

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาถึงปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นพนันในเทศบาลเมืองเลย อำเภอมือง จังหวัดเลย โดยทำการวิจัยแบบสำรวจ (Survey Research) และเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่าง คือ ประชากรที่เคยเล่นพนันและกลุ่มที่ไม่เล่นพนันในเทศบาลเมืองเลย แล้วจึงนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยวิเคราะห์ข้อมูลเป็นค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระกับตัวแปรตาม โดยการวิเคราะห์ด้วยสถิติไคสแควร์ (Chi-Square test) ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

3.1 ทดตกลงเบื้องต้นของการศึกษา

ในการศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นพนันในเทศบาลเมืองเลย ผู้ศึกษาได้ใช้แบบสอบถามจากตัวอย่างที่กำหนดไว้ โดยถือว่าผู้ตอบแบบสอบถามได้ตอบตามความเป็นจริงไม่มีการลำเอียง (Bias) ใดๆ และการเล่นพนันทั้ง 5 ประเภทก่อให้เกิดโอกาสในการเล่นเท่าเทียมกัน

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาคือผู้ที่อาศัยอยู่ในเทศบาลเมืองเลย อำเภอมือง จังหวัดเลย จำนวนประชากรทั้งสิ้น 22,520 คน ผู้ศึกษาได้นำมาคำนวณหาขนาดตัวอย่าง (Sample Size) โดยที่ใช้สูตรของ Taro Yamane (สำเร็จ จันทรสุวรรณ และคณะ 2536 : 122) ดังรายละเอียดดังนี้

$$n = \frac{N}{1+N(d^2)}$$

n = ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

N = จำนวนประชากรทั้งหมด

d = ค่าสัดส่วนที่ต้องการจากตัวอย่างต่างไปจากสัดส่วนประชากรไม่เกิน
เท่าไร ซึ่งในที่นี้ต้องการ d = 5%

$$\text{เพราะฉะนั้น } d = 0.05$$

$$\text{ดังนั้น } n = \frac{22520}{1+22520(0.05)^2} = 393.019$$

เมื่อเป็นดังนี้ขนาดตัวอย่างประชากรที่ใช้ในการศึกษาจึงเป็น 394 คน และจากการที่แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มที่เคยเล่นการพนัน และกลุ่มที่ไม่เคยเล่นการพนัน โดยใช้สัดส่วนที่เท่า ๆ กัน จึงได้กลุ่มละ 197 คน

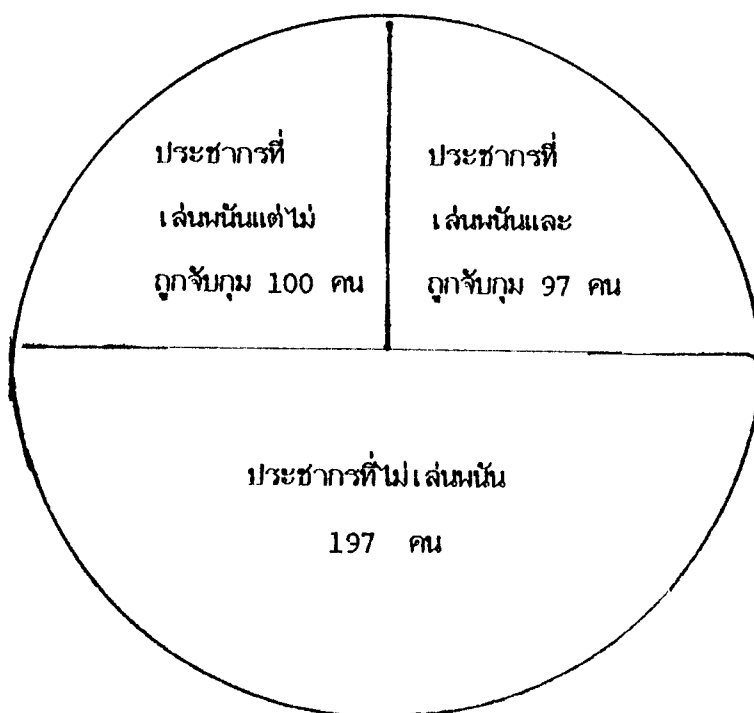
เนื่องการสุ่มตัวอย่างประชากรที่เคยเล่นพนัน 197 คน ให้การสุ่มตัวอย่างแบบง่าย ๆ (Simple Random Sampling) โดยคัดจากรายชื่อผู้ที่เคยถูกจับกุมดำเนินคดีในเขตเทศบาลเมืองเลย ตามสถิติผลการจับกุมของสถานีตำรวจภูธรอำเภอเมืองเลย ตั้งแต่เดือนมกราคม-มิถุนายน 2538 จำนวน 75 คดี ผู้ต้องหา 294 คน ทั้งนี้โดยจับฉลากคัดเลือกเป็นตัวอย่าง 97 คน และคัดเลือกจากรายชื่อผู้ที่มีประวัติชอบเล่นพนันแต่ไม่เคยถูกจับกุมมาจับฉลากหาตัวอย่างอีกจำนวน 100 คน จากจำนวนที่ขึ้นบัญชีไว้ 470 คน

สำหรับการสุ่มตัวอย่างประชากรที่ไม่เล่นพนันจำนวน 197 คนนั้นจะใช้การสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เฉลี่ยร้อยละตามจำนวนประชากรในชุมชน และแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) โดยสภาพเป็นจริงจำนวนคนที่เล่นพนันแต่ไม่เคยถูกจับกุมจะมีมากกว่าจำนวนผู้ถูกจับกุม (เทศบาลเมืองเลย : เอกสารบรรยายสรุป ปี พ.ศ.2537) ดังนี้

1. ชุมชนย่อยบ้านดัว ประชากร 2,420 คน ตัวอย่าง 21 = 21

2. ชุมชนย่อยบ้านปากเลข ประชากร 1,433 คน ตัวอย่าง $12.5 = 12$
 3. ชุมชนย่อยบ้านนาเขิน ประชากร 2,711 คน ตัวอย่าง $23.7 = 24$
 4. ชุมชนย่อยบ้านใหม่ ประชากร 1,961 คน ตัวอย่าง $17 = 17$
 5. ชุมชนย่อยตลาดเมืองใหม่ ประชากร 2,981 คน ตัวอย่าง $26 = 26$
 6. ชุมชนย่อยบ้านแฮะ ประชากร 4,762 คน ตัวอย่าง $41.6 = 42$
 7. ชุมชนย่อยบ้านหนองผักก้าม ประชากร 2,276 คน
ตัวอย่าง $19.6 = 20$
 8. ชุมชนย่อยท่าแพ-นาหนอง ประชากร 2,158 คน
ตัวอย่าง $18.8 = 19$
 9. ชุมชนย่อยบ้านกกม่วงสี ประชากร 444 คน ตัวอย่าง $3.8 = 4$
 10. ชุมชนย่อยบ้านภูบ่อบิด ประชากร 1,374 คน ตัวอย่าง $12 = 12$
- รวม 22,520 คน ตัวอย่าง 197 คน

สัดส่วนตัวอย่างประชากรที่ใช้ในการศึกษา อาจแสดงเป็นแผนภูมิได้ดังนี้



3.3 หน่วยในการวิเคราะห์ (Unit of Analysis)

หน่วยที่ใช้ในการวิเคราะห์ครั้งนี้ ผู้ศึกษาใช้หน่วยในการวิเคราะห์เป็นปัจเจกบุคคล

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เนื่องจากเป็นการศึกษาเชิงปริมาณ เครื่องมือที่ผู้ศึกษาใช้จึงเป็นแบบสอบถาม (Questionnaire) โดยแบบสอบถาม ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นข้อมูลลักษณะส่วนบุคคลของผู้ให้สัมภาษณ์และผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ อายุ เพศ การศึกษา ฐานะทางเศรษฐกิจ และอาชีพ

ตอนที่ 2 เป็นข้อมูลที่เป็นลักษณะทางสังคม ได้แก่ สถานภาพในครอบครัว และอิทธิพลของกลุ่ม

ตอนที่ 3 เป็นข้อมูลที่เป็นลักษณะทางจิตวิทยา ได้แก่ ความคาดหวัง ความพึงพอใจ ความตระหนักในด้านศีลธรรม และความตระหนักในข้อกฎหมาย

ตอนที่ 4 เป็นคำถามเกี่ยวกับความรู้ ความเข้าใจของการเล่นพนัน พฤติกรรมการเล่นพนัน ระดับความถี่หรือความถี่

3.5 การทดสอบแบบสอบถาม

ผู้ศึกษาได้สร้างแบบสอบถามขึ้นโดยการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และขอรับคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อให้แบบสอบถามมีความถูกต้อง เหมาะสม โดยจะได้ทดสอบแบบสอบถาม ดังนี้

1. ทดสอบความสมบูรณ์ (Validity) โดยพิจารณาถึงความสมบูรณ์ในเนื้อหา (Content Validity) ของแบบสอบถามและแนวทางในการสัมภาษณ์ โดยส่งให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเพื่อปรับปรุงแก้ไข

2. การหาความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม (Reliability) โดยผู้ศึกษา จะนำแบบสอบถามไปทำการทดสอบ (Pre-test) กับกลุ่มประชากรที่ไม่ได้นำ มาศึกษาร้อยละ 10 ของประชากรทั้งหมด จำนวน 39 คน และนำผลการทดลอง มาคำนวณค่าความเที่ยงแบบสอบถาม โดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟา (Coefficient Alpha) จากสูตร

$$r_{tt} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum Si^2}{Sx^2} \right)$$

ทั้งนี้โดยให้ k = จำนวนข้อทั้งหมดในแบบสอบถาม
 Si^2 = ความแปรปรวนของข้อคำถามแต่ละข้อ
 Sx^2 = ความแปรปรวนของข้อคำถามทั้งฉบับ

ในการคำนวณด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์นั้นจะใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS/PC⁺ ในการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของแบบสอบถาม ซึ่งได้ค่าความเที่ยงตรง มีค่า เท่ากับ 0.849 แสดงว่าแบบสอบถามที่ได้จัดทำขึ้นอยู่ในเกณฑ์เชื่อถือได้

3.6 การวัดตัวแปร

3.6.1 การวัดตัวแปรอิสระ

3.6.1.1 คุณลักษณะส่วนบุคคล หมายถึง ข้อมูลส่วนตัวโดยทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม แยกเป็นกลุ่ม ดังนี้

- ก. อายุ : 14 - 20 ปี
- 21 - 30 ปี
- 31 ปีขึ้นไป

ข. เพศ : ชาย

หญิง

ค. การศึกษา : ประถมศึกษา

มัธยมศึกษา

อุดมศึกษา

ง. ฐานะทางเศรษฐกิจ : ร่ำรวย

ปานกลาง

ยากจน

ฐานะร่ำรวย หมายถึง มีรายได้ตั้งแต่ 10,000 บาทขึ้นไป/คน/เดือน

ฐานะปานกลาง หมายถึง มีรายได้ตั้งแต่ 6,001-9,999 บาท/คน/เดือน

ฐานะยากจน หมายถึง มีรายได้ 6,000 บาทลงมา/คน/เดือน

(สำนักงานสถิติจังหวัดเลย 2538 : 5)

จ. อาชีพ : รับจ้าง

รับราชการ

เกษตรกรรม

ค้าขาย

พนักงานรัฐวิสาหกิจ

อื่น ๆ

3.6.1.2 คุณลักษณะทางสังคม หมายถึง สภาพทั่วไปของประชากรตัวอย่าง ได้แก่ สถานภาพในครอบครัว อิทธิพลของกลุ่ม ซึ่งกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

คะแนน : เคย 1 คะแนน

คะแนน : ไม่เคย 0 คะแนน

มี 1 คะแนน

ไม่มี 0 คะแนน

3.6.1.3 คุณลักษณะทางจิตวิทยา ได้แก่ ความคาดหวัง ความพึงพอใจ ความตระหนักรู้ในด้านศีลธรรม และความตระหนักรู้ในด้านกฎหมาย มีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

คะแนน :	น้อย	ให้	3	คะแนน
	ปานกลาง	ให้	2	คะแนน
	น้อย	ให้	1	คะแนน
	ใช่	ให้	1	คะแนน
	ไม่ใช่	ให้	0	คะแนน

3.6.2 การวัดตัวแปรตาม ซึ่งในที่นี้ได้แก่ พฤติกรรมการเล่นพนัน ประกอบด้วยความถี่ในการเล่น และประเภทของการพนันที่นิยมเล่น แบ่งเป็น 5 ประเภท คือ สลากกินรวบหรือหวยเถื่อนหรือหวยใต้ดิน สล็อตเกอร์ ไฮโลว์ ชกมวย และไฟซ์ชนิดต่าง ๆ

3.6.2.1 ความถี่ในการเล่น เช่น เล่นเป็นประจำ เล่น-บางครั้ง ไม่เล่น (เล่นเป็นประจำ หมายถึง การเล่นพนันมากกว่า 4 ครั้งขึ้นไป ต่อเดือน เล่นบางครั้ง หมายถึง 1-3 ครั้งต่อเดือน โดยการคำนวณจากค่าเฉลี่ยของตัวอย่าง $\bar{X} = 2.62$)

3.6.2.2 ประเภทของการพนันที่นิยมเล่นเรียงลำดับตามความนิยมหรือความชอบ

3.7 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้ศึกษาได้ใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการศึกษาเอกสาร ข้อมูล สถิติที่เกี่ยวข้องกับการพนันที่มีการจับกุมในเขตเทศบาลเมืองเลย จากสถานีตำรวจภูธรอำเภอเมืองเลย

2. เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม คือ

2.1 กลุ่มที่เล่นการพนัน จำนวน 197 คน แยกเป็น ผู้ที่เคยเล่นและถูกจับกุม จำนวน 97 คน ผู้ที่เคยเล่นแต่ไม่เคยถูกจับกุม จำนวน 100 คน

2.2 กลุ่มที่ไม่เล่นการพนันจำนวน 197 คน โดยแยกกลุ่มเป็นพื้นที่เพื่อให้ครอบคลุมจำนวนประชากรทั้งหมดในเขตเทศบาลเมืองเลย ซึ่งในเขตเทศบาลเมืองเลย ได้แบ่งออกเป็น 10 ชุมชน เลือกกลุ่มตัวอย่างตามสัดส่วนประชากรในชุมชนนั้น ๆ

3.8 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.8.1 การวิเคราะห์ข้อมูล ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1) ตรวจสอบความสมบูรณ์และความถูกต้องของแบบสอบถามและนำข้อมูลที่ได้มาเปลี่ยนเป็นรหัสตัวเลข

2) วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้คอมพิวเตอร์ โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS/PC⁺ (Statistical Package for the Social Science Personal Computer Plus)

3.8.2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1) วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานด้วยค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

2) วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรในลักษณะความสัมพันธ์ของ 2 ตัวแปร (Bivariate Relationship) เพื่อทดสอบสมมติฐานด้วยค่าสถิติ (Chi-Square) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

3.9 สถานที่ดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาคั้งนี้ สถานที่เก็บข้อมูลในการศึกษาคือ ในเขตเทศบาล-

เมืองเลย อำเภอเมือง จังหวัดเลย

3.10 การนำเสนอข้อมูล

3.10.1 นำเสนอข้อมูลที่เป็นพฤติกรรมการเล่นพนันในรูปแบบตารางที่เป็นตัวแปรเดียว (Univariate) ได้แก่ อายุ เพศ การศึกษา อาชีพ สถานะทางเศรษฐกิจ สถานภาพในครอบครัว ความถี่ในการเล่น และประเภทของการพนันที่ชอบเล่น

3.10.2 นำเสนอข้อมูลเพื่อศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นพนัน ในรูปแบบตารางที่เป็นสองตัวแปร (Bivariate) ได้แก่ ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระกับตัวแปรตาม