

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจถึงการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร โดยศึกษาจากความคิดเห็นต่าง ๆ เกี่ยวกับลักษณะประชากร พฤติกรรมการเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน องค์ประกอบของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน และการโฆษณาประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ ประชาชนในเขตบางกะปิ จำนวน 150,166 คน จากข้อมูลสำนักงานเขตบางกะปิ โดยผู้วิจัยได้ทำการคำนวณหาค่าขนาดของกลุ่มตัวอย่าง และกำหนดความเชื่อมั่นที่ระดับ 95% ยอมให้เกิดความคลาดเคลื่อนของการประมาณค่าเท่ากับ 0.05 โดยใช้สูตรคำนวณของ Yamane (1973, p. 886) ดังนี้

$$\text{สูตร} \quad n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$\text{เมื่อ} \quad n = \text{ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง}$$

$$N = \text{ขนาดของประชากร}$$

$$e = \text{ค่าความคลาดเคลื่อน ซึ่งในที่นี้กำหนดไว้เท่ากับ 0.05}$$

$$\text{แทนค่า} \quad n = \frac{150,166}{1 + 150,166 (0.05)^2}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{150,166}{1 + 375.415} \\
 &= \frac{150,166}{376.415} \\
 &= 398.937
 \end{aligned}$$

ดังนั้น การศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงใช้ขนาดกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยปัญหานี้ ผู้วิจัยจะศึกษาตัวแปรอิสระ ด้านลักษณะประชากร พฤติกรรมการเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน องค์ประกอบของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน และการโฆษณาประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

ตัวแปรตาม ได้แก่ การตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือแบบสอบถามเกี่ยวกับ การตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ด้านพฤติกรรมการเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน องค์ประกอบของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน และการโฆษณาประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 5 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามสถานภาพทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างตามลักษณะประชากร ได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา อาชีพ รายได้ ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (checklist)

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (checklist)

ตอนที่ 3 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับองค์ประกอบของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (checklist)

ตอนที่ 4 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับการโฆษณาประชาสัมพันธ์แอนิเมชัน ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบตรวจสอบรายการ (checklist)

ตอนที่ 5 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เป็นคำถามชนิดมาตราส่วนแบบประเมินค่า (rating scale) ตามวิธีการของ Likert โดยกำหนดมาตราส่วนไว้ 5 ระดับ

เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับคะแนน 5 หมายถึง มากที่สุด

ระดับคะแนน 4 หมายถึง มาก

ระดับคะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง

ระดับคะแนน 2 หมายถึง น้อย

ระดับคะแนน 1 หมายถึง น้อยที่สุด

เกณฑ์ในการแปลค่าของคะแนน กำหนดได้ดังนี้ (Bast, 1986, pp. 181-183)

4.51-5.00 หมายถึง ให้ความสำคัญในระดับมากที่สุด

3.51-4.50 หมายถึง ให้ความสำคัญในระดับมาก

2.51-3.50 หมายถึง ให้ความสำคัญในระดับปานกลาง

1.51-2.50 หมายถึง ให้ความสำคัญในระดับน้อย

1.01-1.50 หมายถึง ให้ความสำคัญในระดับน้อยที่สุด

การสร้างเครื่องมือในการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ ดังนี้

1. วิเคราะห์ลักษณะของข้อมูลที่ต้องการ จากวัตถุประสงค์ของการวิจัยแล้วนำมากำหนดโครงสร้างเนื้อหาแบบสอบถาม
2. กำหนดรูปแบบของคำถาม โดยต้องศึกษาวิธีสร้างแบบสอบถามตามตำราต่าง ๆ งานวิจัยและการสำรวจในเรื่องนั้นก่อน
3. สร้างแบบสอบถามเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัย โดยแบ่งข้อคำถามออกเป็น 5 ส่วนตามรายละเอียดที่ระบุไว้ เมื่อเรียบร็อยนำไปให้ประชาชนที่ปรึกษาและคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบเนื้อหาของแบบสอบถาม เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขเนื้อหาให้เหมาะสม
4. นำแบบสอบถามที่แก้ไข และปรับปรุงแล้ว ไปทำการทดลองกับประชากรที่มีลักษณะใกล้เคียงกับประชากรจริง ที่มีได้ถูกเลือกเป็นกลุ่มตัวอย่างเพื่อทดสอบความน่าเชื่อถือของแบบสอบถาม ซึ่งผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามไปทดลองกับประชาชนในเขตบางกะปิที่เข้าชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันในโรงภาพยนตร์ กรุงเทพมหานคร จำนวน 30 ชุด ซึ่งลักษณะของเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนั้น ต้องผ่านการทดสอบคุณภาพที่สำคัญ 2 ประการ คือ

4.1 ค่าความถูกต้องใช้ได้ของเครื่องมือ (validity) ได้แก่ ความถูกต้องใช้ได้ตามเนื้อหา จะเป็นการตรวจสอบความถูกต้องใช้ได้เกี่ยวกับการวิเคราะห์หาเนื้อหาของเครื่องมือ มีเนื้อหาของข้อคำถามวัดได้ตรงตามเนื้อหาของตัวแปรที่ต้องการวัดหรือไม่ โดยอาศัยการปรึกษาผู้เชี่ยวชาญที่ทรงวุฒิ พิจารณาความสอดคล้อง และการตรวจสอบโดยการพิจารณาจากนิยามทฤษฎี นิยามเชิงปฏิบัติการ และกรอบแนวความคิดการวิจัยที่แสดงประเด็นหลัก และประเด็นย่อย ว่ามีความควบคุมกับข้อคำถามของเครื่องมือที่สร้างขึ้นครบถ้วนสมบูรณ์ ครอบคลุมเนื้อหาในตัวแปรทั้งหมดหรือไม่

4.2 นำผลการทดลองเครื่องมือมาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อถือได้ของเครื่องมือ (reliability statistics) โดยค่า Cronbrach's Alpha ที่คำนวณได้เท่ากับ 0.981 จึงถือว่าคำถามในแบบสอบถามนั้นมีความน่าเชื่อถือในระดับที่ยอมรับได้แล้ว สามารถนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างได้จริง

5. ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามมาไปเรียนปรึกษาประธานที่ปรึกษาและคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้ง เพื่อเพิ่มความเชื่อมั่นให้แก่แบบสอบถามชุดนี้

6. เมื่อแบบสอบถามได้รับการตรวจสอบความถูกต้องจากประธานที่ปรึกษาและคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ มีความน่าเชื่อถือในระดับที่ยอมรับได้แล้ว ผู้วิจัยจึงพิมพ์แบบสอบถามฉบับจริง โดยการพิมพ์จะคำนึงถึงความชัดเจนในการอธิบายจุดประสงค์วิธีตอบ และความถูกต้องของเนื้อหา รวมทั้งการจัดรูปแบบการพิมพ์ที่เป็นระเบียบสวยงามอ่าน แล้วจึงนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยจะทำการเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างเดือนกุมภาพันธ์-เมษายน พ.ศ. 2554 โดยแจกแบบสอบถามที่ผ่านการทดสอบความเที่ยงตรง และน่าเชื่อถือแล้วจำนวน 400 ชุด แจกให้กับกลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามเอง โดยผู้วิจัยจะคัดกรองผู้ตอบแบบสอบถามด้วยการสอบถามก่อนว่าเคยชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องที่กำลังฉายหรือไม่ ถ้าเคยชมผู้วิจัยจะทำการแจกแบบสอบถามให้กรอกและรอรับกลับคืนเพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูล อภิปรายผลและสรุปผลต่อไป ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่กำหนดฉายระหว่างเดือนกุมภาพันธ์-เมษายน พ.ศ. 2554 มีทั้งหมดจำนวน 5 เรื่อง คือ ราพันเซล เจ้าหญิงผมยาวกับโจรซ่าจอมแสบ (Rapunzel) เรนโก (Rango) กระต่ายชูเปอร์จัมพ์ (Hop) ริโอ (Rio) มาร์ส นีดส์ มัมส์ (Mars Needs Moms)

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามทั้งหมด และนำมาตรวจสอบความถูกต้อง และความครบถ้วนของข้อมูลแล้ว ผู้วิจัยจะนำคำตอบที่ได้มาลงรหัส บันทึกข้อมูลและประมวลผลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Windows version 12.0 ณ สถาบันคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง และได้ทำการวิเคราะห์ดังนี้

1. ลักษณะประชากรของประชาชนในเขตบางกะปิ พฤติกรรมการรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน องค์ประกอบของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันและการโฆษณาประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ใช้สถิติเชิงพรรณนา หาค่าร้อยละ

2. การวิเคราะห์ เพื่อหาค่าเฉลี่ย ใช้สถิติเชิงพรรณนาและส่วนเบี่ยงเบนของการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ ซึ่งใช้การวัดแบบ rating scale (มาตราประเมินค่า) การตอบแบบสอบถามนี้มีการกำหนดตัวเลือกไว้ 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

ระดับคะแนน 5 หมายถึง มากที่สุด

ระดับคะแนน 4 หมายถึง มาก

ระดับคะแนน 3 หมายถึง ปานกลาง

ระดับคะแนน 2 หมายถึง น้อย

ระดับคะแนน 1 หมายถึง น้อยที่สุด

ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลและใช้สถิติการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (*SD*) ของกลุ่มตัวอย่าง การแปลความหมายค่าเฉลี่ยของผลการวิเคราะห์ข้อมูล มีหลักในการพิจารณาดังนี้ (Best, 1986, pp. 181-183)

4.51-5.00 หมายถึง ให้ความสำคัญในระดับมากที่สุด

3.51-4.50 หมายถึง ให้ความสำคัญในระดับมาก

2.51-3.50 หมายถึง ให้ความสำคัญในระดับปานกลาง

1.51-2.50 หมายถึง ให้ความสำคัญในระดับน้อย

1.01-1.50 หมายถึง ให้ความสำคัญในระดับน้อยที่สุด

3. การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (one-way analysis of variance) เพื่อทดสอบความแตกต่างของตัวแปรที่มีผลต่อการเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ คำนวณหาค่าสถิติด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Windows version 12.0 ณ สถาบันคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล มีดังนี้

1. สถิติพรรณนา (descriptive statistics) ได้แก่
 - 1.1 ค่าร้อยละ (percentage)
 - 1.2 ค่าเฉลี่ย (arithmetic mean-- \bar{X})
 - 1.3 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation--*SD*)
2. สถิติอ้างอิง (inferential statistics) ได้แก่
 - ค่า *t* test, ค่า one-way ANOVA