขี้ตารางเลยครับ แบบไม่ค่อยอยากให้ยุ่ง.....ในช่วงแรกผมรู้สึกเฟล ทำไม

มองเราแบบนี้.....แต่พอผ่านไปสักพักหนึ่งเราก็เริ่มเข้าหาแม่ของพวกน้อง ๆ มากขึ้น.....เริ่มยกมือไหว้ เริ่มสวัสดี เริ่มพูดจา เริ่มยิ้มให้.....เราอ่อนน้อมถ่อมตน.....คราวนี้พ่อแม่น้อง ๆ เริ่มคุยกับเรามากขึ้น มีอัธยาศัยดีกับเรา ซึ่งนี่เป็นสิ่งที่ดีสำหรับเรามากครับ,.....พี่ ๆ เค้าบอกว่าหนูสองคนเนี่ยเป็นความภูมิใจนะ เป็นตัวอย่างให้ น้อง ๆ นะ แล้วก็จะมีแบบช่วงที่เราเป็นแบบนักกีฬาไปแข่งข้างนอกเนี่ย พวกพี่ ๆ ที่จากคน ไม่ค่อยรู้จักกัน ไม่ค่อยสนิทกัน แต่พวกพี่ ๆ เค้าก็รู้ว่าเรามาจากไหนกัน สโมสรเราตั้งมาเพื่ออะไร เค้าก็จะบอกว่าเก่งนะ ฝากตัวด้วย ใช้กีฬาเป็นเครื่องเบิกทาง.....”

“.....เมื่อเห็นเพื่อนคู่แข่งชนะ ผมรู้สึกดีใจด้วยนะครับ เพราะว่าที่เราแข่ง ๆ มาเนี่ย เราก็รู้จักกันหมด ผมก็เลยรู้สึกชื่นชมดีใจด้วยกับเขา,.....ผมชอบพี่ หญิงสุธาสินี ทีมชาติ เคยได้ไปแบบกีฬามหาวิทยาลัย พี่หญิงก็อยู่มหาวิทยาลัยเดียวกันกับผมครับ อาจารย์ของพี่หญิงก็จะไปด้วย พออาจารย์พี่หญิงพาพี่หญิงทำอะไรเนี่ย พวกผมก็จะได้ทำด้วย แบบมีกำลังใจ เห็นเค้ามุ่งมั่น,.....ถ้าไม่มี BBG ก็ไม่มีผมในวันนี้หรอกครับ.....”

2. มุมมองของเจ้าหน้าที่ที่มีต่อการพัฒนาตนเองบนเส้นทางกีฬาของเยาวชนสโมสรกีฬา

เจ้าหน้าที่ได้สะท้อนประสบการณ์ และมุมมองต่อการดูแลเยาวชนในสโมสรกีฬาต่อการพัฒนาตนเองของเยาวชนบนเส้นทางการกีฬา ที่ได้ผ่านหลักสูตรการใช้ชีวิตในสโมสรกีฬา ได้รับการศึกษาและมีงานทำ ซึ่งสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

2.1 กีฬาสอนชีวิต รู้จักคิดพัฒนาตน ตัวบ่งชี้ที่แสดงถึงความสำเร็จในการพัฒนาตนเองของเยาวชนสโมสรกีฬา คือ เยาวชนได้รับการพัฒนาทักษะด้านกีฬา ความประพฤติ และบุคลิกภาพ รวมถึงการที่เยาวชนไม่กลับไปกระทำผิด เปลี่ยนมุมมองความคิด มีเป้าหมายในชีวิต และประกอบอาชีพตามที่ต้องการได้อย่างภาคภูมิใจ ส่วนชัยชนะทางด้านการแข่งขันกีฬาของเยาวชน ถือเป็นเครื่องบ่งชี้การบริหารจัดการด้านกีฬาของสโมสรกีฬาแห่งนี้ ความสำเร็จทั้งหมดดังกล่าว มาจากการวางแผนการฝึกซ้อมอย่างหนัก การวางกลยุธที่ดีของโค้ช รวมถึงการมุ่งพัฒนาให้เยาวชนเป็นคนดีของสังคม

“.....ความสำเร็จบนเส้นทางกีฬาของนักกีฬา คือการที่เยาวชนมีความสนใจในด้านกีฬาจนเกิดเป็น passion และมีเป้าหมายในชีวิตที่อยากจะปรับตัวเองให้เป็นคนดี เป็นที่ยอมรับของพ่อแม่และสามารถใช้ชีวิตร่วมกับสังคมได้.....ซึ่งทางสโมสรจะมีการส่งเสริมและพัฒนาทักษะการใช้ชีวิตให้เยาวชน ที่นอกเหนือจากทักษะกีฬา เพื่อให้เยาวชนจบจากสโมสรกีฬา สามารถดำรงชีพ และประกอบอาชีพที่เยาวชนอยากจะเป็นได้.....”

“.....ตัวน้องเอง เพื่อนร่วมทีม ครอบครัว เจ้าหน้าที่, โค้ช บรรยากาศภาย ในบ้านเงิน เป้าหมายในการอยากประสบความสำเร็จ การมีวินัย ความท้าทาย รางวัลและกำลังใจ ความสุขของน้อง ๆ ทั้งเรื่องการฝึกซ้อมและการแข่งขัน ความรักความสามัคคี ความเชื่อมั่นในตนเอง ความคิด ทัศนคติ สนใจจดจ่อกับการฝึกซ้อม.....”

2.2 เสริมแรงจูงใจทางกีฬา พัฒนาจิตใจ และทักษะทางสังคม เจ้าหน้าที่มองว่าเยาวชนสโมสรกีฬา ยังคงต้องได้รับการพัฒนาคุณลักษณะที่เหมาะสม (1) ด้านกีฬา ได้แก่ การสร้างแรงจูงใจในการเล่นกีฬา ความฉลาดทางการกีฬา การฝึกคิดวางแผนการตัดสินใจและการแก้ไขปัญหาในการแข่งขัน การฝึกสมาธิในการแข่งขัน การฝึกจินตภาพ และการสร้างวินัยในตนเอง เป็นต้น (2) ด้านจิตใจ ได้แก่ การควบคุมอารมณ์ การเห็นคุณค่าในตนเอง การพัฒนาบุคลิกภาพการตั้งเป้าหมายในชีวิต และการคิดเชิงบวก เป็นต้น ทั้งนี้เยาวชนยังอยู่ในช่วงวัยรุ่นมีมักมีความแปรปรวนทางอารมณ์ เมื่อมีปัญหาในชีวิตจะทำให้ขาดสมาธิในการฝึกซ้อม ซึ่งเยาวชนจะแสดงออกชัดเจนทั้งสีหน้าท่าทาง เจ้าหน้าที่ นักจิตวิทยา นักสังคมสงเคราะห์และโค้ช จึงร่วมมือกันวางแผนในการอบรมและขัดเกลาให้เยาวชน สามารถควบคุมอารมณ์ตนเองได้ และ (3) ด้านสังคม

และการสื่อสาร ได้แก่ การพัฒนาด้านภาษาในการสื่อสาร ทักษะการอยู่ร่วมกับผู้อื่น การปรับตัวและมารยาททางสังคม ทักษะการปฏิเสธ การใช้ภาษาที่ 2 ในชีวิตประจำวัน เป็นต้น ทั้งนี้เจ้าหน้าที่สโมสรกีฬาจึงมีบทบาทในการให้คำแนะนำ และสำรวจความต้องการด้านการศึกษาให้ชัดเจน รวมถึงการฝึกประสบการณ์ที่จะช่วยเปิดโอกาสให้เยาวชนได้สำรวจความสนใจตนเองว่าต้องการศึกษาในสาขาใด และการฝึกฝนให้เป็นนักกีฬาถือเป็นก้าวแรกที่ทำให้เยาวชน ได้สัมผัสตนเองว่ามีจะมีโอกาสเป็นนักกีฬาอาชีพหรือไม่ รวมถึงการอบรมให้เป็นผู้ตัดสินกีฬา อย่างไรก็ตามหากเยาวชนค้นพบว่าการเป็นนักกีฬาอาชีพไม่ใช่เป้าหมายหลักของตนเอง เยาวชนก็จะสามารถสำรวจความต้องการของตนเองว่าอยากประกอบอาชีพอะไร ทางสโมสรกีฬาจะหา Partner เพื่อรองรับ รวมถึงเตรียมความพร้อมในเรื่องของการฝึกอบรมและฝึกงาน เพื่อให้เยาวชนได้มีพื้นฐานที่สอดคล้องกับอาชีพที่ต้องการ หากต้องการรับราชการ ก็จะมีการ “ติว” รวมถึงลบรอยสัก เพื่อสร้างภาพลักษณ์ใหม่ให้กับเยาวชนด้วย

“.....การสร้างแรงจูงใจในการเล่นกีฬา เยาวชนหลายคนเมื่อเลือกเส้นทางชีวิตเข้าสู่การเป็นนักกีฬา บางคนคิดแค่อยากมาอยู่สโมสรเพราะไม่อยากกลับไปที่เดิม ๆ อยากเปลี่ยนแปลงตนเองให้ดีขึ้น จนยังไม่สามารถค้นหาเป้าหมายในการเล่นกีฬา การสร้างแรงจูงใจในการเล่นกีฬาให้เกิดขึ้นกับตนเองได้ รวมถึงเมื่อฝึกซ้อมแข่งขันไปสักระยะหนึ่ง เจอความพ่ายแพ้อยู่บ่อยครั้ง อาจขาดความหวังในการเล่นกีฬา.....ความฉลาดทางการเรียนรู้ที่จะเอาทักษะมาประยุกต์ใช้ในการเล่นกีฬา.....การเห็นคุณค่าในตนเอง.....โดนคนอื่นตัดสินในแง่ลบมาก่อนจึงทำให้ขาดความมั่นใจ..... ”

“.....เราได้มีส่วนช่วยให้น้องประสบความสำเร็จในเรื่องของการให้กำลังใจของน้องเกี่ยวกับปัญหาความรักซึ่งน้องก็ให้ความสำคัญกับปัญญาด้านความรักก็คือแฟนซึ่งจะมีปัญหาต่าง ๆ หลายองค์ประกอบซึ่งมีผลกระทบต่อการฝึกซ้อม บางเวลาทะเลาะกับแฟนก็รู้สึกไม่อยากซ้อมหรือไม่อยากแข่ง..... ”

“.....เมื่อก่อนน้องไม่ค่อยมีเป้าหมายพอมาอยู่กับเราน้องเริ่มเห็นความสำคัญของการเรียน ซึ่งก่อนหน้านั้นเค้าก็เห็นแต่เนื่องจากสังคมรอบข้างทำให้เขาไม่สนใจการเรียนมากเท่ามาอยู่ตรงนี้.....มีการสอนการบ้านให้น้อง ต้องบอกเลยว่าน้องนี้เป็นคนที่ชอบเรียนรู้ชอบใฝ่หาความรู้ตลอดเวลา.....ส่งผลให้น้องได้ไปฝึกงานแล้วก็ได้รับ Feed back จากหัวหน้า ว่าน้องมีมารยาทดี,.....การที่เรานำน้องมาฝึกเป็นผู้ช่วยโค้ช ทำให้เค้ารู้สึกว่าเค้าเป็นครู เค้าเป็นผู้ให้จะมาใส่อารมณ์หรือมาพูดแบบที่ตัวเองเคยทำไม่ได้ เค้าก็จะได้เรียนรู้จากตรงนี้ด้วย.....และน้องนี้มีเป้าหมายชีวิตที่ค่อนข้างชัดเจนว่าเค้าอยากทำอะไรหรืออยากเป็นอะไรจึงทำให้เขาอดทนเพื่อเป้าหมายของเขาได้..... ”

“.....เราต้องถามน้องก่อนว่า น้องอยากเป็นอะไรน้องมีเป้าหมายอะไรถ้าเป้าหมายของน้องคือการเป็นนักกีฬาอาชีพ เราก็ให้เขาพิสูจน์ตัวเองโดยการพัฒนาให้เขาเป็นนักกีฬาชีพ พอถึงจุด ๆ หนึ่งที่เขารู้สึกตัวว่าไปต่อไม่ได้ด้วยอายุ หรืออุปสรรคที่ใหญ่ขึ้น เค้าต้องคิดว่างั้นต้องเปลี่ยนมุมมองอื่น..... เรามีการอบรมโค้ชหรือผู้ตัดสินเราจะส่งน้องไปอบรมอะไรก็ตามที่มีเรียนเสริม อะไรที่เกี่ยวกับกีฬาเราจะส่งน้องไป.....แต่เราจะถามน้องก่อนว่าน้องอยากไปหรือเปล่า จะทำให้น้องค้นพบตัวเองไปด้วย..... ”

จากผลการวิจัยพบความสอดคล้องระหว่างมุมมองของเยาวชนและเจ้าหน้าที่ที่มีต่อการพัฒนาตนเองบนเส้นทางกีฬาของเยาวชนสโมสรกีฬา สรุปได้ดังนี้

1. กรอบความคิด (Mindset) ของเยาวชน ประกอบด้วย
   1.1 การรับรู้ตนเอง: มองประสบการณ์ชีวิตด้วยความท้าทาย
   1.2 ต่อสู้กับความกดดัน: ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค แม้จะประสบความล้มเหลวกี่ครั้งก็ตาม
   1.3 เห็นโอกาสแห่งการเปลี่ยนแปลง: เรียนรู้จากความพยายามว่าเป็นหนทางสู่ความสำเร็จ

1.4 ความพ่ายแพ้คือบทเรียนสู่ความสำเร็จ: เรียนรู้จากคำวิจารณ์เพื่อนำไปพัฒนาตนเอง

2. การพัฒนาคุณลักษณะเชิงบวก

2.1 คุณลักษณะทางการกีฬา เป็นคุณลักษณะได้รับการอบรมจากสโมสรกีฬาทางด้านการกีฬา ประกอบด้วย

1) การสร้างแรงจูงใจทางการกีฬา ได้แก่ การยกย่องชมเชย, การใช้กฎเกณฑ์และการลงโทษ, การปลอบขวัญ, การปรับปรุงทีมหรือแก้ไขปัญหารายบุคคล, การประชาสัมพันธ์เผยแพร่ชื่อเสียง

2) การลดความวิตกกังวลทางการกีฬา ได้แก่ จัดให้ทีมฝึกซ้อมในสถานการณ์ที่มีความกดดันใช้คำพูดและท่าทางโดยการให้กำลังใจทางบวก ฝึกซ้อมอย่างเพียงพอ สร้างแรงจูงใจของนักกีฬาให้มีความพยายามใช้ความสามารถสูงสุด สร้างความคิดให้นักกีฬารับรู้ว่าการแข่งขันแต่ละครั้งมีความหมายและความสำคัญเท่ากัน ให้นักกีฬาตั้งเป้าหมายสำหรับความสำเร็จของตนเอง

3) ความมั่นใจในการเล่นกีฬา ได้แก่ ส่งเสริมให้มีประสบการณ์ที่มีการพัฒนาตนเอง, ส่งเสริมให้เห็นการพัฒนาตนเองจากนักกีฬาคนอื่น เสริมแรงหรือสนับสนุนจากสังคม การกระตุ้นที่เหมาะสมทั้งกายและใจ

2.2 คุณลักษณะทางจิตวิทยา เป็นคุณลักษณะที่ได้รับการอบรม และได้รับการปรึกษาทางด้านจิตวิทยา การพัฒนาอารมณ์ ความคิด และทักษะทางสังคม จากโค้ชผู้ฝึกสอน นักจิตวิทยา และนักสังคมสงเคราะห์ ซึ่งสามารถสรุปการพัฒนาคุณลักษณะทางจิตวิทยาได้ดังนี้ คือ (1) การมีความหวังมีพลังที่จะนำไปสู่เป้าหมาย (2) การเชื่อในศักยภาพของตนเอง (3) การฟื้นตัวเมื่อเผชิญกับปัญหาหรือความทุกข์ (4) การมีมุมมองต่อชีวิตและโลกในเชิงบวก

อภิปรายผลการวิจัย

องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาในครั้งนี้ พบว่า หลักการสำคัญของสโมสรกีฬาแห่งนี้ มีความสอดคล้องและตอบสนองต่อความต้องการของเยาวชนที่ต้องการเปลี่ยนแปลงตนเองให้มีอนาคตที่ดี กล่าวคือ สโมสรกีฬาได้สร้างโอกาสให้เยาวชนที่ด้อยโอกาสและเคยก้าวพลาดในชีวิต ได้มีการฝึกทักษะทางการกีฬา มีการศึกษาที่ดี และมีอนาคตที่สดใส ทั้งนี้เยาวชนที่จะมีการพัฒนาตนเองดังกล่าวได้นั้น ต้องมีกรอบความคิดเติบโต และรับการพัฒนาคุณลักษณะเชิงบวก ทั้งคุณลักษณะทางการกีฬา และคุณลักษณะทางจิตวิทยา ซึ่งสามารถสรุปเป็นแผนภาพ “แบบจำลองการพัฒนาตนเองบนเส้นทางกีฬา ของเยาวชนสโมสรกีฬาแห่งนี้” ได้ดังนี้

ภาพที่ 1 แบบจำลองการพัฒนาตนเองบนเส้นทางกีฬา ของเยาวชนสโมสรกีฬาแห่งนี้

จากแบบจำลองข้างต้น แสดงให้เห็นว่า การพัฒนาตนเองของเยาวชนบนเส้นทางกีฬา เกิดจากปัจจัย 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านกรอบความคิดเติบโต (Growth Mindset) ซึ่งถือว่าเป็นพื้นฐานทางความคิด สู่การพัฒนาตนเองบนเส้นทางกีฬาของเยาวชน กล่าวคือเยาวชนจะมีมุมมองชีวิตด้วยความท้าทาย ไม่ย่อท้อเบื่อหน่ายต่ออุปสรรค มีความพากเพียรพยายาม นำคำวิจารณ์ไปพัฒนาตน และมีแรงดลใจจากคนต้นแบบ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Blackwell, L. A., Trzesniewski, K. H., & Dweck, C. S. (2007, pp.246–263). ที่ได้ศึกษากับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในประเทศสหรัฐอเมริกา พบว่ากรอบความคิดเติบโตส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น และทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจเพิ่มขึ้นด้วย และสอดคล้องกับการศึกษาของ King, R. B. (2012, pp.705–709.) ที่ศึกษาในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในประเทศฟิลิปปินส์ พบว่านักเรียนที่มีกรอบความคิดเติบโตมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง และมีความสัมพันธ์กับการปรับตัวที่เหมาะสม 2) ด้านโอกาสในชีวิต (Opportunity) ซึ่งเป็นนโยบายของ Sport Club ที่สร้างโอกาสให้เยาวชนที่เข้าร่วมโครงการได้รับการยกระดับเป็นนักกีฬาที่มีคุณภาพ มีโค้ชคอยช่วยเหลือ กำกับดูแล อย่างใกล้ชิด ส่งเสริมด้านการศึกษาตามความต้องการของเยาวชน และสนับสนุนให้มีงานที่สุจริต และ 3) ด้านการพัฒนาคุณลักษณะเชิงบวกทางการกีฬาและจิตวิทยา กล่าวคือ คุณลักษณะเชิงบวกทางการกีฬาได้แก่ แรงจูงใจทางการกีฬา การลดความวิตกกังวลทางการกีฬา และความมั่นใจในการกีฬา ส่วนคุณลักษณะเชิงบวกทางจิตวิทยา ได้แก่ มีความหวัง เชื่อมั่นในศักยภาพ ฟื้นพลังชีวิต และมีมุมมองเชิงบวก

ข้อเสนอแนะการวิจัย

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

จากผลการวิจัยพบว่าเยาวชนสโมสรกีฬามีการพัฒนาตนเองด้านคุณลักษณะเชิงบวก ทั้งคุณลักษณะทางการกีฬา และคุณลักษณะทางจิตวิทยา ดังนั้น หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรทำความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการพัฒนาที่สอดคล้องกับธรรมชาติของเยาวชน โดยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ควรพัฒนาคุณลักษณะทางการกีฬาที่เหมาะสม ได้แก่ การสร้างแรงจูงจูงใจทางการกีฬา การลดความวิตกกังวลในการเล่นกีฬา และการเสริมสร้างความมั่นใจในการกีฬา ทั้งนี้เนื่องจากนักกีฬามาจากสภาพครอบครัวที่แตกต่างกันวัยที่มาเป็นวัยรุ่นที่มีความตั้งใจ ต้องการจะเป็นนักกีฬาที่เก่ง และฝ่าฟันความยากลำบากในการฝึกซ้อมให้ได้ เพื่อให้ได้เป้าหมายคือ ได้เรียนหนังสือในระดับปริญญาตรี และได้งานทำเพื่อให้สามารถกลับไปเลี้ยงดูครอบครัวได้ ปรากฏการณ์ดังกล่าวอธิบายแรงจูงใจในการผลักดันตัวเองไปสู่เป้าหมาย ด้วยการกำหนดเป้าหมายระยะสั้น ระยะกลาง ระยะยาวของชีวิตที่แน่นอน

2. ควรพัฒนาคุณลักษณะทางจิตวิทยาเชิงบวก ได้แก่ ความหวัง ความเชื่อมั่นในศักยภาพตนเอง การฟื้นพลังชีวิต และการมีมุมมองเชิงบวก ทั้งนี้เนื่องจาก ความหวัง เป็นแรงจูงใจในการบรรลุเป้าหมาย และการวางแผนไปสู่ความสำเร็จ ดังนั้น ในการพัฒนาความหวังจึงควรเริ่มจากการฝึกฝนให้เยาวชนมีการกำหนดเป้าหมายของตนเอง การเสริมสร้างความเชื่อมั่นในศักยภาพของตนเอง สามารถต่อยอดจากการพัฒนาในด้านความหวังได้ คือ ส่งเสริมให้เยาวชนมีประสบการณ์มีการพัฒนาตนเอง เพื่อให้เกิดการรับรู้และเชื่อมันในความสามารถของตนเอง การฟื้นตัวเมื่อเผชิญกับปัญหาหรือความทุกข์เป็นทักษะหนึ่งที่สามารถพัฒนาขึ้นได้หลังจากที่เยาวชนประสบกับความล้มเหลว ซึ่งแต่ละคนมีการเรียนรู้และรับมือที่แตกต่างกัน การเผชิญกับความล้มเหลวซ้ำ ๆ สามารถเพิ่มทักษะในด้านนี้ของเยาวชนได้ แนวทางการพัฒนา อาจทำได้โดยการสร้างกรอบความล้มเหลวเพื่อฝึกทักษะการรับมือกับอารมณ์ ความคิดที่เกิดขึ้นเมื่อตนเองประสบความล้มเหลว รวมถึงการกระตุ้นให้เยาวชนสร้างเป้าหมาย และหาแนวทางใหม่ ๆ เพื่อไปสู่ความสำเร็จ โดยการคิดวิเคราะห์ด้วยตนเอง และการปรึกษากับกลุ่มเพื่อน และการมีมุมมองต่อชีวิตและโลกของเยาวชนแต่ละคนเป็นผลมาจากความคิด และความเชื่อ การปรับเปลี่ยนความคิดจะเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่พัฒนามุมมองเชิงบวกได้ ซึ่งสามารถทำได้โดยเริ่มจากการให้เยาวชนคาดการณ์ถึงความเป็นไปได้ที่จะเกิดขึ้นในอนาคตทั้งในแง่ดีและแง่ร้าย แล้วสำรวจความรู้สึกว่าความเป็นไปได้แต่ละแบบว่าส่งผลต่อความรู้สึกอย่างไรบ้าง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการต่อยอดจากองค์ความรู้ ไปสู่การพัฒนาโปรแกรมต้นแบบเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะของเยาวชนสู่ความสำเร็จบนเส้นทางกีฬา ตลอดจนศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรม เพื่อขยายผลสู่การพัฒนาเยาวชนในศูนย์ฝึกและอบรมที่สนใจ

2. เนื่องจากการวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ผลการวิจัยสามารถนำไปสร้างตัวบ่งชี้เชิงปริมาณได้ ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ต่อการนำข้อมูลไปวางแผนสู่การพัฒนาเยาวชนของศูนย์ฝึกและอบรมในอนาคตต่อไป

3. ควรมีการศึกษาระยะยาว (Longitudinal study) ในเยาวชนที่จบจากหลักสูตรสโมสรกีฬา ทั้งในด้านการเข้าสู่อาชีพ ชีวิตการทำงาน ชีวิตครอบครัว และประสบการณ์อื่น ๆ ทั้งนี้เพื่อติดตามพฤติกรรม การปรับตัว ของเยาวชนในการชีวิตในโลกของความจริง

เอกสารอ้างอิง

เสริน ปุณณะหิตานนท์. (2523). การกระทำผิดในสังคม สังคมวิทยาและพฤติกรรมเบี่ยงเบน. กรุงเทพฯ:

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, น. 88-89.

อรอุมา วชิรประดิษฐพร. (2555). สาเหตุการกระทำความผิดของเด็กและเยาวชนกับมาตรการแก้ไขในเชิงรุก. กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาข้าราชการฝ่ายตุลาการศาลยุติธรรม สำนักงานศาลยุติธรรม.

Blackwell, L. A., Trzesniewski, K. H., & Dweck, C. S. (2007). Theories of intelligence and achievement across the junior high school transition: A longitudinal study and an intervention. Child Development. 78(1), pp. 246–263

Gomà-i-Freixanet M., Martha C., Muro A. (2012). Does the Sensation-Seeking trait Differ among participants engaged in sports with different levels of physical risk?. Anales de Psicología, 28, pp. 223–232.

Powers E. and Witmer H. (1951). An experiment in the Prevention of delinquency: The Cambridge-Somerville Youth Study. New York: Columbia University Press.

Larkin, M., Shaw, R., & Flowers, P. (2019). Multiperspectival designs and processes in interpretative phenomenological analysis research. Qualitative Research in Psychology, 16(2), 182–198.

Luthans, F., Avey, J. B., Avolio, B. J., Norman, S. M... & Combs, G. M. (2006). Psychological capital development: toward a micro-intervention. Journal of Organizational Behavior, 27(3), pp. 387-393.