

ระเบียบวิธีวิจัย

3.1 กรอบระเบียบวิธีดำเนินงานวิจัย

แนวทางในการดำเนินงานวิจัยสำหรับโครงการแบบจำลองทางธุรกิจบริษัทคอมพิวเตอร์กราฟิก และแอนิเมชัน มีขั้นตอนในการดำเนินงานดังนี้

ข้อมูลปฐมภูมิ

1. รวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม (Focus Group) ที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย
2. นำผลข้อมูลที่ได้มาทำการวิเคราะห์ เพื่อศึกษาพฤติกรรม และความต้องการของผู้บริโภคที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย

ข้อมูลทุติยภูมิ

1. รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับโครงการจากแหล่งทุติยภูมิต่างๆ ได้แก่ ข้อมูลประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ งานวิจัยต่างๆ ตำราทางวิชาการ ข้อมูลข่าวสารจากอินเทอร์เน็ต เป็นต้น เพื่อให้ทราบถึงสถานการณ์และสภาพปัจจุบันของตลาดแนวโน้มทางธุรกิจ ตลอดจนพฤติกรรมของผู้บริโภคที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย
2. นำข้อมูลทุติยภูมิที่ได้มาทำการวิเคราะห์ โดยใช้ทฤษฎีจิตวิทยาเด็ก ทฤษฎีทางการตลาด และทฤษฎีในการจัดทำแผนธุรกิจ
3. นำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ดังกล่าวมากำหนดแนวทางแผนธุรกิจ

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้ข้อมูลปฐมภูมิ และทุติยภูมิประกอบกัน โดย

ข้อมูลปฐมภูมิ

เป็นการศึกษาในรูปแบบของการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม (Focus Group) โดยการใช้คำถามแบบปลายเปิด ในหัวข้อที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการรับชมภาพยนตร์การ์ตูนของกลุ่มเป้าหมาย

ข้อมูลทุติยภูมิ

เป็นการศึกษาวิจัยเอกสาร (Document Research) ซึ่งจะประกอบไปด้วย ข้อมูลประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ งานวิจัยต่างๆ ตำราทางวิชาการ ข้อมูลข่าวสารจากอินเทอร์เน็ต เป็นต้น

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลปฐมภูมิ

เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม (Focus Group) ที่ได้จากกลุ่มเป้าหมาย เพื่อทราบถึงพฤติกรรมรับชม อิทธิพล และค่านิยมที่มีการรับชมภาพยนตร์การ์ตูน

ข้อมูลทุติยภูมิ

การวิเคราะห์ข้อมูลจะวิเคราะห์จากแหล่งทุติยภูมิต่างๆ ที่มีความน่าเชื่อถือ ซึ่งมีทั้งบทความ งานวิจัย ตำราทางวิชาการ ข้อมูลทางการตลาด เพื่อนำมาวิเคราะห์สภาพการณ์ปัจจุบัน และแนวโน้มความเป็นไปได้ในการวางแผนธุรกิจ ซึ่งพิจารณาทั้งทางด้านการตลาด

พฤติกรรมผู้บริโภค และการลงทุน โดยวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบการบรรยาย ตาราง และ แผนภูมิ

3.3.1 การวิเคราะห์ข้อมูลทางการตลาดและการบริหาร

เป็นการศึกษาความเป็นไปได้ทางการตลาดของธุรกิจคอมพิวเตอร์กราฟิก และ แอนิเมชัน โดยการรวบรวมข้อมูลบริษัทผู้ประกอบการบริษัทคอมพิวเตอร์กราฟิก และแอนิเมชัน จำนวน 3 ตัวอย่าง เพื่อเป็นตัวอย่างในการวิเคราะห์หาแนวโน้ม และความเป็นไปได้ทางธุรกิจ ส่วนทางด้านการบริหารนั้น ได้ทำการวิเคราะห์ตามหลักในการบริหาร คือ

- SWOT Analysis
- Five Forces Model

เพื่อพิจารณากำหนดกลยุทธ์ทางการตลาด และการบริหารองค์กร

3.3.2 การวิเคราะห์ข้อมูลทางการเงิน

เป็นการศึกษาทางการเงินแผนรายได้ในแผนธุรกิจ ซึ่งข้อมูลทางการเงินที่นำมาวิเคราะห์

1. การวิเคราะห์ทางด้านรายได้
2. การวิเคราะห์ทางด้านเงินลงทุน
3. การวิเคราะห์ทางด้านค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน
4. การวิเคราะห์ทางการเงิน

จากนั้นนำมาวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ซึ่งผลที่คำนวณได้สามารถนำไปวิเคราะห์ ความคุ้มค่าทางการเงิน เพื่อเป็นข้อมูลในการพิจารณาความเป็นไปได้ของโครงการต่อไป โดยใช้ เครื่องมือในการตัดสินใจ คือ จุดคุ้มทุน (Break Even Point)

3.4 สรุปผลการวิจัย

ข้อมูลปฐมภูมิ

จากการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์การ์ตูนที่เด็กอายุ 6-12 ปี นิยมรับชม คือ นารูโตะ มูซิจิง และวันพีซ ซึ่งเป็นภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น โดยอิทธิพลที่มีผลต่อค่านิยมและพฤติกรรม การรับชมภาพยนตร์การ์ตูนของเด็กในวัยนี้ คือ กลุ่มเพื่อน ในเรื่องของสื่อดังไม่มีผลต่อเด็กในวัยนี้มากนักเยาวชนในวัยนี้สามารถเข้าใจเรื่องราวที่ซับซ้อนได้มากกว่าในวัยเด็กเล็ก โดยชื่นชอบเรื่องราวที่เกี่ยวกับมิตรภาพ ผจญภัย ต่อสู้ และชวนติดตามให้รับชมในตอนต่อไป ไม่ใช่การจบแบบในตอนเช่นภาพยนตร์การ์ตูนอเมริกัน

การรับชมภาพยนตร์การ์ตูนจะรับชมจากทุกสถานีทั้งสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 สถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7 สถานีทั้งสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อ.ส.ม.ท. TITV รวมทั้งช่องเคเบิลทีวี Truevision โดยสถานีโทรทัศน์ที่ได้รับความนิยมมากที่สุด 3 อันดับ คือ 1) TITV 2) สถานีทั้งสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อ.ส.ม.ท. 3) สถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7 และ สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ช่วงเวลาที่นิยมรับชมมากที่สุด คือ วันเสาร์ และวันอาทิตย์ ในเวลาประมาณ 8.00-10.00 น. และช่วงเวลาที่นิยมรับชมรองลงมา คือ วันจันทร์ถึงวันศุกร์ ในเวลาประมาณ 17.00-19.00 น.

ข้อมูลทุติยภูมิ

จากการศึกษาในครั้งนี้ ทำให้ทราบถึงสภาพการณ์ปัจจุบัน และความเป็นไปได้ของธุรกิจคอมพิวเตอร์กราฟิก และแอนิเมชัน เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดกลยุทธ์ทางด้านการตลาด และการบริหารองค์กรที่เหมาะสม