

### บทที่ 3

#### วิธีการดำเนินงานวิจัย

เกมออนไลน์นั้นเป็นที่กำลังได้รับความนิยมในหมู่วัยรุ่นและเด็กทั่วโลก แม้กระทั่งทั่วประเทศไทย ในปัจจุบันนี้เด็กและกลุ่มวัยรุ่นเล่นเกมออนไลน์กันอย่างแพร่หลาย จนทำให้เกิดพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนหรือพฤติกรรมที่แสดงถึงความก้าวร้าว และผลจากการที่เด็กและกลุ่มวัยรุ่นเล่นเกมออนไลน์มากเกินไปนั้นจะส่งผลกระทบต่อสังคม ซึ่งทำให้เด็กและกลุ่มวัยรุ่นที่หมกมุ่นในการเล่นเกมนั้นตัดขาดการสื่อสารและการรับรู้ข่าวสารจากภายนอก

การศึกษานี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจถึงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร โดยศึกษาจากความคิดเห็นต่าง ๆ เกี่ยวกับลักษณะประชากรประเภทของเกม รวมถึงทัศนคติของผู้เล่นเกมออนไลน์ว่ามีผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ โดยผู้ศึกษาได้กำหนดวิธีการวิจัย ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่จะใช้ในการวิจัย เครื่องมือในการวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิจัยข้อมูล ดังต่อไปนี้

#### ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

การวิจัยมีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

ศึกษาข้อมูล แนวคิด ทฤษฎี และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

1. สำรวจข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ตลอดจนค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับลักษณะของกลุ่มวัยรุ่นของผู้เล่นเกมออนไลน์ ประเภทของเกมออนไลน์ ความสนใจในการเล่นของผู้เล่นเกมออนไลน์ ความต้องการเนื้อหา และเทคนิคการนำเสนอ
2. สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม
3. ทดสอบความน่าเชื่อถือของเครื่องมือ

#### 4. ปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามให้สมบูรณ์

5. เก็บรวบรวมข้อมูลโดยผู้วิจัยแจกแบบสอบถามไปยังกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นวิจัยข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติวิจัยที่มีความน่าเชื่อถือเป็นที่ยอมรับโดยทั่วไป และใช้สถิติพรรณนา ได้แก่ การแจกแจงความถี่ (frequency) หาค่าร้อยละ (percentage) และค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation--SD) รวมถึงใช้สถิติอ้างอิงเพื่อนำไปทดสอบกับสมมติฐาน ได้แก่  $t$  test One-way ANOVA และ Pearson's product moment correlation สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

วัยรุ่นที่ใช้ในการศึกษา คือ ผู้เล่นเกมออนไลน์ผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ในกรุงเทพมหานคร เนื่องจากไม่สามารถระบุจำนวนกลุ่มวัยรุ่นที่แน่ชัดได้ จึงได้กำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ตารางสำเร็จรูปของ Yamane (1973, p. 1088) ที่ระดับความเชื่อมั่นในการเลือกตัวอย่าง 95% ที่ระดับความคลาดเคลื่อน 5% ซึ่งทำให้การวิจัยครั้งนี้ได้กลุ่มตัวอย่าง 400 คน

ขั้นตอนที่ 1 ผู้ศึกษาสุ่มเลือกเขตพื้นที่ในกรุงเทพฯ ที่จะใช้ในการศึกษาจาก 50 เขต โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (simple random sampling) โดยใช้วิธีจับฉลากให้เหลือเพียง 5 เขต ได้แก่ เขตรังสิต เขตห้วยหมาก เขตห้วยขวาง เขตหนองจอก เขตบางมด

ขั้นตอนที่ 2 จากจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้ 400 คน ผู้วิจัยได้ทำการสุ่มตัวอย่างจากกลุ่มวัยรุ่นในเขตทั้ง 5 เขต จำนวนเขตละ 80 คน โดยให้ครอบคลุมกลุ่มวัยรุ่นทุกเขตตามที่กล่าวในข้อ 1 และเลือกเจาะจงไปที่ร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต ใกล้สถานศึกษาที่ตั้งอยู่ในแขวงนั้น ๆ เนื่องจากเป็นแหล่งที่มีโอกาสพบผู้เล่นเกมออนไลน์สูง

ขั้นตอนที่ 3 การสุ่มตัวอย่างกลุ่มวัยรุ่นตามสถานที่ต่าง ๆ ในข้อ 2 นั้น ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มแบบโควตา หรือการสุ่มโดยกำหนดสัดส่วน (quota sampling) โดยเลือกบุคคลที่ผู้วิจัยพบทุก ๆ 5 คน เช่น คนที่ 1, 5, 10, 15 แล้วทำการสอบถามเป็นรายบุคคล โดยคัดเลือกเฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมออนไลน์อยู่เป็นประจำ หรือไม่ต่ำกว่าสัปดาห์ละครั้ง และให้กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้อ่านและกรอกแบบสอบถามด้วยตนเอง หากกลุ่มตัวอย่าง

ทุกคนที่ 5 ไม่ใช่ผู้เล่นเกมออนไลน์อยู่เป็นประจำ หรือเล่นเกมออนไลน์ไม่ต่ำกว่า สัปดาห์ละ 1 ครั้ง ผู้วิจัยจะสอบถามคนถัดไป และเริ่มนับทุก ๆ 5 คนใหม่จนได้ครบ ปริมาณตามที่ต้องการ

ขั้นตอนที่ 4 ผู้วิจัยเก็บแบบสอบถามจำนวน 400 ฉบับ กลับคืนมาตรวจสอบ ความถูกต้องและครบถ้วนของข้อมูล แล้วนำไปดำเนินการวิจัยด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป

### ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ (independent variable) ได้แก่

1. ลักษณะประชากรผู้เล่นเกมออนไลน์
2. ประเภทของเกมออนไลน์
3. ความสนใจการของผู้เล่นเกมออนไลน์
4. ความต้องการเนื้อหาของผู้เล่นเกมออนไลน์
5. เทคนิคการนำเสนอของเกมออนไลน์

ตัวแปรตาม (dependent variable) ได้แก่ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของ วัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม (questionnaire) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง โดยใช้กระบวนการค้นคว้าข้อมูลตามหลักวิชาการจากหนังสือ วารสาร เอกสาร เว็บไซต์ งานวิจัย และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องทั้งหลาย โดยมีขั้นตอนในการสร้างแบบสอบถาม โดยวิจัยลักษณะของข้อมูลที่ต้องการจากวัตถุประสงค์การวิจัยและนำมากำหนด โครงสร้างเนื้อหาของแบบสอบถาม พร้อมทั้งกำหนดรูปแบบของคำถาม และเขียน แบบสอบถามฉบับร่างโดยอาศัยหลักการสร้างแบบสอบถาม

1. ให้ผู้เชี่ยวชาญคือ อาจารย์ที่ปรึกษาและคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ พิจารณา เกี่ยวกับความถูกต้องของเนื้อหา (content validity) และความถูกต้องของ



โครงสร้าง (structure validity) เพื่อหาค่าความเที่ยงตรงของคำถามแต่ละข้อ นำเอาข้อบกพร่องเหล่านั้นมาพิจารณาแก้ไขให้เหมาะสม (วิชญ์ สุวรรณเพิ่ม, 2549)

2. การทดสอบความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม (reliability) ผู้ศึกษาได้นำแบบสอบถามที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับผู้เล่นเกมออนไลน์ที่มีคุณสมบัติคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างในการศึกษา เป็นการทดสอบก่อน (tryout) จำนวน 30 ชุด จากผู้เล่นเกมออนไลน์นอกกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะเหมือนกลุ่มตัวอย่างแต่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่จะศึกษา จากนั้นนำผลมาวิจัยเพื่อหาค่าความเที่ยงตรง ด้วยโปรแกรม SPSS โดยใช้สูตรของ Cronbach's Alpha Coefficient ให้มีความเที่ยงตรง ก่อนนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งกำหนดค่าความเที่ยงตรงอย่างน้อยที่ .85 จึงถือว่าแบบสอบถามมีความเที่ยงตรงในระดับที่ยอมรับได้ และเพื่อให้เกิดความมั่นใจเพิ่มขึ้น ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามชุดนี้ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้งหนึ่งก่อน จึงนำแบบสอบถามนี้ไปดำเนินการวิจัยที่ยอมรับได้ และเพื่อให้เกิดความมั่นใจเพิ่มขึ้น หลังจากนั้นจึงนำแบบสอบถามนี้ไปดำเนินการวิจัย

เนื้อหาคำถามของแบบสอบถามจะแบ่งเป็น 6 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เล่นเกมออนไลน์ โดยจัดทำเป็นแบบ multiple choice ให้เลือกตอบ ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา

ตอนที่ 2 ประเภทของเกมออนไลน์ โดยจัดทำเป็นแบบ multiple choice ได้แก่ Action game RPG game

ตอนที่ 3 ความสนใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ โดยจัดทำเป็นแบบ multiple choice ได้แก่ ระบบต่าง ๆ ภายในเกมออนไลน์

ตอนที่ 4 ความต้องการเนื้อหาของผู้เล่นเกมออนไลน์ โดยจัดทำเป็นแบบ multiple choice ได้แก่ เนื้อหาเกี่ยวกับการผจญภัยในโลกของนิทาน

ตอนที่ 5 เทคนิคการนำเสนอของเกมออนไลน์ โดยจัดทำเป็นแบบ multiple choice ได้แก่ เทคนิคต่าง ๆ ที่ถูกนำเสนอภายในเกมทั้งภาพ ฉาก และเสียง

ตอนที่ 6 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์โดยลักษณะของคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) ตามหลักเกณฑ์ของ Likert's Scale ซึ่งได้กำหนดระดับของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่น และมีให้เลือก 5 ระดับลักษณะของคำถาม

เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) จะกำหนดระดับน้ำหนักความคิดเห็นที่มีต่อตัวแปร ดังนี้

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

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยจะเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ด้วยวิธีแจกแบบสอบถามให้กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้กรอกแบบสอบถามเอง (self administered questionnaire) โดยผู้ตอบแบบสอบถามต้องเป็นผู้ที่เล่นเกมออนไลน์อยู่เป็นประจำหรืออย่างน้อยไม่ต่ำกว่าอาทิตย์ละ 1 ครั้ง

### การวิจัยข้อมูล

เมื่อเก็บรวบรวมแบบสอบถามที่ได้มาตรวจสอบความสมบูรณ์ และลงรหัสเพื่อประมวลผลและวิจัยข้อมูลโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ และใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติทางสังคมศาสตร์ที่มีความน่าเชื่อถือเป็นที่ยอมรับทั่วไป ได้แก่ โปรแกรม SPSS for Windows Version 17.0 ณ สถาบันคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง และจะใช้สถิติในการวิจัยข้อมูลจากแบบสอบถามแต่ละชุดโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะประชากรของผู้ตอบแบบสอบถาม วิจัยข้อมูลโดยใช้วิธีการแจกแจงความถี่ การคำนวณค่าร้อยละ และนำผลการวิจัยข้อมูลมาเสนอในรูปแบบแผนภูมิประกอบความเรียง

ตอนที่ 2 ข้อมูลประเภทของเกมออนไลน์ วิจัยข้อมูลโดยใช้วิธีการแจกแจงความถี่ การคำนวณหาค่าร้อยละ และนำผลการวิจัยข้อมูลมาเสนอในรูปแบบแผนภูมิประกอบความเรียง

ตอนที่ 3 ข้อมูลความสนใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ วิจัยข้อมูลโดยใช้วิธีการแจกแจงความถี่ การคำนวณหาค่าร้อยละ และนำผลการวิจัยข้อมูลมาเสนอในรูปแบบแผนภูมิประกอบความเรียง

ตอนที่ 4 ข้อมูลความต้องการเนื้อหาของผู้เล่นเกมออนไลน์ วิจัยข้อมูลโดยใช้วิธีการแจกแจงความถี่ การคำนวณหาค่าร้อยละ และนำผลการวิจัยข้อมูลมาเสนอในรูปแบบแผนภูมิประกอบความเรียง

ตอนที่ 5 ข้อมูลเทคนิคการนำเสนอของเกมออนไลน์ วิจัยข้อมูลโดยใช้วิธีการแจกแจงความถี่ การคำนวณหาค่าร้อยละ และนำผลการวิจัยข้อมูลมาเสนอในรูปแบบแผนภูมิประกอบความเรียง

ตอนที่ 6 ข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ วิจัยข้อมูลโดยคำนวณหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ตามเกณฑ์ระดับความคิดเห็น 5 ระดับ และนำผลการวิจัยข้อมูลเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง

การแปลความแบบสอบถามที่เป็น Rating Scale ในส่วนของสถิติพรรณนาด้านค่าเฉลี่ยนั้น จะใช้การแปลความโดยการคำนวณจากสูตรให้มีช่วงที่เท่ากัน

โดยจะได้การแปลงค่าคะแนนที่มีช่วงคะแนนเท่ากัน ดังนี้ (Best, 1986, p. 183)

| ระดับการประเมิน | การแปลงค่าคะแนน |
|-----------------|-----------------|
| มากที่สุด       | 4.51-5.00       |
| มาก             | 3.51-4.50       |
| ปานกลาง         | 2.51-3.50       |
| น้อย            | 1.51-2.50       |
| น้อยที่สุด      | 1.00-1.50       |





## สถิติที่ใช้ในการวิจัยข้อมูล

การใช้สถิติทดสอบสมมติฐาน มีขั้นตอนดังนี้

1. ใช้สถิติการหาค่าร้อยละ (percentage) ของลักษณะกลุ่มวัยรุ่นในแบบสอบถามที่เป็นลักษณะของกลุ่มวัยรุ่น ประเภทของเกมออนไลน์ ความสนใจการเล่นของผู้เล่นเกมออนไลน์ ความต้องการทางด้านเนื้อหาของผู้เล่นเกมออนไลน์ และเทคนิคการนำเสนอ ส่วนแบบสอบถามที่เป็น Rating Scale ได้แก่ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์จะใช้การหาค่าเฉลี่ย (arithmetic mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation) ในการแปลความ
2. การทดสอบสมมติฐานระหว่างค่าประชากรกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นจะใช้สถิติ  $t$  test One-way ANOVA กรณีที่เกิดความแตกต่างจะทดสอบรายคู่ด้วยวิธี LSD
3. การทดสอบสมมติฐานระหว่างประเภทของเกมออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นจะใช้สถิติ  $t$  test One-way ANOVA กรณีที่เกิดความแตกต่างจะทดสอบรายคู่ด้วยวิธี LSD
4. การทดสอบสมมติฐานระหว่างความสนใจในการเล่นเกมนออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นจะใช้สถิติ  $t$  test One-way ANOVA กรณีที่เกิดความแตกต่างจะทดสอบรายคู่ด้วยวิธี LSD
5. การทดสอบสมมติฐานระหว่างความต้องการเนื้อหาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นจะใช้สถิติ  $t$  test One-way ANOVA กรณีที่เกิดความแตกต่างจะทดสอบรายคู่ด้วยวิธี LSD
6. การทดสอบสมมติฐานระหว่างเทคนิคการนำเสนอเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นจะใช้สถิติ  $t$  test One-way ANOVA กรณีที่เกิดความแตกต่างจะทดสอบรายคู่ด้วยวิธี LSD

กระบวนการทำงานวิจัยค้นหาข้อมูลทั้งหมดเหล่านี้ เมื่อได้ดำเนินการวิจัยข้อมูลตามวิธีการดำเนินงานแล้วจะนำผลลัพธ์ที่ได้ทั้งหมด ไปเสนอเป็นผลการวิจัยข้อมูลอย่างละเอียดในบทที่ 4 ต่อไป