

แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี
ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552

ปริญญาณิพนธ์
ของ
ประวีณ สุทธิสง่า

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา
พฤษภาคม 2553

แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี
ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552

ปริญญานิพนธ์
ของ
ประวีณ สุทธิสง่า

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา

พฤษภาคม 2553

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี
ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552

บทคัดย่อ
ของ
ประวีณ สุทธิสง่า

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา
พฤษภาคม 2553

ประวีณ สุทธิสง่า. (2553). แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี

ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552. ปริญญาโท กศ.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ:

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม:

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นำชัย เลวลย์, รองศาสตราจารย์วัฒนา สุทธิพันธุ์.

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาและเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักกีฬาซอฟท์บอลรุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 จำนวน 103 คน เป็นนักกีฬาชายจำนวน 68 คน นักกีฬาหญิง จำนวน 35 คน โดยใช้การสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .90 วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ด้านแรงจูงใจภายใน และภายนอก มีแรงจูงใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก
2. แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ระหว่างเพศชาย และเพศหญิง มีแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอล ไม่แตกต่างกัน
3. แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ระหว่างนักกีฬาซอฟท์บอลที่มีประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลน้อยกว่า 1 ปี และนักกีฬาซอฟท์บอลที่มีประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลมากกว่า 1 ปี มีแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอล ไม่แตกต่างกัน

MOTIVATION FOR SELECTING TO PLAY SOFTBALL OF UNDER-18 YEAR OLD SOFTBALL
PLAYERS IN EDUCATION AREA 12 IN 2009

AN ABSTRACT
BY
PRAWEEEN SUSTHISANGA

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Education Degree in Physical Education
at Srinakharinwirot University
May 2010

Praween Susthisanga. (2010). *Motivation for Selecting to Play Softball of Under-18 Year Old Softball Players in Education Area 12 in 2009*. Master thesis, M.Ed. (Physical Education). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University.
Advisor Committee: Asst. Prof. Dr.Namchai Lewan, Assoc. Prof. Wattana Suthipan.

The purpose of this research was to study and compare the motivation for selecting to play softball of under-18 year old softball players in Education Area 12 in 2009. The subjects of 103, including 68 male and 35 female softball players in Education area 12, were selected by simple random sampling. The data were collected using the researcher's constructed questionnaire ($r = .90$). The data were then analyzed by frequency, mean, standard deviation, and t-test.

The results were as follows.

1. The overall motivation for selecting to play softball of under-18 year old softball players in Education Area 12 in 2009 was at the high level.
2. The motivation for selecting to play softball of under-18 year old softball players in Education Area 12 in 2009 between male and female players were not different.
3. The motivation for selecting to play softball of under-18 year old softball players in Education Area 12 in 2009 between players with less than 1-year experience and players with more than 1-year experience were not different.

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงด้วยความเมตตากรุณาอย่างดียิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นำชัย เลวลัย ประธานคณะกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ รองศาสตราจารย์วัฒนา สุทธิพันธุ์ กรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ไพฑูรย์ ศรีชัยสวัสดิ์ และรองศาสตราจารย์สุนทร แม้นสงวน กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติมในการสอบปริญญานิพนธ์ ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษาให้ข้อคิด และข้อเสนอแนะ ตลอดจนช่วยเหลือ ปรับปรุง และแก้ไขข้อบกพร่องในการทำปริญญานิพนธ์ให้แก่ผู้วิจัย จนผู้วิจัยสามารถดำเนินการทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ด้วยดี ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ในโอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ไพฑูรย์ ศรีชัยสวัสดิ์ รองศาสตราจารย์เทเวศร์ พริยะพจนท์ รองศาสตราจารย์สุนทร แม้นสงวน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นฤพนธ์ วงศ์จตุรภัทร และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์เอนก สุตรมมงคล ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ และเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัยครั้งนี้

ขอขอบพระคุณท่านผู้อำนวยการโรงเรียนทุกแห่งที่ผู้วิจัยได้ขอความอนุเคราะห์ ตลอดจน อาจารย์โกศล ยัมไพฑูรย์ อาจารย์แสงเดือน โอทาน อาจารย์ยวสันต์ ยงศรีปัญญะฤทธิ์ อาจารย์ สมศักดิ์ กังอ่อน และอาจารย์ไชยวัฒน์ บุญมี ที่ได้ให้ความร่วมมือ และช่วยเหลือในการทำวิจัยครั้งนี้ และขอบคุณนักกีฬาซอฟท์บอลทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นอย่างดี

ขอกราบขอบพระคุณ คณะครูอาจารย์ทุกท่านที่ได้ถ่ายทอดวิชาความรู้ด้วยความเมตตา กรุณา ตลอดจนอบรมสั่งสอนและช่วยเหลือในการศึกษาด้วยดีเสมอมา

ขอกราบขอบพระคุณ คุณแม่สมพิศ สุทธิสง่า และคุณพ่อประโยค สุทธิสง่า ที่ได้ให้กำเนิด ชีวิต อบรมสั่งสอน ให้เป็นคนดีมีคุณธรรม ให้ความช่วยเหลือ ส่งเสริม สนับสนุน เป็นกำลังใจให้ผู้วิจัย มาโดยตลอด และมีส่วนช่วยให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี

ขอขอบใจเพื่อน ๆ ทุกคน น้องชาย คุณรุ่งอรุณ สุทธิสง่า และบุตรชายทั้งสอง ที่ได้ช่วยเหลือ สนับสนุน เป็นกำลังใจให้ผู้วิจัยมาโดยตลอด และมีส่วนช่วยให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี

ผู้วิจัยขอขอบปริญญานิพนธ์ฉบับนี้เป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดา มารดา ครู อาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน และขออุทิศให้ ศาสตราจารย์ประโยค สุทธิสง่า บิดาที่เป็นแรงบันดาลใจให้ผู้วิจัยได้ ประสบความสำเร็จในการศึกษาตราบเท่าทุกวันนี้

ประวีณ สุทธิสง่า

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย	3
ความสำคัญของการวิจัย.....	3
ขอบเขตของการวิจัย	4
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย	4
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย	4
ตัวแปรที่ศึกษา	4
นิยามศัพท์เฉพาะ	4
กรอบแนวความคิด	5
สมมุติฐานของการวิจัย	6
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
ความหมายของแรงจูงใจ	7
แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับแรงจูงใจ	7
ประเภทของแรงจูงใจ	10
องค์ประกอบที่มีผลต่อแรงจูงใจ	18
แรงจูงใจกับการเล่นกีฬา	19
แรงจูงใจกับความสำเร็จในการแข่งขันกีฬา	21
ประวัติกีฬาซอฟท์บอล	24
ประวัติกีฬาซอฟท์บอลในประเทศไทย	26
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	27
งานวิจัยในต่างประเทศ	27
งานวิจัยในประเทศ	29

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 วิธีดำเนินการวิจัย	37
การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง	37
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	38
การเก็บรวบรวมข้อมูล	39
การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล	39
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	40
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	40
การวิเคราะห์ข้อมูล	40
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	41
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	58
บทย่อ	58
สรุปผลการวิจัย	60
อภิปรายผล	61
ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย	65
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป	66
บรรณานุกรม	68
ภาคผนวก	72
ภาคผนวก ก	73
ภาคผนวก ข	78
ภาคผนวก ค	80
ประวัติย่อผู้วิจัย	82

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 ข้อมูลสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	41
2 คะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของ นักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ทางด้านแรงจูงใจภายใน	42
3 คะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอล ของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ทางด้านแรงจูงใจ ภายนอก.....	44
4 คะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอล ของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552	46
5 คะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอล ของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ทางด้านแรงจูงใจ ภายใน จำแนกตามเพศ	47
6 คะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอล ของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ทางด้านแรงจูงใจ ภายใน จำแนกตามเพศ	49
7 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แรงจูงใจในการเลือกเล่น กีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ระหว่างเพศชาย และเพศหญิง	51
8 คะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอล ของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ทางด้านแรงจูงใจ ภายใน จำแนกตามประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอล.....	52
9 คะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอล ของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ทางด้านแรงจูงใจ ภายนอก จำแนกตามประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอล	54
10 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แรงจูงใจในการเลือกเล่น กีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 จำแนกตามประสบการณ์.....	56

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

จากคำกล่าวที่ว่า “กีฬา กีฬา เป็นยาวิเศษ” นั้น เป็นคำกล่าวที่มักได้ยินกันบ่อยครั้งในการจัดการแข่งขันกีฬา ซึ่งคำกล่าวที่ว่า “กีฬา กีฬา เป็นยาวิเศษ” นี้เป็นเนื้อเพลงบางส่วนของเพลงกราวกีฬา สำหรับความหมายของคำว่า “กีฬา” ตามความหมายของพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 หมายถึง กิจกรรม หรือการเล่นเพื่อความสนุกเพลิดเพลิน เพื่อความแข็งแรงของร่างกาย หรือเพื่อผ่อนคลายความเคร่งเครียดทางจิต ดังนั้นคำกล่าวที่ว่า “กีฬา กีฬา เป็นยาวิเศษ” ก็จะมีหมายถึง กิจกรรม หรือการเล่นเพื่อความสนุกเพลิดเพลิน เพื่อความสมบูรณ์ของร่างกาย และจิตใจ กิจกรรม หรือการเล่นนั้นเสมือนเป็นยาที่ดีที่สุดที่ใช้แก้ หรือป้องกัน หรือบำรุงร่างกาย และจิตใจของบุคคลที่กระทำ กิจกรรม หรือการเล่นกีฬานั้น จากความหมายดังกล่าวประชาชนภายในประเทศจะได้รับประโยชน์อย่างสูงสุดจากการเล่นกีฬาอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งก็เป็นที่น่าเชื่อว่าประชาชนภายในประเทศจะมีสุขภาพกาย และสุขภาพจิตที่สมบูรณ์แข็งแรง ปราศจากโรคภัยเบียดเบียน งบประมาณที่รัฐบาลต้องจัดสรรเพื่อดำเนินการในการรักษาดูแลสุขภาพผู้ป่วยที่มีสุขภาพกาย และสุขภาพจิตที่ไม่ดีของประชาชนในแต่ละปี ก็จะใช้งบประมาณที่น้อยลง และงบประมาณในส่วนที่ไม่ได้ใช้รัฐบาลก็สามารถนำมาจัดสรรในด้านอื่นเพื่อพัฒนาประเทศให้มั่นคงก้าวหน้าต่อไป

กีฬาซอฟต์บอลเป็นกีฬานิดหนึ่งที่ได้ผู้เล่นจะได้รับประโยชน์ในการพัฒนาทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม ช่วยฝึกให้เป็นผู้มีน้ำใจเป็นนักกีฬา มีความรัก ความสามัคคีกลมเกลียว รักความยุติธรรม มีความเชื่อมั่นในตนเอง มีความสามารถในการตัดสินใจ และแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ เป็นอย่างดี และอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งคุณสมบัติเหล่านี้มีความจำเป็น และมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมเป็นอย่างยิ่ง (วรศักดิ์ เพียรชอบ. 2534: 11)

สำหรับการเล่นกีฬาซอฟต์บอลนั้น ผู้เล่นต้องมีความมานะพยายาม มีความมุ่งมั่นตั้งใจ มีความอดทน ขยันหมั่นเพียรในการฝึกซ้อม เสียสละทั้งแรงกายแรงใจ รู้จักการปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนร่วมทีม ถ้ากระทำได้ดีดังที่กล่าวมาข้างต้นก็จะเป็นการไม่ยากที่จะประสบความสำเร็จในการเล่นกีฬาซอฟต์บอล ซึ่งสอดคล้องกับ เทเวศร์ พิริยะพูนท์ (2529: 10) ที่ได้กล่าวไว้ว่า องค์ประกอบที่จะทำให้นักกีฬาคนใดคนหนึ่งสามารถเล่นกีฬาได้ดีในแต่ละประเภทมีองค์ประกอบสำคัญแตกต่างกันไป บางประเภทต้องใช้ความอดทน บางประเภทต้องใช้ความแข็งแรง โดยภาพรวมแล้วผู้ที่ได้รับความสำเร็จในการเล่นกีฬาต้องมีแรงจูงใจ มีความตั้งใจมุ่งมั่น และการเอาใจใส่จริงจังในการฝึกซ้อม จะเห็นว่าแรงจูงใจมีความสำคัญต่อการเล่นกีฬาเป็นอย่างมาก นักจิตวิทยาการกีฬา (สืบสาย บุญวีรบุตร. 2541: 52) ได้

ให้คำจำกัดความ “แรงจูงใจ” (Motivation) ไว้ว่า แรงจูงใจเป็นสิ่งที่กำหนดทิศทาง และระดับความตั้งใจที่จะกระทำหรือประพฤติ (Direction and Intensity) ในการเลือก คงไว้ของพฤติกรรมมนุษย์ และจากคำจำกัดความดังกล่าว ชี้ให้เห็นว่าการที่นักเรียนจะเลือกเล่นกีฬาประเภทใด ย่อมมีสาเหตุที่เกิดขึ้นจากภายในจิตใจ และภายนอกจิตใจของแต่ละบุคคลที่แตกต่างกัน มีระดับความตั้งใจ และเป้าหมายในการเล่นกีฬาที่แตกต่างกัน และมีความคงไว้ของพฤติกรรมการเล่นกีฬาที่แตกต่างกัน ซึ่งหมายความว่านักเรียนก็มีแรงจูงใจในการเล่นกีฬาได้เช่นกัน การที่จะส่งเสริมและสนับสนุนการเล่นกีฬาของนักเรียนก็ต้องรู้ถึงความต้องการ และเหตุผลที่แท้จริงในการเล่นกีฬานั้น และต้องหาเหตุผลในการที่จะป้องกันการหยุด หรือเลิกเล่นกีฬาของนักเรียนด้วย

กีฬาซอฟท์บอลเป็นกีฬาที่ผู้วิจัยมีความถนัด และมีประสบการณ์เกี่ยวกับกีฬาประเภทนี้อย่างมาก กล่าวคือ ผู้วิจัยเคยเป็นนักกีฬาในระดับต่าง ๆ เป็นผู้ฝึกสอน ผู้จัดการทีม กรรมการจัดการแข่งขัน และเป็นผู้ตัดสิน ดังนั้นผู้วิจัยจึงสามารถมองเห็นคุณค่า และความสำคัญของกีฬาซอฟท์บอลที่มีต่อพัฒนาการของเยาวชนในด้านการศึกษา อาชีพ ส่วนตัว และสังคม จากประสบการณ์การเกี่ยวข้องกับกีฬาซอฟท์บอลดังกล่าว ผู้วิจัยตระหนักว่านักกีฬาในระดับเยาวชนชาย และหญิงมีจำนวนน้อย มีทีมที่สังกัดโรงเรียนต่าง ๆ ทั่วประเทศ ในประเภททีมชาย และทีมหญิงไม่ถึง 20 ทีม และทีมเยาวชนส่วนใหญ่จะอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร และจังหวัดในเขตการศึกษา 12 เป็นส่วนมากเกินกว่าครึ่งหนึ่งของทีมทั้งหมดทั่วประเทศ ดังนั้นจึงเป็นเหตุจูงใจให้ผู้วิจัยมีความต้องการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 และจากการที่ผู้วิจัยได้มีโอกาสเป็นผู้ฝึกสอนทีมกีฬาซอฟท์บอลในระดับมัธยมศึกษาของโรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา ซึ่งสังกัดอยู่ในเขตการศึกษา 12 ผู้วิจัยก็ต้องการทราบว่านักเรียนที่เป็นนักกีฬาซอฟท์บอลในเขตการศึกษา 12 นี้ มีแรงจูงใจใดในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอล เพราะจากประสบการณ์ในการเป็นผู้ฝึกสอนทีมกีฬาซอฟท์บอลระดับมัธยมศึกษา ผู้วิจัยประสบปัญหาในด้านการเตรียมทีม และการได้มาซึ่งนักกีฬาที่มีความมานะพยายาม มีความอดทน มีความขยันหมั่นเพียรในการฝึกซ้อม มีความมุ่งมั่นตั้งใจอย่างจริงจัง จึงมีความจำเป็นที่ผู้ฝึกสอนต้องทราบถึงแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬาดังกล่าว เพื่อให้การเตรียมทีม หรือสร้างทีมเป็นไปด้วยความสมบูรณ์ และได้มาซึ่งนักกีฬาที่มีความตั้งใจในการฝึกซ้อมเพื่อเป้าหมายแห่งความสำเร็จที่ตนเองอยู่ อันจะนำมาซึ่งความสำเร็จของทีม และตัวนักกีฬาเอง อีกประการหนึ่งผู้ฝึกสอนเองก็จะใช้เหตุแห่งปัจจัยดังกล่าวเป็นสิ่งจูงใจนักกีฬาให้มีความตั้งใจในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลอย่างมีเป้าหมาย และเป็นแรงกระตุ้นให้นักกีฬาได้ทุ่มเทกำลังกายกำลังใจในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลอย่างเต็มที่เพื่อไปสู่เป้าหมายแห่งความสำเร็จของนักกีฬาในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลต่อไปในอนาคต

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552
2. เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬาจำแนกตามเพศ และตามประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552

ความสำคัญของการวิจัย

การวิจัยนี้ทำให้ทราบถึงแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอล และทราบถึงความแตกต่างของแรงจูงใจของนักกีฬาจำแนกตามเพศ และประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในวงการกีฬาซอฟท์บอล เช่น นักกีฬา ผู้ฝึกสอน ผู้จัดการทีม ครูที่สอนวิชาพลศึกษา เป็นต้น สามารถนำผลการศึกษาค้นคว้านี้ไปใช้ในการพัฒนาการสร้างทีม หรือการส่งเสริมการเล่นกีฬาซอฟท์บอลในโอกาสต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ที่เล่นกีฬาซอฟท์บอล ซึ่งมีจำนวนโรงเรียนทั้งหมด 5 โรงเรียนที่มีทีมกีฬาซอฟท์บอล ได้แก่ โรงเรียนแก่งหางแมวพิทยาคาร โรงเรียนจุฬารัตนราชวิทยาลัย ชลบุรี โรงเรียนระยองวิทยาคม โรงเรียนมกุฎเมืองราชวิทยาลัย และโรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา และมีจำนวนนักกีฬารวมกันทั้งสิ้น 140 คน แบ่งเป็นนักกีฬาชายจำนวน 97 คน และนักกีฬาหญิงจำนวน 43 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ที่เล่นกีฬาซอฟท์บอล ซึ่งมีจำนวนโรงเรียนทั้งหมด 5 โรงเรียนที่มีทีมกีฬาซอฟท์บอล ได้แก่ โรงเรียนแก่งหางแมวพิทยาคาร โรงเรียนจุฬารัตนราชวิทยาลัย ชลบุรี โรงเรียนระยองวิทยาคม โรงเรียนมกุฎเมืองราชวิทยาลัย และโรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา ซึ่งมีจำนวนนักกีฬารวมกันทั้งสิ้น 140 คน แบ่งเป็นนักกีฬาชายจำนวน 97 คน และนักกีฬาหญิงจำนวน 43 คน

โดยการประมาณขนาดของกลุ่มตัวอย่างเทียบจากตารางเครจีซี และมอร์แกน (เทเวศร์ พิริยะพณท์. 2545: 128; อ้างอิงจาก Krejcie; & Morgan. n.d.) ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างเป็นนักกีฬาชายจำนวน 68 คน และนักกีฬาหญิงจำนวน 35 คน โดยได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น แบ่งเป็นดังนี้
 - 1.1 เพศ
 - 1.1.1 เพศชาย
 - 1.1.2 เพศหญิง
 - 1.2 ประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอล
 - 1.2.1 น้อยกว่า 1 ปี
 - 1.2.2 มากกว่า 1 ปี
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอล

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอล** หมายถึง ปัจจัยหรือสิ่งเร้าที่กระตุ้นและกำหนดทิศทาง ระดับความตั้งใจที่จะเล่นกีฬาซอฟท์บอล เพื่อช่วยให้บุคคลได้แสดงพฤติกรรมออกมาตอบสนองต่อปัจจัย หรือสิ่งเร้าดังกล่าวจนสำเร็จบรรลุตามเป้าหมาย และเป็นปัจจัยหรือสิ่งเร้าที่กำหนดการคงไว้ของพฤติกรรมในแต่ละบุคคล ซึ่งมีสาเหตุทั้งที่เกิดขึ้นจากภายในจิตใจ และภายนอกจิตใจของแต่ละบุคคลที่แตกต่างกัน ในการวิจัยนี้ได้จำแนกแรงจูงใจออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1.1 **แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation)** เกิดจากปัจจัย หรือสิ่งเร้าที่กระตุ้นภายในจิตใจที่ส่งผลให้นักกีฬาเห็นคุณค่า ความสำคัญ มีความพึงพอใจ และมีความต้องการที่จะกระทำกิจกรรม หรือเลือกที่จะเล่นกีฬาประเภทนั้น โดยปราศจากเงื่อนไขเพื่อตอบสนองความต้องการภายในจิตใจของตน

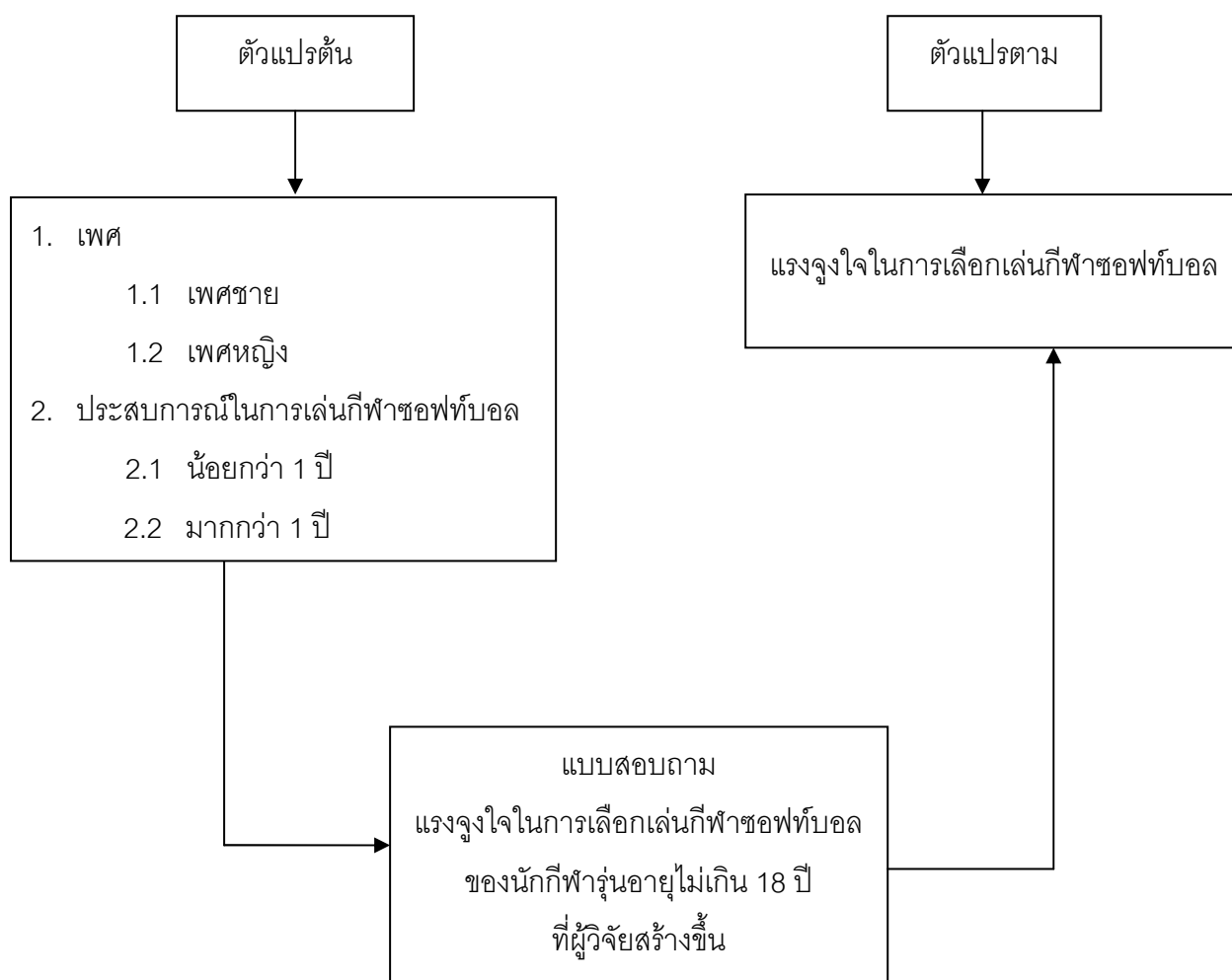
1.2 **แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation)** เกิดจากปัจจัย หรือสิ่งเร้าที่กระตุ้นให้นักกีฬามีความต้องการที่จะกระทำกิจกรรม หรือเลือกที่จะเล่นกีฬาประเภทนั้น โดยมีเป้าหมายของการกระทำ หรือการเล่นที่เกิดจากปัจจัยภายนอก หรือเงื่อนไขที่เป็นสิ่งเร้าภายนอกเป็นแรงผลักดันให้เกิดพฤติกรรม และได้รับผลตอบแทนตามปัจจัย หรือสิ่งเร้าที่นักกีฬาต้องการ

2. **นักกีฬา** หมายถึง นักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ที่เล่นกีฬาซอฟท์บอล

3. **ประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟต์บอล** หมายถึง ระยะเวลาที่นักกีฬาได้กระทำการฝึกซ้อม และได้แข่งขันกีฬาซอฟต์บอลตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา นับตั้งแต่เริ่มเล่นกีฬาซอฟต์บอล

4. **เขตการศึกษา 12** หมายถึง พื้นที่ทางการศึกษาเขต 12 ซึ่งมีหน่วยงานที่กำกับดูแล ในด้านการศึกษา ประกอบด้วยจังหวัดที่อยู่ในพื้นที่เขตการศึกษาทั้งหมด 8 จังหวัด ได้แก่ จังหวัดชลบุรี จังหวัดระยอง จังหวัดฉะเชิงเทรา จังหวัดตราด จังหวัดฉะเชิงเทรา จังหวัดปราจีนบุรี จังหวัดนครนายก และ จังหวัดสระแก้ว

กรอบแนวคิดในการวิจัย



สมมุติฐานในการวิจัย

1. ระดับแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาสอฟท์บอลของนักกีฬาชาย และหญิงรุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 แตกต่างกัน
2. ระดับแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาสอฟท์บอลตามประสบการณ์ในการเล่นกีฬาสอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 แตกต่างกัน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศ และต่างประเทศ และนำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. ความหมายของแรงจูงใจ
2. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับแรงจูงใจ
3. ประเภทของแรงจูงใจ
4. องค์ประกอบที่มีผลต่อแรงจูงใจ
5. แรงจูงใจกับการเล่นกีฬา
6. แรงจูงใจกับความสำเร็จในการแข่งขันกีฬา
7. ประวัติกีฬาซอฟท์บอล
8. ประวัติกีฬาซอฟท์บอลในประเทศไทย
9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 9.1 งานวิจัยในต่างประเทศ
 - 9.2 งานวิจัยในประเทศ

ความหมายของแรงจูงใจ

คิตส์ (สุวัฒน์ วัฒนวงศ์. 2544: 156; อ้างอิงจาก Kidd, J.R.. 1973) กล่าวว่า แรงจูงใจ (Motivation) มาจากคำกริยาในภาษาลาตินว่า “Movere” ตรงกับภาษาอังกฤษว่า “Motivation” มีความหมายว่า “เป็นสิ่งที่โน้มน้าวหรือชักจูงให้บุคคลเกิดการกระทำหรือปฏิบัติการ” (To move a person to course of action)

กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2528: 227) กล่าวว่า แรงจูงใจ หมายถึง การกระตุ้นหรือก่อให้เกิดพฤติกรรมเรียนรู้ขึ้นด้วยสิ่งเร้าใดสิ่งเร้าหนึ่ง

โสภา ชูพิกุลชัย (2529: 19) กล่าวว่า แรงจูงใจ หมายถึง สิ่งที่มาเร้า หรือกระตุ้นให้เกิดความต้องการของมนุษย์ได้รับความพึงพอใจ และมีผลกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมของมนุษย์บรรลุจุดหมาย

อารี พันธุ์ณี (2534: 179) กล่าวว่า แรงจูงใจ หมายถึง สภาพที่อินทรีย์เกิดความต้องการ หรืออยู่ในสภาวะขาดสมดุลก็จะทำให้เกิดแรงขับหรือแรงจูงใจ เพื่อผลักดันให้เกิดพฤติกรรมเพื่อทดแทนสภาวะการขาด หรือทำให้อินทรีย์อยู่ในสภาวะสมดุล แรงจูงใจจึงเป็นสิ่งจำเป็นเบื้องต้นในการเรียนรู้ เป็นสิ่งกำหนดทิศทาง และความเข้มของพฤติกรรมที่เกิดขึ้น

อร่าม ตั้งใจ (2539: 95) ได้ให้ความหมายของแรงจูงใจในการกีฬาว่า คือ สิ่งที่จะกระตุ้นให้เราต้องการมีส่วนร่วมในการกีฬา การที่คนเราอยาก หรือไม่อยากเล่นกีฬานั้นไม่ได้ทำให้สมรรถภาพทางการกีฬาดีขึ้น แต่อยากเล่นพอที่จะเล่นได้ ทำให้มีความพยายาม มีการพัฒนาให้ดีขึ้น เมื่อพบอุปสรรคก็ไม่หยุดเล่นกีฬาไปง่าย

สุปราณี ขวัญบุญจันทร์ (2541: 21) ได้กล่าวไว้ว่า แรงจูงใจ คือ ความต้องการของคน และถ้าแต่ละคนมีความต้องการในสิ่งใด ๆ คนนั้นจะพยายามกำหนดทิศทางของพฤติกรรมให้เป็นไปตามความต้องการนั้น ๆ แรงจูงใจจึงเป็นตัวกำหนดระดับความตั้งใจของคนให้แสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ออกมา แรงจูงใจเป็นปัจจัยสำคัญสำหรับทุกคนในอันที่จะทำให้คนแต่ละคนกระทำ หรือไม่กระทำพฤติกรรมใด ๆ ก็ได้ขึ้นอยู่กับความต้องการของคน ๆ นั้น

สุวัฒน์ วัฒนวงศ์ (2544: 156) ได้ให้ความหมายของแรงจูงใจไว้ว่า หมายถึง สิ่งที่น่าพอใจ หรือสิ่งที่ชักนำให้บุคคลเกิดการกระทำหรือปฏิบัติ

พวงเพชร วัชรอยู่ (2545: 187) ได้กล่าวถึงแรงจูงใจไว้ว่า แรงจูงใจ หมายถึง สิ่งใด ๆ ที่ทำให้เกิดพฤติกรรมหรือการกระทำขึ้น

ราตรี กลิ่นประทุม (2545: 9) กล่าวว่า แรงจูงใจ หมายถึง กระบวนการที่เป็นเหตุหรือสิ่งเร้าที่กระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อสนองความต้องการของตนเอง

ธงชัย เจริญทรัพย์มณี (2547: 110) ให้ความหมายของคำว่า แรงจูงใจ ไว้ดังนี้ คือ สิ่งที่กำหนดทิศทาง และระดับความตั้งใจที่จะกระทำ หรือประพฤติ (Direction and Intensity) ในการเลือก และคงไว้ของพฤติกรรม แรงจูงใจจึงเป็นตัวกำกับพฤติกรรมของคนที่จะให้ถอยหนี หรือเผชิญหน้าต่อสถานการณ์ต่าง ๆ และเป็นความตั้งใจที่จะประพฤติหรือพยายามที่จะบรรลุตามเป้าหมาย

จากความหมายที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่าแรงจูงใจ หมายถึง ปัจจัยหรือสิ่งเร้าที่กระตุ้น และกำหนดทิศทาง ระดับความตั้งใจ เพื่อช่วยให้บุคคลแสดงพฤติกรรมออกมาตอบสนองต่อปัจจัย หรือสิ่งเร้าดังกล่าวจนสำเร็จบรรลุตามเป้าหมาย และเป็นปัจจัยหรือสิ่งเร้าที่กำหนดการคงไว้ของพฤติกรรมในแต่ละบุคคล ซึ่งมีสาเหตุทั้งที่เกิดขึ้นจากภายในจิตใจ และภายนอกจิตใจของแต่ละบุคคลที่แตกต่างกัน

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับแรงจูงใจ

จากการศึกษาค้นคว้า ผู้วิจัยสนใจทฤษฎีแรงจูงใจเกี่ยวกับเรื่องความต้องการของมนุษย์ ซึ่งได้มีนักวิชาการหลายท่านได้อธิบายเกี่ยวกับการแรงจูงใจไว้มากมายหลายทฤษฎี ดังนี้

ทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์

มาสโลว์ (สรวงศ์ ไคว้ตระกูล. 2544: 160–161; อ้างอิงจาก Maslow, Abraham. 1970: unpagged) ได้เสนอทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการ (Hierarchy of Needs Theory) โดยอธิบายว่ามนุษย์จะมีความต้องการจากระดับพื้นฐานไปสู่ระดับที่สูงขึ้น ดังนี้

1. ความต้องการทางด้านสรีระ (Physiological Needs) หมายถึง ความต้องการพื้นฐานของร่างกาย เช่น ความหิว ความกระหาย ความต้องการทางเพศ และความต้องการพักผ่อน เป็นต้น ความต้องการเหล่านี้เป็นความต้องการที่จำเป็นสำหรับการมีชีวิตอยู่ มนุษย์ทุกคนมีความต้องการทางสรีระอยู่เสมอจะขาดเสียมิได้
2. ความต้องการความมั่นคงปลอดภัยหรือสวัสดิการ (Safety Needs) หมายถึง ความต้องการความมั่นคงปลอดภัยทั้งทางด้านร่างกาย และจิตใจ เป็นอิสระจากความกลัวขู่เข็ญบังคับจากผู้อื่น และสิ่งแวดล้อม เป็นความต้องการที่จะได้รับการปกป้องคุ้มครอง ความต้องการประเภทนี้เริ่มตั้งแต่วัยทารกจนถึงกระทั่งวัยชรา ความต้องการที่จะมีงานทำเป็นหลักแหล่งก็เป็นความต้องการเพื่อสวัสดิการของผู้ใหญ่อย่างหนึ่ง
3. ความต้องการความรัก และส่วนหนึ่งของหมู่ (Love and Belonging Needs) มนุษย์ทุกคนมีความปรารถนาจะให้เป็นที่รักของผู้อื่น และต้องการมีความสัมพันธ์กับผู้อื่น และเป็นส่วนหนึ่งของหมู่ ทราบว่าทุกคนยอมรับตนเป็นสมาชิก คนที่รู้สึกเหงาไม่มีเพื่อนชีวิตไม่สมบูรณ์เป็นผู้ที่จะต้อง ช่อมความต้องการประเภทนี้ คนที่รู้สึกว่าตนเป็นที่รัก และยอมรับของหมู่จะเป็นผู้ที่สมปรารถนาใน ความต้องการ และเป็นส่วนหนึ่งของหมู่
4. ความต้องการที่จะรู้สึกว่าคุณค่า (Esteem Needs) ความต้องการนี้ประกอบด้วยความต้องการที่จะประสบความสำเร็จมีความสามารถ ต้องการที่จะให้ผู้อื่นเห็นว่าตนมีความสามารถมีคุณค่า และมีเกียรติต้องการได้รับความยกย่องนับถือจากผู้อื่น ผู้ที่มีความสมปรารถนาในความต้องการนี้ ก็จะเป็นผู้ที่มีความมั่นใจในตนเอง เป็นคนมีประโยชน์ และมีค่าตรงข้ามกับผู้ที่ขาดความต้องการประเภทนี้จะรู้สึกว่าตนไม่มีความสามารถ และมีปมด้อยมองโลกในแง่ร้าย
5. ความต้องการที่จะรู้จักตนเองอย่างแท้จริง และพัฒนาตนเองเต็มที่ตามศักยภาพของตน (Need for Self Actualization) มาสโลว์ อธิบายความต้องการที่เรียกว่า “Self actualization” ว่าเป็นความต้องการที่จะรู้ตนเองตามสภาพที่แท้จริงของตน จะกล้าที่ตัดสินใจเลือกทางเดินของชีวิต รู้จัก ค่านิยมของตนเอง มีความจริงใจต่อตนเองปรารถนาที่จะเป็นคนดีที่สุดเท่าที่จะมีความสามารถทำได้ ทั้งด้านสติปัญญา ทักษะ และอารมณ์ความรู้สึก ยอมรับตนเองทั้งในส่วนเสียของตนที่สำคัญที่สุดก็คือ การมีสติที่ยอมรับว่าตนใช้กลไกในการป้องกันตนเองในการปรับตัวและพยายามที่จะเลิกใช้ เปิดโอกาสให้ตนเองเผชิญกับความจริงของชีวิตเผชิญกับสิ่งแวดล้อมใหม่ ๆ โดยคิดว่าเป็นสิ่งที่ท้าทาย น่าตื่นเต้น และมีความหมาย กระบวนการที่จะพัฒนาตนเองเต็มที่ตามศักยภาพของตนเป็นกระบวนการที่ไม่มีจุดจบตลอดเวลาที่มีชีวิตอยู่มนุษย์ทุกคนจะมีความต้องการที่จะพัฒนาตนเองเต็มที่ตามศักยภาพของตน เพราะมีน้อยคนที่จะได้ถึงขั้น “Self Actualization” อย่างสมบูรณ์

ทฤษฎีแรงจูงใจของอัลเดอร์เฟอร์

อัลเดอร์เฟอร์ (อุษณีย์ จิตตะเปาโล; และนุตประวีณ์ เลิศกาญจนวัติ. 2546: 132-133; อ้างอิงจาก Alderfer. 1972: 18-20) ได้เสนอแนวคิดที่สอดคล้องกับ มาสโลว์ (Maslow) ในเรื่องความต้องการของมนุษย์ โดยแบ่งความต้องการของมนุษย์ออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. ความต้องการเพื่อการดำรงชีพ (Existence Needs) มนุษย์มีความต้องการทางสรีรวิทยาหรือความต้องการทางด้านร่างกาย และความมั่นคงปลอดภัยในชีวิต ซึ่งเปรียบได้กับความต้องการทางด้านกายภาพกับความต้องการทางด้านความปลอดภัยของมาสโลว์ (Maslow)
2. ความต้องการความสัมพันธ์ หรือสัมพันธภาพ (Relatedness Needs) มนุษย์เป็นสัตว์สังคมจึงต้องติดต่อสัมพันธ์กับเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน จึงทำให้เกิดความรักในเพื่อนมนุษย์ เกิดความสามัคคีในการติดต่อเกื้อกูลกัน มีการรู้จักกันจึงส่งผลทำให้มีการติดต่อสัมพันธ์กัน ความต้องการความรัก การมีสัมพันธภาพกับผู้อื่น การเป็นสมาชิกหรือเป็นส่วนหนึ่งของสังคมนั้น ทำให้เป็นที่ยอมรับ หรือเป็นที่รักของผู้อื่น การได้รับเกียรติยกย่องจากผู้อื่น ความต้องการนี้จึงเปรียบได้กับความต้องการทางสังคมของมาสโลว์ (Maslow)
3. ความต้องการความเจริญก้าวหน้า (Growth Needs) มนุษย์มีอารมณ์ มีความรู้สึก และมีความโลภ จึงต้องการความเจริญก้าวหน้าอยากได้เกียรติยศ ชื่อเสียง การสรรเสริญ การเชื่อมั่นในตนเอง การนับถือในตนเองเป็นผู้ที่รับรู้ว่าคุณค่ามีความสามารถประสบความสำเร็จในชีวิต รวมไปถึงการแสวงหาโอกาสในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ซึ่งเปรียบได้กับความต้องการที่จะได้รับการยอมรับนับถือจากบุคคลอื่นกับความต้องการที่จะได้รับความสำเร็จในชีวิตของมาสโลว์ (Maslow)

จากทฤษฎีดังกล่าวมาข้างต้น ทฤษฎีของอัลเดอร์เฟอร์ (Alderfer) มีความคล้ายคลึงกับทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (Maslow) อัลเดอร์เฟอร์ (Alderfer) มีความเห็นเช่นเดียวกับมาสโลว์ (Maslow) ในเรื่องที่ว่ามนุษย์มีความต้องการเพิ่มขึ้น เริ่มจากความต้องการเพื่อการดำรงชีพ (E) สู่มหาความต้องการความสัมพันธ์ หรือสัมพันธภาพ (R) และความต้องการความเจริญก้าวหน้า (G) เมื่อความต้องการในระดับที่ต่ำกว่าได้รับการตอบสนองแล้ว หรือเมื่อความต้องการใดได้รับการตอบสนองแล้ว ความต้องการนั้นก็จะไม่เป็นแรงจูงใจอีกต่อไป (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. 2540: 194)

ทฤษฎีแรงจูงใจของเบย์คอน

เบย์คอน (กิติ ตยัคคานนท์. 2533: 128; อ้างอิงจาก Baykon. n.d.) ได้สรุปทฤษฎีของเบย์คอนว่า ความต้องการจิตใจของมนุษย์มี 3 ประการ ได้แก่

1. ความต้องการมีความรัก และพวก เป็นความต้องการทางจิตใจขั้นต่อเนื่องจากเราอยู่ในสังคมมนุษย์ ถ้าเขาไม่ยอมรับเราเข้าเป็นพรรคพวก เราก็อยู่กับเขาไม่ได้ การที่จะให้กลุ่มยอมรับเข้าเป็น

พวกนั้นก็ขึ้นอยู่กับเรา โดยต้องยึดหลักที่ว่าต้องการจากเขา เราต้องให้เขาก่อน หรือถ้าต้องการให้เขารักเรา เราต้องการรักเขาก่อน

2. ความต้องการชื่อเสียง เกียรติยศ และความเด่น เมื่อเรามีพรรคพวกดี และทำให้ใคร ๆ รักใคร่แล้ว เราก็มีความต้องการ หรืออยากได้สิ่งอื่นต่อไปอีก เนื่องจากความต้องการหรือค้นหาของมนุษย์นั้นไม่มีที่สิ้นสุดที่เราต้องการต่อไปอีกก็คือ เกียรติยศ ชื่อเสียงซึ่งจะทำให้คนอื่นยอมรับนับถือ และยกย่องเรา และก็มีอิทธิพลเหนือผู้อื่นได้

3. ความต้องการที่จะรักษาเกียรติยศ ชื่อเสียง และความเด่นนั้นได้คงอยู่ตลอดไปเมื่อสามารถกระทำตัวให้มีเกียรติยศชื่อเสียง และความเด่นแล้ว ทุกคนก็ต้องการที่จะรักษาสภาพนั้นไว้ให้คงอยู่กับตนตลอดกาลนับว่าเป็นความสำเร็จสมหวังในชีวิต

จากทฤษฎีที่ผู้วิจัยได้กล่าวมาทั้งหมดนี้ เป็นทฤษฎีแรงจูงใจที่มีผลต่อพฤติกรรม หรือการกระทำของบุคคลทั้งสิ้น ในแต่ละทฤษฎีก็จะมีพื้นฐานความเชื่อ และแนวความคิดที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งในการนำมาใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดจึงต้องศึกษาในหลาย ๆ ทฤษฎี และวิเคราะห์แนวความคิดของแต่ละทฤษฎีให้เข้าใจ ทั้งนี้เพื่อให้การนำไปใช้นั้นมีความถูกต้องเหมาะสมมากที่สุด

ประเภทของแรงจูงใจ

แรงจูงใจไม่เพียงแต่กระตุ้นให้บุคคลมีพฤติกรรมที่ต่างกันเท่านั้น แรงจูงใจยังเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดความต้องการ หรือมีความโน้มเอียงที่จะทำให้บุคคลมีพฤติกรรมมุ่งจุดมุ่งหมายอีกด้วยด้วยเหตุนี้ จึงมีผู้สนใจเกี่ยวกับแรงจูงใจเป็นอย่างมาก และได้พยายามจำแนกประเภทของแรงจูงใจไปตามกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ดังนี้

สุปราณี ขวัญบุญจันทร์ (2541: 23-24) ได้แบ่งประเภทแรงจูงใจไว้ดังนี้ แรงจูงใจโดยทั่วไปแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) หมายถึง สภาวะของบุคคลที่ต้องการ และอยากจะทำแสดงพฤติกรรมบางอย่าง ด้วยเหตุผลและความชอบของตัวเอง บุคคลที่ได้รับแรงจูงใจภายในจะแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ด้วยความพอใจและความยินดีในงานของตนเอง เช่น ดีใจที่ได้เป็นนักกีฬาทีมชาติ ภูมิใจที่เป็นสมาชิกของทีมมหาวิทยาลัย เป็นต้น

2. แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) หมายถึง สภาวะของบุคคลที่ได้รับแรงกระตุ้นจากภายนอกทำให้เห็นจุดหมายปลายทาง หรือเป้าหมาย ซึ่งนำไปสู่การแสดงพฤติกรรมของคน ๆ นั้นได้ โดยทั่วไปพฤติกรรมของคนมักจะได้รับแรงจูงใจจากภายนอกทั้งสิ้น เช่น ถ้านักกีฬาได้รางวัลเหรียญทอง ก็จะได้ทองคำหนัก 10 บาทเป็นรางวัล เป็นต้น

ไทล์เลอร์ และลูธาน (สมบัติ กาญจนกิจ; และสมหญิง จันทุไทย. 2542: 11; อ้างอิงจาก Taylor; & Luthan. 1959) ได้เขียนไว้ว่า มีนักจิตวิทยาบางกลุ่มได้มีการจำแนกประเภทของแรงจูงใจออกตามหลักการแสดงออกของพฤติกรรมได้เป็น 2 ประเภท

1. แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) หมายถึง แรงจูงใจที่เกิดจากแรงกระตุ้นอย่างใดอย่างหนึ่งที่เกิดขึ้นภายในตัวเอง โดยไม่มีผลจากสาเหตุภายนอกเข้ามาเกี่ยวข้องในการกีฬาเป็นแรงจูงใจในการเล่นเพื่อตอบสนองความต้องการของตัวเอง แรงจูงใจภายในมีความสำคัญและมีค่ามากสำหรับนักกีฬาแต่ละคนที่จะทำให้ประสบความสำเร็จในการฝึกซ้อม หรือเล่นกีฬา

2. แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) หมายถึง แรงจูงใจที่เกิดจากแรงผลักดันจากภายนอก หรือสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวนักกีฬา เช่น เงินทอง รางวัล ชื่อเสียง การยกย่อง เป็นต้น แรงจูงใจชนิดนี้เกิดจากแรงผลักดันของสังคมเป็นตัวกระตุ้น ทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมเพื่อสนองความต้องการของสังคม

เดซี และไรท์ฮัน (จุฑาทิพย์ ชำนาญพล. 2549: 12-14; อ้างอิงจาก Deci; & Ryan. 1985) อย่างไรก็ตามการศึกษาค้นคว้าจากสถาบันทั่วโลกกล่าวว่า แรงจูงใจที่เกิดขึ้นจากธรรมชาตินั้นสามารถทำให้นักกีฬาประสบความสำเร็จได้ แรงจูงใจสามารถแบ่งได้ 3 ประเภท คือ

1. แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในกิจกรรมจากความพอใจ และความต้องการที่ได้รับจากการปฏิบัติกิจกรรม เมื่อตัวนักกีฬาทั้งหญิง และชายกระทำ หรือปฏิบัติกิจกรรมโดยเกิดจากความเต็มใจ หรือเกิดจากแรงจูงใจภายในของตัวนักกีฬาเองก็จะทำให้เกิดขึ้นประสบความสำเร็จได้ดี ไม่ว่าจะเป็นตัวนักกีฬา หรือว่าใครก็ตามที่ได้รับการฝึกฝนและเรียนรู้เกี่ยวกับการปฏิบัติ บุคคลเหล่านั้นก็จะค้นพบว่า การจะทำให้ผลสำเร็จได้นั้นขึ้นอยู่กับแรงจูงใจจากตัวของนักกีฬาเอง และทำให้เกิดความมุ่งมั่นพยายามที่จะเรียนรู้ และฝึกฝนเพื่อนำตัวเองไปสู่ความสำเร็จที่วางไว้ กีฬานั้นถือเป็นศาสตร์ดั้งเดิมที่นักกีฬาสามารถนำไปสู่ความสำเร็จ และความมุ่งมั่นในตนเอง ทั้งที่ความมุ่งมั่นในตนเองต้องอาศัยประสบการณ์ และความสามารถเฉพาะบุคคลเป็นแรงจูงใจที่จะทำให้ นักกีฬาสามารถประสบความสำเร็จได้

อย่างไรก็ตามการศึกษาค้นคว้าจากสถาบันทั่วโลกกล่าวว่า แรงจูงใจที่เกิดขึ้นจากธรรมชาตินั้นสามารถทำให้นักกีฬาประสบความสำเร็จได้ แรงจูงใจเหล่านั้นสามารถแบ่งได้ 3 ประเภทคือ แรงจูงใจเกี่ยวกับความรู้ แรงจูงใจเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ และแรงจูงใจเกี่ยวกับสถานการณ

1.1 แรงจูงใจเกี่ยวกับความรู้ (Intrinsic Motivation to Know) จากการศึกษาแรงจูงใจประเภทนี้ บุคคลที่มีแรงจูงใจในเรื่องความรู้ได้เกิดขึ้นเมื่อนักกีฬามีส่วนร่วมในกิจกรรม เพราะเป็นความต้องการ และความพอใจของพวกเขาเหล่านั้นที่ได้มาจากการเรียนรู้ ได้เรียนรู้ และการศึกษาสิ่งใหม่ ๆ ของพวกเขาในการกีฬา ดังนั้นสิ่งเหล่านี้สามารถอธิบายการทำผลงานให้เป็นที่ต้องการได้โดยอาศัย

ประสบการณ์การเรียนรู้ และการฝึกฝน หรือแม้แต่การทำความเข้าใจในสิ่งใหม่ ๆ นั้นอยู่เสมอ เพื่อจะทำให้เกิดแรงจูงใจในการค้นคว้าชัยชนะ จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่นักกีฬาต้องรู้จักเรียนรู้เทคนิคใหม่ ๆ อยู่เสมอ และใช้ประสบการณ์ที่มีมานำมาเรียนรู้

1.2 แรงจูงใจที่นำไปสู่ความสำเร็จ (Intrinsic Motivation toward Accomplishments)

การศึกษาตามหลักการทางจิตวิทยา โดยอาศัยต้นแบบ หรืออาศัยแรงจูงใจจากผู้นำ เพื่อให้ได้มาซึ่งประสิทธิภาพ และความเหมาะสมของแต่ละบุคคล นักเรียนบางกลุ่มได้อ้างอิงข้อมูลของตัวนักกีฬาวินาทีว่า ต้องอาศัยความสามารถเฉพาะตัว และสิ่งรอบข้างเป็นแกนหลักในการที่จะนำไปสู่ความสำเร็จ การมีความพยายามบวกกับแรงจูงใจ และประสบการณ์ที่ได้รับการฝึกฝนจะทำให้ตัวนักกีฬาพอใจ และยินดีในประสบการณ์เมื่อนักกีฬาพยายามไปสู่ความสำเร็จผู้นำทีมต้องอาศัยการเรียนรู้และเทคนิครวมกับความสามารถและประสบการณ์นี้เป็นแรงผลักดันนำทีมไปสู่ความสำเร็จ

1.3 แรงจูงใจเกี่ยวกับการได้รับประสบการณ์ (Intrinsic Motivation to Experience Stimulation)

แรงจูงใจในด้านประสบการณ์นี้ เป็นลักษณะเด่นของนักกีฬาที่สามารถใช้ความสามารถเฉพาะตัวนักกีฬาเอง ซึ่งจะแสดงสภาวะการเป็นผู้นำกลุ่ม และมีความโดดเด่นในเกมส์การแข่งขัน (ความพอใจที่รู้สึกได้ ประสบการณ์ ความสนุกในเกมส์การแข่งขัน) แรงจูงใจที่เกิดขึ้นจากภายในก็จะเป็นตัวกระตุ้นให้นักกีฬาเกิดการตื่นตัว และบวกกับสถานการณ์ที่ได้ฝึกฝนมากก็จะทำให้นักกีฬานั้นสามารถที่จะนำเอาสิ่งเหล่านี้มาเป็นตัวหลักในการเล่นกีฬา และส่งผลให้มีแรงผลักดันทำให้ไปสู่ผลสำเร็จได้ในที่สุด

2. แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) แรงจูงใจของนักกีฬามักจะมีความขัดแย้งกับแรงจูงใจภายนอก (EM) ในทางปฏิบัติ และจุดมุ่งหมายที่ค่อนข้างจะแตกต่างกัน เพราะแรงจูงใจจากภายนอกนั้นจะเป็นตัวบ่งชี้ให้นักกีฬาเกิดความมั่นใจในตัวเองจากสิ่งรอบข้าง และส่งผลทำให้ไม่ประสบผลสำเร็จในการปฏิบัติ ซึ่ง ไรอัน (Ryan) ได้ให้ความหมายและบทสรุปของแรงจูงใจภายนอกไว้ว่า การที่จะประพฤติปฏิบัติตัวเองให้มีความมั่นใจและฝึกฝนตนเองอย่างต่อเนื่อง ก็จะสามารถไปสู่จุดสำเร็จได้ แรงจูงใจภายนอกแบ่งได้เป็น 3 ประการ คือ กฎเกณฑ์ การรับอิทธิพลจากสิ่งแวดล้อม การพัฒนาบุคลิกภาพ

2.1 แรงจูงใจภายนอกเกี่ยวกับกฎเกณฑ์ (Extrinsic motivation-External Regulation)

บทบาทที่แสดงให้เห็นเกี่ยวกับหลักของแรงจูงใจภายนอกที่แสดงให้เห็นได้ชัดมีดังนี้ คือ การปฏิบัติตัว การควบคุมตัวเอง อิทธิพลของแหล่งข่าว ผลตอบแทน การบังคับควบคุมอารมณ์ นักกีฬาที่ทำการแข่งขัน และการถูกกระตุ้นให้มีแรงกดดันจากโค้ช และให้เกิดแรงกระตุ้นจากการเล่นจะทำให้เกมส์การแข่งขันนั้นประสบผลสำเร็จ หรืออาจตรงกันข้ามทำให้ไม่ประสบผลสำเร็จก็ได้ ผลกระทบนี้จึงเป็นปัจจัยภายนอกที่ตัวนักกีฬา

2.2 แรงจูงใจภายนอกเกี่ยวกับการรับอิทธิพลจากสิ่งแวดล้อม (Extrinsic motivation - Introjection) การรับอิทธิพลและลักษณะต่าง ๆ จากสิ่งแวดล้อมเข้าสู่ตนเองอยู่ภายใต้แรงจูงใจนั้นมีมานานแล้วฉะนั้นนักกีฬาจำต้องรู้จักการควบคุมตนเองในการเล่น ต้องมีสมาธิสามารถแยกแยะได้ว่าตนเองกำลังปฏิบัติในหน้าที่ใดอยู่ ต้องควบคุมสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ดีต้องทำการฝึกฝนเพื่อให้เป็นนิสัยสามารถรับสภาวะกดดัน และการตื่นตัวของตัวเองได้ เพื่อลดสภาวะการขัดแย้งกันภายในจิตใจของตนเอง

2.3 แรงจูงใจภายนอกด้านการพัฒนาบุคลิกภาพ (Extrinsic motivation - Identification) เป็นวิธีสุดท้ายของแรงจูงใจภายนอกในการเล่นกีฬาเป็นความสามารถเฉพาะตัวของนักกีฬาที่ต้องอาศัยประสบการณ์ และการเรียนรู้เพื่อใช้ในการปฏิบัติ (ทำให้สามารถนำไปสู่เป้าหมาย) แต่อย่างไรก็ดี การแยกแยะสถานการณ์ควบคู่ไปกับการควบคุมภายในจิตใจของตัวนักกีฬาด้วย เพื่อที่นักกีฬาจะได้ฝึกสมาธิ และสามารถพิสูจน์ถึงการก้าวไปสู่แรงจูงใจในการค้นคว้าชัยชนะมาครอบครอง

3. ไม่มีแรงจูงใจ (Amotivation) เป็นช่วงเวลา 17 ปีมาแล้วที่แรงบันดาลใจที่เป็นตัวช่วยให้นักกีฬาประสบความสำเร็จ แรงจูงใจทำให้เราไม่สามารถที่จะรับรู้ได้ว่าสภาวะของจิตทั้งภายใน และภายนอกจะมีความแน่นอนสักเพียงใด จากประสบการณ์ของตัวพวกเขาเองก็ยังสรุป ได้ว่าการผลักดันทั้ง 2 ชนิดนี้ จะเป็นตัวส่งผลให้นักกีฬาสามารถนำไปพัฒนาเพื่อมุ่งมั่นทำให้ตัวนักกีฬาเองสามารถฝ่าฟันอุปสรรคและก้าวหน้าไปหากได้รับการฝึกฝนและปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง แต่ทั้งหมดนี้จะต้องอาศัยระยะเวลา และการประพฤติปฏิบัติ

กมลรัตน์ หล้าสูงษ์ (2530: 236) ได้แบ่งประเภทแรงจูงใจที่อยู่เบื้องหลังของการแสดงออกของพฤติกรรมออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) เป็นภาวะที่บุคคลเห็นคุณค่าของกิจกรรมที่ดีทำด้วยความเต็มใจ โดยถือว่าการบรรลุในกิจกรรมนั้นเป็นรางวัลอยู่แล้ว

2. แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) เป็นภาวะที่บุคคลแสดงพฤติกรรมที่แสดงออกมาเพราะมีสิ่งใดสิ่งหนึ่งมาเร้า ไม่ได้ทำเพื่อความสำเร็จในสิ่งนั้นเลย เช่น การกระทำเพื่อต้องการรางวัล ตำแหน่ง และเกรด เป็นต้น

สุชา จันทรโสม (2527: 101-102) ได้แบ่งประเภทแรงจูงใจตามที่มาของแรงจูงใจได้เป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. แรงจูงใจทางสรีรวิทยา (Physiological Motivation) แรงจูงใจด้านนี้เกิดขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการทางร่างกายทั้งหมด เพื่อให้บุคคลมีชีวิตอยู่ได้เป็นความต้องการที่จำเป็นตามธรรมชาติของมนุษย์ ได้แก่ ต้องการน้ำ อาหาร ต้องการพักผ่อน และปราศจากโรค เราสามารถวัดระดับความต้องการทางสรีระได้ จากการสังเกตพฤติกรรมและการกระทำของคนเรา คือ จากความมากน้อยของ

การกระทำ การเลือกทำ การได้ตอบสิ่งที่มาขัดขวาง

2. แรงจูงใจทางจิตวิทยา (Psychological Motivation) มีความสำคัญน้อยกว่าแรงจูงใจทางด้านสรีรวิทยา เพราะจำเป็นในการดำรงชีวิตน้อยกว่า แต่จะช่วยคนเราทางด้านจิตใจจะทำให้สุขภาพจิตดีและสดชื่นแรงจูงใจประเภทนี้ ได้แก่ ความอยากรู้อยากเห็น และการตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อม ความต้องการความรัก และความเอาใจใส่ใกล้ชิดจากผู้อื่น

3. แรงจูงใจทางสังคม หรือแรงจูงใจที่เกิดจากการเรียนรู้ (Social Motivation) แรงจูงใจชนิดนี้มีจุดเริ่มต้นส่วนใหญ่มาจากประสบการณ์ทางสังคมในอดีตของบุคคล และจุดมุ่งหมายของแรงจูงใจชนิดนี้มีความสัมพันธ์กับการแสดงปฏิกิริยาของบุคคลอื่น ๆ ที่มีต่อตัวเรา แรงจูงใจทางสังคมที่มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของคนเรา ได้แก่

3.1 แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (Achievement Motivation) เป็นความปรารถนาของบุคคลที่จะทำกิจกรรมต่าง ๆ ให้ดีและประสบความสำเร็จ ซึ่งได้รับการส่งเสริมตั้งแต่วัยเด็ก จากผลการศึกษาวิจัยพบว่า เด็กที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูอย่างอิสระ เป็นตัวของตัวเองได้รับการฝึกหัดการช่วยเหลือตัวเองตามวัยจะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีความต้องการความสำเร็จในชีวิตสูง การฝึกหัดให้บุคคลมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงจึงต้องเริ่มต้นจากครอบครัว

3.2 แรงจูงใจต่อความนับถือของตนเอง (Affiliative Motivation) แรงจูงใจที่ทำให้บุคคลปฏิบัติตนให้เป็นที่ยอมรับของบุคคลอื่น ต้องการความเอาใจใส่ ต้องการความรักจากบุคคลอื่น

3.3 แรงจูงใจต่อความนับถือตนเอง (Self-Esteem Motivation) เป็นแรงจูงใจที่บุคคลปรารถนาเป็นที่ยอมรับของสังคม มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักของคนโดยทั่วไป ต้องการได้รับการยกย่องจากสังคม ซึ่งจะนำมาสู่ความนับถือตนเอง

ถวิล เกื้อกูลวงศ์ (2528: 94-114) ได้แบ่งแรงจูงใจตามลักษณะความต้องการต่าง ๆ ดังนี้

1. แรงจูงใจด้านความมั่นคง มักอยู่ในรูปของจิตสำนึก โดยจะเห็นจากการที่มนุษย์มีความต้องการความปลอดภัย ส่วนความมั่นคงในรูปของจิตใต้สำนึกนั้น เป็นสิ่งที่ได้พัฒนามาตั้งแต่เกิด โดยการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลที่อยู่ใกล้ชิดที่จะทำให้เป็นคนที่มีความมั่นใจ หรืออ่อนแอ

2. แรงจูงใจด้านสังคม เนื่องจากมนุษย์เป็นสัตว์สังคมจึงต้องมีการติดต่อสัมพันธ์ซึ่งกัน และกัน มีการอยู่ร่วมกันเพื่อจะได้เป็นส่วนหนึ่งของสังคม และได้รับการยกย่อง การที่บุคคลติดต่อสัมพันธ์กันนั้นมิใช่เพื่อมิตรภาพเพียงอย่างเดียว หากแต่ต้องการให้ผู้อื่นยอมรับศรัทธา และเชื่อถือได้

3. แรงจูงใจด้านชื่อเสียงมีมากขึ้นในสังคมไทย โดยเฉพาะสังคมในระดับชนชั้นกลางความต้องการด้านชื่อเสียงเป็นการกำหนดขีดจำกัดของบุคคลอย่างหนึ่ง บุคคลบางคนจะมีความพึงพอใจกับชื่อเสียงในระดับเพื่อนหรือระดับชุมชน แต่บางคนอาจจะแสวงหาชื่อเสียงในระดับชาติ หรือระดับโลก

4. แรงจูงใจด้านอำนาจถือเป็นศักยภาพแห่งอิทธิพลของบุคคล มีการแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ อำนาจตามตำแหน่ง และอำนาจส่วนตัว เช่น การที่บุคคลสามารถทำให้ผู้อื่นปฏิบัติตาม เพราะตำแหน่งส่วนบุคคล ซึ่งมีอิทธิพลโดยบุคลิกภาพ และพฤติกรรม แสดงว่าเป็นผู้มีอำนาจส่วนตัว แต่บุคคลบางประเภทเป็นเจ้าของอำนาจทั้ง 2 ประเภท คือ ทั้งอำนาจตามตำแหน่ง และอำนาจส่วนตัว

5. แรงจูงใจด้านความสามารถ หมายถึง การควบคุมองค์ประกอบสิ่งแวดล้อมทั้งกายภาพ และสังคม ความรู้สึกด้านความสามารถนี้เกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกับมโนทัศน์ ด้านความคาดหวังบุคคลจะมีความสามารถหรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับความสำเร็จและความล้มเหลวในอดีต ถ้าความสำเร็จอยู่เหนือความล้มเหลวแล้วจะทำให้มองโลกในทางลบ บุคคลที่มีความรู้สึกด้านความสามารถต่ำจะไม่มีแรงจูงใจที่จะแสวงหาการทำท่ายใหม่ ๆ หรือทำการเสี่ยง บุคคลพวกนี้จะปล่อยให้สิ่งแวดล้อมบังคับควบคุม มากกว่าที่จะพยายามบังคับ และควบคุมสิ่งแวดล้อม

6. แรงจูงใจด้านความสำเร็จ เป็นแรงจูงใจที่เด่นชัดของมนุษย์ที่สามารถแยกออกจากความต้องการด้านอื่น ๆ ลักษณะอย่างหนึ่งของบุคคลที่มีแรงจูงใจด้านความสำเร็จจะมีความก้าวหน้าในการทำงาน เพราะว่าจะเป็นผู้สร้างสรรค์ในงานสำเร็จ

7. แรงจูงใจด้านเงิน เป็นแรงจูงใจที่สลับซับซ้อนของมนุษย์ และสัมพันธ์กับความต้องการทุกประเภททุกระดับ คุณสมบัติที่เด่นชัดและสำคัญที่สุดของเงินคือ เป็นตัวแทนในการแลกเปลี่ยนสิ่ง ที่เงินสามารถซื้อได้นั้นไม่ใช่ตัวเงินโดยตรงแต่เป็นคุณค่าของเงิน ตัวเงินนั้นไม่ได้มีความสำคัญแต่เป็นตัวแทนของความต้องการใด ๆ ที่บุคคลต้องการให้เป็นตัวแทน

พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา (2542: 140-142) จำแนกแรงจูงใจออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. แรงจูงใจเพื่อความอยู่รอด (Survival Motive) เป็นแรงจูงใจที่ช่วยให้คนเราสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ แรงจูงใจชนิดนี้มักจะสัมพันธ์กับสิ่งเบื้องต้นที่คนเราต้องการในชีวิต เช่น อาหาร น้ำ อากาศ และการขับถ่าย

2. แรงจูงใจทางสังคม (Social Motives) เป็นแรงจูงใจที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ในสังคม อาจจะได้รับอิทธิพลโดยตรงจากสิ่งเร้าที่บุคคล หรือจากวัตถุที่มองเห็นได้ จับต้องได้ หรือมาจากภาวะทางสังคมที่มองไม่เห็นก็ได้ เช่น การมีอิทธิพลเหนือผู้อื่น การเป็นผู้นำ การสร้างมิตร เป็นต้น

3. แรงจูงใจเกี่ยวกับตนเอง (Self Motives) แรงจูงใจชนิดนี้ค่อนข้างจะซับซ้อน และผลักดันให้คนเราพยายามปรับตัวไปในทางที่ดีขึ้น เช่น แรงจูงใจที่เกี่ยวกับความสำเร็จในหน้าที่การงาน หรือความสำเร็จในชีวิต เป็นต้น

1. แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (Achievement Motives)
2. แรงจูงใจใฝ่สัมพันธ (Affiliation Motives)
3. แรงจูงใจใฝ่อำนาจ (Power Motives)

4. แรงจูงใจใฝ่ก้าวร้าว (Aggression Motives)

1. **แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (Achievement Motives)** เป็นแรงจูงใจที่ทำให้บุคคลมีความต้องการที่จะกระทำสิ่งต่าง ๆ ทั้งในหน้าที่การงานและเรื่องส่วนตัวให้สำเร็จลุล่วงจากผลการวิจัยพบว่า พ่อแม่ที่แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงย่อมมีอิทธิพลที่จะทำให้เด็กเป็นผู้ที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงตามไปด้วย ทั้งนี้เพราะพ่อแม่จะเอาใจใส่เกี่ยวกับการกระทำของเด็กมาตั้งแต่เล็ก ๆ โดยการแสดงความรักใคร่ตั้งมาตรฐานการกระทำในสิ่งต่าง ๆ ตลอดจนคอยกระตุ้นแนะนำให้กำลังใจแก่เด็กในการทำกิจกรรมอยู่ตลอดเวลา ลักษณะของผู้ที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ มีดังนี้

1. เป็นผู้ที่มีความบากบั่น พยายาม อดทน เพื่อจะทำงานให้บรรลุเป้าหมาย
2. ต้องการงานให้ดีที่สุด โดยเน้นถึงมาตรฐานที่ดีเลิศของความสำเร็จ
3. ชอบความท้าทายของงาน โดยมุ่งทำงานที่สำคัญให้ประสบความสำเร็จ
4. ชอบแสดงออกถึงความรับผิดชอบเกี่ยวกับงาน
5. ชอบแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์
6. ทำงานอย่างมีหลักเกณฑ์เป็นขั้นตอน และมีการวางแผน
7. ชอบยกเหตุผลมาประกอบคำพูดอยู่เสมอ
8. อยากให้ผู้อื่นยกย่องว่าทำงานเก่ง

2. **แรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์ (Affiliation Motives)** เป็นแรงจูงใจที่ทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมเพื่อให้ได้มาซึ่งการยอมรับ เป็นที่รักใคร่ของเพื่อนฝูง และได้รับความนิยมนจากบุคคลในกลุ่มพัฒนาการของแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์จะเริ่มตั้งแต่วัยเด็ก โดยเฉพาะในครอบครัวที่มีความรัก ความเข้าใจ ความอบอุ่น พ่อแม่ที่ไม่มีลักษณะการก้าวร้าวข่มขู่ หรือครอบครัวที่ไม่มีการแก่งแย่งชิงดีชิงเด่นในพี่น้อง สิ่งเหล่านี้จะช่วยพัฒนาบุคลิกภาพของเด็กเมื่อเติบโตขึ้นมา จะทำให้เป็นคนที่ทำอะไรเพื่อให้ผู้อื่นพอใจเสมอ ลักษณะของผู้ที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมพันธ์สูง มีดังนี้

1. ชอบผูกมิตรใหม่
2. ชอบคบเพื่อนอย่างสนิทสนม
3. ชอบคบเพื่อนมาก ๆ
4. ชอบพูดถึงมิตรภาพ ความใกล้ชิดสนิทสนมที่มีต่อกัน
5. ชอบแสดงออกถึงอารมณ์ที่มีความละเอียดอ่อน เช่น เสียใจ เมื่อมีการพลัดพราก

หรือหวานซึ่งเมื่ออยู่ใกล้กัน

6. แสดงออกถึงให้ความสนใจ และยกย่องผู้อื่น
7. จะเน้นถึงการได้รับความชื่นชมจากบุคคลอื่น
8. ชอบทำตนเป็นเพื่อนที่ซื่อสัตย์

3. แรงจูงใจใฝ่อำนาจ (Power Motivation) เป็นแรงจูงใจอย่างหนึ่งที่ส่งผลทำให้มนุษย์ต้องการที่จะมีอิทธิพลเหนือผู้อื่น สามารถบงการผู้อื่นได้ พยายามกระทำทุกวิถีทาง เพื่อให้ผู้อื่นอยู่ใต้อำนาจของตน พัฒนาการของความต้อการที่จะมีอำนาจเหนือผู้อื่นอาจมาจากความรู้สึกที่ด้อยต่ำไม่ทัดเทียมผู้อื่น มีความรู้สึกว่าตนเอง “ขาด” ทั้งในด้านความเป็นอยู่ และฐานะทางสังคมเป็นความรู้สึกที่เรียกว่า “ปมด้อย” ซึ่งความรู้สึกชนิดนี้ยิ่งมีมากเท่าไร ก็จะต้องพยายามสร้าง “ปมเด่น” โดยการแสดงความยิ่งใหญ่ ด้วยการก้าวร้าวออกมาเพื่อลบ “ปมด้อย” นั้น มีลักษณะของผู้ที่มีแรงจูงใจใฝ่อำนาจสูงดังนี้

1. ชอบวางตนเป็นหัวหน้ากลุ่ม หรือแสดงอำนาจเหนือผู้อื่น
2. ชอบบงการ ชี้นำ บังคับ ควบคุมให้ผู้อื่นคิด หรือกระทำตาม
3. ชอบวางแผนการกระทำของกลุ่ม และแนวโน้มให้ผู้อื่นกระทำตาม
4. ชอบพูดถึงความสัมพันธ์กับผู้อื่น แต่จะพูดในความหมายที่แฝงไว้ ในลักษณะที่เหนือผู้อื่น

5. ชอบสัมพันธ์กับคนที่มาอ่อนน้อม ถ่อมตน หรือมาประจบสอพลอ
6. บางครั้งชอบการตัดสินใจกระทำการเสี่ยงภัยอย่างบ้าบิ่น
7. หลีกเลี่ยงการแสดงความอ่อนแอออกมาให้ปรากฏ
8. ชอบโต้เถียงกับผู้อื่นที่มีความคิดเห็นขัดแย้งกับตน

4. แรงจูงใจใฝ่ก้าวร้าว (Aggression Motivation) เป็นแรงจูงใจชนิดหนึ่งที่ทำให้มนุษย์แสดงออกโดยวาจา หรือท่าทาง เพื่อขจัดความคับข้องใจ หรือความโกรธที่เกิดขึ้น พฤติกรรมก้าวร้าวนี้บางครั้งผู้แสดงออกโดยวาจา หรือท่าทาง เพื่อขจัดความคับข้องใจ หรือความโกรธที่เกิดขึ้น พฤติกรรมก้าวร้าวนี้บางครั้งผู้แสดงออกจะพบว่า เมื่อแสดงพฤติกรรมดังกล่าวออกไปแล้ว จะช่วยผ่อนคลายอารมณ์ของตนเองในขณะนั้นลงไป พัฒนาการของความก้าวร้าวจะเริ่มเกิดขึ้นตั้งแต่ในช่วงวัยเด็กโดยการเลียนแบบจากพ่อแม่หรือคนใกล้ชิดที่อบรมเลี้ยงดู การที่บุคคลมีความก้าวร้าว หรือมีบุคลิกภาพแบบ “ถือตนเองเป็นใหญ่” (Authoritarian) นั้น เนื่องมาจากการอบรมเลี้ยงดูที่เข้มงวดกดขี่จนมากเกินไป ทำอะไรผิดนิดหน่อยก็จะถูกดุด่าเชียนตีทำให้เด็กเกิดความรู้สึกโกรธแค้น ขุ่นเคือง แต่เด็กก็ไม่กล้าแสดงอาการโต้ตอบโดยตรงแต่จะไปแสดงความก้าวร้าวออกมากับคนรอบข้าง โดยเฉพาะกับบุคคลที่ด้อยกว่า พฤติกรรมก้าวร้าวนี้เมื่อเกิดขึ้นแล้วก็ยากที่จะหยุดได้ แต่เราสามารถแก้ไขพฤติกรรมก้าวร้าวให้ลดลงได้ โดยผู้ใหญ่จะต้องพยายามควบคุมอารมณ์ของตนเอง ไม่แสดงความก้าวร้าวเอาแต่ใจตนเอง ไม่ใช้คำพูดในเชิงขู่บังคับ แต่พยายามจะสร้างความสัมพันธ์กับเด็ก เพื่อให้เด็กเกิดความรู้สึกอบอุ่น และไว้วางใจ เชื่อใจว่า เราคือผู้ให้ความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำมิใช่ผู้ควบคุม หากกระทำได้นี้ พฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กก็จะลดลง

องค์ประกอบที่มีผลต่อแรงจูงใจ

อารี พันธมณี (2534: 192–196) กล่าวว่า แรงจูงใจที่มีผลต่อการเรียนรู้พฤติกรรมต่าง ๆ ของบุคคลเป็นอันมาก เพราะการที่บุคคลเกิดแรงจูงใจในการที่จะแสดงพฤติกรรม ย่อมจะทำให้พฤติกรรมหรือการเรียนรู้ในสิ่งนั้น ๆ มีประสิทธิภาพ และเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วมากกว่าบุคคลที่ไม่เกิดแรงจูงใจ ลักษณะของแรงจูงใจของบุคคลจึงขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ ดังต่อไปนี้

1. ธรรมชาติของแต่ละบุคคล ทุกคนมีธรรมชาติของตนแตกต่างจากคนอื่น หรือมีลักษณะเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ซึ่งประกอบด้วย

1.1 แรงขับ แรงขับของบุคคลเป็นพื้นฐานเบื้องต้นของการเกิดพฤติกรรมแรงขับเป็นสภาวะที่เกิดจากความไม่สมดุลภายในร่างกายของมนุษย์ เช่น ความหิว ความกระหาย ความง่วงนอน เป็นต้น และแรงขับที่เกิดจากภายนอกร่างกาย เช่น การได้รับความเจ็บปวดจากสิ่งเร้าภายนอก สภาวะความกดดัน ทำให้เกิดความตึงเครียด

1.2 ความวิตกกังวล ความวิตกกังวลมีผลต่อการเรียนรู้ หรือการแสดงออกของพฤติกรรม ความวิตกกังวลจะมีความแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่เพิ่มขึ้นย่อมทำให้เกิดความวิตกกังวลเพิ่มมากขึ้น เด็กเล็ก ๆ จะไม่มีความกังวลใจแต่จะมีความกลัว เมื่ออายุเพิ่มมากขึ้น ความกลัวจะลดลง กลายเป็นความวิตกกังวลเพิ่มขึ้นมาแทนที่

2. สถานการณ์ต่าง ๆ ในสิ่งแวดล้อม ย่อมจะส่งผลทำให้บุคคลเกิดแรงจูงใจแตกต่างกัน เป็นต้นว่า ส่งผลให้บุคคลสับสนวุ่นวายหรืออื่น ๆ และวัฒนธรรมแต่ละสังคมย่อมจะส่งผลให้พัฒนาของผู้เรียนแตกต่างกันด้วย ลักษณะสถานการณ์ต่าง ๆ ที่มีผลต่อแรงจูงใจ ได้แก่

2.1 การแข่งขัน หมายถึง พฤติกรรมของบุคคลที่มีความปรารถนาจะเอาชนะผู้อื่น ต้องการทำให้ตนมีสภาพการณ์ดีขึ้น การแข่งขันลักษณะที่สำคัญ 2 ประการ คือ การแข่งขันกับตนเอง เป็นการแข่งขันที่ทำให้ตนเองดีขึ้นด้วยความเต็มใจ และความต้องการของตนไม่มีใครมาบังคับ การแข่งขันกับบุคคลอื่น เป็นความรู้สึกที่ต้องการเอาชนะบุคคลอื่นให้ตนอยู่เหนือกว่าบุคคลอื่นมักจะพยายามทำทุกวิถีทางให้ตนชนะผู้อื่น

2.2 ความร่วมมือ หมายถึง แรงจูงใจที่มีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิด แรงผลักดันทางสังคม มีพฤติกรรมแบบประนีประนอม ให้ความร่วมมือช่วยเหลือเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันเพื่อให้งาน หรือพฤติกรรมที่มุ่งปรารถนาสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ฉะนั้นความร่วมมือของบุคคลจึงจัดว่าเป็นแรงจูงใจที่สำคัญ ที่ทำให้บุคคลเกิดพฤติกรรมต่าง ๆ ขึ้น

2.3 การตั้งจุดมุ่งหมาย คือ การที่บุคคลมีการตั้งจุดมุ่งหมายในชีวิตไว้ มีผลทำให้บุคคลมีความพยายามที่จะกระทำสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายที่ตนตั้งไว้ ซึ่งในบางครั้งแม้ว่าจะมีการตั้งจุดมุ่งหมายไว้ บุคคลก็ไม่สามารถกระทำเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายที่ตนตั้งไว้ได้ ด้วยเหตุนี้เองการตั้ง

จุดมุ่งหมายในชีวิตจึงเป็นแรงจูงในการแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ลักษณะของการตั้งจุดมุ่งหมายมี 2 ลักษณะ ดังนี้

2.3.1 การตั้งจุดมุ่งหมายรวมเป็นจุดมุ่งหมายที่มักจะมีจุดมุ่งหมายย่อย ๆ มาเกี่ยวข้อง เช่น การตั้งจุดมุ่งหมายวิชาว่าจะเป็นนักวาดรูปที่มีชื่อเสียงของโลก แต่ขณะนี้อายุยังน้อยจึงมีเป้าหมายย่อย ๆ หลายจุดมุ่งหมายมารวมกันคือ อยากจะวาดรูปให้ชนะการแข่งขัน จะวาดรูปให้ได้รับการชมจากครู จะวาดรูปให้เพื่อน ๆ ยอมรับ

2.3.2 การตั้งจุดมุ่งหมายระยะไกล เพื่อจุดหมายใดจุดหมายหนึ่งโดยเฉพาะอย่างยิ่งการตั้งจุดมุ่งหมายระยะไกลจะเกิดขึ้นกับคนที่มีวุฒิภาวะทางด้านสมองพอสมควรจะไม่เกิดในเด็ก

2.4 การตั้งความทะเยอทะยาน เป็นการตั้งความหวังสูงไว้ และมีความพยายามมุ่งมั่นอย่างมากที่จะทำให้สำเร็จการตั้งความหวังหรือเกิดความทะเยอทะยาน จึงเป็นแรงจูงใจที่ผลักดันให้เกิดพฤติกรรมขึ้น ถ้าบุคคลตั้งความทะเยอทะยานไว้สูงเกินความสามารถของตนเองจะทำให้บุคคลเกิดความล้มเหลวได้ง่าย ทำให้ไม่มีแรงจูงใจในการทำงานนั้น ๆ หรือเกิดความท้อถอยหรือถ้าตั้งความหวังไว้ต่ำกว่าความสามารถก็ไม่มีแรงจูงใจพอที่จะกระทำ เพราะว่ามันประสบความสำเร็จในงานนั้น ๆ ง่ายเกินไป ความยากง่ายของงานจะมีผลต่อแรงจูงใจ

แรงจูงใจกับการเล่นกีฬา

แรงจูงใจนับว่ามีบทบาทสำคัญมากต่อการเล่นกีฬา การเตรียมทีม และการฝึกซ้อมกีฬา นักจิตวิทยาการกีฬาได้ให้ทัศนะต่อแรงจูงใจมีความแตกต่างกัน สรุปแล้วพอจะกล่าวได้ว่า แรงจูงใจเป็นกระบวนการที่มีอยู่ในตัวนักกีฬาเองแต่ละคนซึ่งพร้อมที่จะได้รับการกระตุ้นจากภายนอกให้มีกำลังแรงขึ้น เพื่อให้อยากกระทำในสิ่งนั้น ๆ มากขึ้น หมายความว่านักกีฬาทุกคนต่างก็มีแรงจูงใจภายในตัวเองอยู่แล้ว หน้าที่ของผู้ฝึกสอนกีฬามีเพียงแต่ค้นหาวิธีการที่จะกระตุ้นจากภายนอก เพื่อให้เกิดกำลังแรงขึ้น การสร้างแรงจูงใจนี้มีความเกี่ยวข้องกับความต้องการมากที่สุด ความต้องการดังที่กล่าวมานี้จึงเป็นความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ทุกคน ดังนั้นในการฝึกซ้อมกีฬาแต่ละครั้ง หากว่าผู้ฝึกสอนได้เล็งเห็นถึงความสำคัญเหล่านี้ แล้วนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์จะเป็นพื้นฐานในการฝึกซ้อมกีฬาที่ดีแล้วยังสามารถที่จะสร้างแรงจูงใจในระดับสูงขึ้นไปได้อีกด้วย ในการคัดเลือกตัวนักกีฬาเพื่อให้ได้ตัวนักกีฬาตามลักษณะ และคุณสมบัติของการเป็นนักกีฬาที่แท้จริงนั้น

มีนักวิจัยบางท่านได้กล่าวไว้ว่า แรงจูงใจในการเล่นกีฬา คือ สิ่งที่กระตุ้นให้นักกีฬาต้องการมีส่วนร่วมในการกีฬา การที่คนเราอยากหรือไม่อยากเล่นกีฬานั้น ไม่ทำให้สมรรถภาพทางการกีฬาดีขึ้น แต่ถ้าอยากเล่นพอใจที่ได้เล่นจะทำให้มีความพยายาม มีการพัฒนาให้ดีขึ้น เมื่อพบอุปสรรคก็ไม่หยุดเล่นกีฬาไปง่าย ๆ

เทเวศร์ พิริยะพูนท์ (2529: 147) ได้กล่าวไว้ว่า แรงจูงใจเป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงเพราะนักกีฬาที่มีความปรารถนาที่จะเล่นกีฬาให้ดีขึ้นนั้นจะมีแรงจูงใจสูง ซึ่งจะมีผลทำให้นักกีฬาคน ๆ นั้น ทำการฝึกซ้อมอย่างตั้งใจ มีวินัยในตนเอง ขยันขันแข็งในการฝึกซ้อม

พิชิต เมืองนาโพธิ์ (2534: 44) ได้กล่าวถึงลักษณะนิสัยของนักกีฬาที่จะประสบความสำเร็จไว้วว่า นักกีฬาต้องมีความกังวลใจน้อย สมารถเชื่อมั่นในตนเอง มองผลงานของตนเป็นเรื่องใหญ่ที่สุด มีแรงจูงใจมาก ดังนั้น พลังของแรงจูงใจจึงเป็นสิ่งที่ผู้ฝึกสอนควรคำนึงถึงเป็นอย่างมาก และเป็นหน้าที่ของผู้ฝึกสอนที่จะต้องหาวิธีการกระตุ้นหรือสร้างแรงจูงใจให้เกิดขึ้นกับนักกีฬาของตนเอง

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2534: 47) ได้สรุปแนวคิดเกี่ยวกับการเตรียมตัวทางด้านจิตวิทยา ก่อนการแข่งขัน โดยนำเสนอปัจจัยในการเตรียมตัวนักกีฬาด้านจิตวิทยาเพื่อเข้าในการแข่งขันให้ได้ประสบความสำเร็จไว้วดังนี้

1. ควรให้แรงเสริม และให้ผลย้อนกลับที่เหมาะสมกับนักกีฬาในความสามารถที่เขากระทำได้ ซึ่งการใช้แรงเสริมที่สามารถจะกระทำได้โดยง่ายคือ คำชมเชย และกล่าวคำที่เป็นลักษณะสร้างสรรค์ของผู้ฝึกสอนเป็นต้น ส่วนผลย้อนกลับทำได้โดยที่ผู้ฝึกสอนบอกผลที่นักกีฬาสามารถทำได้

2. ควรใช้แรงจูงใจโดยการที่ครูฝึกสอนจะต้องรู้จักการสร้างสภาพการฝึกซ้อมเป็นที่น่าสนใจ มีความเป็นสนุกสนาน มีความท้าทาย และสถานการณ์ฝึกซ้อมก็ต้องคล้ายคลึงกับการแข่งขันจริง เพื่อให้นักกีฬาสามารถยืนหยัดฝึกซ้อมให้ได้มากที่สุด และดีที่สุด

3. ควรจะเพิ่ม หรือลดความตื่นเต้น และความฮึกเหิมในการแข่งขันให้เหมาะสมและถูกต้อง โดยใช้วิธีการนั่งสมาธิหรือการสะกดจิต

4. การจัดสภาพการฝึกซ้อมให้คล้ายคลึงกับสภาพการแข่งขันจริงให้ได้มากที่สุด

5. ผู้ฝึกสอนต้องมีความเข้าใจถึงความแตกต่างของนักกีฬาแต่ละคน

6. ผู้ฝึกสอนควรหาทางช่วยเหลือให้นักกีฬาให้มีความเชื่อมั่นในตนเอง และทำให้มีทัศนคติที่ถูกต้อง โดยการจัดสภาพการณ์ให้นักกีฬาได้รับประสบการณ์ในความสำเร็จ หรือมีประสบการณ์ที่ดีในการฝึกซ้อม และควรให้แรงเสริม

7. การใช้ความเชื่อมั่นบางอย่างให้เป็นประโยชน์ต่อการฝึกซ้อม เช่น มีความเชื่อว่าการได้สูดออกซิเจนก่อนการฝึกซ้อม จะทำให้รู้สึกว่ามีกำลังวังชาขึ้น

8. ควรเปลี่ยนบรรยากาศ และสิ่งแวดล้อมทำให้เป็นประโยชน์ต่อการฝึกซ้อม

9. ผู้ฝึกสอนควรมีรูปแบบเป็นผู้นำที่เป็นประโยชน์ต่อการฝึกซ้อม เช่น ผู้นำแบบประชาธิปไตย และผู้นำแบบอัตตาธิปไตย

10. โปรแกรมการฝึกซ้อม และวิธีการฝึกซ้อมควรจะเป็นสิ่งที่มีความหมายต่อนักกีฬา โดยที่โปรแกรมการฝึกซ้อม และวิธีการฝึกซ้อมที่นักกีฬาเห็นว่าสามารถที่จะเป็นไปได้และปฏิบัติได้

11. การใช้แรงจูงใจที่เกิดจากการเห็นคุณค่าของการเล่นกีฬาเป็นสิ่งที่ดี และเป็นสิ่งที่พึงปรารถนา เช่น ความรู้สึกภาคภูมิใจในการเล่นกีฬาและเป็นนักกีฬา หรือการเห็นคุณค่าและประโยชน์ของนักกีฬา
12. ผู้ฝึกสอนควรจะมีใจความเข้าใจในความสัมพันธ์กัน ระหว่างผู้ฝึกสอนและผู้จัดการดูแลความสามารถที่นักกีฬาสามารถทำได้ โดยการมีคู่ฝึกซ้อมจะทำให้ให้นักกีฬาได้ใช้ความพยายามมากกว่าการฝึกซ้อมคนเดียว
13. การควบคุมระดับความกังวลใจ และการลดความเครียดในตัวนักกีฬา
14. สุขภาพจิตของนักกีฬา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการปฐมพยาบาลทางจิต และอารมณ์ของนักกีฬาหลังการแข่งขัน

แรงจูงใจกับความสำเร็จในการแข่งขันกีฬา

การสร้างแรงจูงใจหรือการสร้างความพึงพอใจให้เกิดขึ้นกับนักกีฬาขณะที่ทำการฝึกซ้อมนั้นย่อมเป็นเหตุผลที่สำคัญประการหนึ่งที่จะช่วยให้ให้นักกีฬาประสบความสำเร็จในการแข่งขันด้วยเหตุผลเช่นเดียวนี้เอง ผู้ฝึกสอนกีฬาหรือโค้ชทั้งหลายจึงเปิดโอกาสให้นักกีฬาที่ตนเองฝึกซ้อมนั้นได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น ได้มีส่วนร่วมในการทดลองความสามารถของตนเอง ได้มีส่วนร่วมในความสนุกสนานทั้งภายใน และภายนอกค่ายฝึกซ้อม ตลอดจนมีโอกาสได้เข้าร่วมในการวางแผนการฝึกซ้อมและแข่งขันบ้างเป็นครั้งคราว เป็นต้น

พิชิต เมืองนาโพธิ์ (2534: 76-77) ได้กล่าวถึงวิธีการสร้างแรงจูงใจเพื่อให้เกิดความสำเร็จในการแข่งขันกีฬาไว้ว่า ดังนี้

1. ให้นักกีฬาได้รับประสบการณ์แห่งความสำเร็จอย่างทั่วถึงในการกีฬา ดังนั้นการจัดสภาพแวดล้อมในการกีฬา ควรจัดให้นักกีฬาได้รับความสำเร็จ ซึ่งทำให้เพิ่มแรงจูงใจในการเล่นกีฬามากยิ่งขึ้น
2. ให้นักกีฬามีโอกาสรับผิดชอบในการตั้งเกณฑ์ในการตัดสินใจ ทำให้นักกีฬามีโอกาสควบคุมความประพฤติของตนเอง และเกิดความรู้สึกว่าได้ประสบความสำเร็จ
3. ให้คำชมเชยทั้งคำพูดและท่าทางควรใช้บ่อย ๆ ให้นักกีฬารับรู้ถึงการมีส่วนช่วยเหลือทีม เน้นบทบาทความสำคัญของแต่ละคนที่มีต่อความสำเร็จของทีมและทำให้นักกีฬามีความรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่า
4. การตั้งจุดมุ่งหมายต้องเป็นจุดมุ่งหมายที่เป็นจริง และสามารถทำได้ด้วยความพยายาม มีการประเมิน มีการปรับปรุงว่านักกีฬาได้บรรลุจุดมุ่งหมายเพียงใด มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการฝึก ทำให้ไม่เกิดความเบื่อหน่ายทำให้การฝึกซ้อมเกิดความสนุกสนาน ทำให้นักกีฬาได้ค้นพบสิ่งใหม่ ๆ

5. การทำให้เกิดความสนุกสนาน เกิดความสมดุลระหว่างความสามารถของนักกีฬา กับ ความยากของการฝึก ทำทลายความสามารถ เกิดความอยากลอง อยากซ้อม อยากแข่งขัน

ชาญชัย โพธิ์คลัง (2532: 51-53) ได้กล่าวถึงนักกีฬาที่ประสบความสำเร็จในการฝึกซ้อมและ แข่งขันนั้น ย่อมมีเหตุผลซึ่งเกิดจากการสร้างแรงจูงใจที่แตกต่างกัน ความพอใจที่ทำให้ประสบความสำเร็จที่ซ่อนเร้นอยู่ภายใต้จิตสำนึก คือ

1. ความรู้สึกเกิดความภาคภูมิใจ (Personal Pride) ความภาคภูมิใจเป็นแรงจูงใจอย่างหนึ่งที่ซ่อนเร้นอยู่กับนักกีฬาทุกคน เมื่อนักกีฬาเกิดความรู้สึกเช่นนี้ ก็จะขยันฝึกซ้อมเพื่อที่จะให้มีขีดความสามารถสูงสุดเท่าที่จะสามารถทำได้ เพื่อความสำเร็จในการแข่งขัน

2. ความรู้สึกเพื่อฝัน (Self Image) มนุษย์เราที่เกิดมาไม่ว่าจะเป็นคนปกติธรรมดา หรือเป็น นักกีฬาก็ตามย่อมจะมีความเพื่อฝัน ความอยาก ด้วยกันทั้งนั้น หากจะแยกความอยากหรือความรู้สึก เพื่อฝันที่เกี่ยวกับนักกีฬาแล้ว สามารถแยกความรู้สึกออกได้เป็น 2 ทางด้วยกัน คือ ความรู้สึกที่เกิดขึ้นกับตัวเอง และความรู้สึกอยากที่มีต่อบุคคลอื่นหรือเพื่อนร่วมทีม นักกีฬาที่สร้างจินตนาการของ ความรู้สึกเพื่อฝันนี้ มักจะเคร่งครัดกับตนเองเป็นพิเศษในการฝึกซ้อมและกฎระเบียบต่าง ๆ เพราะเขามี ความรู้สึกอยากที่จะเห็นตนเองประสบความสำเร็จเหมือนกับนักกีฬาระดับแชมป์เปี้ยนต่าง ๆ ทั้งหลาย อีกพวกหนึ่งจะเคร่งครัดกับตนเองเพื่อไม่ให้ทีมหรือเพื่อนร่วมทีมตกต่ำหรือถูกตำหนิจากเพื่อนและพวกนี้ ยังรู้สึกว่า หากตนมีความขยันและมีการพัฒนาแล้วจะสามารถช่วยเหลือเพื่อนร่วมทีมได้มากอีกด้วย ดังนั้นความรู้สึกเพื่อฝันนี้ คือ แรงจูงใจแบบหนึ่งที่ซ่อนเร้นอยู่กับนักกีฬาเกือบทุกคน

3. ความรู้สึกที่ว่าตนถูกลบหลู่ หรือถูกพยายาบท (The Sense of Humiliation and Revenge) หากนักกีฬาคนใดคนหนึ่งเกิดความพ่ายแพ้หรือล้มเหลวจากการแข่งขัน นักกีฬาคนนั้นจะมีความรู้สึกว่าเขาได้สูญเสียเกียรติยศที่มีอยู่ไป ความรู้สึกนั้นจะเป็นแรงกระตุ้นอย่างหนึ่งที่ทำให้เขาอยากแก้ตัว หรือ แก่แค้นหากมีโอกาสจริง จากการถูกลบหลู่จึงเกิดแรงกระตุ้นให้มีจิตใจถูกพยายาบทเตือนเขาอยู่เสมอ ให้ เขาฝึกซ้อมหนักขึ้นอยู่ตลอดเวลา เพื่อจะเรียกชื่อเสียงและเกียรติยศที่สูญเสียนั้นไปนั้นกลับคืนมา ลักษณะเช่นนี้เป็นแรงจูงใจที่เป็นพลังที่ซ่อนเร้นอยู่อีกอย่างหนึ่ง

4. ความต้องการที่จะยกระดับตนเอง (Level of Aspiration) แรงจูงใจที่เกิดขึ้นกับนักกีฬา มีมากมายหลายอย่าง เป็นต้นว่านักกีฬาบางคน อาจจะมีความต้องการที่จะยกระดับของตนเองให้ สูงขึ้นในทุก ๆ ด้าน เช่น ระดับการเล่นของตน ระดับฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมระดับของหน้าที่การ งานและอื่น ๆ ด้วยเหตุที่มีแรงจูงใจเป็นพลังที่ซ่อนเร้นอยู่ในตัวแล้ว จึงเป็นแรงขับที่ดีอย่างหนึ่งที่ทำให้ นักกีฬาประสบผลสำเร็จในการฝึกซ้อมและแข่งขัน

5. ความเชื่อมั่นในตนเองและการได้ค้นพบสิ่งใหม่ด้วยตนเอง (Confidence and Self Discovery) ลักษณะของความเชื่อมั่นในตนเอง และการได้ค้นพบสิ่งใหม่ด้วยตนเองถือเป็นแรงจูงใจ

อย่างหนึ่ง ซึ่งเป็นผลส่งให้นักกีฬาเหล่านั้นประสบผลสำเร็จในการฝึกซ้อม และการแข่งขัน นักกีฬาต้องฝึกซ้อมอย่างหนักเพื่อให้มีความพร้อมทางด้านร่างกาย และจิตใจ ทำให้เกิดความเชื่อมั่นในตนเองสูงที่สุด ขณะฝึกซ้อมก็จะค้นพบสิ่งใหม่เกิดขึ้นกับตนเองอย่างไม่คาดฝัน ยิ่งทำให้เพิ่มความภาคภูมิใจ และเชื่อมั่นในตนเองมากยิ่งขึ้น แรงจูงใจนี้ก็จะเป็แรงขับที่ให้นักกีฬาประสบความสำเร็จในการแข่งขันด้วย

6. ความปรารถนาที่จะเอาชนะ (The Desire to Win) นักกีฬาระดับแชมป์จะมีพลังที่ซ่อนเร้นอย่างหนึ่งกระตุ้นให้รู้สึกสำนึกอยู่ตลอดเวลา ทำให้ตัวเขาต้องฝึกหนักนั้นคือความปรารถนาที่อยากจะได้รับชัยชนะในการแข่งขันนั้น ๆ เพราะชัยชนะเหล่านั้นคือเครื่องชี้ให้สังคมได้เห็นว่า เขาคือ ผู้ยิ่งใหญ่ในสนามแข่งขัน และอาจมีผลตอบแทนอื่น ๆ ติดตามมา เช่น รางวัล ตำแหน่งหน้าที่การงาน ระดับความเป็นอยู่ และสภาพทางสังคมที่แวดล้อม แรงจูงใจชนิดนี้ก็มีส่วนอย่างมากที่ช่วยผลักดันให้นักกีฬาประสบผลสำเร็จในการฝึกซ้อม และแข่งขันได้เช่นกัน

ประวัติกีฬาซอฟท์บอล

กีฬาซอฟท์บอล เป็นกีฬาที่ดัดแปลงมาจากการเล่นกีฬาเบสบอล (Baseball) มีกฎกติกาและการเล่นที่คล้ายคลึงกัน ดังหนังสืออินเตอร์เบสบอลไกด์ (Indoor Baseball Guide) ที่ตีพิมพ์เมื่อปี ค.ศ. 1906 โดยบริษัทอเมริกันสปอร์ตพับลิชชิง (American Sports Publishing Company) กล่าวไว้ว่า กีฬาเบสบอลในร่มถือกำเนิดขึ้นที่เมืองชิคาโก (Chicago) สหรัฐอเมริกา เมื่อปี ค.ศ. 1887 ซึ่งถือเสมือนการกำเนิดของกีฬาซอฟท์บอลด้วย โดยมีนายจอร์จ ดับบลิว แฮนคอค (George W. Hancock) เป็นผู้คิดค้นการเล่นกีฬาซอฟท์บอลขึ้นจนเป็นที่นิยมแพร่หลายจะถือว่าเป็นกีฬาประจำชาติของสหรัฐอเมริกา

ก่อนที่จะกีฬาเบสบอลในร่ม (Indoor Baseball) จะมาเป็นกีฬาซอฟท์บอลนั้นได้มีชื่อเรียกมากมายแตกต่างกันไป เช่น การเล่นเกมบอลลูกขนาน (Kitten Ball) การเล่นเกมบอลเลียดพื้น (Play Ground Ball) การเล่นเกมบอลที่ใช้บอลอ่อน (Mush Ball) และกีฬาในร่มกลางแจ้ง (Indoor Outdoor) อีกทั้งยังมีกติกาที่แตกต่างกันในบางข้อจึงทำให้เกิดปัญหาโต้แย้งกันขึ้นในเวลาแข่งขัน ดังนั้นในปี ค.ศ. 1932 นายโจเซฟ ลี (Joseph Lee) ประธานคณะกรรมการสันทนาการแห่งชาติ (National Recreation Committee) เมืองบริงฟิลด์ รัฐอิลลินอยส์ จึงได้ตั้งคณะกรรมการขึ้นมาคณะหนึ่ง เรียกว่า คณะกรรมการเบสบอลเลียดพื้น (Playground Ball Committee) ให้ทำการสังคายนากฎกติกาการเล่นซอฟท์บอลเสียใหม่ให้เป็นแนวเดียวกันและใช้บังคับทั่วประเทศ ในปี ค.ศ. 1926 นายวอลเตอร์ แอล คาคาสัน (Walter L. Kakason) ผู้นำคนสำคัญทางการกีฬาแห่งเมืองโคโลราโด ได้เสนอให้ตั้งชื่อเป็นทางการว่า “ซอฟท์บอล” (Softball) และได้รับการยอมรับเป็นทางการตั้งแต่นั้น มาจนถึงปัจจุบัน

ในปี ค.ศ. 1933 ได้มีการแต่งตั้งคณะกรรมการกำหนดกฎเกณฑ์การเล่นซอฟต์บอลนานาชาติ (The International Joint Rules Committee of Softball) เพื่อกำหนดกฎเกณฑ์ และกติกาในการเล่น โดยปรับปรุงจากของเดิมแล้วตั้งเป็นกติกาสากลที่ใช้กันทั่วโลกเป็นแนวเดียวกัน ในที่สุดก็สำเร็จ และจัดพิมพ์ขึ้นเป็นรูปเล่มที่สมบูรณ์ใช้บังคับทั่วประเทศในฤดูกาลแข่งขันต่อมา และได้แปลเป็นภาษาต่างประเทศถึง 12 ภาษา

ปัจจุบันกีฬาซอฟต์บอลในสหรัฐอเมริกากำลังเป็นที่นิยมอย่างสูงพอ ๆ กับกีฬาเบสบอล (Baseball) จากผลการประชุมคณะกรรมการ ณ กรุงวอชิงตัน ดี.ซี. เมื่อเดือนตุลาคมระหว่างมลรัฐตลอดฝั่งตะวันตก และร่วมดำเนินการโดยคณะกรรมการกำหนดกฎเกณฑ์การเล่น (The Joint Rules Committee) ร่วมกันระหว่างสมาคมซอฟต์บอลแห่งประเทศไทยสหรัฐอเมริกา กับสหพันธ์กีฬาสมัครเล่น (Amateur Athletics Union) แห่งสหรัฐอเมริกา

ซอฟต์บอลเริ่มนำมาเล่นเป็นกีฬาระหว่างประเทศในราวปี ค.ศ. 1950 และในปี ค.ศ. 1965 ได้แพร่หลายไปมากกว่า 50 ประเทศ

การแข่งขันระดับประเทศระหว่างทีมหญิงได้เริ่มขึ้นในปี ค.ศ. 1965 ณ กรุงเมลเบิร์น ประเทศออสเตรเลีย โดยมีประเทศต่าง ๆ เข้าร่วม 5 ประเทศ และจบลงโดยที่สหรัฐอเมริกาเป็นฝ่ายพ่ายแพ้แก่ทีมเจ้าบ้าน คือ ออสเตรเลียไป 1-0

ส่วนการแข่งขันชายได้เริ่มขึ้นในปี ค.ศ. 1966 ณ เม็กซิโกซิตี ประเทศเม็กซิโก มีประเทศต่าง ๆ เข้าร่วมการแข่งขัน 12 ประเทศ ผลการแข่งขันปรากฏว่าทีมสหรัฐอเมริกาได้รับตำแหน่งชนะเลิศ

ในปี ค.ศ. 1968 การแข่งขันชิงแชมป์ระหว่างทีมชายครั้งที่ 2 ได้เริ่มขึ้นในสหรัฐอเมริกามีประเทศที่เข้าร่วมการแข่งขันทั้งหมด 15 ประเทศ ผลการแข่งขันสหรัฐอเมริกาเป็นผู้ชนะเลิศ

ในปี ค.ศ. 1970 การแข่งขันชิงแชมป์ระหว่างทีมหญิงครั้งที่ 2 ได้จัดขึ้นอีกครั้งที่กรุงโอซากา ประเทศญี่ปุ่น สหรัฐอเมริกาเป็นทีมที่ถูกคาดหมายว่าจะชนะอย่างเคย มีประเทศที่เข้าร่วมการแข่งขัน 10 ประเทศ และเป็นอีกครั้งหนึ่งที่สหรัฐอเมริกาต้องพลาดเหรียญทองไปโดยทีมญี่ปุ่นเป็นทีมชนะเลิศ ด้วยชัยชนะทั้งหมดในการแข่งขันครั้งนี้จำนวน 12 ครั้ง รวมทั้งการชนะต่อทีมสหรัฐอเมริกา 1-0 โดยมีผู้ชมถึง 30,000 คน ในเกมสุดท้ายปี ค.ศ. 1972 การแข่งขันชิงแชมป์เปียนซอฟต์บอลประเภททีมชายที่จัดขึ้นที่เมืองมานิลา (Manila) ประเทศฟิลิปปินส์ผลปรากฏว่าทีมชายแคนาดาชนะเลิศ ทีมสหรัฐอเมริกาได้รองชนะเลิศ

ความสำเร็จที่สำคัญในด้านการพัฒนากีฬาซอฟต์บอลระหว่างประเทศ คือ การก่อตั้งสมาคมซอฟต์บอลระหว่างประเทศโดยมี ดับบลิว ดับบลิว เคททอล (W.W. Kethon) เป็นประธาน นายเคททอลเป็นผู้ซึ่งอุทิศความพยายามและค่าใช้จ่ายอย่างมากในการส่งเสริมกีฬาซอฟต์บอลในประเทศต่าง ๆ

เพื่อให้เป็นกีฬาที่เล่นกันทั่วไป (วิลาสินี บุญเรือง. 2547: 5-7; อ้างอิงจาก ละเมียด กรยุทธพิพัฒน์. ม.ป.ป.: 1)

ประวัติกีฬาซอฟต์บอลในประเทศไทย

กีฬาซอฟต์บอลในประเทศไทย เริ่มมีการเรียนในโรงเรียนฝึกหัดครูพลศึกษากลาง เมื่อปี พ.ศ. 2494 โดยนายราฟ จอห์นสัน (Raph Johnson) ชาวอเมริกัน แต่การเล่นยังไม่แพร่หลายและตั้งแต่นั้นปีพ.ศ. 2502 เป็นต้นมาชาวอเมริกัน และนักธุรกิจจากญี่ปุ่นได้ร่วมกันจัดการแข่งขันขึ้นอีก แม้จะมีผู้สนใจแต่ก็ยังอยู่ในวงจำกัด คือ ในกรุงเทพมหานครเท่านั้น และในปี พ.ศ. 2503 กรมพลศึกษาได้เปิดรับสมัครการแข่งขันกีฬาซอฟต์บอลทั้งประเภทมหาวิทยาลัย และประชาชนชายหญิงขึ้น และได้มีผู้เข้าร่วมการแข่งขันพอสมควร

ในปี ค.ศ. 2509 ได้มีกรรมการผู้ริเริ่มการจัดตั้งสมาคมซอฟต์บอลขึ้น นายสวัสดิ์ เลขยานนท์ นายขวัญชัย เชาว์สุโข, นายจันทร์ ผ่องศรี, นายธนิศ ขำวัฒนพันธ์, นายพิพิธพร แก้วมุกดา, นายวิรุทธ ภัทโรภาส และดร.ปัญญา สมบุญมศิลป์ ซึ่งในปีเดียวกันนี้เอง นายสวัสดิ์ เลขยานนท์ ได้ขออนุญาต จัดตั้งสมาคมซอฟต์บอลแห่งประเทศไทยขึ้นโดย นายสวัสดิ์ เลขยานนท์ เป็นนายกสมาคมและเข้าร่วมในสมาชิกสหสัมพันธ์กีฬาซอฟต์บอลสากลในปีนั้นเอง และได้จัดให้มีการแข่งขันสาธิตกีฬาระหว่าง ทีมหญิงไทยกับทีมหญิงฟิลิปปินส์ เมื่อคราวกีฬาเอเชียนเกมส์ครั้งที่ 5 ที่ไทยเป็นเจ้าภาพ

ต่อมาปลายปี พ.ศ. 2519 นายสวัสดิ์ เลขยานนท์ ได้ถึงแก่กรรมดังนั้นจึงได้มีการเลือกตั้งให้ ศาสตราจารย์ยะพี ศาคริก เป็นนายกสมาคมตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2520 และใช้ชื่อสมาคมเต็ม ๆ ว่า “สมาคมซอฟต์บอลสมัครเล่นแห่งประเทศไทย” (The Amateur Softball Association of Thailand) มีเครื่องหมายเป็นรูปสนาม และลูกซอฟต์บอลบนแผนที่ประเทศไทย สำนักงานของสมาคมอยู่บริเวณมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ บางเขน กรุงเทพมหานคร และด้วยเหตุที่กลุ่มคณะกรรมการของสมาคมประกอบไปด้วยคนหนุ่ม และบุคคลที่ต้องการเห็นความก้าวหน้าของสมาคมซอฟต์บอลอย่างแท้จริง จึงร่วมใจอย่างจริงจังจัดให้มีการเปิดรับสมัครสมาชิกของสมาคมจัดการแข่งขันทั้งประเภท มหาวิทยาลัย และประชาชนเพื่อเป็นการเผยแพร่ดังพอสรุปการจัดการแข่งขันได้ดังนี้ คือ

ครั้งที่ 1 Thailand Open Softball Tournament (5-6 ก.พ. 20)

ครั้งที่ 2 Slow Pitch Softball Tournament (2-3 เม.ย. 20)

ครั้งที่ 3 Fast Pitch Softball League (10 เม.ย.-10 ก.ค. 20)

ครั้งที่ 4 Special Fast Pitch Softball Tournament (16 ก.ค. 20)

กีฬาสอฟท์บอลเป็นกีฬาที่ประชาชนนิยมมากยิ่งขึ้น และกว้างขวางยิ่งขึ้น และจากวันที่ 17 กันยายน พ.ศ. 2520 ถึง 4 ธันวาคม พ.ศ. 2520 ทางสมาคมได้เปิดการคัดเลือกตัวแทนซอฟท์บอลทีมชาติทั้งทีมหญิง และทีมชาย เพื่อส่งไปแข่งขัน ณ ประเทศฟิลิปปินส์ในเดือนธันวาคม พ.ศ. 2520

เป็นที่คาดหมายกันว่า กีฬาสอฟท์บอลจะเป็นกีฬาอีกประเภทหนึ่งที่กว้างขวาง และนิยมเล่นกันมากเหมือนกีฬาประเภทอื่น ในอนาคตอันใกล้ต่างประเทศก็จะรู้จักประเทศไทยดีขึ้นในประเภทกีฬาซอฟท์บอล ถ้าผู้ใหญ่ และเยาวชนของชาติจะช่วยกันส่งเสริมและสนับสนุนกันอย่างเต็มที่มากกว่าที่มีอยู่ในปัจจุบัน (ละเมียด กรยุทธพิพัฒน์. 2520: 2-3)

ปัจจุบันสมาคมได้จัดตั้งประจำอยู่ที่การกีฬาแห่งประเทศไทย และจัดการแข่งขันซอฟท์บอลไทยแลนด์ลีก การแข่งขันซอฟท์บอลชิงชนะเลิศแห่งประเทศไทย ประจำปีจนถึงปัจจุบันโดยใช้สนามซอฟท์บอลมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์เป็นหลัก

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในต่างประเทศ

มิทเชลล์ (Mitchell. 1992: 38-42) ได้ศึกษาการรับรู้ที่เกิดจากแรงจูงใจภายใน และสภาพแวดล้อมของการเรียนในวิชาพลศึกษา โดยศึกษาความสัมพันธ์ของจุดมุ่งหมายสัมฤทธิ์กับแรงจูงใจในการเรียนการศึกษามุ่งตรวจสอบพิสูจน์ระดับของแรงจูงใจภายในนอกจากการจัดสภาพแวดล้อมของการเรียน และความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้กับแรงจูงใจอื่น ๆ เช่น จุดมุ่งหมายสัมฤทธิ์ ความสามารถในการรับรู้ของตนแรงจูงใจเหล่านี้ได้รับการยอมรับว่าเป็นตัวสำคัญที่ทำให้ประสบความสำเร็จ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียน 50 คน ในโรงเรียนระดับกลางโดยให้ตอบแบบสอบถามจากการวิเคราะห์กราฟของผลการเรียนการสอนพลศึกษาได้พัฒนาขึ้น และการศึกษาในกลุ่มตัวอย่างที่ใหญ่ขึ้น คือ นักเรียน 622 คน ในการพิสูจน์ความเที่ยงตรง และความเชื่อมั่น

ผลการศึกษาพบว่าระดับแรงจูงใจในการเรียนมีความสัมพันธ์กับจุดมุ่งหมายสัมฤทธิ์อย่างมีนัยสำคัญ การค้นคว้าครั้งนี้ได้อภิปรายในขอบเขตความเกี่ยวพันสำหรับครู และผู้วิจัยทางพลศึกษา

ทีเจิร์ดส์มา (Tjeerdsma. 1994: 29-49) ได้ทำการสำรวจแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในวิชาพลศึกษา จุดมุ่งหมายในการศึกษานี้เพื่อสืบเสาะความสามารถพื้นฐานของทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เพื่ออธิบายถึงการจูงใจและกระบวนการกระทำตามธรรมชาติในวิชาพลศึกษากลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับหก จำนวน 49 คน ที่เข้าร่วมในการเรียนวอลเลย์บอล 14 คาบในโรงเรียนระดับกลาง กลุ่มตัวอย่างได้ตอบแบบสอบถามที่ประเมินจุดมุ่งหมายที่กำหนดทิศทางของพวกเขา และแรงจูงใจภายในของการเรียนวิชาพลศึกษาเท่ากับทักษะทางกลไกของเขา และความสามารถรับรู้ในการเล่นวอลเลย์บอล การเรียนได้ ถ่ายทำเป็นวิดีโอเทป และกำหนดรหัสเพื่อตรวจสอบว่านักเรียนแต่ละคนเข้ากันได้ตามสัญญาหรือไม่ และอัตราการทำระหว่างหน่วย

ผลการศึกษาพบว่าแบบแสดงความคิดเห็นที่กำหนดตั้งขึ้นไม่ได้อธิบายแรงจูงใจกระบวนการกระทำได้เป็นที่พอใจอย่างไรก็ตามความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรในแบบถูกทำให้เหมือนกับการกระทำในวอลเลย์บอลมีความสัมพันธ์ทางบวกกับการรับรู้ความสามารถทางทักษะกลไก การรับรู้ความสามารถทางทักษะกลไกมีความสัมพันธ์ทางบวกและความสามารถทางกีฬาวอลเลย์บอล ขณะที่ความสามารถในการรับรู้ทั้งหมดมีความสัมพันธ์ทางบวกกับแรงจูงใจภายในความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญได้ค้นพบระหว่างจุดมุ่งหมายของการแนะนำทาง และตัวแปรที่เป็นตัวสมทบทางบวกระหว่างงานแนะนำทางของแรงจูงใจภายใน ผลของเนื้อหา รวมทั้งความพอใจ ลักษณะของการจัดสภาพทั่ว ๆ ไปของวิชาพลศึกษา การจัดบรรยายโดยครู (แบบของงาน การจัดการ และผลสะท้อนกลับ) แรงจูงใจสัมพันธ์ของนักเรียนได้ถูกนำมาอภิปราย

อมอเรส และฮอร์น (Amorase; & Horn. 1995: 20) ได้ทำการทดสอบแรงจูงใจภายใน ระยะยาวของนักกีฬาวิทยาลัยปีแรก โดยศึกษาประเด็นความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมของโค้ช และสภาพทางการศึกษา โดยมีจุดประสงค์เพื่อวิเคราะห์พฤติกรรมของโค้ชและสถานภาพการศึกษาสามารถทำนายความเปลี่ยนแปลงแรงจูงใจภายในของนักกีฬาวิทยาลัยปีแรกได้ หรือไม่ แบบสอบถามได้ดำเนินการทั้งก่อน และหลังฤดูกาลแข่งขันกับนักกีฬาจำนวน 76 คน ผลวิเคราะห์ พบว่า ลักษณะการโค้ชแบบเผด็จการ พร้อมทั้งมีพฤติกรรมตอบสนองของรุ่นแรกมีผลสนับสนุนอย่างมาก ที่ทำให้แรงจูงใจภายในลดลง และสถานภาพทางการศึกษาไม่มีผลต่อแรงจูงใจภายใน

คารูสซานู และโรเบิร์ตส (Karussanu; & Roberts. 1995: 57) ได้ทำการศึกษาแรงจูงใจภายในของกิจกรรมพลศึกษา โดยเฉพาะในแง่บทบาทของบรรยากาศเสริมแรงจูงใจ แรงจูงใจภายใน และประสิทธิภาพของตนเอง การศึกษานี้ได้วิเคราะห์หาความสัมพันธ์ระหว่างบรรยากาศเสริมแรงจูงใจภายในและประสิทธิภาพของตนเองในกิจกรรมพลศึกษา และเพื่อทำการค้นหามหาบทของการกำหนดเป้าหมายชัดเจน และบรรยากาศเสริมแรงจูงใจที่มีต่อระดับแรงจูงใจภายใน และประสิทธิภาพของตนเอง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาจำนวน 247 คน ที่ลงทะเบียน และเข้าร่วมเรียนเทนนิสระดับพื้นฐาน แบบสอบถามนั้นเกี่ยวกับเป้าหมายของการเล่นกีฬา บรรยากาศที่ช่วยเสริมความต้องการเรียน ดัชนีชี้ถึงแรงจูงใจภายใน ประสิทธิภาพ และความสามารถของตนเองที่มีครูชี้แนะจะให้นักเรียนสนุกสนาน มีความพยายามพัฒนาความสามารถเมื่อมีการสอปไฟร์แฮนด์ แบคแฮนด์ และวอลเลย์ ในช่วงที่นักเรียนแสดงหากมีความตั้งใจดีจะให้ผลดี แต่ในทางชี้แนะและสถิติการตั้งเป้าหมายทางอารมณ์ แสดงว่ามีแรงจูงใจภายใน ขณะที่บรรยากาศเสริมแรงจูงใจที่รับรู้โดยจะแสดงประสิทธิภาพได้ จะเห็นว่าการแยกแยะช่วงชี้แนะ และช่วงแสดงออกจากกันจะมีผลต่อแรงจูงใจของนักเรียนในการทำกิจกรรมพลศึกษา

งานวิจัยในประเทศ

ภานุพันธ์ คุ่มวงศ์ (2547: บทคัดย่อ) การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษา และเปรียบเทียบแรงงูใจในการเล่นฟุตบอลของนักฟุตบอลรุ่นอายุไม่เกิน 12 ปี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักฟุตบอลรุ่นอายุไม่เกิน 12 ปี ที่เข้าร่วมแข่งขันกีฬาของนักเรียน สำนักพัฒนาการกีฬา และนันทนาการ กระทรวงการท่องเที่ยว และกีฬาประจำปี 2546 จำนวน 12 ทีม กลุ่มตัวอย่างจำนวน 216 คน โดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และเก็บข้อมูลที่ได้อมาวิเคราะห์โดยวิธีหาค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติที่ และสถิติเอฟ ผลการศึกษาพบว่า

1. แรงงูใจในการเล่นฟุตบอลของนักฟุตบอลรุ่นอายุไม่เกิน 12 ปี มีแรงงูใจภายในมากกว่าภายนอก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.78 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.22
2. แรงงูใจในการเล่นฟุตบอลของนักฟุตบอลรุ่นอายุไม่เกิน 12 ปี ระหว่างตัวจริงกับตัวสำรองไม่แตกต่างกัน
3. แรงงูใจในการเล่นฟุตบอลของนักฟุตบอลของนักฟุตบอลรุ่นอายุไม่เกิน 12 ปี ระหว่างทีมที่มีเป้าหมายในการแข่งขันต่างกัน มีแรงงูใจไม่แตกต่างกัน แต่แรงงูใจในด้านความเชี่ยวชาญแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
4. แรงงูใจในการเล่นฟุตบอลของนักฟุตบอลรุ่นอายุไม่เกิน 12 ปี ระหว่างทีมที่มีจุดมุ่งหมายในการเล่นฟุตบอลต่างกัน มีแรงงูใจไม่แตกต่างกัน แต่แรงงูใจในด้านความเชี่ยวชาญแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ประยุทธ์ แก้วสุข (2548: บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อทราบแรงงูใจในการเลือกฝึกกีฬาตะกร้อของนักเรียนหญิงช่วงชั้นที่ 3 เขตพื้นที่การศึกษาเพชรบูรณ์ ปีการศึกษา 2547 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนหญิงช่วงชั้นที่ 3 ที่เลือกฝึกกีฬาตะกร้อจำนวน 234 คน ผลการศึกษาพบว่า

ด้านความรัก ความถนัด และความสนใจของนักเรียนหญิงที่เลือกฝึกกีฬาตะกร้อมีแรงงูใจอยู่ในระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 37.52 รองลงมา คือ ระดับน้อยร้อยละ 20.98 ระดับมากร้อยละ 19.66 ระดับน้อยที่สุดร้อยละ 14.79 และระดับมากที่สุดร้อยละ 7.05

ด้านสุขภาพ และอนามัยนักเรียนหญิงที่เลือกฝึกกีฬาตะกร้อมีแรงงูใจ อยู่ในระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 39.37 รองลงมา คือ ระดับมากร้อยละ 18.75 ระดับน้อยร้อยละ 17.79 ระดับน้อยที่สุดร้อยละ 14.58 และระดับมากที่สุดร้อยละ 9.15

ด้านรายได้ และผลประโยชน์ นักเรียนหญิงที่เลือกฝึกกีฬาตะกร้อมีแรงงูใจ อยู่ในระดับปานกลางคิดเป็นร้อยละ 41.24 รองลงมา คือ ระดับมากร้อยละ 19.87 ระดับน้อยร้อยละ 14.96 ระดับน้อยที่สุดร้อยละ 13.35 และระดับมากที่สุดร้อยละ 10.58

ด้านเกียรติยศชื่อเสียงนักเรียนหญิงที่เลือกฝึกกีฬาตะกร้อมีแรงจูงใจอยู่ในระดับปานกลางคิดเป็นร้อยละ 39.80 รองลงมา คือ ระดับปานกลางร้อยละ 21.12 ระดับน้อยร้อยละ 15.14 ระดับน้อยที่สุดร้อยละ 12.39 และระดับมากที่สุดร้อยละ 11.54

ด้านโอกาสที่จะได้รับความก้าวหน้าในอนาคต นักเรียนหญิงที่เลือกฝึกกีฬาตะกร้อมีแรงจูงใจอยู่ในระดับมากคิดเป็นร้อยละ 44.63 รองลงมา คือ ระดับน้อยร้อยละ 15.08 ระดับปานกลางร้อยละ 13.98 ระดับน้อยที่สุดร้อยละ 13.49 และระดับมากที่สุดร้อยละ 12.82

จากการศึกษาค้นคว้าตำรา เอกสารและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยได้ความคิดเห็นเกี่ยวกับแรงจูงใจและได้แนวคิดที่จะศึกษาแรงจูงใจในด้านต่าง ๆ คือ

1. ด้านความรัก ความถนัด และความสนใจ
2. ด้านสุขภาพ และอนามัย
3. ด้านรายได้ และผลประโยชน์
4. ด้านเกียรติยศชื่อเสียง และความก้าวหน้า

เพ็ญพรรณ มุลมงคล (2548: บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาวิจัยโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อทราบ และเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬายกน้ำหนักของนักกีฬาโรงเรียนกีฬา ปีการศึกษา 2547 กลุ่มตัวอย่างสำหรับการวิจัยในครั้งนี้เป็นนักกีฬาเพศชาย และเพศหญิงของโรงเรียนกีฬาที่เปิดหลักสูตรการสอนกีฬายกน้ำหนักจำนวน 200 คน เป็นชาย 95 คน และหญิง 105 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีค่าความเชื่อมั่น .92 ประกอบด้วยแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬายกน้ำหนัก 7 ด้าน คือ ด้านความรัก ความถนัด และความสนใจ ด้านความคิดเห็นส่วนตัว ด้านบุคคลที่เกี่ยวข้อง ด้านสุขภาพ อนามัย ด้านรายได้และผลประโยชน์ ด้านเกียรติยศชื่อเสียง และด้านโอกาสที่จะได้รับความก้าวหน้าในอนาคต วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักกีฬาชาย และนักกีฬาหญิงมีแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬายกน้ำหนักอยู่ในระดับมากที่สุด 2 ด้านตามลำดับ คือ ด้านความรัก ความถนัด และความสนใจ และด้านโอกาสที่จะได้รับความก้าวหน้าในอนาคต นอกจากนั้นมีแรงจูงใจอยู่ในระดับมาก 5 ด้านตามลำดับ คือ ด้านเกียรติยศชื่อเสียง ด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวเอง ด้านบุคคลที่เกี่ยวข้อง ด้านรายได้ และผลประโยชน์ และด้านสุขภาพอนามัย

2. นักกีฬาชายมีแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬายกน้ำหนักอยู่ในระดับมากที่สุด 3 ด้านตามลำดับ คือ ด้านความรัก ความถนัด และความสนใจ ด้านโอกาสที่จะได้รับความก้าวหน้าในอนาคต

และด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวเอง นอกจากนั้นมีแรงงใจอยู่ในระดับมาก 4 ด้านตามลำดับ คือ ด้านเกียรติยศ และชื่อเสียง ด้านสุขภาพ และอนามัย ด้านบุคคลที่เกี่ยวข้อง และด้านรายได้ และผลประโยชน์

3. นักกีฬาหญิงมีแรงงใจในการเลือกเล่นกีฬายกน้ำหนักอยู่ในระดับมากที่สุด 7 ด้านตามลำดับ คือ ด้านโอกาสที่ได้รับความก้าวหน้าในอนาคต ด้านความรัก ความถนัด และความสนใจ ด้านเกียรติยศ และชื่อเสียง ด้านบุคคลที่เกี่ยวข้อง ด้านสุขภาพ และอนามัย ด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวเอง และด้านรายได้ และผลประโยชน์

4. เมื่อเปรียบเทียบนักกีฬาชาย และนักกีฬาหญิงมีแรงงใจในการเลือกเล่นกีฬายกน้ำหนัก เมื่อพิจารณาโดยภาพรวมพบว่าไม่แตกต่างกัน แต่เมื่อพิจารณาในแต่ละด้าน พบว่า ด้านความรัก ความถนัด และความสนใจ ด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับตนเอง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ณกร มีคำ (2549: บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาวิจัยโดยมีจุดมุ่งหมาย เพื่อศึกษาแรงงใจในการเลือกเล่นกีฬาวัยรุ่นของนักกีฬาวัยรุ่นอายุไม่เกิน 16 ปี สังกัดสโมสรในกรุงเทพมหานคร จำนวน 190 คน เป็นนักกีฬาวัยชาย 124 คน เป็นนักกีฬาวัยหญิง 66 คน จากวิธีสุ่มแบบง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และนำข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์โดยวิธีการแจกแจงความถี่ หาค่าร้อยละ และหาค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักกีฬาวัยรุ่นอายุไม่เกิน 16 ปี มีแรงงใจในการเลือกเล่นกีฬาวัยรุ่น ด้านความรัก ความถนัด และความสนใจ ด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับตนเอง และบุคคลที่เกี่ยวข้องด้านสุขภาพ ด้านรายได้ และผลประโยชน์ ด้านเกียรติยศชื่อเสียง และความก้าวหน้าในอนาคตคิดเป็นร้อยละ 72.3, 86.1, 90.2, 80.0 และ 82.2 ตามลำดับ โดยมีแรงงใจอยู่ในระดับมาก

2. นักกีฬาวัยรุ่นอายุไม่เกิน 16 ปี เพศชายมีแรงงใจในการเลือกเล่นกีฬาวัยรุ่น ด้านความรัก ความถนัด และความสนใจ ด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับตนเอง และบุคคลที่เกี่ยวข้องด้านสุขภาพ ด้านรายได้ และผลประโยชน์ ด้านเกียรติยศชื่อเสียง และความก้าวหน้าในอนาคตคิดเป็นร้อยละ 90.9, 89.1, 92.8, 84.8 และ 84.9 ตามลำดับ โดยมีแรงงใจอยู่ในระดับมาก

3. นักกีฬาวัยรุ่นอายุไม่เกิน 16 ปี เพศหญิงมีแรงงใจในการเลือกเล่นกีฬาวัยรุ่น ด้านความรัก ความถนัด และความสนใจ ด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับตนเอง และบุคคลที่เกี่ยวข้องด้านสุขภาพ ด้านรายได้ และผลประโยชน์ ด้านเกียรติยศชื่อเสียง และความก้าวหน้าในอนาคตคิดเป็นร้อยละ 90.6, 80.9, 85.2, 71.2 และ 77.3 ตามลำดับ โดยมีแรงงใจอยู่ในระดับมาก

กิตติศักดิ์ มีเจริญ (2550: บทคัดย่อ) การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาแรงจูงใจในการเล่นฟุตบอลของนักกีฬาฟุตบอลรุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ที่เข้าร่วมการแข่งขันคิกจูเนียร์ฟุตบอลไทยแลนด์แชมป์เปียนชิพ ครั้งที่ 7 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักกีฬาฟุตบอลรุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ที่เข้าร่วมการแข่งขันคิกจูเนียร์ฟุตบอลไทยแลนด์แชมป์เปียนชิพ ครั้งที่ 7 รอบคัดเลือก ในเขตกรุงเทพมหานครจำนวน 350 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi – Stage Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .94 วิเคราะห์ข้อมูลโดยการแจกแจงความถี่ และหาค่าร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักกีฬาฟุตบอลรุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี มีแรงจูงใจในการเล่นกีฬาฟุตบอล ด้านความรัก ความถนัด และความสนใจ ด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับตนเอง และบุคคลที่เกี่ยวข้อง ด้านรายได้ และผลประโยชน์ ด้านเกียรติยศชื่อเสียง และด้านโอกาสที่จะได้รับความก้าวหน้าในอนาคตมีแรงจูงใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 39.62, 39.46, 39.14, 38.20 และ 35.79 ตามลำดับ
2. นักกีฬาฟุตบอลรุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ที่มีระยะเวลาในการเล่นฟุตบอลน้อยกว่า 3 ปี มีแรงจูงใจในการเล่นกีฬาฟุตบอล ด้านรายได้ และผลประโยชน์ ด้านเกียรติยศชื่อเสียง ด้านความรัก ความถนัดและความสนใจ ด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับตนเอง และบุคคลที่เกี่ยวข้อง และด้านโอกาสที่จะได้รับความก้าวหน้าในอนาคตมีแรงจูงใจโดยรวมอยู่ในระดับมากคิดเป็นร้อยละ 45.56, 43.10, 41.08, 40.62 และ 35.71 ตามลำดับ
3. นักกีฬาฟุตบอลรุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ที่มีระยะเวลาในการเล่นฟุตบอลตั้งแต่ 3 ปีขึ้นไป มีแรงจูงใจในการเล่นกีฬาฟุตบอล ด้านความรัก ความถนัด และความสนใจ ด้านรายได้และผลประโยชน์ และด้านเกียรติยศชื่อเสียง มีแรงจูงใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 46.46, 38.72 และ 36.30 ตามลำดับ สำหรับด้านโอกาสที่จะได้รับความก้าวหน้าในอนาคต และด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับตนเอง และบุคคลที่เกี่ยวข้องมีแรงจูงใจโดยรวมอยู่ในระดับมากคิดเป็นร้อยละ 69.54 และ 38.86 ตามลำดับ

จิตร์ตดา รัตนวิวัฒน์ (2550: บทคัดย่อ) การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาและเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬามวยปล้ำของนักกีฬามวยปล้ำในประเทศไทย กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักกีฬามวยปล้ำในประเทศไทยรวมทั้งสิ้นจำนวน 242 คน นักกีฬาชายจำนวน 142 คน นักกีฬาหญิงจำนวน 100 คน เลือกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .91 แบบสอบถามดังกล่าวประกอบด้วยแรงจูงใจ 4 ด้าน คือ (1) ด้านความรัก ความถนัด และความสนใจ (2) ด้านสุขภาพ และพลานามัย (3) ด้านรายได้และผลประโยชน์ (4) ด้านเกียรติยศชื่อเสียง และ

ความก้าวหน้าในอนาคต การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบค่าที (t-test) วิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว (One-Way ANOVA) และทดสอบค่าความแตกต่างเป็นรายคู่โดยวิธีของเชฟเฟ (Scheffe)

ผลการศึกษาพบว่า

1. แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬามวยปล้ำของนักกีฬามวยปล้ำในประเทศไทย ด้านความรัก ความถนัดและความสนใจ ด้านสุขภาพและพลานามัย ด้านรายได้และผลประโยชน์ และด้านเกียรติยศชื่อเสียง และความก้าวหน้ามีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.92, 4.21, 3.85 และ 4.02 ตามลำดับ มีแรงจูงใจอยู่ในระดับมากทุกด้าน

2. เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬามวยปล้ำของนักกีฬามวยปล้ำในประเทศไทย พบว่า

2.1 นักกีฬามวยปล้ำระหว่างเพศชาย และเพศหญิงมีแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬามวยปล้ำไม่แตกต่างกัน ยกเว้นด้านความรัก ความถนัด และความสนใจ ที่มีแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬามวยปล้ำ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.2 นักกีฬามวยปล้ำที่ระดับอายุต่ำกว่า 12 ปี อายุ 12-18 ปี และอายุสูงกว่า 18 ปี ขึ้นไป มีแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬามวยปล้ำไม่แตกต่างกัน

อังกณา บุญเสมอ (2550: บทคัดย่อ) การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาแรงจูงใจในการเลือกเล่นฟุตบอลของนักกีฬาหญิงในการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 34 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักกีฬาฟุตบอลหญิงที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 34 จำนวน 198 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีค่าความเชื่อมั่น .94 นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ โดยการแจกแจงความถี่ และค่าร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่า

1. แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาฟุตบอลของนักกีฬาหญิงในการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 34 ด้านความรัก ความถนัด และความสนใจ ด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับตนเอง ด้านบุคคลที่เกี่ยวข้อง ด้านสุขภาพ และอนามัย ด้านรายได้ และผลประโยชน์ ด้านเกียรติยศชื่อเสียง และด้านโอกาสที่จะได้รับความก้าวหน้าในอนาคต โดยรวมอยู่ในระดับมากคิดเป็นร้อยละ 39.62, 47.35, 41.41, 41.82, 47.51, 39.98 และ 36.87 ตามลำดับ

2. แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาฟุตบอลของนักกีฬาหญิงในการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 34 ที่มีช่วงประสบการณ์ในการเลือกเล่นกีฬาฟุตบอลต่ำกว่า 5 ปี ด้านความรัก ความถนัดและความสนใจ ด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับตนเองด้านบุคคลที่เกี่ยวข้อง และด้านสุขภาพ และอนามัยอยู่ในระดับมากคิดเป็นร้อยละ 41.13, 47.74, 39.01 และ 50.83 ตามลำดับ และด้านรายได้

และผลประโยชน์ ด้านเกียรติยศชื่อเสียงและด้านโอกาสที่จะได้รับความก้าวหน้าในอนาคต อยู่ในระดับปานกลางคิดเป็นร้อยละ 40.43, 39.01 และ 38.15 ตามลำดับ

3. แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาฟุตบอลของนักกีฬาหญิงในการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 34 ที่มีช่วงประสบการณ์ในการเลือกเล่นกีฬาฟุตบอลตั้งแต่ 5 ปีขึ้นไป ด้านความรัก ความถนัด และความสนใจ และด้านสุขภาพ และอนามัยอยู่ในระดับมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 44.34 และ 45.51 ตามลำดับ และด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับตนเองด้านบุคคลที่เกี่ยวข้อง ด้านรายได้ และผลประโยชน์ ด้านเกียรติยศชื่อเสียง และด้านโอกาสที่จะได้รับความก้าวหน้าในอนาคตอยู่ในระดับมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 47.00, 43.59, 47.31, 41.34 และ 36.87 ตามลำดับ

ชวพงษ์ เมธีธรรมวัฒน์ (2551: บทคัดย่อ) การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟต์บอล และเปรียบเทียบแรงจูงใจของนักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ 35 (พ.ศ. 2549) จังหวัดสุพรรณบุรี ที่สังกัดทีมจังหวัดต่างกัน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ 35 จำนวน 154 คน โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล มีค่าความเชื่อมั่นแบบสัมประสิทธิ์แอลฟาเท่ากับ .89 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความถี่ (frequency) ค่าร้อยละ (percentage) ค่าเฉลี่ย (mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation) และทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ โดยวิธีการของเชฟเฟ (Scheffe posthoc comparison)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล สรุปได้ดังนี้

1. นักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ 35 (พ.ศ. 2549) จังหวัดสุพรรณบุรี มีแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟต์บอล ในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง

2. ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟต์บอลของนักกีฬาวอลเลย์บอลที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ 35 (พ.ศ. 2549) จังหวัดสุพรรณบุรี นักกีฬาซอฟต์บอลที่สังกัดทีมต่างจังหวัดกัน มีแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟต์บอล ในภาพรวมด้านความสนใจ ด้านความเชี่ยวชาญ และด้านเกณฑ์บรรทัดฐาน ไม่แตกต่างกัน ส่วนด้านความท้าทาย และด้านความคิดในการตัดสินใจ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ศรัณย์ สุวรรณษา (2552: บทคัดย่อ) การวิจัยครั้งนี้ มีจุดมุ่งหมายศึกษา และเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเล่นกีฬายิมนาสติกของนักกีฬายิมนาสติกที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ 37 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักกีฬายิมนาสติกที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ 37 จำนวน 86 คน เป็นนักกีฬาชายจำนวน 38 คน นักกีฬาหญิงจำนวน 48 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .90 วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าความถี่

ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบค่าที (t-test) ทดสอบทดสอบค่าเอฟ (F-test) และทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่โดยวิธีของเชฟเฟ (Scheffe)

ผลการวิจัยพบว่า

1. แรงจูงใจในการเล่นกีฬายิมนาสติกของนักกีฬายิมนาสติกที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาแห่งชาติครั้งที่ 37 ด้านแรงจูงใจภายใน และภายนอก มีแรงจูงใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก
2. เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยของแรงจูงใจในการเล่นกีฬายิมนาสติกของนักกีฬายิมนาสติกที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ 37

2.1 เปรียบเทียบระหว่างเพศ นักกีฬายิมนาสติกที่เพศต่างกัน พบว่ามีแรงจูงใจในการเล่นกีฬายิมนาสติกของนักกีฬายิมนาสติก ด้านแรงจูงใจภายใน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.2 เปรียบเทียบระหว่างอายุ นักกีฬายิมนาสติกที่อายุต่างกัน พบว่ามีแรงจูงใจในการเล่นกีฬายิมนาสติกของนักกีฬายิมนาสติก ด้านแรงจูงใจภายใน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งหมดนี้ ทำให้ผู้วิจัยพอสรุปได้ว่า แรงจูงใจนี้สามารถเกิดขึ้นได้กับมนุษย์ทุกเพศทุกวัย แต่ปัจจัย หรือสาเหตุที่ทำให้เกิดแรงจูงใจนั้นในมนุษย์นั้น อาจจะเหมือนกัน หรือไม่เหมือนกันก็ได้ ถ้าเหมือนกันก็อาจจะมีระดับของแรงจูงใจที่เท่ากัน หรือต่างกัน ก็เป็นไปได้ มนุษย์ทุกคนมีแรงจูงใจในแต่ละเรื่องของตนไม่ว่าจะเป็นแรงจูงใจระยะสั้น หรือระยะยาว ซึ่งเป็นปัจจัยที่กำหนดทิศทาง และระดับความตั้งใจที่จะกระทำหรือแสดงออกในการเลือกพฤติกรรมของตน ทั้งนี้ผู้วิจัยมีความเชื่อที่สูงสุดแล้วแรงจูงใจต่าง ๆ ที่ส่งผลให้มนุษย์แสดงออกซึ่งพฤติกรรมต่าง ๆ นั้น ก็เพื่อการตอบสนองความต้องการปัจจัย 4 ได้แก่ อาหาร น้ำ เครื่องนุ่งห่ม และยารักษาโรค ความต้องการความรัก ความผูกพัน การมีปฏิสัมพันธ์ การพบปะสังสรรค์ การมีหน้ามีตาในสังคม การเป็นยอมรับของบุคคลอื่น การมีความสัมพันธ์ การมีสัมพันธ์ภาพที่ดีต่อบุคคลอื่น ต้องการมีความเจริญก้าวหน้าในหน้าที่การงาน การเป็นที่ต้องการหรือเป็นผู้ถูกเลือกของบุคคลอื่น การเป็นที่หนึ่ง หรือแม้กระทั่งความต้องการที่จะเอาชนะ ซึ่งความต้องการที่กล่าวมานี้จะครอบคลุมในทุก ๆ ปัจจัยที่มนุษย์เป็นอยู่ และมนุษย์ก็ต้องการสิ่งเหล่านี้ตามแต่ระดับความต้องการที่มาก หรือน้อย จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าจากเอกสารในทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจ ผู้วิจัยมีความคิดว่าแรงจูงใจเกิดจากปัจจัยหรือสิ่งเร้าที่กระตุ้น และกำหนดทิศทาง และระดับความตั้งใจที่จะเล่นกีฬาซอฟท์บอล เพื่อช่วยให้บุคคลได้แสดงพฤติกรรมออกมาตอบสนองต่อปัจจัย หรือสิ่งเร้าดังกล่าวจนสำเร็จบรรลุตามเป้าหมาย และเป็นปัจจัยหรือสิ่งเร้าที่กำหนดการคงไว้ของพฤติกรรมในแต่ละบุคคล ซึ่งมีสาเหตุทั้งที่เกิดขึ้นจากภายใน

จิตใจ และภายนอกจิตใจของแต่ละบุคคลที่แตกต่างกัน และจากการสรุปทฤษฎีต่าง ๆ ผู้วิจัยจำแนกแรงจูงใจออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) เกิดจากปัจจัย หรือสิ่งเร้าที่กระตุ้นภายในจิตใจที่ส่งผลให้นักกีฬาเห็นคุณค่า ความสำคัญ มีความพึงพอใจ และความต้องการที่จะกระทำกิจกรรม หรือเลือกที่จะเล่นกีฬาประเภทนั้น โดยปราศจากเงื่อนไขเพื่อตอบสนองความต้องการภายในจิตใจของตน

2. แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) เกิดจากปัจจัย หรือสิ่งเร้าที่กระตุ้นให้นักกีฬามีความต้องการที่จะกระทำกิจกรรม หรือเลือกที่จะเล่นกีฬาประเภทนั้น โดยมีเป้าหมายของการกระทำ หรือการเล่นที่เกิดจากปัจจัยภายนอก หรือเงื่อนไขที่เป็นสิ่งเร้าภายนอกเป็นแรงผลักดันให้เกิดพฤติกรรม และได้รับผลตอบแทนตามปัจจัย หรือสิ่งเร้าที่นักกีฬาต้องการ

ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำแนวคิดทฤษฎีแรงจูงใจภายใน และภายนอกที่กล่าวมาข้างต้นมาเป็นทฤษฎีหลักในการทำวิจัยเรื่อง แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ.2552 จากทฤษฎีดังกล่าวจะเป็นแนวทางในการศึกษาและค้นหาคำตอบของการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ เพราะจากทฤษฎีที่กล่าวมาได้ชี้ให้เห็นถึงแรงจูงใจที่เกิดขึ้นนั้น มาจากความ ต้องการทั้งหมดของมนุษย์ อันเป็นปัจจัยหรือสาเหตุแห่งการจูงใจของมนุษย์ที่จะแสดงออกเพื่อตอบสนองความต้องการของตน ในระดับของแรงจูงใจที่ตนมีความปรารถนาในระยะเวลาหนึ่ง และผู้วิจัยมีความเชื่อว่าที่สุดแล้วนักกีฬาต้องมีแรงจูงใจเป็นแรงผลักดัน ในการที่นักกีฬาจะแสดงออกซึ่งพฤติกรรมการเล่นกีฬานั้น แต่จากที่กล่าวมาทั้งหมดนี้แรงจูงใจภายใน หรือแรงจูงใจภายนอกจะเป็นปัจจัยหรือสิ่งเร้าที่กระตุ้น และกำหนดทิศทาง ระดับความตั้งใจที่จะเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปีได้มากกว่า หรือไม่แตกต่างกัน

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. กำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดกลุ่มประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักกีฬาหุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ที่เล่นกีฬาซอฟท์บอล ซึ่งมีจำนวนโรงเรียนทั้งหมด 5 โรงเรียนที่มีทีมกีฬาซอฟท์บอล ได้แก่ โรงเรียนแก่งหางแมวพิทยาคาร โรงเรียนจุฬารัตนราชวิทยาลัย ชลบุรี โรงเรียนระยองวิทยาคม โรงเรียนมกุฎเมืองราชวิทยาลัย และโรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา และมีจำนวนนักกีฬารวมกันทั้งสิ้น 140 คน แบ่งเป็นนักกีฬาชายจำนวน 97 คน และนักกีฬาหญิงจำนวน 43 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักกีฬาหุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ที่เล่นกีฬาซอฟท์บอล ซึ่งมีจำนวนโรงเรียนทั้งหมด 5 โรงเรียนที่มีทีมกีฬาซอฟท์บอล ได้แก่ โรงเรียนแก่งหางแมวพิทยาคาร โรงเรียนจุฬารัตนราชวิทยาลัย ชลบุรี โรงเรียนระยองวิทยาคม โรงเรียนมกุฎเมืองราชวิทยาลัย และโรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา ซึ่งมีจำนวนนักกีฬารวมกันทั้งสิ้น 140 คน แบ่งเป็นนักกีฬาชายจำนวน 97 คน และนักกีฬาหญิงจำนวน 43 คน โดยการประมาณขนาดของกลุ่มตัวอย่างเทียบจากตารางเครจซี่ และมอร์แกน (เทเวศร์ พิริยะพูนท์. 2545: 128; อ้างอิงจาก Krejcie; & Morgan. n.d.) ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างเป็นนักกีฬาชาย จำนวน 68 คน และนักกีฬาหญิงจำนวน 35 คน โดยได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นกีฬาสอฟท์บอล ของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ที่ผู้วิจัยได้พัฒนามาจากแบบสอบถามแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรม ของนักกีฬาระดับอุดมศึกษาของ คุณันต์ พิธพรชัยกุล (2545: 100-112) โดยศึกษาจากงานวิจัยของ ผู้เชี่ยวชาญ และงานเอกสารตำราต่าง ๆ แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ

- ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนตัวของนักกีฬาสอฟท์บอลรุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี
- ตอนที่ 2 แบบสอบถามแรงจูงใจในการเล่นกีฬาสอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี
- ตอนที่ 3 แบบสอบถามข้อเสนอแนะอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจในการเล่นกีฬาสอฟท์บอล ของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ

การวิจัยในครั้งนี้ ใช้แบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นเครื่องมือสำหรับรวบรวมข้อมูล โดยมีขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ ดังนี้

1. ศึกษาค้นคว้าตำรา เอกสาร และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อรวบรวมข้อมูล และรายละเอียดต่าง ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างเครื่องมือ
2. ศึกษาหาข้อมูลเบื้องต้นจากการสอบถามกับนักกีฬาที่เล่นกีฬาสอฟท์บอล และอาจารย์ที่สอนวิชาพลศึกษา
3. นำข้อมูลจากการศึกษามาวิเคราะห์ตามทฤษฎีแรงจูงใจ จากนั้นนำมาสร้างแบบสอบถาม
4. นำแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้ประธานและกรรมการผู้ควบคุมปริญญาณิพนธ์ พิจารณาตรวจสอบ และแก้ไขปรับปรุง
5. นำแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่านตรวจสอบหาความเที่ยงตรงตามโครงสร้าง และเนื้อหา
6. นำแบบสอบถามที่ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ และแก้ไขปรับปรุงแล้ว ให้ประธาน และกรรมการผู้ควบคุมปริญญาณิพนธ์พิจารณา
7. นำแบบสอบถามที่ได้รับการปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ไปทดลองใช้กับนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ของโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง ที่เล่นกีฬาสอฟท์บอลจำนวน 30 คน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม เท่ากับ .90
8. นำแบบสอบถามที่ได้ปรับปรุงแก้ไขเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ไปใช้เก็บข้อมูลกับนักกีฬาที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ติดต่อขอหนังสือจากทางบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อขอความร่วมมือจากผู้อำนวยการของโรงเรียนต่าง ๆ จำนวน 6 แห่ง ได้แก่ โรงเรียนแก่งหางแมวพิทยาคาร โรงเรียนจุฬาภรณราชวิทยาลัย ชลบุรี โรงเรียนระยองวิทยาคม โรงเรียนมกุฏเมืองราชวิทยาลัย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง และโรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการศึกษาวิจัย
2. ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง
3. นำแบบสอบถามที่ได้รับคืนมาตรวจสอบความสมบูรณ์ถูกต้อง และดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

1. นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามตอนที่ 1 ซึ่งเป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถามมาแจกแจงความถี่ และหาค่าร้อยละแล้วนำเสนอข้อมูลในรูปของตารางประกอบความเรียง
2. นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามตอนที่ 2 ซึ่งเป็นข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามที่วัดแรงจูงใจภายใน และภายนอกในการเล่นกีฬาสอฟท์บอล โดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วนำเสนอข้อมูลในรูปของตารางประกอบความเรียง (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2550: 69) ดังนี้

มากที่สุด	มีค่าระหว่าง	4.50-5.00
มาก	มีค่าระหว่าง	3.50-4.49
ปานกลาง	มีค่าระหว่าง	2.50-3.49
น้อย	มีค่าระหว่าง	1.50-2.49
น้อยที่สุด	มีค่าระหว่าง	1.00-1.49
3. เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยของแรงจูงใจในการเล่นกีฬาสอฟท์บอลระหว่างนักกีฬาชาย และนักกีฬาหญิงรุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 โดยการทดสอบค่าที (t-test) เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1
4. เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยของแรงจูงใจในการเล่นกีฬาสอฟท์บอลตามประสบการณ์ในการเล่นกีฬาสอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 โดยการทดสอบค่าที (t-test) เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2
5. นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามตอนที่ 3 ซึ่งเป็นข้อมูลที่ได้จากการตอบคำถามปลายเปิดของผู้ตอบแบบสอบถามมาเรียบเรียงข้อมูล แล้วนำเสนอข้อมูลในรูปของความเรียง

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ และอักษรย่อที่ใช้ในการแปลความหมาย และการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อนำเสนอผลการวิจัย ดังต่อไปนี้

n	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
f	แทน	จำนวนความถี่
%	แทน	ร้อยละ
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์การแจกแจงแบบที (t-distribution)
$\bar{X}$	แทน	คะแนนเฉลี่ย (Mean)
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
p	แทน	ความน่าจะเป็น (Probability)
*	แทน	นัยสำคัญทางสถิติระดับ .05

การวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาตรวจสอบความสมบูรณ์ ได้จำนวนเท่าไรจากนั้นนำมาวิเคราะห์หาค่าสถิติตามลักษณะที่ต้องการศึกษาดังนี้

1. นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามตอนที่ 1 ซึ่งเป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถามมาแจกแจงความถี่ และหาค่าร้อยละ แล้วนำเสนอข้อมูลในรูปของตารางประกอบความเรียง
2. นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามตอนที่ 2 ซึ่งเป็นข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามที่วัดแรงจูงใจภายใน และภายนอกในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอล โดยการหาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำเสนอข้อมูลในรูปของตารางประกอบความเรียง
3. เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยของแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลระหว่างนักกีฬาชาย และนักกีฬาหญิงรุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 โดยการทดสอบค่าที (t-test) เพื่อทดสอบสมมุติฐานข้อที่ 1
4. เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยของแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลตามประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 โดยการทดสอบค่าที (t-test) เพื่อทดสอบสมมุติฐานข้อที่ 2

5. นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามตอนที่ 3 ซึ่งเป็นข้อมูลที่ได้จากการตอบคำถามปลายเปิดของผู้ตอบแบบสอบถามมาเรียบเรียงข้อมูล แล้วนำเสนอข้อมูลในรูปของความเรียง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยการแจกแจงความถี่ และหาค่าร้อยละ

ตาราง 1 ข้อมูลสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม (n = 103)

เพศ \ ประสิทธิภาพ	ชาย		หญิง		รวม	
	n	%	n	%	n	%
น้อยกว่า 1 ปี	24	23.30	17	16.50	41	39.80
มากกว่า 1 ปี	44	42.72	18	17.48	62	61.20
รวม	68	66.02	35	33.98	103	100.00

จากตาราง 1 แสดงว่า กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมีจำนวน 103 คน แบ่งเป็นเพศชายจำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 66.02 และเป็นเพศหญิงจำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 33.98 มีประสิทธิภาพในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลน้อยกว่า 1 ปี จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 39.80 และมีประสิทธิภาพในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลมากกว่า 1 ปี จำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 61.20

ตอนที่ 2 นำแบบสอบถามตอนที่ 2 แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 แต่ละด้านมาหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทำการเปรียบเทียบ ตามตัวแปรเพศ และประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอล

ตาราง 2 คะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ทางด้านแรงจูงใจภายใน (n = 103)

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. ข้าพเจ้าสนใจและชอบในกีฬาซอฟท์บอล	3.98	0.75	มาก
2. ข้าพเจ้าอยากมีสุขภาพดีจากการเล่นกีฬาซอฟท์บอล	4.10	0.82	มาก
3. ข้าพเจ้าเชื่อว่ากีฬาซอฟท์บอลสามารถทำให้ตนเองมีความแข็งแรงและมีความอดทน	4.32	0.66	มาก
4. ข้าพเจ้ามีความมุ่งมั่นในการเล่นกีฬาซอฟท์บอล	3.85	0.81	มาก
5. ข้าพเจ้ามีความรู้สึกสนุกสนานกับการเล่นกีฬาซอฟท์บอล	4.29	0.75	มาก
6. ข้าพเจ้ามีความภาคภูมิใจเมื่อได้ทำการแข่งขันกีฬาซอฟท์บอล	4.11	0.85	มาก
7. ข้าพเจ้าชอบชมการแข่งขันกีฬาซอฟท์บอล	3.81	0.94	มาก
8. ข้าพเจ้ามีความมั่นใจว่าตนเองเล่นกีฬาซอฟท์บอลได้ดีกว่ากีฬาชนิดอื่น ๆ	3.18	0.89	ปานกลาง
9. ข้าพเจ้ามีความรักในกีฬาซอฟท์บอล	3.83	0.81	มาก
10. ข้าพเจ้ามีความชื่นชอบรูปแบบเกมการแข่งขันกีฬาซอฟท์บอล	3.97	0.77	มาก
11. ข้าพเจ้าได้รับการสนับสนุนจากครอบครัวในการเล่นกีฬาซอฟท์บอล	3.73	1.00	มาก
12. ข้าพเจ้ามีความสุขที่ได้ร่วมทีมกับเพื่อนทำการแข่งขัน	4.05	0.81	มาก
13. ข้าพเจ้ามีความเชื่อมั่นว่าตนเองจะประสบความสำเร็จในการเล่นกีฬาซอฟท์บอล	3.49	0.92	ปานกลาง
14. ข้าพเจ้าคิดว่ากีฬาซอฟท์บอลเป็นกีฬาที่เล่นง่าย	3.24	0.87	ปานกลาง
15. ข้าพเจ้ามีความตั้งใจที่จะพัฒนาระดับความสามารถของตนเองในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลให้สูงขึ้น	4.04	0.80	มาก
รวม	3.87	0.54	มาก

จากตาราง 2 แสดงว่า คะแนนเฉลี่ยแรงงุใจในการเลือกเล่นกีฬาสอฟท์บอลของนักกีฬา
รุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ทางด้านแรงงุใจภายในมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.87
และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.54 โดยรวมอยู่ในระดับมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่ทำให้นักกีฬามีแรงงุใจในการเลือกเล่นกีฬาสอฟท์บอล
มากที่สุด คือ ข้าพเจ้าเชื่อว่ากีฬาสอฟท์บอลสามารถทำให้ตนเองมีความแข็งแรง และมีความอดทน
และข้าพเจ้ามีความรู้สึกสนุกสนานกับการเล่นกีฬาสอฟท์บอล ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.32 และ 4.29
(S.D. = 0.66, 0.75) ตามลำดับ

ตาราง 3 คะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของ
นักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ทางด้านแรงจูงใจภายนอก (n = 103)

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1. ข้าพเจ้าอยากมีโอกาสสวมใส่ชุดแข่งขันกีฬาซอฟท์บอลลงแข่งขัน	3.90	1.01	มาก
2. ข้าพเจ้าอยากได้รับค่าตอบแทนจากการเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาซอฟท์บอล	3.09	1.13	ปานกลาง
3. ข้าพเจ้าได้รับการชักชวนหรือแนะนำจากผู้อื่นให้เล่นกีฬาซอฟท์บอล	3.79	0.80	มาก
4. ข้าพเจ้าอยากมีเพื่อนใหม่จึงเล่นกีฬาซอฟท์บอล	3.57	1.03	มาก
5. ข้าพเจ้าคิดว่าการเล่นกีฬาซอฟท์บอลจะได้รับการยอมรับจากผู้อื่น	3.50	1.04	มาก
6. ข้าพเจ้าต้องการให้บุคคลในครอบครัวชื่นชมความสามารถในการเป็นนักกีฬาซอฟท์บอล	3.81	1.00	มาก
7. ข้าพเจ้าต้องการให้บุคคลในครอบครัวยอมรับความสามารถในการเป็นนักกีฬาซอฟท์บอล	3.84	0.97	มาก
8. ข้าพเจ้าเล่นกีฬาซอฟท์บอลเพื่อให้ผู้อื่นยอมรับในความสามารถของข้าพเจ้า	3.43	1.09	ปานกลาง
9. ข้าพเจ้าเล่นกีฬาซอฟท์บอลเพื่อโอกาสในการเรียนและศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น	3.39	1.07	ปานกลาง
10. ข้าพเจ้ามีโอกาสได้รับทุนการศึกษาจากการเล่นกีฬาซอฟท์บอล	2.68	1.06	ปานกลาง
11. ข้าพเจ้าอยากเป็นนักกีฬาซอฟท์บอลเยาวชนทีมชาติ	3.40	1.10	ปานกลาง
12. ข้าพเจ้าอยากเป็นนักกีฬาซอฟท์บอลตัวแทนจังหวัด	3.36	1.11	ปานกลาง
13. ข้าพเจ้าอยากเป็นนักกีฬาซอฟท์บอลตัวแทนโรงเรียน	3.07	1.08	ปานกลาง
14. ข้าพเจ้ามีความปรารถนาที่จะเป็นนักกีฬาซอฟท์บอลตัวจริงลงทำการแข่งขัน	3.83	0.99	มาก
15. ข้าพเจ้าต้องการชัยชนะจากการแข่งขันกีฬาซอฟท์บอล	4.05	0.97	มาก
รวม	3.51	0.67	มาก

จากตาราง 3 แสดงว่า คะแนนเฉลี่ยแรงงูใจในการเลือกเล่นกีฬาสอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ทางด้านแรงงูใจภายนอก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.67 โดยรวมอยู่ในระดับมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่ทำให้นักกีฬามีแรงงูใจในการเลือกเล่นกีฬาสอฟท์บอลมากที่สุด คือ ข้าพเจ้าต้องการชัยชนะจากการแข่งขันกีฬาสอฟท์บอล และข้าพเจ้าอยากมีโอกาสสวมใส่ชุดแข่งขันกีฬาสอฟท์บอลลงแข่งขัน ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.05 และ 3.90 (S.D. = 0.97, 1.01) ตามลำดับ

ตาราง 4 คะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของ
นักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 (n =103)

รายการ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
แรงจูงใจภายใน	3.87	0.54	มาก
แรงจูงใจภายนอก	3.51	0.67	มาก
รวม	3.69	0.57	มาก

จากตาราง 4 แสดงว่า คะแนนเฉลี่ยแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.69 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.57 โดยรวมอยู่ในระดับมาก

ตาราง 5 คะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาสอฟท์บอลของ
นักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ทางด้านแรงจูงใจภายใน จำแนก
ตามเพศ (n = 103)

รายการ	ชาย		ระดับ	หญิง		ระดับ
	(n = 68)			(n = 35)		
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
1. ข้าพเจ้าสนใจและชอบในกีฬาซอฟท์บอล	3.99	.70	มาก	3.97	.86	มาก
2. ข้าพเจ้าอยากมีสุขภาพดีจากการเล่นกีฬาซอฟท์บอล	4.09	.77	มาก	4.11	.93	มาก
3. ข้าพเจ้าเชื่อว่ากีฬาซอฟท์บอลสามารถทำให้ตนเองมีความแข็งแรงและมีความสุข	4.32	.66	มาก	4.31	.68	มาก
4. ข้าพเจ้ามีความมุ่งมั่นในการเล่นกีฬาซอฟท์บอล	3.87	.83	มาก	3.83	.79	มาก
5. ข้าพเจ้ามีความรู้สึกสนุกสนานกับการเล่นกีฬาซอฟท์บอล	4.28	.71	มาก	4.31	.83	มาก
6. ข้าพเจ้ามีความภาคภูมิใจเมื่อได้ทำการแข่งขันกีฬาซอฟท์บอล	3.96	.84	มาก	4.40	.81	มาก
7. ข้าพเจ้าชอบชมการแข่งขันกีฬาซอฟท์บอล	3.68	1.01	มาก	4.06	.73	มาก
8. ข้าพเจ้ามีความมั่นใจว่าตนเองเล่นกีฬาซอฟท์บอลได้ดีกว่ากีฬานิดอื่น ๆ	3.16	.89	ปานกลาง	3.23	.91	ปานกลาง
9. ข้าพเจ้ามีความรักในกีฬาซอฟท์บอล	3.81	.83	มาก	3.86	.77	มาก
10.ข้าพเจ้ามีความชื่นชอบรูปแบบเกมการแข่งขันกีฬาซอฟท์บอล	4.03	.81	มาก	3.86	.69	มาก
11.ข้าพเจ้าได้รับการสนับสนุนจากครอบครัวในการเล่นกีฬาซอฟท์บอล	3.63	1.08	มาก	3.91	.82	มาก
12.ข้าพเจ้ามีความสุขที่ได้ร่วมทีมกับเพื่อนทำการแข่งขัน	3.99	.82	มาก	4.17	.79	มาก
13.ข้าพเจ้ามีความเชื่อมั่นว่าตนเองจะประสบความสำเร็จในการเล่นกีฬาซอฟท์บอล	3.46	.97	ปานกลาง	3.54	.82	มาก
14.ข้าพเจ้าคิดว่ากีฬาซอฟท์บอลเป็นกีฬาที่เล่นง่าย	3.38	.90	ปานกลาง	2.97	.75	ปานกลาง
15.ข้าพเจ้ามีความตั้งใจที่จะพัฒนาระดับความสามารถของตนเองในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลให้สูงขึ้น	3.94	.86	มาก	4.23	.65	มาก
รวม	3.84	.57	มาก	3.92	.47	มาก

จากตาราง 5 แสดงว่า คะแนนเฉลี่ยแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาสอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ทางด้านแรงจูงใจภายใน เพศชาย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.84 (S.D. = 0.57) และเพศหญิง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.92 (S.D. = 0.47) โดยรวมอยู่ในระดับมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่นักกีฬาชายมีแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาสอฟท์บอลมากที่สุด คือ ข้าพเจ้าเชื่อว่ากีฬาสอฟท์บอลสามารถทำให้ตนเองมีความแข็งแรงและมีความสุข มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.32 (S.D. = 0.66) และข้อที่นักกีฬาหญิงมีแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาสอฟท์บอลมากที่สุด คือ ข้าพเจ้ามีความภาคภูมิใจเมื่อได้ทำการแข่งขันกีฬาสอฟท์บอล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 (S.D. = 0.81) และจากการพิจารณาโดยรวมทั้งหมด พบว่า นักกีฬามีแรงจูงใจภายในอยู่ในระดับมาก นั้นก็แสดงว่า ข้อคำถามที่เกี่ยวข้องด้านแรงจูงใจภายในเกือบทั้งหมดมีอิทธิพลมากต่อการเลือกเล่นกีฬาสอฟท์บอลของนักกีฬาชาย และหญิง แต่ก็มีข้อคำถามในด้านแรงจูงใจภายในที่มีอิทธิพลไม่มากต่อการเลือกเล่นกีฬาสอฟท์บอลของนักกีฬา อยู่ในระดับปานกลาง ได้แก่ ข้าพเจ้ามีความมั่นใจว่าตนเองเล่นกีฬาสอฟท์บอลได้ดีกว่ากีฬานิดอื่น ๆ ข้าพเจ้าคิดว่ากีฬาสอฟท์บอลเป็นกีฬาที่เล่นง่าย และข้าพเจ้ามีความเชื่อมั่นว่าตนเองจะประสบความสำเร็จในการเล่นกีฬาสอฟท์บอล

ตาราง 6 คะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของ
นักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ทางด้านแรงจูงใจภายนอก จำแนก
ตามเพศ (n = 103)

รายการ	ชาย		ระดับ	หญิง		ระดับ
	(n = 68)			(n = 35)		
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
1. ข้าพเจ้าอยากมีโอกาสสวมใส่ชุดแข่งขันกีฬาซอฟท์บอลลงแข่งขัน	3.81	1.04	มาก	4.09	.92	มาก
2. ข้าพเจ้าอยากได้รับค่าตอบแทนจากการเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาซอฟท์บอล	3.15	1.19	ปานกลาง	2.97	1.01	ปานกลาง
3. ข้าพเจ้าได้รับการชักชวนหรือแนะนำจากผู้อื่นให้เล่นกีฬาซอฟท์บอล	3.81	.83	มาก	3.74	.74	มาก
4. ข้าพเจ้าอยากมีเพื่อนใหม่จึงเล่นกีฬาซอฟท์บอล	3.50	1.01	มาก	3.71	1.07	มาก
5. ข้าพเจ้าคิดว่าการเล่นกีฬาซอฟท์บอลจะได้รับการยอมรับจากผู้อื่น	3.40	1.04	ปานกลาง	3.69	1.02	มาก
6. ข้าพเจ้าต้องการให้บุคคลในครอบครัวชื่นชมความสามารถในการเป็นนักกีฬาซอฟท์บอล	3.65	1.05	มาก	4.11	.83	มาก
7. ข้าพเจ้าต้องการให้บุคคลในครอบครัวยอมรับความสามารถในการเป็นนักกีฬาซอฟท์บอล	3.74	.94	มาก	4.06	1.00	มาก
8. ข้าพเจ้าเล่นกีฬาซอฟท์บอลเพื่อให้ผู้อื่นยอมรับในความสามารถของข้าพเจ้า	3.34	1.10	ปานกลาง	3.60	1.06	มาก
9. ข้าพเจ้าเล่นกีฬาซอฟท์บอลเพื่อโอกาสในการเรียนและศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น	3.34	1.06	ปานกลาง	3.49	1.09	ปานกลาง
10.ข้าพเจ้ามีโอกาสได้รับทุนการศึกษาจากการเล่นกีฬาซอฟท์บอล	2.74	1.17	ปานกลาง	2.57	.81	ปานกลาง
11.ข้าพเจ้าอยากเป็นนักกีฬาซอฟท์บอลเยาวชนทีมชาติ	3.35	1.02	ปานกลาง	3.49	1.25	ปานกลาง
12.ข้าพเจ้าอยากเป็นนักกีฬาซอฟท์บอลตัวแทนจังหวัด	3.29	1.05	ปานกลาง	3.49	1.22	ปานกลาง
13.ข้าพเจ้าอยากเป็นนักกีฬาซอฟท์บอลตัวแทนโรงเรียน	3.01	1.06	ปานกลาง	3.17	1.12	ปานกลาง
14.ข้าพเจ้ามีความปรารถนาที่จะเป็นนักกีฬาซอฟท์บอลตัวจริงลงทำการแข่งขัน	3.78	.99	มาก	3.91	1.01	มาก
15.ข้าพเจ้าต้องการชัยชนะจากการแข่งขันกีฬาซอฟท์บอล	4.01	1.01	มาก	4.11	.90	มาก
รวม	3.46	.69	ปานกลาง	3.61	.61	มาก

จากตาราง 6 แสดงว่า คะแนนเฉลี่ยแรงงุใจในการเลือกเล่นกีฬาสอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ทางด้านแรงงุใจภายนอก เพศชายมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.46 (S.D. = 0.69) โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง และเพศหญิงมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.61 (S.D. = 0.61) โดยรวมอยู่ในระดับมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่นักกีฬาชายมีแรงงุใจในการเลือกเล่นกีฬาสอฟท์บอลมากที่สุด คือ ข้าพเจ้าต้องการชัยชนะจากการแข่งขันกีฬาสอฟท์บอล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.01 (S.D. = 1.01) และข้อที่นักกีฬาหญิงมีแรงงุใจในการเลือกเล่นกีฬาสอฟท์บอลมากที่สุด คือ ข้าพเจ้าต้องการชัยชนะจากการแข่งขันกีฬาสอฟท์บอล ข้าพเจ้าต้องการให้บุคคลในครอบครัวชื่นชมความสามารถในการเป็นนักกีฬาสอฟท์บอล และข้าพเจ้าอยากมีโอกาสสวมใส่ชุดแข่งขันกีฬาสอฟท์บอลลงแข่งขัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.11, 4.11 และ 4.09 (S.D. = 0.90, 0.83 และ 0.92) ตามลำดับ จากการพิจารณาตาราง 6 โดยรวมทั้งหมด พบว่า นักกีฬาส่วนใหญ่มีแรงงุใจภายนอกอยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งก็แสดงว่าแรงงุใจภายนอกมีอิทธิพลน้อยต่อนักกีฬาชาย และหญิงในการเลือกเล่นกีฬาสอฟท์บอล

ตาราง 7 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แรงจูงใจในการเล่น
กีฬาสอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ระหว่างเพศชาย
และเพศหญิง

รายการ	ชาย		หญิง		t	p
	(n = 68)		(n = 35)			
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.		
แรงจูงใจภายใน	3.84	.57	3.92	.47	0.71	.479
แรงจูงใจภายนอก	3.46	.69	3.61	.61	1.10	.273
รวม	3.65	.60	3.77	.51	0.98	.330

* นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 7 แสดงว่า นักกีฬาสอฟท์บอลเพศชาย และเพศหญิง มีแรงจูงใจในการเล่น
กีฬาสอฟท์บอล ไม่แตกต่างกัน

ตาราง 8 คะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของ
นักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ทางด้านแรงจูงใจภายใน จำแนกตาม
ประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอล (n = 103)

รายการ	น้อยกว่า 1 ปี		ระดับ	มากกว่า 1 ปี		ระดับ
	(n = 41)			(n = 62)		
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
1. ข้าพเจ้าสนใจและชอบในกีฬาสอฟท์บอล	3.90	.80	มาก	4.07	.72	มาก
2. ข้าพเจ้ายากมีสุขภาพดีจากการเล่นกีฬาสอฟท์บอล	4.10	.89	มาก	4.10	.78	มาก
3. ข้าพเจ้าเชื่อว่ากีฬาสอฟท์บอลสามารถทำให้ตนเองมีความแข็งแรงและมีความอดทน	4.32	.65	มาก	4.34	.66	มาก
4. ข้าพเจ้ามีความมุ่งมั่นในการเล่นกีฬาสอฟท์บอล	3.83	.89	มาก	3.95	.65	มาก
5. ข้าพเจ้ามีความรู้สึกสนุกสนานกับการเล่นกีฬาสอฟท์บอล	4.27	.74	มาก	4.34	.76	มาก
6. ข้าพเจ้ามีความภาคภูมิใจเมื่อได้ทำการแข่งขันกีฬาสอฟท์บอล	4.00	.92	มาก	4.20	.78	มาก
7. ข้าพเจ้าชอบชมการแข่งขันกีฬาสอฟท์บอล	3.61	1.16	มาก	3.97	.74	มาก
8. ข้าพเจ้ามีความมั่นใจว่าตนเองเล่นกีฬาสอฟท์บอลได้ดีกว่ากีฬานิดอื่น ๆ	2.95	.95	ปานกลาง	3.39	.79	ปานกลาง
9. ข้าพเจ้ามีความรักในกีฬาสอฟท์บอล	3.71	.87	มาก	3.92	.77	มาก
10.ข้าพเจ้ามีความชื่นชอบรูปแบบเกมการแข่งขันกีฬาสอฟท์บอล	3.78	.88	มาก	4.14	.66	มาก
11.ข้าพเจ้าได้รับการสนับสนุนจากครอบครัวในการเล่นกีฬาสอฟท์บอล	3.61	1.07	มาก	3.85	.94	มาก
12.ข้าพเจ้ามีความสุขที่ได้ร่วมทีมกับเพื่อนทำการแข่งขัน	3.90	.92	มาก	4.17	.70	มาก
13.ข้าพเจ้ามีความเชื่อมั่นว่าตนเองจะประสบความสำเร็จในการเล่นกีฬาสอฟท์บอล	3.29	1.12	มาก	3.63	.74	มาก
14.ข้าพเจ้าคิดว่ากีฬาสอฟท์บอลเป็นกีฬาที่เล่นง่าย	2.90	.83	ปานกลาง	3.49	.75	ปานกลาง
15.ข้าพเจ้ามีความตั้งใจที่จะพัฒนาระดับความสามารถของตนเองในการเล่นกีฬาสอฟท์บอลให้สูงขึ้น	3.93	.93	มาก	4.14	.71	มาก
รวม	3.74	.65	มาก	3.98	.42	มาก

จากตาราง 8 แสดงว่า คะแนนเฉลี่ยแรงงูใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ทางด้านแรงงูใจภายใน นักกีฬาที่มีประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลน้อยกว่า 1 ปี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.74 (S.D. = 0.65) โดยรวมอยู่ในระดับมาก และนักกีฬาที่มีประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลมากกว่า 1 ปี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.98 (S.D. = 0.42) โดยรวมอยู่ในระดับมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่นักกีฬาที่มีประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลน้อยกว่า 1 ปี มีแรงงูใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลมากที่สุด คือ ข้าพเจ้าเชื่อว่ากีฬาซอฟท์บอลสามารถทำให้ตนเองมีความแข็งแรงและมีความอดทน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.32 (S.D. = 0.65) และข้อที่นักกีฬาที่มีประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลมากกว่า 1 ปี มีแรงงูใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลมากที่สุด คือ ข้าพเจ้ามีความรู้สึกสนุกสนานกับการเล่นกีฬาซอฟท์บอล และข้าพเจ้าเชื่อว่ากีฬาซอฟท์บอลสามารถทำให้ตนเองมีความแข็งแรง และมีความอดทน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.34 (S.D. = 0.76 และ 0.66) ตามลำดับ และจากการพิจารณาโดยรวมทั้งหมด พบว่า นักกีฬามีแรงงูใจภายในอยู่ในระดับมากนั้นก็แสดงว่า แรงงูใจภายในเกือบทั้งหมดมีอิทธิพลมากต่อการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬาที่มีประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลแตกต่างกัน แต่ก็มีข้อคำถามในด้านแรงงูใจภายใน ที่มีอิทธิพลน้อยต่อการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬา อยู่ในระดับปานกลาง ได้แก่ ข้าพเจ้ามีความมั่นใจว่าตนเองเล่นกีฬาซอฟท์บอลได้ดีกว่ากีฬาชนิดอื่น ๆ และข้าพเจ้าคิดว่ากีฬาซอฟท์บอลเป็นกีฬาที่เล่นง่าย

ตาราง 9 คะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของ
นักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ทางด้านแรงจูงใจภายนอก จำแนก
ตามประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอล (n = 103)

รายการ	น้อยกว่า 1 ปี		ระดับ	มากกว่า 1 ปี		ระดับ
	(n = 41)			(n = 62)		
	$\bar{X}$	S.D.		$\bar{X}$	S.D.	
1. ข้าพเจ้าอยากมีโอกาสสวมใส่ชุดแข่งขันกีฬาซอฟท์บอลลงแข่งขัน	3.90	1.04	มาก	3.95	.97	มาก
2. ข้าพเจ้าอยากได้รับค่าตอบแทนจากการเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาซอฟท์บอล	2.80	1.17	ปานกลาง	3.31	1.09	ปานกลาง
3. ข้าพเจ้าได้รับการชักชวนหรือแนะนำจากผู้อื่นให้เล่นกีฬาซอฟท์บอล	3.80	.81	มาก	3.78	.79	มาก
4. ข้าพเจ้าอยากมีเพื่อนใหม่จึงเล่นกีฬาซอฟท์บอล	3.49	1.19	ปานกลาง	3.68	.88	มาก
5. ข้าพเจ้าคิดว่าการเล่นกีฬาซอฟท์บอลจะได้รับการยอมรับจากผู้อื่น	3.32	1.25	ปานกลาง	3.63	.87	มาก
6. ข้าพเจ้าต้องการให้บุคคลในครอบครัวชื่นชมความสามารถในการเป็นนักกีฬาซอฟท์บอล	3.54	1.27	มาก	4.02	.73	มาก
7. ข้าพเจ้าต้องการให้บุคคลในครอบครัวยอมรับความสามารถในการเป็นนักกีฬาซอฟท์บอล	3.61	1.18	มาก	4.07	.67	มาก
8. ข้าพเจ้าเล่นกีฬาซอฟท์บอลเพื่อให้ผู้อื่นยอมรับในความสามารถของข้าพเจ้า	3.20	1.17	ปานกลาง	3.66	.96	มาก
9. ข้าพเจ้าเล่นกีฬาซอฟท์บอลเพื่อโอกาสในการเรียนและศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น	3.29	1.10	ปานกลาง	3.53	1.01	มาก
10.ข้าพเจ้ามีโอกาสได้รับทุนการศึกษาจากการเล่นกีฬาซอฟท์บอล	2.68	1.11	ปานกลาง	2.73	1.03	ปานกลาง
11.ข้าพเจ้าอยากเป็นนักกีฬาซอฟท์บอลเยาวชนทีมชาติ	3.27	1.18	ปานกลาง	3.56	.99	มาก
12.ข้าพเจ้าอยากเป็นนักกีฬาซอฟท์บอลตัวแทนจังหวัด	3.32	1.19	ปานกลาง	3.46	1.02	ปานกลาง
13.ข้าพเจ้าอยากเป็นนักกีฬาซอฟท์บอลตัวแทนโรงเรียน	2.90	1.20	ปานกลาง	3.25	.94	ปานกลาง
14.ข้าพเจ้ามีความปรารถนาที่จะเป็นนักกีฬาซอฟท์บอลตัวจริงลงทำการแข่งขัน	3.68	1.11	มาก	4.02	.80	มาก
15.ข้าพเจ้าต้องการชัยชนะจากการแข่งขันกีฬาซอฟท์บอล	4.05	1.00	มาก	4.05	.97	มาก
รวม	3.39	.78	ปานกลาง	3.65	.53	มาก

จากตาราง 9 แสดงว่า คะแนนเฉลี่ยแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ทางด้านแรงจูงใจภายนอก นักกีฬาที่มีประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลน้อยกว่า 1 ปี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.39 (S.D. = 0.78) โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง และนักกีฬาที่มีประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลมากกว่า 1 ปี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.65 (S.D. = 0.53) โดยรวมอยู่ในระดับมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่นักกีฬาที่มีประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลน้อยกว่า 1 ปี มีแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลมากที่สุด คือ ข้าพเจ้าต้องการชัยชนะจากการแข่งขันกีฬาซอฟท์บอล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.05 (S.D. = 1.00) และข้อที่นักกีฬาที่มีประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลมากกว่า 1 ปี มีแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลมากที่สุด คือ ข้าพเจ้าต้องการให้บุคคลในครอบครัวยอมรับความสามารถในการเป็นนักกีฬาซอฟท์บอล และข้าพเจ้าต้องการชัยชนะจากการแข่งขันกีฬาซอฟท์บอลมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.07 และ 4.05 (S.D. = 0.67 และ 0.97) ตามลำดับ จากการพิจารณาตาราง 9 โดยรวมทั้งหมด พบว่า นักกีฬาส่วนใหญ่มีแรงจูงใจภายนอกอยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งก็แสดงว่า แรงจูงใจภายนอกมีอิทธิพลน้อยต่อการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬาที่มีประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลแตกต่างกัน

ตาราง 10 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แรงจูงใจในการเลือกเล่น กีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 จำแนกตาม ประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอล

รายการ	น้อยกว่า 1 ปี		มากกว่า 1 ปี		t	p
	(n = 41)		(n = 62)			
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.		
แรงจูงใจภายใน	3.74	.65	3.98	.42	1.80	.076
แรงจูงใจภายนอก	3.39	.78	3.65	.53	1.43	.157
รวม	3.57	.68	3.82	.47	1.68	.097

* นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 10 แสดงว่า นักกีฬาซอฟท์บอลที่มีประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอล น้อยกว่า 1 ปี และนักกีฬาซอฟท์บอลที่มีประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลมากกว่า 1 ปี มีแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอล ไม่แตกต่างกัน

ตอนที่ 3 นำแบบสอบถามตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 โดยการสรุปและนำเสนอในรูปแบบของความเรียง

ผู้ตอบแบบสอบถามซึ่งเป็นนักกีฬาซอฟท์บอลรุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ได้ให้ข้อเสนอแนะที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจในการเล่นกีฬาซอฟท์บอล สรุปได้ดังนี้

กีฬาซอฟท์บอลเป็นกีฬาที่มีรูปแบบการแข่งขัน และกติกาที่น่าสนใจท้าทายความสามารถต้องใช้ไหวพริบในการแข่งขัน ได้เล่นกีฬากับเพื่อนและเล่นกีฬาเป็นทีม ชู้ดแข่งขันมีความสุขยามมีโอกาสสวมใส่ มีความต้องการให้ผู้อื่นยอมรับในความสามารถของตน มีความต้องการที่จะประสบความสำเร็จตามแบบอย่างของรุ่นพี่ในการเป็นตัวแทนจังหวัด หรือเป็นตัวแทนทีมชาติไทย และการมีผู้ฝึกสอนที่เอาใจใส่ดูแลนักกีฬาเป็นอย่างดี

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

บทย่อ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552
2. เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬาจำแนกตามเพศ และตามประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552

สมมติฐานในการวิจัย

1. ระดับแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬาชาย และหญิงรุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 แตกต่างกัน
2. ระดับแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลตามประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 แตกต่างกัน

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ที่เล่นกีฬาซอฟท์บอล ซึ่งมีจำนวนโรงเรียนทั้งหมด 5 โรงเรียนที่มีทีมกีฬาซอฟท์บอล ได้แก่ โรงเรียนแก่งหางแมวพิทยาคาร โรงเรียนจุฬาภรณราชวิทยาลัย ชลบุรี โรงเรียนระยองวิทยาคม โรงเรียนมกุฎเมืองราชวิทยาลัย และโรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา และมีจำนวนนักกีฬารวมกันทั้งสิ้น 140 คน แบ่งเป็นนักกีฬาชายจำนวน 97 คน และนักกีฬาหญิงจำนวน 43 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ที่เล่นกีฬาซอฟท์บอล ซึ่งมีจำนวนโรงเรียนทั้งหมด 5 โรงเรียนที่มีทีมกีฬาซอฟท์บอล ได้แก่ โรงเรียนแก่งหางแมวพิทยาคาร โรงเรียนจุฬาภรณราชวิทยาลัย ชลบุรี โรงเรียนระยองวิทยาคม โรงเรียนมกุฎเมืองราชวิทยาลัย และโรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา ซึ่งมีจำนวนนักกีฬารวมกันทั้งสิ้น 140 คน แบ่งเป็นนักกีฬาชายจำนวน 97 คน

และนักกีฬาหญิง จำนวน 43 คน โดยการประมาณขนาดของกลุ่มตัวอย่างเทียบจากตารางเครซี และ มอร์แกน (เทเวศร์ พิริยะพูนท์. 2545: 128; อ้างอิงจาก Krejcie; & Morgan. n.d.) ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างเป็นนักกีฬาชายจำนวน 68 คน และนักกีฬาหญิงจำนวน 35 คน โดยได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเล่นกีฬาซอฟท์บอล ของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ที่ผู้วิจัยได้พัฒนามาจากแบบสอบถามแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรม ของนักกีฬาระดับอุดมศึกษาของ คุณัตว์ พิธพรชัยกุล (2545: 100-112) โดยศึกษาจากงานวิจัยของ ผู้เชี่ยวชาญ และงานเอกสารตำราต่าง ๆ แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ

- ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนตัวของนักกีฬาซอฟท์บอลรุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี
- ตอนที่ 2 แบบสอบถามแรงจูงใจในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี
- ตอนที่ 3 แบบสอบถามข้อเสนอแนะอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจในการเล่น กีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาตรวจสอบความ สมบูรณ์ ได้จำนวนเท่าไรจากนั้นนำมาวิเคราะห์หาค่าสถิติตามลักษณะที่ต้องการศึกษา ดังนี้

1. นำผลที่ได้จากแบบสอบถามตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถามมาวิเคราะห์ โดยหาค่าความถี่ และค่าร้อยละ นำเสนอในรูปตารางประกอบความเรียง
2. นำผลที่ได้จากแบบสอบถามตอนที่ 2 แรงจูงใจในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลของ นักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ทั้งสองด้าน คือ แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) มาวิเคราะห์แจกแจงความถี่หาค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และนำเสนอในรูปตารางประกอบความเรียง
3. เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยแรงจูงใจในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลของ นักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 จำแนกตามเพศโดยทดสอบค่าที (t-test) เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อ 1
4. เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยแรงจูงใจในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลของ นักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 จำแนกตามประสบการณ์การเล่นกีฬา ซอฟท์บอล โดยทดสอบค่าที (t-test) เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อ 2

5. นำข้อมูลในตอนที่ 3 ซึ่งเป็นข้อมูลที่ได้จากการตอบคำถามปลายเปิดจากแบบสอบถาม ข้อเสนอแนะอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ของผู้ตอบแบบสอบถามมาเรียบเรียงข้อมูล แล้วนำเสนอข้อมูลในรูปของความเรียง

สรุปผลการวิจัย

1. ข้อมูลสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นนักกีฬากีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ทั้งสิ้น 103 คน แบ่งเป็นเพศชายจำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 66.02 และเป็นเพศหญิงจำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 33.98 มีประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลน้อยกว่า 1 ปี จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 39.80 และมีประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลมากกว่า 1 ปี จำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 61.20

2. คะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แรงจูงใจในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552

2.1 แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) มีแรงจูงใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.87 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.54

2.2 แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) มีแรงจูงใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.67

3. คะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แรงจูงใจในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 แยกตามตัวแปร มีดังนี้

3.1 ตัวแปรด้านเพศ มีคะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแรงจูงใจในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 แยกเป็นรายด้าน คือ ด้านแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) เพศชายมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.84 (S.D. = 0.57) และเพศหญิงมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.92 (S.D. = 0.47) และด้านแรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) เพศชายมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.46 (S.D. = 0.69) และเพศหญิงมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.61 (S.D. = 0.61)

3.2 ตัวแปรด้านประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอล มีคะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานแรงจูงใจในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 แยกเป็นรายด้าน คือ ด้านแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) นักกีฬาที่มีประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลน้อยกว่า 1 ปี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.74 (S.D. = 0.65) และนักกีฬาที่มีประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลมากกว่า 1 ปี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.98 (S.D. = 0.42) และด้านแรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) นักกีฬาที่มีประสบการณ์ในการเล่น

กีฬาซอฟต์บอลน้อยกว่า 1 ปี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.39 (S.D. = 0.78) และนักกีฬาที่มีประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟต์บอลมากกว่า 1 ปี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.65 (S.D. = 0.53)

4. เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟต์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 มีดังนี้

4.1 แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟต์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ระหว่างเพศชาย และเพศหญิง มีแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟต์บอลไม่แตกต่างกัน

4.2 แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟต์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ระหว่างนักกีฬาซอฟต์บอลที่มีประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟต์บอลน้อยกว่า 1 ปี และนักกีฬาซอฟต์บอลที่มีประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟต์บอลมากกว่า 1 ปี มีแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟต์บอล ไม่แตกต่างกัน

5. สำหรับข้อมูลในตอนต้นที่ 3 ซึ่งเป็นข้อมูลที่ได้จากการตอบคำถามปลายเปิดจากแบบสอบถามข้อเสนอแนะอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟต์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ซึ่งผู้ตอบแบบสอบถามให้ข้อเสนอแนะว่า กีฬาซอฟต์บอลเป็นกีฬาที่มีรูปแบบการแข่งขันและกติกาที่น่าสนใจท้าทายความสามารถต้องใช้ไหวพริบในการแข่งขัน ได้เล่นกีฬากับเพื่อนและเล่นกีฬาเป็นทีม ชุติแข่งขันมีความสวยงามอยากสวมใส่ อยากให้ผู้อื่นยอมรับในความสามารถของตนอยากประสบความสำเร็จตามแบบอย่างของรุ่นพี่ในการเป็นตัวแทนจังหวัด หรือเป็นตัวแทนทีมชาติไทยและผู้ฝึกสอนมีความเอาใจใส่ดูแลนักกีฬาเป็นอย่างดี

อภิปรายผล

จากการศึกษาครั้งนี้ ทำให้ทราบถึงแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟต์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 สามารถอภิปรายผล ได้ดังนี้

1. แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation)

ผลจากการวิจัยครั้งนี้ พบว่า ลักษณะของแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟต์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ในด้านแรงจูงใจภายใน จะเห็นได้ว่านักกีฬามีแรงจูงใจภายในสำหรับการเลือกเล่นกีฬาซอฟต์บอลอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักกีฬาซอฟต์บอลมีความชื่นชอบในรูปแบบเกมการแข่งขันของกีฬาซอฟต์บอล อยากให้ตนเองมีสุขภาพที่ดีแข็งแรง มีความรู้สึกสนุกสนานกับการเล่นกีฬาซอฟต์บอล และได้ร่วมทีมกับเพื่อนทำการแข่งขัน มีความภาคภูมิใจที่ได้ลงทำการแข่งขัน มีความมุ่งมั่นในการเล่นกีฬาซอฟต์บอล ต้องการพัฒนาตนเองให้มีทักษะที่สูงขึ้น อีกทั้งกีฬาซอฟต์บอลเป็นกีฬาที่มีรูปแบบการแข่งขัน และ

กตีกาน่าสนใจท้าทายความสามารถต้องใช้ไหวพริบในการแข่งขัน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ โรเบิร์ต และคณะ (Robert; et al. 1995: 265) ที่พบว่า นักกีฬาเยาวชนชาย และเยาวชนหญิงมีความสนุกสนานในการเล่นกีฬามากนั้น เกิดจากการมีแรงจูงใจภายในสูง นั้นแสดงว่าแรงจูงใจภายในเป็นตัวกำหนดทิศทางของพฤติกรรมการแสดงออกในการเข้าร่วมกิจกรรมกีฬาของนักกีฬา จะเห็นได้ว่าความสนุกสนาน การมีส่วนร่วมกับเพื่อน ความท้าทายของกีฬาเป็นปัจจัยด้านแรงจูงใจภายในที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของนักกีฬาในการเลือกเล่นกีฬา นอกจากนี้ยังมีแนวความคิดที่สนับสนุนผลการวิจัยดังกล่าวมาของ ไรอัน และคณะ (Ryan; et al. 1997: 337) ที่กล่าวว่า ความรัก ความต้องการ และความท้าทายของการเล่นกีฬามีผลโดยตรงต่อการคงไว้ซึ่งแรงจูงใจในการเล่นกีฬานั้นก็เท่ากับว่ากิจกรรมกีฬาที่ท้าทายความสามารถของนักกีฬาก็มีผลโดยตรงกับแรงจูงใจภายในของนักกีฬาเช่นกัน และจากการที่กีฬาซอฟท์บอลเป็นกีฬาที่มีรูปแบบการแข่งขันที่ท้าทายความสามารถของผู้เล่น มีความสนุกสนานท้าทายความสำเร็จ นักกีฬาต้องมีความมุ่งมั่นในการฝึกซ้อม และแข่งขันซึ่งเป็นแรงจูงใจภายในของนักกีฬาเก่ง หรือนักกีฬาที่มีความสามารถสูง (Weiss; & Chaumeton. 1992: 79) นั้นแสดงว่าแรงจูงใจภายในมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการแสดงออกในการเล่นกีฬาของนักกีฬา ความสนุกสนาน การมีส่วนร่วมกับเพื่อน ความท้าทายของกีฬาเป็นปัจจัยด้านแรงจูงใจภายในที่เกิดขึ้นจากความพอใจ และความต้องการของนักกีฬาด้วยความเต็มใจ ซึ่งแรงจูงใจภายในของนักกีฬานี้ก็จะทำให้พฤติกรรมที่แสดงออกมาประสบความสำเร็จได้ดี และก็เป็นสาเหตุที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของนักกีฬาในการเลือกเล่นกีฬาด้วยเช่นกัน

2. แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation)

ผลจากการวิจัยครั้งนี้ พบว่า ลักษณะของแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ในด้านแรงจูงใจภายนอกจะเห็นได้ว่านักกีฬามีแรงจูงใจภายนอกสำหรับการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า นักกีฬาต้องการชัยชนะจากการแข่งขัน การได้เป็นนักกีฬาตัวจริงลงทำการแข่งขัน มีโอกาสสวมใส่ชุดแข่งขันกีฬาซอฟท์บอลลงแข่งขัน และการได้รับการยอมรับจากผู้อื่นไม่ว่าจะเป็นบุคคลในครอบครัว เพื่อน รุ่นพี่ ก็เป็นปัจจัยด้านแรงจูงใจภายนอกที่สนับสนุนการเลือกเล่นกีฬาของนักกีฬา ซึ่งสอดคล้องกับ ไทล์เลอร์ และลูทาน (สมบัติ กาญจนกิจ; และสมหญิง จันทุไทย. 2542: 11; อ้างอิงจาก Taylor; & Luthan. 1959) ที่ว่า แรงจูงใจที่เกิดจากแรงผลักดันจากภายนอก หรือสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวนักกีฬา เช่น เงินทอง รางวัล ชื่อเสียง การยกย่อง เป็นต้น แรงจูงใจชนิดนี้เกิดจากแรงผลักดันของสังคมเป็นตัวกระตุ้น ทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมเพื่อสนองตอบความต้องการของสังคม นักกีฬาก็เป็นบุคคลที่มีความรู้สึก มีความต้องการพื้นฐานเช่นเดียวกับบุคคลอื่นทั่วไป ดังที่ มาสโลว์ (สุรางค์ ไคว์ตระกูล. 2544: 160-161; อ้างอิงจาก Maslow, Abraham. 1970:

unpaged) ได้เสนอทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการ (Hierarchy of Needs Theory) โดยอธิบายว่ามนุษย์จะมีความต้องการจากระดับพื้นฐานไปสู่ระดับที่สูงขึ้น โดยเริ่มจากความต้องการทางด้านสรีระ (Physiological Needs) ความต้องการความมั่นคงปลอดภัยหรือสวัสดิการ (Safety Needs) ความต้องการความรักและส่วนหนึ่งของหมู่ (Love and Belonging Needs) ความต้องการที่จะรู้สึกว่ามีค่า (Esteem Needs) ความต้องการที่จะรู้จักตนเองอย่างแท้จริง และพัฒนาตนเองเต็มที่ตามศักยภาพของตน (Need for Self Actualization) จากความต้องการที่ มาสโลว์ กล่าวมานั้น จะเห็นได้ว่าความต้องการในขั้นที่หนึ่ง สอง และสามนั้น จะเกิดขึ้นจากปัจจัยภายนอกจิตใจ แต่ความต้องการขั้นที่สี่ และห้า ของมาสโลว์นั้นเกิดขึ้นจากปัจจัยภายในจิตใจ ซึ่งก็สอดคล้องกับการที่นักกีฬาที่มีแรงจูงใจภายนอกต้องการรางวัลหรือชัยชนะจากการแข่งขัน การได้รับการยอมรับจากผู้อื่นในสังคม และการปรารถนาที่จะได้รับสิ่งตอบแทนหลังจากแสดงพฤติกรรมนั้นออกมาอย่างเต็มความสามารถ ที่กล่าวมานั้นเกิดจากแรงจูงใจภายนอกที่เป็นแรงผลักดันให้เกิดพฤติกรรมตามความต้องการของนักกีฬา และการที่นักกีฬาเลือกเล่นกีฬาก็มีปัจจัยหรือสาเหตุที่ส่งผลต่อพฤติกรรมด้วยเช่นกัน

3. เพลย์

ผลจากการวิจัยครั้งนี้ พบว่า ลักษณะของแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ระหว่างเพศชาย และหญิง พบว่านักกีฬาที่มีแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอล ไม่แตกต่างกัน จากการพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าทางด้านแรงจูงใจภายในนักกีฬาชายเชื่อว่ากีฬาซอฟท์บอลสามารถทำให้ตนเองมีความแข็งแรงและมีความอดทน และมีความรู้สึกสนุกสนานกับการเล่นกีฬาซอฟท์บอล ส่วนนักกีฬาหญิงก็เชื่อว่ากีฬาซอฟท์บอลสามารถทำให้ตนเองมีความแข็งแรง และมีความอดทน มีความรู้สึกสนุกสนานกับการเล่นกีฬาซอฟท์บอล และมีความภาคภูมิใจเมื่อได้ทำการแข่งขันกีฬาซอฟท์บอล สำหรับทางด้านแรงจูงใจภายนอก พบว่า นักกีฬาชายต้องการชัยชนะจากการแข่งขันกีฬาซอฟท์บอล อยากมีโอกาสสวมใส่ชุดแข่งขันกีฬาซอฟท์บอลลงแข่งขัน และได้รับการชักชวน หรือแนะนำจากผู้อื่นให้เล่นกีฬาซอฟท์บอล ส่วนนักกีฬาหญิงต้องการให้บุคคลในครอบครัวชื่นชมความสามารถในการเป็นนักกีฬาซอฟท์บอล ต้องการชัยชนะจากการแข่งขันกีฬาซอฟท์บอล และอยากมีโอกาสสวมใส่ชุดแข่งขันกีฬาซอฟท์บอลลงแข่งขัน จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่า นักกีฬาชายมีแรงจูงใจภายในที่ไม่แตกต่างจากนักกีฬาหญิง คือ ให้ความสนใจในด้านความแข็งแรงของร่างกาย มีความสนุกสนานกับการเล่นกีฬาซอฟท์บอล และมีความภูมิใจในตนเองเมื่อได้ทำการแข่งขัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เพ็ญพรรณ มุลมงคล (2548: 71) ในการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬายกน้ำหนักของนักกีฬาโรงเรียนกีฬาระหว่างนักกีฬาเพศชาย และเพศหญิง พบว่า นักกีฬายกน้ำหนักเพศชาย และเพศหญิงมีแรงจูงใจในการเลือก

เล่นกีฬายกน้ำหนัก เพื่อดูแลสุขภาพ และอนามัยของตนเองไม่แตกต่างกัน นอกจากนี้ยังพบว่านักกีฬาซอฟท์บอลชาย และหญิงมีแรงจูงใจภายนอกในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอล ไม่แตกต่างกัน กล่าวคือนักกีฬาต้องการชัยชนะจากการแข่งขันกีฬาซอฟท์บอล อยากมีโอกาสสวมใส่ชุดแข่งขันกีฬาซอฟท์บอลลงแข่งขัน และความต้องการได้รับการยอมรับจากบุคคลอื่น ซึ่ง ชาญชัย โพธิ์คลัง (2532: 51-53) ได้กล่าวถึงนักกีฬาที่จะประสบความสำเร็จในการฝึกซ้อม และแข่งขันนั้น ย่อมมีเหตุผลซึ่งเกิดจากการสร้างแรงจูงใจที่แตกต่างกัน ความพอใจที่ทำให้ประสบความสำเร็จที่ซ่อนเร้นอยู่ภายใต้จิตสำนึก คือ ความรู้สึกเกิดความภาคภูมิใจ ความต้องการที่จะยกระดับตนเองให้ผู้อื่นยอมรับ ความเชื่อมั่นในตนเองและการได้ค้นพบสิ่งใหม่ด้วยตนเอง และความปรารถนาที่จะเอาชนะ จากที่กล่าวมาข้างต้นนั้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ จริญญา สาสี (2552: 65) ที่พบว่า แรงจูงใจในการเล่นกีฬาว่ายน้ำของนักกีฬาว่ายน้ำในจังหวัดเชียงใหม่ พ.ศ. 2551 ระหว่างเพศชาย และเพศหญิง มีแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาว่ายน้ำ ไม่แตกต่างกัน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชาญยุทธ รัตนมงคล (2552: 71) ที่พบว่า แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาบาสเกตบอลของนักกีฬาบาสเกตบอลที่มีเพศต่างกัน ในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ 37 มีแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาบาสเกตบอล โดยรวมไม่แตกต่างกัน

4. ประสพการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอล

ผลจากการวิจัยครั้งนี้ พบว่า ลักษณะของแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ระหว่างนักกีฬาซอฟท์บอลที่มีประสพการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลน้อยกว่า 1 ปี และนักกีฬาซอฟท์บอลที่มีประสพการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลมากกว่า 1 ปี มีแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอล ไม่แตกต่างกัน จากการพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ทางด้านแรงจูงใจภายในนักกีฬาที่มีประสพการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลน้อยกว่า 1 ปี และมากกว่า 1 ปี มีแรงจูงใจที่ไม่แตกต่างกัน คือ เชื่อว่ากีฬาซอฟท์บอลสามารถทำให้ตนเองมีความแข็งแรง และมีความอดทน และมีความรู้สึกสนุกสนานกับการเล่นกีฬาซอฟท์บอล ส่วนทางด้านแรงจูงใจภายนอก พบว่า นักกีฬาซอฟท์บอลที่มีประสพการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลน้อยกว่า 1 ปี ต้องการชัยชนะจากการแข่งขันกีฬาซอฟท์บอล และอยากมีโอกาสสวมใส่ชุดแข่งขันกีฬาซอฟท์บอลลงแข่งขัน สำหรับแรงจูงใจของนักกีฬาซอฟท์บอลที่มีประสพการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลมากกว่า 1 ปี มีความต้องการให้บุคคลในครอบครัวชื่นชมความสามารถในการเป็นนักกีฬาซอฟท์บอล ต้องการชัยชนะจากการแข่งขันกีฬาซอฟท์บอล จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่านักกีฬาซอฟท์บอลที่มีประสพการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลต่างกันมีแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลโดยรวมไม่แตกต่างกัน แต่เมื่อพิจารณาในแต่ละด้าน คือ แรงจูงใจภายใน และแรงจูงใจภายนอก พบว่า แรงจูงใจภายในมีอิทธิพลที่ส่งผลต่อการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลสูงกว่าแรงจูงใจภายนอก สำหรับนักกีฬาซอฟท์บอลที่มีประสพการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลน้อยกว่า 1 ปี จาก

การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยจะเห็นได้ว่า นักกีฬาซอฟท์บอลที่มีประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลน้อยกว่า 1 ปี มีค่าเฉลี่ยของแรงงูใจภายในอยู่ในระดับมาก และค่าเฉลี่ยของแรงงูใจภายนอกอยู่ในระดับปานกลาง แต่นักกีฬาซอฟท์บอลที่มีประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลมากกว่า 1 ปี มีค่าเฉลี่ยของแรงงูใจภายใน และภายนอกอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กิตติศักดิ์ มีเจริญ (2550: 68) ที่อธิบายไว้ว่า แรงงูใจในการเล่นฟุตบอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ที่มีระยะเวลาในการเล่นฟุตบอลน้อยกว่า 3 ปี มีแรงงูใจในการเล่นฟุตบอลโดยรวมอยู่ในระดับมาก แต่นักกีฬาฟุตบอลที่มีระยะเวลาในการเล่นฟุตบอลตั้งแต่ 3 ปีขึ้นไป มีแรงงูใจในการเล่นฟุตบอลโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด จากข้อสนับสนุนของงานวิจัยข้างต้น จะเห็นได้ว่า นักกีฬาที่มีประสบการณ์การเล่นกีฬามากจะมีแรงงูใจอยู่ในระดับที่สูงกว่า นักกีฬาที่มีประสบการณ์การเล่นกีฬาน้อยกว่า ซึ่งพบว่า แรงงูใจภายนอกที่มีอิทธิพลน้อยที่สุดต่อการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬาที่มีประสบการณ์การเล่นกีฬาซอฟท์บอลน้อยกว่า 1 ปี คือ การมีโอกาสได้รับการศึกษาจากการเล่นกีฬาซอฟท์บอล และความต้องการได้รับค่าตอบแทนจากการเข้าร่วมการแข่งขัน นั่นก็แสดงให้เห็นว่า นักกีฬาซอฟท์บอลรุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 มีแรงงูใจในด้านของความต้องการเข้าร่วมการแข่งขัน การได้รับชัยชนะ การได้มีโอกาสสวมใส่ชุดแข่งขัน การมีสุขภาพที่ดี แข็งแรง และการได้รับยอมรับจากบุคคลในครอบครัว และบุคคลอื่น ซึ่งสอดคล้องกับ ดิซี และไรท์อัน (จุฑาทิพย์ ขำนาญพล. 2549: 12-14; อ้างอิงจาก Deci; & Ryan. 1985) ที่ว่า แรงงูใจของนักกีฬามักจะมีความขัดแย้งกับแรงงูใจภายนอก ในแนวทางการปฏิบัติ และจุดมุ่งหมายที่ค่อนข้างจะแตกต่างกัน เพราะแรงงูใจจากภายนอกนั้นจะเป็นตัวบ่งชี้ให้นักกีฬาเกิดความมั่นใจในตัวเองจากสิ่งรอบข้าง และส่งผลทำให้ไม่ประสบผลสำเร็จในการปฏิบัติ และจากการศึกษาในเรื่องของแรงงูใจ นักกีฬามีแรงงูใจเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อนักกีฬามีส่วนร่วมในกิจกรรม เพราะเป็นความต้องการ และความพอใจของนักกีฬาได้มาจากการเรียนรู้ และศึกษาสิ่งใหม่ ๆ ดังนั้นแรงงูใจจะเกิดขึ้นได้ก็ต้องอาศัยการเรียนรู้ การปฏิบัติให้เป็นไปตามที่ปรารถนาจนเกิดประสบการณ์ และนักกีฬาต้องเรียนรู้ในสิ่งใหม่อยู่เสมอ เพื่อจะทำให้เกิดแรงงูใจที่ปรารถนาจะคว้าชัยชนะ สอดคล้องกับ ชวพงษ์ เมธีธรรมวัฒน์ (2551: 63) ซึ่งทำการวิจัยเรื่อง แรงงูใจในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ 35 (พ.ศ. 2549) จังหวัดสุพรรณบุรี ได้อธิบายผลไว้ว่า แรงงูใจมีอิทธิพลต่อการแสดงความสามารถของนักกีฬา ซึ่งเป็นตัวการสำคัญที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ และการกระทำ ถ้านักกีฬาไม่ได้รับแรงงูใจ และขาดความพยายามจะทำให้ความสามารถในการพัฒนาไม่ถึงจุดสูงสุด

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัย

แรงจูงใจมีความสำคัญและเป็นส่วนหนึ่งของการเริ่มต้นในการเลือกกิจกรรมกีฬา ผู้ฝึกสอนต้องมีความเข้าใจถึงความต้องการ และความปรารถนาของนักกีฬาในการเลือกเล่นกีฬา แต่แรงจูงใจทั้งภายใน และภายนอกก็เป็นเพียงจุดเริ่มต้นเท่านั้น ยังมีองค์ประกอบในส่วนอื่นอีกที่ผู้ฝึกสอนต้องส่งเสริมสนับสนุนนักกีฬาให้มีศักยภาพในการเล่นกีฬา แม้แต่หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับกีฬาซอฟต์บอล ก็ควรให้การสนับสนุน ส่งเสริมนักกีฬาซอฟต์บอลอย่างต่อเนื่อง มีการจัดการแข่งขันส่งเสริมเยาวชนตลอดปี ส่งเสริมพัฒนาผู้ฝึกสอนให้มีศักยภาพในระดับประเทศ และระดับนานาชาติ ตามลำดับ สำหรับแรงจูงใจนั้นเป็นจุดเริ่มต้นของพัฒนากีฬาแต่ละประเภท ความรู้ทางด้านจิตวิทยาการกีฬาก็เป็นปัจจัยที่สำคัญต่อการพัฒนางานการกีฬาของชาติ

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการวิจัยเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟต์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในระดับประเทศ
2. ควรทำการวิจัยเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเข้าร่วมแข่งขันกีฬาซอฟต์บอลในการแข่งขันกีฬาเยาวชนแห่งชาติ

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กมลรัตน์ หล้าสูงวงศ์. (2530). จิตวิทยาการศึกษาฉบับปรับปรุงใหม่. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- กิตติศักดิ์ มีเจริญ. (2550). แรงจูงใจในการเล่นฟุตบอลของนักกีฬาฟุตบอลรุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ภาคกรุงเทพมหานครที่เข้าร่วมการแข่งขันคิกบ็อกซิ่งเยาวชนฟุตบอลไทยแลนด์แชมเปียนชิพ ครั้งที่ 7. ปรินซ์นิพนธ์ กศ.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- กิติ ตัณฑ์คานนท์. (2533). นักบริหารทันสมัย. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: บัดเตอร์ฟลาย.
- คุณทวี พิธพรชัยกุล. (2545, มกราคม-ธันวาคม). การพัฒนาและวิเคราะห์องค์ประกอบของ แบบสอบถามแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรมของนักกีฬาระดับอุดมศึกษา. วารสาร คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. 8(1-2): 100-112.
- จรินยา สาสี. (2552). แรงจูงใจในการเล่นกีฬาวัยรุ่นของนักกีฬาวัยรุ่นในจังหวัดเชียงใหม่ พ.ศ. 2551. ปรินซ์นิพนธ์ กศ.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- จิตรธาดา รัตนวิวัฒน์. (2550). แรงจูงใจในการเล่นกีฬามวยปล้ำของนักกีฬามวยปล้ำในประเทศไทย. ปรินซ์นิพนธ์ กศ.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- จุฑาทิพย์ ชำนาญพล. (2549). ผลของเจตคติที่เกี่ยวข้องกับงานและตนเองที่มีผลต่อแรงจูงใจในการเล่นกีฬา. ปรินซ์นิพนธ์ วท.ม. (วิทยาศาสตร์การกีฬา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ชวพงษ์ เมธีธรรมวัฒน์. (2551). แรงจูงใจในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ 35 (พ.ศ. 2549) จังหวัดสุพรรณบุรี. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรามคำแหง. ถ่ายเอกสาร
- ชาญชัย โพธิ์คลัง. (2532). หลักพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ในการฝึกกีฬา. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ชาญยุทธ รัตนมงคล. (2552). แรงจูงใจในการเล่นกีฬาเบสบอลของนักกีฬาเบสบอล ในการแข่งขันกีฬาแห่งชาติ ครั้งที่ 37. ปรินซ์นิพนธ์ กศ.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ชูศรี วงศ์รัตน์. (2537). เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย. นนทบุรี: ไทเนรมิตกิจ อินเทอร์เน็ตโปรดักส์.

ณกร มีคำ. (2549). แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาว่ายน้ำของนักกีฬาว่ายน้ำรุ่นอายุไม่เกิน 16 ปี
สังกัดสโมสรในกรุงเทพมหานคร ปีพ.ศ. 2549. ปรินูญานินพนธ์ กศ.ม. (พลศึกษา).

กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

เดชา คำสุวรรณ. (2547). การศึกษาแรงจูงใจที่สัมพันธ์กับความเป็นเลิศของบุคลากรในโรงเรียน
บูรณะศึกษา กรุงเทพมหานคร. สารนิพนธ์ กศ.ม. (การบริหารการศึกษา). กรุงเทพฯ:
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ธงชัย เจริญทรัพย์มณี. (2547). เอกสารคำสอนวิชา พล412 หลักวิทยาศาสตร์ในการฝึกกีฬา.

ภาควิชาพลศึกษา คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ถวิล เกื้อกุลวงศ์. (2528). การจูงใจเพื่อผลงาน. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร
วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์.

เทเวศร์ พิริยะพณท์. (2529). หลักการฝึกกีฬาว่ายน้ำ. กรุงเทพฯ: สยามบรรณาการพิมพ์.

_____. (2545). การวิจัยทางพลศึกษา. ภาควิชาพลศึกษา คณะพลศึกษา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ประยุทธ์ แก้วสุข. (2548). แรงจูงใจในการเลือกฝึกกีฬาตะกร้อของนักเรียนหญิงช่วงชั้นที่ 3
เขตพื้นที่การศึกษาเพชรบูรณ์ ปีการศึกษา 2547. ปรินูญานินพนธ์ กศ.ม. (พลศึกษา).

กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา. (2542). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: พัฒนาศึกษา.

พวงเพชร วัชรอยู่. (2545). จิตวิทยาทั่วไป. ภาควิชาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

เพ็ญพรรณ มุลมงคล. (2548). แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬายกน้ำหนักของนักกีฬาโรงเรียนกีฬา
ปีการศึกษา 2547. ปรินูญานินพนธ์ กศ.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

พิชิต เมืองนาโพธิ์. (2534). เอกสารประกอบการสอน พล 437 จิตวิทยาการกีฬา. กรุงเทพฯ:

ภาควิชาพลศึกษา คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ภานุพันธ์ คุ่มวงศ์ดี. (2547). แรงจูงใจในการเล่นฟุตบอลของนักฟุตบอลรุ่นอายุไม่เกิน 12.

ปรินูญานินพนธ์ กศ.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2540). เอกสารประกอบชุดวิชาองค์การและการจัดการงานบุคคล
หน่วยที่ 1-8. พิมพ์ครั้งที่ 3 นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

- ราตรี กลิ่นประทุม. (2545). *แรงจูงใจในการเลือกเรียน สาขาวิชาการตลาดของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงของโรงเรียนพาณิชยการเพชรบุรีบริหารธุรกิจ*. สารนิพนธ์ กศ.ม. (ธุรกิจศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ละเมียด กรยุทธพิพัฒน์. (2520). *ซอฟต์แวร์บอล*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2534, มกราคม-ธันวาคม). บทบาทของจิตวิทยาการกีฬาที่มีต่อการสอนวิชาพลศึกษา. *วารสารจิตวิทยาการกีฬา*. 2534(28): 11-12.
- วิลาสินี บุญเรือง. (2547). *ระดับทักษะซอฟต์แวร์บอลของนักกีฬาระดับอุดมศึกษาในกรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2547*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สมบัติ กาญจนกิจ; และสมหญิง จันทรุไทย. (2542). *จิตวิทยา แนวคิด ทฤษฎีสู่การปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สืบสาย บุญวีรบุตร. (2541). *จิตวิทยาการกีฬา*. ชลบุรี: ชลบุรีการพิมพ์.
- สุชา จันทรโสม. (2527). *จิตวิทยาทั่วไป*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สุปราณี ขวัญบุญจันทร์. (2541). *จิตวิทยาการกีฬา*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2544). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวัฒน์ วัฒนวงศ์. (2544). *จิตวิทยาเพื่อการฝึกอบรมผู้ใหญ่*. กรุงเทพฯ: ธีระป๋อมมวรรณกรรม.
- โสภา ชูพิกุลชัย. (2529). *ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับจิตวิทยา*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- อร่าม ตั้งใจ. (2539). *จิตวิทยาการกีฬา (แรงจูงใจ), การฝึกสมรรถภาพทางกาย*. กรุงเทพฯ: ไทยมิตรการพิมพ์.
- อารี พันธมณี. (2534). *จิตวิทยาการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: บริษัทต้นอ้อจำกัด.
- อุษณีย์ จิตะเปาโล และนุตประวีณ์ เลิศกาญจน์วดี. (2546). *จิตวิทยาทั่วไป*. กรุงเทพฯ: จิตวิวัฒน์.
- อังคณา บุญเสมอ. (2550). *แรงจูงใจในการเลือกเล่นฟุตบอลของนักกีฬาหญิง ในการแข่งขันกีฬามหาวิทยาลัยแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 34*. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- Amorase, Tony; & Horn, Thelma S. (1995). *A Season-Long Examination of Intrinsic Motivation in First Year College Athletes: Relationships with Coaching Behavior*. Journal of Sport and Exercise Psychology. 1995 NASPSPA Abstracts. 17: 20; Human Kinetics Publishers. Inc.

- Karussanu, Maria; & Roberts, Glyn C. (1995). *Motivation in Physical Activity: The Role of Motivational Climate, Intrinsic Motivation, and Self-Efficacy*. Journal of Sport and Exercise Psychology. 1995 NASPSPA Abstracts. 17: 57; Human Kinetics Publishers. Inc.
- Mitchell, Stephen Andrew. (1992). Perceptions of Learning Environment and Intrinsic Motivation in Physical Education: Predictive Relationships with Achievement Goals and Perceived Ability (Motivation). *Dissertation Abstracts*. Ph.D. Syracuse University: 38-42.
- Robert, G.C; et al. (1995). *Participation Motivation in Italian Youth Sport*. The Sport Psychologist. 9(3): 265-281.
- Ryan, R.M; et al. (1997). *Intrinsic Motivation and Exercise Adherence*. Journal of Sport Psychology. 28: 335-354.
- Tjeerdsma, Bonnie L. (1994, February). An Exploration of The Causal Relationships Among Achievement Motivation Variables in Physical Education. *Dissertation Abstracts*. 54(8): 108.
- Weiss, M.R; & Chaumeton, N. (1992). *Motivation Orientation in Sport*. in T.S Horn (Ed.) Advance in Sport Psychology. Champaign, IL; Human Kinetics Publishers, Inc.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬา รุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี
ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามนี้ จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12 พ.ศ. 2552 ตามการประเมินตนเองของนักกีฬาซอฟท์บอล
2. แบบสอบถามนี้แบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ
 - ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนตัวของนักกีฬาซอฟท์บอลรุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12
 - ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬาซอฟท์บอลรุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12
 - ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลของนักกีฬารุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี ในเขตการศึกษา 12
3. ผู้วิจัยจะเก็บรักษาคำตอบของท่านไว้เป็นความลับ และการนำเสนอผลการศึกษาวิเคราะห์จะเป็นไปในภาพรวม ซึ่งจะไม่มีผลกระทบใด ๆ ต่อนักกีฬาซอฟท์บอลที่ได้ตอบแบบสอบถามนี้
4. โปรดตอบแบบสอบถามทุกข้อตามความเป็นจริงให้มากที่สุด เพื่อประโยชน์โดยรวมของการพัฒนานักกีฬาซอฟท์บอล ในด้านการเตรียมทีมและการเพิ่มจำนวนนักกีฬาซอฟท์บอลที่มีคุณภาพ

ขอขอบคุณ

นายประวีณ สุทธิสง่า

ผู้วิจัย

แบบสอบถามแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟต์บอล

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง () หน้าข้อความที่ท่านเห็นว่าตรงกับความเป็นจริงของท่าน

1. เพศ

() ชาย

() หญิง

2. ประสบการณ์ในการเล่นกีฬาซอฟต์บอล

() น้อยกว่า 1 ปี

() มากกว่า 1 ปี

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟต์บอล

คำชี้แจง โปรดอ่านข้อความต่อไปนี้ และทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างใดช่องว่างหนึ่งให้ตรงกับความเป็นจริงของท่านมากที่สุด โดยในแต่ละข้อคำถามนี้มีตัวเลือกให้ตอบทั้งหมด 5 ตัวเลือก ซึ่งแต่ละตัวเลือกมีความหมาย ดังต่อไปนี้

มากที่สุด หมายถึง เป็นเหตุผลที่จูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟต์บอลมากที่สุด

มาก หมายถึง เป็นเหตุผลที่จูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟต์บอลมาก

ปานกลาง หมายถึง เป็นเหตุผลที่จูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟต์บอลปานกลาง

น้อย หมายถึง เป็นเหตุผลที่จูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟต์บอลน้อย

น้อยที่สุด หมายถึง เป็นเหตุผลที่จูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟต์บอลน้อยที่สุด

ข้อ	แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟต์บอล	ระดับของเหตุผลที่จูงใจ				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1	ข้าพเจ้าสนใจและชอบในกีฬาซอฟต์บอล					
2	ข้าพเจ้าอยากมีสุขภาพดีจากการเล่นกีฬาซอฟต์บอล					
3	ข้าพเจ้าเชื่อว่ากีฬาซอฟต์บอลสามารถทำให้ ร่างกายแข็งแรง					
4	ข้าพเจ้ามีความมุ่งมั่นในการเล่นกีฬาซอฟต์บอล					
5	ข้าพเจ้ามีความรู้สึกสนุกสนานกับการเล่นกีฬาซอฟต์บอล					

ข้อ	แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอล	ระดับของเหตุผลที่จูงใจ				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
6	ข้าพเจ้าอยากมีโอกาสสวมใส่ชุดแข่งขันกีฬา ซอฟท์บอลลงแข่งขัน					
7	ข้าพเจ้ามีความภาคภูมิใจเมื่อได้แข่งขันกีฬาซอฟท์บอล					
8	ข้าพเจ้าชอบชมการแข่งขันกีฬาซอฟท์บอล					
9	ข้าพเจ้าอยากได้รับค่าตอบแทนจากการเข้าร่วม การแข่งขันกีฬาซอฟท์บอล					
10	ข้าพเจ้ามีความมั่นใจว่าตนเองเล่นกีฬาซอฟท์บอล ได้ดีกว่ากีฬานิดอื่น ๆ					
11	ข้าพเจ้ามีความรักในกีฬาซอฟท์บอล					
12	ข้าพเจ้ามีความชื่นชอบรูปแบบเกมการแข่งขัน กีฬาซอฟท์บอล					
13	ข้าพเจ้าได้รับการสนับสนุนจากครอบครัวในการเล่น กีฬาซอฟท์บอล					
14	ข้าพเจ้าได้รับการชักชวนจากผู้อื่นให้เล่น กีฬาซอฟท์บอล					
15	ข้าพเจ้าอยากมีเพื่อนใหม่จึงเล่นกีฬาซอฟท์บอล					
16	ข้าพเจ้าคิดว่าการเล่นกีฬาซอฟท์บอลจะได้รับ การยอมรับจากผู้อื่น					
17	ข้าพเจ้ามีความสุขที่ได้ร่วมกับทีมเพื่อทำการแข่งขัน					
18	ข้าพเจ้าต้องการให้บุคคลในครอบครัวชื่นชมความ สามารถในการเป็นนักกีฬาซอฟท์บอล					
19	ข้าพเจ้าต้องการให้บุคคลในครอบครัวยอมรับความ สามารถในการเป็นนักกีฬาซอฟท์บอล					
20	ข้าพเจ้าเล่นกีฬาซอฟท์บอลเพื่อให้ผู้อื่นยอมรับ ในความสามารถของข้าพเจ้า					

ข้อ	แรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอล	ระดับของเหตุผลที่จูงใจ				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
21	ข้าพเจ้ามีความเชื่อมั่นว่าตนเองจะประสบความสำเร็จในการเล่นกีฬาซอฟท์บอล					
22	ข้าพเจ้าคิดว่ากีฬาซอฟท์บอลเป็นกีฬาที่เล่นง่าย					
23	ข้าพเจ้ามีความตั้งใจที่จะพัฒนาระดับความสามารถของตนเองในการเล่นกีฬาซอฟท์บอลให้สูงขึ้น					
24	ข้าพเจ้าเล่นกีฬาซอฟท์บอลเพื่อให้มีโอกาสในการศึกษาต่อ					
25	ข้าพเจ้ามีโอกาสได้รับทุนการศึกษาจากการเล่นกีฬาซอฟท์บอล					
26	การเล่นกีฬาซอฟท์บอลทำให้ข้าพเจ้ามีโอกาสเป็นนักกีฬาตัวแทนโรงเรียนได้มากกว่ากีฬาชนิดอื่น ๆ					
27	การเล่นกีฬาซอฟท์บอลทำให้ข้าพเจ้ามีโอกาสเป็นนักกีฬาตัวแทนจังหวัดได้มากกว่ากีฬาชนิดอื่น ๆ					
28	การเล่นกีฬาซอฟท์บอลทำให้ข้าพเจ้ามีโอกาสเป็นนักกีฬาเยาวชนทีมชาติได้มากกว่ากีฬาชนิดอื่น ๆ					
29	ข้าพเจ้าใฝ่ฝันที่จะลงแข่งขันกีฬาซอฟท์บอลในฐานะนักกีฬาดังจริง					
30	ข้าพเจ้าต้องการได้รับชัยชนะจากการแข่งขันกีฬาซอฟท์บอล					

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอล

คำชี้แจง ขอให้ท่านเขียนความคิดเห็นอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจที่เป็นสาเหตุให้ท่านเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอล

.....

.....

.....

.....

ภาคผนวก ข

การแปลความหมายของแบบสอบถามแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอล

การแปลความหมายของแบบสอบถามแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอล

แบบสอบถามแรงจูงใจในการเลือกเล่นกีฬาซอฟท์บอลตอนที่ 2 ประกอบด้วย ข้อคำถามทั้งหมด 30 ข้อ โดยผู้ตอบข้อคำถามตอบแบบสอบถามในแต่ละข้อตามระดับของแรงจูงใจ ซึ่งผู้วิจัยแบ่งออก 5 ระดับแรงจูงใจ โดยแต่ละข้อคำถามแบ่งออกเป็น 2 ด้าน ดังนี้

1. แรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) มีจำนวนข้อคำถามทั้งหมด 15 ข้อ ดังนี้
ข้อที่ 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 17, 21, 22, และ 23
2. แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) มีจำนวนข้อคำถามทั้งหมด 15 ข้อ ดังนี้
ข้อที่ 6, 9, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 24, 25, 26, 27, 28, 29, และ 30

ภาคผนวก ค
รายนามผู้เชี่ยวชาญ

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

1. รองศาสตราจารย์ไพบุลย์ ศรีชัยสวัสดิ์
หัวหน้าภาควิชาพลศึกษา คณะพลศึกษา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. รองศาสตราจารย์เทเวศร์ พิริยะพูนท์
อาจารย์ประจำภาควิชาพลศึกษา คณะพลศึกษา
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
3. รองศาสตราจารย์สุนทร แม้นสงวน
หัวหน้าภาควิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยรามคำแหง
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นฤพนธ์ วงศ์จตุรภัทร
อาจารย์ประจำคณะวิทยาศาสตร์การกีฬา
มหาวิทยาลัยบูรพา
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์เอนก สุตรมงคล
คณบดีคณะวิทยาศาสตร์การกีฬา
มหาวิทยาลัยบูรพา

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นายประวีณ สุทธิสง่า
วันเดือนปีเกิด	วันที่ 15 มิถุนายน พ.ศ. 2512
สถานที่เกิด	เขตยานนาวา กรุงเทพมหานคร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	244/11 หมู่บ้านวังมุกแลนด์ ถนนลงหาดบางแสน ตำบลแสนสุข อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี 20130
ตำแหน่งและสถานที่ทำงานปัจจุบัน	หัวหน้างานแนะแนว และงานศึกษาพฤติกรรม โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา ตำบลแสนสุข อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี 20131
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2527	มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนอัสสัมชัญ ศรีราชา จังหวัดชลบุรี
พ.ศ. 2530	ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (สาขาช่างก่อสร้าง) วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี
พ.ศ. 2532	ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (คณะวิทยาศาสตร์ สาขาวิชาช่างก่อสร้าง) สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตอุเทนถวาย
พ.ศ. 2534	การศึกษามหาบัณฑิต (วิชาเอกเทคโนโลยีทางการศึกษา) มหาวิทยาลัยบูรพา
พ.ศ. 2540	การศึกษามหาบัณฑิต (สาขาวิชาจิตวิทยาการแนะแนว) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
พ.ศ. 2545	ศึกษาศาสตรบัณฑิต (วิชาเอกการวัดและประเมินผลการศึกษา) มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
พ.ศ. 2553	การศึกษามหาบัณฑิต (สาขาวิชาพลศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ