

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย



การศึกษาวิจัยเรื่อง “การถอดรหัสภาพตัวแทนจากภาพยนตร์และการ์ตูนทางโทรทัศน์ของเด็กปฐมวัย” นั้น ได้ใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีสนทนากลุ่ม (focus group discussion) และวิธีสัมภาษณ์เจาะลึก (in-dept interview) เป็นหลัก พร้อมทั้งศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องประกอบการสนทนาและการสัมภาษณ์

#### แหล่งข้อมูล

1. แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร คือ การศึกษาหาข้อมูลจากหนังสือ และงานวิจัยที่เคยมีมาแล้ว จากหอสมุดกลาง แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย หอสมุดคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย หอสมุดคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย รวมไปถึงการศึกษาหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต และสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีข้อมูลของภาพยนตร์และการ์ตูนทางโทรทัศน์ทั้ง 4 เรื่อง
2. แหล่งข้อมูลประเภทบุคคลที่ คือ เด็กปฐมวัยที่มีอายุ 4-7 ปี กำลังศึกษาในโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถมศึกษา ซึ่งเด็กที่มาเป็นแหล่งข้อมูลนั้นต้องเป็นผู้ที่มีการใช้สื่อมวลชนประเภทต่างๆ อย่างมากและหลากหลาย (heavy user)
3. สื่อมวลชนทุกประเภทวีซีดีที่นำเสนอภาพยนตร์และการ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง เนื่องจากเป็นสื่อมวลชนที่เด็กปฐมวัยนิยมบริโภค และสามารถให้ข้อมูลในการศึกษาได้อย่างดีซึ่งภาพยนตร์และการ์ตูนทางโทรทัศน์ทั้ง 4 เรื่อง ได้แก่

- อุลตราแมน
- โดราเอมอน
- ไปเกมอน
- เดอะ พาวเวอร์พัฟฟ์ เกิร์ล

## วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีที่ใช้เก็บข้อมูลนั้น คือ

1. ผู้วิจัยศึกษาภาพตัวแทนที่เกิดขึ้นจากภาพยนตร์และการ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง จากการดูวีซีดี การศึกษาจากสื่อสิ่งพิมพ์ และข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต ว่ามีภาพตัวแทนปรากฏออกมาในลักษณะใดบ้าง

2. ผู้วิจัยทำหนังสือขออนุญาตเก็บข้อมูลจากผู้อำนวยการโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยติดต่อผ่านทาง รองผู้อำนวยการด้านวิจัยและบริการทางวิชาการ ผศ.สุมิตรา เทียนตระกูล เมื่อปลายเดือนพฤศจิกายน พ.ศ.2548 และผู้วิจัยได้เข้าไปสอบถามเด็กเกี่ยวกับการ์ตูนที่ชื่นชอบเพื่อจัดกลุ่มในการสนทนา ในสัปดาห์ที่ 1 และ 2 ของเดือนธันวาคม พ.ศ. 2548

3. ผู้วิจัยใช้วิธีสนทนากลุ่ม (focus group discussion) โดยจะจัดเป็นกลุ่มละ 6 คน จำนวน 5 กลุ่ม ต่อภาพยนตร์และการ์ตูน 1 เรื่อง สนทนาเกี่ยวกับเรื่องราวในเรื่องที่เด็กแต่ละกลุ่มชื่นชอบ โดยใช้เวลาประมาณ 20-30 นาที เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์จินตสภาวะ (Fantasy Theme Analysis) ซึ่งเป็นวิธีพื้นฐานในการหาความเป็นจริงที่สื่อผ่านสัญลักษณ์ซึ่งสมาชิกของระบบสังคมหนึ่งใช้ร่วมกัน Bormann (1972) เรียกผู้ที่มีความเห็นเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งว่าเป็นกลุ่มหรือชุมชนผู้ร่วมอุดมการณ์เดียวกัน (rhetorical community) ซึ่งความเห็นนี้จะออกมาในรูปวิสัยทัศน์ร่วมกัน ซึ่งในขณะที่เดียวกันผู้วิจัยก็จะคัดเลือกเด็กที่สามารถพูดแสดงความคิดเห็นได้อย่างโดดเด่นมาสัมภาษณ์เจาะลึกต่อไป

ผู้วิจัยได้เข้าไปสนทนากลุ่ม ทั้ง 4 เรื่อง จำนวน เรื่องละ 5 กลุ่ม ในช่วงเดือนธันวาคม พ.ศ.2548 ถึง เดือนมกราคม พ.ศ.2549

4. ผู้วิจัยจะสัมภาษณ์เจาะลึก (In-dept interview) เด็กที่ได้รับการคัดเลือกจากการสนทนากลุ่ม โดยการพูดคุยกับเด็กอย่างเป็นกันเอง (บันทึกเทปพร้อมจดบันทึก) ซึ่งจะสัมภาษณ์เกี่ยวกับสื่อมวลชนที่เด็กบริโภคและภาพตัวแทนของตัวละครต่างๆจากสื่อที่เด็กบริโภค ในช่วงเดือน ธันวาคม พ.ศ.2548 ถึง เดือนมกราคม พ.ศ.2549

5. ผู้วิจัยสัมภาษณ์บุคคลที่มีหน้าที่ดูแลใกล้ชิดเด็กที่ถูกสัมภาษณ์เจาะลึก ประกอบด้วย ในช่วงเดือน ธันวาคม พ.ศ.2548 ถึง เดือนมกราคม พ.ศ.2549 รวมถึงสัมภาษณ์บุคคลที่มีหน้าที่เกี่ยวกับการ์ตูน ซึ่งได้แก่ นักเขียนการ์ตูน นักแปลการ์ตูน และนักพากย์การ์ตูน ประกอบด้วย โดยมีดังนี้

- คุณประสพโชค นวพันธุ์พิพัฒน์ นักเขียนการ์ตูนอิสระ (ให้ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์และการ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง)
- คุณอิทธิพล มามีเกตุ นักพากย์อิสระ อิสระ (ให้ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์และการ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง)
- คุณนุสรา วงศ์สุทธาชิน ผู้ช่วยบรรณาธิการหนังสือการ์ตูนเรื่องโดราเอมอน (ให้ข้อมูลเรื่อง โดราเอมอน และโปเกมอน)
- อาจารย์เกริก ยุ้นพันธ์ อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และนักเขียนหนังสือสำหรับเด็ก อิสระ (ให้ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์และการ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง)
- คุณณัฐพร บุญเฉย นักพากย์ จากยูบีซี (ให้ข้อมูลเรื่อง เดอะ พาวเวอร์พัฟฟ์ เกิร์ล)
- คุณคมสันชัย สุขพิพัฒน์มงคล นักพากย์ จากยูบีซี (ให้ข้อมูลเรื่อง เดอะ พาวเวอร์พัฟฟ์ เกิร์ล)
- คุณนภาดล จันทร์คคะ นักแปลการ์ตูนอิสระ (ให้ข้อมูลเรื่อง โดราเอมอน)
- คุณธนศักดิ์ เบญจวงนิชัยโรจน์ นักแปลการ์ตูนอิสระ (ให้ข้อมูลเรื่อง โปเกมอน และโดราเอมอน)
- คุณชัชชลัยย์ อนันต์อาษาพงศ์ นักแปลการ์ตูน จากบริษัท ซีวีดี อินเตอร์เนชั่นแนล (ให้ข้อมูลเรื่อง เดอะ พาวเวอร์พัฟฟ์ เกิร์ล)

ทั้งหมดนี้ผู้วิจัยได้ติดต่อและได้สัมภาษณ์ในช่วงเดือนมกราคม พ.ศ. 2549 จนถึงกลางเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ.2549 และจากนั้นหากมีข้อคำถามเพิ่มเติมผู้วิจัยจะสัมภาษณ์ทางโทรศัพท์ โดยได้ขออนุญาตไว้ล่วงหน้าแล้ว

## วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่างๆแล้วนั้น ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการทราบ ดังนี้

1. เพื่อทราบถึงลักษณะภาพตัวแทนของตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์และการ์ตูนทางโทรทัศน์ ที่เกิดขึ้นจากการถอดรหัสของเด็กปฐมวัย นั้นได้ใช้กรอบแนวคิดภาพตัวแทน (Representation) และแนวคิดเกี่ยวกับรหัสการ์ตูน (Cartoon Code)
2. เพื่อเข้าใจการถอดรหัสภาพตัวแทนจากภาพยนตร์และการ์ตูนทางโทรทัศน์ของเด็กปฐมวัยนั้นได้ใช้แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารเชิงตรรกะ (Digital Message Code) และการสื่อสารเชิงความเสมือน (Analogical Message Code) ทฤษฎีเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) และทฤษฎีพัฒนาการเด็ก (Child Developmental Theory)

โดยในการวิเคราะห์ข้อมูลนั้นผู้วิจัยเป็นผู้เรียบเรียงข้อมูล และจัดประเภทข้อมูลแล้วตามด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลภายใต้กรอบทฤษฎีด้วยตนเอง โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษาเป็นผู้นแนะนำ

## วิธีการนำเสนอข้อมูล

นำเสนอข้อมูลโดยการเขียนบรรยายข้อมูลจากการสัมภาษณ์ที่ได้มา ซึ่งวิเคราะห์แยกแยะเป็นหมวดหมู่แล้วในด้านของ

### บทที่ 4

#### วิเคราะห์ภาพตัวแทนจากการ์ตูนทางโทรทัศน์ เรื่อง อุลตราแมน (Ultraman)

#### ของเด็กปฐมวัย

- 4.1 เรื่องย่อ
- 4.2 ตัวละครในเรื่อง
- 4.3 แนวคิด (Concept) ที่ถูกนำเสนอในเรื่อง
- 4.4 ภาพตัวแทนที่ถูกนำเสนอผ่านบทบาทหลักของตัวละครและปัจจัยที่มีส่วนเกี่ยวข้อง

## บทที่ 5

วิเคราะห์ภาพตัวแทนจากการ์ตูนทางโทรทัศน์ เรื่อง โดราเอมอน (Doraemon)

ของเด็กปฐมวัย

- 5.1 เนื้อเรื่องย่อ
- 5.2 ตัวละครในเรื่อง
- 5.3 แนวคิด (Concept) ที่ถูกนำเสนอในเรื่อง
- 5.4 ภาพตัวแทนที่ถูกนำเสนอผ่านบทบาทหลักของตัวละครและปัจจัยที่มีส่วนเกี่ยวข้อง

## บทที่ 6

วิเคราะห์ภาพตัวแทนจากการ์ตูนทางโทรทัศน์ เรื่อง โปเกมอน (Pokemon)

ของเด็กปฐมวัย

- 6.1 เนื้อเรื่องย่อ
- 6.2 ตัวละครในเรื่อง
- 6.3 แนวคิด (Concept) ที่ถูกนำเสนอในเรื่อง
- 6.4 ภาพตัวแทนที่ถูกนำเสนอผ่านบทบาทหลักของตัวละครและปัจจัยที่มีส่วนเกี่ยวข้อง

## บทที่ 7

วิเคราะห์ภาพตัวแทนจากการ์ตูนทางโทรทัศน์ เรื่อง อุลตราแมน (Ultraman)

ของเด็กปฐมวัย

- 7.1 เนื้อเรื่องย่อ
- 7.2 ตัวละครในเรื่อง
- 7.3 แนวคิด (Concept) ที่ถูกนำเสนอในเรื่อง
- 7.4 ภาพตัวแทนที่ถูกนำเสนอผ่านบทบาทหลักของตัวละครและปัจจัยที่มีส่วนเกี่ยวข้อง

## บทที่ 8

สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

- สรุปผลการวิจัย
- ข้อจำกัดในงานวิจัย
- ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต