

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อเพื่อส่งเสริมบทบาทการเป็นแหล่งเรียนรู้ชุมชนของพิพิธภัณฑ์ล้านของเล่นกรีก ยूनพันธ์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีระเบียบวิธีวิจัย ดังนี้

1. การเก็บรวบรวมข้อมูล
 - 1.1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา
 - 1.2 เครื่องมือการวิจัย
2. ขอบเขตการวิจัย
3. ขั้นตอนและวิธีการวิเคราะห์ข้อมูล
4. แผนการดำเนินงานวิจัย
5. งบประมาณตลอดโครงการวิจัย

รายละเอียดของแต่ละหัวข้อ มีดังนี้

1. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1.1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา

1.1.1 กลุ่มตัวอย่างเพื่อการวิเคราะห์สื่อเดิม สื่อเดิมนำมาวิเคราะห์สำหรับการวิจัยครั้งนี้คือ ผลงานสื่อประชาสัมพันธ์ที่มีอยู่เดิมของพิพิธภัณฑ์ล้านของเล่นกรีก ยूनพันธ์ ซึ่งปัจจุบันมีเพียง (1) ป้ายแขวน (Banner) (2) โบรชัวร์ขนาดเล็ก และ (3) เว็บไซต์

1.1.2 กลุ่มตัวอย่างที่เป็นบุคคล ได้แก่ ผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key informants) สำหรับการเก็บรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) ซึ่งดำเนินการกับผู้ทรงคุณวุฒิ รวมทั้งสิ้น 6 คน และด้วยวิธีการตอบแบบสอบถาม ซึ่งดำเนินการกับนักท่องเที่ยววัยเด็ก 20 คน วัยผู้ใหญ่ 20 คน รวมทั้งสิ้น 40 คน ดังนี้

1.1.2.1 ข้อมูลความเป็นมาในการจัดตั้งและความต้องการในการใช้สื่อเพื่อส่งเสริมบทบาทการเป็นแหล่งเรียนรู้ชุมชนของพิพิธภัณฑ์ล้านของเล่นกรีก ยूनพันธ์ (การสัมภาษณ์เชิงลึก

ครั้งที่ 1) รวมทั้งให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานการออกแบบสื่อของผู้วิจัย (การสัมภาษณ์เชิงลึก ครั้งที่ 2) โดยผู้ให้ข้อมูลหลัก มี 1 คน คือ รองศาสตราจารย์ เกริก ยूनพันธ์

1.1.2.2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบสื่อประชาสัมพันธสำหรับ พิพิธภัณฑเด็ก (การสัมภาษณ์เชิงลึก ครั้งที่ 1) และข้อเสนอแนะเกี่ยวกับผลงานการออกแบบสื่อของผู้วิจัย (การสัมภาษณ์เชิงลึก ครั้งที่ 2) ผู้ให้ข้อมูลหลัก มี 5 คน ดังนี้

รองศาสตราจารย์ จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง คณบดี คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

อาจารย์ ดร. ยศนันท์ แยมเมือง อาจารย์ประจำโปรแกรมวิชาศิลปกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์จรงค์ อัญญะนาค อาจารย์ประจำสาขาวิชานิเทศศิลป์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

อาจารย์ธีระ ราชภาพล อาจารย์ประจำสาขาวิชานิเทศศิลป์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

อาจารย์ปวรรต จันทร์เพ็ญ อาจารย์ประจำสาขาวิชาการโฆษณา คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

1.1.2.3 ความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อของพิพิธภัณฑด้านของเล่นกรีก ยूनพันธ์ ทั้งสื่อเดิม และสื่อใหม่ที่ออกแบบ โดยผู้วิจัย เพื่อศึกษาพฤติกรรมกรเปิดรับสื่อของกลุ่มเป้าหมายของ พิพิธภัณฑ ด้วยวิธีการตอบแบบสอบถาม ซึ่งดำเนินการกับนักท่องเที่ยวที่เข้าชมพิพิธภัณฑ วัยเด็ก 20 คน วัยผู้ใหญ่ 20 คน รวมทั้งสิ้น 40 คน

1.2 เครื่องมือการวิจัย

1.2.1 ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) เครื่องมือในการวิจัย คือ แนวคำถามปลายเปิด (Open – ended questions) ที่ใช้สำหรับการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก (key informant interview)

1.2.1.1 ลักษณะข้อคำถาม สำหรับสัมภาษณ์ รองศาสตราจารย์ เกริก ยूनพันธ์ มีดังนี้

การสัมภาษณ์เชิงลึก ครั้งที่ 1

- 1) ความเป็นมาในการจัดตั้งพิพิธภัณฑด้านของเล่นกรีก ยूनพันธ์
- 2) กิจกรรมที่แสดงถึงบทบาทการเป็นแหล่งเรียนรู้ชุมชนของพิพิธภัณฑด้านของเล่นกรีก ยूनพันธ์
- 3) ประเภทและรูปแบบการใช้สื่อประชาสัมพันธเดิมที่พิพิธภัณฑด้านของเล่นกรีก ยूनพันธ์ ใช้

4) ความต้องการในการใช้สื่อใหม่เพื่อส่งเสริมบทบาทการเป็นแหล่งเรียนรู้ชุมชนของพิพิธภัณฑ์ล้านของเล่นกรีก ยूनพันธ์

การสัมภาษณ์เชิงลึก ครั้งที่ 2

1) ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานการออกแบบสื่อใหม่ของผู้วิจัย
2) ความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อควรปรับปรุงในผลงานการออกแบบสื่อใหม่ที่ออกแบบโดยผู้วิจัย

1.2.1.2 ลักษณะข้อคำถาม สำหรับสัมภาษณ์ ผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน มีดังนี้

การสัมภาษณ์เชิงลึก ครั้งที่ 1

1) ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับพิพิธภัณฑ์เด็ก

2) ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการออกแบบสื่อเพื่อส่งเสริมบทบาทการเป็นแหล่งเรียนรู้ชุมชนของพิพิธภัณฑ์ล้านของเล่น กรีก ยूनพันธ์

การสัมภาษณ์เชิงลึก ครั้งที่ 2

1) ความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดองค์ประกอบศิลป์ภายในสื่อเดิมและสื่อใหม่ที่ออกแบบโดยผู้วิจัย

2) ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ด้านการสื่อสารของสื่อเดิมและสื่อใหม่ที่ออกแบบโดยผู้วิจัย

3) ความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อควรปรับปรุงในผลงานการออกแบบสื่อใหม่ที่ออกแบบโดยผู้วิจัย

1.2.1.3 ลักษณะข้อคำถามในแบบสอบถามและการสัมภาษณ์เพิ่มเติม สำหรับกลุ่มเด็กและกลุ่มผู้ใหญ่ที่เยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ร่วม 40 ท่าน มีดังนี้

1) ความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อเดิมของพิพิธภัณฑ์ล้านของเล่นกรีก ยूनพันธ์ : ประเด็นความสวยงาม ข้อมูลที่ได้รับจากสื่อ วัตถุประสงค์ในการเลือกเปิดรับข้อมูลจากสื่อดังกล่าว ความพึงพอใจในสื่อเดิมแต่ละประเภท

2) ความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อใหม่ (ออกแบบโดยผู้วิจัย) ของพิพิธภัณฑ์ล้านของเล่นกรีก ยूनพันธ์ ในประเด็นความสวยงาม ข้อมูลที่ได้รับจากสื่อ วัตถุประสงค์ในการเลือกเปิดรับข้อมูลจากสื่อดังกล่าว ความพึงพอใจในสื่อเดิมแต่ละประเภท

1.2.2 ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) เครื่องมือในการวิจัย คือ หนังสือและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับภูมิหลัง และความเป็นมาในการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ล้านของเล่นกรีก ยूनพันธ์

2. ขอบเขตการวิจัย

2.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

ในการวิจัยครั้งนี้ กำหนดศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับประเด็นต่อไปนี้

2.1.1 เนื้อหาเกี่ยวกับภูมิหลัง และความเป็นมาในการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ล้านของเล่นกรีก ยूनพันธ์ โดยละเอียด

2.1.2 เนื้อหาเกี่ยวกับบทบาทการเป็นแหล่งเรียนรู้ชุมชนของพิพิธภัณฑ์ล้านของเล่นกรีก ยूनพันธ์ โดยละเอียด

2.1.3 เนื้อหาเกี่ยวกับสื่อประชาสัมพันธ์ที่มีอยู่เดิมของพิพิธภัณฑ์ล้านของเล่นกรีก ยूनพันธ์ และความต้องการในการใช้สื่อเพื่อส่งเสริมบทบาทการเป็นแหล่งเรียนรู้ชุมชนของพิพิธภัณฑ์ล้านของเล่นกรีก ยूनพันธ์ โดยละเอียด

2.1.4 เนื้อหาเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์สำหรับพิพิธภัณฑ์เด็ก และข้อเสนอแนะเกี่ยวกับผลงานการออกแบบสื่อที่ออกแบบโดยผู้วิจัย

2.2 ขอบเขตเวลา

ขอบเขตเวลาในการดำเนินงานวิจัยครั้งนี้ กำหนดการดำเนินงานในระยะเวลา 12 เดือน นับจากได้รับการอนุมัติและสนับสนุนทุนวิจัย

2.3 ขอบเขตพื้นที่ศึกษาวิจัย

ขอบเขตพื้นที่ศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ พิพิธภัณฑ์ล้านของเล่นกรีก ยूनพันธ์ (Million Toy Museum By Krirk Yoonpun) เลขที่ 45 หมู่ 2 ถนนอุทอง ตำบลท่าवासกรี อำเภอเมืองพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

3. ขั้นตอนและวิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลที่เก็บและรวบรวมได้ จะนำมาวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) ตามแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ ทั้งนี้ ขั้นตอนการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ได้ประยุกต์ใช้แนวคิดของสุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์ (2547: 21) มีขั้นตอนดังนี้

3.1 ขั้นที่ 1 ขั้นกำหนดเอกสารที่ต้องการวิเคราะห์ ได้แก่ เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความเป็นมาในการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ล้านของเล่นกรีก ยूनพันธ์ บทบาทการเป็นแหล่งเรียนรู้ชุมชนของพิพิธภัณฑ์ดังกล่าว รวมทั้งเอกสารเกี่ยวกับทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้ประกอบการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview)

3.2 ขั้นที่ 2 ขั้นกำหนดเกณฑ์และหัวข้อในการวิเคราะห์ ได้แก่

3.2.1 ข้อมูลที่ใช้สำหรับการออกแบบสื่อ (จากการสัมภาษณ์เชิงลึก ครั้งที่ 1)

3.2.1.1 ภูมิหลัง และความเป็นมาในการจัดตั้งพิพิธภัณฑสถานของเล่นกรีก ยूनพันธ์ โดยละเอียด

3.2.1.2 บทบาทการเป็นแหล่งเรียนรู้ชุมชนของพิพิธภัณฑสถานของเล่นกรีก ยूनพันธ์ โดยละเอียด

3.2.1.3 สื่อประชาสัมพันธ์ที่มีอยู่เดิมของพิพิธภัณฑสถานของเล่นกรีก ยूनพันธ์

3.2.1.4 ความต้องการในการใช้สื่อเพื่อส่งเสริมบทบาทการเป็นแหล่งเรียนรู้ชุมชนของพิพิธภัณฑสถานของเล่นกรีก ยूनพันธ์ โดยละเอียด

3.2.2 ข้อมูลสำหรับการทดสอบสื่อและการใช้งานจริง (จากการสัมภาษณ์เชิงลึก ครั้งที่ 2)

3.2.2.1 ความสวยงามของสื่อ

3.2.2.2 ความสะดวกในการได้รับข้อมูลจากสื่อ

3.2.2.3 ปริมาณข้อมูลที่ได้จากสื่อ

3.2.2.4 ประโยชน์จาก “สาร” (Message) ที่ปรากฏในสื่อ

3.2.2.5 ความสามารถของสื่อในการโน้มน้าวกลุ่มเป้าหมายให้สนใจสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม

3.3 ขั้นที่ 3 ขั้นการวิเคราะห์เนื้อหาด้วยวิธีการตีความและการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบสื่อ ตามวัตถุประสงค์การวิจัย

3.3.1 ศึกษาข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview) ครั้งที่ 1 ซึ่งบันทึกโดยผู้วิจัยเอง โดยพิจารณาข้อความที่ละบรรทัดอย่างระมัดระวัง และถอดความที่เป็นส่วนสำคัญตามหน่วยที่ใช้ในการวิเคราะห์ ซึ่งได้แก่ 1) คำ 2) ประโยค 3) ใจความสำคัญ

3.3.2 เปรียบเทียบข้อมูลที่ได้จากการถอดข้อความให้ตรงกับเกณฑ์และหัวข้อการวิเคราะห์

3.3.3 ข้อมูลทั้งหมดที่ได้ จะทำการตีความข้อมูลเหล่านั้นเพื่อนำไปสู่การตอบคำถามที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย และนำไปสู่การออกแบบผลงานต้นแบบสื่อต่อไป

3.3.4 ผู้วิจัยนำเสนอผลงานต้นแบบสื่อ ที่ได้จากข้อ 3.3.3 โดยจัดการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview) ครั้งที่ 2 จากนั้น ผู้วิจัยทำการปรับปรุงผลงานต้นแบบสื่อให้มีความสมบูรณ์มากขึ้นเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ในงานวิจัย

3.3.5 ผู้วิจัยทำการส่งมอบผลงานต้นแบบสื่อ พร้อมเอกสารแนวทางการผลิตและการใช้สื่อแก่ผู้แทนพิพิธภัณฑสถานของเล่นกรีก ยूनพันธ์