

## บทที่ 2

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการผสมผสานระหว่างการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถาม และวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) ดำเนินการวิจัยดังนี้

#### ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ เยาวชนอายุระหว่าง 15-25 ปี ในจังหวัดปัตตานีจากข้อมูลของสำนักงานสถิติจังหวัดปัตตานี ปี พ.ศ.2548 มีจำนวนทั้งสิ้น 111,930 คน (สำนักงานสถิติจังหวัดปัตตานี, 2549:6)

#### กลุ่มตัวอย่าง

ในการศึกษาครั้งนี้ กำหนดหาขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของยามานะ (Yamane, 1973 : 725) ดังนี้

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

เมื่อ  $n$  แทนขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

$N$  แทนขนาดของประชากร

$e$  แทนความคลาดเคลื่อนที่จะยอมรับได้ ( $e = .05$ )

จะได้กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยจำนวน 398.575 คน หรือประมาณ 399 คน

#### วิธีการสุ่มตัวอย่าง

เนื่องจากวิจัยครั้งนี้ต้องการหาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันฟุตบอลของเยาวชนในจังหวัดปัตตานี ระหว่างผู้ที่เล่นพนันฟุตบอลกับผู้ที่ไม่เล่นพนันฟุตบอล เพื่อให้ผลการวิจัยมีความน่าเชื่อถือมากขึ้น ผู้วิจัยจึงกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างมากกว่าที่ได้คำนวณไว้ จึงใช้กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยทั้งหมด 455 คน แบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่ม คือ 1) เยาวชนในจังหวัดปัตตานีที่ไม่เล่นการพนัน

ฟุตบอล จำนวน 238 คน ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นจากเยาวชนในระบบโรงเรียนและเยาวชนนอกระบบโรงเรียนจำนวนเท่ากัน โดยสุ่มกระจายตามช่วงอายุ และ 2) เยาวชนที่เล่นกีฬา ฟุตบอล จำนวน 217 คน เข้าถึงกลุ่มตัวอย่างโดยวิธี Snowball Sampling โดยเริ่มจากผู้เล่นกีฬา ฟุตบอลที่ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยรู้จัก และถามหาผู้เล่นกีฬาฟุตบอลคนอื่นๆ ต่อๆ กัน ไป

### เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสอบถาม สอบถามปัจจัยด้านประชากร ปัจจัยด้านจิตวิทยาสังคม ปัจจัยด้านกีฬาฟุตบอลและพฤติกรรมการเล่นกีฬาฟุตบอลของเยาวชน โดยแบบสอบถามที่ใช้มีลักษณะดังนี้

(1) แบบสอบถามปลายปิดเป็นคำถามที่มีคำตอบให้เลือกตอบ เพื่อให้สามารถตอบตามความเป็นจริง

(2) แบบสอบถามปลายเปิดเป็นคำถามที่เปิดโอกาสให้ตอบคำถามได้อย่างเสรี ตามข้อเท็จจริง และความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง

(3) แบบวัดแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ เพื่อวัดค่านิยมในการเสี่ยงโชคของเยาวชน ผู้วิจัยได้ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ โดยการหาความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน นำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ ไปวิเคราะห์หาดัชนีความสอดคล้อง (Index of Congruency :IC) (รายละเอียดดังภาคผนวก) ปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามตามข้อเสนอแนะและนำไปทดลองใช้กับกลุ่มประชากรที่ไม่ได้เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยจำนวน 30 คน นำข้อมูลส่วนที่เป็นเชิงปริมาณคือ ค่านิยมการเสี่ยงโชคมาหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ( $\alpha$  - Coefficient) ตามวิธีของ Cronbach (1990 : 204) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.753 ซึ่งถือว่าแบบวัดมีคุณภาพดีสามารถใช้ในการวิจัยได้

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้จะใช้วิธีการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล 2 ลักษณะดังนี้

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยภาคสนาม (Fieldwork Research) โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการวิจัย ลักษณะของการวิจัยเป็นวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research)

- การเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นผู้ที่ไม่เล่นกีฬาฟุตบอลในเขตพื้นที่จังหวัดปัตตานี จำนวน 238 คน และเป็นผู้ที่เล่นกีฬาฟุตบอลในเขตพื้นที่จังหวัดปัตตานี จำนวน 217 คน รวมจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 455 คน โดยผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเอง

ในการคัดเลือกผู้ช่วยวิจัย ผู้วิจัยได้คัดเลือกผู้ช่วยวิจัยที่รู้จักคุ้นเคยกับเยาวชนที่เล่นการพนันฟุตบอล และสามารถเข้าถึงกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่มได้ ก่อนทำการเก็บข้อมูลผู้วิจัยได้ทำความเข้าใจอธิบายถึงวิธีการเก็บข้อมูลอย่างถูกต้องแก่ผู้ช่วยวิจัย เพื่อให้ข้อมูลที่ได้ครบถ้วน สมบูรณ์ และเพื่อความปลอดภัยต่อผู้ช่วยวิจัย

(3) รวบรวมแบบสอบถามที่ได้รับคืนมา ทำการตรวจสอบความสมบูรณ์ แล้วดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

2. การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จำนวน 20 คน ได้แก่ เยาวชนที่เล่นพนันฟุตบอลจำนวน 10 คน และผู้เกี่ยวข้องกับการเล่นพนันฟุตบอลของเยาวชน ได้แก่ ครูพลศึกษา ครูฝ่ายกิจการนักเรียน ครูประจำกลุ่มของศูนย์การศึกษานอกโรงเรียน อาจารย์มหาวิทยาลัย เจ้าหน้าที่ตำรวจ และเจ้าหน้าที่คุมประพฤติ กระทรวงยุติธรรม รวมจำนวน 10 คน เพื่อศึกษาข้อมูลและประเด็นต่าง ๆ เชิงลึกเพิ่มเติมจากผลการวิจัยเชิงสำรวจ

### การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ข้อมูลเชิงปริมาณวิเคราะห์โดยหาค่าร้อยละจากตัวแปรกลุ่ม เช่น เพศ ระดับการศึกษา ศาสนา เป็นต้น หาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากตัวแปรแบบช่วง เช่น อายุ ค่านิยมในการเสี่ยงโชค ทำการวิเคราะห์การถดถอยโลจิสติก (Logistic Regression Analysis) เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นพนันฟุตบอล และวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว (One Way ANOVA) เพื่อเปรียบเทียบค่านิยมการเสี่ยงโชคของเยาวชนที่มีปัจจัยด้านประชากรต่างกัน และทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยเป็นรายคู่ด้วยวิธีการของเชฟเฟ (Scheffe's Method)

2. ข้อมูลเชิงคุณภาพ ทำการจำแนก วิเคราะห์ประเด็นสำคัญ วิเคราะห์เนื้อหา สรุปและสังเคราะห์โดยวิธีการอุปนัย (Induction)