

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยเรื่อง “การเปิดรับสื่อกับพฤติกรรมการเล่นการพนันของกรุงเทพมหานคร” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับสื่อที่เกี่ยวข้องกับหวย ว่าสื่อได้มีส่วนในการเรียนรู้ ส่งเสริม ตอกย้ำพฤติกรรมการเล่นของกรุงเทพมหานครให้สืบต่อไปหรือไม่ เพื่อให้บรรลุ วัตถุประสงค์ดังกล่าว จึงมีการใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ดังต่อไปนี้

ระเบียบวิธีวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัยที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. การใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เพื่อศึกษาถึงข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบ พฤติกรรมในการเล่นพนัน หวย พฤติกรรมการเปิดรับสื่อเกี่ยวกับหวย
2. การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Depth Interview) เพื่อศึกษาถึงการปรับเปลี่ยน แก่ไข บทบาทของสื่อในการเสนอเนื้อหาข้อมูลเกี่ยวกับหวย ให้สามารถมีส่วนช่วยเหลือสังคมไทยในการยกระดับคุณภาพชีวิตของคนให้ดียิ่งขึ้น

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ประชาชนในกรุงเทพมหานคร จากพื้นที่การปกครอง 50 เขต ซึ่งมีประชากรทั้งสิ้น 5,844,607 คน เป็นชาย 2,822,171 คน เป็นหญิง 3,022,436 คน (ที่มา : ข้อมูลสำมะโนประชากร ปี พ.ศ. 2546 ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ www.nso.go.th)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ทำการกำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรการคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างของ Taro Yamane ดังนี้

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

โดยที่ n = จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

N = จำนวนประชากร

e = ความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่าง

$$\text{เพราะฉะนั้น } n = \frac{5,844.607}{1 + (5,844.607) (0.06)^2}$$

$$= 277.77$$

$$= 280$$

จากจำนวนตัวอย่างที่คำนวณได้จากสูตรนั้น พบว่ามีค่าใกล้เคียงกับจำนวนตัวอย่างที่เปิดจากตารางสำเร็จที่ใช้สูตรของ Taro Yamane (1970) โดยเลือกใช้ระดับความเชื่อมั่น 95% และคตินาของความคลาดเคลื่อนเป็น $\pm 6\%$ พบว่า จำนวนประชากรตั้งแต่ 100,000 คนขึ้นไป จะต้องใช้ขนาดตัวอย่าง 280 ตัวอย่าง ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมในการวิจัยครั้งนี้จึงเป็น คนเล่นหอยในกรุงเทพมหานคร จำนวน 280 คน

วิธีการสุ่มตัวอย่าง

ในการวิจัยครั้งนี้ ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม แบบแบ่งชั้นภูมิ (Stratified cluster Sampling) เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างและข้อมูลที่มีคุณสมบัติตรงตามที่ต้องการ โดยมีการดำเนินงาน 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 สุ่มตัวอย่างโดยอาศัยหลักความน่าจะเป็น (Probability Sampling) ด้วยการสุ่มแบบแบ่งเขตการปกครองทั้งหมด (Stratified Sampling) เพื่อแบ่งเขตการปกครองของกรุงเทพมหานครออกเป็น 3 กลุ่มเขต ตามที่ตั้งของพื้นที่ ได้แก่

1. ชั้นภูมิที่ 1 กลุ่มเขตชั้นใน ประกอบด้วย 21 เขตปกครอง คือ พระนคร ป้อมปราบศัตรูพ่าย สัมพันธวงศ์ ปทุมวัน บางรัก ยานนาวา สาทร บางคอแหลม ดุสิต บางซื่อ พญาไท ราชเทวี ห้วยขวาง คลองเตย จตุจักร ธนบุรี คลองสาน บางกอกน้อย บางกอกใหญ่ ดินแดง วัฒนา
2. ชั้นภูมิที่ 2 กลุ่มเขตชั้นกลาง ประกอบด้วย 18 เขตปกครอง คือ พระโขนง ประเวศ บางเขน บางกะปิ ลาดพร้าว บึงกุ่ม บางพลัด ภาษีเจริญ จอมทอง ราษฎร์บูรณะ สวนหลวง บางนา ทุ่งครุ บางแค วังทองหลาง คันนายาว สะพานสูง สายไหม
3. ชั้นภูมิที่ 3 กลุ่มเขตชั้นนอก ประกอบด้วย 11 เขตปกครอง คือ มีนบุรี ดอนเมือง หนองจอก ลาดกระบัง ดลิ่งชัน หนองแขม บางขุนเทียน หลักสี่ คลองสามวา บางบอน ทวีวัฒนา

ขั้นตอนที่ 2 เพื่อจะได้กลุ่มตัวอย่างที่ดี จะเลือกเขตการปกครองมา 20% จากเขตการปกครองทั้งหมดที่มี 50 เขต คือ 10 กลุ่มเขต และแต่ละกลุ่มเขตก็จะเลือกเขตการปกครองมา 25% เพราะฉะนั้นจะได้เขตการปกครองตัวอย่างจากแต่ละกลุ่มเขตดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3.1
แสดงจำนวนเขตที่ถูกเลือกเป็นตัวอย่าง

ลำดับ	เขต	จำนวนเขตทั้งหมด	จำนวนเขตตัวอย่าง
1	เขตชั้นใน	21	4
2	เขตชั้นกลาง	18	4
3	เขตชั้นนอก	11	2
	รวม	50	10

ขั้นตอนที่ 3 สุ่มตัวอย่างด้วยการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) โดยการจับสลากเพื่อเลือกเขตที่จะทำการสุ่มตัวอย่างในแต่ละกลุ่ม ซึ่งผลการจับสลากได้เขตที่จะทำการเก็บข้อมูลดังนี้

1. เขตชั้นใน ได้แก่ เขตพระนคร เขตคลองเตย เขตบางซื่อ เขตคลองสาน
2. เขตชั้นกลาง ได้แก่ เขตบางแค เขตบางพลัด เขตภาษีเจริญ เขตลาดพร้าว
3. เขตชั้นนอก ได้แก่ เขตหนองแขม เขตตลิ่งชัน

โดยสุ่มตัวอย่าง ทั้งหมด 10 เขต รวม 280 คน ดังนี้

-	เขตพระนคร	มีจำนวนประชากร	79,293	คน
-	เขตคลองเตย	มีจำนวนประชากร	135,320	คน
-	เขตบางซื่อ	มีจำนวนประชากร	159,622	คน
-	เขตคลองสาน	มีจำนวนประชากร	86,213	คน
-	เขตบางแค	มีจำนวนประชากร	179,381	คน
-	เขตบางพลัด	มีจำนวนประชากร	118,000	คน
-	เขตภาษีเจริญ	มีจำนวนประชากร	140,271	คน
-	เขตลาดพร้าว	มีจำนวนประชากร	113,584	คน
-	เขตหนองแขม	มีจำนวนประชากร	118,349	คน
-	เขตตลิ่งชัน	มีจำนวนประชากร	102,746	คน
	รวมทั้งสิ้น		1,232,779	คน

หลังจากนั้นสุ่มเลือกตัวอย่างตัวอย่างตามเขตการปกครองโดยใช้วิธีการแบ่งสัดส่วน ดังนี้

$$\text{กลุ่มตัวอย่าง} = \frac{\text{จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดได้จากการคำนวณ} \times \text{จำนวนประชากรทั้งหมดในเขต}}{\text{จำนวนประชากรทั้งหมด 10 เขตการปกครอง}}$$

จะได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างของแต่ละเขตการปกครองดังนี้

- เขตพระนคร	18 คน
- เขตคลองเตย	30 คน
- เขตบางซื่อ	36 คน
- เขตคลองสาน	20 คน
- เขตบางแค	41 คน
- เขตบางพลัด	27 คน
- เขตภาษีเจริญ	32 คน
- เขตลาดพร้าว	26 คน
- เขตหนองแขม	27 คน
- เขตตลิ่งชัน	23 คน
รวมในแต่ละเขตต่าง ๆ จนครบจำนวน	280 คน

ขั้นตอนที่ 4 สุ่มตัวอย่างโดยอาศัยหลักไม่ใช้ความน่าจะเป็น (Non-Probability Sampling) ด้วยการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) คือ เลือกเฉพาะผู้ที่เล่นหวย สำหรับวิธีการให้ได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่างดังกล่าวจากประชากรในแต่ละเขตที่ต้องการ ใช้วิธีเก็บข้อมูลแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) ตามสถานที่ราชการ แหล่งชุมชน ห้างสรรพสินค้า ให้ได้จำนวนตัวอย่างทั้งหมด 280 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) โดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 5 ส่วน คือ

โครงสร้างของแบบสอบถามประกอบด้วยคำถามซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ตอน คือ

ตอนที่ 1 เป็นคำถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบ ได้แก่ เพศ อาชีพ อายุ ระดับการศึกษา รายได้ ซึ่งเป็นลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 เป็นคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเปิดรับสื่อเกี่ยวกับหวย ได้แก่ ประเภทของสื่อที่เกี่ยวกับหวย ความถี่ที่ใช้ในการเปิดรับสื่อ ระยะเวลาในการเปิดรับสื่อ ลักษณะการเปิดรับ

ตอนที่ 3 เป็นคำถามเกี่ยวกับความคิดเห็นต่อการเล่นการพนันของบุคคล

ตอนที่ 4 เป็นคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นหวย ได้แก่ ประเภทหวยที่เล่น มูลค่าเงินในการเล่น ความถี่ในการเล่นหวย วิธีการเล่น

ตอนที่ 5 คำถามเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อที่เสนอเนื้อหาเกี่ยวกับหวย โดยให้กลุ่มตัวอย่างเลือกระดับของการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจว่าอยู่ในระดับใดใน 5 ระดับ คือ น้อยที่สุด น้อย ปานกลาง มาก มากที่สุด

สมมติฐานและตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ได้จำแนกตัวแปรตามสมมติฐาน โดยแบ่งตัวแปรออกเป็น 2 ประเภท คือ ตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม

สมมติฐานการวิจัยที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันทำให้มีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อและข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับหวยของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน มี 5 สมมติฐานย่อยดังนี้

สมมติฐานการวิจัยที่ 1.1 เพศที่แตกต่างกันทำให้มีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อและข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับหวยแตกต่างกัน

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ เพศ

ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการเปิดรับสื่อและข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับหวย โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ที่ 1.1 ดังนี้

H_0 : เพศที่แตกต่างกันทำให้มีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อและข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับหวยไม่แตกต่างกัน

H_1 : เพศที่แตกต่างกันทำให้มีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อและข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับหวยแตกต่างกัน

สมมติฐานการวิจัยที่ 1.2 อายุที่แตกต่างกันทำให้มีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อและข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับหวยแตกต่างกัน

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ อายุ

ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการเปิดรับสื่อและข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับหวย โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ที่ 1.2 ดังนี้

H_0 : อายุที่แตกต่างกันทำให้มีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อและข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับหวยไม่แตกต่างกัน

H_1 : อายุอย่างน้อย 2 กลุ่มที่แตกต่างกันทำให้มีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อและข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับหอยแตกต่างกัน

สมมติฐานการวิจัยที่ 1.3 ระดับการศึกษาที่แตกต่างกันทำให้มีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อและข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับหอยแตกต่างกัน

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ ระดับการศึกษา

ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการเปิดรับสื่อและข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับหอย โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ที่ 1.3 ดังนี้

H_0 : ระดับการศึกษาที่แตกต่างกันทำให้มีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อและข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับหอยไม่แตกต่างกัน

H_1 : ระดับการศึกษาอย่างน้อย 2 กลุ่มที่แตกต่างกันทำให้มีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อและข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับหอยแตกต่างกัน

สมมติฐานการวิจัยที่ 1.4 อาชีพที่แตกต่างกันทำให้มีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อและข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับหอยแตกต่างกัน

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ อาชีพ

ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการเปิดรับสื่อและข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับหอย โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ที่ 1.4 ดังนี้

H_0 : อาชีพที่แตกต่างกันทำให้มีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อและข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับหอยไม่แตกต่างกัน

H_1 : อาชีพอย่างน้อย 2 กลุ่มที่แตกต่างกันทำให้มีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อและข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับหอยแตกต่างกัน

สมมติฐานการวิจัยที่ 1.5 รายได้ที่แตกต่างกันทำให้มีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อและข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับหอยแตกต่างกัน

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ รายได้

ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการเปิดรับสื่อและข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับหอย โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ที่ 1.5 ดังนี้

H_0 : รายได้ที่แตกต่างกันทำให้มีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อและข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับหอยไม่แตกต่างกัน

H_1 : รายได้อย่างน้อย 2 กลุ่มที่แตกต่างกันทำให้มีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อและข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับหอยแตกต่างกัน

สมมติฐานการวิจัยที่ 2 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน มี 5 สมมติฐานย่อยดังนี้

สมมติฐานการวิจัยที่ 2.1 เพศที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยแตกต่างกัน

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ เพศ

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความคิดเห็นต่อการเล่นหอย

โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ที่ 2.1 ดังนี้

H_0 : เพศที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยไม่แตกต่างกัน

H_1 : เพศที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยแตกต่างกัน

สมมติฐานการวิจัยที่ 2.2 อายุที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยแตกต่างกัน

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ อายุ

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความคิดเห็นต่อการเล่นหอย

โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ที่ 2.2 ดังนี้

H_0 : อายุที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยไม่แตกต่างกัน

H_1 : อายุอย่างน้อย 2 กลุ่มที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอย

แตกต่างกัน

สมมติฐานการวิจัยที่ 2.3 ระดับการศึกษาที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยแตกต่างกัน

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ ระดับการศึกษา

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความคิดเห็นต่อการเล่นหอย

โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ที่ 2.3 ดังนี้

H_0 : ระดับการศึกษาที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยไม่แตกต่างกัน

H_1 : ระดับการศึกษาอย่างน้อย 2 กลุ่มที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการ

เล่นหอยแตกต่างกัน

สมมติฐานการวิจัยที่ 2.4 อาชีพที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยแตกต่างกัน

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ อาชีพ

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความคิดเห็นต่อการเล่นหอย

โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ที่ 2.4 ดังนี้

H_0 : อาชีพที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยไม่แตกต่างกัน

H_1 : อาชีพอย่างน้อย 2 กลุ่มที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอย

แตกต่างกัน

สมมติฐานการวิจัยที่ 2.5 รายได้ที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยแตกต่างกัน

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ รายได้

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความคิดเห็นต่อการเล่นหอย

โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ที่ 2.5 ดังนี้

H_0 : รายได้ที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยไม่แตกต่างกัน

H_1 : รายได้อย่างน้อย 2 กลุ่มที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอย

แตกต่างกัน

สมมติฐานการวิจัยที่ 3 ลักษณะทางประชากรศาสตร์มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นหอยของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร มี 5 สมมติฐานย่อยดังนี้

สมมติฐานการวิจัยที่ 3.1 เพศมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นหอย

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ เพศ

ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการเล่นหอย

โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ที่ 3.1 ดังนี้

H_0 : เพศไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นหอย

H_1 : เพศมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นหอย

สมมติฐานการวิจัยที่ 3.2 อายุมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นหอย

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ อายุ

ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการเล่นหอย

โดยมีสมมติฐานทางสถิติ ที่ 3.2 ดังนี้

H_0 : อายุไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นหอย

H_1 : อายุอย่างน้อย 2 กลุ่มมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นหอย

สมมติฐานการวิจัยที่ 3.3 ระดับการศึกษามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นหอย

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ ระดับการศึกษา

ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการเล่นหอย

โดยมีสมมติฐานทางสถิติที่ 3.3 ดังนี้

H_0 : ระดับการศึกษาไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นหอย

H_1 : ระดับการศึกษาอย่างน้อย 2 กลุ่มมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นหอย

สมมติฐานการวิจัยที่ 3.4 อาชีพมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นหอย

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ อาชีพ

ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการเล่นหอย

โดยมีสมมติฐานทางสถิติที่ 3.4 ดังนี้

H_0 : อาชีพไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นหอย

H_1 : อาชีพอย่างน้อย 2 กลุ่มมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นหอย

สมมติฐานการวิจัยที่ 3.5 รายได้มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นหอย

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ รายได้

ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการเล่นหอย

โดยมีสมมติฐานทางสถิติที่ 3.5 ดังนี้

H_0 : รายได้ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นหอย

H_1 : รายได้อย่างน้อย 2 กลุ่มมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นหอย

สมมติฐานการวิจัยที่ 4 พฤติกรรมการเปิดรับสื่อที่เกี่ยวข้องกับหอยมีความสัมพันธ์กับความ

คิดเห็นต่อการเล่นหอยของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ พฤติกรรมการเปิดรับสื่อที่เกี่ยวข้องกับหอย

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความคิดเห็นต่อการเล่นหอย

โดยมีสมมติฐานทางสถิติที่ 4 ดังนี้

H_0 : พฤติกรรมการเปิดรับสื่อที่เกี่ยวข้องกับหอยของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครไม่มีความสัมพันธ์กับความคิดเห็นต่อการเล่นหอย

H_1 : พฤติกรรมการเปิดรับสื่อที่เกี่ยวข้องกับหอยของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครมีความสัมพันธ์กับความคิดเห็นต่อการเล่นหอย

สมมติฐานการวิจัยที่ 5 พฤติกรรมการเล่นหอยที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

สมมติฐานการวิจัยที่ 5.1 ค่าใช้จ่ายในการเล่นหอยที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยแตกต่างกัน

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ ค่าใช้จ่ายในการเล่นหอย

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความคิดเห็นต่อการเล่นหอย

โดยมีสมมติฐานทางสถิติที่ 5.1 ดังนี้

H_0 : ค่าใช้จ่ายในการเล่นหอยที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยไม่แตกต่างกัน

H_1 : ค่าใช้จ่ายในการเล่นหอยอย่างน้อย 2 กลุ่มที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยแตกต่างกัน

สมมติฐานการวิจัยที่ 5.2 ค่าใช้จ่ายในการหาข้อมูลเกี่ยวกับหอยที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยแตกต่างกัน

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ ค่าใช้จ่ายในการหาข้อมูลเกี่ยวกับหอย

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความคิดเห็นต่อการเล่นหอย

โดยมีสมมติฐานทางสถิติที่ 5.2 ดังนี้

H_0 : ค่าใช้จ่ายในการหาข้อมูลเกี่ยวกับหอยที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยไม่แตกต่างกัน

H_1 : ค่าใช้จ่ายในการหาข้อมูลเกี่ยวกับหอยอย่างน้อย 2 กลุ่มที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยแตกต่างกัน

สมมติฐานการวิจัยที่ 5.3 ความถี่ในการเล่นหอยที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยแตกต่างกัน

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ ความถี่ในการเล่นหอย

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความคิดเห็นต่อการเล่นหอย

โดยมีสมมติฐานทางสถิติที่ 5.3 ดังนี้

H_0 : ความถี่ในการเล่นหอยที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยไม่แตกต่างกัน

H_1 : กลุ่มความถี่ในการเล่นหอยอย่างน้อย 2 กลุ่มที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยแตกต่างกัน

ดังนั้นผู้วิจัยสามารถสรุปตารางสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

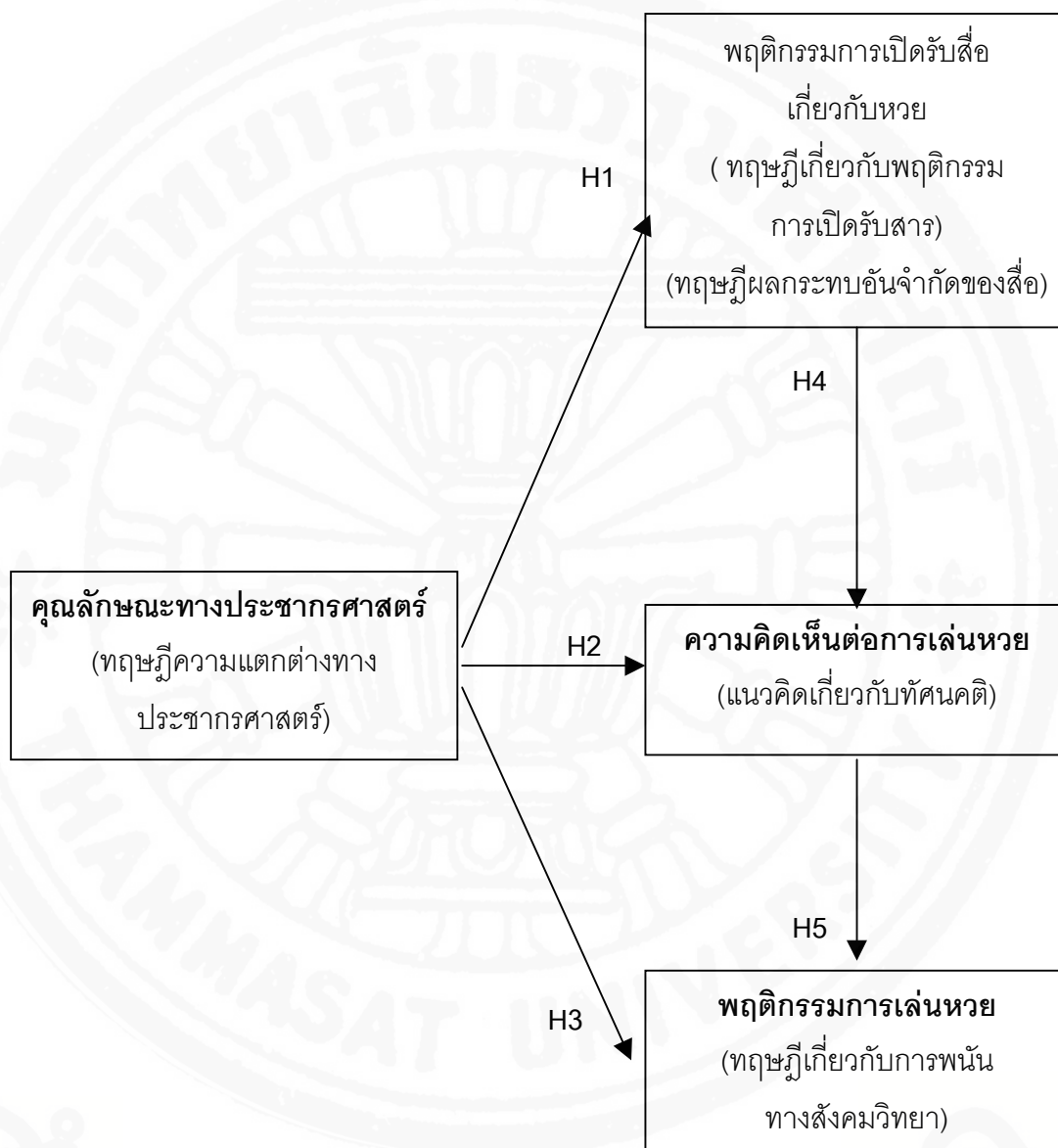
ตารางที่ 3.1

สมมติฐานและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สมมติฐาน	สถิติที่ใช้
<u>สมมติฐานที่ 1</u> ลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกัน ทำให้มีพฤติกรรมการเล่นเกมส์เกี่ยวกับหอยของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน	Independence t-test Groups และ One-way ANOVA
<u>สมมติฐานที่ 2</u> ลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกัน ทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน	Independence t-test Groups และ One-way ANOVA
<u>สมมติฐานที่ 3</u> ลักษณะทางประชากรศาสตร์มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นหอยของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร	Chi-Square
<u>สมมติฐานที่ 4</u> พฤติกรรมการเปิดรับสื่อเกี่ยวกับหอยมีความสัมพันธ์กับความคิดเห็นต่อการเล่นหอยของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร	Pearson's Correlation
<u>สมมติฐานที่ 5</u> พฤติกรรมการเล่นหอยที่แตกต่างกันทำให้มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน	Independence t-test Groups และ One-way ANOVA

แผนภาพที่ 3.1

แสดงโครงสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร



การวัดค่าตัวแปรและเกณฑ์ในการให้ค่าคะแนนคำตอบ

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งการวัดออกเป็น 5 ส่วน ได้แก่ คุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ พฤติกรรมการเปิดรับสื่อเกี่ยวกับหอย ความคิดเห็นต่อการเล่นการพนัน พฤติกรรมการเล่นหอย และ การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อที่เสนอเนื้อหาเกี่ยวกับหอย ดังมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ข้อความที่ใช้วัดตัวแปรคุณลักษณะทางประชากร ได้แก่

1.1 เพศ แบ่งออกเป็น

- เพศชาย
- เพศหญิง

1.2 อายุ แบ่งออกเป็น

- ไม่เกิน 22 ปี
- 23-32 ปี
- 33-42 ปี
- 43-52 ปี
- 53 ปีขึ้นไป

1.3 ระดับการศึกษา แบ่งออกเป็น

- ประถมศึกษา
- มัธยมศึกษาตอนต้น
- มัธยมศึกษาตอนปลาย
- อนุปริญญา / อาชีวศึกษา
- ปริญญาตรี
- สูงกว่าปริญญาตรี

1.4 อาชีพ แบ่งออกเป็น

- รับจ้าง
- ค้าขาย
- พนักงานบริษัทเอกชน
- ประกอบธุรกิจส่วนตัว
- รับราชการ
- พนักงานรัฐวิสาหกิจ
- นักเรียน นักศึกษา
- อื่น ๆ

1.5 รายได้ต่อเดือน แบ่งออกเป็น

- ไม่เกิน 5,000 บาท
- 5,001-10,000 บาท
- 10,001-15,000 บาท
- 15,001-20,000 บาท
- 20,001-25,000 บาท

2. เป็นคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรม的开รับสื่อเกี่ยวกับหอย แบ่งเป็น

2.1 ประเภทของสื่อที่เกี่ยวกับหอย ได้แก่

- หนังสือพิมพ์
- นิตยสาร
- วิทยุ
- โทรทัศน์
- อินเทอร์เน็ต
- สื่อบุคคล

2.2 ความถี่ที่ใช้ในการเปิดรับสื่อ ได้แก่

- น้อยที่สุด = 1 คะแนน
- น้อย = 2 คะแนน
- ปานกลาง = 3 คะแนน
- มาก = 4 คะแนน
- มากที่สุด = 5 คะแนน

จากนั้นนำมาหาค่าเฉลี่ย โดยมีเกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ดังนี้

คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่	4.21-5.00	ถือว่า	มากที่สุด
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง	3.41-4.20	ถือว่า	มาก
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง	2.61-3.40	ถือว่า	ปานกลาง
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง	1.81-2.60	ถือว่า	น้อย
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง	1.00-1.80	ถือว่า	น้อยที่สุด

2.3 ความเชื่อถือข้อมูลเกี่ยวกับหอย ได้แก่

- น้อยที่สุด = 1 คะแนน
- น้อย = 2 คะแนน
- ปานกลาง = 3 คะแนน

- มาก = 4 คะแนน

- มากที่สุด = 5 คะแนน

จากนั้นนำมาหาค่าเฉลี่ย โดยมีเกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ดังนี้

คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 4.21-5.00 ถือว่า มากที่สุด

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 3.41-4.20 ถือว่า มาก

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.61-3.40 ถือว่า ปานกลาง

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.81-2.60 ถือว่า น้อย

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00-1.80 ถือว่า น้อยที่สุด

2.4 ระยะเวลาเฉลี่ยในการเปิดรับสื่อแต่ละครั้ง

- ต่ำกว่า 10 นาที = 1 คะแนน

- 10-15 นาที = 2 คะแนน

- 16-30 นาที = 3 คะแนน

- 31-60 นาที = 4 คะแนน

- มากกว่า 60 นาที = 5 คะแนน

จากนั้นนำมาหาค่าเฉลี่ย โดยมีเกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ดังนี้

คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 4.21-5.00 ถือว่า มากที่สุด

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 3.41-4.20 ถือว่า มาก

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.61-3.40 ถือว่า ปานกลาง

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.81-2.60 ถือว่า น้อย

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00-1.80 ถือว่า น้อยที่สุด

2.5 ประเภท เนื้อหา และสถานที่เปิดรับสื่อเกี่ยวกับหอย จำนวน 18 ข้อ

2.6 เหตุผลที่เปิดรับเนื้อหาเกี่ยวกับหอยจากสื่อต่าง ๆ จำนวน 6 ข้อ

3. เป็นคำถามเกี่ยวกับความคิดเห็นต่อการเล่นหอย จำนวน 13 ข้อ โดยแบ่งการให้คะแนนออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ในข้อความด้านบวก	ให้	5	คะแนน
	ในข้อความด้านลบ	ให้	1	คะแนน
เห็นด้วยมาก	ในข้อความด้านบวก	ให้	4	คะแนน
	ในข้อความด้านลบ	ให้	2	คะแนน
เห็นด้วยปานกลาง	ในข้อความด้านบวก	ให้	3	คะแนน
	ในข้อความด้านลบ	ให้	3	คะแนน

เห็นด้วยน้อย	ในข้อความด้านบวก	ให้	2	คะแนน
	ในข้อความด้านลบ	ให้	4	คะแนน
เห็นด้วยน้อยที่สุด	ในข้อความด้านบวก	ให้	1	คะแนน
	ในข้อความด้านลบ	ให้	5	คะแนน

จากนั้นใช้เกณฑ์ค่าเฉลี่ยในการวัดระดับความคิดเห็นเป็น 5 ระดับ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.21-5.00 มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยในระดับที่ดีมาก

ค่าเฉลี่ย 3.41-4.20 มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยในระดับที่ดี

ค่าเฉลี่ย 2.61-3.40 มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.81-2.60 มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยในระดับที่ไม่ดี

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.80 มีความคิดเห็นต่อการเล่นหอยในระดับที่ไม่ดีมาก

4. เป็นคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นหอย ได้แก่

4.1 การพนันอย่างอื่นนอกจากหอยหรือไม่

- เล่น
- ไม่เล่น

4.2 ประเภทหอยที่เล่น แบ่งออกเป็น

- สลากกินแบ่งรัฐบาล
- หอยใต้ดิน
- หอยบนดิน 2 ตัว 3 ตัว
- หอย ธกส.
- หอยใต้ดิน
- อื่น ๆ

4.3 ค่าใช้จ่ายในการเล่นหอยแต่ละครั้ง

- ไม่เกิน 2,000 บาท
- 2,001-4,000 บาท
- 4,001-6,000 บาท
- 6,001-8,000 บาท
- 8,000 บาทขึ้นไป

4.4 ค่าใช้จ่ายในการหาข้อมูลเกี่ยวกับหอย

- ต่ำกว่า 500 บาท
- 501-1,000 บาท

- 1,001-2,000 บาท
- 2,001-3,000 บาท
- 3,001 บาทขึ้นไป

4.5 ที่มาของเงินที่เล่นพนันหอย

- รายได้ประจำ
- รายได้พิเศษ/โบนัส
- เงินสะสม
- อื่น ๆ

4.6 ความถี่ในการเล่นพนันหอย แบ่งออกเป็น

- เล่น 3-5 ครั้งต่อปี
- เล่น 6-9 ครั้งต่อปี
- เล่น 10-13 ครั้งต่อปี
- เล่น 14-16 ครั้งต่อปี
- เล่นทุกงวด

4.7 วิธีในการเล่น

- โทรศัพท์
- แฟกซ์
- คนเดินโพย/คนขายหอย
- คนพิการ
- คนตาบอด
- คนขายล็อตเตอรี่
- อื่น ๆ

4.8 วิธีจ่ายเงินแทงพนันหอย

- เงินสด
- โอนเงิน
- บัตรเครดิต
- อื่น ๆ

4.9 การจ่ายเงินสำหรับการพนันหอย

- จ่ายก่อนเล่น
- จ่ายงวดหน้า
- ไม่แน่นอน

4.10 ความคิดเห็นว่าตั้งแต่เล่นการพนันห่วยมาตัวเองได้หรือเสีย

- ได้
- เสีย
- ไม่แน่ใจ
- ไม่ทราบ

4.11 หนี้สินที่เกิดจากการพนัน

- มีจำนวน.....
- ไม่มี

4.12 ความคิดเห็นต่อการพนันห่วย

- ดี
- ไม่ดี
- ไม่แน่ใจ
- ไม่ทราบ

4.13 ความคิดที่จะเลิกเล่นห่วย

- เลิก
- ไม่เลิก
- อยากเลิกแต่เลิกไม่ได้
- ไม่แน่ใจ
- อื่น ๆ

5. เป็นคำถามเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อที่เสนอเนื้อหาเกี่ยวกับ
ห่วย กลุ่มตัวอย่างจะเลือกประเมินความคิดเห็นต่อเหตุผลในการเปิดรับสื่อ จำนวน 8 ข้อ

โดยแบ่งการให้คะแนนออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

เห็นด้วยน้อยที่สุด = 1 คะแนน

เห็นด้วยน้อย = 2 คะแนน

เห็นด้วยปานกลาง = 3 คะแนน

เห็นด้วยมาก = 4 คะแนน

เห็นด้วยอย่างยิ่ง = 5 คะแนน

$$\frac{\text{จำนวนค่าคะแนนสูงสุด} - \text{จำนวนค่าคะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนค่าคะแนนทั้งหมด}} = \frac{5 - 1}{5} = 0.80$$

จากนั้นใช้เกณฑ์ค่าเฉลี่ยในการวัดระดับการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อที่เสนอเนื้อหาเกี่ยวกับหอย เป็น 5 ระดับ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.21-5.00 มีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อที่เสนอเนื้อหาเกี่ยวกับหอยมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.41-4.20 มีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อที่เสนอเนื้อหาเกี่ยวกับหอยมาก

ค่าเฉลี่ย 2.61-3.40 มีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อที่เสนอเนื้อหาเกี่ยวกับหอยปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.81-2.60 มีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อที่เสนอเนื้อหาเกี่ยวกับหอยน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.80 มีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อที่เสนอเนื้อหาเกี่ยวกับหอยน้อยมาก

การทดสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสอบถามที่สร้างขึ้นให้กลุ่มตัวอย่างตอบนั้น ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบความเที่ยงตรง (Validity) และความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม ก่อนนำแบบสอบถามไปเก็บข้อมูลจริง ด้วยวิธีการดังต่อไปนี้

1. การทดสอบความเที่ยงตรง (Validity) ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาใช้เป็นกรอบในการสร้างแบบสอบถาม เพื่อนำมาใช้เป็นกรอบในการสร้างแบบสอบถาม หลังจากนั้นผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามเสนอให้ผู้ช่วยศาสตราจารย์กิติมา สุรสนธิ ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาตรวจสอบโครงสร้าง ลักษณะทางภาษาและความครบถ้วนของประเด็นคำถาม เพื่อขอคำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องสมบูรณ์เพื่อ

2. การทดสอบความเชื่อถือได้ (Reliability) ผู้วิจัยนำแบบสอบถามจำนวน 30 ชุด ไปทำการทดสอบก่อน (Pretest) กับประชาชนที่อาศัยอยู่ในเขตป้อมปราบ ที่ไม่ได้ถูกเลือกเป็นกลุ่มพื้นที่ตัวอย่าง แต่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้วิธีสัมประสิทธิ์แบบอัลฟา (Alpha-Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) ซึ่งมีสูตรดังนี้

$$\alpha = 1 - \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_x^2} \right)$$

เมื่อ α = ค่าสัมประสิทธิ์ของความเชื่อมั่นได้ของแบบสอบถาม

K = จำนวนข้อคำถาม

S_i^2 = ความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ

S_x^2 = ความแปรปรวนของคะแนนของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด หรือกำลังสองของส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) ของคะแนนของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด

ผลจากการทดสอบความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม ในส่วนของทัศนคติต่อการเล่นหอย ได้ค่าความเชื่อมั่นได้ค่าความน่าเชื่อถือ เท่ากับ 0.703

หลังจากนั้นทำการวิเคราะห์ข้อคำถามเป็นรายข้อ (Item Analysis) ของแบบสอบถาม เมื่อตรวจและปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามเสร็จเรียบร้อยแล้ว จึงนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างจริงต่อไป จำนวน 280 คน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มี 2 ประเภท คือ

1. ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยที่ผู้เก็บข้อมูลจะเป็นผู้สัมภาษณ์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างแบบตัวต่อตัว ทั้งนี้เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดความผิดพลาดในการตอบแบบสอบถาม

2. ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) โดยการ

2.1 เก็บรวบรวมจากหนังสือ และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นกรอบความคิดของการวิจัยและการวิเคราะห์สรุปผลการวิจัย

2.2 สัมภาษณ์เจาะลึก จากกลุ่มคนไม่เล่นหอยจำนวน 10 คน นักวิชาการทางนิเทศศาสตร์ 3 คน เจ้ามือหอย 3 คน และสื่อมวลชน 1 คน

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ทำการสำรวจกลุ่มตัวอย่างในการตอบแบบสอบถามตั้งแต่เดือนตุลาคม-เดือนธันวาคม พ.ศ. 2548 และทำการสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องในระยะเวลาใกล้เคียงกัน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากทำการเก็บรวบรวมข้อมูลแล้วนำมาทำการประมวลผลโดยโปรแกรม SPSS for Windows โดยใช้สถิติดังนี้ คือ

1. สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เป็นการแสดงค่าข้อมูลเป็นจำนวนร้อยละ (Percentage) ค่าความถี่ (Frequency) และค่าเฉลี่ย (Mean) โดยนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบ การแปลความเชิงบรรยายเพื่ออธิบายลักษณะทั่วไปของข้อมูลที่เก็บรวบรวมจากกลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษา ดังนี้

- ลักษณะทางประชากรศาสตร์
- พฤติกรรมการเปิดรับสื่อเกี่ยวกับหอย
- ความคิดเห็นต่อการเล่นการพนันของบุคคล
- พฤติกรรมการเล่นหอย
- การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อที่เสนอเนื้อหาเกี่ยวกับหอย

2. สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistic) เป็นสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน (Hypothesis Testing Statistics) ได้แก่ การทดสอบค่าเฉลี่ยสำหรับประชากร 2 กลุ่มที่เป็นอิสระต่อกัน (Independence t-test Groups) การวิเคราะห์ค่าความแปรปรวนแบบจำแนกทางเดียว (One-way ANOVA) ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient) การทดสอบความเป็นอิสระแบบไคสแควร์ (Pearson's Chi-Square)