

วารสารวิจัยทางจิตวิทยา การศึกษาและสังคมศาสตร์
ปีที่ 19 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม 2566 • Vol.19 No.2 July – December 2023

Journal of
**Psychological Educational
and Social Sciences Research**

ISSN : 3027-642X (online)



ข้อมูลทั่วไปของวารสาร

ชื่อวารสาร (ภาษาไทย)	วารสารวิจัยทางจิตวิทยา การศึกษาและสังคมศาสตร์
ชื่อวารสาร (ภาษาอังกฤษ)	Journal of Psychological Educational and Social Sciences Research
ISSN	3027-642X (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 การวัดผล ประเมินผลและสถิติทางการศึกษา และสังคมศาสตร์ 2. เพื่อเป็นสื่อกลางการแสดงความคิดเห็นเชิงวิชาการ ของคณาจารย์ นิสิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา สถาบันอุดมศึกษาอื่น และหน่วยงานภายนอก 3. เพื่อส่งเสริมการเสนอผลงานทางวิชาการ ด้านจิตวิทยา ประสาทวิทยาศาสตร์ การวัดผล ประเมินผลและสถิติทางการศึกษา และสังคมศาสตร์ของนักวิชาการทั่วไปในรูปแบบบทความทางวิชาการ และบทความพิเศษ

กำหนดตีพิมพ์วารสาร

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 ชีระวนิชตระกูล

ที่ปรึกษาบรรณาธิการกิตติมศักดิ์

รองศาสตราจารย์ ดร.นัยพินิจ คชภักดี
รองศาสตราจารย์ ดร.ฉลอง ทับศรี
รองศาสตราจารย์ ดร.มนตรี แย้มกสิกร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรินทร์ สุทธิธาทิพย์
ดร.สมศักดิ์ ลีลา

บรรณาธิการ

รองศาสตราจารย์ ดร.จุฑามาศ แหนจอน

ผู้ช่วยบรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมพงษ์ ปั่นหุ่น
ดร.จตุพร นามเย็น
อาจารย์เกศรา น้อยมานพ

กองบรรณาธิการ

รองศาสตราจารย์ ดร.นพ.วรสิทธิ์ ศิริพรพาณิชย์
รองศาสตราจารย์ ดร.นิรันดร์ จุลทรัพย์
รองศาสตราจารย์ พ.ต.ท.ดร.สุขอรุณ วงษ์ทิม
รองศาสตราจารย์ พลตรีหญิง ดร.สายสมร เฉลยกิตติ
รองศาสตราจารย์ ดร.ประยูทธ ไทยธานี
รองศาสตราจารย์ ดร.รัตติกรณ์ จงวิศาล
รองศาสตราจารย์ ดร.สังวรณ์ ังตกระโทก
รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชยุตม์ ภิรมย์สมบัติ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิรันดร์ เงินแยม

บทบรรณาธิการ

วารสารการวิจัยทางจิตวิทยา การศึกษาและสังคมศาสตร์ ISSN 3027-642X (Online) เป็นวารสารที่ปรับปรุงใหม่จากวารสารเดิม คือ วารสารการศึกษาและการพัฒนาสังคม ISSN 1905-2693 (Print) ซึ่งเป็นวารสารใน TCI กลุ่ม 3 มีการตีพิมพ์เผยแพร่ต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบันเป็นปีที่ 19 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2566 โดยวารสารฉบับนี้เป็นฉบับแรกของการเริ่มตีพิมพ์เผยแพร่ในรูปแบบออนไลน์ หลังจากมีการเปลี่ยนชื่อใหม่เป็น "วารสารวิจัยทางจิตวิทยา การศึกษา และสังคมศาสตร์" และมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการตีพิมพ์เผยแพร่เป็นวารสารแบบออนไลน์ภายใต้ ISSN 3027-642X (Online)

นอกจากนี้วารสารยังมีการปรับเปลี่ยนวัตถุประสงค์และขอบเขตการตีพิมพ์เพื่อเผยแพร่บทความวิชาการ และบทความวิจัยที่เกี่ยวกับจิตวิทยา ประสาทวิทยาศาสตร์ การวัดผลประเมินผลและสถิติทางการศึกษา และสังคมศาสตร์ ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ของคณาจารย์ นิสิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา สถาบันอุดมศึกษาอื่น และหน่วยงานภายนอก โดยจะดำเนินการตีพิมพ์บทความปีละ 2 ครั้ง ครอบคลุมผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิที่มีคุณวุฒิ และประสบการณ์ตรงตามสาขาของบทความ

วารสารการวิจัยทางจิตวิทยา การศึกษาและสังคมศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าข้อค้นพบที่น่าสนใจต่าง ๆ ของบทความจากวารสารฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้อ่านทั้งในแง่ของการวิจัยและทางวิชาการ และในโอกาสนี้กองบรรณาธิการวารสารการวิจัยทางจิตวิทยา การศึกษาและสังคมศาสตร์ ขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่สละเวลาพิจารณาบทความทุกเรื่อง ผู้เขียนบทความ และผู้อ่านทุกคนที่ได้ให้ความสนใจและติดตามวารสารหากมีข้อคิดเห็นโปรดแจ้งความเห็นของท่านมายังวารสารเพื่อปรับปรุงต่อไป

จุฑามาศ แหนจอน

บรรณาธิการ

วารสารวิจัยทางจิตวิทยา การศึกษาและสังคมศาสตร์

สารบัญ

(CONTENT)

หน้า

บทบรรณาธิการ

บทความวิชาการ

การสร้างพลังและศักยภาพผู้นำ ในยุคดิจิทัล 1
Empowerment Leadership and Competency in a Digital World

สุรินทร์ สุทธิธาทิพย์

การวิจัยทางการศึกษา 11
Research in Education

ฉลอง ทัฬหีศรี

การวิจัยเชิงอนาคตเพื่อพัฒนากลยุทธ์องค์กร 23
Futures Research for Organization Planning

สมศักดิ์ ลีลา

บทความวิจัย

อัตลักษณ์การเล่นกีฬาที่บ้านของผู้สูงอายุสู่การสร้างสรรคเกมคอมพิวเตอร์ 37
Local Sport Identity Of Elderly To Creating Computer Games

วรากร ทรัพย์วิระปกรณ์, ธนิตา จุลวนิชย์พงษ์ และจุฑามาศ แหนจอน

จากเยาวชนในศูนย์ฝึกฯ สู่เยาวชนสโมสรกีฬา: มุมมองต่อการพัฒนาตนเอง 50
From youth in DJOP to youth in sports clubs: Perspective on self-development

ธนิตา จุลวนิชย์พงษ์ และวรากร ทรัพย์วิระปกรณ์

การสร้างพลังและศักยภาพผู้นำในยุคดิจิทัล Empowerment and Leadership Competency in a Digital World

สุรินทร์ สุทธิธาทิพย์^{*1}

Surin Suthithatip¹

*Corresponding Author, email: tipsurin@gmail.com

บทคัดย่อ

ยุคดิจิทัล (Digital World) เป็นยุคของอิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีที่มีความรวดเร็วในการสื่อสาร การส่งผ่านข้อมูลความรู้ต่าง ๆ ที่มีอยู่ในสังคมไม่ว่าจะเป็นข่าวสาร ภาพ หรือวิดีโอที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้อย่างรวดเร็วทุกที่และทุกเวลา ดังนั้น ผู้นำในองค์กรและในสังคมต่าง ๆ จึงจำเป็นต้องปรับปรุงเปลี่ยนแปลงสถานะของผู้นำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งศักยภาพผู้นำ เพื่อให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล

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

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, ดร., นักวิชาการอิสระ

¹ Asst. Prof., Dr., Independent Scholar

บทนำ

คุณลักษณะในยุคดิจิทัล (Digital World) มีลักษณะที่สำคัญ ได้แก่ 1) ความรวดเร็วในการสื่อสารไม่ว่าจะเป็นการจัดเก็บหรือการเข้าถึงแหล่งข้อมูลข่าวสาร ความรู้ต่าง ๆ ของผู้ใช้ 2) การใช้เทคโนโลยีการสื่อสารที่ไม่มีขอบเขตหรือข้อจำกัดในเรื่องเวลาหรือสถานที่ ทำให้สามารถเข้าถึง รับรู้ และเรียนรู้ได้ทุกที่และทุกเวลา และ 3) การใช้เทคโนโลยีมาบูรณาการเชื่อมโยงเครือข่ายต่าง ๆ ให้ทุกคนสามารถจัดเก็บ เข้าถึง ใช้พัฒนาความรู้ เผยแพร่และแบ่งปันความรู้ได้อย่างทั่วถึง (Rappaport, 2001) ดิจิทัลเทคโนโลยีกับองค์กรต่าง ๆ ซึ่งจำเป็นกับการบริหารงานขององค์กรต่าง ๆ มีดังนี้

1. การประมวลผลแบบกลุ่มเมฆ (Cloud Computing) เป็นเสมือนมีบริการเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่าย (Server) บนอินเทอร์เน็ต ซึ่งองค์กรไม่จำเป็นต้องวางระบบเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่าย ของตนเองในองค์กร ซึ่งเป็นการประหยัดงบประมาณขององค์กรในการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

2. อุปกรณ์พกพา (Mobility Devices) เป็นอุปกรณ์พกพาที่สามารถใช้งานได้ทุกสถานที่ เช่น โทรศัพท์มือถือ (Smart Phones) แท็บเล็ต (Tablets) คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก (Notebook Computers) และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์อื่น ๆ ที่มีความสามารถเข้าถึงอย่างอิสระเพื่อการใช้งานแบบเคลื่อนที่ได้

3. เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ในยุคที่สื่อสังคมออนไลน์มีอิทธิพลต่อทัศนคติ พฤติกรรม และความเชื่อของคนในสังคมเป็นอย่างมากไม่ว่าจะเป็นไลน์ (Line) เฟซบุ๊ก (Facebook) ทวิตเตอร์ (Twitter) วีแชต (WeChat) หรืออินสตาแกรม (Instagram)

4. เทคโนโลยีไอโอที (Internet of Things: IoT) ปัจจุบันและในอนาคตอันใกล้ภายในปี ค.ศ. 2024 การใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันจะการใช้การเชื่อมต่อผ่านอินเทอร์เน็ตเป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็นอุปกรณ์เครื่องใช้สำนักงานในองค์กรโทรศัพท์มือถือ (Smart Phones) แท็บเล็ต (Tablets) โน้ตบุ๊กคอมพิวเตอร์ (Notebook Computers) หรือแม้แต่การนำแนวคิดการทำงานจากที่บ้าน (Work at Home) มาใช้

ยุคระบบไร้สายแต่ละยุคสู่เทคโนโลยีเครือข่ายไร้สายยุคที่ 5 (5G) วิวัฒนาการของการสื่อสารแบบไร้สาย



ภาพที่ 1 ยุคระบบไร้สายแต่ละยุค สู่ 5G เครือข่ายไร้สายยุคที่ 5 (M Report, 2563)

ปัจจุบันเทคโนโลยีเครือข่ายไร้สายยุคที่ 5 หรือ 5G กำลังถูกพูดถึงเป็นวงกว้าง เพื่อขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล (Digital Transformation) ทั้งในกลุ่มผู้ใช้โทรศัพท์มือถือ ผู้ให้บริการเครือข่าย และภาคอุตสาหกรรม ด้วยความสามารถของเทคโนโลยีที่หลายข้อจำกัดเดิม อาทิ ความเร็วในการรับส่งข้อมูลที่ 50Mbit/s ถึง 2Gbit/s ซึ่งสูงกว่าเทคโนโลยีเครือข่าย 4G ในปัจจุบันถึง 4 เท่า และคุณสมบัติอื่น ๆ อีกหลายคนอาจจะยังไม่คุ้นเคยว่าก่อนจะถึง 5G การเปลี่ยนแปลงของเครือข่ายไร้สาย 1G-5G (Osseiran, Monserrat, & Marsch, 2016) มีวิวัฒนาการดังต่อไปนี้

ในช่วงระยะเวลา 20-30 ปีที่ผ่านมา ระบบการสื่อสารแบบไร้สายมีการเปลี่ยนแปลงอย่างมาก ทั้งด้านความสามารถของเทคโนโลยี ความเร็วในการรับส่งข้อมูล ความจุข้อมูล ที่แตกต่างกันในแต่ละยุค (Generation: G) ยุคระบบไร้สายหลายยุคได้เริ่มต้นจากระบบ Generation 1 หรือ 1G และพัฒนาไปเรื่อย ๆ จนถึง Generation 5 หรือ 5G ที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ยุคระบบไร้สายหลายยุคได้เริ่มต้นจากระบบ Generation 1 (1G) และพัฒนาไปเรื่อย ๆ จนถึง Generation 5 (5G)

เทคโนโลยีเครือข่ายไร้สาย	คุณลักษณะ
ยุคก่อนเซลลูลาร์ (Pre-Cellular) หรือ 0G	ยุคก่อนเซลลูลาร์ (Pre-Cellular) หมายถึง ยุคก่อนประดิษฐ์โทรศัพท์เคลื่อนที่ (ก่อน 1G) ซึ่งรวมถึงโทรศัพท์วิทยุ (Radio Telephones) ที่ติดตั้งในรถยนต์ โดยเชื่อมต่อเข้ากับเครือข่ายโทรศัพท์สาธารณะ (Public-Switched Telephone Network: PTSN)
เทคโนโลยีเครือข่ายไร้สายยุคที่ 1 (Generation 1: 1G)	มีการพัฒนาและเริ่มมีการใช้งานเป็นครั้งแรกในเดือนธันวาคม ปี พ.ศ. 2522 ในประเทศญี่ปุ่น โดยบริษัท Nippon Telegraph and Telephone Corporation (NTT) และเริ่มแพร่หลายมากขึ้นในปี พ.ศ. 2523 จนถึงปี พ.ศ. 2533 เป็นระบบอนาล็อก (Analog) ที่ใช้สัญญาณวิทยุ (Radio Signal) ในการรับส่งคลื่นเสียงเพียงอย่างเดียว มีคุณลักษณะ ดังนี้ <ol style="list-style-type: none">1. ใช้โทรออก-รับสายเท่านั้น2. มีคุณภาพเสียงต่ำ3. มีความจุที่จำกัดทำให้รองรับผู้ใช้งานในเวลาเดียวกันได้น้อย และ4. มีการรักษาความปลอดภัยที่ไม่ดี เนื่องจากถูกดักฟังการสนทนาได้
เทคโนโลยีเครือข่ายไร้สายยุคที่ 2 (Generation 2: 2G)	เริ่มใช้งานครั้งแรกในปี พ.ศ. 2534 และใช้มาอย่างต่อเนื่องจนถึงปี พ.ศ. 2543 โดยใช้คลื่นวิทยุในการรับส่งสัญญาณ และมีการนำเข้ารหัสแบบดิจิทัล ก่อนแปลงสัญญาณดิจิทัลเป็นอนาล็อกแล้วส่งผ่านคลื่นไมโครเวฟ มีการกำหนดเส้นทางการเชื่อมกับสถานีฐาน ซึ่งก่อให้เกิดเป็นระบบ GSM (Global System for Mobilization) ทำให้

เทคโนโลยีเครือข่ายไร้สาย	คุณลักษณะ
	<p>สามารถใช้งานได้เกือบทั่วโลกและจึงทำให้มีความปลอดภัยมากกว่า 1G โดย 2G มีคุณลักษณะ ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none">1. รับส่งข้อความ รูปภาพ และข้อความมัลติมีเดีย (MMS) เท่านั้น2. ไม่สามารถจัดการกับข้อมูลที่ซับซ้อน เช่น วิดีโอ ได้3. เริ่มรองรับริงโทน (Ringtone) และภาพกราฟฟิกต่าง ๆ ที่มีลวดลายละเอียดต่ำ4. ใช้สัญญาณดิจิทัล5. ความเร็วในการรับส่งข้อมูลไม่เกิน 64 kbps <p>จากนั้นได้มีการพัฒนาเป็นเทคโนโลยี 2.5G ซึ่งใช้เทคโนโลยี GPRS (General Packet Radio Service) ซึ่งสามารถส่งข้อมูลแบบแพ็คเกจ (Packet) นอกจากนี้ยังสามารถเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตได้ แต่ยังมีความเร็วต่ำ และมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง นำไปสู่การพัฒนาเป็นเทคโนโลยี 2.75G ที่ใช้เทคโนโลยี EDGE (Enhance Data Rates for Global Evolution) โดยเน้นไปที่การพัฒนาและปรับปรุงคุณภาพของการรับ-ส่งข้อมูลด้วยความเร็วสูงขึ้น 2G มีคุณลักษณะ ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none">1. เล่นอินเทอร์เน็ตได้และรับส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) ได้2. สามารถถ่ายรูปได้3. สามารถดาวน์โหลดเพลงแบบไฟล์ MP3 ได้4. ความเร็วในการรับส่งข้อมูลไม่เกิน 64-144 kbps
เทคโนโลยีเครือข่ายไร้สายยุคที่ 3 (Generation 3: 3G)	<p>เปิดใช้งานครั้งแรกเมื่อวันที่ 1 ตุลาคม พ.ศ. 2544 โดยบริษัท Nippon Telegraph and Telephone Corporation (NTT) DoCoMo และให้บริการจนถึงในช่วงปี พ.ศ. 2553 คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กและโทรศัพท์มือถือ สมาร์ทโฟนสามารถเชื่อมต่อเข้ากับระบบอินเทอร์เน็ตไร้สายได้ โดยจะเชื่อมต่อกับระบบเครือข่ายของ 3G ตลอดเวลาที่เปิดใช้งานโทรศัพท์ โดยไม่จำเป็นต้องล็อกอิน (Log in) โดยค่าบริการจะถูกเรียกเก็บเมื่อมีการเรียกใช้ข้อมูลผ่านเครือข่ายเท่านั้น เทคโนโลยี 3G ใช้เครือข่ายไร้สายแถบกว้าง (Wideband) ซึ่งเพิ่มความคมชัดในการรองรับ มีการสื่อสารที่เร็วขึ้น และการรักษาความปลอดภัยที่ดีขึ้น 3G มีคุณลักษณะ ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none">1. ยุคของโทรศัพท์มือถือที่เรียกว่า สมาร์ทโฟน (Smart Phone)2. อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง การประชุมผ่านวิดีโอ เกม 3D สตรีมมิงทีวี โทรศัพท์บนมือถือ (Mobile TV)3. สามารถดาวน์โหลดวิดีโอและไฟล์ขนาดใหญ่ บริการแอปพลิเคชันบนเว็บ4. ความเร็วในการรับส่งข้อมูล 14 Mbps <p>โดยเทคโนโลยีที่ใช้ในการรับส่งข้อมูลในมาตรฐาน 3G มีหลายแบบตามพื้นที่การใช้งาน เช่น เทคโนโลยี UMTS (Universal Mobile Telecommunication System) ใช้ในยุโรป เป็นเทคโนโลยีการรับส่งข้อมูลในมาตรฐาน 3G ที่ส่งผ่านสัญญาณเครือข่ายแบบ WCDMA มีความเร็วสูงสุดอยู่แค่เพียง 384 kbps เท่านั้น เทคโนโลยี HSDPA (High-Speed Downlink Packet Access) คือ เทคโนโลยีการรับส่งข้อมูลที่พัฒนามาจาก</p>

เทคโนโลยีเครือข่ายไร้สาย	คุณลักษณะ
เทคโนโลยีเครือข่ายไร้สายยุคที่ 4 (Generation 4: 4G)	<p>ระบบ UMTS โดยสามารถรับส่งข้อมูลได้ความเร็วสูงถึง 14.4 Mbps (downlink) ซึ่งขึ้นอยู่กับเครื่องโทรศัพท์มือถือและผู้ให้บริการระบบเครือข่าย เป็นต้น</p> <p>เริ่มใช้งานในช่วง ปี พ.ศ. 2553 จนถึงปัจจุบัน โดยใช้เทคโนโลยีที่เรียกว่า LTE (Long-Term Evolution) ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการ QoS (Quality of Service) และมีการเปลี่ยนการสื่อสารแบบวงจรสวิตซ์ซิง (Circuit-Switched) มาเป็นอินเทอร์เน็ตโพรโทคอล (Internet Protocol: IP) มีความปลอดภัยสูง และมีการใช้งานที่ต้องการแบนด์วิดท์ (Bandwidth) รวมทั้งความเร็วในการรับส่งข้อมูลสูง เช่น การส่งข้อความมัลติมีเดีย (MMS) การคุยผ่านวิดีโอ ที่เว็บมือถือ HDTV และการออกอากาศวิดีโอดิจิทัล (Digital Video Broadcasting: DVB) ซึ่ง 4G มีคุณลักษณะ ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none">1. เครือข่ายมีความซับซ้อน2. ความละเอียดสูงในการสตรีมมิ่งวิดีโอ3. มีบริการที่หลากหลายเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้4. ความเร็วในการรับส่งข้อมูล 10 Mbps ถึง 1 Gbps
เทคโนโลยีเครือข่ายไร้สายยุคที่ 5 (Generation 5: 5G)	<p>เริ่มมีการพัฒนาตั้งแต่ปลายปี พ.ศ. 2553 โดยมีคุณภาพการเชื่อมต่อและความครอบคลุมที่ดีขึ้น จุดเด่นของเทคโนโลยี 5G ได้แก่ World-Wireless World Wide Web (WWW) ซึ่งถือว่าการสื่อสารไร้สายที่สมบูรณ์แบบที่สุด ซึ่งทำให้มีความจุข้อมูลมากกว่า 10,000 เท่าของเครือข่ายที่ใช้ในปัจจุบัน มีความล่าช้าน้อยกว่า 1 มิลลิวินาที (Millisecond) และมีความเร็วในการอัปโหลดและดาวน์โหลดข้อมูลสูงมาก</p> <p>5G มีคุณลักษณะ ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none">1. อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงขึ้น สตรีมมิ่งวิดีโอ มัลติมีเดียแบบตอบโต้ เสียงรายการทีวีที่มีความคมชัดมากขึ้น เทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual Reality: VR) และอื่น ๆ2. ความเร็วในการรับส่งข้อมูล 50Mbps ถึง 2Gbps และมากกว่า

เทคโนโลยีเครือข่ายไร้สายยุคที่ 5 (Generation 5: 5G) เป็นคลื่นลูกใหม่มาแรงทั้งในกลุ่มผู้บริโภคและภาคอุตสาหกรรม ด้วยความเร็ว 50Mbit/s ถึง 2Gbit/s และอาจเพิ่มขึ้นสูงกว่า 100Gbit/s ในอนาคต ซึ่งเร็วกว่ายุค 4G ถึง 100 เท่า มีคุณสมบัติสำคัญ 3 ข้อ ได้แก่ 1) ความเร็วของการเชื่อมต่อแบบไร้สายที่เพิ่มขึ้น (Enhanced Mobile Broadband: eMBB) รองรับการรับส่งข้อมูลความเร็วสูง 2) ความสามารถในการเชื่อมต่ออุปกรณ์จำนวนมาก (Massive Machine Type Communications: mMTC) รองรับการเชื่อมต่อกับอุปกรณ์จำนวนมากขึ้น และ 3) ความล่าช้าในการรับส่งข้อมูลที่ต่ำมาก (Ultra-Reliable and Low Latency Communications: uRLLC) ความหน่วงต่ำ

โดยในช่วงแรก 5G จะมีความเร็วอยู่ที่ 1-5 Gbps Latency ต่ำกว่า 20 ms และเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในช่วง 3 ปี นับจากนี้ไป ซึ่ง 5G เป็นที่พูดถึงมากในปัจจุบันเนื่องจากมีความสามารถที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพสูง สามารถให้การสื่อสารแบบที่ทันสมัย การรองรับการให้บริการในพื้นที่ที่คนใช้งานอยู่ รวมทั้งการให้บริการที่มีความเร็วสูงมาก ความก้าวหน้าในเทคโนโลยีไร้สายต่อไปจะต้องมีการพัฒนาทั้งในด้านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของการให้บริการที่มีประสิทธิภาพและคุณภาพสูงในโลกดิจิทัลที่มีในปัจจุบัน (Dahlman, Parkvall, & Skold, 2020)

ศักยภาพของผู้นำในยุคดิจิทัล

ความเป็นผู้นำ (Leadership) หมายถึง ความสามารถในการสร้างแรงจูงใจและชี้นำผู้อื่นเพื่อการดำเนินงานไปสู่เป้าหมายร่วมกัน ความเป็นผู้นำในการแสวงหาวิธีการสร้างแรงจูงใจและสร้างแรงบันดาลใจให้กับสมาชิกในองค์กร กำหนดวิสัยทัศน์ขององค์กร และเพิ่มระดับมาตรฐานในการทำงานให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น (Avolio & Gardner, 2005) นอกจากนี้ ในสังคมยุคดิจิทัล นักวิชาการหรือนักวิจัยต่าง ๆ ได้ให้ความหมายของการเป็นผู้นำด้านดิจิทัล (Digital Leadership) สามารถอธิบายได้ว่า ผู้นำขององค์กรคนหนึ่งที่ใช้ทักษะและกรอบความคิดที่จะเอื้ออำนวยให้บุคคลหรือองค์กรนำพาสมาชิกอื่น ๆ ในองค์กรให้สามารถอยู่รอดในยุคดิจิทัลได้ ทักษะภาวะผู้นำที่จำเป็นในยุคดิจิทัล ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การปรับตัว การใช้เทคโนโลยี เป็นต้น ซึ่งเป็นรูปแบบความเป็นผู้นำที่มุ่งเน้นไปที่ความสามารถในการนำการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัลไปใช้ภายในองค์กร ช่วยให้องค์กรต่าง ๆ สามารถแข่งขัน ดำรงอยู่ และปรับสภาพแวดล้อมการทำงานและวัฒนธรรมการเรียนรู้ให้เป็นดิจิทัลได้ในศตวรรษที่ 21 จากงานวิจัยที่ผ่านมาแสดงให้เห็นว่า ภาวะการเป็นผู้นำดิจิทัลในบริบทของสถานศึกษา โดยเฉพาะผู้บริหารสถานศึกษา มีองค์ประกอบหลัก 3 องค์ประกอบ ได้แก่ การเป็นพลเมืองดิจิทัล ความเป็นมืออาชีพด้านดิจิทัล และวิสัยทัศน์ดิจิทัล ในองค์ประกอบแรก การเป็นพลเมืองดิจิทัล หมายถึง การมีความรู้เกี่ยวกับดิจิทัล การประยุกต์ใช้และการสื่อสารดิจิทัล รวมทั้งจริยธรรมในการใช้ดิจิทัล องค์ประกอบที่สอง ความเป็นมืออาชีพด้านดิจิทัล หมายถึง การมีความเชี่ยวชาญในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ที่สามารถนำไปบริหารจัดการเทคโนโลยีและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ดิจิทัลได้ และองค์ประกอบที่สาม วิสัยทัศน์ดิจิทัล หมายถึง การสร้างวิสัยทัศน์ที่มุ่งดิจิทัล ผู้นำมีส่วนร่วมในการวางแผนและสร้างวิสัยทัศน์ที่ส่งเสริมการพัฒนาและสร้างนวัตกรรมทางดิจิทัลได้ (เอกรัตน์ เชื้อวังคำ และวัลลภา อารีรัตน์, 2564)

นอกจากนี้ งานวิจัยในอดีต ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับทักษะของภาวะผู้นำในยุคสังคมดิจิทัล (Digital society leadership) ที่มีการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างรวดเร็ว ทำให้สังคมมีการเปลี่ยนแปลงแบบก้าวกระโดด ผู้นำในยุคสังคมดิจิทัลต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำหรือการบริหาร เพื่อให้สามารถใช้ประโยชน์สูงสุดจากเทคโนโลยีในยุคปัจจุบัน แนวทางปฏิบัติของภาวะผู้นำในยุคสังคมดิจิทัล ประกอบด้วย 9 ขั้นตอน ได้แก่ การเลือกหรือคัดสรรข้อมูลที่เหมาะสม (Curation) การบอกเล่าเรื่องราวของข้อมูลที่มีความเกี่ยวข้องและทันเหตุการณ์ (Storytelling) นำข้อมูลมาแบ่งปัน (Sharing) และทำให้เกิดการเชื่อมโยงกับผู้ที่

เกี่ยวข้อง (Engagement) ทำให้เกิดการสร้างชื่อเสียงในทางที่ดีขึ้น ผ่านการบอกเล่าเรื่องราวหรือข้อมูลที่ได้คัดสรรมา นอกจากนี้ ต้องเปิดโอกาสให้ชุมชน (Community) มีส่วนร่วมและแสดงความคิดเห็นได้ ส่งผลให้ตัวผู้นำเองจะได้รับการยอมรับและถูกคัดเลือกให้เป็นผู้มีอำนาจหน้าที่ (Authority) ในการทำงานแทนคนในชุมชน และมีชื่อเสียงที่ดี (Reputation) ผู้นำในยุคสังคมดิจิทัลต้องให้การยอมรับในความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี (Technology) ที่ทำให้คนในชุมชนสามารถแลกเปลี่ยนและเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ ได้ เกิดการใช้ความคิด การให้คำปรึกษา การยอมรับและการมีส่วนร่วมในการสร้างชุมชน (Co-creation) ให้มีความเข้มแข็งมากขึ้น รวมทั้งทุนทางสังคม (Social capital) เพิ่มมากขึ้น และสนับสนุนส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือ (Collaboration) ในการทำงานในลักษณะที่มีความเอื้ออาทรซึ่งกันและกัน (เยาวลักษณ์ จิตต์วโรดม, 2560)

ดังนั้น ผู้แต่งสรุปได้ว่า การเป็นผู้นำในบริบทของสังคมยุคดิจิทัลต้องมีความเข้าใจที่ลึกซึ้งในเทคโนโลยีและการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล รวมถึงความสามารถที่จะนำทีมผ่านความท้าทายของสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ดังนี้

1. เข้าใจเทคโนโลยี

ผู้นำควรมีความเข้าใจที่ลึกซึ้งในเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับองค์กรของตน การเข้าใจเทคโนโลยีจะช่วยให้พวกเขาสามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงและนำการพัฒนาในด้านดิจิทัลไปสู่ทางที่ถูกต้อง ผู้นำควรอัปเดตความรู้ในเรื่องเทคโนโลยี ตลอดจนพัฒนาการใช้งานตลอดเวลา สามารถนำความรู้ใหม่ ๆ เกี่ยวกับเทคโนโลยีเข้ามาประยุกต์ใช้ในการทำงาน และแนะนำองค์กรให้นำเอาเทคโนโลยีเข้ามาใช้กับองค์กรให้เกิดสมรรถนะในการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ผู้นำควรมีความเข้าใจในเรื่องจริยธรรม ข้อกฎหมายและข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

2. การนำทีมและสร้างวัฒนธรรมองค์กร

ผู้นำต้องมีความสามารถในการสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่สนับสนุนการนำเทคโนโลยีมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการทำงาน รวมทั้งเป็นผู้นำที่สามารถแสดงให้เห็นถึงความคาดหวังและการนำทางในสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในสังคมยุคดิจิทัล ดังนั้น องค์กรต้องมีการปรับเปลี่ยน สร้างวัฒนธรรมดิจิทัล และสร้างทัศนคติของบุคลากรเพื่อการทำงานในยุคดิจิทัล เปลี่ยนความคิดให้ทุกคนพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีในยุคปัจจุบัน ปรับเปลี่ยนการทำงานจากรูปแบบเดิม สร้างความเข้าใจในบทบาทหน้าที่และความสำคัญของบุคลากรต่อองค์กร เปิดโอกาสให้บุคลากรมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ นำเสนอสิ่งใหม่ที่แตกต่าง กล้าคิดกล้าลงมือทำ และให้ความสำคัญกับการทำงานร่วมกันเป็นทีม

3. การพัฒนาทักษะระหว่างบุคคลและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

การทำงานในสภาพแวดล้อมดิจิทัลต้องการการสื่อสารที่ดีระหว่างบุคคล ผู้นำควรมีทักษะการสื่อสารทั้งในลักษณะออนไลน์และออฟไลน์ เพื่อสร้างความเข้าใจและความไว้วางใจในทีม สามารถนำเทคโนโลยีดิจิทัลที่หลากหลาย มาประยุกต์ใช้เพื่อให้สามารถติดต่อสื่อสารกับคนในองค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้นำต้องรับ

ฟังความคิดเห็นของบุคลากรทุกคนอย่างเท่าเทียมกันและเปิดใจกับทุกความคิดเห็น ตั้งใจฟังความคิดเห็นอย่างแท้จริงนอกจากจะเป็นการให้เกียรติผู้อื่นแล้ว ยังทำให้บุคคลในองค์กรกล้าที่จะแชร์ข้อมูลในทุกรูปแบบโดยไม่กลัวที่จะโดนดูถูกในเรื่องความรู้หรือการเสนอแนวความคิดที่ไม่ดี ซึ่งในบางครั้งอาจทำให้องค์กรได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์และมีประสิทธิภาพมากกว่า

4. ความยืดหยุ่นและการปรับตัว

การปรับตัวเป็นสิ่งสำคัญในสังคมยุคดิจิทัลที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ผู้นำควรมีความยืดหยุ่นในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงและทำงานได้ในสถานการณ์พลิกผัน มีความเข้าใจและสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่หลากหลายในการทำงานในสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไปได้ นอกจากนี้ การปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงนั้นผู้นำองค์กรต้องคำนึงถึงค่าใช้จ่ายที่น้อยที่สุด และสามารถผลักดันสมาชิกในองค์กรไปสู่ความเปลี่ยนแปลงได้พร้อมกัน

5. การวางแผนและการบริหารโครงการ

ผู้นำต้องมีทักษะในการวางแผน บริหารโครงการ และการตัดสินใจอย่างมีประสิทธิภาพ การใช้เทคโนโลยีในการสนับสนุนการวางแผนและบริหารโครงการเป็นสิ่งสำคัญ ผู้นำควรมีการวางแผนและสร้างการทำงานระบบทีมในยุคดิจิทัลโดยการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาช่วยสร้างความสัมพันธ์และการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพระหว่างสมาชิกในองค์กร ตัวอย่างเช่น การหาเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่เข้ามาช่วยให้การทำงานมีประสิทธิภาพและประหยัดเวลาในการทำงานขึ้น การใช้แอปพลิเคชันที่เป็นประโยชน์ในการสื่อสาร ระบบสั่งงาน การพูดคุยในที่ทำงาน หรือการหาระบบคำนวณโดยคอมพิวเตอร์มาใช้เพื่อลดความผิดพลาดจากมนุษย์ เป็นต้น ทำให้สามารถทำงานเป็นระบบทีมได้มีประสิทธิภาพและสร้างผลงานให้ประสบความสำเร็จมากยิ่งขึ้น รวมทั้งผู้นำควรมีแนวคิดเชิงทดลองและทดสอบโดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการลงมือปฏิบัติ เพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่หรือนวัตกรรม

6. การนำการตัดสินใจด้วยข้อมูล

ในยุคที่มีการเจริญเติบโตทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างรวดเร็ว ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) มีความสำคัญมาก ผู้นำดิจิทัลควรมีความรู้และทักษะการใช้ข้อมูลเพื่อการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ การวิเคราะห์ข้อมูล และการนำข้อมูลเข้ามาช่วยตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ ผู้นำควรมีทักษะในการแสวงหาข้อมูลโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและนำข้อมูลเหล่านั้นมาวิเคราะห์เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดต่อการทำงาน ทักษะการวิเคราะห์ข้อมูลจึงเป็นทักษะที่สำคัญของผู้นำยุคดิจิทัล หากผู้นำขาดทักษะในการคิดวิเคราะห์ที่ดี ข้อมูลไม่สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้เช่นกัน รวมทั้งผู้นำมีทักษะในการตัดสินใจนำเอาข้อมูลที่เหมาะสมมาใช้ในการแก้ปัญหาเชิงกลยุทธ์ได้

7. การรับฟังและปรับตัวต่อความต้องการของผู้ร่วมงาน

ผู้นำสามารถเป็นที่ปรึกษาที่ดีต่อบุคลากรในองค์กรได้ สามารถรับรู้และเข้าใจความต้องการของบุคลากรในองค์กร การเป็นที่ปรึกษาที่ดีจะทำให้ช่วยเพิ่มศักยภาพในการเป็นผู้นำที่ดีขึ้นได้ ซึ่งสามารถทำได้โดยการเอาเทคโนโลยีดิจิทัลประเภทต่าง ๆ มาใช้เพื่อเป็นช่องทางในการสื่อสารเพื่อความสะดวกและเป็นพื้นที่

ที่เป็นมิตร สามารถให้คำปรึกษาได้ทั้งเรื่องงานและเรื่องส่วนตัว การเป็นที่ปรึกษาที่ดีให้กับบุคลากรในองค์กร สามารถช่วยลดความเครียดและช่วยแก้ปัญหาให้กับบุคลากรในองค์กรได้ ส่งผลให้การทำงานของบุคลากรมีประสิทธิภาพด้วย

8. ความรับผิดชอบทางสังคม

ผู้นำควรมีความตระหนักถึงผลกระทบทางสังคมที่เกิดขึ้นจากการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในองค์กร และสามารถเพิ่มศักยภาพขององค์กรได้ ผู้นำในยุคดิจิทัลมีความหลากหลายและสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสภาพแวดล้อมในองค์กรและการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล รวมทั้งผู้นำควรมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสนับสนุนส่งเสริมให้บุคลากรในองค์กร สร้างแนวปฏิบัติด้านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้สอดคล้องตามหลักจริยธรรม

การผสมผสานลักษณะเหล่านี้จะช่วยให้ผู้นำสามารถนำทีมและองค์กรของตนไปสู่สภาพแวดล้อมทางดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพและยืดหยุ่นในยุคดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว (Northouse, 2018; Yukl, 2013)

บทสรุป

บทความนี้สรุปถึงคุณลักษณะที่เหมาะสมและสมรรถนะที่สำคัญของผู้นำในยุคดิจิทัล ซึ่งมีลักษณะที่หลากหลาย เน้นความสามารถในการชี้นำและผลักดันให้บุคลากรในองค์กรในการพัฒนาทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการส่งเสริมศักยภาพองค์กร การสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่สนับสนุนให้เกิดการสร้างสรรคสิ่งใหม่หรือนวัตกรรมจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล การมีความยืดหยุ่นในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมยุคดิจิทัล รวมทั้งการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมในการทำงาน และการมีทักษะการวางแผนและการบริหารโครงการเพื่อสร้างการทำงานระบบทีมในยุคดิจิทัลโดยการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ นอกจากนี้ ผู้นำดิจิทัลควรมีทักษะในการวิเคราะห์ข้อมูลดิจิทัลเพื่อการตัดสินใจและการประยุกต์เชิงกลยุทธ์ ผู้นำดิจิทัลควรมีการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ความสามารถในการเรียนรู้และการปรับตัว และความรับผิดชอบต่อสังคม การผสมผสานคุณลักษณะเหล่านี้ถือเป็นแนวทางสำคัญสำหรับผู้นำที่ต้องการทำงานในสภาพแวดล้อมดิจิทัลที่เต็มไปด้วยความเปลี่ยนแปลงและเทคโนโลยีที่ก้าวข้าม

บรรณานุกรม

- เยาวลักษณ์ จิตต์วโรดม. (2560). บทบาทและทักษะหลักของภาวะผู้นำในยุคสังคมดิจิทัล. *วารสารธุรกิจปริทัศน์*, 9(2), 81-92.
- เอกรัตน์ เชื้อวงศ์ และวัลลภา อารีรัตน์. (2564). องค์ประกอบของภาวะผู้นำดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรธานี เขต 4 *รายงานการประชุม การประชุมวิชาการเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษาแห่งชาติ ครั้งที่ 22* (หน้า 886-893). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- 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.
- M Report. (2563). *ยุคระบบไร้สายแต่ละยุค สู่ 5G เครือข่ายไร้สายยุคที่ 5. เข้าถึงได้จาก*
<https://www.mreport.co.th/experts/technology/208-เทคโนโลยี-5G-วิวัฒนาการ>

การวิจัยทางการศึกษา Educational Research

ฉลอง ทับศรี *¹

Chalong Tubsree¹

*Corresponding Author, email: chalongtubsree@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยเป็นวิธีการสร้างองค์ความรู้ ด้วยกระบวนการต่าง ๆ ที่ไม่เฉพาะแค่การใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์เพื่อความต้องการที่หลากหลายแตกต่างกันออกไปเช่น เพื่อแก้ปัญหา เพื่อศึกษาสภาพสถานะ เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ เพื่อทดสอบหลักการหรือทฤษฎี เพื่อตรวจสอบหรือประเมิน เพื่อศึกษาทิศทางแนวโน้ม เพื่อหาข้อสรุป เพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ หรือเพื่อเรียนรู้ปรากฏการณ์ต่าง ๆ จากความต้องการที่หลากหลายที่แตกต่างกันออกไปการวิจัยจึงต้องมีวิธีการวิจัยที่แตกต่างกันออกไป ทางการศึกษา นำกระบวนการวิจัยมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ต่าง ๆ ได้แก่ การศึกษาวิจัยเพื่อสร้างองค์ความรู้ที่เป็นส่วนหนึ่งของการจบหลักสูตรการศึกษา การวิจัยเพื่อสร้างองค์ความรู้เพื่อขอเข้าสู่ตำแหน่งทางวิชาการหรือตำแหน่งทางการบริหาร และการวิจัยเพื่อสร้างองค์ความรู้เพื่อการปฏิบัติงานหรือเพื่อตอบคำถามที่อยากรู้ บทความนี้กล่าวถึงประเด็นต่าง ๆ ของการวิจัยที่นำไปใช้ในการวิจัยทางการศึกษา จากความหมาย แนวทางการวิจัย วิธีการวิจัยตามแนวทางการวิจัยต่าง ๆ รวมถึงความน่าเชื่อถือของแนวทางการวิจัยการนั้น ครอบคลุมการวิจัยเชิงปริมาณ การวิจัย เชิงคุณภาพ และการวิจัยผสมผสาน รวมถึงข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะต่าง ๆ เกี่ยวกับการใช้แนวทางและวิธีการวิจัยต่าง ๆ ในการศึกษา

คำสำคัญ: การศึกษา, การวิจัย

Abstract

Research is the method 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

¹ รองศาสตราจารย์, ดร., นักวิชาการอิสระ

¹ Assoc. Prof., Dr., Independent Scholar

research studies to build knowledge as part of completing the academic program, 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?

เป็นที่ยอมรับกันแล้วว่า แนวทางการวิจัยหลัก ๆ มีอยู่ด้วยกันสองแนวทาง (Approach) คือ แนวทางการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และแนวทางการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) งานวิจัยทั้งสองแนวทางนี้ มีลักษณะแตกต่างกันอยู่หลายประการ ความต่างที่เด่นชัดบางประการเป็นลักษณะตรงกันข้ามเลยทีเดียว ดังนั้นการนิยามการวิจัยด้วยการให้คำนิยามสั้น ๆ ให้เข้าใจตรงกันจึงทำได้ยาก ยิ่งกว่านั้นหลังจากใช้การวิจัยทั้งสองแนวทางมาแล้วก็พบว่า งานวิจัยทั้งสองประเภทมีจุดเด่นและจุดด้อยในตัวเอง เพื่อขจัดจุดด้อยและใช้จุดเด่นของการวิจัย แต่ละแนวทางจึงเกิดการวิจัยลักษณะที่สามที่ผสมผสาน (Creswell, 2009) การวิจัยทั้งสองแนวทางเข้าด้วยกันเรียกว่า Mixed Methods Research (Bryman, 2008) การผสมผสานนี้มีวิธีการ (Strategy) ผสมผสานที่หลากหลาย มีทั้งใช้เชิงคุณภาพก่อนแล้วตามด้วยการวิจัยเชิงปริมาณ หรือเริ่มจากการวิจัยเชิงปริมาณแล้วตามด้วยการวิจัยเชิงคุณภาพ หรืออาจจะใช้การวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพไปพร้อม ๆ กัน

การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research)

การวิจัยเชิงปริมาณเป็นแนวทางการวิจัยเพื่อทดสอบทฤษฎี หลักการต่าง ๆ ที่มีการศึกษาจนกลายเป็นองค์ความรู้ในศาสตร์นั้น ๆ เป็นการศึกษาค้นคว้าความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ กระบวนการวิจัยเป็นการสร้างเครื่องมือ สร้างสถานการณ์ในลักษณะตัวแปร (Variable) โดยตัวแปรเหล่านั้นถูกกำหนดค่าออกมาเป็นหน่วยที่วัดได้เป็นตัวเลข แล้วทำการวัดค่าตัวแปร แล้ววิเคราะห์ค่าตัวเลขนั้นด้วยกระบวนการทางสถิติ การวิจัยเชิงปริมาณเป็นการตรวจสอบ หรือเป็นการนำหลักการหรือทฤษฎีต่าง ๆ ที่มีอยู่ไปใช้งานจริง (Creswell, 2014, p. 4; Kerlinger & Lee, 2000, pp. 590-592)

การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research)

การวิจัยเชิงคุณภาพเป็นแนวทางการวิจัยศึกษา ตรวจสอบ ทำความเข้าใจหาความหมายในปัญหาทางสังคม ปัญหาของคน จากความเห็นของตัวบุคคลหรือกลุ่มบุคคล (Creswell, 2014, p. 4; Kerlinger & Lee, 2000, pp. 590-592) เป็นการศึกษาปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติของมัน ไม่ใช่สิ่งที่เกิดจากการจัดทำขึ้น หรือจัดสร้างขึ้นตามหลักการหรือทฤษฎีใด ๆ

การวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research)

การวิจัยแบบผสมผสานเป็นการวิจัยที่เก็บข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ วิเคราะห์ข้อมูลทั้งสองประเภทตามลักษณะข้อมูล ประมวลผลข้อมูลทั้งสองลักษณะเพื่อการสนับสนุนซึ่งกันและกัน (Creswell, Plano Clark, 2007; Creswell, 2014) โดยเชื่อว่าการรวมเอาการวิจัยทั้งสองรูปแบบมาใช้ร่วมกันจะช่วยให้เข้าใจปัญหาที่ทำวิจัยได้สมบูรณ์กว่า

ความแตกต่างระหว่างการวิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพ

แนวทางการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ มีความแตกต่างกันตั้งแต่ความเชื่อหรือโลกทัศน์ของผู้วิจัย ผลจากความเชื่อนั้นก็จะนำไปสู่ลักษณะและวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล สู่เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และการทำให้ผลการวิจัยเป็นที่น่าเชื่อถือและเกิดการยอมรับจากผู้อ่านงานวิจัย

ตารางที่ 1 ความแตกต่างระหว่างการวิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพ

ประเด็น	การวิจัยเชิงปริมาณ	การวิจัยเชิงคุณภาพ
โลกทัศน์	เชื่อว่าองค์ความรู้ต่าง ๆ มีการค้นพบมาแล้ว การวิจัยจึงเป็นการตรวจสอบว่าสิ่งที่ศึกษาวิจัยตรงกับหลักการ ทฤษฎีที่มีอยู่แล้วหรือไม่ถ้าไม่ตรงก็จะนำไปสู่องค์ความรู้ทฤษฎีใหม่	เชื่อว่าธรรมชาติของสังคม สิ่งแวดล้อม และมนุษย์มีความซับซ้อนและเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ (ไม่มีทฤษฎีที่แท้จริงอยู่) การวิจัยจึงเป็นการสร้างองค์ความรู้ใหม่หรือสร้างทฤษฎีเฉพาะขึ้นมา
ลักษณะข้อมูล	เป็นข้อมูลเชิงตัวเลขที่ได้จากเครื่องมือการประเมินเชิงตัวเลข เช่น คะแนนตัวเลขแสดงระดับความเห็น ความถี่ของพฤติกรรม คะแนนจากการทดลองต่าง ๆ	เป็นข้อมูลเชิงบรรยาย การบอกลักษณะต่าง ๆ พฤติกรรมต่าง ๆ ทุกองค์เป็นการบรรยายออกมาแทนการใช้ตัวเลข มีลักษณะที่หลากหลาย เช่น รูปภาพ/ เสียง

ประเด็น	การวิจัยเชิงปริมาณ	การวิจัยเชิงคุณภาพ
เครื่องมือในการเก็บข้อมูล	- แบบทดสอบ - แบบสังเกต - แบบสอบถาม - แบบวัด ฯลฯ	- การสัมภาษณ์ - การสังเกต - การศึกษา วัตถุ สิ่งของจริง - ตัวผู้วิจัยเอง
การนำผลไปใช้ในวงกว้าง	สามารถนำผลไปใช้ในวงกว้างได้ เพราะสามารถเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยการสุ่มได้ จึงสามารถอ้างผลจากการศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างไปสู่กลุ่มประชากรได้	ไม่สามารถนำผลการศึกษาไปอธิบายกลุ่มอื่นได้ เพราะการเลือกผู้ให้ข้อมูลเลือกเจาะจงตามคุณสมบัติไม่ใช้การสุ่ม

ความแตกต่างด้านโลกทัศน์ ความเชื่อของผู้วิจัย

ในการทำวิจัยผู้วิจัยจะมีความเชื่อพื้นฐาน มีความคาดหวังของตนอยู่ ความเชื่อพื้นฐานที่ว่านี่เป็นความเชื่อเกี่ยวกับการค้นหาคำตอบ (Epistemology) ด้วยวิธีการต่าง ๆ ซึ่งประกอบด้วยวิธีการสองวิธีการคือ หนึ่งการหาความรู้จากปรากฏการณ์แล้วมาสรุปเป็นองค์ความรู้เรียกว่าวิธีอุปนัย (Inductive) และสองการหาคำตอบจากสิ่งที่มืออยู่แล้ว จากทฤษฎีหรือหลักการที่มีผู้กำหนดไว้แล้ว ผู้วิจัยทำการสร้างเครื่องมือตามนั้น แล้วทดลอง สอบถาม หรือตรวจสอบด้วยวิธีการต่าง ๆ ดูว่าผลเป็นไปตามทฤษฎีหรือหลักการที่มีอยู่เดิมหรือไม่ อันนี้เรียกวินิรนัย (Deductive) ความเชื่อพื้นฐานนี้จะนำไปสู่การเลือกแนวทางในการวิจัยของตน (Creswell, 2014, pp. 5-10; Guba & Lincoln, 2005)

ความเชื่อของนักวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research)

ผู้วิจัยที่เลือกทำงานวิจัยเชิงปริมาณ เป็นผู้ที่เชื่อว่าองค์ความรู้ต่าง ๆ มีอยู่แล้ว การวิจัยที่ดำเนินการจึงเป็นการตรวจสอบผลการวิจัยกับองค์ความรู้ หลักการ หรือทฤษฎีต่าง ๆ โดยการตั้งคำถามเพื่อการวิจัย หรือสมมุติฐานการวิจัย แล้วตรวจสอบหรือทดสอบสมมุติฐานด้วยกระบวนการทางสถิติ

ผู้วิจัยในศาสตร์วิศวกรรม/สถาปนิกที่ต้องการออกแบบ และสร้างตึกระฟ้าในกรุงเทพฯที่ตั้งอยู่ในแนวดินอ่อน อาจยึดแนวความเชื่อที่ว่าองค์ความรู้ต่าง ๆ มีอยู่แล้ว ดังนั้น สามารถหาคำตอบที่มีอยู่แล้วมาใช้ได้เลย สามารถทำการวิจัย R & D จากองค์ความรู้ที่สะสมมาแล้ว

ความเชื่อของนักวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research)

ผู้วิจัยในศาสตร์ที่ต่างไป ก็อาจจะมีพื้นฐานหรือโลกทัศน์ที่ต่างออกไปได้ ตัวอย่างเช่น ผู้วิจัยทางด้านมานุษยวิทยา อาจจะมีพื้นฐานเชื่อว่าองค์ความรู้ในศาสตร์มานุษยวิทยามีความหลากหลาย ซับซ้อน ยังไม่มีองค์ความรู้ในเรื่องนั้น ๆ มาก่อน มีความเชื่อที่ว่าองค์ความรู้ได้มาจากการศึกษาปรากฏการณ์ต่าง ๆ แล้วมาสรุปเป็นองค์ความรู้เป็นแนวทางวิจัยเชิงคุณภาพ

ความแตกต่างด้านความคาดหวังในผลการวิจัย

ดังได้กล่าวมาแล้วข้างต้นว่า นักวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพมีความเชื่อพื้นฐานในการทำวิจัยแตกต่างกัน จึงส่งผลให้มีความคาดหวังแตกต่างกันไปด้วย

การวิจัยเชิงปริมาณมีความคาดหวังว่าสิ่งที่ตนศึกษาวิจัยจะได้ผลสอดคล้องกับองค์ความรู้ในปัจจุบัน การได้รับผลการวิจัยที่สอดคล้องเป็นการยืนยันว่าตนศึกษาได้ถูกต้องแล้ว แต่การวิจัยเชิงปริมาณที่ได้ผลไม่สอดคล้องกับองค์ความรู้ที่มีอยู่ก็ไม่อาจพูดได้เต็มปากว่าผลการวิจัยนั้นผิด เพราะอาจเป็นไปได้ว่าสิ่งที่ศึกษานั้นเป็นสถานการณ์ใหม่ที่ยังไม่เคยเกิดขึ้น อาจเกิดจากจุดอ่อนในการจัดการตัวแปรต่าง ๆ

ส่วนการวิจัยเชิงคุณภาพ มีความคาดหวังว่าจะค้นพบสิ่งใหม่ ๆ จากการศึกษาวิจัยไม่มีจุดมุ่งหมายในการตรวจสอบหลักการหรือทฤษฎีใด ๆ ตรงกันข้าม มีความต้องการสร้างองค์ความรู้สร้างทฤษฎีจากการวิจัย ดังนั้นการวิจัยเชิงคุณภาพจึงมักจะต้องใช้ระยะเวลายาวนานในการเก็บรวบรวมข้อมูล ถ้าพบข้อมูลขัดแย้งกัน ผู้วิจัยต้องเก็บข้อมูลใหม่เพื่อหาข้อสรุปให้ได้

ความแตกต่างด้านผลการวิจัยอีกประการหนึ่งที่น่าสนใจ คือ การนำผลการวิจัยไปใช้กับกลุ่มอื่น ประเด็นนี้ คือ จุดเด่นของการวิจัยเชิงปริมาณเพราะสามารถเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยการสุ่มกลุ่มตัวอย่างจากประชากร ทำให้สามารถนำผลการวิจัยไปอธิบายขยายความของกลุ่มประชากรได้ ขณะที่การวิจัยเชิงคุณภาพกำหนดผู้ให้ข้อมูลอย่างเจาะจง ผลการวิจัยจึงใช้ได้กับกลุ่มเฉพาะเท่านั้น

ความแตกต่างด้านลักษณะข้อมูลที่เก็บ

การวิจัยเชิงปริมาณจะเก็บข้อมูลประเภทตัวเลข ของตัวแปรต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยทำการศึกษา ในขณะที่ผู้วิจัยเชิงคุณภาพ จะเก็บข้อมูลประเภทลักษณะเชิงบรรยายในรูปของตัวอักษร รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียง จากตัวอย่างข้างล่างแสดงลักษณะข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพของลูกกล้วยตาก



ภาพที่ 1 กล้วยตาก

ที่มา: ฉลอง ทับศรี

ข้อมูลเชิงปริมาณ:

- มีขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 1.5-3.0 เซนติเมตร
- น้ำหนักประมาณ 20-50 กรัม
- กล้วยตาก 100 กรัม จะให้พลังงาน 297 กิโลแคลอรี, แคลเซียม 70 มิลลิกรัม, โปแทสเซียม 773 มิลลิกรัม, โซเดียม 23.8 มิลลิกรัม เหล็ก 1100 มิลลิกรัม

ข้อมูลเชิงคุณภาพ:

- กล้วยตากเป็นผลไม้ตากแห้ง มีรสหวานจัด
- ทรงผลยาวรี ส่วนใหญ่ได้จากการตากกล้วยน้ำว้าสุก
- จัดเป็นพืชสมุนไพร ช่วยดับกลิ่นปาก ช่วยแก้ท้องผูก โรคโลหิตจางและภาวะขาดกำลัง

ความแตกต่างด้านเครื่องมือเก็บข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเชิงปริมาณใช้เครื่องมือประเมินเชิงตัวเลข เช่น แบบทดสอบ แบบสังเกต แบบสอบถาม แบบวัด แบบบันทึกความถี่ หรืออื่น ๆ

การวิจัยเชิงคุณภาพใช้เครื่องมือบันทึกเชิงบรรยาย เช่น การสัมภาษณ์ การสังเกต การศึกษาวัตถุ สิ่งของจริง การศึกษาจากหลักฐานการบันทึกต่าง ๆ ได้แก่ รูปภาพ ภาพยนตร์ วิดีโอ รวมทั้งตัวผู้วิจัยเองก็ถือเป็นเครื่องมือการวิจัยในเรื่องนั้น ๆ ได้

สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยเชิงปริมาณ ข้อมูลเชิงปริมาณจะถูกวัดออกมาเป็นตัวเลข แล้ววิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติต่าง ๆ แล้วรายงานออกมาเป็นตารางตัวเลข เป็นกราฟ หรืออื่น ๆ

ส่วนการวิจัยเชิงคุณภาพ ข้อมูลเชิงบรรยายจะถูกวิเคราะห์ด้วยการจัดพวก จัดกลุ่ม ลดขนาดข้อมูลลงมาเรื่อย ๆ ให้อยู่ในแนวที่จะตอบคำถามการวิจัยได้

คำศัพท์ที่น่ารู้ทางการวิจัยในงานเขียนนี้

เนื่องจากการวิจัย มีแนวทางการวิจัยที่แตกต่างกัน ผู้เขียนเกี่ยวกับงานวิจัยมีหลายคน แต่ละคนก็อาจจะใช้คำที่ต่างกันอย่างออกไป การรู้จักคำศัพท์ที่ใช้ในงานเขียนขึ้นนี้ จะทำให้เข้าใจสิ่งต่าง ๆ ที่เขียนได้มากขึ้น ในที่นี้จะเลือกคำศัพท์เพียงบางคำมาอธิบายขยายความ ได้แก่ โลกทัศน์การวิจัย (Research Paradigm) แนวทางการวิจัย (Research Approach) แบบการวิจัย (Research Design) วิธีการวิจัย (Research Method) รวมถึงคำศัพท์ที่ใช้ในแบบการวิจัยต่าง ๆ ด้วย

โลกทัศน์การวิจัย (Research Paradigm) หมายถึง ความเชื่อพื้นฐานของนักวิจัยเกี่ยวกับวิธีการได้มาซึ่งองค์ความรู้ และการทำให้เกิดความน่าเชื่อถือในองค์ความรู้ที่สร้างขึ้นนั้น

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

แบบการวิจัย (Research Design) หมายถึง ลักษณะเฉพาะต่าง ๆ ของแนวทางการวิจัยทั้งสาม
แนวทาง

แบบการวิจัยเชิงปริมาณ ประกอบด้วย 4 แบบ ด้วยกัน คือ

1. การวิจัยเชิงพรรณนา (Descriptive Research Design) เป็นการศึกษาอธิบายลักษณะของประชากรหรือปรากฏการณ์ที่กำลังศึกษา ตอบคำถาม “อะไร” เป็นหลัก
2. การวิจัยเชิงความสัมพันธ์ (Correlational Research Design) เป็นการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสองตัวหรือมากกว่า เพื่อทำความเข้าใจและประเมินความสัมพันธ์ทางสถิติระหว่างตัวแปรเหล่านั้น โดยไม่มีอิทธิพลจากตัวแปรภายนอกใด ๆ
3. การศึกษาเปรียบเทียบเชิงสาเหตุ (Causal-Comparative Research Design) เป็นการศึกษาที่พยายามศึกษาถึงสาเหตุ หรือผลความแตกต่างของพฤติกรรม บุคคล กลุ่มบุคคล หรือสถานการณ์ต่าง ๆ เป็นการวิจัยที่ไม่สามารถจะกระทำ หรือควบคุมตัวแปรหรือสิ่งที่คาดว่าจะจะเป็นสาเหตุได้ แต่สังเกตตัวแปรตามและผลที่จะตามมาย้อนหลัง ที่น่าจะเป็นเหตุหรือเป็นตัวแปรอิสระ
4. การวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research Design) เป็นการศึกษาที่เน้นกระบวนการค้นหาความเป็นจริง หลักการทฤษฎี องค์ความรู้ และเทคโนโลยีใหม่ ๆ โดยมุ่งเน้นการศึกษาความเปลี่ยนแปลงของตัวแปร ที่เกี่ยวข้องภายใต้เงื่อนไขที่มีการควบคุม โดยกระบวนการวิจัยเพื่อศึกษาพฤติกรรมหรือสถานการณ์ ว่า เป็นสาเหตุของการเปลี่ยนแปลงนั้นหรือไม่ โดยวิธีการเปรียบเทียบของความแตกต่างของตัวแปรที่เปลี่ยนไปกับพฤติกรรม หรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ในสภาพที่ถูกควบคุมและทำการสรุปผลความจริงที่ค้นพบ และนำไปอธิบายพฤติกรรมต่าง ๆ ในเชิงเหตุผลได้

แบบการวิจัยเชิงคุณภาพ ประกอบด้วยแบบการวิจัย 5 แบบด้วยกัน ได้แก่

1. Narrative research เป็นการศึกษาลักษณะบรรยายเรื่อง เล่าเรื่องที่ เป็นประสบการณ์ของมนุษย์ เป็นลักษณะอัตชีวประวัติของคนตนใดคนหนึ่ง หรือหลายตน เพื่อความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในสิ่งที่ศึกษา
2. Phenomenology เป็นการศึกษาเกี่ยวกับประสบการณ์ ปรากฏการณ์ต่าง ๆ ของมนุษย์ สภาพชีวิตของคน มุ่งทำความเข้าใจความหมายของปรากฏการณ์ หรือเหตุการณ์ในชีวิตที่บุคคลได้ประสบ
3. Grounded theory เป็นการศึกษาในแนวสังคมวิทยาโดยที่ผู้วิจัยได้ความรู้ ทฤษฎี แนวทางกระบวนการ การกระทำปฏิสัมพันธ์ต่าง ๆ จากปากคำของผู้ให้ข้อมูล กระบวนการวิจัยเป็นการเก็บข้อมูลหลายขั้นตอนและการปรับเปลี่ยนความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันของปรากฏการณ์ที่ศึกษา
4. Ethnography เป็นการศึกษาเชิงชาติพันธุ์ตามแนวทางมานุษยวิทยาและสังคมวิทยา โดยนักวิจัยศึกษาแบบแผนพฤติกรรม ภาษา ผลจากวัฒนธรรมของกลุ่มในสภาพจริงตามธรรมชาติที่อยู่ร่วมกันมาอย่างยาวนาน การเก็บรวบรวมข้อมูลมักจะเป็นการสังเกตและการสัมภาษณ์

5. Case studies เป็นการวิจัยลักษณะกรณีศึกษาในหลาย ๆ สาขาวิชา โดยเฉพาะใช้ในการประเมินโครงการ ประเมินเหตุการณ์ สถานการณ์ กระบวนการ บุคคล หรือกลุ่มบุคคล การวิจัยลักษณะนี้ผูกติดอยู่กับระยะเวลาและกิจกรรม ผู้วิจัยใช้การเก็บข้อมูลที่หลากหลายในช่วงเวลายาวนาน

แบบการวิจัยผสมผสาน (Mixed Methods Research) ได้กล่าวมาแล้วในเบื้องต้นว่า การวิจัยผสมผสานเป็นการใช้แบบการวิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพร่วมกัน เพื่อสนับสนุนกัน และแบบการวิจัยผสมผสาน มี 4 แบบ ด้วยกัน ดังนี้

1. Convergent parallel mixed methods เป็นการวิจัยที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพไปพร้อม ๆ กันแล้วผสมผสานข้อมูลทั้งสองประเภทเพื่อการวิเคราะห์ที่ครอบคลุม ถ้าวินิจฉัยในขั้นการแปลผลข้อมูลต่าง ๆ ก็จะถูกนำมาบูรณาการออกมาเป็นผลการวิจัย
2. Explanatory sequential mixed methods เป็นการวิจัยที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูลเชิงปริมาณก่อนแล้ววิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ใช้ผลจากการวิเคราะห์เชิงปริมาณมาเพิ่มเติมรายละเอียดในเรื่องนั้นด้วยการวิจัยเชิงคุณภาพในตอนหลัง
3. Exploratory sequential mixed methods เป็นการวิจัยที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพก่อนแล้วทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ แล้วใช้ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพมาทำการศึกษาเชิงปริมาณ เป็นการสร้างโอกาสของการสรุปผลเชิงอ้างอิง (Generalization) ได้ การสร้างแบบสอบถามที่ครอบคลุมประเด็นก็ได้จากการวิจัยลักษณะนี้
4. Multiphase mixed Methods เป็นการวิจัยที่ผู้วิจัยกำหนด ช่วงการวิจัย (Phase) ออกเป็นหลาย ๆ ช่วง เช่น สองช่วง หรือสามช่วง ในแต่ละช่วงการวิจัยประกอบด้วยทั้งการวิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพ แต่ละช่วงอาจใช้รูปแบบที่ต่างกันหรือเหมือนกันระหว่าง Explanatory sequential mixed methods กับ Exploratory sequential mixed methods ตัวอย่างเช่น ในการวิจัยพฤติกรรมการณ์การเรียนการสอนภาษา ซึ่งประกอบด้วยการศึกษาพฤติกรรมการณ์เรียนของนักเรียนและพฤติกรรมการณ์สอนของครู ในกรณีนี้ ช่วงแรก อาจเป็นการใช้ Exploratory sequential mixed methods กับนักเรียน เช่นเดียวกับกับช่วงสองที่ใช้ Exploratory sequential mixed methods กับนักเรียน ช่วงที่สาม เป็นการบูรณาการในลักษณะต่าง ๆ ตั้งแต่บูรณาการวิธีการเก็บข้อมูล บูรณาการการวิเคราะห์ข้อมูล และบูรณาการผลการวิเคราะห์ข้อมูล

วิธีการวิจัย (Research Method)

วิธีการวิจัยประกอบด้วย กิจกรรมต่าง ๆ ได้แก่

1. กำหนดจุดมุ่งหมาย
2. รวบรวมข้อมูล
3. วิเคราะห์ข้อมูล

4. แปลผลข้อมูลจากการวิเคราะห์
5. ตรวจสอบความถูกต้อง

การวิจัยทั้งสามแนวทางมีวิธีการวิจัยที่ประกอบด้วย 5 กิจกรรมข้างต้นเหมือนกัน ที่แตกต่างกันคือแนวทาง แนวคิดในแต่ละกิจกรรม ดังนี้

การกำหนดจุดมุ่งหมายของการวิจัย

จุดมุ่งหมายหลักของการวิจัยเชิงปริมาณ คือ การตรวจสอบว่าตัวแปรที่ศึกษาสอดคล้องและเป็นไปตามหลักการหรือทฤษฎีหรือไม่ ดังนั้นจึงมักใช้คำว่า “เพื่อศึกษา” หรือ “เพื่อตรวจสอบ” ซึ่งตรงกับภาษาอังกฤษว่า “to study” หรือ “to investigate”

จุดมุ่งหมายของการวิจัยเชิงคุณภาพ คือ การหาคำตอบจากสภาพที่เป็นอยู่จริง ไม่ได้ยึดโยงกับหลักการทฤษฎีที่มีอยู่ พูดอีกนัยหนึ่งคือ ยังไม่มีหลักการหรือทฤษฎีในเรื่องที่กำลังศึกษา ผลจากการศึกษาจึงถือเป็นองค์ความรู้ใหม่ในเรื่องนั้น ๆ ดังนั้น จึงไม่มีการตั้งสมมติฐานสำหรับงานวิจัยเชิงคุณภาพ จุดมุ่งหมายมักใช้คำภาษาไทยว่า “เพื่อศึกษา...” ซึ่งตรงกับภาษาอังกฤษว่า “to explore...” ไม่ควรใช้คำว่า “เพื่อตรวจสอบ...”

ส่วนจุดมุ่งหมายของการวิจัยผสมผสาน (Mixed methods research) นั้น Creswell (2003) แนะนำว่าให้เขียนแยกออกมาเลยว่า จุดมุ่งหมายของการวิจัยเชิงปริมาณคืออะไรบ้าง จุดมุ่งหมายเชิงคุณภาพคืออะไรบ้าง ลำดับของการเขียนว่าจุดมุ่งหมายใด จะมาก่อนก็ขึ้นอยู่กับแบบของการวิจัยผสมผสานที่ใช้

การรวบรวมข้อมูล

การรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณ จะรวบรวมจากการทดลองและ/หรือการสำรวจ ข้อมูลที่รวบรวมมีลักษณะเป็นตัวเลข การรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณจะรวบรวมจากประชากรหรือกลุ่มตัวอย่างที่เป็นตัวแทนของประชากร โดยใช้การสร้างสภาพการณ์ (Intervention) ที่เป็นตัวแปรต้นและประเมินผล ที่เกิดในตัวแปรตาม โดยใช้เครื่องมือวัดตัวแปรตามด้วยการใช้ตัวเลขจากเครื่องมือที่เป็นแบบทดสอบ แบบประเมิน แบบสำรวจเป็นหลัก

การรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ จะรวบรวมข้อมูลที่ไม่อยู่ในรูปตัวเลข เช่น ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ในรูปเสียง คำบรรยาย ข้อมูลประเภทรูปภาพ ของจริง สถานการณ์จริง ข้อมูลต่าง ๆ จะถูกแปลงออกมาเป็นคำบรรยายที่เป็นตัวหนังสือ การรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพจะรวบรวมข้อมูลจากบุคคล จากเหตุการณ์ที่เราสนใจอยากรู้ อยากรู้คำตอบโดยไม่ได้สนใจว่าบุคคลหรือเหตุการณ์ที่ศึกษาเป็นตัวแทนของบุคคลหรือเหตุการณ์ จึงไม่มีการกล่าวถึงประชากรหรือกลุ่มตัวอย่าง

สำหรับการวิจัยผสมผสานก็จะเก็บข้อมูลทั้งข้อมูลเชิงตัวเลขและข้อมูลเชิงคำบรรยาย การจะเก็บข้อมูลประเภทไหนก่อน-หลังหรือเก็บข้อมูลทั้งสองประเภท ก็ขึ้นอยู่กับแบบการวิจัยผสมผสานที่ใช้อยู่

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลตัวเลขที่ได้จากการวัดหรือการสำรวจ สอบถาม ด้วยสถิติเชิงพรรณนา หรือสถิติอ้างอิง

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ เป็นการสกัดเอาสาระจากคำบรรยายในลักษณะตัวอักษร การสกัดทำได้สองลักษณะใหญ่ ๆ คือ หนึ่งการใช้คำที่เป็นตัวแทนสิ่งนั้นซึ่งเรียกว่าการ “ให้ รหัส” หรือ “code” อีกลักษณะหนึ่งของการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ คือ การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เป็นการสกัดเอาสาระจากเนื้อหาจำนวนมาก ๆ ให้ได้แก่นของมัน เพื่อการนำไปสรุป

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงผสมผสาน จะทำการวิเคราะห์ข้อมูลตามลักษณะของข้อมูล คือ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยกระบวนการทางคุณภาพ ซึ่งสามารถใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยในการจัดการได้ด้วย จากนั้นนำผลการวิเคราะห์ทั้งสองมาเปรียบเทียบกัน อาจอยู่ในรูปของตารางเทียบ (Matrix) หรือเขียนบรรยาย คุณลักษณะการสนับสนุน ความแตกต่าง ผลการบูรณาการทั้งสองลักษณะข้อมูลที่ค้นพบ

การแปลผลข้อมูล

การแปลผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ เป็นการอธิบายเชิงตัวเลขว่าผลการศึกษาเป็นไปตามแนวทางหรือทฤษฎีหรือไม่อย่างไร อะไรสัมพันธ์กับอะไร อย่างไร สามารถนำผลจากการศึกษาไปอ้างอิงกับกลุ่มที่ใหญ่กว่าได้หรือไม่ อย่างไร

การแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ เป็นการบรรยายแบบตรงไปตรงมาในสิ่งที่พบจะพยายามเอาผลจากการวิจัยไปอธิบายเหตุการณ์อื่น หรือคนกลุ่มอื่น ผลการวิจัยถือเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่ได้

การแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูลผสมผสานตามที่กล่าวมาแล้วว่า การวิจัยผสมผสานสามารถลดจุดอ่อนและเสริมจุดแข็งของกันและกัน ดังนั้นจึงควรพิจารณาความสามารถในด้านการขยายผลไปอธิบายกลุ่มที่กว้างขึ้นของการวิจัยเชิงปริมาณ โดยการอธิบายว่า ผลการวิจัยเอาไปใช้ได้กับกลุ่มใดได้บ้าง ในทำนองเดียวกันก็ใช้จุดเด่นของการวิจัยเชิงคุณภาพที่สามารถเจาะลึกลงในประเด็นต่าง ๆ ที่สามารถนำไปสู่การใช้งานได้

การตรวจสอบความถูกต้อง

การตรวจสอบความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือของการวิจัยเชิงปริมาณ จะดูที่ความถูกต้อง (Validity) ต่าง ๆ ตั้งแต่ที่มาของปัญหา การตั้งจุดมุ่งหมาย คำถามการวิจัย การเก็บข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล ดูค่าความน่าเชื่อถือของเครื่องมือ (Reliability) เป็นหลัก

การตรวจสอบความถูกต้องของงานวิจัยเชิงคุณภาพ ให้ความสำคัญกับกระบวนการเลือกผู้ให้ข้อมูล (Participant Selection) กล่าวคือ ผู้ให้ข้อมูลต้องมีคุณสมบัติตรงกับผู้ที่เราต้องการศึกษาอย่างแท้จริง เพราะการวิจัยเชิงคุณภาพเราเชื่อข้อมูลที่ได้จากเขา ถ้าเลือกผิดผลการวิจัยก็ไร้ประโยชน์

กระบวนการเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์ ถือเป็นสิ่งที่สำคัญมากต่อความถูกต้องของผลการศึกษา ผู้สัมภาษณ์ต้องมีประสบการณ์ในการสัมภาษณ์มาเป็นอย่างดี ผู้วิจัยที่ไม่มีประสบการณ์การสัมภาษณ์จึงจำเป็นต้องได้รับการฝึก การสัมภาษณ์ ครั้งแรก ๆ อาจหวังผลไม่ได้ การสัมภาษณ์ เพียงครั้งเดียวในคน ๆ เดียวไม่น่าจะให้ผลที่ถูกต้องได้

บทสรุป ข้อเสนอแนะ คำแนะนำสำหรับนักวิจัย

จากประสบการณ์การทำวิจัย การอ่านงานวิจัยผู้เขียนได้วิเคราะห์และสังเคราะห์ประเด็นต่าง ๆ เพื่อการแลกเปลี่ยนในการทำวิจัยทางการศึกษา ดังนี้

1. การเลือกแบบการวิจัย (Research Design) จากการทำงานวิจัยพบว่า ผู้วิจัยเขียนรายงานการวิจัยไม่สอดคล้องกับสิ่งที่ทำจริง เช่น รายงานว่างานวิจัยที่ทำการวิจัยทดลองแต่ความเป็นจริงเป็นการวิจัยเชิงพรรณนา เป็นต้น ในทางปฏิบัติการวิจัยทางการศึกษาเกือบจะเป็นไปไม่ได้เลยที่จะทำการวิจัยเชิงทดลองแบบการวิจัยที่ทำได้คือการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi Experiment)

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

3. ผู้วิจัยรายงานผลการวิจัยผิดเพี้ยน เช่น บอกว่าทำวิจัยเชิงคุณภาพแต่รายงานผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกมาเป็นตัวเลขแทนการเขียนบรรยาย

การวิจัยมีหลายแนวทาง (Research Approach) ทั้งการวิจัยเชิงปริมาณ การวิจัยเชิงคุณภาพ และการวิจัยผสมผสาน และแต่ละแนวทางการวิจัยก็มีแบบการวิจัย (Research Design) ในแนวของมัน

นักการศึกษา ครู นักศึกษาที่ทำงานวิจัยควรเลือกแนวทางการวิจัยและแบบการวิจัยที่เหมาะสม จะทำให้ได้รายงานการวิจัยที่ถูกต้อง น่าเชื่อถือ ประเด็นการวิจัยทางการศึกษามีความหลากหลายเหมาะสมกับแนวทางวิจัยเชิงปริมาณ การวิจัยเชิงคุณภาพ และการวิจัยผสมผสานนักวิจัยทางการศึกษา ควรทำความเข้าใจให้รู้จักแนวทางการวิจัยและแบบการวิจัยต่าง ๆ ถ้าทำได้ผลงานการวิจัยจะช่วยตอบคำถามและแก้ปัญหาได้อย่างแท้จริง

บรรณานุกรม

- Babbie, E. (1990). *Survey research methods* (2nd ed.). Belmont: Wadsworth.
- Bausell, R. B. (1994). *Conducting meaningful experiments*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Berg, B. L. (2001). *Qualitative research methods for the social sciences* (4th ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- Bryman, A. (2008) *Social research methods* (3rded.). New York: Oxford University Press.
- Blalock, H. (1969). *Theory construction: From verbal to mathematical formulations*. Englewood Cliffs: 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* (5thed.). White Plains: Longman.

- Bryman, A. (2006). *Mixed methods: A four-volume set*. London: SAGE Publications.
- Campbell, D., & Stanley, J. (1963). *Experimental and quasi-experimental designs for research* (pp. 1-76). Chicago: Rand MacNally.
- Creswell, J. W. (2009). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (3rded.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2007). *Designing and conducting mixed methods research* (3rd ed.). Thousand Oaks: SAGE Publications, Inc.
- Guba, E. G., & Lincoln, Y. S. (2005). Paradigmatic controversies, contradictions, and emerging confluences. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *The Sage handbook of qualitative research* (3th ed., pp. 191-215). Thousand Oaks: SAGE Publications, Inc.
- Kerlinger, F. N., & Lee, H. B. (2000). *Foundations of behavioral research* (4th ed.). London: Harcourt College Publishers.
- 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: SAGE Publications.
- Tuckman, B. W. (1999). *Conducting educational research* (5th ed.). Fort Worth: Harcourt Brace College Publishers.

การวิจัยเชิงอนาคตเพื่อการวางแผนองค์กร Futures Research for Organization Planning

สมศักดิ์ ลีลา¹

Somsak Lila

somsak.lila@gmail.com¹

บทคัดย่อ

การศึกษาคาดการณ์เกี่ยวกับเกี่ยวกับอนาคตมีมานานแล้ว แต่ที่มีการศึกษาเป็นระบบนั้นเริ่มมาตั้งแต่คริสต์ศตวรรษ 1950 มนุษย์เชื่อว่าถ้าเราทราบปรากฏการณ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต จะทำให้เราสามารถวางแผนรับมือกับสิ่งเลวร้ายในอนาคตได้ และสามารถสร้างโอกาสหรือส่งเสริมให้เกิดปรากฏการณ์ในทางดีได้ ยิ่งกว่านั้น เราเชื่อว่าเราสามารถกำหนดหรือสร้างสรรค์ปรากฏการณ์ที่มนุษย์พึงปรารถนาได้ การวิจัยเชิงอนาคตจึงถูกพัฒนาขึ้นมาตามลำดับ ถ้าหากมีการนำไปประยุกต์ใช้ในการวางแผนองค์กร น่าจะเป็นประโยชน์มากกว่ากิจกรรมแค่เพียงศึกษาทำนายปรากฏการณ์เท่านั้น ในขณะที่การวางแผนองค์กรในโลกยุคใหม่ที่มีความผันแปรไม่แน่นอนสูงก็จะมีทิศทางชัดเจน สร้างสรรค์และมีความท้าทายสูงมากยิ่งขึ้น

การวิจัยเชิงอนาคตมีหลายประเภท แนวคิดเกี่ยวกับการวิจัยเชิงอนาคตมีหลายกลุ่ม และหลากหลายวิธีการ การวิจัยเชิงอนาคตที่จะกล่าวถึงนี้เป็นทั้งวิธีการเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ แต่ไม่ใช่ลักษณะการคาดการณ์ที่สามารถอธิบายถึงโอกาส หรือความน่าจะเป็นของการเกิดเหตุการณ์ในอนาคตด้วยวิธีการทางสถิติ จึงไม่เกี่ยวกับความแม่นยำและความคลาดเคลื่อนในการพยากรณ์ แต่เป็นการทำความเข้าใจถึงสิ่งที่เป็นไปได้ และสิ่งที่พึงปรารถนาในอนาคตอย่างเป็นระบบ รวมถึงการวิเคราะห์ว่าเหตุการณ์ใดส่งผลกระทบต่ออนาคตมากน้อยเพียงใด ประโยชน์ที่ได้จากการวิจัยนี้ คือกรอบหรือโครงร่างการวางแผนพัฒนากลยุทธ์เพื่อกำหนดอนาคตองค์กรที่เปิดใจให้พิจารณาความเป็นไปได้ใหม่ ๆ และเตรียมรับมือกับเหตุการณ์ใหม่ ๆ ที่ไม่พึงปรารถนา โดยการนำวิธีการวิจัยเชิงอนาคต เช่น วิธีการเชิงมนุษยวิทยา (EFR) วิธีการเดลฟาย (Delphi Technique) และวิธีการทั้งสองวิธีร่วมกัน ที่เรียกว่า EDFR มาผสมผสานประยุกต์ใช้อย่างเป็นระบบ โดยให้ความสำคัญกับฉากทัศน์ (Scenarios) ใหม่ ๆ ที่สามารถนำไปใช้ในการวางแผน เพื่อเป็นทางเลือกที่ท้าทายขององค์กร ที่เหมาะสมกับโลกยุคโลกปัจจุบันมากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: การวิจัยเชิงอนาคต, ฉากทัศน์, การวางแผนองค์กร

Abstract

¹ อาจารย์, ดร., นักวิชาการอิสระ

¹ Dr., Independent Scholar

The predictive studies of the future have been around for a long time. However systematic study has started since the 1950s. Humans believe that if we know the events that will occur in the future, it will allow us to plan to deal with bad things in the future, create opportunities, or promote positive phenomena. Moreover, we believe that we can manage or create desirable phenomena. Future research is therefore developed accordingly. If it is applied in organizational planning, it should be more useful than the activity of just studying and predicting phenomena. Meanwhile, organizational planning in the modern world with high uncertainty, enables the organization to have a clear direction, more creative and challenging.

There are many types of future research. There are several groups of ideas about future research with various methods The future research mentioned here applies both quantitative and qualitative methods. However, it is not a predictive characteristic that can describe the chance or probability of future events using statistical methods. Therefore, it is not about the accuracy and inaccuracy of the forecast. It is a systematic understanding of what is possible and desirable in the future. Including analyzing how much an event will affect the future. The benefit of this type of research is a framework or outline for future planning that opens the mind to consider new possibilities and prepare to deal with new events or things that are not desired. The application of future research methods such as Ethnographic Future Research (EFR), the Delphi Technique, and a combination of both methods called EDFR, giving importance to new scenarios that can be used in planning to be a challenging choice for the organization that is more suitable for today's world.

Keywords: Future Research, Scenario, Organization planning

1. บทนำ

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

ในโลกยุคใหม่ที่มีความผันแปรไม่แน่นอน (VUCA World) สูงมากในปัจจุบันมีความท้าทายใหม่ ๆ เกิดขึ้นเสมอ การวางแผนเพื่อกำหนดทิศทางที่ใหม่ ๆ ขององค์กรจึงมีความท้าทายกว่า การนำจุดอ่อน จุดแข็งขององค์กรมาเป็นข้อมูลพื้นฐานเท่านั้น การวางแผนพัฒนากลยุทธ์และตัวชี้วัดของ องค์กรที่ทำกันในปัจจุบันมักใช้วิธีการประชุมระดมสมอง (Brain storming) การประชุมกลุ่ม (Focus group) เทคนิคเดลฟาย (Delphi Technique) การสัมภาษณ์ (Interview) ผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้มีส่วนได้เสีย (Stakeholder) โดยทั่วไปมักให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์ ทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ มีการให้ความสำคัญกับจุดอ่อน จุดแข็ง โอกาส และความท้าทาย มีการแสดงความเชื่อมโยงไปสู่อนาคตอย่างเป็นระบบ มากขึ้น นักวิจัยด้านการวางแผน รวมทั้งนักวางแผนมักให้ความสำคัญกับความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง (Construct Validity) โดยเฉพาะเชิงปริมาณที่มีน้ำหนักของตัวชี้วัดผลผลิต (Outcome) นำเชื่อถือและ บ่งบอกถึงความสัมพันธ์ต่าง ๆ เพราะมุ่งทำจากสิ่งที่เป็นอยู่โดยใช้โอกาสและความท้าทายเพื่อให้สำเร็จ ถ้ามนุษย์มีความเชื่อว่าอนาคตเป็นสิ่งที่กำหนดหรือสร้างได้ การวางแผนควรทำหน้าที่เชิงรุกในการกำหนด ทิศทางอนาคต กำหนดกลยุทธ์และตัวชี้วัดความสำเร็จขององค์กรด้วยการสร้างฉากทัศน์ (Scenario) ใหม่ ๆ ที่มีความท้าทายที่น่าสนใจมากกว่าการแก้ปัญหาด้วยข้อมูลเดิม ๆ และการเชื่อมโยงถึงหลักการที่เป็นความ เที่ยงตรงเชิงอนาคตนั้นเป็นหลักการสำคัญของการวิจัยเพื่อการวางแผนกำหนดทิศทางขององค์กร นั่นคือการ วิจัยเชิงอนาคตนั่นเอง

การวิจัยเชิงอนาคตในปัจจุบันมีหลากหลายเทคนิควิธี สามารถนำไปบูรณาการสู่การประยุกต์ เพื่อแสวงหาคำตอบ หรือกำหนดแนวทางที่องค์กรควรทำและควรเตรียมป้องกันเหตุการณ์ต่าง ๆ อันเกิดจาก ปฏิสัมพันธ์ของเหตุการณ์เหล่านั้นอีกด้วย ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการวางแผนรับมือจัดการความเสี่ยงของ องค์กรได้ด้วย ในปัจจุบันวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีได้พัฒนาอย่างรวดเร็ว มีการพัฒนาฐานข้อมูล ขนาดใหญ่ (Big Data) ที่สามารถประมวลผลทั้งจากตัวเลขและข้อความเพื่อใช้ในการวางแผนแล้วก็ตาม การจินตนาการถึงฉากทัศน์ (Scenario) ใหม่ ๆ ของมนุษย์ของกลุ่มนักคิดกลุ่มอุดมคติ กลับมีความสำคัญและ เป็นแผนที่นำทาง และสร้างกรอบ โครงร่าง ในแผนพัฒนาใหม่ ๆ ทั้งวิทยาศาสตร์และสังคมโลกของมนุษย์อยู่ เสมอ

2. ความเข้าใจเกี่ยวกับการวิจัยเชิงอนาคต

นักอนาคตนิยม มีความเชื่อพื้นฐานว่า ความเชื่อของมนุษย์มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมและการตัดสินใจ และมนุษย์สามารถควบคุมความเชื่อของตนได้ นี้เองทำให้เชื่อต่อไปว่ามนุษย์สามารถกำหนดอนาคตได้ จึงมี การศึกษาอนาคตอย่างเป็นระบบ เรียกว่า อนาคตศาสตร์ หรืออนาคตวิทยา (Futurology)

ลักษณะการทำนายอนาคตเป็นไปได้หลายลักษณะแตกต่างกัน เช่น การทำนายเชิงสำรวจ (Exploratory Forecasting) เป็นการขยายเหตุการณ์ในอดีต และปัจจุบัน ไปสู่อนาคต หรือกล่าวได้ว่าเป็น การมองไปข้างหน้า (outward bound) โดยอาศัยปรากฏการณ์ในอดีตและปัจจุบันมาบ่งบอกถึงแนวโน้ม เหตุการณ์อะไรบางอย่างที่จะเกิดขึ้นในอนาคต วิธีการนี้เราจะพบในงานวิจัยทางธุรกิจอย่างกว้างขวาง ส่วน

การทำนายเชิงปทัสฐาน (Normative Forecasting) เป็นการกำหนดอนาคตที่พึงปรารถนา (Desirable future) ไว้ก่อนว่าอะไรคืออนาคตที่พึงประสงค์ หรืออนาคตที่ต้องการจะเป็นเหมือนการวาดภาพในกระดาษ แล้วจึงย้อนกลับมาพิจารณาว่าสภาพการณ์ปัจจุบันที่เป็นอยู่จะสามารถไปถึงอนาคตที่พึงปรารถนานั้นได้อย่างไร

2.1 ความหมายและความสำคัญ

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

เรื่องของอนาคตนั้น มีความเป็นไปได้ในหลายทิศทาง จึงต้องสำรวจ และศึกษาแนวโน้มที่มีความเป็นไปได้เหล่านั้น ให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ ผู้ที่ทำการศึกษานาตอย่างเป็นระบบโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยอนาคตแบบต่าง ๆ เรียกว่า *นักวิจัยอนาคต* ส่วนนักคิดและนักทฤษฎีเกี่ยวกับอนาคตเรียกว่า *นักอนาคตนิยม*

ลิปพนนท์ เกตุทัต (2538) ได้ให้มุมมองการมองอนาคตสู่แผนรุกว่า ทั้ง ๆ ที่ปัญหา และมูลเหตุแห่งปัญหาเป็นเรื่องสำคัญที่จะต้องทราบและวิเคราะห์ให้ลึกซึ้ง แต่คำตอบมิใช่เพียงแค่นี้คำตอบอยู่ที่เส้นทางที่จะเดินสู่การลดปัญหา และมูลเหตุหรือมรรค มรรคจะต้องมีเป้าหมาย เป้าหมายนี้ไม่จำเป็นต้องเป็นเป้าหมาย โดยปกติจะเป็นเป้าที่เคลื่อนที่ไปตามกาลเวลา ดังนั้น หัวใจของ

การมองอนาคตอยู่ที่การหาทิศทาง การมองอนาคตเพื่อหาเป้าที่เคลื่อน หรือทิศทางอาจทำได้หลายวิธี

การวิจัยเชิงอนาคต เป็นการวาดมโนภาพอนาคตในแง่ดีและมโนภาพอนาคตในแง่ร้าย และก็พิจารณาตัวแปรต่าง ๆ ในลักษณะที่มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน เมื่อวาดมโนภาพที่มีความเป็นไปได้สูงสุดแล้ว ก็จะต้องวางเงื่อนไขทางเลือก สู่ทิศทางที่ประสงค์ การมองอนาคต เป็นการสร้างกลไกเชิงรุกสามารถปลุกเร้าใจ ให้มีผู้ร่วมฉีกกำลังด้วยความหวัง อันจะนำไปสู่ความสำเร็จ ส่วนปัญหาก็จะคลี่คลายไป ถ้าเลือกแนวทางรุกที่ชวากหนาม น้อยที่สุด

2.2 จุดมุ่งหมาย

Textor (1980) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการวิจัยเชิงอนาคตว่า เพื่อบรรยายทางเลือกในอนาคต (Alternative Futures) ที่เป็นไปได้หรือน่าจะเป็น เพื่อบ่งชี้ผลกระทบและผลต่อเนื้องที่อาจเกิดขึ้นจากอนาคตที่เป็นไปได้ ในแต่ละอนาคต เป็นการประเมินสถานการณ์ในปัจจุบัน เกี่ยวกับความรู้ต่าง ๆ ที่ผู้ให้สัมภาษณ์มีอยู่ เกี่ยวกับอนาคตที่เป็นไปได้แต่ละทาง

เทียนฉาย กิระนันท์ (2544) กล่าวว่า การวิจัยเชิงอนาคต มีจุดมุ่งหมายที่จะทำการทำนาย เหตุการณ์ คาคะเนหรือพยากรณ์เหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง ที่อาจจะเกิดขึ้นในอนาคต ทั้งนี้จะต้องอิงพื้นฐานข้อมูลและข้อค้นพบที่ได้จากการวิจัย

จุดมุ่งหมายหลักของการวิจัยอนาคต มิใช่การทำนายว่าอะไรจะเกิดขึ้นจริงถูกต้องทั้งหมด แต่ต้องการสำรวจเพื่อศึกษาแนวโน้มที่เป็นไปได้มากที่สุดทั้งที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ กล่าวคือ เป็นการสร้างภาพอนาคตที่จะเป็นและที่ไม่ควรจะเป็น เพื่อแสวงหาทางเลือกที่จะดำเนินการในอนาคตซึ่งทำให้เกิดผลลัพธ์เชิงบวก (Positive Outcome) และเป็นการกระตุ้น แรงจูงใจให้ตระหนักถึงภัยอันตรายที่จะเกิดขึ้นในอนาคตเพื่อแสวงหาแนวทางการแก้ไขต่อไป

2.3 กลุ่มแนวคิดอนาคตศึกษา

มนุษย์ให้ความสนใจเกี่ยวกับอนาคตศึกษามาเป็นเวลานานแล้ว สามารถแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ดังนี้

1) กลุ่มแนวคิดเชิงศาสนา การศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับอนาคต ในอดีตจึงเป็นไปตามความเชื่อที่ว่า มนุษย์ไม่มีทางเลือกอื่น แต่ต้องทำตามวัตถุประสงค์ของพระเจ้า หรือชะตาฟ้าลิขิตเท่านั้น ความเชื่อเกี่ยวกับอนาคตนี้ปรากฏอยู่ในทุกศาสนา

2) กลุ่มแนวคิดเชิงอุดมคติ กลุ่มแนวคิดที่อาจถือว่าเป็นรากฐานของการศึกษาอนาคตในยุคสมัยใหม่คือกลุ่มยูโทเปีย (utopia) ซึ่งเน้นภาพอนาคตในอุดมคติที่พึงประสงค์และอยากให้เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง แนวคิดยูโทเปียมีทั้งที่เป็นภาพอุดมคติของอนาคตที่ยังไม่เกิดขึ้นและภาพอุดมคติของอีกสถานที่หนึ่งที่แสดงถึงความปรารถนาสุดขีด สังคมยูโทเปียปรากฏในงานเขียนครั้งแรกในนวนิยายเชิงปรัชญาการเมืองชื่อเดียวกันของโทมัส มอร์ (Thomas More)

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

4) กลุ่มนิยายวิทยาศาสตร์ มีนวนิยายเกิดขึ้นตามจินตนาการของมนุษย์เกี่ยวกับภาพอนาคต เช่น 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 เช่น จูลส์ เวิร์น (Jules Verne) นักเขียนชาวฝรั่งเศสผู้เขียนนิยายวิทยาศาสตร์ ใช้จินตนาการสร้างสรรค์ คาดเดาเทคโนโลยีในโลกอนาคตจากนวนิยายวิทยาศาสตร์ พรรณนาภาพอุดมคติของสังคมในอนาคตที่มนุษย์สร้างขึ้นจากการพัฒนาด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งประดิษฐ์หรือนวัตกรรมที่จะเกิดขึ้นในอนาคต เช่น เรือดำน้ำนิวเคลียร์ การเดินทางไปดวงจันทร์ ฯลฯ ภาพศิลปะ ดนตรี งานปฏิมากรรมก็แสดงถึงจินตนาการของมนุษย์ เช่นกัน

5) กลุ่มแนวคิดเชิงระบบ (Systematic Thinking) ซึ่งได้กลายมาเป็นพื้นฐานสำคัญของอนาคตศึกษายุคใหม่ที่มีคุณลักษณะหลักคือ การคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างส่วนประกอบ (Part) กับองค์รวม

(Whole) และการเปลี่ยนจากกรอบความคิดเชิงโครงสร้าง (Structure) เป็นกรอบความคิดเชิงกระบวนการ (Process) แนวคิดเชิงระบบที่เป็นพื้นฐานของอนาคตศึกษาสมัยใหม่เกิดขึ้นในวงการวิชาการในสหรัฐอเมริกาในช่วงก่อนสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยรับอิทธิพลโดยตรงจากทฤษฎีวิทยาศาสตร์แนวปฏิฐานนิยมและวิธีการวิจัยแบบประจักษ์นิยม ซึ่งล้วนแล้วแต่มีพื้นฐานของโลกทัศน์แบบฟิสิกส์ของนิวตัน (Newton) แนวคิดดังกล่าวเชื่อว่า ทุกสิ่งทุกอย่างรวมทั้งธรรมชาติของมนุษย์สามารถย่อส่วนลงมาเป็นกลไกได้ จึงสามารถทำนายและพยากรณ์ได้ว่า สิ่งเหล่านั้นจะเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรในอนาคต แนวคิดนี้เชื่อในความจริงที่เป็นหนึ่งเดียวและเป็นสากล จึงเป็นรากฐานของความคิดที่ว่า “อนาคตที่ทำนายได้มีอยู่หนึ่งเดียว (One Predictable Future) และสามารถทดลองและพิสูจน์ได้ด้วยข้อมูลเชิงประจักษ์”

2.4 พัฒนาการของการวิจัยเชิงอนาคต

การวิจัยเชิงอนาคตที่มีการศึกษาเป็นระบบ ซึ่งเป็นเทคนิคการวิจัยแบบหนึ่งนั้นมีการพัฒนาระเบียบวิธีวิจัยขึ้นในทศวรรษที่ 1950 ซึ่งมีลักษณะเป็นวิธีการค้นคว้าหาความรู้เกี่ยวกับอนาคตด้วยวิธีการทางวิทยาศาสตร์ (Scientific Approach) ภารกิจและงานของการวิจัยเชิงอนาคตมีความครอบคลุมเกือบทุกด้าน เช่น ทางด้านเศรษฐกิจ การปกครอง สังคม การสาธารณสุข การศึกษา เทคโนโลยี ฯลฯ โดยในยุคแรก 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. Textor นักอนาคตนิยมชาวอเมริกัน ซึ่งงานของเขาที่ 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 ฟุลเลอร์ มีส่วนร่วมในวาทกรรมนี้

ยุคที่ห้า ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและโลกาภิวัตน์ (ทศวรรษ 1980-1990) การถือกำเนิดของคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลและการเพิ่มขึ้นของอินเทอร์เน็ตในช่วงทศวรรษ 1980 และ 1990 ได้เปลี่ยนแปลง

วิธีการเข้าถึงและเผยแพร่ข้อมูล โลกาภิวัตน์กลายเป็นประเด็นสำคัญ และนักอนาคตนิยมเริ่มให้ความสำคัญกับความเชื่อมโยงของโลกและผลกระทบของโลกในอนาคตมากขึ้น

ยุคที่หก การพัฒนาที่ยั่งยืนและความกังวลเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม (ทศวรรษ 1990 – 2000) ช่วงปลายศตวรรษที่ 20 และต้นศตวรรษที่ 21 มีความตระหนักรู้มากขึ้นเกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน การวิจัยในอนาคตได้ขยายไปสู่การพิจารณาความยั่งยืนของระบบนิเวศและสังคม โดยมุ่งเน้นที่การสร้างอนาคตที่รับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม

ยุคที่เจ็ด การบูรณาการเทคโนโลยีและข้อมูล (ทศวรรษ 2000 – 2010) ศตวรรษที่ 21 นำมาซึ่งความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี การวิเคราะห์ข้อมูล และปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งมีอิทธิพลต่อวิธีการที่ใช้ในการวิจัยในอนาคต ความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนมากได้เพิ่มความแม่นยำและขอบเขตของการคาดการณ์ในอนาคต

ยุคที่แปด ความท้าทายและความสามารถในการฟื้นตัวที่ซับซ้อน (ทศวรรษ 2010 - ปัจจุบัน) ยุคปัจจุบันโดดเด่นด้วยการยอมรับความท้าทายที่ซับซ้อนและเชื่อมโยงถึงกันมากขึ้น เช่น การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ การเปลี่ยนแปลงทางภูมิศาสตร์การเมือง และการระบาดใหญ่ทั่วโลก ฯลฯ การวิจัยเชิงอนาคตได้ปรับเปลี่ยนเพื่อรับมือกับความท้าทายเหล่านี้ โดยเน้นถึงความจำเป็นในการฟื้นตัวและกลยุทธ์ในการปรับตัว การวิจัยในอนาคตได้กลายเป็นสาขาสหวิทยาการที่ดึงข้อมูลเชิงลึกจากสังคมวิทยา เศรษฐศาสตร์ จิตวิทยา และสาขาวิชาอื่น ๆ มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องในขณะนั้นที่วิชาการและผู้ปฏิบัติงานสำรวจวิธีการและแนวทางใหม่ ๆ เพื่อคาดการณ์และกำหนดอนาคต

3. ประเภทของการวิจัยเชิงอนาคต

การวิจัยในอนาคตครอบคลุมแนวทางและวิธีการที่หลากหลายในการสำรวจ ทำความเข้าใจ และคาดการณ์สถานการณ์ที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต ต่อไปนี้เป็นวิธีการวิจัยในอนาคตบางประเภทแบ่งตามลักษณะและวิธีการศึกษาที่จะกล่าวถึงแต่ละประเภทโดยย่อ

การวิเคราะห์แนวโน้ม (Trend Analysis) เป็นการตรวจสอบข้อมูลในอดีตเพื่อระบุและคาดการณ์แนวโน้ม ช่วยคาดการณ์ความต่อเนื่องของรูปแบบในอนาคต

การวางแผนสถานการณ์ (Scenario Planning) เป็นการพัฒนาสถานการณ์ที่เป็นไปได้ในอนาคตหลายสถานการณ์โดยอิงจากการผสมผสานตัวแปรหลักและความไม่แน่นอนที่แตกต่างกัน วิธีการนี้ช่วยให้องค์กรเตรียมพร้อมสำหรับอนาคตที่อาจเกิดขึ้นมากมาย

วิธีการเดลฟาย (Delphi Method) เกี่ยวข้องกับคณะผู้เชี่ยวชาญที่ให้ความเห็นเกี่ยวกับประเด็นใดประเด็นหนึ่งผ่านชุดการสำรวจและรอบข้อเสนอนี้ คำตอบจะได้รับการวิเคราะห์และใช้เพื่อระบุแนวโน้มและสร้างฉันทามติ

การวิเคราะห์ผลกระทบข้าม (Cross-Impact Analysis) เป็นการตรวจสอบปฏิสัมพันธ์และความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยต่างๆ เพื่อทำความเข้าใจว่าการเปลี่ยนแปลงในด้านหนึ่งอาจส่งผลกระทบต่อปัจจัยอื่นๆ อย่างไร

การย้อนกลับ (Backcasting) เริ่มต้นด้วยวิสัยทัศน์ของอนาคตอันพึงประสงค์และการทำงานย้อนหลังเพื่อระบุขั้นตอนและเงื่อนไขที่จำเป็นเพื่อให้บรรลุอนาคตนั้น

การสแกนสภาพแวดล้อม (Environmental Scanning) เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมภายนอกอย่างเป็นระบบเพื่อระบุโอกาสและภัยคุกคามที่อาจเกิดขึ้นซึ่งอาจส่งผลกระทบต่ออนาคต

การพยากรณ์เทคโนโลยี (Technology Forecasting) การประเมินแนวโน้มทางเทคโนโลยีและนวัตกรรมในปัจจุบันเพื่อคาดการณ์ผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นต่อการพัฒนาในอนาคต

การสร้างวิสัยทัศน์ร่วม (Visioning) การมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในกระบวนการสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาวิสัยทัศน์ร่วมกันเกี่ยวกับอนาคตอันพึงประสงค์ วิธีนี้มักใช้ในการวางแผนชุมชนหรือองค์กร

การจำลองและการสร้างแบบจำลอง (Simulation and Modeling) เป็นการใชแบบจำลองคอมพิวเตอร์และการจำลองเพื่อสำรวจสถานการณ์ต่างๆ และทดสอบผลลัพธ์ที่เป็นไปได้ของการตัดสินใจหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ

การวิเคราะห์ไพ่การ์ด (Wild Cards Analysis) เป็นการตรวจสอบเหตุการณ์ที่มีความน่าจะเป็นต่ำและมีผลกระทบสูง ซึ่งอาจเปลี่ยนแปลงภูมิทัศน์ในอนาคตได้อย่างมาก

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

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

การวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นใหม่ (Emerging Issue Analysis) เป็นการระบุและวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นใหม่ที่มีศักยภาพในการกำหนดภูมิทัศน์ในอนาคต

วงล้อแห่งอนาคต (Futures Wheel) เป็นการแสดงภาพที่สำรวจผลที่ตามมาและนัยสำคัญของเหตุการณ์หรือแนวโน้มในอนาคต

วิธีการเหล่านี้สามารถใช้แยกกันหรือรวมกันก็ได้ ขึ้นอยู่กับเป้าหมายของการวิจัยในอนาคตและความซับซ้อนของประเด็นที่กำลังแก้ไข กุญแจสำคัญคือการใช้วิธีการผสมผสานกันเพื่อเพิ่มการมองการณ์ไกลและปรับปรุงให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

4. วิธีการและแนวทางหลักของการวิจัยเชิงอนาคตเพื่อการวางแผนพัฒนากลยุทธ์องค์กร

วิธีการวิจัยเชิงอนาคตที่เป็นแนวทางหลักทั่วไป ได้แก่ การวางแผนสถานการณ์ (Trend Analysis) การวิเคราะห์แนวโน้ม (Trend Analysis) เทคนิคเดลฟี่ (Delphi Technique) การสแกนสภาพแวดล้อม (Environmental Scanning) แนวทางการวิจัยเชิงอนาคตที่จะกล่าวถึง ให้ความสำคัญกับกลุ่มแนวคิดเชิงอุดมคติ และกลุ่มแนวคิดเชิงระบบ (Systematic thinking) ซึ่งนักวิจัยส่วนใหญ่มีความคุ้นเคยเพราะมีระเบียบวิธีเป็นวิธีวิทยาศาสตร์ สามารถค้นหามุมมองที่ท้าทายในการแก้ปัญหาภายใต้สถานการณ์โลกที่ความผันผวนอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน การสร้างจินตนาการหรือฉากทัศน์ ใหม่ ๆ ที่เป็นอุดมคติ ถือเป็นความต้องการสูงสุดของมนุษย์ กว่าศตวรรษที่ผ่านมา ถ้าเราไม่เชื่อว่ามนุษย์สามารถเดินทางไปบนท้องฟ้าได้ เช่นเดียวกับนก เราก็คงไม่มีเครื่องบินเหมือนทุกวันนี้ ถ้ามนุษย์ไม่เชื่อว่า เราไปดวงจันทร์ได้ และคนส่วนใหญ่ก็ยังไม่เห็นเหตุผลว่าจะไปทำไม เพื่อฝันกันไป ไม่เกิดประโยชน์อะไร ไม่คุ้มค่า และถ้าไม่มีคนจินตนาการว่าสิ่งที่เราพูดถึงตลอดเวลานั้นควรใช้บ่งบอกภาวะสุขภาพของเราได้ ก็คงไม่มีใครคิดประดิษฐ์กรรมสมาร์ทวอต และเราอาจจะยังไม่มีนวัตกรรมใหม่ ๆ อีกหลายอย่าง

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

4.1 วิธีวิจัยแบบ Ethnographic Future Research (EFR)

EFR เป็นวิธีวิจัยเชิงอนาคตทางมนุษยวิทยา ที่เกิดขึ้นในปี 1976 โดยนักวิจัยอนาคตใช้เป็นแนวทางในการดำเนินการวิจัยแบบเปิดกว้างให้กลุ่มตัวอย่างหรือผู้ถูกสัมภาษณ์แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระโดยไม่มีการชี้นำภายใต้กรอบความคิดของผู้วิจัย โดยให้สัมภาษณ์ในมุมมองของตนเองเกี่ยวกับทางเลือก และโอกาสความเป็นไปได้ ที่จะสามารถเกิดขึ้นในอนาคต ระเบียบวิธีวิจัยแบบ EFR มีความยืดหยุ่น อาจมีการปรับให้เหมาะสมกับการสัมภาษณ์ โดยผู้วิจัยทำงานร่วมกับผู้ถูกสัมภาษณ์ในการพัฒนาและฉายภาพอนาคต (Scenario) โดยมีมุมมองภาพอนาคต 3 ภาพ คือ ภาพการมองโลกในแง่ดี (Optimistic) ภาพการมองโลกในแง่ร้าย (Pessimistic) และภาพที่เป็นไปได้มากที่สุด (Most Probable) (Textor, 1995)

จุดเด่นของ EFR คือการไม่ปิดกั้นขอบเขตความคิดของกลุ่มตัวอย่างหรือผู้เชี่ยวชาญที่ถูกสัมภาษณ์ โดยผู้สัมภาษณ์จะเริ่มถามมุมมองภาพอนาคตในแง่ดี (Optimistic) ก่อน จนกระทั่งได้มุมมองที่สมบูรณ์ จึงถามมุมมองภาพอนาคตในแง่ร้าย (Pessimistic) และเมื่อเสร็จสิ้นสมบูรณ์ ภาพสุดท้ายที่ถามคือภาพอนาคตที่เป็นไปได้มากที่สุด (Most Probably) เมื่อผู้ถูกสัมภาษณ์ให้มุมมองทั้งดีและแง่ร้ายครบแล้ว ผู้สัมภาษณ์จะต้องมีการทบทวนคำถาม และทบทวนมุมมองกับผู้ถูกสัมภาษณ์เป็นระยะ ๆ เพื่อความเข้าใจที่ถูกต้องและเข้าใจ

ตรงกันในภาพอนาคตแต่ละภาพ และแต่ละมุมมอง สิ่งที่ผู้สัมภาษณ์ต้องคำนึงถึงตลอดเวลาที่สัมภาษณ์คือ ผู้ถูกสัมภาษณ์หรือผู้เชี่ยวชาญให้ความชัดเจน (Clarity) ความเข้าใจที่ครอบคลุม (Comprehensiveness) บริบท (Contextualization) และสุดท้ายคือความเชื่อมโยงความสัมพันธ์ (Coherence) ของประเด็น คำถาม การอธิบาย มุมมองที่ถูกต้องชัดเจน เข้าใจตรงกันทั้งผู้สัมภาษณ์และผู้ถูกสัมภาษณ์ เพื่อส่งผลต่อการเขียนภาพอนาคต ที่ผู้วิจัยต้องตีความพรรณนา วิเคราะห์ ตีความ และวินิจฉัย

การแบ่งช่วงเวลาศึกษา และกำหนดขอบเขตการมองอนาคตเป็นสิ่งสำคัญ ผู้วิจัยจึงต้องกำหนด ขอบเขตช่วงเวลาในการมองภาพอนาคต เช่น 5 ปี 10 ปี 15 ปี หรือ 20 ปี การมองอนาคตระยะยาว จำเป็นต้องแบ่งช่วงเวลาเป็นระยะ ๆ เช่น ช่วงละ 5 ปี อนึ่งกลุ่มตัวอย่างหรือผู้ให้สัมภาษณ์จะต้องเป็นผู้เชี่ยวชาญและมีอำนาจ (Authority) ทางความคิดต่อสังคมและการขับเคลื่อนอนาคตขององค์กร

4.2 เทคนิควิธีวิจัยแบบเดลฟาย (Delphi Technique)

เทคนิคเดลฟาย ตั้งแต่ Texter ได้พัฒนาขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 1988 ปัจจุบันยังได้รับความนิยมแพร่หลาย ในการวิจัยที่มุ่งหาข้อค้นพบในเรื่องใดเรื่องหนึ่งได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากสามารถ ให้ข้อมูลที่แม่นยำ เกี่ยวกับสิ่งที่ยังคลุมเครือ ไม่มีความชัดเจน เพื่อใช้ประกอบการตัดสินใจได้เป็นอย่างดี โดยการอาศัย ประสบการณ์ ความรู้จากผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาที่เกี่ยวข้อง ซึ่งจะหลีกเลี่ยงการนัดหมายกลุ่ม ผู้เชี่ยวชาญให้มาเผชิญหน้ากัน เพื่อแสดงความคิดเห็น จึงทำให้ผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนสามารถแสดงความคิดเห็น ของตนได้อย่างเต็มที่และเป็นอิสระ ไม่ถูกครอบงำด้วยความคิดเห็นของผู้อื่นและกระบวนการกลุ่ม

Helmer (1967) กล่าวว่า เทคนิคเดลฟาย เป็นกระบวนการหนึ่งของการเก็บรวบรวมข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับความเป็นไปได้ในอนาคตในเรื่องที่เกี่ยวข้อง เวลา ปริมาณสภาพการณ์ที่ต้องการจะให้เป็น จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่กระจัดกระจายกันให้สอดคล้องกันอย่างมีระบบ โดยใช้วิธีการเสาะหาความคิดเห็นจากการตอบแบบสอบถามของผู้เชี่ยวชาญแทนการเรียกประชุม เทคนิคนี้ไม่ต้องการให้ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคน มีผลกระทบหรือมีอิทธิพลต่อการพิจารณาตัดสินใจของผู้เชี่ยวชาญที่ตอบแบบสอบถาม โดยผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนจะไม่ทราบว่ามีผู้ใดบ้าง และไม่ทราบว่าผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนมีความคิดเห็นในแต่ละข้ออย่างไร จะรู้เฉพาะคำตอบของตนเองเท่านั้น โทมัส ที แมคมิลแลน (Thomas T. Macmillan) ได้ศึกษาพบว่า จำนวนผู้เชี่ยวชาญ 17 คนขึ้นไปความคลาดเคลื่อนจะคงที่คือ .02 หากน้อยกว่านี้ ความคลาดเคลื่อนจะเพิ่มขึ้น เช่น 9 คนความคลาดเคลื่อนจะเป็น .04

Glenn and Gordon (2009) กล่าวว่า เดลฟาย เป็นวิธีการสำรวจความคิดเห็นของกลุ่มแนวคิดเกี่ยวกับอนาคต โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมีเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งเกิดขึ้น มีแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นหรือจะมี ปริมาณเฉพาะในช่วงเวลาที่กำหนด แบบสำรวจนี้ไม่ระบุชื่อ ดังนั้นจึงไม่มีบุคคลใดสามารถครอบงำ (dominate) กลุ่มตามความต้องการได้ ความแตกต่างของคำตอบจะแสดงขึ้นโดยไม่เปิดเผย และอาจปรับเปลี่ยนเมื่อมีการรับรู้ความคิดของกลุ่ม

แม้ว่าการวิจัยด้วยเทคนิคเดลฟายจะเป็นที่รู้จักและถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลาย แต่นักวิจัยจำนวนมาก ยังขาดความระมัดระวังในการใช้เทคนิคเดลฟาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนของหัวใจหลักสำคัญ 4 ประการของการวิจัยด้วยเทคนิคเดลฟาย (น้ำผึ้ง มีศีล, 2559) คือ

1) การเลือกกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ มีความสำคัญมากต่อการมองอนาคต ควรเป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรอบรู้อย่างแท้จริงในสาขาที่จะทำวิจัย ไม่ควรเปิดรายชื่อของผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้การนำเสนอความคิดเห็นเป็นไปอย่างอิสระ ซึ่งจำนวนของผู้เชี่ยวชาญควรพิจารณาจากบริบทของงานวิจัยนั้น ๆ มิใช่การใช้เพียงเกณฑ์การลดลงของความคลาดเคลื่อน (Error reduction)

2) การกั้นร่องความรู้จากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญโดยการใช้แบบสอบถามควรมีการให้ข้อมูลย้อนกลับไปยังกลุ่มผู้เชี่ยวชาญเพื่อการสำรวจความคิดเห็นของตนเองและข้อเสนอแนะของกลุ่มเพื่อการตัดสินใจ ดังนั้นจึงไม่อาจยุติกระบวนการวิจัยด้วยเทคนิคเดลฟายได้แม้ว่ามติจะสอดคล้องกันโดยเสียงข้างมากโดยการตอบแบบสอบถามเพียงรอบเดียว

3) การพิจารณาค่าสถิติเพื่อพิจารณามติเสียงข้างมาก ควรมีเกณฑ์ที่ถูกต้องตามลักษณะของเครื่องมือที่ใช้ในการประมาณค่าความคิดเห็น จำนวนผู้เชี่ยวชาญและระดับการวัดความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ทั้งนี้เพื่อความรู้หรือความจริงที่ค้นพบนั้นมีความถูกต้อง น่าเชื่อถือและนำไปใช้ประโยชน์ได้

4) นักวิจัย ควรทำความเข้าใจในกระบวนการวิจัยด้วยเทคนิคเดลฟายอย่างละเอียดเพื่อไม่ให้เกิดอคติและมายาคติต่อกระบวนการวิจัยที่ตนเองเป็นผู้เลือก ไม่ย่อท้อที่จะติดตามและสื่อสารกับผู้เชี่ยวชาญ อีกทั้งยังควรมีความละเอียดรอบคอบในการพิจารณา วิเคราะห์และสรุปผลข้อมูลด้วยสถิติที่เหมาะสมและไม่ลำเอียงในคำตอบบางข้อที่ผู้เชี่ยวชาญบางคนอาจจะไม่ตอบ

เทคนิคเดลฟายเป็นวิธีการหาฉันทมติเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยทั่วไปจึงสามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อสำรวจความคิดเห็นได้หลายกรณี ผู้วิจัยมักเริ่มต้นด้วยกรอบ หรือประเด็นปัญหาที่ต้องการหาฉันทมติ การสร้างแบบสอบถามก่อนนำไปใช้หาฉันทมติอาจมีการประยุกต์ใช้แบบถามปลายเปิด (Open-ended) หรือการสัมภาษณ์ (Interview) เพื่อให้ได้คำถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญในรอบแรก

4.3 วิธีวิจัย EDFR

วิธีวิจัยแบบ EDFR (Ethnographic Delphi Futures Research) เป็นเทคนิคการวิจัยที่ จุมพล พูลภัทรชีวิน (2551) ได้นำเทคนิคการวิจัยอนาคตแบบ EFR (Ethnographic Futures Research) และเทคนิคเดลฟาย (Delphi) มาพัฒนาโดยการผสมผสานกัน เพื่อรักษาจุดเด่น และลบจุดด้อยของทั้งสองวิธี มีความยืดหยุ่นในระเบียบวิธีวิจัย เพื่อให้สามารถนำไปในการวิจัยเชิงอนาคตได้สมบูรณ์มากขึ้น โดยมีขั้นตอนที่สำคัญโดยสรุป 6 ขั้นตอน ดังนี้

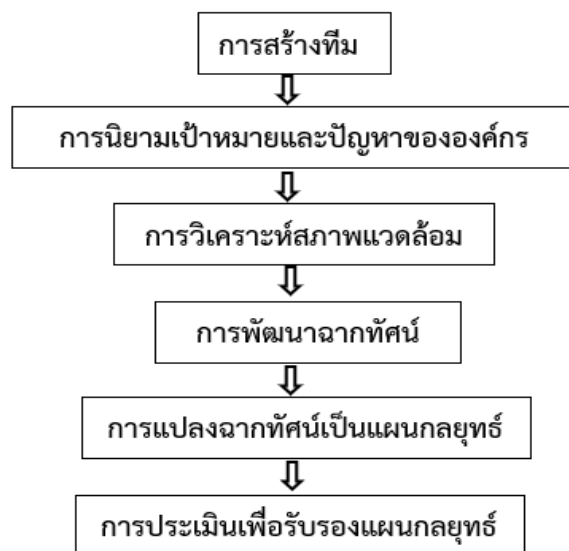
ขั้นตอนที่ 1 การกำหนดและเตรียมตัวกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งเป็นขั้นตอนที่สำคัญ และจำเป็นอย่างยิ่ง โดยผู้วิจัยต้องได้กลุ่มผู้เชี่ยวชาญจริง ซึ่งจะส่งผลต่อความน่าเชื่อถือของผลการวิจัย ส่วนการเตรียมตัวกลุ่มผู้เชี่ยวชาญนั้นมีความจำเป็นโดยเปิดโอกาสให้ผู้เชี่ยวชาญมีความพร้อมทั้งการเตรียมข้อมูล จัดระเบียบข้อมูล และเวลานัดหมาย

- 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 โดยการนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ มาวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อสร้างเป็นเครื่องมือสำหรับทำเดลฟาย
- ขั้นตอนที่ 4 การสร้างเครื่องมือ (แบบสอบถาม)
- ขั้นตอนที่ 5 ขั้นตอนการทำเดลฟาย (EDFR รอบที่สอง สาม.....)
- ขั้นตอนที่ 6 การเขียนอนาคตภาพ

5. การนำการวิจัยเชิงอนาคตไปใช้ในการวางแผนองค์กร

โดยนัยทั่วไปการวิจัยเชิงอนาคตและการวางแผนมีความเชื่อมโยงกัน นักวิจัยหรือนักวางแผนสามารถใช้การวิจัยเชิงอนาคตเป็นกิจกรรมนำเพื่อให้ได้กรอบ โครงร่างสำหรับใช้ในการวางแผนองค์กรตามปกติได้อยู่แล้ว ลักษณะนี้จะเป็นกิจกรรมสองขั้นตอน คือกิจกรรมการวิจัยเชิงอนาคต และกิจกรรมการวางแผนองค์กร อีกแนวทางหนึ่งคือการบูรณาการการวิจัยเชิงอนาคตกับการวางแผนองค์กรเข้าด้วยกันเป็นทั้งกิจกรรมการวิจัยและกิจกรรมการวางแผนไปพร้อมกัน ซึ่งวิธีนี้จะต้องอาศัยนักวางแผนที่มีทักษะการวิจัย หรือเริ่มต้นด้วยการสร้างทีมวิจัยและวางแผน กิจกรรมแต่ละขั้นตอนเป็นดังนี้

ขั้นตอนการวิจัยเชิงอนาคตเพื่อวางแผนกลยุทธ์องค์กร



ภาพ 1 ขั้นตอนการวิจัยเชิงอนาคตเพื่อการวางแผนกลยุทธ์องค์กร

1. การสร้างทีม เป็นการสร้างทีมวางแผนที่มีนักวิจัยเชิงอนาคตร่วมด้วย เพื่อมองภาพอนาคตร่วมกัน และเพื่อสื่อสาร ทำความเข้าใจเกี่ยวกับการวิจัยเชิงอนาคตและการวางแผนพัฒนากลยุทธ์องค์กร หรืออาจเป็นทีมนักวางแผนที่มีทักษะการวิจัย

2. การนิยามเป้าหมายและปัญหาขององค์กร เป็นการกำหนดปัญหาขององค์กรที่ต้องแก้ไข ทั้งปัญหาจำเป็นต้องแก้ไขแบบเร่งด่วน และปัญหาระยะยาว ในขั้นตอนนี้อาจพัฒนากิจกรรมการมีส่วนร่วมของผู้เกี่ยวข้องที่มีส่วนได้เสียหลักขององค์กร และผู้เชี่ยวชาญ ร่วมกันวิเคราะห์ และตั้งเป็นคำถามการวิจัยควรเป็นคำถามที่ท้าทายและสามารถหาคำตอบได้

3. การวิเคราะห์สภาพแวดล้อม เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากเอกสาร หลักฐานข้อเท็จจริงขององค์กร และจากการสำรวจความคิดเห็น ทศนคติของผู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ได้สารสนเทศในแง่มุมต่าง ๆ ที่พร้อมใช้งาน ขั้นตอนนี้จะทำให้มองเห็นความเชื่อมโยงของสภาพปัญหาและข้อมูลรอบด้านมากขึ้น

4. การพัฒนาฉากทัศน์ ในขั้นตอนนี้เป็นการพัฒนาฉากทัศน์โดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญซึ่งเลือกมาตามเกณฑ์เป้าหมาย ทำให้ได้สิ่งที่พึงปรารถนา และสิ่งที่เตรียมรับมือป้องกัน การเลือกกลุ่มผู้เชี่ยวชาญมีความสำคัญต่อการมองอนาคต ขั้นตอนนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบ EFR และ Delphi หรือที่เรียกว่า EDFR ซึ่งควรเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ มีความรอบรู้ หรือมีอำนาจในการขับเคลื่อนองค์กรผ่านทางความคิดนั้นได้

5. การแปลงฉากทัศน์เป็นแผนกลยุทธ์ เป็นขั้นตอนสำคัญที่จะทำให้ฉากทัศน์ที่ท้าทายใหม่ ๆ สามารถนำไปปฏิบัติได้ อาจใช้วิธีการระดมสมองหรือการประชุมกลุ่ม โดยที่วางแผนและกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ หัวหน้าหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งผู้มีส่วนได้เสียหลัก

6. การประเมินเพื่อรับรองแผนกลยุทธ์ เพื่อให้ได้แผนกลยุทธ์ที่ดี เป็นที่ยอมรับ สามารถนำไปปฏิบัติได้ และเป็นการสื่อสารถึงผู้ที่เกี่ยวข้องในองค์กรทั้งผู้รับบริการ และผู้ให้บริการ ในขั้นตอนนี้อาจพิจารณาการใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพหรือการวิจัยเชิงปริมาณที่ให้สารสนเทศยืนยันชัดเจนของแผนกลยุทธ์

บทสรุป

การวิจัยเชิงอนาคต เป็นกระบวนการทำนายอนาคตอย่างเป็นระบบ มีทั้งการทำนายเชิงสำรวจ เป็นการมองไปข้างหน้า โดยอาศัยปรากฏการณ์ในอดีตและปัจจุบันมาเป็นข้อมูลบ่งบอกอนาคต และการทำนายเชิงปทัสฐาน เป็นการกำหนดอนาคตที่พึงปรารถนาไว้ก่อนว่าอะไรคืออนาคตที่พึงประสงค์ ด้วยเหตุนี้การวิจัยเชิงอนาคตจึงสามารถให้คำตอบในอนาคตสำหรับการวางแผนองค์กร สร้างสรรค์แนวทางใหม่ ๆ ที่เป็นความท้าทายขององค์กร การใช้การวิจัยในอนาคตในการวางแผนองค์กรช่วยให้มีแนวทางเชิงรุกมากขึ้น และได้กรอบพัฒนาแผนเชิงกลยุทธ์เชื่อมโยงเป็นระบบ นักวิจัยควรเลือกใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงอนาคตที่เหมาะสมกับองค์กร การเลือกใช้เทคนิคการวิจัยเชิงอนาคตแบบ EFR และ Delphi รวมกันที่เรียกว่า EDFR นั้น จะทำให้ได้ข้อดีทั้งการวิจัยเชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณแต่ต้องคำนึงถึงข้อดีที่สำคัญของทั้งสองวิธี คำตอบที่ได้จากการวิจัยช่วยให้ผู้วิจัยและนักวางแผนสามารถนำไปกำหนดเป้าหมายของการวางแผน ทั้งเชิงรุกที่สร้างสรรค์และท้าทายในโลกยุคใหม่มากขึ้น ในอีกด้านหนึ่งสามารถสร้างแผนรับมือกับเหตุการณ์ที่ไม่พึงปรารถนาเพื่อป้องกันการเสี่ยง และในที่สุดนักวางแผนได้กรอบ โครงร่างในการวางแผนอนาคตให้กับองค์กรอย่างเป็นระบบ

บรรณานุกรม

- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2546). *ภาพอนาคตและคุณลักษณะของคนไทยที่พึงประสงค์*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- น้ำผึ้ง มีศิล. (2559). การวิจัยด้วยเทคนิคเดลฟาย: การหลีกเลี่ยงมโนทัศน์ที่ไม่ถูกต้อง. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, 9(1), 1256-1267.
- เทียนฉาย กิระนันท์. (2544). *สังคมศาสตร์วิจัย* (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สีปพนนท์ เกตุทัต. (2538). การวิจัยอนาคต: สร้างสรรค์ปัญญาเพื่อพัฒนาประเทศ. *วารสารคนเศรษฐศาสตร์แห่งประเทศไทย*, 38(1), 40-56.
- อภิวัฒน์ รัตนวราหะ. (2563). *อนาคตศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 2). เชียงใหม่: แผนงานบูรณาการยุทธศาสตร์เป้าหมาย (Spearhead) ด้านสังคม คนไทย 4.0
- Gordon T.J. (2009) Delphi. In: *Futures Research Methodology* (CD-ROM version 3.0) (eds. J.C. Glenn, T.J. Gordon), Washington, D.C.: *The Millennium Project*. <http://www.millennium-project.org/publications-2/futures-research-methodology-version-3-0/>, accessed 15.06.2020.
- Helmer, O. (1967). *Analysis of the future: the Delphi method*. Retrieved from <http://www.rand.org/pubs/paper/p3558/>
- Textor, R. E. (1995). The ethnographic futures research method: An application to Thailand. *Futures*, 27(4), 461-471.

อัตลักษณ์การละเล่นกีฬาพื้นบ้านของผู้สูงอายุสู่การสร้างสรรคเกมคอมพิวเตอร์ Local Sport Identity of Elderly to Creating Computer Games

วารากร ทรัพย์วิระประภรณ์¹, ธนิตา จุลวนิชย์พงษ์² และ จุฑามาศ แทนจอน³
Warakorn Supwirapaporn¹, Tanida Julvanichpong² and Juthamas Haenjoh³

*Corresponding Author, email: warakorn13@gmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อออกแบบเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้านสำหรับผู้สูงอายุ และศึกษาความพึงพอใจของผู้สูงอายุต่อเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน จำนวน 3 เกม ได้แก่ ชักเย่อ ตีจับ และสะบ้าล้อ กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้สูงอายุในเขตอีสี่ จำนวน 111 คน เก็บรวบรวมข้อมูลด้วย แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้สูงอายุที่มีต่อเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

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

คำสำคัญ: เกมคอมพิวเตอร์, กีฬาพื้นบ้าน, ผู้สูงอายุ, อีสี่

¹ 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

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 and study of satisfaction with local sports computer games. 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. 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 กีฬาพื้นบ้านหลายชนิด ได้สูญหายไปตามกาลเวลา ขาดการสืบทอดยังบุคคลรุ่นหลัง กีฬาพื้นบ้านที่ยังคงเหลืออยู่ในปัจจุบันก็ได้มาจากการบอกเล่าของผู้สูงอายุ และยังคงมีบันทึกร่องรอยในหนังสือ ปี พ.ศ. 2564 มหาวิทยาลัยบูรพา ทีมนักวิจัย นำโดย รองศาสตราจารย์ ดร. ธนิตา จุลวนิชยพงษ์ ได้จัดทำโครงการวิจัย เรื่องสร้างฐานข้อมูลภูมิปัญญากีฬาพื้นบ้านเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก (ธนิตา จุลวนิชยพงษ์ และคณะ, 2564) ซึ่งเป็นการถอดบทเรียนภูมิปัญญากีฬาพื้นบ้านผู้สูงอายุ ส่องค์ความรู้กีฬาพื้นบ้าน และพัฒนาเป็นฐานข้อมูลกีฬาพื้นบ้านในชุมชนในรูปแบบเทคโนโลยีดิจิทัล ในปีต่อมาผู้วิจัยได้ต่อยอดองค์ความรู้ดังกล่าว โดยสนใจศึกษาในรูปแบบและกระบวนการในการถ่ายทอดภูมิปัญญากีฬาพื้นบ้าน สู่วัยรุ่นรุ่นหลัง ในรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน จำนวน 3 ชนิดกีฬาตามที่ชุมชนต้องการ ได้แก่ ชักเย่อ ตีจับ และสะบ้าล้อ กล่าวคือกีฬาชักเย่อ (Tug of war) นอกจากเป็นกีฬารละเล่นของไทย ในต่างประเทศกีฬาชักเย่อยังเป็นรู้จักกันอย่างแพร่หลายนั้นได้ถูกบรรจุเป็นกีฬาสากลในช่วง ค.ศ. 1908-1920 ซึ่งยังเป็นกีฬาที่รู้จักถึงปัจจุบันนี้ แต่กีฬาพื้นบ้านอย่างตีจับ และสะบ้า ล้อนั้นแทบจะเป็นที่รู้จักน้อยมากสำหรับเยาวชนยุคปัจจุบัน

การถ่ายทอดกีฬาพื้นบ้านจากผู้ใหญ่ไปสู่คนรุ่นใหม่ อาจจะทำได้โดย คนรุ่นก่อน ได้แก่ ปู่ย่า ตายาย รวมไปถึง พ่อแม่ โดยการสอนเด็กในหมู่บ้านหรือร่วมเล่นการเล่นพื้นบ้านในช่วงเวลาเย็นหลังจากเลิกเรียนหรือ

วันหยุด รวมถึงผู้ใหญ่อาจจะจัดการเล่นต่าง ๆ ขึ้นในงานประจำปีของหมู่บ้านหรือท้องถิ่น เช่นในงานสงกรานต์ เป็นต้น (วันชัย สีชมภู, 2563) แต่การถ่ายทอดเหล่านี้มักจะเลื่อนหายไปตามกาลเวลา หรืออาจจะพบได้ตามชีวิตตามชนบท แต่อย่างไรก็ตาม การละเล่นกีฬาพื้นบ้านต่าง ๆ แทบจะหาไม่ได้ในชุมชนเมืองในยุคปัจจุบัน เนื่องจากการพัฒนาที่รวดเร็ว กอปรกับการที่สังคมในยุคปัจจุบัน ก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัลที่สื่อและเทคโนโลยีต่าง ๆ สามารถเข้าถึงได้ง่าย เพียงแค่มีอินเทอร์เน็ต ดังนั้นในปัจจุบัน เยาวชนจึงนิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (Digital game) หรือเกมออนไลน์ (Online game) มากขึ้น (พรพิมล รอดเคราะห์, 2564) ซึ่งเกมออนไลน์บางชนิดสามารถแข่งกันได้จริง และปัจจุบันเกมออนไลน์ได้ถูกบรรจุไว้ในการแข่งขันโอลิมปิก หรือการแข่งขัน E-sport ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจ ที่จะนำกีฬาพื้นบ้าน คือ ซักเย่อ ตีจับ และสะบ้าล้อ มาพัฒนาเป็นเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ผู้สูงอายุมีโอกาสเข้าถึงกีฬาพื้นบ้านในรูปแบบเทคโนโลยีสมัยสมัยใหม่ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังหวังว่าการประยุกต์กีฬาพื้นบ้านในรูปแบบเกมคอมพิวเตอร์จะสามารถเผยแพร่ไปยังเยาวชนหรือคนรุ่นใหม่ได้เรียนรู้กีฬาพื้นบ้านผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งเป็นการอนุรักษ์กีฬาพื้นบ้านของไทยไม่ให้สูญหายไปตามกาลเวลา

จากการศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่ผ่านมาพบว่า ในอดีตนักวิจัยได้มีการนำเทคโนโลยีดิจิทัล และคอมพิวเตอร์มาใช้กับผู้สูงอายุ เช่น การพัฒนาความจำผ่านโปรแกรมประยุกต์เว็บ (Web application) การใช้วิดีโอเกมส์โต้ตอบผ่านระบบ Elder game บน Tablet การออกแบบเกมให้ผู้สูงอายุร่วมเล่นเกมโต้ตอบผ่านระบบอินเทอร์เน็ต การใช้เว็บเพจและเกมสำหรับการฝึกสมองผู้สูงอายุ เป็นต้น ซึ่งผลการวิจัยบ่งชี้ว่า การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการพัฒนาผู้สูงอายุนั้น สามารถช่วยพัฒนาสมองและความจำ รวมถึงคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุได้ดี ทำให้ผู้สูงอายุมีทักษะด้านดิจิทัล และเกิดมิติสัมพันธ์ (สุพรรณณี ศรีปาน, 2555; Gamberini และคณะ, 2006 ; Cheok และคณะ, 2005; Jimison, 2006) แสดงให้เห็นถึงความสำคัญและความเหมาะสมกับการเรียนรู้ของผู้สูงอายุในยุคดิจิทัลในปัจจุบันได้เป็นอย่างดี ดังนั้น รูปแบบของการเรียนรู้โดยมีพื้นฐานจากเกมคอมพิวเตอร์ (Digital game-based learning) จึงเป็นเครื่องมือหนึ่งที่สำคัญและช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และช่วยให้คนในยุคปัจจุบันสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ในศาสตร์ต่าง ๆ ได้หลากหลายแขนงวิชาทั้งในแง่ของเนื้อหาวิชาการในเรื่องต่าง ๆ ความคงอยู่ของความรู้ที่เรียน รวมถึงในแง่ของแรงจูงใจในการเรียนรู้และความตระหนักรู้ที่จะเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง 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 ($1-\beta$ err prob) เท่ากับ 0.95 ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 111 คน จากนั้นทำการสอบถามความสมัครใจจากผู้สูงอายุในเขต EEC จังหวัดละ 1 แห่ง โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือก คือ

1. สามารถสื่อสาร อ่านภาษาไทยได้ดี
2. สามารถมองคอมพิวเตอร์ได้
3. ไม่เป็นผู้ทุพพลภาพ หรือพิการ โดยเฉพาะที่มือและแขน
4. สมัครใจและลงนามยินยอมในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่

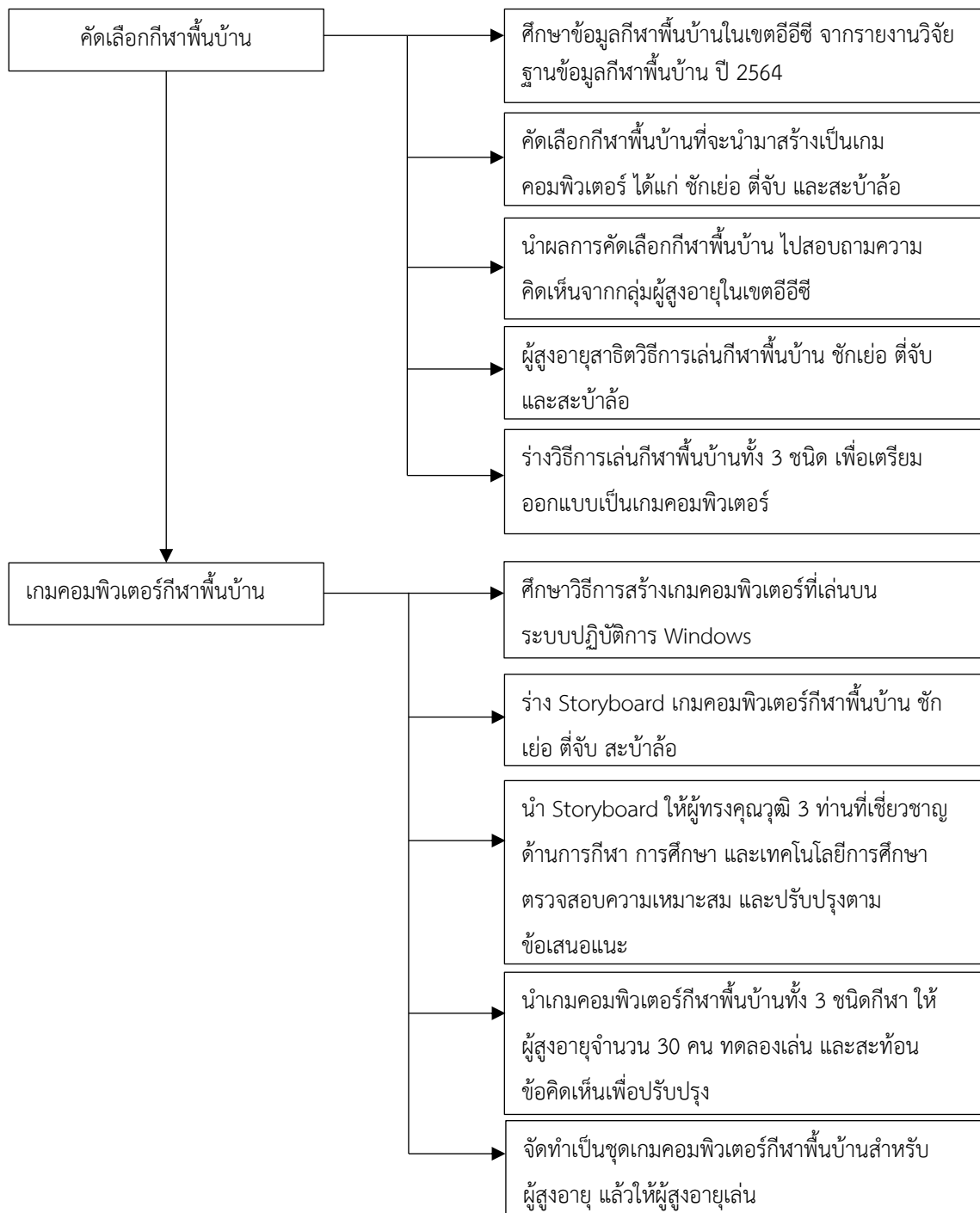
1. เกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน ประกอบด้วย วิดีโอสาธิตการเล่นกีฬาพื้นบ้าน และ เกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน ซึ่งประกอบด้วย 3 ชนิดกีฬา คือ ชักเย่อ ตีจับ และสะบ้าล้อ
2. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน จำนวน 10 ข้อ ซึ่งได้ผ่านการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ได้ผลการประเมินค่า IOC (Index of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

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยนี้ดำเนินการวิจัยเป็น 2 ระยะคือ

ระยะที่ 1 การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน

ดำเนินการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน โดยวิเคราะห์ชนิดกีฬาพื้นบ้านของแต่ละชุมชน ตามเอกสารรายงานวิจัย ปี 2564 เพื่อคัดสรรเป็นกีฬาพื้นบ้านต้นแบบในการจัดทำเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้านโดยเลือก 3 ชนิดคือ ชักเย่อ ตีจับ และสะบ้าล้อ จากนั้นจึงออกแบบ Storyboard เพื่อสร้างเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้านต่อไป



ภาพที่ 1 ขั้นตอนการจัดทำเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน

ระยะที่ 2 ทดลองเล่นเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน 3 ชนิดกีฬา คือ ชกเย่อ ตีจับ 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

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

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ผลการตรวจสอบคุณภาพความเหมาะสมของเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้านจากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน และวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้สูงอายุต่อเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน ด้วยสถิติพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิจัยโดยแบ่งเป็น 3 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 การออกแบบเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน

จากการคัดเลือกกีฬาพื้นบ้านทั้ง 3 ชนิดกีฬา ได้แก่ ชักเย่อ ตีจับ และสะบ้าล้อ ผู้วิจัยได้นำไปสร้างเป็นเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน โดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิผู้เชี่ยวชาญด้านกีฬาพื้นบ้าน และเทคโนโลยีการศึกษาจำนวน 3 ท่าน ประเมินความเหมาะสมของ Storyboard ในด้านโครงสร้างของเกม ข้อเสนอแนะในการเล่น องค์ประกอบบนหน้าจอ ขั้นตอนในการเล่น การใช้ภาพ การเคลื่อนไหวของตัวละครในเกม การใช้สี สัน กราฟิก เสียงประกอบ การให้คะแนน ตัวอย่างวิธีการเล่น และระบบการประเมินความพึงพอใจของผู้เล่น โดยใช้เกณฑ์ความเหมาะสม 3 ระดับ คือ มาก ปานกลาง น้อย แล้วนำคะแนนที่ได้จากการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิ มาหาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และแปลผลตามเกณฑ์ที่กำหนด จากการประเมินความเหมาะสมของ Storyboard พบว่ามีความเหมาะสมในระดับมาก ($M = 2.89$, $S.D. = 0.238$) และมีข้อเสนอแนะบางประการ ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับปรุง Storyboard ตามข้อเสนอแนะ ได้แก่ ควรใช้สี สัน และบรรยากาศให้เหมือนชนบทเพื่อสื่อถึงความเป็นกีฬาพื้นบ้านที่ชัดเจน



ภาพที่ 2 เริ่มเกม



ภาพที่ 3 เกมซิกเย่



ภาพที่ 4 เกมตีจับ



ภาพที่ 5 เกมสะบ้า

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจของผู้สูงอายุต่อเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน

จากการประเมินความพึงพอใจของผู้สูงอายุต่อเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ผลความพึงพอใจโดยการหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การแปลผลระดับความพึงพอใจ ดังนี้

สูตรเกณฑ์การประเมิน

ช่วงกว้างระหว่างระดับขั้น (คะแนนสูงสุด - คะแนนต่ำสุด) / จำนวนขั้น = $(3 - 1) / 3 = 0.66$

ระดับค่าเฉลี่ย

ค่าเฉลี่ย 2.34 – 3.00 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 1.67 – 2.33 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.66 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับน้อย

สรุปผลความพึงพอใจได้ดังนี้

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
ความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเล่น	2.90	0.300	มาก
ความน่าสนใจของเกม	2.68	0.486	มาก
เสียงประกอบการเล่นมีความน่าสนใจ	2.93	0.260	มาก
ความราบรื่นในการเล่น	2.79	0.407	มาก
ความง่ายในการเล่น	2.95	0.227	มาก
สีสันสะดุดตา	2.95	0.264	มาก
ขั้นตอนในการเล่นโดยรวม	2.95	0.227	มาก
รวมเฉลี่ย	2.90	0.300	มาก

อภิปรายผล

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

2. ความพึงพอใจของผู้สูงอายุต่อเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้านอยู่ในระดับมาก จากการวิเคราะห์ผล ความพึงพอใจของผู้สูงอายุต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้าน 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) ข้อเสนอแนะที่ทำให้ผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับมากคือ เกมคอมพิวเตอร์มีความง่ายต่อการเล่น เข้าถึงได้ง่าย และมีความน่าสนใจ เพราะเป็นการนำกีฬาพื้นบ้านมาพัฒนาเป็นเกมคอมพิวเตอร์ได้เสมือนจริง แม้จะเป็นการแข่งขันกับระบบ AI แต่ก็ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินได้ รวมทั้งเนื้อหาและ วิธีการเล่น มีความถูกต้อง ภาพและเสียงประกอบช่วยให้เกมคอมพิวเตอร์มีความน่าสนใจและอยากเล่นมากขึ้น มีวิดีโอ สาธิตวิธีการเล่นให้กับผู้ที่ไม่เคยเล่นมาก่อน อีกทั้งยังเป็นการช่วยอนุรักษ์และฟื้นฟูกีฬาพื้นบ้านให้เป็นที่รู้จัก

มากขึ้น แสดงให้เห็นว่าผู้สูงอายุเข้าถึงเกมคอมพิวเตอร์กีฬาที่บ้านได้ง่ายและสนุกสนาน สอดคล้องกับ ญัฐสุดา เพ็ชรวิเศษ และคณะ (2562) ได้ศึกษาประสิทธิภาพของเกมฝึกสมองลดความเสี่ยงการเกิดภาวะสมองเสื่อมใน ผู้สูงอายุของผู้สูงอายุบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ พบว่า มีประสิทธิภาพอยู่ในระดับมากที่สุด และความพึงพอใจของผู้สูงอายุที่มีต่อเกมฝึกสมองลดความเสี่ยงการเกิดภาวะสมองเสื่อมในผู้สูงอายุบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ในภาพรวมอยู่ใน 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 อย่างไรก็ตามหากนำเกมดิจิทัลไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพจะสามารถแก้ไขปัญหาก็เกี่ยวข้องกับผู้สูงอายุได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. เกมคอมพิวเตอร์กีฬาที่บ้านมีความเหมาะสม มีวิธีการเล่นที่เหมาะสม เกิดความสนุกสนาน เนื้อหาน่าสนใจ และมีวิธีการเล่นที่ไม่ยุ่งยาก ดังนั้นจึงสามารถนำเกมดิจิทัลไปส่งเสริมให้กับผู้ที่สนใจได้มีโอกาสได้เข้าถึงการเล่นได้อย่างกว้างขวาง เช่น ในสถานศึกษา ในหน่วยงานราชการต่าง ๆ หรือแม้แต่การแจกจ่ายให้ประชาชนทั่วไปได้มีโอกาสเข้าถึงในการเล่นเกมดิจิทัลกีฬาที่บ้าน ทั้งนี้เพื่อเป็นการให้ความรู้เกี่ยวกับกีฬาที่บ้านและสืบสานการเล่นกีฬาที่บ้านที่เข้าสู่ผู้ที่มีความสนใจเกมดิจิทัลกีฬาที่บ้าน
2. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรส่งเสริมพัฒนาและถ่ายทอดกีฬาที่บ้านอันเป็นองค์ความรู้ของผู้สูงอายุในเขต EEC เพื่อให้ผู้สนใจทั่วไปสามารถเข้าถึงกีฬาที่บ้านได้อย่างเหมาะสมกับยุคสมัย และ ถือเป็น การยกระดับ Soft power ของชุมชนให้แพร่หลายต่อไป
3. เนื่องจากกีฬาที่บ้านเป็นการละเล่นระดับท้องถิ่น ดังนั้นหน่วยงานระดับท้องถิ่นควรส่งเสริมให้ชุมชนรู้จักกีฬาที่บ้านเพื่อเป็นการส่งเสริมให้เป็นที่รู้จักและเรียนรู้กีฬาที่บ้านผ่านเกมคอมพิวเตอร์

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยและพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์กีฬาที่บ้านโดยยกระดับสู่เกมออนไลน์ หรือในรูปแบบแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมให้เกิดการเล่นอย่างกว้างขวาง และพัฒนาระบบการสื่อสารที่ผู้เล่นสามารถโต้ตอบกันได้หลายช่องทาง
2. ควรมีการวิจัยเพื่อพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์กีฬาที่บ้านในรูปแบบอื่น ๆ เพื่อให้เหมาะกับยุคสมัยของสังคมโลกที่เปลี่ยนไป เช่น เทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual reality)

3. ควรพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้านประเภทอื่น ๆ เพื่อให้ครอบคลุมกีฬาพื้นบ้านหลายๆ ชนิด เพื่อเป็นทางเลือกให้กับผู้สนใจ และเป็นงานอนุรักษ์กีฬาพื้นบ้านที่ทันสมัย และเป็นสากล

4. การเล่นเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้านต้องใช้ทักษะด้านการรู้คิด (Cognitive function) หลาย ด้าน เช่นความตั้งใจจดจ่อ การควบคุมยับยั้ง และการยืดหยุ่นทางการรู้คิด ดังนั้นควรมีการศึกษาวิจัยเพื่อยืนยันว่าเกมคอมพิวเตอร์กีฬาพื้นบ้านสามารถพัฒนาทักษะการรู้คิดเหล่านี้ได้หรือไม่อย่างไร

บรรณานุกรม

- กรมพลศึกษา. (2557). *การละเล่นพื้นบ้านไทย*. กรุงเทพฯ: เอส.ออฟเซ็ทกราฟฟิคดีไซน์.
- ณัฐพงษ์ พระลัทธิรักษา. (2562). การผลิตสื่อมัลติมีเดียเผยแพร่องค์ความรู้โดยการมีส่วนร่วมของชุมชนในจังหวัดกาฬสินธุ์. *วารสารวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรม พระจอมเกล้าพระนครเหนือ*, 10(1), 140-147
- ณัฐสุดา เพ็ชรวิเศษ และคณะ. (2562). การพัฒนาเกมฝึกสมองลดความเสี่ยงการเกิดภาวะสมองเสื่อมในผู้สูงอายุ บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์. *วารสารชุมชนวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา*, 1(16), 232-241
- ชนิดา จุลวนิชย์พงษ์, วรากร ทรัพย์วิระปกรณ์, วิรัตน์ สนธิจันทร์, สราลี สนธิจันทร์, สมพร ส่งตระกูล, และพวงทอง อินใจ. (2564). *สร้างฐานข้อมูลภูมิปัญญาพื้นบ้านจากผู้สูงอายุในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก* (รายงานผลการวิจัย). ชลบุรี: โครงการวิจัยผ่านกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ธวัชชัย สหพงษ์. (2563). ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมตามรูปแบบ ADDIE Model ในรายวิชาการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนการสอน. *วารสารวิชาการการจัดการเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 7(2), 7-14.
- นิเวศน์ วงศ์ประทุม. (2558). *การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียประกอบการสอนวิชาการเขียนโปรแกรมด้วยภาษาซีชาร์ป 1 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, สกลนคร.
- พนม คลี่ฉายา. (2564). การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลของผู้สูงอายุและข้อเสนอเพื่อการเสริมสร้างภาวะพลุฒิปลังและผลิตภาพของผู้สูงอายุไทย. *วารสารนิเทศศาสตร์*, 39(2), 58-60.
<https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jcomm/>.
- สุพรรณิ ศรีปาน. เกมฝึกสมองสำหรับผู้สูงอายุผ่านโปรแกรมประยุกต์เว็บเพื่อส่งเสริมความจำ และสุขภาพจิต [อินเทอร์เน็ต] [ปริญญาโทวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต]. สงขลา : มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์; 2555 [เข้าถึงเมื่อ 3 ธันวาคม 2561].
<http://kb.psu.ac.th/psukb/handle/2010/8893>

- อเนก พุทธิเดช และคณะ. (2561). การเพิ่มความจำตามแผนของผู้สูงอายุโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ฝึกสมองที่บูรณาการการฝึกกระบวนการร่วมกับการฝึกกลยุทธ์ทางปัญญา. *บรรณศาสตร์ มศว*, 11(1), 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.
- Cheok, A. D., Lee, S. P., Kodagoda, S., Tat K.E. & Thang, L.N. (2005). A Social and Physical Inter-Generational Computer Game for the Elderly and Children: Age Invaders. Interaction and Entertainment Research Center, Mixed Reality Lab, NTU, Singapore, Proceedings of the 2005 Ninth IEEE International Symposium on Wearable Computers (ISWC'05).
- 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.
- Gamberini L., Alcaniz M., Berresi G., Fabregat M., Ibanez F., & Prontu L. (2006). Cognition, technology and games for the elderly : An introduction to ELDERGAMES Project.. *PsychNolgy Journal*.Volume 4. 285-308
- Jimison, H., & Pavel, M. (2006). Embedded Assessment Algorithms Home- based Cognitive Computer Game Exercises for Elders. *Proceedings of the th 28 IEEE MBS Annual International New York City, USA, Aug 30-Sept 3,2006*.
- 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), 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 จุลวนิชย์พงษ์¹ และ วรากร ทรัพย์วิระปกรณ์^{*2}

Tanida Julvanichpong¹ and Warakorn Supwirapakorn²

*Corresponding Author, email: warakorn13@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษามุมมองของเยาวชนและเจ้าหน้าที่ ที่มีต่อการพัฒนาตนเองของเยาวชนสโมสรกีฬาแห่งหนึ่ง ผู้ให้ข้อมูลหลักประกอบด้วยกลุ่มเยาวชนสโมสรกีฬาแห่งหนึ่ง จำนวน 7 คน และ เจ้าหน้าที่ที่ทำหน้าที่ดูแลเยาวชนในสโมสรกีฬาแห่งนี้ จำนวน 8 คน เก็บข้อมูลใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้าง ซึ่งเป็นการสัมภาษณ์ประสบการณ์ชีวิตของเยาวชนที่ใช้ชีวิตในสโมสรกีฬา วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการตีความปรากฏการณ์ ผลการวิจัยพบว่าเยาวชนในสโมสรกีฬาได้สะท้อนมุมมองต่อการพัฒนาตนเอง 4 ด้าน ได้แก่ (1) การรับรู้ตนเอง (2) ต่อสู้กับความกดดัน (3) เห็นโอกาสแห่งการเปลี่ยนแปลง และ (4) ความพ่ายแพ้คือบทเรียนสู่ความสำเร็จ ส่วนเจ้าหน้าที่สโมสรกีฬา ได้สะท้อนมุมมองที่ต่อเยาวชนสโมสรกีฬา ดังนี้ (1) กีฬาสอนชีวิต รู้จักคิดพัฒนาดน (2) เสริมแรงจูงใจทางกีฬา พัฒนาจิตใจ และทักษะทางสังคม

การวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างมุมมองของเยาวชนและเจ้าหน้าที่ที่มีต่อการพัฒนาตนเองบนเส้นทางกีฬาของเยาวชน พบข้อสรุปมุมมองของเยาวชนและเจ้าหน้าที่ ที่มีต่อการพัฒนาตนเองของเยาวชนสโมสรกีฬา ได้แก่ 1) เยาวชนต้องมีกรอบความคิดเติบโต ประกอบด้วย 1.1 การรับรู้ตนเอง มองประสบการณ์ชีวิตด้วยความท้าทาย 1.2 ต่อสู้กับความกดดัน ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค แม้จะประสบความล้มเหลวก็ครั้งก็ตาม 1.3 เห็นโอกาสแห่งการเปลี่ยนแปลง เรียนรู้จากความพยายามว่าเป็นหนทางสู่ความสำเร็จ และ 1.4 ความพ่ายแพ้คือบทเรียนสู่ความสำเร็จ เรียนรู้จากคำวิจารณ์เพื่อนำไปพัฒนาดนตนเอง 2) เยาวชนต้องได้รับการพัฒนาคุณลักษณะเชิงบวก ประกอบด้วย (1) คุณลักษณะทางการกีฬา อาทิ การสร้างแรงจูงใจทางการกีฬา การลดความวิตกกังวลทางการกีฬา และความมั่นใจในการเล่นกีฬา (2) คุณลักษณะทางจิตวิทยา อาทิ การมีความหวัง มีพลังที่จะนำไปสู่เป้าหมาย การเชื่อในศักยภาพของตนเอง การฟื้นตัวเมื่อเผชิญกับปัญหาหรือความทุกข์ และการมีมุมมองต่อชีวิตและโลกในเชิงบวก

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

คำสำคัญ: เยาวชน, สโมสรกีฬา, แรงจูงใจทางกีฬา, การพัฒนาตนเอง

Abstract

This qualitative 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 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 1) Youth must have a growth mindset, consisting of 1.1 self-awareness, viewing life experiences as challenges, 1.2 fighting pressure without giving up on obstacles, no matter how many times you fail, 1.3 looking for opportunities for change and learning from Striving is the path to success and 1.4 Defeat is a lesson to success and learning from criticism in order to develop yourself. 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 (Juveniles Delinquency) ถือว่าเป็นปัญหาที่สำคัญอย่างหนึ่งที่ส่งกระทบและทำให้เกิดความเสียหายต่อประเทศชาติ อันเนื่องมาจากเยาวชนจะเป็นกลุ่มประชากรที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่และเป็นอนาคตของชาติต่อไป ประเทศไทยได้จัดการศึกษา การฝึกอบรมของเด็กและเยาวชนที่กระทำความผิดไว้ในพระราชบัญญัติการบริหารการแก้ไขบำบัดฟื้นฟูเด็กและเยาวชนที่กระทำผิด พ.ศ.2561 และระเบียบกรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชนว่าด้วยหลักสูตรการฝึกอบรมเด็กและเยาวชน พ.ศ. 2554 โดยกำหนดให้

ศูนย์ฝึกและอบรมจะต้องจัดให้มีการศึกษาสายสามัญหรือการฝึกวิชาชีพ และการบำบัดฟื้นฟูพฤติกรรมและอารมณ์เด็กและเยาวชน (บัญชา วิทยานันต์, สมาน ตั้งทองทวี และธานี วรรณทร์, 2564)

กลยุทธ์ในการช่วยเหลือเยาวชนที่กระทำความผิด มีการดำเนินงานค่อนข้างหลากหลายโดยเฉพาะโปรแกรมการช่วยเหลือของสหวิชาชีพ จากกรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน ซึ่งที่ผ่านมาพบว่ายังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควรเนื่องจากอัตราการกระทำผิดซ้ำยังคงมีอัตราที่สูง

“กีฬา” เป็นกลยุทธ์ที่สำคัญในการนำมาใช้พัฒนาเยาวชนที่กระทำความผิด มีงานวิจัยที่ยืนยันว่ากีฬาสามารถพัฒนาคุณลักษณะของเยาวชนที่กระทำความผิดได้ดี (Gomà-i-Freixanet, Martha & Muro, 2012; Jack & Ronan, 1998; Zuckerman, 1983; Zuckerman, 1994) เนื่องจากมีความสอดคล้องกับลักษณะบุคลิกภาพ และพัฒนาการตามวัย สมเด็จพระเจ้าลูกเธอ เจ้าฟ้าพัชรกิติยาภา นเรนทิราเทพยวดี กรมหลวงราชสาริณีสิริพัชร มหาวัชรราชธิดา ทรงตระหนักถึงการนำกีฬาเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาพฤตินิสัยในเยาวชน กอปรกับพระองค์ฯ ทรงโปรดปรานกีฬาเทเบิลเทนนิสเป็นพิเศษ จึงทรงมีพระดำริให้สำนักงานโครงการส่วน พระองค์ฯ จัดทำโครงการฝึกอบรมทักษะกีฬาเทเบิลเทนนิสสู่เส้นทางการเป็นนักกีฬาภายใต้ชื่อ “ให้โอกาส สร้างคน : Young Table tennis way of change” ในเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2558 โดยได้รับความร่วมมือจากกรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการดำเนินการจัดโครงการฯ ดังกล่าวนี้นั้นที่ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนชาย บ้านมุขิตา และศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนหญิงบ้านปราณี นอกจากนั้น ยังได้รับความร่วมมือจากภาคเอกชนที่เล็งเห็นความสำคัญของอนาคตของเยาวชนผู้ด้อยโอกาส จากผลการดำเนินโครงการฯ ที่ผ่านมาพบว่าประสบความสำเร็จ และได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี ต่อมาได้มีการจัดตั้งศูนย์ฝึกและอบรมกีฬาภายใต้ชื่อ “โครงการ BOUNCE BE GOOD : เด้ง ได้ ดี” เป็นสโมสรกีฬา ที่ดำเนินการภายใต้แนวความคิดหลัก 3 ประการ คือ 1) การทำงานเชิงรุก (proactive) 2) ความรู้สึกเป็นสมาชิกของครอบครัว (sense of family’s member) และ 3) การเรียนรู้ผ่านการกระทำ (learning by doing)

ผลจากการดำเนินงานสโมสรกีฬา ตั้งแต่ พ.ศ. 2558 - พ.ศ. 2560 ได้ข้อสรุปว่า 1) การแก้ปัญหาปัจจัย 4 อันเป็นปัจจัยพื้นฐานของมนุษย์เป็นสิ่งสำคัญ โครงการฯ จึงยึดหลักการแก้ไขปัญหานี้เป็นลำดับแรก เพื่อลดปัจจัยเสี่ยงในการกระทำผิดซ้ำของเยาวชนให้มากที่สุด เมื่อปัจจัยพื้นฐานได้รับการแก้ไขแล้วการพัฒนาเยาวชนก็สามารถดำเนินการได้อย่างเต็มที่ 2) ปัจจัยที่มีผลกระทบต่อพัฒนาการของเยาวชนด้านร่างกายคือ จำนวนรายการการแข่งขัน หากในช่วงเดือนใดที่มีการจัดการแข่งขันจำนวนมากหรือรายการแข่งขันรายการใหญ่ การพัฒนาทางด้านร่างกายของเยาวชนในโครงการฯ จะมีอัตราการพัฒนาค่อนข้างสูง อย่างไรก็ตาม ปัจจัยที่มีผลกระทบต่อพัฒนาการด้านร่างกายที่สำคัญคือ สภาวะจิตใจและความสัมพันธ์ต่อบุคคลใกล้ชิด จากการสังเกตและประเมินผลพบว่า ช่วงที่เยาวชนมีปัญหาด้านความสัมพันธ์กับคนรักจะส่งผลโดยตรงต่อพัฒนาการทางด้านกีฬาในระดับมาก โดยการมีปัญหาด้านความสัมพันธ์กับครอบครัวหรือบุคคลอื่นจะส่งผลน้อยกว่า 3) ลำดับขั้นของพัฒนาการของมนุษย์พบว่า ช่วงวัยรุ่นนั้นเป็นวัยที่กำลังพัฒนาบุคลิกภาพและตัวตนของตนเอง โดยสภาพแวดล้อม สภาพสังคม และบรรทัดฐานรอบตัวเป็นปัจจัยที่สำคัญในการหล่อหลอมบุคลิกภาพของวัยรุ่นจากการสังเกตพบว่า เมื่อเยาวชนอยู่ในสภาพสังคม สภาพแวดล้อมและบรรทัดฐานที่ดีขึ้นจะส่งผลให้เยาวชนพัฒนาบุคลิกภาพด้านอารมณ์และ

สังคมได้ดีขึ้น โดยเยาวชนในโครงการฯ ที่เข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษามีพัฒนาทางด้านอารมณ์และสังคมดีขึ้นอย่างชัดเจน และสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของตนเองให้สามารถอยู่ร่วมกับคนอื่นได้ 4) การกระทำความผิดของเยาวชนอาจเป็นผลมาจาก การได้รับความรักความอบอุ่นที่ไม่เพียงพอจากครอบครัว หรือการขาดความอบอุ่นที่ทำให้เกิดความไม่แน่ใจว่าตนเองเป็นที่ต้องการหรือไม่ จนทำให้เยาวชนมีระดับการเห็นคุณค่าในตนเองลดลง ดังนั้น การปฏิบัติต่อเยาวชนในโครงการฯ โดยให้ความรู้สึกเป็นสมาชิกของครอบครัว ทำให้เยาวชนมีความรู้สึกมั่นคงปลอดภัย มีความหวังและเกิดเป็นแรงผลักดันในการพัฒนาตนเองให้ดีขึ้น ดังจะเห็นได้จากการที่เยาวชนสอบถามและหาข้อมูลความรู้เกี่ยวกับเส้นทางอาชีพและอนาคตของตน และมีความมุ่งมั่นตั้งใจในการพัฒนาศักยภาพตนเองในด้านต่าง ๆ เช่น การพัฒนาด้านกีฬาจนได้รับรางวัลจึงสามารถอนุมานได้ว่าเยาวชนจะไม่กลับไปกระทำความผิดซ้ำ 5) กีฬาเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาทางด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา โดยเป็นส่วนช่วยให้เยาวชนกล้าเผชิญหน้ากับปัญหา กล้าตัดสินใจ และรู้จักการให้อภัยตนเองและผู้อื่น สามารถนำข้อผิดพลาดมาปรับปรุงแก้ไข มีระเบียบวินัย มีน้ำใจ ให้เกียรติผู้อื่นได้ (สำนักงานโครงการส่วนพระองค์พระเจ้าหลานเธอ พระองค์เจ้าพัชรกิติยาภา, 2562) จากผลงานที่เกิดขึ้นดังกล่าว ถือเป็นความสำเร็จของสโมสรกีฬา ที่สามารถสนับสนุน ส่งเสริมให้เยาวชนในศูนย์ฝึกฯ เกิดการพัฒนาตนเอง และเปลี่ยนแปลงชีวิตอย่างมีเป้าหมาย สามารถประสบความสำเร็จในการแข่งขันกีฬา มีการศึกษาในระดับปริญญาตรี และมีงานทำหาเลี้ยงชีพตนและครอบครัว ดำเนินชีวิตอย่างมีคุณภาพในสังคม

ผลจากการเติบโตของเยาวชนในสโมสรกีฬาแห่งนี้ เป็นที่ประจักษ์ชัดถึงความสำเร็จของการดำเนินงานโครงการได้อย่างชัดเจน และที่ผ่านมา ยังไม่พบว่ามีการศึกษาเพื่อถอดบทของเยาวชนในศูนย์ฝึกฯ ของสโมสรกีฬา ดังนั้นเพื่อสะท้อนถึงผลการดำเนินงานดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาประสบการณ์ชีวิตของเยาวชนที่มีการพัฒนาตนเองบนเส้นทางกีฬามาจากการเข้าร่วมสโมสรกีฬาแห่งนี้ โดยถอดบทเรียนชีวิตและมุมมองที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้ผลการวิจัยจะสะท้อนให้เห็นถึงภาพของการพัฒนาที่ทำให้เกิดผลสำเร็จอย่างแท้จริง อันจะนำไปสู่วิธีการปฏิบัติที่เป็นรูปแบบที่สามารถขยายผลสู่บริบทที่คล้ายคลึงต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษามุมมองของเยาวชนที่มีต่อการพัฒนาตนเองบนเส้นทางกีฬาของเยาวชนสโมสรกีฬา
2. เพื่อศึกษามุมมองของเจ้าหน้าที่ที่มีต่อการพัฒนาตนเองบนเส้นทางกีฬาของเยาวชนสโมสรกีฬา

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ผู้ให้ข้อมูลหลัก

ผู้ให้ข้อมูลหลักประกอบด้วย 2 กลุ่ม คือ กลุ่ม เยาวชนสโมสรกีฬาแห่งนี้ จำนวน 7 คน และเจ้าหน้าที่ที่ทำหน้าที่ดูแลเยาวชนในสโมสรกีฬา จำนวน 8 คน ผู้วิจัยคัดเลือกจากการแนะนำของเจ้าหน้าที่ผู้

ประสานงานสโมสรกีฬา (gate keeper) และการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (purposive sampling) และจากการบอกต่อของผู้ให้ข้อมูล (snowball sampling) ที่กล่าวถึงบุคคลอื่น

2. เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย

การวิจัยเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ประกอบการสังเกต โดยมีแนวคำถามในการสัมภาษณ์ ดังนี้

2.1 แนวคำถามในการสัมภาษณ์เยาวชนสโมสรกีฬา

เริ่มต้นการสนทนาด้วยการทักทาย แนะนำตัว จากนั้นให้ผู้ร่วมสนทนาได้เล่าหรืออธิบาย ในเนื้อหาหรือประเด็นคำถามที่กำหนด แนวคำถามเป็นลักษณะปลายเปิด มีประเด็นกว้าง ๆ สามารถยืดหยุ่นไปตามการสนทนาและไม่จำกัดจำนวนคำถาม เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึก ครอบคลุม และตรงกับประเด็นที่ศึกษาดังนี้

- 1) ช่วยเล่าประสบการณ์ชีวิตที่อยู่ในสโมสรกีฬาว่าเป็นอย่างไร แต่ละวันทำอะไรบ้าง
- 2) ช่วยเล่าประสบการณ์และมุมมองที่มีต่อสโมสรกีฬา ในด้านต่าง ๆ เช่น การฝึกซ้อม การส่งเสริมสุขภาพกายและสุขภาพจิต การสนับสนุนทางการศึกษาและอาชีพ และชีวิตความเป็นอยู่โดยทั่วไป
- 3) ช่วยเล่าประสบการณ์ว่าได้มีการพัฒนาตนเองอย่างไร และอะไรคือความภาคภูมิใจที่ได้จากการใช้ชีวิตอยู่ในสโมสรกีฬา

2.2 แนวคำถามในการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่/ผู้ดูแลเยาวชนในสโมสรกีฬา

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

- 1) ช่วยเล่าเกี่ยวกับความเป็นมาของสโมสรกีฬา และหน้าที่ บทบาท 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 และมุมมองของเจ้าหน้าที่ที่ทำหน้าที่ดูแลฝึกประสบการณ์ให้เยาวชนสโมสรกีฬาแห่งนี้ การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย ดำเนินการโดยการ

สัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้าง (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 ในการเก็บข้อมูลการวิจัย ผู้วิจัยจะเป็นผู้สัมภาษณ์และเก็บข้อมูลวิจัยด้วยตนเอง โดยจะปฏิบัติตามกระบวนการเก็บข้อมูลวิจัย 3 ขั้นตอน ดังนี้

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

2. ขั้นเข้าสู่ประเด็นของการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยถามคำถามตามชุดคำถามที่สร้างไว้ ทั้งนี้ผู้วิจัยให้อิสระผู้ให้ข้อมูลอย่างเต็มที่ในการทบทวน ใคร่ครวญประสบการณ์ที่เกิดขึ้น เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลเชิงลึกจากผู้ให้ข้อมูล

3. ขั้นยุติการสนทนา ผู้วิจัยสรุปประเด็นที่ได้จากการถามตามแนวคำถาม สัมภาษณ์ และเปิดโอกาสให้ผู้ให้ข้อมูลบอกเล่าเรื่องอื่น ๆ ที่ผู้วิจัยไม่ได้ถาม เมื่อแล้วเสร็จผู้วิจัยกล่าวขอบคุณผู้ให้ข้อมูล ขออนุญาตกลับมาสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมกรณีที่มีข้อมูลไม่ครบถ้วน

ผู้วิจัยคำนึงถึงการรักษาความลับของข้อมูล โดยเลือกสถานที่ที่มีความเป็นส่วนตัว ซึ่งผู้วิจัยจะเตรียมตัวก่อนนัดหมายประมาณ 30 นาที เพื่อเตรียมสถานที่ให้มีความเหมาะสมต่อการสัมภาษณ์ และดำเนินการสัมภาษณ์จนกว่าข้อมูลจะอิ่มตัวเพียงพอที่จะไปวิเคราะห์สรุปผลการวิจัย

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 ทั้งนี้ใจความสำคัญนั้นจะสะท้อนถึงแง่มุมประสบการณ์ของผู้เข้าร่วมวิจัย (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 ใจดีซื่อสัตย์ รักแม่ อดทนในขณะที่บางคนก็ได้สะท้อนอุปนิสัยเชิงลบ ได้แก่ เป็นคนขี้หงุดหงิดใจร้อน ทำผิดแล้วไม่กล้า

ขอโทษ เป็นคนอ่อนไหว ชอบสะสมความเครียด แยกแยะปัญหาไม่ได้ และเก็บตัว

“...ผมเป็นคนที่รักตัวเองมาก แต่รักคนที่เรารักมากกว่า...” (เยาวชนคนที่ 3)

“... ผมขยันฝึกซ้อมหรือเต็มทีกับสิ่งที่ผมทำอยู่ในตอนนี้ครับ...” (เยาวชนคนที่ 7)

“...ผมเห็นตัวเองเป็นคนใจดีซื่อสัตย์ แล้วก็รักแม่มาก... เพราะว่าโตมากับแม่...แม่เลี้ยงคนเดียว...” (เยาวชนคนที่ 5)

“.....เวลาทำอะไรผิด รู้สึกผิดแต่พูดไม่ได้ ทำผิดแล้วแต่ไม่กล้าขอโทษ.....เป็นคนอ่อนไหวง่าย...” (เยาวชนคนที่ 2)

“...ชอบสะสมความเครียดไว้ แต่ก็ไม่เคยบอกใครในหลาย ๆ เรื่อง...” (เยาวชนคนที่ 1)

“...ผมเป็นคนขี้หงุดหงิด เวลามีปัญหาจะแยกแยะไม่ได้...” (เยาวชนคนที่ 4)

“...ผมไม่ค่อยสูงส่งกับใครเวลามีเรื่องไม่สบายใจก็จะไม่บอกใครเลยแม้แต่ที่บ้าน...”

(เยาวชนคนที่ 6)

1.2 ต่อสู้กับความกดดัน เยาวชนมักจะให้ความไว้วางใจแก่เพื่อนสมาชิกในสโมสรด้วยกัน

ในเรื่องส่วนตัวที่ลึกซึ้ง ส่วนเรื่องทั่ว ๆ ไป ก็จะทำให้ความไว้วางใจแก่เจ้าหน้าที่ทุกคน และเคารพในการตัดสินใจแนะนำของเจ้าหน้าที่ในสโมสรกีฬา ทั้งเรื่องชีวิตส่วนตัว ความรู้ การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ และทักษะทางการกีฬา นอกจากนี้เยาวชนบางคนไม่ได้เป็นนักกีฬามาก่อนหรือไม่มีความรู้พื้นฐานด้านกีฬามากพอ มักจะเกิดความกดดันจากการฝึกซ้อมและเป็นที่คาดหวังจากโค้ชและสโมสร ซึ่งบางครั้งความกดดันเหล่านี้ก็ส่งผลให้เยาวชนรู้สึกเครียด ท้อแท้ และอยากลาออก แต่ทุกครั้งก่อนการแข่งขัน นักกีฬาจะศึกษาคู่มือผู้ร่วมถึงสำรวจตนเอง วิเคราะห์จุดอ่อน เพื่อปรับปรุงแก้ไข พัฒนาฝีมือให้เต็มที่ แม้ว่าจะมีความกดดันในการฝึกซ้อมและแข่งขัน แต่นักกีฬาก็พยายามทำให้ออกดีที่สุด

“...น้อง ๆ มันสนิทกับทุกคน มันพูดได้ทุกเรื่อง...แบบ เฮ้ย ภูทะเลาะกับแฟนวะก็คุยกับน้อง บอกน้อง แต่บางเรื่องมันก็พูดกับพี่ไม่ได้...” (เยาวชนคนที่ 7)

“...บางเรื่องก็คุยไม่ได้ ก็ต้องคุยกันเอง มันก็แบบสนิทครับ...อย่างทะเลาะกับแฟนเราก็พูดกับเขาได้ แต่เราไม่ได้เจาะลึกลงไปรายละเอียดขนาดเท่าที่คุยกับน้อง ๆ...การคุยกับน้อง ๆ มันก็เลยทำให้รู้สึกไว้วางใจ สบายใจ ปลอดภัย...เวลามีปัญหาอะไร ชอบมาบอกพวกผม ผมก็เลยบอกน้องว่าไม่เป็นไร ก็พูดกับพวกพี่เขา

ไปเลยมันเป็นสิทธิ์ของเรา น้องจะไม่ค่อยพูดแต่จะมาเล่าให้ผมฟัง...” (เยาวชนคนที่ 6)

“...เมื่อก่อนผมอารมณ์ร้อนมากและชกต่อยกัน และพี่เขาก็คอยสอนอบรม แนะนำ อะไรอย่างนี้ ตอนนี้นำพัฒนาขึ้นมาจนกลายเป็นคนอารมณ์เย็น...ถามว่ามันมีความกดดันไหม มันก็กดดันครับ กดดันในเรื่องของรางวัล หรือเรื่องของผลงาน ในบางทีที่เราจะต้องได้แล้ว...ด้วยความที่พวกผมมันเริ่มช้ากว่าคนอื่นใช้ใหม่ครับ เรามากดดันตัวเองแล้วเราต้องมาซ้อมหนักแล้วเราต้องมาเครียด เราก็ไม่อยากซ้อม อยากจะออกหลายรอบ อยากลาออกเพราะว่ามันบีบเกินไปครับ พวกผมไม่สามารถทำให้ได้ด้วยเวลาเท่านั้นหรอก พี่ก็รู้ว่าพวกผมซ้อมช้า บางทีผมก็แอบร้องไห้ มันเหนื่อย นะครับ...” (เยาวชนคนที่ 7)

“.....ผมว่าการวิเคราะห์มันก็มีส่วน เราก็เอาตรงที่ศึกษาต่อสู้เรา เราจะมาโฟกัสตรงที่แค่ส่วนของเรา จุดเสียของเรา ตรงไหนเราจุดแข็งเราก็เสริมไป โค้ชช่วยถามตัวเราด้วยว่าเราไปแข่งเราเสียแบบไหนเยอะ ผมก็จะจำ เราเสริมลูกนี้เสีย เปิดแบบไหน ลูกแบดเสีย ลูกโฟรีเสีย ทีแบบนี้เสีย เราก็จะจำ บางครั้งเราก็จะอึดวิดิโอมาไว้ดู.....” (เยาวชนคนที่ 5)

1.3 เห็นโอกาสแห่งการเปลี่ยนแปลง การที่เยาวชนตัดสินใจเข้ามาอยู่สโมสรกีฬา

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

“...อยากเปลี่ยนแปลงตัวเอง ไม่อยากกลับไปอยู่ในที่เดิม ๆ ผมกลัวว่าถ้ากลับไปอยู่ในที่เดิมแล้วผมจะเป็นแบบเดิม ก็เลยเลือกที่จะห่างออกมา และตอนที่ผมถามชาวสโมสรว่าเค้าส่งผมเรียนมัธยมแล้วผมก็อยากจะเรียนให้จบด้วย ผมก็เลยเลือกไปที่ สโมสรนี้เลยครับ...ตอนแรกมันเป็นโครงการเทเบิลเทนนิส Way of Chang แต่ยังไม่มีการสอนอะไรครับ แล้วผมก็ชอบเล่นกีฬาอยู่แล้วก็เลยลงสมัคร...เป็นตัวแทนไปเล่นต่อหน้าพระองค์ท่านตอนเปิดงาน...พี ๆ เค้าก็ถามว่าสนใจเข้าไปอยู่สโมสรมัธยม...ถ้าเราปล่อยตัวออกไปแล้วจะเป็นแบบโครงการด้านกีฬาเลย ผมก็เลยถามต่อว่ามีเรียนมัธยมที่เค้าก็บอกว่ามี ผมก็ตัดสินใจไปเลย...มันเป็นโอกาสให้เรา ก็เลยรีบคว้าไว้ก่อน...ตอนนั้นเรารู้สึกว่า เราใช้กีฬาเป็นใบเบิกทาง...” (เยาวชนคนที่ 3)

“...การปรับตัว ต้องปรับตัวมากครับ ในเรื่องความเป็นอยู่ ผมอยู่ง่าย...กฎระเบียบพวกนี้ผมก็ทำได้...แต่ต้องปรับตัวในเรื่องการฝึกซ้อมมากกว่าเพราะเราไม่เคยฝึกซ้อมหนักเหมือนนักกีฬามาก่อน...สอนเรื่องวินัยในตนเอง...การวางแผน...การควบคุมอารมณ์...” (เยาวชนคนที่ 5)

“...เครียดมากตลอด 4 ปีที่อยู่ที่นี่...กดดัน เหนื่อย และท้อครับ...เวลาที่เครียดมาก ก็บอกตัวเองว่า อีกนิดเดียว มันจะกลับไปไม่ได้แล้ว เราเดินมาครึ่งทางแล้ว กลับไปไม่ได้แล้ว...แล้วก็คุยกับแม่...คุยกับแฟนด้วย...” (เยาวชนคนที่ 6)

1.4 ความพ่ายแพ้คือบทเรียนสู่ความสำเร็จ สิ่งที่เป็นอุปสรรคต่อการใช้ชีวิตในสโมสร

กีฬาแห่งนี้ คือความเหนื่อยและความท้อจากการฝึกซ้อม ยิ่งไปกว่านั้นความพ่ายแพ้จากการแข่งขัน เป็นความยากลำบากที่แฝงไปด้วยความกดดัน แต่กลับเป็นแรงผลักดันที่มุ่งมั่นเพื่อชัยชนะ จนสุดท้ายก็สามารถเอาชนะได้อย่างภาคภูมิใจ การเรียนรู้ผ่านความพ่ายแพ้ สอนให้เยาวชนเกิดการเรียนรู้ที่มีคุณค่าต่อการดำเนินชีวิต รวมถึงการไม่นำถูกดูถูกเหยียดหยามจากคนรอบข้าง มาใช้ตัดสินคุณค่าของตนเอง เคารพในมุมมองของผู้อื่นมีมารยาทต่อคนในสังคม ทักษะคิดเหล่านี้ได้ขัดเกลาให้เยาวชน มีความมุ่งมั่น อดทน มีทัศนคติที่ดีต่อการเปลี่ยนแปลง ทำให้เยาวชนสามารถพัฒนาตนเอง และปรับตัวต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตได้

“...ความเหนื่อย ความท้อ เบื่อ เพราะเราต้องทำวัน ๆ แบบนั้นในทุก ๆ วัน และทุก ๆ ปี ครับ แล้วก็ยังมีอีกอย่างคือความพ่ายแพ้ครับก็คือจะเจอบ่อยมากมันทำให้เป็นอุปสรรคของเรา เราไม่รู้ว่าจะซ้อมไปเพื่ออะไร เพราะว่าเราเริ่มช้ากว่าคนอื่นและในรุ่นที่ผมแข่งขันเขาก็มีแต่คนที่ซ้อมมาเป็นปีเป็นอย่างดี มันก็เลยทำให้เราท้อเป็นอุปสรรคของเราแต่ผมก็บอกตัวเองเสมอว่าเราต้องสู้ เราเลือกเดินมาแล้วจะมันเป็นโอกาสของเราแล้ว ก็ต้องทำให้เต็มที่ถึงจะแพ้ก็ไม่เป็นไรครับ...” (เยาวชนคนที่ 2)

“...ผมเคยเจอคน ๆ หนึ่ง ๆ บ่อยมากในการแข่งขัน แล้วผมก็ต้องแพ้เค้าทุก ๆ รอบ...ผมคิดว่าเค้าเก่งมากครับ...ในแมตช์ต่อไปผมได้เจอคนนี้อีกรอบ...ผมก็ตั้งใจซ้อม...บอกเพื่อน ๆ บอกโค้ชว่า ‘ผมต้องชนะนะ...และในแมตช์นี้ผมก็ชนะ...ผมจึงตั้งใจฝึกซ้อมมากขึ้นเพราะไม่อยากแพ้คนนี้แล้ว...’”(เยาวชนคนที่ 1)

“...อีกความทรงจำหนึ่ง คือ แมตซ์ที่เราได้ถ้วยมา แม้ไม่ใช่แมตซ์ใหญ่แต่เป็นแมตซ์ที่ผมทำเอง ครบ เป็นประเภทเดี่ยว ไม่ใช่ ประเภททีม...ทำให้ผมภาคภูมิใจมาก ๆ มีกำลังใจมากขึ้น...” (เยาวชนคนที่ 5)

“...แพ้นับไม่ถ้วนครับ ชนะนับได้ก็น้อยมาก ไม่เกิน 10 ครั้ง...แต่ในแต่ละครั้งก็รู้สึกภูมิใจมาก เราทำได้นะ เราก้ชนะได้นะ...มันเป็นความพยายามที่ได้จากการฝึกซ้อม แม้ว่าซ้อมไปแล้วก็แพ้....แต่ผมก็จะรีเซ็ตตัวเองใหม่...” (เยาวชนคนที่ 6)

“...คำคุณ้อมีในช่วงเดือนแรก ๆ คือตอนที่เข้ามาอยู่สโมสรกีฬาใหม่ ๆ ครับ แล้วก็จะมีแม่ของเด็ก ๆ คำก็จะถามไถ่ข่าวมาจากไหน โค้ชก็ต้องบอกตามตรง...แม่ของเด็ก ๆ ก็จะไม่ให้เด็กมาอยู่กับพวกผม...เค้ามองแบบ เฮ้ย นี่เหมือนซี้คุก ซี้ตารางเลยครับ แบบไม่ค่อยอยากให้อยู่...ในช่วงแรกผมรู้สึกเพล ทำไมมองเราแบบนี้...แต่พอผ่านไปสักพักหนึ่งเราก้เริ่มเข้าหาแม่ของพวกน้อง ๆ มากขึ้น...เริ่มยกมือไหว้ เริ่มสวัสดี เริ่มพูดจา เริ่มยิ้มให้...เราอ่อนน้อมถ่อมตน...คราวนี้พ่อแม่ น้อง ๆ เริ่มคุยกับเรามากขึ้น มีอัยาศัยดีกับเรา ซึ่งนี่เป็นสิ่งที่ดีสำหรับเรามากครับ...” (เยาวชนคนที่ 7)

“...พี่ ๆ เค้าบอกว่าหนูสองคนเนี่ยเป็นความภูมิใจนะ เป็นตัวอย่างให้ น้อง ๆ นะ แล้วก็จะมีแบบช่วงที่เราเป็นแบบนักกีฬาไปแข่งข้างนอกเนี่ย พวกพี่ ๆ ที่จากคนไม่ค่อยรู้จักกัน ไม่ค่อยสนิทกัน แต่พวกพี่ ๆ เค้าก็รู้ว่าเรามาจากไหนกัน สโมสรเราตั้งมาเพื่ออะไร เค้าก็จะบอกว่าเก่งนะ ผากตัวด้วย ใช้กีฬาเป็นเครื่องเบิกทาง...” (เยาวชนคนที่ 4)

“...เมื่อเห็นเพื่อนคู่แข่งชนะ ผมรู้สึกดีใจด้วยนะครับ เพราะว่าที่เราแข่ง ๆ มาเนี่ย เราก้รู้จักกันหมด ผมก็เลยรู้สึกชื่นชมดีใจด้วยกับเขา...ผมชอบพี่ หญิงสุธาสนี ทีมชาติ เคยได้ไปแบบกีฬามหาวิทยาลัย พี่หญิงก็อยู่มหาวิทยาลัยเดียวกันกับผมครับ อาจารย์ของพี่หญิงก็จะไปด้วย พออาจารย์พี่หญิงพาพี่หญิงทำอะไรเนี่ย พวกผมก็จะทำได้ทำด้วย แบบมีกำลังใจ เห็นเค้ามุ่งมั่น...ถ้าไม่มีสโมสรกีฬา ก็ไม่มีผมในวันนี้หรอกครับ...” (เยาวชนคนที่ 6)

2. มุมมองของเจ้าหน้าที่ที่มีต่อการพัฒนาตนเองบนเส้นทางกีฬาของเยาวชนสโมสรกีฬา

เจ้าหน้าที่ได้สะท้อนประสบการณ์ และมุมมองต่อการดูแลเยาวชนในสโมสรกีฬาต่อการพัฒนาตนเองของเยาวชนบนเส้นทางทางการกีฬา ที่ได้ผ่านหลักสูตรการใช้ชีวิตในสโมสรกีฬา ได้รับการศึกษาและฝึกงานทำ ซึ่งสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

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

“...ความสำเร็จบนเส้นทางกีฬาของนักกีฬา คือการที่เยาวชนมีความสนใจในด้านกีฬาน

เกิดเป็น passion และมีเป้าหมายในชีวิตที่อยากจะปรับตัวเองให้เป็นคนดี เป็นที่ยอมรับของพ่อแม่และสามารถใช้ชีวิตร่วมกับสังคมได้...ซึ่งทางสโมสรจะมีการส่งเสริมและพัฒนาทักษะการใช้ชีวิตให้เยาวชน ที่นอกเหนือจากทักษะกีฬา เพื่อให้เยาวชนจบจากสโมสรกีฬา สามารถดำรงชีพ และประกอบอาชีพที่เยาวชนอยากจะเป็นได้...”(เจ้าหน้าที่คนที่ 2)

“...ตัวน้องเอง เพื่อนร่วมทีม ครอบครัว เจ้าหน้าที่, โค้ช บรรยากาศภายในบ้านเงิน เป้าหมายในการอยากประสบความสำเร็จ การมีวินัย ความท้าทาย รางวัลและกำลังใจ ความสุขของน้อง ๆ ทั้งเรื่องการฝึกซ้อมและการแข่งขัน ความรักความสามัคคี ความเชื่อมั่นในตนเอง ความคิด ทศนคติ สนใจจดจ่อกับการฝึกซ้อม...” (เจ้าหน้าที่คนที่ 5)

2.2 เสริมแรงจูงใจทางกีฬา พัฒนาจิตใจ และทักษะทางสังคม เจ้าหน้าที่มองว่าเยาวชน

สโมสรกีฬา 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) ด้านสังคมและการสื่อสาร ได้แก่ การพัฒนาด้านภาษาในการสื่อสาร ทักษะการอยู่ร่วมกับผู้อื่น การปรับตัวและมารยาททางสังคม ทักษะการปฏิเสธ การใช้ภาษาที่ 2 ในชีวิตประจำวัน เป็นต้น ทั้งนี้เจ้าหน้าที่สโมสรกีฬาจึงมีบทบาทในการให้คำแนะนำ และสำรวจความต้องการด้านการศึกษาให้ชัดเจน รวมถึงการฝึกประสบการณ์ที่จะช่วยเปิดโอกาสให้เยาวชนได้สำรวจความสนใจตนเองว่าต้องการศึกษาในสาขาใด และการฝึกฝนให้เป็นนักกีฬาถือเป็นก้าวแรกที่ทำให้เยาวชน ได้สัมผัสตนเองว่ามีโอกาสเป็นนักกีฬาอาชีพหรือไม่ รวมถึงการอบรมให้เป็นผู้ตัดสินกีฬา อย่างไรก็ตามหากเยาวชนค้นพบว่าไม่เป็นนักกีฬาอาชีพไม่ใช่เป้าหมายหลักของตนเอง เยาวชนก็จะสามารถสำรวจความต้องการของตนเองว่าอยากประกอบอาชีพอะไร ทางสโมสรกีฬาจะหา Partner เพื่อรองรับ รวมถึงเตรียมความพร้อมในเรื่องของการฝึกอบรมและฝึกงาน เพื่อให้เยาวชนได้มีพื้นฐานที่สอดคล้องกับอาชีพที่ต้องการ หากต้องการรับราชการ ก็จะมีการ “ติว” รวมถึงลบรอยสัก เพื่อสร้างภาพลักษณ์ใหม่ให้กับเยาวชนด้วย

“...การสร้างแรงจูงใจในการเล่นกีฬา เยาวชนหลายคนเมื่อเลือกเส้นทางชีวิตเข้าสู่การเป็นนักกีฬา บางคนคิดแค่อยากมาอยู่สโมสรเพราะไม่อยากกลับไปทีเดิม ๆ อยากเปลี่ยนแปลงตนเองให้ดีขึ้น จนยังไม่สามารถค้นหาเป้าหมายในการเล่นกีฬา การสร้างแรงจูงใจในการเล่นกีฬาให้เกิดขึ้นกับตนเองได้ รวมถึงเมื่อฝึกซ้อมแข่งขันไปสักระยะหนึ่ง เจอความพ่ายแพ้บ่อยครั้ง อาจขาดความหวังในการเล่นกีฬา.....ความฉลาดทางการเรียนรู้ที่จะเอาทักษะมาประยุกต์ใช้ในการเล่นกีฬา.....การเห็นคุณค่าในตนเอง.....โดนคนอื่นตัดสินในแง่ลบมาก่อนจึงทำให้ขาดความมั่นใจ...” (เจ้าหน้าที่คนที่ 1)

“...เราได้มีส่วนช่วยให้น้องประสบความสำเร็จในเรื่องของการให้กำลังใจของน้องเกี่ยวกับปัญหาความรักซึ่งน้องก็ให้ความสำคัญกับปัญญาด้านความรักก็คือแฟนซึ่งจะมีปัญหาต่าง ๆ หลายองค์ประกอบซึ่งมีผลกระทบต่อการฝึกซ้อม บางเวลาทะเลาะกับแฟนก็รู้สึกไม่ยอมซ้อมหรือไม่ยอมแข่ง...” (เจ้าหน้าที่คนที่ 3)

“...เมื่อก่อนน้องไม่ค่อยมีเป้าหมายพอมายู่กับเราน้องเริ่มเห็นความสำคัญของการเรียน ซึ่งก่อนหน้านั้นเค้าก็เห็นแต่เนื่องจากสังคมรอบข้างทำให้เขาไม่สนใจการเรียนมากเท่ามาอยู่ตรงนี้...มีการสอนการบ้านให้น้อง ต้องบอกเลยว่าน้องนี้เป็นคนที่ชอบเรียนรู้ชอบไฝหาคำความรู้ตลอดเวลา...ส่งผลให้น้องได้ไปฝึกงานแล้วก็ได้รับ Feedback จากหัวหน้า ว่าน้องมีมารยาทดี...” (เจ้าหน้าที่คนที่ 8)

“...การที่เรานำน้องมาฝึกเป็นผู้ช่วยโค้ช ทำให้เค้ารู้สึกว่าเป็นโค้ช เค้าเป็นผู้ให้จะมาใส่อารมณ์หรือมาพูดแบบที่ตัวเองเคยทำไม่ได้ เค้าก็จะได้เรียนรู้จากตรงนี้ด้วย...และน้องนี้มีเป้าหมายชีวิตที่ค่อนข้างชัดเจนว่าเค้าอยากทำอะไรหรืออยากเป็นอะไรจึงทำให้เขาอดทนเพื่อเป้าหมายของเขาได้...” (เจ้าหน้าที่คนที่ 4)

“...เราต้องถามน้องก่อนว่า น้องอยากเป็นอะไรน้องมีเป้าหมายอะไรถ้าเป้าหมายของน้องคือการเป็นนักกีฬาอาชีพ เราก็ให้เขาพิสูจน์ตัวเองโดยการพัฒนาให้เขาเป็นนักกีฬาอาชีพ พอถึงจุด ๆ หนึ่งที่เขารู้สึกตัวว่าไปต่อไม่ได้ด้วยอายุ หรืออุปสรรคที่ใหญ่ขึ้น เค้าต้องคิดว่ามันต้องเปลี่ยนมุมมองอื่น...” (เจ้าหน้าที่คนที่ 7)

“...เรามีการอบรมโค้ชหรือผู้ตัดสินเราจะส่งน้องไปอบรมอะไรก็ตามที่มีเรียนเสริม อะไรที่เกี่ยวข้องกับกีฬาเราจะส่งน้องไป...แต่เราจะถามน้องก่อนว่าน้องอยากไปหรือเปล่า จะทำให้น้องค้นพบตัวเองไปด้วย...” (เจ้าหน้าที่คนที่ 6)

จากผลการวิจัยพบความสอดคล้องระหว่างมุมมองของเยาวชนและเจ้าหน้าที่ที่มีต่อการพัฒนาตนเองบนเส้นทางกีฬาของเยาวชนสโมสรกีฬา สรุปลำดับดังนี้

1. เยาวชนต้องมีกรอบความคิดเติบโต ประกอบด้วย

1.1 การรับรู้ตนเอง: มองประสบการณ์ชีวิตด้วยความท้าทาย

1.2 ต่อสู้กับความกดดัน: ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค แม้จะประสบความล้มเหลวก็ครั้งก็ตาม

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 จัดให้ทีมฝึกซ้อมในสถานการณ์ที่มี

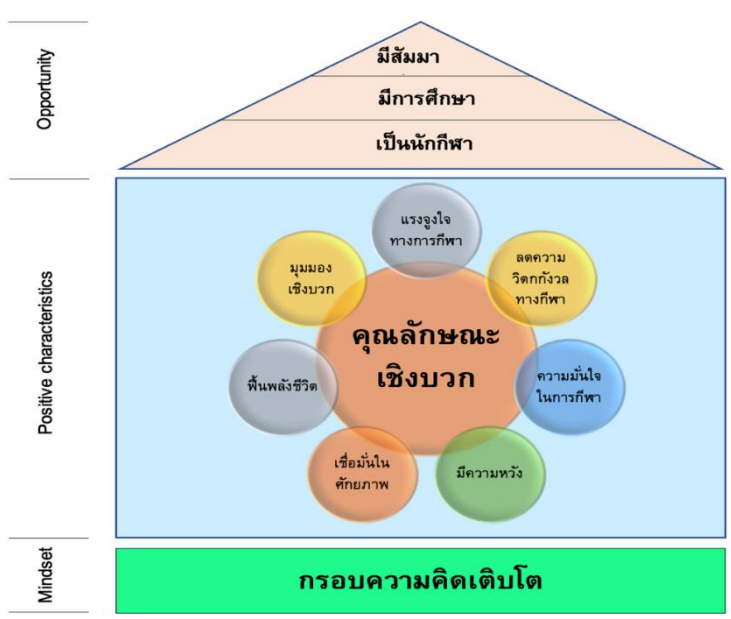
ความกดดันใช้คำพูดและท่าทางโดยการให้กำลังใจทางบวก ฝึกซ้อมอย่างเพียงพอ สร้างแรงจูงใจของนักกีฬาให้มีความพยายามใช้ความสามารถสูงสุด สร้างความคิดให้นักกีฬารับรู้ว่าการแข่งขันแต่ละครั้งมีความหมายและความสำคัญเท่ากัน ให้นักกีฬาตั้งเป้าหมายสำหรับความสำเร็จของตนเอง

3) ความมั่นใจในการเล่นกีฬา ได้แก่ ส่งเสริมให้มีประสบการณ์ที่มีการพัฒนาตนเอง, ส่งเสริมให้เห็นการพัฒนาตนเองจากนักกีฬาคนอื่น เสริมแรงหรือสนับสนุนจากสังคม การกระตุ้นที่เหมาะสมทั้งกายและใจ

2.2 คุณลักษณะทางจิตวิทยา เป็นคุณลักษณะที่ได้รับการอบรม และได้รับการศึกษาทางด้านจิตวิทยา 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 และรับการพัฒนาคูณลักษณะเชิงบวก ทั้งคุณลักษณะทางการกีฬา และคุณลักษณะทางจิตวิทยา ซึ่งสามารถสรุปเป็นแผนภาพ “แบบจำลองการพัฒนาตนเองบนเส้นทางกีฬา ของเยาวชนสโมสรกีฬาแห่งนี้” ได้ดังนี้



ภาพที่ 1 แบบจำลองการพัฒนาตนเองบนเส้นทางกีฬา ของเยาวชนสโมสรกีฬาแห่งนี้

จากแบบจำลองข้างต้น แสดงให้เห็นว่า การพัฒนาตนเองของเยาวชนบนเส้นทางกีฬา เกิดจาก ปัจจัย 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านกรอบความคิดเติบโต (Growth Mindset) ซึ่งถือว่าเป็นพื้นฐานทางความคิด สู่การพัฒนาตนเองบนเส้นทางกีฬาของเยาวชน กล่าวคือเยาวชนจะมีมุมมองชีวิตด้วยความท้าทาย ไม่ย่อท้อเพื่อ หน่วงต่ออุปสรรค 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) ด้านการพัฒนาคุณลักษณะเชิงบวกทางการกีฬา และจิตวิทยา กล่าวคือ คุณลักษณะเชิงบวกทางการกีฬาได้แก่ แรงจูงใจทางการกีฬา การลดความวิตกกังวลทางการกีฬา และความมั่นใจในการกีฬา ส่วนคุณลักษณะเชิงบวกทางจิตวิทยา ได้แก่ มีความหวัง เชื่อมมั่นใน ศักยภาพ ฟื้นฟูพลังชีวิต และมีมุมมองเชิงบวก

ข้อเสนอแนะการวิจัย

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

จากผลการวิจัยพบว่าเยาวชนสโมสรกีฬามีการพัฒนาตนเองด้านคุณลักษณะเชิงบวก ทั้ง คุณลักษณะทางการกีฬา และคุณลักษณะทางจิตวิทยา ดังนั้น หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรทำความเข้าใจเกี่ยวกับ กระบวนการพัฒนาที่สอดคล้องกับธรรมชาติของเยาวชน โดยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ควรพัฒนาคุณลักษณะทางการกีฬาที่เหมาะสม ได้แก่ การสร้างแรงจูงใจทางการกีฬา การลดความวิตกกังวลในการเล่นกีฬา และการเสริมสร้างความมั่นใจในการกีฬา ทั้งนี้เนื่องจากนักกีฬามาจากสภาพ ครอบครัวที่แตกต่างกันวัยที่มาเป็นวัยรุ่นที่มีความตั้งใจ ต้องการจะเป็นนักกีฬาที่เก่ง และฝ่าฟันความยากลำบากในการฝึกซ้อมให้ได้ เพื่อให้ได้เป้าหมายคือ ได้เรียนหนังสือในระดับปริญญาตรี และได้งานทำ เพื่อให้สามารถกลับไปเลี้ยงดูครอบครัวได้ ปრაการณดังกล่าวอธิบายแรงจูงใจในการผลักดันตัวเองไปสู่เป้าหมาย ด้วยการกำหนดเป้าหมายระยะสั้น ระยะกลาง ระยะยาวของชีวิตที่แน่นอน

2. ควรพัฒนาคุณลักษณะทางจิตวิทยาเชิงบวก ได้แก่ ความหวัง ความเชื่อมั่นในศักยภาพตนเอง การฟื้นฟูพลังชีวิต และการมีมุมมองเชิงบวก ทั้งนี้เนื่องจาก ความหวัง เป็นแรงจูงใจในการบรรลุเป้าหมาย และการวางแผนไปสู่ความสำเร็จ ดังนั้น ในการพัฒนาความหวังจึงควรเริ่มจากการฝึกฝนให้เยาวชนมีการกำหนดเป้าหมายของตนเอง การเสริมสร้างความเชื่อมั่นในศักยภาพของตนเอง สามารถต่อยอดจากการพัฒนาในด้านความหวังได้ คือ ส่งเสริมให้เยาวชนมีประสบการณ์มีการพัฒนาตนเอง เพื่อให้เกิดการรับรู้และเชื่อมั่นใน

ความสามารถของตนเอง การฟื้นตัวเมื่อเผชิญกับปัญหาหรือความทุกข์เป็นทักษะหนึ่งที่สามารถพัฒนาขึ้นได้ หลังจากที่เยาวชนประสบกับความล้มเหลว 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 และประสบการณ์อื่นๆ ทั้งนี้เพื่อติดตามพฤติกรรม การปรับตัว ของเยาวชนในการชีวิตในโลกของความจริง

เอกสารอ้างอิง

- บัญชา วิทยอนันต์, สมาน ตั้งทองทวี, และ ธาณี วรรณทร์. (2564). มาตรการทางกฎหมายในการบังคับใช้กับเด็กและเยาวชนที่กระทำความผิด: ศึกษาแบบการจัดการศึกษาให้แก่เด็กและเยาวชนเพื่อการแก้ไข บำบัด ฟื้นฟู. *วารสารวิทยาลัยนครราชสีมา (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 15(2), 55-68.
- 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), 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 Psicologia*, 28, 223–232.
- Larkin, M., Shaw, R., & Flowers, P. (2019). Multiperspectival designs and processes in interpretative phenomenological analysis research. *Qualitative Research in Psychology*, 16(2), 182–198.