

ระเบียบวิธีวิจัย

ในการศึกษา เรื่อง การสร้างลักษณะอารมณ์โดยสังคมในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น "โคเรมอน" นี้ ผู้วิจัยได้ใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ซึ่งเป็นวิธีการวิจัยที่มุ่งสนใจการศึกษาคุณลักษณะและความหมายของปรากฏการณ์ หรือ พฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมโดยมีลักษณะที่สำคัญ คือ เป็นการมองจากหลายมิติ ส่วนใหญ่จะเป็นงานวิจัยเกี่ยวกับข้อมูลทางสังคมวัฒนธรรม ทักษะคิด เป็นต้น (สุภางค์ จันทวนิช, 2530) การวิเคราะห์ แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ส่วนแรก เป็นการวิเคราะห์ ประเภท รูปแบบการเกิดและลักษณะการตอบสนองของอารมณ์ที่สร้างโดย ค่านิยม ทักษะคิด ความเชื่อ ของคนในสังคมญี่ปุ่นในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น เรื่อง "โคเรมอน" ส่วนที่ 2 เป็นการวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์วิทยา (Semiology Approach) ซึ่งเป็นการศึกษาถึงกระบวนการถ่ายทอดความหมาย ของอารมณ์ที่สร้างโดยสังคม ในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น เรื่อง "โคเรมอน" โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาลักษณะการสร้างอารมณ์โดยสังคม แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ แหล่งข้อมูลที่เป็นวิดีโอเทปของภาพยนตร์การ์ตูนชุด "โคเรมอน" และแหล่งข้อมูลประเภทเอกสารเกี่ยวกับสังคมญี่ปุ่น ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. วิดีโอเทปภาพยนตร์การ์ตูนชุด "โคเรมอน"

แหล่งข้อมูลในส่วนที่เป็นวิดีโอเทปนี้ ผู้วิจัยได้รวบรวมวิดีโอเทปภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ ในส่วนที่มีจำหน่ายอยู่ในท้องตลาดทั้งหมดในเขตกรุงเทพมหานคร ในช่วงเดือนพฤศจิกายน 2534 ถึงเดือนธันวาคม 2534 ซึ่งปรากฏว่ามีทั้งหมด 17 ม้วน แบ่งเป็นตอน ๆ

รวมทั้งหมด 143 ตอน เหตุผลที่เลือกทำการศึกษาในช่วงระยะเวลาดังกล่าว เนื่องจากเนื้อหาส่วนใหญ่ของภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้ มีรูปแบบและเนื้อหาที่อยู่ในแนวเดียวกัน ตัวละครเป็นตัวละครชุดเดียวกันตลอด นอกจากนี้ยังพบว่ามีการผลิตซ้ำในเนื้อเรื่องบางตอนที่เคยเสนอไปแล้วในอดีตด้วย ดังนั้น การเลือกศึกษาจากแหล่งข้อมูลในส่วนที่เป็นวีดีโอเทป ในช่วงเวลาดังกล่าว ไม่น่าจะก่อให้เกิดความแตกต่างที่สำคัญต่อผลการวิเคราะห์ข้อมูลแต่อย่างใด

2. แหล่งข้อมูลที่เป็นเอกสารเกี่ยวกับสังคมญี่ปุ่น

แหล่งข้อมูลในส่วนนี้ ได้แก่ หนังสือ และบทความ ที่ผู้ทรงคุณวุฒิได้เขียนหรือรวบรวมไว้ ซึ่งข้อมูลในส่วนนี้ค้นคว้ามาจากห้องสมุดต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้เป็นข้อมูลประกอบการวิเคราะห์ถึงค่านิยมและทัศนคติความเป็นอยู่ ลักษณะการดำเนินชีวิตในระบบสังคมญี่ปุ่นซึ่งมีอิทธิพลต่อรูปแบบและลักษณะการแสดงออกของอารมณ์ทางสังคม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ออกแบบตารางประกอบในขณะทำการศึกษาข้อมูลจากวีดีโอเทป โดยตารางนี้จะแบ่งเป็นช่อง ๆ เพื่อความสะดวกในการจดบันทึกรายละเอียดต่าง ๆ ที่พบจากเนื้อหาของการ์ตูนในแต่ละตอน โดยข้อมูลที่ทำการบันทึกจะแบ่งออกเป็น 5 ส่วน ใหญ่ ๆ คือ (ดูรายละเอียดในภาคผนวก ก.)

1. เนื้อเรื่องย่อในแต่ละตอน : ผู้วิจัยจะบันทึกเนื้อเรื่องย่อของแต่ละตอนไว้ในด้านบนสุดของตาราง
2. ส่วนที่เกี่ยวกับตัวละครในแต่ละตอน : ได้แก่ บุคคลซึ่งเป็นตัวละครที่แสดงออกทางอารมณ์ที่สำคัญและสังเกตได้ชัดเจนในแต่ละคน รวมทั้งบุคคลที่เป็นคู่ปฏิสัมพันธ์ของผู้แสดงออกทางอารมณ์นั้น ๆ ด้วย
3. ส่วนที่เกี่ยวกับอารมณ์ของตัวละครที่กำหนดโดยสังคม : ได้แก่ รูปแบบและลักษณะของอารมณ์ที่ถูกแสดงออกมาโดยตัวละคร ทั้งที่เป็นอารมณ์ของตัวผู้แสดงและอารมณ์ในส่วนของการตอบสนอง

4. ส่วนที่เกี่ยวกับทัศนคติ ค่านิยม ฯลฯ ของสังคมผู้ป่วน ที่มีอิทธิพลต่อรูปแบบ ลักษณะของอารมณและการแสดงออกของอารมณที่ปรากฏในแต่ละตอน

5. ส่วนที่เกี่ยวกับสัญลักษณ์พิเศษซึ่งใช้ในการถ่ายทอดความหมายของอารมณที่กำหนดโดยสังคมในแต่ละตอน

เมื่อผู้วิจัยจับบันทึกข้อมูลได้ครบทุกส่วนแล้ว ก็จะนำข้อมูลที่ได้นมาทำการศึกษา โดยการวิเคราะห์ถึงลักษณะของการสร้างอารมณโดยสังคมในส่วนต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาลักษณะการสร้างอารมณโดยสังคมในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุด "โคเรมอน" นี้ ผู้วิจัยแบ่งการศึกษาและวิเคราะห์ ออกเป็น 2 ส่วน คือ

1. ส่วนที่เกี่ยวกับลักษณะการสร้างอารมณโดยสังคม ที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนชุด "โคเรมอน" โดยในการศึกษานั้น ผู้วิจัยใช้วิธีพิจารณาเนื้อหา แนวคิดรอบย้อมของภาพยนตร์การ์ตูนชุด "โคเรมอน" แต่ละตอน ประกอบด้วย เพศ วัย สถานภาพทางสังคม ความเชื่อ ทัศนคติ ค่านิยม และสภาพความเป็นจริงทางสังคมต่าง ๆ ที่ปรากฏ ที่ส่งผลมายังลักษณะการสร้างอารมณโดยสังคม ตลอดจนเหตุการณ์การแสดงออก ทั้งในส่วนที่สังคมยอมรับและไม่ยอมรับ โดยผู้วิจัยวิเคราะห์ถึงสิ่งต่าง ๆ ดังนี้

1.1 ประเภทและสาเหตุของการเกิดอารมณที่ปรากฏ

1.2 ลักษณะและรูปแบบของอารมณทางสังคมที่ปรากฏ (ลักษณะรูปแบบของการแสดงออก และลักษณะรูปแบบของปฏิกิริยาตอบสนอง)

1.3 ปัจจัยและบริการทางสังคมที่สำคัญที่มีอิทธิพลต่อลักษณะการสร้างอารมณทางสังคม เช่น เพศ วัย สถานภาพทางสังคม ความเชื่อ ทัศนคติ ค่านิยม และสภาพความเป็นจริงทางสังคม เป็นต้น

2. ส่วนที่เกี่ยวกับลักษณะการสร้างความหมาย หรือถ่ายทอดความหมาย ของลักษณะการสร้างอารมณโดยสังคม ตลอดจนเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนชุด "โคเรมอน" ซึ่งผู้

วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์ในเชิงสัญลักษณ์ เพื่อให้ทราบถึง กลวิธีในการนำเสนอ หรือการสร้าง ความหมายให้เกิดกับผู้ชมว่า ได้มีการถ่ายทอดความหมายโดยวิธีใด หรือ ผ่านทางสัญลักษณ์ในรูปแบบ ใดบ้าง ซึ่งจะมีทั้งความหมายที่ปรากฏในระดับพื้นผิว (Manifest) และในระดับลึก (Latent) ที่อาจจะแอบแฝงมากับแนวความเชื่อตามตำนานหรือปมแฝงเร้น (Myth) ในสังคมญี่ปุ่น

นอกจากนี้แล้ว ผู้วิจัยก็จะวิเคราะห์ถึงวิธีการสร้างความหมายอีก 2 ลักษณะ ดังนี้

2.1 การวิเคราะห์เชิง Synchronic Analysis เพื่อศึกษาถึงการ สร้างความหมายจากความสัมพันธ์ของสัญลักษณ์ต่าง ๆ ในเรื่องที่อยู่ในรูปของคู่ตรงกันข้าม

2.2 การวิเคราะห์เชิง Diachronic Analysis ซึ่งเป็นการศึกษา ลักษณะการดำเนิน เรื่องที่อาศัย เชื่อมโยงของลำดับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่สามารถสร้างความหมาย ในระดับลึกให้เกิดขึ้นกับผู้ชมได้ ว่าความหมายที่เกิดขึ้นอย่างไร และถ่ายทอดความหมายของ สารอะไรไว้บ้าง ซึ่งผู้วิจัยจะได้แยกโครงสร้างดังกล่าวออกมาเป็น "หน่วย" ของการเล่าเรื่อง ในรูปแบบหลักที่ปรากฏให้เห็นจากภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้

ดังนั้น ในลำดับแรกจึงจะเป็นการวิเคราะห์ถึงลักษณะอารมณ์ที่สร้างโดยสังคม ก่อน จากนั้นจึงจะเป็นการวิเคราะห์ถึงกระบวนการสร้างความหมาย ตามวิธีการทางสัญลักษณ์วิทยา ซึ่งจะได้กล่าวถึงในลำดับต่อไป

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย