

## บทที่ ๓

### กรอบแนวคิดและวิธีการวิจัย

จากทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้ศึกษานำมาเป็นกรอบแนวทางในการศึกษาวิจัยการสร้างภูมิคุ้มกันการติดเกม ดังนี้

#### ๓.๑ ตัวแปรที่ทำการศึกษา

ตัวแปรที่ทำการศึกษาในครั้งนี้ แบ่งออกเป็นตัวแปรอิสระ (Independent Variables) และตัวแปรตาม (Dependent Variables) โดยที่ตัวแปรอิสระได้แก่ ปัจจัยส่วนบุคคล ตัวแปรตามได้แก่ ซึ่งตัวแปรแต่ละตัวแปรมีองค์ประกอบที่ใช้ศึกษา โดยแยกได้ดังนี้

##### ๓.๑.๑ ตัวแปรอิสระ (Independent Variables)

###### ๑. ปัจจัยส่วนบุคคล ประกอบด้วย

- เพศ
- อายุ
- ระดับการศึกษา
- อาชีพ
- ปัจจุบันบิดามารดา
- รายได้ครอบครัว
- อาชีพบิดามารดา
- ปัจจุบันอาศัยอยู่ในเขตอำเภอ...
- ปัจจุบันอาศัยอยู่กับ

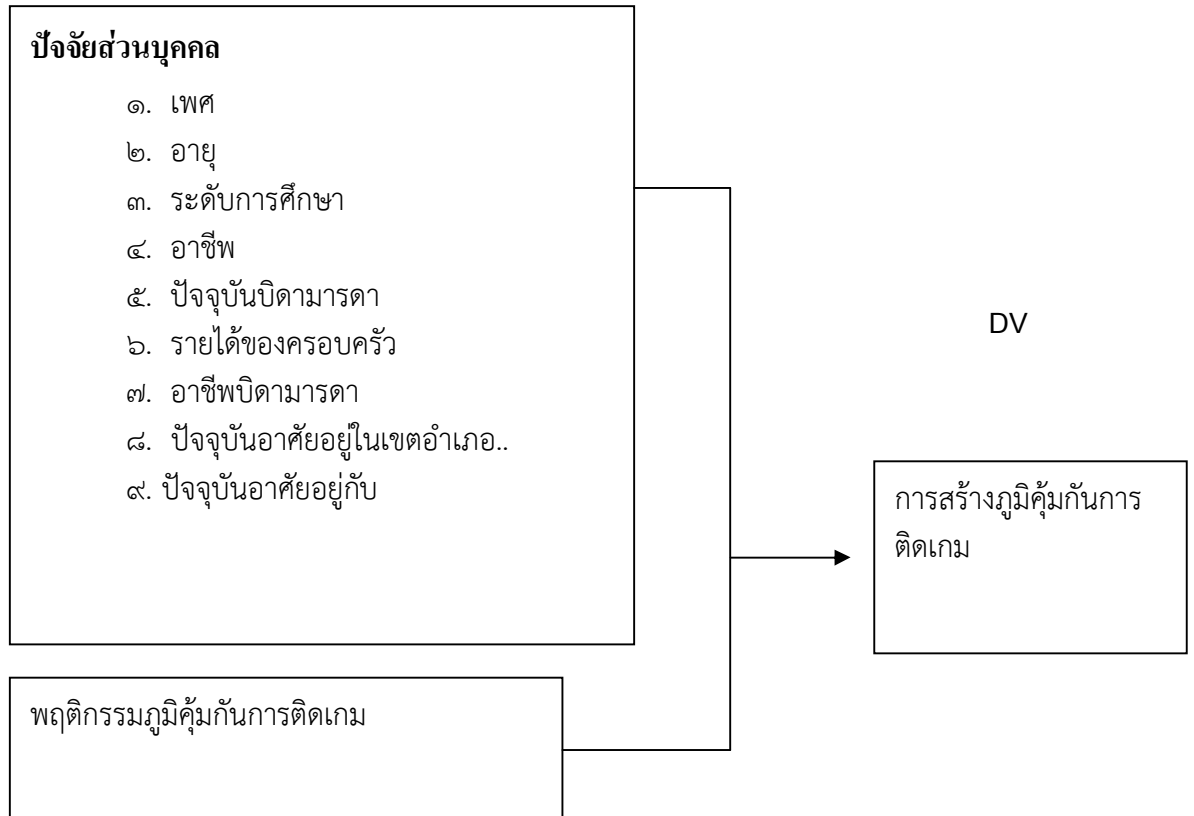
###### ๒. พฤติกรรมภูมิคุ้มกันการติดเกม

๓.๑.๒ ตัวแปรตาม (Dependent Variables) ในการศึกษาครั้งนี้ คือ การสร้างภูมิคุ้มกันการติดเกม

#### ๓.๒ รอบแนวคิดในการศึกษา

ผู้ศึกษาได้นำแนวคิดทฤษฎีและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าวแล้วในบทที่ ๒ มา กำหนดกรอบแนวคิดในการศึกษาซึ่งประกอบด้วยตัวแปรต้น (สาเหตุ) และตัวแปรตาม

## IV



## ๓.๓ นิยามเชิงปฏิบัติการ

วัยรุ่น หมายถึง วัยรุ่นชายและหญิงแท้ อายุระหว่าง 11-20 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับอาชีวศึกษา ในพื้นที่อำเภอเมืองยะลา จังหวัดยะลา

**ปัจจัยส่วนบุคคล** หมายถึง ลักษณะส่วนบุคคลของวัยรุ่นที่คาดว่าจะมีผลต่อพฤติกรรมทางเพศ ซึ่งประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา ศาสนา ระดับการศึกษา รายได้/เดือน จำนวนพี่น้อง ความพอเพียงของรายได้ ประเภทของสถานศึกษาปัจจุบัน ที่ตั้งของสถานศึกษา ภูมิฐานะ

**ปัจจัยด้านครอบครัว** หมายถึง ลักษณะครอบครัวของวัยรุ่น ที่คาดว่าจะมีผลต่อพฤติกรรมทางเพศ ซึ่งประกอบด้วย ซึ่งประกอบด้วย สถานภาพสมรสของบิดามารดา ความสัมพันธ์ระหว่างบิดามารดา ความสัมพันธ์ระหว่างบิดามารดาและบุตร ลักษณะการอบรมเลี้ยงดูแบบต่างๆ

**ความสัมพันธ์ของบิดามารดา** หมายถึง ลักษณะพฤติกรรมระหว่างบิดากับมารดา ความรักใคร่ปรองดอง ความสอดคล้องในความคิดเห็น ความห่างเหินเย็นชา การขัดแย้ง ทะเลาะวิวาท และการทำร้ายร่างกาย

**ความสัมพันธ์ของบิดามารดากับบุตร** หมายถึง ลักษณะพฤติกรรมความสัมพันธ์ระหว่าง บิดามารดา กับบุตร ความรักใคร่สนิทสนม ความขัดแย้ง การมีเวลาให้ลูกๆ ความห่างเหิน ไม่เอาใจใส่ การให้โอกาสตัดสินใจในเรื่องต่างๆ และลักษณะการบังคับเข้มงวด

**การอบรมเลี้ยงดู** หมายถึง ความรู้สึกของวัยรุ่นต่อการอบรมเลี้ยงดู ที่ได้รับจาก บิดามารดา หรือผู้ปกครอง โดยแบ่งเป็นการเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน แบบประชาธิปไตย และการเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย

**แบบเข้มงวดกวดขัน** หมายถึง การอบรมเลี้ยงดูแบบเคร่งครัดจนบุตรรู้สึกว่าคุณไม่ได้รับอิสระเท่าที่ควร ไม่เคยทำในสิ่งที่ตนต้องการ ต้องปฏิบัติตามระเบียบวินัยที่กำหนดไว้ บิดามารดาเข้มงวดกวดขันกับภารกิจในชีวิตประจำวัน รวมทั้งความคิดเห็นความเชื่อและการกระทำ ของบุตร

**แบบประชาธิปไตย** หมายถึง การอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่ดูแล และให้อิสระในการกระทำแก่บุตร และยอมรับความสามารถและความคิดเห็นของบุตรในขอบเขตที่เหมาะสม

**แบบปล่อยปละละเลย** หมายถึง การอบรมเลี้ยงดูที่บุตรรู้สึกว่า ไม่ได้รับการเอาใจใส่ ให้คำแนะนำ หรือช่วยเหลือจากบิดามารดาเท่าที่ควร

**ลักษณะเพื่อนที่สังกัด** หมายถึง ลักษณะของเพื่อนที่วัยรุ่นคบด้วยส่วนใหญ่ ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ลักษณะ คือ 1) เรียนอย่างเดียว 2) เรียนเป็นหลัก เทียวเป็นรอง 3) เทียวเป็นหลัก เรียนเป็นรอง 4) เทียวอย่างเดียว

**การใช้ชีวิตนอกเวลาเรียน** หมายถึง การใช้เวลาไปกับกิจกรรมต่างๆ ที่เน้นทั้งสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง เช่น งานอดิเรก การเล่นเกม ดนตรี การเล่นเกม และกิจกรรมที่ไม่เน้นสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง เช่น การเที่ยวเตร่ตามสถานบันเทิง หรือสถานที่ต่างๆ รวมถึงการใช้สารเสพติดหรือเคยใช้สารเสพติดประเภทต่างๆ ได้แก่ เครื่องดื่มผสมแอลกอฮอล์ เช่น สุรา เบียร์ และสารระเหยสูดดมต่างๆ เช่น กาวทินเนอร์ ฯลฯ บุหรี่ กล้วยา ยาบ้า ยาอี รวมทั้งยาเสพติด

**การบริโภคสื่อ** หมายถึง การได้รับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับการมีเพศสัมพันธ์ ซึ่งส่งเสริมให้ วัยรุ่นเกิดพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ เช่น หนังสือโป๊ หรือหนังสือปลุกเร้าอารมณ์ทางเพศ ตลอดจนวีซีดี วีซีดี ดีวีดี

### ๓.๔ วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ ( Survey Research ) ซึ่งการนำเสนอในบทนี้ครอบคลุมถึงประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา การเก็บรวบรวมข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการศึกษา โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาพฤติกรรมกรรมการติดเกมของเด็กและเยาวชนในจังหวัดยะลา ผู้ศึกษาได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

๑. การเลือกกลุ่มตัวอย่าง
๒. เครื่องมือสำหรับการวิจัย
๓. การรวบรวมข้อมูล
๔. การวิเคราะห์ข้อมูล

### ๓.๕ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

#### ๓.๕.๑ ประชากร ( Population )

ประชากรที่ศึกษาในครั้งนี้ เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาในจังหวัดยะลา จำนวน ๕๐๐ คน

#### ๓.๕.๒ กลุ่มตัวอย่าง ( Sampling )

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาในจังหวัดยะลา จำนวน ๕๐๐ คน โดยใช้สูตรยามาเน่ ( Yamane ) ที่ระดับความเชื่อมั่น ๙๕% และยอมให้มีความคลาดเคลื่อนเท่ากับ ๐.๐๕ จะได้กลุ่มประชากรที่ศึกษาดังนี้ ดังนี้

$$\text{สูตรยามาเน่} \quad n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

n	หมายถึง	ขนาดกลุ่มตัวอย่าง
N	หมายถึง	จำนวนประชากร
E	หมายถึง	ความคลาดเคลื่อนของกลุ่มตัวอย่าง
( ในการศึกษาครั้งนี้ กำหนดความคลาดเคลื่อนเท่ากับ ๐.๐๕ )		

$$\begin{aligned} \text{แทนค่า} \quad n &= \frac{๕๐๐}{1+๕๐๐(๐.๐๕)^2} \\ &= ๕๐๐ \end{aligned}$$

ดังนั้น ขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา วิจัยครั้งนี้เท่ากับ ๕๐๐ คน

### ๓.๖ วิธีการสุ่มตัวอย่าง

ทำการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ ( Accidental Sampling ) และการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย ( Simple Random Sampling ) โดยการสุ่มจำนวนนักเรียน ปีการศึกษา ๒๕๕๕ และได้กลุ่มตัวอย่างรวมทั้งสิ้น ๕๐๐ คน

### ๓.๘ เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

๑. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาเป็นแบบสอบถามซึ่งผู้ศึกษาสร้างขึ้นเอง โดยอาศัยแนวคิดทฤษฎีและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเป็นหลัก โดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็นส่วนๆ ดังนี้

ส่วนที่ ๑ เป็นคำถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไป คือ ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา คณะ/สาขาโปรแกรม ศาสนา ค่าใช้จ่ายรายเดือน จำนวนพี่น้อง ภูมิลำเนา รายได้ของครอบครัวรวมกันทุกคน ( ต่อปี ) ท่านติดตามข้อมูลข่าวสารต่างๆ หรือไม่ มากน้อยเพียงใด โดยลักษณะคำถามเป็นแบบเลือกตอบและเติมคำในช่องว่าง จำนวน ๙ ข้อ

### ส่วนที่ ๒ เป็นคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการติตเกม ประกอบด้วย

๒.๑ เป็นคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการติตเกมของเด็ก จำนวน ๓๒ ข้อ โดยลักษณะคำถามเป็นแบบให้เลือกตอบ ๔ คำตอบ

๒.๒ เป็นคำถามเกี่ยวกับ พฤติกรรมการติตเกมของเด็ก (ฉบับผู้ปกครอง จำนวน ๓๒ ข้อ โดยลักษณะคำถามเป็นแบบให้เลือกตอบ ๔ คำตอบ

กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้ คือ

ระดับ	คำถามเชิงบวก/คะแนน	คำถามเชิงลบ/คะแนน
ใช่เลย	๔	๑
น่าจะใช่	๓	๒
ไม่น่าใช่	๒	๓
ไม่ใช่เลย	๑	๔

เกณฑ์การวัดความสัมพันธ์ระหว่างบิดามารดา และระดับความสัมพันธ์ระหว่างบิดามารดากับบุตร แบ่งออกเป็น 3 ระดับ

ค่าเฉลี่ย	๑.๕๐ - ๒.๕๐ หมายถึง	ระดับน้อย
ค่าเฉลี่ย	๒.๕๑ - ๓.๕๐ หมายถึง	ระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	๔.๕๑ เป็นต้นไป	ระดับมาก

### ๓.๙ การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Window มีขั้นตอนดังนี้

1. จัดทำคู่มือลกรหัส และนำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามมาลกรหัส
2. ตรวจสอบความถูกต้องในการลกรหัส
3. จัดทำข้อมูล โดยการป้อนข้อมูลลงในโปรแกรม
4. ดำเนินการประมวลผลข้อมูล

### ๓.๑๐ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล เป็นการหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม โดยใช้การประมวลผลด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์เสนอข้อมูลดังนี้

สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ใช้อธิบายข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยด้านพฤติกรรมการเล่นเกม ได้แก่ ค่าความถี่ ( Frequency ) ค่าร้อยละ ( Percentage ) ค่าเฉลี่ย ( Mean ) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation)