

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินงานวิจัย

ผู้วิจัยกำหนดให้มีระเบียบวิธีการวิจัยในเรื่อง พฤติกรรมการเปิดรับ และความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนเพื่อให้การดำเนินงานวิจัยบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย
3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษานี้เป็นผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA ทุกเพศทุกวัย เนื่องจากประชากรมีขนาดใหญ่และไม่ทราบจำนวนที่แน่นอน ผู้วิจัยจึงกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยจากสูตรไม่ทราบขนาดตัวอย่างของ W.G.Cochran ที่กำหนดค่าระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 ความคลาดเคลื่อนร้อยละ 5 โดยใช้สูตรในการคำนวณ คือ

$$n = \frac{P(1 - P)Z^2}{E^2}$$

n แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการ

P แทน สัดส่วนของประชากรที่ผู้วิจัยต้องการจะสุ่ม .50

Z แทน ความมั่นใจที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่มีค่าเท่ากับ 1.96 ที่ระดับความเชื่อมั่น ร้อยละ 95 (ระดับ .05)

E แทน สัดส่วนของความคลาดเคลื่อนที่ยอมให้เกิดขึ้นได้ เท่ากับ .05

ผู้วิจัยต้องสุ่มตัวอย่าง ร้อยละ 50 จากประชากรทั้งหมด ต้องการความเชื่อมั่นร้อยละ 95 และยอมรับความคลาดเคลื่อนจากการสุ่มตัวอย่าง 0.05 ขนาดของกลุ่มตัวอย่างจะคำนวณได้ คือ  $P = .50$

$$n = \frac{(.5)(1 - .5)(1.96)^2}{(0.05)^2} = 384.16$$

ผู้วิจัยใช้ขนาดกลุ่มตัวอย่าง อย่างน้อย 384 คน จึงจะสามารถประมาณค่าร้อยละ โดยมีความผิดพลาดไม่เกิดร้อยละ 5 ที่ระดับความเชื่อมั่น ร้อยละ 95 แต่เพื่อความสะดวกในการประเมินผลและการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยจึงเก็บตัวอย่างจำนวน 400 ตัวอย่าง ตามร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ที่ได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) โดยการค้นหาร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ที่ใช้ระบบบริหารจัดการร้านอินเทอร์เน็ต ภายใต้การบริหารงานของบริษัท การินา ออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่เป็นผู้ผลักดันวงการกีฬา อิเล็กทรอนิกส์ ในประเทศไทย ซึ่งเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นประเภทหนึ่งในหลากหลายประเภทของการแข่งขันกีฬา อิเล็กทรอนิกส์ จากระหัสไปรษณีย์ในเขตกรุงเทพมหานครด้วย Search Engine ภายในเว็บไซต์ <https://cafe.garena.in.th> เพื่อเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่างจากการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) ที่เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างเพื่อให้ได้จำนวนตามต้องการโดยไม่มีหลักเกณฑ์ ลักษณะของกลุ่มตัวอย่างเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย คือผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA

## 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามเอง โดยชุดแบบสอบถามแบ่งเนื้อหาออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยมีลักษณะคำถามปลายปิด ได้แก่ เพศ อายุ อาชีพ รายได้ต่อเดือน ระดับการศึกษา และให้ผู้ตอบแบบสอบถามสามารถเลือกตอบได้เพียงข้อเดียว

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเปิดรับเกมออนไลน์ประเภท MOBA สำหรับการแปลผลคะแนนเฉลี่ยของความเห็นในการเปิดรับข่าวสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA (จากสื่อทุกประเภท) ตามวิธีของ (Best. 1978:174 อ้างใน กิตติภัทร์ สีนประเสริฐ, 2557, หน้า 49) มี 5 ระดับ คือ

น้อยที่สุด (1 – 2 ครั้งต่อสัปดาห์) เท่ากับ 1 คะแนน

น้อย (3 – 4 ครั้งต่อสัปดาห์) เท่ากับ 2 คะแนน

ปานกลาง (5 – 6 ครั้งต่อสัปดาห์) เท่ากับ 3 คะแนน

มาก (7 – 9 ครั้งต่อสัปดาห์) เท่ากับ 4 คะแนน

มากที่สุด (มากกว่า 10 ครั้งต่อสัปดาห์) เท่ากับ 5 คะแนน

ใช้สูตรหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

$$\text{ช่วงคะแนน} = \frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนระดับ}}$$

$$\frac{5 - 1}{5}$$

$$\text{ดังนั้นช่วงคะแนน} = 0.8$$

โดยแบ่งเป็นช่วงคะแนนดังนี้

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.80 หมายถึง การเปิดรับข่าวสารเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากสื่ออยู่ในระดับน้อยที่สุด

ค่าเฉลี่ย 1.81 – 2.60 หมายถึง การเปิดรับข่าวสารเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากสื่ออยู่ในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 2.61 – 3.40 หมายถึง การเปิดรับข่าวสารเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากสื่ออยู่ในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 3.41 – 4.20 หมายถึง การเปิดรับข่าวสารเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากสื่ออยู่ในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 4.21 – 5.00 หมายถึง การเปิดรับข่าวสารเกมออนไลน์ประเภท MOBA จากสื่ออยู่ในระดับมากที่สุด

ตอนที่ 3 เป็นแบบสอบถามที่แสดงระดับความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA โดยหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์แปลความหมาย จากสูตรการหาค่า

$$\text{ช่วงคะแนน} = \frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนระดับ}}$$

$$\frac{5 - 1}{5}$$

$$\text{ดังนั้นช่วงคะแนน} = 0.8$$

โดยแบ่งเป็นช่วงคะแนนดังนี้

- ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.80 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด
- ค่าเฉลี่ย 1.81 – 2.60 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย
- ค่าเฉลี่ย 2.61 – 3.40 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
- ค่าเฉลี่ย 3.41 – 4.20 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
- ค่าเฉลี่ย 4.21 – 5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

### 3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ใช้เครื่องมือในการวิจัยคือ แบบสอบถาม โดยมีวิธีการสร้างเครื่องมือดังต่อไปนี้

1. ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกาเปิดรับ และความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA
2. กำหนดนิยามศัพท์ และกรอบแนวคิดในการสร้างเครื่องมือ (แบบสอบถาม) เกี่ยวกับพฤติกรรมกาเปิดรับ และความพึงพอใจต่อการสื่อสารของเกมออนไลน์ประเภท MOBA
3. นำเสนอแบบสอบถามกับอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาและความเหมาะสมในการใช้ภาษา
4. จัดพิมพ์แบบสอบถามฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง

#### 4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยมีการเก็บรวบรวมข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) จากการศึกษาค้นคว้าตามแหล่งข้อมูลต่างๆ อาทิเช่น เอกสารทางวิชาการ สื่อออนไลน์ ตำรา งานวิจัยอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

2. ผู้วิจัยมีการเก็บรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) โดยศึกษาจากการสอบถามกลุ่มตัวอย่างจากผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA มีวิธีการเก็บรวบรวมดังนี้

2.1 นำแบบสอบถามไปทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 ตัวอย่างตามร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ที่ได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) โดยการค้นหาร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ที่ใช้ระบบบริหารจัดการร้านอินเทอร์เน็ต ภายใต้การบริหารงานของบริษัท การ์มินา ออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด ที่เป็นผู้ผลักดันวงการกีฬา อิเล็กทรอนิกส์ ในประเทศไทย ซึ่งเกมออนไลน์ประเภท MOBA เป็นประเภทหนึ่งในหลากหลายประเภทของการแข่งขันกีฬา อิเล็กทรอนิกส์ จากรหัสไปรษณีย์ในเขตกรุงเทพมหานครด้วย Search Engine ภายในเว็บไซต์ <https://cafe.garena.in.th> เพื่อเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่างจากการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) ที่เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างเพื่อให้ได้จำนวนตามต้องการโดยไม่มีหลักเกณฑ์ ลักษณะของกลุ่มตัวอย่างเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย คือผู้เล่นเกมออนไลน์ประเภท MOBA

2.2 เมื่อได้รับแบบสอบถามคืน ผู้วิจัยรวบรวม และตรวจสอบความถูกต้อง หากพบว่าแบบสอบถามที่ได้ไม่ครบตามจำนวน หรือไม่ครบสมบูรณ์ ก็จะทำการเก็บเพิ่มจนครบจำนวนของกลุ่มตัวอย่าง

2.3 นำแบบสอบถามที่สมบูรณ์มาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป