

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ “ความรุนแรงและปัญหาจริยธรรมในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อก” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) ซึ่งจะทำการศึกษาถึงความรุนแรง ปัญหาจริยธรรม กฏต่างๆ ในเกม สิ่งที่คุณเล่นได้รับ และวิเคราะห์เนื้อหาเกมออนไลน์เร็กนาร์็อก

3.1 เครื่องมือที่ใช้การวิจัย ได้แก่

1. การสังเกตการณ์ภาคสนาม (Field Observation)

ผู้วิจัยจะใช้เครื่องมือนี้ในการเก็บข้อมูลเป็นขั้นตอนแรกด้วยการสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วมจากผู้เล่นเกมในร้านอินเทอร์เน็ตโดยให้กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมตามปกติ และผู้วิจัยจะทำการบันทึกพฤติกรรมต่างๆ หรือกิจกรรมที่พบลงในตาราง เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ในขั้นตอนต่อไป โดยผู้วิจัยจะสังเกตการณ์การเล่นของกลุ่มตัวอย่างถึงสิ่งต่างๆ ดังต่อไปนี้

1.1 คน (Protagonist) ซึ่งก็คือตัวละครในเกมนั่นเอง สิ่งที่จะศึกษาในส่วนนี้ก็คือ

- 1.1.1 บุคลิกลักษณะเฉพาะของตัวละครนั้นๆ
- 1.1.2 การกระทำ หรือ Action
- 1.1.3 หน้าที่ หรือกิจกรรม

1.2 การปฏิสัมพันธ์ (Interaction) โดยจะทำการศึกษาสิ่งต่างๆต่อไปนี้

- 1.2.1 ตัวละครกับตัวละคร
- 1.2.2 ตัวละครกับศัตรู
- 1.2.3 กลุ่มตัวละครกับกลุ่มตัวละคร

1.3 พฤติกรรม (Behavior) สิ่งที่จะศึกษาในส่วนนี้ก็คือ

- 1.3.1 การพูดคุยทำความรู้จัก
- 1.3.2 การหาผลประโยชน์

1.3.3 สิ่ง que แสดงออกถึงควมก้าวร้าวและผิดศีลธรรม

1.3.4 การทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน

โดยที่ผู้วิจัยจะแยกแยะข้อมูลลงตารางดังตัวอย่างต่อไปนี้

พฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของตัวละคร

ชื่อตัวละคร

การกระทำ	ความหมาย	ความถี่	ข้อสังเกต
พฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ต่างๆ ของตัวละคร	ตีความหมายจากพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ต่างๆ ของตัวละคร	จำนวนครั้งที่กระทำ	ข้อสังเกตจากพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ต่างๆ ของตัวละคร

ตารางที่ 3.1: แสดงตัวอย่างตารางพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของตัวละคร

2. การวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ (Textual Analysis)

เมื่อผู้วิจัยเก็บข้อมูลโดยวิธีการ Field Observation แล้วผู้วิจัยจะวิเคราะห์และตีความหมายที่สะท้อนถึงความรุนแรง สิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยา บรรทัดฐานของสังคมเกมออนไลน์เร็กนาร็อก เนื้อหาของเกมมีประเด็นดังนี้

2.1 ฉาก (Setting) คือภาพกราฟิกที่จำลองสถานที่ต่างๆ ในโลกเสมือนจริง สิ่งที่จะทำการศึกษาในส่วนของฉากนี้ ได้แก่

2.1.1 ส่วนประกอบของฉาก

2.1.2 ลักษณะของฉาก

2.1.3 ที่ตั้งของฉาก

2.1.4 สิ่งที่สะท้อนถึงความรุนแรงและสิ่ง que ขัดต่อศีลธรรมจรรยา

2.2 แก่นความคิด (Theme)

2.3 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) ได้แก่ อาวุธ สิ่งของ เครื่องประดับ และเครื่องแต่งกาย

2.4 กฎ กติกา มารยาท (Rule)

โดยที่ผู้วิจัยจะแยกแยะข้อมูลลงตารางดังตัวอย่างต่อไปนี้

ฉาก

ชื่อของเมือง	รายละเอียดของฉาก
ชื่อของสถานที่ในเกม	ส่วนประกอบ ลักษณะ และที่ตั้ง รวมถึงสิ่งที่สะท้อนถึงความรุนแรง และสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยา

ตารางที่ 3.2: แสดงตัวอย่างตารางฉาก

ชื่อสัญลักษณ์

สัญลักษณ์	รหัส	ชื่อเฉพาะ	น้ำหนัก	คุณสมบัติ ของ สัญลักษณ์	ระดับตัว ละครที่ ต้องการ	อาชีพที่ ใช้ได้	คำอธิบาย
รูปภาพ ของ สัญลักษณ์	หมายเลข รหัสของ สัญลักษณ์	ชื่อเฉพาะ ของ สัญลักษณ์	น้ำหนัก ของ สัญลักษณ์	ระดับ ประสิทธิภาพ ของ สัญลักษณ์	ระดับ ความสามารถ ของตัวละคร ที่สามารถใช้ สัญลักษณ์ได้	อาชีพของ ตัวละครที่ สามารถใช้ สัญลักษณ์ ได้	รายละเอียด ของ สัญลักษณ์

ตารางที่ 3.3 ตัวอย่างตารางสัญลักษณ์

กฎ กติกา มารยาท

ข้อ	กฎ กติกา และ มารยาท	บทลงโทษ หรือ ข้อควรปฏิบัติ	ความหมาย
ลำดับที่	กฎ กติกา และ มารยาทที่เกมกำหนด	บทลงโทษ หรือ ข้อควรปฏิบัติที่เกมกำหนด	ตีความหมายของกฎ กติกา และ มารยาท

ตารางที่ 3.4 ตัวอย่างตาราง กฎ กติกา มารยาท

3.2 ระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลการเล่นเกมนอนไลน์เรีกรนาร์็อก ตั้งแต่เดือนมิถุนายน พ.ศ. 2547 ถึง เดือน มีนาคม พ.ศ. 2548 ในช่วงเวลาที่แตกต่างกันไปจนได้ข้อมูลครบทุกตัวละคร ตามร้านให้บริการอินเทอร์เน็ตที่เป็นที่นิยมของผู้เล่นเกมออนไลน์

เมื่อได้เก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมดได้แล้ว ต่อไปผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์และตีความข้อมูลเหล่านั้น โดยใช้ระยะเวลาทั้งสิ้น 6 เดือน

วิธีการเก็บข้อมูล	ปี 2547							ปี 2548								
	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.
เก็บข้อมูลการเล่น เกม ออนไลน์																
วิเคราะห์ และ ตีความ ข้อมูล																

ตารางที่ 3.5: แสดงระยะเวลาในการเก็บข้อมูล

3.3 วิธีการเก็บข้อมูล

วิธีการเก็บข้อมูลจากการเล่นเกมออนไลน์นั้น ผู้วิจัยจะใช้ วิธีบันทึกภาพการเล่นเกมออนไลน์จากหน้าจอคอมพิวเตอร์ลงใน วิดีโอ เทป โดยแปลงสัญญาณจากหน้าจอคอมพิวเตอร์ เป็นสัญญาณ AV เพื่อส่งไปยังหน้าจอโทรทัศน์ จากนั้นจะทำการอัดภาพจากโทรทัศน์ด้วยเครื่องเล่นวิดีโอลงในวิดีโอเทปจำนวน 12 ม้วนโดยมีความยาวม้วนละ 3 ชั่วโมง ร่วมกับวิธีจับบันทึกพฤติกรรมต่างๆ ของตัวละครลงในตาราง ผู้วิจัยใช้วิธีสุ่มเลือกกลุ่มตัวอย่างที่เข้ามาใช้บริการในร้านอินเทอร์เน็ตจนได้ข้อมูลครบทุกตัวละคร

3.4 การวิเคราะห์เนื้อหาเกม

1. วิเคราะห์แก่นความคิด (Theme) ของเกมออนไลน์เร็กนาร์หรือว่าแก่นของเนื้อหาในเกมออนไลน์เร็กนาร์คืออะไร เป็นอย่างไร ซึ่งผู้วิจัยใช้แนวคิดทฤษฎีการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ ทฤษฎีความรุนแรงในสื่อและเกมในการวิเคราะห์

2. วิเคราะห์การปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร ผู้วิจัยจะวิเคราะห์การปฏิสัมพันธ์ของตัวละครในแต่ละอาชีพ โดยมีทั้งหมด 7 อาชีพ ได้แก่ นักบวชใหม่ นักดาบ นักธนู นักเวทย์ พ่อค้า ขโมย และพระ รวมทั้งการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับสัตว์ประหลาด ซึ่งผู้วิจัยใช้แนวคิดทฤษฎีการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ ทฤษฎีความรุนแรงในสื่อและเกมในการวิเคราะห์ โดยผู้วิจัยจะแบ่งการวิเคราะห์คู่การปฏิสัมพันธ์ของตัวละครออกเป็น 2 ส่วน

ส่วนที่ 1 วิเคราะห์การปฏิสัมพันธ์ที่สะท้อนถึงความรุนแรง

ส่วนที่ 2 วิเคราะห์การปฏิสัมพันธ์ที่สะท้อนถึงสิ่งที่ขัดต่อศีลธรรมจรรยา

3. วิเคราะห์ฉาก ในส่วนของฉากนั้น ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์เฉพาะเมืองที่ได้รับความนิยมจากผู้เล่นเท่านั้น ได้แก่ (1) เมือง Morroc (2) เมือง Alberta (3) เมือง Geffen (4) เมือง Payon (5) เมือง Prontera (6) เมือง Ayothaya โดยสิ่งที่จะวิเคราะห์จากเมืองต่างๆ นั้น ได้แก่ ภูมิประเทศที่ตั้ง ผังและองค์ประกอบต่างๆ ของเมืองเพื่อค้นหาความหมายของฉากที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่เอื้อต่อพฤติกรรมที่รุนแรงและความไร้ศีลธรรมจรรยาของตัวละคร ซึ่งผู้วิจัยใช้แนวคิดทฤษฎีการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ ทฤษฎีความรุนแรงในสื่อและเกมในการวิเคราะห์

4. วิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษ ได้แก่ สิ่งของเครื่องประดับ เครื่องแต่งกาย และอาวุธที่มีการให้ความหมายอย่างไร ผู้วิจัยใช้แนวคิดทฤษฎีการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ ทฤษฎีความรุนแรงในสื่อและเกมในการวิเคราะห์

5. วิเคราะห์กฎในเกม 1. กฎการสื่อสาร 2. กฎการดำรงอยู่ 3. กฎของอาชีพ 4. กฎความสามารถ 5. กฎการแลกเปลี่ยน 6. กฎการครอบครอง 7.กฎการรวมกลุ่ม 8. กฎของศัตรู และ 9. กฎของระบบเวลา รวมถึงกฎ กติกา มารยาทที่เกมกำหนดขึ้น และกฎบรรทัดฐานที่ซ่อนอยู่ในพฤติกรรมและการปฏิสัมพันธ์ของตัวละคร ซึ่งผู้วิจัยใช้แนวคิดทฤษฎีการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ ทฤษฎีความรุนแรงในสื่อและเกมในการวิเคราะห์

3.5 การนำเสนอข้อมูล

บทที่ 4

ผู้วิจัยจะนำเสนอผลวิจัยดังต่อไปนี้

4.1 การวิเคราะห์ตัวละคร และการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร

- 4.1.1 ตัวละครนักบวชใหม่
- 4.1.2 ตัวละครนักดาบ
- 4.1.3 ตัวละครนักธนู
- 4.1.4 ตัวละครนักเวทย์
- 4.1.5 ตัวละครพ่อค้า
- 4.1.6 ตัวละครขโมย
- 4.1.7 ตัวละครพระ

4.2 การวิเคราะห์ฉาก

- 4.2.1) ฉากเมือง Morroc
- 4.2.2) ฉากเมือง Alberta
- 4.2.3) ฉากเมือง Geffen
- 4.2.4) ฉากเมือง Payon
- 4.2.5) ฉากเมือง Prontera
- 4.2.6) ฉากเมือง Ayothaya

4.3 การวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษ

4.3.1) สิ่งของและเครื่องประดับ

4.3.2) วิเคราะห์เครื่องแต่งกาย

4.3.3) อาวุธ

บทที่ 5

ผู้วิจัยจะนำเสนอข้อมูลและตีความข้อมูลจากเนื้อหาเกมในประเด็นดังต่อไปนี้

1.1 การวิเคราะห์แกนหลัก (Theme)

5.1.1) การสร้างตัวละคร

1.2 การวิเคราะห์กฎในเกม

5.2.1) กฎ กติกา มารยาทที่เกมกำหนด

5.2.2) บรรทัดฐานที่ผู้เล่นสร้างขึ้นในเกมออนไลน์แรกนาร็อก

บทที่ 6

สรุปและอภิปรายผล