

บทที่ 3

ระเบียบวิธีการศึกษา

การศึกษา เรื่อง “พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทย” เป็น การศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อเป็นแนวทางในการเก็บรวบรวมข้อมูลและ วิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้แบบสัมภาษณ์ เพื่อให้ได้ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับมูลเหตุจูงใจและพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์ที่มีต่อเด็กและเยาวชนและความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนที่มีต่อเกม ออนไลน์

วิธีการศึกษา

การศึกษา เรื่อง “พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนไทย” ผู้ศึกษาใช้ วิธีการศึกษาวิจัยเป็นการวิจัยแบบสำรวจ (Survey Research) โดยวิธีการศึกษาวิจัย ดังนี้

1. การศึกษาข้อมูลจากเอกสาร (Documentary Study) เป็นการศึกษาที่เก็บ รวบรวมข้อมูลจากตำรา รายงานการวิจัย บทความ เอกสารทางราชการ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ วารสาร และเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาใช้ประกอบการศึกษา

2. การศึกษาภาคสนาม (Field Study) เป็นการศึกษารวบรวมข้อมูลภาคสนาม โดย การสัมภาษณ์ (Interview) เด็กและเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ที่กระทำผิดและไม่ได้กระทำผิด

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

1. คำถามที่ใช้ในการสนทนา เพื่อใช้ในการศึกษาและวิเคราะห์ถึงลักษณะทาง ประชากรศาสตร์ มูลเหตุจูงใจและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการกระทำผิดและ ไม่ได้กระทำผิดของเด็กและเยาวชน โดยผู้ศึกษาเตรียมแนวคำถามในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

1.1 ข้อมูลส่วนตัวของกลุ่มศึกษา

1.2 มูลเหตุจูงใจที่มีผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน

1.3 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน

1.4 มวลเหตุจูงใจที่มีผลต่อการกระทำผิด หรือไม่ได้กระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน

2. คำถามที่ใช้ในการสนทนากับผู้ปกครอง ครู ตำรวจ และผู้พิพากษา ถึงพฤติกรรมในการเล่นเกมนออนไลน์ และความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน

3. เครื่องบันทึกเสียงและสมุดจดบันทึกการสนทนา ใช้บันทึกเสียงระหว่างการสนทนา เพื่อนำข้อมูลจากการบันทึกและจากการถอดความจากเครื่องบันทึกเสียงมาสรุปและวิเคราะห์ภายหลัง

4. หนังสือ เอกสาร บทความและวิทยานิพนธ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสื่อประเภทเกม รวมทั้งหนังสือ นิตยสาร คู่มือประกอบการเล่นเกม เพื่อช่วยในการสรุปและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับมวลเหตุจูงใจและพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ของเด็กและเยาวชนที่มีผลต่อการกระทำผิดหรือไม่ได้กระทำผิดของเด็กและเยาวชน และความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนที่มีต่อการเล่นเกมออนไลน์

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา

การเลือกกลุ่มศึกษาสำหรับการสัมภาษณ์ เลือกจากกลุ่มเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ

1. เด็กและเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์และกระทำผิด จำนวน 10 คน โดยเลือกเด็กและเยาวชนที่เข้าสู่กระบวนการยุติธรรมจากการเล่นเกมออนไลน์ โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยกำหนดเลือกเฉพาะเด็กและเยาวชนที่กระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งมีการกระทำผิดฐานลักทรัพย์ การพนัน และครอบครองและจำหน่ายสารเสพติด

2. เด็กและเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์และไม่ได้กระทำผิด จำนวน 10 คน โดยเลือกกลุ่มเด็กและเยาวชนจากโรงเรียนและได้รับการรับรองจากอาจารย์ว่าเด็กและเยาวชนกลุ่มนี้ไม่มีแนวโน้มในการกระทำผิดและเป็นกลุ่มเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์

3. ผู้ปกครอง ครู ตำรวจและผู้พิพากษาที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนที่เล่นเกมออนไลน์ จำนวน 10 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. จัดทำคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ เพื่อใช้ในการศึกษาและวิเคราะห์เปรียบเทียบถึงลักษณะทางประชากรศาสตร์ มูลเหตุจูงใจและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนที่กระทำผิดและไม่ได้กระทำผิด และความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนที่มีต่อการเล่นเกมออนไลน์ โดยแนวคำถามประกอบด้วย

- ข้อมูลส่วนตัวของกลุ่มศึกษา
- มูลเหตุจูงใจที่มีผลต่อการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน
- พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน
- มูลเหตุจูงใจที่มีผลต่อการกระทำผิด หรือไม่ได้กระทำผิดจากการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน
- ความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนที่มีต่อการเล่นเกมออนไลน์

2. จัดคำถามที่ใช้ในการสนทนากับผู้ปกครอง ครู ตำรวจ และผู้พิพากษาถึงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน

3. คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแล้วติดต่อดำเนินการ วัน เวลา และสถานที่ที่ใช้ในการสัมภาษณ์กับกลุ่มศึกษาทั้ง 2 กลุ่ม

4. เมื่อเริ่มทำการสัมภาษณ์ ผู้ศึกษาเป็นผู้ดำเนินการสนทนาด้วยตนเอง พร้อมทั้งทำการบันทึกเทปการสนทนา

5. ภายหลังเสร็จสิ้นการดำเนินการสัมภาษณ์ทั้ง 2 กลุ่มแล้ว ผู้ศึกษาได้ทำการถอดเทปจากเครื่องบันทึกเสียงและสมุดบันทึกการสนทนา เพื่อนำมาวิเคราะห์และสรุปข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์

การวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้ได้ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา ผู้ศึกษาได้กำหนดการวิเคราะห์ข้อมูลไว้ดังนี้

1. การวิเคราะห์เปรียบเทียบมูลเหตุจูงใจ และพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนที่กระทำผิดและไม่ได้กระทำผิด ผู้ศึกษาจะนำคำตอบที่ได้จากการสนทนามา

วิเคราะห์โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับประชากรศาสตร์ แนวคิดการวิเคราะห์ผู้รับสารเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรของผู้รับสาร แนวคิดเทคโนโลยีด้านสื่อใหม่ และทฤษฎีจิตวิเคราะห์

2. การวิเคราะห์ความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนที่มีต่อเกมออนไลน์ ผู้ศึกษาจะนำคำตอบที่ได้จากการสนทนามาวิเคราะห์ โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม และแนวคิดเรื่องทัศนคติ

การนำเสนอผลการศึกษา

การนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการศึกษา โดยการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Analysis Description) ทั้งนี้เพื่อนำเสนอข้อมูลที่ได้ควบคู่ไปกับการอธิบายเชิงเหตุและผล โดยเปรียบเทียบจากคำตอบทั้ง 2 กลุ่มซึ่งจะทำให้เข้าใจถึงมูลเหตุจูงใจและพฤติกรรมในการเล่นเกมนออนไลน์ที่มีผลทำให้เด็กกระทำผิดหรือไม่ได้กระทำผิด ตลอดจนความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนที่มีต่อเกมออนไลน์ โดยอาศัยทฤษฎี แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นแนวทางในการอธิบายและวิเคราะห์ จากนั้นจึงนำเสนอข้อมูลที่แบ่งเป็นประเด็นต่าง ๆ ตามที่ได้กำหนดไว้ในวัตถุประสงค์ของการศึกษา