

บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่องการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์ผ่านอวาตาร์นี้เป็นการการศึกษาโดยใช้ข้อมูลเชิงปริมาณร่วมกับข้อมูลเชิงคุณภาพ เพื่อนำข้อมูลทั้งสองประเภทมารวมกันอธิบายปรากฏการณ์และเหตุผล

14.1 วิธีการเชิงปริมาณ (Quantitative Approach)

การศึกษาโดยวิธีการเชิงปริมาณจะศึกษาจากผู้เล่นเกมออนไลน์ ที่เข้าร่วมงานไทยแลด์เกมโชว์ ซึ่งเป็นตัวแทนของผู้เล่นเกมที่อาศัยอยู่ในประเทศไทย การศึกษาเชิงปริมาณนี้มีหน่วยในการวิเคราะห์ (Unit of Analysis) เป็นบุคคล

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ใช้พนักงานสัมภาษณ์ที่ผ่านการอบรมแล้วจำนวน 20 คนเป็นผู้ดำเนินการเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม โดยเก็บข้อมูลจากผู้เล่นเกมออนไลน์ที่เข้าร่วมงานไทยแลด์เกมโชว์ ซึ่งเป็นงานแสดงเกมออนไลน์ของผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย งานนี้จัดขึ้นในวันที่ 9-11 มกราคม พ.ศ.2552 ณ ศูนย์ประชุมแห่งชาติสิริกิติ์ การเก็บข้อมูลนี้ผู้วิจัยได้รับอนุญาตจากบริษัทโชว์ไรซ์ จำกัด ซึ่งเป็นผู้จัดงานให้ดำเนินการเก็บข้อมูลภายในงานได้

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

งานนี้ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือ โดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

ตอนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ ประกอบด้วยคำถาม 4 ด้าน

- ก. ด้านพฤติกรรมของผู้เล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ คำถามข้อ 1, 2, 3, 9, 10, 11 และ 13
- ข. ด้านทัศนคติเกี่ยวกับตัวละคร (อวาตาร์) ได้แก่ คำถามข้อ 4, 5, 6, 12 และ 15
- ค. ด้านปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการคิดสร้างตัวละคร (อวาตาร์) ได้แก่ คำถามข้อ 7 และ 8
- ง. ด้านการสื่อสารของตัวละคร (อวาตาร์) ได้แก่ คำถามข้อ 14 และ 16

ตอนที่ 3 ลักษณะของผู้เล่นเกมออนไลน์และตัวละคร (อวาทาร์) ประกอบด้วยตัวแปรทั้งสิ้น 30 ตัวแปร ซึ่งได้จากแนวคิดของเนปป์และดาลี (Knapp & Daly. 2002 : 137) ในเรื่องการสร้างลักษณะเฉพาะ (Organizing the Traits)

คำถามตอนที่ 1 และ ตอนที่ 2 (ด้าน ก.) ใช้สำหรับอธิบายความสัมพันธ์ของคุณลักษณะผู้เล่นเกมออนไลน์กับพฤติกรรมของผู้เล่นเกมออนไลน์

คำถามตอนที่ 1 ตอนที่ 2 (ด้าน ข.) และ ตอนที่ 3 ใช้สำหรับการศึกษาอัตลักษณ์เสมือนจริงของผู้เล่นเกมออนไลน์ (วัตถุประสงค์การวิจัยข้อ 2)

คำถามตอนที่ 1 และ ตอนที่ 2 (ด้าน ค.) ใช้สำหรับการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการคิดสร้างอัตลักษณ์เสมือนจริงของผู้เล่นเกมออนไลน์ (วัตถุประสงค์การวิจัยข้อ 3)

คำถามตอนที่ 1 และ ตอนที่ 2 (ด้าน ง.) ใช้สำหรับการศึกษารูปแบบการสื่อสารของผู้เล่นเกมออนไลน์ (วัตถุประสงค์การวิจัยข้อ 1)

ประชากรและการสุ่มตัวอย่าง

ประชากรของการศึกษาวิจัยนี้ได้แก่ผู้เล่นเกมออนไลน์ที่เข้าร่วมงานไทยแลนด์เกมโชว์งานนี้จัดขึ้นในวันที่ 9-11 มกราคม พ.ศ.2552 ณ ศูนย์ประชุมแห่งชาติสิริกิติ์ ในแต่ละวันมีผู้เข้าร่วมงานประมาณ 20,000 คน⁷ การคำนวณจำนวนตัวอย่างใช้ตารางกำหนดขนาดตัวอย่างของยามานะที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ทำให้ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการ 392 คน การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างใช้การสุ่มตัวอย่างแบบโดยบังเอิญ (Accidental Random Sampling) แต่เนื่องจากผู้วิจัยต้องการเก็บข้อมูลมากที่สุดเพื่อลดความคลาดเคลื่อนของข้อมูล จึงใช้ข้อมูลทั้งหมดที่เก็บได้ คือ 1,079 ชุด

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ทั้งหมดใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ SPSS เพื่อช่วยในการคำนวณ ซึ่งอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้

การวิเคราะห์ข้อมูลตอนที่ 1 และตอนที่ 2 ผู้วิจัยใช้สถิติพรรณนา (Descriptive Statistic) อธิบายข้อมูลโดยใช้ตารางไขว้ (Crosstabulation)

⁷ ข้อมูลจากผู้จัดงานที่ได้จากการลงทะเบียนของผู้เข้าร่วมงาน

การวิเคราะห์ข้อมูลตอนที่ 3 สถิติใช้สถิติ t-test เพื่อวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างกลุ่ม โดยทดสอบความแตกต่างที่ระดับนัยสำคัญ .05 คำถามในตอนี่ 3 นี้ มีการระบุคะแนนโดยให้ 1 คือ ค่าน้อยที่สุด และ 5 คือค่ามากที่สุด การแสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลแยกเป็น 3 ตาราง ดังนี้

ตารางที่แรก (ตาราง 55) แสดงความแตกต่างของทัศนคติที่ผู้เล่นเกมมีต่อตัวเองและทัศนคติที่ผู้เล่นเกมมีต่อตัวละคร ข้อมูลที่แสดงในตารางเป็นค่าความแตกต่าง (Δ)

เช่น ผู้ตอบแบบสอบถามมีทัศนคติต่อตัวเอง ระดับ 4 และมีทัศนคติต่อตัวละคร ระดับ 3 แสดงว่าความแตกต่างจะอยู่ในกลุ่มทัศนคติที่มีต่อตัวจริงสูงกว่าตัวละคร ที่ระดับ 1 ($4-3=1$)

หรือ ผู้ตอบแบบสอบถามมีทัศนคติต่อตัวเอง ระดับ 2 และมีทัศนคติต่อตัวละคร ระดับ 5 แสดงว่าความแตกต่างจะอยู่ในกลุ่มทัศนคติที่มีต่อตัวละครสูงกว่าตัวจริง ที่ระดับ 3 ($5-2=3$)

การแสดงผลเช่นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อแสดงปริมาณ (magnitude) ความรู้สึกของผู้ตอบแบบสอบถามโดยเน้นด้านที่สูงกว่า จึงไม่ต้องการแสดงผลเป็นทิศทาง (คือ มีค่าติดลบ) การแสดงผลในตารางจึงแสดงเพื่อช่วยให้เกิดความเข้าใจว่าเมื่อเปรียบเทียบระหว่างตัวละครกับตัวเองแล้ว ทัศนคติต่อด้านใดสูงกว่ากัน

ตารางที่สอง (ตาราง 56) แสดงความแตกต่างระหว่างกลุ่มของค่าเฉลี่ยของลักษณะนิสัยผู้เล่นเกมกับค่าเฉลี่ยลักษณะนิสัยตัวละคร โดยแสดงลักษณะนิสัยเป็นรายชื่อ ความแตกต่างระหว่างกลุ่มนี้แสดงด้วยค่า P-value โดยมีระดับนัยสำคัญที่ .05

วิธีการเชิงคุณภาพ (Qualitative Approach)

การศึกษาโดยวิธีการเชิงคุณภาพจะเป็นการศึกษาข้อมูลจากผู้เล่นเกมออนไลน์ที่มีตัวละครเป็นของตัวเอง เพื่อให้ได้ข้อมูลในด้านของเหตุผลเบื้องหลังการสร้างตัวละครและรูปแบบการสื่อสารเพียงพอในการวิเคราะห์ร่วมกับข้อมูลเชิงปริมาณ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลของวิธีการเชิงคุณภาพนี้ใช้ การทำสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) โดยจัดการสนทนากลุ่ม 3 กลุ่ม มีสมาชิกเข้าร่วมสนทนากลุ่มละ 7 คน รวมผู้ให้ข้อมูลทั้งหมด 21 คน เก็บข้อมูลในวันเสาร์ที่ 30 พฤษภาคม พ.ศ. 2552 ณ โรงแรมปทุมวันปริ้นเซส เวลา 12.00 – 19.00 น. การสนทนากลุ่มมีผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสนทนา มีอาจารย์ในคณะนิเทศศาสตร์ จำนวน 3 ท่านร่วมเป็นผู้บันทึกข้อมูล (note taker) ผู้สังเกตการณ์ (observer) และผู้ช่วยดำเนินการ (assistant) การสนทนากลุ่มใช้เวลาประมาณกลุ่มละ 2 ชั่วโมง

ขั้นตอนในการเก็บรวบรวมข้อมูล (การสนทนากลุ่ม)

1. เตรียมสถานที่โดยการจัดให้มีส่วนห้องรับรอง เพื่อต้อนรับผู้ให้ข้อมูลและส่วนโต๊ะสนทนา
2. เมื่อผู้ให้ข้อมูลมาถึงโรงแรม จะมีทีมงานต้อนรับและนำมายังห้องรับรอง
3. ผู้ช่วยดำเนินการให้การต้อนรับผู้ให้ข้อมูลและขอประวัติเพิ่มเติมเบื้องต้น รวมทั้งจัดเตรียมอาหาร เครื่องดื่มบริการระหว่างรอผู้ให้ข้อมูลมาครบทั้งกลุ่ม
4. เมื่อได้เวลา ผู้ให้ข้อมูลครบ ผู้ช่วยดำเนินการนำผู้ให้ข้อมูลไปยังส่วนโต๊ะสนทนา
5. ดำเนินการสนทนาโดยผู้วิจัยทักทายผู้ให้ข้อมูล และนำเข้าสู่การสนทนาในประเด็นต่างๆ
6. เมื่อสิ้นสุดการสนทนา ผู้วิจัยขอบคุณผู้ให้ข้อมูล มอบของที่ระลึก และมีทีมงานส่งผู้ให้ข้อมูลเดินทางกลับ

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แนวคำถามสำหรับการสนทนากลุ่ม เป็นแนวคำถามที่ใช้สำหรับวิเคราะห์สาเหตุการสร้างตัวละคร รวมทั้ง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจที่เกี่ยวข้อง นอกจากนี้ยังให้หาแนวทางการสื่อสารและลักษณะการสื่อสารของผู้เล่นเกม โดยศึกษาการสื่อสารของตัวละครที่เป็นอัตลักษณ์ของผู้เล่นเกม

แนวคำถามประกอบด้วยคำถามเกี่ยวกับ 1) ด้านพื้นฐานการสื่อสารระหว่างบุคคล (Fundamental of Interpersonal communication) ประกอบด้วย การเลือกทำความเข้าใจตัวละคร ความรู้สึกต่อตัวละครอื่น และการกำหนดสร้างตัวละครของตัวเอง และ2) ด้านลักษณะของการ

สื่อสาร (Communicative Disposition) ประกอบด้วย การโต้เถียงและใช้คำรุนแรง (Argumentativeness & Verbal Aggressiveness) ความเข้าใจการสื่อสาร (Communication Apprehension) ความขัดแย้ง (Conflict) และ ความสามารถในการใช้ภาษาและทักษะทางสังคม (Communication Competence & Social Skills)

นอกจากนี้ยังมีการบันทึกข้อมูลโดยการบันทึกแถบเสียง (Tape Recorder) การบันทึกภาพ โดยวีดิทัศน์ (Video Recorder) และ การจดบันทึก (Note Taker)

ผู้ให้ข้อมูล

การคัดเลือกผู้ให้ข้อมูล ใช้วิธีการคัดเลือกจากแบบคัดกรอง (Screening Form) เพื่อให้ได้ผู้ให้ข้อมูลที่มีคุณสมบัติตรงกับที่ต้องการคือ เป็นผู้เล่นเกมออนไลน์ที่มีตัวละครเป็นของตัวเอง และยินดีให้ข้อมูลเพื่อใช้ในการทำวิจัย การคัดเลือกนี้ทำโดยเปิดหาผู้สนใจให้ข้อมูลแล้วจึงคัดกรองโดยมีขั้นตอนการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลดังนี้

ขั้นตอนการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูล

1. ประกาศหาผู้สมัครใจให้ข้อมูลการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเว็บไซต์เกมนออนไลน์ ที่ให้ความร่วมมือในการทำวิจัย
2. ให้ผู้สนใจ สมัครผ่านไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) ที่ avatar_research@hotmail.com
3. ใช้แบบคัดกรอง (screening form) ผู้ให้ข้อมูล คัดเลือกผู้ให้ข้อมูล
4. สอบถามความสมัครใจ โดยการโทรศัพท์ติดต่อเพื่อตรวจสอบความเข้าใจ
5. จัดกลุ่มผู้ให้ข้อมูล
6. ติดต่อนัดหมายเพื่อดำเนินการสนทนากลุ่ม

ผลการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลได้รายชื่อดังนี้

ลำดับที่	ชื่อ	อายุ	อาชีพ	เบอร์โทร	e-mail address	กลุ่ม
1	ปณณ รัตน์	22	มศว	085-979-99xx	mane_meta@hotmail.com	1
2	วราวุธ	50	ลูกจ้างบริษัท	081-100-30xx	vrhotara@hotmail.com	1
3	จักรพันธ์	16	สารพัดช่างพระนคร	080-218-47xx	joe_olegame@hotmail.com	1
4	ภานุพงศ์	20	มศว	089-015-92xx	pe_blackarmy@hotmail.com	1
5	ทัศน	17	นศ.กรุงเทพการบัญชี	085-985-08xx	boat_str6@hotmail.com	1
6	สุจิตชาญ	28	กิจการส่วนตัว	086-557-33xx	xiece17@hotmail.com	1
7	สมชาติ	19	มวก	083-364-72xx	ขอสงวน	1
8	สรารุช	18	ราชภัฏวไลยอลงกรณ์	083-756-02xx	don_3205@hotmail.com	2
9	ศุภคุปต์	15	นร.สาธิตจุฬา	087-554-36xx	suphakupcud47@hotmail.com	2
10	มานิต	25	สถาปนิก	084-015-53xx	manitsonchom@hotmail.com	2
11	ปวิวัติ	27	พ.ธนากรธนชาติ	086-560-89xx	patiwat_note@hotmail.com	2
12	กิริติ	21	ป.ตรี พระนคร	086-3473-9xx	X_Coss@hotmail.com	2
13	ชนัทธัญ	25	กิจการส่วนตัว	087-909-033xx	xiece1001@hotmail.com	2
14	เสริมศักดิ์	16	นร.ราชวินิต	ขอสงวน	ขอสงวน	2
15	นาวกุล	14	นร.สีตบุตรบำรุง	082-553-73xx	navakul1@hotmail.com	3
16	ดลภัทร	18	สวนสุนันทา	084-115-49xx	don_3205@hotmail.com	3
17	ราชศักดิ์	21	มวก	083-845-13xx	golftoyou@hotmail.com	3
18	จินต์พิมล	20	มศว	083-598-90xx	baiyok_ii@hotmail.com	3
19	ศุภชัย	14	รร.พานิช ดุสิต	080-268-04xx	l_supachai@hotmail.com	3
20	อลงกรณ์	22	มศว	085-493-21xx	ขอสงวน	3
21	ธนเชษฐ์	20	มวก	083-092-51xx	ขอสงวน	3

การวิเคราะห์ข้อมูล

แนวทางการวิเคราะห์ข้อมูลในเชิงคุณภาพจะให้ความสำคัญกับประเด็น 1) การจัดระเบียบข้อมูล (Data Organizing) 2) การแสดงข้อมูล (Data Display) และ 3) การหาข้อสรุป การตีความและการตรวจสอบ (Conclusion, Interpretation and Verification)