

บทที่ 1

บทนำ



ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา :

...จุดเริ่มต้นของการศึกษาสื่อมวลชนโดยเน้นที่ตัวเนื้อหา หรือตัวบทที่สื่อมวลชนได้ผลิต
ขึ้นมา นั้น เป็นเรื่องที่ยากลำบากซับซ้อนอันประกอบไปด้วยการศึกษาตัวเนื้อหาเกี่ยวข้องกับ
โครงสร้างของภาษา และลัทธิวิภาษวิทยา(Semiology) งานส่วนใหญ่ของการศึกษาเกี่ยวกับเนื้อหา
เป็นของBarthes(1972)และ Eco(1977) ฐานของทฤษฎีที่นำมาใช้วิเคราะห์เนื้อหาอยู่ที่ว่า
เนื่องจากกฎต่าง ๆ ของภาษา(หรือลักษณะอื่นใดก็ตามที่ถูกทำขึ้นมาแทนหรือ"การเข้ารหัส")ถูกกำหนด
หรือมีข้อจำกัดโดยโครงสร้างภายในของวัฒนธรรมดั้งเดิม(รากเดิมของวัฒนธรรม) ดังนั้น ตัว
เนื้อหาหรือตัวบทที่เลือกมาศึกษา จึงเป็นการเปิดโอกาสให้นำมา"อ่าน"และตีความได้ ดังนั้น เรา
จึงสามารถเข้าใจความหมาย หากเรารู้กฎเกณฑ์ทางด้านภาษา และมีความคุ้นเคยอย่างดีกับวัฒนธรรม
ถึงแม้ว่าจะมีแนวทางการศึกษาในเรื่องนี้อีกมากมาย แต่เราก็ยังสามารถระบุลักษณะที่สำคัญของ
ทฤษฎีเหล่านี้ได้คือ ประการแรก ความหมายที่เราตีความออกมาจากตัวเนื้อหาของสื่อมวลชน ไม่
จำเป็นจะต้องเป็นเช่นเดียวกับความตั้งใจของผู้สร้างสารหรือเป็นความหมายเดียวกันกับผู้รับสารมีอยู่
แต่ความหมายที่เราตีความนั้น เราถือว่าเป็นความหมายที่ปราศจากอคติ เกิดขึ้นมาจากหลัก
ตรรกะของระบบสัญลักษณ์ซึ่งใช้ในการ "เข้ารหัส" ประการที่สอง แนวการศึกษานี้ไม่ได้เน้นเฉพาะ
ความหมายที่ปรากฏในระดับพื้นผิว หรือความหมายตามตัวหนังสือของเนื้อหาสื่อมวลชนเท่านั้น
แต่ยังให้ความสนใจต่อเนื้อหาที่แอบแฝง หรือความหมายเชิงนัยยะ ซึ่งผู้สร้างสารอาจจะตั้งใจหรือ
ไม่ตั้งใจให้เกิดความหมายดังกล่าวก็ตาม ประการที่สาม แนวทางการศึกษานี้ไม่ได้จำกัดเฉพาะการ

วิเคราะห์ภาษาเขียนเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงรูปภาพ เสียง ท่าทาง หรือเครื่องมือเครื่องมือต่างๆ ที่ถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมายด้วย

(ศิริชัย ศิริกายะ และ กาญจนา แก้วเทพ 2531: 83-84)

การสื่อสารนอกเหนือจากความสำคัญของตัวเนื้อหา หรือเรียกว่าตัวบท(Text)แล้ว ความรู้เกี่ยวกับสัญลักษณ์ในหลายแง่มุมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของมนุษย์โดยเฉพาะในประเด็นของระบบการสื่อสาร ซึ่งประกอบด้วยสาร สื่อที่ใช้ สัญลักษณ์ รหัส ผู้ส่งสารและผู้รับสาร สามารถทำให้เห็นถึงความสำคัญของการตีความสัญลักษณ์ และกระบวนการอ่านความหมายของสารที่ถูกเข้ารหัสไว้ "...มนุษย์มีความสามารถที่จะนำเอาความหมายหรือความคิดที่เป็นตัวแทนสรรพสิ่งต่างๆที่มนุษย์รู้จักนั้น มาถ่ายทอดออกเป็นระบบสัญลักษณ์หรือรหัสสัญญาณต่างๆ เพื่อที่จะใช้ระบบสัญลักษณ์หรือรหัสสัญญาณเหล่านั้นเป็นการสื่อความหมายหรือความคิดตามที่ตนเองเข้าใจ เพื่อให้คนอื่นเข้าใจตรงประเด็นเดียวกัน หรือให้บุคคลอื่นแสดงหรือกระทำตามเจตนารมณ์ของคนที่ตั้งเอาไว้"

(สุรีย์ ศิริพัฒน์ 2531 : 52)

ในหัวข้อวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้นำเอาการ์ตูนประเภทต่างๆซึ่งเขียนขึ้นโดยนักเขียนการ์ตูนในประเทศไทย นำมาศึกษาวิเคราะห์อย่างละเอียดถึงการเข้ารหัส(code)ในการสื่อสารความหมายจากนักเขียนการ์ตูนถึงผู้อ่าน ซึ่งย่อมเกี่ยวข้องไปถึงบริบทอื่นๆ ทั้งตัวนักเขียนการ์ตูนในฐานะผู้ส่งสาร (Sender) ตัวผู้รับสาร ช่องทางการสื่อสาร และระบบสัญลักษณ์ที่สร้างขึ้น โดยหวังว่าจะสามารถหาข้อสรุปและเกิดความเข้าใจเกี่ยวกับกลวิธีและข้อแตกต่างในการใช้รหัสของนักเขียนการ์ตูนไทยประเภทต่างๆได้

มูลเหตุส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาถึงการเข้ารหัสที่ปรากฏในงานของนักเขียน

การ์ตูนไทยนั้น เนื่องจากผู้วิจัยได้คลุกคลีและเป็นนักวาดการ์ตูนอาชีพ(cartoonist)มาตั้งแต่ปี พ.ศ.2522 จนถึงปัจจุบัน โดยเขียนการ์ตูนหลายประเภทนับตั้งแต่การ์ตูนการเมือง (ในหนังสือพิมพ์มติชน) การ์ตูนประกอบบทความ สารคดี เช่นในหนังสือผู้จัดการ แม่และเด็ก Pocket book การ์ตูนตลก(ในหนังสือด้วยคุณและที่อื่นๆ) การ์ตูนเด็กทั้งที่เป็นภาพประกอบเรื่อง(picture story book)ได้รับการตีพิมพ์กว่า 30 เล่มและการ์ตูนหลายช่องจบ (Comic Strip) (เช่นในหนังสือสกุลไทย หญิงไทย)ตลอดจนวาดการ์ตูนประกอบในงานโฆษณาต่างๆ ผู้วิจัยเคยได้รับรางวัล จากสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯในงานสัปดาห์หนังสือแห่งชาติ ระหว่างปี 2524-2527 รวมทั้งสิ้น 6 รางวัล และรางวัลอื่นๆอีก 3 รางวัล จากประสบการณ์ต่างๆที่ได้รับจากอาชีพนักวาดการ์ตูนนี้ ทำให้ผู้วิจัยมองเห็นถึงประเด็นปัญหาที่น่าสนใจเกี่ยวกับการสื่อสาร หลายครั้งที่เกิดการคลาดเคลื่อนในการสื่อสาร(communication breakdown)อันเนื่องจากความเข้าใจที่ไม่ตรงกันระหว่างคนวาดการ์ตูนและผู้อ่านจากหลาย ๆ มุมเหตุ ตลอดจนความน่าสนใจเกี่ยวกับการเลือกใช้รหัส ว่ามีความสัมพันธ์อย่างไรกับประเภทของการ์ตูนที่เปลี่ยนไปหรือไม่

เป็นสิ่งที่ยอมรับกันโดยทั่วไปว่าการ์ตูนกับมนุษย์เป็นของคู่กันไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนในภาพยนตร์ ในโทรทัศน์ และโดยเฉพาะหนังสือการ์ตูน นับตั้งแต่เด็กเล็กที่ยังอ่านหนังสือไม่ออกซึ่งให้ความสนใจกับภาพการ์ตูนโดยไม่จำเป็นต้องทราบเรื่องราว จนกระทั่งมีอิทธิพลถึงวัยผู้ใหญ่ที่อ่านการ์ตูนหลากหลายประเภทแตกต่างกันไป เพราะต้องยอมรับว่า การ์ตูนนั้นเป็นสารที่ง่ายต่อการเข้าใจ(Communication to the Quick)จากความเรียบง่ายและเกินจริงของมัน "...การ์ตูนนั้น กลั่นออกมาและสร้างให้บิดเบี้ยว ซึ่งทำให้การ์ตูนแตกต่างจากคำพูด ภาพถ่าย หรือแม้แต่ภาพถ่ายเส้นที่ลอกแบบจากของจริง การ์ตูนนั้นช่วยให้ทางเลือกในการนำเสนอกว้างขวางขึ้น ความเข้าใจในอิทธิพลของการ์ตูนขึ้นอยู่กับความเข้าใจอย่างซาบซึ้งในรหัส(code)ของมันว่า มีการนำเสนออย่างไรและทำไม..."(Harrison 1981 : 53)และ"...การ์ตูนเป็นเรื่องสำคัญเพราะการ์ตูนใน

ขณะนี้ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตมาก การ์ตูนเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งของการสื่อความหมายในด้านลายเส้น เพราะมีพลังน่าสนใจ และมีอิทธิพลต่อเจตคติ และพฤติกรรมของผู้ดู..."(สังเขตนาคไฟจิตร 2530 : 44)

ถึงแม้จะมีการถกเถียงกันอยู่โดยไม่มีบทสรุป แต่ก็น่าจะถือได้ว่า การ์ตูนนั้นเป็นศิลปะแขนงหนึ่งและศิลปะทุกแขนงต่างก็มีความสัมพันธ์อันใกล้ชิดและมีอิทธิพลต่อชีวิตไม่โดยตรงก็ทางอ้อม ธรรมชาติของศิลปะนั้นมีลักษณะที่ยืดหยุ่นและเกี่ยวข้องกับโลกของวัตถุและสภาพการณ์ของมนุษย์ การ์ตูนสามารถแยกประเภทออกไปตามลักษณะของเนื้อหาและประเภทผู้รับสาร เช่น การ์ตูนการเมือง การ์ตูนเกี่ยวกับเศรษฐกิจ การ์ตูนช่อง(Comic Strip) การ์ตูนเด็ก(สำหรับในประเทศไทย โดยมากจะเป็นการ์ตูนภาพประกอบเรื่อง:Picture Story Book) การ์ตูนตลก การ์ตูนเพื่อการโฆษณา และการ์ตูนประกอบบทความ สารคดีต่างๆ

วิทยานิพนธ์ของ สุตรัก จรรยาวงศ์ ได้อ้างถึงหนังสือ Communication and Language (1965 : 100-101)ไว้เกี่ยวกับภาพการ์ตูนว่า

การ์ตูนสมัยใหม่นั้นมีความน่าสนใจอย่างยิ่ง เนื่องจากการที่สารสนเทศเป็นจำนวนมาก จะสามารถพบได้ในภาพเขียนอย่างง่าย ๆ เพียงภาพเดี่ยวนี่ การ์ตูนจึงนับได้ว่าเป็นรหัส(code)ที่ประหยัดที่สุดที่ศิลปินคิดค้นขึ้นมาได้ โดยการที่เสนอเป็นภาพคนหรือสัตว์ ในลักษณะเพียงการบอกใบ้ให้อย่างคร่าว ๆโดยผู้เขียนการ์ตูน ส่วนผู้ดูจะเป็นฝ่ายเพิ่มเติมรายละเอียดด้วยจินตนาการของเขาเองลงไป ซึ่งแท้ที่จริงแล้ว ผู้ดูการ์ตูนก็จะมีส่วนร่วมในกระบวนการสื่อสารนี้ ได้มากกว่าทัศนศิลป์ใด ๆ เสียอีก

ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนในประเภทใด ก็มักจะนำเสนอออกมาโดยมีมุข(gag)ให้ผู้อ่านได้หัวเราะ หรืออมยิ้มขำขัน เพราะความหมายของคำว่า Cartoon ในทางสากลนั้น Sir David Low นักเขียนการ์ตูนผู้มีชื่อเสียงชาวอังกฤษกล่าวไว้ว่า "การ์ตูนคือภาพวาดที่ล้อเลียนและเสียดสีอย่างหลักแหลม หรือตลกขบขัน ด้วยการใช้ตัวแทนหรือสัญลักษณ์ ซึ่งอาจจะมีหรือไม่มีคำอธิบายประกอบภาพก็ได้"(1977:728-743) Harrison ได้กล่าวไว้ใน Communication to the Quick ว่า"การ์ตูนทำให้เราขบขัน แม้มันอาจจะดูเหมือนไม่จริงจัง แต่การ์ตูนคือพลังผลักดันที่เด่นชัดในสังคมสมัยใหม่ ทั้งในด้านสังคม เศรษฐกิจ จิตวิทยา การเมือง หรือศิลปะ และดูเหมือนว่าจะเติบโตไปอย่างต่อเนื่อง"(Harrison 1981 : 9) อารมณ์ขันที่เป็นลักษณะเด่นของการ์ตูนนี้จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อผู้ดูสามารถเข้าใจตรงกันกับการใช้รหัสในงานของผู้วาด

"...คนที่หัวเราะเมื่อฟังเรื่องตลก คือคนที่เข้าใจเรื่องตลกนั้นๆ ด้วยการเข้าไปสวมบทบาทของฝ่ายผู้เล่า และเข้าใจความพยายามที่จะเล่นกับความหมายของเขาในเรื่องตลก ความหมายที่เราคุ้นเคยเข้าใจจะถูกนำมาล้อเลียนโดยการกลับหัวกลับหาง กลับข้างในออกข้างนอก กลับซ้ายเป็นขวา เพื่อให้ความหมายผิดแผกไปจากเดิม สิ่งที่เกิดขึ้นคือ เราเริ่มเห็นว่ายังมีความจริงในแง่มุมอื่นอีกในความคิดของเราจึงเกิดมีช่องว่างระหว่างความหมายเดิมและความหมายใหม่(Cognitive dissonance)ระหว่างความเป็นจริงในชีวิตประจำวัน และความเป็นจริงที่ปรากฏในเรื่องตลก วิธีเดียวที่จะประสานช่องว่างนี้คือ การหัวเราะ..."(อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ , 2536 : 28)

อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ (2536 : 31-32)ได้อธิบายความหมายของเรื่องตลกต่อไปว่า

"...เรื่องตลกขำขันเกิดขึ้นจากการเล่นกับความหมาย รูปแบบง่าย ๆคือการทำให้เรื่องที่

เสนอคิดไปจากความคาดหมายโดยทั่วไป เรื่องตลกมักจะเอาเรื่องราวต่างๆมาล้อเลียนทำให้ความหมายเปลี่ยนไป หรือกลับหน้าเป็นหลังเสีย ซึ่งเรื่องธรรมดาๆก็กลายเป็นเรื่องตลกขึ้นมาได้ ความหมายที่เรากล่าวถึงในที่นี้ หมายถึงระบบสัญลักษณ์ต่างๆ อาทิ ภาษา ดนตรี การแต่งกาย และ กิริยาท่าทาง ที่เป็นตัวกลางในการถ่ายทอดความคิดและอารมณ์ความรู้สึกของบุคคลและของสังคมโดยส่วนรวม ระบบความหมายหรือระบบสัญลักษณ์นี้ มีแบบแผนเฉพาะของตนเอง ซึ่งอาจเรียกได้ว่า เป็นสถาบันที่ประกอบด้วยกฎเกณฑ์ต่างๆ สมาชิกของสังคมจะเข้าใจและสามารถใช้สัญลักษณ์เหล่านี้ ก็ต้องผ่านกระบวนการเรียนรู้ในวัฒนธรรมนั้นๆ..." "...เราจึงนิยามอารมณ์ขันได้ว่า เป็นการเล่นกับความหมายที่มีแบบแผนแน่นอนอยู่แล้ว(institutionalized meaning) และความหมายใหม่มีลักษณะแหวกจากกรอบที่วางไว้"

เมื่อพูดถึงอารมณ์ขันแล้ว โครงสร้างของตลกไทย(อ้างถึงวีระ แก่นเพชร 2539 : 61-62) เป็นโครงสร้างแบบกลุ่มซึ่งแตกต่างจากตลกในต่างประเทศที่มีตลกเดี่ยว เช่น ชาลี แชลลิน หรือ มิสเตอร์บีน ตลก 2 คนเช่นคู่หูคู่ฮาของญี่ปุ่น และตลก 3 คนเช่นสามเกลอหัวแข็ง "...ตลกไทย จะมีโครงสร้างแบบตัวปู แม่คู่ เล่นโยนมุขกันไปมา และมีตัวแทรกเพื่อความสนุกสนาน" "ตัวปู" จะเป็นตัวแกนในการแสดง การโยนมุขหรือดำเนินเรื่องไปข้างหน้าไม่ให้มีติดขัด ทำหน้าที่คล้ายๆพิธีกรที่จะดึงเรื่องไปตามทิศทาง โดยมี"ตัวแม่คู่" ทำหน้าที่เป็นลูกคู่คอยได้ตอบ มี"ตัวเดิน" ทำให้เกิดอรรถรส คอยแซว คอยสอดแทรกเล่นลิ้น และยังมี"ตัวเจ็บ"หรือ"ตัวโง่"เป็นตัวถูกกระทำ มี"ตัวอีสาน"มาทำให้คนขำและล้อเลียนจากภาษาที่นารัก

สำหรับนักเขียนการ์ตูนแล้ว ดันฉบับหรือเนื้อหาอาจจะเป็นเพียงภาพร่างหยาบๆในสมองที่คิดขึ้นอย่างฉับพลันทันที หรือเป็นเพียงกระดาษแผ่นเดียวที่ร่างเรื่องราวขึ้นไว้ ทำอย่างไรจึงจะตี

ความหรือถอดความตามประสบการณ์ของคนที่มีต่อเนื้อหานั้น นำมาสร้างสัญลักษณ์(ตัวการ์ตูน) เพื่อใช้ในการสื่อความหมายจากเรื่องราวนั้น "...ภาพการ์ตูนเป็นตัวสาร(message)ซึ่งอาจอธิบายได้โดยลักษณะของการใช้รหัส(code) เนื้อหา(content)และความซับซ้อน(complexity)ซึ่งเกิดขึ้นในบริบทของการสื่อสารขนาดใหญ่...(Harrison 1987 : 31)" การใช้ตัวการ์ตูนของนักเขียนการ์ตูน ก็เพื่อเป็นสื่อในการแสดงเนื้อหาเรื่องราวและความปรารถนาออกมาในรูปของจินตนาการ (โดยอาจเหมือนหรือไม่เหมือนธรรมชาติก็ได้) ตัวการ์ตูนทำหน้าที่เป็นเสมือนสัญลักษณ์(sign)ที่จะนำเอาตัวสารจากนักเขียนการ์ตูนไปสู่ผู้อ่าน ที่แตกต่างกันตามประเภทของการ์ตูน โดยการใช้รหัส(code)ที่เหมาะสม ในการสื่อสารผ่านบุคลิกของตัวการ์ตูน ความนึกฝันและจินตนาการ สาระและอารมณ์ กลวิธีที่สอดคล้องแยบยลในการนำเสนอ ประสบการณ์และความชัดเจนในทางศิลปะเกี่ยวกับองค์ประกอบ รูปทรง เส้นสาย และสีสันทันของนักเขียนการ์ตูน การสื่อความหมายกันได้ถูกต้องและการปฏิสัมพันธ์เชิงอารมณ์ ความรู้สึก ค่านิยม ระหว่างผู้ส่งสาร(คนเขียนการ์ตูน)และผู้รับสารในสังคมและวัฒนธรรมเดียวกัน ขึ้นอยู่กับความแตกต่างกันไปในแต่ละประเภทของหนังสือการ์ตูนทั้งในประเด็นของตัวผู้เขียนการ์ตูนเองในฐานะผู้ส่งสาร(Sender) ในประเด็นของคนอ่านหนังสือการ์ตูนที่หลากหลาย ในฐานะผู้รับสาร(Receiver) สัญลักษณ์(Sign)ที่นักเขียนการ์ตูนใช้ และช่องทางการสื่อสารต่างๆ

การ์ตูนของไทยเรานั้นเห็นเป็นจริงเป็นจังเมื่อมีการจัดพิมพ์นิทานไทยเรื่องต่างๆขึ้นเช่น จันทโครบ พระอภัยมณี ขุนช้างขุนแผน ในปีพ.ศ. 2434 และมีการผลิตงานการ์ตูนออกมาอย่างต่อเนื่อง มีนักวาดการ์ตูนหลายต่อหลายคนที่ได้รับการยอมรับและมีชื่อเสียง เช่น ฉันท สุวรรณบุญย์ เหม เวชกร ประยูร จรรย์วงศ์ พิมล กาศสิทธิ์(นามปากกา"ตุ๊กตา") จุก เบี้ยวสกุล จนมาถึงนักเขียนการ์ตูนในยุคปัจจุบัน เช่น ชัย ราชวัตร อรุณ วัชรสวัสดิ์ ณรงค์ ประภาสโนบล เจริญชาชุมพร เทพศิริ สุขโสภา วัลลภ แม่นยำ ศักดิ์เดชน์ พัทธกษชาติ เกริก ยืนพันธ์ และปรีดา ปัญญาจันทร์ เป็นต้น

ภายใต้ความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศ สังคมคลี่คลายตัวเอง กลายเป็นสังคมข่าวสาร ผลกระทบที่เกิดขึ้นก็คือ การเข้ามามีอิทธิพลอย่างมากของการ์ตูนจากต่างประเทศ โดยเฉพาะจากประเทศญี่ปุ่น ซึ่งเป็นความสำเร็จของการ์ตูนญี่ปุ่นในฐานะที่การ์ตูนเป็นการสื่อสาร(Cartoon Communication) จนมีการกล่าวขานถึงการครอบงำทางวัฒนธรรมที่ดำเนินไปผ่านตัวสารนี้ "...หลายคนสงสัยว่า ทุกวันนี้การ์ตูนไทยหายไปไหน ทั้งๆที่ในอดีต การ์ตูนฝีมือคนไทยมีส่วนเสริมส่งจินตนาการของเด็กมานานักค่อนัก หรือว่าปัจจุบันเด็กไทยละเลย แล้วหันมาสนใจการ์ตูนญี่ปุ่น การ์ตูนฝรั่งเท่านั้น...(กรุงเทพฯธุรกิจ 1 มีนาคม 2540) นักเขียนการ์ตูนของไทยต่างก็ชายตามองสถานการณ์ที่เกิดขึ้น พร้อมกับคำถามและคำตอบในใจที่แตกต่างกันต่อโลกไร้พรมแดนที่ปรากฏอยู่ตรงหน้า และการปรับตัวให้ทันต่อการเป็นสมาชิกคนหนึ่งของ"หมู่บ้านโลก"อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

ดังนั้น การที่ผู้วิจัยเลือกศึกษา เกี่ยวกับการใช้รหัสต่างๆที่ปรากฏในงานของนักเขียนการ์ตูนไทย ถึงกระบวนการที่ระบบสัญลักษณ์ จะสามารถถ่ายทอดความหมายหรือความคิดที่เป็นตัวแทนของเนื้อหา สื่อสารความหมายหรือความคิดตามที่ตนเข้าใจ ให้คนอื่นเข้าใจได้ตรงประเด็นกัน ตามความมุ่งหมายของคนที่ตั้งไว้ ตลอดจนศึกษาถึงประเภทของรหัสที่ควรเลือกใช้ในการถ่ายทอดความหมาย ให้เหมาะสมกับความแตกต่างของสัญลักษณ์(Sign)ในแต่ละประเภทของการ์ตูนไทย ก็เพื่อให้เกิดความเข้าใจและทราบถึงจุดดีและจุดด้อยของระบบที่ใช้ในการสร้างสัญลักษณ์ ปัจจุบันในทุกๆด้านที่เกี่ยวข้องให้เปิดกว้างและหลากหลายยิ่งขึ้น อันจะนำไปสู่มิติใหม่ๆในการสื่อสารของการ์ตูนไทย ให้สามารถมีมาตรฐานและความเป็นสากล ในการที่จะแข่งขันกับอิทธิพลของการ์ตูนจากต่างประเทศได้

ปัญหานำวิจัย

1. นักเขียนการ์ตูนของไทยเลือกใช้รหัส(code)อย่างไร เพื่อบรรจุจุดมุ่งหมายในการถ่ายทอดความหมายหรือความคิดของคนไปยังผู้อ่าน
2. ประเภทของการ์ตูนที่แตกต่างกัน มีผลต่อลักษณะของรหัสที่เลือกใช้หรือไม่

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อชี้ให้เห็นและเข้าใจถึงการเลือกใช้รหัส(code)ของนักเขียนการ์ตูนไทย ในการถ่ายทอดทัศนคติและความคิดของคนที่มีต่อเนื้อสารมายังผู้อ่าน เพื่อให้การสื่อสารนั้นสามารถบรรจุจุดมุ่งหมาย
2. เพื่อวิเคราะห์ให้ทราบถึงลักษณะเฉพาะในการใช้รหัส(code) ตามประเภทของการ์ตูนที่แตกต่างกัน

ข้อสันนิษฐานการวิจัย

1. นักเขียนการ์ตูนจะเลือกใช้รหัสที่ตนคิดว่าสามารถสื่อสารให้เข้าถึงกลุ่มผู้รับเป้าหมายได้ตรงตามความตั้งใจของตนและเร็วที่สุด
2. ความยากง่ายของการสื่อสารด้วยการ์ตูน ปัจจัยส่วนหนึ่งขึ้นอยู่กับความสอดคล้องของรหัสที่เลือกใช้ กับโครงสร้างภายในและอุดมการณ์ของวัฒนธรรมนั้น
3. การเลือกใช้รหัส จะแตกต่างกันไปตามลักษณะประเภทของการ์ตูน

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยนี้จะศึกษาวิเคราะห์การใช้รหัสเฉพาะที่ปรากฏในงานของนักเขียนการ์ตูนไทยเท่านั้น และเป็นนักเขียนการ์ตูนประเภทต่าง ๆ ของไทยที่มีชื่อเสียงอยู่ในปัจจุบัน เป็นการ์ตูนที่นำเสนอผ่านทางกระบวนการพิมพ์ ทั้งที่ปรากฏในหนังสือพิมพ์ หนังสือนิตยสาร และหนังสือเล่ม

ข้อตกลงเบื้องต้น

การ์ตูนเป็นสื่อสมบูรณ์แบบในการสื่อสารที่มีคุณค่าในตนเอง มนุษย์ทุกคนชอบอ่านการ์ตูน โดยไม่ถูกจำกัดด้วยการศึกษา เพศ อายุ เพราะต่างก็สามารถสื่อสารกับภาพตัวการ์ตูนได้

นิยามศัพท์

การ์ตูน หมายถึง การเล่าเรื่องด้วยภาพและถ้อยความประกอบกัน หรือด้วยภาพเพียงอย่างเดียว เป็นการสื่อสารที่รวดเร็ว มีชีวิตชีวาและเต็มไปด้วยสีสันของอารมณ์

นักเขียนการ์ตูน หมายถึง ผู้ที่ประกอบอาชีพเขียนการ์ตูน โดยบอกเล่าเรื่องราว ความคิด ความประทับใจ ถ่ายทอดจินตนาการออกมาเป็นภาพการ์ตูนที่สร้างขึ้นจากฝีมือที่ผ่านการฝึกฝน การเรียนรู้ และไหวพริบของตน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อนำผลของงานวิจัย มาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ "ตัวสาร" ให้เหมาะสมกับผู้รับ
สำหรับนักการสื่อสารในการผลิตผลงานต่อไปในอนาคต
2. เพื่อชี้ให้เห็นถึงความสำคัญ ของการเลือกใช้"รหัส"ในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ
3. ผลของงานวิจัยนี้ คาดหวังว่าจะเป็นประโยชน์ในการนำมาเป็นส่วนหนึ่งของงานศึกษา
ที่กว้างขวางและลึกซึ้งต่อไป