

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

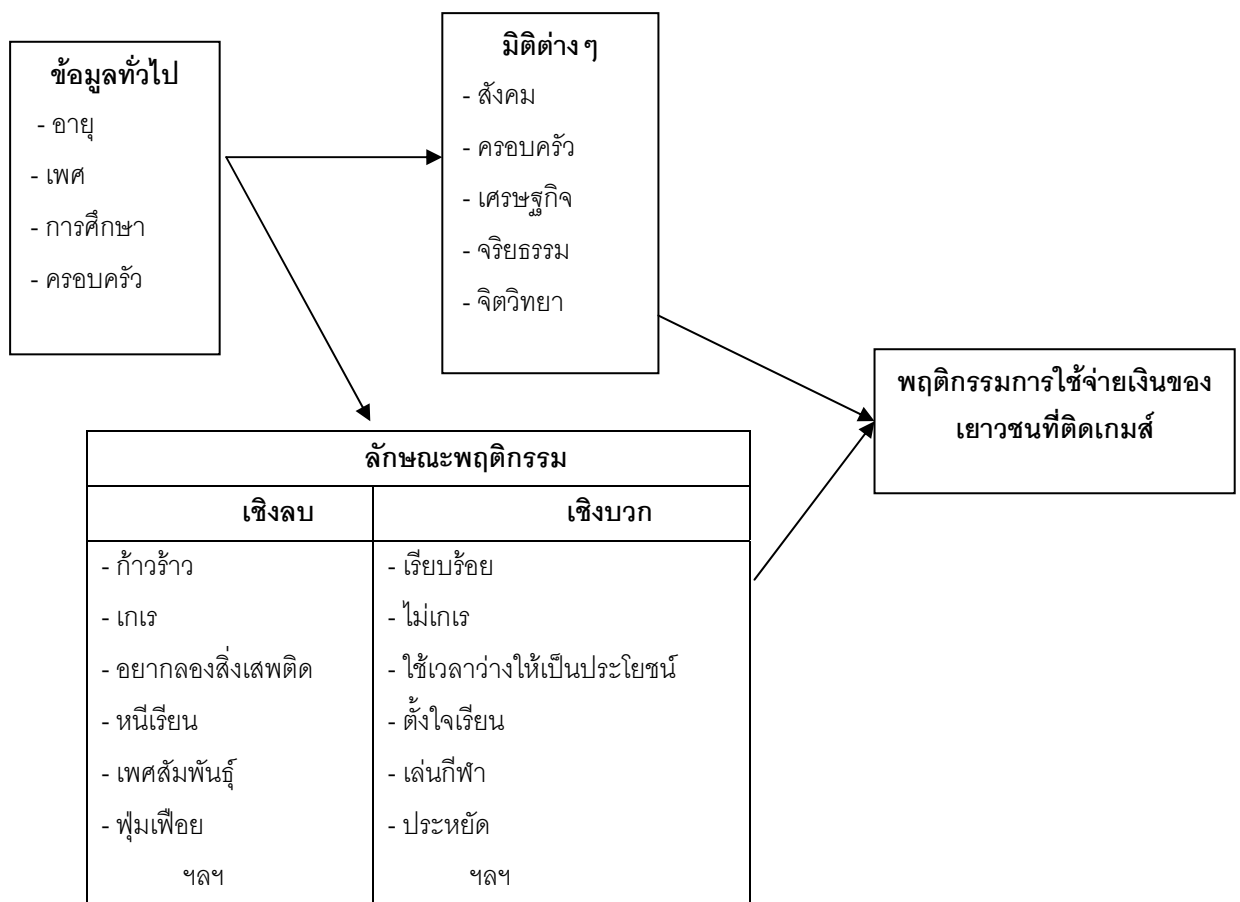
ในการศึกษาวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของเยาวชนที่ติดเกมส์ : กรณีศึกษาเยาวชนในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่และลำพูน รวมถึงปัจจัยกระตุ้นการใช้จ่ายเงินของเด็ก และการระดมปัญหาและแนวทางแก้ไขจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญต่างๆ มีขั้นตอนในการศึกษาดังนี้

1. การศึกษาข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data)

ศึกษาข้อมูลทุติยภูมิ จากเอกสาร ตำรา บทความ ข้อมูลในอินเทอร์เน็ต (Internet) เพื่อใช้เป็นฐานข้อมูลและประเด็นในการออกแบบสัมภาษณ์

2. กรอบแนวคิด และการสร้างแบบสัมภาษณ์

จากกรอบแนวคิดในการวิจัย ได้ดำเนินการศึกษาโดยศึกษาถึงข้อมูลทั่วไปโดยจำแนกตามมิติต่างๆ และลักษณะของพฤติกรรมทั้งทางบวกทางลบ และพฤติกรรมการใช้จ่ายเงินของเด็กติดเกมส์



จากกรอบแนวคิดในการวิจัยดังกล่าว ดำเนินการสร้างแบบสัมภาษณ์ และทดสอบ (Pre-test) แบบสัมภาษณ์ เพื่อนำมาปรับปรุงก่อนลงพื้นที่เก็บสัมภาษณ์จริง ซึ่งแบบสัมภาษณ์ดังกล่าวแบ่งออกเป็น

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป เป็นการศึกษาถึงข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบ เช่น เพศ อายุ ระดับการศึกษา ลักษณะครอบครัว ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว ผลการเรียน เป็นต้น

ส่วนที่ 2 ปัจจัยกระตุ้น เป็นการศึกษาได้แบ่งประเด็นของปัจจัยกระตุ้นออกเป็น 5 ประเด็นคือ ปัจจัยกระตุ้นจากสภาพแวดล้อมด้านสังคม สภาพแวดล้อมด้านครอบครัว สภาพแวดล้อมด้านเศรษฐกิจ สภาพแวดล้อมด้านจริยธรรม และสภาพแวดล้อมด้านจิตวิทยา

ส่วนที่ 3 พฤติกรรมการเล่นเกม เป็นการศึกษาถึงช่วงเวลาของการเล่นเกม สาเหตุแรงจูงใจในการเล่นเกมนี พฤติกรรมการเล่นเกม สถานที่ที่เล่น ประเภทเกมที่เล่น และการแบ่งเวลาเล่นเกม เป็นต้น

ส่วนที่ 4 พฤติกรรมการใช้จ่ายเงิน เป็นการศึกษาถึงจำนวนเงินที่ใช้จ่ายในการเล่นเกมส์ แหล่งที่มาของเงินที่นำมาเล่นเกม เป็นต้น

ส่วนที่ 5 ผลกระทบจากการเล่นเกม เป็นการศึกษาถึงผลกระทบในด้านต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกม และความพึงพอใจที่ได้รับจากการเล่นเกม เป็นต้น

3. การสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง

ลงพื้นที่สัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่และลำพูน โดยสัมภาษณ์เยาวชนที่ติด และไม่ติดเกมส์อายุระหว่าง 10 – 22 ปี จำนวน 1,000 คน แบ่งเป็น เยาวชนที่ติดเกมส์ 300 ตัวอย่าง และเยาวชนที่ไม่ติดเกมส์ 700 ตัวอย่าง

4. การวิเคราะห์และแปรผลข้อมูล

ดำเนินการวิเคราะห์และแปรผลข้อมูล ด้วยโปรแกรม SPSS หาความถี่ ค่าเฉลี่ย ค่าสูงสุดต่ำสุด วิเคราะห์ความสำคัญของข้อมูล และความสัมพันธ์ของตัวแปร แล้วนำมาแปรผล

5. การระดมความคิดเห็นเพื่อแก้ปัญหาเด็กติดเกมส์

ดำเนินการระดมความคิดเห็น ในกลุ่มตัวอย่างจำนวน 50 คน จากเยาวชนที่ติด และไม่ติดเกมส์ นักวิชาการ อาจารย์ หน่วยงานพัฒนาสังคมและมนุษย์ เพื่อระดมปัญหาและหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาการติดเกมส์ของเยาวชน

6. การสังเคราะห์ผลการศึกษาและจัดทำรายงานผลการวิจัย

สังเคราะห์ผลที่ได้จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง และจากการระดมความคิดเห็น เพื่อเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปัญหาเด็กติดเกมส์

7. การเผยแพร่รายงานผลการวิจัยให้กลุ่มเป้าหมาย

ดำเนินการเผยแพร่ผลงานวิจัยไปยังสถาบันการศึกษาต่างๆ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อเผยแพร่ และเป็นประโยชน์ต่อสถาบันการศึกษาในการกำกับ ดูแล และป้องกัน เยาวชนกลุ่มเสี่ยง ต่อไป