



## บทที่ 3

### ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการสำรวจและพรรณนาเพื่อให้ทราบถึงรูปแบบและกระบวนการด้านการสื่อสารเพื่อชักจูงและต่อเชื่อมความสัมพันธ์ในสังคมเกมออนไลน์ และบทบาทของกิจกรรมในเกมในการสร้างสัมพันธภาพซึ่งเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในปัจจุบัน ที่มีความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทเกี่ยวข้องอย่างมาก การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ในการศึกษา โดยใช้เครื่องมือดังนี้

3.1 การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เป็นการวิเคราะห์เนื้อหาที่ปรากฏในการเล่นช่วงที่มีกิจกรรมกิลด์วอร์ ในกิลด์ที่เลือกมา

#### 3.1.1 การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

##### การเลือก Guild

- ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเลือกกิลด์ ที่มีชื่อเสียงโดยพิจารณาจากสถิติการได้ครอบครองปราสาทยาวนานที่สุด คือกิลด์ 16-คนใจดี แข่งขันวันพุธ เวลา 18.00-20.00 น. และวันเสาร์ เวลา 19.00-21.00 น.
- ใช้วิธีการสุ่มเลือก (Random) โดยการจับสลาก ซึ่งในการจับสลากได้แบ่ง กิลด์ ออกเป็น 2 กลุ่มตามวันแข่งขัน กลุ่มแรกเลือก กิลด์ ~One•For•AIL~ แข่งขันวันพฤหัสบดี เวลา 18.00-20.00 น. และวันอาทิตย์ เวลา 19.00-21.00 น. ส่วนกลุ่มที่ 2 เลือก กิลด์ ZMR แข่งขันวันพุธ เวลา 18.00-20.00 น. และวันเสาร์ เวลา 19.00-21.00 น.

3.1.2 การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยจัดทำ Categorizing Sheet เพื่อเป็นเครื่องมือในการวัดค่าของการถักทอ และการต่อเชื่อม

3.2 การสังเกตการณ์ภาคสนาม (Field Research) เพื่อสังเกตกระบวนการสื่อสารเพื่อถักทอความสัมพันธ์ของสมาชิก และเชื่อมต่อความสัมพันธ์ให้ดำเนินต่อไป โดยใช้การสังเกตอย่างมีส่วนร่วม (Participant Observation) โดยสถานที่ (Sites) หมายถึง เซิร์ฟเวอร์และกิลด์ที่เลือกไว้ ทั้ง 3 ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยจะเข้าไปสังเกตการณ์ตั้งแต่เริ่มต้นแข่งขัน จนจบเวลา Guild War รวมทั้งสิ้น 2 ชั่วโมง

3.3 การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ผู้วิจัยใช้วิธีสัมภาษณ์โดยตรงกับหัวหน้ากิลด์ ในแต่ละกิลด์ที่เลือก เพื่อให้ทราบรูปแบบและวิธีการสร้างปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกในกิลด์

#### การเลือกผู้ให้สัมภาษณ์

1. ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเลือกหัวหน้า (Master) ของแต่ละ Guild อันได้แก่

- -nook- [Master 16-คนใจดี]
- Yongko [Master ~One•For•AIL~]
- Aftershock [MasterZMR]

2. ใช้วิธี Snowball โดยให้หัวหน้ากิลด์ แต่ละกิลด์ เลือกคนที่จะให้สัมภาษณ์ต่อ 2 คน จากสมาชิกทั้งหมด 36 คน ได้แก่

- รุปีเอซ่า และ ยาจาก ซี.. จาก 16-คนใจดี
- ~๑TiaRa๑~ และ Rikku จาก ~One•For•AIL~
- Voldermole และ [เก๋]จิ้ง จาก ZMR

### 3.4 การตรวจสอบข้อมูล

ก่อนจะทำการวิเคราะห์การสื่อสารเพื่อถักทอและต่อเชื่อมความสัมพันธ์ในสังคมเกมออนไลน์ ผู้วิจัยต้องทำการทดสอบเครื่องมือที่จะใช้ในการวิเคราะห์ก่อน คือ ตารางข้อมูล (Categories Sheet) ว่ามีความน่าเชื่อถือ และความเที่ยงตรง ดังนี้

1. การตรวจสอบความน่าเชื่อถือ (Reliability) ของหน่วยการวิเคราะห์เนื้อหา ผู้วิจัยได้ใช้สถิติเพื่อตรวจสอบความน่าเชื่อถือ โดยใช้วิธี Intercoder Reliability คือนำผู้ลงรหัสสองคนมาลงรหัสในข้อมูลเดียวกัน และตรวจสอบความน่าเชื่อถือ โดยใช้สูตรทางสถิติ ดังนี้

$$\text{Intercoder Reliability} = \frac{2M}{N1+N2}$$

M คือ จำนวนหน่วยของเนื้อหาที่ผู้ลงรหัสวินิจฉัยสอดคล้องกัน

N1/N2 คือ จำนวนหน่วยของเนื้อหาที่ผู้ลงรหัสคนที่ 1 และคนที่ 2 ทำการวิเคราะห์

โดยค่า Intercoder Reliability ที่คำนวณและระดับต่ำที่ยอมรับคือ 0.75

### 3.5 ระยะเวลาในการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยจะเริ่มทำการเก็บข้อมูลตั้งแต่วันที่ 1 กรกฎาคม 2547 ถึงวันที่ 30 กันยายน 2547

### 3.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. Content Analysis โดยจะเริ่มเก็บข้อมูลตั้งแต่เดือนพฤษภาคม ถึงเดือนมิถุนายน ในทุกวันพุธ เวลา 18.00-20.00 น. และวันเสาร์ เวลา 19.00-21.00 น. ทุกวันพฤหัสบดี เวลา 18.00-20.00 น. และวันอาทิตย์ เวลา 19.00-21.00 น.
2. เก็บข้อมูลจากการเข้าไปสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วมในกิลด์แต่ละกิลด์ โดยจะเก็บข้อมูลทุกวันพฤหัสบดี เวลา 19.00-21.00 น. และวันอาทิตย์ เวลา 18.00-20.00 น. เพราะเป็นช่วงเวลายิลด์วอร์ของ กิลด์ ~One•For•All~ และทุกวันพุธ เวลา 18.00-20.00 น. และวันเสาร์ เวลา 19.00-21.00 น. ช่วงเวลายิลด์วอร์ของ กิลด์ 16-คนใจดี และกิลด์ ZMR
3. จากการสัมภาษณ์หัวหน้ากิลด์แต่ละกิลด์ที่คัดเลือกมา เวลาในการสัมภาษณ์เป็นเวลานานเกินออกจากเวลายิลด์ วอร์
4. การจดบันทึกข้อมูล

### การถักทอ

การสร้างความเหนียวแน่น					การสร้างความเข้มแข็ง					
Online			Offline		ทางการเงิน				Connectoin	
นัดพบ	ประกาศ	กระตู่	โทร	สังสรรค์					ในกลุ่ม	นอกกลุ่ม

**การต่อเชื่อม**

สาเหตุการเลือกเล่นเกมRagnarok			การเลือกPlayer				การทำความเข้าใจกับOn-line			Bridgeถึงoffline			
			Class1			Class2		วิธีการ	รูปแบบ		วิธีการ	รูปแบบ	
			อาชีพ	ทรงผม	สีผม	อาชีพ							