

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การศึกษาพฤติกรรมเกมเปิดรับการเล่นเกมที่มิตัวละคร้ายเป็นสื่อที่ส่งผลต่อการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร” การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยใช้วิธีวิเคราะห์เชิงปริมาณ (Quantitative Research) มีแบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลและทำการประมวลผลจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปโดยมีรายละเอียดของประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้การวิจัย ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งมีรายละเอียดในการดำเนินงานวิจัยดังนี้

ประชากร

ประชากรสำหรับการวิจัยในครั้งนี้คือประชากรเพศชายและเพศหญิงที่มีภูมิลำเนาอยู่ในกรุงเทพมหานครซึ่งเป็นวัยรุ่นตอนปลาย โดยมีอายุตั้งแต่ 15- 25 ปี ซึ่งพบว่ามีจำนวน 809,288 คน (ข้อมูลจากระบบสถิติทางการทะเบียน พ.ศ. 2560)

ขนาดกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้การคำนวณจากสูตรดังนี้ (Taro Yamane)

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

เมื่อ n = จำนวนของกลุ่มตัวอย่าง
 N = ขนาดของประชากร
 e^2 = ความคลาดเคลื่อนของกลุ่มตัวอย่าง (กำหนดให้ = 0.05)

$$n = \frac{809,288}{\{1+809,288 (0.05)^2\}}$$
$$= 399.802 \text{ คน}$$

ฉะนั้นผู้วิจัยจึงกำหนดกลุ่มตัวอย่างไว้ที่ 400 คนและมีการสุ่มตัวอย่างดังต่อไปนี้ การวิจัยครั้งนี้มีจำนวนกลุ่มตัวอย่างเป้าหมาย 400 คน และให้หารเหลือกลุ่มตัวอย่างที่ระดับความคลาดเคลื่อน 5% และกำหนดความเชื่อถือได้ 95% ผู้วิจัยกำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ตารางสุ่มสุ่ม Taro Yamane

การสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจงโดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบสะดวก (Convenience sampling) จากจำนวนประชากรกลุ่มตัวอย่าง 400 คน โดยจะเลือกกลุ่มตัวอย่าง จากวัยรุ่นตอนปลายที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยจะไปแจกแบบสอบถามตามห้างสรรพสินค้า และร้านเกมในเขตกรุงเทพมหานครเพราะเป็นศูนย์รวมของวัยรุ่นตอนปลายที่มีความชื่นชอบสื่อประเภทเกมคอมพิวเตอร์

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

แหล่งที่มาของข้อมูล โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลมีอยู่ 2 ประเภท คือ

1. **ข้อมูลปฐมภูมิ** (Primary Source) คือ จัดทำแบบสอบถามเพื่อใช้ในการรวบรวมข้อมูลจำนวน 400 ชุด โดยทำการศึกษากลุ่มตัวอย่างที่เป็น เด็กวัยรุ่นตอนปลายที่เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน โดยให้กลุ่มตัวอย่างกรอกแบบสอบถามเองและผู้วิจัยคอยให้คำแนะนำกรณีที่ไม่เข้าใจหรือมีข้อซักถาม

2. **ข้อมูลทุติยภูมิ** (Secondary Source) คือ แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร ผู้วิจัยทำโดยการรวบรวมงานวิจัยแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยกับการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมที่มั่วสั่วคร่ำคร่าเป็นสื่อที่ส่งผลต่อการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร โดยรวบรวมข้อมูลจากห้องสมุดมหาวิทยาลัยศรีปทุม นิติสารเกมคอมพิวเตอร์ รวมไปถึงข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต (Internet)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถามปลายปิด (Close-ended Question) และปลายเปิด (Open-ended Question) ครอบคลุมหัวข้อที่ต้องการศึกษา ประกอบไปด้วย 5 ตอน ดังนี้

แบบสอบถามปลายปิดและปลายเปิดจะมีทั้งหมด 6 ตอนใหญ่ ได้แก่

ตอนที่ 1 เป็นคำถามทั่วไปเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์

ตอนที่ 2 เป็นคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมกาารเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์

ตอนที่ 3 เป็นคำถามเกี่ยวกับความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม

ตอนที่ 4 เป็นคำถามเกี่ยวกับความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของเกม

ตอนที่ 5 เป็นคำถามเกี่ยวกับความคิดเห็นด้านพฤติกรรมกาารลอกเลียนแบบของวัยรุ่นุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร

ตอนที่ 6 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

สำหรับเกณฑ์การให้คะแนนแบบสอบถาม ดังนี้

ระดับคะแนน 5	หมายถึง ระดับความคิดเห็นมากที่สุด
ระดับคะแนน 4	หมายถึง ระดับความคิดเห็นมาก
ระดับคะแนน 3	หมายถึง ระดับความคิดเห็นปานกลาง
ระดับคะแนน 2	หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อย
ระดับคะแนน 1	หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด

การแปลความหมายมีเกณฑ์การประเมินผล ดังนี้

ระดับคะแนนเฉลี่ย	การแปลความหมาย
ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00	หมายถึง ระดับความคิดเห็นมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50	หมายถึง ระดับความคิดเห็นมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50	หมายถึง ระดับความคิดเห็นปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50	หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50	หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด

วิธีการสร้างเครื่องมือ

ดำเนินการสร้าง ดังนี้

1. ศึกษาตำรา เอกสาร บทความ ทฤษฎีหลักการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดขอบเขตของการวิจัยและสร้างเครื่องมือ ในการวิจัยให้ครอบคลุมตามความหมายการวิจัย

2. ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามจากเอกสารเพื่อกำหนดขอบเขตและเนื้อหาแบบสอบถามจะได้มีความชัดเจนในการวิจัยยิ่งขึ้น

3. นำข้อมูลที่ได้มาสร้างแบบสอบถาม

4. นำแบบสอบถามฉบับร่างที่ได้ไปขอคำปรึกษาและคำแนะนำจากผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาตรวจสอบ ในการแก้ไข ปรับปรุงเพื่อให้อ่านแล้วมีความเข้าใจง่ายและชัดเจนยิ่งขึ้น

การทดสอบเครื่องมือที่ใช้ทำการวิจัย

แบบสอบถามที่ใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบก่อนนำไปใช้จริง (Pre-Test) เพื่อความแม่นยำ (Accuracy) และเที่ยงตรง (Validity) ของคำถาม โดยทำการทดสอบกับผู้ที่มีคุณสมบัติตรงกับกลุ่มเป้าหมายที่กำหนด จำนวน 30 ชุด เมื่อได้ผลแล้ว นำมาปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อแก้ไขปรับปรุงอีกครั้ง และนำไปใช้เก็บข้อมูลภาคสนามจริงต่อไป

1. การทดสอบความเที่ยงตรง (Validity) ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามไปปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษา จากนั้นนำแบบสอบถามมาพิจารณาโครงสร้างแบบสอบถาม (Construct Validity) เนื้อหาและภาษาที่ใช้ (Content Validity) ซึ่งมีการปรับปรุงและแก้ไขเพิ่มเติมในบางข้อ ทั้งนี้เพื่อให้แบบสอบถามสามารถตอบวัตถุประสงค์และสมมุติฐานของการวิจัยได้อย่างแท้จริง

2. การทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability) ผู้วิจัยจะได้นำแบบสอบถามที่ทดสอบความเที่ยงตรงและทดสอบก่อน (Pre-Test) 30 ชุดแล้วนั้น มาพิจารณาเพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยใช้วิธีแบบสัมประสิทธิ์อัลฟา (Alpha-coefficient) ของ Cronbach ได้ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.972 ซึ่งค่า Cronbach's Alpha ทั้งชุด มีค่ามากกว่า 0.70 ถือว่าแบบสอบถามชุดดังกล่าวมีความน่าเชื่อถือและสามารถนำไปศึกษากับกลุ่มตัวอย่างจริงได้

วิธีการรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง การเก็บข้อมูลใช้วิธีให้กลุ่มตัวอย่างกรอกแบบสอบถามที่ผู้วิจัยนำไปให้กับตัว ตามที่กำหนดไว้ในวิธีการสุ่มตัวอย่าง ทั้งนี้ผู้วิจัยได้มีการชี้แจงที่มาและวัตถุประสงค์ให้กับกลุ่มตัวอย่างทราบ รวมทั้งวิธีการเก็บข้อมูลเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน ใช้ระยะเวลาเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่าง เดือนสิงหาคม 2561 ถึง เดือนกันยายน 2561

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

จากตัวแปรที่กำหนดและข้อมูลที่รวบรวมได้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์เพื่อหาคำตอบด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการวิเคราะห์ สถิติที่ใช้วิเคราะห์ มีดังนี้

1. สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics)

1.1 การคิดหาค่าร้อยละ (%) ใช้วิเคราะห์และอธิบายตัวแปรทางด้านประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้ส่วนตัวต่อเดือนและภูมิภาค รวมทั้งตัวแปรเกี่ยวกับลักษณะการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์และพฤติกรรมการเสพติดประเภทเกมคอมพิวเตอร์

1.2 ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ใช้วิเคราะห์และอธิบายตัวแปรเกี่ยวกับปัจจัยทางด้านบทบาทของตัวละครรายที่มีผลต่อการลอกเลียนแบบตัวละคร

1.3 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ใช้วิเคราะห์และอธิบายตัวแปรเกี่ยวกับปัจจัยทางด้านเนื้อหาของตัวละครรายที่มีผลต่อการลอกเลียนแบบตัวละคร

2. สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics)

สมมติฐานที่ 1 ใช้ค่าสถิติทดสอบค่าที (t-test) กรณีตัวแปรสองกลุ่ม และการสอบค่าเอฟ (F-test) ด้วยวิธีการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way ANOVA) เมื่อพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติจึงทำการทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่โดยวิธีของเชฟเฟ้ (Scheffé)

สมมติฐานที่ 2 ใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way ANOVA) เมื่อพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติจึงทำการทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่โดยวิธีของเชฟเฟ้ (Scheffé)

สมมติฐานที่ 3 ใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุ (Multiple Regression Analysis)

สมมติฐานที่ 4 ใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุ (Multiple Regression Analysis)

สมมติฐานที่ 5 ใช้ค่าสถิติสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Correlation) เพื่อทดสอบความสัมพันธ์

ทั้งนี้การแปลผลค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ได้กำหนดการแปลความหมายไว้ดังนี้ (Borg, 1993 อ้างถึงใน ผ่องพรรณ ทรัพย์มงคลกุล และสุภาพ นัตรภรณ์, 2545, หน้า 97-98)

สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์มีค่า 0 แสดงว่าไม่มีความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร

สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์มีค่า +1 แสดงว่ามีความสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างตัวแปร

สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์มีค่า -1 แสดงว่ามีความสัมพันธ์เชิงลบระหว่างตัวแปร

ตารางที่ 3.1 เกณฑ์การแปลผลค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์

ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์	การแปลความหมาย
สูงกว่า 0.85	มีความสัมพันธ์สูงมาก
0.65-0.85	มีความสัมพันธ์สูง
0.35-0.64	มีความสัมพันธ์ปานกลาง
0.20-0.34	มีความสัมพันธ์ต่ำ
ต่ำกว่า 0.20	มีความสัมพันธ์ต่ำมาก