

## บทความวิจัย

## การพัฒนาการละเล่นพื้นบ้านไทย “จิกเส้น” สู่กีฬานันทนาการสำหรับเยาวชน

Received: 5 January 2024

Revised: 24 April 2024

Accepted: 26 April 2024

เตชภณ ทองเต็ม วท.ด.<sup>1\*</sup>เมธาวุฒิ พงษ์ธนู วท.ม.<sup>2</sup>ชนิษฐา ฉิมพาลี วท.ม.<sup>2</sup>ธรรณูพร เพ็งสีแสง วท.ม.<sup>2</sup>จิรนนท์ แก้วมา ค.ด.<sup>3</sup>

## บทคัดย่อ

**บทนำ:** กีฬานันทนาการมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อเยาวชน เพราะช่วยพัฒนาทั้งร่างกาย จิตใจ และทักษะทางสังคม นอกจากนี้ยังช่วยสร้างนิสัยการใช้เวลาว่างอย่างสร้างสรรค์ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนในวัยเดียวกัน

**วัตถุประสงค์การวิจัย:** เพื่อออกแบบและพัฒนากีฬานันทนาการจิกเส้นสำหรับเยาวชน อายุระหว่าง 15-24 ปี

**ระเบียบวิธีวิจัย:** การวิจัยนี้ใช้รูปแบบการวิจัยและพัฒนา (R&D) ในการดำเนินการวิจัย มีขั้นตอนการดำเนินงาน 2 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนา โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นเยาวชนสุขภาพดีอายุระหว่าง 15-24 ปี จำนวน 50 คน ประเมินความเป็นไปได้และความตรงเชิงเนื้อหาของกีฬานันทนาการจิกเส้น โดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาและพลศึกษา จำนวน 9 ท่าน และ 2) ขั้นตอนการประเมินความพึงพอใจของผู้เล่นและผู้ชมที่มีต่อกีฬานันทนาการจิกเส้นที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักกีฬาและผู้ชมการแข่งขันกีฬานันทนาการจิกเส้น จำนวน 40 คน วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เครื่องมือวิจัย คือ ต้นแบบกีฬานันทนาการจิกเส้นสำหรับเยาวชน อายุระหว่าง 15-24 ปี และแบบประเมินความพึงพอใจ วิเคราะห์โดยใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

**ผลการวิจัย:** 1) ได้ต้นแบบกีฬานันทนาการจิกเส้นสำหรับเยาวชนอายุระหว่าง 15-24 ปี โดยเป็นกีฬานันทนาการประเภททีม สามารถเล่นในอาคารและกลางแจ้งได้ด้วยมาตรฐานการเล่นเดียวกัน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.91 และ 2) ผู้เล่นและผู้ชมกีฬานันทนาการจิกเส้น มีความพึงพอใจต่อกีฬานันทนาการจิกเส้นอยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนนความพึงพอใจโดยรวม เท่ากับ  $4.65 \pm 0.52$  คะแนน

**สรุปผล:** กีฬานันทนาการจิกเส้นสามารถนำไปใช้ส่งเสริมวิถีชีวิตที่เอื้อต่อการมีสุขภาวะที่ดีของเยาวชนได้ พร้อมทั้งช่วยอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมให้ดำรงอยู่ในประเทศไทยได้อย่างยั่งยืน

**ข้อเสนอแนะ:** เพื่อพัฒนาสุขภาพเยาวชนไทยผ่านกีฬานันทนาการจิกเส้น ควรส่งเสริมการเผยแพร่และบูรณาการเข้าสู่ระบบการศึกษา พร้อมทั้งจัดการแข่งขันเพื่อสร้างแรงจูงใจ ซึ่งจะช่วยให้กีฬานันทนาการประเภทนี้เป็นเครื่องมือสำหรับพัฒนาสุขภาพเยาวชนไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืนต่อไป

**คำสำคัญ :** กีฬานันทนาการ การละเล่นพื้นบ้านไทย กีฬาพื้นบ้าน นันทนาการ เวลาว่าง

<sup>1</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

\* Corresponding author: E-mail: spsc\_network@hotmail.com

<sup>2</sup> อาจารย์ สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

<sup>3</sup> อาจารย์ วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

## The development of the Thai folk game "Jik Sen" into a recreational sport for youth

Received: 5 January 2024

Revised: 24 April 2024

Accepted: 26 April 2024

Tachapon Tongterm D.Sc.<sup>1</sup>Metawut Pongthanu M.Sc.<sup>2</sup>Khanittha Chimphali M.Sc.<sup>2</sup>Thanyaporn Pengseesang M.Sc.<sup>2</sup>Jeeranan Kaewma Ph.D.<sup>3</sup>

**Introduction:** Recreational sports play a crucial role for youth, as they contribute to the development of physical, mental, and social skills. Moreover, they foster creative use of leisure time and help build relationships among peers.

**Research objectives:** To design and develop the recreational sport "Jik Sen" for youth aged 15-24 years.

**Research methodology:** This study employs a research and development (R&D) approach, consisting of two phases: 1) The design and development phase, where the sample includes 50 healthy youth aged 15-24 years. The feasibility and content validity of the recreational sport "Jik Sen" are assessed by 9 experts in sports science and physical education. 2) The satisfaction evaluation phase, where the satisfaction of players and spectators with the developed "Jik Sen" recreational sport is assessed. The sample includes 40 athletes and spectators. Data were analyzed using mean, percentage, and standard deviation. The research tools include the prototype of the "Jik Sen" recreational sport for youth aged 15-24 years and a satisfaction survey, analyzed using percentage, mean, and standard deviation.

**Results:** 1) The prototype of the "Jik Sen" recreational sport for youth aged 15-24 years was developed as a team-based recreational sport that can be played both indoors and outdoors with the same standards. It has an Index of Item-Objective Congruence (IOC) of 0.91. 2) Players and spectators expressed a high level of satisfaction with the "Jik Sen" recreational sport, with an overall satisfaction score averaging  $4.65 \pm 0.52$ .

**Conclusion:** The "Jik Sen" recreational sport can promote a healthy lifestyle among youth and help preserve cultural heritage sustainably in Thailand.

**Implications:** To enhance the health of Thai youth through the "Jik Sen" recreational sport, it is recommended to promote its dissemination and integration into the education system, as well as to organize competitions to motivate participation. This will help make this recreational sport an effective and sustainable tool for improving the health of Thai youth.

**Keywords:** Recreational Sport, Thai folk games, Folk sports, Recreation, Leisure Time

<sup>1</sup> Assistant Professor, Department of Sports Science, Faculty of Liberal Arts and Science, Sisaket Rajabhat University

\* Corresponding author: E-mail: spsc\_network@hotmail.com

<sup>2</sup> Lecturer, Department of Sports Science, Faculty of Liberal Arts and Science, Sisaket Rajabhat University

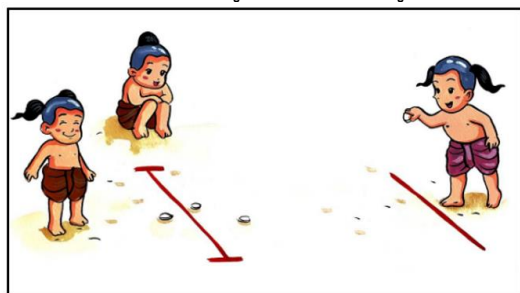
<sup>3</sup> Lecturer, College of Innovation and Management, Songkhla Rajabhat University

## บทนำ

เด็กและเยาวชนมีบทบาทสำคัญในสังคมในฐานะสถาปนิกแห่งอนาคต<sup>(1)</sup> ดังนั้นการลงทุนด้านการศึกษา สุขภาพ และการเสริมสร้างศักยภาพของเด็กและเยาวชนจึงถือเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นสำหรับทุก ๆ ประเทศ ซึ่งในบริบทของประเทศไทยพบว่า ปัจจุบันมีอัตราการเกิดที่ลดน้อยลงเป็นอย่างมาก<sup>(2)</sup> อีกทั้งด้วยความเจริญก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว เทคโนโลยีเหล่านี้ต่างได้เข้ามามีบทบาทและมีความสำคัญต่อวิถีชีวิตประจำวันของเด็กยุคใหม่มากขึ้นเรื่อย ๆ อินเทอร์เน็ตและสมาร์ทโฟนจึงได้กลายเป็นเครื่องมือสำคัญและจำเป็นสำหรับเด็กและเยาวชนในยุคปัจจุบันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ อย่างไรก็ตามแม้เทคโนโลยีเหล่านี้จะช่วยส่งเสริมพัฒนาการการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี<sup>(3)</sup> และเพิ่มความสะดวกสบายในการดำเนินชีวิตประจำวัน แต่เนื้อหาของสื่อในโลกออนไลน์นั้นล้วนมีทั้งข้อมูลที่ประโยชน์และเป็นโทษต่อเด็กและเยาวชน ซึ่งอาจจะก่อให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ตามมาได้ เช่น การถูกล่อลวง อาชญากรรมทางเทคโนโลยี และอาจส่งผลกระทบต่อสุขภาพอีกด้วย<sup>(4)</sup> ดังนั้นหากเด็กและเยาวชนไทยขาดความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient: DQ) ที่มากเพียงพอที่จะจัดการกับปัญหาที่ประสบได้ ย่อมนำไปสู่การเลือกในมิติต่าง ๆ ที่ไม่พึงปรารถนาก็เป็นได้ ซึ่งในระหว่างปี พ.ศ. 2563-2565 ถือเป็นช่วงปีที่ท้าทายสำหรับการพัฒนาเด็กและเยาวชนไทยเป็นอย่างมาก กล่าวคือ ในช่วงวิกฤตโรคระบาดโควิด-19 ที่ผ่านมามีเด็กและเยาวชนไทยได้หายไปจากระบบห้องเรียน โรงเรียน และสนามเด็กเล่น โดยเด็กและเยาวชนได้ถูกผลักให้เข้าสู่โลกออนไลน์อย่างไม่ทันตั้งตัว อีกทั้งวิกฤตการณ์เมืองไทยก็เป็นอีกเหตุที่ทำให้เด็กและเยาวชนไทยจำนวนมากถูกขังมาในตรึงแห่งในสนามความคิด พร้อมกับข้อเสนอด้านการเมืองต่าง ๆ<sup>(5)</sup> ซึ่งจากการรายงานสุขภาพคนไทยในปี 2566 พบว่า มีเด็กและเยาวชนไทยเพียงร้อยละ 16.1 เท่านั้นที่มีกิจกรรมทางกายที่เพียงพอ<sup>(6)</sup> โดยรายงานระดับประเทศฉบับนี้ยังได้พยากรณ์อีกว่า กลุ่มเป้าหมายประชากรที่เสี่ยงต่อการมีกิจกรรมทางกายที่ไม่เพียงพอในอนาคตของไทยจะยังคงเป็นกลุ่มเด็กและเยาวชนอีกด้วย

การเล่น (Plays) กับเด็กเป็นของคู่กันมาเนิ่นนาน อีกทั้งการเล่นยังแสดงถึงเอกลักษณ์ของชนชาติหรือท้องถิ่นนั้น ๆ ได้เป็นอย่างดี โดยการเล่นนอกจากจะก่อให้เกิดความสนุกสนานกับเด็กแล้ว ยังสามารถช่วยส่งเสริมพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ สังคม และสติปัญญาของเด็กได้อีกด้วย<sup>(7)</sup> โดยการละเล่นพื้นบ้านของไทย (Thai folk games) ถือเป็นกิจกรรมนันทนาการรูปแบบหนึ่งที่ได้สืบทอดกันมาตั้งแต่อดีตจวบจนกระทั่งปัจจุบัน ซึ่งรูปแบบการละเล่นพื้นบ้านมักจะเป็นการเล่นที่เรียบง่ายและใช้อุปกรณ์ประกอบการเล่นน้อย มีทั้งการละเล่นพื้นบ้านสำหรับเด็กและการเล่นพื้นบ้านสำหรับผู้ใหญ่ ซึ่งนอกจากวัตถุประสงค์ของการเล่นเพื่อให้เกิดความบันเทิง ความสนุกสนานแล้ว การละเล่นพื้นบ้านไทยยังช่วยส่งเสริมการออกกำลังกาย การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และยังแสดงถึงวัฒนธรรมของวัฒนธรรมไทยอีกด้วย<sup>(8)</sup> โดยการละเล่นพื้นบ้านบางประเภทได้สูญหายไปเนื่องจากขาดการสืบทอด และการละเล่นพื้นบ้านบางประเภทได้รับการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง<sup>(9)</sup> ซึ่งจากการศึกษาเอกสารทางวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า ในปัจจุบันได้มีการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการละเล่นพื้นบ้านไทยในประเด็นการวิเคราะห์คุณค่าและประโยชน์ ตลอดจนการนำไปประยุกต์ใช้เพื่อส่งเสริมสมรรถนะด้านต่าง ๆ ในกลุ่มเด็กปฐมวัยและประถมศึกษาจำนวนมาก เช่น การพัฒนาโปรแกรมการละเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ทักษะการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ทักษะการคิดและคำนวณ ทักษะทางภาษา ความรัก ความสามัคคี รวมถึงประโยชน์ในแง่การออกกำลังกาย<sup>(10-12)</sup> ส่วนการศึกษาในกลุ่มเยาวชนพบว่ามีการศึกษาไว้บ้างเล็กน้อย<sup>(13-16)</sup> และสำหรับประเด็นการพัฒนาการละเล่นพื้นบ้านไทยเพื่อใช้เป็นกีฬานันทนาการนั้นพบว่ามีการศึกษาไว้น้อยมาก<sup>(17-18)</sup> นอกจากนี้ในด้านการใช้งานในชีวิตประจำวันของเด็ก ๆ ในชุมชน คณะผู้วิจัยพบว่าการละเล่นพื้นบ้านไทยได้รับความนิยมลดน้อยลงเป็นอย่างมาก โดยเด็กในยุคปัจจุบันส่วนใหญ่ไม่ทราบและไม่เคยเล่นการละเล่นพื้นบ้านไทยดังเช่นเด็ก ๆ ในสมัยอดีตแล้ว อีกทั้งยังขาดการสนับสนุนจากผู้ปกครอง<sup>(19-20)</sup> ดังนั้นในอนาคตหากขาดการอนุรักษ์และส่งเสริมที่เหมาะสมแล้ว ในไม่ช้าการละเล่นพื้นบ้านไทยก็อาจจะเหลือแค่เพียงชื่อและหลักฐานทางวิชาการให้อนุชนรุ่นหลังไว้สืบค้นเพียงเท่านั้นเอง

การเล่นพื้นบ้านไทยจิกเส้น (Jik Sen) หรือทอยเส้น (ภาพที่ 1) ถือเป็นการเล่นที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในแถบภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย โดยการเล่นนี้จัดอยู่ในกลุ่มการเล่นประเภทการพนัน สามารถเล่นได้ทั้งรูปแบบเดี่ยวและทีม อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นมีได้หลายอย่าง อาทิ ยางยืด ฝาจับน้ำอัดลม/ ฝาจับเบียร์ (ตีขอบให้แบน) เหรียญ (เงิน) หรือหุ่นยาง เป็นต้น มีจำนวนผู้เล่นตั้งแต่ 2 คน ขึ้นไป แต่ก็ไม่ควรมีผู้เล่นที่มากเกินไปนักเนื่องจากจะทำให้ดูผลการเล่นยาก การเล่นพื้นบ้านจิกเส้นนี้นิยมเล่นในกลุ่มเด็กเพศชายมากกว่าเด็กหญิง โดยหลักในการเล่นพื้นฐานคือ ผู้เล่นจะต้องพยายามโยนอุปกรณ์ประกอบการเล่น ให้เข้าใกล้เส้นที่กำหนดมากที่สุด ซึ่งบุคคลใดหรือทีมใดโยนได้ใกล้ที่สุดก็จะเป็นฝ่ายชนะนั่นเอง<sup>(20)</sup> (ดังภาพที่ 1ก) นอกจากนี้จากการศึกษาที่ผ่านมายังพบว่าการเล่นจิกเส้นให้คุณค่าในหลายมิติ ได้แก่ ช่วยเสริมสร้างความเชื่อมั่น ความกล้า ความสุขุม สงบ ความซื่อสัตย์ยุติธรรม ความน้ำใจ นักกีฬา การเคารพกติกา การรู้จักสังเกต การรู้จักตัดสินใจ และการรู้จักแก้ปัญหา<sup>(20)</sup>



ก.



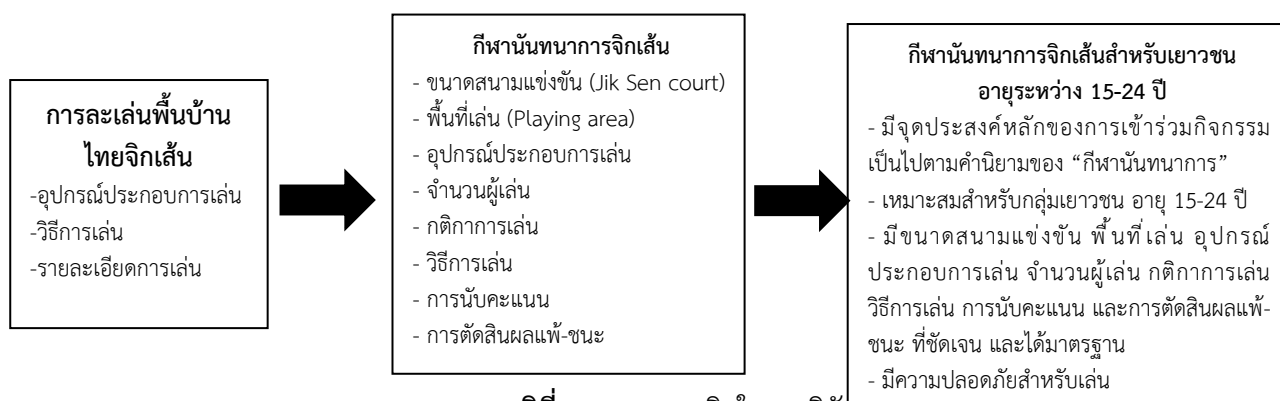
ข.

ภาพที่ 1 (ก) ตัวอย่างการเล่นจิกเส้นของเด็กไทยในสมัยอดีต และ (ข) การทดลองเล่นจิกเส้นในตัวอย่างกลุ่มเยาวชน ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชานันทนาการเบื้องต้น มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ  
ที่มา : ภาพโดยคณะผู้วิจัย

จากผลการศึกษาเบื้องต้น (Pilot study) ของคณะผู้วิจัย (ภาพที่ 1ข) พบว่า การเล่นจิกเส้นมีวิธีการเล่นที่ง่าย ก่อให้เกิดความสนุกสนานแก่ทั้งผู้เล่นและผู้ดู สามารถพัฒนาเป็นกีฬานันทนาการและกีฬาสากลเพื่อการแข่งขันได้ อีกทั้งจากการศึกษางานวิจัยที่ผ่านมาพบว่า ยังไม่เคยมีรายงานการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากีฬาประเภทนี้มาก่อน ดังนั้นในการศึกษาครั้งนี้คณะผู้วิจัยจึงมีวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อออกแบบและพัฒนากีฬานันทนาการจิกเส้นสำหรับเยาวชน ทั้งนี้เพื่อให้ได้กีฬานันทนาการใหม่ที่สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมการมีกิจกรรมทางกายที่เพียงพอในกลุ่มเยาวชนไทยได้ นอกจากนี้ยังเพื่อร่วมอนุรักษ์การเล่นพื้นบ้านไทยให้คงอยู่ไม่ให้สูญหายไปจากประเทศไทย และอาจจะช่วยกระตุ้นให้เยาวชนรุ่นใหม่หันมาสนใจและอยากเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทยมากขึ้นก็เป็นไปได้

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อออกแบบและพัฒนากีฬานันทนาการจิกเส้นสำหรับเยาวชน อายุระหว่าง 15-24 ปี



แผนภูมิที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## ระเบียบวิธีวิจัย

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานวิจัยเรื่อง “การพัฒนาการเล่นพื้นบ้านไทยสู่กีฬาสำหรับเยาวชน” ใช้รูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research & Development: R&D) มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังนี้

### ขั้นตอนที่ 1 ออกแบบและพัฒนากีฬานันทนาการต้นแบบ

1) ศึกษาแนวคิดและทฤษฎี เกี่ยวกับ “การเล่น” “กีฬา” “นันทนาการ” “กีฬานันทนาการ” และ “หลักการพัฒนากีฬา” ซึ่งจากกระบวนการศึกษานี้คณะผู้วิจัยได้กรอบแนวคิดในการวิจัย ดังแผนภูมิที่ 1 และได้นิยามคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการวิจัย ดังนี้

การเล่น (Play) หมายถึง การกระทำหรือกิจกรรมใด ๆ ที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานรื่นเริงบันเทิงใจ ซึ่งมักมีกติกาการเล่นหรือการแข่งขันง่าย ๆ ไม่สลับซับซ้อนมากนัก จุดประสงค์ส่วนใหญ่มุ่งให้เกิดความสนุกสนาน เพื่อออกกำลังกาย และก่อให้เกิดความสามัคคีทั้งระหว่างผู้เล่นและผู้ชมเป็นหลัก โดยกติกาอาจกำหนดขึ้นไว้ก่อนและเคยปฏิบัติมาแล้วหรือตกลงร่วมกันขณะจะเริ่มเล่นก็ได้ กล่าวคือ การเล่นจะไม่ค่อยยึดพิถีพิถันในเรื่องกติกามากนัก

กีฬา (Sports) หมายถึง การเล่นเพื่อการแข่งขัน เพื่อความเพลิดเพลิน หรือเพื่อให้ร่างกายแข็งแรง มีกฎระเบียบและกติกาที่แน่นอนตามแต่นชนิดกีฬา กล่าวคือ กีฬามีจุดมุ่งหมายที่เน้นเรื่องการแพ้-ชนะ เป็นเกณฑ์ในการตัดสิน

นันทนาการ (Recreation) หมายถึง กิจกรรมที่ทำตามสมัครใจในยามว่าง ไม่ขัดต่อขนบธรรมเนียมอันดีของสังคม ไม่ใช่อาชีพ ก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียด

กีฬานันทนาการ (Recreational sport) หมายถึง กิจกรรมหรือการเล่นที่มีกฎกติกาที่กำหนดชัดเจน แต่มีจุดประสงค์หลักของการเข้าร่วมเพื่อพัฒนาวิถีชีวิตที่มีสุขภาพดีทั้งในด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ ก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียด และช่วยส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม มากกว่าการแข่งขันเพื่อชัยชนะ

2) ทำการศึกษาอุปกรณ์ประกอบการเล่นและวิธีการเล่น การเล่นพื้นบ้านไทยจิกเส้นที่นิยมเล่นในประเทศไทย โดยการทบทวนวรรณกรรมจากเอกสารทางวิชาการ ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และสรุปผล

3) ทำการสร้างต้นแบบกีฬานันทนาการจิกเส้นสำหรับเยาวชน โดยการศึกษาครั้งนี้กำหนดกลุ่มเป้าหมาย คือ เยาวชนอายุระหว่าง 15-24 ปี โดยคณะผู้วิจัยได้ทำการออกแบบขนาดสนามแข่งขัน (Jik Sen court) พื้นที่ใช้เล่น (Playing area) อุปกรณ์ประกอบการเล่น จำนวนผู้เล่น กติกาการเล่น วิธีการเล่น การนับคะแนน และการตัดสินผลแพ้-ชนะ (ผลการออกแบบและสร้างได้กีฬานันทนาการจิกเส้น ต้นแบบ I)

4) ตรวจสอบประสิทธิภาพในกลุ่มเล็ก โดยการนำกีฬานันทนาการจิกเส้นที่คณะผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้ ครั้งที่ 1 ทั้งนี้เพื่อทดสอบความเป็นไปได้ (Feasibility study) ในกลุ่มตัวอย่างเยาวชนสุขภาพดี (Healthy youth) อายุระหว่าง 15-24 ปี จำนวน 10 คน แบ่งเป็นเพศชาย 5 คน และเพศหญิง 5 คน ที่สมัครเข้าร่วมโครงการวิจัยโดยการศึกษาครั้งนี้ทำการประชาสัมพันธ์รับสมัครอาสาสมัครในมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ และโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 29 จังหวัดศรีสะเกษ

5) ปรับปรุงต้นแบบ โดยทำการพัฒนากีฬานันทนาการจิกเส้น จากจุดบกพร่องที่พบในการทดลองใช้ ครั้งที่ 1 (ผลการปรับปรุงและพัฒนาได้กีฬานันทนาการจิกเส้น ต้นแบบ II)

6) ตรวจสอบประสิทธิภาพในกลุ่มเล็ก โดยการนำกีฬานันทนาการจิกเส้นที่คณะผู้วิจัยได้พัฒนาแล้วไปทดลองใช้ ครั้งที่ 2 ทั้งนี้เพื่อทดสอบความเหมาะสมในด้าน ขนาดสนามแข่งขัน พื้นที่ใช้เล่น อุปกรณ์ประกอบการเล่น จำนวนผู้เล่น กติกาการเล่น วิธีการเล่น การนับคะแนน และการตัดสินผลแพ้-ชนะ ในกลุ่มตัวอย่างเยาวชนสุขภาพดี อายุระหว่าง 15-24 ปี จำนวน 10 คน แบ่งเป็นเพศชาย 5 คน และเพศหญิง 5 คน ที่สมัครเข้าร่วมโครงการวิจัย(กลุ่มตัวอย่างเป็นคนละกลุ่มกับการทดลองใช้ ครั้งที่ 1) โดยการศึกษาครั้งนี้ประชาสัมพันธ์รับสมัครอาสาสมัครในมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ และโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 29 จังหวัดศรีสะเกษ ซึ่งในขั้นตอนนี้หากพบข้อบกพร่อง คณะผู้วิจัยจะทำการพัฒนาจุดบกพร่องที่พบและดำเนินการทดลองใช้และพัฒนาจนได้ต้นแบบกีฬานันทนาการจิกเส้นตามเกณฑ์ที่กำหนด ซึ่งมีเกณฑ์ดังนี้

6.1) มีผลการพัฒนาเป็นไปตามกรอบแนวคิดของการวิจัยที่วางไว้

6.2) สามารถใช้เป็นกีดานันทนาการในกลุ่มเยาวชน อายุ 15-24 ปี ได้อย่างเหมาะสม

6.3) มีขนาดสนามแข่งขัน พื้นที่เล่น อุปกรณ์ประกอบการเล่น จำนวนผู้เล่น กติกาการเล่น วิธีการเล่น การนับคะแนน และการตัดสินผลแพ้-ชนะ ที่ชัดเจน และได้มาตรฐาน

6.4) มีความปลอดภัยสำหรับเล่นในกลุ่มเยาวชน อายุ 15-24 ปี

7) ผลจากการพัฒนาในขั้นตอนก่อนหน้า (6) คณะผู้วิจัยได้กีดานันทนาการจิกเส้น ต้นแบบ III หลังจากนั้นได้ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาและพลศึกษา จำนวน 9 ท่าน พิจารณาความตรงเฉพาะหน้า (Face validity) ของกีดานันทนาการจิกเส้นที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้น และประเมินดัชนีความสอดคล้อง (Item-Objective Congruence Index: IOC) ใน 4 ด้าน ได้แก่ ด้านวัตถุประสงค์ ด้านอุปกรณ์ประกอบการเล่น สนาม กฎและกติกาในการเล่น ด้านการจัดการแข่งขันสำหรับเยาวชนและด้านคุณค่าที่มีต่อเยาวชน โดยในขั้นตอนนี้คณะผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญแบบเจาะจง (Purposive sampling) มีเกณฑ์การคัดเลือกเข้าโครงการวิจัย ดังนี้ 7.1) จบการศึกษาระดับปริญญาโท ในสาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬาหรือพลศึกษา และมีประสบการณ์การสอนในระดับปริญญาบัณฑิต อย่างน้อย 3 ปี 7.2) มีประสบการณ์การดำเนินงานวิจัยด้านการส่งเสริมสมรรถภาพทางกายในระดับเยาวชน อย่างน้อย 1 เรื่อง (ในช่วง 5 ปีที่ผ่านมา) และ 7.3) มีความสมัครใจเข้าร่วมโครงการวิจัย ส่วนเกณฑ์การคัดออกจากโครงการวิจัย คือ ผู้เชี่ยวชาญประสงค์จะออกจากโครงการวิจัย หรือไม่ประสงค์ให้เผยแพร่ข้อมูลจากผลการประเมินของตนเอง

ผลการประเมินความตรงเฉพาะหน้า พบว่า กีดานันทนาการจิกเส้นต้นแบบ III ที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเป็นกีดานันทนาการตามกรอบแนวคิดของการวิจัยและพัฒนา (R&D) ในการศึกษาครั้งนี้ กล่าวคือ เป็นการเล่นที่มีกฎ กติกา และวิธีการเล่นกำหนดที่ชัดเจน (มีขนาดสนามแข่งขัน พื้นที่เล่น อุปกรณ์ประกอบการเล่น จำนวนผู้เล่น กติกาการเล่น วิธีการเล่น การนับคะแนน และการตัดสินผลแพ้-ชนะ) มีจุดประสงค์หลักของการเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อพัฒนาวิถีชีวิตที่มีสุขภาพดีทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียด และช่วยส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และจากการประเมินดัชนีความสอดคล้อง ได้ค่า IOC จากการประเมิน เท่ากับ 0.91

8) แก้ไขข้อบกพร่อง ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

9) คณะผู้วิจัยนำกีดานันทนาการจิกเส้นที่ได้ผ่านการแก้ไขข้อบกพร่อง ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองใช้ครั้งที่ 3 (กีดานันทนาการจิกเส้น ต้นแบบ III) ทั้งนี้เพื่อทดสอบความเหมาะสมของกฎ กติกา และวิธีการเล่น และความเป็นมาตรฐานของการจัดแข่งขันโดยรวม ซึ่งคณะผู้วิจัยได้ทำการทดลองจัดการแข่งขันในกลุ่มอาสาสมัครเยาวชนสุขภาพดี (Healthy youth) อายุระหว่าง 15-24 ปี จำนวน 30 คน (เพศชาย 15 คน และเพศหญิง 15 คน) ที่สมัครเข้าร่วมโครงการวิจัย โดยประชาสัมพันธ์รับสมัครอาสาสมัครในมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ และโรงเรียนราชประชานุเคราะห์ 29 จังหวัดศรีสะเกษ

10) สรุปผลการออกแบบและพัฒนา กีดานันทนาการจิกเส้นต้นแบบ โดยใช้การเขียนความเรียง และนำเสนอภาพประกอบ

## ขั้นตอนที่ 2 ประเมินความพึงพอใจของผู้มีส่วนร่วมในการเล่นกีดานันทนาการจิกเส้น

11) นำกีดานันทนาการจิกเส้น ที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้น (กีดานันทนาการจิกเส้น ต้นแบบ III) ไปทดลองจัดการแข่งขันจริงในงาน “มหกรรมกีฬาเครือข่ายสาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา กลุ่มมหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 10” ซึ่งจัดขึ้นระหว่างวันที่ 14-15 มกราคม พ.ศ. 2566 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ โดยนักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขันเป็นนักศึกษาสาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา จากมหาวิทยาลัยราชภัฏทั่วประเทศทั้งสิ้น จำนวน 13 สถาบัน มีอายุระหว่าง 18-25 ปี

12) ทำการประเมินคุณภาพของกีดานันทนาการจิกเส้นในด้านมาตรฐานการจัดการแข่งขัน โดยใช้การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-participant Observation) และทำการประเมินความพึงพอใจของผู้เล่นและผู้ร่วมชมกีฬานันทนาการจิกเส้น ที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักกีฬาที่เข้าร่วมแข่งขันกีดานันทนาการจิกเส้นและ

ผู้เข้าร่วมชมการแข่งขัน จำนวน 40 คน โดยคัดเลือกแบบเจาะจง ทำการประเมินความพึงพอใจใน 3 ด้าน คือ 1) ด้านอุปกรณ์ สนาม กฎ และกติกาการแข่งขัน 2) ด้านการจัดการแข่งขันสำหรับเยาวชน และ 3) ด้านคุณค่าของกีฬาจิตเส้นที่มีต่อเยาวชน ทำการสรุปผล เกณฑ์การประเมินความพึงพอใจ 5 ระดับ ดังนี้

5 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด

4 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก

3 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

2 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

1 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

เกณฑ์การประเมินคุณภาพกีฬานันทนาการจิตเส้นต้นแบบ จากระดับของค่าเฉลี่ยคะแนนความพึงพอใจ ดังนี้  
คะแนนค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด

คะแนนค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อย

คะแนนค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจปานกลาง

คะแนนค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจมาก

คะแนนค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง ระดับความพึงพอใจมากที่สุด

#### การพิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่าง

การดำเนินงาน ได้รับการรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์จากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ เลขที่โครงการวิจัย HE651012 ลงวันที่ 1 ธันวาคม 2565 โดยกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมโครงการวิจัยได้รับการอธิบายถึงวัตถุประสงค์ ประโยชน์ ความเสี่ยง และขั้นตอนการเข้าร่วมโครงการวิจัยจากคณะผู้วิจัย และได้ลงนามในเอกสารยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัยทุกคน

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์โดยใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

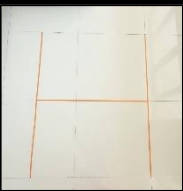
#### ผลการวิจัย

คณะผู้วิจัยใช้ระยะเวลาในการดำเนินงาน R & D ทุกขั้นตอนในการศึกษาครั้งนี้ จำนวน 6 เดือน ได้ผลการศึกษา ดังนี้

#### 1) ผลการออกแบบและพัฒนากีฬานันทนาการจิตเส้นสำหรับเยาวชน อายุระหว่าง 15-24 ปี

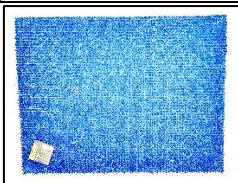
คณะผู้วิจัยได้ทำการออกแบบและพัฒนาทดลองเพื่อหาขนาดสนามแข่งขัน (Jik Sen court) พื้นที่เล่น (Playing area) และอุปกรณ์ประกอบการเล่น โดยมีผลการพัฒนาต้นแบบ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการพัฒนาขนาดสนามแข่งขัน พื้นที่เล่น และอุปกรณ์ประกอบการเล่นกีฬานันทนาการจิตเส้น

| ต้นแบบ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | สนาม                                                                                | อุปกรณ์ประกอบการเล่น                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <p><b>การพัฒนา:</b> คณะผู้วิจัยนำเทปพีวีซี ขนาด 9 มิลลิเมตร x 9 หลา สีส้มแบบสะท้อนแสง มาตีเส้นสนามบนพื้นกระเบื้อง โดยกำหนดให้สนามมีขนาดยาว 80 เซนติเมตร และกว้าง 40 เซนติเมตร และมีเส้นกั้นกลาง (ดังภาพ) และได้มีการทดลองระยะการโยนฝ่าจิบ 4 ระยะ คือ ระยะ 1 เมตร 1.5 เมตร 2 เมตร และ 2.5 เมตร เพื่อหาระยะการโยนที่เหมาะสม</p> <p><b>ข้อดี:</b> สนามมีราคาถูก (ประมาณ 10 บาท/สนาม)</p> |                                                                                     |   <p><b>การพัฒนา:</b> ใช้ฝ่าจิบของขวดเบียร์ นำมาตีให้มีลักษณะแบน ซึ่งผู้วิจัยประดิษฐ์ขึ้นมาเอง โดยการวิจัยครั้งนี้เรียกอุปกรณ์ที่พัฒนาขึ้นนี้ว่า “ฝ่าจิบ”</p> <p><b>ข้อดี:</b> ราคาถูก (ประมาณ 0.5 บาท/อัน)</p> <p><b>ข้อเสีย:</b> อุปกรณ์ที่พัฒนาขึ้นมา มีน้ำหนักเบา ควบคุมทิศทางโยนได้ยาก ส่งผลให้นักกีฬาขาดความแม่นยำในการเล่นกีฬาจิตเส้น</p> |

**ข้อเสีย:** สนามขาดความเป็นมาตรฐาน และต้องสร้างสนามใหม่ทุกครั้ง

II



**การพัฒนา:** คณะผู้วิจัยนำพรมดักฝุ่น-โคลน ขนาด 60 x 80 เซนติเมตร จำนวน 2 แผ่น (2 สี) นำมาต่อกันเพื่อใช้เป็นสนามการแข่งขัน และได้มีการทดลองระยะการโยนแหวนอีแปะ 4 ระยะ (จากจุดโยนที่กำหนด ถึงเส้นกลางสนาม) คือ 1 เมตร 1.5 เมตร 2 เมตร และ 2.5 เมตร

**ข้อดี:** สนามมีความเป็นมาตรฐาน น้ำหนักเบา พับเก็บและเคลื่อนย้ายได้ง่าย

**ข้อเสีย:** มีราคาสูง (ประมาณ 800 บาท/สนาม) และผลที่เกิดจากการแข่งขัน อาจจะไม่ใช้ความสามารถที่แท้จริงของนักกีฬา เนื่องจากทิศทางการตั้งของแหวนอีแปะภายหลังจากการโยนลงไปบนขอบเขตสนามนั้น นักกีฬาไม่สามารถควบคุมทิศทางการตั้งของแหวนอีแปะได้

**การพัฒนา:** ใช้แหวนอีแปะหุนซุซิงค์ นำมาพันสีสะท้อนแสง เพื่อให้สังเกตได้ง่าย สำหรับการแบ่งทีม ซึ่งผู้วิจัยประดิษฐ์ขึ้นเอง โดยในการวิจัยครั้งนี้เรียกอุปกรณ์ที่ผลิตขึ้นนี้ว่า “แหวนอีแปะ”

**ข้อดี:** ราคาถูก (ประมาณ 5 บาท/อัน) อุปกรณ์น้ำหนักพอประมาณ นักกีฬาสามารถควบคุมทิศทางการโยนได้ดี

**ข้อเสีย:** เนื่องจากอุปกรณ์ทำด้วยเหล็ก อาจจะก่อให้เกิดอุบัติเหตุหรือการบาดเจ็บในระหว่างการเล่นได้

III



**การพัฒนา:** คณะผู้วิจัยนำกระเบื้องยางยี่ห้อ LX HAUSYS FAMILIA หนา 1.0 มิลลิเมตร มาสร้างเป็นสนาม โดยมีขนาดกว้าง 2 เมตร ยาว 2 เมตร หนา 1.5 มิลลิเมตร และสร้างเส้นกลางสนามขนาดกว้าง 5 เซนติเมตร และได้มีการทดลองระยะการโยนห่วงยาง 4 ระยะ (จากจุดโยนที่กำหนด ถึงเส้นกลางสนาม) คือ ระยะ 3 เมตร 4 เมตร 5 เมตร และ 6 เมตร

**ข้อดี:** มีความเป็นมาตรฐาน สามารถพับเก็บและเคลื่อนย้ายได้

**ข้อเสีย:** มีปัญหาเรื่องการพับเก็บเล็กน้ย และสนามที่พัฒนาขึ้นมีราคาสูงที่สุด (ประมาณ 1,300 บาท/สนาม) เมื่อเปรียบเทียบกับสนามในการพัฒนาครั้งที่ 1 และ 2

**การพัฒนา:** ใช้ห่วงยางรองบาตร ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 16 เซนติเมตร หนา 3 เซนติเมตร น้ำหนัก 200 กรัม/ห่วง (มีขายในร้านของเล่นเด็กทั่วไป) โดยในการวิจัยครั้งนี้เรียกอุปกรณ์นี้ว่า “ห่วงยาง”

**ข้อดี:** อุปกรณ์มีน้ำหนักปานกลาง นักกีฬาสามารถควบคุมทิศทางการโยนได้ดีมาก และนักกีฬาสามารถจับอุปกรณ์ได้หลากหลายรูปแบบ ตามเทคนิคของนักกีฬาแต่ละบุคคล

**ข้อเสีย:** มีราคาสูงที่สุด (ประมาณ 50 บาท/ห่วง) เมื่อเปรียบเทียบกับอุปกรณ์ประกอบการเล่นในการพัฒนาครั้งที่ 1 และ 2

จากผลการพัฒนาคณะผู้วิจัยได้กีฬานันทนาการจิกเส้น ต้นแบบ III (ผลการพัฒนาสุดท้าย) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

### 1. สนามแข่งขัน (Jik Sen court) พื้นที่เล่น (Playing area) และอุปกรณ์ประกอบการเล่น

- สนามแข่งขันกีฬานันทนาการจิกเส้น: ประกอบด้วยพื้นที่เล่น

และจุดกำหนดระยะทางในการเล่น (ระยะทางในการโยน) ซึ่งมีระยะทาง ดังนี้

- (1) ประเภททีมหญิง ใช้ระยะทางการโยน 4 เมตร
- (2) ประเภททีมชาย ใช้ระยะทางการโยน 6 เมตร
- (3) ประเภททีมผสม ใช้ระยะทางการโยน 5 เมตร



(4) **ระยะเวลาในการเล่น:** การเล่นเกมจิกเส้นไม่ได้จำกัดระยะเวลาการเล่น โดยผู้เล่นทีมใดสามารถทำแต้มสะสมได้ 100 คะแนนก่อน ถือว่าเป็นฝ่ายชนะ แต่กรณีเกมสุดท้ายได้มากกว่า 100 คะแนนทั้งสองฝ่าย ให้ทีมที่ได้คะแนนสูงสุดเป็นทีมที่ชนะ โดยให้แข่งขันต่อเนื่องจนกว่าจะได้ทีมชนะ (ไม่มีการพัก) แต่หากมีทีมใดประสงค์จะถ่วงเวลาการแข่งขัน ให้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขันเป็นผู้ตัดสิน และให้ถือการตัดสินของคณะกรรมการเป็นที่สิ้นสุด

(5) **การนับคะแนน:** การนับคะแนนในการเล่นกีฬาจิกเส้นนั้น จะนับคะแนนทีละเกม โดยในแต่ละเกม จะเล่นทั้งสิ้น 30 ห่วง (รวมห่วงยางทั้งสองทีม) กล่าวคือเมื่อเล่นครบทั้ง 30 ห่วง เรียกว่า 1 เกม และคณะกรรมการจะทำการนับคะแนนหนึ่งรอบ เมื่อเล่นจบเกม ซึ่งจะมีการแบ่งพื้นที่การนับคะแนนออกเป็น 2 ฝั่ง คือ ฝั่งเหนือสนาม และฝั่งใต้สนาม โดยห่วงยาง 1 ห่วง ในขอบเขตสนาม จะถูกคิดเป็น 1 คะแนน ซึ่งมีวิธีการคิดคะแนน ดังนี้

(5.1) แยกพิจารณาคะแนนเป็น 2 ขอบเขตสนาม คือ ฝั่งเหนือสนาม และฝั่งใต้สนาม ดังภาพที่ 3

(5.2) พิจารณาคะแนนทีละขอบเขตสนาม (ฝั่งเหนือสนาม/ฝั่งใต้สนาม) โดยหากห่วงยางของผู้เล่นทีมใดอยู่ใกล้เส้นกึ่งกลางสนามมากที่สุด จะถือว่าทีมนั้นเป็นฝ่ายชนะในฝั่งนั้น ๆ และจะได้คะแนนเท่ากับห่วงยางทั้งหมดที่อยู่ในขอบเขตสนามของฝั่งนั้น ๆ ด้วย (นับรวมห่วงยางทุกห่วง ที่ตกอยู่ในขอบเขตของสนามของฝั่งนั้น ๆ) โดยหากพบว่ามีห่วงยางที่อยู่ชิดขอบสนาม โดยมีจุดใดจุดหนึ่งของห่วงยางทับเส้นสนาม ให้ถือว่าห่วงยางนั้นยังอยู่ในสนามด้วย สามารถนับรวมเป็นคะแนนได้ ส่วนห่วงยางที่ ไม่มีจุดใดสัมผัสสนาม จะถูกนำมาคิดเป็นคะแนนลบ โดยมีหลักการการคิดคือ ให้คำนวณคะแนนในสนามทั้งฝั่งเหนือสนาม และฝั่งใต้สนามให้แล้วเสร็จเสียก่อน หลังจากนั้นค่อยนำคะแนนห่วงยางที่อยู่นอกเขตสนามมาลบออก ซึ่ง 1 ห่วงยางที่อยู่นอกขอบเขตสนาม คือ -1 คะแนน ดังนั้นในบางเกม อาจจะมีทีมที่ได้คะแนนติดลบก็เป็นได้ เนื่องจากไม่มีคะแนนจากในพื้นที่การเล่น และโดนลบคะแนนที่เกิดจากโยนห่วงยางออกนอกเขตพื้นที่การเล่น ซึ่ง ให้ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของคณะกรรมการจัดการแข่งขันเป็นผู้ตัดสิน และให้ถือการตัดสินของคณะกรรมการเป็นที่สิ้นสุด



ภาพที่ 3 (ก) การแบ่งขอบเขตสนามสำหรับการนับคะแนน (ข) ตัวอย่างการเล่นกีฬานันทนาการจิกเส้นของเยาวชน

(6) **การแพ้-ชนะ:** ทีมใดสามารถทำแต้มสะสมได้ 100 คะแนนก่อน ถือว่าเป็นฝ่ายชนะ แต่กรณีเกมสุดท้ายได้มากกว่า 100 คะแนนทั้งสองฝ่าย ให้ทีมที่ได้คะแนนสูงสุดเป็นทีมที่ชนะ

(7) **การพักระหว่างเกม:** ผู้เล่นสามารถนั่งพัก ยืนพักได้ ในกรณีที่ยังไม่ถึงลำดับการเล่นของตนเองได้ ซึ่งลำดับการเล่นนั้นขึ้นอยู่กับตารางวางแผนของแต่ละทีม การแข่งขันกีฬานันทนาการจิกเส้นเป็นลักษณะการแข่งขันที่ต่อเนื่องจนได้ทีมชนะ

(8) **การเปลี่ยนตัวผู้เล่น:** ผู้เล่นแต่ละทีมจะสามารถเปลี่ยนตัวผู้เล่นได้ เมื่อสิ้นสุดการเล่นในแต่ละเกมเท่านั้น ไม่สามารถเปลี่ยนตัวในระหว่างเกมการเล่นได้ และผู้เล่นแต่ละทีมมีสิทธิ์เปลี่ยนตัวผู้เล่นได้ไม่จำกัด จำนวนครั้ง

(9) **การฟาวล์:** กีฬาจิกเส้นจะมีการฟาวล์ 1 ลักษณะ คือ ผู้เล่นเหยียบเส้นในระหว่างการเล่น (จุดที่กำหนดการเล่น) ซึ่งหากผู้เล่นทีมใดฟาวล์ครบ 5 ครั้ง ผู้เล่นอีกทีมจะได้คะแนนเพิ่มขึ้น 1 คะแนน ในเกมที่พบการฟาวล์ครบ 5 ครั้ง และดำเนินการทุกครั้งที่มีการฟาวล์กรณีเช่นนี้เกิดขึ้น

(10) **คณะกรรมการตัดสิน :** คณะกรรมการตัดสิน จำนวน 3 คน ประกอบด้วย

(10.1) กรรมการชี้ขาด จำนวน 1 คน ทำหน้าที่ตัดสินชี้ขาดในการแข่งขัน แต่จะต้องไม่ยืนในตำแหน่งที่ขัดขวางการเล่นของผู้เล่นทั้งสองทีม และดำเนินการด้วยความยุติธรรมโดยยึดตามกฎ กติกา และวิธีการเล่นกีฬานั้นจนการจิกเส้น

(10.2) ผู้ช่วยกรรมการที่คอยดูแลเส้น หรือไลน์สแมน (Linesman) จำนวน 1 คน ทำหน้าที่คอยตรวจเช็คการเหยียบเส้นในระหว่างการเล่น

(10.3) ผู้ช่วยกรรมการบันทึกคะแนน จำนวน 1 คน

## 2. ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เล่นและผู้ชมกีฬานันทนาการจิกเส้นสำหรับเยาวชน ที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

คณะผู้วิจัยได้ทำการประเมินคุณภาพเบื้องต้นของกีฬานันทนาการจิกเส้น โดยใช้วิธีประเมินความพึงพอใจซึ่งกลุ่มตัวอย่างเป็นนักกีฬาเข้าที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬานันทนาการจิกเส้น จำนวน 24 คน (ร้อยละ 60.00) และเป็นผู้ชมกีฬานันทนาการจิกเส้น จำนวน 16 คน (ร้อยละ 40.00) ที่เข้าร่วมแข่งขันและร่วมชมการแข่งขัน ในรายการมหกรรมกีฬาเครือข่ายวิทยาศาสตร์การกีฬาสัมพันธ์ ครั้งที่ 10 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ โดยผู้ตอบแบบประเมินทั้ง 40 คน มีอายุเฉลี่ย  $24.42 \pm 7.11$  ปี (อายุน้อยที่สุด 19 ปี และอายุมากที่สุด 43 ปี) มีสถานะภาพเป็นนักศึกษามากที่สุด โดยมีจำนวน 31 คน (ร้อยละ 87.50) รองลงมาเป็นอาจารย์ในมหาวิทยาลัย จำนวน 8 คน (ร้อยละ 20.00) และเจ้าหน้าที่ จำนวน 1 คน (ร้อยละ 2.50) มีคุณวุฒิด้านการศึกษา กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปริญญาตรีมากที่สุด จำนวน 31 คน (ร้อยละ 77.50) คุณวุฒิปริญญาเอก จำนวน 5 คน (ร้อยละ 12.50) และคุณวุฒิปริญญาโท จำนวน 4 คน (ร้อยละ 8.00) เป็นเพศชาย จำนวน 27 คน (ร้อยละ 67.50) และเพศหญิง จำนวน 13 คน (ร้อยละ 32.50) ซึ่งในจำนวนนี้มีตัวอย่างจำนวน 22 คน (ร้อยละ 55.00) ที่รู้จักการเล่นพื้นบ้านไทยจิกเส้นมาก่อน และจำนวน 18 คน (ร้อยละ 45.00) ที่ไม่รู้จักการเล่นพื้นบ้านไทยจิกเส้นมาก่อน มีผลการศึกษาดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพกีฬานันทนาการจิกเส้น (n = 40)

| รายการประเมิน                                       | ผลการประเมิน |             |              |
|-----------------------------------------------------|--------------|-------------|--------------|
|                                                     | $\bar{X}$    | S.D.        | ระดับ        |
| <b>1. ด้านอุปกรณ์ สนาม กฎ และกติกาการแข่งขัน</b>    |              |             |              |
| 1.1 อุปกรณ์ประกอบการเล่น มีความเหมาะสม              | 4.50         | 0.68        | ดีมาก        |
| 1.2 สนามแข่งขัน มีความเหมาะสม                       | 4.65         | 0.58        | ดีมาก        |
| 1.3 กติกามีความชัดเจน ไม่ยุ่งยาก ซับซ้อน            | 4.50         | 0.60        | ดีมาก        |
| 1.4 เกณฑ์การตัดสินแพ้-ชนะ มีความชัดเจน และเหมาะสม   | 4.55         | 0.64        | ดีมาก        |
| 1.5 ระยะเวลาในการจัดแข่งขัน (ต่อคู่) มีความเหมาะสม  | 4.50         | 0.60        | ดีมาก        |
| 1.6 ผู้ตัดสินมีความเพียงพอ (3 คน/สนาม) และเหมาะสม   | 4.55         | 0.64        | ดีมาก        |
| <b>สรุปด้านอุปกรณ์ สนาม กฎ และกติกาการแข่งขัน</b>   | <b>4.54</b>  | <b>0.62</b> | <b>ดีมาก</b> |
| <b>2. ด้านการจัดการแข่งขันสำหรับเยาวชน</b>          |              |             |              |
| 2.1 เยาวชนสามารถเข้าใจกฎ กติกา การเล่นได้โดยง่าย    | 4.60         | 0.55        | ดีมาก        |
| 2.2 มีความปลอดภัยในการเล่น                          | 4.78         | 0.42        | ดีมาก        |
| 2.3 เป็นกีฬาที่เหมาะสมสำหรับจัดแข่งขันในระดับเยาวชน | 4.63         | 0.54        | ดีมาก        |
| <b>สรุปด้านการจัดการแข่งขันสำหรับเยาวชน</b>         | <b>4.67</b>  | <b>0.50</b> | <b>ดีมาก</b> |
| <b>3. ด้านคุณค่า</b>                                |              |             |              |
| 3.1 ก่อให้เกิดความสนุกสนาน                          | 4.75         | 0.44        | ดีมาก        |
| 3.2 สร้างความสามัคคีในหมู่คณะ                       | 4.73         | 0.45        | ดีมาก        |
| 3.3 ช่วยพัฒนาทักษะการคิด และการวางแผน               | 4.83         | 0.38        | ดีมาก        |

|                             |      |      |       |
|-----------------------------|------|------|-------|
| 3.4 ช่วยพัฒนาสมรรถภาพทางกาย | 4.63 | 0.54 | ดีมาก |
| สรุปด้านคุณค่า              | 4.74 | 0.45 | ดีมาก |
| สรุป                        | 4.65 | 0.53 | ดีมาก |

## สรุปและอภิปรายผล

จากผลการดำเนินงานวิจัย คณะผู้วิจัยได้รูปแบบกีฬานันทนาการจิกเส้นขึ้นมาใหม่ จำนวน 1 ต้นแบบ โดยกีฬานันทนาการจิกเส้นนี้มีความตรงเฉพาะหน้า กล่าวคือ มีคุณสมบัติเป็นไปตามกรอบแนวคิดในการพัฒนากีฬานันทนาการสำหรับเยาวชน และมีผลการประเมิน IOC จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 9 ท่าน เท่ากับ 0.91 ซึ่งถือว่าอยู่ในเกณฑ์ที่ดี และเมื่อพิจารณาคุณภาพเบื้องต้นของกีฬานันทนาการจิกเส้น พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักกีฬาและผู้ชมการแข่งขันกีฬานันทนาการจิกเส้น จำนวน 40 คน มีระดับความพึงพอใจต่อกีฬานันทนาการจิกเส้น ที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้น อยู่ในเกณฑ์ระดับดีมากด้วยเช่นกัน ( $4.65 \pm 0.52$  คะแนน) ซึ่งจากผลการศึกษาที่กล่าวมาข้างต้นนั้น สามารถกล่าวได้ว่ากีฬานันทนาการจิกเส้นเป็นกีฬาที่มีกฎ กติกา และวิธีการเล่นที่ได้มาตรฐาน และเมื่อนำไปเปรียบเทียบกับการเล่นพื้นบ้านไทยจิกเส้นในอดีต ที่อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นมีน้ำหนักเบา ระยะการโยนใกล้ สนามในการเล่นในสมัยอดีตไม่ได้พิถีพิถันนัก โดยผู้เล่นอาจจะใช้ไม้วาดเส้นบนพื้นดิน ใช้ถ่านไม้ (ที่ใช้ในครัวเรือนทั่วไป) วาดเส้นบนพื้นถนนคอนกรีตตามถนนในหมู่บ้าน หรือพื้นซีเมนต์ตามใต้ถุนอาคารเรียนต่าง ๆ เป็นต้น จะพบได้ว่ากีฬานันทนาการจิกเส้นที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีมาตรฐานดีกว่าในทุกมิติ กล่าวคือ มีรูปแบบสนามแข่งขัน มีพื้นที่เล่น และอุปกรณ์ประกอบการเล่นที่ได้มาตรฐาน อีกทั้งยังสามารถเคลื่อนย้ายและทำการติดตั้งสนามใหม่ทุกครั้งด้วยมาตรฐานเดียวกัน นอกจากนี้กีฬานันทนาการจิกเส้นยังถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อใช้เป็นกีฬาในร่ม ซึ่งผู้วิจัยคาดว่าจะสามารถดึงดูดให้เยาวชน โดยเฉพาะเยาวชนเพศหญิง ให้หันมาสนใจเข้าร่วมกีฬาประเภทนี้ได้โดยง่าย เนื่องด้วยเสียงการออกกำลังกายกลางแจ้งในสภาพอากาศที่ร้อนจัดของประเทศไทยนั่นเอง ซึ่งประเด็นนี้เองอาจส่งผลทำให้ผลการประเมินความพึงพอใจของทั้งนักกีฬาและผู้ชมการแข่งขันที่มีต่อกีฬานันทนาการจิกเส้นอยู่ในเกณฑ์ระดับดีมากก็เป็นได้

นอกจากนี้หากพิจารณากีฬานันทนาการจิกเส้นในแง่ของความเป็นกีฬาสากล ดังที่ กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา<sup>(21)</sup> ได้ให้คำนิยามของกีฬาสากลไว้ว่า “กีฬา หมายถึง กิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหวและลีลาการเล่นภายใต้กฎกติกาอย่างเป็นระเบียบ โดยมุ่งเพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และเพื่อสุขภาพก่อเกิดประโยชน์ในการพัฒนาร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา บางครั้งอาจใช้การแข่งขันด้วย ซึ่งกิจกรรมแข่งขันมีลักษณะเดียวกับเกม แต่มีกฎ กติกา และระเบียบการเล่นสลับซับซ้อนมากกว่า และต้องเป็นที่สาธยายอมรับ ” จะพบได้ว่า กีฬานันทนาการจิกเส้น มีคุณสมบัติเบื้องต้นเป็นกีฬาสากลตามนิยามข้างต้น กล่าวคือ กีฬานันทนาการจิกเส้น เป็นกิจกรรมการเล่นที่มีกฎ กติกา และวิธีการเล่นกำหนดอย่างเป็นระเบียบมีมาตรฐานของสนามแข่งขัน พื้นที่การเล่น และอุปกรณ์ประกอบการเล่น และเมื่อเข้าร่วมกิจกรรมแล้ว ช่วยก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด และช่วยเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายให้แก่ผู้เล่น และยังก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินแก่ผู้ร่วมชมได้อีกด้วย แต่อย่างไรก็ตามหากต้องการพัฒนากีฬานันทนาการจิกเส้นไปใช้เพื่อความเป็นเลิศนั้น อาจจะต้องพัฒนา ทดลองใช้ ส่งเสริม และเผยแพร่ อีกสักระยะหนึ่งก่อน ทั้งนี้เพื่อให้ได้กฎและกติกาการเล่นที่สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น แต่สำหรับการใช้งานเพื่อกีฬานันทนาการ ครู นักวิทยาศาสตร์การกีฬา หรือบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมสุขภาพเยาวชน สามารถนำกีฬานันทนาการจิกเส้น ที่ได้จากการพัฒนาทดลองในการวิจัยครั้งนี้ไปใช้ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งการการศึกษาค้นคว้านี้เป็นผลงานวิจัยที่ช่วยสนับสนุนแผนพัฒนากีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ 7 (พ.ศ. 2566 – 2570) ในประเด็นที่ว่าช่วยส่งเสริมการเล่นกีฬาและการแข่งขันกีฬาตามความถนัดหรือความสนใจของเด็ก เยาวชน และประชาชน ในชนิดกีฬาที่มีความหลากหลาย<sup>(22)</sup> อีกด้วย

และนอกจากประเด็นความเป็นมาตรฐานของกีฬาตามที่ได้อภิปรายมาแล้วนั้น กีฬานันทนาการจิกเส้นยังให้คุณค่าในด้านนันทนาการ กล่าวคือ ช่วยก่อให้เกิดความสนุกสนาน สร้างความสามัคคีในหมู่คณะ ช่วยพัฒนาทักษะการคิดและการวางแผน และช่วยพัฒนาสมรรถภาพทางกาย โดยในด้านพัฒนาสมรรถภาพทางกายนั้น อาจเนื่องมาจาก อุปกรณ์

ประกอบการเล่น (ห่วงยาง) ที่คณะผู้วิจัยเลือกใช้ มีน้ำหนักพอประมาณ อีกทั้งด้วยระยะทางการโยน จึงทำให้ผู้เล่นต้องออกแรงในการโยน โดยเฉพาะในช่วงที่ต้องการตีห่วงยางของคู่ต่อสู้ออกจากพื้นที่เล่น นักกีฬาอาจจำเป็นต้องใช้แรงในการโยนมากกว่าปกติ ด้วยกระบวนการเล่นดังกล่าวจึงอาจส่งผลต่อการพัฒนาสมรรถภาพทางกายของผู้เล่นได้นั่นเอง ซึ่งสมมติฐานนี้สอดคล้องกับการศึกษาต่อมาของ เตชภณ ทองเติม และคณะ<sup>(23)</sup> ที่ได้ออกแบบการศึกษาเชิงทดลองถึงผลของการเข้าร่วมโปรแกรมออกกำลังกายด้วยรูปแบบกีฬาพื้นบ้านไทยจิกเส้นที่มีต่อสมรรถภาพทางกายของเยาวชน โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นเยาวชนสุขภาพดี จำนวน 60 คน (แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 30 คน และกลุ่มควบคุม 30 คน) ซึ่งกลุ่มทดลอง เข้าร่วมโปรแกรมออกกำลังกายด้วยรูปแบบกีฬาพื้นบ้านไทยจิกเส้น เป็นเวลา 60 นาที/วัน ทำการฝึก 3 วัน/สัปดาห์ เป็นเวลาทั้งสิ้น 8 สัปดาห์ ส่วนกลุ่มควบคุมทำกิจวัตรประจำวันตามปกติ ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมการออกกำลังกายใด ๆ ในระหว่างทดลอง และทำการประเมินสมรรถภาพทางกาย ด้วย 5 รายการทดสอบ ได้แก่ ดัชนีมวลกาย นั่งอตัวไปข้างหน้า แรงบีบมือยืน-นั่ง บนเก้าอี้ 60 วินาที และยืนยกเข่าขึ้นลง 3 นาที ผลการศึกษานี้แม้จะไม่พบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของผลการทดสอบสมรรถภาพทางกาย ในด้านความอ่อนตัว (จากผลการทดสอบรายการทดสอบนั่งอตัวไปข้างหน้า) ความแข็งแรงของแขน (จากผลการทดสอบรายการทดสอบวัดแรงบีบมือ) ความแข็งแรงของขา (จากผลการทดสอบรายการทดสอบยืน-นั่งบนเก้าอี้ 60 วินาที) และความอดทนของระบบหัวใจและปอด (จากผลการทดสอบรายการยืนยกเข่าขึ้นลง 3 นาที) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 แต่ผลการศึกษานี้สามารถยืนยันได้ว่าผลการทดสอบสมรรถภาพทางกายหลังทดลองสัปดาห์ที่ 8 ในกลุ่มทดลอง มีแนวโน้มที่ดีขึ้นมากกว่าก่อนการทดลองในทุกรายการทดสอบ ส่วนค่าดัชนีมวลกายพบว่ามีค่าแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สรุปได้ว่าจุดเด่นของกีฬานันทนาการจิกเส้น ที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้นในการวิจัยครั้งนี้ คือ สามารถจัดการแข่งขันได้ทั้งในรูปแบบกีฬาในร่ม และกีฬากลางแจ้งได้ด้วยมาตรฐานเดียวกัน ประหยัด ปลอดภัย ใช้พื้นที่ในการจัดการแข่งขันน้อย และที่สำคัญผลการวิจัยครั้งนี้ยังอาจช่วยเป็นส่วนหนึ่งในการกระตุ้นและร่วมฟื้นฟูการเล่นพื้นบ้านไทยให้เป็นที่รู้จักในกลุ่มเด็กและเยาวชนในยุคปัจจุบันมากขึ้น หากมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง กีฬานันทนาการจิกเส้นอาจจะกลายเป็นกีฬาเชิงวัฒนธรรมไทย ดังเช่น กีฬามวยไทย เซปักตะกร้อ กีฬาหมากกรูไทย กีฬากระป๋องกระบอง ก็เป็นไปได้

### ข้อเสนอแนะการวิจัย

#### ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

1) การนำกีฬานันทนาการจิกเส้นที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้นไปใช้งาน แม้กีฬานี้จะมีกฎและกติกาการเล่นที่สามารถเข้าใจได้ง่าย แต่สำหรับการนำไปใช้งานจริง ผู้จัดกิจกรรมควรจัดอบรมเชิงปฏิบัติการให้เยาวชนที่ไม่เคยเล่น ได้ทดลองเล่นจนคุ้นเคย และได้เรียนรู้เทคนิคการทำคะแนนเสียก่อน และสำหรับการจัดการแข่งขัน ผู้จัดการแข่งขันควรดำเนินการตามกฎหมาย กติกาการเล่นอย่างเคร่งครัด ทั้งนี้เพื่อเพิ่มความสนุกสนาน และเพิ่มความเป็นมาตรฐานของกีฬาประเภทนี้

2) หน่วยงาน หรือบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการออกกำลังกายและเล่นกีฬาสำหรับเยาวชน สามารถนำรูปแบบการเล่นกีฬานันทนาการจิกเส้นที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ไปประยุกต์ใช้เป็นกิจกรรมกีฬาทางเลือกได้ เช่น ร่วมจัดในกิจกรรมการแข่งขันในกีฬา อบต.สัมพันธ์ หรือกีฬาชุมชนในประเพณีต่าง ๆ เป็นต้น ทั้งนี้เนื่องจากมีราคาอุปกรณ์ที่ไม่แพงมากนัก สามารถจัดหาเองได้

3) ครู บุคลากรทางการศึกษา และเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนในโรงเรียน สามารถนำกีฬานันทนาการจิกเส้นไปประยุกต์ใช้เป็นกิจกรรมพลศึกษาในโรงเรียนได้ ทั้งนี้เพื่อร่วมส่งเสริมและร่วมอนุรักษ์การเล่นพื้นบ้านไทยให้คงอยู่สืบไป

#### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1) การศึกษาครั้งนี้ดำเนินการประเมินคุณภาพของกีฬานันทนาการจิกเส้นเบื้องต้น โดยใช้รูปแบบการประเมินความพึงพอใจเพียงอย่างเดียว ซึ่งอาจจะไม่สามารถการันตีคุณภาพในทุกมิติของกีฬานันทนาการประเภทนี้ได้ ดังนั้นใน

การศึกษาต่อไปนักวิจัยควรออกแบบวิธีการประเมินคุณภาพของกีฬานันทนาการต้นแบบให้ครบและหลากหลายมิติมากขึ้น

2) ควรมีการศึกษาเชิงทดลองเพื่อศึกษาผลการเข้าร่วมเล่นกีฬาจิกเส้นในตัวอย่างกลุ่มวัยอื่น ๆ เช่น เด็กประถมศึกษา ประชาชนทั่วไป หรือผู้สูงอายุ ทั้งนี้เนื่องจากในการวิจัยครั้งนี้ทำการศึกษาดลองเฉพาะกลุ่มเยาวชนอายุระหว่าง 15-24 ปี เท่านั้น

3) ควรมีการเผยแพร่งานวิจัยและศึกษาผลในด้านความชอบและความสนใจของเยาวชนที่มีต่อกีฬานันทนาการจิกเส้นในระยะยาว และพัฒนามาตรฐานกีฬาใหม่นี้อย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้เพื่อให้กลายเป็นกีฬาเชิงวัฒนธรรมไทย ดังเช่น กีฬามวยไทย เซปักตะกร้อ กีฬาหมากรุกไทย กีฬากระป๋องกระบอง เป็นต้น

#### กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ที่สนับสนุนทุนวิจัยประจำปีงบประมาณ 2566

#### Reference

1. Hossain MS, Leidinger J, Kumar N, Sharma A. Youth Innovation for Sustainable Development: Exploring the Role of Universities. Sustainability 2020;12:2451.
2. ฉัตร คำแสง, วรธร เลิศรัตน์, เจณิตตา จันทวงษา. เด็กและครอบครัวไทยในสามวิกฤต: รายงานสถานการณ์เด็กและครอบครัว ประจำปี 2022. กรุงเทพฯ: ศูนย์ความรู้นโยบายเด็กและครอบครัว (คิด for คิดส์); 2565.
3. Haddock A, Ward N, Yu R, O'Dea N. Positive Effects of Digital Technology Use by Adolescents: A Scoping Review of the Literature. Int J Environ Res Public Health 2022; 9(21):14009.
4. สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล. สุขภาพคนไทย 2567: ความเครียด ภัยเงียบของสังคมไทย. นครปฐม: สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล ร่วมกับสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ; 2567.
5. รพีพร ธงทอง. การมีส่วนร่วมทางการเมืองสมัยใหม่ของเด็กและเยาวชน. ว. วิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ 2564;16(1):27-40.
6. สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล. สุขภาพคนไทย 2566 : คำสัญญาของไทยใน “คอป” (COP: Conference of Parties) กับการรับมือ “โลกรวน”. นครปฐม: สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล ร่วมกับ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ; 2566.
7. ชัชชัย โกมารทัต. กีฬาพื้นเมืองไทยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ: ศึกษา และวิเคราะห์ความเป็นมาวิถีเล่น และคุณค่า. กรุงเทพฯ: สถาพรบุ๊คส์; 2549.
8. สำนักงานนันทนาการ กรมพลศึกษา. การละเล่นพื้นบ้านไทย. กรุงเทพฯ: กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา; 2560.
9. Ribas JP, Hernández-Moreno J, Díaz-Díaz R, Borges-Hernández PJ, Ruiz-Omeñaca JV, Jaqueira AR. How to understand sports and traditional games and how to apply it to physical education. On the “Goal of Game”. Front Sports Act Living. 2023;5:1123340.
10. สุพัตรา ตาลดี. การศึกษาความสามารถทางพหุปัญญาของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น; 2551.
11. พรวิไล ประเสริฐสุข สุวรี ศิวะแพทย์. ผลการใช้กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทยต่อความสามารถในการแก้ปัญหา. ว. ศึกษาาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น 2557;8(3):244–54.
12. มนัสภูมิ ศาสนศาสตร์. ผลการใช้เกมและเกมนำเพื่อพัฒนาสมรรถภาพทางกายของนักเรียนโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลาม จังหวัดชายแดนภาคใต้. ว. ชุมชนวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา 2565;16(1):129-40.

13. ต่อศักดิ์ แก้วจรัสวิไล. การสร้างรูปแบบการออกกำลังกายด้วยศิลปะมวยไทยโบราณสำหรับเยาวชน. ว. ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น 2559;39(2):77-86.
14. พงษ์เกษม สิงห์รุ่งเรือง. ผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านโคราชที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา. ว. สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม 2564; 8(2):61-74.
15. ปรีวัตร ปาโส, พนิดา ชูเวช. ผลของโปรแกรมการเล่นพื้นบ้านอีสานเพื่อนันทนาการที่มีต่อสมรรถภาพทางกายและระดับความเครียดของเยาวชน. ว. บัณฑิตแสงโคมคำ 2565;7(1):47-64.
16. ฤชากร พลจารย์, ธีรนนท์ ต้นพานิชย์. การเปรียบเทียบผลของโปรแกรมการออกกำลังกายด้วยการเล่นพื้นบ้านและ กิจกรรมเข้าจังหวะที่มีต่อสมรรถภาพทางกายเพื่อสุขภาพของนิสิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน. ว. ศิลปการศึกษาศาสตรวิจัย 2565;14(2):377-93.
17. อารณ โปธิภา. การพัฒนาเกมการเล่นเตยของเด็กไทยไปสู่การเป็นกีฬา [วิทยานิพนธ์]. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย; 2546.
18. อรทัย กัลยาวิมล และณอมวงศ์ กฤษณ์เพชร. ผลของโปรแกรมการออกกำลังกายด้วยตารางตั้งแต่ที่มีต่อองค์ประกอบร่างกายและคุณภาพชีวิต ในเด็กที่มีภาวะน้ำหนักเกิน. ว. ศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ 2565;10(1):192-207.
19. เดชภณ ทองเต็ม. การเล่นพื้นบ้านของเด็กในจังหวัดศรีสะเกษ. นครราชสีมา: การประชุมวิชาการระดับชาติ วิทยาลัย นครราชสีมา ครั้งที่ 4: อนาคตและความท้าทายใหม่ของประเทศไทย 4.0. 2560;647-55.
20. เดชภณ ทองเต็ม. การเล่นพื้นบ้านที่มีผลต่อสุขภาพและสมรรถภาพทางกายของเด็กในจังหวัดศรีสะเกษ. ศรีสะเกษ: มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ; 2556.
21. กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. แผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ 5 (พ.ศ. 2555-2559). กรุงเทพฯ: กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา; 2554.
22. กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. แผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ 7 (พ.ศ. 2566 – 2570). กรุงเทพฯ: กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา; 2566.
23. เดชภณ ทองเต็ม, ขนิษฐา ฉิมพาลี, จีรนนท์ แก้วมา, อารงค์ บุญพรหม. ผลของการเข้าร่วมโปรแกรมออกกำลังกายด้วยรูปแบบกีฬาพื้นบ้านไทยจิกเส้นที่มีต่อสมรรถภาพทางกายของเยาวชน. ว. วิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง 2567; 13(1):181-95.