

## บทที่ 3

### ระเบียบวิธีวิจัย

วิทยานิพนธ์ เรื่อง “พฤติกรรมกาารเปิดรับ ทักษะคติ และการตัดสินใจรับชมสื่อบันเทิงใน Netflix เจนเนอเรชั่น Y” การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยใช้วิธีวิเคราะห์เชิงปริมาณ (Quantitative Research) มีแบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลและทำการประมวลจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป โดยมีรายละเอียดของประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้การวิจัย ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งมีรายละเอียดในการดำเนินงานวิจัย ดังนี้

#### ประชากร

ประชากรสำหรับการวิจัยในครั้งนี้ คือ ประชากรเพศชายและเพศหญิงที่รับชม Netflix อยู่ในปัจจุบัน หรือเคยรับชม Netflix มาก่อน

#### กลุ่มตัวอย่าง

สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่จะใช้ในการตอบแบบสอบถาม คือ กลุ่ม Generation Y ซึ่งเกิดในช่วง พ.ศ. 2524– 2543 ปัจจุบันอายุ 17-36 ปี

#### ขนาดกลุ่มตัวอย่าง

เนื่องจากประชากรที่ผู้วิจัยทำการศึกษามีขนาดใหญ่และไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน ดังนั้นจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ผู้วิจัยจึงใช้วิธีการคำนวณจากสูตรการไม่ทราบขนาดตัวอย่างของ Cochran, W.G. (1953) โดยกำหนดให้ระดับค่าความเชื่อมั่นที่ร้อยละ 95 และระดับค่าความคลาดเคลื่อนร้อยละ 5 (กัลยา วาณิชย์ปัญญา, 2549, หน้า 74) ซึ่งสูตรในการคำนวณที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ

$$\text{สูตร } n = \frac{P(1-P)Z^2}{E^2}$$

เมื่อ	n	แทน	ขนาดกลุ่มตัวอย่าง
	P	แทน	สัดส่วนของประชากรที่ผู้วิจัยกำลังสุ่ม .05
	Z	แทน	ระดับความเชื่อมั่นที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ (Z มีค่าเท่ากับ 1.96 ที่ระดับความเชื่อมั่น ร้อยละ 95 หรือระดับ .05)
	E	แทน	ค่าความผิดพลาดสูงสุดที่สามารถเกิดขึ้น มีค่าเท่ากับ .05

$$\text{แทนค่า } n = \frac{(.05) (1-.05) (1.96)^2}{(.05)^2}$$

$$n = 384.16$$

ฉะนั้น ผู้วิจัยจึงกำหนดกลุ่มตัวอย่างไว้ที่ 400 คน และมีการสุ่มตัวอย่างดังต่อไปนี้ การวิจัยครั้งนี้ มีจำนวนกลุ่มตัวอย่างเป้าหมาย 400 คน และให้หารเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ระดับความคลาดเคลื่อน 5% และกำหนดความเชื่อถือได้ 95% ผู้วิจัยกำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ตารางสำเร็จรูป TARO YAMANE

### การสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาวิจัยเชิงปริมาณ ผู้วิจัยใช้กลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 400 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบบังเอิญ (Accident Sampling) เพื่อให้ได้มาซึ่งขนาดตัวอย่างตามที่กำหนดไว้ ซึ่งเป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยไม่ใช้ความน่าจะเป็น (Non-Probability Sampling) เพื่อให้ได้ตรงตามจำนวนที่ต้องการ ทั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างต้องเป็นบุคคลทั่วไปที่มีอายุ 17-36 ปี โดยผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลด้วยวิธีการเผยแพร่แบบสอบถามในโซเชียลมีเดีย คือ เฟซบุ๊ก แฟนเพจจำนวน 8 เพจ ประกอบด้วย สมาคมผู้คลั่งไคล้ SuperHero, หนึ่งโปรดของข้าพเจ้า, ขอบสหนึ่ง, สาม ก. คอหนึ่ง, อยยได้แตก แหกได้ฉีก, JUST ดู IT, Viewfinder Fanpage และ คอเป็นหนึ่ง

## วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

แหล่งที่มาของข้อมูล โดยวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลมีอยู่ 2 ประเภท คือ

1. ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Source) คือ จัดทำแบบสอบถามเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 400 ชุด โดยทำการศึกษาดัวย่างกลุ่ม Generation Y อายุ 17-36 ปี โดยให้กลุ่มตัวอย่างกรอกแบบสอบถามออนไลน์ ที่นำไปวางไว้ในเฟซบุ๊กแฟนเพจ จำนวน 8 เพจ แบ่งเป็นเพจละ 50 คน ซึ่งประกอบด้วยเพจต่างๆ ดังนี้ (ข้อมูล ณ วันที่ 10 มกราคม 2562)

1.1 สมาคมผู้คลั่งไคล้ SuperHero มีผู้ติดตาม จำนวน 499,498 คน และผู้กดถูกใจ จำนวน 499,051 คน

1.2 หนึ่งโปรดของข้าพเจ้า มีผู้ติดตาม จำนวน 1,219,823 คน และผู้กดถูกใจ จำนวน 1,219,827 คน

1.3 ขอบสหนังสือ มีผู้ติดตาม จำนวน 672,907 คน และผู้กดถูกใจ จำนวน 655,502 คน

1.4 สาม ก. คอหนัง มีผู้ติดตามทั้งหมด จำนวน 114,664 คน และผู้กดถูกใจ จำนวน 114,608 คน

1.5 อวยได้แตกแหกไส้ฉีก มีผู้ติดตาม จำนวน 967,115 คน และผู้กดถูกใจ จำนวน 959,730 คน

1.6 JUST ดู IT มีผู้ติดตาม จำนวน 378,386 คน และผู้กดถูกใจ จำนวน 332,167 คน

1.7 Viewfinder Fanpage มีผู้ติดตาม จำนวน 48,815 คน และผู้กดถูกใจ จำนวน 40,418 คน

1.8 คอเป็นหนัง มีผู้ติดตาม จำนวน 16,432 คน และผู้กดถูกใจ จำนวน 16,006 คน

2. ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Source) คือ แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร ผู้วิจัยทำการรวบรวมงานวิจัยแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาพฤติกรรม การเปิดรับทัศนคติ และการตัดสินใจรับชมสื่อบันเทิงใน Netflix ของเจนเนอเรชั่น Y โดยรวบรวมจากห้องสมุดมหาวิทยาลัยศรีปทุม และแหล่งข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต (Internet)

## เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถามปลายปิด (Close-ended Question) และปลายเปิด (Open-ended Question) ครอบคลุมหัวข้อที่ต้องการศึกษา โดยจะประกอบไปด้วย 5 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นคำถามทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 6 ข้อ

ตอนที่ 2 เป็นคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเปิดรับชมสื่อบันเทิงใน Netflix ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 6 ข้อ

ตอนที่ 3 เป็นคำถามเกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อการรับชมสื่อบันเทิงใน Netflix ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 35 ข้อ

สำหรับเกณฑ์การให้คะแนนแบบสอบถาม ดังนี้

ระดับคะแนนเฉลี่ย	การแปลความหมาย
ระดับคะแนน 5	หมายถึง ระดับความคิดเห็นมากที่สุด
ระดับคะแนน 4	หมายถึง ระดับความคิดเห็นมาก
ระดับคะแนน 3	หมายถึง ระดับความคิดเห็นปานกลาง
ระดับคะแนน 2	หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อย
ระดับคะแนน 1	หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด

ตอนที่ 4 เป็นคำถามเกี่ยวกับการตัดสินใจรับชมสื่อบันเทิงใน Netflix ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 13 ข้อ

การแปลความหมายมีเกณฑ์การประเมินผล ดังนี้

ระดับคะแนนเฉลี่ย	การแปลความหมาย
ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00	หมายถึง ระดับความคิดเห็นมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50	หมายถึง ระดับความคิดเห็นมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50	หมายถึง ระดับความคิดเห็นปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50	หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50	หมายถึง ระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด

ตอนที่ 5 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับ Netflix จำนวน 1 ข้อ

## วิธีการสร้างเครื่องมือ

ดำเนินการสร้าง ดังนี้

1. ศึกษาตำรา เอกสาร บทความ ทฤษฎีหลักการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดขอบเขตของการวิจัยและสร้างเครื่องมือในการวิจัยให้ครอบคลุมตามความหมายการวิจัย
2. ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามจากเอกสาร เพื่อกำหนดขอบเขตและเนื้อหาแบบสอบถามจะได้มีความชัดเจนในการวิจัยยิ่งขึ้น

3. นำข้อมูลที่ได้มาสร้างแบบสอบถาม

4. นำแบบสอบถามฉบับร่างที่ได้ไปขอคำปรึกษา และคำแนะนำจากผู้ทรงคุณวุฒิ พิจารณาตรวจสอบในการแก้ไขปรับปรุงเพื่อให้อ่านแล้วมีความเข้าใจง่ายและชัดเจนยิ่งขึ้น

## วิธีการรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง การเก็บข้อมูลใช้วิธีให้กลุ่มตัวอย่างกรอกแบบสอบถามที่ผู้วิจัยได้นำไปโพสต์ไว้ที่หน้าเฟซบุ๊ก ตามที่กำหนดไว้ในวิธีการสุ่มตัวอย่าง ทั้งนี้ผู้วิจัยได้มีการชี้แจงที่มาและวัตถุประสงค์ให้กับกลุ่มตัวอย่างทราบ รวมทั้งวิธีการเก็บข้อมูล เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน ใช้ระยะเวลาเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างเดือน ธันวาคม 2561 ถึง เดือนมกราคม 2562

## สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

จากตัวแปรที่กำหนดและข้อมูลที่รวบรวมได้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ เพื่อหาคำตอบ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับการวิเคราะห์ สถิติที่ใช้วิเคราะห์ มีดังนี้

### 1. สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics)

1.1 การคิดหาค่าร้อยละ (%) ใช้วิเคราะห์และอธิบายตัวแปรทางด้านประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ต่อเดือน

1.2 ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) ใช้วิเคราะห์และอธิบายตัวแปรเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการเปิดรับทัศนคติและการตัดสินใจรับชมสื่อบันเทิงใน Netflix เจนเนอเรชั่น Y

1.3 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ใช้วิเคราะห์และอธิบายตัวแปรเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการเปิดรับทัศนคติและการตัดสินใจรับชมสื่อบันเทิงใน Netflix เจนเนอเรชั่น Y

### 2. สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics)

เป็นการวิเคราะห์ที่ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมกรรมการเปิดรับทัศนคติและการตัดสินใจรับชมสื่อบันเทิงใน Netflix เจนเนอเรชั่น Y โดยใช้การวิเคราะห์ ใช้ค่าสถิติทดสอบค่าที (t-test) กรณีตัวแปรสองกลุ่ม และการทดสอบค่า (f-test) ด้วยวิธีการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) และการทดสอบความสัมพันธ์หลายตัวแปร (Multiple Linear Regression )