

### บทที่ 3

#### วิธีการศึกษา

การศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมกาเปิดรับ การใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจของผู้ชมรายการ SF Victory Challenge ทาง True Vision 60 ในเขตกรุงเทพมหานคร” ผู้ศึกษาได้กำหนดวิธีการศึกษาดังนี้

#### รูปแบบการศึกษา

การศึกษาในครั้งนี้เป็นการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ใช้วิธีการเก็บข้อมูลเชิงสำรวจ (Survey Research) แบบวัดผลครั้งเดียว (One-Shot Case Study) โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ควบคู่ไปกับการการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้การสัมภาษณ์เชิงเจาะลึก (In-Depth Interview) เพื่อนำผลการศึกษาทั้ง 2 ส่วนมาวิเคราะห์ถึงการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจของผู้ชมรายการ SF Victory Challenge

#### ส่วนที่ 1

#### การวิจัยเชิงปริมาณ

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ คือผู้ที่เคยและไม่เคยชมรายการรายการ SF Victory Challenge ซึ่งอาศัยอยู่ในเขตต่างๆของกรุงเทพมหานครทั้ง 50 เขต ดังนี้

- |           |               |             |
|-----------|---------------|-------------|
| - พระนคร  | - บางกอกใหญ่  | - จตุจักร   |
| - ดุสิต   | - ห้วยขวาง    | - บางคอแหลม |
| - หนองจอก | - คลองสาน     | - ประเวศ    |
| - บางรัก  | - ดลิ่งชัน    | - คลองเตย   |
| - บางเขน  | - บางกอกน้อย  | - สอนหลวง   |
| - บางกะปิ | - บางขุนเทียน | - จอมทอง    |

- |               |                     |              |
|---------------|---------------------|--------------|
| - ปทุมวัน     | - ภาษีเจริญ         | - ดอนเมือง   |
| - หนองแขม     | - ป้อมปราบศัตรูพ่าย | - ราชเทวี    |
| - พระโขนง     | - ราษฎร์บูรณะ       | - ลาดพร้าว   |
| - มีนบุรี     | - บางพลัด           | - วัฒนา      |
| - ลาดกระบัง   | - ดินแดง            | - บางแค      |
| - ยานนาวา     | - บึงกุ่ม           | - หลักสี่    |
| - สัมพันธวงศ์ | - สาทร              | - สายไหม     |
| - พญาไท       | - บางซื่อ           | - คันนายาว   |
| - ธนบุรี      | - ทวีวัฒนา          | - สะพานสูง   |
| - คลองสามวา   | - ทุ่งครุ           | - วังทองหลาง |
| - บางนา       | - บางบอน            |              |

### จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

จากประชากรในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 5,695,956 คน (ข้อมูล ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2549) การกำหนดจำนวนกลุ่มตัวอย่างเพื่อการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้คำนวณโดยอาศัยสูตรของ ทาโร ยามาเน่ (Taro Yamane) โดยกำหนดระดับความเชื่อมั่นเท่ากับร้อยละ 94 ค่าระดับความคลาดเคลื่อนยอมรับได้ไม่น้อยกว่า 6% หรือที่ระดับนัยสำคัญ 0.06 ตามสูตรต่อไปนี้

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

n = จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

N = จำนวนประชากรในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 5,695,956 คน

e = ค่าความคลาดเคลื่อนระหว่างค่าเฉลี่ยของตัวอย่าง

และค่าเฉลี่ยของประชากร = 0.06

แทนค่าตามสูตร ได้ผลดังนี้

$$n = \frac{5,695,956}{1+5,695,956 (0.06)^2}$$

จำนวนกลุ่มตัวอย่างจะเท่ากับ 277.76 คน

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้จำนวน 280 คน

## การสุ่มตัวอย่าง

ผู้ศึกษาใช้เทคนิคการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยไม่อาศัยความน่าจะเป็น (Non Probability Sampling) โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multistage Sampling) ดังนี้

1. การสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการจับฉลากเขตทั้งหมดในกรุงเทพมหานครเพื่อเลือกเขตมาจำนวน 5 เขต ผลการจับฉลากได้เขตที่เป็นตัวแทน คือ เขตจตุจักร เขตบางพลัด เขตลาดกระบัง เขตบางนา เขตบางบอน

2. การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ทำการเลือกเฉพาะผู้ที่รับชมรายการ SF Victory Challenge เป็นผู้ตอบแบบสอบถาม สำหรับวิธีการให้ได้กลุ่มตัวอย่างจากประชากรในแต่ละกลุ่มเขตจะใช้วิธีการเก็บข้อมูลแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) โดยกำหนดให้มีการเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่างเขตละ 56 คน จนครบจำนวน 280 ตัวอย่าง

## ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

การศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมการเปิดรับ การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจของผู้ชมรายการ SF Victory Challenge ทางช่องทางวีซีดี 60 ในเขตกรุงเทพมหานคร” ได้กำหนดตัวแปรตามสมมุติฐาน โดยแบ่งตัวแปรออกเป็น 2 ประเภท คือ ตัวแปรอิสระ และตัวแปรตาม

สมมุติฐานข้อที่ 1 คือ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ชม อันได้แก่ เพศ อายุ อาชีพ ระดับการศึกษา และรายได้ ที่แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน

ตัวแปรอิสระ คือ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ชมรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้

ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมการเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge

สมมุติฐานข้อที่ 2 คือ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ชม อันได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพและรายได้ ที่แตกต่างกัน จะมีการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจจากรายการ SF Victory Challenge แตกต่างกัน

ตัวแปรอิสระ คือ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ชมรายการ SF Victory Challenge ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้

ตัวแปรตาม คือ การใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจจากการเปิดรับผู้ชมรายการ SF Victory Challenge

สมมติฐานข้อที่ 3 คือ พฤติกรรมการเปิดรับชมของผู้ชมรายการ SF Victory Challenge มีความสัมพันธ์กับการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากการเปิดรับผู้ชมรายการ SF Victory Challenge

ตัวแปรอิสระ คือ พฤติกรรมการเปิดรับชมของผู้ชมรายการ SF Victory Challenge

ตัวแปรตาม คือ การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากการเปิดรับผู้ชมรายการ SF Victory Challenge

### เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) โดยให้กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ตอบแบบสอบถามด้วยตนเอง (Self-Administered Questionnaire) ซึ่งแบบสอบถามประกอบไปด้วยคำถามปลายปิด (Close-Ended Questionnaire) แบบมีตัวเลือกคำตอบ (Multiple Choice Question) และคำถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) รวมถึงคำถามปลายเปิด (Open-Ended Questionnaire) โดยสามารถแบ่งโครงสร้างของแบบสอบถามเป็น 4 ส่วน ต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์ ซึ่งเป็นคำถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ต่อเดือน โดยประมาณ รวมจำนวน 5 คำถาม

ส่วนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge ได้แก่ ความถี่ในการรับชมรายการต่อสัปดาห์ ระยะเวลาในการรับชมรายการในแต่ละวัน ระยะเวลาที่ติดตามรับชมรายการ ลักษณะในการเปิดรับชมรายการ สถานที่รับชมรายการ รวมจำนวน 5 คำถาม

ส่วนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจจากการเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge โดยมีข้อความเป็นคำตอบแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด รวมจำนวน 14 คำถาม

ส่วนที่ 4 คำถามเกี่ยวกับข้อเสนอแนะต่อรายการ SF Victory Challenge จำนวน 1 คำถาม

## การทดสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ได้มีการทดสอบเครื่องมือด้านความเที่ยงตรง (Validity) และความน่าเชื่อถือ (Reliability) ดังนี้คือ

1. การทดสอบความเที่ยงตรง (Validity) โดยการนำแบบสอบถามไปปรึกษาและขอรับคำแนะนำเพื่อปรับปรุงแก้ไขจากอาจารย์ที่ปรึกษา รวมทั้งผู้เชี่ยวชาญทางด้านสถิติ เพื่อพิจารณาถึงโครงสร้างของแบบสอบถาม (Construct Validity) เนื้อหา และภาษาที่ใช้ (Content Validity) ในแบบสอบถามว่ามีความเหมาะสม และความชัดเจนของถ้อยภาษาตรงตามประเด็นการศึกษา และสัมพันธ์สอดคล้องกับแนวคิดที่ใช้ในการศึกษา ตลอดจนวัตถุประสงค์ของการศึกษาหรือไม่

2. การทดสอบความน่าเชื่อถือ (Reliability) ผู้ศึกษาได้นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว มาทดสอบความเชื่อมั่นโดยการทดลองนำไปใช้ (Pre-test) กับประชากรทั่วไปในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน เพื่อตรวจสอบว่าคำถามในแต่ละข้อของแบบสอบถามสามารถสื่อความหมายได้ตรงตามที่ต้องการและมีคำถามเหมาะสมหรือไม่ อย่างไรก็ตามจากนั้นหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา (Alpha – Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) ซึ่งมีสูตรดังนี้

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left\{ \frac{1 - \sum V_i^2}{V_t^2} \right\}$$

$\alpha$  = ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม

$n$  = จำนวนข้อในแบบสอบถาม

$\Sigma$  = ความแปรปรวนของคะแนนของคำถามแต่ละข้อ

$V_i^2$  = ความแปรปรวนทั้งฉบับ

$V_t^2$  = ผลรวมค่าความแปรปรวนเป็นรายข้อ

โดยค่าความน่าเชื่อถือ (Reliability) ของเครื่องมือปรากฏค่าคะแนนดังนี้

ระดับความพึงพอใจของผู้ชมรายการ SF Victory Challenge = 0.87

ระดับความการใช้ประโยชน์ของผู้ชมรายการ SF Victory Challenge = 0.88

ระดับความพึงพอใจและการใช้ประโยชน์ของผู้ชมรายการ SF Victory Challenge = 0.93

จากการทดสอบค่าความน่าเชื่อถือได้ (Reliability) ของแบบสอบถาม ปรากฏว่าแบบสอบถามนี้มีความน่าเชื่อถือที่มีค่าสูงกว่า 0.73 แสดงว่าเครื่องมือนี้อยู่ในระดับที่ยอมรับได้

### การวัดค่าตัวแปรและการให้คะแนนคำตอบ

ผู้ศึกษาได้กำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนน และเกณฑ์การวัดค่าตัวแปร ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่

1. เพศ ของกลุ่มตัวอย่างแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่
  - เพศ ชาย
  - เพศ หญิง
2. อายุ ของกลุ่มตัวอย่างแบ่งออกเป็น 5 กลุ่ม ได้แก่
  - ต่ำกว่า 15 ปี
  - 16 - 21 ปี
  - 22 - 27 ปี
  - 28 - 33 ปี
  - 34 ปีขึ้นไป
3. ระดับการศึกษา แบ่งออกเป็น 5 กลุ่ม ได้แก่
  - ประถมศึกษา
  - มัธยมศึกษา
  - อาชีวศึกษา / อนุปริญญา
  - ปริญญาตรี
  - สูงกว่าปริญญาตรี
4. อาชีพ แบ่งออกเป็น 5 กลุ่ม ได้แก่
  - ข้าราชการ / พนักงานรัฐวิสาหกิจ
  - ประกอบธุรกิจส่วนตัว / ค้าขาย
  - พนักงานบริษัทเอกชน / ลูกจ้าง
  - นักเรียน / นักศึกษา
  - อื่น ๆ (โปรดระบุ...)
5. รายได้ต่อเดือนโดยประมาณ แบ่งออกเป็น 6 กลุ่ม ได้แก่
  - ต่ำกว่า 5,000 บาท
  - 5,000 - 10,000 บาท
  - 10,001 - 15,000 บาท

15,001 - 20,000 บาท

20,001 – 25,000 บาท

มากกว่า 25,000 บาท

## ส่วนที่ 2 การวัดพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการ SF Victory Challenge

### 1. ระยะเวลาในการติดตามชมรายการ SF Victory Challenge

ตั้งแต่เริ่มต้นรายการ	ให้คะแนน 4 คะแนน
4 - 5 เดือน	ให้คะแนน 3 คะแนน
2 - 3 เดือน	ให้คะแนน 2 คะแนน
1 เดือน	ให้คะแนน 1 คะแนน

### 2. ความถี่ในการรับชม

ชมทุกครั้ง (4 ครั้งต่อเดือน)	ให้คะแนน 4 คะแนน
ชมบ่อย (3 ครั้งต่อเดือน)	ให้คะแนน 3 คะแนน
ชมบ้าง (2 ครั้งต่อเดือน)	ให้คะแนน 2 คะแนน
ไม่ค่อยได้ชม ( 1 ครั้งต่อเดือน)	ให้คะแนน 1 คะแนน

### 3. ลักษณะในการรับชมรายการ SF Victory Challenge

สนใจชมทุกช่วง ไม่เปลี่ยนช่องเลย	ให้คะแนน 4 คะแนน
ตั้งใจชมแต่เปลี่ยนช่องบ้างหรือชมสลับรายการอื่น	ให้คะแนน 3 คะแนน
ชมเฉพาะช่วงที่สนใจ	ให้คะแนน 2 คะแนน
ชมเรื่อย ๆ แบบไม่ค่อยสนใจมากนัก	ให้คะแนน 1 คะแนน

### 4. ผู้ศึกษามีเกณฑ์การวัดค่าเฉลี่ยเกี่ยวกับพฤติกรรมการรับชมรายการ SF Victory Challenge ซึ่งใช้ค่าเฉลี่ยในการแปลความหมาย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 3.26 – 4.00 ถือว่า มีพฤติกรรมการเปิดรับฟังรายการระดับสูงมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.25 ถือว่า มีพฤติกรรมการเปิดรับฟังรายการระดับสูง

ค่าเฉลี่ย 1.76 – 2.50 ถือว่า มีพฤติกรรมการเปิดรับฟังรายการระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.75 ถือว่า มีพฤติกรรมการเปิดรับฟังรายการระดับต่ำ

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้สอบถามถึงพฤติกรรมการเปิดรับฟังอื่น ๆ เพื่อนำมาเป็นข้อมูลประกอบ ทั้งนี้จะนำเสนอข้อมูลในรูปความถี่ และร้อยละ ซึ่งจะไม่นำมาคิดเป็นคะแนนด้านพฤติกรรมการเปิดรับฟังรายการ ได้แก่

5. ช่องการรับชมรายการ  
โทรทัศน์  
True IPTV Channel 01  
www.gsquare.tv  
อื่น ๆ โปรดระบุ.....

ส่วนที่ 3 การวัดค่าตัวแปรการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจจากการรับชมรายการ SF Victory Challenge

การวัดค่าตัวแปร และเกณฑ์การให้ค่าระดับตัวแปรของแบบสอบถามส่วนนี้ เป็นการประเมินค่าแบบ ไลเคิร์ต สเกล (Likert Scale) ในแต่ละข้อความจะมีทางเลือกตอบได้ 5 ระดับ ซึ่งแบ่งค่าระดับคะแนนเป็น 5 ระดับ ดังนี้

มากที่สุด	แทนค่า	5 คะแนน
มาก	แทนค่า	4 คะแนน
ปานกลาง	แทนค่า	3 คะแนน
น้อย	แทนค่า	2 คะแนน
น้อยที่สุด	แทนค่า	1 คะแนน

จากนั้นนำคะแนนของระดับความพึงพอใจและการใช้ประโยชน์จากการรับชมรายการ SF Victory Challenge มาหาค่าเฉลี่ยและแปลความหมายของค่าเฉลี่ยดังนี้

คะแนนสูงสุดของระดับความพึงพอใจและการใช้ประโยชน์ = 5

คะแนนต่ำสุดของระดับความพึงพอใจและการใช้ประโยชน์ = 1

$$\begin{aligned} \text{พิสัยของคะแนนเฉลี่ย} &= \text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด} \\ &= 5 - 1 \\ &= 4 \end{aligned}$$

ถ้ากำหนดความหมายของระดับความพึงพอใจและการใช้ประโยชน์ 4 ระดับ

$$\begin{aligned} \text{อัตราภาคชั้น} &= \text{พิสัย/จำนวนชั้น} \\ &= 4/5 \\ &= 0.80 \end{aligned}$$

ซึ่งภาพรวมของการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจจากการรับชมรายการ SF Victory Challenge จะนำคะแนนของส่วนที่ 3 มารวมกันแล้วหาค่าเฉลี่ย โดยกำหนดให้แต่ละช่วงของกลุ่มคะแนนค่าเฉลี่ยมีช่วงห่างในแต่ละหน่วยเท่า ๆ กัน ซึ่งมีเกณฑ์การแปลความหมาย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.21 – 5.00 หมายถึง มีการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจจากการชมรายการระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.41 – 4.20 หมายถึง มีการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจจากการเปิดรับชมรายการในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.61 – 3.40 หมายถึง มีการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจจากการเปิดรับชมรายการ ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.81 – 2.60 หมายถึง มีการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจจากการเปิดรับชมรายการในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.80 หมายถึง มีการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจจากการเปิดรับชมรายการในระดับน้อยที่สุด

### การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากที่ได้เก็บรวบรวมข้อมูล ผู้ศึกษาได้ทำการตรวจสอบความสมบูรณ์ และความถูกต้องของแบบสอบถาม และปฏิบัติตามขั้นตอนดังนี้

1. ลงรหัส (Coding) เพื่อให้ข้อมูลอยู่ในรูปของตัวเลข หรือรหัส
2. ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Windows เพื่อประมวลและวิเคราะห์ข้อมูล
3. แปลความหมายของข้อมูลที่ได้หลังจากการประมวลผล และจัดทำตารางแสดงผลร้อยละและแสดงค่าทางสถิติ เพื่อทำรายงานอธิบายสรุปผลการวิจัยต่อไป

### สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ในการศึกษาครั้งนี้ มี 2 ประเภท ได้แก่

1. สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบการแปลความหมายเชิงบรรยายเพื่ออธิบายข้อมูลในด้านลักษณะทางประชากรศาสตร์ พฤติกรรมการเปิดรับชม การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจของผู้ชมรายการ SF Victory Challenge

2. สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) เพื่อทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระ และตัวแปรตามในสมมติฐานต่าง ๆ โดยใช้การวิเคราะห์ ดังนี้คือ การทดสอบความแตกต่าง

ระหว่างค่าเฉลี่ย (T-test) และ (F-test) การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One Way ANOVA) และ Least Significant Difference: LSD

## ส่วนที่ 2

### การวิจัยเชิงคุณภาพ

ในส่วนของการวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้ศึกษาใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-Depth Interview) เพื่อเสริมข้อมูลการวิจัยเชิงปริมาณและเป็นการขยายความหรือสร้างความชัดเจนให้กับการศึกษาในเรื่องนี้มากขึ้น ซึ่งการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกจะทำให้ได้ข้อมูลเชิงลึกของผู้ให้สัมภาษณ์ที่มีต่อประเด็นที่ผู้ศึกษาต้องการ โดยพิจารณาจากองค์ประกอบดังต่อไปนี้

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

สำหรับการสัมภาษณ์เจาะลึกนั้นผู้ทำการศึกษา สุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีขั้นตอนดังนี้ คือ สัมภาษณ์จากผู้ที่เคยเข้าแข่งขันรายการ SF Victory Challenge จำนวน 9 คน จากนั้นจึงทำการสัมภาษณ์และบันทึกข้อมูลเพื่อดำเนินการต่อไป

#### เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ แนวคำถาม ซึ่งผู้ศึกษาใช้เป็นแนวทางการสัมภาษณ์ โดยมีประเด็นคำถามที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการศึกษา แนวคำถามดังกล่าวสร้างจากกรอบแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา มีลักษณะเป็นคำถามปลายเปิด (Open-ended Question) แบบเจาะลึก เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายตอบได้อย่างละเอียด และตรงตามความเป็นจริง

1. แนวคำถาม ผู้ศึกษาได้แบ่งคำถามในบทสัมภาษณ์ออกเป็น 4 ส่วนคือ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลภูมิหลังของผู้ให้สัมภาษณ์

ส่วนที่ 2 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการรับชมรายการ

ส่วนที่ 3 การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจต่อการรับชมรายการ SF Victory Challenge

ส่วนที่ 4 ข้อคิดเห็นและคำติชมรายการ SF Victory Challenge

## 2. เครื่องบันทึกเสียง

### แนวคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์

แนวคำถามส่วนที่ 1: ข้อมูลภูมิหลังของผู้ให้สัมภาษณ์

1. ชื่อ อายุ
2. ระยะเวลาในการรับชมรายการ SF Victory Challenge

แนวคำถามส่วนที่ 2: ปัจจัยที่ส่งผลต่อการชมรายการ SF Victory Challenge

1. เพราะสาเหตุใด หรือมีปัจจัยใดๆ ส่งผลให้ท่านชมรายการ SF Victory Challenge

แนวคำถามส่วนที่ 3 : การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจต่อการใช้งานโปรแกรม MSN

1. ท่านชมรายการ SF Victory Challenge เพื่อประโยชน์ใดนอกจากความบันเทิง
2. แนวคิดหรือคติที่ได้จากการรับชมรายการ SF Victory Challenge
3. การมีสังคมเพิ่มหลังการชมรายการหรือหลังจากการเข้าร่วมแข่งขันกับทางรายการ
4. ค่าใช้จ่ายที่เพิ่มขึ้นเกี่ยวกับเกม SF หลังจากรับชมรายการ SF Victory Challenge
5. ความพึงพอใจที่มีต่อการชมรายการ SF Victory Challenge

แนวคำถามส่วนที่ 4 : ข้อคิดเห็นและคำติชมรายการ SF Victory Challenge

### การทดสอบเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

ผู้ศึกษาใช้วิธีทดสอบดังนี้ คือผู้ศึกษาได้ตรวจสอบความเที่ยงตรง (Validity) ของแนวคำถามที่จะใช้สัมภาษณ์ ทั้งในด้านความถูกต้องของการใช้ภาษา และความครอบคลุมของประเด็นคำถาม โดยการนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งได้แก่ อาจารย์ที่ปรึกษาเป็นผู้พิจารณาตรวจสอบเพื่อปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมก่อนที่ผู้ศึกษาจะนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้ศึกษาได้ทำการนัดสัมภาษณ์ จำนวน 9 คน และผู้สัมภาษณ์ได้ทำการอัดเสียง สัมภาษณ์จดบันทึกบันทึกข้อมูลด้วยตนเอง ภายในระยะเวลาวันที่ 21 และ 23 กรกฎาคม พ.ศ. 2550 เป็นเวลา 2 วัน จากนั้นจึงได้รวบรวมข้อมูลทั้งหมดเพื่อดำเนินการต่อไป

### การวิเคราะห์ข้อมูล และการนำเสนอข้อมูล

สำหรับแบบวิจัยเชิงคุณภาพผู้วิจัยจะนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์เนื้อหาตาม ประเด็นปัญหานำการวิจัยเป็นหลัก โดยจะนำเสนอข้อมูลในรูปแบบผลการวิจัยแบบพรรณนา วิเคราะห์ (Descriptive Analysis) และนำข้อมูลบางส่วนไปประกอบกับข้อมูลของการวิจัย เชิงปริมาณ