

การใช้สื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลกับการรับรู้สถานะ
ความสัมพันธ์ทางสังคมและคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ:
กรณีศึกษาแฟนบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี

ตราดี พุ่มกุมาร

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรนิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต
คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

พ.ศ. 2562

**Usage of New Media of Elderly Football Fan for Recreation and their
Perception on the Case of Social Relation and Quality of Life:
A Case Study of Chonburi Football Club**

Saralee Poomkumarn



**A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Doctor of Philosophy in Communication Arts Program
Faculty of Communication Arts, Dhurakij Pundit University**

2019



ใบรับรองวิทยานิพนธ์

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ปริญญา นิเทศศาสตรศาสตรบัณฑิต

หัวข้อวิทยานิพนธ์ การใช้สื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลกับการรับรู้สภาวะ
ความสัมพันธ์ทางสังคมและคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ: กรณีศึกษาแฟน
บอลสโมสรชลบุรี เอฟซี

เสนอโดย นางสาวสรลณี พุ่มกumar

หลักสูตร นิเทศศาสตรศาสตรบัณฑิต

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิทักษ์ศักดิ์ ทิศาภาคย์
ได้พิจารณาเห็นชอบโดยคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์แล้ว

.....ประธานกรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร.พีระ จิรโสภณ)

.....กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิทักษ์ศักดิ์ ทิศาภาคย์)

.....กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิตินันท์ บุญภาพ คอมมอน)

.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นริศรา พึ่งโพธิ์สภ)

.....กรรมการ

(ดร.นุชนาฏ หวนนากลาง)

คณะนิเทศศาสตร์รับรองแล้ว

.....คณบดีคณะนิเทศศาสตร์

(อาจารย์กอบกิจ ประดิษฐ์ผลพานิช)

วันที่ 18 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2562

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การใช้สื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลกับการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมและคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ: กรณีศึกษา แฟนบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี
ชื่อผู้เขียน	สราลี พุ่มกุมาร
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พิทักษ์ศักดิ์ ทิศภาคย์
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รุติรัตน์ บุญภาพ คอมมอน
สาขาวิชา	นิเทศศาสตรดุขฎิบัณขิต
ปีการศึกษา	2561

บทคัดย่อ

การใช้สื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลกับการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมและคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ: กรณีศึกษา แฟนบอล สโมสรชลบุรี เอฟซี มีวัตถุประสงค์ประการ คือ 1. เพื่อศึกษาทำความเข้าใจและอธิบายพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ และการรับรู้คุณค่าของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของแฟนบอลผู้สูงอายุ สโมสรชลบุรี เอฟซี 2. เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุ สโมสรชลบุรี เอฟซี กับพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ การรับรู้คุณลักษณะและประโยชน์ของสื่อใหม่ การรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมและการรับรู้คุณภาพชีวิต 3. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เวลาจากสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลกับการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมของแฟนบอลผู้สูงอายุ สโมสรชลบุรี เอฟซี 4. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุ สโมสรชลบุรี เอฟซี โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัย 2 รูปแบบ คือ การวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกและสังเกตการณ์กับแฟนบอลผู้สูงอายุ สโมสรชลบุรี เอฟซี จำนวน 15 คน และการวิจัยเชิงปริมาณ ใช้วิธีการสำรวจด้วยแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 คน

ผลการวิจัย พบว่า 1. แฟนบอลผู้สูงอายุ สโมสรชลบุรี เอฟซี ส่วนใหญ่ใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) และไลน์ (Line) โดยใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) เพื่อติดตามความเคลื่อนไหวของ สโมสรชลบุรี เอฟซี ส่วนไลน์ (Line) ใช้เพื่อติดต่อสื่อสารและสร้างความสัมพันธ์กันระหว่างกลุ่มเพื่อน โดยแฟนบอลผู้สูงอายุ สโมสรชลบุรี เอฟซี ใช้แอปพลิเคชันผ่านโทรศัพท์มือถือ (Smartphone) มากที่สุด ในช่วงเวลา 18.01 น. - 24.00 น. โดยใช้เวลาน้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน ในการค้นหาข้อมูลข่าวสาร และสนทนาแลกเปลี่ยนประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับเรื่องของฟุตบอล สโมสรชลบุรี เอฟซี และ

ใช้เวลา 1-2 ชั่วโมงต่อวัน ในการเปิดรับชมการแข่งขันฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี ซึ่งส่วนใหญ่ใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) ในการค้นหาข้อมูลข่าวสาร สนทนาแลกเปลี่ยนประเด็นต่าง ๆ และเปิดรับชมการแข่งขันฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี และกิจกรรมที่นัดกันผ่านสื่อใหม่มากที่สุด คือ กิจกรรมเชียร์ฟุตบอล รองลงมา คือ งานพบปะสังสรรค์ และอันดับ 3 คือ งานบุญ งานประเพณี งานของกลุ่มเพื่อนแฟนบอล

ส่วนการรับรู้คุณค่าของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี พบว่า สื่อใหม่เข้ามามีบทบาทในชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี 3 ประการ กล่าวคือ 1. สื่อใหม่ช่วยให้เกิดการรวมกลุ่มกันของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี 2. สื่อใหม่เข้ามาช่วยทำให้การติดตามข่าวสารและการติดต่อกันสะดวกสบายเพิ่มมากขึ้น และ 3. สื่อใหม่เข้ามาทำให้เกิดแนวทางปฏิบัติร่วมกันภายในกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี อีกทั้งยังมีผลทำให้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ดีขึ้น ทั้ง 4 ด้าน คือ 1. ด้านสุขภาพร่างกาย 2. ด้านจิตใจ 3. ด้านความสัมพันธ์ทางสังคมและ 4. ด้านสิ่งแวดล้อม

2. ช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี แตกต่างกัน ไม่มีผลทำให้การรับรู้คุณลักษณะและประโยชน์ของสื่อใหม่ และการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมโดยภาพรวมแตกต่างกัน แต่ช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี แตกต่างกัน มีผลทำให้การรับรู้คุณภาพชีวิตโดยรวมแตกต่างกัน

3. พฤติกรรมการใช้เวลาจากสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี (การใช้เวลาเพื่อค้นหาข้อมูลข่าวสาร, การใช้เวลาเพื่อสนทนาแลกเปลี่ยนประเด็นต่าง ๆ และการใช้เวลาเพื่อเปิดรับชมการแข่งขันฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี) แตกต่างกัน ทำให้การรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมแตกต่างกัน

4. ช่วงอายุ สถานะทางการเงิน และการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคม มีความสัมพันธ์กับการรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี

คำสำคัญ : สื่อใหม่ ความสัมพันธ์ทางสังคม คุณภาพชีวิต ผู้สูงอายุ

Thesis Title	Usage of New Media of Elderly Football Fan for Recreation and their Perception on the Case of Social Relation and Quality of Life: A Case Study of Chonburi Football Club
Author	Saralee Poomkumarn
Thesis Advisor	Assistant Professor Phithaksak Thisaphak, Ph.D.
Co-Thesis Advisor	Assistant Professor Thitinan B. Common, Ph.D.
Department	Philosophy of Doctor in Communication Arts
Academic Year	2018

Abstract

The study entitled “Usage of New Media of Elderly Football Fan for Recreation and their Perception on the Case of Social Relation and Quality of Life: A Case Study of Chonburi Football Club” aimed to 1.) Study and describe the behavior of usage of new media and explain the perception of new media for recreation on football of elderly football fans of Chonburi F.C. Club; 2.) Compare the difference among the pre-older persons and older persons of elderly football fans of Chonburi F.C. Club with the behavior of usage of new media for recreation, perception of characteristic and benefit of new media, the perception of social relation and quality of life; 3.) Compare between the behavior of spending time used for recreation on football and the perception of social relation of elderly football fans of Chonburi F.C. Club; and 4.) Study the relationship between factors relating to the quality of life of elderly football fans of Chonburi F.C. Club. The research methods were 1.) The qualitative research method, using the in-depth interview and the observation from 15 elderly football fans of Chonburi F.C. Club; 2.) The quantitative research method, a questionnaire was designed to collect data from 400 samples. The results showed that:

1. The almost samples used the Line application and Facebook. They used Facebook for following the updating information of Chonburi F.C. Club while the Line application was used to communicate and build the relationship among their group. Almost elderly football fans used the application on their smartphone the most during 18.01 p.m. – 24.00 a.m. by spending time less than one hour per day for searching information, discussing some issues about Chonburi

F.C. Club and one or two hours per day for viewing football match of Chonburi F.C. Club which they almost used via Facebook for searching information, discussing some issues and viewing football match of Chonburi F.C. Club. Moreover, they used the new media in order to make an appointment as 3 issues: the football cheering; the get-together; and the social party of football fans' friends respectively.

In order to their perception of value of new media for recreation on football of the elderly football fans of Chonburi F.C. Club showed the new media had a profound effect on their daily life which had 3 issues; 1.) The new media helped them build the friends group of elderly football fans of Chonburi F.C. Club; 2.) The new media helped them follow the information more rapidly and more comfortably; 3.) The new media also created the new ways for communication within the group which caused their better quality of life as 4 factors; 1.) Health factor, 2.) Mind factor, 3.) Social relationship factor, and 4.) Environment factor.

2. The different age group between the pre-older persons and older persons of elderly football fans of Chonburi F.C. Club did not affect the perception of characteristic and the overall of benefit of new media was different. While the different age group between the pre-older persons and older persons of elderly football fans of Chonburi F.C. Club affected their perception of quality of life.

3. The different behavior of spending time on the new media for recreation on viewing the football match of elderly football fans of Chonburi F.C. Club (such as searching information, discussing some issues and viewing on football match of Chonburi F.C. Club) affected their perception of social relation.

4. The age, the financial status, and the perception of social relation had the relationship with the perception of quality of life of elderly football fans of Chonburi F.C. Club.

Key words: New media, Social relationship, Quality of life, Elderly people

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ปริญญาคุษฎีบัณฑิตเล่มนี้สำเร็จได้ด้วย ความกรุณาจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิทักษ์ศักดิ์ ทิศภาภักย์ อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิตินัน นุญภาพคอมมอน อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ที่ได้ทุ่มเทเสียสละเวลา และกรุณาให้คำแนะนำแนวทางที่ถูกต้อง ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดี อีกทั้งยังคอยให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยในยามท้อและต้องเผชิญกับอุปสรรคต่าง ๆ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอาจารย์ทั้งสองด้วยความรักและเคารพยิ่ง

ขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.พีระ จิร โสภณ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นริศรา พิงโพธิ์สภ และดร.นุชนาฏ หวนนากลาง กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัย จนทำให้คุษฎีนิพนธ์เล่มนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น และขอขอบพระคุณคุณสุทธญาณ์ ประไพ เลขานุการหลักสูตรฯ ที่คอยช่วยเหลือและให้คำแนะนำผู้วิจัยด้วยดีเสมอมา

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณคุณพ่อสุธี คุณแม่สุรีรัตน์ พุ่มกุมาร และครอบครัว ที่คอยอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษาที่ดีแก่ผู้วิจัย อีกทั้งยังคอยเป็นห่วงผู้วิจัยอยู่เสมอ ขอขอบคุณ ดร.วิรัตน์ สนั่นจันทร์ สามีผู้เป็นกำลังใจและช่วยเหลือผู้วิจัยตลอดการทำวิทยานิพนธ์จนประสบความสำเร็จ ขอขอบคุณพี่จีบ พี่พี อิมเอม พี่ฝน เพื่อน เพื่อนนิเทศศาสตรคุษฎีบัณฑิต รุ่นที่ 10 และอีกหลายท่านที่ผู้วิจัยไม่อาจเอ่ยนามได้หมด ผู้วิจัยขอขอบคุณทุกท่านที่คอยเป็นกำลังใจและเอาใจใส่ผู้วิจัยอย่างดียิ่งเสมอมา

นอกจากนี้ ผู้วิจัยขอขอบคุณคณะวิทยาศาสตร์การกีฬา มหาวิทยาลัยบูรพา ที่เห็นความสำคัญของการพัฒนาบุคลากรและมอบทุนสนับสนุนการศึกษาจนผู้วิจัยประสบความสำเร็จในการศึกษาระดับปริญญาเอก ทำயที่สุดขอขอบคุณแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่ยินดีและเต็มใจในการให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์กับผู้วิจัย ขอขอบคุณผู้ตอบแบบสอบถามทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามเป็นอย่างดี

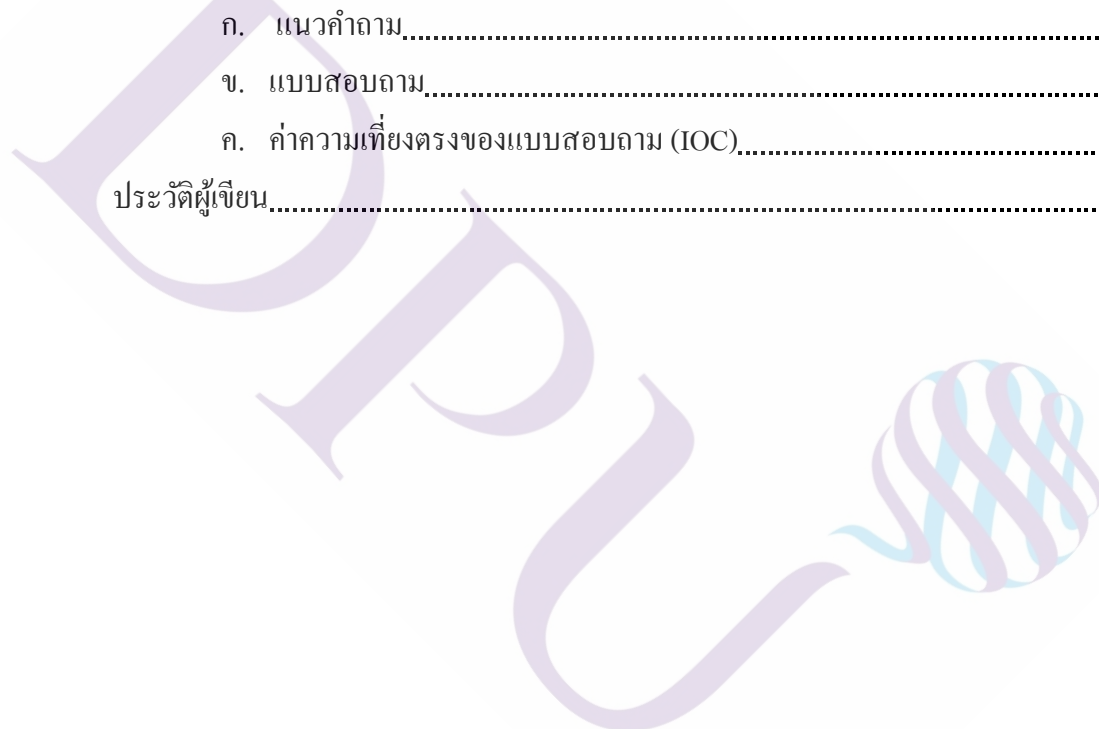
สราลี พุ่มกุมาร

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ฅ
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่	
1. บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย.....	6
1.3 สมมติฐานการวิจัย.....	7
1.4 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	7
1.5 ขอบเขตการศึกษา.....	8
1.6 คำนิยามศัพท์เฉพาะ.....	8
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย.....	9
2. แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	11
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับผู้สูงอายุ.....	12
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่.....	27
2.3 แนวคิดทฤษฎีเทคโนโลยีกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม.....	31
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับนันทนาการ.....	34
2.5 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	42
3. ระเบียบวิธีวิจัย.....	50
3.1 ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ.....	50
3.2 ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ.....	52
4. ผลการวิจัย.....	57
4.1 ส่วนที่ 1 ผลการวิจัยเชิงคุณภาพ.....	58
4.2 ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา.....	72
4.3 ส่วนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงอนุมาน.....	75

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	93
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	93
5.2 อภิปรายผลการวิจัย.....	103
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	113
บรรณานุกรม.....	116
ภาคผนวก.....	125
ก. แนวคำถาม.....	126
ข. แบบสอบถาม.....	129
ค. ค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม (IOC).....	137
ประวัติผู้เขียน.....	140



สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 ค่าความเชื่อถือได้ของ แบบสอบถาม α (Reliability).....	55
4.1 จำนวนและค่าร้อยละลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง.....	73
4.2 จำนวน ค่าร้อยละ และค่าสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี กับพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอล.....	75
4.3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานความแตกต่างของช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี กับการรับรู้คุณลักษณะและประโยชน์ของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอล.....	83
4.4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานความแตกต่างของช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี กับการรับรู้สภาวะความสัมพันธ์ทางสังคม.....	85
4.5 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานความแตกต่างของช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี กับการรับรู้คุณภาพชีวิต.....	86
4.6 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติที่ใช้ในการทดสอบความแตกต่างระหว่างพฤติกรรมใช้เวลาจากสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี กับการรับรู้สภาวะความสัมพันธ์ทางสังคม.....	87
4.7 ทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับคุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ใช้ Odds Ratio แบบหยาบ.....	89
4.8 ทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับคุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี โดยมีการควบคุมตัวแปรกวน.....	92

สารบัญภาพ

ภาพที่

หน้า

1. กรอบแนวคิดการวิจัย..... 7



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาเกี่ยวกับผู้สูงอายุในมิติต่าง ๆ กำลังได้รับความสนใจมาก เนื่องด้วยจำนวนผู้สูงอายุที่เพิ่มมากขึ้นในหลายประเทศทั่วโลก ประกอบกับวิทยาการความก้าวหน้าต่าง ๆ จึงทำให้ผู้สูงอายุมีช่วงชีวิตที่ยืนยาวกว่าอดีต การใช้ชีวิตในวัยสูงอายุเป็นช่วงที่มีความสำคัญ มุมมองในการมองผู้สูงอายุจึงไม่ได้มองว่าเป็นช่วงวัยที่ร่วงโรยเพียงอย่างเดียว ผู้สูงอายุเป็นวัยที่น่าตื่นเต้น น่าค้นหาและสามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ไม่แพ้คนที่อยู่ในวัยอื่น ๆ (Williams & Ylänne-McEwen, 2000, pp. 4-8)

ในปัจจุบันสังคมไทยและสังคมโลกได้เข้าสู่สังคมผู้สูงอายุแล้ว (Aging Society) ทั้งประเทศในแถบยุโรป สแกนดิเนเวียและญี่ปุ่น การเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุในประเทศไทย สังเกตได้จากผลสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ 4 ครั้งที่ผ่านมา พบว่า ประเทศไทยมีจำนวนและสัดส่วนของผู้สูงอายุเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง โดยในปี 2537 มีจำนวนผู้สูงอายุ คิดเป็นร้อยละ 6.8 ของประชากรทั้งประเทศ และเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 9.4 ร้อยละ 10.7 ร้อยละ 12.2 ในปี 2545 2550 2554 ตามลำดับ ผลการสำรวจ พบว่า มีจำนวนผู้สูงอายุคิดเป็นร้อยละ 14.9 ของประชากรทั้งหมด (ชาย ร้อยละ 13.8 และหญิงร้อยละ 16.1) จากจำนวนผู้สูงอายุทั้งสิ้น 10,014,705 คน เป็นชาย 4,514,815 คน และหญิง 5,499,890 คน หรือคิดเป็นชายร้อยละ 45.1 และหญิงร้อยละ 54.9 ของผู้สูงอายุทั้งหมด (สำนักงานสถิติแห่งชาติ [สสช.], 2557) และในปี 2560 จำนวนผู้สูงอายุได้เพิ่มขึ้นอีกเป็นร้อยละ 16.7 ของประชากรทั้งประเทศ (สสช., 2560) ซึ่งจำนวนผู้สูงอายุที่เพิ่มขึ้นนั้นอาจส่งผลกระทบต่อสภาพสังคม สภาพเศรษฐกิจ การจัดสรรทรัพยากรทางสุขภาพ และอื่น ๆ อีกมากมาย ดังนั้น มุมมองของสังคมที่มีต่อผู้สูงอายุในปัจจุบันจึงเป็นสิ่งสำคัญ ซึ่งต่อมากกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์จึงจัดทำแผนผู้สูงอายุแห่งชาติขึ้น เพื่อเป็นแนวทางให้หน่วยงานรับผิดชอบดำเนินการด้านผู้สูงอายุได้นำไปสู่การปฏิบัติ และพัฒนาให้ผู้สูงอายุไทยได้มีคุณภาพชีวิตที่ดีมากยิ่งขึ้น

แผนผู้สูงอายุแห่งชาติ ฉบับที่ 2 (พ.ศ. 2545-2564) มีวิสัยทัศน์ว่า “ผู้สูงอายุเป็นหลักชัยของสังคม” กล่าวคือ ผู้สูงอายุที่มีคุณภาพชีวิตที่ดีต้องมี 1. สุขภาพที่ดีทั้งกายและจิต 2. ครอบครัวมีความสุข สังคมเอื้ออาทร อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมปลอดภัย 3. มีหลักประกันที่มั่นคง ได้รับ

สวัสดิการและการบริการที่เหมาะสม 4. อยู่อย่างมีคุณค่า มีศักดิ์ศรี พึ่งตนเองได้ เป็นที่ยึดเหนี่ยวทางจิตใจและมีส่วนร่วมในครอบครัว 5. มีโอกาสเข้าถึงข้อมูลและข่าวสารอย่างต่อเนื่อง โดยหนึ่งในยุทธศาสตร์ของแผนผู้สูงอายุแห่งชาติฉบับนี้ คือ ยุทธศาสตร์ด้านการเตรียมความพร้อมของประชากรเพื่อวัยสูงอายุที่มีคุณภาพ ประกอบไปด้วย 3 มาตรการหลัก คือ 1. มาตรการหลักประกันด้านรายได้เพื่อวัยสูงอายุ 2. มาตรการการให้การศึกษาและการเรียนรู้ตลอดชีวิตและ 3. มาตรการการปลูกจิตสำนึกให้คนในสังคมตระหนักถึงคุณค่าและศักดิ์ศรีของผู้สูงอายุ ซึ่งในมาตรการที่ 3 นั้นเน้นในเรื่องการส่งเสริมให้มีกิจกรรมสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุกับคนทุกวัย โดยเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการศึกษา ศาสนา วัฒนธรรม และการกีฬา เพื่อพัฒนาให้ผู้สูงอายุมีคุณภาพชีวิตที่ดี (แผนพัฒนาผู้สูงอายุแห่งชาติ ฉบับที่ 2, 2553)

การส่งเสริมให้มีกิจกรรมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มผู้สูงอายุด้วยกันเอง นับเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง ตามทฤษฎีกิจกรรม (Activity Theory) ที่อธิบายว่านอกเหนือจากกิจกรรมที่บุคคลปฏิบัติต่อตนเอง ยังหมายถึงกิจกรรมที่บุคคลปฏิบัติต่อเพื่อนฝูง ต่อครอบครัว และต่อสังคม กิจกรรมเหล่านี้เมื่อมีการปฏิบัติจะทำให้ผู้สูงอายุรู้สึกตนเองมีคุณค่า ตนเองยังเป็นประโยชน์และยังมีบทบาทต่อสังคมอยู่ ทั้ง ๆ ที่ภาวะร่างกายทำให้มีการถอยห่างออกจากสังคม ทฤษฎีนี้จึงอธิบายได้ว่าการรวมกลุ่มและการมีกิจกรรมต่อสังคมร่วมกันของผู้สูงอายุทำให้มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความพึงพอใจในชีวิต (ประนอม โอทกานนท์, 2554) ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ Julianne Holt-Lunstad นักวิจัยจากมหาวิทยาลัย Brigham Young University ที่ศึกษาพบว่า การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม หรือการรวมกลุ่มทางสังคม เป็นกุญแจสำคัญในการทำนายความสำเร็จของผู้สูงอายุและเป็นตัวบ่งชี้ที่สำคัญที่สุดที่ทำให้คนเรามีชีวิตที่ยืนยาว ดังนั้น กิจกรรมการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุ จึงเป็นตัวช่วยส่งเสริมและพัฒนาให้ผู้สูงอายุมีคุณภาพชีวิตที่ดี ซึ่งการรวมกลุ่มของผู้สูงอายุนั้น มักจะเกิดขึ้นในช่วงที่ผู้สูงอายุมีเวลาว่าง และใช้เวลาว่างนั้นในการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับคนรอบข้าง

ในปัจจุบันการใช้เวลาว่างได้ถูกนับเป็นวัฒนธรรมการพักผ่อนอย่างหนึ่ง อีกทั้งยังมีความสำคัญต่อวิถีชีวิตของผู้คนมาในทุกยุคทุกสมัย ซึ่งการพักผ่อนจะถูกสอดแทรกในทุกช่วงจังหวะของชีวิต และยังสามารถเชื่อมโยงและรักษาสมดุลของการใช้ชีวิตได้ด้วย (จุฬาสัมพันธ์, 2560) การใช้เวลาว่างของผู้สูงอายุในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ก็เช่นกัน ล้วนมีความสำคัญทั้งสิ้น เพราะการมีกิจกรรมยามว่างเพื่อการนันทนาการนั้น ทำให้ผู้สูงอายุได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ เป็นการถ่ายทอดความรู้ ความเชี่ยวชาญของผู้สูงอายุให้กับคนรุ่นต่อไป และกิจกรรมยามว่างยังช่วยให้ผู้สูงอายุได้ผ่อนคลาย อีกทั้งยังทำให้ชีวิตผู้สูงอายุมีความเพลิดเพลิน มีความพึงพอใจ ทำให้ชีวิตมี

ความหมาย มีชีวิตชีวา ซึ่งกิจกรรมนันทนาการสำหรับผู้สูงอายุนั้นก็มีย่างหลากหลาย เช่น วาดรูป ทำอาหาร ทำสวน เล่นกีฬา (บรรลุ ศิริพานิช, 2545, น. 39)

การรวมกลุ่มเชียร์กีฬาในช่วงเวลาว่างก็เป็นกิจกรรมนันทนาการอย่างหนึ่ง ซึ่งในปัจจุบันได้มีปรากฏการณ์ที่กลุ่มผู้สูงอายุเข้ามาเชียร์กีฬากันเพิ่มมากขึ้น และกีฬาที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในปัจจุบันก็คือ กีฬาฟุตบอล สำหรับประเทศไทยนั้น ปี พ.ศ. 2539 ได้จัดการแข่งขันฟุตบอลลีగాซิฟขึ้น โดยใช้ชื่อว่าการแข่งขันฟุตบอลไทยแลนด์ลีก หรือ “จอห์นนี่ วอล์กเกอร์ ไทยแลนด์ ซอกเกอร์ลีก” ซึ่งจากการก่อกำเนิดฟุตบอลลีగాซิฟ ทำให้แต่ละสโมสรต้องหากองเชียร์หรือกลุ่มแฟนคลับ เพื่อทำหน้าที่สนับสนุนทีม และประชาสัมพันธ์ข่าวสารของทีมออกไป และในปี 2549 สมาคมฟุตบอลแห่งประเทศไทยฯ ได้ปรับเปลี่ยนระบบการแข่งขันอีกครั้ง โดยเพิ่มจำนวนสโมสรฟุตบอลเป็น 12 สโมสร และมีสโมสรที่เป็นรูปแบบตัวแทนของจังหวัด ได้แก่ สโมสรฟุตบอลชลบุรี และสโมสรฟุตบอลสุพรรณบุรี รวมทั้งสโมสรที่อยู่ในรูปของสถาบันการศึกษา ได้แก่ สโมสรฟุตบอลมหาวิทยาลัยกรุงเทพเข้าร่วมแข่งขัน โดยใช้ชื่อการแข่งขันว่า “ไทยแลนด์ พรีเมียร์ลีก ครั้งที่ 10” (วรุตม์ โอนพรัตน์วิบูล, 2553)

ปรากฏการณ์สำคัญของวงการฟุตบอลไทยเกิดขึ้นในการแข่งขันฟุตบอลไทยแลนด์ พรีเมียร์ลีกครั้งที่ 10 คือ แฟนคลับของสโมสรฟุตบอลชลบุรีที่เข้ามาชมการแข่งขันในสนามนั้นมีจำนวนมาก อีกทั้งยังมีการรวมกลุ่มในโอกาสต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสโมสรอย่างสม่ำเสมอ ดังนั้นองค์ประกอบสำคัญประการหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงความนิยมในกีฬาฟุตบอล ก็คือ กองเชียร์หรือแฟนคลับนั่นเอง จึงอาจกล่าวได้ว่ากลุ่มแฟนคลับเป็นเหมือนดัชนีชี้วัดระดับความนิยมของกีฬาฟุตบอลในประเทศได้เช่นกัน

สโมสรที่มีสมาชิกแฟนบอลจำนวนมากเข้ามาเชียร์จากการปลุกกระแสท้องถิ่นนิยมเป็นทีมแรกก็คือ สโมสรชลบุรี เอฟซี และนอกจากนี้ยังถือว่าต้นแบบของสโมสรไทยที่ประสบความสำเร็จ มีลักษณะโดดเด่นในเรื่องของการเชียร์ที่ดุเดือด และการสนับสนุนทีมที่เป็นไปอย่างต่อเนื่อง ถ้าแข่งในสนามชลบุรี สเตเดียม ด้านปริมาณแฟนบอลที่เข้ามาเชียร์ก็จะเต็มสนาม และในด้านคุณภาพ คือ ความผูกพันระหว่างแฟนบอลกับสโมสรก็มีในระดับมากด้วยเช่นกัน ทำให้เห็นได้ว่า สโมสรชลบุรี เอฟซี จึงไม่ใช่เพียงแค่สโมสรฟุตบอลที่มีนักเตะเป็นผู้เล่นเท่านั้น แต่ยังมีแฟนคลับที่เปรียบเสมือนผู้เล่นคนที่ 12 ของทีมอีกด้วย (Localism จุฑระเบิด “ชลบุรี เอฟซี”, 2552) ซึ่งในกลุ่มแฟนบอลที่เชียร์สโมสรชลบุรีนั้นก็จะมีลักษณะประชากรที่หลากหลาย หนึ่งในกลุ่มแฟนบอลที่หลากหลายนั้น ก็คือ กลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุที่เข้ามาเชียร์ โดยโฆษกสนามกล่าวว่า “ทีมชลบุรีเป็นทีมเก่าแก่ แฟนคลับก็มีหลายหลายวัย อย่างที่นั่นเพิ่มความจุสนามประมาณ 8,400 ที่จะเป็นของผู้สูงอายุประมาณ 800-1,200 ที่ โดยมีทั้งมาเป็นกลุ่มและมากับครอบครัว”

แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ส่วนใหญ่จะเป็นผู้สูงอายุวัยต้น คือ มีอายุตั้งแต่ 55 ปีขึ้นไป ซึ่งหากพิจารณาจากด้านพฤติกรรมการเล่นกีฬาฟุตบอล และการเป็นผู้สนับสนุน นักกีฬาและสโมสรด้านต่าง ๆ ผู้สูงอายุในกลุ่มนี้จึงมีอายุเริ่มตั้งแต่ 55 ปี ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการพัฒนาของแพค (Peck's Development Theory) ที่ให้ความสำคัญกับบุคคลที่มีช่วงวัยต่ำกว่า 60 ปี โดยระบุว่า ผู้สูงอายุแบ่งเป็น 2 ช่วง คือ ผู้สูงอายุวัยต้น (55-75 ปี) และผู้สูงอายุวัยปลาย (75 ปีขึ้นไป) ซึ่งทั้ง 2 ช่วงวัยนี้มีความแตกต่างกันทั้งด้านลักษณะนิสัยและการปฏิสัมพันธ์ทางด้านสังคม โดยงานของ สราลี พุ่มกumar, วิรัตน์ สนธิจันทร์, และวัชริน ผลุระชดากิจ (2559) พบว่า แฟนบอลผู้สูงอายุ สโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีอายุตั้งแต่ 55 ปีขึ้นไป นั้นมีลักษณะความเป็นแฟนสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องแฟนกีฬาของ McPherson Curtis and Loy (อ้างถึงใน ฉัฐสุพงษ์ สุขโสด, 2548) คือ 1. การอุทิศเงิน เวลา ความอดทน เพื่อสนับสนุนสโมสร ทั้งการเข้าไปชมเกมที่สนาม และซื้อของที่ระลึกต่าง ๆ ซึ่งแฟนบอลผู้สูงอายุจะซื้อของจากสโมสรโดยหวังว่าเงินที่เสียไป จะช่วยพัฒนาสโมสรให้ดีขึ้น 2. การมีอารมณ์ร่วมในเกมการแข่งขัน คือ การเอาอารมณ์ของตนเองไปผูกติดไว้กับเกมการแข่งขัน คือ ถ้าฟุตบอลแพ้ก็เสียใจ ถ้าฟุตบอลชนะก็ดีใจไปด้วย 3. การสะสมข้อมูลและมีความรู้ต่าง ๆ เกี่ยวกับสโมสรชลบุรี เอฟซี และสุดท้ายคือ การใช้เรื่องของสโมสรชลบุรี เอฟซี เป็นประเด็นในการสนทนากัน จะเห็นว่าลักษณะความเป็นแฟนบอลจะมีการใช้ประเด็นของทีมมาเป็นประเด็นในการเริ่มสนทนากัน จนทำให้แฟนบอลผู้สูงอายุที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อนได้มาพูดคุยกัน พอเชียร์ด้วยกันบ่อย ๆ ก็รวมตัวกันเป็นกลุ่ม และตั้งชื่อกลุ่มว่า กลุ่มสูงวัยโซนโอ (สว. โซนโอ) จากการลงไปสังเกตการณ์ของผู้วิจัยในสนามชลบุรี สเตเดียม ผู้วิจัยพบว่า สมาชิกในกลุ่มจะมีความสนิทสนมกลมเกลียวกัน เมื่อมาถึงสนามก็จะทักทายกันอย่างเป็นกันเอง พอถึงช่วงเวลาที่ฟุตบอลเริ่มแข่งขัน แฟนบอลผู้สูงอายุก็จะรวมตัวเป็นกลุ่มเพื่อร่วมเชียร์ด้วยกัน ถึงช่วงพักครึ่งเวลาแรกของเกมการแข่งขัน แฟนบอลผู้สูงอายุก็จะลงมาพูดคุย วิจารณ์ ในประเด็นการเล่นของนักเตะ รูปแบบเกม รวมไปถึงวิธีการเล่นของทีมคู่แข่ง พร้อมกับดื่มกินไปด้วย และเมื่อการแข่งขันจบลง แฟนบอลผู้สูงอายุก็จะกลับลงมารวมกลุ่มนั่งพูดคุยกันต่อในสนาม จากการสอบถามเบื้องต้น กลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี นัดกันมาร่วมกันเชียร์เป็นประจำทุกสัปดาห์ และหากถึงช่วงที่ต้องพักครึ่งการแข่งขันในแต่ละฤดูกาล กลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุก็จะนัดไปพบปะ พูดคุย แข่งขันฟุตบอลกันเอง ดังนั้น กิจกรรมนัดพบกันของกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี จึงไม่ได้จบแค่เพียงการมาเชียร์บอล และการมานั่งพูดคุยกันในสนามเท่านั้น แต่กลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุยังมีการนัดหมายกันเพื่อไปทำกิจกรรมยามว่างอื่น ๆ โดยใช้สื่อใหม่เป็นเครื่องมือในการสื่อสารอีกด้วย

ในปัจจุบันผู้สูงอายุใช้สื่อใหม่ (New media) เป็นเครื่องมือในการสื่อสารเพิ่มมากขึ้น จากผลการสำรวจการมีผู้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2560 พบว่า

ประชากรที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป จำนวน 11,126,634 คน ใช้คอมพิวเตอร์จำนวน 354,804 คน คิดเป็นร้อยละ 3.2 ใช้อินเทอร์เน็ตจำนวน 955,214 คน คิดเป็นร้อยละ 8.6 และใช้โทรศัพท์มือถือจำนวน 7,991,126 คน คิดเป็นร้อยละ 71.8 (สสช., 2560) สาเหตุเพราะสื่อใหม่เป็นเทคโนโลยีที่เข้ามาช่วยเติมเต็มในด้านการติดต่อสื่อสารให้กับกลุ่มผู้สูงอายุ และเป็นสื่อที่ช่วยให้การสื่อสารไร้ขีดจำกัด สามารถทำให้ผู้สูงอายุสื่อสารกันได้ง่ายขึ้น ซึ่งสื่อใหม่มีทั้งที่เป็นอุปกรณ์ (Hardware) เช่น คอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก แท็บเล็ต โทรศัพท์สมาร์ทโฟน และสื่อใหม่ที่เป็นลักษณะของโปรแกรมซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชัน ทั้งอินเทอร์เน็ตและโซเชียลเน็ตเวิร์ก เช่น เฟซบุ๊กและแอปพลิเคชันไลน์ ที่ถูกนำมาใช้ในการติดต่อสื่อสาร ส่งภาพถ่ายให้กันแทนการส่งจดหมายทางไปรษณีย์ ทำให้ปัจจุบันโซเชียลเน็ตเวิร์ก กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการค้นหา และติดต่อสื่อสารระหว่างเพื่อนเก่าให้ได้กลับมาพบกันอีกครั้งบนโลกออนไลน์ ได้พูดคุยสนทนากันสด ๆ ผ่านแอปพลิเคชันที่พัฒนาอยู่ตลอดเวลา (กุศล สุนทรธาดา, 2556) และในปี 2558 เอ็มอินเทอร์เน็ตฯ ได้ทำการศึกษาวิจัยพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตหน้าใหม่สามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ กลุ่มผู้สูงอายุ และกลุ่มวัยกลางคน โดยใช้งานผ่านทางไลน์และเฟซบุ๊ก ต่อมาในปี 2559 ได้มีการศึกษาวิจัยเพิ่มเติม พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์การสื่อสารได้ถูกผสมกลมกลืนจนกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของกลุ่มผู้สูงอายุไปแล้ว และนอกจากนี้อินเทอร์เน็ตยังได้สร้างบรรทัดฐานใหม่ที่ช่วยให้ชีวิตมีความสะดวกและดีขึ้น ส่งผลให้พฤติกรรมการใช้งานและการบริโภคสื่อเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก (เจาะลึกพฤติกรรมผู้บริโภคอินเทอร์เน็ตหน้าใหม่ “อินเทอร์เน็ตคือชีวิต ตามคิดทุกกระแส”, 2560) กลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ก็เช่นเดียวกัน สื่อใหม่ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ไปแล้ว กล่าวคือ กลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ใช้สื่อใหม่ในการติดต่อสื่อสารกัน พบปะพูดคุยกัน แลกเปลี่ยนเรื่องราวที่ประทับใจกัน และนัดไปทำกิจกรรมนันทนาการต่าง ๆ ด้วยกัน ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้ล้วนทำให้กลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี รู้สึกว่าตนเองยังมีบทบาทอยู่ในสังคม มีค่า มีชีวิตชีวา และนำไปสู่การมีคุณภาพชีวิตที่ดี ซึ่งการมีคุณภาพชีวิตที่ดีของผู้สูงอายุนั้นเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ มีค่า และมีความหมายอย่างยิ่ง เพราะผู้สูงอายุที่มีคุณภาพชีวิตที่ดี มีชีวิตที่สุขสมบูรณ์ ผู้สูงอายุท่านนั้นก็จะเป็นผู้สูงอายุที่มีคุณภาพ และหากครอบครัวใดมีผู้สูงอายุที่มีคุณภาพ กล่าวคือ ผู้สูงอายุได้เป็นต้นแบบที่ดีงามให้กับลูกหลาน ครอบครัวนั้นก็จะเป็นครอบครัวที่มีคุณภาพ และเมื่อครอบครัวหลาย ๆ ครอบครัวเป็นครอบครัวที่มีคุณภาพ ประเทศชาติก็จะเป็นประเทศชาติที่มีคุณภาพตามไปด้วย (ประนอม โทกานนท์, 2554)

อย่างไรก็ตามจะเห็นว่า การศึกษาในเรื่องผู้สูงอายุนั้น ส่วนใหญ่จะศึกษาการสื่อสารหรือวิธีการสื่อสารของผู้สูงอายุที่เกิดขึ้นในพื้นที่เฉพาะสำหรับผู้สูงอายุ เช่น ศูนย์สุขภาพและสถาน

สงเคราะห์คนชรา สำหรับประเด็นการศึกษาเรื่องสถานภาพและบทบาทของผู้สูงอายุในสังคม นั้น จะพบว่าการสื่อสารมีบทบาทในการบอกกล่าวแจ้งเตือนให้คนในชุมชนตระหนักถึงความสำคัญของผู้สูงอายุ ซึ่งอีกประเด็นที่น่าสนใจก็คือ การศึกษาเรื่องสื่อใหม่กับการสื่อสารของผู้สูงอายุ เพราะในปัจจุบันการสื่อสารด้วยสื่อใหม่ได้เข้ามามีบทบาทในสังคมอย่างหลากหลายเพิ่มมากขึ้น ซึ่งการศึกษาที่ผ่านมามักมองผู้สูงอายุเป็นผู้ถูกกระทำ (Passive) โดยมีเทคโนโลยีเป็นตัวที่เข้ามา กำหนดการใช้งานต่าง ๆ ให้กับผู้สูงอายุ ตามทฤษฎีที่เชื่อว่าเทคโนโลยีเป็นตัวชี้นำสังคม โดยผลการวิจัยที่ได้ก็จะเป็นการแนะนำหรือสอนให้ผู้สูงอายุใช้สื่อใหม่ แต่มิติที่ยังขาดหายไป คือ การมองผู้สูงอายุที่เป็นผู้กระทำ (Active) เป็นผู้ที่เลือกใช้สื่อด้วยตนเอง และใช้สื่อใหม่เพื่อนันทนาการ ยิ่งในกลุ่มของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่นำสื่อใหม่มาใช้ทั้งการหาข้อมูลข่าวสาร เกี่ยวกับทีม รวมถึงการใช้สื่อใหม่เพื่อสร้างสังคมสัมพันธ์กันภายในกลุ่ม จนนำไปสู่การมีคุณภาพชีวิตที่ดีของกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุ ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ การรับรู้คุณค่าของสื่อใหม่ การรับรู้คุณลักษณะและประโยชน์ของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอล การรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคม และการรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี รวมไปถึงปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี โดยผู้วิจัยหวังว่าผลการศึกษานี้สามารถนำไปเป็นข้อเสนอแนะแนวทางการสื่อสารด้วยสื่อใหม่ในการพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุต่อไป ดังมีวัตถุประสงค์ของการวิจัย ขอบเขตของการวิจัย นิยามศัพท์ เฉพาะ และประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

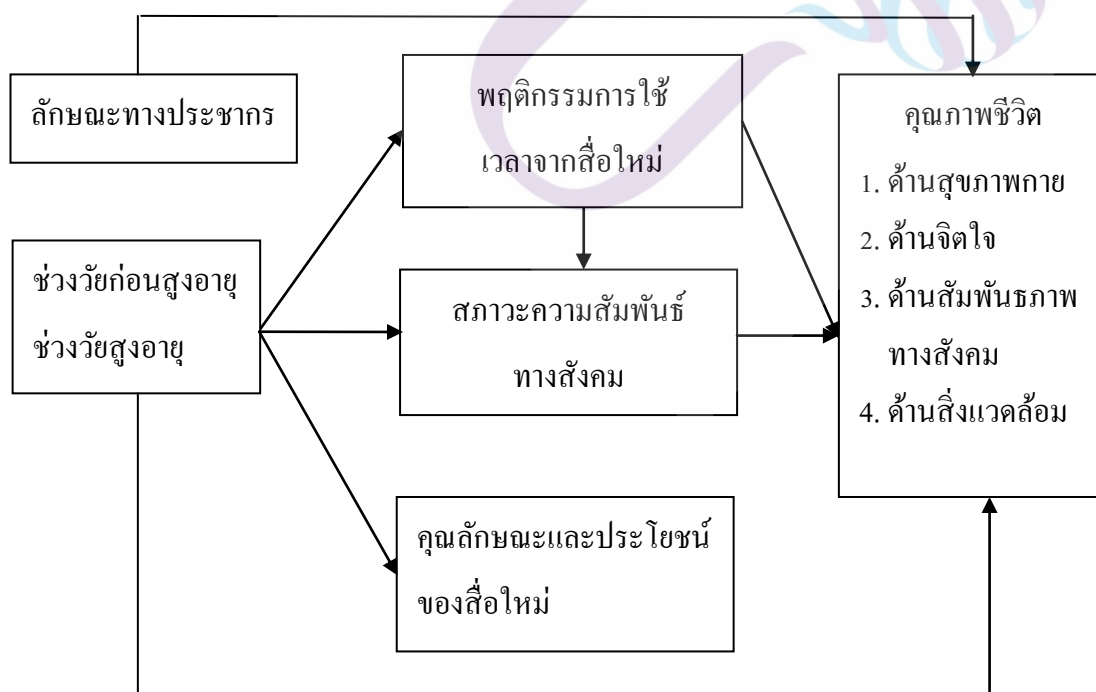
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาทำความเข้าใจและอธิบายพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ และการรับรู้คุณค่าของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี
2. เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี กับพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ การรับรู้คุณลักษณะและประโยชน์ของสื่อใหม่ การรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคม และการรับรู้คุณภาพชีวิต
3. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เวลาจากสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลกับการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี
4. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี

1.3 สมมติฐานการวิจัย

1. สมมติฐานที่ 1 ช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอล
2. สมมติฐานที่ 2 ช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี แตกต่างกันทำให้การรับรู้คุณลักษณะและประโยชน์ของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอล แตกต่างกัน
3. สมมติฐานที่ 3 ช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี แตกต่างกันทำให้การรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมแตกต่างกัน
4. สมมติฐานที่ 4 ช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี แตกต่างกันทำให้การรับรู้คุณภาพชีวิตแตกต่างกัน
5. สมมติฐานที่ 5 พฤติกรรมการใช้เวลาจากสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของ แฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี แตกต่างกัน ทำให้การรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมแตกต่างกัน
6. สมมติฐานที่ 6 ลักษณะประชากร พฤติกรรมการใช้เวลาจากสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้าน กีฬาฟุตบอล และการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคม มีความสัมพันธ์กับการรับรู้คุณภาพชีวิต ของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี

1.4 กรอบแนวคิดการวิจัย



1.5 ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ศึกษาเฉพาะแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีอายุตั้งแต่ 55 - 75 ปี ซึ่งนับเป็นผู้สูงอายุตอนต้น ตามทฤษฎีของแพค (Peck's Development Theory) มีระยะเวลาในการเข้ามาเป็นแฟนบอลไม่น้อยกว่า 1 ปี และแฟนบอลต้องมีลักษณะความเป็นแฟน 4 ประการ คือ

1. การอุทิศเงิน เวลา เพื่อสนับสนุนสโมสรชลบุรี เอฟซี
2. การมีอารมณ์ร่วมในเกมการแข่งขัน
3. การสะสมข้อมูลและมีความรู้เกี่ยวกับสโมสรชลบุรี เอฟซี
4. การใช้เรื่องของสโมสรชลบุรี เอฟซี เป็นประเด็นในการสนทนากัน โดยไม่จำกัดเพศ เป็นผู้ที่ไปเชียร์บอลในสนามอย่างน้อยเดือนละครั้ง มีการรวมกลุ่มในสนาม รวมไปถึงกิจกรรมกลุ่มที่ผู้สูงอายุใช้สื่อสารกันผ่านสื่อใหม่ที่เป็นลักษณะของโปรแกรมซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชัน เช่น อินเทอร์เน็ต (Internet) โซเชียลมีเดีย (Social Media) เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) และไลน์ (Line) จำนวน 400 คน

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

ผู้สูงอายุ หมายถึง แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ทั้งเพศหญิงและเพศชายที่มีอายุตั้งแต่ 55 - 75 ปี

แฟนบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี หมายถึง แฟนบอลที่มีระยะเวลาในการเข้ามาเป็นแฟนบอลไม่น้อยกว่า 1 ปี และมีลักษณะความเป็นแฟน 4 ประการ คือ 1. การอุทิศเงิน เวลา ความอดทน เพื่อสนับสนุนสโมสรชลบุรี เอฟซี ทั้งการเข้าไปชมเกมที่สนาม และซื้อของที่ระลึกต่าง ๆ 2. การมีอารมณ์ร่วมในเกมการแข่งขัน คือ การเอาอารมณ์ของตนเองไปผูกติดไว้กับเกมการแข่งขัน 3. การสะสมข้อมูลและมีความรู้ต่าง ๆ เกี่ยวกับสโมสรชลบุรี เอฟซี 4. การใช้เรื่องของสโมสรชลบุรี เอฟซี เป็นประเด็นในการสนทนากัน เป็นผู้ที่ไปเชียร์บอลสโมสรชลบุรี เอฟซี ในสนามอย่างน้อยเดือนละครั้ง

สื่อใหม่ หมายถึง สื่อใหม่ที่เป็นลักษณะของโปรแกรมซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชัน เช่น อินเทอร์เน็ต (Internet) โซเชียลมีเดีย (Social Media) เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) และไลน์ (Line)

นันทนาการด้านกีฬาฟุตบอล หมายถึง กิจกรรมนันทนาการที่เกี่ยวกับกีฬาฟุตบอล ซึ่งมีบุคคลเข้าร่วมตามความสมัครใจหรือมีแรงจูงใจ แล้วส่งผลให้เกิดการพัฒนาอารมณ์สุข สนุกสนาน ซึ่งกิจกรรมในงานวิจัยครั้งนี้ คือ กิจกรรมนันทนาการที่เกี่ยวกับกีฬาฟุตบอลต่าง ๆ ที่แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี เข้าร่วมแล้วก่อให้เกิดการพัฒนาอารมณ์สุข สนุกสนาน

ช่วงวัยก่อนสูงอายุ หมายถึง แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ทั้งเพศหญิงและเพศชายที่มีอายุตั้งแต่ 55 – 59 ปี

ช่วงวัยสูงอายุ หมายถึง แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ทั้งเพศหญิงและเพศชายที่มีอายุตั้งแต่ 60 - 75 ปี

พฤติกรรมการใช้เวลาจากสื่อใหม่ หมายถึง พฤติกรรมด้านปริมาณในการใช้สื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี โดยมีวัตถุประสงค์ 3 ประการ คือ การใช้สื่อใหม่เพื่อค้นหาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเรื่องของฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี การใช้สื่อใหม่เพื่อสนทนาแลกเปลี่ยนประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับเรื่องของฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี และการใช้สื่อใหม่เพื่อเปิดรับชมการแข่งขันฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี

คุณลักษณะและประโยชน์ของสื่อใหม่ หมายถึง การรับรู้คุณลักษณะและประโยชน์ของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ในด้านคุณลักษณะของสื่อใหม่ เช่น ความรวดเร็ว สะดวกสบาย โต้ตอบแบบทันทีทันใด กระจายสารไปยังกลุ่มคนหมู่มาก และด้านประโยชน์ของสื่อใหม่ เช่น ช่วยผ่อนคลายความเครียด ทำให้เกิดความเพลิดเพลิน เป็นต้น โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่และสื่อสังคมออนไลน์

สถานะความสัมพันธ์ทางสังคม หมายถึง การรับรู้ถึงความสัมพันธ์ในการร่วมมือหรือพึ่งพาอาศัยกันระหว่างกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี และความสัมพันธ์นั้นทำให้เกิดความผูกพัน และเกิดความสำนึกว่าเป็นสมาชิกในกลุ่มเดียวกัน ซึ่งมีอิทธิพลต่อกันในด้านความรู้สึกและการกระทำ โดยใช้แนวคิดความสัมพันธ์ทางสังคมในเรื่องกลุ่ม

คุณภาพชีวิต หมายถึง การรับรู้ถึงการมีชีวิตที่ดีของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี จากการใช้สื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอล และทำให้แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี มีความพึงพอใจในการดำเนินชีวิต มีสุขภาพกาย สุขภาพใจ ความสัมพันธ์ทางสังคม และสภาพแวดล้อมที่ดี โดยใช้แบบวัดคุณภาพชีวิตขององค์การอนามัยโลก ได้แก่ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านสัมพันธภาพทางสังคม ด้านสิ่งแวดล้อม และสุขภาพโดยรวม

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย

1. ประโยชน์เชิงวิชาการ คือ ผลการศึกษาวิจัยครั้งนี้จะช่วยสร้างความเข้าใจและช่วยเพิ่มพูนองค์ความรู้ในศาสตร์ด้านการสื่อสารเกี่ยวกับบทบาทของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการของผู้สูงอายุในประเด็นที่ช่วยการสร้างการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมตลอดจนส่งเสริมให้ผู้สูงอายุมีคุณภาพชีวิตที่ดี

2. ประโยชน์เงินโยบายนี้อาจนำไปเป็นข้อเสนอแนะแนวทาง
พฤติกรรมการใช้เวลาจากสื่อใหม่เพื่อเพิ่มการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมให้กับผู้สูงอายุ
และเป็นข้อเสนอแนะแนวทางในการส่งเสริมให้ผู้สูงอายุมีคุณภาพชีวิตที่ดีจากการรับรู้สถานะ
ความสัมพันธ์ทางสังคม



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง การใช้สื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลกับการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมและคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ: กรณีศึกษาแฟนบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการวิจัย ดังนี้

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับผู้สูงอายุ

2.1.1 ความหมายของผู้สูงอายุ

2.1.2 ผู้สูงอายุกับศาสตร์ด้านสังคมวิทยา

2.1.3 คุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ

2.1.4 แนวคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางสังคมในเรื่องกลุ่ม

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่

2.2.1 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่

2.2.2 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์

2.3 แนวคิดทฤษฎีเทคโนโลยีกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม

2.3.1 ทฤษฎีสังคมและวัฒนธรรมเป็นตัวกำหนดเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Societal & Cultural Determinism)

2.3.2 กลไกของสังคม คือ สิ่งที่สร้างเทคโนโลยี (Social Construction of Technology)

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับนันทนาการ

2.4.1 ความสำคัญของนันทนาการ

2.4.2 คุณลักษณะของนันทนาการ

2.4.3 ความมุ่งหมายของนันทนาการ

2.4.4 คุณค่าและประโยชน์ของนันทนาการ

2.5 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับผู้สูงอายุ

2.1.1 ความหมายของผู้สูงอายุ

ผู้สูงอายุ หมายถึง บุคคลที่มีสัญชาติไทยและมีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป (พระราชบัญญัติผู้สูงอายุ พ.ศ. 2546) ซึ่งผู้สูงอายุไม่ได้มีลักษณะเหมือนกันหมด แต่จะมีความแตกต่างกันไปตามช่วงอายุ โดยองค์การอนามัยโลกได้แบ่งเกณฑ์ของผู้สูงอายุไว้ดังนี้ ผู้สูงอายุ (Elderly) มีอายุระหว่าง 60 – 74 ปี, คนชรา (Old) มีอายุระหว่าง 75 – 90 ปี และคนชรามาก (Very old) มีอายุ 90 ปีขึ้นไป

แต่สำหรับ (Hall D.A., 1976, pp. 3-4 อ้างถึงใน แสงเดือน มุสิกกรรมณี, 2544, น. 7) ได้แบ่งการสูงอายุของบุคคลออกเป็น 4 ประเภท คือ

1. การสูงอายุตามวัย (Chronological aging) หมายถึง การสูงอายุตามปีปฏิทินโดยการนับจากปีที่เกิดเป็นต้นไป และบอกได้ทันทีว่าใครมีอายุมากน้อยเพียงใด

2. การสูงอายุตามสภาพร่างกาย (Biological aging) เป็นการพิจารณาการสูงอายุจากสภาพร่างกายและสรีระของบุคคลที่เปลี่ยนไป เมื่อมีอายุเพิ่มขึ้น เนื่องจากประสิทธิภาพการทำงานของอวัยวะต่าง ๆ ในร่างกายลดน้อยลง เป็นผลมาจากความเสื่อมโทรมตามกระบวนการสูงอายุซึ่งเป็นไปตามอายุขัยของแต่ละบุคคล

3. การสูงอายุตามสภาพจิตใจ (Psychological aging) เป็นการเปลี่ยนแปลงในหน้าที่การรับรู้ แนวความคิด ความจำ การเรียนรู้ เซาว์ปัญญา และลักษณะบุคลิกภาพที่ปรากฏในระยะต่าง ๆ ของชีวิตแต่ละคนที่มีอายุเพิ่มขึ้น

4. การสูงอายุตามสภาพสังคม (Sociological aging) เป็นการเปลี่ยนแปลงในบทบาทหน้าที่สถานภาพของบุคคลในระบบสังคม รวมทั้งความคาดหวังของสังคมต่อบุคคลนั้น ซึ่งเกี่ยวกับอายุ การแสดงออกตามคุณค่าและความต้องการของสังคม

โดยในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยเลือกกลุ่มที่จะศึกษาเป็นผู้สูงอายุวัยต้น คือ 55-75 ปี ตามทฤษฎีของแพค (Peck's Development Theory) ที่ให้ความสำคัญกับบุคคลที่มีช่วงวัยต่ำกว่า 60 ปี โดยระบุว่า ผู้สูงอายุแบ่งเป็น 2 ช่วง คือ ผู้สูงอายุวัยต้น (55-75 ปี) และผู้สูงอายุวัยปลาย (75 ปีขึ้นไป) ทั้ง 2 ช่วงวัยนี้มีความแตกต่างกันทั้งด้านลักษณะนิสัยและการปฏิสัมพันธ์ทางด้านสังคม ทั้งนี้ เมื่อพิจารณาจากกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยนี้ ประกอบกับพฤติกรรมด้านการกีฬาฟุตบอลที่ต้องใช้แรงและพลังกำลังในการทำกิจกรรม เช่น การส่งเสียงเชียร์ในสนาม การเป็นผู้สนับสนุนนักกีฬาและสโมสรต่าง ๆ ผู้วิจัยจึงนำทฤษฎีการพัฒนาของแพคมาใช้เป็นกรอบในการศึกษาครั้งนี้ โดยแพคมีความเชื่อว่าผู้สูงอายุมีพัฒนาการ 3 ประการ คือ

1. ความสามารถในการแยกความแตกต่างของตนกับบทบาทช่วงชีวิตที่ผ่านมา ความภาคภูมิใจในตนเอง กับความรู้สึกว่าตนเองไร้คุณค่า ซึ่งถ้าความรู้สึกภาคภูมิใจและควมมีคุณค่าของงานไม่ได้มาจากตำแหน่งหน้าที่ที่เคยทำ ช่วงชีวิตหลังเกษียณความรู้สึกนั้นยังคงมีอยู่ เช่น ผู้สูงอายุที่ชอบปลูกต้นไม้ จะมีความพึงพอใจกับการที่ได้ปลูกต้นไม้หลังเกษียณอายุแทนอาชีพที่เคยทำประจำ

2. ความสามารถทางร่างกายที่มีการเปลี่ยนแปลงตามธรรมชาติ ถ้าผู้สูงอายุนึกถึงสภาพร่างกายที่มีความแข็งแรง ก็จะทำให้ผู้สูงอายุยอมรับความสามารถทางร่างกายที่ลดลงและพยายามปรับตัวให้เหมาะสม ชีวิตจะมีความสุข แต่ถ้าผู้สูงอายุนึกถึงความถดถอยของร่างกายก็จะทำให้ผู้สูงอายุมีความสุขและความพึงพอใจลดลง

3. ความสามารถในการยอมรับว่าร่างกายของตนเปลี่ยนแปลงไปตามธรรมชาติ การยอมรับร่างกายตามธรรมชาตินี้ ทำให้ผู้สูงอายุยอมรับความตายโดยไม่รู้สึกลัวกลัว การยอมรับนี้รวมไปถึงกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับความตายด้วย ในทางตรงข้ามผู้ที่ยึดติดกับสภาพร่างกายขณะที่อยู่ในวัยน้อยกว่า จะพยายามยืดชีวิตไว้ให้ยาวนานที่สุด โดยไม่พึงพอใจกับสภาพที่เป็นอยู่ และมีความหวาดกลัวกับความตาย

ความหมายและการจัดประเภทผู้สูงอายุมีความจำเป็นอย่างยิ่ง เพราะผู้สูงอายุในแต่ละประเภทจะมีความต้องการบริการสวัสดิการสังคมที่แตกต่างกันไป ความเข้าใจต่อการดำเนินชีวิตที่แตกต่างกัน ซึ่งการจัดกิจกรรมสำหรับผู้สูงอายุที่ผ่านมา มักจัดบริการแบบเดียวกันสำหรับผู้สูงอายุทุกคน (One size fits for all) ทำให้ไม่สามารถตอบสนองกับความต้องการของผู้สูงอายุที่แท้จริงได้ ซึ่งในงานวิจัยชิ้นนี้เลือกศึกษากลุ่มตัวอย่างที่เป็นแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีอายุตั้งแต่ 55 ปีขึ้นไป โดยกลุ่มผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี จะมีความแตกต่างในประเด็นที่สังคมกำหนดคุณค่าให้กลุ่มผู้สูงอายุ คือ กลุ่มผู้สูงอายุทั่วไปจะมีอายุตั้งแต่ 60 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป และเป็นผู้ที่มีความเสื่อมถอยทั้งด้านร่างกายและจิตใจ มีประสิทธิภาพในการทำงานลดลง มีความสามารถในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ลดลง เป็นผู้มีความเสื่อมถอยในหน้าที่การงาน บทบาทในสังคม และให้ผลตอบแทนในทางเศรษฐกิจได้น้อยกว่าคนที่อยู่ในวัยแรงงาน แต่ผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี มีความสามารถในการแยกความแตกต่างของตนกับบทบาทช่วงชีวิตที่ผ่านมาได้ คือ ผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี เลือกมาเชียร์กีฬาฟุตบอลแทนอาชีพที่เคยทำประจำ ทำให้มีประสิทธิภาพร่างกายและจิตใจที่ดี รวมถึงมีความสามารถในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ด้วย

2.1.2 ผู้สูงอายุกับศาสตร์ด้านสังคมวิทยา

Jett (2008, pp. 33-36) กล่าวถึงศาสตร์ด้านสังคมวิทยาที่ใช้อธิบายกระบวนการแก่ไ้วว่า ศาสตร์ด้านสังคมวิทยาอธิบายการเปลี่ยนแปลงบทบาทและความสัมพันธ์ของบุคคลโดยเน้น กระบวนการปรับตัว การศึกษาค้นคว้าในปัจจุบันศาสตร์ด้านนี้ให้ความสนใจมากขึ้นในบริบทของ วัฒนธรรม (Culture) ว่ามีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของบุคคลเมื่ออายุมากขึ้น และเช่นเดียวกันกับ ศาสตร์ด้านจิตวิทยา ศาสตร์ด้านสังคมวิทยายังมีปัญหาด้านกระบวนการวัด ทฤษฎีที่นำมาอธิบายใน ปัจจุบันมี 7 ทฤษฎี คือ 1. ทฤษฎีบทบาท (Role Theory) 2. ทฤษฎีการถอยห่าง (Disengagement Theory) 3. ทฤษฎีกิจกรรม (Activity Theory) 4. ทฤษฎีการต่อเนื่อง (Continuity Theory) 5. ทฤษฎี ต่างยุค (Age-Stratification Theory) 6. ทฤษฎีการแลกเปลี่ยนทางสังคม (Social Exchange Theory) 7. ทฤษฎีความทันสมัย (Modernization Theory) ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้ (ประนอม โอทกานนท์, 2554)

ทฤษฎีบทบาท (Role Theory) ทฤษฎีนี้อธิบายว่าบทบาทในสังคมของบุคคลเปลี่ยนไป ตามวัยที่เพิ่มขึ้น ความสามารถของบุคคลในการปรับตัวต่อบทบาทที่เปลี่ยนแปลงตามวัยที่สูงขึ้น คือ การพยากรณ์การปรับตัวต่อการเข้าสู่วัยสูงอายุของบุคคลนั้น ๆ

ทฤษฎีการถอยห่าง (Disengagement Theory) ทฤษฎีนี้อธิบายว่าโดยปกติบุคคลจะ ผสมผสานอยู่กับสังคม ทั้งนี้เพื่อเป็นการรักษาความสมดุลทั้งร่างกาย จิตใจ และอารมณ์ แต่บทบาท ของคนจะแคบลง และปฏิสัมพันธ์กับสังคมจะลดลงเมื่ออายุมากขึ้น บุคคลโดยทั่วไปปรับรูปร่างหน้า ว่าจะต้องแก่ บุคคลจะปรับตัวค่อยๆ ถอยห่างจากสังคม มีการสนใจตนเองมากขึ้น การถอยหนีจาก สังคมช่วยให้ผู้สูงอายุประหยัดพลังงานของตนเอง และทั้งยังเป็นเปิดโอกาสให้ผู้อาวุโสน้อยกว่า ได้แสดงบทบาทในสังคมมากขึ้น

ทฤษฎีกิจกรรม (Activity Theory) คำว่ากิจกรรมในทฤษฎีที่ใช้อธิบายนี้หมายความว่าถึง กิจกรรมต่าง ๆ นอกเหนือจากกิจกรรมที่บุคคลปฏิบัติต่อตนเอง หมายถึง กิจกรรมที่บุคคลปฏิบัติต่อ เพื่อนฝูง ต่อครอบครัว และต่อสังคม กิจกรรมเหล่านี้เมื่อมีการปฏิบัติจะทำให้ผู้สูงอายุรู้สึกตนเอง มีคุณค่า ตนเองยังเป็นประโยชน์และยังมีบทบาทต่อสังคมอยู่ ทั้ง ๆ ที่ภาวะร่างกายทำให้มีการถอย ห่างออกจากสังคม ทฤษฎีอธิบายได้ว่าการมีกิจกรรมต่อสังคมของผู้สูงอายุจะมีความสัมพันธ์ ทางบวกกับความพึงพอใจในชีวิต ดังนั้น การมีกิจกรรมที่พอเหมาะกับวัยของผู้สูงอายุจึงเป็นสิ่งที่ มีคุณค่ายิ่ง ซึ่งในปัจจุบันนี้มีกิจกรรมต่าง ๆ ให้ผู้สูงอายุเข้าร่วมมากมาย โดยงานวิจัยครั้งนี้สนใจ ศึกษากลุ่มผู้สูงอายุที่เป็นแฟนบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี เพราะกลุ่มผู้สูงอายุได้มีการรวมตัวกัน ทำกิจกรรมต่าง ๆ คือ ไปเชียร์กีฬาฟุตบอลที่สนาม และใช้สื่อใหม่เพื่อนัดกันไปทำกิจกรรมต่าง ๆ

อีก เช่น ไปเตะฟุตบอลกันบ้างในช่วงเวลาว่าง ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้ล้วนทำให้ผู้สูงอายุรู้สึกว่าคุณค่า มีบทบาทในสังคม และยังส่งผลต่อความพึงพอใจในการดำเนินชีวิตของผู้สูงอายุต่อไป

ทฤษฎีการต่อเนื่อง (Continuity Theory) ทฤษฎีนี้อธิบายว่าผู้สูงอายุยังต้องการแสดงบทบาทในสังคมแม้ว่าสังคมจะมีการเปลี่ยนแปลงไป ทฤษฎีได้เสนอแนะไว้ว่าการพิจารณาถึงแรงจูงใจ สถานภาพของเศรษฐกิจและสังคม บุคลิกภาพของผู้สูงอายุ ตลอดจนความยืดหยุ่นและการปรับตัว สิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยสำคัญยิ่งที่ผู้สูงอายุเอง และผู้เกี่ยวข้องต้องนำไปพิจารณา ซึ่งความล้มเหลวและความสำเร็จในชีวิตบั้นปลายของผู้สูงอายุมิสัมพันธ์กับปัจจัยเหล่านี้เป็นอย่างมาก

ทฤษฎีต่างยุค (Age-Stratification Theory) ทฤษฎีนี้เป็นทฤษฎีใหม่ ทฤษฎีคำนึงถึงบุคคลในฐานะโครงสร้างของสังคม ผู้มีวัยในยุคสังคมต่างกันย่อมมีประสบการณ์ต่างกัน ทฤษฎีช่วยให้เข้าใจและนิยามการสูงอายุในบริบทของสังคม วัฒนธรรม เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละยุค รวมทั้งความแตกต่างกันในภาคส่วนต่าง ๆ ของโลก

ทฤษฎีการแลกเปลี่ยนทางสังคม (Social Exchange Theory) ทฤษฎีนี้มีพื้นฐานจากการพิจารณา Cost-Benefit Model ของการมีปฏิสัมพันธ์ในสังคม และยังมีพื้นฐานมาจากการแลกเปลี่ยนในลักษณะสมดุลในคุณค่าและประโยชน์ของการแลกเปลี่ยน ผู้สูงอายุอาจถูกมองว่าให้ผลตอบแทนน้อย ไม่คุ้มค่า อย่างไรก็ตาม ตามที่กล่าวว่าคุณค่าของการเปลี่ยนแปลงจะบอกสถานภาพทางสังคมของผู้แลกเปลี่ยน บทบาทและทักษะของบุคคลอาจใช้เป็นตัวแลกเปลี่ยนในสถานการณ์ที่สังคมนั้นมีความต้องการ อาทิ พ่อแม่มีคุณค่าทำหน้าที่เลี้ยงดูหลานเพื่อตอบแทนให้คนหนุ่มสาวสามารถประกอบภารกิจในชีวิตการงานได้ เป็นต้น

ทฤษฎีความทันสมัย (Modernization Theory) ทฤษฎีนี้ได้อธิบายสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปจากเทคโนโลยีที่ทันสมัย สังคมและบทบาทของคนมีการเปลี่ยนแปลงทันสมัยขึ้น ผู้สูงอายุอาจก้าวไม่ทันและถูกมองว่าไม่มีคุณค่าอีกต่อไป อย่างไรก็ตามมีผู้ให้ข้อสังเกตในทฤษฎีนี้ว่าในบางสังคม เช่น ประเทศญี่ปุ่นซึ่งมีความเจริญมากยังคงไว้ซึ่งการยกย่องนับถือผู้สูงอายุเช่นในอดีต

ทฤษฎีทางสังคมเป็นทฤษฎีที่กล่าวถึงแนวโน้มบทบาท สัมพันธภาพ และการปรับตัวในสังคมของผู้สูงอายุ โดยพยายามวิเคราะห์สาเหตุที่ทำให้ผู้สูงอายุต้องมีการเปลี่ยนแปลงสถานภาพทางสังคมไป และพยายามที่จะช่วยให้ผู้สูงอายุมีการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ซึ่งงานวิจัยครั้งนี้สามารถนำทฤษฎีมาช่วยวิเคราะห์กลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ในประเด็นของการปรับตัวให้เข้ากับสังคมผ่านกิจกรรมการเชียร์ฟุตบอล การเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ และการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมผ่านสื่อใหม่ เพื่อให้เกิดความพึงพอใจในการดำเนินชีวิตของผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี

2.1.3 คุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ

Orem (2001, p. 179) กล่าวว่า คุณภาพชีวิตมีความหมายเช่นเดียวกับความผาสุก (Well-being) ซึ่งเป็นการรับรู้ของบุคคลต่อการมีชีวิตอยู่ ตามประสบการณ์ของความพึงพอใจ ความรู้สึกเป็นสุขภายในจิตใจ

Deiner (1984, 2000); Diener, Lucas and Oishi (2002) (อ้างถึงใน พิรพัฒน์ ถวิลรัตน์, 2552) ใช้คำว่า สุขภาวะส่วนบุคคล (Subjective well-being) ซึ่งมีความหมายเดียวกับคำว่า ความสุข เพื่อบ่งบอกถึงสภาวะทางอารมณ์เชิงบวก ความชื่นชมยินดี และความพึงพอใจในชีวิต

Snyder and Lopez (2007) (อ้างถึงใน พิรพัฒน์ ถวิลรัตน์, 2552) ที่ใช้คำว่า ความสุข ในการอธิบายถึงคุณภาพชีวิต เขาอธิบายว่า ความสุข (Happiness) คือ สภาวะเชิงบวกที่แต่ละบุคคลให้ความหมายแตกต่างกันตามการรับรู้

2.1.3.1 ความหมายของคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ

คุณภาพชีวิต หรือการมีชีวิตที่มีคุณภาพ สามารถมองได้หลายแง่มุมขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายประการ เช่น ภูมิหลัง ความต้องการของผู้ให้ความหมาย หรือการตีความตามต้องการของสังคม ค่านิยมของสังคม เป็นต้น (Farquhar, 1995) จากการประมวลเอกสารที่เกี่ยวข้องพบว่า มีองค์กระระดับโลกและนักวิชาการชาวไทยและชาวต่างชาติ ให้นิยามความหมายของคุณภาพชีวิตหลายมิติและหลายความหมาย ดังนี้

องค์การอนามัยโลก ให้นิยามคุณภาพชีวิตว่า เป็นการรับรู้ความพึงพอใจและสถานะของบุคคลในการดำรงชีวิตในสังคมโดยจะสัมพันธ์กับเป้าหมายและความคาดหวังของตนเองภายใต้บริบทของวัฒนธรรม ค่านิยม มาตรฐานของสังคม และสิ่งอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น สวัสดิการและบริการด้านต่าง ๆ ตลอดจนลักษณะทางการเมืองการปกครองในสังคมที่อยู่อาศัย และสามารถประเมินคุณภาพชีวิตในด้านวัตถุวิสัย และด้านจิตวิทยา (The WHOQOL group, 1994 อ้างถึงใน วรรณภา กุมารจันทร์, 2543, น. 4)

ส่วนนักวิชาการชาวต่างชาติที่ให้ความหมายคุณภาพชีวิต ดังเช่น Padilla และ Grant (Padilla & Grant, 1985 อ้างถึงใน ศรีเมือง พลังฤทธิ์, 2547, น. 33) ให้ความหมายคุณภาพชีวิตว่าเป็นการรับรู้ความพึงพอใจที่เปลี่ยนแปลงไปตามภาวะสุขภาพ สอดคล้องกับ Zhan (1992, p. 979) อธิบายว่าคุณภาพชีวิตเป็นระดับความพึงพอใจซึ่งขึ้นอยู่กับประสบการณ์ชีวิตของแต่ละบุคคล นอกจากนั้นหนังสือ Encyclopedia of Sociology (Encyclopedia of Sociology, 1992 อ้างถึงใน อัจฉรา วงศ์พัฒนามงคล, 2553) ได้ประมวลความหมายของคุณภาพชีวิตจากนักวิชาการหลายท่าน พอสรุปได้ว่าหมายถึง ลักษณะความพึงพอใจหรือความสุข ซึ่งสามารถประเมินความพึงพอใจทั้งในภาพรวมและรายด้าน เช่น การทำงาน ครอบครัว และที่อยู่อาศัย เป็นต้น ในทางเดียวกัน Ragsdale

and Morrow (1990, p. 355) กล่าวว่า คุณภาพชีวิต หมายถึง การรับรู้ การมีประสิทธิภาพ หรือความสามารถในการกระทำอย่างมีความหมาย เพื่อควบคุมหรือจัดการกับสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการเจ็บป่วยของตน ทั้งด้านจิตอารมณ์ ความคิด และการดูแลรักษา ส่วน Orem กล่าวว่า คุณภาพชีวิตคือ ความผาสุก (Well-Being) ซึ่งเป็นการรับรู้ของบุคคลต่อการมีชีวิตอยู่ ตามประสบการณ์ของความพึงพอใจ ความรู้สึกทั้งสุขกายและสุขใจ ในขณะที่นักวิชาการด้านสุขภาพส่วนใหญ่ให้ความหมายของคุณภาพชีวิต โดยอาศัยแนวคิดจากองค์การอนามัยโลก จึงมุ่งให้ความสนใจที่สุขภาวะทางกายและจิตใจ รวมทั้งความสามารถในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน (Farquhar, 1995)

จากคำนิยามของนักวิชาการต่างประเทศ คำว่าคุณภาพชีวิตมีความสัมพันธ์และเกี่ยวข้องอย่างหลากหลาย คือ คุณภาพชีวิตที่มีความสัมพันธ์กับสุขภาพ ความพึงพอใจในชีวิต และความผาสุกของชีวิต ส่วนความหมายของคุณภาพชีวิตนั้นประกอบด้วยหลากหลายมิติ ทั้งทางสุขภาพร่างกาย สุขภาพใจ รวมไปถึงการทำหน้าที่ในบทบาทต่าง ๆ ของสังคม

สำหรับนักวิชาการชาวไทยที่สนใจประเด็นเกี่ยวกับคุณภาพและให้ความหมายของคุณภาพชีวิตไว้ ดังเช่น อัจฉรา นวจินดา (2525, น. 43) กล่าวว่า คุณภาพชีวิตของบุคคลที่มีสุขภาพกาย และสุขภาพจิตดี มีการดำเนินชีวิตได้อย่างปกติสุขในสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ที่เอื้ออำนวยต่อการพัฒนาภาวะเศรษฐกิจและสังคม ส่วนนิพนธ์ คันธเสวี (2525, น. 2) กล่าวว่า คุณภาพชีวิตเป็นระดับสภาพการดำรงชีวิตของมนุษย์ตามองค์ประกอบของชีวิต ได้แก่ ร่างกาย อารมณ์ สังคม ความคิด และจิตใจ เช่นเดียวกับพัทธา สายหู (2526, น. 31-34) สรุปคุณภาพชีวิตเฉพาะตัวบุคคลว่าประกอบด้วย การมีสุขภาพร่างกายและจิตใจที่สมบูรณ์ การมีสติปัญญาที่จะศึกษาหาความรู้ การมีความสามารถในการทำงานหาเลี้ยงชีพ และความรู้จักหาความสุข ความพอใจให้ชีวิตในทางที่เหมาะสม ส่วนชัยวัฒน์ ปัญจพงษ์ (2526, น. 48) กล่าวเพิ่มเติมว่า คุณภาพชีวิตเป็นชีวิตที่มีคุณภาพไม่เป็นภาระ และไม่ก่อให้เกิดปัญหาแก่สังคม มีความสุขสมบูรณ์ทั้งกาย จิตใจ มีความสามารถที่จะดำรงสถานภาพทางเศรษฐกิจ สังคม และการเมือง ให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมและสังคม ในขณะที่สุวัฒน์ มหัตนิรันดร์กุล และคณะ (2541) นิยามว่าเป็นระดับของการมีชีวิตที่ดี ความสุข ความพึงพอใจในชีวิตทั้งในด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และการดำเนินชีวิตของปัจเจกบุคคลในสังคม นอกจากนี้ โกศล มีคุณ (2542, น. 4) นิยามคุณภาพชีวิตว่า สภาพชีวิตที่มีความสำเร็จ สุขสงบ ซึ่งเหมาะสมกับภาวะและวัย คุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุพิจารณาเป็นด้าน ๆ ได้แก่ ด้านสุขภาพกายและสุขภาพจิต ด้านอาชีพ เศรษฐกิจ และกฎหมาย ด้านที่อยู่อาศัยและสภาพแวดล้อม ด้านข้อมูลความรู้ และนันทนาการ ในขณะที่ ศรีเมือง พลั่งฤทธิ์ (2547, น. 22) สรุปความหมายของคุณภาพชีวิตว่าหมายถึง ความพึงพอใจ ความเป็นอยู่ที่ดี มีความสุข มีสุขภาพกายดี มีสุขภาพจิตดี

มีอาหารการกินดี มีสิ่งของหรือเงินใช้ตามความจำเป็น อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ดี และอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

จากการรวบรวมความหมายคุณภาพชีวิตดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า คุณภาพชีวิตหมายถึง การมีชีวิตที่ดีของแต่ละบุคคล ซึ่งวัดจากความพึงพอใจในชีวิต เช่น การมีสุขภาพกายและสุขภาพใจที่แข็งแรง รวมไปถึงอาหารการกิน ที่อยู่อาศัย และสามารถปรับตัวและใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขเหมาะสมกับวัย ซึ่งในงานวิจัยนี้ หมายถึง แพนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอพี ที่ใช้สื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอล และทำให้แพนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอพี มีความพึงพอใจในการดำเนินชีวิต มีสุขภาพกาย สุขภาพใจ ความสัมพันธ์ทางสังคมและสภาพแวดล้อมที่ดี

2.1.3.2 องค์ประกอบของคุณภาพชีวิต

จากการนิยามความหมายของคุณภาพชีวิตของนักวิชาการข้างต้น ซึ่งให้เห็นว่าคุณภาพชีวิตมีความหมายในหลายมิติและประกอบด้วยองค์ประกอบของการมีชีวิตที่มีคุณภาพหลายด้าน (Efficace & Marrone, 2002; Ferrans & Powers, 1992) ดังนั้น ในส่วนนี้เป็นการรวบรวมความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบของคุณภาพชีวิตตามแนวคิดของนักวิชาการต่าง ๆ ซึ่งจากงานวิจัยทั้งในและต่างประเทศ พบว่า มีนักวิชาการที่ศึกษาแนวคิดและองค์ประกอบคุณภาพชีวิต โดยแบ่งองค์ประกอบของคุณภาพชีวิตตามมิติต่าง ๆ ตั้งแต่ 4 ด้าน จนถึงมากกว่า 7 ด้าน (นริศรา พิงโพธิ์สภ และฐาศุภร์ จันประเสริฐ, 2555)

1) การศึกษาองค์ประกอบของคุณภาพชีวิต 4 ด้าน เช่น องค์การอนามัยโลก แบ่งองค์ประกอบของคุณภาพชีวิต 4 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย (Physical Domain) ด้านจิตใจ (Psychological Domain) ด้านความสัมพันธ์ทางสังคม (Social Relationships Domain) และด้านสิ่งแวดล้อม (Environmental Domain) (สุวัฒน์ มหัตนิรันดร์กุล และคณะ, 2541) ซึ่งแต่ละด้านมีความหมายดังนี้

ด้านร่างกาย (Physical Domain) เป็นการรับรู้สภาพร่างกายของผู้สูงอายุ ซึ่งมีผลต่อชีวิตประจำวัน เช่นการรับรู้สภาพความพร้อมแข็งแรงของร่างกาย การรับรู้ถึงความสุขสบาย ไม่มี ความเจ็บปวด การรับรู้ความสามารถที่จะจัดการกับโรคภัยและความเจ็บปวดของร่างกายได้ การรับรู้ถึงพลังกำลังในการดำเนินชีวิตประจำวัน การรับรู้ถึงความเป็นอิสระที่ไม่ต้องพึ่งพาผู้อื่น การรับรู้ถึงความสามารถในการเคลื่อนไหวของตน การรับรู้ความสามารถในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวันของตน การรับรู้ความสามารถในการทำงาน และการรับรู้ว่าคุณไม่จำเป็นต้องพึ่งยาต่าง ๆ หรือการรักษาทางการแพทย์อื่น ๆ เป็นต้น

ด้านจิตใจ (Psychological Domain) เป็นการรับรู้สภาพจิตใจของตนเอง เช่น การรับรู้ความรู้สึกทางบวกที่บุคคลมีต่อตนเอง การรับรู้ภาพลักษณ์ของตนเอง การรับรู้ถึงความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเอง การรับรู้ถึงความมั่นใจในตนเอง การรับรู้ถึงความคิด ความจำ สมาธิ การตัดสินใจ และความสามารถในการเรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ การรับรู้ถึงความสามารถในการจัดการกับความเศร้าหรือกังวล การรับรู้เกี่ยวกับความเชื่อต่าง ๆ ของคนที่มีผลต่อการดำเนินชีวิต เช่น การรับรู้ถึงความเชื่อด้านวิญญาณ ศาสนา การให้ความหมายของชีวิต และความเชื่ออื่น ๆ ที่มีผลในทางที่ดีต่อการดำเนินชีวิต มีผลต่อการเอาชนะอุปสรรค เป็นต้น

ด้านความสัมพันธ์ทางสังคม (Social Relationships Domain) เป็นการรับรู้เรื่องความสัมพันธ์ของผู้สูงอายุกับบุคคลอื่น การรับรู้ถึงการได้รับความช่วยเหลือจากบุคคลอื่นในสังคม การรับรู้ว่าคุณได้เป็นผู้ให้ความช่วยเหลือบุคคลอื่นในสังคมด้วย รวมทั้งการรับรู้ในเรื่องอารมณ์ทางเพศหรือการมีเพศสัมพันธ์ เป็นต้น

ด้านสิ่งแวดล้อม (Environmental Domain) เป็นการรับรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อการดำเนินชีวิต เช่น การรับรู้ว่าคุณมีชีวิตอยู่อย่างอิสระ มีความปลอดภัย และความมั่นคงในชีวิต การรับรู้ว่าคุณได้อยู่ในสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่ดี ปราศจากมลพิษต่าง ๆ การคมนาคม มีแหล่งประโยชน์ด้านการเงิน สถานบริการทางสุขภาพและสังคมสงเคราะห์ การรับรู้ว่าคุณมีโอกาสที่จะได้รับข่าวสาร หรือฝึกฝนทักษะต่าง ๆ การรับรู้ว่าคุณได้มีกิจกรรมในเวลาว่าง เป็นต้น

นอกจากองค์การอนามัยโลกแล้ว การศึกษาของ George and Bearon (1980) ระบุองค์ประกอบของคุณภาพชีวิต 4 ด้าน ได้แก่ สุขภาพโดยทั่วไป สถานภาพทางเศรษฐกิจ ความพึงพอใจในชีวิต และการเห็นคุณค่าในตนเอง ทั้งนี้องค์ประกอบ 2 ด้านแรกเป็นการวัดแบบภาวะวิสัย ในขณะที่องค์ประกอบที่เหลือเป็นการวัดแบบอัตวิสัย

2) การศึกษาองค์ประกอบของคุณภาพชีวิต 5 ด้าน เช่น การศึกษาของ Berghon et al. (1981, p. 335) ระบุองค์ประกอบของคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุประกอบด้วย สภาพทางเศรษฐกิจ สุขภาพ สภาพแวดล้อม การพึ่งพาตัวเอง และการทำกิจกรรม ส่วน Denham (1991, p. 48) เสนอว่าองค์ประกอบคุณภาพชีวิตประกอบด้วย ด้านสิ่งแวดล้อม ด้านความสัมพันธ์ทางสังคม ด้านสุขภาพกาย และสุขภาพจิต และด้านบุคลิกภาพและประวัติในอดีต สำหรับการศึกษาของศรีเมือง พลึงฤทธิ์ (2547) วิเคราะห์องค์ประกอบของคุณค่าชีวิตของผู้สูงอายุด้วยการวิเคราะห์องค์ประกอบ ซึ่งพบว่าองค์ประกอบของคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ แบ่งออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านสิ่งแวดล้อม ด้านความสัมพันธ์ทางสังคม และด้านความพอใจ

3) การศึกษาองค์ประกอบของคุณภาพชีวิต 7 ด้าน เช่น การศึกษาของ Peace (1990, p. 48) แบ่งองค์ประกอบของคุณภาพชีวิตออกเป็นด้านกายภาพ ด้านสังคม ด้านเศรษฐกิจและสังคม

ด้านสิ่งแวดล้อม ด้านอำนาจบุคคล ด้านจิตวิญญาณ และด้านบุคลิกภาพ ส่วนการศึกษาของอมร นนทสุต (2526, น. 73) รวบรวมองค์ประกอบของคุณภาพชีวิตไว้ดังนี้ อาหารและโภชนาการที่ เหมาะสม เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย การดูแลสุขภาพกายและจิต การรักษาขั้นพื้นฐานและการศึกษา เพื่อพัฒนาอาชีพ ความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน บริการพื้นฐานทางเศรษฐกิจและสังคม

4) การศึกษาองค์ประกอบของคุณภาพชีวิต 7 ด้าน ขึ้นไป เช่น การศึกษาของชัยวัฒน์ ปัญญาพงษ์ (2526, น. 192) ระบุองค์ประกอบของคุณภาพชีวิตของบุคคลประกอบด้วย สุขภาพ ที่อยู่อาศัย การบริการทางการแพทย์และสาธารณสุข อนามัยแม่และเด็ก อาหาร บริการ และคุณภาพ ทางการศึกษา ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม รายได้ และสภาพจิตใจ สอดคล้องกับที่อุทุมพร จามรมาน (2528, น. 30-31) สรุปองค์ประกอบของคุณภาพชีวิตของมนุษย์ไว้ 10 องค์ประกอบ ได้แก่ ทัศนคติ ลักษณะความเป็นอยู่ การเป็นเจ้าของ อาชีพหลัก นันทนาการ บริการจากรัฐ การถือครองบ้านและ ที่ดิน อาชีพรอง การแสวงหาความรู้ และสุขอนามัย

2.1.3.3 การวัดคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ

การประเมินคุณภาพชีวิตหรือการวัดคุณภาพชีวิตนั้น มีความหลากหลายและแตกต่างกัน ไป ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์และแนวคิด จากการรวบรวมวิธีการประเมินคุณภาพชีวิตของนักวิชาการ หลายท่าน สามารถแบ่งแนวทางการศึกษาเรื่องการวัดคุณภาพชีวิตออกเป็น 2 ประการ คือ วิธีการวัด และลักษณะของแบบวัด มีรายละเอียดดังนี้ (นริศรา พิงค์โพธิ์สภ และฐาศุภร์ จันประเสริฐ, 2555)

1) วิธีการวัดคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ

Flynn and Frantz (อ้างถึงใน ศรีเมือง พลั่งฤทธิ์, 2547, น. 23) เสนอการประเมิน คุณภาพชีวิตใน 2 ด้าน คือ ประเมินในเชิงวัตถุวิสัย (Objective Approach) แสดงถึงภาวะทางกาย พฤติกรรมและลักษณะของบุคคลซึ่งตัดสินใจโดยตนเองจากข้อมูลที่เป็นจริง เช่น รายได้ การศึกษา อาชีพ เป็นต้น และเชิงจิตวิสัย (Subjective approach) เป็นการรับรู้ด้วยตนเองจากการรับรู้ ประสบการณ์ที่ผ่านมาของตนเอง เช่น ความปรารถนา และความพอใจ สอดคล้องกับการศึกษาของ Schalock, Bonham and Verdugo (2008) ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและพัฒนาตัวชี้วัดคุณภาพชีวิต เพื่อการวางแผนและประเมินความทุกข์สภาพทางปัญญา ซึ่งระบุแนวคิดหลักของการพัฒนารอบ การวัดคุณภาพชีวิตที่ควรตระหนัก 3 ประการ ได้แก่ 1. ตัวชี้วัดที่สร้างนั้นเป็นการวัดผลลัพธ์ใน ระดับบุคคล 2. วิธีการวัดครอบคลุมทั้งการวัดแบบอัตวิสัย (Self-report) และการวัดแบบภาวะวิสัย (Direct observation) และ 3. การวัดต้องมีความไวที่ตรงตามหลักสากล (Universal) และสอดคล้อง กับบริบทของการศึกษา (Cultural-bound) ในทางเดียวกัน Farquhar (1995) ได้ศึกษาวิธีการวัด คุณภาพชีวิตโดยประมวลและทบทวนเอกสารงานวิจัยที่ผ่านมามีพบว่า การวัดคุณภาพชีวิตใช้ทั้ง แบบอัตวิสัยและภาวะวิสัย เนื่องจากวิธีการวัดแต่ละแบบมีจุดเด่นและจุดด้อยแตกต่างกัน กล่าวคือ

การวัดแบบอัตตวิสัย เป็นการประเมินความคิด ความเชื่อ และความรู้สึกของตนเองโดยให้ผู้ตอบเป็นผู้ประเมินตามความเป็นจริง เช่น ความพึงพอใจในการทำงาน และการรับรู้ภาวะสุขภาพ เป็นต้น ซึ่งมีข้อดีตรงที่ได้ข้อมูลสอดคล้องกับความรู้สึกของผู้ตอบ แต่อาจเกิดปัญหาเรื่องอคติของผู้ตอบ เนื่องจากบางครั้งผู้ตอบประเมินต่ำกว่าหรือสูงกว่าความเป็นจริง รวมทั้งบิดเบือนข้อมูลเพราะได้รับอิทธิพลจากคำตอบที่กำหนดไว้ล่วงหน้า ในขณะที่การวัดแบบภาวะวิสัย เป็นการประเมินสิ่งใดสิ่งหนึ่งตามสภาพที่เป็นอยู่โดยสังเกต และให้บุคคลอื่นเป็นผู้ประเมิน ซึ่งลดปัญหาความมีอคติในการวัด เช่น การสังเกตการปฏิบัติกิจวัตรประจำวันของผู้ป่วยโดยบุคลากรทางการแพทย์ และการวัดฐานะทางเศรษฐกิจจากรายได้และทรัพย์สิน เป็นต้น แต่วิธีนี้ไม่ครอบคลุมการได้ข้อมูลเชิงลึก เช่น ด้านความคิดเห็นและความรู้สึก จึงเป็นวิธีที่ขาดความไวในการวัด

นอกจากนี้แนวคิด Stromberg (อ้างถึงใน ศรีเมือง พลึงฤทธิ์, 2547, น. 23) แสดงทัศนะว่าการประเมินคุณภาพชีวิตสามารถประเมินได้ 3 ลักษณะ คือ 1. การประเมินเชิงอัตตวิสัย เป็นการประเมินโดยผู้อื่น เช่น แพทย์ประเมินผู้ป่วย 2. การประเมินเชิงจิตวิสัยที่วัดเป็นปริมาณ เป็นการประเมินโดยตนเอง ขึ้นอยู่กับนิยามชีวิตของตนเองหรือประสบการณ์ในชีวิตของตนเอง เช่น ความพึงพอใจ ความสุขที่ได้รับ และ 3. การประเมินเชิงจิตวิสัยที่วัดเป็นคุณภาพ เป็นการประเมินตนเองจากการบรรยายและบอกถึงสภาพที่เป็นอยู่

ส่วนการประเมินคุณภาพชีวิตขององค์การอนามัยโลก ได้พัฒนาเครื่องชี้วัดคุณภาพชีวิตที่เรียกว่า WHOQOL-100 ในปีค.ศ. 1996 มีข้อคำถามหรือตัวชี้วัดทั้งหมด 100 ข้อ ซึ่งกิตติกร มีทรัพย์ ได้แปลเป็นภาษาไทย และให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบด้วยการแปลกลับเป็นภาษาอังกฤษอีกครั้ง และถือว่าเป็นต้นฉบับภาษาไทยที่องค์การอนามัยโลกยอมรับอย่างเป็นทางการ จากจำนวนข้อตั้งคำถาม 100 ข้อนี้ แบ่งเป็นข้อคำถามเกี่ยวกับคุณภาพชีวิตและสุขภาพโดยรวม 4 ข้อ อีก 96 ข้อ จัดแบ่งเป็น 24 หัวข้อ หัวข้อละ 4 คำถาม ซึ่งจัดเป็น 6 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านระดับความเป็นอิสระของบุคคล ด้านสัมพันธภาพกับสังคม ด้านสิ่งแวดล้อม และด้านความเชื่อส่วนบุคคล อย่างไรก็ตาม เครื่องมือดังกล่าวค่อนข้างยาวทำให้ไม่สะดวกและมีข้อจำกัดในการใช้ ต่อมาในปีเดียวกันองค์การอนามัยโลกก็ได้จัดทำเครื่องมือชี้วัดคุณภาพชีวิตฉบับย่อชุด 26 ตัวชี้วัด เรียกว่า แบบวัดคุณภาพชีวิตฉบับย่อ ชุดภาษาไทย (WHOQOL-BREF-THAI) ประกอบด้วยข้อคำถาม 2 ชนิด คือ แบบภาวะวิสัย (Perceived objective) และแบบอัตตวิสัย (Self-report subjective) มีทั้งหมด 4 องค์ประกอบ ได้แก่ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านสัมพันธภาพทางสังคม และด้านสิ่งแวดล้อม

ในทางจิตวิทยานั้น มีการเรียกชื่อแบบวัดคุณภาพชีวิตที่หลากหลาย เช่น แบบวัดความรู้สึกเป็นสุข (Well-being) และแบบวัดความพึงพอใจชีวิตโดยรวม (Pavot & Diener, 1993

อ้างอิงใน ดวงเดือน พันธุมนาวินและคณะ, 2540, น. 141) ซึ่งเป็นการวัดความพึงพอใจในชีวิต โดยรวมด้านการรู้จัก พบว่ามีผู้นิยมใช้กันมากจนกลายเป็นดัชนีความพึงพอใจในชีวิต โดยผู้สร้างให้ความหมายของความพึงพอใจในชีวิตว่าหมายถึง ผลของกระบวนการพิจารณาตัดสินคุณลักษณะด้านต่าง ๆ ของชีวิตตนเอง โดยใช้เกณฑ์หรือมาตรฐานที่ตนกำหนดขึ้น เมื่อบุคคลนำสถานการณ์ในชีวิตของตนมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ดังกล่าวแล้วพบว่าใกล้เคียงกัน บุคคลจะรายงานว่าตนมีความพึงพอใจในชีวิตมาก

นอกจากนั้นจากการศึกษาทางชราภาพวิทยา ก็พบว่างานวิจัยส่วนใหญ่ใช้ความพึงพอใจในชีวิตเป็นตัวชี้วัดคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุและผู้ใหญ่วัยกลางคน (กมริน เขาวนจินดา, 2542, น. 12; นพมาศ แซ่เสี้ยว, 2550) ดังนั้น ในส่วนของคำถามที่เกี่ยวกับคุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี จากการใช้สื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านฟุตบอล จึงวัดจากความพึงพอใจได้ เนื่องจากเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข

2) ลักษณะของแบบวัดคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ

แบบวัดในที่นี้หมายถึง เครื่องมือสำหรับการเก็บรวบรวมข้อมูลหรืองานวิจัยทั่วไป ใช้คำว่าแบบสอบถาม จากการทบทวนเอกสารที่เกี่ยวกับแบบวัดคุณภาพชีวิตเท่าที่ปรากฏในงานวิจัยทั้งไทยและต่างประเทศ พบว่าส่วนใหญ่ใช้แบบวัดขององค์การอนามัยโลกเพื่อวัดคุณภาพชีวิต สำหรับแบบวัดคุณภาพชีวิตที่นักวิชาการในประเทศไทยนิยมใช้นั้น แปรมาจากแบบวัดองค์การอนามัยโลก โดยใช้ชื่อย่อว่า แบบวัดคุณภาพชีวิตฉบับย่อ ชุดภาษาไทย (WHQQL-BREF-THAI) ประกอบด้วยข้อคำถาม 2 ชนิด คือ แบบภาวะวิสัย (Perceived objective) และแบบอัตวิสัย (Self-report subject) มีทั้งหมด 4 องค์ประกอบ ได้แก่ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านสัมพันธภาพทางสังคม และด้านสิ่งแวดล้อม ซึ่งมีข้อคำถามเพียง 26 ข้อประกอบด้วย 2 ข้อคำถามที่เป็นคำถามเกี่ยวกับคุณภาพชีวิตและสุขภาพโดยรวม ส่วนอีก 24 ข้อเป็นข้อคำถามเกี่ยวกับคุณภาพชีวิตในแต่ละด้าน (สุวัฒน์ มหัตนิรันดร์กุล และคณะ, 2541, น. 7) ข้อคำถามมีทั้งเชิงลบและเชิงบวก ข้อคำถามเชิงลบมี 3 ข้อ (ข้อ 2 ข้อ 9 และข้อ 11) ที่เหลือ 24 ข้อเป็นข้อคำถามเชิงบวก แต่ละข้อเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่ ไม่เลย เล็กน้อย ปานกลาง มากและมากที่สุด การให้คะแนนสำหรับข้อคำถามเชิงบวก ผู้ที่ตอบไม่เลยได้ 1 คะแนน ผู้ที่ตอบเล็กน้อยได้ 2 คะแนน ผู้ที่ตอบปานกลางได้ 3 คะแนน ผู้ที่ตอบมากได้ 4 คะแนนและผู้ที่ตอบมากที่สุดได้ 5 คะแนน ส่วนข้อคำถามเชิงลบให้กลับคะแนนในทางตรงกันข้าม ดังนั้นแบบวัดคุณภาพชีวิตทั้งฉบับมีช่วงคะแนนระหว่าง 26 - 130 คะแนน โดยผู้ตอบที่ได้คะแนนระหว่าง 26 - 60 คะแนน แสดงว่ามีคุณภาพชีวิตที่ไม่ดี ผู้ตอบที่ได้คะแนนระหว่าง 61 - 95 แสดงว่ามีคุณภาพชีวิตกลางๆ และผู้ตอบที่ได้คะแนนระหว่าง 96 - 130 คะแนน แสดงว่ามีคุณภาพชีวิตที่ดี (กรมสุขภาพจิตกระทรวงสาธารณสุข, 2556)

จากแบบวัดคุณภาพชีวิตขององค์การอนามัยโลกฉบับย่อภาษาไทย (WHQOL-BREF-THAI) ผู้วิจัยจะนำมาประยุกต์และปรับเพื่อวัดคุณภาพชีวิต ความพึงพอใจทั้งด้านสุขภาพกาย ด้านจิตใจ ด้านสัมพันธภาพทางสังคม ด้านสิ่งแวดล้อม และสุขภาพโดยรวมของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี จากการใช้สื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอล

2.1.4 แนวคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางสังคม ในเรื่องกลุ่ม

เนื่องจากมนุษย์ต้องอยู่รวมกันเป็นกลุ่ม มนุษย์จึงได้ชื่อว่าเป็นสัตว์สังคม ต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันในการตอบสนองความต้องการต่าง ๆ (เบ็ญจา อ่อนท้วม, 2537) ตั้งแต่เกิดขึ้นมาจนตาย กลุ่มแรกที่ต้องจัดตัวเองเข้าไปอยู่เป็นสมาชิกของกลุ่ม คือ กลุ่มครอบครัว และเมื่อเติบโตกลุ่มที่ต้องเข้าไปอีกหลายกลุ่มตามวัย สถานการณ์ โอกาสต่าง ๆ เช่น กลุ่มเครือญาติ กลุ่มกิจกรรม กลุ่มอาชีพ กลุ่มเพื่อน และมนุษย์ไม่สามารถอยู่คนเดียวได้ จึงมักจะรวมกันจากหนึ่งเป็นสองเป็นสาม จากครอบครัวเป็นชุมชนเป็นหมู่บ้าน ในสังคมชนบทการรวมกลุ่มแสดงให้เห็นถึงลักษณะต่าง ๆ เช่น กลุ่มเครือญาติ กลุ่มผู้สูงอายุ กลุ่มหนุ่มสาว กลุ่มแม่บ้าน

2.1.4.1 ความหมายของกลุ่ม

ตามพจนานุกรมศัพท์ทางสังคมวิทยา ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2524) ได้ให้คำจำกัดความของคำว่ากลุ่มไว้ว่า กลุ่มต้องประกอบด้วยคนตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ที่ได้สร้างแบบอย่างของการกระทำระหว่างกันทางจิตขึ้น กลุ่มหรือหมู่คณะนี้เป็นที่ยอมรับว่า เป็นองค์ภาวะอย่างหนึ่ง ทั้งโดยสมาชิกของกลุ่มเองตามปกติและโดยผู้อื่นด้วย ทั้งนี้เพราะกลุ่มจะมีพฤติกรรมร่วมในแบบฉบับเฉพาะของตนเอง

พัตน์ บุญยรัตพันธุ์ (2549) ให้ความหมายของกลุ่มไว้ว่า กลุ่ม คือ การที่บุคคลรวมกันตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป โดยมีแบบแผนของการปฏิบัติต่อกันในทางจิตวิทยาและเป็นที่ยอมรับกันในสมาชิกของกลุ่มเอง และรวมทั้งกลุ่มอื่น ๆ ด้วย ทั้งนี้ก็เนื่องจากกลุ่มมีแบบอย่างของพฤติกรรมร่วมโดยเฉพาะ

วิรัช วิรัชนิภาวรรณ (2532) กล่าวว่า กลุ่ม หมายถึง การที่บุคคลตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปที่มีความสนใจร่วมกัน มีความสัมพันธ์พึ่งพาสายกันโดยมีความรับผิดชอบและมีส่วนร่วมในกิจกรรมร่วมกัน นอกจากนี้มนุษย์ยังเป็นสัตว์สังคม จึงจำเป็นต้องอยู่รวมกันเป็นกลุ่ม และมีผู้กล่าวว่า ผู้ที่ไม่อยู่รวมในกลุ่มหรือผู้ที่อยู่นอกกลุ่มมีอยู่ 2 พวก คือ ถ้าไม่เป็นสัตว์ป่าก็เป็นทเวดา

ประดิษฐ์ มัชฌิมา (2522) กล่าวถึง กลุ่มในสังคมวิทยาไว้ว่า การที่บุคคลหลาย ๆ คนซึ่งมีความคิดเห็นอย่างเดียวกัน มีผลประโยชน์ร่วมกัน และอยู่ในที่เดียวกันรวมกันเป็นกลุ่มเข้ามา ถ้าหากขาดสิ่งหนึ่งสิ่งใดจะไม่ถือว่าเป็นกลุ่ม เช่น ชาวพุทธที่กระจัดกระจายกันอยู่ทั่วโลก แม้จะมี

การติดต่อสื่อสารกัน มีผลประโยชน์ร่วมกัน ก็ไม่ถือเป็นกลุ่มตามความหมายของสังคมวิทยา เพราะไม่ได้อยู่ในที่ ๆ เดียวกัน

จากความหมายของกลุ่ม พอสรุปได้ว่า กลุ่มต้องมีคนอย่างน้อยจำนวนสองคนหรือมากกว่าสองคนขึ้นไป และในการที่จะรวมกลุ่มได้นั้นก็จะมีปฏิริยาโต้ตอบกันภายในกลุ่มที่พึงมีต่อกันได้ ซึ่งในงานวิจัยครั้งนี้แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ก็มีลักษณะของความเป็นกลุ่มโดยมีมากกว่าสองคนขึ้นไป และมีการติดต่อสัมพันธ์กันภายในกลุ่ม

2.1.4.2 ปัจจัยที่ทำให้เกิดการรวมกลุ่มของบุคคล

จำแนกได้เป็น 4 ประการ (นันทิยา หุตานวัตร, 2546) คือ

1. ปัจจัยด้านเศรษฐกิจ บุคคลจะเข้าร่วมเป็นกลุ่มเมื่อพิจารณาว่ากลุ่มสามารถให้ประโยชน์ทางเศรษฐกิจแก่ตนได้ เช่น การได้รับทุนกู้ในการประกอบอาชีพ

2. ปัจจัยด้านสังคม การรวมกลุ่มเป็นการตอบสนองความต้องการด้านสังคมของบุคคล เช่น ความต้องการได้รับการยอมรับ ต้องการความรัก ความผูกพันทางใจ

3. ปัจจัยด้านเทคโนโลยี เทคโนโลยีมีผลกระทบต่อชีวิตความเป็นอยู่และติดต่อสัมพันธ์ระหว่างคนในสังคมเป็นอย่างยิ่ง เช่น เทคโนโลยีด้านการเกษตร ซึ่งมีพัฒนาการแบบใหม่ ๆ ที่เกษตรกรจะต้องแสวงหาความรู้ในเทคโนโลยีนั้น ๆ

4. ปัจจัยด้านชีวภาพและจิตวิทยา บุคคลต้องการตอบสนองความต้องการต่าง ๆ จากเพื่อนและกลุ่ม เพื่อให้เกิดความอบอุ่นทางจิตใจ โดยการพบปะสนทนากับผู้ที่ตนถูกใจพอใจ หรือเป็นผู้ที่มีความสนใจคล้ายกัน หรือรวมกลุ่มกันเพื่อให้เกิดความมั่นคง ปลอดภัย มีสวัสดิการอันเป็นผลเนื่องจากความวิตกกังวล และความกลัวของบุคคล

สาเหตุที่มนุษย์ต้องอยู่รวมกันเป็นกลุ่ม เพราะว่ามีมนุษย์มีความต้องการที่ไม่สิ้นสุดและความต้องการที่เกิดขึ้นนั้น ตัวเองก็ไม่สามารถบังคับได้ทั้งหมด จึงต้องมีการพึ่งอาศัยกันและกัน มีการแลกเปลี่ยนสิ่งของซึ่งกันและกัน ซึ่งสาเหตุของการรวมกลุ่มสามารถสรุปได้ดังนี้

1. เพื่อให้ชีวิตอยู่รอดได้ เพราะว่าบางเรื่องมนุษย์ไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้ทุกครั้ง และมนุษย์ไม่สามารถอยู่อย่างโดดเดี่ยวได้

2. เพื่อความปลอดภัย และการมีชีวิตอยู่อย่างปราศจากการบังคับ การขู่เข็ญ ซึ่งความปลอดภัยก็สามารถหาได้จากกลุ่มของมนุษย์ด้วยกัน เช่น ความปลอดภัยทางด้านร่างกาย ที่อยู่อาศัย อาหารการกิน มีคนรักคนเอาใจใส่

3. เพื่อต้องการมิตรภาพ มนุษย์เป็นสัตว์สังคม ต้องการมีเพื่อน ต้องการการพบปะสังสรรค์ ไม่ต้องการอยู่อย่างโดดเดี่ยว เพราะฉะนั้นจึงต้องมีการรวมกลุ่ม และอยู่รวมกันเป็นพวก เช่นเดียวกับกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุ สโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีการรวมกลุ่มกันในการพบปะ สังสรรค์

4. เพื่อต้องการความรัก ต้องการทั้งเป็นผู้ให้ความรัก และเป็นผู้รับความรักในเวลาเดียวกัน เช่น แฟนบอลผู้สูงอายุต่างให้กำลังใจซึ่งกันและกันเวลาทีมแพ้

2.1.4.3 องค์ประกอบของกลุ่ม

เมื่อพิจารณาความหมายของกลุ่มแล้ว สามารถแยกองค์ประกอบของกลุ่มได้ ดังนี้

1. มีคนตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ซึ่งไม่จำกัดในเรื่องเชื้อชาติ ศาสนา และเพศ มารวมกัน หรือมาปรึกษาหารือกันในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เพื่อใช้ในการแก้ไขหรือข้อขัดข้องในเรื่องนั้น ๆ

2. มีความสนใจร่วมกัน ความสนใจนี้มักแสดงออกได้ชัดเจนจากวัตถุประสงค์ของกลุ่ม กลุ่มทุกกลุ่มที่ตั้งมาต้องมีวัตถุประสงค์เป็นเป้าหมาย ซึ่งสมาชิกทุกคนต้องการให้บรรลุเป้าหมายนั้น เช่น กลุ่มของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ก็จะมีการปฏิบัติ การทำกิจกรรมให้ตรงกับวัตถุประสงค์ที่กลุ่มได้กำหนดขึ้นมา เช่น ช่วยสนับสนุนสโมสรชลบุรี เอฟซี

3. มีการปฏิบัติต่อกัน องค์ประกอบที่สำคัญที่สุด คือ สมาชิกภายในกลุ่มนั้นต้องมีความสัมพันธ์กันเป็นพิเศษ และมีปฏิริยาโต้ตอบกันมากกว่าที่จะมีต่อบุคคลภายนอกกลุ่ม ในกลุ่มสมาชิกก็จะมีการรับรู้ต่อสมาชิกอื่น ๆ ที่ร่วมอยู่ในที่เดียวกัน และให้ความสำคัญต่อสมาชิกนั้น ๆ ตามบทบาทและฐานะ การจากไปของสมาชิกเพียงคนเดียวอาจจะมีผลกระทบกระเทือนต่อผู้ที่เหลืออยู่ เช่น ในกลุ่มของสมาชิกแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี หากมีใครไม่สบาย ก็จะทำให้เกิดความไม่สบายใจต่อสมาชิกที่อยู่ในกลุ่มด้วยกัน

2.1.4.4 กลุ่มทางสังคมและการรวมกลุ่มผู้สูงอายุ

กลุ่มทางสังคมและผู้สูงอายุ นักสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา ให้ความหมาย กลุ่มทางสังคมว่าหมายถึง คนตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป มีความสัมพันธ์ในทางร่วมมือหรือพึ่งพาอาศัยกัน ความสัมพันธ์นั้นมีติดต่อกันไป จนเป็นความผูกพันและผู้ที่สัมพันธ์กัน เกิดความสำนึกว่าเป็นสมาชิกร่วมกันในกลุ่มเดียวกัน แยกออกได้จากกลุ่มอื่น ๆ (ปรีชา คุวินทร์พันธ์, 2531, น.162)

กลุ่มทางสังคมมีความสำคัญต่อบุคคลและสังคมเป็นอย่างมาก การที่เราอยู่ร่วมกับคนอื่น ๆ อาจจะเป็นครอบครัว กลุ่มเพื่อน กลุ่มอาชีพ ศาสนาและชุมชน กลุ่มมีความสำคัญในการหล่อหลอมบุคลิกภาพให้เป็นสมาชิกที่ดีของสังคม อิทธิพลของกลุ่มที่มีต่อบุคคลนั้นจะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับว่าบุคคลได้รับการยอมรับและมีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งหรือไม่

โดยทั่วไปแล้วกลุ่มต่าง ๆ มักประกอบด้วยบุคคลที่มีลักษณะเหมือนกัน เช่น กลุ่มอาชีพเดียวกัน กลุ่มอายุใกล้เคียงกัน อย่างน้อยที่สุดก็เป็นการแบ่งประเภททางสังคม ซึ่งทางสังคมวิทยาจัดว่าเป็นเพียงการจัดประเภทของกลุ่มคนที่มีลักษณะบางอย่างร่วมกัน แต่ถ้การรวมกลุ่มนั้นมีความรู้สึกร่วมกันก็จัดว่า เป็นกลุ่มทางสังคม ซึ่งการรวมกลุ่มของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี นั้น มีความรู้สึกร่วมอยู่ด้วย จึงจัดเป็นกลุ่มทางสังคมเช่นเดียวกัน

2.1.4.5 การปรับตัวทางกลุ่มทางสังคมของผู้สูงอายุ

อายุเป็นประเภททางสังคมอย่างหนึ่ง และเป็นที่ยอมรับกันแล้วว่า กลุ่มผู้สูงอายุ เป็นกลุ่มที่มีแบบแผนชีวิตของตนเอง แต่มีคำถามว่าแบบแผนชีวิตของผู้สูงอายุจะเป็นพื้นฐานเพียงพอที่จะแยกไปอยู่ต่างหากได้หรือไม่ คนสูงอายุยอมรับเอกลักษณ์นี้ได้หรือไม่ กลุ่มผู้สูงอายุเป็นประชากรที่เพิ่มมากขึ้นหรือไม่ และจะมีผลอย่างไรต่อสถาบันทางสังคมหรือการจัดระเบียบต่าง ๆ ต่อกลุ่มผู้สูงอายุ คำถามคำตอบเหล่านี้ล้วนแต่แสดงให้เห็นว่ากลุ่มสังคมผู้สูงอายุมีความสำคัญและมีอิทธิพลต่อผู้สูงอายุและสังคมมากขึ้น

Pruchno, Genderson, Rose and Cartwright. (2010) เสนอว่า ผู้สูงอายุจะมีปฏิสัมพันธ์กับคนสูงอายุมากกว่าที่จะปฏิสัมพันธ์กับคนหนุ่มกว่า ผู้สูงอายุที่มีอายุมากขึ้นเรื่อย ๆ จะมีความสัมพันธ์ทางสังคมมากขึ้น เพราะว่าคนสูงอายุจะแยกออกมาเป็นกลุ่มของตนเองและมีความสนใจคล้ายกัน การรวมกลุ่มทำให้มีการพัฒนาวัฒนธรรมย่อยของผู้สูงอายุเช่นเดียวกับการเกิดลักษณะของกลุ่มวัฒนธรรมย่อย ๆ ในสังคม แนวคิดเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ของผู้สูงอายุ (Bultena, 1968; Harris and Cole. 1980, p. 157 อ้างถึงในบุญมาศ สินธุประมา. 2539, น. 47) เสนอแนวคิดว่า

1. คนที่อายุเพิ่มมากขึ้น มีแนวโน้มที่จะมีความสัมพันธ์กับคนวัยเดียวกันมากกว่าจะไปสัมพันธ์กับคนที่อายุอ่อนกว่า
2. ผู้สูงอายุที่มีอายุมากขึ้น มีแนวโน้มที่จะสัมพันธ์กับคนวัยเดียวกันน้อยลง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับจำนวนอายุที่เพิ่มขึ้นด้วย เช่น คนที่อายุ 80 ปีขึ้นไป มีสัดส่วนไปสังสรรค์กับคนในวัยเดียวกันน้อยลง แต่คนที่อายุ 65-75 ปี ยังมีการติดต่อสัมพันธ์กับคนในวัยเดียวกันมากกว่าคนที่อายุ 80 ปีขึ้นไป

การร่วมกิจกรรมของผู้สูงอายุที่น้อยลง (Havighurst & Albrecht. n.d. อ้างถึงใน บุญมาศ สินธุประมา. 2539, น. 47) มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับสภาพทางสังคมและเพศด้วย ผู้สูงอายุเพศชายจะเข้าร่วมกิจกรรมและผูกพันกับสมาคมน้อยกว่าผู้สูงอายุเพศหญิง ส่วนหนึ่งเนื่องจากจำนวนผู้หญิงหม้ายที่อายุหกสิบปีขึ้นไปมีจำนวนมาก และพยายามสร้างโอกาสทางสังคมด้านต่าง ๆ ผู้สูงอายุเพศหญิงมีความสามารถในขอบเขตที่กว้างขวางกว่าเพศชาย มีเพื่อนมากกว่าเพศชาย ผู้สูงอายุเพศชายมักจะให้ความไว้วางใจในชีวิตครอบครัวและภรรยา ในขณะที่ผู้สูงอายุเพศหญิงอาจจะสนองความต้องการนี้ภายในกลุ่มสมาชิกเพศเดียวกัน ผู้สูงอายุที่มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนบ้านสูงมีแนวโน้มที่จะเข้าไปเป็นสมาชิกของกลุ่มอาสาสมัคร

การรวมกลุ่มของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี นั้น เกิดจากการรวมกลุ่มของผู้สูงอายุที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกัน และมีความรู้สึกร่วมอยู่ด้วย จึงจัดเป็นกลุ่มทางสังคม และการรวมกลุ่มทางสังคมของกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ยังก่อให้เกิดความสัมพันธ์

ทางสังคมมากขึ้น จากการมีปฏิสัมพันธ์ที่ติดต่อกัน โดยการรับรู้ถึงความสัมพันธ์นั้นทำให้เกิดความผูกพัน และเกิดความสำนึกว่าเป็นสมาชิกในกลุ่มเดียวกัน ซึ่งมีอิทธิพลต่อกันในด้านความรู้สึก และการกระทำ

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อดิจิทัลสมัยใหม่ (NDM/New Digital Media)

2.2.1 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่

สื่อใหม่ (New Media) คือ สื่อดิจิทัลที่มีความหลากหลายของสื่อในตัวเองและมีความสามารถในการติดต่อสื่อสารไปยังกลุ่มเป้าหมายทั้งเฉพาะบุคคลและเครือข่ายอื่น ๆ (กาญจนา แก้วเทพ และ นิคม ชัยชุมพล, 2555) จึงนับได้ว่าสื่อใหม่เป็นนวัตกรรม (Innovation) ซึ่งนิคม ชัยชุมพล ได้อธิบายถึงคุณลักษณะของสื่อใหม่ไว้ดังนี้

1. มีความเป็นดิจิทัล (Digitalization) สามารถทำงานได้รวดเร็วแม่นยำ จึงตอบสนองสื่อโซเชียลมีเดียต่าง ๆ ได้อย่างเท่าทันต่อทุกสถานการณ์
2. มีลักษณะเป็นการหลอมรวมสื่อ (Media Convergence) เพื่อให้ผู้ใช้มีความสะดวกในการใช้สื่อเพียงสิ่งเดียว
3. มีลักษณะปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) ที่สามารถโต้ตอบกันแบบทันทีทันใด สามารถทำให้ผู้สูงอายุและสมาชิกในครอบครัวซักถามข้อสงสัยหรือเกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ
4. มีลักษณะเป็นการสื่อสารจากหน่วยเดียวบุคคลเดียวกระจายสารไปยังกลุ่มคนหมู่มาก (One-to-Many) ได้อย่างรวดเร็วจึงสะดวกต่อการเข้าถึงข้อมูลและแลกเปลี่ยนข้อมูลความคิดเห็นกับสมาชิกครอบครัวได้แบบทันที
5. สามารถกระจายไปยังกลุ่มคนอื่น ๆ (Many-to-many) ซึ่งมองหาสิ่งน่าสนใจที่เหมือนกันหรือแตกต่างกันได้อีกด้วย นอกจากนี้ Henry. (2006) ยังกล่าวถึงสื่อใหม่ว่ามีคุณลักษณะโดดเด่นอื่น ๆ อีก อาทิ เป็นรูปแบบการสื่อสารแบบสองทาง (Two-way-Communication) มีความสามารถเคลื่อนที่ได้สูง (Mobility) ทำให้สะดวกต่อการพกพาไปในที่ต่าง ๆ (Compactable) สามารถดัดแปลงเปลี่ยนรูปได้ (Convertibility) สามารถเชื่อมต่อกันโดยง่าย (Connectivity) สามารถหาและใช้ประโยชน์ได้ในทุกที่ (Ubiquity) มีความรวดเร็วในการสื่อสาร (Speed of Communication) มีลักษณะไร้พรมแดน (Absence of Boundaries) เป็นต้น Roger (2003) ได้นิยามสื่อใหม่ว่าเป็นเทคโนโลยีหรือสื่อที่เอื้ออำนวยให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารบนฐานของคนจำนวนมาก จึงเรียกการสื่อสารรูปแบบนี้ว่า “สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์” หรือ “โซเชียลมีเดีย” (Social Media) เช่น เฟซบุ๊ก อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ ยูทูบ เป็นต้น และเป็นเพราะสื่อใหม่นั้น

เป็นเทคโนโลยีที่มนุษย์สร้างขึ้นมาเพื่ออำนวยความสะดวกและเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน รวมทั้งการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันด้วย ตัวอย่างเช่น โทรศัพท์มือถือ (Smartphone) มีเทคโนโลยีก้าวหน้าจนสามารถรวมเอากิจกรรมต่าง ๆ เข้ามาอยู่ในโทรศัพท์ที่เครื่องเดียวได้อย่างง่ายดาย อาทิ การฟังเพลง การดูทีวี การถ่ายรูป การเล่นเกม การท่องอินเทอร์เน็ต ดังนั้น ในยุคสมัยปัจจุบันนี้การให้ข้อมูลสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้สื่อใหม่ผ่าน โซเชียลมีเดียในโทรศัพท์มือถือจึงมีประโยชน์และมีความจำเป็นต่อมนุษย์ทุกเพศทุกวัย

คำว่า สื่อดิจิทัลสมัยใหม่ (New Digital Media/NDM) บ่งบอกถึงรูปแบบสื่อที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งหมายถึงเป็นสื่อที่มีลักษณะของข้อมูลข่าวสารที่อยู่ในระบบฐานสอง คือ เลขศูนย์เลขหนึ่ง โดยสื่อดิจิทัลสมัยใหม่มีรูปแบบและคุณลักษณะที่แตกต่างออกไปจากรูปแบบของสื่อประเพณีดั้งเดิมใน 4 ประการ (Lister et. al., n.d. ascited in Siapera, 2012) ดังนี้

1. ภาพยนตร์และรายการโทรทัศน์รวมทั้งเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์โทรศัพท์ ซึ่งคุณสมบัติข้อนี้เป็นผลมาจากการหลอมรวมของสื่อใหม่ (New Media)
2. ข้อมูลที่ส่งผ่านสื่อดิจิทัลสมัยใหม่ มีทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และข้อความ ซึ่งถูกบีบอัดไว้ ใช้พื้นที่ในการจัดเก็บข้อมูลน้อย จึงสามารถเก็บเนื้อหาและข้อมูลไว้ในอุปกรณ์ที่มีขนาดเล็ก เช่น โทรศัพท์สมาร์ทโฟน (Smartphone) และยูเอสบี (USB) ขนาดเล็ก
3. การเข้าถึงข้อมูลของสื่อดิจิทัลสมัยใหม่ทำได้ง่ายและรวดเร็ว สามารถเข้าถึงได้ในรูปแบบที่ไม่เป็นเส้นตรง (Non-linear) คือ เข้าถึงได้ทุกช่วงของเนื้อหาและสามารถข้ามไปยังช่วงต่าง ๆ ได้ เช่น การดูภาพยนตร์ไม่จำเป็นต้องดูจากต้นจนจบเรื่อง แต่สามารถเลือกดูได้ในตอนและฉากที่ผู้ชมต้องการ
4. การจัดการข้อมูลและเนื้อหาในสื่อดิจิทัลสมัยใหม่สามารถทำได้ง่ายและรวดเร็วกว่าระบบแอนะล็อก (Analog) ทั้งกันลบ การบันทึก การตกแต่ง การจัดระเบียบเนื้อหาและข้อมูลของสื่อใหม่

สื่อดิจิทัลสมัยใหม่ หรือชื่อสั้น ๆ ว่า “สื่อใหม่” ไม่ใช่เป็นเพียงผลผลิตของนวัตกรรมด้านเทคโนโลยีเท่านั้น แต่ยังเป็นพัฒนาการด้านนวัตกรรมการสื่อสาร โดย Lev Manovich (2001) (อ้างถึงใน จูตินัน บุญภาพ คอมมอน, 2556) กล่าวว่า สื่อดิจิทัลสมัยใหม่ถือเป็นผลของการหล่อหลอมระหว่างพัฒนาการด้านคอมพิวเตอร์และนวัตกรรมการสื่อสารโดยรูปแบบของสื่อใหม่มีอยู่ 3 ประเภท คือ

1. รูปแบบของตัวอุปกรณ์ (Hardware) เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน เครื่องเล่นดีวีดี มัลติมีเดีย คอมพิวเตอร์เกม

2. รูปแบบของโปรแกรมซอฟต์แวร์ (Software) เช่น โซเชียลมีเดีย เกมออนไลน์ รวมทั้งแอปพลิเคชัน (Application) ต่าง ๆ ที่ใช้งานในอุปกรณ์สมาร์ทโฟน และคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต

3. รูปแบบของเครือข่ายการสื่อสาร (Communication Network) เช่น ระบบสื่อสาร ดาวเทียม เคเบิลใยแก้ว เครือข่ายอินเทอร์เน็ต โทรคมนาคม

“สื่อดิจิทัลสมัยใหม่” หรือจะเรียกชื่อสั้น ๆ ในการวิจัยครั้งนี้ว่า “สื่อใหม่” จึงหมายถึง สื่อใหม่เป็นลักษณะของโปรแกรมซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชัน เช่น อินเทอร์เน็ต (Internet) โซเชียลมีเดีย (Social Media) เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) และไลน์ (Line)

2.2.2 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

2.2.2.1 ความหมายและคุณลักษณะของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

สื่อสังคมออนไลน์ เป็นส่วนหนึ่งของเทคโนโลยีที่เรียกว่า เว็บ 2.0 (Web 2.0) คือ เครื่องมือต่าง ๆ ที่ทำงานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่อนุญาตให้แต่ละบุคคลเข้าถึง แลกเปลี่ยน สร้างเนื้อหา และสื่อสารกับบุคคลอื่น ๆ และการเข้าร่วมเครือข่ายออนไลน์ ต่างๆ ซึ่งปัจจุบันบริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีการนำมาใช้ในการสื่อสารระหว่างบุคคลเพื่อการสื่อสารทางธุรกิจ หรือการสื่อสารของหน่วยงานราชการ ตลอดจนองค์กรต่าง ๆ (Williamson, 2013, p. 9)

การสื่อสารของสื่อสังคมออนไลน์มีลักษณะเป็นการสื่อสารแบบสองทาง ซึ่งมีคุณลักษณะที่สำคัญกล่าวคือ มีรูปแบบการทำงานในลักษณะออนไลน์ และสามารถที่จะใช้สร้างและเพิ่มเติมเนื้อหาได้

2.2.2.2 ข้อดีและข้อเสียของสื่อสังคมออนไลน์

ในการนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ อาจมีวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน แต่โดยรวมแล้วการนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้นั้น ส่วนใหญ่เพื่อเป็นการส่งเสริมแนวความคิด สนับสนุนและขยายวิธีการสื่อสาร และการจัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อเป็นการเผยแพร่ให้ทั่วถึงมากขึ้น และสร้างประสบการณ์ใหม่แก่ผู้ใช้งานมากขึ้น แต่สื่อสังคมออนไลน์นั้นก็มีทั้งข้อดีและข้อเสีย ดังนี้ (Williamson, 2013, pp. 9-10)

ข้อดีของสื่อสังคมออนไลน์นั้นมีอยู่หลายประการ กล่าวคือ สื่อสังคมออนไลน์สามารถใช้สร้างเป็นพื้นที่ในการสนทนาและสื่อสารแก่สาธารณะได้ อีกทั้งหน่วยงานหรือองค์กรต่าง ๆ ยังสามารถเข้าไปใกล้ชิดกับสาธารณชนได้มากขึ้น ช่วยสร้างความน่าเชื่อถือ และความไว้วางใจ และสนับสนุนความโปร่งใสรวมถึงธรรมาภิบาลด้วย นอกจากนี้ยังสามารถสร้างโอกาสให้บุคคลหรือกลุ่มที่ 3 ในการเข้ามามีส่วนร่วม สนับสนุน เผยแพร่ และทำให้การส่งต่อข้อมูลในลักษณะ

ทำซ้ำตัวเองเป็นทอด ๆ (Viral distribution) ทำให้มีการกระจายข้อมูลอย่างรวดเร็ว อีกทั้งยังช่วยลดต้นทุนการดำเนินการ ช่วยให้เข้าใจความคิดเห็นของประชาชนได้มากขึ้น ทำให้สามารถติดตามความเคลื่อนไหวได้ตลอดเวลา ระยะเวลาที่จะได้รับข้อมูลข่าวสารลง นอกจากนี้ยังสามารถนำมาเป็นส่วนหนึ่งของกลยุทธ์ในการสื่อสาร และเป็นสื่อกลางในการขยายการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารและเผยแพร่ข่าวสารได้อีกด้วย

ข้อเสียของสื่อสังคมออนไลน์ คือ ความเสี่ยงของความไม่แท้จริง การหลอกลวง ความซื่อสัตย์และความไม่โปร่งใสในการใช้งาน ซึ่งศักยภาพในการเปลี่ยนแปลงก็มีอย่างรวดเร็วและอยู่เหนือการควบคุมของเจ้าของ รวมถึงมารยาทและรูปแบบการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์จะแตกต่างจากสื่อรูปแบบอื่น อีกทั้งการหาเครือข่ายใหม่ การสร้างเรื่องใหม่ ๆ ก็เป็นเรื่องยากที่จะคาดเดาได้ว่าจะมีจำนวนผู้ใช้เท่าใดและไม่มีการรับรองผลว่าการสื่อสารจะเกิดขึ้นและส่งสารไปยังผู้รับหรือไม่ ซึ่งสื่อสังคมออนไลน์ไม่ใช่ทางลัดที่มีประสิทธิภาพเพียงอย่างเดียว แต่ยังคงนำสื่อหลักและหลักการสื่อสารที่ดีมาใช้ควบคู่กันไปด้วย

คำว่า “โซเชียลมีเดีย” ในบริบทของยุคนี้ โซเชียล (Social) หมายถึง การแบ่งปันในสังคม เช่น การแบ่งปันเนื้อหาข้อมูลต่าง ๆ แบ่งปันรสนิยม ความคิดเห็น หรือการมีปฏิสัมพันธ์ในสังคม เช่น การรวมกันเป็นกลุ่ม เป็นต้น (กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว, 2553) ดังนั้น โซเชียลมีเดียในที่นี้ จึงหมายถึง สื่อหรือเครื่องมือที่ใช้เพื่อการสื่อสารที่ทำให้ผู้ใช้แสดงความเป็นตัวตนของตัวเองเพื่อที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นหรือแบ่งปันข้อมูลกับบุคคลอื่นได้ ส่วนใหญ่จะเป็นการสื่อสาร 2 ทาง คือ ผู้รับสารสามารถแสดงความคิดเห็นหรือตอบกลับผู้ส่งสารได้ทั้งการแสดงความคิดเห็น การพูดคุยผ่านโปรแกรมสนทนาออนไลน์ การให้ข้อคิดเห็นและบันทึกว่าชอบ เป็นต้น ความหลากหลายของโซเชียลมีเดีย เช่น บล็อก วิกิพีเดีย เว็บบอร์ดที่ให้ทุกคนนำเสนอข่าวสารได้ด้วยตนเอง การแบ่งปันวิดีโอจากยูทูป ซึ่งเป็นแหล่งรวมวิดีโอออนไลน์ที่ใหญ่ที่สุดในโลก การแบ่งปันรูปภาพการอภิปราย การเสวนา เครือข่ายสังคมทั่วไปและเครือข่ายสังคมเฉพาะด้าน

ดังนั้น การใช้สื่อใหม่ของแฟนบอลผู้สูงอายุ โมสรชลบุรี เอฟซี เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลนั้น แฟนบอลผู้สูงอายุ โมสรชลบุรี เอฟซี เลือกใช้สื่อใหม่เป็นเครื่องมือในการสร้างปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนแฟนบอลผู้สูงอายุ ด้วยการแบ่งปันข้อมูล พูดคุยกันในเรื่องกีฬาฟุตบอลรวมไปถึงเรื่องส่วนตัว ได้ถามสารทุกข์สุกข์กันอยู่ตลอดเวลา รวมไปถึงใช้เป็นสื่อกลางในการนัดไปทำกิจกรรมนันทนาการอื่น ๆ ซึ่งทำให้แฟนบอลผู้สูงอายุไม่รู้สึกโดดเดี่ยว ว่าเหงา และยังเป็นการเพิ่มคุณค่าทางด้านจิตใจให้กับแฟนบอลผู้สูงอายุ โมสรชลบุรี เอฟซี อีกด้วย

2.3 แนวคิดทฤษฎีเทคโนโลยีกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม

2.3.1 ทฤษฎีที่เชื่อว่าสังคมและวัฒนธรรมเป็นตัวกำหนดเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Societal & Cultural Determinism)

นักทฤษฎีในกลุ่มนี้ มีแนวคิดและมีความเชื่อในทางที่กลับกันกับกลุ่มทฤษฎีที่เชื่อว่าเทคโนโลยีสามารถเป็นตัวกำหนดปัจจัยต่าง ๆ ทางสังคม กลุ่มนักคิดกลุ่มนี้มีความเชื่อว่า ในแต่ละสังคมต่าง ๆ มีเงื่อนไขและวัฒนธรรมของตนเอง สิ่งเหล่านี้คือสิ่งที่จะเป็นตัวกำหนดเทคโนโลยีต่าง ๆ ให้กับสังคมนั้น รวมทั้งเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารด้วย แนวคิดนี้มาจากฐานแนวคิดดั้งเดิมเกี่ยวกับทฤษฎีการเปลี่ยนแปลงทางสังคมของคาล มาร์กซ์ (Karl Marx) ที่กล่าวว่า “สังคมมนุษย์จะถูกเปลี่ยนด้วยตัวของมนุษย์เอง มนุษย์เป็นผู้กำหนด และมนุษย์สามารถเปลี่ยนโลกได้ด้วยความสามารถของตัวเอง” “มนุษย์เป็นผู้สร้าง โลกด้วยน้ำมือของตนเอง” “มนุษย์เป็นผู้สร้างประวัติศาสตร์ขึ้น” ดังตัวอย่างที่บางสังคมได้มีการกำหนดชนชั้นของคนในสังคม สิ่งเหล่านี้ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงสู่การเป็นสังคมของการแบ่งชนชั้นวรรณะ รวมทั้งความสามารถในการครอบครองทรัพย์สินที่แตกต่างกัน คนในสังคมถูกแบ่งแยกออกเป็นชนชั้นต่าง ๆ เช่น ชนชั้นที่มีทรัพย์สิน (The Have) และชนชั้นที่ไม่มีทรัพย์สิน (The Have-not) หรือเกิดขึ้นเป็นชนชั้นปกครอง (Ruler) กับชนชั้นที่ถูกปกครอง (Ruled) สิ่งต่าง ๆ ดังกล่าวเหล่านี้ ทำยที่สุดแล้วก็จะส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมในที่สุด (สนิท สมักรการ, 2538)

แนวคิดตามกลุ่มทฤษฎีนี้เห็นว่า เงื่อนไขของสังคมและวัฒนธรรมต่างหากที่เป็นสาเหตุหลักสู่การเปลี่ยนแปลงสิ่งต่าง ๆ ภายในสังคมนั้น ๆ ส่วนเทคโนโลยี หรือเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารต่าง ๆ ที่คนในสังคมพัฒนาขึ้นมา จะเป็นเพียงผลลัพธ์หรือผลที่เกิดขึ้นจากกระบวนการต่าง ๆ ภายในสังคมนั้นเอง นักคิดกลุ่มทฤษฎีนี้แยกขั้นตอนการพัฒนาเทคโนโลยีเป็น 2 จังหวะ คือ ขั้นตอนของการประดิษฐ์ค้นคว้า และขั้นตอนการนำผลงานทางวิทยาศาสตร์มาใช้ในวงกว้าง โดยทั้งสองขั้นตอนนั้นจะถูกกำหนดมาจากความจำเป็น ความต้องการ และกฎระเบียบของสังคมนั้น ๆ นั่นเอง

แต่อย่างไรก็ตามจากฐานแนวคิดของมาร์กซ์ (Markz) นี้ได้ส่งอิทธิพลต่อนักคิดจากหลากหลายสำนักในเวลาต่อมา โดยส่งผลต่อการอธิบายปรากฏการณ์การเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มนักทฤษฎีทางสังคมศาสตร์ในหลาย ๆ สาขา รวมทั้งในศาสตร์ทางมานุษยวิทยาและสังคมวิทยาด้วย อาทิ ทฤษฎีของวิลเลียม อ็อกเบิร์น (Ogburn, 1992) นักสังคมวิทยา เรื่อง การตามกันไม่ทันทางวัฒนธรรม หรือการหยุดชะงักทางวัฒนธรรม (Culture Lag) กล่าวว่า การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมมักจะก่อให้เกิดภาวะการปรับตัวไม่ทัน (Lag Condition) และสาเหตุหลัก ๆ ก็มักจะมาจากการประดิษฐ์คิดค้นวิทยาการใหม่ ๆ

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีต่าง ๆ อ็อกเบิร์น (Ogburn) มองเห็นว่า พวกรการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ หรือวัฒนธรรมต่าง ๆ ที่ไม่ใช่วัตถุจะมีการปรับตัวได้ช้ากว่าการเปลี่ยนแปลง หรือวัฒนธรรมที่เป็นประเภทวัตถุ ทั้งนี้อาจเกี่ยวเนื่องกับสาเหตุหลายประการ เช่น การเกี่ยวพันกับผลประโยชน์ดั้งเดิม ความกลัวการเปลี่ยนแปลง การขาดการศึกษา การขาดข้อมูลที่เพียงพอหรือกลัวการถูกกดดันจากสังคม เป็นต้น ผลที่เกิดขึ้นก็คือ การเปลี่ยนแปลงที่เป็นรูปธรรมต่าง ๆ หรือวัฒนธรรมประเภทวัตถุ ได้เปลี่ยนแปลงไปก่อน แล้วไปบังคับให้ส่วนอื่น ๆ ของสังคมเปลี่ยนแปลงตาม เช่น วิธีชีวิตผู้คน วิธีชีวิตเชิงวัฒนธรรม ธรรมชาติขององค์กร เป็นต้น โดยสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้เร็วเท่าวิวัฒนาการต่าง ๆ ของสังคม จึงไม่สามารถที่จะตามการเปลี่ยนแปลงเชิงวัตถุทัน ทำให้เกิดภาวะการณ์การปรับตัวไม่พอดีกัน หรือไม่สมดุล เช่น ความเจริญทางวัตถุ หรือเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่เปลี่ยนเร็วเกินกว่าที่วิถีชีวิตของผู้คนจะตามทัน ผลที่ตามมาคือ เกิดภาวะการณ์ของการขาดความสมดุล ซึ่งก่อให้เกิดความสับสนวุ่นวายรวมทั้งความเสียหายต่าง ๆ ขึ้นในสังคมนั้น ๆ ได้

นอกจากนี้ นักมานุษยวิทยาอีกท่านหนึ่งที่มีแนวคิดที่สอดคล้องและเกี่ยวข้องกับ การเปลี่ยนแปลงของสังคมและวัฒนธรรมในประเด็นเกี่ยวกับความก้าวหน้าของวัฒนธรรมในสังคม (Cultural Progress) คือ เลสลีย์ เอ.ไวท์ (Leslie A-White) ที่มีแนวคิดว่า ความก้าวหน้าในวัฒนธรรมของมนุษยชาตินับว่าเป็นวิวัฒนาการสากล (Universal Evolution) ที่มีการจัดการและมีความกลมกลืนอย่างเป็นระบบ โดยอาจแบ่งออกเป็น 3 ระบบย่อย คือ

1. ระบบเทคนิควิทยา (Technological System) ประกอบด้วยเครื่องมือ เครื่องใช้ที่ เกี่ยวพันกับวิถีชีวิตของมนุษย์ เช่น เครื่องมือในการทำมาหากิน การดำรงชีพ ตลอดจนเครื่องมือที่ใช้ เพื่อการต่อสู้ป้องกันตัวเอง

2. ระบบสังคมวิทยา (Sociological System) ประกอบด้วยความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ในสังคมที่แสดงออกในรูปของพฤติกรรมแบบแผนต่าง ๆ (Pattern of Behavior) ไม่ว่าจะอยู่ในรูป ของส่วนรวมหรือของแต่ละบุคคลก็ตาม เช่น ความสัมพันธ์เครือญาติ เศรษฐกิจ จริยธรรม การเมือง การทหาร การศาสนา อาชีพและสันตนาการต่าง ๆ

3. ระบบอุดมการณ์ (Ideological System) ประกอบด้วยความนึกคิด ความเชื่อ ความรู้ ซึ่งแสดงออกมาในรูปของการใช้สัญลักษณ์ ภาษาพูด ภาษาเขียน ภาษาทวิ ฯลฯ

ระบบย่อยทั้งสามดังกล่าว จะรวมกันเข้าเป็นระบบสังคมและวัฒนธรรมของสังคมโดย ภาพรวม ซึ่งระบบดังกล่าวจะต้องมีความสอดคล้องกลมกลืนกัน การเปลี่ยนแปลงใด ๆ ที่เกิดขึ้น จะส่งผลกระทบต่อระบบย่อยอื่น ๆ ด้วย อย่างไรก็ตาม ไวท์ (White) ให้ความสำคัญแก่ระบบเทคนิควิทยา มากกว่าระบบย่อยอื่น ๆ (Prime Mover) เพราะเขาเห็นว่าระบบย่อยดังกล่าวจะเป็นตัวที่แสดง บทบาทเบื้องต้น (Primary Role) สำหรับการดำรงชีพของมนุษย์ เทคนิควิทยาเป็นตัวแปรอิสระ

ระบบสังคมเป็นตัวแปรตาม ด้วยเหตุนี้ระบบเทคนิควิทยาจึงเป็นตัวกำหนดรูปแบบของระบบสังคม โดยสรุปภาพรวมว่า เมื่อระบบแรกเปลี่ยนไป ระบบหลังก็จะต้องเปลี่ยนตามไปด้วย

2.3.2 กลไกของสังคม คือ สิ่งที่สร้างเทคโนโลยี (Social Construction of Technology)

แนวคิดเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสังคม นับว่าเป็นกระแสแนวคิดที่เกิดขึ้นเมื่อประมาณ 2 ทศวรรษที่ผ่านมา โดยกลุ่มนี้มีแนวคิด เช่น พินช์และบิกเคอร์ (Trevor Pinch และ Wiebe Bijker) ที่กล่าวว่า กลไกต่าง ๆ ของสังคม คือ สิ่งที่สร้างเทคโนโลยี (Social Construction of Technology) ปรากฏการณ์ต่าง ๆ ของสังคม คือ ปรากฏการณ์ของการบูรณาการเชื่อมโยงกันระหว่างวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและสังคม ที่จะต้องเกี่ยวข้องเชื่อมโยงระหว่างกันตลอดเวลา เพราะนักคิด นักวิทยาศาสตร์ หรือนักเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่คิดองค์ความรู้ นวัตกรรมหรือเทคโนโลยีต่าง ๆ ขึ้นมา ต่างก็มีจุดมุ่งหมายเพื่อที่จะนำมาใช้ให้เป็นกลไกในการขับเคลื่อนกิจกรรมในระบบต่าง ๆ ของสังคมนั้นเอง ไม่ว่าจะเป็นระบบเศรษฐกิจ ระบบการเมือง ระบบความสัมพันธ์ระหว่างประเทศก็ตาม (กมลรัฐ อินทรทัศน์, 2557)

ในขณะที่เดียวกันองค์ความรู้ หรือนวัตกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี รวมทั้งเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารต่าง ๆ ที่ได้รับการพัฒนาขึ้น ก็เป็นเพราะว่าระบบหรือกลไกต่าง ๆ ของสังคมนั้น ๆ ที่เปิดโอกาสให้ หรือเพื่อให้เกิดไม่ว่าจะเป็นระบบหรือกลไกด้านการเมือง การปกครอง ระบบเศรษฐกิจ หรือระบบวัฒนธรรมต่าง ๆ ของสังคมนั้น ๆ

จากแนวคิดข้างต้นของกลุ่มนักคิดกลุ่มนี้ ดังเช่น Ellus and Winner (1980) กลุ่มนี้ให้ความหมายของคำว่าเทคโนโลยี (Technology) ออกเป็น 4 ประเด็น หลัก 1. เทคโนโลยี คือ เทคนิค (Technology as Technics) 2. เทคโนโลยี คือ เทคโนโลยี (Technology as Technology) 3. เทคโนโลยี คือ รูปแบบของกิจกรรมทางวัฒนธรรมของมนุษย์ (Technology as form of Human Cultural Activities) 4. เทคโนโลยี คือ กิจกรรมทางสังคม (Technology as a total Societal Enterprise)

ซึ่งจากแนวคิดของทั้ง 4 ประเด็น ดังกล่าว แสดงให้เห็นว่า กลุ่มนักคิดกลุ่มนี้ต่างมีมุมมองต่อเทคโนโลยีโดยภาพรวมว่า เทคโนโลยีเป็นเพียงกลไก หรือเครื่องมือที่มนุษย์ใช้เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ของสังคมตามที่มนุษย์ต้องการเท่านั้น และในแนวทางเดียวกัน ยังมีนักคิดจากหลายสำนัก หรือหลายกลุ่มที่มีความเชื่อว่า เทคโนโลยีไม่ใช่สิ่งที่สามารถพัฒนาได้อย่างอัตโนมัติด้วยตัวของมันเอง (Autonomous) เทคโนโลยีเป็นสิ่งที่สามารถควบคุมได้ด้วยมนุษย์ การเจริญเติบโตหรือการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีต่าง ๆ ไม่ใช่สิ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงหรือหลีกเลี่ยงได้ ซึ่งจะเป็นแนวคิดที่ตรงกันข้ามกับกลุ่มนักคิดที่เชื่อว่าเทคโนโลยีสามารถชี้นำสังคมได้ (Technological Determinism) ดังที่กล่าวไว้ในข้างต้น (กมลรัฐ อินทรทัศน์, 2557) และจาก

ผลการศึกษาเกี่ยวกับปรากฏการณ์ของการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยี ในช่วงระยะ 2-3 ปี ที่ผ่านมาของกลุ่มนักสังคมวิทยาที่มีความเชื่อในเรื่องของปรากฏการณ์ทางสังคมเป็นแกน ต่างกล่าวร่วมกันว่าบทบาทของปัจจัยต่าง ๆ ของสังคมคือ สิ่งที่จะเป็นตัวกำหนด หรือเป็นตัวควบคุมปรากฏการณ์ต่าง ๆ เกี่ยวกับเทคโนโลยีของสังคมนั้น ๆ เช่น การที่ได้รับการสนับสนุน และการไม่ได้รับการสนับสนุน (Enabling and Disabling) การที่ได้รับการพัฒนา และการหยุดยั้งเพื่อการไม่ได้รับการสนับสนุน (Generating and Terminating) การที่ให้ความช่วยเหลือ และการที่ขัดขวาง หรือการห้าม (Helping and Hindering) และการที่กำหนดหรือจำกัดขอบเขต และการปล่อยเสรี (Determining and Liberating)

ซึ่งปัจจัยต่าง ๆ หรือบทบาทที่สังคมกำหนดให้ดังที่กล่าวข้างต้น อาจออกมาในรูปแบบของปรากฏการณ์ทางสังคมต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อการพัฒนา หรือการขยายด้วยเทคโนโลยีต่าง ๆ ในสังคม ดังเช่น 1. การกำหนดทิศทางของสังคมเกี่ยวกับนโยบาย กฎ กติกาต่าง ๆ ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีต่าง ๆ ของประเทศที่ถือว่าเป็นบทบาทที่สำคัญในการที่จะกำหนดทิศทางการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีในสังคมนั้น ๆ 2. การกำหนดประเภทเทคโนโลยี เช่น เป็นการกำหนดประเภทเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ หรือระบบเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่จะต้องทำให้มีใช้งานในสังคมนั้น ๆ 3. การกำหนดเทคนิคการผลิต หรือกระบวนการผลิตเทคโนโลยีของสังคมนั้น ๆ และปัจจัยสุดท้ายคือ 4. การกำหนดนโยบาย กฎ กติกาต่าง ๆ เกี่ยวกับการเผยแพร่เทคโนโลยีที่มีอยู่ในสังคมนั้น ๆ โดยอาจจะขึ้นอยู่กับกระบวนการทางการเมือง หรือระบบเศรษฐกิจของสังคมนั้น ๆ ภายใต้การกำหนดขอบเขตต่าง ๆ ของรัฐบาลที่จะเป็นตัวกำหนดกลไกต่าง ๆ ในสังคมนั้น (กมลรัฐ อินทรทัศน์, 2557) โดยในงานวิจัยชิ้นนี้ก็จะศึกษาว่าสิ่งใดเป็นตัวกำหนดกลไกหรือเป็นตัวควบคุมปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น เพื่อช่วยสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้สื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลกับการรับรู้สภาวะความสัมพันธ์ทางสังคมและคุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุ สโมสรชลบุรี เอฟซี

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับนันทนาการ

เทพประสิทธิ์ กุศลวิชัย (2551, น. 7-8) ได้กล่าวถึงความหมายของนันทนาการว่า นันทนาการมาจากคำในภาษาอังกฤษ คือ "Recreation" ซึ่งมาจากคำว่า Re+Create คำว่า Re เป็น Prefix เมื่อนำไปเติมหน้าคำ จะแปลว่า อีก (คิด) ใหม่ หรือ (ทำ) ใหม่ ส่วน Create แปลว่า สร้าง เมื่อนำคำสองคำมาทำเป็นคำใหม่จึงหมายถึง การสร้างขึ้นใหม่ ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 คำว่า นันท (แบบ) เป็นคำนาม แปลว่า ความสนุก, ความยินดี, ความรื่นเริง เมื่อนำมารวมกับอาการทำให้หมายถึง อาการสนุกสนานร่าเริง ซึ่งยังมีคำที่เกี่ยวข้องและเคย

นำมาใช้ในความหมายนั้นนันทนาการอีก ได้แก่ การเล่นหรือการละเล่น การพักผ่อน เวลาว่าง งานอดิเรก ในส่วนของคำที่มีความสัมพันธ์กับนันทนาการ ได้แก่ เกม กีฬา การออกกำลังกาย อาชีพสมัครเล่น เป็นต้น

การเล่นหรือการละเล่น หมายถึง การกระทำหรือกิจกรรมเพื่อความสนุกสนานผ่อนคลายตรงกันกับภาษาอังกฤษว่า “Play” ส่วนการพักผ่อน (Rest) หมายถึง กิจกรรมที่ทำให้เกิดความบันเทิง ผ่อนคลายร่างกายและจิตใจ ส่วนงานอดิเรก (Hobby) หมายถึง งานหรือกิจกรรมที่ทำในเวลาว่าง หรือหลังจากทำงานประจำตามความพอใจของบุคคล ส่วนเวลาว่าง (Free Time) หมายถึง เวลาที่ไม่ได้ใช้ในการประกอบกิจกรรมของร่างกายเพื่อการดำรงชีวิต และหรือเพื่อการหาเลี้ยงชีพ โดยผลจากการประกอบกิจกรรมในเวลาดังกล่าว จะส่งผลให้เกิดความพึงพอใจและความเพลิดเพลินยินดี ส่วนเกม (Games) หมายถึง กิจกรรมการเล่นแข่งขันเพื่อชัยชนะ มีกฎ ระเบียบ สั้น ๆ ง่าย ๆ ส่วนกีฬา (Sports) หมายถึง กิจกรรมแข่งขันลักษณะเดียวกับเกม แต่มีกฎ กติกา และระเบียบการเล่นสลับซับซ้อนมากกว่า และต้องเป็นที่สาถลยอมรับ และคำว่าออกกำลังกาย (Exercise) หมายถึง กิจกรรมที่ต้องใช้ร่างกายเคลื่อนไหวหรือเคลื่อนที่ หรือให้ร่างกายทำงาน ส่วนคำว่าอาชีพ (Professional) หมายถึง ภารกิจหน้าที่ที่กระทำเพื่อการครองชีพหรือดำรงชีพ แต่ถ้าเป็นกิจกรรมที่บุคคลที่เข้าร่วมมีความมุ่งมั่น และใช้ความคิดพิจารณาสร้างสรรค์ก่อให้เกิดผลงานที่มีคุณภาพ เป็นการพัฒนาการใช้เวลาว่างเพื่อประโยชน์ของบุคคลอย่างมีคุณค่าเช่นนี้ ประพจน์ ลักษณะพิเศษที่เรียกว่า นันทนจิต (Leisure) แต่ราชบัณฑิตยสถานเสนอให้ใช้คำว่า “นันทนาการ” (วรศักดิ์เพียรชอบ, 2551 อ้างถึงใน คู่มือผู้นำนันทนาการ, 2557) และสุดท้ายคำว่าสมัครเล่น (Amateur) หมายถึง กิจกรรม หรือการปฏิบัติที่ไม่ยึดถือเป็นอาชีพนันทนาการ (Recreation) หมายถึง “กิจกรรมเวลาว่างที่สร้างสรรค์” เป็นประโยชน์มีคุณค่าสำหรับบุคคลที่เข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสมัครใจ และส่งผลโดยตรงต่อผู้เข้าร่วมช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคล ซึ่งเป็นเป้าหมายของนันทนาการ คือ การกระทำให้ชีวิตมีคุณภาพ หมายถึง การมีคุณภาพชีวิตที่ดีกว่าที่เป็นอยู่ นั่นคือ มีความสุขที่สมบูรณ์ ประกอบด้วย 2 ส่วน ได้แก่ สุขภาพทางกายและสุขภาพจิตใจ นอกจากนั้นยังมีผลพลอยได้อื่น ๆ อีกมากมาย

นอกจากนี้ สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ (2547, น. 1-3) ยังกล่าวถึงความหมายของนันทนาการดังต่อไปนี้ โดยความหมายแรก นันทนาการ หมายถึง การทำให้สดชื่นหรือการสร้างพลังขึ้นมาใหม่ (Re+Fresh, Re+Creation) เป็นความหมายเริ่มแรกที่ได้มีการอธิบายว่าการที่บุคคลได้รับประทานอาหารเข้าไปแล้วเปลี่ยนเป็นพลังงานโดยแรงจذبภายใน จะทำให้เขาต้องใช้พลังงานในรูปแบบของการเคลื่อนไหว หรือทำกิจกรรมต่าง ๆ แล้วก่อให้เกิดการเหนื่อย เมื่อยล้า ดังนั้น บุคคลจึงต้องการนันทนาการเพื่อสร้างพลังขึ้นมาใหม่ หรือสร้างความสดชื่นขึ้นมาอีกครั้ง

หนึ่ง หรือการที่บุคคลมีความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการเพื่อสร้างความสดชื่นและพลังงานขึ้นมาใหม่ ในรูปแบบของการเล่น การแสดงออกในด้านกีฬา ดนตรี งานอดิเรก เป็นต้น ถือเป็นการนันทนาการ ส่วนความหมายที่สองนั้น มีนักการศึกษาและนักสังคมศาสตร์อธิบายไว้ว่า นันทนาการ คือ กิจกรรม (Activities) ซึ่งมีรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย การที่บุคคลหรือชุมชนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมตามความสนใจของตน แล้วก่อให้เกิดผลการพัฒนาอารมณ์สุข สนุกสนาน และสุขสงบ กิจกรรมในที่นี้หมายถึง กิจกรรมประเภท เกม กีฬา ศิลปะ ดนตรี การแสดงละคร การเดินทางท่องเที่ยว การอยู่ค่ายพักแรม งานอาสาสมัคร งานอดิเรก กีฬาทำท่าย เป็นต้น ส่วนความหมายที่สาม นันทนาการ หมายถึง กระบวนการ (Process) กล่าวคือ นันทนาการเป็นกระบวนการในการพัฒนาประสบการณ์ หรือพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคลหรือสังคม โดยอาศัยกิจกรรมนันทนาการต่าง ๆ เป็นสื่อในช่วงเวลาว่าง เวลาอิสระ โดยที่บุคคลเข้าร่วมโดยอาสาสมัครใจหรือมีแรงจูงใจ แล้วส่งผลให้เกิดการพัฒนาอารมณ์สุข สนุกสนาน และสงบสุข ซึ่งผลของการเข้าร่วมกระบวนการอาจเรียกว่า ประสบการณ์ชีวิต ซึ่งนักนันทนาการ Grey (1972) (อ้างถึงในคู่มือผู้นำนันทนาการ, 2557) ได้สรุปประสบการณ์ที่บุคคลได้รับจากการใช้ชีวิต เลือกกิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งเป็นสื่อ แล้วก่อให้เกิดการพัฒนาด้านอารมณ์และจิตใจ หรือเรียกว่าคุณภาพทางอารมณ์

โดยงานวิจัยเรื่องการใช้สื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลกับการรับรู้สภาวะความสัมพันธ์ทางสังคมและคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ: กรณีศึกษาแฟนบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี นันทนาการ คือ กิจกรรมที่แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี นัดกันผ่านสื่อใหม่ ซึ่งมีทั้งกิจกรรมที่เกี่ยวกับกีฬา เช่น เชียร์ฟุตบอล และกิจกรรมที่ไม่เกี่ยวกับกีฬา เช่น บริจาคสิ่งของ โดยเป็นกิจกรรมที่แฟนบอลผู้สูงอายุเข้าร่วมตามความสมัครใจ แล้วส่งผลให้เกิดการพัฒนาอารมณ์สุข สนุกสนาน แล้วก่อให้เกิดการพัฒนาด้านอารมณ์และจิตใจ หรือเรียกว่าคุณภาพทางอารมณ์

2.4.1 ความสำคัญของนันทนาการ

นันทนาการมีความสำคัญต่อบุคคล ชุมชน และประเทศชาติ เป็นปัจจัยที่สำคัญของทุกชีวิตมนุษย์ ในอันที่จะนำมาซึ่งความสุข ความพอใจ ความสนุกสนานร่าเริง และก่อให้เกิดความมานะพยายามที่จะแสวงหาสรรพสิ่งทั้งหลาย เพื่อการดำรงชีวิตที่เป็นสุขอยู่ได้ในสังคม ฉะนั้น นันทนาการจึงมีความสำคัญกับสิ่งต่อไปนี้ (กรมพลศึกษา, 2544, น. 22-25)

2.4.1.1 ความสำคัญสำหรับบุคคล

บุคคลแต่ละคนมีสิทธิ์ที่จะใช้เวลาว่างของตนเข้าร่วมในกิจกรรมนันทนาการเพื่อประโยชน์แก่ตนเอง โดยประโยชน์จากกิจกรรมนันทนาการที่ได้เลือกสรรเข้าร่วมนั้นต้องให้ได้ผลทางด้านจิตใจ อารมณ์ สังคม และทางร่างกายเป็นอย่างดีด้วย และบุคคลแต่ละคนย่อมมีความ

รับผิดชอบที่จะใช้เวลาว่างของตนเองเพื่อให้บริการต่อชุมชน เช่น การบริจาคสิ่งของให้ผู้ขาดแคลนของกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี และการเข้าร่วมลักษณะนี้ เขาย่อมได้ความพึงพอใจหรือความสุขใจ ซึ่งเป็นรากฐานของนันทนาการอยู่ในตัวเป็นเครื่องตอบแทน เพราะบุคคลที่รักและชอบอุทิศเวลาว่างของตนเพื่อช่วยเหลือบริการแก่ชุมชนที่จะทำ เมื่อเขาได้กระทำแล้วจะทำให้มีความสุข มีความพอใจ

2.4.1.2 ความสำคัญสำหรับครอบครัว

กิจกรรมนันทนาการมีอยู่อย่างหลากหลาย โดยในครอบครัวก็ควรมีกิจกรรมนันทนาการ เช่น การทำผักสวนครัว เลี้ยงสัตว์ เลี้ยงกล้วยไม้ ปลูกไม้ประดับต่างๆ เล่นเกมกีฬา รวมทั้งไปเที่ยวปิกนิกในวันหยุดสุดสัปดาห์ จัดปาร์ตี้เป็นครั้งคราว ฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์ เล่นกีฬารวมไปถึงการไปเชียร์กีฬาด้วยกันทั้งครอบครัว เป็นต้น โดยมุ่งเน้นเป็นกิจกรรมที่ทำร่วมกันในครอบครัว เพื่อให้ผู้สูงอายุได้ใช้เวลาว่างร่วมกับครอบครัวและรู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

2.4.1.3 ความสำคัญสำหรับกลุ่มหรือคณะ

แฟนบอลผู้สูงอายุ สโมสรชลบุรี เอฟซี อยู่รวมกันเป็นกลุ่ม ซึ่งความรัก และความสามัคคีจะเกิดขึ้นได้ยากถ้าหากขาดกิจกรรมนันทนาการ เพราะกิจกรรมจะเป็นสื่อ และเครื่องมือในการที่จะให้ทุกคนเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ความรัก ความเข้าใจ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและหมู่คณะได้เป็นอย่างดี นอกจากนั้นก็ยังทำให้ทุกคนได้มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และความคิดเห็นซึ่งกันและกันในด้านที่จะทำประโยชน์ให้แก่สังคม และประเทศชาติ ซึ่งกิจกรรมนันทนาการนั้นถือว่าเป็นสิ่งสำคัญ และในงานนี้หมายถึงการไปรวมตัวกันเชียร์กีฬาฟุตบอล และการใช้สื่อใหม่เพื่อนำไปสู่การทำกิจกรรมนันทนาการอื่น ๆ เพราะทำให้กลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุ สโมสรชลบุรี เอฟซี ได้มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมร่วมกัน และถือเป็นการพักผ่อนหย่อนใจด้วยกิจกรรมนันทนาการจนนำไปสู่การมีคุณภาพชีวิตที่ดีต่อไป

2.4.1.4 ความสำคัญสำหรับประเทศชาติ

กล่าวโดยทั่วไปแล้วประเทศชาติจะมั่นคงและพัฒนาไปได้ จะเป็นทางเศรษฐกิจ การเมือง ทางสังคม หรือทางการทหาร ย่อมเป็นผลสืบเนื่องมาจากประชาชน พลเมือง มีสุขภาพพลานามัยดี มีสมรรถภาพทางกายและจิตใจ มีความแจ่มใสเพลิดเพลินในชีวิต รู้ว่าเวลามีค่า รู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง ครอบครัว ชุมชน และประเทศชาติ ดังนั้น ประชาชนในชาติของเราต้องรู้จักเวลาพักผ่อนในทางกิจกรรมนันทนาการ รู้จักใช้เวลาในการเล่นกีฬา ออกกำลังกาย และปฏิบัติกิจกรรมตามความพอใจของตน

ดังนั้น นันทนาการจึงมีความสำคัญและมีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์เป็นอย่างมาก ทุกหน่วยงานให้การสนับสนุนกิจกรรมนันทนาการเพื่อให้สอดคล้องกับสภาพการณ์ที่

เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยจุดประสงค์ให้ประชาชนทั่วไปได้รับความสุขความสบายจากการร่วมกิจกรรมต่าง ๆ การพัฒนาเทคโนโลยีและการสื่อสารก็ทำให้มีการแข่งขันทางเทคโนโลยีขึ้น การแข่งขันทางด้านการค้า การแข่งขันเพื่อความเป็นอยู่ ซึ่งก็มีผลต่อร่างกายและจิตใจ ทำให้เกิดความเครียด ดังนั้น จึงให้ความสนใจทางด้านสุขภาพตนเองและการพักผ่อนมากขึ้น ซึ่งก็รวมไปถึงผู้สูงอายุด้วย นันทนาการเข้ามาช่วยให้ผู้สูงอายุได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ได้มีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง และทำให้สุขภาพกายและสุขภาพใจดีตามไปด้วย

2.4.2 คุณลักษณะของนันทนาการ

การทำความเข้าใจในสิ่งที่กำลังศึกษาหรือสิ่งที่เข้าไปเกี่ยวข้องกับด้นนั้น นับว่ามีความจำเป็นเพราะจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องนั้น ๆ สามารถทำการวิเคราะห์ว่าเป็นสิ่งที่เรากำลังเกี่ยวข้องกับอยู่หรือไม่ และอาจสังเคราะห์ให้เป็นความรู้ใหม่ที่ถือว่าเป็นการต่อยอดความรู้ให้แตกฉานออกไป รวมไปถึงการทำความเข้าใจในลักษณะของกิจกรรมนันทนาการด้วยเช่นกัน จะช่วยให้ผู้เข้าร่วมหรือผู้เกี่ยวข้องกับการให้บริการโดยตรง สามารถจัดโครงการนันทนาการได้ถูกต้อง ตรงเป้าหมาย มีคุณภาพ มีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล กิจกรรมนันทนาการมีลักษณะพอสรุปได้ ดังนี้ (เทพประสิทธิ์ กุศลวัชชัย, 2551, น. 8-9)

กิจกรรมนันทนาการ ต้องมีการกระทำ (Activity) คือ มีการแสดงออกถึงการกระทำหรือกระทำปฏิบัติ เช่น ต้องมีการเคลื่อนไหวร่างกายเป็นรูปแบบการปฏิบัติ และต้องเข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสมัครใจ (Voluntary) ซึ่งกิจกรรมที่ต้องกระทำในเวลาว่าง (Free Time) คือ เวลานอกเหนือจากกิจวัตร ประจำวัน และเป็นกิจกรรมที่ต้องสร้างความพึงพอใจให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมโดยตรงและทันที (Immediate and Direct Satisfaction) โดยไม่เป็น กิจกรรมที่กระทำอาชีพ (Amateurism) และกิจกรรมนันทนาการต้องมีจุดหมาย (Objectives) เพื่อให้มีทิศทางในการปฏิบัติที่ถูกต้องตามความต้องการ เป็นกิจกรรมที่มีความยืดหยุ่น สามารถดัดแปลงปรับให้เข้ากับสภาพที่เป็นอยู่ได้ (Flexibility)

นอกจากนี้ กรมพลศึกษา (2544, น. 26) ได้กล่าวถึงหลักในการพิจารณากิจกรรมนันทนาการไว้ดังนี้

1. กิจกรรมนันทนาการนั้นต้องเป็นกิจกรรม (Activity) กล่าวคือ ต้องมีการกระทำร่างกาย กล้ามเนื้อ หรืออวัยวะส่วนใดส่วนหนึ่งได้มีการกระทำ หากอยู่เฉย ๆ เช่น นอนหลับ ถือว่าไม่เป็นกิจกรรมนันทนาการ เพราะการนอนไม่ถือว่าเป็นกิจกรรม
2. การเข้าร่วมในกิจกรรมนั้น ต้องเป็นการกระทำด้วยความสมัครใจ (Voluntarily) ความต้องการและการเลือกที่จะเข้าร่วมในกิจกรรมนั้นต้องทำด้วยความสมัครใจ ไม่มีใครหรืออำนาจอื่นใด ไม่ว่าทางตรงหรือทางอ้อมมาบังคับให้ทำกิจกรรมนั้น ๆ

3. กิจกรรมที่ทำนั้นต้องกระทำในเวลาว่าง (Free Time) ได้แก่ เวลาที่นอกเหนือจากการนอนหลับ เวลาทำงาน หรือเรียนหนังสือ เวลาในการเดินทางไปประกอบภารกิจประจำวัน รับประทานอาหารและภารกิจส่วนตัวต่าง ๆ เวลานอกจากนั้นถ้าประกอบกิจกรรมก็ถือว่าเป็นกิจกรรมนันทนาการ

4. เป็นกิจกรรมที่พึงประสงค์ของสังคม ไม่เป็นไปในทางอบายมุข แต่เป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดประโยชน์ทางการศึกษา (Educational Activities)

5. กิจกรรมนั้นต้องนำมาให้เกิดความพึงพอใจในทันทีทันใด และโดยตรงต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมนั้น

6. กิจกรรมที่เลือกกระทำนั้นต้องเป็นกิจกรรมที่ไม่เป็นอาชีพ เช่น การตกปลาของชาวประมง ซึ่งการตกปลานั้นเป็นอาชีพของเขา การกระทำนี้จึงไม่ถือว่าเป็นนันทนาการ

ฉะนั้น จากลักษณะสำคัญที่กล่าวมาแล้วจะเป็นหลักเกณฑ์ในการวิเคราะห์พิจารณาว่ากิจกรรมนั้นเป็นนันทนาการหรือไม่ จะเห็นได้ว่ากิจกรรมนันทนาการนั้นต้องเป็นการแสดงออกในทางกิจกรรมของแต่ละบุคคล ตามความต้องการ ความสนใจของตน เพื่อให้เกิดความพึงพอใจ เกิดความสุขกายสบายใจ เพลิดเพลินจากกิจกรรมนั้น อันจะส่งผลดีให้เกิดแก่ตนเอง หมุ่คณะ สังคม และประเทศชาติในที่สุด โดยในงานวิจัยครั้งนี้ กิจกรรมนันทนาการ คือ การใช้สื่อใหม่ของแฟนบอลผู้สูงอายุเพื่อรวมตัวกันไปเชียร์กีฬาฟุตบอล ไปเที่ยว รวมถึงไปบริจาคของให้กับผู้ที่ขาดแคลน

นันทนาการเป็นเรื่องของการเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยความสมัครใจในเวลาว่าง ก่อให้เกิดความสุข มีทั้งความเพลิดเพลิน สนุกสนานรื่นเริง และเป็นกิจกรรมที่มีความเจริญงอกงาม ทั้งร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา นันทนาการต้องเป็นกิจกรรมที่ถูกต้อง ตามกฎหมายและวัฒนธรรมประเพณี Weiskopt (1982, pp. 10-11) (อ้างถึงใน คู่มือผู้นำนันทนาการ, 2557) ได้กล่าวถึง ลักษณะของนันทนาการไว้ดังนี้

1. นันทนาการเป็นกิจกรรมที่สมัครใจ (Volunteer) คือ การเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการของแต่ละบุคคลจะต้องมีความสมัครใจ เต็มใจ ยินดีโดยไม่มีการบังคับ เป็นกิจกรรมที่เกิดจากความสนใจของตัวบุคคลนั้น ๆ เช่น เดียวกับแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มาเป็นแฟนบอล และมาร่วมเชียร์ด้วยความสมัครใจ

2. นันทนาการเกิดขึ้นในเวลาว่าง (Leisure Time) คือ การใช้เวลาว่างหลังจากประกอบกิจวัตรประจำวัน เช่น ว่างจากการทำงาน การเรียน หน้าที่ประจำ หรือการทำกิจส่วนตัว เช่น การเดินทาง การรับประทานอาหาร การเข้านอน และการเข้าห้องน้ำ

3. นันทนาการก่อให้เกิดความสนุกสนาน (Enjoyment) ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับความสนุกสนาน มีความพึงพอใจในการเข้าร่วม และได้รับผล โดยตรง ความสนุกสนานทำให้เกิดความสุข และยังเป็นการคลายเครียดได้ดี

4. นันทนาการเป็นกิจกรรมที่มีการกระทำ (Activities) คือ มีการกระทำโดยใช้ร่างกาย กล้ามเนื้อ หรืออวัยวะส่วนใดส่วนหนึ่งประกอบกิจกรรม กิจกรรมต่าง ๆ มีรูปแบบลักษณะที่แตกต่างกันออกไป เช่น การเล่นกีฬา งานศิลปะหัตถกรรม งานอดิเรก ต้องมีการกระทำตลอด จะไม่อยู่นิ่งเฉย การนอนหลับไม่ถือว่าเป็นกิจกรรมนันทนาการ

5. นันทนาการก่อให้เกิดวิสัยทัศน์กว้างไกล (Broad in Concept) นันทนาการมีกิจกรรมหลายอย่าง มีขอบเขตกว้างขวาง รูปแบบของนันทนาการมีให้เลือกตามความต้องการในทุกเพศทุกวัยนับตั้งแต่เด็ก วัยรุ่น และวัยผู้ใหญ่ ทุกคนสามารถเลือกได้ตามความพอใจในแต่ละกิจกรรม

6. นันทนาการช่วยส่งเสริมความสุขสดชื่น มีการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดี และก้าวหน้า (Refreshing Change of Pace) กิจกรรมส่วนใหญ่จะทำให้ผู้ร่วมมีความกระปรี้กระเปร่า สดชื่น และพัฒนาไปในสิ่งที่ดีงาม ไม่หมกมุ่น อยู่กับอบายมุข สามารถยืดหยุ่นตามความต้องการ

7. นันทนาการเป็นสิ่งที่มีความคุ้มค่าและสร้างสรรค์ (Should be Wholesale and Constructive) นันทนาการเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อตนเองและสังคม กิจกรรมนันทนาการ นอกจากจะทำให้มีความสุขสบายใจแล้วยังมีส่วนในการสร้างสรรค์สิ่งที่ดีงามด้วย

8. นันทนาการเป็นกิจกรรมที่ทำให้ประโยชน์ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ และสร้างเสริมคุณธรรม จริยธรรม (Contribute to the Physical Mental and Moral Welfare of the Participant)

2.4.3 ความมุ่งหมายของนันทนาการ

กิจกรรมนันทนาการเป็นเรื่องของแต่ละบุคคล ชุมชน สังคม และประเทศชาติ ที่จะแสดงออกมาด้วยความสมัครใจ และเป็นที่ยอมรับของสังคม ดังนั้น ความมุ่งหมายของนันทนาการจึงมีด้วยกันหลายประการ ดังนี้ (จินดา ปันบรรจง และสุวรรณา แต่งอ่อน, 2547, น. 16-17)

1. เพื่อเสริมสร้างสุขภาพของบุคคล (Promoting Personal Health) นันทนาการเป็นลักษณะกิจกรรมที่ไม่อยู่นิ่งเฉย เป็นกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหวของส่วนต่าง ๆ ของร่างกายอย่างต่อเนื่อง ซึ่งจะทำให้ร่างกายมีความแข็งแรง สมบูรณ์ ปราศจากโรคภัยไข้เจ็บ นอกจากนั้นยังช่วยส่งเสริมความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมอีกด้วย

2. เพื่อคลายเครียดในชีวิตประจำวัน (Lessening the Straings and Tensions of Modern Life) สังคมมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว มีการแข่งขันตลอดเวลา เพื่อที่จะได้มาด้วยปัจจัยต่างๆ ในการดำรงชีวิต จึงต้องมีการต่อสู้ทุกวิถีทาง จึงมีผลกระทบต่อสุขภาพจิตทำให้เกิด

ความเครียดทางอารมณ์ ความวิตกกังวล ทำให้ต้องหาทางระบายออก บางครั้งระบายออกในทางที่ผิด ๆ ซึ่งจะเห็นจากข่าวสารต่าง ๆ ความมุ่งหมายของนันทนาการจึงต้องการให้ผ่อนคลายความเครียด เช่น การประกอบกิจกรรมทางด้านกีฬา ดนตรี ร้องเพลง งานอดิเรก ทักษะศึกษาและทำบุญตักบาตร เป็นต้น

3. เพื่อให้มีความสุขกับชีวิตในครอบครัว (Encouraging Abundant Personal and Family Life) สถาบันครอบครัวเป็นสถาบันที่สำคัญมาก เพราะเป็นสถาบันแรกที่ทุกคนต้องใช้เวลาอยู่ร่วมกันด้วยความรัก ความสามัคคี ดังนั้น จึงควรมีการจัดนันทนาการที่เป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ร่วมกัน เช่น การชมโทรทัศน์ร่วมกัน การปลูกต้นไม้ การรับประทานอาหาร ในบ้านและนอกบ้าน ไปวัดทำบุญตักบาตร และไปเที่ยวพร้อมกันทั้งครอบครัว รวมถึงการไปเชียร์กีฬาฟุตบอล เป็นต้น

4. เพื่อพัฒนาการส่งเสริมการเป็นพลเมืองดีในสังคมประชาธิปไตย (Developing Good Citizen Ship and Democratic Society) นันทนาการเป็นการร่วมแสดงออกในทางที่ดีและเป็นที่ยอมรับของสังคม กิจกรรม นันทนาการประเภทกีฬา จะช่วยสอนให้รู้จักการรู้แพ้ รู้ชนะ การเสียสละ การมีน้ำใจต่อกัน รู้จักกฎกติกาหรือกฎระเบียบข้อบังคับต่าง ๆ ในการเล่นกีฬา จะช่วยสอนกฎหมายหรือระเบียบต่าง ๆ ของสังคม คือ ทำผิดก็จะต้องลงโทษแต่เมื่อทำถูกต้องจะได้รับคำสรรเสริญชมเชย นันทนาการจึงเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมพลเมืองให้เป็นคนดีในความเป็นสังคมประชาธิปไตย

5. เพื่อส่งเสริมความเป็นมนุษยชาติ นันทนาการส่งเสริมความเจริญงอกงามของแต่ละบุคคล ทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคมสติปัญญา และจิตใจของทุกคน ทุกเพศ ทุกวัย ตามความสนใจและความต้องการของแต่ละบุคคล กิจกรรมนันทนาการช่วยเสริมสร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวในหมู่เพื่อน ช่วยให้เห็นคุณค่าของความเป็นมนุษย์ ช่วยประสานวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ช่วยสร้างความเป็นมิตรภาพของมนุษย์ในสังคมที่มีสังคมและการปกครองแตกต่างกัน

2.4.4 คุณค่าและประโยชน์ของนันทนาการ

เทพประสิทธิ์ กุศลวัชวิชัย (2551, น. 28-29) ได้กล่าวถึงคุณค่าของนันทนาการ ไว้ดังนี้ กล่าวคือ นันทนาการนั้นมีคุณค่าสำหรับบุคคล คือ มีความรับผิดชอบร่วมกันระหว่างบุคคลต่อบุคคล และบุคคลกับองค์กร ในด้านคุณค่าต่อครอบครัว คือ สร้างความรัก ความอบอุ่น ความเข้าใจในครอบครัวให้เกิดขึ้นได้ ส่วนคุณค่าต่อกลุ่ม คือ ทำให้มีการยอมรับซึ่งกันและกัน มีความสามัคคีและมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน และคุณค่าต่อประเทศชาติ คือ ในด้านสุขภาพของพลเมืองในชาติ ซึ่งก็รวมถึงสุขภาพของผู้สูงอายุด้วย

เทพประสิทธิ์ กุศลวัชวิชัย (2551, น. 28-29) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของนันทนาการ ไว้ดังนี้ นันทนาการนั้นช่วยพัฒนาส่งเสริมคุณภาพชีวิต และทำให้เกิดการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

ซึ่งช่วยพัฒนาส่งเสริมความคิดและสติปัญญาแก่บุคคล ช่วยให้ได้พักผ่อน อีกทั้งยังทำให้เกิดความสุขและความพึงพอใจ สร้างเสริมมนุษยสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและสร้างความรู้สึกร่วมกันให้เกิดการยอมรับตนเองและผู้อื่น และยังทำให้เกิดการพัฒนาบุคคลในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ส่งเสริมให้เป็นพลเมืองดี และนันทนาการยังช่วยแก้ปัญหาสุขภาพจิต รวมถึงส่งเสริมและสร้างความรัก ความอบอุ่น ความเข้าใจอันดีแก่สมาชิกภายในครอบครัว

ซึ่งกิจกรรมนันทนาการซึ่งงานวิจัยนี้คือ การนัดรวมตัวกันผ่านสื่อใหม่ทั้งในสนามและนอกสนาม เพื่อไปทำกิจกรรมนันทนาการต่าง ๆ เช่น การไปเชียร์ฟุตบอล การไปเที่ยว ไปพบปะสังสรรค์ ทำบุญ และบริจาคของให้ผู้ที่ยากแค้น เป็นต้น โดยผู้วิจัยเชื่อว่ากิจกรรมนันทนาการเหล่านี้ช่วยส่งเสริมให้กลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

2.5 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 4 ประเด็น คือ 1. ประเด็นแฟนฟุตบอลไทยกับการใช้สื่อ 2. ประเด็นการเป็นผู้สูงอายุที่ประสบความสำเร็จ 3. ประเด็นผู้สูงอายุกับการใช้สื่อใหม่ และ 4. ประเด็นผู้สูงอายุกับกิจกรรมการใช้เวลาว่าง โดยจะแยกนำเสนอในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

2.5.1 ประเด็นแฟนฟุตบอลไทยกับการใช้สื่อ

กุลวิชญ์ สำแดงเดช (2551) ศึกษาเรื่อง การใช้สื่อเพื่อสร้างและธำรงรักษาอัตลักษณ์ของแฟนบอลสโมสรฟุตบอล จังหวัดชลบุรี พบว่า แรงจูงใจในการเข้ามาเป็นแฟนนั้น ปัจจัยแรกสำหรับคนท้องถิ่นก็คือ ความเป็นทีมบ้านเกิด นั่นเอง และมีปัจจัยอื่น ๆ บวกผสม เช่น ความสามารถบรรยากาศในสนาม ความเป็นกันเองของแฟนทีมหรือของนักฟุตบอล การบริหารจัดการทีมอย่างมืออาชีพหรือการรู้จักนักฟุตบอลเป็นการส่วนตัว ในขณะที่คนต่างถิ่นนั้น ชื่นชอบความสามารถของทีมเป็นปัจจัยหลัก ส่วนคุณลักษณะที่บ่งชี้ความเป็นแฟนนั้น ทั้งคนท้องถิ่นและคนต่างถิ่นมีลักษณะที่เหมือนกันคือ การอุทิศเงินทอง เวลา และความอดทนเพื่อสนับสนุนทีม การรับชมการแข่งขันอย่างมีอารมณ์ร่วม การมีความรู้เกี่ยวกับทีม และการใช้เรื่องราวของทีมเป็นประเด็นสนทนา ส่วนความแตกต่างก็อาจจะอยู่ที่เป้าหมายเบื้องหลังคุณลักษณะต่าง ๆ เช่น การสนับสนุนของคนท้องถิ่นนั้นกระทำเพื่อให้ทีมอยู่รอดและพัฒนา ส่วนคนต่างถิ่นอาจจะกระทำเพราะความชอบส่วนตัว สำหรับคำตอบของเรื่องการใช้สื่อนั้น งานวิจัยได้แยกพื้นที่แสดงอัตลักษณ์ออกเป็น 2 พื้นที่คือ พื้นที่ในเวลาปกติ และพื้นที่พิเศษ (ช่วงมีการแข่งขัน ช่วงมีการจัดกิจกรรมสังสรรค์) ในช่วงเวลาปกติ แฟนบอลก็จะใช้สื่อทุกประเภท โดยเฉพาะสื่อใหม่ (New media) เพื่อผลิตและธำรงรักษาอัตลักษณ์ความเป็นแฟนบอล แต่ก็จะทำอย่างไม่เข้มข้นนัก หากแต่ว่าจะเป็นช่วงเวลาของการเรียนรู้และซึมซับอัตลักษณ์ของกลุ่ม เช่น รู้ว่าเครื่องหมายอัตลักษณ์ของกลุ่มแฟน คือ การใช้เสื้อสีน้ำเงิน-ฟ้า

แต่สำหรับในพื้นที่พิเศษแล้ว จะเป็นช่วงเวลาของการแสดงออกซึ่งอัตลักษณ์ของการเป็นแฟนบอลอย่างเข้มข้นและเต็มที่โดยผ่านสื่อบางประเภท เช่น สื่อกิจกรรม สื่อบุคคล สื่อวัตถุ จึงพบเห็นการกระทำของแฟนที่สวมอัตลักษณ์ แฟนบอลสามฉลามชล อย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นการแต่งกายกัน ร้องตะโกนเชียร์ การรักษากฎมารยาทในการเชียร์ เป็นต้น

วรุฒม์ โอนพรัตน์วิบูลย์วิบูล (2553) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยการสื่อสารกับการก่อตัวและการธำรงรักษากลุ่มแฟนคลับของสโมสรฟุตบอลในไทยพรีเมียร์ลีก ซึ่งขยายกลุ่มตัวอย่างแฟนบอลให้ครอบคลุม 4 ประเภท คือ องค์กรเอกชน องค์กรรัฐ จังหวัด/อำเภอ และสถาบันการศึกษา พบว่า การก่อตัวของกลุ่มแฟนคลับเมืองทอง ยูไนเต็ด ส่วนมากเกิดจากผู้ส่งสารที่เป็นเจ้าของสื่อ ได้แก่ สื่อมวลชนและสื่อออนไลน์ แฟนคลับ การทำเรือไทย เอฟซี และจุฬา ยูไนเต็ด เกิดจากผู้ส่งสารที่ไม่ได้เป็นเจ้าของสื่อ ได้แก่ สื่อบุคคล สื่อออนไลน์ และสื่อมวลชน แฟนคลับพัทยา ยูไนเต็ด เกิดจากผู้ส่งสารที่ทั้งเป็นและไม่เป็นเจ้าของสื่อ ได้แก่ สื่อเฉพาะกิจ สื่อบุคคล และสื่อออนไลน์ โดยเนื้อหาที่ดึงดูดใจแฟนคลับของทุกสโมสร ได้แก่ เรื่องของพื้นที่ ข้อมูลสโมสร จำนวนแฟนคลับ แนวทางการเชียร์ และการจัดการที่ดีของสโมสร และยังพบว่าภายในกลุ่มแฟนคลับเมืองทอง ยูไนเต็ด มีการแบ่งภาระหน้าที่อย่างชัดเจน ตรงข้ามกับกลุ่มแฟนคลับการทำเรือไทย เอฟซีและจุฬา ยูไนเต็ด ส่วนรูปแบบเครือข่ายการสื่อสารภายในกลุ่ม เมืองทอง ยูไนเต็ด และจุฬา ยูไนเต็ด ใช้เครือข่ายแบบมีศูนย์กลาง การทำเรือไทยและพัทยา ยูไนเต็ด ใช้เครือข่ายที่ติดต่อกันได้หมดทุกคน ด้านช่องทางการสื่อสารในกลุ่ม ทุกสโมสรใช้เว็บบอร์ดและการโทรศัพท์

ธนภูมิ เรื่องวิทยานุกูล (2546) ศึกษาเรื่อง ชุมชนเสมือนของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ สิ่งที่น่าสนใจ คือ กลุ่มแฟนบอลคือกลุ่มวัฒนธรรมย่อย และงานวิจัยยังพิจารณากลุ่มแฟนบอลในฐานะกลุ่มวัฒนธรรมย่อยกลุ่มหนึ่ง เมื่อเป็นกลุ่มวัฒนธรรมจึงต้องมีกระบวนการที่ค่อย ๆ สร้างตัวขึ้นมาอันเป็นวัตถุประสงค์ข้อแรกของการวิจัยนี้ และเมื่อเป็นวัฒนธรรมย่อยก็ย่อมมีอัตลักษณ์ ที่แตกต่างไปจากวัฒนธรรมใหญ่ ซึ่งเป็นวัตถุประสงค์ข้อ 2 ของการวิจัย คือ งานชิ้นนี้จะศึกษาอัตลักษณ์ของกลุ่มแฟนบอลที่สร้างผ่านสื่อเฉพาะคือ กระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ และเนื่องจากวิจัยชิ้นนี้ นิยามความหมายของคำว่า “วัฒนธรรม” ว่าเป็น “ระบบสัญลักษณ์” งานวิจัยจึงต้องการวิเคราะห์สัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ถูกนำมาใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์วัฒนธรรมฟุตบอลดังกล่าว

วัฒนธรรมฟุตบอลในที่นี้ หมายถึง วัฒนธรรมของคนกลุ่มหนึ่งที่มีความสนใจร่วมกัน คือ ฟุตบอล และได้มารวมตัวกันเพื่อทำกิจกรรมผ่านการสื่อสารรูปแบบต่าง ๆ เช่น รวมตัวกันเล่นฟุตบอล (สื่อกิจกรรม) เชียร์ฟุตบอล พุดคุยกันทั้งในกลุ่มแบบเห็นหน้าเห็นตา และผ่านสื่อประเภทต่าง ๆ (โทรศัพท์ อินเทอร์เน็ตฯลฯ) การมารวมตัวกันนี้มีองค์ประกอบทั้งความสัมพันธ์ระหว่าง

บุคคล มีการสร้างระบบสัญญาณขึ้นมาใช้ร่วมกันภายในกลุ่ม มีกลไกชำระรักษาสมาชิก ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิก การขยายสมาชิก รวมทั้งมีระยะเวลาที่ยาวนานพอสมควร

สื่อที่ใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์วัฒนธรรมฟุตบอลในงานวิจัย การใช้สื่อใหม่ (New Media) คือ กระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ โดยเลือกหน้าเว็บไซต์ 3 เว็บ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ครอบคลุมแฟนบอลประเภทต่าง ๆ และยังมีเรื่องความสัมพันธ์ระหว่าง CMC และ Non-CMC คือ การสร้างชุมชนของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลผ่านสื่อใหม่ที่เรียกว่า Computer-Mediated-Community (CMC) ซึ่งชุมชนที่เกิดขึ้นนั้นมีลักษณะเป็น “ชุมชนเสมือน” (Virtual Community) และข้อค้นพบ จากเรื่องการเป็นชุมชนเสมือนก็มักจะพบว่า ในขณะที่ชุมชนเสมือนนั้นมีข้อดีหลายประการ เช่น สามารถพูดคุยสนทนากันในทุกสถานที่ ทุกเวลา เนื้อหาที่พูดคุยนั้นอาจจะไม่กล้าพูดในโลกจริง ฯลฯ แต่ชุมชนเสมือนก็มีข้อจำกัดหลายประการ เช่น การสร้างความสัมพันธ์แบบลึกซึ้งไม่ค่อยได้ ขาดความไว้วางใจกัน ดังนั้น ในงานวิจัยเรื่อง CMC จึงมักพบอยู่เสมอว่า จะต้องมีการเชื่อมโยงจาก ชุมชนเสมือน ไปสู่ชุมชนในโลกจริง (Non-CMC) ที่เป็นแบบแผนที่เรียกว่า CMC/ Non-CMC linkage

ในการศึกษากลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลของชนภูมิ ยังพบข้อสรุปที่ว่า หลังจากที่มีการสร้างความสัมพันธ์ในชุมชนเสมือนแล้วก็จะมีการขยายเชื่อมโยงไปสู่การรวมตัวกันในสังคมจริงผ่าน รูปแบบกิจกรรมทั้งที่ไม่เป็นทางการ เช่น การนัดรับประทานอาหารร่วมกันหรือรวมตัวกันเฉพาะ ในกลุ่มเล็ก ๆ และรูปแบบกิจกรรมที่เป็นทางการ เช่น การจัดกิจกรรมพบปะสมาชิกจำนวนมาก การจัดการแข่งขันฟุตบอลการกุศล เป็นต้น และนี่เป็นลักษณะของวัฒนธรรมฟุตบอลของกลุ่มแฟนบอลของไทย

จากการศึกษางานวิจัย พบว่า ปัจจุบันได้มีการพัฒนาด้านเทคโนโลยีการสื่อสารอยู่ตลอดเวลา ทำให้พฤติกรรมสื่อสารของแฟนบอลเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย ไม่ว่าจะเป็นการตอบโต้กันทันที การมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน หรือบริบททางการสื่อสารที่มีผลต่อพฤติกรรมสื่อสาร รวมถึงบทบาทใหม่ของแฟนบอล คือ สามารถเปลี่ยนบทบาทกันเองได้ โดยเป็นได้ทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสารใน กระบวนการสื่อสาร และนอกจากบทบาทในการสื่อสารจะเปลี่ยนไปแล้ว ลักษณะของบทบาทที่ กระทำ และความสัมพันธ์ระหว่างแฟนบอลก็มีการเปลี่ยนแปลงไป รวมไปถึงการเข้ามา เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้สูงอายุ ซึ่งในงานวิจัยครั้งนี้หมายถึง กลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสร ชลบุรี เอฟซี

2.5.2 ประเด็นการเป็นผู้สูงอายุที่ประสบความสำเร็จ

Jang, Choi, and Kim (2009) ได้ทำการศึกษาเรื่องความสัมพันธ์ของสถานภาพทาง เศรษฐกิจและสังคมกับการเป็นผู้สูงอายุที่ประสบความสำเร็จ: ความแตกต่างขององค์ประกอบด้าน

ต่าง ๆ ของผู้สูงอายุที่ประสบความสำเร็จ เพื่อแสวงหาสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคมที่มีผลต่อองค์ประกอบของผู้สูงอายุที่ประสบความสำเร็จ ผู้สูงอายุที่ประสบความสำเร็จประกอบไปด้วยด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านสังคม และด้านการกินคืออยู่ดี (Well-Being) โดยการสุ่มตัวอย่างจากชาวเกาหลีใต้ที่มีอายุ 65 ปีขึ้นไป จำนวน 1,825 ราย ผลการศึกษาพบว่า ระดับการศึกษาเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญมากที่สุดต่อด้านร่างกายและด้านจิตใจ รายได้ส่วนบุคคลเป็นปัจจัยที่มีผลต่อด้านสังคม ในขณะที่รายได้ครัวเรือนและรายได้ส่วนตัว ล้วนมีความเกี่ยวข้องกับการกินคืออยู่ดี (Well-Being) จากการศึกษายังพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้สูงอายุที่ประสบความสำเร็จส่วนใหญ่คือ ผู้ที่มีระดับการศึกษาสูงและมีรายได้สูง ผลการศึกษาแสดงให้เห็นความแตกต่างของแต่ละองค์ประกอบของกลุ่มตัวอย่างที่นำไปสู่การเป็นผู้สูงอายุที่ประสบความสำเร็จ โดยผลการศึกษาที่ได้จะนำไปสู่การจัดทำกลยุทธ์ที่เหมาะสมในการส่งเสริมสุขภาพประชาชน เพื่อขจัดปัญหาความไม่เท่าเทียมในการเป็นผู้สูงอายุที่ประสบความสำเร็จ

ในขณะที่ สุธรรม นันทมงคลชัย และคณะ (2551) ทำการศึกษาเรื่อง “ผู้สูงอายุที่ประสบความสำเร็จ: กรณีศึกษาจังหวัดระยอง” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสัดส่วนของผู้สูงอายุที่ประสบความสำเร็จในจังหวัดระยอง โดยการสัมภาษณ์ผู้สูงอายุที่มีอายุระหว่าง 60-80 ปี จำนวน 400 คน ใช้ตัวชี้วัด 3 ด้าน ได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง และความสุขในชีวิต หากมีระดับผลคะแนนรวมกันระดับสูงเท่ากับหรือมากกว่าร้อยละ 80 ถือว่าเป็นผู้สูงอายุที่ประสบความสำเร็จ ในขณะที่ต่ำกว่าร้อยละ 80 ถือว่าเป็นผู้สูงอายุที่อยู่ในกลุ่มปกติ ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 28 เป็นผู้สูงอายุที่ประสบความสำเร็จ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเป็นผู้สูงอายุที่ประสบความสำเร็จ พบว่า ปัจจัยด้านรายได้ของครอบครัวต่อเดือนและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม มีอิทธิพลต่อการเป็นผู้สูงอายุที่ประสบความสำเร็จอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยพบว่าผู้สูงอายุที่มีรายได้ของครอบครัวพอเพียงต่อการใช้จ่ายต่อเดือนมีโอกาสจะประสบความสำเร็จ 7.5 เท่าของผู้สูงอายุที่มีรายได้ต่อเดือนไม่เพียงพอต่อการใช้จ่าย ในขณะที่ผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรมทางสังคมในระดับสูงมีโอกาสจะประสบความสำเร็จเป็น 62.0 เท่าของผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรมทางสังคมในระดับต่ำ นอกจากนี้ยังพบว่าปัจจัยด้านเพศ อายุ สถานภาพสมรส การศึกษา การมีโรคประจำตัว การย้ายถิ่นของครอบครัว และบุคลิกภาพไม่มีอิทธิพลต่อการเป็นผู้สูงอายุที่ประสบความสำเร็จ

การศึกษาของ Chung and Park (2008) ซึ่งต้องการหาคำตอบว่าผู้สูงอายุที่มีรายได้ต่ำสามารถเป็นผู้สูงอายุที่ประสบความสำเร็จได้หรือไม่ โดยทำการศึกษากับผู้สูงอายุชายและหญิงที่มีอายุตั้งแต่ 65 ปีขึ้นไป จำนวน 220 คน ใช้การสัมภาษณ์อย่างมีโครงสร้าง การสัมภาษณ์จัดทำขึ้นทั้งที่บ้านพักและที่ศูนย์ผู้สูงอายุ โดยใช้ตัวชี้วัด 3 ด้าน ได้แก่ ทักษะเชิงบวกต่อชีวิต ความสำเร็จของบุตร (เช่น บุตรไม่มีปัญหาการเงิน มีบุตรคอยให้ความช่วยเหลือทุกครั้งที่ต้องการ บุตรออกเรือน

และรักใคร่กันดีกับคู่สมรส เป็นต้น) และสัมพันธ์ภาพกับผู้อื่น ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างเพศชายมีค่าคะแนนการเป็นผู้สูงอายุที่ประสบความสำเร็จสูงกว่าเพศหญิง กลุ่มตัวอย่างมีระดับทักษะเชิงบวกต่อชีวิตในระดับสูง ซึ่งเป็นภาพที่ขัดแย้งกับทักษะของคนในสังคมเกาหลีที่มักมองผู้สูงอายุที่มีรายได้ต่ำเป็นผู้มีชีวิตล้มเหลว นับถือตนเองต่ำ นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างยังยืนยันว่า สัมพันธภาพกับผู้อื่นและทักษะเชิงบวกต่อชีวิตเป็นปัจจัยที่สำคัญต่อการเป็นผู้สูงอายุที่ประสบความสำเร็จ การศึกษาของ Chung and Park สรุปได้ว่า แนวคิดผู้สูงอายุที่ประสบความสำเร็จนั้น สามารถนำไปใช้ได้กับกลุ่มผู้สูงอายุชาวเกาหลีใต้ที่มีรายได้ต่ำ แม้ว่าตัวชี้วัดทั้ง 3 จะไม่เกี่ยวข้องกับการมีทรัพย์สิน การประสบความสำเร็จทางสังคม ซึ่ง Chung and Park เห็นว่างานวิจัยการเป็นผู้สูงอายุที่ประสบความสำเร็จที่ผ่านมาทั้งประเทศในแถบตะวันตกและตะวันออกมักมุ่งเน้นไปที่การมีทรัพย์สิน และการประสบความสำเร็จทางสังคม

ผลการศึกษาของสุธรรมและคณะ Chung and Park (2008); Jang, Choi, and Kim (2008) แสดงผลที่ได้จากการศึกษาที่ขัดแย้งกัน เช่น ในงานของ Chung and Park (2008) พบว่า รายได้ไม่ใช่ปัจจัยสำคัญในการเป็นผู้สูงอายุที่ประสบความสำเร็จ ในขณะที่งานของ Jang, Choi, and Kim (2011) และสุธรรม นันทมงคลชัย และคณะ (2551) พบว่า รายได้มีส่วนสำคัญต่อการเป็นผู้สูงอายุที่ประสบความสำเร็จ อย่างไรก็ตามงานศึกษาที่หยิบมานี้ แสดงให้เห็นว่า การที่ผู้สูงอายุจะเป็นผู้สูงอายุที่ประสบความสำเร็จได้นั้น มีความเกี่ยวข้องกับหลากหลายองค์ประกอบ ไม่ถูกจำกัดเฉพาะองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งเท่านั้น

2.5.3 ประเด็นผู้สูงอายุกับการใช้สื่อใหม่

กิริณา สมวาทสรณ์ (2559) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการศึกษาพฤติกรรมสื่อสารกับการส่งต่อข้อมูลผ่านแอปพลิเคชันไลน์ของผู้สูงอายุ โดยมีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมสื่อสารผ่านแอปพลิเคชันไลน์ของผู้สูงอายุ 2. เพื่อศึกษาลักษณะทางประชากรศาสตร์และการส่งต่อข้อมูลในแอปพลิเคชันไลน์ของผู้สูงอายุ ผลการวิจัยพบว่า ผู้สูงอายุที่ใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อาชีพพนักงานรัฐวิสาหกิจ ข้าราชการ มีการศึกษาในระดับปริญญาตรี รายได้เฉลี่ยส่วนใหญ่อยู่ที่ 30,000 บาทขึ้นไป การใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ส่วนใหญ่เพื่อติดต่อสื่อสารกับลูกหลานญาติ พี่น้อง ที่มีการใช้งานผ่านอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือจำนวนมากที่สุด โดยเรียนรู้ทักษะการใช้งานและมีการสนทนากับลูกหลาน เพื่อนร่วมงาน และคนรู้จัก โดยจะใช้งานในทุก ๆ วัน ครั้งละประมาณ 30 นาที ซึ่งระยะเวลาในการเรียนรู้และเริ่มใช้งานแอปพลิเคชันไลน์มากกว่า 2 ปี นิยมส่งรูปภาพสติ๊กเกอร์สวัสดีในตอนเช้า รูปภาพวิว บรรยากาศ ธรรมชาติ สติ๊กเกอร์ที่แสดงถึงอารมณ์ขณะนั้น ไม่นิยมส่งข้อความเสียง และไม่นิยมการใช้แอปพลิเคชันไลน์ในการซื้อสินค้าออนไลน์ ในขณะที่เดียวกันนิยมส่งคลิปข่าวเตือนภัย เหตุการณ์ข่าวในระดับมาก และนิยมส่งคลิปวิดีโอตลก

ข้ามัน แต่ไม่นิยมส่งคลิปวิดีโอจากลิงก์ยูทูป โดยส่วนมากเชื่อว่าการใช้งานแอปพลิเคชันไลน์จะทำให้เป็นคนทีทันสมัย ทันท่วงเหตุการณ์

ณัฐนันท์ ศิริเจริญ (2558) ได้ศึกษาเกี่ยวกับกรณีศึกษาการใช้สื่อใหม่ผ่าน โซเชียลมีเดียในโทรศัพท์มือถือเพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิตสำหรับผู้สูงอายุกับสมาชิกในครอบครัว ณ ประเทศนิวซีแลนด์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการทราบข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจในการเลือกสื่อใหม่ผ่านโซเชียลมีเดียในโทรศัพท์มือถือเพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุกับสมาชิกครอบครัว โดยกลุ่มผู้ให้ข้อมูลในเมืองโอ๊คแลนด์ แฮมมิลตัน โรโตรัว และเทาโป ประเทศนิวซีแลนด์

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ใช้อุปกรณ์สำหรับการสื่อสารด้วยโทรศัพท์มือถือมากที่สุด โดยใช้ช่องทางการสื่อสารผ่านสื่อใหม่ที่เป็นโปรแกรมประยุกต์ ชื่อไวเปอร์มากที่สุด รองลงมาตามลำดับคือ เฟซบุ๊ก สไกป์ อีเมล สแนป แชท อินสตาแกรม และไลน์ ในการสื่อสารเรื่องทั่ว ๆ ไปกับกลุ่มเพื่อน และใช้วิธีการสื่อสารสุขภาพกับผู้สูงอายุในครอบครัวด้วยการส่งข้อมูลจากโซเชียลมีเดีย เพื่อแบ่งปันข่าวสารหรือสาระต่าง ๆ ที่เห็นว่าเกี่ยวข้องกับการดูแล การป้องกันและการแก้ไขปัญหาสุขภาพที่อาจเกิดขึ้นกับผู้สูงอายุ เพราะส่วนใหญ่ยังไม่มีความมั่นใจในความรู้ความสามารถและข้อมูลด้านสุขอนามัยของตนเองมากนัก ยังรู้สึกไม่คุ้นเคยกับการสื่อสารเพื่อให้ข้อมูลด้านสุขภาพ และยังคงแสดงความคิดเห็นว่าการพูดคุยเรื่องดูแลสุขภาพ ทั้งสภาพร่างกายและสภาพจิตใจ ควรพูดคุยกับผู้สูงอายุแบบใช้จิตวิทยาขั้นสูง ควรเป็นหน้าที่ของผู้เชี่ยวชาญ โดยเฉพาะ เช่น แพทย์ พยาบาล และเห็นว่าถ้าจะมีการใช้สื่อใหม่เพื่อให้ข้อมูลเรื่องการดูแลสุขภาพกับผู้สูงอายุ ต้องให้ความรู้และฝึกฝนทักษะจนผู้สูงอายุมีความเข้าใจในการใช้สื่อใหม่ที่เพียงพอ จึงจะทำให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลตามที่ตั้งเป้าหมายเอาไว้

ฐิตินันท์ บุญภาพ คอมมอน (2556) ได้ศึกษาเกี่ยวกับบทบาทของสื่อใหม่ในการสร้างค่านิยมทางสังคมและอัตลักษณ์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการใช้สื่อใหม่กับการสร้างค่านิยมทางสังคมและการสร้างอัตลักษณ์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร

ผลการวิจัยพบว่า สื่อดิจิทัลสมัยใหม่มีบทบาทในการสร้างค่านิยมทั้งเชิงลบและเชิงสร้างสรรค์แก่เยาวชน นอกจากนี้สื่อดิจิทัลสมัยใหม่ยังเข้ามามีบทบาทในฐานะเป็นเครื่องมือและพื้นที่ให้เยาวชนได้ใช้ค้นหา สำรวจ ทดลองและทดสอบอัตลักษณ์ของตนเอง รวมทั้งยังมีบทบาททางอ้อมในการขัดเกลาทางสังคมให้แก่เยาวชนอีกด้วย

จากผลการศึกษาของกิริณา สมวาทสรรค์ (2559); ณัฐนันท์ ศิริเจริญ (2558) แสดงผลที่ได้จากการศึกษาที่ไปในทางเดียวกัน คือ ผู้สูงอายุสื่อสารกับครอบครัวโดยใช้งานผ่านอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือมากที่สุด และใช้เพื่อแบ่งปันข่าวสารหรือสาระต่าง ๆ ที่เห็นว่าเกี่ยวข้องกับการดูแล

สุขภาพ รวมไปถึงเหตุการณ์ข่าวเตือนภัยต่าง ๆ จากพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ของผู้สูงอายุ แสดงให้เห็นว่า สื่อใหม่เข้ามามีบทบาทที่ให้ผู้สูงอายุในปัจจุบันยังรู้สึกที่สามารถพึ่งพาตนเองได้ ค้นหาในสิ่งที่ตนเองปรารถนาได้ตามศักยภาพของตน มีความกระตือรือร้น และมีความเตรียมพร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงที่กำลังจะมาถึง ในขณะที่การศึกษาของจิตินัน บัญญาพ คอมมอน (2556) ที่ศึกษาในประเด็นของสื่อใหม่กับเยาวชน พบว่า สื่อใหม่มีบทบาทในการสร้างค่านิยมทั้งเชิงลบและเชิงสร้างสรรค์แก่เยาวชน รวมถึงบทบาททางอ้อมในการจัดเวลาทางสังคมให้แก่เยาวชน แสดงให้เห็นว่า ในปัจจุบันสื่อใหม่ได้เข้ามามีบทบาทกับคนทุกเพศ ทุกวัย ซึ่งบทบาทก็จะแตกต่างกันไปจากการนำไปใช้ของแต่ละวัยในบริบทต่าง ๆ ซึ่งการศึกษาครั้งนี้จะมุ่งเน้นไปกับประเด็นสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี กับการพัฒนาคุณภาพชีวิต

2.5.4 ประเด็นผู้สูงอายุกับกิจกรรมการใช้เวลาว่าง

ศุภมณฑา สุภานันท์ (2557) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการสื่อสาร อัตลักษณ์ และประสบการณ์การท่องเที่ยวของผู้สูงอายุไทย โดยวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบการสื่อสารและอัตลักษณ์ของผู้สูงอายุ ก่อนการท่องเที่ยว ระหว่างการท่องเที่ยว และหลังจากการท่องเที่ยว, เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของผู้สูงอายุที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการท่องเที่ยว และเพื่อศึกษาการให้ความหมายประสบการณ์การท่องเที่ยวของผู้สูงอายุ และอำนาจการสื่อสารของผู้สูงอายุ

ผลการวิจัยพบว่า สื่อสารและอัตลักษณ์ของผู้สูงอายุ ก่อนการท่องเที่ยว ระหว่างการท่องเที่ยว และหลังจากการท่องเที่ยวมีทั้งส่วนที่คล้ายคลึงและแตกต่างกัน โดยมีคุณลักษณะของบทบาทการสื่อสารและอัตลักษณ์ของกลุ่มผู้สูงอายุท่องเที่ยวที่พบ 3 กลุ่มหลัก ได้แก่ กลุ่มแรก กลุ่มที่อ่อนแอหรือพึ่งพาครอบครัว กลุ่มที่สอง กลุ่มที่พึ่งพาบางส่วนและกลุ่มสุดท้าย กลุ่มที่เข้มแข็ง ก่อนการท่องเที่ยว กลุ่มผู้สูงอายุส่วนใหญ่เป็นผู้พึ่งพาครอบครัวในการหาข้อมูลการท่องเที่ยว ส่วนกลุ่มผู้สูงอายุที่เข้มแข็ง จะสามารถหาข้อมูลเพื่อใช้ในการจัดการท่องเที่ยวด้วยตนเอง และเลือกใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในการหาข้อมูล ระหว่างการท่องเที่ยว การสื่อสารและอัตลักษณ์ของผู้สูงอายุจะแปรเปลี่ยนขึ้นอยู่กับกลุ่มบุคคลที่ผู้สูงอายุเดินทางด้วย เมื่อท่องเที่ยวกับครอบครัว ผู้สูงอายุจะเป็นผู้แนะนำหรือตักเตือน วางตัวเป็นผู้ใหญ่ที่น่าเคารพนับถือเช่นเดียวกับการท่องเที่ยวกับกลุ่มทัวร์ ผู้สูงอายุแสดงถึงความเป็นนักท่องเที่ยวที่จริงจัง ชอบแสวงหาความรู้ ส่วนการเดินทางกับกลุ่มเพื่อน ผู้สูงอายุจะสื่อสารอัตลักษณ์การได้กลับไปเป็นเด็กหนุ่มสาวอีกครั้ง หลังจากกลับจากการท่องเที่ยว ส่วนใหญ่ผู้สูงอายุสื่อสารประสบการณ์การท่องเที่ยวกับสมาชิกครอบครัว สำหรับการสื่อสาร อัตลักษณ์ผ่านพฤติกรรมท่องเที่ยว ผู้สูงอายุสื่อสารอัตลักษณ์ทั้งด้านที่เข้มแข็งหรืออ่อนแอ และแปรเปลี่ยนการสื่อสารอัตลักษณ์ที่เข้มแข็งหรืออ่อนแอตามสถานการณ์ ขณะที่ความ

อ่อนแอของผู้สูงอายุสามารถเป็นประโยชน์กับการท่องเที่ยวได้ ส่วนการให้ความหมาย ประสบการณ์การท่องเที่ยวของผู้สูงอายุ กลุ่มผู้สูงอายุที่เข้มแข็งจะให้ความหมายการท่องเที่ยวของตนเองอย่างลึกซึ้ง การท่องเที่ยวสามารถสร้างหรือฟื้นฟูอัตลักษณ์ใหม่ทั้งร่างกาย จิตใจ และวิถีคิด ในการดำเนินชีวิตให้กับผู้สูงอายุ

ศักดิ์ภัทร์ เกลิมพุดพิงศ์ (2556) ได้ศึกษาความต้องการกิจกรรมการใช้เวลาว่างและ คุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุในชมรมผู้สูงอายุกรุงเทพมหานคร พบว่า ผู้สูงอายุส่วนใหญ่มีความ ต้องการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง กิจกรรมที่มีความต้องการมากที่สุด คือ การเล่นและ ฟังดนตรี รองลงมาการทำบุญร่วมงานกุศล และการจัดแสดงครบรอบวันเกิด ตามลำดับ ผู้สูงอายุมี ความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างในวันธรรมดา และอุปสรรคที่ทำให้ผู้สูงอายุ ไม่สามารถเข้าร่วมโปรแกรมการใช้เวลาว่างได้ คือ การมีภาระในครอบครัว ในส่วนของระดับ คุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุมีคุณภาพชีวิตระดับกลาง ร้อยละ 51.50 คุณภาพชีวิตระดับสูง ร้อยละ 31.50 และคุณภาพชีวิตระดับต่ำ ร้อยละ 17

จากผลการศึกษาของศุภมณฑา สุภานันท์ (2557); ศักดิ์ภัทร์ เกลิมพุดพิงศ์ (2555) แสดง ให้เห็นว่า กิจกรรมการใช้เวลาว่างและนันทนาการนั้นมีความสำคัญในวัยของผู้สูงอายุ โดยใน งานวิจัยของศุภมณฑา สุภานันท์ (2557) พบว่า กลุ่มผู้สูงอายุให้ความหมายการท่องเที่ยวซึ่งเป็นหนึ่ง ในกิจกรรมการใช้เวลาว่างและนันทนาการไว้ว่า การท่องเที่ยวสามารถสร้างหรือช่วยฟื้นฟู อัตลักษณ์ใหม่ทั้งร่างกาย จิตใจ และวิถีคิดในการดำเนินชีวิตให้กับผู้สูงอายุได้ และศักดิ์ภัทร์ เกลิมพุดพิงศ์ (2555) แสดงผลที่ได้จากการศึกษาที่ไปในทางเดียวกัน คือ ผู้สูงอายุส่วนใหญ่มีความ ต้องการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง และมีคุณภาพชีวิตในระดับปานกลาง ซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่าการใช้ เวลาว่างและนันทนาการของผู้สูงอายุมีส่วนช่วยในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของกลุ่มผู้สูงอายุให้ดีขึ้น

จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สรุปได้ว่า ประเด็นผู้สูงอายุได้รับความสนใจและ ดำเนินการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุอย่างต่อเนื่องอย่างเป็นองค์รวม ซึ่งการศึกษา “การใช้สื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลกับการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมและ คุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ: กรณีศึกษาแฟนบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี” มุ่งเน้นศึกษาบทบาทของ สื่อใหม่ในการสร้างสังคมสัมพันธ์จากนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสร ชลบุรี เอฟซี ซึ่งผู้ศึกษามีความเชื่อว่า ผู้สูงอายุที่ใช้สื่อใหม่เป็นสื่อกลางในการมีกิจกรรมทางสังคม และมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างจากกิจกรรมนันทนาการช่วงเวลาว่าง จะทำให้ผู้สูงอายุมีคุณภาพ ชีวิตที่ดีและใช้ชีวิตได้อย่างมีความสุข

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง การใช้สื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลกับการรับรู้สภาวะความสัมพันธ์ทางสังคมและคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ: กรณีศึกษาแฟนบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods) โดยมีรูปแบบการศึกษาวิจัย 2 รูปแบบ คือ การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) รวมถึงการสังเกตการณ์ กับผู้นำเชียร์และแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี และการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ใช้วิธีการเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นแฟนบอลผู้สูงอายุของสโมสรชลบุรี เอฟซี ซึ่งมีรายละเอียดของระเบียบวิธีวิจัยทั้ง 2 ส่วน ดังนี้

3.1 ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ

การวิจัยในส่วนที่เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ต้องการวัดเพื่อเสริมข้อมูลในเชิงปริมาณเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอล และการรับรู้คุณค่าของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) กับผู้นำเชียร์ของแฟนบอลผู้สูงอายุและแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึก ซึ่งมีรายละเอียดของระเบียบวิธีวิจัย ดังนี้

3.1.1 ผู้ให้ข้อมูล

แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีอายุระหว่าง 55-75 ปี จำนวน 15 คน โดยผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งแบบแนวคำถามแบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview) คือ เตรียมคำถามขึ้นเฉพาะมาใช้ในการสัมภาษณ์ แต่เปิดโอกาสให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ได้พูดเนื้อหาอื่น แต่มีความเกี่ยวข้องกับประเด็นที่ผู้สัมภาษณ์ต้องการ โดยสัมภาษณ์กับผู้นำเชียร์ของแฟนบอลผู้สูงอายุและแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีการรวมกลุ่มในสนาม รวมไปถึงมีการใช้สื่อใหม่ทุกวัน

3.1.2 ขั้นตอนการวิจัย

1. อ่านแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นกรอบในการศึกษา
2. เตรียมคำถามในการสัมภาษณ์และอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่จำเป็นในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ สมุดบันทึก และเครื่องบันทึกเสียง
3. สอบถามข้อมูลจากคนรู้จักเพื่อหาผู้ให้ข้อมูลที่มีคุณสมบัติตามที่ผู้วิจัยต้องการ ผู้วิจัยใช้วิธี Snowball โดยขอความช่วยเหลือจากผู้ให้ข้อมูลให้แนะนำเพื่อนหรือคนรู้จักที่มีคุณสมบัติดังกล่าวต่อไป
4. ทำการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลแบบเจาะลึกโดยใช้เครื่องมือที่สร้างขึ้นในการเก็บรวบรวมข้อมูล
5. เก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลจากผลการสัมภาษณ์

3.1.3 การทดสอบความน่าเชื่อถือของเครื่องมือ

แบบสัมภาษณ์ สร้างโดยนำแนวคิด ทฤษฎีต่าง ๆ มาปรับใช้ และนำแนวคำถามที่ใช้ในแบบสัมภาษณ์ไปให้อาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิเป็นผู้พิจารณาและปรับปรุงแก้ไขให้มีความชัดเจนตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อให้เครื่องมือมีความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity)

การตรวจสอบข้อมูล คือ การใช้วิธีการทดสอบแบบสามเส้าด้านวิธีการรวบรวมข้อมูล (Methodological Triangulation) คือ การใช้วิธีเก็บรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ กัน เพื่อรวบรวมข้อมูลเรื่องเดียวกัน โดยใช้วิธีการสังเกตควบคู่กับการสัมภาษณ์พร้อมกันกับศึกษาข้อมูลจากแหล่งเอกสารประกอบด้วย (สุภางค์ จันทวานิช, 2553) เพื่อก่อให้เกิดความเชื่อถือ (Credibility) และไว้วางใจในคุณภาพของการวิจัยได้ (Trustworthiness) (นิสา ชูโต, 2551)

3.1.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเข้าไปสังเกตการณ์กลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ในสนามชลบุรี สเตเดียม ตั้งแต่วันที่ 22 กรกฎาคม พ.ศ. 2561 ซึ่งวันนั้นเป็นการแข่งขันฟุตบอลระหว่างสโมสรชลบุรี เอฟซี พบกับ นูร์ริมย์ ยูไนเต็ด โดยไม่ปิดบังว่าตนเองเป็นผู้วิจัย เนื่องจากงานวิจัยชิ้นนี้ไม่ได้สร้างความเสียหายใด ๆ แก่กลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี โดยผู้วิจัยเริ่มจากการไปนั่งแถวโซนโอ ซึ่งเป็นบริเวณที่ใช้รวมกลุ่มกันก่อนขึ้นไปดูการแข่งขันฟุตบอลของกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุ เพื่อสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุ และดูความสนิทสนมของกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุ รวมถึงพฤติกรรมการแสดงออกต่าง ๆ ในพื้นที่ และเริ่มเข้าไปพูดคุยทำความสนิทสนมกับกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุ ซึ่งผู้วิจัยใช้การสังเกตร่วมไปกับการสัมภาษณ์ โดยหลังจากสนิทสนมกับแฟนบอลผู้สูงอายุแล้ว ผู้วิจัยก็เริ่มสัมภาษณ์ซึ่งเป็นการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) กับผู้นำเชียร์ของกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี และเมื่อสัมภาษณ์ครบทุกประเด็น ผู้วิจัย

ก็ขอให้ผู้นำเชียร์แนะนำเพื่อนแฟนบอลผู้สูงอายุคนต่อไป เพื่อสัมภาษณ์ให้ครบ จำนวน 15 คน โดยผู้วิจัยใช้เวลาในการเก็บข้อมูลประมาณ 5 เดือน และเมื่อเก็บข้อมูลครบแล้วผู้วิจัยก็กล่าวขอบคุณกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่ให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลกับผู้วิจัย

3.1.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ วิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งผลการวิจัยได้จากการสัมภาษณ์ผู้นำเชียร์และแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยนำเสนอผลการวิจัยแบ่งข้อมูลออกเป็น 3 ส่วน คือลักษณะประชากรของผู้ให้ข้อมูล พฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ของผู้ให้ข้อมูล และการรับรู้คุณค่าของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของผู้ให้ข้อมูล

3.2 ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ

การวิจัยใน ส่วนนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ต้องการสำรวจพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอล การรับรู้คุณลักษณะและประโยชน์ของสื่อใหม่ การรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคม และการรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) ใช้การวัดในลักษณะการเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นแฟนบอลผู้สูงอายุของสโมสรชลบุรี เอฟซี ซึ่งมีรายละเอียดของระเบียบวิธีวิจัย ดังนี้

3.2.1 ประชากร

ประชากรในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ แฟนบอลผู้สูงอายุ สโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีอายุตั้งแต่ 55 - 75 ปี มีระยะเวลาในการเข้ามาเป็นแฟนบอลไม่น้อยกว่า 1 ปี และมีลักษณะความเป็นแฟน 4 ประการ โดยไม่จำกัดเพศ เป็นผู้ที่ไปเชียร์บอลในสนามอย่างน้อยเดือนละครั้ง และสื่อสารกันผ่านสื่อใหม่

3.2.2 การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างเพื่อเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ

ในการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบสอบถาม ใช้วิธีการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างตามสูตรการหาขนาดตัวอย่างที่ไม่ทราบจำนวนประชากรแน่นอนของ Cochran โดยกำหนดระดับความเชื่อมั่นที่ร้อยละ 95 และที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ตามสูตรต่อไปนี้

$$n = \frac{(z_{1-\frac{\alpha}{2}})^2 p(1-p)}{e^2}$$

โดยแทนค่า $n =$ ขนาดของตัวอย่าง

$Z_{1-\frac{\alpha}{2}}$ = ระดับความเชื่อมั่นที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ Z มีค่าเท่ากับ 1.96 ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 (ระดับ .05)

p = สัดส่วนของประชากรที่ผู้วิจัยสุ่ม 0.5

e = ระดับความคลาดเคลื่อนเท่ากับระดับความเชื่อมั่น 95% (0.05)

แทนค่าตามสูตรได้ผลดังนี้
$$n = \frac{(1.96)^2 (0.5) (1-0.5)}{(0.05)^2} = 384.16 \sim 385$$

จากการคำนวณข้างต้น ได้ขนาดตัวอย่างจำนวน 385 คน และสำรองไว้ 4% เท่ากับ 15 คน รวมขนาดตัวอย่างทั้งหมด 400 คน

ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างได้ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยไม่อาศัยความน่าจะเป็น (Non-probability Sampling) คือ ใช้การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยวิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

3.2.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) ที่สร้างขึ้นโดยการค้นคว้าจากหนังสือ เอกสารต่าง ๆ และเว็บไซต์ โดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 5 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ สถานภาพการเงิน สถานภาพสมรส และลักษณะการอยู่อาศัย

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับการรับรู้คุณลักษณะและประโยชน์ของสื่อใหม่

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคม

ส่วนที่ 5 แบบสอบถามเกี่ยวกับการรับรู้คุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ

3.2.4 เกณฑ์การให้คะแนน

เกณฑ์การให้คะแนนเกี่ยวกับการรับรู้คุณลักษณะและประโยชน์ของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี การรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี และการรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี

3.2.4.1 การรับรู้คุณลักษณะและประโยชน์ของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี เป็นการวัดโดยใช้มาตราวัดแบบ Likert Scale โดยให้คะแนน ดังนี้

มากที่สุด	ให้	5 คะแนน
มาก	ให้	4 คะแนน
ปานกลาง	ให้	3 คะแนน
น้อย	ให้	2 คะแนน
น้อยที่สุด	ให้	1 คะแนน

3.2.4.2 การรับรู้สภาวะความสัมพันธ์ทางสังคมของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี เป็นการวัดโดยใช้มาตราวัดแบบ Likert Scale โดยให้คะแนน ดังนี้

มากที่สุด	ให้	5 คะแนน
มาก	ให้	4 คะแนน
ปานกลาง	ให้	3 คะแนน
น้อย	ให้	2 คะแนน
น้อยที่สุด	ให้	1 คะแนน

3.2.4.3 การรับรู้คุณภาพชีวิตของกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี จำนวน 26 ข้อคำถาม เป็นการวัดโดยใช้มาตราวัดแบบ Likert Scale ซึ่งในแต่ละข้อคำถามมีลักษณะข้อความเชิงลบและเชิงบวก โดยข้อคำถามเชิงลบมีทั้งหมด 3 ข้อ ได้แก่ ข้อที่ 2, 9, 11 และที่เหลืออีก 24 ข้อ เป็นข้อคำถามเชิงบวก โดยให้คะแนน ดังนี้

		เชิงบวก	เชิงลบ	
มากที่สุด	ให้	5	1	คะแนน
มาก	ให้	4	2	คะแนน
ปานกลาง	ให้	3	3	คะแนน
เล็กน้อย	ให้	2	4	คะแนน
ไม่เลย	ให้	1	5	คะแนน

ดังนั้น แบบวัดคุณภาพชีวิตทั้งฉบับมีช่วงคะแนนระหว่าง 26 - 130 คะแนน โดยผู้ที่ตอบที่ได้คะแนนน้อยกว่า 96 คะแนน แสดงว่ามีคุณภาพชีวิตที่ไม่ดี และผู้ที่ตอบที่ได้คะแนนมากกว่าหรือเท่ากับ 96 คะแนน แสดงว่ามีคุณภาพชีวิตที่ดี (กรมสุขภาพจิตกระทรวงสาธารณสุข, 2556)

3.2.5 การทดสอบความน่าเชื่อถือของเครื่องมือ

1. การตรวจสอบความเที่ยงตรง (Content Validity) ของแบบสอบถาม โดยปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน และนำแบบสอบถามมาแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เพื่อทดสอบความถูกต้องและความเข้าใจในคำถามและการสื่อความหมายต่าง ๆ ของแต่ละคำถาม เพื่อให้ได้แบบสอบถามที่สมบูรณ์สามารถวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยให้มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Consistency or IOC) ของแบบวัดทั้งหมด อยู่ระหว่าง 0.7-1.00

2. การตรวจสอบความเชื่อถือได้ (Reliability) ของแบบสอบถาม จากผลการตอบของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เพื่อทดสอบความสม่ำเสมอของเครื่องมือและมาตรวัดที่ใช้ในการวิจัย โดยการใช้สูตรสัมประสิทธิ์อัลฟา (Coefficient Alpha) ของ Cronbach (วิเชียร เกตุสิงห์, 2545)

ค่า α ของงานวิจัยเชิงสำรวจ ถ้ามีค่ามากกว่าหรือเท่ากับ 0.7 เป็นที่ยอมรับได้ (Jump, 1978)

ตารางที่ 3.1 ค่าความเชื่อถือได้ของแบบสอบถาม α (Reliability)

รายการ	จำนวน ตัวอย่าง	จำนวนข้อ คำถาม	ค่าความเชื่อถือได้ของ แบบสอบถาม α (Reliability)
1. การรับรู้คุณลักษณะและ ประโยชน์ของสื่อใหม่ของแฟน บอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี	30	11	0.92
2. การรับรู้สภาวะความสัมพันธ์ ทางสังคมของแฟนบอลผู้สูงอายุ สโมสรชลบุรี เอฟซี	30	7	0.92
3. การรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟน บอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี	30	26	0.94

3.2.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้เวลาในการเก็บรวบรวมแบบสอบถามระหว่างเดือนกรกฎาคม - ตุลาคม พ.ศ. 2561

3.2.7 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณจากการสำรวจโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) จากข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม โดยรายงานด้วยค่าความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) จากการทดสอบสมมติฐาน โดยใช้สถิติไคสแควร์ (Chi-Square) การแจกแจงแบบที t-test (Independent t-test) การวิเคราะห์ถดถอยโลจิสติกส์ (Multivariate Logistic Regression Analysis) ซึ่งการวิเคราะห์การถดถอยโลจิสติกส์ เป็นเทคนิคการวิเคราะห์สถิติเชิงคุณภาพ โดยตัวแปรตามต้องเป็นตัวแปรเชิงคุณภาพ ซึ่งก็คือ เป็นตัวแปรเชิงกลุ่มนั่นเอง โดยการใช้สถิตินี้มีเป้าหมายเพื่อทำนายโอกาสที่จะเกิดเหตุการณ์ที่สนใจ กล่าวคือ ตัวแปรอิสระหรือตัวแปรทำนายใดบ้างที่สามารถอธิบายตัวแปรเกณฑ์ (ตัวแปรตาม) ซึ่งเป็นตัวแปรทวิหรือตัวแปรพหุกลุ่ม ดังนั้น ผู้วิจัยจึงใช้การวิเคราะห์ถดถอยโลจิสติกส์ เนื่องจากตัวแปรตามในงานวิจัยนี้ คือ คุณภาพชีวิต ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลของในลักษณะที่เป็นตัวแปรเชิงคุณภาพ โดยทำการกำหนดวิธีการวัดตัวแปรให้มีระดับการวัดตัวแปรอยู่ในระดับ Norminal scale (แบ่งเป็นดีและไม่ดี) โดยใช้แบบวัดและเกณฑ์การให้คะแนนขององค์การอนามัยโลก

บทที่ 4

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง การใช้สื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลกับการรับรู้สภาวะความสัมพันธ์ทางสังคมและคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ: กรณีศึกษาแฟนบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี แบ่งออกเป็น 3 ส่วน โดยในส่วนแรก ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) จากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลซึ่งเป็นแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี รวมทั้งการสังเกตเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี และการรับรู้คุณค่าของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ส่วนที่ 2 ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิจัยเชิงสำรวจ (Quantitative Research) โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือเพื่อสำรวจกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน เกี่ยวกับลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง และส่วนที่ 3 ผู้วิจัยขอเสนอการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงอนุมาน เพื่อทดสอบสมมติฐาน โดยในการทดสอบสมมติฐานใช้วิธีการวิเคราะห์ค่าสถิติ ดังต่อไปนี้

1. สมมติฐานที่ 1 ช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอล โดยสถิติที่ใช้ทดสอบ คือ การแจกแจงไคสแควร์ (Chi-Square)

2. สมมติฐานที่ 2 ช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี แตกต่างกันทำให้การรับรู้คุณลักษณะและประโยชน์ของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลแตกต่างกัน โดยสถิติที่ใช้ทดสอบ คือ t-test (Independent t-test)

3. สมมติฐานที่ 3 ช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี แตกต่างกันทำให้การรับรู้สภาวะความสัมพันธ์ทางสังคมแตกต่างกัน โดยสถิติที่ใช้ทดสอบ คือ t-test (Independent t-test)

4. สมมติฐานที่ 4 ช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี แตกต่างกันทำให้การรับรู้คุณภาพชีวิตแตกต่างกัน โดยสถิติที่ใช้ทดสอบ คือ t-test (Independent t-test)

5. สมมติฐานที่ 5 พฤติกรรมการใช้เวลาจากสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี แตกต่างกัน ทำให้การรับรู้สภาวะความสัมพันธ์ทางสังคม

แตกต่างกัน โดยใช้สถิติที่ใช้ทดสอบ คือ การวิเคราะห์ความแปรปรวน (Analysis of Variance: ANOVA)

6. สมมติฐานที่ 6 ลักษณะประชากร พฤติกรรมการใช้เวลาจากสื่อใหม่เพื่อนันทนาการ ด้านกีฬาฟุตบอล และการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคม มีความสัมพันธ์กับการรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี โดยใช้สถิติที่ใช้ทดสอบ คือ การวิเคราะห์การถดถอยโลจิสติกส์ (Multivariate Logistic Regression Analysis)

4.1 ส่วนที่ 1 ผลการวิจัยเชิงคุณภาพ

ผลการวิจัยในส่วนนี้ เป็นผลการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) จากการลงพื้นที่เก็บข้อมูล โดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) จากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลซึ่งเป็นแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี รวมทั้งการสังเกต จำนวน 15 คน ในวันที่มีการแข่งขัน ณ สนามชลบุรี สเตเดียม ตั้งแต่เดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2561 จนถึงเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562 เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี และการรับรู้คุณค่าของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ซึ่งผู้วิจัยขอเสนอตามประเด็นต่อไปนี้

1. ลักษณะประชากรของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี
2. พฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี
3. การรับรู้คุณค่าของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี

4.1.1 ผลจากการศึกษาวิจัย

4.1.1.1 ข้อมูลทางประชากรของผู้ให้ข้อมูล

1. ผู้ให้สัมภาษณ์ 1 ประธานเชียร์ของสโมสรชลบุรี เอฟซี เพศชาย อายุ 60 ปี จบการศึกษาระดับ ปวช. ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว
2. ผู้ให้สัมภาษณ์ 2 สมาชิกแฟนบอลของสโมสรชลบุรี เอฟซี เพศชาย อายุ 56 ปี จบการศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว
3. ผู้ให้สัมภาษณ์ 3 สมาชิกแฟนบอลของสโมสรชลบุรี เอฟซี เพศชาย อายุ 56 ปี จบการศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว
4. ผู้ให้สัมภาษณ์ 4 สมาชิกแฟนบอลของสโมสรชลบุรี เอฟซี เพศชาย อายุ 63 ปี จบการศึกษาระดับ ปวช. ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว

5. ผู้ให้สัมภาษณ์ 5 อดีตประธานเชียร์ของสโมสรชลบุรี เอฟซี เพศชาย อายุ 60 ปี จบการศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว
6. ผู้ให้สัมภาษณ์ 6 สมาชิกแฟนบอลของสโมสรชลบุรี เอฟซี เพศชาย อายุ 56 ปี จบการศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพพนักงานบริษัท
7. ผู้ให้สัมภาษณ์ 7 สมาชิกแฟนบอลของสโมสรชลบุรี เอฟซี เพศชาย อายุ 58 ปี จบการศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว
8. ผู้ให้สัมภาษณ์ 8 สมาชิกแฟนบอลของสโมสรชลบุรี เอฟซี เพศชาย อายุ 66 ปี จบการศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว
9. ผู้ให้สัมภาษณ์ 9 สมาชิกแฟนบอลของสโมสรชลบุรี เอฟซี เพศชาย อายุ 60 ปี จบการศึกษาระดับม.ศ.3 ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว
10. ผู้ให้สัมภาษณ์ 10 สมาชิกแฟนบอลของสโมสรชลบุรี เอฟซี เพศชาย อายุ 56 ปี จบการศึกษาระดับ ม.ศ.5 ประกอบอาชีพรับราชการทหาร
11. ผู้ให้สัมภาษณ์ 11 สมาชิกแฟนบอลของสโมสรชลบุรี เอฟซี เพศชาย อายุ 58 ปี จบการศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพพนักงานบริษัท
12. ผู้ให้สัมภาษณ์ 12 สมาชิกแฟนบอลของสโมสรชลบุรี เอฟซี เพศชาย อายุ 60 ปี จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปัจจุบันไม่ได้ประกอบอาชีพ
13. ผู้ให้สัมภาษณ์ 13 สมาชิกแฟนบอลของสโมสรชลบุรี เอฟซี เพศหญิง อายุ 62 ปี จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว
14. ผู้ให้สัมภาษณ์ 14 สมาชิกแฟนบอลของสโมสรชลบุรี เอฟซี เพศหญิง อายุ 60 ปี จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 ประกอบอาชีพรับจ้างทั่วไป
15. ผู้ให้สัมภาษณ์ 15 สมาชิกแฟนบอลของสโมสรชลบุรี เอฟซี เพศหญิง อายุ 60 ปี จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 ประกอบอาชีพทำบัญชี

ผู้ให้ข้อมูลซึ่งเป็นแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ทั้งหมด 15 คน เป็นเพศชาย จำนวน 12 คน และเป็นเพศหญิง จำนวน 3 คน โดยมีอายุระหว่าง 56-59 ปี จำนวน 6 คน และอายุ 60 ปีขึ้นไป จำนวน 9 คน จบการศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 7 คน อีก 8 คนมีการศึกษาน้อยกว่าปริญญาตรี ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว จำนวน 9 คน รองลงมาประกอบอาชีพพนักงานบริษัท จำนวน 2 คน รับราชการทหาร จำนวน 1 คน รับทำบัญชี จำนวน 1 คน รับจ้างทั่วไป จำนวน

1 คน และไม่ได้ประกอบอาชีพ จำนวน 1 คน ซึ่งผู้ให้ข้อมูลทุกคนใช้สื่อใหม่ ได้แก่ เฟซบุ๊ก (Facebook) และไลน์ (Line) ในการสื่อสารกันเป็นประจำทุกวัน

4.1.1.2 พฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ของผู้ให้ข้อมูล

จากการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่า ผู้ให้ข้อมูลทุกคนใช้สื่อใหม่ในทุก ๆ วัน อันได้แก่ เฟซบุ๊ก (Facebook) และไลน์ (Line) ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยเชิงปริมาณ โดยผู้ให้ข้อมูลจะใช้ เฟซบุ๊ก (Facebook) เพื่อติดตามความเคลื่อนไหวของทางสโมสรชลบุรี เอฟซี ส่วนไลน์ (Line) ผู้ให้ข้อมูลใช้เพื่อติดต่อสื่อสารและสร้างความสัมพันธ์กันระหว่างกลุ่มเพื่อน โดยผู้ให้สัมภาษณ์ 1 ประธานเชียร์ของกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ได้ให้สัมภาษณ์ถึงวัตถุประสงค์การใช้สื่อใหม่ของตนไว้อย่างหลากหลาย เช่น ใช้เพื่อนัดหมายในการไปเชียร์สโมสรชลบุรี เอฟซี ใช้เพื่อส่งต่อข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับสโมสรชลบุรี เอฟซี ให้กลุ่มเพื่อนแฟนบอลผู้สูงอายุ รวมไปถึงการส่งต่องานที่ไม่เกี่ยวกับกีฬาฟุตบอล แต่เป็นการส่งต่องานเพื่อช่วยเหลือซึ่งกันและกันในการประกอบอาชีพผ่านทางไลน์ ดังคำสัมภาษณ์ “ผมใช้สื่อใหม่ทั้ง ไลน์และเฟซบุ๊ก เพราะเราเป็นประธานฯ เราจำเป็นต้องให้ข้อมูลข่าวสารในไลน์กลุ่มของเรา ส่วนเฟซบุ๊กก็เอาไว้ใช้เป็นเรื่องเกี่ยวกับสโมสร แต่จะว่าไปในไลน์กลุ่มเราก็คุยกันทุกเรื่องเลยนะ การงานเราก็ช่วยกันนะ เช่น มีงานรับเหมาเข้ามาเราก็ส่งหากัน คือ ส่งงานให้กันทางไลน์ด้วย” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 1, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 22 กรกฎาคม 2561)

ซึ่งสอดคล้องกับผู้ให้สัมภาษณ์ 5 อดีตประธานเชียร์ของกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่ได้ให้สัมภาษณ์ถึงสื่อใหม่ไว้เช่นเดียวกันว่า เขาใช้ทั้งเฟซบุ๊ก (Facebook) และไลน์ (Line) เพื่อติดตามความเคลื่อนไหวของทางสโมสรชลบุรี เอฟซี รวมถึงติดต่อสื่อสารและสร้างความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน “สื่อใหม่ที่ผมใช้ คือ เฟซบุ๊กของสโมสรกับใช้ไลน์กลุ่ม ไลน์ก็จะใช้คุยเรื่องทั่วไป แต่ถ้าเฟซบุ๊กจะใช้คุยเรื่องฟุตบอลของชลบุรี เอฟซี อย่างเดียว” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 5, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 22 กรกฎาคม 2561)

และจากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ให้ข้อมูลที่เป็นแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ยังมีคำสัมภาษณ์ที่สอดคล้องและไปในทิศทางเดียวกันในประเด็นวัตถุประสงค์ของการใช้สื่อใหม่ที่ใช้เพื่อติดตามความเคลื่อนไหวของทางสโมสรชลบุรี เอฟซี และสร้างความสัมพันธ์กันระหว่างกลุ่มเพื่อน ดังนี้ “ปัจจุบันผมใช้ทั้ง ไลน์และเฟซบุ๊ก ใช้ไลน์เป็นส่วนใหญ่ เอาไว้เป็นการสื่อสารกันช่วงเช้า เป็นการสวัสดีกัน ทักทายกันในกลุ่มเพื่อนแฟนบอล รวมถึงคนทั่วไปด้วย” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 3, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 22 กรกฎาคม 2561)

และอีกหนึ่งคำสัมภาษณ์ที่พูดถึงการใช้สื่อใหม่เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และใช้เพื่อเป็นสื่อกลางในการนัดมาพบกันที่สนามชลบุรี สเตเดียม ของผู้ให้สัมภาษณ์ 2 “ในการติดตาม

ข่าวสาร ผมใช้เฟซบุ๊กเป็นหลัก เพราะมีเพจของสโมสร ส่วนไลน์เอาไว้ใช้ในการพูดคุยกับกลุ่มกองเชียร์ เวลาจะแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ผมก็มันเข้าไปในเพจของสโมสรเลย และก็จะพูดคุยกันในกลุ่มเฟซบุ๊ก เพราะเพื่อนที่เชียร์ก็จะอยู่ในกลุ่มเฟซบุ๊กเดียวกัน ซึ่งเพื่อนผมในเฟซบุ๊กส่วนใหญ่ก็จะเป็นแฟนบอลชลบุรี เอฟซี ทั้งนี้ แล้วก็จะมาเจอกันที่สนาม กลุ่มเดียวกันเลย” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 2, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 22 กรกฎาคม 2561)

จากคำสัมภาษณ์ของผู้ให้ข้อมูล ผู้วิจัยสามารถสรุปถึงพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่และวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อใหม่ได้ คือ ผู้ให้ข้อมูลเลือกใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสะสมความรู้เกี่ยวกับสโมสรชลบุรี เอฟซี และเพื่อติดตามความเคลื่อนไหวของสโมสรชลบุรี เอฟซี อาทิเช่น ติดตามผลการแข่งขัน ข่าวสารเกี่ยวกับการซื้อขายตัวนักเตะของสโมสร เป็นต้น ส่วนผู้ให้ข้อมูลเลือกใช้ไลน์ (Line) นั้นมีวัตถุประสงค์เพื่อติดต่อสื่อสารและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มเพื่อนแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี อาทิเช่น การใช้ไลน์ในการพูดคุยทักทายกันในยามเช้าให้กำลังใจซึ่งกันและกัน นัดไปเชียร์กีฬาด้วยกัน รวมไปถึงการส่งข้อมูลที่ไม่เกี่ยวกับกีฬาฟุตบอลด้วย กล่าวคือ การส่งงานรับเหมาให้กัน ยกตัวอย่างเช่น นาย ก. ประกอบอาชีพรับเหมาต่อเติมบ้าน เมื่อรับงานมา นาย ก. ก็จะทำในส่วนที่ตนสามารถทำได้ และจะนึกถึงเพื่อนแฟนบอลที่มีธุรกิจไปในทางเดียวกัน เช่น นาย ก. รู้ว่านาย ข. รับทำเหล็กคัดภายในบ้าน ก็จะส่งงานติดตั้งเหล็กคัดให้นาย ข. หรือนาย ค. มีธุรกิจรับปูกระเบื้อง นาย ก. ก็จะส่งงานปูกระเบื้องให้นาย ค. ซึ่งก็เป็นการช่วยเหลือเรื่องงานซึ่งกันและกันของกลุ่มเพื่อนแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ผ่านไลน์ (Line)

4.1.1.3 การรับรู้คุณค่าของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของผู้ให้ข้อมูล

1. การรับรู้คุณค่าของสื่อใหม่

การรับรู้คุณค่าของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของผู้ให้ข้อมูล พบว่า สื่อใหม่เข้ามามีบทบาทในชีวิตของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลอย่างมาก 3 ประการ กล่าวคือ 1. สื่อใหม่ช่วยให้เกิดการรวมกลุ่มกันของเพื่อนแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี 2. สื่อใหม่เข้ามาช่วยทำให้การติดตามข่าวสารและการติดต่อกันสะดวกสบายเพิ่มมากขึ้น และประการสุดท้าย สื่อใหม่เข้ามาทำให้เกิดแนวทางปฏิบัติร่วมกันภายในกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี โดยอธิบายได้ ดังนี้

ประเด็นแรก สื่อใหม่เข้ามาช่วยให้เกิดการรวมกลุ่มกันของเพื่อนแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี กล่าวคือ เมื่อก่อนแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ต่างคนต่างมาเชียร์ฟุตบอล มาเจอกันและรวมกลุ่มกันแค่ที่สนามชลบุรี สเตเดียม แต่ทุกวันนี้สามารถรวมกลุ่มเพื่อพูดคุยกันผ่านสื่อใหม่ได้ทุกวัน และนอกจากนี้สื่อใหม่ยังเป็นสื่อกลางในการนัดไปทำกิจกรรมนันทนาการต่าง ๆ ร่วมกันได้อีกด้วย ทั้งการนัดกันไปเชียร์กีฬาฟุตบอล นัดกันไปออกกำลังกาย นัด

กัน ไปเที่ยว นัดกันไปพบปะสังสรรค์ ซึ่งผลจากการเก็บรวบรวมข้อมูลสะท้อนให้เห็นว่า สื่อใหม่เป็นเหมือนเพื่อนช่วยคลายเหงา อีกทั้งยังช่วยให้ผู้ให้ข้อมูลมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นด้วย

ประเด็นที่ 2 สื่อใหม่เข้ามาช่วยทำให้การติดตามข่าวสารและการติดต่อกันสะดวกสบายเพิ่มมากขึ้นนั้น จากการสัมภาษณ์ พบว่า ผู้ให้ข้อมูลต่างให้ความเห็นสอดคล้องกันว่า สื่อใหม่เข้ามาเปลี่ยนแปลงรูปแบบการดำเนินชีวิตพวกเขาอย่างมาก เพราะสื่อใหม่เข้ามาทำให้พวกเขาติดตามข่าวสารต่าง ๆ โดยเฉพาะข่าวสารเกี่ยวกับฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี ได้รวดเร็วและสะดวกสบายเพิ่มมากขึ้น ไม่ต้องรอการนำเสนอข่าวจากสื่อเดิม เช่น โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ อีกทั้งสื่อใหม่ยังเข้ามาช่วยทำให้การติดต่อสื่อสารกับกลุ่มเพื่อนง่ายขึ้นด้วย

ผู้ให้สัมภาษณ์ 13 แฟนบอลผู้สูงอายุหญิงวัย 62 ปี ที่มีลักษณะการแต่งกายและทำสีผมดูวัยรุ่นอยู่ตลอดเวลา ได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อใหม่ไว้ว่า สื่อใหม่เข้ามาเปลี่ยนแปลงชีวิตของเธอในหลาย ๆ ด้าน อีกทั้งสื่อใหม่ยังเข้ามาช่วยทำให้ชีวิตของเธอสะดวกสบายเพิ่มมากขึ้น ทั้งการค้นหาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับฟุตบอล รวมถึงเธอยังสามารถดูการแข่งขันฟุตบอลผ่านโทรศัพท์ได้ในทุก ๆ ที่ และเธอยังบอกอีกว่า ทุกวันนี้เธอติดมือถือมาก ถ้าไม่มีมือถือเหมือนเธอจะขาดใจ ดังคำสัมภาษณ์ที่ว่า “สื่อใหม่เข้ามาเปลี่ยนแปลงชีวิตเรามากเลยนะ ถ้าเราขาดมือถือเหมือนขาดใจเลยอะ ต้องมีติดตัวตลอด เราได้อะไรหลายอย่างมากจากสื่อใหม่ เช่น เรื่องฟุตบอล ก็ต่างจากเมื่อก่อนอยู่นะ เมื่อก่อนเราต้องติดตามข่าวสารจากหนังสือพิมพ์ เดิมนี่เราดูบอลจากเฟซบุ๊กหรือไลน์ก็ได้ นอกจากนี้เรายังเอาไว้อ่านกันว่าสัปดาห์นี้มีแข่งที่ไหน อย่างไร โอ๊ย ยิ่งดูผ่านโทรศัพท์ด้วยนะ ดูได้ตลอดเวลาเลย” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 13, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 3 กุมภาพันธ์ 2562)

ซึ่งสอดคล้องกับผู้ให้สัมภาษณ์ 4 อายุ 66 ปี หนึ่งในสมาชิกแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่รู้สึกที่สื่อใหม่เป็นสื่อที่จำเป็นในเรื่องของการบริหารจัดการกลุ่ม และหากไม่มีสื่อใหม่จะทำให้เขารู้สึกอึดอัด “ทุกวันนี้สื่อใหม่จำเป็นมากเลยนะ เพราะเราต้องใช้ไลน์ในการประชุมให้ข้อมูลข่าวสาร อย่างกลุ่มแฟนบอลสูงวัย โซน โอ จะมีไลน์ที่เป็นหัวหน้าอยู่ 13 คน แล้วก็มีไลน์กลุ่มใหญ่ ไลน์หัวหน้าก็เอาไว้คุยกันก่อน แล้วพอเรื่องอนุมัติ ตัดสินใจกันแล้วก็ไปลงกลุ่มใหญ่ เพื่อขอเสียงสนับสนุน เพราะถ้าเราไม่คุยกันก่อน เดี่ยวจะไปคนละทิศคนละทาง แต่ถ้าไม่มีสื่อใหม่มันก็จะอึดอัด เพราะเราจะติดต่อกันยุ่งยากขึ้น อย่างเวลาจะคุยกันก็ต้องขับรถไปหากัน หรือ 13 คนที่จะคุยประเด็นเดียวกัน เราก็ต้องโทรไปหาทุกคนเลย แล้วคำตอบมันก็ไม่ได้ เพราะว่าแต่ละคนก็มีความคิดเห็นต่างกัน คนนั้นจะเอาแบบนี้ คนนี้จะเอาแบบนี้ แต่ถ้าเราเอาลงไลน์ ทุกคนเห็นหมด ว่าใครมีความคิดเห็นอย่างไร” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 4, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 22 กรกฎาคม 2561)

ในขณะที่ผู้ให้สัมภาษณ์ 3 แฟนบอลที่เคยใช้ชีวิตอยู่ประเทศอังกฤษเป็นเวลา 5 ปี ก่อนที่จะกลับมาเข้าร่วมกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ได้ให้ความเห็นในประเด็นความ

สะดวกรวดเร็วจากสื่อใหม่ที่ช่วยประหยัดเวลาในการติดต่อสื่อสารไว้ว่า ทุกวันนี้การโพสถามประเด็นต่าง ๆ เพื่อหาคำตอบกันภายในกลุ่ม ใช้เวลาเพียงไม่นานก็ได้คำตอบ ซึ่งต่างจากสมัยก่อนที่ต้องโทรศัพท์ถามทีละคน “การใช้สื่อใหม่ทำให้ชีวิตของเราเปลี่ยนไปนะ อย่างแรกเลย คือ การสื่อสารมันรวดเร็วเพิ่มมากขึ้น เดี่ยวนี้ไม่ต้องโทรแล้ว ใช้ไลน์ก็ได้ ที่สำคัญสามารถใช้ได้ครั้งละหลาย ๆ คน เพราะถ้าโทรส่วนตัวนี้ได้ครั้งละแค่นคนเดียว ไลน์กลุ่มนี้โพสทีเดียวยเลย จบ อย่างกรณีวันนี้มีแข่งโพสถามไปที่เดียวเลย เดี่ยวก็มาตอบกันแล้วว่าใครไป ใครไม่ไป รวมถึงในเฟซบุ๊กด้วย” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 3, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 22 กรกฎาคม 2561)

ประเด็นที่ 3 สื่อใหม่เข้ามาทำให้เกิดแนวทางปฏิบัติร่วมกันภายในกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ซึ่งก่อนหน้านี้จะมีสื่อใหม่ ไม่เคยปฏิบัติกันมาก่อน เช่น การส่งข้อความทักทายกันของกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ในทุก ๆ เช้า การโพสรูปกลุ่มพร้อมข้อความลงหน้าเฟซบุ๊ก (Facebook) ของตนเองและแท็กเพื่อน ๆ เพื่อให้กำลังใจซึ่งกันและกัน ทักทายกัน ซึ่งวัตถุประสงค์ของการใช้สื่อใหม่ของกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี นั้น ก็เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้กันและกัน เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันกับกลุ่มเพื่อนแฟนบอล โดยผู้ให้สัมภาษณ์ 13 แฟนบอลผู้สูงอายุหญิงวัย 62 ปี ได้ให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับประเด็นนี้ไว้ว่า ตั้งแต่สื่อใหม่เข้ามาในชีวิตของเธอ ในทุกเช้าที่ตื่นขึ้นมา เธอต้องส่งไลน์ (Line) ไปทักทาย สวัสดี กับกลุ่มเพื่อนแฟนบอลผู้สูงอายุ เพื่อเป็นการให้กำลังใจและแสดงถึงความห่วงใยที่เพื่อนกลุ่มแฟนบอลมีให้กันอยู่ตลอด “เข้ามาก็ส่งไลน์ Line หากัน เฟซบุ๊ก (Facebook) ก็ต้องไปกด Like กด Share พิมพ์สวัสดีทักทายกัน ให้กำลังใจกัน ในยามเช้าทุกวัน ต่างจากเมื่อก่อนนี้ที่ไม่มีสื่อใหม่ จะคุยกันที่ก็ต้องมาเจอกันอย่างเดียวเท่านั้น” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 13, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 3 กุมภาพันธ์ 2562)

ซึ่งคำสัมภาษณ์นั้นสอดคล้องกับผู้ให้สัมภาษณ์ 14 แฟนบอลผู้สูงอายุหญิง วัย 60 ปี ที่มีลักษณะรูปร่างผอม ตัวเล็ก ดูปราดเปรียว แข็งแรง และมีหน้าที่โบกธงสโมสรชลบุรี เอฟซี ในยามที่สโมสรฯ ทำประตู่แข่งได้ พุดถึงการปฏิบัติร่วมกันภายในกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุนับตั้งแต่มีสื่อใหม่เข้ามาว่า การส่งข้อความทักทายกัน ส่งรูปหากัน และชวนกันไปทำกิจกรรมต่าง ๆ เป็นสิ่งที่ทำเป็นประจำในทุก ๆ วัน “ตั้งแต่มีสื่อใหม่นะ สิ่งที่เราต้องทำกันเป็นประจำ คือ ส่งสวัสดีทักทายกัน ส่งรูปหากัน และก็ส่งชวนกันไปทำกิจกรรมเชียร์บอล ทั้งบอลชลบุรี ทั้งบอลทีมชาติไทย บางทีก็มีกิจกรรมทำบุญต่าง ๆ ด้วย” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 14, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 3 กุมภาพันธ์ 2562)

และจากการที่ผู้วิจัยเป็นเพื่อนในเฟซบุ๊กกับผู้ให้ข้อมูล จึงทำให้ผู้วิจัยเห็นการโพสข้อความต่าง ๆ ของกลุ่มผู้ให้ข้อมูล โดยในทุก ๆ วัน ผู้ให้ข้อมูลจะโพสเฟซบุ๊ก เพื่อเป็นการทักทายและให้กำลังใจซึ่งกันและกันกับกลุ่มเพื่อนแฟนบอลผู้สูงอายุ โดยในแต่ละโพสนั้น ผู้ให้ข้อมูลจะแท็กเพื่อนสมาชิกในกลุ่มครบทุกคน ยกตัวอย่างการโพสเฟซบุ๊กของผู้ให้สัมภาษณ์ 3 เมื่อวันที่ 17

มีนาคม พ.ศ. 2562 ได้เดินทางไปเที่ยวประเทศเวียดนาม แล้วโพสต์เฟซบุ๊กเพื่อเป็นการทักทาย และให้กำลังใจเพื่อนแฟนบอลผู้สูงอายุที่อยู่ประเทศไทย ซึ่งเป็นวันที่เกมการแข่งขันฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี แพ้ว่า “อรุณสวัสดิ์เช้าวันหยุดกับทุกท่านยกเฟสเลยครับ...ครับบอลแพ้ก้ออย่าท้อครับ สู้กันต่อไปครับสู้ๆครับ Blue sharks...เช้าวันวานนี้ที่ “ฮอยอัน” พาพวกเรามาควิวีชาวเวียดนามที่ ฮอยอันหมู่บ้านเก่าแก่โบราณ เป็นวิถีชาวบ้านแบบชนบท...พบชาวเวียดนามไม่กี่คนเลย..มีแต่คนไทยและฝรั่งเต็มไปหมดเลย” *Sunday morning at HoiAn. The game continue to fight. On yesterday at HoiAn. The villagers' way of life and walking street walking site seeing and most people meet are Thai and the westerner.....”*

จากคำสัมภาษณ์ประเด็นการรับรู้คุณค่าของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอล ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า สื่อใหม่เข้ามาเปลี่ยนแปลงรูปแบบการดำเนินชีวิตของผู้ให้ข้อมูล 3 ประการ คือ 1. สื่อใหม่ช่วยให้เกิดการรวมกลุ่มกันของเพื่อนแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี อีกทั้งยังเป็นสื่อกลางในการนัดไปทำกิจกรรมนันทนาการต่าง ๆ ร่วมกัน จนเกิดเป็นความสนิทสนม และช่วยคลายเหงาให้แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ได้ 2. สื่อใหม่เข้ามาช่วยทำให้การติดตามข่าวสารและการติดต่อกันภายในกลุ่มสะดวกสบายเพิ่มมากขึ้น คือ แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี สามารถติดตามข่าวสารฟุตบอลผ่านสื่อใหม่ได้อย่างรวดเร็วและสะดวกสบาย อีกทั้งสื่อใหม่ยังช่วยทำให้การติดต่อสื่อสารระหว่างกันภายในกลุ่มแฟนบอลสะดวกสบายเพิ่มมากขึ้นด้วย และประการสุดท้าย คือ สื่อใหม่เข้ามาทำให้เกิดแนวทางปฏิบัติร่วมกันภายในกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ซึ่งก่อนหน้านี้จะมีสื่อใหม่ ไม่เคยปฏิบัติกันมาก่อน เช่น การส่งข้อความทักทายกันของกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ในทุก ๆ เข้า การโพสรูปกลุ่มพร้อมข้อความลงหน้าเฟซบุ๊ก (Facebook) ของตนเองและแท็กเพื่อน ๆ เพื่อให้กำลังใจซึ่งกันและกัน ทักทายกัน ในทุก ๆ วัน ซึ่งการใช้สื่อใหม่ของกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี นั้น ก็เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้กันและกัน เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันกับกลุ่มแฟนบอล จนเกิดเป็นความสัมพันธ์ทางสังคมของกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี

2. บทบาทของสื่อใหม่กับคุณภาพชีวิต

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลพบว่า นอกจากสื่อใหม่จะเข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตของผู้ให้ข้อมูลแล้ว สื่อใหม่ยังช่วยให้คุณภาพชีวิตของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลดีขึ้นด้วยเช่นกัน ซึ่งคุณภาพชีวิตนั้นแบ่งออกเป็น 4 ด้าน คือ 1. ด้านสุขภาพร่างกาย 2. ด้านจิตใจ 3. ด้านความสัมพันธ์ทางสังคม และ 4. ด้านสิ่งแวดล้อม

ด้านแรก คือ ด้านสุขภาพร่างกายนั้น ผู้ให้สัมภาษณ์ 13 แฟนบอลผู้สูงอายุหญิงวัย 62 ปี ได้เล่าปัญหาสุขภาพของเธอให้ผู้วิจัยฟังว่า เมื่อก่อนสุขภาพร่างกายของเธอไม่ดีนัก ทั้งปวดคอ

ปวดขา แต่เมื่อมีสื่อใหม่เข้ามาในชีวิตกลับทำให้คุณภาพชีวิตด้านนี้ของเธอดีขึ้น เธอหายจากอาการเจ็บปวดเหล่านั้น เธอรู้สึกว่าการออกกำลังกายของเธอมีความสมบูรณ์และแข็งแรง รู้สึกมีพลังกำลังในการดำเนินชีวิต โดยเธอให้สัมภาษณ์ว่า “เมื่อก่อนนี่พี่ไม่แข็งแรงเลยนะ กระดูกคอที่ยังเคยเปลี่ยนมาแล้วเลย เข้าโรงพยาบาลก็บ่อย ขานี้หมอก็นัดผ่านะ แต่ตอนนั้นได้คุยกับเพื่อนในไลน์ เพื่อนชวนพี่มาคุบอล จะบอกให้พอมาคูบอลนี้ ขานี้หมอนัดผ่า ไม่ต้องผ่าแล้ว หายไปเองอัตโนมัติเลย แต่ก็อาจเป็นเพราะเมื่อก่อนไม่ค่อยได้ออกกำลังกายด้วย ขานี้ไปนวดยาทุกเดือนเลย ครั้งละ 3-4 พันบาท จนหมอนัดผ่า แต่พอพี่มาสัมผัสกับเรื่องบอล นัดกันออกมาคุบอลกับเพื่อน มาเชียร์บอลนี้แหละ หายไปเลย คือ พอมานเจอเพื่อนมาสนุก ได้เดิน ได้เจอ ได้พูดคุยกัน ก็หาย” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 13, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 3 กุมภาพันธ์ 2562)

ด้านที่ 2 คือ คุณภาพชีวิตด้านจิตใจ จากการพูดคุยกับผู้ให้สัมภาษณ์ 14 แฟนบอลผู้สูงอายุวัย 60 ปี ที่เป็นนักกิจกรรม เข้าร่วมกิจกรรมทางสังคมอย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการไปเชียร์ฟุตบอลไทย การเดินป่า ได้พูดถึงสื่อใหม่ว่า สื่อใหม่นั้นเข้ามาช่วยทำให้แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี มีความรู้ลึกทางบวกกับตนเอง รู้สึกว่าตนเองไม่ได้อยู่คนเดียว สื่อใหม่เข้ามาช่วยคลายความเหงา สื่อใหม่เข้ามาช่วยผ่อนคลายความเครียด และส่งผลให้ชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี มีความสุข โดยเธอให้สัมภาษณ์ว่า “สื่อใหม่ทำให้คุณภาพชีวิตดีขึ้นนะ ด้านจิตใจ คือ มีกำลังใจเพิ่มขึ้นด้วย เวลาจะมีอะไรมาให้อ่านแล้วเราเอามาเปรียบเทียบกับเราว่าเค้าดีอกว่าเราอีก เค้ายังทำได้เลย ก็ทำให้เรามีกำลังใจเพิ่มมากขึ้น หรือเวลาเราโพสต์ไปว่า ท้อ ก็จะมีเพื่อน ๆ แฟนบอลของเรามาให้กำลังใจแบบว่า สู้ๆนะ เป็นกำลังใจให้ แล้วพอหลังจากนี้เพื่อนเราท้อ เราก็ให้กำลังใจเค้าต่อได้อีกที” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 14, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 3 กุมภาพันธ์ 2562)

จากการสนทนาพูดคุยกับผู้ให้ข้อมูล ผู้วิจัยพบว่าสุขภาพกายและสุขภาพใจมักมีความสัมพันธ์กัน ดังที่ผู้ให้สัมภาษณ์ 13 พูดถึงสื่อใหม่ที่เข้ามาช่วยลดความเครียดให้กับเธอ กล่าวคือ ในยามที่เธอเครียด แทนที่จะไปดื่มเหล้า ดื่มเบียร์ หรือนั่งเศร้าคนเดียว เธอจะใช้สื่อใหม่มาพูดคุยและปรึกษากับเพื่อนแฟนบอลแทน หรือบางครั้งก็เล่นเกมเพื่อผ่อนคลายความเครียด ซึ่งเธอบอกกับผู้วิจัยว่า เมื่อสุขภาพจิตเธอดี สุขภาพกายของเธอก็ดีตามไปด้วย “สื่อใหม่ทำให้พี่มีความสุขเวลาที่เครียด ๆ พี่ก็มานั่งเล่นเกม นั่งส่งไลน์ คุยไลน์บ้างอะไรแบบนี้ ถ้าเราใช้ในทางที่ถูก รู้จักแบ่งเวลา มันเป็นตัวช่วยส่งเสริมสุขภาพจิตเราให้ดีขึ้นได้ พอสุขภาพจิตดี สุขภาพกายมันก็ดีตามไปด้วย ถ้าเมื่อก่อนเวลาเราเครียด เราก็ต้องไปนั่งเศร้าคนเดียว หน้าเราก็ไปกินเบียร์ กินเหล้า แต่พอมีสื่อใหม่ เราก็ไปนั่งเล่นเกม คุยกับเพื่อนแฟนบอลแทน มันก็ดีกว่า อยากรู้อะไรเราก็เปิดดูเอา” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 13, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 3 กุมภาพันธ์ 2562)

และสอดคล้องกับผู้ให้สัมภาษณ์ 14 ที่ให้สัมภาษณ์ในประเด็นความสัมพันธ์ของสุขภาพกายและสุขภาพใจไว้ว่า การได้กลับไปคุยกับเพื่อนเก่าที่ห่างหายไปนาน หรือการมีสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนแฟนบอลผ่านการสนทนาผ่านสื่อใหม่นั้นช่วยทำให้คลายเครียดได้ แล้วเมื่อไม่เครียดสุขภาพจิตดี สุขภาพกายก็ดีขึ้นไปด้วย “สื่อใหม่ทำให้มีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนแฟนบอลเพิ่มมากขึ้น ถ้าเป็นเมื่อก่อนก็รู้จักแค่เพื่อนนักเรียน เรียนมาด้วยกัน พอจบก็ห่างกัน แต่เดี๋ยวนี้มีไลน์มาได้คุยกันทั้งเพื่อนแฟนบอล เพื่อสมัยเรียน ช่วยได้หลายอย่างนะ คลายเครียดนี้สำคัญ สุขภาพจิตดี สุขภาพกายมันก็ดีไปด้วย มีผลดีกับจิตใจนะ” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 14, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 3 กุมภาพันธ์ 2562)

นอกจากนี้ผู้ให้สัมภาษณ์ 5 อดีตประธานเชียร์ฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี ยังพูดถึงสื่อใหม่ที่เข้ามามีส่วนช่วยในการผ่อนคลายความเครียดอีกว่า “ทุกวันนี้สื่อใหม่แทบจะเป็นปัจจัยที่ 5 แล้ว ที่มันจำเป็นก็เพราะ 1. ทำให้เรารู้ความเคลื่อนไหวของเพื่อนแฟนบอลแต่ละคน 2. ทำให้เรารู้เรื่องข่าวสารทุกอย่าง ไม่ว่าจะข่าวการศึกษา ข่าวการเมือง 3. ทำให้เรามีความรู้เพิ่มมากขึ้น 4. ใช้ในเรื่องงาน ได้ด้วย 5. คุณภาพชีวิตดีขึ้น ทำให้สนิทกันเพิ่มมากขึ้น 6. ผ่อนคลายความเครียดได้ 7. หาความรู้แก้ไอ้ไอ้ไปด้วย” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 5, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 22 กรกฎาคม 2561)

และสื่อใหม่ยังทำให้แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ไม่รู้สึกโดดเดี่ยวอีกด้วย ดังที่ผู้ให้สัมภาษณ์ 3 หนึ่งในแฟนบอลผู้สูงอายุที่ไม่เคยมีเพื่อนเพราะไปใช้ชีวิตในต่างประเทศเล่าให้ผู้วิจัยฟังว่า เขาไปอยู่อังกฤษมา 5 ปี กลับมาไทยไม่มีเพื่อนเลย สื่อใหม่ทำให้เขามีเพื่อนเพิ่มมากขึ้น จากการที่เพื่อนแฟนบอล Add มาเป็นเพื่อนในเฟซบุ๊ก จนตอนนี้เขามีเพื่อนในเฟซบุ๊กประมาณสามพันกว่าคน และเขายังพูดถึงสื่อใหม่ต่ออีกว่า สื่อใหม่เข้าทำให้เกิดการเชื่อมโยงซึ่งกันและกัน อย่างเพื่อนแฟนบอลที่อยู่ไกล ๆ ก็สามารถติดต่อสื่อสารกันได้ นัดหมายมาเชียร์ฟุตบอลร่วมกันได้ “สื่อใหม่ทำให้ชีวิตเราไม่เหงา ยิ่งคนที่ไม่ต้องทำงานประจำแล้ว ก็จะได้คุยกับเพื่อนทุกวัน ได้ฝึกสมองไปด้วย จะได้ไม่ลืม และที่สำคัญทำให้ได้รวมกลุ่มแฟนบอลมาเจอกัน จากที่ไกล ๆ ก็มาคนที่ไกลสุดนี้มาจากนครนายกนะ พวกกรุงเทพฯ ระยอง พานทอง ก็มี มาจากทุกที่เลย เราก็ใช้เฟซบุ๊กนี้แหละเชื่อมโยงกัน ประสานกัน สื่อสารกัน” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 3, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 22 กรกฎาคม 2561)

และยังสอดคล้องกับคำสัมภาษณ์ของผู้ให้สัมภาษณ์ 11 ที่ให้สัมภาษณ์ถึงประเด็นที่ใช้สื่อใหม่เอาไว้ให้กำลังใจซึ่งกันและกันในกลุ่มเพื่อนแฟนบอลในยามที่ทีมแพ้ว่า “ถ้าไม่มีสื่อใหม่ก็จะทำให้เราเหงาด้วยนะ เพราะเราไม่มีเวลาจะมาโทรคุยกันเยอะ ๆ คงต้องคุยทีละคน แต่อย่างพวกสื่อใหม่มันคุยกันได้เยอะ คุยทีไรกันทั้งกลุ่ม แล้วเวลาที่ทีมเราแพ้มา เราก็ใช้สื่อใหม่เอาไว้ให้กำลังใจกันเองบ้าง สู้กันไป” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 11, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 8 สิงหาคม 2561)

ส่วนผู้ให้สัมภาษณ์ 9 แฟนบอลผู้สูงอายุที่ประกอบอาชีพขายน้ำอัดลมอยู่หน้าสนาม ชลบุรี สเตเดียม ขอมอบกับผู้วิจัยว่า เขาเป็นคนคิดเฟซบุ๊ก และต้องเปิดเฟซบุ๊กดูอยู่เป็นประจำ เพื่อคลายเหงาในยามที่ไม่มีลูกค้า ได้ให้สัมภาษณ์ว่า “ถ้าไม่มีสื่อใหม่ก็เหมือนจะขาดอะไรไปอย่างหนึ่ง จะหงุดหงิดละ คงเหมือนเวลาเราโดนบล็อก บอกตรง ๆ เลย ชีวิตนี้คิดเฟซบุ๊ก (หัวเราะ) เปิดดูทุกวัน เปิดดูตลอด ตั้งแต่เข้ายันบ่ายสอง เพราะตอนเช้าอยู่บ้าน รอเวลามาขายของ แต่พอถึงเวลามาขายของ ถ้าตอนไหน ไม่มีลูกค้า ก็นั่งดูเฟซบุ๊กต่อ (หัวเราะ)” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 9, สัมภาษณ์, 8 สิงหาคม 2561)

ด้านที่ 3 คุณภาพชีวิตด้านความสัมพันธ์ทางสังคมของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี จากการสัมภาษณ์สะท้อนให้เห็นว่าสื่อใหม่เข้ามามีส่วนช่วยทำให้แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี รู้สึกว่าตนเองมีความสัมพันธ์ที่ดีกับคนรอบข้าง รับรู้ถึงการได้รับความช่วยเหลือและเป็นผู้ให้ความช่วยเหลือคนอื่นในสังคม กล่าวคือ สื่อใหม่เข้ามาช่วยสร้างและกระชับความสัมพันธ์ในกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี โดยแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ใช้สื่อใหม่ในการพูดคุยกันในทุก ๆ เรื่อง ไม่เฉพาะแค่เรื่องเกี่ยวกับฟุตบอล แต่ยังรวมไปถึงเรื่องสารทุกข์สุกดิบ เรื่องงาน ซึ่งเป็นการสร้างสังคมสัมพันธ์ และช่วยสานสัมพันธ์กันภายในกลุ่มให้แน่นแฟ้น จนเกิดเป็นความผูกพัน รักกันเหมือนญาติพี่น้อง ซึ่งจากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยในวันที่ไปเก็บข้อมูลวิจัยนั้น ผู้วิจัยได้เห็นถึงความสนิมสนมกลมเกลียวกันอย่างมากของกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุ บรรยากาศเหมือนมาสังสรรค์กันมากกว่ามาเชียร์ฟุตบอล มาถึงก็ทักทายกัน ยกมือไหว้กัน ไล่ถามสารทุกข์สุกดิบในช่วงสัปดาห์ที่ผ่านมา และพูดคุยกันถึงเกมการแข่งขันที่กำลังจะเกิดขึ้น ดังที่ผู้ให้สัมภาษณ์ 1 ประธานเชียร์ของกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ได้ให้สัมภาษณ์ว่า “ในไลน์กลุ่มนี้เราคุยกันทุกวันเลยนะ มันก็ทำให้เราสนิทกันมากขึ้น สมาชิกนี้ก็มาเจอกันทุกนัดนะ บางทีมาก็ขึ้นไปดูเกมการแข่งขัน บางทีก็ไม่ได้ขึ้นไปดู บางทีขึ้นไปเหยียบบันได แปบเดียวก็ลงมาแล้ว จริง ๆ เหมือนกับนัดมาคุยเล่นกันมากกว่า ชีวิตก็มีความสุขดี” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 1, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 22 กรกฎาคม 2561)

นอกจากเรื่องฟุตบอลแล้ว ก็ยังพูดคุยกันในเรื่องอื่น ๆ ผ่านสื่อใหม่ด้วย เช่น การไปเยี่ยมแฟนบอลที่เจ็บป่วย การไปร่วมงานประเพณีต่าง ๆ ซึ่งทำให้แฟนบอลผู้สูงอายุมีความรู้สึกผูกพันกันเหมือนญาติสนิท ดังที่ผู้ให้สัมภาษณ์ 2 แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี เล่าให้ฟังว่า “บางครั้งในไลน์กลุ่มของเพื่อนแฟนบอล นอกจากคุยเรื่องบอลแล้ว เรายังคุยกันเรื่องอื่นด้วย เราคุยกันทุกเรื่อง อย่างถ้ามีใครแจ้งมาว่ามีแฟนบอลเจ็บป่วย เรายังรวมกันไปเยี่ยม ใครสะดวกไปก็ไป บางทีก็รวบรวมเงินกันไปช่วยเหลือเค้า อยู่กันเหมือนญาตินะ งานบวช งานแต่ง ก็ไป คือ เราจะมีความเป็นพี่น้อง พี่ป้า น้ำ อา อย่างที่คนนั้น ที่เตรียมของเชียร์อยู่นั้น เค้ามีกิจการส่วนตัวอยู่นครนายกนะ เค้าก็มาดูแลเค้าก็ผูกพันกับพวกเรา เพราะเราติดต่อสื่อสารกันในไลน์กลุ่ม มีอะไรก็แจ้งในไลน์ กลุ่ม

ไลน์นี้เรียกได้ว่าเอาไว้สานสัมพันธ์กันระหว่างกัน” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 2, สัมภาษณ์, 22 กรกฎาคม 2561)

และยังสอดคล้องกับผู้ให้สัมภาษณ์ 10 ข้าราชการทหาร ที่พูดถึงประเด็นที่สื่อใหม่เข้ามาช่วยทำให้สนิทสนมกันมากขึ้น โดยเล่าให้ผู้วิจัยฟังว่า ก่อนจะมีสื่อใหม่ กลุ่มแฟนบอลก็จะรู้จักกันแค่คนที่นั่งเชียร์กีฬาอยู่ข้าง ๆ กัน แต่เมื่อมีสื่อใหม่เข้ามาก็ทำให้แฟนบอลได้รู้จักกันมากขึ้น มากกว่าแค่แฟนบอลที่นั่งติด ๆ กัน ได้รู้จักไปถึงแฟนบอลโซนอื่น ๆ ผ่านสื่อใหม่ ดังคำสัมภาษณ์ที่ว่า “ถ้าไม่มีสื่อใหม่ก็จะทำให้เราขาดเพื่อนฝูง ไปอีกกลุ่มหนึ่ง เพราะถ้าไม่มีพวกเฟซบุ๊ก ไลน์ ใช้ เราก็จะรู้จักกันไม่เยอะ อย่างเราอยู่ประตู 10 โซนโอ เราก็จะรู้จักเฉพาะเพื่อนประตู 10 เราจะไม่รู้จักแฟนบอลโซนอื่น และถ้าเราไม่มีสื่อใหม่เหมือนตอนนี้ บางทีเราก็อาจจะไม่รู้จักกันดี ไม่สนิทสนม หรือรู้สึกผูกพันกันขนาดนี้ก็ได้” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 10, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 8 สิงหาคม 2561)

และคุณภาพชีวิตในด้านสุดท้าย คือ ด้านสิ่งแวดล้อม พบว่า สื่อใหม่เข้ามาช่วยทำให้แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี รู้สึกมั่นคงในชีวิตจากการได้รับข้อมูลข่าวสาร ได้รับรู้ตัวตนเองได้มีกิจกรรมนันทนาการในเวลาว่าง จากการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้วิจัยจะได้ยินคำสัมภาษณ์จากผู้ให้ข้อมูลเสมอว่า สื่อใหม่เข้ามาทำให้พวกเขาเหล่านั้นได้รับข่าวสารเพิ่มมากขึ้น ได้รับความรู้เพิ่มมากขึ้น อย่างเช่น กรณีฝุ่น PM 2.5 ที่มีผลต่อการดำเนินชีวิตของพวกเขา ถ้าไม่มีสื่อใหม่ พวกเขาก็ต้องรอฟังจากสื่อโทรทัศน์ หรือหนังสือพิมพ์ ซึ่งบางครั้งก็ฟังไม่ทัน หรือไม่ก็ต้องเสียเวลาเดินทางไปโรงพยาบาล เพื่อไปถามข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้อง แต่ปัจจุบันนี้พวกเขาสามารถหาข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ได้ด้วยตัวเอง ทำให้รู้สึกปลอดภัย และสามารถดูแลตัวเองได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งสื่อใหม่ทำให้พวกเขารับรู้ข้อมูลข่าวสารที่ทันสมัยได้อยู่ตลอดเวลา รวมถึงข่าวสารเกี่ยวกับฟุตบอลด้วย นอกจากนี้การใช้สื่อใหม่ของกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ก็ทำให้เกิดการรวมกลุ่มกันง่ายขึ้น และด้วยวัยเกษียณที่มีเวลาว่างค่อนข้างมาก จึงทำให้เกิดการนัดไปทำกิจกรรมนันทนาการต่าง ๆ เพื่อคลายเหงาหลายกิจกรรม และจากการเก็บรวบรวมข้อมูลพบว่า นอกจากการใช้สื่อใหม่เพื่อนัดกันไปเชียร์ฟุตบอลที่สนามชลบุรี สเตเดียม แล้ว กลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุยังใช้สื่อใหม่เป็นสื่อกลางเพื่อนัดหมายไปทำกิจกรรมนันทนาการอย่างอื่นอีกมากมาย ซึ่งแบ่งออกเป็นกิจกรรมหลัก ๆ 2 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับกีฬา และกิจกรรมที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับกีฬา โดยตัวอย่างกิจกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับกีฬา เช่น กิจกรรมการแข่งขันฟุตบอลระหว่างแฟนบอลด้วยกันเอง และกิจกรรมการไปเชียร์ฟุตบอลต่างจังหวัดในยามที่สโมสรชลบุรี เอฟซี เป็นทีมเยือน ส่วนกิจกรรมที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับกีฬา เช่น กิจกรรมบริจาคสิ่งของให้โรงเรียนขาดแคลน กิจกรรมการแจกทุนการศึกษาเด็ก กิจกรรมงานประเพณีต่าง ๆ ของกลุ่มเพื่อนแฟนบอล กิจกรรมการท่องเที่ยว และกิจกรรมพบปะสังสรรค์ เป็นต้น และจากการลงไปเก็บข้อมูลของผู้วิจัยที่สนามชลบุรี สเตเดียม

อีกหนึ่งกิจกรรมที่เกิดขึ้นอยู่เป็นประจำทุกสัปดาห์ คือ การจัดงานเซอร์ไพรส์วันเกิดให้กับเพื่อนสมาชิกของกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุ โดยสมาชิกทุกคนจะมารวมตัวกันเพื่อร้องเพลงวันเกิดให้กับเจ้าของวันเกิดในช่วงเวลาพักครึ่งการแข่งขัน หรือไม่กี่หลังเกมการแข่งขันจบ มีการถ่ายรูปร่วมกันทุกครั้ง เพื่อนำไปโพสต์เฟซบุ๊ก (Facebook) แล้วแท็กหากันในวันถัดไป หรือกิจกรรมล่าสุดที่ผู้วิจัยสังเกตเห็น คือ กลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุนำเสื้อที่จัดทำขึ้นมาวางขาย เพื่อนำเงินไปสมทบทุนทำบุญให้กับคนที่ขาดแคลน

ด้านกิจกรรมที่เกี่ยวกับกีฬา จากการสัมภาษณ์ผู้ให้สัมภาษณ์ 4 แฟนบอลผู้สูงอายุ สโมสรชลบุรี เอฟซี วัย 66 ปี พบว่า กิจกรรมที่เกี่ยวกับกีฬามีความสอดคล้องกับผลการวิจัยเชิงปริมาณในเรื่องของการนัดไปทำกิจกรรมเชียร์กีฬาและการแข่งขันกีฬา คือ แฟนบอลผู้สูงอายุ สโมสรชลบุรี เอฟซี ใช้สื่อใหม่เพื่อนัดกลุ่มเพื่อนแฟนบอลไปทำกิจกรรมเชียร์ฟุตบอล มากที่สุด และผู้ให้สัมภาษณ์ 4 ยังให้สัมภาษณ์ต่อว่า ถึงแม้จะเป็นช่วงปิดฤดูกาล แต่แฟนบอลผู้สูงอายุก็ยังนัดหมายกันผ่านสื่อใหม่เพื่อมาทำกิจกรรมนันทนาการที่เกี่ยวกับกีฬาร่วมกัน เช่น การแข่งกีฬากับกลุ่มหลังโกล รวมถึงการรวมกลุ่มกันไปเชียร์กีฬาในยามที่สโมสรชลบุรี เอฟซี เป็นทีมเยือน “เราใช้สื่อใหม่นัดกันช่วงปิดฤดูกาล รวมกันไปทำกิจกรรม บางทีก็นัดไปแข่งกีฬากับกลุ่มอื่น อย่างกลุ่มหลังโกล ฟังนั่นเค้าหนุ่มกว่า แต่แข่งกันสนุก ๆ เฮฮา เชื่อมความสัมพันธ์ บางทีก็นัดไปเชียร์กีฬาฟุตบอลเวลาเป็นทีมเยือน คือในไทยลีกนี้ไปมาหมดแล้วทุกจังหวัดแล้ว แบบจัดกลุ่ม จัดรถไปกันเอง” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 4, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 22 กรกฎาคม 2561)

ซึ่งสอดคล้องกับผู้ให้สัมภาษณ์ 8 อดีตรองนายกอบต.บ้านบึง แฟนบอลผู้สูงอายุ สโมสรชลบุรี เอฟซี วัย 66 ปี ที่ว่างจากการทำงาน และเดินทางไปเชียร์การแข่งขันฟุตบอลของสโมสรชลบุรี เอฟซี ถึงต่างจังหวัดอยู่เป็นประจำ ได้ให้คำสัมภาษณ์ว่า “บางทีก็ชวนกันไปเชียร์บอลที่ต่างจังหวัด เวลาเราต้องไปเยือน ไปแทบจะทุกครั้งเลย อย่างว่า คนไม่มีงานทำ จะให้ไปทำอะไรละ จะให้อยู่บ้านทำอะไร ถามหน่อยสิ” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 8, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 25 กรกฎาคม 2561)

ส่วนด้านกิจกรรมที่ไม่เกี่ยวกับกีฬา ผลการสัมภาษณ์เชิงลึกนั้นมีความสอดคล้องกับผลการวิจัยเชิงปริมาณในเรื่องของการนัดไปทำกิจกรรมอื่น ๆ เช่น การพบปะสังสรรค์ งานบุญงานประเพณีต่าง ๆ เป็นต้น โดยประธานเชียร์ของกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุ สโมสรชลบุรี เอฟซี ได้ให้สัมภาษณ์ว่า นอกจากใช้สื่อใหม่เพื่อนัดกันไปทำกิจกรรมที่เกี่ยวกับกีฬาแล้ว ยังใช้สื่อใหม่นัดกันไปพบปะสังสรรค์ นัดกันไปเที่ยว รวมถึงกิจกรรมทำบุญต่าง ๆ ด้วย “ผมใช้สื่อใหม่เอาไว้นัดไปสังสรรค์กัน นัดเที่ยวก็มี แล้วก็กิจกรรมทำบุญ กิจกรรมพวกนี้นัดผ่านทางไลน์ทั้งนั้นนะ พวกเราไม่ได้ขาดหายจากกันหรอก ถึงจะปิดฤดูกาลก็ยังติดต่อกันอยู่ตลอด” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 1, การสื่อสารระหว่างบุคคล, วันที่ 22 กรกฎาคม 2561)

ซึ่งสอดคล้องกับผู้ให้สัมภาษณ์ 3 สมาชิกแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่พูดถึงประเด็นการนัดไปทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวกับกีฬา คือ การใช้สื่อใหม่เพื่อการรวบรวมทุนทรัพย์ของกลุ่มเพื่อนแฟนบอลและนำไปซื้อของบริจาคให้กับผู้พิการ “เราใช้สื่อใหม่ในการทำกิจกรรมอื่น ๆ ด้วยนะ คือ เราใช้สื่อนี้ในการรวบรวมทุนทรัพย์ของทุกคนไปแจกทุนการศึกษา แจกเครื่องกีฬา ชุดกีฬา ขนมเด็กเล็ก ๆ เราไปแจกที่โรงเรียนที่ไกลความเจริญหน่อย เราก็รวมกลุ่มกันไป โดยเราก็โพสต์ในโซเชียลเลยว่า เราจะไปแจกของที่ปลวกแดง ต้องการรวมทุน ก็จะมีตอบมา เช่น ผู้ให้สัมภาษณ์ 1 ร่วมบริจาค 500 บาท ผู้ให้สัมภาษณ์ 5 ร่วมบริจาค 500 บาท แล้วก็มีเลขของกลุ่มสาว โชน โอ เป็นคนรวบรวม ว่าซื้ออะไรบ้าง นี่ก็เป็นประโยชน์หนึ่งที่เราได้จากโซเชียลนะ” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 3, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 22 กรกฎาคม 2561)

กิจกรรมอื่น ๆ นอกจากการบริจาคของให้กับเด็กกำพร้า ให้ทุนทรัพย์กับผู้พิการแล้วนั้น แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ยังใช้สื่อใหม่เพื่อนัดกันไปร่วมกิจกรรมประเพณีต่าง ๆ ของกลุ่มเพื่อนแฟนบอลผู้สูงอายุอีกด้วย ดังคำสัมภาษณ์ของผู้ให้สัมภาษณ์ 4 แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี วัย 66 ปี “ช่วงปิดฤดูกาล ก็จะรวมไปทำกิจกรรมเพื่อสาธารณะประโยชน์ ทำบุญ เลี้ยงเด็กกำพร้า ให้ทุนการศึกษาเด็กยากจน โดยเรารวมเงินกันเอง ทุกวันนี้เราอยู่กันเหมือนญาติ เหมือนครอบครัว ทุกคนเป็นญาติกันหมด คือ ถ้ามีงานต่าง ๆ เช่น งานขึ้นบ้านใหม่ของกลุ่มแฟนบอล หรืองานอะไรก็แล้วแต่ เราก็จะรวมกันไปทั้งกลุ่ม หรือถ้าญาติใครเสียชีวิต เราก็จะส่งพวงหรีดไป หรือไปร่วมงาน แต่เราคุยกันว่าแฟนบอลคนนั้นร่วมกิจกรรมกับเราเยอะไหม สนับสนุนกับเรามากไหม หรือแค่ใส่เสื้อชลบุรีมาเชียร์แค่นั้นก็ครั้ง ถ้าไม่ค่อยได้ร่วมกิจกรรมกับกลุ่ม เรา ก็จะส่งพวงหรีดหรือให้ซองไปเป็นน้ำใจ” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 4, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 22 กรกฎาคม 2561)

และยังมีกิจกรรมอื่น ๆ ที่ผู้วิจัยสังเกตเห็นทุกสัปดาห์ที่ลงไปเก็บข้อมูล คือ การนัดกันของกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี เพื่อทำเซอร์ไพรส์วันเกิดให้กับสมาชิกในกลุ่ม ดังคำสัมภาษณ์ของผู้ให้สัมภาษณ์ 6 พนักงานบริษัทวัย 56 ปี ที่กล่าวไว้ว่า “บางทีก็นัดกิจกรรมที่จะเกิดขึ้นที่สนาม เช่น วันนี้นัดวันเกิดใครบ้าง จะได้จัดเตรียมเค้กมาเซอร์ไพรส์วันเกิด หรือบางทีก็ใช้นัดว่ากิจกรรมถัดไปหลังจากนี้กลุ่มเราจะทำอะไรกัน อย่างตอนนี้ก็มีนัดทำเสื้อให้พรรคด้วยนะ (นักกีฬา สโมสรชลบุรี เอฟซี) ทำเอาไว้มากมาย แล้วก็เอาเงินให้น้องไปสมทบทุน ทำบุญ” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 6, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 25 กรกฎาคม 2561)

จากการสัมภาษณ์เชิงลึกทำให้ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การใช้สื่อใหม่มีส่วนทำให้แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี มีคุณภาพชีวิตในภาพรวมดีขึ้น ทั้งด้านสุขภาพร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านความสัมพันธ์ทางสังคม และด้านสิ่งแวดล้อม ดังที่ผู้ให้สัมภาษณ์ 13 แฟนบอลผู้สูงอายุหญิงวัย 62 ปี

ให้สัมภาษณ์ว่า “สื่อใหม่มีผลต่อคุณภาพชีวิตของพี่น้อง เพราะทำให้ร่างกายแข็งแรง จิตใจก็ดี คิดบวก ความสัมพันธ์ทางสังคมกับเพื่อนก็ดีมาก เข้ามาก็ทักทายกันแล้ว แม่ของพี่ยังใช้เลย พวกเทคโนโลยีเนี่ย เอาไว้ทักทายโทรหาเพื่อนฝูง ก็ทำให้เกิดขึ้น ถ้าไม่มีโทรศัพท์นี่เหมือนคนตาบอดเลยนะ พลาดข่าวสารไปหลายอย่าง ยิ่งข่าวพลบอดยิ่งสำคัญ” (ผู้ให้สัมภาษณ์ 13, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 3 กุมภาพันธ์ 2562)

โดยสรุปจากการสัมภาษณ์การรับรู้คุณค่าของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี พบว่า

1. สื่อใหม่เข้ามาเปลี่ยนรูปแบบการดำเนินชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี มากมาย ซึ่งแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี เปรียบสื่อใหม่เป็นปัจจัยที่ 5 ในการดำรงชีวิต กล่าวคือ สื่อใหม่เข้ามาทำให้แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ติดตามข่าวสารต่าง ๆ โดยเฉพาะข่าวสารเกี่ยวกับฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี ได้รวดเร็วและสะดวกสบายเพิ่มมากขึ้น ไม่ต้องรอก่อนนำเสนองานจากสื่อเดิม เช่น โทรศัพท์ หนังสือพิมพ์ อีกทั้งสื่อใหม่ยังเข้ามาช่วยทำให้การติดต่อสื่อสารกับกลุ่มเพื่อนง่ายขึ้นอีกด้วย ซึ่งสื่อใหม่ช่วยให้เกิดการรวมกลุ่มกันของเพื่อนแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี จากเมื่อก่อนต่างคนต่างมาเชียร์ฟุตบอล มาเจอกันและรวมกลุ่มกันแต่ที่สนามชลบุรี สเตเดียม แต่ทุกวันนี้สามารถรวมกลุ่มเพื่อพูดคุยกันผ่านสื่อใหม่ได้ทุกวัน ซึ่งจากการเก็บรวบรวมข้อมูลยังสะท้อนให้เห็นอีกว่า นอกจากสื่อใหม่จะช่วยให้เกิดการรวมกลุ่ม สร้างความสนิทสนมให้กับกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุแล้ว สื่อใหม่ยังเป็นเหมือนเพื่อนช่วยคลายเหงาให้กับแฟนบอลผู้สูงอายุ สโมสรชลบุรี เอฟซี ด้วย และนอกจากนี้สื่อใหม่ยังเป็นสื่อกลางในการนัดไปทำกิจกรรมนันทนาการต่าง ๆ เช่น การนัดกันไปเชียร์ฟุตบอล นัดกันไปออกกำลังกาย นัดกันไปเที่ยว นัดกันไปพบปะสังสรรค์ ร่วมกันอีกด้วย

2. สื่อใหม่ทำให้เกิดแนวปฏิบัติร่วมกันภายในกลุ่ม ซึ่งก่อนหน้าที่จะมีสื่อใหม่ ไม่เคยปฏิบัติกันมาก่อน เช่น การส่งข้อความทักทายกันของกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ในทุก ๆ เช้า การโพสรูปกลุ่มพร้อมข้อความลงหน้าเฟซบุ๊ก (Facebook) ของตนเองและแก่เพื่อน ๆ เพื่อให้กำลังใจซึ่งกันและกัน ทักทายกัน ในทุก ๆ วัน ซึ่งการใช้สื่อใหม่ของกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี นั้น ก็เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้กันและกัน เพื่อมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันกับกลุ่มเพื่อนแฟนบอล จนเกิดเป็นความสัมพันธ์ทางสังคมของกลุ่มเพื่อนแฟนบอลผู้สูงอายุ

3. สื่อใหม่ส่งผลให้กลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านความสัมพันธ์ทางสังคม และด้านสิ่งแวดล้อม ซึ่งสามารถอธิบายแยกรายด้านได้คือ 1. ด้านสุขภาพร่างกาย พบว่า สื่อใหม่เข้ามาช่วยให้ร่างกายของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ดีขึ้น ห่างหายจากอาการเจ็บป่วยทางร่างกาย 2. ด้านจิตใจ

พบว่า สื่อใหม่เข้ามาช่วยทำให้แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี มีความรู้สึกทางบวกกับตนเอง รู้สึกว่าตนเองไม่ได้อยู่คนเดียว สื่อใหม่เข้ามาช่วยคลายความเหงา สื่อใหม่เข้ามาช่วยผ่อนคลายความเครียด และส่งผลให้ชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี มีความสุข ซึ่งจากผลการสัมภาษณ์สะท้อนให้เห็นว่า สุขภาพกายและสุขภาพใจมักมีความสัมพันธ์กัน 3. ด้านความสัมพันธ์ทางสังคม พบว่า สื่อใหม่เข้ามามีส่วนช่วยทำให้แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี รู้สึกว่าตนเองมีความสัมพันธ์ที่ดีกับคนรอบข้าง รับรู้ถึงการได้รับความช่วยเหลือและเป็นผู้ให้ความช่วยเหลือคนอื่นในสังคม กล่าวคือ สื่อใหม่เข้ามาช่วยสร้างและกระชับความสัมพันธ์ในกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี โดยแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ใช้สื่อใหม่ในการพูดคุยกันในทุก ๆ เรื่อง ไม่เฉพาะแค่เรื่องเกี่ยวกับฟุตบอล แต่ยังรวมไปถึงเรื่องราวทุกข์สุขดิบ เรื่องงาน ซึ่งเป็นการสร้างสังคมสัมพันธ์ และช่วยสานสัมพันธ์กันภายในกลุ่มให้แน่นแฟ้น จนเกิดเป็นความผูกพัน รักกันเหมือนญาติพี่น้อง และ 4. ด้านสิ่งแวดล้อม พบว่า สื่อใหม่เข้ามาช่วยทำให้แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี รู้สึกมั่นคงในชีวิตจากการได้รับข้อมูลข่าวสาร ทำให้รู้สึกปลอดภัย และสามารถดูแลตัวเองได้ดียิ่งขึ้น ได้รับรู้ว่าตนเองได้มีกิจกรรมนันทนาการในเวลาว่าง นอกจากนี้การใช้สื่อใหม่ของกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ก็ทำให้เกิดการรวมกลุ่มกันง่ายขึ้น และด้วยวัยเกษียณที่มีเวลาว่างค่อนข้างมาก จึงทำให้เกิดการนัดไปทำกิจกรรมนันทนาการต่าง ๆ เพื่อคลายเหงาหลายกิจกรรม ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็นกิจกรรมหลัก ๆ 2 กิจกรรมคือ กิจกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับกีฬา และกิจกรรมที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับกีฬา โดยตัวอย่างกิจกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับกีฬา เช่น กิจกรรมการแข่งขันฟุตบอลระหว่างแฟนบอลด้วยกันเอง และกิจกรรมการไปเชียร์ฟุตบอลต่างจังหวัดในยามที่สโมสรชลบุรี เอฟซี เป็นทีมเยือน ส่วนกิจกรรมที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับกีฬา เช่น กิจกรรมบริจาคสิ่งของให้โรงเรียนขาดแคลน กิจกรรมการแจกทุนการศึกษาเด็ก กิจกรรมงานประเพณีต่าง ๆ ของกลุ่มเพื่อนแฟนบอล กิจกรรมการท่องเที่ยว และกิจกรรมพบปะสังสรรค์ เป็นต้น

4.2 ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนาโดยแสดงผลเป็นร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

จากการวิเคราะห์และแปลผลข้อมูลด้านลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ได้แก่ เพศ ช่วงอายุ การศึกษา อาชีพ รายได้ต่อเดือน สถานะทางการเงิน สถานภาพ และลักษณะการอยู่อาศัย ผลการแจกแจงปรากฏ ดังนี้

ตารางที่ 4.1 จำนวนและค่าร้อยละลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง (n = 400)

ลักษณะทางประชากร	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	265	66.3
หญิง	135	33.8
อายุ		
ช่วงวัยก่อนสูงอายุ (55-59 ปี)	225	56.3
ช่วงวัยสูงอายุ (60-75 ปี)	175	43.8
การศึกษา		
ระดับประถมศึกษา	61	15.3
ระดับมัธยมศึกษา / ปวช.	98	24.5
ระดับอนุปริญญา / ปวส.	62	15.5
ระดับปริญญาตรีและสูงกว่า	179	44.8
ระดับปริญญาตรี		
อาชีพ		
ข้าราชการ	103	25.8
รัฐวิสาหกิจ	22	5.5
รับจ้าง เกษตรกร และแม่บ้าน	100	25.0
ประกอบธุรกิจส่วนตัว	115	28.8
พนักงานบริษัท/ห้างร้าน	60	15.0

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

ลักษณะทางประชากร	จำนวน	ร้อยละ
รายได้	59	14.8
น้อยกว่า 10,001	73	18.3
10,001 – 20,000 บาท	81	20.3
20,001 – 30,000 บาท	88	22.0
30,001 – 40,000 บาท	36	9.0
40,001 – 50,000 บาท	63	15.8
มากกว่า 50,000 บาท		
สถานะทางการเงิน		
ไม่พอใช้	15	3.8
มีพอใช้ ไม่มีเงินเหลือเก็บ	159	39.8
มีเงินใช้และมีเงินเหลือเก็บ	226	56.5
สถานภาพสมรส		
โสด	48	12.0
คู่อยู่ด้วยกัน	310	77.5
หม้าย / หย่า	42	10.5
ลักษณะการอยู่อาศัย		
อยู่ตามลำพัง	42	10.5
อยู่กับคู่สมรส	116	29.0
อยู่กับคู่สมรสและบุตร /	168	42.0
หลาน		
อยู่กับบุตรหลานหรือญาติ	71	17.8
อยู่กับคนอื่นที่ไม่ใช่ญาติ	3	0.8

จากตารางที่ 4.1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง คือ เพศชาย 265 คน คิดเป็นร้อยละ 66.3 และเพศหญิง 135 คน คิดเป็นร้อยละ 33.8 โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นช่วงวัยก่อนสูงอายุ (55-59 ปี) มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 56.3 และเป็นช่วงวัยสูงอายุ (60-75 ปี) คิดเป็นร้อยละ 43.8 ส่วนใหญ่มีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีและสูงกว่าระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 44.8

รองลงมา คือ ระดับมัธยมศึกษา/ปวช. คิดเป็นร้อยละ 24.5 และระดับอนุปริญญา/ปวส. คิดเป็นร้อยละ 15.5 กลุ่มตัวอย่างประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 28.8 รองลงมา คือ ข้าราชการ คิดเป็นร้อยละ 25.8 และรับจ้าง เกษตรกร แม่บ้าน คิดเป็นร้อยละ 25 โดยมีรายได้ 30,001 – 40,000 บาท มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 22 รองลงมา คือ มีรายได้ 20,001 – 30,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 20.3 และมีรายได้ 10,001 – 20,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 18.3 ด้านสถานะทางการเงินกลุ่มตัวอย่างมีเงินใช้จ่ายและมีเงินเหลือเก็บ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 56.5 รองลงมา คือ มีพอใช้แต่ไม่มีเงินเหลือเก็บ คิดเป็นร้อยละ 39.8 และไม่พอใช้ คิดเป็นร้อยละ 3.8 ส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างมีสถานภาพคู่อยู่ด้วยกัน มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 77.5 รองลงมา คือ โสด คิดเป็นร้อยละ 12 และหม้าย / หย่า คิดเป็นร้อยละ 10.5 และลักษณะการอยู่อาศัย กลุ่มตัวอย่างอยู่กับคู่สมรสและบุตร/หลาน มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 42 รองลงมา คือ อยู่กับคู่สมรส คิดเป็นร้อยละ 29 และอยู่กับบุตรหลานหรือญาติ คิดเป็นร้อยละ 17.8

4.3 ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงอนุมาน เพื่อทดสอบสมมติฐานโดยใช้วิธีการวิเคราะห์ค่าสถิติ

สมมติฐานที่ 1 ช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอล

ตารางที่ 4.2 จำนวน ค่าร้อยละ และค่าสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี กับพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอล (n = 400)

พฤติกรรมการใช้สื่อใหม่	n	ช่วงวัยก่อนสูงอายุ	ช่วงวัยสูงอายุ	P-Value
		จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	
อุปกรณ์สื่อใหม่				
โทรศัพท์สมาร์ทโฟน (Smartphone)				
ใช้	371	210 (93.3)	161 (92.0)	0.61
ไม่ใช้	29	15 (6.7)	14 (8.0)	
คอมพิวเตอร์ (Computer)				
ใช้	75	54 (24.0)	21 (12.0)	0.00*
ไม่ใช้	325	171 (76.0)	154 (88.0)	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

พฤติกรรมการใช้สื่อใหม่	n	ช่วงวัยก่อนสูงอายุ	ช่วงวัยสูงอายุ	P-Value
		จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	
แท็บเล็ต (Tablet)				
ใช้	64	34 (15.1)	30 (17.1)	0.58
ไม่ใช้	336	191 (84.9)	145 (82.9)	
โน้ตบุ๊ก (Notebook)				
ใช้	59	33 (14.7)	26 (14.9)	0.96
ไม่ใช้	341	192 (85.3)	149 (85.1)	
ช่วงเวลาในการใช้สื่อใหม่				
00.01 น. - 06.00 น.	6	4 (1.8)	2 (1.1)	0.00*
06.01 น. - 12.00 น.	91	27 (12.0)	64 (36.6)	
12.01 น. - 18.00 น.	120	76 (33.8)	44 (25.1)	
18.01 น. - 24.00 น.	183	118 (52.4)	65 (37.1)	
จำนวนชั่วโมงในการค้นหาข้อมูลข่าวสาร				
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	147	81 (36.0)	66 (37.7)	0.48
1-2 ชั่วโมง	138	74 (32.9)	64 (36.6)	
2 ชั่วโมงขึ้นไป	115	70 (31.1)	45 (25.7)	
จำนวนชั่วโมงในการสนทนาแลกเปลี่ยน				
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	163	88 (39.1)	75 (42.9)	0.68
1-2 ชั่วโมง	132	78 (34.7)	54 (30.9)	
2 ชั่วโมงขึ้นไป	105	59 (26.2)	46 (26.3)	
จำนวนชั่วโมงในการรับการแข่งขัน				
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	102	52 (23.1)	50 (28.6)	0.37
1-2 ชั่วโมง	164	98 (43.6)	66 (37.7)	
2 ชั่วโมงขึ้นไป	134	75 (33.3)	59 (33.7)	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

พฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ (ต่อ)	n	ช่วงวัยก่อนสูงอายุ	ช่วงวัยสูงอายุ	P-Value
		จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	
แอปพลิเคชันในการ				
ค้นหาข้อมูลข่าวสาร				
เฟซบุ๊ก (Facebook)				
ใช้	339	201 (89.3)	138 (78.9)	0.00*
ไม่ใช้	61	24 (10.7)	37 (21.1)	
ไลน์ (Line)				
ใช้	237	108 (48.0)	129 (73.7)	0.00*
ไม่ใช้	163	117 (52.0)	46 (26.3)	
เว็บไซต์ (Website)				
ใช้	111	69 (30.7)	42 (24.0)	0.14
ไม่ใช้	289	156 (69.3)	133 (76.0)	
ยูทูป (YouTube)				
ใช้	53	34 (15.1)	19 (10.9)	0.21
ไม่ใช้	347	191 (84.9)	156 (89.1)	
อินสตาแกรม (Instagram)				
ใช้	14	12 (5.3)	2 (1.1)	0.02*
ไม่ใช้	386	213 (94.7)	173 (98.9)	
ทวิตเตอร์ (Twitter)				
ใช้	3	2 (0.9)	1 (0.6)	0.72
ไม่ใช้	397	223 (99.1)	174 (99.4)	
แอปพลิเคชันในการ				
สนทนาแลกเปลี่ยน				
เฟซบุ๊ก (Facebook)				
ใช้	291	176 (78.2)	115 (65.7)	0.01*
ไม่ใช้	109	49 (21.8)	60 (34.3)	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

พฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ (ต่อ)	n	ช่วงวัยก่อนสูงอายุ	ช่วงวัยสูงอายุ	P-Value
		จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	
ไลน์ (Line)				
ใช้	291	150 (66.7)	141 (80.6)	0.00*
ไม่ใช้	109	75 (33.3)	34 (19.4)	
เว็บไซต์ (Website)				
ใช้	49	35 (15.6)	14 (8.0)	0.02*
ไม่ใช้	351	190 (84.4)	133 (92.0)	
อินสตาแกรม (Instagram)				
ใช้	10	8 (3.6)	2 (1.1)	0.13
ไม่ใช้	390	217 (96.4)	173 (98.9)	
ยูทูป (YouTube)				
ใช้	35	21 (9.3)	14 (8.0)	0.64
ไม่ใช้	365	204 (90.7)	161 (92.0)	
ทวิตเตอร์ (Twitter)				
ใช้	2	1 (0.4)	1 (0.6)	0.86
ไม่ใช้	398	224 (99.6)	174 (99.4)	
แอปพลิเคชันในการ เปิดชมการแข่งขัน				
เฟซบุ๊ก (Facebook)				
ใช้	270	161 (71.6)	109 (62.3)	0.05*
ไม่ใช้	130	64 (28.4)	66 (37.7)	
ยูทูป (YouTube)				
ใช้	167	94 (41.8)	73 (41.7)	0.99
ไม่ใช้	233	131 (58.2)	102 (58.3)	
เว็บไซต์ (Website)				
ใช้	139	78 (34.7)	61 (34.9)	0.97
ไม่ใช้	261	147 (65.3)	114 (65.1)	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

พฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ (ต่อ)	n	ช่วงวัยก่อนสูงอายุ	ช่วงวัยสูงอายุ	P-Value
		จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	
ไลน์ (Line)				
ใช้	133	62 (27.6)	71 (40.6)	0.01*
ไม่ใช่	267	163 (72.4)	104 (59.4)	
อินสตาแกรม (Instagram)				
ใช้	3	3 (1.3)	0 (0)	0.13
ไม่ใช่	397	222 (98.7)	175 (100)	
การนัดทำกิจกรรม ผ่านสื่อใหม่				
เชียร์ฟุตบอล				
นัดร่วมกิจกรรม	224	119 (52.9)	105 (60.0)	0.16
ไม่นัดร่วมกิจกรรม	176	106 (47.1)	70 (40.0)	
งานพบปะสังสรรค์				
นัดร่วมกิจกรรม	135	79 (35.1)	56 (32.0)	0.51
ไม่นัดร่วมกิจกรรม	265	146 (64.9)	119 (68.0)	
การออกกำลังกาย				
นัดร่วมกิจกรรม	95	44 (19.6)	51 (29.1)	0.03*
ไม่นัดร่วมกิจกรรม	305	181 (80.4)	124 (70.9)	
การแข่งขันกีฬา				
นัดร่วมกิจกรรม	86	62 (27.6)	24 (13.7)	0.00*
ไม่นัดร่วมกิจกรรม	314	163 (72.4)	151 (86.3)	
กิจกรรมการท่องเที่ยว				
นัดร่วมกิจกรรม	84	43 (19.1)	41 (23.4)	0.29
ไม่นัดร่วมกิจกรรม	316	182 (80.9)	134 (76.6)	
กิจกรรมงานอดิเรก				
นัดร่วมกิจกรรม	32	22 (9.8)	10 (5.7)	0.14
ไม่นัดร่วมกิจกรรม	368	203 (90.2)	165 (94.3)	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.2 พฤติกรรมด้านการเลือกใช้ประเภทอุปกรณ์สื่อใหม่ของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้แอปพลิเคชันผ่านโทรศัพท์สมาร์ทโฟน มากที่สุด รองลงมา คือ คอมพิวเตอร์ และอันดับ 3 คือ แท็บเล็ต โดยความสัมพันธ์ระหว่างประเภทอุปกรณ์ของสื่อใหม่กับช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี พบว่า การเลือกใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์กับช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 โดยแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยก่อนสูงอายุ ใช้คอมพิวเตอร์มากกว่าแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยสูงอายุถึง 2 เท่า ส่วนการเลือกใช้นิ้ดบุ๊ก แท็บเล็ต และโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ไม่มีความสัมพันธ์กับช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

พฤติกรรมด้านช่วงเวลาในการใช้สื่อใหม่ของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้แอปพลิเคชันในช่วงเวลา 18.01 น. - 24.00 น. มากที่สุด รองลงมา คือ 12.01 น. - 18.00 น. และอันดับ 3 คือ 06.01 น. - 12.00 น. โดยความสัมพันธ์ระหว่างช่วงเวลาในการใช้สื่อใหม่กับช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี พบว่า ช่วงเวลาในการใช้สื่อใหม่มีความสัมพันธ์กับช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 หากพิจารณาในรายละเอียดอธิบายได้ว่า แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยก่อนสูงอายุ ส่วนใหญ่จะใช้สื่อใหม่ในช่วงเวลาดังแต่หลัง 12.01 น. - 24.00 น. ส่วนแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยสูงอายุ จะใช้สื่อใหม่ก่อนข้างกระจายทั้งวันตั้งแต่ 06.01 น. - 24.00 น.

พฤติกรรมด้านปริมาณในการใช้สื่อใหม่เพื่อค้นหาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเรื่องของฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี ของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้สื่อใหม่เพื่อค้นหาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเรื่องของฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี น้อยกว่า 1 ชั่วโมง มากที่สุด รองลงมา คือ 1-2 ชั่วโมง และอันดับ 3 คือ 2-3 ชั่วโมง โดยปริมาณในการใช้สื่อใหม่เพื่อค้นหาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเรื่องของฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี ไม่มีความสัมพันธ์กับช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

พฤติกรรมด้านปริมาณในการใช้สื่อใหม่เพื่อสนทนาแลกเปลี่ยนประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับเรื่องของฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี ของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้สื่อใหม่เพื่อสนทนาแลกเปลี่ยนประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับเรื่องของฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี น้อยกว่า 1 ชั่วโมง มากที่สุด รองลงมา คือ 1-2 ชั่วโมง และอันดับ 3 คือ 2-3 ชั่วโมง โดย

ปริมาณในการใช้สื่อใหม่เพื่อสนทนาแลกเปลี่ยนประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับเรื่องของฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี ไม่มีความสัมพันธ์กับช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

พฤติกรรมด้านปริมาณในการใช้สื่อใหม่เพื่อเปิดรับชมการแข่งขันฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี ของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้สื่อใหม่เพื่อเปิดรับชมการแข่งขันฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี 1-2 ชั่วโมง มากที่สุด รองลงมา คือ น้อยกว่า 1 ชั่วโมง และอันดับ 3 คือ 2-3 ชั่วโมง โดยปริมาณในการใช้สื่อใหม่เพื่อเปิดรับชมการแข่งขันฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี ไม่มีความสัมพันธ์กับช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

พฤติกรรมด้านการเลือกใช้อุปกรณ์ในการค้นหาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเรื่องของฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้เฟซบุ๊ก มากที่สุด รองลงมา คือ ไลน์ และอันดับ 3 คือ เว็บไซต์ โดยการใช้เฟซบุ๊ก, ไลน์ และอินสตาแกรม เพื่อค้นหาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเรื่องของฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี มีความสัมพันธ์กับช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 โดยแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยก่อนสูงอายุ ใช้เฟซบุ๊ก และอินสตาแกรม ในการค้นหาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเรื่องของฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี มากกว่าแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยสูงอายุ แต่แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยก่อนสูงอายุ ใช้ไลน์ ในการค้นหาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเรื่องของฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี น้อยกว่าแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยสูงอายุ ส่วนการใช้เว็บไซต์ ทวิตเตอร์ และยูทูป เพื่อค้นหาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเรื่องของฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี ไม่มีความสัมพันธ์กับช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

พฤติกรรมด้านการเลือกใช้อุปกรณ์ในการสนทนาแลกเปลี่ยนประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับเรื่องของฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้เฟซบุ๊กและไลน์ มากที่สุด รองลงมา คือ เว็บไซต์ และอันดับ 3 คือ ยูทูป โดยการใช้เฟซบุ๊ก ไลน์ และเว็บไซต์ เพื่อสนทนาแลกเปลี่ยนประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับเรื่องของฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี มีความสัมพันธ์กับช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 โดยแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยก่อนสูงอายุ ใช้เฟซบุ๊ก ไลน์ และเว็บไซต์ เพื่อสนทนาแลกเปลี่ยนประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับเรื่องของฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี มากกว่าแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยสูงอายุ ส่วนการใช้อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ และยูทูป เพื่อสนทนาแลกเปลี่ยนประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับเรื่องของฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี ไม่มี

ความสัมพันธ์กับช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

พฤติกรรมด้านการเลือกใช้อุปกรณ์ในการเล่นในการเปิดรับชมการแข่งขันฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้เฟซบุ๊ก มากที่สุด รองลงมา คือ ยูทูป และอันดับ 3 คือ เว็บไซต์ โดยการใช้เฟซบุ๊กและไลน์ เพื่อเปิดรับชมการแข่งขันฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี มีความสัมพันธ์กับช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 โดยแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยก่อนสูงอายุ ใช้เฟซบุ๊ก เพื่อเปิดรับชมการแข่งขันฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี มากกว่าแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยสูงอายุ แต่แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยก่อนสูงอายุ ใช้ไลน์ เพื่อเปิดรับชมการแข่งขันฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี น้อยกว่าแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยสูงอายุ ส่วนการใช้เว็บไซต์ อินสตาแกรม และยูทูป เพื่อเปิดรับชมการแข่งขันฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี ไม่มีความสัมพันธ์กับช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

พฤติกรรมด้านการใช้สื่อใหม่เพื่อนัดกลุ่มเพื่อนแฟนบอลไปทำกิจกรรมนันทนาการ พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้สื่อใหม่เพื่อนัดกลุ่มเพื่อนแฟนบอลไปทำกิจกรรมเชียร์ฟุตบอล มากที่สุด รองลงมา คือ งานพบปะสังสรรค์ และอันดับ 3 คือ งานบุญ งานประเพณี งานของกลุ่มเพื่อน โดยความสัมพันธ์ระหว่างประเภทของกิจกรรมที่นัดทำร่วมกันกับช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี พบว่า การนัดไปออกกำลังกาย และการนัดไปแข่งขันกีฬา มีความสัมพันธ์กับช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 โดยแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยก่อนสูงอายุ นัดกัน ไปออกกำลังกาย น้อยกว่าแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยสูงอายุ แต่แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยก่อนสูงอายุ นัดกัน ไปแข่งขันกีฬา มากกว่าแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยสูงอายุ ส่วนการนัดไปเชียร์ฟุตบอล การไปงานพบปะสังสรรค์ การไปงานบุญ งานประเพณี การไปท่องเที่ยว และการไปทำงานอดิเรก ไม่มีความสัมพันธ์กับช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

สมมติฐานที่ 2 ช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี แตกต่างกันทำให้การรับรู้คุณลักษณะและประโยชน์ของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอล แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานความแตกต่างของช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี กับการรับรู้คุณลักษณะและประโยชน์ของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอล (n = 400)

การรับรู้คุณลักษณะและ ประโยชน์ของสื่อใหม่	ช่วงวัยก่อนสูงอายุ	ช่วงวัยสูงอายุ	t	P-Value
	\bar{X} (S.D.)	\bar{X} (S.D.)		
1. เป็นพื้นที่ให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับฟุตบอลได้อย่างรวดเร็ว	4.26 (0.74)	4.34 (0.74)	- 1.07	0.29
2. เป็นพื้นที่ให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับฟุตบอลได้อย่างถูกต้องแม่นยำ	4.11 (0.76)	4.10 (0.77)	0.11	0.92
3. ทำให้เกิดการติดต่อสื่อสารโต้ตอบกันแบบรวดเร็ว	4.24 (0.75)	4.28 (0.72)	-0.48	0.63
4. ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.19 (0.70)	4.15 (0.67)	0.61	0.54
5. เป็นพื้นที่การสื่อสารที่ใกล้ชิดระหว่างแฟนบอลกับสโมสร	4.07 (0.80)	3.98 (0.73)	1.22	0.22
6. เป็นพื้นที่การสื่อสารที่ใกล้ชิดระหว่างแฟนบอลด้วยกันเอง	4.24 (0.80)	4.29 (0.70)	-0.67	0.50
7. เป็นพื้นที่ที่ทำให้แฟนบอลเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้อย่างเท่าเทียมกัน	4.24 (0.77)	4.18 (0.73)	0.83	0.41
8. เป็นพื้นที่ของการใช้เวลาว่างอย่างสร้างสรรค์ของแฟนบอล	4.12 (0.76)	4.15 (0.76)	-0.43	0.67
9. มีบทบาทในการช่วยผ่อนคลายความเครียดให้แฟนบอล	4.23 (0.75)	4.24 (0.81)	-0.17	0.87

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

การรับรู้คุณลักษณะและ ประโยชน์ของสื่อใหม่ (ต่อ)	ช่วงวัยก่อนสูงอายุ	ช่วงวัยสูงอายุ	t	P-Value
	\bar{X} (S.D.)	\bar{X} (S.D.)		
10. มีบทบาทในการสร้างความ ปรองดองกันในกลุ่มแฟนบอล	4.10 (0.78)	4.07 (0.80)	0.30	0.77
11. มีบทบาทในการเติมเต็ม ช่วยให้เกิดความเพลิดเพลินใน ชีวิตของกลุ่มแฟนบอล	4.22 (0.75)	4.23 (0.75)	-0.14	0.89
รวม	4.18 (0.59)	4.18 (0.56)	0.01	0.99

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.3 การทดสอบความแตกต่างของช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี กับการรับรู้คุณลักษณะและประโยชน์ของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอล พบว่า ช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี แตกต่างกัน ไม่มีผลทำให้การรับรู้คุณลักษณะและประโยชน์ของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานที่ 3 ช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี แตกต่างกันทำให้การรับรู้สภาวะความสัมพันธ์ทางสังคมแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานความแตกต่างของช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี กับการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคม (n = 400)

การรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคม	ช่วงวัยก่อนสูงอายุ	ช่วงวัยสูงอายุ	t	P-Value
	\bar{X} (S.D.)	\bar{X} (S.D.)		
1. ทำให้ท่านรู้สึกผูกพันกับกลุ่มเพื่อนแฟนบอลที่ท่านติดต่อสื่อสาร	4.19 (0.80)	4.22 (0.79)	-0.45	0.65
2. ทำให้ท่านรู้สึกไว้วางใจในการสื่อสารทุกเรื่องกับกลุ่มเพื่อนแฟนบอล	4.01 (0.80)	3.90 (0.78)	1.47	0.14
3. ทำให้ท่านมีกลุ่มเพื่อนแฟนบอลเพิ่มมากขึ้น	4.24 (0.78)	4.06 (0.83)	2.26	0.02*
4. ทำให้เพื่อนแฟนบอลในสื่อใหม่กับเพื่อนในชีวิตจริงเป็นกลุ่มเดียวกัน	4.04 (0.81)	3.90 (0.83)	1.78	0.08
5. ทำให้ท่านรู้สึกว่าตนเองมีส่วนร่วมทางสังคมกับกลุ่มเพื่อนแฟนบอล	4.14 (0.76)	4.12 (0.77)	0.23	0.82
6. ทำให้ท่านรู้สึกมีความสุข รู้สึกมีคุณค่าทางจิตใจ	4.24 (0.71)	4.25 (0.72)	-0.02	0.99
7. ทำให้รู้สึกว่าสื่อใหม่เป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินชีวิตประจำวันของท่าน	4.14 (0.73)	4.10 (0.80)	0.51	0.61
รวม	4.14 (0.62)	4.08 (0.63)	1.06	0.29

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.4 การทดสอบความแตกต่างของช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี กับการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคม พบว่า ช่วงวัยก่อนสูงอายุ

และช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี แตกต่างกัน ไม่มีผลทำให้การรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคม โดยภาพรวมแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สำหรับรายชื่อ พบว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จำนวน 1 ข้อ คือ สื่อใหม่ทำให้มีกลุ่มเพื่อนแฟนบอลเพิ่มมากขึ้น โดยอธิบายได้ว่าแฟนบอลผู้สูงอายุที่มีช่วงวัยก่อนสูงอายุมิการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมด้านการมีกลุ่มเพื่อนแฟนบอลเพิ่มมากขึ้น มากกว่าแฟนบอลผู้สูงอายุที่มีช่วงวัยสูงอายุ

สมมติฐานที่ 4 ช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี แตกต่างกันทำให้การรับรู้คุณภาพชีวิตแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.5 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานความแตกต่างของช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี กับการรับรู้คุณภาพชีวิต (n = 400)

การรับรู้คุณภาพชีวิต	ช่วงวัยก่อนสูงอายุ	ช่วงวัยสูงอายุ	t	P-Value
	\bar{X} (S.D.)	\bar{X} (S.D.)		
1. ด้านสุขภาพกาย	27.09 (3.51)	26.01 (3.38)	3.11	0.02*
2. ด้านจิตใจ	25.00 (3.11)	23.98 (3.22)	3.18	0.02*
3. ด้านสัมพันธภาพทางสังคม	11.82 (1.90)	11.09 (2.10)	3.64	0.00*
4. ด้านสิ่งแวดล้อม	31.84 (4.24)	31.61 (4.69)	0.51	0.61
คุณภาพชีวิตโดยรวม	103.94 (11.28)	100.66 (12.31)	2.78	0.01*

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.5 การทดสอบความแตกต่างของช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี กับการรับรู้คุณภาพชีวิต พบว่า ช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี แตกต่างกัน มีผลทำให้การรับรู้คุณภาพชีวิตโดยรวมแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยก่อนสูงอายุ มีการรับรู้คุณภาพชีวิตที่ดี มากกว่าแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยสูงอายุ สำหรับรายด้าน พบว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จำนวน 3 ด้าน คือ ด้านสุขภาพกาย ด้านจิตใจ และด้านสัมพันธภาพทางสังคม โดยแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี ที่มี

ช่วงวัยก่อนสูงอายุ มีการรับรู้คุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกาย ด้านจิตใจ และด้านสัมพันธภาพทางสังคมที่ดี มากกว่าแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยสูงอายุ ส่วนด้านสิ่งแวดล้อม ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานที่ 5 พฤติกรรมการใช้เวลาจากสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี แตกต่างกัน ทำให้การรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมแตกต่างกัน

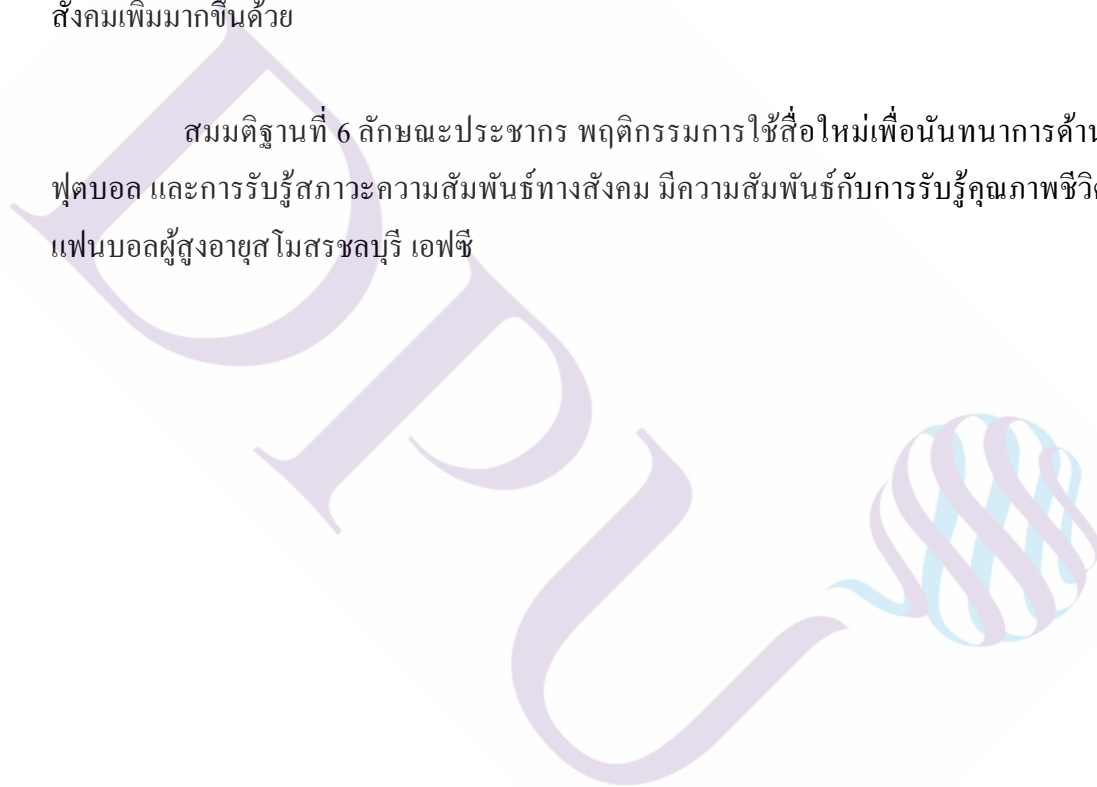
ตารางที่ 4.6 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติที่ใช้ในการทดสอบความแตกต่างระหว่างพฤติกรรมการใช้เวลาจากสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี กับการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคม (n = 400)

พฤติกรรมการใช้เวลา จากสื่อใหม่	การรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคม				
	n	\bar{X}	S.D.	F	P-Value
การใช้เวลาเพื่อค้นหาข้อมูล					
ข่าวสาร					
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	147	3.90	0.68	19.35	0.00*
1-2 ชั่วโมง	138	4.16	0.56		
2 ชั่วโมงขึ้นไป	115	4.35	0.52		
การใช้เวลาเพื่อสนทนา					
แลกเปลี่ยนประเด็นต่าง ๆ					
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	163	3.90	0.68	19.62	0.00*
1-2 ชั่วโมง	132	4.19	0.53		
2 ชั่วโมงขึ้นไป	105	4.35	0.52		
การใช้เวลาเพื่อรับชมการ					
แข่งขันฟุตบอล					
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	102	3.91	0.72	13.86	0.00*
1-2 ชั่วโมง	164	4.07	0.60		
2 ชั่วโมงขึ้นไป	134	4.32	0.51		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.6 การทดสอบความแตกต่างระหว่างพฤติกรรมการใช้เวลาจากสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี กับการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคม พบว่า พฤติกรรมการใช้เวลาจากสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี (การใช้เวลาเพื่อค้นหาข้อมูลข่าวสาร, การใช้เวลาเพื่อสนทนาแลกเปลี่ยนประเด็นต่าง ๆ และใช้เวลาเพื่อเปิดรับชมการแข่งขันฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี) แตกต่างกัน ทำให้การรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 หากพิจารณาในรายละเอียด อธิบายได้ว่า เมื่อมีการใช้เวลาจากสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลเพิ่มมากขึ้น มีผลทำให้การรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมเพิ่มมากขึ้นด้วย

สมมติฐานที่ 6 ลักษณะประชากร พฤติกรรมการใช้สื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอล และการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคม มีความสัมพันธ์กับการรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี



ตารางที่ 4.7 ทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ใช้ Odds Ratio แบบหยาบ (Crude Odds Ratio) (n = 400)

ปัจจัยที่เกี่ยวข้อง	คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุ		P-Value
	OR	95% CI	
เพศ			
ชาย	Ref.		
หญิง	1.34	(0.84 - 2.11)	0.22
ช่วงอายุ			
ช่วงวัยก่อนสูงอายุ (55-59 ปี)	Ref.		
ช่วงวัยสูงอายุ (60-75 ปี)	1.78	(1.14 - 2.78)	0.01*
การศึกษา			
ระดับประถมศึกษา	1.28	(0.67 - 2.45)	0.45
ระดับมัธยมศึกษา / ปวช.	1.49	(0.87 - 2.56)	0.15
ระดับอนุปริญญา / ปวส.	0.98	(0.50 - 1.92)	0.95
ระดับปริญญาตรีและสูงกว่า	Ref.		
ระดับปริญญาตรี			
สถานะทางการเงิน			
ไม่พอใช้	1.67	(0.55 - 5.11)	0.37
มีพอใช้ ไม่มีเงินเหลือเก็บ	1.63	(1.03 - 2.56)	0.04*
มีเงินใช้และมีเงินเหลือเก็บ	Ref.		
สถานภาพสมรส			
โสด	Ref.		
คู่อยู่ด้วยกัน	1.12	(0.55 - 2.25)	0.76
หม้าย / หย่า	1.35	(0.53 - 3.39)	0.53
การรับรู้สถานะความสัมพันธ์			
ทางสังคม			
รับรู้มาก (Q4)	Ref.		
รับรู้น้อย (Q1 – Q3)	4.19	(2.28 - 7.69)	0.00*

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4.7 (ต่อ)

ปัจจัยที่เกี่ยวข้อง (ต่อ)	คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุ		P-Value
	OR	95% CI	
การใช้เวลาเพื่อค้นหาข้อมูล			
ข่าวสาร	Ref.		
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	0.65	(0.39 - 1.10)	0.11
1-2 ชั่วโมง	0.58	(0.34 - 1.02)	0.06
2 ชั่วโมงขึ้นไป			
ใช้เวลาเพื่อสนทนา			
แลกเปลี่ยนประเด็นต่าง ๆ	Ref.		
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	0.87	(0.53 - 1.45)	0.60
1-2 ชั่วโมง	0.69	(0.39 - 1.21)	0.20
2 ชั่วโมงขึ้นไป			
ใช้เวลาเพื่อรับชมการแข่งขัน			
ฟุตบอล	Ref.		
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	1.02	(0.58 - 1.78)	0.95
1-2 ชั่วโมง	1.10	(0.62 - 1.96)	0.75
2 ชั่วโมงขึ้นไป			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.7 ทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี พบว่า

เพศไม่มีความสัมพันธ์กับการรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ช่วงอายุมีความสัมพันธ์กับการรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 หากพิจารณาในรายละเอียด อธิบายได้ว่า ช่วงวัยสูงอายุมีโอกาสที่จะมีการรับรู้คุณภาพชีวิตไม่ดีเป็น 1.78 เท่า ของช่วงวัยก่อนสูงอายุ

การศึกษาไม่มีความสัมพันธ์กับการรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สถานะทางการเงินมีความสัมพันธ์กับการรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 หากพิจารณาในรายละเอียด อธิบายได้ว่า แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีสถานะทางการเงินแบบมีพอใช้ แต่ไม่มีเงินเหลือเก็บ มีโอกาสที่จะมีการรับรู้คุณภาพชีวิตไม่ดีเป็น 1.63 เท่า ของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีสถานะทางการเงินแบบมีเงินใช้และมีเงินเหลือเก็บ

สถานภาพสมรสไม่มีความสัมพันธ์กับการรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

การรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมมีความสัมพันธ์กับการรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 หากพิจารณาในรายละเอียด อธิบายได้ว่า แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมน้อย มีโอกาสที่จะมีการรับรู้คุณภาพชีวิตไม่ดีเป็น 4.19 เท่า ของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมมาก

พฤติกรรมการใช้เวลาจากสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี (การใช้เวลาเพื่อค้นหาข้อมูลข่าวสาร, การใช้เวลาเพื่อสนทนาแลกเปลี่ยนประเด็นต่าง ๆ และใช้เวลาเพื่อเปิดรับชมการแข่งขันฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี) ไม่มีความสัมพันธ์กับการรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สรุป ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี คือ อายุ สถานะทางการเงิน และการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคม

ตารางที่ 4.8 ทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี โดยมีการควบคุมตัวแปรกวน (Adjusted Odds Ratio) (n = 400)

ปัจจัยที่เกี่ยวข้อง	Model 1		Model 2	
	คุณภาพชีวิต	P-Value	คุณภาพชีวิต	P-Value
	Adjusted OR 95% CI		Adjusted OR 95% CI	
ช่วงอายุ				
ช่วงวัยก่อนสูงอายุ	Ref.		Ref.	
ช่วงวัยสูงอายุ	1.89 (1.19 - 3.02)	0.00*	1.78 (1.13 - 2.82)	0.01*
สถานะทางการเงิน				
ไม่พอใช้	1.00 (0.31 - 3.20)	0.99		
มีพอใช้ ไม่มีเงินเหลือเก็บ	0.58 (0.18 - 1.87)	0.36		
มีเงินใช้และมีเงินเหลือเก็บ	Ref.			
การรับรู้สถานะ				
ความสัมพันธ์ทางสังคม				
รับรู้มาก (Q4)	Ref.			
รู้น้อย (Q1 – Q3)	4.12 (2.23 - 7.61)	0.00*	4.19 (2.27 - 7.73)	0.00*

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.8 ใน Model ที่ 1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมน้อย มีโอกาสที่จะมีการรับรู้คุณภาพชีวิตไม่ดีเป็น 4.12 เท่า ของกลุ่มตัวอย่างที่มีการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมมาก โดยควบคุมตัวแปรด้านช่วงอายุและสถานะทางการเงิน

ใน Model ที่ 2 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมน้อย มีโอกาสที่จะมีการรับรู้คุณภาพชีวิตไม่ดีเป็น 4.19 เท่า ของกลุ่มตัวอย่างที่มีการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมมาก โดยควบคุมตัวแปรด้านช่วงอายุ

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่อง การใช้สื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลกับการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมและคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ: กรณีศึกษาแฟนบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี มีวัตถุประสงค์การวิจัย เพื่อศึกษาทำความเข้าใจและอธิบายพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ และการรับรู้คุณค่าของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี รวมถึงการรับรู้คุณลักษณะและประโยชน์ของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอล การรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคม และการรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี

ซึ่งการวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method) โดยมีรูปแบบการศึกษาวิจัย 2 รูปแบบ คือ ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการวิจัยเชิงคุณภาพใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) จากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลซึ่งเป็นแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี รวมทั้งการสังเกตจำนวน 15 คน ส่วนการวิจัยเชิงปริมาณ ใช้วิธีการเชิงสำรวจ (Survey Research) จากแบบสอบถาม (Questionnaire) จำนวน 400 ชุด ซึ่งข้อมูลจากการวิจัยเชิงปริมาณทำให้เห็นภาพรวมของพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี การรับรู้คุณลักษณะและประโยชน์ของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอล การรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคม และคุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ส่วนการวิจัยเชิงคุณภาพทำให้ได้ข้อมูลในเชิงลึก เพื่อเสริมข้อมูลในเชิงปริมาณเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี และการรับรู้คุณค่าของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการลงพื้นที่ไปเก็บข้อมูลทั้งการสำรวจและการสัมภาษณ์กับแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ณ สนามชลบุรี สเตเดียม ผู้วิจัยได้ข้อมูลด้านพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่และการรับรู้คุณค่าของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอล การรับรู้คุณลักษณะและประโยชน์ของสื่อใหม่ การรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคม และการรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ซึ่งผู้วิจัยแบ่งการนำเสนอผลการวิจัยออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

1. พฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ และการรับรู้คุณค่าของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี
2. ความแตกต่างระหว่างช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี กับพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ การรับรู้คุณลักษณะและประโยชน์ของสื่อใหม่ การรับรู้สภาวะความสัมพันธ์ทางสังคม และการรับรู้คุณภาพชีวิต
3. พฤติกรรมการใช้เวลาจากสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลกับการรับรู้สภาวะความสัมพันธ์ทางสังคมของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี
4. ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี

ส่วนที่ 1 พฤติกรรมการใช้สื่อใหม่และการรับรู้คุณค่าของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี

1.1 ข้อมูลส่วนบุคคลของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี

กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 55-59 ปี การศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีและสูงกว่าระดับปริญญาตรี ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว มีรายได้ 30,001 – 40,000 บาท ซึ่งมีสถานะทางการเงินแบบมีเงินใช้จ่ายและมีเงินเหลือเก็บ มีสถานภาพอยู่ด้วยกัน และอยู่อาศัยกับคู่สมรสและบุตร/หลาน

1.2 พฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี

พฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ ผลการวิจัยพบว่า แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี เลือกใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสะสมความรู้เกี่ยวกับสโมสรชลบุรี เอฟซี และเพื่อติดตามความเคลื่อนไหวของสโมสรชลบุรี เอฟซี อาทิเช่น ติดตามผลการแข่งขัน ข่าวสารเกี่ยวกับการซื้อขายตัวนักเตะของสโมสร เป็นต้น และเลือกใช้ไลน์ (Line) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อติดต่อสื่อสารและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มเพื่อนแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี อาทิเช่น การใช้ไลน์ในการพูดคุยทักทายกันในยามเช้า ให้กำลังใจซึ่งกันและกัน นัดไปเชียร์กีฬาด้วยกัน

ด้านการเลือกใช้ประเภทอุปกรณ์สื่อใหม่ พบว่า แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ใช้แอปพลิเคชันผ่านโทรศัพท์สมาร์ทโฟน (Smartphone) มากที่สุด รองลงมา คือ คอมพิวเตอร์ (Computer) และอันดับ 3 คือ แท็บเล็ต (Tablet) ส่วนช่วงเวลาในการใช้สื่อใหม่ พบว่า แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ใช้แอปพลิเคชันในช่วงเวลา 18.01 น. - 24.00 น. มากที่สุด รองลงมา คือ 12.01 น. - 18.00 น. และอันดับ 3 คือ 06.01 น. - 12.00 น. โดยปริมาณในการใช้สื่อใหม่เพื่อค้นหาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเรื่องของฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี พบว่า แฟนบอลผู้สูงอายุ

สโมสรชลบุรี เอฟซี ใช้น้อยกว่า 1 ชั่วโมง มากที่สุด รองลงมา คือ 1-2 ชั่วโมง และอันดับ 3 คือ 2-3 ชั่วโมง ส่วนการใช้สื่อใหม่เพื่อสนทนาแลกเปลี่ยนประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับเรื่องของฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี พบว่า แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ใช้น้อยกว่า 1 ชั่วโมง มากที่สุด รองลงมา คือ 1-2 ชั่วโมง และอันดับ 3 คือ 2-3 ชั่วโมง และการใช้สื่อใหม่เพื่อเปิดรับชมการแข่งขันฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี พบว่า แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ใช้ 1-2 ชั่วโมง มากที่สุด รองลงมา คือ น้อยกว่า 1 ชั่วโมง และอันดับ 3 คือ 2-3 ชั่วโมง ซึ่งการเลือกใช้อุปกรณ์ในการค้นหาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเรื่องของฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี พบว่า แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) มากที่สุด รองลงมา คือ ไลน์ (Line) และอันดับ 3 คือ เว็บไซต์ (Website) ส่วนการเลือกใช้อุปกรณ์ในการสนทนาแลกเปลี่ยนประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับเรื่องของฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี พบว่า แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) และไลน์ (Line) มากที่สุด รองลงมา คือ เว็บไซต์ (Website) และอันดับ 3 คือ ยูทูป (YouTube) และด้านการเลือกใช้อุปกรณ์ในการเปิดรับชมการแข่งขันฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี พบว่า แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) มากที่สุด รองลงมา คือ ยูทูป (YouTube) และอันดับ 3 คือ เว็บไซต์ (Website) โดยการใช้สื่อใหม่เพื่อนัดกลุ่มเพื่อนแฟนบอลไปทำกิจกรรมนัดพบ พบว่า แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ใช้น้อยกว่า 1 ชั่วโมง เพื่อนัดกลุ่มเพื่อนแฟนบอลไปทำกิจกรรมเชียร์ฟุตบอล มากที่สุด รองลงมา คือ งานพบปะสังสรรค์ และอันดับ 3 คือ งานบุญ งานประเพณี งานของกลุ่มเพื่อนแฟนบอล

1.3 การรับรู้คุณค่าของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี

การรับรู้คุณค่าของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ผลการวิจัยพบว่า สื่อใหม่เข้ามามีบทบาทในชีวิตของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลอย่างมาก 3 ประการ กล่าวคือ 1. สื่อใหม่ช่วยให้เกิดการรวมกลุ่มกันของเพื่อนแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี อีกทั้งยังเป็นสื่อกลางในการนัดไปทำกิจกรรมนัดพบต่าง ๆ ร่วมกัน จนเกิดเป็นความสนิทสนม และช่วยคลายเหงาให้แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ได้ 2. สื่อใหม่เข้ามาช่วยทำให้การติดตามข่าวสารและการติดต่อกันภายในกลุ่มสะดวกสบายเพิ่มมากขึ้น คือ แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี สามารถติดตามข่าวสารฟุตบอลผ่านสื่อใหม่ได้อย่างรวดเร็วและสะดวกสบาย อีกทั้งสื่อใหม่ยังช่วยทำให้การติดต่อกันระหว่างกันภายในกลุ่มเพื่อนแฟนบอลสะดวกสบายเพิ่มมากขึ้นด้วย และประการสุดท้าย คือ สื่อใหม่เข้ามาทำให้เกิดแนวทางปฏิบัติร่วมกันภายในกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ซึ่งก่อนหน้านี้จะมีสื่อใหม่ ไม่เคยปฏิบัติกันมาก่อน เช่น การส่งข้อความทักทายกันของกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ในทุก ๆ เช้า การโพสรูปกลุ่ม

พร้อมข้อความลงหน้าเฟซบุ๊ก (Facebook) ของตนเองและแท็กเพื่อน ๆ เพื่อให้กำลังใจซึ่งกันและกัน ทักทายกัน ในทุก ๆ วัน ซึ่งการใช้สื่อใหม่ของกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี นั้น ก็เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้กันและกัน เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันกับกลุ่มเพื่อนแฟนบอล จนเกิดเป็นความสัมพันธ์ทางสังคมของกลุ่มเพื่อนแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี และผลการวิจัยยังพบอีกว่า สื่อใหม่มีผลทำให้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ดีขึ้น โดยแบ่งองค์ประกอบคุณภาพชีวิตออกเป็น 4 ด้าน ตามองค์การอนามัยโลก ดังนี้

1. ด้านสุขภาพร่างกาย พบว่า สื่อใหม่เข้ามาช่วยทำให้แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี รับรู้ถึงความสมบูรณ์แข็งแรงของร่างกาย รับรู้ว่าการเคลื่อนไหวของตัวนั้นดีขึ้น สามารถจัดการกับโรคภัยและความเจ็บปวดของร่างกายตนเองได้ และไม่ต้องพึ่งยาหรือการรักษาทางการแพทย์ ดังที่แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ได้เล่าปัญหาสุขภาพของเธอให้ผู้วิจัยฟังว่า เมื่อก่อนสุขภาพร่างกายของเธอไม่ดีนัก ทั้งปวดคอ ปวดขา แต่เมื่อมีสื่อใหม่เข้ามาในชีวิต กลับทำให้คุณภาพชีวิตด้านนี้ของเธอดีขึ้น เธอหายจากอาการเจ็บปวดเหล่านั้น เธอรู้สึกทุกวันนี้นี้ร่างกายของเธอมีความสมบูรณ์และแข็งแรง รู้สึกมีพลังกำลังในการดำเนินชีวิต กล่าวคือ เธอใช้สื่อใหม่เป็นสื่อกลางในพูดคุย สนทนา สถานความสัมพันธ์กับเพื่อนแฟนบอล รวมไปถึงการนัดกันออกมาทำกิจกรรมเชียร์ฟุตบอลในทุกลูกศร ซึ่งทำให้เธอได้ออกมาเดิน ออกมาเจอเพื่อน สบายใจ ไม่เหงา จนกระทั่งส่งผลให้ร่างกายของเธอนั้นดีขึ้น

2. ด้านจิตใจ พบว่า สื่อใหม่เข้ามาช่วยทำให้แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี มีความรู้สึกทางบวกกับตนเอง รู้สึกว่าตนเองไม่ได้อยู่คนเดียว สื่อใหม่เข้ามาช่วยคลายความเหงา เช่น เวลาแฟนบอลผู้สูงอายุอยู่บ้านคนเดียว หรือช่วงรอเวลาในการขายของ ก็ใช้สื่อใหม่เป็นสื่อกลางในการพูดคุย ทักทายกับเพื่อนแฟนบอล และสื่อใหม่เข้ามาช่วยผ่อนคลายความเครียด เช่น แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ใช้สื่อใหม่เล่นเกม หรือใช้สื่อใหม่มาเป็นสื่อกลางในการปรึกษาพูดคุยเรื่องที่เครียดกับเพื่อนแฟนบอล ซึ่งทำให้แฟนบอลคลายเครียดได้ และสื่อใหม่ก็ทำให้ชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี มีความสุขเพิ่มขึ้น ซึ่งผลการวิจัยยังพบอีกว่า สุขภาพกายและสุขภาพใจมักมีความสัมพันธ์กัน

3. ด้านความสัมพันธ์ทางสังคม พบว่า สื่อใหม่เข้ามาช่วยทำให้แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี รู้สึกว่าตนเองมีความสัมพันธ์ที่ดีกับคนรอบข้าง รับรู้ถึงการได้รับความช่วยเหลือและเป็นผู้ให้ความช่วยเหลือคนอื่นในสังคม กล่าวคือ สื่อใหม่เข้ามาช่วยสร้างและกระชับความสัมพันธ์ในกลุ่มแฟนบอล โดยแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ใช้สื่อใหม่ในการพูดคุยกันในทุก ๆ เรื่อง ไม่เฉพาะแค่เรื่องเกี่ยวกับฟุตบอล แต่ยังรวมไปถึงเรื่องราวทุกข์สุขดิบ เรื่องงาน

ซึ่งเป็นการสร้างความสัมพันธ์ทางสังคม และช่วยสานสัมพันธ์กันภายในกลุ่มให้แน่นแฟ้น จนเกิดเป็นความผูกพัน รักกันเหมือนญาติพี่น้อง

4. ด้านสิ่งแวดล้อม พบว่า ด้านสิ่งแวดล้อม พบว่า สื่อใหม่เข้ามาช่วยทำให้แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี รู้สึกมั่นคงในชีวิตจากการได้รับข้อมูลข่าวสาร ทำให้รู้สึกปลอดภัย และสามารถดูแลตัวเองได้ดียิ่งขึ้น ได้รับรู้ว่าตนเองได้มีกิจกรรมนันทนาการในเวลาว่าง นอกจากนี้การใช้สื่อใหม่ของกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ก็ทำให้เกิดการรวมกลุ่มกันง่ายขึ้น และด้วยวัยเกษียณที่มีเวลาว่างค่อนข้างมาก จึงทำให้เกิดการนัดไปทำกิจกรรมนันทนาการต่าง ๆ เพื่อคลายเหงาหลายกิจกรรม ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็นกิจกรรมหลัก ๆ 2 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับกีฬา และกิจกรรมที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับกีฬา โดยตัวอย่างกิจกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับกีฬา เช่น กิจกรรมการแข่งขันฟุตบอลระหว่างแฟนบอลด้วยกันเอง และกิจกรรมการไปเชียร์ฟุตบอลต่างจังหวัดในยามที่สโมสรชลบุรี เอฟซี เป็นทีมเยือน ส่วนกิจกรรมที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับกีฬา เช่น กิจกรรมบริจาคสิ่งของให้โรงเรียนขาดแคลน กิจกรรมการแจกทุนการศึกษาเด็ก กิจกรรมงานประเพณีต่าง ๆ ของกลุ่มแฟนบอล กิจกรรมการท่องเที่ยว และกิจกรรมพบปะสังสรรค์ การจัดงานเซอร์ไพรส์วันเกิดให้กับเพื่อนสมาชิกของกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุ โดยสมาชิกทุกคนจะมารวมตัวกันเพื่อร้องเพลงและอวยพรให้กับเจ้าของวันเกิดในช่วงเวลาพักครึ่งการแข่งขัน หรือไม่ก็หลังเกมการแข่งขันจบ มีการถ่ายรูปร่วมกันทุกครั้ง เพื่อนำไปโพสต์เฟซบุ๊ก (Facebook) แล้วแท็กหากันในวันถัดไป ซึ่งกิจกรรมนันทนาการนั้นเองที่เป็นตัวช่วยส่งเสริมให้แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

ส่วนที่ 2 ความแตกต่างระหว่างช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี กับพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ การรับรู้คุณลักษณะและประโยชน์ของสื่อใหม่ การรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคม และการรับรู้คุณภาพชีวิต

2.1 ความแตกต่างระหว่างช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี กับพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่

2.1.1 แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี กับการเลือกใช้ประเภทอุปกรณ์สื่อใหม่ พบว่า ช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี มีความสัมพันธ์กับการเลือกใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ กล่าวคือ แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยก่อนสูงอายุ ใช้อุปกรณ์มากกว่าแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยสูงอายุถึง 2 เท่า

ส่วนการเลือกใช้นิตบุ๊ก แท็บเล็ต และโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ไม่มีความสัมพันธ์กับ ช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี กล่าวคือ แฟนบอล ผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุ เลือกใช้นิตบุ๊ก แท็บเล็ต และ โทรศัพท์สมาร์ทโฟน ไม่แตกต่างกัน

2.1.2 แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี กับช่วงเวลาในการใช้สื่อใหม่ พบว่า ช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี มีความสัมพันธ์กับ ช่วงเวลาในการใช้สื่อใหม่ กล่าวคือ แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยก่อนอายุ ส่วนใหญ่ใช้สื่อใหม่ในช่วงเวลาตั้งแต่หลัง 12.01 น. - 24.00 น. ส่วนแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสร ชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยสูงอายุ จะใช้สื่อใหม่ก่อนข้างกระจายทั้งวันตั้งแต่ 06.01 น. - 24.00 น.

2.1.3 แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี กับปริมาณการใช้สื่อใหม่เพื่อค้นหา ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเรื่องของฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี พบว่า ช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัย สูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ไม่มีความสัมพันธ์กับปริมาณการใช้สื่อใหม่เพื่อ ค้นหาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเรื่องของฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี กล่าวคือ แฟนบอลผู้สูงอายุ สโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุ มีปริมาณการใช้สื่อใหม่เพื่อค้นหา ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเรื่องของฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี ไม่แตกต่างกัน

2.1.4 แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี กับปริมาณการใช้สื่อใหม่เพื่อ สนทนาแลกเปลี่ยนประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับเรื่องของฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี พบว่า ช่วงวัยก่อน สูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ไม่มีความสัมพันธ์กับปริมาณ ในการใช้สื่อใหม่เพื่อสนทนาแลกเปลี่ยนประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับเรื่องของฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟ ซี กล่าวคือ กล่าวคือ แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุ มีปริมาณการใช้สื่อใหม่เพื่อสนทนาแลกเปลี่ยนประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับเรื่องของฟุตบอลสโมสร ชลบุรี เอฟซี ไม่แตกต่างกัน

2.1.5 แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี กับปริมาณการใช้สื่อใหม่เพื่อเปิด รับชมการแข่งขันฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี พบว่า ช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟน บอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ไม่มีความสัมพันธ์กับปริมาณการใช้สื่อใหม่เพื่อเปิดรับชมการ แข่งขันฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี กล่าวคือ แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยก่อน สูงอายุและช่วงวัยสูงอายุ มีปริมาณการใช้สื่อใหม่เพื่อเปิดรับชมการแข่งขันฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี ไม่แตกต่างกัน

แข่งขันฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี น้อยกว่าแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยสูงอายุ

ส่วนการเลือกใช้เว็บไซต์ อินสตาแกรม และยูทูป เพื่อเปิดรับชมการแข่งขันฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี ไม่มีความสัมพันธ์กับช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี กล่าวคือ แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุ เลือกใช้เว็บไซต์ อินสตาแกรม และยูทูป เพื่อเปิดรับชมการแข่งขันฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี ไม่แตกต่างกัน

2.1.9 แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี กับการใช้สื่อใหม่เพื่อนัดไปทำกิจกรรมนัดพบ พบว่า ช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี มีความสัมพันธ์กับการนัดไปออกกำลังกาย และการนัดไปแข่งขันกีฬา กล่าวคือ แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยก่อนสูงอายุ นัดกัน ไปออกกำลังกาย น้อยกว่าแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยสูงอายุ แต่แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยก่อนสูงอายุ นัดกันไปแข่งขันกีฬา มากกว่าแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยสูงอายุ

ส่วนการนัดไปทำกิจกรรมเชียร์ฟุตบอล การไปงานพบปะสังสรรค์ การไปงานบุญงานประเพณี การไปท่องเที่ยว และการไปทำงานอดิเรก ไม่มีความสัมพันธ์กับช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี กล่าวคือ แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุ นัดกันไปทำกิจกรรมเชียร์ฟุตบอล การไปงานพบปะสังสรรค์ ไปงานบุญ งานประเพณี การไปท่องเที่ยว และการไปทำงานอดิเรก ไม่แตกต่างกัน

2.2 ความแตกต่างระหว่างช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี กับการรับรู้คุณลักษณะและประโยชน์ของสื่อใหม่เพื่อนัดพบเพื่อนัดพบ ผลการวิจัยพบว่า ช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี แตกต่างกัน ไม่มีผลทำให้การรับรู้คุณลักษณะและประโยชน์ของสื่อใหม่เพื่อนัดพบเพื่อนัดพบแตกต่างกัน กล่าวคือ แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุ มีการรับรู้คุณลักษณะและประโยชน์ของสื่อใหม่เพื่อนัดพบเพื่อนัดพบไม่แตกต่างกัน

2.3 ความแตกต่างระหว่างช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี กับการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคม ผลการวิจัยพบว่า ช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี แตกต่างกัน ไม่มีผลทำให้การรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมโดยภาพรวมแตกต่างกัน สำหรับรายชื่อพบความแตกต่างกัน

จำนวน 1 ข้อ คือ สื่อใหม่ทำให้มีกลุ่มเพื่อนแฟนบอลเพิ่มมากขึ้น กล่าวคือ แฟนบอลผู้สูงอายุที่มีช่วงวัยก่อนสูงอายุ มีการรับรู้สภาวะความสัมพันธ์ทางสังคมด้านการมีกลุ่มเพื่อนแฟนบอลเพิ่มมากขึ้น มากกว่าแฟนบอลผู้สูงอายุที่มีช่วงวัยสูงอายุ

2.4 ความแตกต่างระหว่างช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี กับการรับรู้คุณภาพชีวิต ผลการวิจัยพบว่า ช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี แตกต่างกัน มีผลทำให้การรับรู้คุณภาพชีวิตโดยรวมแตกต่างกัน โดยแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยก่อนสูงอายุ มีการรับรู้คุณภาพชีวิตที่ดี มากกว่าแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยสูงอายุ ซึ่งในรายละเอียดแต่ละด้าน พบว่า ช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี แตกต่างกัน มีผลทำให้การรับรู้คุณภาพชีวิต ด้านสุขภาพกาย ด้านจิตใจ และด้านสัมพันธภาพทางสังคม แตกต่างกัน โดยแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยก่อนสูงอายุ มีการรับรู้คุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกาย ด้านจิตใจ และด้านสัมพันธภาพทางสังคมที่ดีมากกว่าแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยสูงอายุ ส่วนแฟนบอลผู้สูงอายุชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุ รับรู้คุณภาพชีวิตด้านสิ่งแวดล้อมไม่แตกต่างกัน

ส่วนที่ 3 พฤติกรรมการใช้เวลาจากสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลกับการรับรู้สภาวะความสัมพันธ์ทางสังคมของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี

พฤติกรรมการใช้เวลาจากสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลกับการรับรู้สภาวะความสัมพันธ์ทางสังคมของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี พบว่า พฤติกรรมการใช้เวลาจากสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลแตกต่างกัน ทำให้การรับรู้สภาวะความสัมพันธ์ทางสังคมของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี แตกต่างกัน กล่าวคือ

การใช้เวลาเพื่อค้นหาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเรื่องของฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี แตกต่างกัน ทำให้การรับรู้สภาวะความสัมพันธ์ทางสังคมของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี แตกต่างกัน

การใช้เวลาเพื่อสนทนาแลกเปลี่ยนประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับเรื่องของฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี ทำให้การรับรู้สภาวะความสัมพันธ์ทางสังคมของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี แตกต่างกัน

การใช้เวลาเพื่อเปิดรับชมการแข่งขันฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี แตกต่างกัน ทำให้การรับรู้สภาวะความสัมพันธ์ทางสังคมของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี แตกต่างกัน

หากพิจารณาในรายละเอียด สามารถอธิบายได้ว่า เมื่อแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ใช้เวลาจากสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลเพิ่มมากขึ้น จากน้อยกว่า 1 ชั่วโมง เพิ่มเป็น 1-2 ชั่วโมง และเพิ่มขึ้นเป็น 2 ชั่วโมงขึ้นไป มีผลทำให้การรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมเพิ่มมากขึ้นตามไปด้วย

ส่วนที่ 4 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี

ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ผลการวิจัยพบว่า ช่วงอายุ สถานะทางการเงิน และการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคม มีความสัมพันธ์กับการรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี และหากพิจารณาในรายละเอียด สามารถอธิบายได้ ดังนี้

ความสัมพันธ์ระหว่างช่วงอายุกับการรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี อธิบายได้ว่า แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยสูงอายุ มีโอกาสที่จะมีการรับรู้คุณภาพชีวิตไม่ดีเป็น 1.78 เท่า ของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยก่อนสูงอายุ

ความสัมพันธ์ระหว่างสถานะทางการเงินกับการรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี อธิบายได้ว่า แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีสถานะทางการเงินแบบมีพอใช้ แต่ไม่มีเงินเหลือเก็บ มีโอกาสที่จะมีการรับรู้คุณภาพชีวิตไม่ดีเป็น 1.63 เท่า ของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีสถานะทางการเงินแบบมีเงินใช้และมีเงินเหลือเก็บ

ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมกับการรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี อธิบายได้ว่า แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมน้อย มีโอกาสที่จะมีการรับรู้คุณภาพชีวิตไม่ดีเป็น 4.19 เท่า ของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมมาก

ส่วนเพศ การศึกษา สถานภาพสมรส และพฤติกรรมการใช้เวลาจากสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอล (การใช้เวลาเพื่อค้นหาข้อมูลข่าวสาร, การใช้เวลาเพื่อสนทนาแลกเปลี่ยนประเด็นต่าง ๆ และการใช้เวลาเพื่อเปิดรับชมการแข่งขันฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี) ไม่มีความสัมพันธ์กับการรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

การอภิปรายผลการวิจัยแบ่งการนำเสนอออกเป็น 4 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 การรับรู้คุณค่าของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี

ส่วนที่ 2 ความแตกต่างระหว่างช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี กับการรับรู้คุณลักษณะและประโยชน์ของสื่อใหม่ การรับรู้สภาวะความสัมพันธ์ทางสังคม และการรับรู้คุณภาพชีวิต

ส่วนที่ 3 พฤติกรรมการใช้เวลาจากสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลกับการรับรู้สภาวะความสัมพันธ์ทางสังคมของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี

ส่วนที่ 4 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี

แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่ศึกษาในงานวิจัยนี้ เป็นผู้สูงอายุวัยต้น กล่าวคือเป็นผู้สูงอายุที่อยู่ในช่วงอายุ 55-75 ปี ตามทฤษฎีของแพค (Peck's Development Theory) ซึ่งแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี มีลักษณะนิสัยและปฏิสัมพันธ์ทางสังคมตามความเชื่อที่ว่าผู้สูงอายุมีพัฒนาการ คือ แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี สามารถแยกความแตกต่างของตนเองกับบทบาทช่วงชีวิตที่ผ่านมาได้ อีกทั้งยังมีความภาคภูมิใจในตนเองกับช่วงชีวิตหลังเกษียณ กล่าวคือ แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี มีกิจกรรมนันทนาการต่าง ๆ ให้ทำหลังเกษียณ เช่น การใช้สื่อใหม่เป็นสื่อกลางในการพูดคุยกัน รวมไปถึงการนัดรวมกลุ่มกันเพื่อมาเชียร์ฟุตบอล และนอกจากการรวมตัวกันมาเชียร์ฟุตบอลแล้ว กลุ่มแฟนบอลสูงอายุมิชอบบทบาทในการเป็นที่ปรึกษาให้กับกลุ่มแฟนบอลที่มีอายุน้อยกว่าอีกด้วย ซึ่งทำให้กลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุเป็นที่เคารพของแฟนบอลทั่วไป รวมถึงคอยให้การสนับสนุนที่มอยู่ตลอดเวลา ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้ทำให้แฟนบอลผู้สูงอายุเกิดความภูมิใจในตนเอง เพราะทำให้รู้สึกว่าคุณค่าของตนเองนั้นยังมีคุณค่า สามารถเป็นที่พึ่งให้กับกลุ่มแฟนบอลที่มีอายุน้อยกว่าได้ และจากการที่ได้ออกมาทำกิจกรรมนันทนาการเหล่านี้ ก็ยังทำให้แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ไม่รู้สึกเหงาและไม่รู้สึกว่าตนเองนั้นเป็นคนไร้ค่าด้วย

นอกจากนี้ แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ยังยอมรับความสามารถทางร่างกายที่ลดลงและพยายามปรับตัวอยู่ตลอดเวลา จึงทำให้แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี มีชีวิตที่มีความสุข กล่าวคือ แฟนบอลผู้สูงอายุรับได้กับอายุที่เพิ่มขึ้นและความสามารถที่ลดลง เริ่มจากการตั้งชื่อกลุ่มของตนเองว่า สูงวัยโซนโอ ซึ่งเป็นการยอมรับว่าตนเองเป็นกลุ่มแฟนบอลที่สูงวัย และจาก

ผลการวิจัยพบว่า แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี เข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ที่จัดขึ้นเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น เช่น จัดการแข่งขันฟุตบอลที่ไม่ได้เน้นผลแพ้ชนะกันจริงจัง แต่แข่งเพื่อความสนุกสนาน หรือมาเพื่อพบปะพูดคุยกัน เป็นต้น

ในศาสตร์ด้านสังคมวิทยานั้น Jett (2008) กล่าวไว้ว่า การเปลี่ยนแปลงบทบาทและความสัมพันธ์ของบุคคลเน้นที่กระบวนการปรับตัว ซึ่งปัจจุบันศาสตร์ด้านนี้ให้ความสนใจมากขึ้น ในบริบทของวัฒนธรรม (Culture) ว่ามีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของบุคคลเมื่ออายุมากขึ้น ซึ่งสามารถอภิปรายผลความเป็นผู้สูงอายุของแฟนบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี ในศาสตร์ด้านสังคม ได้ดังนี้

ทฤษฎีบทบาท (Role Theory) โดยประนอม โอทกานนท์ (2554) กล่าวไว้ว่า บทบาทในสังคมของบุคคลเปลี่ยนไปตามวัยที่เพิ่มขึ้น ความสามารถของบุคคลในการปรับตัวต่อบทบาทที่เปลี่ยนแปลงตามวัยที่สูงขึ้น คือ การพยากรณ์การปรับตัวต่อการเข้าสู่วัยสูงอายุของบุคคลนั้น ซึ่งทฤษฎีดังกล่าวสอดคล้องกับผลการวิจัยที่พบว่า แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี มีการปรับตัวอยู่ตลอดเวลา ยกตัวอย่างเช่น จากเมื่อก่อนเป็นแฟนบอลที่มาเชียร์เพียงอย่างเดียว แต่เมื่ออายุเพิ่มมากขึ้น อาวุโสขึ้น ก็มาเป็นที่ปรึกษาให้กับแฟนบอลที่อายุน้อยกว่า ค่อยๆ ใกล้เคียง ช่วยแก้ปัญหา รวมไปถึงเป็นผู้ดำเนินการสนับสนุนทีม และสานสัมพันธ์กับแฟนบอลทีมอื่น ๆ ด้วย

ทฤษฎีกิจกรรม (Activity Theory) โดยประนอม โอทกานนท์ (2554) กล่าวไว้ว่า คำว่า กิจกรรมในทฤษฎีหมายถึงความถึงกิจกรรมต่าง ๆ นอกเหนือจากกิจกรรมที่บุคคลปฏิบัติต่อตนเอง คือ เป็นกิจกรรมที่บุคคลปฏิบัติต่อเพื่อนฝูง ต่อครอบครัว และต่อสังคม ซึ่งนอกจากรวมกลุ่มกันไปเชียร์การแข่งขันฟุตบอลแล้ว แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ยังรวมกลุ่มกันทำกิจกรรมอื่น ๆ เพื่อสังคมอีกด้วย เช่น กิจกรรมการกุศล การบริจาคของให้โรงเรียนที่ขาดแคลน ทำบุญ เลี้ยงเด็กกำพร้า โดยเมื่อผู้สูงอายุได้ทำหรือได้มีส่วนร่วมกิจกรรมเหล่านี้แล้วก็ทำให้รู้สึกภาคภูมิใจ รู้สึกว่าตนเองได้ช่วยเหลือสังคม รวมไปถึงกิจกรรมอื่น ๆ ที่เป็นการช่วยเหลือกลุ่มเพื่อนแฟนบอลอีกด้วย ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้ช่วยทำให้แฟนบอลผู้สูงอายุรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่า ตนเองยังเป็นประโยชน์และตนเองยังมีบทบาทต่อสังคมอยู่ ทั้ง ๆ ที่ภาวะร่างกายเริ่มถอยห่างออกจากสังคมแล้วก็ตาม และจากการสัมภาษณ์ยังทำให้ผู้วิจัยได้เห็นอีกว่า การมีกิจกรรมต่อสังคมของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความพึงพอใจในชีวิต ดังนั้น การมีกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยของผู้สูงอายุจึงเป็นสิ่งที่มีความจำเป็น

และจากการสัมภาษณ์แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี อีกหน้าที่ที่แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี พுகถึงในการเข้ามาเป็นแฟนบอลก็คือ การเป็นที่ปรึกษาในทุก ๆ เรื่อง ให้กับกลุ่มแฟนบอลที่อายุน้อยกว่า และเป็นกลุ่มที่คอยเป็นที่พึ่งและให้การสนับสนุนให้กับสโมสรชลบุรี เอฟซี ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการแลกเปลี่ยนทางสังคม (Social Exchange Theory) โดย

ประนอม โอทกานนท์ (2554) กล่าวไว้ว่า ทฤษฎีนี้มีพื้นฐานจากการพิจารณา Cost-Benefit Model ของการมีปฏิสัมพันธ์ในสังคม และยังมีพื้นฐานมาจากการแลกเปลี่ยนในลักษณะสมดุลในคุณค่า และประโยชน์ของการแลกเปลี่ยน ผู้สูงอายุอาจถูกมองว่าให้ผลตอบแทนน้อย ไม่คุ้มค่า อย่างไรก็ตาม ตามที่กล่าวว่าคุณค่าของการเปลี่ยนแปลงจะบอกสถานภาพทางสังคมของผู้แลกเปลี่ยน บทบาทและทักษะของบุคคลอาจใช้เป็นตัวแลกเปลี่ยนในสถานการณ์ที่สังคมนั้นมีความต้องการ ซึ่งจากการเป็นที่ปรึกษาในทุก ๆ เรื่อง และคอยให้การสนับสนุนสโมสรชลบุรี เอฟซี เช่น การซื้อตั๋วปี ของแฟนบอลผู้สูงอายุที่มีวัตถุประสงค์เพื่อให้สโมสรชลบุรี เอฟซี นำเงินที่ได้ไปพัฒนาทีมให้ดีขึ้น รวมไปถึงการเป็นตัวกลางในการสานสัมพันธ์กับแฟนบอลทีมอื่น เช่น การซื้อธงประจำสโมสรมาแลกกับแกนนำแฟนบอลทีมอื่นด้วยทุนทรัพย์ของตนเอง ซึ่งจากที่กล่าวมา จึงทำให้เห็นว่าแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ยังคงเป็นที่ต้องการและยังคงให้ผลตอบแทนในฐานะที่เป็นกลุ่มแฟนบอลที่มีประโยชน์กับกลุ่มแฟนบอลที่อายุน้อยกว่า รวมไปถึงสโมสรชลบุรี เอฟซี ด้วย

ในประเด็นการรวมกลุ่มทางสังคมของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี นั้น สอดคล้องกับ นันทิยา หุตานวัตร (2546) ที่กล่าวถึงการรวมกลุ่มของบุคคลไว้ว่า ปัจจัยที่ทำให้เกิดการรวมกลุ่มของบุคคลนั้น มีทั้งปัจจัยด้านเศรษฐกิจ ปัจจัยด้านสังคม ปัจจัยด้านเทคโนโลยี และปัจจัยด้านชีวภาพและจิตวิทยา ซึ่งปัจจัยในการรวมกลุ่มของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี คือ ปัจจัยด้านสังคม การรวมกลุ่มเป็นการตอบสนองความต้องการด้านสังคมของบุคคล กล่าวคือ แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ยังต้องการความรัก ความผูกพันทางใจจากกลุ่มเพื่อนแฟนบอลด้วยกัน ส่วนปัจจัยด้านเทคโนโลยี ในปัจจุบันเทคโนโลยีมีผลกระทบต่อชีวิตความเป็นอยู่และการติดต่อสัมพันธ์ระหว่างคนในสังคมเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งการรวมกลุ่มของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี นั้น ก็มีเทคโนโลยีการสื่อสารมาเป็นตัวกลางเป็นตัวช่วยในการนัดรวมกลุ่มกัน และปัจจัยด้านชีวภาพและจิตวิทยา คือ แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ต้องการการตอบสนองความต้องการต่าง ๆ จากเพื่อนและกลุ่ม เพื่อให้เกิดความอบอุ่นทางจิตใจ โดยการพบปะสนทนากับผู้ที่ตนถูกใจพอใจ หรือเป็นผู้ที่มีความสนใจคล้ายกัน หรือรวมกลุ่มกันเพื่อให้เกิดความมั่นคง และปลอดภัย ซึ่งการรวมกลุ่มของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี เกิดขึ้นจากการใช้สื่อใหม่เพื่อพูดคุยกันในเรื่องฟุตบอล รวมไปถึงเรื่องอื่น ๆ ที่แฟนบอลผู้สูงอายุให้ความสนใจคล้าย ๆ กัน โดยการพูดคุยนั้นก็ทำให้เกิดความพึงพอใจ ทำให้แฟนบอลผู้สูงอายุรู้สึกไม่เหงา รู้สึกได้รับความรักและความห่วงใยจากกลุ่มเพื่อนแฟนบอลที่คุยกันผ่านไลน์ทุก ๆ วัน อีกทั้งยังนัดกันไปทำกิจกรรมนันทนาการอื่น ๆ ร่วมกัน จนก่อให้เกิดเป็นความผูกพันทางใจ

จากผลการวิจัยในประเด็นการรวมกลุ่มทางสังคมของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ยังสอดคล้องกับ ปรีชา คุวินทร์พันธ์ (2531) ในเรื่องกลุ่มทางสังคมของผู้สูงอายุ ที่ให้

ความหมายไว้ว่า กลุ่มทางสังคมหมายถึง คนตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป มีความสัมพันธ์ในทางร่วมมือหรือพึ่งพาอาศัยกัน ความสัมพันธ์นี้มีติดต่อกันไป จนเป็นความผูกพัน และผู้ที่สัมพันธ์กันเกิดความสำนึกว่าเป็นสมาชิกร่วมกันในกลุ่มเดียวกัน แยกออกได้จากกลุ่มอื่น ๆ ซึ่งกลุ่มทางสังคมมีความสำคัญต่อบุคคลและสังคมเป็นอย่างมาก เช่น กลุ่มครอบครัว กลุ่มเพื่อน เพราะกลุ่มมีความสำคัญในการหล่อหลอมบุคลิกภาพให้เป็นสมาชิกที่ดีของสังคม โดยทั่วไปแล้วกลุ่มต่าง ๆ มักประกอบด้วยบุคคลที่มีลักษณะเหมือนกัน เช่น กลุ่มอายุใกล้เคียงกัน ซึ่งทางสังคมวิทยาจัดว่าเป็นเพียงการจัดประเภทของกลุ่มคนที่มีลักษณะบางอย่างร่วมกัน แต่ถ้าการรวมกลุ่มนั้นมีความรู้สึกร่วมกันก็จัดว่าเป็นกลุ่มทางสังคม ซึ่งการรวมกลุ่มของกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี นั้น เป็นกลุ่มที่มีสมาชิกมากกว่า 2 คน กลุ่มอายุใกล้เคียงกัน คือ เป็นกลุ่มสูงวัย มีความรักและความผูกพันให้กันภายในกลุ่มเหมือนญาติพี่น้อง ให้การช่วยเหลือเกื้อกูลกันในทุก ๆ เรื่อง โดยมีความรู้สึกร่วมอยู่ด้วย และสมาชิกภายในกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี มีลักษณะนิสัยร่าเริง ชอบออกมาพบปะสังสรรค์กับเพื่อนฝูง ยามว่างก็นัดกันออกมาทำกิจกรรมนันทนาการต่าง ๆ ดังนั้น แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี เป็นจึงจัดเป็นกลุ่มทางสังคมเช่นกัน

ซึ่งความสัมพันธ์ทางสังคมจากการรวมกลุ่มกันของกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี นั้น ยังสอดคล้อง Pruchno, Genderson, Rose and Cartwright. (2010) ที่กล่าวไว้ว่า ผู้สูงอายุจะมีปฏิสัมพันธ์กับคนสูงอายุมากกว่าที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับคนหนุ่มกว่า ผู้สูงอายุที่มีอายุมากขึ้นเรื่อย ๆ จะมีความสัมพันธ์ทางสังคมมากขึ้น เพราะว่าคนสูงอายุจะแยกออกมาเป็นกลุ่มของตนเองและมีความสนใจคล้ายกัน การรวมกลุ่มทำให้มีการพัฒนาวัฒนธรรมย่อยของผู้สูงอายุเช่นเดียวกับการเกิดลักษณะของกลุ่มวัฒนธรรมย่อย ๆ ในสังคม ซึ่งกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ก็เช่นเดียวกัน กล่าวคือ แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี รวมกันเป็นกลุ่มและมีปฏิสัมพันธ์กับกับผู้สูงอายุในวัยเดียวกันมากกว่าไปมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มแฟนบอลที่อายุน้อยกว่า ดังที่รวมกลุ่มกันเป็นกลุ่ม “สูงวัยโซนโอ” ซึ่งเป็นกลุ่มที่ชอบและมีความสนใจในกีฬาฟุตบอลเหมือนกัน

ส่วนที่ 1 การรับรู้คุณค่าของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี

สื่อใหม่เข้ามาส่วนในการเปลี่ยนรูปแบบการดำเนินชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี มากมาย ซึ่งแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี เปรียบสื่อใหม่เป็นปัจจัยที่ 5 ในการดำรงชีวิต กล่าวคือ สื่อใหม่เข้ามาทำให้แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ติดตามข่าวสารต่าง ๆ โดยเฉพาะข่าวสารเกี่ยวกับฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี ได้รวดเร็วและสะดวกสบายเพิ่มมากขึ้น ไม่ต้องรอการนำเสนอข่าวจากสื่อเดิม เช่น โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ อีกทั้งสื่อใหม่ยังเข้ามาช่วยทำให้

การติดต่อสื่อสารกับกลุ่มเพื่อนง่ายขึ้นอีกด้วย ซึ่งสื่อใหม่ช่วยให้เกิดการรวมกลุ่มกันของเพื่อนแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี จากเมื่อก่อนต่างคนต่างมาเชียร์ฟุตบอล มาเจอกันและรวมกลุ่มกัน แต่ที่สนามชลบุรี สเตเดียม แต่ทุกวันนี้สามารถรวมกลุ่มเพื่อพูดคุยกันผ่านสื่อใหม่ได้ทุกวัน นอกจากนี้สื่อใหม่จะช่วยให้เกิดการรวมกลุ่ม สร้างความสนิทสนมให้กับกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุแล้ว สื่อใหม่ยังเป็นเหมือนเพื่อนช่วยคลายเหงาให้กับแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ด้วย อีกทั้งสื่อใหม่ยังเป็นสื่อกลางในการนัดไปทำกิจกรรมนันทนาการต่าง ๆ เช่น การนัดกันไปเชียร์ฟุตบอล นัดกันไปออกกำลังกาย นัดกันไปเที่ยว นัดกันไปพบปะสังสรรค์ ร่วมกันอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดที่เชื่อว่า กลไกของสังคม คือ สิ่งที่สร้างเทคโนโลยี โดยกมลรัฐ อินทรทัศน์ (2557) กล่าวว่า เทคโนโลยีเป็นกลไก หรือเครื่องมือที่มนุษย์ใช้เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ของสังคม ตามที่มนุษย์ต้องการ และเทคโนโลยีเป็นสิ่งที่ควบคุมได้ด้วยมนุษย์ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีต่าง ๆ ไม่ใช่สิ่งที่สามารถหลีกเลี่ยงได้ และนอกจากนี้สื่อใหม่ทำให้เกิดแนวปฏิบัติร่วมกันภายในกลุ่ม ซึ่งก่อนหน้าที่จะมีสื่อใหม่ ไม่เคยปฏิบัติกันมาก่อน เช่น การส่งข้อความทักทายกันของกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ในทุก ๆ เช้า การโพสรูปกลุ่มพร้อมข้อความลงหน้าเฟซบุ๊ก (Facebook) ของตนเองและแท็กเพื่อน ๆ เพื่อให้กำลังใจซึ่งกันและกัน ทักทายกัน ในทุก ๆ วัน ซึ่งการใช้สื่อใหม่ของกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี นั้น ก็เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้กันและกัน เพื่อมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันกับกลุ่มเพื่อนแฟนบอล จนเกิดเป็นความสัมพันธ์ทางสังคมของกลุ่มเพื่อนแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ซึ่งไปในทางเดียวกับแนวคิดสังคมและวัฒนธรรมเป็นตัวกำหนดเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร โดยพินช์และ บิคเคอร์ (Trevor Pinch และ Wiebe Bijker) กล่าวว่า กลไกต่าง ๆ ของสังคม คือ สิ่งที่สร้างเทคโนโลยี (Social Construction of Technology) ปรากฏการณ์ต่าง ๆ ของสังคม คือ ปรากฏการณ์ของการบูรณาการเชื่อมโยงกันระหว่างวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและสังคม ที่จะต้องเกี่ยวข้องเชื่อมโยงระหว่างกันตลอดเวลา เพราะนักเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่คิดเทคโนโลยีขึ้นมา ต่างก็มีจุดมุ่งหมายเพื่อที่จะนำมาใช้ให้เป็นกลไกในการขับเคลื่อนกิจกรรมในระบบต่าง ๆ ของสังคมนั่นเอง (กมลรัฐ อินทรทัศน์, 2557)

ส่วนที่ 2 ความแตกต่างระหว่างช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี กับการรับรู้คุณลักษณะและประโยชน์ของสื่อใหม่ การรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคม และการรับรู้คุณภาพชีวิต

2.1 การรับรู้คุณลักษณะและประโยชน์ของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอล พบว่า ช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่แตกต่างกัน ไม่มีผลทำให้การรับรู้คุณลักษณะและประโยชน์ของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอล

แตกต่างกัน เนื่องจากช่วงอายุของกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุที่มีความใกล้เคียงกันมาก จึงทำให้การรับรู้คุณลักษณะและประโยชน์ของสื่อใหม่เหมือนกัน ซึ่งในภาพรวมแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี มีการรับรู้คุณลักษณะและประโยชน์ของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอล คือ สื่อใหม่เป็นพื้นที่ให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับฟุตบอลได้อย่างรวดเร็ว สื่อใหม่ทำให้เกิดการติดต่อสื่อสารโต้ตอบกันแบบรวดเร็ว และเป็นพื้นที่การสื่อสารที่ใกล้ชิดระหว่างแฟนบอลด้วยกันเอง และสื่อใหม่มีบทบาทในการช่วยผ่อนคลายความเครียดให้กับกลุ่มแฟนบอล ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่ โดยกาญจนา แก้วเทพ และนิคม ชัยชุมพล (2555) กล่าวถึงคุณลักษณะของสื่อใหม่ไว้ว่า สื่อใหม่มีความเป็นดิจิทัล สามารถทำงานได้รวดเร็วแม่นยำ จึงตอบสนองสื่อโซเชียลมีเดียต่าง ๆ ได้ อย่างเท่าทันต่อทุกสถานการณ์ มีลักษณะเป็นการหลอมรวมสื่อ เพื่อให้ผู้ใช้มีความสะดวกในการใช้สื่อเพียงสิ่งเดียว มีลักษณะปฏิสัมพันธ์ที่สามารถโต้ตอบกันแบบทันทีทันใด มีลักษณะเป็นการสื่อสารจากบุคคลเดียวกระจายสารไปยังกลุ่มคนหมู่มากได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับคุณลักษณะของสื่อใหม่ตามที่ Jenkins Henry (2006) กล่าวไว้ คือ สื่อใหม่เป็นรูปแบบการสื่อสารแบบสองทาง มีความสามารถเคลื่อนที่ได้สูง ทำให้สะดวกต่อการพกพาไปในที่ต่าง ๆ สามารถเชื่อมต่อกันโดยง่าย สามารถหาและใช้ประโยชน์ได้ในทุกที่ มีความรวดเร็วในการสื่อสาร มีลักษณะไร้พรมแดน โดยแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับสื่อใหม่นั้นทำให้เห็นชัดเจนว่าคุณลักษณะของสื่อใหม่นั้นมีรูปแบบการสื่อสารแบบสองทาง ซึ่งมีลักษณะต่างจากสื่อเดิม เช่น โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ ที่มีรูปแบบการสื่อสารแบบทางเดียว จึงทำให้สื่อใหม่เข้ามามีบทบาทเพิ่มมากขึ้น ทั้งการติดตามความเคลื่อนไหวของสโมสรชลบุรี เอฟซี เพราะสะดวกสบาย และมีบทบาทในการสื่อสารระหว่างแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี เนื่องจากการสื่อสารแบบสองทางทำให้เกิดการติดต่อสื่อสารโต้ตอบกันรวดเร็ว สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับฟุตบอลได้ในทันที อีกทั้งยังช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันภายในกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุได้อีกด้วย

2.2 การรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคม พบว่า ช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่แตกต่างกัน ไม่มีผลทำให้การรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคม โดยภาพรวมแตกต่างกัน แต่ช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่แตกต่างกัน มีผลทำให้การรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมในประเด็นที่ทำให้มีกลุ่มเพื่อนแฟนบอลเพิ่มมากขึ้นแตกต่างกัน ซึ่งจากการใช้สื่อใหม่แล้วทำให้แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยก่อนสูงอายุ มีกลุ่มเพื่อนแฟนบอลเพิ่มขึ้น มากกว่าแฟนบอลผู้สูงอายุ สโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยสูงอายุ นั่นเป็นเพราะช่วงอายุที่น้อยกว่าก็พร้อมจะมีเปิดรับสิ่งใหม่ ๆ รวมถึงเพื่อนใหม่ ๆ มากกว่าแฟนบอลผู้สูงอายุที่มีช่วงอายุมากกว่า ซึ่งสอดคล้อง

Pruchno, Genderson, Rose and Cartwright. (2010) ที่กล่าวไว้ว่า ผู้สูงอายุจะมีปฏิสัมพันธ์กับคนสูงอายุนานกว่าที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับคนหนุ่มกว่า ผู้สูงอายุที่มีอายุนานขึ้นเรื่อย ๆ จะมีความสัมพันธ์ทางสังคมมากขึ้น เพราะว่าคนสูงอายุจะแยกออกมาเป็นกลุ่มของตนเองและมีความสนใจคล้ายกัน แต่โดยภาพรวมช่วงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี นั้น ไม่มีผลทำให้การรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมโดยภาพรวมแตกต่างกัน เนื่องจากกลุ่มตัวอย่าง คือ แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี เป็นกลุ่มเดียวกัน มีลักษณะการใช้สื่อใหม่เพื่อสานสัมพันธ์ทางสังคมเหมือนกัน อายุก็มีความใกล้เคียงกัน จึงทำให้การรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมไม่แตกต่างกัน โดยส่วนใหญ่ เมื่อแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ใช้สื่อใหม่แล้วจะส่งผลทำให้รู้สึกมีความสุข รู้สึกมีคุณค่าทางจิตใจ รู้สึกผูกพันกับกลุ่มเพื่อนแฟนบอลที่ติดต่อสื่อสารเหมือนกัน

2.3 การรับรู้คุณภาพชีวิต พบว่า ช่วงวัยก่อนสูงอายุและช่วงวัยสูงอายุของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี แตกต่างกัน มีผลทำให้การรับรู้คุณภาพชีวิตโดยรวมแตกต่างกัน โดยแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยก่อนสูงอายุ มีการรับรู้คุณภาพชีวิตด้านสุขภาพกาย ด้านจิตใจ ด้านสัมพันธภาพทางสังคม และคุณภาพชีวิตโดยรวม มากกว่าแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยสูงอายุ ซึ่งสอดคล้องกับ ศรีเมือง พลั่งฤทธิ์ (2547) ที่ศึกษาพบว่า ผู้สูงอายุที่มีอายุนานขึ้นมีผลต่อการมีคุณภาพชีวิตด้านร่างกายต่ำลง และยังสอดคล้องกับ วรรณนา กุมารจันทร์ (2543) ที่ศึกษาพบว่า ผู้สูงอายุที่มีอายุนานจะมีคุณภาพชีวิตน้อยกว่าผู้สูงอายุที่มีอายุน้อย

ส่วนที่ 3 พฤติกรรมการใช้เวลาจากสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลกับการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี

พฤติกรรมการใช้เวลาจากสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอล (การใช้เวลาเพื่อค้นหาข้อมูลข่าวสาร, การใช้เวลาเพื่อสนทนาแลกเปลี่ยนประเด็นต่าง ๆ และการใช้เวลาเพื่อเปิดรับการแข่งขันฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี) แตกต่างกัน ทำให้การรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี แตกต่างกัน ซึ่งเมื่อแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี มีพฤติกรรมการใช้เวลาจากสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลเพิ่มมากขึ้น มีผลทำให้การรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมเพิ่มมากขึ้นด้วย โดยงานวิจัยนี้สะท้อนให้เห็นว่า สื่อใหม่เข้ามาช่วยให้แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ได้เชื่อมความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนแฟนบอล เช่น การสนทนาแลกเปลี่ยนประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับฟุตบอล การส่งข้อความทักทายกันในทุก ๆ เข้า รวมถึงการได้ถามไถ่สารทุกข์สุกดิบได้ให้กำลังใจซึ่งกันในทุก ๆ เรื่อง ซึ่งทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มเพื่อนเพิ่มมากขึ้น และแฟนบอลผู้สูงอายุก็เกิดการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคม

มากขึ้นด้วย เช่น ทำให้รู้สึกผูกพันกับเพื่อน ทำให้รู้สึกไว้วางใจเพื่อน และทำให้รู้สึกว่าตนเองมีส่วนร่วมทางสังคมกับกลุ่มเพื่อนแฟนบอล โดยยังใช้เวลากับสื่อใหม่มากขึ้น ความรู้สึกที่มีต่อความสัมพันธ์ทางสังคมก็ยิ่งเพิ่มขึ้นด้วย ซึ่งผลการวิจัยสอดคล้องกับ กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว (2553) ที่กล่าวไว้ว่า โซเชียลมีเดีย หมายถึง การแบ่งปันในสังคม เช่น การแบ่งปันเนื้อหาข้อมูลต่าง ๆ แบ่งปันรสนิยม ความคิดเห็น หรือการมีปฏิสัมพันธ์ในสังคม เช่น การรวมกันเป็นกลุ่ม เป็นต้น ซึ่งโซเชียลมีเดียก็เปรียบเป็นสื่อหรือเครื่องมือที่ใช้เพื่อการสื่อสารที่ทำให้ผู้ใช้แสดงความเป็นตัวตนของตัวเอง เพื่อที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นหรือแบ่งปันข้อมูลกับบุคคลอื่นได้ ดังนั้น ยิ่งแฟนบอลผู้สูงอายุโมสรรชบุรี เอฟซี ใช้สื่อใหม่มากก็ยิ่งทำให้เกิดการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมเพิ่มมากขึ้น

ส่วนที่ 4 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุโมสรรชบุรี

เอฟซี

ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุโมสรรชบุรี เอฟซี มี 3 ปัจจัย คือ ช่วงอายุ สถานะทางการเงิน และการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคม โดยปัจจัยด้านช่วงอายุมีความสัมพันธ์กับการรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุโมสรรชบุรี เอฟซี โดยแฟนบอลผู้สูงอายุโมสรรชบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยสูงอายุ มีโอกาสที่จะมีการรับรู้คุณภาพชีวิตไม่ดีเป็น 1.78 เท่า ของแฟนบอลผู้สูงอายุโมสรรชบุรี เอฟซี ที่มีช่วงวัยก่อนสูงอายุ ซึ่งสอดคล้องกับ ศรีเมือง พลังฤทธิ์ (2547) ที่ศึกษาพบว่า ผู้สูงอายุที่มีอายุมากขึ้นมีผลต่อการมีคุณภาพชีวิตด้านร่างกายต่ำลง และยังสอดคล้องกับ วรรณนา กุมารจันทร์ (2543) ที่ศึกษาพบว่า ผู้สูงอายุที่มีอายุมากจะมีคุณภาพชีวิตน้อยกว่าผู้สูงอายุที่มีอายุน้อย

ปัจจัยด้านสถานะทางการเงินมีความสัมพันธ์กับการรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุโมสรรชบุรี เอฟซี โดยแฟนบอลผู้สูงอายุโมสรรชบุรี เอฟซี ที่มีสถานะทางการเงินแบบมีพอใช้ แต่ไม่มีเงินเหลือเก็บ มีโอกาสที่จะมีการรับรู้คุณภาพชีวิตไม่ดีเป็น 1.63 เท่า ของแฟนบอลผู้สูงอายุโมสรรชบุรี เอฟซี ที่มีสถานะทางการเงินแบบมีเงินใช้และมีเงินเหลือเก็บ ซึ่งสอดคล้องกับสุธรรม นันทมงคลชัย และคณะ (2551) ทำการศึกษาเรื่อง “ผู้สูงอายุที่ประสบความสำเร็จ: กรณีศึกษาจังหวัดระยอง” ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยด้านรายได้ของครอบครัวต่อเดือนมีอิทธิพลต่อการเป็นผู้สูงอายุที่ประสบความสำเร็จอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยพบว่าผู้สูงอายุที่มีรายได้ของครอบครัวพอเพียงต่อการใช้จ่ายต่อเดือนมีโอกาสจะประสบความสำเร็จมากกว่าผู้สูงอายุที่มีรายได้ต่อเดือนไม่เพียงพอต่อการใช้จ่าย และสอดคล้องกับ ศรีเมือง พลังฤทธิ์ (2547) ที่ศึกษาพบว่า ผู้สูงอายุที่มีรายได้มากมีคุณภาพชีวิตด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านสัมพันธ์ทางสังคมสูงกว่าผู้สูงอายุที่

มีรายได้น้อย และยังคงคล้อยกับงานวิจัยของ วิลาวลัย รัตนา (2552); วิภาวรรณ ลิขิตเลิศล้ำ (2551); พรเทพ มนตร์วัชรินทร์ (2547); อาคม ปฐมสีมากุล (2551); วินัส วัชวณะ (2550) ที่พบว่า ผู้สูงอายุที่มีรายได้น้อยมีคุณภาพชีวิตสูงกว่าผู้สูงอายุที่มีรายได้น้อย ซึ่งขัดแย้งกับ Chung and Park (2008) ที่พบว่า รายได้ไม่ใช่ปัจจัยสำคัญในการเป็นผู้สูงอายุที่ประสบความสำเร็จ

ปัจจัยด้านความสัมพันธ์ทางสังคม ก็เป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการรับรู้คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี เนื่องจากความสัมพันธ์ทางสังคมที่เกิดขึ้นจากการใช้สื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี สามารถสร้างความรู้สึกให้แฟนบอลผู้สูงอายุไม่โดดเดี่ยว มีกลุ่มเพื่อนที่คอยพูดคุย ให้กำลังใจ และคอยสนับสนุนกันในทุก ๆ เรื่อง หากมีเวลาว่างก็นัดไปทำกิจกรรมนันทนาการผ่านสื่อใหม่เพื่อรักษาความสัมพันธ์ที่ดีกันต่อไป ซึ่งกิจกรรมต่าง ๆ นั้นล้วนทำให้แฟนบอลผู้สูงอายุรู้สึกว่าตนเองนั้นยังมีบทบาทอยู่ในสังคม มีค่า มีชีวิตชีวา และนำไปสู่การมีคุณภาพชีวิตที่ดี ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีกิจกรรม (Activity Theory) ดังที่ ประพนอม โอทกานนท์ (2554) กล่าวว่า กิจกรรม คือ กิจกรรมที่บุคคลปฏิบัติต่อเพื่อนฝูง ต่อครอบครัว และต่อสังคม กิจกรรมเหล่านี้เมื่อมีการปฏิบัติจะทำให้ผู้สูงอายุรู้สึกตนเองมีคุณค่า ตนเองยังเป็นประโยชน์และยังมีบทบาทต่อสังคมอยู่ ซึ่งการมีกิจกรรมต่อสังคมของผู้สูงอายุจะมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความพึงพอใจในชีวิต เมื่อพึงพอใจในชีวิตก็ส่งผลให้คุณภาพชีวิตดีขึ้น ศรีเมือง พลังฤทธิ์ (2547); พระฐิตะวงษ์ ลาเสน (2548) ที่ศึกษาพบว่า ผู้สูงอายุที่ยังคงมีบทบาทมากมีคุณภาพชีวิตด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านความสัมพันธ์ทางสังคมสูงกว่าผู้สูงอายุที่มีบทบาทน้อย และยังคงคล้อยกับ สุธรรม นันทมงคลชัย และคณะ (2551) ทำการศึกษาเรื่อง “ผู้สูงอายุที่ประสบความสำเร็จ: กรณีศึกษาจังหวัดระยอง” ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยด้านการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมมีอิทธิพลต่อการเป็นผู้สูงอายุที่ประสบความสำเร็จอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยพบว่าผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรมทางสังคมในระดับสูงมีโอกาสจะประสบความสำเร็จมากกว่าผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรมทางสังคมในระดับต่ำ และยังคงคล้อยกับ พระฐิตะวงษ์ ลาเสน (2548); ศรีเมือง พลังฤทธิ์ (2547) ที่ศึกษาพบว่า ผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรมมากมีคุณภาพชีวิตสูงกว่าผู้สูงอายุที่เข้าร่วมกิจกรรมน้อย

จากผลการวิจัย พบว่า คุณภาพชีวิตของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี อยู่ในระดับมาก ทั้งด้านสุขภาพกาย ด้านจิตใจ ด้านสัมพันธ์ทางสังคม และด้านสิ่งแวดล้อม และหากแยกองค์ประกอบของคุณภาพชีวิตเป็นรายด้าน สามารถอภิปรายได้ว่า

คุณภาพชีวิตด้านร่างกาย กล่าวคือ แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี มีความพึงพอใจในคุณภาพชีวิตด้านร่างกาย เนื่องจากแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุช่วงต้น ยังรู้จักดูแลรักษาสุขภาพร่างกายของตนเอง ยังมีผลกระทัดในการทำกิจกรรมต่าง ๆ

และยังสามารถไปไหนมาไหนได้ด้วยตนเอง และหากมีข้อสงสัยเรื่องสุขภาพ แฟนบอลผู้สูงอายุ สโมสรชลบุรี เอฟซี ก็ใช้สื่อใหม่ในการหาคำตอบ เพื่อมาปรับใช้กับตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับ สุวัฒน์ มหัตนิรันดร์กุล และคณะ (2541) ที่ให้ความหมาย องค์ประกอบชีวิตด้านร่างกาย (Physical Domain) ไว้ว่า เป็นการรับรู้สภาพร่างกายของผู้สูงอายุ ซึ่งมีผลต่อชีวิตประจำวัน เช่นการรับรู้สภาพ ความสมบูรณ์แข็งแรงของร่างกาย การรับรู้ถึงความสุขสบาย ไม่มีความเจ็บปวด การรับรู้ ความสามารถที่จะจัดการกับโรคภัยและความเจ็บปวดของร่างกายได้ การรับรู้ถึงผลกำลังในการ ดำเนินชีวิตประจำวัน การรับรู้ถึงความเป็นอิสระที่ไม่ต้องพึ่งพาผู้อื่น การรับรู้ถึงความสามารถใน การเคลื่อนไหวของตน การรับรู้ความสามารถในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวันของตน การรับรู้ ความสามารถในการทำงาน

คุณภาพชีวิตด้านจิตใจ กล่าวคือ แฟนบอลผู้สูงอายุ สโมสรชลบุรี เอฟซี มีความพึงพอใจ ในคุณภาพชีวิตด้านจิตใจ เนื่องจากแฟนบอลผู้สูงอายุ สโมสรชลบุรี เอฟซี มีการปรับตัวอยู่ ตลอดเวลา มีกลุ่มเพื่อนที่มีความชอบเรื่องเดียวกัน ชอบเหมือนกัน มีกิจกรรมนันทนาการที่ไป ทำร่วมกันกับกลุ่มเพื่อนแฟนบอลเพื่อคลายเหงา จึงทำให้แฟนบอลผู้สูงอายุ สโมสรชลบุรี เอฟซี มีความรู้สึกพอใจในตนเอง และรู้สึกว่าชีวิตมีความหมาย ซึ่งสอดคล้องกับ สุวัฒน์ มหัตนิรันดร์กุล และคณะ (2541) ที่ให้ความหมาย องค์ประกอบชีวิตด้านจิตใจ (Psychological domain) ไว้ว่า เป็น การรับรู้สภาพจิตใจของตนเอง เช่น การรับรู้ความรู้สึกทางบวกที่บุคคลมีต่อตนเอง การรับรู้ ภาพลักษณ์ของตนเอง การรับรู้ถึงความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเอง การรับรู้ถึงความมั่นใจในตนเอง การรับรู้ถึงความคิด ความจำ สมาธิ การตัดสินใจ และความสามารถในการเรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ การรับรู้ถึงความสามารถในการจัดการกับความเศร้าหรือกังวล การรับรู้เกี่ยวกับความเชื่อต่าง ๆ ของ ตนที่มีผลต่อการดำเนินชีวิต เช่น การให้ความหมายของชีวิต และความเชื่ออื่น ๆ ที่มีผลในทางที่ดี ต่อการดำเนินชีวิต มีผลต่อการเอาชนะอุปสรรค

คุณภาพชีวิตด้านความสัมพันธ์ทางสังคม กล่าวคือ แฟนบอลผู้สูงอายุ สโมสรชลบุรี เอฟซี มีความพึงพอใจในคุณภาพชีวิตด้านความสัมพันธ์ทางสังคม เนื่องจากแฟนบอลผู้สูงอายุ สโมสรชลบุรี เอฟซี มีความสัมพันธ์ที่ดีกับกลุ่มเพื่อนแฟนบอล อีกทั้งยังให้ความช่วยเหลือซึ่งกัน และกันประหนึ่งญาติพี่น้อง และยามว่างก็ยังนัดกันออกไปทำกิจกรรมเพื่อสังคมร่วมกัน จึงทำให้ เกิดความสัมพันธ์กันในกลุ่ม ซึ่งการมีความสัมพันธ์ทางสังคมดีก็เป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ทำให้แฟนบอล ผู้สูงอายุ สโมสรชลบุรี เอฟซี มีคุณภาพชีวิตที่ดี ซึ่งสอดคล้องกับ สุวัฒน์ มหัตนิรันดร์กุล และคณะ (2541) ที่ให้ความหมาย องค์ประกอบชีวิตด้านความสัมพันธ์ทางสังคม (Social Relationships Domain) ไว้ว่า เป็นการรับรู้เรื่องความสัมพันธ์ของผู้สูงอายุกับบุคคลอื่น การรับรู้ถึงการได้รับความ ช่วยเหลือจากบุคคลอื่นในสังคม การรับรู้ว่าคุณได้เป็นผู้ให้ความช่วยเหลือบุคคลอื่นในสังคมด้วย

เป็นต้น และยังคงคล้องกับงานวิจัยของสุธรรม นันทมงคลชัย และคณะ (2551) ที่ศึกษาเรื่อง “ผู้สูงอายุที่ประสบความสำเร็จ: กรณีศึกษาจังหวัดระยอง” พบว่า การมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคมมีอิทธิพลต่อการเป็นผู้สูงอายุที่ประสบความสำเร็จ

คุณภาพชีวิตด้านสิ่งแวดล้อม กล่าวคือ แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี มีความพึงพอใจในคุณภาพชีวิตด้านสิ่งแวดล้อม เนื่องจากแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพ มีรายได้ สามารถค้นหาข้อมูลข่าวสารพื้นฐานต่าง ๆ ที่อยากรู้ได้ด้วยตนเอง จึงทำให้รู้ดีกว่าตนเองมีความมั่นคงและปลอดภัย ซึ่งสอดคล้องกับสุวรรณ มหัตถนิรันดรกุล และคณะ (2541) ที่ให้ความหมาย องค์ประกอบชีวิตด้านสิ่งแวดล้อม (Environmental domain) ไว้ว่า เป็นการรับรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมที่มีผลการดำเนินชีวิต เช่น การรับรู้ว่าคุณมีชีวิตรอยู่อย่างอิสระ มีความปลอดภัย และความมั่นคงในชีวิต การรับรู้ว่าคุณอยู่ในสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่ดี ปราศจากมลพิษต่าง ๆ การคมนาคม มีแหล่งประโยชน์ด้านการเงิน สถานบริการทางสุขภาพและสังคมสงเคราะห์ การรับรู้ว่าคุณมีโอกาสที่จะได้รับข่าวสาร หรือฝึกฝนทักษะต่าง ๆ การรับรู้ว่าคุณได้มีกิจกรรมในเวลาว่าง

จากผลการวิจัยจึงสรุปได้ว่า แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี เป็นผู้สูงอายุที่มีคุณภาพชีวิตที่ดี ทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านสุขภาพกาย ด้านจิตใจ ด้านสัมพันธภาพทางสังคม ด้านสิ่งแวดล้อม กล่าวคือ แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี มีระดับของการมีชีวิตที่ดี มีความสุข มีความพึงพอใจในชีวิตทั้งในด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และการดำเนินชีวิตในสังคม ซึ่งส่วนใหญ่แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี เป็นผู้สูงอายุช่วงต้น ยังมีกำลังในการทำงาน ยังไปไหนมาไหนได้ด้วยตนเอง และใช้สื่อใหม่เป็นเครื่องมือในการช่วยคลายเหงา และสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมที่ดีกับกลุ่มเพื่อนแฟนบอล อีกทั้งยังนัดไปทำกิจกรรมนันทนาการที่เหมาะสมกับวัย เช่น การไปบริจาคสิ่งของขาดแคลน การแข่งขันกีฬาเพื่อความสนุกสนาน การไปทำบุญ และอื่น ๆ อีกมากมาย ซึ่งตามทฤษฎีกิจกรรมกล่าวไว้ว่า การมีกิจกรรมต่อสังคมของผู้สูงอายุจะมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความพึงพอใจในชีวิต และเมื่อมีความพึงพอใจหรือสุขภาพใจดีก็ส่งผลไปถึงสุขภาพกาย ซึ่งสอดคล้องกับ ศรีเมือง พลังฤทธิ์ (2547) ที่กล่าวไว้ว่า คุณภาพชีวิตที่ดี คือ ความพึงพอใจ ความเป็นอยู่ที่ดี มีความสุข มีสุขภาพกายดี มีสุขภาพจิตดี มีอาหารการกินดี มีสิ่งของหรือเงินใช้ตามความจำเป็น อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ดี และอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

5.3 ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. จากผลการวิจัย พบว่า แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี มีพฤติกรรมการใช้เวลาจากสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลเพิ่มมากขึ้น มีผลทำให้การรับรู้สภาวะ

ความสัมพันธ์ทางสังคมเพิ่มมากขึ้นตามไปด้วย กล่าวคือ เมื่อใช้เวลาจากสื่อใหม่มากขึ้น ก็ยังทำให้รู้สึกมีความสุข รู้สึกมีคุณค่าทางจิตใจ ทำให้รู้สึกผูกพันกับกลุ่มเพื่อน และทำให้มีกลุ่มเพื่อนแฟนบอลเพิ่มมากขึ้น ดังนั้น สโมสรชลบุรี เอฟซี จึงควรจัดทำแอปพลิเคชันที่เกี่ยวกับสโมสรชลบุรี เอฟซี ไว้อย่างหลากหลาย เพื่อเป็นการส่งเสริมให้แฟนบอลผู้สูงอายุได้เข้ามาพูดคุย ทักทาย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องฟุตบอลของสโมสรชลบุรีเพิ่มมากขึ้น เพราะยิ่งใช้เวลาจากสื่อใหม่เพิ่มขึ้น ก็ส่งผลให้แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี รู้สึกมีความสุข มีความผูกพันกับกลุ่มเพื่อนแฟนบอลเพิ่มมากขึ้น ซึ่งเมื่อเกิดความผูกพันระหว่างกันมาก ก็จะทำให้เกิดความเป็นแฟนบอล ความจงรักภักดีกับสโมสรชลบุรี เอฟซี มากตามไปด้วย

2. จากผลการวิจัย พบว่า การรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมมีความสัมพันธ์กับการรับรู้คุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี โดยแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ที่มีการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมมาก ก็มีโอกาที่จะมีการรับรู้คุณภาพชีวิตที่ดีมากกว่าแฟนบอลผู้สูงอายุที่มีการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมน้อย ดังนั้น กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ควรส่งเสริมให้มีกิจกรรมที่เกี่ยวกับกีฬา รวมไปถึงกิจกรรมนันทนาการให้กับกลุ่มผู้สูงอายุ เพื่อส่งเสริมให้ผู้สูงอายุได้มีกิจกรรมร่วมกันกับกลุ่มเพื่อนวัยเดียวกัน ได้มาพูดคุย พบปะกัน สานสัมพันธ์กัน ซึ่งจะทำให้ผู้สูงอายุรู้สึกว่าตนเองยังมีคุณค่า ไม่เหงา ไม่โดดเดี่ยว และส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ

3. จากผลการวิจัย พบว่า สื่อใหม่เข้ามามีบทบาทในการช่วยรวมกลุ่มให้กับแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ซึ่งทำหน้าที่เชื่อมความสัมพันธ์ภายในกลุ่มให้แน่นแฟ้น จนนำไปสู่การรวมกลุ่มทำกิจกรรมนันทนาการในชีวิตจริง และส่งผลให้ผู้สูงอายุมีคุณภาพชีวิตที่ดี ดังนั้น องค์กรที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ จึงควรส่งเสริมให้ผู้สูงอายุในแต่ละหมู่บ้านมีการรวมกลุ่ม หรือจัดตั้งชมรมต่าง ๆ ตามความสนใจของผู้สูงอายุ และให้ความรู้พร้อมกับส่งเสริมให้ผู้สูงอายุใช้สื่อใหม่ในการสานความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนในชมรม โดยเน้นให้ใช้สื่อใหม่ในการพูดคุยเรื่องที่มีความสนใจร่วมกัน และนัดกันไปทำกิจกรรมนันทนาการร่วมกัน ซึ่งจะทำให้ชีวิตหลังเกษียณของผู้สูงอายุไม่เหงา และนำไปสู่การมีชีวิตที่ดี

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในอนาคต

1. การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ศึกษาเฉพาะแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ดังนั้น งานวิจัยครั้งต่อไปจึงควรศึกษาผู้สูงอายุกลุ่มอื่น ๆ เพื่อศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่กับการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมและการรับรู้คุณภาพชีวิต ซึ่งอาจแตกต่างจากกลุ่มแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี

2. การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ศึกษาเฉพาะแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ตอนต้นที่มีอายุระหว่าง 55-75 ปี เท่านั้น ดังนั้น งานวิจัยครั้งต่อไปจึงควรศึกษาเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มผู้สูงอายุตอนต้นและตอนปลาย ซึ่งจะช่วยให้เข้าใจความแตกต่างระหว่างกลุ่มผู้สูงอายุตอนต้นและตอนปลาย ในประเด็นพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ กับการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมและการรับรู้คุณภาพชีวิต

3. การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ศึกษาเฉพาะการใช้สื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอล กับการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมและการรับรู้คุณภาพชีวิต ดังนั้น งานวิจัยครั้งต่อไปจึงควรศึกษาการใช้สื่อใหม่ของผู้สูงอายุกับกิจกรรมนันทนาการอื่น ๆ เช่น กิจกรรมประเพณีศิลปวัฒนธรรม การเดินทางไปท่องเที่ยว และงานอดิเรก เพื่อเปรียบเทียบผลที่ได้และนำผลนั้นมาปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ

4. การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ศึกษาเปรียบเทียบเฉพาะพฤติกรรมด้านการใช้เวลาจากสื่อใหม่กับการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคมของแฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี ดังนั้น งานวิจัยครั้งต่อไปควรมีการศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ด้านอื่น ๆ เช่น ประเภทของแอปพลิเคชันที่ใช้กับการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคม เพื่อเปรียบเทียบผลที่ได้และนำผลนั้นมาปรับใช้ให้เกิดประโยชน์กับผู้สูงอายุ

5. การวิจัยครั้งนี้ตัวแปรที่สำคัญของงาน คือ “การรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคม” ดังนั้น ในการวิจัยครั้งต่อไปจึงอาจนำไปเป็นตัวแปรจัดกระทำในการวิจัยเชิงทดลอง



บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กมลรัฐ อินทรทัศน์. (2557). *เอกสารประกอบการสอนระดับบัณฑิตศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาปรัชญา นิเทศศาสตร์และทฤษฎีการสื่อสาร*. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- กรมพลศึกษา. สถาบันพัฒนาบุคลากรการพลศึกษาและการกีฬา. (2557). *คู่มือผู้นำนันทนาการ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึกในพระบรมราชูปถัมภ์.
- กรมพลศึกษา. สำนักพัฒนาการพลศึกษา สุขภาพ และนันทนาการ. (2544). *เอกสารประกอบการเรียนการสอน เรื่องนันทนาการเบื้องต้น*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กรมสุขภาพจิต. กระทรวงสาธารณสุข. (2556). *เครื่องชี้วัดคุณภาพชีวิตขององค์การอนามัยโลก ชุดย่อ ฉบับภาษาไทย*. สืบค้น 5 สิงหาคม 2560, จาก <http://www.dmh.go.th/testwhoqol/>
- กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์. (2553). *แผนพัฒนาผู้สูงอายุแห่งชาติ ฉบับที่ ๒ (พ.ศ. ๒๕๔๕-๒๕๖๔) ฉบับปรับปรุง ครั้งที่ ๑ พ.ศ. ๒๕๕๒*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เทพเพื่อมนุษยสัมพันธ์.
- กาญจนา แก้วเทพ, และนิคม ชัยชุมพล. (2555). *คู่มือสื่อใหม่ศึกษา*. กรุงเทพฯ: โครงการเมธีวิจัยอาวุโส ฝ่ายวิชาการ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว. (2553). *โซเชียลมีเดีย*. สืบค้น 5 กันยายน 2560, จาก <http://www.slideshare.net/krunapon/socialmedia-5661152>
- กิริณา สมวาทสรณ์. (2559). *พฤติกรรมการสื่อสารกับการส่งต่อข้อมูลผ่านแอปพลิเคชันไลน์ของผู้สูงอายุ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต)*. กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- กุลวิชญ์ ดำแดงเดช. (2551). *การใช้สื่อเพื่อสร้างและธำรงรักษาอัตลักษณ์ของแฟนสโมสรฟุตบอลจังหวัดชลบุรี (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต)*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กุศล สุนทรธาดา. (2556, สิงหาคม-กันยายน). *สูงวัยกับไฮเทค. ประชากรและการพัฒนา*, 33(6), 6-7.
- โกศล มีคุณ. (2542). *การวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุในสังคมไทยด้านอาชีพ เศรษฐกิจ และกฎหมาย (รายงานผลการวิจัย)*. กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.

- จารุวรรณ นิธิไพบูลย์ สันหัด ทองรินทร์ และวิทยาธร ท่อแก้ว. (2559). การพัฒนารายการโทรทัศน์
สำหรับผู้สูงอายุ. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรม
ราชูปถัมภ์*, 10(2), 21-39
- จินดา ปิ่นบรรจง, และสุวรรณา แดงอ่อน. (2547). *การจัดกิจกรรมนันทนาการ*. กรุงเทพฯ:
โรงพิมพ์ประสานมิตร.
- ชัยวัฒน์ ปัญงพงษ์. (2526). “คุณภาพชีวิต” ประชากร. นครปฐม: ภาควิชาศึกษาศาสตร์
คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล.
- จิตินัน บุญภาพ คอมมอน. (2556). *บทบาทของสื่อใหม่ในการสร้างค่านิยมทางสังคมและอัตลักษณ์
ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร* (รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ:
มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ณัฐนันท์ สิริเจริญ. (2558). กรณีศึกษาการใช้สื่อใหม่ผ่านโซเชียลมีเดียในโทรศัพท์มือถือเพื่อ
ส่งเสริมคุณภาพชีวิตสำหรับผู้สูงอายุกับสมาชิกในครอบครัว ณ ประเทศนิวซีแลนด์.
*Veridian E-Journal, Slipakorn University, ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์
สังคมศาสตร์และศิลปะ*, 8(3), 96-117. สืบค้น 11 ตุลาคม 2560, จาก
https://www.researchgate.net/profile/Nattanun_Siricharoen2/publication/309779606
- ณัฐสุพงษ์ สุขโสด. (2548). *บทบาทของการสื่อสารกับกระบวนการสร้างและสืบทอดวัฒนธรรม
“แฟนบอล” ในสังคมไทย* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต). กรุงเทพฯ:
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ดวงเดือน พันธมนาวิน. (2540). *ความเชื่อและการปฏิบัติทางพุทธศาสนาของคนไทย: การปลูกฝัง
อบรมและคุณภาพชีวิต* (รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหาร
ศาสตร์.
- เทพประสิทธิ์ กุลธวัชวิชัย. (2551). *เอกสารคำสอนรายวิชา 3906303 การเป็นผู้นำนันทนาการ
[เอกสารอัดสำเนา]*. กรุงเทพฯ: สำนักวิทยาศาสตร์การกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนภูมิ เรื่องวิทยานุกูล. (2546). *ชุมชนเสมือนของกลุ่มวัฒนธรรมฟุตบอลในกระดานข่าว
อิเล็กทรอนิกส์* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นพมาศ แซ่เสี้ยว. (2550). *การปรับตัวทางจิตสังคมและลักษณะสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับคุณภาพ
ชีวิตของผู้ใหญ่วัยกลางคน* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ.

- นพวรรณ จงวัฒนา, เกื้อ วงศ์บุญสิน, วิพรรณ ประจวบเหมาะ รูปโฟโล, คาราวรรณ เขียมเพิ่มพูน, มยุรี นกยูงทอง, รุ่งรัตน์ โกววรรณะกุล, และทิมพร เขียมประกอบกิจ. (2542). *ข้อมูลผู้สูงอายุที่น่าสนใจ*. กรุงเทพฯ: วิทยาลัยประชากรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นริศรา พิงโพธิ์สถ, และฐาศุภร์ จันประเสริฐ. (2555). *การสังเคราะห์งานวิจัยที่ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางจิตและสังคมที่เกี่ยวข้องกับคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุในประเทศไทย* (รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- นันทิยา หุตานุวัตร. (2546). *การพัฒนาองค์กรชุมชน*. อุบลราชธานี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.
- นิพนธ์ คันทเสวี. (2525). *คุณภาพชีวิตสำหรับสังคมไทย*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- นิตา ชูโต. (2551). *การวิจัยเชิงคุณภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: พรินด์โพร.
- บรรลุ ศิริพานิช. (2542). *คู่มือผู้สูงอายุฉบับสมบูรณ์*. กรุงเทพฯ: หมอชาวบ้าน.
- บุญยมาศ สินธุประมา. (2539). *สังคมวิทยาความสูงอายุ*. เชียงใหม่: สมพรการพิมพ์.
- เบ็ญจา อ่อนท้วม. (2537). *สังคมวิทยาชนบท* (พิมพ์ครั้งที่ 1). เชียงใหม่: สมพรการพิมพ์.
- ประดิษฐ์ มัชฌิมา. (2522). *สังคมวิทยาชนบท*. โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ประนอม โอทกานนท์. (2554). *ชีวิตที่สุขสมบูรณ์ของผู้สูงอายุไทย หลักการ งานวิจัย และบทเรียนจากประสบการณ์* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: แอคทีฟ พรินท์.
- ปรีชา อูรินทร์พันธ์. (2531). *กลุ่มสังคม*. ในภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สังคมและวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พัฒน์ บุญรัตพันธุ์. (2549). *การสร้างพลังชุมชน โดยกระบวนการพัฒนาชุมชน* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: เลิฟและลิฟเพรส.
- พัทยา สายหู. (2526). *นโยบายสังคม: แนวความคิดและการศึกษาเฉพาะกรณี*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- พีรพัฒน์ ถวิลรัตน์. (2552). *ทุกข์ได้...ก็สุขได้*. สืบค้น 5 ตุลาคม 2560, จาก <http://pcounselor.blogspot.com/>
- พรเทพ มนต์วัชรินทร์. (2547). *การสำรวจคุณภาพชีวิตและความต้องการด้านการศึกษาเพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พระจิตะวงษ์ ลาเสน. (2548). *คุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุในชนบทไทย : กรณีศึกษาอำเภอแก่งศรีภูมิ จังหวัดชัยภูมิ*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต). กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

- ภมริน เขาวนจินดา. (2542). ลักษณะทางพุทธศาสนาที่เกี่ยวข้องกับคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศาสตรบัณฑิต). กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- วรรณภา กุมารจันทร์. (2543). คุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุในเขตภาคใต้ตอนบน (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศาสตรบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหิดล.
- วรุฒม์ โอนพรัตน์วิบูล. (2553). ปัจจัยการสื่อสารกับการก่อตัวและการธำรงรักษากลุ่มแฟนคลับ สโมสรฟุตบอลในไทยพรีเมียร์ลีก (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศาสตรบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิเชียร เกตุสิงห์. (2545). การใช้โปรแกรม SPSS for Windows และการแปลผลการวิเคราะห์ (พิมพ์ครั้งที่ 4). นนทบุรี: เจริญผล.
- วิภาวรรณ ลิขิตเลิศล้ำ. (2551). ความสามารถในการเผชิญปัญหาและฝ่าฟันอุปสรรค ปัจจัยสภาพแวดล้อม และปัจจัยลักษณะทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับคุณภาพชีวิตของสมาชิกชมรมผู้สูงอายุ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศาสตรบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิรัช วิรัชนิภาวรรณ. (2532). หลักการพัฒนาชุมชน: การพัฒนาชุมชนประยุกต์. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์
- วิลาวลัย รัตนา. (2552). พฤติกรรมการดูแลสุขภาพ และการสนับสนุนทางสังคมกับคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุชมรมผู้สูงอายุ โรงพยาบาลสุราษฎร์ธานี. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศาสตรบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วินัส วัลวัฒน์. (2550). ความสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะส่วนบุคคลและครอบครัวกับคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ จังหวัดสุราษฎร์ธานี. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศาสตรบัณฑิต). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมศาสตร์
- ศรีเมือง พลังฤทธิ์. (2547). การพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุโดยตนเอง ครอบครัว และชุมชน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศาสตรบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศักดิ์ภัทร์ เฉลิมพุดพิงศ์. (2556). การพัฒนาโปรแกรมการใช้เวลาว่างเพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ. (ปริญญาโทบริหารศาสตรบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศุภมณฑา สุกานันท์. (2557). การสื่อสาร อัตลักษณ์ และประสบการณ์การท่องเที่ยวของผู้สูงอายุไทย. (ปริญญาโทบริหารศาสตรบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ศุภศิลป์ กุลจิตต์เจือวงศ์. (2556). โทรศัพท์มือถืออัจฉริยะ ทศวรรษใหม่ของนวัตกรรมการสื่อสาร
แห่งอนาคต. *Veridian E-Journal*, 6(1), 132-142. สืบค้น 7 ตุลาคม 2560, จาก
<https://www.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/28348/24373>
- สนิท สมักรการ. (2538). *การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมกับการพัฒนาการของสังคม* (พิมพ์ครั้งที่
2). กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี เสด็จฯ ทรงเปิดการประชุมวิชาการนานาชาติ
“วัฒนธรรมการพักผ่อน-สมคูลชีวิต”. (2560, สิงหาคม). *จุฬาสัมพันธ์*, 60(16), 3.
- สราลี พุ่มกุมาร, วิรัตน์ สนธิจันทร์, และวัชชรีน ผดุงรัชดาภิจ. (2559). แฟน: สื่อกับการสร้างและ
ธำรงรักษาอัตลักษณ์แฟนบอลผู้สูงอายุของ สโมสรฟุตบอลชลบุรี. *วารสารวิชาการ
ศรีปทุม ชลบุรี*, 12(5) วาระพิเศษ, 1-11.
- สำนักงานพัฒนาการกีฬาและนันทนาการ. (2547). *เทคนิคการเป็นผู้นำนันทนาการ*. กรุงเทพฯ:
โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2557). *การสำรวจประชากรสูงอายุในประเทศไทย พ.ศ. 2557*.
กรุงเทพฯ: ผู้แต่ง.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2560). *การสำรวจประชากรสูงอายุในประเทศไทย พ.ศ. 2560*.
กรุงเทพฯ: ผู้แต่ง.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2560). *สรุปผลที่สำคัญการสำรวจการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและ
การสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2560*. สืบค้น 22 กุมภาพันธ์ 2561, จาก
[http://www.nso.go.th/sites/2014/DocLib13/ด้านICT/เทคโนโลยีในครัวเรือน/2560/
สรุปผลที่สำคัญ-%20ICTครัวเรือน.pdf](http://www.nso.go.th/sites/2014/DocLib13/ด้านICT/เทคโนโลยีในครัวเรือน/2560/สรุปผลที่สำคัญ-%20ICTครัวเรือน.pdf)
- สุธรรม นันทมงคลชัย และคณะ. (2551). *ผู้สูงอายุที่ประสบความสำเร็จ กรณีศึกษาจังหวัดระยอง*.
กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สุภางค์ จันทวานิช. (2553). *วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ*. กรุงเทพฯ: ด้านสุขภาพการพิมพ์.
- สุวัฒน์ มหัตนรินทร์กุล, วิวรรณ ตันติพิวัฒนสกุล, วนิตา พุ่มไพศาลชัย, กรองจิต วงศ์สุวรรณ,
และราณี พรหมานะจรัสกุล. (2541). เปรียบเทียบแบบวัดคุณภาพชีวิตขององค์การ
อนามัยโลก ชุด 100 ตัวชี้วัด และ 26 ตัวชี้วัด. *วารสารกรมสุขภาพจิต*, 5(3), 4-11.
- แสงเดือน มุสิกธรรมณี. (2544). *ความต้องการด้านกิจกรรมของผู้สูงอายุในจังหวัดสมุทรปราการ*.
(วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ.

- อมร นนทสุต. (2526). คุณภาพชีวิต. ใน *เอกสารประกอบการสัมมนาความต้องการการฟื้นฟูพื้นฐานขั้นต่ำกับการพัฒนาสังคมระยะยาว: บทบาทของผู้ว่าราชการจังหวัดในการพัฒนาคุณภาพประชากร* (น. 73). 22-23 กรกฎาคม 2526. โรงแรมแกรนด์พาเลซ พัทยา ชลบุรี.
- อัจฉรา นวจินดา. (2525). แนวคิดการศึกษาเครื่องชี้วัดคุณภาพชีวิต. *ประชากรศึกษา*, 10(2), 43.
- อัจฉรา วงศ์วัฒนามงคล. (2553). *ตัวแปรทางพฤติกรรมศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาต่อในระดับบัณฑิตศึกษา* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อุทุมพร จามรมาน. (2528). *คุณภาพชีวิตของคนกรุงเทพมหานคร* (รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อาคม ปฐมสีมากุล. (2551). *ปัจจัยที่มีผลต่อระดับคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ: กรณีศึกษาผู้สูงอายุในเขตเทศบาล ตำบลด่านช้าง จังหวัดสุพรรณบุรี*. (รายงานการศึกษาคณะศึกษาศาสตร์). ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- Brand Buffet. (2559). *เจาะลึกพฤติกรรมผู้บริโภคอินเทอร์เน็ตรุ่นใหม่ “อินเทอร์เน็ตคือชีวิต ตามติดทุกกระแส”*. สืบค้น 22 กุมภาพันธ์ 2561, จาก <https://www.brandbuffet.in.th/2016/04/new-internet-users-research-minteraction/positioning>.
- Positioning. (2552). *Localism จุดระเบิด “ชลบุรี เอฟซี”*. สืบค้น 1 สิงหาคม 2560, จาก <https://positioningmag.com/12078>

ภาษาอังกฤษ

- Berghorn, F. J., & Schafer, D. E. (1981). *The dynamics of aging: Original essays on the processes and experiences of growing old*. Westview Press.
- Cashmore, E. (2006). *Celebrity/culture*. New York: Routledge.
- Chung, S., & Park, S. J. (2008). Successful ageing among low-income older people in South Korea. *Journal of Ageing and Society*, 28(8), 1061-1074. Retrieved December 10, 2017, from <http://doi.org/10.1017/S0144686X08007393>
- Denham, M. J. (1991). *Care of the long-stay elderly patient* (2nd ed.). London: Chapman & Hall.
- Efficace, F., & Marrone, R. (2002). Spiritual issues and quality of life assessment in cancer care. *Journal of Death Studies*, 26(9), 743-756. Retrieved December 10, 2017, from <https://doi.org/10.1080/07481180290106526>

- Farquhar, M. (1995). Elderly people's definitions of quality of life. *Journal of Social Science and Medicine*, 41(10), 1439-1446. Retrieved December 10, 2017, from [https://doi.org/10.1016/0277-9536\(95\)00117-P](https://doi.org/10.1016/0277-9536(95)00117-P)
- Ferrans, C., & Powers, M. (1992). Psychometric assessment of the quality of life index. *Research in Nursing and Health*, 15(1), 29-38. Retrieved December 10, 2017, from <https://doi.org/10.1002/nur.4770150106>
- George, L. K., & Bearon, L. B. (1980). *Quality of life in older persons: Meaning and measurement*. New York: Human Sciences Press.
- Jang, S. N., Choi, Y. J., & Kim, D. H. (2009). Association of socioeconomic status with successful ageing: Differences in the components of successful ageing. *Journal of Biosocial Science*, (41)2, 207-219. Retrieved December 10, 2017, from <http://doi.org/10.1017/S0021932008003052>
- Jenkin, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Jett, K. (2008). Theories of aging. In P. Ebersole, P. et al. (Eds.), *Toward healthy aging*, (7th ed.) (n.p.).
- Jump, N. (1978). *Psychometric theory* (2nd ed.). New York: McGraw-Hill.
- Kinkema, K. M., & Harris, J. C. (1998). Media sport studies: Key research and emerging issues. *Media Sport*. New York: Routledge, 27-54.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge: MA: MIT press.
- Orem, D. E. (2001). *Nursing: Concepts of practice* (6th ed.). St. Louis: Mosby.
- Peace, S. M. (Ed.). (1990). *Researching social gerontology: Concepts, methods and issues*. London: Sage.
- Pruchno, R. A., Wilson-Genderson, M., Rose, M., & Cartwright, F. (2010). Successful aging: Early influences and contemporary characteristics. *The Gerontologist*, 50(6), 821-833. Retrieved December 10, 2017, from <https://doi.org/10.1093/geront/gnq041>
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of innovations* (5th ed.). New York: Free Press.
- Schalock, R. L., Bonham, G. S., & Verdugo, M. A. (2008). The conceptualization and measurement of quality of life: Implications for program planning and evaluation in the field of intellectual disabilities. *Evaluation and program planning*, 31(2), 181-190.

Retrieved December 10, 2017, from

<https://doi.org/10.1016/j.evalprogplan.2008.02.001>

Shirato, T. (2007). *Understanding sports culture*. London: Sage.

Siapera, E. (2012). *Understanding new media*. London: Sage.

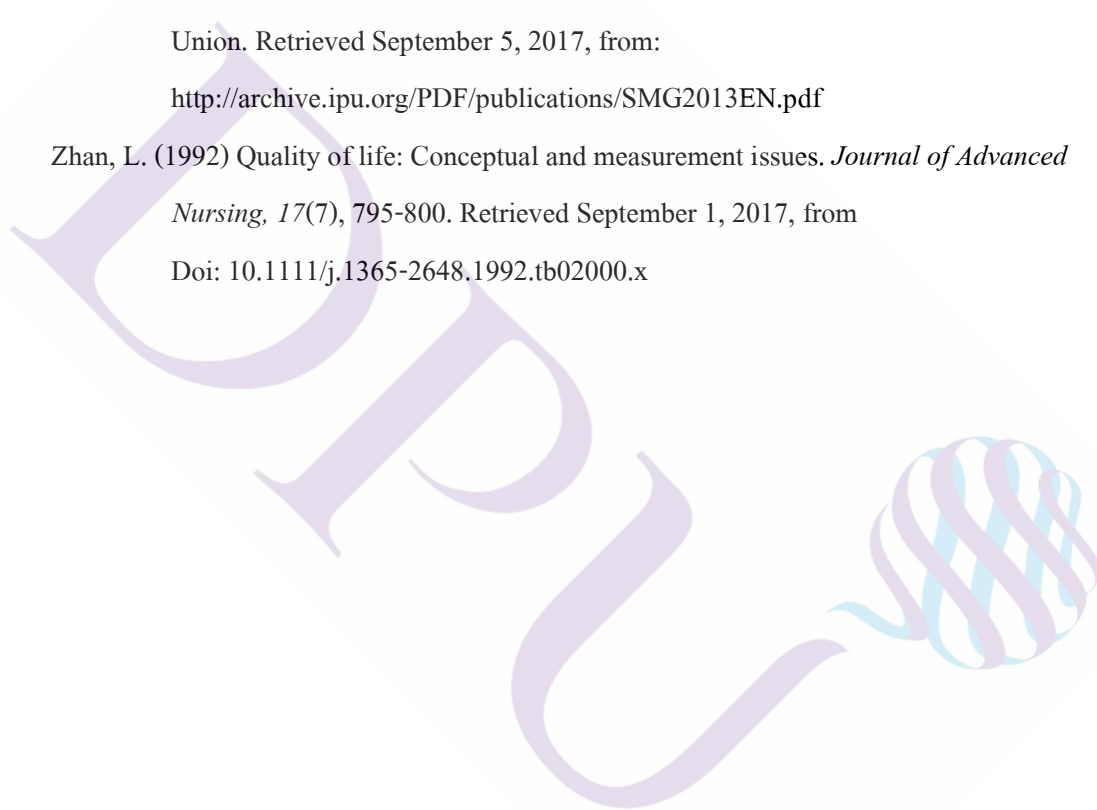
Williams, A., & Ylanne-McEwen, V. (2000). Elderly lifestyles in the 21st century: Doris and Sid's excellent adventure. *Journal of Communication*, 50(3), 4-8. Retrieved September 1, 2017, from <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2000.tb02849.x>

Williamson, A. (2013). *Social media guidelines for parliaments*. Geneva: Inter-Parliamentary Union. Retrieved September 5, 2017, from:

<http://archive.ipu.org/PDF/publications/SMG2013EN.pdf>

Zhan, L. (1992) Quality of life: Conceptual and measurement issues. *Journal of Advanced Nursing*, 17(7), 795-800. Retrieved September 1, 2017, from

Doi: 10.1111/j.1365-2648.1992.tb02000.x





ภาคผนวก



ภาคผนวก ก
แนวคำถาม

หมายเลขแบบสัมภาษณ์.....

แบบสัมภาษณ์

เรื่อง การใช้สื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลกับการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคม
และคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ: กรณีศึกษา แฟนบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์ชุดนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรนิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัย
ธุรกิจบัณฑิต เพื่อศึกษาเรื่อง “การใช้สื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลกับการรับรู้สถานะ
ความสัมพันธ์ทางสังคมและคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ: กรณีศึกษา แฟนบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี” จึงใคร่
ขอความอนุเคราะห์ท่านตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริง ซึ่งข้อมูลนี้จะถูกเก็บเป็นความลับ โดยผลที่
ได้นำไปใช้เพื่อศึกษาวิจัยเท่านั้น

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ให้ข้อมูล

1. ชื่อ-นามสกุล.....
2. เบอร์โทรศัพท์.....
3. เพศ.....
4. อายุ.....
5. การศึกษา.....
6. อาชีพของท่านในปัจจุบัน.....
7. รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของท่านในปัจจุบัน.....

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับการรับรู้คุณค่าของสื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลของ
แฟนบอลผู้สูงอายุสโมสรชลบุรี เอฟซี

1. สื่อใหม่เข้ามาเปลี่ยนแปลงการดำเนินชีวิตของท่านอย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. สื่อใหม่ทำให้เกิดแนวทางปฏิบัติร่วมกันระหว่างสมาชิกภายในกลุ่มของท่านบ้างหรือไม่ หากมีโปรดอธิบาย

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. ท่านใช้สื่อใหม่เพื่อวัตถุประสงค์อะไร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4. ท่านให้คุณค่ากับสื่อใหม่ในปัจจุบันอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5. สื่อใหม่เข้ามามีบทบาทในการส่งเสริมคุณภาพชีวิตของท่านอย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบพระคุณทุกท่านที่กรุณาตอบแบบสอบถาม



ภาคผนวก ข
แบบสอบถาม

แบบสอบถาม

เรื่อง การใช้สื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลกับการรับรู้สภาวะความสัมพันธ์ทางสังคม
และคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ: กรณีศึกษา แฟนบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี

คำชี้แจง

แบบสอบถามชุดนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรนิเทศศาสตรคดีบัณฑิต มหาวิทยาลัย
ธุรกิจบัณฑิต เพื่อศึกษาเรื่อง “การใช้สื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลกับการรับรู้สภาวะ
ความสัมพันธ์ทางสังคมและคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ: กรณีศึกษา แฟนบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี” จึงใคร่
ขอความอนุเคราะห์ท่านตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริง ซึ่งข้อมูลนี้จะถูกเก็บเป็นความลับ โดยผลที่
ได้จะนำไปใช้เพื่อศึกษาวิจัยเท่านั้น ผู้วิจัยขอขอบพระคุณทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการตอบ
แบบสอบถามเป็นอย่างดีมา ณ โอกาสนี้ด้วย โดยแบบสอบถามนี้แบ่งออกเป็น 5 ตอน คือ

ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัว

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับการรับรู้คุณลักษณะและประโยชน์ของสื่อใหม่

ตอนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับการรับรู้สภาวะความสัมพันธ์ทางสังคม

ตอนที่ 5 แบบสอบถามเกี่ยวกับคุณภาพชีวิต

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม

โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงหน้าข้อความที่ตรงกับข้อเท็จจริงของท่าน

1. เพศ

1. ชาย

2. หญิง

2. อายุปี

3. การศึกษา

1. ระดับประถมศึกษา

2. ระดับมัธยมศึกษา / ปวช.

3. ระดับอนุปริญญา / ปวส.

4. ระดับปริญญาตรี

5. สูงกว่าระดับปริญญาตรี

6. อื่นๆ (โปรดระบุ).....

4. อาชีพของท่านในปัจจุบัน

1. ข้าราชการ

2. ข้าราชการเกษียณ

3. รัฐวิสาหกิจ

4. รับจ้าง

5. เกษตรกร

6. เจ้าของธุรกิจ/ประกอบธุรกิจส่วนตัว

7. พนักงานบริษัท / ห้างร้าน

8. อื่นๆ (โปรดระบุ).....

5. รายได้เฉลี่ยต่อเดือนของท่านในปัจจุบัน

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> 1. ไม่มีรายได้ | <input type="checkbox"/> 2. ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 1,000 บาท |
| <input type="checkbox"/> 3. 1,001 – 10,000 บาท | <input type="checkbox"/> 4. 10,001 – 20,000 บาท |
| <input type="checkbox"/> 5. 20,001 – 30,000 บาท | <input type="checkbox"/> 6. 30,001 – 40,000 บาท |
| <input type="checkbox"/> 7. 40,001 – 50,000 บาท | <input type="checkbox"/> 8. มากกว่า 50,000 บาท |

6. สถานะทางการเงินของท่านในแต่ละเดือนเป็นอย่างไร

1. ไม่พอใช้ 2. มีพอใช้ ไม่มีเงินเหลือเก็บ 3. มีเงินใช้จ่ายและมีเงินเหลือเก็บ

7. สถานภาพสมรส

1. โสด 2. คู่อยู่ด้วยกัน 3. คู่แยกกันอยู่ 4. หม้าย / หย่า

8. ปัจจุบันท่านอาศัยอยู่กับใคร

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> 1. อยู่ตามลำพัง | <input type="checkbox"/> 2. อยู่กับคู่สมรส |
| <input type="checkbox"/> 3. อยู่กับคู่สมรสและบุตร / หลาน | <input type="checkbox"/> 4. อยู่กับบุตรหลานหรือญาติ |
| <input type="checkbox"/> 5. อยู่กับคนอื่นที่ไม่ใช่ญาติ | <input type="checkbox"/> 6. อื่นๆ (โปรดระบุ)..... |

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่

โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคำตอบที่ตรงตามความเป็นจริงที่เป็นคำตอบของท่าน

9. ท่านใช้แอปพลิเคชันใดเป็นประจำในการค้นหาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเรื่องของฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- | | | |
|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> 1. เฟซบุ๊ก (Facebook) | <input type="checkbox"/> 2. ไลน์ (Line) | <input type="checkbox"/> 3. เว็บไซต์ (Website) |
| <input type="checkbox"/> 4. อินสตาแกรม (Instagram) | <input type="checkbox"/> 5. ทวิตเตอร์ (Twitter) | <input type="checkbox"/> 6. ยูทูป (YouTube) |

10. ท่านใช้แอปพลิเคชันใดเป็นประจำในการสนทนาแลกเปลี่ยนประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับเรื่องของฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- | | | |
|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> 1. เฟซบุ๊ก (Facebook) | <input type="checkbox"/> 2. ไลน์ (Line) | <input type="checkbox"/> 3. เว็บไซต์ (Website) |
| <input type="checkbox"/> 4. อินสตาแกรม (Instagram) | <input type="checkbox"/> 5. ทวิตเตอร์ (Twitter) | <input type="checkbox"/> 6. ยูทูป (YouTube) |

11. ท่านใช้แอปพลิเคชันใดเป็นประจำในการเปิดรับชมการแข่งขันฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- | | | |
|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> 1. เฟซบุ๊ก (Facebook) | <input type="checkbox"/> 2. ไลน์ (Line) | <input type="checkbox"/> 3. เว็บไซต์ (Website) |
| <input type="checkbox"/> 4. อินสตาแกรม (Instagram) | <input type="checkbox"/> 5. ทวิตเตอร์ (Twitter) | <input type="checkbox"/> 6. ยูทูป (YouTube) |

12. ท่านใช้แอปพลิเคชันในการค้นหาข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเรื่องของฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี เฉลี่ยกี่ชั่วโมงต่อวัน
1. น้อยกว่า 1 ชั่วโมง 2. 1-2 ชั่วโมง 3. 2-3 ชั่วโมง 4. 3 ชั่วโมงขึ้นไป
13. ท่านใช้แอปพลิเคชันในการสนทนาแลกเปลี่ยนประเด็นต่าง ๆ เกี่ยวกับเรื่องของฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี เฉลี่ยกี่ชั่วโมงต่อวัน
1. น้อยกว่า 1 ชั่วโมง 2. 1-2 ชั่วโมง 3. 2-3 ชั่วโมง 4. 3 ชั่วโมงขึ้นไป
14. ท่านใช้แอปพลิเคชันในการเปิดรับชมการแข่งขันฟุตบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี เฉลี่ยกี่ชั่วโมงต่อวัน
1. น้อยกว่า 1 ชั่วโมง 2. 1-2 ชั่วโมง 3. 2-3 ชั่วโมง 4. 3 ชั่วโมงขึ้นไป
15. ท่านใช้แอปพลิเคชันต่าง ๆ ผ่านอุปกรณ์ใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> 1. คอมพิวเตอร์ (Computer) | <input type="checkbox"/> 2. โน้ตบุ๊ก (Notebook) |
| <input type="checkbox"/> 3. แท็บเล็ต (Tablet) | <input type="checkbox"/> 4. โทรศัพท์สมาร์ทโฟน (Smartphone) |
16. ท่านใช้แอปพลิเคชันต่าง ๆ ในช่วงเวลาใด
- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> 1. 00.01 น. - 06.00 น. | <input type="checkbox"/> 2. 06.01 น. - 12.00 น. |
| <input type="checkbox"/> 3. 12.01 น. - 18.00 น. | <input type="checkbox"/> 4. 18.01 น. - 24.00 น. |
17. ท่านใช้แอปพลิเคชันในการนัดกลุ่มเพื่อนแฟนบอลไปทำกิจกรรมใดร่วมกันบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> 1. เชียร์ฟุตบอล | <input type="checkbox"/> 2. งานพบปะสังสรรค์ |
| <input type="checkbox"/> 3. งานบุญ งานประเพณี งานของกลุ่มเพื่อน | <input type="checkbox"/> 4. กิจกรรมการออกกำลังกาย |
| <input type="checkbox"/> 5. การแข่งขันกีฬา เช่น ฟุตบอล | <input type="checkbox"/> 6. กิจกรรมการท่องเที่ยว |
| <input type="checkbox"/> 7. กิจกรรมงานอดิเรก | <input type="checkbox"/> 8. อื่นๆ (โปรดระบุ)..... |

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับการรับรู้คุณลักษณะและประโยชน์ของสื่อใหม่

โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคำตอบที่ตรงตามความเป็นจริงที่เป็นคำตอบของท่าน

5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

ท่านเห็นว่า (เฟซบุ๊ก, ไลน์, เว็บไซต์, อินสตาแกรม, ยูทูป, ทวิตเตอร์)	มากที่สุด ← → น้อยที่สุด				
	5	4	3	2	1
1. เป็นพื้นที่ให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับฟุตบอลได้อย่างรวดเร็ว					
2. เป็นพื้นที่ให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับฟุตบอลได้อย่างถูกต้องแม่นยำ					
3. ทำให้เกิดการติดต่อสื่อสารโต้ตอบกันแบบรวดเร็ว					
4. ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ					
5. เป็นพื้นที่การสื่อสารที่ใกล้ชิดระหว่างแฟนบอลกับสโมสร					
6. เป็นพื้นที่การสื่อสารที่ใกล้ชิดระหว่างแฟนบอลด้วยกันเอง					
7. เป็นพื้นที่ที่ทำให้แฟนบอลเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้อย่างเท่าเทียมกัน					
8. เป็นพื้นที่ของการใช้เวลาว่างอย่างสร้างสรรค์ของกลุ่มแฟนบอล					
9. มีบทบาทในการช่วยผ่อนคลายความเครียดให้กับกลุ่มแฟนบอล					
10. มีบทบาทในการสร้างความปรองดองกันในกลุ่มแฟนบอล					
11. มีบทบาทในการเติมเต็ม ช่วยให้เกิดความเพลิดเพลินในชีวิตของกลุ่มแฟนบอล					

ตอนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคม

โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคำตอบที่ตรงตามความเป็นจริงที่เป็นคำตอบของท่าน
 5 = เห็นด้วยมากที่สุด 4 = เห็นด้วยมาก 3 = ไม่แน่ใจ 2 = เห็นด้วยน้อย 1 = เห็นด้วยน้อยที่สุด

จากการที่ท่านสื่อสารผ่านเฟซบุ๊ก, ไลน์, เว็บไซต์, อินสตาแกรม, ยูทูป, ทวิตเตอร์	เห็นด้วยมากที่สุด ← → เห็นด้วยน้อยที่สุด				
	5	4	3	2	1
1. ทำให้ท่านรู้สึกผูกพันกับกลุ่มเพื่อนแฟนบอลที่ท่านติดต่อสื่อสาร					
2. ทำให้ท่านรู้สึกไว้วางใจในการสื่อสารทุกเรื่องกับกลุ่มเพื่อนแฟนบอล					
3. ทำให้ท่านมีกลุ่มเพื่อนแฟนบอลเพิ่มมากขึ้น					
4. ทำให้เพื่อนแฟนบอลในเฟซบุ๊ก, ไลน์, เว็บไซต์, อินสตาแกรม, ยูทูป, ทวิตเตอร์ กับเพื่อนในชีวิตจริงเป็นกลุ่มเดียวกัน					
5. ทำให้ท่านรู้สึกว่าตนเองมีส่วนร่วมทางสังคมกับกลุ่มเพื่อนแฟนบอล					
6. ทำให้ท่านรู้สึกมีความสุข รู้สึกมีคุณค่าทางจิตใจ					
7. ทำให้รู้สึกว่าสื่อใหม่เป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินชีวิตประจำวันของท่าน					

ตอนที่ 5 แบบสอบถามเกี่ยวกับคุณภาพชีวิต

โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคำตอบที่ตรงตามความเป็นจริงที่เป็นคำตอบของท่าน

5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = เล็กน้อย 1 = ไม่เลย

คำถาม	ระดับความรู้สึก				
	มากที่สุด	←————→			น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. ท่านพอใจกับสุขภาพของท่านในตอนนี้เพียงใด					
2. การเจ็บปวดตามร่างกาย เช่น ปวดหัว ปวดท้อง ปวดตามตัว ทำให้ท่านไม่สามารถทำในสิ่งที่ต้องการมากนักเพียงใด					
3. ท่านมีกำลังเพียงพอที่จะทำสิ่งต่าง ๆ ในแต่ละวันใหม่ (ทั้งเรื่องงาน หรือการดำเนินชีวิตประจำวัน)					
4. ท่านพอใจกับการนอนหลับของท่านมากนักเพียงใด					
5. ท่านรู้สึกพึงพอใจในชีวิต (เช่น มีความสุข ความสงบ มีความหวัง) มากน้อยเพียงใด					
6. ท่านมีสมาธิในการทำงานต่าง ๆ ดีเพียงใด					
7. ท่านรู้สึกพอใจในตนเองมากน้อยแค่ไหน					
8. ท่านยอมรับรูปร่างหน้าตาของตัวเองได้ไหม					
9. ท่านมีความรู้สึกไม่ดี เช่น รู้สึกเหงา เศร้า หดหู่ ลึ้นหวัง วิตกกังวล บ่อยแค่ไหน					
10. ท่านมีความรู้สึกพอใจมากน้อยแค่ไหนที่สามารถทำอะไร ๆ ผ่านไปได้ในแต่ละวัน					
11. ท่านจำเป็นต้องไปรับการรักษาพยาบาลมากน้อยเพียงใด เพื่อที่จะทำงานหรือมีชีวิตอยู่ไปได้ในแต่ละวัน					
12. ท่านพอใจกับความสามารถในการทำงานได้อย่างที่เคยทำ มากน้อยเพียงใด					
13. ท่านพอใจต่อการผูกมิตรหรือเข้ากับคนอื่นอย่างที่ผ่านมา มากน้อยเพียงใด					
14. ท่านพอใจกับการช่วยเหลือที่เคยได้รับจากเพื่อน ๆ ไหม					
15. ท่านรู้สึกว่าชีวิตมีความมั่นคงปลอดภัยดีไหมในแต่ละวัน					

คำถาม	ระดับความรู้สึก				
	มากที่สุด	←————→			น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
16. ท่านพอใจกับสภาพบ้านเรือนที่อยู่ตอนนี้มากน้อยเพียงใด					
17. ท่านมีเงินพอใช้จ่ายตามความจำเป็นมากน้อยเพียงใด					
18. ท่านพอใจที่จะสามารถไปใช้บริการสาธารณสุขได้ตามความจำเป็นเพียงใด					
19. ท่านได้รู้เรื่องข่าวสารที่จำเป็นในแต่ละวันมากน้อยเพียงใด					
20. ท่านมีโอกาสได้พักผ่อนคลายเครียดมากน้อยเพียงใด					
21. สภาพแวดล้อมดีต่อสุขภาพของท่านมากน้อยเพียงใด					
22. ท่านพอใจกับการเดินทางไปไหนมาไหนของท่าน (หมายถึงการคมนาคม) มากน้อยเพียงใด					
23. ท่านรู้สึกว่าคุณภาพชีวิตของท่านมีความหมายมากน้อยเพียงใด					
24. ท่านสามารถไปไหนมาไหนด้วยตนเองได้ดีเพียงใด					
25. ท่านพอใจในชีวิตทางเพศของท่านแค่ไหน (ชีวิตทางเพศ หมายถึง เมื่อเกิดความรู้สึกทางเพศขึ้นแล้วท่านมีวิธีการทำให้ผ่อนคลายลงได้ รวมถึงการช่วยตนเองหรือการมีเพศสัมพันธ์)					
26. ท่านคิดว่าท่านมีคุณภาพชีวิต (ชีวิตความเป็นอยู่) อยู่ในระดับใด					

ขอขอบพระคุณทุกท่านที่กรุณาตอบแบบสอบถาม

ภาคผนวก ค

ค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม (IOC)



แบบสอบถาม

เรื่อง การใช้สื่อใหม่เพื่อนันทนาการด้านกีฬาฟุตบอลกับการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคม
และคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ: กรณีศึกษาแฟนบอลสโมสรชลบุรี เอฟซี

1. แบบสอบถามเกี่ยวกับการรับรู้คุณลักษณะและประโยชน์ของสื่อใหม่

ท่านเห็นว่า (เฟซบุ๊ก, ไลน์, เว็บไซต์, อินสตาแกรม, ยูทูป, ทวิตเตอร์)	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			รวม	IOC
	1	2	3		
1. เป็นพื้นที่ให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับฟุตบอลได้อย่างรวดเร็ว	+1	+1	+1	3	1
2. เป็นพื้นที่ให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับฟุตบอลได้อย่างถูกต้องแม่นยำ	+1	+1	+1	3	1
3. ทำให้เกิดการติดต่อสื่อสารโต้ตอบกันแบบรวดเร็ว	+1	+1	+1	3	1
4. ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ	+1	+1	+1	3	1
5. เป็นพื้นที่การสื่อสารที่ใกล้ชิดระหว่างแฟนบอลกับสโมสร	+1	+1	+1	3	1
6. เป็นพื้นที่การสื่อสารที่ใกล้ชิดระหว่างแฟนบอลด้วยกันเอง	+1	+1	+1	3	1
7. เป็นพื้นที่ที่ทำให้แฟนบอลเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้อย่างเท่าเทียมกัน	+1	+1	+1	3	1
8. เป็นพื้นที่ของการใช้เวลาว่างอย่างสร้างสรรค์ของกลุ่มแฟนบอล	+1	+1	+1	3	1
9. มีบทบาทในการช่วยผ่อนคลายความเครียดให้กับกลุ่มแฟนบอล	+1	+1	0	2	0.7
10. มีบทบาทในการสร้างความปรองดองกันในกลุ่มแฟนบอล	+1	+1	0	2	0.7
11. มีบทบาทในการเติมเต็ม ช่วยให้เกิดความเพลิดเพลินในชีวิตของ กลุ่มแฟนบอล	+1	+1	0	2	0.7

2. แบบสอบถามเกี่ยวกับการรับรู้สถานะความสัมพันธ์ทางสังคม

จากการที่ท่านสื่อสารผ่านเฟซบุ๊ก, ไลน์, เว็บไซต์, อินสตาแกรม, ยูทูป, ทวิตเตอร์	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ			รวม	IOC
	ชาย				
	1	2	3		
1. ทำให้ท่านรู้สึกผูกพันกับกลุ่มเพื่อนแฟนบอลที่ท่านติดต่อสื่อสาร	+1	+1	+1	3	1
2. ทำให้ท่านรู้สึกสะดวกใจและไว้วางใจในการสื่อสารทุกเรื่องกับกลุ่มเพื่อนแฟนบอล	+1	+1	0	2	0.7
3. ทำให้ท่านมีกลุ่มเพื่อนแฟนบอลเพิ่มมากขึ้น	+1	+1	+1	3	1
4. ทำให้เพื่อนแฟนบอลในเฟซบุ๊ก, ไลน์, เว็บไซต์, อินสตาแกรม, ยูทูป, ทวิตเตอร์ กับเพื่อนในชีวิตจริงเป็นกลุ่มเดียวกัน	+1	+1	+1	3	1
5. ทำให้ท่านรู้สึกว่าตนเองมีส่วนร่วมทางสังคมกับกลุ่มเพื่อนแฟนบอล	+1	+1	+1	3	1
6. ทำให้ท่านรู้สึกมีความสุข รู้สึกมีคุณค่าทางจิตใจ	+1	+1	+1	3	1
7. ทำให้รู้สึกว่สื่อใหม่เป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินชีวิตประจำวันของท่าน	+1	0	+1	2	0.7

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล

นางสาวสรลณี พุ่มกุมาร

ประวัติการศึกษา

นิเทศศาสตรบัณฑิต (การประชาสัมพันธ์)
มหาวิทยาลัยบูรพา (เกียรตินิยมอันดับ 1 เหรียญทอง)
พ.ศ. 2552
นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต (สื่อสารการตลาด)
มหาวิทยาลัยบูรพา พ.ศ. 2555

ตำแหน่งและสถานที่ทำงานปัจจุบัน

อาจารย์ประจำ คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา
สาขาวิชาสื่อสารมวลชนทางกีฬา
มหาวิทยาลัยบูรพา

