

Original article

TAKRAWDIGITAL APPICATION IN SPORTS PROMOTION LOTTO MODEL OF THAILAND PROJECT: CASE STUDY

Chaiyasith PAVILAS¹, Chalem CHAIWATCHARAPORN¹, Dome PHUMIDIT², Nutthaporn AWILAI¹ and BoonsakLORHIPATTANA¹¹Faculty of Sports Science, Kasem Bundit University

Romklao Campus 77 Romklao Rd., Minburi, Bangkok 10510

²Sports Business Department, Sports Authority of Thailand

286 Ramkhamheang Rd., Huamark, Bangkok, Bangkok 10240

ABSTRACT

This research aimed to invent and develop software for TakrawDigital App. Version 0.3 (18) Sports Promotion Lotto Model of Thailand (SPLMT) for professional Takraw Thailand League 2021 events. By the main Website Lotto Application of Thailand and Mobile Application via Android (PlayStore) and iOS (AppStore) systems were used in TakrawDigital Platform corresponding with Takraw Association of Thailand.

The innovative project was the official launch by organizing workshop with stakeholders at Sports Authority of Thailand (SAT). It was conducted on key informants as experts, by mean of specialists of 5 sports association of Thailand such as Takraw sports, Futsal, Muay Thai boxing, Volleyball and e-Sports, including media and sports organizations representatives to create knowledge build understanding with interviewed in the focused group and score ranging by Google form during the seminar.

Conclusion, the result was shown that the majority of participants (91.7%) accepted this TakrawDigital app. at a high level and could use it as a digital sports marketing tool to change and create a culture of viewing and cheering. This implies that the model is likely to be useful helping to promote and develop the national sports by participating in fundraising from people who love sports. Finally, SPLMT feasibility project was funded by SAT, including reviewed by Human research ethics committee, Kasem Bundit University (code P002/63X), Thailand.

(Journal of Sports Science and Technology 2021; 21 (2):110-124)

(Received: 14 June 2021 , Revised: 8 July 2021, Accepted: 9 July 2021)

KEY WORDS: Sports Promotion Lotto/ Takrawdigital App./ Sports Fundraising

* Corresponding author: Asst.Prof. Chaiyasith PAVILAS, Ph.D.

Faculty of Sports Science, Kasem Bundit University ¹

E-mail: chaisith.pa@gmail.com

นิพนธ์ต้นฉบับ

โครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬาต้นแบบ: กรณีศึกษา ตะกร้อดิจิทัลแอปพลิเคชันชัยสิทธิ์ ภาวิลาส¹ เฉลิม ชัยวัชรภรณ์¹โดม ภูมิดิษฐ์² ณัฐฐาพร อะวิลัย¹ และ ดร.บุญศักดิ์ หล่อพิพัฒน์¹คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต¹

วิทยาเขตร่มเกล้า: เลขที่ 77 ถนนร่มเกล้า แขวงมีนบุรี เขตมีนบุรี กรุงเทพฯ 10510

ฝ่ายธุรกิจกีฬา การกีฬาแห่งประเทศไทย²

เลขที่ 286 ถนนรามคำแหง แขวงหัวหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพฯ 10240

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยมีวัตถุประสงค์ เพื่อประดิษฐ์และพัฒนาาระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มทางการกีฬา คือ ตะกร้อดิจิทัลแอปพลิเคชัน “TakrawDigital App. Version 0.3 (18)” ในโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬาต้นแบบ และนำไปใช้ทดสอบโครงการนำร่องในการแข่งขันตะกร้ออาชีพ รายการตะกร้อไทยแลนด์ลีก 2564 สมาคมกีฬาแห่งประเทศไทย โดยใช้รูปแบบเว็บไซต์สลากส่งเสริมกีฬา และแอปพลิเคชันหลัก (ระบบ Android: PlayStore และ iOS: AppStore) บนโทรศัพท์มือถือ

ในการศึกษานี้ ได้นำนวัตกรรมตะกร้อดิจิทัลแอปพลิเคชันไปทดลองใช้ โดยผ่านกระบวนการประชาสัมพันธ์เปิดตัวโครงการอย่างเป็นทางการ ด้วยการจัดการประชุมสัมมนากลุ่มเชิงปฏิบัติการกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ได้แก่ ผู้แทนจากสมาคมกีฬา จำนวน 5 ชนิดกีฬา คือ กีฬาตะกร้ออาชีพ ฟุตซอล มวยไทย วอลเลย์บอล และกีฬาอีสปอร์ต พร้อมทั้งผู้แทนสื่อมวลชน รวมถึงองค์กรต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง อาทิ ผู้แทนจากกรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ และสำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค ณ การกีฬาแห่งประเทศไทย เพื่อสร้างความรู้ สร้างความเข้าใจและการเข้าร่วมทดสอบโครงการ

สรุปผลการศึกษาสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ที่เหมาะสมกับประเทศไทย พบว่า ความคิดเห็นของกลุ่มผู้เข้าร่วมสัมมนาส่วนใหญ่ (ร้อยละ 91.7) ยอมรับตะกร้อดิจิทัลแอปพลิเคชันนี้ ในระดับมาก และสามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือทางการตลาดดิจิทัลทางการกีฬา ที่จะปรับเปลี่ยนและสร้างวัฒนธรรมการชม และการเชียร์กีฬาต่อไป จากผลการศึกษานี้ โมเดลน่าจะนำไปใช้ประโยชน์ ช่วยในการส่งเสริมและพัฒนากีฬาชาติ โดยการมีส่วนร่วมในการระดมทุนจากประชาชนคนรักกีฬา ทั้งนี้ ได้ผ่านการพิจารณาจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต (เลขที่รับรองโครงการรหัส P002/63X)

(วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการกีฬา 2564; 21(2):110-124)

คำสำคัญ: สลากส่งเสริมคนรักกีฬา/ ตะกร้อดิจิทัลแอปพลิเคชัน/ การระดมทุนทางการกีฬา

ความสำคัญและที่มาของโครงการ

การกีฬาแห่งประเทศไทย เป็นองค์กรหลักที่มีพันธกิจในการส่งเสริม พัฒนาการกีฬาของชาติ รวมถึงการส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมในการกีฬา ทั้งการดูกีฬาและการเล่นกีฬาอย่างมีคุณภาพ อันเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการสร้างสุขภาพ และความเป็นเลิศทางการกีฬาในชาติทั้งในระดับประเทศและนานาชาติ ตลอดจนจนถึงการสร้าง ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืนทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมกีฬา (Sports industry) การท่องเที่ยวเชิงกีฬา (Sports tourism) และอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เกิดการขับเคลื่อน สร้างเสริมกระตุ้นการมีส่วนร่วมในการกีฬาเพิ่มมากขึ้นเช่นเดียวกับประเทศต่างๆ อาทิ ประเทศญี่ปุ่นที่มีการดำเนินการ สลากส่งเสริมกีฬาของประเทศญี่ปุ่น เป็นกิจกรรมที่เน้นให้ประชาชนคนญี่ปุ่นเข้าร่วมกิจกรรมกีฬา และเป็นการระดมทุนเพื่อการพัฒนา กีฬาของประเทศ การกำหนดยุทธศาสตร์ของการกีฬาแห่งประเทศไทยในด้านต่างๆ 12 ด้าน ซึ่งรวมถึงการสร้างศูนย์ฝึกกีฬาเพื่อความเป็นเลิศ เมืองกีฬาอัจฉริยะ โรงพยาบาลกีฬา ตลอดจนความก้าวหน้า ความทันสมัยในด้านเทคโนโลยี ล้วนแต่ต้องใช้เงินงบประมาณที่สูงทั้งสิ้น จึงจำเป็นต้องดำเนินการกำหนดยุทธศาสตร์ในการหารายได้เพิ่มเติม นอกเหนือจากงบประมาณปกติและงบประมาณจัดสรรเพิ่มเติมจากกองทุนพัฒนาการกีฬาที่เคยได้รับ มีความสอดคล้องและตอบสนองต่อแผนพัฒนาการกีฬาแห่งชาติ ฉบับที่ 6 (พ.ศ. 2560 – 2564) แผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 – 2580) และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 – 2564) ซึ่งใน บึงงบประมาณที่ผ่านมา การกีฬาแห่งประเทศไทย¹ ได้ดำเนินการโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto Project) ** เป็นการศึกษาความเป็นไปได้และผลกระทบของการออกสลากส่งเสริมกีฬาของประเทศไทย พบข้อมูล วิชาการเชิงประจักษ์ว่า ใช้การส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการกีฬาของประชาชน เป็นกลไกในการสร้างรายได้นำไปสู่การพัฒนา กีฬาของชาติ เป็นแนวทางการตลาดด้านกีฬารูปแบบใหม่ให้กับการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) รวมไปถึง การศึกษาคณะกรรมการบริหารจัดการระดมทุนกีฬา เพื่อขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ให้ประสบผลสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพต่อไปในอนาคต

ทั้งนี้ การกีฬาแห่งประเทศไทยและคณะที่ปรึกษาเห็นชอบร่วมกัน เสนอการดำเนินการโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ 2 ต่อเนื่อง เพื่อใช้ดำเนินการโครงการนำร่องทดลองปฏิบัติจริงในกิจกรรมตัวอย่าง “สลากคนรักกีฬา (Passion for Sports’ Lotto)” เป็นต้นแบบ เพื่อนำร่องสำหรับชนิดกีฬาอื่นๆ ต่อไป โดยใช้รูปแบบเดียวกับประเทศแถบ เอเชียคือ สลากส่งเสริมกีฬาของประเทศญี่ปุ่น (website: Japan Sports Council, JSC- toto)² ซึ่งเน้นการระดมทุนเพื่อการพัฒนา กีฬาของประเทศ การจัดสรรผลประโยชน์ และการบริหารจัดการเกี่ยวกับสลากส่งเสริมกีฬาอย่างมีประสิทธิภาพ และโปร่งใส ส่งผลทำให้ประชาชนคนญี่ปุ่นที่รักกีฬาเข้าร่วมกิจกรรมเป็นจำนวนมาก สร้างรายได้และมีส่วนอย่างมากในการช่วยเหลือด้านงบประมาณสนับสนุนกิจกรรมทั้งด้านการกีฬาเพื่อความเป็นเลิศและ

** คำนียามศัพท์เฉพาะ: สลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto) หมายถึง การออกสลากกีฬา (Sports Lotto) ที่มีความเป็นไปได้ในประเทศไทยตามขอบเขตงานโครงการ และเรียกกิจกรรมว่า “สลากคนรักกีฬา”

การกีฬามวลชนเพื่อสุขภาพ รวมถึงในภาคธุรกิจเอกชนด้านกีฬา ที่มีมาตรการทางภาษี ในการจัดสรรด้านผลประโยชน์ร่วมกัน ซึ่งสอดคล้องกับผลสรุปจากความร่วมมือทางวิชาการระหว่าง การกีฬาแห่งประเทศไทยและมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ในการกำหนดโมเดลรูปแบบสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports promotion lotto model) ที่เหมาะสมกับประเทศไทย โดยใช้การส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการกีฬาของประชาชนเป็นกลไกในการสร้างรายได้นำไปสู่การพัฒนา กีฬาของชาติโดยรวม คล้ายกับกิจกรรมสลากกินแบ่งรัฐบาล เป็นวิธีการเก็บภาษีทางอ้อมของรัฐบาลจากประชาชน อย่างเต็มใจ^{3,4,5} โดยนวัตกรรมของโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports promotion lotto innovation) ที่เหมาะสมกับประเทศไทยนี้ จะสร้างห่วงโซ่คุณค่า (Value chain) ต่อยอดไปสู่อุตสาหกรรมกีฬา และการท่องเที่ยวกีฬา สร้างรายได้ที่ยั่งยืน (Sustainable income) ตามแนวคิดในการปฏิวัติดิจิทัลของวงการกีฬาไทย (Digital revolution of Thai sports) ขึ้น ด้วยการสร้างดิจิทัลแพลตฟอร์มของวงการกีฬาไทย รวมทั้งการตลาดกีฬาแบบดิจิทัล (Digital marketing) เป็นแนวทางการตลาดด้านกีฬาในรูปแบบใหม่ให้กับการกีฬาแห่งประเทศไทย เพื่อนำเสนอจัดตั้งคณะกรรมการบริหารจัดการระดมทุนกีฬาที่จะเกิดขึ้นในอนาคตในการกำกับดูแลโดยเฉพาะก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อการพัฒนาการกีฬาของประเทศไทยอย่างเป็นรูปธรรมต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อประดิษฐ์และพัฒนาระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มทางการกีฬา ตามโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ต้นแบบสลากคนรักกีฬาของประเทศไทยโดยใช้กรณีศึกษา

โดยกรอบแนวคิดและทฤษฎีในการศึกษาเพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ตามพันธกิจคือ สร้างการมีส่วนร่วมในการระดมทุนเพื่อการพัฒนาประเทศ สร้างวัฒนธรรมในการเข้าชมกีฬา เพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมกีฬาอย่างเชื่อมโยงด้วยระบบเทคโนโลยีที่ทันสมัย และสร้างความรัก ความภาคภูมิใจและแรงบันดาลใจผ่านความสำเร็จกิจกรรมด้านกีฬาของประเทศไทยในเวทีโลก เป็นกลไกในการสร้างรายได้ นำไปสู่การพัฒนา กีฬาของชาติอย่างยั่งยืน ซึ่งเป็นรากฐานที่สำคัญที่รองรับการมีส่วนร่วมในการระดมทุนเพื่อการพัฒนา กีฬาของประเทศไทยในการทดสอบโครงการนำร่อง (ต้นแบบ) ดังเช่นประเทศญี่ปุ่น โดยเริ่มจากแผนงานศึกษากฎหมายอย่างรอบด้านในการทดสอบโครงการ โดยอาจจะการจัดตั้งคณะกรรมการที่ปรึกษาโครงการสลากส่งเสริมกีฬา หรือคณะทำงานในการทดสอบโครงการเพื่อปรึกษาหาแนวทางร่วมกัน เพื่อนำไปสู่การนำผลการศึกษาไปทำการปรับปรุงข้อระเบียบ กฎกระทรวง และกฎหมายที่เกี่ยวข้องเพื่อรองรับดำเนินโครงการที่กว้างขวางในอนาคต ดังรูปที่ 1 (Law related to sports lotto: วงกลมด้านซ้าย) จากหน่วยงานต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อประชุมหารือ หาข้อสรุปร่วมกันในการดำเนินการโครงการนำร่อง จัดทำแผนดำเนินงานศึกษาเทคโนโลยี และออกแบบเครื่องมือที่เหมาะสม ในการทดสอบโครงการ โดยการปฏิวัติวงการกีฬาด้วยการสร้างดิจิทัลแพลตฟอร์มของวงการกีฬาไทย (Sports digital platform of Thailand) ผ่านการสร้างแอปพลิเคชันหลัก (Master Sports App.: รูปที่ 1 วงกลมยอดสามเหลี่ยม) สำหรับจัดกิจกรรมการแข่งขันกีฬากับกีฬาสาธิตหนึ่งชนิดกีฬา (Sports game simulation model: รูปที่ 1 จุดศูนย์กลางรวม) พร้อมไปกับการเผยแพร่

การสร้างความรู้ ความเข้าใจ และสร้างความร่วมมือในการทดสอบโครงการนำร่อง รวมถึงผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะสมาคมกีฬาต่างๆ ของประเทศไทย ที่จะใช้เป็นกีฬาสาธิต (Sports association of Thailand:



รูปที่ 1. กรอบแนวคิดในการศึกษาวิจัย โครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ ๒ เป็นรากฐานที่

สำคัญที่รองรับการมีส่วนร่วมในการระดมทุนกีฬา เพื่อการพัฒนาประเทศไทยโดยรวม (JSC)²

รูปที่ 1 วงกลมด้านล่างขวา) รวมถึงผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders and Sports participation: รูปที่ 1 สีเหลี่ยมฐานด้านล่าง) ได้แก่ ผู้ผลิตจำหน่ายสินค้าและผู้สนับสนุนการแข่งขันกีฬา หรือสปอนเซอร์ (Sponsors) เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมของผู้บริโภคที่ชอบกีฬา รักกีฬา การมีส่วนร่วมในการดูกีฬาเชียร์กีฬา เพื่อความบันเทิง สร้างระบบแฟนคลับ เป็นกลไกในการสร้างรายได้นำไปสู่การพัฒนากีฬาของชาติ เป็นแนวทางธุรกิจแพลตฟอร์มการตลาดด้านกีฬาแบบดิจิทัลให้กับกีฬาแห่งประเทศไทย แบบสร้างห่วงโซ่คุณค่า ต่อยอดไปสู่อุตสาหกรรมกีฬา และต่อยอดสู่การท่องเที่ยวกีฬาที่สร้างรายได้ที่ยั่งยืนให้กับกีฬาแห่งประเทศไทย และการกีฬาของประเทศไทย

ขั้นตอนและระเบียบวิธีวิจัย

ขั้นตอนและระเบียบวิธีวิจัยในการศึกษาวิจัยโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto Model of Thailand) ระยะที่ 2 (2563) เป็นการสรุปการศึกษาในภาพรวมของโครงการ โดยมีขั้นตอน ดังนี้

ในระยะที่ 1 เป็นการกำหนดนวัตกรรมของสลากส่งเสริมกีฬา ที่เหมาะสมกับประเทศไทย ด้วยการสร้างดิจิทัลแพลตฟอร์มของกีฬาไทย (Thai sports digital platform) ขึ้น เพื่อเป็นสื่อกลางในการร่วมกิจกรรมสำหรับสลากคนรักกีฬา We LOVE Sports @Thailand เป็นแผนการปฏิบัติงานโครงการในระยะที่สอง ตาม 7 แผนกลยุทธ์ (Strategy plans) ระยะ 10 ปี (พ.ศ. 2563 – 2573) โดยเป้าหมายสูงสุดเพื่อผลักดันการเรียนรู้และสร้างวัฒนธรรมการสนับสนุนและรักกีฬาที่แข็งแกร่ง เป็นแนวทางสร้างรากฐานสำคัญในการสร้างความรัก และความภาคภูมิใจ ผ่านความสำเร็จกิจกรรมด้านกีฬาของประเทศในเวทีโลกจากการระดมทุนกีฬา ตามวิสัยทัศน์ว่า “ประชาชนมีส่วนร่วมในการระดมทุนเพื่อพัฒนากีฬาชาติ สร้างวัฒนธรรมการเข้าชม และสนับสนุนกีฬา กระตุ้นความสนใจที่มีต่อกิจกรรมกีฬาของประเทศ” โดยดำเนินการ 5

โครงการสำคัญ (Flagships) ระยะสองปีแรกต่อเนื่อง มีพันธกิจที่ตั้งเป้าหมายในการสร้างองค์ความรู้ใหม่ 3 กระบวนการ ได้แก่ 1) สร้างการมีส่วนร่วมในการระดมทุนเพื่อการพัฒนาประเทศ 2) สร้างวัฒนธรรมในการเข้าชมกีฬา เพื่อสร้างส่งเสริมอุตสาหกรรมการกีฬาอย่างเชื่อมโยงผ่านระบบดิจิทัลแพลตฟอร์ม และ 3) สร้างความรัก ความภาคภูมิใจ และแรงบันดาลใจ เป็นกลไกในการสร้างรายได้ นำไปสู่การพัฒนากีฬาของชาติโดยรวม (ตามรายงานโครงการฉบับสมบูรณ์ 2562) ⁶

ในระยะเวลาที่ 2 เพื่อหาข้อสรุปผลการพิจารณาประเด็นทางด้านกฎหมาย ข้อกำหนด กฎระเบียบ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (ต้นแบบ) ระยะที่ 2 บนดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา แบ่งเป็น 3 โมเดล คือ โมเดล 1 (Model-1) ใช้ระบบการเงินดิจิทัล เพื่อการซื้อ-ขายในการทดลองโครงการฯ จำเป็นต้องดำเนินการขอจดทะเบียนยื่นความจำนงทางนิติกรรม/ และหรือ ต้องได้รับอนุญาตภายใต้เงื่อนไขของเจ้าพนักงานของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่างๆ อย่างน้อย 5 หน่วยงาน อาทิ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ซึ่งอาจจะใช้ระยะเวลาในการดำเนินการที่นานพอสมควรและมีความพร้อมอย่างจริงจัง แต่จะสะท้อนให้เห็นสภาพความเป็นจริงในการศึกษาได้ดีกว่า ส่วนโมเดล 2 (Model-2) การใช้คะแนนสะสมแต้ม (ไม่มีมูลค่าเป็นเงินและผลประโยชน์อื่นใด) เพื่อแลกของรางวัลที่ได้รับ ขั้นตอนจะลดลงมากในเรื่องความจำเป็นของการดำเนินงานเพื่อขอจดทะเบียน ยื่นความจำนงทางนิติกรรมที่จำเป็นเท่านั้น ในการทดสอบโครงการนำร่อง ตะกร้อดิจิทัลแอปพลิเคชัน “TakrawDigitalApp.” ทั้งนี้ ในลักษณะการทดสอบตามหลักการส่งเสริมนวัตกรรมด้านใหม่ หรือ เรียกว่า “แซนด์บ็อกซ์” (Sandbox) โดยสำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ ⁷ จะต้องเป็น โครงการที่เป็นนโยบายของรัฐบาลในระดับชาติ โดยให้ตราเป็นพระราชกฤษฎีกา ⁸ และได้รับการอนุมัติจากที่ประชุมของคณะรัฐมนตรีในการดำเนินงานเป็นโมเดล 3 (Model-3) อย่างไรก็ตาม ในการออกสลากส่งเสริมกีฬาโครงการฯ ในอนาคตนั้น ภายหลังจาก กกท. ในการปรับปรุงกฎหมายที่เกี่ยวข้องเช่น กฎหมายว่าด้วยการส่งเสริมกีฬาอาชีพ หรือการออกกฎกระทรวงเพื่อรองรับ แล้วแต่กรณี เพื่อให้อำนาจในการออก การจำหน่าย สลากส่งเสริมกีฬาตามกฎหมายว่าด้วยการกีฬาแห่งประเทศไทย ยังมีความจำเป็นต้องขออนุญาตประกอบกิจกรรมการจัดให้มีการแกมพิก หรือรางวัลด้วยการเสี่ยงโชค ตามวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนในแต่ละเรื่อง จากกรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย เช่นกัน (รายงานโครงการฉบับกลาง 1, 2563) ⁹ ในการศึกษาระยะที่ 2 จะ เน้น เพื่อสร้างสิ่งประดิษฐ์ คิดค้นและพัฒนาขึ้นมาใหม่ ตะกร้อดิจิทัลแอปพลิเคชัน ในโครงการพัฒนาระบบและประชาสัมพันธ์โครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬาเพื่อการทดสอบระบบจริงในโครงการต่อไป

เครื่องมือและวิธีวิจัย

วิธีการศึกษาวิจัย ในการดำเนินงาน ตะกร้อดิจิทัลแอปพลิเคชัน “TakrawDigital App.” โครงการพัฒนาระบบดิจิทัลและประชาสัมพันธ์โครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา (Sports Promotion Lotto Model of Thailand) ตามรายงานโครงการฉบับกลาง 2 (2563) ⁹ แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและพัฒนาระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มทางการกีฬา เพื่อใช้ทดสอบโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬานำร่องในการแข่งขันตะกร้ออาชีพ “รายการตะกร้อไทยแลนด์ลีก 2021 (2564) สมาคมกีฬาตะกร้อแห่งประเทศไทย” ¹⁰

” ต้นแบบ ด้วยรูปแบบเว็บไซต์สลากส่งเสริมกีฬา (Web Application: Sports Promotion Lotto of Thailand) และแอปพลิเคชันหลัก (Mobile Application: TakrawDigital Platform by Android and iOS) ที่ใช้ระบบเทคโนโลยีล่าสุด (5G) ที่ภาครัฐกำลังเริ่มต้นสำหรับองค์กรเป็นระบบฐานข้อมูลที่ใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย

ขั้นตอนที่ 2 การนำนวัตกรรมไปทดลองใช้ ผ่านกระบวนการประชาสัมพันธ์โครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา และการจัดให้มีการประชุมสัมมนาเชิงปฏิบัติการกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อสร้างความเข้าใจและเข้าร่วมการทดสอบโครงการนำร่อง โดยวิเคราะห์เชิงคุณภาพเนื้อหาและลักษณะเฉพาะจากการจัดประชุมสนทนากลุ่ม (Focus group) โดยผู้เชี่ยวชาญที่แสดงความคิดเห็นและตอบแบบสอบถามในข้อมูลผ่านทางออนไลน์ เพื่อสรุปผลการยอมรับรูปแบบที่มีความเป็นไปได้และเหมาะสมในการออกสลากส่งเสริมการกีฬาสำหรับประเทศไทย ทั้งนี้ ได้ผ่านการพิจารณาจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต เมื่อวันที่ 30 ธันวาคม 2563 (เลขที่รับรองโครงการวิจัยรหัส P002/63X) มีรายละเอียด ดังนี้

โดยขั้นตอน ที่ 1 เพื่อสรุปผลการสร้างและพัฒนาระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มทางการกีฬา เป็นนวัตกรรมการจัดทำแอปพลิเคชันหลัก ตะกร้อดิจิทัลแอปพลิเคชัน (TakrawDigital App.) ตามรูปแบบเว็บไซต์สลากส่งเสริมคนรักกีฬา ด้วยการเปิดตัวแอปพลิเคชันใน TakrawDigital App. Version 0.3 (18) เพื่อที่จะนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาตะกร้ออาชีพต่อไป

ในขั้นตอน ที่ 2 จากการทดสอบโครงการฯ โดยเปิดตัวอย่างเป็นทางการ ใน TakrawDigital App. บนโทรศัพท์มือถือ (Smart Phone) ในรายการแข่งขันกีฬา “ตะกร้อไทยแลนด์ลีก 2564” (ต้นแบบ) เป็นการทดสอบในระบบปิด ระหว่างการจัดการประชุมสัมมนากลุ่ม เรื่อง การรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางในการสร้างความรู้ ความเข้าใจ และการเข้าร่วมการทดสอบโครงการฯ เมื่อวันที่ 5 มีนาคม พ.ศ. 2564 ณ การกีฬาแห่งประเทศไทย โดยมีผู้เข้าร่วมที่เป็นผู้แทนของการกีฬาแห่งประเทศไทย ผู้แทนจากสมาคมกีฬา จำนวน 5 ชนิดกีฬา ได้แก่ กีฬาตะกร้ออาชีพ กีฬาฟุตซอล มวยไทย วอลเลย์บอล และกีฬาอีสปอร์ต พร้อมทั้งสื่อมวลชน รวมถึงองค์กรต่างๆที่เกี่ยวข้อง (รวม 5 หน่วยงาน ที่ได้ประสานงานเบื้องต้น) อาทิ ผู้แทนจากกรมการปกครอง กระทรวงมหาดไทย สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ. , 2559)¹¹ สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค (สคบ.) สังกัดสำนักนายกรัฐมนตรี¹² และบริษัท เนชั่นแนลดิจิทัลไอดี จำกัด (NDID) สังกัด สพธอ. โดยมีการทดลองโครงการนำร่อง ตามรูปแบบเว็บไซต์สลากส่งเสริมคนรักกีฬา ด้วยการเปิดตัวแอปพลิเคชันใน TakrawDigital App. Version 0.3 (18) เพื่อที่จะนำไปใช้ในการแข่งขันกีฬาตะกร้ออาชีพต่อไป โดยการใช้คะแนนสะสมแต้ม (ไม่มีมูลค่าเป็นเงิน) เพื่อแลกของรางวัลที่ได้รับจากการประชุมสัมมนากลุ่ม เรื่อง แนวทางในการสร้างความรู้ ความเข้าใจ และการเข้าร่วมการทดสอบโครงการ เมื่อวันที่ 5 มีนาคม พ.ศ. 2564 ณ การกีฬาแห่งประเทศไทย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพคือ แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of congruency : IOC) ของข้อความถามในเรื่องการยอมรับเทคโนโลยีและแนวทางการพัฒนาดิจิทัลแพลตฟอร์ม

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ หาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่าร้อยละ (%) ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) และคะแนนน้ำหนักความเห็นด้วยในแต่ละข้อ ที่เป็นปัจจัยความสำคัญ แล้ววิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพเขียนเป็นรายงานเชิงพรรณนา เปรียบเทียบและจัดอันดับความสำคัญ

ผลการวิจัย

ผลงานสิ่งประดิษฐ์คิดค้นที่พัฒนาขึ้นมาใหม่ ตะกร้อดิจิทัลแอปพลิเคชัน “TakrawDigital App.”

สิ่งประดิษฐ์คิดค้นที่พัฒนาขึ้นบนรูปแบบดิจิทัลของสลากระเบิดคนรักกีฬา ผ่านการออกแบบและจัดทำระบบต่างๆ ในแอปพลิเคชันหลักที่ใช้ระบบเทคโนโลยีล่าสุดบนโทรศัพท์ (Mobile Apps.: TakrawDigital Platform) ที่อยู่บนเว็บไซต์ดิจิทัลแพลตฟอร์ม จะต้องเข้าไปลงทะเบียน (Register) ผ่าน Google PlayStore (Android) และ Apple iPhone: AppStore (iOS) เพื่อใช้ทดสอบโครงการนำร่อง มีขั้นตอน ดังนี้

1. รูปแบบการออกแบบโครงสร้างและพัฒนาสถาปัตยกรรมระบบซอฟต์แวร์ (Development architecture: UI and UX TakrawDigital) ในแอปพลิเคชันหลักและบนเว็บไซต์

2. รูปแบบแอปพลิเคชันหลักที่ใช้ระบบเทคโนโลยีบนโทรศัพท์มือถือ (TakrawDigital App.) ที่เชื่อมต่อกันบนเว็บไซต์ เป็นเครื่องมือสำหรับการพัฒนาแอปพลิเคชันมือถือบนระบบของ iOS (AppStore) และระบบของ Android (Play Store) โดยมีการทดลองโครงการนำร่อง ด้วยแอปพลิเคชัน TakrawDigital Version 0.3 (18) เพื่อเข้าในสนามและเข้าชมกีฬาระหว่างการแข่งขันกีฬา “ตะกร้อไทยแลนด์ลีก 2564” ดังนี้

2.1 ระบบซื้อ โอน เรียกใช้ บัตรสะสมทีมกีฬา/ การ์ดนักกีฬา (e-Trading-card) บัตรสำหรับชมกีฬา (e-ticket) บัตรเชียร์กีฬา (e-Cheering-card) ด้วยระบบสแกนคิวอาร์ (QR code)

2.2 ระบบกระเป๋าตังค์อิเล็กทรอนิกส์ (e-Wallet) ผ่านระบบมาตรฐานกลาง (Omise Payment Gateway) ค่าธรรมเนียม 3.65 % ต่อรายการเติมเงิน และ 30-150 บาทต่อการโอนเงินเข้าบัญชีในระบบ

2.3 ระบบอ่านสแกนคิวอาร์ (QR code) สำหรับบัตรสำหรับชมกีฬา (e-ticket) ก่อนเข้าสนามชมการแข่งขันกีฬา “ตะกร้อไทยแลนด์ลีก 2564” ตามตารางรายการแข่งขันในแต่ละคู่

โดยนวัตกรรมสิ่งประดิษฐ์ที่พัฒนาขึ้นมาใหม่ สรุปผลด้านเทคนิคและเทคโนโลยีที่เลือกใช้ซอฟต์แวร์ในการพัฒนาระบบแอปพลิเคชันหลัก TakrawDigital App. มีข้อมูลด้านเทคนิคและขั้นตอน รายละเอียด ดังนี้

1. การสร้างระบบฐานข้อมูลดิจิทัลแพลตฟอร์มบนเครือข่ายแบบคลาวด์ (Google cloud platform : GCP) สำหรับจัดเก็บข้อมูลทั้งหมดของโครงการนำร่อง และการทำงานบนรูปแบบเว็บไซต์สลากระเบิดคนรักกีฬา (Web application: Webservice) เพื่อใช้ในการตรวจสอบ รับ ส่งข้อมูลระหว่างแอปพลิเคชันบนมือถือ (Mobile application) และเว็บไซต์กลาง ผ่านระบบเครือข่ายคลาวด์ (Cloud server)

2. สร้างระบบฐานข้อมูลบนเว็บไซต์รูปแบบโนดเจเอส (NodeJS) สำหรับการพัฒนาฐานข้อมูลดิจิทัลแพลตฟอร์มส่วนบริหารจัดการ (Back-end) บนเว็บไซต์ “โครงการส่งเสริมสลากระเบิดคนรักกีฬา” และส่วนของการ

ทำงานบนเว็บไซต์ (Webservice) เพื่อใช้ในการตรวจสอบ รับ ส่งข้อมูล ระหว่างแอปพลิเคชันและระบบเครือข่ายคลาวด์

3. การจัดระบบฐานข้อมูลใช้แบบรีเอคเนทีฟ (React-Native) เป็นเครื่องมือสำหรับการพัฒนาแอปพลิเคชันมือถือบน iOS และ Android ในรูปแบบเชื่อมต่อเครือข่ายแบบคลาวด์ทั้งสองไป-กลับ (Cross platform) โดยใช้ภาษาที่มีความเฉพาะ (JavaScript) เป็นหลักในการพัฒนาระบบ

3.1 ในกรณีของ Android ขอ e-mail address ที่ใช้ในการติดตั้งมือถือที่ใช้อยู่และเชื่อมโยงกับ PlayStore

3.2 ส่วน iOS จะขอ iCloud account เพื่อที่จะส่งไปยัง Apple Store เพื่อใช้งานบน iOS platform

4. การใช้ระบบฐานข้อมูลแบบรีเอคโตนเดเจส (ReactJS) เป็นเครื่องมือสำหรับการพัฒนาในส่วนติดต่อผู้ใช้ของระบบฐานข้อมูลดิจิทัลแพลตฟอร์ม ในส่วนบริหารจัดการ (Back-end: Dashboard) บนเว็บไซต์

5. สร้างระบบฐานข้อมูลบนเว็บไซต์รูปแบบมายเอสคิวแอล (MySQL) เป็นฐานข้อมูลสำหรับจัดเก็บข้อมูลทั้งหมดของโครงการนำร่องในรูปแบบพิเศษที่เชื่อมต่อกัน (Relational database management system: RDBMS)

6. ระบบส่งงานบนฐานข้อมูลบนเครือข่ายแบบคลาวด์ (Firebase cloud messages) เป็นส่วนในการส่งข้อความที่จะติดต่อกัน ให้กับผู้ใช้บริการ กรณี แจ้งข่าวสาร การถูกรางวัล เป็นต้น โดยค้นหาผู้โชคดีในรายการแข่งขันกีฬาแต่ละคู่ ซึ่งการทำงานของระบบเริ่มต้นตั้งแต่เงื่อนไขแรกในการเขียนซอฟต์แวร์ จนกระทั่งทราบถึงรายชื่อผู้ที่โชคดี

ทั้งนี้ ระบบเทคโนโลยีแอปพลิเคชันหลักที่ใช้นี้ ซึ่งประกอบด้วย ระบบในการซื้อ โอน เรียกใช้บัตรสะสมที่มกีฬา บัตรสำหรับชมกีฬา บัตรเชียร์กีฬา ด้วยเทคโนโลยีระบบสแกนคิวอาร์ ผ่านวิธีการลงทะเบียน แสดงสปอนเซอร์หลัก (LOGO-main sponsors) และมีระบบเพื่อสรุปผลผู้ร่วมกิจกรรมโครงการนำร่องเป็นรายบุคคล ดังรูปที่ 2.1

ตัวอย่างการสร้างและพัฒนาแอปพลิเคชันหลักบนโทรศัพท์มือถือ TakrawDigital App.



หน้าแรก TakrawDigital App.

ลงทะเบียน ตั้งรหัส PIN

หน้าหลัก TakrawDigital App.

Version 0.3 (18)

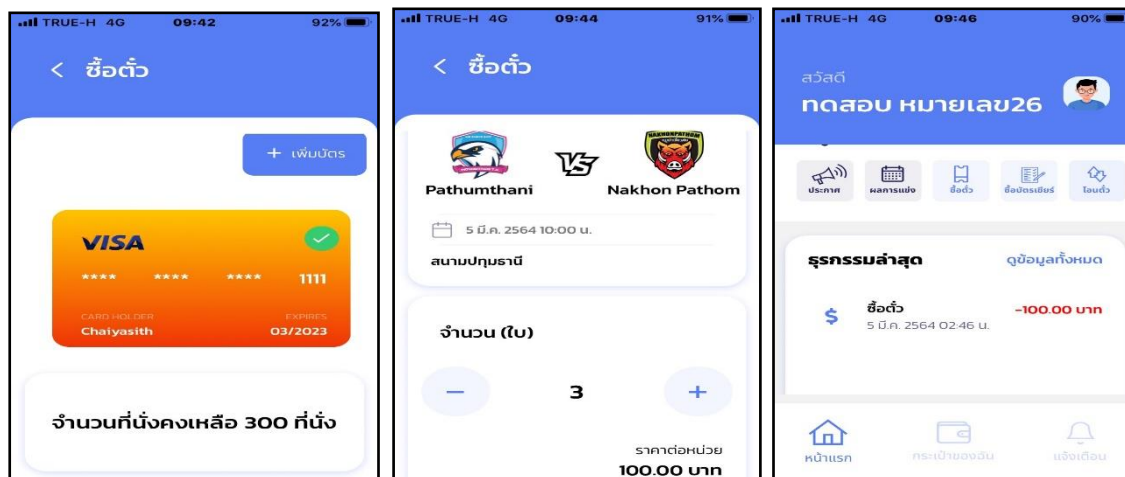
การใส่รหัสส่วนตัวเพื่อเข้าระบบ

พร้อมแสดง LOGO-Sponsors

รูปที่ 2.1 ระบบเทคโนโลยีแอปพลิเคชันหลักที่ใช้นบนโทรศัพท์ TakrawDigital App. Version 0.3 (18) ระบบลงทะเบียนหมายเลขสมาชิก และสปอนเซอร์หลัก (LOGO-main Sponsors)

ทั้งนี้ ระบบเทคโนโลยีแอปพลิเคชัน TakrawDigital App. ยังแสดงข้อมูลบนหน้าจอจากระบบซื้อ โอน เรียกว่า บัตร สำหรับชมกีฬา (e-ticket) และบัตรเชียร์กีฬา (e-Cheering-card) ดังรูปที่ 2.2 และแสดงข้อมูลบนหน้าจอจาก

ตัวอย่าง TakrawDigital App. ผู้ที่ซื้อบัตรสำหรับชมกีฬา (e-ticket)

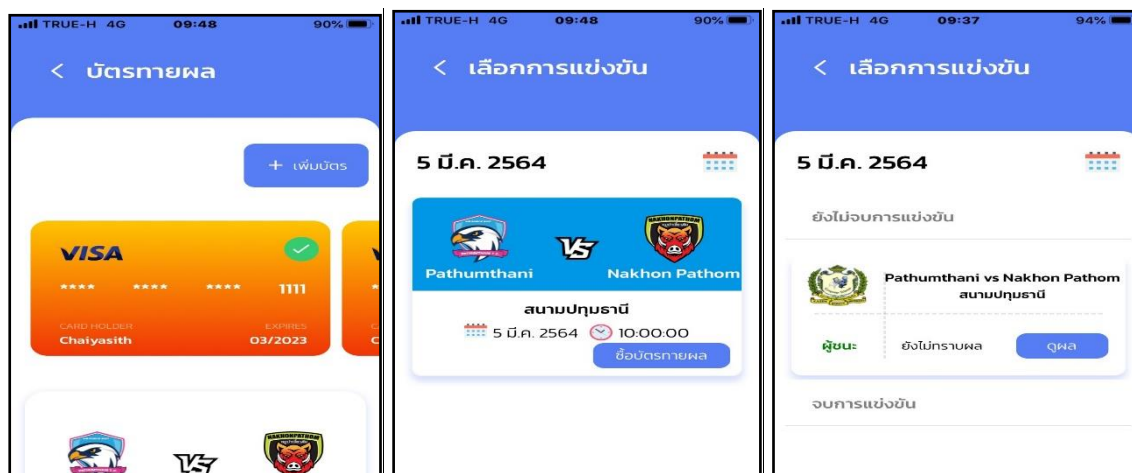


หน้าซื้อบัตรสำหรับชมกีฬา
ต้องแสดงบัตรมูลค่าเงิน

เลือกคู่จากตารางรายการแข่งขัน
ทีมปทุมธานี แข่งกับ ทีมนครปฐม

แสดงหมายเลขผู้เข้าร่วมทดสอบ (26)
แสดงธุรกรรมล่าสุด ซื้อตั๋ว 100

ตัวอย่าง TakrawDigital App. บัตรเชียร์กีฬา (e-Cheering-card)



หน้าซื้อบัตรเชียร์กีฬา
ต้องแสดงบัตรมูลค่าเงิน

เลือกคู่ฉายผลจากรายการแข่งขัน
ทีมปทุมธานี แข่งกับ ทีมนครปฐม

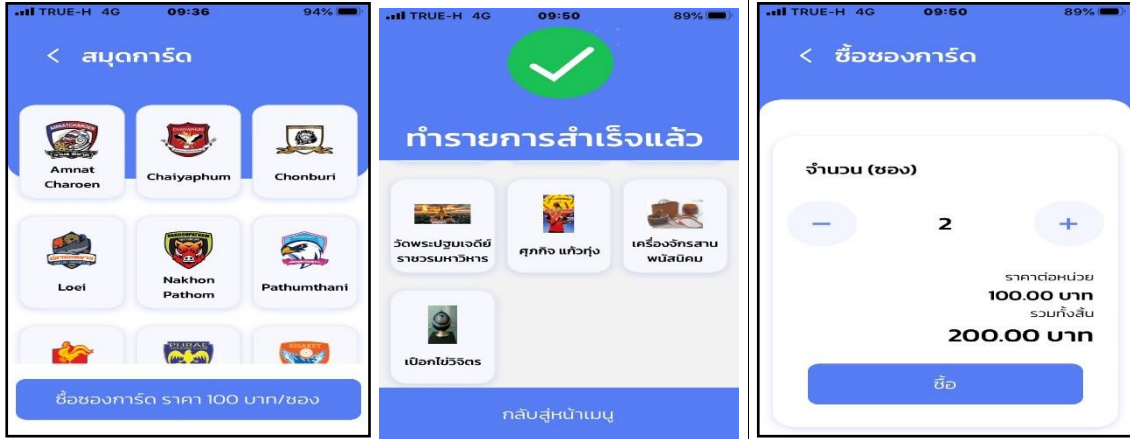
แสดงผลการแข่งขัน ดูผล
ผู้ชนะ/ทีมชนะ ยังไม่ทราบ

รูปที่ 2.2 แสดงระบบเทคโนโลยีแอปพลิเคชันหลักที่ใช้บนโทรศัพท์ TakrawDigital App. ระบบซื้อ โอน เรียกว่า บัตร สำหรับชมกีฬา (e-ticket) และ บัตรเชียร์กีฬา (e-Cheering-card)

ระบบซื้อโอน เรียกว่าบัตรสะสมทีมกีฬา (e-Trading-card) พร้อมเก็บและประมวลข้อมูลในระบบ สรุปผลการเข้าร่วมกิจกรรมทดสอบโครงการนำร่องในแต่ละบุคคล ดังรูปที่ 2.3 อนึ่งการที่จะดาวน์โหลดแอปพลิเคชันจากการทดสอบแบบระบบปิด ระบบปฏิบัติการที่ใช้จะต้องได้รับอนุญาตเป็นรายบุคคลอีเมลสำหรับท่านที่ใช้ Android (Play Store) มีขั้นตอนเพิ่มเติม ส่วนระบบ iOS จะขอ iCloud account (iOS platform: TestFlight) เพื่อสร้าง link และตอบกลับการ

ยอมรับเงื่อนไข อย่างไรก็ตามการดาวน์โหลดแอปพลิเคชันที่ใช้จริงนั้น ทั้งสองระบบจะสามารถดำเนินการได้ปกติ เหมือนกับแอปพลิเคชันอื่นๆ ทั่วไป เนื่องจากระบบจะทำการเชื่อมต่อกันแบบอัตโนมัติ

ตัวอย่าง TakrawDigital App. บัตรสะสมทีมกีฬา/ การ์ดนักกีฬา (e-Trading-card)

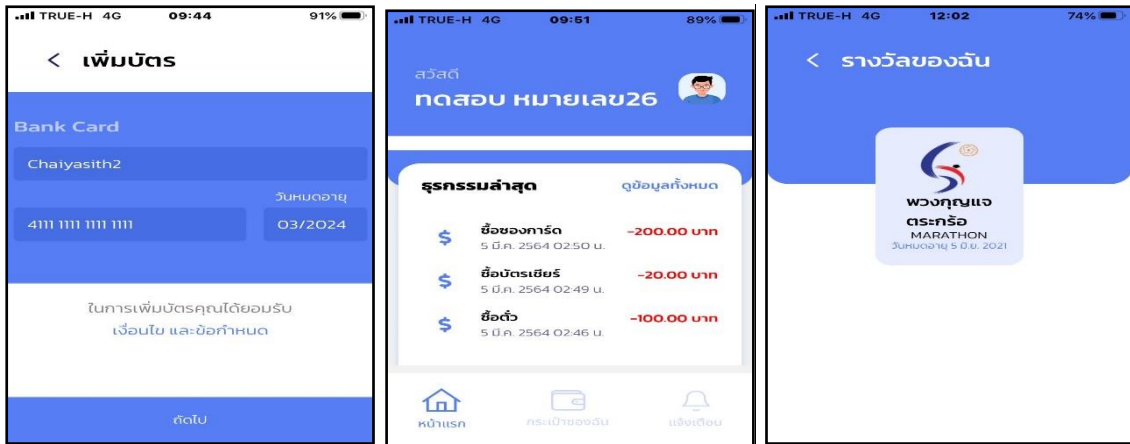


สมุดการ์ดบัตรสะสมทีมกีฬา
ชื่อของการ์ด 100 บาท (5 ใบ)

ภาพนักกีฬา ทีมนครปฐม และ
สถานที่ท่องเที่ยว/ของฝากที่มีชื่อ

แสดงจำนวน ซอง (2)/ มูลค่าเงิน
เมื่อซื้อ ทำรายการสำเร็จ (200)

ตัวอย่าง TakrawDigital App. สรุปผลการเข้าร่วมกิจกรรมทดสอบโครงการแต่ละบุคคล



การเพิ่มบัตร ชื่อเข้าร่วมกิจกรรม
ชื่อบุคคล รหัสหมายเลขบัตร

สรุปผลการเข้าร่วมกิจกรรม (26)
ชื่อการ์ดสะสม 200, บัตรเชียร์ 20, ตัว 100

สรุปผลรางวัลที่ได้รับ พวงกุญแจ
จากสปอนเซอร์ MARATHON

รูปที่ 2.3 ระบบเทคโนโลยีแอปพลิเคชันหลักที่ใช้บนโทรศัพท์มือถือ TakrawDigital App ระบบซื้อ อิน เรียกใช้ บัตรสะสมทีมกีฬา (e-Trading-card) และระบบสรุปผลการเข้าร่วมกิจกรรม

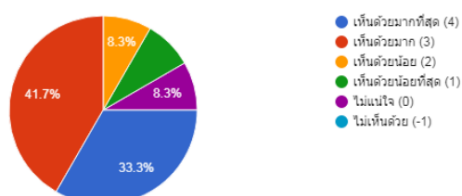
ขั้นตอนการสรุปผลการประชาสัมพันธ์โครงการสลากลงเสริมคนรักกีฬา_บนระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มทางการกีฬา ในการนำนวัตกรรมไปทดลองใช้ทดสอบโครงการ ผ่านการประชาสัมพันธ์โครงการ และการจัดให้มีการประชุมสัมมนาเชิงปฏิบัติการกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อสร้างความเข้าใจและเข้าร่วมทดสอบโครงการนำร่อง โดยวิเคราะห์เชิงคุณภาพเนื้อหา และลักษณะเฉพาะจากการจัดประชุมสนทนากลุ่ม นำข้อมูลมาการจัดอันดับความสำคัญของปัจจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อหาข้อสรุปผลและใช้เป็นแนวทางสู่ความสำเร็จ หรือการยอมรับรูปแบบที่มีความเป็นไปได้และเหมาะสมในการออกสลา

ส่งเสริมการกีฬาสำหรับประเทศไทย (ต้นแบบ) ในระหว่างการจัดการแข่งขันและการเข้าชมกีฬา “ตะกร้อไทยแลนด์ลีก 2564” ต่อไป

จากการประชุมเชิงปฏิบัติการกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เรื่อง การรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางในการสร้างความรู้ ความเข้าใจ และเข้าร่วมการทดสอบแอปพลิเคชัน “TakrawDigital App.” เป็นการเปิดตัวเพื่อประชาสัมพันธ์อย่างเป็นทางการ ในการทดสอบโครงการนำร่อง เมื่อวันศุกร์ที่ 5 มีนาคม พ.ศ. 2564 ณ การกีฬาแห่งประเทศไทย โดยมีผู้เข้าร่วมที่เป็นผู้แทนจากการกีฬาแห่งประเทศไทย ผู้แทนสมาคมกีฬาที่เลือกทดลอง 5 ชนิดกีฬากีฬา ได้แก่ กีฬาตะกร้ออาชีพ กีฬาฟุตซอลมวยไทยวอลเลย์บอล และกีฬาอีสปอร์ต รวมถึงสื่อมวลชน ตลอดจนผู้แทนบริษัทผู้สนับสนุน/ สปอนเซอร์ดังกล่าวข้างต้น โดย ผู้ว่าการการกีฬาแห่งประเทศไทย ให้เกียรติเป็นประธานเปิดการประชุมสัมมนาและมีผู้เข้าร่วมสัมมนา รวมทั้งสิ้น 56 คน ผ่าน “แอปพลิเคชันใน TakrawDigital App.” ด้วยการใช้คะแนนสะสมแต้ม (ไม่มีมูลค่าเป็นเงิน)

ทั้งนี้ รายละเอียดผลสรุปการรับฟังความคิดเห็น โดยคณะดำเนินโครงการได้จัดทำแบบสำรวจความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมประชุมสัมมนา กลุ่ม โดยส่งแบบสอบถามที่สร้างด้วยโปรแกรม (Google form) ทางอิเล็กทรอนิกส์ (<https://forms.gle/UYTqoAN7Cxi8nh2S9>) ได้ตอบรับแบบสอบถามจำนวนทั้งสิ้น 47 ชุด จากผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติการ 56 คน คิดเป็นร้อยละ 83.9 โดยสรุป มีสาระสำคัญ ดังนี้

สรุปผลการประชุม “การรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางในการสร้างความรู้ ความเข้าใจ และเข้าร่วมการทดสอบโครงการสลากระดมคนรักกีฬา (ต้นแบบ)” ที่เกี่ยวข้องการยอมรับตะกร้อแอปพลิเคชัน “TakrawDigital App. Version 0.3 (18)” ในรูปแบบดิจิทัลแพลตฟอร์มทางการกีฬา กิจกรรม “สลากระดมคนรักกีฬา” เป็นเครื่องมือทางการตลาดดิจิทัลกีฬา ที่จะปรับเปลี่ยนและสร้างวัฒนธรรมการชมและการเชียร์กีฬา มีประโยชน์ มีส่วนช่วยในการ



มติที่ประชุมเห็นด้วย ร้อยละ 91.7
(41.7 + 33.3 + 8.3 + 8.3)

รูปที่ 3 การยอมรับเทคโนโลยีดิจิทัลแพลตฟอร์ม จากการให้บริการ App: Takraw Digital รู้สึกว่ามีประโยชน์ มีส่วนช่วยในการพัฒนากีฬาของชาติ โดยการมีส่วนร่วมของประชาชน

พัฒนากีฬาของชาติ ในมิติการสนับสนุนทางการเงิน โดยการมีส่วนร่วมของประชาชน ให้กับแต่ละชนิดกีฬาอาชีพได้อย่างยั่งยืน พบว่า ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างผู้เข้าร่วมประชุมสัมมนาส่วนใหญ่ อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก คิดเป็น ร้อยละ 41.7 ดังรูปที่ 3 รองลงมาเป็นกลุ่มที่เห็นด้วยระดับมากที่สุด เท่ากับ 33.3 กลุ่มที่เห็นด้วยในระดับน้อย เท่ากับ 8.3 และกลุ่มที่เห็นด้วยในระดับน้อยสุด 8.3 รวมคะแนนกลุ่มที่เห็นด้วยทั้งหมด คิดเป็น ร้อยละ 91.7 (รวมคะแนนกลุ่มที่เห็นด้วยทั้งหมด จากคะแนนร้อยละ 41.7 + ที่เห็นด้วยระดับมากที่สุด 33.3 + ที่เห็นด้วยในระดับน้อย 8.3 + ที่เห็นด้วยในระดับน้อยสุด 8.3) โดยมีกลุ่มที่ไม่แน่ใจเพียง ร้อยละ 8.3 ทั้งนี้ไม่มีกลุ่มที่ไม่เห็นด้วย แสดงว่า ตะกร้อแอปพลิเคชัน “TakrawDigital App. Version 0.3 (18)” นี้ ผ่านการทดสอบระบบเป็นการเบื้องต้น และสามารถจะนำไปใช้เป็นเครื่องมือ

สำหรับการศึกษาตามกระบวนการในระหว่างการจัดแข่งขันกีฬาอาชีพ “ตะกร้อไทยแลนด์ลีก 2564” ต่อไป โดยตะกร้อแอปพลิเคชันนี้ สามารถใช้ทดสอบจริงได้ทั้งสองระบบบนโทรศัพท์มือถือ ทั้งในระบบ iOS (AppStore) และ Android (Google PlayStore) ในรูปแบบที่เชื่อมต่อเครือข่ายแบบคลาวด์

อภิปรายผลการวิจัย

การกีฬาแห่งประเทศไทยได้ดำเนินการโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ระยะที่ 2 ต่อเนื่อง จากระยะที่ 1 ที่เป็นการกำหนดนวัตกรรมของสลากส่งเสริมกีฬา ที่เหมาะสมกับประเทศไทย เพื่อเป็นสื่อกลางในการร่วมกิจกรรมสำหรับสลากคนรักกีฬา We LOVE Sports @Thailand โดยรูปแบบนี้สอดคล้องกับองค์กรส่งเสริมกีฬาแห่งประเทศไทย (JSC)² โดยเน้นการระดมทุนเพื่อการพัฒนากีฬาของประเทศ ส่งผลทำให้ประชาชนคนญี่ปุ่นที่รักกีฬาเข้าร่วมกิจกรรมเป็นจำนวนมาก สร้างรายได้และมีส่วนอย่างมากในการช่วยเหลือด้านงบประมาณสนับสนุนกิจกรรม ทั้งด้านการกีฬาและสังคม มีมาตรการในการจัดสรรผลประโยชน์ และการบริหารจัดการเกี่ยวกับสลากส่งเสริมกีฬาเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด เช่นเดียวกับองค์กรสลากกีฬาของสหรัฐอเมริกาและประเทศแถบยุโรป (The European Lotteries, EL)^{3,4,6} ซึ่งในยุโรปได้รายงานแหล่งที่ระดมทุนได้เม็ดเงินที่สูงมาก ส่วนหนึ่งบริจาคไปเพื่อการพัฒนากีฬา (2 billion Euros) และอีกส่วนหนึ่งนำไปใช้ด้านสังคมเพื่อช่วยเหลือกลุ่มผู้สูงอายุกีฬา (23 billion Euros) รวมถึงสหรัฐอเมริกา (The Powerball Lottery)⁴ ได้มีการขยายผลการแข่งขันกีฬาอย่างกว้างขวางในเชิงธุรกิจกีฬา ซึ่งเป็นการพนันแบบเต็มรูปแบบ เป็นต้น ดังนั้นแนวทางสลากส่งเสริมคนรักกีฬาของไทย ตะกร้อแอปพลิเคชัน “TakrawDigital App. Version 0.3 (18)” น่าจะเหมาะสมเช่นเดียวกับสลากส่งเสริมกีฬาของประเทศญี่ปุ่น

ทั้งนี้ สอดคล้องกับผลสรุปการศึกษาสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ที่เหมาะสมกับประเทศไทย ที่ได้จัดการประชุมสัมมนากลุ่มเชิงปฏิบัติการกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ได้แก่ ผู้แทนจากสมาคมกีฬา จำนวน 5 ชนิดกีฬา พร้อมทั้งผู้แทนสื่อมวลชน รวมถึงองค์กรต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง พบว่า ความคิดเห็นของกลุ่มผู้เข้าร่วมสัมมนาส่วนใหญ่ (ร้อยละ 91.7) ยอมรับตะกร้อดิจิทัลแอปพลิเคชันนี้ ในระดับมาก และสามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือทางการตลาดดิจิทัลทางการกีฬา ที่จะปรับเปลี่ยนและสร้างวัฒนธรรมการชม และการเชียร์กีฬาต่อไป ตามโมเดลนี้น่าจะนำไปใช้ประโยชน์ ช่วยในการส่งเสริมและพัฒนา กีฬาชาติ โดยการมีส่วนร่วมในการระดมทุนจากประชาชนคนรักกีฬา

สิ่งสำคัญยิ่งคือ ต้องสร้างกระแสเพื่อให้เกิดรับรู้และการยอมรับในรูปแบบผลิตภัณฑ์ดิจิทัลแพลตฟอร์ม โดยหลักการขับเคลื่อนโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬา ประกอบด้วย 4 ด้านที่สำคัญ คือ ด้านที่ 1) ใช้หลักการ “การนำสู่ 3 สร้าง” ประกอบด้วย สร้างวัฒนธรรม สร้างการมีส่วนร่วม และสร้างสังคมออนไลน์ของคนรักกีฬา ด้านที่ 2) ให้ยึดผลิตภัณฑ์ดิจิทัลแพลตฟอร์มการกีฬา ตามหลักการ 3 ผลิตภัณฑ์ คือ สร้างวัฒนธรรมการชมและเชียร์กีฬา ผ่านผลิตภัณฑ์บัตรเข้าชมกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ สร้างการมีส่วนร่วม ผ่านผลิตภัณฑ์บัตรเชียร์กีฬา สร้างความรัก ความภาคภูมิใจ และแรงบันดาลใจ ผ่านผลิตภัณฑ์บัตรสะสมทีมกีฬา ด้านที่ 3) การให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมในการระดมทุนเพื่อการพัฒนาการกีฬาของประเทศไทย นำสู่ความมั่นคงและยั่งยืนในอนาคต และด้านที่ 4) สร้างสังคม หรือชุมชนออนไลน์ของกลุ่มคนรักกีฬา เป็นพลังขับเคลื่อนโครงการสลากส่งเสริมคนรักกีฬาต่อไป

สรุปผลการวิจัย

1. ได้ประดิษฐ์และพัฒนา นวัตกรรมตะกร้อดิจิทัลแอปพลิเคชัน “ TakrawDigital App. Version 0.3 (18)” ในโครงการสลากระดมส่งเสริมคนรักกีฬา เพื่อใช้ทดสอบโครงการนำร่อง ในการแข่งขันตะกร้ออาชีพ รายการตะกร้อไทยแลนด์ลีก สมาคมกีฬาตะกร้อแห่งประเทศไทย โดยใช้รูปแบบเว็บไซต์สลากระดมส่งเสริมกีฬา และแอปพลิเคชันหลัก (ระบบ Android: PlayStore และ iOS: AppStore) บนโทรศัพท์มือถือ

2. สรุปผลการศึกษาสลากระดมส่งเสริมคนรักกีฬา ที่ได้นำไปทดลองใช้ พบว่า ความคิดเห็นของกลุ่มผู้เข้าร่วมสัมมนาส่วนใหญ่ (ร้อยละ 91.7) ยอมรับตะกร้อดิจิทัลแอปพลิเคชันนี้ ในระดับมาก และสามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือทางการตลาดดิจิทัลทางการกีฬา ที่จะปรับเปลี่ยนและสร้างวัฒนธรรมการชม และการเชียร์กีฬาในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

1. Sports Authority of Thailand. Government Gazette. Act Sports Authority of Thailand 2015. Bangkok. 2015. .Available form <https://web.krisdika.go.th>> document> ext810.
2. Japan Sport Council, Sports Promotion Fund ... The Sports Promotion Lottery (toto/BIG) was introduced in 2001. (FY2016 indicates the amount allocated); 2016. .Available form <https://www.jpnspport.go.jp/corp/english/activities/tabid/394/Default.aspx>.
3. Pavlik, M. & Hruza, F. Alternative lottery systems in Europe and key variables for using lottery as a financial resource for sport. *Studia Sportiva*. 2015; 1, 216–224.
4. Hutchinson M, Berg BK, Kellison TB. Political activity in escalation of commitment: Sport facility funding and government decision making in the United States. *Sport Management Review*. 2018; 21(3), 263–278.
5. Government Lottery Office. Annual Report 2017 of Government Lottery Office. Bangkok; 2018. Available form <https://www.glo.or.th>.
6. Sports Authority of Thailand. The complete project report of the Sports Lottery Project (Final Report) of the fiscal year 2019. Bangkok; 2019. Available form <https://www.sat.or.th>.
7. Ministry of Higher Education, Science, Research and Innovation. Government Gazette. Act Renovation of Ministry, Ta-buang, Department (No. 19) B.E. 2019, Bangkok; 2019.
8. Office of the Council of State. Regulations of the Government Lottery Office on determining the procedure for paying government lottery prizes and or other lotteries at the Government Lottery Office Prepared for sale 2017. Bangkok; 2017. Available form <https://web.krisdika.go.th> > web> constition/.
9. Sports Authority of Thailand. The Interim project report of the Sports Lottery Project -2 (Interim Report-1 and Interim Report-2: Sports Business Department) of the fiscal year 2020. Bangkok; 2020. Available form <https://www.sat.or.th>.

10. Takraw Association of Thailand. Calendar of professional takraw competitions in the country “Thailand Takraw League 2021” in collaboration with Sports Zet Company Limited; 2021. .Available form <https://thaitakrawassociation.org/>
11. Ministry of Digital Economy and Society. Government Gazette. Act Renovation of Ministry, Ta-buang, Department (No. 17) B.E. 2016 – Bangkok; 2016. Available form <https://www.mdes.do.th>.
12. Ministry of Interior Department of Provincial Administration. Government Action Plan, Department of Provincial Administration. Her Royal Highness Princess Maha Chakri Sirindhorn is a steward. Responsible for interior work or the work of governing the country; 2020. .Available form https://www.dopa.go.th/main/web_index