

## บทที่ 3

### ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง "พฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของ เกมออนไลน์เร็กนาร์็อคที่มีต่อวัยรุ่น" เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยผู้วิจัย ใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Indepth Interview) ร่วมกับการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Observe) เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบกับการศึกษาข้อมูลเอกสารและข้อมูลที่นำเสนอผ่าน สื่อต่างๆ จากนั้นจะนำข้อมูลมาทำการวิเคราะห์โดยอาศัยกรอบแนวคิดและทฤษฎีการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจ (Uses and gratifications) แนวคิดเกี่ยวกับจินตนาการ แนวคิดเกี่ยวกับความ จริงเสมือนจริง แนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ ผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ จากนั้นจะนำเสนอรายงานการวิจัยในลักษณะพรรณนาวิเคราะห์ (Analytical Description) โดยมีขั้นตอนและวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

#### 3.1 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาพฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และ ผลกระทบของ เกมออนไลน์เร็กนาร์็อคที่มีต่อวัยรุ่น ประกอบด้วยแหล่งข้อมูลประเภทบุคคล ซึ่งเป็น แหล่งข้อมูลหลักที่ใช้ในการศึกษา และแหล่งข้อมูลประเภทเอกสารซึ่งเป็นแหล่งข้อมูลประกอบ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

##### 1. แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล

แหล่งข้อมูลประเภทบุคคลซึ่งเป็นแหล่งข้อมูลหลักที่จะใช้ในการวิจัยประกอบไปด้วย 4 กลุ่ม

1. ผู้เชี่ยวชาญด้านเกมออนไลน์เร็กนาร์็อคจำนวน 3 คน โดยผู้วิจัยจะทำการสัมภาษณ์ แบบเจาะลึก (Indepth Interview) คุณทีทรัฐ พรสุทธิรัตน์ บรรณาธิการนิตยสาร Weekly Online the ultimate online game magazine และคุณปรัชญา สวัสดิ์นาวิน บรรณาธิการนิตยสาร คอมเกมเมอร์นิวส์ เพราะนิตยสารเกมทั้งสองฉบับนี้เน้นการนำเสนอเกี่ยวกับรูปแบบ เนื้อหา วิธีการและเทคนิคในการเล่นเกมออนไลน์ "เร็กนาร์็อค" ร่วมกับ คุณเจตนา จันทรมโน ผู้เชี่ยวชาญ ด้านผลิตภัณฑ์ ของบริษัทเอเชียซอฟต์แวร์ อินเทอร์เน็ต จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทที่ได้รับสิทธิใน การเปิด Server เพื่อให้บริการเกมออนไลน์ "เร็กนาร์็อค" ในประเทศไทย โดยผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้รับไปศึกษารูปแบบ เนื้อหาของเกม เพื่อนำมาใช้ในการวางแผนสร้างแนวคำถาม และศึกษา วิจัยต่อไป

2. ผู้ปกครองของวัยรุ่นตอนต้น (อายุ12-17ปี) จำนวน 20 คน เพื่อศึกษาผลกระทบจาก

เกมออนไลน์ “เร็กนาร์็อค” ที่มีต่อวัยรุ่นตอนต้น โดยจะทำการเลือกสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) ผู้ปกครองที่มีวัยรุ่นเล่นเกมออนไลน์ “เร็กนาร์็อค” ตั้งแต่ 5 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ขึ้นไป เพื่อทำการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Indepth Interview) เนื่องจากผู้ปกครองเป็นบุคคลที่ใกล้ชิดกับวัยรุ่นตอนต้นและน่าจะเป็นตัวอย่างที่ดีสำหรับการให้ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบจากเกมออนไลน์ “เร็กนาร์็อค” ที่มีต่อวัยรุ่นตอนต้น

3. นักจิตวิทยาวัยรุ่นชื่อดัง รศ.นพ.อัมพล สุอำพัน และนพ.วัลลภ ปิยะมโนธรรม เป็นบุคคลที่น่าเชื่อถือที่จะให้แนวคิดและข้อมูลสำหรับการศึกษาพฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบจากเกมออนไลน์ “เร็กนาร์็อค” ที่มีต่อวัยรุ่นได้เป็นอย่างดี

4. กลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ “เร็กนาร์็อค” ตามร้านเกมอินเทอร์เน็ตบริเวณห้างสรรพสินค้าในเขตกรุงเทพฯและปริมณฑล ซึ่งสวมบทบาทเป็นตัวละครอาชีพต่างๆ ในเกม เช่น (Novice ตัวละครพื้นฐานสำหรับผู้เล่นทุกคนโดยผู้เล่นสามารถเลือกอาชีพตามความต้องการได้ใน Level 10 ขึ้นไป)

1. Swordsman นักดาบ (Level 10-39) , Might อัศวิน (Level 40 ขึ้นไป)
2. Archer นักธนู (Level 10-39) , Hunter นักล่า (Level 40 ขึ้นไป)
3. Magician นักเวทย์หรือพ่อมด (Level 10-39), Wizard ผู้วิเศษ (Level 40 ขึ้นไป)
4. Acolyte นักรบวช (Level 10-39) , Priest บาทหลวง (Level 40 ขึ้นไป)
5. Merchant พ่อค้า (Level 10-39) , Blacksmith ช่างตีเหล็ก (Level 40 ขึ้นไป)
6. Thief โจร (Level 10-39) , Assassin นักฆ่า (Level 40 ขึ้นไป)

เนื่องจากร้านเกมอินเทอร์เน็ตบริเวณห้างสรรพสินค้าเป็นแหล่งรวมของวัยรุ่นนักเล่นเกมจากหลากหลายพื้นที่

สำหรับการสุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยจะใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบ non-probability samples โดยวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยใช้เกณฑ์อายุในการคัดเลือกวัยรุ่นจำนวน 60 คน ดังนี้

กลุ่มที่1 อายุระหว่าง 12-17 ปี จำนวน 20 คน เป็นวัยรุ่นตอนต้นที่กำลังศึกษาในระดับมัธยม

กลุ่มที่2 อายุระหว่าง 18-22 ปี จำนวน 20 คน เป็นวัยรุ่นตอนกลางที่กำลังศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัย

กลุ่มที่3 อายุระหว่าง 23-25 ปี จำนวน 20 คน เป็นวัยรุ่นตอนปลายซึ่งกำลังเริ่มต้นการทำงาน

เนื่องจากวัยรุ่นแต่ละช่วงอายุจะมีวุฒิภาวะ ความคิด อารมณ์ และความปรารถนาแตกต่างกันทำให้นักวิจัยมีมุมมองเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบจากเกมออนไลน์ “แร็กนาร์็อค” ที่มีต่อวัยรุ่น มีความหลากหลาย

โดยเบื้องต้นผู้วิจัยจะทำการเข้าไปสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ “แร็กนาร์็อค” ของกลุ่มตัวอย่างวัยรุ่น ตามร้านเกมอินเทอร์เน็ตบริเวณห้างสรรพสินค้าต่างๆแบบไม่มีส่วนร่วม (observe) เพื่อดูการเล่น เช่น การสนทนาในเกม (Chat) การใช้ Emotion Icon แสดงอารมณ์ต่าง ๆ การActionของตัวละคร หลังจากนั้นจะทำการสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการเพื่อสร้างความสนิทสนมและเก็บข้อมูลเบื้องต้น จากนั้นจะทำการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) และสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Indepth Interview) ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมออนไลน์ “แร็กนาร์็อค” ที่มีต่อวัยรุ่น ในมิตติมมมองของวัยรุ่นโดยตรง

## 2. แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร

หนังสือ หนังสือพิมพ์ นิตยสารเกมออนไลน์ คู่มือการเล่นเกมออนไลน์ อินเทอร์เน็ต เอกสาร บทความ งานวิจัยและวิทยานิพนธ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

### 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสัมภาษณ์, แบบจดบันทึกการสังเกต, เครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อ Down load เกมออนไลน์แร็กนาร์็อค, บัตรเติมเวลาในการเล่นแร็กนาร์็อค, เทปบันทึกเสียง , สมุดบันทึกเพื่อเก็บข้อมูลต่างๆ

#### แบบสัมภาษณ์

ในการสร้างแนวคำถามสำหรับการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก จะสร้างคำถามให้ครอบคลุมกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย นอกจากนี้ยังคำนึงถึงแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์อ้างอิง หรืออธิบายข้อมูลที่ได้จากการวิจัยให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น สำหรับแนวคำถามที่จะใช้ในการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกจะประกอบไปด้วยคำถามปลายเปิด (Open-Ended) ซึ่งผู้ตอบสามารถตอบคำถามได้ตามความต้องการ และคำถามที่ต้องการคำตอบเจาะจง หรือคำถามปลายปิด (Close-Ended) โดยจะใช้คำถามปลายปิดกับเรื่องที่คาดคะเนคำตอบทั้งหมดได้

แนวคำถามที่จะใช้ในการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ “แร็กนาร์็อค” จะมี 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่1 คำถามเกี่ยวกับข้อมูลเบื้องต้นทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา อาชีพ

ส่วนที่2 คำถามเกี่ยวกับการเล่นเกมออนไลน์ "เร็กนาร์็อค" โดยอาศัยกรอบแนวคิดและทฤษฎีประโยชน์และความพึงพอใจร่วมกับแนวคิดทางจิตวิทยาแรงจูงใจทางสังคม และแนวคิดเกี่ยวกับการเสพติดอินเทอร์เน็ตมาประกอบเป็นแนวทางในการสร้างคำถาม

ส่วนที่3 คำถามเกี่ยวกับการสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง โดยอาศัยแนวคิดเกี่ยวกับจินตนาการร่วมกับแนวเกี่ยวกับความจริงเสมือนจริง และแนวคิดทางจิตวิทยาแรงจูงใจทางสังคม มาเป็นกรอบในการสร้างคำถาม

ส่วนที่ 4 คำถามเกี่ยวกับผลกระทบของเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค

แนวคำถามที่จะใช้ในการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกผู้ปกครองที่มีวัยรุ่น (อายุระหว่าง 12-17 ปี) เล่นเกมออนไลน์ "เร็กนาร์็อค" 5 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ขึ้นไป มี 2 ส่วนดังนี้

ส่วนที่1 คำถามเกี่ยวกับข้อมูลเบื้องต้นทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ อาชีพ

ส่วนที่2 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรม และผลกระทบของวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์เร็กนาร์็อค ที่มีต่อวัยรุ่น โดยแนวคำถามจะใช้กรอบแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ แนวคิดเกี่ยวกับการเสพติดอินเทอร์เน็ต และงานวิจัยที่ข้องกับผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์มาเป็นแนวทางในการสร้างคำถาม

สำหรับแนวคำถามที่จะใช้ในการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกนักจิตวิทยา รศ.นพ.อัมพล สุอำพัน และ นพ.วัลลภ ปิยะมโนธรรม จะมี 3 ส่วนดังนี้

ส่วนที่1 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมของวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ "เร็กนาร์็อค" โดยอาศัยกรอบแนวคิดและทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากการใช้สื่อของผู้รับสาร ประกอบกับแนวคิดเกี่ยวกับการเสพติดอินเทอร์เน็ต ทฤษฎีแรงจูงใจทางสังคม และข้อมูลที่ได้รับจากการสัมภาษณ์วัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างมาใช้เป็นแนวในการสร้างคำถาม

ส่วนที่2 คำถามเกี่ยวกับการสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง โดยอาศัยแนวคิดเกี่ยวกับจินตนาการประกอบกับแนวคิดเกี่ยวกับโลกเสมือนจริง และแนวคิดทางจิตวิทยาแรงจูงใจทางสังคม และข้อมูลที่ได้รับจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกวัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างคำถาม

ส่วนที่3 คำถามเกี่ยวกับผลกระทบของวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ "เร็กนาร์็อค" โดยใช้กรอบแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ แนวคิดเกี่ยวกับการเสพติด

อินเทอร์เน็ต งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และข้อมูลที่ได้รับจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกด้วยกลุ่มตัวอย่างมาเป็นแนวทางในการสร้างคำถาม

### 3.3 การตรวจสอบเครื่องมือ

ผู้วิจัยทำการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือแบบสัมภาษณ์ โดยนำร่างแบบสัมภาษณ์ที่เรียบเรียงไปขอคำแนะนำปรึกษาจากผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญ (Subject Matter Specialists) ได้แก่ อาจารย์ที่ปรึกษาและกรรมการ เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรง (Validity) ทั้งเชิงเนื้อหา (Content Validity) และเชิงโครงสร้าง (Construct Validity) ว่าเครื่องมือที่นำมาใช้ สามารถวัดประเด็นที่ต้องการจะวัดได้จริง และเพื่อให้แบบสัมภาษณ์ดังกล่าวมีความถูกต้อง สามารถใช้เก็บ ข้อมูลให้ครอบคลุมตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยจะทำการ (Pretest) กลับกลุ่มตัวอย่าง และนำผลที่ได้รับกลับไปขอคำแนะนำปรึกษาจากผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญ (Subject Matter Specialists) อีกครั้ง เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรง (Validity) ก่อนนำมาทำการสัมภาษณ์จริง

### 3.4 การนำเสนอข้อมูล

การนำเสนอข้อมูลการวิจัยจะใช้วิธีการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Analytic Description) เพื่อนำเสนอข้อมูลควบคู่ไปกับการอธิบายเหตุและผล ซึ่งจะช่วยให้เข้าใจถึงการศึกษาการเล่น การสร้างจินตนาการบนโลกเสมือนจริง และผลกระทบของเกมออนไลน์ "เร็กนาร์็อค" ที่มีต่อวัยรุ่นโดยอาศัยกรอบแนวคิดและทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจของผู้รับสาร แนวคิดเกี่ยวกับการเสพติดอินเทอร์เน็ต แนวคิดเกี่ยวกับจินตนาการ แนวคิดเกี่ยวกับโลกเสมือนจริง แนวคิดทางจิตวิทยาแรงจูงใจทางสังคม แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ มาเป็นกรอบในการอธิบายและวิเคราะห์ จากนั้นจึงนำเสนอข้อมูลโดยแบ่งเป็นประเด็นหลักตามวัตถุประสงค์ในการวิจัย