

บทที่ 3

รูปแบบและวิธีการวิจัย

ในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยตามลำดับดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การดำเนินการทดลอง
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรเป็นนิสิตระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 ในมหาวิทยาลัยปิตรของบุรีรัมย์ที่เล่นเกมออนไลน์ซึ่งไม่ทราบจำนวนที่แน่นอน

กลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิตชั้นปีที่ 1 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบุรีรัมย์ ปีการศึกษา 2548 ที่อายุ 18 ถึง 20 ปี ที่เล่นเกมออนไลน์ โดยมีคะแนนความยับยั้งชั่งใจต่ำ และใช้เวลาในการเล่นเกมนานมาก จำนวน 12 คน ทำการสุ่มเซกกลุ่ม (Random Assingment) เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 6 คน

มีขั้นตอนในการเลือกกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

1. ให้นิสิตทำแบบทดสอบความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนออนไลน์
2. นำข้อมูลจากแบบทดสอบความยับยั้งชั่งใจ ของนิสิตมาทำการแจกแจงข้อมูลได้ตามแผนภาพที่ 1 ซึ่งแสดงข้อมูลการใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ และคะแนนความยับยั้งชั่งใจของนิสิตชั้นปีที่ 1 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบุรีรัมย์ ปีการศึกษา 2548 ที่อายุ 18 ถึง 20 ปี ที่เล่นเกมออนไลน์ ซึ่งมีทั้งหมด 54 คน หาค่าเวลาเฉลี่ยที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ของนิสิตที่เล่นเกมออนไลน์ทั้ง 54 คน พบว่ามีการใช้เวลาเฉลี่ยในการเล่นเกมนออนไลน์เป็นเวลา 3 ชั่วโมงต่อวัน และหาค่าคะแนนเฉลี่ยความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ของนิสิตที่เล่นเกมออนไลน์ทั้งหมด 54 คนได้คะแนนเฉลี่ยความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนออนไลน์เป็น 47 คะแนน ดังแผนภาพ (รายละเอียดตามภาพที่ 1 หน้า 33) แบ่งเป็น 4 ส่วน

ส่วนที่ 1 แสดงจำนวนของนิสิตที่ใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ต่ำกว่าเวลาเฉลี่ยของนิสิตที่เล่นเกมออนไลน์ 3 ชั่วโมงต่อวัน และมีคะแนนความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนออนไลน์สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ของนิสิตที่เล่นเกม 47 คะแนน

ส่วนที่ 2 แสดงจำนวน ของนิสิตที่ใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์สูงกว่าเวลาเฉลี่ยของนิสิตที่เล่นเกมออนไลน์ 3 ชั่วโมงต่อวัน และมีคะแนนความยับยั้งชั่งใจสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ของนิสิตที่เล่นเกม 47 คะแนน

ส่วนที่ 3 แสดงจำนวนของนิสิตที่ใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์สูงกว่าเวลาเฉลี่ยของนิสิตที่เล่นเกมออนไลน์ 3 ชั่วโมงต่อวัน และมีคะแนนความยับยั้งชั่งใจต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ของนิสิตที่เล่นเกม 47 คะแนน

ส่วนที่ 4 แสดงจำนวนของนิสิตที่ใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ต่ำกว่าเวลาเฉลี่ยของนิสิตที่เล่นเกมออนไลน์ 3 ชั่วโมงต่อวัน และมีคะแนนความยับยั้งชั่งใจต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ของนิสิตที่เล่นเกม 47 คะแนน

3. จำแนกนิสิต โดยใช้ค่าเฉลี่ยเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์และคะแนนความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ของนิสิตชั้นปีที่ 1 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ปีการศึกษา 2548 ที่อายุ 18 ถึง 20 ปี กล่าวคือมีคะแนนความยับยั้งชั่งใจต่ำกว่า 47 คะแนน และเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนมากกว่า 3 ชั่วโมงต่อวัน ได้แก่ นิสิตที่มีคะแนนอยู่ในส่วนที่ 3 ของแผนภาพที่ 1 มีจำนวน 15 คน

4. สอบถามความสนใจ ได้กลุ่มตัวอย่างมา 12 คน จากนั้นสุ่มอย่างง่ายอีกครั้งเพื่อแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 6 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้เพื่อรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย แบบสำรวจและแบบทดสอบที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น มี 2 ฉบับ ดังนี้

1. แบบทดสอบความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ ประกอบด้วย 2 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 แบบสำรวจข้อมูลทั่วไป ได้แก่ ข้อคำถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบ และข้อมูลในการเล่นเกมนในช่วง 1 เดือนที่ผ่านมา โดยให้ผู้ตอบเขียนข้อความตอบตามที่กำหนด ได้แก่ อายุ เพศ จำนวนวันต่อสัปดาห์ที่ผู้ตอบเล่นเกมออนไลน์ และเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนโดยเฉลี่ยในแต่ละวัน เกมออนไลน์ที่ผู้ตอบเล่น และความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ในกรณีที่ผู้ตอบไม่ได้เล่นเกมออนไลน์

ตอนที่ 2 แบบทดสอบความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ ประกอบด้วยข้อคำถามทั้งหมด 20 ข้อ เกี่ยวกับสถานการณ์ อารมณ์ และปัจจัยทางสังคมของผู้ตอบ โดยให้ผู้ตอบเลือก

คะแนนที่แสดงถึงระดับความมั่นใจของตนเองในสถานการณ์ที่สมมติขึ้น เพื่อวัดว่าผู้ตอบมีแนวโน้มว่าจะสามารถยับยั้งความต้องการในการเล่นเกมนของตนเองอย่างไรเมื่อต้องเผชิญกับสิ่งที่มากระตุ้นให้รู้สึกอยากเล่นเกมอีกครั้ง การให้คะแนนแบ่งออกเป็น 6 ระดับ เริ่มจากไม่มั่นใจเลย (0) ถึง มั่นใจที่สุด (5) โดยพิจารณาความยับยั้งชั่งใจจากค่าคะแนนที่ได้ ค่าคะแนนน้อยหมายถึงมีความยับยั้งชั่งใจต่ำ และค่าคะแนนมากหมายถึงมีความยับยั้งชั่งใจสูง

2. แบบสำรวจเวลาที่ใช้ประจำวัน ได้แก่ ข้อคำถามเพื่อบันทึกเวลา ที่ให้ผู้ตอบเขียนข้อความตอบตามที่กำหนด ซึ่งได้แก่ กิจกรรมที่ทำในเวลาที่ระบุไว้ในแต่ละวัน แล้วผู้วิจัยก็นำแบบบันทึกมาจำแนกเวลาที่ใช้ออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมน เวลาที่ใช้ในการทำกิจกรรมอื่นๆ และ เวลาที่ใช้ในการนอน เพื่อตรวจสอบ เวลาที่กลุ่มตัวอย่างใช้ในการเล่นเกม โดยเวลาอีกสองประเภทใช้เป็นเครื่องมือในการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างบันทึกการสร้างเครื่องมือ

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีขั้นตอนในการดำเนินการสร้างดังนี้

1. แบบทดสอบความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนออนไลน์

1.1 สร้างแบบทดสอบความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ โดยผู้วิจัยทำการแปลและดัดแปลงแบบทดสอบความยับยั้งชั่งใจในการเล่นการพนัน ฉบับภาษาอังกฤษ ที่สร้างขึ้นโดย Hodgins (2004) มีเกณฑ์การให้คะแนนเป็นมาตราวัดแบบลิเคิร์ต (Likert Scale) 0-5 คะแนน เป็นแบบทดสอบความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ เพื่อให้เหมาะสมการวิจัยครั้งนี้ โดยมีข้อคำถามทั้งหมด 20 ข้อ แบ่งตามมาตรวัด 4 ด้าน ได้แก่

1.1.1 ความยับยั้งชั่งใจต่อสถานการณ์ภายนอกและการได้รับชัยชนะ 5 ข้อ

1.1.2 ความยับยั้งชั่งใจต่ออารมณ์เชิงลบ 9 ข้อ

1.1.3 ความยับยั้งชั่งใจต่ออารมณ์เชิงบวก การทำทนาย 3 ข้อ

1.1.4 ความยับยั้งชั่งใจสังคม 3 ข้อ

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับความมั่นใจ	คะแนน
มั่นใจมากที่สุด	5
	4
มั่นใจปานกลาง	3
	2
มั่นใจน้อยที่สุด	1
	0

1.1. หาความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Validity) โดยผู้วิจัยนำแบบทดสอบความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ที่สร้างขึ้น จำนวน 20 ข้อ เสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน คือ

1.1.1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เฉลิมวงศ์ วัฒนสุนทร

1.1.2. รองศาสตราจารย์ ดร. ม.ร.ว. สมพร สุทัศนีย์

1.1.3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุรินทร์ สุทธิธาทิพย์

เพื่อพิจารณาความเหมาะสมครอบคลุมของเนื้อหา ตลอดจนลักษณะถ้อยคำภาษาที่เหมาะสมเพื่อให้สอดคล้องตามนิยามศัพท์เฉพาะ หลังผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดแล้วผู้วิจัยนำมาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม

1.2. หาค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ (Discrimination) โดยนำแบบทดสอบความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ไปทดสอบใช้กับกลุ่มนิสิตที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน แล้วหาค่าอำนาจจำแนกด้วยโปรแกรมประยุกต์ทางสถิติ โดยการหาค่าสหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวมทั้งฉบับ ค่าอำนาจจำแนกของข้อคำถามอยู่ระหว่าง .26 - .69

1.3. หาค่าความเที่ยงของแบบทดสอบ (Reliability) โดยใช้สูตรของครอนบาช (Cronbach Alpha) ได้ค่าสัมประสิทธิ์ความเที่ยงเท่ากับ .90 และได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ให้นำไปใช้ในการทดลองได้ (รายละเอียดคุณภาพเครื่องมือแสดงไว้ในภาคผนวก ง หน้า 108)

โดยผู้วิจัยจะทำการปรับเปลี่ยนข้อคำถามให้มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ซึ่งจากการศึกษาของผู้วิจัยมีลักษณะร่วมกันกับการเล่นการพนัน

2. แบบสำรวจเวลาที่ใช้ประจำวัน

2.1. ผู้วิจัยศึกษาพฤติกรรมการใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์จากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมนอนไลน์ และจากผู้เล่นโดยตรง

2.2. สร้างแบบสำรวจเพื่อบันทึกเวลาที่ใช้ประจำวัน

2.3. นำแบบสำรวจที่ได้ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบ แล้วนำไปปรับปรุงแก้ไขภายใต้คำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ

2.4. ทดลองใช้กับกลุ่มที่มีลักษณะคล้ายกับกลุ่มตัวอย่างที่จะทำการทดลอง เพื่อทดสอบความสะดวก และความชัดเจนในการใช้งานของแบบสำรวจ

โดยให้ผู้เข้าร่วมการทดลองทำการบันทึกกิจกรรมที่ทำในแต่ละวันตามเวลาที่กำหนดด้วยตนเองทุกวัน ในกรณีที่ไม่ได้ทำการบันทึกวันที่สามารถบันทึกย้อนหลังได้โดยระบุในช่องหมายเหตุว่าไม่ได้ทำการบันทึกวันที่

3. โปรแกรมการให้คำปรึกษากลุ่มตามทฤษฎีปัญญานิยมเพื่อลดเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์และเสริมสร้างความยับยั้งชั่งใจ ผู้วิจัยสร้างและพัฒนาขึ้น ตามขั้นตอนดังนี้

3.1. ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับทฤษฎีกลุ่มปัญญานิยม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดจุดมุ่งหมาย และเนื้อหาในการสร้างโปรแกรมให้สอดคล้องกับกลุ่มตัวอย่าง

3.2. จัดทำโปรแกรมการให้คำปรึกษากลุ่มตามทฤษฎีปัญญานิยม แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พิจารณาความเหมาะสมของโปรแกรม

3.3. นำโปรแกรมการให้คำปรึกษากลุ่มตามทฤษฎีปัญญานิยมมาปรับปรุงแก้ไขตามที่ผู้เชี่ยวชาญได้เสนอแนะก่อนนำไปใช้ในการวิจัย

การดำเนินการทดลอง

แบบแผนการทดลอง

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research Design) เพื่อศึกษาผลการให้คำปรึกษากลุ่มแบบปัญญานิยมต่อการยับยั้งชั่งใจและการลดเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ของนิสิตปริญญาตรี โดยมีกลุ่มตัวอย่าง 12 คน โดยมีกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 6 คน ทำการวิจัยโดยใช้แผนการวิจัยแบบเปรียบเทียบผลระหว่างระยะก่อนการทดลองและหลังการทดลองโดยมีกลุ่มควบคุม (Pretest-Posttest Control Group Design) (ผ่องพรรณ ตรียมงคลกุล และสุภาพ นิตราภรณ์, 2545, หน้า 56-57)

กลุ่มทดลอง	R	O ₁	X	O ₂
กลุ่มควบคุม	R	O ₃		O ₄

R แทนการสุ่มเข้ากลุ่มแบบสมบูรณ์

O₁ และ O₃ แทน การวัดผลก่อนการทดลอง

O₂ และ O₄ แทน การวัดผลหลังการทดลอง

X แทน การทดลองโดยการให้คำปรึกษากลุ่มแบบปัญญานิยม

วิธีดำเนินการทดลอง

มีขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้
ขั้นเตรียมการ

1. ทำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา ถึงคณบดีคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา เพื่อขออนุญาตในการศึกษาวิจัย พร้อมกับส่งรายละเอียดงานวิจัย และเครื่องมือในงานวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ แบบสำรวจการเวลาที่ใช้ประจำวัน และโปรแกรมการให้คำปรึกษากลุ่มตามทฤษฎีปัญญานิยม

การทดลองแบ่งเป็น 3 ระยะ ได้แก่

1. ก่อนการทดลอง เมื่อได้รับอนุญาตแล้วผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูล โดยให้นิสิตชั้นปีที่ 1 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ปีการศึกษา 2548 ภาคปกติ ทำแบบทดสอบความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ คัดเลือกเฉพาะนิสิตที่เล่นเกมนอนไลน์ซึ่งมีทั้งหมด 54 คน นำข้อมูลเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์และคะแนนความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ของนิสิตแต่ละคนไปทำการแจกแจงด้วยโปรแกรมประยุกต์ทางสถิติ เพื่อวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยของเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนอนไลน์และคะแนนความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ของนิสิตที่เล่นเกมทั้งหมด ใช้คะแนนเฉลี่ยเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ และคะแนนความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์เป็นเกณฑ์ในการคัดเลือก โดยเลือกนิสิตกลุ่มที่มีคะแนนความยับยั้งชั่งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ย และใช้เวลาในการเล่นเกมนอนไลน์มากกว่าเวลาเฉลี่ย สอบถามความสมัครใจในการเข้าร่วมการทดลอง ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 12 คน แล้วทำการสุ่มอย่างง่ายอีกครั้งเพื่อแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 6 คน คะแนนที่ได้จากแบบทดสอบความยับยั้งชั่งใจ ครั้งนี้จะใช้เป็นคะแนนของระยะก่อนการทดลอง จากนั้นนัดเวลาและสถานที่

2. ระยะทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามโปรแกรมการให้คำปรึกษากลุ่มแบบปัญญานิยม เป็นเวลา 6 สัปดาห์ เริ่มการทดลองวันที่ 10 มิถุนายน 2549 ถึงวันที่ 20 กรกฎาคม 2549 สัปดาห์ละ 2 ครั้ง รวมทั้งหมด 12 ครั้ง ครั้งละ 50 – 90 นาที ส่วนกลุ่มควบคุมดำเนินชีวิตตามปกติ โดยทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมทำการบันทึกการใช้เวลาในแบบสำรวจเวลาที่ใช้ประจำวัน ตั้งแต่วันที่ 11 มิถุนายน 2549 ถึงวันที่ 19 กรกฎาคม 2549 โดยเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างได้บันทึกไว้ ตั้งแต่วันที่ 11 – 17 มิถุนายน ใช้เป็นข้อมูลเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ในระยะก่อนการทดลอง และเวลาตั้งแต่วันที่ 13 – 19 กรกฎาคม 2549 ใช้เป็นข้อมูลเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนอนไลน์ในระยะหลังการทดลอง

3. ระยะหลังการทดลอง เมื่อสิ้นสุดกระบวนการให้คำปรึกษากลุ่มตามทฤษฎีปัญญานิยม ในวันที่ 19 กรกฎาคม 2549 ให้กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมทำแบบทดสอบความยับยั้งชั่งใจในการ

เล่นเกมออนไลน์ อีกครั้งแล้วบันทึกคะแนนไว้เพื่อใช้เป็นคะแนนในระยะหลังการทดลอง และเก็บรวบรวมแบบสำรวจการเวลาที่ใช้ประจำวันของทั้งสองกลุ่ม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองตามขั้นตอนดังนี้

1. ทำหนังสือผ่านคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา เพื่อขออนุญาตและขอความร่วมมือในการทำวิจัย
2. หลังจากได้รับอนุญาตแล้วดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนที่กล่าวมาข้างต้น
3. ตรวจสอบข้อมูลจากแบบทดสอบและแบบบันทึกทั้งหมด เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง แล้วนำข้อมูลไปดำเนินการวิเคราะห์ผลการทดลอง

การวิเคราะห์และเสนอข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ใช้การวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. การวิเคราะห์ลักษณะพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างใช้สถิติบรรยาย คือ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความขบขันซึ่งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ และเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์
2. การวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนความขบขันซึ่งใจในการเล่นเกมนออนไลน์ และเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ระหว่างกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมหลังการทดลอง และความแตกต่างภายในกลุ่มทดลองก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้สถิติการทดสอบค่า t (t-Test) (Vernoy & Vernoy, 1997, pp. 266-274)