

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย

Factors Affecting Thai People's Extreme Sport Travel Behaviors



ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย
Factors Affecting Thai People's Extreme Sport Travel Behaviors



การค้นคว้าอิสระเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ปีการศึกษา 2564

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
อนุมัติให้การค้นคว้าอิสระเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการอุตสาหกรรมบริการและการท่องเที่ยว

เรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย

ผู้วิจัย ธมนวรรณ บินชวิหค

ได้พิจารณาเห็นชอบโดย

อาจารย์ที่ปรึกษา

ผศ.ดร.สมยศ วัฒนากมลชัย

ผู้เชี่ยวชาญ

ผศ.ดร.ดวงธิดา นันทาภีรัตน์



ฉมนวรรณ บิณฑวิท. ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการอุตสาหกรรมบริการและการ
ท่องเที่ยว, พุทธศักราช 2564, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย (106 หน้า)

อาจารย์ที่ปรึกษา: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมยศ วัฒนากมลชัย

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาปัจจัยด้านต่างๆ ที่เป็นสิ่งกระตุ้นการตัดสินใจ
ท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย และ 2) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของ
คนไทย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ คนไทยที่ท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม จำนวน 400 คน
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อเป็นเครื่องมือ
ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าสถิติโดยวิธีหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย
เลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบสมมติฐานวิเคราะห์ข้อมูลโดยค่าสถิติทดสอบที
(t-test) การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way ANOVA) สำหรับการวิเคราะห์ความ
แปรปรวนเมื่อพบความแตกต่างจะทำการทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ ด้วยวิธีการของ LSD และ
การวิเคราะห์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson Correlation) โดยกำหนดการทดสอบ นัยสำคัญทาง
สถิติที่ระดับ 0.5 ซึ่งผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. ผลการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีลักษณะทางประชากรแตกต่างกัน ได้แก่ เพศ
อายุ สถานภาพ อาชีพ และรายได้ต่อเดือน มีพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมแตกต่างกัน
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 แต่นักท่องเที่ยวที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกัน ไม่พบว่ามีพฤติกรรม
การท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

2. ผลการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีลักษณะทางประชากร ได้แก่ สถานภาพสมรส
แตกต่างกัน มีปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทาง
สถิติที่ 0.05 ในส่วนของเพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ต่อเดือน ไม่พบว่ามีปัจจัยกระตุ้น
การตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมที่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

3. ผลการศึกษา พบว่า มีพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมด้านต่างๆ ได้แก่ ด้าน
สุขภาพร่างกาย ด้านบุคลิกภาพส่วนบุคคล ด้านประสบการณ์ที่ได้รับ ด้านความน่าสนใจ ความแปลก
ใหม่ และอิทธิพลของสังคม ด้านความปลอดภัย ด้านความสะดวกในการเดินทาง มีความสัมพันธ์
ปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

คำสำคัญ: กีฬาเอ็กซ์ตรีม, พฤติกรรมการท่องเที่ยว

Binhawihok, T. M.A. (Hospitality and Tourism Industry Management), November 2021, Graduate School, Bangkok University.

Factors Affecting Thai People's Extreme Sport Travel Behaviors (106 pp.)

Advisor: Asst. Prof.Somyot Wattanakamolchai, Ph.D.

ABSTRACT

The objectives of this research are 1) to study various factors stimulating decision-making for extreme sport tourism of Thai people and 2) to study behavior of Thai extreme sport tourists. The sample group was 400 Thai people who participated in extreme sport tourism. Questionnaires were used as a tool to collect data. Percentage, arithmetic means and standard deviation were used to analyze the data. Hypothesis were test employing t-test, One-Way ANOVA and Pearson Correlation at the significance level of 0.05. The research results were concluded as follows.

1. Respondents with different demographic characteristics including sex, age, status, occupation and income per month had significantly different behaviors of extreme sport tourism at the level of 0.05. However, respondents with different educational levels had no significant different behaviors.

2. Respondents with different marital status demographic had different stimulating factors to decision-making for extreme sport tourism at the 0.05 level.

3. Extreme sport tourism behaviors including physical health aspect, personality aspect, experience aspect, interesting feature aspect, novelty aspect, social influence aspect, safety aspect and travel convenience aspect had significant relationship with stimulating factors of decision-making of extreme sport tourism at the 0.05 level.

Keywords: Extreme Sport, Tourism behavior

กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าอิสระในครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงและสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาจาก ผศ.ดร.สมยศ วัฒนากมลชัย อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ ซึ่งได้ให้คำแนะนำปรึกษาที่เป็นประโยชน์ ชี้แนะแนวทางการศึกษา ตลอดจนตรวจทานและแก้ไขข้อบกพร่อง ด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่ง รวมถึง ดร.ศิวศักดิ์ ปานสุขุม ดร.มณีเนตร วรชนะนันท์ และ ดร.ภูเกริก บัวสอน ผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือการวิจัย และอาจารย์ท่านอื่นๆ ที่ได้ถ่ายทอดวิชาความรู้ให้สามารถนำวิชาการต่างๆ มาประยุกต์ใช้ในการศึกษาวิจัย จนงานวิจัยครั้งนี้มีความสมบูรณ์ครบถ้วนสำเร็จไปได้ด้วยดี ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง มาไว้ ณ โอกาสนี้

ธมนวรรณ บิณฑวิหค



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ง
กิตติกรรมประกาศ	จ
สารบัญตาราง	ช
สารบัญภาพ	ฎ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
1.3 ขอบเขตของงานวิจัย	3
1.4 คำถามงานวิจัย	4
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
1.6 คำนียามศัพท์เฉพาะ	5
บทที่ 2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	6
2.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงกีฬา	6
2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับกีฬาเอ็กซ์ตรีม	11
2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมการท่องเที่ยว	24
2.4 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการตัดสินใจท่องเที่ยว	27
2.5 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	35
2.6 สมมติฐานการวิจัย	38
2.7 กรอบแนวคิดการวิจัย	39
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	40
3.1 ประเภทของงานวิจัย	40
3.2 กลุ่มประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง	40
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	41
3.4 การทดสอบเครื่องมือ	43
3.5 วิธีการเก็บข้อมูล	44

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.6 วิธีการทางสถิติ	45
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	47
4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม	47
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่กระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม ของคนไทย	50
4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย	56
4.4 การทดสอบสมมติฐาน	57
4.5 สรุปผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย	74
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	77
5.1 สรุปผลการศึกษา	77
5.2 อภิปรายผลการวิจัย	81
5.3 ข้อเสนอแนะ	83
บรรณานุกรม	85
ภาคผนวก	89
ภาคผนวก ก แบบสอบถามการวิจัย	90
ภาคผนวก ข การทดสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา	98
ประวัติผู้เขียน	106

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1.1: ขอบเขตด้านเวลา	4
ตารางที่ 3.1: ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามด้วยสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Coefficient)	44
ตารางที่ 3.2: แสดงสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน	46
ตารางที่ 4.1: แสดงจำนวนร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม ด้านเพศ	47
ตารางที่ 4.2: แสดงจำนวนร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม ด้านอายุ	48
ตารางที่ 4.3: แสดงจำนวนร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม ด้านระดับการศึกษา	48
ตารางที่ 4.4: แสดงจำนวนร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม ด้านสถานภาพ	49
ตารางที่ 4.5: แสดงจำนวนร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม ด้านอาชีพ	49
ตารางที่ 4.6: แสดงจำนวนร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม ด้านรายได้เฉลี่ยต่อเดือน	50
ตารางที่ 4.7: แสดงการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และปัจจัยที่กระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย ด้านสุขภาพร่างกาย	50
ตารางที่ 4.8: แสดงการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และปัจจัยที่กระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย ด้านบุคลิกภาพส่วนบุคคล	51
ตารางที่ 4.9: แสดงการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และปัจจัยที่กระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย ด้านประสบการณ์ที่ได้รับ	52
ตารางที่ 4.10: แสดงการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และปัจจัยที่กระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย ด้านความน่าสนใจ ความแปลกใหม่ และอิทธิพลของสังคม	53
ตารางที่ 4.11: แสดงการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และปัจจัยที่กระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย ด้านความปลอดภัย	54
ตารางที่ 4.12: แสดงการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และปัจจัยที่กระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย ด้านความสะดวกในการเดินทาง	55
ตารางที่ 4.13: แสดงการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย	56

สารบัญตาราง (ต่อ)

	หน้า
ตารางที่ 4.14: ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานลักษณะทางประชากร ด้านเพศ	57
ตารางที่ 4.15: ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานลักษณะทางประชากร ด้านอายุ	57
ตารางที่ 4.16: แสดงการทดสอบเปรียบเทียบรายคู่แบบ LSD จำแนกตามอายุ	58
ตารางที่ 4.17: ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานลักษณะทางประชากร ด้านระดับการศึกษา	58
ตารางที่ 4.18: ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานลักษณะทางประชากร ด้านสถานภาพ	59
ตารางที่ 4.19: แสดงการทดสอบเปรียบเทียบรายคู่แบบ LSD ด้านสถานภาพ	59
ตารางที่ 4.20: ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานลักษณะทางประชากร ด้านอาชีพ	60
ตารางที่ 4.21: แสดงการทดสอบเปรียบเทียบรายคู่แบบ LSD จำแนกตามอาชีพ	60
ตารางที่ 4.22: ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานลักษณะทางประชากร ด้านรายได้ต่อเดือน	61
ตารางที่ 4.23: แสดงการทดสอบเปรียบเทียบรายคู่แบบ LSD จำแนกตามรายได้ต่อเดือน	61
ตารางที่ 4.24: ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานลักษณะทางประชากร ด้านเพศ	62
ตารางที่ 4.25: ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานลักษณะทางประชากร ด้านอายุ	63
ตารางที่ 4.26: ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานลักษณะทางประชากร ด้านระดับการศึกษา	65
ตารางที่ 4.27: ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานลักษณะทางประชากร ด้านสถานภาพ	66
ตารางที่ 4.28: แสดงการทดสอบเปรียบเทียบรายคู่แบบ LSD ด้านสุขภาพร่างกาย จำแนกตามสถานภาพ	67

สารบัญตาราง (ต่อ)

	หน้า
ตารางที่ 4.29: แสดงการทดสอบเปรียบเทียบรายคู่แบบ LSD ด้านบุคลิกภาพส่วนบุคคล จำแนกตามสถานภาพ	68
ตารางที่ 4.30: แสดงการทดสอบเปรียบเทียบรายคู่แบบ LSD ด้านประสบการณ์ที่ได้รับ จำแนกตามสถานภาพ	68
ตารางที่ 4.31: แสดงการทดสอบเปรียบเทียบรายคู่แบบ LSD ด้านความน่าสนใจ ความแปลกใหม่ และอิทธิพลของสังคม จำแนกตามสถานภาพ	69
ตารางที่ 4.32: แสดงการทดสอบเปรียบเทียบรายคู่แบบ LSD ด้านความปลอดภัย จำแนกตามสถานภาพ	69
ตารางที่ 4.33: แสดงการทดสอบเปรียบเทียบรายคู่แบบ LSD ด้านความสะดวก ในการเดินทาง จำแนกตามสถานภาพ	70
ตารางที่ 4.34: แสดงการทดสอบเปรียบเทียบรายคู่แบบ LSD ด้านภาพรวม จำแนกตามสถานภาพ	70
ตารางที่ 4.35: ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานลักษณะทางประชากร ด้านอาชีพ	71
ตารางที่ 4.36: ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานลักษณะทางประชากร ด้านรายได้ต่อเดือน	72
ตารางที่ 4.37: พฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬามีความสัมพันธ์กับปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจ ท่องเที่ยวเชิงกีฬา	73
ตารางที่ 4.38: สรุปผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย	74

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1: องค์ประกอบพฤติกรรมการณ์ท่องเที่ยวเชิงกีฬา	7
ภาพที่ 2.2: แนวโน้มที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการณ์ท่องเที่ยวเชิงกีฬา	10
ภาพที่ 2.3: กีฬาเซิร์ฟบอร์ด	12
ภาพที่ 2.4: กีฬาเวคบอร์ด	13
ภาพที่ 2.5: กีฬาฟลายบอร์ด	14
ภาพที่ 2.6: กีฬาไคท์เซิร์ฟ	14
ภาพที่ 2.7: กีฬาโพลวไรเดอร์	15
ภาพที่ 2.8: กีฬาสกีน้ำ	16
ภาพที่ 2.9: กีฬาล่องแก่ง	16
ภาพที่ 2.10: กีฬาปีนหน้าผา	17
ภาพที่ 2.11: กีฬาสกีน้ำแข็ง	18
ภาพที่ 2.12: กีฬาจักรยานวิบากประเภทแพลตฟอร์มด์	18
ภาพที่ 2.13: กีฬาจักรยานวิบากประเภทแข่งความเร็ว	19
ภาพที่ 2.14: กีฬาสเก็ตบอร์ด	19
ภาพที่ 2.15: กีฬาอินไลน์สเก็ตและโรลเลอร์สเก็ต	20
ภาพที่ 2.16: กีฬาฟรีนินิงและปาร์กัวร์	21
ภาพที่ 2.17: กีฬาโตดรัมดิงพสุธา	22
ภาพที่ 2.18: กีฬาบันจี้จัมพ์	22
ภาพที่ 2.19: สมาคมกีฬาเอ็กซ์ตรีมแห่งประเทศไทย	23
ภาพที่ 2.20: ขั้นตอนของกระบวนการตัดสินใจ 5 ขั้นตอน	28
ภาพที่ 2.21: ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ	30
ภาพที่ 2.22: Stimulus Responding Model	33

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กีฬาเอ็กซ์ตรีมหรือกีฬาโลดโผน เกิดขึ้นในช่วงปลายศตวรรษที่ 20 เมื่อช่องข่าวกีฬา ESPN ของสหรัฐอเมริกาจัดการแข่งขันเอ็กซ์เกม (X-Game) ขึ้นครั้งแรกในปี ค.ศ.1995 ซึ่งเป็นการแข่งขันกีฬาเอ็กซ์ตรีมโดยเฉพาะและเปิดโอกาสให้ผู้ชมทั่วโลกได้เห็นในการเล่นสเก็ตบอร์ด หรือท่ามอเตอร์ไซค์โลดโผนแบบล่าสุดอันน่าตื่นตาตื่นใจ การถ่ายทอดเทศกาลกีฬาไปทั่วโลกนี้เป็นจุดสำคัญในประวัติศาสตร์กีฬาเอ็กซ์ตรีมที่ทำให้คำว่า “Extreme Sports” กลายเป็นคำคูนหูของผู้รักความเสียวทั่วโลกจนถึงปัจจุบัน กีฬาที่ถูกเรียกว่าเอ็กซ์ตรีมค่อยๆ เริ่มขึ้นตามส่วนต่างๆ ของมุมโลก หากกลับย้อนไปดูต้นกำเนิดของกีฬาเอ็กซ์ตรีมแต่ละชนิดจะพบว่า หลายชนิดมีต้นกำเนิดมาตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ที่มนุษย์จะมีตัวเขียนเสียอีกก่อนที่รูปแบบจะพัฒนาขึ้น และถูกเรียกว่า กีฬาเอ็กซ์ตรีมในภายหลัง กีฬาเอ็กซ์ตรีมในยุคต่อมาเริ่มผนวกกีฬาหลายประเภทเข้าด้วยกัน อย่างสกายเชิร์ฟ ที่นำเอาการโดดร่มแบบสกายไดรฟ์ มาผสมกับการทรงตัวบนสโนว์บอร์ด ได้ผลลัพธ์ออกมาเป็นกีฬาที่โลดโผนแบบหนักข้อยิ่งขึ้น แต่ไม่ว่าจะมาก่อนหรือมาหลัง กีฬาเอ็กซ์ตรีมเป็นกิจกรรมกีฬาร่วมสมัยที่ตอบสนองสัญชาตญาณส่วนลึกของมนุษย์มาตลอดหลายทศวรรษที่ผ่านมา (นลิน สินธุประมา, 2558, หน้า 1) กีฬาชนิดนี้เริ่มได้รับความนิยมในประเทศไทยมาระยะหนึ่ง แต่มีหลายคนที่อาจจะรู้จักแค่เป็นกีฬาที่มีความเสียว ทำให้พอได้ยินแบบนี้ก็เริ่มเป็นกีฬาที่ไม่น่าสนใจอยากลอง แต่ในความเป็นจริงแล้ว กีฬาเอ็กซ์ตรีมคือกีฬาสำหรับคนที่ชอบความท้าทายความโลดโผนแบบไม่มีขีดจำกัด ประเภทของกีฬาเอ็กซ์ตรีมประกอบไปด้วยทั้งในร่มและกลางแจ้ง ทางบกและทางน้ำ เช่น ปีนหน้าผา (Climbing) สเก็ตบอร์ด (Skateboard) โดร่มดิ่งพสุธา (Skydive) เวคบอร์ด (Wakeboard) ฟรีรันนิ่ง (Free Running) บีเอ็มเอ็กซ์ฟรีสไตล์ (BMX Freestyle) ไคท์เซิร์ฟ (Kitesurf) และล่องแก่ง (Rafting) เป็นต้น และกีฬาเอ็กซ์ตรีมอื่นๆ อีกหลายชนิด จึงทำให้ผู้เล่นสามารถเลือกได้ตามความชอบและความเหมาะสมของแต่ละคน เพียงแค่มีความกล้าและชอบความท้าทายก็สามารถเล่นกีฬาประเภทนี้ได้ (สปอร์ตแมน063, ม.ป.ป.)

แหล่งท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมในประเทศไทยมีหลายแห่ง ทั้งที่ตั้งอยู่ในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล รวมถึงในต่างจังหวัด เช่น ไทยเวคพาร์ค (Thai Wake Park) เป็นสถานที่ที่เป็นที่นิยมสำหรับคนเล่นกีฬาเอ็กซ์ตรีมทางน้ำ ทั้งเวคบอร์ด ฟลายบอร์ดและสกีน้ำ และยังใช้เป็นสถานที่จัดการแข่งขันรายการใหญ่ เพื่อชิงแชมป์ระดับประเทศ โฟลว์เฮ้าส์แองค็อก (Flow House Bangkok) เป็นสถานที่รวมกีฬาเอ็กซ์ตรีมทางน้ำ ทั้งเวคบอร์ด เซิร์ฟบอร์ด และโฟลว์โรเดอร์ เออแบ็นเพลย์กราวด์คัมมิ่ง (Urban Playground Climbing) เป็นสถานที่สำหรับการปีนหน้าผาจำลอง ที่สามารถเลือกปีนได้หลายระดับความยากง่าย ธรรมศาสตร์เอ็กซ์ตรีมพลาซ่า (Thammasart X-treme Plaza) เป็นลานกีฬาเอ็กซ์ตรีม

สถานที่สำหรับเล่นสเก็ตบอร์ด โรลเลอร์สเก็ตและปั่นจักรยานผาดโผน เบิร์ดพาราไดซ์เอ็กซ์ตรีมรีสอร์ท (Bird Paradise Extreme Resort) เป็นสถานที่ที่มีกีฬาเอ็กซ์ตรีมหลายชนิด ทั้งโดร่มดิ่งพสุธา ปีนหน้าผา จำลอง ขับรถเอทีวี เป็นต้น และแหล่งท่องเที่ยวอื่นๆ อีกหลายแห่ง รวมถึงแหล่งท่องเที่ยวเชิงกีฬา เอ็กซ์ตรีมตามธรรมชาติ ทั้งทะเลและภูเขาที่เป็นสถานที่สำหรับการเล่นเซิร์ฟบอร์ดและปีนหน้าผาจริง (จัสมินตา, 2560) อุตสาหกรรมการท่องเที่ยว เป็นอีกหนึ่งช่องทางที่สามารถดึงดูดเม็ดเงินเข้าประเทศได้ เป็นจำนวนมาก จะเห็นได้ว่าหลายประเทศทั่วโลก ต่างก็ให้ความสำคัญกับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว เป็นอย่างมาก และอุตสาหกรรมยังมีการแข่งขันกันที่สูงมาก ทั้งการแข่งขันในประเทศตนเอง และการแข่งขันภายนอกประเทศ ดังนั้นแต่ละสถานที่จึงพยายามเสนอจุดขายที่สำคัญให้เหมือนเป็นจุดแข็งและสร้างความได้เปรียบจากคู่แข่ง เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เข้ามาเที่ยวได้อย่างต่อเนื่อง กีฬาเอ็กซ์ตรีมจึงมีความเกี่ยวเนื่องกับการท่องเที่ยวและจำเป็นต้องมีจุดขายเช่นเดียวกัน ตามหลักการจิตวิทยาของคนเรานั้น เมื่อได้ออกไปเที่ยว ก็เกิดความพร้อมที่จะใช้จ่ายใช้สอยมากกว่าปกติ หรือแม้แต่คนที่ไม่ได้ชื่นชอบความท้าทายและความผาดโผนเท่าไรในชีวิตปกติ อาจเกิดความอยากที่จะลองทำอะไรใหม่ๆ ดังนั้นผู้ประกอบการตามสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ จึงมักที่จะนำเอากีฬาเอ็กซ์ตรีมมาประยุกต์ให้เข้ากับสภาพแวดล้อมต่างๆ ในสถานที่ท่องเที่ยวของตนเอง เพื่อทำเป็นกิจกรรมสำหรับไว้คอยดึงดูดนักท่องเที่ยว

ในประเทศไทยกีฬาเอ็กซ์ตรีมยังเป็นกีฬาใหม่ที่ผู้คนกำลังให้ความสนใจเป็นอย่างมากและยังเป็นที่ยอมรับอย่างมากในกลุ่มคนรุ่นใหม่ จนได้มีการก่อตั้งสมาคมกีฬาเอ็กซ์ตรีมแห่งประเทศไทย (TESA) ขึ้น ซึ่งเดิมชื่อ สมาคมกีฬาสะเกต ได้เปลี่ยนชื่อเป็น “สมาคมกีฬาเอ็กซ์ตรีม” เมื่อวันที่ 4 กรกฎาคม พ.ศ. 2548 และได้รับการอนุญาตจากากรกีฬาแห่งประเทศไทยให้ใช้ “แห่งประเทศไทย” ในวันที่ 11 กรกฎาคม พ.ศ. 2551 จนถึงปัจจุบัน สมาคมฯ จัดตั้งขึ้นเพื่อพัฒนาและส่งเสริมกีฬาเอ็กซ์ตรีมให้เป็นหนึ่งในกีฬาของบุคคลทั่วไปและกลุ่มวัยรุ่น ที่ชื่นชอบความท้าทายแบบไร้ขีดจำกัดในเชิงกีฬาผาดโผน และยังเป็นองค์กรกีฬาที่กำกับดูแลกีฬา 6 ชนิด แบ่งตามสหพันธ์กีฬาแห่งทวีปเอเชียและสหพันธ์กีฬาสากล ได้แก่ 1.บีเอ็มเอ็กซ์ฟรีสไตล์ (BMX Freestyle) และบีเอ็มเอ็กซ์ฟลัตแลนด์ (BMX Flatland) 2.อินไลน์ฟรีสไตล์ (Inline Freestyle) 3.อินไลน์สปีด (Inline Speed) 4.โรลเลอร์ฟรีสไตล์ (Roller Freestyle) 5.สเก็ตบอร์ด (Skateboard) 6.เวคบอร์ด (Wakeboard) เวคสเก็ต (Wake Skate) และสกีน้ำ (Water Ski) ซึ่งในปี พ.ศ.2564 ได้เพิ่มกีฬาผาดโผนทางน้ำขึ้น สมาคมฯ ได้ทำแผนพัฒนาและสนับสนุนให้นักกีฬารวมกันเพื่อจัดตั้งชมรม เพื่อเปิดโอกาสให้กีฬาเอ็กซ์ตรีมได้แพร่หลายไปยังกลุ่มเป้าหมายต่างๆ ซึ่งปัจจุบันมีสมาชิกรวม 45 ชมรมทั่วประเทศ ทางสมาคมฯ ได้ส่งนักกีฬาที่ได้รับการคัดเลือกจากการแข่งขันในประเทศไปร่วมแข่ง ทั้งการแข่งขันระดับมหกรรมกีฬากฎภูมิภาคเอเชีย และระดับการแข่งขันของสหพันธ์ระดับโลก เพื่อเป็นการต่อยอดให้ผู้เล่นที่ต้องการเล่นจนถึงระดับมืออาชีพ และเป็นการผลักดันกีฬาประเภทเอ็กซ์ตรีม (สมาคมกีฬาเอ็กซ์ตรีมแห่งประเทศไทย, 2562)

จากที่กล่าวมาข้างต้นนี้เกิดเป็นปัญหาและข้อสงสัยที่ผู้วิจัยอยากทราบว่าปัจจัยอะไรบ้างที่เป็นสิ่งกระตุ้นการตัดสินใจในการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมและพฤติกรรมกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม จึงเป็นที่มาของปัญหาที่ต้องทำการวิจัยเพื่อซึ่งให้ได้มาด้วยคำตอบของปัญหาเหล่านี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษา “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย” และเนื่องจากงานวิจัยนี้ ยังไม่เคยมีผู้ใดทำมาก่อน จึงสามารถนำมาเป็นแนวทางในงานวิจัยอื่นๆ ต่อไปในอนาคตได้

ทั้งนี้ การทำวิจัยนี้มีความสำคัญ เพื่อให้ทราบถึงปัจจัยที่เป็นสิ่งกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมและพฤติกรรมกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย และสามารถนำผลมาใช้ประโยชน์ในการประยุกต์ใช้ทางการตลาด ส่งเสริมแหล่งท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมในประเทศไทย และใช้เป็นแนวทางข้อมูลของนักท่องเที่ยวให้กับผู้ที่ทำธุรกิจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมในประเทศไทย ในเรื่องของการตัดสินใจเข้ารับบริการแหล่งท่องเที่ยวและเข้าใจพฤติกรรมกรรมการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยว

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาปัจจัยด้านต่างๆ ที่เป็นสิ่งกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย

1.2.2 เพื่อศึกษาพฤติกรรมกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย

1.3 ขอบเขตของงานวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้การวิจัยเชิงปริมาณโดยใช้การสำรวจแบบสอบถามออนไลน์ ซึ่งมีการกำหนดขอบเขตของงานวิจัยดังนี้

1.3.1 ขอบเขตด้านประชากร

ขอบเขตด้านประชากร คือ คนไทยที่ท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม

1.3.2 ขอบเขตของเนื้อหา

ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัยนี้ ได้แก่

1) ลักษณะทางประชากร ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา สถานภาพสมรส อาชีพ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน

2) ปัจจัยด้านต่างๆ ที่เป็นสิ่งกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม ได้แก่ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านบุคลิกภาพส่วนบุคคล ด้านประสบการณ์ที่ได้รับ ด้านความน่าสนใจ ความแปลกใหม่และอิทธิพลของสังคม ด้านความปลอดภัย และด้านความสะดวกในการเดินทาง

3) พฤติกรรมกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย

1.3.3 ขอบเขตด้านเวลา

การศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เริ่มทำการศึกษาดังแต่เดือนธันวาคม 2563 – เดือนธันวาคม 2564 และดำเนินการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามออนไลน์ช่วงเดือนมิถุนายน 2564 – เดือนสิงหาคม 2564

ตารางที่ 1.1 : ขอบเขตด้านเวลา

การดำเนินการ	2563	2564										
	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.
เสนอหัวข้อการวิจัยและจัดทำบทที่ 1												
จัดทำบทที่ 2												
จัดทำบทที่ 3												
สร้างแบบสอบถามและเก็บข้อมูล												
จัดทำบทที่ 4												
จัดทำบทที่ 5												
ส่วนประกอบตอนท้าย												

1.3.4 ขอบเขตด้านพื้นที่การศึกษา

ประเทศไทย สถานที่ท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม

1.4 คำถามงานวิจัย

1.4.1 ปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทยอย่างไร

1.4.2 พฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทยเป็นอย่างไร

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ทางการตลาด ในการส่งเสริมแหล่งท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมในประเทศไทย

1.5.2 เพื่อนำไปเป็นแนวทางข้อมูลของนักท่องเที่ยว ให้กับผู้ที่ทำธุรกิจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมในประเทศไทย ในเรื่องของการตัดสินใจเข้ารับบริการแหล่งท่องเที่ยวและเข้าใจพฤติกรรมนักท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยว

1.6 คำนิยามศัพท์เฉพาะ

1.6.1 กีฬาเอ็กซ์ตรีม (Extreme Sport) หมายถึง กีฬาที่เน้นการเล่นผาดโผนเสี่ยงอันตราย ซึ่งมีด้วยกันหลายแบบ ทั้งการเล่นกลางแจ้งและในร่ม ทางบกและทางน้ำ รวมถึงมีอุปกรณ์พิเศษเพิ่มขึ้นมาหรือเครื่องเล่นตามปกติทั่วไป

1.6.2 การท่องเที่ยว (Tourism) หมายถึง การเดินทางเพื่อการพักผ่อนหรือเพื่อความสนุกสนาน ตื่นเต้นและค้นหาสิ่งใหม่ๆ

1.6.3 การท่องเที่ยวเชิงกีฬา (Sport Tourism) หมายถึง การท่องเที่ยวที่มีแรงจูงใจหรือจุดหมายเพื่อการออกกำลังกาย ส่งเสริมสุขภาพให้แข็งแรงในแบบที่ใช้กำลังและไม่ใช้กำลัง

1.6.4 การตัดสินใจ (Decision) หมายถึง กระบวนการทางเลือกที่ต้องพิจารณาเลือกทางใดทางเลือกหนึ่งจากหลายทางเลือก เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่ต้องการ

1.6.5 พฤติกรรม (Behaviour) หมายถึง การกระทำหรือการแสดงออกของนักท่องเที่ยวที่เกี่ยวข้องกับการเดินทางท่องเที่ยว โดยมีการวางแผนไว้ล่วงหน้า

1.6.6 นักท่องเที่ยว (Tourist) หมายถึง คนไทยที่เดินทางมาท่องเที่ยว เพื่อเล่นกีฬาเอ็กซ์ตรีม

1.6.7 การบริการ (Service) หมายถึง การให้การต้อนรับ ให้ข้อมูลข่าวสารและอำนวยความสะดวกแก่นักท่องเที่ยว ที่มาท่องเที่ยวเพื่อเล่นกีฬาเอ็กซ์ตรีม

1.6.8 อิทธิพลต่อการตัดสินใจ หมายถึง อำนาจหรือสิ่งกระตุ้นที่ส่งผลให้เกิดผลของการตัดสินใจ

1.6.9 แหล่งท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม หมายถึง สถานบริการกีฬาเอ็กซ์ตรีมที่นักท่องเที่ยวเดินทางไปเพื่อท่องเที่ยวและเล่นกีฬาเอ็กซ์ตรีม

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย” โดยผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารงานวิจัย หลักการทฤษฎี และแนวคิดที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

- 2.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงกีฬา
- 2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับกีฬาเอ็กซ์ตรีม
- 2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมการท่องเที่ยว
- 2.4 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการตัดสินใจท่องเที่ยว
- 2.5 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2.6 สมมติฐานการวิจัย
- 2.7 กรอบแนวคิดการวิจัย

2.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา

เพื่อนำแนวคิดและทฤษฎีไปใช้ในการศึกษาพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย และให้ทราบถึงองค์ประกอบ ขอบเขต รูปแบบและประเภทของพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬารวมถึงปัจจัยและแนวโน้มที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา

2.1.1 ความหมายของการท่องเที่ยวเชิงกีฬา

การท่องเที่ยวเชิงกีฬา (Sport Tourism) หมายถึง การท่องเที่ยวที่มีแรงจูงใจหรือจุดมุ่งหมายเพื่อการออกกำลังกายหรือเพื่อส่งเสริมสุขภาพให้แข็งแรง ตลอดจนการเดินทางเพื่อชมการแข่งขันกีฬาประเภทต่างๆ จนถึงมหกรรมกีฬาที่นักท่องเที่ยวสนใจ รวมทั้งการเดินทางเพื่อเยี่ยมชมแหล่งท่องเที่ยวเชิงกีฬา (เอกชัย สีสำมา, 2563)

2.1.2 องค์ประกอบพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา

ภาพที่ 2.1: องค์ประกอบพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา



ที่มา: “โครงการศึกษาแนวทางการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา” กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา (2559)

องค์ประกอบพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา ประกอบไปด้วยการออกจากสถานที่อยู่ปกติ การเข้าร่วมกิจกรรมหรือสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา และกีฬาเป็นส่วนสำคัญของการเดินทาง

2.1.3 ขอบเขตของการท่องเที่ยวเชิงกีฬา

วีล (2010 อ้างถึงใน "แผนพัฒนาเศรษฐกิจการกีฬาแห่งประเทศไทยฉบับที่ 1" กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา, 2562) สรุปความสัมพันธ์ขอบเขตการท่องเที่ยวเชิงกีฬาได้ว่า การท่องเที่ยวเชิงกีฬามีความสัมพันธ์ระหว่างกีฬากับการเดินทางท่องเที่ยวไปยังสถานที่ต่างๆ เพื่อต้องการตอบสนองความต้องการในการทำกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสุขและผ่อนคลาย

2.1.4 รูปแบบของพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา

พฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา แบ่งออกเป็น 3 รูปแบบ ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้ (วิทยาศาสตร์การกีฬา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 2561)

1. การเล่นกีฬาเพื่อสุขภาพ คือ นักท่องเที่ยวมีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะไปออกกำลังกายด้วยการเล่นกีฬา

2. การเล่นกีฬาเพื่อการแข่งขัน คือ นักกีฬามีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะไปแข่งขันกีฬา ทั้งในระดับจังหวัด ระดับประเทศ หรือระดับโลก โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการแข่งขัน แต่จะได้ท่องเที่ยวและสุขภาพที่แข็งแรงในทางอ้อม

3. การท่องเที่ยวเพื่อไปดูการแข่งขันกีฬา คือ การท่องเที่ยวเพื่อไปชมเชียร์การแข่งขันกีฬาที่เกิดขึ้นในสถานที่ต่างๆ

2.1.5 ประเภทของพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา

พฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้ (“โครงการพัฒนารูปแบบทางธุรกิจของการท่องเที่ยวเชิงกีฬาของไทย” กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา, 2560)

1. การท่องเที่ยวเพื่อการเล่นกีฬา (Active Sport Tourism) นักท่องเที่ยวเชิงกีฬาเข้าร่วมเล่นกีฬาโดยตรง สามารถแบ่งนักท่องเที่ยวในกลุ่มนี้ได้เป็น 2 กลุ่มย่อย คือ นักท่องเที่ยวเพื่อการเล่นกีฬาเป็นงานอดิเรก และนักท่องเที่ยวเพื่อการเล่นกีฬาในการแข่งขัน

2. การท่องเที่ยวในงานหรือมหกรรมกีฬา (Sport Event Tourism) เป็นการท่องเที่ยวเชิงกีฬาที่สามารถแบ่งผู้เข้าร่วมได้เป็น 2 ส่วน ได้แก่ ผู้ชมและนักกีฬา หากเป็นการแข่งขันที่มีผู้ชมเป็นจำนวนมากและมีนักกีฬาเป็นจำนวนน้อย จะเรียกได้ว่าเป็นการท่องเที่ยวงานหรือมหกรรมกีฬาระดับสูง ในทางตรงกันข้าม หากมีผู้เข้าชมจำนวนน้อยและมีนักกีฬาเป็นจำนวนมาก จะเรียกได้ว่าเป็นการท่องเที่ยวงานหรือมหกรรมกีฬาทั่วไป

3. การท่องเที่ยวเพื่อเยี่ยมชมแหล่งท่องเที่ยวเชิงกีฬา (Nostalgia Sport Tourism) เป็นการเดินทางไปเพื่อเยี่ยมชมสถานที่ที่มีความสำคัญทางด้านกีฬา เช่น การเยี่ยมชมสมาคมกีฬา การเข้าค่ายฝึกกีฬา หรือการเข้าชมพิพิธภัณฑ์กีฬา

การท่องเที่ยวเชิงกีฬาในกลุ่มนี้ เป็นกลุ่มที่มีแนวโน้มการเติบโตที่มากขึ้น แต่ยังมีการศึกษาและวิจัยน้อย ทำให้ข้อมูลในกลุ่มนี้มีอยู่อย่างจำกัด

2.1.6 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับกีฬากับพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา

ซึ่งประกอบไปด้วย 8 ปัจจัย ดังนี้ (“แผนพัฒนาเศรษฐกิจการกีฬาแห่งประเทศไทยฉบับที่ 1” กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา, 2562)

1. สิ่งดึงดูดใจ (Attractions) สถานที่ท่องเที่ยวเชิงกีฬาจะต้องเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่ทำให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสกับสิ่งที่พบเห็นและที่เล่นเกี่ยวกับกิจกรรมการกีฬา ทั้งในสถานที่ท่องเที่ยวทางธรรมชาติ ได้แก่ ภูเขา ทะเล และป่า หรือที่มนุษย์สร้างขึ้น ได้แก่ พิพิธภัณฑ์ สนามกีฬา และการบริการ

2. สิ่งอำนวยความสะดวกในการเดินทาง (Accessibility) การเดินทางไปยังปลายทางสถานที่ท่องเที่ยวเชิงกีฬาหรือที่เล่นกีฬา มีความสะดวกสบายและรวดเร็ว ซึ่งจะเกี่ยวข้องกับการขนส่งสาธารณะ และที่จอดรถ

3. ที่พัก (Accommodation) นักท่องเที่ยวที่มาเยือนสถานที่ท่องเที่ยวอาจจะต้องมีที่พักที่เหมาะสม หรือใกล้สถานที่ และเอื้อต่อการเดินทางที่สะดวก ซึ่งจะดึงดูดความสนใจได้

4. การมีรายการท่องเที่ยวแบบเบ็ดเสร็จ (Available Packages) หมายถึง การจำหน่ายเป็นแพคเกจ ที่กำหนดไว้ล่วงหน้าโดยตัวแทน และผู้ว่าจ้างของสถานที่นั้นๆ ซึ่งเป็นปัจจัยที่สำคัญต่อการตัดสินใจของนักท่องเที่ยวเป็นอย่างมาก และเป็นสิ่งที่ทำให้การท่องเที่ยวเชิงกีฬามีคุณค่าในการเดินทาง

5. สิ่งอำนวยความสะดวก (Amenities) ที่มีให้บริการเพื่อตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยว เช่น ห้องน้ำที่สะอาด สาธารณูปโภค ป้าย แหล่งซัปปิ้ง ร้านค้าปลีก ร้านอาหาร ร้านกาแฟ ศูนย์นักท่องเที่ยว การสื่อสารโทรคมนาคม และบริการฉุกเฉิน

6. การรับรู้ (Awareness) สถานที่ท่องเที่ยวจะต้องมีภาพลักษณ์ที่เป็นไปในเชิงบวกและเป็นที่น่าสนใจของนักท่องเที่ยว ทำให้นักท่องเที่ยวสามารถรับรู้ได้อย่างรวดเร็ว

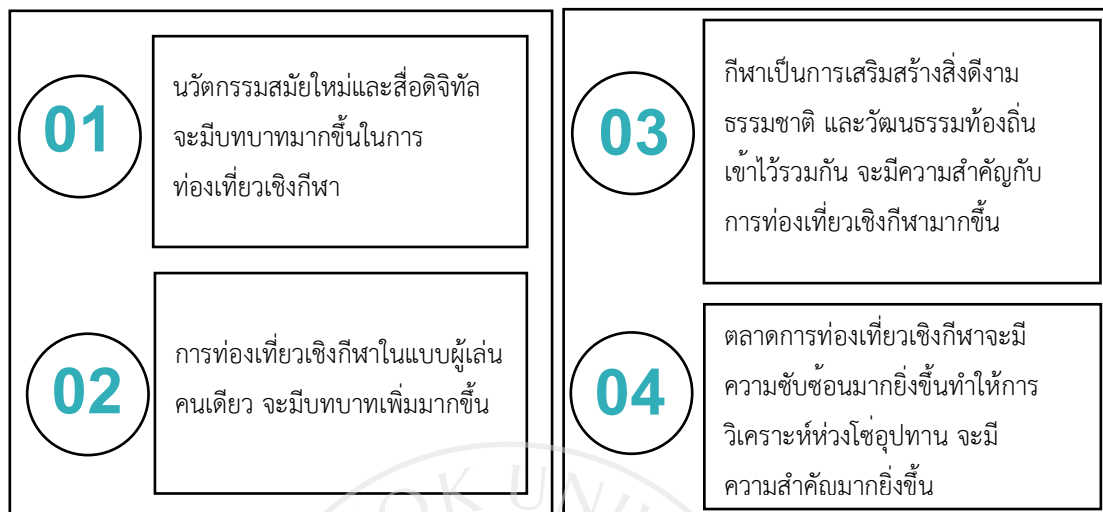
7. กิจกรรม (Activities) สถานที่ท่องเที่ยวมีความน่าสนใจ รวมถึงมีกิจกรรมที่นักท่องเที่ยวสามารถทำกิจกรรมได้หลากหลาย

8. ความจริงแท้และดั้งเดิม (Authenticity) ความเป็นเอกลักษณ์หรือสัญลักษณ์ของสถานที่ท่องเที่ยวนั้นๆ อยู่แล้ว

2.1.7 แนวโน้มที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมนักท่องเที่ยวเชิงกีฬา

แนวโน้มที่สำคัญ มีดังนี้ (“โครงการพัฒนารูปแบบทางธุรกิจของการท่องเที่ยวเชิงกีฬาของไทย” กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา, 2560)

ภาพที่ 2.2: แนวโน้มที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา



ที่มา: “โครงการพัฒนารูปแบบทางธุรกิจของการท่องเที่ยวเชิงกีฬาของไทย” กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา (2560)

1. นวัตกรรมสมัยใหม่และสื่อดิจิทัล (Innovation and Digital Media) จะมีบทบาทมากยิ่งขึ้นในการท่องเที่ยวเชิงกีฬา ในปัจจุบันผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวเชิงกีฬาต่างใช้ช่องทางประชาสัมพันธ์ ผ่านสื่อดิจิทัลมีเดียอย่างแพร่หลาย ทั้งในแง่ของการโฆษณาหรือใช้เพื่อส่ง ข้อมูลข่าวสารต่างๆ ซึ่งจะก่อให้เกิดการกระตุ้นการท่องเที่ยวเชิงกีฬาได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ผู้ประกอบการก็ได้พยายามนำนวัตกรรมใหม่ๆ เข้ามาช่วยสร้างประสบการณ์ที่ดีขึ้นให้กับนักท่องเที่ยวเชิงกีฬา เช่น การใช้เครื่องจำลองน้ำทะเลสำหรับการเล่นกีฬาได้คลื่น

2. การท่องเที่ยวเชิงกีฬาในแบบผู้เล่นคนเดียว (Individual Sports) จะมีบทบาทเพิ่มมากขึ้น จากการศึกษาข้อมูลความนิยมการเล่นกีฬาในปัจจุบันและอดีตแล้ว พบว่ากีฬาแบบที่เล่นเป็นกลุ่ม (Collective Sport) นั้นได้รับความนิยมลดลง ในทางตรงกันข้าม กีฬาแบบที่เล่นคนเดียว (Individual Sports) กลับได้รับความนิยมมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้การทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่มเล็กๆ ระหว่างคนรู้จักกัน (Peers) ก็ได้รับความนิยมสูงขึ้น

3. กีฬาที่เป็นการเสริมสร้างสิ่งดีงาม ธรรมชาติ และวัฒนธรรมท้องถิ่นเข้าไว้ด้วยกัน (Legacy Nature and Local Culture) จะมีความสำคัญต่อการท่องเที่ยวเชิงกีฬามากขึ้น เมื่อการท่องเที่ยวสมัยใหม่นั้นมีแนวโน้มของการผูกการท่องเที่ยว การพักผ่อน กีฬา และความบันเทิงเข้าด้วยกัน ทำให้ทราบว่า นักท่องเที่ยวเชิงกีฬานั้นต้องการสิ่งอื่นมากมาย นอกเหนือจากการเล่นกีฬา ซึ่งใน

กรณีนี้ก็คือการได้สัมผัสถึงธรรมชาติและวัฒนธรรมท้องถิ่นที่งดงาม เช่น การไปป็นหน้าผาตามธรรมชาติ การเล่นเกมกระดานโต้คลื่นที่ทะเล

4. การท่องเที่ยวเชิงกีฬาจะมีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น ทำให้การวิเคราะห์ห่วงโซ่อุปทานมีความสำคัญมากยิ่งขึ้น (Supply Chain) เมื่อนำแนวโน้มที่ผ่านมาทั้ง 3 แนวโน้มมาวิเคราะห์รวมกัน ประกอบกับการที่ประชาชนในประเทศไทยมีค่านิยมที่ดีในการออกกำลังกายมากยิ่งขึ้น จึงทำให้แหล่งท่องเที่ยวเชิงกีฬานั้นมีจำนวนมากขึ้น ทั้งมีการนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีใหม่ๆ มาใช้ หรือการที่นำปัจจัยต่างๆ มาผูกรวมไว้กับการท่องเที่ยวเชิงกีฬามากขึ้น และโอกาสทางธุรกิจที่เพิ่มมากขึ้น ทำให้มีผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องเพิ่มจำนวนมากขึ้นด้วย ซึ่งก็จะทำให้ห่วงโซ่อุปทานนั้นมีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้นนั่นเอง

2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับกีฬาเอ็กซ์ตรีม

2.2.1 ความหมายและความสำคัญของกีฬาเอ็กซ์ตรีม

กีฬาเอ็กซ์ตรีมหรืออีกชื่อเรียกหนึ่งว่า เอ็กซ์เกม (X-Game) จัดว่าเป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมสูงมากในสมัยนี้ เลยมีการเรียกรวมกันของกีฬาเอ็กซ์ตรีมว่าเป็นชื่อเรียกโดยรวมของกีฬาที่เน้นการเล่นผาดโผน เสี่ยงอันตราย ซึ่งกีฬาเอ็กซ์ตรีมนั้นมีด้วยกันหลายแบบ ทั้งมีอุปกรณ์พิเศษเพิ่มขึ้นมา อย่างการเล่นดิ่งพสุธาที่มีการเล่นโรยตัวจากที่สูง และเวคบอร์ด วินเซิร์ฟที่ผูกติดกับเรือเร็วแล้วโยงเข้ากับบอร์ดของเซิร์ฟ แล้วปล่อยให้เรือวิ่งโยงไป หรือเครื่องเล่นตามปกติที่สามารถหาซื้อได้ทั่วไปตามร้านอย่างสเก็ตบอร์ดหรือโรลเลอร์สเก็ต จนในขณะนี้ ตามสถานที่ชุมชนต่างๆ เริ่มมีพื้นที่เฉพาะสำหรับการเล่นกีฬาเอ็กซ์ตรีม อย่างในต่างประเทศ เช่นเมืองเซสเตอร์ ที่มีการก่อสร้างศูนย์กีฬาผจญภัย (Venture Extreme) ที่มีทั้งถ้ำและหน้าผาจำลองให้ลองเล่นปีนป่าย และบริษัทใหญ่ๆ ในเครือกีฬาเอ็กซ์ตรีมเองก็มีโครงการเปิดศูนย์ กีฬาเอ็กซ์ตรีมตามเมืองต่างๆ โดยกันพื้นที่ไว้ใช้เล่นกีฬาแนวนี้และสร้างเป็นสวนสุขภาพขนาดย่อม ที่เน้นการออกกำลังกาย การผจญภัย โดยเรียกกันว่าเอ็กซ์พาร์ค สิ่งที่ทำให้ผู้คนส่วนใหญ่ในสมัยนี้ให้ความสนใจในกีฬาเอ็กซ์ตรีม

นอกจากนี้ การเล่นกีฬาเอ็กซ์ตรีมไม่จำเป็นต้องยึดกฎเกณฑ์ที่มากมายและเป็นสิ่งที่มากกว่าการได้อาชนะฝ่ายตรงข้าม เพราะตนเองสามารถเป็นผู้กำหนดเองว่าแค่ไหนถึงจะชนะ เช่น การปีนข้ามเขา ลูกนี้ได้ถือว่าชนะ การโต้คลื่นผ่านคลื่นลูกนี้ได้ถือว่าเก่ง เป็นการฉีกรูปแบบของกีฬาเดิมๆ ที่เล่น ออกจากความซ้ำซากและจำเจ เช่นคนที่ชอบการปั่นจักรยาน พอเริ่มเบื่อก็อาจจะหันมาเล่นจักรยานลวดโผน ที่เน้นท่าและลีลาที่สนุก ท้าทายและน่าตื่นเต้นกว่า นอกจากนี้การแข่งขันกีฬาเอ็กซ์ตรีมนั้น จะไม่ใช่กีฬาที่เล่นกันเฉพาะกลุ่มอีก แต่กลายเป็นกีฬายอดนิยมที่ได้รับการสนับสนุนจากบริษัทใหญ่ๆ มากมาย และมีการจัดการแข่งขันหลักอย่างเป็นทางการ เช่น การแข่งโรลเลอร์เบลด สเก็ตบอร์ด จักรยานผาดโผน เป็นต้น ซึ่งการแข่งขันต่างๆ นอกจากมีรางวัลเหมือนการแข่งขันทั่วไปแล้ว ยังมีการจัดอันดับผู้เล่น และก่อตั้ง

สมาคมชมรมการเล่นอย่างแพร่หลาย เรียกได้ว่ามีอิทธิพลอย่างมากในวงการกีฬา

นอกจากนี้ กีฬาเอ็กซ์ตรีมที่ไม่ต้องใช้ใช้อุปกรณ์ในการเล่น เรียกได้ว่าเสี่ยงอันตรายมาก ที่มาพร้อมกับความน่าสนใจและความน่าตื่นเต้นจากการแลกกับความเสื่งก็คือ พรีรันนิ่ง ที่เป็นการผสมผสานเทคนิคเฉพาะตัวส่วนบุคคล อย่างเช่นปีนเขา การกระโดด ยิมนาสติกและเทคนิคเฉพาะตัวเข้าด้วยกัน พรีรันนิ่งไม่มีกฎกติกาหรือจำเป็นต้องมีเครื่องเล่น มีเพียงเทคนิคเฉพาะตัว ความกล้า และพื้นที่ในการเล่นก็เพียงพอ เพราะพรีรันนิ่ง คือการวิ่งอย่างอิสระ เช่น การวิ่งกระโดดโลดโผนผ่านตึก การกระโดดได้กำแพง การกระโดดข้ามกำแพงตึกสูง ซึ่งสิ่งเหล่านี้สามารถสร้างความตื่นเต้นแปลกใหม่ และควรป้องกันตัวเองเพื่อการเล่นที่ปลอดภัย (เอ็กซ์ตรีมสปอร์ต323, 2563ก)

แมทที เมอเรีย (2020) ได้กล่าวว่า กีฬาเอ็กซ์ตรีม ขึ้นชื่อว่าเป็นกีฬา ย่อมให้คุณประโยชน์และสามารถเสริมสร้างความแข็งแรงของสุขภาพร่างกายต่อผู้ที่เลือกออกกำลังกายด้วยกีฬาชนิดนั้นๆ แต่สำหรับกีฬาบางชนิดนั้น นอกจากประโยชน์ที่ได้รับในด้านความแข็งแรงของร่างกายแล้ว ยังมีความตื่นเต้นและท้าทายที่เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่สามารถช่วยให้ผู้เล่นหรือผู้ที่รักการออกกำลังกายได้รับความสนุกเพลิดเพลินมากยิ่งขึ้น

2.2.2 ประเภทของกีฬาเอ็กซ์ตรีม

ประเภทของกีฬาเอ็กซ์ตรีม แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

2.2.2.1 กีฬาเอ็กซ์ตรีมทางน้ำ เช่น เซิร์ฟบอร์ด เวคบอร์ด ฟลายบอร์ด โค้ทเซิร์ฟ โพลวไรเดอร์ สกีนน้ำ ล่องแก่ง เป็นต้น และอื่นๆ อีกมากมาย

1) เซิร์ฟบอร์ด (Surfboard)

ภาพที่ 2.3: กีฬาเซิร์ฟบอร์ด



ที่มา: เอ็กซ์ตรีมวิชั่น (2562)

กีฬาเซิร์ฟบอร์ดหรือกระดานโต้คลื่น ไม่จำเป็นต้องไปไกลถึงแหล่งเซิร์ฟบอร์ดยอดนิยมที่ต่างประเทศอย่างที่ประเทศออสเตรเลีย ประเทศอินโดนีเซีย หรือรัฐแคลิฟอร์เนีย สามารถเล่นได้ของไทย อย่างแหล่งท่องเที่ยวตามธรรมชาติที่เกาะภูเก็ตหรือสถานที่จำลองในกรุงเทพมหานคร การเล่นเซิร์ฟบอร์ดนั้นเหมาะสำหรับผู้ที่ชื่นชอบความตื่นเต้นท้าทายบนผืนน้ำ โดยอาศัยทักษะหลายอย่างทั้งความแข็งแรงของกล้ามเนื้อส่วนขาเพื่อให้ทรงตัวอยู่บนกระดานโต้คลื่นท่ามกลางคลื่นและความช่างสังเกต

2) เวคบอร์ด (Wakeboard)

ภาพที่ 2.4: กีฬาเวคบอร์ด



ที่มา: เอ็กซ์ตรีมสปอร์ต323 (2563ข)

กีฬาเวคบอร์ดเป็นกีฬาทางน้ำและกำลังได้รับความนิยมสูงในเมืองไทย เนื่องจากความท้าทายและความสนุกที่ผสมผสานนำเอาเทคนิคของสกีน้ำ สโนว์บอร์ดและเซิร์ฟเข้าไว้ด้วยกัน และมีจุดเริ่มต้นมาจากความหลงใหลในการเล่นกระดานโต้คลื่นของโทนี่ ฟินน์ ก่อนจะพัฒนาเป็นกีฬา “Skurfer” จนกระทั่งก่อตั้งเป็นสมาคมเวคบอร์ดโลก (WWA) เพื่อจัดระเบียบและมาตรฐานให้กับกีฬาเอ็กซ์ตรีมทางน้ำชนิดนี้ โดยเสน่ห์ของเวคบอร์ดนั้นอยู่ที่ท่วงท่า ทั้งการหมุนหรือตีลังกาผาดโผนที่ผู้เล่นสามารถสร้างสรรค์ได้ตามสไตล์ของแต่ละคน อีกทั้งยังใช้ความกล้าหาญ และสมาธิ สถานที่ที่คนนิยมเล่นเวคบอร์ดในประเทศไทย อย่างไทยเวคพาร์คที่จังหวัดปทุมธานี

3) ฟลายบอร์ด (Flyboard)

ภาพที่ 2.5: กีฬาฟลายบอร์ด



ที่มา: ชาเลนเจอร์เอสเจวี (2560ก)

กีฬาฟลายบอร์ดเป็นกีฬาทางน้ำชนิดใหม่ที่เพิ่งค้นพบเมื่อปี ค.ศ.2011 โดยนักกีฬาเจ็ทสกีชาวฝรั่งเศส ที่ใช้พลังน้ำดันให้ตัวพุ่งลอยขึ้นบนอากาศ สูงเหนือน้ำถึงราว 15 เมตร และดำดิ่งลงได้ผิวน้ำ โดยยึดท่อสายยางไว้กับรองเท้าและเชื่อมเข้ากับมอเตอร์ของเจ็ทสกี สามารถควบคุมทิศทางและความเร็วได้ ดังนั้นผู้เล่นจึงต้องอาศัยการทรงตัวที่ดี นอกจากนี้ผู้เล่นยังสามารถทำท่าทางตลกได้มากมาย ฟลายบอร์ดเป็นอีกหนึ่งเครื่องเล่นผาดโผนที่กำลังได้รับความนิยมอย่างมากในขณะนี้โดยเป็นการผสมผสานระหว่างเจ็ทสกีและเจ็ทแพ็ค สถานที่ที่คนนิยมเล่นฟลายบอร์ดในประเทศไทย อย่างไทยเวคพาร์คและเจมิไนวอเตอร์คราฟที่ชายหาดพัทยา

4) ไคท์เซิร์ฟ (Kitesurf)

ภาพที่ 2.6: กีฬาไคท์เซิร์ฟ



ที่มา: เอ็กสपोर्टตี้ (2562)

กีฬาไคท์เซิร์ฟหรือชื่อเรียกอีกชื่อว่าไคท์บอร์ดดิ้ง (Kiteboarding) เป็นกีฬาแอ็คชั่นที่ผสมผสานกับเวคบอร์ด สโนว์บอร์ด วินเซิร์ฟ สเก็ตบอร์ด กับการเล่นเรือใบให้กลายเป็นกีฬาเอ็กซ์ตรีมเพียงหนึ่งเดียว และเป็นกีฬาที่อาศัยการควบคุมพลังของลม ด้วยการใช้อุปกรณ์ขนาดใหญ่ที่สามารถควบคุมได้เมื่อเทียบกับกีฬาเล่นเรือใบอื่นๆ และถือเป็นกีฬาที่ใช้งบประมาณสูงมาก รวมถึงอุปกรณ์ และสะดวกกว่า นอกจากนี้ยังมีความโดดเด่นในการที่ใช้พลังงานลมให้ได้ประสิทธิภาพสูงสุดเมื่อเทียบกับขนาดของอุปกรณ์ และสถานที่ที่คนนิยมเล่นไคท์เซิร์ฟในประเทศไทย อย่างหัวหินไคท์เซิร์ฟ ที่ชายหาดหัวหิน

5) โฟลว์ไรเดอร์ (Flowrider)

ภาพที่ 2.7: กีฬาโฟลว์ไรเดอร์



ที่มา: โฟลว์เฮาส์แวงค็อก (2563)

กีฬาโฟลว์ไรเดอร์เป็นกีฬาที่เหมือนเซิร์ฟบอร์ดแต่มีวิธีการเล่นที่แตกต่าง ซึ่งจะใช้วิธีการคอนโทรลบาลานซ์แบบเวคบอร์ดและสโนว์บอร์ด เป็นการเพิ่มทักษะของตนเองได้เป็นอย่างดี โฟลว์ไรเดอร์จะไม่มีตัวแปรเหมือนเซิร์ฟบอร์ดที่เล่นตามธรรมชาติ เพราะจะเป็นคลื่นน้ำที่ถูกปล่อยออกมาจากเครื่องที่มีความสเถียรเท่ากัน และสถานที่ที่คนนิยมเล่นโฟลว์ไรเดอร์ในประเทศไทย อย่างโฟลว์เฮาส์แวงค็อก ที่ตั้งอยู่บนถนนสุขุมวิท (อันลือกเมน, 2558)

6) สกีนํ้า (Water Ski)

ภาพที่ 2.8: กีฬาสกีนํ้า



ที่มา: สมาคมกีฬาเอ็กซ์ตรีมแห่งประเทศไทย (2562)

กีฬาสกีนํ้าเป็นกีฬาที่นิยมของนักท่องเที่ยวต่างชาติมากกว่าคนไทย เพราะต้องใช้ทักษะและความแข็งแรงของร่างกาย แต่สำหรับคนที่ชอบความท้าทายและกิจกรรมทางนํ้า สกีนํ้าไม่ได้เป็นกีฬาที่ยากจนเกินไป และสถานที่ที่คนนิยมเล่นสกีนํ้าในประเทศไทย คือตามแหล่งท่องเที่ยวทางทะเลและชายหาดต่างๆ ที่มีร้านให้เช่าบริการสกีนํ้า ซึ่งคล้ายกับเจ็ทสกี

7) ล่องแก่ง (Rafting)

ภาพที่ 2.9: กีฬาล่องแก่ง



ที่มา: วอเตอร์สปอร์ต (2564)

กีฬาโล่งแก่งเป็นกิจกรรมกลางแจ้งที่ใช้แพเป่าลมล่องไปตามแม่น้ำหรือแหล่งน้ำอื่นๆ โดยนิยมล่องกันที่แม่น้ำที่มีความเชี่ยว โดยผู้ที่จะเล่นกิจกรรมนี้จะต้องรับมือกับความเป็นทิวเวีร์ค รวมถึงต้องมีประสบการณ์ในหลายด้าน เช่น การพายเรือ ว่ายน้ำ และอื่นๆ กิจกรรมนี้เป็นกีฬาที่ได้รับความนิยมมาตั้งแต่ปี ค.ศ.1950 โดยวิวัฒนาการมาจากเรือสำหรับคนเดียว ในขณะที่การล่องแก่งจะมีขนาดใหญ่กว่า มีฝีพาย 2 หรือมากกว่า ถือเป็นกีฬาที่อันตรายที่มีการแข่งขันกันทั่วโลก และสถานที่ที่คนนิยมเล่นล่องแก่งในประเทศไทย อย่างล่องแก่งเรือยาง แม่น้ำนครนายกและแม่น้ำเพชรบุรีที่แก่งกระเจาน

2.2.2.2 กีฬาเอ็กซ์ตรีมบนบก เช่น ปีนหน้าผา สกีน้ำแข็ง จักรยานวิบาก สเก็ตบอร์ด อินไลน์สเก็ตและโรลเลอร์สเก็ต ฟริร์นิง เป็นต้น และอื่นๆ อีกมากมาย

1) ปีนหน้าผา (Climbing)

ภาพที่ 2.10: กีฬาปีนหน้าผา



ที่มา: คัมมิงวอริเออร์ (2561)

กีฬาปีนหน้าผามีทั้งการปีนหน้าผาจริงหรือหน้าผาจำลองตามแนว ไม่ว่าจะ เป็นแนวสูงหรือแนวขวาง โดยมีเป้าหมายคือการปีนขึ้นไปจุดสูงสุดที่กำหนด ไม่ให้มีการตก การปีนหน้าผามีหลายแบบ แต่หลักๆ ในไทยจะเป็นการปีนหน้าผาแบบ Sport Climbing คือการใช้เชือกและอุปกรณ์ต่างๆ ปีนตามเส้นทางที่กำหนด การปีนหน้าผาจะใช้ทั้งกำลังกาย แรงใจ ความคิด เพื่อใช้แก้ปัญหาเพราะกีฬาปีนหน้าผาเป็นกีฬาที่ต้องใช้ทักษะในการหาเส้นทางการปีน เพื่อให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด และสถานที่ที่คนนิยมปีนหน้าผาในประเทศไทย มีทั้งที่เป็นหน้าผาจริงตามธรรมชาติ อย่างน้ำผาป่าใหญ่ ที่จังหวัดสระบุรี และหน้าผาจำลองอย่างเออแป้นเพลย์กราวด์คัมมิง ที่ตั้งอยู่บนถนนสุขุมวิท

2) สกีน้ำแข็ง (Ski)

ภาพที่ 2.11: กีฬาสกีน้ำแข็ง



ที่มา: มาร์ติน บาร์เรต (2563)

กีฬาสกีน้ำแข็งนับว่าเป็นกีฬาที่เหมือนเป็นสัญลักษณ์ของกีฬาฤดูหนาวไปแล้ว และยังเป็นกีฬาที่คนนิยมเล่นกันเป็นจำนวนมาก สังเกตได้จากการมีสกีรีสอร์ทเปิดให้บริการในประเทศต่างๆ ในช่วงของฤดูหนาวที่มีหิมะและน้ำแข็งปกคลุม และเป็นกีฬาในการแข่งขันโอลิมปิกฤดูหนาวอีกด้วย รูปแบบการเล่นสกีน้ำแข็ง แบ่งออกเป็น 2 แบบหลักๆ คือ Alpine Skiing ที่เป็นการเล่นแบบทางชัน และ Cross Country Skiing ที่เป็นการเล่นแบบทางราบ และสถานที่ที่คนนิยมเล่นสกีหิมะในประเทศไทย อย่างสกี 365 ที่ตั้งอยู่ในฟิวเจอร์ปาร์ครังสิต

3) จักรยานผาดโผน (BMX)

ภาพที่ 2.12: กีฬาจักรยานวิบากประเภทฟลายแลนดิ่ง



ที่มา: โปสทูเดย์ (2562)

ภาพที่ 2.13: กีฬาจักรยานวิบากประเภทแข่งความเร็ว



ที่มา: ไรเดอร์ (2558)

กีฬาจักรยานวิบากหรือบีเอ็มเอ็กซ์ มีหลายแบบ ทั้งแบบการขี่จักรยานประเภทแพลตฟอร์ม ซึ่งเป็นการขี่จักรยานผาดโผนบนพื้นราบ โดยเน้นการทรงตัวและการเล่นท่าบนจักรยาน เส้นผ่าของกีฬาประเภทนี้อยู่ที่ความต่อเนื่องในการเล่นท่า โดยที่ห้าห้ามสัมผัสพื้น กีฬานี้เข้ามาในไทย เมื่อประมาณ 10 กว่าปี และยังคงเป็นที่นิยมจนถึงปัจจุบัน เป็นกีฬาเอ็กซ์ตรีมที่มีความเสี่ยงน้อย สามารถเล่นได้ทุกวัย มีทั้งเล่นกันแบบเป็นกลุ่ม สถานที่เล่นสามารถเล่นได้ตามสวนสาธารณะ ตามลานจอดรถกว้างๆ หรือจะเป็นแบบฟรีสไตล์ แข่งความเร็วในระยะสั้นๆ ที่เล่นได้เฉพาะในสนามแข่ง ซึ่งสนามแข่งจะออกแบบให้มีทางโค้งและมีเนินสำหรับกระโดด และในปัจจุบันกำลังกลับมาเป็นที่นิยมเช่นกัน

4) สเก็ตบอร์ด (Skateboard)

ภาพที่ 2.14: กีฬาสเก็ตบอร์ด



ที่มา: ชันนี่เคยไบค์ (2563)

สเก็ตบอร์ดเป็นกีฬาที่กำลังได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย การแข่งขันสเก็ตบอร์ด แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ เวิร์ด (Vert) เป็นการเล่นตามแลมพ์ใหญ่ๆ และแบบผาดโผน ที่เป็นแนวสตรีท คือแสดงโชว์ท่าทางกระโดดข้ามสิ่งกีดขวาง และสถานที่เล่น สามารถเล่นได้ตามลานกีฬาทั่วไป รวมถึงสถานที่ที่คนนิยมเล่นสเก็ตในไทย อย่างธรรมศาสตร์เอ็กซ์ตรีมพลาซ่า ที่ตั้งอยู่รังสิต ที่เป็นแหล่งรวมกีฬาเอ็กซ์ตรีมด้านสเก็ต

5) อินไลน์สเก็ต (Inline Skate) และโรลเลอร์สเก็ต (Roller Skate)

ภาพที่ 2.15: กีฬาอินไลน์สเก็ตและโรลเลอร์สเก็ต



ที่มา: เอ็กซ์ตรีมวิชั่น (2562)

กีฬาอินไลน์สเก็ตและโรลเลอร์สเก็ต แบ่งออกได้เป็น 4 ประเภท Speed ที่เน้นความเร็ว Fitness เน้นเพื่อใช้ออกกำลังกายปกติ Slalom ที่เน้นท่วงท่าลีลาที่สวยงาม เน้นการเล่นซิกแซกโดย Aggressive ที่เน้นการรองรับการแข่งขันแบบเอ็กซ์ตรีม การกระโดด และสถานที่ที่คนนิยมเล่นสเก็ตในไทย อย่างธรรมศาสตร์เอ็กซ์ตรีมพลาซ่า ที่ตั้งอยู่รังสิต และโรลเลอร์โดมเอ็มโพเรียม ที่ตั้งอยู่บนถนนสุขุมวิท (ชมรมสเก็ตฟรอสวิลล์, 2552; วรรณกานต์ พังงา, 2558)

6) ฟรีรันนิ่ง (Free Running) และปาร์กัวร์ (Parkour)

ภาพที่ 2.16: กีฬาฟรีรันนิ่งและปาร์กัวร์



ที่มา: ชีรพงศ์ ผลบุญ (2561)

กีฬาปาร์กัวร์ถือกำเนิดในประเทศฝรั่งเศส คิดค้นโดย เดวิด เบลเลอ (David Belle) เป็นกีฬาเอ็กซ์ตรีมที่สามารถเล่นได้ตามท้องถนน เป็นการวิ่งข้ามสิ่งกีดขวางและอุปสรรคต่างๆ ต่อมาได้รับความนิยมจึงมีชื่อเรียกแบบสากลว่าฟรีรันนิ่ง ฟรีรันนิ่งจะใช้ทักษะยิมนาสติกเข้าไป การตีลังกา หมุน กระโดด ตัวเกี้ยว เลียดดูเป็นเหมือนกีฬาที่ค่อนข้างอันตราย ซึ่งความจริงแล้วเป็นกีฬาที่ปลอดภัยมาก สอนให้คนรู้จักเคลื่อนไหวด้วยความคล่องตัวให้เร็วที่สุดและเซฟตัวเองมากที่สุด และสถานที่เล่น สามารถเล่นได้ตามอาคาร สิ่งก่อสร้างหรือสิ่งกีดขวางต่างๆ รวมถึงสถานที่ที่คนนิยมเล่นฟรีรันนิ่งในไทย อย่างสนามฟรีรันนิ่งเดอะมูฟเมนท์เพลย์กราวนด์ ที่จังหวัดสมุทรปราการ (ศิรินภา นรินทร์, 2561)

2.2.2.3 กีฬาเอ็กซ์ตรีมทางอากาศ เช่น โดดร่มดิ่งพสุธา บันจี้จัมพ์ เป็นต้น และอื่นๆ อีกมากมาย

1) โดร่มดิ่งพสุธา (Skydive)

ภาพที่ 2.17: กีฬาโดร่มดิ่งพสุธา



ที่มา: เชียงใหม่นิวส์ (2559)

กีฬาโดร่มดิ่งพสุธาเป็นการโดร่มดิ่งพสุธาแบบกระตุกเองเริ่มจากในต่างประเทศ เมื่อนักกายกรรมชาวอเมริกันชื่อ Grant Morton ซึ่งเป็นบุคคลแรกที่กระโดดร่มประเภทนี้ออกมาจากเครื่องบิน Wright Model E. และลอยลงสู่พื้นได้อย่างปลอดภัยที่ประเทศสหรัฐอเมริกา สำหรับท่าทางการทรงตัวระหว่างการกระโดดร่ม เกิดขึ้นเมื่อปี พ.ศ.2477 โดย Floyd Smith ชาวอเมริกัน ได้เขียนเรื่องราวในนิตยสาร เกี่ยวกับเรื่องแนวทางและวิธีการทรงตัวในอากาศ ขณะที่กระตุกร่มให้กางออก อันเป็นเทคนิคพื้นฐานที่สำคัญที่เป็นประโยชน์ในการกระโดดร่มแบบกระตุกเองอยู่ในทุกวันนี้ และสถานที่ที่คนนิยมกระโดดร่มดิ่งพสุธาในไทย อย่างสกายไดรฟ์ไทยแลนด์ ในจังหวัดระยอง

2) บันจี้จัมพ์ (Bungeejump)

ภาพที่ 2.18: กีฬาบันจี้จัมพ์



ที่มา: ชาเลนเจอร์เอสเจวี (2560ข)

กีฬาบับจี้มพ์เป็นกีฬาเอ็กซ์ตรีมที่มีมานาน และได้รับความนิยมสำหรับผู้ชื่นชอบความสูง กีฬาชนิดนี้มีการประยุกต์มาจากชนเผ่าเมลาเนียเขียนในหมู่เกาะแปซิฟิก ซึ่งใช้การพิสูจน์ความกล้าหาญ โดยการใช้เถาวัลย์ผูกไว้กับขาแล้วกระโดดลงมาจากหอคอยที่มีความสูง 20 เมตร ชมรมกีฬาของมหาวิทยาลัยออกซ์ฟอร์ดในอังกฤษได้นำมาดัดแปลงโดยใช้เป็นเชือกยางแทนเถาวัลย์ และมีการพัฒนาความปลอดภัยให้เชื่อถือได้ จนได้รับความนิยมในทุกวันนี้ แต่บับจี้มพ์ก็ยังคงถือว่าเป็นกีฬาที่มีความเสี่ยงสูงอยู่ดี ดังนั้นในการเล่นจึงควรเล่นในที่ที่มีบุคลากรที่มีความรู้คอยดูแล ตลอดจนมีอุปกรณ์และเครื่องมือการเล่นที่ปลอดภัยได้มาตรฐาน และสถานที่ที่คนนิยมเล่นบับจี้มพ์ อย่างเอ็กซ์บับจี้มพ์ที่พัทยา

ที่กล่าวมาในข้างต้น เป็นเพียงตัวอย่างของกีฬาเอ็กซ์ตรีม ยังมีกิจกรรมอื่นๆ อีกมากมายที่จัดอยู่ในประเภทกีฬาเอ็กซ์ตรีม กีฬาเอ็กซ์ตรีมทุกชนิดจะสร้างความท้าทาย ความน่าตื่นเต้น และได้ค้นหาประสบการณ์ใหม่ที่แตกต่างออกไปจากกีฬาทั่วไป กีฬาเอ็กซ์ตรีมจะต้องมีการฝึกฝนที่มากกว่ากีฬาชนิดอื่นๆ และเสริมสร้างสุขภาพร่างกายให้แข็งแรง การเล่นกีฬาเอ็กซ์ตรีมบางชนิดต้องอาศัยอุปกรณ์เป็นส่วนประกอบ ซึ่งสามารถเรียนรู้ถึงการเคลื่อนไหวไปพร้อมกับอุปกรณ์ ได้ฝึกฝนสมาธิ เพื่อให้เกิดความพร้อมในการเล่น และเป็นการป้องกันอันตรายที่จะเกิดขึ้นจากการเล่นกีฬาเอ็กซ์ตรีม (เมทตี้ เมอเรีย, 2020)

2.2. 3 สมาคมกีฬาเอ็กซ์ตรีมแห่งประเทศไทย (TESA)

ภาพที่ 2.19: สมาคมกีฬาเอ็กซ์ตรีมแห่งประเทศไทย



ที่มา: สมาคมกีฬาเอ็กซ์ตรีมแห่งประเทศไทย (2562ก)

สมาคมกีฬาเอ็กซ์ตรีมแห่งประเทศไทย (TESA) ซึ่งเดิมชื่อว่า สมาคมกีฬาสเก็ต ได้เปลี่ยนชื่อเป็น “สมาคมกีฬาเอ็กซ์ตรีม” เมื่อวันที่ 4 กรกฎาคม พ.ศ. 2548 และได้รับอนุญาตจากการกีฬาแห่งประเทศไทยให้ใช้ “แห่งประเทศไทย” เมื่อวันที่ 11 กรกฎาคม พ.ศ. 2551 จนถึงปัจจุบัน

สมาคมฯ จัดตั้งขึ้นเพื่อพัฒนาและส่งเสริมกีฬาเอ็กซ์ตรีมให้เป็นหนึ่งในกีฬาของบุคคลทั่วไป และกลุ่มวัยรุ่น ที่ชื่นชอบความท้าทายแบบไร้ขีดจำกัดในเชิงกีฬา ผาดโผน และยังเป็นองค์กรกีฬาที่กำกับดูแลกีฬา 6 ชนิด แบ่งตามสหพันธ์กีฬาแห่งทวีปเอเชียและสหพันธ์กีฬาสากล ได้แก่ 1.บีเอ็มเอ็กซ์ฟรีสไคล์ (BMX Freestyle) และบีเอ็มเอ็กซ์แฟลตแลนด์ (BMX Flatland) 2.อินไลน์ฟรีสไคล์ (Inline Freestyle) 3.อินไลน์สปีด (Inline Speed) 4.โรลเลอร์ฟรีสไคล์ (Roller Freestyle) 5.สเก็ตบอร์ด (Skateboard) 6.เวคบอร์ด (Wakeboard) เวคสเก็ต (Wake Skate) และสกีน้ำ (Water Ski) ซึ่งในปี พ.ศ. 2552 ได้มีการเพิ่มกีฬาผาดโผนทางน้ำขึ้น

สมาคมฯ ได้ทำแผนพัฒนาและสนับสนุนให้นักกีฬารวมกันจัดตั้งชมรม เพื่อเปิดโอกาสให้กีฬาเอ็กซ์ตรีม ได้แพร่หลายไปยังกลุ่มเป้าหมายต่างๆ ซึ่งปัจจุบันมีสมาชิกรวม 45 ชมรมทั่วประเทศ และได้ส่งนักกีฬาที่ได้รับการคัดเลือกจากการแข่งขันในประเทศไปร่วมแข่ง ทั้งการแข่งขันระดับมหกรรมกีฬาภูมิภาคเอเชีย และระดับการแข่งขันของสหพันธ์ระดับโลก เพื่อเป็นการต่อยอดให้ผู้เล่นที่ต้องการเล่นจนไปถึงระดับมืออาชีพ และเป็นการผลักดันกีฬาประเภทเอ็กซ์ตรีม ซึ่งในปัจจุบัน มีนักกีฬาทีมชาติไทยที่อยู่ในสมาคมฯ รวมทั้งสิ้น 48 คน ในกีฬาเอ็กซ์ตรีมประเภทต่างๆ (สมาคมกีฬาเอ็กซ์ตรีมแห่งประเทศไทย, 2562)

2.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการท่องเที่ยว

เพื่อนำแนวคิดและทฤษฎีไปใช้เป็นแนวทางในการศึกษาพฤติกรรมกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย และให้ทราบถึงองค์ประกอบ รูปแบบ กระบวนการพฤติกรรมกรรมการท่องเที่ยว รวมถึงประโยชน์ของการศึกษาพฤติกรรมกรรมการท่องเที่ยวและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกรรมการท่องเที่ยวที่ควรศึกษา

2.3.1 ความหมายของการท่องเที่ยว

การท่องเที่ยว (Travel) หมายถึง การเดินทาง ซึ่งจะต้องเป็นการเดินทางด้วยความสมัครใจ หรือเพื่อการจ้าง และมีวัตถุประสงค์อื่นๆ เช่น การพักผ่อน การศึกษา การกีฬา การเยี่ยมญาติมิตร การติดต่อธุรกิจ เป็นต้น (บุญเลิศ จิตตั้งวัฒนา, 2556)

2.3.2 ความหมายของนักท่องเที่ยว

นักท่องเที่ยว (Tourist) หมายถึง ผู้คนที่เดินทางไปยังสถานที่ต่างๆ ที่ไม่ใช่ที่อยู่อาศัยตามปกติของตนเอง ด้วยเหตุผลที่ไม่ใช่เพื่อการดำรงชีพในสถานที่ที่เดินทางไป (สมบัติ กาญจนกิจ, 2557)

2.3.3 ความหมายของพฤติกรรมกรรมการท่องเที่ยว

พฤติกรรมกรรมการท่องเที่ยว (Tourism Behaviour) หมายถึง การกระทำหรือการแสดงออกของนักท่องเที่ยว ทั้งที่รู้ตัวหรือไม่รู้ตัว เพื่อมุ่งตอบสนองบางสิ่งในสถานการณ์นั้นๆ และเกี่ยวข้องโดยตรงกับการใช้บริการในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว ซึ่งพฤติกรรมภายนอกของนักท่องเที่ยว จะสามารถ

สังเกตเห็นได้ ส่วนพฤติกรรมภายในของนักท่องเที่ยว เป็นความรู้สึกนึกคิดและอารมณ์ที่อยู่ด้านใน ไม่สามารถสังเกตเห็นได้ และพฤติกรรมภายในจะเป็นตัวที่กำหนดพฤติกรรมภายนอก (ชวีลนุช อุทยาน, 2551)

2.3.4 องค์ประกอบของพฤติกรรมนักท่องเที่ยว

ประกอบด้วย 7 ประการ ดังนี้

1. เป้าหมาย หมายถึง พฤติกรรมต่างๆ ของนักท่องเที่ยว จะต้องมีความหมายในการกระทำ เช่น นักท่องเที่ยวกลุ่มกีฬา มีการเดินทางท่องเที่ยวเพื่อออกกำลังกายหรือเพื่อส่งเสริมสุขภาพให้แข็งแรง

2. ความพร้อม หมายถึง ความสามารถในการทำกิจกรรม เช่น นักปีนหน้าผาควรมีความพร้อมทั้งทางด้านสภาพร่างกายและด้านจิตใจ จึงจะสามารถทำกิจกรรมได้

3. สถานการณ์ หมายถึง เหตุการณ์หรือโอกาสที่เอื้ออำนวยต่อการเลือกทำกิจกรรม เช่น การท่องเที่ยวทางทะเลควรไปในช่วงที่ไม่มีพายุเข้า

4. การแปลความหมาย หมายถึง วิธีการคิดในรูปแบบต่างๆ ในสถานการณ์นั้นๆ เช่น ช่วงเที่ยงควรเป็นเวลาที่นักท่องเที่ยวได้หยุดพักรับประทานอาหารกลางวัน

5. การตอบสนอง หมายถึง การตัดสินใจกระทำตามสิ่งทีตนเองได้เลือก เพื่อให้บรรลุเป้าหมายตามที่ต้องการ เช่น นักท่องเที่ยวตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยวในวันหยุด เพื่อการพักผ่อน ดังนั้นควรมีการวางแผนกำหนดสถานที่ท่องเที่ยว การทำกิจกรรมต่างๆ การจองที่พัก ก่อนการเดินทาง เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้

6. ผลลัพธ์ที่ตามมา คือ ผลของการกระทำนั้นๆ ซึ่งอาจได้ผลตามที่คาดหมายหรือไม่ตรงกับความคาดหมายที่ตั้งใจไว้ เช่น นักท่องเที่ยววางแผนกำหนดการเดินทางท่องเที่ยวในวันหยุด แต่สถานการณ์ในช่วงนั้นเกิดโรคระบาดอย่างรุนแรง ทำให้สถานบริการต้องปิดทำการ จึงไม่สามารถบรรลุผลตามความคาดหมายได้

7. ปฏิกริยาต่อความผิดหวัง คือ ความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อมีการกระทำบางสิ่งลงไป แต่ไม่สามารถบรรลุผลตามเป้าหมายที่ต้องการได้ จึงมีการเลือกหาวิธีอื่นๆ หรืออาจล้มเลิกความต้องการไป เช่น เกิดเหตุการณ์ดินถล่มบริเวณหน้าผา ทำให้ไม่สามารถปีนหน้าผาได้ เกิดความผิดหวังเพราะมีความกังวลด้านความปลอดภัย

2.3.5 กระบวนการพฤติกรรมนักท่องเที่ยว (Process of Behavior)

ประกอบด้วย ดังนี้

1. พฤติกรรมจะเกิดขึ้นได้ต้องมีสาเหตุที่ทำให้เกิด
2. พฤติกรรมจะเกิดขึ้นได้ต้องมีสิ่งจูงใจหรือแรงกระตุ้น
3. พฤติกรรมที่เกิดขึ้นจะนำไปสู่เป้าหมาย

2.3.6 รูปแบบพฤติกรรมการท่องเที่ยว

โคเฮน (Cohen, 1979 อ้างอิงถึงใน ชวัลนุช อุทยาน, 2551) ได้เสนอรูปแบบพฤติกรรมการท่องเที่ยวไว้ ดังนี้

1. การท่องเที่ยวแบบนันทนาการ (Recreational Tourism) เป็นการท่องเที่ยวที่เน้นการทำกิจกรรมเพื่อเป็นการพักผ่อนทางร่างกาย
2. การท่องเที่ยวแบบหาความเพลิดเพลิน (Diversionary Tourism) เป็นการท่องเที่ยวเพื่อหาความสนุกสนาน ที่พยายามทางแนวทางใหม่ในชีวิตประจำวัน
3. การท่องเที่ยวแบบแสวงหาประสบการณ์ (The Experiential Tourists) เป็นการท่องเที่ยวที่มีการเดินทางเพื่อหาประสบการณ์อย่างแท้จริง โดยนักท่องเที่ยวจะได้รับประสบการณ์จากแหล่งท่องเที่ยวที่ตนเองได้ไปสัมผัส
4. การท่องเที่ยวแบบชอบทดลอง (The Experimental Tourists) เป็นการท่องเที่ยวที่มีลักษณะชอบลองสิ่งแปลกใหม่ไปเรื่อยๆ
5. การท่องเที่ยวที่ใช้ชีวิตแบบคนท้องถิ่น (The Existential Tourists) เป็นการท่องเที่ยวที่ต้องการใช้ชีวิตเพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมและวิถีชีวิตร่วมกับคนในท้องถิ่น โดยจะใช้เวลาอยู่ในแหล่งท่องเที่ยวเป็นเวลานาน

2.3.7 ประโยชน์ของการศึกษาพฤติกรรมการท่องเที่ยวมีประโยชน์ ดังนี้

1. ทำให้ทราบถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยว
2. สามารถหาแนวทางแก้ไขพฤติกรรมการตัดสินใจท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวได้ถูกต้องเหมาะสมและสอดคล้องกับความสามารถในทางธุรกิจท่องเที่ยวมากยิ่งขึ้น
3. ทำให้ตลาดมีการพัฒนาได้ดียิ่งขึ้น
4. เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการแบ่งส่วนการตลาด และตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวให้ตรงจุดมากขึ้น
5. สามารถการปรับปรุงด้านกลยุทธ์ทางการตลาดของธุรกิจการท่องเที่ยว เพื่อให้ได้เปรียบคู่แข่ง

2.3.8 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการท่องเที่ยวที่ควรศึกษา

ลักษณะทางประชากรของนักท่องเที่ยว สามารถแบ่งได้ตามลักษณะทางเพศ อายุ ระดับการศึกษา ระดับรายได้ สถานภาพสมรส และถิ่นพำนัก ซึ่งในแต่ละปัจจัยจะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการท่องเที่ยวและการเลือกแหล่งท่องเที่ยวที่แตกต่างกัน ดังนี้ (ศุภลักษณ์ อัครางกูร, 2552)

1. เพศ โดยทั่วไป นักท่องเที่ยวชายมีการเดินทางมากกว่านักท่องเที่ยวหญิง และเลือกเดินทางตามลำพังหรือเป็นกลุ่ม ทำกิจกรรมท่องเที่ยวได้หลากหลายกว่า เพราะมีความคล่องตัวที่

มากกว่า ส่วนนักท่องเที่ยวหญิงมีการเลือกเดินทางกับเพื่อนหรือบริษัทนำเที่ยว เลือกแหล่งท่องเที่ยวที่มีความปลอดภัย และเดินทางได้สะดวก

2. อายุ ช่วงอายุที่แตกต่างกันในแต่ละบุคคล ส่งผลต่อความสามารถในการเดินทาง
3. อาชีพ หน้าที่การงานที่แตกต่างกันในแต่ละบุคคล ส่งผลต่อโอกาสในการเดินทางที่แตกต่างกัน โดยกลุ่มคนที่มีอาชีพการงานในระดับสูงจะมีโอกาสเดินทางได้มากกว่า เพราะมีทุนทรัพย์ที่มากกว่า รวมถึงภาระหน้าที่การงานก็มีส่วนที่กำหนดในการเดินทางไปติดต่อกัน
4. ระดับการศึกษา มีความสอดคล้องกับอาชีพและรายได้ โดยส่วนใหญ่บุคคลที่มีระดับการศึกษาสูง มักมีอาชีพและรายได้ที่ดี สามารถเดินทางได้บ่อยกว่ากลุ่มที่มีการศึกษาน้อยกว่า และระดับการศึกษายังแสดงให้เห็นถึงคุณภาพชีวิตของนักท่องเที่ยว โดยผู้ที่มีการศึกษาสูง มักจะเป็นผู้ที่มีความคิดและการดำเนินชีวิตที่ดี สามารถแสดงออกถึงทัศนคติและพฤติกรรมการท่องเที่ยวที่ดี
5. ระดับรายได้ เป็นสิ่งสำคัญที่แสดงถึงความสามารถในการเดินทางของบุคคล ซึ่งบุคคลที่มีรายได้สูงมีโอกาสในการเดินทางท่องเที่ยวมากกว่าบุคคลที่มีรายได้ต่ำกว่า โดยช่วงรายได้ที่เป็นตัวกำหนดระดับฐานนั้น จะขึ้นอยู่กับสภาพเศรษฐกิจและระดับค่าครองชีพของแต่ละประเทศ
6. สถานภาพสมรส กลุ่มคนโสดมีโอกาสในการเดินทางได้บ่อยครั้งและยาวนานกว่ากลุ่มคนที่แต่งงานแล้ว เนื่องจากสามารถท่องเที่ยวได้โดยลำพังและไม่มีภาระหน้าที่ทางครอบครัวที่ต้องดูแล ในขณะที่กลุ่มที่แต่งงานแล้วอาจเลือกเดินทางไปกับครอบครัว หรือไปเป็นคู่ ซึ่งทำให้เกิดกลุ่มนักท่องเที่ยวแบบครอบครัวและคู่ฮันนีมูนขึ้น
7. ถิ่นพำนัก สภาพแวดล้อมและภูมิอากาศที่แตกต่างกันในแต่ละบุคคล ทำให้เกิดความต้องการในการเลือกแหล่งท่องเที่ยวแตกต่างกัน เช่น กลุ่มที่อยู่ในพื้นที่ที่มีอากาศร้อนย่อมนิยมเดินทางไปยังแหล่งท่องเที่ยวที่มีอากาศหนาวเย็น

2.4 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการตัดสินใจท่องเที่ยว

เพื่อนำแนวคิดและทฤษฎีไปใช้เป็นแนวทางในการหาปัจจัยที่เป็นเหตุผลของการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย และให้ทราบถึงขั้นตอนของกระบวนการตัดสินใจและปัจจัยที่เป็นสิ่งกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยว

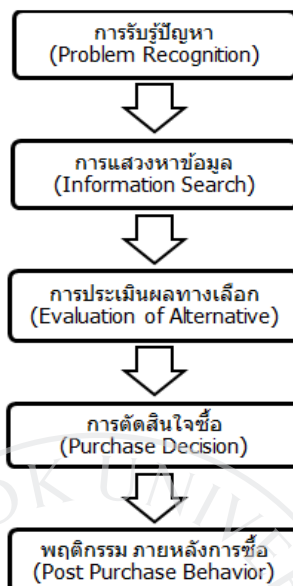
2.4.1 ความหมายของการตัดสินใจ

การตัดสินใจ หมายถึง กระบวนการทางเลือก ที่ต้องเลือกทางเลือกใดทางเลือกหนึ่งจากอีกหลายทางเลือก โดยพิจารณาเป็นอย่างดีแล้วว่าเป็นทางที่ทำให้บรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายที่ต้องการ

2.4.2 ขั้นตอนของกระบวนการการตัดสินใจ

ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้ คอทเลอร์ (Kotler, 1997 อ้างถึงใน ราช ศิริวัฒน์, 2560ก)

ภาพที่ 2.20: ขั้นตอนของกระบวนการตัดสินใจ 5 ขั้นตอน



ที่มา: ราช ศิริวัฒน์. (2560ก). *ทฤษฎีเกี่ยวกับการตัดสินใจ*. สืบค้นเมื่อ 22 ธันวาคม 2563, จาก <https://doctemple.wordpress.com/2017/01/25/ทฤษฎีเกี่ยวกับการตัดสินใจ/>.

1. การรับรู้ปัญหาหรือความต้องการ (Problem Recognition)

ปัญหาหรือความต้องการเกิดขึ้นเมื่อบุคคลมีความรู้สึกถึงความแตกต่างในสภาพที่ตนปรารถนากับความเป็นจริง จึงทำให้เกิดความต้องการ โดยแต่ละบุคคลจะปัญหาที่มีสาเหตุแตกต่างกันสรุปได้ ดังนี้

เมื่อสิ่งเดิมที่ใช้แก้ปัญหาหรือตอบสนองความต้องการได้หมดลง จึงเกิดความต้องการใหม่ขึ้นมาแทน โดยผลของความต้อการในอดีตนำไปสู่ความต้องการใหม่ คือเมื่อความต้องการในอดีตก่อให้เกิดความต้องการใหม่ตามมา

2. การแสวงหาข้อมูล (Search for Information)

เมื่อเกิดปัญหาหรือความต้องการ บุคคลจะหาทางแก้ไข โดยการหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อเป็นตัวช่วยในการตัดสินใจ จากแหล่งข้อมูล ดังต่อไปนี้

2.1 แหล่งบุคคล (Personal Search) คือ แหล่งข่าวสารที่เป็นบุคคล เช่น ครอบครัว เพื่อน กลุ่มอ้างอิง และผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน

2.2 แหล่งธุรกิจ (Commercial Search) คือ แหล่งข่าวสารที่ได้จากแหล่งท่องเที่ยว หรือสถานที่นั้นๆ

2.3 แหล่งข่าวทั่วไป (Public Search) คือ แหล่งข่าวสารที่ได้จากช่องทางต่างๆ เช่น สื่อโทรทัศน์ โฆษณามีเดีย

2.4 จากประสบการณ์ของตนเอง (Experimental Search) คือ จากตนเองที่เคยไป หรือเคยทำสิ่งนั้นมาก่อน ความพยายามมากในการหาข้อมูลเพื่อใช้ในการตัดสินใจของแต่ละบุคคล แตกต่างกันไป ทั้งนี้ อาจขึ้นอยู่กับข้อมูลเดิมที่มีอยู่ ความต้องการที่รุนแรง หรือความสะดวกในการหาข้อมูล

3. การประเมินทางเลือก (Evaluation of Alternative)

เพื่อตัดสินใจในทางเลือกที่ดีที่สุด วิธีการที่เลือกใช้ อาจจะใช้การเปรียบเทียบข้อมูลในการตัดสินใจเลือกให้เหลือเพียงทางเลือกเดียว ซึ่งอาจขึ้นอยู่กับความต้องการในสิ่งนั้นมากน้อยแค่ไหน หรือขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่ผ่านมาของแต่ละบุคคล และการเลือกตัดสินใจ รวมถึงทางเลือกทั้งหมดที่มีอยู่ ทั้งนี้ แนวคิดในการพิจารณา เพื่อช่วยประเมินทางเลือกต่างๆ ให้ตัดสินใจได้ง่ายขึ้น ดังนี้

3.1 คุณสมบัติและประโยชน์ของสิ่งที่ได้รับ (Attributes and Benefit) เช่น ความสนุก การออกกำลังกาย และสุขภาพ

3.2 ระดับความสำคัญ (Degree of Importance) เช่น เรื่องสุขภาพมาก่อนความสนุก

3.3 ความเชื่อถือต่อแบรนด์ (Brand Beliefs) เช่น เป็นสถานที่ที่เป็นที่นิยมและมีชื่อเสียง

3.4 ความพึงพอใจ (Utility Function) เช่น การเปรียบเทียบคุณสมบัติของแต่ละสถานที่

3.5 กระบวนการประเมิน (Evaluation Procedure) เป็นการใช้อย่างไรในการตัดสินใจหลายตัว เช่น ความพอใจและความน่าเชื่อถือ

4. การตัดสินใจเลือก (Decision Making)

บุคคลแต่ละคนมีความต้องการข้อมูลและระยะเวลาในการตัดสินใจที่แตกต่างกัน คือ ในบางสถานที่จำเป็นต้องหาข้อมูลมาก ใช้ระยะเวลาในการตัดสินใจนาน แต่บางสถานที่ไม่ต้องใช้ระยะเวลาในการตัดสินใจนาน

5. พฤติกรรมหลังการตัดสินใจ (Post Behavior)

หลังจากที่ตัดสินใจได้แล้ว ผู้บริโภคจะได้รับประสบการณ์จากการบริโภค ซึ่งอาจจะได้รับความพึงพอใจหรือไม่ก็ได้ ถ้าผู้บริโภคพึงพอใจ จะทำให้เกิดการมาท่องเที่ยวซ้ำได้หรืออาจมีการแนะนำ แต่ถ้าผู้บริโภคไม่พอใจ อาจทำให้เลิกมาท่องเที่ยวอีก และอาจส่งผลเสียต่อเนื่องจากการแนะนำ

2.4.3 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ

การตัดสินใจของแต่ละบุคคลมีความแตกต่างกันในด้านต่างๆ ซึ่งมีผลมาจากความแตกต่างของลักษณะทางกายภาพและสภาพแวดล้อม โดยปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอกที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจของบุคคล ประกอบด้วย 5 ปัจจัย ดังนี้ (ราช ศิริวัฒน์, 2560ข)

ภาพที่ 2.21: ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ

ปัจจัยวัฒนธรรม 1. วัฒนธรรม 2. วัฒนธรรมย่อย 3. ชั้นทางสังคม	ปัจจัยทางสังคม 1. กลุ่มอ้างอิง 2. กลุ่มครอบครัว 3. บทบาทและฐานะ
ปัจจัยส่วนบุคคล 1. อายุ 2. อาชีพ 3. รายได้ 4. การศึกษา 5. รูปแบบการศึกษา	ปัจจัยด้านจิตวิทยา 1. การตั้งใจ 2. การรับรู้ 3. การเรียนรู้ 4. ความเชื่อ 5. ทศนคติ
ปัจจัยทางตลาด 1. ผลิตภัณฑ์ 2. ราคา 3. ช่องทางการจำหน่าย 4. การส่งเสริมการตลาด	

ที่มา: ราช ศิริวัฒน์. (2560ข). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ. สืบค้นเมื่อ 22 ธันวาคม 2563, จาก <https://doctemple.wordpress.com/2017/01/25/ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อ/>.

1. ปัจจัยทางด้านวัฒนธรรม

วัฒนธรรมเป็นตัวกำหนดความต้องการพื้นฐานและพฤติกรรมของบุคคล ทั้งการเรียนรู้เรื่องค่านิยม ทศนคติ ความชอบ การรับรู้ และต้องผ่านกระบวนการทางสังคม ซึ่งคนที่อยู่ในวัฒนธรรมที่ต่างกัน ย่อมมีพฤติกรรมการตัดสินใจที่แตกต่างกัน

2. ปัจจัยด้านสังคม (Social Factor)

เป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันและมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ ลักษณะทางสังคมจะประกอบด้วย ดังนี้

2.1 กลุ่มอ้างอิง (Reference Group) เป็นกลุ่มที่บุคคลเข้าไปเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ต่อทัศนคติ ความคิด และค่านิยมของบุคคลในกลุ่มอ้างอิง มีการปฏิบัติตามและยอมรับฟังความคิดเห็นเพื่อให้เป็นที่ยอมรับ

2.2 ครอบครัว (Family) มีอิทธิพลต่อทัศนคติ ความคิดและค่านิยมของบุคคลเป็นอย่างมาก

2.3 บทบาทและสถานะ (Roles and Statuses) บุคคลมีความเกี่ยวข้องกับหลายกลุ่ม และมีสถานะที่แตกต่างกันไปในแต่ละกลุ่ม ซึ่งการตัดสินใจจะเกี่ยวข้องกับทั้งกับตนเองและผู้อื่น

3. ปัจจัยส่วนบุคคล (Personal Factor)

บุคคลมีการตัดสินใจจากการได้รับอิทธิพลจากลักษณะส่วนบุคคลในด้านต่างๆ ได้แก่ อายุ วงจรชีวิตครอบครัว อาชีพ รายได้ การศึกษา และค่านิยมหรือคุณค่าและรูปแบบการดำรงชีวิต

4. ปัจจัยด้านจิตวิทยา (Psychological Factor)

บุคคลมีการตัดสินใจจากการได้รับอิทธิพลจากปัจจัยด้านจิตวิทยา ประกอบด้วย ดังนี้

4.1 การจูงใจ (Motivation) หมายถึง สิ่งกระตุ้นที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคล ให้บุคคลปฏิบัติ และสามารถถูกกระทบจากปัจจัยภายนอกได้ พฤติกรรมจะเกิดขึ้นได้ต้องมีแรงจูงใจเสมอ เพื่อแสวงหาความพึงพอใจ

4.2 การรับรู้ (Perception) เป็นกระบวนการรับรู้ที่ขึ้นอยู่กับปัจจัยภายในของแต่ละบุคคล เช่น ประสบการณ์ ความต้องการ ความเชื่อและอารมณ์ และมีสิ่งกระตุ้นการรับรู้ความรู้สึกจากประสาทสัมผัสทั้ง 5 ซึ่งแต่ละคนมีการรับรู้ที่ต่างกัน ขึ้นอยู่กับการตอบสนองต่อสิ่งกระตุ้นหรือสิ่งเร้าต่างๆ และสิ่งแวดล้อมในขณะนั้น

4.3 การเรียนรู้ (Learning) ประสบการณ์ของบุคคลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และการเรียนรู้จะเกิดขึ้นต่อเมื่อบุคคลได้รับสิ่งกระตุ้นและเกิดการตอบสนองต่อสิ่งกระตุ้นนั้น

4.4 ความเชื่อ (Beliefs) เป็นความคิดของบุคคลที่ยึดถือในสิ่งนั้นๆ และเป็นผลมาจากประสบการณ์ในอดีต

4.5 ทัศนคติ (Attitudes) หมายถึงความรู้สึกนึกคิดของบุคคลที่มีต่อสิ่งนั้นๆ ซึ่งประกอบด้วย 3 ส่วน ดังนี้ ส่วนของความเข้าใจ ส่วนของความรู้สึก และส่วนของพฤติกรรม

4.6 บุคลิกภาพ (Personality) เป็นรูปแบบลักษณะของบุคคลที่เป็นตัวกำหนดพฤติกรรม การแสดงออก หรืออาจหมายถึงลักษณะทางด้านจิตวิทยาที่มีความแตกต่างของบุคคล ซึ่งนำไปสู่การตอบสนองต่อสิ่งกระตุ้นและสม่ำเสมอ

4.7 แนวคิดของตนเอง (Self-concept) หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดของบุคคลที่มีต่อตนเอง หรือความคิดที่คิดว่าบุคคลอื่นมีความคิดเห็นต่อตนเองอย่างไร

5. ปัจจัยด้านการตลาด (Marketing factor)

ประกอบด้วย ดังนี้

5.1 ผลิตภัณฑ์ (Product) หมายถึง สินค้าหรือบริการ สถานที่ และบุคคล ทั้งสิ่งที่จับต้องได้ และจับต้องไม่ได้ที่เสนอขายไปยังลูกค้า เพื่อให้ลูกค้าเกิดความสนใจและพึงพอใจ

5.2 ราคา (Price) หมายถึง จำนวนที่ต้องจ่ายเพื่อซื้อผลิตภัณฑ์หรือบริการ และเป็นคุณค่าที่ลูกค้ารับรู้ เพื่อได้ประโยชน์จากการใช้และคุ้มกับเงินที่จ่ายไป

5.3 สถานที่ (Place) เป็นที่ตั้งเพื่อให้บริการแก่ลูกค้าและส่วนของกิจกรรมที่เป็นตัวช่วยในการดึงดูดลูกค้าเข้ามา

5.4 การส่งเสริมการตลาด (Promotion) เป็นเครื่องมือการสื่อสารเพื่อสร้างสิ่งจูงใจ โดยมีการจูงใจให้เกิดความต้องการ มีอิทธิพลต่อความรู้สึก ความเชื่อและการตัดสินใจ

การตัดสินใจท่องเที่ยวเกี่ยวข้องกับปัจจัยและองค์ประกอบหลายสิ่ง ทั้งมาจากตัวบุคคลเอง และจากสภาพแวดล้อมรอบตัว ส่งผลให้เกิดการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยว ซึ่งประกอบด้วยหลักการและแนวคิดต่างๆ ดังนี้

ฉันทิช วรรณถนอม (2552) ได้อธิบายถึงสิ่งกระตุ้นทางการท่องเที่ยว (Tourism Motivation) ว่าเป็นสิ่งที่มีผลต่อการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยว และได้กำหนดลักษณะของสิ่งกระตุ้นที่ทำให้เกิดการท่องเที่ยวออกเป็น 7 ประการ ดังนี้

1. การท่องเที่ยวช่วยทดแทนความต้องการในสิ่งที่ขาดหาย
2. สถานที่ท่องเที่ยวที่ดึงดูดใจ
3. ภาพลักษณ์และทัศนคติของนักท่องเที่ยวที่มีต่อสถานที่ท่องเที่ยว
4. สื่อประเภทต่างๆ และข้อมูลข่าวสารที่น่าสนใจ
5. วัตถุประสงค์ในการเดินทางท่องเที่ยว
6. ประสบการณ์ทางการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยว
7. สิ่งกระตุ้นที่กำหนดรูปแบบด้วยตัวของมันเองและเป็นสิ่งที่มีความหมาย

นอกจากนั้น ฉันทิช วรรณถนอม (2552) ยังได้อธิบายถึงปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเดินทางท่องเที่ยว ไว้ดังนี้

1. ปัจจัยด้านเศรษฐกิจ ได้แก่ รายได้ ความคุ้มค่าในการเดินทาง และการใช้จ่ายเงิน
2. ปัจจัยด้านสังคมและวัฒนธรรม ได้แก่ ความแปลกใหม่ ความเหมือนหรือแตกต่างทางศาสนา ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี ความเป็นมิตรของคนในพื้นที่
3. ปัจจัยด้านการเมือง ได้แก่ สถานการณ์การเมืองในประเทศและระหว่างประเทศที่ไม่เสถียร มีความวุ่นวาย เสถียรภาพของรัฐบาล และนโยบายของรัฐบาล
4. ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม ได้แก่ ภูมิประเทศและภูมิอากาศที่เอื้ออำนวย ช่วงเวลาในการเดินทางท่องเที่ยว

5. ปัจจัยด้านการให้บริการท่องเที่ยว ได้แก่ ความสะดวกสบาย ความรวดเร็ว รวมถึงการให้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการเดินทาง คำแนะนำและประกาศของรัฐบาล การพัฒนาระบบคมนาคม เช่น สายการบิน การบริการนำเที่ยว และมาตรฐานของพนักงาน

6. ปัจจัยด้านแหล่งท่องเที่ยว ได้แก่ ความสวยงามในแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติและควมน่าสนใจในแหล่งท่องเที่ยวที่มนุษย์สร้างขึ้น ความอยากมีส่วนร่วมในวัฒนธรรม ประเพณีที่แตกต่าง

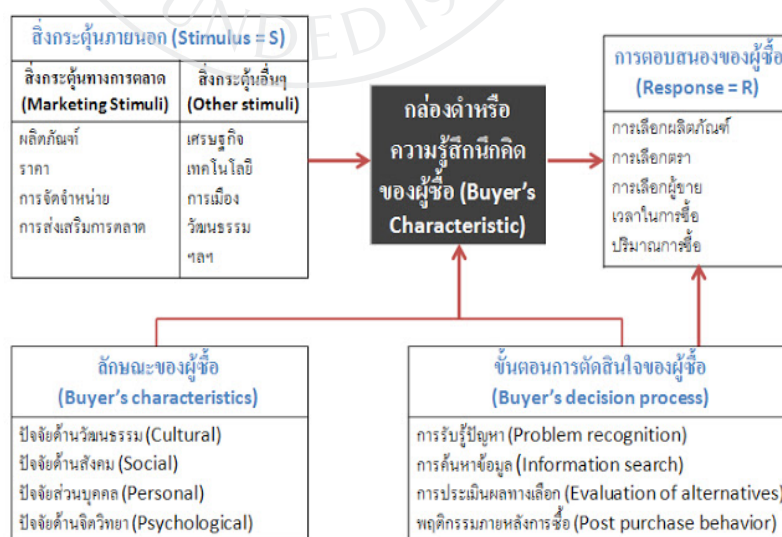
7. ปัจจัยด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้แก่ การเข้าถึงระบบข้อมูลข่าวสารหรือระบบสารสนเทศเกี่ยวกับการเดินทางท่องเที่ยว เครื่องมือและอุปกรณ์ บุคลากรผู้ปฏิบัติงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมถึงการประกาศข่าวสารให้นักท่องเที่ยวทราบ

8. ปัจจัยด้านการส่งเสริมการตลาด ได้แก่ สินค้าทางการท่องเที่ยว กลุ่มลูกค้า การกำหนดราคาและเปรียบเทียบราคา การประชาสัมพันธ์ทางการท่องเที่ยว และนโยบายส่งเสริมสนับสนุนให้คนเดินทางท่องเที่ยว

9. ปัจจัยด้านข้อจำกัดของนักท่องเที่ยว ได้แก่ การศึกษา รายได้ อายุ สุขภาพ บุคลิกภาพ อิทธิพลของผู้นำความคิด การรับรู้ การเรียนรู้ ทักษะคิด และวันและเวลาที่สะดวก

2.1.4 โมเดลที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจ

ภาพที่ 2.22: Stimulus Responding Model



ที่มา: วีรวัดน์ เลิศประสิทธิ์ธนา. (2556). *Stimulus Responding Model*. สืบค้นเมื่อ 22 ธันวาคม 2563, จาก <http://golfeerawat.blogspot.com>.

แบบจำลองนี้จะทำให้เข้าใจถึงสาเหตุของบุคคลที่มีการตัดสินใจเลือกหรือไม่เลือกผลิตภัณฑ์หรือการบริการนั้นๆ ซึ่งแบบจำลองที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจ จะแสดงให้เห็นถึงเหตุจูงใจที่ทำให้เกิดการตัดสินใจเลือกซื้อหรือใช้บริการ ซึ่งความรู้สึกรู้สึกนึกคิดของผู้เลือกซื้อหรือใช้บริการ ขึ้นอยู่กับปัจจัย 3 ปัจจัย ดังนี้

1. สิ่งกระตุ้นภายนอก (Stimulus = S)
2. ลักษณะของผู้เลือกซื้อหรือใช้บริการ (Buyer's Characteristics)
3. ขั้นตอนในการตัดสินใจของผู้เลือกซื้อหรือใช้บริการ (Buyer's decision process)

ซึ่ง 3 ปัจจัยนี้จะส่งผลให้เกิดกลองดำหรือความรู้สึกรู้สึกนึกคิดของผู้เลือกซื้อหรือใช้บริการ จะส่งผลให้เกิดการตอบสนองของผู้ซื้อ (Response = R)

ปัจจัยที่ 1

สิ่งกระตุ้นภายนอก แบ่งออกเป็น 2 ปัจจัย ดังนี้

1. สิ่งกระตุ้นทางการตลาด (Marketing Stimuli) เป็นสิ่งกระตุ้นที่จัดขึ้นเพื่อเกี่ยวข้องกับส่วนประสมทางการตลาดและสามารถควบคุมได้ ประกอบด้วย ด้านผลิตภัณฑ์ ด้านราคา ด้านช่องทางการจำหน่าย และด้านการส่งเสริมการตลาด
2. สิ่งกระตุ้นอื่นๆ (Other Stimuli) จะเป็นสิ่งกระตุ้นภายนอกองค์กร ที่ไม่สามารถควบคุมได้ ได้แก่ ทางเศรษฐกิจ ทางเทคโนโลยี ด้านการเมือง ด้านวัฒนธรรม และอื่นๆ

ปัจจัยที่ 2

ลักษณะของผู้เลือกซื้อหรือใช้บริการ ถือเป็นปัจจัยภายในที่ส่งผลต่อความรู้สึกรู้สึกนึกคิดของผู้เลือก ประกอบด้วย ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยด้านจิตวิทยา ปัจจัยด้านสังคม และปัจจัยด้านวัฒนธรรม

ปัจจัยที่ 3

จะส่งผลต่อความรู้สึกรู้สึกนึกคิดของผู้เลือกซื้อหรือใช้บริการ เป็นขั้นตอนการตัดสินใจ ซึ่งประกอบด้วย การรับรู้ปัญหา การค้นหาข้อมูล การประเมินผลทางเลือก และพฤติกรรมหลังการซื้อ

กลองดำ หรือความรู้สึกรู้สึกนึกคิดของผู้เลือกซื้อหรือใช้บริการ จะส่งผลถึงการตอบสนองของผู้ซื้อหรือผู้เลือกใช้บริการ ซึ่งผู้บริโภคจะมีการตัดสินใจเลือกจากสิ่งต่างๆ เหล่านี้ การเลือกผลิตภัณฑ์ที่จะมาตอบสนองความต้องการ เช่น ผู้บริโภคเลือกไปท่องเที่ยวทำกิจกรรมในวันพักผ่อน การเลือกตราสินค้า เช่น หากต้องการไปท่องเที่ยวทำกิจกรรม ควรไปที่ไหนดี การเลือกผู้ขาย เวลาในการซื้อหรือใช้บริการ และปริมาณการซื้อหรือใช้บริการ

ขั้นตอนในการตัดสินใจของผู้เลือกซื้อหรือใช้บริการ เป็นอีกตัวที่ส่งผลต่อการตอบสนอง

2.5 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.5.1 อีริก ไบรเมอร์, ฟรานเชสโก เฟเลท, อีริก โมนาสเตอร์โอ และโรเบิร์ต ชไวเซอร์ (Brymer E, Feletti F, Monasterio E & Schweitzer R, 2020) ทำการศึกษาเรื่อง “Understanding Extreme Sports: A Psychological Perspective” โดยมีวัตถุประสงค์ของการศึกษานี้ เพื่อเข้าใจในกีฬาเอ็กซ์ตรีมผ่านมุมมองทางด้านจิตวิทยาของผู้เล่น โดยศึกษาจากคนที่เล่นกีฬาหรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับกีฬาเอ็กซ์ตรีมและการทบทวนวรรณกรรมจากบทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่างๆ จากการศึกษาพบว่า กีฬาเอ็กซ์ตรีมมีผลกระทบในเรื่องของสุขภาพและชีวิตความเป็นอยู่ มีความเสี่ยงอันตราย มีความสอดคล้องกับบุคลิกภาพในแต่ละบุคคล ที่มีความสัมพันธ์กับการเรียนรู้และประสิทธิภาพ และมีแรงจูงใจที่เกี่ยวข้อง ซึ่งสรุปได้ว่า กีฬาเอ็กซ์ตรีมเป็นกีฬาที่บ่งบอกถึง การพัฒนาด้านสุขภาพของผู้คนและสิ่งแวดล้อม

2.5.2 จาค็อบ โทรสต์ (Trost Jakob, 2018) ทำการศึกษาเรื่อง “Argumentative Essay: Extreme Sports Tourism A profitable growth of a niche market” โดยมีวัตถุประสงค์ของการศึกษานี้ เพื่อกำหนดว่ากีฬาเอ็กซ์ตรีมสามารถเป็นส่วนการท่องเที่ยวที่เติบโตและทำกำไรได้หรือไม่ จากการประเมินและเปรียบเทียบความต้องการทางสังคมกับการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม เพื่อหาความสัมพันธ์กัน โดยศึกษาจากการทบทวนวรรณกรรมจากบทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่างๆ จากการศึกษาพบว่า การท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมกำลังพัฒนาเป็นอย่างมาก รวมถึงการปรับตัวของตลาดการท่องเที่ยวด้านกีฬา นอกจากนี้ ยังมีแนวโน้มที่จะสนับสนุนนักกีฬาต่างชาติมากขึ้นและมีแนวโน้มที่จะแบ่งปันประสบการณ์และความเชี่ยวชาญด้านกีฬาเอ็กซ์ตรีม และความต้องการที่เกี่ยวข้องทั้งหมดเพื่อเข้าสู่ตลาดการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมที่กำลังมาแรงในอนาคต และกีฬาเอ็กซ์ตรีมที่เป็นที่นิยม เช่น สกีน้ำแข็ง ไคท์เซิร์ฟ ปีนหน้าผา ยังเป็นไปตามความยั่งยืนและจิตสำนึกต่อสิ่งแวดล้อม ซึ่งกระแสการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมที่กำลังเกิดขึ้น กำลังพัฒนาเร็วกว่าผู้เล่นกีฬาเอ็กซ์ตรีม ดังนั้น จึงสามารถสร้างตลาดได้ในชั่วข้ามคืน กล่าวอีกนัยหนึ่ง คือการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมเติบโตเร็วที่สุดในศตวรรษที่ 21 และมีอยู่อย่างแพร่หลายในการตลาดเฉพาะกลุ่ม นอกจากนี้ประเทศไทย อย่างจีนและออสเตรเลียต่างให้ความสำคัญกับกลุ่มนี้ เพื่อเปลี่ยนความน่าสนใจของกิจกรรมกีฬาในรูปแบบสบายๆ และพยายามปรับตัวให้เข้ากับกระแสสังคม จากการค้นพบนี้ สรุปได้ว่า กีฬาเอ็กซ์ตรีมจะได้รับความสนใจและดึงดูดใจจากผู้ประกอบการ ที่จะสร้างเพื่อเป็นกลุ่มการท่องเที่ยวที่ทำกำไรและเป็นตลาดเป้าหมายที่สำคัญ

2.5.3 ณัฐริการ์ ปานมาศ (2561) ทำการศึกษาเรื่อง ความพึงพอใจและพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาทางน้ำในเกาะสมุย จังหวัดสุราษฎร์ธานี วัตถุประสงค์ของการศึกษาดังนี้ 1) เพื่อศึกษาความพึงพอใจการท่องเที่ยวเชิงกีฬาทางน้ำเพื่อทราบแนวทางการท่องเที่ยวอำเภอเกาะสมุย จังหวัดสุราษฎร์ธานี 2) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวเชิงกีฬาทางน้ำ 3) เพื่อทราบแนวทางการท่องเที่ยวของเกาะสมุยให้เหมาะสมกับการท่องเที่ยวเชิงกีฬา โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการวิจัย

เพื่อนำไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักท่องเที่ยวที่มาเที่ยวเกาะสมุย จังหวัดสุราษฎร์ธานี จำนวน 200 คน ผลการศึกษาพบว่า ลักษณะทางประชากรด้านเพศที่แตกต่างกัน อายุที่แตกต่างกัน ระดับการศึกษาที่แตกต่างกัน อาชีพที่แตกต่างกัน รายได้เฉพาะต่อเดือนที่แตกต่างกัน มีความพึงพอใจการท่องเที่ยวเชิงกีฬาทางน้ำในเกาะสมุย จังหวัดสุราษฎร์ธานีไม่แตกต่าง มีเพียงสถานภาพ ที่แตกต่างกัน ที่มีความพึงพอใจการท่องเที่ยวเชิงกีฬาทางน้ำในเกาะสมุย จังหวัดสุราษฎร์ธานีที่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจกับพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาทางน้ำในเกาะสมุย จังหวัดสุราษฎร์ธานี พบว่า ความพึงพอใจมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาทางน้ำในเกาะสมุย จังหวัดสุราษฎร์ธานี มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

2.5.4 วัชระ เชียงกุล (2560) ทำการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวเชิงกีฬา จังหวัดบุรีรัมย์ งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวเชิงกีฬา จังหวัดบุรีรัมย์ เพื่อทราบเป็นแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวจังหวัดบุรีรัมย์ ให้เหมาะสมกับกลุ่มนักท่องเที่ยวเชิงกีฬา โดยการศึกษาครั้งนี้อาศัยแบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งกลุ่มตัวอย่างคือนักท่องเที่ยวเชิงกีฬาชาวไทยที่เดินทางมาท่องเที่ยวจังหวัดบุรีรัมย์จำนวน 400 คน และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติสำเร็จรูปโดยใช้สถิติเชิงพรรณนาและใช้สถิติเชิงอนุมานในการทดสอบสมมติฐาน เพื่อทำการเปรียบเทียบระดับความแตกต่างเป็นรายคู่ ผลการศึกษาพบว่านักท่องเที่ยวส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุ 24 ปี จัดอยู่ในกลุ่ม Generation-Y (อายุ 15-35 ปี) มีสถานภาพโสดจบการศึกษาในระดับปริญญาตรีประกอบอาชีพพนักงานเอกชน และมีรายได้เฉลี่ยอยู่ที่ 15,000 บาทต่อเดือน ในด้านพฤติกรรมการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวเชิงกีฬาส่วนใหญ่ พบว่าสื่อที่ใช้เพื่อการรับรู้ก่อนการเดินทางคือสื่อสังคมออนไลน์ (เช่น Facebook, Instagram, Youtube ฯลฯ) มีจุดประสงค์การท่องเที่ยวเพื่อชมการแข่งขันกีฬา โดยมีผู้ร่วมเดินทาง (รวมผู้ตอบแบบสอบถาม) จำนวน 2 คน ใช้รถส่วนบุคคล (รถยนต์/จักรยานยนต์) เพื่อการเดินทาง ซึ่งนักท่องเที่ยวส่วนใหญ่ทำการค้างแรมในที่พักราคาประมาณ 1,000 บาท มีระยะเวลาการท่องเที่ยว 2 วัน ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยในการท่องเที่ยวแต่ละครั้งอยู่ที่ 10,000 บาท และมีความถี่ในการท่องเที่ยวอยู่ที่ 2 ครั้งต่อปี

2.5.5 อีริก ไบรเมอร์ (Brymer Eric, 2009) ทำการศึกษาเรื่อง “The Extreme Sports Experience: A Research Report” โดยมีวัตถุประสงค์ของการศึกษานี้ เพื่อรายงานเกี่ยวกับการวิจัยที่เป็นการสำรวจแง่มุมความคิดเกี่ยวกับประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นเรื่องความเสี่ยงอันตรายของกีฬาเอ็กซ์ตรีม โดยศึกษาจากคนที่เล่นกีฬาเอ็กซ์ตรีมที่เป็นเพศชาย 10 คน และเพศหญิง 5 คน อายุตั้งแต่ 30 จนถึง 72 ปี ที่มาจากโซนทวีปยุโรป ออสเตรเลีย และสหรัฐอเมริกา ผ่านการสัมภาษณ์รายบุคคลแบบวิดีโอ และมีขั้นตอนการวิเคราะห์ ตีความจากวิดีโอเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง จากการศึกษาพบว่า การเลือกประเด็นเรื่องความเสี่ยงอันตรายของกีฬาเอ็กซ์ตรีมเป็นสมมติฐานที่ไม่ถูกต้อง โดยประเด็นสำคัญอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง มาจากเรื่องทักษะ ขอบเขต ความรู้สึก

ส่วนบุคคลและประสบการณ์ของผู้เล่นกีฬาเอ็กซ์ตรีม ซึ่งสรุปได้ว่า ผู้เล่นกีฬาเอ็กซ์ตรีมไม่ได้ให้ความสนใจเรื่องความเสี่ยงอันตราย แต่เล่นเพราะรู้สึกว่าคุณค่ากับประสบการณ์ที่จะได้รับ

2.5.6 อีริก ไบรเมอร์ และลินด์เซย์ โอตส์ (Brymer Eric & Oades G. Lindsay, 2008)

ทำการศึกษาเรื่อง “Extreme Sports: A Positive Transformation in Courage and Humility” โดยมีวัตถุประสงค์ของการศึกษานี้ เพื่อศึกษาสิ่งที่สามารถเรียนรู้ได้จากกีฬาเอ็กซ์ตรีมเกี่ยวกับความกล้าหาญและความอ่อนน้อมถ่อมตนผ่านการสำรวจ โดยศึกษาจากผู้เข้าร่วมกีฬาเอ็กซ์ตรีม 15 คน และจากที่อื่นๆ โดยตรง ผ่านการสัมภาษณ์แบบไร้โครงสร้าง จากการศึกษาพบว่า ความกล้าหาญและความอ่อนน้อมถ่อมตนสามารถเกิดขึ้นได้จากความตั้งใจที่จะเข้าร่วมในกีฬาเอ็กซ์ตรีมนั้นๆ ซึ่งสรุปได้ว่า ผู้เล่นมีการดำเนินชีวิตตามสำนึกทุกครั้งในกิจกรรมที่ตนเองเลือกหรือตัดสินใจ และกีฬาเอ็กซ์ตรีมเป็นกีฬาที่มีความเกี่ยวข้องกับ ความกลัว ความหวาดเสียว และความท้าทาย ซึ่งสิ่งเหล่านี้ทำให้ผู้เล่นตระหนักถึงความกล้าหาญและความอ่อนน้อมถ่อมตนมากขึ้น

สรุปปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม

ปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม	ความเชื่อมโยงการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง
1. ด้านสุขภาพร่างกาย	อีริก ไบรเมอร์, ฟรานเชสโก เฟเลท, อีริก โมนาสเตอร์ิโอ และโรเบิร์ต ชไวเซอร์ (Brymer E, Feletti F, Monasterio E & Schweitzer R, 2020) ทำการศึกษาเรื่อง “Understanding Extreme Sports: A Psychological Perspective”
2. ด้านบุคลิกภาพส่วนบุคคล	อีริก ไบรเมอร์ (Brymer Eric, 2009) ทำการศึกษาเรื่อง “The Extreme Sports Experience: A Research Report”
3. ด้านประสบการณ์ที่ได้รับ	อีริก ไบรเมอร์ (Brymer Eric, 2009) ทำการศึกษาเรื่อง “The Extreme Sports Experience: A Research Report”
4. ด้านความน่าสนใจ ความแปลกใหม่ และอิทธิพลของสังคม	จาค็อบ โทรสต์ (Trost Jakob, 2018) ทำการศึกษาเรื่อง “Argumentative Essay: Extreme Sports Tourism A profitable

ปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬา เอ็กซ์ตรีม	ความเชื่อมโยงการทบทวนวรรณกรรมที่ เกี่ยวข้อง
	growth of a niche market”
5. ด้านความปลอดภัย	อีริก ไบรเมอร์ และลินด์เซย์ โอเดส (Brymer Eric & Oades G. Lindsay, 2008) ทำการศึกษาเรื่อง “Extreme Sports: A Positive Transformation in Courage and Humility”
6. ด้านความสะดวกในการเดินทาง	วัชระ เชียงกุล (2560) ทำการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมกรท่องเที่ยวของท่องเที่ยวเชิงกีฬา จังหวัดบุรีรัมย์

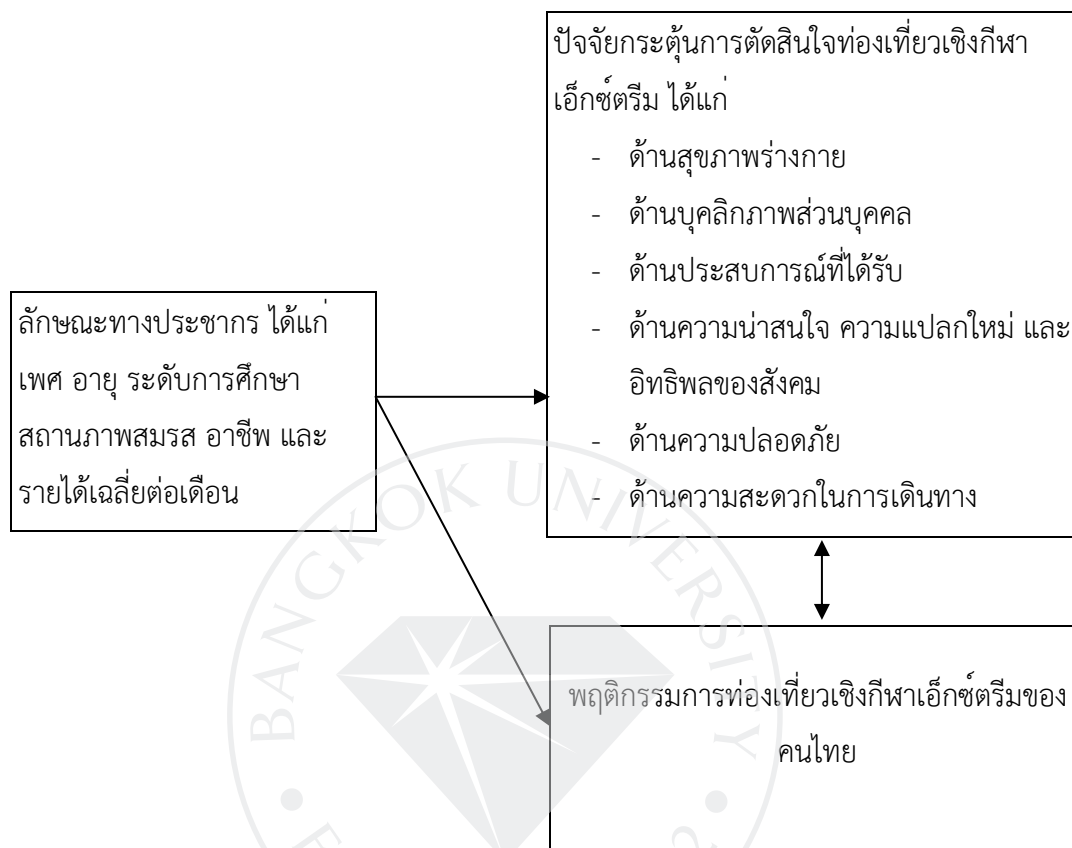
2.6 สมมติฐานการวิจัย

2.6.1 พฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬามีความแตกต่างกันตามลักษณะทางประชากรของนักท่องเที่ยว

2.6.2 ปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬามีความแตกต่างกันตามลักษณะทางประชากรของนักท่องเที่ยว

2.6.3 พฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬามีความสัมพันธ์กับปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬา

2.7 กรอบแนวคิดการวิจัย



บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย” ในบทนี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา วิธีดำเนินการเก็บตัวอย่างข้อมูล และวิเคราะห์ผลข้อมูลดังต่อไปนี้

- 3.1 ประเภทของงานวิจัย
- 3.2 กลุ่มประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง
- 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
- 3.4 การทดสอบเครื่องมือ
- 3.5 วิธีการเก็บข้อมูล
- 3.6 วิธีการทางสถิติ

3.1 ประเภทของงานวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย เป็นการดำเนินงานวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เพื่อหาความแตกต่างและความสัมพันธ์ของตัวแปร

3.2 กลุ่มประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยมุ่งศึกษาในครั้งนี้ คือ คนไทยที่ท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม โดยผู้วิจัยได้กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรคำนวณของคอแครน (Cochran) (ธีรวุฒิ เอกะกุล, 2543) กรณีที่ไม่ทราบจำนวนประชากร ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ 5% และสัดส่วนของประชากรเท่ากับ 0.50 คำนวณได้ดังนี้

สมการ Yamane

$$n = \frac{Z^2p}{e^2}$$

กำหนดให้ n = ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการ
 e = ความคาดเคลื่อนของการเลือกตัวอย่างที่ยอมรับได้ 0.05
 Z = Z score ขึ้นอยู่กับระดับความเชื่อมั่น ซึ่งผู้วิจัยกำหนดไว้ 95% นั้น
 คือ $\alpha = 0.05$ หรือ $1 - \alpha / 2 = 0.975$
 ทำให้ $Z = Z 0.975$ เปิดตารางค่า Z ได้ 1.96
 p = สัดส่วนของประชากรที่สนใจศึกษา
 $q = 1 - p$

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดสัดส่วนของประชากรเท่ากับ 50% หรือ 0.5 และต้องการระดับความเชื่อมั่น 95% นั่นคือ ยอมให้คลาดเคลื่อนได้ 5% ดังนั้นจึงแทนค่าได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างดังนี้

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

$$= 385$$

จากการคำนวณได้กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเท่ากับ 385 คน และเพื่อป้องกันความผิดพลาดจากการตอบแบบสอบถามที่ไม่สมบูรณ์ ผู้วิจัยจึงสำรองกลุ่มตัวอย่างเพิ่มอีก 15 คน ดังนั้นรวมขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เท่ากับ 400 คน

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

ในการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้ออกแบบเครื่องมือจากงานวิจัยที่ผ่านมา แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ และกรอบแนวความคิดตามทฤษฎี โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือแบบสอบถาม โดยลักษณะของคำถามเป็นแบบสอบถามปลายปิด (Close-Ended Form) ในส่วนที่ 1 ถึง 3 และแบบสอบถามปลายเปิด (Open-Ended Form) ในส่วนที่ 4 ซึ่งแบ่งออกเป็นทั้งหมด 4 ส่วน ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ด้านลักษณะทางประชากร ได้แก่ เพศ เป็นคำถามแบบ 2 ทางเลือก ส่วนอายุ ระดับการศึกษา สถานภาพสมรส อาชีพ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน เป็นคำถามแบบหลายทางเลือก และให้เลือกตอบตัวเลือกเดียว

ส่วนที่ 2 ด้านปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย ประกอบด้วย ปัจจัยด้านต่างๆ ได้แก่ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านบุคลิกภาพส่วนบุคคล ด้านประสบการณ์ที่ได้รับ ด้านความน่าสนใจ ความแปลกใหม่และอิทธิพลของสังคม ด้านความปลอดภัย และด้านความสะดวกในการเดินทาง เป็นคำถามในลักษณะการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม ผู้ตอบแบบสอบถามสามารถเลือกตอบได้ 5 ระดับ โดยการใช้มาตรวัดของลิเคิร์ต (Likert Scale) (ไพโรจน์, 2561) ดังนี้

5	คะแนน	หมายถึง	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
4	คะแนน	หมายถึง	เห็นด้วย
3	คะแนน	หมายถึง	ไม่แน่ใจ
2	คะแนน	หมายถึง	ไม่เห็นด้วย
1	คะแนน	หมายถึง	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ดังนั้น จากเกณฑ์ดังกล่าวสามารถแปลความหมายได้ ดังต่อไปนี้

ค่าเฉลี่ย 4.21 – 5.00	หมายถึง	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.41 – 4.20	หมายถึง	มาก
ค่าเฉลี่ย 2.61 – 3.40	หมายถึง	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.81 – 2.60	หมายถึง	น้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.80	หมายถึง	น้อยที่สุด

ส่วนที่ 3 ด้านพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย โดยเป็นข้อมูลด้าน พฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม แบ่งเป็น 6 ข้อคำถาม เกี่ยวกับการเลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์ ในการท่องเที่ยว จุดประสงค์การท่องเที่ยว ผู้ร่วมเดินทางท่องเที่ยว ความถี่ในการท่องเที่ยว การค้างแรม ระยะเวลาในการท่องเที่ยว โดยแบบสอบถามด้านพฤติกรรมนี้ ผู้ตอบแบบสอบถามสามารถเลือกตอบได้ 5 ระดับ โดยการใช้มาตรวัดของลิเคิร์ต (Likert Scale) (ไพโรจน์, 2561) ดังนี้

5	คะแนน	หมายถึง	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
4	คะแนน	หมายถึง	เห็นด้วย
3	คะแนน	หมายถึง	ไม่แน่ใจ
2	คะแนน	หมายถึง	ไม่เห็นด้วย
1	คะแนน	หมายถึง	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ดังนั้น จากเกณฑ์ดังกล่าวสามารถแปลความหมายได้ ดังต่อไปนี้

ค่าเฉลี่ย 4.21 – 5.00	หมายถึง มากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.41 – 4.20	หมายถึง มาก
ค่าเฉลี่ย 2.61 – 3.40	หมายถึง ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.81 – 2.60	หมายถึง น้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.80	หมายถึง น้อยที่สุด

ส่วนที่ 4 ปัญหาอุปสรรคและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม เป็น การตอบแบบสอบถามที่เปิดโอกาสให้ผู้ตอบแบบสอบถามได้แสดงความคิดเห็นอย่างเต็มที่

3.4 การทดสอบเครื่องมือ

3.4.1 การทดสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Validity) หลังจากออกแบบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ได้ไปตรวจสอบความเที่ยงตรง ซึ่งเป็นการวัดความเที่ยงตรงและ ครบถ้วน ในสิ่งที่ต้องการศึกษา โดยอาศัยคะแนนการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบว่า เครื่องมือมีความเป็นตัวแทนหรือครอบคลุมเนื้อหาหรือไม่ โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องระหว่างคำถาม กับวัตถุประสงค์ (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

+1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือไม่

-1 เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

หลังจากนั้นนำคะแนนของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง เมื่อข้อคำถามที่มีค่า ระหว่าง 0.5 – 1.0 แสดงว่าข้อคำถามมีความน่าเชื่อถือสูง และถ้าต่ำกว่า 0.5 ต้องปรับปรุงข้อคำถามใหม่ ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้ จะทำการวิเคราะห์ ดังนี้ คือ ข้อคำถาม ข้อ 1 ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน แต่ละท่าน ให้ คะแนนมา คือ +1 ทั้ง 5 ท่าน การหาค่า IOC คือ ผลรวมของคะแนนในข้อ 1 โดยการบวก $1+1+1+1+1$ เท่ากับ 5 คะแนน แล้วนำมาหารด้วยจำนวนผู้เชี่ยวชาญ คือ ผลรวมคะแนน/จำนวน ผู้เชี่ยวชาญ เท่ากับ $5/5 = 1.00$ จากนั้นนำผลไปเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ จากผลการหาค่าความเที่ยงตรง ของแบบสอบถาม IOC แสดงว่า ข้อคำถามมีความเที่ยงตรงสูงนำไปใช้ได้ ซึ่งผลการวิเคราะห์ในครั้งนี้ พบว่า ข้อคำถามที่มีค่าระหว่าง 0.66 – 1.0 แสดงว่าข้อคำถามมีความน่าเชื่อถือสูง

3.4.2 การทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability) เมื่อการนำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจจาก ผู้เชี่ยวชาญแล้วมาแก้ไขปรับปรุงให้สมบูรณ์ แล้วนำข้อมูลแบบสอบถามไปตรวจสอบหาค่าความ เชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายจำนวน 30 ชุด จากนั้นดำเนินการวิเคราะห์ หาค่าอัลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Analysis Test) กำหนดค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาต่อข้อ

ค่าถ้อยจะต้งมกกว่ 0.50 และค้สม่ประสัทธิ้อัลฟ้ารวมจะต้งมกกว่หรือเท้กั 0.70 จ้งจะถ้อยว่แบบสอบถณมีควมณ้เช้อถ้อย (Citation) โดยค้สม่ประสัทธิ้อัลฟ้าของครอนบ้ค (Cronbach's Coefficient) ด้งตารงที่ 3.1

ตารงที่ 3.1: ค้ควมเช้อม้ันของแบบสอบถณด้วยค้สม่ประสัทธิ้อัลฟ้าของครอนบ้ค (Cronbach's Coefficient)

ตัวแปร	ค้สม่ประสัทธิ้อัลฟ้า ของครอนบ้ค (Cronbach's Coefficient)
ป้จ้ยัที่กระต้งนการตดลัณจ้ทอ้งเท้ยวเซ็งกัฟ้าเอ้ก้ช้ตริมของคนไทย	
ด้ันสขภพร้างกาย	0.927
ด้ันบุคลัภพส่วนบุคคล	0.854
ด้ันประสภการณ้ที่ด้รับ	0.820
ด้ันควมณ้สนจ้ ควมเปลกใหม่ และอัทธิพลของส้งคม	0.869
ด้ันควมปลอดถ้ย	0.869
ด้ันควมสสะดวกนการเด้नทาง	0.891
พถดักรมการทอ้งเท้ยวเซ็งกัฟ้าเอ้ก้ช้ตริมของคนไทย	0.884

3.5 ว้ธีการเก้บข้อมล

3.5.1 ข้อมลปฐมณุมิ (Primary Data) ผู้ว้จ้ยัเก้บรวบรวมข้อมลโดยการนำแบบสอบถณที่สร้างข้ันไปเก้บข้อมลจากกลุ่มเป้้าหมายทางออนไลน์ จ้นวน 400 ชุด โดยเก้บข้อมลจากคนไทยที่ทอ้งเท้ยวเซ็งกัฟ้าเอ้ก้ช้ตริม นำไปกระจายนกลุ่มคนไทยที่เล่นกัฟ้าเอ้ก้ช้ตริม จากนั้นผู้ว้จ้ยัจะทำการรวบรวมแบบสอบถณ ทรจสอบควมถุกต้อ้งและครบถ้วนของข้อมลแล้วนำไปว้เคราะห์ด้วยโปรแกรมสร้่าจรูปทางสถิตด้ต่อไป

3.5.2 ข้อมลทุติยณุมิ (Secondary Data) เป้็นข้อมลที่ผู้ว้จ้ยัเก้บรวบรวมค้ค้นคว้าจากเอกสารบทควม ราชงานว้จ้ยัที่เก้ยวข้อ ข้อมลทางสถิต และข้อมลจากเว้บไซ้ด้ต้งๆ เพ้ือนำมาเป็นข้อมลเป้้องต้งและเป็นแนวคิตพ้ันฐานนการศ้กษาว้จ้ยั

3.6 วิธีการทางสถิติ

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

3.6.1 ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) เป็นการตรวจสอบค่าความเที่ยงของแบบสอบถาม

3.6.2 สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics)

3.6.2.1 ค่าร้อยละ (Percentage) ใช้ในการวิเคราะห์ปัจจัยด้านลักษณะทางประชากร ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา สถานภาพสมรส อาชีพ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน

3.6.2.2 ค่าความถี่ (Frequency) เป็นการวัดหาค่าจำนวนของคะแนนที่เกิดขึ้น ใช้ในการวิเคราะห์ปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย ประกอบด้วย ปัจจัยด้านต่างๆ ได้แก่ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านบุคลิกภาพส่วนบุคคล ด้านประสบการณ์ที่ได้รับ ด้านความน่าสนใจ ความแปลกใหม่และอิทธิพลของสังคม ด้านความปลอดภัย และด้านความสะดวกในการเดินทาง และปัจจัยด้านพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย

3.6.2.3 ค่าเฉลี่ย (Mean) เป็นการวัดหาค่ากลางทางสถิติ ใช้ในการวิเคราะห์ปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย ประกอบด้วย ปัจจัยด้านต่างๆ ได้แก่ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านบุคลิกภาพส่วนบุคคล ด้านประสบการณ์ที่ได้รับ ด้านความน่าสนใจ ความแปลกใหม่และอิทธิพลของสังคม ด้านความปลอดภัย และด้านความสะดวกในการเดินทาง และปัจจัยด้านพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย ใช้สูตรของเฟอร์กูสัน (Ferguson's Formula) (สุทิน ชนะบุญ, 2560) ดังนี้

สูตร

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

โดยกำหนดให้ \bar{x} = ค่าเฉลี่ยของตัวอย่าง

$\sum x$ = ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

n = จำนวนตัวอย่าง

3.6.2.4 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เป็นการวัดการกระจาย ใช้ในการวิเคราะห์ปัจจัยด้านการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย ประกอบด้วย ปัจจัยด้านต่างๆ ที่เป็นสิ่งกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม ได้แก่ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้าน

บุคลิกภาพส่วนบุคคล ด้านประสบการณ์ที่ได้รับ ด้านความน่าสนใจ ความแปลกใหม่และอิทธิพลของสังคม ด้านความปลอดภัย และด้านความสะดวกในการเดินทาง และปัจจัยด้านพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย ใช้สูตรของเฟอร์กูสัน (Ferguson's Formula) (สุทิน ชนะบุญ, 2560) ดังนี้

สูตร

$$S.D. = \sqrt{\frac{n\sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

โดยกำหนดให้ $S.D.$ = ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 $\sum x^2$ = ผลรวมของกำลังสองของคะแนน
 $(\sum x)^2$ = ผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง
 n = จำนวนตัวอย่าง

3.6.3 สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistic) ใช้ในการวิเคราะห์สมมติฐานการวิจัยเพื่อหาความแตกต่างและความสัมพันธ์ของลักษณะทางประชากร ปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม และพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม โดยใช้สถิติดังนี้

ตารางที่ 3.2: แสดงสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐาน	สถิติที่ใช้ในการทดสอบ
สมมติฐานที่ 1 : พฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬามีความแตกต่างกันตามลักษณะทางประชากรของนักท่องเที่ยว	- Independent Samples – t-test - One – Way ANOVA
สมมติฐานที่ 2 : ปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬามีความแตกต่างกันตามลักษณะทางประชากรของนักท่องเที่ยว	- Independent Samples – t-test - One – Way ANOVA
สมมติฐานที่ 3 : พฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬามีความสัมพันธ์กับปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬา	- Pearson Correlation

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในบทนี้ผู้วิจัยจะอธิบายถึงผลการศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย” จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างซึ่งในที่นี้ คือ ประชากรทั้งหมด จำนวน 400 ชุด และนำมาวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) สำหรับอธิบายตัวแปรต่างๆ ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ตามลักษณะของตัวแปร สถิติอ้างอิง (Inferential Statistics) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การทดสอบความแตกต่างของประชากรที่เป็นอิสระต่อกัน (t-test) การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One – Way Analysis of Variance : ANOVA) และค่าสถิติสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อย่างง่ายของเพียร์สัน (Pearson product moment correlation coefficient) ใช้หาค่าความสัมพันธ์ของตัวแปรสองตัวที่เป็นอิสระต่อกันโดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่กระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย

4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย

4.4 การทดสอบสมมติฐาน

4.5 สรุปผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย

4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.1: แสดงจำนวนร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามด้านเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	151	37.8
หญิง	249	62.2
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 4.1 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 249 คน (ร้อยละ 62.2) รองลงมาเป็นเพศชาย จำนวน 151 คน (ร้อยละ 37.8) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.2: แสดงจำนวนร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามด้านอายุ

อายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
20 ปี หรือต่ำกว่า	166	41.4
21-25 ปี	125	31.3
26-30 ปี	85	21.3
30 ปีขึ้นไป	24	6.0
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 4.2 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีอายุ 20 ปี หรือต่ำกว่า จำนวน 166 คน (ร้อยละ 41.4) รองลงมาคืออายุต่ำกว่า 21 - 25 ปี จำนวน 125 คน (ร้อยละ 31.3) และน้อยที่สุดมีอายุ 30 ปีขึ้นไป จำนวน 24 คน (ร้อยละ 6.0) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.3: แสดงจำนวนร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามด้านระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
มัธยมศึกษาตอนต้น หรือต่ำกว่า	25	6.1
มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.	61	15.3
อนุปริญญา/ปวส.	85	21.3
ปริญญาตรี	213	53.3
สูงกว่าปริญญาตรี	16	4.0
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 4.3 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาปริญญาตรี จำนวน 213 คน (ร้อยละ 53.3) รองลงมาคือระดับการศึกษานุปริญญา/ปวส. จำนวน 85 คน (ร้อยละ 21.3) และน้อยที่สุดมีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 16 คน (ร้อยละ 4.0) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.4: แสดงจำนวนร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามด้านสถานภาพ

สถานภาพ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
โสด	248	62.0
สมรส/อยู่ด้วยกัน	87	21.8
หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่	65	16.2
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 4.4 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีสถานภาพโสด จำนวน 248 คน (ร้อยละ 62.0) รองลงมา มีสถานภาพสมรส/อยู่ด้วยกัน จำนวน 87 คน (ร้อยละ 21.8) และน้อยที่สุดมีสถานภาพหม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ จำนวน 65 คน (ร้อยละ 16.2) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.5: แสดงจำนวนร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามด้านอาชีพ

อาชีพ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
นักเรียน/นักศึกษา	54	13.5
ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ	69	17.2
ลูกจ้าง/พนักงานบริษัท	90	22.5
ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว	76	19.0
อื่นๆ	111	27.8
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 4.5 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีอาชีพ อื่นๆ จำนวน 111 คน (ร้อยละ 27.8) รองลงมา มีอาชีพ ลูกจ้าง/พนักงานบริษัท จำนวน 90 คน (ร้อยละ 22.5) และน้อยที่สุดมีอาชีพนักเรียน/นักศึกษา จำนวน 54 คน (ร้อยละ 13.5) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.6: แสดงจำนวนร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามด้านรายได้เฉลี่ยต่อเดือน

รายได้เฉลี่ยต่อเดือน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
15,000 บาท หรือน้อยกว่า	85	21.2
15,001 - 30,000 บาท	167	41.8
30,001 - 45,000 บาท	95	23.8
45,001 - 60,000 บาท	35	8.8
มากกว่า 60,000 บาท	18	4.4
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 4.6 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 15,001 - 30,000 บาท จำนวน 167 คน (ร้อยละ 41.8) รองลงมา มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 30,001 - 45,000 บาท จำนวน 95 คน (ร้อยละ 23.8) และน้อยที่สุดมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน มากกว่า 60,000 บาท จำนวน 18 คน (ร้อยละ 4.4) ตามลำดับ

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่กระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย

ตารางที่ 4.7: แสดงการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และปัจจัยที่กระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย ด้านสุขภาพร่างกาย

ด้านสุขภาพร่างกาย	\bar{x}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1.1 ท่านมีการเตรียมความพร้อมด้านสมรรถนะด้านร่างกายเพื่อการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมอย่างต่อเนื่อง	4.37	0.59	มากที่สุด
1.2 ท่านคิดว่าการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมจะส่งเสริมให้ร่างกายแข็งแรง	4.70	0.57	มากที่สุด
1.3 ท่านมีการฝึกซ้อมร่างกายด้วยกีฬาเอ็กซ์ตรีมในรูปแบบต่างๆ เพื่อการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม	4.33	0.63	มากที่สุด
รวม	4.47	0.51	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.7 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยที่กระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย ด้านสุขภาพร่างกาย โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.51) โดยพิจารณา เป็นรายชื่อ พบว่า ท่านคิดว่าการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมจะช่วยส่งเสริมให้ร่างกายแข็งแรงมากที่สุด โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.70$, S.D. = 0.57) รองลงมา ท่านมีการเตรียมความพร้อมด้านสมรรถนะด้านร่างกายเพื่อการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมอย่างต่อเนื่อง โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.37$, S.D. = 0.59) และน้อยที่สุด ท่านมีการฝึกซ้อมร่างกายด้วยกีฬาเอ็กซ์ตรีมในรูปแบบต่างๆ เพื่อการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.63) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.8: แสดงการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และปัจจัยที่กระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย ด้านบุคลิกภาพส่วนบุคคล

ด้านบุคลิกภาพส่วนบุคคล	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
2.1 ท่านชอบท่องเที่ยวเพื่อหาประสบการณ์ที่แปลกใหม่ และเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ	4.50	0.66	มากที่สุด
2.2 ท่านชอบท่องเที่ยวและทำกิจกรรมทางสังคมร่วมกับผู้อื่น	4.39	0.62	มากที่สุด
2.3 ท่านชอบท่องเที่ยวและทำกิจกรรมที่มีความท้าทาย น่าตื่นเต้น	4.52	0.63	มากที่สุด
รวม	4.47	0.50	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.8 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยที่กระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย ด้านบุคลิกภาพส่วนบุคคล โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.50) โดยพิจารณา เป็นรายชื่อ พบว่า ท่านชอบท่องเที่ยวและทำกิจกรรมที่มีความท้าทาย น่าตื่นเต้นมากที่สุด โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.63) รองลงมา ท่านชอบท่องเที่ยวเพื่อหาประสบการณ์ที่แปลกใหม่ และเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.66) และน้อยที่สุด ท่านชอบท่องเที่ยวและทำกิจกรรมทางสังคมร่วมกับผู้อื่น โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.39$, S.D. = 0.62) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.9: แสดงการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และปัจจัยที่กระตุ้นการตัดสินใจ
ท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย ด้านประสบการณ์ที่ได้รับ

ด้านประสบการณ์ที่ได้รับ	\bar{x}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
3.1 ท่านคิดว่าการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมมีความหลากหลาย ตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยว	4.50	0.61	มากที่สุด
3.2 ท่านคิดว่าการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมทำให้เกิดความประทับใจ และได้รับประสบการณ์ที่ดี	4.39	0.63	มากที่สุด
3.3 ท่านคิดว่าการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมมีความคุ้มค่า	4.57	0.61	มากที่สุด
รวม	4.49	0.51	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.9 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยที่กระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย ด้านประสบการณ์ที่ได้รับ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.49$, S.D. = 0.51) โดยพิจารณา เป็นรายชื่อ พบว่า ท่านคิดว่าการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมมีความคุ้มค่ามากที่สุด โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.61) รองลงมา ท่านคิดว่าการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมมีความหลากหลาย ตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยว โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.61) และน้อยที่สุด ท่านคิดว่าการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม ทำให้เกิดความประทับใจ และได้รับประสบการณ์ที่ดี โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.39$, S.D. = 0.63) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.10: แสดงการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และปัจจัยที่กระตุ้นการตัดสินใจ
 ท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย ด้านความน่าสนใจ ความแปลกใหม่ และ
 อิทธิพลของสังคม

ด้านความน่าสนใจ ความแปลกใหม่ และอิทธิพลของสังคม	\bar{X}	S.D.	ระดับความ คิดเห็น
4.1 ผู้ประกอบการมีการจัดกิจกรรมและปรับเปลี่ยนรูปแบบ กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม ให้ทันสมัยอยู่ เสมอ	4.38	0.63	มากที่สุด
4.2 ผู้ประกอบการมีการประชาสัมพันธ์ด้านการท่องเที่ยวเชิง กีฬาเอ็กซ์ตรีมอย่างต่อเนื่องและหลากหลายช่องทาง	4.49	0.62	มากที่สุด
4.3 ผู้ประกอบการมีการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา เอ็กซ์ตรีมที่สามารถเล่นได้ทั้งแบบเป็นกลุ่ม แบบเป็นคู่ หรือแบบเดี่ยว	4.47	0.62	มากที่สุด
4.4 กระแสความนิยมของกีฬาเอ็กซ์ตรีม ทำให้ท่านสนใจใน การท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม	4.46	0.57	มากที่สุด
รวม	4.45	0.48	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.10 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยที่กระตุ้นการ
 ตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย ด้านความน่าสนใจ ความแปลกใหม่ และอิทธิพลของ
 สังคม โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.45$, S.D. = 0.48) โดยพิจารณา เป็นรายชื่อ พบว่า
 ผู้ประกอบการมีการประชาสัมพันธ์ด้านการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมอย่างต่อเนื่องและหลากหลาย
 ช่องทางมากที่สุด โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.49$, S.D. = 0.62) รองลงมา ผู้ประกอบการมีการจัด
 กิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมที่สามารถเล่นได้ทั้งแบบเป็นกลุ่ม แบบเป็นคู่หรือแบบเดี่ยว โดย
 อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.62) และน้อยที่สุด ผู้ประกอบการมีการจัดกิจกรรมและ
 ปรับเปลี่ยนรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม ให้ทันสมัยอยู่เสมอ โดยอยู่ในระดับมากที่สุด
 ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.63) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.11: แสดงการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และปัจจัยปัจจัยที่กระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย ด้านความปลอดภัย

ด้านความปลอดภัย	\bar{x}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
5.1 ผู้ประกอบการมีอุปกรณ์ที่ได้มาตรฐานคุณภาพและความปลอดภัยอย่างชัดเจน	4.52	0.64	มากที่สุด
5.2 ผู้ประกอบการมีผู้เชี่ยวชาญตรวจเช็คและจัดเตรียมอุปกรณ์สำหรับการช่วยชีวิตเป็นประจำก่อนใช้งานทุกครั้ง กรณีหากเกิดอุบัติเหตุฉุกเฉิน	4.40	0.59	มากที่สุด
5.3 ผู้ประกอบการมีการจัดทำป้ายแสดงกฎ ระเบียบ วิธีการใช้อุปกรณ์และวิธีปฏิบัติตนตามสถานที่ต่างๆ ไว้อย่างชัดเจน	4.50	0.65	มากที่สุด
5.4 ผู้ประกอบการมีการบริหารจัดการด้านมาตรฐานความปลอดภัยทั้งสถานที่ อุปกรณ์และระบบต่างๆ อย่างถูกต้องตามหลักการ	4.48	0.58	มากที่สุด
รวม	4.47	0.43	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.11 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยที่กระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย ด้านความปลอดภัย โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.47$, S.D. = 0.43) โดยพิจารณา เป็นรายข้อ พบว่า ผู้ประกอบการมีอุปกรณ์ที่ได้มาตรฐานคุณภาพและความปลอดภัยอย่างชัดเจนมากที่สุด โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.52$, S.D. = 0.64) รองลงมา ผู้ประกอบการมีการจัดทำป้ายแสดงกฎ ระเบียบ วิธีการใช้อุปกรณ์และวิธีปฏิบัติตนตามสถานที่ต่างๆ ไว้อย่างชัดเจน โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.50$, S.D. = 0.65) และน้อยที่สุด ผู้ประกอบการมีผู้เชี่ยวชาญตรวจเช็คและจัดเตรียมอุปกรณ์สำหรับการช่วยชีวิตเป็นประจำก่อนใช้งานทุกครั้ง กรณีหากเกิดอุบัติเหตุฉุกเฉิน โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.40$, S.D. = 0.59) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.12: แสดงการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และปัจจัยที่กระตุ้นการตัดสินใจ
ท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย ด้านความสะดวกในการเดินทาง

ด้านความสะดวกในการเดินทาง	\bar{x}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
6.1 แหล่งท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงระบบคมนาคมขนส่ง เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับนักท่องเที่ยว	4.48	0.60	มากที่สุด
6.2 แหล่งท่องเที่ยวมีถนนที่ใช้ในการเดินทางมีคุณภาพ ได้ มาตรฐานขั้นต่ำปลอดภัย	4.47	0.58	มากที่สุด
6.3 แหล่งท่องเที่ยวมีที่จอดรถสาธารณะที่เพียงพอสำหรับ รองรับนักท่องเที่ยว	4.46	0.61	มากที่สุด
6.4 แหล่งท่องเที่ยวมีเส้นทางในการเดินทางเข้าถึงง่าย สะดวก ไม่ซับซ้อน	4.51	0.61	มากที่สุด
รวม	4.48	0.44	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.12 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยที่กระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย ด้านความสะดวกในการเดินทาง โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.48$, S.D. = 0.44) โดยพิจารณา เป็นรายชื่อ พบว่า แหล่งท่องเที่ยวมีเส้นทางในการเดินทางเข้าถึงง่าย สะดวก ไม่ซับซ้อนมากที่สุด โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.51$, S.D. = 0.61) รองลงมา แหล่งท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงระบบคมนาคมขนส่ง เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับนักท่องเที่ยว โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.48$, S.D. = 0.60) และน้อยที่สุด แหล่งท่องเที่ยวที่มีที่จอดรถสาธารณะที่เพียงพอสำหรับรองรับนักท่องเที่ยว โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.46$, S.D. = 0.61) ตามลำดับ

4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย

ตารางที่ 4.13: แสดงการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย

พฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม	\bar{x}	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1. ท่านมีการเลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์ ในการหาข้อมูลด้านการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมก่อนเดินทางจริง (เช่น Facebook, Instagram, Youtube ฯลฯ)	4.44	0.65	มากที่สุด
2. ท่านมีจุดประสงค์ในการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมที่ชัดเจนก่อนการเดินทาง	4.50	0.68	มากที่สุด
3. ในการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม ท่านต้องมีผู้ร่วมเดินทางไปด้วยเสมอ	4.49	0.63	มากที่สุด
4. ท่านมีการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมเป็นประจำ	4.42	0.75	มากที่สุด
5. การท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของท่าน มีการนอนพักค้างแรมเสมอ	4.40	0.62	มากที่สุด
6. ท่านมีระยะเวลาในการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมที่กำหนดไว้อย่างชัดเจน	4.36	0.64	มากที่สุด
รวม	4.43	0.46	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.13 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.43$, S.D. = 0.46) โดยพิจารณา เป็นรายชื่อ พบว่า ท่านมีจุดประสงค์ในการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมที่ชัดเจนก่อนการเดินทางมากที่สุด โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.50$, S.D. = 0.68) รองลงมา ในการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม ท่านต้องมีผู้ร่วมเดินทางไปด้วยเสมอ โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.49$, S.D. = 0.63) และน้อยที่สุด ท่านมีระยะเวลาในการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมที่กำหนดไว้อย่างชัดเจน โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.36$, S.D. = 0.64) ตามลำดับ

4.4 การทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 : พฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬามีความแตกต่างกันตามลักษณะทางประชากรของนักท่องเที่ยว โดยการใช้สถิติ t-test และ F-test วิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way Analysis of Variance : One-Way ANOVA)

ตารางที่ 4.14: ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานลักษณะทางประชากร ด้านเพศ

เพศ	N	\bar{x}	S.D.	t	Sig
ชาย	151	4.37	0.54	-2.418	0.02*
หญิง	249	4.50	0.48		

*มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

จากตารางที่ 4.14 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะทางประชากรด้านเพศ โดยใช้การทดสอบแบบ t-test พบว่า มีค่า $t = -2.418$, $Sig = 0.02$ ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ เท่ากับ 0.05 สรุปได้ว่า นักท่องเที่ยวที่มีเพศต่างกัน มีพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

ตารางที่ 4.15: ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานลักษณะทางประชากร ด้านอายุ

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig
ระหว่างกลุ่ม	2.394	3	0.798	3.189	0.02*
ภายในกลุ่ม	99.086	396	0.250		
รวม	101.480	399			

*มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

จากตารางที่ 4.15 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะทางประชากรด้านอายุ โดยใช้การทดสอบแบบ F-test ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว หรือ One-Way ANOVA พบว่า มีค่า $F = 3.189$, $Sig = 0.02$ ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ เท่ากับ 0.05 สามารถสรุปได้ว่า นักท่องเที่ยวที่มีอายุต่างกัน มีพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

ตารางที่ 4.16: แสดงการทดสอบเปรียบเทียบรายคู่แบบ LSD จำแนกตามอายุ

อายุ	20 ปีหรือต่ำกว่า (\bar{X} =4.47)	21-25 ปี (\bar{X} =4.53)	26-30 ปี (\bar{X} =4.37)	30 ปีขึ้นไป (\bar{X} =4.24)
20 ปีหรือต่ำกว่า (\bar{X} =4.47)	-	-0.06	0.10	0.22*
21-25 ปี (\bar{X} =4.53)		-	0.16*	0.28*
26-30 ปี (\bar{X} =4.37)			-	0.13
30 ปีขึ้นไป (\bar{X} =4.24)				-

จากตารางที่ 4.16 พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีอายุต่างกัน มีพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา โดยมีความแตกต่างกัน คือ อายุ 20 ปีหรือต่ำกว่า กับอายุ 30 ปีขึ้นไป, อายุ 21-25 ปี กับอายุ 30 ปีขึ้นไป

ตารางที่ 4.17: ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานลักษณะทางประชากร ด้านระดับการศึกษา

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig
ระหว่างกลุ่ม	0.474	4	0.118	0.463	0.76
ภายในกลุ่ม	101.006	395	0.256		
รวม	101.480	399			

*มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

จากตารางที่ 4.17 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะทางประชากรด้านระดับการศึกษา โดยใช้การทดสอบแบบ F-test ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว หรือ One-Way ANOVA พบว่า มีค่า $F = 0.463$ Sig = 0.76 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญ เท่ากับ 0.05 สามารถสรุปได้ว่า นักท่องเที่ยวที่มีระดับการศึกษาต่างกัน มีพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

ตารางที่ 4.18: ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานลักษณะทางประชากร ด้านสถานภาพ

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig
ระหว่างกลุ่ม	2.453	2	1.227	4.918	0.01*
ภายในกลุ่ม	99.027	397	0.249		
รวม	101.480	399			

*มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

จากตารางที่ 4.18 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะทางประชากรด้านสถานภาพ โดยใช้การทดสอบแบบ F-test ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว หรือ One-Way ANOVA พบว่า มีค่า $F = 4.918$ Sig = 0.01 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ เท่ากับ 0.05 สามารถสรุปได้ว่า นักท่องเที่ยวที่มีสถานภาพต่างกัน มีพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ 0.05

ตารางที่ 4.19: แสดงการทดสอบเปรียบเทียบรายคู่แบบ LSD ด้านสถานภาพ

สถานภาพ	โสด ($\bar{X} = 4.39$)	สมรส/อยู่ด้วยกัน ($\bar{X} = 4.55$)	หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ ($\bar{X} = 4.55$)
โสด ($\bar{X} = 4.39$)	-	-0.16*	-0.17*
สมรส/อยู่ด้วยกัน ($\bar{X} = 4.55$)		-	-0.01
หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ ($\bar{X} = 4.55$)			-

จากตารางที่ 4.19 พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีสถานภาพต่างกัน มีพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา โดยมีคู่ที่แตกต่างกัน คือ สถานภาพโสด กับสถานภาพสมรส/อยู่ด้วยกัน และสถานภาพโสด กับสถานภาพหม้าย/หย่า/แยกกันอยู่

ตารางที่ 4.20: ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานลักษณะทางประชากร ด้านอาชีพ

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig
ระหว่างกลุ่ม	2.693	4	0.673	2.692	0.03*
ภายในกลุ่ม	98.787	395	0.250		
รวม	101.480	399			

*มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

จากตารางที่ 4.20 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะทางประชากรด้านอาชีพ โดยใช้การทดสอบแบบ F-test ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว หรือ One-Way ANOVA พบว่า มีค่า $F = 2.692$ Sig = 0.03 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ เท่ากับ 0.05 สามารถสรุปได้ว่า นักท่องเที่ยวที่มีอาชีพต่างกัน มีพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

ตารางที่ 4.21: แสดงการทดสอบเปรียบเทียบรายคู่แบบ LSD จำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	นักเรียน/ นักศึกษา ($\bar{X} = 4.57$)	ข้าราชการ/ รัฐวิสาหกิจ ($\bar{X} = 4.35$)	ลูกจ้าง/ พนักงาน บริษัท ($\bar{X} = 4.40$)	ค้าขาย/ ธุรกิจ ส่วนตัว ($\bar{X} = 4.40$)	อื่นๆ ($\bar{X} = 4.53$)
นักเรียน/นักศึกษา ($\bar{X} = 4.57$)	-	0.23*	0.18*	0.17	0.04
ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ ($\bar{X} = 4.35$)		-	-0.05	-0.05	-0.18*
ลูกจ้าง/พนักงานบริษัท ($\bar{X} = 4.40$)			-	-0.00	-0.13
ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว ($\bar{X} = 4.40$)				-	0.13
อื่นๆ ($\bar{X} = 4.53$)					-

จากตารางที่ 4.21 พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีอาชีพต่างกัน มีพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา โดยมีคู่ที่แตกต่างกัน คือ อาชีพนักเรียน/นักศึกษา กับอาชีพข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ, อาชีพนักเรียน/นักศึกษา กับอาชีพลูกจ้าง/พนักงานบริษัท และอาชีพข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ กับอาชีพอื่นๆ

ตารางที่ 4.22: ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานลักษณะทางประชากร ด้านรายได้ต่อเดือน

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig
ระหว่างกลุ่ม	2.531	4	0.633	2.526	0.04*
ภายในกลุ่ม	98.949	395	0.251		
รวม	101.480	399			

*มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

จากตารางที่ 4.22 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะทางประชากรด้านรายได้ต่อเดือน โดยใช้การทดสอบแบบ F-test ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว หรือ One-Way ANOVA พบว่า มีค่า $F = 2.526$ Sig = 0.04 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ เท่ากับ 0.05 สามารถสรุปได้ว่า นักท่องเที่ยวที่มีรายได้ต่อเดือนต่างกัน มีพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

ตาราง 4.23: แสดงการทดสอบเปรียบเทียบรายคู่แบบ LSD จำแนกตามรายได้ต่อเดือน

รายได้ต่อเดือน	15,000 บาท หรือ น้อยกว่า ($\bar{X} = 4.43$)	15,001 - 30,000 บาท ($\bar{X} = 4.37$)	30,001 - 45,000 บาท ($\bar{X} = 4.54$)	45,001 - 60,000 บาท ($\bar{X} = 4.54$)	มากกว่า 60,000 บาท ($\bar{X} = 4.60$)
15,000 บาท หรือน้อยกว่า ($\bar{X} = 4.43$)	-	0.06	-0.11	-0.11	-0.17
15,001 - 30,000 บาท ($\bar{X} = 4.37$)		-	-0.17*	-0.17	-0.23

ตาราง 4.23 (ตารางมีต่อ): แสดงการทดสอบเปรียบเทียบรายคู่แบบ LSD จำแนกตามรายได้ต่อเดือน

รายได้ต่อเดือน	15,000 บาท หรือ น้อยกว่า (\bar{X} =4.43)	15,001 - 30,000 บาท (\bar{X} =4.37)	30,001 - 45,000 บาท (\bar{X} =4.54)	45,001 - 60,000 บาท (\bar{X} =4.54)	มากกว่า 60,000 บาท (\bar{X} =4.60)
30,001 - 45,000 บาท (\bar{X} =4.54)			-	-0.00	-0.06
45,001 - 60,000 บาท (\bar{X} =4.54)				-	-0.06
มากกว่า 60,000 บาท (\bar{X} =4.60)					-

จากตารางที่ 4.23 พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีรายได้ต่อเดือนต่างกัน มีพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา โดยมีคู่ที่แตกต่างกัน คือ รายได้ต่อเดือน 15,001 - 30,000 บาท กับรายได้ 30,001 - 45,000 บาท

สมมติฐานที่ 2 : ปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬามีความแตกต่างกันตามลักษณะทางประชากรของนักท่องเที่ยว โดยการใช้สถิติ t-test และ F-test วิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way Analysis of Variance : One-Way ANOVA)

ตารางที่ 4.24: ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานลักษณะทางประชากร ด้านเพศ

ตัวแปร	เพศ	N	\bar{X}	S.D.	t	Sig
1. ด้านสุขภาพร่างกาย	ชาย	151	4.40	0.55	-2.216	0.03*
	หญิง	249	4.51	0.47		
2. ด้านบุคลิกภาพส่วนบุคคล	ชาย	151	4.43	0.55	-1.257	0.21
	หญิง	249	4.50	0.48		
3. ด้านประสบการณ์ที่ได้รับ	ชาย	151	4.44	0.55	-1.511	0.31
	หญิง	249	4.52	0.49		

ตารางที่ 4.24 (ตารางมีต่อ): ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานลักษณะทางประชากร
ด้านเพศ

ตัวแปร	เพศ	N	\bar{X}	S.D.	t	Sig
4. ด้านความน่าสนใจความแปลก ใหม่และอิทธิพลของสังคม	ชาย	151	4.39	0.51	-1.898	0.06
	หญิง	249	4.48	0.46		
5. ด้านความปลอดภัย	ชาย	151	4.45	0.45	-0.989	0.32
	หญิง	249	4.49	0.42		
6. ด้านความสะดวกในการ เดินทาง	ชาย	151	4.42	0.47	-2.248	0.03*
	หญิง	249	4.52	0.43		
ภาพรวม	ชาย	151	4.42	0.46	-1.896	0.06
	หญิง	249	4.50	0.40		

*มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

จากตารางที่ 4.24 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะทางประชากรด้านเพศ โดยใช้การทดสอบแบบ t-test พบว่า มีค่า $t = -1.896$, $Sig = 0.06$ ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญ เท่ากับ 0.05 สรุปได้ว่า นักท่องเที่ยวที่มีเพศต่างกัน มีปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬา ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

ตารางที่ 4.25: ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานลักษณะทางประชากร ด้านอายุ

ตัวแปร	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig
1. ด้านสุขภาพร่างกาย	ระหว่างกลุ่ม	0.680	3	0.227	0.887	0.45
	ภายในกลุ่ม	101.098	396	0.255		
	รวม	101.778	399			
2. ด้านบุคลิกภาพส่วนบุคคล	ระหว่างกลุ่ม	1.545	3	0.515	2.041	0.11
	ภายในกลุ่ม	99.948	396	0.252		
	รวม	101.493	399			

ตารางที่ 4.25 (ตารางมีต่อ): ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานลักษณะทางประชากร
ด้านอายุ

ตัวแปร	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig
3. ด้านประสบการณ์ที่ได้รับ	ระหว่างกลุ่ม	0.368	3	0.123	0.460	0.71
	ภายในกลุ่ม	105.363	396	0.266		
	รวม	105.731	399			
4. ด้านความน่าสนใจ ความแปลกใหม่ และอิทธิพลของสังคม	ระหว่างกลุ่ม	1.325	3	0.442	1.907	0.13
	ภายในกลุ่ม	91.712	396	0.232		
	รวม	93.037	399			
5. ด้านความปลอดภัย	ระหว่างกลุ่ม	0.607	3	0.202	1.091	0.35
	ภายในกลุ่ม	73.443	396	0.185		
	รวม	74.050	399			
6. ด้านความสะดวกในการเดินทาง	ระหว่างกลุ่ม	1.291	3	0.430	2.200	0.09
	ภายในกลุ่ม	77.476	396	0.196		
	รวม	78.767	399			
ภาพรวม	ระหว่างกลุ่ม	0.835	3	0.278	1.540	0.20
	ภายในกลุ่ม	71.528	396	0.181		
	รวม	72.363	399			

*มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

จากตารางที่ 4.25 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะทางประชากรด้านอายุ โดยใช้การทดสอบแบบ F-test ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว หรือ One-Way ANOVA พบว่า มีค่า $F = 1.540$ $Sig = 0.20$ ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญ เท่ากับ 0.05 สามารถสรุปได้ว่า นักท่องเที่ยวที่มีอายุต่างกัน มีปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬา ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

ตารางที่ 4.26: ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานลักษณะทางประชากร ด้านระดับการศึกษา

ตัวแปร	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig
1. ด้านสุขภาพร่างกาย	ระหว่างกลุ่ม	0.046	4	0.011	0.044	0.99
	ภายในกลุ่ม	101.732	395	0.258		
	รวม	101.778	399			
2. ด้านบุคลิกภาพส่วนบุคคล	ระหว่างกลุ่ม	0.395	4	0.099	0.386	0.82
	ภายในกลุ่ม	101.099	395	0.256		
	รวม	101.493	399			
3. ด้านประสบการณ์ที่ได้รับ	ระหว่างกลุ่ม	0.654	4	0.164	0.615	0.65
	ภายในกลุ่ม	105.076	395	0.266		
	รวม	105.731	399			
4. ด้านความน่าสนใจความแปลกใหม่ และอิทธิพลของสังคม	ระหว่างกลุ่ม	0.506	4	0.127	0.540	0.71
	ภายในกลุ่ม	92.531	395	0.234		
	รวม	93.037	399			
5. ด้านความปลอดภัย	ระหว่างกลุ่ม	0.260	4	0.065	0.348	0.85
	ภายในกลุ่ม	73.790	395	0.187		
	รวม	74.050	399			
6. ด้านความสะดวกในการเดินทาง	ระหว่างกลุ่ม	0.259	4	0.065	0.326	0.86
	ภายในกลุ่ม	78.508	395	0.199		
	รวม	78.767	399			
ภาพรวม	ระหว่างกลุ่ม	0.102	4	0.025	0.139	0.97
	ภายในกลุ่ม	72.261	395	0.183		
	รวม	72.363	399			

*มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

จากตารางที่ 4.26 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะทางประชากรด้านระดับการศึกษา โดยใช้การทดสอบแบบ F-test ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว หรือ

One-Way ANOVA พบว่า มีค่า $F = 0.139$ Sig = 0.97 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญ เท่ากับ 0.05 สามารถสรุปได้ว่า นักท่องเที่ยวที่มีระดับการศึกษาต่างกัน มีปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬา ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

ตารางที่ 4.27: ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานลักษณะทางประชากร ด้านสถานภาพ

ตัวแปร	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig
1. ด้านสุขภาพร่างกาย	ระหว่างกลุ่ม	3.438	2	1.719	6.939	0.00*
	ภายในกลุ่ม	98.340	397	0.248		
	รวม	101.778	399			
2. ด้านบุคลิกภาพส่วนบุคคล	ระหว่างกลุ่ม	1.839	2	0.919	3.662	0.03*
	ภายในกลุ่ม	99.655	397	0.251		
	รวม	101.493	399			
3. ด้านประสบการณ์ที่ได้รับ	ระหว่างกลุ่ม	1.609	2	0.804	3.067	0.05*
	ภายในกลุ่ม	104.122	397	0.262		
	รวม	105.731	399			
4. ด้านความน่าสนใจความแปลกใหม่ และอิทธิพลของสังคม	ระหว่างกลุ่ม	1.656	2	0.828	3.597	0.03*
	ภายในกลุ่ม	91.381	397	0.230		
	รวม	93.037	399			
5. ด้านความปลอดภัย	ระหว่างกลุ่ม	1.251	2	0.625	3.411	0.03*
	ภายในกลุ่ม	72.799	397	0.183		
	รวม	74.050	399			
6. ด้านความสะดวกในการเดินทาง	ระหว่างกลุ่ม	1.995	2	0.997	5.158	0.01*
	ภายในกลุ่ม	76.773	397	0.193		
	รวม	78.767	399			
ภาพรวม	ระหว่างกลุ่ม	1.842	2	0.921	5.186	0.01*
	ภายในกลุ่ม	70.520	397	0.178		
	รวม	72.363	399			

*มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

จากตารางที่ 4.27 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะทางประชากรด้านสถานภาพ โดยใช้การทดสอบแบบ F-test ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว หรือ One-Way ANOVA พบว่า มีค่า $F = 5.186$ Sig = 0.01 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ เท่ากับ 0.05 สามารถสรุปได้ว่า นักท่องเที่ยวที่มีสถานภาพต่างกัน มีปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬา แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

ตารางที่ 4.28: แสดงการทดสอบเปรียบเทียบรายคู่แบบ LSD ด้านสุขภาพร่างกาย จำแนกตามสถานภาพ

สถานภาพ	โสด ($\bar{X} = 4.40$)	สมรส/อยู่ด้วยกัน ($\bar{X} = 4.55$)	หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ ($\bar{X} = 4.63$)
โสด ($\bar{X} = 4.40$)	-	-0.15*	-0.23*
สมรส/อยู่ด้วยกัน ($\bar{X} = 4.55$)		-	-0.08
หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ ($\bar{X} = 4.63$)			-

จากตารางที่ 4.28 พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีสถานภาพต่างกัน มีพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา โดยมีคู่ที่แตกต่างกัน คือ สถานภาพโสด กับสถานภาพสมรส/อยู่ด้วยกัน และสถานภาพโสด กับสถานภาพหม้าย/หย่า/แยกกันอยู่

ตารางที่ 4.29: แสดงการทดสอบเปรียบเทียบรายคู่แบบ LSD ด้านบุคลิกภาพส่วนบุคคล จำแนกตามสถานภาพ

สถานภาพ	โสด (\bar{X} =4.42)	สมรส/อยู่ด้วยกัน (\bar{X} =4.53)	หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ (\bar{X} =4.59)
โสด (\bar{X} =4.42)	-	-0.11	-0.17*
สมรส/อยู่ด้วยกัน (\bar{X} =4.53)		-	-0.06
หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ (\bar{X} =4.59)			-

จากตารางที่ 4.29 พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีสถานภาพต่างกัน มีพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา โดยมีคู่ที่แตกต่างกัน คือ สถานภาพโสด กับสถานภาพหม้าย/หย่า/แยกกันอยู่

ตารางที่ 4.30: แสดงการทดสอบเปรียบเทียบรายคู่แบบ LSD ด้านประสบการณ์ที่ได้รับ จำแนกตามสถานภาพ

สถานภาพ	โสด (\bar{X} =4.44)	สมรส/อยู่ด้วยกัน (\bar{X} =4.57)	หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ (\bar{X} =4.57)
โสด (\bar{X} =4.44)	-	-0.13*	-0.13
สมรส/อยู่ด้วยกัน (\bar{X} =4.57)		-	0.00
หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ (\bar{X} =4.57)			-

จากตารางที่ 4.30 พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีสถานภาพต่างกัน มีพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา โดยมีคู่ที่แตกต่างกัน คือ สถานภาพโสด กับสถานภาพสมรส/อยู่ด้วยกัน

ตารางที่ 4.31: แสดงการทดสอบเปรียบเทียบรายคู่แบบ LSD ด้านความน่าสนใจ ความแปลกใหม่ และอิทธิพลของสังคม จำแนกตามสถานภาพ

สถานภาพ	โสด (\bar{X} =4.40)	สมรส/อยู่ด้วยกัน (\bar{X} =4.49)	หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ (\bar{X} =4.57)
โสด (\bar{X} =4.40)	-	-0.09	-0.17*
สมรส/อยู่ด้วยกัน (\bar{X} =4.49)		-	-0.08
หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ (\bar{X} =4.57)			-

จากตารางที่ 4.31 พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีสถานภาพต่างกัน มีพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา โดยมีคู่ที่แตกต่างกัน คือ สถานภาพโสด กับสถานภาพหม้าย/หย่า/แยกกันอยู่

ตารางที่ 4.32: แสดงการทดสอบเปรียบเทียบรายคู่แบบ LSD ด้านความปลอดภัย จำแนกตามสถานภาพ

สถานภาพ	โสด (\bar{X} =4.43)	สมรส/อยู่ด้วยกัน (\bar{X} =4.52)	หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ (\bar{X} =4.57)
โสด (\bar{X} =4.43)	-	-0.09	-0.14*
สมรส/อยู่ด้วยกัน (\bar{X} =4.52)		-	-0.05
หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ (\bar{X} =4.57)			-

จากตารางที่ 4.32 พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีสถานภาพต่างกัน มีพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา โดยมีคู่ที่แตกต่างกัน คือ สถานภาพโสด กับสถานภาพหม้าย/หย่า/แยกกันอยู่

ตารางที่ 4.33: แสดงการทดสอบเปรียบเทียบรายคู่แบบ LSD ด้านความสะดวกในการเดินทาง
จำแนกตามสถานภาพ

สถานภาพ	โสด (\bar{X} =4.43)	สมรส/อยู่ด้วยกัน (\bar{X} =4.55)	หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ (\bar{X} =4.60)
โสด (\bar{X} =4.43)	-	-0.12*	-0.17*
สมรส/อยู่ด้วยกัน (\bar{X} =4.55)		-	-0.05
หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ (\bar{X} =4.60)			-

จากตารางที่ 4.33 พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีสถานภาพต่างกัน มีพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา โดยมีคู่ที่แตกต่างกัน คือ สถานภาพโสด กับสถานภาพสมรส/อยู่ด้วยกัน และสถานภาพโสด กับสถานภาพหม้าย/หย่า/แยกกันอยู่

ตารางที่ 4.34: แสดงการทดสอบเปรียบเทียบรายคู่แบบ LSD ด้านภาพรวม จำแนกตามสถานภาพ

สถานภาพ	โสด (\bar{X} =4.42)	สมรส/อยู่ด้วยกัน (\bar{X} =4.53)	หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ (\bar{X} =4.59)
โสด (\bar{X} =4.42)	-	-0.11*	-0.17*
สมรส/อยู่ด้วยกัน (\bar{X} =4.53)		-	-0.05
หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่ (\bar{X} =4.59)			-

จากตารางที่ 4.34 พบว่า นักท่องเที่ยวที่มีสถานภาพต่างกัน มีพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา โดยมีคู่ที่แตกต่างกัน คือ สถานภาพโสด กับสถานภาพสมรส/อยู่ด้วยกัน และสถานภาพโสด กับสถานภาพหม้าย/หย่า/แยกกันอยู่

ตารางที่ 4.35: ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานลักษณะทางประชากร ด้านอาชีพ

ตัวแปร	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig
1. ด้านสุขภาพร่างกาย	ระหว่างกลุ่ม	1.427	4	0.357	1.404	0.23
	ภายในกลุ่ม	100.351	395	0.254		
	รวม	101.778	399			
2. ด้านบุคลิกภาพส่วนบุคคล	ระหว่างกลุ่ม	0.918	4	0.230	0.901	0.46
	ภายในกลุ่ม	100.575	395	0.255		
	รวม	101.493	399			
3. ด้านประสบการณ์ที่ได้รับ	ระหว่างกลุ่ม	1.325	4	0.331	1.253	0.29
	ภายในกลุ่ม	104.406	395	0.264		
	รวม	105.731	399			
4. ด้านความน่าสนใจความแปลกใหม่ และอิทธิพลของสังคม	ระหว่างกลุ่ม	1.115	4	0.279	1.198	0.31
	ภายในกลุ่ม	91.922	395	0.233		
	รวม	93.037	399			
5. ด้านความปลอดภัย	ระหว่างกลุ่ม	0.344	4	0.086	0.460	0.77
	ภายในกลุ่ม	73.706	395	0.187		
	รวม	74.050	399			
6. ด้านความสะดวกในการเดินทาง	ระหว่างกลุ่ม	0.826	4	0.207	1.047	0.38
	ภายในกลุ่ม	77.941	395	0.197		
	รวม	78.767	399			
ภาพรวม	ระหว่างกลุ่ม	0.688	4	0.172	0.948	0.44
	ภายในกลุ่ม	71.675	395	0.181		
	รวม	72.363	399			

*มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

จากตารางที่ 4.35 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะทางประชากรด้านอาชีพ โดยใช้การทดสอบแบบ F-test ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว หรือ One-Way ANOVA พบว่า มีค่า $F = 0.948$ Sig = 0.44 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญ เท่ากับ 0.05 สามารถสรุปได้

ว่า นักท่องเที่ยวที่มีอาชีพต่างกัน มีปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬา ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

ตารางที่ 4.36: ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานลักษณะทางประชากร ด้านรายได้ต่อเดือน

ตัวแปร	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig
1. ด้านสุขภาพร่างกาย	ระหว่างกลุ่ม	1.347	4	0.337	1.324	0.26
	ภายในกลุ่ม	100.431	395	0.254		
	รวม	101.778	399			
2. ด้านบุคลิกภาพส่วนบุคคล	ระหว่างกลุ่ม	2.045	4	0.511	2.031	0.09
	ภายในกลุ่ม	99.448	395	0.252		
	รวม	101.493	399			
3. ด้านประสบการณ์ที่ได้รับ	ระหว่างกลุ่ม	1.488	4	0.372	1.409	0.23
	ภายในกลุ่ม	104.243	395	0.264		
	รวม	105.731	399			
4. ด้านความน่าสนใจความแปลกใหม่ และอิทธิพลของสังคม	ระหว่างกลุ่ม	1.170	4	0.292	1.257	0.29
	ภายในกลุ่ม	91.868	395	0.233		
	รวม	93.037	399			
5. ด้านความปลอดภัย	ระหว่างกลุ่ม	0.369	4	0.092	.494	0.74
	ภายในกลุ่ม	73.681	395	0.187		
	รวม	74.050	399			
6. ด้านความสะดวกในการเดินทาง	ระหว่างกลุ่ม	1.377	4	0.344	1.757	0.14
	ภายในกลุ่ม	77.391	395	0.196		
	รวม	78.767	399			
ภาพรวม	ระหว่างกลุ่ม	1.010	4	0.252	1.397	0.23
	ภายในกลุ่ม	71.353	395	0.181		
	รวม	72.363	399			

*มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

จากตารางที่ 4.36 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะทางประชากรด้านรายได้ต่อเดือน โดยใช้การทดสอบแบบ F-test ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว หรือ One-Way ANOVA พบว่า มีค่า $F = 1.397$ Sig = 0.23 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญ เท่ากับ 0.05 สามารถสรุปได้ว่า นักท่องเที่ยวที่มีอาชีพต่างกัน มีปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬา ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

สมมติฐานที่ 3 : พฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬามีความสัมพันธ์กับปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬา โดยการใช้สถิติ ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน

ตารางที่ 4.37: พฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬามีความสัมพันธ์กับปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬา

ปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจ	พฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา		
	Pearson Correlations (r)	Sig. (1 - tailed)	ระดับความสัมพันธ์
1. ด้านสุขภาพร่างกาย	0.613	0.00*	มีความสัมพันธ์ในเชิงบวก (ทิศทางเดียวกัน)
2. ด้านบุคลิกภาพส่วนบุคคล	0.553	0.00*	มีความสัมพันธ์ในเชิงบวก (ทิศทางเดียวกัน)
3. ด้านประสบการณ์ที่ได้รับ	0.612	0.00*	มีความสัมพันธ์ในเชิงบวก (ทิศทางเดียวกัน)
4. ด้านความน่าสนใจ ความแปลกใหม่ และอิทธิพลของสังคม	0.538	0.00*	มีความสัมพันธ์ในเชิงบวก (ทิศทางเดียวกัน)
5. ด้านความปลอดภัย	0.702	0.00*	มีความสัมพันธ์ในเชิงบวก (ทิศทางเดียวกัน)
6. ด้านความสะดวกในการเดินทาง	0.292	0.00*	มีความสัมพันธ์ในเชิงบวก (ทิศทางเดียวกัน)

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.37 พฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาที่มีความสัมพันธ์กับปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬา พบว่า ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านบุคลิกภาพส่วนบุคคล ด้านประสบการณ์ที่ได้รับด้านความน่าสนใจ ความแปลกใหม่ และอิทธิพลของสังคม ด้านความปลอดภัย และด้านความสะดวกในการเดินทาง โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (r) พบว่า ค่า r ที่คำนวณได้มีค่าเท่ากับ 0.613 0.553 0.612 0.538 0.702 และ 0.292 โดยมีค่า Sig. (1-tailed) เท่ากับ 0.00 ซึ่งน้อยกว่านัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ดังนั้น จึงยอมรับ H_1 หมายความว่า พฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาที่มีความสัมพันธ์กับปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬา โดยมีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกัน

4.5 สรุปผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย

ตารางที่ 4.38: สรุปผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย

ตัวแปรอิสระ	สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน	ค่า นัยสำคัญ	ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย
สมมติฐานที่ 1 : พฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาที่มีความแตกต่างกันตามลักษณะทางประชากรของนักท่องเที่ยว			
1. เพศ	t-test	0.02*	ยอมรับ
2. อายุ	F-Test	0.02*	ยอมรับ
3. ระดับการศึกษา	F-Test	0.76	ปฏิเสธ
4. สถานภาพ	F-Test	0.01*	ยอมรับ
5. อาชีพ	F-Test	0.03*	ยอมรับ
6. รายได้ต่อเดือน	F-Test	0.04*	ยอมรับ
สมมติฐานที่ 2 : ปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาที่มีความแตกต่างกันตามลักษณะทางประชากรของนักท่องเที่ยว			
1. เพศ	t-test	0.06	ปฏิเสธ
2. อายุ	F-Test	0.20	ปฏิเสธ
3. ระดับการศึกษา	F-Test	0.97	ปฏิเสธ
4. สถานภาพ	F-Test	0.01*	ยอมรับ
5. อาชีพ	F-Test	0.44	ปฏิเสธ
6. รายได้ต่อเดือน	F-Test	0.23	ปฏิเสธ

ตารางที่ 4.38 (ตารางมีต่อ): สรุปผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย

ตัวแปรอิสระ	สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน	ค่า นัยสำคัญ	ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย
สมมติฐานที่ 3 : พฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬามีความสัมพันธ์กับปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬา			
1. ด้านสุขภาพร่างกาย	Pearson Correlation	0.00*	มีความสัมพันธ์ ทิศทางเดียวกัน
2. ด้านบุคลิกภาพส่วนบุคคล	Pearson Correlation	0.00*	มีความสัมพันธ์ ทิศทางเดียวกัน
3. ด้านประสบการณ์ที่ได้รับ	Pearson Correlation	0.00*	มีความสัมพันธ์ ทิศทางเดียวกัน
4. ด้านความน่าสนใจ ความ แปลกใหม่ และอิทธิพล ของสังคม	Pearson Correlation	0.00*	มีความสัมพันธ์ ทิศทางเดียวกัน
5. ด้านความปลอดภัย	Pearson Correlation	0.00*	มีความสัมพันธ์ ทิศทางเดียวกัน
6. ด้านความสะดวกในการ เดินทาง	Pearson Correlation	0.00*	มีความสัมพันธ์ ทิศทางเดียวกัน

จากตารางที่ 4.38 ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย พบว่า

ลักษณะทางประชากร ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพ อาชีพ และรายได้ต่อเดือน มีพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ในส่วนของระดับการศึกษา มีพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

ลักษณะทางประชากร ได้แก่ สถานภาพ มีปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ในส่วนของเพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ต่อเดือน มีปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬา ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

พฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา มีความสัมพันธ์กับปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬา ได้แก่ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านบุคลิกภาพส่วนบุคคล ด้านประสบการณ์ที่ได้รับ ด้านความน่าสนใจ

ความแปลกใหม่ และอิทธิพลของสังคม ด้านความปลอดภัย ด้านความสะดวกในการเดินทาง ในทิศทางเดียวกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย” โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาปัจจัยด้านต่างๆ ที่เป็นสิ่งกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย และเพื่อศึกษาพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย

5.1 สรุปผลการศึกษา

ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 249 คน (ร้อยละ 62.2) มีอายุ 20 ปี หรือต่ำกว่า จำนวน 166 คน (ร้อยละ 41.4) มีระดับการศึกษาปริญญาตรี จำนวน 213 คน (ร้อยละ 53.3) มีสถานภาพโสด จำนวน 248 คน (ร้อยละ 62.0) มีอาชีพอื่นๆ จำนวน 111 คน (ร้อยละ 27.8) และส่วนใหญ่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 15,001 - 30,000 บาท จำนวน 167 คน (ร้อยละ 41.8)

ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่กระตุ้นการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย

1. ด้านสุขภาพร่างกาย โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.51) โดยพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ท่านคิดว่าการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมจะช่วยส่งเสริมให้ร่างกายแข็งแรงมากที่สุด โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.70$, S.D. = 0.57) รองลงมา ท่านมีการเตรียมความพร้อมด้านสมรรถนะด้านร่างกายเพื่อการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมอย่างต่อเนื่อง โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.37$, S.D. = 0.59) และน้อยที่สุด ท่านมีการฝึกซ้อมร่างกายด้วยกีฬาเอ็กซ์ตรีมในรูปแบบต่างๆ เพื่อการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.63) ตามลำดับ

2. ด้านบุคลิกภาพส่วนบุคคล โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.50) โดยพิจารณา เป็นรายข้อ พบว่า ท่านชอบท่องเที่ยวและทำกิจกรรมที่มีความท้าทาย น่าตื่นเต้นมากที่สุด โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.63) รองลงมา ท่านชอบท่องเที่ยวเพื่อหาประสบการณ์ที่แปลกใหม่ และเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.66) และน้อยที่สุด ท่านชอบท่องเที่ยวและทำกิจกรรมทางสังคมร่วมกับผู้อื่น โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.39$, S.D. = 0.62) ตามลำดับ

3. ด้านประสบการณ์ที่ได้รับ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.49$, S.D. = 0.51) โดยพิจารณา เป็นรายข้อ พบว่า ท่านคิดว่าการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมมีความคุ้มค่ามากที่สุด โดยอยู่ใน

ระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.61) รองลงมา ท่านคิดว่าการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมมีความหลากหลาย ตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยว โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.61) และน้อยที่สุด ท่านคิดว่าการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม ทำให้เกิดความประทับใจ และได้รับประสบการณ์ที่ดี โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.39$, S.D. = 0.63) ตามลำดับ

4. ด้านความน่าสนใจ ความแปลกใหม่ และอิทธิพลของสังคม โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.45$, S.D. = 0.48) โดยพิจารณา เป็นรายชื่อ พบว่า ผู้ประกอบการมีการประชาสัมพันธ์ด้านการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมอย่างต่อเนื่องและหลากหลายช่องทางมากที่สุด โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.49$, S.D. = 0.62) รองลงมา ผู้ประกอบการมีการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมที่สามารถเล่นได้ทั้งแบบเป็นกลุ่ม แบบเป็นคู่หรือแบบเดี่ยว โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.62) และน้อยที่สุด ผู้ประกอบการมีการจัดกิจกรรมและปรับเปลี่ยนรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม ให้ทันสมัยอยู่เสมอ โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.63) ตามลำดับ

5. ด้านความปลอดภัย โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.43) โดยพิจารณา เป็นรายชื่อ พบว่า ผู้ประกอบการมีอุปกรณ์ที่ได้มาตรฐานคุณภาพและความปลอดภัยอย่างชัดเจนมากที่สุด โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.64) รองลงมา ผู้ประกอบการมีการจัดทำป้ายแสดงกฎ ระเบียบ วิธีการใช้อุปกรณ์และวิธีปฏิบัติตนตามสถานที่ต่างๆ ไว้อย่างชัดเจน โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.65) และน้อยที่สุด ผู้ประกอบการมีผู้เชี่ยวชาญตรวจเช็คและจัดเตรียมอุปกรณ์สำหรับการช่วยชีวิตเป็นประจำก่อนใช้งานทุกครั้ง กรณีหากเกิดอุบัติเหตุฉุกเฉิน โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.59) ตามลำดับ

6. ด้านความสะดวกในการเดินทาง โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.48$, S.D. = 0.44) โดยพิจารณา เป็นรายชื่อ พบว่า แหล่งท่องเที่ยวมีเส้นทางเดินทางเข้าถึงง่าย สะดวก ไม่ซับซ้อนมากที่สุด โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.61) รองลงมา แหล่งท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงระบบคมนาคมขนส่ง เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับนักท่องเที่ยว โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.48$, S.D. = 0.60) และน้อยที่สุด แหล่งท่องเที่ยวมีที่จอดรถสาธารณะที่เพียงพอสำหรับรองรับนักท่องเที่ยว โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.46$, S.D. = 0.61) ตามลำดับ

ส่วนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย

ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = 0.46) โดยพิจารณา เป็นรายชื่อ พบว่า ท่านมีจุดประสงค์ในการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมที่ชัดเจนก่อนการเดินทางมากที่สุด โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.68) รองลงมา ในการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม ท่านต้องมีผู้ร่วมเดินทางไปด้วยเสมอ โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.49$, S.D. = 0.63) และน้อยที่สุด ท่านมีระยะเวลาในการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมที่กำหนดไว้อย่างชัดเจน โดยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.36$, S.D. = 0.64) ตามลำดับ

ผลการทดสอบสมมติฐาน

จากผลการทดสอบสมมติฐาน สามารถสรุปได้ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะทางประชากร ด้านเพศ โดยใช้การทดสอบแบบ t-test พบว่า มีค่า $t = -2.418$, Sig = 0.02 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ เท่ากับ 0.05 สรุปได้ว่า นักท่องเที่ยวที่มีเพศต่างกัน มีพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05
2. ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะทางประชากร ด้านอายุโดยใช้การทดสอบแบบ F-test ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว หรือ One-Way ANOVA พบว่า มีค่า $F = 3.189$ Sig = 0.02 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ เท่ากับ 0.05 สามารถสรุปได้ว่า นักท่องเที่ยวที่มีอายุต่างกัน มีพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05
3. ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะทางประชากร ด้านระดับการศึกษาโดยใช้การทดสอบแบบ F-test ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว หรือ One-Way ANOVA พบว่า มีค่า $F = 0.463$ Sig = 0.76 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญ เท่ากับ 0.05 สามารถสรุปได้ว่า นักท่องเที่ยวที่มีระดับการศึกษาต่างกัน มีพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05
4. ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะทางประชากร ด้านสถานภาพโดยใช้การทดสอบแบบ F-test ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว หรือ One-Way ANOVA พบว่า มีค่า $F = 4.918$ Sig = 0.01 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ เท่ากับ 0.05 สามารถสรุปได้ว่า นักท่องเที่ยวที่มีสถานภาพต่างกัน มีพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

5. ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะทางประชากร ด้านอาชีพโดยใช้การทดสอบแบบ F-test ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว หรือ One-Way ANOVA พบว่ามีค่า $F = 2.692$ Sig = 0.03 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ เท่ากับ 0.05 สามารถสรุปได้ว่า นักท่องเที่ยวที่มีอาชีพต่างกัน มีพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

6. ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะทางประชากร ด้านรายได้ต่อเดือนโดยใช้การทดสอบแบบ F-test ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว หรือ One-Way ANOVA พบว่ามีค่า $F = 2.526$ Sig = 0.04 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ เท่ากับ 0.05 สามารถสรุปได้ว่า นักท่องเที่ยวที่มีรายได้ต่อเดือนต่างกัน มีพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

7. ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะทางประชากร ด้านเพศ โดยใช้การทดสอบแบบ t-test พบว่ามีค่า $t = -1.896$, Sig = 0.06 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญ เท่ากับ 0.05 สรุปได้ว่า นักท่องเที่ยวที่มีเพศต่างกัน มีปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬา ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

8. ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะทางประชากร ด้านอายุโดยใช้การทดสอบแบบ F-test ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว หรือ One-Way ANOVA พบว่ามีค่า $F = 1.540$ Sig = 0.20 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญ เท่ากับ 0.05 สามารถสรุปได้ว่า นักท่องเที่ยวที่มีอายุต่างกัน มีปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬา ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

9. ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะทางประชากร ด้านระดับการศึกษาโดยใช้การทดสอบแบบ F-test ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว หรือ One-Way ANOVA พบว่ามีค่า $F = 0.139$ Sig = 0.97 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญ เท่ากับ 0.05 สามารถสรุปได้ว่า นักท่องเที่ยวที่มีระดับการศึกษาต่างกัน มีปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬา ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

10. ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะทางประชากร ด้านสถานภาพโดยใช้การทดสอบแบบ F-test ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว หรือ One-Way ANOVA พบว่ามีค่า $F = 5.186$ Sig = 0.01 ซึ่งน้อยกว่าระดับนัยสำคัญ เท่ากับ 0.05 สามารถสรุปได้ว่า นักท่องเที่ยวที่มีสถานภาพต่างกัน มีปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬา แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

11. ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะทางประชากร ด้านอาชีพโดยใช้การทดสอบแบบ F-test ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว หรือ One-Way ANOVA พบว่ามีค่า $F = 0.948$ Sig = 0.44 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญ เท่ากับ 0.05 สามารถสรุปได้ว่า นักท่องเที่ยว

ที่มีอาชีพต่างกัน มีปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬา ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

12. ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะทางประชากร ด้านรายได้ต่อเดือนโดยใช้การทดสอบแบบ F-test ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว หรือ One-Way ANOVA พบว่า มีค่า $F = 1.397$ Sig = 0.23 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญ เท่ากับ 0.05 สามารถสรุปได้ว่า นักท่องเที่ยวที่มีอาชีพต่างกัน มีปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬา ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

13. พฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬามีความสัมพันธ์กับปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬา พบว่า ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านบุคลิกภาพส่วนบุคคล ด้านประสบการณ์ที่ได้รับ ด้านความน่าสนใจ ความแปลกใหม่ และอิทธิพลของสังคม ด้านความปลอดภัย และด้านความสะดวกในการเดินทาง โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (r) พบว่า ค่า r ที่คำนวณได้มีค่าเท่ากับ 0.613 0.553 0.612 0.538 0.702 และ 0.292 โดยมีค่า Sig. (1-tailed) เท่ากับ 0.00 ซึ่งน้อยกว่านัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ดังนั้น จึงยอมรับ H_1 หมายความว่า พฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬามีความสัมพันธ์กับปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬา โดยมีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกัน

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย สามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

1. จากผลการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีลักษณะทางประชากรแตกต่างกัน ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพ อาชีพ และรายได้ต่อเดือน มีพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ในส่วนของระดับการศึกษา มีพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นว่านักท่องเที่ยวที่มีบริบทลักษณะทางประชากรแตกต่างกัน ย่อมมีพฤติกรรมในการท่องเที่ยวที่แตกต่างกัน วัฒนธรรมเป็นตัวกำหนดความต้องการพื้นฐานและพฤติกรรมของบุคคล ทั้งการเรียนรู้เรื่องค่านิยม ทัศนคติ ความชอบ การรับรู้ และต้องผ่านกระบวนการทางสังคม ซึ่งคนที่อยู่ในวัฒนธรรมที่ต่างกัน ย่อมมีพฤติกรรมการตัดสินใจที่แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐริการ์ ปานมาศ (2561) ทำการศึกษาเรื่อง ความพึงพอใจและพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาทางน้ำในเกาะสมุย จังหวัดสุราษฎร์ธานี วัตถุประสงค์ของการศึกษาดังนี้ 1) เพื่อศึกษาความพึงพอใจการท่องเที่ยวเชิงกีฬาทางน้ำเพื่อทราบแนวทางการท่องเที่ยวอำเภอเกาะสมุย จังหวัดสุราษฎร์ธานี 2) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวเชิงกีฬาทางน้ำ 3) เพื่อทราบแนวทางพัฒนาการท่องเที่ยวของเกาะสมุยให้เหมาะสมกับการท่องเที่ยวเชิงกีฬา โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการวิจัยเพื่อนำไปเก็บข้อมูล

กับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักท่องเที่ยวที่มาเที่ยวเกาะสมุย จังหวัดสุราษฎร์ธานี จำนวน 200 คน ผลการศึกษาพบว่า ลักษณะทางประชากรด้านเพศที่แตกต่างกัน อายุที่แตกต่างกัน ระดับการศึกษาที่แตกต่างกัน อาชีพที่แตกต่างกัน รายได้เฉพาะต่อเดือนที่แตกต่างกัน มีความพึงพอใจการท่องเที่ยวเชิงกีฬาทางน้ำในเกาะสมุย จังหวัดสุราษฎร์ธานีไม่แตกต่าง มีเพียงสถานภาพที่แตกต่างกัน ที่มีความพึงพอใจการท่องเที่ยวเชิงกีฬาทางน้ำในเกาะสมุย จังหวัดสุราษฎร์ธานี ที่แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจกับพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาทางน้ำในเกาะสมุย จังหวัดสุราษฎร์ธานี พบว่า ความพึงพอใจมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาทางน้ำในเกาะสมุย จังหวัดสุราษฎร์ธานี มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

2. จากผลการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีลักษณะทางประชากรแตกต่างกัน ได้แก่ สถานภาพ มีปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ในส่วนของเพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ต่อเดือน มีปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬา ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นว่านักท่องเที่ยวที่มีลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกัน ย่อมมีปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาที่ต่างกันไปตามปัจจัยกระตุ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วัชรเชษฐกุล (2560) ทำการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวเชิงกีฬา จังหวัดบุรีรัมย์ งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวเชิงกีฬาจังหวัดบุรีรัมย์ เพื่อทราบเป็นแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวจังหวัดบุรีรัมย์ ให้เหมาะสมกับกลุ่มนักท่องเที่ยวเชิงกีฬา โดยการศึกษาครั้งนี้อาศัยแบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งกลุ่มตัวอย่างคือนักท่องเที่ยวเชิงกีฬาชาวไทยที่เดินทางมาท่องเที่ยวจังหวัดบุรีรัมย์จำนวน 400 คน และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติสำเร็จรูปโดยใช้สถิติเชิงพรรณนาและใช้สถิติเชิงอนุมานในการทดสอบสมมติฐาน เพื่อทำการเปรียบเทียบระดับความแตกต่างเป็นรายคู่ ผลการศึกษาพบว่านักท่องเที่ยวส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุ 24 ปีจัดอยู่ในกลุ่ม Generation-Y (อายุ 15-35 ปี) มีสถานภาพโสดจบการศึกษาในระดับปริญญาตรีประกอบอาชีพพนักงานเอกชน และมีรายได้เฉลี่ยอยู่ที่ 15,000 บาทต่อเดือน ในด้านพฤติกรรมการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวเชิงกีฬาส่วนใหญ่ พบว่าสื่อที่ใช้เพื่อการรับรู้ก่อนการเดินทางคือสื่อสังคมออนไลน์ (เช่น Facebook, Instagram, Youtube ฯลฯ) มีจุดประสงค์การท่องเที่ยวเพื่อชมการแข่งขันกีฬา โดยมีผู้ร่วมเดินทาง (รวมผู้ตอบแบบสอบถาม) จำนวน 2 คน ใช้รถส่วนบุคคล (รถยนต์/จักรยานยนต์) เพื่อการเดินทาง ซึ่งนักท่องเที่ยวส่วนใหญ่ทำการค้างแรมในที่พักราคาประมาณ 1,000 บาท มีระยะเวลาการท่องเที่ยว 2 วัน ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยในการท่องเที่ยวแต่ละครั้งอยู่ที่ 10,000 บาท และมีความถี่ในการท่องเที่ยวอยู่ที่ 2 ครั้งต่อปี

3. จากผลการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา ที่มีความสัมพันธ์กับปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬา ได้แก่ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้าน

บุคลิกภาพส่วนบุคคล ด้านประสบการณ์ที่ได้รับ ด้านความน่าสนใจ ความแปลกใหม่ และอิทธิพลของสังคม ด้านความปลอดภัย ด้านความสะดวกในการเดินทาง ในทิศทางเดียวกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นว่านักท่องเที่ยวที่มีพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา ที่มีความสัมพันธ์กับปัจจัยกระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาในทิศทางเดียวกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของจาค็อบ โทรสต์ (Trost Jakob, 2018) ทำการศึกษาเรื่อง “Argumentative Essay: Extreme Sports Tourism A profitable growth of a niche market” โดยมีวัตถุประสงค์ของการศึกษานี้ เพื่อกำหนดว่ากีฬาเอ็กซ์ตรีมสามารถเป็นส่วนการท่องเที่ยวที่เติบโตและทำกำไรได้หรือไม่ จากการประเมินและเปรียบเทียบความต้องการทางสังคมกับการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม เพื่อหาความสัมพันธ์กัน โดยศึกษาจากการทบทวนวรรณกรรมจากบทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่างๆ จากการศึกษาพบว่า การท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมกำลังพัฒนาเป็นอย่างมาก รวมถึงการปรับตัวของตลาดการท่องเที่ยวด้านกีฬา นอกจากนี้ ยังมีแนวโน้มที่จะสนับสนุนนักกีฬาต่างชาติมากขึ้นและมีแนวโน้มที่จะแบ่งปันประสบการณ์และความเชี่ยวชาญด้านกีฬาเอ็กซ์ตรีม และความต้องการที่เกี่ยวข้องทั้งหมดเพื่อเข้าสู่ตลาดการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมที่กำลังมาแรงในอนาคต และกีฬาเอ็กซ์ตรีมที่เป็นที่นิยม เช่น สกีน้ำแข็ง ไคท์เซิร์ฟ ปีนหน้าผา ยังเป็นไปตามความยั่งยืนและจิตสำนึกต่อสิ่งแวดล้อม ซึ่งกระแสการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมที่กำลังเกิดขึ้น กำลังพัฒนาเร็วกว่าผู้เล่นกีฬาเอ็กซ์ตรีม ดังนั้น จึงสามารถสร้างตลาดได้ในชั่วข้ามคืน กล่าวอีกนัยหนึ่ง คือการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมเติบโตเร็วที่สุดในศตวรรษที่ 21 และมีอยู่อย่างแพร่หลายในการตลาดเฉพาะกลุ่ม นอกจากนี้ประเทศใหญ่ๆ อย่างจีนและออสเตรเลียต่างให้ความสำคัญกับกลุ่มนี้ เพื่อเปลี่ยนความน่าสนใจของกิจกรรมกีฬาในรูปแบบสบายๆ และพยายามปรับตัวให้เข้ากับกระแสสังคม จากการค้นพบนี้ สรุปได้ว่า กีฬาเอ็กซ์ตรีมจะได้รับความสนใจและดึงดูดใจจากผู้ประกอบการ ที่จะสร้างเพื่อเป็นกลุ่มการท่องเที่ยวที่ทำกำไรและเป็นตลาดเป้าหมายที่สำคัญ

5.3 ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

1. จากผลการวิจัย พบว่า ด้านสุขภาพร่างกาย ในส่วนของนักท่องเที่ยวควรมีการฝึกซ้อมร่างกายด้วยกีฬาเอ็กซ์ตรีมในรูปแบบต่างๆ
2. จากผลการวิจัย พบว่า ด้านบุคลิกภาพส่วนบุคคล ควรมีการส่งเสริมให้มีการท่องเที่ยวและทำกิจกรรมทางสังคมร่วมกันมากยิ่งขึ้น
3. จากผลการวิจัย พบว่า ด้านประสบการณ์ที่ได้รับ ควรมีการส่งเสริมให้มีการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม ทำให้เกิดความประทับใจ และได้รับประสบการณ์ที่ดี

4. จากผลการวิจัย พบว่า ด้านความน่าสนใจ ความแปลกใหม่ และอิทธิพลของสังคม ในส่วนของผู้ประกอบการควรมีการจัดกิจกรรมและปรับเปลี่ยนรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม ให้ทันสมัยอยู่เสมอ

5. จากผลการวิจัย พบว่า ด้านความปลอดภัย ในส่วนของผู้ประกอบการควรจัดให้มีผู้เชี่ยวชาญตรวจเช็คและจัดเตรียมอุปกรณ์สำหรับการช่วยชีวิตเป็นประจำก่อนใช้งานทุกครั้ง กรณีหากเกิดอุบัติเหตุฉุกเฉิน

6. จากผลการวิจัย พบว่า ด้านความสะดวกในการเดินทาง ในส่วนของผู้ประกอบการ หรือผู้เกี่ยวข้อง ควรจัดให้มีที่จอดรถสาธารณะที่เพียงพอสำหรับรองรับนักท่องเที่ยว

7. จากผลการวิจัย พบว่า ด้านสื่อ ผู้บริหาร และผู้เกี่ยวข้องกับการจัดการท่องเที่ยว ควรเพิ่มข้อมูลในด้านสื่อออนไลน์ให้มากขึ้น เพื่อให้นักท่องเที่ยวสามารถค้นหาข้อมูลจากสื่อบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งข้อมูลนั้นต้องมีความถูกต้อง มีความทันสมัย และสามารถเข้าถึงได้ง่าย

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาตัวแปร เกี่ยวกับ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทยเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเลือกใช้บริการ เพื่อนำผลการศึกษาวินิจฉัย มาปรับปรุงการทำงานให้มีกระบวนการทำงานที่เป็นระบบมากขึ้น

2. ควรมีการศึกษากลุ่มตัวอย่างของนักท่องเที่ยวที่หลากหลายเพิ่มขึ้น ทั้งนักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างชาติ เพื่อให้การศึกษามีความครอบคลุมสมบูรณ์มากขึ้นและสามารถพัฒนาไปในทางที่ดียิ่งขึ้น

3. ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับความต้องการในการเลือกสถานที่การท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของนักท่องเที่ยวในด้านอื่นๆ เพิ่มเติม

4. ควรศึกษาเกี่ยวกับการวิเคราะห์สภาพปัจจุบันและความคาดหวังในการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม

5. การศึกษาเพียงเพื่อศึกษาระดับความคิดเห็นเพียงอย่างเดียวอาจนำไปสู่การใช้ผลการวิจัยที่ไม่กว้างนัก ดังนั้นการทำวิจัยในครั้งต่อไปอาจศึกษาถึงตัวแปรอื่นๆ หรือปัจจัยอื่นๆ เช่น ปัจจัยทางการตลาด ที่มีผลต่อความคิดเห็นของนักท่องเที่ยว ซึ่งจะทำให้ได้ผลการวิจัยที่สามารถนำไปอธิบายได้กว้างขวางขึ้น

บรรณานุกรม

- กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา. (2559). *โครงการศึกษาแนวทางการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา*. สืบค้นเมื่อ 23 ธันวาคม 2563, จาก https://secretary.mots.go.th/ewtadmin/ewt/policy/article_attach/FinalReport_SportsTourism2559.pdf.
- กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา. (2560). *โครงการพัฒนารูปแบบทางธุรกิจของการท่องเที่ยวเชิงกีฬาของไทย*. สืบค้นเมื่อ 23 ธันวาคม 2563, จาก https://secretary.mots.go.th/ewtadmin/ewt/policy/article_attach/FinalReport_SportsTourism2560.pdf.
- กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา. (2562). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจการกีฬาแห่งประเทศไทยฉบับที่ 1*. สืบค้นเมื่อ 23 ธันวาคม 2563, จาก https://secretary.mots.go.th/ewtadmin/ewt/policy/download/article/article_20190711164315.pdf.
- กองเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและกีฬา. (2562). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจการกีฬาแห่งประเทศไทยฉบับที่ 1*. สืบค้นเมื่อ 23 ธันวาคม 2563, จาก https://secretary.mots.go.th/ewtadmin/ewt/policy/download/article/article_20190711164315.pdf.
- คัมมิงวอร์ริเออร์. (2561). *กีฬาปีนหน้าผา*. สืบค้นเมื่อ 24 ธันวาคม 2563, จาก <http://www.Climbingwarrior.com/2018/10/rock-climbing.html>.
- จัสมินดา. (2560). *ชวนไปกระตุ้นอะดรีนาลีน 10 กิจกรรมสุดเอ็กซ์ตรีม*. สืบค้นเมื่อ 15 ธันวาคม 2563, จาก <https://travel.mthai.com/blog/150148.html>.
- ฉันทิช วรรณถนอม. (2552). *อุตสาหกรรมการท่องเที่ยว*. กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์สามลดา.
- ชวัลนุช อุทยาน. (2551). *พฤติกรรมนักท่องเที่ยว*. สืบค้นเมื่อ 22 ธันวาคม 2563, จาก <https://touristbehaviour.wordpress.com/3/>.
- ชาเลนเจอร์เอสเจวี. (2560). *กีฬาฟลายบอร์ด*. สืบค้นเมื่อ 24 ธันวาคม 2563, จาก <https://www.challengersjv.org/ฟลายบอร์ด-fly-board/>.
- ชมรมสเก็ตพราวลิลส์. (2552). *ประเภทของสเก็ต*. สืบค้นเมื่อ 24 ธันวาคม 2563, จาก <https://froz wheels.wordpress.com/2009/11/21>.
- เชียงใหม่นิวส์. (2559). *ชมนักรบเหินเวหา ดิ่งพสุธาท้ามฤตยู ที่ดอยหล่อ*. สืบค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม 2564, จาก <https://www.chiangmainews.co.th/page/archives/520231/>.
- ซันนี่เดย์ไบค์. (2564). *สเก็ตบอร์ด กีฬาที่ไม่ได้เป็นเพียงแค่อุปกรณ์และความนิยมเท่านั้น*. สืบค้นเมื่อ 7 กรกฎาคม 2564, จาก <https://sunnydaysbikes.com/สเก็ตบอร์ด-กีฬาที่ไม่ได้/>.

- ณัฐริการ์ ปานมาศ. (2561). *ความพึงพอใจและพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาทางน้ำ ในเกาะสมุย จังหวัดสุราษฎร์ธานี*. การค้นคว้าอิสระ หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ธีรพงศ์ ผลบุญ. (2561). *ปาร์กัวร์: กีฬาที่มากกว่าการวิ่งข้ามดึก*. สืบค้นเมื่อ 24 ธันวาคม 2563, จาก <https://www.sarakadee.com/2018/12/09/ปาร์กัวร์/>.
- ธีรวุฒิ เอกกะกลุ. (2543). *ระเบียบวิธีวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์*. อุบลราชธานี: สถาบันราชภัฏอุบลราชธานี.
- นลิน สินธุประมา. (2562). *การเดินทางของขวัญ*. สืบค้นเมื่อ 14 มกราคม 2564, จาก <https://m.museumsiam.org/da-detail2.php?MID=3&CID=177&CONID=3391&SCID=242>.
- บุญเลิศ จิตตั้งวัฒนา. (2556). *การขนส่งเพื่อการท่องเที่ยว (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ธรรมสาร.
- ไพโรจน์. (2561). *มาตรวัดของลิเคิร์ต*. สืบค้นเมื่อ 14 มกราคม 2564, จาก <https://greedisgoods.com/likert-scale-คือ/>.
- โพสต์ทูเดย์. (2562). *BMX จักรยานผาดโผนไม่ล้าสมัย*. สืบค้นเมื่อ 14 มกราคม 2564, จาก <https://www.posttoday.com/life/healthy/582130>.
- โฟลว์เฮาส์แบงค็อก. (2563). *โฟลว์เฮาส์แบงค็อก*. สืบค้นเมื่อ 24 ธันวาคม 2563, จาก <https://www.facebook.com/FlowHouseBangkok2>.
- มติชนออนไลน์. (2561). *'เอ็กซ์ตรีมกูรুর'แหวกข้อจำกัดเพื่อความสุขของโคตรท้าทาย*. ล้าสมัย. สืบค้นเมื่อ 14 มกราคม 2564, จาก <https://today.line.me/th/v2/article/J2Jrx>.
- มาร์ติน บาร์เรต. (2563). *การเล่นสกี*. สืบค้นเมื่อ 24 ธันวาคม 2563, จาก <https://iceagealive.com/การเล่นสกี-ski-และ-cross-country-skiing-เหมือน/>.
- แมทตี้ เมอเรีย. (2020). *กีฬาเอ็กซ์ตรีม*. สืบค้นเมื่อ 24 ธันวาคม 2563, จาก <https://kite-plans.com/category/กีฬาเอ็กซ์ตรีม/>.
- ราช ศิริวัฒน์. (2560ก). *ทฤษฎีเกี่ยวกับการตัดสินใจ*. สืบค้นเมื่อ 22 ธันวาคม 2563, จาก <https://doctemple.wordpress.com/2017/01/25/ทฤษฎีเกี่ยวกับการตัดสินใจ/>.
- ราช ศิริวัฒน์. (2560ข). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ*. สืบค้นเมื่อ 22 ธันวาคม 2563, จาก <https://doctemple.wordpress.com/2017/01/25/ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อ/>.
- ไรเดอร์. (2558). *มาทำความรู้จักกับการแข่งขันกีฬาจักรยาน ทั้ง 8 ชนิด กัน*. สืบค้นเมื่อ 24 ธันวาคม 2563, จาก <https://rider.in.th/article/121-7-type-of-bicycle-race.html>.

- วรรณกานต์ พังงา. (2558). *ประวัติของอินไลน์สเก็ต*. สืบค้นเมื่อ 24 ธันวาคม 2563, จาก <https://sites.google.com/site/31219wannakan/home/prawati>.
- วัชรเชียงกุล. (2560). *พฤติกรรมกรรมการท่องเที่ยวของท่องเที่ยวเชิงกีฬา จังหวัดบุรีรัมย์*. สาขาวิชาการจัดการการท่องเที่ยวและบริการแบบบูรณาการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- วีรวัฒน์ เลิศประสิทธิ์ธนา. (2556). *Stimulus Responding Model*. สืบค้นเมื่อ 22 ธันวาคม 2563, จาก <http://golfweerawat.blogspot.com>.
- วิทยาศาสตร์การกีฬา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. (2561). *พฤติกรรมกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา*. สืบค้นเมื่อ 23 ธันวาคม 2563, จาก <http://sports-science-edu.rmu.ac.th>.
- วอเตอร์สปอร์ต. (2564). *ล่องแก่ง (Rafting) กีฬาที่จะทำให้วันหยุด สนุกมากขึ้น*. สืบค้นเมื่อ 22 ธันวาคม 2563, จาก <https://watersport.in.th/ล่องแก่ง-rafting-กีฬาที่จะทำให้/>.
- ศิริรณภา นรินทร์. (2561). *ปาร์กัวร์: กีฬาที่มากกว่าการวิ่งข้ามดึก*. สืบค้นเมื่อ 24 ธันวาคม 2563, จาก <https://www.sarakadee.com/2018/12/09/ปาร์กัวร์/>.
- ศุภลักษณ์ อัครางกูร. (2552). *พฤติกรรมนักท่องเที่ยว (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. ขอนแก่น: สำนักพิมพ์คลังนานาวิทยา.
- สปอร์ตแมน.(2563). ม.ป.ป. สืบค้นเมื่อ 15 ธันวาคม 2563, จาก <https://sites.google.com/site/sportman063/home>.
- สมาคมกีฬาเอ็กซ์ตรีมแห่งประเทศไทย. (2562). *ประวัติความเป็นมาและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง*. สืบค้นเมื่อ 15 ธันวาคม 2563, จาก <https://www.extremesport.or.th/about>.
- สมบัติ กาญจนกิจ. (2557). *นันทนาการและอุตสาหกรรมกรรมการท่องเที่ยว*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุทิน ชนะบุญ. (2560). *สถิติกับการวิจัย*. สืบค้นเมื่อ 27 มกราคม 2564, จาก <http://www.kkpho.go.th/i/index.php/component/attachments/download/1927>.
- เอกชัย สีท่ามา. (2563). *กีฬาท่องเที่ยว*. สืบค้นเมื่อ 15 ธันวาคม 2563, จาก http://www.elfhs.ssru.ac.th/ekkachai_si/pluginfile.php/375/mod_resource/.
- อันล็อกแมน. (2558). *6 กีฬาทางน้ำสุดเอ็กซ์ตรีม*. สืบค้นเมื่อ 24 ธันวาคม 2563, จาก <https://www.unlockmen.com/6-water-sport-extreme/>.
- เอ็กซ์ตรีมสปอร์ต323. (2563ก). *กีฬา Extreme คือ*. สืบค้นเมื่อ 24 ธันวาคม 2563, จาก <https://extremesports323.wordpress.com/กีฬา-extreme-คือ/>.

- เอ็กซ์ตรีมสปอร์ต323. (2563ข). กีฬา BMX Flatland. สืบค้นเมื่อ 24 ธันวาคม 2563, จาก <https://extremesports323.wordpress.com/bmx-flatland/>.
- เอ็กซ์ตรีมวิชั่น. (2562). เซิร์ฟบอร์ด extreme ทางน้ำน่าสนใจ. สืบค้นเมื่อ 24 ธันวาคม 2563, จาก <https://www.extremvisio.com/เซิร์ฟบอร์ด-extreme-ทางน้ำน่าสน/>.
- เอ็กซ์สปอร์ตดี. (2562). ไคท์เซิร์ฟ กีฬาผาดโผนทางน้ำสำหรับคนรุ่นใหม่. สืบค้นเมื่อ 24 ธันวาคม 2563, จาก <https://exsporty.com/2021/01/25/ไคท์เซิร์ฟ-kitesurf/>.
- Brymer Eric and Oades G. Lindsay. (2008). *Extreme sports: A positivetransformation in courage and humility*. Journal of Humanistic Psychology. Australia: Victoria University and University of Wollongong.
- Brymer, Eric. (2009). *The extreme sports experience: A research report*. IFPRA World, March. pp. 6-7.
- Brymer E, Feletti F, Monasterio E and Schweitzer R. (2020). *Understanding extreme sports: A psychological perspective*. Front. Psychol. 10:3029. doi: 10.3389/fpsyg.2019.03029.
- Kotler, Philip. (1997). *Marketing management : analysis, planning, implementation and control. 9th ed.* New Jersey :A simon & Schuster Company.
- Trost Jakob, (2018). *Argumentative Essay: Extreme Sports Tourism A profitable growth of a niche market*. https://www.academia.edu/39207920/Argumentative_Essay_Extreme_Sports_Tourism_A_profitable_growth_of_a_niche_market.





แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย

คำชี้แจง

แบบสอบถามนี้เป็นเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาวิจัย และสร้างขึ้นเพื่อศึกษาวิจัยปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อนำไปใช้เป็นส่วนประกอบในการศึกษาการวิจัยทางวิชาการเท่านั้น แบบสอบถามประกอบไปด้วย 4 ตอน

- ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม
- ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยที่กระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย
- ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย
- ตอนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัญหาอุปสรรคและข้อเสนอแนะ

การตอบแบบสอบถาม ผู้วิจัยขอความกรุณาตอบแบบสอบถามให้ครบทุกข้อตามความเป็นจริง หรือตรงกับตัวท่านให้มากที่สุด ทั้งนี้ข้อมูลต่างๆ ของท่านที่ได้ให้มาจะเกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้วิจัย เพื่อนำมาไปศึกษาวิจัยต่อไป ข้อมูลที่ท่านได้ตอบมาในแบบสอบถามจะไม่มีผลกระทบต่อตัวท่านแต่ประการใด ผู้วิจัยจะถือเป็นความลับและจะได้นำเสนอประมวลผลออกมาในภาพรวม

การศึกษาวิจัยครั้งนี้จะสำเร็จลงไม่ได้ ถ้าไม่ได้รับความร่วมมือจากทุกท่าน ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ที่ท่านได้กรุณาเสียสละเวลาอันมีค่าของท่านในการตอบแบบสอบถามฉบับนี้ เพื่อเป็นข้อมูลในการศึกษาวิจัยมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดอ่านข้อความต่อไปนี้และทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่าง หรือเติมข้อความลงในช่องว่างที่ตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่าน (กรุณาตอบคำถามทุกข้อ)

1. เพศ

1. ชาย 2. หญิง

2. อายุ

1. 20 ปี หรือต่ำกว่า 2. 21-25 ปี
 3. 26-30 ปี 4. 30 ปีขึ้นไป

3. ระดับการศึกษา

1. มัธยมศึกษาตอนต้น หรือต่ำกว่า 2. มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.
 3. อนุปริญญา/ปวส. 4. ปริญญาตรี
 5. สูงกว่าปริญญาตรี

4. สถานภาพ

1. โสด
 2. สมรส/อยู่ด้วยกัน
 3. หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่

5. อาชีพ

1. นักเรียน/นักศึกษา 2. ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ
 3. ลูกจ้าง/พนักงานบริษัท 4. ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว
 5. อื่นๆ ระบุ

6. รายได้ต่อเดือน

1. 15,000 บาท หรือน้อยกว่า 2. 15,001 - 30,000 บาท
 3. 30,001 - 45,000 บาท 4. 45,001 - 60,000 บาท
 5. มากกว่า 60,000 บาท

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยที่กระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ท่านได้พิจารณาแล้วเห็นว่าข้อความดังกล่าวตรงกับความคิดเห็นของท่านและตามความเป็นจริงมากที่สุด เพียง 1 คำตอบเท่านั้น (กรุณาตอบให้ครบ)

ปัจจัยที่กระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. ด้านสุขภาพร่างกาย					
1.1 ท่านมีการเตรียมความพร้อมด้านสมรรถนะด้านร่างกายเพื่อการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมอย่างต่อเนื่อง					
1.2 ท่านคิดว่าการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมจะส่งเสริมให้ร่างกายแข็งแรง					
1.3 ท่านมีการฝึกซ้อมร่างกายด้วยกีฬาเอ็กซ์ตรีมในรูปแบบต่างๆ เพื่อการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม					
2. ด้านบุคลิกภาพส่วนบุคคล					
2.1 ท่านชอบท่องเที่ยวเพื่อหาประสบการณ์ที่แปลกใหม่และเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ					
2.2 ท่านชอบท่องเที่ยวและทำกิจกรรมทางสังคมร่วมกับผู้อื่น					
2.3 ท่านชอบท่องเที่ยวและทำกิจกรรมที่มีความท้าทายน่าตื่นเต้น					
3. ด้านประสบการณ์ที่ได้รับ					
3.1 ท่านคิดว่าการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมมีความหลากหลาย ตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยว					
3.2 ท่านคิดว่าการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมทำให้เกิดความประทับใจ และได้รับประสบการณ์ที่ดี					
3.3 ท่านคิดว่าการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมมีมูลค่า					

ปัจจัยที่กระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยว เชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
4. ด้านความน่าสนใจ ความแปลกใหม่ และอิทธิพลของสังคม					
4.1 ผู้ประกอบการมีการจัดกิจกรรมและปรับเปลี่ยนรูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมให้ทันสมัยอยู่เสมอ					
4.2 ผู้ประกอบการมีการประชาสัมพันธ์ด้านการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมอย่างต่อเนื่องและหลากหลายช่องทาง					
4.3 ผู้ประกอบการมีการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมที่สามารถเล่นได้ทั้งแบบเป็นกลุ่ม แบบเป็นคู่หรือแบบเดี่ยว					
4.4 กระแสความนิยมของกีฬาเอ็กซ์ตรีม ทำให้ท่านสนใจในการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม					
5. ด้านความปลอดภัย					
5.1 ผู้ประกอบการมีอุปกรณ์ที่ได้มาตรฐานคุณภาพและความปลอดภัยอย่างชัดเจน					
5.2 ผู้ประกอบการมีผู้เชี่ยวชาญตรวจเช็คและจัดเตรียมอุปกรณ์สำหรับการช่วยชีวิตเป็นประจำก่อนใช้งานทุกครั้ง กรณีหากเกิดอุบัติเหตุฉุกเฉิน					
5.3 ผู้ประกอบการมีการจัดทำป้ายแสดงกฎ ระเบียบ วิธีการใช้อุปกรณ์และวิธีปฏิบัติตนตามสถานที่ต่างๆ ไว้อย่างชัดเจน					
5.4 ผู้ประกอบการมีการบริหารจัดการด้านมาตรฐานความปลอดภัยทั้งสถานที่ อุปกรณ์และระบบต่างๆ อย่างถูกต้องตามหลักการ					

ปัจจัยที่กระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยว เชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
6. ด้านความสะดวกในการเดินทาง					
6.1 แหล่งท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงระบบคมนาคมขนส่ง เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับนักท่องเที่ยว					
6.2 แหล่งท่องเที่ยวมีถนนที่ใช้ในการเดินทางมีคุณภาพ ได้มาตรฐานขั้นซีปลอดภัย					
6.3 แหล่งท่องเที่ยวมีที่จอดรถสาธารณะที่เพียงพอ สำหรับรองรับนักท่องเที่ยว					
6.4 แหล่งท่องเที่ยวมีเส้นทางการเดินทางเข้าถึงง่าย สะดวก ไม่ซับซ้อน					

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ท่านได้พิจารณาแล้วเห็นว่าข้อความดังกล่าวตรงกับความคิดเห็นของท่านและตามความเป็นจริงมากที่สุด เพียง 1 คำตอบเท่านั้น (กรุณาตอบให้ครบ)

พฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. ท่านมีการเลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์ ในการหาข้อมูลด้านการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมก่อนเดินทางจริง (เช่น Facebook, Instagram, Youtube ฯลฯ)					
2. ท่านมีจุดประสงค์ในการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมที่ชัดเจนก่อนการเดินทาง					
3. ในการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม ท่านต้องมีผู้ร่วมเดินทางไปด้วยเสมอ					
4. ท่านมีการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมเป็นประจำ					
5. การท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของท่าน มีการนอนพักค้างแรมเสมอ					
6. ท่านมีระยะเวลาในการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมที่กำหนดไว้อย่างชัดเจน					

ตอนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัญหาอุปสรรคและข้อเสนอแนะ

1. ปัญหาและอุปสรรคต่อการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมที่ควรปรับปรุง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงที่ท่านได้กรุณาสละเวลาตอบสอบถามฉบับนี้



การตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบสอบถาม
ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย

	คำถาม	ความคิดเห็น			รวม (\bar{X})	ค่า IOC	สรุป ผล	ข้อเสนอแนะ
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3				
1.	เพศ 1) ชาย 2) หญิง	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	
2.	อายุ 1) 20 ปี หรือต่ำกว่า 2) 21-25 ปี 3) 26-30 ปี 4) 30 ปีขึ้นไป	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	
3.	ระดับการศึกษา 1) มัธยมศึกษาตอนต้น หรือต่ำกว่า 2) มัธยมศึกษาตอนปลาย/ ปวช. 3) อนุปริญญา/ปวส. 4) ปริญญาตรี 5) สูงกว่าปริญญาตรี	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	
4.	สถานภาพ 1) โสด 2) สมรส/อยู่ด้วยกัน 3) หม้าย/หย่า/แยกกันอยู่	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	

	คำถาม	ความคิดเห็น			รวม (\bar{X})	ค่า IOC	สรุป ผล	ข้อเสนอแนะ
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3				
5.	อาชีพ 1) นักเรียน/นักศึกษา 2) ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ 3) ลูกจ้าง/พนักงานบริษัท 4) ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว อื่นๆ ระบุ	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	
6.	รายได้ต่อเดือน 1) 15,000 บาทหรือน้อยกว่า 2) 15,001 - 30,000 บาท 3) 30,001 - 45,000 บาท 4) 45,001 - 60,000 บาท 5) มากกว่า 60,000 บาท	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	

ส่วนที่ 2 ปัจจัยที่กระตุ้นการตัดสินใจท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย

	คำถาม	ความคิดเห็น			รวม (\bar{X})	ค่า IOC	สรุป ผล	ข้อเสนอแนะ
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3				
1.	ด้านสุขภาพร่างกาย ท่านมีการเตรียมความพร้อมด้าน สมรรถนะด้านร่างกายเพื่อการ ท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมอย่าง ต่อเนื่อง	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	
2.	ท่านคิดว่าการท่องเที่ยวเชิงกีฬา เอ็กซ์ตรีมจะช่วยส่งเสริมให้ ร่างกายแข็งแรง	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	
3.	ท่านมีการฝึกซ้อมร่างกายด้วย กีฬาเอ็กซ์ตรีมในรูปแบบต่างๆ เพื่อการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ ตรีม	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	
4.	ด้านบุคลิกภาพส่วนบุคคล ท่านชอบท่องเที่ยวเพื่อหา ประสบการณ์ที่แปลกใหม่ และ เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ	0	+1	+1	2	0.66	ใช้ได้	
5.	ท่านชอบท่องเที่ยวและทำกิจกรรม ทางสังคมร่วมกับผู้อื่น	0	+1	+1	2	0.66	ใช้ได้	
6.	ท่านชอบท่องเที่ยวและทำกิจกรรม ที่มีความท้าทาย น่าตื่นเต้น	0	+1	+1	2	0.66	ใช้ได้	

	คำถาม	ความคิดเห็น			รวม (\bar{X})	ค่า IOC	สรุป ผล	ข้อเสนอแนะ
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3				
7.	ด้านประสบการณ์ที่ได้รับ ท่านคิดว่าการท่องเที่ยวเชิงกีฬา เอ็กซ์ตรีมมีความหลากหลาย ตอบสนองความต้องการของ นักท่องเที่ยว	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	
8.	ท่านคิดว่าการท่องเที่ยวเชิงกีฬา เอ็กซ์ตรีม ทำให้เกิดความ ประทับใจ และได้รับประสบการณ์ ที่ดี	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	
9.	ท่านคิดว่าการท่องเที่ยวเชิงกีฬา เอ็กซ์ตรีมมีความคุ้มค่า	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	
10.	ด้านความน่าสนใจ ความแปลก ใหม่ และอิทธิพลของสังคม ผู้ประกอบการมีการจัดกิจกรรม และปรับเปลี่ยนรูปแบบกิจกรรม การท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม ให้ ทันสมัยอยู่เสมอ	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	
11.	ผู้ประกอบการมีการ ประชาสัมพันธ์ด้านการท่องเที่ยว เชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมอย่างต่อเนื่อง และหลากหลายช่องทาง	0	+1	+1	2	0.66	ใช้ได้	

	คำถาม	ความคิดเห็น			รวม (\bar{X})	ค่า IOC	สรุป ผล	ข้อเสนอแนะ
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3				
12.	ผู้ประกอบการมีการจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมที่สามารถเล่นได้ทั้งแบบเป็นกลุ่มแบบเป็นคู่หรือแบบเดี่ยว	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	
13.	กระแสความนิยมของกีฬาเอ็กซ์ตรีม ทำให้ท่านสนใจในการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	
14.	ด้านความปลอดภัย ผู้ประกอบการมีอุปกรณ์ที่ได้มาตรฐานคุณภาพและความปลอดภัยอย่างชัดเจน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	
15.	ผู้ประกอบการมีผู้เชี่ยวชาญตรวจเช็คและจัดเตรียมอุปกรณ์สำหรับการช่วยชีวิตเป็นประจำก่อนใช้งานทุกครั้ง กรณีหากเกิดอุบัติเหตุฉุกเฉิน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	
16.	ผู้ประกอบการมีการจัดทำป้ายแสดงกฎ ระเบียบ วิธีการใช้อุปกรณ์และวิธีปฏิบัติตนตามสถานที่ต่างๆ ไว้อย่างชัดเจน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	
17.	ผู้ประกอบการมีการบริหารจัดการด้านมาตรฐานความปลอดภัยทั้งสถานที่ อุปกรณ์และระบบต่างๆ อย่างถูกต้องตามหลักการ	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	

	คำถาม	ความคิดเห็น			รวม (\bar{X})	ค่า IOC	สรุป ผล	ข้อเสนอแนะ
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3				
18.	ด้านความสะดวกในการเดินทาง แหล่งท่องเที่ยวสามารถเข้าถึง ระบบคมนาคมขนส่ง เพื่ออำนวยความสะดวก ความสะดวกให้กับนักท่องเที่ยว	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	
19.	แหล่งท่องเที่ยวมีถนนที่ใช้ในการ เดินทางมีคุณภาพ ได้มาตรฐาน ขับขี่ปลอดภัย	0	+1	+1	2	0.66	ใช้ได้	
20.	แหล่งท่องเที่ยวมีที่จอดรถ สาธารณะที่เพียงพอสำหรับ รองรับนักท่องเที่ยว	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	
21.	แหล่งท่องเที่ยวมีเส้นทาง เดินทางเข้าถึงง่าย สะดวก ไม่ ซับซ้อน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	

ส่วนที่ 3 พฤติกรรมการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของคนไทย

	คำถาม	ความคิดเห็น			รวม (\bar{X})	ค่า IOC	สรุป ผล	ข้อเสนอแนะ
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3				
1.	ท่านมีการเลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์ ในการหาข้อมูลด้านการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมก่อนเดินทางจริง (เช่น Facebook, Instagram, Youtube ฯลฯ)	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	
2.	ท่านมีจุดประสงค์ในการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมอย่างชัดเจนก่อนการเดินทาง	+1	+1	0	2	0.66	ใช้ได้	
3.	ในการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีม ท่านต้องมีผู้ร่วมเดินทางไปด้วยเสมอ	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	
4.	ท่านมีการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมเป็นประจำ	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	
5.	การท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมของท่าน มีการนอนพักค้างแรมเสมอ	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	
6.	ท่านมีระยะเวลาในการท่องเที่ยวเชิงกีฬาเอ็กซ์ตรีมที่กำหนดไว้ อย่างชัดเจน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้	

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	ธมนวรรณ บินทวิหค
อีเมล	tamonwan.bint@bumail.net
ประวัติการศึกษา	ปี พ.ศ.2562 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร สาขานิเทศศาสตร์ เอกการโฆษณา

