

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

ในงานวิจัยเรื่อง “การรับวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นของวัยรุ่นไทย กรณีศึกษาแฟนเพลงเจ-ป๊อป” เป็นการศึกษาเพื่อทำความเข้าใจปรากฏการณ์การแผ่ขยายของวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่น เพื่อให้ทราบถึงกระบวนการในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของวัยรุ่น ผู้วิจัยจึงใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพร่วมกับการวิจัยเชิงปริมาณ เน้นการมองปรากฏการณ์โดยภาพรวมจากหลายแง่มุม โดยแบ่งวิธีการดำเนินงานดังนี้

3.1 แหล่งข้อมูลและการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1.1 แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร

ได้แก่ นิตยสารภาษาไทยและภาษาญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเพลงและศิลปินเจ-ป๊อป

3.1.2 แหล่งข้อมูลประเภทสื่ออิเล็กทรอนิกส์

ได้แก่ ซีดี วีซีดี ดีวีดี และฐานข้อมูลในระบบอินเทอร์เน็ตที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเจ-ป๊อป

3.1.3 แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล

1.) แฟนเพลงเจ-ป๊อปจำนวน 370 คน โดยแบ่งเป็น 4 กลุ่มตามช่วงอายุ ได้แก่

1.1) วัยรุ่นตอนต้น อายุ 12-15 ปี

1.2) วัยรุ่นตอนกลาง อายุ 16-18 ปี

1.3) วัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 1 อายุ 19-22 ปี

1.4) วัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 2 อายุ 23-25 ปี

- 2.) บุคคลที่อยู่ในวงการเพลงเจ-ป๊อปในประเทศไทยจำนวน 10 คน ได้แก่
- 2.1) คุณไช้ (ชื่อเล่น) เจ้าของร้านอัลตรา¹²
 - 2.2) คุณธนวัฒน์ เจ้าของร้านเอ็กแซมเปิล¹³
 - 2.3) คุณอภิชัย สิทธิไตรย์ เจ้าของร้านอิชิมารุ¹⁴
 - 2.4) คุณนิว (ชื่อเล่น) ดีเจรายการเพลงญี่ปุ่น
 - 2.5) คุณเรียล ชินจิตส์ (ชื่อเล่น) ดีเจรายการเพลงญี่ปุ่น
 - 2.6) คุณ Both (นามสมมติ) เว็บมาสเตอร์ของเว็บของเจแปน¹⁵
 - 2.7) คุณประกายเพชร อินทราวุธ เว็บมาสเตอร์ของเว็บฟีล ทู วินส์¹⁶ และผู้ก่อตั้งแฟนคลับวีวิตวินส์¹⁷
 - 2.8) คุณศรียา ศรีพิพัฒน์ ผู้ช่วยบรรณาธิการของนิตยสารฮอลลิสตาร์¹⁸ และอดีตคอลัมนิสต์ของนิตยสารเจ-สไปาย¹⁹

¹² ร้านอัลตรา (Ultra) เป็นร้านขายสินค้าเกี่ยวกับเจ-ป๊อป ตั้งอยู่บนชั้น 2 โรงภาพยนตร์ลิโด ศูนย์การค้าสยามแสควร์

¹³ ร้านเอ็กแซมเปิล (Example) เป็นร้านขายสินค้าเกี่ยวกับเจ-ป๊อป ตั้งอยู่บนชั้น 2 โรงภาพยนตร์ลิโด ศูนย์การค้าสยามแสควร์

¹⁴ ร้านอิชิมารุ (I:SHIMARU) เป็นร้านขายสินค้าเกี่ยวกับเจ-ป๊อป ตั้งอยู่บนชั้น 2 โรงภาพยนตร์ลิโด ศูนย์การค้าสยามแสควร์

¹⁵ เว็บของเจแปน (SongJapan) เป็นเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวงการเพลงเจ-ป๊อป

¹⁶ เว็บฟีล ทู วินส์ (Feel To w-inds.) เป็นเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวงวินส์ (w-inds.)

¹⁷ แฟนคลับวีวิตวินส์ (vividw-inds.) เป็นแฟนคลับของวงวินส์ที่จัดตั้งและดำเนินงานโดยแฟนเพลงชาวไทย ไม่มีความสัมพันธ์ใดๆ กับบริษัทต้นสังกัด และแฟนคลับของวงวินส์ที่ญี่ปุ่น แต่มีลักษณะการดำเนินงานและการให้สิทธิประโยชน์แก่สมาชิกคล้ายคลึงกับแฟนคลับของญี่ปุ่น

¹⁸ นิตยสารฮอลลิสตาร์ (Allstar) เป็นนิตยสารที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวงการบันเทิงทั่วโลก แม้จะเน้นข่าวคราวของวงการบันเทิงฝั่งตะวันตกมากกว่า แต่ก็มีคอลัมน์เกี่ยวกับวงการเจ-ป๊อปลงเป็นประจำทุกเล่ม ปัจจุบัน นิตยสารฉบับนี้ได้เปลี่ยนชื่อใหม่เป็นเอเชียเอน ไทม์ (Asian Time) เน้นเฉพาะข่าวคราวในวงการบันเทิงของจีน ไต้หวัน เกาหลี และญี่ปุ่นเท่านั้น

¹⁹ นิตยสารเจ-สไปาย (J-Spy) เป็นนิตยสารที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวงการบันเทิงของญี่ปุ่น ทั้งด้านภาพยนตร์ ด้านละครซีรีส์ และด้านเพลงเจ-ป๊อป

2.9) คุณฉันทิ พุ่มศรี อดีตบรรณาธิการของนิตยสารไอดอล²⁰

2.10) คุณเกรียงไกร พรสัมพันธ์สุข นักข่าวสายวงการบันเทิงเอเชีย

3.2 การสุ่มตัวอย่าง

การสุ่มตัวอย่างแฟนเพลงเจ-ป๊อปจะสุ่มแบบแบ่งชั้นภูมิ (Stratified random sampling) โดยดำเนินการตามลำดับชั้น ดังนี้

3.2.1) การประเมินจำนวนแฟนเพลงเจ-ป๊อป

ประเมินจากยอดขายนิตยสารเกี่ยวกับเจ-ป๊อป 2 ฉบับ โดยผู้วิจัยสอบถามข้อมูลจากผู้ที่เกี่ยวข้องกับสายส่งของนิตยสารทั้ง 2 ฉบับนั้น (ผู้วิจัยไม่สามารถระบุชื่อนิตยสารได้ เนื่องจากผู้ให้ข้อมูลไม่ยินยอมให้เปิดเผย) นิตยสารฉบับที่ 1 มียอดขายต่ำสุดประมาณ 5000 เล่ม และยอดขายสูงสุดประมาณ 10000 เล่ม ส่วนนิตยสารฉบับที่ 2 มียอดขายต่ำสุดประมาณ 3000 เล่ม และยอดขายสูงสุดประมาณ 5000 เล่ม

ประเมินจากยอดขายซีดีเพลงเจ-ป๊อป โดยผู้วิจัยสอบถามข้อมูลจากเจ้าของร้านขายสินค้าเกี่ยวกับเจ-ป๊อป พบว่าแผ่นซีดีของศิลปินเจ-ป๊อปที่ได้รับความนิยมในหมู่วัยรุ่นจะมียอดขายต่ำสุดประมาณ 2000 แผ่น และมียอดขายสูงสุดประมาณ 5000 แผ่น

ประเมินจากจำนวนสมาชิกในกลุ่มสังคมออนไลน์ (บอร์ด) โดยผู้วิจัยสอบถามข้อมูลจากเจ้าของบอร์ด ซึ่งเป็นที่รู้จักกันทั่วไปในกลุ่มแฟนเพลงเจ-ป๊อป จำนวน 3 แห่ง พบว่า มีสมาชิกประมาณ 3000 คน 5000 คน และ 10000 คนตามลำดับ

ประเมินจากการตอบรับยามจัดกิจกรรมต่างๆ พบว่า มีแฟนเพลงมาร่วมทำกิจกรรมประมาณ 500 – 2000 คน

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่าแฟนเพลงเจ-ป๊อปในประเทศไทยน่าจะมีประมาณ 10000 คน ซึ่งเมื่อสอบถามความคิดเห็นของบุคคลที่อยู่ในวงการแฟนเพลงเจ-ป๊อป ทั้ง 10 คนแล้ว ก็พบว่าส่วนใหญ่มีความเห็นสอดคล้องกัน

²⁰ นิตยสารไอดอล (Idol) เป็นนิตยสารที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปินและเพลงเจ-ป๊อป ซึ่งในปัจจุบันได้ปิดตัวไปแล้ว

ในตารางขนาดกลุ่มตัวอย่างของ เครจซี่ และมอร์แกน (Krejcie and Morgan, 1970, p. 608 อ้างถึงใน บุญธรรม จิตต์อนันต์, 2536, น. 117) ระบุว่า ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมสำหรับจำนวนประชากร 10000 คน คือ 370 คน

3.2.2) การแบ่งกลุ่มตัวอย่าง

จากจำนวนประชากร 370 คน ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม ตามข้อมูลเรื่องอายุซึ่งได้จากการสำรวจเบื้องต้นครั้งที่ 2 ดังนี้

วัยรุ่นตอนต้น มีจำนวนร้อยละ 28.5 คิดเป็น 105 คน

วัยรุ่นตอนกลาง มีจำนวนร้อยละ 49.5 คิดเป็น 184 คน

วัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 1 มีจำนวนร้อยละ 15.8 คิดเป็น 59 คน

วัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 2 มีจำนวนร้อยละ 6 คิดเป็น 22 คน

ผลการสำรวจเบื้องต้นครั้งที่ 1 ระบุว่า ประชากรกลุ่มนี้ควรเป็นเพศชายร้อยละ 11.9 และเพศหญิงร้อยละ 89.1 เมื่อนำมาใช้ร่วมในการแบ่งกลุ่มก็จะได้ผลตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3.1

จำนวนกลุ่มตัวอย่างแบ่งตามเพศและอายุ

กลุ่มตัวอย่าง	เพศชาย	เพศหญิง	รวม
วัยรุ่นตอนต้น	11	94	105
วัยรุ่นตอนกลาง	20	164	184
วัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 1	6	53	59
วัยรุ่นตอนปลายกลุ่มที่ 2	2	20	22
รวม	39	331	370

3.2.3) การสุ่มตัวอย่าง

ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposed sampling) จากวัยรุ่นที่เป็นสมาชิกของกลุ่มสังคมออนไลน์ 12 แห่ง ต่อไปนี้

- 1.) SongJapan
- 2.) Pingbook Community
- 3.) JapanKiku
- 4.) Fiction Jr.
- 5.) w-inds.Love
- 6.) Kanjani Land
- 7.) Reincarnation
- 8.) XHORTER
- 9.) GAUZE
- 10.) Futari no...
- 11.) Gu Board
- 12.) The hyde room Board

กลุ่มสังคมออนไลน์ทั้ง 12 แห่งที่ผู้วิจัยเลือกมาเป็นเว็บบอร์ดเกี่ยวกับศิลปินเจ-ป๊อปที่มีสมาชิก 100 คนขึ้นไป และสมาชิกภายในบอร์ดเต็มใจที่จะให้ความร่วมมือในการสัมภาษณ์

3.3 วิธีการเก็บข้อมูล

3.3.1 การสังเกต

ใช้วิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) ในกลุ่มสังคมออนไลน์ 15 แห่ง ร้านสินค้าเกี่ยวกับเจ-ป๊อปในสยามสแควร์ 3 ร้าน ได้แก่ ร้านอิชิมารุ ร้านเอ็กแซมเปิล และร้านอัลตรา และงานอีเวนท์ซึ่งจัดขึ้นระหว่างวันที่ 1 ตุลาคม 2546 – 31 ธันวาคม 2548

3.3.2 การใช้แบบสอบถาม

มีการสำรวจเบื้องต้นเพื่อนำเอาข้อมูลมาใช้เป็นแนวทางในการสัมภาษณ์ 3 ครั้ง ดังนี้

- 1.) ผู้วิจัยสำรวจลักษณะของประชากรและการเปิดรับเพลงเจ-ป๊อปจากกลุ่มแฟนเพลงเจ-ป๊อปบริเวณศูนย์การค้าสยาม สแควร์ โดยเก็บจากลูกค้าของร้าน I:Shimaru ร้าน Example และร้าน Ultra จำนวน 150 คน (ทำการสำรวจระหว่างวันที่ 8 กุมภาพันธ์ - 8 มีนาคม 2546)

2.) ผู้วิจัยสำรวจแนวโน้มพฤติกรรมที่แฟนเพลงต่อศิลปินเจ-ป๊อป แฟนคลับ และความสนใจในวัฒนธรรมญี่ปุ่น โดยเก็บจากสมาชิกของแฟนคลับ vividw-inds. จำนวน 165 คน (ทำการสำรวจระหว่างวันที่ 1-30 เมษายน 2547)

3.) ผู้วิจัยสำรวจภาพพจน์ที่แฟนเพลงที่มีต่อศิลปินเจ-ป๊อป โดยเก็บจากสมาชิกของกลุ่ม สังคมออนไลน์ 5 กลุ่ม ได้แก่ JapanKiku, Kanjani Land, w-inds.Love, Lead Nonfiction และ Futari no... จำนวน 100 คน (ทำการสำรวจระหว่างวันที่ 1-30 กันยายน 2548)

3.3.3 การสัมภาษณ์

ในกรณีที่รู้จักกับกลุ่มตัวอย่างเป็นการส่วนตัว ผู้วิจัยจะเจาะขอสัมภาษณ์เอง ในกรณีที่ ไม่รู้จักกัน ผู้วิจัยจะให้เพื่อนของผู้วิจัยที่มีความคุ้นเคยกับบุคคลนั้นแนะนำให้ ก่อนจะไปพูดคุยและขอสัมภาษณ์ด้วยตัวเอง ซึ่งวิธีการนี้จะใช้กับกลุ่มผู้ถูกสัมภาษณ์ทั้ง 2 กลุ่ม อันได้แก่

1.) สัมภาษณ์ผู้ที่อยู่ในวงการแฟนเพลงเจ-ป๊อปในประเทศไทย จะเป็นการสัมภาษณ์แบบตัวต่อตัว ผู้วิจัยได้อธิบายวัตถุประสงค์ในการวิจัยและแนวคำถามให้กลุ่มตัวอย่างเข้าใจก่อน และขออนุญาตบันทึกคำสนทนาเก็บไว้

2.) สัมภาษณ์แฟนเพลงเจ-ป๊อป ผู้วิจัยอธิบายวัตถุประสงค์ในการวิจัยและแนวคำถามให้กลุ่มตัวอย่างเข้าใจ แล้วจึงทำการสัมภาษณ์ โดยมีการสัมภาษณ์แบบตัวต่อตัวจำนวน 91 คน และการสัมภาษณ์ผ่านการแชทด้วยโปรแกรม MSN Messenger จำนวน 279 คน

3.3.4 การจัดเตรียมข้อมูลเพื่อการวิเคราะห์

หลังจากทำการสัมภาษณ์แล้ว เพื่อให้สะดวกต่อการคำนวณ ผู้วิจัยจะนำเอาข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างแต่ละคนมาจำแนกว่า กลุ่มตัวอย่างทำพฤติกรรมใดบ้าง ตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3.2
พฤติกรรมในกลุ่มสังคมออนไลน์

การมีปฏิสัมพันธ์ ในบอร์ด	การสังเกต ตัวแบบ	อิทธิพลของ วัฒนธรรมแฟน	การเปลี่ยนแปลง พฤติกรรม
1. การเคารพกฎ			
2. การปฏิบัติตามมารยาท			
3. การใช้งานระบบ			
4. การใช้ภาษา			
5. การแชร์			
6. การรีทวีต			
7. การพูดคุย			

ตารางที่ 3.3
พฤติกรรมส่วนตัว (กิจกรรมยามว่าง)

กิจกรรมยามว่าง	การสังเกต ตัวแบบ	อิทธิพลของ วัฒนธรรมแฟน	การเปลี่ยนแปลง พฤติกรรม
1. แต่งตัวคอสเพลย์			
2. สะสมสินค้าเกี่ยวกับศิลปิน			
3. เขียนแฟน ฟิคชั่น			
4. อ่านแฟน ฟิคชั่น			
5. ทำงานศิลปะ			
6. ทำงานคอมพิวเตอร์กราฟฟิค			
7. ทำงานมัลติมีเดีย			
8. ทำกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรี			
9. ทำวงโคเวอร์			
10. สร้างกลุ่มสังคมออนไลน์			
11. การท่องเที่ยวอินเทอร์เน็ต			

ตารางที่ 3.4
พฤติกรรมส่วนตัว (รูปลักษณะภายนอก)

รูปลักษณะภายนอก	การสังเกต ตัวแบบ	อิทธิพลของ วัฒนธรรมแฟน	การเปลี่ยนแปลง พฤติกรรม
1. ทรงผม			
2. เครื่องแต่งกาย			
3. เครื่องประดับ			
4. ข้าวของเครื่องใช้			

ตารางที่ 3.5
พฤติกรรมที่มีต่อวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นประเภทอื่น

วัฒนธรรมญี่ปุ่นประเภทอื่น	การสังเกต ตัวแบบ	อิทธิพลของ วัฒนธรรมแฟน	การเปลี่ยนแปลง พฤติกรรม
1. ภาษาญี่ปุ่น			
2. อาหารและเครื่องดื่ม			
3. หนังสือการ์ตูน			
4. อนิเมชัน			
5. รายการโทรทัศน์			
6. ละครรำ			
7. ภาพยนตร์			
8. วรรณกรรมแปล			
9. แฟชั่น			
10. ข้าวของเครื่องใช้			

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยใช้แนวคำถามเป็นเครื่องมือช่วยในการสัมภาษณ์ ดังนี้

3.4.1 ข้อมูลส่วนตัว มีทั้งหมด 8 ข้อ

- 1.) ชื่อ (ชื่อเล่นหรือนามแฝง)
- 2.) อายุ
- 3.) ระดับการศึกษา
- 4.) อีเมล / เว็บไซต์
- 5.) รายได้ต่อเดือน
- 6.) รายจ่ายต่อเดือน
- 7.) รายจ่ายที่เกี่ยวข้องกับเจ-ป๊อปต่อเดือน
- 8.) คุณคิดว่ารายจ่ายที่เกี่ยวข้องกับเจ-ป๊อปของคุณมีความเหมาะสมหรือไม่

3.4.2 การเปิดรับศิลปินและเพลงเจ-ป๊อป มีทั้งหมด 12 ข้อ

- 1.) คุณชอบศิลปินและเพลงเจ-ป๊อปมานานแค่ไหน
- 2.) คุณชอบศิลปินและเพลงเจ-ป๊อปประเภทไหน
- 3.) บอกชื่อศิลปิน หรือชื่อวงดนตรีเจ-ป๊อปที่คุณชอบมากที่สุดมา 3 ชื่อ พร้อมเหตุผล
- 4.) บอกชื่อนิตยสารเกี่ยวกับเจ-ป๊อปที่อ่านเป็นประจำมา 3 ฉบับ พร้อมเหตุผล
- 5.) บอกชื่อเว็บไซต์เกี่ยวกับเจ-ป๊อปที่เปิดดูเป็นประจำมา 3 แห่ง พร้อมเหตุผล
- 6.) บอกชื่อบอร์ดเจ-ป๊อปที่เป็นสมาชิกมา 3 แห่ง พร้อมความคิดเห็น
- 7.) คิดจะชักชวนเพื่อนให้สนใจศิลปินและเพลงเจ-ป๊อปที่ตนชอบหรือไม่ เพราะอะไร
- 8.) คิดว่าการชอบศิลปินศิลปินและเพลงเจ-ป๊อปมีผลกระทบต่อการเรียนอย่างไร
- 9.) ก่อนชอบศิลปินและเพลงเจ-ป๊อป ฟังเพลงแนวอื่นหรือไม่ ยกตัวอย่างศิลปินที่ชอบ
- 10.) หลังจากชอบศิลปินและเพลงเจ-ป๊อปแล้ว คุณยังฟังเพลงแนวเดิมหรือไม่
- 11.) หลังจากชอบศิลปินและเพลงเจ-ป๊อปแล้ว นิตยสารที่อ่านเปลี่ยนแปลงหรือไม่
- 12.) หลังจากชอบศิลปินและเพลงเจ-ป๊อปแล้ว เว็บไซต์ที่เปิดเปลี่ยนแปลงหรือไม่

3.4.3 พฤติกรรมภายในกลุ่มสังคมออนไลน์ มีทั้งหมด 20 ข้อ

- 1.) คุณเป็นสมาชิกบอร์ดนี้มานานแค่ไหน
- 2.) คุณมักจะเข้าบอร์ดในวันและเวลาใด
- 3.) ความถี่ในการเข้าบอร์ดของคุณในปัจจุบัน เมื่อเทียบกับตอนเพิ่งรู้จักบอร์ดนี้ต่างกันหรือไม่ และถ้าแตกต่าง คุณคิดว่ามีสาเหตุมาจากอะไร
- 4.) คุณเรียนรู้กฎเกณฑ์ของบอร์ด และมารยาทการอยู่ในบอร์ดอย่างไร
- 5.) จงยกตัวอย่างกฎเกณฑ์ของบอร์ดมา 3 ข้อ คุณรู้สึกอย่างไรกับกฎเหล่านี้
- 6.) จงยกตัวอย่างมารยาทของบอร์ดมา 3 ข้อ คุณรู้สึกอย่างไรกับมารยาทเหล่านี้
- 7.) คุณเรียนรู้วิธีการใช้งานบอร์ดได้อย่างไร
- 8.) จงบอกลักษณะของกระทู้ที่คุณจะเลือกเปิดดูเป็นอันดับแรกมา 3 ข้อ พร้อมเหตุผล
- 9.) เมื่อเทียบกับตอนที่คุณเพิ่งรู้จักบอร์ดนี้ ลักษณะการเลือกเปิดดูกระทู้เปลี่ยนแปลงไปหรือไม่ สติฟบอร์ดหรือสมาชิกคนอื่นมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงนี้หรือไม่
- 10.) คุณตั้งกระทู้ในบอร์ดเฉลี่ยสัปดาห์ละกี่กระทู้ ส่วนใหญ่แล้วเป็นกระทู้ลักษณะไหน
- 11.) เมื่อเทียบกับตอนที่คุณเพิ่งรู้จักบอร์ดนี้ ความถี่ในการตั้งกระทู้เปลี่ยนแปลงไปหรือไม่ สติฟบอร์ด หรือสมาชิกคนอื่นมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงนี้หรือไม่
- 12.) เมื่อเทียบกับตอนที่คุณเพิ่งรู้จักบอร์ดนี้ ลักษณะการตั้งกระทู้เปลี่ยนแปลงไปหรือไม่ สติฟบอร์ดหรือสมาชิกคนอื่นมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงนี้หรือไม่
- 13.) คุณเรียนรู้วิธีการตั้งกระทู้ประเภทต่างๆ ได้อย่างไร
- 14.) คุณรู้สึกอย่างไรเวลาตั้งกระทู้ และตอบกระทู้
- 15.) คุณคาดหวังให้มีผู้ตอบกระทู้ที่คุณตั้งอย่างไร
- 16.) คุณรู้สึกอย่างไรเวลาเห็นกระทู้คนอื่นตั้ง และตอบได้อย่างไร
- 17.) คุณได้รับอะไรจากการเป็นสมาชิกเว็บบอร์ด
- 18.) คุณเคยมีส่วนร่วมกิจกรรมในบอร์ดไหม ถ้ามี ความรู้สึกของคุณขณะทำกิจกรรมเหล่านั้นเป็นอย่างไร คาดหวังให้ได้รับการตอบรับอย่างไร และคุณทำกิจกรรมเหล่านั้นเพื่ออะไร
- 19.) คนเหล่านี้มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมในบอร์ดของคุณอย่างไร (ตัวศิลปิน/ ผลงานของศิลปิน/ เจ้าของบอร์ด/ สติฟบอร์ด/ สมาชิกคนอื่น)
- 20.) การเป็นสมาชิกของบอร์ดทำให้ทัศนคติที่คุณมีต่อศิลปินและเพลงเจ-ป๊อปเปลี่ยนแปลงหรือไม่ เพราะเหตุใด

3.4.4 พฤติกรรมส่วนตัว มีทั้งหมด 20 ข้อ

- 1.) ค่าใช้จ่ายด้านความงามต่อเดือน
- 2.) ค่าใช้จ่ายด้านบันเทิงต่อเดือน
- 3.) การเป็นแฟนเพลงทำให้คุณต้องเสียค่าใช้จ่ายด้านความงามและบันเทิงเพิ่มขึ้นหรือไม่ คุณคิดอย่างไรเกี่ยวกับเรื่องนี้ และมีวิธีแก้ปัญหาอย่างไร
- 4.) การเป็นแฟนเพลงมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ภายนอกในด้านใดบ้าง ในกรณีที่มิอิทธิพล กรุณาอธิบายว่าเอาแบบอย่างมาจากไหน คุณลอกเลียนอย่างไร คุณรู้สึกอย่างไรที่ได้เลียนแบบ และคาดหวังให้เพื่อนๆ มีปฏิกิริยาอย่างไร
- 5.) คุณรู้สึกอย่างไรเวลาเห็นคนอื่นเลียนแบบศิลปินเจ-ป๊อป
- 6.) การเปลี่ยนแปลงการแต่งตัวด้วยอิทธิพลของศิลปินเป็นผลดีหรือผลเสียกับคุณอย่างไร
- 7.) กรุณาบอกรายการกิจกรรมยามว่างของคุณมา 3 ข้อ
- 8.) คุณทำกิจกรรมยามว่างที่เกี่ยวข้องกับเจ-ป๊อปประเภทใดบ้าง
- 9.) คุณมีทัศนคติต่อกิจกรรมยามว่างที่เกี่ยวข้องกับเจ-ป๊อปอย่างไร
- 10.) คุณเริ่มทำกิจกรรมยามว่างเหล่านั้นก่อนหรือหลังการเป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อป และ การเป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อปมีอิทธิพลอย่างไร
- 11.) คุณคิดว่ากิจกรรมยามว่างที่เกี่ยวข้องกับเจ-ป๊อปมีจุดเริ่มต้นมาจากที่ไหน แฟนเพลงชาวไทยทราบได้อย่างไรว่า เมื่อชอบศิลปินเจ-ป๊อปแล้วจะต้องทำกิจกรรมยามว่างอย่างไร และตัวคุณเองรับรู้ข้อมูลเหล่านี้ได้อย่างไร
- 12.) คุณเรียนรู้ที่จะพัฒนาตนเองในการทำกิจกรรมยามว่างอย่างไร
- 13.) คุณมีจุดมุ่งหมายอะไรในการทำกิจกรรมยามว่าง คุณคาดหวังให้แฟนเพลงคนอื่นตอบรับผลงานของคุณอย่างไร
- 14.) คุณรู้สึกอย่างไรเมื่อเห็นการนำเอาสิ่งที่เรียกว่าผลผลิตของแฟนเพลงมาวางขาย คุณเคยซื้อผลงานเหล่านั้นหรือไม่ และรู้สึกอย่างไรกับผลงานเหล่านั้น
- 15.) ระยະນີมีงานอีเวนท์เกี่ยวกับเจ-ป๊อปบ่อยโดยเฉพาะงานของวงโคเวอร์ คุณเคยไปร่วมงานหรือไม่ และรู้สึกอย่างไรกับปรากฏการณ์นี้
- 16.) คุณชอบไปงานอีเวนท์หรือไม่ เพราะอะไร และลักษณะของงานอีเวนท์ที่คุณชอบควรเป็นแบบไหน

17.) คุณใช้คำศัพท์เฉพาะกลุ่มภายในบอร์ดหรือไม่ ส่วนใหญ่คำศัพท์นั้นเกี่ยวกับอะไร

18.) คุณรู้สึกอย่างไรกับการใช้คำศัพท์เฉพาะ

19.) ถ้าจู่ๆ พบการใช้คำศัพท์เฉพาะที่คุณไม่รู้จักภายในบอร์ด คุณจะสนใจหา

ความหมายของมันหรือไม่ และถ้าสนใจ คุณจะใช้วิธีไหนในการค้นหาความหมายของมัน

20.) นอกจากการใช้คำศัพท์เฉพาะเกี่ยวกับศิลปินและเพลงเจ-ป๊อป โดยปกติคุณเป็นคนที่ชอบใช้คำศัพท์เฉพาะกลุ่มหรือไม่

3.4.5 พฤติกรรมที่มีต่อวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นประเภทอื่น มีทั้งหมด 28 ข้อ

1.) คุณสนใจอยากเรียนภาษาญี่ปุ่นหรือไม่

2.) คุณเคยเรียน / กำลังเรียนภาษาญี่ปุ่นอยู่หรือไม่ และเรียนมาเป็นเวลานานเท่าไร

3.) ความสนใจที่จะเรียนภาษาญี่ปุ่นของคุณมีอิทธิพลมาจากการเป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อปหรือไม่

4.) ในกรณีที่คุณกำลังเรียนอยู่ การเป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อปส่งผลต่อการเรียนหรือไม่

5.) คุณชอบรับประทานอาหารญี่ปุ่นหรือไม่ ยกตัวอย่างอาหารที่ชอบมา 3 ชนิด พร้อมเหตุผล

6.) เมื่อเป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อปแล้วทำให้คุณนึกอยากรับประทานอาหารบางชนิดหรือไม่

7.) หลังจากเป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อปแล้ว ความถี่ในการรับประทานอาหารญี่ปุ่นเพิ่มขึ้นหรือไม่

8.) คุณชอบอ่านหนังสือการ์ตูนหรือไม่ ถ้าชอบ คุณชอบการ์ตูนประเภทไหน

9.) คุณสนใจอ่านหนังสือการ์ตูนก่อนหรือหลังการเป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อป

10.) เมื่อคุณเป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อปแล้ว มันมีอิทธิพลต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนหรือไม่

11.) คุณชอบดูอนิเมชันหรือไม่ ถ้าชอบ คุณชอบดูอนิเมชันประเภทไหน

12.) คุณสนใจดูอนิเมชันก่อนหรือหลังการเป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อป

13.) เมื่อคุณเป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อปแล้ว มันมีอิทธิพลต่อการดูอนิเมชันหรือไม่

14.) คุณชอบดูรายการโทรทัศน์ของญี่ปุ่นหรือไม่ กรุณายกตัวอย่างพร้อมเหตุผล

15.) คุณหารายการเหล่านี้มาดูด้วยวิธีการใด

16.) คุณสนใจดูรายการเหล่านี้ก่อนหรือหลังการเป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อป

17.) เมื่อคุณเป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อปแล้ว มันมีอิทธิพลต่อการเลือกดูรายการหรือไม่

- 18.) คุณชอบดูละครซีรีส์ของญี่ปุ่นหรือไม่ กรุณายกตัวอย่าง พร้อมเหตุผล
- 19.) คุณหาละครมาดูด้วยวิธีการใด
- 20.) คุณสนใจดูละครก่อนหรือหลังการเป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อป
- 21.) เมื่อคุณเป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อปแล้ว มันมีอิทธิพลต่อการเลือกดูละครหรือไม่
- 22.) คุณชอบดูภาพยนตร์ของญี่ปุ่นหรือไม่ กรุณายกตัวอย่าง พร้อมเหตุผล
- 23.) คุณหาภาพยนตร์มาดูด้วยวิธีการใด
- 24.) คุณสนใจดูภาพยนตร์ญี่ปุ่นก่อนหรือหลังการเป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อป
- 25.) เมื่อคุณเป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อปแล้ว มันมีอิทธิพลต่อการเลือกดูภาพยนตร์หรือไม่
- 26.) คุณชอบอ่านวรรณกรรมแปลของญี่ปุ่นหรือไม่ กรุณายกตัวอย่าง พร้อมเหตุผล
- 27.) คุณสนใจอ่านวรรณกรรมแปลของญี่ปุ่นก่อนหรือหลังการเป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อป
- 28.) เมื่อคุณเป็นแฟนเพลงเจ-ป๊อปแล้ว มันมีอิทธิพลต่อการเลือกอ่านวรรณกรรมแปล

หรือไม่

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.5.1 การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา

ผู้วิจัยจะใช้ตารางและคำนวณผลการสำรวจเป็นร้อยละ จากนั้นจึงทำการอธิบายผล โดยมีเกณฑ์ดังต่อไปนี้

- ร้อยละ 0.00 – 29.99 หมายถึง มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำ
 ร้อยละ 30.00 – 69.99 หมายถึง มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับกลาง
 ร้อยละ 70.00 – 100.00 หมายถึง มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับสูง

3.5.2 การตรวจสอบสมมติฐาน

ผู้วิจัยจะตรวจสอบสมมติฐานของการวิจัย โดยแบ่งการวิเคราะห์เป็น 3 ประเด็น ดังนี้

- 1.) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในกลุ่มสังคมออนไลน์
- 2.) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมส่วนตัว
- 3.) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่มีต่อวัฒนธรรมสมัยนิยมจากญี่ปุ่นประเภทอื่น

3.6 การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการเขียนพรรณนาเชิงวิเคราะห์