

### บทที่ 3

#### ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง "พฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมของวัยรุ่นไทยจากสื่อบันเทิงเกาหลี" แบ่งการวิจัยออกเป็น 2 ส่วน โดยส่วนที่ 1 เป็นรูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ซึ่งเป็นการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-dept Interview) กับกลุ่มวัยรุ่นไทยเกี่ยวกับเรื่อง พฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมจากสื่อบันเทิงเกาหลี โดยใช้คำถามปลายเปิดเพื่อให้ผู้ สัมภาษณ์ได้แสดงความคิดเห็นเต็มที่ รวมถึงการสังเกตลักษณะบุคลิกภายนอกระหว่างการ สัมภาษณ์เพื่อดูสีหน้าท่าทาง อากัปกริยา และพฤติกรรมต่างๆของกลุ่มเป้าหมายที่เกิดขึ้นระหว่าง การให้สัมภาษณ์ด้วย ซึ่งนำเสนอข้อมูลในรูปแบบวิเคราะห์เชิงพรรณนา(Descriptive Analysis) และส่วนที่ 2 การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เป็นการวิจัยเชิงสำรวจโดยใช้ แบบสอบถาม (Questionnaire) เพื่อศึกษาเรื่อง การเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลี ที่สนใจต่อวัฒนธรรม เกาหลี และพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมเกาหลีของวัยรุ่นไทย ซึ่งมีรายละเอียดทางด้าน ระเบียบวิธีวิจัย ดังนี้

#### ส่วนที่ 1 ศึกษาพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมของวัยรุ่นไทยจากสื่อบันเทิง เกาหลี

##### วิธีการวิจัย

การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-dept Interview) กับกลุ่มวัยรุ่นไทย เกี่ยวกับพฤติกรรม การเลียนแบบวัฒนธรรมจากสื่อบันเทิงเกาหลี

##### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยนี้ คือ วัยรุ่นไทยที่มีอายุตั้งแต่ 15 – 25 ปี ที่อาศัยอยู่ใน เขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล และเคยบริโภคสื่อบันเทิงเกาหลี ชื่นชอบและติดตามชม ภาพยนตร์ ละคร และเพลงเกาหลี และมีพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมเกาหลีจำนวน 8 คน

## ขั้นตอนในการทำวิจัย

ในการคัดเลือกผู้ให้สัมภาษณ์ (Key Informants) ผู้วิจัยได้ใช้วิธีคัดเลือก 2 วิธีคือ

1. ผู้วิจัยใช้การสุ่มแบบเฉพาะเจาะจงเพื่อเลือกกลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นไทยที่เคยบริโภคสื่อบันเทิงเกาหลี ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างที่ชื่นชอบและติดตามชมภาพยนตร์ ละคร และเพลงเกาหลี และมีพฤติกรรมการเล่นแบบวัฒนธรรมเกาหลี
2. ผู้วิจัยใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการแบบก้อนหิมะ (Snowball) โดยผู้วิจัยสัมภาษณ์ผู้ให้สัมภาษณ์คนแรกๆ แล้ว และขอความร่วมมือให้ผู้ให้สัมภาษณ์ช่วยแนะนำเพื่อนคนอื่นๆ ที่มีคุณสมบัติตรงตามที่ต้องการ และใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกต่อไป

## วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลนั้น ผู้วิจัยจะใช้การเก็บรวบรวมข้อมูล 2 แบบ

1. การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-dept Interview) โดยผู้วิจัยได้ใช้แบบสัมภาษณ์แบบปลายเปิด (Open - Ended Questionnaire) เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายได้แสดงความคิดเห็นอย่างเต็มที่ เมื่อเลือกกลุ่มเป้าหมายตามที่ต้องการได้แล้ว ผู้วิจัยแนะนำตัวพร้อมทั้งบอกวัตถุประสงค์ของการขอสัมภาษณ์ และขอความร่วมมือเพื่อให้ตอบคำถามตรงตามความเป็นจริงมากที่สุด โดยสัมภาษณ์ในลักษณะที่เป็นกันเองเพื่อช่วยให้ผู้ให้สัมภาษณ์เกิดความรู้สึกผ่อนคลาย และสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างเต็มที่
2. การใช้การสังเกต (Observation) โดยผู้วิจัยใช้การสังเกตบุคลิก ลักษณะท่าทาง ทรงผม การแต่งกาย และอากัปกริยาต่างๆ ของผู้ให้สัมภาษณ์ระหว่างการสัมภาษณ์ เพื่อช่วยในการพิจารณาความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่ได้รับจากการสัมภาษณ์

## วิธีการบันทึกข้อมูล

1. จดบันทึก
2. บันทึกเทป

## การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-dept Interview) ทั้งหมดมาถอดเทปและผ่านกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูล และนำเสนอข้อมูลในการวิเคราะห์เชิงพรรณนา ((Descriptive Analysis) โดยนำผลที่ได้มาเชื่อมโยงกับแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่นำมาเป็นกรอบในการวิจัย และผู้วิจัยได้นำข้อมูลคำสนทนา หรือคำสัมภาษณ์จากผู้ให้สัมภาษณ์มาแสดงเป็นหลักฐาน เพื่อให้เกิดความเข้าใจชัดเจนมากขึ้นด้วย

## ส่วนที่ 2 ศึกษาการเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลี ทศนคติต่อวัฒนธรรมเกาหลี และ พฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมจากสื่อบันเทิงเกาหลีของวัยรุ่นไทย

การวิจัยส่วนที่ 2 เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยการใช้แบบสอบถาม ซึ่งสามารถแจกแจงรายละเอียดได้ดังต่อไปนี้

### ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ศึกษา ได้แก่ เด็กวัยรุ่นไทยที่มีอายุตั้งแต่ 15 – 25 ปี ที่อาศัยอยู่ในเขต กรุงเทพมหานครและปริมณฑล เคยบริโภคสื่อบันเทิงจากเกาหลี ชื่นชอบและติดตามภาพยนตร์ ละคร และเพลงเกาหลี

### ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

ได้กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยอาศัยตารางสำเร็จรูปของ Taro Yamane เป็นเกณฑ์ โดยกำหนดระดับความเชื่อมั่นที่ 95 % ความคลาดเคลื่อนไม่เกิน 5 % และจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาจำนวน 400 คน ( อ้างถึงใน วิเชียร เกตุสิงห์ : 2541)

## กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง เนื่องจากไม่ทราบจำนวนที่แน่นอนของประชากรที่เป็นวัยรุ่นไทยที่มีอายุตั้งแต่ 15 – 25 ปี ที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล และเคยบริโภคสื่อบันเทิงเกาหลีได้แก่ ภาพยนตร์ ละคร และเพลง การเลือกกลุ่มตัวอย่าง จึงใช้การสุ่มตัวอย่างโดยไม่อาศัยหลักความน่าจะเป็น (Non Probability Sampling) 2 วิธี

1. การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างตามสถานที่ต่างๆ เช่น งานคอนเสิร์ตศิลปินเกาหลี ดงบังชินกิ, สุขุมวิท ซอย 12 เป็นต้น

2. การสุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีการแบบก้อนหิมะ (Snowball) โดยผู้วิจัยขอความร่วมมือให้ผู้กรอกแบบสอบถามคนแรกๆ ช่วยแนะนำเพื่อนคนอื่นๆ ที่มีคุณสมบัติตรงตามที่ต้องการ และใช้วิธีการแจกแบบสอบถามต่อไป

## ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรในการวิจัยแจกแจงตามสมมติฐาน ได้ดังนี้

สมมติฐานที่ 1 การเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลี กับพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมจากสื่อบันเทิงเกาหลีของวัยรุ่นไทย มีความสัมพันธ์กัน

ตัวแปรอิสระ การเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลี

ตัวแปรตาม พฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมจากสื่อบันเทิงเกาหลี

สมมติฐานที่ 2 ทักษะคิดต่อวัฒนธรรมเกาหลีกับพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมจากสื่อบันเทิงเกาหลีของวัยรุ่นไทย มีความสัมพันธ์กัน

ตัวแปรอิสระ ทักษะคิดต่อวัฒนธรรมเกาหลี

ตัวแปรตาม พฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมจากสื่อบันเทิงเกาหลี

## เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม โดยเป็นคำถามปลายปิด (Close – Ended Questionnaire) และคำถามปลายเปิด (Open – Ended Questionnaire) จำนวน 1 ชุด โดยแบ่งเนื้อหาของคำถามออกเป็น 3 ส่วน คือ

- ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้ ที่พักอาศัย และประเภทของสื่อบันเทิงเกาหลีที่ชอบ
- ตอนที่ 2 การเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลี ได้แก่ ภาพยนตร์ ละคร เพลง
- ตอนที่ 3 ทศนคติที่มีต่อวัฒนธรรมเกาหลี
- ตอนที่ 4 พฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมจากสื่อบันเทิงเกาหลี

## การทดสอบเครื่องมือ

การนำแบบสอบถามไปทดสอบความเที่ยงตรง (Validity) และความน่าเชื่อถือได้ (Reliability) ดังนี้

1. นำแบบสอบถามไปทดสอบหาความเที่ยงตรง (Validity) โดยนำแบบสอบถามที่ได้เรียบเรียงแล้วไปให้อาจารย์ที่ปรึกษา คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญ เป็นผู้ตรวจสอบหาความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) และความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ (Wording) เพื่อขอคำแนะนำในการแก้ไขปรับปรุงแบบสอบถามให้มีประสิทธิภาพ

2. นำแบบสอบถามที่ได้รับการปรับปรุงแล้วไปทดสอบความเชื่อถือได้ (Reliability) โดยนำแบบสอบถามไปทดลองใช้ (Try – Out) กับผู้ตอบแบบสอบถามที่เคยบริโภคสื่อบันเทิงเกาหลี แต่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจริงที่กำหนดไว้ จำนวน 30 คน เพื่อนำมาหาค่าความเชื่อถือได้ โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์อัลฟา (Coefficient Alpha) จากสูตรของ Cronbach (อ้างถึงใน วิเชียร เกตุสิงห์ : 2541) ดังนี้

$$\alpha = \frac{k}{(k-1)} \left[ \frac{1 - \sum V_I}{V_T} \right]$$

เมื่อ	$\alpha$	=	ค่าความน่าเชื่อถือได้
	$k$	=	จำนวนข้อ
	$V_I$	=	ความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ
	$V_T$	=	ความแปรปรวนของคะแนนรวมทุกข้อ

ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบความเชื่อถือได้ 2 ส่วน คือ คำถามในส่วนของ การวัดทัศนคติต่อวัฒนธรรมเกาหลี และคำถามในส่วนพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมจากสื่อบันเทิงเกาหลี ซึ่งผลที่ได้ คือ

ผลการทดสอบความเชื่อถือได้ในส่วนของทัศนคติของวัยรุ่นไทยที่มีต่อวัฒนธรรมเกาหลี

Alpha = .8370

ผลการทดสอบความเชื่อถือได้ในส่วนของพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมของวัยรุ่น

ไทยจากสื่อบันเทิงเกาหลี Alpha = .8260

ซึ่งค่าความเชื่อถือได้อยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ จึงสามารถนำแบบสอบถามไปใช้เก็บข้อมูลได้ โดยไม่จำเป็นต้องมีการปรับแก้ไข

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง พร้อมทั้งผู้ช่วยวิจัย โดยวิธีการแจกแบบสอบถามให้กลุ่มตัวอย่างกรอกคำตอบเอง (Self Administered) แต่ถ้าในกรณีกลุ่มตัวอย่างไม่สามารถกรอกแบบสอบถามได้ผู้วิจัยจะทำการเก็บข้อมูลโดยใช้วิธีสอบถามในแบบสอบถามและบันทึกข้อมูลลงในแบบสอบถาม โดยใช้เวลาในการเก็บข้อมูลประมาณ 2 เดือน ตั้งแต่เดือนธันวาคม 2550 – มกราคม 2551

## เกณฑ์ในการให้คะแนน

ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนการวัดค่าตัวแปรต่างๆ ดังต่อไปนี้

### 1. การเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลี ได้แก่ ภาพยนตร์ ละคร และเพลง

การวัดตัวแปรเกี่ยวกับปริมาณการเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลี ได้มาจากการนำคะแนนของความบ่อยครั้งในการเปิดรับมาคำนวณ โดยมีเกณฑ์การวัดตัวแปรดังนี้

ความบ่อยครั้งในการเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลี

ทุกวัน (7 วัน / สัปดาห์)	5	คะแนน
4 – 5 วัน / สัปดาห์	4	คะแนน
2 – 3 วัน / สัปดาห์	3	คะแนน
1 วัน / สัปดาห์	2	คะแนน
น้อยกว่านั้น	1	คะแนน

การใช้เวลาในการเปิดรับของกลุ่มตัวอย่าง แบ่งเป็น

มากกว่า 2 ชั่วโมง / วัน	5	คะแนน
1 ชั่วโมงครึ่ง – 2 ชั่วโมง / วัน	4	คะแนน
1 ชั่วโมง - 1 ชั่วโมงครึ่ง / วัน	3	คะแนน
30 นาที – 1 ชั่วโมง / วัน	2	คะแนน
น้อยกว่า 30 นาที / วัน	1	คะแนน

เกณฑ์ในการแปลความหมายจากค่าเฉลี่ยของคะแนน ดังนี้

1. ค่าคะแนนในระดับ 1.00 – 1.49 หมายถึง มีการเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลีระดับต่ำมาก
2. ค่าคะแนนในระดับ 1.50 – 2.49 หมายถึง มีการเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลีระดับต่ำ
3. ค่าคะแนนในระดับ 2.50 – 3.49 หมายถึง มีการเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลีระดับปานกลาง
4. ค่าคะแนนในระดับ 3.50 – 4.49 หมายถึง มีการเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลีระดับสูง
5. ค่าคะแนนในระดับ 4.50 – 5.00 หมายถึง มีการเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลีระดับสูงมาก

## 2. ทัศนคติที่มีต่อวัฒนธรรมเกาหลี

การวัดตัวแปรเกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อวัฒนธรรมเกาหลี เป็นการวัดโดยใช้มาตราวัดแบบ Likert Scale ทั้งเชิงบวก และเชิงลบ เพื่อให้สอดคล้องกับการตัดสินใจของผู้ตอบแบบสอบถาม กำหนดคะแนนเพื่อการคำนวณดังนี้ (อ้างอิงใน วิเชียร เกตุสิงห์ : 2541 )

	เชิงบวก	เชิงลบ	
เห็นด้วยอย่างยิ่ง	5	1	คะแนน
เห็นด้วย	4	2	คะแนน
ไม่แน่ใจ	3	3	คะแนน
ไม่เห็นด้วย	2	4	คะแนน
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	1	5	คะแนน

เกณฑ์ในการแปลความหมายจากค่าเฉลี่ยของคะแนน ดังนี้

1. ค่าคะแนนในระดับ	1.00 - 1.49	คะแนน มีทัศนคติเชิงลบอย่างมาก
2. ค่าคะแนนในระดับ	1.50 - 2.49	คะแนน มีทัศนคติเชิงลบ
3. ค่าคะแนนในระดับ	2.50 - 3.49	คะแนน มีทัศนคติเป็นกลาง
4. ค่าคะแนนในระดับ	3.50 - 4.49	คะแนน มีทัศนคติเชิงบวก
5. ค่าคะแนนในระดับ	4.50 - 5.00	คะแนน มีทัศนคติเชิงบวกอย่างมาก

## 3. พฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมจากสื่อบันเทิงเกาหลี

การวัดความบ่อยครั้งในการกระทำพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมเกาหลีจากสื่อบันเทิงของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยมีเกณฑ์การวัดตัวแปร ดังนี้

เป็นประจำ	5	คะแนน
บ่อยครั้ง	4	คะแนน
ปานกลาง	3	คะแนน
นานๆครั้ง	2	คะแนน
ไม่เคยเลย	1	คะแนน



เกณฑ์ในการแปลความหมายจากค่าเฉลี่ยของคะแนน ดังนี้

1. ค่าคะแนนในระดับ 1.00 – 1.49 หมายถึง มีพฤติกรรมการเลียนแบบระดับต่ำมาก
2. ค่าคะแนนในระดับ 1.50 – 2.49 หมายถึง มีพฤติกรรมการเลียนแบบระดับระดับต่ำ
3. ค่าคะแนนในระดับ 2.50 – 3.49 หมายถึง มีพฤติกรรมการเลียนแบบระดับปานกลาง
4. ค่าคะแนนในระดับ 3.50 – 4.49 หมายถึง มีพฤติกรรมการเลียนแบบระดับสูง
5. ค่าคะแนนในระดับ 4.50 – 5.00 หมายถึง มีพฤติกรรมการเลียนแบบระดับสูงมาก

เกณฑ์การประเมินระดับความสัมพันธ์ (ค่าสหสัมพันธ์)

การวิเคราะห์ข้อมูลในการหาระดับความสัมพันธ์ของค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ พิจารณาโดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนดังนี้ (อ้างถึงใน วิเชียร เกตุสิงห์ : 2541 )

ค่าสหสัมพันธ์ ตั้งแต่ 0 - .20	มีความสัมพันธ์ในระดับต่ำมาก
ค่าสหสัมพันธ์ ตั้งแต่ .21 - .40	มีความสัมพันธ์ในระดับต่ำ
ค่าสหสัมพันธ์ ตั้งแต่ .41 - .60	มีความสัมพันธ์ในระดับปานกลาง
ค่าสหสัมพันธ์ ตั้งแต่ .61 - .80	มีความสัมพันธ์ในระดับสูง
ค่าสหสัมพันธ์ มากกว่า .80	มีความสัมพันธ์ในระดับสูงมาก

### การวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา ( Descriptive Statistics )

เพื่อแจกแจงความถี่ แสดงตารางร้อยละ ( Percentage ) และค่าเฉลี่ย ( Mean ) โดยอธิบายข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับกลุ่มตัวอย่าง ดังต่อไปนี้

- ข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม
- ข้อมูลเกี่ยวกับการเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลี
- ข้อมูลเกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อวัฒนธรรมเกาหลี
- ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมจากสื่อบันเทิงเกาหลี

## 2. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงอนุมาน ( Inferential Statistics)

เพื่อการทดสอบสมมติฐานของการวิจัย ดังนี้

การวิเคราะห์สถิติสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน ( Pearson' s Product Moment Correlation Coefficient) ใช้อธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม โดยใช้ทดสอบสมมติฐาน ดังต่อไปนี้

- สมมติฐานที่ 1 การเปิดรับสื่อบันเทิงเกาหลี กับพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมจากสื่อบันเทิงเกาหลีของวัยรุ่นไทย มีความสัมพันธ์กัน
- สมมติฐานที่ 2 ทักษะคิดต่อวัฒนธรรมเกาหลีกับพฤติกรรมการเลียนแบบวัฒนธรรมจากสื่อบันเทิงเกาหลีของวัยรุ่นไทย มีความสัมพันธ์กัน

### การประมวลข้อมูล

หลังจากเก็บรวบรวมข้อมูลครบถ้วน พร้อมทั้งตรวจสอบความเรียบร้อยของแบบสอบถามแล้ว ผู้วิจัยนำข้อมูลทั้งหมดไปดำเนินการลงรหัสข้อมูล (Coding) และคัดลอกรหัสลงในแบบฟอร์มการลงรหัส แล้วนำไปประมวลผลโดยใช้โปรแกรม SPSS for WINDOW เพื่อทำการวิเคราะห์ทางสถิติ จากนั้นจึงนำผลคำนวณทางสถิติที่ได้มาเขียนการวิเคราะห์ และนำเสนอผลการวิจัยต่อไป