

๗๔๙.๕
๗๔๙.๕
๗๔๙.๕



พ.ร.บ. ๒๕๖๒
ก.ม.๒๕๖๒

วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยเรื่องความพึงพอใจและความต้องการของผู้ใช้บริการเกมออนไลน์ ภาณศึกษาเกมออนไลน์ "บั้งยา" นี้ ใช้ระเบียบการวิจัยเชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) มีรูปแบบการวิจัย ประชากรที่ศึกษา การสร้างเครื่องมือ ในการวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงพรรณนาที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาสภาพการณ์ที่เป็นอยู่ ในขณะนั้น ว่ามีสภาพความเป็นจริงอย่างไร โดยเน้นการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม ที่ให้ลูกค้าผู้ให้บริการเป็นผู้ตอบโดยตรงผ่านทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ เว็บไซต์เกมออนไลน์ บั้งยา จากการกำหนดระยะเวลาของการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยขึ้นแบบสอบถามบนหน้าเว็บไซต์เป็นเวลา 14 วันติดต่อกัน

กลุ่มประชากรและลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง

ในการวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดกลุ่มประชากรไว้จำนวนทั้งสิ้น 2,450,000 คน และได้สุ่ม กลุ่มตัวอย่างผู้เล่นเกมจำนวน 19,615 คน ซึ่งได้จากการออกแบบสอบถามผ่านทางเว็บไซต์ บั้งยา โดยกำหนดไว้ 14 วัน เริ่มวันที่ 24 พฤษภาคม 2549 ถึงวันที่ 6 มิถุนายน 2549 ผู้ตอบ แบบสอบถามทั้งหมดเป็นกลุ่มคนที่เล่นเกมบั้งยา โดยผู้ตอบแบบสอบถามที่ตอบคำถามครบทุก ข้อ จะได้รับรางวัลตอบแทนเป็นจำนวน 50,000 คูกี้ (หน่วยเงินในเกม) โดยคูกี้ก็จะถูก ป้อนเข้าสู่ไอติของคำตอบคำถามผ่านทางระบบคอมพิวเตอร์ ผู้ตอบคำถาม 1 ท่านจะส่ง แบบสอบถามได้เพียงหนึ่งครั้งเท่านั้น ดังนั้นข้อมูล 19,615 คน จึงเป็นข้อมูลที่เกิดขึ้นจากแต่ละ บุคคล เพื่อเพิ่มความแม่นยำในการประมวลผล

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ในกรณีนี้ได้กำหนดตัวแปรอิสระ และตัวแปรตาม ดังต่อไปนี้

1. ตัวแปรอิสระ (Independent Variables) ได้แก่ ตัวแปรของประชากร โดยแบ่งเป็น

- 1.1 เพศ
- 1.2 อายุ
- 1.3 ระดับการศึกษา
- 1.4 สถานภาพ
- 1.5 รายได้ส่วนบุคคล

2. ตัวแปรตาม (Dependent Variables) คือข้อมูลเกี่ยวกับตัวแปรดังนี้

- 2.1 พฤติกรรมต่อการเล่นเกมออนไลน์บิงย่า
- 2.2 ความพึงพอใจต่อ
 - (1) การเล่นเกมออนไลน์บิงย่า
 - (2) กิจกรรมที่เข้าร่วม
- 2.3 ความต้องการต่อการเล่นเกมออนไลน์บิงย่า

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสอบถามซึ่งประกอบด้วย 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรม ความพึงพอใจและความต้องการเกี่ยวกับเกมออนไลน์บิงย่า จำนวน 17 ข้อ

สำหรับเกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ยในส่วนที่ 1 กำหนดไว้ดังนี้

ระดับคะแนนเฉลี่ย	ระดับความคิดเห็น
4.21-5.00	มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด
3.41-4.20	มีความพึงพอใจในระดับมาก
2.61-3.40	มีความพึงพอใจในระดับพอใช้
1.81-2.60	มีความพึงพอใจในระดับน้อย
1.00-1.80	มีความพึงพอใจในระดับน้อยมาก

ส่วนที่ 2 ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับตัวผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 5 ข้อ

การทดสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. การทดสอบความถูกต้องของเนื้อหา (Content Validity) ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นมาที่ครอบคลุมเนื้อหาที่ต้องการศึกษาและตรงตามวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้ เสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อทำการตรวจสอบเนื้อหาและการใช้ภาษาในการสื่อสาร เพื่อให้แน่ใจว่าข้อมูลที่ได้รับจะตรงกับวัตถุประสงค์ที่วิจัย และสามารถตอบปัญหาที่ต้องการศึกษาได้
2. การทดสอบแบบสอบถาม เพื่อให้แน่ใจว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความเข้าใจตรงกัน ซึ่งได้ผ่านการ Pre-test จำนวน 572 คน
3. การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามและการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นด้วยค่าอัลฟา (α) ซึ่งได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.9041 เพื่อให้แน่ใจว่าคำถามมีความน่าเชื่อถือเชิงสถิติ

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งที่เป็นข้อมูลปฐมภูมิและข้อมูลทุติยภูมิ โดยมีวิธีการเก็บรวบรวมดังนี้

1. **ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data)** เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล คือ แบบสอบถาม โดยให้กลุ่มตัวอย่างตอบด้วยตนเอง ระยะเวลา 14 วัน ตั้งแต่วันที่ 24 พฤษภาคม 2549 ถึงวันที่ 6 มิถุนายน 2549 โดยแยกบันทึก 1 ไฟล์ ต่อ 1 วัน มีรูปแบบของแบบสอบถามเป็นแบบปลายปิด แบบปลายเปิด แบ่งออกเป็น 2 ส่วน

ส่วนที่ 1 คุณลักษณะของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วยข้อมูลเชิงประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม เช่น เพศ อายุ สถานภาพสมรส ระดับการศึกษา อาชีพ เพื่อใช้เป็นข้อมูลประกอบการวิเคราะห์

ส่วนที่ 2 ข้อมูลด้านพฤติกรรม ความพึงพอใจและความต้องการในบริการของเกมออนไลน์ “ปิงยา”

2. **ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data)** เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ จากบริษัทในเครือแกล็คซี่ กรุ๊ป เอกสารทางวิชาการ วารสาร นิตยสาร วิทยานิพนธ์ เพื่อใช้ในการเก็บข้อมูลประกอบการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยนำแบบสอบถามที่สมบูรณ์มาวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูลด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับวิเคราะห์ทางสถิติ (SPSS)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ค่าการแจกแจงความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) ใช้สำหรับวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม และข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจของผู้ใช้บริการเกมออนไลน์ปิงย่า
2. ค่าเฉลี่ย (μ) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) ใช้สำหรับวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจของผู้ใช้บริการเกมออนไลน์ปิงย่า
3. การใช้สถิติ t-test แบบ independent สำหรับการทดสอบสมมติฐาน
4. การใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS ประมวลผลข้อมูลด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์