

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการสำรวจ และพรรณนาเพื่อให้ทราบถึงกระบวนการ และรูปแบบ การสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพ และพฤติกรรมสื่อสาร รวมไปถึงการสร้างตัวตนที่ปรากฏใน เกมออนไลน์ ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในยุคสมัยนี้ ที่มีความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเข้า มามีบทบาทเกี่ยวข้องเป็นอย่างมาก การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้เครื่องมือ ดังนี้

1. การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เป็นการวิเคราะห์เนื้อหาที่ปรากฏในการ สื่อสารบนเกมออนไลน์ที่เลือกมา เพื่อทราบถึงกระบวนการและรูปแบบการสื่อสาร การสร้างตัวตน และพฤติกรรมสื่อสาร เพื่อสร้างสัมพันธ์ภาพ สำหรับการสร้าง ตัวตนที่ปรากฏในเกมออนไลน์จะใช้การวิเคราะห์เนื้อหาโดยใช้เกณฑ์ทางด้าน ประชากรศาสตร์ (Demographic) อันได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา รวมทั้งใช้การ สัมภาษณ์ถึงลักษณะพื้นฐานตามเกณฑ์ที่ได้ระบุไว้ประกอบ เพื่อสำรวจและพิจารณาลักษณะตัวตนและกระบวนการสร้างตัวตนที่ปรากฏให้เห็นในเกมออนไลน์ในภาพ กว้าง และใช้การวิเคราะห์เนื้อหา โดยศึกษาในเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) วิเคราะห์ลักษณะตัวตนและกระบวนการสร้างตัวตนที่ปรากฏในเกมออนไลน์ให้เห็น ในเชิงลึก เพื่อให้เห็นลักษณะตัวตนชัดเจนยิ่งขึ้น
2. การสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม (Participant Observation) เป็นการวิจัยโดยเข้าไป สังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม คือ ผู้วิจัยจะเข้าไปเป็นสมาชิกในเกมออนไลน์ และเข้า ไปสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นๆ ภายในเกม
3. การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-dept interview) จะใช้การสนทนากับผู้ที่เล่นเกม ออนไลน์ โดยจะแบ่งออกเป็นผู้เล่นมือใหม่ กับผู้เล่นที่มีความเชี่ยวชาญเป็นพิเศษใน เกมต่างๆ และแบ่งเป็นเพศชาย และเพศหญิง โดยผู้เล่นมือใหม่ หมายถึงผู้เล่นที่เล่นได้ ไม่นาน หรือไม่ได้เล่นแบบเจาะลึกถึงเนื้อหาของเกมแบบจริงจัง หรือยังมีทักษะในเกม ที่เล่นไม่มากนัก ส่วนผู้เล่นที่มีความเชี่ยวชาญเป็นพิเศษ หมายถึงผู้เล่นที่มีความรู้ ความเข้าใจในเกมต่างๆ เป็นอย่างดี มีทักษะในการเล่นเกมที่ดีเยี่ยม

3.1 แหล่งข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้มีแหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาดังต่อไปนี้

1. แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร

หนังสือ เอกสาร บทความและวิทยานิพนธ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับสื่อประเภทเกมออนไลน์ รวมทั้งนิตยสาร คู่มือประกอบการเล่นเกมที่นำมาใช้เป็นตัวอย่างในการวิเคราะห์

2. แหล่งข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต

บทความ กระตุ้ หรือไฟล์ประเภทต่างๆ เช่น Word, PDF, JPG และ GIF เป็นต้น

3. แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล

ผู้เล่นเกมออนไลน์ ผู้ที่เชี่ยวชาญเกี่ยวกับเกมออนไลน์ หรือผู้ที่เกี่ยวข้อง

3.2 หน่วยของการวิเคราะห์ (Unit of Analysis)

สำหรับการศึกษาในประเด็นการสร้างตัวตน ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยดูจาก Social Artifact คือเนื้อหาได้แก่ ชื่อ/ลักษณะตัวละคร และบทสนทนาในเกมออนไลน์

ผู้วิจัยจะเลือกผู้เล่นเกมออนไลน์ที่มีอายุระหว่าง 15 – 25 ปี และกำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจนถึงระดับมหาวิทยาลัย จำนวน 60 คน และนำมาแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม โดยกลุ่มตัวอย่างที่เลือกมา จะมาจากผู้เล่นเกมประเภทวางแผน 20 คน, เกมประเภท MMORPG 20 คน และเกมประเภทกีฬา 20 คน แบ่งเป็นตารางได้ดังนี้

ประเภท เกม กลุ่มตัวอย่าง	วางแผน	MMORPG	กีฬา
ผู้เล่นมือใหม่	ชาย 5 คน หญิง 5 คน	ชาย 5 คน หญิง 5 คน	ชาย 5 คน หญิง 5 คน
ผู้เล่นที่มีความ ชำนาญ	ชาย 5 คน หญิง 5 คน	ชาย 5 คน หญิง 5 คน	ชาย 5 คน หญิง 5 คน

ตารางที่ 3.1 : แจกแจงกลุ่มตัวอย่าง

3.3 การเลือกผู้ให้สัมภาษณ์

ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเลือกผู้เล่นเกมออนไลน์ที่มีความชำนาญ หรือผู้เล่นที่เป็นที่ยอมรับและรู้จักกันเป็นอย่างดีในกลุ่มของผู้ที่เล่นเกมออนไลน์ หรือผู้เล่นที่ผ่านการคัดเลือกจากการแข่งขันจัดอันดับของเกมออนไลน์ และผู้เล่นที่เพิ่งหัดเล่นเกมออนไลน์ได้เพียงระยะสั้นๆ หรือเป็นผู้เล่นมือใหม่นั้นเอง

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยจะใช้เครื่องมือในการวิเคราะห์ข้อมูล 3 ประเภท ดังนี้

1. การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เป็นการวิเคราะห์เนื้อหาที่ปรากฏอยู่ในเกมออนไลน์ แล้วจัดบันทึก เพื่อทราบถึงลักษณะของรูปแบบความสัมพันธ์ว่ามีรูปแบบในการแยกแยะข้อความสนทนาเพื่อแบ่งระดับความสัมพันธ์ที่จัดบันทึกมา แบ่งเป็นระดับความสัมพันธ์แบบเพื่อน เพื่อนสนิท หรือคู่รัก นอกจากนี้จะมีการเก็บข้อมูลถึงพัฒนาการการเปลี่ยนแปลงหรือระยะเวลาของความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น

2. การสังเกตการณ์ภาคสนาม (Field Research) เพื่อสังเกตการณ์กระบวนการการสร้างสัมพันธ์ภาพที่เกิดขึ้นจริงภายในเกมออนไลน์ โดยใช้วิธีการสังเกตอย่างมีส่วนร่วม (Participant Observation) ในเกม 3 ประเภทที่เลือกไว้
3. การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-dept Interview) ผู้วิจัยจะใช้วิธีการสนทนาผ่านโปรแกรมสนทนา การสนทนาภายในเกม และการสนทนาโดยตรงกับผู้เล่นเกมออนไลน์ ทั้ง 3 ประเภท จำนวนทั้งสิ้น 60 คน โดยแบ่งเป็นเกมประเภทวางแผน 20 คน เกมประเภท MMORPG 20 คน และเกมประเภทกีฬา 20 คน โดยการเตรียมคำถามที่เหมาะสมและครอบคลุม เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สอดคล้องกับปัญหาคำถามการวิจัยที่ต้องการศึกษาและบรรลุตามวัตถุประสงค์

3.5 ระยะเวลาในการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลตั้งแต่เดือนธันวาคม พ.ศ. 2551 ถึง เดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2552 เป็นระยะเวลา 3 เดือน

3.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ข้อมูลประเภทเอกสาร

เก็บรวบรวมหนังสือ เอกสาร บทความและวิทยานิพนธ์ต่างๆ ที่เกี่ยวกับสื่อประเภท เกมออนไลน์ จากห้องสมุดต่างๆ และศึกษาเนื้อหาของเกมที่นำมาใช้เป็นตัวอย่างในการวิเคราะห์จากหนังสือ นิตยสาร คู่มือการเล่น เพื่อนำมาประกอบการสร้างแนวคำถามในการสนทนา รวมทั้งให้ข้อมูล

2. ข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต

เก็บรวบรวมบทความ กระทั่ง หรือไฟล์ประเภทต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาใช้เป็นข้อมูล รวมไปถึงการเข้าไปมีส่วนร่วมภายในเกมของผู้วิจัยเอง และนำมาใช้เป็นข้อมูล

3. ข้อมูลประเภทบุคคล

สอบถาม พูดคุย เพื่อรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มบุคคลที่เลือกไว้ โดยวิธีการสัมภาษณ์แบบตัวต่อตัว และการสัมภาษณ์ออนไลน์ ผ่านระบบโปรแกรมสนทนา MSN

3.7 การวิเคราะห์ข้อมูล

เนื่องจากงานวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ดังนั้น การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมจากเกมออนไลน์ที่ได้คัดเลือกมาแล้วด้วยตนเอง รวมทั้งพรรณนาวิเคราะห์ให้เห็นถึงลักษณะของการสื่อสารแต่ละแบบ โดยนำกรอบแนวคิด ทฤษฎี ที่ได้นำมาเสนอในบทที่ 2 มาช่วยอธิบาย ในประเด็นต่างๆ ได้แก่

1. กระบวนการสื่อสารในการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละประเภท กระบวนการสื่อสารในการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละประเภท จะใช้แนวคิดทฤษฎีการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์, แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการสื่อสารและความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล
2. รูปแบบการสื่อสารในการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละประเภท จะใช้แนวคิดทฤษฎีการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์, แนวคิดสัญญาวิทยา และแนวคิดปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Interaction)
3. พฤติกรรมการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละประเภท จะใช้แนวคิดทฤษฎีการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการสื่อสารและความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล, แนวคิดเกี่ยวกับการถักทอและเชื่อมต่อความสัมพันธ์ และแนวคิดสัญญาวิทยา
4. การสร้างตัวตนของผู้เล่นเกมออนไลน์แต่ละประเภท จะใช้แนวคิดทฤษฎีเรื่องตัวตน และอัตลักษณ์ และแนวคิดทฤษฎีเรื่องบุคลิกภาพ

3.8 การนำเสนอผลงานวิจัย

ผู้วิจัยศึกษาจากเกมออนไลน์ที่เกี่ยวกับการสร้างสัมพันธภาพ เพื่อนำข้อมูลมาจัดแบ่งเพื่อนำเสนอการวิจัยออกเป็น 5 บท ดังต่อไปนี้

บทที่ 4 อธิบายถึงกระบวนการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพในเกมออนไลน์

บทที่ 5 อธิบายถึงรูปแบบการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพในเกมออนไลน์

บทที่ 6 อธิบายถึงพฤติกรรมการสื่อสารในเกมออนไลน์

บทที่ 7 อธิบายถึงการสร้างตัวตนในเกมออนไลน์

บทที่ 8 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ