

บทที่ 3 ระเบียบวิธีการศึกษา

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ทำการศึกษาค้างครั้งนี้ คือ เด็กนักเรียนชายหญิง ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ตามร้านเกมคอมพิวเตอร์ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

กลุ่มตัวอย่าง เลือกสุ่มมาแบบบังเอิญ จากประชากร จำนวน 300 ตัวอย่าง จากร้านเกมคอมพิวเตอร์ โดยสุ่มจำนวน 10 ร้าน ร้านละ 30 ตัวอย่าง ได้แก่

1. ร้านเกมคอมพิวเตอร์ ด้านหลังโรงเรียนกาวิละวิทยาลัย
2. ร้านเกมคอมพิวเตอร์ ด้านหน้าโรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย
3. ร้านเกมคอมพิวเตอร์ ด้านข้างโรงเรียนยุพราชวิทยาลัย
4. ร้านเกมคอมพิวเตอร์ ซอยข้างตลาดสมเพชร
5. ร้านเกมคอมพิวเตอร์ ด้านในตลาดธานีรินทร์
6. ร้านเกมคอมพิวเตอร์ ด้านหลังตลาดประตูเชียงใหม่
7. ร้านเกมคอมพิวเตอร์ บนห้างสรรพสินค้าโรบินสัน แอร์พอร์ตพลาซ่า
8. ร้านเกมคอมพิวเตอร์ บนห้างสรรพสินค้าเซ็นทรัลลาดสวนแก้ว
9. ร้านเกมคอมพิวเตอร์ ด้านข้างวิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่
10. ร้านเกมคอมพิวเตอร์ ด้านหลังมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ข้อมูลปฐมภูมิ เป็นการสำรวจ และเก็บรวบรวมข้อมูลทั่วไป จากพฤติกรรม ปัจจัยที่มีอิทธิพลและทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มประชากรที่ต้องการศึกษา โดยวิธีการสัมภาษณ์ และใช้แบบสอบถาม

ข้อมูลทุติยภูมิ ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลการเล่นเกมคอมพิวเตอร์จากเอกสาร หนังสือ วารสาร หนังสือพิมพ์ รายงานวิจัย อินเทอร์เน็ต และข้อมูลสถิติต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ ได้แก่ แบบสอบถาม โดยจำแนกออกเป็น 4 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา ผลการศึกษา และรายได้เฉลี่ยต่อวัน

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ สถานที่เล่น วัน เวลาที่เล่น ระยะเวลาในการเล่น ประเภทของเกมส์ที่เล่น และค่าใช้จ่ายในการเล่น

ส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลทำให้ชอบเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง ทั้งปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอก

ส่วนที่ 4 ข้อมูลเกี่ยวกับทัศนคติของกลุ่มตัวอย่าง ที่มีต่อการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ว่ามีข้อดี / ข้อเสีย อย่างไรบ้าง

3.4 วิธีการศึกษา

แยกตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาดังนี้

วัตถุประสงค์ที่ 1 เพื่อศึกษาข้อมูลทั่วไปและพฤติกรรมการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียนในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

1. ข้อมูลที่นำมาใช้ใน

ข้อมูลด้านพฤติกรรมการเล่นเกมส์ของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ สถานที่เล่น วัน, เวลาที่เล่น ระยะเวลาในการเล่น ประเภทของเกมส์ที่เล่น และค่าใช้จ่ายในการเล่น

2. การวิเคราะห์ข้อมูล

ทำการวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) อธิบายลักษณะของข้อมูลที่เก็บได้ โดยใช้ตารางแจกแจงความถี่ (Frequency) อัตราร้อยละ (Percentage) และการเรียงลำดับ (Ranking Scale) นำเสนอโดยใช้ตารางและการอธิบายประกอบ

วัตถุประสงค์ที่ 2 เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียนในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

1. ข้อมูลที่นำมาใช้ในการศึกษา

ข้อมูลด้านปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ปัจจัยด้านสถานที่ ปัจจัยด้านราคา ปัจจัยด้านสินค้า/บริการ ปัจจัยด้านโฆษณา/โปรโมชั่น และปัจจัยด้านรายได้/รสนิยมของผู้บริโภค

2. การวิเคราะห์ข้อมูล

ทำการวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) อธิบายลักษณะของข้อมูลที่เก็บได้ โดยใช้ตารางแจกแจงความถี่ (Frequency) และการเรียงลำดับ (Ranking Scale) นำเสนอโดยใช้ตารางและการอธิบายประกอบ

สำหรับการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นเกมสโคมพิวเตอร์ ด้วยวิธีการเรียงลำดับความสำคัญ 5 ลำดับ โดยจัดให้อันดับที่ 1 ถือว่ามีความสำคัญมากที่สุด หรือเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพล ต่อการเล่นเกมสโคมพิวเตอร์มากที่สุด ส่วนอันดับ 2, 3, 4 และ 5 คือ มีความสำคัญ หรือเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นเกมสโคมพิวเตอร์รองลงมาตามลำดับ ซึ่งกำหนดให้คะแนนความสำคัญ อันดับ 1 ถึง 5 ดังนี้

| ลำดับความสำคัญของปัจจัย | ค่าคะแนน |
|-------------------------|----------|
| 1 (มากที่สุด) | 5 |
| 2 (มาก) | 4 |
| 3 (ปานกลาง) | 3 |
| 2 (น้อย) | 2 |
| 1 (น้อยที่สุด) | 1 |

ทำการเก็บรวบรวมคะแนนของแต่ละปัจจัยที่ได้ และทำการจัดเรียงคะแนนรวมแสดงอันดับความสำคัญของปัจจัยจากมากที่สุดไปหาน้อยที่สุด

วัตถุประสงค์ที่ 3 เพื่อศึกษาทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมสโคมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียนในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

1. ข้อมูลที่นำมาใช้ในการศึกษา

ข้อมูลด้านทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมสโคมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง ในด้านข้อดี / ข้อเสีย จากการเล่นเกมสโคมพิวเตอร์ ได้แก่ ปัญหาสุขภาพ ปัญหาการเรียน ปัญหาสังคม และปัญหาอื่น ๆ

2. การวิเคราะห์ข้อมูล

ทำการวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) อธิบายลักษณะของข้อมูลที่เกิดขึ้นได้ โดยใช้ตารางแจกแจงความถี่ (Frequency) และการเรียงลำดับ (Ranking Scale) นำเสนอโดยใช้ตารางและการอธิบายประกอบ