

บทที่ 3

ระเบียบวิธีศึกษา

การวิเคราะห์ปัจจัยการบริโภคสินค้าเสมือนจริงในเกมออนไลน์ประเภท Massively Multiplayer Online Role-playing Game (MMORPG) เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ โดยการสำรวจโดยใช้แบบสอบถามและเชิงคุณภาพโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้ศึกษามีระเบียบวิธีศึกษาดังนี้

3.1 ขอบเขตประชากร

- 3.1.1 ประชากรผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG ในจังหวัดเชียงใหม่
- 3.1.2 กลุ่มตัวอย่างเลือกเจาะจงในตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 50 คน

3.2 ขอบเขตเนื้อหา

- 3.2.1 การเล่นเกมออนไลน์ประเภท Massively Multiplayer Online Role-playing Game. (MMORPG) ที่ถูกผลิตและเปิดบริการตั้งแต่ปี 2545 – 2557
- 3.2.2 การบริโภคสินค้าเสมือนในเกมออนไลน์ประเภท MMORPG
- 3.2.3 ชุมชนในเกมออนไลน์ประเภท MMORPG

3.3 ขอบเขตเวลา

เก็บข้อมูลตั้งแต่ พฤศจิกายน พ.ศ. 2555 – กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2557

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

- 3.4.1 เก็บรวบรวมข้อมูลจากการแจกแบบสอบถามให้กลุ่มเป้าหมายจำนวน 50 คน
- 3.4.2 เก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกจำนวน 10 คน
- 3.4.3 นำข้อมูลจากแบบสอบถามมาวิเคราะห์ด้วยโปรแกรม SPSS และนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์มาทำการวิเคราะห์เนื้อหา

3.4.4 ค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือ วารสาร สิ่งพิมพ์ เอกสาร ฐานข้อมูลและเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อทำความเข้าใจลึกและนำมาช่วยเสริมในการวิเคราะห์ผลข้อมูลจากการสำรวจ

3.5 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

3.5.1 แบบสอบถาม (Questionnaire) โดยการใช้แบบสอบถามกับกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ จำนวน 50 คน โดยแบบสอบถามเป็นคำถามปลายเปิดและปลายปิด โดยแบ่งออกเป็น 4 ส่วนคือ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

: เพศ, อายุ, อาชีพ, การศึกษา, รายได้ต่อเดือน

ส่วนที่ 2 ข้อมูลการเล่นเกมออนไลน์ประเภท MMORPG

: ความยาวนานในการเล่น, ความถี่ในการเล่น, การใช้เวลาเล่นแต่ละวัน, สถานที่ในการเล่น, เกมที่ชอบเล่น, สายอาชีพที่เล่น, มีตัวละครกี่ตัว, เล่นเกมเพราะอะไร, เปลี่ยนตัวละครเพราะอะไร

ส่วนที่ 3 ข้อมูลการซื้อสินค้าเสมือนจริงในเกมออนไลน์ประเภท MMORPG

: ปริมาณเงินที่ใช้จ่ายในการซื้อสินค้าเสมือนต่อครั้ง, ปริมาณเงินที่ใช้มากที่สุด, ประเภทสินค้าที่ซื้อ, ได้สินค้ามาจากที่ไหน, เหตุผลที่ซื้อสินค้าเสมือนด้วยเงินจริง, การตัดสินใจซื้อสินค้า, เคยเสียสินค้าไปหรือไม่, รู้สึกอย่างไร

ส่วนที่ 4 ความสัมพันธ์ของผู้เล่นกับชุมชนในเกม

: จำนวนเพื่อนในเกม มีเพื่อนเพราะอะไร, รู้จักได้อย่างไร, ความสัมพันธ์ภายนอกเกม, เพื่อนมีส่วนในการซื้อสินค้าเสมือนหรือไม่

3.5.2 การสัมภาษณ์ (Interview) ทำการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์โดยเลือกจาก 50 คนมา 10 คน ด้วยคำถามปลายเปิดรวมถึงการทำสัมภาษณ์แบบกลุ่ม (Focus Group) เพื่อการกระตุ้นทางความคิดแก่ผู้เข้าร่วม โดยคำถามจะเป็นการขยายความจากผลของการเก็บแบบสอบถามและนำมาถามในเชิงลึกเพื่อให้เข้าใจอย่างลึกซึ้งมากขึ้น

3.6 การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของเครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล

ทดสอบความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม ด้วยการนำไปลองใช้กับกลุ่มที่คล้ายกับเป้าหมายจำนวน 10 คน และนำมาวิเคราะห์ค่าความเที่ยง ด้วยวิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค พบว่าแบบสอบ-

ถามมีค่าความเที่ยงตรงอยู่ในเกณฑ์ดี ไม่ต่ำกว่า 0.6¹ ในทุกส่วนคำถามตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแนวคำถามสำหรับการสัมภาษณ์ โดยการให้ผู้เชี่ยวชาญและอาจารย์ที่ปรึกษาตรวจทานก่อนนำไปปรับปรุงแก้ไข รวมถึงนำไปทดลองใช้สัมภาษณ์จริงเพื่อทดสอบความเข้าใจในคำถาม

3.7 การวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยชิ้นนี้จะศึกษาเพื่อให้ได้ข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ โดยข้อมูลเชิงปริมาณที่รวบรวมได้จากแบบสอบถาม จะนำมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ผ่านโปรแกรม SPSS ประกอบด้วย ความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage) ส่วนข้อมูลที่รวบรวมได้จากการสัมภาษณ์ จะนำมาวิเคราะห์ภายใต้กรอบทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

¹การหาความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม ใช้สัมประสิทธิ์แอลฟา (alpha-coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) ค่าแอลฟาที่ใช้ควรมากกว่า 0.6 ถ้าน้อยกว่านั้น ควรปรับปรุงแบบสอบถาม หรืออาจตัดบางข้อทิ้ง (Alpha if Item Deleted)

3.8 แผนผังวิธีระเบียบวิธีศึกษา

