

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การเปิดรับ และทัศนคติที่มีต่อสื่อบันเทิงเกาหลีบนสื่อสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นไทย” ผู้ศึกษาได้กำหนดระเบียบวิธีวิจัยตามขั้นตอนไว้ดังนี้

1. รูปแบบการวิจัย
2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
3. เครื่องมือการวิจัย
4. การสร้างเครื่องมือการวิจัย
5. การทดสอบเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
6. วิธีการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล
7. การประมวลผลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

รูปแบบการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การเปิดรับ และทัศนคติที่มีต่อสื่อบันเทิงเกาหลีบนสื่อสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นไทย” ผู้วิจัยได้ใช้รูปแบบของการศึกษาวิจัยเป็นเชิงปริมาณ (Quantitative Study) ในรูปแบบของการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) แบบวัดผลครั้งเดียว (One-shot Case Study) โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ กลุ่มวัยรุ่นไทย ที่มีอายุระหว่าง 13 -25 ปี ทั้งเพศชาย และเพศหญิง โดยจะต้องเป็นผู้ที่เคยเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลีในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง คือ ละครทีวี ชุดเกาหลี (Series) เพลงเกาหลี รายการวาไรตี้เกาหลี ภาพยนตร์เกาหลี ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งได้แก่คือ FACEBOOK TWITTER YOUTUBE หรือ Website ที่เผยแพร่สื่อบันเทิงเกาหลี

กลุ่มตัวอย่าง

ในการศึกษานี้กลุ่มตัวอย่างคือ ส่วนหนึ่งของประชากร คือ ส่วนหนึ่งของวัยรุ่นไทย ที่มีอายุระหว่าง 13-25 ปี ทั้งเพศชาย และเพศหญิง โดยจะต้องเป็นผู้ที่เคยเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลีในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง คือ ละครทีวีชุดเกาหลี (Series) เพลงเกาหลี รายการวาไรตี้เกาหลี

ภาพยนตร์เกาหลี ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งได้แก่คือ FACEBOOK TWITTER YOUTUBE หรือ Website ที่เผยแพร่สื่อบันเทิงเกาหลี

เนื่องจากการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยไม่ทราบจำนวนกลุ่มประชากรจึงต้องใช้วิธีการคำนวณเพื่อหากลุ่มตัวอย่าง (Sample Size) กรณีที่ไม่ทราบจำนวนประชากร ของ W.G. Cochran (1953) ซึ่งมีสูตรการคำนวณดังนี้ (อภิสิทธิ์ จันตะนี, 2550, หน้า 25)

$$n = \frac{P(1-P)z^2}{e^2}$$

$$n = \text{ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง}$$

$$P = \text{สัดส่วนของประชากรที่ผู้วิจัยจะสุ่ม}$$

$$Z = \text{ระดับความมั่นใจที่ผู้วิจัยกำหนดไว้}$$

$$\text{โดย } Z \text{ มีค่าเท่ากับ } 1.96 \text{ ที่ระดับความมั่นใจ } 95 \% \text{ (ระดับ } .05)$$

$$Z \text{ มีค่าเท่ากับ } 2.58 \text{ ที่ระดับความเชื่อมั่น } 99 \% \text{ (ระดับ } .01)$$

P ต้องกำหนดไม่ต่ำกว่า 50 % ขนาดของกลุ่มตัวอย่างจึงจะอยู่ในระดับที่เชื่อถือได้ (ธานินทร์ ศิลป์จารุ, 2550, หน้า 48)

$$e = \text{สัดส่วนของความคลาดเคลื่อนที่ยอมให้เกิดขึ้นได้}$$

ซึ่งในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดให้ P (สัดส่วนของประชากร) เท่ากับ 50 % หรือ 0.50 ต้องการระดับความเชื่อมั่นที่ 95 % และยอมให้มีความคลาดเคลื่อนได้ 5 %

$$\text{แทนค่า } n = \frac{(0.5)(1-0.5)(1.96)^2}{(0.05)^2}$$

$$n = \frac{0.9604}{0.025}$$

$$n = 384.16$$

เพื่อให้ได้จำนวนประชากรกลุ่มตัวอย่างที่ครอบคลุมจำนวนประชากรทั้งหมดมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงได้กำหนดจำนวนประชากรกลุ่มตัวอย่างที่จะใช้ในการศึกษาในครั้งนี้ คือ 400 ตัวอย่าง

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ในการศึกษาครั้งนี้ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi - stage Sampling) โดยมีลำดับขั้นดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) ด้วยวิธีการเลือกจากสื่อสังคมออนไลน์ ที่มีการเผยแพร่สื่อบันเทิงเกาหลี ได้แก่ FACEBOOK TWITTER GOOGLE-PLUS YOUTUBE INSTAGRAM DAILYMITION LINETV ฯลฯ โดยผู้วิจัยได้ทำการจับฉลากสุ่มเลือกมาจำนวน 4 สื่อ ซึ่งได้แก่ FACEBOOK TWITTER YOUTUBE และ Website ที่เผยแพร่สื่อบันเทิงเกาหลี จึงศึกษาจาก 4 ช่องทางนี้

ขั้นตอนที่ 2 ใช้วิธีการสุ่มแบบโควตา (สัดส่วน) (Quota Sampling) จากสื่อสังคมออนไลน์ โดยนำเอาสัดส่วนของประชากรมาพิจารณา จากงานวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดแบ่งช่องทางสื่อทั้ง 4 ประเภท FACEBOOK TWITTER YOUTUBE และ Website จำนวน 400 ตัวอย่างโดยกำหนดให้มีจำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละประเภทเท่า ๆ กัน คือ ประเภทละ 100 ตัวอย่าง

ขั้นตอนที่ 3 ใช้วิธีการเขียนข้อความที่อยู่ระบุตำแหน่งของแบบสอบถามบน Internet (URL) ลงบนสื่อสังคมออนไลน์ ทั้ง 4 ประเภท และขอความร่วมมือจากกลุ่มผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ ทั้ง 4 ประเภทในการตอบแบบสอบถาม ซึ่งการเก็บแบบสอบถามด้วยวิธีดังกล่าวจะช่วยลดความเอนเอียง (Bias) ของลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่างได้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยส่วนนี้คือแบบสอบถาม (Questionnaire) โดยใช้คำถามปลายเปิด และคำถามปลายปิด เป็นแบบสอบถามที่ให้ผู้ถูกสำรวจกรอกข้อมูลด้วยตนเอง (Self-administered Questionnaire) และแบบสอบถามเป็นมาตราประเมินค่า (Rating Scale) โดยใช้มาตราประเมินค่าแบบ (Likert Scale) โดยมีการวางโครงสร้างแบบสัมภาษณ์ในการวิจัยให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการศึกษาซึ่งแบบสอบถามประกอบด้วย 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบเลือกตอบ (Check List) ดังนี้

ข้อที่ 1 เพศ

1. ชาย
2. หญิง

ข้อที่ 2 อายุ

1. 12 – 14 ปี
2. 15 – 17 ปี
3. 18 – 21 ปี

4. 22 – 25 ปี

ข้อที่ 3 ระดับการศึกษา

1. ต่ำกว่าระดับชั้นประถมศึกษา
2. ระดับชั้นประถมศึกษา
3. ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
4. ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย / ปวช.
5. ระดับชั้นอนุปริญญา / ปวส.
6. ระดับชั้นปริญญาตรี
7. อื่น ๆ โปรดระบุ.....

ข้อที่ 4 รายได้เฉลี่ย (ครอบครัวต่อเดือน)

1. ไม่เกิน 15,000 บาท
2. 15,001 – 30,000 บาท
3. 30,001 – 45,000 บาท
4. มากกว่า 45,000 บาท ขึ้นไป

ตอนที่ 2 การเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลีผ่านสื่อสังคมออนไลน์

ข้อที่ 1 ข้อใดวัตถุประสงค์หลักที่ท่านเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลี (กรุณาเลือกตอบเพียง 1 ข้อ)

1. เพื่อการศึกษา ค้นคว้า วิจัย
2. เพื่อความบันเทิง
3. เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้อื่น
4. เพื่อเพิ่มพูนความรู้
5. เพื่อใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
6. อื่น ๆ โปรดระบุ.....

ข้อที่ 2 ข้อใดคือปัจจัยสำคัญที่ทำให้ท่านเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลีผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ (กรุณาเลือกตอบเพียง 1 ข้อ)

1. ความน่าเชื่อถือ
2. ความรวดเร็ว
3. เนื้อหา ครบถ้วน
4. ความสะดวก สบาย
5. อื่น ๆ โปรดระบุ.....

ข้อที่ 3 รูปแบบของสื่อบันเทิงเกาหลีที่ท่านเลือกเปิดรับมากที่สุดคือข้อใด (กรุณาเลือกตอบเพียง 1 ข้อ)

1. ละครทีวีชุดเกาหลี (Series)
2. เพลงเกาหลี
3. รายการวาไรตี้เกาหลี
4. ภาพยนตร์เกาหลี

ข้อที่ 4 ระยะเวลาโดยเฉลี่ยต่อครั้งที่ท่านเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลี ผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ (ชั่วโมงต่อวัน) (กรุณาเลือกตอบเพียง 1 ข้อ)

1. น้อยกว่า 1 ชั่วโมง / ครั้ง
2. 1-5 ชั่วโมง / ครั้ง
3. 6 – 10 ชั่วโมง / ครั้ง
4. มากกว่า 10 ชั่วโมง / ครั้ง

ข้อที่ 5 ท่านเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลี ผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ ในช่วงเวลาใดเป็นประจำ (กรุณาเลือกตอบเพียง 1 ข้อ)

1. 06.01 - 12.00 น.
2. 12.01 - 18.00 น.
3. 18.01 - 00.00 น.
4. 00.01 - 06.00 น.

ข้อที่ 6 ท่านเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลี ผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ ช่องทางใดมากที่สุด (กรุณาเลือกตอบเพียง 1 ข้อ)

1. Website Facebook.com
2. Website Twitter.com
3. Website Youtube.com
4. Website ที่เผยแพร่สื่อบันเทิงเกาหลี อื่น ๆ

ตอนที่ 3 ทักษะคติของวัยรุ่นไทยต่อสื่อบันเทิงเกาหลีผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 16 ข้อ โดยระดับคะแนนของทัศนคติเป็นแบบ Likert Scale ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	=	5	คะแนน
เห็นด้วย	=	4	คะแนน
ปานกลาง	=	3	คะแนน
ไม่เห็นด้วย	=	2	คะแนน
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	=	1	คะแนน

การแปลความหมายของคะแนน ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์สำหรับวัดระดับทัศนคติของวัยรุ่นไทยต่อสื่อบันเทิงเกาหลีผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ โดยนำค่าเฉลี่ย (Mean) ของคะแนนเป็นตัวชี้วัด โดยกำหนดเกณฑ์ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	ทัศนคติของวัยรุ่นไทยต่อสื่อบันเทิงเกาหลีผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์
4.21 – 5.00 หมายถึง	มีทัศนคติอยู่ในระดับดีมาก
3.41 – 4.20 หมายถึง	มีทัศนคติอยู่ในระดับดี
2.61 – 3.40 หมายถึง	มีทัศนคติอยู่ในระดับปานกลาง
1.81 – 2.60 หมายถึง	มีทัศนคติอยู่ในระดับไม่ดี
1.00 – 1.80 หมายถึง	มีทัศนคติอยู่ในระดับไม่ดีมา

การสร้างเครื่องมือการวิจัย

การสร้างเครื่องมือแบบสอบถามผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามตามขั้นตอนดังนี้

1. ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย คือ แนวความคิดเกี่ยวกับประชากร แนวความคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมกรเปิดรับสื่อ แนวความคิดเกี่ยวกับทัศนคติ แนวความคิดเกี่ยวกับสื่อบันเทิงเกาหลี แนวความคิดเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ และศึกษาข้อมูลจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นกรอบข้อมูลเบื้องต้น แล้วกำหนดข้อคำถามให้ครอบคลุมเนื้อหาที่ต้องการศึกษา

2. นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาสร้างแบบสอบถาม

3. นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อตรวจสอบความถูกต้องตามเนื้อหา และความเหมาะสมที่จะใช้ในการเก็บข้อมูล และพิจารณาแก้ไขปรับปรุงให้แบบสอบถามมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

4. นำแบบสอบถามที่ได้รับการปรับปรุงและพิจารณารับรองจากผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิไปใช้ในการเก็บข้อมูลในการศึกษาวิจัยต่อไป

การทดสอบเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เพื่อให้เครื่องมือมีความเที่ยงตรง (Validity) และความน่าเชื่อถือ (Reliability) ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบความเที่ยงตรงและความน่าเชื่อถือ มีรายละเอียดดังนี้

1. การทดสอบความเที่ยงตรง (Validity) ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาใช้เป็นกรอบในการสร้างแบบสอบถาม หลังจากนั้นผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่ได้เรียบเรียงแล้วไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งได้แก่ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และคณะกรรมการวิทยานิพนธ์ เป็นผู้พิจารณาตรวจสอบถึงความเที่ยงตรงด้านเนื้อหา (Content Validity) ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ เพื่อขอคำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไขและเลือกเฉพาะข้อคำถามที่มีความเที่ยงตรงแล้วไปทดสอบก่อนเก็บข้อมูลจริงเพื่อหาความน่าเชื่อถือของแบบสอบถาม

2. การทดสอบความน่าเชื่อถือ (Reliability) ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว มาทดสอบความเชื่อมั่นโดยการทดลองนำไปใช้ (Pre-Test) กับกลุ่มวัยรุ่นไทยทั้งเพศชายและเพศหญิง ที่มีอายุในช่วงระหว่าง 13 - 25 ปี เป็นผู้ที่มีการเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลีผ่านสื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 40 ชุด เพื่อตรวจสอบว่าคำถามในแต่ละข้อของแบบสอบถามสามารถสื่อความหมายได้ตรงตามที่ต้องการ และเป็นคำถามเหมาะสมหรือไม่ เพื่อนำมาวิเคราะห์คำนวณหาค่าความเชื่อถือ โดยการคำนวณหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha - Coefficient) ของคอนบาค (Cronbach)

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้ทำการหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามโดยรวมของแบบสอบถามผลปรากฏว่า ได้ความเชื่อมั่นสัมประสิทธิ์แอลฟา เท่ากับ ซึ่งตามหลักของคอนบาค (Cronbach) ได้กำหนดความเชื่อมั่นไว้ที่ 0.96 ขึ้นไป (ลิวน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538, หน้า 200) ดังนั้นจึงถือว่าแบบสอบถามฉบับนี้มีค่าความเชื่อมั่นสูง ผู้ศึกษาจึงนำแบบสอบถามดังกล่าวไปใช้ในการเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างจริงต่อไป

วิธีการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. แหล่งปฐมภูมิ (Primary data) การเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการแจกและเก็บรวบรวมแบบสอบถามด้วยตนเอง โดยวิธีการเขียนข้อความที่อยู่ระบุตำแหน่งของแบบสอบถามบนInternet (URL) ลงบนสื่อสังคมออนไลน์ ทั้ง 4 ประเภท ซึ่งในแต่ละสื่อจะมีกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะทางประชากรที่ต้องการศึกษาแตกต่างกันออกไป เช่น เพศ อายุ การศึกษา รายได้ ซึ่งการเก็บแบบสอบถามด้วยวิธีดังกล่าวจะช่วยลดความเอนเอียง (Bias) ของลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่างได้ เมื่อเก็บแบบสอบถามครบถ้วนแล้ว จึงนำแบบสอบถามที่ได้รับกลับคืนมาตรวจสอบความสมบูรณ์ของข้อมูลคำตอบ

2. แหล่งข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary data) ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษา ค้นคว้า และรวบรวมข้อมูลจากหนังสือ บทความและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยของผู้วิจัย เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้

การประมวลผลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากเก็บข้อมูลครบถ้วน ผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบความสมบูรณ์และความถูกต้องของแบบสอบถาม จากนั้นจึงนำแบบสอบถามมาลงรหัส (Coding) ตามวิธีการวิจัยทางสถิติ และดำเนินการประมวลผลด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ SPSS for Windows

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติดังนี้

สถิติวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Statistics Analysis) โดยใช้วิธีการหาค่าร้อยละ (Percentage) การหาความถี่ (Frequency) การหาค่าเฉลี่ย (Mean) การหาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ค่าความแปรปรวน (Variance) และนำเสนอข้อมูลในตารางเพื่ออธิบายเบื้องต้นเกี่ยวกับกลุ่มตัวอย่าง

สถิติวิเคราะห์เชิงอนุมาน (Inferential Statistical Analysis) เพื่อทดสอบสมมติฐาน ดังนี้

สมมติฐานที่ 1 วัยรุ่นไทยที่มีลักษณะทางประชากรแตกต่างกัน มีการเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลีผ่านสื่อสังคมออนไลน์ แตกต่างกัน

ตัวแปรอิสระ คือ ลักษณะทางประชากร

ตัวแปรตาม คือ การเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลีผ่านสื่อสังคมออนไลน์

สถิติที่ใช้ : ใช้ค่าสถิติ Chi – square เพื่อทดสอบความแตกต่างของตัวแปร ระหว่างลักษณะทางประชากร กับการเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลีผ่านสื่อสังคมออนไลน์

สมมติฐานที่ 2 วัยรุ่นไทยที่มีลักษณะทางประชากรแตกต่างกัน มีทัศนคติต่อสื่อบันเทิงเกาหลีผ่านสื่อสังคมออนไลน์ แตกต่างกัน

ตัวแปรอิสระ คือ ลักษณะทางประชากร

ตัวแปรตาม คือ ทัศนคติต่อสื่อบันเทิงเกาหลีผ่านสื่อสังคมออนไลน์

สถิติที่ใช้ : ใช้สถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One way analysis of variance : ANOVA) เพื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยมากกว่า 2 กลุ่ม โดยใช้ทดสอบค่าเฉลี่ยความแตกต่างของตัวแปรระหว่างลักษณะทางประชากร กับทัศนคติต่อสื่อบันเทิงเกาหลีผ่านสื่อสังคมออนไลน์

สมมติฐานที่ 3 วัยรุ่นไทยที่มีการเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลีผ่านสื่อสังคมออนไลน์แตกต่างกัน มีทัศนคติต่อสื่อบันเทิงเกาหลี แตกต่างกัน

ตัวแปรอิสระ คือ การเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลีผ่านสื่อสังคมออนไลน์

ตัวแปรตาม คือ ทัศนคติต่อสื่อบันเทิงเกาหลีผ่านสื่อสังคมออนไลน์

สถิติที่ใช้ : ใช้สถิติการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One way analysis of variance : ANOVA) เพื่อทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยมากกว่า 2 กลุ่ม โดยใช้ทดสอบค่าเฉลี่ยความแตกต่างของตัวแปรระหว่างการเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลีผ่านสื่อสังคมออนไลน์ กับทัศนคติต่อสื่อบันเทิงเกาหลีผ่านสื่อสังคมออนไลน์