

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

ในการศึกษา เรื่อง การวิเคราะห์สัญลักษณ์ รหัส และระบบการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่นนี้ ผู้วิจัยได้ใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เป็นการวิเคราะห์เนื้อหาแนววัฒนธรรมศึกษา (Cultural Approach) โดยใช้กรอบในการวิเคราะห์แบบสัญวิทยา (Semiology) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

แหล่งข้อมูล

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาสัญลักษณ์ รหัส และระบบการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ แหล่งข้อมูลที่เป็นหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น และแหล่งข้อมูลประเภทเอกสารเกี่ยวกับญี่ปุ่น ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. หนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น

แหล่งข้อมูลที่เป็นหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น ผู้วิจัยได้รวบรวมหนังสือการ์ตูนที่จบแล้วจากสำนักพิมพ์ต่าง ๆ ในส่วนที่มีจำหน่ายอยู่ในท้องตลาดในเขตกรุงเทพมหานคร อยู่ในความนิยมโดย สืบถามจากนักอ่านหนังสือการ์ตูนและจากร้านขายหนังสือ จำนวน 15 เรื่อง ในช่วงเดือนมิถุนายน 2541 ถึงเดือนธันวาคม 2541 ตามแนวเรื่อง มีดังนี้คือ

1. แนววิทยาศาสตร์	:	โตราเอมอน
2. แนวการต่อสู้	:	ดราคอนบอล
3. แนวอิงประวัติศาสตร์	:	จอมคนสยบฟ้า โนบุนากะ
4. แนวภูตผี ปีศาจ	:	ชั่วโมงเรียนพิศวง
5. แนวรักโรแมนติก	:	ไอ้ มาย ดาร์ลิ่ง
6. แนวสืบสวนสอบสวน	:	ยอดนักสืบจิ๋ว โคนัน
7. แนวกีฬา	:	แอสม ดังค์
8. แนวไป่	:	Hen

9. แนวเกี่ยวกับสัตว์	:	บ๊อบ บ๊อบ
10. แนวตลก ขบขัน	:	ดร. สัมปปี กับอาราเล่
11. แนวเรื่องผจญภัย	:	กัปตันคิด
12. แนววรรณกรรมที่มีชื่อเสียง	:	พันหนึ่งราตรี
13. แนวชีวประวัติ	:	ดร. โนจูจิ ด้วยใจนักสู้
14. แนวแข่งขันทำอาหาร	:	โซ้ยแหลก
15. แนวความรักชายกับชาย	:	ล่าน่าต่างพิภพ

2. วิดีโอเทปภาพยนตร์การ์ตูน

แหล่งข้อมูลที่เป็นวิดีโอเทปนี้ ผู้วิจัยได้รวบรวมวิดีโอเทปภาพยนตร์การ์ตูนที่ออกฉายทางโทรทัศน์ ที่มีเช่าตามร้านเช่าวิดีโอและมีจำหน่ายในท้องตลาดในเขตกรุงเทพมหานคร ในเดือนมิถุนายน - ธันวาคม 2541 จำนวน 3 เรื่อง ดังนี้ คือ

1. โดเรมอน
2. ดรากอนบอล
3. SLAM DUNK

3. แหล่งข้อมูลที่เป็นเอกสารเกี่ยวกับญี่ปุ่น

แหล่งข้อมูลในส่วนนี้ ได้แก่ หนังสือ และบทความ ที่มีผู้เขียนและรวบรวมกันไว้ ซึ่งข้อมูลในส่วนนี้จะค้นคว้ามาจากห้องสมุดต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้เป็นข้อมูลประกอบการวิเคราะห์ถึงวัฒนธรรม ความเป็นอยู่ ค่านิยม การดำเนินชีวิตของญี่ปุ่น ซึ่งมีอิทธิพลต่อสัญญาณการ์ตูนญี่ปุ่น

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลแบ่งออกตามประเภทของข้อมูลดังนี้คือ

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลที่เป็นหนังสือ

เก็บรวบรวมหนังสือการ์ตูนเรื่องที่ชอบแล้ว เล่มที่วางจำหน่ายในเดือนมิถุนายน 2541 ถึงเดือน ธันวาคม 2541 โดยซื้อจากแผงขายหนังสือทั่วไป และจากร้านเช่าหนังสือการ์ตูน เพื่อนำมาใช้ในการศึกษา

2. การเก็บรวบรวมข้อมูลที่เป็นวิดีโอเทป

เก็บรวบรวมวิดีโอเทปโดยการเช่าตามร้านเช่าวิดีโอเทป เป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่ฉายทางโทรทัศน์ในเดือนมิถุนายน 2541 - ธันวาคม 2541 เป็นเรื่องที่มีการจัดทำเป็นวิดีโอเทปที่มีตามร้านเช่า และมีจำหน่ายตามท้องตลาด เพื่อใช้ในการวิเคราะห์

3. การเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร

เก็บรวบรวมข้อมูลที่เป็นหนังสือ บทความเกี่ยวกับความรู้เรื่องญี่ปุ่น โดยวิธีการซื้อ ถ่ายสำเนาแล้วนำมารวบรวม เพื่อนำมาประกอบการศึกษา

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาสัญญาะ รหัส และระบบการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่นนี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์ในเชิงสัญญาวิทยา (Semiological Analysis) ในการ์ตูนญี่ปุ่น โดยศึกษาตัวบท (Text) ของการ์ตูนญี่ปุ่น ผู้วิจัยใช้วิธีพิจารณาเนื้อหาแต่ละเรื่อง รวมถึงลักษณะของสัญญาะ ประกอบด้วยวัฒนธรรม ค่านิยม ความเชื่อ การดำเนินชีวิตของญี่ปุ่น ในลำดับแรกจึงเป็นการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Narrative) การวิเคราะห์ สัญญาะ (Sign) และรหัส (Code) ที่อยู่ในการ์ตูนญี่ปุ่น นอกจากนั้นจึงจะเป็นการวิเคราะห์ถึงกระบวนการสร้างรหัส (Codification) โดยอาศัยวัฒนธรรมและสัญญาะในญี่ปุ่นประกอบในการศึกษา สิ่งทีวิเคราะห์ที่จะแยกเป็นหัวข้อต่าง ๆ ดังนี้

1. การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Narration)

การวิเคราะห์การ์ตูนญี่ปุ่นได้นำการวิเคราะห์การเล่าเรื่องของ Vladimir Propp มาใช้ในการวิเคราะห์ โดยใช้การวิเคราะห์เชิง Syntagmatic Analysis ตามการกระทำของตัวละคร (Function) เพื่อเป็นการศึกษาการดำเนินเรื่อง โดยอาศัยการเชื่อมโยงลำดับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่สร้างความหมายในระดับลึกว่าความหมายเกิดขึ้นอย่างไร และมีการถ่ายทอดความหมายของสารอะไรบ้าง ที่ปรากฏออกมาในการเล่าเรื่อง

2. การวิเคราะห์เรื่องของสัญญาะ (Sign)

เพื่อวิเคราะห์ถึงความหมายแฝงจากเนื้อหาในการ์ตูนญี่ปุ่นโดยนำแนวคิดของ Pierce มาใช้ในการวิเคราะห์ โดยแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ส่วน คือ

- ภาพเหมือน (Icon)
- ดัชนี (Index)
- สัญลักษณ์ (Symbol)

โดยในการวิเคราะห์จะนำข้อมูลที่ได้มาจัดให้เข้ากับประเภทของสัญญาะ ทั้ง 3 ส่วนนี้

3. การวิเคราะห์ในเรื่องรหัส (Code)

จากเนื้อหาของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีรหัสอยู่มากมาย ได้นำแนวคิดการแบ่งรหัสของกาญจนา แก้วเทพ ซึ่งได้แบ่งรหัสออกเป็น 4 ประเภท คือ

- Product codes
- Social codes
- Cultural codes
- Personal codes

ในการวิเคราะห์จะนำข้อมูลที่ได้มาจัดเข้าพวกกับรหัสทั้ง 4 ประเภทนี้ โดยใช้แนวคิดทางวัฒนธรรมมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

และการวิเคราะห์กระบวนการสร้างรหัส (Codification) ที่สะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรม ค่านิยม การดำเนินชีวิต ฯลฯ ของคนญี่ปุ่นมาศึกษาวิเคราะห์ถึงรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่นด้วย

นอกจากนั้นแล้วในการสร้างความหมาย หรือถ่ายทอดความหมายของสัญลักษณ์ และเนื้อหาของการ์ตูนญี่ปุ่น เพื่อให้ทราบถึง การนำเสนอ กระบวนการสร้างรหัส ซึ่งอาจจะมีทั้งความหมายที่ปรากฏในระดับพื้นผิว (Manifest) และในระดับลึก (Latent) ที่อาจจะแฝงมากับแนวความเชื่อตามตำนาน (Myth) ของญี่ปุ่นในการ์ตูน

การนำเสนอข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ได้ทำการวิเคราะห์สัญลักษณ์ รหัส และระบบการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่นในด้าน การวิเคราะห์เนื้อหาแนวทงวัฒนธรรมศึกษา (Cultural Approach) โดยมีการนำเสนอแต่ละประเด็น คือ การวิเคราะห์เนื้อเรื่องโดยใช้การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Narration) การวิเคราะห์รหัส (Code) การวิเคราะห์สัญลักษณ์ (Sign) และการวิเคราะห์กระบวนการสร้างรหัส (Codification) รวมไปถึงลักษณะของวัฒนธรรมที่ปรากฏออกมาในการ์ตูนญี่ปุ่น ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้ใช้แนวคิดสัญวิทยา (Semiology) มาใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์ ซึ่งจะกล่าวอย่างละเอียดในบทต่อไป