

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง “วิธีการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นและการมีส่วนร่วมของผู้เล่น” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อให้เข้าใจกลวิธีในการเล่าเรื่องของเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น โดยใช้วิธีวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) และการสัมภาษณ์ (Structural Interviews) เพื่อสอบถามเกี่ยวกับแนวคิดของผู้เล่นในการมีส่วนร่วม โดยมีขั้นตอนในการวิจัยดังต่อไปนี้

แหล่งข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ได้ข้อมูลที่จะใช้ในการศึกษาออกเป็น 3 ประเภทคือ

1. ข้อมูลประเภทเนื้อหาวิดีโอเกม

ในการคัดเลือกเกมสำหรับศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยพยายามเลือกเกมให้มีความหลากหลายในด้านรูปแบบการมีส่วนร่วม เนื้อหา และลักษณะของตัวละคร เพื่อจะใช้ในการศึกษา Paradigmatic โดยคัดเลือกเกมที่จะใช้ศึกษาจำนวน 5 เกม จาก 3 ค่ายเกม และเป็นเกมที่เคยได้รับความนิยมอย่างสูง ซึ่งแต่ละเกมเคยติดอันดับเกมยอดนิยมซึ่งจัดอันดับโดยนิตยสาร ฟามิตัส (Famitsu) ของประเทศญี่ปุ่น และเป็นที่รู้จักของนักเล่นเกมชาวไทย นอกจากนี้ทุกเกมยังมีการแปลเป็นภาษาอังกฤษเพื่อจัดจำหน่ายในประเทศแถบยุโรปและอเมริกา โดยมีรายชื่อเกมดังต่อไปนี้

- Seiken Densetsu 3 (SFC, Square) วางจำหน่ายเมื่อปี 1995
- Saga Frontier (PSX, Square) วางจำหน่ายเมื่อปี 1997
- Pokemon Fire Red (GBA, Nintendo) วางจำหน่ายเมื่อปี 2004
- Final Fantasy 6 (GBA, Square-Enix) วางจำหน่ายเมื่อปี 2006
- Breath of Fire 2 (GBA, Capcom) วางจำหน่ายเมื่อปี 2007

2. แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร

ได้แก่ บทความตามเว็บไซต์ และหนังสือประเภท Guide Book ที่มีข้อมูลเกี่ยวกับของเกมที่ทำการศึกษา โดยข้อมูลประเภทเอกสารจะช่วยให้การเล่นเป็นไปอย่างราบรื่นและครบถ้วนสมบูรณ์กว่าการศึกษาจากแหล่งข้อมูลที่เป็นเกมเพียงอย่างเดียว

3. แหล่งข้อมูลบุคคล

ผู้วิจัยจะทำการสัมภาษณ์ (Structural Interviews) ผู้เล่นเกม (Gamer) ที่ชื่นชอบการเล่นแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น โดยจะศึกษาเฉพาะผู้เล่นในจังหวัดกรุงเทพมหานคร ที่เคยมีประสบการณ์ในการเล่นแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นมากกว่า 5 เกม สามารถอธิบายสาเหตุของความชื่นชอบที่เกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วม และประโยชน์ของเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นได้ มีทั้งเพศชายและหญิงอายุระหว่าง 20-40 ปี จำนวน 21 คน

สำหรับสาเหตุที่ผู้วิจัยเลือกผู้ให้สัมภาษณ์ที่มีอายุระหว่าง 20-40 ปี เนื่องจากผู้เล่นที่เป็นเยาวชนซึ่งอายุต่ำกว่า 20 ปีจะเล่นเกมประเภทอื่น เช่น เกมออนไลน์ เกมต่อสู้ และเกมกีฬา ทำให้หากกลุ่มตัวอย่างได้ค่อนข้างยาก

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ข้อมูลประเภทเนื้อหาวิดีโอเกม

ผู้วิจัยจะทำการเล่นเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นที่คัดเลือกไว้ เพื่อนำข้อมูลจากในเกมมาวิเคราะห์หากวิธีในการเล่าเรื่องตามหลักของ V.Propp แนวคิดเรื่องกระบวนทัศน์ใหม่ของการเล่าเรื่อง และสำรวจรูปแบบของการมีส่วนร่วมในแต่ละเกม ว่าผู้เล่นจะมีส่วนร่วมในลักษณะใดบ้าง

2. ข้อมูลประเภทเอกสาร

เก็บรวบรวมหนังสือ หรือ ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเกมจากเว็บไซต์ แล้วนำมาศึกษาเนื้อหา เพื่อช่วยในการวิเคราะห์ โครงสร้าง และองค์ประกอบ ของการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น

3. ข้อมูลประเภทบุคคล

ทำการสัมภาษณ์ผู้เล่นเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น เพื่อหาวิธีคิดที่ซ่อนอยู่เบื้องหลังการมีส่วนร่วมของผู้เล่น สำหรับกลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์นี้ ผู้เล่นได้มาจากการทำความรู้จักผ่านเว็บไซต์ gamer-gate.net ในส่วนของการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยจะมุ่งประเด็นไปที่รูปแบบการมีส่วนร่วม เพื่อหาวิธีคิดที่อยู่เบื้องหลังเท่านั้น โดยผู้ให้สัมภาษณ์อาจตอบคำถามโดยอิงจากเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นอื่นๆ ที่ผู้เล่นไม่ได้นำมาวิเคราะห์การเล่าเรื่องก็ได้ โดยมีรายละเอียดของกลุ่มผู้เล่นดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3.1: รายชื่อผู้ให้สัมภาษณ์

ชื่อ	เพศ	อายุ	อาชีพ	Play Hours/Day
1. กมนทัต นภาพงศ์	ชาย	23	-	5
2. ธารินทร์ ธนเรืองศักดิ์	ชาย	23	นักศึกษาปริญญาโท	10
3. ศุภวัช ปิ่นแก้ว	ชาย	21	นักศึกษาปริญญาตรี	12
4. Keng (นามแฝง)	ชาย	38	พนักงานสำนักงานประกันสังคม	6
5. ธวัชชัย ดีศิริเสถียร	ชาย	27	graphic designer	12
6. เจนอาภา เกื้อกุลวงศ์	หญิง	31	ครูสอนภาษาอังกฤษ	6
7. ธนบูรณ์ กมลรัตนกุล	ชาย	21	นักศึกษาปริญญาตรี	12
8. วิศิษย์ศักดิ์ สมานมิตร	ชาย	21	นักศึกษาปริญญาตรี	16
9. มรกต หงส์วิทย์ากร	ชาย	28	โปรแกรมเมอร์	6
10. เบญจพร พุทธิรังสีวงศ์	หญิง	28	graphic designer	24
11. Vichayut (นามแฝง)	ชาย	33	แมวมอง	4
12. Deardevil (นามแฝง)	ชาย	24	วิศวกร	10
13. Nut Raccoon (นามแฝง)	ชาย	20	นักศึกษาปริญญาตรี	10
14. รัชนีกร อึ้งสมรรณโกษา	หญิง	32	ครูสอนศิลปะ	12

15. สุกฤตา จำเนียร	หญิง	24	เจ้าหน้าที่เซ็นเซอร์	8
16. สุนารี อำนวยกิจเจริญ	หญิง	21	นักศึกษาปริญญาตรี	7
17. Terra Branford (นามแฝง)	ชาย	26	นักศึกษาปริญญาเอก	9
18. วิริยะ เรวัตินวรงค์	ชาย	25	พนักงานบริษัท	8
19. วิฑูรย์ น้อยเสมอ	ชาย	26	โปรแกรมเมอร์	14
20. ZyxMa (นามแฝง)	ชาย	21	นักศึกษาแพทย์	6
21. กะหล่ำกัมปนาท (นามแฝง)	ชาย	26	ล่าม	4

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยจะแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ

1. ข้อมูลประเภทเนื้อหาวิดีโอเกมและข้อมูลประเภทเอกสาร

ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ข้อมูลประเภทเนื้อหาวิดีโอเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นไปพร้อมข้อมูลประเภทเอกสาร เนื่องจากข้อมูลบางอย่างจะไม่ปรากฏในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น แต่จะเป็นข้อมูลพิเศษที่ปรากฏอยู่ในเว็บไซต์หรือหนังสือคู่มือเกม เช่น ข้อมูลพิเศษของตัวละคร ฯลฯ

ในส่วนเนื้อหา (Content analysis) จะเขียนอธิบายเนื้อเรื่องย่อของแต่ละเกม และศึกษาทั้งเรื่องเพื่อค้นหาลักษณะโครงสร้างการเล่าเรื่องที่ถูกสร้างขึ้น โดยศึกษาวิเคราะห์ตามแต่ละองค์ประกอบของโครงสร้างการเล่าเรื่อง 7 ประการ ได้แก่

1. โครงเรื่อง (Plot) ผู้วิจัยจะวิเคราะห์เพื่อค้นหาโครงสร้างการจัดวางลำดับเหตุการณ์ในเรื่องว่าเป็นอย่างไร โดยใช้แนวคิด Syntagmatic structure ของ Propp ที่แบ่ง Function ของการกระทำของตัวละครออกเป็น 31 function มาวิเคราะห์รูปแบบการกระทำของตัวละครที่เกิดขึ้นในเกม RPG

2. แก่นเรื่อง (Theme) ใช้แนวคิดของ K. Griffith ที่ใช้กลอุบาย 3 อย่างในการวิเคราะห์ ได้แก่ คู่ตรงกันข้าม, สัญลักษณ์ และพัฒนาการของเรื่อง เพื่อหาว่าแก่นเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นมีลักษณะแบบใด

3. ขั้วขัดแย้ง/ปมขัดแย้ง (Conflict) วิเคราะห์โดยใช้ ใช้การแบ่งขั้วตรงข้าม (Binary Opposition) เพื่อวิเคราะห์ความขัดแย้ง 3 ประเภทได้แก่ นี้ ความขัดแย้งภายในจิตใจตัวละคร ความขัดแย้งระหว่างตัวละคร และความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมภายนอก

4. ตัวละคร (Character) วิเคราะห์เฉพาะตัวละครหลักในเรื่อง เพื่อศึกษาบทบาทและคุณสมบัติของตัวละคร รวมถึงศึกษา Paradigmatic ของตัวละครเอก ว่ามีลักษณะอย่างไร

5. ฉาก (Setting) วิเคราะห์ช่วงเวลาและสถานที่ที่ปรากฏอยู่ในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น ว่าแสดงออกถึงยุคสมัยใดและเป็นสถานที่แบบไหน โดยจะแบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ ฉากธรรมชาติ และฉากสิ่งก่อสร้างที่มนุษย์สร้างขึ้น เพื่อหาโลกทัศน์ที่ปรากฏอยู่ในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น

6. สัญลักษณ์พิเศษ (Special Symbol) วิเคราะห์ว่าองค์ประกอบใดที่น่าจะเป็นสัญลักษณ์พิเศษของเรื่อง และองค์ประกอบดังกล่าวมีความหมายพิเศษอย่างไร โดยสัญลักษณ์พิเศษอาจปรากฏในรูปแบบ Logo ของเกม หรือองค์ประกอบอื่นๆ ที่แสดงออกมาระหว่างการดำเนินเรื่อง

7. จุดยืนของผู้เล่าเรื่อง (Point of view) วิเคราะห์ตามแนวคิดของ Louise Giannetti ที่แบ่งมุมมองในการเล่าเรื่องออกเป็น 4 ลักษณะ ได้แก่ มุมมองบุรุษที่ 1 (The First-Person Narrator) บุรุษที่ 3 (The Third-Person Narrator) มุมมองที่เป็นกลาง (The Objective) และมุมมองแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient) รวมถึงวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่องจากผู้ผลิตว่ามีทัศนคติอย่างไร

วิเคราะห์การมีส่วนร่วม จะศึกษาลักษณะการมีส่วนร่วมของเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นแต่ละเกม ว่าผู้เล่นจะมีส่วนร่วมได้ในลักษณะใดบ้าง ซึ่งในขั้นต้น ผู้วิจัยได้ทดลองทำตารางแสดงลักษณะการมีส่วนร่วมของแต่ละเกม โดยมีลักษณะดังนี้

ตารางที่ 3.2: รูปแบบการมีส่วนร่วมในเกมแบบสวมบทบาทที่นำมาวิเคราะห์

รูปแบบการมีส่วนร่วม	Seiken Densetsu 3	Saga Frontier	Pokemon Fire Red	Final Fantasy 6	Breath of Fire 2
เลือกตัวละคร	✓	✓	✓		
ตั้งชื่อตัวละคร	✓	✓	✓	✓	✓
เลือกอาชีพให้ตัวละคร	✓				
การควบคุมตัวละคร	✓	✓	✓	✓	✓

จากตารางข้างต้น ผู้วิจัยจะอธิบายรูปแบบและวิธีการในการมีส่วนร่วมแต่ละประเภท รวมถึงแนวคิดของผู้เล่น ที่มีต่อการมีส่วนร่วมดังกล่าว

2. ข้อมูลประเภทบุคคล

ผู้วิจัยจะทำการสำรวจแนวคิดที่อยู่เบื้องหลังการมีส่วนร่วมของผู้เล่น โดยแบ่งวัตถุประสงค์ออกเป็น 7 ชุด และคำถาม 12 ข้อ โดยในชุดคำถามนี้ จะใช้คำว่าเกม RPG แทนคำว่าเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น เพื่อให้ง่ายแก่การเข้าใจของผู้ให้สัมภาษณ์ และมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง

1. เพศ () ชาย () หญิง

2. อายุ.....ปี

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมสวมบทบาทของกลุ่มตัวอย่าง

3. เวลาที่ใช้เล่นเกมวันละ.....ชั่วโมง

ส่วนที่ 3 แรงจูงใจของการมีส่วนร่วมในเกมสวมบทบาท

4. ในการตัดสินใจเล่นเกม RPG ผู้เล่นพิจารณาจากองค์ประกอบใดของเกมบ้าง เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย (5-1)

- () เนื้อเรื่อง () ระบบภายในตัวเกม
- () ภาพและเสียง () หน้าตาของตัวละคร
- () ชื่อเสียงของค่ายที่ทำการผลิต

เหตุผล.....

ส่วนที่ 4 การแสดงตัวตนในการเล่นเกมนสวมบทบาทของกลุ่มตัวอย่าง

5. ในเกม RPG ที่ให้ผู้เล่นตั้งชื่อตัวเองได้ ผู้เล่นมีความสนใจที่จะตั้งชื่อตัวเองหรือไม่

= สนใจ (ไปข้อ 6)

= ไม่สนใจ ใช้ชื่อที่เกมกำหนดมาให้ (ไปข้อ 7)

6. หากสนใจ ผู้เล่นนิยมตั้งชื่อตัวเองในลักษณะใด

- () ตั้งเป็นชื่อตัวเอง
- () ชื่อของบุคคลหรือสิ่งที่ชื่นชอบ
- () อื่นๆ

7. ในการเลือกอาชีพของตัวละคร ผู้เล่นมักเลือกอาชีพในลักษณะใด

- () นักรบ (Fighter)
- () ผู้วิเศษ (Magic User)
- () นักบวช (Cleric)
- () อาชีพเฉพาะทาง เช่น ชโมย นักกวี นักเดินรำ ฯลฯ (Supporter)

เหตุผล.....

ส่วนที่ 5 ทักษะคติของผู้เล่นต่อการเลือกตัวละคร และตัวละครเอกในเกมสวม

บทบาท

8. ในการเลือกตัวละคร ผู้เล่นมีหลักในการเลือกอย่างไร

9. ผู้เล่นเคยจินตนาการว่าตนเองเป็น หรืออยากเป็นตัวเอกในเกมสวมบทบาทหรือไม่ แล้วตัวเอกนั้นมีบุคลิกเหมือนหรือต่างกับตัวผู้เล่นอย่างไร

ส่วนที่ 6 ความสนใจของผู้เล่น ต่อการทำความเข้าใจเนื้อหาของเกมสวมบทบาท

10. ผู้เล่นให้ความสนใจและทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง ผ่านการอ่านบทสนทนา, ข้อความที่ปรากฏ หรือเสียงบรรยาย ระหว่างการเล่นเกม RPG หรือไม่

() สนใจ (ไปข้อ 11)

() ไม่สนใจ (ไปข้อ 12)

11. หากผู้เล่นสนใจอ่านและตีความ บทสนทนาหรือข้อความที่ปรากฏระหว่างการเล่นเกมแล้ว ผู้เล่นมีความเข้าใจเนื้อเรื่องในเกมในระดับใด

() รู้คร่าวๆ

() รู้ทั้งหมด

ส่วนที่ 7 ความสนใจของผู้เล่น ต่อรูปแบบการมีส่วนร่วม

12. รูปแบบการมีส่วนร่วมในเกม RPG รูปแบบใด ที่ผู้เล่นรู้สึกชื่นชอบมากที่สุด เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย (จาก 4-1)

() การเลือกตัวละคร หรืออาชีพตัวละคร

() การตั้งชื่อตัวละคร

() การเลือกคำสั่งในฉากต่อสู้

() การได้ใช้จ่ายเงินตามใจชอบ

เหตุผล.....

การนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยจะนำเสนอข้อมูลโดยอาศัยการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) โดยเรียงลำดับดังต่อไปนี้

- บทที่ 4 กลวิธีของการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น
- บทที่ 5 การมีส่วนร่วมของผู้เล่นในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น
- บทที่ 6 สรุปและอภิปรายผล