

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง **รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok** กับการลอกเลียนแบบไปประยุกต์ใช้ในสังคมจริง ผู้วิจัยได้เลือกใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In – Depth Interview) และการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) โดยมีเป้าหมายเพื่อศึกษาและวิเคราะห์ถึง 1) รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok ของกลุ่มวัยรุ่น 2) การลอกเลียนแบบรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok มาประยุกต์ใช้ในสังคมจริงของกลุ่มวัยรุ่น 3) ผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ที่มีต่อกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งมีรายละเอียดของการเก็บรวบรวมและการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

การกำหนดแหล่งข้อมูลและวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร

- 1.1 เอกสารบันทึกข้อมูลประวัติการเข้ามาของเกมออนไลน์ Ragnarok ในประเทศไทยของบริษัท เอเซียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด
- 1.2 คู่มือการเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ภาค 4.0 ของบริษัท เอเซียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด ที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาและวิธีการเล่นเกม Ragnarok
- 1.3 เอกสารข่าว บทความ บทวิจารณ์ และบทสัมภาษณ์ที่เกี่ยวข้องกับกรณีศึกษาที่ตีพิมพ์ลงในสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ เช่น หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ, เดลินิวส์, ผู้จัดการ, นิตยสารคอมพิวเตอร์นิวส์, นิตยสาร RO NEWS, นิตยสาร THE EDGE
- 1.4 ข้อมูลจากสื่ออินเทอร์เน็ตในเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับเกมออนไลน์ Ragnarok เช่น www.asiasoft.co.th, www.roclub.vze.com, www.ragnarokthai.co.th

2. แหล่งข้อมูลประเภทบุคคลศึกษาโดยวิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In – depth Interview) ซึ่งกลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้องแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่ม Game Master ของบริษัท เอเซียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด ซึ่งเป็นผู้ดูแลเซิร์ฟเวอร์ของเกม Ragnarok ในประเทศไทย และ กลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ที่มีอายุระหว่าง 15-20 ปี โดยผู้วิจัยจะทำการติดต่อเพื่อขออนุญาตสัมภาษณ์กับกลุ่มตัวอย่างที่ได้คัดเลือกไว้แล้วในเบื้องต้น เมื่อได้รับการตอบรับผู้วิจัยก็จะเริ่มทำการสัมภาษณ์ โดยการใช้แบบสัมภาษณ์ที่มีลักษณะของคำถามทั้งคำถามปลายเปิด และ ปลายปิดโดยจะพยายามให้กลุ่มตัวอย่างแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ให้เต็มที่ ด้วยบรรยากาศของการสัมภาษณ์ที่เป็นกันเอง สนุกสนาน ซึ่งจะช่วยให้กลุ่มตัวอย่างรู้สึกผ่อนคลายและแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ได้มากขึ้น

3. แหล่งข้อมูลจากบริบท (Setting) โดยผู้วิจัยจะเข้าไปร่วมเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ด้วย โดยจะทำการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับผู้เล่นคนอื่น ๆ เสมือนหนึ่งเป็นประชาชนคนหนึ่งในสังคมเกมนั้น เพื่อทำการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม ถึงรูปแบบของการดำรงชีวิต และพฤติกรรมต่าง ๆ ของผู้เล่นคนอื่น ๆ ในสังคมเกม

แนวคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In – Depth Interview)

กลุ่ม Game Master ของบริษัท เอเซียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด

1. เมื่อเข้าไปตรวจสอบความเรียบร้อยใน Server Game สังเกตเห็นพฤติกรรมใดบ้างของผู้เล่นแต่ละคนในขณะที่เล่นเกม
2. วัยรุ่นที่เล่นเกม Ragnarok มีรูปแบบการดำรงชีวิตและมีการวางแผนการดำรงชีวิตในสังคมเกมของตนเองอย่างไร
3. รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมแบบใดบ้างที่คิดว่าจะมีประโยชน์กับวัยรุ่น หากได้มีการนำไปประยุกต์ใช้ในสังคมจริง และรูปแบบใดที่คิดว่าจะน่าจะเป็นโทษ
4. คิดว่าการเล่นเกม Ragnarok มีผลดีและผลเสียต่อผู้เล่นที่เป็นวัยรุ่นอย่างไรบ้าง
5. การเล่นเกม Ragnarok ให้อะไรกับเด็กวัยรุ่นบ้าง

กลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok

1. คิดว่าในสังคมเกม Ragnarok มีรูปแบบของการดำรงชีวิตที่คล้ายคลึงหรือแตกต่างกับโลกในความเป็นจริงหรือไม่ อย่างไร
2. มีรูปแบบการดำรงชีวิตแบบใดบ้างที่ได้พบเจอทุกครั้งที่เราเข้าไปเล่นเกม และคิดว่ารูปแบบใดน่าจะสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในสังคมจริงของตนเองได้บ้าง
3. เคยได้ลองนำเอารูปแบบการดำรงชีวิตเหล่านั้นมาประยุกต์ใช้กับตนเองในชีวิตจริงหรือไม่ และก่อให้เกิดผลอย่างไร
4. คิดว่า Ragnarok ส่งผลดีหรือผลเสียต่อตนเองอย่างไรบ้าง
5. Ragnarok ทำนายยังงั้น อะไรทำให้อยากเล่น

การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยต้องการที่จะศึกษารูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมออนไลน์ Ragnarok เฉพาะในประเทศไทยเท่านั้น จึงกำหนดขอบเขตของการศึกษาเฉพาะเซิร์ฟเวอร์ภาษาไทย และผู้วิจัยได้เลือกใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบ Non-probability samples ด้วยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) ซึ่งประกอบไปด้วยบุคคล 2 กลุ่ม ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกเอาไว้ดังนี้

1. กลุ่ม Game Master ของบริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด ซึ่งเป็นผู้ดูแลเซิร์ฟเวอร์ของเกม Ragnarok จำนวน 5 คน โดยคัดเลือกมาจาก Game Master ที่ดูแลเซิร์ฟเวอร์ต่าง ๆ ของเกมออนไลน์ Ragnarok ในประเทศไทย และมีอายุไม่ต่ำกว่า 25 ปี

2. กลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ที่มีอายุระหว่าง 15- 20 ปี จำนวน 30 คน เป็นชาย 15 คน และ หญิง 15 คน เล่นเกม Ragnarok อย่างต่อเนื่องสัปดาห์ละไม่ต่ำกว่า 20 ชั่วโมง และจะต้องมีค่าประสบการณ์ในเกมในระดับที่ 80 ขึ้นไป หมายถึงเมื่อเริ่มเล่นเกมผู้เล่นจะต้องเริ่มทำการเก็บแต้มด้วยการปราบมอนสเตอร์เพื่อพัฒนาระดับของค่าประสบการณ์โดยเริ่มตั้งแต่ 1 จนถึง 100 ดังนั้นผู้เล่นที่มีระดับค่าประสบการณ์ 80 ขึ้นไปจึงจะเป็นผู้เล่นที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนานพอสมควรในระดับที่จะสามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับเกมออนไลน์ Ragnarok ได้ดีกว่าผู้เล่นที่เพิ่งเข้ามาเล่น

รายละเอียดของกลุ่มเป้าหมายที่ทำการสัมภาษณ์

กลุ่มที่ 1 Game Master ของบริษัท เอเชียซอฟท์อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล จำกัด

ลำดับ	ชื่อ / นามสกุล	อายุ	เพศ	การศึกษา	อาชีพ
1	คุณดวงกมล บุญถาวรกุล	29 ปี	หญิง	จบการศึกษาจากมหาวิทยาลัย กรุงเทพ คณะนิเทศศาสตร์	Game Master
2	คุณเรวัฒน์ ทองมาก	27 ปี	ชาย	จบการศึกษาจากมหาวิทยาลัย ศรีปทุม คณะบริหารธุรกิจ	Game Master
3	คุณกวี แก้วนวม	35 ปี	ชาย	จบการศึกษาจากมหาวิทยาลัย สยาม คณะวิศวกรรมศาสตร์	Game Master
4	คุณภานุ วัฒนเมืองงาม	26 ปี	ชาย	จบการศึกษาจากมหาวิทยาลัย รังสิต คณะวิศวกรรมศาสตร์	Game Master
5	คุณกชศักดิ์ เขาวีวัฒน์	29 ปี	ชาย	จบการศึกษาจากมหาวิทยาลัย กรุงเทพ คณะนิเทศศาสตร์	Game Master

กลุ่มที่ 2 วัยรุ่นที่เล่นเกม Ragnarok

ลำดับ	ชื่อ / นามสกุล	อายุ	เพศ	การศึกษา	เวลาในการ เล่นเกม / สัปดาห์	สถานที่ เล่นเกม ส่วนใหญ่	ครอบครัว
1	อรรถกร แซ่เถา	16 ปี	ชาย	โรงเรียน ผดุงศิษย์พิทย (ปวช. ปี 2)	35 ชม.	ร้านเกม	มีพี่น้อง 3 คน เป็น ลูกคนที่ 2 คุณพ่อ รับราชการเขตบาง ซื่อ, คุณแม่เป็น แม่บ้านทำดอกไม้ พลาสติกขาย
2	สาธันต์ อินสนธิ	15 ปี	ชาย	โรงเรียนสาม เสนวิทยาลัย (ม. 4)	24 ชม.	ร้านเกม	มีพี่น้อง 2 คน เป็น ลูกคนที่ 1 คุณ พ่อคุณแม่ค้า ขายกล้วย

							เดี่ยว
3	เดชิต พิชยพาณิชย์	20 ปี	ชาย	มหาวิทยาลัย ธุรกิจบัณฑิต คณะ บริหารธุรกิจ (ปี 3)	30 ชม.	ร้านเกม	เป็นลูกคนเดียว คุณ พ่อเป็นพนักงาน รัฐวิสาหกิจการ ทำเรือแห่งประเทศไทย, คุณแม่ทำงาน บริษัทเอกชน
4	ประวิธ นิ่มเอี่ยมอ่อน	17 ปี	ชาย	โรงเรียนราช วินิตบางเขน (ม.6)	25 ชม.	บ้าน	มีพี่น้อง 5 คน เป็น ลูกคนที่ 1 คุณ พ่อคุณแม่ทำงาน บริษัทเอกชน
5	อนุชิต ชาญลีชา	16 ปี	ชาย	โรงเรียนราช วินิตบางเขน (ม.5)	37 ชม.	บ้าน	เป็นลูกคนเดียว คุณ พ่อรับจ้างทั่วไป, คุณแม่ค้าขายของ ชำ
6	ประกาศ ธีระถนอม ศักดิ์	16 ปี	ชาย	โรงเรียน เทคนิควิบูลย์ บริหารธุรกิจ (ปวช. ปี 2)	40 ชม.	บ้าน	มีพี่น้อง 2 คนเป็น ลูกคนที่ 2 คุณพ่อ เป็น ร ป ก . ห้างสรรพสินค้า, คุณแม่ทำงาน บริษัทเอกชน
7	จงพล อุดมชัยสาร	18 ปี	ชาย	มหาวิทยาลัย ศรีปทุมคณะ นิเทศศาสตร์ (ปี 1)	22 ชม.	ร้านเกม	มีพี่น้อง 4 คน เป็น ลูกคนที่ 3 คุณพ่อ เป็นพนักงาน โรงพยาบาล, คุณ แม่รับราชการเป็น ครู

8	ชัยอนันต์ ศรีนะวัตร	18 ปี	ชาย	มหาวิทยาลัย ศรีปทุมคณะ นิเทศศาสตร์ (ปี 1)	35 ชม.	ร้านเกม	เป็นลูกคนเดียว คุณ พ่อเป็นพนักงาน ขับรถ, คุณแม่ค้า ขายอุปกรณ์กีฬา (แยกกันอยู่)
9	ปิยะ อินทอง	20 ปี	ชาย	มหาวิทยาลัย หอการค้าไทย คณะ บริหารธุรกิจ (ปี 3)	25 ชม.	บ้าน	มีพี่น้อง 2 คนเป็น ลูกคนที่ 2 คุณพ่อ ทำธุรกิจส่งออก ผลไม้,คุณแม่เป็น แม่บ้าน
10	สุชาติ เขียรจันทิก	15 ปี	ชาย	โรงเรียน เซนต์จอห์น เทคโนโลยี (ปวช. ปี 1)	46 ชม.	ร้านเกม	มีพี่น้อง 2 คน เป็น ลูกคนที่ 1 คุณ พ่อคุณแม่ทำ ร้านอาหาร
11	อภิชาติ ทองน้อย	15 ปี	ชาย	โรงเรียนศิลา จารพิพัฒน์ (ม.4)	36 ชม.	ร้านเกม	เป็นลูกคนเดียว คุณ พ่อทำงาน บริษัทเอกชน, คุณ แม่เสียชีวิต
12	เกษม เหลืองสุนทร ชัย	18 ปี	ชาย	โรงเรียนไทย วิจิตรศิลป์ (ปวช. ปี 3)	22 ชม.	บ้าน	มีพี่น้อง 3 คน เป็น ลูกคนที่ 2 คุณพ่อ คุณแม่ค้าขายเนื้อ หมูในตลาด
13	ประสิทธิ์ สันติกุลากิ บาล	19 ปี	ชาย	มหาวิทยาลัย หอการค้าไทย คณะศิลป ศาสตร์ (ปี 2)	35 ชม.	ร้านเกม	มีพี่น้อง 2 คนเป็น ลูกคนที่ 1 คุณพ่อ เป็นวิศวกรก่อสร้าง , คุณแม่เป็น แม่บ้าน

14	รัฐศาสตร์ เทวาทนุณ	17 ปี	ชาย	โรงเรียนราชวิ ตบางเขน (ม.6)	25 ชม.	ร้านเกม	เป็นลูกคนเดียว คุณ พ่อคุณแม่ทำธุรกิจ ส่วนตัวร้านวัสดุ ก่อสร้าง
15	ธรรนา รัตนะ	16 ปี	ชาย	โรงเรียน กรุงเทพมหานคร บัญชี (ปวช. ปี 2)	43 ชม.	ร้านเกม	มีพี่น้อง 3 คน เป็น ลูกคนที่ 3 คุณพ่อ คุณแม่ทำงาน โรงงาน
16	สุนิสา นครประวดี	15 ปี	หญิง	โรงเรียนหอ วัง (ม.4)	22 ชม.	บ้าน	เป็นลูกคนเดียวคุณ พ่อคุณแม่ทำงาน บริษัทเอกชน
17	อนงค์ศิริ ระพีจิต	18 ปี	หญิง	มหาวิทยาลัย รามคำแหง คณะ รัฐศาสตร์ (ปี 1)	20 ชม.	บ้าน	มีพี่น้อง 5 คน เป็น ลูกคนที่ 3 คุณ พ่อค้าขายข้าวมัน ไก่คุณแม่ทำงาน บริษัทเอกชน (แยกกันอยู่)
18	นันทนา อุ่นศรี	19 ปี	หญิง	มหาวิทยาลัย รามคำแหง คณะ รัฐศาสตร์ (ปี 1)	25 ชม.	ร้านเกม	มีพี่น้อง 2 คน เป็น ลูกคนที่ 1 คุณ พ่อคุณแม่ทำธุรกิจ ห้องเช่า
19	อารยา มวลมิตร	20 ปี	หญิง	มหาวิทยาลัย กรุงเทพคณะ วิศวกรรมศาส ตร์ (ปี 3)	28 ชม.	ร้านเกม	เป็นลูกคนเดียว คุณ พ่อเป็นทนายความ, คุณแม่เป็นแม่บ้าน
20	ศศิวิมล จงฐุรัศมิ์	15 ปี	หญิง	โรงเรียนพระ หฤทัยคอน แวน (ม. 4)	45 ชม.	ร้านเกม	เป็นลูกคนเดียว คุณ พ่อค้าขายต้นไม้, คุณแม่ทำงาน บริษัทเอกชน

21	อารี พงษ์ทอง	16 ปี	หญิง	โรงเรียนศิลา จารพิพัฒน์ (ม. 4)	20 ชม.	ร้านเกม	มีพี่น้อง 2 คน เป็น ลูกคนที่ 1 คุณพ่อ ทำงาน บริษัทเอกชน, คุณ แม่เป็นแม่บ้าน
22	ปิยะดา บัวบาน	16 ปี	หญิง	โรงเรียนศิลา จารพิพัฒน์ (ม. 4)	33 ชม.	ร้านเกม	มีพี่น้อง 2 คนเป็น ลูกคนที่ 1 คุณ พ่อคุณแม่ทำธุรกิจ เดินทั่วยาวรรณมือ สอง
23	อภัสรา พงษ์จิวนิช	19 ปี	หญิง	มหาวิทยาลัย สยาม คณะ ศิลปศาสตร์ (ปี 1)	25 ชม.	บ้าน	มีพี่น้อง 4 คน เป็น ลูกคนที่ 4 คุณพ่อ เป็นทหาร , คุณแม่ เป็นแม่บ้าน
24	ศิวรีย์ เกิดวิบูลย์เวช	19 ปี	หญิง	มหาวิทยาลัย ธรรมศาสตร์ คณะนิติ ศาสตร์(ปี 2)	30 ชม.	ร้านเกม	เป็นลูกคนเดียว คุณ พ่อรับราชการกรม ที่ดิน, คุณแม่เป็น แม่บ้าน
25	วาสนา พัฒนากักดี	20 ปี	หญิง	โรงเรียน เซนต์จอห์น โปลีเทคนิค (ปวส. ปี 2)	20 ชม.	ร้านเกม	มีพี่น้อง 3 คนเป็น ลูกคนที่ 1 คุณพ่อ คุณแม่รับราชการ เป็นครู
26	ธีรพร ดีวัน	15 ปี	หญิง	โรงเรียน เบญจมราชา ลัย (ม. 4)	27 ชม.	ร้านเกม	เป็นลูกคนเดียว คุณ พ่อเป็นช่างทำ เฟอร์นิเจอร์, คุณ แม่ค้าขายเสื้อผ้า (แยกกันอยู่)

27	กัญญารัตน์ เขาวลิต	15 ปี	หญิง	โรงเรียนช่าง อุตสาหกรรม กรุงเทพ (ปวช. ปี 1)	41 ชม.	ร้านเกม	มีพี่น้อง 2 คน เป็น ลูกคนที่ 1 คุณพ่อ เป็นพนักงาน ห้างสรรพสินค้า, คุณแม่ค้าขายน้ำ เต้าหู้
28	จิตติมา สุทธิพิทักษ์	15 ปี	หญิง	โรงเรียน เตรียม อุดมศึกษา (ม. 4)	20 ชม.	ร้านเกม	เป็นลูกคนเดียว คุณ พ่อเป็นแพทย์ด้าน โรคผิวหนัง, คุณ แม่เป็นแม่บ้าน
29	เนตรดาว เสนานุช	18 ปี	หญิง	มหาวิทยาลัย ราชภัฏสวน ดุสิต คณะ นิเทศศาสตร์ (ปี 1)	35 ชม.	ร้านเกม	มีพี่น้อง 2 คน เป็น ลูกคนที่ 1 คุณพ่อ เป็นเจ้าของโรงงาน กระดาษ, คุณแม่ค้า ขายของชำร่วย
30	ชนมณีกานต์ ปัญญา พรศิริ	17 ปี	หญิง	มหาวิทยาลัย รังสิต คณะ สถาปัตยกรรม ศาสตร์ (ปี 1)	38 ชม.	ร้านเกม	มีพี่น้อง 2 คน เป็น ลูกคนที่ 2 คุณ พ่อคุณแม่ทำงาน บริษัทเอกชน

เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะทำการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยอาศัยเครื่องมือและเทคนิคต่าง ๆ คือ

1. การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In – depth Interview) โดยการเตรียมแนวคำถามหลักล่วงหน้าไว้ ซึ่งเป็นแนวคำถามทั้งปลายเปิดและปลายปิดที่ควบคุมประเด็นตามปัญหาและวัตถุประสงค์ของการวิจัย และได้สร้างขึ้นตามแนวคิด ทฤษฎี ที่ได้นำมาใช้ในการศึกษา และใช้เทปบันทึกเสียงประกอบเพื่อความสะดวกในการเก็บข้อมูลให้ครบถ้วน

2. การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) ซึ่งผู้วิจัยจะทำการเข้าไปเล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ร่วมกับผู้เล่นคนอื่น ๆ โดยจะทำการสังเกตการณ์ในประเด็นที่ครอบคลุมตามปัญหาและวัตถุประสงค์ของการวิจัย เช่นเดียวกับการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก เพื่อประกอบการอภิปรายผลเป็นหลัก โดยจะทำการจดบันทึกสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในระหว่างการเล่นเกม ที่ผู้วิจัยได้สังเกตเห็น ลงในสมุดบันทึกเพื่อความครบถ้วนสมบูรณ์ของข้อมูล

ระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลมาบ้างแล้ว จากข้อมูลทางด้านเอกสาร และเว็บไซต์ รวมทั้งจากการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม โดยผู้วิจัยจะใช้เวลาสังเกตการณ์ทั้งหมด เป็นเวลา 10 เดือน โดยเริ่มตั้งแต่เดือน กรกฎาคม 2546 – เดือน เมษายน 2547 ซึ่งผู้วิจัยจะเข้าไปร่วมเล่นเกมในช่วงเวลาที่แตกต่างกันในแต่ละวันสลับกันไปทั้งกลางวันและกลางคืน โดยเฉลี่ยแล้วผู้วิจัยได้เข้าไปร่วมเล่นเกมประมาณ 20 ชั่วโมงต่อ 1 สัปดาห์ และสำหรับระยะเวลาในการสัมภาษณ์นั้นผู้วิจัยได้กำหนดระยะเวลาในการเริ่มสัมภาษณ์เอาไว้ในระหว่าง เดือน ธันวาคม 2546 – เดือน มีนาคม 2547 รวมทั้งสิ้นเป็นระยะเวลาประมาณ 4 เดือน

การตรวจสอบความเที่ยงตรงของข้อมูล

แนวคำถามในการสัมภาษณ์เมื่อสร้างเสร็จแล้ว ผู้วิจัยจะนำมาให้อาจารย์ที่ปรึกษา และ คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) และความ เที่ยงตรงตามโครงสร้าง (Construct Validity) เพื่อตรวจสอบให้เกิดความเที่ยงตรงและเพื่อให้ สามารถนำไปใช้ประกอบการสัมภาษณ์ให้ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ และตรงตามปัญหาและ วัตถุประสงค์ในการวิจัย หากมีข้อผิดพลาดผู้วิจัยจะรีบดำเนินการแก้ไข และนำส่งอาจารย์ที่ปรึกษา รวมทั้งคณะกรรมการผู้สอบวิทยานิพนธ์อีกครั้งหนึ่ง เมื่อผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์และ คณะกรรมการแล้วจึงนำมาใช้ประกอบการสัมภาษณ์ต่อไป

และนอกจากนี้ผู้วิจัยจะทำการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลด้วยตนเอง หลังจากที่ได้ ทำการสัมภาษณ์ และการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมในทุกครั้ง เพื่อหาข้อผิดพลาดที่อาจจะ เกิดขึ้น พร้อมทั้งรีบดำเนินการแก้ไขหากเจอข้อผิดพลาดดังกล่าว

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง **รูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok** กับการลอกเลียนแบบไปประยุกต์ใช้ในสังคมจริง ผู้วิจัยได้แบ่งเนื้อหาของการ วิเคราะห์จากการรวบรวมข้อมูลเรื่องราวเกี่ยวกับรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกม ออกเป็น 3 ส่วน ด้วยกัน ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ

1. วิเคราะห์เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกและการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม โดยจะนำมาตีความในรูปแบบของการวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) เพื่อตอบ คำถามวิจัยว่ารูปแบบการดำรงชีวิตในสังคมเกมของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok มี รูปแบบใดบ้างและมีลักษณะเป็นอย่างไร
2. วิเคราะห์จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก เพื่อให้ทราบถึง การลอกเลียนแบบรูปแบบ การดำรงชีวิตในสังคมเกมมาประยุกต์ใช้ในสังคมจริงของกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ Ragnarok ว่ามีการลอกเลียนแบบรูปแบบใดมาใช้อย่างไร และมีการนำมาใช้อย่างไรโดยจะนำมาตีความใน รูปแบบของการวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Analysis)

3. วิเคราะห์การเล่นเกมนออนไลน์ Ragnarok ว่าได้ส่งผลกระทบต่อผู้เล่นอย่างไร โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก

การนำเสนอข้อมูล

การนำเสนอข้อมูล ใช้วิธีการแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Analysis Description) ข้อมูลที่ได้จากการสรุปผลการวิจัยแยกตามประเด็นของวัตถุประสงค์การวิจัย เพื่อตอบปัญหาคำถามวิจัยในแต่ละข้อโดยคำนึงถึงความถูกต้อง รัดกุม ชัดเจนและมีความต่อเนื่อง เชื่อมโยงโดยใช้หลักเหตุผลและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง