

**ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอล
ของชาวไทยกลุ่มเจนเอเรชั่น Y ในกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล**

กุลธวัช ปิยะลังกา

การศึกษารายบุคคลนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต

สาขาการจัดการตลาดดิจิทัล วิทยาลัยบริหารธุรกิจนวัตกรรมและการบัญชี

มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

ปีการศึกษา 2564

**FACTOR EFFECTING ON THE MOTIVATION TO FOLLOW
BASKETBALL OF GENERATION Y AS THAI PEOPLES IN
BANGKOK AND METROPOLITAN AREAS**

KULTHAWAT PIYALANGKA

**An Individual Study Submitted in Partial Fulfillment of Requirements
for the Degree of Master of Business Administration Program
College of Innovation Business and Accountancy, Dhurakij Pundit University
Academic Year 2021**



ใบรับรองการศึกษารายบุคคล

วิทยาลัยบริหารธุรกิจนวัตกรรมและการบัญชี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

ปริญญา บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต

หัวข้อการศึกษารายบุคคล ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอล
ของชาวไทยกลุ่มเจนเอเรชั่น Y ในกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล
เสนอโดย กุลธวัช ปิยะลังกา
สาขาวิชา การจัดการการตลาดดิจิทัล
อาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษารายบุคคล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยะวิทย์ ทิพรส


ได้พิจารณาเห็นชอบโดยคณะกรรมการสอบการศึกษารายบุคคลแล้ว


..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช คำสุพรหม)


..... กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษารายบุคคล
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยะวิทย์ ทิพรส)


..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิวะนันท์ ศิวพิทักษ์)

วิทยาลัยบริหารธุรกิจนวัตกรรมและการบัญชี รับรองแล้ว


..... คณบดีวิทยาลัยบริหารธุรกิจนวัตกรรมและการบัญชี
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช คำสุพรหม)

วันที่ 24 เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2564

หัวข้อการศึกษารายบุคคล	ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอล ของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y ในกรุงเทพมหานคร และ ปริมณฑล
ชื่อผู้เขียน	กุลธวัช ปิยะลังกา
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปิยะวิทย์ ทิพรส
หลักสูตร	บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2564

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อศึกษาอิทธิพลของเพศที่มีต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y (2) เพื่อศึกษาอิทธิพลของความชื่นชอบที่มีต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y (3) เพื่อเปรียบเทียบปัจจัยส่วนบุคคล (อายุ สถานภาพ การศึกษา อาชีพ และรายได้ต่อเดือน) ที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาของบาสเกตบอลของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y (4) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างค่านิยมในสังคม กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y (5) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y (6) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติ กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y ประชากรที่ใช้ศึกษา คือ ผู้บริโภคที่ชื่นชอบและติดตามกีฬาบาสเกตบอลของประเทศไทย กลุ่มเจนเนอเรชัน Y ที่มีอายุระหว่าง 23-40 ปี และอาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล กำหนดขนาดตัวอย่างเป็น 400 คนโดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เฉพาะชาวไทยกลุ่ม Gen Y และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ส่วนการทดสอบสมมติฐานจะวิเคราะห์ด้วยค่าสถิติเชิงอนุมาน ได้แก่ Independent sample t-test, one way ANOVA (F-test) พร้อมกับเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยแบบรายคู่ด้วยวิธี LSD และวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

ผลการศึกษา พบว่า การศึกษา ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีอายุต่ำกว่า 25 ปี มีสถานภาพโสด มีระดับการศึกษาปริญญาตรี มีอาชีพนักเรียน/นักศึกษา มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 20,001-30,000บาท ซึ่งชอบรับชมการแข่งขันบาสเกตบอลไทย สำหรับการทดสอบสมมติฐาน พบว่า ปัจจัยส่วนบุคคลด้านเพศ อายุ อาชีพ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ต่อเดือน ซึ่งชอบรับชมการแข่งขันบาสเกตบอลไทย ที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ที่ไม่แตกต่างกัน และ คำนิยมในสังคม การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม ทักษะคติมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปได้ในเชิงบวก

An Individual Study Title	FACTOR EFFECTING ON THE MOTIVATION TO FOLLOW BASKETBALL OF GENERATION Y AS THAI PEOPLES IN BANGKON AND METROPOLITAN AREAS
Author	KULTHAWAT PIYALANGKA
An Individual Study Advisor	Asst. Prof. Dr.Piyavit Thipbharos
Department	Business Administration
Academic Year	2564

ABSTRACT

The objectives of this research (1) were to study the influence of gender on motivation to follow basketball in the Y generation of Thai people; (2) to study the influence of preference on motivation to follow basketball. Basketball of Thai Generation Y (3) to compare personal factors (age, status, education, occupation, and monthly income) influencing motivation to follow sports of Thai generation basketball. Class Y (4) to study the relationship between social values and motivation to follow basketball in Generation Y (5) Thai people to study the relationship between perception of digital media platforms and motivation for Follow basketball of Thai Generation Y people (6) to study the relationship between attitudes and motivation to follow basketball of Thai Generation Y people. The study population was consumers who liked and followed. Basketball in Thailand Generation Y group, aged 23-40 years old and residing in Bangkok Metropolitan Region, were assigned a sample size of 400 by purposive sampling, only for Thai Gen Y groups, and data were analyzed by statistical values. The descriptive values were number, percentage, mean and standard deviation. The hypothesis testing was analyzed by using inferential statistical values such as independent sample t-test, one way ANOVA (F-test), along with comparison of pairwise mean

difference by LSD method and peer correlation coefficient analysis. ridge at a significance level of 0.05

The results of the study found that most of the respondents were male, aged under 25 years old, single, had a bachelor's degree. Occupation student/student have average monthly income 20,001-30,000 baht Likes to watch Thai basketball games for hypothesis testing, it was found that personal factors in terms of gender, age, occupation, status, education level, occupation, monthly income Likes to watch Thai basketball games Different influences on motivation to follow Thai basketball. that are not different and values in society Digital Media Recognition Platform Attitude was related to motivation to follow Thai basketball. The relationship was positive.

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาวิจัย เรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยเจนอเธชั่น Y ในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เพราะได้รับความเมตตา และความกรุณาจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยะวิทย์ ทิพรส อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ที่ได้ให้ความรู้ คำแนะนำ และขอกราบขอบพระคุณ คณาจารย์วิทยาลัยบริหารธุรกิจนวัตกรรมและการบัญชี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตทุกท่านที่สละเวลาอันมีค่าในการให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการค้นคว้าวิจัยฉบับนี้ ที่อบรมสั่งสอนให้ความรู้ในศาสตร์ด้านต่างๆ และกรุณาประสิทธิ์ประสาทความรู้ ประสบการณ์อันมีค่ายิ่งแก่ศิษย์ทุกคน ล้วนเป็นประโยชน์ และสามารถนำไปใช้ในการปฏิบัติหน้าที่ของผู้วิจัยได้เป็นอย่างดี และขอขอบคุณกลุ่มประชากรตัวอย่างที่ได้เสียสละเวลาในการให้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งแก่ผู้วิจัย

ท้ายที่สุดนี้ หากมีข้อบกพร่องหรือผิดพลาดประการใด ผู้วิจัยต้องขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย ซึ่งผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าการค้นคว้าแบบวิจัยนี้ จักเป็นประโยชน์ต่อผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนผู้ที่สนใจศึกษาต่อไป

กุลธวัช ปิยะลังกา

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ฅ
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
บทที่	
1. บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 คำถามการวิจัย.....	2
1.3 สมมติฐานของการวิจัย.....	2
1.4 วัตถุประสงค์การวิจัย.....	3
1.5 ขอบเขตการวิจัย.....	4
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
1.7 คำนียามศัพท์เฉพาะ.....	5
2. แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	
2.1 สมาคมกีฬาบาสเกตบอลแห่งประเทศไทย.....	7
2.2 กลุ่มเจนเนอเรชั่น Y (Generation Y).....	7
2.3 แนวคิดการจูงใจ (Motivation concepts).....	8
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้สื่อ.....	9
2.5 ผลการวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	28
2.6 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	33
3. ระเบียบวิธีวิจัย.....	
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	34
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	35

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3. ระเบียบวิธีวิจัย.....	
3.3 การรวบรวมข้อมูล (Data Collection).....	36
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงสถิติ	36
4. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	
4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (ตัวอย่าง).....	38
4.2 ข้อมูลเกี่ยวกับค่านิยมในสังคม.....	42
4.3 ข้อมูลเกี่ยวกับการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม.....	43
4.4 ข้อมูลเกี่ยวกับทัศนคติ.....	44
4.5 ข้อมูลเกี่ยวกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย.....	45
4.6 การทดสอบสมมติฐาน.....	46
5. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	82
5.2 ผลการทดสอบสมมติฐาน.....	83
5.3 อภิปรายผล.....	87
5.4 ข้อเสนอแนะ.....	90
บรรณานุกรม.....	94
ภาคผนวก.....	98
ประวัติผู้เขียน.....	103

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1	31
4.1	38
4.2	39
4.3	39
4.4	40
4.5	40
4.6	41
4.7	41
4.8	42
4.9	43
4.10	44
4.11	45
4.12	47
4.13	48
4.14	49
4.15	50
4.16	51

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.17 ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย โดย จำแนกตามอาชีพ.....	52
4.18 การวิเคราะห์ความแปรปรวนเปรียบเทียบแรงจูงใจในการติดตามกีฬา บาสเกตบอลไทย บาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น โดยจำแนกตามอาชีพเป็นรายคู่.....	54
4.19 ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย โดย จำแนกตามรายได้ต่อเดือน.....	55
4.20 ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย โดย จำแนกตามชั้นชอบรับชมการแข่งขันบาสเกตบอลไทย.....	56
4.21 ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย โดย จำแนกตามชั้นชอบรับชมการแข่งขันบาสเกตบอลไทย.....	58
4.22 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างค่านิยมในสังคมกับแรงจูงใจในการ ติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีความรักและสนใจในกีฬา บาสเกตบอล.....	59
4.23 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างค่านิยมในสังคมกับแรงจูงใจในการ ติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชั้นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการ เคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม.....	60
4.24 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างค่านิยมในสังคมกับแรงจูงใจในการ ติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูน ความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น.....	61
4.25 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างค่านิยมในสังคมกับแรงจูงใจในการ ติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชั้นชอบการดูจังหวะท่าคะแนนของ บาสเกตบอลไทย.....	62

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.26 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างค่านิยมในสังคมกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล.....	64
4.27 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย.....	65
4.28 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล.....	67
4.29 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม.....	68
4.30 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น.....	69
4.31 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการดูจังหวะท่าคะแนนของบาสเกตบอลไทย.....	71
4.32 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล....	72
4.33 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย.....	73

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.34 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติกับแรงจูงใจในการติดตาม กีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล....	75
4.35 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติกับแรงจูงใจในการติดตาม กีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหว อย่างรวดเร็ว และเป็นทีม.....	76
4.36 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติกับแรงจูงใจในการติดตาม กีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความ แข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น.....	77
4.37 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติกับแรงจูงใจในการติดตาม กีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการดูจังหวะทำคะแนนของ บาสเกตบอลไทย.....	78
4.38 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติกับแรงจูงใจในการติดตาม กีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีโอกาออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือ รู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล.....	80

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การแข่งขันกีฬาประเภททีมกำลังเป็นที่นิยมเป็นอย่างสูงในประเทศไทยดังเช่นปรากฏการณ์ของวงการ แข่งขันฟุตบอลและวอลเลย์บอลที่ประสบความสำเร็จและได้รับการยอมรับที่ดีจากแฟนกีฬาชาวไทยในปัจจุบัน จนนำไปสู่การแข่งขันกีฬาประเภทเล็กที่ประสบความสำเร็จเพิ่มขึ้น กระแสนี้เอง ทำให้กีฬาแขนงอื่นๆ เริ่มต้นตัวกระโดดมาทำกิจกรรมในรูปแบบต่างๆ อย่างเอาใจจริงเอาใจ ท่วมกลางความหวังในการพัฒนาวงการกีฬาไทยให้เติบโตไปข้างหน้าอย่างเช่นกีฬาฟุตบอล หนึ่งในนั้นคือวงการบาสเกตบอล

บาสเกตบอล เป็นกีฬาที่เล่นในร่มเป็นหลัก ซึ่งแบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีม แต่ละทีมประกอบด้วยผู้เล่น 5 คนพยายามทำคะแนน โดยการโยนลูกเข้าห่วงหรือตะกร้าด้านบน ทีมที่มีคะแนนมากกว่าในตอนจบเกมจะเป็นฝ่ายชนะ ภายใต้กติกาการเล่นมาตรฐาน กีฬาบาสเกตบอลเป็นอีกประเภทกีฬาหนึ่ง ที่ได้รับความสนใจในระดับสากล ดังจะเห็นได้จากการแข่งขันระดับนานาชาติ เช่นการแข่งขันโอลิมปิกเกมส์ หรือการแข่งขันในระดับเอเซียอย่างเอเชียนเกมส์ เดิมทีสมาคมบาสเกตบอลฯ มีลีกอาชีพอย่าง "ไทยแลนด์บาสเกตบอลลีก" หรือทีบีแอล อยู่แล้ว ตั้งแต่ปี 2555 แต่ยังไม่เพียงพอที่จะผลักดันวงการบาสฯ ให้เข้ากระแสได้ ทำให้ทางสมาคมกีฬาบาสเกตบอลฯ และกีฬาแห่งประเทศไทย ต้องผนึกกำลังกับผู้จัดการแข่งขันมืออาชีพอย่างบริษัทเอกชน จัดตั้ง "บาสเกตบอล ไทยแลนด์ ซูเปอร์ลีก" หรือ "ทีบีเอสแอล" ขึ้นเป็นครั้งแรกถ่ายทอดสดให้ผู้ที่สนใจได้รับชมอย่างเป็นสัดส่วนมากขึ้น โดยมีการดึงดูดผู้ชมด้วยการถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์ทุกวันเสาร์และอาทิตย์ด้วยจุดเริ่มต้นนี้อาจทำให้บาสเกตบอลค่อยๆ ซึมซับเข้าสู่กระแสสังคม และกลายเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมเพิ่มมาก

ขึ้นแบบฟุตบอลในอนาคต (ภูธินัฐค์ รัตนวิริยะชัย, 2558 ; สรรพชญ์ ศรีสุพรรณ และ พิริยะ ผลพิรุฬห์, 2560)

จากที่มาและความสำคัญของปัญหาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษา ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยเจนเนอเรชัน Y ในกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล เพื่อนำผลการศึกษาไปปรับปรุงการมุ่งเน้นการรับรู้สื่อ (Media perceive orientation) ให้ตอบสนองแก่ประชาชนคนไทยกลุ่ม Gen Y ให้มีแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทยให้มากขึ้น

1.2 คำถามการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดคำถามการวิจัย ดังนี้

1.2.1 เพศมีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y หรือไม่ อย่างไร

1.2.2 ความชื่นชอบมีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y หรือไม่ อย่างไร

1.2.3 ปัจจัยส่วนบุคคล (อายุ สถานภาพ การศึกษา อาชีพ และรายได้ต่อเดือน) มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y หรือไม่ อย่างไร

1.2.4 ปัจจัยค่านิยมในสังคม กับ แรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y มีความสัมพันธ์กันหรือไม่ อย่างไร

1.2.5 ปัจจัยการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม กับ แรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y มีความสัมพันธ์กันหรือไม่ อย่างไร

1.2.6 ปัจจัยทัศนคติ กับ แรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y มีความสัมพันธ์กันหรือไม่ อย่างไร

1.3 สมมติฐานของการวิจัย

ในการศึกษานี้ ผู้วิจัยกำหนดสมมติฐานการวิจัย ดังนี้

1.3.1 (H1) เพศที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทยของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y ไม่แตกต่างกัน

1.3.2 (H2) ความชื่นชอบมีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทยของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y ไม่แตกต่างกัน

1.3.3 (H3) ปัจจัยส่วนบุคคล (อายุ สถานภาพ การศึกษา อาชีพ และรายได้ต่อเดือน) มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทยของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y ไม่แตกต่างกัน

1.3.4 (H4) ค่านิยมในสังคม กับ แรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทยของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y มีความสัมพันธ์กัน

1.3.5 (H5) การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มกับ แรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y มีความสัมพันธ์กัน

1.3.6 (H6) ทักษะคิด กับ แรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y มีความสัมพันธ์กัน

1.4 วัตถุประสงค์การวิจัย

ในการศึกษานี้ ผู้วิจัยกำหนดสมมติฐานการวิจัย ดังนี้

1.4.1 เพื่อศึกษาอิทธิพลของเพศที่มีต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y

1.4.2 เพื่อศึกษาอิทธิพลของความชื่นชอบที่มีต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y

1.4.3 เพื่อเปรียบเทียบปัจจัยส่วนบุคคล (อายุ สถานภาพ การศึกษา อาชีพ และรายได้ต่อเดือน) ที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y

1.4.4 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างค่านิยมในสังคม กับ แรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y

1.4.5 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม กับ แรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y

1.4.6 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติ กับ แรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y

1.5 ขอบเขตการวิจัย

1.5.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา การศึกษานี้เป็นการศึกษา ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยเจนเนอเรชัน Y ในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

โดยมีขอบเขตการวิจัย ดังนี้

1.1 ตัวแปรอิสระ (Independent variable)

1.1.1 ปัจจัยส่วนบุคคลหรือลักษณะทั่วไปของตัวอย่าง สามารถวัดได้จากตัวแปรย่อย ดังนี้ เพศ ช่วงอายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน และความชื่นชอบ

1.1.2 การมุ่งเน้นการรับรู้สื่อ ได้แก่ (1) ค่านิยมในสังคม (2) การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม (3) ทัศนคติ

1.2 ตัวแปรตาม (Dependent variable) แรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยเจนเนอเรชัน Y ในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

1.5.2 ขอบเขตประชากร

ประชากรเป้าหมายที่ใช้ศึกษา คือ ผู้บริโภคที่ชื่นชอบและติดตามกีฬาบาสเกตบอลของประเทศไทย กลุ่มเจนเนอเรชัน Y ที่มีอายุระหว่าง 23-40 ปี และอาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล

1.5.3 ขอบเขตของเวลาการทำวิจัย

การศึกษานี้เริ่มดำเนินการ 16 สิงหาคม 2564 ถึง 5 ธันวาคม ซึ่งใช้เวลาประมาณ 4 เดือนจนเสร็จสิ้นการวิจัย

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ในการศึกษา ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยเจนเนอเรชัน Y ในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล คาดว่าจะนำผลลัพธ์จากการวิจัยไปใช้ประโยชน์ ดังนี้

1.6.1 ได้รับข้อมูลเกี่ยวกับเพศว่ามีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y

1.6.2 ได้รับข้อมูลเกี่ยวกับความชื่นชอบว่ามีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y

1.6.3 ได้รับข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคล (อายุ สถานภาพ การศึกษา อาชีพ และรายได้ต่อเดือน) ว่ามีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาของบาสเกตบอลของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y

1.6.4 ได้ข้อมูลความสัมพันธ์ระหว่างค่านิยมในสังคม กับ แรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y

1.6.5 ได้ข้อมูลความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม กับ แรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y

1.6.6 ได้ข้อมูลความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติ กับ แรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y

1.7 คำนิยามศัพท์เฉพาะ

การศึกษาผู้วิจัย ได้นิยามศัพท์เฉพาะหรือนิยามเชิงปฏิบัติการ ดังนี้

1.7.1 เจเนอเรชันวาย (Gen Y) ในที่นี้หมายถึง กลุ่มคนที่เกิดระหว่าง ปี พ.ศ. 2520 – 2537 มีอายุระหว่าง 23-40 ปี เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่เกิดจากพ่อแม่กลุ่มเบบี้บูมเมอร์ส และกลุ่มเจนเนอเรชัน X ยุคต้น ๆ (พัชสิริ ชมภูคำ และ ณัฐธิดา จักรภีร์ศิริสุข, 2563)

1.7.2 แรงจูงใจ (Motivation) (ตัวแปรตาม) ในที่นี้หมายถึง แรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y ซึ่งวัดได้จาก (1) ความรัก/ความชื่นชอบ (2) การปฏิบัติสัมพันธ์ (3) ทัศนคติที่ดีต่อสุขภาพ (4) แรงบันดาลใจ (5) ความสุขส่วนตัว (6) การทำคะแนน

1.7.3 ปัจจัยประชากรศาสตร์ (Demographic factors) ในที่นี้หมายถึง ลักษณะทั่วไปของตัวอย่าง ซึ่งได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพการศึกษา อาชีพ รายได้ต่อเดือน และความชื่นชอบ ของชาวไทยเจนเนอเรชัน Y ที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอล

1.7.4 การมุ่งเน้นการรับรู้สื่อ (Media perceive orientation) ในที่นี้หมายถึง การมุ่งเน้นให้กลุ่มเจนเนอเรชัน Y เข้าถึงข้อมูลข่าวสาร ค่านิยมในสังคม การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม และทัศนคติ

1.7.5 ค่านิยมในสังคม (Value) ในที่นี้หมายถึง สิ่งที่บุคคลพอใจหรือเห็นว่าเป็นสิ่งที่มีคุณค่า แล้วยอมรับไว้เป็นความเชื่อ หรือความรู้สึกนึกคิดของตนเอง ค่านิยมจะฝังอยู่ในตัวบุคคลในรูปของความเชื่อตลอดไป จนกว่าจะพบกับค่านิยมใหม่ ซึ่งตนพอใจกว่าก็จะยอมรับไว้ เมื่อบุคคลประสบกับ การเลือกหรือเผชิญกับเหตุการณ์ ละต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่งเข้าจะนำค่านิยมมาประกอบการตัดสินใจทุกครั้งไป ค่านิยมจึงเป็นเสมือนพื้นฐานแห่งการประพฤติ ปฏิบัติของบุคคลโดยตรง

1.7.6 การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม (Digital media platform) ในที่นี้หมายถึง สื่อที่เอื้อให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารทำหน้าที่ส่งสารและรับสารได้พร้อมกันเป็นการสื่อสารสองทาง และสื่อยังทำหน้าที่ส่งสารได้หลายอย่างรวมกัน คือ ภาพ เสียง และข้อความไปพร้อมกัน โดยรวมเอาเทคโนโลยีของสื่อดั้งเดิม เข้ากับความก้าวหน้าของระบบเทคโนโลยีสัมพันธ์ ทำให้สื่อสามารถสื่อสารได้สองทางผ่านทางระบบเครือข่ายและมีศักยภาพเป็นสื่อแบบประสม (Multimedia) ปัจจุบันสื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม พัฒนาขึ้นหลากหลาย ที่เป็นที่รู้จักและนิยมกันมากขึ้น

1.7.7 ทักษคติ (Attitude) ในที่นี้หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดของบุคคลที่มีต่อวัตถุอย่างใดอย่างหนึ่ง ว่ามีลักษณะอย่างไร มีความรู้สึกทางบวกหรือทางลบ (positive or negative) ชื่นชอบหรือไม่ ชื่นชอบ (favorable or unfavorable) หรือเห็นด้วยหรือคัดค้าน (pro or con) (Loudon and Della Bitta. 1993: p423) ซึ่งตามนิยามนี้ เป็นการมองทัศนคติในแง่ความรู้สึก หรือปฏิกิริยาท่าทีที่มีต่อวัตถุ (object)

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 สมาคมกีฬาบาสเกตบอลแห่งประเทศไทย

สมาคมบาสเกตบอลสมัครเล่นแห่งประเทศไทยได้ถูกจัดตั้งขึ้นตามแบบอันถูกต้อง โดยจดทะเบียนที่สภาวัฒนธรรมแห่งชาติ จึงได้กลายมาเป็นสมาคมบาสเกตบอลแห่งประเทศไทยในปีเดียวกันนั่นเอง และในวันที่ 10 กรกฎาคม พ.ศ. 2496 สมาคมบาสเกตบอลแห่งประเทศไทยก็ได้เข้าร่วมเป็นสมาชิกของสมาคมบาสเกตบอลระหว่างประเทศ (FIBA)

กีฬาบาสเกตบอลแพร่หลายเข้ามาในประเทศไทยเป็นครั้งแรกในสมัยใด ปีใดนั้น มิได้มีหลักฐานที่จะปรากฏยืนยันแน่ชัดได้ ทราบแต่เพียงว่า ในปี พ.ศ.2477 นายพคุณ พงษ์สุวรรณ อาจารย์สอนภาษาจีนที่โรงเรียนมัธยมวัดบพิตรพิมุข ได้ช่วยเหลือกรมพลศึกษาจัดแปลกติกาการเล่นบาสเกตบอลขึ้น ต่อมาในปี พ.ศ. 2478 กระทรวงธรรมการ ได้จัดการอบรมครูจังหวัดต่างๆจำนวน 100 คน ภายในระยะเวลา 1 เดือน ต่อมาก็เป็นผลทำให้กีฬาบาสเกตบอลแพร่หลายไปทั่วประเทศไทย

ปัจจุบันกีฬาบาสเกตบอลถูกบรรจุในหลักสูตรการเรียนการสอนแทบทุกระดับการศึกษา คือ ตั้งแต่ระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา และอุดมศึกษา นอกจากนี้ยังมีการแข่งขันทั้งภายในประเทศและระดับชาติ

สถิติการแข่งขันในไทยและอาเซียน อันดับของบาสเกตบอลทีมชาติไทย อยู่ในอันดับที่ 103 ของโลกและอยู่อันดับที่ 22 เอเชีย ส่วนในของโซนอาเซียนได้ประเทศไทยเป็นอันดับ 3 เป็นรองทีมชาติ อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์ (สมาคมบาสเกตบอลแห่งประเทศไทย เข้าถึงใน URL: <https://makemusicboston.org> สืบค้นวันที่ 7 ตุลาคม 2564)

2.2 กลุ่มเจนเนอเรชัน Y (Generation Y)

เจนเนอเรชัน Y ยังมีชื่อเรียกอื่น ๆ อีกคือ Echo Boomers, Millennials, Generation We, Internet Generation ซึ่งกลุ่มเจนเนอเรชัน Y เป็นกลุ่มคนที่เกิดระหว่าง ปี พ.ศ. 2520 – 2537 มีอายุระหว่าง 23-40 ปี เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่เกิดจากพ่อแม่กลุ่มเบบี้บูมเมอร์สและกลุ่มเจนเนอเรชัน X ยุคต้น ๆ ซึ่งบุคคลในกลุ่มนี้ถือว่าได้รับการเลี้ยงดูเอาใจใส่อย่างดี เพราะรุ่นของพ่อแม่ถูกปลูกฝังให้ทำงาน

นัก ออกทนจนประสบความสำเร็จในหน้าที่ การงาน ส่งผลให้คนในกลุ่มเจเนอเรชัน Y ได้รับในสิ่งที่คนรุ่นพ่อแม่ไม่เคยได้มีโอกาสทางการศึกษาที่ดี มีความเชื่อมั่นในตัวเองมากกว่ารุ่นก่อน มีแนวคิดเป็นตัวของตัวเอง คนรุ่นนี้มีความรู้ความสามารถด้านเทคโนโลยีสูง เป็นพวกวัตถุนิยม รอบรู้หลายด้าน นิยมการสื่อสารแบบไม่เห็นหน้าและไม่ใช้เสียง เนื่องจากคนในกลุ่มนี้สนใจในเรื่องเทคโนโลยี จึงมีทักษะในการทำงานหลายอย่างพร้อมกัน ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อสื่อสาร การใช้สื่อหลาย ๆ ประเภทในเวลาเดียวกัน สามารถทำงานมากกว่าหนึ่งอย่างในเวลาเดียวกัน ไม่ชอบทำงานที่ซ้ำซาก แสวงหาความท้าทาย งานที่มีความหมายและต้องการความตื่นเต้นในการทำงาน มีความทะเยอทะยานสูง คาดหวังที่จะมีโอกาสในการเติบโตได้อย่างรวดเร็วและต้องการความสำเร็จด้านการเงิน กลุ่ม เจเนอเรชัน Y เกิดในยุคที่มีการผสมผสานของวัฒนธรรมจากคนหลากหลายเชื้อชาติ ทำให้เป็นคนที่ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นมากกว่าคนรุ่นก่อน เชื่อมมั่นและชอบที่จะทำงานเป็นทีม มีความเต็มใจที่จะเรียนรู้ มีความสามารถในการปรับตัว มีความยืดหยุ่นซึ่งถือเป็นจุดแข็ง มีทัศนคติในการทำงานที่ดี เพราะเชื่อว่าทุกอย่างสามารถทำได้ เคารพตัวเองและรักอิสระในการทำงาน (พัชสิทธิ์ ชมภูคำ และ ณิชูธิดา จักรภีร์ศิริสุข, 2563)

2.3 แนวคิดการจูงใจ (Motivation concepts)

พัชสิทธิ์ ชมภูคำ และ ณิชูธิดา จักรภีร์ศิริสุข (2563) รายงานว่า การจูงใจ (Motivation) คือ กระบวนการที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคลจากแรงผลักดันให้เกิดการแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ผ่านการกระตุ้นจากสิ่งเร้าโดยจงใจให้เกิดการกระทำด้วยความเต็มใจเพื่อให้บรรลุถึงความต้องการ ความปรารถนา ผลตอบแทน หรือเป้าหมายที่บุคคลต้องการ ซึ่งแรงผลักดันหรือแรงกระตุ้นให้เกิดการแสดงพฤติกรรมไปในทิศทางที่มีเป้าหมายนั้นคือ แรงจูงใจ (Motive) ถึงแม้ว่าแรงจูงใจและความพอใจในงานมีแนวโน้มที่มีความสัมพันธ์กัน โดยการที่ผลการปฏิบัติงานที่มีประสิทธิภาพสามารถเกิดขึ้นจากการได้รับความพึงพอใจในการทำงาน ซึ่งความพึงพอใจนั้นมาจากการได้ถูกสนองต่อความต้องการของผู้ปฏิบัติงาน แต่นั่นคือแรงจูงใจในการทำงาน และความพึงพอใจในการทำงานไม่ใช่สิ่งเดียวกัน เนื่องจากความพึงพอใจในการทำงานถือเป็นทัศนคติในงานชนิดหนึ่ง ซึ่งตามธรรมดาทัศนคติจะเป็นสิ่งที่เมื่อเกิดขึ้นแล้วจะเปลี่ยนแปลงได้ยาก ในขณะที่แรงจูงใจเป็นสภาวะสามารถขึ้นลงได้ตามสภาพการได้รับการตอบสนองต่อความต้องการ (พัชสิทธิ์ ชมภูคำ และ ณิชูธิดา จักรภีร์ศิริสุข , 2563)

2.3.1 ความสำคัญของการสร้างแรงจูงใจ

พัชสิรี ชมภูคำ และ ณิชฐิตา จักรภีร์ศิริสุข (2563) รายงานว่า แรงจูงใจมีความสำคัญต่อการบริหารเนื่องจากมีผลต่อผลของการปฏิบัติงาน ผู้บริหารพยายามส่งเสริมให้พนักงานมีขวัญกำลังใจในการปฏิบัติหน้าที่ให้ดีขึ้น เพื่อสามารถมีแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน เพราะพฤติกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์เกิดจากแรงจูงใจที่ทำให้เกิดความต้องการในการกระทำสิ่งต่าง ๆ ซึ่งเมื่อทำได้สำเร็จแล้วจะบังเกิดความสบายใจและเป็นแรงจูงใจที่จะทำต่อไปอีก ส่วนประกอบของการทำงานขึ้นอยู่กับปัจจัย 3 ประการ คือ ความสามารถ (Ability) สิ่งแวดล้อม (Environment) และการจูงใจ (Motivation) ถ้าพนักงานมีความสามารถและได้รับการสนับสนุนจากสิ่งแวดล้อมขององค์กร รวมถึงการมีแรงจูงใจเขาจะสามารถบรรลุเป้าหมายในการทำงานที่ดีได้ ถ้าปัจจัยใดปัจจัยหนึ่งขาดไปการทำงานจะมีปัญหา อย่างไรก็ตามหากบุคคลขาดความรู้ความสามารถ ผู้บริหารสามารถพัฒนาได้ด้วยการฝึกอบรมและการสอนงาน หากขาดสภาพแวดล้อมที่ดี ผู้บริหารสามารถปรับปรุงให้ดีขึ้นได้ แต่หากบุคคลากรมีปัญหาด้านแรงจูงใจ การแก้ปัญหาของผู้บริหารจะยากลำบากมากขึ้น เพราะพฤติกรรมบุคคลเป็นปรากฏการณ์ที่ซับซ้อน และผู้บริหารอาจไม่สามารถวิเคราะห์ถึงสาเหตุที่บุคคลไม่ถูกจูงใจ และทำอย่างไรถึงจะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมได้ จึงเป็นสิ่งท้าทายที่ผู้บริหารควรให้ความสำคัญ จะต้องคอยสร้างสรรค์และจัดให้มีขึ้นในองค์กร แรงจูงใจสามารถส่งผลต่อการทำงานของบุคคล และแรงจูงใจยังส่งผลต่อผลลัพธ์อื่น ๆ ที่องค์กรต้องการ เช่น การเกิดความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน (พัชสิรี ชมภูคำ และ ณิชฐิตา จักรภีร์ศิริสุข , 2563)

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้สื่อ

Klapper (1960) อ้างถึงใน วทัญญู ลีวงศ์วรกุล (2557) ว่ากระบวนการเลือกรับข่าวสารหรือเปิดรับข่าวสารเปรียบเสมือนเครื่องกรองข่าวสารในการรับรู้ของมนุษย์ ซึ่งประกอบไปด้วยการกลั่นกรอง 4 ชั้น ลำดับดังต่อไปนี้

1 การเลือกเปิดรับ (Selective Exposure) เป็นขั้นตอนแรกในการเลือกช่องทางการสื่อสาร บุคคลจะเลือกเปิดรับสื่อและข่าวสาร จากแหล่งข่าวสารที่มีอยู่ด้วยกันหลายแหล่ง เช่น การเลือกซื้อหนังสือพิมพ์ฉบับใดฉบับหนึ่ง เลือกเปิดสถานีวิทยุกระจายเสียงสถานีใดสถานีหนึ่ง ตามความสนใจและความต้องการของแต่ละบุคคล อีกทั้ง ทักษะและความชำนาญในการรับรู้ข่าวสารของแต่ละคนนั้น มีความแตกต่างกัน บางคนอาจนึกที่จะฟังมากกว่าอ่าน บางคนก็อาจชอบฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์มากกว่าอ่านหนังสือ เป็นต้น

2 การเลือกให้ความสนใจ (Selective Attention) ผู้เปิดรับข่าวสารมักมีแนวโน้มที่จะเลือกสนใจข่าวต่างๆจากแหล่งใดแหล่งหนึ่ง โดยมักเลือกตามความชอบ ความคิดเห็น หรือความสนใจของตนเพื่อตอบสนองกับทัศนคติที่มีอยู่ อีกทั้งหลีกเลี่ยงสิ่งที่ไม่สอดคล้องกับความรู้ ความเข้าใจ หรือทัศนคติที่มีอยู่แล้ว เพื่อไม่ให้เกิดภาวะทางจิตใจที่ไม่สมดุลหรือความไม่สบายใจ ที่เรียกว่า ความไม่สอดคล้องทางด้านความเข้าใจ (Cognitive Dissonance)

3 การเลือกรับรู้และตีความหมาย (Selective Perception and Interpretation) เมื่อบุคคลเปิดรับข้อมูลข่าวสารแล้ว ไม่ใช่ว่าจะรับรู้ข่าวสารทั้งหมดตามเจตนาของผู้ส่งสารเสมอไป เนื่องจากคนเรามักเลือกรับรู้และตีความหมายของข่าวนั้นแตกต่างกันไปตามความสนใจ ทัศนคติ ประสบการณ์ความเชื่อ ความคาดหวัง แรงจูงใจ สภาวะทางร่างกาย ความต้องการ หรือสภาวะทางอารมณ์และจิตใจ ฉะนั้น แต่ละคนอาจจะตีความเฉพาะข่าวสารที่สอดคล้องกับลักษณะส่วนบุคคลดังกล่าว นอกจากจะช่วยให้ข่าวสารบางส่วนถูกตัดทิ้งไป ยังเป็นการบิดเบือนข่าวสารให้มีทิศทางเป็นที่น่าพอใจของแต่ละบุคคลด้วย

4 การเลือกจดจำ (Selective Retention) แต่ละคนจะเลือกจดจำข่าวสารในส่วนที่ตรงกับ ความสนใจ ความต้องการ ทัศนคติ ฯลฯ ของตนเอง และจะลืมหรือไม่นำไปถ่ายทอดต่อในส่วนที่ตนเองไม่สนใจไม่เห็นด้วย หรือเรื่องที่ขัดแย้งกับความคิดของตัวเอง ข่าวสารที่คนเราเลือกจดจำไว้นั้นมักจะมีเนื้อหาที่จะช่วยส่งเสริมหรือสนับสนุน ทัศนคติและค่านิยม ความรู้สึกนึกคิด หรือความเชื่อของแต่ละคนที่มีอยู่เดิมให้มีความมั่นคงชัดเจนยิ่งขึ้น และเปลี่ยนแปลงยากขึ้น ทั้งนี้ เพื่อที่จะนำไปใช้ประโยชน์ในโอกาส ต่อๆไป และบางส่วนอาจนำไปใช้เมื่อเกิดความรู้สึกขัดแย้งหรือมีสิ่งที่ทำให้ไม่สบายใจเกิดขึ้น วทัญญู ลีวงศ์วรกุล (2557)

2.4.1 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อโฆษณา

คำว่า “โฆษณา” ตรงกับภาษาอังกฤษว่า “Advertising” ซึ่งมาจากคำว่า “Advetere” ในภาษาละตินที่หมายถึง การหันเห หรือ “to Turn to” ซึ่งมีความหมายกว้างๆว่า การหันเหความสนใจของ ผู้ซื้อให้หันมาซื้อสินค้าที่ทำการโฆษณา

การโฆษณา ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2546) ให้ความหมายไว้ว่า การโฆษณา คือการเผยแพร่หนังสือออกไปยังสาธารณชน ป่าวร้องให้ทราบหรือแจ้งความให้ทราบ

Assael (1998) อ้างถึงใน วทัญญู สิววงศ์วรกุล (2557) กล่าวว่า การเปิดรับ (**Exposure**) หมายถึง การที่ประสาทสัมผัสของผู้บริโภคในที่นี้หมายถึง การสัมผัส การได้กลิ่น การเห็น การได้ยิน ซึ่งถูกกระตุ้นโดยสิ่งเร้าที่ผู้บริโภคจะเป็นคนเลือกเองว่า สิ่งเร้าใดตรงกับความต้องการของตนมากที่สุด ผู้บริโภคจะหลีกเลี่ยงในสิ่งเร้าที่ตนเองไม่สนใจ และไม่เห็นว่าสำคัญ หากผู้บริโภคเลือกกระบวนการเปิดรับก็จะเกิดขึ้น ทั้งนี้ การเปิดรับจะมีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการรับสารด้วย โดยที่ความสนใจ (**Interest**) และความเกี่ยวข้อง (**Involvement**) ของผู้บริโภคกับสิ่งเร้า นั้นจะสะท้อนออกมาในระดับของความตั้งใจ (**Attention**) ที่ผู้บริโภคมีแก่สิ่งเร้า นั้น

Becker (1997) อ้างถึงใน วทัญญู สิววงศ์วรกุล (2557) ได้ให้ความหมายของการเปิดรับสื่อไว้ ดังนี้

การแสวงหาข้อมูล (**Information Seeking**) คือ บุคคลจะแสวงหาความรู้เพื่อต้องการให้มีความคล้ายคลึงกับบุคคลอื่นในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือเรื่องทั่วไป

การเปิดรับข้อมูล (**Information Receptivity**) คือ บุคคลจะเปิดรับสื่อเพื่อต้องการทราบข้อมูลที่ตนสนใจอยากรู้

การเปิดประสบการณ์ (**Experience Receptivity**) คือ บุคคลจะเปิดรับข่าวสารเพราะต้องการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งเพื่อผ่อนคลายอารมณ์

ความหมายของ “โฆษณา” พอสรุปได้ดังนี้ คือ การโฆษณาเป็นสื่อที่สามารถจูงใจได้ผ่านสื่อโฆษณาซึ่งมิใช่ตัวบุคคล และยังมีการชำระเงินสำหรับความคิดเห็นสินค้าหรือบริการ โดยผู้โฆษณาหรือผู้อุปถัมภ์ ถึงแม้ว่าจะมีความแตกต่างกันในรายละเอียดแต่ก็มีความคล้ายกันเป็นส่วนใหญ่ นั่นคือผู้โฆษณาหรือผู้อุปถัมภ์จะต้องชำระค่าสื่อ และจะต้องมีเนื้อหาหรือข้อมูลต่างๆ ของโฆษณา ซึ่งอาจเป็นความคิดเห็น ภาพ ข้อความที่จะลงโฆษณา ฯลฯ ซึ่งเป็นเนื้อหาที่มุ่งไปในทางที่จะสื่อสารโน้มน้าวจิตใจในลักษณะต่างๆ รวมทั้งจะต้องมีสื่อที่เป็นพาหนะนำข้อมูลเหล่านั้นไปสู่กลุ่มผู้รับหรือกลุ่มเป้าหมายในการโฆษณา ถือเป็นส่วนช่วยในการพิจารณา ก่อนตัดสินใจซื้อ โดยอาศัยการจูงใจผ่านสื่อในรูปแบบต่างๆ เป็นกระตุ้นให้ผู้บริโภคเกิดความต้องการและพยายามให้ผู้บริโภค รู้จักกับสินค้าเพิ่มมากขึ้น

2.4.2 ค่านิยมในสังคม

ค่านิยม มาจากคำในภาษาอังกฤษว่า "Value" และมาจากคำสองคำคือ "ค่า" "นิยม" เมื่อคำสองคำรวมกันแปลว่า การกำหนดคุณค่า คุณค่าที่เราต้องการทำให้เกิดคุณค่า คุณค่าดังกล่าวนี้มีทั้งคุณค่าแท้และคุณค่าเทียม ซึ่งคุณค่าแท้เป็นคุณค่าที่สนองความต้องการในการพัฒนาคุณภาพชีวิต ส่วนคุณค่าเทียม หมายถึงคุณค่าที่สนองความต้องการอยากเสพสิ่งปรนเปรอชั่วคราวช่วยยาม

ค่านิยม หมายถึง ทศณะของคนหรือสังคมที่มีต่อสิ่งของ ความคิด และเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความปรารถนา คุณค่าและความถูกต้องของสังคมนั้นๆ เช่น ชาวอเมริกันถือว่า "ประชาธิปไตย" มีค่าสูงสุดควรแก่การนิยมควรรักษาไว้ด้วยชีวิต อเมริกันรักอิสระ เสรีภาพ และความก้าวหน้าในการทำงานเป็นต้น ส่วนค่านิยมของคนไทยหรือคนตะวันออกโดยทั่วไปนั้นแตกต่างจากค่านิยมในอเมริกันหรือคนตะวันตก เช่น คนไทยถือว่าความสงบสุขทางจิตใจและการทำบุญให้ทานเป็นสิ่งที่พึงปรารถนา การเคารพเชื่อฟังบิดามารดาและการกตัญญูรู้คุณเป็นสิ่งที่ควรยกย่อง

ค่านิยม หมายถึง สิ่งที่คุณคลพอใจหรือเห็นว่าเป็นสิ่งที่มีคุณค่า แล้วยอมรับไว้เป็นความเชื่อ หรือความรู้สึกนึกคิดของตนเอง ค่านิยมจะฝังอยู่ในตัวบุคคลในรูปของความเชื่อตลอดไป จนกว่าจะพบกับค่านิยมใหม่ ซึ่งตนพอใจกว่าก็จะยอมรับไว้ เมื่อบุคคลประสบกับ การเลือกหรือเผชิญกับเหตุการณ์ ละต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่งเข้าจะนำค่านิยมมาประกอบการตัดสินใจทุกครั้งไป ค่านิยมจึงเป็นเสมือนพื้นฐานแห่งการประพฤติ ปฏิบัติของบุคคลโดยตรง

"ค่านิยม" คือ ความคิด (Idea) ในสิ่งที่ดีควรจะเป็นหรือสิ่งที่ไม่ดีที่ต้องพึงปฏิบัติมีความสำคัญและคนสนใจ เป็นสิ่งที่คนปรารถนาจะได้ หรือจะเป็นและมีความสุขที่จะได้เป็นเจ้าของ

"ค่านิยม" หมายถึง ความเชื่อว่าอะไรดี ไม่ดี อะไรควร ไม่ควร เช่น เราเชื่อว่าการขโมยทรัพย์สินของผู้อื่น การฆ่าสัตว์ตัดชีวิต เป็นสิ่งที่ไม่ดี ความกล้าหาญ ความซื่อสัตย์ เป็นสิ่งที่ดี

ค่านิยม หมายถึง "ระบบความชอบพิเศษ" เพราะสิ่งที่เราชอบมาก เราจะให้คุณค่ามากกว่าสิ่งที่เราไม่ชอบ ค่านิยมอาจแบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1. ค่านิยมเฉพาะตัว (Individual Value)
2. ค่านิยมสังคม (Social Value)

ค่านิยมทางสังคม เป็นระบบความชอบพิเศษที่คนในแต่ละสังคมมีอยู่ ค่านิยมประเภทนี้ เกิดจากการเรียนรู้จากสังคมในระดับต่าง ๆ ซึ่งจะมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรม เช่น นาย ก ชอบสิ่งใด มากก็จะทำสิ่งนั้นมากเป็นต้น ดังนั้นการสังเกตค่านิยม ของสังคมอาจพิจารณาได้จากพฤติกรรมเด่น ๆ ของสมาชิกในสังคมแล้วอนุมานมาว่า สังคมนั้นมีค่านิยมอย่างไร เช่น ค่านิยมสังคมไทยที่เป็น ค่านิยมดั้งเดิม คือ ยึดถือตัวบุคคล ความรักสนุก และยึดทางสายกลาง เป็นต้น

ลักษณะของค่านิยมที่แท้จริงจะมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. เป็นค่านิยมที่บุคคลเลือกหรือยอมรับ โดยไม่ได้ถูกบังคับบุคคลมีเสรีภาพในการตัดสินใจเลือกหรือยอมรับค่านิยมใดก็ได้ที่เห็นว่าเหมาะสมนำไปปฏิบัติ
2. เป็นค่านิยมที่บุคคลมีโอกาสเลือกจากตัวเลือกหลายๆ ตัว ไม่ใช่เป็นเพราะมีตัวเลือกจำกัดเพียงสิ่งเดียว จึงทำให้ต้องยอมรับโดยปริยาย
3. เป็นค่านิยมที่ได้รับการถ่วงถ่วงพิจารณาอย่างรอบคอบจากบุคคลตลอดจนมีการวิเคราะห์ข้อดีข้อเสียของตัวเลือกหลายๆ ตัว เมื่อเห็นว่าตัวเลือกใดดีที่สุดเหมาะสมที่สุดหรือมีเหตุผลในการสร้างความพอใจได้มากที่สุดก็จะเลือกตัวเลือกนั้น
4. เป็นค่านิยมที่บุคคลยกย่อง เคารพและภูมิใจ
5. เป็นค่านิยมที่บุคคลสามารถยอมรับอย่างเปิดเผยและพร้อมที่จะสนับสนุนค่านิยมที่ตนยอมรับ
6. เป็นค่านิยมที่บุคคลยึดถือปฏิบัติจริงไม่ใช่เพียงคำพูดเท่านั้น
7. เป็นค่านิยมที่บุคคลปฏิบัติอยู่เสมอๆ บ่อยๆ ไม่ใช่ปฏิบัติเป็นครั้งคราว

จากลักษณะข้างต้นอาจกล่าวได้ว่าค่านิยมที่แท้จริงเป็นค่านิยมที่ผ่านการเลือกมาอย่างดี และเมื่อเลือกแล้วก็ถือปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ

ด้วยความมั่นใจความภูมิใจจากค่านิยมต่างๆ เหล่านี้พอจะสรุปได้ว่าค่านิยมนั้นเป็น ความคิดหรือความเชื่อที่บุคคลพิจารณาแล้วว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้องและมีคุณค่า จึงนำมาใช้ในการประกอบการตัดสินใจที่จะแสดงพฤติกรรมออกมาในสถานการณ์ต่าง ๆ กัน

2.4.3 การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม

สื่อ (Media) เป็นช่องทางการสื่อสารที่นำเสนอเนื้อหาของสารไม่ว่าจะเป็นข่าว ข้อมูลบันเทิงหรือโฆษณาไปสู่ผู้บริโภค การเปลี่ยนแปลงระบบเทคโนโลยี นำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงของรูปแบบสื่อที่พัฒนาให้ดีขึ้นนับจากสื่อบุคคลที่เปลี่ยนแปลงเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อสิ่งพิมพ์พัฒนาเป็นรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ คือ สื่อวิทยุและสื่อโทรทัศน์ ในปัจจุบันการพัฒนาระบบเทคโนโลยีไม่หยุดนิ่ง สื่ออินเทอร์เน็ตพัฒนาขึ้นมาเพื่อการติดต่อสื่อสารเพิ่มขึ้น ดังนั้นกล่าวได้ว่าการเปลี่ยนแปลงของระบบเทคโนโลยีสามารถแบ่งสื่อออกเป็น 2 ประเภท ตามลักษณะของการใช้สื่อเพื่อการกระจายเสียงวิทยุโทรทัศน์ คือ สื่อแบบดั้งเดิม และการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม (พรจิต สมบัติพานิช, 2547: 4)

1 สื่อดั้งเดิม (Traditional Media) หมายถึง สื่อที่ผู้ส่งสารทำหน้าที่ส่งสารไปยังผู้รับสารได้ทางเดียวที่ผู้รับสารไม่สามารถติดต่อกลับทางตรงไปยังผู้ส่งสารได้ สามารถแบ่งย่อยได้ดังนี้ สื่อที่ทำหน้าที่ส่งสารเพียงอย่างเดียว หมายถึง สื่อที่ทำหน้าที่ส่งสารตัวหนังสือหรือเสียง หรือภาพ ไปอย่างเดียว ได้แก่ หนังสือพิมพ์ สื่อโทรเลข และสื่อวิทยุ แลสื่อที่ทำหน้าที่ส่งสารสองอย่าง คือ ส่งทั้งภาพและเสียงพร้อมกัน ได้แก่ สื่อโทรทัศน์ สื่อภาพยนตร์

2 การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม (New media) หมายถึง สื่อที่เอื้อให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารทำหน้าที่ส่งสารและรับสารได้พร้อมกันเป็นการสื่อสารสองทาง และสื่อยังทำหน้าที่ส่งสารได้หลายอย่างรวมกัน คือ ภาพ เสียง และข้อความไปพร้อมกัน โดยรวมเอาเทคโนโลยีของสื่อดั้งเดิม เข้ากับความก้าวหน้าของระบบเทคโนโลยีสัมพันธ์ ทำให้สื่อสามารถสื่อสารได้สองทางผ่านทางระบบเครือข่ายและมีศักยภาพเป็นสื่อแบบประสม (Multimedia) ปัจจุบันการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มพัฒนาขึ้นหลากหลาย ที่เป็นที่ยุ้จักและนิยมกันมากขึ้น (Burnett, R. and Marshall D. P. 2003: 40-41)

บทบาทของเทคโนโลยีการสื่อสารในปัจจุบัน เช่น คอมพิวเตอร์ ดาวเทียมเพื่อการสื่อสาร โครงข่ายโทรศัพท์ อุปกรณ์ภาพและเสียงมีผลกระทบต่อ "สื่อแบบดั้งเดิม" (Traditional Media) ซึ่งได้แก่ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ ทำให้เกิดสิ่งที่เรียกว่า "การปฏิวัติแห่งระบบตัวเลข" (Digital Revolution) ทำให้ข้อมูลข่าวสารไม่ว่าจะอยู่ในรูปลักษณะใด เช่น ข้อความเสียง ภาพเคลื่อนไหว รูปภาพ หรืองานกราฟิก ได้ปรับเปลี่ยนให้เป็นภาษาอักขรชนิดหนึ่งเป็นรูปแบบเดียวกันทั้งหมด คือ สามารถอ่านและส่งผ่านได้อย่างรวดเร็วด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์แล้วยังสามารถนำเสนอในลักษณะใดก็ได้ตามความต้องการใช้งานของผู้ใช้งาน ความเปลี่ยนแปลงนี้ ถูกเรียกขานว่า "การทำให้เป็นระบบตัวเลข" หรือ "ดิจิทัลเซชัน" (Digitization) ด้วยระบบที่มีการทำให้เป็นระบบตัวเลข เป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้เกิด "การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม" (New Media) ขึ้น เป็นสื่อที่มี

ลักษณะเกี่ยวข้องกับระบบตัวเลข เครื่องคอมพิวเตอร์และระบบการสะท้อนกลับ หรือ “อินเตอร์ แอคทีฟ” (Interactive) คาดหวังกันว่าการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม จะสามารถตอบสนองความต้องการของ “ผู้แสวงหาข้อมูลข่าวสาร” (Seeker) “ได้มีประสิทธิภาพมากกว่าสื่อแบบดั้งเดิม เนื่องจากการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มไม่มี ข้อจำกัด ในด้านเวลา (Time) และเนื้อที่ (Space) เหมือนอย่างเคยเป็นข้อจำกัดของสื่อแบบดั้งเดิมมาก่อน (สุรสิทธิ์ วิทยารัฐ, www, ม.ป.ป.)

การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม หมายถึง ระบบการสื่อสารหรือเชื่อมต่อทางอิเล็กทรอนิกส์ของเครือข่ายระดับโลก ได้แก่ เครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) บริการระดับเวปด์ไวด์เว็บ (World Wide Web : WWW) บริการข้อมูลออนไลน์เชิงพาณิชย์ (Commercial on-line Service) เป็นต้น (สุรสิทธิ์ วิทยารัฐ, 2545)

เควิน คาวาโมโตะ (Kevin Kawamoto, 1997) ได้ให้ความหมายของ “การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม” (New Media) ว่าหมายถึง ระบบการสื่อสาร หรือระบบที่มีการเชื่อมต่อทางอิเล็กทรอนิกส์ ของเครือข่ายในระดับโลก

ธิดาพร ชนะชัย (2550,น.13) ได้ให้ความหมายของ การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม (New media) โดยแยกออกเป็น 3 ประเด็นดังต่อไปนี้

1. Digital Media เป็นการสื่อสารไร้สายที่รวดเร็วด้วยระบบไฟเบอร์ออฟติก เชื่อมต่อข้อมูลผ่านดาวเทียม

2. สื่อซึ่งเป็นการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มที่นอกเหนือจากสื่อพื้นฐานเดิมที่มีอยู่

3. สื่อสร้างสรรค์ชิ้นใหม่เพื่อ Support งานบางอย่าง โดยเน้น Creativity Innovation

เคนท์ เวอร์ทาม และ เอียน เฟนวิกค์ (Kent Wertime and Ian Fenwick) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม (New Media) และการตลาดดิจิทัล และนิยามการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มว่าหมายถึง เนื้อหา (content) ที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัล โดยลักษณะสำคัญของเนื้อหาอยู่ในรูปแบบดิจิทัล ประกอบด้วย “อิสระ 5 ประการ” (5 Freedoms) ได้แก่ (ณงลักษณ์ จารุวัฒน์ และ ประภัสสร วรณสฤต, ผู้แปล, 2551)

(1) อิสระจากข้อจำกัดด้านเวลา (Freedom from Scheduling) เนื้อหาที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัล ทำให้ผู้บริโภคสามารถเลือกรับและส่งข่าวสารได้ในเวลาที่ตนต้องการ และไม่จำเป็นต้องชมเนื้อหาต่างๆ ตามเวลาที่กำหนด

(2) อิสระจากข้อจำกัดด้านพรมแดน (Freedom from Geological Boundaries) เนื้อหาในรูปแบบดิจิทัลเป็นเนื้อหาที่รับข้อมูลข่าวสารได้ทั่วโลกในเวลาอันรวดเร็วทำให้ผู้บริโภคสามารถเลือกรับ หรือค้นหาข้อมูลข่าวสารจากประเทศใดก็ได้ แล้วแต่ความต้องการของบุคคลแต่ละคน

(3) อิสระจากข้อจำกัดด้านขนาด (Freedom to Scale) มีเนื้อหาที่สามารถย่อหรือปรับขยายขนาดหรือเครือข่ายได้ เช่น การปรับเนื้อหาให้เหมาะสมสำหรับการเผยแพร่ทั่วโลก หรือปรับให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายเฉพาะเจาะจงก็ได้

(4) อิสระจากข้อจำกัดด้านรูปแบบ (Freedom from Formats) เนื้อหาแบบดิจิทัลไม่จำเป็นต้องมีรูปแบบ หรือลักษณะที่ตายตัว สื่อดั้งเดิม เช่น สปอร์ต โฆษณามาตรฐานทางโทรทัศน์ถูกกำหนดว่าต้องมีความยาว 30 วินาที สื่อสิ่งพิมพ์ต้องมีครึ่งหน้าหรือเต็มหน้าเป็นต้น แต่สื่อดิจิทัล เช่น ฟิล์มวิดีโอภาพที่ถ่ายจากกล้องในโทรศัพท์มือถือแล้วนำไปไว้ในเว็บไซต์จะต้องมีความยาวกี่วินาที หรือมีความละเอียดของไฟล์เป็นเท่าไรก็ได้ เป็นต้น

(5) อิสระจากยุคนักการตลาดสร้างเนื้อหามาสู่ยุคนักบริโภคริเริ่มสร้าง และควบคุมเนื้อหาเอง (From Marketer-Driven to Consumer-Initiated, Created and Controlled) ด้วยพัฒนาการเทคโนโลยีดิจิทัล ทำให้เจ้าของสื่อไม่อาจควบคุมการแพร่กระจายของสื่อได้เหมือนอดีต เนื้อหาที่พบในบล็อก (Blog) หรือคลิปวิดีโอในเว็บไซต์ของ YouTube และสื่อผสมใหม่ๆ อาจสร้างสรรค์จากผู้บริโภคคนใดก็ได้ เกิดเป็นเนื้อหาที่สร้างจากผู้บริโภค (Consumer-Created Content) หรือเป็นคำพูดแบบปากต่อปากฉบับออนไลน์ (Online Word-of-Mouth) ที่แพร่ กระจายไปอย่างรวดเร็ว

ซึ่งสอดคล้องกับ ขวัญฤทัย สายประดิษฐ์ (2551: 43) กล่าวถึงคุณลักษณะของการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มว่า การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มเป็นสื่อที่ตอบสนองความต้องการสารสนเทศได้ตามความต้องการ เปิดรับสารของผู้รับสารมากที่สุด เพราะการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มสามารถสร้างโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการบรรจุเนื้อหาของข้อมูลข่าวสารได้อย่างเป็นระบบ มีการค้นหาข้อมูลที่ต้องการง่าย อันจะส่งผลให้เกิดความสำเร็จในงานเผยแพร่ และรวบรวมข้อมูลข่าวสารได้มากกว่า อีกทั้งยังใช้คุณสมบัติของระบบโปรแกรมคอมพิวเตอร์ผสมผสานสื่อต่าง ๆ ที่เรียกว่าสื่อผสมผสาน

ประเภทของการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม คือ รูปแบบเนื้อหาแบบดิจิทัลที่พบเห็นในปัจจุบัน และมีแนวโน้มว่าจะมีบทบาทสำคัญมากยิ่งขึ้นในอนาคต โดยการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มแต่ละประเภทมีความโดดเด่นและแตกต่างกันตามประโยชน์และวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อประเภทการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม

- (1) เว็บไซต์ (Web site)
- (2) อินเทอร์เน็ต (Internet)
- (3) อีเมล (E-mail)
- (4) เทคโนโลยีสำหรับอุปกรณ์พกพาหรือแพลตฟอร์มเคลื่อนที่ (Mobile Platform)
- (5) วิดีโอเกม และโลกเสมือนจริง
- (6) ซีดีรอมมัลติมีเดีย
- (7) ซอฟต์แวร์
- (8) บล็อกและวิกิ
- (9) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)
- (10) ผู้ให้บริการสารสนเทศ
- (11) โทรศัพท์มือถือ
- (12) อุปกรณ์พกพาหรืออุปกรณ์เคลื่อนที่ เช่น โทรศัพท์มือถือ พีดีเอ พอดแคสต์
- (13) นวนิยายแบบข้อความหลายมิติ (Hypertext fiction)

จากนิยามข้างต้น สรุปได้ว่าการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม (New Media) หมายถึง สื่อที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีจากระบบอนาล็อก หรือสื่อดั้งเดิม มาเป็นระบบดิจิทัล ทำหน้าที่ส่งสารได้หลายอย่างรวมกัน คือ ภาพ เสียง และข้อความไปพร้อมกัน เช่น Internet Website E-Book E-mail เป็นต้น และสามารถตอบสนองความต้องการข้อมูลข่าวสารได้อย่างอิสระมากขึ้น ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้จะพัฒนาต้นแบบการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มเพื่อดูแลสุขภาพผู้สูงอายุ โดยเลือกพัฒนาเฉพาะสื่อ Mobile Platform

ประโยชน์ที่ได้จากการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม (New Media) จากการศึกษางานวิจัยและบทความ ของธิดาพร ชนะชัย (2550) และ ขวัญฤทัย สายประดิษฐ์ (2551: 50-51) สามารถสรุปประโยชน์ที่ได้จาก การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม (New Media) ดังต่อไปนี้

- (1) สามารถทำให้ค้นหาคำตอบในเรื่องบางอย่างได้ โดยการเปิดหัวข้อไว้ ก็จะมีผู้สนใจ และมีความรู้แสดงความคิดเห็นไว้มากมาย
- (2) ช่วยประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายในการบริหารข้อมูล
- (3) ช่วยสนับสนุนในการทำ E-Commerce เป็นรูปแบบการค้าบนอินเทอร์เน็ตที่สั่งซื้อสินค้าได้ทันที โดยไม่ต้องใช้ catalog อีกต่อไป

(4) สามารถให้ข้อมูลข่าวสารประชาสัมพันธ์ ไปยังกลุ่มเป้าหมายได้หลากหลาย
กลุ่มเป้าหมาย เผยแพร่ไปยังกลุ่มเป้าหมายจำนวนมากได้ในระยะเวลาพร้อมๆ กัน

(5) สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ทั่วประเทศและทั่วโลก

(6) ไม่ต้องเสียค่าเวลา สถานีวิทยุ สถานีโทรทัศน์ ไม่ต้องจ่ายค่าเนื้อที่ให้นิตยสาร
หนังสือพิมพ์ เพราะเมื่อเทียบค่าใช้จ่ายกับสื่อมวลชน เช่น วิทยุ โทรทัศน์ นิตยสาร หนังสือพิมพ์และ
ภาพยนตร์แล้วมีอัตราค่อนข้างจะถูกกว่า

(7) การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มยังเป็นสื่อที่มีความสามารถในการติดต่อ 2 ทาง จึงทำให้
ผู้ใช้สามารถโต้ตอบได้ทันที

สรุปได้ว่าการที่นำการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มเข้ามาใช้งานในปัจจุบันนั้นจะทำให้
สามารถเข้าถึงผู้รับสารได้มากขึ้น เปิดกว้างให้กับทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารในการเข้าถึงข้อมูลใน
รูปแบบต่างๆ ที่ข้อจำกัดของสื่อแบบเดิมไม่สามารถทำได้ มีความทันสมัยมากขึ้น สามารถโต้ตอบ
สื่อสารได้แบบ Real-time ไม่ต้องเสียเวลาเดินทาง เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ไม่ต้องพึ่งบุคคลอื่น

2.4.4 ทักษะคิด

ทักษะคิด เป็นแนวความคิดที่มีความสำคัญมากแนวหนึ่งทาง จิตวิทยาสังคม และ การ
สื่อสาร และมีการใช้ คำนี้กันอย่างแพร่หลาย สำหรับการนิยามคำว่า ทักษะคิด นั้น ได้มีนักวิชาการ
หลายท่านให้ความหมายของคำว่าทักษะหรือความคิดเห็นไว้ ดังนี้

โรเจอร์ Roger,1978: pp208 – 209 อ้างถึงใน สุรพงษ์ โสภนะเสถียร,2533: หน้า122 ได้
กล่าวถึง ทักษะคิด ว่า เป็นดัชนีชี้ว่า บุคคลนั้น คิดและรู้สึกอย่างไร กับคนรอบข้าง วัตถุหรือสิ่งแวดล้อม
ตลอดจนสถานการณ์ต่าง ๆ โดย ทักษะคิด นั้นมีรากฐานมาจาก ความเชื่อที่อาจส่งผลถึง พฤติกรรม ใน
อนาคตได้ ทักษะคิด จึงเป็นเพียง ความพร้อม ที่จะตอบสนองต่อสิ่งเร้า และเป็น มิติของ การประเมิน
เพื่อแสดงว่า ชอบหรือไม่ชอบ ต่อประเด็นหนึ่ง ๆ ซึ่งถือเป็น การสื่อสารภายในบุคคล (Interpersonal
Communication) ที่เป็นผลกระทบมาจาก การรับสารอันจะมีผลต่อ พฤติกรรม ต่อไป

โรเซนเบิร์ก และฮอฟแลนด์ (Rosenberg and Hovland ,1960:p1) ได้ให้ความหมายของ
ทักษะคิด ไว้ว่า ทักษะคิด โดยปกติสามารถ นิยาม ว่า เป็นการจูงใจต่อแนวโน้มใน การตอบสนองอย่าง
เฉพาะเจาะจงกับสิ่งที่เกิดขึ้น

เคลเลอร์ (Howard H. Kendler, 1963: p572) กล่าวว่า ทักษะคิด หมายถึง สภาวะความพร้อม
ของบุคคล ที่จะ แสดงพฤติกรรม ออกมา ในทางสนับสนุน หรือ ต่อต้านบุคคล สถาบัน สถานการณ์
หรือ แนวความคิด

คาร์เตอร์ วี. กูด (Carter V. Good, 1959: p48) ให้คำจำกัดไว้ว่า ทักษะคือ คือ ความพร้อม ที่จะ แสดงออก ในลักษณะใด ลักษณะหนึ่ง ที่เป็น การสนับสนุน หรือ ต่อต้านสถานการณ์ บางอย่าง บุคคล หรือสิ่งใด ๆ

นิวคอมบ์ (Newcomb ,1854: p128) ให้คำจำกัดความไว้ว่า ทักษะ ซึ่งมีอยู่ในเฉพาะคน นั้น ขึ้นกับ สิ่งแวดล้อม อาจ แสดงออก ในพฤติกรรม ซึ่งเป็นไปได้ใน 2 ลักษณะ คือ ลักษณะชอบ หรือพึงพอใจ ซึ่งทำให้ผู้อื่นเกิด ความรักใคร่ อยากริใกล้ชิดสิ่งนั้น ๆ หรืออีก ลักษณะหนึ่ง แสดงออก ในรูปความไม่พอใจ เกือบขัดแย้ง ไม่อยากริใกล้สิ่งนั้น

นอร์แมน แอล มูน (Norman L. Munn, 1971, p71) กล่าวว่า ทักษะคือ คือ ความรู้สึกรู้ และ ความคิดเห็น ที่บุคคล มีต่อสิ่งของ บุคคล สถานการณ์ สถาบัน และข้อเสนอใด ๆ ในทางที่จะยอมรับ หรือปฏิเสธ ซึ่งมีผลทำให้ บุคคลพร้อม ที่จะ แสดงปฏิกิริยา ตอบสนอง ด้วย พฤติกรรม อย่างเดียวกัน ตลอด

จี เมอร์ฟี , แอล เมอร์ฟี และ ที นิวคอมบ์ (G. Murphy, L. Murphy and T. Newcomb, 1973: p887) ให้ความหมายของคำว่า ทักษะคือ หมายถึง ความชอบ หรือไม่ชอบ พึงใจ หรือไม่พึงใจที่บุคคล แสดงออกมาต่อสิ่งต่าง ๆ

เดโช สนวนานนท์ 2512, น.28 กล่าวถึง ทักษะคือ ว่าเป็นบุคลิกภาพที่สร้างขึ้นได้ เปลี่ยนแปลงได้และเป็น แรงจูงใจ ที่กำหนด พฤติกรรม ของบุคคล ที่มีต่อสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ

ศักดิ์ สุทรเสถณี 2531, น.2 กล่าวถึง ทักษะคือ ที่เชื่อมโยงไปถึง พฤติกรรมของบุคคล ว่า ทักษะคือ หมายถึง

1. ความสลับซับซ้อนของความรู้สึกรู้ หรือการมีอคติของบุคคล ในการที่จะ สร้างความ พร้อม ที่จะกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ตามประสบการณ์ของบุคคลนั้น ที่ได้รับมา

2. ความโน้มเอียง ที่จะมึปฏิกิริยาต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งในทางที่ดีหรือ ต่อต้าน สิ่งแวดล้อม ที่จะ มาถึงทางหนึ่งทางใด

3. ในด้าน พฤติกรรม หมายถึง การเตรียมตัว หรือความพร้อมที่จะตอบสนองจากคำจำกัด ความต่าง ๆเหล่านี้ จะเห็นได้ว่ามีประเด็นร่วมที่สำคัญ ดังนี้คือ

1. ความรู้สึกรู้ภายใน

2. ความพร้อม หรือ แนวโน้มที่จะมึพฤติกรรมในทางใดทางหนึ่ง

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ทักษะคือ เป็นความสัมพันธ์ที่คาบเกี่ยวกันระหว่างความรู้สึกรู้ และความ เชื่อ หรือการรู้ของบุคคล กับแนวโน้ม ที่จะมึ พฤติกรรมโต้ตอบ ในทางใดทางหนึ่ง ต่อเป้าหมายของ

ทัศนคติ นั้น โดยสรุป ทัศนคติ ในงานที่นี้เป็นเรื่องของจิตใจ ทำให้ ความรู้สึกนึกคิด และความโน้มเอียงของบุคคลที่มีต่อข้อมูลข่าวสาร และการเปิดรับ รายการกรองสถานการณ์ ที่ได้รับมา ซึ่งเป็นไปได้ทั้งเชิงบวก และเชิงลบ ทัศนคติ มีผลให้มีการแสดง พฤติกรรม ออกมา จะเห็นได้ว่า ทัศนคติ ประกอบด้วย ความคิดที่มีผลต่ออารมณ์ และความรู้สึกนั้น ออกมาโดยทางพฤติกรรม

ความหมายของทัศนคติ

ความหมายของทัศนคติดำว่า “ทัศนคติ” (Attitude) หรือมีชื่อเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “เจตคติ” มีผู้ให้นิยามไว้ต่าง ๆ กันมากมายมากกว่า 100 นิยามในที่นี้จะขอเลือกนำมากล่าวเพียง 3 นิยามที่ได้การยอมรับ ดังนี้

นิยามที่ 1 ทัศนคติ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดของบุคคลที่มีต่อวัตถุอย่างใดอย่างหนึ่งว่ามีลักษณะอย่างไร มีความรู้สึกทางบวกหรือทางลบ(positive or negative) ชื่นชอบหรือไม่ชื่นชอบ (favorable or unfavorable) หรือเห็นด้วยหรือคัดค้าน (pro or con) (Loudon and Della Bitta. 1993: p423) ซึ่งตามนิยามนี้ เป็นการมองทัศนคติในแง่ความรู้สึก หรือปฏิกิริยาทำที่ที่มีต่อวัตถุ (object)

นิยามที่ 2 ทัศนคติ หมายถึง ความมีใจโน้มเอียงอันเกิดจากการเรียนรู้ที่จะตอบสนองต่อวัตถุหรือระดับชั้นของวัตถุ ในลักษณะเห็นดีเห็นชอบหรือไม่ชอบอย่างใดอย่างหนึ่งอย่างสม่ำเสมอ (Assael,1993: p282) เช่น ทัศนคติของผู้บริโภคที่มีต่อตราสินค้า ก็หมายถึงความโน้มเอียงของผู้บริโภคอันเกิดจากการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่จะประเมินตราสินค้าว่าชอบตรานั้น หรือไม่ชอบตรานั้นอย่างสม่ำเสมอคงเส้นคงวา

นิยามที่ 3 ทัศนคติ อาจให้คำนิยามที่ 2 มาแยกลักษณะเพื่อให้เห็นเป็นข้อ ๆ แล้วให้นิยามใหม่ว่า หมายถึง (1) เป็นความรู้สึกนึกคิดที่ก่อขึ้นจากการเรียนรู้ (learned construct) (2) ความโน้มเอียงที่จะตอบสนองต่อ (tendency to response to) (3) วัตถุอย่างใดอย่างหนึ่ง (an object) (4) ในลักษณะที่มั่นคงสม่ำเสมอ(consistently) (5) ในแนวทางเห็นชอบด้วยหรือไม่ชอบ(favorable of unfavorable way) (Onkvisit and Shaw,1994: p202)

จากที่กล่าวมาข้างต้น ก็พอจะสรุปเป็นความคิดรวบยอดได้ว่า ทัศนคติ ก็คือแนวทางที่เราคิดรู้สึก หรือมีท่าทีที่จะกระทำต่อบางสิ่งบางอย่างในสิ่งแวดล้อมรอบตัวเรา เช่น ทัศนคติต่อร้านค้าปลีก ทัศนคติต่อผลิตภัณฑ์ หรือทัศนคติต่อรายการโทรทัศน์ เป็นต้น โดยทัศนคติจะแสดงให้เห็นถึงทิศทางความรู้สึกต่อสิ่งเหล่านี้ว่าเรามีความรู้สึกอย่างไร ซึ่งอาจรู้สึกในทางบวกหรือทางลบ ชอบหรือไม่ชอบ ดีหรือไม่ดี พอใจหรือไม่พอใจ เป็นต้น

ลักษณะของทัศนคติ

ลักษณะสำคัญ 5 ประการ อธิบายได้ดังนี้

1. ทัศนคติเป็นความรู้สึกนึกคิดที่ก่อสร้างขึ้นจากการเรียนรู้ ไม่ใช่เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นติดตัวมาแต่กำเนิด แต่เป็นสิ่งที่บุคคลจะได้รับจากประสบการณ์ ซึ่งอาจเป็นประสบการณ์ตรง หรือประสบการณ์ทางอ้อมก็ได้

2. ทัศนคติโดยตัวมันเองไม่ใช่พฤติกรรม (Not behavior per se) ดังนั้นจึงมีความเหมาะสมมากกว่าที่จะกล่าวว่า ทัศนคติเป็นความโน้มเอียง หรือสภาพความพร้อมที่จะตอบสนองต่อวัตถุ เช่น ผู้บริโภคมีแนวโน้มที่จะชอบ หรืออยากซื้อผลิตภัณฑ์ใดผลิตภัณฑ์หนึ่ง โดยเฉพาะมากกว่าผลิตภัณฑ์อื่นเป็นต้น

3. ทัศนคติจะแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับวัตถุเสมอ “วัตถุ” อาจเป็น บุคคล กลุ่มบุคคล สถาบัน ผลิตภัณฑ์ ปัญหาสังคม หรืออะไรก็ได้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องที่สำคัญ เพราะที่ทัศนคติจะไม่อาจเกิดขึ้นได้ด้วยตัวมันเอง (self-generated)

4. ทัศนคติมีลักษณะค่อนข้างคงทนถาวร (Enduring) ไม่ใช่อยู่ในสภาพชั่วคราวชั่วขณะที่จะเปลี่ยนแปลงได้ง่ายๆ แต่ก็ไม่ได้หมายความว่า ทัศนคติเปลี่ยนแปลงไม่ได้ แท้จริงแล้วทัศนคติเปลี่ยนแปลงได้เพียงแต่ว่ากระบวนการเปลี่ยนแปลงจะเกิดขึ้นช้ามาก และมักจะเผชิญกับการต่อต้านค่อนข้างมาก และยิ่งบุคคลมีอายุมากขึ้น ทัศนคติจะยิ่งมั่นคงมากขึ้น จนยากที่จะเปลี่ยนแปลงได้

5. ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับวัตถุจะไม่เป็นกลาง (Not neutral) แต่จะแสดงทิศทางและความเข้มข้นของทัศนคติ ในทางชอบหรือไม่ชอบอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น ผู้บริโภคมีทัศนคติชอบลักษณะของผลิตภัณฑ์นั้น และไม่ชอบลักษณะผลิตภัณฑ์นั้น เป็นต้น

องค์ประกอบของทัศนคติ

นักวิชาการส่วนใหญ่ ได้จัดแบ่งองค์ประกอบของทัศนคติ (Attitude components) ออกเป็น 3 องค์ประกอบ ด้านความรู้ (ความเชื่อ) องค์ประกอบด้านความรู้สึก และองค์ประกอบทางด้านพฤติกรรม (แนวโน้มที่จะตอบสนอง) องค์ประกอบแต่ละอย่างอธิบายได้ดังนี้ (Hawkins, Best and Coney, 1998:397-400)

1. องค์ประกอบทางด้านความรู้ (Cognitive component: learn)

ประกอบด้วยความเชื่อของผู้บริโภค เกี่ยวกับ “วัตถุ” อย่างใดอย่างหนึ่งเช่น เรามีความเชื่อว่า “ไดเอทโค้ก” (Diet Coke) เกือบจะไม่มีแคลอรี มีคาเฟอีน ราคาถูก และผลิตโดยบริษัทใหญ่” หรือ “มันฝรั่งมีแคลอรีสูง” ซึ่งความเชื่อนี้ไม่จำเป็นจะต้องถูกต้องหรือเป็นความจริงเสมอไป

2. องค์ประกอบทางด้านความรู้สึก (Affective component: feel)

คือ ปฏิกริยาทางด้านความรู้สึกหรืออารมณ์ที่มีต่อวัตถุอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง คือ เป็นความรู้สึกทั้งในแง่บวกหรือแง่ลบของผู้บริโภคที่มีต่อวัตถุอย่างหนึ่ง อันแสดงถึงระดับความชอบหรือไม่ชอบว่ามีมากน้อยเพียงไร (Bovee, et al.1995: p.121) ตัวอย่างเช่น ผู้บริโภคอาจกล่าวว่า “ฉันชอบไดเอทโค้ก” “ฉันชอบโยเกิร์ต” เป็นการแสดงผลของการประเมินทางด้านอารมณ์หรือความรู้สึกที่มีต่อผลิตภัณฑ์นั้น บุคคลอาจมีความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบต่างกัน จากความเชื่อเหมือนกัน จากตัวอย่างข้างต้นผู้บริโภคอาจมีความเชื่อว่า (1) ไดเอทโค้ก มีคาเฟอีน และ (2) คาเฟอีนทำให้ไม่่วงนอน ความเชื่อเหล่านี้อาจเป็นเหตุให้บุคคลบางคนตอบสนองหรือแสดงความรู้สึกทางบวก เช่น นักศึกษาที่กำลังเตรียมตัวสอบเป็นต้น ในขณะที่บางคนอาจตอบสนองหรือแสดงความรู้สึกในทางลบ เช่น ผู้ที่ต้องการดื่มบางอย่างก่อนนอน แต่ไม่ต้องการให้นอนไม่หลับเป็นต้น

3. องค์ประกอบทางด้านพฤติกรรม (Behavioral component: to)

หมายถึง แนวโน้มที่จะตอบสนอง (tendency to response) ในลักษณะอย่างใดอย่างหนึ่งต่อวัตถุหรือกิจกรรม เช่น ตัดสินใจที่จะซื้อหรือไม่ซื้อไดเอทโค้ก หรือแนะนำให้ผู้อื่นซื้อหรือเสนอให้ซื้อตราใหม่ บางครั้งแม้ว่าผู้บริโภคมีทัศนคติในทางบวกต่อผลิตภัณฑ์ แต่ก็มิได้หมายความว่าผู้บริโภคจะรีบออกไปซื้อผลิตภัณฑ์นั้นทันทีก็หาไม่ เขาอาจจะยังไม่จำเป็นในขณะนั้น อาจไม่สามารถซื้อได้เพราะยังไม่มีเงินพอ อาจจะต้องซื้อสิ่งอื่นก่อนที่มีความสำคัญมากกว่า หรืออาจจะรอให้สมาชิกคนอื่น ๆ ในครอบครัวเข้าร่วมพิจารณาด้วย เป็นต้น

หน้าที่ของทัศนคติ

หน้าที่ของทัศนคติ (Functions of attitudes) สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 หน้าที่ ดังนี้ (Katz, quoted in Loudon and Della Bitta,1993: p425)

1. หน้าที่ในการปรับตัว (adjustment function)
2. หน้าที่ในการป้องกันตนเอง (ego – defensive function)
3. หน้าที่ในการแสดงออกค่านิยม (value – expressive function)
4. หน้าที่ในการแสดงออกถึงความรู้ (Knowledge function)

หน้าที่ทั้ง 4 อย่างนี้ นับว่าให้ประโยชน์ต่อบุคคลที่จะช่วยปกป้อง และเสริมสร้างภาพลักษณ์ของตนเองให้เป็นไปตามแนวทางที่ตนยึดถือ กล่าวง่าย ๆ ก็คือ หน้าที่เหล่านี้มีพื้นฐานเกิดจากการจงใจ เป็นแรงผลักดันให้เกิดทัศนคติในทางบวก (positive attitudes) ต่อวัตถุต่าง ๆ ที่จะตอง

สนองทำให้ได้รับความพอใจ และ/หรือ เกิดทัศนคติทางลบ (negative attitude) ต่อวัตถุต่างๆ ที่ให้โทษ หรือเสี่ยงต่ออันตรายที่จะเกิดขึ้น ซึ่งสถานการณ์ดังกล่าว (Loudon and Della Bitta, 1993: p425)

หน้าที่ของทัศนคติทั้ง 4 อย่าง อธิบายได้ดังนี้คือ

1. หน้าที่ในการปรับตัว (Adjustment function)

ทัศนคติจะช่วยให้เราปรับตัวเข้าหาวัตถุ (สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเรา) ที่จะช่วยให้ได้รับความพึงพอใจหรือได้รับรางวัล และจะหลีกเลี่ยงต่อวัตถุที่คิดว่าจะให้โทษ หรือเป็นสิ่งที่ไม่พึงประสงค์ นั่นคือ ยึดถือแนวคิดเพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองมากที่สุด และหลีกเลี่ยงสิ่งที่จะให้โทษให้เกิดขึ้นน้อยที่สุด เนื่องจากผู้บริโภคได้รับประสบการณ์ที่เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ บริการ หรือร้านค้า ทั้งที่ได้รับความพอใจ และไม่ได้รับความพอใจ ดังนั้น ทัศนคติของผู้บริโภคต่อสิ่งเหล่านี้จึงมีลักษณะแปรผันขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่ได้รับมา

2. หน้าที่ในการป้องกันตนเอง (Ego – defensive function)

ทัศนคติจะช่วยปกป้องภาพลักษณ์แห่งตน (ego or self – image) ต่อความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจ หรืออันตรายที่เกิดขึ้นจากภายนอก ซึ่งจุดมุ่งหมายของทัศนคติในลักษณะนี้ ก็เพื่อที่จะป้องกันส่วนขาดหรือส่วนเสียของตนเอง ให้เกิดความสบายใจ ตัวอย่างเช่น นักศึกษาที่สอบตกในวิชาหนึ่งอาจเลือกที่จะตำหนิอาจารย์ผู้สอนว่าสอนไม่ดี หรือให้เกรดไม่ยุติธรรม แทนที่จะยอมรับว่าเพราะตัวเองก็เกียจไม่ขยันเรียนในทางการตลาด ผู้บริโภคที่ตัดสินใจซื้อผลิตภัณฑ์ผิดพลาด มักจะไม่ต้องการที่จะยอมรับว่าเป็นเพราะตนเองตัดสินใจผิด แต่อาจเลือกที่จะปกป้องตนเอง โดยการตำหนิพนักงานขายว่าให้คำแนะนำผิดและผู้ผลิตควบคุมคุณภาพผลิตภัณฑ์นี้ไม่ดี เป็นต้น

3. หน้าที่ในการแสดงออกค่านิยม (value – expressive function)

ในขณะที่ทัศนคติเพื่อป้องกันตนเอง ได้สร้างขึ้นเพื่อปกป้องภาพลักษณ์ของตนเองเพื่อปิดบังลักษณะที่แท้จริงไม่ให้ปรากฏ ในทางตรงกันข้ามทัศนคติที่ทำหน้าที่ในการแสดงออกค่านิยม จะพยายามแสดงลักษณะที่แท้จริงของตนเองให้ปรากฏแทน ตัวอย่างเช่น นักอนุรักษ์นิยม อาจจะมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อเสื้อผ้าสีสดใสนุ่มนวล จะแสดงออกด้วยการสวมใส่เสื้อผ้าโทนมืด ๆ ลายเรียบ ๆ แทน หรือผู้ที่มีทัศนคติมองตนเองเป็นคนสมัยใหม่ทันสมัย จะนิยมสวมใส่เสื้อผ้าที่มีตรา ราคาแพง ๆ หรือเลือกซื้อสินค้าที่มีแบบสไตล์สมัยใหม่ เพื่อแสดงค่านิยมของเขาออกมาให้ปรากฏ เป็นต้น

4.หน้าที่ในการแสดงออกถึงความรู้ (Knowledge function)

หน้าที่ของทัศนคติข้อสุดท้ายนี้ บางครั้งเรียกว่า “หน้าที่ในการประเมินวัตถุ”(Object appraisal) เพราะว่าคุณคนจำเป็นจะต้องเกี่ยวข้องกับวัตถุต่าง ๆ ในสิ่งแวดล้อมรอบข้าง จึงจำเป็นต้องมีความรู้ ความเข้าใจ ว่าวัตถุเหล่านี้เกี่ยวกับเรื่องอะไร และเป็นลักษณะพื้นฐานของมนุษย์ที่จะแสวงหาความรู้ความชัดเจน เพื่อความเข้าใจ และเพื่อให้เกิดความสามารถทำนายการกระทำของตนเองผลผู้อื่นได้ และเมื่อบุคคลได้ทำความเข้าใจในวัตถุที่มีปัญหาครั้งหนึ่งแล้ว ก็จะพัฒนาเป็นความรู้มารวมกับประสบการณ์ที่มีอยู่เดิม และด้วยวิธีดังกล่าว จะช่วยให้สามารถเข้าใจโลกและสิ่งแวดล้อมได้ง่ายเข้า เพราะความรู้ความเข้าใจอันเกิดจากประสบการณ์ที่สั่งสม จะช่วยสร้างทัศนคติในการมองโลกว่า อะไรควรรับรู้ให้ความสนใจอะไรควรหลีกเลี่ยง เป็นต้น

การเกิดทัศนคติ

การเกิดทัศนคติ เกิดมาจากหลายปัจจัย ดังนี้ (Loudon and Della Bitta, 1993: pp427 - 428)

1. ประสบการณ์โดยตรงของบุคคล (Personal experience)

เนื่องจากในชีวิตประจำวันของบุคคล จำเป็นต้องติดต่อกับสิ่งต่าง ๆ (objects) รอบ ๆ ตัวตลอดเวลา จึงมีการประเมินสิ่งใหม่ และประเมินสิ่งเก่าซ้ำๆ ซากๆ กระบวนการประเมินเหล่านี้ทำให้เกิดการเรียนรู้ และพัฒนาขึ้นเป็นทัศนคติที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ ขึ้น ตัวอย่างเช่น จากประสบการณ์ตรงของผู้บริโภคกับพนักงานขาย ผลิตภัณฑ์ บริการ และร้านค้าต่าง ๆ ประสบการณ์เหล่านี้จะช่วยเสริมสร้างและขัดเกลาทัศนคติที่มีต่อวัตถุทางการตลาด (market objects) ดังกล่าวนี

นอกจากนี้ยังมีปัจจัยอื่น ๆ อันเกิดจากตัวบุคคลนั้นไม่อยู่กับที่ตั้งแต่เกิดจากตัวบุคคลนั่นเองที่มีอิทธิพลต่อการประเมินวัตถุทางการตลาดโดยตรง ที่สำคัญ 3 ประการคือ

1.1 ความต้องการ (Needs) เนื่องจากความต้องการของบุคคลนั้นไม่อยู่กับที่ตั้งแต่เกิดจนกระทั่งตาย แต่จะเปลี่ยนแปลงแปรผันไปตามกาลเวลา จึงทำให้ทัศนคติของคนเปลี่ยนแปลงตามไปด้วยวัตถุอย่างเดียวกันจะได้รับการประเมินต่างกัน ในแต่ละช่วงของชีวิต นั่นคือ มีทัศนคติต่อวัตถุนั้นไม่เหมือนกันเมื่ออายุหรือวัยเปลี่ยนไป

1.2 แนวคิดเกี่ยวกับตนเอง (Self-concept บางครั้งเรียกself- image หรือ Self- perception)

ซึ่งหมายถึง ผลรวมของความคิดและความรู้สึกทั้งหมดที่บุคคลมองตัวเองว่ามีลักษณะอย่างไรเคยเป็นอย่างไร และคาดหวังจะให้เป็นอย่างไรในอนาคต และเมื่อบุคคลมีแนวความคิดเกี่ยวกับตนเองอย่างไรแล้วก็จะมีผลสะท้อนให้บุคคลแสดงพฤติกรรมไปตามนั้นด้วย ดังนั้นเมื่อบุคคลเผชิญกับสิ่งเร้า หรือวัตถุทางการตลาดต่าง ๆ ดังกล่าวข้างต้น บุคคลจะไม่รับรู้ทั้งหมด แต่จะ

เลือกรับรู้ และเลือกที่จะแปลความว่าตนเองมีความรู้สึกอย่างไร คิดอย่างไร หรือมีท่าทีอย่างไรต่อสิ่งเหล่านี้ จึงขึ้นอยู่กับแนวความคิดเกี่ยวกับตนเองที่จะตีค่าต่อสิ่งเหล่านี้ด้วย

1.3 บุคลิกภาพ (Personality) บุคลิกภาพของบุคคลเป็นปัจจัยอีกอย่างหนึ่งคู่กับแนวความคิดแห่งตน ที่มีอิทธิพลต่อการประเมินวัตถุ บุคคลที่มีบุคลิกภาพเฉพาะตัวก้าวร้าว เกือบขี้เกียจ หรือเปิดเผย สิ่งดังกล่าวเหล่านี้มีผลกระทบต่อการก่อตัวเป็นทัศนคติของบุคคลนั้นทั้งสิ้น

2. การเข้าร่วมเป็นสมาชิกของกลุ่มต่าง ๆ (Group associations)

คนเราทุกคนย่อมได้รับอิทธิพลไม่มากก็น้อย จากสมาชิกคนอื่น ๆ ที่ตนเองเข้าไปร่วมอยู่ด้วยเสมอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งทางด้านทัศนคติ ทัศนคติของเราที่จะมีต่อผลิตภัณฑ์ จริยธรรม สวัสดิภาพและสถานการณ์แวดล้อมอื่น ๆ ขึ้นอยู่กับอิทธิพลของกลุ่มที่ตนเองเข้าไปเกี่ยวข้อง หรือปรารถนาที่จะเข้าร่วมด้วยอย่างมาก กลุ่มตีคุณค่าหรือมีความเชื่อความคิดอย่างไร ก็จะจูงใจให้บุคคลมีทัศนคติคล้อยตามไปด้วย กลุ่มดังกล่าวได้แก่ ครอบครัว กลุ่มเพื่อนฝูง เพื่อนร่วมงาน รวมทั้งกลุ่มวัฒนธรรมต่างๆ ที่ถ่ายทอดกันมา นับว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลกระทบต่อพัฒนาการทางด้านทัศนคติของบุคคลโดยตรง

3. ปัจจัยอิทธิพลอื่น ๆ (Influential others)

การก่อตัวของทัศนคติของบุคคล นอกจากเกิดจากแหล่งที่มาหลายทางดังกล่าวมาแล้ว ทัศนคติของบุคคลหรือทัศนคติของผู้บริโภค ยังสามารถก่อตัวขึ้นหรืออาจเกิดการเปลี่ยนแปลงได้จากการที่ผู้บริโภคได้เข้าไปติดต่อสัมผัสกับบุคคลที่มีอิทธิพลที่ตนเองยอมรับและศรัทธาอีกด้วย เช่น เพื่อนที่ตนเองนับถือ ญาติพี่น้อง และผู้เชี่ยวชาญ เป็นต้น อย่างเช่นผู้นำทางความคิด (opinion leaders) จะมีอิทธิพลอย่างมากต่อทัศนคติ และพฤติกรรมการซื้อของผู้บริโภค

การนำลักษณะของอิทธิพลประเภทนี้มาใช้ประโยชน์ทางการตลาด จะเห็นได้ว่าบ่อยครั้งผู้โฆษณาจะนำนายแบบหรือนางแบบคาราภาพยนตร์ หรือนักร้องที่เป็นที่ชชอบพอ หรือเป็นขวัญใจมาเป็น พิธีเซ็นเตอร์เพื่อเสนอขายผลิตภัณฑ์ เพื่อจูงใจให้ผู้บริโภคเกิดการคล้อยตามยอมรับ โดยเฉพาะการนำเสนอโฆษณาทางโทรทัศน์ที่เรียกว่า “เสี้ยวหนึ่งของชีวิต” หรือ “slice of life” เป็นสื่อในการโฆษณาสามารถที่จะมีอิทธิพลจูงใจ ทัศนคติของผู้ฟังหรือผู้บริโภคได้มาก เพราะเป็นการแสดงให้เห็นว่า บุคคลเผชิญกับปัญหาอย่างไร และสามารถนำผลิตภัณฑ์ที่เสนอขายไปใช้แก้ปัญหาอย่างไร

สิ่งที่มีอิทธิพลต่อการเกิดทัศนคติ คือ

1. บิดามารดาและการอบรมเลี้ยงดู การประพฤติปฏิบัติตนและลักษณะของความเชื่อ ความคิดต่าง ๆ ของพ่อแม่ เป็นสิ่งที่มีอิทธิพลสำคัญเป็นอันดับแรก ต่อการสร้างทัศนคติให้เกิดขึ้นแก่เด็ก

2. ครูและการอบรมสั่งสอน ครูไม่เพียงแต่จะมีอิทธิพลในด้านการถ่ายทอดความรู้ให้กับเด็กนั้น ยังมีอิทธิพลในการเสริมสร้างทัศนคติหรือความคิดต่าง ๆ ให้กับเด็กอีกด้วย

3. การศึกษา ระดับการศึกษาของเด็กมีผลต่อทัศนคติ เนื่องจากปัจจุบันวิทยาการก้าวหน้าไปมากและการศึกษาหาความรู้ของเด็กเป็นไปอย่างกว้างขวาง

4. วัฒนธรรมในสังคม สังคมที่ต่างกันย่อมมีศาสนา ความเชื่อ และขนบธรรมเนียมประเพณีต่างกัน ความแตกต่างเหล่านี้ย่อมมีอิทธิพลต่อการสร้างทัศนคติที่แตกต่างกันด้วย

5. ความก้าวหน้าทางวิชาการและเครื่องมือสื่อสารใหม่ ๆ ความรู้ทางวิชาการที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมในทุก ๆ แขนงวิชา และความก้าวหน้าของเครื่องมือสื่อสาร เช่น วิทยุโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ ฯลฯ ทำให้ทัศนคติของคนในสังคมเปลี่ยนแปลงไป

หลักการวัดทัศนคติ

การวัดทัศนคติในลักษณะที่เน้นเป็นเรื่องๆ และใช้เครื่องมือในการวัดที่เรียกว่า Scale คะแนนที่ออกมาจะมีตั้งแต่มากไปหาน้อย คนที่ได้คะแนนมาก ถือว่ามีทัศนคติในเรื่องนั้นรุนแรงมาก ซึ่งอาจเป็นไปได้ทั้งรุนแรงไปทางบวกหรือลบ ต่อมามีการวัดทัศนคติในลักษณะหลายแง่มุมมากขึ้น เช่น เข้มแข็งหรืออ่อนแอ, คล่องแคล่วหรือเฉื่อยชา, และดีหรือเลว

ไพศาล หวังพานิช (อ้างถึงในเชิษรชิตา เหมพิพัฒน์ 2546:หน้า9-10) การวัดทัศนคติมีความยุ่งยากพอสมควร เพราะเป็นการวัดคุณลักษณะภายในของบุคคล ซึ่งเกี่ยวข้องกับอารมณ์และความรู้สึก หรือความเป็นลักษณะดังกล่าวมีการแปรเปลี่ยนได้ง่าย ไม่แน่นอน แต่ถึงอย่างไรก็ตามทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งก็ยังสามารถวัดได้ ซึ่งต้องอาศัยหลักการสำคัญต่อไปนี้

1. ขอมรับข้อตกลงเบื้องต้น (Basic Assumption) เกี่ยวกับการวัดทัศนคติ คือ ความคิดเห็น ความรู้สึกหรือทัศนคติของบุคคลนั้น จะมีลักษณะคงที่หรือคงเส้นคงวาอยู่ช่วงเวลาหนึ่งนั่นคือ ความรู้สึกนึกคิดของเราไม่ได้เปลี่ยนแปลงหรือผันแปรอยู่ตลอดเวลา อย่างน้อยจะต้องมีช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งความที่มีรู้สึกของคนเรามีความคงที่ซึ่งทำให้เราสามารถวัดได้ทัศนคติของบุคคลไม่สามารถวัดหรือสังเกตเห็นได้โดยตรง การวัดจะเป็นแบบวัดทางอ้อมโดยวัดจากแนวโน้มที่บุคคลจะแสดงออกหรือประพฤติปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ

ทัศนคตินอกจากแสดงออกในรูปทิศทางของความรู้สึก เช่น สนับสนุนหรือคัดค้าน ยังมีขนาดหรือปริมาณของความคิดความรู้สึกนั้นด้วย ดังนั้นในการวัดทัศนคตินอกจากจะทำให้ทราบลักษณะหรือทิศทางแล้ว ยังสามารถบอกระดับความมากน้อย หรือความเข้มข้นของทัศนคติได้ด้วย

2. การวัดทัศนคติด้วยวิธีใดก็ตาม จะต้องมีสิ่งประกอบ 3 อย่าง คือ ตัวบุคคลที่จะถูกวัด มีสิ่งเร้าเช่นการกระทำ เรื่องราวที่บุคคลจะแสดงทัศนคติตอบสนองและสุดท้ายต้องมีการตอบสนองซึ่งจะออกมาเป็นระดับสูงต่ำมากน้อย ดังนั้นในการวัดทัศนคติเกี่ยวกับสิ่งใดของบุคคลก็สามารถวัดได้ โดยนำสิ่งเร้าซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นข้อความเกี่ยวกับรายละเอียดในสิ่งนั้น ไปเร้าให้บุคคลแสดงท่าทีความรู้สึกต่าง ๆ ที่มีต่อสิ่งนั้นให้ออกมาเป็นระดับหรือความเข้มของความรู้สึกคล้ายตามหรือคัดค้าน

3. สิ่งเร้าที่จำ นำไปให้เร้าหรือทำให้บุคคลได้แสดงทัศนคติที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดออกมาที่นิยมใช้คือ ข้อความวัดทัศนคติ (Attitude Statement) ซึ่งเป็นสิ่งเร้าทางภาษาที่ใช้อธิบายถึงคุณค่าคุณลักษณะของสิ่งนั้น เพื่อให้บุคคลตอบสนองออกมาเป็นระดับความรู้สึก (Scale) เช่น มากปานกลางน้อย เป็นต้น

4. การวัดทัศนคติเพื่อทราบทิศทางและระดับความรู้สึกของบุคคลนั้น เป็นการสรุปผลจากการตอบสนองของบุคคลจากรายละเอียดหรือแง่มุมต่าง ๆ ดังนั้น การวัดทัศนคติของบุคคลเกี่ยวกับเรื่องใด สิ่งใด จะต้องพยายามถามคุณค่าและลักษณะในแต่ละด้านของเรื่องนั้นออกมาแล้วนำผลซึ่งเป็นส่วนประกอบหรือรายละเอียดปลีกย่อยมาผสมผสาน สรุปรวมเป็นทัศนคติของบุคคลนั้น เพราะฉะนั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่การวัดนั้น ๆ จะต้องครอบคลุมคุณลักษณะต่าง ๆ ครบถ้วนทุกลักษณะ เพื่อให้การสรุปผลตรงตามความเป็นจริงมากที่สุด

5. การวัดทัศนคติ ต้องคำนึงถึงความเที่ยงตรง (Validity) ของผลการวัดเป็นพิเศษกล่าวคือต้องพยายามให้ผลการวัดที่ได้ตรงกับสภาพเป็นจริงของบุคคล ทั้งในแง่ทิศทางและระดับหรือช่วงของทัศนคติ

การสร้างมาตรวัดทัศนคติ

มาตรวัดทัศนคติของซาร์ล ออสกู๊ด และคณะ (Osgood, Suci and Tannenbaum, 1957: pp18-21 อ้างถึงในเชิขรธิดา เหมพิพัฒน์ 2546: หน้า13) เป็นวิธีการวัดความคิดรวบยอดของแต่ละบุคคล ที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ โดยจัดให้บุคคลตอบสนองต่อคำเร้า (Stimulus words) และความคิดรวบยอด (Stimulus concepts) ที่นำมาเปรียบเทียบกัน โดยเชื่อว่าภาษาเป็นสื่อความหมาย และผลิตผลความรู้ของมนุษย์ได้โดยใช้คำศัพท์ที่มีความตรงกันข้ามเป็นคู่ ๆ เช่น ดี - เลว เมตตา - โหดร้าย สะอาด - สกปรก แข็ง - อ่อนหนัก - เบา เร็ว - ช้า ร่าเริง - เหงาหงอย ร้อน - เย็น

2.5 ผลการวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วาทัญญู ลีวงศ์วรกุล (2557) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาฟุตบอลไทยของคนไทย ผลการศึกษาพบว่า การพัฒนาองค์กรของวงการฟุตบอล ค่านิยมของสังคม การรับรู้สื่อ และทัศนคติมีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาฟุตบอลไทยของคนไทย อย่างมีนัยสำคัญ ทั้งนี้ ยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ สมพร บุญคุณ และนพดล บุรณันท์ (2562) ซึ่งศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของบุคลากร สำนักงานทรัพย์สินส่วนพระมหากษัตริย์ กรุงเทพมหานคร พบว่า ปัจจัยค่าจ้าง โดยภาพรวม และรายด้าน 4 ด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด ลำดับแรกด้านการปกครองบังคับบัญชา รองลงมา ด้านสภาพการทำงานและความมั่นคง ด้านนโยบายและการบริหาร และด้านผลประโยชน์ตอบแทนตามลำดับ ขณะที่ ปิยะ ณีรัฐธนพุทธคม ภัทรภร กนิพันธ์ และสัมฤทธิ์ ศิริคะเนรัตน์ (2562) ได้ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการจัดการกาไรในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย พบว่า กระแสเงินสดจากการดำเนินงานส่งผลเชิงลบ ขณะที่ความสามารถในการทำกำไร มีผลเชิงบวก อย่างมีนัยสำคัญต่อการจัดการกาไร การเติบโตของบริษัท และขนาดบริษัท มีผลเชิงบวก ขณะที่ความเสี่ยงทางการเงินมีผลกระทบบางอย่าง แต่ไม่มีนัยสำคัญในการส่งผลต่อการจัดการกาไร นอกจากนี้ พรทวี เกื้อนคำแสน และบุญญรัตน์ สัมพันธ์วัฒน์ชัย (2559) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อแรงจูงใจในการตัดสินใจเลือกทำงานของพนักงานระดับปฏิบัติการในนิคมอุตสาหกรรมเหมราช อีสเทิร์นซีบอร์ด จังหวัดระยอง พบว่า ปัจจัยจูงใจ กับปัจจัยค่าจ้างมีผลต่อการตัดสินใจเลือกทำงานของพนักงานอยู่ในระดับปานกลาง และ ปัจจัยจูงใจ กับปัจจัยค่าจ้างด้านความสำเร็จของงานมีความสัมพันธ์ต่อการตัดสินใจเลือกทำงานของพนักงานในระดับต่ำ มีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกัน

ต่อมา พิชญภา ชินคำ และจวีร์วัลย์ ภักดีวุฒิ (2561) ได้ศึกษากลยุทธ์การจูงใจที่มีผลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจเลือกบริษัทประกันชีวิตของตัวแทนประกันชีวิตในเขตจังหวัดร้อยเอ็ด พบว่า กลยุทธ์การจูงใจของบริษัทประกันชีวิตประกอบไปด้วยกลยุทธ์การจูงใจ 3 ด้าน คือ กลยุทธ์การจูงใจด้วยรางวัลตอบแทน กลยุทธ์การจูงใจด้วยลักษณะการทำงาน กลยุทธ์การจูงใจด้วยรูปแบบการจัดการทำงาน โดยรวมอยู่ในระดับมาก ด้านที่มากที่สุด คือ กลยุทธ์การจูงใจด้วยรูปแบบการทำงาน ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ สยามล ศร และสุวรรณศรี (2563) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อแรงจูงใจในการเลือกเรียนภาษาเกาหลีระดับมัธยมศึกษา และระดับมหาวิทยาลัยในเขตภาคเหนือตอนบนของ

ประเทศไทย พบว่า แรงจูงใจในการเลือกเรียนภาษาเกาหลีของกลุ่มตัวอย่างอันดับแรก คือ แรงจูงใจจากตนเอง ความคาดหวังหลังเรียนจบจากสถาบันการศึกษาของกลุ่มตัวอย่างอันดับแรกคือ สามารถเข้าใจภาษาเกาหลีได้เป็นอย่างดี เพศ อายุและระดับการศึกษา มีผลต่อแรงจูงใจจากตนเอง แรงจูงใจจากสังคมแวดล้อม และแรงจูงใจจากหลักสูตรและสถาบันการศึกษาในการเลือกเรียนภาษาเกาหลีแตกต่างกัน

เศรษฐวิรุทธิ์ คงกะพันธ์ (2562) ได้ศึกษาถึง อิทธิพลของรูปแบบการดำเนินชีวิตและค่านิยมที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าร้านค้าปลีกแบบดั้งเดิมของผู้บริโภคกลุ่มเจนเอเรชั่นวาย จังหวัดภูเก็ต การวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษารูปแบบการดำเนินชีวิตและค่านิยมที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคกลุ่มเจนเอเรชั่นวาย 2) ศึกษาระดับการตัดสินใจซื้อร้านค้าปลีกแบบดั้งเดิมของผู้บริโภคกลุ่มเจนเอเรชั่นวาย 3) ศึกษาความสัมพันธ์ของรูปแบบการดำเนินชีวิตและค่านิยมกับการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคกลุ่มเจนเอเรชั่นวาย 4) ศึกษาอิทธิพลของรูปแบบการดำเนินชีวิตด้านกิจกรรม ด้านความสนใจ ด้านความคิดเห็นและค่านิยมที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคกลุ่มเจนเอเรชั่น วาย จังหวัดภูเก็ต ประชากรที่ศึกษาคือผู้บริโภคกลุ่มเจนเอเรชั่นวาย จังหวัดภูเก็ต กำหนดขนาดกลุ่ม ตัวอย่างจำนวน 430 ตัวอย่าง สุ่มแบบแบ่งชั้นภูมิ เครื่องมือการวิจัยเป็นแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการ วิเคราะห์ข้อมูล คือ การแจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน การวิเคราะห์สมการถดถอยพหุโดยการเพิ่มตัวแปรเป็นขั้น ๆ ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการดำเนินชีวิต โดยรวมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก เรียงตามลำดับคะแนนเฉลี่ย ได้แก่ ด้านความสนใจ ด้านความคิดเห็นและด้านกิจกรรม ส่วนค่านิยม โดยรวม มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก 2) การตัดสินใจซื้อ โดยรวมมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยเรียง ตามลำดับคะแนนเฉลี่ย ได้แก่ ความรู้สึกหลังซื้อ ค้นหาข้อมูล ประเมินทางเลือก ตัดสินใจ และรับรู้ ปัญหา 3) รูปแบบการดำเนินชีวิตมีความสัมพันธ์ไปทิศทางเดียวกัน ระดับปานกลางกับการตัดสินใจซื้อ โดยรวมของผู้บริโภคกลุ่มเจนเอเรชั่นวาย ส่วนค่านิยมมีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจซื้อสินค้าร้านค้าปลีกแบบดั้งเดิมในทุกๆ ด้าน โดยเฉพาะกับการตัดสินใจซื้อสินค้าร้านค้าปลีกแบบดั้งเดิมโดยรวมซึ่งมีความสัมพันธ์ไปทิศทางเดียวกัน ระดับปานกลาง 4) รูปแบบการดำเนินชีวิตด้านกิจกรรม ด้านความ คิดเห็น และค่านิยม ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อ โดยรวมของผู้บริโภคกลุ่มเจนเอ

เรช่นววย เรียงลำดับตาม ค่าน้ำหนักของผลกระทบ ได้แก่ ค่านิยม (Beta= .466) กิจกรรม (Beta=.293) และความคิดเห็น (Beta=.174) ตามลำดับ และสามารถอธิบายความผันแปรของตัวแปรตาม คือการตัดสินใจซื้อโดยรวมของผู้บริโภคกลุ่มเจเนอเรช่นววย ได้ร้อยละ 37.1 ส่วนที่เหลืออีกร้อยละ 62.9 มาจากปัจจัยด้านอื่น ๆ

เขมรัตน์ บุญหล่อสุวรรณ (2562) การศึกษาถึง การศึกษาประสพการณ์การใช้งานดิจิทัลแพลตฟอร์มเพื่อสนับสนุนการสอนของครูโดยมุ่งศึกษาไปที่ประสพการณ์การใช้งานในแง่ความรู้สึกที่เกี่ยวกับการออกแบบรูปลักษณะภายนอกของดิจิทัลแพลตฟอร์ม ความสะดวกราบรื่นในการใช้งาน และการเข้าถึงแพลตฟอร์มสามารถทำได้โดยไม่เกิดอุปสรรค ทั้งนี้ยังรวมถึงปัจจัยสำคัญที่ทำให้เปิดรับ หรือไม่เปิดรับดิจิทัลแพลตฟอร์มดังกล่าว โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำผลที่ได้จากการวิจัยไปพัฒนากลยุทธ์ในการสื่อสารการตลาดกับกลุ่มเป้าหมายจากผลการวิจัยพบว่าช่วงอายุไม่มีผลต่อการเปิดรับนวัตกรรมใหม่ โดยปัจจัยสำคัญในการเปิดรับนั้นต้องตอบสนองต่อความต้องการในปัจจุบันได้เป็นอย่างดี อีกทั้งมีความเข้าใจไม่ซับซ้อน สอดคล้องกับนโยบายแนวทางของรูปแบบดิจิทัลเพื่อสร้างประสพการณ์การเรียนรู้ที่ดี เหมาะกับพฤติกรรมและตอบโจทย

วิชากร เสงขฎีกุล (2563) การศึกษาถึง ผลการศึกษาทัศนคติของแฟนคลับต่อภาพลักษณ์ของสโมสรฟุตบอลอาชีพในประเทศไทย การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1 เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อภาพลักษณ์ของทีมกีฬาฟุตบอลในประเทศไทย และ 2 เพื่อเปรียบเทียบปัจจัยที่มีผลต่อภาพลักษณ์ของทีมกีฬาฟุตบอลในประเทศไทย ผลการวิจัยที่สำคัญสรุปได้ดังนี้ 1 แฟนคลับฟุตบอลอาชีพของประเทศไทยส่วนใหญ่เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 60.2 ส่วนใหญ่มีช่วงอายุระหว่าง 15-25 ปี คิดเป็นร้อยละ 46.2 มีการศึกษาในระดับปริญญาตรี ร้อยละ 44.0 มีอาชีพเป็นเจ้าของธุรกิจส่วนตัว ร้อยละ 30.9 มีรายได้ส่วนใหญ่ 10,000-20,000 บาทต่อเดือน 2 การเปรียบเทียบทัศนคติของแฟนคลับพบว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ 0.05

จากการทบทวนผลการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปรายละเอียดในตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 2.1 ข้อค้นพบปัจจัยที่มีผลต่อแรงจูงใจ จากการทบทวนวรรณกรรมบางส่วน

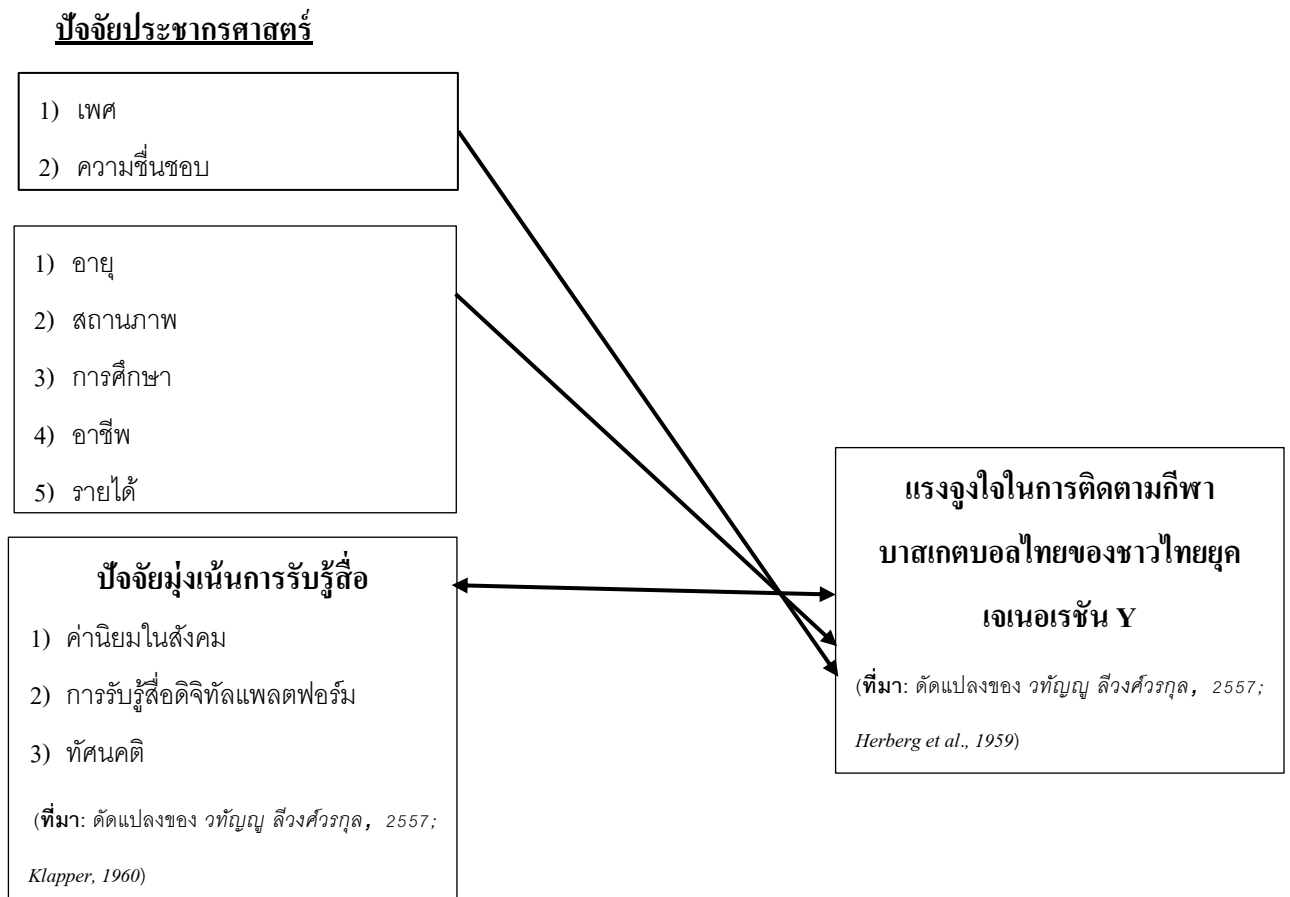
ผู้วิจัย (ปีเผยแพร่)	เรื่อง	ตัวแปรตาม	ตัวแปรอิสระ	ข้อค้นพบ (Findings)
วัญญู ลีวงศ์วรกุล (2557)	ปัจจัยที่มีผลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาฟุตบอลไทยของคนไทย	แรงจูงใจ	-การพัฒนา -ค่านิยมของสังคม -การรับรู้สื่อ -ทัศนคติ	-การพัฒนาองค์กรของวงการฟุตบอล ค่านิยมของสังคม การรับรู้สื่อ และทัศนคติมีอิทธิพลอย่างมากต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาฟุตบอลของคนไทยอย่างมีนัยสำคัญ
สมพร บุญคุณ และนพดล บุรณัญญ (2562)	ปัจจัยที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของบุคลากรสำนักงานทรัพย์สินส่วนพระมหากษัตริย์ กรุงเทพมหานคร	แรงจูงใจ	ปัจจัยค้ำจุน -ด้านนโยบายและการบริหาร -ด้านการปกครองบังคับบัญชา -ด้านสภาพการทำงานและความมั่นคง -ด้านผลประโยชน์ตอบแทน	ปัจจัยค้ำจุน โดยภาพรวมและรายด้าน 4 ด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด ลำดับแรก ด้านการปกครองบังคับบัญชา รองลงมา ด้านสภาพการทำงานและความมั่นคง ด้านนโยบายและการบริหาร และด้านผลประโยชน์ตอบแทนตามลำดับ
ปิยะณัฐ อุณพุทธคม และคณะ (2562)	ปัจจัยที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการจัดการกาไรในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย	แรงจูงใจในการจัดการกาไร	-ความเติบโตของบริษัท -ความสามารถในการทำกาไร - ความเสี่ยงทางการเงิน - กระแสเงินสดจากการดำเนินงาน	กระแสเงินสดจากการดำเนินงานส่งผลเชิงลบ ขณะที่ความสามารถในการทำกาไรมีผลเชิงบวก อย่างมีนัยสำคัญ ต่อการจัดการกาไร การเติบโตของบริษัทและขนาดบริษัท มีผลเชิงบวก ขณะที่ความเสี่ยงทางการเงินมีผลกระทบเชิงลบ แต่ไม่มีนัยสำคัญในการส่งผลต่อการจัดการกาไร
พรทวี เกื้อนคำแสน และบุญญรัตน์ สัมพันธ์วัฒนะชัย (2559)	ปัจจัยที่มีผลต่อแรงจูงใจในการตัดสินใจเลือกทำงานของพนักงานระดับปฏิบัติการในนิคมอุตสาหกรรมเหมราช อีสเทิร์นซีบอร์ด จังหวัดระยอง	แรงจูงใจในการตัดสินใจ	-ลักษณะงาน -การยกย่องนับถือ -ความสำเร็จของงาน -ความก้าวหน้าในอาชีพ	ปัจจัยจูงใจ กับปัจจัยค้ำจุนมีผลต่อการตัดสินใจเลือกทำงานของพนักงานอยู่ในระดับปานกลาง และ ปัจจัยจูงใจ กับปัจจัยค้ำจุนด้านความสำเร็จของงานมีความสัมพันธ์ต่อการตัดสินใจเลือกทำงานของพนักงานในระดับต่ำมีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกัน

<p>พิชญานา ชินคำ และ จูรีวัลย์ ภักดีวุฒิ (2561)</p>	<p>กลยุทธ์การจูงใจที่มีผลต่อพฤติกรรม การตัดสินใจเลือกบริษัทประกันชีวิต ของตัวแทนประกันชีวิต ในเขตจังหวัดร้อยเอ็ด</p>	<p>พ ฤ ตี ก ร ร ม ก า ร ตัดสินใจเลือก</p>	<p>-กลยุทธ์การจูงใจด้วยรางวัล ตอบแทน - กลยุทธ์การจูงใจด้วย ลักษณะการทำงาน - กลยุทธ์การจูงใจด้วย รูปแบบการจัดการทำงาน</p>	<p>กลยุทธ์การจูงใจของบริษัท ประกันชีวิตประกอบไปด้วย กลยุทธ์การจูงใจ 3 ด้าน คือ กล ยุทธ์การจูงใจ ด้วยรางวัลตอบแทน กลยุทธ์ การจูงใจด้วยลักษณะการ ทำงาน กลยุทธ์การจูงใจด้วย รูปแบบการจัดการทำงาน โดยรวมอยู่ใน ระดับมาก ด้านที่มากที่สุด คือ กลยุทธ์การจูงใจด้วยรูปแบบ การทำงาน</p>
<p>ศยามล ศรสวรรณศรี (2563)</p>	<p>ปัจจัยที่มีผลต่อแรงจูงใจในการเลือก เรียนภาษาเกาหลีระดับมัธยมศึกษา และระดับมหาวิทยาลัยในเขต ภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย</p>	<p>แรงจูงใจ</p>	<p>-ด้านความชอบภายใน -ด้านการใช้เป็นเครื่องมือ</p>	<p>แรงจูงใจในการเลือกเรียน ภาษาเกาหลีของกลุ่มตัวอย่าง อันดับแรกคือ แรงจูงใจจาก ตนเอง ความคาดหวังหลัง เรียนจบจากสถาบัน การศึกษาของกลุ่มตัวอย่าง อันดับแรกคือ สามารถเข้าใจ ภาษาเกาหลีได้เป็นอย่างดี เพศ อายุและระดับการศึกษามีผล ต่อแรงจูงใจจากตนเอง แรงจูงใจจากสังคมแวดล้อม และแรงจูงใจจากหลักสูตร และสถาบันการศึกษาในการ เลือกเรียนภาษาเกาหลีแตกต่างกัน</p>

ที่มา: จากการทบทวนวรรณกรรม

2.6 กรอบแนวคิดการวิจัย

จากการทบทวนวรรณกรรมข้างต้น ผู้วิจัยสามารถกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย แสดงดังภาพที่ 1



บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัย เรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของคนไทยกลุ่ม Generation Y ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรตาม คือ แรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของคนไทยกลุ่ม Generation Y ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล โดยมีรายละเอียด ดังนี้

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ทั้งนี้ การศึกษานี้ไม่ทราบขนาดประชากรที่แน่นอน ผู้วิจัยจึงกำหนดขนาดประชากรที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ดังนั้น z เท่ากับ 1.96 มีความคลาดเคลื่อนสูงสุดไม่เกิน 5% หรือกำหนดให้มีค่าความคาดหวังสูงสุด 5% (กลาย วานิชบัญชา, 2547) โดยคำนวณจากสูตร ดังนี้

$$n = \frac{Z_{1-\alpha/2}^2 Pq}{(e)^2} \dots\dots\dots (1)$$

- โดยที่
- n = ขนาดตัวอย่าง
 - N = ขนาดประชากร
 - e = ค่าความคลาดเคลื่อนในการสุ่มตัวอย่าง (สูงสุดได้ไม่เกิน 5%)
 - P = ค่าประมาณเปอร์เซ็นต์ที่คาดหวัง
 - $q = 1 - P$

$Z_{1-\alpha/2}^2 = Z_{0.975}^2$ เพราะฉะนั้น ระดับความเชื่อมั่นจะเท่ากับ 1.96 ดังนั้น สามารถแทนค่าในสูตร (1) ข้างต้น ได้ดังนี้

$$= \frac{(1.96)^2(0.5)(0.5)}{(0.05)^2}$$

$$n = 384.16 \text{ หรือ } 385 \text{ ตัวอย่าง}$$

สรุปแล้วผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลจากการสำรวจตัวอย่าง ทั้งสิ้น 400 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เฉพาะชาวไทยกลุ่ม Gen Y

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ครั้งนี้ เป็นแบบสอบถาม (Questionnaire) แบ่งเป็น 4 ส่วน คือ

ตอนที่ 1 : แบบสอบถามข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเองตาม กรอบแนวคิดการวิจัย ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา รายได้ ความชื่นชอบ

ตอนที่ 2 : แบบสอบถามเกี่ยวกับค่านิยมในสังคมไทย

ตอนที่ 3 : แบบสอบถามเกี่ยวกับเกี่ยวกับรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม

ตอนที่ 4 : แบบสอบถามเกี่ยวกับเกี่ยวกับทัศนคติ

ตอนที่ 5 : แบบสอบถามเกี่ยวกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย

เครื่องมือแบบสอบถามเก็บข้อมูลมีระดับมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับของ Likert's scale ดังนี้

ระดับความคิดเห็นจะมีการวัดตามก้าน้ำหนักตัวเลข ดังนี้

1. ระดับความคิดเห็นด้วยน้อยที่สุด มีค่าคะแนนเป็น 1
2. ระดับความคิดเห็นด้วยน้อย มีค่าคะแนนเป็น 2
3. ระดับความคิดเห็นด้วยปานกลาง มีค่าคะแนนเป็น 3
4. ระดับความคิดเห็นด้วยมาก มีค่าคะแนนเป็น 4

5. ระดับความคิดเห็นด้วยมากที่สุด มีค่าคะแนนเป็น 5 ระดับมาตราส่วนประมาณค่า

(Rating Scale) 5 ระดับ ของ Likert's scale ในแบบสอบถามข้างต้นนำมาหาค่าเฉลี่ยตามช่วงเกณฑ์มีดังนี้

ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
4.21 – 5.00	มากที่สุด
3.41 – 4.20	มาก
2.61 – 3.40	ปานกลาง
1.81 – 2.60	น้อย
1.0 – 1.80	น้อยที่สุด

3.3 การรวบรวมข้อมูล (Data Collection)

ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล มีดังนี้

3.3.1 ผู้วิจัยทำการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) จากคนวัยทำงานที่ปฏิบัติงานประจำในองค์กรภาคเอกชนหรือภาครัฐบาล และอยู่ในพื้นที่เขตกรุงเทพมหานคร

3.3.2 ซึ่งเจตนาถึงวัตถุประสงค์ของการทำวิจัยรวมทั้งหลักเกณฑ์ในการออกแบบสอบถามเพื่อให้ผู้ตอบแบบสอบถาม มีความเข้าใจในข้อคำถาม และความต้องการของผู้วิจัย

3.3.3 ทำการแจกแบบสอบถามให้กับตัวอย่าง

3.3.4 นำแบบสอบถามที่ได้มาทำการตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ของแบบสอบถาม และนำข้อมูลไปวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์เชิงสถิติ

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงสถิติ

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลของการวิจัยในครั้งนี้ใช้สถิติ ดังต่อไปนี้

3.4.1 จากข้อมูลแบบสอบถามที่ได้ทำการสำรวจมาทำการรวบรวมเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและสมบูรณ์ของแบบสอบถาม

3.4.2 ทำการลงรหัสและนำข้อมูลมาบันทึกเพื่อทำการประมวลผลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์เชิงสถิติ โดยมีการวิเคราะห์ผลการศึกษาให้บรรลุวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. ศึกษาอิทธิพลของ เพศ และความชื่นชอบ ที่มีต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทย กลุ่ม Gen Y ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

การศึกษานี้ วิเคราะห์ตัวแปร 2 กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นอิสระจากกัน ซึ่งจะวัดด้วยค่าสถิติ Independent sample t-test ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

2. ศึกษาเปรียบเทียบปัจจัยส่วนบุคคล (ได้แก่ อายุ การศึกษา อาชีพ สถานภาพ และรายได้) ที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยกลุ่ม Gen Y ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

การศึกษานี้ จะวิเคราะห์ตัวแปรปัจจัยส่วนบุคคล ตั้งแต่ 3 กลุ่มตัวอย่างขึ้นไป ด้วยค่าสถิติ F-test (One way ANOVA) ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 จากนั้น เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยแบบรายคู่ (Multiple comparison) ด้วยวิธี Least Significant Differences (LSD) ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

(1) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยค่านิยมในสังคมกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยกลุ่ม Gen Y ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

(2) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยกลุ่ม Gen Y ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

(3) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยทัศนคติกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยกลุ่ม Gen Y ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

การศึกษานี้ ข้อ (3) (4) (5) ข้างต้น ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของตัวแปรเชิงปริมาณด้วยการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Correlation Coefficient; r) ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

ค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน ในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์

0.81-1.00	หมายถึง	มีความสัมพันธ์ระดับสูงมาก
0.61-0.80	หมายถึง	มีความสัมพันธ์ระดับสูง
0.41-0.60	หมายถึง	มีความสัมพันธ์ระดับปานกลาง
0.21-0.40	หมายถึง	มีความสัมพันธ์ระดับต่ำ
0.01-0.20	หมายถึง	มีความสัมพันธ์ระดับต่ำมาก
0.00	หมายถึง	ไม่มีความสัมพันธ์ต่อกัน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง **ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของคนไทยกลุ่ม Generation Y ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล** ในการวิจัยนี้ ตัวอย่างที่ใช้ศึกษา คือ ประชาชนคนไทยเจนเนอเรชัน Y ที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล จำนวน 400 ตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และนำเสนอในรูปแบบของตารางประกอบคำอธิบายดังนี้

- 4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
- 4.2 ข้อมูลเกี่ยวกับค่านิยมในสังคม
- 4.3 ข้อมูลเกี่ยวกับการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม
- 4.4 ข้อมูลเกี่ยวกับทัศนคติ
- 4.5 ข้อมูลเกี่ยวกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย
- 4.6 การทดสอบสมมติฐาน

4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (ตัวอย่าง)

การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับ เพศ อายุ สถานภาพ การศึกษา อาชีพ รายได้ต่อเดือน คำถามยืนยันว่าปกติท่านชื่นชอบรับชมการแข่งขันบาสเกตบอลไทย ซึ่งผลการวิเคราะห์มีดังนี้

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	302	75.5
หญิง	98	24.5
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 4.1 ข้างต้น ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 302 คิดเป็นร้อยละ 75.5 รองลงมาคือเพศหญิง จำนวน 98 คิดเป็นร้อยละ 24.5

ตารางที่ 4.2 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 25 ปี	154	38.5
26 - 29 ปี	135	33.8
30 – 34 ปี	45	11.3
35 - 38 ปี	66	16.5
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 4.2 ข้างต้น ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีอายุ ต่ำกว่า 25 ปี จำนวน 154 คิดเป็นร้อยละ 38.5 รองลงมาคือ 26 - 29 ปี จำนวน 135 คิดเป็นร้อยละ 33.8 35 - 38 ปี จำนวน 66 คิดเป็นร้อยละ 16.5 และ 30 – 34 ปี จำนวน 45 คิดเป็นร้อยละ 11.3 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.3 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามสถานภาพ

สถานภาพ	จำนวน	ร้อยละ
โสด	319	79.8
จดทะเบียนสมรส	72	18.0
หม้าย/หย่าร้าง	9	2.3
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 4.3 ข้างต้น ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีสถานภาพ โสด จำนวน 319 คิดเป็นร้อยละ 79.8 รองลงมาคือ จดทะเบียนสมรส จำนวน 72 คิดเป็นร้อยละ 18.0 และ หม้าย/หย่าร้าง จำนวน 9 คิดเป็นร้อยละ 2.3 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.4 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามการศึกษา

การศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่าปริญญาตรี	39	9.8
ปริญญาตรี	276	69.0
สูงกว่าปริญญาตรี	85	21.3
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 4.4 ข้างต้น ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีระดับการศึกษา ปริญญาตรี จำนวน 276 คิดเป็นร้อยละ 69.0 รองลงมาคือ สูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 85 คิดเป็นร้อยละ 21.3 และ ต่ำกว่าปริญญาตรี จำนวน 39 คิดเป็นร้อยละ 9.8 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.5 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	จำนวน	ร้อยละ
ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ	57	14.3
พนักงานบริษัทเอกชน	102	25.5
รับจ้างทั่วไป	84	21.0
พ่อบ้าน/แม่บ้าน	21	5.3
นักเรียน/นักศึกษา	136	34.0
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 4.5 ข้างต้น ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีอาชีพ นักเรียน/นักศึกษา จำนวน 136 คิดเป็นร้อยละ 34.0 รองลงมาคือ พนักงานบริษัทเอกชน จำนวน 102 คิดเป็นร้อยละ 25.5 รับจ้างทั่วไป จำนวน 84 คิดเป็นร้อยละ 21.0 ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ จำนวน 57 คิดเป็นร้อยละ 14.3 และ พ่อบ้าน/แม่บ้าน จำนวน 21 คิดเป็นร้อยละ 5.3 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.6 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามรายได้ต่อเดือน

รายได้ต่อเดือน	จำนวน	ร้อยละ
ไม่เกิน 10,000 บาท	71	17.8
10,001-20,000 บาท	113	28.3
20,001-30,000บาท	116	29.0
มากกว่า 30,000 บาท	100	25.0
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 4.6 ข้างต้น ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 20,001-30,000บาท จำนวน 116 คิดเป็นร้อยละ 29.0 รองลงมาคือ 10,001-20,000 บาท จำนวน 113 คิดเป็นร้อยละ 28.3มากกว่า 30,000 บาท จำนวน 100 คิดเป็นร้อยละ 25.0 และ ไม่เกิน 10,000 บาท จำนวน 71 คิดเป็นร้อยละ 17.8 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.7 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามคำถามยืนยันว่าปกติท่านชื่นชอบรับชมการแข่งขันบาสเกตบอลไทย

ชื่นชอบรับชมการแข่งขันบาสเกตบอลไทย	จำนวน	ร้อยละ
ชอบ	376	94.0
ไม่ชอบ	24	6.0
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 4.7 ข้างต้น ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ชื่นชอบรับชมการแข่งขันบาสเกตบอลไทย จำนวน 376 คิดเป็นร้อยละ 94.0 รองลงมาคือ ไม่ชอบ จำนวน 24 คิดเป็นร้อยละ 6.0 ตามลำดับ

4.2 ข้อมูลเกี่ยวกับค่านิยมในสังคม

การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับค่านิยมในสังคม ซึ่งผลการวิเคราะห์มีดังนี้

ตารางที่ 4.8 แสดงระดับค่านิยมในสังคม

ค่านิยมในสังคม	ระดับความคิดเห็นต่อแรงจูงใจ						S.D.	ความหมาย	
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	\bar{X}			
1. ท่านคิดว่า กีฬา บาสเกตบอลทำให้รู้จักการ รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย	216	131	46	6	1	4.39	0.77	มากที่สุด	
2. ท่านคิดว่า กีฬา บาสเกตบอลไทยเป็นการ ทำงานร่วมกันและพึงพา กันอย่างดีเยี่ยม	160	130	79	20	11	4.02	1.02	มาก	
3. ท่านชื่นชอบ ความสามารถของนักกีฬา บาสเกตบอลไทย	148	150	82	16	4	4.06	0.91	มาก	
4. ท่านคิดว่า ผลการทำงาน ของนักกีฬาบาสเกตบอล ไทย สำเร็จตามเป้าหมายที่ คาดหวัง	74	130	128	39	29	3.45	1.12	มาก	
	เฉลี่ยรวม						3.98	0.73	มาก

จากตารางที่ 4.8 ข้างต้น แสดงผลการวิเคราะห์ระดับค่านิยมในสังคม โดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.98) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าข้อที่มีระดับความคิดเห็นต่อแรงจูงใจมากที่สุด คือ ท่านคิดว่า กีฬาบาสเกตบอลทำให้รู้จักการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย (ค่าเฉลี่ย 4.39) รองลงมาคือ ท่านชื่นชอบความสามารถของนักกีฬาบาสเกตบอลไทย (ค่าเฉลี่ย 4.06) ท่านคิดว่า กีฬาบาสเกตบอลไทยเป็นการทำงานร่วมกันและพึ่งพากันอย่างดีเยี่ยม (ค่าเฉลี่ย 4.02) และ ท่านคิดว่า ผลการทำงานของนักกีฬาบาสเกตบอลไทย สำเร็จตามเป้าหมายที่คาดหวัง (ค่าเฉลี่ย 3.45) ตามลำดับ

4.3 ข้อมูลเกี่ยวกับการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม

การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม ซึ่งผลการวิเคราะห์มีดังนี้

ตารางที่ 4.9 ระดับการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม

การรับรู้สื่อดิจิทัล แพลตฟอร์ม	ระดับความคิดเห็นต่อแรงจูงใจ						\bar{X}	S.D.	ความหมาย
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด				
1. ท่านเปิดรับและสนใจ ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับ บาสเกตบอลไทย	149	161	68	18	4	4.08	0.90	มาก	
2. ท่านมีความสนใจในการ รับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับกีฬา บาสเกตบอลไทยผ่านทาง สื่อโซเชียลมีเดียต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต ยูทูป ฯลฯ	162	155	63	16	4	4.14	0.89	มาก	
3. ท่านมักจะติดตามความ เคลื่อนไหวหรือกระแส ของกีฬาบาสเกตบอลไทย ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์ม ต่างๆ	138	155	85	16	6	4.01	0.92	มาก	
4. ท่านเปิดรับข้อมูล ข่าวสารเกี่ยวกับกีฬา บาสเกตบอล ผ่านทางการ รับชม รับฟังจากสื่อดิจิทัล แพลตฟอร์มมากกว่าการ อ่าน	144	154	76	22	4	4.03	0.93	มาก	
	เฉลี่ยรวม						4.06	0.82	มาก

จากตารางที่ 4.9 ข้างต้น แสดงผลการวิเคราะห์ระดับการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม โดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.06) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าข้อที่มีระดับความคิดเห็นต่อแรงจูงใจมากที่สุด คือ ท่านมีความสนใจในการรับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับกีฬาบาสเกตบอลไทยผ่านทางสื่อโซเชียล

มีเดียต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต ยูทูป ฯลฯ (ค่าเฉลี่ย 4.14) รองลงมาคือ ท่านเปิดรับและสนใจข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับบาสเกตบอลไทย (ค่าเฉลี่ย 4.08) ท่านคิดว่า ท่านเปิดรับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับกีฬาบาสเกตบอล ผ่านทางการรับชม รับฟังจากสื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มมากกว่าการอ่าน (ค่าเฉลี่ย 4.03) และท่านมักจะติดตามความเคลื่อนไหวหรือกระแสของกีฬาบาสเกตบอลไทย ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มต่างๆ (ค่าเฉลี่ย 4.01) ตามลำดับ

4.4 ข้อมูลเกี่ยวกับทัศนคติ

การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับทัศนคติ ซึ่งผลการวิเคราะห์มีดังนี้

ตารางที่ 4.10 ระดับทัศนคติ

ทัศนคติ	ระดับความคิดเห็นต่อแรงจูงใจ					\bar{X}	S.D.	ความหมาย
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
1.ท่านมีทัศนคติที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอลไทย	111	147	103	30	9	3.80	1.00	มาก
2.ท่านมีทัศนคติที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอลไทย ที่เปลี่ยนแปลงไปตามการบริหารงานของหัวหน้าสมาคม ฯ	75	111	128	45	41	3.34	1.20	ปานกลาง
3.ท่านชื่นชมทักษะความสามารถของนักกีฬาบาสเกตบอลไทย	124	153	93	24	6	3.91	0.96	มาก
4.ท่านเห็นด้วย ในการพัฒนาทักษะความสามารถของนักกีฬาเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของกีฬาบาสเกตบอลไทยให้ดียิ่งขึ้น	206	104	66	20	4	4.22	0.96	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม						3.82	0.80	มาก

จากตารางที่ 4.10 ข้างต้น แสดงผลการวิเคราะห์ระดับทัศนคติ โดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.82) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าข้อที่มีระดับความคิดเห็นต่อแรงจูงใจมากที่สุด คือ ท่านเห็นด้วย ในการพัฒนาทักษะความสามารถของนักกีฬาเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของกีฬาบาสเกตบอลไทยให้ดียิ่งขึ้น (ค่าเฉลี่ย 4.22) รองลงมาคือ ท่านชื่นชมทักษะ ความสามารถของนักกีฬาบาสเกตบอลไทย (ค่าเฉลี่ย 3.91) ท่านมีทัศนคติที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอลไทย (ค่าเฉลี่ย 3.80) และ ท่านมีทัศนคติที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอลไทย ที่เปลี่ยนแปลงไปตามการบริหารงานของหัวหน้าสมาคม ฯ (ค่าเฉลี่ย 3.34) ตามลำดับ

4.5 ข้อมูลเกี่ยวกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย

การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ซึ่งผลการวิเคราะห์มีดังนี้

ตารางที่ 4.11 แสดงระดับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย

แรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย	ระดับความคิดเห็นต่อแรงจูงใจ						S.D.	ความหมาย
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	\bar{X}		
1.ท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล	241	120	31	7	1	4.48	0.74	มากที่สุด
	60.3	30.0	7.8	1.8	0.3			
2.ท่านชื่นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม	230	120	41	8	1	4.43	0.78	มากที่สุด
	57.5	30.0	10.3	2.0	0.3			
3.บาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น	240	120	32	6	2	4.48	0.75	มากที่สุด
	60.0	30.0	8.0	1.5	0.5			
4.ท่านชื่นชอบการดูจังหวะท่าคะแนนของบาสเกตบอลไทย	163	143	76	11	7	4.11	0.92	มาก
	40.8	35.8	19.0	2.8	1.8			

5.ท่านมีโอกาสออกไป สังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือ รู้จักเพื่อนใหม่ ๆเมื่อมีการ แข่งขันบาสเกตบอล	215	124	42	13	6	4.32	0.90	มากที่สุด
	53.8	31.0	10.5	3.3	1.5			
	เฉลี่ยรวม					4.36	0.66	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.11 ข้างต้น แสดงผลการวิเคราะห์ระดับแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.36) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าข้อที่มีระดับความคิดเห็นต่อแรงงูใจมากที่สุด คือ ท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล และบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น (ค่าเฉลี่ย 4.48) รองลงมาคือ ท่านชื่นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม (ค่าเฉลี่ย 4.43) ท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆเมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล (ค่าเฉลี่ย 4.32) และ ท่านชื่นชอบการดูจังหวะทำคะแนนของบาสเกตบอลไทย (ค่าเฉลี่ย 4.11) ตามลำดับ

4.6 การทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานหลักที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคลด้านเพศ อายุ อาชีพ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ต่อเดือน ชื่นชอบรับชมการแข่งขันบาสเกตบอลไทย ที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ที่ไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานย่อยที่ 1.1 เพศที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ไม่แตกต่างกัน

H_0 : เพศที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ไม่แตกต่างกัน

H_1 : เพศที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย แตกต่าง

ตารางที่ 4.12 ผลการเปรียบเทียบแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย โดยจำแนกตามเพศ

แรงงูใจ ^{ns}	เพศ ^{ns}	N	\bar{X}	S.D.	t	Sig.
1.ท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล	ชาย	302	4.54	0.73	2.754	0.395
	หญิง	98	4.31	0.74		
2.ท่านชื่นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม	ชาย	302	4.47	0.78	2.055	0.886
	หญิง	98	4.29	0.76		
3.บาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น	ชาย	302	4.48	0.77	0.395	0.538
	หญิง	98	4.45	0.69		
4.ท่านชื่นชอบการดูจังหวะทำคะแนนของบาสเกตบอลไทย	ชาย	302	4.08	0.94	1.034	0.747
	หญิง	98	4.19	0.87		
5.ท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล	ชาย	302	4.32	0.92	0.180	0.269
	หญิง	98	4.34	0.82		
โดยรวม	ชาย	302	4.37	0.67	0.840	0.527
	หญิง	98	4.31	0.61		

หมายเหตุ. * ns หมายถึง ไม่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ

จากตารางที่ 4.12 ข้างต้น แสดงผลวิเคราะห์การเปรียบเทียบแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย โดยจำแนกตามเพศ พบว่า เพศที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่ง ยอมรับสมมติฐาน

สมมติฐานย่อยที่ 1.2 อายุที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ไม่แตกต่างกัน

H_0 : อายุที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทยไม่แตกต่างกัน

H_1 : อายุที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทยแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.13 ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย โดยจำแนกตามอายุ

แรงจูง	อายุ	N	\bar{X}	S.D.	F	Sig.
1.ท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล	ต่ำกว่า 25 ปี	154	4.47	0.73	0.809	0.489
	26 - 29 ปี	135	4.42	0.75		
	30 - 34 ปี	45	4.56	0.59		
	35 - 38 ปี	66	4.58	0.80		
2.ท่านชื่นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม	ต่ำกว่า 25 ปี	154	4.38	0.79	0.571	0.634
	26 - 29 ปี	135	4.41	0.76		
	30 - 34 ปี	45	4.44	0.72		
	35 - 38 ปี	66	4.53	0.81		
3.บาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรงและเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น	ต่ำกว่า 25 ปี	154	4.42	0.79	0.577	0.630
	26 - 29 ปี	135	4.50	0.69		
	30 - 34 ปี	45	4.58	0.58		
	35 - 38 ปี	66	4.48	0.86		
4.ท่านชื่นชอบการดูจังหวะท่าละแนนของบาสเกตบอลไทย	ต่ำกว่า 25 ปี	154	4.10	0.99	0.906	0.438
	26 - 29 ปี	135	4.20	0.83		
	30 - 34 ปี	45	4.04	0.88		
	35 - 38 ปี	66	3.98	0.98		
5.ท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ๆเมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล	ต่ำกว่า 25 ปี	154	4.38	0.85	3.367	0.019*
	26 - 29 ปี	135	4.34	0.86		
	30 - 34 ปี	45	3.93	1.21		
	35 - 38 ปี	66	4.42	0.79		
โดยรวม	ต่ำกว่า 25 ปี	154	4.35	0.68	0.189	0.904
	26 - 29 ปี	135	4.37	0.65		
	30 - 34 ปี	45	4.31	0.57		
	35 - 38 ปี	66	4.40	0.72		

หมายเหตุ. *แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.13 ข้างต้น แสดงผลวิเคราะห์การเปรียบเทียบแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย โดยจำแนกตามอายุ พบว่า อายุที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่ง ขอมรับสมมติฐาน

ยกเว้น ด้านท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล (Sig 0.019) ปฏิเสธสมมติฐาน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 หมายความว่า มีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย แตกต่างกัน สามารถวิเคราะห์ความแปรปรวนเปรียบเทียบ (LSD) ดังตารางที่ 14

ตารางที่ 4.14 การวิเคราะห์ความแปรปรวนเปรียบเทียบแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล โดยจำแนกตามอายุเป็นรายคู่

อายุ	\bar{x}	ต่ำกว่า 25 ปี	26 - 29 ปี	30 - 34 ปี	35 - 38 ปี
		4.38	4.34	3.93	4.42
ต่ำกว่า 25 ปี	4.38	-	0.03588	.44329*	-0.04762
26 - 29 ปี	4.34		-	.40741*	-0.08350
30 - 34 ปี	3.93			-	-.49091*
35 - 38 ปี	4.42				-

หมายเหตุ. *แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.14 ข้างต้น การวิเคราะห์ความแปรปรวนเปรียบเทียบแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล โดยจำแนกตามอายุเป็นรายคู่ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีอายุต่ำกว่า 25 ปี มีแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย แตกต่างกันกับ ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีอายุ 30 - 34 ปี ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีอายุ 26 - 29 ปี มีแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย แตกต่างกันกับ ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีอายุ 30 - 34 ปี และ ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีอายุ 30 - 34 ปี มีแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย แตกต่างกันกับ ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีอายุ 35 - 38 ปี

สมมติฐานย่อยที่ 1.3 สถานภาพที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ไม่แตกต่างกัน

H_0 : สถานภาพที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ไม่แตกต่างกัน

H_1 : สถานภาพที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทยแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.15 ผลการเปรียบเทียบแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย โดยจำแนกตามสถานภาพ

แรงงูใจ ^{ns}	สถานภาพ ^{ns}	N	\bar{X}	S.D.	F	Sig.
1.ท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล	โสด	319	4.49	0.72	0.251	0.779
	จดทะเบียนสมรส	72	4.46	0.82		
	หม้าย/หย่าร้าง	9	4.33	0.50		
2.ท่านชื่นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม	โสด	319	4.44	0.77	0.182	0.833
	จดทะเบียนสมรส	72	4.38	0.85		
	หม้าย/หย่าร้าง	9	4.44	0.53		
3.บาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรงและเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น	โสด	319	4.49	0.73	0.425	0.654
	จดทะเบียนสมรส	72	4.40	0.87		
	หม้าย/หย่าร้าง	9	4.44	0.53		
4.ท่านชื่นชอบการดูจังหวะทำคะแนนของบาสเกตบอลไทย	โสด	319	4.13	0.93	0.518	0.596
	จดทะเบียนสมรส	72	4.01	0.96		
	หม้าย/หย่าร้าง	9	4.22	0.44		
5.ท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล	โสด	319	4.33	0.90	0.255	0.775
	จดทะเบียนสมรส	72	4.26	0.92		
	หม้าย/หย่าร้าง	9	4.44	0.53		
โดยรวม	โสด	319	4.38	0.64	0.364	0.695
	จดทะเบียนสมรส	72	4.30	0.75		
	หม้าย/หย่าร้าง	9	4.38	0.46		

หมายเหตุ. *ns หมายถึง ไม่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ

จากตารางที่ 4.15 ข้างต้น แสดงผลวิเคราะห์การเปรียบเทียบแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย โดยจำแนกตามสถานภาพ พบว่า สถานภาพที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงงูใจใน

การติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่ง ยอมรับสมมติฐาน

สมมติฐานย่อยที่ 1.4 การศึกษาที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ไม่แตกต่างกัน

H_0 : การศึกษาที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ไม่แตกต่างกัน

H_1 : การศึกษาที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทยแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.16 ผลการเปรียบเทียบแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย โดยจำแนกตามการศึกษา

แรงงูใจ ^{ns}	การศึกษา ^{ns}	N	\bar{X}	S.D.	F	Sig.
1.ท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล	ต่ำกว่าปริญญาตรี	39	4.62	0.75	0.750	0.473
	ปริญญาตรี	276	4.47	0.76		
	สูงกว่าปริญญาตรี	85	4.45	0.66		
2.ท่านชื่นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม	ต่ำกว่าปริญญาตรี	39	4.62	0.75	2.447	0.088
	ปริญญาตรี	276	4.44	0.75		
	สูงกว่าปริญญาตรี	85	4.29	0.84		
3.บาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น	ต่ำกว่าปริญญาตรี	39	4.54	0.82	0.469	0.626
	ปริญญาตรี	276	4.49	0.74		
	สูงกว่าปริญญาตรี	85	4.41	0.76		
4.ท่านชื่นชอบการดูจังหวะท่าคะแนนของบาสเกตบอลไทย	ต่ำกว่าปริญญาตรี	39	4.05	1.02	0.094	0.910
	ปริญญาตรี	276	4.12	0.92		
	สูงกว่าปริญญาตรี	85	4.11	0.89		
5.ท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือสู้อีกเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล	ต่ำกว่าปริญญาตรี	39	4.31	1.00	0.026	0.974
	ปริญญาตรี	276	4.32	0.91		
	สูงกว่าปริญญาตรี	85	4.34	0.80		
โดยรวม	ต่ำกว่าปริญญาตรี	39	4.43	0.71	0.361	0.698

ปริญญาตรี	276	4.37	0.65
สูงกว่าปริญญาตรี	85	4.32	0.66

หมายเหตุ. * ns หมายถึง ไม่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ

จากตารางที่ 4.16 แสดงผลวิเคราะห์การเปรียบเทียบแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย โดยจำแนกตามระดับการศึกษา พบว่า ระดับการศึกษาที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่ง ขอมรับสมมติฐาน

สมมติฐานย่อยที่ 1.5 อาชีพที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ไม่แตกต่างกัน

H_0 : อาชีพที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทยไม่แตกต่างกัน

H_1 : อาชีพที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทยแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.17 ผลการเปรียบเทียบแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย โดยจำแนกตามอาชีพ

แรงงูใจ	อาชีพ	N	\bar{X}	S.D.	F	Sig.
1.ท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล	ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ	57	4.51	0.85	1.048	0.382
	พนักงานบริษัทเอกชน	102	4.51	0.66		
	รับจ้างทั่วไป	84	4.44	0.66		
	พ่อบ้าน/แม่บ้าน	21	4.19	0.87		
	นักเรียน/นักศึกษา	136	4.52	0.76		
2.ท่านชื่นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็วและเป็นทีม	ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ	57	4.51	0.83	1.591	0.176
	พนักงานบริษัทเอกชน	102	4.47	0.67		
	รับจ้างทั่วไป	84	4.38	0.77		
	พ่อบ้าน/แม่บ้าน	21	4.05	0.86		
	นักเรียน/นักศึกษา	136	4.44	0.81		
3.บาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูน	ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ	57	4.54	0.83	2.801	0.026*
	พนักงานบริษัทเอกชน	102	4.59	0.57		

ความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น	รับจ้างทั่วไป	84	4.38	0.77		
	พ่อบ้าน/แม่บ้าน	21	4.05	0.97		
	นักเรียน/นักศึกษา	136	4.49	0.76		
4.ท่านชื่นชอบการดูจังหวะท่าคะแนนของบาสเกตบอลไทย	ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ	57	4.19	0.99	0.824	0.510
	พนักงานบริษัทเอกชน	102	4.21	0.87		
	รับจ้างทั่วไป	84	4.10	0.83		
	พ่อบ้าน/แม่บ้าน	21	3.90	0.77		
	นักเรียน/นักศึกษา	136	4.04	1.01		
5.ท่าน มี โอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล	ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ	57	4.40	1.05	0.497	0.738
	พนักงานบริษัทเอกชน	102	4.35	0.82		
	รับจ้างทั่วไป	84	4.30	0.79		
	พ่อบ้าน/แม่บ้าน	21	4.10	0.70		
	นักเรียน/นักศึกษา	136	4.32	0.98		
โดยรวม	ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ	57	4.43	0.80	1.611	0.171
	พนักงานบริษัทเอกชน	102	4.43	0.54		
	รับจ้างทั่วไป	84	4.32	0.59		
	พ่อบ้าน/แม่บ้าน	21	4.06	0.74		
	นักเรียน/นักศึกษา	136	4.36	0.70		

หมายเหตุ. *แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.17 ข้างต้น แสดงผลวิเคราะห์การเปรียบเทียบแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย โดยจำแนกตามอาชีพ พบว่า อาชีพที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่ง ยอมรับสมมติฐาน ยกเว้น ด้านบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น (Sig 0.026) ปฏิเสธสมมติฐาน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 หมายความว่า ความคิดเห็นบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย แตกต่างกัน สามารถวิเคราะห์ความแปรปรวนเปรียบเทียบ (LSD) ดังตารางที่ 18

ตารางที่ 4.18 การวิเคราะห์ความแปรปรวนเปรียบเทียบแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย บาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น โดยจำแนกตามอาชีพเป็นรายคู่

อาชีพ	\bar{x}	ข้าราชการ/ รัฐวิสาหกิจ	พนักงาน บริษัทเอกชน	รับจ้าง ทั่วไป	พ่อบ้าน/ แม่บ้าน	นักเรียน/ นักศึกษา
		4.54	4.59	4.38	4.05	4.49
ข้าราชการ/ รัฐวิสาหกิจ	4.54	-	-0.04438	0.16291	.49624*	0.05857
พนักงาน บริษัทเอกชน	4.59		-	0.20728	.54062*	0.10294
รับจ้างทั่วไป	4.38			-	0.33333	-0.10434
พ่อบ้าน/ แม่บ้าน	4.05				-	-.43768*
นักเรียน/ นักศึกษา	4.49					-

หมายเหตุ. *แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.18 ข้างต้น การวิเคราะห์ความแปรปรวนเปรียบเทียบแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย บาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น โดยจำแนกตามอาชีพเป็นรายคู่ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีอาชีพ ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ มีแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย แตกต่างกับกับ ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีอาชีพ พ่อบ้าน/แม่บ้าน ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีอาชีพพนักงานบริษัทเอกชน มีแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย แตกต่างกับกับผู้ตอบแบบสอบถามที่มีอาชีพพ่อบ้าน/แม่บ้าน และ ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีอาชีพพ่อบ้าน/แม่บ้าน มีแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย แตกต่างกับกับ ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีอาชีพนักเรียน/นักศึกษา

สมมติฐานย่อยที่ 1.6 รายได้ต่อเดือนที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ไม่แตกต่างกัน

H_0 : รายได้ต่อเดือนที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ไม่แตกต่างกัน

H_1 : รายได้ต่อเดือนที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.19 ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย โดยจำแนกตามรายได้ต่อเดือน

แรงจูง ^{ns}	รายได้ต่อเดือน ^{ns}	N	\bar{X}	S.D.	F	Sig.
1.ท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล	ไม่เกิน 10,000 บาท	71	4.65	0.72	2.112	0.098
	10,001-20,000 บาท	113	4.49	0.77		
	20,001-30,000บาท	116	4.37	0.73		
	มากกว่า 30,000 บาท	100	4.49	0.70		
2.ท่านชื่นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็วและเป็นทีม	ไม่เกิน 10,000 บาท	71	4.61	0.76	2.031	0.109
	10,001-20,000 บาท	113	4.42	0.80		
	20,001-30,000บาท	116	4.32	0.79		
	มากกว่า 30,000 บาท	100	4.43	0.73		
3.บาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรงและเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น	ไม่เกิน 10,000 บาท	71	4.65	0.68	2.031	0.109
	10,001-20,000 บาท	113	4.47	0.80		
	20,001-30,000บาท	116	4.37	0.73		
	มากกว่า 30,000 บาท	100	4.48	0.75		
4.ท่านชื่นชอบการดูจังหวะท่าคะแนนของบาสเกตบอลไทย	ไม่เกิน 10,000 บาท	71	4.28	0.83	1.495	0.216
	10,001-20,000 บาท	113	3.99	1.10		
	20,001-30,000บาท	116	4.14	0.86		
	มากกว่า 30,000 บาท	100	4.09	0.83		
5.ท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูงหรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ	ไม่เกิน 10,000 บาท	71	4.44	0.91	0.552	0.647
	10,001-20,000 บาท	113	4.30	1.05		
	20,001-30,000บาท	116	4.27	0.81		

เมื่อมีการแข่งขัน	มากกว่า 30,000 บาท	100	4.33	0.80		
บาสเกตบอล						
โดยรวม	ไม่เกิน 10,000 บาท	71	4.52	0.63	1.931	0.124
	10,001-20,000 บาท	113	4.33	0.70		
	20,001-30,000บาท	116	4.29	0.67		
	มากกว่า 30,000 บาท	100	4.36	0.62		

หมายเหตุ. * ns หมายถึง ไม่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ

จากตารางที่ 4.19 ข้างต้น แสดงผลวิเคราะห์การเปรียบเทียบแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย โดยจำแนกตามรายได้เฉลี่ยต่อเดือน พบว่า รายได้เฉลี่ยต่อเดือนที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่ง ขอมรับสมมติฐาน

สมมติฐานย่อยที่ 1.7 ชื่นชอบรับชมการแข่งขันบาสเกตบอลไทยที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ไม่แตกต่างกัน

H_0 : ชื่นชอบรับชมการแข่งขันบาสเกตบอลไทยที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ไม่แตกต่างกัน

H_1 : ชื่นชอบรับชมการแข่งขันบาสเกตบอลไทยที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.20 ผลการเปรียบเทียบแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย โดยจำแนกตามชั้นชอบรับชมการแข่งขันบาสเกตบอลไทย

แรงงูใจ	ชั้นชอบ	N	\bar{X}	S.D.	t	Sig.
1.ท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล	ชอบ	376	4.51	0.70	3.060	0.016*
	ไม่ชอบ	24	4.04	1.04		
2.ท่านชื่นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม	ชอบ	376	4.44	0.77	1.688	0.714
	ไม่ชอบ	24	4.17	0.82		
3.บาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น	ชอบ	376	4.49	0.74	1.238	0.779
	ไม่ชอบ	24	4.29	0.91		

4.ท่านชื่นชอบการดูจังหวะทำคะแนนของบาสเกตบอลไทย	ชอบ	376	4.14	0.90	2.905	0.042*
	ไม่ชอบ	24	3.58	1.14		
5.ท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล	ชอบ	376	4.37	0.86	4.000	0.007*
	ไม่ชอบ	24	3.63	1.17		
โดยรวม	ชอบ	376	4.39	0.66	3.262	0.181
	ไม่ชอบ	24	3.94	0.61		

หมายเหตุ. *แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.20 ข้างต้น แสดงผลวิเคราะห์การเปรียบเทียบแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย โดยจำแนกตามตามชื่นชอบรับชมการแข่งขันบาสเกตบอลไทย พบว่า ด้านท่านชื่นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม ด้านบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้นและ โดยรวม ยอมรับสมมติฐาน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานหลักที่ 2 ค่านิยมในสังคมมีความสัมพันธ์ต่อแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย

สมมติฐานย่อยที่ 2.1 ค่านิยมในสังคมมีความสัมพันธ์ต่อแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย

H_0 : ค่านิยมในสังคมไม่มีความสัมพันธ์ต่อแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย

H_1 : ค่านิยมในสังคมมีความสัมพันธ์ต่อแรงงูใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย

ตารางที่ 4.21 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างค่านิยมในสังคมกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย

ค่านิยมในสังคม	แรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย (ด้านภาพรวม)		
	r	Sig. (2-tailed)	ระดับความสัมพันธ์
1.ท่านคิดว่า กีฬาบาสเกตบอลทำให้รู้จักการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย	.472**	0.000	ปานกลาง
2.ท่านคิดว่า กีฬาบาสเกตบอลไทยเป็นการทำงานร่วมกันและพึ่งพากันอย่างดีเยี่ยม	.276**	0.000	ต่ำ
3.ท่านชื่นชมความสามารถของนักกีฬาบาสเกตบอลไทย	.392**	0.000	ต่ำ
4.ท่านคิดว่า ผลการทำงานของนักกีฬาบาสเกตบอลไทย สำเร็จตามเป้าหมายที่คาดหวัง	.157**	0.002	ต่ำ
รวม	.404**	0.000	ปานกลาง

หมายเหตุ. *นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.21 ข้างต้น แสดงความสัมพันธ์ระหว่างค่านิยมในสังคมกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย โดยรวม พบว่า ค่านิยมในสังคม มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก กล่าวคือ ค่านิยมในสังคม อยู่ในระดับปานกลาง จะมีแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย อยู่ในระดับปานกลาง เช่นกัน โดยความสัมพันธ์ที่พบอยู่ในระดับปานกลาง ($r = 0.404$)

สมมติฐานย่อยที่ 2.2 ค่านิยมในสังคมมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล

H_0 : ค่านิยมในสังคมไม่มีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล

H_1 : ค่านิยมในสังคมมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล

ตารางที่ 4.22 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างค่านิยมในสังคมกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล

ค่านิยมในสังคม	ท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล		
	r	Sig. (2-tailed)	ระดับความสัมพันธ์
1.ท่านคิดว่า กีฬาบาสเกตบอลทำให้รู้จักการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย	.392**	0.000	ต่ำ
2.ท่านคิดว่า กีฬาบาสเกตบอลไทยเป็นการทำงานร่วมกันและพึ่งพากันอย่างดีเยี่ยม	.147**	0.003	ต่ำ
3.ท่านชื่นชมความสามารถของนักกีฬาบาสเกตบอลไทย	.260**	0.000	ต่ำ
4.ท่านคิดว่า ผลการทำงานของนักกีฬาบาสเกตบอลไทย สำเร็จตามเป้าหมายที่คาดหวัง	0.029	0.557	ต่ำ

หมายเหตุ. *นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.22 ข้างต้น แสดงสัมพันธ์ระหว่างค่านิยมในสังคมกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล พบว่า ค่านิยมในสังคม มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก ยกเว้นด้านท่านคิดว่า ผลการทำงานของนักกีฬาบาสเกตบอลไทย สำเร็จตามเป้าหมายที่คาดหวัง ไม่มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล

สมมติฐานย่อยที่ 2.3 ค่านิยมในสังคมมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬา
บาสเกตบอลไทย ด้านท่านซึ่งชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม

H_0 : ค่านิยมในสังคมไม่มีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย
ด้านท่านซึ่งชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม

H_1 : ค่านิยมในสังคมมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้าน
ท่านซึ่งชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม

ตารางที่ 4.23 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างค่านิยมในสังคมกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬา
บาสเกตบอลไทย ด้านท่านซึ่งชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม

ค่านิยมในสังคม	ท่านซึ่งชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม		
	r	Sig. (2-tailed)	ระดับความสัมพันธ์
1.ท่านคิดว่า กีฬาบาสเกตบอลทำให้รู้จัก การรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย	.371**	0.000	ต่ำ
2.ท่านคิดว่า กีฬาบาสเกตบอลไทยเป็นการ ทำงานร่วมกันและพึ่งพากันอย่างดีเยี่ยม	.173**	0.001	ต่ำ
3.ท่านซึ่งชอบความสามารถของนักกีฬา บาสเกตบอลไทย	.280**	0.000	ต่ำ
4.ท่านคิดว่า ผลการทำงานของนักกีฬา บาสเกตบอลไทย สำเร็จตามเป้าหมายที่ คาดหวัง	0.044	0.385	ต่ำ

หมายเหตุ. *นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.23 ข้างต้น แสดงความความสัมพันธ์ระหว่างค่านิยมในสังคมกับแรงจูงใจใน
การติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านซึ่งชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว
และเป็นทีม พบว่า ค่านิยมในสังคม มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย
ด้านท่านซึ่งชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม อย่างมีนัยสำคัญทาง

สถิติที่ระดับ 0.01 โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก ยกเว้นด้านผลการทำงานของนักกีฬา
 บาสเกตบอลไทย สำเร็จตามเป้าหมายที่คาดหวัง ไม่มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬา
 บาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม

สมมติฐานย่อยที่ 2.4 ค่านิยมในสังคมมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬา
 บาสเกตบอลไทย ด้านบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความ
 อุดทนเพิ่มมากขึ้น

H_0 : ค่านิยมในสังคมไม่มีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย
 ด้านบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น

H_1 : ค่านิยมในสังคมมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้าน
 บาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น

ตารางที่ 4.24 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างค่านิยมในสังคมกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬา
 บาสเกตบอลไทย ด้านบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความ
 อุดทนเพิ่มมากขึ้น

ค่านิยมในสังคม	บาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น		
	r	Sig. (2-tailed)	ระดับความสัมพันธ์
1. ท่านคิดว่า กีฬาบาสเกตบอลทำให้รู้จัก การรู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย	.451 **	0.000	ปานกลาง
2. ท่านคิดว่า กีฬาบาสเกตบอลไทยเป็นการ ทำงานร่วมกันและพึ่งพากันอย่างดีเยี่ยม	.233 **	0.000	ต่ำ
3. ท่านชื่นชอบความสามารถของนักกีฬา บาสเกตบอลไทย	.301 **	0.000	ต่ำ

4. ท่านคิดว่า ผลการทำงานของนักกีฬา บาสเกตบอลไทย สำเร็จตามเป้าหมายที่ คาดหวัง	0.060	0.232	ต่ำ
--	-------	-------	-----

หมายเหตุ. *นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.24 ข้างต้น แสดงความสัมพันธ์ระหว่างค่านิยมในสังคมกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น พบว่า ค่านิยมในสังคม มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก ยกเว้นด้านท่านคิดว่า ผลการทำงานของนักกีฬาบาสเกตบอลไทย สำเร็จตามเป้าหมายที่คาดหวัง ไม่มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น

สมมติฐานย่อยที่ 2.5 ค่านิยมในสังคมมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการดูจังหวะทำคะแนนของบาสเกตบอลไทย

H_0 : ค่านิยมในสังคมไม่มีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการดูจังหวะทำคะแนนของบาสเกตบอลไทย

H_1 : ค่านิยมในสังคมมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการดูจังหวะทำคะแนนของบาสเกตบอลไทย

ตารางที่ 4.25 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างค่านิยมในสังคมกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการดูจังหวะทำคะแนนของบาสเกตบอลไทย

	ค่านิยมในสังคม		ระดับความสัมพันธ์
		ท่านชื่นชอบการดูจังหวะทำคะแนนของ บาสเกตบอลไทย	
	r	Sig. (2-tailed)	
1. ท่านคิดว่า กีฬาบาสเกตบอลทำให้รู้จัก การรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย	.332**	0.000	ต่ำ

2.ท่านคิดว่า กีฬาบาสเกตบอลไทยเป็นการทำงานร่วมกันและพึ่งพากันอย่างดีเยี่ยม	.339**	0.000	ต่ำ
3.ท่านชื่นชอบความสามารถของนักกีฬาบาสเกตบอลไทย	.450**	0.000	ปานกลาง
4.ท่านคิดว่า ผลการทำงานของนักกีฬาบาสเกตบอลไทย สำเร็จตามเป้าหมายที่คาดหวัง	.344**	0.000	ต่ำ

หมายเหตุ. *นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.25 ข้างต้น แสดงความสัมพันธ์ระหว่างค่านิยมในสังคมกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการดูจังหวะท่าคะแนนของบาสเกตบอลไทย พบว่าค่านิยมในสังคม มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการดูจังหวะท่าคะแนนของบาสเกตบอลไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก

สมมติฐานย่อยที่ 2.6 ค่านิยมในสังคมมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล

H_0 : ค่านิยมในสังคมไม่มีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล

H_1 : ค่านิยมในสังคมมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล

ตารางที่ 4.26 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างค่านิยมในสังคมกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล

ค่านิยมในสังคม	ท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล		
	r	Sig. (2-tailed)	ระดับความสัมพันธ์
1.ท่านคิดว่า กีฬาบาสเกตบอลทำให้รู้จักการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย	.375**	0.000	ต่ำ
2.ท่านคิดว่า กีฬาบาสเกตบอลไทยเป็นการทำงานร่วมกันและพึ่งพากันอย่างดีเยี่ยม	.203**	0.000	ต่ำ
3.ท่านชื่นชมความสามารถของนักกีฬาบาสเกตบอลไทย	.273**	0.000	ต่ำ
4.ท่านคิดว่า ผลการทำงานของนักกีฬาบาสเกตบอลไทย สำเร็จตามเป้าหมายที่คาดหวัง	.111*	0.026	ต่ำมาก

หมายเหตุ. *นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.26 ข้างต้น แสดงความสัมพันธ์ระหว่างค่านิยมในสังคมกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล พบว่า ค่านิยมในสังคม มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก

สมมติฐานหลักที่ 3 การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย

สมมติฐานย่อยที่ 3.1 การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย

H_0 : การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มไม่มีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย

H_1 : การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย

ตารางที่ 4.27 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย

การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม	แรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย (ด้านภาพรวม)		
	r	Sig. (2-tailed)	ระดับความสัมพันธ์
1. ท่านเปิดรับและสนใจข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับบาสเกตบอลไทย	.569**	0.000	ปานกลาง
2. ท่านมีความสนใจในการรับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับกีฬาบาสเกตบอลไทยผ่านทางสื่อโซเชียลมีเดียต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต ยูทูป ฯลฯ	.596**	0.000	ปานกลาง
3. ท่านมักจะติดตามความเคลื่อนไหวหรือกระแสของกีฬาบาสเกตบอลไทย ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มต่างๆ	.499**	0.000	ปานกลาง

4. ท่านเปิดรับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับกีฬา		0.000	ปานกลาง
บาสเกตบอล ผ่านทางการรับชม รับประทานอาหาร	.582**		
สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มมากกว่าการอ่าน			
รวม	.624**	0.000	สูง

หมายเหตุ. *นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.27 ข้างต้น แสดงความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย พบว่า การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก อยู่ในระดับสูง

สมมติฐานย่อยที่ 3.2 การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล

H_0 : การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มไม่มีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล

H_1 : การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล

ตารางที่ 4.28 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล

การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม	ท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล		
	r	Sig. (2-tailed)	ระดับความสัมพันธ์
1. ท่านเปิดรับและสนใจข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับบาสเกตบอลไทย	.463**	0.000	ปานกลาง
2. ท่านมีความสนใจในการรับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับกีฬาบาสเกตบอลไทยผ่านทางสื่อโซเชียลมีเดียต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต ยูทูป ฯลฯ	.468**	0.000	ปานกลาง
3. ท่านมักจะติดตามความเคลื่อนไหวหรือกระแสของกีฬาบาสเกตบอลไทย ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มต่างๆ	.393**	0.000	ต่ำ
4. ท่านเปิดรับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับกีฬาบาสเกตบอล ผ่านทางการรับชม รัับฟังจากสื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มมากกว่าการอ่าน	.430**	0.000	ปานกลาง

หมายเหตุ. *นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.28 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล พบว่า การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก

สมมติฐานย่อยที่ 3.3 การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม

H_0 : การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม ไม่มีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม

H_1 : การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม

ตารางที่ 4.29 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม

การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม	ท่านชื่นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม		
	r	Sig. (2-tailed)	ระดับความสัมพันธ์
1. ท่านเปิดรับและสนใจข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับบาสเกตบอลไทย	.482**	0.000	ปานกลาง
2. ท่านมีความสนใจในการรับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับกีฬาบาสเกตบอลไทยผ่านทางสื่อโซเชียลมีเดียต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต ยูทูป ฯลฯ	.517**	0.000	ปานกลาง
3. ท่านมักจะติดตามความเคลื่อนไหวหรือกระแสของกีฬาบาสเกตบอลไทย ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มต่างๆ	.408**	0.000	ปานกลาง
4. ท่านเปิดรับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับกีฬาบาสเกตบอล ผ่านทางการรับชม รับฟังจากสื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มมากกว่าการอ่าน	.491**	0.000	ปานกลาง

หมายเหตุ. *นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.29 ข้างต้น แสดงความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม พบว่า การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก

สมมติฐานย่อยที่ 3.4 การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น

H_0 : การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มไม่มีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น

H_1 : การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น

ตารางที่ 4.30 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น

การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม	บาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น		
	r	Sig. (2-tailed)	ระดับความสัมพันธ์
1. ท่านเปิดรับและสนใจข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับบาสเกตบอลไทย	.500**	0.000	ปานกลาง
2. ท่านมีความสนใจในการรับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับกีฬาบาสเกตบอลไทยผ่านทาง	.536**	0.000	ปานกลาง

สื่อโซเชียลมีเดียต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต ยูทูบ ฯลฯ			
3. ท่านมักจะติดตามความเคลื่อนไหวหรือกระแสของกีฬาบาสเกตบอลไทย ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มต่างๆ	.455**	0.000	ปานกลาง
4. ท่านเปิดรับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับกีฬาบาสเกตบอล ผ่านทางการรับชม รับฟังจากสื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มมากกว่าการอ่าน	.492**	0.000	ปานกลาง

หมายเหตุ. *นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.30 ข้างต้น แสดงความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น พบว่า การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก

สมมติฐานย่อยที่ 3.5 การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการดูจังหวะทำคะแนนของบาสเกตบอลไทย

H_0 : การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มไม่มีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการดูจังหวะทำคะแนนของบาสเกตบอลไทย

H_1 : การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการดูจังหวะทำคะแนนของบาสเกตบอลไทย

ตารางที่ 4.31 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการดูจังหวะทำคะแนนของบาสเกตบอลไทย

การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม	ท่านชื่นชอบการดูจังหวะทำคะแนนของบาสเกตบอลไทย		
	r	Sig. (2-tailed)	ระดับความสัมพันธ์
1. ท่านเปิดรับและสนใจข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับบาสเกตบอลไทย	.432**	0.000	ปานกลาง
2. ท่านมีความสนใจในการรับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับกีฬาบาสเกตบอลไทยผ่านทางสื่อโซเชียลมีเดียต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต ยูทูป ฯลฯ	.456**	0.000	ปานกลาง
3. ท่านมักจะติดตามความเคลื่อนไหวหรือกระแสของกีฬาบาสเกตบอลไทย ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มต่างๆ	.395**	0.000	ต่ำ
4. ท่านเปิดรับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับกีฬาบาสเกตบอล ผ่านทางการรับชม รัฟฟังจากสื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มมากกว่าการอ่าน	.493**	0.000	ปานกลาง

หมายเหตุ. *นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.31 ข้างต้น แสดงความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการดูจังหวะทำคะแนนของบาสเกตบอลไทยพบว่า การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการดูจังหวะทำคะแนนของบาสเกตบอลไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก

สมมติฐานย่อยที่ 3.6 การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล

H_0 : การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มไม่มีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล

H_1 : การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล

ตารางที่ 4.32 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล

การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม	ท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล		
	r	Sig. (2-tailed)	ระดับความสัมพันธ์
1. ท่านเปิดรับและสนใจข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับบาสเกตบอลไทย	.436**	0.000	ปานกลาง
2. ท่านมีความสนใจในการรับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับกีฬาบาสเกตบอลไทยผ่านทางสื่อโซเชียลมีเดียต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต ยูทูป ฯลฯ	.445**	0.000	ปานกลาง
3. ท่านมักจะติดตามความเคลื่อนไหวหรือกระแสของกีฬาบาสเกตบอลไทย ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มต่างๆ	.375**	0.000	ต่ำ
4. ท่านเปิดรับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับกีฬาบาสเกตบอล ผ่านทางการรับชม รับฟังจากสื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มมากกว่าการอ่าน	.446**	0.000	ปานกลาง

หมายเหตุ. *นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.32 ข้างต้น แสดงความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล พบว่า การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก

สมมติฐานหลักที่ 4 ทศนคติมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย

สมมติฐานย่อยที่ 4.1 ทศนคติมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย

H_0 : ทศนคติไม่มีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย

H_1 : ทศนคติมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย

ตารางที่ 4.33 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทศนคติกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย

ทศนคติ	แรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย (ด้านภาพรวม)		
	r	Sig. (2-tailed)	ระดับความสัมพันธ์
1. ท่านมีทศนคติที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอลไทย	.411**	0.000	ปานกลาง
2. ท่านมีทศนคติที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอลไทย ที่เปลี่ยนแปลงไปตามการบริหารงานของหัวหน้าสมาคม ฯ	.181**	0.000	ต่ำมาก
3. ท่านชื่นชมทักษะ ความสามารถของนักกีฬาบาสเกตบอลไทย	.478**	0.000	ปานกลาง

4. ท่านเห็นด้วย ในการพัฒนาทักษะ ความสามารถของนักกีฬาเพื่อเพิ่ม ประสิทธิภาพของกีฬาบาสเกตบอลไทยให้ ดียิ่งขึ้น	.536**	0.000	ปานกลาง
รวม	.503**	0.000	ปานกลาง

หมายเหตุ. *นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.33 ข้างต้น แสดงความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย พบว่า ทัศนคติ มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก อยู่ในระดับปานกลาง ($r = .503$)

สมมติฐานย่อยที่ 4.2 ทัศนคติมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล

H_0 : ทัศนคติไม่มีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล

H_1 : ทัศนคติมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล

ตารางที่ 4.34 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล

ทัศนคติ	ท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล		
	r	Sig. (2-tailed)	ระดับความสัมพันธ์
1.ท่านมีทัศนคติที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอลไทย	.280**	0.000	ต่ำ
2.ท่านมีทัศนคติที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอลไทย ที่เปลี่ยนแปลงไปตามการบริหารงานของหัวหน้าสมาคม ฯ	0.083	0.096	ต่ำมาก
3.ท่านชื่นชมทักษะ ความสามารถของนักกีฬาบาสเกตบอลไทย	.353**	0.000	ต่ำ
4.ท่านเห็นด้วย ในการพัฒนาทักษะความสามารถของนักกีฬาเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของกีฬาบาสเกตบอลไทยให้ดียิ่งขึ้น	.473**	0.000	ปานกลาง

หมายเหตุ. *นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.34 ข้างต้น แสดงความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล พบว่า ทัศนคติ มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก ยกเว้นข้อ ท่านมีทัศนคติที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอลไทย ที่เปลี่ยนแปลงไปตามการบริหารงานของหัวหน้าสมาคม ฯ ไม่มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล

สมมติฐานย่อยที่ 4.3 ทัศนคติมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม

H_0 : ทักษะคิดไม่มีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม

H_1 : ทักษะคิดมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม

ตารางที่ 4.35 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะคิดกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม

ทักษะคิด	ท่านชื่นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม		
	r	Sig. (2-tailed)	ระดับความสัมพันธ์
1. ท่านมีทักษะคิดที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอลไทย	.331**	0.000	ต่ำ
2. ท่านมีทักษะคิดที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอลไทย ที่เปลี่ยนแปลงไปตามการบริหารงานของหัวหน้าสมาคม ฯ	.127*	0.011	ต่ำ
3. ท่านชื่นชมทักษะ ความสามารถของนักกีฬาบาสเกตบอลไทย	.392**	0.000	ต่ำ
4. ท่านเห็นด้วย ในการพัฒนาทักษะความสามารถของนักกีฬาเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของกีฬาบาสเกตบอลไทยให้ดียิ่งขึ้น	.493**	0.000	ปานกลาง

หมายเหตุ. *นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.35 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างทักษะคิดกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีมพบว่าทักษะคิด มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก

สมมติฐานย่อยที่ 4.4 ทักษะคิดมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น

H_0 : ทักษะคิดไม่มีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น

H_1 : ทักษะคิดมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น

ตารางที่ 4.36 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะคิดกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น

ทักษะคิด	บาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น		
	r	Sig. (2-tailed)	ระดับความสัมพันธ์
1. ท่านมีทักษะคิดที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอลไทย	.333**	0.000	ต่ำ
2. ท่านมีทักษะคิดที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอลไทย ที่เปลี่ยนแปลงไปตามการบริหารงานของหัวหน้าสมาคม ฯ	0.087	0.081	ต่ำมาก
3. ท่านชื่นชมทักษะ ความสามารถของนักกีฬาบาสเกตบอลไทย	.419**	0.000	ปานกลาง
4. ท่านเห็นด้วย ในการพัฒนาทักษะความสามารถของนักกีฬาเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของกีฬาบาสเกตบอลไทยให้ดียิ่งขึ้น	.565**	0.000	ปานกลาง

หมายเหตุ. *นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.36 ข้างต้น แสดงความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น พบว่า ทัศนคติ มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก ยกเว้นข้อ ท่านมีทัศนคติที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอลไทย ที่เปลี่ยนแปลงไปตามการบริหารงานของหัวหน้าสมาคม ฯ ไม่มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น

สมมติฐานย่อยที่ 4.5 ทัศนคติมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการดูจังหวะทำคะแนนของบาสเกตบอลไทย

H_0 : ทัศนคติไม่มีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการดูจังหวะทำคะแนนของบาสเกตบอลไทย

H_1 : ทัศนคติมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการดูจังหวะทำคะแนนของบาสเกตบอลไทย

ตารางที่ 4.37 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการดูจังหวะทำคะแนนของบาสเกตบอลไทย

ทัศนคติ	ท่านชื่นชอบการดูจังหวะทำคะแนนของบาสเกตบอลไทย		
	r	Sig. (2-tailed)	ระดับความสัมพันธ์
1. ท่านมีทัศนคติที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอลไทย	.452**	0.000	ปานกลาง
2. ท่านมีทัศนคติที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอลไทย ที่เปลี่ยนแปลงไปตามการบริหารงานของหัวหน้าสมาคม ฯ	.265**	0.000	ต่ำ

3. ท่านชื่นชมทักษะ ความสามารถของ นักกีฬาบาสเกตบอลไทย	.456**	0.000	ปานกลาง
4. ท่านเห็นด้วย ในการพัฒนาทักษะ ความสามารถของนักกีฬาเพื่อเพิ่ม ประสิทธิภาพของกีฬาบาสเกตบอลไทยให้ ดียิ่งขึ้น	.379**	0.000	ต่ำ

หมายเหตุ. *นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.37 ข้างต้น แสดงความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชมการดูจังหวะท่าคะแนนของบาสเกตบอลไทย พบว่า ทัศนคติ มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชมการดูจังหวะท่าคะแนนของบาสเกตบอลไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก

สมมติฐานย่อยที่ 4.6 ทัศนคติมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล

H_0 : ทัศนคติไม่มีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล

H_1 : ทัศนคติมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล

ตารางที่ 4.38 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล

ทัศนคติ	ท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล		
	r	Sig. (2-tailed)	ระดับความสัมพันธ์
1. ท่านมีทัศนคติที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอลไทย	.253**	0.000	ต่ำ
2. ท่านมีทัศนคติที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอลไทย ที่เปลี่ยนแปลงไปตามการบริหารงานของหัวหน้าสมาคม ฯ	.141**	0.005	ต่ำ
3. ท่านชื่นชมทักษะ ความสามารถของนักกีฬาบาสเกตบอลไทย	.311**	0.000	ต่ำ
4. ท่านเห็นด้วย ในการพัฒนาทักษะความสามารถของนักกีฬาเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของกีฬาบาสเกตบอลไทยให้ดียิ่งขึ้น	.298**	0.000	ต่ำ

หมายเหตุ. *นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.38 ข้างต้น แสดงความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล พบว่า ทัศนคติ มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเรื่อง อิทธิพลของปัจจัยประชากรศาสตร์และปัจจัยการรับรู้สื่อที่มีต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยเจนเนอเรชัน Y ในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ในการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ รายละเอียดดังนี้

1. เพื่อศึกษาอิทธิพลของเพศที่มีต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y
2. เพื่อศึกษาอิทธิพลของความชื่นชอบที่มีต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y
3. เพื่อเปรียบเทียบปัจจัยส่วนบุคคล (อายุ สถานภาพ การศึกษา อาชีพ และรายได้ต่อเดือน) ที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาของบาสเกตบอลของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y
4. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างค่านิยมในสังคมกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y
5. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y
6. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ของชาวไทยกลุ่มเจนเนอเรชัน Y

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นแนวทางในการศึกษา วิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ลักษณะวิจัยเชิงสำรวจ โดยใช้แบบสอบถาม เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ประชาชนคนไทยเจนเนอเรชัน Y ที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล เนื่องจากไม่ทราบขนาดประชากรที่แน่นอน ผู้วิจัยจึงกำหนดขนาดประชากรที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ดังนั้น เท่ากับ 1.96 มีความคลาดเคลื่อนสูงสุดไม่เกิน 5% หรือกำหนดให้มีค่าความคาดหวังสูงสุด 5% (กัลยา วานิชปัญษา, 2547) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เท่ากับ 400 คน โดยเลือกใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง

ผู้วิจัยนำข้อมูลมาประมวลผลและวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปโดยใช้วิธีทางสถิติมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) ตัวแปรด้านคุณสมบัติของตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน และคำถามยืนยันว่าปกติท่านชื่นชอบชมการแข่งขันบาสเกตบอลไทย ซึ่งเป็นข้อมูลที่ใช้มาตรวัดนามบัญญัติ และจัดอันดับ เนื่องจากไม่สามารถวัดเป็นมูลค่าได้ และผู้วิจัยต้องการบรรยายเพื่อให้ทราบถึงจำนวนตัวอย่างจำแนกตามคุณสมบัติเท่านั้น ดังนั้น สถิติเหมาะสม คือ ค่าความถี่ (จำนวน) และค่าร้อยละ

ตัวแปรระดับความคิดเห็น ได้แก่ ค่านิยมในสังคม การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม ทักษะคติ และแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย เป็นข้อมูลที่ใช้มาตรวัดอันดับ เนื่องจากผู้ทำการวิจัยได้กำหนดค่าระการคะแนนในแต่ละระดับ และต้องการทราบจำนวนประชากรตัวอย่าง และค่าเฉลี่ยคะแนนของแต่ละระดับความคิดเห็น สถิติที่ใช้จึงได้แก่ ค่าความถี่ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงอนุมาน (Inferential statistics) ซึ่งได้แก่ การวิเคราะห์เพื่อทดสอบเปรียบเทียบปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน และคำถามยืนยันว่าปกติท่านชื่นชอบชมการแข่งขันบาสเกตบอลไทย ซึ่งจะวัดด้วยค่าสถิติ Independent sample t-test ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 และ F-test (One way ANOVA) ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 จากนั้น เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยแบบรายคู่ (Multiple comparison) ด้วยวิธี Least Significant Differences (LSD) ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 และทดสอบความสัมพันธ์ ได้แก่ ค่านิยมในสังคม การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม ทักษะคติ และแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้วยการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Correlation Coefficient; r) ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

5.1 สรุปผลการวิจัย

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย รองลงมาคือเพศหญิง มีอายุ ต่ำกว่า 25 ปี รองลงมาคือ 26 - 29 ปี มีสถานภาพโสด รองลงมาคือ จดทะเบียนสมรส มีระดับการศึกษาปริญญาตรี รองลงมาคือ สูงกว่าปริญญาตรี มีอาชีพ นักเรียน/นักศึกษา รองลงมาคือ พนักงานบริษัทเอกชน มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 20,001-30,000บาท รองลงมาคือ 10,001-20,000 บาท ซึ่งชื่นชอบชมการแข่งขันบาสเกตบอลไทย รองลงมาคือ ไม่ชอบ

ค่านิยมในสังคม โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าข้อที่มีระดับความคิดเห็นต่อแรงจูงใจมากที่สุด คือ ท่านคิดว่า กีฬาบาสเกตบอลทำให้รู้จักการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย รองลงมาคือ ท่านชื่นชอบความสามารถของนักกีฬาบาสเกตบอลไทย ท่านคิดว่า กีฬาบาสเกตบอลไทยเป็นการทำงานร่วมกันและพึ่งพากันอย่างดีเยี่ยม และ ท่านคิดว่า ผลการทำงานของนักกีฬาบาสเกตบอลไทย สำเร็จตามเป้าหมายที่คาดหวัง ตามลำดับ

การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าข้อที่มีระดับความคิดเห็นต่อแรงจูงใจมากที่สุด คือ ท่านมีความสนใจในการรับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับกีฬาบาสเกตบอลไทยผ่านทางสื่อโซเชียลมีเดียต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต ยูทูป ฯลฯ รองลงมาคือ ท่านเปิดรับและสนใจข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับบาสเกตบอลไทย ท่านคิดว่า ท่านเปิดรับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับกีฬาบาสเกตบอล ผ่านทางการรับชม รับฟังจากสื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มมากกว่าการอ่าน และ ท่านมักจะติดตามความเคลื่อนไหวหรือกระแสของกีฬาบาสเกตบอลไทย ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มต่างๆ ตามลำดับ

ทัศนคติ โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าข้อที่มีระดับความคิดเห็นต่อแรงจูงใจมากที่สุด คือ ท่านเห็นด้วย ในการพัฒนาทักษะความสามารถของนักกีฬาเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของกีฬาบาสเกตบอลไทยให้ดียิ่งขึ้น รองลงมาคือ ท่านชื่นชมทักษะ ความสามารถของนักกีฬาบาสเกตบอลไทย ท่านมีทัศนคติที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอลไทย และ ท่านมีทัศนคติที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอลไทย ที่เปลี่ยนแปลงไปตามการบริหารงานของหัวหน้าสมาคม ฯ ตามลำดับ

แรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าข้อที่มีระดับความคิดเห็นต่อแรงจูงใจมากที่สุด คือ ท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล และบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น รองลงมาคือ ท่านชื่นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม ท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอลและ ท่านชื่นชอบการดูจังหวะท่าคะแนนของบาสเกตบอลไทย ตามลำดับ

5.2 ผลการทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานหลักที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคลด้านเพศ อายุ อาชีพ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ต่อเดือน ชื่นชอบรับชมการแข่งขันบาสเกตบอลไทย ที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ที่ไม่แตกต่างกัน

เพศที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ไม่แตกต่างกัน ซึ่ง ขอมรับสมมติฐาน

อายุที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่ง ขอมรับสมมติฐาน ยกเว้น ด้านท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล ปฏิเสธสมมติฐาน หมายความว่ามีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล แตกต่างกันอย่างมีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย แตกต่างกัน

ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีอายุ ต่ำกว่า 25 ปี มีแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย แตกต่างกับ ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีอายุ 30 – 34 ปี ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีอายุ 26 - 29 ปี มีแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย แตกต่างกับ ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีอายุ 30 – 34 ปี และ ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีอายุ 30 – 34 ปี มีแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย แตกต่างกับ ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีอายุ 35 - 38 ปี

สถานภาพที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ไม่แตกต่างกัน ซึ่ง ขอมรับสมมติฐาน

ระดับการศึกษาที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ไม่แตกต่างกัน ซึ่ง ขอมรับสมมติฐาน

อาชีพที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ไม่แตกต่างกัน ซึ่ง ขอมรับสมมติฐาน ยกเว้น ด้านบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรงและเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น ปฏิเสธสมมติฐาน หมายความว่าความคิดเห็นบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น แตกต่างกันอย่างมีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย แตกต่างกัน

ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีอาชีพ ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ มีแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย แตกต่างกับ ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีอาชีพ พ่อบ้าน/แม่บ้าน ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีอาชีพพนักงานบริษัทเอกชน มีแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย แตกต่างกับ ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีอาชีพพ่อบ้าน/แม่บ้าน และ ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีอาชีพพ่อบ้าน/แม่บ้าน มีแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย แตกต่างกับ ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีอาชีพนักเรียน/นักศึกษา

รายได้เฉลี่ยต่อเดือนที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ไม่แตกต่างกัน ซึ่ง ขอมรับสมมติฐาน

ซึ่งชอบรับชมการแข่งขันบาสเกตบอลไทย พบว่า ด้านท่านชื่นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม ด้านบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้นและ โดยรวม ชอบรับชมมาตรฐาน

จากสมมติฐานหลักที่ 2 ค่านิยมในสังคมมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย

ค่านิยมในสังคม มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก กล่าวคือ ค่านิยมในสังคม อยู่ในระดับปานกลาง จะมีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย อยู่ในระดับปานกลาง เช่นกัน โดยความสัมพันธ์ที่พบอยู่ในระดับปานกลาง

ค่านิยมในสังคม มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก ยกเว้นด้านท่านคิดว่า ผลการทำงานของนักกีฬาบาสเกตบอลไทย สำเร็จตามเป้าหมายที่คาดหวัง ไม่มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล

ค่านิยมในสังคม มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก ยกเว้นด้านผลการทำงานของนักกีฬาบาสเกตบอลไทย สำเร็จตามเป้าหมายที่คาดหวัง ไม่มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม

ค่านิยมในสังคม มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น ความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก ยกเว้นด้านท่านคิดว่า ผลการทำงานของนักกีฬาบาสเกตบอลไทย สำเร็จตามเป้าหมายที่คาดหวัง ไม่มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น

ค่านิยมในสังคม มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการดูจังหวะทำคะแนนของบาสเกตบอลไทย โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก

ค่านิยมในสังคม มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีโอกาสดูออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก

จากสมมติฐานหลักที่ 3 การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย

การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก อยู่ในระดับสูง

การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก

การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก

การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก

การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการดูจังหวะทำคะแนนของบาสเกตบอลไทย โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก

การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีโอกาสดูออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก

จากสมมติฐานหลักที่ 4 ทักษะมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย

ทักษะ มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก อยู่ในระดับปานกลาง

ทักษะ มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก ยกเว้นข้อ ท่านมีทักษะที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอลไทย ที่เปลี่ยนแปลงไปตามการบริหารงานของหัวหน้าสมาคม ฯ ไม่มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล

ทักษะ มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก

ทักษะ มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก ยกเว้นข้อ ท่านมีทักษะที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอลไทย ที่เปลี่ยนแปลงไปตามการบริหารงานของหัวหน้าสมาคม ฯ ไม่มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น

ทักษะ มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านชื่นชอบการดูจังหวะท่าคะแนนของบาสเกตบอลไทย โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก

ทักษะ มีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ด้านท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก

5.3 อภิปรายผล

การศึกษา ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทยเจนเนอเรชัน Y ในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

ผลการศึกษา ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีอายุต่ำกว่า 25 ปี มีสถานภาพโสด มีระดับการศึกษาปริญญาตรี มีอาชีพนักเรียน/นักศึกษา มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน

20,001-30,000บาท ซึ่งชอบรับชมการแข่งขันบาสเกตบอลไทย ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ อธิปวัฒน์ ฉัตรกมลธรรม (2562) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจ เข้าร่วมบาสเกตบอลไทยแลนด์ลีก 2016 พบว่า ด้านข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้เข้าร่วมการแข่งขันบาสเกตบอลไทยแลนด์ลีก 2016 ของกลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามในการวิจัยครั้งนี้เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง มีอายุ 23 ปี การศึกษาระดับปริญญาตรี ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพนักเรียนนักศึกษา และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนอยู่ในช่วง 15,001 – 30,000 บาท

ผลการศึกษาค่านิยมในสังคม โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าข้อที่มีระดับความคิดเห็นต่อแรงจูงใจมากที่สุด คือ ท่านคิดว่ากีฬาบาสเกตบอลทำให้รู้จักการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย รองลงมาคือ ท่านชื่นชอบความสามารถของนักกีฬาบาสเกตบอลไทย ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ วทัญญู ลีวงศ์วรกุล (2557) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาฟุตบอลไทยของคนไทย ผลการศึกษาพบว่า การพัฒนาองค์กรของวงการฟุตบอล ค่านิยมของสังคม การรับรู้สื่อ และทัศนคติมีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาฟุตบอลไทยของคนไทย อย่างมีนัยสำคัญ

ผลการศึกษาการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าข้อที่มีระดับความคิดเห็นต่อแรงจูงใจมากที่สุด คือ ท่านมีความสนใจในการรับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับกีฬาบาสเกตบอลไทยผ่านทางสื่อโซเชียลมีเดียต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต ยูทูป ฯลฯ รองลงมาคือ ท่านเปิดรับและสนใจข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับบาสเกตบอลไทย ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ พงศกร รัตนวราหะ. (2561) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ลักษณะของสื่อและการเข้าถึงสื่อที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ข่าวสารผ่านป้ายโฆษณาดิจิทัล กรณีศึกษาร้านกาแฟระดับกลาง ผลการวิจัยพบว่า ผลจากการวัดระดับความสำคัญพบว่าปัจจัยลักษณะสื่อด้านข้อความ ด้านภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหว และด้านการออกแบบกราฟิกมีความสำคัญในระดับมาก การเข้าถึงสื่อ ด้านปัญหาจากสื่อ และด้านตำแหน่งการติดตั้งมีความสำคัญในระดับมาก ส่วนการรับรู้ข่าวสารผ่านป้ายโฆษณาดิจิทัล ด้านความง่ายต่อการใช้งาน และด้านการรับรู้ประโยชน์มีความสำคัญในระดับมาก

ผลการศึกษาทัศนคติ โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าข้อที่มีระดับความคิดเห็นต่อแรงจูงใจมากที่สุด คือ ท่านเห็นด้วยในการพัฒนาทักษะความสามารถของนักกีฬาเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของกีฬาบาสเกตบอลไทยให้ดียิ่งขึ้น รองลงมาคือ ท่านชื่นชมทักษะ ความสามารถของนักกีฬาบาสเกตบอลไทย ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ พงศ์ศิษฏ์ วรณวิจิตร (2560) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรม และทัศนคติของผู้ชมที่มีต่อรายการข่าวสถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 ผลการวิจัยพบว่า โดยภาพรวมมีทัศนคติอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.82)

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติด้านการใช้ประโยชน์จากข่าวมากที่สุดเป็นอันดับแรก โดยมีทัศนคติอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.86) รองลงมาได้แก่ ด้านความน่าเชื่อถือของแหล่งข่าว ด้านรูปแบบรายการข่าว และด้านคุณภาพข่าว มีทัศนคติอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 3.81, 3.80 และ 3.79) ตามลำดับ

ผลการศึกษาแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าข้อที่มีระดับความคิดเห็นต่อแรงจูงใจมากที่สุด คือ ท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล และบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น รองลงมาคือ ท่านชื่นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ สมพร บุญคุณ และนพดล บุรณันท์ (2562) ได้ทำการวิจัยเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของบุคลากร สำนักงานทรัพย์สินส่วนพระมหากษัตริย์ กรุงเทพมหานคร พบว่า ปัจจัยด้าน โดยภาพรวม และรายด้าน 4 ด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด ลำดับแรก ด้านการปกครองบังคับบัญชา รองลงมา ด้านสภาพการทำงานและความมั่นคง ด้านนโยบายและการบริหาร และด้านผลประโยชน์ตอบแทนตามลำดับ

ผลการศึกษาปัจจัยส่วนบุคคลด้านเพศ อายุ อาชีพ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ต่อเดือน ชื่นชอบรับชมการแข่งขันบาสเกตบอลไทย ที่แตกต่างกันมีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย ที่ไม่แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ เรืองณรงค์ฤทธิ์ นิ่มมาก (2564) ได้ทำการวิจัย แรงจูงใจของผู้เข้าชมการแข่งขันกีฬาฟุตบอลลีกอาชีพในประเทศไทย ผลการวิจัยพบว่า การเปรียบเทียบแรงจูงใจของผู้ชมการแข่งขันกีฬาฟุตบอลลีกอาชีพในประเทศไทย จำแนกตามปัจจัยลักษณะส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ผู้ชมการแข่งขันกีฬาฟุตบอลลีกอาชีพที่มีเพศ อายุ และสถานภาพสมรสต่างกัน มีแรงจูงใจในการเข้าชมการแข่งขันกีฬาฟุตบอลลีกอาชีพโดยรวม ไม่แตกต่างกัน และสอดคล้องกับผลการศึกษาของ สุรพงษ์ ภูณนรา. (2563) ได้ทำการวิจัย การสร้างแบบวัดสมรรถนะผู้ฝึกสอนฟุตบอลอาชีพในไทยลีก พบว่า การฝึกอบรมส่วนอายุและระดับการศึกษาที่แตกต่างกัน มีสมรรถนะไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับ อัญรินทร์ ต้นดิษฐ์ศักดิ์ (2562) ได้ทำการวิจัย ปัจจัยแรงจูงใจที่มีผลต่อค่านิยมการเดินลีลาเพื่อสุขภาพในสังคมไทย ผลการศึกษาพบว่า ผลการทดสอบสมมุติฐานพบว่า ข้อมูลส่วนบุคคลที่มีเพศ อายุ สถานภาพ รายได้เฉลี่ยต่อเดือนและระดับการศึกษาแตกต่างกันมีผลต่อค่านิยมการเดินลีลาเพื่อสุขภาพในสังคมไทยไม่แตกต่างกัน

ผลการศึกษาค่านิยมในสังคมมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ

ศุภาวดี ขุนทองจันทร์. (2559) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างโลกาภิวัตน์กับค่านิยมพื้นฐานในสังคมไทย ผลการศึกษาพบว่า โลกาภิวัตน์ด้านเศรษฐกิจมีความสัมพันธ์กับค่านิยมพื้นฐาน ด้านการประหยัดและอดออม ด้านการมีระเบียบวินัยและการเคารพกฎหมายและด้านความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ในระดับปานกลางและในทิศทางเดียวกัน ส่วนด้านการปฏิบัติตามคุณธรรมของศาสนา มีความสัมพันธ์อยู่ในระดับสูง โลกาภิวัตน์ด้านสังคมมีความสัมพันธ์กับค่านิยมพื้นฐาน ด้านการพึ่งพาตนเอง ด้านการมีระเบียบวินัยและด้านการเคารพกฎหมาย การปฏิบัติตามคุณธรรมของศาสนาและความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ในระดับปานกลางและทิศทางเดียวกัน ส่วนด้านวัฒนธรรมมีความสัมพันธ์กับค่านิยมพื้นฐาน ด้านความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ในระดับปานกลางและทิศทางเดียวกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการศึกษาการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ศิวฤทธิ์ พงศกรรังศิลป์ (2562) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ปัจจัยแห่งความสำเร็จในการประยุกต์ใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์มของธุรกิจโรงแรมในจังหวัดกระบี่ ผลการศึกษาพบว่า โดยการพัฒนาข้อมูลเพื่อสื่อสารออนไลน์ของธุรกิจจะมีความสัมพันธ์ต่อความต้องการเชื่อมต่อกับระบบดิจิทัลแพลตฟอร์ม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ รวมถึงถึงผู้ที่มีการดำเนินการออนไลน์แล้วจะมีทัศนคติที่ดีต่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม และมีความต้องการเชื่อมต่อกับดิจิทัลแพลตฟอร์ม ทั้งนี้ สิ่งที่ต้องเร่งดำเนินการพัฒนา คือ ความง่ายและสะดวกในการใช้งาน

ผลการศึกษาทัศนคติมีความสัมพันธ์ต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย โดยความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นไปในเชิงบวก ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ชีระศักดิ์ ทรัพย์ประเสริฐ. (2564) ได้ทำการวิจัยเรื่อง แรงจูงใจที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการออกกำลังกายของประชาชนที่มาใช้บริการสนามกีฬาจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ทัศนคติในการออกกำลังกาย มีอิทธิพลเชิงบวกต่อพฤติกรรมการออกกำลังกาย เนื่องจากผู้ที่มาออกกำลังกาย ภายในสนามกีฬาจังหวัดพระนครศรีอยุธยา เป็นบุคคลที่ให้ความสำคัญต่อการออกกำลังกาย และใส่ใจในสุขภาพโดยต้องการให้มีสุขภาพแข็งแรง จึงฝึกฝนให้เกิดทักษะและความตั้งใจในการ

5.4 ข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลของชาวไทย เจเนอเรชัน Y ในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล มีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งนี้

ค่านิยมในสังคม คือ กีฬาบาสเกตบอลทำให้รู้จักการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย มีชื่นชอบความสามารถของนักกีฬาบาสเกตบอลไทย กีฬาบาสเกตบอลไทยเป็นการทำงานร่วมกันและพึ่งพากันอย่างดีเยี่ยม และผลการทำงานของนักกีฬาบาสเกตบอลไทยสำเร็จตามเป้าหมายที่คาดหวัง ซึ่งจากผลวิจัยสามารถใช้เป็นแนวทางในสังคมเพื่อเป็นแนวทางในการเลือกพิจารณาเลือกรูปแบบค่านิยมเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการติดตามกีฬาบาสเกตบอล เพราะแต่ละรูปแบบของการตัดสินใจติดตามกีฬามีมูลค่าทางจิตใจที่แตกต่างกัน แต่สิ่งที่จะได้รับความสนใจกีฬาในทุก ๆ รูปแบบที่เหมือน ๆ กันคือ การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีแก่ผู้ที่ชื่นชอบ การภาพลักษณ์ที่ดีแก่กีฬาบาสเกตบอล และสามารถทำให้ผู้ที่ไม่ชื่นชอบเกิดเลือกตัดสินใจเลือกติดตามกีฬาบาสเกตบอลได้ในที่สุด

การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม มีความสนใจในการรับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับกีฬาบาสเกตบอลไทยผ่านทางสื่อโซเชียลมีเดียต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต ยูทูป ฯลฯ มีการเปิดรับและสนใจข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับบาสเกตบอลไทย เปิดรับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับกีฬาบาสเกตบอล ผ่านทางการรับชม รับฟังจากสื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มมากกว่าการอ่าน และมักจะติดตามความเคลื่อนไหวหรือกระแสของกีฬาบาสเกตบอลไทย ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มต่างๆ ควรสนับสนุนการใช้สื่อโซเชียลมีเดีย (SocialMedia) เช่น เฟสบุ๊ค (Face book) ส่งข้อความสั้น (SMS)และทวิตเตอร์ (Twitter) ร่วมในการจัดรายการโทรทัศน์เพื่อเพิ่มการสื่อสารสองทางและเพิ่มการประชาสัมพันธ์รายการโทรทัศน์เคเบิลทีวีให้มากขึ้นทางสื่อต่างๆ เพื่อให้ผู้ชมที่เป็นกลุ่มเป้าหมายรู้จัก และสนใจที่จะติดตามกีฬาบาสเกตบอล

ทัศนคติ เห็นด้วยในการพัฒนาทักษะความสามารถของนักกีฬาเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของกีฬาบาสเกตบอลไทยให้ดียิ่งขึ้น ชื่นชมทักษะความสามารถของนักกีฬาบาสเกตบอลไทย มีทัศนคติที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอลไทย และมีทัศนคติที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอลไทย ที่เปลี่ยนแปลงไปตามการบริหารงานของหัวหน้าสมาคม ฯ ดังนั้นผู้ที่เกี่ยวข้องกับกีฬาบาสเกตบอลควรรักษาชื่อเสียงและผลงานที่ดีไว้ให้ได้อย่างสม่ำเสมอ อาจจะต้องมีหน่วยงานสร้างความสัมพันธ์ โดยการให้ข้อมูลข่าวสารที่เพียงพอทั่วถึงและสะดวกต่อการให้ข้อมูลเพื่อรักษาทัศนคติของผู้รับชมที่มีต่อกีฬาบาสเกตบอลให้คงอยู่ต่อไป

แรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย คือมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล และบาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น ชื่นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว และเป็นทีม มีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอลและชื่นชอบการดูจังหวะท่าคะแนนของบาสเกตบอลไทย ควรนำผลที่ได้จากการวิจัยในครั้งนี้ไปใช้ประโยชน์ในการสร้าง

แรงจูงใจให้แก่ผู้เข้าชมกีฬาบาสเกตบอล เพื่อให้เกิดประโยชน์ในการติดตามกีฬาต่อไปรวมทั้งควรมีการพัฒนาวงการกีฬาบาสเกตบอลในประเทศไทยต่อไป

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาวิจัยพัฒนาองค์ประกอบภาพลักษณ์ของกีฬาบาสเกตบอล เพื่อเพิ่มศักยภาพในการพัฒนากีฬาบาสเกตบอล อีกทั้งการวิจัยในแนวทางการกำหนดนโยบายทางเศรษฐกิจและสังคมเพื่อเอื้อต่อการพัฒนาวงการกีฬาบาสเกตบอลอาชีพของประเทศไทยก้าวเข้าสู่การเป็นอุตสาหกรรมกีฬาอย่างเต็มตัว

2.2 ควรมีการศึกษาผู้ติดตามกีฬาบาสเกตบอล เจเนอเรชันอื่น และจังหวัดอื่น ๆ เพื่อจะได้นำข้อมูลที่ได้จากการวิจัยไปใช้ให้ประโยชน์ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

2.3 ควรศึกษาอัตลักษณ์ของกีฬาบาสเกตบอลเพื่อทำการเปรียบเทียบอัตลักษณ์ที่เป็นจุดเด่นของแต่ละทีมรวมถึงศึกษาความคาดหวังของผู้ติดตามกีฬาบาสเกตบอลเพื่อประโยชน์ในการวางแผนกลยุทธ์ในการพัฒนาทีมบาสเกตบอล

2.4 ควรมีการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ เก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์ผู้ติดตามกีฬาบาสเกตบอลถึงสาเหตุที่ชื่นชอบและติดตามกีฬาบาสเกตบอลและทำการวิจัยอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากการชื่นชอบเป็นเรื่องของความรู้สึกและความคิดเห็นส่วนบุคคล ซึ่งอาจเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- พัชสิทธิ์ ชมภูคำ และ ฉัฐธิดา จักรภีศรีสุข. (2563). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความพึงพอใจและแรงจูงใจในการทำงาน: กรณีศึกษาเปรียบเทียบคนเจนเนอเรชัน Y และเจนเนอเรชัน Z ในเขตกรุงเทพมหานคร*
- กีฬาบาสเกตบอลสโมสรอาชีพไทย กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย . (สมาคมบาสเกตบอลแห่งประเทศไทย เข้าถึงใน URL: <https://makemusicboston.org>)
- ณรงค์ฤทธิ์ นิ่มมาก. (2564) *แรงจูงใจของผู้เข้าชมการแข่งขันกีฬาฟุตบอลลีกอาชีพในประเทศไทย. คณะวิทยาศาสตร์การกีฬาและสุขภาพ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ วิทยาเขตชลบุรี*
- ธีระศักดิ์ ทรัพย์ประเสริฐ. (2564) *แรงจูงใจที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการออกกำลังกายของประชาชนที่มาใช้บริการสนามกีฬาจังหวัดพระนครศรีอยุธยา. คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ*
- ปิยะณัฐ ฤณพุททคม และ ภัทรภร กนิพันธ์ และ สัมฤทธิ์ ศิริคะเนรัตน์ .(2562). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการจัดการกาไรในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย* ขอนแก่น:มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
- พงศกร รัตนวราหะ. (2561) *ลักษณะของสื่อและการเข้าถึงสื่อที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ข่าวสารผ่านป้ายโฆษณาดิจิทัล กรณีศึกษาร้านกาแฟสดระดับกลาง คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี*
- พงศ์ศิษฐ์ วรรณวิจิตร. (2560). *การศึกษาพฤติกรรม และทัศนคติของผู้ชมที่มีต่อรายการข่าวสถานีวิทยุโทรทัศน์ กองทัพบกช่อง 5. สาขาวิชาการจัดการการสื่อสารแบบบูรณาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.*
- พรทวี เกื่อนคำแสน และ บุญญรัตน์ สัมพันธ์วัฒน์ชัย. (2559). *ปัจจัยที่มีผลต่อแรงจูงใจในการตัดสินใจเลือกทำงานของพนักงานระดับปฏิบัติการ ในนิคมอุตสาหกรรมเหมราช อีสเทิร์นซีบอร์ด จังหวัดระยอง กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยนานาชาติแอสแตมฟอร์ด*
- ภูธินัฐศรี รัตนวิริยะชัย. (2558). *แผนพัฒนาคุณภาพบุคลากรและจัดตั้งลีกบาสเกตบอลอาชีพในประเทศไทย ภายใต้ชื่อ Thailand National Basketball League* กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

- วาทัญญู ลีวงศ์วรกุล. (2557). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจในการติดตามกีฬาฟุตบอลไทยของคนไทย*
กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
- ศยามล ศรสวรรณศรี. (2563). *ปัจจัยที่มีผลต่อแรงจูงใจในการเลือกเรียนภาษาเกาหลีระดับมัธยมศึกษา
และระดับมหาวิทยาลัยในเขตภาคเหนือตอนบนของประเทศไทย เชียงใหม่ :*
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- ศิริฤทธิ์ พงศกรรังศิลป์. (2562). *ปัจจัยแห่งความสำเร็จในการประยุกต์ใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์มของธุรกิจ
โรงแรมในจังหวัดกระบี่. ม.วลัยลักษณ์*
- สมพร บุญคุณ และ นพดล บุรณันท์. (2562). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของบุคลากร
สำนักงานทรัพย์สินส่วนพระมหากษัตริย์ กรุงเทพมหานคร กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยราช
ภัฏสวนสุนันทา*
- สรรพัชญ์ ศรีสุพรรณ และ พิริยะ ผลพิรุฬห์. (2560). *การประมาณการค่าประสิทธิภาพการแข่งขัน
สืบค้นวันที่ 7 ตุลาคม 2564*
- สุภาวดี ขุนทองจันทร์. (2559). *ความสัมพันธ์ระหว่างโลกาภิวัตน์กับค่านิยมพื้นฐานในสังคมไทย.
สาขาวิชาการบริหารทรัพยากรมนุษย์ คณะบริหารธุรกิจและการจัดการ มหาวิทยาลัยราช
ภัฏอุบลราชธานี*
- สุรพงษ์ ภูถนรธา. (2563). *การสร้างแบบวัดสมรรถนะผู้ฝึกสอนฟุตบอลอาชีพในไทยลีก. คณะ
วิทยาศาสตร์การกีฬา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์*
- อชิปวัฒน์ ฉัตรกมลธรรม. (2562) *ปัจจัยส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าชม
บาสเกตบอลไทยแลนด์ลีก 2016. คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*
- อัญรินทร์ ดันดีอักษรศักดิ์. (2562) *ปัจจัยแรงจูงใจที่มีผลต่อค่านิยมการเดินลีลาเพื่อสุขภาพใน
สังคมไทย. หลักสูตรบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการทรัพยากรมนุษย์
มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต*

ภาษาอังกฤษ

- Cronbach, L. (1951). *Coefficient Alpha and internal structure of tests*. Psychometrika.
- Domjan, M. (1996). *The Principles of Learning and Behavior*. Belmont, CA:Thomson/Wadsworth.
- Gordon, L. L. (1985). *Implementing organizational change/ Gordon L. Lippitt*. San Francisco:Jossey-Bass.
- Herbert A. Shepard. (1970). *Management and Organization Behavior*. New York: John Willey & Sons.
- Herzberg, Frederick & other. (1959). *The Motivation to Work*. New York: John Wiley and Sons.
- Klapper, J. T. (1960) *The Effects of Communication*. New York: Free Press.
- Maslow. (1954). *Motivation and Personality*. New York: Harper and Row.
- McGill, M. E. (1977). *Organization Development for Operating Manager*. New York: A Division of American Management Association.
- Wendell L. French & Cecil H. Bell. (1984). *Organization Development: Behavioral Science Interventions for Organization Improvement*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Yamane, T. (1967). *An introductory analysis*. New York: Harper and Row, n.p.

ภาคผนวก

ส่วนที่ 2 สอบถามเกี่ยวกับค่านิยมในสังคม

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความสำคัญต่อระดับแรงจูงใจของท่านมากที่สุด และ ขอความกรุณาตอบคำถามแต่ละข้อได้เพียงคำตอบเดียว ทั้งนี้ พิจารณาให้คะแนนตามเกณฑ์ดังนี้

5	หมายถึง	ให้ความความคิดเห็นต่อแรงจูงใจมากที่สุด
4	หมายถึง	ให้ความความคิดเห็นต่อแรงจูงใจมาก
3	หมายถึง	ให้ความความคิดเห็นต่อแรงจูงใจปานกลาง
2	หมายถึง	ให้ความความคิดเห็นต่อแรงจูงใจน้อย
1	หมายถึง	ให้ความความคิดเห็นต่อแรงจูงใจน้อยที่สุด

ค่านิยมในสังคม	ระดับแรงจูงใจ				
	5	4	3	2	1
1) ท่านคิดว่า กีฬาบาสเกตบอลทำให้รู้จักการรู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย					
2) ท่านคิดว่า กีฬาบาสเกตบอลไทยเป็นการทำงานร่วมกันและพึ่งพากันอย่างดีเยี่ยม					
3) ท่านชื่นชมความสามารถของนักกีฬาบาสเกตบอลไทย					
4) ท่านคิดว่า ผลการทำงานของนักกีฬาบาสเกตบอลไทย สำเร็จตามเป้าหมายที่คาดหวัง					

ส่วนที่ 3 สอบถามเกี่ยวกับการรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย \surd ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด และ **ขอความกรุณาตอบคำถามแต่ละข้อได้เพียงคำตอบเดียว** โดยพิจารณาให้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

- 5 หมายถึง ให้มีความความคิดเห็นต่อแรงจูงใจมากที่สุด
- 4 หมายถึง ให้มีความความคิดเห็นต่อแรงจูงใจมาก
- 3 หมายถึง ให้มีความความคิดเห็นต่อแรงจูงใจปานกลาง
- 2 หมายถึง ให้มีความความคิดเห็นต่อแรงจูงใจน้อย
- 1 หมายถึง ให้มีความความคิดเห็นต่อแรงจูงใจน้อยที่สุด

การรับรู้สื่อดิจิทัลแพลตฟอร์ม	ระดับแรงจูงใจ				
	5	4	3	2	1
การเข้าถึงข้อมูล/สื่อดิจิทัล					
1. ท่านเปิดรับและสนใจข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับบาสเกตบอลไทย					
2. ท่านมีความสนใจในการรับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับกีฬาบาสเกตบอลไทยผ่านทางสื่อโซเชียลมีเดียต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต ยูทูป ฯลฯ					
3. ท่านมักจะติดตามความเคลื่อนไหวหรือกระแสของกีฬาบาสเกตบอลไทย ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มต่างๆ					
4. ท่านเปิดรับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับกีฬาบาสเกตบอล ผ่านทางการรับชม รับฟังจากสื่อดิจิทัลแพลตฟอร์มมากกว่าการอ่าน					

ส่วนที่ 4 สอบถามเกี่ยวกับทัศนคติ

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย \surd ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด และ **ขอความกรุณาตอบคำถามแต่ละข้อได้เพียงคำตอบเดียว** โดยพิจารณาให้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

- | | | |
|---|---------|--|
| 5 | หมายถึง | ให้ความสำคัญความคิดเห็นต่อแรงจูงใจมากที่สุด |
| 4 | หมายถึง | ให้ความสำคัญความคิดเห็นต่อแรงจูงใจมาก |
| 3 | หมายถึง | ให้ความสำคัญความคิดเห็นต่อแรงจูงใจปานกลาง |
| 2 | หมายถึง | ให้ความสำคัญความคิดเห็นต่อแรงจูงใจน้อย |
| 1 | หมายถึง | ให้ความสำคัญความคิดเห็นต่อแรงจูงใจน้อยที่สุด |

ทัศนคติ	ระดับแรงจูงใจ				
	5	4	3	2	1
1. ท่านมีทัศนคติที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอลไทย					
2. ท่านมีทัศนคติที่ดีต่อกีฬาบาสเกตบอลไทย ที่เปลี่ยนแปลงไปตามการบริหารงานของหัวหน้าสมาคม ฯ					
3. ท่านชื่นชมทักษะ ความสามารถของนักกีฬาบาสเกตบอลไทย					
4. ท่านเห็นด้วย ในการพัฒนาทักษะความสามารถของนักกีฬาเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของกีฬาบาสเกตบอลไทยให้ดียิ่งขึ้น					

ส่วนที่ 5 สอบถามเกี่ยวกับแรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย \surd ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด และ **ขอความกรุณาตอบคำถามแต่ละข้อได้เพียงคำตอบเดียว** โดยพิจารณาให้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

- | | | |
|---|---------|--|
| 5 | หมายถึง | ให้ความสำคัญความคิดเห็นต่อแรงจูงใจมากที่สุด |
| 4 | หมายถึง | ให้ความสำคัญความคิดเห็นต่อแรงจูงใจมาก |
| 3 | หมายถึง | ให้ความสำคัญความคิดเห็นต่อแรงจูงใจปานกลาง |
| 2 | หมายถึง | ให้ความสำคัญความคิดเห็นต่อแรงจูงใจน้อย |
| 1 | หมายถึง | ให้ความสำคัญความคิดเห็นต่อแรงจูงใจน้อยที่สุด |

แรงจูงใจในการติดตามกีฬาบาสเกตบอลไทย	ระดับแรงจูงใจ				
	5	4	3	2	1
1. ท่านมีความรักและสนใจในกีฬาบาสเกตบอล					
2. ท่านชื่นชอบการเล่นกีฬาที่ต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็วและเป็นทีม					
3. บาสเกตบอลเป็นกีฬาที่สามารถเพิ่มพูนความแข็งแรง และเสริมสร้างความอดทนเพิ่มมากขึ้น					
4. ท่านชื่นชอบการดูจังหวะท่าคะแนนของบาสเกตบอลไทย					
5. ท่านมีโอกาสออกไปสังสรรค์กับเพื่อนฝูง หรือรู้จักเพื่อนใหม่ ๆ เมื่อมีการแข่งขันบาสเกตบอล					

ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ขอขอบพระคุณที่กรุณาใช้เวลาตอบแบบสอบถามในครั้งนี้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล

นาย กุลธวัช ปิยะลังกา

ประวัติการศึกษา

ปริญญาตรี มหาวิทยาลัย รัตนบัณฑิต

คณะบริหารธุรกิจ การจัดการธุรกิจบริการ

ตำแหน่งและสถานที่ทำงานปัจจุบัน

บริษัท แพชชั่น ดีไซน์ซ์