

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมการสื่อสารในการเล่นเกมนออนไลน์” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยเป็นการศึกษาเบื้องต้นเพื่อสกัดตัวแปรของพฤติกรรมการสื่อสารในการเล่นเกมนออนไลน์ของผู้เล่น โดยนำข้อมูลเบื้องต้นด้านปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกเล่นเกมนออนไลน์, แบบแผนพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์และความคิดเห็นต่างๆ ที่มีต่อเกมนออนไลน์ที่ได้เลือกเล่น มาใช้เป็นปัจจัยหลักในการสังเกตการณ์พฤติกรรมการสื่อสารของผู้เล่นเกมนออนไลน์ ซึ่งผู้วิจัยจะทำการศึกษาโดยวิธีการสังเกตแบบสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วม (Non Participant Observation) เพื่อเป็นแนวทางในการเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล โดยศึกษาพฤติกรรมการสื่อสารของผู้เล่นเกมนออนไลน์ เมื่อสังเกตถึงพฤติกรรมในการสื่อสารกันระหว่างผู้เล่นเกมนออนไลน์กับตัวเกมนออนไลน์, ตัวผู้เล่นเกมนออนไลน์แต่ละคนผ่านตัวเกมนออนไลน์, ตัวละครของผู้เล่นเกมนออนไลน์กับตัวเกมนออนไลน์, ตัวละครของผู้เล่นเกมนออนไลน์แต่ละคนผ่านตัวเกมนออนไลน์ และผู้เล่นเกมนออนไลน์กับตัวละครของผู้เล่นเกมนออนไลน์ผ่านตัวเกมนออนไลน์ จากนั้นจะนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยอาศัยกรอบแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการสื่อสารในการเล่นเกมนออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากนั้นจะนำเสนอรายงานการวิจัยในลักษณะพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Analysis Description) โดยมีขั้นตอนและวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

3.1 ข้อมูลและแหล่งข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้มีแหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาดังต่อไปนี้

3.1.1 แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร

หนังสือ เอกสาร บทความและวิทยานิพนธ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับสื่อประเภทเกมและผลกระทบในด้านต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกม รวมทั้งหนังสือ นิตยสาร คู่มือประกอบการเล่นเกม ที่นำมาใช้เป็นตัวอย่างในการวิเคราะห์ อาทิ

- Comgamer News โดย บริษัทคอมพิวเตอร์เกมเมอร์ จำกัด พิมพ์ที่ บริษัท จูปีตัส จำกัด
- Weekly Online โดย บริษัทฟิวเจอร์เกมเมอร์ จำกัด พิมพ์ที่ บริษัท แอปป์ จำกัด

3.1.2 แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล

แหล่งข้อมูลประเภทบุคคลที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้คือกลุ่มผู้เล่นที่เข้ามาเล่นเกมออนไลน์ตามสถานที่ให้เข้าเล่นเกมออนไลน์ ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ เนื่องจากเป็นพื้นที่ที่ผู้วิจัยอาศัยอยู่จึงมีความสะดวกในการสังเกต มีโอกาสที่จะเฝ้าสังเกตกลุ่มตัวอย่างได้อย่างเต็มที่และพื้นที่ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการนี้ยังเป็นพื้นที่ที่มีปริมาณการใช้คอมพิวเตอร์มาก อีกทั้งยังเป็นเขตที่มีการเปิดบริการร้านอินเทอร์เน็ตในปริมาณสูงเมื่อเปรียบเทียบกับเขตพื้นที่ในเขตต่างๆ ของจังหวัดกรุงเทพมหานคร โดยแบ่งรูปแบบและระยะเวลาในการเฝ้าสังเกตกลุ่มผู้เล่น ดังรายละเอียดต่อไปนี้

3.1.2.1 ช่วงระยะเวลาที่ใช้ในการสังเกตการณ์

ทำการสังเกตการณ์กลุ่มผู้เล่นที่เข้ามาเล่นเกมออนไลน์ในร้านให้เข้าเล่นเกมออนไลน์ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ ทั้งนี้เพราะความเหมาะสมกับการสังเกตการณ์ของผู้วิจัย อีกทั้งในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการยังมีร้านให้บริการอยู่เป็นจำนวนมาก จึงมีความเหมาะสมในการเก็บข้อมูล แล้วจัดบันทึกข้อมูลที่ได้ลงในแบบบันทึกการสังเกต ซึ่งผู้วิจัยจะทำการสังเกตการณ์ผู้เล่นเกมออนไลน์ในช่วงระยะเวลาตั้งแต่วันที่ 1 พฤษภาคม 2549 จนถึงวันที่ 30 มิถุนายน 2549 โดยแบ่งช่วงระยะเวลาในการสังเกตการณ์กลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ ดังนี้

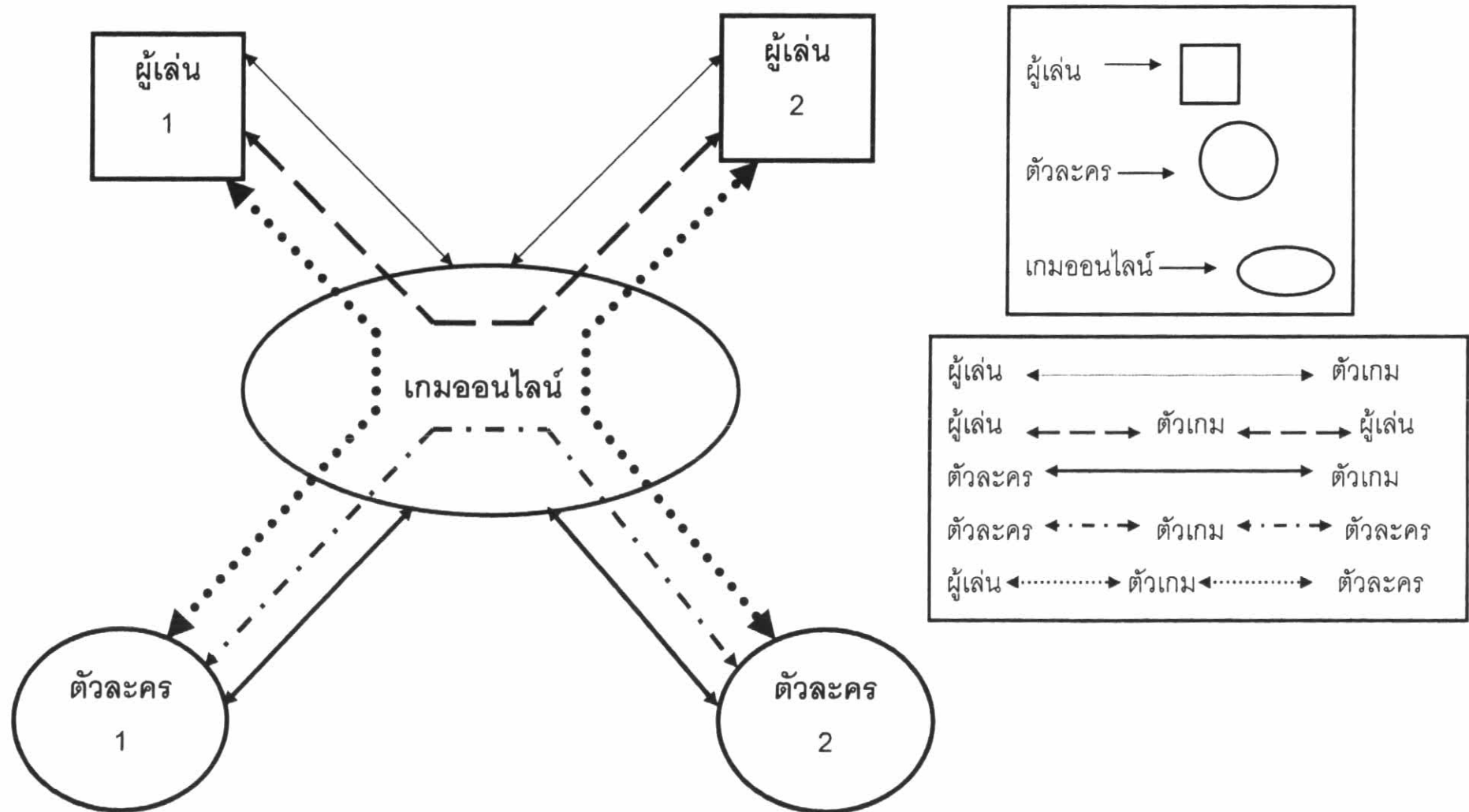
ตาราง 3.1 แสดงช่วงระยะเวลาในการสังเกตการณ์กลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์

วัน/เวลา	จันทร์	อังคาร	พุธ	พฤหัสบดี	ศุกร์	เสาร์	อาทิตย์
เช้า (9.00 – 10.00 น.)						*	*
กลางวัน (13.00 – 14.00 น.)						*	*
เย็น (16.00 – 17.00 น.)	*	*	*	*	*	*	*
กลางคืน(19.00 -20.00 น.)	*	*	*	*	*	*	*

3.1.2.2 รูปแบบของการสังเกตการณ์

เฝ้าสังเกตการณ์พฤติกรรมสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์ที่เกิดขึ้นในโลกของเกมออนไลน์ขณะเล่นเกมออนไลน์ โดยใช้แผนภาพของแบบแผนในการเล่นออนไลน์ (Pattern of Communication in Gameonline) เป็นหลักในการศึกษาถึงรายละเอียดของการสังเกตการณ์ (Units of Study)

แผนภาพ 3.1 แสดงแบบแผนพฤติกรรมสื่อสารในการเล่นเกมนอนไลน์



ตาราง 3.2 แสดงรายละเอียดของการสังเกตการณ์ (Units of Study)

ลักษณะของการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์	รูปแบบของการสังเกตการณ์พฤติกรรม การสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์
ผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวเกมออนไลน์	<ul style="list-style-type: none"> - แรงจูงใจในการเล่นเกมนออนไลน์ - อารมณ์และความรู้สึกที่เกิดขึ้นขณะเล่นเกมออนไลน์ - การรับมือกับปัญหาที่เกิดขึ้นภายในเกมออนไลน์ - รูปแบบการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์
ตัวผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคนผ่านตัวเกมออนไลน์	<ul style="list-style-type: none"> - ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นในสังคมเกมออนไลน์ - การใช้ถ้อยคำและประโยคในการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์ (การสื่อสารเชิงวัจนภาษา) - การสื่อสารเชิงอวัจนภาษาของผู้เล่นเกมออนไลน์ - การเล่นเกมออนไลน์เพียงลำพังและการเล่นเกมออนไลน์ร่วมกับผู้อื่น - พื้นที่สาธารณะในโลกของเกมออนไลน์
ตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวเกมออนไลน์	<ul style="list-style-type: none"> - กฎ, ระเบียบและข้อบังคับต่างๆภายในเกมออนไลน์ - การสื่อสารกันระหว่างตัวละครกับตัวเกมออนไลน์ - บทบาททางสังคมของตัวละครในเกมออนไลน์
ตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคนผ่านตัวเกมออนไลน์	<ul style="list-style-type: none"> - ปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครในการเล่นเกมนออนไลน์ - การสื่อสารในกลุ่มของตัวละครในเกมออนไลน์ - ความขัดแย้งของตัวละครในโลกของเกมออนไลน์ - การติดเกมออนไลน์ - การรับรู้และการเรียนรู้ถึงลักษณะของตัวละคร
ผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์ผ่านตัวเกมออนไลน์	<ul style="list-style-type: none"> - ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น, ตัวละครและเกมออนไลน์ - ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น, ตัวละครและเกมออนไลน์

โดยหลังจากที่ผู้วิจัยได้ทำการสังเกตการณ์ถึงกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้เล่นเกมออนไลน์ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการแล้ว ผู้วิจัยจะจัดบันทึกรายละเอียดข้อมูลต่างๆ ที่ได้จากการสังเกตการณ์ ซึ่งจะนำไปใช้เป็นข้อมูลในการวิเคราะห์ถึงพฤติกรรมการสื่อสารในการเล่นเกมนออนไลน์ของผู้เล่นเกมออนไลน์ต่อไป

3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.2.1 ข้อมูลประเภทเอกสาร

เก็บรวบรวมหนังสือ เอกสาร บทความ คู่มือการเล่นเกมนออนไลน์และวิทยานิพนธ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับสื่อเกมนออนไลน์และผลกระทบต่างๆ จากห้องสมุด หนังสือพิมพ์ รวมถึงเว็บไซต์ที่นำเสนอผลกระทบต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมนออนไลน์ และศึกษาเนื้อหาของเกมนออนไลน์ที่จะนำมาใช้เป็นตัวอย่างในการวิเคราะห์จากหนังสือ นิตยสาร คู่มือการเล่นเกม

3.2.2 ข้อมูลประเภทบุคคล

ผู้วิจัยจะทำการสังเกตการณ์ถึงพฤติกรรมในการสื่อสารในการเล่นเกมนออนไลน์ของกลุ่มผู้เล่นจากสถานที่ให้เขาเล่นเกมนออนไลน์ ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ ในรูปแบบต่างๆ ทั้งพฤติกรรมในการสื่อสารกันระหว่างผู้เล่นเกมนออนไลน์กับตัวเกมนออนไลน์, ตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์กับตัวเกมนออนไลน์, ตัวผู้เล่นเกมนออนไลน์แต่ละคนกับตัวเกมนออนไลน์, ตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคนกับตัวเกมนออนไลน์ และผู้เล่นเกมนออนไลน์กับตัวละครของผู้เล่นเกมออนไลน์ และตัวเกมนออนไลน์ แล้วบันทึกข้อมูลจากการสังเกตการณ์ที่ได้ลงในแบบสังเกตที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้นมาเพื่อใช้ในการเก็บข้อมูลของผู้เล่นเกมออนไลน์ แล้วจึงนำข้อมูลที่ได้จากแบบสังเกตการณ์ มาวิเคราะห์ถึงพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ของผู้เล่น ในลักษณะต่างๆ ต่อไป

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

รวบรวมข้อมูลจากการสังเกตการณ์ผู้เล่นเกมนออนไลน์แต่ละคน จากข้อมูลที่ได้จัดบันทึกไว้ ซึ่งข้อมูลทั้งหมดผู้วิจัยจะจัดเรียงลำดับและแบ่งหมวดหมู่ตามแนวคำถามที่ได้กำหนดไว้ในขั้นต้นและสรุปข้อมูลขั้นต้นของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละคน ตลอดจนวิเคราะห์ถึงพฤติกรรมการสื่อสารในการเล่นเกมนออนไลน์ของผู้เล่นที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้

3.4 การนำเสนอผลการวิจัย

นำเสนอข้อมูลที่ได้จากการศึกษาวิจัยโดยการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Analysis Description) ทั้งนี้เพื่อนำเสนอข้อมูลที่ได้ควบคู่ไปกับการอธิบายเชิงเหตุและผล ซึ่งจะช่วยให้เข้าใจถึงพฤติกรรมสื่อสารของผู้เล่นในโลกของเกมออนไลน์ได้ โดยอาศัยทฤษฎี แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นแนวทางในการอธิบายและวิเคราะห์ จากนั้นจึงนำเสนอข้อมูลที่แบ่งเป็นประเด็นต่างๆ ตามที่ได้กำหนดไว้ในวัตถุประสงค์ของการวิจัย