Chulalongkorn University
Chula Digital Collections

Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD)

2018

ปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

อาทิตย์ษณีย์ เจริญรัตน์
คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา

Follow this and additional works at: https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd

Recommended Citation
เจริญรัตน์, อาทิตย์ษณีย์, "ปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร" (2018). *Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD)*. 3265.
https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/3265

This Thesis is brought to you for free and open access by Chula Digital Collections. It has been accepted for inclusion in Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD) by an authorized administrator of Chula Digital Collections. For more information, please contact ChulaDC@car.chula.ac.th.

ปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

น.ส.อาทิตย์ษณีย์ เจริญรัตน์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา ไม่สังกัดภาควิชา/เทียบเท่า
คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2561

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

SPORT MANAGEMENT FACTORS AFFECTING EXERCISING AND PLAYING SPORTS ON ADOLESCENT IN BANGKOK METROPOLIS

Miss Artitsanee Charoenrat

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Doctor of Philosophy in Sports Science
Common Course
Faculty of Sports Science
Chulalongkorn University
Academic Year 2018

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร
โดย	น.ส.อาทิตย์ษณีย์ เจริญรัตน์
สาขาวิชา	วิทยาศาสตร์การกีฬา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	รองศาสตราจารย์เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม	ศาสตราจารย์ ดร.ถนอมวงศ์ กฤษณ์เพ็ชร์

คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้นับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรดุษฎีบัณฑิต

..... คณบดีคณะวิทยาศาสตร์การกีฬา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธา พงษ์พิบูลย์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(อาจารย์ ดร.จุฑา ติงศภัทิย์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม
(ศาสตราจารย์ ดร.ถนอมวงศ์ กฤษณ์เพ็ชร์)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วันชัย บุญรอด)

..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.รุจน์ เลาหภักดี)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พราม อินพรม)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

อาทิตย์ษณีย์ เจริญรัตน์ : ปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร. (SPORT MANAGEMENT FACTORS AFFECTING EXERCISING AND PLAYING SPORTS ON ADOLESCENT IN BANGKOK METROPOLIS) อ.ที่ปรึกษาหลัก : รศ.เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย, อ.ที่ปรึกษาร่วม : ศ. ดร.ถนอมวงศ์ กฤษณ์เพ็ชร์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและศึกษาความสัมพันธ์ของปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างเป็นวัยรุ่นที่มาออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชน จำนวน 1,000 คน เครื่องมือวิจัยคือแบบสอบถามที่ได้พัฒนาปัจจัยการจัดการกีฬาประกอบด้วยปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา ปัจจัยวงจรคุณภาพ และปัจจัยสิ่งแวดล้อม นำผลที่ได้มาวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้างด้วยโปรแกรม LISREL และวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple regression analysis) ผลการวิจัยพบว่า

1. การพัฒนาปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครทั้ง 3 ปัจจัย คือ ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา ปัจจัยวงจรคุณภาพ และปัจจัยสิ่งแวดล้อม มีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

2. การหาความสัมพันธ์ของปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.05$) คือ ปัจจัยสิ่งแวดล้อม

3. โมเดลปัจจัยสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร เมื่อพิจารณาค่าน้ำหนักองค์ประกอบของตัวแปรสังเกตได้ ได้แก่ นโยบายและการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม และเทคโนโลยี พบว่า ค่าน้ำหนักองค์ประกอบที่มากที่สุด โดยส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ได้ดีกว่าตัวแปรสังเกตได้ตัวอื่นๆ คือ สังคมและวัฒนธรรม

สาขาวิชา	วิทยาศาสตร์การกีฬา	ลายมือชื่อนิสิต .....
ปีการศึกษา	2561	ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก .....
		ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาร่วม .....

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

5678612039 : MAJOR SPORTS SCIENCE

KEYWORD: sport management factors, exercising and playing sport, adolescenct

Artitsanee Charoenrat : SPORT MANAGEMENT FACTORS AFFECTING EXERCISING AND PLAYING SPORTS ON ADOLESCENT IN BANGKOK METROPOLIS. Advisor: Assoc. Prof. Tepprasit Gulthawatvichai Co-advisor: Prof. Ph.D Thanomwong Kritpet

The purpose of this study were to develop a model and to study the relationship of factors in sport management that affect exercise and sports participation of adolescents in Bangkok Metropolis. One thousand subjects who exercise or participate in sport at the youth centers were asks to answer the questionnaire. The model consisted of three factors: management resource, PDCA and PEST. The Lisrel was used to analyze the linear structural equation model and the data was analyzed statistically by using multiple regression analysis. The results were as follow :

1. The developed model of factors in sport management that affected exercise and sports participation significantly correlated with empirical data.

2. PEST analysis affecting exercise and sports participation predicted at the significance level of 0.05.

3. PEST analysis consisted of four main components were Political, Economic, Socio-culture and Technology and when measured from factor loading found that the most weighted component that affect exercise and sports participation of adolescents in Bangkok Metropolis was socio-culture.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

Field of Study:	Sports Science	Student's Signature .....
Academic Year:	2018	Advisor's Signature .....
		Co-advisor's Signature .....

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี ด้วยความกรุณาอย่างสูงของท่านรองศาสตราจารย์เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และท่านศาสตราจารย์ ดร.ถนอมวงศ์ กฤษณ์เพ็ชร์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ที่ได้สละเวลาให้คำปรึกษา ให้คำแนะนำในการแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ของการวิจัยมาโดยตลอด ตลอดจนให้ความเอาใจใส่ ให้กำลังใจ เตือนสติ และให้ข้อคิดดีๆ กับผู้วิจัยมาโดยตลอด ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.จุฑา ติงศภัทิย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วันชัย บุญรอด ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยพัฒน์ หล่อศิริรัตน์ อาจารย์ ดร.รุจน์ เลาหภักดี และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พราม อินพรม คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำแนะนำ ข้อคิด ข้อแก้ไข ข้อบกพร่องต่าง ๆ ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ได้กรุณาเสียสละเวลาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือวิจัย ตลอดจนให้คำแนะนำต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัย

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธา พงษ์พิบูลย์ ที่ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือและเป็นกำลังใจที่ดี ในการทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้มาโดยตลอด

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์คณะวิทยาศาสตร์การกีฬาทุกๆ ท่าน ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทความรู้และข้อคิดต่าง ๆ แก่ผู้วิจัย

ผู้วิจัยขอขอบคุณนางสาวกรดา แก้วกังวาล และอาจารย์ ดร.ณัฐนรี สมิตร ที่ให้กำลังใจกันเสมอ และขอบคุณเพื่อนๆ ปริญญาเอก โท และตรี รุ่นพี่และรุ่นน้อง คณะวิทยาศาสตร์การกีฬาทุกท่าน สำหรับกำลังใจที่ดีเสมอมา

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อสุรศักดิ์ คุณแม่พัฑฒิดา เจริญรัตน์ และพี่สาวณิษฐ์ณัฏ เจริญรัตน์ ที่ช่วยผลักดันและสนับสนุนการเรียนปริญญาเอกของผู้วิจัยจนประสบความสำเร็จลุล่วงด้วยดี ตลอดจนญาติพี่น้องทุกท่าน ที่ให้กำลังใจเสมอมา

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณทุกท่านที่ช่วยเหลือในการวิจัยครั้งนี้ ทั้งที่กล่าวมาแล้ว และมิได้กล่าวมาในที่นี้ จึงขอกราบขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้ด้วย

สุดท้ายนี้คุณประโยชน์ที่ได้จากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ขอมอบเป็นเครื่องบูชาแด่บุพการีของผู้วิจัย บูรพาจารย์ และผู้มีอุปการคุณทุกท่าน ที่ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

อาทิตย์ษณีย์ เจริญรัตน์

สารบัญ

หน้า

..... ค

บทคัดย่อภาษาไทย..... ค

..... ง

บทคัดย่อภาษาอังกฤษ..... ง

กิตติกรรมประกาศ..... จ

สารบัญ..... ฉ

สารบัญตาราง..... ฌ

สารบัญรูป ..... ฎ

บทที่ 1 บทนำ..... 1

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา 1

วัตถุประสงค์ของการวิจัย..... 11

ขอบเขตของการวิจัย..... 11

คำจำกัดความของการวิจัย..... 12

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ..... 13

บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง..... 14

แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีเชิงระบบ..... 14

แนวคิดเกี่ยวกับทรัพยากรการจัดการกีฬา..... 22

แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการจัดการกีฬา..... 31

แนวคิดเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม..... 37

แนวคิดเกี่ยวกับการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในต่างประเทศ 41

หลักการเกี่ยวกับวัยรุ่น..... 44

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ความหมายของการออกกำลังกายและกีฬา 53
องค์ประกอบในการออกกำลังกาย (กรมอนามัย, 2556) 57
ข้อมูลของศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร 61
ข้อมูลสัมภาษณ์เกี่ยวกับสภาพการจัดกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร 70
การวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor analysis) 77
การพัฒนาปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร 82
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 88
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย 96
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง 96
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 99
การพัฒนาและการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 100
การเก็บรวบรวมข้อมูล 101
การพัฒนาปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร 102
การวิเคราะห์ข้อมูล 104
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล 107
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ 140
สรุปผลการวิจัย 140
อภิปรายผลการวิจัย 147
ข้อเสนอแนะจากการวิจัย 151
บรรณานุกรม 154
ภาคผนวก 164

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ภาคผนวก ก ศูนย์เยาวชนที่มีผู้เข้าใช้บริการเป็นจำนวนมากที่สุดและจำนวนน้อยที่สุด 5 อันดับแรก ครึ่งปีงบประมาณ 2559 (ตุลาคม 2558 - มีนาคม 2559)..... 165

ภาคผนวก ข การเปรียบเทียบความแตกต่างของปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร..... 168

ภาคผนวก ค ผลผ่านการพิจารณาจริยธรรมการวิจัย 177

ภาคผนวก ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย..... 187

ภาคผนวก จ ผลการประเมินในการตรวจค่าความตรงเชิงเนื้อหา 203

ภาคผนวก ฉ แบบสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้างเพื่อประกอบการพัฒนาปัจจัย 220

ภาคผนวก ช ผลการวิเคราะห์สมการโครงสร้าง..... 227

ประวัติผู้เขียน..... 246

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 ความสัมพันธ์ระหว่างวิธีการเชิงระบบกับการแก้ปัญหาทั่วไป 18

ตารางที่ 2 ตัวบ่งชี้ และระดับประเมินกิจกรรมทางกาย 60

ตารางที่ 3 รายชื่อศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร 66

ตารางที่ 4 จำนวนผู้ใช้บริการศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร 68

ตารางที่ 5 การสังเคราะห์ตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาในกรุงเทพมหานคร 85

ตารางที่ 6 จำนวนกลุ่มตัวอย่างผู้ใช้บริการศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานครจำแนกตามประเภทศูนย์เยาวชน 98

ตารางที่ 7 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างบุคลากรทางการกีฬา 109

ตารางที่ 8 จำนวนและร้อยละของระยะเวลาในการจัดกิจกรรมสำหรับวัยรุ่น 111

ตารางที่ 9 จำนวนและร้อยละของการเน้นประโยชน์ในการจัดกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา 111

ตารางที่ 10 จำนวนและร้อยละของผู้ที่วัยรุ่นมาออกกำลังกายและเล่นกีฬาด้วย 112

ตารางที่ 11 จำนวนและร้อยละของช่วงวันที่วัยรุ่นมาออกกำลังกายและเล่นกีฬา 112

ตารางที่ 12 จำนวนและร้อยละของช่วงเวลาที่สมาชิกวัยรุ่นเลือกเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและเล่นกีฬา 113

ตารางที่ 13 จำนวนและร้อยละของความถี่ในการเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและเล่นกีฬาของวัยรุ่น 113

ตารางที่ 14 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สภาพปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา ปัจจัยวงจรคุณภาพ และปัจจัยสิ่งแวดล้อม ที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ของหัวหน้าศูนย์เยาวชนและเจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา 114

ตารางที่ 15 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างวัยรุ่น 115

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ตารางที่ 16 จำนวนและร้อยละของวัยรุ่น จำแนกตามวิธีการมาเป็นสมาชิก และระยะเวลาในการเป็นสมาชิกที่ศูนย์เยาวชน 116

ตารางที่ 17 จำนวนและร้อยละของวัยรุ่น จำแนกตามเหตุผลในการเลือกมาออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร 117

ตารางที่ 18 จำนวนและร้อยละของวัยรุ่น จำแนกตามกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาที่เข้าร่วมบ่อยๆ 118

ตารางที่ 19 จำนวนและร้อยละของวัยรุ่น จำแนกตามจุดประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา 119

ตารางที่ 20 จำนวนและร้อยละของวัยรุ่น จำแนกตามลักษณะกลุ่มการเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา 119

ตารางที่ 21 จำนวนและร้อยละของวัยรุ่น จำแนกตามช่วงวันและช่วงเวลาในการเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา 120

ตารางที่ 22 จำนวนและร้อยละของวัยรุ่น จำแนกตามความหนักในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา 121

ตารางที่ 23 จำนวนและร้อยละของวัยรุ่น จำแนกตามระยะเวลาในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา 121

ตารางที่ 24 จำนวนและร้อยละของวัยรุ่น จำแนกตามความถี่ในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา 122

ตารางที่ 25 ดัชนีกิจกรรมทางกายของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร 122

ตารางที่ 26 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา ปัจจัยวงจรคุณภาพ และปัจจัยสิ่งแวดล้อม ที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่น จำแนกตามประเภทของศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร 123

ตารางที่ 27 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา ที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร จำแนกเป็นรายข้อ (ตัวแปร) 125

ตารางที่ 28 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปัจจัยวงจรคุณภาพ ที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร จำแนกเป็นรายข้อ (ตัวแปร) 127

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 29 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปัจจัยสิ่งแวดล้อม ที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร จำแนกเป็นรายข้อ (ตัวแปร) 129

ตารางที่ 30 ค่าสถิติของไคเซอร์-ไมเยอร์-โอลคิน (KMO) และค่าสถิติของบาร์ทเลทท์ (Bartlett's Test of Sphericity) ปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร 131

ตารางที่ 31 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา 134

ตารางที่ 32 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของปัจจัยวงจรคุณภาพ 136

ตารางที่ 33 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory factor analysis: CFA) 138

ตารางที่ 34 ความสัมพันธ์ของปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร จำนวน 1,000 คน 139

ตารางที่ 35 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าที (t-test) การเปรียบเทียบ ปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามเพศ 170

ตารางที่ 36 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าเอฟ (F-test) และการเปรียบเทียบ ปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามศูนย์เยาวชน 171

ตารางที่ 37 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าเอฟ (F-test) และการเปรียบเทียบ ปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามอายุ 173

ตารางที่ 38 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าเอฟ (F-test) และการเปรียบเทียบ ปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามระดับการศึกษา 175

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สารบัญรูป

หน้า

รูปที่ 1 แบบจำลองการจัดองค์กรของระบบเปิดตามแนวคิดของเชลลาดูไร 17

รูปที่ 2 องค์ประกอบของวิธีระบบ 19

รูปที่ 3 กระบวนการวิเคราะห์ระบบ 20

รูปที่ 4 ความสัมพันธ์ของระบบ 21

รูปที่ 5 วงล้อเดมมิ่ง 36

รูปที่ 6 Richard L. Daft Organization theory and design 39

รูปที่ 7 Thomas L. Wheelen and J. David Hunger Design (2002) 39

รูปที่ 8 สรุปรูปแบบการวิเคราะห์ตัวประกอบ 80

รูปที่ 9 ความสัมพันธ์ของระบบปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร 83

รูปที่ 11 ความสัมพันธ์ของการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน 87

รูปที่ 12 ขั้นตอนการพัฒนาปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร 87

รูปที่ 10 กรอบแนวคิดในการวิจัย 95

รูปที่ 13 โมเดลปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร 133

รูปที่ 14 โมเดลปัจจัยวงจรคุณภาพที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร 135

รูปที่ 15 โมเดลปัจจัยสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร 137

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

บทที่ 1
บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเล่นกีฬาและการออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอ เป็นกระบวนการหนึ่งที่ช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในชาติได้ การที่ประชาชนทุกเพศทุกวัยออกกำลังกายและเล่นกีฬาอย่างสม่ำเสมอเป็นกิจวัตรประจำวัน ย่อมส่งผลให้มีพัฒนาการทางร่างกาย มีสมรรถภาพทางกายที่ดี มีความแข็งแรง ช่วยในการป้องกัน รักษาโรค และฟื้นฟูสภาพร่างกายจากโรคต่างๆ เมื่อมีความพร้อมในด้านร่างกายและจิตใจ ก็พร้อมที่จะสร้างสรรค์ประโยชน์ให้กับประเทศชาติบ้านเมืองได้อย่างเต็มที่ ดังพระบรมราโชวาทของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดชมหาราช ในพิธีพระราชทานปริญญาบัตรของมหาวิทยาลัยมหิดล เมื่อวันที่ 22 ตุลาคม พ.ศ. 2522 ณ อาคารใหม่ สวนอัมพร (สำนักราชเลขาธิการ, 2560) ตอนหนึ่งที่ว่า

"การรักษาความสมบูรณ์แข็งแรง เป็นปัจจัยของเศรษฐกิจที่ดีและสังคมที่มั่นคง เพราะร่างกายที่แข็งแรงจะอำนวยผล ให้สุขภาพจิตใจสมบูรณ์ และเมื่อมีสุขภาพสมบูรณ์ ดีพร้อมทั้งร่างกายและจิตใจแล้ว ย่อมมีกำลังทำประโยชน์ สร้างสรรค์เศรษฐกิจและสังคมของบ้านเมืองได้เต็มที่"

ตามพระบรมราโชวาทของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ทำให้เห็นได้ว่าการรักษาความสมบูรณ์แข็งแรงของร่างกายไว้ได้นั้น จำเป็นต้องออกกำลังกายและเล่นกีฬา การกีฬาจึงมีความสำคัญต่อประชาชนและประเทศชาติ ทั้งในด้านการพัฒนาคุณภาพชีวิต การสร้างเสริมสมรรถภาพที่ดี การเกิดความสมานฉันท์ของคนในชาติ การสร้างความภาคภูมิใจ การสร้างแรงบันดาลใจ สร้างรายได้ สร้างอาชีพ และการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ อีกทั้งรัฐบาลไทยได้เล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนาด้านการกีฬา โดยได้มีการจัดทำแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติขึ้นมาใช้ในการกำหนดนโยบายด้านการกีฬาของประเทศ การกีฬาจึงเป็นเครื่องมือสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาคนให้มีความพร้อมในทุกด้าน พร้อมที่จะพัฒนาประเทศให้เจริญก้าวหน้ายิ่งๆ ขึ้นไป (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2555) และจากการที่รัฐบาลไทยโดยกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการเล่นกีฬาและการออกกำลังกายของประชาชนในชาติทุกกลุ่ม รวมทั้งบุคคลกลุ่มพิเศษและกลุ่มด้อยโอกาส จึงได้ดำเนินการให้มีการจัดทำแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ โดยปัจจุบันคือแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ 6 (พ.ศ. 2560-2564) (กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2560) โดยได้กำหนดวิสัยทัศน์การพัฒนาการกีฬาไทย พ.ศ. 2579 ว่า "การกีฬาเป็นส่วนสำคัญของวิถีชีวิตประชาชนทุกภาคส่วน และเป็นกลไกสำคัญในการสร้างคุณค่าทางสังคมและส่งเสริมเศรษฐกิจของประเทศ" และได้มีหลักแนวคิดเพื่อการกำหนดแนวทางการพัฒนากีฬาที่เกี่ยวกับเด็กและเยาวชนโดย

ส่งเสริมให้ประชาชนทุกคนมีความตระหนักถึงประโยชน์ของกีฬาโดยเฉพาะเด็กและเยาวชน เพิ่มโอกาสให้ประชาชนทุกคนได้เล่นกีฬาหรือชมกีฬาที่ตนเองต้องการอย่างเท่าเทียม ซึ่งได้กำหนดยุทธศาสตร์การส่งเสริมให้มวลชนมีการออกกำลังกายและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการกีฬา โดยมีเป้าประสงค์ระดับยุทธศาสตร์ คือต้องการให้ประชาชนทุกภาคส่วนมีสุขภาพโดยเฉลี่ยที่ดีขึ้นจากการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา การมีผู้นำการออกกำลังกายที่มีความพร้อมในการช่วยเหลือหรือให้การดูแลการเล่นกีฬาและการออกกำลังกายของชุมชนท้องถิ่น รวมถึงการมีโครงสร้างพื้นฐานด้านการกีฬาที่มีมาตรฐาน รองรับกิจกรรมกีฬาของประชาชนทุกกลุ่มอย่างมีความเสมอภาค สร้างโอกาสในการเข้าถึงกิจกรรมและบริการทางการกีฬา และการที่จะผลิตหรือพัฒนา “คน” ให้มีคุณภาพ จะต้องเริ่มตั้งแต่ประชากรในวัยเรียน จำเป็นต้องได้รับการศึกษาและการสนับสนุนในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาที่ดี ทั้งจากโรงเรียน ผู้ปกครอง เพื่อน รวมถึงหน่วยงานของรัฐที่มีหน้าที่ในการจัดการด้านการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา ย่อมส่งผลให้วัยรุ่นมีสุขภาพดีทั้งร่างกายและจิตใจพร้อมต่อการรับการเรียนรู้ กลายเป็นทรัพยากรที่มีคุณภาพต่อไปในอนาคต (อรอนงค์ ซ้ายโพธิ์กลาง, 2557) ดังนั้นหากจะให้วัยเรียนมีความพร้อมในการเป็นประชากรที่ดีมีคุณภาพ ต้องให้ความสำคัญอย่างมากกับสุขภาพของประชากรวัยรุ่นที่จะกลายเป็นวัยแรงงานเพื่อพัฒนาประเทศชาติต่อไป

วัยรุ่น (Adolescence) หมายถึง วัยที่มีการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่วุฒิภาวะทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม ตามคำจำกัดความขององค์การอนามัยโลก (WHO, 2014) หมายถึง ผู้ที่อยู่ในช่วงอายุระหว่าง 10-19 ปี ซึ่งเป็นวัยแรกรุ่นแตกเนื้อหนุ่มสาว (Puberty) เป็นช่วงวัยที่มีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วในระยะเปลี่ยนแปลงจากวัยเด็กสู่วัยผู้ใหญ่ ซึ่งประกอบด้วยการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม รวมทั้งพฤติกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับวัยรุ่น ประชากรกลุ่มนี้จึงต้องได้รับการดูแลเอาใจใส่เพื่อให้มีพัฒนาการที่ดีเพื่อเข้าสู่วัยเจริญพันธุ์ที่มีสุขภาวะที่สมบูรณ์ วัยรุ่นที่มีอายุในช่วง 10-19 ปี เป็นรุ่นที่มีลักษณะเด่นพิเศษเฉพาะรุ่นซึ่งจัดอยู่ในประชากรที่เรียกว่า ประชากรรุ่น Z (Generation Z) หรือที่เรียกว่า Millennials หรือ New Boomers (Newman, 2011; UNJSPF, 2006) ซึ่งเป็นประชากรกลุ่มที่มีพลัง (Empowerment) มีลักษณะวิถีชีวิตที่ยืดหยุ่น แสวงหารูปแบบใหม่ กล้าคิด ให้ความสำคัญกับเครือข่ายสังคม อินเทอร์เน็ต มีศักยภาพสูงในการเรียนรู้ รอบรู้ คิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ตัดสินใจและค้นหาตัวเอง เน้นสัญลักษณ์ และไม่นิยมปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ตายตัว ด้วยการที่วัยรุ่นเป็นรอยต่อระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ เป็นช่วงชีวิตที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และสังคม จึงมีความเสี่ยงที่จะเกิดปัญหาพฤติกรรมสุขภาพและสุขภาพจิตได้มากกว่าวัยอื่นๆ (อรอนงค์ ซ้ายโพธิ์กลาง, 2557) เนื่องจากวัยรุ่นเป็นวัยแห่งการสร้างอัตลักษณ์ของตนเองที่นำไปสู่การยอมรับจากคนรอบข้าง ต้องการและรักอิสระ เป็นวัยอยากรู้ อยากเห็น อยากทดลอง มีความวิตกกังวลในเรื่องต่างๆ มากขึ้น ทั้งเรื่องของการเปลี่ยนแปลงในด้านร่างกายและด้านจิตใจ ต้องการความ

ตื่นเต้นท้าทาย มีความเป็นตัวของตัวเองสูง มีความอ่อนไหวง่าย และเป็นวัยที่กล่าวได้ว่าเป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต

การเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยในปัจจุบัน ทั้งการเปลี่ยนแปลงจากสังคมชนบทเป็นสังคมเมือง การเปลี่ยนแปลงจากสังคมเกษตรกรรมไปเป็นสังคมอุตสาหกรรม การขยายตัวของเมืองอย่างรวดเร็ว และการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญที่สุด คือ การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่มีความก้าวหน้าล้ำสมัย มีผลทำให้วิถีชีวิตของวัยรุ่นไทยมีการเปลี่ยนแปลงไป เทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามามีอิทธิพลและบทบาทกับการใช้ชีวิตของวัยรุ่นไทยมากขึ้น โดยสอดคล้องกับการสำรวจผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยของสำนักงานสถิติแห่งชาติ ปี พ.ศ. 2556 พบว่า ประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไป มีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นในทุกกลุ่มอายุ โดยเฉพาะวัยรุ่นไทยที่มีอายุระหว่าง 15 - 24 ปี มีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตสูงกว่ากลุ่มอื่น จากร้อยละ 51.9 ในปี 2554 เป็นร้อยละ 71.6 ในปี 2556 และคาดว่าการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นไทยน่าจะมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นต่อไปเรื่อยๆ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, ออนไลน์, 2556) และ ศูนย์วิจัยนวัตกรรมอินเทอร์เน็ตไทย จำกัด (Truehits) ได้ทำการสำรวจจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในเดือน 2554 (ศูนย์วิจัยนวัตกรรม อินเทอร์เน็ตไทย, 2554) พบว่า ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมาณฑลมีจำนวนประชากรใช้อินเทอร์เน็ตสูงสุดกว่าพื้นที่อื่นๆ โดยกลุ่มอายุที่ใช้มากที่สุดคือช่วงกลุ่มอายุระหว่าง 12-17 ปี และจากการศึกษาของ O'Keeffe and Pearson (2011) เรื่องผลกระทบของสื่อทางสังคมต่อเด็ก วัยรุ่น และครอบครัว พบว่ากลุ่มวัยรุ่นจำนวนร้อยละ 22 มีการเข้าใช้งานโซเชียลมีเดียมากกว่า 10 ครั้งต่อวัน และกลุ่มวัยรุ่นถึงร้อยละ 75 มีโทรศัพท์เป็นของตัวเองทำให้ง่ายต่อการใช้อินเทอร์เน็ตและโซเชียลมีเดียมากขึ้น และยังสอดคล้องกับการศึกษาของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนได้มีการออกกำลังกายและเล่นกีฬาจนเป็นวิถีชีวิต จากรายงานผลโครงการประเมินผลแผนพัฒนานันทนาการแห่งชาติ ฉบับที่ 2 (พ.ศ. 2555-2559) ระยะปลายแผน การใช้เวลาว่างของเด็กและเยาวชนที่ทำกิจกรรมในบริเวณรอบๆ ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร พบว่า เด็กใช้เวลาว่างไปกับการดูโทรทัศน์เป็นอันดับ 1 รองลงมาเป็นการฟังเพลง, อ่านหนังสือ (นิตยสาร/การ์ตูน), ออกกำลังกายและเล่นกีฬา และร้องเพลง ตามลำดับ ส่วนการใช้เวลาว่างของเยาวชน พบว่า เยาวชนใช้เวลาว่างไปกับการฟังเพลงเป็นอันดับ 1 รองลงมาเป็นการเล่นเกม/เล่นอินเทอร์เน็ต/เล่นโซเชียล, พักผ่อน, ออกกำลังกายและเล่นกีฬา และร้องเพลง ตามลำดับ และจากการติดตามและประเมินผลแผนแม่บทเพื่อพัฒนาการกีฬากรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2550-2554 (สำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว, 2555) พบว่า ชาวกรุงเทพมหานครเลือกออกกำลังกายหรือเล่นกีฬาเป็นงานอดิเรกรองจากการดูโทรทัศน์ และจากผลการสำรวจพฤติกรรมการออกกำลังกาย เล่นกีฬา และดูกีฬาของชาวกรุงเทพมหานคร ในการติดตามและประเมินผลแผนแม่บทเพื่อพัฒนาการกีฬากรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2550-2554 (สำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว, 2555)

พ.ศ. 2555 พบว่า มีการออกกำลังกายร่วมกันภายในครอบครัวอย่างน้อยเดือนละ 2 ครั้ง ซึ่งเป็นจำนวนน้อยมากสำหรับการทำกิจกรรมร่วมกันในครอบครัว ซึ่งเป็นผลมาจากที่พ่อและแม่ออกไปหารายได้เพื่อนำมาเลี้ยงครอบครัวทำให้ไม่สามารถออกกำลังกายและเล่นกีฬาร่วมกันภายในครอบครัวได้บ่อยเท่าใดนัก และข้อมูลปัจจุบันจากการสำรวจกิจกรรมทางกายของประชากร พ.ศ. 2558 ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2558) พบว่า ประชากรอายุ 15-24 ปี มีการเล่นกีฬา/ ออกกำลังกาย หรือทำกิจกรรมนันทนาการระดับ หนักหรือปานกลางมากที่สุด แต่ในขณะเดียวกันกลับพบว่าการเล่นกีฬา/การออกกำลังกายฯ และการเคลื่อนไหวน้อย พบในเขตกรุงเทพมหานครมากที่สุด จากข้อมูลที่กล่าวมาทั้งหมด ชี้ให้เห็นว่าผู้ที่ใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ ยังอยู่ในช่วงวัยรุ่น การที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันย่อมส่งผลกระทบต่อชีวิตทั้งในทางบวกและทางลบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งผลกระทบในทางลบ หากขาดการควบคุมดูแลจากพ่อแม่ ผู้ปกครองและบุคคลที่เกี่ยวข้อง อาจทำให้เกิดผลเสียและผลกระทบต่อการเรียนหรือส่งผลกระทบต่อสังคมและครอบครัว (ภัทริกา วงศ์อนันต์นนท์, 2557) นำมาสู่ผลกระทบต่อร่างกายและจิตใจ ทำให้มีผลเสียต่อการดำเนินชีวิตประวัน สอดคล้องกับ จากการศึกษาของภาณุวัฒน์ กองราช (2554) เรื่องการศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย: กรณีศึกษา Facebook พบว่าการที่กลุ่มวัยรุ่นมีความเพลิดเพลินในการใช้สังคมออนไลน์จนทำให้เกิดความรู้สึกชื่นชอบและสนุกสนาน รวมถึงเป็นการทำกระแสนิยม จึงทำให้อัตราในการใช้เพิ่มมากขึ้นจนเกิดเป็นการติดการใช้งาน และอาจทำให้เกิดความรู้สึกกังวลหรือหมกมุ่นว่าจะต้องเข้าไปใช้งานจนกลายเป็นความหลงใหลจนผิดปกติ และจากการศึกษาของ บุหงา ชัยสุวรรณและพรพรรณ ประจักษ์เนตร (2558) เรื่องพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ของวัยรุ่นอายุระหว่าง 10-19 ปี ได้อธิบายถึงผลการศึกษาว่า การเติบโตของการใช้งานอินเทอร์เน็ตเป็นไปอย่างรวดเร็ว ผลกระทบเหล่านี้ทำให้เกิดการแสดงพฤติกรรมเนือยนิ่งในวัยรุ่น พฤติกรรมเนือยนิ่ง (Sedentary Behavior) หมายถึง การนั่ง (Smith and Biddle, 2008;) หรือการเผาผลาญพลังงานด้วยกิจกรรมที่ไม่ใช่การออกกำลังกาย โดยพฤติกรรมนี้กลายเป็นประเด็นสำคัญในงานวิจัยและการกำหนดนโยบายเกี่ยวกับโรคอ้วน (Parker and Vinson, 2013) ซึ่งสุขภาพของวัยรุ่นถือว่าเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องเร่งดำเนินการแก้ไขเพื่อให้วัยรุ่นกลายเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพพร้อมต่อการพัฒนาประเทศต่อไป

นอกจากเทคโนโลยีที่ส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตประจำวันและสุขภาพของวัยรุ่นไทยแล้วนั้น ยังมีปัจจัยอื่นๆ ที่มีผลต่อพฤติกรรมของวัยรุ่นไทย จากการกำหนดตัวชี้วัดพฤติกรรมและความเสี่ยงของเด็กและวัยรุ่นขององค์การยูนิเซฟ (UNICEF, 2007) ได้แบ่งเป็น 3 องค์ประกอบ โดยหนึ่งในองค์ประกอบสำคัญที่มีความเสี่ยงต่อสุขภาพของวัยรุ่น คือ พฤติกรรมสุขภาพ ได้แก่ การรับประทานอาหาร การออกกำลังกาย และภาวะอ้วน นั่นหมายถึงการออกกำลังกายเป็นพฤติกรรมที่มี

ความสำคัญและมีผลต่อสุขภาพของวัยรุ่น แต่ปัจจุบันวัยรุ่นยังไม่ได้ให้ความสำคัญในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาอย่างเพียงพอ โดยทำให้เกิดปัญหาด้านสุขภาพตามมา เช่น ภาวะน้ำหนักเกิน ภาวะอ้วนหรือโรคอ้วนนั้น เป็นปัญหาสาธารณสุขทั่วโลก เนื่องจากปัจจุบันแนวโน้มการมีภาวะน้ำหนักเกินมีอัตราเพิ่มสูงขึ้นและมีการแพร่กระจายไปทั่วโลกอย่างรวดเร็วทั้งในประเทศที่พัฒนาและประเทศที่กำลังพัฒนา ซึ่งส่งผลต่อด้านสุขภาพร่างกายของประชากรทุกกลุ่ม ได้แก่ โรคไม่ติดต่อเรื้อรัง เช่น โรคเบาหวาน โรคหัวใจ และโรคความดันโลหิตสูง เป็นต้น (WHO, 2015) ความชุกของโรคอ้วนไม่ได้ส่งผลกระทบต่อผู้ใหญ่เท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงในวัยเด็กและวัยรุ่น โดยสถิติของประเทศสหรัฐอเมริกาในปี ค.ศ. 2013 พบว่ามีประชากรวัยเด็กที่มีอายุระหว่าง 2-19 ปี จำนวน 23.9 ล้านคน มีภาวะน้ำหนักเกิน ซึ่งเป็นเด็กผู้ชาย 33% และเด็กผู้หญิง 30.4% (Go et al., 2013) และจากการสำรวจสุขภาพประชาชนไทย พ.ศ. 2551-2552 (สำนักงานสำรวจสุขภาพประชากรไทย, 2552) พบว่า ความชุกของภาวะอ้วนของประชากรไทยอายุ 15 ปีขึ้นไป ใช้ค่าดัชนีมวลกายเป็นเกณฑ์ โดยประชากรเพศหญิงนั้นมีความชุกของภาวะอ้วนสูงกว่าเพศชาย โดยเพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 41.6 และเพศชายคิดเป็นร้อยละ 35.9 นอกจากนั้น ภาวะน้ำหนักเกินในวัยเด็กยังพบว่ามีอัตราเพิ่มสูงขึ้นทั้งในเขตเมืองและเขตชนบท เด็กในวัยอนุบาลและประถมศึกษาจะมีภาวะโภชนาการเกินเพิ่มมากขึ้น โดยเฉพาะเด็กนักเรียนที่สังกัดสำนักงานการศึกษาเอกชนและนักศึกษามหาวิทยาลัยพบว่ามีอัตราภาวะน้ำหนักเกินที่สูงขึ้น (ชุติมา ศริกุลชยานนท์, 2554)

สำหรับประเทศไทย เป็นประเทศที่มีพื้นที่โดยประมาณ 513,115 ตารางกิโลเมตร ซึ่งใหญ่เป็นอันดับที่ 3 ของอาเซียน (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2556) จากประกาศจำนวนราษฎรทั่วราชอาณาจักรตามหลักฐานการทะเบียนราษฎร ณ วันที่ 24 มกราคม พ.ศ. 2561 (กรมการปกครอง, 2561) พบว่า จำนวนประชากรทั่วราชอาณาจักรมีจำนวน 66,188,503 คน และจังหวัดที่มีประชากรมากที่สุดคือ กรุงเทพมหานคร มีจำนวน 5,682,415 คน คิดเป็นร้อยละ 8.5 ของประชากรทั้งประเทศ กรุงเทพมหานครเป็นเมืองหลวงของประเทศไทย เป็นศูนย์กลางความเจริญในด้านต่างๆ เช่น การปกครอง การศึกษา การคมนาคม เทคโนโลยี เป็นต้น ทำให้เป็นสถานที่ที่มีประชากรพำนักอาศัยอยู่อย่างหนาแน่น ส่งผลให้เกิดปัญหาต่างๆ ตามมา และในการประเมินสถานการณ์ปัจจุบันของแผนปฏิบัติราชการกรุงเทพมหานคร ประจำปี พ.ศ. 2557 ระบุว่ายังมีปัญหาอีกหลายด้านที่กรุงเทพมหานครต้องเร่งแก้ไข โดยหนึ่งในปัญหานั้น คือการที่ประชาชนมีการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาน้อยลงซึ่งส่งผลกระทบโดยตรงต่อคุณภาพชีวิตของประชากร (กรุงเทพมหานคร, 2557) และในแผนปฏิบัติราชการกรุงเทพมหานคร ประจำปี พ.ศ. 2560 (กรุงเทพมหานคร, 2560) ยังได้กล่าวถึงสถานการณ์และสภาวะแวดล้อมของโลกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก ส่งผลให้กรุงเทพมหานครประสบปัญหาด้านสิ่งแวดล้อม โครงสร้างประชากร รวมถึงปัญหาของเยาวชนหรือ

วัยรุ่นที่ยังไม่ให้ความสำคัญกับการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์อย่างสร้างสรรค์ ขาดการออกกำลังกาย ดูแลสุขภาพน้อยลง ซึ่งส่วนหนึ่งมาจากสถานบริการกีฬาของกรุงเทพมหานครยังมีจำนวนไม่เพียงพอ ประกอบกับกรุงเทพมหานครต้องการมุ่งสู่การเป็นมหานครน่าอยู่อย่างยั่งยืน โดยมีนโยบายทำให้กรุงเทพมหานครเป็นมหานครแห่งความสุขและเป็นมหานครแห่งโอกาสของทุกคน โดยได้กำหนดแผนบริหารราชการ พ.ศ. 2556-2559 (กรุงเทพมหานคร, 2556) ทำให้กรุงเทพมหานครเป็นมหานครแห่งโอกาสด้วยการสนับสนุนและส่งเสริมการจัดกิจกรรมพัฒนาความสามารถและความสนใจด้านการกีฬาของคนรุ่นใหม่ ด้วยมาตรการสร้างศูนย์กีฬาทันสมัยครบวงจร 4 มุมเมือง และส่งเสริมความสามารถและความสนใจของคนรุ่นใหม่โดยเปิดศูนย์กีฬามิติใหม่ และ กีฬาผาดโผน (Extreme Sport) (กรุงเทพมหานคร, 2556) และแผนพัฒนากรุงเทพมหานคร ระยะ 20 ปี (กรุงเทพมหานคร, 2556) ได้มีวิสัยทัศน์ที่จะพัฒนาคุณภาพชีวิตที่ดีของคนกรุงเทพมหานครด้วยกีฬาให้ประชาชนใช้ชีวิตในเมืองอย่างมีคุณภาพ มีสถานที่สำหรับออกกำลังกาย ได้เล่นกีฬาตามความสนใจ และกรุงเทพมหานครยังได้จัดทำแผนแม่บทเพื่อพัฒนาการกีฬากรุงเทพมหานคร โดยเป็นแผนงานหลักในการปฏิบัติงานด้านการกีฬาและการออกกำลังกาย ซึ่งปัจจุบันยังคงใช้แผนแม่บทเพื่อพัฒนาการกีฬากรุงเทพมหานคร ฉบับที่ 2 (พ.ศ. 2555-2559) ซึ่งมุ่งเน้นให้เด็ก เยาวชน และประชาชนทุกกลุ่มออกกำลังกาย เล่นกีฬาเพื่อพัฒนาให้เป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพชีวิตที่ดี โดยปัจจุบันมีวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 10-19 ปี พำนักอาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานครจำนวน 663,471 คน (กรมการปกครอง, 2561) จะเห็นได้ว่านอกจากกรุงเทพมหานครได้ให้ความสำคัญกับการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นมาโดยตลอด ซึ่งการพัฒนากรุงเทพมหานครให้เป็นเมืองที่น่าอยู่ในทุกๆ ด้าน สิ่งที่สำคัญที่สุดอย่างหนึ่งคือ “การพัฒนาคน” โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน ให้มีความพร้อมสมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา อันจะเป็นการนำไปสู่การเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพ พร้อมเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาสังคมและประเทศชาติต่อไป

ศูนย์เยาวชน ซึ่งดำเนินงานโดยสำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว นับเป็นสถานที่ที่สามารถตอบสนองเจตนารมณ์เกี่ยวกับการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาได้เป็นอย่างดี เป็นสถานที่ในการทำกิจกรรมของกลุ่มเยาวชนหรือวัยรุ่น เพื่อส่งเสริมให้วัยรุ่นมีกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนาร่างกายและจิตใจ ส่งผลให้มีร่างกายและสุขภาพจิตที่ดี ศูนย์เยาวชน เป็นหน่วยงานหนึ่งที่เปิดโอกาสให้วัยรุ่นไทยได้เรียนรู้ร่วมทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์ ทั้งทางด้านวิชาการ ศิลปะ นันทนาการ และกีฬา ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี ศูนย์เยาวชนนับเป็นหน่วยงานหลักที่มีบทบาทต่อวัยรุ่นไทย จากการศึกษาเอกสารชื่อว่า ศูนย์เยาวชน โดยผู้จัดทำคือ เทศบาลนครกรุงเทพ (2503) ซึ่งถูกจัดเป็นเอกสารเก่าหายากของสำนักวิทยทรัพยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการจัดตั้งศูนย์เยาวชนขึ้นในกรุงเทพมหานคร ทำให้เห็นถึงการให้ความสำคัญของการ

ออกกำลังกายและเล่นกีฬาของวัยรุ่นในสมัยแรกเริ่ม ชี้ให้เห็นว่าไม่ว่าจะยุคสมัยใด เด็กและเยาวชนสมควรได้รับการดูแลเรื่องการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาที่ดี รวมถึงการมีสถานที่ที่พร้อมจะรองรับความต้องการของวัยรุ่น เพื่อให้เกิดการสมาคมกันอย่างเป็นประโยชน์ ดังที่ปกรณ์ อังศุสิงห์ (2503) ซึ่งเป็นปูชนียบุคคลของวงการสวัสดิการและสังคมสงเคราะห์ของประเทศไทย ได้เคยกล่าวว่า ศูนย์เยาวชนคือแหล่งที่จะส่งเสริมการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เพราะจะเป็นแหล่งที่อำนวยความสนุกสนานในทางการเล่นเกมกีฬา อันก่อให้เกิดพลานามัย ส่งเสริมและทวีมิตรภาพในระหว่างเยาวชนจากสถานที่ต่างๆ กัน เช่นเดียวกับอรุณ แสงสว่างวัฒนะ (2503) อดีตอุปนายกสมาคมวายเอ็มซีเอ (YMCA) กรุงเทพมหานคร กล่าวว่า ศูนย์เยาวชนเป็นสถาบันหนึ่งที่ผู้ใหญ่มุ่งมั่นจะให้เกิดประโยชน์ต่อเด็ก เพื่อมาพบปะสมาคมกัน ก่อให้เกิดความสมัคคี เล่นกีฬา หาความรู้ ทำประโยชน์ร่วมกัน เป็นการชักนำให้เด็กรู้จักใช้ชีวิตในทางที่ดีงาม โดยการจัดตั้งศูนย์เยาวชนในยุคเริ่มแรกนั้น คือศูนย์เยาวชนของเทศบาลนครกรุงเทพ มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นศูนย์กลางให้เยาวชนของชาติได้มีโอกาสพบปะกัน เพื่อใช้เวลาว่างจากการศึกษาเล่าเรียนหรือประกอบกิจการใดๆ แล้วให้เกิดประโยชน์เพื่อความสามัคคีเป็นมิตรต่อกัน เล่นกีฬา หาความรู้ ทำประโยชน์ร่วมกัน เป็นการชักนำให้เยาวชนใช้ชีวิตในวัยรุ่นไปในทางที่ดีงามเพื่ออนาคตของตนและประเทศชาติ เห็นได้ว่าทางรัฐบาลได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนมานานแล้ว และได้จัดตั้งศูนย์เยาวชนที่จะเป็นแหล่งหรือศูนย์กลางการรวมกลุ่มกันออกกำลังกายและเล่นกีฬา ซึ่งไม่เพียงแต่การออกกำลังกายและเล่นกีฬาเท่านั้น ยังรวมไปถึงการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรรมอื่นๆ อีกด้วย แต่จากการติดตามและประเมินผลแผนแม่บทเพื่อพัฒนาการกีฬากรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2550-2554 (สำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว, 2555) พบว่า กลุ่มอายุของชาวกรุงเทพมหานครที่ออกกำลังกายมากที่สุดคือ กลุ่มอายุระหว่าง 15-24 ปี ซึ่งถือว่ามีอายุใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย แต่เมื่อศึกษาในด้านอื่นๆ กลับพบว่า สถานที่ที่ชาวกรุงเทพมหานครมักจะออกกำลังกายคือ บริเวณบ้านหรือหมู่บ้าน มากกว่าศูนย์เยาวชนของกรุงเทพมหานคร รวมถึงมีชาวกรุงเทพมหานครเพียงร้อยละ 16.00 เท่านั้นที่เคยไปใช้บริการ ศูนย์กีฬา ศูนย์เยาวชน และลานกีฬาของกรุงเทพมหานคร (สำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว, 2555) และมีความต้องการให้กรุงเทพมหานครปรับปรุงมากที่สุดด้านการให้บริการของศูนย์กีฬา ศูนย์เยาวชน และลานกีฬา คือการเพิ่มสถานที่การออกกำลังกายและการเล่นกีฬาให้เพิ่มขึ้น และการประชาสัมพันธ์ด้านกิจกรรมกีฬาที่ประชาชนพบได้ยากในสถานที่ต่างๆ นอกเหนือจากที่ศูนย์เยาวชนเองเท่านั้น ทำให้การรับรู้ข่าวสารของศูนย์เยาวชนหรือศูนย์กีฬากระจายไม่ทั่วถึง (สำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว, 2555) และจากรายงานจำนวนผู้ใช้บริการศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร ครึ่งปีงบประมาณ 2557 (สำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว, 2557) พบว่า ประชาชนให้ความสนใจเข้าใช้บริการศูนย์เยาวชนมิติใหม่มากกว่าศูนย์เยาวชนที่ยังเป็นแบบเดิม ทั้งนี้ศูนย์เยาวชนมิติใหม่เกิดจากนโยบายการพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนกรุงเทพมหานครและเสริมสร้างความสัมพันธ์ใน

ครอบครัว สำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว จึงได้สนับสนุนให้มีการสร้างศูนย์เยาวชนมิติใหม่ ซึ่งมีรูปแบบที่ทันสมัย สามารถจัดกิจกรรมที่สนองความต้องการของประชาชนได้ทุกวัย โดยเฉพาะวัยรุ่นที่ต้องการการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาที่หลากหลาย เป็นทางเลือกหนึ่งของการใช้ชีวิตของวัยรุ่นด้วยกีฬาได้อย่างมีคุณภาพ รวมถึงเป็นการสร้างความน่าสนใจในสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาให้ประชาชนสนใจมาเข้าใช้บริการมากกว่าศูนย์เยาวชนที่ยังไม่มีการปรับปรุงใหม่ ซึ่งในปัจจุบันได้มีศูนย์เยาวชนหลายแห่งได้มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบจากแบบเดิมเป็นรูปแบบมิติใหม่แล้ว เพื่อรองรับการออกกำลังกายของประชาชนทุกกลุ่มได้อย่างทั่วถึง

ข้อมูลเกี่ยวกับศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร ทำให้ทราบได้ว่าศูนย์เยาวชนบางแห่งได้รับการปรับปรุงให้มีความทันสมัย มีความพร้อมในทุกๆ ด้าน เพื่อรองรับการเข้าใช้บริการของวัยรุ่นไทยในกรุงเทพมหานคร แต่บางแห่งต้องได้รับการปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้มีความทันสมัย มีกิจกรรมที่หลากหลาย สร้างความน่าสนใจให้กับประชาชนทั่วไปหรือวัยรุ่นได้เข้ามาใช้บริการของศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานครมากขึ้น ศูนย์เยาวชนเป็นสถานที่ให้วัยรุ่นได้มีโอกาสได้แสดงพลังและความสามารถด้านกีฬา รวมถึงเป็นสถานที่ที่วัยรุ่นสามารถออกกำลังกายและเล่นกีฬา สามารถใช้เวลาร่วมกับครอบครัวและเพื่อน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษา โดยใช้แนวคิดทางทรัพยากรการจัดการ (4M’s) และแนวคิดทรัพยากรการจัดการกีฬา มาสรุปเป็นทรัพยากรการจัดการกีฬาที่เหมาะสมกับงานวิจัยนี้ ได้แก่ 1) บุคลากร (Personnel) 2) งบประมาณ (Budget) 3) ประชาสัมพันธ์และสารสนเทศ (Public relation and Information) 4) วัสดุ อุปกรณ์ และสิ่งอำนวยความสะดวก (Facilities) และได้นำเอาทฤษฎีวงจรคุณภาพที่เป็นที่นิยมใช้ในองค์กรต่างๆ มาเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบการดำเนินงานขององค์กร โดยทฤษฎีวงจรคุณภาพ (PDCA) (Deming, 1986) ประกอบด้วย 1) การวางแผน (Plan) 2) การปฏิบัติ (Do) 3) การตรวจสอบ (Check) 4) การปรับปรุง (Act) เข้ามาใช้ในการทำวิจัยครั้งนี้ เนื่องจากเป็นทฤษฎีที่องค์กรต่างๆ นำไปใช้ในการปรังปรุงคุณภาพขององค์กร ช่วยป้องกันปัญหาที่ไม่ควรเกิด ลดความสูญเสียในรูปแบบต่างๆ มีการตรวจสอบคุณภาพงานเป็นระยะๆ ทำให้การปฏิบัติงานมีความรัดกุมขึ้นและแก้ไขปัญหาได้อย่างรวดเร็ว พร้อมทั้งมีการศึกษาปัจจัยสิ่งแวดล้อมภายนอก (PEST ANALYSIS) (Aguilar, 1967) ประกอบด้วย 1) ปัจจัยด้านการเมือง (Political Factors) 2) ปัจจัยด้านเศรษฐกิจ (Economic Factors) 3) ปัจจัยด้านสังคมและวัฒนธรรม (Social-Culture Factors) และ 4) ปัจจัยด้านเทคโนโลยี (Technological Factors) การศึกษาสิ่งแวดล้อมขององค์กรจะทำให้เข้าใจถึงสภาพทั่วไปขององค์กรซึ่งคือ ศูนย์เยาวชน รวมถึงความต้องการของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร เพื่อรับรู้ถึงสภาพและความต้องการว่าศูนย์เยาวชนในกรุงเทพมหานคร มีการดำเนินงานเป็นอย่างไรในปัจจุบัน และปัจจัยใดบ้างที่จะสนองต่อความต้องการของวัยรุ่น เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ แรงกระตุ้น และความตระหนัก ในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาให้กับวัยรุ่นใน

กรุงเทพมหานครมากขึ้นได้ รวมถึงการศึกษาบริบทของวัยรุ่นทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ เพื่อศึกษาถึงปัจจัยที่สำคัญที่จะส่งผลให้วัยรุ่นไทยในกรุงเทพมหานครหันมาให้ความสนใจในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาเพิ่มมากขึ้น โดยวัยรุ่นไทยช่วงอายุ 10-19 ปี ในกรุงเทพมหานคร เป็นวัยที่กำลังศึกษาเล่าเรียน เป็นวัยที่ต้องใช้พลังงานในการทำกิจกรรมที่หลากหลาย แต่ด้วยความที่กรุงเทพมหานครเป็นเมืองแห่งการแข่งขัน วัยรุ่นหลายคนต้องให้ความสำคัญกับการศึกษาเล่าเรียนทั้งการเรียนในโรงเรียนและการเรียนพิเศษหลังเลิกเรียน ย่อมทำให้ไม่มีเวลาในการออกกำลังกายและเล่นกีฬา และถ้าศูนย์เยาวชนไม่มีความน่าสนใจหรือดึงดูดให้วัยรุ่นมาออกกำลังกายหรือเล่นกีฬาได้แล้ว ย่อมส่งผลให้วัยรุ่นมีสมรรถภาพของร่างกายที่เสื่อมโทรม ทำกิจกรรมต่างๆ ได้ไม่เต็มที่ ย่อมนำมาซึ่งผลเสียทั้งทางร่างกายและจิตใจ ศูนย์เยาวชนจึงเป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งในการส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพ เป็นสถานที่ในการทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์ของวัยรุ่น สมาชิกในครอบครัว ชุมชนและประชาชนทั่วไป เปิดโอกาสให้มีการแลกเปลี่ยนทางสังคม โดยเฉพาะวัยรุ่นเป็นวัยที่กำลังจะเติบโตไปสู่วัยผู้ใหญ่ การมีศูนย์เยาวชนที่พร้อมต่อการรองรับการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่น เป็นศูนย์กลางในการทำกิจกรรมต่างๆ สามารถส่งเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างครอบครัว ทั้งยังช่วยให้วัยรุ่นสามารถเติบโตเป็นผู้ใหญ่ได้อย่างมีคุณภาพ

จากแผนปฏิบัติราชการกรุงเทพมหานคร ประจำปี 2560 ที่ต้องการพัฒนากรุงเทพมหานครให้เป็นเมืองที่น่าอยู่ในทุกๆ ด้าน ซึ่งทรัพยากรมนุษย์ที่ต้องได้รับการพัฒนาที่สุดอย่างหนึ่งคือ เด็กและเยาวชน ผู้วิจัยจึงให้ความสนใจที่จะศึกษาวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร อายุระหว่าง 10-19 ปี ซึ่งเป็นวัยที่กำลังอยู่ในช่วงศึกษาเล่าเรียน เป็นวัยเด็กที่กำลังเจริญเติบโตก้าวไปสู่วัยผู้ใหญ่ เพื่อพร้อมจะเป็นวัยแรงงานที่ทำคุณประโยชน์ให้ประเทศชาติ ในวัยนี้ต้องได้รับการดูแลเอาใจใส่ในเรื่องของสุขภาพร่างกายอย่างใกล้ชิดจากครอบครัว รวมถึงการที่พ่อแม่ต้องการให้ลูกของตนเอง อยู่ในสภาพร่างกายที่แข็งแรง เตรียมพร้อมสำหรับการศึกษาเล่าเรียน รวมถึงการใช้การออกกำลังกายและการเล่นกีฬาเป็นเครื่องมือในการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ พ่อแม่หรือผู้ปกครองย่อมมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมและสนับสนุนให้วัยรุ่นไทยได้ออกกำลังกายและเล่นกีฬา ในขณะที่เพื่อนมีความสำคัญกับประชากรวัยรุ่นไทยเป็นอย่างมาก วัยรุ่นเป็นวัยที่ชอบความสนุกสนาน ต้องการการยอมรับจากเพื่อน ชอบทำตามเพื่อน ต้องการได้รับความสนใจจากคนรอบข้าง ต้องการมีเพื่อนหรือสังคม มีการสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนฝูง เนื่องจากกลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลต่อทัศนคติและพฤติกรรมของวัยรุ่นเป็นอย่างมาก การที่วัยรุ่นไทยได้ออกกำลังกายและเล่นกีฬากับเพื่อน ย่อมมีความสนุกสนานและเป็นการสร้างความสัมพันธ์ดีๆ กับเพื่อนวัยเดียวกัน มีสังคมที่กว้างขวาง และเพิ่มความมุ่งมั่นในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา รวมถึงเป็นการฝึกในการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่น ดังนั้นการสนับสนุนและส่งเสริมให้วัยรุ่นไทยเจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีสุขภาพแข็งแรงในวันหน้า จะต้องคำนึงถึงการออกกำลังกาย

เพื่อให้เด็กเจริญเติบโตอย่างสมวัย มีพลานามัยสมบูรณ์ แข็งแรง ซึ่งผู้ที่มีบทบาทสำคัญต่อการส่งเสริมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาหมายรวมถึง พ่อ แม่ ผู้ปกครอง จะต้องทำเป็นตัวอย่างให้เห็นและปฏิบัติตาม เพราะการทำให้เด็กหรือวัยรุ่นรักการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาอย่างสม่ำเสมอ จะเป็นการสร้างคุณลักษณะนิสัยที่ดีต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาไปตลอดชีวิต (สรญา สระทองเทียน, 2555) แรงสนับสนุนจากครอบครัวและเพื่อนนั้นเรียกว่า แรงสนับสนุนทางสังคม (Social Support) ซึ่งกลวิธีนี้ได้ถูกนำมาใช้แก้ปัญหาพฤติกรรมสุขภาพทั้งสุขภาพกาย สุขภาพจิต รวมถึงการส่งเสริมการออกกำลังกายและด้านอื่นๆ อีกมากมาย

ด้วยเหตุผลที่กล่าวมา การออกกำลังกายและการเล่นกีฬามีบทบาทและมีความสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพของประชากรเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะวัยรุ่นซึ่งเป็นวัยก่อนเข้าสู่วัยแรงงาน วัยรุ่นเป็นวัยแห่งการเรียนรู้ในสิ่งใหม่ๆ รอบตัว ประกอบกับการมีเทคโนโลยีใหม่ๆ ที่ไม่หยุดนิ่ง ส่งผลทำให้วัยรุ่นมีพฤติกรรมสุขภาพที่ไม่ถูกต้อง ให้ความสนใจเทคโนโลยี โทรทัศน์ เกม คอมพิวเตอร์ รวมถึงกิจกรรมอื่นๆ มากเกินไป อีกทั้งยังมีพฤติกรรมการบริโภคอาหารที่ไม่ถูกต้อง เสี่ยงต่อการเกิดภาวะน้ำหนักเกินและโรคภัยต่างๆ กรุงเทพมหานครได้เล็งเห็นถึงความสำคัญที่วัยรุ่นเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศชาติในอนาคต ประกอบกับการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาคุณภาพชีวิตที่ดีของวัยรุ่น พร้อมๆ กับที่ต้องการพัฒนากรุงเทพมหานครให้เป็นมหานครแห่งความสุข ซึ่งมีวิสัยทัศน์กรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2575 ทั้งหมด 6 ยุทธศาสตร์ โดยนำมาเชื่อมโยงกับแผนพัฒนากรุงเทพมหานคร ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2556-2575) ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา คือ ยุทธศาสตร์ที่ 1 มหานครปลอดภัย ซึ่งได้เน้นในเรื่องของปลอดโรคคนเมือง อาหารปลอดภัย โดยมีเป้าประสงค์ในการพัฒนาและส่งเสริมวิถีชีวิตและพฤติกรรมการออกกำลังกายของคนกรุงเทพมหานคร เพื่อต้องการให้คนกรุงเทพมหานคร ปลอดจากโรคภัยต่างๆ มีสุขภาพดีทั้งกายและใจด้วยการออกกำลังกาย เล่นกีฬา และประกอบกิจกรรมนันทนาการ ซึ่งบทบาทหน้าที่ของกรุงเทพมหานครที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติราชการตามประเด็นยุทธศาสตร์คือ ศูนย์เยาวชน ซึ่งรับผิดชอบและดำเนินการโดยสำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว และเพราะการพัฒนาเด็กคือการลงทุนเพื่ออนาคตของประเทศ (ศุภกิจ ศิริลักษณ์, 2556) ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร โดยศึกษาผ่านศูนย์เยาวชนของกรุงเทพมหานคร ซึ่งมีการแบ่งเป็นกลุ่มต่างๆ ทั่วกรุงเทพมหานคร 50 เขต ทั้งหมด 6 กลุ่ม โดยมีศูนย์เยาวชนที่เปิดทำการทั้งหมดในปัจจุบันจำนวน 33 แห่ง เพื่อศึกษาปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา และหาความสัมพันธ์ที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร เพื่อชี้ให้เห็นถึงปัจจัยการจัดการกีฬาที่จะช่วยส่งเสริมและสร้างวัยรุ่นให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี เป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสังคมกรุงเทพมหานครให้

เป็นเมืองน่าอยู่ เป็นมหานครปลอดภัย มหานครแห่งโอกาส เพื่อร่วมคิด ร่วมสร้างกรุงเทพมหานคร สู่มหานครแห่งเอเชียในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

2. เพื่อหาความสัมพันธ์ของปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

1.1.1 บุคลากรทางการกีฬาของศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร

1.1.2 วัยรุ่นที่เป็นสมาชิกและเข้ามาใช้บริการศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

1.2.1 หัวหน้าและเจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร

1.2.2 วัยรุ่นที่เป็นสมาชิกของศูนย์เยาวชนในกรุงเทพมหานคร โดยมาออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนอย่างน้อย 1 วันต่อสัปดาห์

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

2.1 การศึกษาวิจัยนี้เป็นการพัฒนาปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร รายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1.1 ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา (Management resource factors) 4 ด้าน ประกอบด้วย 1) บุคลากร 2) งบประมาณ 3) ประชาสัมพันธ์และสารสนเทศ 4) วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก

2.1.2 ปัจจัยวงจรคุณภาพ (PDCA factors) 4 ด้าน ประกอบด้วย 1) การวางแผน 2) การปฏิบัติ 3) การตรวจสอบ 4) การปรับปรุง

2.1.3 ปัจจัยสิ่งแวดล้อม (PEST analysis: environmental factors) ประกอบด้วย 1) การเมืองและนโยบาย 2) เศรษฐกิจ 3) สังคมและวัฒนธรรม 4) เทคโนโลยี

2.2 การศึกษาวิจัยนี้เป็นการหาความสัมพันธ์ของปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร โดยมีตัวแปรต้น คือ ปัจจัยการจัดการกีฬา

และตัวแปรตาม คือ ดัชนีกิจกรรมทางกายของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ซึ่งได้จากการคำนวณหาค่าดัชนีกิจกรรมทางกายจาก ความหนัก x ความนาน x และความถี่ ในการออกกำลังกายของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร (Kusinitz and Fine, 1995)

3. ขอบเขตด้านพื้นที่

ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร เป็นศูนย์กลางเพื่อการเรียนรู้ด้านกีฬาและนันทนาการของวัยรุ่นกรุงเทพมหานคร อยู่ภายใต้สังกัดของ กองนันทนาการ สำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว กรุงเทพมหานคร ทั้งหมดจากเดิม 39 แห่ง ปัจจุบันมี 33 แห่ง ที่เปิดให้บริการแก่สมาชิกตามปกติ โดยแบ่งเป็นกลุ่มต่างๆ ทั่วกรุงเทพมหานคร ทั้งหมด 6 กลุ่ม ดังนี้ 1. กลุ่มกรุงเทพกลาง 2. กลุ่มกรุงเทพใต้ 3. กลุ่มกรุงเทพเหนือ 4. กลุ่มกรุงเทพตะวันออก 5. กลุ่มกรุงธนเหนือ และ 6. กลุ่มกรุงธนใต้

คำจำกัดความของการวิจัย

ปัจจัย หมายถึง ทฤษฎีการจัดการกีฬา แนวคิดเชิงระบบ ทรัพยากรและกระบวนการการจัดการกีฬา เพื่อนำมาพัฒนาเป็นปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่น ประกอบด้วย 1) ทรัพยากรการจัดการกีฬา 4 ด้าน ได้แก่ (1) บุคลากร (2) งบประมาณ (3) ประชาสัมพันธ์และสารสนเทศ (4) วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก 2) ทฤษฎีวงจรคุณภาพ 4 ด้าน ได้แก่ (1) การวางแผน (2) การปฏิบัติ (3) การตรวจสอบ (4) การปรับปรุง และ 3) ปัจจัยสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่น ได้แก่ (1) การเมืองและนโยบาย (2) เศรษฐกิจ (3) สังคมและวัฒนธรรม (4) เทคโนโลยี

การจัดการกีฬา หมายถึง การจัดการดำเนินงานของศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานครด้านการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาเพื่อส่งเสริมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่น โดยนำทฤษฎีการจัดการกีฬา ทฤษฎีวงจรคุณภาพ และทฤษฎีสิ่งแวดล้อม มาใช้ในการวิจัยเพื่อหาปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

การออกกำลังกาย หมายถึง การกระทำใดๆ ที่มีการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายเพื่อสุขภาพ เพื่อความสนุกสนาน และเพื่อสังคมโดยใช้กิจกรรมง่ายๆ ในพื้นที่ของศูนย์เยาวชนหรือสถานที่ออกกำลังกายของกรุงเทพมหานคร เช่น การเดินหรือวิ่งเพื่อสุขภาพ การกระโดดเชือก การฝึกน้ำหนัก แอโรบิกแดนซ์ และการละเล่นพื้นเมือง เป็นต้น

การเล่นกีฬา หมายถึง การเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายโดยใช้ทักษะกีฬาพื้นฐาน และมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างเสริมสุขภาพ เพื่อความสนุกสนาน เพื่อสังคม เพื่อการแข่งขัน โดยจะเคร่งครัดต่อกฎกติกาของการแข่งขันหรือไม่เคร่งครัดก็ได้ ในพื้นที่ของศูนย์เยาวชนหรือสถานที่เล่นกีฬาของกรุงเทพมหานครเช่น การเล่นฟุตบอล บาสเกตบอล แบดมินตัน เป็นต้น

วัยรุ่น หมายถึง ประชากรกลุ่มวัยรุ่นซึ่งมีอายุตั้งแต่ 11 ปีบริบูรณ์ถึง 19 ปีบริบูรณ์ (WHO, 2011) ที่มาออกกำลังกายหรือเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร โดยเป็นสมาชิกของศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร โดยมีการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาอย่างน้อย 1 ครั้งต่อสัปดาห์

ศูนย์เยาวชน หมายถึง ศูนย์เยาวชนที่อยู่ภายใต้การดูแลของกรุงเทพมหานคร เพื่อเป็นสวัสดิการให้กับประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครทุกกลุ่มอายุได้ออกกำลังกายและเล่นกีฬา

ดัชนีกิจกรรมทางกาย หมายถึง การเคลื่อนไหวร่างกาย/ออกกำลังกายอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ มีความสมบูรณ์ครบถ้วนตามเกณฑ์การออกกำลังกาย ซึ่งได้จากการคำนวณหาค่าดัชนีกิจกรรมทางกายจากความหนัก ความนาน และความถี่ในการออกกำลังกาย (Kusinitz and Fine, 1995)

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้แนวทางการจัดการกีฬาให้กับศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร โดยใช้ทฤษฎีทางการจัดการ วงจรคุณภาพ ที่ได้รับการยอมรับมาใช้ในงานวิจัยนี้

2. ศูนย์เยาวชน สามารถนำข้อมูลไปใช้ในการบริหารงานของศูนย์เยาวชนเพื่อทำให้วัยรุ่นออกกำลังกายและเล่นกีฬามากขึ้นได้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทที่ 2
ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง ปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และหลักการ จากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทั้งจากสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ สามารถจำแนกได้ ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีเชิงระบบ
2. แนวคิดเกี่ยวกับทรัพยากรการจัดการกีฬา
3. แนวคิดเกี่ยวกับวงจรคุณภาพ
4. แนวคิดเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม
5. แนวคิดเกี่ยวกับการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในต่างประเทศ
6. หลักการเกี่ยวกับการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่น
7. ข้อมูลของศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร
8. การวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor analysis)
9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีเชิงระบบ

การที่จะศึกษาถึงองค์กรโดยเน้นเฉพาะโครงสร้างตามแนวคิดของนักวิชาการกลุ่มการบริหารเชิงวิทยาศาสตร์หรือเน้นเฉพาะการปฏิสัมพันธ์ของกลุ่มบริหารเชิงมนุษยสัมพันธ์ย่อมปัญหา เพราะไม่ครอบคลุมพฤติกรรมทุกส่วนขององค์กรทั้งระบบทำให้สามารถอธิบายพฤติกรรมทุกส่วนขององค์กรได้ทุกระดับ ทั้งระดับบุคคล ระดับกลุ่ม และระดับองค์กร ทฤษฎีนี้จึงเป็นประโยชน์ต่อการบริหารงานเป็นอย่างมาก

การนำเอาแนวคิดของวิธีการเชิงระบบ (System Approach) มาใช้ในการบริหารด้วยเหตุผลที่ว่าในปัจจุบันองค์การมีการขยายตัวอย่างรวดเร็วและสลับซับซ้อนมากขึ้นจึงยากที่จะพิจารณาถึงพฤติกรรมขององค์กรโดยให้ครอบคลุมได้หมดทุกแง่มุม ทำให้นักวิชาการการบริหารทฤษฎีองค์กรสมัยใหม่หันมาศึกษาเรื่องพฤติกรรมองค์กร โดยมีความเห็นว่าองค์กรเป็นระบบสังคมซึ่งเป็นระบบใหญ่ จึงต้องมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมอยู่ตลอดเวลา

ผู้ที่คิดค้นทฤษฎีระบบ คือ Ludwig Von Bertalanffy (1920) ซึ่งเป็นนักชีววิทยา ผู้เป็นคนแรกที่เขียนหนังสือชื่อ “General System Theory” โดยนำเอาแนวความคิดมาจากระบบชีววิทยา

ซึ่งเป็นระบบเปิดที่มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมว่าระบบชีววิทยาที่สมบูรณ์จะช่วยให้ทั้งคน สัตว์ และพืช สามารถปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมได้ทั้งในด้านการเรียนรู้ ปฏิกิริยาตอบสนอง และการแก้ปัญหา เขามีความเชื่อว่าในเมื่อองค์กรเป็นระบบเปิด จึงย่อมมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม และเปลี่ยนแปลงได้อย่างเป็นระบบ มีความเกี่ยวพันต่อกันหลายด้าน หลายระดับ และส่วนต่างๆ ขององค์กรก็เป็นส่วนสำคัญเท่าๆ กับตัวขององค์กรเอง ดังนั้นทฤษฎีระบบจะรวมเอาระบบย่อยทุกชนิดทั้งทางด้านชีวภาพ กายภาพ พฤติกรรม ความคิดเกี่ยวกับการควบคุมโครงสร้างเป้าหมาย และกระบวนการปฏิบัติงานไว้ด้วยกัน (จันทรานี สงวนนาม, 2545)

ความหมายของระบบ

คำว่า “ระบบ” ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ได้ให้คำจำกัดความไว้ว่า หมายถึง ระเบียบเกี่ยวกับการรวมสิ่งต่างๆ ซึ่งมีลักษณะซับซ้อนให้เข้าลำดับประสานกันเป็นอันเดียว ตามหลักเหตุผลทางวิชาการ ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติซึ่งมีส่วนสัมพันธ์ประสานเข้ากัน โดยกำหนดรวมเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

จันทรานี สงวนนาม (2545) กล่าวว่า ระบบเป็นกลุ่มองค์ประกอบต่างๆ ที่มีความสัมพันธ์ระหว่างกันและมีความเกี่ยวข้องกันในลักษณะที่ทำให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันเพื่อกระทำกิจกรรมเพื่อให้ได้ผลสำเร็จตามความต้องการขององค์การ

การบริหารจัดการเชิงระบบ (The System Approach)

การบริหารจัดการเชิงระบบ เป็นแนวคิดด้านการจัดการที่สามารถช่วยให้การจัดการเกิดความรอบคอบในการจัดการต่างๆ พร้อมทั้งช่วยให้องค์การสามารถปรับตัวสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่เกิดขึ้นได้ตลอดเวลาอีกด้วย ทั้งนี้ได้มีนักวิชาการหลายท่าน ได้กล่าวถึงความหมายของการจัดการเชิงระบบ ไว้ดังต่อไปนี้

ธงชัย สันติวงษ์ (2545) กล่าวไว้ว่า การจัดการเชิงระบบ คือ ระบบการจัดการอย่างเป็นระบบ ที่ปัจจัยต่างๆ มีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกันอยู่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มีการแปรสภาพข้อมูลและการกระทำของมนุษย์ในลักษณะที่มีการนำสิ่งที่นำเข้า (Inputs) เข้าสู่ระบบ และแปรสภาพออกเป็นผลผลิต (Outputs) ที่ส่งออกนอกระบบ ภายในระบบจะประกอบด้วยระบบย่อยต่างๆ (Sub Systems) ที่รวม และเกี่ยวพันกันอยู่เป็นระบบใหญ่ที่สัมพันธ์กันโดยตลอด ซึ่งหากมีการเปลี่ยนแปลงในส่วนใดส่วนหนึ่ง ก็จะมีผลกระทบต่อส่วนอื่นๆ ด้วยเสมอ

แองเจโล และไบรอัน (Angelo and Brian, 2006) กล่าวไว้ว่า ระบบ (System) คือ ความสัมพันธ์ระหว่างส่วนต่างๆ ที่มีการปฏิบัติการร่วมกันเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์

เชลลาดูไร (Chelladurai, 1985) ได้กล่าวถึงแนวคิดขององค์กรในรูปแบบของระบบเปิดไว้ว่า มีการชี้ให้เห็นแต่แรกเริ่มว่า ระบบเปิด มีความสัมพันธ์เชิงแลกเปลี่ยนกับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบๆ กล่าวคือ ระบบจะได้รับปัจจัยนำเข้าที่จำเป็นมาจากสิ่งแวดล้อม และดำเนินงานเหล่านี้ให้ออกมาในรูปของ ปัจจัยส่งออก (ผลผลิต) บางอย่างเพื่อประโยชน์ของสิ่งแวดล้อม กรอบความคิดของระบบนี้ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ได้แก่ ปัจจัยนำเข้า (Inputs) กระบวนการทำงาน (Throughputs/ Processes) ปัจจัยส่งออก (Outputs)

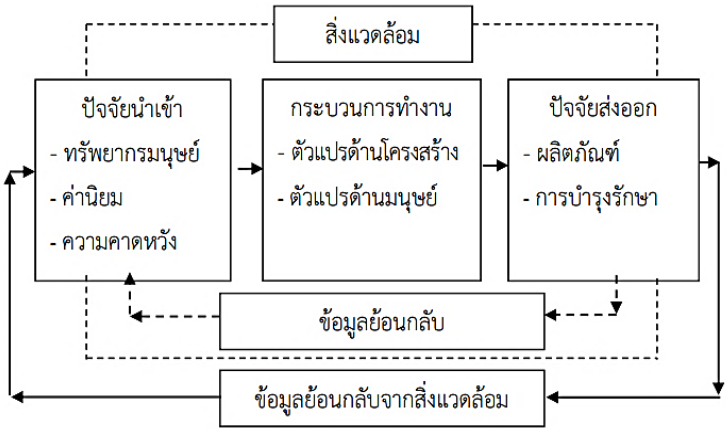
ปัจจัยนำเข้า (Inputs) งานที่เข้ามาในระบบนั้นมีจำนวนมากและหลากหลาย แรกสุดตัวองค์กรจะมีความต้องการในทรัพยากรที่อยู่ในรูปของเงิน สิ่งอำนวยความสะดวก เครื่องมือ วัสดุสิ้นเปลือง และวัตถุดิบ รวมถึงในรูปของพนักงานอาชีพหรือพนักงานที่ไม่ใช่พนักงานอาชีพสำหรับด้านทรัพยากรมนุษย์ลักษณะเฉพาะตัวของบุคคลที่เข้ามาในองค์กร จะเป็นตัวกำหนดธรรมชาติของตัวองค์กรในขอบเขตกว้างๆ และสร้างแนวทางของการปฏิบัติงานขึ้น

กระบวนการทำงาน (Throughputs) หมายถึง ทุกๆ กระบวนการที่สร้างขึ้นโดยตัวองค์กรเพื่อที่จะเปลี่ยนแปลงหรือแปรสภาพงานที่เข้ามาให้อยู่ในรูปของผลงานที่ต้องการ ซึ่งอาจจะเป็นสินค้าหรือบริการก็ได้กระบวนการวางแผน การจัดองค์กร การชี้นำ และการประเมินผลนั้น ก็ต่างเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของวิธีทำงาน กล่าวคือ มุมมองที่สำคัญในส่วนของวิธีการทำงาน จะเป็นตัวกำหนดวิธีการและหนทางที่จะทำให้กิจกรรมการผลิตขององค์กร โครงสร้างของอำนาจ และการควบคุม และระบบการตอบแทนในองค์กรนั้นสำเร็จลุล่วงไปได้สาระสำคัญของการบริการที่ดีก็คือ การทำให้กระบวนการทำงานสอดคล้องกับทัศนคติความเชื่อ ทักษะการวางบทบาท และการเข้าร่วมกลุ่มต่างๆ ของพนักงานในองค์กร

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ปัจจัยส่งออก (Outputs) ปัจจัยส่งออกที่เป็นผลผลิตขององค์กรสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประการ คือ ผลผลิตในด้านผลิตภัณฑ์และผลผลิตในด้านการดูแลรักษา ผลิตภัณฑ์อาจอยู่ในรูปของสินค้า (เช่น สินค้าผลิตภัณฑ์กีฬาที่ผลิตจากบริษัทอุตสาหกรรมการผลิต) และ/หรือ บริการ เช่น บริการจากฝ่ายกีฬาและนันทนาการของเทศบาล) และจะต้องให้ความสำคัญว่า ผลงานจากองค์กรควรจะสนองรับกับสิ่งแวดล้อม มิลสไตน์และบาลาสโก (Milstein and Balasco, 1973 อ้างถึงใน Chelladurai, 1985) ได้ให้ความสำคัญในสิ่งนี้โดยชี้ให้เห็นไว้ว่า “ระบบนั้นจะขึ้นอยู่กับการสนองรับของผลผลิตหรือผลิตภัณฑ์จากระบบเอง เช่นเดียวกับที่ขึ้นอยู่กับทรัพยากรสิ่งแวดล้อมที่รับเข้ามา (Input) ในความเป็นจริงแล้ว ความสัมพันธ์ระหว่าง ความต้องการทางทรัพยากร และการสนองรับกับผลผลิตนั้นมีความสัมพันธ์กันโดยตรง ปัจจัยหนึ่งส่งผลต่ออีกปัจจัยหนึ่ง โดยกระบวนการทำงาน

ปฏิบัติการขึ้นมาเป็นตัวแปรแทรกแซง” สามารถแสดงแบบจำลองการจัดองค์กรในรูปแบบของระบบเปิดตามแนวคิดของเชลลาดูไร (Chelladurai, 1985) ได้ดังนี้



รูปที่ 1 แบบจำลองการจัดองค์กรของระบบเปิดตามแนวคิดของเชลลาดูไร

ปัจจุบันคำว่า “ระบบ” เป็นคำกล่าวที่ใช้กันแพร่หลายโดยทั่วไป เวลาที่กล่าวถึงระบบจะต้องคำนึงถึง 3 คำสำคัญคือ (จันทรานี สงวนนาม, 2545)

1. การคิดอย่างมีระบบ (System Thinking) หมายถึง การคิดอย่างมีเหตุผลโดยคิดอย่างรอบคอบถึงผลที่ได้ผลเสียที่จะเกิดขึ้นได้ทั้งในภาพรวม และทุกๆ ส่วนขององค์ประกอบย่อยของระบบว่าต่างก็มีส่วนสัมพันธ์กัน และสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม

2. วิธีการปฏิบัติงานอย่างเป็นระบบ (System Approach) หมายถึง วิธีการปฏิบัติงานที่เป็นระบบ โดยมีการนำเอาปัจจัยที่จำเป็นต่อการบริหารมาใช้ในการปฏิบัติงานเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ตรงตามเป้าหมายที่กำหนด ทั้งปัจจัย กระบวนการทำงาน และผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นจะมีส่วนสัมพันธ์กันและเป็นผลซึ่งกันและกัน

3. ทฤษฎีระบบ (System Theory) เป็นทฤษฎีที่ระบุว่าองค์การประกอบด้วยส่วนประกอบที่เป็นอิสระและเป็นวิธีการบริหารงานที่จะเพิ่มความเข้าใจ รู้จุดเด่นจุดด้อยในองค์การ เพื่อการพัฒนาและแก้ปัญหาได้มากยิ่งขึ้น

ขั้นตอนของวิธีการเชิงระบบ

วิธีการเชิงระบบมีขั้นตอนที่สำคัญเพื่อในการศึกษาวิเคราะห์เกี่ยวกับการบริหารและการแก้ปัญหา จึงขอนำขั้นตอนวิธีการเชิงระบบของนักการศึกษา 3 ท่านที่น่าสนใจคือ โอเบียน และ อุทัย

บุญประเสริฐ และ เฮนรี่ เลมาน ซึ่งมีขั้นตอนวิธีการเชิงระบบกล่าวคือ โอเบียน จากมหาวิทยาลัยอีสเทอร์นวอชิงตัน ได้ระบุไว้ในหนังสือ Management information systems : A managerial and user perspective ถึงวิธีการเชิงระบบกับการแก้ปัญหาโดยทั่วไปว่า วิธีการเชิงระบบคือการปรับ (Modify) วิธีการทางวิทยาศาสตร์ (The scientific method) ซึ่งเน้นที่การแก้ปัญหา โดยวิธีการเชิงระบบนี้มีกิจกรรมสำคัญ 7 สำคัญ ซึ่งสัมพันธ์กับการแก้ปัญหาทั่วๆไป โดยเปรียบเทียบให้เห็น ขั้นตอนทั้งสองส่วนคือ

ตารางที่ 1 ความสัมพันธ์ระหว่างวิธีการเชิงระบบกับการแก้ปัญหาทั่วไป

วิธีการเชิงระบบ	การแก้ปัญหาทั่วไป
1. ทำความเข้าใจปัญหา	1. ระบุปัญหา/โอกาสในเชิงบริบทของระบบ 2. รวบรวมข้อมูลเพื่ออธิบายปัญหาและโอกาส
2. พัฒนาทางเลือก	3. ระบุทางแก้/ทางเลือกในการแก้ปัญหา 4. ประเมินในแต่ละทางเลือก 5.เลือกทางแก้ที่ดีที่สุด
3.ปฏิบัติการแก้ปัญหา	6 .ปฏิบัติการตามทางแก้ที่เลือกไว้ 7. ประเมินความสำเร็จของการปฏิบัติตามทางเลือก

อุทัย บุญประเสริฐ (2529) กล่าวถึงวิธีการหรือเทคนิคเชิงระบบว่า เป็นการทำงานจากสภาพที่เป็นอยู่ไปสู่สภาพที่ต้องการของงานนั้นทั้งระบบ โดยขั้นตอนที่สำคัญๆในเทคนิคเชิงระบบ ได้แก่

1) กำหนดปัญหาที่ต้องการแก้ไขและความต้องการในการพัฒนาของระบบให้ชัดเจน

2) การกำหนดวัตถุประสงค์ย่อยที่สัมพันธ์กับปัญหาและความต้องการในการพัฒนาและสัมพันธ์กับวัตถุประสงค์รวมของระบบใหญ่ทั้งระบบเพื่อสร้างกรอบหรือขอบเขตในการทำงาน (สิ่งที่ต้องการ)

3) ศึกษาถึงสิ่งแวดล้อมหรือข้อจำกัดในการทำงานของระบบและทรัพยากรที่หามาได้

4) สร้างทางเลือกในการแก้ปัญหาหรือวิธีการในการพัฒนา

5) ตัดสินใจเลือกทางที่เหมาะสม ด้วยวิธีการที่มีเหตุผลเป็นระบบ เป็นไปตามกฎเกณฑ์ที่เหมาะสมคำนึงถึงความเป็นไปได้ในการปฏิบัติ

6) ทดลองปฏิบัติทางเลือกที่ได้ตัดสินใจเลือกไว้

7) ประเมินผลการทดลองหรือผลการทดสอบ

8) เก็บรวบรวมข้อมูลป้อนกลับอย่างเป็นระบบเพื่อปรับปรุงระบบนั้นให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

9) ดำเนินการเป็นส่วนของระบบปกติ

จากแนวคิดจากการนำเสนอขั้นตอนวิธีการเชิงระบบของนักการศึกษาหลายๆ ท่านที่กล่าวมาข้างต้นพอจะสรุปเป็นขั้นตอนหลักๆ ได้ 5 ขั้นตอนคือ

1. ระบุปัญหาที่ต้องการแก้ไข
2. ระบุทางแก้หรือทางเลือกเพื่อแก้ไขปัญหา
3. เลือกทางแก้ไข
4. ปฏิบัติตามแนวทางที่ได้เลือกไว้
5. ประเมินความสำเร็จของการปฏิบัติตามทางเลือกและนำไปปรับปรุง

รูปแบบของวิธีระบบ (System Approach Model)

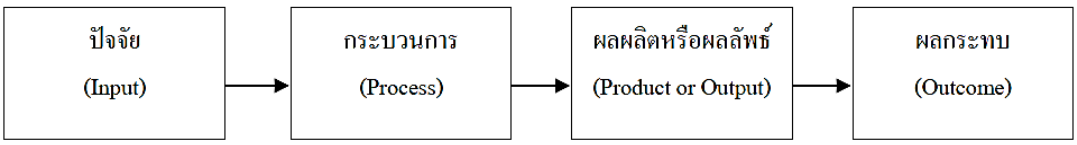
จากหลักการและแนวคิดของทฤษฎีระบบ ระบบประกอบด้วยส่วนประกอบที่สำคัญดังต่อไปนี้ (จันทรานี สงวนนาม, 2545)

1. ปัจจัยนำเข้า หมายถึง ทรัพยากรทางการบริหารทุกๆ ด้าน ได้แก่ บุคลากร (Man) งบประมาณ (Money) วัสดุอุปกรณ์ (Materials) การบริหารจัดการ (Management) และแรงจูงใจ (Motivations) ที่เป็นส่วนเริ่มต้นและเป็นตัวจักรสำคัญในการปฏิบัติงานขององค์การ

2. กระบวนการ คือการนำเอาปัจจัยหรือทรัพยากรทางการบริหารทุกประเภทมาใช้ในการดำเนินงานร่วมกันอย่างเป็นระบบ เนื่องจากในกระบวนการจะมีระบบย่อยๆ รวมกันอยู่หลายระบบครบวงจร ตั้งแต่การบริหาร การจัดการ การนิเทศ การวัดและการประเมินผล การติดตามตรวจสอบ เป็นต้น เพื่อให้ปัจจัยทั้งหลายเข้าไปสู่กระบวนการทุกกระบวนการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. ผลผลิต หรือผลลัพธ์ เป็นผลที่เกิดจากกระบวนการของการนำเอาปัจจัยมาปฏิบัติเพื่อให้เกิดประสิทธิผลตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

4. ผลกระทบ เป็นผลที่เกิดขึ้นภายหลังจากผลลัพธ์ที่ได้ ซึ่งอาจเป็นสิ่งที่คาดไว้หรือไม่เคยคาดคิด มาก่อนว่าจะเกิดขึ้นก็ได้ ดังภาพ



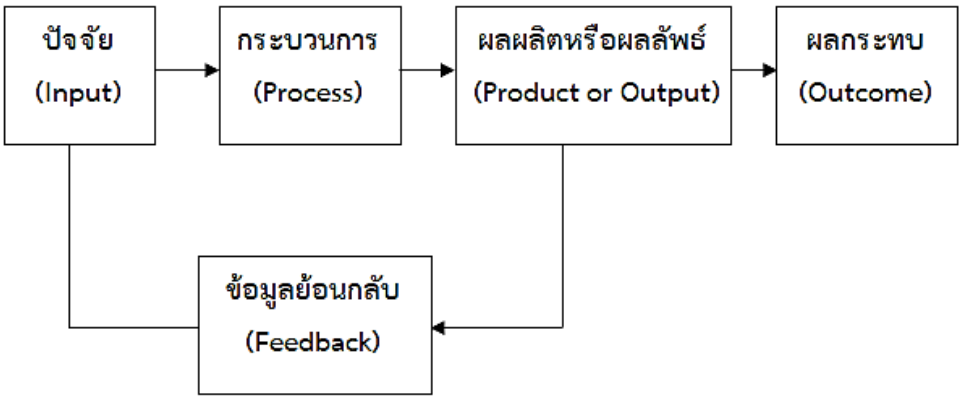
รูปที่ 2 องค์ประกอบของวิธีระบบ

รูปแบบของการวิเคราะห์ระบบ (System Analysis Model)

การนำเอาทฤษฎีระบบหรือวิธีระบบมาใช้ในการบริหารองค์การ หากนำมาใช้ให้ดี ถูกต้องและเหมาะสม ระบบก็จะช่วยให้องค์การมีประสิทธิภาพ ในทางตรงกันข้ามหากนำมาใช้ไม่ถูกต้องหรือ

องค์ประกอบแต่ละส่วนของระบบไม่สัมพันธ์กันก็อาจก่อให้เกิดความเสียหายต่อองค์การได้ ดังนั้นการนำเอาทฤษฎีระบบมาใช้ จึงจำเป็นต้องมีการวิเคราะห์ระบบที่เรียกว่า System Analysis ควบคู่ไปด้วย

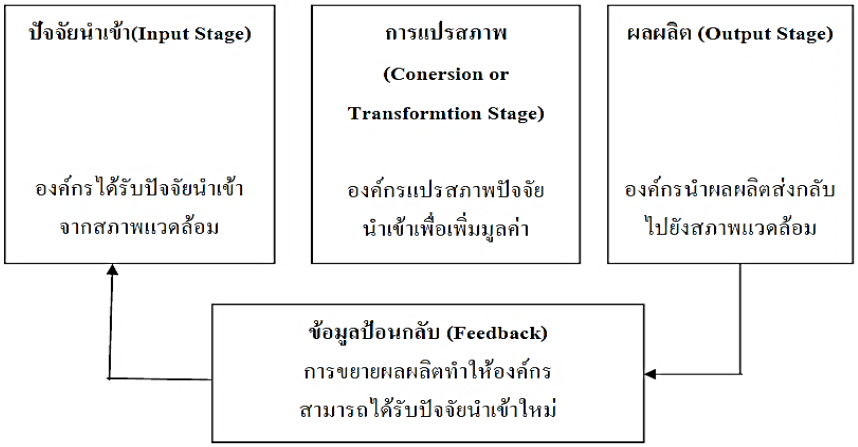
การวิเคราะห์ระบบจะช่วยให้ผู้บริหารทราบว่า หากผลผลิตหรือผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ ปัญหานั้นจะเกิดจากองค์ประกอบใดของระบบ มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันหรือไม่ อย่างไร ข้อมูลย้อนกลับ จะช่วยให้ทราบถึงประเภทของปัญหา จุดที่ต้องได้รับการพัฒนาแก้ไขหรือปรับปรุงได้มากขึ้น การแก้ไขปรับปรุงก็จะต้องกระทำอย่างเป็นระบบมิใช่แก้ไขเฉพาะด้านใดด้านหนึ่งเท่านั้น (จันทรานี สงวนนาม, 2545) ดังรูปที่ 3



รูปที่ 3 กระบวนการวิเคราะห์ระบบ

การวิเคราะห์ระบบเป็นส่วนหนึ่งของวิธีระบบ ที่มุ่งเน้นกระบวนการมากกว่าผลผลิตหรือผลลัพธ์โดยมุ่งวิเคราะห์ปัญหา และเป็นกระบวนการประเมินวิธีระบบการวิเคราะห์ระบบ เป็นขั้นแรกของการพัฒนาที่จะนำไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมายเพื่อให้มีระบบการดำเนินการที่มีประสิทธิภาพ เพราะพัฒนาการคือการปรับปรุง เพื่อให้สภาพที่มีปัญหาอยู่หมดไป หรือเหลือน้อยลงตามศักยภาพของทรัพยากรและข้อจำกัดที่มีอยู่ ให้เกิดความสมดุลของโครงสร้างและองค์ประกอบต่างๆ ในระบบ จึงจำเป็นต้องมีการวิเคราะห์ระบบ

ทฤษฎีเชิงระบบ (System Theory) จึงเป็นวิธีการจัดการที่ผสมผสานหน้าที่การจัดการ กิจกรรมการจัดการและการวางแผนเชิงกลยุทธ์เข้าด้วยกัน โดยพิจารณาถึงสิ่งแวดล้อมภายนอก แสดงถึงระบบหนึ่ง ๆ ประกอบด้วยปัจจัยนำเข้า (Input Stage) ขั้นตอน การแปรสภาพ (Conersion or Transformtion Stage) และขั้นตอนผลผลิต (Output Stage) และมีข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) (อำนาจ ธีระวนิช, 2553)



รูปที่ 4 ความสัมพันธ์ของระบบ

การวิเคราะห์ระบบมีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินผลวิธีระบบในเรื่องต่อไปนี้

1. ประเมินความมีประสิทธิภาพของระบบงาน
2. ประเมินเวลา
3. ประเมินการใช้งบประมาณ
4. ประเมินความถูกต้องของกระบวนการ
5. ประเมินผลผลิตหรือผลงาน

วิธีระบบและการวิเคราะห์ระบบเป็นกระบวนการที่ใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์ที่มีเหตุผลและมุ่งไปที่กระบวนการแก้ปัญหาอย่างมีขั้นตอน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ความสำคัญของวิธีการเชิงระบบ

ความสำคัญของวิธีการเชิงระบบสามารถสรุปได้ 4 ประการคือ

1. มีความสำคัญในฐานะที่เป็นวิธีคิดที่สามารถจัดการกับปัญหาที่มีความยุ่งยากซับซ้อนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. มีความสำคัญในฐานะที่เป็นเครื่องมือส่งเสริมวิธีคิดของบุคคลทั่วไป

3. มีความสำคัญในฐานะที่เป็นเครื่องมือสำหรับพัฒนาองค์ความรู้ในศาสตร์สาขาแขนงต่างๆ ทั้งวิทยาศาสตร์

4. มีความสำคัญในฐานะที่เป็นเครื่องมือสำหรับการบริหารงานในองค์การหรือหน่วยงานด้านการวางแผน นโยบายและอื่นๆ

สรุปการวิเคราะห์ได้ว่า จากการศึกษาของนักวิชาการหลายท่านและแบบจำลองการจัดองค์กรในรูปแบบของระบบเปิดตามแนวคิดของ Chelladurai (1985) การนำทฤษฎีเชิงระบบมาใช้ในการบริหารจัดการเชิงระบบ คือ การบริหารจัดการที่อาศัยความสัมพันธ์ระหว่างขั้นตอนที่สำคัญ 5 ประการ คือ ปัจจัยนำเข้า กระบวนการ ปัจจัยส่งออก สิ่งแวดล้อม และข้อมูลย้อนกลับ โดยมีตัวแปรในแต่ละขั้นตอนแตกต่างกันไปตามบริบทของการบริหารจัดการที่จะนำไปประยุกต์ใช้

แนวคิดเกี่ยวกับทรัพยากรการจัดการกีฬา

นักวิชาการสำคัญๆ ได้ให้ความหมายของ “การจัดการ” ดังต่อไปนี้

Koontz (1971) กล่าวไว้ว่า การจัดการ คือ การดำเนินงานให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้โดยอาศัยคน เงิน วัตถุสิ่งของ เป็นปัจจัยในการปฏิบัติงาน

Drucker (1975) กล่าวไว้ว่า การจัดการ คือ การทำงานต่างๆ ให้บรรลุเป้าหมายโดยอาศัยผู้อื่นเป็นผู้ทำ

George and Jones (2004) กล่าวว่า การจัดการเป็นการวางแผน การจัดองค์กร การนำและการควบคุมคนและทรัพยากรอื่นๆ เพื่อให้องค์กรสามารถบรรลุผลได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

Robbins, Coulter and Langton (2006) อธิบายว่า การจัดการเป็นการทำงานประสานงานระหว่างหน้าที่ของงานต่างๆ เพื่อที่จะให้ผลของงานสำเร็จสมบูรณ์อย่างมีประสิทธิภาพ

Bateman and Snell (2007) กล่าวว่า การจัดการเป็นการทำงานกับคนและทรัพยากรการจัดการเพื่อให้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมายขององค์กร

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

สรุปได้ว่า การบริหารจัดการ คือ กระบวนการจัดสรรทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดของบุคคลหรือองค์กรใดๆ ให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่ตั้งไว้โดยจะดำเนินงานเองหรือจัดสรรให้ผู้อื่นดำเนินงานให้ก็เป็นได้

จากการทบทวนวรรณกรรมของนักวิชาการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับทรัพยากรการจัดการ ได้อธิบายว่าทรัพยากรการจัดการเป็นปัจจัยพื้นฐานของการจัดการกิจการต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการบริหารราชการหรือการจัดการธุรกิจของเอกชน การจัดการจำเป็นต้องมีทรัพยากรอันเป็นปัจจัยพื้นฐานที่สำคัญในการจัดการ เพราะถือว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่ขาดไม่ได้ จำเป็นต้องมีทรัพยากรที่เป็นปัจจัยสำคัญอยู่ 4 ประการ หรือที่รู้จักกันในชื่อของ 4M’s ได้แก่ บุคลากร (Man) งบประมาณ (Money) วัสดุอุปกรณ์ สถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวก (Material) และการจัดการ (Management)

Barney (1991) กล่าวว่าทรัพยากรเป็นสิ่งที่องค์กรการกีฬานำไปใช้ในการวางกลยุทธ์เพื่อปรับปรุงองค์กรให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ทรัพยากรขององค์กรกีฬา มีดังนี้

1. ทุนทางกายภาพ (Physical capital) ได้แก่ สิ่งอำนวยความสะดวก วัสดุอุปกรณ์ เป็นต้น
2. ทุนทางมนุษย์ (Human capital) ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญ ประสบการณ์ ผู้ทรงคุณวุฒิ เป็นต้น
3. ทุนทางองค์กร (Organizational capital) ได้แก่ ประวัติ ประเพณี และวัฒนธรรม เป็นต้น
4. ทุนทางการเงิน (Financial capital) ได้แก่ เงินทุน เงินสำรอง หนี้สิน เป็นต้น

Mull et al. (1997) อธิบายว่า ระบบสนับสนุนการจัดการกีฬาให้มีประสิทธิภาพ ประกอบด้วยทรัพยากรดังต่อไปนี้ คือ

1. บุคลากร (Personnel) ได้แก่ เจ้าหน้าที่ปฏิบัติการ และเจ้าหน้าที่บริหาร
2. งบประมาณ (Budget) ได้แก่ รายได้และค่าใช้จ่ายต่างๆ
3. สิ่งอำนวยความสะดวกและอุปกรณ์ (Facilities and equipment) ได้แก่ สนามกีฬา และอุปกรณ์กีฬาต่าง

Chelladuri (2009) กล่าวว่า การจัดการคือการประสานงาน และปัจจัยที่จำเป็นต้องประสานงานในการจัดการกีฬาหรือกิจกรรมทางกายคือ

1. ทรัพยากรมนุษย์ (Human resorce) ได้แก่ ผู้ใช้บริการหรือลูกค้า ผู้ให้บริการหรือพนักงาน และอาสาสมัคร
2. เทคโนโลยี (Technologies) ได้แก่ ความรู้ด้านต่างๆ สำหรับนำไปปฏิบัติ แนวคิดใหม่และวัสดุอุปกรณ์
3. หน่วยสนับสนุน (Support units) ได้แก่ การจัดการด้านต่างๆ เช่น บุคคล การเงิน สิ่งอำนวยความสะดวก เป็นต้น
4. บริบท (Context) ได้แก่ ลักษณะที่เป็นภายนอกองค์กร ได้แก่ เครือข่ายระหว่างองค์กร รัฐบาล ชุมชน เป็นต้น

จากการวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับความสามารถองค์กรกีฬาชุมชนที่ไม่หวังผลกำไร ได้แก่ สโมสรกีฬาและศูนย์กีฬาของ Misener and Doherty (2009) และ Wicker and Breuer (2011) ได้ระบุถึงความสำคัญของทรัพยากรที่จะทำให้องค์กรประสบความสำเร็จคือ

1. ทรัพยากรมนุษย์ (Human resorce)
2. ทรัพยากรการเงิน (Financial resorce)
3. ความสัมพันธ์และเครือข่าย (Relationalship and network)
4. โครงสร้างพื้นฐานและกระบวนการ (Infrastructure and process)

CHULALONGKORN UNIVERSITY

จากการวิเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับทรัพยากรที่ใช้ในการจัดการองค์กรกีฬา ประกอบด้วย Barney (1991) Mull et al. (1997) Chelladuri (2009) Misener and Donerty (2009) และ Wicker and Breuer (2011) ผู้วิจัยได้นำมาเข้ากระบวนการสังเคราะห์ เพื่อให้ได้มาซึ่งทรัพยากรการจัดการกีฬาที่เป็นส่วนสำคัญที่จะนำมาใช้ในองค์กรเพื่อสนับสนุนให้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมายของศูนย์เยาวชนของกรุงเทพมหานคร ประกอบด้วย

1. ด้านบุคลากร (Personnel) หมายถึง กลุ่มคนที่อยู่ในองค์กร ซึ่งเป็นผู้บริหาร ปฏิบัติ สร้างสรรค์ กิจกรรมการดำเนินงานต่างๆ ในองค์กร มีคุณภาพ มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ ความสามารถที่องค์กรปรารถนาที่จะได้เข้ามาช่วยกันทำงาน ผ่านกระบวนการที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการใช้ทรัพยากรขององค์กร ได้แก่ เจ้าหน้าที่บริหาร เจ้าหน้าที่ปฏิบัติการ และอาสาสมัคร ขององค์กร หนึ่งในทรัพยากรขององค์กรที่มีความสำคัญที่สุด คือ คน หรือบุคลากร ที่เป็นผู้กำหนดวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายขององค์กร ว่าควรดำเนินไปในทิศทางใด โดยมีนักวิชาการได้กล่าวถึงทรัพยากรบุคคล คน หรือบุคลากรไว้ดังนี้

ธงชัย สันติวงษ์ (2543) กล่าวว่า คนเป็นทรัพยากรที่มีความสำคัญที่สุด แม้ว่าองค์กรจะมีเครื่องจักรที่ทันสมัย และมีราคาแพงเพียงใดก็ตาม ถ้าหากขาดบุคคลที่มีความรู้ความสามารถแล้ว เครื่องจักรอุปกรณ์เหล่านั้นก็จะไม่ก่อประโยชน์อันใด และถึงแม้จะใช้ดำเนินงานได้บ้าง ประสิทธิภาพเครื่องจักรก็คงอยู่ในระดับต่ำ ด้วยเหตุผลข้างต้น การจัดคนเข้าทำงานหรือการบริหารงานบุคคลจึงถือได้ว่าเป็นงานที่มีความสำคัญยิ่ง ซึ่งจะมีผลทำให้การบริหารงานและการเพิ่มผลผลิตทำได้ดีขึ้น

ชูชัย สมิทธิไกร (2552) บุคคลหรือทรัพยากรมนุษย์ คือองค์ประกอบที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อความสำเร็จขององค์กร ทั้งนี้เพราะการที่องค์กรหนึ่งๆ จะบรรลุถึงเป้าหมายได้สำเร็จนั้น จะต้องอาศัยบุคลากรที่มีสมรรถนะ (competency) ที่เหมาะสมกับวิสัยทัศน์ พันธกิจ และเป้าหมายขององค์กร กล่าวคือ บุคคลจะต้องมีความรู้ ทักษะ ความสามารถ และคุณลักษณะต่างๆ ที่จำเป็นต่อการปฏิบัติงาน และการจัดการบุคลากร ทรัพยากรมนุษย์อย่างเหมาะสมเป็นปัจจัยที่สำคัญมากประการหนึ่งในการเพิ่มประสิทธิภาพขององค์กร เพื่อให้มีความสามารถในการแข่งขันกับองค์กรอื่นๆ ทั้งในประเทศและระดับโลก

หน้าที่ประการหนึ่งที่อาจถือได้ว่ามีความสำคัญที่สุดในบรรดาหน้าที่ต่างๆ ที่ผู้บริหารจะต้องรับผิดชอบก็คือหน้าที่ในการจัดคนเข้าทำงาน (Staffing) ทั้งนี้เพราะภายหลังจากที่ได้มีการจัดองค์กรจนเสร็จสิ้นแล้ว โครงสร้างในส่วนต่างๆ ก็จะต้องถูกบรรจุด้วยตัวบุคคลที่จะเข้ามาปฏิบัติหน้าที่ใดหน้าที่หนึ่งในองค์กร และในการที่จะให้ผลการปฏิบัติงานต่างๆ ดังกล่าวได้ประสิทธิภาพที่สุดนั้น ย่อมต้องขึ้นกับความสามารถหรือความพร้อมเพรียงของตัวบุคคลดังกล่าวด้วย ผู้บริหารจะต้องมีภาระหน้าที่ในการเลือกเฟ้นตัวบุคคลที่มีคุณสมบัติที่ดีเท่านั้น จึงจะทำให้องค์กรสามารถปฏิบัติงานได้

อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล (Efficiency and effective) และสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งเอาไว้ ด้วยเหตุผลต่างๆ ดังกล่าวมาแล้วนี้เอง จึงควรที่จะได้มีการให้ความสนใจศึกษาถึงกระบวนการในการเสาะหาและพัฒนาตัวบุคคลที่จะมาเป็นผู้บริหารงานในหน้าที่ต่างๆ รวมตลอดทั้งการพัฒนาตัวบุคคลดังกล่าวให้มีความสามารถสูงขึ้น กระบวนการดังกล่าวนี้ก็คือ กระบวนการทางด้านการบริหารงานบุคคล (Personnel management process) นั้นเอง

หลัก 4 ประการของการใช้ประโยชน์บุคลากรที่มีประสิทธิภาพ

1. จัดหาคนที่มีความสามารถและเต็มใจทำงาน
2. บรรจุให้เข้าทำงานที่สัมพันธ์กับความสามารถและความสนใจ
3. พัฒนาเขาโดยให้การศึกษาและอบรม เพื่อให้เขาทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล
4. พยายามทำให้คนงานมีความพอใจในงาน

2. ด้านงบประมาณ (Budget) หมายถึง ส่วนหนึ่งของกระบวนการรายงานทางการเงิน บัญชีที่แสดงเป็นตัวเลขที่องค์กรจัดทำขึ้นมาในรอบระยะเวลาบัญชีเพื่อรายงานแก่ผู้บริหาร เช่น แหล่งงบที่มาของเงินทุน แหล่งเงินทุนภายนอก รายการค่าใช้จ่ายขององค์กร เป็นต้น

ณัฏฐพันธ์ เขจรนันทน์และฉัตยาพร เสมอใจ (2547) กล่าวไว้ว่า เงินหรืองบประมาณ (Money) เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการวางแผนในการจัดสรรทรัพยากรสำหรับทำกิจกรรมต่างๆ โดยใช้การตั้งเป้าหมายและการควบคุมการดำเนินการด้วยตัวเลขทางการเงินเป็นสำคัญ ปกติผู้จัดการจะเตรียมวางแผนงบประมาณทั้งด้านรายรับและรายจ่ายในการดำเนินงาน และครอบคลุมแผนที่ไม่สามารถอธิบายได้ในรูปของตัวเงิน เช่น ชั่วโมงการทำงาน กำลังคน ความ สามารถ และกำลังการผลิต เป็นต้น เพื่อให้การดำเนินงานบรรลุเป้าหมาย ปกติการตั้งงบประมาณจะเป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์สำหรับการวางแผนและการควบคุมกิจกรรมต่างๆ ในแต่ละส่วนภายในองค์กร ซึ่งผู้จัดการและบุคลากรในระดับต่างๆ จะต้องช่วยกันประมาณต้นทุน รายได้และกิจกรรมต่างๆ ที่จะทำงานให้สำเร็จเพื่อให้สามารถบริหารงานได้ตามเป้าหมายที่กำหนดขึ้น โดยเราจะสามารถจำแนกประเภทของงบประมาณได้ดังนี้

1. งบประมาณรายได้และค่าใช้จ่าย (Revenue and Expense Budgets)
2. งบประมาณ เวลา เนื้อที่ วัสดุและผลิตภัณฑ์ (Time, Space, Material and Product Budgets)
3. งบประมาณค่าใช้จ่ายในการลงทุน (Capital Expenditure)
4. งบประมาณเงินสด (Cash Budgets)

5. งบประมาณสินทรัพย์หนี้สิน และทุน (Balance Sheet and Budgets)

6. งบประมาณสรุป (Budget Summaries)

แม้ว่าการวางแผนงบประมาณจะเป็นเครื่องมือสำคัญในการกำหนดแนวทางและการควบคุมการดำเนินงานให้มีประสิทธิภาพ ที่ได้รับความสนใจและนิยมนำไปใช้ในองค์การต่างๆ อย่างมาก แต่การจัดทำงบประมาณก็มีข้อจำกัดที่ต้องระวัง คือ

1. การจัดทำงบประมาณที่มีความละเอียดและสมบูรณ์จะมีต้นทุนสูง ทำให้ไม่คุ้มกับค่าใช้จ่ายในการจัดทำ และการนำไปใช้งาน

2. การทำงบประมาณที่ตายตัวจะทำให้การดำเนินงานขาดความยืดหยุ่น ขาดความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหา

3. การทำงบประมาณอาจจะไม่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงและความผันผวนของสิ่งแวดล้อม โดยเฉพาะสิ่งแวดล้อมที่มีพลวัตสูง

4. การทำงบประมาณที่ไม่สอดคล้องกับความเป็นจริงอาจจะก่อให้เกิดต้นทุนที่สูงเกินไป

5. การทำงบประมาณอาจจะทำให้พนักงานพยายามทำงานให้ได้ตามเป้าหรือยอดเงินที่ตั้งไว้ แต่อาจไม่ส่งเสริมเป้าหมายสูงสุดในการดำเนินงานขององค์การ

จะเห็นได้ว่า ข้อจำกัดของงบประมาณจะเกิดขึ้นจากการนำระบบงบประมาณไปใช้อย่างไม่เข้าใจ โดยให้ความสนใจกับเครื่องมือหรือรายละเอียดในการดำเนินงานมากกว่าประโยชน์ที่ได้รับหรือมองภาพของเครื่องมือจนลืมภาพที่แท้จริงของงานทั้งหมด ดังนั้นถ้าผู้จัดการมีความรู้และความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับหลักการและเทคนิคในการจัดทำงบประมาณแล้ว ก็จะสามารถใช้งานระบบงบประมาณได้อย่างเหมาะสม และก่อให้เกิดประโยชน์ที่แท้จริงแก่องค์การ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

3. ด้านประชาสัมพันธ์และสารสนเทศ (Public relationship and Information) (วิรัช ลภิรัตนกุล, 2553)

นักวิชาการด้านการประชาสัมพันธ์ได้ให้คำจำกัดความหรือความหมายของการประชาสัมพันธ์ดังนี้

Bernays (1980) นักวิชาชีพด้านการประชาสัมพันธ์ที่มีชื่อเสียง อธิบายว่าการประชาสัมพันธ์มีความหมายครอบคลุมถึงการเผยแพร่ชี้แจงให้ประชาชนทราบ การชักชวนให้ประชาชนมีส่วนร่วมและเห็นด้วยกับวัตถุประสงค์ตลอดจนวิธีการดำเนินงานขององค์กร และประสานความคิดเห็นของกลุ่มประชาชนที่เกี่ยวข้องให้เข้ากับจุดมุ่งหมายขององค์กร

Grunig and Hunt (1984) ให้คำอธิบายที่ง่ายและชัดเจนว่า การประชาสัมพันธ์ คือ การบริหารการสื่อสารระหว่างองค์กรและสาธารณชน

Baskin, Aronoff and Lattimore (1997) ได้อธิบายความหมายของการประชาสัมพันธ์ว่า การประชาสัมพันธ์เป็นการจัดการขององค์กรเพื่อสร้างสัมพันธภาพอันดีกับผู้รับข่าวสารกลุ่มต่างๆ เพื่อทำให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับความคิดเห็น (Opinion) ทัศนคติ (Attitude) และค่านิยม (Value) หรือการติดต่อสื่อสารกับชุมชนทั้งภายในและภายนอก เพื่อสร้างภาพพจน์ขององค์กรกับสาธารณชน

Seitel (2001) ได้อธิบายความหมายของคำว่า “การประชาสัมพันธ์” เพื่อความเข้าใจง่ายที่สุดไว้ว่า “การประชาสัมพันธ์” ตรงกับภาษาอังกฤษว่า “Public relations” เรียกโดยย่อว่า PR “Public” หมายถึงประชาชน และ “Relations” หมายถึง ความสัมพันธ์หรือการสร้างความสัมพันธ์ ดังนั้นการประชาสัมพันธ์ คือ ความสัมพันธ์กับประชาชนหรือการสร้างความสัมพันธ์กับประชาชน

ทัศนีย์ ผลชานิโก (2558) ได้อธิบายว่า การประชาสัมพันธ์หมายถึง การสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล ทุกคน ทุกองค์กรสามารถใช้การประชาสัมพันธ์ เพื่อให้ภารกิจหลักเป็นไปอย่างราบรื่น ลดทอนปัญหาอุปสรรคลงให้น้อยที่สุด และยังได้สรุปประเภท วัตถุประสงค์ และความสำคัญของการประชาสัมพันธ์เพื่อสะดวกในการนำไปใช้งาน ดังนี้

ประเภทของประชาสัมพันธ์ (ทัศนีย์ ผลชานิโก, 2558)

โดยทั่วไปการประชาสัมพันธ์ แบ่งตามลักษณะงานกว้างๆ ได้ 2 ประเภท ดังนี้

1. การประชาสัมพันธ์ภายใน (Internal public relations) คือการสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์อันดีกับกลุ่มบุคคลภายในสถาบันเอง ได้แก่ กลุ่มเจ้าหน้าที่ พนักงาน ตลอดจนนักการ คนขับรถ ให้เกิดมีความรักใคร่กลมเกลียว สามัคคีกันในหมู่เพื่อนร่วมงาน รวมทั้งการเสริมสร้างขวัญและกำลังใจ ความรักใคร่ผูกพัน จงรักภักดี (Loyalty) ต่อหน่วยงาน

2. การประชาสัมพันธ์ภายนอก (External public relations) คือการสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์อันดีกับประชาชนภายนอก กลุ่มต่างๆ ได้แก่ ประชาชนทั่วไป และประชาชนที่องค์กรหรือสถาบันมีความเกี่ยวข้อง เพื่อให้กลุ่มประชาชนเหล่านี้เกิดความรู้ ความเข้าใจในองค์กร และให้ความร่วมมือแก่องค์กรด้วยดี

วัตถุประสงค์ทั่วไปของการประชาสัมพันธ์

1. เพื่อสร้างความนิยมให้เกิดในหมู่ประชาชน
2. เพื่อปกป้องและรักษาชื่อเสียงสถาบันมิให้เสื่อมเสีย
3. เพื่อสร้างความสัมพันธ์ภายใน

วัตถุประสงค์และความมุ่งหมายของการประชาสัมพันธ์เชิงปฏิบัติ

1. เพื่อดึงดูดความสนใจ

2. เพื่อสร้างความเชื่อถือ

3. เพื่อสร้างสรรค์ความเข้าใจ

ความสำคัญของการประชาสัมพันธ์

งานประชาสัมพันธ์เป็นงานสื่อสัมพันธ์ที่มีความสำคัญและเป็นงานที่มีขอบเขตกว้างขวาง มีระบบงานที่ซับซ้อน แต่การประชาสัมพันธ์จะช่วยส่งเสริมลักษณะความเป็นผู้นำขององค์กรและบุคคล ทั้งยังช่วยให้เกิดความเข้าใจ ความร่วมมือจากพนักงานภายในและจากประชาชนภายนอกด้วย นับว่าการประชาสัมพันธ์มีคุณค่าต่อสถาบันต่างๆ เป็นอย่างยิ่ง จึงขอสรุปความสำคัญของการประชาสัมพันธ์ ดังนี้

1. การประชาสัมพันธ์ช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์และสร้างค่านิยมของหน่วยงานได้ดีขึ้น

2. การประชาสัมพันธ์ช่วยป้องกันรักษาชื่อเสียงของหน่วยงาน

3. การประชาสัมพันธ์ช่วยสร้างความเข้าใจที่ถูกต้อง

4. การประชาสัมพันธ์ช่วยการขายและการตลาด

ณัฏฐ์ชุดา วิจิตรจามรี (2559) นักวิชาการด้านการประชาสัมพันธ์ ได้สรุปลักษณะสำคัญของการประชาสัมพันธ์ ดังต่อไปนี้

1. การประชาสัมพันธ์ต้องใช้ความตั้งใจและการดำเนินงานอย่างรอบคอบเพื่อให้บรรลุเป้าหมายในการสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องและให้ข้อมูลข่าวสาร ตลอดจนการได้รับปฏิกิริยาตอบกลับจากกลุ่มสาธารณชนที่เกี่ยวข้อง

2. การประชาสัมพันธ์ต้องมีการวางแผนการดำเนินงานในช่วงเวลาหนึ่ง โดยอาศัยข้อมูลจากการวิจัย การวิเคราะห์สิ่งแวดล้อมภายนอกและความคิดเห็นของกลุ่มผู้รับสารที่เกี่ยวข้อง

3. การประชาสัมพันธ์ที่มีประสิทธิผลอยู่บนพื้นฐานของนโยบายและการดำเนินงานอย่างจริงจัง องค์กรจะสร้างความนิยมและความเชื่อถือจากประชาชนไม่ได้เลย ถ้าขาดการตอบสนองต่อชุมชนและการไม่ปฏิบัติตามคำพูดหรือข่าวสารที่ได้เผยแพร่ออกไปสู่สาธารณชน

4. การประชาสัมพันธ์ควรสนองตอบผลประโยชน์ร่วมกันระหว่างองค์กรและกลุ่มประชาชน

5. การประชาสัมพันธ์ควรเน้นการสื่อสารสองทาง นอกจากการเผยแพร่ข่าวสารไปยังกลุ่มประชาชนแล้ว การประเมินปฏิกิริยาตอบสนองและความรู้สึกของกลุ่มประชาชนก็สำคัญเช่นกัน

6. การประชาสัมพันธ์เป็นหน้าที่ทางการจัดการ โดยตอบสนองทั้งในด้านการให้คำปรึกษาแก่ฝ่ายบริหารและการเผยแพร่ข้อมูลหรือการตัดสินใจของฝ่ายบริหาร

สารสนเทศ (Information)

คันธรส พันธ์ครุธ (2548) กล่าวว่า สารสนเทศ หมายถึง ข้อมูลที่ผ่านกระบวนการเก็บรวบรวมและเรียบเรียง เพื่อเป็นแหล่งข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อผู้ใช้

สิริชัย ดีเลิศ (2558) กล่าวว่า สารสนเทศ หมายถึง ข้อมูลที่ผ่านการประมวลผลแล้ว การประมวลผลที่กล่าวมานี้ เช่น การวิเคราะห์ การจัดลำดับ การเรียงข้อมูล การคำนวณ การจัดกลุ่ม การนับ เป็นต้น

วัตถุประสงค์ของระบบสารสนเทศ (คันธรส พันธ์ครุธ, 2548)

1. เพื่อจัดเก็บ รวบรวม และกระจายสารสนเทศหรือข่าวสารที่เป็นประโยชน์ต่อองค์กร
2. เพื่อสนับสนุนการทำงาน การตัดสินใจให้กับผู้บริหารทุกระดับในองค์กร
3. เพื่อเป็นสื่อประสานระหว่างผู้ใช้และทรัพยากรต่างๆ ภายในองค์กร
4. เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงทรัพยากรได้อย่างมีประสิทธิภาพ คุ้มค่าและประหยัด

คุณลักษณะสารสนเทศที่ดี ควรมีลักษณะ ดังนี้

1. ด้านเนื้อหา (Content)

1.1 มีความครบถ้วนสมบูรณ์

1.2 มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน

1.3 มีความถูกต้อง

1.4 มีความเชื่อถือได้

1.5 มีการตรวจสอบได้

2. ด้านรูปแบบ (Format)

2.1 มีความชัดเจน

2.2 บอกระดับรายละเอียดได้

2.3 รูปแบบการนำเสนอที่ดี

2.4 สื่อการนำเสนอเข้าใจง่าย

2.5 มีความยืดหยุ่น

2.6 ประหยัด

3. ด้านเวลา

3.1 ความรวดเร็วและทันใช้

3.2 การปรับปรุงให้ทันสมัย

3.3 มีระยะเวลา

4. ด้านกระบวนการ

4.1 ความสามารถในการเข้าถึง

4.2 การมีส่วนร่วม

4.3 การเชื่องโยง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

4. ด้านวัสดุอุปกรณ์ สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก (Facilities)

เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย (2559) ได้ให้คำจำกัดความว่า การจัดการสถานที่และอุปกรณ์กีฬา หมายถึง กระบวนการหนึ่งของการจัดการทั่วไปที่ต้องมีการจัดการทรัพยากรบริหาร คือ วัสดุอุปกรณ์ (Material) ซึ่งเป็นองค์ประกอบของปัจจัยที่ใช้ทรัพยากรการบริหารทั่วไป เพื่อให้ใช้ประโยชน์ของสถานที่ อุปกรณ์ และสิ่งอำนวยความสะดวกทางการกีฬา (Sport facility) อย่างคุ้มค่า โดยให้เกิดผลตามวัตถุประสงค์

วัสดุอุปกรณ์ ซึ่งนับรวมถึงอาคารที่เป็นสิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งที่จะทำให้การบริหารประสบผลสำเร็จได้ผลสมบูรณ์ เป็นการบริหารอย่างแท้จริง และให้เกิดประโยชน์มากที่สุด ควรยึดหลักการดังต่อไปนี้

1. ใช้วัสดุตามความเหมาะสม
2. ใช้ให้ได้ผลคุ้มค่า
3. ใช้อย่างประหยัดทั้งแรงงาน เงิน และเวลา
4. ก่อนใช้อุปกรณ์ทุกครั้งต้องทดลองเสียก่อนว่าใช้ได้ดี สะดวก และพอเหมาะกับเวลา ระวังอย่าให้การใช้อุปกรณ์ต้องติดขัดระหว่างใช้

สำหรับการจัดซื้อจัดหาวัสดุอุปกรณ์ ควรปฏิบัติดังต่อไปนี้ คือ

1. ก่อนการซื้อวัสดุอุปกรณ์ทุกครั้ง ควรสำรองหรือทำบัญชีอุปกรณ์ก่อนว่ามีอยู่แล้วมากน้อยเพียงใด และอยู่ในสภาพที่ใช้ได้หรือต้องซ่อมแซม และต้องการเพิ่มอีกจำนวนเท่าไร
2. ควรซื้ออุปกรณ์ในร้านที่มีชื่อเสียงไว้ใจได้ เพราะจะได้ของที่มีคุณภาพเชื่อถือได้ ให้บริการในการแลกเปลี่ยนซ่อมแซมอุปกรณ์ต่างๆ ได้ดีกว่า
3. ควรซื้ออุปกรณ์ที่มีคุณภาพ เพราะตามปกติของที่มีคุณภาพสามารถใช้ได้นานกว่า ปลอดภัยกว่า บางครั้งดีกว่าอุปกรณ์ที่มีราคาสูงกว่า การซื้อไม่ควรเอาราคาเป็นหลักอย่างเดียว ของราคาแพง คุณภาพอาจจะไม่ดีก็ได้
4. ถ้าเป็นไปได้ควรจัดตารางในการซื้อให้มีการกระจายทั้งนี้เพื่อที่จะได้ไม่เป็นภาระต้องใช้เงินจำนวนมากๆ ในครั้งหนึ่ง
5. พยายามใช้วิธีการซื้อที่ช่วยให้สามารถลดราคาให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้
6. ควรซื้อตามที่กฎระเบียบ ข้อบังคับ ในการใช้วัสดุอุปกรณ์ชนิดนั้นๆ ตามกำหนด
7. ควรจัดซื้อในร้านที่มีอยู่ในท้องถิ่นที่สามารถให้ราคาของและคุณภาพเดียวกัน เพราะร้านในท้องถิ่นจะสามารถติดต่อได้ง่ายและสะดวกกว่า
8. ควรเตรียมการซื้อวัสดุอุปกรณ์ไว้แต่เนิ่น
9. ในการซื้อแต่ละครั้งจะต้องไม่มีการรับสิ่งตอบแทนจากร้านค้า

แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการจัดการกีฬา

นักวิชาการที่ศึกษาเกี่ยวกับการจัดการ ได้อธิบายความหมายของกระบวนการจัดการว่า เป็นขั้นตอนของกิจกรรมหรือการดำเนินการในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ที่มีการจัดเรียงไว้อย่างเป็นลำดับ โดยแต่ละขั้นตอนของกิจกรรมหรือการดำเนินการนั้นๆ ต้องมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันเป็นแนวทางในการปฏิบัติเพื่อให้ผลผลิตมีคุณภาพและประสิทธิภาพสูงสุด โดยใช้เวลาและทรัพยากรน้อยที่สุด โดยมีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของกระบวนการจัดการหรือหน้าที่ของการจัดการ ดังนี้

Gulick and Urlick (1973) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการจัดการเรียกว่า POSDCRoB ประกอบด้วย 7 องค์ประกอบ

1. การวางแผน (Planning) เป็นการกำหนดแนวทางหรือวิธีการทำงานขององค์กรการวางแผนที่ ผู้บริหารต้องคิด วิเคราะห์ และพยากรณ์ปัจจัยต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้น และส่งผลกระทบต่อแผนที่วางไว้ การวางแผนจึงเป็นประเด็นสำคัญที่ผู้บริหารต้องคำนึงถึงและกำหนดไว้ล่วงหน้า

2. การจัดองค์กร (Organizing) เป็นการจัดแบ่งงานตามโครงสร้างองค์กร โดยจัดแบ่งตามหน้าที่และความรับผิดชอบทั้งในสายงานหลักและสายงานที่ปรึกษา

3. การจัดสายงาน (Staffing) เกี่ยวข้องกับการจัดวางคนเข้าทำงานโดยคำนึงถึงหลักการกระจายอำนาจ

4. การสั่งการ (Directing) เป็นการมอบหมายงานให้บุคคลในองค์กร โดยกระตุ้นหรือชักจูงให้บุคคลในองค์กรทำงานได้เป็นผลสำเร็จ

5. การประสานงาน (Coordinating) เป็นสร้างความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยงานในองค์กรเพื่อให้ทุกคนปฏิบัติงานในหน้าที่และความรับผิดชอบได้ทั้งระดับบนและระดับล่าง

6. การรายงานผล (Reporting) เป็นการนำเสนอผลงานที่ได้จัดทำไว้แล้วหรือเป็นการแสดงให้เห็นความก้าวหน้าในการปฏิบัติงานทั้งระดับบริหารและปฏิบัติการโดยผู้ใต้บังคับบัญชาจะต้องนำเสนอผลการทำงานที่ได้รับมอบหมายต่อผู้บังคับบัญชาตามลำดับ

7. การเงินงบประมาณ (Budgeting) เป็นการจัดทำค่าใช้จ่ายของหน่วยงานต่างๆ เพื่อการปฏิบัติในแต่ละหน่วยงานได้เป็นผลสำเร็จ

Deming (1986) ได้เสนอแนวคิดวงจรการจัดการวงจรคุณภาพ (PDCA) เพื่อจัดการควบคุมคุณภาพขององค์กรให้ได้ผล ซึ่งนำมาใช้ในระบบการจัดการของหน่วยงานราชการ ได้แก่

1. การวางแผน (Plan) หมายถึง ส่วนประกอบของวงจรที่มีความสำคัญเนื่องจากการวางแผนเป็นจุดเริ่มต้นของการดำเนินงานและเป็นส่วนที่สำคัญที่จะทำให้การทำงานในส่วนอื่นเป็นไปอย่างมีประสิทธิผล

2. การปฏิบัติ (Do) หมายถึง การลงมือตามแผนที่กำหนดไว้ในตารางแผนงาน การปฏิบัติงานสมาชิกในองค์กรต้องมีความเข้าใจถึงความสำคัญและความจำเป็นในแผนนั้นๆ ความสำเร็จของการนำแผนมาปฏิบัติต้องอาศัยการทำงานด้วยความร่วมมือเป็นอย่างดีจากบุคลากรในองค์กร หากไม่เป็นไปตามแผนอาจจะต้องมีการปรับแผนใหม่เพื่อนำไปใช้เป็นแผนและถือปฏิบัติต่อไป

3. การตรวจสอบ (Check) หมายถึง การตรวจสอบว่าเมื่อปฏิบัติงานตามแผนหรือแก้ปัญหาตามแผนที่กำหนดไว้แล้ว ผลลัพธ์เป็นอย่างไร สภาพปัญหาได้รับการแก้ไขตรงตามเป้าหมายที่องค์กรตั้งใจไว้หรือไม่ และการไม่ประสบความสำเร็จของแผนนั้นเกิดจากสาเหตุอะไรได้บ้าง

4. การปรับปรุง (Act) หมายถึง การกระทำภายหลังที่กระบวนการ 3 ขั้นตอน ตามวงจรได้ดำเนินการเสร็จแล้ว การปรับปรุงอาจเป็นการแก้ไขแบบแร่งด่วน เฉพาะหน้า หรือการค้นหาสาเหตุที่แท้จริงของปัญหา เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดปัญหาซ้ำรอยเดิม

Chelladuri (2001) ได้อธิบายเกี่ยวกับแนวคิดการจัดการไว้ว่า กระบวนการจัดการมีวิวัฒนาการมาจากพื้นฐานตามแนวคิดของ Fayol (1949) มี 5 หน้าที่คือ 1) การวางแผน 2) การจัดองค์กร 3) การสั่งการ 4) การประสานงาน และ 5) การควบคุม และได้อธิบายต่อว่า กระบวนการจัดการที่เหมาะสมกับสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับกีฬาและกิจกรรมทางกายคือ

1. การวางแผน (Planning) เป็นการตั้งเป้าหมายสำหรับองค์กรและสมาชิกขององค์กรและระบุลักษณะของการดำเนินงานหรือแผนงานด้วยวิธีใดที่จะประสบความสำเร็จ ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ในการวางแผนต้องมีการระบุผลลัพธ์ที่ต้องการ ทำความเข้าใจกับข้อจำกัดของสิ่งแวดล้อมและสร้างลักษณะของการดำเนินงานเพื่อนำไปสู่ผลลัพธ์ที่ต้องการ

2. การจัดองค์กร (Organizing) เป็นการดำเนินงานทั้งหมดที่ต้องทำให้สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายขององค์กร และกำหนดความสัมพันธ์ระหว่างงานกับบุคคลตามที่แผนได้ระบุไว้ว่าอะไรควรทำและทำย่างไร หน้าที่นี้เป็นการจัดวางตำแหน่งคนให้ถูกต้องกับงานอย่างมีประสิทธิภาพ

3. การนำ (Leading) เกี่ยวข้องกับการมีอิทธิพลหรือการกระตุ้นพนักงานให้ดำเนินงานตามที่ได้รับมอบหมายในขั้นตอนของการจัดองค์กรอย่างมีความรับผิดชอบ เพื่อไปให้ถึงเป้าหมายที่กำหนดไว้ในการวางแผน

4. การประเมิน (Evaluating) หมายถึงการวัดและประเมินผลการทำงาน หรือเปรียบเทียบการทำงานกับมาตรฐานที่กำหนดไว้ในการวางแผน

Draft (2010) นักวิชาการด้านทฤษฎีองค์กร ได้ให้ความหมายของกระบวนการจัดการว่า เป็นการพยายามทำให้สำเร็จตามเป้าหมายขององค์กรด้วยการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลด้วยกระบวนการ ดังนี้

1. การวางแผน (Planning) หมายถึง การระบุเป้าหมายสำหรับการทำงานขององค์กรในอนาคตและตัดสินใจในการทำงานและใช้ทรัพยากรที่จำเป็นเพื่อพยายามให้ประสบผลสำเร็จตามเป้าหมายนั้น หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง การวางแผนการจัดการ หมายถึง องค์กรมีทิศทางอยู่ตรงไหนในอนาคตและจะไปให้ถึงตำแหน่งนั้นได้อย่างไร

2. การจัดองค์กร (Organizing) หมายถึง การดำเนินงานที่เกี่ยวข้องกับการสั่งงาน การจัดกลุ่มงานตามแผนก การมอบหมายให้ทำหน้าที่ และการจัดสรรทรัพยากรทั้งหมดขององค์กร

3. การนำ (Leading) การใช้แรงจูงใจเพื่อกระตุ้นพนักงานทำงานให้สำเร็จตามเป้าหมายองค์กร การสร้างค่านิยมและความเชื่อ และความมีคุณค่าร่วมกัน เป้าหมายความสัมพันธ์ใกล้ชิดร่วมกันกับพนักงานตลอดทั้งองค์กร และมีผลทำให้พนักงานเกิดความซาบซึ้งต้องการทำงานได้ระดับสูงขึ้น

4. การควบคุม (Controlling) การติดตามการดำเนินงานของพนักงาน ให้บรรลุเป้าหมายขององค์กร และทำการแก้ไขให้ถูกต้อง

ความหมายของกระบวนการจัดการที่นักวิชาการได้ให้ความหมายไว้นั้น สรุปได้ว่า เป็นบทบาทหน้าที่ของการจัดการขององค์กรหรือหน่วยงาน ที่มีกระบวนการดำเนินงานเป็นขั้นตอนอย่างเป็นระบบ แต่ละขั้นตอนมีการกำหนด การดำเนินงานอย่างชัดเจน เพื่อให้บรรลุผลตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการที่ใช้ในการจัดการองค์กรกีฬาประกอบด้วย Gulick and Urlick (1937) Deming (1986) Chelladuri (2001) และ Draft (2010) ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดและทฤษฎีการจัดการแบบวงจรคุณภาพของเดมิ่ง Deming (1986) เนื่องจากความหมายและองค์ประกอบของทฤษฎีนี้ครอบคลุมกระบวนการจัดการที่เหมาะสมกับสิ่งแวดล้อมและบริบทของการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับองค์กรที่มีความเกี่ยวข้องกับกีฬาทุกประเภท

แนวคิดเกี่ยวกับวงจรคุณภาพ (PDCA)

ปรัชญาของ PDCA (Plan-Do-Check-Act) เกิดมาจากนักสถิติชาวอเมริกันท่านหนึ่งคือ Dr. William Edwards Deming (1900-1993) อาศัยที่เมืองซูส รัฐไอโอวา สำเร็จการศึกษาปริญญาตรีทางฟิสิกส์ จากมหาวิทยาลัยไวโอมิง ปริญญาโททางวิทยาศาสตร์ จากมหาวิทยาลัยโคโรลาโด และปริญญาเอก สาขาคณิตศาสตร์ฟิสิกส์ จากมหาวิทยาลัยเยล ในปี ค.ศ. 1928 ได้เริ่มการทำงานกับกระทรวงเกษตร ในตำแหน่งนักคณิตศาสตร์และสถิติศาสตร์ ในปี ค.ศ. 1939 ย้ายมาทำงานที่สำนักงานสำมะโนประชากร ในปี ค.ศ. 1946 เริ่มสอนหนังสือที่คณะบริหารธุรกิจที่ New York

University โดยได้เป็นศาสตราจารย์ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1946 และสอนหนังสือจนถึงปี ค.ศ. 1993 (สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น, 2555)

Dr. William Edwards Deming เดินทางไปยังประเทศญี่ปุ่นเป็นครั้งแรก ในปี ค.ศ. 1947 สืบเนื่องจากหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 นายพลแมคอาเธอร์ ผู้บัญชาการกองกำลังทหารสหรัฐอเมริกาที่ยึดครองญี่ปุ่น ได้ไล่ผู้บริหารระดับสูงและระดับกลางของบริษัทในญี่ปุ่นออก เนื่องจากบุคคลเหล่านั้นพัวพันกับการทำสงครามที่ผ่านมา แล้วหนุนคนรุ่นใหม่ขึ้นมาบริหาร นายพลแมคอาเธอร์ ขอความช่วยเหลือทางวิชาการมายังสหรัฐอเมริกา ทางสหรัฐอเมริกาจึงได้ส่ง Dr.Deming เพื่อช่วยการเก็บสำมะโนประชากรของญี่ปุ่นตามหลักสถิติ Dr.Deming จึงได้นำเรื่องของเทคนิคการควบคุมทางสถิติเพื่อเพิ่มผลผลิต ที่ตนเองทำแล้วประสบความสำเร็จในสหรัฐอเมริกามาเผยแพร่ที่ญี่ปุ่นด้วย จากนั้นใน ปี ค.ศ. 1950 สหภาพนักวิทยาศาสตร์และวิศวกรญี่ปุ่น ได้สนันสนุน Dr.Deming ในการเผยแพร่แนวความคิดเรื่องคุณภาพและการเพิ่มประสิทธิภาพในการผลิต มีการสอนและจัดสัมมนา แก่ผู้บริหารระดับสูง ผู้จัดการและวิศวกรญี่ปุ่นในภาคอตุสาหกรรม มีการเข้าร่วมกว่า 400 คน โดยผู้บริหารเหล่านั้นอยู่ในบริษัทสำคัญ เช่น โซนี นิสสัน มิซซูบิชิ และโตโยต้า ซึ่งความรู้และวิธีการที่นำเสนอโดย Dr.Deming เป็นที่ประทับใจและได้รับการยอมรับแนวทางนี้เป็นอย่างมาก จนนับได้ว่าเป็นผู้มีส่วนช่วยพัฒนาอุตสาหกรรมญี่ปุ่นหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ภายหลังญี่ปุ่นจึงได้ตั้งรางวัล Deming Prize หรือ Demin Award ให้กับบริษัทที่มีผลงานดีเด่นด้านคุณภาพ เป็นต้นมา ในปี ค.ศ. 1980 โทรทัศน์ NBC นำผลงานของ Dr.Deming ไปเผยแพร่ทั่วสหรัฐอเมริกา จนได้รับการยกย่องให้เป็นบิดาแห่งคลื่นลูกที่สามของการปฏิวัติอุตสาหกรรม (เรืองวิทย์ เกษมสุวรรณ, 2550)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ที่มาของวงจรคุณภาพ PDCA

Dr. William Edwards Deming ได้พัฒนาวงจร PDCA ขึ้นมาจากแนวคิดของ Dr. W.A. Shewhart นักควบคุมกระบวนการเชิงสถิติที่ Bell Laboratories จากประสบการณ์ในการให้คำปรึกษาด้านคุณภาพในอุตสาหกรรมของญี่ปุ่น ในระยะแรก คนรู้จักวงจร PDCA ในนาม Shewhart Cycle จากนั้น Dr.Deming ได้นำมาพัฒนาปรับใช้ในการควบคุมคุณภาพในวงการอุตสาหกรรมของญี่ปุ่น จึงมีชื่อเรียกว่า “Deming cycle” โดยมีความเชื่อว่า คุณภาพสามารถปรับปรุงได้ จึงเป็นแนวคิดของการพัฒนาคุณภาพงานขั้นพื้นฐาน เป็นการกำหนดขั้นตอนการทำงานเพื่อสร้างระบบการผลิตให้สินค้ามีคุณภาพดี การให้การบริการดี หรือทำให้กระบวนการทำงานเป็นไปอย่างมีระบบโดยใช้ได้กับทุกๆ สาขาวิชาชีพ แม้กระทั่งการดำเนินชีวิตประจำวันของมนุษย์

เริ่มแรกวงจร PDCA เน้นถึงความสัมพันธ์ของ 4 ฝ่ายในการดำเนินธุรกิจเพื่อให้ได้มาซึ่งคุณภาพ และความพึงพอใจของลูกค้า ได้แก่ ฝ่ายออกแบบ ฝ่ายผลิต ฝ่ายขาย และฝ่ายวิจัย ความสัมพันธ์ทั้ง 4 ฝ่าย จะต้องดำเนินต่อไปอย่างต่อเนื่อง เพื่อยกระดับคุณภาพสินค้าตามความต้องการของลูกค้าที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา โดยให้ถือว่าคุณภาพต้องมาก่อนสิ่งใด (ศุภชัย อาชีวะระงับโรค, 2547) ต่อมาแนวคิดเกี่ยวกับDeming Cycle ได้ถูกดัดแปลงให้เข้ากับวงจรการบริหารงาน คือขั้นตอนการวางแผน (Plan) ขั้นตอนการปฏิบัติงาน (Do) ขั้นตอนการตรวจสอบ (Check) และขั้นตอนการปรับปรุงแก้ไข (Act) ซึ่งโนริอะคิ คะโนได้กล่าวถึงวัฏจักรคุณภาพของ Dr. William Edwards Deming ว่า “ PDCA ก็คือ วัฏจักรการบริหาร” (พิชญ์ณัฏฐา งามมีศรี, 2552) จากการพัฒนา Shewhart Cycle ให้กลายมาเป็น Deming Cycle จึงกลายเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย โดยมี 4 ขั้นตอนคือ PDCA ประกอบด้วย 1) การวางแผน (Plan) 2) การปฏิบัติ (Do) 3) การตรวจสอบ (Check) และ 4) การปรับปรุง (Act) เป็นกิจกรรมพื้นฐานในการพัฒนาประสิทธิภาพและคุณภาพของการดำเนินงาน

วีรพงษ์ เฉลิมจิระรัตน์ (2547) นักวิชาการไทยได้กล่าวว่า วงจรเดมมิ่ง หรือวงจร PDCA คือวิธีการที่เป็นขั้นตอนในการทำงานให้งานเสร็จอย่างถูกต้องอย่างมีประสิทธิภาพและเชื่อถือได้ ซึ่งประกอบด้วย การวางแผน (Plan) การนำแผนไปสู่การปฏิบัติ (Do) การตรวจสอบผลการปฏิบัติงาน (Check) และการปฏิบัติการแก้ไขปัญหาที่ทำให้งานไม่บรรลุเป้าหมายตามแผนที่วางไว้ (Act) ดังนั้นการหมุนวงล้อเดมมิ่ง (PDCA) อย่างต่อเนื่อง จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้การบริหารงานบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้อย่างมีประสิทธิภาพ

อุทัย บุญประเสริฐ (2545) ได้เสนอว่าวงจร PDCA หรือวงจรเดมมิ่ง คือ แนวความคิดในการแก้ปัญหา (Problem Solving) และการพัฒนากระบวนการ (Process Improvement) เพื่อการจัดการองค์กรอย่างต่อเนื่อง ซึ่งนำเสนอโดย ดร.เดมมิ่ง และถือว่าเป็นแนวคิดพื้นฐานของวิธีการต่างๆ ที่มีอยู่ในปัจจุบัน

วงจรคุณภาพของเดมมิ่ง มี 4 ขั้นตอน (อุทัย บุญประเสริฐ, 2545) ประกอบด้วย

1. Plan คือ การวางแผน จะครอบคลุมในเรื่องการกำหนดวัตถุประสงค์ เป้าหมาย วิธีการแก้ไขและจัดทำแผนดำเนินงาน ในบรรดาองค์ประกอบทั้ง 4 ของวงจร PDCA นั้น ขั้นตอนการวางแผนเป็นเรื่องสำคัญที่สุด แต่ไม่ได้หมายความว่า ไม่ว่าการดำเนินการในขั้นตอนที่เหลือจะเป็นอย่างไร ขอให้การวางแผนถูกต้องก็พอ แต่เนื่องจากทุกสิ่งทุกอย่างต้องอาศัยแผน ดังนั้นถ้าแผนไม่ดีเสียแล้ว งานอื่นก็ไม่ดีด้วย ซึ่งถ้าแผนเดิมมีการวางแผนอย่างดี การแก้ไขก็มีน้อยและกิจกรรมต่างๆ ก็สามารถดำเนินได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่า ในการจัดทำแผนจำเป็นจะต้องมีการระบุข้อจำกัดของทรัพยากรที่มีและผลที่มีต่อแผน เช่น ทรัพยากรมนุษย์ วัตถุดิบ และเงินทุน ระยะเวลาที่เกี่ยวข้อง

และพิจารณาหาวิธีการที่เป็นไปได้ภายใต้ข้อจำกัดดังกล่าว ถ้าเป็นไปได้ควรตรวจสอบความเป็นไปได้ในการผ่อนคลายข้อจำกัดดังกล่าวด้วย ควรมีการพิจารณาข้อเสนอต่างๆ ก่อนที่จะกำหนดเลือกใช้ข้อเสนอที่ดีที่สุดให้เป็นแผนปฏิบัติการ ในแผนควรกำหนดวิธีการต่างๆ ที่ใช้เพื่อการตรวจสอบว่าแผนดังกล่าวมีการวางแผนที่ดี และมีการปฏิบัติตามแผนอย่างถูกต้อง

2. Do คือ การปฏิบัติ หลังจากจบจากการวางแผนแล้วก็เข้าสู่ขั้นตอนการปฏิบัติงานหรือดำเนินงานขั้นตอนต่างๆ ที่เสนอไว้ ควรนำไปปฏิบัติเพื่อให้มั่นใจว่ามีการปฏิบัติการตามแผนที่วางไว้ สิ่งที่ต้องคำนึงถึงในขั้นตอนนี้คือ

2.1 สร้างความมั่นใจว่าผู้รับผิดชอบดำเนินการ ตระหนักถึงวัตถุประสงค์และความจำเป็นของงานอย่างถ่องแท้

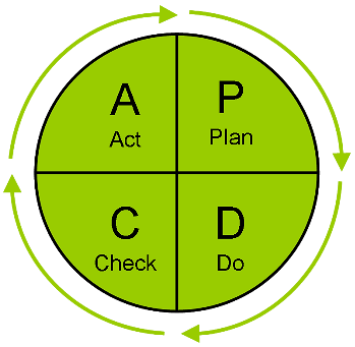
2.2 ให้ผู้รับผิดชอบรับรู้เนื้อหา และดำเนินการตามแผนที่กำหนด

2.3 ให้มีการศึกษา และฝึกอบรม เพื่อดำเนินการตามแผนอย่างถูกต้อง

2.4 จัดหาทรัพยากรที่จำเป็นตามที่กำหนด และเมื่อต้องการ

3. Check คือการตรวจสอบ เมื่อทำการตรวจสอบผลการดำเนินงานตามแผน เพื่อให้สามารถเข้าใจปัญหาที่เกิดขึ้น และดำเนินการแก้ไขจนได้กระบวนการหรือวิธีการปฏิบัติงานที่สามารถกำหนดเป็นมาตรฐาน ควรมีการประเมินสองด้านและเป็นอิสระซึ่งกันและกัน 1) มีการดำเนินงานตามแผนอย่างถูกต้องหรือไม่ 2) เนื้อหาของแผนมีสาระเพียงพอหรือไม่ ถ้าวัตถุประสงค์ของงานไม่บรรลุนั่นหมายความว่าสภาพเงื่อนไขไม่เป็นไปตามข้อ 1 หรือข้อ 2 หรือทั้งสองข้อเป็นสิ่งที่จำเป็นที่ต้องพิจารณาว่าอยู่ในกรณีใด เพราะการแก้ไขที่ต้องการในแต่ละข้อจะแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง

4. Act คือการปรับปรุง หรือแก้ไข การปฏิบัติการใดๆ ที่เหมาะสมตามผลลัพธ์ที่ได้จากขั้นตอนการตรวจสอบหากผลลัพธ์ไม่เป็นไปตามเป้าหมายจะต้องทำการปรับปรุงแก้ไข ในกรณีผลลัพธ์เป็นไปตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ให้จัดทำเป็นมาตรฐานซึ่งเรียกขั้นตอนนี้ว่าการนำไปปฏิบัติและกำหนดเป็นมาตรฐาน (Action)



รูปที่ 5 วงจรคุณภาพเดมมิ่ง

ดังนั้น ตามแนวคิดทฤษฎีวงจรคุณภาพของ Deming ขั้นตอนทั้ง 4 ประกอบด้วย การวางแผนอย่างรอบคอบเพื่อการปฏิบัติอย่างค่อยเป็นค่อยไป แล้วจึงตรวจสอบผลที่เกิดขึ้น วิธีการปฏิบัติใดมีประสิทธิผลที่สุดก็จะจัดให้เป็นมาตรฐาน หากไม่สามารถบรรลุเป้าหมายได้ ก็ต้องมองหาวิธีการปฏิบัติใหม่ หรือใช้ความพยายามให้มากขึ้นกว่าเดิม ตลอดจนปรับปรุงแก้ไขข้อผิดพลาดที่เกิดจากการทำงานที่เกิดขึ้น เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดข้อผิดพลาดขึ้นมาอีก

แนวคิดเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม

ความหมายของสิ่งแวดล้อม

Stephen P. Robbins (1990) ให้ความหมายสิ่งแวดล้อมว่า หมายถึงทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่ภายนอกอาณาเขตขององค์กร

Richard L. Daft (2015) ให้ความหมายของสิ่งแวดล้อมว่า หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่ภายนอกขอบเขตขององค์การซึ่งมีผลกระทบต่อองค์กรหรือส่วนใดส่วนหนึ่งขององค์กร

จากความหมายข้างต้น จะเห็นว่านักวิชาการให้ความหมายของสิ่งแวดล้อมไว้ใกล้เคียงกันคือ มองว่าสิ่งแวดล้อมได้แก่ สิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ภายนอกองค์กรและมีอิทธิพลหรือผลกระทบต่อองค์กรไม่ว่าจะบางส่วนหรือทั้งหมดขององค์กรก็ตาม

ปัจจัยสิ่งแวดล้อมขององค์กร

นักวิชาการแต่ละคนจะมองปัจจัยที่บ่งบอกสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกันออกไป นอกจากนี้องค์กรจะมีสิ่งแวดล้อมแบบใดขึ้นอยู่กับตัวองค์กรเองด้วยว่าองค์กรมีอาณาเขต (Domain) อย่างไร เพราะอาณาเขตขององค์กรจะกำหนดตำแหน่งแห่งที่ขององค์กรในสังคมซึ่งในส่วนนี้องค์กรเลือกสิ่งแวดล้อมเอง เนื่องจากองค์กรสามารถเลือกที่จะทำอะไรก็ได้ องค์กรจึงมีส่วนในการกำหนดหรือจัดการสิ่งแวดล้อมขององค์กรเองด้วย ปัจจัยที่นักวิชาการใช้พิจารณาสิ่งแวดล้อมขององค์กรจะสามารถศึกษาได้จากแนวคิดของนักวิชาการหลายท่าน แต่ที่ผู้วิจัยเลือกนำมาพิจารณาในการทำวิจัยในครั้งนี้ได้แก่ แนวคิดของ Richard L. Daft (2015) ซึ่งมีแนวคิดปัจจัยสิ่งแวดล้อมขององค์กร ดังนี้

ปัจจัยสิ่งแวดล้อมขององค์กรของ Richard L.Daft

Richard L. Daft พิจารณาสิ่งแวดล้อมขององค์กรว่าประกอบด้วยปัจจัยหรือส่วนต่างๆ 10 ส่วนด้วยกัน ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ถือเป็นสิ่งแวดล้อมของงาน (Task environment) มีผลกระทบต่อการบรรลุเป้าหมายขององค์กรโดยตรง ปัจจัยเหล่านี้ ได้แก่

1. ปัจจัยด้านอุตสาหกรรม (Industry sector) ได้แก่ ขนาดของอุตสาหกรรมและสภาพการแข่งขันในอุตสาหกรรมนั้นๆ รวมถึงอุตสาหกรรมที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน

2. ปัจจัยด้านปัจจัยการผลิตหรือวัตถุดิบที่ใช้ในการผลิต (Raw materials sector) จะพิจารณาถึงปัจจัยที่สนับสนุนการทำงานในองค์กร ผู้ป้อนวัตถุดิบให้แก่องค์กร

3. ปัจจัยด้านทรัพยากรมนุษย์ (Human resources sector) ได้แก่ การพิจารณาถึงตลาดแรงงาน หน่วยงานการจัดหางาน สภาบันการศึกษาในฐานะที่เป็นแหล่งสร้างแรงงานที่จะป้อนเข้าสู่ระบบ สถานฝึกอบรม สหภาพแรงงาน และพนักงานในองค์กรหรือหน่วยอื่นๆ

4. ปัจจัยด้านการเงิน (Financial resources sector) สิ่งแวดล้อมส่วนนี้จะพิจารณาในการเรื่องการของระบบการเงิน การได้รับเงินสนับสนุนทั้งจากภาครัฐและภาคเอกชน

5. ปัจจัยด้านการตลาด (Market sector) เป็นการพิจารณาถึงสภาวะการตลาด

6. ปัจจัยด้านเทคโนโลยี (Technology sector) ได้แก่เทคนิคการผลิต วิทยาการต่างๆ การวิจัยในด้านที่เกี่ยวข้อง เครื่องมือหรืออุปกรณ์อัตโนมัติ ปัจจัยการผลิตใหม่ ๆ

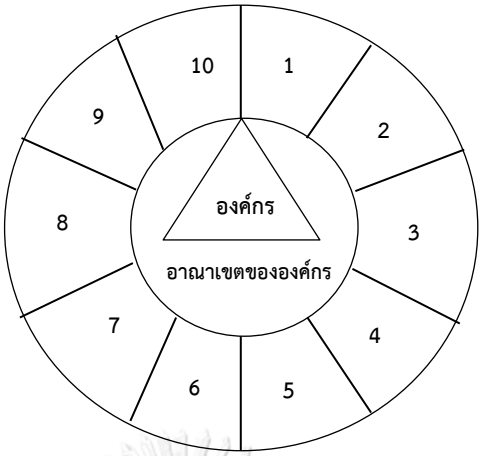
7. ปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ (Economic conditions sector) ประกอบด้วยสภาพการณ์ต่าง ๆ ทางด้านเศรษฐกิจ อัตราการลงทุน การเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ

8. ปัจจัยด้านการควบคุมหรือภาคราชการ (Government sector) ส่วนนี้จะพิจารณาถึงกฎหมาย ระเบียบ ข้อบังคับของหน่วยงานราชการทั้งในส่วนกลางและท้องถิ่น กระบวนการยุติธรรม การจัดบริการต่างๆ ที่รัฐจัดให้

9. ปัจจัยด้านสังคมและวัฒนธรรม (Socio-cultural sector) พิจารณาเรื่องของค่านิยมและวัฒนธรรมในสังคมที่มีผลต่อการดำเนินงานขององค์กร เช่น โครงสร้างประชากร อายุของประชาชนในสังคม ค่านิยม ความเชื่อของคน ระดับการศึกษาของประชาน ศาสนา จริยธรรมในการทำงาน การเคลื่อนไหวด้านสิ่งแวดล้อม

10. ปัจจัยจากต่างประเทศ (International sector) ปัจจัยนี้เป็นสภาพของการทำงานขององค์กรที่ถูกกระทบจากสภาวะโลกาภิวัฒน์ ที่มีการดำเนินกิจการต่าง ๆ ข้ามชาติมากขึ้น การแข่งขันระหว่างองค์กรมีมากขึ้น การกีดกันทางการค้าไม่สามารถทำได้ ปัจจัยด้านนี้จะพิจารณาถึงการแข่งขัน การเข้าสู่ระดับนานาชาติ ระเบียบกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ในการดำเนินกิจการ เป็นต้น

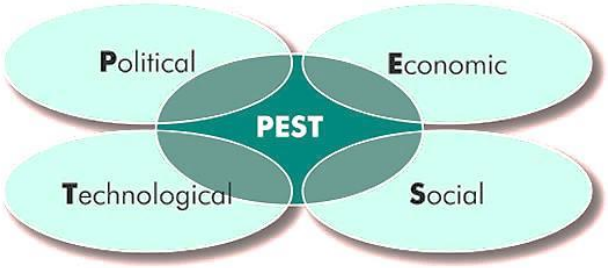
ปัจจัยที่ใช้พิจารณาสิ่งแวดล้อมขององค์กรของ Richard L. Daft (2015) ทั้ง 10 ประการนี้เป็นสิ่งแวดล้อมที่พบเห็นในองค์กรเอกชน ซึ่งสามารถแสดงปัจจัยสิ่งแวดล้อมได้ดังรูปที่ 6



รูปที่ 6 Richard L. Daft Organization theory and design

ทฤษฎีการวิเคราะห์สิ่งแวดล้อมภายนอกโดยทั่วไป (PEST Analysis) (Wheelen and Hunger Design, 2012)

สิ่งแวดล้อมภายนอกโดยทั่วไปเป็นปัจจัยภายนอกในระดับกว้าง จะไม่มีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับการดำเนินงานขององค์กร แต่สามารถมีอิทธิพลหรือผลกระทบทางอ้อมต่อการปฏิบัติการขององค์กร ประกอบไปด้วย ปัจจัยด้านการเมืองและกฎหมาย เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม เทคโนโลยีซึ่งสามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้



รูปที่ 7 Strategic management and business policy (Wheelen and Hunger Design)

1. ปัจจัยด้านการเมือง (Political Factors)

1.1 ปัจจัยทางด้านการเมือง องค์กรจะต้องติดตามการดำเนินงานทางการเมืองเพื่อนำมาวิเคราะห์และกำหนดกลยุทธ์ เพราะปัจจัยเหล่านี้มีส่วนที่จะส่งผลกระทบต่อองค์กรได้ทั้งทางบวกและ

ทางลบขึ้นอยู่กับว่าผลกระทบดังกล่าวเป็นโอกาสหรืออุปสรรคต่อองค์กร เช่น นโยบายและเสถียรภาพของรัฐบาล พัฒนาการทางการเมือง และนโยบายของรัฐที่มีผลต่ออุตสาหกรรม

1.2 ปัจจัยทางด้านกฎหมาย เช่น การแก้ไขกฎหมายและการปรับปรุงระเบียบต่างๆ ที่มีผลต่อการปรับเปลี่ยนวิธีการทางการบริหาร เป็นต้น โดยกฎหมายบางอย่างนั้นจะเอื้อประโยชน์ต่อการดำเนินกลยุทธ์ขององค์กร แต่กฎหมายบางอย่างก็ขัดต่อการดำเนินกลยุทธ์ ดังนั้นผู้บริหารจะต้องพิจารณาว่าข้อกฎหมายนั้นจะเอื้อประโยชน์หรือเป็นอุปสรรคต่อองค์กร

2. ปัจจัยด้านเศรษฐกิจ (Economic Factors)

เป็นสิ่งแวดล้อมที่สำคัญที่เป็นเครื่องบ่งชี้ให้เห็นถึงการจัดสรรทรัพยากรทางการบริหารและมีส่วนสำคัญต่อการดำเนินงานทางธุรกิจขององค์กรอย่างสูง เช่น อัตราเงินเฟ้อ อัตราดอกเบี้ย อัตราภาษีอัตราเงินเฟ้อและอัตราการว่างงาน เป็นต้น ประเด็นที่สำคัญที่สุดในการวิเคราะห์ปัจจัยด้านเศรษฐกิจก็คือการวิเคราะห์เพื่อการพยากรณ์ภาวะเศรษฐกิจในอนาคต เพื่อที่องค์กรจะได้สามารถวางแผนการดำเนินงานได้อย่างถูกต้อง

3. ปัจจัยด้านสังคมและวัฒนธรรม (Social-Culture Factors)

เป็นสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวกับลักษณะทางสังคม มีส่วนเกี่ยวข้องโดยตรงกับชีวิตประจำวันและมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการซื้อของผู้บริโภค ผู้บริหารจะต้องพิจารณาถึงปัจจัยเหล่านี้โดยจะต้องพิจารณาถึงการเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆ ที่เกิดขึ้นตลอดจนจะต้องพยายามมองหาโอกาสหรืออุปสรรคที่มีต่อการดำเนินงานทางธุรกิจขององค์กรเพื่อนำมาใช้ประกอบในการพิจารณากำหนดกลยุทธ์ได้อย่างเหมาะสม เช่น โครงสร้างทางเพศและอายุระดับการศึกษา ทัศนคติค่านิยม ความเชื่อขนบธรรมเนียมและประเพณีตลอดจนพฤติกรรมการบริโภคอุปโภค เป็นต้น

4. ปัจจัยด้านเทคโนโลยี (Technological Factors)

การเข้ามาของเทคโนโลยีใหม่ๆ ย่อมส่งผลกระทบต่อองค์กรในแง่ของระดับขีดความสามารถในการแข่งขัน เช่น การผลิตสินค้าหรือการให้บริการมีการเปลี่ยนแปลงกระบวนการทำงาน กระบวนการผลิตการผลิตคิดค้นทางเทคโนโลยีต่างๆ เครื่องจักรกลทางอุตสาหกรรม เครื่องจักรสมองกล และเทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นต้น

ผู้วิจัยได้ศึกษาและทบทวนวรรณกรรมต่างๆ เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ซึ่งได้แนวคิดจากการวิเคราะห์ PEST analysis โดยยังเน้นในเรื่องนโยบายและการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม และเทคโนโลยี และยังเน้นในเรื่องครอบครัว กลุ่มเพื่อน กิจกรรมที่วัยรุ่นให้ความสนใจ เพื่อให้ง่ายต่อการใช้คำในการเรียกจึงขอเรียกปัจจัยนี้ว่า ปัจจัยสิ่งแวดล้อม โดยใช้ภาษาอังกฤษว่า Enviromental factor

แนวคิดเกี่ยวกับการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในต่างประเทศ

จากการศึกษาของ Sport England (2014) เรื่อง The challenge of growing youth participation in sport โดยมีจุดประสงค์ที่จะศึกษาปัจจัยและแนวทางที่จะส่งผลให้วัยรุ่นมีส่วนร่วมในการเล่นกีฬา โดยการวิเคราะห์ว่าปัจจัยใดบ้างที่จะมีบทบาทและมีอิทธิพลที่จะทำให้วัยรุ่นให้ความสนใจในการออกกำลังกายและเล่นกีฬา โดยการศึกษานี้ได้ใช้การสนทนากลุ่มเพื่อหาประเด็นสำคัญ สามารถสรุปปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่นกีฬาของวัยรุ่นอังกฤษได้ 4 ด้าน ดังนี้

1. เข้าใจความเป็นวัยรุ่น (Understanding young people - their context) ต้องทำความเข้าใจในภาพรวมของธรรมชาติของวัยรุ่น รวมถึงมีแนวโน้มและความสัมพันธ์ไปในทิศทางใดกับการเล่นกีฬา จากการศึกษา พบว่า เมื่อวัยรุ่นเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ จะมีการให้ความสนใจในตัวเองมากขึ้น ในขณะเดียวกันวัยนี้จะได้รับอิทธิพลจากการสื่อสังคมออนไลน์ การใช้เทคโนโลยี ได้มาก รวมถึงอยู่ในวัยที่ต้องการการยอมรับจากสังคม กลุ่มเพื่อนจะอิทธิพลและวัยรุ่นจะให้ความสำคัญมากกว่าผู้ปกครอง ซึ่งเทคโนโลยีและการติดเพื่อน ย่อมจะส่งผลถึงการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาในวัยนี้เป็นอย่างมาก

2. เข้าใจทัศนคติและพฤติกรรมของวัยรุ่น (Understanding young people - their attitudes and behaviours) จากการศึกษาในด้านทัศนคติและพฤติกรรมของวัยรุ่น ได้มีการประเมินสถานการณ์ว่าวัยรุ่น ควรแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1) กลุ่มที่ชอบเล่นกีฬาเป็นประจำและสม่ำเสมอ 2) กลุ่มที่เห็นถึงความสำคัญของกีฬาและมีความต้องการจะมีส่วนร่วม 3) กลุ่มที่ไม่ชอบเล่นกีฬา แต่จากการศึกษา พบว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่จะรู้สึกว่ากีฬาเป็นเรื่องที่มีความสำคัญและอยากจะมีส่วนร่วม รู้สึกว่ามีประโยชน์ แต่ไม่ได้มีความกระตือรือร้นในการจะเล่นกีฬามากนัก รวมถึงพฤติกรรมของวัยรุ่นที่มีการเปลี่ยนไปตามกิจวัตรอย่างไม่คงที่ ในขณะที่ส่วนใหญ่มองว่า การได้เล่นกีฬาและเกิดความสนุกสนานนั้น ได้เล่นครั้งสุดท้ายเมื่อตอนศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษา และได้ห่างหายจากการเล่นกีฬาไปเมื่อเข้าเรียนระดับมัธยมศึกษา สิ่งที่ต้องหาทางแก้ไขในทัศนคติและพฤติกรรมของวัยรุ่น คือ การสร้างแรงจูงใจที่ดีในการเล่นกีฬา รวมถึงการมีเป้าหมายในการกลับมาเล่นกีฬาอีกครั้งด้วย เช่น ต้องการมีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรง ต้องการลดน้ำหนัก ต้องการการแข่งขัน ต้องการมีความสัมพันธ์ที่ดีกับกลุ่มเพื่อน เป็นต้น และจากการศึกษายังพบว่า ส่วนที่สำคัญในการให้วัยรุ่นมีการเล่นกีฬาอย่างสม่ำเสมอ คือการสร้างความตระหนักถึงคุณประโยชน์ของการออกกำลังกายและเล่นกีฬาเมื่อตอนที่ยังเด็ก เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง

3. การเข้าถึงวัยรุ่น (Engaging young people – reaching new audiences) จากการศึกษาพบว่า มีหลักสำคัญ 3 ประการที่บ่งบอกถึงลักษณะของวัยรุ่นต่อการเล่นกีฬา คือ 1) กลุ่มที่มีทัศนคติเชิงบวกกับการเล่นกีฬาแต่ไม่ได้เข้ามามีส่วนร่วมมากนัก 2) กลุ่มที่รู้ถึงคุณประโยชน์จากการเล่นกีฬาและเข้าไปมีส่วนร่วมในการเล่นกีฬาด้วย และ 3) กลุ่มที่ไม่มีความสนใจในการเล่นกีฬาและไม่ต้องการเข้ามามีส่วนร่วมในการเล่นกีฬาเลย และในส่วนนี้ได้ออกแบบถึงการเข้าถึงในแต่ละกลุ่ม

เพื่อให้สามารถสร้างความสนใจให้หันมาเล่นกีฬาด้วยแนวทางที่ถูกต้องด้วย เช่น การใช้เทคโนโลยีเข้าช่วย การมีกลุ่มเพื่อน ครอบครัว เพื่อเล่นกีฬาด้วยกัน การใช้การเล่นกีฬาหลังเวลาเรียน ให้เป็นกิจกรรมยามว่าง เป็นต้น

4. การนำไปปฏิบัติ (Engaging young people - putting the insight into practice) จากการศึกษาพบว่า ได้มีการหน่วยงานมีการวางหลักการและแผนการดำเนินงานเพื่อเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายวัยรุ่น เพื่อให้ได้ประสิทธิภาพสูงสุด เช่น องค์กรผู้จัดงานวิ่งรายหนึ่ง ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการเล่นกีฬาของวัยรุ่นได้มีแนวทางในการดำเนินกิจการคือ ให้ชุมชนมีส่วนในการสร้างความแข็งแรงของการเล่นกีฬาของวัยรุ่น สร้างความปลอดภัย ปรับเปลี่ยนทัศนคติเชิงลบเป็นเชิงบวก และการส่งเสริมสนับสนุนให้วัยรุ่นเล่นกีฬามากขึ้น โดยได้กำหนดนโยบายที่จะดึงดูดให้วัยรุ่นมีความสนใจในการมีส่วนร่วมในการเล่นกีฬา ดังนี้ 1) การเล่นกีฬาไม่ได้สำคัญที่แพ้หรือชัยชนะ เมื่อแข่งขัน แต่อยู่ที่ได้มีส่วนร่วมในการแข่งขันนั้น 2) เน้นการสร้างแรงบันดาลใจให้กับเยาวชน โดยไม่ยัดเยียดหรือบังคับวัยรุ่นจนเกินไป ให้คำแนะนำโดยสามารถนำมาใช้ได้ในชีวิตจริง 3) เสนอการใช้ชีวิตที่หลากหลาย ไม่จำเจ ให้วัยรุ่นออกไปเจอสังคม สิ่งแวดล้อมอื่นๆ 4) สร้างแรงจูงใจผ่านบุคคลที่มีชื่อเสียง ที่เป็นต้นแบบให้แก่วัยรุ่น หากพวกเขาได้เห็นว่าบุคคลที่พวกเขานิยมชมชอบมีกิจวัตรอย่างไรที่เกี่ยวกับการออกกำลังกาย พวกเขาจะรู้สึกอยากทำตามไปด้วย และ 5) ใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์ บางครั้งการเลือกใช้เทคโนโยลีตามยุคสมัย เช่น สื่อโซเชียลมีเดียต่างๆ จะช่วยให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้มากกว่าการประกาศโดยตรง

จากการศึกษา Ida, et al. (2008) เรื่อง Determinants of Sport Participation Among Canadian Adolescents โดยได้ศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ในการเข้าร่วมเล่นกีฬาของวัยรุ่นในประเทศแคนาดา โดยได้แบ่งการศึกษาออกเป็น 2 ส่วน โดยส่วนที่ 1 ได้ค้นพบข้อมูลหลักในการที่วัยรุ่นจะเข้าร่วมเล่นกีฬา จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งหมด 4 ประเด็น ดังนี้

1. ลักษณะทางสังคมของแต่ละบุคคล (socio-individual characteristics) เช่น อายุ เพศ เชื้อชาติ เป็นต้น

2. ความรู้สึกด้านจิตวิทยา (psychological predispositions) เช่น ทัศนคติ แรงจูงใจ เป็นต้น

3. อิทธิพลของวัฒนธรรมทางสังคม (socio-cultural influences) เช่น ลักษณะทางครอบครัว สถานะทางเศรษฐกิจ การสนับสนุนจากครอบครัวและอิทธิพลจากเพื่อน เป็นต้น

4. ปัจจัยจากสถานการณ์หรือสิ่งแวดล้อม (situational or environmental factors) เช่น ขนาดของโรงเรียน สิ่งแวดล้อม การขนส่ง เป็นต้น

จากการศึกษาและค้นคว้าข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า ข้อหลักๆ ที่สำคัญในการมีส่วนร่วมเล่นกีฬาของวัยรุ่นในประเทศแคนาดา มีดังนี้

1. ทิศทางการเข้าร่วมเล่นกีฬาของวัยรุ่น (Trends in adolescent sport participation) ได้แก่ เพศ อายุ สภาพภูมิศาสตร์ ปัจจัยทางสังคมวัฒนธรรม และการมีส่วนร่วมในการสนับสนุนของครอบครัว

2. ความสัมพันธ์ทางด้านจิตวิทยาในการมีส่วนร่วมในการเล่นกีฬาของวัยรุ่น (Psychological correlates of adolescent sport participation) ได้แก่ การเข้าใจและรับรู้สุขภาพของตนเอง การมีความสุข การมีความเป็นส่วนตัว ความรู้สึกสนุกสนานกับกิจกรรมทางสังคม การทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ และการให้ความสำคัญต่อจิตวิญญาณ จากการวิเคราะห์ตัวแปรในปัจจัยนี้ พบว่า วัยรุ่นที่มีการเล่นกีฬาอย่างเป็นประจำจะมีการปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับสังคมมากขึ้น มีความสุขจากการได้เล่นกีฬา และมีความพอใจเมื่อสุขภาพของตนเองแข็งแรง

3. ความสัมพันธ์ของพฤติกรรมในการมีส่วนร่วมในการเล่นกีฬาของวัยรุ่น (Behavioural correlates of adolescent sport participation) คณะวิจัยได้วิเคราะห์ว่า การใช้เวลากับเทคโนโลยีของวัยรุ่นในแคนาดา เช่น การเล่นคอมพิวเตอร์ การดูโทรทัศน์ เป็นปัจจัยหลักในการที่วัยรุ่นในประเทศมีการเข้าร่วมการออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่น้อยลง

ในการศึกษาส่วนที่ 2 มาจากการตอบแบบสอบถามของวัยรุ่นแคนาดา โดยใช้วิธีการวิจัยทางการตลาดรูปแบบใหม่ผ่านการออนไลน์ (Netnography) เป็นการวิจัยบนอินเทอร์เน็ตที่พัฒนามาจากวิธีการสังเกตจากสถานที่จริง เพื่อเข้าใจถึงปัจจัยเชิงวัฒนธรรมที่มีผลต่อพฤติกรรมมนุษย์ (Ethonography) เมื่อวิเคราะห์ข้อมูลแล้ว สามารถจำแนกรายละเอียดของปัจจัยที่สำคัญ ดังนี้

1. บริบทของครอบครัว (Household context) การมีส่วนร่วมของครอบครัวในการเข้าร่วมเล่นกีฬาของวัยรุ่น โครงสร้างของครอบครัว และรายได้ครอบครัว ล้วนมีความสัมพันธ์ในการเข้าร่วมเล่นกีฬาของวัยรุ่นเช่นเดียวกับการศึกษาในส่วนที่ 1 และการที่วัยรุ่นไม่ได้อาศัยอยู่ร่วมกับพ่อแม่หรือไม่มีผู้ปกครอง ต้องหาเลี้ยงชีพด้วยตนเอง และมีรายได้ต่ำ ย่อมทำให้การเวลาหาและปัจจัยมาสนับสนุนมาออกกำลังกาย ในขณะที่ครอบครัวที่มีความเป็นอยู่ที่ดี มีรายได้ที่สูง ได้มีการอุปกรณ์และสถานที่ในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาภายในบ้านของตัวเอง ซึ่งถือเป็นการแทรกแซงของครอบครัวไม่ให้ลูกได้ออกไปเข้าร่วมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬากับที่อื่น เพื่อเปิดกว้างและมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเลย

2. บริบทของชุมชน (Community context) ชุมชนที่มีความเข้มแข็ง ย่อมมีบทบาทสำคัญในการให้การสนับสนุนวัยรุ่นในชุมชนได้มีส่วนร่วมในการออกกำลังกายและเล่นกีฬา

3. ปัจจัยเรื่องเพศ (Gender factors) เพศชาย เป็นเพศที่ให้ความสนใจในการมีส่วนร่วมในการออกกำลังกายและเล่นกีฬามากกว่าเพศหญิง และการที่ผู้ชายและผู้หญิงได้ออกกำลังกายและเล่นกีฬาร่วมกัน เป็นสิ่งที่น่าปฏิบัติ ผู้หญิงบางคนชอบเล่นกีฬากับผู้ชายมากกว่า เพราะนอกจากจะรู้สึก

สนุกสนานมากกว่าแล้ว ผู้หญิงยังได้รับรู้ถึงความรู้สึกของการแข่งขันและความดุดันในการเล่นกีฬาอีกด้วย แต่ในขณะเดียวกันผู้หญิงบางกลุ่มไม่กล้าเล่นกับผู้ชาย เพราะรู้สึกถึงความแบ่งแยกทางเพศ เช่น เพื่อนผู้ชายไม่ให้ร่วมทีมเล่นกีฬาด้วย หรือตามลักษณะทางกายภาพสรีระของผู้หญิงแข็งแรงน้อยกว่าผู้ชาย ทำให้ผู้ชายไม่ชอบเล่นกับผู้หญิง เป็นผลทำให้ผู้หญิงมีการออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่น้อยกว่าผู้ชาย

4. การรับรู้ตนเอง (Self perceptions) อิทธิพลและแรงกดดันจากกลุ่มเพื่อนและการรับรู้ตนเองในวัยรุ่น การรับรู้ถึงบุคคลรอบข้าง มีผลต่อการมีส่วนร่วมในการออกกำลังกายและเล่นกีฬาของวัยรุ่น เช่น หากในกลุ่มมีตนเองเพียงคนเดียวที่อ้วน จะเริ่มรู้สึกถึงความแตกต่าง จากนั้นจะให้ความสนใจในการลดน้ำหนักเพื่อให้มีสุขภาพดีและมีหุ่นที่ดีเหมือนเพื่อน แต่ถ้าในกลุ่มเพื่อนของตนเองมีแต่คนอ้วน ก็จะไม่รู้ว่าต้องใส่ใจในการออกกำลังกาย เพราะทุกคนอ้วนเหมือนกันหมด ไม่รู้สึกว่าตนเองแตกต่างจากคนอื่น เป็นต้น

5. พฤติกรรมการแข่งขัน: การใช้คอมพิวเตอร์ (Competing behaviours) เมื่อมีเวลาว่างวัยรุ่นในประเทศแคนาดาจะให้ความสนใจกับเทคโนโลยี ทั้งคอมพิวเตอร์และการดูโทรทัศน์ ไม่ว่าจะเป็นตอนเวลาว่าง หรือปิดภาคเรียน

หลักการเกี่ยวกับวัยรุ่น

ความหมายของวัยรุ่น

วัยรุ่น (Adolescence) ตามคำจำกัดความขององค์การอนามัยโลกได้ให้ความหมายของวัยรุ่นว่าเป็นช่วงทศวรรษที่ 2 ของชีวิต ซึ่งอยู่ในช่วงอายุ 10-19 ปี (World Health Organization, 2011) วัยรุ่นเป็นช่วงเวลาที่สั้นและมีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วเพื่อเปลี่ยนผ่านจากวัยเด็กสู่การเป็นผู้ใหญ่ การแบ่งช่วงของวัยรุ่นโดยส่วนใหญ่จะแบ่งเป็น 3 ช่วง ได้แก่วัยรุ่นตอนต้น วัยรุ่นตอนกลาง และวัยรุ่นตอนปลาย (สุวรรณา เรืองกาญจนเศรษฐ์, 2551) ดังนี้

วัยรุ่นตอนต้นจะอยู่ในช่วงอายุ 10-13 ปี วัยนี้ต้องการความเป็นอิสระ ต้องการเรียนรู้โลกภายนอกบ้าน มีอารมณ์รุนแรงและเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ไม่สามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้

วัยรุ่นตอนกลางจะอยู่ในช่วงอายุ 14-16 ปี วัยนี้จะอยู่ในช่วงที่ก้ำกึ่งระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ ต้องการค้นหาความต้องการของตนเอง สัมพันธภาพระหว่างวัยรุ่นกับพ่อแม่เริ่มห่างเหินกันมากขึ้น เป็นช่วงที่อาจเกิดความขัดแย้งกับพ่อแม่ได้สูงสุด

วัยรุ่นตอนปลาย อายุ 17-19 ปี วัยรุ่นในช่วงนี้จะมีพฤติกรรมค่อนข้างไปในแบบของผู้ใหญ่ มีพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ ร่างกายจะเติบโตใกล้เคียงกับวัยผู้ใหญ่ ระบบสืบพันธุ์มีการเจริญเติบโตสมบูรณ์เต็มที่ ต้องการความมีอิสระในการตัดสินใจเรื่องของตนเอง ช่วงนี้เป็นช่วงที่พร้อมจะมีครอบครัว ต้องการมีความรัก สนใจความสัมพันธ์แบบหนุ่มสาว

นายแพทย์สุริยเดว ทรีปาตี สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล ได้ให้คำอธิบายเกี่ยวกับวัยรุ่นว่าวัยรุ่นจะแบ่งเป็น 3 ช่วง คือ วัยแรกรุ่น (10-13ปี) วัยรุ่นตอนกลาง (14-16 ปี) และวัยรุ่นตอนปลาย (17-19 ปี) ทั้งนี้เพื่อจะชี้ให้เห็นถึงลักษณะที่เด่นเป็นพิเศษของวัยรุ่นแต่ละช่วง ซึ่งมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจนในด้านความรู้สึกนึกคิด และความสัมพันธ์กับบิดามารดา โดยแบ่งดังนี้

1. วัยแรกรุ่น (10-13 ปี) เป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายทุกระบบ โดยจะมีความคิดหมกมุ่นกังวลเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย ซึ่งจะส่งผลกระทบไปยังจิตใจ ทำให้อารมณ์หงุดหงิดและแปรปรวนง่าย

2. วัยรุ่นตอนกลาง (14-16 ปี) เป็นช่วงที่วัยรุ่นจะยอมรับสภาพร่างกายที่มีการเปลี่ยนแปลงเป็นหนุ่มป็นสาวได้แล้ว มีความคิดที่ลึกซึ้ง (abstract) จึงหันมาใฝ่หาอุดมการณ์และหาเอกลักษณ์ของตนเอง เพื่อความเป็นตัวของตัวเอง และพยายามเอาชนะความรู้สึกแบบเด็กๆ ที่ผูกพันและอยากจะพึ่งพาพ่อแม่

3. วัยรุ่นตอนปลาย (17-19 ปี) เป็นเวลาของการฝึกฝนอาชีพ ตัดสินใจที่จะเลือกอาชีพที่เหมาะสมและเป็นช่วงเวลาที่จะมีความผูกพันแน่นแฟ้น (intimacy) กับเพื่อนต่างเพศ สภาพทางร่างกายเปลี่ยนแปลงเติบโตโดยสมบูรณ์เต็มที่และบรรลุนิติภาวะในเชิงกฎหมาย

ดังนั้น ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยยึดถือความหมายของวัยรุ่น ว่าเป็นผู้มีอายุระหว่าง 10-19 ปี จากการจำกัดความขององค์การอนามัยโลก (WHO, 2014) เนื่องจากช่วงวัยนี้อยู่ในวัยกำลังศึกษาเล่าเรียน อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ได้ใกล้ชิดกับผู้ปกครอง และเพื่อนเป็นส่วนใหญ่ แต่เนื่องจากอายุ 10 ปี ยังถือว่าเด็กเกินไปและเพื่อง่ายต่อการแบ่งจำนวนกลุ่มตัวอย่าง ออกเป็น 3 กลุ่มอายุ จึงขอใช้ช่วงอายุ 11-19 ปี ถือว่ามีความหมาะสมกับการนำมาเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

พัฒนาการเปลี่ยนแปลงของวัยรุ่น

สำหรับวัยรุ่น เป็นช่วงวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม ไปสู่วุฒิภาวะความเป็นผู้ใหญ่ เป็นช่วงวัยแห่งการสร้างอัตลักษณ์ของตนเองที่นำไปสู่การยอมรับจากคนรอบข้าง ต้องการความอิสรภาพ พัฒนาการที่สำคัญของวัยรุ่นสามารถแบ่งออกเป็น 4 ประการ (พรพิมล เจียมนาคินทร์, 2539) ได้แก่

1) พัฒนาการทางด้านร่างกาย ร่างกายของวัยรุ่นจะมีความเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นต่อระบบอวัยวะภายใน เช่น ระบบการผลิตฮอร์โมนของต่อมไร้ท่อ และลักษณะโครงสร้างภายนอกร่างกาย เช่น การเปลี่ยนแปลงของเสียง การขยายตัวของกล้ามเนื้อและกระดูก การมีขนขึ้นตามร่างกายและการเปลี่ยนแปลงของอวัยวะสืบพันธุ์ทั้งนี้เพื่อให้ร่างกายของวัยรุ่นเจริญเติบโตได้เต็มที่ ผู้ใหญ่ควร

เตรียมความพร้อมให้แก่เด็กในการก้าวเข้าสู่วัยรุ่น โดยการให้ความรู้และคำแนะนำเกี่ยวกับความเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นและการปฏิบัติตัวให้ถูกต้อง

2) พัฒนาการทางด้านอารมณ์ อารมณ์ของวัยรุ่นจะมีความแปรปรวนและเกิดความเครียดได้ง่าย ทั้งนี้เนื่องจากวัยรุ่นมีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายอย่างเห็นได้ชัด จึงทำให้เกิดความกังวลและขาดความมั่นใจในบุคลิกภาพของตนเองเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของฮอร์โมนและการทำงานของต่อมไร้ท่อ จะทำให้วัยรุ่นมีพลังงานมาก และอาจไม่ได้ใช้พลังงานที่มีให้เกิดประโยชน์จนทำให้ผู้ใหญ่ไม่พอใจ นอกจากนี้เมื่อต่อมเพศถูกพัฒนาเต็มที่วัยรุ่นจะเริ่มสนใจในเพศตรงข้าม และมีพฤติกรรมเรียกร้องความสนใจจากเพศตรงข้าม ซึ่งบางครั้งก็อาจจะขัดใจผู้ใหญ่และทำให้ถูกผู้ใหญ่ต่อว่าจนทำให้เกิดความเครียดได้

3) พัฒนาการทางด้านสังคม วัยรุ่นจะมีการเปลี่ยนแปลงทางเจตคติและพฤติกรรมทางสังคมในทุกด้าน วัยรุ่นต้องการอิสรเสรีภาพในการคิด การปฏิบัติตัวการคบเพื่อน และต้องการความเป็นส่วนตัวจึงทำให้บางครั้งอาจเกิดปัญหาความไม่เข้าใจกันกับผู้ใหญ่ และส่งผลให้วัยรุ่นหันไปใกล้ชิดกับกลุ่มเพื่อนมากกว่าครอบครัววัยรุ่นจะให้ความสำคัญกับการคบเพื่อน และต้องการเลือกกลุ่มเพื่อนที่มีค่านิยม และมีความสนใจในสิ่งเดียวกันเพื่อให้ตนเองได้รับการยอมรับ มีความรู้สึกมั่นใจและปลอดภัย ทั้งนี้การคบเพื่อนจะช่วยให้วัยรุ่นรู้จักการปรับตัวให้เข้ากับสังคม เรียนรู้การรักษามิตรภาพ มีความเข้าใจตัวเองและรู้จักรับฟังความเห็นของผู้อื่น การปรับตัวให้เข้ากับสังคมนับว่าเป็นพัฒนาการที่ยากที่สุดของวัยรุ่น

4) พัฒนาการทางด้านสติปัญญา ช่วงวัยรุ่นเป็นวัยที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาระดับสติปัญญาเป็นอย่างมาก นักจิตวิทยาด้านพัฒนาการทางสติปัญญาของมนุษย์หลายท่านมีความเห็นตรงกันว่า สติปัญญาของมนุษย์จะเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ระหว่างอายุ18 ถึง 20 ปีโดยในวัยนี้ มนุษย์จะสามารถให้นิยามวัตถุสิ่งของต่างๆ ได้อย่างชัดเจน สามารถแบ่งแยกคุณลักษณะของสิ่งของต่างๆ ได้ดีมีพัฒนาการทางความคิดรวบยอด และมีความคิดในระดับที่เป็นนามธรรมพัฒนาการทางสติปัญญาของวัยรุ่นปรากฏในหลายรูปแบบ เช่น รู้จักลองตั้งสมมุติฐานหลายๆ แบบเพื่อหาข้อสรุปที่ดีสามารถแก้ปัญหาหลายๆแบบ โดยมีกระบวนการคิดที่มีระบบและมีเหตุผลมีความจำดีสามารถจดจำสิ่งที่ตนสนใจได้อย่างแม่นยำ แต่มักไม่นำไปใช้ในเรื่องการเรียน มีความคิดกว้างไกลมีจินตนาการ คิดฝันถึงสิ่งต่างๆ อยากรู้อยากเห็นอยากทดลอง และมีความเชื่อมั่นในความเชื่อหรือความเห็นของตนอย่างรุนแรง

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพัฒนาการของวัยรุ่น จากสุริยเดว ทรีปาตี จากสถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล และนายแพทย์พนม เกตุมาน (2551) ได้สรุปการเปลี่ยนแปลงของวัยรุ่นไว้ 3 ทางใหญ่ๆ ดังนี้ คือ 1) การเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย 2) การเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ สังคม 3) การเปลี่ยนแปลงทางจิตใจ

1. การเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย

การเปลี่ยนแปลงขนาดของร่างกาย เป็นการเติบโตทางด้านส่วนสูงและน้ำหนัก ที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในเด็กหญิงอายุ 10-13 ปี ส่วนเด็กชายอายุ 12-14 ปี นั่นคือเด็กหญิงโตเร็วกว่าเด็กชาย 1-2 ปี มีการเปลี่ยนแปลงสัดส่วนของร่างกาย แขนขายาวเร็วขึ้น มือและเท้าโตมากขึ้น เด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงจะมีความหนาของไขมันที่สะสมอยู่ใต้ผิวหนังใกล้เคียงกัน จนกระทั่งอายุประมา ณ 8 ปีจะเริ่มมีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว วัยรุ่นชายจะมีกำลังของกล้ามเนื้อมากกว่า โครงสร้างใบหน้า ช่วงนี้กระดูกของจมูกจะโตขึ้น ทำให้ดั้งจมูกเป็นสันขึ้น กระดูกขากรรไกรบนและขากรรไกรล่างเติบโตเร็วมากในระยะนี้ เช่นเดียวกับกล่องเสียง ลำคอ และกระดูกอัยลอยด์ พบว่าในวัยรุ่นชายจะเจริญเติบโตเร็วกว่าวัยรุ่นหญิงชัดเจน เป็นเหตุให้วัยรุ่นชายเสียงแตกเกิดการเปลี่ยนแปลงของระดับฮอร์โมน ทั้งฮอร์โมนการเติบโต (Growth hormone) และฮอร์โมนจาก ต่อมธัยรอยด์มีอิทธิพลต่อการเจริญเติบโตรวมทั้งฮอร์โมนทางเพศ นอกจากระดับฮอร์โมนจะมีผลโดยตรงต่อการเจริญเติบโตทางร่างกาย และอวัยวะเพศในวัยรุ่นแล้ว ตัวของมันเองยังส่งผลถึงความรู้สึกทางอารมณ์และจิตใจ ปฏิกิริยาการเรียนรู้ในวัยรุ่นอีกด้วย มีการเปลี่ยนแปลงที่อวัยวะเพศซึ่งมีมาแต่กำเนิด ในด้านปริมาณคือขยายใหญ่ขึ้นและด้านคุณภาพคือมีการหลั่งน้ำอสุจิในวัยรุ่นชาย และการผลิตไข่ในวัยรุ่นหญิง

2. การเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ สังคม

ผลจากการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายจะทำให้เกิดผลกระทบต่ออารมณ์และจิตใจได้อย่างตรงไปตรงมา ทั้งความวิตกกังวล หงุดหงิด หมกมุ่น เริ่มมีความวิตกกังวลเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของร่างกาย กังวลกับอารมณ์เพศที่สูงขึ้น กลัวการเป็นผู้ใหญ่ และเริ่มกงัวลในความงดงามทางร่างกาย

วัยรุ่นเป็นวัยที่มีอารมณ์มากกว่าปกติ เป็นผลลัพธ์ที่ได้จากการเปรียบเทียบระหว่างปฏิกิริยาทางอารมณ์ของบุคคลในเวลาเฉพาะกับปฏิกิริยาทางอารมณ์ของบุคคลนั้นในเวลาปกติ เช่น ความอิจฉาริษยาเพื่อนที่มีฐานะร่ำรวย การเก็บกดอารมณ์โกรธที่ถูกเพื่อนดูถูกเหยียดหยาม เป็นต้น ในเรื่องอารมณ์ที่มากกว่าปกตินี้ นักจิตวิทยามีความคิดเห็นที่ขัดแย้งกันอยู่ กลุ่มหนึ่งเชื่อว่าวัยรุ่นต้องมีอารมณ์ที่มากกว่าปกติ และแสดงอารมณ์ที่มากกว่าปกติแตกต่างกันตามเอกลักษณ์ของแต่ละบุคคล (Gesell et al, 1956) ส่วนอารมณ์โดยทั่วไปที่พบในวัยรุ่น ก็มีอารมณ์เช่นเดียวกับวัยเด็กที่ผ่านมา ได้แก่ ความกลัว ความวิตกกังวล ความโกรธ ความอิจฉาริษยา ความรัก ความอยากรู้อยากเห็น ความโศกเศร้าและความสุข แต่เขาจะพบการแสดงพฤติกรรมเหล่านี้แตกต่างจากวัยเด็กในด้านสิ่งเร้า เช่น เด็กจะอิจฉาริษยาพี่หรือน้องที่มีสิ่งของหรือได้รับการเอาใจใส่จากพ่อแม่มากกว่าตนเอง แต่เมื่อเป็นวัยรุ่นจะแสดงความอิจฉาริษยาเพื่อนๆ เป็นต้น

ขณะเดียวกันวัยนี้จะเริ่มห่างจากทางบ้าน ไม่ค่อยสนิทสนมคลุกคลีกับพ่อแม่พี่น้องเหมือนเดิม แต่จะสนใจเพื่อนมากกว่า จะใช้เวลากับเพื่อนนานๆ มีกิจกรรมนอกบ้านมาก ไม่อยากไปไหนกับทาง

บ้าน เริ่มมีความสนใจเพศตรงข้าม สนใจสังคมสิ่งแวดล้อม ปรับตัวเองให้เข้ากับกฎเกณฑ์กติกาของกลุ่ม ของสังคมได้ดีขึ้นมีความสามารถในทักษะสังคม การสื่อสารเจรจา การแก้ปัญหา การประนีประนอม การยืดหยุ่นโอนอ่อนผ่อนตามกัน และการทำงานร่วมกับผู้อื่น พัฒนาการทางสังคมที่ดีจะเป็นพื้นฐานมนุษยสัมพันธ์ที่ดี และบุคลิกภาพที่ดี การเรียนรู้สังคมจะช่วยให้ตนเองหาแนวทางการดำเนินชีวิตที่เหมาะกับตนเอง เลือกวิชาชีพที่เหมาะกับตนและมีสังคมสิ่งแวดล้อมที่ดีต่อตนเองในอนาคตต่อไป

การเปลี่ยนแปลงทางจิตใจ

วัยนี้สติปัญญาจะพัฒนาสูงขึ้น จนมีความคิดเป็นแบบรูปธรรม มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และสังเคราะห์สิ่งต่างๆ ได้มากขึ้นตามลำดับจนเมื่อพ้นวัยรุ่นแล้ว จะมีความสามารถทางสติปัญญาได้เหมือนผู้ใหญ่ แต่ในช่วงระหว่างวัยรุ่นนี้ ยังอาจขาดความยั้งคิด มีความหุนหันพลันแล่น ขาดการไตร่ตรองให้รอบคอบ และวัยนี้เริ่มมีความคิดเกี่ยวกับตนเอง (Self Awareness) วัยนี้จะเริ่มมีความสามารถในการรับรู้ตนเองด้านต่างๆ ดังนี้

1. เอกลักษณ์ (identity) วัยรุ่นจะเริ่มแสดงออกถึงสิ่งตนเองชอบ สิ่งที่ตนเองถนัด ซึ่งจะแสดงถึงความเป็นตัวตนของเขาที่โดดเด่น

2. ภาพลักษณ์ของตนเอง (self image) คือการมองภาพของตนเองในด้านต่างๆ ได้แก่ หน้าตา รูปร่าง ความสวยความหล่อ ความพิการ ข้อดีข้อด้อยทางร่างกายของตนเอง วัยรุ่นจะสนใจหรือ ให้เวลาเกี่ยวกับรูปร่าง ผิวพรรณมากกว่าวัยอื่นๆ ถ้าตัวมีข้อด้อยกว่าคนอื่นก็จะเกิดความอับอาย

3. การได้รับการยอมรับจากผู้อื่น (acceptance) วัยนี้ต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อนอย่างมาก การได้รับการยอมรับจะช่วยให้เกิดความรู้สึกมั่นคง ปลอดภัย เห็นคุณค่าของตนเอง มั่นใจตนเอง วัยนี้จึงมักอยากเด่นอยากดัง อยากให้มีคนรู้จักมากๆ

4. ความภาคภูมิใจตนเอง (self esteem) เกิดจากการที่ตนเองเป็นที่ยอมรับของเพื่อนและคนอื่นๆได้ รู้สึกว่าตนเองมีคุณค่า เป็นคนดีและมีประโยชน์แก่ผู้อื่นได้ ทำอะไรได้สำเร็จ

5. ความเป็นตัวของตัวเอง (independent) วัยนี้จะรักอิสระ เสรีภาพ ไม่ค่อยชอบอยู่ในกฎเกณฑ์กติกาใดๆ ชอบคิดเอง ทำเอง พึ่งตัวเอง เชื่อความคิดตนเอง มีปฏิกิริยาตอบโต้ผู้ใหญ่ที่บีบบังคับสูง ความอยากรู้อยากเห็นอยากลองจะมีสูงสุดในวัยนี้ ทำให้อาจเกิดพฤติกรรมเสี่ยงได้ง่ายถ้าวัยรุ่นขาดการยั้งคิดที่ดี การได้ทำอะไรด้วยตนเอง และทำได้สำเร็จจะช่วยให้วัยรุ่นมีความมั่นใจในตนเอง (self confidence)

6. การควบคุมตนเอง (self control) วัยนี้จะเรียนรู้ที่จะควบคุมความคิด การรู้จักยั้งคิด การคิดให้เป็นระบบ เพื่อให้สามารถใช้ความคิดได้อย่างมีประสิทธิภาพและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้

องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อวัยรุ่น

พัฒนาการของวัยรุ่น อาจมีลักษณะบางอย่างคล้ายกัน เช่นการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายและจิตใจแต่ในขณะเดียวกันสิ่งแวดล้อม ก็มีส่วนสำคัญที่ทำให้วัยรุ่นมีความแตกต่างกัน (UNFPA , 2005 อ้างถึงใน สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 2549) ดังนั้น ในการศึกษาเกี่ยวกับวัยรุ่นนอกจากจะศึกษาโดยตรงที่ตัววัยรุ่นเองแล้ว การศึกษาบริบทแวดล้อมที่สำคัญต่อพัฒนาการและลักษณะนิสัยของวัยรุ่นก็เป็นสิ่งจำเป็นที่ควรศึกษาประกอบไปพร้อมกัน ด้วยเหตุผลนี้สเตนเบริ์ก (Steinberg , 1996 อ้างถึงในพิมพ์ชนก กลิ่นสุทโธ, 2554) จึงเสนอให้ศึกษาบริบทแวดล้อมที่สำคัญ 4 ประการ ที่มีอิทธิพลต่อวัยรุ่นอันได้แก่

1. วัยรุ่นกับครอบครัว ครอบครัวเป็นสถาบันพื้นฐานที่มีความสำคัญ ต่อพัฒนาการของมนุษย์มากที่สุดนับตั้งแต่เด็กจนโต ครอบครัวจะเป็นเสมือนเบ้าหลอม ให้คนมีพื้นฐานที่ดีหรือไม่ดีต่างกันไป

2. วัยรุ่นกับโรงเรียน นอกเหนือจากสถาบันครอบครัวแล้วโรงเรียนเป็นอีกสถาบัน หนึ่งที่มีความสำคัญต่อพัฒนาการหรือการเจริญเติบโตของวัยรุ่นเป็นอย่างมาก วัยรุ่นจะใช้เวลากว่าหนึ่งในสามของวันอยู่ภายในโรงเรียนหรือสถานศึกษา สังคมในโรงเรียนถือเป็นสังคมภายนอกบ้าน ที่เป็นประสบการณ์ครั้งแรกของเด็ก (พรพิมล เจียมนาคินทร์, 2539) เป็นสถานที่ที่เด็กมีโอกาส ได้พบเพื่อนรุ่นเดียวกันได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ทั้งที่เป็นวิชาความรู้และเป็นประสบการณ์ชีวิต เด็กจะได้เรียนรู้การใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่น การทำงานเป็นหมู่คณะ ความรับผิดชอบงานต่างๆ ตามที่ได้รับมอบหมาย เป็นต้น โดยสิ่งต่างๆ ที่เด็กเรียนรู้ในโรงเรียนจะช่วยให้เด็กพัฒนาไปสู่การมีวุฒิภาวะทางสังคม เมื่อเป็นวัยรุ่นซึ่งเป็นรากฐานของการใช้ชีวิตในสังคมเมื่อโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่

3. วัยรุ่นกับเพื่อน วัยรุ่นกับกลุ่มเพื่อน ถือเป็นสิ่งที่คู่กัน การคบเพื่อนมีความสำคัญมากสำหรับวัยรุ่น กลุ่มเพื่อนจะมีอิทธิพลต่อทัศนคติและพฤติกรรมของวัยรุ่นเป็นอย่างมาก วัยรุ่นมักจะเลือกเพื่อนที่มีรสนิยมตรงกัน มีทัศนคติคล้ายคลึงกัน และมีขนาดของร่างกายเท่าๆ กัน (สุชา จันทน์เอม และสุรางค์ จันทน์เอม, 2521) โดยเด็กชายจะรวมกลุ่มกับเด็กชายด้วยกันก่อน ในทำนองเดียวกันเด็กหญิงก็จะรวมกลุ่ม และมีกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน (Steinberg, 1996)

4. วัยรุ่นกับกิจกรรม ตามธรรมชาติของวัยรุ่นนั้น วัยรุ่นเป็นวัยที่มีความอยากรู้อยากเห็นอยากทดลองสิ่งใหม่ๆ ที่ตนสนใจ ทั้งในเรื่องหลักการและแนวคิดต่างๆ เรื่องที่ท้าทาย รวมถึงเรื่องเร้นลับ นอกจากนี้วัยรุ่นยังมีความพยายามที่จะปรับปรุงตนเอง แก้ไขข้อบกพร่องของตน และมีความมุ่งมั่น ในงานที่รับผิดชอบวัยรุ่นจึงมักใช้เวลาว่าง ในการตอบสนองความต้องการเหล่านั้นทางเลือกของวัยรุ่นในการใช้เวลาว่างอาจเป็นไปในทางที่เกิดประโยชน์หรือเกิดโทษต่อตัววัยรุ่นเองหรือต่อสังคม

ปัจจัยที่ส่งเสริมให้วัยรุ่นมีบุคลิกภาพที่ดี (สุริยเดว ทรีปาตี, ม.ป.ป.)

1. พ่อแม่มีลักษณะที่ยอมรับความสามารถของเด็ก เข้าใจและสนับสนุนในความสามารถด้านอื่นๆ ที่เหลือมีความภาคภูมิใจในด้านอื่นๆ ของลูกและปรับสิ่งแวดล้อมในการเรียนให้เหมาะสม คือ ไม่เร่งรัด ไม่บังคับ แต่ให้กำลังใจ

2. มีความเป็นตัวของตัวเอง มั่นใจในตนเอง มองภาพพจน์ตัวเองดี แต่ไม่ใช่การเอาแต่ใจตัวเอง การฝึกให้เด็กเป็นตัวของตัวเอง และควบคุมตัวเองเป็น พึ่งพาตัวเองได้ช่วยเหลือผู้อื่นได้ มีโอกาสคิด ตัดสินใจในเหตุการณ์ต่างๆ มาเป็นประจำ มีความยับยั้งชั่งใจ "การทำ" กับ "การไม่ทำ" ในสิ่งที่ดี และไม่ดีเด็กวัยรุ่นหลายคนที่จำยอมทำตามเพื่อนเพราะกลัวว่าเพื่อนจะดูถูกรังเกียจนั้น ทั้งๆ ที่ทำไปแล้วจะขัดต่อความรู้สึกของตัวเองก็ตาม เป็นสาเหตุจากที่ตนเองไม่มั่นใจและไม่เป็นตัวของตัวเองอย่างมั่นคง ซึ่งจะต้องมาจากการฝึกหัดสะสมความรู้ ความสามารถมาตั้งแต่เด็กผ่านประสบการณ์ที่ถูกเลี้ยงดูมานั่นเอง

3. มีการสื่อสารที่ดี กล้าพูด กล้าคิด กล้าแสดงออก และกล้าที่จะทำตัวต่างจากผู้อื่นโดยยึดหลักการที่ถูกต้อง

4. มีทางออกหลายทาง เช่น กีฬา ดนตรี งานอดิเรก สังคม ศิลปะ การเรียน การงาน ฯลฯ การมีทักษะหลายๆ อย่างเป็นสิ่งที่พ่อแม่ต้องดูทักษะเด่นของลูก ซึ่งในความเด่นนั้นอาจไม่เก่งเท่าผู้อื่นก็จริง แต่ก็เป็นความสามารถที่ดีของลูกและควรให้ความสนับสนุน โดยเฉพาะทักษะในการเข้าสังคมและการปรับตัว

5. มีโอกาสเรียนรู้จัดทั้งส่วนดีและส่วนที่เลวมาก่อนได้เรียนรู้ที่จะเข้าใจถึง คุณลักษณะของการเป็นคนดีไตร่ตรองดูคนเป็น แต่ขณะเดียวกันก็เรียนรู้ที่จะทันคน ว่ามีการโกหกหลอกลวง ซึ่งปะปนกันอยู่ในหมู่เพื่อนและคนในสังคม เรียนรู้ที่จะเข้าใจลักษณะดีและไม่ดีของพฤติกรรมของคนทำให้ขณะที่วัยรุ่นคลุกคลีกับเพื่อนและผู้คนต่างๆ จะได้ไตร่ตรอง เพื่อว่าจะได้มาช่วยในการตัดสินใจอีกด้วย การสอนของพ่อแม่จึงควรชี้ให้เด็กเห็นความยับยั้งชั่งใจน้อยลง สิ่งต่างๆ รอบๆ ตัวจึงดูดีขึ้น ดูสบายใจขึ้น ภาระความรับผิดชอบดูเหมือนจะลดน้อยลงนั้นเอง เป็นคำตอบที่ถูกต้องและตรงกับความจริง จะทำให้เด็กเรียนรู้และยอมรับได้ดีกว่าคำตอบที่ว่า คนที่กินเหล้าเป็นเพราะคนนั้นเป็นคนไม่ดี เป็นต้น ถ้าเด็กได้เรียนรู้สิ่งเหล่านั้นทั้งด้านดี และด้านไม่ดีจนเข้าใจแล้วจะช่วยทำให้ความอยากลองเพราะอยู่รู้อยากเห็นลดลง

ความต้องการของวัยรุ่น

ความต้องการเป็นพลังงานผลักดันที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคล มนุษย์พยายามดิ้นรนเพื่อตอบสนองความต้องการชนิดต่างๆ แนวทางของมนุษย์ในเวลานั้น มาสโลว์ (Maslow, 1970) ได้ลำดับความต้องการของมนุษย์ไว้ 5 ขั้น ดังนี้

1. ความต้องการทางกาย (Physiological Needs) คือความต้องการปัจจัยพื้นฐานในการดำรงชีวิต

2. ความต้องการความ มั่นคงปลอดภัย (Safety and Security Needs) คือความต้องการที่จะมีชีวิตที่มั่นคง ปลอดภัย

3. ความต้องการความรักและการเป็นที่ยอมรับของกลุ่ม (Love and Belonging Needs) มนุษย์เมื่อเข้าไปอยู่ในกลุ่มใดก็ต้องการให้ตนเป็นที่รักและยอมรับในกลุ่มที่ตนอยู่

4. ความต้องการได้ รับการยกย่องจากผู้อื่น (Self -Esteem Needs) เป็นความต้องการในลำดับต่อมา ซึ่งความต้องการในชั้นนี้ถ้าได้รับจะก่อให้เกิดความภาคภูมิใจใจตนเอง

5. ความต้องการในการเข้าใจและรู้จักตนเอง (Self-Actualization Needs) เป็นความต้องการชั้นสูง

จากความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ เห็นได้ว่าวัยรุ่นจะมีความต้องการมากกว่าวัยต่างๆ และจะแสดงออกให้เห็นได้ชัดเจน และต้องการการตอบสนอง ถ้าไม่ได้ดังที่ตนปรารถนาก็จะมีพฤติกรรมออกมาผ่านความรุนแรง ลักษณะความต้องการที่สำคัญและเป็นตัวตนที่ชัดเจนสำหรับวัยนี้ คือ

1. ความต้องการรับผิดชอบตนเอง และความต้องการเป็นอิสระ ความต้องการนี้เป็นไปตามธรรมชาติเพื่อเตรียมตัวเป็นผู้ใหญ่ แต่การแสดงออกมักจะขาดบ้างเกินบ้างเนื่องจากขาดประสบการณ์ จึงมักเกิดความขัดแย้งกับผู้ใหญ่เสมอ

2. ความต้องการได้รับการยอมรับนับถือจากเพื่อนและสังคม ทำตามเพื่อนเพื่อให้ยอมรับเป็นพวกเดียวกัน เป็นการแสดงออกในลักษณะเห็นเพื่อนดีกว่าพ่อแม่ ญาติพี่น้อง

3. ความต้องการแสวงหาความรู้และประสบการณ์ใหม่ เนื่องจากร่างกายและจิตใจมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ความเป็นไปตามธรรมชาติทำให้อยากรู้อยากเห็น อยากทำในสิ่งที่ไม่เคยทำ การถูกห้ามจึงเท่ากับเป็นการกระตุ้น หรือยุให้ต้องการมากขึ้น

4. ความต้องการความรักความอบอุ่น และเป็นที่รักของผู้อื่น เป็นการหาที่พึ่งมาเสริมความมั่นคงในจิตใจตนเอง

5. ความต้องการแสดงความสามารถของตนออกมา ความอยากเด่น อยากลอง อยากให้ผู้อื่นยกย่องเป็นลักษณะเฉพาะของวัยรุ่น

6. ความต้องการช่วยเหลือผู้อื่น มีความกระตือรือร้นที่จะช่วยเหลือผู้อื่นสูงมาก

7. มีความต้องการทางเพศ ลักษณะเป็นความต้องการระบายความกดดัน ความตึงเครียดทางเพศเนื่องจากถูกกระตุ้นจากฮอร์โมนทางเพศ การออกกำลังกายหรือการเล่นกีฬาจะช่วยลดความกดดันทางเพศได้ดีที่สุด

การออกกำลังกายในเด็กและวัยรุ่น

เด็กและวัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเจริญเติบโตและมีพัฒนาการทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญาอย่างรวดเร็ว หากวัยนี้ได้รับการสนับสนุนและส่งเสริมอย่างสม่ำเสมอต่อเนื่องจากครอบครัว โรงเรียน และชุมชน ควรเปิดโอกาสให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ในกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกาย การออกกำลังกาย และการเล่นกีฬาที่หลากหลายตามความสนใจและความต้องการ จะทำให้เด็กและวัยรุ่นสามารถเลือกทำในสิ่งที่ตนเองรักได้จนเป็นพฤติกรรมรักการออกกำลังกายติดตัวไปตลอดชีวิตได้ ปัจจุบันเด็กไม่ได้รับการส่งเสริมเรื่องการออกกำลังกายเท่าที่ควร Nettle และ Sprogis (2011) ได้กล่าวว่า “การออกกำลังกายในวัยเด็กได้เปลี่ยนไปมาก เนื่องจากทางเลือกในการทำกิจกรรมในเวลาว่างนั้นมีมากมาย จึงทำให้การออกกำลังกายในวัยเด็กนั้นลดลง ปัจจุบันเด็กส่วนหนึ่งมีกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายที่น้อยมากและอีกส่วนหนึ่งมีกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายที่มาก เช่น การเล่นกีฬาในระดับแข่งขัน” Nettle และ Sprogis (2011) ยังกล่าวถึงสาเหตุที่เด็กมีกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายไม่เพียงพอเนื่องมาจากปัจจัยต่างๆ เช่น ขาดแรงจูงใจ ไม่มีคนดูแลในขณะที่ออกกำลังกาย ไม่มีสถานที่ออกกำลังกายที่เหมาะสม ไม่ได้รับคำแนะนำที่ถูกต้อง และไม่มีการอุปกรณ์การออกกำลังกายที่เหมาะสม สาเหตุเหล่านี้เป็นปัจจัยที่ทำให้เด็กในปัจจุบันออกกำลังกายในระดับที่ต่ำ

ประโยชน์ของการออกกำลังกายในเด็กและวัยรุ่น

ถ้าเด็กและวัยรุ่นออกกำลังกายแล้วได้อะไรตอบแทน หากเด็กและวัยรุ่นได้ออกกำลังกายหรือเล่นกีฬาแล้วจะมีการเปลี่ยนแปลงในตัวเองดังนี้

1. เกิดพัฒนาทางด้านร่างกาย ทำให้ร่างกายเจริญเติบโต แข็งแรงสมวัยโดยเฉพาะน้ำหนักและส่วนสูงที่เห็นได้อย่างชัดเจนเนื่องจากเกิดพัฒนาการของระบบกล้ามเนื้อ ระบบกระดูกและข้อต่อ ระบบหัวใจ ปอด หลอดเลือดดีขึ้น

2. เกิดพัฒนาการทางจิตใจ ช่วยพัฒนาจิตใจให้สุขสดชื่น เอื้อเฟื้อต่อผู้อื่น มีน้ำใจนักกีฬา

3. เกิดพัฒนาการทางอารมณ์ ช่วยผ่อนคลายความเครียด ความวิตกกังวล ความหวาดกลัว และความตื่นเต้น สามารถควบคุมตนเองและเกิดอารมณ์สุขได้

4. เกิดพัฒนาการทางสังคม ช่วยทำให้เกิดการปรับตัวเข้าใจทีม หมู่คณะ และสังคมได้เป็นอย่างดี มีความอดทน ความเชื่อมั่น ความรักสามัคคี รู้จักเคารพกฎ กติกา และสิทธิของส่วนรวม รู้จักการเสียสละ และเป็นทั้งผู้นำและผู้ตามที่ดีในสังคม

5. เกิดพัฒนาการทางสติปัญญา ช่วยทำให้เกิดการทำงานประสานร่วมกันระหว่างระบบประสาทกับกล้ามเนื้อ ทำให้การเรียนรู้และการเคลื่อนไหวร่างกายสอดคล้องกันอย่างมีประสิทธิภาพ และยังช่วยพัฒนาพุทธิปัญญา (Cognitive function) ให้ดีขึ้นได้อีกด้วย

ความหมายของการออกกำลังกายและกีฬา

ความหมายของการออกกำลังกาย

การออกกำลังกายเป็นสิ่งจำเป็น และสำคัญต่อมนุษย์อย่างยิ่ง เพราะว่าการออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอจะทำให้อวัยวะ และระบบการทำงานของร่างกายเกิดการพัฒนา

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2561) กล่าวว่า การออกกำลังกาย (Exercise) หมายถึง การที่เราทำให้ร่างกายได้ใช้แรงงานหรือกำลังงานที่มีอยู่ในตัวนั้น เพื่อให้ร่างกายหรือส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายเกิดการเคลื่อนไหวนั้นเอง เช่น การเดิน การกระโดด การวิ่ง การทำงานหรือในการเล่นกีฬา การออกกำลังกายแต่ละกิจกรรม ร่างกายต้องใช้กำลังงานมากน้อยแตกต่างกันไปตามลักษณะของงานนั้นว่าจะมากน้อย หรือหนักเบาแค่ไหน และอีกความหมายหนึ่ง หมายถึง การเคลื่อนไหวออกแรง เพื่อทำกิจกรรมในทุกๆ ลักษณะ เพื่อฝึกให้ร่างกายเคลื่อนไหวช่วยให้กล้ามเนื้อได้ทำงาน และเจริญเติบโตส่งเสริมให้ร่างกาย แข็งแรง ทรวดทรงดี ปอดและหัวใจทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ ร่างกายทำงานได้ยาวนานโดยไม่เหนื่อยง่าย หากรู้สึกเหนื่อยเมื่อร่างกายได้พักสักครู่ก็จะคืนสู่สภาพปกติโดยเร็ว

วรศักดิ์ เพียรชอบ ยังกล่าวว่า การออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอเป็นประจำและเพียงพอต่อความต้องการของร่างกาย จะช่วยทำให้ระบบต่างๆ ของร่างกาย เช่น ระบบกล้ามเนื้อ ระบบกระดูก ระบบไหลเวียน ระบบประสาท ระบบหายใจ ระบบย่อยอาหาร ระบบขับถ่าย และอื่นๆ ทำงานดีขึ้น

ถ้าระบบต่างๆ ของร่างกายมีสมรรถภาพในการทำงานที่ดีขึ้นและเพิ่มขึ้น จะมีผลทำให้ร่างกายที่อยู่ในวัยเจริญเติบโตได้เต็มที่ มีสุขภาพสมบูรณ์ ร่างกายมีสมรรถภาพในการทำงานสูง สามารถประกอบกิจกรรมหรือการงานต่างๆ ได้ดีและมีประสิทธิภาพเป็นระยะเวลายาวนานโดยไม่เหนื่อยง่าย นอกจากนี้การออกกำลังกายเป็นประจำยังจะเป็นปัจจัยสำคัญในการช่วยป้องกันโรคภัยไข้เจ็บบางอย่างได้ ทำให้มีอายุยืนนานไม่แก่ก่อนวัยอีกด้วย

ดังนั้น จึงพอสรุปได้ว่า การออกกำลังกายคือการเคลื่อนไหวของร่ายกายด้วยงานที่หนักพอที่จะทำให้อวัยวะ และระบบต่างๆ ในร่างกายได้เกิดการเปลี่ยนแปลง และพัฒนาสร้างสมรรถภาพทางกาย และอารมณ์ ให้พร้อมที่จะประกอบกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยกิจกรรมการออกกำลังกายนั้นจะต้องเหมาะสมกับเพศ และวัยด้วย

ความหมายของกีฬา

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2561) กล่าวว่า กีฬา คือกิจกรรมที่เป็นส่วนหนึ่งของชีวิต เล่นเพื่อความสนุกสนานและเพื่อแสดงออกซึ่งความสามารถและความสวยงามด้วยการเคลื่อนไหวของร่างกายในเวลาว่างและให้เป็นไปตามกฎกติกาหรือระเบียบที่ได้วางไว้โดยไม่หวังผลตอบแทนอย่างอื่นนอกเหนือจากผลที่เกิดขึ้นจากตัวของมันเองเท่านั้น

วัตถุประสงค์ของการกีฬานั้น คือ ความสนุกสนานและออกกำลังกายโดยอาจอาศัยการแข่งขันเป็นเครื่องมือ เพราะฉะนั้นนักกีฬาจึงควรที่จะไม่ลืมวัตถุประสงค์ดั้งเดิมของการกีฬาอย่าได้มัวเมาในชัยชนะในการแข่งขันมากจนเกินไป จนกระทั่งทำลายคุณค่าของการกีฬาที่ดีงามลงไป นอกจากวัตถุประสงค์ในด้านความสนุกสนานและออกกำลังกายแล้วการกีฬายังถูกนำมาเพื่อพัฒนาบุคคลได้อีกด้วย เพราะนักกีฬาแต่ละคนจะต้องถูกฝึกฝนอบรมให้มีคุณสมบัติของนักกีฬาที่ดี คุณสมบัติเหล่านี้ ได้แก่

1. การทำงานเป็นทีม
2. ความอดทน
3. ความเพียรพยายาม
4. ความเสียสละ
5. ความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย

สรุปได้ว่า กีฬาเป็นสื่อนำไปสู่การออกกำลังกาย กีฬากับการอออกกำลังกายจะเดินทางไปคู่กันเสมอ การเล่นกีฬาและออกกำลังกายเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับสุขภาพของทุกคนกีฬาสามารถสร้างบุคคลให้เป็นผู้ที่มีบุคลิกภาพสง่าผ่าเผย เป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี รู้จักการทำงานเป็นทีม การอยู่ร่วมกันเป็นหมู่คณะ เคารพระเบียบกติกาของสังคม สร้างให้ทุกคนเป็นคนดี และเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าของชาติ

ประโยชน์ของการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา (วรศักดิ์ เพียรชอบ, 2561)

ประโยชน์และคุณค่าของการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาตามอุดมคติของการกีฬา พอจะสรุปได้ดังนี้

1. ทำให้ร่างกายมีความแข็งแรง มีสุขภาพดี ไม่แก่เกินวัย ดังคำกล่าวที่ว่า “ทำให้สาวเสมอสวยเสมอ และหนุ่มเสมอ หล่อเสมอ”

2. ทำให้มีทักษะในการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย สามารถเคลื่อนไหวร่างกายได้ด้วยความสง่างาม คล่องแคล่วว่องไว ตลอดจนมีทักษะในการเล่นกีฬานั้นๆ ดีขึ้น

3. ทำให้มีจิตใจแจ่มใสสดชื่น อารมณ์ดีร่าเริง และเป็นผู้ที่มองโลกในแง่ดี

4. ทำให้เป็นผู้ที่มีน้ำใจนักกีฬา รู้จักแพ้ รู้จักชนะ รู้จักอภัย มีระเบียบวินัย และมีความรักความสามัคคีระหว่างกันและกัน

5. ทำให้ความรู้ความเข้าใจในหลักการและวิธีการเล่นกีฬามาประยุกต์ใช้กับการรักษาสุขภาพและการมีชีวิตอยู่ในสภาพการณ์จริง

6. ทำให้เป็นผู้ที่รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นไปในทางสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์

7. ผู้ที่ได้เข้าถึงซึ่งรสของกีฬาอย่างแท้จริงแล้วจะเป็นผู้ที่มีความรักและสนใจในการเล่นกีฬาและเล่นกีฬาเป็นประจำ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

การออกกำลังกายและการเล่นกีฬาในวัยรุ่น (กระทรวงสาธารณสุข, 2553)

การออกกำลังกายในวัยนี้ ควรยืดความหลากหลาย เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อ ให้ครบทุกส่วนของร่างกาย และปฏิบัติให้เป็นกิจวัตรประจำวัน วันละ 1 ชั่วโมง เช่น การวิ่ง ว่ายน้ำ ถีบจักรยาน เล่นบาสเกตบอล วอลเลย์บอล แบดมินตัน เทนนิส เป็นต้น

หลักในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา

1. ควรออกกำลังกายที่ใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ เช่น แขน ขา ลำตัว
2. ออกกำลังกายอย่างน้อยสัปดาห์ละ 3 วัน
3. ออกกำลังกายอย่างต่อเนื่อง วันละ 20-30 นาที
4. ควรออกกำลังกายให้มีอัตราส่วน การเต้นของหัวใจประมาณ 90-110 ครั้ง/นาที
5. ก่อนออกกำลังกาย ควรอบอุ่นร่างกาย และควรผ่อนร่างกายให้เย็นลง เมื่อสิ้นสุดการออกกำลังกาย

เวลาที่ควรออกกำลังกายและเล่นกีฬา

1. ก่อนอาหาร
2. ถ้าหลังอาหาร ควรเว้นระยะห่าง 2 ชั่วโมง
3. เวลาแล้วแต่ว่างหรือชอบ ถ้าออกกำลังกายกลางคืน ควรพัก 1 ชั่วโมง ก่อนเข้านอน
4. ควรออกกำลังกายเวลาเดียวกัน เช่น ทุกเช้า ทุกเย็น หรือทุกวันจันทร์ พุธ ศุกร์ หรือวันอังคาร พฤหัสบดี เสาร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ข้อควรระวังในการออกกำลังกายและเล่นกีฬา

1. ไม่ควรออกกำลังกาย ที่ต้องออกแรงเกร็ง หรือเบ่ง เช่น การยกน้ำหนัก กระโดด หรือวิ่งด้วยความเร็วสูง
2. ไม่ควรออกกำลังกาย ที่ต้องออกแรงกระแทก โดยเฉพาะข้อเข่า เช่น การกระโดด การขึ้นลงบันไดสูงมากๆ หรือการนั่งยองๆ
3. ไม่ควรบริหารร่างกาย ในท่าที่ใช้ความเร็วสูง หรือเปลี่ยนทิศทางในการฝึกอย่างฉับพลัน หรือเดินทางลาด ทางลื่น
4. ไม่ควรออกกำลังกาย ในที่ที่มีอากาศร้อนอบอ้าว หรือแดดจัด จะทำให้ร่างกายเสียน้ำ และเกลือแร่มาก
5. ไม่ควรออกกำลังกาย ในขณะที่ร่างกายรู้สึกอ่อนเพลีย หรือไม่สบาย

หลักการออกกำลังกายและเล่นกีฬาตามหลักขององค์การอนามัยโลก

ในปัจจุบันประชากรของโลกเสียชีวิตด้วยสาเหตุการขาดกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายเป็นลำดับที่ 4 ของสถิติการเสียชีวิต ระดับของกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายไม่เพียงพอกำลังเพิ่มขึ้นสูงในหลายประเทศก่อให้เกิดโรคไม่ติดต่อ ได้แก่ โรคหัวใจและหลอดเลือด โรคเบาหวาน ความดันเลือดสูง และมะเร็ง เป็นต้น รวมทั้งโรคอ้วนทั้งในเด็กและผู้ใหญ่ ดังนั้นกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายจึงมีประโยชน์ต่อประชาชนทุกเพศ ทุกวัย ซึ่งจะนำไปสู่การเจริญเติบโตอย่างมีสุขภาพวะทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และจิตวิญญาณทั้งของเด็กและผู้ใหญ่ ต่อไปนี้เป็นข้อแนะนำระดับของกิจกรรมการเลื่อนไหวร่างกายเพื่อสุขภาพขององค์การอนามัยโลกแบ่งเป็น 3 กลุ่มอายุได้แก่กลุ่มอายุ 5-17 ปี 18-64 ปี และ 65 ปีขึ้นไป ในส่วนของการวิจัยครั้งนี้ได้ให้ความสำคัญในด้านการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่น จึงขอเสนอข้อแนะนำตามหลักสากลเกี่ยวกับกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อสุขภาพสำหรับเด็กและเยาวชนขององค์การอนามัยโลก (WHO, 2010) ในกลุ่มอายุ 5-17 ปี และ 18-64 ปี ดังนี้

อายุ 5-17 ปี

กิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายสำหรับเด็กและเยาวชนกลุ่มอายุนี้ ได้แก่ การเล่นเกม การเล่นกีฬา กิจกรรมพลศึกษา การเดินทาง กิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจหรือกิจกรรมนันทนาการ กิจกรรมการออกกำลังกายที่มีรูปแบบของครอบครัว โรงเรียน และชุมชน ข้อแนะนำต่อไปนี้จะมีผลทำให้เกิดความแข็งแรงของกล้ามเนื้อและโครงร่างหรือกระดูก และความอดทนของระบบไหลเวียนเลือดและหายใจ และยังเกี่ยวข้องกับระบบการเผาผลาญอาหาร ทั้งนี้สืบเนื่องไปถึงการลดความวิตกกังวลและภาวะซึมเศร้าด้วย

ข้อแนะนำสำหรับกิจกรรมการเคลื่อนไหวของผู้ที่มีอายุ 5-17 ปี ดังนี้

1. เด็กและเยาวชนอายุ 5-17 ปี ควรทำกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายแบบสะสมอย่างน้อย 60 นาที ทุกวันในระดับปานกลางถึงหนัก

2. ทำกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายมากกว่า 60 นาทีทุกวัน จะให้ประโยชน์ต่อสุขภาพมากขึ้น

3. การทำกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายทุกวัน ควรเป็นการออกกำลังกายแบบแอโรบิกและควรมีกิจกรรมสร้างเสริมความแข็งแรงของกล้ามเนื้อและกระดูกอย่างน้อย 3 ครั้งต่อสัปดาห์

อายุ 18-64 ปี

กิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายสำหรับผู้ใหญ่กลุ่มอายุนี้ได้แก่ กิจกรรมพักผ่อนหย่อนใจหรือกิจกรรมนันทนาการ การเดินทาง (การเดินหรือขี่จักรยาน) อาชีพการทำงาน (สำหรับผู้ที่ทำงาน) การทำงานบ้าน การเล่นเกม การเล่นกีฬา รวมทั้งการออกกำลังกายที่มีรูปแบบของครอบครัวและชุมชน

ข้อแนะนำต่อไปนี้จะมีผลทำให้เกิดความแข็งแรงของกล้ามเนื้อและโครงร่างหรือกระดูก และความอดทนของระบบไหลเวียนเลือดและหายใจ และยังช่วยลดความเสี่ยงของโรคไม่ติดต่อ และภาวะซึมเศร้าด้วย

ข้อแนะนำสำหรับกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายของผู้ที่มีอายุ 18-64 ปี ดังนี้

1. ผู้ใหญ่อายุ 18-64 ปี ควรมีกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายระดับปานกลางอย่างน้อย 150 นาทีต่อสัปดาห์ หรือมีกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายระดับหนักอย่างน้อย 75 นาทีต่อสัปดาห์ หรือกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายระดับปานกลางถึงหนักรวมกันได้

2. ควรทำกิจกรรมแบบแอโรบิกติดต่อกันเป็นระยะเวลาอย่างน้อย 10 นาที

3. ผู้ใหญ่ควรเพิ่มกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายแบบแอโรบิกระดับปานกลางประมาณ 300 นาทีต่อสัปดาห์ หรือกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายแบบแอโรบิกระดับหนักประมาณ 150 นาทีต่อสัปดาห์ หรือกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายระดับปานกลางถึงหนักรวมกันได้

4. กิจกรรมเสริมสร้างกล้ามเนื้อควรจะเสริมกับกลุ่มกล้ามเนื้อหลักใช้ระยะเวลา 2 วันหรือมากกว่าต่อสัปดาห์

องค์ประกอบในการออกกำลังกาย (กรมอนามัย, 2556)

เนื่องจากการออกกำลังกายเพื่อประโยชน์ต่อสุขภาพที่แข็งแรง ช่วยส่งเสริมสุขภาพ และป้องกันโรค ดังนั้นจึงต้องเน้นไปในทางด้านการเคลื่อนไหวออกกำลังกาย เพื่อส่งเสริมพัฒนาองค์ประกอบทั้ง 5 ด้าน คือ ความทนทานของระบบหายใจและไหลเวียนเลือด ความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ความอ่อนตัว และสัดส่วนร่างกาย ซึ่งสมาคมและหน่วยงานต่างๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับสุขภาพได้กำหนดหลักเกณฑ์การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพที่คล้ายคลึงกัน ประกอบด้วยหลักเกณฑ์ 3 ด้าน คือ ความถี่ (Frequency) ความหนัก (Intensity) และความนาน (Duration) ของการออกกำลังกาย มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ความถี่ของการออกกำลังกาย (Frequency of exercise) เป็นการกำหนดจำนวนวันหรือจำนวนครั้งของการออกกำลังกาย/ สัปดาห์ ปี ค.ศ.1990 วิทยาลัยเวชศาสตร์การกีฬาแห่งสหรัฐอเมริกา (ACSM) ให้คำแนะนำโดยใช้ความถี่จำนวน 3-5 ครั้งต่อสัปดาห์ แต่ต้องปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอเพื่อผลดีต่อสุขภาพ ช่วยเผาผลาญพลังงาน และปี ค.ศ. 1996 สมาคมโรคหัวใจแห่งสหรัฐอเมริกา (American Heart Association: AHA) ได้กำหนดมาตรฐานที่สอดคล้องกัน แต่ต้องเป็นการออกกำลังกายแบบแอโรบิก (Fletcher et al. 1996) ส่วนศูนย์ป้องกันและควบคุมโรคแห่งสหรัฐอเมริกา (Center for disease Control and Prevention: CDC) ให้คำแนะนำเพิ่มเติมว่าต้องพิจารณาความแรง ความนาน ร่วมด้วย คือเมื่อออกกำลังกายโดยใช้ระยะเวลานาน และใช้

ความแรงอย่างหนัก ความถี่ก็ลดเป็น 3 ครั้งต่อสัปดาห์ ในทางตรงกันข้าม เมื่อออกกำลังกายระดับเบา หรือปานกลางอาจต้องใช้ความถี่ในการออกกำลังกายเพิ่มมากขึ้นทุกวัน

2. ความหนักของการออกกำลังกาย (Intensity of exercise) เป็นการกำหนดขนาดของการออกกำลังกายซึ่งแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับสภาพร่างกาย และความสามารถเดิมของแต่ละบุคคล (กรมอนามัย, 2543) เนื่องจากอัตราการเต้นของหัวใจเป็นตัวบ่งชี้การทำงานของระบบหัวใจและหลอดเลือดระหว่างการออกกำลังกาย เป็นค่าที่บอกความแรงของการออกกำลังกาย ดังนั้นวิทยาลัยเวชศาสตร์การกีฬาแห่งสหรัฐอเมริกา (ACSM) จึงใช้อัตราการเต้นหัวใจสูงสุด (Maximum Heart Rate: MHR) เป็นตัวสะท้อนความแรงของการออกกำลังกาย แต่เนื่องจากอัตราการเต้น ของหัวใจสูงสุดในขณะออกกำลังกายเต็มที่แปรตามอายุที่นับเป็นปี (วิรุฬห์ เหล่าภัทรเกษม, 2537) ดังนั้นจึงมีหลักการคำนวณจากอัตราการเต้นหัวใจสูงสุด (MHR) หรืออัตราการเต้นหัวใจสำรอง (Maximum Heart Rate Reserve: HRR) ดังนี้ (กรมอนามัย, 2543)

อัตราการเต้นของหัวใจสูงสุด = 220 - อายุ (ปี)

อัตราการเต้นของหัวใจสำรอง = 220 - อายุ (ปี) – อัตราการเต้นของหัวใจขณะพัก

และอัตราการเต้นของหัวใจสูงสุดสามารถเบี่ยงเบนจากค่าที่คำนวณได้บวกหรือลบ 10 (วิรุฬห์ เหล่าภัทรเกษม, 2537)

3. ความนานของการออกกำลังกาย (Time or Duration of Exercise) คือช่วงเวลาในการออกกำลังกายในแตละครั้งคิดจากเวลาเป็นนาที เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพต่อร่างกายควรใช้เวลาประมาณ 20-60 นาที/การออกกำลังกายในแต่ละครั้ง สำหรับรูปแบบการออกกำลังกายแบบต่อเนื่องหรือออกกำลังกายแบบเปนช่วงๆ (สั้นที่สุด 8-10 นาที สะสมทั้งวัน) ระยะเวลาขึ้นอยู่กับความหนัก ถ้าความหนักระดับปานกลางหรือต่ำต้องใชเวลาสะสมอย่างน้อย 30 นาทีหรือมากกว่า ตรงกันข้ามกับผู้ที่ใช้ความหนักระดับหนักหรือเพื่อฝึกฝนเป็นนักกีฬาควรปฏิบัติอย่างน้อย 20 นาที อย่างน้อย 3 วันต่อสัปดาห์ (กรมอนามัย, 2543)

คูซินิตซ์ และ ไฟน์ (Kusinitz and Fine, 1995) ได้กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนองคประกอบของการออกกำลังกายและคำนวณดัชนีกิจกรรมทางกาย (Physical activity index: PAI) ดังต่อไปนี้

1. เกณฑ์การให้คะแนนองค์ประกอบการออกกำลังกาย ได้แก่

1.1 ความหนักของการออกกำลังกาย (Intensity)

ไม่เหนื่อยเลย หัวใจเต้นปกติ	0	คะแนน
ไม่เหนื่อย หัวใจเต้นเร็วขึ้นเล็กนอย	1	คะแนน
เหนื่อยเล็กนอย หัวใจเต้นเร็วขึ้น	2	คะแนน
ค่อนข้างเหนื่อย หัวใจเต้นเร็วขึ้น	3	คะแนน
เหนื่อยมากแต่ไม่หอบ เหงื่อออก	4	คะแนน
เหนื่อยมาก หายใจหอบ เหงื่อออก	5	คะแนน

1.2 ความนานของการออกกำลังกาย/ครั้ง (Duration)

ออกกำลังกายน้อยกว่า 5 นาที	0	คะแนน
ออกกำลังกาย 5-14 นาที	1	คะแนน
ออกกำลังกาย 15-29 นาที	2	คะแนน
ออกกำลังกาย 30-44 นาที	3	คะแนน
ออกกำลังกาย 45-59 นาที	4	คะแนน
ออกกำลังกายมากกว่า/เท่ากับ 60 นาที	5	คะแนน

1.3 ความถี่ของการออกกำลังกาย/สัปดาห์ (Frequency)

ออกกำลังกายน้อยกวา 1 ครั้ง	0	คะแนน
ออกกำลังกาย 1 ครั้ง	1	คะแนน
ออกกำลังกาย 2 ครั้ง	2	คะแนน
ออกกำลังกาย 3 ครั้ง	3	คะแนน
ออกกำลังกาย 4 ครั้ง	4	คะแนน
ออกกำลังกายมากกว่า/ เท่ากับ 5 ครั้ง	5	คะแนน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

2. ดัชนีกิจกรรมทางกายคำนวณจากสูตร (Physical activity index)

Physical activity index (PAI) = Intensity x Duration x Frequency

มีเกณฑ์การแปลความหมายคะแนนเปน 5 ระดับดังนี้

น้อยกว่า 15	คะแนน	หมายถึง	มีการออกกำลังกายสมบูรณ์น้อยที่สุด
15-24	คะแนน	หมายถึง	มีการออกกำลังกายสมบูรณ์น้อย
25-40	คะแนน	หมายถึง	มีการออกกำลังกายสมบูรณ์ปานกลาง
41-60	คะแนน	หมายถึง	มีการออกกำลังกายสมบูรณ์มาก
มากกว่า 60	คะแนน	หมายถึง	มีการออกกำลังกายสมบูรณ์มากที่สุด

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มอย่างเป็นวัยรุ่นที่เป็นสมาชิกศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร โดยมาออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนอย่างน้อย 1 วันต่อสัปดาห์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ตัดคะแนน 0 คะแนนออกไป เพื่อให้เหมาะสมกับการวิจัยในครั้งนี้ และถ้าการผลวิจัยพบว่าระดับกิจกรรมมีองค์ประกอบใดอยู่ในเกณฑ์ต่ำ ให้ทบทวนองค์ประกอบนั้นและปรับปรุงแกไข เพื่อให้การออกกำลังกายสมบูรณ์ครบถ้วนตามเกณฑ์

การศึกษาการมีกิจกรรมทางกายของเด็กและเยาวชนประจำปี 2561

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ร่วมกับมหาวิทยาลัยมหิดล ได้ทำการศึกษาเรื่อง Thailand's 2018 Report Card on Physical Activity for Children and Youth โดยการจัดทำเอกสารนี้มาจากการเล็งเห็นถึงความสำคัญว่าการไม่ออกกำลังกายทำให้เสี่ยงต่อการเกิดโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง (NCDs) พบว่า มีเยาวชนไทยเพียงร้อยละ 23.4 เท่านั้น ที่ออกกำลังกายในระดับปานกลางถึงระดับหนัก ออกกำลังกายมากกว่า 60 นาทีต่อครั้ง ดังนั้นการศึกษาครั้งนี้เป็นการรายงานคุณภาพของการออกกำลังกายของเยาวชนในปี 2018 โดยแบ่งเป็นระดับและตัวบ่งชี้ในการประเมินกิจกรรมทางกายเป็นระดับต่างๆ โดยแบ่งได้ดังนี้

ตารางที่ 2 ตัวบ่งชี้ และระดับประเมินกิจกรรมทางกาย

ตัวบ่งชี้ (Indicators)	ระดับประเมิน (Grades)	เหตุผล (Rationale)
ภาพรวมกิจกรรมทางกาย (Overall physical activity)	D-	เด็กและเยาวชนมีการออกกำลังกายสะสมในระดับปานกลางถึงหนักอย่างน้อย 60 นาทีต่อวัน ร้อยละ 26.2
องค์กรกีฬาและกิจกรรมทางกาย (Organized sports and PA)	C-	เด็กและเยาวชนเข้าร่วมกิจกรรมและโปรแกรมการออกกำลังกายในองค์กรกีฬา ร้อยละ 44.1
การเคลื่อนไหวร่างกาย (Active play)	F	เด็กและเยาวชนเคลื่อนไหวร่างกายน้อยมาก ไม่ทำกิจกรรมอะไรเลย และอยู่นิ่งนานเกิน 2 ชั่วโมง ร้อยละ 8.7
การเดินทาง (Active transportation)	C	เด็กและเยาวชนมีกิจกรรมทางกายโดยการเคลื่อนไหวร่างกาย ได้แก่ การเดิน การปั่นจักรยาน การใช้สเก็ตบอร์ด ร้อยละ 53.4
พฤติกรรมเนือยนิ่ง (Sedentary behaviours)	D-	เด็กและเยาวชนอยู่หน้าจอโทรศัพท์หรืออยู่นิ่งๆ มากกว่า 2 ชมต่อวัน ร้อยละ 25.6
ครอบครัวและกลุ่มเพื่อน (Family and peers)	B	เด็กและเยาวชนได้รับการสนับสนุนเรื่องการออกกำลังกายจากพ่อแม่หรือผู้ปกครอง ร้อยละ71

ตัวบ่งชี้ (Indicators)	ระดับประเมิน (Grades)	เหตุผล (Rationale)
โรงเรียน (School)	B	เด็กและเยาวชนได้รับการสนับสนุนเรื่องการออกกำลังกายจากโรงเรียนอย่างเป็นประจำ ร้อยละ70
ชุมชนและสิ่งแวดล้อม (Community and Environment)	B-	เด็กและเยาวชนหรือพ่อแม่ ผู้ปกครองได้รับการสนับสนุนจากชุมชนในการออกกำลังกายทั้งสวนสาธารณะ สนามเด็กเล่น ร้อยละ 64
รัฐบาล (Government)	B+	รัฐบาลเห็นความสำคัญของการออกกำลังกาย โดยแสดงให้เห็นถึงผู้นำที่แข็งแกร่ง ความมุ่งมั่น แหล่งเงินทุน ทรัพยากรต่างๆ และความคิดริเริ่มใหม่ๆ ที่จะส่งเสริมกิจกรรมทางกายให้กับเยาวชนร้อยละ 74.4

สรุปผลได้ว่า แม้ว่าจะได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลและชุมชนดี ซึ่งรวมถึงโรงเรียนและครอบครัวด้วย แต่สัดส่วนของเด็กและเยาวชนไทยที่มีส่วนร่วมในการออกกำลังกายยังอยู่ในระดับต่ำ ถึงแม้ว่าคะแนนประเมินของตัวบ่งชี้โรงเรียนจะได้ระดับบี (Grade B) แต่ผลการประเมินนี้ไม่ใช่คำตอบของทั้งหมด เพราะไม่ได้สะท้อนแง่มุมทั้งหมดของความพยายามในการส่งเสริมกิจกรรมทางกายให้แก่เด็กและเยาวชน ถึงแม้ว่าโรงเรียนจะมีสิ่งอำนวยความสะดวกด้านกีฬาครบครัน และพร้อมสนับสนุนโอกาสในการออกกำลังกายให้แก่เด็กและเยาวชน แต่หลักสูตรการเรียนในประเทศไทยยังจำกัดการมีกิจกรรมทางกายอยู่ เพราะเด็กยังต้องมีการย้ายคาบเรียนและเลือกที่จะพักผ่อนโดยไม่มีกิจกรรมทางกายในระหว่างที่มีคาบว่าง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ข้อมูลของศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร

สมาคมการจัดการเมืองนานาชาติ หรือ The International City Management Association: ICMA (1948) กล่าวว่า ศูนย์เยาวชน คือสถานที่พบปะสังสรรค์ของเยาวชนในการร่วมกันวางแผน และดำเนินกิจกรรมนันทนาการเพื่อความเป็นมิตรภาพ ความสามัคคี และการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์โดยใช้กำลังกายที่พวกเขามีอยู่อย่างมากมาย โดยเฉพาะในงานบริการสาธารณชน

วัฒนา นวลสุวรรณ์ (2505) กล่าวว่า ศูนย์เยาวชน หมายถึงแหล่งหรือสถานที่ซึ่งจัดให้มีการชุมนุมเยาวชนขึ้นเพื่อประกอบกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างนอกเวลาเรียนปกติ หรือเพื่อจัดการศึกษาวิชาพิเศษขึ้นสำหรับเยาวชนที่ไม่มีโอกาสเล่าเรียน โดยมีระเบียบการดำเนินงาน มีเจ้าหน้าที่คอยรับผิดชอบในอันที่จะยังให้กิจกรรมบรรลุตามวัตถุประสงค์ของศูนย์เยาวชนนั้นๆ

สมบัติ กาญจนกิจ (2540) กล่าวว่า ศูนย์เยาวชน หมายถึงสถานที่สร้างเสริมประสบการณ์นันทนาการให้แก่เยาวชนหรือสถาบันที่จัดให้เยาวชนท้องถิ่นได้มีโอกาสพบปะสังสรรค์ ใช้เวลาว่างหลังจากการศึกษาให้ได้ประโยชน์ เช่น ได้พักผ่อน ออกกำลังกาย ทำงานศิลปะ และทำประโยชน์ร่วมกัน ซึ่งแต่ละศูนย์จะมีกิจกรรมหลากหลาย ได้แก่ ดนตรี นาฏศิลป์ ศิลปะ ห้องสมุด สถานที่ในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา และกิจกรรมพิเศษอื่นๆ เช่น การทัศนศึกษา การแข่งขันกีฬาระหว่างศูนย์ และการอยู่ค่ายพักแรมเป็นต้น

ดังนั้น จากความหมายของศูนย์เยาวชน พอสรุปได้ว่า ศูนย์เยาวชน หมายถึงสถานที่ที่จัดให้กลุ่มประชาชนทุกเพศ ทุกวัย โดยเฉพาะเยาวชน ได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ เพิ่มพูนความรู้ให้กับตนเอง และเป็นการฝึกฝนการทำงานร่วมกับผู้อื่น เพราะเยาวชนแต่ละคนมีความหลากหลายทางด้านแนวคิด อารมณ์ สังคม จึงเป็นการดีที่จะเรียนรู้ความแตกต่าง เพื่อให้อยู่ร่วมกันได้อย่างปกติสุข

ประวัติความเป็นมาของศูนย์เยาวชน

คำขวัญจากนายกรัฐมนตรี จอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ ในหนังสือเก่าหายาก เรื่อง ศูนย์เยาวชน (2503) กล่าวว่า “การหาทางให้เยาวชนได้ใช้เวลาว่างจากการศึกษาหรือประกอบกิจการใดๆ ได้มาพบปะ เพื่อความสามัคคี เล่นกีฬา หาความรู้ ทำประโยชน์ร่วมกัน ซึ่งเทศบาลจะจัดตั้งเป็นสถาบันศูนย์กลางขึ้นในท้องถิ่นนั้น เป็นวัตุประสงค์ที่ดีที่ชอบ การชักนำให้เยาวชนใช้ชีวิตไปในทางที่ดีงามเพื่ออนาคตของเยาวชน เพราะว่าอนาคตของเยาวชนนั้น คืออนาคตของชาติเอง” จะเห็นได้ว่าการจัดตั้งศูนย์เยาวชนนั้น มีความสำคัญในการพัฒนาและส่งเสริมให้เยาวชนกลายเป็นผู้ใหญ่ในวันหน้าที่มีคุณภาพเพื่อการพัฒนาประเทศชาติให้มีความเจริญก้าวหน้าต่อไป

จากหนังสือกระทรวงมหาดไทย (2507) เรื่องศูนย์เยาวชนและห้องสมุดประชาชน พบว่า รัฐบาลได้ตระหนักถึงความสำคัญของเยาวชนเป็นอย่างมากจึงได้ดำเนินการหลายประการ เพื่อส่งเสริมและพัฒนาเยาวชนให้เป็นพลเมืองดีของชาติในอนาคต โดยได้มอบหมายให้กระทรวงมหาดไทยเป็นผู้รับผิดชอบดำเนินการจัดตั้งศูนย์เยาวชนและห้องสมุดประชาชนรวมถึงการจัดกิจกรรมด้านกีฬาสำหรับเยาวชนและประชาชนทั่วไป “กระทรวงมหาดไทยได้ดำเนินการส่งเสริมมาโดยตลอดพิจารณาเห็นว่าเยาวชนเหล่านี้จะเติบโตรับผิดชอบความเป็นอยู่ของชาติไว้ในวันหน้าและเป็นนโยบายสำคัญอย่างหนึ่งของทางราชการในการให้การศึกษาแก่พลเมืองและปรับปรุงให้ท้องถิ่นมีความก้าวหน้า มุ่งที่จะให้เยาวชนได้รับการศึกษาอบรมในทางที่ถูกที่ชอบและมีพลานามัยสมบูรณ์เป็นกำลังของชาติบ้านเมืองในอนาคต ฉะนั้น จึงขอให้จังหวัด อำเภอ เทศบาล สุขาภิบาลและองค์การบริหารส่วนตำบลได้สนใจในเรื่องนี้เป็นพิเศษ และรีบเร่งดำเนินการเพื่อให้บรรลุถึงเป้าหมายที่ต้องการโดยเร็ว”

เสาวนีย์ เสนาสุ (2532) กล่าวว่า ศูนย์เยาวชนเกิดขึ้นเนื่องจาก ดร.ชำนาญ ยุวบูรณ์ ได้เดินทางไปเยือนประเทศต่างๆ ในยุโรป ขณะที่ยังเปนนายกเทศบาลมนตรีพร่อมด่วยคณะซึ่งมีคุณศิลปชัย ศิรินาม หัวหน่ากองการศึกษาในขณะนั้น จากการศึกษาดูงานในครั้งนั้นทานได่สังเกตเห็นว่าเด็กๆ ในตางประเทศเมื่อมีเวลาวางมักไปรวมตัวกันอยูตามสมโมสรของเด็กหรือศูนยเยาวชน ซึ่งจัดไวในท่องถิ่นนั้นๆ ในศูนยเหลานี้มีอุปกรณการเลน การบันเทิงสนองความต่องการของเด็กเปนอันมาก จึงได่ปรึกษาหารือกันว่าการจัดกิจกรรมให่แกเด็กนี้มีความจำเปนอยางยิ่งที่จะต้องจัดบริการให้แก่ท้องถิ่น เช่นเดียวกับจัดสวนสาธารณะและที่พักผ่อนหย่อนใจให้กับประชาชนเหมือนกัน เพื่อเด็กและเยาวชนจะได้มีโอกาสใช้เวลาว่างจากการศึกษาเล่าเรียนหรือประกอบกิจกรรมใดๆ และมาร่วมสนุกสนาน หาความรู้ ความบันเทิง หรือร่วมกันทำงานสาธารณะประโยชน์ต่างๆ เป็นต้น ซึ่งการจัดกิจกรรมสำหรับเยาวชนนั้น จะเป็นการแก้ไขปัญหาวัยรุ่นได้เป็นอย่างดีทางหนึ่ง

ดังนั้น ในปี พ.ศ. 2503 กองการศึกษา เทศบาลนครกรุงเทพมหานคร จึงได้จัดตั้งคณะกรรมการเพื่อพิจารณาดำเนินงานในเรื่องนี้โดยเฉพาะ และได้รับความร่วมมือจากสโมสร องค์กรและหน่วยราชการต่างๆ เป็นอย่างดี ในปีเริ่มแรกคณะกรรมการฯ ได้รับทุนจากเอเซียเฟาว์เดชั่น และทุนจากการจัดรายการแข่งขันชกมวย ณ เวทีลุมพินีมาเป็นค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานของศูนย์เยาวชน ศูนย์เยาวชนที่เริ่มจัดตั้งครั้งแรกมี 3 แห่ง คือ

1. ศูนย์เยาวชนพระนคร ปัจจุบันเปลี่ยนชื่อเป็นศูนย์เยาวชนเทเวศร์ ตั้งอยูริมถนนกรุงเกษม
2. ศูนย์เยาวชนลุมพินี ปัจจุบันตั้งอยูบริเวณสนามโอ้วป่า สวนลุมพินี
3. ศูนย์เยาวชนสวนอ้อย ปัจจุบันตั้งอยูถนนสุโขทัย บริเวณตำบลสวนอ้อย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ต่อมาได้มีการร่วมจัดตั้งศูนย์เยาวชนอย่างเป็นทางการขึ้นใน พ.ศ. 2504 ระหว่างมูลนิธิเอเชียกับสันนิบาตเทศบาลแห่งประเทศไทย โดยนายสเตอร์ลิงเอสไวแนนส์ (Sterling S. Winans) ซึ่งในขณะนั้นดำรงตำแหน่งเป็นที่ปรึกษาฝ่ายสันทนาการ ประจำสันนิบาตเทศบาลแห่งประเทศไทย ได้จัดทำโครงการจัดตั้งศูนย์เยาวชนเสนอต่อกระทรวงมหาดไทย และคณะรัฐมนตรีได้มีมติอนุมัติในหลักการให้จัดตั้งศูนย์เยาวชน ตามอำเภอต่างๆ ในเขตเทศบาลนครกรุงเทพ เทศบาลนครธนบุรี จังหวัดพระนครและจังหวัดธนบุรี เนื่องจากรัฐบาลได้พิจารณาเห็นว่า ปัญหาเยาวชนนั้น นับวันจะทวีความรุนแรงและขยายตัวอย่างกว้างขวางขึ้น จึงสมควรที่จะคิดหามาตรการต่างๆ ที่จะช่วยแก้ไขปัญหาดังกล่าวนี้ และวิธีการหนึ่งที่จะช่วยแก้ไขได้ก็คือต้องสนับสนุนเยาวชนได้รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ในทางที่เหมาะสม โดยให้หน่วยงานที่มีหน้าที่และความรับผิดชอบเกี่ยวกับเรื่องนี้ ได้แก่ เทศบาลและอำเภอต่างๆ ขอใช้อาคารและสนามของสถานที่ราชการต่างๆ รวมถึงโรงเรียนและบริเวณวัดทั่วไปที่ยังว่างเปล่าอยู่ เพื่อให้เยาวชนได้ใช้ประโยชน์ในการพักผ่อนหย่อนใจ โดยไม่ต้องสิ้นเปลือง

งบประมาณมากนัก เรียกชื่อว่า ศูนย์พักผ่อนหย่อนใจเยาวชน ซึ่งอำเภอต่างๆ ในจังหวัดพระนคร จังหวัดธนบุรี ได้ให้ความร่วมมือจัดตั้งขึ้น โดยภายหลังได้เปลี่ยนชื่อศูนย์พักผ่อนหย่อนใจเยาวชน เป็นศูนย์เยาวชน และอยู่ในความดูแลรับผิดชอบของเทศบาลนครกรุงเทพ

วัตถุประสงค์ในการจัดตั้งศูนย์เยาวชนในสมัยเริ่มแรก

1. เพื่อให้เด็กและเยาวชนได้เข้าร่วมในกิจกรรมด้านต่างๆ เช่น นาฏศิลป์ พลศึกษา ห้องสมุด เป็นต้น อันเป็นการเพิ่มพูนความรู้และทักษะ

2. เพื่อให้เด็กและเยาวชนได้รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์แก่ตนเอง ครอบครัว และสังคม

3. เพื่อให้เด็กและเยาวชนได้รู้จักการดำเนินชีวิตในแบบประชาธิปไตย ฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี

4. เพื่อให้เด็กและเยาวชนได้รู้จักพักผ่อนหย่อนใจได้รื่นเริงอย่างมีระเบียบและผ่อนคลายอารมณ์

5. ช่วยในการพัฒนาอุปนิสัยของเด็กและเยาวชนให้มีความประพฤติไปในทางที่ดีงาม และปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นได้

กิจกรรมที่จัดในสมัยนั้นประกอบด้วยการกีฬา หัตถศึกษา โภชนาการ ดนตรี และนาฏศิลป์ และห้องสมุด ส่วนเจ้าหน้าที่ได้จัดหาอาสาสมัครมาเป็นผู้นำศูนย์โดยเปิดการฝึกอบรมเป็นพิเศษรับสมัครจากครู หรือผู้มีความประสงค์ช่วยเหลือมาฝึกสอนการเล่นต่าง ๆ ให้กับเด็กในตอนเย็น ต่อมาเทศบาลกรุงเทพฯ ได้ปรับปรุงการดำเนินงานของศูนย์ใหม่ คือ

1. ให้ศูนย์เยาวชนทุกแห่งขึ้นตรงต่อแผนกนันทนาการ กองการศึกษา

2. บรรจุเจ้าหน้าที่ประจำศูนย์ฯ โดยมีนักสังคมสงเคราะห์เป็นหัวหน้าศูนย์ และบรรจุผู้นำกิจกรรมด้านต่างๆ เช่น พลศึกษา หัตถศึกษา นาฏศิลป์ ดนตรี ตามความจำเป็นของแต่ละศูนย์

3. เปลี่ยนชื่อศูนย์พักผ่อนหย่อนใจเยาวชนของอำเภอต่างๆ เป็นศูนย์เยาวชน โดยใช้ชื่อตามท้องถิ่นนั้นๆ ต่อท้าย

4 ชื่อกรรมการฯ ที่ดำเนินงานแต่ละศูนย์เยาวชน ซึ่งอำเภอให้ชื่อว่า “คณะกรรมการอำนวยการศูนย์พระนคร” เป็น “คณะกรรมการส่งเสริมศูนย์เยาวชนพระนคร” เป็นต้น

5. กำหนดระเบียบการเงิน และข้อบังคับศูนย์ให้อยู่ในแนวเดียวกัน

6. แต่งตั้งเจ้าหน้าที่ติดตามผลงาน และให้ข้อเสนอแนะแก่ศูนย์ ผู้ตรวจการศูนย์เยาวชนและผู้ตรวจการนันทนาการ เป็นต้น

ในปี พ.ศ. 2515 จัดตั้งกองการศึกษา เป็นสำนักการศึกษา เพิ่มกองสวัสดิการสังคม โดยให้แผนกนันทนาการขึ้นอยู่ในกองนี้ด้วย

ในป พ.ศ. 2517 ไดเปลี่ยนแบบการดำเนินงานของเทศบาลนครหลวงเปนกรุงเทพมหานคร ไดมีการแบงสวนราชการใหม คือ ตั้งสำนักสวัสดิการสังคมขึ้น ซึ่งแยกจากสำนักการศึกษาแผนกสันทนาการ ขึ้นเปน กองนันทนาการ และการดำเนินงานศูนยเยาวชน ขึ้นตรงกับงานศูนยเยาวชนและสนามเด็กเลน

นอกจากนั้น เล็ก วาณิชอังกูร (2512) ได้กล่าวอีกว่า การดำเนินกิจกรรมเพื่อเยาวชนนี้ บางแห่งก็เรียกว่า สโมสรเยาวชนหรือที่เทศบาลทั่วๆ ไปเรียกว่า ศูนย์พักผ่อนหย่อนใจสำหรับเยาวชน นั้นก็มีวัตถุประสงค์ทั่วๆ ไป เช่นเดียวกัน แต่บางแห่งไม่สามารถจัดกิจกรรมได้โดยสมบูรณ์ทั้งหมด บางแห่งก็คอยทำ คอยขยายปรับปรุงไป ซึ่งศูนย์เยาวชนนั้นถือได้ว่า เป็นการช่วยป้องกันและแก้ไขปัญหาของเด็กและเยาวชนได้เป็นอย่างดี โดยการจัดศูนย์กลางขึ้นเพื่อให้เด็กที่มีเวลาว่างเข้ามาเที่ยว เล่นแทนที่จะไปมั่วสุมกันอยู่ในสถานที่ที่จะชักนำไปในทางเสื่อมเสีย เมื่อเข้ามาในศูนย์แล้วก็ชักชวนให้เล่นกีฬา เล่นเกมต่างๆ แล้วจึงชวนให้ร่วมในกิจกรรมอื่นๆ ที่จัดขึ้น เพื่อให้เด็กได้รู้จักการเล่นร่วมกัน อยู่ร่วมกันและทำงานร่วมกัน เป็นการปรับปรุงส่งเสริมบุคลิกภาพของเด็กไปในตัว และในการดำเนินการเช่นนี้ต้องมีผู้นำเยาวชนที่จะเข้าทำงานเป็นผู้นำเด็กอย่างใกล้ชิด ที่เป็นดังนี้เพราะเด็กบางคนมีเวลาว่างมากวันละหลายชั่วโมง บางคนไม่มีอะไรทำเลยตลอดทั้งวัน เช่น เด็กที่ไม่ไปโรงเรียน เพราะขาดทุนทรัพย์ ไม่ได้เรียนต่อหลังจบการศึกษาภาคบังคับแล้ว หรือเรียนไปได้ครึ่งๆ กลางๆ ต้องออกจากโรงเรียนอยู่บ้านเฉยๆ ช่วยผู้ปกครองทำงานบ้านเพียงเล็กน้อยหรือเที่ยวเตร่ไปวันหนึ่งๆ นอกจากนั้นยังมีเด็กที่พ่อแม่ต้องออกไปทำงานแต่เช้ากลับถึงบ้านก็เย็นค่ำ เด็กเลิกเรียนก็ยังไม่อยากกลับเข้าบ้าน และเด็กบางคนมีปัญหาทางบ้าน ถูกผู้ปกครองดุด่าหรือบังคับ ทำให้ไม่อยากเข้าบ้านพยายามอยู่นอกบ้านมากที่สุด เด็กเหล่านี้มีเวลาว่างและไม่มีที่ยึดเหนี่ยว โดยปกติธรรมชาติเด็กต้องเล่น ออกกำลังกาย ต้องการซักถาม ต้องการเพื่อนที่จะรวมกันเป็นกลุ่ม และต้องการผู้นำที่พวกเขาจะทำตามโดยให้ความนับถือ ในเหตุการณ์เช่นนี้ เด็กที่ขาดสถานที่และสิ่งยึดเหนี่ยวจึงไปมั่วสุมหรือถูกนำทางให้ประพฤติผิดได้ทั้งที่รุนแรงและไม่รุนแรง

การดำเนินการศูนย์เยาวชน จึงมุ่งให้เด็กและเยาวชนได้เข้ามาใช้สถานที่และรวมกิจกรรมด้วยความรู้สึกว่าสถานที่แห่งนั้น เขามีส่วนเป็นเจ้าของสถานที่และกิจกรรมที่จัดขึ้นอย่างแท้จริง โดยควรพยายามสร้างบรรยากาศให้ศูนย์เยาวชนเป็นบ้านหลังที่สองของสมาชิก (เด็กและเยาวชน) คือให้เป็นสถานที่อีกแห่งหนึ่งระหว่างบ้านกับโรงเรียน เป็นสถานที่ที่จะช่วยทดแทนสิ่งที่เขาขาดหายไปจากที่บ้านและที่โรงเรียน จึงควรพยายามให้สมาชิกรู้สึกว่าศูนย์เยาวชนนั้นเป็นสถานที่ ที่เขาจะเดินเข้ามาอย่างอิสระและภาคภูมิใจ เขามีโอกาสจะเล่นหรือจะพูดได้ตามที่เขาปรารถนา ภายใต้ระเบียบแบบแผนที่ไม่เข้มงวดเกินไปนัก และเขามีผู้นำเยาวชนที่เห็นอกเห็นใจเขาพร้อมที่จะรับฟังความคิดเห็นของ

เขาและให้เกียรติเขาตามสมควร เมื่อเป็นดังนี้ เขาก็จะมาใช้เวลาว่างที่มีอยู่ที่ศูนย์เยาวชน ไม่ไปเที่ยวเตร่มั่วสุมในทางที่จะเป็นอันตรายอีกต่อไป เนื่องจากศูนย์เยาวชนมีความสำคัญต่อการพัฒนาเยาวชนเป็นอย่างมาก และจำเป็นอย่างมากสำหรับการดำเนินชีวิตโดยทั่วไป การจัดกิจกรรมการศึกษานอกระบบโรงเรียนประเภทต่างๆ ในศูนย์เยาวชนจึงน่าจะเป็นแนวทางการพัฒนาเยาวชนให้เกิดความแข็งแรง สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ศูนย์เยาวชนจะเป็นสถานที่ที่เหมาะสมมากที่สุด

รายชื่อศูนยเยาวชนในกรุงเทพมหานคร

ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร เป็นศูนย์กลางเพื่อการเรียนรู้ด้านกีฬาและนันทนาการของวัยรุ่นกรุงเทพมหานคร อยู่ภายใต้สังกัดของ กองนันทนาการ สำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว กรุงเทพมหานคร ทั้งหมดจากเดิม 39 แห่ง ปัจจุบันมี 33 แห่ง โดยแบ่งเป็นกลุ่มต่างๆ ทั่วกรุงเทพมหานคร ทั้งหมด 6 กลุ่ม ดังนี้

ตารางที่ 3 รายชื่อศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร

ลำดับ	ศูนย์เยาวชน	เขต
1. กลุ่มกรุงเทพกลาง		
1	ศูนย์เยาวชนเทเวศร์	เขตพระนคร
2	ศูนย์เยาวชนสวนอ้อย	เขตดุสิต
3	ศูนย์เยาวชนวัดโสมนัส	เขตป้อมปราบศัตรูพ่าย
2. กลุ่มกรุงเทพใต้		
1	ศูนย์เยาวชนลุมพินี	เขตปทุมวัน
2	ศูนย์เยาวชนบ่อนไก่	เขตปทุมวัน
3	ศูนย์เยาวชนบางนา	เขตบางนา
4	ศูนย์เยาวชนคลองเตย	เขตคลองเตย
5	ศูนย์เยาวชนวัดธาตุทอง	เขตวัฒนา
6	ศูนย์เยาวชนวัดดอกไม้	เขตยานนาวา
3. กลุ่มกรุงเทพเหนือ		
1	ศูนย์เยาวชนจตุจักร	เขตจตุจักร
2	ศูนย์เยาวชนหลักสี่	เขตหลักสี่
3	ศูนย์เยาวชนดอนเมือง	เขตดอนเมือง
4	ศูนย์เยาวชนวชิรเบญจทัศ	เขตจตุจักร
5	ศูนย์เยาวชนเตชะวณิช	เขตบางซื่อ
6	ศูนย์เยาวชนบางเขน	เขตบางเขน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ลำดับ	ศูนย์เยาวชน	เขต
4. กลุ่มกรุงเทพตะวันออก		
1	ศูนย์เยาวชนบางกะปิ	เขตบางกะปิ
2	ศูนย์เยาวชนสะพานสูง	เขตสะพานสูง
3	ศูนย์เยาวชนหนองจอก	เขตหนองจอก
4	ศูนย์เยาวชนคลองสามวา	เขตคลองสามวา
5	ศูนย์เยาวชนคลองกุ่ม	เขตบึงกุ่ม
6	ศูนย์เยาวชนลาดกระบัง	เขตลาดกระบัง
5. กลุ่มกรุงธนเหนือ		
1	ศูนย์เยาวชนทวีวัฒนา	เขตทวีวัฒนา
2	ศูนย์เยาวชนชัยพฤกษมาลา	เขตตลิ่งชัน
3	ศูนย์เยาวชนจอมทอง	เขตจอมทอง
4	ศูนย์เยาวชนสะพานพระราม 8	เขตบางพลัด
5	ศูนย์เยาวชนเวฬุราชิณ	เขตธนบุรี
6	ศูนย์เยาวชนวัดฉัตรแก้วจงกลณี	เขตบางพลัด
7	ศูนย์เยาวชนโรตารี่ธนบุรี	เขตบางกอกใหญ่
8	ศูนย์เยาวชนอัมพวา	เขตบางกอกน้อย
6. กลุ่มกรุงธนใต้		
1	ศูนย์เยาวชนบางแค (เรืองสอน)	เขตบางแค
2	ศูนย์เยาวชนบางขุนเทียน	เขตบางขุนเทียน
3	ศูนย์เยาวชนทุ่งครุ	เขตทุ่งครุ
4	ศูนย์เยาวชนสะพานพระราม 9	เขตราษฎร์บูรณะ
รวม		**33 แห่ง**

หมายเหตุ 1. ข้อมูลปัจจุบันเมื่อวันที่ 16 สิงหาคม 2561 และเป็นข้อมูลจากการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่ของกองนันทนาการ สำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว กรุงเทพมหานคร ประกอบข้อมูลการวิจัยเมื่อวันที่ 7 มิถุนายน 2559

2. ศูนย์เยาวชนที่ไม่ได้อยู่สังกัดกองนันทนาการ มีการบริหารงานแยกส่วนออกไป 1 แห่ง คือ ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร (ไทย-ญี่ปุ่น)

3. ศูนย์เยาวชนที่กำลังอยู่ระหว่างดำเนินการปรับปรุงซ่อมแซม 1 แห่ง คือ ศูนย์เยาวชนเกียกกาย เขตดุสิต

4. ศูนย์เยาวชนที่ปิดบริการไปแล้ว 3 แห่ง ได้แก่ 1) ศูนย์เยาวชนวัดหัวลำโพง 2) ศูนย์เยาวชนวัดมหาธาตุ และ 3) ศูนย์เยาวชนปทุมวัน

5. ศูนย์เยาวชนที่มีการทุบตึกเพื่อก่อสร้างใหม่ 1 แห่ง ได้แก่ ศูนย์เยาวชนมีนบุรี

นโยบายของศูนย์เยาวชน

ให้ความสำคัญกับการพัฒนาเยาวชนทุกกลุ่มเป้าหมายทั้งเยาวชนทั่วไป เยาวชนที่ด้อยโอกาส หรืออยู่ในสภาวะลำบาก หรือมีความบกพร่องทางร่างกาย รวมทั้งประชาชนและผู้สูงอายุ

เป้าหมายของศูนย์เยาวชน

1. กำหนดนโยบายและแผนผังพัฒนาเยาวชนให้ชัดเจนและมีความต่อเนื่อง
2. จัดสร้างศูนย์เยาวชนให้ครบทุกพื้นที่เขตกรุงเทพมหานคร
3. สร้างสนามเด็กเล่นในชุมชนต่าง ๆ ให้กระจายทุกพื้นที่เขตของกรุงเทพมหานคร
4. ขยายการให้บริการทุกกลุ่มเป้าหมาย
5. จัดบริการกิจกรรมของศูนย์เยาวชนเคลื่อนที่ไปตามชุมชน
6. สนับสนุนให้มีการจัดตั้งกองทุนของเด็กเล่นและเยาวชน
7. จัดตั้งข้อมูลศูนย์คอมพิวเตอร์ เพื่อรวบรวมข้อมูลเด็ก เยาวชนให้ทันสมัยและเชื่อมเครือข่ายกับหน่วยงานเยาวชน
8. สนับสนุนให้เยาวชนจัดตั้งชมรมกลุ่มความสนใจกิจกรรมที่จัดให้บริการ

ตารางที่ 4 จำนวนผู้ใช้บริการศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร

ลำดับ	ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร	สถานที่ตั้ง	ผู้ใช้บริการ (ราย)
1	ศูนย์เยาวชนคลองกุ่ม	เขตบึงกุ่ม	582,242
2	ศูนย์เยาวชนโรตารี่ธนบุรี	เขตบางกอกใหญ่	362,525
3	ศูนย์เยาวชนเวฬุราชิณ	เขตธนบุรี	329,747
4	ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร (ไทย-ญี่ปุ่น)	เขตดินแดง	318,041
5	ศูนย์เยาวชนสะพานพระราม 9	เขตราษฎร์บูรณะ	286,571
6	ศูนย์เยาวชนเทเวศร์	เขตพระนคร	264,324
7	ศูนย์เยาวชนจอมทอง	เขตจอมทอง	259,833
8	ศูนย์เยาวชนทวีวัฒนา	เขตทวีวัฒนา	249,261
9	ศูนย์เยาวชนลาดกระบัง	เขตลาดกระบัง	241,050
10	ศูนย์เยาวชนบางกะปิ	เขตบางกะปิ	218,105
11	ศูนย์เยาวชนบางขุนเทียน	เขตบางขุนเทียน	179,484
12	ศูนย์เยาวชนลุมพินี	เขตปทุมวัน	169,435
13	ศูนย์เยาวชนชัยพฤกษมาลา	เขตตลิ่งชัน	152,141

ลำดับ	ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร	สถานที่ตั้ง	ผู้ใช้บริการ (ราย)
14	ศูนย์เยาวชนบ่อนไก่	เขตปทุมวัน	134,472
15	ศูนย์เยาวชนดอนเมือง	เขตดอนเมือง	132,871
16	ศูนย์เยาวชนสะพานสูง	เขตสะพานสูง	132,410
17	ศูนย์เยาวชนเตชะวณิช	เขตบางซื่อ	119,820
18	ศูนย์เยาวชนวัดดอกไม้	เขตยานนาวา	112,210
19	ศูนย์เยาวชนมีนบุรี	เขตมีนบุรี	100,500
20	ศูนย์เยาวชนวัดฉัตรแก้วจงกลณี	เขตบางพลัด	99,412
21	ศูนย์เยาวชนสะพานพระราม 8	เขตบางพลัด	90,480
22	ศูนย์เยาวชนบางแค (เรืองสอน)	เขตบางแค	81,921
23	ศูนย์เยาวชนวชิรเบญจทัศ	เขตจตุจักร	79,728
24	ศูนย์เยาวชนทุ่งครุ	เขตทุ่งครุ	78,430
25	ศูนย์เยาวชนบางเขน	เขตบางเขน	78,208
26	ศูนย์เยาวชนวัดธาตุทอง	เขตวัฒนา	75,239
27	ศูนย์เยาวชนหนองจอก	เขตหนองจอก	73,522
28	ศูนย์เยาวชนวัดโสมนัส	เขตป้อมปราบศัตรูพ่าย	61,069
29	ศูนย์เยาวชนคลองสามวา	เขตคลองสามวา	57,034
30	ศูนย์เยาวชนคลองเตย	เขตคลองเตย	51,046
31	ศูนย์เยาวชนจตุจักร	เขตจตุจักร	50,661
32	ศูนย์เยาวชนหลักสี่	เขตหลักสี่	43,375
33	ศูนย์เยาวชนอัมพวา	เขตบางกอกน้อย	42,705
34	ศูนย์เยาวชนวัดหัวลำโพง	เขตบางรัก	40,157
35	ศูนย์เยาวชนบางนา	เขตบางนา	40,131
36	ศูนย์เยาวชนสวนอ้อย	เขตดุสิต	33,797
37	ศูนย์เยาวชนเกียกกาย	เขตดุสิต	10,637
38	ศูนย์เยาวชนวัดมหาธาตุ *	เขตพระนคร	-
39	ศูนย์เยาวชนปทุมวัน *	เขตปทุมวัน	-
รวม			**5,432,594**

จำนวนผู้ใช้บริการศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร ครึ่งปีงบประมาณ 2559 (ตุลาคม 2558 - มีนาคม 2559) เรียงตามจำนวนผู้ใช้บริการ (สำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว กรุงเทพมหานคร, 2559)

ข้อมูลสัมภาษณ์เกี่ยวกับสภาพการจัดกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์หัวหน้าศูนย์เยาวชนหรือรักษาการ และเจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของศูนย์เยาวชนจำนวน 10 แห่งๆ ละ 2 คน รวม 20 คน เพื่อเป็นข้อมูลประกอบในการร่างแบบสอบถาม เพื่อพัฒนาปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ระหว่างวันที่ 15 กุมภาพันธ์ ถึง 15 มีนาคม พ.ศ. 2560 คัดเลือกจากศูนย์เยาวชนที่มีผู้เข้าใช้บริการเป็นจำนวนมากที่สุดและจำนวนน้อยที่สุด 5 อันดับแรกของครึ่งปีงบประมาณ 2559 (ตุลาคม 2558 - มีนาคม 2559) เรียงตามจำนวนผู้ใช้บริการ ประกอบด้วย ศูนย์เยาวชนที่มีผู้ใช้บริการมากที่สุด 5 อันดับแรก ได้แก่ 1) คลองกุ่ม 2) โรตารี่ (ปัจจุบันเปลี่ยนชื่อเป็น ศูนย์เยาวชนบางกอกใหญ่) 3) วัดเวฬุราชิณ 4) สะพานพระราม 9 และ 5) เทเวศร์ และศูนย์เยาวชนที่มีผู้ใช้บริการน้อยที่สุด 5 อันดับแรก ได้แก่ 1) สวนอ้อย 2) บางนา 3) อัมพวา 4) หลักสี่ และ 5) จตุจักร มีรายละเอียดดังนี้

ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา (Management resource)

สรุปข้อมูลจากการสัมภาษณ์ โดยได้สัมภาษณ์บุคลากรทางการกีฬาของศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร ได้แก่ หัวหน้าศูนย์เยาวชนหรือรักษาการ และเจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา เกี่ยวกับการดำเนินงานในการจัดกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา มีรายละเอียด ดังนี้

1. ด้านบุคลากร (Personnel)

จากข้อมูลการสัมภาษณ์ พบว่า ศูนย์เยาวชนแต่ละแห่งมีจำนวนบุคลากรที่เพียงพอต่อการจัดกิจกรรมเนื่องจากมีการจัดการบุคลากรตามหน้าที่ความรับผิดชอบของตนเอง โดยจำนวนของบุคลากร จะขึ้นอยู่กับขนาดพื้นที่และจำนวนกิจกรรมที่จัดขึ้นในศูนย์เยาวชนของแต่ละแห่ง ด้านความเชี่ยวชาญในกิจกรรมกีฬาและการออกกำลังกาย นักพลศึกษาและอาสาสมัครกีฬา มีความรู้ความเชี่ยวชาญ สามารถสอนกิจกรรมการออกกำลังกายหรือทักษะกีฬาพื้นฐานในการเล่นกีฬาสากลทั่วๆ ไปได้ เพราะศูนย์เยาวชนแต่ละแห่งต้องจัดกิจกรรมสอนกีฬาทั้งในช่วงเปิดและปิดภาคการศึกษาของโรงเรียน โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้เด็กและเยาวชนได้ออกกำลังกาย เล่นกีฬา และใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ บุคลากรจึงต้องมีความรู้ความเชี่ยวชาญพื้นฐานในด้านการออกกำลังกายและกีฬา โดยการคัดเลือกบุคลากรเข้ามาทำงานจะผ่านการคัดเลือกจากส่วนกลางทั้งหมด คือ กองนันทนาการ สำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว โดยการคัดเลือกบุคลากรจะคัดเลือกจากวุฒิการศึกษาคือจบสาขาพลศึกษาหรือวิทยาศาสตร์การกีฬา หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง มีความเชี่ยวชาญในทักษะของกีฬา สามารถถ่ายทอดทักษะกีฬาให้แก่สมาชิกได้ มีบุคลิกภาพหน้าตาที่ยิ้มแย้มแจ่มใส บุคลิกภาพดี มีความตรงต่อ

เวลา มีทัศนคติต่อการทำงานที่ดี มีความคล่องแคล่ว มีใจรักในการบริการ การเลือกอาสาสมัครกีฬาจะเลือกจากความเชี่ยวชาญในทักษะกีฬาที่สามารถสอนผู้อื่นได้ อาจหมายถึงนิสิต นักศึกษาที่ต้องการหารายได้พิเศษ และมีที่อยู่อาศัยอยู่ในบริเวณใกล้เคียงกับศูนย์เยาวชน ในการจัดหาวิทยากรจะเลือกจากผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ ความสามารถ มีความชำนาญในทักษะกีฬา อาจเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงทางด้านกีฬาทั้งในอดีตและปัจจุบัน ที่สามารถจัดสรรเวลามาถ่ายทอดทักษะให้แก่สมาชิกได้

2. ด้านงบประมาณ (Budget)

จากข้อมูลการสัมภาษณ์ พบว่า ศูนย์เยาวชนแต่ละแห่งได้รับเงินทุนสนับสนุนการทำกิจกรรมต่างๆ จากกรุงเทพมหานคร โดยผ่านสำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว โดยมีการจัดสรรเงินทุนให้ศูนย์เยาวชนแต่ละแห่งตามขนาดของพื้นที่ จำนวนกิจกรรม และความจำเป็นที่ศูนย์เยาวชนทำโครงการเสนอต่อต้นสังกัด แต่เนื่องจากงบประมาณที่ได้รับมีจำนวนที่จำกัด เนื่องจากในกรุงเทพมหานครมีศูนย์เยาวชนหลายแห่ง รวมถึงกระบวนการในการของบประมาณตามโครงการที่นำเสนอใช้เวลานาน ดังนั้น ศูนย์เยาวชนหลายๆ แห่ง จึงพยายามจัดสรรปันส่วนงบประมาณที่ได้รับเพื่อให้เพียงพอต่อการจัดกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา

ในส่วนของงบประมาณภายนอกที่ศูนย์เยาวชนได้รับ ส่วนใหญ่จะได้รับมาจากสมาชิกที่รวบรวมเงินเพื่อการซ่อมแซมอุปกรณ์กีฬาที่ชำรุดเสียหาย หรือเงินบริจาคจากผู้ปกครองของสมาชิกเด็กและเยาวชน ที่ต้องการให้เพื่อสบทบทุนในการจัดกิจกรรมการแข่งขันกีฬาของบุตรหลานหรือตามเทศกาลที่ต้องมีงานเลี้ยงสังสรรค์หรือการจับฉลากของรางวัลหรือรางวัล และศูนย์เยาวชนบางแห่งยังได้ทำกิจกรรมความรับผิดชอบต่อสังคม (Corporate Social Responsibility:CSR) จากองค์กรภาครัฐและเอกชนแทนการสนับสนุนงบประมาณ เช่น การสร้างสนามฟุตซอล การทำพื้นที่ในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา การบริจาคอุปกรณ์กีฬา เป็นต้น

3. ด้านประชาสัมพันธ์และสารสนเทศ (Public relation and Information)

จากข้อมูลการสัมภาษณ์ พบว่า การประชาสัมพันธ์ของศูนย์เยาวชนแต่ละแห่ง มีความคล้ายคลึงกัน โดยวิธีที่ศูนย์เยาวชนเลือกใช้มาประชาสัมพันธ์โครงการกิจกรรมของศูนย์เยาวชนคือการมีแผ่นพับที่บอกถึงรายละเอียดของกิจกรรมที่ศูนย์เยาวชนไว้อย่างชัดเจน เช่น ชนิดของกีฬาที่เปิดสอน วัน-เวลาที่ศูนย์เยาวชนเปิดและปิด เส้นทางและวิธีการเดินทางมาที่ศูนย์เยาวชน เป็นต้น รวมถึงการประชาสัมพันธ์แบบใช้ประกาศเสียงตามสาย ซึ่งจะสะดวกสำหรับศูนย์เยาวชนที่ตั้งอยู่ในชุมชน การตั้งป้ายประกาศไว้ตามจุดต่างๆ ที่ประชาชนเห็นได้สะดวก นอกจากนี้ยังมีการใช้ระบบโซเชียลให้เป็นประโยชน์ โดยการตั้งช่องทางการติดต่อในโซเชียลมีเดีย เช่น ไลน์ (Line) เฟสบุ๊ก (Facebook) เพื่อเพิ่มการประชาสัมพันธ์กิจกรรมที่ศูนย์เยาวชนในทุกๆ ช่องทางการติดต่อ ในส่วนของการเก็บ

ข้อมูลสมาชิก บัญชี หรือข้อมูลทั่วๆ ไป ศูนย์เยาวชนส่วนใหญ่ได้มีการจัดเก็บข้อมูลไว้ในคอมพิวเตอร์ เพื่อการแยกหมวดหมู่ของสมาชิกตามอายุ ข้อมูลบัญชีรายรับ-รายจ่าย รวมถึงข้อมูลในการดำเนินงานของศูนย์เยาวชน เพื่อป้องกันข้อมูลไม่ให้เสียหายและสามารถเก็บข้อมูลได้มากกว่าการเก็บข้อมูลเป็นกระดาษ ซึ่งปัจจุบันหลายๆ แห่งใช้การรับสมัครและเก็บข้อมูลของสมาชิกในระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อความรวดเร็วในการรับสมัคร ถูกต้องและทันสมัย ทำให้สมาชิกรู้สึกประทับใจกับการบริการที่รวดเร็วไม่ล่าช้า และปัจจุบันการรับสมัครทางอินเทอร์เน็ตหรือออนไลน์ได้เป็นที่นิยมแพร่หลายไปมาก เพราะสะดวก รวดเร็ว หากศูนย์เยาวชนมีการปรับเปลี่ยนวิธีการรับสมัครให้มีความทันสมัยและมีความสะดวกมากขึ้น กลุ่มเป้าหมายวัยรุ่นน่าจะให้ความสนใจไม่น้อยไปกว่าสถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาของเอกชน

4. ด้านวัสดุอุปกรณ์ สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก (Facilities)

จากข้อมูลการสัมภาษณ์ พบว่า ศูนย์เยาวชนแต่ละแห่งมีวัสดุอุปกรณ์ สถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวก มีความครบถ้วนแตกต่างกัน เนื่องจากศูนย์เยาวชนแต่ละแห่งมีขนาดของพื้นที่ในการทำกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาที่แตกต่างกัน บางแห่งมีขนาดใหญ่ทำให้สามารถจัดกิจกรรมที่หลากหลายได้ ในขณะที่บางแห่งมีขอบเขตของพื้นที่ที่น้อย ทำให้มีกิจกรรมภายในศูนย์ไม่หลากหลายเท่าศูนย์เยาวชนอื่นๆ รวมถึงสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกย่อมมีความแตกต่างกันไปด้วย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

วัสดุอุปกรณ์ ศูนย์เยาวชนแต่ละแห่งจะได้รับอุปกรณ์ในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาจากกรุงเทพมหานครผ่านสำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว ทั้งอุปกรณ์ที่ได้เป็นประจำปีและอุปกรณ์ที่ทำโครงการเสนอไป โดยในภาพรวมถือว่าไม่เพียงพอ วัสดุอุปกรณ์กีฬาที่นำมาใช้ในศูนย์เยาวชนมีมาตรฐานทั่วไป วัสดุพอจะใช้ออกกำลังกายและเล่นกีฬาได้เพียงระยะหนึ่งเท่านั้น แต่ไม่แข็งแรงทนทาน เกิดการชำรุดเสียหายได้ง่าย ซึ่งสาเหตุหลักๆ ของปัญหาที่เกิดขึ้นคือ การได้รับงบประมาณที่ไม่เพียงพอต่อจำนวนของสมาชิกที่มาใช้บริการ ทำให้เกิดการผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนกันเรื่อยๆ รวมถึงสมาชิกที่เป็นเด็กและเยาวชน ใช้อุปกรณ์โดยไม่ระมัดระวัง จึงเกิดการชำรุดเสียหายได้ง่าย และการซ่อมแซมหรือขออุปกรณ์ใหม่ ต้องใช้เวลานาน จึงทำให้ศูนย์เยาวชนหลายแห่งมีอุปกรณ์กีฬาไม่เพียงพอต่อการออกกำลังกายและเล่นกีฬาของสมาชิก

สถานที่ในการออกกำลังกายและเล่นกีฬาของศูนย์เยาวชนแต่ละแห่งนั้น มีพื้นที่ในการจัดกิจกรรมแตกต่างกันไปตามแต่ละพื้นที่ ซึ่งแต่ละแห่งมีกิจกรรมมากน้อยไม่เหมือนกัน เช่น ฟุตซอล บาสเกตบอล วอลเลย์บอล สระว่ายน้ำ ลานกิจกรรม เป็นต้น เนื่องจากศูนย์เยาวชนแบ่งเป็น 3 ระดับ ได้แก่ ระดับเอ B และ C ทำให้บางแห่งไม่เหมาะสมที่จะทำกิจกรรมที่ต้องใช้พื้นที่มาก เช่น บางแห่งมี

โรงยิม แต่บางแห่งไม่มี เป็นต้น ทำให้สมาชิกผู้ใช้บริการไม่สามารถเลือกกิจกรรมที่ศูนย์เยาวชนได้เต็มที่

สิ่งแวดล้อมและบรรยากาศภายในศูนย์เยาวชนส่วนใหญ่จะอยู่ในพื้นที่ชุมชน โรงเรียน วัด สวนสาธารณะ มีต้นไม้ให้ความร่มรื่นย์ สะอาด มีพนักงานทำความสะอาดภายในศูนย์เยาวชน มีการจัดตกแต่งสถานที่ที่เข้ากับเทศกาล เพิ่มความสวยงาม จัดบอร์ดให้ความรู้เกี่ยวกับการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา

สิ่งอำนวยความสะดวกที่จัดภายในศูนย์เยาวชนแต่ละแห่ง มีความแตกต่างกัน อยู่ที่ความพร้อมและการดำเนินงานของศูนย์เยาวชน สิ่งอำนวยความสะดวกที่ศูนย์ฯ แต่ละแห่งจัดไว้เป็นพื้นฐานสำหรับสมาชิก ได้แก่ ห้องน้ำ ตู้กดน้ำ ชั้นวางรองเท้า เก้าอี้นั่งพักผ่อน ในขณะที่บางแห่งมีที่อาบน้ำให้บริการด้วย ในเรื่องของการเดินทางมาที่ศูนย์เยาวชน บางแห่งมีป้ายบอกทางที่ชัดเจน แต่บางแห่งมีป้ายบอกทางไม่ชัดเจนและน้อยเกินไปในกรณีที่ศูนย์เยาวชนอยู่ไกลจากชุมชน ทำให้เกิดความสับสนในการเดินทางได้ ศูนย์เยาวชนแต่ละแห่งได้มีระบบรักษาความปลอดภัยที่ดี สร้างความมั่นใจให้กับสมาชิกที่มาใช้บริการ

ปัจจัยวงจรคุณภาพ

1. การวางแผน (Planning)

จากข้อมูลการสัมภาษณ์ พบว่า ศูนย์เยาวชนแต่ละแห่งมีการวางแผนการปฏิบัติงานที่สอดคล้องกับนโยบายของศูนย์เยาวชนที่ต้องการส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนสนใจออกกำลังกายและเล่นกีฬาเป็นวิถีชีวิต เพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีคุณภาพชีวิตที่ดี โดยศูนย์เยาวชนแต่ละแห่งมีการกำหนดแผนงานแตกต่างกันตามการปฏิบัติงานของศูนย์ ศูนย์เยาวชนบางแห่งสามารถจัดกิจกรรมได้หลากหลาย จึงมีการวางแผนเกี่ยวกับเรื่องของการดำเนินงานและงบประมาณเพื่อให้เพียงพอกับการดำเนินการ แต่โดนรวมแต่ละแห่งจะมีการวางแผนทั้งระยะสั้นคือ 3 เดือน หรือ 6 เดือน และระยะยาวคือ 12 เดือน ตามช่วงเวลาของปีงบประมาณของกรุงเทพมหานคร เช่น การวางแผนการจัดกิจกรรมอบรมฟุตซอลสำหรับเด็กและเยาวชนในช่วงปิดเทอม ที่จะมีการจัดกิจกรรมเป็นรุ่น ปีละ 4 รุ่น หรือการวางแผนการจัดการแข่งขันกีฬาปีละ 1 ครั้ง คือการวางแผนระยะยาว เป็นต้น

2.การปฏิบัติ (Do)

จากข้อมูลการสัมภาษณ์ พบว่า ศูนย์เยาวชนแต่ละแห่งมีการปฏิบัติงานตามแผนงานและนโยบายจากกรุงเทพมหานคร โดยต้องการส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนได้ออกกำลังกายและเล่นกีฬาเป็นประจำ โดยการปฏิบัติงานที่ศูนย์เยาวชนจะมีการแบ่งหน้าที่ตามความรับผิดชอบของตำแหน่งตัวเอง ตั้งแต่หัวหน้าศูนย์เยาวชนถึงพนักงานทำความสะอาด โดยมีการแบ่งงานกันชัดเจน ไม่ทับซ้อนกัน

การปฏิบัติงานด้านกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา มีการจัดกิจกรรมตามขนาดของพื้นที่ศูนย์เยาวชน ทำให้แต่ละศูนย์มีการจัดกิจกรรมที่แตกต่างกันไป มีรายละเอียดสามารถอธิบายได้ ดังนี้

โดยกิจกรรมที่ได้มีการเปิดสอนเป็นประจำทุกปี เช่น การสอน ฟุตซอล เทควันโด เป็นต้น กิจกรรมที่จัดสำหรับการใช้เวลาว่างหลังเลิกเรียน เช่น ปิงปอง บาสเกตบอล แชร์บอล วอลเลย์บอล แบดมินตัน เป็นต้น และบางกิจกรรมที่ศูนย์เยาวชนที่มีข้อจำกัดทางพื้นที่ไม่สามารถทำได้ เช่น ว่ายน้ำ ฟิตเนส กีฬาผาดโผน เป็นต้น กิจกรรมที่จัดขึ้นเป็นทั้งกิจกรรมที่สามารถทำร่วมกันได้ทั้งวัยรุ่นชายและหญิง แต่ในบางศูนย์เยาวชนได้จัดกิจกรรมแยกชาย-หญิง เพื่อให้สามารถทำกิจกรรมได้เต็มที่ เนื่องจากวัยรุ่นชายจะมีการเล่นกีฬาที่รุนแรงกว่าวัยรุ่นหญิง และบางแห่งได้แยกเพื่อความเป็นสัดส่วน และศูนย์เยาวชนได้นำข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรมที่กลุ่มวัยรุ่นต้องการมาพิจารณาตามความเหมาะสม เพื่อให้กลุ่มวัยรุ่นหน้าใหม่ๆ มาเข้าร่วมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานครให้มากขึ้น

กิจกรรมที่ศูนย์เยาวชนต้องการจัดขึ้นนอกเหนือจากที่ต้องจัดเป็นประจำ ซึ่งต้องมีการจัดทำเสนอโครงการต่อสำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว เพื่อของบประมาณในการจัดกิจกรรมที่ศูนย์เยาวชน โดยเป็นกีฬาที่จัดขึ้นพิเศษ กีฬาที่บางศูนย์เยาวชนเอื้อต่อการจัดกิจกรรม เช่น กีฬาผาดโผน กีฬาที่ต้องการความท้าทาย เป็นต้น หรือเป็นกิจกรรมที่สมาชิกต้องการให้มีขึ้นที่ศูนย์เยาวชนที่ตนเองมาออกกำลังกายและเล่นกีฬาอยู่เป็นประจำ โดยมีความต้องการกิจกรรมที่มีความหลากหลายมากขึ้น เพราะอาจเกิดความเบื่อหน่ายในกิจกรรมที่ศูนย์เยาวชนจัดขึ้นเป็นประจำอยู่แล้ว จึงต้องการให้เกิดกิจกรรมใหม่ๆ บ้าง

3. การตรวจสอบ (Check)

จากข้อมูลการสัมภาษณ์ พบว่า ศูนย์เยาวชนแต่ละแห่งได้กำหนดขั้นตอนการประเมินการทำงานว่าบรรลุผลตามเป้าหมายที่กำหนดหรือไม่ โดยเริ่มจากการวางแผนงานกับเจ้าหน้าที่ของศูนย์เยาวชนตามวัน เวลาที่กำหนดของแต่ละแห่ง ว่าในแต่ละกิจกรรมหรือการดำเนินงานของศูนย์ ได้พบเจอปัญหาที่เกิดจากการทำงาน ที่เป็นอุปสรรคต่อการดำเนินงานให้ประสบความสำเร็จหรือไม่ หรือเกิดอะไรขึ้นบ้างที่ทำให้งานไม่เป็นไปตามเป้าหมาย ทั้งจากการประเมินประจำปีของศูนย์เยาวชนและการประเมินตามกิจกรรมที่จัดขึ้น ในการประเมินประจำปีของศูนย์ฯ จะจัดขึ้นปีละ 2 ครั้ง โดยแบ่งเป็น 6 เดือนจะประเมินการทำงาน 1 ครั้ง ซึ่งมีเครื่องมือในการตรวจสอบการดำเนินงานของศูนย์เยาวชน ได้แก่ แบบสอบถามแก่สมาชิก เพื่อประเมินการทำงานของบุคลากรและการดำเนินการจัดกิจกรรมเพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงการทำงานต่อไป รวมถึงสมาชิกสามารถเสนอแนะความคิดเห็นต่อการดำเนินงานของศูนย์เยาวชนผ่านใบเสนอแนะความคิดเห็นหรือสามารถพูดคุยได้โดยตรงกับเจ้าหน้าที่ศูนย์เยาวชนเพื่อเสนอถึงสิ่งที่ต้องการให้เกิดขึ้นหรือสิ่งที่ต้องการให้แก้ไขปรับปรุง รวมถึง

การมีบุคคลภายนอก เช่น นิสิต/ นักศึกษา นักวิจัย มาทำการวิจัยภายในศูนย์เยาวชน เป็นต้น การตรวจสอบ ประเมิน และการทำวิจัยนี้ เพื่อการพัฒนาที่ดีของศูนย์เยาวชนต่อไป

4. การปรับปรุง (Act)

จากข้อมูลการสัมภาษณ์ พบว่า ศูนย์เยาวชนแต่ละแห่งมีการจัดทำแนวทางการปรับปรุงแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นไว้ล่วงหน้า โดยผ่านการประชุมเจ้าหน้าที่ขององค์กรก่อนการจัดกิจกรรม เพื่อป้องกันปัญหาเดิมที่อาจเกิดขึ้นในทุกๆ ปี แต่บางครั้งปัญหาที่เกิดขึ้น จะเป็นปัญหาใหม่ๆ ที่อาจไม่ได้มีการวางแผนแก้ไขปัญหาไว้ล่วงหน้า อาจทำให้เกิดปัญหาติดขัดไปบ้าง แต่เมื่อเกิดปัญหาขึ้นแล้ว องค์กรจะหาทางแก้ไขและป้องกันไม่ให้เกิดปัญหานั้นๆ อีก ในปีต่อๆ ไป เช่น ปัญหาที่เกิดจากอันตรายในการทำกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา เจ้าหน้าที่จะเพิ่มมาตรการความปลอดภัยแก่สมาชิกที่เป็นวัยรุ่นมากขึ้น เพราะเป็นวัยที่มีความคึกคะนอง มีความเป็นตัวของตัวเองสูง อาจเกิดอันตรายจากการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาได้มากกว่าวัยอื่นๆ หรือปัญหาจากการมีอุปกรณ์กีฬาที่ไม่เพียงพอ เจ้าหน้าที่พยายามจัดสรรการเล่นของสมาชิกแต่ละคนให้ทั่วถึงกัน เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาการแย่งกันใช้สถานที่หรืออุปกรณ์ เป็นต้น

ปัจจัยสิ่งแวดล้อม

1. การเมืองและนโยบาย (Political)

จากข้อมูลการสัมภาษณ์ พบว่า ศูนย์เยาวชนแต่ละแห่งมีนโยบายที่ชัดเจนและมีความต่อเนื่อง โดยต้องการให้จัดสร้างศูนย์เยาวชนให้ครบทุกพื้นที่ของกรุงเทพมหานคร ต้องการขยายการให้บริการไปสู่ทุกกลุ่มเป้าหมาย โดยเน้นไปที่เด็กและเยาวชน ศูนย์เยาวชนมีการจัดกิจกรรมเคลื่อนที่ไปตามชุมชน สนับสนุนและให้ความสำคัญกับเทคโนโลยีและเครือข่าย โดยการจัดตั้งศูนย์คอมพิวเตอร์เพื่อการค้นคว้าหาข้อมูล หรือการเพิ่มเติมความรู้ ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร เป็นศูนย์กลางเพื่อการเรียนรู้ด้านกีฬาและนันทนาการของวัยรุ่นกรุงเทพมหานคร การกำหนดนโยบายมีวัตถุประสงค์เพื่อการดำเนินงานตามแนวทางที่ถูกต้องและเหมาะสมเพื่อประโยชน์แก่กลุ่มเป้าหมายทุกกลุ่ม ส่งเสริมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา ในการกำหนดนโยบายที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มเป้าหมายวัยรุ่นนั้น ทางศูนย์เยาวชนได้คำนึงถึงความต้องการและความเหมาะสมที่เหมาะกับวัยรุ่นเป็นหลัก วัยรุ่นเป็นวัยที่กำลังเจริญเติบโต มีความต้องการที่แตกต่างไปจากวัยอื่นๆ ชอบกิจกรรมที่ท้าทาย ศูนย์เยาวชนจึงต้องมีการกำหนดแนวทางการดำเนินกิจกรรมที่ตรงตามความต้องการของวัยรุ่นที่มาใช้มาบริการ เพราะนอกจากจะมีกิจกรรมที่ทำให้วัยรุ่นสนใจและหันมาออกกำลังกายและเล่นกีฬามากขึ้นแล้ว ยังทำให้บรรลุวัตถุประสงค์ด้านการส่งเสริมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาให้แก่เด็กและเยาวชนอีกด้วย

2. เศรษฐกิจ (Economical)

จากข้อมูลการสัมภาษณ์ พบว่า จากการที่ศูนย์เยาวชนแต่ละแห่งตั้งอยู่ในขนาดของพื้นที่ที่มีขนาดแตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นเขตชุมชน โรงเรียน วัด ซึ่งเป็นสถานที่ที่มีผู้คนอาศัยอยู่บริเวณนั้น อิทธิพลของเศรษฐกิจในปัจจุบัน พ่อแม่ต้องหารายได้มาจุนเจือครอบครัว และส่วนใหญ่ในชุมชนอยู่ในสังคมที่ต้องออกไปทำงานนอกบ้านในตอนเช้าและกลับมาบ้านในตอนค่ำ การเดินทางที่นานและล่าช้าเนื่องจากการจราจรที่ติดขัด ทำให้ใช้เวลากับครอบครัวไม่นานมากนัก เวลาส่วนใหญ่จึงอยู่นอกบ้าน วัยรุ่นหลายๆ คน จึงให้ความสนใจกลุ่มเพื่อนมากกว่าครอบครัว มีการจับกลุ่มทำกิจกรรมหลังเลิกเรียน และเนื่องจากรายได้ของพ่อแม่ไม่ได้มากนัก ทำให้เด็กและเยาวชนในชุมชนไม่สามารถที่จะไปใช้บริการสถานออกกำลังกายที่มีค่าใช้จ่ายที่สูงได้ รวมถึงกลุ่มวัยรุ่นบางกลุ่มเป็นนักกีฬา การซ้อมกีฬาที่สถานศึกษาจะสามารถทำได้ในเวลาที่จำกัด และเนื่องจากยังไม่มีรายได้จากการประกอบอาชีพเป็นของตนเอง ประกอบกับการเช่าสถานที่ในการซ้อมกีฬามีค่าใช้จ่ายที่สูง การมีศูนย์เยาวชนเพื่อรองรับกลุ่มวัยรุ่นที่เข้ามาออกกำลังกายและเล่นกีฬาจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นต่อชุมชน ทำให้ประชาชนทุกกลุ่มมีกิจกรรมทำหลังจากทำกิจวัตรประจำวัน ศูนย์เยาวชนจึงหาแนวทางในการพัฒนากิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาเพื่อสร้างความน่าสนใจและสร้างความตระหนักให้คนชุมชนสนใจมากขึ้น ประกอบกับรายได้ของผู้ปกครองแต่ละคนไม่เท่ากัน ทำให้ผู้ที่รายได้ที่ดีกว่าสามารถมีกำลังจะส่งบุตรหลานให้ไปออกกำลังกายและเล่นกีฬาในสถานที่ที่มีความพร้อมมากกว่าได้

3. สังคมและวัฒนธรรม (Social-Cultural)

จากข้อมูลการสัมภาษณ์ พบว่า ศูนย์เยาวชนได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการออกกำลังกายและเล่นกีฬาของเด็กและเยาวชน ซึ่งกลุ่มนี้ถือเป็นกลุ่มวัยรุ่นที่กำลังก้าวเข้าสู่การเจริญเติบโตทั้งร่างกายและจิตใจ เริ่มมีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย อารมณ์ และจิตใจ ส่งผลถึงความวิตกกังวลและความไม่มั่นใจ เป็นวัยที่ต้องการอิสระและความคิดเป็นของตัวเอง มีวิธีการปฏิบัติในการคบหาเพื่อน เป็นวัยที่ให้ความสำคัญในการคบเพื่อน ส่งผลให้อยู่กับเพื่อนมากกว่าครอบครัว ต้องการเลือกกลุ่มเพื่อนที่มีค่านิยมและมีความสนใจในสิ่งเดียวกันเพื่อให้ตนเองได้รับการยอมรับจากเพื่อน ด้วยเหตุนี้ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานครได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของกลุ่มวัยรุ่นจึงได้มีการจัดกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาที่เหมาะสมกับช่วงวัย เพื่อสร้างเสริมและพัฒนาร่างกายและจิตใจของวัยรุ่นให้มีพัฒนาการที่เหมาะสม โดยจัดกิจกรรมที่เหมาะสมตามแต่ละช่วงวัย ทั้งระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย กิจกรรมที่แยกชาย-หญิง เพื่อให้ง่ายต่อการสอนของบุคลากร และลดความเขินอายจากการทำกิจกรรมกับเพศตรงข้าม จัดกิจกรรมที่แปลกใหม่ไปจากกิจกรรมเดิมๆ ที่มีอยู่แล้ว ในขณะที่ยังมีการจัดกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาที่มีการจัดเป็นประจำทุกปี วัยรุ่นส่วนใหญ่ที่สนใจมาออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชน ได้รับการส่งเสริมและสนับสนุนจากพ่อแม่ผู้ปกครอง การชักชวนจากเพื่อน รวมถึงการมาซ้อมกีฬาของวัยรุ่นที่เป็นนักกีฬาโรงเรียน โดยมี

วัตถุประสงค์ของการมาที่ศูนย์เยาวชนแตกต่างกันไป เช่น อยากมีร่างกายที่แข็งแรง ต้องการมีรูปร่างที่ดี อยากพบปะเพื่อนใหม่ อยากสนุกสนานกับเพื่อน รักษาโรคหรือสร้างภูมิคุ้มกันร่างกาย ซ้อมเพื่อการแข่งขัน เป็นต้น โดยมีการจัดโปรแกรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาตามเหมาะสม เพราะมีข้อจำกัดเรื่องงบประมาณที่ได้รับ ทำให้ไม่อาจจัดกิจกรรมทุกๆ อย่างที่สมาชิกได้เสนอแนะมาได้ และกิจกรรมที่ศูนย์เยาวชนจัดเป็นประจำก็ถือว่าสมาชิกที่เป็นวัยรุ่นให้ความสนใจและเข้าร่วมเป็นอย่างดี กิจกรรมหลายอย่างที่ศูนย์เยาวชนเน้นจัดขึ้นมานั้น ศูนย์เยาวชนพยายามเน้นการทำกิจกรรมร่วมกันภายในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน เพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีในครอบครัวและสร้างสัมพันธ์อันดีกับกลุ่มเพื่อนๆ ได้ใช้เวลาร่วมกันให้มากขึ้น เพื่อความเข้าใจและการเรียนรู้กันที่มากขึ้น

4. เทคโนโลยี (Technological)

จากข้อมูลการสัมภาษณ์ พบว่า ศูนย์เยาวชนหลายๆ แห่ง ไม่มีการติดตั้งระบบอินเทอร์เน็ตไร้สาย (WiFi) สำหรับให้สมาชิกได้ใช้บริการ เนื่องด้วยงบประมาณที่จำกัด นอกจากกรณีที่หัวหน้าศูนย์สามารถจัดสรรปันส่วนเงินงบประมาณมาติดตั้งได้ ในกรณีการมีอินเทอร์เนตไร้สายที่ศูนย์เยาวชนนั้นสามารถที่จะดึงดูดให้กลุ่มวัยรุ่นได้เข้ามาสมัครเป็นสมาชิกที่ศูนย์เยาวชนเพิ่มมากขึ้นได้ เนื่องจากระหว่างพักจากการออกกำลังกายและเล่นกีฬา กลุ่มวัยรุ่นได้ผ่อนคลายในการเล่นโซเชียลมีเดีย เช่น ไลน์ (Line) เฟสบุ๊ก (Facebook) เป็นต้น ซึ่งการติดต่อสื่อสารในปัจจุบันได้มีวิวัฒนาการที่ไปไกลกว่าสมัยก่อนมาก กลุ่มผู้ปกครอง กลุ่มเพื่อน ทำให้รับรู้ข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว สามารถชักชวนเพื่อนให้มาสนใจทำกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนเพิ่มขึ้นได้

การวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor analysis)

การวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor analysis) เป็นการศึกษาองค์ประกอบของตัวแปรว่า ตัวแปรที่ศึกษาสามารถจัดกลุ่มได้เป็นกี่องค์ประกอบ คำว่า Factor analysis มีชื่อเรียกในภาษาไทยหลายคำ เช่น การวิเคราะห์องค์ประกอบ การวิเคราะห์ตัวประกอบ เป็นต้น สำหรับการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะใช้คำว่า การวิเคราะห์องค์ประกอบ โดยมีผู้ให้ความหมายไว้ดังนี้

ความหมายของการวิเคราะห์องค์ประกอบ

เพชรน้อย สิงห์ช่างชัย (2549) ให้ความหมายว่า การวิเคราะห์องค์ประกอบที่เป็นเทคนิคทางสถิติ สำหรับการวิเคราะห์ตัวแปรหลายตัว (Multivariate analysistechniques) ที่ออกแบบมาเพื่อช่วยให้นักวิจัยได้ใช้แสวงหาความรู้ความจริงดังกล่าว เช่น นักวิจัยสามารถใช้การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (Exploratory factor analysis หรือ EFA) ในการพัฒนาทฤษฎี หรือนักวิจัยสามารถใช้การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Comfirmatory factor analysis หรือ CFA) ในการทดสอบหรือยืนยันทฤษฎี

กัลยา วาณิชบัญชา (2551) สรุปว่า เป็นการวิเคราะห์หลายตัวแปรเทคนิคเพื่อการสรุปรายละเอียดของตัวแปรหลายตัว หรือเรียกว่าเป็นเทคนิคที่ใช้ลดจำนวนตัวแปรเทคนิคหนึ่งโดยการศึกษาถึงโครงสร้างความสัมพันธ์ของตัวแปร และสร้างตัวแปรใหม่เรียกว่า องค์ประกอบ โดยองค์ประกอบที่สร้างขึ้นจะเป็นการนำตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กันหรือมีความร่วมกันสูงมารวมกันเป็นองค์ประกอบเดียวกัน ส่วนตัวแปรที่อยู่คนละองค์ประกอบมีความร่วมกันน้อย หรือไม่มีความสัมพันธ์กันเลย

บุญใจ ศรีสถิตย์นรากูร (2550) สรุปว่า การวิเคราะห์องค์ประกอบเป็นวิธีการทางสถิติที่นำมาใช้วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ เพื่อลดจำนวนตัวแปรที่มีหลายๆ ตัวแปร ให้เหลือจำนวนตัวแปรที่น้อยลง โดยรวมตัวแปรที่มีค่าร่วมกันสูง (Communality) เข้าในกลุ่มเดียวกัน ทำให้ตัวแปรในแต่ละกลุ่มไม่เหลื่อมล้ำกันหรือแยกจากกันชัดเจน ดังนั้นตัวแปรที่รวมอยู่ในปัจจัยเดียวกันจะมีความสัมพันธ์กันสูง แต่จะมีความสัมพันธ์ในระดับต่ำกับตัวแปรที่อยู่..ปัจจัย

Daniel (1988) ได้พูดถึงการวิเคราะห์องค์ประกอบไว้ว่า การวิเคราะห์องค์ประกอบถูกออกแบบมาเพื่อใช้ตรวจสอบโครงสร้างของชุดตัวแปรและเพื่อใช้อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรในรูปของจำนวนที่น้อยที่สุดของตัวแปรแฝงที่สังเกตไม่ได้ ซึ่งตัวแปรแฝงที่สังเกตไม่ได้เหล่านี้จะถูกเรียกว่า องค์ประกอบ

Joreskog และ Sorbom (1989) ได้อธิบายว่า แนวคิดที่สำคัญภายใต้รูปแบบของการวิเคราะห์องค์ประกอบ คือ มีตัวแปรบางตัวที่ไม่สามารถสังเกตหรือวัดได้โดยตรง หรืออาจเรียกได้ว่าเป็นตัวแปรแฝงหรือองค์ประกอบ ซึ่งสามารถอ้างอิงได้ทางอ้อมจากข้อมูลของตัวแปรที่สังเกตได้ การวิเคราะห์องค์ประกอบเป็นกระบวนการทางสถิติสำหรับเปิดเผยตัวแปรแฝงที่มีอยู่ โดยศึกษาผ่านความแปรปรวนระหว่างชุดของตัวแปรที่สังเกตได้

สรุป การวิเคราะห์องค์ประกอบ หมายถึง เทคนิคทางสถิติที่ใช้สำหรับวิเคราะห์ตัวแปรหลายตัว เป็นการนำตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กันหรือมีความร่วมกันสูงมารวมกันเป็นองค์ประกอบเดียวกัน ส่วนตัวแปรที่อยู่คนละองค์ประกอบมีความร่วมกันน้อย หรือไม่มีความสัมพันธ์กันเลย เพื่อใช้การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจหรือการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันในการทดสอบหรือยืนยันทฤษฎี

ประเภทของการวิเคราะห์องค์ประกอบ

การวิเคราะห์องค์ประกอบ (กัลยา วานิชบัญชา, 2551) แบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (Exploratory factor analysis) และการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory factor analysis)

1. การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (Exploratory Factor Analysis)

การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจจะใช้ในกรณีที่ผู้ศึกษาไม่มีความรู้ หรือมีความรู้น้อยมากเกี่ยวกับโครงสร้างความสัมพันธ์ของตัวแปรเพื่อศึกษาโครงสร้างของตัวแปร และลดจำนวนตัวแปรที่มีอยู่เดิมให้มีการรวมกันได้

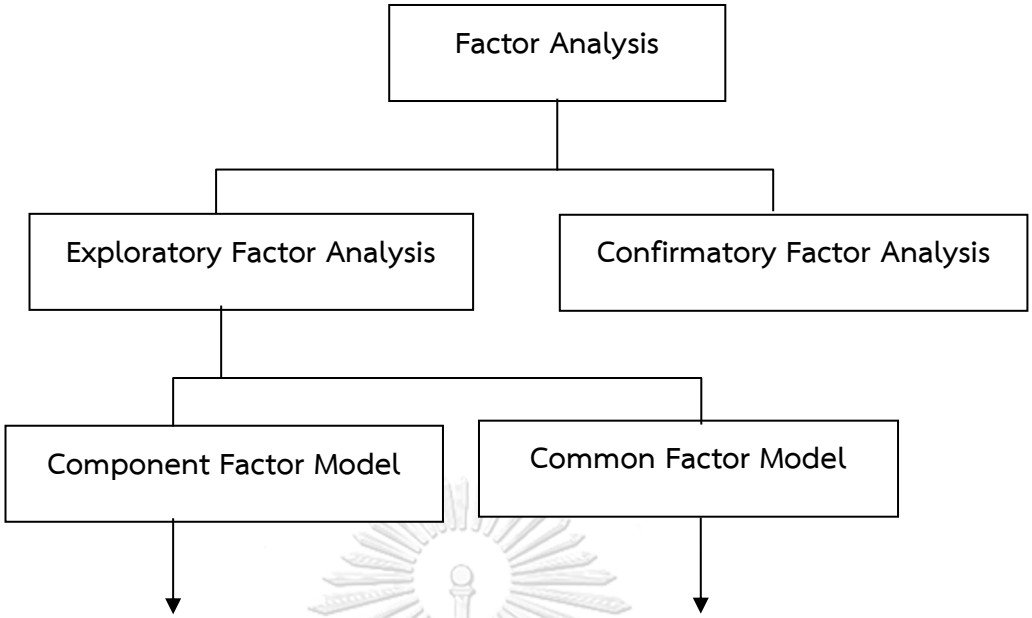
2. การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory Factor Analysis)

การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันจะใช้กรณีที่ผู้ศึกษาทราบโครงสร้างความสัมพันธ์ของตัวแปร หรือคาดว่าโครงสร้างความสัมพันธ์ของตัวแปรควรจะเป็นรูปแบบใด หรือคาดว่าตัวแปรใดบ้างที่มีความสัมพันธ์กันมากและควรอยู่ในองค์ประกอบเดียวกัน หรือคาดว่ามีตัวแปรใดที่ไม่มีความสัมพันธ์กัน ควรจะอยู่ต่างองค์ประกอบกัน หรือกล่าวได้ว่า ผู้ศึกษาทราบโครงสร้างความสัมพันธ์ของตัวแปร หรือคาดไว้ว่าโครงสร้างความสัมพันธ์ของตัวแปรเป็นอย่างไรและจะใช้เทคนิคการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันมาตรวจสอบหรือยืนยันความสัมพันธ์ว่าเป็นอย่างที่คาดไว้หรือไม่ โดยการวิเคราะห์หาความตรงเชิงโครงสร้าง

วัตถุประสงค์ของเทคนิคการวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor analysis) (นงลักษณ์ วิรัชชัย, 2542)

1. เพื่อศึกษาว่าองค์ประกอบร่วมที่จะสามารถอธิบายความสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างตัวแปรต่าง ๆ โดยที่จำนวนองค์ประกอบร่วมที่หาได้จะมีจำนวนน้อยกว่าจำนวนตัวแปรนั้น จึงทำให้ทราบว่ามีองค์ประกอบร่วมอะไรบ้าง โมเดลนี้ เรียกว่า Exploratory Factor Analysis Model: EFA

2. เพื่อต้องการทดสอบสมมุติฐานเกี่ยวกับโครงสร้างขององค์ประกอบว่า องค์ประกอบแต่ละองค์ประกอบด้วยตัวแปรอะไรบ้าง และตัวแปรแต่ละตัวควรมีน้ำหนักหรืออัตราความสัมพันธ์กับองค์ประกอบมากน้อยเพียงใด ตรงกับที่คาดคะเนไว้หรือไม่ หรือสรุปได้ว่าเพื่อต้องการทดสอบว่าตัวประกอบอย่างนี้ตรงกับโมเดลหรือตรงกับทฤษฎีที่มีอยู่หรือไม่ โมเดลนี้เรียกว่า Confirmatory factor analysis model: CFA ซึ่งเทคนิคของ Factor analysis สามารถสรุปได้เป็นรูปแบบดังนี้



Principal Component Analysis
(PC หรือ PA1)

- Principal Axis Factoring (PAF หรือ PA2)
- Image Factor Analysis (IMAGE)
- Canonical Factor Analysis (ML)
- Alpha Factor Analysis (AFA)
- Unweighted Least Square (ULS)
- Generalized Least Squares (GLS)

รูปที่ 8 สรุปรูปแบบการวิเคราะห์ตัวประกอบ (นงลักษณ์ วิรัชชัย, 2542)

ประโยชน์ของเทคนิคการวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor Analysis)

1. ลดจำนวนตัวแปร โดยการรวมตัวแปรหลาย ๆ ตัวให้อยู่ในองค์ประกอบเดียวกัน องค์ประกอบที่ได้ถือเป็นตัวแปรใหม่ ที่สามารถหาค่าข้อมูลขององค์ประกอบที่สร้างขึ้นได้ เรียกว่า Factor Score จึงสามารถนำองค์ประกอบดังกล่าวไปเป็นตัวแปรสำหรับการวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป เช่น การวิเคราะห์ความถดถอยและสหสัมพันธ์ (Regression and Correlation Analysis) การวิเคราะห์ความแปรปรวน (ANOVA) การทดสอบสมมุติฐาน T – test Z – test และการวิเคราะห์จำแนกกลุ่ม (Discriminant Analysis) เป็นต้น

2. ใช้ในการแก้ปัญหาอันเนื่องมาจากการที่ตัวแปรอิสระของเทคนิคการวิเคราะห์สมการความถดถอยมีความสัมพันธ์กัน (Multicollinearity) ซึ่งวิธีการอย่างหนึ่งในการแก้ปัญหานี้ คือ การรวมตัวแปรอิสระที่มีความสัมพันธ์ไว้ด้วยกัน โดยการสร้างเป็นตัวแปรใหม่หรือเรียกว่า องค์ประกอบ โดยใช้เทคนิค Factor Analysis แล้วนำองค์ประกอบดังกล่าวไปเป็นตัวแปรอิสระในการวิเคราะห์ความถดถอยต่อไป

3. ทำให้เห็นโครงสร้างความสัมพันธ์ของตัวแปรที่ศึกษา เนื่องจากเทคนิค Factor analysis จะหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Correlation) ของตัวแปรทีละคู่ แล้วรวมตัวแปรที่สัมพันธ์กันมากไว้ในองค์ประกอบเดียวกัน จึงสามารถวิเคราะห์โครงสร้างที่แสดงความสัมพันธ์ของตัวแปรต่าง ๆ ที่อยู่ในองค์ประกอบเดียวกันได้ ทำให้สามารถอธิบายความหมายของแต่ละองค์ประกอบได้ ตามความหมายของตัวแปรต่าง ๆ ที่อยู่ในองค์ประกอบนั้น ทำให้สามารถนำไปใช้ในด้านการวางแผนได้

ข้อตกลงเบื้องต้นของการใช้สถิติการวิเคราะห์องค์ประกอบ

สถิติการวิเคราะห์องค์ประกอบ มีข้อตกลงเบื้องต้น (Stevens, 1992, 1996; Tabachnick & Fidell, 2001; Munro, 2001 : 309 อ้างใน เพชรน้อย สิงห์ช่างชัย, 2549)

1. ตัวแปรที่คัดเลือกมาวิเคราะห์องค์ประกอบ ต้องเป็นตัวแปรที่มีค่าต่อเนื่อง หรือมีค่าในมาตราระดับช่วง (Interval scale) และมาตราอัตราส่วน (Ratio scale) เนื่องจากการวิเคราะห์องค์ประกอบ ตัวแปรที่คัดเลือกมาวิเคราะห์องค์ประกอบควรมีความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร

2. ตัวแปรที่คัดเลือกมาวิเคราะห์องค์ประกอบ ควรมีความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรในระดับสูง ($r = 0.30 - 0.70$) รูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบและตัวแปรที่อยู่ในรูปเชิงเส้น (linear) เท่านั้น

3. จำนวนตัวแปรที่คัดเลือกมาวิเคราะห์องค์ประกอบ ควรมีจำนวนมากกว่า 30 ตัวแปร

4. กลุ่มตัวอย่าง ควรมีขนาดใหญ่และควรมีมากกว่าจำนวนตัวแปร ซึ่งมักมีคำถามว่าควรมากกว่ากี่เท่า มีบางแนวคิดที่เสนอแนะให้ใช้จำนวนข้อมูลมากกว่าจำนวนตัวแปรอย่างน้อย 5 – 10 เท่า หรืออย่างน้อยที่สุด สัดส่วนจำนวนตัวอย่าง 3 ราย ต่อ 1 ตัวแปร

5. กรณีที่ใช้เทคนิคการวิเคราะห์องค์ประกอบหลัก (Principle component analysis) ตัวแปรแต่ละตัวหรือข้อมูล ไม่จำเป็นต้องมีการแจกแจงแบบปกติ แต่ถ้าตัวแปรบางตัวมีการแจกแจงเบ้ค่อนข้างมาก และมีค่าต่ำสุด และค่าสูงสุดผิดปกติ (Outlier) ผลลัพธ์ที่ได้อาจจะไม่ถูกต้อง

การตรวจสอบเบื้องต้นว่าข้อมูลชุดนั้น สามารถนำมาวิเคราะห์องค์ประกอบได้หรือไม่ คือการพิจารณาเมทริกซ์สหสัมพันธ์ของตัวแปรชุดนั้น ตัวแปรที่จะมาวิเคราะห์องค์ประกอบจะต้องมีความสัมพันธ์กันไม่น้อยกว่า 0.30 (สุภมาส อังศุโชติ; สมถวิล วิจิตรวรรณา; และรัชนีกูล ภิญโญภานุวัฒน์, 2551)

การตรวจสอบว่าตัวแปรมีความสัมพันธ์กันหรือไม่ สามารถตรวจสอบได้โดยการคำนวณค่าสหสัมพันธ์บางส่วน (Partial Correlation) คือการหาความสัมพันธ์ของตัวแปรเมื่อควบคุมตัวแปรอื่นซึ่งควรจะมีค่าต่ำ สำหรับการวิเคราะห์องค์ประกอบเพื่อพิจารณาว่าข้อมูลมีความเหมาะสมที่จะนำมาวิเคราะห์องค์ประกอบหรือไม่ คือ ค่า KMO and Bartlett’ s test เมื่อเลือกสถิติทดสอบตัวนี้จะได้ค่าสถิติทดสอบ 2 ค่า สถิติทดสอบตัวแรกคือ ค่า Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling

Adequacy (MSA) ดัชนี้ตัวนี้ มีค่าระหว่าง 0 ถึง 1 เมื่อตัวแปรแต่ละตัวสามารถทำนายได้ด้วยตัวแปรอื่น โดยปราศจากความคลาดเคลื่อน ส่วนค่าในช่วงอื่นๆ แปลความหมายดังนี้ (สุภมาส อังศุโชติ; สมถวิล วิจิตรวรรณา; และรัชนีกูล ภิญโญภานุวัฒน์, 2551) (Hair et al, 2014)

0.80 ขึ้นไป	เหมาะสมที่จะวิเคราะห์องค์ประกอบดีมาก
0.70 - 0.79	เหมาะสมที่จะวิเคราะห์องค์ประกอบดี
0.60 - 0.69	เหมาะสมที่จะวิเคราะห์องค์ประกอบปานกลาง
0.50 - 0.59	เหมาะสมที่จะวิเคราะห์องค์ประกอบน้อย
น้อยกว่า 0.50	ไม่เหมาะสมที่จะนำข้อมูลมาวิเคราะห์องค์ประกอบ

สถิติทดสอบตัวที่สองคือ Bartlett's Test of Sphericity ใช้ทดสอบว่าตัวแปรต่าง ๆ มีความสัมพันธ์กันหรือไม่ โดยมีสมมติฐานของการทดลอง ดังนี้

H0 : Correlation matrix เป็น Identity matrix (เมทริกซ์มีค่าในแนวทแยงเป็น 1 ค่านอกแนวทแยงเป็น 0) หรือตัวแปรต่างๆ ไม่สัมพันธ์กัน

H1 : Correlation matrix ไม่เป็น Identity matrix หรือตัวแปรต่างๆ มีความสัมพันธ์กัน

ถ้าค่า Bartlett's Test of Sphericity มีนัยสำคัญ แสดงว่า ตัวแปรต่างๆ มีความสัมพันธ์กัน สามารถนำไปวิเคราะห์องค์ประกอบได้

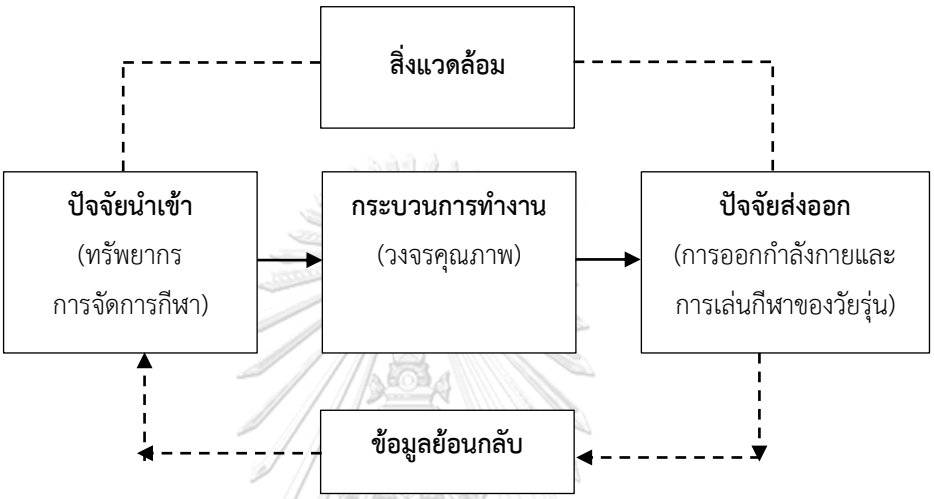
การพัฒนาปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ผู้วิจัยได้ทบทวนแนวคิด ทฤษฎี วรรณกรรมและเอกสารเกี่ยวกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และทำการสัมภาษณ์บุคลากรทางการกีฬาของศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร เพื่อนำมาพัฒนาปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร สามารถสรุปถึงหลักการหรือวิธีการที่ใช้ในการพัฒนาปัจจัยหรือตัวบ่งชี้ สามารถสรุปได้ดังนี้

1. การพัฒนาปัจจัยโดยวิธีเชิงระบบ (System Theory/ Appoach)

ผู้วิจัยใช้รูปแบบความสัมพันธ์ของทฤษฎีเชิงระบบมากำหนดรูปแบบการทำวิจัย โดยปัจจัยนำเข้า ได้แก่ ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา (Management resource) 4 ด้าน ประกอบด้วย 1) บุคลากร 2) งบประมาณ 3) ประชาสัมพันธ์และสารสนเทศ 4) วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก กระบวนการ ได้แก่ ปัจจัยวงจรคุณภาพ (PDCA) 4 ด้าน ประกอบด้วย 1) การวางแผน 2) การปฏิบัติ 3) การตรวจสอบ 4) การปรับปรุง ปัจจัยส่งออก ได้แก่ การออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ซึ่งได้จากการคำนวณหาค่าดัชนีกิจกรรมทางกายจาก

ความหนัก x ความนาน x และความถี่ ในการออกกำลังกายของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร สิ่งแวดล้อม ได้แก่ ปัจจัยสิ่งแวดล้อม (Environmental) ประกอบด้วย 1) การเมืองและนโยบาย 2) เศรษฐกิจ 3) สังคมและวัฒนธรรม 4) เทคโนโลยี และข้อมูลย้อนกลับ ได้แก่ การพัฒนาปัจจัยและการหาความสัมพันธ์ของปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร



รูปที่ 9 ความสัมพันธ์ของระบบปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

2. การพัฒนาปัจจัยโดยกระบวนการสังเคราะห์งานวิจัย (research synthesis)

กระบวนการสังเคราะห์งานวิจัยมีขอบเขตการดำเนินงานครอบคลุมในเรื่องต่างๆ ได้แก่ การสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี หลักการของศาสตร์ ระเบียบวิธีวิจัย และ ข้อค้นพบจากผลงานวิจัย โดยการสังเคราะห์งานวิจัยจะมีลักษณะสำคัญอย่างน้อย 5 ข้อ (Valentine and Cooper, 2009) ได้แก่

1) การนำแนวคิด ทฤษฎีและหลักการของศาสตร์ที่หลากหลายในหัวข้อเรื่องเดียวกัน มาทำการสรุปให้เห็นเป็นแนวคิด ทฤษฎีตัวแบบใหม่ขึ้นมา

2) การสังเคราะห์งานวิจัยจะเป็นการสังเคราะห์มาจากผลงานวิจัยตั้งแต่ 2 เรื่องขึ้นไปในหัวข้อเรื่องเดียวกัน

3) การสังเคราะห์งานวิจัยมีจุดประสงค์เพื่อหาข้อสรุปร่วมจากผลงานวิจัยต่างๆ หรือเป็นการตกผลึกความคิดที่ได้มาจากผลงานวิจัยหลายชิ้น เพื่อให้ได้ข้อสรุปร่วมในหัวข้อเรื่องที่ศึกษา

4) เป็นการมุ่งหาข้อสรุปหรือข้อเสนอแนะทั่วไป (Generalization) ในหัวข้อที่ศึกษา โดยใช้เหตุผลเชิงอุปมาน (Induction Reasoning) ซึ่งการใช้เหตุผลเชิงอุปมานเป็นวิธีการศึกษาที่ใช้วิธีการนำข้อค้นพบที่ได้ปรากฏการณ์ต่างๆ เป็นจำนวนมาก มาหาเป็นข้อสรุปทั่วไป

5) เป็นการค้นหาความเป็นจริงของปรากฏการณ์ร่วมโดยใช้ระเบียบวิธีการศึกษาทางวิทยาศาสตร์ ที่ได้จากการสังเกตปรากฏการณ์หรือข้อค้นพบจากงานวิจัยชิ้นต่างๆ มีการนำมาใช้เหตุผลเชิงอุปมาน รวมถึงอาจมีการนำข้อสรุปร่วมหรือข้อสรุปทั่วไปหรือต้นแบบใหม่ไปทดลองหรือทดสอบเพื่อหาความจริงต่อไป

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ทบทวนวรรณกรรม งานวิจัยและเอกสารวิชาการต่าง ๆ สามารถนำมาสังเคราะห์ตัวแปรปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร รายละเอียดดังต่อไปนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 5 การสังเคราะห์ตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาในกรุงเทพมหานคร

	บุคลากร	งบประมาณ	การประชาสัมพันธ์และสารสนเทศ	วัสดุอุปกรณ์ สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก	การวางแผน	การปฏิบัติ	การตรวจสอบ	การปรับปรุง	นโยบายและการเมือง	เศรษฐกิจ	สังคมและวัฒนธรรม	เทคโนโลยี
Koontz ,1971	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓			
Gulick & Urlick, 1973	✓	✓			✓	✓	✓	✓				
Demig, 1986					✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓
Barney, 1991	✓	✓		✓								
Daft, 1992									✓	✓	✓	✓
Mull et al, 1997	✓	✓		✓								
Chelladuri, 2001, 2009	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓				
George & Jones,2004	✓				✓		✓	✓				
Bateman & Snell,2007	✓				✓						✓	
Ida et al., 2008										✓	✓	✓
Misener and Doherty, 2009	✓	✓	✓									
Draft, 2010	✓	✓	✓		✓	✓	✓			✓		
Wicker and Breuer, 2011	✓	✓	✓									
Wheelen & Hunger, 2012									✓	✓	✓	✓
Sport England, 2014	✓			✓		✓			✓	✓	✓	✓
รวม	11	7	4	5	7	6	6	5	5	6	6	5

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

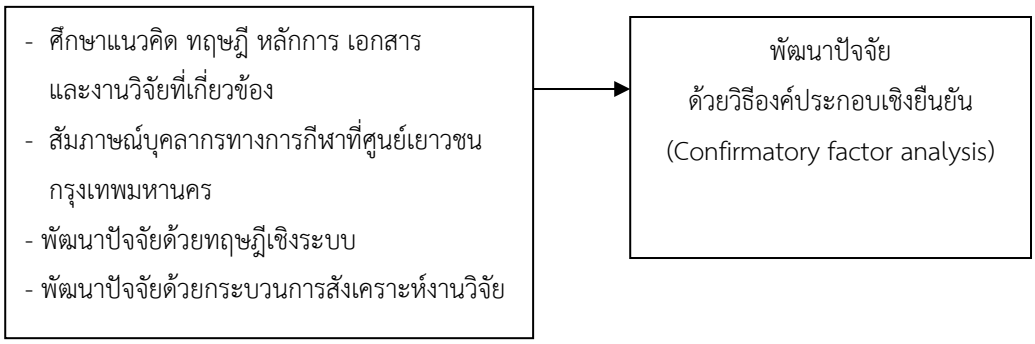
จากการสังเคราะห์ตัวแปรปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร จากแนวคิด ทฤษฎี ทบทวนวรรณกรรม งานวิจัยและเอกสารวิชาการที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยคัดเลือกตัวแปรโดยใช้เกณฑ์ในการเลือกตัวแปรที่มีผู้ศึกษาตั้งแต่ 3 คนขึ้นไป (Valentine and Cooper, 2009) ได้ตัวแปรที่เป็นปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา 4 ตัวแปร ประกอบด้วย 1) บุคลากร 2) งบประมาณ 3) ประชาสัมพันธ์และสารสนเทศ 4) วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก ปัจจัยวงจรคุณภาพ 4 ตัวแปร ประกอบด้วย 1) การวางแผน 2) การปฏิบัติ 3) การตรวจสอบ 4) การปรับปรุง และ ปัจจัยสิ่งแวดล้อม 4 ตัวแปร ประกอบด้วย 1) การเมืองและนโยบาย 2) เศรษฐกิจ 3) สังคมและวัฒนธรรม 4) เทคโนโลยี

3. การพัฒนาปัจจัยโดยวิธีวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor analysis)

การใช้วิธีวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor analysis) เป็นการพัฒนาปัจจัยหรือตัวบ่งชี้จากข้อมูลเชิงประจักษ์ และนำมาวิเคราะห์เพื่อจัดกลุ่มตัวแปร สามารถแบ่งได้ 2 วิธี คือ การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (Exploratory factor analysis : EFA) และ การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory factor analysis : CFA) ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกใช้วิธีการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันเท่านั้น จากเหตุผลดังต่อไปนี้

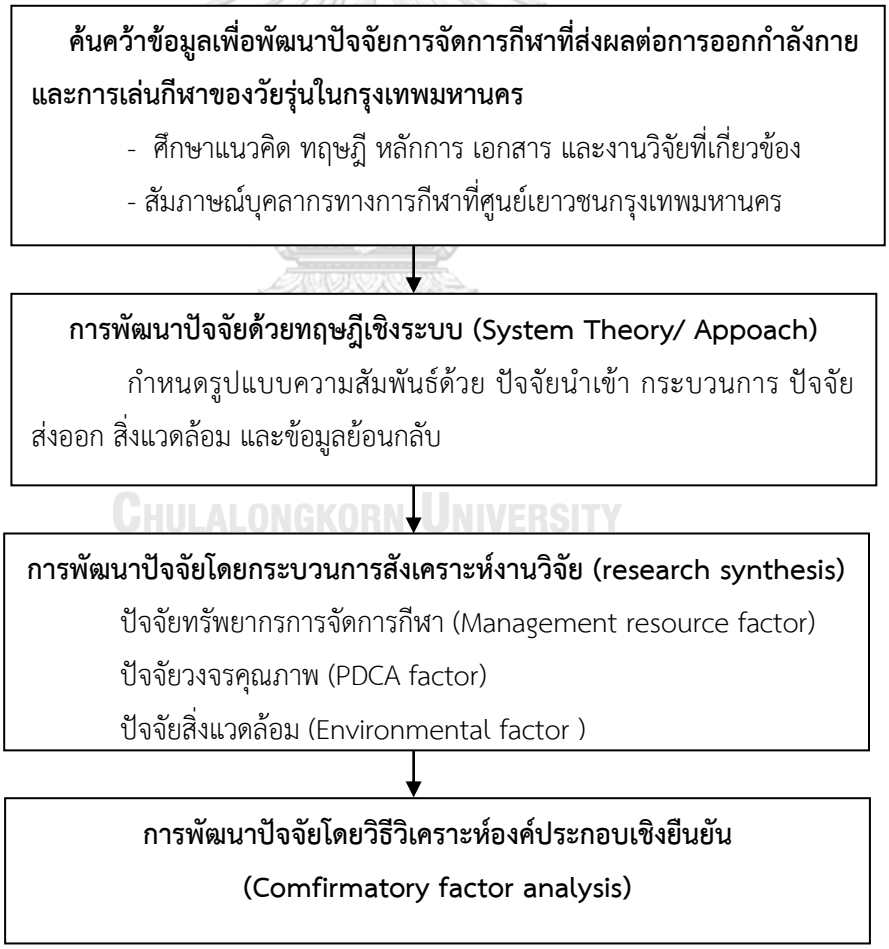
การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน เป็นการวิเคราะห์องค์ประกอบที่มีการตรวจสอบความตรงของโมเดลที่มีทฤษฎีรองรับ ซึ่งช่วยลดข้อด้อยหรือจุดอ่อนของการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจได้ โดยงานวิจัยในต่างประเทศมีการทบทวนวรรณกรรม มีการพัฒนาปัจจัยหรือตัวบ่งชี้จากฐานข้อมูลและตรวจสอบความตรงของโมเดลที่ใช้ในการสร้างปัจจัยตามหลักการหรือทฤษฎีกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยใช้โมเดลสมการเชิงโครงสร้าง (Structural equation model : SEM) และพบว่าโมเดลที่สร้างขึ้นตามทฤษฎีมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ รวมทั้งยังพบว่าโมเดลสมการเชิงโครงสร้างเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการประมาณค่าพารามิเตอร์สำหรับการพัฒนาปัจจัยหรือตัวบ่งชี้ (Roger, 1988; Tan, 1992; Ashworth and Harvey, 1996 และ Joseph and Juseph, 1997)

การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน เป็นการพัฒนาปัจจัยหรือตัวบ่งชี้โดยการจัดกลุ่มตัวแปรหรือองค์ประกอบที่มีความสัมพันธ์หรือสอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการนำเสนอ โดยยึดหลักเหตุผลทางทฤษฎีแล้วทำการดำเนินการจัดลำดับความสำคัญของตัวแปรหรือองค์ประกอบเหล่านั้นตามหลักเกณฑ์ เพื่อสังเคราะห์ตัวแปรหรือองค์ประกอบขึ้นเป็นตัวบ่งชี้ (ศิริชัย กาญจนาวาสี, 2545)



รูปที่ 10 ความสัมพันธ์ของการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน

สรุปขั้นตอนการพัฒนาปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร



รูปที่ 11 ขั้นตอนการพัฒนาปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

ปฐมาภรณ์ วิษณุกิจไพบูลย์ (2541) ได้ทำการศึกษาเรื่อง แนวทางการพัฒนาศูนย์เยาวชนในกรุงเทพมหานคร โดยศึกษากรอบความคิดในการวิจัย สภาพปัจจุบันของศูนย์เยาวชน ประวัติความเป็นมา บทบาทหน้าที่ สถานที่ตั้ง ขนาดและองค์ประกอบทางกายภาพ และจากการวิเคราะห์ทางผังเมือง ทางด้านการกระจายตัว รัศมีการให้บริการ การเข้าถึง ลักษณะประชากร และการใช้ที่ดินโดยรอบ รวมทั้งได้มีการศึกษาถึงความต้องการของเยาวชนชายและหญิงในการเข้ามาใช้บริการในศูนย์เยาวชนโดยการออกแบบสอบถามจำนวน 200 ชุด ผลการวิจัย สรุปได้เป็น 3 ประเด็น คือ 1) ปัญหาทางด้านสิ่งแวดล้อมเมือง 2) ปัญหาทางด้านอาคารสถานที่ 3) ปัญหาทางด้านกิจกรรมที่ให้บริการ ซึ่งได้มีการค้นพบปัจจัยที่สาเหตุก่อให้เกิดปัญหาเหล่านี้ คือ ปัจจัยทางด้านการบริหารงาน ปัจจัยทางด้านการเลือกสถานที่ตั้งขนาดและองค์ประกอบทางกายภาพ และปัจจัยทางด้านการประชาสัมพันธ์ โดยแนวทางการพัฒนาได้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือข้อเสนอแนะในแนวความคิด และข้อเสนอแนะในทางปฏิบัติ ในส่วนของข้อเสนอแนะในแนวความคิดที่เห็นควรเร่งดำเนินการคือ ด้านการบริหารงานควรมีการเพิ่มการประสานงานระหว่างศูนย์เยาวชนประชาชนในท้องถิ่น และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ด้านการประชาสัมพันธ์นั้นควรมีการเผยแพร่สถานที่ตั้ง และบทบาทหน้าที่ของศูนย์เยาวชนไปยังพื้นที่ที่ขาดแคลนการให้บริการ ส่วนข้อเสนอแนะในทางปฏิบัติเห็นควรเร่งดำเนินการ คือด้านสิ่งแวดล้อมเมืองควรมีการเพิ่มระดับการเข้าถึงและรัศมีการให้บริการสำหรับศูนย์เยาวชนที่มีขนาดใหญ่ ทางด้านกิจกรรมนั้นควรมีการปรับปรุงให้มีความทันสมัย หลากหลาย และตรงกับความต้องการของเยาวชน

ชยพล ศรีหิรัญ (2552) ได้ทำการศึกษาเรื่อง แนวทางการพัฒนาการดำเนินงานของศูนย์เยาวชนมิติใหม่ของกรุงเทพมหานคร พบว่า แนวทางการดำเนินของศูนย์เยาวชนมิติใหม่ของกรุงเทพมหานคร ควรพัฒนาด้านบุคลากรภาพรวม และพัฒนาความสามารถ โดยการเพิ่มด้านการจัดกิจกรรมให้หลากหลายมากขึ้น รวมทั้งการพัฒนาการมีส่วนร่วมของสมาชิก ด้านอาคารสถานที่ควรเพิ่มที่จอดรถและห้องน้ำให้เหมาะสมกับจำนวนสมาชิก ด้านวัสดุอุปกรณ์ควรเพิ่มปริมาณ ความทันสมัย และด้านการให้บริการควรให้บริการแก่สมาชิกด้วยความเต็มใจ และใส่ใจในความต้องการของสมาชิก

สำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว กรุงเทพมหานคร (2555) ได้ทำการติดตามและประเมินผลแผนแม่บทเพื่อพัฒนาการกีฬากรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2550-2554 พบว่า ประชาชนชาวกรุงเทพมหานครออกกำลังกายร้อยละ 51.56 ทั้งนี้กลุ่มอายุที่ออกกำลังกายมากที่สุดคือ กลุ่มอายุระหว่าง 15-24 ปี แต่ชาวกรุงเทพมหานครไม่ได้ออกกำลังกายตามเกณฑ์เมืองไทยแข็งแรงเพราะการออกกำลังกายอย่างน้อย 3 วันต่อสัปดาห์ ครั้งละไม่น้อยกว่า 30 นาที ซึ่งมีเพียงร้อยละ 37.87 เท่านั้น

ชาวกรุงเทพมหานครเลือกออกกำลังกายหรือเล่นกีฬาเป็นงานอดิเรกร้อยละ 14.73 รองจากการดูโทรทัศน์ร้อยละ 19.15 ทั้งนี้สาเหตุสำคัญที่ทำให้ชาวกรุงเทพมหานครไม่ออกกำลังกาย คือไม่มีเวลาคิดเป็นร้อยละ 38.25 รองลงมาคือไม่มีสถานที่ ร้อยละ 9.98 นอกจากนี้ โดยชาวกรุงเทพมหานครนิยมออกกำลังกายกับเพื่อนฝูงมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 36.47 และมีเพียงร้อยละ 16.00 เท่านั้นที่เคยไปใช้บริการ ศูนย์กีฬา ศูนย์เยาวชน และลานกีฬาของกรุงเทพมหานคร โดยร้อยละ 95.00 มีความประทับใจในการให้บริการของศูนย์กีฬา ศูนย์เยาวชน และลานกีฬาของกรุงเทพมหานคร และสิ่งที่ต้องการให้ปรับปรุงมากที่สุดด้านการให้บริการของศูนย์กีฬา ศูนย์เยาวชน และลานกีฬาของกรุงเทพมหานคร คือ การเพิ่มสถานที่การเล่นกีฬาและออกกำลังกายให้เพิ่มขึ้น

เลอลักษณ์ แสงอัมพร (2557) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ความพึงพอใจของผู้เข้ารับบริการที่มีต่อศูนย์ เยาวชนมิติใหม่กรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ประชาชนที่เข้ารับการบริการในศูนย์เยาวชนมิติใหม่กรุงเพทมหาคนร ผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีการศึกษาในระดับปริญญาตรี ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นนิสิตนักศึกษา โดยเข้ารับบริการสัปดาห์ละ 3-5 วัน ใช้ระยะเวลาในแต่ละครั้ง 1-2 ชั่วโมง โดยส่วนใหญ่เข้ามารับบริการกับเพื่อนและกิจกรรมที่รับบริการมากที่สุดคือ กิจกรรมกีฬา และผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความพึงพอใจต่อการเข้ารับบริการอยู่ในระดับมากที่สุด 2 ด้าน ได้แก่ ด้านบริการกิจกรรมนันทนาการและด้านการจัดการ ประกอบด้วยค่าสมาชิกมีความเหมาะสม มีความสะอาด และสนับสนุนการมีส่วนร่วมของสมาชิกผู้เข้ารับการบริการ ในขณะที่ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งเพศชายและหญิงมีความพึงพอใจต่อภาพรวมไม่แตกต่างกัน แต่ในช่วงอายุที่แตกต่างกัน มีระดับความพึงพอใจต่อการเข้ารับบริการในศูนย์เยาวชนมิติใหม่กรุงเทพมหานคร ด้านสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก ด้านอุปกรณ์ ด้านบุคลากร ด้านการจัดการ ด้านการบริการกิจกรรมนันทนาการ และด้านการประชาสัมพันธ์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2558) ได้ทำการสำรวจกิจกรรมทางกายของประชากร พ.ศ. 2558 พบว่า ประชากรอายุ 15-24 ปี ที่มีกิจกรรมทางกายในแต่ละกลุ่ม ได้แบ่งกลุ่ม กิจกรรมเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้ (1) การทำงานออกแรงระดับหนักหรือปานกลาง (2) การเดินทางโดยการเดินหรือขี่จักรยาน (3) การเล่นกีฬา/ ออกกำลังกาย หรือทำกิจกรรมนันทนาการระดับ หนักหรือปานกลาง (4) การเคลื่อนไหวน้อย พบว่า มีการทำงานออกแรงระดับหนักหรือปานกลาง ร้อยละ 29.7 การเดินทางโดยการเดินหรือขี่จักรยาน ร้อยละ 40.5 การเล่นกีฬา/ออกกำลังกาย หรือทำกิจกรรมนันทนาการระดับหนักหรือปานกลาง ร้อยละ 40.6 และการเคลื่อนไหวน้อย ร้อยละ 95.4 เมื่อพิจารณาเป็นรายภาคพบว่าการทำงานออกแรงฯ พบในภาคตะวันออกเฉียงเหนือมากที่สุด ในอัตราร้อยละ 40.9 ในขณะที่การเดินทางโดยการเดินหรือขี่จักรยาน/การเล่นกีฬา/ ออกกำลังกาย และการเคลื่อนไหวน้อย พบในกรุงเทพมหานครมากที่สุด ร้อยละ 48.1, 29.9 และ 96.6 ตามลำดับ

บุหงา ชัยสุวรรณและพรพรรณ ประจักษ์เนตร (2558) ได้ทำการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ของวัยรุ่นอายุระหว่าง 10-19 ปี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปิดรับ แรงจูงใจ พฤติกรรมการใช้สื่อใหม่และพฤติกรรมเนือยนิ่งของวัยรุ่น อายุระหว่าง 10-19 ปี ซึ่งกำลังศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย มัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มตัวอย่างคือวัยรุ่นชายและหญิงที่ศึกษาอยู่โรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงผสมผสาน คือดำเนินการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญจำนวน 19 คน และการวิจัยเชิงสำรวจด้วยการเก็บแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน พบว่า ในส่วนที่วัยรุ่นมีปัญหาในพฤติกรรมเนือยนิ่ง มีการใช้สมาร์ทโฟน (Smartphone) มากที่สุด มีการใช้งานติดต่อกันโดยเฉลี่ยเกือบชั่วโมงครึ่งและใช้ต่อเนื่องโดยไม่ทำอย่างอื่นนานที่สุดถึงเกือบสองชั่วโมง ในขณะที่กิจกรรมอื่นๆ ในชีวิตประจำวัน ที่เกี่ยวข้องกับการออกกำลังกายและการเล่นกีฬามีน้อยมาก ในแต่ละสัปดาห์ทำเพียง 1 วันเท่านั้น ซึ่งเด็กในวัยนี้ควรให้ความสนใจกับการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาเพื่อพัฒนาสุขภาพร่างกายและจิตใจให้มีความแข็งแรงและมีพัฒนาการที่ดี

งานวิจัยต่างประเทศ

Sirad et al (2005) ได้ทำการศึกษาเรื่อง Motivational factors associated with sports program participation in middle school students โดยมีวัตถุประสงค์ต้องการศึกษาว่าความแตกต่างของเพศมีผลต่อแรงจูงใจในการเข้าร่วมโปรแกรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาและศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเข้าร่วมโปรแกรมกีฬา กิจกรรมทางกาย และพฤติกรรมระหว่างเข้ากลุ่ม กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาชายและหญิง จำนวน 1,692 พบว่า ปัจจัยที่นักเรียนชายเข้าร่วมโปรแกรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา เพราะชอบในการแข่งขัน ได้มีสังคมใหม่ๆ และสุขภาพร่างกายดีขึ้น เช่นเดียวกับวัยรุ่นหญิงที่ชอบการแข่งขันต้องการมีสังคมและได้ทักษะในชีวิตใหม่ๆ

Catherine et al. (2009) ได้ศึกษาเรื่อง The children’s sport participation and physical activity study (CSPPA Study) พบว่า มีส่วนร่วมในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาที่เพิ่มเติมจากในโรงเรียน อย่างน้อย 1 ครั้งต่อสัปดาห์ เมื่อเปรียบเทียบเพศ พบว่ามีความแตกต่างกันโดยวัยรุ่นชายมีความชอบในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาที่เพิ่มเติมจากในโรงเรียนมากกว่าวัยรุ่นหญิง แต่พบปัญหาในด้านคุณภาพของบุคลากร เช่น ครู อาสาสมัคร ที่ไม่มีความเชี่ยวชาญในการทำกิจกรรม ในการที่มีบุคลากรที่ไม่มีคุณภาพ คือสาเหตุหนึ่งที่วัยรุ่นบางคนไม่เข้าร่วมการออกกำลังกายและเล่นกีฬา และผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการกีฬาควรออกแบบโปรแกรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาที่เหมาะสมกับวัยรุ่นมากกว่าให้วัยรุ่นเลือกออกกำลังกายและเล่นกีฬาโดยไม่เหมาะสมกับวัย

Salvy et al. (2009) ได้ทำการศึกษาเรื่อง Effect of Peers and Friends on Youth Physical Activity and Motivation to be Physically Active พบว่า วัยรุ่นจะมีแรงจูงใจในการออกกำลังกายหรือเล่นกีฬามากขึ้นเมื่อได้ออกกำลังกายกับกลุ่มเพื่อนมากกว่าการทำกิจกรรมคนเดียว

Perenyi (2010) ได้ทำการศึกษาเรื่อง The relation between sport participation and the value preferences of Hungarian youth มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบค่านิยมของวัยรุ่นที่มีส่วนร่วมในการเล่นกีฬากับกลุ่มที่ไม่ได้มีส่วนร่วม กลุ่มตัวอย่างคือ วัยรุ่นอายุ 15-29 ปี จำนวน 8,000 คน พบว่า การมีส่วนร่วมในการเล่นกีฬาไม่มีความสัมพันธ์ต่อค่านิยมของวัยรุ่น วัยรุ่นได้เข้าร่วมด้วยความรู้สึกที่อยากเปิดกว้างทางสังคม การมีความคิดสร้างสรรค์การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เป็นต้น ซึ่งแสดงให้เห็นว่า วัยรุ่นไม่ได้เล่นกีฬาตามกระแสนิยมแต่เล่นด้วยความต้องการจริงๆ นั่นคือข้อที่ดีและเป็นจุดแข็งที่สุดของการมีส่วนร่วมในการเล่นกีฬา

Prins et al. (2010) ได้ศึกษาเรื่อง Availability of sports facilities as moderator of the intention–sports participation relationship among adolescents พบว่า วัยรุ่นจะมีแรงจูงใจในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬามากขึ้น ถ้าอุปกรณ์กีฬาหรือสิ่งอำนวยความสะดวกอยู่ในสภาพพร้อมใช้งาน ไม่เสียหาย ทำให้อยากออกกำลังกายและเล่นกีฬาได้ตลอดเวลา

Martin et al. (2013) ได้ทำการศึกษาเรื่อง Analysis of sport activities in 12-15 year-old children in the CR and in some EU states โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ ตรวจสอบและระบุถึง กิจกรรมการเคลื่อนไหวที่วัยรุ่นให้ความสนใจและทัศนคติของวัยรุ่นต่อกิจกรรมนั้น ประกอบไปด้วยปัจจัยเรื่องรูปร่างและทัศนคติ ใช้กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 288 คน จาก 6 ประเทศ พบว่าวัยรุ่นเข้าร่วมกิจกรรมกีฬาเป็นประจำ 2-3 ครั้งต่อสัปดาห์ ชอบกีฬาที่เกี่ยวกับการใช้ลูกบอล และมีความรู้สึกสนุกสนานเวลาได้ทำกิจกรรมกีฬา และมีการเข้าร่วมกิจกรรมกีฬาประมาณ 3 ชนิดต่อสัปดาห์ และวัยรุ่นส่วนใหญ่มีทัศนคติต่อการเข้าร่วมกิจกรรมกีฬาว่า มีความตั้งใจในการทำกิจกรรมเพราะได้รับประโยชน์จากการกิจกรรมกีฬา มีความรู้สึกสนุกสนานและได้มีรูปร่างที่ดี

Pieron and Ruiz-Juan (2013) ได้ทำการศึกษาเรื่อง Organization Theory: Structure, Design, and Applications โดยมีจุดประสงค์ในการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งแวดล้อมด้านสังคมและการมีส่วนร่วมในการออกกำลังกายของเยาวชน โดยใช้แบบสอบถามในการเก็บข้อมูลนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชายหญิง จำนวน 6,170 คน อายุระหว่าง 12-19 ปี พบว่า มีความเป็นไปได้สูงที่เยาวชนจะออกกำลังกายต่ำว่าเกณฑ์ หรือไม่ออกกำลังกายเลย เนื่องจากคนในครอบครัวไม่ได้มีการออกกำลังกายเป็นวิถีชีวิต และเมื่อเรียนจบระดับชั้นมัธยมศึกษาไปแล้ว เพศหญิงมีแนวโน้มที่จะไม่ออกกำลังกายมากกว่าเพศชาย จากการศึกษานี้ สามารถสรุปได้ว่า สิ่งแวดล้อมของครอบครัวโดยเฉพาะคนในครอบครัว มีความสัมพันธ์กับการมีส่วนร่วมและการพฤติกรรมในการออกกำลังกายโดยเป็นปัจจัยเพิ่มความเสี่ยงที่จะทำให้วัยรุ่นให้ความสนใจในการออกกำลังกายและเล่นกีฬาน้อยลง

Kubayi et al. (2014) ได้ทำการศึกษาเรื่อง Familial and Peer Influences on Sport Participation among Adolescents in Rural South African secondary schools พบว่า วัยรุ่นชอบออกกำลังกายกับเพื่อนมากกว่าครอบครัว เพราะวัยรุ่นเชื่อว่าจะได้รับการสนับสนุนการเข้าร่วมเล่นกีฬาที่มากกว่า เช่น การชวนกันเล่นเป็นทีม หรือรวมกลุ่มเพื่อการแข่งขัน เป็นต้น

Sukys et al. (2014) ได้ทำการศึกษาเรื่อง Do parents' exercise habits predict 13-18 year old adolescents' involvement in sport พบว่า พ่อแม่มีผลต่อแรงจูงใจในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่น โดยมีผลต่อวัยรุ่นหญิงทั้งพ่อและแม่ แต่วัยรุ่นชายมีเพียงพ่อที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา

American college of sports medicine (2015) ได้ให้คำแนะนำเกี่ยวกับกิจกรรมทางกายไว้ว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่เข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาเพราะต้องการ ความสนุกสนาน ต้องการเพื่อนใหม่ และเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ในชีวิตที่นอกเหนือจากห้องเรียน และกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นควรมีความหลากหลาย สร้างความสนุกสนาน และช่วยเสริมสร้างพัฒนาการที่เหมาะสม รวมถึงการจัดกิจกรรมที่โลดโผน ท้าทาย ตามสไตล์วัยรุ่น

MacPherson et al. (2015) ได้ทำการศึกษาเรื่อง อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนที่มีผลต่อการจัดการกีฬาและการพัฒนาตัวตนในวัยรุ่นหญิง โดยใช้การไขความภาพ (photo elicitation) และการสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง กลุ่มตัวอย่างคือวัยรุ่นหญิงที่มีการออกกำลังกายที่หลากหลาย จำนวน 8 คน อายุระหว่าง 13-17 ปี พบว่า ปฏิสัมพันธ์ของกลุ่มเพื่อนมีส่วนช่วยในการเล่นกีฬาของวัยรุ่นหญิง ช่วยในการพัฒนาด้านจิตใจ (ประกอบด้วยอารมณ์และสติปัญญา) พัฒนาสังคม พัฒนาร่างกาย ส่งเสริมให้มีพัฒนาการไปตามการเจริญเติบโตของวัยรุ่นหญิง

Peykari et al. (2015) ได้ศึกษาเรื่อง Promoting Physical Activity Participation among Adolescents: The Barriers and the Suggestions กลุ่มตัวอย่างคือวัยรุ่นอายุ 10-19 ปี พบว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่เข้าใจและเห็นถึงความสำคัญของการออกกำลังกาย แต่ขาดแรงจูงใจในการออกกำลังกายและเล่นกีฬา ซึ่งได้แนะนำว่าควรมุ่งเน้นกิจกรรมที่ได้ทำร่วมกันกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง และควรเน้นที่ตัววัยรุ่นเองเป็นศูนย์กลางในการทำกิจกรรมที่ตนเองให้ความสนใจ

Brown et al. (2017) ได้ทำการศึกษาเรื่อง Participation in sports in relation to adolescent growth and development ผลการวิจัยพบว่า วัยรุ่นควรเลือกออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ตนเองชอบและเหมาะสมกับตนเอง เพราะช่วยเรื่องพัฒนาการของวัยรุ่นได้ด้วยกิจกรรมที่ตนเองชอบและมีความสนใจ

Teen rehab (2017) ได้ให้ข้อมูลว่า ประโยชน์ของการเล่นกีฬาผาดโผนหรือกีฬาที่มีความท้าทาย จะช่วยในการหลั่งฮอโมนส์อะดรีนาลีนเพื่อสุขภาพ ทำให้มีสุขภาพที่ดีและมีความสนุกสนาน ทำ

ให้หลั่งสารเอนดอร์ฟินส์ซึ่งเป็นสารหลั่งความสุขซึ่งช่วยลดความเครียดและความวิตกกังวลไปได้ รวมถึงการสร้างสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนใหม่ที่มีความชอบกีฬาผาดโผดเหมือนกันด้วย

Parker et al. (2018) ได้ทำการศึกษาเรื่อง Typologies of adolescent activity related health behaviours ผลการวิจัยพบว่า สังคมและวัฒนธรรม เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้วัยรุ่นมีพฤติกรรมการออกกำลังกายที่แตกต่างกัน โดยแบ่งได้เป็น 3 ประเภท คือ ออกกำลังกายน้อยมาก ออกกำลังกายปานกลาง และออกกำลังกายหนักมาก

Barnett, Sit, Mellecker and Cerin (2019) ได้ศึกษาเรื่อง Associations of socio-demographic, perceived environmental, social and psychological factors with active travel in Hong Kong adolescents พบว่า ปัจจัยสิ่งแวดล้อมได้แก่ ครอบครัวและกลุ่มเพื่อนสนับสนุนการมีกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาแก่วัยรุ่น

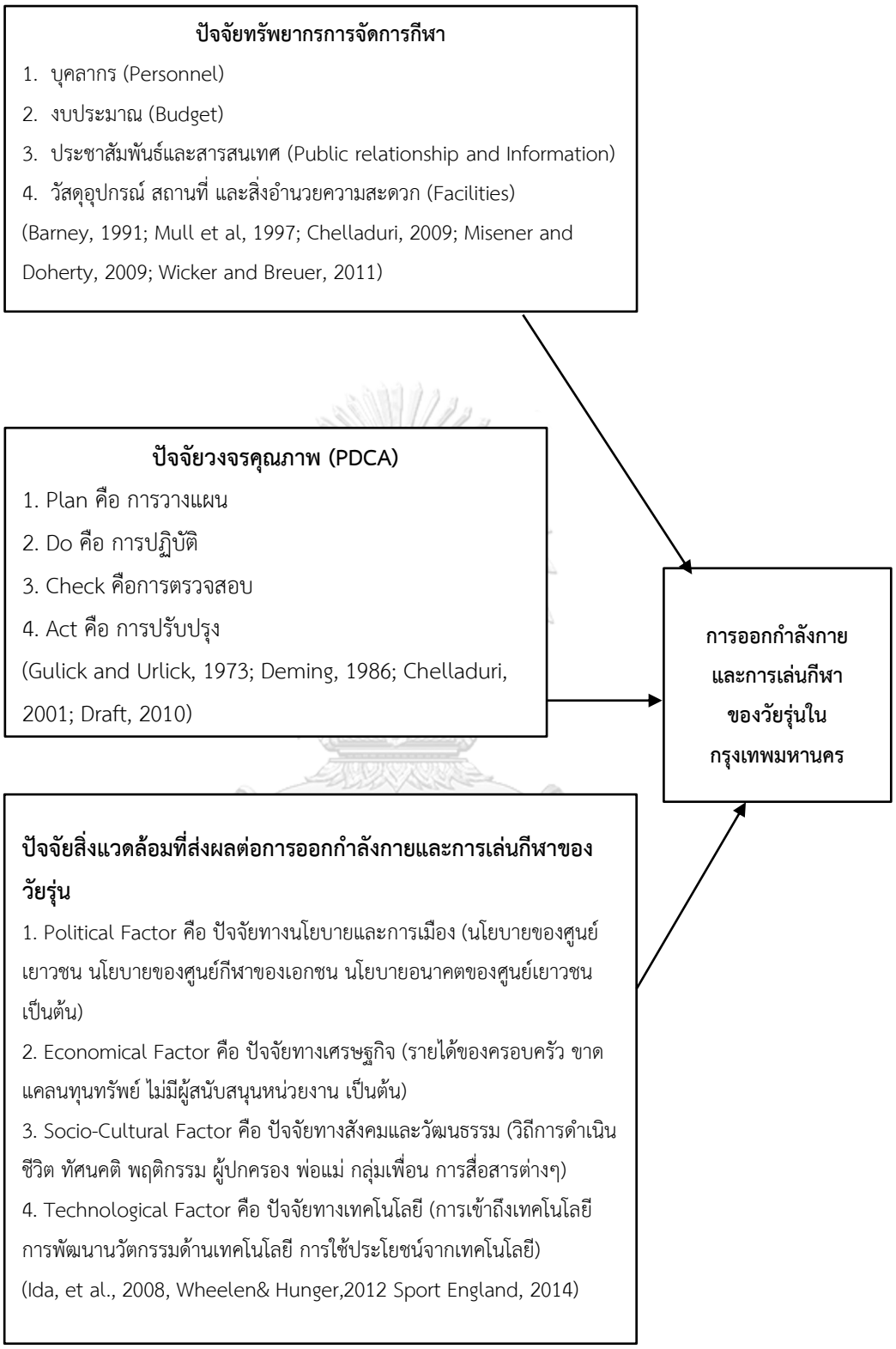
Morela et al. (2019) ได้ทำการศึกษาเรื่อง Sport participation and acculturative stress of young migrants in Greece: The role of sport motivational environment กลุ่มตัวอย่างเป็นวัยรุ่นชายหญิง พบว่า การกีฬาสามารถสร้างความกดดันให้กับวัยรุ่นได้ เพราะเมื่อเป็นนักกีฬาย่อมต้องมีการแข่งขันกันเองในทีมเพื่อชิงความเป็นที่ 1 หรือการเป็นตัวแทนของโรงเรียนในการแข่งขันกีฬา เพื่อนและผู้ฝึกสอนย่อมสร้างความกดดันให้เกิดขึ้นได้

จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศ พบว่า ส่วนใหญ่มุ่งศึกษาวัยรุ่นชายและหญิงของกรุงเทพมหานคร เกี่ยวกับการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาว่ามีมากน้อยเพียงใด การที่วัยรุ่นไปออกกำลังกายหรือเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนของกรุงเทพมหานคร เพราะมีความพึงพอใจในการให้บริการมากที่สุด รองลงมาจะเป็นด้านการจัดกิจกรรมนันทนาการและการจัดการค่าสมาชิกที่มีความเหมาะสม ความสะอาดของสถานที่ และการมีส่วนร่วมของสมาชิก อย่างไรก็ตาม จำนวนวัยรุ่นที่มาออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนฯ ยังไม่น่าพอใจ ทั้งนี้เพราะศูนย์เยาวชนฯ บางแห่ง ที่มีขนาดใหญ่ จะมีพื้นที่มาก อยู่ใจกลางชุมชนจะมีเยาวชนไปใช้บริการเป็นจำนวนมาก ส่วนศูนย์เยาวชนที่มีขนาดกลางหรือเล็ก ประกอบกับการเดินทางที่ไม่สะดวก ทำให้มีคนมาใช้บริการเป็นจำนวนน้อย

จากส่วนการทบทวนงานวิจัยในต่างประเทศ พบว่า วัยรุ่นชายหญิงเข้าร่วมออกกำลังกายและเล่นกีฬาเพิ่มเติมในโรงเรียน เพราะมีความชอบในการแข่งขัน ได้สังคมใหม่ และมีสุขภาพกายดีขึ้น และยังพบว่าวัยรุ่นชายชอบออกกำลังกายและเล่นกีฬามากกว่าวัยรุ่นหญิง นอกจากนี้วัยรุ่นชายและหญิงมีส่วนร่วมในการออกกำลังกายและเล่นกีฬาเพราะเห็นในคุณค่าและประโยชน์จากสิ่งที่ได้รับจากการออกกำลังกายและเล่นกีฬา ไม่ใช่เล่นกีฬาตามกระแสนิยม

จากการทบทวนงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ ทำให้ผู้วิจัยเห็นว่ามีงานวิจัยที่ศึกษาและสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการ ความพึงพอใจ เกี่ยวกับการให้บริการของศูนย์เยาวชน หรือความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาเท่านั้น ซึ่งจากการศึกษายังไม่พบว่ามีการนำหลักการหรือแนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีเชิงระบบ ทรัพยากรการจัดการกีฬา กระบวนการจัดการ มาสรุปเพื่อประยุกต์เป็นการแนวคิดทางการจัดการกีฬา เพื่อให้ได้คำตอบของการเป็นศูนย์เยาวชนที่ดีและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการและทรัพยากรการจัดการกีฬาจากนักวิชาการหลายท่าน โดยมีต้นแบบมาจากการศึกษาทฤษฎีการจัดการ (4M’s) และศึกษาทฤษฎีกระบวนการจัดการจากนักวิชาการและข้อมูลงานวิจัย จนเลือกทฤษฎีวงจรคุณภาพ (PDCA) ที่ได้รับการยอมรับจากนักวิชาการด้านการจัดการและองค์กรหลายแห่งในการนำมาพัฒนาองค์กร ผู้วิจัยศึกษาแนวคิดสิ่งแวดล้อมภายนอกองค์กร (PEST analysis) ที่สามารถส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นได้ โดยศึกษาร่วมกับการวิจัยการมีส่วนร่วมในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในต่างประเทศเพื่อนำมาประยุกต์ร่วมกันเป็นปัจจัยสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่น และมุ่งมั่นทำวิจัยเพื่อหาปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาที่เหมาะสม เพื่อพัฒนาศูนย์เยาวชนของกรุงเทพมหานคร ซึ่งเป็นสถานที่ที่จะช่วยส่งเสริมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาให้แก่วัยรุ่นให้เป็นวิถีชีวิต เพื่อพัฒนาร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ให้มีประสิทธิภาพและเจริญเติบโตตามวัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



รูปที่ 12 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 3
วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ใช้วิธีดำเนินการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research) โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

1.1 บุคลากรทางการกีฬาของศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร

1.2 วัยรุ่นที่เป็นสมาชิกและเข้ามาใช้บริการออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร อย่างน้อย 1 ครั้งต่อสัปดาห์

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

1.1 บุคลากรทางการกีฬาของศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร ได้แก่ หัวหน้าศูนย์เยาวชนหรือ ผู้รักษาการจำนวน 1 คน และเจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาจำนวน 1 คน โดยเก็บข้อมูลที่ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร จำนวน 17 แห่งๆ ละ 2 คน (หัวหน้าศูนย์เยาวชนหรือ ผู้รักษาการจำนวน 1 คน และเจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาจำนวน 1 คน) รวม 34 คน ด้วยวิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling)

1.2 วัยรุ่นที่เป็นสมาชิกและเข้ามาใช้บริการออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร เลือกด้วยวิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์คัดเข้าของกลุ่มวัยรุ่น โดยใช้วัยรุ่นในช่วงอายุระหว่าง 11-19 ปี โดยแบ่งตามช่วงวัยของวัยรุ่น ได้แก่ วัยรุ่นตอนต้นอายุ 11-13 ปี วัยรุ่นตอนกลางอายุ 14-16 ปี และวัยรุ่นตอนปลายอายุ 17-19 ปี

เกณฑ์การคัดเข้าของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1) หัวหน้าศูนย์เยาวชนหรือผู้รักษาการ มีประสบการณ์การทำงานในศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานครไม่น้อยกว่า 10 ปี

2) เจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาต้องมีวุฒิการศึกษาด้านพลศึกษา วิทยาศาสตร์การกีฬา หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง โดยมีประสบการณ์การทำงานในศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานครไม่น้อยกว่า 2 ปี

3) กลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นต้องเป็นสมาชิกของศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร โดยมีอายุระหว่าง 11-19 ปี ที่มาใช้บริการที่ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร โดยการเก็บข้อมูลวิจัย จะแบ่งตามช่วงอายุของวัยรุ่นได้แก่ วัยรุ่นตอนต้นอายุ 11-13 ปี วัยรุ่นตอนกลางอายุ 14-16 ปี และวัยรุ่นตอนปลายอายุ 17-19 ปี

เกณฑ์การคัดออกของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1) หัวหน้าศูนย์เยาวชนหรือผู้รักษาการ มีประสบการณ์การทำงานในศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานครน้อยกว่า 10 ปี

2) เจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา ไม่มีวุฒิการศึกษาด้านพลศึกษา วิทยาศาสตร์การกีฬา หรือสาขาที่เกี่ยวข้อง และมีประสบการณ์การทำงานในศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานครน้อยกว่า 2 ปี

3) กลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นไม่ได้เป็นสมาชิกของศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร มีอายุน้อยกว่า 11 ปี และมีอายุมากกว่า 20 ขึ้นไป ถือว่าไม่สามารถเป็นกลุ่มตัวอย่างได้

4) กลุ่มตัวอย่างไม่สมัครใจตอบแบบสอบถาม

1.3 ผู้วิจัยกำหนดพื้นที่ในการดำเนินการวิจัยโดยแบ่งตามขนาดพื้นที่มาตรฐานการจัดตั้ง ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ 1) ศูนย์เยาวชนระดับมิติใหม่ มีขนาดพื้นที่ 3.3 ไร่ขึ้นไป 2) ศูนย์เยาวชนระดับเอ มีขนาดพื้นที่ 800 ตารางวา หรือ 2 ไร่ขึ้นไป และ 3) ศูนย์เยาวชนระดับบี มีขนาดพื้นที่ 400 ตารางวา หรือ 1 ไร่ขึ้นไป โดยจำนวนกลุ่มประชากรในการเก็บข้อมูล ดังนี้ ศูนย์เยาวชนระดับมิติใหม่ จำนวน 11 แห่ง ศูนย์เยาวชนระดับเอ จำนวน 12 แห่ง และศูนย์เยาวชนระดับบี จำนวน 10 แห่ง จำนวนทั้งหมด 33 แห่ง (กรุงเทพมหานคร, 2561)

ผู้วิจัยได้จำนวนพื้นที่ในการวิจัยแต่ละชนิดโดยวิธีการสุ่มแบบง่าย (Simple random sampling) ด้วยวิธีการจับฉลาก โดยกำหนดการเลือกพื้นที่ไว้ที่ร้อยละ 50 ของพื้นที่ทั้งหมดในแต่ละชนิด คือ ศูนย์เยาวชนระดับมิติใหม่ จำนวน 6 แห่ง ศูนย์เยาวชนระดับเอ จำนวน 6 แห่ง และศูนย์เยาวชนระดับบี จำนวน 5 แห่ง รวมทั้งหมด 17 แห่ง

การกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ตอบแบบสอบถามครั้งนี้ ได้แก่ วัยรุ่นที่เป็นสมาชิกและใช้บริการที่ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร ขนาดของกลุ่มตัวอย่างเป็นสิ่งที่สำคัญ โดยที่ขนาดของกลุ่มตัวอย่างต้องมีขนาดใหญ่พอที่จะทำให้ความสัมพันธ์มีความน่าเชื่อถือ ควรใช้กลุ่มตัวอย่างในการวิเคราะห์จำนวน 500 คน ซึ่งถือว่าดีมาก แต่เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นมีการแบ่งเป็น 3 ช่วงอายุด้วย ผู้วิจัยจึงเพิ่มขนาดของกลุ่มตัวอย่างเป็น 1,000 คน ซึ่งถือว่าดีที่สุด (Tabachnick &

Fidell, 2012) และเป็นไปตามการกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมของ Hair et al. (2014) คือ มีอัตราส่วนที่พอจะยอมรับได้ในการวิจัยแบบวิเคราะห์ปัจจัย จำนวน 1,000 คน เพื่อให้เป็นตัวแทนที่ดีมากยิ่งขึ้นและทดแทนความขาดหายของแบบสอบถาม ดังนั้นผู้วิจัยจะใช้กลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นที่เป็นสมาชิกและมาใช้บริการที่ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานครจำนวน 1,000 คน โดยการสุ่มแบบโควต้า (Quota sampling) เพื่อการกระจายตัวของข้อมูลตามสัดส่วนของจำนวนผู้ใช้บริการศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร ดังนี้ 1) ศูนย์เยาวชนระดับมิติใหม่ จำนวน 400 คน 2) ศูนย์เยาวชนระดับเอ จำนวน 306 คน และ 3) ระดับบี จำนวน 306 คน รวมทั้งสิ้น 1,000 คน โดยมีการกำหนดจำนวนและช่วงอายุของวัย ดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 จำนวนกลุ่มตัวอย่างผู้ใช้บริการศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานครจำแนกตามประเภทศูนย์เยาวชน

ลำดับ	ศูนย์เยาวชน	จำนวนผู้ใช้บริการ (4,317,624)	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง (1000)	ช่วงวัยของกลุ่มตัวอย่าง					
				11-13		14-16		17-19	
				ช	ญ	ช	ญ	ช	ญ
ระดับมิติใหม่ (400 คน)									
1	บางกะปิ	549,693	126	21	21	21	21	21	21
2	บางขุนเทียน	344,626	82	13	13	14	14	14	14
3	ดอนเมือง	293,098	66	11	11	11	11	11	11
4	สะพานสูง	289,486	72	12	12	12	12	12	12
5	จตุจักร	134,900	30	5	5	5	5	5	5
6	ทวีวัฒนา	115,427	24	4	4	4	4	4	4
ระดับ A (306 คน)									
7	ลาดกระบัง	460,270	108	18	18	18	18	18	18
8	วัดชัยพฤกษมาลา	288,027	66	11	11	11	11	11	11
9	สะพานพระราม 8	204,004	48	8	8	8	8	8	8
10	ทุ่งครุ	173,817	42	7	7	7	7	7	7
11	บ่อนไก่	101,917	24	4	4	4	4	4	4
12	บางนา	94,183	18	3	3	3	3	3	3
ระดับ B (294 คน)									
13	วัดเวฬุราชิณ	634,133	150	25	25	25	25	25	25
14	วัดดอกไม้	221,149	54	9	9	9	9	9	9
15	เตชะวณิช	212,662	48	8	8	8	8	8	8
16	อัมพวา	101,377	24	4	4	4	4	4	4
17	วัดโสมนัส	98,855	18	3	3	3	3	3	3
รวม			**1,000**	**166**	**166**	**167**	**167**	**167**	**167**

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร โดยแบ่งเป็น 2 ชุด ได้แก่ 1. สำหรับหัวหน้าศูนย์เยาวชนหรือรักษาการ และเจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา 2. สำหรับวัยรุ่นที่เป็นสมาชิกและมาใช้บริการที่ศูนย์เยาวชน รายละเอียด ดังนี้

สำหรับหัวหน้าศูนย์เยาวชนหรือรักษาการ และเจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา แบ่งเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ตอนที่ 2 ปัจจัยกระบวนการจัดการ (วงจรคุณภาพ) ที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ตอนที่ 3 ปัจจัยสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ตอนที่ 4 ลักษณะการจัดกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

สำหรับวัยรุ่นที่เป็นสมาชิกและมาใช้บริการที่ศูนย์เยาวชน แบ่งเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ตอนที่ 2 ปัจจัยกระบวนการจัดการ (วงจรคุณภาพ) ที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ตอนที่ 3 ปัจจัยสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ตอนที่ 4 ลักษณะและพฤติกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

การพัฒนาและการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ศึกษา ค้นคว้า แนวคิด ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อร่างเป็นแบบสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้าง (Semi-structured or guided interviews) นำมาใช้ในการเก็บข้อมูล เพื่อพัฒนาเป็นแบบสอบถามต่อไป โดยเกณฑ์การเลือกกลุ่มตัวอย่างในการสัมภาษณ์ ดังนี้

ผู้วิจัยกำหนดกลุ่มตัวอย่างเป็นหัวหน้าหรือผู้รักษาการ และเจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร จำนวน 10 แห่งๆ ละ 2 คน ด้วยวิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยเลือกศูนย์เยาวชนที่มีผู้เข้าใช้บริการเป็นจำนวนมากที่สุดและจำนวนน้อยที่สุด 5 อันดับแรก โดยใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้าง (Semi-structured or guided interviews)

2. นำผลจากการสัมภาษณ์หัวหน้าหรือผู้รักษาการ และเจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา มาพัฒนาและจัดทำร่างแบบสอบถามและนำแบบสอบถามไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม เพื่อปรับปรุงและพัฒนาแบบสอบถาม ให้มีความครอบคลุมเนื้อหาตามกรอบแนวคิดในการวิจัย

3. นำแบบสอบถามไปตรวจความแม่นตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (Content validity) โดยใช้วิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย (Index of Item - Objective Congruence: IOC) โดยการให้ประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยผู้วิจัยได้กำหนดดัชนีความสอดคล้องไว้ตั้งแต่ 0.6 ขึ้นไป ซึ่งถือว่าแบบสอบถามมีความตรงเชิงเนื้อหาเหมาะสมดี โดยมีการกำหนดเกณฑ์พิจารณาการให้คะแนนตามหลักการของบุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์ (2542) ดังนี้

ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าสอดคล้อง	ให้คะแนน +1
ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าไม่แน่ใจ	ให้คะแนน 0
ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าไม่สอดคล้อง	ให้คะแนน -1

การวิเคราะห์ข้อมูลความเหมาะสมสอดคล้องของเครื่องมือโดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) คำนวณค่าตามสูตร (พิสณุ ฟองศรี, 2552) ดังนี้

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

เมื่อ $\sum R$ = ผลรวมคะแนนของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

N = จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

เมื่อผู้ทรงคุณวุฒิทำการพิจารณาความตรงตามเนื้อหาของแบบสอบถามแล้ว นำมาคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย (Index of Item Objective Congruence: IOC) ของข้อคำถามแต่ละรายการเป็นรายข้อ ได้ค่าดัชนีฯ ของแบบสอบถามทั้ง 2 ฉบับ มีค่าเท่ากับ 0.97

3. นำแบบสอบถามไปทดลองใช้ (Try out) กับประชาชนที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง แต่เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างบุคลากรทางการกีฬามีจำนวนน้อย ผู้วิจัยจึงนำแบบสอบถามสำหรับบุคลากรทางการกีฬาไปตรวจความแม่นตรงเชิงเนื้อหาเท่านั้น และจะนำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างเดียว ได้แก่ กลุ่มวัยรุ่น จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความเที่ยง (Reliability) ของแบบสอบถาม โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach α - Coefficient) (Cronbach, 1990) โดยผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาตั้งแต่ 0.7 ขึ้นไป เพราะถือว่าเป็นค่าที่เพียงพอและยอมรับทางสถิติว่ามีความคงเส้นคงวาในคำตอบ ซึ่งผลจากการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค ได้ค่าเท่ากับ 0.97

4. เมื่อได้เครื่องมือวิจัยที่มีการตรวจความตรงตามเนื้อหาและความเที่ยงแล้ว จึงนำไปปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ก่อนนำไปใช้จริง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณจากบุคลากรทางการกีฬาและวัยรุ่น โดยใช้แบบสอบถามเพื่อหาปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร มีขั้นตอนดังนี้

1. ผู้วิจัยนำหนังสือราชการขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูล จากคณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย นำส่งต่อสำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลวิจัยที่ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานครทั้ง 17 แห่ง

2. ผู้วิจัยนำหนังสือราชการขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูล จากคณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย นำส่งศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานครทั้ง 17 แห่ง โดยทำการส่งหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลล่วงหน้าก่อนการดำเนินการเก็บข้อมูล ติดต่อประสานงานกับเจ้าหน้าที่กรุงเทพมหานคร เพื่อมอบแบบสอบถามและขอใช้พื้นที่ในการเก็บข้อมูลสำหรับวัยรุ่นที่เป็นสมาชิกต่อไป

3. ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยนำแบบสอบถามไปเก็บข้อมูลที่ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร ผู้เก็บข้อมูล ได้แก่ ผู้วิจัย 1 คนและผู้ช่วยวิจัย 3 คน รวมทั้งสิ้น 4 คน โดยผู้ช่วยวิจัยต้องมีคุณสมบัติเป็นนิสิตระดับปริญญาโทหรือปริญญาเอก คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์

มหาวิทยาลัยที่เคยมีประสบการณ์ในการเก็บข้อมูลวิจัยเชิงปริมาณมาแล้ว ซึ่งผู้วิจัยทำการชี้แจงรายละเอียดก่อนการเก็บข้อมูล ได้แก่ วัตถุประสงค์ในการวิจัย พื้นที่เก็บข้อมูลคือศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร จำนวน 17 แห่ง กลุ่มตัวอย่างที่เป็นหัวหน้าหรือผู้รักษาการและเจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา จำนวน 34 คน ผู้วิจัยจะเป็นผู้เก็บข้อมูลด้วยตนเอง และวัยรุ่นที่เป็นสมาชิกและมาใช้บริการที่ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร จำนวน 1,000 คน จัดเก็บโดยผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย ซึ่งมีหน้าที่แจกแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นที่เป็นสมาชิกและมาใช้บริการที่ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร อำนวยความสะดวกในการให้ข้อมูล เปิดโอกาสให้ผู้ตอบแบบสอบถามสามารถซักถาม และเสนอข้อคิดเห็นได้ตลอดเวลา เมื่อตอบแบบสอบถามเสร็จสิ้นแล้ว ผู้ช่วยวิจัยจะมอบของที่ระลึกให้แก่ผู้ตอบแบบสอบถามเพื่อเป็นการขอบคุณ

การพัฒนาปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

การพัฒนาปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารวิชาการต่าง ๆ ตลอดจนได้ทำการสัมภาษณ์บุคลากรทางการกีฬาของศูนย์เยาวชน ด้วยการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง เพื่อนำข้อมูลที่ได้รับมาพัฒนาปัจจัยการจัดการกีฬาจนได้เป็นเครื่องมือในการวิจัยที่เหมาะสม และที่สำคัญที่สุดคือต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการวิจัยด้วย สอดคล้องกับ จิตติรัตน์ แสงเลิศอุทัย (2558) ได้เขียนบทความเรื่อง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้กล่าวว่า เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นสิ่งที่มีความสำคัญและมีบทบาทอย่างมากในการวิจัย การเลือกใช้เครื่องมือใดนั้นขึ้นอยู่กับสถานการณ์และลักษณะพฤติกรรมที่ต้องการจะวัด ซึ่งหมายความว่าจะต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยด้วย

ผู้วิจัยได้พัฒนาปัจจัยการจัดการกีฬา โดยเลือกแนวคิดทฤษฎีเชิงระบบที่มีแบบแผนความสัมพันธ์ที่ชัดเจนเพื่อให้การดำเนินการเป็นไปอย่างเป็นระบบ มีความชัดเจน และถูกต้องเหมาะสม สอดคล้องกับ ธงชัย สันติวงษ์ (2545) กล่าวว่า ระบบการจัดการอย่างเป็นระบบ ที่ปัจจัยต่างๆ มีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกันอยู่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มีการแปรสภาพข้อมูลและการกระทำของมนุษย์ในลักษณะที่มีการนำสิ่งที่นำเข้า (Inputs) เข้าสู่ระบบ และแปรสภาพออกเป็นผลผลิต (Outputs) ที่ส่งออกนอกระบบ ภายในระบบจะประกอบด้วยระบบย่อยต่างๆ (Sub Systems) ที่รวมและเกี่ยวพันกันอยู่เป็นระบบใหญ่ที่สัมพันธ์กันโดยตลอด ซึ่งหากมีการเปลี่ยนแปลงในส่วนใดส่วนหนึ่งก็จะมีผลกระทบต่อส่วนอื่นๆ ด้วยเสมอ และสอดคล้องกับ แองเจโล และไบรอัน (Angelo and Brian, 2006) กล่าวไว้ว่า ระบบ (System) คือ ความสัมพันธ์ระหว่างส่วนต่างๆ ที่มีการปฏิบัติการร่วมกันเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ นอกจากจะมีปัจจัยนำเข้าและปัจจัยส่งออกแล้ว ยังมีสิ่งแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกที่ผู้วิจัยได้นำมาอยู่ในความสัมพันธ์ของระบบตามรูปแบบอีกด้วย สอดคล้องกับ

อำนาจ ธีระวนิช (2553) กล่าวว่า ทฤษฎีเชิงระบบ (System Theory) เป็นวิธีการจัดการที่ผสมผสานหน้าที่การจัดการกิจกรรมและการวางแผนเชิงกลยุทธ์เข้าด้วยกัน โดยพิจารณาถึงสิ่งแวดล้อมภายนอก แสดงถึงระบบหนึ่ง ๆ ประกอบด้วยปัจจัยนำเข้า (Input Stage) ขั้นตอน การแปรสภาพ (Conersion or Transformtion Stage) และขั้นตอนผลผลิต (Output Stage) และมีข้อมูลป้อนกลับ (Feedback)

การศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยใช้กระบวนการสังเคราะห์การวิจัยเพื่อนำผลการวิจัยทั้งหมดมาหาข้อสรุปในเรื่องที่ศึกษา สอดคล้องกับ Valentine, and Cooper (2009) กล่าวว่า การสังเคราะห์งานวิจัยเป็นปริทัศน์วิจัย (Research review) เป็นกระบวนการวิจัยตามระเบียบวิธีทางวิทยาศาสตร์ เพื่อตอบปัญหาใดปัญหาหนึ่งโดยการรวบรวมแนวคิด หลักการ งานวิจัยเกี่ยวกับปัญหานั้น ๆ หลายเรื่องมาศึกษา วิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติหรือวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพและนำเสนอข้อมสรุปอย่างเป็นระบบเพื่อให้ได้คำตอบปัญหาวิจัยที่ต้องการให้ได้คำตอบที่เป็นข้อยุติ

การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน เป็นหนึ่งในวิธีที่ผู้วิจัยเลือกใช้ในการพัฒนาปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ซึ่งผู้วิจัยได้มีการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ก่อนจะสังเคราะห์ตัวแปรที่เหมาะสมที่สุดที่จะเป็นปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร โดยได้กำหนดปัจจัยและจำนวนตัวแปรเอาไว้แล้ว เพื่อทำการยืนยันว่าผลลัพธ์ที่ค้นพบนั้นตรงตามทฤษฎีที่ศึกษามาจริงๆ สอดคล้องกับ กัลยา วานิชบัญชา (2551) ได้กล่าวว่า การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันจะใช้กรณีที่ผู้ศึกษาทราบโครงสร้างความสัมพันธ์ของตัวแปร หรือคาดว่าโครงสร้างความสัมพันธ์ของตัวแปรควรจะเป็นรูปแบบใด หรือกล่าวได้ว่า ผู้วิจัยทราบโครงสร้างความสัมพันธ์ของตัวแปร หรือคาดไว้ว่าโครงสร้างความสัมพันธ์ของตัวแปรเป็นอย่างไรและจะใช้เทคนิคการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันมาตรวจสอบหรือยืนยันความสัมพันธ์ว่าเป็นอย่างที่คาดไว้หรือไม่ โดยการวิเคราะห์หาความตรงเชิงโครงสร้างหรือโมเดลสมการเชิงโครงสร้าง การที่ผู้วิจัยเลือกใช้การวิเคราะห์สมการเชิงโครงสร้าง เพราะเป็นโมเดลทางสถิติที่สามารถประยุกต์ใช้ในการหาคำตอบของงานวิจัยที่เป็นข้อเท็จจริง ผู้วิจัยนำมาใช้วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้มีการกำหนดกรอบในการวิจัยเอาไว้แล้ว สอดคล้องกับ นงลักษณ์ วิรัชชัย (2542) ได้กล่าวว่า สมการเชิงโครงสร้างเป็นเทคนิคทางสถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูลจากงานวิจัยที่มีกรอบแนวคิดในการวิจัย (Research framework or conceptual framework) ที่มีแนวคิดทฤษฎีรองรับอย่างดี สมการเชิงโครงสร้างเป็นเทคนิคทางสถิติที่ใช้ในการยืนยัน (Confirmatory) มากกว่าการสำรวจค้นหา (Exploratory) กล่าวคือ ใช้วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตัดสินว่าโมเดลที่สร้างขึ้นจากการทบทวนแนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมีความถูกต้องมากน้อยเพียงใด

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. นำข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยการแจกแจงความถี่ (Frequency) และคิดเป็นร้อยละ (Percentage) หาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) นำเสนอในรูปตารางประกอบความเรียง

2. นำข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามของผู้ตอบแบบสอบถามมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยการแจกแจงความถี่ (Frequency) และคิดเป็นร้อยละ (Percentage)

3. การวิเคราะห์ค่าระดับความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามแบบมาตรส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยมีเกณฑ์พิจารณาระดับการให้คะแนนเฉลี่ยในแต่ละชั้นตามแนวคิดของเบสท์ (Best, 1970) มีรายละเอียด ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อย

คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง ระดับความคิดเห็นปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง ระดับความคิดเห็นมาก

คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง ระดับความคิดเห็นมากที่สุด

4. วิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory factor analysis) เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงโครงสร้าง

5. วิเคราะห์โมเดลสมการเชิงโครงสร้าง (Structural Equation Modeling หรือ SEM) วิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมลิสเรล (LISREL)

6. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยใช้สถิติในการทดสอบ โดยใช้สมการถดถอยเชิงเส้นพหุคูณ (Multiple Linear regression) ในการหารูปแบบของความสัมพันธ์เชิงเหตุและผล ใช้วิธีการคัดเลือกตัวแปรแบบ stepwise โดยตั้งระดับนัยสำคัญที่ 0.05 เพื่อทดสอบสมมติฐานระหว่างตัวแปรต้นและตัวแปรตาม

การพิทักษ์สิทธิ์กลุ่มประชากรหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

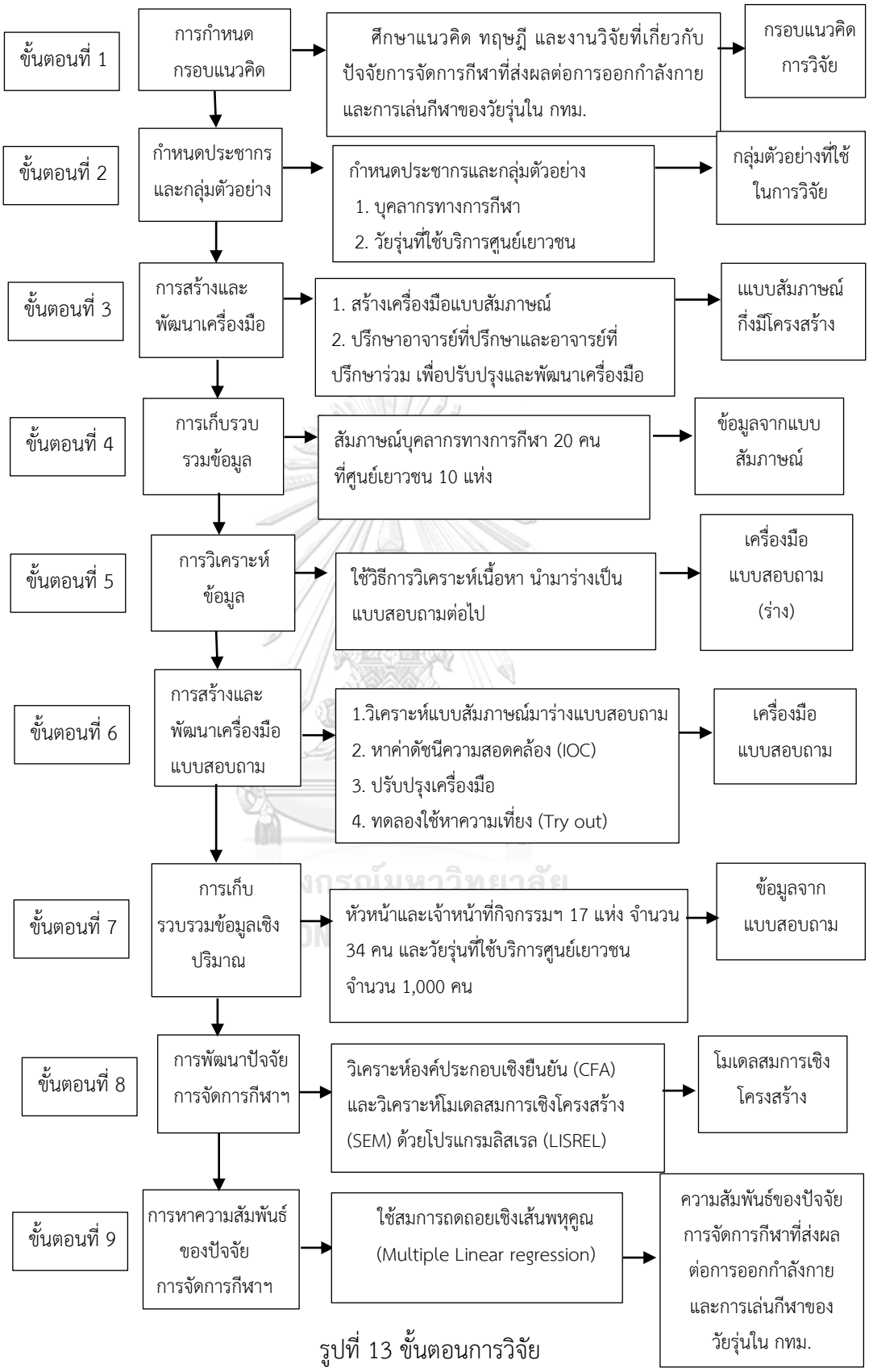
1. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่างจะเก็บเป็นความลับ หากมีการเสนอผลการวิจัยจะเสนอเป็นภาพรวม ข้อมูลใดที่สามารถระบุถึงตัวท่านได้จะไม่ปรากฏในรายงาน และผู้วิจัยจะทำการทำลายเอกสารทิ้งเมื่อเสร็จสิ้นงานวิจัย

2. การเข้าร่วมในการวิจัยของกลุ่มตัวอย่าง เป็นโดยสมัครใจ และสามารถปฏิเสธที่จะเข้าร่วมหรือถอนตัวจากการวิจัยได้ทุกขณะ โดยไม่ต้องให้เหตุผลและไม่สูญเสียประโยชน์ที่พึงได้รับ

3. หากผู้เข้าร่วมวิจัยมีข้อสงสัยให้สอบถามเพิ่มเติมได้ โดยสามารถติดต่อผู้วิจัยได้ตลอดเวลา

4. หากท่านไม่ได้รับการปฏิบัติตามข้อมูลดังกล่าวสามารถร้องเรียนได้ที่ คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 1 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 254 อาคารจามจุรี 1 ชั้น 2 ถนนพญาไท เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330 โทรศัพท์/โทรสาร 0-2218-3202 E-mail: eccu@chul

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



รูปที่ 13 ขั้นตอนการวิจัย

บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง “ปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร” ใช้วิธีดำเนินการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research) มีวัตถุประสงค์เพื่อหาความสัมพันธ์และพัฒนาปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร โดยใช้ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการกีฬา ดังนี้ 1. ทฤษฎีทรัพยากรการจัดการกีฬา ประกอบด้วย 1) บุคลากร (Personnel) 2) งบประมาณ (Budget) 3) ประชาสัมพันธ์และสารสนเทศ (Public relationship and information) 4) วัสดุอุปกรณ์ สถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวก (Facilities) 2. ทฤษฎีวงจรคุณภาพ ประกอบด้วย 1) การวางแผน (Plan) 2) การปฏิบัติ (Do) 3) การตรวจสอบ (Check) 4) การปรับปรุง (Act) และ 3. ทฤษฎีสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่น ประกอบด้วย 1) ปัจจัยทางนโยบายและการเมือง (Political Factor) 2) ปัจจัยทางเศรษฐกิจ (Economical Factor) 3) ปัจจัยทางสังคมและวัฒนธรรม (Socio-Cultural Factor) 4) ปัจจัยทางเทคโนโลยี (Technological Factor) โดยใช้แบบสัมภาษณ์และแบบสอบถาม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย ใช้แบบสอบถามสำหรับบุคลากรทางการกีฬาของศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร จำนวน 34 คน คิดเป็น 100.00 และแบบสอบถามสำหรับวัยรุ่นที่เป็นสมาชิกและเข้ามาใช้บริการออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร จำนวน 1,000 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00

ในการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลนำเสนอในรูปแบบของตารางและความเรียง แบบสอบถามทั้งหมดผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยการแจกแจงความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) วิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor analysis) ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา ปัจจัยวงจรคุณภาพ (PDCA) และปัจจัยสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ด้วยสถิติการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Comfirmatory factor analysis) และวิเคราะห์โมเดลสมการเชิงโครงสร้าง (Structural equation modeling หรือ SEM) วิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมลิสเรล (LISREL) และวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร โดยใช้สมการถดถอยพหุคูณ (Multiple linear regression) มีรายละเอียดการวิเคราะห์ ดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

n	หมายถึง	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
mean	หมายถึง	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)
S.D.	หมายถึง	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
χ^2	หมายถึง	ค่าสถิติไค-สแควร์
R	หมายถึง	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ
R Square	หมายถึง	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ทำนาย (R^2)
B	หมายถึง	ค่าสัมประสิทธิ์ความถดถอยในรูปของคะแนนดิบ
Std. Error	หมายถึง	ความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของค่าสัมประสิทธิ์การถดถอย
Beta	หมายถึง	ค่าสัมประสิทธิ์ความถดถอยในรูปของคะแนนมาตรฐาน
p	หมายถึง	ระดับนัยสำคัญทางสถิติ
F	หมายถึง	ค่าทดสอบของนัยสำคัญของค่าเฉลี่ยมากกว่า 2 กลุ่ม (ค่าสถิติ F)
df	หมายถึง	ค่าองศาอิสระ (Degree of freedom)
GFI	หมายถึง	ดัชนีวัดระดับความกลมกลืน
AGFI	หมายถึง	ดัชนีวัดระดับความกลมกลืนที่ปรับแก้แล้ว
CFI	หมายถึง	ค่าวัดระดับความสอดคล้องเปรียบเทียบ
NFI	หมายถึง	ดัชนีวัดความเป็นปกติ
SRMR	หมายถึง	ค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน
RMSEA	หมายถึง	ค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองเฉลี่ยของความคลาดเคลื่อนโดยการประมาณค่า
PER	หมายถึง	บุคลากรทางการกีฬา
BUD	หมายถึง	งบประมาณ
PRI	หมายถึง	การประชาสัมพันธ์และสารสนเทศ
FAC	หมายถึง	วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวก
PLA	หมายถึง	การวางแผน
DDO	หมายถึง	การปฏิบัติ
CHE	หมายถึง	การตรวจสอบ
ACT	หมายถึง	การปรับปรุง
POL	หมายถึง	นโยบายและการเมือง
ECO	หมายถึง	เศรษฐกิจ
SOC	หมายถึง	สังคมและวัฒนธรรม
TEC	หมายถึง	เทคโนโลยี

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของบุคลากรทางการกีฬา

ตอนที่ 2 ข้อมูลทั่วไปของวัยรุ่น

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา ปัจจัยวงจรคุณภาพ และปัจจัยสิ่งแวดล้อม ที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory factor analysis: CFA)

ตอนที่ 5 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของบุคลากรทางการกีฬา

ตารางที่ 7 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างบุคลากรทางการกีฬา

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
ตำแหน่งที่ปฏิบัติงาน		
หัวหน้าศูนย์เยาวชน	17	50.00
เจ้าหน้าที่กิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา	17	50.00
ประเภทศูนย์		
ระดับมิติใหม่	12	35.3
ระดับเอ	12	35.3
ระดับบี	10	29.4
เพศ		
ชาย	19	55.9
หญิง	15	44.1
อายุ		
20-29 ปี	3	8.8
30-39 ปี	10	29.4
40-49 ปี	4	1.8
50-59 ปี	17	50.0
ระดับการศึกษาปัจจุบัน		
ต่ำกว่าปริญญาตรี	2	5.9
ปริญญาตรี	25	73.5
ปริญญาโท	7	20.6

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
ระยะเวลาในการทำงาน		
2-4 ปี	8	23.5
5-7 ปี	2	5.9
8-10 ปีขึ้นไป	24	70.6

จากตารางที่ 7 แสดงว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นหัวหน้าศูนย์และเจ้าหน้าที่กิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชน เท่ากันคือ คิดเป็นร้อยละ 50.0 จำแนกตามประเภทศูนย์เยาวชน ระดับมิติใหม่และระดับเอ คิดเป็นร้อยละ 35.3 เท่ากัน และระดับบี คิดเป็นร้อยละ 29.4 เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 55.9 และ 44.1 ตามลำดับ ส่วนใหญ่มีอายุ 20-29 ปี คิดเป็นร้อยละ 8.8 อายุ 30-39 ปี คิดเป็นร้อยละ29.4 อายุ 40-49 ปี คิดเป็นร้อยละ 1.8 และอายุ 50-59 ปี คิดเป็นร้อยละ 50.0 ระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 5.9 ระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 73.5 และระดับปริญญาโท คิดเป็นร้อยละ 20.6 ระยะเวลาในการทำงาน 2-4 ปี คิดเป็นร้อยละ 23.5 ระยะ 5-7 ปี คิดเป็นร้อยละ 5.9 และระยะ 8-10 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 70.6

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 8 จำนวนและร้อยละของระยะเวลาในการจัดกิจกรรมสำหรับวัยรุ่น

ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 15 นาที	-	-
15-30 นาที	-	-
31-45 นาที	-	-
46-60 นาที	11	32.4
มากกว่า 60 นาที	23	67.6
รวม	**34**	**100.0**

จากตารางที่ 8 แสดงว่า ศูนย์เยาวชนมีการจัดกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาแต่ละชนิดในระยะเวลาที่มากกว่า 60 นาที สูงสุด คิดเป็นร้อยละ 67.6 รองลงมา 46-60 นาที คิดเป็นร้อยละ 32.4

ตารางที่ 9 จำนวนและร้อยละของการเน้นประโยชน์ในการจัดกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา

การเน้นประโยชน์ในการจัดกิจกรรม	จำนวน	ร้อยละ
ร่างกายที่สมบูรณ์แข็งแรง	33	17.00
สร้างความสนุกสนาน/ ลดความตึงเครียด	31	16.00
เสริมสร้างความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ	27	13.9
ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์	34	17.5
รักษาโรค / อาการเจ็บป่วย	17	8.8
ลดน้ำหนัก / รักษารูปร่าง	22	11.3
สร้างสังคมใหม่ๆ / เพื่อนใหม่ๆ	30	15.5
รวม	**194**	**100.0**

* ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

จากตารางที่ 9 แสดงว่า ศูนย์เยาวชนมีการจัดกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาโดยเน้นประโยชน์เพื่อการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์เป็นอันดับแรก คิดเป็นร้อยละ 17.5 รองลงมา ร่างกายที่สมบูรณ์แข็งแรง คิดเป็นร้อยละ 17.0

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ตารางที่ 10 จำนวนและร้อยละของผู้ที่วัยรุ่นมาออกกำลังกายและเล่นกีฬาด้วย

ผู้ที่วัยรุ่นมาออกกำลังกายและเล่นกีฬาด้วย	จำนวน	ร้อยละ
มาคนเดียว	-	-
มากับพ่อแม่ / ญาติพี่น้อง	4	11.77
มากับเพื่อนๆ	29	85.29
มากับครู/ ผู้ฝึกสอนกีฬา	1	2.94
รวม	**34**	**100.0**

จากตารางที่ 10 แสดงว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่มีการเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬากับเพื่อนๆ คิดเป็นร้อยละ 85.29 รองลงมา พ่อแม่/ ญาติพี่น้อง คิดเป็นร้อยละ 11.77

ตารางที่ 11 จำนวนและร้อยละของช่วงวันที่วัยรุ่นมาออกกำลังกายและเล่นกีฬา

ช่วงวันที่วัยรุ่นมาออกกำลังกายและเล่นกีฬา	จำนวน	ร้อยละ
วันจันทร์ – ศุกร์	15	44.12
วันเสาร์ – อาทิตย์	3	8.82
ทุกวัน	16	47.06
รวม	**34**	**100.0**

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

จากตารางที่ 11 แสดงว่า ช่วงวันที่วัยรุ่นส่วนใหญ่มาเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาคือทุกวัน คิดเป็นร้อยละ 47.06 รองลงมา วันจันทร์ – ศุกร์ คิดเป็นร้อยละ 44.12

ตารางที่ 12 จำนวนและร้อยละของช่วงเวลาที่สมาชิกวัยรุ่นเลือกเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและเล่นกีฬา

ช่วงเวลาที่วัยรุ่นมาออกกำลังกายและเล่นกีฬา	จำนวน	ร้อยละ
10.00 – 12.00 น.	-	-
12.01 – 14.00 น.	-	-
14.01 – 16.00 น.	3	8.82
16.01 – 18.00 น.	22	64.71
18.01 – 20.00 น.	9	26.47
รวม	**34**	**100.0**

จากตารางที่ 12 แสดงว่า ช่วงเวลาที่วัยรุ่นส่วนใหญ่มาเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาคือ 16.01-18.00 น. คิดเป็นร้อยละ 64.71 รองลงมา 18.01-20.00 น. คิดเป็นร้อยละ 26.47

ตารางที่ 13 จำนวนและร้อยละของความถี่ในการเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและเล่นกีฬาของวัยรุ่น

ความถี่ในการเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและเล่นกีฬา	จำนวน	ร้อยละ
1 ครั้ง / สัปดาห์	-	-
2 ครั้ง / สัปดาห์	2	5.88
3 ครั้ง / สัปดาห์	10	29.41
4 ครั้ง / สัปดาห์	7	20.59
มากกว่า 5 ครั้ง / สัปดาห์	15	44.12
รวม	**34**	**100.0**

จากตารางที่ 13 แสดงว่า ความถี่ที่วัยรุ่นส่วนใหญ่มาเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาคือ มากกว่า 5 ครั้งต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 44.12 รองลงมา 3 ครั้งต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 29.41

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ตารางที่ 14 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สภาพปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา ปัจจัยวงจรคุณภาพ และปัจจัยสิ่งแวดล้อม ที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ของหัวหน้าศูนย์เยาวชนและเจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา

ปัจจัย	หัวหน้าศูนย์		ระดับ	เจ้าหน้าที่ฯ		ระดับ	รวม		ระดับ
การจัดการกีฬา	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	ความคิดเห็น
ปัจจัยทรัพยากรฯ									
1. บุคลากร	4.19	0.70	มาก	4.25	0.77	มาก	4.22	0.73	มาก
2. งบประมาณ	3.01	0.95	ปานกลาง	3.12	0.92	ปานกลาง	3.07	0.92	ปานกลาง
3. ประชาสัมพันธ์ฯ	3.68	0.89	มาก	4.02	0.77	มาก	3.85	0.84	มาก
4. วัสดุอุปกรณ์ ฯ	3.70	0.63	มาก	3.84	0.87	มาก	3.77	0.75	มาก
รวมปัจจัยทรัพยากรฯ	3.65	0.60	มาก	3.81	0.62	มาก	3.73	0.61	มาก
ปัจจัยวงจรคุณภาพ									
1. การวางแผน	4.20	0.54	มาก	4.21	0.52	มาก	4.21	0.52	มาก
2. การปฏิบัติ	4.10	0.78	มาก	4.24	0.63	มาก	4.17	0.70	มาก
3. การตรวจสอบ	3.75	0.76	มาก	3.88	0.72	มาก	3.82	0.73	มาก
4. การปรับปรุง	3.85	0.78	มาก	3.93	0.88	มาก	3.89	0.82	มาก
รวมปัจจัยวงจรคุณภาพ	3.98	0.62	มาก	4.06	0.60	มาก	4.02	0.60	มาก
ปัจจัยสิ่งแวดล้อม									
1. นโยบายฯ	3.74	1.07	มาก	4.09	0.67	มาก	3.91	0.90	มาก
2. เศรษฐกิจ	4.56	0.75	มากที่สุด	4.53	0.86	มากที่สุด	4.54	0.79	มากที่สุด
3. สังคมฯ	3.49	0.90	ปานกลาง	3.72	0.67	มาก	3.60	0.79	มาก
4. เทคโนโลยี	3.44	0.86	ปานกลาง	3.79	0.84	มาก	3.62	0.86	มาก
รวมปัจจัยสิ่งแวดล้อม	3.81	0.63	มาก	4.03	0.57	มาก	3.92	0.60	มาก
รวม	**3.81**	**0.56**	**มาก**	**3.97**	**0.53**	**มาก**	**3.89**	**0.54**	**มาก**

จากตารางที่ 14 แสดงว่า หัวหน้าศูนย์เยาวชนและเจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา มีความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพและการดำเนินงานของศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานครที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ส่วนใหญ่แต่ละข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ด้านบุคลากร ($\bar{X}$ = 4.22) รองลงมา ได้แก่ การวางแผน ($\bar{X}$ = 4.21) แต่มีรายข้อที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุดมี 1 ข้อ ได้แก่ เศรษฐกิจ ($\bar{X}$ = 4.54) และรายข้อที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลางมี 1 ข้อ ได้แก่ งบประมาณ ($\bar{X}$ = 3.07)

หัวหน้าศูนย์เยาวชนและเจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา มีความคิดเห็นว่า สภาพด้านเศรษฐกิจ ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร มากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.56 และ 4.53 ตามลำดับ)

หัวหน้าศูนย์เยาวชน มีความคิดเห็นว่า สภาพด้านสังคมและเทคโนโลยี ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}$ = 3.49 และ $\bar{X}$ = 3.44 ตามลำดับ) แต่เจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา มีความคิดเห็นว่า สภาพด้านสังคมและเทคโนโลยี ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.72 และ $\bar{X}$ = 3.79 ตามลำดับ)

ตอนที่ 2 ข้อมูลทั่วไปของวัยรุ่น

ตารางที่ 15 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างวัยรุ่น

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	500	50.0
หญิง	500	50.0
อายุ		
11-13 ปี	332	33.2
14-16 ปี	334	33.4
17-19 ปี	334	33.4
ระดับการศึกษาปัจจุบัน		
ประถมศึกษา	238	23.8
มัธยมศึกษาตอนต้น	353	35.3
มัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า	312	31.2
ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า	97	9.7
รวม	**1000**	**100.0**

จากตารางที่ 15 แสดงว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นชายและหญิงมีจำนวนเท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 50.00

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ผู้ตอบแบบสอบถาม มีอายุ 11-13 ปี คิดเป็นร้อยละ 33.20 อายุ 14-16 ปี และอายุ 17-19 ปี คิดเป็นร้อยละ 33.40 เท่ากัน

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น คิดเป็นร้อยละ 35.30 รองลงมา คือระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า คิดเป็นร้อยละ 31.20

ตารางที่ 16 จำนวนและร้อยละของวัยรุ่น จำแนกตามวิธีการมาเป็นสมาชิก และระยะเวลาในการเป็นสมาชิกที่ศูนย์เยาวชน

การมาเป็นสมาชิกที่ศูนย์เยาวชน	**จำนวน**	**ร้อยละ**
ตั้งใจสมัครด้วยตนเอง	389	38.9
เพื่อนๆ ชักชวน	428	42.8
ครอบครัวสนับสนุนให้สมัคร	177	17.7
รวม	**994**	**99.4**
ระยะเวลาในการเป็นสมาชิก		
น้อยกว่า 3 เดือน	273	27.3
4-6 เดือน	135	13.5
7-9 เดือน	82	8.2
10-12 เดือน	78	7.8
มากกว่า 1 ปี	431	43.1
รวม	**999**	**99.9**

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

จากตารางที่ 16 แสดงว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่ที่มาเป็นสมาชิกศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร เป็นสมาชิกโดยการชักชวนจากเพื่อนๆ คิดเป็นร้อยละ 42.80 รองลงมาคือ ตั้งใจอยากสมัครเป็นสมาชิกด้วยตนเอง คิดเป็นร้อยละ 38.90

ส่วนใหญ่เป็นสมาชิกศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานครเป็นระยะมากกว่า 1 ปี คิดเป็นร้อยละ 43.10 รองลงมาคือ น้อยกว่า 3 เดือน คิดเป็นร้อยละ 27.30

ตารางที่ 17 จำนวนและร้อยละของวัยรุ่น จำแนกตามเหตุผลในการเลือกมาออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร

เหตุผลในการเลือกมาออกกำลังกายและเล่นกีฬา	จำนวน	ร้อยละ
ใกล้บ้าน/ สถานศึกษา	695	39.8
มีอุปกรณ์ที่มากเพียงพอและมีคุณภาพ	242	13.9
มีนักกีฬาที่มีชื่อเสียง สอนอยู่ในศูนย์เยาวชนฯ	80	4.6
อยากมีทักษะและความสามารถด้านกีฬา	431	24.6
เดินทางสะดวก (เช่น รถเมล์, รถไฟฟ้า/ รถไฟใต้ดิน เป็นต้น)	299	17.1
รวม	**1747**	**100.0**

* ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

จากตารางที่ 17 แสดงว่า เหตุผลส่วนใหญ่ในการเลือกมาออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร คือ ใกล้บ้าน/ สถานศึกษา คิดเป็นร้อยละ 39.8 รองลงมา คือ อยากมีทักษะและความสามารถด้านกีฬา คิดเป็นร้อยละ 24.6 และเดินทางสะดวก คิดเป็นร้อยละ 17.1 ตามลำดับ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 18 จำนวนและร้อยละของวัยรุ่น จำแนกตามกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาที่เข้าร่วมบ่อยๆ

กิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา	จำนวน	ร้อยละ
1. ฟุตบอล	207	9.32
2. ฟุตซอล	317	14.28
3. บาสเกตบอล	268	12.07
4. ว่ายน้ำ	199	8.96
5. แอโรบิก	94	4.23
6. ปิงปอง	271	12.22
7. แจ๊สแดนซ์	82	3.69
8. เทควันโด	97	4.36
9. แบดมินตัน	307	13.83
10. แชร์บอล	68	3.07
11. ตะกร้อ	43	1.94
12. ฟิตเนส	145	6.53
13. รำไทย	50	2.25
14. ลีลาศ	24	1.08
15. วอลเลย์บอล	32	1.44
16. เปตอง	16	0.73
รวม	**2220**	**100.00**

* ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

จากตารางที่ 18 แสดงว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่ เข้าร่วมกิจกรรมออกกำลังกายและเล่นกีฬามากที่สุด ได้แก่ ฟุตซอล คิดเป็นร้อยละ 14.28 รองลงมา ได้แก่ แบดมินตัน คิดเป็นร้อยละ 13.83 และปิงปอง คิดเป็นร้อยละ 12.22 ตามลำดับ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 19 จำนวนและร้อยละของวัยรุ่น จำแนกตามจุดประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา

จุดประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา	จำนวน	ร้อยละ
ร่างกายที่สมบูรณ์แข็งแรง	747	21.6
สนุกสนาน	675	19.5
เสริมสร้างความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ	511	14.8
ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์	631	18.2
รักษาโรค / อาการเจ็บป่วย	221	6.4
ลดน้ำหนัก / รักษารูปร่าง	424	12.2
ต้องการสังคมใหม่ๆ / เพื่อนใหม่ๆ	254	7.3
รวม	**3463**	**100.0**

* ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

จากตารางที่ 19 แสดงว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่มีจุดประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมออกกำลังกายและเล่นกีฬา คือ ต้องการมีร่างกายที่แข็งแรงสมบูรณ์ คิดเป็นร้อยละ 21.60 รองลงมา คือ สนุกสนาน คิดเป็นร้อยละ 19.50 และใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ คิดเป็นร้อยละ 18.2 ตามลำดับ

ตารางที่ 20 จำนวนและร้อยละของวัยรุ่น จำแนกตามลักษณะกลุ่มการเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา

ลักษณะกลุ่มการเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา	จำนวน	ร้อยละ
มาคนเดียว	176	17.6
มากับพ่อแม่/ญาติ	181	18.1
มากับเพื่อน	605	60.5
มากับครู/ผู้ฝึกสอน	37	3.7
รวม	**999**	**99.9**

จากตารางที่ 20 แสดงว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่เข้าร่วมกิจกรรมออกกำลังกายและเล่นกีฬากับกลุ่มเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 60.5 รองลงมาคือ พ่อแม่/ ญาติ คิดเป็นร้อยละ 18.1 และมาคนเดียวคิดเป็นร้อยละ 17.6 ตามลำดับ

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 21 จำนวนและร้อยละของวัยรุ่น จำแนกตามช่วงวันและช่วงเวลาในการเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา

ช่วงวันในการเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา	**จำนวน**	**ร้อยละ**
วันจันทร์ – ศุกร์	431	43.1
วันเสาร์ – อาทิตย์	362	36.2
ทุกวัน	204	20.4
รวม	**997**	**99.7**
ช่วงเวลาในการเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา		
10.00 – 12.00 น.	123	12.3
12.01 – 14.00 น.	140	14.0
14.01 – 16.00 น.	208	20.8
16.01 – 18.00 น.	351	35.1
18.01 – 20.00 น.	175	17.5
รวม	**997**	**99.7**

จากตารางที่ 21 แสดงว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่เข้าร่วมกิจกรรมออกกำลังกายและเล่นกีฬาในช่วงวันจันทร์-ศุกร์ จำนวน 431 คน คิดเป็นร้อยละ 43.10 รองลงมา คือ วันเสาร์-อาทิตย์ จำนวน 362 คน คิดเป็นร้อยละ 36.20

วัยรุ่นส่วนใหญ่เข้าร่วมกิจกรรมออกกำลังกายและเล่นกีฬาในช่วงเวลา 16.01-18.00 จำนวน 351 คน คิดเป็นร้อยละ 35.10 รองลงมา คือ 14.01-16.00 จำนวน 208 คน คิดเป็นร้อยละ 20.8

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 22 จำนวนและร้อยละของวัยรุ่น จำแนกตามความหนักในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา

ความหนักในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา	จำนวน	ร้อยละ
ไม่เหนื่อย หัวใจเต้นเร็วขึ้นเล็กน้อย	170	17.0
เหนื่อยเล็กน้อย หัวใจเต้นเร็วเล็กน้อย	367	36.7
ค่อนข้างเหนื่อย หัวใจเต้นเร็วขึ้น	240	24.0
เหนื่อยมาก แต่ไม่หอบ เหงื่อออก	131	13.1
เหนื่อยมาก หายใจหอบ เหงื่อออก	92	9.2
รวม	**1000**	**100.0**

จากตารางที่ 22 แสดงว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา โดยมีความหนักในการออกกำลังกายและเล่นกีฬา คือมีความรู้สึกเหนื่อยเล็กน้อย หัวใจเต้นเร็วเล็กน้อย คิดเป็นร้อยละ 36.70 รองลงมา ค่อนข้างเหนื่อย หัวใจเต้นเร็วขึ้น คิดเป็นร้อยละ 24.00

ตารางที่ 23 จำนวนและร้อยละของวัยรุ่น จำแนกตามระยะเวลาในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา

ระยะเวลาในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา	จำนวน	ร้อยละ
1-14 นาที	159	15.9
15-29 นาที	82	8.2
30-44 นาที	96	9.6
45-59 นาที	146	14.6
มากกว่า 60 นาที	517	51.7
รวม	**1000**	**100.0**

จากตารางที่ 23 แสดงว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่ใช้ระยะเวลาในการออกกำลังกายและเล่นกีฬามากกว่า 60 นาที คิดเป็นร้อยละ 51.70 รองลงมา คือ 1-14 นาที คิดเป็นร้อยละ 15.9

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 24 จำนวนและร้อยละของวัยรุ่น จำแนกตามความถี่ในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา

ความถี่ในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา	จำนวน	ร้อยละ
1 ครั้ง / สัปดาห์	125	12.5
2 ครั้ง / สัปดาห์	287	28.7
3 ครั้ง / สัปดาห์	180	18.0
4 ครั้ง / สัปดาห์	112	11.2
มากกว่าหรือเท่ากับ 5 ครั้ง / สัปดาห์	296	29.6
รวม	**1000**	**100.0**

จากตารางที่ 24 แสดงว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่มีความถี่ในการออกกำลังกายและเล่นกีฬามากกว่าหรือเท่ากับ 5 ครั้ง/ สัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 29.6 รองลงมา 2 ครั้ง/ สัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 28.70 และ 3 ครั้ง / สัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 18.0 ตามลำดับ

ตารางที่ 25 ดัชนีกิจกรรมทางกายของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

คะแนนดัชนีกิจกรรมทางกาย (ความหนักxระยะเวลาxความถี่)	ความหมาย	จำนวน	ร้อยละ
คะแนน 1-14	ออกกำลังกายสมบูรณ์น้อยที่สุด	295	29.5
คะแนน 15-24	ออกกำลังกายสมบูรณ์น้อย	206	20.6
คะแนน 25-40	ออกกำลังกายสมบูรณ์ปานกลาง	199	19.9
คะแนน 41-60	ออกกำลังกายสมบูรณ์มาก	158	15.8
คะแนน 61-125	ออกกำลังกายสมบูรณ์มากที่สุด	142	14.2
รวม		**1000**	**100.0**

จากตารางที่ 25 แสดงว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่มีคะแนนดัชนีกิจกรรมทางกายเท่ากับ 1-14 คิดเป็นร้อยละ 29.50 รองลงมา 15-24 คิดเป็นร้อยละ 20.60

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา ปัจจัยวงจรคุณภาพ และปัจจัยสิ่งแวดล้อม ที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ตารางที่ 26 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา ปัจจัยวงจรคุณภาพ และปัจจัยสิ่งแวดล้อม ที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่น จำแนกตามประเภทของศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร

ปัจจัยการจัดการกีฬา	มิติใหม่			ระดับเอ			ระดับบี			รวม		ระดับความคิดเห็น
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	$\bar{X}$	S.D.	
ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา												
1. บุคลากร	3.90	0.62	มาก	3.86	0.67	มาก	3.77	0.66	มาก	3.85	0.65	มาก
2. งบประมาณ	3.81	0.74	มาก	3.76	0.74	มาก	3.78	0.74	มาก	3.78	0.74	มาก
3. ประชาสัมพันธ์ฯ	3.63	0.79	มาก	3.56	0.72	มาก	3.61	0.75	มาก	3.60	0.76	มาก
4. วัสดุฯ	3.82	0.66	มาก	3.79	0.68	มาก	3.61	0.75	มาก	3.75	0.70	มาก
รวม	3.79	0.57	มาก	3.74	0.59	มาก	3.70	0.60	มาก	3.75	0.58	มาก
ปัจจัยวงจรคุณภาพ												
1. การวางแผน	3.88	0.72	มาก	3.83	0.71	มาก	3.72	0.78	มาก	3.81	0.74	มาก
2. การปฏิบัติ	3.98	0.67	มาก	3.87	0.70	มาก	3.76	0.71	มาก	3.88	0.69	มาก
3. การตรวจสอบ	3.73	0.82	มาก	3.64	0.84	มาก	3.60	0.85	มาก	3.67	0.83	มาก
4. การปรับปรุง	3.75	0.84	มาก	3.65	0.87	มาก	3.55	0.92	มาก	3.66	0.87	มาก
รวม	3.83	0.66	มาก	3.75	0.68	มาก	3.65	0.72	มาก	3.75	0.69	มาก
ปัจจัยสิ่งแวดล้อม												
1. นโยบายฯ	3.98	0.73	มาก	3.82	0.76	มาก	3.82	0.74	มาก	3.88	0.75	มาก
2. เศรษฐกิจ	3.97	0.83	มาก	3.90	1.21	มาก	3.69	1.05	มาก	3.87	1.03	มาก
3. สังคมฯ	3.83	0.72	มาก	3.68	0.72	มาก	3.62	0.81	มาก	3.72	0.75	มาก
4. เทคโนโลยี	3.41	0.98	ปานกลาง	3.46	0.95	ปานกลาง	3.26	0.95	ปานกลาง	3.38	0.96	ปานกลาง
รวม	3.80	0.65	มาก	3.71	0.65	มาก	3.59	0.73	มาก	3.71	0.68	มาก
รวม	**3.80**	**0.58**	**มาก**	**3.74**	**0.59**	**มาก**	**3.65**	**0.63**	**มาก**	**3.74**	**0.60**	**มาก**

จากตารางที่ 26 แสดงว่า ศูนย์เยาวชนมิติใหม่ วัยรุ่นมีความคิดเห็นต่อปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา ปัจจัยวงจรคุณภาพ และปัจจัยสิ่งแวดล้อม ที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ส่วนใหญ่แต่ละข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ การปฏิบัติงาน และนโยบายและ

($\bar{X}$ = 3.98) รองลงมา ได้แก่ เศรษฐกิจ ($\bar{X}$ = 3.97) และรายข้อที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลางมี 1 ข้อ ได้แก่ เทคโนโลยี ($\bar{X}$ = 3.41)

ศูนย์เยาวชนระดับเอ วัยรุ่นมีความคิดเห็นต่อปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา ปัจจัยวงจรคุณภาพ และปัจจัยสิ่งแวดล้อม ที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ส่วนใหญ่แต่ละข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ เศรษฐกิจ ($\bar{X}$ = 3.90) รองลงมา ได้แก่ การปฏิบัติงาน ($\bar{X}$ = 3.87) และรายข้อที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลางมี 1 ข้อ ได้แก่ เทคโนโลยี ($\bar{X}$ = 3.46)

ศูนย์เยาวชนระดับบี วัยรุ่นมีความคิดเห็นต่อปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา ปัจจัยวงจรคุณภาพ และปัจจัยสิ่งแวดล้อม ที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ส่วนใหญ่แต่ละข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ นโยบายและการเมือง ($\bar{X}$ = 3.82) รองลงมา ได้แก่ งบประมาณ ($\bar{X}$ = 3.78) และรายข้อที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลางมี 1 ข้อ ได้แก่ เทคโนโลยี ($\bar{X}$ = 3.26)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 27 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา ที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร จำแนกเป็นรายข้อ (ตัวแปร)

ปัจจัยฯ (ตัวแปร)	มิติใหม่		ระดับเอ		ระดับบี		รวม		ระดับความคิดเห็น
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	
ด้านบุคลากร									
ตัวแปรที่ 1	4.07	0.82	4.12	0.81	3.93	0.81	4.04	0.82	มาก
ตัวแปรที่ 2	3.90	0.90	3.91	0.82	3.85	0.86	3.89	0.86	มาก
ตัวแปรที่ 3	4.14	0.79	4.02	0.85	3.99	0.88	4.06	0.84	มาก
ตัวแปรที่ 4	3.42	0.97	3.31	1.07	3.38	0.96	3.38	1.00	ปานกลาง
ตัวแปรที่ 5	3.92	0.89	3.90	0.94	3.70	0.91	3.84	0.91	มาก
ตัวแปรที่ 6	3.97	0.88	3.91	0.95	3.81	0.86	3.90	0.90	มาก
รวม	3.90	0.62	3.86	0.67	3.77	0.66	3.85	0.65	มาก
ด้านงบประมาณ									
ตัวแปรที่ 7	3.92	0.93	3.94	0.97	4.05	0.96	3.97	0.95	มาก
ตัวแปรที่ 8	4.08	0.93	4.11	0.86	4.03	0.89	4.07	0.89	มาก
ตัวแปรที่ 9	3.86	0.90	3.76	0.91	3.73	0.95	3.79	0.92	มาก
ตัวแปรที่ 10	3.57	1.02	3.52	1.06	3.59	0.97	3.56	1.02	มาก
ตัวแปรที่ 11	3.62	1.03	3.45	1.08	3.50	0.98	3.53	1.03	มาก
รวม	3.81	0.74	3.76	0.75	3.78	0.74	3.78	0.74	มาก
ด้านการประชาสัมพันธ์และสารสนเทศ									
ตัวแปรที่ 12	4.01	0.93	3.91	0.86	4.01	0.88	3.98	0.90	มาก
ตัวแปรที่ 13	3.88	0.90	3.83	0.87	3.92	0.85	3.88	0.88	มาก
ตัวแปรที่ 14	3.49	1.03	3.41	1.00	3.43	1.00	3.45	1.01	ปานกลาง
ตัวแปรที่ 15	3.45	1.07	3.39	1.02	3.44	1.03	3.43	1.05	ปานกลาง
ตัวแปรที่ 16	3.52	1.07	3.46	1.02	3.50	1.06	3.49	1.05	ปานกลาง
ตัวแปรที่ 17	3.42	1.08	3.37	1.09	3.36	1.05	3.39	1.07	ปานกลาง
รวม	3.63	0.80	3.56	0.71	3.61	0.76	3.60	0.76	มาก
ด้านวัสดุ อุปกรณ์ สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก									
ตัวแปรที่ 18	4.06	0.96	3.95	0.89	3.88	0.98	3.97	0.94	มาก
ตัวแปรที่ 19	4.11	0.96	3.78	1.07	3.71	1.12	3.89	1.06	มาก
ตัวแปรที่ 20	3.59	0.97	3.63	1.01	3.56	0.94	3.59	0.97	มาก
ตัวแปรที่ 21	3.71	1.01	3.69	0.94	3.44	1.16	3.62	1.04	มาก
ตัวแปรที่ 22	3.94	0.96	3.92	1.00	3.63	1.06	3.84	1.01	มาก
ตัวแปรที่ 23	3.99	0.93	4.08	0.86	3.76	1.00	3.95	0.94	มาก
ตัวแปรที่ 24	4.06	0.88	3.95	0.99	3.83	0.95	3.96	0.94	มาก
ตัวแปรที่ 25	3.73	1.02	3.77	1.01	3.50	1.09	3.67	1.05	มาก
ตัวแปรที่ 26	3.19	1.25	3.39	1.18	3.17	1.18	3.25	1.21	ปานกลาง
รวม	3.82	0.66	3.79	0.68	3.61	0.76	3.75	0.70	มาก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

จากตารางที่ 27 แสดงว่า วัยรุ่นมีความคิดเห็นต่อด้านบุคลากรโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าแต่ละข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ เจ้าหน้าที่กีฬามีมนุษย์สัมพันธ์ที่ดี ร่าเริง ยิ้มแย้ม ($\bar{X}$ = 4.06) รองลงมา ได้แก่ เจ้าหน้าที่กีฬามีความชำนาญ ในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา สามารถสอนและอธิบายได้เข้าใจง่าย ($\bar{X}$ = 4.04) และรายข้อที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลางมี 1 ข้อ ได้แก่ เจ้าหน้าที่กีฬาเป็นนักกีฬาที่มีชื่อเสียง ($\bar{X}$ = 3.38)

วัยรุ่นมีความคิดเห็นต่อด้านงบประมาณโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าแต่ละข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ศูนย์เยาวชนมีการแจกของขวัญในวันเด็กและวันสำคัญตามโอกาสอันควร ($\bar{X}$ = 4.07) รองลงมาได้แก่ ศูนย์เยาวชนมีการแจกของรางวัลและเงินรางวัล เมื่อมีการแข่งขัน ($\bar{X}$ = 3.97)

วัยรุ่นมีความคิดเห็นต่อด้านการประชาสัมพันธ์และสารสนเทศ โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่ามี 2 ข้อที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ มีการแจ้งข่าว/ประชาสัมพันธ์ เรื่องกิจกรรมและโครงการกีฬาใหม่ๆ อย่างสม่ำเสมอ ($\bar{X}$ = 3.98) รองลงมาได้แก่ มีการประกาศกิจกรรมบนบอร์ดประชาสัมพันธ์ มีข่าวใหม่ๆ เสมอ ($\bar{X}$ = 3.88)

ด้านวัสดุอุปกรณ์ สถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวก วัยรุ่นมีความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า แต่ละข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ สถานที่ในศูนย์เยาวชน เช่น สนามบอล สนามบาส ลานเอนกประสงค์ อยู่ในสภาพพร้อมใช้งาน ($\bar{X}$ = 3.97) รองลงมาได้แก่ มีระบบรักษาความปลอดภัย ($\bar{X}$ = 3.96) และรายข้อที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลางมี 1 ข้อ ได้แก่ มีระบบอินเทอร์เน็ตไร้สาย (WiFi) ให้บริการแก่สมาชิก ($\bar{X}$ = 3.25)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 28 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปัจจัยวงจรคุณภาพ ที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร จำแนกเป็นรายข้อ (ตัวแปร)

ปัจจัยฯ (ตัวแปร)	มิติใหม่		ระดับเอ		ระดับบี		รวม		ระดับความคิดเห็น
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	
การวางแผน (Plan)									
ตัวแปรที่ 27	3.91	0.92	3.90	0.89	3.69	1.10	3.84	0.97	มาก
ตัวแปรที่ 28	3.93	0.86	3.84	0.87	3.75	0.82	3.85	0.86	มาก
ตัวแปรที่ 29	3.84	0.88	3.77	0.91	3.75	0.95	3.79	0.91	มาก
ตัวแปรที่ 30	3.90	0.89	3.82	0.91	3.78	0.90	3.84	0.90	มาก
ตัวแปรที่ 31	3.83	0.94	3.83	0.95	3.63	1.07	3.77	0.99	มาก
รวม	3.88	0.72	3.83	0.71	3.72	0.78	3.82	0.74	มาก
Do คือ การปฏิบัติ									
ตัวแปรที่ 32	3.96	0.90	3.90	0.95	3.67	1.05	3.86	0.97	มาก
ตัวแปรที่ 33	3.89	0.96	3.81	0.94	3.70	0.97	3.80	0.96	มาก
ตัวแปรที่ 34	4.16	0.78	4.01	0.78	3.97	0.82	4.06	0.80	มาก
ตัวแปรที่ 35	4.05	0.85	3.91	0.86	3.81	0.85	3.93	0.86	มาก
ตัวแปรที่ 36	3.83	0.98	3.67	0.95	3.64	0.97	3.73	0.97	มาก
รวม	3.98	0.67	3.87	0.69	3.76	0.71	3.88	0.69	มาก
Check คือการตรวจสอบ									
ตัวแปรที่ 37	3.75	1.00	3.70	1.00	3.63	1.09	3.70	1.03	มาก
ตัวแปรที่ 38	3.67	1.01	3.56	1.02	3.53	1.00	3.60	1.01	มาก
ตัวแปรที่ 39	3.74	1.01	3.63	0.95	3.57	0.97	3.65	0.98	มาก
ตัวแปรที่ 40	3.78	0.99	3.67	1.00	3.67	0.97	3.71	0.99	มาก
รวม	3.73	0.82	3.64	0.84	3.60	0.85	3.66	0.83	มาก
Act คือการปรับปรุง									
ตัวแปรที่ 41	3.67	1.10	3.54	1.09	3.57	1.00	3.60	1.07	มาก
ตัวแปรที่ 42	3.76	1.00	3.68	0.98	3.57	0.97	3.68	0.99	มาก
ตัวแปรที่ 43	3.73	0.99	3.65	1.00	3.62	0.98	3.67	0.99	มาก
ตัวแปรที่ 44	3.82	0.95	3.72	1.03	3.42	1.24	3.68	1.08	มาก
รวม	3.75	0.84	3.65	0.87	3.55	0.92	3.66	0.87	มาก

จากตารางที่ 28 แสดงว่า วัยรุ่นมีความคิดเห็นต่อด้านการวางแผนของศูนย์เยาวชนโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าแต่ละข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ มีการวางแผนจัดกิจกรรมและโครงการที่น่าสนใจ ดึงดูดสมาชิกให้อยากเข้าร่วม

($\bar{X}$ = 3.85) รองลงมาได้แก่ มีการแจ้งข่าว/ ประชาสัมพันธ์อย่างชัดเจนก่อนถึงเวลารับสมัครกิจกรรม และมีการระบุกิจกรรม วันเวลาในการรับสมัครกิจกรรมกีฬา การแข่งขันกีฬา อย่างชัดเจนครบถ้วน เท่ากัน ($\bar{X}$ = 3.84)

วัยรุ่นมีความคิดเห็นต่อด้านการปฏิบัติงานของศูนย์เยาวชนโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าแต่ละข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ จัดกิจกรรมที่ให้กลุ่มเพื่อนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน ($\bar{X}$ = 4.06) รองลงมา ได้แก่ จัดกิจกรรมหลักอย่างสม่ำเสมอในทุกๆ ปี ($\bar{X}$ = 3.93)

วัยรุ่นมีความคิดเห็นต่อด้านการตรวจสอบงานของศูนย์เยาวชนโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าแต่ละข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ สามารถพูดคุยเสนอข้อเสนอแนะได้โดยตรง ($\bar{X}$ = 3.71) รองลงมา ได้แก่ ศูนย์เยาวชนมีเจ้าหน้าที่คอยซักถาม พูดคุย เกี่ยวกับความพึงพอใจในการให้บริการศูนย์เยาวชน ($\bar{X}$ = 3.70)

วัยรุ่นมีความคิดเห็นต่อด้านการปรับปรุงงานของศูนย์เยาวชนโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าแต่ละข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ มีการปรับปรุงเรื่องอุปกรณ์กีฬาให้เพียงพอต่อใช้งาน และมีการปรับปรุงเรื่องการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่ เท่ากัน ($\bar{X}$ = 3.68) รองลงมา ได้แก่ ปรับปรุงเรื่องสิ่งอำนวยความสะดวกเพิ่มเติมแก่ผู้ใช้บริการมากขึ้น ($\bar{X}$ = 3.67)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 29 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปัจจัยสิ่งแวดล้อม ที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร จำแนกเป็นรายข้อ (ตัวแปร)

ปัจจัยฯ (ตัวแปร)	มิติใหม่		ระดับเอ		ระดับบี		รวม		ระดับความคิดเห็น
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	
การเมืองและนโยบาย (Political)									
ตัวแปรที่ 45	4.10	0.83	3.90	0.93	3.96	0.86	4.00	0.87	มาก
ตัวแปรที่ 46	3.98	0.87	3.80	0.90	3.72	0.95	3.85	0.91	มาก
ตัวแปรที่ 47	3.86	0.96	3.76	0.93	3.78	1.00	3.81	0.96	มาก
รวม	3.98	0.73	3.82	0.76	3.82	0.74	3.88	0.75	มาก
เศรษฐกิจ (Economical)									
ตัวแปรที่ 48	4.06	0.91	3.96	1.00	3.73	1.16	3.93	1.02	มาก
ตัวแปรที่ 49	3.89	0.99	3.84	1.94	3.65	1.11	3.80	1.38	มาก
รวม	3.97	0.83	3.90	1.21	3.69	1.04	3.87	1.03	มาก
สังคมและวัฒนธรรม (Socio-cultural)									
ตัวแปรที่ 50	4.17	0.83	3.96	0.90	3.90	0.99	4.02	0.91	มาก
ตัวแปรที่ 51	3.51	1.19	3.42	1.10	3.52	1.11	3.49	1.14	ปานกลาง
ตัวแปรที่ 52	4.01	0.921	3.81	0.91	3.98	0.92	3.94	0.92	มาก
ตัวแปรที่ 53	3.96	0.99	3.81	0.93	3.56	1.20	3.80	1.05	มาก
ตัวแปรที่ 54	4.07	0.89	3.90	0.92	3.68	1.06	3.90	0.96	มาก
ตัวแปรที่ 55	3.60	1.08	3.50	1.10	3.35	1.05	3.50	1.08	มาก
ตัวแปรที่ 56	3.46	1.14	3.35	1.08	3.37	1.07	3.40	1.10	ปานกลาง
รวม	3.83	0.72	3.68	0.72	3.62	0.81	3.72	0.75	มาก
เทคโนโลยี (Technological)									
ตัวแปรที่ 57	3.52	1.14	3.55	1.10	3.40	1.11	3.49	1.12	ปานกลาง
ตัวแปรที่ 58	3.44	1.074	3.50	1.012	3.27	1.03	3.40	1.05	ปานกลาง
ตัวแปรที่ 59	3.28	1.13	3.34	1.10	3.15	1.17	3.26	1.13	ปานกลาง
ตัวแปรที่ 60	3.38	1.13	3.42	1.12	3.23	1.08	3.35	1.11	ปานกลาง
รวม	3.41	0.98	3.46	0.95	3.26	0.94	3.38	0.96	ปานกลาง

จากตารางที่ 29 แสดงว่า วัยรุ่นมีความคิดเห็นต่อด้านนโยบายของศูนย์เยาวชนโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าแต่ละข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ มีการจัดกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬากับศูนย์เยาวชนอื่นๆ เพื่อความสามัคคี ($\bar{X}$ = 4.00) รองลงมา ได้แก่ มีการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมคนในชุมชนมาออกกำลังกายและเล่นกีฬาร่วมกัน ($\bar{X}$ = 3.85)

วัยรุ่นมีความคิดเห็นต่อด้านเศรษฐกิจของศูนย์เยาวชนโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าแต่ละข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ มีการจัดเก็บค่าสมาชิกที่เหมาะสมตามช่วงอายุ ($\bar{X}$ = 3.93) รองลงมา ได้แก่ ครอบครัวพร้อมสนับสนุนหากมีค่าใช้จ่ายที่จำเป็น ($\bar{X}$ = 3.80)

วัยรุ่นมีความคิดเห็นต่อด้านสังคมและวัฒนธรรมของศูนย์เยาวชนโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าแต่ละข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ จัดกิจกรรมกีฬาที่เหมาะสมกับเพศและวัย ($\bar{X}$ = 4.02) รองลงมา ได้แก่ จัดกิจกรรมที่วัยรุ่นได้มีโอกาสออกกำลังกายและเล่นกีฬากับเพื่อนๆ ได้เต็มที่ ($\bar{X}$ = 3.94) และมีข้อที่ค่าเฉลี่ยปานกลาง โดยข้อที่มีค่าสูงสุด ได้แก่ จัดกิจกรรมที่โลดโผน ท้าทาย ตามสไตล์วัยรุ่น ($\bar{X}$ = 3.49) รองลงมา ได้แก่ มีกิจกรรมการเล่นเกมพื้นเมืองไทยบ่อยๆ ในชุมชน ($\bar{X}$ = 3.40)

วัยรุ่นมีความคิดเห็นต่อด้านเทคโนโลยีของศูนย์เยาวชนโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าแต่ละข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลางทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ สมาชิกสามารถใช้สื่อโซเชียลมีเดีย เช่น Facebook, Line, Website เป็นต้น เพื่อหาข้อมูลการออกกำลังกายและเล่นกีฬา ($\bar{X}$ = 3.49) รองลงมา ได้แก่ สามารถติดตามให้ข่าวสารข้อมูลของศูนย์เยาวชนฯ ได้จากโซเชียลมีเดีย ($\bar{X}$ = 3.40)

ตอนที่ 4 การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory factor analysis: CFA)

ผู้วิจัยตรวจสอบความตรงเชิงโครงสร้างของปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ด้วยวิธีการวิเคราะห์เชิงยืนยันจากจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 1,000 คน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

1. ตรวจสอบข้อมูลเบื้องต้นก่อนการวิเคราะห์องค์ประกอบว่าข้อมูลที่ได้มานั้นมีความสัมพันธ์ต่อการวิเคราะห์องค์ประกอบหรือไม่ การวิเคราะห์ในส่วนนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาตรวจสอบเมทริกซ์สัมพันธ์ของตัวแปร โดยพิจารณาค่าความเหมาะสมของข้อมูล คือ ค่าสถิติของไคเซอร์-ไมเยอร์-โอลคิน (Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy : KMO) และค่าสถิติของบาร์ทเลทท์ (Bartlett’s Test of Sphericity) ทำให้ทราบว่าตัวแปรนั้นมีความสัมพันธ์เหมาะสมที่จะนำไปวิเคราะห์องค์ประกอบ ซึ่ง Kim and muller (1978 อ้างถึงใน นงลักษณ์ วิรัชชัย, 2542) เสนอว่า ค่าสถิติของไคเซอร์-ไมเยอร์-โอลคิน (Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy : KMO) ควรมีค่ามากกว่า 0.50 ขึ้นไป ซึ่งมีผลดังตารางที่ 30

ตารางที่ 30 ค่าสถิติของไคเซอร์-ไมเยอร์-โอลคิน (KMO) และค่าสถิติของบาร์ทเลทท์ (Bartlett's Test of Sphericity) ปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy	Bartlett's Test of Sphericity		
	Approx. Chi-Square (χ^2)	df	Sig.
ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา			
0.801	1636.670	6	0.000
ปัจจัยวงจรคุณภาพ			
0.826	2472.774	6	0.000
ปัจจัยสิ่งแวดล้อม			
0.764	1492.134	6	0.000

จากตารางที่ 30 พบว่า ค่าสถิติของไคเซอร์-ไมเยอร์-โอลคิน (KMO) ของปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา ปัจจัยวงจรคุณภาพ และปัจจัยสิ่งแวดล้อม มีค่าเท่ากับ 0.801, 0.826 และ 0.764 ตามลำดับ ซึ่งควรมีค่ามากกว่า 0.5 และมีค่าเข้าใกล้ 1 แสดงให้เห็นว่า ข้อมูลและตัวแปรต่างๆ มีความสัมพันธ์กันดี และจากค่าสถิติของบาร์ทเลทท์ (Bartlett's Test of Sphericity) พบว่า ค่าสถิติไค-สแควร์ (χ^2) ที่ใช้ในการทดสอบมีค่าเท่ากับ 1636.670, 2472.774 และ 1492.134 ตามลำดับ ซึ่งมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าเมทริกซ์สัมพันธ์ของตัวแปรต่างๆ มีความสัมพันธ์กัน

ดังนั้น จากค่าสถิติของไคเซอร์-ไมเยอร์-โอลคิน (KMO) และค่าสถิติของบาร์ทเลทท์ (Bartlett's Test of Sphericity) แสดงว่า ข้อมูลและตัวแปรต่างๆ มีความสัมพันธ์กันดีและเมทริกซ์สัมพันธ์ของตัวแปรต่างๆ มีความสัมพันธ์กัน จึงสามารถนำไปใช้ตรวจสอบความสอดคล้องของโมเดลข้อมูลเชิงประจักษ์ได้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

4.2 ผลการวิเคราะห์เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงโครงสร้างของปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ด้วยการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory factor analysis: CFA) โมเดลจะมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ต้องพิจารณาจากค่าสถิติ (นงลักษณ์ วิรัชชัย, 2542) ดังต่อไปนี้

1) ค่าความน่าจะเป็น (p-value) ของค่าไค-สแควร์ (χ^2) ซึ่งมีค่ามากพอที่จะไม่ปฏิเสธสมมติฐาน หรือต้องมากกว่า 0.05

2) ค่าองศาอิสระ (df) มีค่าน้อยกว่า 2

3) ค่าดัชนีวัดระดับความสอดคล้อง (Goodness of fit indices: GFI) มีค่ามากกว่า 0.90 แสดงว่าโมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์

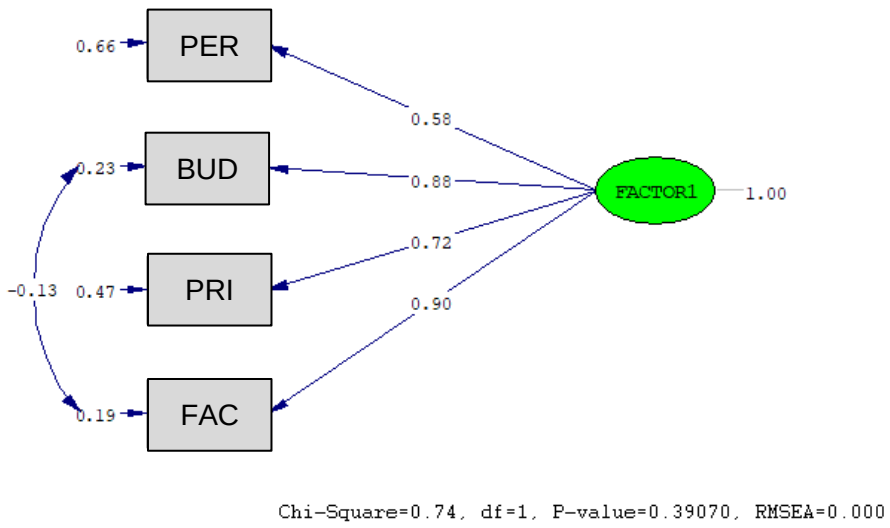
4) ค่าดัชนีวัดระดับความสอดคล้องที่ปรับแก้แล้ว (Adapted goodness-of-fit index : AGFI) มีค่ามากกว่า 0.90 แสดงว่าโมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์

5) ค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองเฉลี่ยของความคลาดเคลื่อนโดยการประมาณค่า (Root mean square error of approximation : RMSEA) ค่าที่ต่ำกว่า .10 แสดงว่าโมเดลมีความสอดคล้องในระดับดี ค่าที่ต่ำกว่า .05 แสดงว่าโมเดลมีความสอดคล้องในระดับดีมาก ถ้ามีค่าต่ำกว่า .01 แสดงว่าโมเดลมีความสอดคล้องในระดับดีเยี่ยม และถ้าค่าเท่ากับ 0 แสดงว่าโมเดลมีความสอดคล้องอย่างแท้จริง

6) ค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของเศษมาตรฐาน (Standardized root mean squared residual: SRMR) มีค่าน้อยกว่า 0.05

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ผลการวิเคราะห์ความตรงเชิงโครงสร้างปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร เมื่อพิจารณาจากค่าสถิติที่ใช้ในการตรวจสอบความสอดคล้อง พบว่า โมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ พิจารณาจากค่าไค-แควร์ (χ^2) ค่าเท่ากับ 0.74 มีค่าองศาอิสระ (df) เท่ากับ 1 มีค่าความน่าจะเป็น (p-value) เท่ากับ 0.39 ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI) เท่ากับ 1 ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืนที่ปรับแก้แล้ว (AGFI) เท่ากับ 1 ค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองเฉลี่ยของความคลาดเคลื่อนโดยการประมาณค่า (RMSEA) เท่ากับ 0.00 และค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของเศษมาตรฐาน (SRMR) เท่ากับ 0.00



รูปที่ 14 โมเดลปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 31 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา

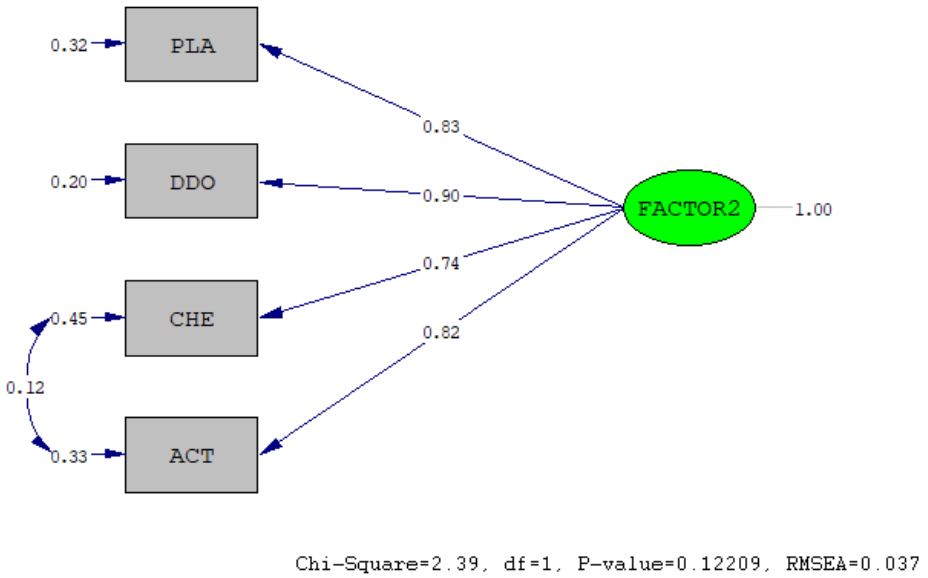
ตัวแปรสังเกตได้	น้ำหนักองค์ประกอบ			R^2	สัมประสิทธิ์คะแนนองค์ประกอบ
	b	SE	t		
บุคลากร (Per)	0.580	0.020	18.384	0.336	0.057
งบประมาณ (Bud)	0.877	0.025	26.358	0.769	0.627
ประชาสัมพันธ์ฯ (Pri)	0.725	0.024	23.031	0.525	0.085
วัสดุอุปกรณ์สถานที่ฯ (Fac)	0.902	0.023	27.514	0.814	0.763
Chi-square = 0.74, df = 1, p-value = 0.39, GFI = 1 , AGFI = 1, RMR = 0.00 , RMSEA = 0.00 , CFI = 1 , NFI = 1					

จากตารางที่ 31 แสดงว่า ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันพบว่า มีค่า Chi-square = 0.74, df = 1, p-value = 0.39, GFI = 1 , AGFI = 1, RMR = 0.00 , RMSEA = 0.00, CFI = 1, NFI = 1 แสดงว่า โมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ น้ำหนักองค์ประกอบมีค่าเป็นบวก บุคลากร (Per) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบเท่ากับ 0.580 อธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 33.6 งบประมาณ (Bud) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบเท่ากับ 0.877 อธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 76.9 ประชาสัมพันธ์และสารสนเทศ (Pri) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบเท่ากับ 0.725 อธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 52.5 และ วัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวก (Fac) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบเท่ากับ 0.902 อธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 81.4

เมื่อพิจารณาค่าน้ำหนักองค์ประกอบ สามารถอธิบายได้ว่าปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร วัดจากค่าน้ำหนักองค์ประกอบที่มากที่สุด และมีผลต่อการตัดสินใจมาออกกำลังกายและเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ได้ดีกว่าตัวแปรสังเกตได้ตัวอื่นๆ คือวัสดุ อุปกรณ์ สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ผลการวิเคราะห์ความตรงเชิงโครงสร้างปัจจัยวงจรคุณภาพที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร เมื่อพิจารณาจากค่าสถิติที่ใช้ในการตรวจสอบความสอดคล้อง พบว่า โมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ พิจารณาจากค่าไค-แควร์ (χ^2) ค่าเท่ากับ 2.39 มีค่าองศาอิสระ (df) เท่ากับ 1 มีค่าความน่าจะเป็น (p-value) เท่ากับ 0.12 ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI) เท่ากับ 0.99 ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืนที่ปรับแก้แล้ว (AGFI) เท่ากับ 0.99 ค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองเฉลี่ยของความคลาดเคลื่อนโดยการประมาณค่า (RMSEA) เท่ากับ 0.037 และค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของเศษมาตรฐาน (SRMR) เท่ากับ 0.00



รูปที่ 15 โมเดลปัจจัยวงจรคุณภาพที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

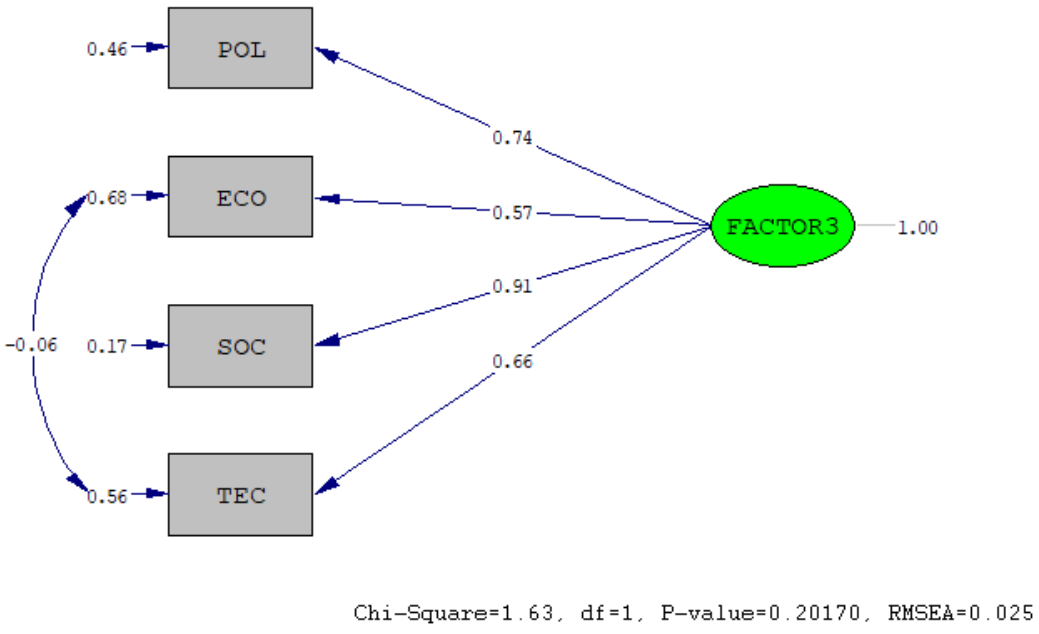
ตารางที่ 32 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของปัจจัยวงจรคุณภาพ

ตัวแปรสังเกตได้	น้ำหนักองค์ประกอบ			R^2	สัมประสิทธิ์คะแนนองค์ประกอบ
	b	SE	t		
การวางแผน (Pla)	0.825	0.020	30.579	0.681	0.359
การปฏิบัติ (Do)	0.897	0.018	34.431	0.804	0.684
การตรวจสอบ (Che)	0.740	0.024	25.883	0.548	0.132
การปรับปรุง (Act)	0.817	0.024	29.99	0.668	0.244
Chi-square = 2.39, df = 1, p-value = 0.12, GFI = 0.99 , AGFI = 0.99, RMR = 0.00 , RMSEA = 0.037 , CFI = 0.99 , NFI = 0.99					

จากตารางที่ 32 แสดงว่า ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันพบว่า มีค่า Chi-square = 2.39, df = 1, p-value = 0.12, GFI = 0.99 , AGFI = 0.99, RMR = 0.00 , RMSEA = 0.037 , CFI = 0.99 , NFI = 0.99 แสดงว่า โมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ น้ำหนักองค์ประกอบมีค่าเป็นบวก การวางแผน (Pla) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบเท่ากับ 0.825 อธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 68.1 การปฏิบัติ (Doo) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบเท่ากับ 0.897 อธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 80.4 การตรวจสอบ (Che) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบเท่ากับ 0.74 อธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 0.132 และ การปรับปรุง (Act) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบเท่ากับ 0.817 อธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 24.4

เมื่อพิจารณาค่าน้ำหนักองค์ประกอบ สามารถอธิบายได้ว่าปัจจัยวงจรคุณภาพที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร วัดจากค่าน้ำหนักองค์ประกอบที่มากที่สุด และมีผลต่อการมาออกกำลังกายและเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ได้ดีกว่าตัวแปรสังเกตได้ตัวอื่นๆ คือ การปฏิบัติ

ผลการวิเคราะห์ความตรงเชิงโครงสร้างปัจจัยสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร เมื่อพิจารณาจากค่าสถิติที่ใช้ในการตรวจสอบความสอดคล้อง พบว่า โมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ พิจารณาจากค่าไค-แควร์ (χ^2) ค่าเท่ากับ 1.63 มีค่าองศาอิสระ (df) เท่ากับ 1 มีค่าความน่าจะเป็น (p-value) เท่ากับ 0.20 ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI) เท่ากับ 0.999 ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืนที่ปรับแก้แล้ว (AGFI) เท่ากับ 0.992 ค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองเฉลี่ยของความคลาดเคลื่อนโดยการประมาณค่า (RMSEA) เท่ากับ 0.025 และค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของเศษมาตรฐาน (SRMR) เท่ากับ 0.00506



รูปที่ 16 โมเดลปัจจัยสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ตารางที่ 33 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory factor analysis: CFA)

ตัวแปรสังเกตได้	น้ำหนักองค์ประกอบ			R^2	สัมประสิทธิ์คะแนนองค์ประกอบ
	b	SE	t		
นโยบายและการเมือง (Pol)	0.736	0.022	25.147	0.542	0.255
เศรษฐกิจ (Eco)	0.566	0.032	17.986	0.320	0.108
สังคมและวัฒนธรรม (Soc)	0.910	0.021	32.586	0.829	0.844
เทคโนโลยี (Tec)	0.663	0.029	21.819	0.440	0.158
Chi-square = 1.63, df = 1, p-value = 0.20, GFI = 0.99 , AGFI = 0.99, RMR = 0.00 , RMSEA = 0.025 , CFI = 1 , NFI = 0.99					

จากตารางที่ 33 แสดงว่า ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันพบว่า มีค่า Chi-square = 1.63, df = 1, p-value = 0.20, GFI = 0.99 , AGFI = 0.99, RMR = 0.00 , RMSEA = 0.025 , CFI = 1 , NFI = 0.99 แสดงว่า โมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ น้ำหนักองค์ประกอบมีค่าเป็นบวก นโยบายและการเมือง (Pol) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบเท่ากับ 0.736 อธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 73.6 เศรษฐกิจ (Eco) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบเท่ากับ 0.566 อธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 32 สังคมและวัฒนธรรม (Soc) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบเท่ากับ 0.910 อธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 82.9 และ เทคโนโลยี (Tec) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบเท่ากับ 0.663 อธิบายความแปรปรวนได้ร้อยละ 44

เมื่อพิจารณาค่าน้ำหนักองค์ประกอบ สามารถอธิบายได้ว่าปัจจัยสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร วัดจากค่าน้ำหนักองค์ประกอบที่มากที่สุด และมีผลต่อการตัดสินใจมาออกกำลังกายและเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ได้ดีกว่าตัวแปรสังเกตได้ตัวอื่นๆ คือ สังคมและวัฒนธรรม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตอนที่ 5 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

การหาความสัมพันธ์ของปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ใช้วิธีวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple regression analysis) และวิเคราะห์ผลค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยพหุคูณของปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ตารางที่ 34 ความสัมพันธ์ของปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร จำนวน 1,000 คน

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา	**B**	**Std. Error**	**Beta**	**t**	**P-value**
(Constant)	1.860	0.247		7.523	0.007
ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา	0.143	0.140	0.059	1.024	0.306
ปัจจัยวงจรคุณภาพ	-0.214	0.142	-0.103	-1.511	0.131
ปัจจัยสิ่งแวดล้อม	0.218	0.066	0.106	3.307	0.001*

* $p \leq 0.05$, R = 0.01, R^2 = 0.01, F= 10.934, Sig.= 0.00

จากตารางที่ 34 แสดงว่า ผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณของปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณเท่ากับ 0.01 ซึ่งปัจจัยทุกตัวร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ได้ร้อยละ 1 และปัจจัยที่สามารถทำนายปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีจำนวน 1 ปัจจัย คือ ปัจจัยสิ่งแวดล้อม โดยมีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยในรูปแบบมาตรฐาน (Beta) เท่ากับ 0.106

บทที่ 5
สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและศึกษาความสัมพันธ์ของปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่าง คือ บุคลากรทางการกีฬาของศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร ได้แก่ หัวหน้าศูนย์เยาวชนและเจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา จำนวน 34 คน และกลุ่มวัยรุ่นที่เข้ามาใช้บริการศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร จำนวน 1,000 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์และแบบสอบถาม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การแจกแจงความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) วิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor analysis) ด้วยสถิติการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Comfirmatory factor analysis) และวิเคราะห์โมเดลสมการเชิงโครงสร้าง (Structural equation modeling หรือ SEM) โดยวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมลิสเรล (LISREL) และนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple regression analysis)

สรุปผลการวิจัย

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1.1 บุคลากรทางการกีฬา ประกอบด้วยตำแหน่งหัวหน้าศูนย์เยาวชนและเจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา จากศูนย์เยาวชน ระดับมิติใหม่ ระดับเอ และระดับบี ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีอายุระหว่าง 50-59 ปี การศึกษาระดับปริญญาตรี และส่วนใหญ่มีระยะเวลาในการทำงานที่ศูนย์เยาวชน 8-10 ปีขึ้นไป

ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่มีการจัดกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาอยู่ในระยะเวลามากกว่า 60 นาที โดยเน้นประโยชน์หลักในการจัดกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาเพื่อส่งเสริมการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ รองลงมา เพื่อร่างกายที่สมบูรณ์แข็งแรง วัยรุ่นส่วนใหญ่มักมาออกกำลังกายและเล่นกีฬากับเพื่อน โดยช่วงวันที่วัยรุ่นส่วนใหญ่มาออกกำลังกายและเล่นกีฬา คือ ทุกวันจันทร์-วันอาทิตย์ ช่วงเวลาที่วัยรุ่นเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬามากที่สุด คือ ช่วงเวลา 16.01-18.00 น. โดยส่วนใหญ่มีความถี่ในการเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่น คือ มากกว่าหรือเท่ากับ 5 ครั้งต่อสัปดาห์

1.2 วัยรุ่นที่มาออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร เป็นเพศชายและหญิงเท่ากัน โดยแยกตามกลุ่มอายุ 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่ม 11-13 ปี กลุ่ม 14-16 ปี และ 17-19 ปี โดยวัยรุ่นส่วนใหญ่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

วัยรุ่นส่วนใหญ่ที่เป็นสมาชิกศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร เป็นสมาชิกโดยการชักชวนจากเพื่อน รองลงมาคือ ตั้งใจอยากสมัครเป็นสมาชิกด้วยตนเอง โดยส่วนใหญ่เป็นสมาชิกเป็นระยะมากกว่า 1 ปี

วัยรุ่นส่วนใหญ่มีเหตุผลในการเลือกมาออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร คือ ใกล้บ้าน/ สถานศึกษา รองลงมา อยากมีทักษะและความสามารถด้านกีฬา โดยกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาที่วัยรุ่นส่วนใหญ่เข้าร่วม คือ ฟุตซอล และแบดมินตัน

วัยรุ่นส่วนใหญ่มีจุดประสงค์ในการเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา คือ ต้องการมีร่างกายที่แข็งแรงสมบูรณ์ รองลงมาคือ สนุกสนาน โดยมาออกกำลังกายและเล่นกีฬากับเพื่อนมากที่สุด ส่วนใหญ่มาออกกำลังกายและเล่นกีฬาช่วงวันจันทร์-ศุกร์ ในช่วงเวลา 16.01-18.00 น. และส่วนใหญ่ออกกำลังกายและเล่นกีฬา ด้วยความรู้สึกเหนื่อยเล็กน้อย หัวใจเต้นเร็วเล็กน้อย และค่อนข้างเหนื่อย หัวใจเต้นเร็วขึ้น ส่วนใหญ่ใช้ระยะเวลาในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬามากกว่า 60 นาที โดยมีความถี่ในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬามากกว่าหรือเท่ากับ 5 ครั้งต่อสัปดาห์

วัยรุ่นส่วนใหญ่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาด้วยความหนัก เหนื่อยเล็กน้อย และหัวใจเต้นเร็วเล็กน้อย รองลงมา ค่อนข้างเหนื่อย หัวใจเต้นเร็วขึ้น ระยะเวลาในการทำกิจกรรมคือ มากกว่า 60 นาที และความถี่ในการทำกิจกรรมคือ มากกว่าหรือเท่ากับ 5 ครั้ง/ สัปดาห์ ทำให้การคำนวณดัชนีกิจกรรมทางกายของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครมีคะแนนในช่วง 1-14 คะแนน หรือน้อยกว่า 15 คะแนน สรุปได้ว่า วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครมีการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาสมบูรณ์น้อยที่สุด

CHULALONGKORN UNIVERSITY

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา ปัจจัยวงจรคุณภาพ และปัจจัยสิ่งแวดล้อม ที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

2.1 ความคิดเห็นของบุคลากรทางการกีฬา เกี่ยวกับสภาพปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา ปัจจัยวงจรคุณภาพ และปัจจัยสิ่งแวดล้อม ที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ผลการวิจัยพบว่า บุคลากรทางการกีฬามีความคิดเห็นต่อปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา ปัจจัยวงจรคุณภาพ และปัจจัยสิ่งแวดล้อม ที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร โดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุดมี 1 ด้าน คือ ด้านเศรษฐกิจ และด้านที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากเป็นอันดับแรก คือ ด้านบุคลากร รองลงมา คือ การวางแผน

2.2 ความคิดเห็นของวัยรุ่นเกี่ยวกับสภาพปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา ปัจจัยวงจรคุณภาพ และปัจจัยสิ่งแวดล้อม ที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ผลการวิจัย พบว่า วัยรุ่นมีความคิดเห็นต่อปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา ปัจจัยวงจรคุณภาพ และปัจจัยสิ่งแวดล้อม ที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร โดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การปฏิบัติงาน และนโยบายและ เท่ากัน รองลงมา คือ เศรษฐกิจ และด้านข้อที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลางมี 1 ข้อ คือ เทคโนโลยี

ด้านบุคลากร พบว่า วัยรุ่นมีความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าแต่ละข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ เจ้าหน้าที่กีฬามีมนุษย์สัมพันธ์ที่ดี ร่าเริง ยิ้มแย้ม รองลงมา คือ เจ้าหน้าที่กีฬามีความชำนาญ ในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาสามารถสอนและอธิบายได้เข้าใจง่าย และรายข้อที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลางมี 1 ข้อ คือ เจ้าหน้าที่กีฬาเป็นนักกีฬาที่มีชื่อเสียง

ด้านงบประมาณ พบว่า วัยรุ่นมีความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าแต่ละข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ศูนย์เยาวชนมีการแจกของขวัญในวันเด็กและวันสำคัญตามโอกาสอันควร รองลงมาได้แก่ ศูนย์เยาวชนมีการแจกของรางวัลและเงินรางวัล เมื่อมีการแข่งขัน

ด้านประชาสัมพันธ์และสารสนเทศ พบว่า วัยรุ่นมีความคิดโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่ามี 2 ข้อที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ มีการแจ้งข่าว/ประชาสัมพันธ์ เรื่องกิจกรรมและโครงการกีฬาใหม่ๆ อย่างสม่ำเสมอ รองลงมา คือ มีการประกาศกิจกรรมบนบอร์ดประชาสัมพันธ์ มีข่าวใหม่ๆ เสมอ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยปานกลางสูงที่สุด คือ มีเวบไซต์ของศูนย์เยาวชนที่บริการข้อมูลแก่สมาชิกและบุคคลทั่วไปที่ต้องการทราบข้อมูล รองลงมา คือ เห็นการประชาสัมพันธ์การจัดกิจกรรมต่างๆ โดยช่องทางการติดต่อสื่อสารผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย

ด้านวัสดุอุปกรณ์ สถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวก พบว่า วัยรุ่นมีความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า แต่ละข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ สถานที่ในศูนย์เยาวชน เช่น สนามบอล สนามบาส ลานเอนกประสงค์ อยู่ในสภาพพร้อมใช้งาน รองลงมา คือ มีระบบรักษาความปลอดภัย และรายข้อที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลางมี 1 ข้อ คือ มีระบบอินเทอร์เน็ตไร้สาย (WiFi) ให้บริการแก่สมาชิก

ด้านการวางแผน พบว่า วัยรุ่นมีความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าแต่ละข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ มีการวางแผนจัดกิจกรรมและโครงการที่น่าสนใจ ดึงดูดสมาชิกให้อยากเข้าร่วม รองลงมา คือ มีการแจ้งข่าว/

ประชาสัมพันธ์อย่างชัดเจนก่อนถึงเวลารับสมัครกิจกรรม และมีการระบุกิจกรรม วันเวลาในการรับสมัครกิจกรรมกีฬา การแข่งขันกีฬา อย่างชัดเจนครบถ้วน เท่ากัน

ด้านการปฏิบัติ พบว่า วัยรุ่นมีความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าแต่ละข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ จัดกิจกรรมที่ให้กลุ่มเพื่อนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน รองลงมา คือ จัดกิจกรรมหลักอย่างสม่ำเสมอในทุกๆ ปี

ด้านการตรวจสอบ พบว่า วัยรุ่นมีความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าแต่ละข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ สามารถพูดคุยเสนอข้อเสนอแนะได้โดยตรง รองลงมา คือ ศูนย์เยาวชนมีเจ้าหน้าที่คอยซักถาม พูดคุย เกี่ยวกับความพึงพอใจในการให้บริการศูนย์เยาวชน

ด้านการปรับปรุง พบว่า วัยรุ่นมีความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าแต่ละข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ มีการปรับปรุงเรื่องอุปกรณ์กีฬาให้เพียงพอต่อใช้งาน และมีการปรับปรุงเรื่องการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่ รองลงมา คือ ปรับปรุงเรื่องสิ่งอำนวยความสะดวกเพิ่มเติมแก่ผู้ใช้บริการมากขึ้น

ด้านนโยบายและการเมือง พบว่า วัยรุ่นมีความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าแต่ละข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ มีการจัดกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬากับศูนย์เยาวชนอื่นๆ เพื่อความสามัคคี รองลงมา คือ มีการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมคนในชุมชนมาออกกำลังกายและเล่นกีฬาร่วมกัน

ด้านเศรษฐกิจ พบว่า วัยรุ่นมีความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า แต่ละข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ มีการจัดเก็บค่าสมาชิกที่เหมาะสมตามช่วงอายุ รองลงมา คือ ครอบครัวพร้อมสนับสนุนหากมีค่าใช้จ่ายที่จำเป็น

ด้านสังคมและวัฒนธรรม พบว่า วัยรุ่นมีความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าแต่ละข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ จัดกิจกรรมกีฬาที่เหมาะสมกับเพศและวัย รองลงมา คือ จัดกิจกรรมที่วัยรุ่นได้มีโอกาสออกกำลังกายและเล่นกีฬากับเพื่อนๆ ได้เต็มที่ และมีข้อที่ค่าเฉลี่ยปานกลาง โดยข้อที่มีค่าสูงสุด คือ จัดกิจกรรมที่โลดโผน ท้าทายตามสไตล์วัยรุ่น รองลงมา คือ มีกิจกรรมการเล่นเกมพื้นเมืองไทยบ่อยๆ ในชุมชน

ด้านเทคโนโลยี พบว่า วัยรุ่นมีความคิดเห็นโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่าแต่ละข้อมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลางทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ สมาชิกสามารถใช้สื่อโซเชียลมีเดีย เช่น Facebook, Line, Website เป็นต้น เพื่อหาข้อมูลการออกกำลังกายและเล่นกีฬา รองลงมา คือสามารถติดตามให้ข่าวสารข้อมูลของศูนย์เยาวชนฯ ได้จากโซเชียลมีเดีย

3. ผลการตรวจสอบความตรงเชิงโครงสร้างของปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ผลการทดสอบค่าดัชนีของไคเซอร์-ไมเยอร์-โอลคิน (KMO) ของปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา ปัจจัยวงจรคุณภาพ และปัจจัยสิ่งแวดล้อม มีค่าเท่ากับ 0.801, 0.826 และ 0.764 ตามลำดับ ซึ่งควรมีค่ามากกว่า 0.5 และมีค่าเข้าใกล้ 1 แสดงให้เห็นว่า ข้อมูลและตัวแปรต่างๆ มีความสัมพันธ์กันดี และจากค่าสถิติของบาร์ทเลทท์ (Bartlett's Test of Sphericity) พบว่า ค่าสถิติไค-สแควร์ (χ^2) ที่ใช้ในการทดสอบมีค่าเท่ากับ 1636.670, 2472.774 และ 1492.134 ตามลำดับซึ่งมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 แสดงให้เห็นว่าเมทริกซ์สัมพันธ์ของตัวแปรต่างๆ มีความสัมพันธ์กัน

ดังนั้น จากค่าสถิติของไคเซอร์-ไมเยอร์-โอลคิน (KMO) และค่าสถิติของบาร์ทเลทท์ (Bartlett's Test of Sphericity) แสดงว่า ข้อมูลและตัวแปรต่างๆ มีความสัมพันธ์กันดีและเมทริกซ์สัมพันธ์ของตัวแปรต่างๆ มีความสัมพันธ์กัน จึงสามารถนำไปใช้ตรวจสอบความสอดคล้องของโมเดลข้อมูลเชิงประจักษ์ได้

ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา พบว่า มีค่า Chi-square = 0.74, df = 1, p-value = 0.39, GFI = 1 , AGFI = 1, RMR = 0.00 , RMSEA = 0.00, CFI = 1, NFI = 1 ซึ่งค่าสถิติทุกตัวผ่านเกณฑ์การตัดสินความสอดคล้อง แสดงว่า โมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ เมื่อพิจารณาค่าน้ำหนักองค์ประกอบ พบว่า ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร วัดจากค่าน้ำหนักองค์ประกอบที่มากที่สุด และมีผลต่อการตัดสินใจมาออกกำลังกายและเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ได้ดีกว่าตัวแปรสังเกตได้ตัวอื่นๆ คือวัสดุ อุปกรณ์ สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก

ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของปัจจัยวงจรคุณภาพ พบว่า มีค่า Chi-square = 2.39, df = 1, p-value = 0.12, GFI = 0.99 , AGFI = 0.99, RMR = 0.00 , RMSEA = 0.037 , CFI = 0.99 , NFI = 0.99 ซึ่งค่าสถิติทุกตัวผ่านเกณฑ์การตัดสินความสอดคล้อง แสดงว่า โมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ เมื่อพิจารณาค่าน้ำหนักองค์ประกอบ พบว่า ปัจจัยวงจรคุณภาพที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร วัดจากค่าน้ำหนักองค์ประกอบที่มากที่สุด และมีผลต่อการมาออกกำลังกายและเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ได้ดีกว่าตัวแปรสังเกตได้ตัวอื่นๆ คือ การปฏิบัติ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของปัจจัยสิ่งแวดล้อม พบว่า มีค่า Chi-square = 1.63, df = 1, p-value = 0.20, GFI = 0.99 , AGFI = 0.99, RMR = 0.00 , RMSEA = 0.025 , CFI = 1 , NFI = 0.99 ซึ่งค่าสถิติทุกตัวผ่านเกณฑ์การตัดสินความสอดคล้อง แสดงว่า โมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ เมื่อพิจารณาค่าน้ำหนักองค์ประกอบ พบว่า ปัจจัยสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร วัดจากค่าน้ำหนักองค์ประกอบที่มากที่สุด และมีผลต่อการตัดสินใจมาออกกำลังกายและเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ได้ดีกว่าตัวแปรสังเกตได้ตัวอื่นๆ คือ สังคมและวัฒนธรรม

4 . ความสัมพันธ์ของปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณของปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณเท่ากับ 0.01 ซึ่งปัจจัยทุกตัวร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ได้ร้อยละ 1 และสามารถทำนายปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีจำนวน 1 ปัจจัย คือ ปัจจัยสิ่งแวดล้อม โดยมีค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยในรูปแบบมาตรฐาน (Beta) เท่ากับ 0.106

สรุปสมการถดถอยที่ใช้ในการทำนาย เขียนสมการได้ดังนี้

$$Y = 1.860+0.218 \text{ (ปัจจัยสิ่งแวดล้อม)}$$

จากการวิเคราะห์สมการถดถอย สามารถอธิบายได้ดังนี้

ถ้าตัวแปรอิสระทุกตัวได้แก่ ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา ปัจจัยวงจรคุณภาพ และปัจจัยสิ่งแวดล้อม มีค่าเท่ากับ 0 คะแนน จะส่งผลให้การออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร มีค่าเท่ากับ 1.860 คะแนน

ถ้าตัวแปรปัจจัยสิ่งแวดล้อม เพิ่มขึ้น 1 คะแนน จะส่งผลให้การออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร เพิ่มขึ้น 0.218 คะแนน ในขณะที่ตัวแปรอิสระตัวอื่นคงที่ แต่ตัวแปรปัจจัยสิ่งแวดล้อม ส่งผลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่น

ในกรุงเทพมหานคร ในส่วนของปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬาและปัจจัยวงจรคุณภาพ ไม่ถูกนำมาร่วมในสมการทำนาย

จากสมการทำนายสรุปได้ว่า ปัจจัยสิ่งแวดล้อมมีความสัมพันธ์กับการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ปัจจัยสิ่งแวดล้อมที่ทำให้วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครมาออกกำลังกายและเล่นกีฬา ประกอบไปด้วยองค์ประกอบหลายอย่าง ไม่ว่าจะเป็นพื้นฐานและสภาพภาพการเงินของครอบครัว กลุ่มเพื่อนที่โรงเรียน นโยบายหรือการส่งเสริมจากรัฐบาล โรงเรียน ชุมชน ตลอดจนการใช้เทคโนโลยีในการส่งเสริมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา จากที่กล่าวมาล้วนมีความสำคัญต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นด้วยกันทั้งสิ้น ถ้าหน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำทฤษฎีที่ได้รับการยืนยันมาใช้ในการออกแบบการจัดกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ย่อมจะส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครได้เป็นอย่างดี

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลการวิจัย เรื่องปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร สามารถนำประเด็นสำคัญและวัตถุประสงค์ของการวิจัยมาอภิปรายผล ดังนี้

การพัฒนาปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory factor analysis) ของปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ประกอบด้วย ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา ปัจจัยวงจรคุณภาพ และปัจจัยสิ่งแวดล้อม ที่ได้มีการพัฒนาขึ้น พบว่า มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ และเป็นไปตามกรอบแนวคิดในการวิจัย สรุปผลการวิจัยได้ว่า ปัจจัยการจัดการกีฬาที่พัฒนาขึ้นจากแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยต่าง ๆ สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาและส่งเสริมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครได้ทั้ง 3 ปัจจัย สามารถอธิบายแต่ละปัจจัยได้ดังนี้

ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยตัวแปรวัสดุอุปกรณ์ สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครมากที่สุด หากมีวัสดุอุปกรณ์ สถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวก ที่มีความพร้อมใช้งาน ไม่ชำรุดเสียหาย ทำให้วัยรุ่นได้ออกกำลังกายและเล่นกีฬาได้ทุกเวลาที่ต้องการ สอดคล้องกับ Prins et al. (2010) ได้ศึกษาเกี่ยวกับอิทธิผลของสิ่งอำนวยความสะดวกที่มีต่อการเล่นกีฬาของวัยรุ่น พบว่า วัยรุ่นจะมีแรงจูงใจในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬามากขึ้น ถ้าสิ่งอำนวยความสะดวกอยู่ในสภาพพร้อมใช้งาน ไม่เสียหาย

ปัจจัยวงจรคุณภาพ มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยตัวแปรการปฏิบัติ ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครมากที่สุด การปฏิบัติคือการดำเนินงานการจัดกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาเพื่อให้ตรงตามแผนงานที่ได้วางแผนไว้ทั้งโครงการกิจกรรมที่จัดประจำทุกปี หรือการจัดกิจกรรมที่เน้นให้ครอบครัวและกลุ่มเพื่อนได้ทำร่วมกัน สอดคล้องกับข้อมูลการวิจัยจากหัวหน้าศูนย์เยาวชนและเจ้าหน้าที่กิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา พบว่า มีการจัดกิจกรรมเป็นประจำอย่างต่อเนื่องในทุกปี คือฟุตซอลและแบดมินตัน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยว่าวัยรุ่นส่วนใหญ่เล่นกีฬาฟุตซอลมากที่สุด แต่ไม่สอดคล้องกับ American college of sports medicine (2015) ที่แนะนำว่าการจัดกิจกรรมต้องมีความหลากหลาย ไม่ซ้ำซากจำเจ เพราะวัยรุ่นไม่ได้ชอบการทำกิจกรรมหนักๆ ตลอดเวลา เพราะบางคนจะมีความกังวลเรื่องการบาดเจ็บจากการเล่นกีฬาด้วย

ปัจจัยสิ่งแวดล้อม มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยตัวแปรสังคมและวัฒนธรรมส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครมากที่สุด สังคมและวัฒนธรรมรอบตัวเป็นสิ่งที่ส่งผลและมีอิทธิพลต่อการทำกิจกรรมนั้นๆ ทั้งพ่อแม่ ผู้ปกครอง กลุ่มเพื่อน ครู หรือแม้แต่บุคคลที่มีชื่อเสียงด้านกีฬา ที่สำคัญคือตัวของวัยรุ่นเองว่าชอบหรือมีความสนใจในกิจกรรมใด สิ่งเหล่านี้ล้วนแต่เป็นอิทธิพลที่สำคัญ เป็นแรงจูงใจให้วัยรุ่นหันมาออกกำลังกายและเล่นกีฬามากขึ้น สอดคล้องกับ Peykari et al. (2015) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการส่งเสริมการเข้าร่วมกิจกรรมทางกายของวัยรุ่น พบว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่เข้าใจและเห็นถึงความสำคัญของการออกกำลังกาย แต่ขาดแรงจูงใจในการออกกำลังกายและเล่นกีฬา ซึ่งได้แนะนำว่าควรมุ่งเน้นกิจกรรมที่ได้ทำร่วมกันกับพ่อแม่หรือผู้ปกครอง และควรเน้นที่ตัววัยรุ่นเองเป็นศูนย์กลางในการทำกิจกรรมที่ตนเองให้ความสนใจ

ความสัมพันธ์ของปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ผลการหาความสัมพันธ์ สามารถทำนายปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เพียง 1 ปัจจัย คือ ปัจจัยสิ่งแวดล้อม โดยปัจจัยสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา ที่ผู้วิจัยศึกษาและนำมาใช้ในการทำวิจัยครั้งนี้ เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมทางสังคมและวัฒนธรรมที่ส่งผลให้วัยรุ่นมาออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชน ได้แก่ ครอบครัว กลุ่มเพื่อน ความชอบส่วนตัวในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา สถานะและเศรษฐกิจของครอบครัว ตลอดจนธรรมชาติของวัยรุ่นที่อยู่ในวัยชอบความท้าทายและโลดโผน สอดคล้องกับ Rice (1996) ได้กล่าวว่า วัยรุ่นพัฒนาขึ้นมาภายใต้สิ่งแวดล้อมที่ซับซ้อนของครอบครัว ชุมชนและประเทศ เพื่อน พ่อแม่ ญาติ ครู สถาบันทางศาสนา สื่อมวลชน รวมไปถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่วัยรุ่นเข้าไปสัมผัส สิ่งเหล่านี้ล้วนแต่มีอิทธิพลต่อวัยรุ่นทั้งสิ้น อาจกล่าวได้ว่าส่วนหนึ่งของวัยรุ่นเป็นผลิตผลจากสิ่งแวดล้อมเหล่านี้ และสอดคล้องกับการศึกษาของ Barnett, Sit, Mellecker and Cerin (2019) พบว่า ปัจจัยสิ่งแวดล้อมได้แก่ครอบครัวและกลุ่มเพื่อน สนับสนุนการมีกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาแก่วัยรุ่น และสอดคล้องกับ Sukys et al. (2014) พบว่า พ่อแม่มีผลต่อแรงจูงใจในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่น โดยมีผลต่อวัยรุ่นหญิงทั้งพ่อและแม่ แต่วัยรุ่นชายมีเพียงพ่อที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา การศึกษานี้เป็นการสนับสนุนว่าพ่อแม่มีบทบาทต่อพัฒนาการของวัยรุ่น ซึ่งเป็นวัยที่ต้องการเป็นตัวของตัวเอง มีอิสระทางความคิด การเลือกกิจกรรมที่ตนเองชอบและให้ความสนใจจะทำให้ออกกำลังกายและเล่นกีฬาได้อย่างต่อเนื่องจนเกิดผลดีกับตนเอง สอดคล้องกับ Brown et al. (2017) พบว่า วัยรุ่นควรเลือกออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ตนเองชอบและเหมาะสมกับตนเอง เพราะช่วยเรื่องพัฒนาการของวัยรุ่นได้ด้วยกิจกรรมที่ตนเองชอบและมีความสนใจ

จากการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของปัจจัยสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร เมื่อพิจารณาค่าน้ำหนักองค์ประกอบที่มากที่สุดและมีผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครได้ดีกว่าตัวแปรสังเกตได้ตัวอื่น ๆ คือ สังคมและวัฒนธรรม สอดคล้องกับ Parker et al. (2018) พบว่า สังคมและวัฒนธรรมเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้วัยรุ่นมีพฤติกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาที่แตกต่างกัน โดยแบ่งได้เป็น 3 ประเภท คือ ออกกำลังกายน้อยมาก ออกกำลังกายปานกลาง และออกกำลังกายหนักมาก โดยส่วนหนึ่งมาจากอิทธิพลสิ่งแวดล้อมรอบตัวของวัยรุ่นไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมการใช้เวลาว่าง การเลือกกิจกรรมในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา รวมถึงแรงจูงใจในการทำกิจกรรมต่างๆ ในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะกลุ่มเพื่อนๆ ที่เป็นบุคคลที่ใกล้ชิดกับวัยรุ่นมากที่สุดเมื่ออยู่ที่โรงเรียนตลอดจนการชักชวนกันไปทำกิจกรรมต่างๆ สอดคล้องกับ Kubayi et al. (2014) พบว่า วัยรุ่นชอบออกกำลังกายกับเพื่อนมากกว่าครอบครัว เพราะวัยรุ่นเชื่อว่าจะได้รับการสนับสนุนการเข้าร่วมเล่นกีฬาที่มากกว่า เช่น การชวนกันเล่นเป็นทีม หรือรวมกลุ่มเพื่อการแข่งขัน สอดคล้องกับผลการวิจัยจากบุคลากรทางการกีฬา ได้แก่ หัวหน้าศูนย์เยาวชนและเจ้าหน้าที่กิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา และวัยรุ่นที่เป็นสมาชิกที่ศูนย์เยาวชน พบว่าวัยรุ่นส่วนใหญ่ที่ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร เป็นสมาชิกโดยการชักชวนจากเพื่อนๆ ตลอดจนมาออกกำลังกายและเล่นกีฬากับเพื่อนมากที่สุด

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า เพื่อนมีอิทธิพลต่อการใช้ชีวิตของวัยรุ่นเป็นอย่างมาก รวมถึงการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาด้วย สอดคล้องกับ Salvy et al. (2009) พบว่า วัยรุ่นจะมีแรงจูงใจในการออกกำลังกายหรือเล่นกีฬามากขึ้นเมื่อได้ออกกำลังกายกับกลุ่มเพื่อนมากกว่าการทำกิจกรรมคนเดียว แต่นอกจากเพื่อนจะส่งเสริมและสนับสนุนการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นแล้ว ยังสามารถสร้างความกดดันได้อีกด้วย สอดคล้องกับ Morela et al. (2019) พบว่า การเล่นกีฬาสามารถสร้างความเครียดให้กับวัยรุ่นได้ เนื่องจากสิ่งแวดล้อมที่โรงเรียน การแข่งขันของวัยรุ่นด้วยกัน การกดดันจากครูผู้ฝึกสอน หรือแม้แต่ความแตกต่างทางเชื้อชาติหรือวัฒนธรรมในโรงเรียน นั่นหมายถึงวัยรุ่นจะมีพฤติกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาไปในทิศทางใด ไม่ได้ขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมของครอบครัวเพียงอย่างเดียว แต่สิ่งแวดล้อมของโรงเรียนที่มีทั้งเพื่อน ครูพลศึกษา หรือผู้ฝึกสอนกีฬาก็มีผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นอีกด้วย

สำหรับการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยใช้แนวคิดของ Kusinitz and Fine (1995) พบว่าดัชนีกิจกรรมทางกายมีการออกกำลังกายสมบูรณ์น้อยที่สุด เนื่องจากวัยรุ่นส่วนใหญ่มีการออกกำลังกายในความหนักที่เหนื่อยเล็กน้อย หัวใจเต้นเร็วเล็กน้อย และ

ค่อนข้างเหนื่อย หัวใจเต้นเร็วขึ้น ซึ่งไม่สอดคล้องกับองค์การอนามัยโลก (WHO, 2010) ที่แนะนำให้ออกกำลังกายในระดับปานกลางถึงหนัก แต่สอดคล้องในเรื่องของระยะเวลาและความถี่ในการออกกำลังกาย เพราะวัยรุ่นส่วนใหญ่ใช้ระยะเวลาในการออกกำลังกายมากกว่า 60 นาที และมีความถี่ในการออกกำลังกายคือ มากกว่าหรือเท่ากับ 5 วันต่อสัปดาห์ ซึ่งสอดคล้องกับองค์การอนามัยโลกได้แนะนำเกี่ยวกับกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อสุขภาพสำหรับเด็กและเยาวชนของ ในกลุ่มอายุ 5-17 ปี ว่า เด็กและเยาวชนอายุควรทำกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายแบบสะสมอย่างน้อย 60 นาทีทุกวัน เพราะการทำกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายมากกว่า 60 นาทีทุกวัน จะให้ประโยชน์ต่อสุขภาพมากขึ้น สอดคล้องกับผลการวิจัยของหัวหน้าศูนย์เยาวชนและเจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา พบว่า ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานครมีนโยบายในการจัดกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาแต่ละกิจกรรมมากกว่า 60 นาที โดยเล็งเห็นถึงความหนักและระยะเวลาในการออกกำลังกายที่จะทำให้ส่งผลดีต่อร่างกายของสมาชิกวัยรุ่น แต่ไม่สอดคล้องกับผลการวิจัยที่พบว่า คะแนนดัชนีกิจกรรมทางกายของวัยรุ่นส่วนใหญ่มีคะแนนน้อยกว่า 15 คะแนน หมายถึง มีการออกกำลังกายสมบูรณ์น้อยที่สุด ทำให้เห็นว่า วัยรุ่นในกรุงเทพมหานครมีการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาที่น้อยจนเกินไป ถึงแม้ว่าศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานครจะมีการจัดองค์กรด้วยทฤษฎีทางการจัดการกีฬาที่ได้รับการยอมรับและมีความถูกต้องเหมาะสม มีการจัดกิจกรรมแต่ละกิจกรรมในระยะเวลามากกว่า 60 นาที รวมถึงการเปิดให้บริการทุกวันจันทร์ถึงวันอาทิตย์ แต่เหตุผลเหล่านี้ยังไม่เพียงพอที่จะทำให้วัยรุ่นมาออกกำลังกายและเล่นกีฬาในระดับสมบูรณ์มากที่สุดได้ สอดคล้องกับ Nettle and Sprogis (2011) กล่าวว่าเด็กมีกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายไม่เพียงพอเนื่องมาจากปัจจัยต่างๆ เช่น ขาดแรงจูงใจ ไม่มีคนดูแลในขณะที่ออกกำลังกาย ไม่มีสถานที่ออกกำลังกายที่เหมาะสม ไม่ได้รับคำแนะนำที่ถูกต้อง และไม่มีการอุปกรณ์การออกกำลังกายที่เหมาะสม สาเหตุเหล่านี้เป็นปัจจัยที่ทำให้เด็กในปัจจุบันออกกำลังกายในระดับที่ต่ำ ดังนั้น หน่วยงานที่เกี่ยวข้องจะต้องเข้ามาดูแลและออกแบบการจัดกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาที่อย่างจริงจัง มองหากิจกรรมใหม่ๆ ที่ดึงดูดความสนใจจากวัยรุ่นได้ จะทำให้วัยรุ่นให้ความสนใจและหันมาออกกำลังกายและเล่นกีฬาได้มากขึ้น

จากแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา เมื่อนำมาวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันกับข้อมูลเชิงประจักษ์ และหาความสัมพันธ์ของปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา ทำให้เห็นว่าศูนย์เยาวชนมีการดำเนินงานตามทฤษฎีที่ถูกต้องและเหมาะสม แต่ผลการวิจัย พบว่า ศูนย์เยาวชนยังมีการจัดกิจกรรมหลักๆ อย่างสม่ำเสมอในทุกๆ ปี อาจสร้างจำเจให้กับวัยรุ่นที่ต้องมาเข้าร่วมกิจกรรมเดิมทุกๆ ปี เช่น ฟุตซอลและแบดมินตัน ที่มีการจัดโครงการสอนกีฬาให้กับเยาวชนที่เป็นสมาชิกเป็นประจำอยู่แล้ว ศูนย์เยาวชนจึงควรมีการจัด

กิจกรรมใหม่ๆ เพิ่มเติมจากกิจกรรมที่จัดเป็นประจำทุกปี โดยใช้กิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาที่หลากหลายมากขึ้น ตรงกับความต้องการหรือเหมาะสมกับธรรมชาติของวัยรุ่น เพราะวัยรุ่นจะมีความชอบของตัวเอง ชอบความท้าทาย และชอบกิจกรรมที่สนุกสนาน ช่วยให้ผ่อนคลายได้ สอดคล้องกับ American college of sports medicine (2015) ได้ให้คำแนะนำในการมีกิจกรรมทางกายของเด็กและวัยรุ่นไว้ว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่เข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาเพราะต้องการความสนุกสนาน ต้องการเพื่อนใหม่ และเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ในชีวิตที่นอกเหนือจากห้องเรียน และกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นควรมีความหลากหลาย สร้างความสนุกสนาน และช่วยเสริมสร้างพัฒนาการที่เหมาะสม รวมถึงการจัดกิจกรรมที่โลดโผน ท้าทาย ตามสไตล์วัยรุ่น สอดคล้องกับ Teen rehab (2017) ได้ให้ข้อมูลว่า ประโยชน์ของการเล่นกีฬาผาดโผนหรือกีฬาที่มีความท้าทาย จะช่วยในการหลั่งฮอโมนส์อะดรีนาลีนเพื่อสุขภาพ ทำให้มีสุขภาพที่ดีและมีความสนุกสนาน ทำให้หลั่งสารเอนดอร์ฟินส์ซึ่งเป็นสารหลั่งความสุขซึ่งช่วยลดความเครียดและความวิตกกังวลไปได้ รวมถึงการสร้างสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนใหม่ที่มีความชอบกีฬาผาดโผดเหมือนกันด้วย

สรุปได้ว่า บุคลากรศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานครได้นำปัจจัยการจัดการกีฬาด้านทรัพยากร การจัดการกีฬา วงจรคุณภาพ และสิ่งแวดล้อม มาใช้ในการบริหารจัดการศูนย์เยาวชนในระดับมากและมากที่สุด และปัจจัยการจัดการกีฬาเหล่านี้ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครได้ แต่เมื่อหาความสัมพันธ์ของปัจจัยที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ พบว่ามีเพียง 1 ปัจจัยคือ ปัจจัยสิ่งแวดล้อม ซึ่งตัวแปรที่ส่งผลได้ดีกว่าตัว แปรอื่นๆ คือ สังคมและวัฒนธรรม อย่างไรก็ตามการนำแบบสอบถามจากการวิจัยในครั้งนี้ไปใช้ยังมีข้อจำกัดและควรพิจารณาเกี่ยวกับค่าดัชนีกิจกรรมทางกายของ Kusinitz and Fine ซึ่งเป็นตัวแปรตามอาจมีข้อจำกัดในการหาความสัมพันธ์เนื่องจากเป็นการรวมความหนัก ระยะเวลา และความถี่ และการวิจัยครั้งนี้ในด้านการประชาสัมพันธ์และสารสนเทศมีข้อคำถามเน้นสารสนเทศมากกว่าการประชาสัมพันธ์ซึ่งควรมีความสมดุลของข้อคำถามในประเด็นนี้

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. กรุงเทพมหานครควรมีนโยบายส่งเสริม สนับสนุน และพัฒนาการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครมากขึ้น

2. ส่งเสริมการสร้างความร่วมมือในการพัฒนาการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาระหว่างภาครัฐและเอกชน

3. ส่งเสริมการเรียนรู้ในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาให้แก่วัยรุ่นในสถานศึกษา ตลอดจนการมีกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาระหว่างสถานศึกษาด้วย

4. สร้างความตระหนักในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา ผ่านการประชาสัมพันธ์และการตลาดที่สามารถเข้าถึงกลุ่มวัยรุ่นได้

5. ขยายฐานและพัฒนาบุคลากรทางการกีฬา โดยจัดผู้นำหรืออาสาสมัครการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาสู่ชุมชนอย่างทั่วถึง

6. จัดอุปกรณ์กีฬาและสถานที่ในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาในระดับท้องถิ่นอย่างเพียงพอและทั่วถึง

7. ยกระดับการเรียนการสอนในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา โดยประยุกต์ใช้กับเทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน

ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติการ

1. ศูนย์เยาวชนควรมีการจัดกิจกรรมใหม่ ๆ เพิ่มความหลากหลาย เพื่อสร้างแรงดึงดูดและเป็นทางเลือกให้วัยรุ่นหันมาออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนมากขึ้น

2. ศูนย์เยาวชนควรมีการจัดกิจกรรมที่เพิ่มความท้าทายหรือกีฬาแนวผาดโผน เพราะวัยรุ่นเป็นวัยที่อยากรู้อยากลอง และชอบของใหม่ ๆ แต่ต้องอยู่ในสถานที่ที่เหมาะสมและปลอดภัยด้วย

3. ศูนย์เยาวชนควรจัดหรือเพิ่มกิจกรรมที่ให้ครอบครัวได้ใช้เวลาในการทำกิจกรรมร่วมกัน เพื่อสานสัมพันธ์ในครอบครัวให้แน่นแฟ้น และผู้ปกครองได้เห็นพัฒนาการด้านการกีฬาของบุตรหลาน เพื่อหาแนวทางส่งเสริมและสนับสนุนในกีฬาที่บุตรหลานชอบและมีความถนัด

4. ศูนย์เยาวชนควรจัดหรือเพิ่มกิจกรรมที่ให้กลุ่มเพื่อนได้ทำร่วมกัน เป็นกิจกรรมที่ชายหญิงสามารถทำร่วมกันได้ หรือกิจกรรมที่สามารถเล่นได้เป็นกลุ่ม เพื่อสร้างสัมพันธ์กับเพื่อนใหม่ เกิดการปรับตัวทางสังคม

5. ศูนย์เยาวชนควรจัดกิจกรรมที่มีการแข่งขันกีฬา เพื่อเพิ่มแรงจูงใจให้วัยรุ่นได้การออกกำลังกายและเล่นกีฬา มีความตั้งใจต่อการฝึกซ้อม รวมทั้งสร้างความสามัคคีในทีม เรียนรู้การแพ้ชนะจากการเล่นกีฬา และรู้จักให้อภัย

6. ศูนย์เยาวชนควรมีการจัดการข้อมูลให้ทันกับเทคโนโลยีในปัจจุบัน วัยรุ่นสามารถสืบค้นข้อมูลกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาได้สะดวกจากการใช้อินเทอร์เนต หรือโทรศัพท์มือถือ เช่น โซเชียลมีเดีย ยูทูป เฟสบุ๊ค เป็นต้น จะทำให้ง่ายต่อการค้นหาและวัยรุ่นมีการใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น

7. ศูนย์เยาวชนควรเพิ่มกิจกรรมที่เป็นการละเล่นพื้นบ้านที่สามารถเล่นและหาอุปกรณ์ได้ง่าย ไม่แค่เพียงเฉพาะตามเทศกาลหรืองานสังสรรค์ที่จัดที่ศูนย์เยาวชนเท่านั้น เนื่องจากปัจจุบันการละเล่น

พื้นบ้านกับวัยรุ่นได้ลดน้อยลงไป ควรมีผู้สืบสานการละเล่นพื้นบ้านไว้เพื่อส่งต่อการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยให้รุ่นต่อ ๆ ไปได้

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการวิจัยกับกลุ่มตัวอย่างที่มีการออกกำลังกายและเล่นกีฬาอย่างน้อย 3 วันต่อสัปดาห์ หรือออกกำลังกายและเล่นกีฬาอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้ได้ข้อมูลปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครที่ชัดเจนมากขึ้น

2. ควรมีการศึกษากับกลุ่มวัยต่างๆ ที่ศูนย์เยาวชนด้วย เพื่อให้ได้ข้อมูลปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของกลุ่มวัยต่างได้ครอบคลุมมากขึ้น

3. ควรมีการศึกษาเชิงคุณภาพร่วมกับการวิจัยเชิงปริมาณ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ทำให้ได้ผลการวิจัยมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

4. ควรศึกษาปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นด้านอื่น ๆ เพื่อทราบถึงผลของปัจจัยการจัดการกีฬาด้านอื่น ๆ และสามารถพัฒนาปัจจัยนั้นควบคู่ไปกับผลการวิจัยในครั้งนี้ได้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2555). แผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ 5 (พ.ศ. 2555-2559). กรุงเทพมหานคร: กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.

กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2560) แผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ 6 (พ.ศ. 2560-2564). กรุงเทพมหานคร: กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.

กระทรวงสาธารณสุข, กรมอนามัย. (2553). คู่มือการส่งเสริมการออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานกิจการโรงพิมพ์องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึก.

กระทรวงสาธารณสุข, กรมอนามัย. (2556). มาตรฐานการออกกำลังกายที่แนะนำโดย ACSM/AHA [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: https://sites.google.com/site/exercisemoph/bthkhwam-ngan-wicay/matra-than-kar-xxk-kalang-kay [2561, 21 เมษายน]

กัลยา วาณิชย์บัญชา. (2551). การวิเคราะห์สถิติ สถิติสำหรับการบริหารและวิจัย. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2556). การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยกับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา.

กรมการปกครอง. (2561). ประกาศจำนวนราษฎรทั่วราชอาณาจักรตามหลักฐานการทะเบียนราษฎร [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: https://dopa.go.th/ [2561, 21 เมษายน]

กรุงเทพมหานคร. (2557). แผนปฏิบัติราชการกรุงเทพมหานคร ประจำปี พ.ศ. 2557 [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: http://www.bangkok.go.th/pipd/page/sub/5380/แผนปฏิบัติราชการกรุงเทพมหานครประจำปี พ.ศ. 2557 [2559, 22 พฤษภาคม]

กรุงเทพมหานคร. (2559). แผนปฏิบัติราชการกรุงเทพมหานคร ประจำปี พ.ศ. 2559 [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: http://www.bangkok.go.th/upload/user/00000130/Logo/Document/3_1OperationPlanBangkokYear2558(SUM).pdf [2559, 22 พฤษภาคม]

กรมพลศึกษา. (2557). รายงานผลโครงการประเมินผลแผนพัฒนานันทนาการแห่งชาติ ฉบับที่ 2 (พ.ศ. 2555-2559). กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กรมอนามัย. (2556). ออกกำลังกายให้เหมาะกับวัย [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: http://www.anamai.moph.go.th/ewtadmin/ewt/osc/ewt_news.php?nid=265&filename=4000 [2559, 5 มิถุนายน]

คันธรส พันธ์ครุธ. (2548). เทคโนโลยีสารสนเทศในชีวิตประจำวัน. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัย

หอการค้าไทย.

จรวยพร ธรณินทร์. (2525). กายวิภาคศาสตร์และสรีรวิทยาของการออกกำลังกาย. มหาวิทยาศรีนครินทร วิโรฒ พลศึกษา.

จรวยพร ธรณินทร์. (2533). การแนะแนวกับการพัฒนาคุณภาพชีวิต. เอกสารคำสอนมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

จันทรานี สงวนนาม (2545). ทฤษฎีแนวปฏิบัติการบริหารสถานศึกษา. กรุงเทพมหานคร: บุ๊ค พอยท์.

ชยพล ศรีหิรัญ. (2552). แนวทางการพัฒนาการดำเนินงานของศูนย์เยาวชนมิติใหม่ของกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. คณะรัฐศาสตร์. มหาวิทยาลัยนเรศวร.

ชุติมา ศริกุลชยานนท์. (2554). โรคอ้วนในเด็กวัยเรียน: จากอณูสู่ชุมชน. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาโภชนวิทยา คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล.

ชูชัย สิทธิไกร. (2552). การสรรหาและคัดเลือกและการประเมินผลการปฏิบัติงานของบุคลากร. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณัฏฐพันธ์ เขจรนันทน์ และฉัตยาพร เสมอใจ. (2547). การจัดการ. กรุงเทพมหานคร: ซีเอ็ดยูเคชั่น.

ณัฏฐ์ชุดา วิจิตรจามรี. (2559). หลักการประชาสัมพันธ์. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ทัศนีย์ ผลชานิโก. (2558). การประชาสัมพันธ์. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: https://www.prd.go.th/download/article/article_20151102174745.pdf [2562, 4 กรกฎาคม]

เทศบาลนครกรุงเทพ. (2503). ศูนย์เยาวชน. พระนคร: บริการอุปกรณ์โสตทรรศนะไทย-อเมริกัน.

ธงชัย สันติวงษ์. (2543). การจัดการ. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธงชัย สันติวงษ์. (2545). การจัดการ. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นงลักษณ์ วิรัชชัย. (2542). โมเดลลิสเรล: สถิติวิเคราะห์สำหรับการวิจัย. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุญใจ ศรีสถิตย์นรากูร. (2550) ระเบียบวิธีวิจัยทางพยาบาลศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร: ยูแอนไออินเตอร์มีเดีย.

บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์. (2542). เทคนิคการสร้างเครื่องมือรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัย. กรุงเทพมหานคร: บีแอนด์บี.

บุญสม มาร์ติน. (2541). วารสารคณะพลศึกษา. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาศรีนครินทรวิโรฒ.

บุหงา ชัยสุวรรณและพรพรรณ ประจักษ์เนตร. (2558). พฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ของวัยรุ่นอายุระหว่าง 10-19 ปี. วารสารการสื่อสารและการจัดการ นิด้า. ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 (มกราคม-เมษายน).

ปฐมาภรณ์ วิษณุกิจไพบูลย์. (2541). แนวทางการพัฒนาศูนย์เยาวชนในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต. สถาปัตยกรรมศาสตร์ (การวางผังเมือง). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปิยะ ตัณฑวิเชียร. (2555). สถิติที่น่าสนใจ และผลสำรวจพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2011 [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: http://www.it24hrs.com/2012/thailand-internet-user-2011/ [2559, 18 พฤษภาคม]

ภัทริกา วงศ์อนันต์นนท์. (2557). พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน. วารสารพยาบาลทหารบก, 2(15), 173-178.

ภาณุวัฒน์ กองราช. (2554). การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย:กรณีศึกษา Facebook. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. วิทยาลัยนวัตกรรม. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

พนม เกตุมาน. (2550). พัฒนาการวัยรุ่น [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: http://www.psyclin.co.th/ new_page_56.htm [2561, 28 เมษายน]

พรพิมล เจียมนาคินทร์. (2539). พัฒนาการวัยรุ่น. กรุงเทพมหานคร: บริษัทคอมฟอร์ท จำกัด.

พิชญ์ณัฏฐา งามมีศรี. (2552). การประเมินโครงการพัฒนาความปลอดภัยด้านอาหารในโรงเรียนของสำนักงานคณะกรรมการอาหารและยา กระทรวงสาธารณสุข. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

พิมพ์ชนก กลิ่นสุทโธ. (2554). การศึกษาอัตลักษณ์แห่งตนของวัยรุ่นที่ครอบครัวแตกแยก. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. สาขาจิตวิทยาการแนะแนว. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

พิสณุ ฟองศรี. (2552). วิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: พรอพเพอร์ตี้พริ้น.

เพชรน้อย สิงห์ช่างชัย. (2549). หลักการและการใช้สถิติการวิเคราะห์ตัวแปรหลายตัวสำหรับการวิจัยทางพยาบาล. (พิมพ์ครั้งที่ 3). สงขลา: ชานเมืองการพิมพ์.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2525). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525. กรุงเทพมหานคร: อักษรเจริญทัศน์.

เล็ก วาณิชอังกูร. (2512). คู่มือศูนย์เยาวชน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: สภาสังคมสงเคราะห์แห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์.

เลอลักษณ์ แสงอัมพร. (2557). ความพึงพอใจของผู้เข้ารับบริการที่มีต่อศูนย์ เยาวชนมิติใหม่ กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2561). รวมบทความเกี่ยวกับปรัชญา หลักการ วิธีสอน และการวัดเพื่อประเมินผลทางการพลศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วัฒนา นวลสุวรรณ์. (2505). ศูนย์เยาวชนแบบต่างๆ. พระนคร: แพร่การช่าง.

วิรัช ลภิรัตนกุล. (2553). การประชาสัมพันธ์. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

วิรุฬห์ เหล่าภัทรเกษม. (2537). กีฬาเวชศาสตร์ = Sports medicine. กรุงเทพมหานคร: พี. บี. ฟอเรน บุคส์ เซ็นเตอร์.

วีรพงษ์ เฉลิมจิระรัตน์. (2547). ข้อกำหนดระบบบริหารคุณภาพ ISO 9001: 2000 ฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพมหานคร: สถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ.

ศิริชัย กาญจนวาสี. (2545). ทฤษฎีการประเมิน. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ. (2543). หลักการตลาด. กรุงเทพมหานคร: ธีระฟิล์ม และไซเทกซ์.

ศุภกิจ ศิริลักษณ์. (2556). Thai population projection and health policy impact. เอกสารการประชุมคณะอนุกรรมการคาดประมาณประชากรของประเทศไทย พ.ศ. 2553-2558 ครั้งที่ 1/2556.

ศุภชัย อาชีวระงับโรค. (2547). PDCA: แก้ปัญหาและปรับปรุงงานเพื่อความสำเร็จ. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ห้างหุ้นส่วนจำกัด ซีโน ดีไซน์.

ศูนย์วิจัยนวัตกรรมอินเทอร์เน็ตไทย. (2554). ผลสำรวจพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2011 [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: http://www.it24hrs.com/2012/thailand-internet-user-2011/ [2559, 18 พฤษภาคม]

สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์. (2549). พฤติกรรมวัยรุ่น. กรุงเทพมหานคร: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

สมบัติ กาญจนกิจ. (2540). นันทนาการชุมชนและโรงเรียน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์หมาวิทยาลัย.

สมพงษ์ เกษมสิน. (2523). การบริหาร. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.

สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-ญี่ปุ่น). (2555). ศาสตร์ของการบริหารงาน PDCA Cycle[ออนไลน์]. แหล่งที่มา: http://www.tpa.or.th/writer/read_this_book_topic.php? [2561, 1 เมษายน]

สรญา สระทองเทียน. (2555). ออกกำลังกายอย่างไร ให้เด็กสุขภาพดี [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: http://www.pt.mahidol.ac.th/knowledge/?p=295 [2559, 1 มิถุนายน]

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2561). Thailand's 2018 Report Card on Physical Activity for Children and Youth [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: https://journals.humankinetics.com/view/journals/jpah/15/s2/article-pS417.xml.[2562, 1 กรกฎาคม]

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2558). การสำรวจกิจกรรมทางกายของประชากร พ.ศ. 2558.

กรุงเทพมหานคร: สำนักงานสถิติแห่งชาติ.

สำนักราชเลขาธิการ. (2560). พระราชดำรัสและพระบรมราโชวาท. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: http://v1.ohm.go.th/th/monarch/speech [2561, 25 เมษายน]

สำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว. (2555). การติดตามและประเมินผลแผนแม่บทเพื่อพัฒนาการกีฬากรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2550-2554. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว กรุงเทพมหานคร. (2558). จำนวนผู้ใช้บริการศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร ครึ่งปีงบประมาณ2558 ข้อมลูราย 6 เดือน (ตุลาคม 2557 – มีนาคม 2558) เรียงตามจำนวนผู้ใช้บริการ. กรุงเทพมหานคร.

สิริชัย ดีเลิศ. (2558). ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สุชา จันทร์เอมและสุรางค์ จันทร์เอม. (2520). จิตวิทยาสังคม. กรุงเทพมหานคร: แพร่พิทยา.

สุภมาส อังศุโชติ, สมถวิล วิจิตรวรรณา และ รัชนีกูล ภิญโญภานุวัฒน์. (2551). สถิติการวิเคราะห์สำหรับการวิจัยทางสังคมศาสตร์และพฤติกรรมศาสตร์:เทคนิคการใช้โปรแกรม LISREL. กรุงเทพฯ: มิสชั่น มีเดีย.

สุริยเดว ทรีปาตี. (ม.ป.ป.). พัฒนาการและการปรับตัวในวัยรุ่น [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: http://www.nicfd.cf.mahidol.ac.th/th/images/documents/3.pdf [2559, 4 มิถุนายน 2559]

สุวรรณา เรืองกาญจนเศรษฐ์. (2551). กลยุทธ์การสร้างเสริมสุขภาพวัยรุ่น. กรุงเทพมหานคร: ชัยเจริญ.

เสาวนีย์ เสนาสุ. (2532). งานอาสาสมัครและกิจกรรมเยาวชน. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์

หนังสือกระทรวงมหาดไทย. (2507). ศูนย์เยาวชนและห้องสมุดประชาชน. อัดสำเนา

อรอนงค์ ซ้ายโพธิ์กลาง. (2557). ทุนสุขภาพกับพฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพวัยรุ่นไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต. สาขาวิชาประชากรศาสตร์ วิทยาลัยประชากรศาสตร์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อำนาจ ธีระวนิช. (2553). การจัดการยุคใหม่ ฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

อุทัย บุญประเสริฐ. (2545). รายงานการวิจัยการศึกษาแนวทางการบริหารและการจัดการศึกษาของสถานศึกษาในรูปแบบการบริหารโดยใช้โรงเรียนเป็นฐาน. โครงการวิจัยภายใต้การสนับสนุนของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติสำนักนายกรัฐมนตรี. กรุงเทพมหานคร: องค์การรับส่ง สินค้าและพัสดุภัณฑ์.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ภาษาอังกฤษ

Aguilar, F.J. (1967). Scanning the Business Environment. Macmillan.

Angelo, K. and Brian K. W. (2006). Management: A Practical Introduction. McGraw-Hill/Irwin.

Barnett, et al. (2019). Associations of Socio-Demographic, Perceived Environmental, Social and Psychological Factors with Active Travel in Hong Kong Adolescents: The Ihealt(H) Cross-Sectional Study. Journal of Transport & Health. 12(0): 336-348.

Barney, J. B. (1991). Firm resource and sustained competitive advantage. Journal of Management. 17(1):99-120.

Baskin, O., Aronoff, C. and Lattimore, D. (1997). Public Relations: the Profession and the Practice. (4th ed). Madison, Wisconsin: Brown & Benchmark.

Bateman, T. S. and Snell, S. A. (2007). Management: Leading & Collaborating in a competitive world. 7th ed, Boston: McGraw-Hill/Irwin.

Bernays, E. L. (1980). Public relations. 8th ed. The University of Oklahoma Press.

Best, J. W. (1970). Research in education. Englewood Cliffts, New Jersey: Prentic-Hall Inc.

Biddle, J.H. and Smith, A. L. (2008). Youth physical activity and sedentary behavior: challenges and solutions. Champaign, IL : Human Kinetics.

Bertalanffy, L. V. (1920). General System Theory. George Braziller, New York.

Brown, K. A., Patel, D. R. and Darmawan, D. (2017). Participation in sports in relation to adolescent growth and development. Translational Pediatrics. July; 6(3): 150–159.

Catherine, B. W., Niall, M., Aoileann, Q., Deborah, T. and Julai, W. (2009). The children's sport participation and physical activity study (CSPPA Study). Irish Sports Council.

Chelladurai, P. (1985). Sport management. Ontario: Sports Dynamics.

Chelladurai, P. (2001). Managing organization for sport and physical activity: A systems perspective. Scottsdale. AZ: Holcomb Hathaway.

Chelladurai, P. (2009). Managing organization for sport and physical activity. 3rd ed. United State of America: Holcomb Hathaway.

Cronbach, Lee. J. (1990) . Essentials of Psychology Testing. 5th ed. New York: Harper

Collins Publishers Inc.

Daft, R. L. (1992). Organization theory and design. 4th ed. Singapore: West Publishing Company.

Daft, R. L. (2010). New Era of Management. (Ninth Edition). Canada.

Deming, W. E., (1986). The American Who Taught the Japanese About Quality, Simon & Schuster, p. 76.

Deming, W. E. (1986). Out of the crisis. Cambridge, MA: MIT Center for Advanced Engineering Study.

Drucker, P. F. (1975). Management tasks, responsibilities, practices. New York: Harper & Row.

Faigenbaum. (2015). Physical Activity in Children and Adolescents. American college of sports medicine. The College of New Jersey.

Fletcher, G. F. et al. (1996). Statement on exercise: Benefits and Recommendations for all Americans. Circulation, 94,857-62.

George, J. M. and Jones, R. G. (2004). Understanding managing organizational behaviour. U.S.A.: Addison Wesley.

Grunig, J. E., & Hunt, T. (1984). Managing public relations. New York: Holt, Rinehart, & Winston.

Gulick, L., and Urwick. (1937). Paper on the Science of Administration. Clifton: Augustus M. Kelley.

Ida, E.B., Norman, O. R., Milena M. P., Benoit, S., Tony H. (2008) Determinants of Sport Participation Among Canadian Adolescents. Sport Management Review, 2008, 11, 277-307.

Go, A. S., Mozaffarian, D., Roger, V. L., Benjamin, E. J., Berry, J. D., Borden, W. B., et al. (2013). Heart disease and stroke statistics--2013 update: a report from the American Heart Association. PubMed, Jan 1; 127 (1): e6 - e245.

Gesell et al. (1956). Youth: The years from ten to sixteen. Harper & Row, New York.

Grunig, J. E., and Hunt, T. T. (1984). Managing public relations. New York: CBS College Publishing.

Hair et al. (2014). A primer on partial least squares structural equation modeling (PLS-SEM). Sage Publications.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

Koontz, H. (1971). Appraising manager as manager**.** New York: McGraw-Hill.

Kubayi, et al. (2014). Familial and Peer Influences on Sport Participation among Adolescents in Rural South African Secondary Schools. Mediterranean Journal of Social Sciences. 5(20): 1305-1308.

Kusnitz, I. & Fine, M. (1995). Your Guide to Getting Fit, 3rd ed. Mountain View, California: Mayfield.

MacPherson, E., Kerr, G., and Stirling, A. (2015). The influence of peer groups in organized sport on female adolescents' identity development. Psychology of Sport and Exercise. 23(2016): 73-81.

Maslow, A.H. (1970). Motivation and personality. New York: Harper and Row Publishers.

Martin, D., Jana, D., Milan, S., Gabriela, S., and Vera, K. (2013). Analysis of sport activities in 12-15 year-old children in the CR and in some EU states. Social and Behavioral Science, 93: 581-586.

Miesener, K., and Doherty, A. (2009). A case study of organizational capacity in non-profit community sport. Journal of Sport Management 23: 457-482.

Morela et al. (2019). Sport participation and acculturative stress of young migrants in Greece: The role of sport motivational environment. International Journal of Intercultural Relations. 7(July 2019: 24-30.

Mull, R. F., Bayless, K. G., Ross, C. M., and Jamieson, L. M. (1997). Recreational sport management. 3rd ed. The United States of America.

Nettle, H. and Sprogis, E. (2011). Pediatric exercise: Truth and/or consequences. Sports Medicine and Arthroscopic Review. 19(1): 75-80.

Newman, D. M. (2011) Demographic dynamics: population trends Sociology: Exploring the Architecture of Everyday Life**.** California: SAGE Publications, Inc.

O'Keeffe, G. S. and Clarke-Pearson, K. (2011). The Impact of Social Media on Children, Adolescents, and Families. The American academy of pediatrics, 127(4): 800-804.

Parenyi, S. (2010). The relation between sport participation and the value preferences of Hungarian youth. Sport in society, 6(13): 984-1000.

Parker, A. and Vinson, D. (2013). Youth Sport, Physical Activity and Play: Policy, Intervention and Participation. Abingdon: Routledge, 179-186.

Parker et al. (2018). Typologies of adolescent activity related health behaviours.

Journal of Science and Medicine. 22(3): 319-323.

Peykari, N. (2015). Promoting Physical Activity Participation among Adolescents: The Barriers and the Suggestions. International journal of preventive medicine. 12(6):

Pieron, M. and Ruiz-Juan, F. (2013). Influence of family environment and peers in physical activity habits of youth people. 13(51): 525-549.

Pieron, M.1 & Ruiz-Juan, F.Robbins, S. P. (1990). Organization Theory: Structure, Design, and Applications. New Jersey: Prentice-Hall.

Prins et al. (2010). Availability of sports facilities as moderator of the intention–sports participation relationship among adolescents. Health education research. 25(3): 489-497.

Robbins, S. P., Coulter, M., and Langton, N. (2006). Management. 8th ed, Toronto: Pearson- Prentice Hall.

Salvy, S.J. (2009). Effect of peers and friends on youth physical activity and motivation to be physically active. Journal of Pediatric Psychology. 34(2): 217-25.

Seitel, F. P. (2001). The practice of public relations. (8th ed.). Upper Saddle River, NJ: Prentice-Hall.

Sirad, J. R., Pfeiffer, K. A., and Pate, R. R. (2005). Motivational factors associated with sports program participation in middle school students. Journal of Adolescent. 38(2006): 696-703.

Sport England. (2014). The challenge of growing youth participation in sport. Youth Insights Pack August 2014.

Steinberg, L. (1996). Adolescence. 2nd ed. Boston. MA: MaGraw-Hill.

Sukys, S., Majauskiene, D., Cesnaitiene, V.J., and Karanauskiene D. (2014). Do parents' exercise habits predict 13-18 year old adolescents' involvement in sport. Journal of Sports Science and Medicine. Sep 1;13(3):522-8.

Tabachnick, B. G. and Fidell, L.S. (2012). Using Multivariate Statistics. 6h Edition, Person Education, Boston.

Teen rehab. (2017). Four Extreme Sports Benefits. Retrieved 23 June, 2019, from https://www.teenrehab.org/resources/helping-your-teen/extreme-sports/.

The International City Managers Association. (1948). Municipal recreation administration.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

3rd. ed. USA: The International city managers' association.

United Nations International Children's Emergency Fund. (2007). Child poverty in perspective: An overview of child well-being in rich countries. UNICEF Innocenti research centre: UNICEF.

United Nations Joint Staff Pension Fund. (2006). Traditionalists, Baby boomers, Generation X, Generation Y (and Generation Z) working together. Overcoming generational gap in the workplace. Executive office: Talent Management Team-United Nation Joint Staff Pension Fund.

Valentine, J. C. & Cooper, H. (2009). The Handbook of research synthesis and meta-analysis. Russell Sage Foundation. New York.

Wheelen, T. L., and Hunger, J. D. (2002). Strategic management and business policy. Upper Saddle River, N.J Prentice Hall.

World Health Organization. (1998). The world health report 1998 - Life in the 21st century: a vision for all. Retrieved 1 June, 2016, from http://www.who.int/whr/1998/en/whr98_en.pdf?ua=1.

World Health Organization. (2010). Global Recommendation on Physical Activity for Health. Retrieved 18 May, 2017, from http://www.who.int.hpr/gshi/index.html/

World Health Organization. (2014). Adolescent development. Retrieved 1 June, 2016, from http://apps.who.int/adolescent/second- decade/files/1612_MNCAH_HWA_Executive_Summary.pdf.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาคผนวก ก

ศูนย์เยาวชนที่มีผู้เข้าใช้บริการเป็นจำนวนมากที่สุดและจำนวนน้อยที่สุด 5 อันดับแรก ครึ่งปีงบประมาณ 2559 (ตุลาคม 2558 - มีนาคม 2559)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

กิจกรรม ศูนย์เยาวชน	ศูนย์ที่คนเข้าใช้มากสุด 5 อันดับแรก					ศูนย์ที่คนเข้าใช้น้อยสุด 5 อันดับแรก				
	1. คลองกุ่ม 582,242	2. โรตารี่ 362,525	3. เวรุฬาชิณ 329,747	4. สะพาน พระราม 9 286,571	5. เทเวศร์ 264,324	1. สวนอ้อย 33,797	2. บางนา 40,131	3. อัมพวา 42,705	4. หลักสี่ 43,375	5. ดุจักร 50,661
กิจกรรมกีฬา										
ลีลาศ	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓
เทควันโด	✓	✓	✓						✓	
ฟุตซอล	✓	✓		✓	✓		✓			✓
แอโรบิก	✓	✓		✓		✓	✓	✓	✓	✓
เสริมสร้างสมรรถภาพ (ฟิตเนส)	✓		✓			✓	✓	✓	✓	
เทเบิลเทนนิส	✓				✓	✓	✓	✓	✓	
บาสเกตบอล	✓			✓	✓	✓	✓		✓	✓
แบดมินตัน	✓						✓		✓	✓
วอลเลย์บอล	✓						✓			
ตะกร้อ	✓						✓			
แจ๊สแดนซ์	✓									
โยคะ		✓			✓			✓	✓	
ฟุตบอล			✓			✓			✓	✓
ว่ายน้ำ		✓	✓			✓			✓	
แฮ์นบอล							✓			
ไม้พลอง		✓								

รายการ/ ศูนย์เยาวชน	ศูนย์ที่คนเข้าใช้มากสุด 5 อันดับแรก					ศูนย์ที่คนเข้าใช้น้อยสุด 5 อันดับแรก				
	1. คลองกุ่ม 582,242	2. โชตาริ 362,525	3. เวรุฬาชิณ 329,747	4. สะพานพระราม 9 286,571	5. เทเวศร์ 264,324	1. สวนอ้อย 33,797	2. บางนา 40,131	3. อัมพวา 42,705	4. หลักสี่ 43,375	5. จตุจักร 50,661
ค่าสมัครสมาชิก										
10 บาท/ปี (ต่ำกว่า 18 ปี)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
20 บาท/ปี (18-24 ปี)		✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
40 บาท/ปี (18 ปี ขึ้นไป)	✓		✓							
40 บาท/ปี (25 ปี ขึ้นไป)		✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
หลักฐานการสมัคร										
1) บัตรประจำตัวประชาชน / ต่างชาติใช้ passport	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2) รูปถ่ายขนาด 1 นิ้วหรือ 2 นิ้ว จำนวน 2 รูป	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3) สำเนาทะเบียนบ้าน (ต่ำกว่า 7 ปี)		✓	✓			✓				
4) ใบรับรองแพทย์ (ว่ายน้ำ)		✓	✓			✓				
วัน – เวลา เปิดให้บริการ										
วันจันทร์-วันศุกร์ 10.00 - 20.00 น	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
วันเสาร์-วันอาทิตย์และวันหยุดนักขัตฤกษ์ 10.00 - 18.00 น.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

ภาคผนวก ข

การเปรียบเทียบความแตกต่างของปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

การเปรียบเทียบความแตกต่างของปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ผู้วิจัยทดสอบสมมติฐานของการวิจัยโดยการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามเพศ โดยการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติทดสอบค่าทีแบบเป็นอิสระต่อกัน (t-test independent) ส่วนจำแนกตามประเภทศูนย์ อายุ และระดับการศึกษา ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลความแปรปรวนทางเดียว (One-way analysis of variance: ANOVA) กรณีพบความแตกต่าง ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ความแตกต่างนั้นเป็นรายคู่ด้วยวิธีของเชฟเฟ่ (Scheffe's method) ปรากฏผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 35 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าที (t-test) การเปรียบเทียบ ปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามเพศ

ปัจจัยการจัดการกีฬา	ชาย		หญิง		t	P
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา						
1. บุคลากร	3.99	0.63	3.71	0.64	0.286	0.593
2. งบประมาณ	3.82	0.78	3.74	0.70	4.943	0.026*
3. ประชาสัมพันธ์และสารสนเทศ	3.68	0.78	3.52	0.73	0.281	0.596
4. วัสดุอุปกรณ์ สถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวก	3.85	0.71	3.65	0.68	0.218	0.641
ปัจจัยวงจรคุณภาพ						
1. การวางแผน	3.86	0.78	3.78	0.69	5.025	0.025*
2. การปฏิบัติ	3.93	0.73	3.82	0.65	3.602	0.058
3. การตรวจสอบ	3.77	0.85	3.56	0.81	1.025	0.312
4. การปรับปรุง	3.73	0.91	3.59	0.83	4.893	0.027*
ปัจจัยสิ่งแวดล้อม						
1. นโยบายและการเมือง	3.94	0.76	3.83	0.73	0.258	0.611
2. เศรษฐกิจ	3.83	0.97	3.90	1.08	2.597	0.107
3. สังคมและวัฒนธรรม	3.77	0.76	3.67	0.73	1.836	0.176
4. เทคโนโลยี	3.52	0.95	3.23	0.95	0.163	0.686
รวม	3.82	0.63	3.66	0.57	4.259	0.039*

*p<0.05

จากตารางที่ 35 แสดงว่า ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และผลการทดสอบค่าที (t-test) ปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่น จำแนกตามเพศ พบว่า วัยรุ่นที่มาใช้บริการศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร มีความคิดเห็นต่อปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า วัยรุ่นชายและหญิง มีความคิดเห็นต่อปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา ด้านงบประมาณ ด้านการวางแผน และด้านการปรับปรุงแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยเพศชายมีความคิดเห็นทุกด้านมากกว่าเพศหญิง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 36 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าเอฟ (F-test) และการเปรียบเทียบ ปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามศูนย์เยาวชน

ปัจจัยการจัดการกีฬาฯ	มิติใหม่		ระดับเอ		ระดับบี		F	P	การเปรียบเทียบรายคู่
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา									
1. บุคลากร	3.90	0.62	3.86	0.67	3.77	0.66	3.176*	0.042	มิติใหม่-บี
2. งบประมาณ	3.81	0.74	3.76	0.74	3.78	0.74	0.482	0.618	-
3. ประชาสัมพันธ์	3.63	0.79	3.56	0.72	3.61	0.75	0.686	0.504	-
4. วัสดุฯ	3.82	0.66	3.79	0.68	3.61	0.75	8.811*	0.000	บี-มิติใหม่และเอ
ปัจจัยวงจรคุณภาพ									
1. การวางแผน	3.88	0.72	3.83	0.71	3.72	0.78	4.112*	0.017	มิติใหม่-บี
2. การปฏิบัติ	3.98	0.67	3.87	0.70	3.76	0.71	8.726*	0.000	มิติใหม่-บี
3. การตรวจสอบ	3.73	0.82	3.64	0.84	3.60	0.85	2.345	0.096	-
4. การปรับปรุง	3.75	0.84	3.65	0.87	3.55	0.92	4.458*	0.012	มิติใหม่-บี
ปัจจัยสิ่งแวดล้อม									
1. นโยบายและการเมือง	3.98	0.73	3.82	0.76	3.82	0.74	5.600*	0.004	มิติใหม่-เอและบี
2. เศรษฐกิจ	3.97	0.83	3.90	1.21	3.69	1.05	6.727*	0.001	บี-มิติใหม่และเอ
3. สังคมและวัฒนธรรม	3.83	0.72	3.68	0.72	3.62	0.81	6.780*	0.001	มิติใหม่-เอและบี
4. เทคโนโลยี	3.41	0.98	3.46	0.95	3.26	0.95	3.385*	0.034	เอ-บี
รวม	**3.80**	**0.58**	**3.74**	**0.59**	**3.65**	**0.63**	**5.597***	**0.00**	**มิติใหม่-บี**

CHULALONGKORN UNIVERSITY

*p<0.05

จากตารางที่ 36 พบว่า วัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ประเภทศูนย์เยาวชนต่างกัน มีความคิดเห็นโดยรวมต่อปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา ปัจจัยวงจรคุณภาพ และปัจจัยสิ่งแวดล้อมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อเปรียบเทียบรายคู่ด้วยวิธีของเชฟเฟ่ พบว่าส่วนใหญ่วัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนระดับมิติใหม่ มีความคิดเห็นแตกต่างกับวัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนระดับบี เมื่อพิจารณาในรายด้านพบว่า

ด้านบุคลากร วัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนระดับมิติใหม่ มีความคิดเห็นแตกต่างกับวัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนระดับบี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ด้านวัสดุอุปกรณ์ สถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวก วัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนระดับบี มีความคิดเห็นแตกต่างกับวัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนระดับมิติใหม่และระดับเอ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ด้านการวางแผน การปฏิบัติ และการปรับปรุง วัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนระดับมิติใหม่ มีความคิดเห็นแตกต่างกับวัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนระดับบี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ด้านนโยบายและการเมือง วัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนระดับมิติใหม่ มีความคิดเห็นแตกต่างกับวัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนระดับเอและบี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ด้านเศรษฐกิจ วัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนระดับบี มีความคิดเห็นแตกต่างกับวัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนระดับมิติใหม่และระดับเอ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ด้านสังคมและวัฒนธรรม วัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนระดับมิติใหม่ มีความคิดเห็นแตกต่างกับวัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนระดับเอและบี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ด้านเทคโนโลยี วัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนระดับเอ มีความคิดเห็นแตกต่างกับวัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนระดับบี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 37 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าเอฟ (F-test) และการเปรียบเทียบ ปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามอายุ

ปัจจัยการจัดการกีฬา	11-13 ปี (1)		14-16 ปี (2)		17-19 ปี (3)		F	P	การเปรียบเทียบรายคู่
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.			
ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา									
1. บุคลากร	3.91	0.64	3.86	0.67	3.78	0.62	3.507*	0.030	(1) - (3)
2. งบประมาณ	3.93	0.68	3.82	0.73	3.61	0.78	16.581*	0.000	(3)-(1) และ (2)
3. ประชาสัมพันธ์ฯ	3.70	0.74	3.59	0.76	3.51	0.77	4.941*	0.007	(1) - (3)
4. วัสดุอุปกรณ์ ฯ	3.83	0.70	3.73	0.71	3.70	0.69	2.864	0.058	-
ปัจจัยวงจรคุณภาพ									
1. การวางแผน	3.98	0.65	3.79	0.74	3.69	0.79	14.485*	0.000	(1) - (2) และ (3)
2. การปฏิบัติ	4.00	0.67	3.86	0.68	3.77	0.71	9.864*	0.000	(1) - (2) และ (3)
3. การตรวจสอบ	3.76	0.84	3.62	0.84	3.62	0.82	2.979	0.051	-
4. การปรับปรุง	3.77	0.86	3.66	0.85	3.54	0.90	5.533*	0.004	(1) - (3)
ปัจจัยสิ่งแวดล้อม									
1. นโยบายและการเมือง	3.97	0.80	3.85	0.73	3.83	0.71	3.318	0.037	-
2. เศรษฐกิจ	3.88	1.29	3.86	0.85	3.87	0.89	0.034*	0.966	-
3. สังคมและวัฒนธรรม	3.77	0.73	3.73	0.76	3.66	0.76	1.662	0.190	-
4. เทคโนโลยี	3.45	0.97	3.37	0.98	3.32	0.94	1.484	0.227	-
รวม	3.84	0.57	3.72	0.61	3.66	0.61	7.138*	0.001	(1) - (3)

*p<0.05

จากตารางที่ 37 พบว่า วัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่อายุต่างกัน มีความคิดเห็นโดยรวมต่อปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา ปัจจัยวงจรคุณภาพ และปัจจัยสิ่งแวดล้อม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อเปรียบเทียบรายคู่ด้วยวิธีของเชฟเฟ่ พบว่า ส่วนใหญ่วัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่อายุ 11-13 ปี มีความคิดเห็นแตกต่างกับวัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่อายุ 17-19 ปี เมื่อพิจารณาในรายด้านพบว่า

ด้านบุคลากร วัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่อายุ 11-13 ปี มีความคิดเห็นแตกต่างกับวัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่อายุ 17-19 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ด้านงบประมาณ วัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่อายุ 11-13 ปี มีความคิดเห็นแตกต่างกับวัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่อายุ 17-19 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ด้านประชาสัมพันธ์และสารสนเทศ วัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่อายุ 11-13 ปี มีความคิดเห็นแตกต่างกับวัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่อายุ 17-19 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ด้านการวางแผน วัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่อายุ 11-13 ปี มีความคิดเห็นแตกต่างกับวัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่อายุ 14-16 และ 17-19 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ด้านการปฏิบัติ วัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่อายุ 11-13 ปี มีความคิดเห็นแตกต่างกับวัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่อายุ 14-16 และ 17-19 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ด้านการปรับปรุง วัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่อายุ 11-13 ปี มีความคิดเห็นแตกต่างกับวัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่อายุ 14-16 และ 17-19 ปี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 38 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าเอฟ (F-test) และการเปรียบเทียบ ปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามระดับการศึกษา

ปัจจัย การจัดการกีฬาฯ	ประถมฯ (1)		ม.ต้น (2)		ม.ปลาย (3)		ปริญญาตรี (4)		F	P	การเปรียบเทียบรายคู่
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา											
1. บุคลากร	3.98	0.63	3.85	0.67	3.81	0.64	3.70	0.61	5.459*	0.001	(1)-(3) และ(4)
2. งบประมาณ	3.95	0.69	3.84	0.72	3.72	0.75	3.39	0.80	14.991*	0.000	(1)-(3)และ (4) (4)-(2)และ (3)
3. การประชาสัมพันธ์ฯ	3.68	0.78	3.62	0.75	3.56	0.78	3.46	0.68	2.414	0.065	-
4. วัสดุอุปกรณ์ ฯ	3.86	0.70	3.72	0.71	3.77	0.70	3.56	0.65	4.400*	0.004	(1)-(4)
ปัจจัยวงจรคุณภาพ											
1. การวางแผน	4.03	0.65	3.80	0.74	3.74	0.80	3.60	0.63	10.687*	0.000	(1)-(2), (3)และ(4)
2. การปฏิบัติ	4.09	0.65	3.83	0.69	3.86	0.70	3.60	0.64	13.670*	0.000	(1)-(2), (3)และ(4) (4)-(2)และ (3)
3. การตรวจสอบ	3.80	0.87	3.64	0.82	3.64	0.85	3.53	0.70	3.267*	0.021	-
4. การปรับปรุง	3.84	0.82	3.62	0.90	3.64	0.88	3.40	0.80	6.404*	0.000	(1)-(2)และ (4)
ปัจจัยสิ่งแวดล้อม											
1. นโยบายและการเมือง	4.02	0.82	3.85	0.74	3.88	0.69	3.70	0.73	4.581*	0.003	(1)-(4)
2. เศรษฐกิจ	3.82	1.01	3.89	1.20	3.91	0.87	3.76	0.88	0.765	0.514	-
3. สังคมและวัฒนธรรม	3.83	0.71	3.70	0.77	3.74	0.73	3.46	0.79	5.880*	0.001	(4)-(1), (2)และ(3)
4. เทคโนโลยี	3.46	0.97	3.39	0.97	3.32	0.98	3.35	0.84	1.061	0.365	-
รวม	3.88	0.56	3.72	0.61	3.72	0.61	3.55	0.57	7.810*	0.000	(1)-(4)

*p<0.05

จากตารางที่ 38 พบว่า วัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนมีระดับการศึกษาที่ต่างกัน มีความคิดเห็นต่อปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา ปัจจัยวงจรคุณภาพ และปัจจัยสิ่งแวดล้อมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อเปรียบเทียบรายคู่ด้วยวิธีของเชฟเฟ่ พบว่า วัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนระดับการศึกษาประถมศึกษาและระดับปริญญาตรี มีความคิดเห็นแตกต่างกันมากที่สุด เมื่อพิจารณาในรายด้านพบว่า

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ด้านบุคลากร วัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนระดับประถมศึกษา มีความคิดเห็นแตกต่างกับวัยรุ่นระดับมัธยมศึกษาตอนปลายและปริญญาตรี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ด้านงบประมาณ วัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนระดับประถมศึกษา มีความคิดเห็นแตกต่างกับวัยรุ่นระดับมัธยมศึกษาตอนปลายและปริญญาตรี ระดับปริญญาตรีมีความคิดเห็นแตกต่างกับวัยรุ่นระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ด้านวัสดุอุปกรณ์ สถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวก วัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนระดับประถมศึกษา มีความคิดเห็นแตกต่างกับวัยรุ่นระดับปริญญาตรี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ด้านการวางแผน วัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนระดับประถมศึกษา มีความคิดเห็นแตกต่างกับวัยรุ่นระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ตอนปลาย และปริญญาตรี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ด้านการปฏิบัติ วัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนระดับประถมศึกษา มีความคิดเห็นแตกต่างกับวัยรุ่นระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ตอนปลาย และปริญญาตรี และระดับการศึกษาปริญญาตรี มีความคิดเห็นแตกต่างกับวัยรุ่นระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ตอนปลาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ด้านการปรับปรุง วัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนระดับประถมศึกษา มีความคิดเห็นแตกต่างกับวัยรุ่นระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และปริญญาตรี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ด้านนโยบายและการเมือง วัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนระดับประถมศึกษา มีความคิดเห็นแตกต่างกับวัยรุ่นระดับปริญญาตรี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ด้านสังคมและวัฒนธรรม วัยรุ่นที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนระดับปริญญาตรี มีความคิดเห็นแตกต่างกับวัยรุ่นระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น และตอนปลาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ภาคผนวก ค

ผลผ่านการพิจารณาจริยธรรมการวิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
เลขที่หนังสือรับ 01467
วันที่ 19 ก.ค. 61 เวลา 15.43 น.

บันทึกข้อความ

ส่วนงาน คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 1 โทร.0-2218-3202
ที่ จว 761/2561 **วันที่** 17 กรกฎาคม 2561
เรื่อง แจ้งผลผ่านการพิจารณาจริยธรรมการวิจัย

เรียน คณบดีคณะวิทยาศาสตร์การกีฬา

สิ่งที่ส่งมาด้วย เอกสารแจ้งผ่านการรับรองผลการพิจารณา

ตามที่นิสิต/บุคลากรในสังกัดของท่านได้เสนอโครงการวิจัยเพื่อขอรับการพิจารณาจริยธรรมการวิจัย จากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 1 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย นั้น ในการนี้ กรรมการผู้ทบทวนหลักได้เห็นสมควรให้ผ่านการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยได้ ดังนี้

โครงการวิจัยที่ 124.1/61 เรื่อง ปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร (SPORT MANAGEMENT FACTORS AFFECTING EXERCISING AND PLAYING SPORTS ON ADOLESCENTS IN BANGKOK METROPOLIS) **ของ นางสาวอาทิตย์ษณีย์ เจริญรัตน์**

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นันทรี ชัยชนะวงศาโรจน์)
กรรมการและเลขานุการ
คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน
กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 1 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เรียน ศนิ์ ศรราศนิ์ (อ.ด.ศรช โรงจ)
เพื่อโปรด
- ☑ ทราบ และดำเนินการต่อไป
- ○ พิจารณา
- ○ ลงนาม
- ○ อนุมัติ

ลงชื่อ 19 ก.ค. 2561

เรียน กรรมการ
เห็นควรแจ้ง ก.ก.หลักสูตร ป.เอก
อ.ที่ปรึกษาและนิสิตทราบ
ทศพร
28 ก.ค. 61
สมพงษ์
28 ก.ค. 61

AF 01-12

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 1 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
254 อาคารจามจุรี 1 ชั้น 2 ถนนพญาไท เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330
โทรศัพท์/โทรสาร: 0-2218-3202 E-mail: cccu@chula.ac.th

COA No. 169/2561

ใบรับรองโครงการวิจัย

โครงการวิจัยที่ 124.1/61 : ปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ผู้วิจัยหลัก : นางสาวอาทิตย์ษณีย์ เจริญรัตน์

หน่วยงาน : คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 1 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้พิจารณา โดยใช้หลัก ของ The International Conference on Harmonization – Good Clinical Practice (ICH-GCP) อนุมัติให้ดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่องดังกล่าวได้

ลงนาม.....
(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ปรีดา ทัศนประดิษฐ)
ประธาน

ลงนาม.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นันทรี ชัยชนะวงศาโรจน์)
กรรมการและเลขานุการ

วันที่รับรอง : 16 กรกฎาคม 2561 **วันหมดอายุ** : 15 กรกฎาคม 2562

เอกสารที่คณะกรรมการรับรอง

1) โครงการวิจัย
2) ข้อมูลสำหรับกลุ่มประชากรหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยและใบยินยอมของกลุ่มประชากรหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย
3) ผู้วิจัย
4) แบบสอบถาม

เลขที่โครงการวิจัย 124.1/61
วันที่รับรอง 16 ก.ค. 2561
วันหมดอายุ 15 ก.ค. 2562

เงื่อนไข

1. *ข้าพเจ้ารับทราบว่าเป็นการผิดจริยธรรม หากดำเนินการเก็บข้อมูลการวิจัยก่อนได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยฯ*
2. *หากใบรับรองโครงการวิจัยหมดอายุ การดำเนินการวิจัยต้องยุติ เมื่อต้องการต่ออายุต้องขออนุมัติใหม่ล่วงหน้าไม่ต่ำกว่า 1 เดือน พร้อมส่งรายงานความก้าวหน้าการวิจัย*
3. *ต้องดำเนินการวิจัยตามที่ระบุไว้ในโครงการวิจัยอย่างเคร่งครัด*
4. *ใช้เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มประชากรหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ใบยินยอมของกลุ่มประชากรหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย และเอกสารเชิญเข้าร่วมวิจัย (ถ้ามี) เฉพาะที่ประทับตราคณะกรรมการเท่านั้น*
5. *หากเกิดเหตุการณ์ไม่พึงประสงค์ร้ายแรงในสถานที่เก็บข้อมูลที่ขออนุมัติจากคณะกรรมการ ต้องรายงานคณะกรรมการภายใน 5 วันทำการ*
6. *หากมีการเปลี่ยนแปลงการดำเนินการวิจัย ให้ส่งคณะกรรมการพิจารณารับรองก่อนดำเนินการ*
7. *โครงการวิจัยไม่เกิน 1 ปี ส่งแบบรายงานสิ้นสุดโครงการวิจัย (AF 03-12) และบทคัดย่อผลการวิจัยภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น สำหรับโครงการวิจัยที่เป็นวิทยานิพนธ์ให้ส่งบทคัดย่อผลการวิจัย ภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น*

AF 04-07

ข้อมูลสำหรับกลุ่มประชากรหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

กลุ่มที่ 1 หัวหน้าและเจ้าหน้าที่กิจกรรมด้านการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา ของศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร

ชื่อโครงการวิจัย ปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ชื่อผู้วิจัย นางสาวอาทิตย์ษณีย์ เจริญรัตน์ ตำแหน่ง นิสิตระดับดุษฎีบัณฑิต

สถานที่ติดต่อผู้วิจัย (ที่ทำงาน) คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ถนนพระราม 1 แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330

(ที่บ้าน) 224/22 หมู่ 11 ตำบลดงพระราม อำเภอเมือง จังหวัดปราจีนบุรี 25000

โทรศัพท์ (ที่ทำงาน) .....-.....ต่อ .....-..... โทรศัพท์ที่บ้าน .....-.....

โทรศัพท์มือถือ 085-1664655 E-mail : artitsanee1404@gmail.com

1. ขอเรียนเชิญท่านเข้าร่วมในการวิจัยก่อนที่ท่านจะตัดสินใจเข้าร่วมในการวิจัย มีความจำเป็นที่ท่านควรทำความเข้าใจว่างานวิจัยนี้ทำเพราะเหตุใด และเกี่ยวข้องกับอะไร กรุณาใช้เวลาในการอ่านข้อมูลต่อไปนี้อย่างละเอียดรอบคอบ และสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมหรือข้อมูลที่ไม่ชัดเจนได้ตลอดเวลา

2. โครงการนี้เกี่ยวข้องกับการวิจัย เพื่อพัฒนาปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครโดยใช้ทฤษฎีทางการจัดการและวงจรคุณภาพที่ได้รับการยอมรับมาใช้ในงานวิจัยนี้สามารถนำข้อมูลไปใช้ในการบริหารงานของศูนย์เยาวชนเพื่อทำให้วัยรุ่นออกกำลังกายและเล่นกีฬามากขึ้น

3. วัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ

1) เพื่อพัฒนาปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

2) เพื่อหาความสัมพันธ์ของปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

4. รายละเอียดของกลุ่มประชากรหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

- ลักษณะของกลุ่มประชากรหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

กลุ่มประชากรคือ บุคลากรทางการกีฬาของศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร ได้แก่ 1. หัวหน้าศูนย์เยาวชนหรือผู้รักษาการ 2. เจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา โดยมีเกณฑ์การคัดเข้าและคัดออกของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้ 1. หัวหน้าศูนย์เยาวชนหรือผู้รักษาการ มีประสบการณ์การทำงานในศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานครไม่น้อยกว่า 10 ปี 2. เจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาต้องมีวุฒิการศึกษาด้านพลศึกษา วิทยาศาสตร์การกีฬา และสาขาที่เกี่ยวข้องรวมทั้งมีประสบการณ์การทำงานในศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานครไม่น้อยกว่า 2 ปี จำนวนทั้งหมด 34 คน

เลขที่โครงการวิจัย 124.1/61

วันที่รับรอง 16 ก.ค. 2561

วันหมดอายุ 15 ก.ค. 2562

V.2.4/2558

- วิธีการได้มาซึ่งกลุ่มประชากรหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

ผู้วิจัยกำหนดกลุ่มตัวอย่างเป็นหัวหน้าหรือผู้รักษาการ และเจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร จำนวน 17 แห่งๆ ละ 2 คน รวม 34 คน ด้วยวิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยสามารถให้ข้อมูลที่ถูกต้องตามความเป็นจริง หากกลุ่มตัวอย่างปฏิเสธการเข้าร่วมโครงการวิจัย ผู้วิจัยจะอธิบายถึงภาพรวม วัตถุประสงค์ และประโยชน์ที่จะได้รับจากการวิจัยในครั้งนี้ให้กลุ่มตัวอย่างมีความเข้าใจชัดเจนยิ่งขึ้น พร้อมรับรองว่า ผู้วิจัยจะปฏิบัติตามข้อมูลที่ระบุไว้ในเอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัยอย่างเคร่งครัด และงานวิจัยนี้ไม่มีอันตรายและมีความเสี่ยงน้อยมาก ถ้ากลุ่มตัวอย่างยังไม่สามารถเข้าร่วมการวิจัยได้ ผู้วิจัยจะทำการสุ่มกลุ่มตัวอย่างไปยังพื้นที่ศูนย์เยาวชนแห่งใหม่เพื่อให้การทำวิจัยดำเนินการต่อไปได้

- การแบ่งกลุ่มผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยนี้ แบ่งเป็น 2 กลุ่มๆ ละ 17 คน รวมจำนวนทั้งหมด 34 คน โดยแบ่งเป็น <u>กลุ่มที่ 1</u> หัวหน้าหรือผู้รักษาการของศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานครจำนวน 17 คน <u>กลุ่มที่ 2</u> เจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานครจำนวน 17 คน

5. กระบวนการการวิจัยที่กระทำต่อกลุ่มประชากรหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเองโดยใช้แบบแบบสอบถาม เพื่อศึกษาปัจจัยและหาความสัมพันธ์ของปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ผู้วิจัยจะทำการติดต่อประสานงานกับบุคลากรทางการกีฬาที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการด้านการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร จำนวน 17 แห่ง ในวัน เวลา สถานที่ ที่ทางกลุ่มตัวอย่างสะดวก ใช้เวลาในการตอบแบบสอบถาม 20-30 นาที จำนวน 1 ครั้ง เมื่อตอบแบบสอบถามเสร็จ จะได้รับของที่ระลึกคือ หนังสือเรื่องการป้องกันและบำบัดโรคไม่ติดต่อเรื้อรังด้วยการออกกำลังกาย จำนวน 1 เล่ม และหนังสือภาพถ่าย "ปั่นเพื่อพ่อ BIKE FOR DAD" จำนวน 1 เล่ม รวม 2 เล่ม และจะทำลายเอกสารแบบสอบถามทั้งหมดเมื่อสิ้นสุดการวิจัย ซึ่งหัวข้อหลักในการตอบแบบสอบถาม ได้แก่

1) ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 4 ข้อ
2) ปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นด้านทรัพยากรการจัดการ 4 ด้าน จำนวน 25 ข้อ
3) ปัจจัยกระบวนการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นกรุงเทพมหานคร จำนวน 17 ข้อ
4) ปัจจัยสภาพแวดล้อมที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่น จำนวน 16 ข้อ
5) ลักษณะการจัดกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร จำนวน 7 ข้อ

เลขที่โครงการวิจัย 224-1
วันที่รับรอง 16 ก.ค. 2561
15 ก.ค. 2562

6. กระบวนการให้ข้อมูลแก่กลุ่มประชากรหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

การติดต่อพื้นที่ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานครในการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยทำการติดต่อด้วยตนเอง โดยได้นำจดหมายจากคณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ลงนามโดยคณบดีไปขออนุญาต

AF 04-07

เก็บข้อมูลในแต่ละศูนย์เยาวชนของกรุงเทพมหานครที่ได้มีการเลือกเป็นพื้นที่ในการเก็บข้อมูลไว้ โดยนำเอกสารโครงร่างวิทยานิพนธ์ให้แก่กลุ่มตัวอย่าง และอธิบายภาพรวมของการทำวิจัย รวมถึงอธิบายความสำคัญและประโยชน์ของการได้รับข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครอย่างแท้จริง พร้อมทั้งมอบหนังสือแสดงความยินยอมเข้าร่วมการวิจัย พร้อมรับรองว่า ผู้วิจัยจะปฏิบัติตามข้อมูลที่ระบุไว้ในเอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัยอย่างเคร่งครัด พร้อมทั้งลงนามร่วมกันระหว่างผู้วิจัยหลัก ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย และพยาน

งานวิจัยนี้เป็นการตอบแบบสอบถามเพียงครั้งเดียว ถือว่าไม่มีอันตรายร้ายแรงและมีความเสี่ยงต่อกลุ่มตัวอย่างน้อยมาก แต่อาจสร้างความไม่สะดวกต่างๆ แก่กลุ่มตัวอย่าง เนื่องมาจากการเข้าร่วมการวิจัย เช่น รบกวนเวลาการทำงานที่ศูนย์เยาวชนฯ เสียเวลาส่วนตัวจากการทำกิจวัตรประจำวัน เป็นต้น ดังนั้น ผู้วิจัยจะประสานงานกับกลุ่มตัวอย่างถึงเวลาที่สะดวกในการตอบแบบสอบถาม โดยไม่ให้เกิดปัญหาจากการเข้าร่วมการวิจัยในครั้งนี้

7. ประโยชน์ที่ได้รับในการเข้าร่วมวิจัย โดยกลุ่มตัวอย่างจะได้รับประโยชน์โดยตรงจากการเข้าร่วมการตอบแบบสอบถาม คือ ความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการกีฬาจากกลุ่มวัยรุ่นที่ใช้บริการที่ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานครและข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย ในเรื่องของปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร โดยสามารถนำข้อมูลไปวางแผนทรัพยากรการจัดการกีฬาเพื่อการดำเนินงานให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ปรับปรุงแก้ไขจุดด้อย และพัฒนาจุดเด่นให้ดียิ่งๆ ขึ้นไป มองเห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยการจัดการกีฬาที่จะช่วยให้วัยรุ่นหันมาออกกำลังกายและเล่นกีฬามากขึ้น ส่งเสริมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาให้เป็นวิถีชีวิตสำหรับวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร พร้อมเป็นกำลังสำคัญของประเทศชาติต่อไป โดยผู้วิจัยจะเสนอแนะแนวทางในการจัดการกีฬาแก่ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยในการดำเนินงานของศูนย์เยาวชนฯ เมื่อผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลวิจัย พร้อมกับวิเคราะห์ผลการวิจัยเรียบร้อยแล้ว ภายในเดือนธันวาคม 2561 ตามที่ได้ระบุไว้ในแผนการดำเนินการวิจัย โดยรายงานข้อมูลแก่ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยถึงผลที่ได้จากการศึกษา นำเสนอแนวทางการดำเนินงานที่ศูนย์เยาวชนฯ และร่วมปรึกษาถึงแนวทางที่เหมาะสมกับแต่ละศูนย์เยาวชนฯ ต่อไป

8. การเข้าร่วมในการวิจัยของท่านเป็นโดยสมัครใจ และสามารถปฏิเสธที่จะเข้าร่วมหรือถอนตัวจากการวิจัยได้ทุกขณะ โดยไม่ต้องให้เหตุผลและไม่สูญเสียประโยชน์ที่พึงได้รับ

9. หากท่านมีข้อสงสัยให้สอบถามเพิ่มเติมได้โดยสามารถติดต่อผู้วิจัยได้ตลอดเวลา และหากผู้วิจัยมีข้อมูลเพิ่มเติมที่เป็นประโยชน์หรือโทษเกี่ยวกับการวิจัย ผู้วิจัยจะแจ้งให้ท่านทราบอย่างรวดเร็ว

10. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับท่านจะเก็บเป็นความลับ หากมีการเสนอผลการวิจัยจะเสนอเป็นภาพรวม ข้อมูลใดที่สามารถระบุถึงตัวท่านได้จะไม่ปรากฏในรายงาน

11. หากท่านไม่ได้รับการปฏิบัติตามข้อมูลดังกล่าวสามารถร้องเรียนได้ที่ คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 1 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 254 อาคารจามจุรี 1 ชั้น 2 ถนนพญาไท เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330โทรศัพท์/โทรสาร 0-2218-3202 E-mail: eccu@chula.ac.th

เอชที่โครงการวิจัย 124.1/61

วันที่รับรอง 16 ก.ค. 2561

วันหมดอายุ 15 ก.ค. 2562

V.2.4/2558

AF 04-07

ข้อมูลสำหรับกลุ่มประชากรหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

กลุ่มที่ 2 วัยรุ่นที่เป็นสมาชิกและใช้บริการที่ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร

ชื่อโครงการวิจัย ปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ชื่อผู้วิจัย นางสาวอาทิตย์ษณีย์ เจริญรัตน์ ตำแหน่ง นิสิตระดับดุษฎีบัณฑิต

สถานที่ติดต่อผู้วิจัย (ที่ทำงาน) คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ถนนพระราม 1 แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330

(ที่บ้าน) 224/22 หมู่ 11 ตำบลดงพระราม อำเภอเมือง จังหวัดปราจีนบุรี 25000

โทรศัพท์ (ที่ทำงาน) .....-.....ต่อ .....-..... โทรศัพท์ที่บ้าน .....-.....

โทรศัพท์มือถือ 085-1664655 E-mail : artitsanee1404@gmail.com

1. ขอเรียนเชิญท่านเข้าร่วมในการวิจัยก่อนที่ท่านจะตัดสินใจเข้าร่วมในการวิจัย มีความจำเป็นที่ท่านควรทำความเข้าใจว่างานวิจัยนี้ทำเพราะเหตุใด และเกี่ยวข้องกับอะไร กรุณาใช้เวลาในการอ่านข้อมูลต่อไปนี้อย่างละเอียดรอบคอบ และสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมหรือข้อมูลที่ไม่ชัดเจนได้ตลอดเวลา

2. โครงการนี้เกี่ยวข้องกับการวิจัย เพื่อศึกษาปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครโดยใช้ทฤษฎีทางการจัดการและวงจรคุณภาพที่ได้รับการยอมรับมาใช้ในงานวิจัย โดยการวิจัยนี้สามารถนำข้อมูลไปใช้ในการจัดการ การดำเนินงานด้านการกีฬาของศูนย์เยาวชนฯ เพื่อดำเนินงานศูนย์เยาวชนฯ ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ส่งเสริมให้วัยรุ่นหันมาออกกำลังกายและเล่นกีฬาร่วมกับครอบครัวและเพื่อน จนกลายเป็นวิถีชีวิตมากขึ้น

เลขที่โครงการวิจัย 124.1/61
วันที่รับรอง 16 ก.ค. 2561
วันหมดอายุ 15 ก.ค. 2562

3. รายละเอียดของกลุ่มประชากรหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

- ลักษณะของกลุ่มประชากรหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

กลุ่มประชากรคือ วัยรุ่นที่เป็นสมาชิกและเข้ามาใช้บริการออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร โดยมีเกณฑ์การคัดเข้าและคัดออกของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้ วัยรุ่นต้องเป็นสมาชิกของศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร ไม่น้อยกว่า 1 เดือน มีอายุระหว่าง 11-19 ปี ที่มาใช้บริการที่ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร โดยแบ่งตามช่วงอายุของวัยรุ่นได้แก่ วัยรุ่นตอนต้นอายุ 11-13 ปี วัยรุ่นตอนกลางอายุ 14-16 ปี และวัยรุ่นตอนปลายอายุ 17-19 ปี จำนวนทั้งหมด 1,000 คน

- วิธีการได้มาซึ่งกลุ่มประชากรหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

- ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์คัดเข้าของกลุ่มวัยรุ่น โดยเลือกด้วยวิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยใช้วัยรุ่นในช่วงอายุระหว่าง 11-19 ปี โดยแบ่งตามช่วงวัยของวัยรุ่น ได้แก่ วัยรุ่นตอนต้นอายุ 11-13 ปี วัยรุ่นตอนกลางอายุ 14-16 ปี และวัยรุ่นตอนปลายอายุ 17-19 ปี หากกลุ่มตัวอย่างปฏิเสธการเข้าร่วมโครงการวิจัย ผู้วิจัยจะอธิบายถึงภาพรวม วัตถุประสงค์ และประโยชน์ที่จะได้รับจากการวิจัยในครั้งนี้ให้กลุ่มตัวอย่างมีความเข้าใจชัดเจนยิ่งขึ้น พร้อมรับรองว่า ผู้วิจัยจะปฏิบัติตามข้อมูลที่ระบุไว้ในเอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัยอย่างเคร่งครัด และงานวิจัยนี้ไม่มีอันตรายและมีความเสี่ยงน้อยมาก ถ้ากลุ่มตัวอย่างยังไม่

สามารถเข้าร่วมการวิจัยได้ ผู้วิจัยจะทำการสุ่มกลุ่มตัวอย่างไปยังพื้นที่ศูนย์เยาวชนแห่งใหม่เพื่อให้การทำวิจัยดำเนินการต่อไปได้

- ผู้วิจัยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นที่เป็นสมาชิกและมาใช้บริการที่ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานครตามอัตราส่วนที่กำหนด โดยการสุ่มแบบโควต้า (Quota Sampling) เพื่อการกระจายตัวของข้อมูลตามสัดส่วนของจำนวนผู้ใช้บริการศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร ดังนี้ ศูนย์เยาวชนระดับ A จำนวน 670 คน และ ระดับ B จำนวน 330 คน รวมทั้งสิ้น 1,000 คน โดยมีการกำหนดจำนวนคนและช่วงอายุของวัย โดยแบ่งเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้ 1) วัยรุ่นตอนต้นอายุ 11-13 ปี ศูนย์ฯ ระดับ A จำนวน 224 คน ศูนย์ฯ ระดับ B จำนวน 110 คน 2) วัยรุ่นตอนกลางอายุ 14-16 ปี ศูนย์ฯ ระดับ A จำนวน 224 คน ศูนย์ฯ ระดับ B จำนวน 110 คน และ 3) วัยรุ่นตอนปลายอายุ 17-19 ปี ศูนย์ฯ ระดับ A จำนวน 222 คน ศูนย์ฯ ระดับ B จำนวน 110 คนรวมจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 1,000 คน

- พื้นที่การเก็บข้อมูลวิจัย ทั้งหมด 17 แห่ง แบ่งออกเป็นศูนย์เยาวชนระดับ A และ B ดังนี้

ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานครระดับ A จำนวน 11 แห่ง

1. ทวีวัฒนา
2. บางกะปิ
3. บางขุนเทียน
4. ชัยพฤกษมาลา
5. บ่อนไก่
6. ดอนเมือง
7. สะพานสูง
8. สะพานพระราม 8
9. ทุ่งครุ
10. จตุจักร
11. บางนา

ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานครระดับ B จำนวน 6 แห่ง

1. เวฬุราชิณ
2. เตชะวณิช
3. วัดดอกไม้
4. บางเขน
5. วัดโสมนัส
6. อัมพวา

เลขที่โครงการวิจัย 124.1/61
วันที่รับรอง 16 ก.ค. 2561
วันหมดอายุ 15 ก.ค. 2562

4. กระบวนการการวิจัยที่กระทำต่อกลุ่มประชากรหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเองและผู้ช่วยวิจัยจำนวน 3 คนโดยใช้แบบแบบสอบถาม เพื่อหาปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร โดยติดต่อประสานงานกับเจ้าหน้าที่ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร เพื่อ

AF 04-07

มอบหนังสือขอความอนุเคราะห์ขออนุญาตเก็บข้อมูลวัยรุ่นที่เป็นสมาชิกและใช้บริการที่ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร โดยพื้นที่ในการเก็บข้อมูลคือ ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร จำนวน 17 แห่ง ในวัน เวลา ที่ทางศูนย์เยาวชนสะดวกและเห็นสมควร เมื่อศูนย์เยาวชนฯ อนุญาตให้เก็บข้อมูลแล้ว ผู้วิจัยจะทำการนัดหมายวัน เวลา กับศูนย์เยาวชนฯ เพื่อเข้าไปเก็บข้อมูล โดยมีการแจ้งล่วงหน้ากับเจ้าหน้าที่ฝ่ายลงทะเบียนสมาชิกของศูนย์เยาวชนฯ ว่าจะมีการเก็บข้อมูลเพื่อทำวิจัย เพื่อให้ศูนย์เยาวชนฯ แจ้งแก่สมาชิกวัยรุ่นในเบื้องต้นว่าจะขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม โดยผู้วิจัยเข้าไปสอบถามกับกลุ่มวัยรุ่นที่อยู่ในช่วงอายุที่ต้องการ ถามความสมัครใจในการตอบแบบสอบถามอีกครั้ง และนำแบบสอบถามให้กลุ่มตัวอย่าง โดยกลุ่มตัวอย่างมีอายุระหว่าง 11-19 ปี อยู่ในช่วงวัยที่เป็นวัยรุ่นตอนต้น ตอนกลาง และตอนปลาย จึงใช้เวลาในการตอบแบบสอบถามประมาณ 20-30 นาที จำนวน 1 ครั้ง เมื่อตอบแบบสอบถามเสร็จแล้ว จะได้รับของที่ระลึกคือ ปากกา จำนวน 1 ด้าม และจะทำลายเอกสารแบบสอบถามทั้งหมดเมื่อสิ้นสุดการวิจัย ซึ่งหัวข้อหลักในการตอบแบบสอบถาม ได้แก่

1) ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 6 ข้อ
2) ปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นด้านทรัพยากรการจัดการ 4 ด้าน จำนวน 26 ข้อ
3) ปัจจัยกระบวนการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นกรุงเทพมหานคร จำนวน 18 ข้อ
4) ปัจจัยสภาพแวดล้อมที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่น จำนวน 16 ข้อ
5) ลักษณะและพฤติกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในศูนย์เยาวชนของกรุงเทพมหานคร จำนวน 8 ข้อ

เลขที่โครงการวิจัย 194.1/61
วันที่รับรอง 16 ก.ค. 2561
วันหมดอายุ 15 ก.ค. 2562

5. กระบวนการให้ข้อมูลแก่กลุ่มประชากรหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

การติดต่อพื้นที่ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานครในการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยทำการติดต่อและเก็บข้อมูลด้วยตนเองและผู้ช่วยวิจัยจำนวน 3 คน รวมทั้งหมด 4 คน โดยนำจดหมายจากคณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ลงนามโดยคณบดีไปขออนุญาตเก็บข้อมูลในแต่ละศูนย์เยาวชนของกรุงเทพมหานครที่ได้เลือกเป็นพื้นที่ในการเก็บข้อมูลวิจัยไว้ ผู้วิจัยได้มีวิธีปฏิบัติในการให้ข้อมูลแก่กลุ่มประชากรหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย และขอความยินยอม โดยนำแบบสอบถามมอบให้แก่กลุ่มตัวอย่าง และอธิบายภาพรวมวัตถุประสงค์และประโยชน์ของการทำวิจัยแบบกระชับและรวดเร็ว รวมถึงอธิบายความสำคัญและประโยชน์ของการได้รับข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครอย่างแท้จริง พร้อมทั้งมอบหนังสือแสดงความยินยอมเข้าร่วมการวิจัยแก่กลุ่มตัวอย่างและผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างในกลุ่มอายุที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี โดยอธิบายถึงภาพรวมของการทำวิจัยและแสดงหลักฐานคือแบบสอบถาม 1 ชุดต่อ 1 คน ว่าไม่มีอันตรายร้ายแรงและเป็นการวิจัยที่มีความเสี่ยงน้อยมาก พร้อมรับรองว่า ผู้วิจัยจะปฏิบัติตามข้อมูลที่ระบุไว้ในเอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัยอย่างเคร่งครัด พร้อมทั้งลงนามร่วมกันระหว่างผู้วิจัยหลัก ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย และพยาน แต่เนื่องจากงานวิจัยนี้มีความเสี่ยงน้อยมาก กลุ่มตัวอย่างมีอายุระหว่าง 11-19 ปี เป็นการตอบแบบสอบถามครั้งเดียว ไม่ระบุชื่อและไม่มีข้อมูลที่สืบกลับไปยังตัวตนได้ วัยรุ่นที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี

บางคน อาจไม่ได้มาศูนย์เยาวชนฯ กับผู้ปกครอง ผู้วิจัยจึงทำหนังสือขอยกเว้นการลงนามของผู้ปกครองในกรณีที่กลุ่มตัวอย่างบางคนไม่ได้มาที่ศูนย์เยาวชนฯ กับผู้ปกครอง ถึงแม้งานวิจัยนี้จะมีความเสี่ยงน้อยมาก แต่อาจสร้างความไม่สะดวกต่างๆ แก่กลุ่มตัวอย่าง เนื่องมาจากการเข้าร่วมการวิจัย เช่น รบกวนเวลาการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา เสียเวลาส่วนตัวในการทำกิจกรรมกับครอบครัวและกลุ่มเพื่อน เป็นต้น ดังนั้นผู้วิจัยจะทำการสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างถึงเวลาที่สะดวกในการตอบแบบสอบถาม โดยไม่ให้เกิดปัญหาจากการเข้าร่วมการวิจัยในครั้งนี้ โดยมีผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยจำนวน 2 คน รวมทั้งสิน 3 คน ทำการแจกแบบสอบถาม และผู้ช่วยวิจัยจำนวน 1 คน จะเป็นผู้มอบของที่ระลึกให้แก่ผู้ตอบแบบสอบถามเพื่อเป็นการขอบคุณที่เข้าร่วมการทำวิจัย

6. ประโยชน์ที่ได้รับในการเข้าร่วมวิจัย คือ วัยรุ่นจะได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการทำงานและเสนอข้อเสนอแนะปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาแก่ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร เมื่อกลุ่มตัวอย่างได้เสนอแนะความคิดเห็นต่อการทำงานย่อมส่งผลให้ศูนย์เยาวชนฯ มีการตื่นตัวในการทำงาน มีการสร้างสรรค์โปรแกรมการออกกำลังกายและกิจกรรมกีฬาใหม่ๆ เพิ่มขึ้นจากกิจกรรมเดิมที่มีอยู่ เพื่อความหลากหเพื่อให้วัยรุ่นหันมาออกกำลังกายและเล่นกีฬากันมากขึ้น สิ่งใดที่ต้องได้รับการแก้ไข จะได้ดำเนินการปรับปรุง และสิ่งใดที่เป็นจุดเด่น จะได้มีการพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น การมีศูนย์เยาวชนฯ ที่ดีมีความทันสมัย มีการดำเนินงานที่มีประสิทธิภาพ ย่อมทำให้ศูนย์เยาชนเป็นที่สนใจจากกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งการตอบแบบสอบถามจะเป็นตัวช่วยเพื่อให้ศูนย์เยาวชนฯ ได้รับทราบถึงความคิดเห็นของผู้ที่เข้ามาใช้บริการได้ดีขึ้น เพื่อประโยชน์ที่จะนำมาสู่กลุ่มตัวอย่างโดยตรง ทั้งในปัจจุบันและอนาคต

7. การเข้าร่วมในการวิจัยของท่านเป็นโดยสมัครใจ และสามารถปฏิเสธที่จะเข้าร่วมหรือถอนตัวจากการวิจัยได้ทุกขณะ โดยไม่ต้องให้เหตุผลและไม่สูญเสียประโยชน์ที่พึงได้รับ

8. หากท่านมีข้อสงสัยให้สอบถามเพิ่มเติมได้โดยสามารถติดต่อผู้วิจัยได้ตลอดเวลา และหากผู้วิจัยมีข้อมูลเพิ่มเติมที่เป็นประโยชน์หรือโทษเกี่ยวกับการวิจัย ผู้วิจัยจะแจ้งให้ท่านทราบอย่างรวดเร็ว

9. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับท่านจะเก็บเป็นความลับ หากมีการเสนอผลการวิจัยจะเสนอเป็นภาพรวม ข้อมูลใดที่สามารถระบุถึงตัวท่านได้จะไม่ปรากฏในรายงาน

10. หากท่านไม่ได้รับการปฏิบัติตามข้อมูลดังกล่าวสามารถร้องเรียนได้ที่ คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 1 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 254 อาคารจามจุรี 1 ชั้น 2 ถนนพญาไท เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330โทรศัพท์/โทรสาร 0-2218-9202 e-mail: eccu@chula.ac.th

เลขที่โครงการวิจัย 1241/61

วันที่รับรอง 16 ก.ค. 2561

วันหมดอายุ 15 ก.ค. 2562

ภาคผนวก ง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

สำหรับหัวหน้าศูนย์เยาวชนหรือผู้รักษาการ
และเจ้าหน้าที่ผู้นำกิจกรรมการออกกำลังกายและเล่นกีฬา

เรื่อง ปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

คำชี้แจงในการตอบแบบสอบถาม

1. แบบสอบถามฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

2. แบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ข้อมูลทั่วไป และสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 1 ข้อมูลปัจจัยด้านทรัพยากรการจัดการ 4 ด้าน

ตอนที่ 2 ข้อมูลปัจจัยวงจรคุณภาพ 4 ด้าน (PDCA)

ตอนที่ 3 ปัจจัยสภาพแวดล้อมที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่น (PEST)

ตอนที่ 4 ลักษณะการจัดกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

3. ขอความกรุณาตอบคำถามตามสภาพความเป็นจริงให้ครบทุกข้อ ผู้วิจัยขอรับรองว่าข้อมูลที่ได้จะไม่ส่งผลกระทบใดๆ ต่อผู้ให้ข้อมูลทั้งสิ้นและจะใช้เป็นข้อมูลเพื่อการศึกษาวิจัยเท่านั้น

แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง ปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดเขียนเครื่องหมาย / ลงใน ( ) หน้าข้อความ หรือเติมข้อความลงในช่องว่างตามความเป็นจริง

1. เพศ

1. ( ) ชาย 2. ( ) หญิง

2. อายุ

1. ( ) 20-29 ปี 2. ( ) 30-39 ปี 3. ( ) 40-49 ปี 4. ( ) 50-59 ปี

3. จบการศึกษาระดับใด

1. ( ) ต่ำกว่าปริญญาตรี 2. ( ) ปริญญาตรี 3. ( ) ปริญญาโท 4. ( ) ปริญญาเอก

4. ท่านทำงานที่ศูนย์เยาวชนฯ มานานเท่าใด

1. ( ) น้อยกว่า 1 ปี 2. ( ) 1-9 ปี 3. ( ) 10-19 ปี 4. ( ) 20 ปีขึ้นไป

ตอนที่ 1 ปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นด้านทรัพยากรการจัดการ 4 ด้าน

โปรดเขียนเครื่องหมาย / ลงในช่องของแต่ละคำถามให้ตรงตามความเป็นจริงมากที่สุด

ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่น	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
ด้านบุคลากร (Personnel)					
1. เจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมกีฬาเป็นนักพลศึกษาหรือนักวิทยาศาสตร์การกีฬา					
2. เจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมกีฬามีความรู้และความชำนาญในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา					
3. เจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมกีฬามีความตรงต่อเวลาในการปฏิบัติงาน					

เลขที่โครงการวิจัย 124.1/61
วันที่รับรอง 16 ก.ค. 2561
วันหมดอายุ 15 ก.ค. 2562

ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่น	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
4. เจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมกีฬามีมนุษย์สัมพันธ์ที่ดี ร่าเริง ยิ้มแย้มแจ่มใส					
5. เจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมกีฬาเป็นบุคคลที่สามารถใช้หลักจิตวิทยาที่ดีในการสอนทักษะกีฬา					
6. เจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมกีฬามีทัศนคติที่ดีในการทำงาน มีใจรักการบริการ					
ด้านงบประมาณ (Budget)					
1. ศูนย์เยาวชนสามารถของบประมาณเพื่อจัดซื้อของและมอบเงินรางวัลให้แก่สมาชิก เมื่อมีการจัดการแข่งขันกีฬา					
2. มีหน่วยงานของเอกชนให้การสนับสนุนงบประมาณในการดำเนินงาน					
3. เอกชนให้งบประมาณในการสนับสนุนอุปกรณ์กีฬา และมีกิจกรรมที่แสดงความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อมขององค์กร (CSR) แก่ศูนย์เยาวชน					
4. ศูนย์เยาวชนมีงบประมาณในการสั่งซื้ออุปกรณ์กีฬา จัดกิจกรรมกีฬาใหม่ๆ ในทุกๆ ปี					
ด้านการประชาสัมพันธ์และสารสนเทศ (Public relation and Information)					
1. มีการประชาสัมพันธ์กิจกรรมกีฬาและโครงการให้รับทราบทั่วถึง ทั้งภายในและภายนอกศูนย์เยาวชน					
2. มีการติดบอร์ดประชาสัมพันธ์โครงการใหม่ๆ อยู่เสมอ					
3. มีการประชาสัมพันธ์การจัดกิจกรรมต่างๆ โดยช่องทางการติดต่อสื่อสารผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย					
4. มีการให้ข่าวสารข้อมูลของศูนย์เยาวชนฯผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย					
5. มีการรับข่าวสารข้อมูลของศูนย์เยาวชนฯผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย					
6. มีเวบไซต์ของศูนย์เยาวชนที่บริการข้อมูลแก่สมาชิกและบุคคลทั่วไปที่ต้องการทราบข้อมูล					
7. มีการให้ข่าวสารข้อมูลบนเวบไซต์ที่ทันสมัยอยู่เสมอ					
ด้านวัสดุ อุปกรณ์ สถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวก (Facilities)					
1. สถานที่ในการออกกำลังกายและเล่นกีฬา อยู่ในสภาพพร้อมใช้งาน					

เลขที่โครงการวิจัย 124.1/61
วันที่รับรอง 16 ก.ค. 2561
วันหมดอายุ 15 ก.ค. 2562

ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่น	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
2. สถานที่ในการออกกำลังกายและเล่นกีฬามีทั้งแบบในร่มและกลางแจ้ง					
3. อุปกรณ์กีฬา เช่น ลูกฟุตบอล ลูกบาสเกตบอล และอื่นๆ มีเพียงพอต่อการใช้ฝึกกิจกรรมและการออกกำลังกาย					
4. มีความรวดเร็วในการซ่อมแซม/จัดหาอุปกรณ์มาเพิ่มเติม					
5. มีสิ่งอำนวยความสะดวกมีเพียงพอ เช่น ห้องน้ำ ห้องอาบน้ำ ตู้น้ำดื่ม ตู้ล็อกเกอร์ เป็นต้น					
6. มีความรวดเร็วในการยืม/คืนอุปกรณ์ทางการกีฬา					
7. พื้นที่ในการออกกำลังกายและเล่นกีฬา มีสภาพแวดล้อมที่ดี และมีความปลอดภัย					
8. มีระบบรับสมัครสมาชิกที่มีความรวดเร็ว ทันสมัย โดยใช้เทคโนโลยีจัดการ					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ตอนที่ 2 ปัจจัยกระบวนการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นกรุงเทพมหานคร

โปรดเขียนเครื่องหมาย / ลงในช่องของแต่ละคำถามให้ตรงตามความเป็นจริงมากที่สุด

ปัจจัยวงจรคุณภาพ 4 ด้าน ที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่น	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
การวางแผน (Plan)					
1. มีการกำหนดแผนงานที่สอดคล้องกับนโยบายของกรุงเทพมหานคร					
2. มีการกำหนดแผนงานที่ต้องดำเนินงานให้บรรลุเป้าหมาย					
3. มีการกำหนดกิจกรรม โครงการที่ต้องดำเนินงานให้บรรลุเป้าหมาย					
4. มีการวางแผนงานที่มีการตรวจสอบและประเมินผลดำเนินงาน					
5. มีการวางแผนและหาแนวทางการปรับปรุงผลการดำเนินงาน					

เลขที่โครงการวิจัย 124.1/61
วันที่รับรอง 16 ก.ค. 2561
วันหมดอายุ 15 ก.ค. 2562

ปัจจัยวงจรคุณภาพ 4 ด้าน ที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่น	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
การปฏิบัติ (Do)					
1. ปฏิบัติงานตามแผนงานที่ได้กำหนดไว้					
2. ปฏิบัติหน้าที่ตามตำแหน่งที่ได้รับมอบหมาย					
3. จัดกิจกรรมตามช่วงวัยของสมาชิก					
4. ประสานงานร่วมกันระหว่างกลุ่มงานเพื่อปฏิบัติงานได้ราบรื่น					
การตรวจสอบ (Check)					
1. มีการประเมินการทำงานของเจ้าหน้าที่อย่างต่อเนื่อง					
2. มีการประเมินผลการดำเนินงานจัดกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา					
3. มีการประเมินผลการใช้ทรัพยากรการจัดการในการดำเนินงานจัดกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา					
4. มีการประเมินผลการดำเนินการตามระยะเวลาที่กำหนด					
การปรับปรุง (Act)					
1. มีแนวทางการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น					
2. มีแผนรับมือกับปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นได้ตลอดเวลา					
3. มีการนำผลการประเมินที่ได้มาปรับปรุงการปฏิบัติงานในครั้งต่อไปให้ดีขึ้น					
4. มีการปรับปรุงการดำเนินงานตามข้อเสนอแนะของสมาชิก					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ตอนที่ 3 ปัจจัยสภาพแวดล้อมที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่น (PEST)

โปรดเขียนเครื่องหมาย / ลงในช่องของแต่ละคำถามให้ตรงตามความเป็นจริงมากที่สุด

ปัจจัยสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่น	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
การเมืองและนโยบาย (Political)					
1. นโยบายที่ศูนย์เยาวชนจัดขึ้นมีความสอดคล้องกับการขับเคลื่อนรัฐบาลไทยแลนด์ 4.0					

เลขที่โครงการวิจัย 124.1/61
วันที่รับรอง 16 ก.ค. 2561
15 ก.ค. 2562

ปัจจัยสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่น	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
2. ศูนย์เยาวชนมีนโยบายร่วมมือส่งเสริมการออกกำลังกายและเล่นกีฬากับหน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง					
3. ศูนย์เยาวชนมีนโยบายให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการออกกำลังกายและเล่นกีฬาของวัยรุ่น					
4. ศูนย์เยาวชนมีนโยบายขอความร่วมมือให้ชุมชนส่งเสริมการออกกำลังกายและเล่นกีฬาของคนในครอบครัว					
เศรษฐกิจ (Economical)					
1. มีการจัดกิจกรรมโดยไม่แบ่งแยกรายได้ของผู้ปกครอง					
2. มีค่าใช้จ่ายสมัครสมาชิกในราคาที่ประหยัด					
สังคมและวัฒนธรรม (Socio-cultural)					
1. จัดกิจกรรมกีฬาโดยแยกตามเพศชาย-หญิง					
2. จัดกิจกรรมที่มีความโลดโผนและท้าทาย					
3. จัดกิจกรรมที่วัยรุ่นได้มีโอกาสออกกำลังกายและเล่นกีฬากับเพื่อนๆ ได้เต็มที่					
4. จัดกิจกรรมที่วัยรุ่นสามารถใช้เวลาร่วมกับครอบครัวได้					
5. จัดกิจกรรมการเล่นเกมหรือกีฬาพื้นเมืองไทยตามเทศกาลสำคัญ					
6. จัดกิจกรรมการเล่นเกมหรือกีฬาพื้นเมืองไทยตามประเพณีนิยมของชุมชน					
เทคโนโลยี (Technological)					
1. ศูนย์เยาวชนมีการให้บริการอินเทอร์เน็ตและสัญญาณ WiFi ที่มีความเร็วสูง					
2. สมาชิกสามารถเข้าถึงข้อมูลของศูนย์เยาวชนได้สะดวกและรวดเร็ว เช่น Facebook, Line, Website เป็นต้น					
3. ศูนย์เยาวชนมีการถ่ายทอดสดกิจกรรม ผ่านระบบโซเชียลเพื่อสร้างความน่าสนใจให้แก่ศูนย์เยาวชน					
4. ศูนย์เยาวชนมีการอัดคลิปการทำกิจกรรมลงในสื่อโซเชียลต่างๆ เช่น Youtube, Facebook เป็นต้น					

เลขที่โครงการวิจัย 124.1/61
วันที่รับรอง 16 ก.ค. 2561
รับหมดอายุ 15 ก.ค. 2562

ตอนที่ 4 ลักษณะการจัดกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

<u>คำชี้แจง</u> โปรดเขียนเครื่องหมาย / ลงใน ( ) หน้าข้อความ หรือเติมข้อความลงในช่องว่างตามความเป็นจริง

1. กิจกรรมที่สมาชิกวัยรุ่น เข้าร่วมออกกำลังกายและเล่นกีฬาเป็นประจำ ได้แก่ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

1. ( ) ฟุตบอล 2. ( ) ฟุตซอล 3. ( ) บาสเกตบอล 4. ( ) ว่ายน้ำ
5. ( ) แอโรบิก 6. ( ) ปิงปอง 7. ( ) แจ๊สแดนซ์ 8. ( ) เทควันโด
9. ( ) แบดมินตัน 10. ( ) แชร์บอล 11. ( ) ตะกร้อ 12. ( ) ฟิตเนส
13. ( ) อื่นๆ โปรดระบุ.....

2. ศูนย์เยาวชนได้จัดให้แต่ละกิจกรรมมีระยะเวลาในการเข้าร่วมมากน้อยเพียงใด

1. ( ) น้อยกว่า 15 นาที 2. ( ) 15-30 นาที 3. ( ) 31-45 นาที
4. ( ) 46-60 นาที 5. ( ) มากกว่า 60 นาที

3. ศูนย์เยาวชนฯ ได้จัดกิจกรรมการออกกำลังกายและเล่นกีฬาโดยเน้นประโยชน์ในเรื่องใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

1. ( ) ร่างกายที่สมบูรณ์แข็งแรง
2. ( ) สร้างความสนุกสนาน/ ลดความตึงเครียด
3. ( ) เสริมสร้างความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ
4. ( ) ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
5. ( ) รักษาโรค / อาการเจ็บป่วย
6. ( ) ลดน้ำหนัก / รักษารูปร่าง
7. ( ) สร้างสังคมใหม่ๆ / เพื่อนใหม่ๆ
8. ( ) อื่นๆ โปรดระบุ.....

4. สมาชิกวัยรุ่นส่วนใหญ่มาเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและเล่นกีฬากับใคร <u>(ตอบเพียงข้อเดียว)</u>

1. ( ) มาคนเดียว 2. ( ) มากับพ่อแม่ / ญาติพี่น้อง
3. ( ) มากับเพื่อนๆ 4. ( ) มากับครู/ ผู้ฝึกสอนกีฬา

5. ช่วงวันในการที่สมาชิกวัยรุ่นเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและเล่นกีฬาบ่อยที่สุด <u>(ตอบเพียงข้อเดียว)</u>

1. ( ) วันจันทร์ – ศุกร์ 2. ( ) วันเสาร์ – อาทิตย์ 3. ( ) ทุกวัน

6. เวลาที่สมาชิกวัยรุ่นเลือกเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและเล่นกีฬาบ่อยที่สุด <u>(ตอบเพียงข้อเดียว)</u>

1. ( ) 10.00 – 12.00 น. 2. ( ) 12.01 – 14.00 น. 3. ( ) 14.01 – 16.00 น.
4. ( ) 16.01 – 18.00 น. 5. ( ) 18.01 – 20.00 น.

7. ความถี่ในการเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและเล่นกีฬาของสมาชิกวัยรุ่น

1. ( ) 1 ครั้ง / สัปดาห์ 2. ( ) 2 ครั้ง / สัปดาห 3. ( ) 3 ครั้ง / สัปดาห์
4. ( ) 4 ครั้ง / สัปดาห์ 5. ( ) มากกว่า 5 ครั้ง / สัปดาห์

เลขที่โครงการวิจัย 124.1/61
วันที่รับรอง 16 ก.ค. 2561
วันหมดอายุ 15 ก.ค. 2562

แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

สำหรับ วัยรุ่นที่เป็นสมาชิกและใช้บริการที่ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร

เรื่อง ปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

คำชี้แจงในการตอบแบบสอบถาม

1. แบบสอบถามฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

2. แบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ข้อมูลทั่วไป และสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 1 ข้อมูลปัจจัยด้านทรัพยากรการจัดการ 4 ด้าน

ตอนที่ 2 ข้อมูลปัจจัยวงจรคุณภาพ 4 ด้าน (PDCA)

ตอนที่ 3 ปัจจัยสภาพแวดล้อมที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่น 4 ด้าน (PEST)

ตอนที่ 4 ลักษณะและพฤติกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ขอความกรุณาตอบคำถามตามสภาพความเป็นจริงให้ครบทุกข้อ ผู้วิจัยขอรับรองว่าข้อมูลที่ได้จะไม่ส่งผลกระทบใดๆ ต่อผู้ให้ข้อมูลทั้งสิ้นและจะใช้เป็นข้อมูลเพื่อการศึกษาวิจัยเท่านั้น

ขอขอบพระคุณอย่างสูง

นางสาวอาทิตย์ษณีย์ เจริญรัตน์

นิสิตปริญญาเอก (085-1664655)

แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง ปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

<u>คำชี้แจง</u> โปรดเขียนเครื่องหมาย / ลงใน ( ) หน้าข้อความ หรือเติมข้อความลงในช่องว่างตามความเป็นจริง

1. เพศ

1. ( ) ชาย 2. ( ) หญิง

2. อายุ

1. ( ) 11-13 ปี 2. ( ) 14-16 ปี 3. ( ) 17-19 ปี

3. กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นใด

1. ( ) ประถมศึกษาตอนต้น 2. ( ) ประถมศึกษาตอนปลาย 3. ( ) มัธยมศึกษาตอนต้น

4. ( ) มัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า 5. ( ) ปริญญาตรีหรือเทียบเท่า

4. ท่านเป็นสมาชิกศูนย์เยาวชนฯ โดยวิธีใด

1. ( ) สมัครด้วยตนเอง
2. ( ) เพื่อนๆ ชักชวน
3. ( ) ครอบครัวสนับสนุนให้สมัคร

5. ขณะนี้ท่านเป็นสมาชิกที่ศูนย์เยาวชนมานานเท่าใด

1. ( ) น้อยกว่า 3 เดือน 2. ( ) 4 – 6 เดือน 3. ( ) 7 – 9 เดือน

4. ( ) 10 – 12 เดือน 5. ( ) มากกว่า 1 ปี

6. เหตุใดท่านจึงเลือกมาออกกำลังกายที่ศูนย์เยาวชนฯ

1. ( ) ใกล้บ้าน / สถานศึกษา
2. ( ) มีอุปกรณ์ที่มากเพียงพอและมีคุณภาพ
3. ( ) มีนักกีฬาที่มีชื่อเสียง สอนอยู่ในศูนย์เยาวชนฯ
4. ( ) อยากมีความสามารถด้านกีฬา
5. ( ) เดินทางสะดวก (เช่น รถเมล์, รถไฟฟ้า/ รถไฟใต้ดิน เป็นต้น)
6. ( ) อื่นๆ (โปรดระบุ).....

เลขที่โครงการวิจัย 124.1/61
วันที่รับรอง 16 ก.ค. 2561
วันหมดอายุ 15 ก.ค. 2562

ตอนที่ 1 ปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นด้านทรัพยากรการจัดการ 4 ด้าน

โปรดเขียนเครื่องหมาย / ลงในช่องช่องแต่ละคำถามให้ตรงตามความเป็นจริงมากที่สุด

ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่น	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
ด้านบุคลากร (Personnel)					
1. เจ้าหน้าที่กีฬามีความชำนาญในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา สามารถสอนและอธิบายได้เข้าใจง่าย					
2. เจ้าหน้าที่กีฬามีความตรงต่อเวลา ไม่มาทำงานสาย					
3. เจ้าหน้าที่กีฬามีมนุษย์สัมพันธ์ที่ดี ร่าเริง ยิ้มแย้ม					
4. เจ้าหน้าที่กีฬาเป็นนักกีฬาที่มีชื่อเสียง					
5. เจ้าหน้าที่กีฬามีการใช้จิตวิทยาที่ดีในการสอนแก่สมาชิก					
6. เจ้าหน้าที่กีฬามีบุคลิกภาพ รูปร่างที่ดี เป็นแบบอย่างแก่วัยรุ่น					
ด้านงบประมาณ (Budget)					
1. ศูนย์เยาวชนมีการแจกของรางวัลและเงินรางวัล เมื่อมีการแข่งขัน					
2. ศูนย์เยาวชนมีการแจกของขวัญในวันเด็กและวันสำคัญตามโอกาสอันควร					
3. ศูนย์เยาวชนมีงบประมาณในการจัดกิจกรรมใหม่ๆ ที่สมาชิก ได้นำเสนอต่อศูนย์ฯ					
4. ศูนย์เยาวชนมีงบประมาณในการจัดซื้ออุปกรณ์กีฬาใหม่ๆ ให้แก่สมาชิกเป็นประจำ					
5. ศูนย์เยาวชนมีงบประมาณในการปรับปรุงสถานที่อยู่เสมอ					
ด้านประชาสัมพันธ์และสารสนเทศ (Public relation and Information)					
1. มีการแจ้งข่าว/ ประชาสัมพันธ์ เรื่องกิจกรรมและโครงการกีฬาใหม่ๆ อย่างสม่ำเสมอ					
2. มีการประกาศกิจกรรมบนบอร์ดประชาสัมพันธ์ มีข่าวใหม่ๆ เสมอ					
3. เห็นการประชาสัมพันธ์การจัดกิจกรรมต่างๆ โดยช่องทางการติดต่อสื่อสารผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย					

เลขที่โครงการวิจัย 124.1/61
วันที่รับรอง 16 ก.ค. 2561
วันหมดอายุ 15 ก.ค. 2562

ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่น	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
4. มีการเสนอข่าวสารข้อมูลของศูนย์เยาวชนฯผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย					
5. มีเวบไซต์ของศูนย์เยาวชนที่บริการข้อมูลแก่สมาชิกและบุคคลทั่วไปที่ต้องการทราบข้อมูล					
6. เห็นการให้ข่าวสารข้อมูลบนเวบไซต์ที่ทันสมัยอยู่เสมอ					
ด้านวัสดุ อุปกรณ์ สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก (Facilities)					
1. สถานที่ในศูนย์เยาวชน เช่น สนามบอล สนามบาส ลานเอนกประสงค์ อยู่ในสภาพพร้อมใช้งาน					
2. สถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬามีทั้งแบบในร่มและกลางแจ้ง เช่น มีอาคารกีฬา มีสระว่ายน้ำ					
3. มีความรวดเร็วในการซ่อมแซม/จัดหาอุปกรณ์มาเพิ่มเติม					
4. อุปกรณ์กีฬา เช่น ลูกฟุตบอล ลูกบาสเกตบอล และอื่นๆ มีเพียงพอ ไม่ต้องรอคิวนาน					
5. มีสิ่งอำนวยความสะดวกมีเพียงพอ เช่น ห้องน้ำ ห้องอาบน้ำ ตู้น้ำดื่ม ตู้ล็อกเกอร์ เป็นต้น					
6. พื้นที่สะอาด บรรยากาศร่มรื่น ไม่มีกลิ่นเหม็นอับ					
7. มีระบบรักษาความปลอดภัย					
8. จัดให้ยืมอุปกรณ์กีฬาต่างๆ ด้วยความรวดเร็ว					
9. มีระบบอินเทอร์เน็ตไร้สาย (WiFi) ให้บริการแก่สมาชิก					

ตอนที่ 2 ปัจจัยกระบวนการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นกรุงเทพมหานคร

โปรดเขียนเครื่องหมาย / ลงในช่องของแต่ละคำถามให้ตรงตามความเป็นจริงมากที่สุด

ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่น	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
การวางแผน (Plan)					
1. มีการแจ้งข่าว/ ประชาสัมพันธ์อย่างชัดเจนก่อนถึงเวลารับสมัครกิจกรรม					
2. มีการวางแผนจัดกิจกรรมและโครงการที่น่าสนใจ ดึงดูดสมาชิกให้อยากเข้าร่วม					

เลขที่โครงการวิจัย 124.1/61
วันที่รับรอง 16 ก.ค. 2561
วันหมดอายุ 15 ก.ค. 2562

ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่น	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
3. มีการแจ้ง/บอกรายละเอียดชัดเจนในตารางกิจกรรมของศูนย์เยาวชน					
4. มีการระบุกิจกรรม วันเวลาในการรับสมัครกิจกรรมกีฬา การแข่งขันกีฬา อย่างชัดเจนครบถ้วน					
5. มีการวางแผนวันเริ่มกิจกรรมจนถึงวันสิ้นสุดกิจกรรม					
Do คือ การปฏิบัติ					
1. จัดกิจกรรมที่สมาชิกต้องการเข้าร่วมและหลากหลาย					
2. จัดกิจกรรมที่ให้กลุ่มครอบครัวได้ทำกิจกรรมร่วมกัน					
3. จัดกิจกรรมที่ให้กลุ่มเพื่อนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน					
4. จัดกิจกรรมหลักอย่างสม่ำเสมอในทุกๆ ปี					
5. มีการเพิ่มเติมกิจกรรมใหม่ๆ					
Check คือการตรวจสอบ					
1. ศูนย์เยาวชนมีเจ้าหน้าที่คอยซักถาม พูดคุย เกี่ยวกับความพึงพอใจในการให้บริการศูนย์เยาวชน					
2. ศูนย์เยาวชนแจกแบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจของสมาชิก					
3. ศูนย์เยาวชนมีจุดรับความคิดเห็น ให้สมาชิกได้เสนอแนะและแสดงความคิดเห็น					
4. สามารถพูดคุยเสนอข้อเสนอแนะได้โดยตรง					
Act คือการปรับปรุง					
1.มีการซ่อมแซม บำรุง สนามกีฬาต่างๆ อย่างต่อเนื่อง					
2. มีการปรับปรุงเรื่องอุปกรณ์กีฬาให้เพียงพอต่อใช้งาน					
3. ปรับปรุงเรื่องสิ่งอำนวยความสะดวกเพิ่มเติมแก่ผู้ใช้บริการมากขึ้น					
4. มีการปรับปรุงเรื่องการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่					

เลขที่โครงการวิจัย 124.1/61
วันที่รับรอง 16 ก.ค. 2561
วันหมดอายุ 15 ก.ค. 2562

ตอนที่ 3 ปัจจัยสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นกรุงเทพมหานคร (PEST)

โปรดเขียนเครื่องหมาย / ลงในช่องของแต่ละคำถามให้ตรงตามความเป็นจริงมากที่สุด

ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่น	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
การเมืองและนโยบาย (Political)					
1. มีการจัดกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬากับศูนย์เยาวชนอื่นๆ เพื่อความสามัคคี					
2. มีการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมคนในชุมชนมาออกกำลังกายและเล่นกีฬาร่วมกัน					
3. มีการจัดกิจกรรมที่เน้นความร่วมมือกันทั้งชุมชน โรงเรียน วัด					
เศรษฐกิจ (Economical)					
1. มีการจัดเก็บค่าสมาชิกที่เหมาะสมตามช่วงอายุ					
2. ครอบครัวพร้อมสนับสนุนหากมีค่าใช้จ่ายที่จำเป็น					
สังคมและวัฒนธรรม (Socio-cultural)					
1. จัดกิจกรรมกีฬาที่เหมาะสมกับเพศและวัย					
2. จัดกิจกรรมที่โลดโผน ท้าทาย ตามสไตล์วัยรุ่น					
3. จัดกิจกรรมที่วัยรุ่นได้มีโอกาสออกกำลังกายและเล่นกีฬากับเพื่อนๆ ได้เต็มที่					
4. จัดกิจกรรมที่วัยรุ่นสามารถใช้เวลาร่วมกับครอบครัวได้					
5. สามารถเลือกกิจกรรมที่ตนเองพอใจหรือต้องการได้					
6. มีกิจกรรมการเล่นเกมพื้นเมืองไทยในเทศกาลสำคัญ					
7. มีกิจกรรมการเล่นเกมพื้นเมืองไทยบ่อยๆ ในชุมชน					
เทคโนโลยี (Technological)					
1. สมาชิกสามารถใช้สื่อโซเชียลมีเดีย เช่น Facebook, Line, Website เป็นต้น เพื่อหาข้อมูลการออกกำลังกายและเล่นกีฬา					
2. สามารถติดตามให้ข่าวสารข้อมูลของศูนย์เยาวชนฯ ได้จากโซเชียลมีเดีย					
3. ติดตามการสาธิตการออกกำลังกายผ่านสื่อออนไลน์					
4. ใช้สื่อโซเชียลมีเดียในการชักชวนครอบครัวหรือเพื่อนๆ มาทำกิจกรรมที่ศูนย์เยาวชน					

เลขที่โครงการวิจัย 124.1/61
วันที่รับรอง 16 ก.ค. 2561
วันหมดอายุ 15 ก.ค. 2562

ตอนที่ 4 ลักษณะและพฤติกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในศูนย์เยาวชนของกรุงเทพมหานคร

คำชี้แจง โปรดเขียนเครื่องหมาย / ลงใน ( ) หน้าข้อความ หรือเติมข้อความลงในช่องว่างตามความเป็นจริง

1. กิจกรรมการออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่เข้าร่วมบ่อยๆ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

1. ( ) ฟุตบอล 2. ( ) ฟุตซอล 3. ( ) บาสเกตบอล 4. ( ) ว่ายน้ำ
5. ( ) แอโรบิก 6. ( ) ปิงปอง 7. ( ) แจ๊สแดนซ์ 8. ( ) เทควันโด
9. ( ) แบดมินตัน 10. ( ) แชร์บอล 11. ( ) ตะกร้อ 12. ( ) ฟิตเนส
13. ( ) อื่นๆ โปรดระบุ.....

2. ท่านเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและเล่นกีฬาด้วยสาเหตุใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

1. ( ) ร่างกายที่สมบูรณ์แข็งแรง
2. ( ) สนุกสนาน
3. ( ) เสริมสร้างความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ
4. ( ) ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
5. ( ) รักษาโรค / อาการเจ็บป่วย
6. ( ) ลดน้ำหนัก / รักษารูปร่าง
7. ( ) ต้องการสังคมใหม่ๆ / เพื่อนใหม่ๆ
8. ( ) อื่นๆ โปรดระบุ .....

3. ท่านมาเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนกับใครบ่อยที่สุด (ตอบเพียงข้อเดียว)

1. ( ) มาคนเดียว
2. ( ) มากับพ่อแม่ / ญาติพี่น้อง
3. ( ) มากับเพื่อนๆ
4. ( ) มากับครู/ ผู้ฝึกสอนกีฬา

4. ช่วงวันในการเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและเล่นกีฬาบ่อยที่สุด (ตอบเพียงข้อเดียว)

1. ( ) วันจันทร์ – ศุกร์ 2. ( ) วันเสาร์ – อาทิตย์ 3. ( ) ทุกวัน

5. เวลาในการเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและเล่นกีฬาบ่อยที่สุด (ตอบเพียงข้อเดียว)

1. ( ) 10.00 – 12.00 น. 2. ( ) 12.01 – 14.00 น. 3. ( ) 14.01 – 16.00 น.
4. ( ) 16.01 – 18.00 น. 5. ( ) 18.01 – 20.00 น.

เขตที่โครงการวิจัย 124-1/61
วันที่รับรอง 16 ก.ค. 2561
วันหมดอายุ 15 ก.ค. 2562

6. ความหนักในการออกกำลังกายของท่านในแต่ละครั้ง (ตอบเพียงข้อเดียว)

1. ( ) ไม่เหนื่อย หัวใจเต้นเร็วขึ้นเล็กน้อย
2. ( ) เหนื่อยเล็กน้อย หัวใจเต้นเร็วเล็กน้อย
3. ( ) ค่อนข้างเหนื่อย หัวใจเต้นเร็วขึ้น
4. ( ) เหนื่อยมาก แต่ไม่หอบ เหงื่อออก
5. ( ) เหนื่อยมาก หายใจหอบ เหงื่อออก

7. ระยะเวลาในการออกกำลังกาย (ตอบเพียงข้อเดียว)

1. ( ) น้อยกว่า 5 นาที 2. ( ) 5-14 นาที 3. ( ) 15-29 นาที
4. ( ) 30-44 นาที 5. ( ) 45-59 นาที 6. ( ) มากกว่า 60 นาที

8. ความถี่ในการออกกำลังกาย (ตอบเพียงข้อเดียว)

1. ( ) 1 ครั้ง / สัปดาห์ 2. ( ) 2 ครั้ง / สัปดาห์ 3. ( ) 3 ครั้ง / สัปดาห์
4. ( ) 4 ครั้ง / สัปดาห์ 5. ( ) มากกว่า 5 ครั้ง / สัปดาห์

เอกสารโครงการวิจัย 124.1/61
วันที่รับรอง 16 ก.ค. 2561
โดยหมดอายุ 15 ก.ค. 2562

ภาคผนวก จ

ผลการประเมินในการตรวจค่าความตรงเชิงเนื้อหา

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ผลการประเมินในการตรวจค่าความตรงเชิงเนื้อหา

เกณฑ์ในการตัดสิน คือค่าดัชนีความสอดคล้อง (Item Objective Congruence, IOC) ของผู้ทรงคุณวุฒิ มีรายชื่อดังนี้

1. รองศาสตราจารย์ ดร. รัชนี ขวัญบุญจัน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สิทธา พงษ์พิบูลย์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พราม อินพรม มหาวิทยาลัยมหิดล
4. นายชัยวัฒน์ รัตนเอกวาที สำนักวัฒนธรรม การท่องเที่ยว และกีฬา
5. นายกวี มั่นมะโน สำนักวัฒนธรรม การท่องเที่ยว และกีฬา

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง ปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร สำหรับหัวหน้าศูนย์เยาวชนหรือผู้รักษาการ และเจ้าหน้าที่ผู้นำกิจกรรม การออกกำลังกายและเล่นกีฬา

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

<u>คำชี้แจง</u> โปรดเขียนเครื่องหมาย / ลงใน ( ) หน้าข้อความ หรือเติมข้อความลงในช่องว่างตามความเป็นจริง

1. เพศ

1. ( ) ชาย 2. ( ) หญิง

2. อายุ

1. ( ) 20-29 ปี 2. ( ) 30-39 ปี 3. ( ) 40-49 ปี 4. ( ) 50-59 ปี

3. จบการศึกษาระดับใด

1. ( ) ต่ำกว่าปริญญาตรี 2. ( ) ปริญญาตรี 3. ( ) ปริญญาโท 4. ( ) ปริญญาเอก

4. ท่านทำงานที่ศูนย์เยาวชนฯ มานานเท่าใด

1. ( ) น้อยกว่า 1 ปี 2. ( ) 1-9 ปี 3. ( ) 10-19 ปี 4. ( ) 20 ปีขึ้นไป

ตอนที่ 1 ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

โปรดเขียนเครื่องหมาย / ลงในช่องของแต่ละคำถามให้ตรงตามความเป็นจริงมากที่สุด

ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
ด้านบุคลากร (Personnel)							
1. เจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมกีฬาเป็นนักพลศึกษาหรือนักวิทยาศาสตร์การกีฬา	1	1	1	0	1	4	0.8
2. เจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมกีฬามีความรู้และความชำนาญในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา	1	1	1	1	1	5	1.0
3. เจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมกีฬามีความตรงต่อเวลาในการปฏิบัติงาน	1	1	1	1	1	5	1.0
4. เจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมกีฬามีมนุษย์สัมพันธ์ที่ดี ร่าเริง ยิ้มแย้มแจ่มใส	1	1	1	1	1	5	1.0
5. เจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมกีฬาเป็นบุคคลที่สามารถใช้หลักจิตวิทยาที่ดีในการสอนทักษะกีฬา	1	1	1	1	1	5	1.0

ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
6. เจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมกีฬามีทัศนคติที่ดีในการทำงาน มีใจรักการบริการ	0	1	1	1	1	4	0.8
ด้านงบประมาณ (Budget)							
1. ศูนย์เยาวชนสามารถของบประมาณเพื่อจัดซื้อของและมอบเงินรางวัลให้แก่สมาชิก เมื่อมีการจัดการแข่งขันกีฬา	1	1	1	0	1	4	0.8
2. มีหน่วยงานของเอกชนให้การสนับสนุนงบประมาณในการดำเนินงาน	1	1	1	0	0	3	0.6
3. เอกชนให้งบประมาณในการสนับสนุนอุปกรณ์กีฬา และมีกิจกรรมที่แสดงความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อมขององค์กร (CSR) แก่ศูนย์เยาวชน	1	1	1	1	0	4	0.8
4. ศูนย์เยาวชนมีงบประมาณในการสั่งซื้ออุปกรณ์กีฬา จัดกิจกรรมกีฬาใหม่ๆ ในทุกๆ ปี	1	1	1	1	1	5	1.0
ด้านการประชาสัมพันธ์และสารสนเทศ (Public relation and Information)							
1. มีการประชาสัมพันธ์กิจกรรมกีฬาและโครงการให้รับทราบทั่วถึง ทั้งภายในและภายนอกศูนย์เยาวชน	1	1	1	1	1	5	1.0
2. มีการติดบอร์ดประชาสัมพันธ์โครงการใหม่ๆ อยู่เสมอ	1	1	1	1	1	5	1.0
3. มีการประชาสัมพันธ์การจัดกิจกรรมต่างๆ โดยช่องทางการติดต่อสื่อสารผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย	1	1	1	1	1	5	1.0
4. มีการให้ข่าวสารข้อมูลของศูนย์เยาวชนฯ ผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย	1	1	1	1	1	5	1.0
5. มีการรับข่าวสารข้อมูลของศูนย์เยาวชนฯ ผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย	1	1	1	1	1	5	1.0
6. มีเวบไซต์ของศูนย์เยาวชนที่บริการข้อมูลแก่สมาชิกและบุคคลทั่วไปที่ต้องการทราบข้อมูล	1	1	1	1	1	5	1.0
7. มีการให้ข่าวสารข้อมูลบนเวบไซต์ที่ทันสมัยอยู่เสมอ	1	1	1	1	1	5	1.0

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
ด้านวัสดุ อุปกรณ์ และสิ่งอำนวยความสะดวก (Facilities)							
1. สถานที่ในการออกกำลังกายและเล่นกีฬา อยู่ในสภาพพร้อมใช้งาน	1	1	1	1	1	5	1.0
2. สถานที่ในการออกกำลังกายและเล่นกีฬามีทั้งแบบในร่มและกลางแจ้ง	1	1	1	1	1	5	1.0
3. อุปกรณ์กีฬา เช่น ลูกฟุตบอล ลูกบาสเกตบอล และอื่นๆ มีเพียงพอต่อการใช้ฝึกกิจกรรมและการออกกำลังกาย	1	1	1	1	1	5	1.0
4. มีความรวดเร็วในการซ่อมแซม/จัดหาอุปกรณ์มาเพิ่มเติม	1	1	1	1	1	5	1.0
5. มีสิ่งอำนวยความสะดวกมีเพียงพอ เช่น ห้องน้ำ ห้องอาบน้ำ ตู้น้ำดื่ม ตู้ล็อกเกอร์ เป็นต้น	1	1	1	1	1	5	1.0
6. มีความรวดเร็วในการยืม/คืนอุปกรณ์ทางการกีฬา	1	1	1	1	1	5	1.0
7. พื้นที่ในการออกกำลังกายและเล่นกีฬามีสภาพแวดล้อมที่ดี และมีความปลอดภัย	1	1	1	1	1	5	1.0
8. มีระบบรับสมัครสมาชิกที่มีความรวดเร็ว ทันสมัย โดยใช้เทคโนโลยีจัดการ	1	1	1	1	1	5	1.0

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตอนที่ 2 ปัจจัยกระบวนการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

โปรดเขียนเครื่องหมาย / ลงในช่องของแต่ละคำถามให้ตรงตามความเป็นจริงมากที่สุด

ปัจจัยกระบวนการจัดการวงจรคุณภาพ	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
การวางแผน (Plan)							
1. มีการกำหนดแผนงานที่สอดคล้องกับนโยบายของกรุงเทพมหานคร	1	1	1	1	1	5	1.0
2. มีการกำหนดแผนงานที่ต้องดำเนินงานให้บรรลุเป้าหมาย	1	1	1	1	1	5	1.0

ปัจจัยกระบวนการจัดการวงจรคุณภาพ	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
3. มีการกำหนดกิจกรรม โครงการที่ต้องดำเนินงานให้บรรลุเป้าหมาย	1	1	1	1	1	5	1.0
4. มีการวางแผนงานที่มีการตรวจสอบและประเมินผลดำเนินงาน	1	1	1	1	1	5	1.0
5. มีการวางแผนและหาแนวทางการปรับปรุงผลการดำเนินงาน	1	1	1	1	1	5	1.0
Do คือ การปฏิบัติ							
1. ปฏิบัติงานตามแผนงานที่ได้กำหนดไว้	1	1	1	1	1	5	1.0
2. ปฏิบัติหน้าที่ตามตำแหน่งที่ได้รับมอบหมาย	1	1	1	1	1	5	1.0
3. จัดกิจกรรมตามช่วงวัยของสมาชิก	1	1	1	1	1	5	1.0
4. ประสานงานร่วมกันระหว่างกลุ่มงานเพื่อปฏิบัติงานได้ราบรื่น	1	1	1	1	1	5	1.0
Check คือการตรวจสอบ							
1. มีการประเมินการทำงานของเจ้าหน้าที่อย่างต่อเนื่อง	1	1	1	1	1	5	1.0
2. มีการประเมินผลการดำเนินงานจัดกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา	1	1	1	1	1	5	1.0
3. มีการประเมินผลการใช้ทรัพยากรการจัดการในการดำเนินงานจัดกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา	1	1	1	0	1	4	0.8
4. มีการประเมินผลการดำเนินการตามระยะเวลาที่กำหนด	1	1	1	1	1	5	1.0
Act คือการปรับปรุง							
1. มีแนวทางการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น	1	1	1	1	1	5	1.0
2. มีแผนรับมือกับปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นได้ตลอดเวลา	1	1	1	1	1	5	1.0
3. มีการนำผลการประเมินที่ได้มาปรับปรุงการปฏิบัติงานในครั้งต่อไปให้ดีขึ้น	1	1	1	1	1	5	1.0
4. มีการปรับปรุงการดำเนินงานตามข้อเสนอแนะของสมาชิก	1	1	1	1	1	5	1.0

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตอนที่ 3 ปัจจัยสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่น (PEST)

โปรดเขียนเครื่องหมาย / ลงในช่องของแต่ละคำถามให้ตรงตามความเป็นจริงมากที่สุด

ปัจจัยสิ่งแวดล้อม	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
การเมืองและนโยบาย (Political)							
1. นโยบายที่ศูนย์เยาวชนจัดขึ้นมีความสอดคล้องกับการขับเคลื่อนรัฐบาลไทยแลนด์ 4.0	1	1	1	1	1	5	1.0
2. ศูนย์เยาวชนมีนโยบายร่วมมือส่งเสริมการออกกำลังกายและเล่นกีฬากับหน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง	1	1	1	1	1	5	1.0
3. ศูนย์เยาวชนมีนโยบายให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการออกกำลังกายและเล่นกีฬาของวัยรุ่น	1	1	1	1	1	5	1.0
4. ศูนย์เยาวชนมีนโยบายขอความร่วมมือให้ชุมชนส่งเสริมการออกกำลังกายและเล่นกีฬาของคนในครอบครัว	1	1	1	1	1	5	1.0
เศรษฐกิจ (Economical)							
1. มีการจัดกิจกรรมโดยไม่แบ่งแยกรายได้ของผู้ปกครอง	1	1	1	1	1	5	1.0
2. มีค่าใช้จ่ายสมัครสมาชิกในราคาที่ประหยัด	1	1	1	1	1	5	1.0
สังคมและวัฒนธรรม (Socio-cultural)							
1. จัดกิจกรรมกีฬาโดยแยกตามเพศชาย-หญิง	1	1	1	1	0	4	0.8
2. จัดกิจกรรมที่มีความโลดโผนและท้าทาย	1	1	1	1	0	4	0.8
3. จัดกิจกรรมที่วัยรุ่นได้มีโอกาสออกกำลังกายและเล่นกีฬากับเพื่อนๆ ได้เต็มที่	1	1	1	1	1	5	1.0
4. จัดกิจกรรมที่วัยรุ่นสามารถใช้เวลาร่วมกับครอบครัวได้	1	1	1	1	1	5	1.0
5. จัดกิจกรรมการเล่นเกมหรือกีฬาพื้นเมืองไทยตามเทศกาลสำคัญ	1	1	1	1	1	5	1.0
6. จัดกิจกรรมการเล่นเกมหรือกีฬาพื้นเมืองไทยตามประเพณีนิยมของชุมชน	1	1	1	1	1	5	1.0

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปัจจัยสิ่งแวดล้อม	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
เทคโนโลยี (Technological)							
1. ศูนย์เยาวชนมีการให้บริการอินเทอร์เน็ตและสัญญาณ WiFi ที่มีความเร็วสูง	1	1	1	1	1	5	1.0
2. สมาชิกสามารถเข้าถึงข้อมูลของศูนย์เยาวชนได้สะดวกและรวดเร็ว เช่น Facebook, Line, Website เป็นต้น	1	1	1	1	1	5	1.0
3. ศูนย์เยาวชนมีการถ่ายทอดสดกิจกรรมผ่านระบบโซเชียลเพื่อสร้างความน่าสนใจให้แก่ศูนย์เยาวชน	1	1	1	1	1	5	1.0
4. ศูนย์เยาวชนมีการอัดคลิปการทำกิจกรรมลงในสื่อโซเชียลต่างๆ เช่น Youtube, Facebook เป็นต้น	1	1	1	1	1	5	1.0

ตอนที่ 4 ลักษณะการจัดกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

<u>คำชี้แจง</u> โปรดเขียนเครื่องหมาย / ลงใน ( ) หน้าข้อความ หรือเติมข้อความลงในช่องว่างตามความเป็นจริง

ลักษณะการจัดกิจกรรมการออกกำลังกาย และการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1. กิจกรรมที่สมาชิกวัยรุ่น เข้าร่วมออกกำลังกายและเล่นกีฬาเป็นประจำ ได้แก่ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)							
1. ( ) ฟุตบอล 8. ( ) เทควันโด 2. ( ) ฟุตซอล 9. ( ) แบดมินตัน 3. ( ) บาสเกตบอล 10. ( ) แชร์บอล 4. ( ) ว่ายน้ำ 11. ( ) ตะกร้อ 5. ( ) แอโรบิก 12. ( ) ฟิตเนส 6. ( ) ปิงปอง 13. ( ) อื่นๆ โปรด 7. ( ) แจ๊สแดนซ์ ระบุ.....	1	1	1	1	1	5	1.0

ลักษณะการจัดกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
2. ศูนย์เยาวชนได้จัดให้แต่ละกิจกรรมมีระยะเวลาในการเข้าร่วมมากน้อยเพียงใด							
1. ( ) น้อยกว่า 15 นาที 2. ( ) 15-30 นาที 3. ( ) 31-45 นาที 4. ( ) 46-60 นาที 5. ( ) มากกว่า 60 นาที	1	1	1	1	1	5	1.0
3. ศูนย์เยาวชนฯ ได้จัดกิจกรรมการออกกำลังกายและเล่นกีฬาโดยเน้นประโยชน์ในเรื่องใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)							
1. ( ) ร่างกายที่สมบูรณ์แข็งแรง 2. ( ) สร้างความสนุกสนาน/ ลดความตึงเครียด 3. ( ) เสริมสร้างความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ 4. ( ) ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ 5. ( ) รักษาโรค / อาการเจ็บป่วย 6. ( ) ลดน้ำหนัก / รักษารูปร่าง 7. ( ) สร้างสังคมใหม่ๆ / เพื่อนใหม่ๆ 8. ( ) โปรดระบุ.....	1	1	1	1	1	5	1.0
4. สมาชิกวัยรุ่นส่วนใหญ่มาเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและเล่นกีฬากับใคร <u>(ตอบเพียงข้อเดียว)</u>							
1. ( ) มาคนเดียว 2. ( ) มากับพ่อแม่/ญาติพี่น้อง 3. ( ) มากับเพื่อนๆ 4. ( ) มากับครู/ผู้ฝึกสอนกีฬา	1	1	1	1	1	5	1.0
5. ช่วงวันในการที่สมาชิกวัยรุ่นเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและเล่นกีฬาบ่อยที่สุด <u>(ตอบเพียงข้อเดียว)</u>							
1. ( ) วันจันทร์ – ศุกร์ 2. ( ) วันเสาร์ – อาทิตย์ 3. ( ) ทุกวัน	1	1	1	1	1	5	1.0
6. เวลาที่สมาชิกวัยรุ่นเลือกเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและเล่นกีฬาบ่อยที่สุด <u>(ตอบเพียงข้อเดียว)</u>							
1. ( ) 10.00 – 12.00 น. 2. ( ) 12.01 – 14.00 น. 3. ( ) 14.01 – 16.00 น. 4. ( ) 16.01 – 18.00 น. 5. ( ) 18.01 – 20.00 น.	1	1	1	1	0	4	0.8
7. ความถี่ในการเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและเล่นกีฬาของสมาชิกวัยรุ่น							
1. ( ) 1 ครั้ง / สัปดาห์ 2. ( ) 2 ครั้ง / สัปดาห 3. ( ) 3 ครั้ง / สัปดาห์ 4. ( ) 4 ครั้ง / สัปดาห์ 5. ( ) มากกว่า 5 ครั้ง / สัปดาห์	1	1	1	1	1	5	1.0
ผลรวมการพิจารณาทั้งหมด 4 ตอน	**0.97**						

Chulalongkorn University

แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง ปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

สำหรับวัยรุ่นที่เป็นสมาชิกและใช้บริการที่ศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

<u>คำชี้แจง</u> โปรดเขียนเครื่องหมาย / ลงใน ( ) หน้าข้อความ หรือเติมข้อความลงในช่องว่างตามความเป็นจริง

1. เพศ

1. ( ) ชาย 2. ( ) หญิง

2. อายุ

1. ( ) 11-13 ปี 2. ( ) 14-16 ปี 3. ( ) 17-19 ปี

3. กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นใด

1. ( ) มัธยมศึกษาตอนต้น 2. ( ) มัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า

3. ( ) อนุปริญญาหรือเทียบเท่า 4. ( ) ปริญญาตรี

4. ท่านเป็นสมาชิกศูนย์เยาวชนฯ โดยวิธีใด

1. ( ) สมัครด้วยตนเอง 2. ( ) เพื่อนๆ ชักชวน 3. ( ) ครอบครัวสนับสนุนให้สมัคร

5. ขณะนี้ท่านเป็นสมาชิกที่ศูนย์เยาวชนมานานเท่าใด

1. ( ) น้อยกว่า 3 เดือน 2. ( ) 4 – 6 เดือน 3. ( ) 7 – 9 เดือน 4. ( ) 10 – 12 เดือน 5. ( ) มากกว่า 1 ปี

6. เหตุใดท่านจึงเลือกมาออกกำลังกายที่ศูนย์เยาวชนฯ

1. ( ) ใกล้บ้าน / สถานศึกษา
2. ( ) มีอุปกรณ์ที่มากเพียงพอและมีคุณภาพ
3. ( ) มีนักกีฬาที่มีชื่อเสียง สอนอยู่ในศูนย์เยาวชนฯ
4. ( ) อยากมีความสามารถด้านกีฬา
5. ( ) เดินทางสะดวก (เช่น รถเมล์, รถไฟฟ้า/ รถไฟใต้ดิน เป็นต้น)
6. ( ) อื่นๆ (โปรดระบุ).....

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ตอนที่ 1 ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

โปรดเขียนเครื่องหมาย / ลงในช่องของแต่ละคำถามให้ตรงตามความเป็นจริงมากที่สุด

ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
ด้านบุคลากร (Personnel)							
1. เจ้าหน้าที่กีฬามีความชำนาญในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา สามารถสอนและอธิบายได้เข้าใจง่าย	1	1	1	1	1	5	1.0
2. เจ้าหน้าที่กีฬามีความตรงต่อเวลา ไม่มาทำงานสาย	1	1	1	1	1	5	1.0
ด้านบุคลากร (Personnel)							
3. เจ้าหน้าที่กีฬามีมนุษย์สัมพันธ์ที่ดี ร่าเริง ยิ้มแย้ม	1	1	1	1	1	5	1.0
4. เจ้าหน้าที่กีฬาเป็นนักกีฬาที่มีชื่อเสียง	1	1	1	0	1	4	0.8
5. เจ้าหน้าที่กีฬามีการใช้จิตวิทยาที่ดีในการสอนแก่สมาชิก	1	1	1	1	1	5	1.0
6. เจ้าหน้าที่กีฬามีบุคลิกภาพรูปร่างที่ดีเป็นแบบอย่างแก่วัยรุ่น	1	1	1	1	1	5	1.0
ด้านงบประมาณ (Budget)							
1. ศูนย์เยาวชนมีการแจกของรางวัลและเงินรางวัล เมื่อมีการแข่งขัน	1	1	1	0	1	4	0.8
2. ศูนย์เยาวชนมีการแจกของขวัญในวันเด็กและวันสำคัญตามโอกาสอันควร	1	1	1	0	1	4	0.8
3. ศูนย์เยาวชนมีงบประมาณในการจัดกิจกรรมใหม่ๆ ที่สมาชิก ได้นำเสนอต่อศูนย์ฯ	1	1	1	1	1	5	1.0
4. ศูนย์เยาวชนมีงบประมาณในการจัดซื้ออุปกรณ์กีฬาใหม่ๆ ให้แก่สมาชิกเป็นประจำ	1	1	1	1	1	5	1.0
5. ศูนย์เยาวชนมีงบประมาณในการปรับปรุงสถานที่อยู่เสมอ	1	1	1	1	1	5	1.0
ด้านประชาสัมพันธ์และสารสนเทศ (Public relation and Information)							
1. มีการแจ้งข่าว/ ประชาสัมพันธ์ เรื่องกิจกรรมและโครงการกีฬาใหม่ๆ อย่างสม่ำเสมอ	1	1	1	1	1	5	1.0

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ปัจจัยทรัพยากรการจัดการกีฬา	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
2. มีการประกาศกิจกรรมบนบอร์ดประชาสัมพันธ์ มีข่าวใหม่ๆ เสมอ	1	1	1	1	1	5	1.0
3. เห็นการประชาสัมพันธ์การจัดกิจกรรมต่างๆ โดยช่องทางการติดต่อสื่อสารผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย	1	1	1	1	1	5	1.0
4. มีการเสนอข่าวสารข้อมูลของศูนย์เยาวชนฯผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย	1	1	1	1	1	5	1.0
5. มีเวบไซต์ของศูนย์เยาวชนที่บริการข้อมูลแก่สมาชิกและบุคคลทั่วไปที่ต้องการทราบข้อมูล	1	1	1	1	1	5	1.0
6. เห็นการให้ข่าวสารข้อมูลบนเวบไซต์ที่ทันสมัยอยู่เสมอ	1	1	1	1	1	5	1.0
ด้านวัสดุ อุปกรณ์ สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก (Facilities)							
1. สถานที่ในศูนย์เยาวชน เช่น สนามบอล สนามบาส ลานเอนกประสงค์ อยู่ในสภาพพร้อมใช้งาน	1	1	1	1	1	5	1.0
2. สถานที่ออกกำลังกายและเล่นกีฬามีทั้งแบบในร่มและกลางแจ้ง เช่น มีอาคารกีฬา มีสระว่ายน้ำ	1	1	1	1	1	5	1.0
3. มีความรวดเร็วในการซ่อมแซม/จัดหาอุปกรณ์มาเพิ่มเติม	1	1	1	1	1	5	1.0
4. อุปกรณ์กีฬา เช่น ลูกฟุตบอล ลูกบาสเกตบอล และอื่นๆ มีเพียงพอ ไม่ต้องรอคิวนาน	1	1	1	1	1	5	1.0
5. มีสิ่งอำนวยความสะดวกมีเพียงพอ เช่น ห้องน้ำ ห้องอาบน้ำ ตู้น้ำดื่ม ตู้ล็อกเกอร์ เป็นต้น	1	1	1	1	1	5	1.0
6. พื้นที่สะอาด บรรยากาศร่มรื่น ไม่มีกลิ่นเหม็นอับ	1	1	1	1	1	5	1.0
7. มีระบบรักษาความปลอดภัย	1	1	1	1	1	5	1.0
8. จัดให้ยืมอุปกรณ์กีฬาต่างๆ ด้วยความรวดเร็ว	1	1	1	1	1	5	1.0
9. มีระบบอินเทอร์เน็ตไร้สาย (WiFi) ให้บริการแก่สมาชิก	1	1	1	1	1	5	1.0

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตอนที่ 2 ปัจจัยกระบวนการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นกรุงเทพมหานคร

โปรดเขียนเครื่องหมาย / ลงในช่องของแต่ละคำถามให้ตรงตามความเป็นจริงมากที่สุด

ปัจจัยกระบวนการจัดการกีฬา วงจรคุณภาพ	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
การวางแผน (Plan)							
1. มีการแจ้งข่าว/ ประชาสัมพันธ์อย่างชัดเจนก่อนถึงเวลารับสมัครกิจกรรม	1	1	1	1	1	5	1.0
2. มีการวางแผนจัดกิจกรรมและโครงการที่น่าสนใจ ดึงดูดสมาชิกให้อยากเข้าร่วม	1	1	1	1	1	5	1.0
3. มีการแจ้ง/บอกรายละเอียดชัดเจนในตารางกิจกรรมของศูนย์เยาวชน	1	1	1	1	1	5	1.0
4. มีการระบุกิจกรรม วันเวลาในการรับสมัครกิจกรรมกีฬา การแข่งขันกีฬาอย่างชัดเจนครบถ้วน	1	1	1	1	1	5	1.0
5. มีการวางแผนวันเริ่มกิจกรรมจนถึงวันสิ้นสุดกิจกรรม	1	1	1	1	1	5	1.0
Do คือ การปฏิบัติ							
1. จัดกิจกรรมที่สมาชิกต้องการเข้าร่วมและหลากหลาย	1	1	1	1	1	5	1.0
2. จัดกิจกรรมที่ให้กลุ่มครอบครัวได้ทำกิจกรรมร่วมกัน	1	1	1	1	1	5	1.0
3. จัดกิจกรรมที่ให้กลุ่มเพื่อนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน	1	1	1	1	1	5	1.0
4. จัดกิจกรรมหลักอย่างน้อยเดือนในทุกๆ ปี	1	1	1	1	1	5	1.0
5. มีการเพิ่มเติมกิจกรรมใหม่ๆ	1	1	1	1	1	5	1.0
Check คือการตรวจสอบ							
1. ศูนย์เยาวชนมีเจ้าหน้าที่คอยซักถามพูดคุย เกี่ยวกับความพึงพอใจในการให้บริการศูนย์เยาวชน	1	1	1	1	1	5	1.0
2. ศูนย์เยาวชนแจกแบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจของสมาชิก	1	1	1	1	1	5	1.0
3. ศูนย์เยาวชนมีจุดรับความคิดเห็น ให้สมาชิกได้เสนอแนะ และแสดงความคิดเห็น	1	1	1	1	1	5	1.0
4. สามารถพูดคุยเสนอข้อเสนอแนะได้โดยตรง	1	1	1	1	1	5	1.0

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ปัจจัยกระบวนการจัดการกีฬา วงจรคุณภาพ	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
Act คือการปรับปรุง							
1.มีการซ่อมแซม บำรุง สนามกีฬาต่างๆ อย่างต่อเนื่อง	1	1	1	1	1	5	1.0
2. มีการปรับปรุงเรื่องอุปกรณ์กีฬาให้เพียงพอต่อใช้งาน	1	1	1	1	1	5	1.0
3. ปรับปรุงเรื่องสิ่งอำนวยความสะดวกเพิ่มเติมแก่ผู้ใช้บริการมากขึ้น	1	1	1	1	1	5	1.0
4. มีการปรับปรุงเรื่องการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่	1	1	1	1	1	5	1.0

ตอนที่ 3 ปัจจัยสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นกรุงเทพมหานคร

โปรดเขียนเครื่องหมาย / ลงในช่องของแต่ละคำถามให้ตรงตามความเป็นจริงมากที่สุด

ปัจจัยสิ่งแวดล้อม	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
การเมืองและนโยบาย (Political)							
1. มีการจัดกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬากับศูนย์เยาวชนอื่นๆ เพื่อความสามัคคี	1	1	1	1	0	4	0.8
2. มีการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมคนในชุมชนมาออกกำลังกายและเล่นกีฬาร่วมกัน	1	1	1	1	1	5	1.0
3. มีการจัดกิจกรรมที่เน้นความร่วมมือกันทั้งชุมชนโรงเรียน วัด	1	1	1	1	1	5	1.0
เศรษฐกิจ (Economical)							
1. มีการจัดเก็บค่าสมาชิกที่เหมาะสมตามช่วงอายุ	0	1	1	1	0	3	0.6
2. ครอบครัวพร้อมสนับสนุนหากมีค่าใช้จ่ายที่จำเป็น	0	1	1	1	0	3	0.6
สังคมและวัฒนธรรม (Socio-cultural)							
1. จัดกิจกรรมกีฬาที่เหมาะสมกับเพศและวัย	1	1	1	1	1	5	1.0
2. จัดกิจกรรมที่โลดโผน ท้าทาย ตามสไตล์วัยรุ่น	1	1	1	1	1	5	1.0
3. จัดกิจกรรมที่วัยรุ่นได้มีโอกาสออกกำลังกายและเล่นกีฬากับเพื่อนๆ ได้เต็มที่	1	1	1	1	1	5	1.0

ปัจจัยสิ่งแวดล้อม	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
4. จัดกิจกรรมที่วัยรุ่นสามารถใช้เวลาร่วมกับ ครอบครัวได้	1	1	1	1	1	5	1.0
5. สามารถเลือกกิจกรรมที่ตนเองพอใจหรือต้องการได้	1	1	1	1	1	5	1.0
6. มีกิจกรรมการเล่นเกมพื้นเมืองไทยในเทศกาลสำคัญ	1	1	1	1	1	5	1.0
7. มีกิจกรรมการเล่นเกมพื้นเมืองไทยบ่อยๆ ในชุมชน	1	1	1	1	1	5	1.0
เทคโนโลยี (Technological)							
1. สมาชิกสามารถใช้สื่อโซเชียลมีเดีย เช่น Facebook, Line, Website เป็นต้น เพื่อหาข้อมูลการออกกำลังกายและเล่นกีฬา	1	1	1	1	1	5	1.0
2. สามารถติดตามให้ข่าวสารข้อมูลของศูนย์เยาวชนฯ ได้จากโซเชียลมีเดีย	1	1	1	1	1	5	1.0
3. ติดตามการสาธิตการออกกำลังกายผ่านสื่อออนไลน์	1	1	1	1	1	5	1.0
4. ใช้สื่อโซเชียลมีเดียในการชักชวนครอบครัวหรือเพื่อนๆ มาทำกิจกรรมที่ศูนย์เยาวชน	1	1	1	1	1	5	1.0

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตอนที่ 4 ลักษณะและพฤติกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในศูนย์เยาวชนของกรุงเทพมหานคร

<u>คำชี้แจง</u> โปรดเขียนเครื่องหมาย / ลงใน ( ) หน้าข้อความ หรือเติมข้อความลงในช่องว่างตามความเป็นจริง

ลักษณะและพฤติกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในศูนย์เยาวชนของกรุงเทพมหานคร	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1. กิจกรรมที่สมาชิกวัยรุ่น เข้าร่วมออกกำลังกายและเล่นกีฬาเป็นประจำ ได้แก่ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)							
1. ( ) ฟุตบอล 8. ( ) เทควันโด 2. ( ) ฟุตซอล 9. ( ) แบดมินตัน 3. ( ) บาสเกตบอล 10. ( ) แชร์บอล 4. ( ) ว่ายน้ำ 11. ( ) ตะกร้อ 5. ( ) แอโรบิก 12. ( ) ฟิตเนส 6. ( ) ปิงปอง 13. ( ) อื่นๆ โปรด7. ( ) แจ๊สแดนซ์ ระบุ.....	1	1	1	1	0	4	0.8
2. ท่านเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและเล่นกีฬาด้วยสาเหตุใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)							
1. ( ) ร่างกายที่สมบูรณ์แข็งแรง 2. ( ) สนุกสนาน 3. ( ) เสริมสร้างความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ 4. ( ) ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ 5. ( ) รักษาโรค / อาการเจ็บป่วย 6. ( ) ลดน้ำหนัก / รักษารูปร่าง 7. ( ) ต้องการสังคมใหม่ๆ / เพื่อนใหม่ๆ 8. ( ) อื่นๆ โปรดระบุ	1	1	1	1	1	5	1.0
3. ท่านมาเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและเล่นกีฬาที่ศูนย์เยาวชนกับใครบ่อยที่สุด <u>(ตอบเพียงข้อเดียว)</u>							
1. ( ) มาคนเดียว 2. ( ) มากับพ่อแม่ / ญาติพี่น้อง 3. ( ) มากับเพื่อนๆ 4. ( ) มากับครู/ ผู้ฝึกสอนกีฬา	1	1	1	1	1	5	1.0
4. ช่วงวันในการที่สมาชิกวัยรุ่นเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและเล่นกีฬาบ่อยที่สุด <u>(ตอบเพียงข้อเดียว)</u>							
1. ( ) วันจันทร์ – ศุกร์ 2. ( ) วันเสาร์ – อาทิตย์ 3. ( ) ทุกวัน	1	1	1	1	1	5	1.0
5. เวลาที่สมาชิกวัยรุ่นเลือกเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและเล่นกีฬาบ่อยที่สุด <u>(ตอบเพียงข้อเดียว)</u>							
1. ( ) 10.00 – 12.00 น. 2. ( ) 12.01 – 14.00 น.3. ( ) 14.01 – 16.00 น. 4. ( ) 16.01 – 18.00 น. 5. ( ) 18.01 – 20.00 น.	1	1	1	1	1	5	1.0

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ลักษณะและพฤติกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในศูนย์เยาวชนของกรุงเทพมหานคร	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
6. ความหนักในการออกกำลังกายของท่านในแต่ละครั้ง <u>(ตอบเพียงข้อเดียว)</u>							
1. ( ) ไม่เหนื่อย หัวใจเต้นเร็วขึ้นเล็กน้อย 2. ( ) เหนื่อยเล็กน้อย หัวใจเต้นเร็วเล็กน้อย 3. ( ) ค่อนข้างเหนื่อย หัวใจเต้นเร็วขึ้น 4. ( ) เหนื่อยมาก แต่ไม่หอบ เหงื่อออก 5. ( ) เหนื่อยมาก หายใจหอบ เหงื่อออก	1	1	1	1	1	5	1.0
7. ระยะเวลาในการออกกำลังกาย <u>(ตอบเพียงข้อเดียว)</u>							
1. ( ) น้อยกว่า 5 นาที 2. ( ) 5-14 นาที 3. ( ) 15-29 นาที 4. ( ) 30-44 นาที 5. ( ) 45-59 นาที 6. ( ) มากกว่า 60 นาที	1	1	1	1	1	5	1.0
8. ความถี่ในการเข้าร่วมกิจกรรมการออกกำลังกายและเล่นกีฬาของสมาชิกวัยรุ่น							
1. ( ) 1 ครั้ง / สัปดาห์ 2. ( ) 2 ครั้ง / สัปดาห 3. ( ) 3 ครั้ง / สัปดาห์ 4. ( ) 4 ครั้ง / สัปดาห์ 5. ( ) มากกว่า 5 ครั้ง / สัปดาห์	1	1	1	1	1	5	1.0
ผลรวมการพิจารณาทั้งหมด 4 ตอน	**0.97**						

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาคผนวก ฉ

แบบสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้างเพื่อประกอบการพัฒนาปัจจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

แบบสัมภาษณ์เพื่อประกอบการพัฒนาปัจจัย

เรื่อง ปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

คำชี้แจงในการสัมภาษณ์

1. แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อทำข้อมูลประกอบการศึกษาปัจจัยการจัดการกีฬาที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร เพื่อทำแบบสอบถามต่อไป

2. ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ฉบับนี้ คือ หัวหน้าและเจ้าหน้าที่ด้านกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร

3. แบบสัมภาษณ์ แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ข้อมูลทั่วไป และสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 1 ข้อมูลปัจจัยด้านทรัพยากรการจัดการ 4 ด้าน

ตอนที่ 2 ข้อมูลปัจจัยวงจรคุณภาพ 4 ด้าน (PDCA)

ตอนที่ 3 ปัจจัยสภาพแวดล้อมที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่น (PEST)

4. ขอความกรุณาตอบคำถามตามสภาพความเป็นจริงให้ครบทุกข้อ ผู้วิจัยขอรับรองว่าข้อมูลที่ได้จะไม่ส่งผลกระทบใดๆ ต่อผู้ให้สัมภาษณ์ทั้งสิ้นและจะใช้เป็นข้อมูลเพื่อการศึกษาวิจัยเท่านั้น

ข้อมูลทั่วไป และสถานภาพของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

1. ชื่อ – นามสกุล ผู้ให้สัมภาษณ์

.....

2.ตำแหน่ง ....

3. บทบาท หน้าที่ ในการดำเนินงาน

.....

4. สถานที่ให้สัมภาษณ์

.....

5. วันที่ให้สัมภาษณ์..... **เวลา**.....

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยทรัพยากรการจัดการ 4 ด้าน

1. ด้านบุคลากร (Personnel)

1.1 บุคลากร/ เจ้าหน้าที่ปฏิบัติงานกีฬา มีจำนวนเท่าใด และเพียงต่อการปฏิบัติงานในศูนย์เยาวชนฯ หรือไม่

1.2 มีการคัดเลือกบุคลากร/ เจ้าหน้าที่ปฏิบัติงานกีฬา เข้ามารับตำแหน่งโดยวิธีใด

1.3 บุคลากร/ เจ้าหน้าที่ปฏิบัติงานกีฬา มีความรู้และความเชี่ยวชาญในงานที่รับผิดชอบดีพอหรือไม่ อย่างไร

1.4 บุคลากร/ เจ้าหน้าที่ปฏิบัติงานกีฬา มีแรงจูงใจในการปฏิบัติงาน เช่น การให้รางวัล มีห้องหรือโต๊ะทำงานส่วนตัว มีการให้สวัสดิการที่ดีหรือไม่

1.5 บุคลากร/ เจ้าหน้าที่ปฏิบัติงานกีฬา ได้รับค่าตอบแทนเพิ่มเติมเป็นกรณีพิเศษในโอกาสอันเหมาะสม เช่น การจัดการแข่งขันกีฬา การจัดกิจกรรม การจัดงานเทศกาล ประเพณีต่างๆ หรือไม่

2. ด้านงบประมาณ (Budget)

2.1 แหล่งเงินทุนของศูนย์เยาวชนฯ ได้มาจากแหล่งใดบ้าง อย่างไร

2.2 งบประมาณด้านการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของศูนย์เยาวชนฯ ที่ได้รับ เพียงพอต่อการจัดการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาหรือไม่ อย่างไร

2.3 มีการวางแผนการเงินหรืองบประมาณที่ได้รับสำหรับการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของศูนย์เยาวชนฯ หรือไม่ อย่างไร

2.3 มีการหางบประมาณเพิ่มเติมให้กับศูนย์เยาวชนฯ หรือไม่ อย่างไร

3. การประชาสัมพันธ์และสารสนเทศ (Public raletion and Information)

3.1 มีการประชาสัมพันธ์กิจกรรมกีฬาและโครงการให้รับทราบทั่วถึง ทั้งภายในและภายนอกศูนย์เยาวชนหรือไม่ อย่างไร

3.2 มีการติดบอร์ดประชาสัมพันธ์โครงการออกกำลังกายและกีฬาใหม่ๆ อยู่เสมอ หรือไม่ อย่างไร

3.3 มีการประชาสัมพันธ์การจัดกิจกรรมต่างๆ โดยช่องทางการติดต่อสื่อสารผ่านสื่อโซเชียลมีเดียหรือไม่ อย่างไร

3.4 มีการให้ข่าวสารข้อมูลของศูนย์เยาวชนฯผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย หรือไม่ อย่างไร

3.5 มีเวบไซต์ของศูนย์เยาวชนที่บริการข้อมูลแก่สมาชิกและบุคคลทั่วไปที่ต้องการทราบข้อมูล ที่ทันสมัยอยู่เสมอหรือไม่ อย่างไร

4. ด้านวัสดุอุปกรณ์ สถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวก (Facilities)

4.1 สถานที่ในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของศูนย์เยาวชนฯ เช่น โรงยิม ลานกีฬา สนามฟุตบอล มีจำนวนเพียงพอกับจำนวนผู้ใช้บริการหรือไม่ อย่างไร

4.2 อุปกรณ์ทางการกีฬาของศูนย์เยาวชนฯ มีจำนวนเพียงพอต่อผู้ใช้บริการหรือไม่ อย่างไร

4.3 อุปกรณ์ทางการกีฬาของศูนย์เยาวชนฯ ได้มาตรฐาน มีความปลอดภัยหรือไม่ อย่างไร

4.4 มีความรวดเร็วในการซ่อมแซม/จัดหาอุปกรณ์มาเพิ่มเติม หรือไม่ อย่างไร

4.5 มีความรวดเร็วในการยืม/คืนอุปกรณ์ทางการกีฬา หรือไม่ อย่างไร

4.6 การเดินทางมาศูนย์เยาวชนฯ มีความสะดวก มีป้ายบอกทางชัดเจนหรือไม่ อย่างไร

4.7 ศูนย์เยาวชนฯ มีที่จอดรถรองรับยานพาหนะทุกชนิดหรือไม่ อย่างไร

4.8 สถานที่ของศูนย์เยาวชนฯ มีความสะอาด สวยงาม บรรยากาศดี มีความปลอดภัย เหมาะแก่การออกกำลังกายและการเล่นกีฬาแก่วัยรุ่นหรือไม่ อย่างไร

4.9 มีสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับวัยรุ่นที่มาใช้บริการในศูนย์เยาวชนฯ เช่น เก้าอี้นั่งพัก บริเวณพักผ่อน ตู้ล็อกเกอร์ ห้องอาบน้ำ ห้องน้ำ ชั้นวางรองเท้า เป็นต้น หรือไม่ อย่างไร

4.10 มีระบบรับสมัครสมาชิกที่มีความรวดเร็ว ทันสมัย โดยใช้เทคโนโลยีจัดการ

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยวงจรคุณภาพ 4 ด้าน (PDCA)

1. การวางแผน (Plan)

1.1 แผนการปฏิบัติงานสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และนโยบายของศูนย์เยาวชนฯ หรือไม่ อย่างไร

1.2 มีการกำหนดแผนงานในระยะยาวและระยะสั้นหรือไม่ อย่างไร

1.3 มีการปฏิบัติงานตามแผนงาน โดยมีการจัดลำดับความสำคัญของงานหรือไม่ อย่างไร

1.4 พบปัญหาด้านการวางแผนงานหรือไม่ อย่างไร และมีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไร

2. การปฏิบัติ (Do)

2.1 มีการปฏิบัติงานที่ทำตามกำหนดการหรือนโยบายที่ศูนย์เยาวชนฯ ได้มีการวางแผนหรือตั้งวัตถุประสงค์ไว้หรือไม่ อย่างไร

2.2 มีปัจจัยการคัดเลือกบุคลากร/ เจ้าหน้าที่ปฏิบัติงานกีฬา ให้เข้ามาทำงานตามความเชี่ยวชาญหรือตามวุฒิการศึกษาหรือไม่ อย่างไร

2.3 เมื่อต้องการให้บุคลากรมีความเชี่ยวชาญหรือประสบการณ์เพิ่มเติมจากการทำงาน ทางศูนย์เยาวชนฯ ได้มีการส่งบุคลากร/ เจ้าหน้าที่ปฏิบัติงาน ไปเข้าโครงการฝึกอบรมเพิ่มเติมหรือไม่ อย่างไร

2.4 มีการจัดโครงการที่เป็นการชักชวนหรือการสร้างแรงจูงใจในการออกกำลังกายและเล่นกีฬาหรือไม่ อย่างไร

2.5 มีการจัดกิจกรรมการละเล่นสืบสานประเพณีไทยหรือไม่ อย่างไร

2.6 มีการจัดโครงการหรือจัดกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาที่ให้ครอบครัวได้มีการใช้เวลาร่วมกันหรือไม่ อย่างไร

2.7 มีการจัดกิจกรรมที่ให้กลุ่มเพื่อนได้มีกิจกรรมทำร่วมกันหรือไม่ อย่างไร

3. การตรวจสอบ (Check)

3.1 มีการกำหนดขั้นตอนในการประเมินการทำงานของศูนย์เยาวชนฯ หรือไม่ อย่างไร

3.2 มีการชี้แจงขั้นตอนการประเมินการทำงานให้บุคลากร/ เจ้าหน้าที่ปฏิบัติงานกีฬา ได้รับทราบหรือไม่ อย่างไร

3.3 มีการติดตาม ตรวจสอบผลการปฏิบัติงานอย่างเป็นระบบและต่อเนื่องหรือไม่ อย่างไร

3.4 มีการนำผลการดำเนินงานมาวิเคราะห์ เพื่อหาแนวทางการแก้ไขและปรับปรุงหรือไม่ อย่างไร

3.5 มีการจัดทำข้อมูลสารสนเทศเพื่อเป็นฐานข้อมูลการประเมินทางสถิติหรือไม่ อย่างไร

4. การปรับปรุง (Act)

4.1 มีการจัดทำแผนพัฒนาหรือแนวทางเพื่อการปรับปรุงระบบปฏิบัติงานหรือไม่ อย่างไร

4.2 มีการนำผลการประเมินการปฏิบัติงาน มาวิเคราะห์เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงการทำงานของศูนย์เยาวชนฯ หรือไม่ อย่างไร

4.3 มีการดำเนินงานการปรับปรุงการทำงานของศูนย์เยาวชนฯ อย่างเป็นระบบและต่อเนื่องหรือไม่ อย่างไร

4.4 มีการทำการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้บริการในศูนย์เยาวชนฯ อย่างต่อเนื่อง

ตอนที่ 3 ปัจจัยสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของวัยรุ่น

1. การเมืองและนโยบาย (Political)

1. นโยบายที่ศูนย์เยาวชนจัดขึ้นมีความสอดคล้องกับการขับเคลื่อนรัฐบาลไทยแลนด์ 4.0 หรือไม่ อย่างไร

2. ศูนย์เยาวชนมีนโยบายร่วมมือส่งเสริมการออกกำลังกายและเล่นกีฬากับหน่วยงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง หรือไม่ อย่างไร

3. ศูนย์เยาวชนมีนโยบายให้ชุมชน และคนในครอบครัวมีส่วนร่วมในการออกกำลังกายและเล่นกีฬาของวัยรุ่นหรือไม่ อย่างไร

2. เศรษฐกิจ (Economical)

2.1 มีการจัดกิจกรรมโดยไม่แบ่งแยกรายได้ของผู้ปกครอง หรือไม่ อย่างไร

2.2 มีค่าใช้จ่ายสมัครสมาชิกในราคาที่เป็นอย่างไร

2.3 ผู้ปกครองสามารถจ่ายเงินค่าบริการเพิ่มเติมที่ทางศูนย์เยาวชนเก็บเพิ่มเติมได้หรือไม่ อย่างไร

3. สังคมและวัฒนธรรม (Socio-cultural)

3.1 มีการจัดกิจกรรมกีฬาโดยแยกตามเพศชาย-หญิง หรือไม่ อย่างไร

3.2 4กิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา มีความท้าทาย แปลกใหม่ รองรับความต้องการของวัยรุ่นที่มีความชอบการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ กีฬาใหม่ๆ เช่น กีฬาโลดโผน หรือไม่ อย่างไร

3.3 วัยรุ่นที่เข้ามาใช้บริการที่ศูนย์กีฬา สามารถเลือกกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาที่ตนเองชอบและสนใจได้ตามต้องการหรือไม่ อย่างไร

3.4 ทางศูนย์เยาวชนได้มีการจัดการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาโดยเน้นการเล่นเป็นทีมเพื่อรองรับการเล่นเป็นกลุ่มของวัยรุ่นหรือไม่ อย่างไร

3.5 มีกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา ที่ให้สมาชิกครอบครัวได้ทำกิจกรรมร่วมกันหรือไม่ อย่างไร

3.6 มีกิจกรรมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา ที่ให้กลุ่มเพื่อนได้ทำกิจกรรมร่วมกันหรือไม่ อย่างไร

3.7 มีการจัดกิจกรรมการเล่นเกมหรือกีฬาพื้นเมืองไทยตามเทศกาลสำคัญหรือไม่ อย่างไร

3.8 มีการจัดกิจกรรมการเล่นเกมหรือกีฬาพื้นเมืองไทยตามประเพณีนิยมของชุมชนหรือไม่ อย่างไร

4. เทคโนโลยี (Technological)

4.1 ศูนย์เยาวชนมีการให้บริการอินเทอร์เน็ตและสัญญาณ WiFi ที่มีความเร็วสูงหรือไม่ อย่างไร

4.2 สมาชิกสามารถเข้าถึงข้อมูลของศูนย์เยาวชนได้สะดวกและรวดเร็ว เช่น Facebook, Line, Website เป็นต้น หรือไม่ อย่างไร

4.3 ศูนย์เยาวชนมีการถ่ายทอดสดกิจกรรม ผ่านระบบโซเชียลเพื่อสร้างความน่าสนใจให้แก่ศูนย์เยาวชนหรือไม่ อย่างไร

4.4 ศูนย์เยาวชนมีการอัดคลิปการทำกิจกรรมลงในสื่อโซเชียลต่างๆ เช่น หรือไม่ อย่างไร

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาคผนวก ช

ผลการวิเคราะห์สมการโครงสร้าง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

```
                    DATE:  5/16/2019
                           TIME: 16:31

                  L I S R E L  9.30 (STUDENT)

                              BY

                  Karl G. Jöreskog & Dag Sörbom


              This program is published exclusively by
              Scientific Software International, Inc.
                   http://www.ssicentral.com

        Copyright by Scientific Software International, Inc., 1981-
2017
          Use of this program is subject to the terms specified in
the
                     Universal Copyright Convention.

 The following lines were read from file
C:\Users\lenovo\Desktop\Sportsciences\FACTOR1.spl:

 TI FACTOR1
 DA NI=4 NO=1000 MA=CM
 LA
 PPP BBB PRR FFF
 KM
 1.00
 0.50 1.00
 0.42 0.64 1.00
 0.53 0.66 0.65 1.00
 ME
 3.86 3.78 3.60 3.75
 SD
 0.65 0.74 0.76 0.70
 MO NK=1 NX=4 LX=FU,FI PH=FU,FI TD=FU,FI
 FR LX(1,1) LX(2,1) LX(3,1) LX(4,1)
 FR TD(1,1) TD(2,2) TD(3,3) TD(4,4)
 FR PH(1,1)
 FR TD(4,2)
 LK
 FACTOR1
 PD
 OU FS SC MI

 TI FACTOR1

                         Number of Input Variables  4
                         Number of Y - Variables    0
                         Number of X - Variables    4
                         Number of ETA - Variables  0
                         Number of KSI - Variables  1
                         Number of Observations  1000
```

TI FACTOR1

Covariance Matrix

	PPP	BBB	PRR	FFF
PPP	0.423			
BBB	0.240	0.548		
PRR	0.207	0.360	0.578	
FFF	0.241	0.342	0.346	0.490

Total Variance = 2.038 Generalized Variance = 0.0125

Largest Eigenvalue = 1.400 Smallest Eigenvalue = 0.166

Condition Number = 2.904

TI FACTOR1

Parameter Specifications

LAMBDA-X

	FACTOR1
PPP	1
BBB	2
PRR	3
FFF	4

THETA-DELTA

	PPP	BBB	PRR	FFF
PPP	5			
BBB	0	6		
PRR	0	0	7	
FFF	0	8	0	9

TI FACTOR1

Number of Iterations = 7

LISREL Estimates (Maximum Likelihood)

LAMBDA-X

	FACTOR1
PPP	0.377
	(0.020)
	18.384

BBB	0.649
	(0.025)
	26.358
PRR	0.551
	(0.024)
	23.031
FFF	0.632
	(0.023)
	27.514

PHI

FACTOR1
1.000

THETA-DELTA

	PPP	BBB	PRR	FFF
PPP	0.281			
	(0.014)			
	20.031			
BBB	- -	0.127		
		(0.022)		
		5.756		
PRR	- -	- -	0.274	
			(0.018)	
			15.151	
FFF	- -	-0.068	- -	0.091
		(0.018)		(0.020)
		-3.684		4.581

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

Squared Multiple Correlations for X - Variables

PPP	BBB	PRR	FFF
0.336	0.769	0.525	0.814

Log-likelihood Values

	Estimated Model	Saturated Model
Number of free parameters(t)	9	10
-2ln(L)	-381.221	-381.958
AIC (Akaike, 1974)*	-363.221	-361.958
BIC (Schwarz, 1978)*	-319.051	-312.880

*LISREL uses AIC= 2t - 2ln(L) and BIC = tln(N)- 2ln(L)

Goodness-of-Fit Statistics

Degrees of Freedom for (C1)-(C2)	1
Maximum Likelihood Ratio Chi-Square (C1)	0.737 (P = 0.3907)
Browne's (1984) ADF Chi-Square (C2_NT)	0.736 (P = 0.3908)
Estimated Non-centrality Parameter (NCP)	0.0
90 Percent Confidence Interval for NCP	(0.0 ; 6.247)
Minimum Fit Function Value	0.000737
Population Discrepancy Function Value (F0)	0.0
90 Percent Confidence Interval for F0	(0.0 ; 0.00625)
Root Mean Square Error of Approximation (RMSEA)	0.0
90 Percent Confidence Interval for RMSEA	(0.0 ; 0.0790)
P-Value for Test of Close Fit (RMSEA < 0.05)	0.772
Expected Cross-Validation Index (ECVI)	0.0190
90 Percent Confidence Interval for ECVI	(0.0190 ; 0.0252)
ECVI for Saturated Model	0.0200
ECVI for Independence Model	1.664
Chi-Square for Independence Model (6 df)	1655.958
Normed Fit Index (NFI)	1.00
Non-Normed Fit Index (NNFI)	1.001
Parsimony Normed Fit Index (PNFI)	0.167
Comparative Fit Index (CFI)	1.000
Incremental Fit Index (IFI)	1.000
Relative Fit Index (RFI)	0.997
Critical N (CN)	8997.814
Root Mean Square Residual (RMR)	0.00191
Standardized RMR	0.00390
Goodness of Fit Index (GFI)	1.00
Adjusted Goodness of Fit Index (AGFI)	0.996
Parsimony Goodness of Fit Index (PGFI)	0.1000

TI FACTOR1

Modification Indices and Expected Change

No Non-Zero Modification Indices for LAMBDA-X

No Non-Zero Modification Indices for PHI

Modification Indices for THETA-DELTA

	PPP	BBB	PRR	FFF
PPP	- -			
BBB	0.736	- -		
PRR	- -	0.736	- -	

```
FFF      0.736       - -       0.736       - -

   Expected Change for THETA-DELTA


              PPP        BBB        PRR        FFF
         --------   --------   --------   --------
PPP        - -
BBB      -0.010       - -
PRR        - -       0.015       - -
FFF       0.010       - -      -0.015       - -

   Completely Standardized Expected Change for THETA-DELTA

              PPP        BBB        PRR        FFF
         --------   --------   --------   --------
PPP        - -
BBB      -0.022       - -
PRR        - -       0.027       - -
FFF       0.022       - -      -0.028       - -

 Maximum Modification Index is    0.74 for Element ( 4, 3) of THETA-
DELTA

 TI FACTOR1

 Factor Scores Regressions

        KSI

              PPP        BBB        PRR        FFF
         --------   --------   --------   --------
  FACTOR1    0.057      0.627      0.085      0.763

 TI FACTOR1

 Standardized Solution

        LAMBDA-X
            FACTOR1
         --------
PPP       0.377
BBB       0.649
PRR       0.551
FFF       0.632

        PHI

            FACTOR1
         --------
            1.000
 TI FACTOR1

 Completely Standardized Solution

        LAMBDA-X
```

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

```
        FACTOR1
       --------
PPP      0.580
BBB      0.877
PRR      0.725
FFF      0.902

   PHI

        FACTOR1
       --------
         1.000

   THETA-DELTA

            PPP         BBB         PRR         FFF
       --------    --------    --------    --------
PPP      0.664
BBB       - -        0.231
PRR       - -        - -        0.475
FFF       - -       -0.131       - -        0.186

                   Time used 0.016 seconds
```

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

```
                    DATE:  5/16/2019
                           TIME: 16:54

                  L I S R E L  9.30 (STUDENT)

                              BY

                  Karl G. Jöreskog & Dag Sörbom


              This program is published exclusively by
              Scientific Software International, Inc.
                   http://www.ssicentral.com

        Copyright by Scientific Software International, Inc., 1981-
2017
          Use of this program is subject to the terms specified in
the
                     Universal Copyright Convention.

 The following lines were read from file
C:\Users\lenovo\Desktop\Sportsciences\FACTOR2.spl:

 TI FACTOR2
 DA NI=4 NO=1000 MA=CM
 LA
 PLA DDO CHE ACT
 KM
 1.00
 0.74 1.00
 0.60 0.67 1.00
 0.68 0.73 0.73 1.00
 ME
 3.81 3.88 3.67 3.66
 SD
 0.74 0.69 0.83 0.87
 MO NK=1 NX=4 LX=FU,FI PH=FU,FI TD=FU,FI
 FR LX(1,1) LX(2,1) LX(3,1) LX(4,1)
 FR TD(1,1) TD(2,2) TD(3,3) TD(4,4)
 FR PH(1,1)
 FR TD(4,3)
 LK
 FACTOR2
 PD
 OU FS SC MI

 TI FACTOR2

                         Number of Input Variables  4
                         Number of Y - Variables    0
                         Number of X - Variables    4
                         Number of ETA - Variables  0
                         Number of KSI - Variables  1
                         Number of Observations  1000
```

TI FACTOR2

Covariance Matrix

	PLA	DDO	CHE	ACT
PLA	0.548			
DDO	0.378	0.476		
CHE	0.369	0.384	0.689	
ACT	0.438	0.438	0.527	0.757

Total Variance = 2.470 Generalized Variance = 0.0111

Largest Eigenvalue = 1.906 Smallest Eigenvalue = 0.124

Condition Number = 3.917

TI FACTOR2

Parameter Specifications

LAMBDA-X

	FACTOR2
PLA	1
DDO	2
CHE	3
ACT	4

THETA-DELTA

	PLA	DDO	CHE	ACT
PLA	5			
DDO	0	6		
CHE	0	0	7	
ACT	0	0	8	9

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

TI FACTOR2

Number of Iterations = 6

LISREL Estimates (Maximum Likelihood)

LAMBDA-X

	FACTOR2
PLA	0.611
	(0.020)
	30.579
DDO	0.619
	(0.018)

```
            34.431

CHE          0.614
            (0.024)
            25.883

ACT          0.711
            (0.024)
            29.990


   PHI

          FACTOR2
         --------
            1.000


   THETA-DELTA

              PLA        DDO        CHE        ACT
         --------   --------   --------   --------
PLA         0.175
           (0.011)
            16.167

DDO          - -       0.093
                      (0.009)
                       10.663

CHE          - -        - -       0.311
                                  (0.017)
                                   18.298

ACT          - -        - -       0.090      0.251
                                  (0.013)    (0.016)
                                   6.986     16.076
```

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

```
   Squared Multiple Correlations for X - Variables

              PLA        DDO        CHE        ACT
         --------   --------   --------   --------
            0.681      0.804      0.548      0.668

                          Log-likelihood Values

                     Estimated Model          Saturated Model
                     ---------------          ---------------
Number of free parameters(t)         9                       10
-2ln(L)                       -501.776                 -504.167
AIC (Akaike, 1974)*           -483.776                 -484.167
BIC (Schwarz, 1978)*          -439.607                 -435.089

*LISREL uses AIC= 2t - 2ln(L) and BIC = tln(N)- 2ln(L)
```

Goodness-of-Fit Statistics

Degrees of Freedom for (C1)-(C2)	1
Maximum Likelihood Ratio Chi-Square (C1)	2.390 (P = 0.1221)
Browne's (1984) ADF Chi-Square (C2_NT)	2.387 (P = 0.1223)
Estimated Non-centrality Parameter (NCP)	1.390
90 Percent Confidence Interval for NCP	(0.0 ; 10.182)
Minimum Fit Function Value	0.00239
Population Discrepancy Function Value (F0)	0.00139
90 Percent Confidence Interval for F0	(0.0 ; 0.0102)
Root Mean Square Error of Approximation (RMSEA)	0.0373
90 Percent Confidence Interval for RMSEA	(0.0 ; 0.101)
P-Value for Test of Close Fit (RMSEA < 0.05)	0.515
Expected Cross-Validation Index (ECVI)	0.0204
90 Percent Confidence Interval for ECVI	(0.0190 ; 0.0292)
ECVI for Saturated Model	0.0200
ECVI for Independence Model	2.517
Chi-Square for Independence Model (6 df)	2508.646
Normed Fit Index (NFI)	0.999
Non-Normed Fit Index (NNFI)	0.997
Parsimony Normed Fit Index (PNFI)	0.167
Comparative Fit Index (CFI)	0.999
Incremental Fit Index (IFI)	0.999
Relative Fit Index (RFI)	0.994
Critical N (CN)	2773.982
Root Mean Square Residual (RMR)	0.00269
Standardized RMR	0.00440
Goodness of Fit Index (GFI)	0.999
Adjusted Goodness of Fit Index (AGFI)	0.988
Parsimony Goodness of Fit Index (PGFI)	0.0999

TI FACTOR2

Modification Indices and Expected Change

No Non-Zero Modification Indices for LAMBDA-X

No Non-Zero Modification Indices for PHI

Modification Indices for THETA-DELTA

	PLA	DDO	CHE	ACT
PLA	- -			
DDO	- -	- -		
CHE	2.385	2.385	- -	
ACT	2.385	2.385	- -	- -

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

Expected Change for THETA-DELTA

	PLA	DDO	CHE	ACT
PLA	- -			
DDO	- -	- -		
CHE	-0.015	0.015	- -	
ACT	0.017	-0.017	- -	- -

Completely Standardized Expected Change for THETA-DELTA

	PLA	DDO	CHE	ACT
PLA	- -			
DDO	- -	- -		
CHE	-0.024	0.026	- -	
ACT	0.027	-0.029	- -	- -

Maximum Modification Index is 2.39 for Element (4, 2) of THETA-DELTA

TI FACTOR2
Factor Scores Regressions

KSI

	PLA	DDO	CHE	ACT
FACTOR2	0.359	0.684	0.132	0.244

TI FACTOR2

Standardized Solution

LAMBDA-X

	FACTOR2
PLA	0.611
DDO	0.619
CHE	0.614
ACT	0.711

PHI

FACTOR2
1.000

TI FACTOR2

Completely Standardized Solution

LAMBDA-X

FACTOR2

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

```
PLA       0.825
DDO       0.897
CHE       0.740
ACT       0.817



   PHI
       FACTOR2
      --------
         1.000

   THETA-DELTA

           PLA         DDO         CHE         ACT
      --------    --------    --------    --------
PLA       0.319
DDO        - -       0.196
CHE        - -        - -       0.452
ACT        - -        - -       0.125       0.332

                   Time used 0.016 seconds
```

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

DATE: 5/16/2019
TIME: 17:05

L I S R E L 9.30 (STUDENT)

BY

Karl G. Jöreskog & Dag Sörbom

This program is published exclusively by
Scientific Software International, Inc.
http://www.ssicentral.com

Copyright by Scientific Software International, Inc., 1981-2017
Use of this program is subject to the terms specified in the
Universal Copyright Convention.

The following lines were read from file
C:\Users\lenovo\Desktop\Sportsciences\FACTOR3.spl:

```
TI FACTOR3
DA NI=4 NO=1000 MA=CM
LA
POL ECO SOC TEC
KM
1.00
0.40 1.00
0.67 0.52 1.00
0.50 0.32 0.60 1.00
ME
3.88 3.87 3.72 3.38
SD
0.75 1.03 0.75 0.96
MO NK=1 NX=4 LX=FU,FI PH=FU,FI TD=FU,FI
FR LX(1,1) LX(2,1) LX(3,1) LX(4,1)
FR TD(1,1) TD(2,2) TD(3,3) TD(4,4)
FR PH(1,1)
FR TD(4,2)
LK
FACTOR3
PD
OU FS SC MI

TI FACTOR3
```

Number of Input Variables	4
Number of Y - Variables	0
Number of X - Variables	4
Number of ETA - Variables	0
Number of KSI - Variables	1
Number of Observations	1000

TI FACTOR3

Covariance Matrix

	POL	ECO	SOC	TEC
POL	0.562			
ECO	0.309	1.061		
SOC	0.377	0.402	0.562	
TEC	0.360	0.316	0.432	0.922

Total Variance = 3.107 Generalized Variance = 0.0769

Largest Eigenvalue = 1.900 Smallest Eigenvalue = 0.169

Condition Number = 3.357

TI FACTOR3

Parameter Specifications

LAMBDA-X

	FACTOR3
POL	1
ECO	2
SOC	3
TEC	4

THETA-DELTA

	POL	ECO	SOC	TEC
POL	5			
ECO	0	6		
SOC	0	0	7	
TEC	0	8	0	9

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

TI FACTOR3

Number of Iterations = 3

LISREL Estimates (Maximum Likelihood)

LAMBDA-X

	FACTOR3
POL	0.552
	(0.022)
	25.147
ECO	0.583

```
            (0.032)
             17.986

SOC          0.683
            (0.021)
             32.586

TEC          0.637
            (0.029)
             21.819


   PHI

        FACTOR3
       --------
          1.000


   THETA-DELTA

              POL        ECO        SOC        TEC
         --------   --------   --------   --------
POL         0.258
           (0.015)
            17.372

ECO          - -      0.721
                     (0.035)
                      20.353

SOC          - -       - -       0.096
                                (0.015)
                                 6.450

TEC          - -     -0.055       - -       0.516
                     (0.023)                (0.027)
                     -2.415                 18.889
```

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

```
   Squared Multiple Correlations for X - Variables

              POL        ECO        SOC        TEC
         --------   --------   --------   --------
            0.542      0.320      0.829      0.440
```

Log-likelihood Values

	Estimated Model	Saturated Model
Number of free parameters(t)	9	10
-2ln(L)	1436.736	1435.106
AIC (Akaike, 1974)*	1454.736	1455.106
BIC (Schwarz, 1978)*	1498.906	1504.184

*LISREL uses AIC= 2t - 2ln(L) and BIC = tln(N)- 2ln(L)

Goodness-of-Fit Statistics

Degrees of Freedom for (C1)-(C2)	1
Maximum Likelihood Ratio Chi-Square (C1)	1.630 (P = 0.2017)
Browne's (1984) ADF Chi-Square (C2_NT)	1.629 (P = 0.2019)
Estimated Non-centrality Parameter (NCP)	0.630
90 Percent Confidence Interval for NCP	(0.0 ; 8.535)
Minimum Fit Function Value	0.00163
Population Discrepancy Function Value (F0)	0.000630
90 Percent Confidence Interval for F0	(0.0 ; 0.00853)
Root Mean Square Error of Approximation (RMSEA)	0.0251
90 Percent Confidence Interval for RMSEA	(0.0 ; 0.0924)
P-Value for Test of Close Fit (RMSEA < 0.05)	0.622
Expected Cross-Validation Index (ECVI)	0.0196
90 Percent Confidence Interval for ECVI	(0.0190 ; 0.0275)
ECVI for Saturated Model	0.0200
ECVI for Independence Model	1.400
Chi-Square for Independence Model (6 df)	1391.639
Normed Fit Index (NFI)	0.999
Non-Normed Fit Index (NNFI)	0.997
Parsimony Normed Fit Index (PNFI)	0.166
Comparative Fit Index (CFI)	1.00
Incremental Fit Index (IFI)	1.00
Relative Fit Index (RFI)	0.993
Critical N (CN)	4067.418
Root Mean Square Residual (RMR)	0.00506
Standardized RMR	0.00671
Goodness of Fit Index (GFI)	0.999
Adjusted Goodness of Fit Index (AGFI)	0.992
Parsimony Goodness of Fit Index (PGFI)	0.0999

TI FACTOR3

Modification Indices and Expected Change

No Non-Zero Modification Indices for LAMBDA-X

No Non-Zero Modification Indices for PHI

Modification Indices for THETA-DELTA

	POL	ECO	SOC	TEC
POL	- -			
ECO	1.627	- -		
SOC	- -	1.627	- -	

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

TEC	1.627	- -	1.627	- -

Expected Change for THETA-DELTA

	POL	ECO	SOC	TEC
POL	- -			
ECO	-0.026	- -		
SOC	- -	0.032	- -	
TEC	0.028	- -	-0.035	- -

Completely Standardized Expected Change for THETA-DELTA

	POL	ECO	SOC	TEC
POL	- -			
ECO	-0.033	- -		
SOC	- -	0.041	- -	
TEC	0.039	- -	-0.048	- -

Maximum Modification Index is 1.63 for Element (2, 1) of THETA-DELTA

TI FACTOR3

Factor Scores Regressions

KSI

	POL	ECO	SOC	TEC
FACTOR3	0.255	0.108	0.844	0.158

TI FACTOR3

Standardized Solution

LAMBDA-X

	FACTOR3
POL	0.552
ECO	0.583
SOC	0.683
TEC	0.637

PHI

FACTOR3
1.000

TI FACTOR3

Completely Standardized Solution

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

LAMBDA-X

	FACTOR3
POL	0.736
ECO	0.566
SOC	0.910
TEC	0.663

PHI

	FACTOR3
	1.000

THETA-DELTA

	POL	ECO	SOC	TEC
POL	0.458			
ECO	- -	0.680		
SOC	- -	- -	0.171	
TEC	- -	-0.055	- -	0.560

Time used 0.016 seconds

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวอาทิตย์ษณีย์ เจริญรัตน์
วัน เดือน ปี เกิด	14 เมษายน 2528
สถานที่เกิด	จังหวัดปราจีนบุรี
วุฒิการศึกษา	วิทยาศาสตรดุษฎีบัณฑิต คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา สาขาวิชาการจัดการการกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา สาขาวิชาการจัดการกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย วิทยาศาสตรบัณฑิต คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา สาขาการโค้ชกีฬาและจิตวิทยาการกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY