

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของรายการควิซโชว์ บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน): กรณีศึกษา “ปริศนาฟ้าแลบ” ผู้ศึกษาใช้ระเบียบการศึกษาดังรายละเอียดต่อไปนี้

แนวทางการศึกษา

ในการศึกษานี้ ผู้ศึกษาใช้แนวคิดและทฤษฎีการผลิตรายการโทรทัศน์ประเภทเกมโชว์ กับแนวคิดและทฤษฎีที่ส่งผลต่อการผลิตงานขององค์กรสื่อสารมวลชน เพื่อศึกษา ปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ การเมืองและสังคม แหล่งข้อมูลเหตุการณ์วัฒนธรรม และความต้องการของผู้ชม ดังนั้น การศึกษาในครั้งนี้จึงเป็นการหาคำตอบ ถึงปัจจัยแวดล้อมที่มีผลต่อการผลิตงานขององค์กรสื่อสารมวลชนที่ส่งผลต่อความสำเร็จของรายการควิซโชว์ บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน) โดยการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้เลือกศึกษารายการ “ปริศนาฟ้าแลบ” ผู้ศึกษาใช้การวิจัยเชิงคุณภาพเป็นเครื่องมือในการศึกษา เพื่อนำไปสู่ข้อมูลในการศึกษาตามวัตถุประสงค์ โดยอาศัยการเก็บรวบรวมข้อมูล จากการสังเกตการณ์ และการสัมภาษณ์ควบคู่ไปกับการสำรวจเอกสารและการพิสูจน์ความน่าเชื่อถือ ซึ่งผู้ศึกษาได้แบ่งกรอบการศึกษาออกเป็น 2 ขั้นตอนหลักที่มีความเชื่อมโยงกันตามลำดับ และขั้นตอนดังกล่าวยังสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ทางการศึกษาอีกด้วย ได้แก่ ปัจจัยแวดล้อมที่ส่งผลต่อการผลิตงานขององค์กรสื่อสารมวลชน กระบวนการผลิตรายการโทรทัศน์ประเภทควิซโชว์ของบริษัทเวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน): กรณีศึกษา “ปริศนาฟ้าแลบ”

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ แหล่งข้อมูลประเภทปฐมภูมิ (Primary Data) จากการสัมภาษณ์บุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการผลิตรายการควิซโชว์ บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน): กรณีศึกษา “ปริศนาฟ้าแลบ”

แหล่งข้อมูลปฐมภูมิ ได้แก่การสัมภาษณ์บุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการผลิตรายการควิซโชว์ บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน): กรณีศึกษา “ปริศนาฟ้าแลบ” โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In – depth Interview) โดยในส่วนของสถานที่ขึ้นอยู่กับความสะดวก

ของผู้ให้สัมภาษณ์ การสังเกตการณ์ทำควบคู่ไปกับการสัมภาษณ์ ซึ่งผู้ศึกษาได้ใช้ระยะเวลาในการสังเกตการณ์เป็นเวลา 2 เดือนในการเก็บข้อมูล โดยสังเกตการณ์ในการผลิตรายการ หลักในการผลิตรายการ กระบวนการในการผลิตรายการ ขั้นตอนการผลิตรายการ รวมไปถึงปัจจัยทั้งภายในและภายนอกโดยสังเกตจากการทำงานของผู้ปฏิบัติงาน รวมถึงการค้นหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ซึ่งทั้งหมดนี้ ผู้ศึกษากระทำจากการร่วมงานในองค์กรเพื่อสังเกตการณ์ภายในองค์กร

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของรายการควิซโชว์ บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน): กรณีศึกษา “ปริศนาฟ้าแลบ” ใช้วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล 2 วิธี คือ

1. การสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informant) ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องข้องในการผลิตรายการ ควิซโชว์ “ปริศนาฟ้าแลบ” จำนวน 11 คน ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานสื่อสารการตลาด รายการควิซโชว์ “ปริศนาฟ้าแลบ” จำนวน 4 คน ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานการตลาด รายการ ควิซโชว์ “ปริศนาฟ้าแลบ” จำนวน 2 คน ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานทรัพยากรบุคคล รายการควิซโชว์ “ปริศนาฟ้าแลบ” จำนวน 2 คน คณะกรรมการผู้มอบรางวัลโทรทัศน์ทองคำ ครั้งที่ 30 ประเภทรางวัลรายการเกมโชว์ดีเด่น รายการ “ปริศนาฟ้าแลบ” จำนวน 1 คน รวมทั้งหมดจำนวน 20 คน

2. การสังเกตการณ์ทำควบคู่ไปกับการสัมภาษณ์ ซึ่งผู้ศึกษาได้ใช้ระยะเวลาในการสังเกตการณ์เป็นเวลา 2 เดือนในการเก็บข้อมูล ตั้งแต่เดือนกรกฎาคม 2560 ถึงเดือนสิงหาคม 2560 โดยผู้ศึกษากระทำจากการสังเกตการณ์ภายในองค์กร

กลุ่มผู้ให้ข้อมูล

เก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกกับบุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องข้องกับรายการควิซโชว์ บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน): กรณีศึกษา “ปริศนาฟ้าแลบ” โดยแบ่งผู้ให้สัมภาษณ์ออกเป็น 6 กลุ่มได้แก่ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตรายการปริศนาฟ้าแลบ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานประชาสัมพันธ์รายการปริศนาฟ้าแลบ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานการตลาดรายการปริศนา ฟ้าแลบ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานทรัพยากรบุคคลรายการปริศนาฟ้าแลบ คณะกรรมการผู้มอบรางวัลโทรทัศน์ทองคำ ครั้งที่ 30 ประเภทรางวัลรายการเกมโชว์ดีเด่นรายการปริศนาฟ้าแลบ และบุคคลทั่วไป ผู้ชมรายการ ทั้ง 30 คน มีรายนามดังนี้

1. ผู้เกี่ยวข้องกับการผลิต

- | | |
|--------------------------------|--|
| 1.1 คุณปัญญา นรินทร์กุล | ประธานบริษัท |
| 1.2 คุณประภาส ชลศรานนท์ | รองประธานบริษัท |
| 1.3 คุณพาณิชนัย สดสี | ประธานเจ้าหน้าที่บริหารกลุ่ม |
| 1.4 คุณชยันต์ จันทวงศาทร | ประธานเจ้าหน้าที่บริหารสายงานผลิต |
| 1.5 คุณชลากรณ์ ปัญญาโสม | ประธานเจ้าหน้าที่บริหารสายงานดิจิทัลทีวี |
| 1.6 คุณเทพฤทธิ์ วงศ์วานิชวัฒนา | ผู้อำนวยการฝ่ายผลิต |

การเก็บข้อมูลจาก คุณปัญญา นรินทร์กุล คุณประภาส ชลศรานนท์ คุณพาณิชนัย สดสี คุณชยันต์ จันทวงศาทร คุณชลากรณ์ ปัญญาโสม และ คุณเทพฤทธิ์ วงศ์วานิชวัฒนา เพื่อที่จะเก็บข้อมูลเกี่ยวกับการบริหารการผลิต ปัจจัยที่ส่งผลต่อการผลิต “รายการปริศนาฟ้าแลบ”

- | | |
|-----------------------------|---------------------------------------|
| 1.7 คุณปรวีร์ ศรีอำพันพฤกษ์ | ผู้ควบคุมการผลิต “รายการปริศนาฟ้าแลบ” |
| 1.8 คุณธนรัช ไตรรัตน์วงศ์ | ผู้ควบคุมการผลิต “รายการปริศนาฟ้าแลบ” |

การเก็บข้อมูลจาก คุณปรวีร์ ศรีอำพันพฤกษ์ และ คุณธนรัช ไตรรัตน์วงศ์ ซึ่งเป็นผู้ควบคุม ดูแลในส่วนของการผลิตเนื้อหารายการ เพื่อเก็บข้อมูลเกี่ยวกับการผลิตรายการ “ปริศนาฟ้าแลบ” ในทุกขั้นตอน

- | | |
|---------------------------|------------------------------------|
| 1.9 คุณเอกพจน์ พูลศรี | ผู้สร้างสรรค์รายการ “ปริศนาฟ้าแลบ” |
| 1.10 คุณณัฐฐนิช โคตรปัญญา | ผู้สร้างสรรค์รายการ “ปริศนาฟ้าแลบ” |
| 1.11 คุณสน แก้วเวฬุ | ผู้สร้างสรรค์รายการ “ปริศนาฟ้าแลบ” |

การเก็บข้อมูลจาก ผู้สร้างสรรค์ “รายการปริศนาฟ้าแลบ” เนื่องจากเป็นผู้สร้างสรรค์เนื้อหา คำถามรายการ ดูแลในส่วนของการถ่ายทำรายการให้เป็นไปตามเนื้อหาที่ได้กำหนดไว้ และแก้ปัญหาเฉพาะหน้าในกรณีที่เกิดปัญหาในระหว่างการถ่ายทำรายการได้

2. ผู้เกี่ยวข้องกับการสื่อสารการตลาด

- | | |
|---------------------------|--|
| 2.1 คุณมัณฑิตา จินดา | ผู้จัดการอาวุโสฝ่ายสื่อสารการตลาด |
| 2.2 คุณอมราพร สังข์ทอง | ผู้จัดการฝ่ายสื่อสารองค์กร |
| 2.3 คุณพุ่มข้าว ชลศรานนท์ | Head of Social Media & Digital Marketing |
| 2.4 คุณวรรณพร สุขารมณี | ประชาสัมพันธ์ รายการ “ปริศนาฟ้าแลบ” |

การเก็บข้อมูลจากฝ่ายสื่อสารการตลาด จะได้ข้อมูลในด้านภาพรวมการวางแผนการประชาสัมพันธ์รายการโทรทัศน์ของ บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน) และแนวทางการทำงานการประชาสัมพันธ์ของรายการ “ปริศนาฟ้าแลบ”

3. ผู้เกี่ยวข้องกับการตลาด

3.1 คุณวิชนี ศรีสวัสดิ์ ประธานเจ้าหน้าที่บริหารสายงานการตลาด

3.2 คุณกาญจนา ศิริอนันต์ ผู้อำนวยการฝ่ายขาย

การเก็บข้อมูลจากฝ่ายการตลาด จะได้ข้อมูลในด้านภาพรวมการวางแผนการตลาด การขายป้ายสินค้า การหาลูกค้า (Sponsor) ของ บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน) และแนวทางการทำงานการตลาดของรายการ "ปริศนาฟ้าแลบ"

4. ผู้เกี่ยวข้องกับการทรัพยากรมนุษย์

4.1 คุณมลิวรรณ สุปรีดานุวัฒน์ ผู้จัดการอาวุโสฝ่ายทรัพยากรมนุษย์

4.2 คุณนันทวรรณ พลราชม หัวหน้าแผนกทรัพยากรมนุษย์

การเก็บข้อมูลจากฝ่ายทรัพยากรมนุษย์ จะได้ข้อมูลในด้านภาพรวมการจัดการ การคัดเลือกทรัพยากรมนุษย์ ของ บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน) และแนวทางการคัดเลือกบุคลากรมาเป็นผู้สร้างสรรครายการ "ปริศนาฟ้าแลบ"

5. คณะกรรมการผู้มอบรางวัลโทรทัศน์ทองคำ

ดร.ประภาส นวลเนตร อาจารย์ประจำ คณะนิเทศศาสตร์

มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล สำหรับการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาใช้วิธีสังเกตการณ์เป็นระยะเวลา 2 เดือน ตั้งแต่เดือนกรกฎาคม 2560 ถึงเดือนสิงหาคม 2560 โดยผู้ศึกษากระทำจากการร่วมงานในองค์กรเพื่อสังเกตการณ์ภายในองค์กรควบคู่ไปกับการสัมภาษณ์แบบเชิงลึก จากบุคคลที่เกี่ยวข้องในการผลิตรายการควิซโชว์ "ปริศนาฟ้าแลบ" ของบริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน) โดยเริ่มจากการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการผลิตรายการ และการผลิตรายการ โดยตอบคำถามการสัมภาษณ์ มีการบันทึกเสียง และการสังเกตการณ์ ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ใช้เครื่องมือในการวิจัยและ การเก็บรวบรวมข้อมูล ด้วยโครงสร้างคำถามที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อใช้สัมภาษณ์แบบเจาะลึก ซึ่งผู้วิจัยได้วางโครงสร้างประเด็นคำถามไว้ล่วงหน้า เพื่อให้ครอบคลุมประเด็นที่ต้องการศึกษาโดยสัมภาษณ์ด้วยการใช้เครื่องบันทึกเทปในการสัมภาษณ์เพื่อความถูกต้องแม่นยำ ตามโครงสร้างการทำงานที่ผู้วิจัยจะศึกษา

การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล

การศึกษาใช้วิธีการยืนยันข้อมูลด้านมิติของกรอบความคิดทฤษฎี โดยใช้กรอบความคิดทฤษฎีที่หลากหลายนำมาตรวจสอบข้อมูล เพื่อยืนยันความจริงด้วยแนวคิดและทฤษฎีที่ส่งผลต่อการผลิตงานขององค์กรสื่อสารมวลชน กับ แนวคิดและทฤษฎีการผลิตรายการวิทยุโทรทัศน์ประเภทเกมโชว์

การวิเคราะห์ข้อมูล และนำเสนอผลการศึกษา

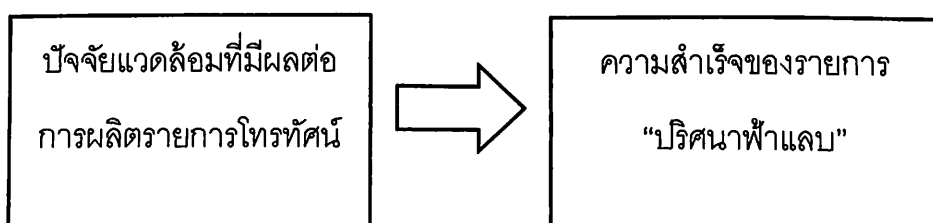
หลังจากที่ได้เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก โดยการบันทึกเสียง การสังเกตการณ์ และการดูเทปรายการแล้ว ผู้ศึกษาเรียบเรียงข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลตามแนวคิดและทฤษฎีการผลิตรายการวิทยุโทรทัศน์ประเภทเกมโชว์ กับ แนวคิดและทฤษฎีที่ส่งผลต่อการผลิตงานขององค์กรสื่อสารมวลชน และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากนั้นกำหนดเป็นหัวข้อย่อย และแยกข้อมูลตามวัตถุประสงค์ โดยใช้วิธีการเขียนเชิงพรรณนา อธิบายผลการศึกษาโดยนำเสนอเป็น 2 ส่วนตามวัตถุประสงค์การศึกษาดังนี้

ส่วนที่ 1 กระบวนการผลิตรายการควิชโชว์ บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน): กรณีศึกษา “ปริศนาฟ้าแลบ”

ส่วนที่ 2 ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของรายการควิชโชว์ บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน): กรณีศึกษา “ปริศนาฟ้าแลบ”

กรอบการวิเคราะห์

การวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษา ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของรายการควิชโชว์ บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน): กรณีศึกษา “ปริศนาฟ้าแลบ” ผู้ศึกษามีกรอบการวิเคราะห์สามารถแสดงเป็นภาพได้ดังนี้



ภาพประกอบที่ 3.1 กรอบการวิเคราะห์

โดยสรุป ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของรายการควิซโชว์ บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน): กรณีศึกษา "ปริศนาฟ้าแลบ" มีดังนี้

1. การนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์เจาะลึก และหลักฐานเอกสารต่าง ๆ มาจัดแยกประเภท และจัดหมวดหมู่ ตามประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์ โดยสรุปความคิดเห็นของผู้ให้สัมภาษณ์ ตามประเด็นเหล่านั้น

2. จัดระเบียบข้อมูลทั้งหมดที่ได้จัดทำในขั้นตอนที่ผ่านมาจัดแยกให้เป็นหมวดหมู่เป็นกลุ่มคำ หรือกลุ่มความคิด เพื่อนำมาเป็นหลักฐานในการสนับสนุนปัญหาคำที่ตั้งไว้

3. นำมาสรุป หรืออภิปรายร่วมกับผลการวิจัยก่อนหน้านี้ โดยพิจารณาจากหลักแนวคิดและทฤษฎี รวมไปถึงปัญหาคำในการศึกษาที่ได้กำหนดไว้ในเบื้องต้น ผลที่ออกมาจะทำให้เห็นภาพที่ชัดเจนว่ารายการปริศนาฟ้าแลบ มีปัจจัยใดบ้างในการสนับสนุนในความน่าสนใจดังที่เป็นอยู่

4. ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาวิเคราะห์ จะนำเสนอด้วยการบรรยาย (Narrative) ซึ่งเป็นการนำเสนอในรูปแบบของข้อสรุปทั่วไปในเรื่องที่ศึกษาครั้งนี้