

บทความวิจัย

เจดเกิบ : การพัฒนาการเล่นพื้นบ้านไทยอีสานสู่กีฬานันทนาการสำหรับเยาวชน

JERD GURB: DEVELOPMENT OF ISAN THAI FOLK GAMES TRANSFORMED TO YOUTH LEISURE SPORTS

เจดเกิบ : การพัฒนาการเล่นพื้นบ้านไทยอีสานสู่กีฬานันทนาการสำหรับเยาวชน

เดชภณ ทองเดิม^{1*} เมธาวุฒิ พงษ์ธน¹ จิรพันธ์ แก้วมา²

¹สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา คณะศิลปศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

²วิทยาลัยนวัตกรรมการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

*Corresponding author

E-mail address: spsc_network@hotmail.com

รับบทความ: 11 เมษายน 2567

แก้ไขบทความ: 25 มิถุนายน 2567

ตอบรับบทความ: 26 มิถุนายน 2567

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบและพัฒนากีฬานันทนาการเจดเกิบสำหรับเยาวชน ซึ่งในขั้นตอนนี้ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการโดยผ่านกระบวนการทดลองและพัฒนา ทั้งสิ้นจำนวน 3 รอบ กลุ่มตัวอย่างเป็นเยาวชนสุขภาพดี อายุระหว่าง 18-24 ปี จำนวน 70 คน และ 2) ประเมินคุณภาพของต้นแบบกีฬานันทนาการเจดเกิบสำหรับเยาวชน ที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้สำหรับประเมินคุณภาพของต้นแบบกีฬานันทนาการเจดเกิบประกอบด้วย 2.1) ผู้เชี่ยวชาญด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาและพลศึกษา จำนวน 9 ท่าน โดยวิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) และ 2.2) นักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขันกีฬานันทนาการเจดเกิบและผู้ร่วมชมการแข่งขัน จำนวน 40 คน (นักกีฬา 35 คน และผู้ร่วมชมการแข่งขัน 5 คน) ใช้วิธีประเมินความพึงพอใจภายหลังเข้าร่วมงานมหกรรมกีฬาเครือข่ายสาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา กลุ่มมหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งประเทศไทย ประจำปี 2566 ผลการวิจัยพบว่า

1) ได้ต้นแบบกีฬานันทนาการเจดเกิบสำหรับเยาวชน อายุระหว่าง 18-24 ปี จำนวน 1 ต้นแบบ ซึ่งมีขนาดสนามอุปกรณ์ประกอบการเล่น วิธีการเล่น กฎและกติกาการเล่น จำนวนผู้เล่น การนับคะแนน การฟาวล์ และวิธีการตัดสินผลแพ้ชนะ ที่ชัดเจน

2) ผลการประเมินคุณภาพของต้นแบบกีฬานันทนาการเจดเกิบ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาและพลศึกษา จำนวน 9 คน พบว่า มีค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 0.89 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ยอมรับได้

3) ผลการประเมินคุณภาพของต้นแบบกีฬานันทนาการเจดเกิบ ที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โดยนักกีฬาและผู้ชมการแข่งขัน พบว่า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.47 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ความพึงพอใจระดับมาก

คำสำคัญ: นันทนาการ, กิจกรรมทางกาย, การเล่นพื้นบ้าน, กีฬาพื้นบ้าน, เยาวชน

บทความวิจัย

เจ็ดเก็บ : การพัฒนาการเล่นพื้นบ้านไทยอีสานสู่กีฬานันทนาการสำหรับเยาวชน

JERD GURB: DEVELOPMENT OF ISAN THAI FOLK GAMES TRANSFORMED TO YOUTH LEISURE SPORTS

JERD GURB: DEVELOPMENT OF ISAN THAI FOLK GAMES TRANSFORMED TO YOUTH LEISURE SPORTS

Tachapon Tongterm^{1*} Metawut Phongthanu¹ Jeeranan Kaewma²¹Department of Sports Science, Faculty of Liberal Arts and Science, Sisaket Rajabhat University²College of Innovation and Management, Songkhla Rajabhat University

*Corresponding author

E-mail address: spsc_network@hotmail.com

Received: April 11, 2023

Revised: June 25, 2024

Accepted: June 26, 2024

Abstract

The purposes of this research were as follows. 1) To design and develop leisure sports for youths between the ages of 18-24 years: At this stage, an action research design was employed through the 3 rounds of experimentation and development process. The samples consisted of 70 healthy youth volunteers aged between 18-24 years. 2) To assess the quality of Jerd Gurb, leisure sports for youths developed by the research team: The samples used in the quality assessment of Jerd Gurb were as follows: 2.1) 9 experts in sports science and physical education using the index of item-objective congruence (IOC) and 2.2) 40 athletes and spectators participating in Jerd Gurb (35 athletes and 5 spectators) using the satisfaction assessment to assess the samples' satisfaction after participating in the 10th edition of Sports Science Network Sports Expo, Rajabhat University of Thailand Group, 2023. The research findings were as follows.

1) Jerd Gurb, leisure sports for youths between the ages of 18-24 years with a field size, equipment, methods of playing, rules and regulations for playing, number of players, scoring criteria, fouls, and clear methods for deciding the winner and the loser was obtained.

2) The quality of Jerd Gurb, leisure sports developed by the research team, assessed by 9 experts in sports science and physical education showed that the IOC was 0.89, which was acceptable.

3) The quality of Jerd Gurb assessed by 40 athletes and spectators revealed that the satisfaction mean score was 4.47, which was at a high level.

Keywords: Recreation, Physical activity, Folk games, Folk sports, Youth

บทนำ

“เด็กวันนี้ คือผู้ใหญ่ในวันหน้า” เป็นวลีที่มาจากตอนหนึ่งของเพลงวันเด็กแห่งชาติ ที่ได้ยินกันมาช้านาน แต่มีความหมายที่แสดงถึงนโยบายการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ซึ่งเป็นบุคลากรที่สำคัญของประเทศชาติในอนาคต เพราะเด็กถือเป็นกำลังสำคัญที่จะเติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ที่ทำหน้าที่ดูแลและพัฒนาชาติในอนาคตต่อไป (Hossain et al., 2020; Larson et al., 2018; Shonkoff et al., 2016) ดังนั้นการลงทุนด้านการศึกษา สุขภาพ และการเสริมสร้างศักยภาพของเด็กและเยาวชนจึงถือเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นสำหรับทุก ๆ ประเทศ โดยในบริบทของประเทศไทย พบว่า ปัจจุบันประเทศไทยมีอัตราการเกิดที่ลดน้อยลงอย่างมากเมื่อเทียบกับในอดีต (Khamsaeng et al., 2022) อีกทั้งด้วยความก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว เทคโนโลยีเหล่านี้ได้เข้ามามีบทบาทและมีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตประจำวันของเด็กยุคใหม่มากขึ้นเรื่อย ๆ อาทิ การสืบค้นข้อมูล การซื้อขายผ่านระบบออนไลน์ การประชุมออนไลน์ เป็นต้น อินเทอร์เน็ตและสมาร์ทโฟนจึงกลายเป็นเครื่องมือที่สำคัญของเด็กและเยาวชนในยุคปัจจุบัน แต่อย่างไรก็ตามแม้เทคโนโลยีเหล่านี้จะสามารถช่วยส่งเสริมพัฒนาการการเรียนรู้ (Haddock et al., 2022) และเพิ่มความสะดวกสบายในการดำรงชีวิตประจำวันได้มากขึ้น แต่เนื้อหาของสื่อต่าง ๆ ในโลกออนไลน์นั้น มีทั้งข้อมูลที่เป็นประโยชน์และเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชนด้วยเช่นกัน ดังนั้นเด็กและเยาวชนบางกลุ่ม จึงอาจตกเป็นทาสของสื่อออนไลน์จนถึงขั้นหมกมุ่น หรือเรียนรู้พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมจนนำไปสู่การประพฤติปฏิบัติในชีวิตประจำวัน ตลอดจนอาจมีเพศสัมพันธ์เร็วขึ้น เข้าถึงสารเสพติดได้ง่ายขึ้น เกิดภาวะเครียด มีปฏิสัมพันธ์กับครอบครัวและคนรอบข้างลดลง (Primack et al., 2017; Tangcharoensathien & Patcharanarumol, 2018; Twenge & Campbell, 2018) ทั้งนี้เนื่องมาจากใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับสื่อบนโลกออนไลน์ที่มากเกินไป นอกจากนี้พฤติกรรมการเล่นโซเชียลมีเดียยังส่งผลต่อสุขภาพในระยะยาวของเด็กและเยาวชนอีกด้วย (Levenson et al., 2016) ซึ่งจากแนวโน้มของปัญหาสังคมที่หลากหลาย หากเด็กและเยาวชนไทยไม่มีความเข้มแข็งมากพอที่จะจัดการกับปัญหาที่ประสบได้ ย่อมนำไปสู่การหาทางออกที่ไม่พึงปรารถนา

ในช่วงปี พ.ศ. 2563-2565 ถือเป็นช่วงปีที่ท้าทายสำหรับการพัฒนาเด็ก เยาวชน และครอบครัวไทยเป็นอย่างมาก กล่าวคือ เป็นช่วงวิกฤตการณ์ระบาดของโควิด-19 (COVID-19) ทำให้เด็กและเยาวชนไทยห่างหายไปจากระบบห้องเรียน และสนามเด็กเล่น ถูกผลักให้เข้าสู่โลกออนไลน์อย่างไม่ทันตั้งตัว วิกฤตความเหลื่อมล้ำยังซ้ำเติมให้ทุกปัญหาที่มีเกี่ยวกับเด็กรุนแรงเพิ่มเป็นทวี ในขณะที่ยกฤตการณ์เมืองไทยก็เป็นอีกเหตุที่ทำให้เด็กและเยาวชนไทยจำนวนมาก ลุกขึ้นมายืนตระหนักรู้ในสนามความคิดของตนเอง พร้อมกับข้อเสนอแนะด้านการเมืองต่าง ๆ (Tongtong, 2021) ซึ่งจากการรายงานสุขภาพคนไทยล่าสุด พบว่า มีเด็กและเยาวชนไทยไม่ถึง 1 ใน 4 เท่านั้นที่มีกิจกรรมทางกายที่เพียงพอ และหากย้อนกลับไปในอดีตพบว่า ในปี 2555 มีเด็กและเยาวชนไทยที่มีกิจกรรมทางกายที่เพียงพอ จำนวนร้อยละ 24.9 ในปี 2560 เพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 25.3 ส่วนในปี 2565 ลดลงเหลือร้อยละ 16.1 เท่านั้น (Institute for Population and Social Research Mahidol University, 2023) นอกจากนี้ รายงานฉบับนี้ยังได้พยากรณ์ว่ากลุ่มประชากรที่เสี่ยงต่อการมีกิจกรรมทางกายที่ไม่เพียงพอในอนาคตยังคงจะเป็นกลุ่มเด็กและเยาวชนอีกด้วย

การละเล่นพื้นบ้าน (Folk games) ถือเป็นกิจกรรมที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่นที่มีอยู่ทั่วทุกภูมิภาคของโลก โดยเป็นกิจกรรมที่แฝงไว้ด้วยสัญลักษณ์อันเนื่องด้วยประเพณี วัฒนธรรม ตลอดจนสะท้อนถึงวิถีชีวิตและความเชื่อของผู้คนในสังคมแต่ละยุค แต่ละสมัย ซึ่งมักจะสืบทอดกันมาจากรุ่นสู่รุ่น (Bavelier et al., 2018; Nazir et al., 2018) สำหรับประเทศไทย การละเล่นพื้นบ้านถือเป็นกิจกรรมที่มีมาตั้งแต่อดีต นิยมเล่นในกลุ่มเด็กมากกว่ากลุ่มวัยอื่น ๆ อาทิ การละเล่นหมากเก็บ โป้งแปะ เดินกะลา อดัก กระต่ายขาเดียว ซึ่งการละเล่นพื้นบ้านไทยช่วยส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ความสามัคคี ความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ตลอดจนช่วยเพิ่มทักษะในด้านต่าง ๆ อาทิ การแก้ปัญหา การคิดเชิงกลยุทธ์ ทักษะการเคลื่อนไหว และการออกกำลังกายให้กับเด็ก (Cohen et al., 2016; Komaratat, 2006; Ma et al., 2019; Nakashima et al., 2020; Tongterm, 2017) การละเล่นเจดเกิบ (Jerd Gurb) ถือเป็นการละเล่นพื้นบ้านไทยประเภทหนึ่งที่นิยมเล่นกันในแถบภาคตะวันออกเฉียงเหนือของไทย เป็นกิจกรรมการเล่นประเภททีม ก่อให้เกิดความสนุกสนาน มีอุปกรณ์ประกอบการเล่นที่ราคาถูก สามารถหาได้ทั่วไปในวิถีชีวิตประจำวัน อีกทั้งช่วยฝึกทักษะการเคลื่อนไหวในเด็กและเยาวชนได้อีกด้วย

บทความวิจัย

เจดเกิบ : การพัฒนาการเล่นพื้นบ้านไทยอีสานสู่กีฬานันทนาการสำหรับเยาวชน

JERD GURB: DEVELOPMENT OF ISAN THAI FOLK GAMES TRANSFORMED TO YOUTH LEISURE SPORTS

(Janmoean et al., 2019; Tongterm, 2013) ซึ่งจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องและจากการสังเกตการเล่นของเด็กจากการศึกษานำร่อง (Pilot study) ด้วยการทดลองเล่นจริง คณะผู้วิจัยพบว่า การเล่นเจดเกิบเป็นการเล่นที่สนุกสนาน มีกฎ กติกาการเล่นที่ง่าย ไม่ซับซ้อน อีกทั้งเป็นกิจกรรมที่ช่วยฝึกการเคลื่อนไหวและสมรรถภาพทางกายของผู้เล่นเป็นอย่างดีอีกด้วย (Tongterm et al., 2024)

จากสถานการณ์ การมีกิจกรรมทางกายในกลุ่มเด็กและเยาวชนไทยที่มีแนวโน้มลดลงในปัจจุบัน อีกทั้งด้วยความเจริญในมิติต่าง ๆ ที่ทำให้เด็กและเยาวชนไทยยุคใหม่มุ่งสู่การเรียนรู้และการแข่งขันเพื่อประสบความสำเร็จมากขึ้น การเล่นพื้นบ้านไทยจึงถูกลดบทบาทความสำคัญลง โดยการละเล่นบางประเภทยังคงมีอยู่แบบกระต่อนกระแท่น และการละเล่นบางประเภทได้สูญหายไปจากประเทศไทยแล้ว (Tongterm, 2013) ดังนั้นเพื่อเป็นการส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนไทยมีกิจกรรมทางกายที่เพียงพอ ตลอดจนเพื่อร่วมอนุรักษ์การเล่นพื้นบ้านไทยให้คงอยู่สืบไป คณะผู้วิจัย จึงได้ดำเนินการวิจัยเรื่อง “เจดเกิบ : การพัฒนาการเล่นพื้นบ้านไทยอีสานสู่กีฬานันทนาการสำหรับเยาวชน” ซึ่งคณะผู้วิจัย คาดว่าผลการวิจัยนี้จะช่วยเพิ่มกีฬานันทนาการทางเลือกที่มีความเหมาะสมสำหรับกลุ่มเยาวชนและมีความสนุกสนาน อีกทั้งหน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการส่งเสริมการมีกิจกรรมทางกายสำหรับเยาวชนไทยได้อีกด้วย

วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อออกแบบและพัฒนากีฬานันทนาการเจดเกิบสำหรับเยาวชน อายุระหว่าง 18-24 ปี
- 2) เพื่อประเมินคุณภาพของต้นแบบกีฬานันทนาการเจดเกิบสำหรับเยาวชน ที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

วิธีดำเนินการวิจัย

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานวิจัยเรื่อง “การพัฒนาการเล่นพื้นบ้านไทยสู่กีฬาสำหรับเยาวชน” ใช้รูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research & Development: R&D) ในการดำเนินงาน ได้รับการรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์จากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ เลขที่โครงการวิจัย HE651012 ลงวันที่ 1 ธันวาคม 2565 กลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมโครงการวิจัยได้รับการอธิบายถึงวัตถุประสงค์ ประโยชน์ ความเสี่ยง และขั้นตอนการเข้าร่วมโครงการวิจัย และได้ลงนามในเอกสารยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัยทุกคน มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังนี้

การศึกษาที่ 1 การออกแบบและพัฒนากีฬานันทนาการเจดเกิบสำหรับเยาวชน อายุระหว่าง 18-24 ปี

1) ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับ “การเล่น” “กีฬา” “นันทนาการ” “กีฬานันทนาการ” และ “หลักการพัฒนากีฬา” จากกระบวนการนี้คณะผู้วิจัยได้กรอบแนวคิดการวิจัย ดังแผนภูมิที่ 1 และได้นิยามคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ ดังนี้

การเล่น (Play) หมายถึง การกระทำหรือกิจกรรมใด ๆ ที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานรื่นเริงบันเทิงใจ ซึ่งมักมีกติกาการเล่นหรือการแข่งขันง่าย ๆ ไม่สลับซับซ้อนมากนัก จุดประสงค์ส่วนใหญ่มุ่งเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน และก่อให้เกิดความสามัคคีระหว่างผู้เล่นและผู้ชมเป็นหลัก โดยกติกาอาจกำหนดขึ้นไว้ก่อนและเคยปฏิบัติตามแล้วหรือตกลงร่วมกันขณะจะเริ่มเล่นก็ได้ กล่าวคือ การเล่นจะไม่ค่อยมีกฎเกณฑ์ในเรื่องกติกามากนัก

กีฬา (Sports) หมายถึง การเล่นเพื่อการแข่งขัน เพื่อความเพลิดเพลิน หรือเพื่อให้ร่างกายแข็งแรง มีกฎระเบียบและกติกาที่แน่นอนตามแต่ชนิดกีฬา กล่าวคือ กีฬามีจุดมุ่งหมายที่เน้นเรื่องการแข่งขัน เป็นเกณฑ์ในการตัดสิน

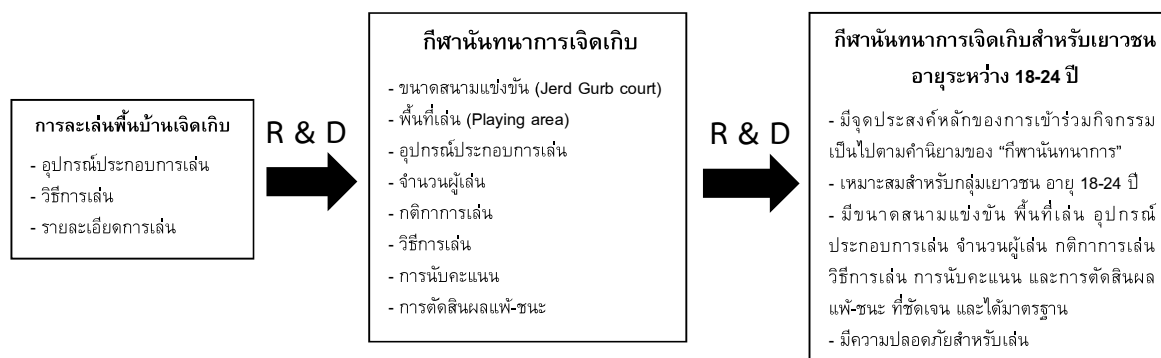
นันทนาการ (Recreation) หมายถึง กิจกรรมที่ทำด้วยความสมัครใจในยามว่าง โดยไม่ขัดต่อขนบธรรมเนียมอันดีของสังคม ไม่ใช่อาชีพ ก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด

กีฬานันทนาการ (Recreational sports) หมายถึง กิจกรรมหรือการเล่นที่มีกฎ กติกาที่กำหนดชัดเจน มีจุดประสงค์หลักของการเข้าร่วมเพื่อพัฒนาวิถีชีวิตที่เอื้อต่อการมีสุขภาพดีทั้งในด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ ก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียด และช่วยส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม มากกว่าการแข่งขันเพื่อชัยชนะ

บทความวิจัย

เจดเกิบ : การพัฒนาการละเล่นพื้นบ้านไทยอีสานสู่กีฬานันทนาการสำหรับเยาวชน

JERD GURB: DEVELOPMENT OF ISAN THAI FOLK GAMES TRANSFORMED TO YOUTH LEISURE SPORTS



แผนภูมิที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

2) ทำการศึกษาอุปกรณ์ประกอบการเล่นและวิธีการเล่น การละเล่นพื้นบ้านไทยเจดเกิบที่นิยมเล่นในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย โดยการทบทวนวรรณกรรมจากเอกสารทางวิชาการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องและสรุปผล

3) ทำการสร้างร่างต้นแบบกีฬานันทนาการเจดเกิบสำหรับเยาวชน อายุระหว่าง 18-24 ปี โดยคณะผู้วิจัยได้ทำการออกแบบขนาดสนามแข่งขัน (Jerd Gurb court) พื้นที่เล่น (Playing area) อุปกรณ์ประกอบการเล่น จำนวนผู้เล่น กติกาการเล่น วิธีการเล่น การนับคะแนน และการตัดสินผลแพ้-ชนะ

4) ตรวจสอบประสิทธิภาพในกลุ่มเล็ก โดยการนำกีฬานันทนาการเจดเกิบที่คณะผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น ไปทดลองใช้ครั้งที่ 1 ทั้งนี้เพื่อทดสอบความเป็นไปได้ (Feasibility study) ในกลุ่มตัวอย่างเยาวชนสุขภาพดี (Healthy youth) อายุระหว่าง 18-24 ปี จำนวน 10 คน (เพศชาย 5 คน และเพศหญิง 5 คน) ที่สมัครเข้าร่วมโครงการวิจัย โดยการศึกษาครั้งนี้ทำการประชาสัมพันธ์รับสมัครอาสาสมัครในมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

5) ปรับปรุงต้นแบบ จากจุดบกพร่องที่พบในการทดลองใช้ ครั้งที่ 1

6) ตรวจสอบประสิทธิภาพในกลุ่มเล็ก โดยการนำกีฬานันทนาการเจดเกิบที่คณะผู้วิจัยได้พัฒนาแล้วไปทดลองใช้ครั้งที่ 2 ทั้งนี้เพื่อทดสอบความเหมาะสมในด้านขนาดสนามแข่งขัน พื้นที่เล่น อุปกรณ์ประกอบการเล่น จำนวนผู้เล่น กติกาการเล่น วิธีการเล่น การนับคะแนน และการตัดสินผลแพ้-ชนะ ภายหลังการปรับปรุง โดยทดลองใช้ในกลุ่มตัวอย่างเยาวชนสุขภาพดี อายุระหว่าง 18-24 ปี จำนวน 10 คน (เพศชาย 5 คน และเพศหญิง 5 คน) ที่สมัครเข้าร่วมโครงการวิจัย (กลุ่มตัวอย่างเป็นคนละกลุ่มกับการทดลองใช้ ครั้งที่ 1) โดยการศึกษาครั้งนี้ประชาสัมพันธ์รับสมัครอาสาสมัครในมหาวิทยาลัย ราชภัฏศรีสะเกษ ซึ่งในขั้นตอนนี้หากพบข้อบกพร่อง คณะผู้วิจัยจะทำการพัฒนาจุดบกพร่องที่พบและดำเนินการทดลองใช้และพัฒนาจนได้ต้นแบบกีฬานันทนาการเจดเกิบที่เหมาะสม ดังนี้

6.1 มีผลการพัฒนาเป็นไปตามกรอบแนวคิดของการวิจัยที่วางไว้

6.2 สามารถใช้เป็นกีฬานันทนาการในกลุ่มเยาวชน อายุ 18-24 ปี ได้อย่างเหมาะสม

6.3 มีขนาดสนามแข่งขัน พื้นที่เล่น อุปกรณ์ประกอบการเล่น จำนวนผู้เล่น กติกาการเล่น วิธีการเล่น การนับคะแนน และการตัดสินผลแพ้-ชนะ ที่ชัดเจนและได้มาตรฐาน

6.4 มีความปลอดภัยสำหรับเล่นในกลุ่มเยาวชน อายุ 18-24 ปี

7) ผลจากการพัฒนาในขั้นตอนก่อนหน้า (จากข้อ 6) คณะผู้วิจัยได้นำกีฬานันทนาการเจดเกิบไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาและพลศึกษา จำนวน 9 ท่าน พิจารณาความตรงเฉพาะหน้า (Face validity) และประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ใน 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านวัตถุประสงค์ 2) ด้านอุปกรณ์ประกอบการเล่น สนาม กฎและกติกาในการเล่น 3) ด้านการจัดการแข่งขันสำหรับเยาวชน และ 4) ด้านคุณค่าที่มีต่อเยาวชน โดยในขั้นตอนนี้คณะผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญ แบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยมีเกณฑ์การคัดเลือก ดังนี้ 1) จบการศึกษาระดับปริญญาตรีขึ้นไป

บทความวิจัย

เจดเกิบ : การพัฒนาการละเล่นพื้นบ้านไทยอีสานสู่กีฬานันทนาการสำหรับเยาวชน

JERD GURB: DEVELOPMENT OF ISAN THAI FOLK GAMES TRANSFORMED TO YOUTH LEISURE SPORTS

ปริญญาโท สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬาหรือพลศึกษา และมีประสบการณ์การสอนในระดับปริญญาบัณฑิต อย่างน้อย 3 ปี 2) มีประสบการณ์การดำเนินงานวิจัยด้านการส่งเสริมสมรรถภาพทางกายในระดับเยาวชน อย่างน้อย 1 เรื่อง (ในช่วง 5 ปีที่ผ่านมา) และ 3) มีความสมัครใจเข้าร่วมโครงการวิจัย ส่วนเกณฑ์การคัดออกจากโครงการวิจัย ดังนี้ 1) ประสงค์ออกจากโครงการเข้าร่วมโครงการวิจัย และ 2) ไม่ประสงค์ให้เผยแพร่ข้อมูลจากผลการประเมิน และมีเกณฑ์ในการตรวจพิจารณา ดังนี้

- ให้ค่า 1 ถ้าผู้เชี่ยวชาญแน่ใจว่าต้นแบบกีฬานันทนาการเจดเกิบ มีความสอดคล้อง และเหมาะสม
- ให้ค่า 0 ถ้าผู้เชี่ยวชาญไม่แน่ใจว่าต้นแบบกีฬานันทนาการเจดเกิบ มีความสอดคล้อง และเหมาะสม
- ให้ค่า -1 ถ้าผู้เชี่ยวชาญแน่ใจว่าต้นแบบกีฬานันทนาการเจดเกิบ ไม่มีความสอดคล้อง และเหมาะสม

คณะผู้วิจัยนำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญข้างต้นมาคำนวณหาค่า IOC ตามสูตรของ Riviovelli & Hambleton (1997) ซึ่งผลจากการประเมินความตรงเฉพาะหน้า พบว่า ต้นแบบกีฬานันทนาการเจดเกิบที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเป็นกีฬานันทนาการที่เป็นไปตามกรอบแนวคิดของการวิจัยที่กำหนดไว้ และมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.89

8) แกไขข้อบกพร่องที่พบตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

9) ทดลองใช้ในกลุ่มใหญ่ โดยการนำต้นแบบกีฬานันทนาการเจดเกิบที่ผ่านการแก้ไขข้อบกพร่อง (ข้อ 8) ไปทดลองใช้ครั้งที่ 3 เพื่อทดสอบความเหมาะสมของกฎ กติกา วิธีการเล่น และมาตรฐานของการจัดแข่งขันโดยรวม ซึ่งคณะผู้วิจัยได้ทำการทดลองจัดการแข่งขันในกลุ่มอาสาสมัครเยาวชนสุขภาพดี อายุระหว่าง 18-24 ปี จำนวน 30 คน (ชาย 15 คน และหญิง 15 คน) ที่สมัครเข้าร่วมโครงการวิจัย โดยประชาสัมพันธ์รับสมัครอาสาสมัครในมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ

10) สรุปผลการพัฒนาด้านแบบกีฬานันทนาการเจดเกิบ

การศึกษาที่ 2 ประเมินคุณภาพต้นแบบกีฬานันทนาการเจดเกิบสำหรับเยาวชน ที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

11) นำกีฬานันทนาการเจดเกิบ ที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้นไปทดลองจัดการแข่งขันจริงในงาน “มหกรรมกีฬาเครือข่ายสาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา กลุ่มมหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 10” ซึ่งจัดขึ้นระหว่างวันที่ 14-15 มกราคม พ.ศ. 2566 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ โดยนักกีฬาที่เข้าร่วมการแข่งขันเป็นนักศึกษาสาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬาจากมหาวิทยาลัยราชภัฏทั่วประเทศไทย จำนวน 13 สถาบัน มีอายุระหว่าง 18-24 ปี

12) ทำการประเมินคุณภาพของกีฬานันทนาการเจดเกิบในด้านมาตรฐานการจัดการแข่งขัน โดยใช้การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-participant Observation) และทำการประเมินความพึงพอใจของนักกีฬาและผู้ร่วมชม โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักกีฬาที่เข้าร่วมแข่งขันกีฬานันทนาการเจดเกิบและผู้เข้าร่วมชมการแข่งขัน จำนวน 40 คน คัดเลือกแบบเจาะจง ทำการประเมินความพึงพอใจใน 3 ด้าน คือ 1) ด้านอุปกรณ์ สนาม กฎ และกติกาการแข่งขัน 2) ด้านการจัดการแข่งขันสำหรับเยาวชน และ 3) ด้านคุณค่าของกีฬานันทนาการเจดเกิบที่มีต่อเยาวชน ซึ่งมีเกณฑ์การประเมินความพึงพอใจเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีของ Likert (1961) หากคุณภาพของแบบประเมินความพึงพอใจโดยใช้วิธีพิจารณาความสอดคล้องจากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน มีค่า IOC เท่ากับ 1 และทำการสรุปผลโดยใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา

คณะผู้วิจัยมีเกณฑ์การประเมินความพึงพอใจ 5 ระดับ ดังนี้ 5 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด 4 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก 3 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง 2 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย และ 1 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด (Rezwan et al., 2022) โดยกำหนดช่วงคะแนน ดังนี้ ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อยที่สุด ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อย ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจปานกลาง ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง ระดับความพึงพอใจมาก และค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง ระดับความพึงพอใจมากที่สุด

ผลการวิจัย

1) ผลการออกแบบและพัฒนากีฬานันทนาการเจตเกิดสำหรับเยาวชน อายุระหว่าง 18-24 ปี

จากการศึกษาอุปกรณ์ประกอบการเล่นและวิธีการเล่นเจตเกิดโดยการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง พบว่ารูปแบบการเล่นพื้นบ้านไทยเจตเกิดที่นิยมเล่นในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มี 4 รูปแบบ ได้แก่ การเล่นเจตเกิดรูปแบบพื้นฐาน รูปแบบสร้างกระโจม รูปแบบสร้างพีระมิด และรูปแบบวงกลม (ดังภาพที่ 1-4)



ภาพที่ 1 การเล่นเจตเกิด รูปแบบพื้นฐาน
ที่มา: ภาพวาดโดยคณะผู้วิจัย



ภาพที่ 2 การเล่นเกมเจตเกิด รูปแบบสร้างกระโจม
ที่มา: ภาพวาดโดยคณะผู้วิจัย



ภาพที่ 3 การเล่นเกมเจตเกิด รูปแบบสร้างพีระมิด
ที่มา: ภาพวาดโดยคณะผู้วิจัย



ภาพที่ 4 การเล่นเกมเจตเกิด รูปแบบวงกลม
ที่มา: ภาพวาดโดยคณะผู้วิจัย

คณะผู้วิจัยได้ศึกษาข้อดี ข้อด้อย ของกฎ กติกา และวิธีการเล่นของการเล่นเกมพื้นบ้านเจตเกิดทั้ง 4 รูปแบบ ด้วยการทดลองเล่นจริง และคณะผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกการเล่นพื้นบ้านไทยเจตเกิด รูปแบบสร้างพีระมิด มาพัฒนาเป็นกีฬานันทนาการเจตเกิดสำหรับเยาวชน ทั้งนี้เนื่องจากมีข้อได้เปรียบในประเด็นความเหมาะสมของการสิ้นสุดเกมการเล่น และมีความยากที่เหมาะสมสำหรับเยาวชน อายุ 18-24 ปี ซึ่งจากกระบวนการ R & D จำนวน 3 รอบ คณะผู้วิจัยได้ต้นแบบกีฬานันทนาการเจตเกิดสำหรับเยาวชน อายุ 18-24 ปี จำนวน 1 ต้นแบบ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. อุปกรณ์ประกอบการเล่น: โดยอุปกรณ์ประกอบการเล่นกีฬานันทนาการเจตเกิด ประกอบด้วย

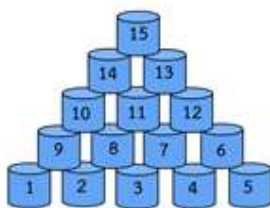
1.1 อุปกรณ์สำหรับสร้างพีระมิด: โดยคณะผู้วิจัย ได้ประยุกต์อุปกรณ์มาจากฝาครอบ PVC สำหรับสวมปิดท่อน้ำ ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 4 นิ้ว จำนวน 15 อัน ซึ่งอุปกรณ์สำหรับสร้างพีระมิดทุกอัน จะระบุหมายเลข 1 ถึง 15 และใช้สติ๊กเกอร์สีดำ กำหนดหมายเลขทั้งด้านในและด้านนอกของอุปกรณ์ (ดังภาพที่ 5) ซึ่งในการจัดการแข่งขันจริงควรมีอุปกรณ์สำหรับสร้างพีระมิดสำรองไว้ อย่างน้อย 1 ชุด

1.2 เกือบ: คณะผู้วิจัยประยุกต์อุปกรณ์จากรองเท้าแตะสตรี (Ladies Flip Flops) เบอร์ 9.5 รุ่น 8114 ผลิตโดย บริษัทรับเบอร์โซล จำกัด โดยใช้รองเท้าแตะ (ด้านขวาเท่านั้น) นำมาตัดหูคิบบอกทั้งหมด มีความยาว 20 เซนติเมตร กว้าง 9 เซนติเมตร หนักประมาณ 100 กรัม (ดังภาพที่ 6) ทั้งนี้ในการจัดการแข่งขันจริงควรมีเกือบสำรองไว้ 1 อัน

บทความวิจัย

เจ็ดเก็บ : การพัฒนาการเล่นพื้นบ้านไทยอีสานสู่กีฬานันทนาการสำหรับเยาวชน

JERD GURB: DEVELOPMENT OF ISAN THAI FOLK GAMES TRANSFORMED TO YOUTH LEISURE SPORTS

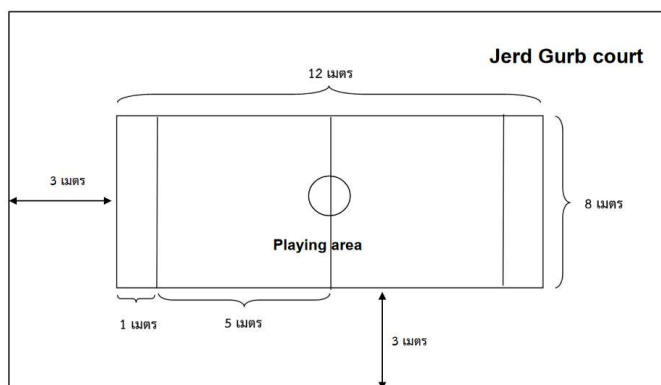


ภาพที่ 5 อุปกรณ์สำหรับสร้างพีระมิดและลำดับการตั้งพีระมิดที่ถูกต้อง
ที่มา: ภาพโดยคณะผู้วิจัย

ภาพที่ 6 เก็บ
ที่มา: ภาพโดยคณะผู้วิจัย

2. สนามแข่งขัน (Jerd Gurb court) พื้นที่เล่น (Playing area)

พื้นที่เล่น มีลักษณะเป็นพื้นคอนกรีตเรียบ หรือใช้วัสดุปูพื้นที่ทำมาจากยาง (คล้ายวัสดุทำสนามฟุตบอล) มีขนาดกว้าง 8 เมตร ยาว 12 เมตร มีเส้นกลางสนาม 6 เมตร เมื่อวัดจากท้ายสนาม และมีเส้นขอบเขตการรับ 1 เมตร เมื่อวัดจากท้ายสนาม และสำหรับสนามแข่งขัน จะต้องมีย่านที่ว่างจากรัศมีของพื้นที่เล่นในทุก ๆ ด้าน อย่างน้อยด้านละ 3 เมตร ทั้งนี้เพื่อระยะการวิ่งและป้องกันอุบัติเหตุจากการเล่นของนักกีฬา ส่วนขอบเขตการสร้างพีระมิด จะมีลักษณะเป็นวงกลมรัศมี 1 เมตร จากจุดกึ่งกลางสนาม ในการตีเส้นสนาม ใช้เทปผ้าสีแดง ขนาด 2 นิ้ว ซึ่งสามารถแสดงสนามแข่งขันและพื้นที่เล่นดังภาพที่ 7



ภาพที่ 7 ขนาดสนามแข่งขันกีฬานันทนาการเจ็ดเก็บ
ที่มา: ภาพโดยคณะผู้วิจัย

3. กติกา และรายละเอียดของกีฬานันทนาการเจ็ดเก็บ

กีฬานันทนาการเจ็ดเก็บที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้นในครั้งนี้ถือเป็นกีฬาใหม่ที่ได้พัฒนากฎ กติกาการเล่นเพื่อให้ได้วิธีการเล่นที่มีความสนุกสนานและมีมาตรฐานการเล่นสูงสุด โดยผู้สนใจสามารถศึกษาวิธีการเล่นเบื้องต้นได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=Cq9MxOyoJGg> ซึ่งมีรายละเอียดของวิธีการเล่นที่สำคัญสามารถสรุปได้ดังนี้

3.1 ผู้เล่น: กีฬานันทนาการเจ็ดเก็บ เป็นกีฬาประเภททีม แต่ละทีมประกอบด้วยผู้เล่น จำนวน 10 คน/ทีม แบ่งเป็นผู้เล่นตัวจริง จำนวน 6 คน และผู้เล่นสำรอง จำนวน 4 คน

3.2 รูปแบบการแข่งขัน: กีฬานันทนาการเจ็ดเก็บ จัดแข่งขัน รอบละ 2 ทีม ซึ่งผู้จัดการแข่งขันสามารถจัดแข่งขันได้ทั้งประเภททีมชาย ทีมหญิง และทีมผสม โดยในการจัดการแข่งขันทีมผสมนั้น จะใช้ผู้เล่นตัวจริงเพศชาย จำนวน 3 คน และเพศหญิง จำนวน 3 คน ในทุก ๆ รอบของเกม ทั้งนี้เพื่อไม่ให้เกิดข้อโต้แย้งเสียเปรียบระหว่างทีม

บทความวิจัย

เจดิกเก็บ : การพัฒนาการละเล่นพื้นบ้านไทยอีสานสู่กีฬานันทนาการสำหรับเยาวชน

JERD GURB: DEVELOPMENT OF ISAN THAI FOLK GAMES TRANSFORMED TO YOUTH LEISURE SPORTS

3.3 อุปกรณ์ประกอบการเล่น: อุปกรณ์สำหรับสร้างพีระมิด จำนวน 1 ชุด (จำนวน 15 อัน ซึ่งแต่ละอันระบุหมายเลข 1 ถึง 15) และเก็บบ จำนวน 1 อัน

3.4 ระยะเวลาในการเล่น: 2 ชั่วโมง

- เซ็ต: 1 เซ็ต ใช้ระยะเวลาในการเล่น ไม่เกิน 5 นาที

- เกม: 1 เกมการแข่งขัน ใช้ระยะเวลาไม่เกิน 2 ชั่วโมง

3.5 การนับคะแนน: กติกาการนับคะแนนเป็นเซ็ต (Set) คล้ายกติกาการเล่นวอลเลย์บอล กล่าวคือ ทีมชนะจะต้องชนะ 3 เซ็ต จาก 5 เซ็ต ภายในระยะเวลา 2 ชั่วโมง ซึ่งหากครบ 2 ชั่วโมงไม่สามารถตัดสินผลแพ้ชนะได้ ให้ทีมที่ได้เซ็ตมากกว่าเป็นฝ่ายชนะ และหากได้เซ็ตจำนวนเท่ากัน ให้ทีมที่ได้เซ็ตที่หนึ่งเป็นทีมที่ชนะ โดยทีมที่จะชนะและได้เซ็ตนั้น จะต้องเป็นผู้เล่นทีมฝ่ายรุกเท่านั้น (ผู้เล่นฝ่ายรับจะต้องพยายามเปลี่ยนมาเป็นผู้เล่นฝ่ายรุก เพื่อให้ได้เซ็ต)

4. วิธีการเล่นกีฬานันทนาการเจดิกเก็บ

วิธีการเล่นมี 2 องค์ประกอบ คือ การโยนเปิดเกมการเริ่มเล่น และการเล่นในช่วงปกติ โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.1 การโยนเปิดเกมการเริ่มเล่น

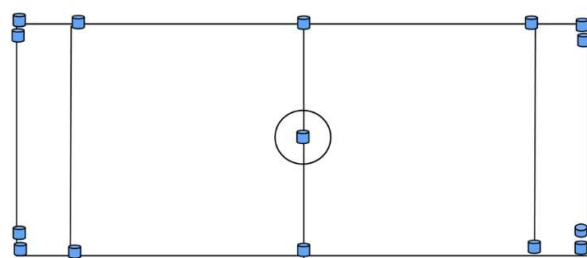
4.1.1 ขั้นตอนการหาทีมเริ่มเล่น เริ่มต้นด้วยการแบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ทีม ทีมละ 10 คน แบ่งเป็นผู้เล่นตัวจริง ทีมละ 6 คน และผู้เล่นตัวสำรอง ทีมละ 4 คน หลังจากนั้นให้หัวหน้าทีมทำการเสี่ยงทายหรือวิธีการอื่น ๆ เพื่อหาทีมเริ่มโยนเปิดเกมการเริ่มเล่นก่อน สมมุติว่ามีทีม A และทีม B เข้าแข่งขัน โดยทีม A เป็นทีมที่เสี่ยงทายชนะ ทีม A จะเป็นทีมที่ได้สิทธิ์การโยนเปิดเกมการเริ่มเล่นก่อนนั่นเอง

4.1.2 ขั้นตอนการโยนเปิดเกมการเริ่มเล่น

4.1.2.1 ให้นักกีฬาทีม A (ทีมที่เสี่ยงทายชนะ) เลือกอุปกรณ์สำหรับสร้างพีระมิด จำนวน 6 อัน (คนละ 1 อัน) ไปวาง ณ จุดเริ่มต้นที่กำหนด (มุมของสนาม) จุดใดก็ได้ในสนาม ดังภาพที่ 8

4.1.2.2 ให้นักกีฬาทีม B เลือกอุปกรณ์สำหรับสร้างพีระมิด จำนวน 6 อัน (คนละ 1 อัน) ไปวาง ณ จุดเริ่มต้นที่กำหนด (จุดที่เหลือจากการวางของทีม A) จุดใดก็ได้ในสนาม ดังภาพที่ 8

4.1.2.3 ให้กรรมการตัดสินในสนาม นำอุปกรณ์สำหรับสร้างพีระมิด จำนวน 3 อันที่เหลือไปวาง ณ จุดเริ่มต้นที่กำหนด (ในจุดที่อุปกรณ์ยังไม่ครบ) สำหรับจุดกึ่งกลางสนาม (จุดเป้าหมาย) จะต้องเป็นกรรมการตัดสินในสนามเป็นผู้วางอุปกรณ์เท่านั้น โดยตำแหน่งการวางอุปกรณ์สำหรับสร้างพีระมิดทั้ง 15 จุด สามารถแสดงได้ดังภาพที่ 8



ภาพที่ 8 ตำแหน่งการวางอุปกรณ์สำหรับสร้างพีระมิด ก่อนเริ่มเกมการเล่น

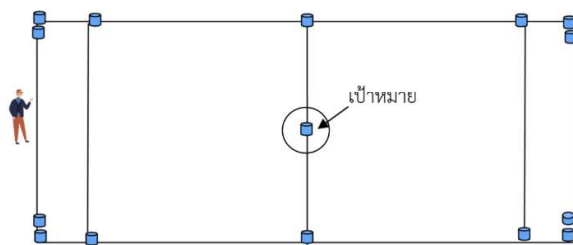
ที่มา: ภาพโดยคณะผู้วิจัย

4.1.2.4 ให้นักกีฬาทีม A (ทีมที่เสี่ยงทายชนะ) เริ่มโยนเปิดเกมการเริ่มเล่นก่อน โดยพยายามโยนเก็บจากจุดที่กำหนด (ท้ายสนาม) ให้โดนอุปกรณ์สำหรับสร้างพีระมิดที่อยู่กึ่งกลางสนาม โดยนักกีฬา 1 ทีม จะสามารถโยนเปิดเกมการเริ่มเล่นได้ จำนวน 3 ครั้ง ซึ่งในการโยนทั้ง 3 ครั้ง จะต้องใช้นักกีฬาไม่ซ้ำกัน และสำหรับตำแหน่งการยืนของนักกีฬาเพื่อโยนเปิดเกมการเริ่มเล่นจะอยู่บริเวณนอกเขตสนาม ดังภาพที่ 9

บทความวิจัย

เจดเกีบ : การพัฒนาการเล่นพื้นบ้านไทยอีสานสู่กีฬานันทนาการสำหรับเยาวชน

JERD GURB: DEVELOPMENT OF ISAN THAI FOLK GAMES TRANSFORMED TO YOUTH LEISURE SPORTS



ภาพที่ 9 ตำแหน่งการยืนของนักกีฬาสำหรับโยนเปิดเกมการเริ่มเล่น

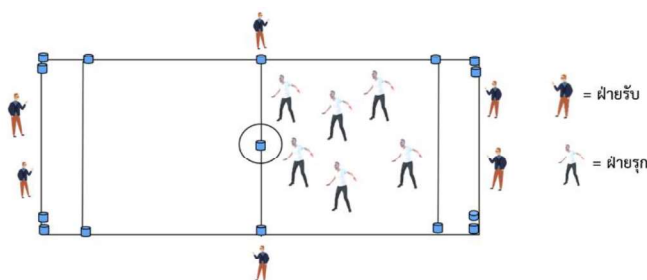
ที่มา: ภาพโดยคณะผู้วิจัย

- หากนักกีฬาทีม A (ทีมที่เสี่ยงทายชนะ) คนใดคนหนึ่งจากนักกีฬา ทั้ง 3 คน สามารถโยนเกีบไปโดนจุดเป้าหมายได้ ทีม A จะได้เริ่มเล่นเป็นฝ่ายรุกก่อน

- แต่หากนักกีฬาทีม A (ทีมที่เสี่ยงทายชนะ) ทั้ง 3 คน ไม่สามารถโยนเกีบให้โดนจุดเป้าหมายได้ เกมจะถูกสลับให้นักกีฬาทีม B เป็นทีมโยนเกีบสำหรับการเริ่มเล่นแทน ซึ่งถ้าหากนักกีฬาทีม B คนใดคนหนึ่งจากทั้ง 3 คน โยนเกีบโดนเป้าหมายได้ ทีม B จะได้เริ่มเล่นเป็นฝ่ายรุกก่อน แต่ถ้าไม่มีนักกีฬาคนใดของทีม B สามารถโยนเกีบโดนจุดเป้าหมายได้ ก็จะสลับให้ทีม A เป็นฝ่ายโยนเปิดเกมการเริ่มเล่นใหม่อีกรอบแทน ซึ่งเกมจะเริ่มได้ก็ต่อเมื่อมีนักกีฬาทีมใดทีมนึง สามารถโยนเกีบไปสัมผัสจุดเป้าหมายได้เท่านั้น (กรรมการประจำสนามเป็นผู้ตัดสินสูงสุด)

4.1.3 ตำแหน่งการยืนของฝ่ายรุก และฝ่ายรับ

4.1.3.1 ผู้เล่นฝ่ายรุก จะต้องอยู่ภายในขอบเขตพื้นที่เล่นเท่านั้น ซึ่งระหว่างการวิ่งภายในขอบเขตพื้นที่เล่นของผู้เล่นฝ่ายรุก หากมีขาหรืออวัยวะอย่างใดอย่างหนึ่งสัมผัสพื้นนอกเขตพื้นที่เล่น จะถือว่ามีการฟาวล์บุคคลเกิดขึ้น โดยตำแหน่งการยืนของผู้เล่นฝ่ายรุกและฝ่ายรับสามารถแสดงได้ ดังภาพที่ 10



ภาพที่ 10 ตัวอย่างตำแหน่งการยืนของนักกีฬาฝ่ายรุก และฝ่ายรับ

ที่มา: ภาพโดยคณะผู้วิจัย

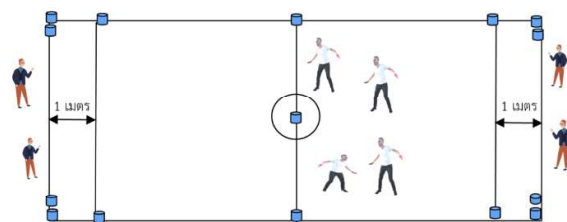
4.1.3.2 ผู้เล่นฝ่ายรับ

- มีผู้เล่น 4 คน อยู่ท้ายพื้นที่การเล่นทั้ง 2 ฝั่ง มีหน้าที่เจดเกีบเพื่อให้โดนตัวผู้เล่นของฝ่ายรุก โดยการโยนนี้ ผู้เล่นฝ่ายรับจะต้องโยนเกีบจากท้ายสนามพื้นที่การเล่นเท่านั้น ห้ามเหยียบเส้นพื้นที่การเล่นโดยเด็ดขาด ซึ่งหากเหยียบเส้นพื้นที่การเล่น ถือว่าเป็นการฟาวล์บุคคล และผู้เล่นทั้ง 4 ตำแหน่งนี้ จะไม่สามารถวิ่งเข้ามาเกีบเกีบที่ตกอยู่ในเขตบริเวณพื้นที่การเล่นโดยเด็ดขาด แต่สามารถรับเกีบได้ในเขต 1 เมตร จากท้ายสนาม ดังภาพที่ 11

บทความวิจัย

เจดเกิบ : การพัฒนาการเล่นพื้นบ้านไทยอีสานสู่กีฬานันทนาการสำหรับเยาวชน

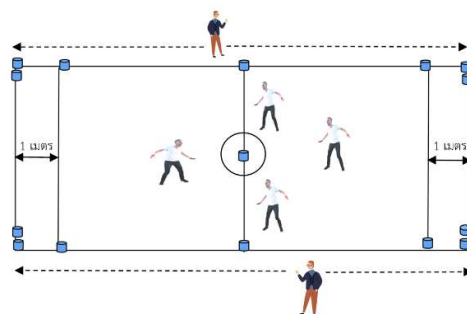
JERD GURB: DEVELOPMENT OF ISAN THAI FOLK GAMES TRANSFORMED TO YOUTH LEISURE SPORTS



ภาพที่ 11 เขตการรับ 1 เมตร ของฝ่ายรับ

ที่มา: ภาพโดยคณะผู้วิจัย

- มีผู้เล่น 2 คน อยู่ข้างพื้นที่การเล่น มีหน้าที่วิ่งเก็บเกิบที่ตกอยู่ในพื้นที่การเล่นเท่านั้น โดยระหว่างการเข้าไปเก็บเกิบในพื้นที่การเล่น ผู้เล่นทั้งสองคนนี้จะไม่สามารถโยนเกิบใส่ตัวผู้เล่นฝ่ายรุกได้เด็ดขาด อีกทั้งไม่สามารถโยนให้ผู้เล่นของฝ่ายตนเองได้ด้วย โดยผู้เล่นทั้งสองคนจะต้องถือเกิบวิ่งออกมาข้างพื้นที่การเล่นเสียก่อน จึงจะสามารถโยนเกิบให้ผู้เล่นในทีมของตนเองที่อยู่ท้ายสนามพื้นที่การเล่นได้ (เลือกโยนไปฝั่งใดก็ได้) โดยผู้เล่นทั้งสองคนนี้จะต้องอยู่ข้างพื้นที่การเล่นเท่านั้น ดังภาพที่ 12



ภาพที่ 12 ขอบเขตการยืนของผู้เล่นฝ่ายรับ ด้านข้างพื้นที่การเล่น

ที่มา: ภาพโดยคณะผู้วิจัย

4.2 การเล่นในช่วงปกติ

วิธีการเล่นของทีมฝ่ายรุก

- ผู้เล่นฝ่ายรุก จะต้องพยายามวิ่งเก็บอุปกรณ์สำหรับใช้สร้างพีระมิดในสนามให้ครบ แล้วนำมาตั้งพีระมิดในลำดับที่ถูกต้อง ภายในจุดที่กำหนด โดยในการถืออุปกรณ์สำหรับใช้สร้างพีระมิดนั้น ผู้เล่นแต่ละคนของฝ่ายรุกจะสามารถถืออุปกรณ์สำหรับใช้สร้างพีระมิดติดมือได้ เพียงคนละ 1 อันเท่านั้น หากเกินจะถือถือว่าเป็นการฟาวล์บุคคล

- ผู้เล่นฝ่ายรุก จะต้องพยายามตั้งพีระมิดในลำดับที่ถูกต้อง (ดังภาพที่ 5) ภายในจุดที่กำหนด ให้แล้วเสร็จโดยเร็วที่สุด ซึ่งหากทีมฝ่ายรุกสามารถตั้งพีระมิดมีลำดับที่ถูกต้อง (กรรมการผู้ตัดสิน ได้ทำการตรวจสอบแล้ว) ภายในระยะเวลาไม่เกิน 5 นาที และยังคงเหลือผู้เล่นภายในทีม ตั้งแต่ 1 คน ขึ้นไป จะถือว่าทีมฝ่ายรุกเป็นฝ่ายชนะในเซตนั้น ๆ และทีมฝ่ายรุกจะได้โยนเปิดเกมการเริ่มเล่นในเกมต่อไปด้วย แต่หากฝ่ายรุกไม่สามารถตั้งพีระมิดได้แล้วเสร็จ เนื่องจากผู้เล่นในทีมตายหมด หรือหมดเวลาการเล่น 5 นาที/เซต จะต้องเข้าสู่การโยนเปิดเกมการเริ่มเล่นใหม่ โดยให้ฝ่ายรับเป็นฝ่ายเริ่มโยน

- ผู้เล่นฝ่ายรุก ต้องพยายามหลบเกิบที่ผู้เล่นฝ่ายรับพยายามโยนใส่ตัวของผู้เล่นฝ่ายรุก ซึ่งผู้เล่นฝ่ายรุกสามารถใช้ทักษะการก้ม การหลบ การเอี้ยวตัว การกระโดด การนอนราบ ฯลฯ แต่ต้องกระทำอยู่ในขอบเขตของพื้นที่การเล่น ในกรณีที่ฝ่ายรับโยนเกิบโดนผู้เล่นฝ่ายรุกคนใดได้นั้น จะถือว่าผู้เล่นฝ่ายรุกคนนั้นตายในเกม และต้องเดินออกจากพื้นที่การเล่นให้เร็วที่สุด ทั้งนี้เพื่อให้ไม่ให้เกิดขบวนการเล่น ส่วนผู้เล่นที่ยังไม่โดนเกิบ ถือว่ายังมีชีวิตในเกม และสามารถเล่นต่อไปได้ตามปกติ

บทความวิจัย

เจดิกเก็บ : การพัฒนาการละเล่นพื้นบ้านไทยอีสานสู่กีฬานันทนาการสำหรับเยาวชน

JERD GURB: DEVELOPMENT OF ISAN THAI FOLK GAMES TRANSFORMED TO YOUTH LEISURE SPORTS

- ทีมฝ่ายรุกเท่านั้นถึงจะมีสิทธิชนะ และได้เครดิตในการแข่งขันได้

วิธีการเล่นของทีมฝ่ายรับ

- ฝ่ายรับ จะต้องพยายามโยน/เจดิก เก็บไปโดนตัวผู้เล่นฝ่ายรุกให้ครบทุกคน โดยเร็วที่สุด
- กรณีที่ฝ่ายรับสามารถโยน/เจดิก เก็บไปโดนตัวผู้เล่นฝ่ายรุก ทำให้ผู้เล่นฝ่ายรุกตายได้ครบทุกคน ก่อนที่ฝ่ายรุกจะตั้งพีระมิดได้สำเร็จ จะถือว่าจบเซตการเล่น (แม้ระยะเวลาจะยังไม่ถึง 5 นาที) และจะเข้าสู่กระบวนการโยนเปิดเกมการเล่นใหม่ โดยฝ่ายรับจะได้เป็นฝ่ายเริ่มโยนก่อน

5. การฟาวล์:**5.1 การฟาวล์บุคคล****5.1.1 ผู้เล่นฝ่ายรุก**

- ฝ่ายรุกออกนอกพื้นที่การเล่น: กล่าวคือระหว่างการวิ่งภายในพื้นที่การเล่นของผู้เล่นฝ่ายรุก หากมีขาหรืออวัยวะส่วนใดส่วนหนึ่งสัมผัสพื้นนอกเขตพื้นที่การเล่น จะถือว่ามีฟาวล์บุคคลเกิดขึ้น ซึ่งหากฝ่ายรุกมีการฟาวล์บุคคลลักษณะนี้ครบ 5 ครั้ง/ทีม กรรมการชี้ขาดจะปรับลดพีระมิดของฝ่ายรุกรกลง 1 อัน และดำเนินการเช่นนี้ทุกครั้งที่มีการฟาวล์บุคคลกรณีเช่นนี้เกิดขึ้น

- ฝ่ายรุกถืออุปกรณ์สำหรับสร้างพีระมิดเกิน 1 อัน: กล่าวคือในช่วงเริ่มเกม ผู้เล่นฝ่ายรุก จะต้องพยายามวิ่งเก็บอุปกรณ์สำหรับใช้ตั้งพีระมิดให้ครบทุกมุมสนาม แล้วนำมาตั้งพีระมิดในลำดับที่ถูกต้องภายในจุดที่กำหนด โดยในการถืออุปกรณ์นั้น ผู้เล่นแต่ละคนของฝ่ายรุกสามารถถืออุปกรณ์สำหรับใช้ในการสร้างพีระมิดติดมือได้คนละ 1 อัน เท่านั้น หากมีการถือเกิน 1 อัน จะถือเป็นการฟาวล์บุคคล ซึ่งหากฝ่ายรุกมีการฟาวล์บุคคลลักษณะนี้ ครบ 5 ครั้ง/ทีม กรรมการชี้ขาดจะปรับลดพีระมิดของฝ่ายรุกรกลง 1 อัน และดำเนินการเช่นนี้ทุกครั้งที่มีการฟาวล์บุคคลกรณีเช่นนี้เกิดขึ้น

5.1.2 ผู้เล่นฝ่ายรับ

- ฝ่ายรับ เหยียบเส้นพื้นที่การเล่น: กล่าวคือระหว่างการโยน/เจดิก เก็บของผู้เล่นฝ่ายรับ หากมีการเหยียบเส้นหลังพื้นที่การเล่นของผู้เล่นคนใดคนหนึ่ง จะถือว่ามีฟาวล์บุคคลเกิดขึ้น ซึ่งหากฝ่ายรับมีการฟาวล์บุคคลลักษณะนี้ครบ 5 ครั้ง/ทีม กรรมการชี้ขาดจะปรับเพิ่มพีระมิดให้ฝ่ายรุก 1 อัน และดำเนินการทุกครั้งที่มีการฟาวล์บุคคลกรณีเช่นนี้เกิดขึ้น

- ฝ่ายรับ ทำการรับเก็บ เกินขอบเขตที่กำหนด: กล่าวคือในระหว่างการโยน/เจดิก เก็บของฝ่ายรับ หากผู้เล่นคนใดมีการรับเก็บ เกินเส้น 1 เมตร (วัดจากเส้นหลังพื้นที่การเล่น) จะถือว่ามีฟาวล์บุคคลเกิดขึ้น ซึ่งหากฝ่ายรับมีการฟาวล์บุคคลลักษณะนี้ ครบ 5 ครั้ง/ทีม กรรมการชี้ขาดจะปรับเพิ่มพีระมิดให้ฝ่ายรุก 1 อัน และดำเนินการทุกครั้งที่มีการฟาวล์บุคคลกรณีเช่นนี้เกิดขึ้น

5.2 การฟาวล์ทีม**5.2.1 ผู้เล่นฝ่ายรุก**

- เมื่อผู้เล่นฝ่ายรุกคนใดคนหนึ่ง หรือมากกว่า มีลักษณะท่าทางจงใจใช้ร่างกายของตัวเองเป็นกำแพงกบังก์ (ยอมพลีชีพในเกม) ทั้งนี้เพื่ออำนวยความสะดวกให้เพื่อนร่วมทีมสามารถตั้งพีระมิด กรณีนี้เรียกว่าฝ่ายรุกฟาวล์ทีม โดยกรรมการประจำสนามจะต้องปรับลดพีระมิดของฝ่ายรุกรกลง 2 อัน ทุกครั้งที่มีการฟาวล์ทีมกรณีเช่นนี้เกิดขึ้น โดยคำตัดสินของกรรมการชี้ขาดถือว่าเป็นข้อสิ้นสุด

5.2.2 ผู้เล่นฝ่ายรับ

- เมื่อผู้เล่นฝ่ายรับคนใดคนหนึ่ง โยน/เจดิก เก็บโดนพีระมิดของฝ่ายรุก (อาจจะด้วยความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ตาม) เป็นเหตุให้พีระมิดพังทลายลงมา กรณีนี้เรียกว่าฝ่ายรับฟาวล์ทีม โดยกรรมการประจำสนามจะต้องตั้งพีระมิดให้

บทความวิจัย

เจดิก : การพัฒนาการเล่นพื้นบ้านไทยอีสานสู่กีฬานันทนาการสำหรับเยาวชน
JERD GURB: DEVELOPMENT OF ISAN THAI FOLK GAMES TRANSFORMED TO YOUTH LEISURE SPORTS

ทีมฝ่ายรุกใหม่เท่ากับจำนวนเดิมก่อนที่พังลงมา และปรับเพิ่มพีระมิดให้ฝ่ายรุกเพิ่มอีก 2 อัน ทุกครั้งที่มีการพาล์วทีมกรณีเช่นนี้เกิดขึ้น โดยคำตัดสินของกรรมการชี้ขาดถือว่าเป็นข้อสิ้นสุด

5.3 การนับจำนวนการพาล์ว: มีกรรมการประจำเส้นสนาม 4 คน และผู้ช่วยกรรมการประจำสนามอีกจำนวน 2 คน ช่วยตรวจสอบทั้งการพาล์วบุคคลและทีม

6. การพักระหว่างเกม/การขอเวลานอก:

6.1 เมื่อทีมฝ่ายรุกปิดเซตได้ จะมีการพักระหว่างเกม โดยอัตโนมัติเป็นระยะเวลา 5 นาที

6.2 เมื่อทีมฝ่ายรุกปิดเซตไม่ได้ จะมีการพักระหว่างเกม โดยอัตโนมัติเป็นระยะเวลา 2 นาที

6.3 ผู้จัดการทีมสามารถพูดคุยกับนักกีฬาในทีมได้ เฉพาะในช่วงพักระหว่างเกมเท่านั้น ไม่มีการขอเวลานอกโดยเด็ดขาด

7. การเปลี่ยนตัวผู้เล่น: ผู้เล่นแต่ละทีมสามารถเปลี่ยนตัวผู้เล่นได้ไม่จำกัดจำนวนครั้ง แต่จะทำการเปลี่ยนตัวได้ก็ต่อเมื่อสิ้นสุดการเล่นในแต่ละเซตเท่านั้น กล่าวคือ เมื่อจบเซตในแต่ละรอบ (ก่อนที่จะมีการโยนเปิดเกมการเล่นใหม่) จึงจะสามารถเปลี่ยนตัวผู้เล่นได้ โดยการเปลี่ยนตัวจะต้องแจ้งกรรมการตัดสินก่อนทุกครั้ง จึงจะสามารถเปลี่ยนตัวผู้เล่นได้ และผู้เล่นสำรองที่อนุญาตให้เปลี่ยนตัวได้นั้นจะต้องไม่เป็นผู้ที่ลงทะเบียนไว้กับทีมอื่น ๆ ที่ร่วมการแข่งขันในคราวเดียวกันนี้

8. การแพ้-ชนะ: ทีมใดสามารถชนะ 3 เซต จาก 5 เซต ภายในระยะเวลา 2 ชั่วโมงได้ ถือเป็นทีมที่ชนะ แต่หากภายใน 2 ชั่วโมง ยังไม่มีทีมแพ้ หรือชนะ ให้พิจารณา ดังนี้

8.1 หากครบ 2 ชั่วโมง ยังไม่มีทีมที่แพ้ หรือชนะ กำหนดให้ทีมที่ได้เซตสูงสุด ณ เวลาครบ 2 ชั่วโมง เป็นทีมที่ชนะโดยอัตโนมัติ หรือ

8.2 หากครบ 2 ชั่วโมง ยังไม่ได้ทีมที่แพ้ หรือชนะ ประกอบกับทั้งสองทีมได้เซตชนะจำนวนเท่ากัน กำหนดให้ทีมที่ได้เซตแรกของเกมการแข่งขัน เป็นทีมที่ชนะโดยอัตโนมัติ

9. คณะกรรมการตัดสิน: คณะกรรมการตัดสินมีจำนวน 9 คน ประกอบด้วย

9.1 กรรมการชี้ขาด จำนวน 1 คน ทำหน้าที่ตัดสินชี้ขาดในระหว่างแข่งขัน และจะต้องไม่ยืนในตำแหน่งที่ขัดขวางการเล่นผู้เล่นทั้งสองทีม ดำเนินการด้วยความยุติธรรมโดยยึดตามกฎหมาย กติกาและวิธีการเล่นกีฬานันทนาการเจดิก

9.2 ผู้ช่วยกรรมการที่คอยดูแลเส้น หรือไลน์สแมน (Linesman) จำนวน 4 คน ทำหน้าที่ตรวจเช็คการเหยียบเส้น การรับเกินขอบเขตเส้น 1 เมตร ของฝ่ายรับ และการออกนอกเขตพื้นที่การเล่นของฝ่ายรุก โดยประจำคนละ 1 เส้นสนาม

9.3 ผู้ช่วยกรรมการบันทึกคะแนน จำนวน 2 คน

9.4 ผู้ช่วยกรรมการบันทึกการพาล์ว จำนวน 2 คน

2) ผลการประเมินคุณภาพของต้นแบบกีฬานันทนาการเจดิกสำหรับเยาวชน ที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

2.1 คณะผู้วิจัยได้ทำการประเมินความตรงเฉพาะหน้า และประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของกีฬานันทนาการเจดิกในด้านวัตถุประสงค์ของการพัฒนา โดยใช้ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาและพลศึกษาจำนวน 9 ท่าน ผลการศึกษาพบว่า กีฬานันทนาการเจดิกสำหรับเยาวชนมีความตรงเฉพาะหน้าสูง กล่าวคือ สามารถใช้เป็นกีฬาเพื่อนันทนาการได้อย่างเหมาะสมสำหรับเยาวชน และมีค่า IOC เท่ากับ 0.89

2.2 คณะผู้วิจัยทำการประเมินคุณภาพของกีฬานันทนาการเจดิกที่ได้พัฒนาขึ้น โดยใช้วิธีการประเมินความพึงพอใจของนักกีฬาและผู้ร่วมชมการแข่งขันกีฬานันทนาการเจดิก ที่เข้าร่วมงาน “มหกรรมกีฬาเครือข่ายสาขาวิชาวิทยาศาสตร์การกีฬา กลุ่มมหาวิทยาลัยราชภัฏแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 10” จำนวน 40 คน จากผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างคือนักกีฬา จำนวน 35 คน (ร้อยละ 87.50) และเป็นผู้ร่วมชม จำนวน 5 คน (ร้อยละ 12.50) ในจำนวนนี้มีกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 16 คน (ร้อยละ 40.00) รู้จักการเล่นพื้นบ้านไทยเจดิกมาก่อนหน้านี้ และมีจำนวน 24 คน (ร้อยละ 60.00) ที่ไม่รู้จักการเล่นพื้นบ้านไทยเจดิกมาก่อน โดยผลการประเมินความพึงพอใจ สามารถแสดงได้ดังตารางที่ 1

บทความวิจัย

เจดเกิบ : การพัฒนาการละเล่นพื้นบ้านไทยอีสานสู่กีฬานันทนาการสำหรับเยาวชน

JERD GURB: DEVELOPMENT OF ISAN THAI FOLK GAMES TRANSFORMED TO YOUTH LEISURE SPORTS

ตารางที่ 1 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักกีฬาและผู้ชมการแข่งขันที่มีต่อต้นแบบกีฬานันทนาการเจดเกิบ (n = 40)

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		
	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านอุปกรณ์ สนาม กฎ และกติกา ในการเล่น	4.30	0.72	มาก
1.1 อุปกรณ์ประกอบการเล่น มีความเหมาะสม	4.30	0.61	มาก
1.2 สนามแข่งขัน มีความเหมาะสม	4.25	0.81	มาก
1.3 กติกาที่มีความชัดเจน และเหมาะสม	4.20	0.85	มาก
1.4 เกณฑ์การตัดสินแพ้-ชนะ มีความชัดเจน และเหมาะสม	4.38	0.67	มาก
1.5 ระยะเวลาในการจัดแข่งขัน (ต่อคู่) มีความเหมาะสม	4.28	0.75	มาก
1.6 ผู้ตัดสินมีความเพียงพอ (8 คน/สนาม) และเหมาะสม	4.43	0.64	มาก
2. ด้านความเหมาะสมสำหรับเยาวชน	4.45	1.96	มาก
2.1 สามารถเข้าใจกฎ กติกา การเล่นได้โดยง่าย	4.48	0.60	มาก
2.2 มีความปลอดภัยในการเล่น	4.33	0.73	มาก
2.3 มีความเหมาะสมสำหรับจัดการแข่งขัน ในระดับเยาวชน	4.55	4.55	มากที่สุด
3. ด้านคุณค่าสำหรับเยาวชน	4.65	0.52	มากที่สุด
3.1 ก่อให้เกิดความสนุกสนาน	4.68	0.53	มากที่สุด
3.2 สร้างความสามัคคีในหมู่คณะ	4.65	0.48	มากที่สุด
3.3 ช่วยพัฒนาทักษะการคิด และการวางแผน	4.68	0.47	มากที่สุด
3.4 ช่วยพัฒนาสมรรถภาพทางกาย	4.58	0.58	มากที่สุด
สรุปรวมทุกด้าน	4.47	1.07	มาก

2.3 ผลการประเมินคุณภาพของกีฬานันทนาการเจดเกิบในด้านมาตรฐานการจัดการแข่งขัน โดยใช้การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม พบว่า นักกีฬาและผู้ควบคุมทีมไม่มีข้อร้องเรียนใด ๆ จากการจัดการแข่งขันในครั้งนี้ ไม่พบการเกิดอุบัติเหตุที่ก่อให้เกิดอันตรายร้ายแรงต่อร่างกายในระหว่างการแข่งขันและตลอดการแข่งขัน พบว่า ทั้งนักกีฬาและผู้ร่วมชมการแข่งขันมีการส่งเสียงเชียร์และร่วมเล่นกีฬอย่างสนุกสนาน

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย คณะผู้วิจัยได้ต้นแบบกีฬานันทนาการเจดเกิบสำหรับเยาวชน อายุ 18-24 ปี จำนวน 1 ต้นแบบ โดยต้นแบบดังกล่าวมีขนาดพื้นที่การเล่น ขนาดสนามแข่งขัน อุปกรณ์ประกอบการเล่น วิธีการเล่น กฎและกติกากการเล่น จำนวนผู้เล่น วิธีการนับคะแนน การฟาวล์ (foul) และวิธีการตัดสินผลแพ้-ชนะ ที่กำหนดไว้อย่างชัดเจน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) จากการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 9 ท่าน อยู่ในเกณฑ์ยอมรับได้ (IOC = 0.89) และมีผลการประเมินความพึงพอใจจากนักกีฬาและผู้ร่วมชมการแข่งขันกีฬานันทนาการเจดเกิบ จำนวน 40 คน อยู่ในเกณฑ์ความพึงพอใจระดับมาก (\bar{X} = 4.47 คะแนน) ซึ่งจากผลของการออกแบบและพัฒนา จะพบได้ว่ากีฬานันทนาการเจดเกิบสำหรับเยาวชน มีคุณสมบัติเป็นกีฬานันทนาการตามกรอบแนวคิดการวิจัยที่ตั้งไว้ กล่าวคือ เป็นการเล่นที่มีกฎ กติกา กำหนดชัดเจน มีจุดประสงค์หลักของการเข้าร่วมเพื่อพัฒนาวิถีชีวิตที่เอื้อต่อการมีสุขภาพดีทั้งในด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ ก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียดแก่ผู้เล่น และยังช่วยส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมอีก

บทความวิจัย

เจดเกิบ : การพัฒนาการละเล่นพื้นบ้านไทยอีสานสู่กีฬานันทนาการสำหรับเยาวชน

JERD GURB: DEVELOPMENT OF ISAN THAI FOLK GAMES TRANSFORMED TO YOUTH LEISURE SPORTS

ด้วย นอกจากนี้หากพิจารณาคุณสมบัติของต้นแบบกีฬานันทนาการเจดเกิบ ในฐานะเป็นกีฬาประเภทหนึ่ง ดังที่กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา (Ministry of Tourism and Sports, 2011) ได้ให้ความหมายของคำว่ากีฬาไว้ว่า “กีฬา หมายถึง กิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหวและลีลาการเล่นภายใต้กฎกติกาอย่างเป็นระเบียบ โดยมุ่งเพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และเพื่อสุขภาพ ก่อเกิดประโยชน์ในการพัฒนาร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา บางครั้งอาจใช้การแข่งขันด้วย ซึ่งกิจกรรมแข่งขันมีลักษณะเดียวกับเกม แต่มีกฎ กติกา ระเบียบการเล่นสลับซับซ้อนมากกว่า และต้องเป็นที่สาธยายยอมรับ” สำนักงานราชบัณฑิตยสภา (Office of the Royal Society, 2023) ที่ได้ให้ความหมายของคำว่า “กีฬา (น.)” ไว้ว่า หมายถึง กิจกรรมหรือการเล่นที่มีกฎกติกากำหนด เพื่อความสนุกเพลิดเพลินผ่อนคลายความเครียด หรือเสริมสร้างร่างกายให้แข็งแรง และอาจใช้เป็นการแข่งขันเพื่อความเป็นเลิศ เช่น ฟุตบอล วอลเลย์บอล เทนนิส แบดมินตัน เป็นต้น” จะพบได้ว่า ต้นแบบกีฬานันทนาการเจดเกิบ ที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้นในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มีคุณสมบัติเป็นกีฬาตามค่านิยามข้างต้นด้วยเช่นกัน อย่างไรก็ตามหากพิจารณาความเป็นกีฬาสากล (international sports) หรือใช้แข่งขันเพื่อความเป็นเลิศในอนาคตนั้น อาจจำเป็นต้องนำกีฬานันทนาการเจดเกิบไปพัฒนา ปรับปรุง และเผยแพร่กิจกรรมหนึ่ง ทั้งนี้เพื่อให้ได้รูปแบบ กฎ กติกา และวิธีการเล่นที่สมบูรณ์ มีอุปกรณ์การเล่น/ป้องกันที่เหมาะสม ปลอดภัย และเป็นที่ยอมรับจากนักกีฬาและผู้คนทั่วไปให้มากขึ้น

ส่วนผลการประเมินคุณภาพของกีฬานันทนาการเจดเกิบสำหรับเยาวชน ที่ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ยอมรับได้ (IOC = 0.89) นั้น หากพิจารณาเฉพาะด้านคุณค่าที่มีต่อเยาวชน ในประเด็น 1) ช่วยก่อให้เกิดความสนุกสนาน 2) สร้างความสามัคคีในหมู่คณะ 3) ช่วยพัฒนาทักษะการคิดและการวางแผน 4) ช่วยพัฒนาสมรรถภาพทางกาย โดยเฉพาะในด้านความคล่องแคล่วว่องไว (Agility) กำลังของกล้ามเนื้อ (Muscle power) การประสานงานระหว่างระบบประสาทและกล้ามเนื้อ (Coordination) และระยะเวลาปฏิกิริยาตอบสนอง (Response time) กลับพบว่าทุกหัวข้อที่กล่าวมาข้างต้นได้รับผลการประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องจากผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 9 ท่าน เท่ากับ 1.00 ในทุกประเด็น ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากต้นแบบกีฬานันทนาการเจดเกิบที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีวิธีการเล่นที่นักกีฬาจำเป็นต้องใช้ทักษะในการเคลื่อนไหวของร่างกายหลายส่วนประกอบกัน และจะต้องมีการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง กล่าวคือ หากเป็นผู้เล่นฝ่ายรุก ผู้เล่นจำเป็นต้องใช้ทักษะการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ (Locomotor movement) เพื่อเปลี่ยนตำแหน่งที่อยู่ของร่างกายจากจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่งอย่างรวดเร็ว ทั้งนี้เพื่อให้ฝ่ายรับโยน/เจดเกิบโดนร่างกายของตนเองได้ ซึ่งการเคลื่อนไหวร่างกายดังกล่าว ผู้เล่นฝ่ายรุกจำเป็นต้องใช้ทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานหลายอย่างร่วมกัน อาทิ การเดิน (Walking) การกระโดดสองขาไปด้านหน้า (Jumping for distance) การวิ่ง (Running) การสไลด์ (Sliding or side stepping) การเดินก้าวขิด ก้าว (Gallop) การกระโจน (Leaping) การหลบหลีก (Dodging) การกลิ้งตัว (Rolling) การคลาน (Crawling) เป็นต้น ซึ่งทักษะดังกล่าวถือเป็นทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานของมนุษย์ หากผู้เล่นมีการเคลื่อนไหวผสมผสานตลอดเกมการแข่งขันอย่างต่อเนื่อง นอกจากจะช่วยพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐานแล้ว ยังอาจส่งผลต่อสมรรถภาพทางกายในด้านความทนทานของระบบหัวใจและหลอดเลือด และสัดส่วนร่างกาย (Body composition) ของผู้เล่นได้อีกด้วย ส่วนผู้เล่นฝ่ายรับก็มีการเคลื่อนไหวร่างกายด้วยทักษะการวิ่ง การเดิน การเหวี่ยงแขนเพื่อโยน ขว้าง ปา ด้วยเช่นกัน ด้วยเหตุผลการใช้ทักษะพื้นฐานในการเคลื่อนไหวของการเล่นกีฬานันทนาการเจดเกิบดังที่ได้กล่าวมานี้ อาจส่งผลทำให้ผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิอยู่ในระดับเห็นด้วยในทุกประเด็นที่เกี่ยวข้องกับด้านคุณค่าที่มีต่อเยาวชนนั่นเอง

ผลการประเมินความพึงพอใจของนักกีฬาและผู้ร่วมชมการแข่งขันกีฬานันทนาการเจดเกิบ จำนวน 40 คน พบว่าอยู่ในเกณฑ์ความพึงพอใจระดับมาก ($\bar{X} = 4.53$ คะแนน) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก กีฬานันทนาการเจดเกิบ ที่พัฒนาขึ้น ได้ถูกพัฒนากฎและกติกาให้มีความถูกต้อง ชัดเจน ดังนั้นจากการจัดการแข่งขันจริง จึงไม่เกิดข้อร้องเรียนและข้อโต้แย้งในด้านกฎ และกติกากการเล่น นอกจากนี้กีฬานันทนาการเจดเกิบยังมีวิธีการเล่นที่สามารถช่วยกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้สึกสนุกสนาน มีความสุข และคลายเครียด ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่ากีฬานันทนาการเจดเกิบเป็นกิจกรรมนันทนาการประเภทหนึ่ง ทั้งนี้เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ผู้เล่นสามารถเล่นด้วยความสมัครใจในยามว่าง ไม่ขัดต่อขนบธรรมเนียมอันดีของสังคม

บทความวิจัย

เจดเกิบ : การพัฒนาการเล่นพื้นบ้านไทยอีสานสู่กีฬานันทนาการสำหรับเยาวชน

JERD GURB: DEVELOPMENT OF ISAN THAI FOLK GAMES TRANSFORMED TO YOUTH LEISURE SPORTS

ไม่ใช่อาชีพ ก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด ซึ่งสอดคล้องกับนักวิชาการและหน่วยงานทางพลศึกษาของไทยได้รายงานประโยชน์ของกิจกรรมนันทนาการไว้ในการศึกษาก่อนหน้า (Department of Physical Education, 2018; Kanchanakit, 2017; Kulthawatwichai, 2013) ทั้งยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Audiffred_Hinojosa & Hernández_Aguilar (2022) ในประเด็น กิจกรรมนันทนาการนอกห้องเรียนช่วยส่งเสริมความสุขและพลังแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม

สรุปได้ว่ากีฬานันทนาการเจดเกิบที่คณะผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ให้คุณค่าในด้านนันทนาการทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา มีความเหมาะสมและปลอดภัยสำหรับเยาวชน อีกทั้งมีอุปกรณ์ประกอบการเล่นที่สามารถหาซื้อได้ง่ายราคาถูก หน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถใช้เป็นกีฬาทางเลือกเพื่อช่วยส่งเสริมการมีกิจกรรมทางกายที่เพียงพอในกลุ่มเยาวชนไทยได้ นอกจากนี้การเล่นกีฬานันทนาการเจดเกิบยังถือเป็นการร่วมอนุรักษ์การเล่นพื้นบ้านไทยให้คงอยู่คู่ประเทศไทยสืบต่อไปอีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

1. ในการนำกีฬานันทนาการเจดเกิบไปใช้งานจริง ผู้ใช้งานควรพิจารณาช่วงอายุของผู้เล่นให้เหมาะสม กล่าวคือ กีฬานันทนาการเจดเกิบที่พัฒนาขึ้นในครั้งนี้มีกฎ กติกา และวิธีการเล่น ที่มีลักษณะเฉพาะเหมาะสมสำหรับเยาวชนอายุ 18-24 ปี สำหรับเด็กจำเป็นต้องใช้ระยะเวลาในการทำความเข้าใจ ดังนั้นหากนำไปใช้ในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี เด็กและเยาวชนอาจจะยังไม่สามารถเข้าใจกฎ กติกา ได้อย่างชัดเจน ซึ่งอาจจะส่งผลทำให้เกิดความเบื่อหน่ายในการเล่นและส่งผลให้ไม่ชอบกีฬาประเภทนี้ก็เป็นไปได้

2. ในการนำกีฬานันทนาการเจดเกิบไปใช้งานจริง ผู้ใช้งานควรแนะนำเรื่องความปลอดภัยในการเล่นให้กับนักกีฬาทุกคน ฟังระวังกเป็นลำดับต้น ๆ เนื่องจาก ต้นแบบกีฬานันทนาการเจดเกิบที่พัฒนาขึ้นในครั้ง นี้ ยังมีจุดด้อยเรื่องอุปกรณ์ประกอบการเล่น และอุปกรณ์ป้องกันการบาดเจ็บสำหรับนักกีฬา

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการพัฒนาเครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบการเล่น (เกิบ) และอุปกรณ์ป้องกันการบาดเจ็บสำหรับนักกีฬา (โดยเฉพาะบริเวณศีรษะ) ทั้งนี้เพื่อเพิ่มมาตรฐานและความปลอดภัยในการเล่นให้มากยิ่งขึ้น

2. ควรมีการศึกษาค้นคว้าผลของการเข้าร่วมกีฬานันทนาการเจดเกิบที่มีต่อการพัฒนาสมรรถภาพทางกายทั้งในกลุ่มเด็กและเยาวชน และผลที่มีต่อตัวแปรอื่น ๆ ที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้อง

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณอาสาสมัครทุกท่านที่สมัครเข้าร่วมโครงการวิจัยและให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี และขอขอบคุณสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ ที่สนับสนุนทุนวิจัย ประจำปีงบประมาณ 2566 แก่คณะผู้วิจัย

เอกสารอ้างอิง

- Audiffred_Hinojosa, A.N., & Hernández_Aguilar, L.E. (2022). Post-Pandemic Rediscovering of Traditional Games for Social and Emotional Learning. ICETC 22: Proceedings of the 14th International Conference on Education Technology and Computers, October 2022, 509-514.
- Bavelier, D., Green, C. S., Han, D. H., Renshaw, P. F., Merzenich, M. M., & Gentile, D. A. (2011). Brains on video games. *Nature Reviews Neuroscience*, 12(12), 763-768.

- Cohen, J. F., Smit, L. A., Parker, E., Austin, S. B., Frazier, A. L., Economos, C., & Rimm, E. B. (2016). Long-term impact of a chef on school lunch consumption: Findings from a 2-year pilot study in Boston middle schools. *Journal of the Academy of Nutrition and Dietetics*, 116(6), 949-957.
- Department of Physical Education. (2018). *The Third National Recreation Development Plan (2017-2021)*. Bangkok: Idea Square. (In Thai)
- Haddock, A., Ward, N., Yu, R., O'Dea, N. (2022). Positive Effects of Digital Technology Use by Adolescents: A Scoping Review of the Literature. *Int J Environ Res Public Health*, 19 (2 1) , 1 4 0 0 9 . doi: 10.3390/ijerph192114009.
- Hossain, M. S., Leidinger, J., Kumar, N., & Sharma, A. (2020). Youth Innovation for Sustainable Development: Exploring the Role of Universities. *Sustainability*, 12(6), 2451.
- Institute for Population and Social Research, Mahidol University (WPS). (2023). *Thai people's health 2023*. Bangkok: Amarin Printing and Publishing. (In Thai)
- Janmoean, P. et al. (2019). Guidelines for listening to children's voices to develop into a creative activity: A case study of Phayu District, Sisaket Province. Research Center of Children and Youth Development, Chulalongkorn University (CYD). (In Thai)
- Kanchanakit, T. (2017). *Recreation and tourism industry*. 3rd ed. Bangkok: Chulalongkorn University Publishing. (In Thai)
- Khamsaeng, C., Lertrat, W., Chanthawongsa, C., Khamphuch, K., Ruangdechawiwat, P. & Ma, S. (2022). Thai children and families in three crises: report on the situation of children and families in 2022. Bangkok: Child and Family Policy Knowledge Center (Kid for Kids). (In Thai)
- Komaratat, C. (2006). *Traditional Thai sports in the northeastern region: study and analysis of history, playing methods, and values*. Bangkok: Sathaporn Books. (In Thai)
- Kulthawatwichai, T. (2013). *Recreation*. 2nd printing. University Press. (In Thai)
- Larson, R. W. (2018). Positive development in a disorderly world. *Journal of Research on Adolescence*, 28(1), 4-15.
- Levenson, J. C., Shensa, A., Sidani, J. E., Colditz, J. B., Primack, B. A., & Colditz, J. B. (2016). Social media use before bedtime and sleep disturbance among young adults in the United States: A nationally representative study. *Sleep*, 40(9), zsx113. doi: 10.1093/sleep/zsx113.
- Likert, R. (1961). *New Pattern of Management*. New York: McGraw – Hill.
- Ma, Q., Shen, Y., & Zheng, Y. (2019). Traditional Sports and Games in Physical Education: A New Trend. *Advances in Physical Education*, 9(01), 49-57.
- Ministry of Tourism and Sports. (2011). *The Five National Sports Development Plan (2012-2016)*. Bangkok: Ministry of Tourism and Sports. (In Thai)
- Nakashima, A., Oga, T., Seto, M., Nakazawa, S., & Yamada, Y. (2020). Effects of traditional Japanese street play 'beigoma' on the spatial cognitive abilities and motor skills of children. *PLOS ONE*, 15(4), e0231213.
- Nazir, A., Imran, M., & Batool, S. S. (2018). Traditional Games: A Way to Develop Life Skills among Children. *Journal of Physical Education Research*, 5(2), 101-106.
- Office of the Royal Society. (2023). Sports. Retrieved from June 1, 2023. <https://dictionary.orst.go.th/> (In Thai)

บทความวิจัย

เจ็ดเก็บ : การพัฒนาการเล่นพื้นบ้านไทยอีสานสู่กีฬานันทนาการสำหรับเยาวชน

JERD GURB: DEVELOPMENT OF ISAN THAI FOLK GAMES TRANSFORMED TO YOUTH LEISURE SPORTS

- Primack, B. A., Shensa, A., Sidani, J. E., Whaite, E. O., Lin, L. Y., Colditz, J. B., ... & Miller, E. (2017). Social media use and perceived social isolation among young adults in the US. *American Journal of Preventive Medicine*, 53(1), 1-8.
- Rezwan, AKM., Hasnat, A., Rafiq, MG., Ahamed, F., Jahangir, R., & Barua, D. (2022). Patients Satisfaction Level About Physiotherapy Service in Different Rehabilitation Center of Dhaka City-A Cross Sectional Survey Based Study. *International Journal of Research Publication and Reviews*, 3(6), 2188-2193.
- Rovinelli, R. J., & Hambleton, R. K. (1977). On the use of content specialists in the Assessment of criterion-referenced test item validity. *Dutch Journal of Educational Research*, 2, 49-60.
- Shonkoff, J. P., Richter, L., van der Gaag, J., & Bhutta, Z. A. (2016). An integrated scientific framework for child survival and early childhood development. *Pediatrics*, 138(2), e20160212.
- Tangcharoensathien, V., & Patcharanarumol, W. (2018). Thailand Health Systems Review. World Health Organization. (In Thai)
- Tongterm, T. (2013). Folk plays affecting health and physical fitness of children in Sisaket province. Research report. Sisaket: Sisaket Rajabhat University. (In Thai)
- Tongterm, T., Pongthanu, M., Meedee, P., Thaklong, N., and Kaewma, J. (2024). Jerd Gurb: Folk games in Sisaket Province. *Journal of Vongchavalitkul University (Humanities and Social Sciences)*, 2(1), 74-87.
- Tongterm, T. (2017). Children's folk games in Sisaket Province. National academic conference Nakhon Ratchasima College no 4: The future and new challenges of Thailand 4.0. Nakhon Ratchasima: Nakhon Ratchasima College. 647-655. (In Thai)
- Tongtong, R. (2021). Modern Political Participation of Children and Youth. *Journal of Research and Development Buriram Rajabhat University*, 16(1), 27-40. (In Thai)
- Twenge, J. M., & Campbell, W. K. (2018). Associations between screen time and lower psychological well-being among children and adolescents: Evidence from a population-based study. *Preventive Medicine Reports*, 12, 271-283.