



บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

ในการศึกษาวิจัยเรื่องทุนนิยมเสมือนในเกมออนไลน์ กรณีศึกษาจากเกม Lineage II Online เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อให้ทราบถึงรูปแบบของทุนนิยมเสมือนภายในเกมออนไลน์ และการเชื่อมต่อนระหว่างโลกเสมือนและโลกแห่งความเป็นจริงด้วยแง่มุมดังกล่าว การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ในการศึกษาโดยใช้เครื่องมือดังนี้

ขอบเขตการศึกษาและเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. การสังเกตการณ์ภาคสนาม (Field Research)

ผู้วิจัยเข้าร่วมสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วม (Participant Observation) ใน Normal Server – Lionna เพื่อทำการเก็บรวบรวมข้อมูลลักษณะโครงสร้างทางสังคมและการปฏิสัมพันธ์ ของผู้เล่นและกลุ่มของผู้เล่นเกมต่อระบบทุนนิยมเสมือน ตั้งแต่วันที่ 20 ก.พ. 2551 ถึง 20 ก.พ. 2552 โดยจะมุ่งเน้นพิจารณา/สังเกตในประเด็นต่อไปนี้ว่า

- ระบบและโครงสร้างของเกม (Game Structure)
- สภาพสังคมใน Normal Server 4 – Lionna

สะท้อนถึงระบบทุนนิยมในมิติต่างๆที่ต้องการศึกษา คือ การสะสมทุน การแข่งขันโดยเสรี และการต่อสู้ระหว่างชนชั้น

2. การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

การทำวิจัยเรื่องนี้เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพที่ต้องใช้การวิเคราะห์เนื้อหา โดยผู้วิจัยจะวิเคราะห์โครงสร้างของระบบเกม โดยใช้การบันทึกในตารางลงรหัส (Coding Sheet) เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล โดยพิจารณาจากเนื้อหาของเกม Lineage 2 Online ว่ามีการปรากฏของรูปแบบของทุนนิยมอย่างไร โดยมีตารางลงรหัสที่พิจารณาในหมวดหมู่ดังต่อไปนี้

- 2.1 เผ่าพันธุ์และอาชีพภายในเกม
- 2.2 การเข้าถึงปัจจัยในการผลิต
- 2.3 ตลาดเสรีสำหรับการซื้อขายสินค้าและบริการ
- 2.4 การแสวงหากำไรและการสะสมทุน
- 2.5 ขนชั้นทางสังคมภายในเกม
- 2.6 การต่อสู้ระหว่างชนชั้น

3. การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-dept interview)

ผู้วิจัยใช้วิธีสัมภาษณ์โดยตรงกับผู้เล่นเกมใน Server ที่เลือกไว้ โดยใช้วิธี Snow Ball ให้ผู้เล่นแนะนำคนที่จะให้สัมภาษณ์ต่อ รวมทั้งหมด 15 คน (ชื่อของบุคคลเป็นนามสมมติ) โดยแบ่งตามหัวข้อต่างๆดังต่อไปนี้

1. ข้อมูลทั่วไปภายนอกเกมของผู้ให้สัมภาษณ์
2. ข้อมูลทั่วไปภายในเกมของผู้ให้สัมภาษณ์
3. ทศนคติและจุดประสงค์ของผู้ให้สัมภาษณ์ต่อเกมออนไลน์
4. ผู้เล่นเกมมีการเชื่อมต่อระหว่างโลกเสมือนกับโลกแห่งความเป็นจริงอย่างไรบ้าง

วิธีการเก็บข้อมูล

วิธีการเก็บข้อมูลจากเกมออนไลน์ Lineage II Online นั้น ผู้วิจัยใช้วิธีบันทึกภาพการเล่น เกมออนไลน์จากหน้าจอคอมพิวเตอร์ลงใน Hard disk ผ่านโปรแกรมบันทึกภาพวิดีโอของเกม Lineage II Online จากนั้นทำการอัดภาพจาก Hard disk ลงในแผ่น CD-ROM ร่วมกับการ บันทึกภาพนิ่ง (Screen Shot) และจดบันทึก ในการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้วิจัยใช้การบันทึกเทปและ จดบันทึก

การวิเคราะห์ข้อมูล

เนื่องจากการวิจัยเรื่องทุนนิยมเสมือนในเกมออนไลน์ กรณีศึกษาจากเกม Lineage 2 Online เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์เพื่ออธิบายปรากฏการณ์ของระบบทุนนิยมใน 3 เรื่องคือ การสะสมทุน การแข่งขันโดยเสรี และการต่อสู้ระหว่างชนชั้น และการปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นต่อระบบทุนนิยมเสมือนในเรื่องดังกล่าว โดยใช้ข้อมูลทั้ง 3 ส่วน คือ

1. ข้อมูลที่ได้จากเว็บไซต์ เอกสารและสิ่งพิมพ์เกี่ยวกับเกม Lineage II Online ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลที่ได้จากแหล่งดังกล่าวเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบ และโครงสร้างของเกมชั้นพื้นฐาน เพื่อให้เป็นแนวทางในการสังเกตอย่างมีส่วนร่วม และการวิเคราะห์เนื้อหา
2. ข้อมูลที่ได้จากการสังเกตแบบมีส่วนร่วม ผู้วิจัยจับบันทึกและบันทึกภาพนิ่ง (Screen Shot) ภายในเกม
3. ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้เล่นเกม ออนไลน์ลินเนจ2 จำนวน 15 คนมาวิเคราะห์เชิงพรรณนาเพื่อตอบปัญหาวิจัย

การนำเสนอข้อมูล

งานวิจัยเรื่องทุนนิยมเสมือนในสังคมเกมออนไลน์ กรณีศึกษาจากเกม Lineage II Online เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) โดยที่จะนำเสนอข้อมูลในเชิงพรรณนาวิเคราะห์ จากการสังเกตอย่างมีส่วนร่วม การวิเคราะห์เนื้อหา และการสัมภาษณ์เชิงลึก สรุปการสะท้อนความเป็นสังคมทุนนิยมในเกมออนไลน์ประเภท MMORPGs ใน 3 ด้านคือ การสะสมทุน การแข่งขันโดยเสรี และการต่อสู้ระหว่างชนชั้น และ การเชื่อมต่อระหว่างทุนนิยมในโลกเสมือนกับโลกแห่งความเป็นจริง