

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง "การใช้รหัสที่ปรากฏในงานของนักเขียนการ์ตูนไทย" เป็นการศึกษาเพื่อให้เข้าใจถึงลักษณะและรูปแบบของการใช้รหัสในกระบวนการสื่อสารที่ใช้การ์ตูนเป็นสื่อ เป็นการ์ตูนที่วาดโดยนักวาดการ์ตูนอาชีพ และตีพิมพ์ผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ในลักษณะต่างๆ เช่นหนังสือพิมพ์รายวัน หนังสือพิมพ์รายสัปดาห์ นิตยสาร หนังสือเล่ม การที่การ์ตูนถูกถือว่าเป็นสื่อที่ไม่ซับซ้อนและเข้าใจได้ง่ายเป็นการนำเอาเรื่องราวทางสังคมในแง่มุมต่างๆที่นักวาดการ์ตูนคิดที่น่าสนใจ นำเสนอในรูปแบบที่เรียบง่ายลดทอนรายละเอียดต่าง ๆลงให้เหลือเพียงแก่นที่ต้องการนำเสนอ สะท้อนออกมาในแง่มุมของการเปรียบเปรยเสียดสีที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน เพื่อวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันเช่นให้การศึกษา สื่อนำความคิดหรืออาจเพียงเพื่อความบันเทิง แต่ผู้บางคนก็อาจจะไม่รู้เรื่องบ้าง คลกบ้างไม่คลกบ้าง ทั้งนี้ปัจจัยหนึ่งที่ถือเป็นองค์ประกอบของประเด็นนี้คือ การใช้รหัสและปริบทที่เกี่ยวข้องกับการใช้รหัสของผู้ผลิตการ์ตูน ซึ่งก็คือนักวาดการ์ตูนนั่นเอง จึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจที่จะศึกษาวิเคราะห์ถึงประสิทธิภาพของรหัส ที่เป็นตัวกำหนดความสัมพันธ์ของโครงสร้าง รูปร่างและลักษณะของสัญลักษณ์เพื่ออธิบายถึงมูลเหตุของปัจจัยดังกล่าว

ระเบียบวิธีวิจัยที่ผู้วิจัยใช้ในการศึกษาคั้งนี้คือ การศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) โดยอาศัยกรอบทฤษฎีและแนวคิดในการวิเคราะห์ดังนี้

1. แนวคิดการแบ่งประเภทการ์ตูน
2. ทฤษฎีสัญญาวิทยา (Semiology)
3. แนวคิดเกี่ยวกับรหัสของการ์ตูน (Cartoon Code)
4. แนวคิดเกี่ยวกับมุขของการ์ตูน (Gag)

แหล่งข้อมูลที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการวิเคราะห์ได้แก่ การรวบรวมภาพการ์ตูนที่ตีพิมพ์ออกสู่สาธารณชนจำนวนทั้งสิ้น 90 ชิ้นงาน คัดเลือกจากผลงานการ์ตูนของนักเขียนการ์ตูนที่มีชื่อเสียงและได้รับความนิยมในปัจจุบันรวมทั้งสิ้น 9 ท่าน โดยจัดแบ่งกลุ่มของการ์ตูนออกตามประเภทเป็น 3 กลุ่มคือ

1. กลุ่มการ์ตูนการเมือง
2. กลุ่มการ์ตูนเด็ก
3. กลุ่มการ์ตูนตลก

ตลอดจนได้ใช้การสัมภาษณ์ผู้วาดการ์ตูน ซึ่งเป็นเจ้าของผลงานที่ได้คัดเลือกไว้ และจัดเก็บรวบรวมเอกสาร บทความ สารคดีที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนเพื่อใช้ประกอบการวิจัยอีกส่วนหนึ่ง ผลของการศึกษาวิเคราะห์สรุปได้ดังนี้

ผลการวิจัย

กลุ่มการ์ตูนการเมือง

อาจถือได้ว่า การ์ตูนการเมืองเป็นการ์ตูนที่ได้รับความนิยมจนคล้ายกับเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมการบริโภคสื่อที่จำเป็น การ์ตูนการเมืองเป็นองค์ประกอบที่ขาดไม่ได้ของหนังสือพิมพ์ นิตยสารในเกือบทุกประเภท และเนื่องจากตัวสารของการ์ตูนการเมือง สัมพันธ์อย่างแนบแน่นกับสถานะทางสังคมและการเมืองในแต่ละช่วงสมัย คุณภาพหรือความแหลมคมของตัวสารหรือมุข(Gag)(บางครั้งก็เรียกกันว่า"ลูกเล่น" ซึ่งก็คือรหัสนั่นเอง) จึงขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการทั้งในแง่ของผู้สร้างงานและผู้เสพงาน ทั้งที่ควบคุมได้และที่ควบคุมไม่ได้ เช่นการคุกคามทางการเมืองในยุคเผด็จการ การปิดกั้นทางความคิด กระแสการโฆษณาชวนเชื่อ และที่สำคัญคือ มุมมองและความเข้าใจตลอดจนความโน้มเอียงที่จะเกิดความลำเอียง ต่อปัญหาที่นำมาสร้างงานของตัวนักวาดการ์ตูนเอง ผู้วิจัยขอสรุปการวิเคราะห์ลักษณะการใช้รหัส และบริบทที่เกี่ยวข้องกับการใช้รหัสในการสร้างงานการ์ตูนการเมือง ดังนี้

1. การสร้างตัวการ์ตูนเพื่อนำมาดำเนินเนื้อหา จะใช้รหัสย่อย (Sub-code) ของ Facial Expression Code ซึ่งเป็น"รหัสเฉพาะของการ์ตูน (Cartoon Codes)"เพื่อสร้างตัวการ์ตูนและสื่อความหมายในรูปแบบของการ์ตูน เช่นการใช้รูปทรงเลขาคณิตในลักษณะต่างๆมาสร้างรูปร่างของคา หู จมูก ปาก มือ เท้า และยังนำมาเป็นสัญลักษณ์ตัวแทนของการเคลื่อนไหว ของอารมณ์ ของเสียง ทำหน้าที่เป็น Representational Code เป็นรหัสเฉพาะที่ใช้เป็นสากลทั่วโลก
2. สิ่งที่ขาดไม่ได้และถือเป็นสีสันของงานการ์ตูนก็คือ ลูกเล่นหรือมุข(Gag)ที่ใช้ในการนำเสนอเนื้อหาและเรื่องราว ทำให้การ์ตูนนั้นชวนติดตามและมีคุณค่าในฐานะตัวสารที่สะท้อนภาพทางสังคม
3. รหัสอื่นๆที่มักนำมาใช้เสริมความหมายคือ รหัสทางภาษา(Language Code) รหัสเกี่ยวกับเสื้อผ้าและลักษณะท่าทาง(Clothes and Appearance Code) และรหัสเกี่ยวกับท่าทางการเคลื่อนไหวและการวางท่าของร่างกาย(Bodily Contact Code)
4. เนื่องจากการ์ตูนการเมืองส่วนหนึ่งเป็นการสร้างภาพล้อเลียน (Caricature) เป็นการ์ตูนที่ต้องการตัวอ้างอิง(Referent)ถึง ซึ่งมีความสำคัญต่อความสำเร็จของการดำเนินเนื้อหา หน้าตาและบุคลิกของตัวการ์ตูนจึงต้องถอดรหัสเพื่อระบุถึงตัวอ้างอิง(Referent)ได้ง่าย
5. การดำเนินเรื่องของการ์ตูนการเมือง จะอิงอยู่กับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ณ ขณะ ที่สร้างงานชิ้นนั้นๆ รหัสที่ใช้จึงมีข้อจำกัดทางด้านเวลา เมื่อล่วงพ้นช่วงเวลานั้นๆไป อาจไม่สามารถถอดรหัสได้
6. เมื่อตัวการ์ตูนของการ์ตูนการเมืองต้องการตัวอ้างอิงถึง และการดำเนินเรื่องก็ต้องอิงอยู่กับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในขณะที่สร้างงาน ดังนั้น ผู้เสพงานการ์ตูน จึงจำเป็นที่จะต้องมีความรับรู้ร่วมกัน"หรือ"ประสบการณ์ร่วม"ในปริบทที่ทำการสื่อสารนั้น
7. การ์ตูนการเมืองมักใช้หลักการ Metaphor และ Metonymy ในการสร้างความหมาย ซึ่งมักจะเป็นความหมายในลักษณะเชิงนัย (Connotative Meaning)

จากการวิเคราะห์ผู้วิจัยยังพบอีกว่า นักวาดการ์ตูนการเมืองนั้นมักจะวาดการ์ตูนในลักษณะอื่นๆควบคู่กันไป เช่นการ์ตูนเด็ก การ์ตูนโฆษณา หรือแม้แต่การ์ตูนตลก และในการสร้างภาพการ์ตูนให้น่าสนใจ มีการนำเอารหัสที่ใช้ในการสร้างภาพยนตร์มาใช้สร้างการ์ตูน เช่นการจัดวางองค์ประกอบ การดำเนินเรื่อง มุมกล้อง(มุมเฝย มุมกด มุมกว้าง) ทิศทางของการใช้แสง เป็นต้น

กลุ่มการ์ตูนเด็ก

เป็นเรื่องที่น่าแปลกใจว่า ตลาดการ์ตูนสำหรับเด็กของประเทศไทยเราจัดเป็นตลาดที่เล็กมากเมื่อเทียบกับนาๆประเทศ ทั้งนี้อาจเนื่องจากทัศนคติที่มีต่อความสำคัญของการอ่านหนังสือ จัดเป็นอันดับท้ายๆของความสำคัญ ซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมการอ่านหนังสือเมื่อเด็กเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ และประเด็นปัญหานี้ ส่งผลกระทบมาถึงคุณภาพของหนังสือเด็กของไทย เนื่องจากผลตอบแทนทางธุรกิจที่ได้ไม่คุ้มค่านั่นเอง ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ถึงการเข้ารหัสที่ปรากฏในงานหนังสือเด็ก ดังนี้

1. มีการเข้ารหัสย่อย ของรหัสเกี่ยวกับการแสดงสีหน้าท่าทาง (Facial Expression Code) ซึ่งเป็นรหัสที่เป็นภาษาเฉพาะของการ์ตูน (Cartoon Codes) มีลักษณะเป็นสากล เพื่อสร้างตัวการ์ตูนขึ้นมาให้มีหน้าตาบุคคลิกแตกต่างกันไปตามแต่เนื้อหาของการ์ตูนนั้นๆ
2. มีการใช้"สี" เป็นรหัสในการสร้างความหมาย ความรู้สึกต่องานการ์ตูน ทั้งนี้เนื่องจากอิทธิพลของจิตวิทยาการใช้สีที่มีต่อเด็ก เช่นเด็กไทยชอบภาพที่มีสีสันสดใส
3. มีการใช้รหัสอื่นๆเพื่อเสริมความหมาย เช่น รหัสเกี่ยวกับภาษา(Language Code) รหัสเกี่ยวกับลักษณะที่ปรากฏ(Appearance Code)เช่นทรงผม เสื้อผ้า เครื่องประดับที่สามารถบ่งบอกบุคลิกภาพและสถานะทางสังคม และรหัสเกี่ยวกับการแสดงท่าทางและการเคลื่อนไหวของร่างกาย (Gestures or Kinesics) เนื่องจากลักษณะจำเพาะของการ์ตูนเด็กที่มีชีวิตชีวา และมีการเคลื่อนไหว(Dynamic)

4. เนื่องจากการ์ตูนเด็ก เป็นภาพลักษณ์(Image)ที่เรียกว่า Simulacrum ตัวการ์ตูนที่สร้างขึ้นนั้นเป็นตัวหมาย(Signifier)แต่ปราศจากตัวหมายถึง(Signified) เนื่องจากไม่ต้องการตัวอ้างอิง(Referent) ดังนั้น ตัวหมายถึง(Signified)จึงขึ้นอยู่กับกำหนัดโครงสร้าง รูปร่างลักษณะ จากระหัสที่เลือกใช้

5. เนื้อหาส่วนใหญ่ของตัวสาร จะถูกกำกับไว้ด้วยรหัสทางวัฒนธรรม จริยธรรม และคุณธรรม

จากการวิเคราะห์ผู้วิจัยยังพบอีกว่า ตัวการ์ตูนบางตัวถูกสร้างให้เสมือนหนึ่งมีตัวตนจริงๆ(Simulation) เช่นทาร์ซานกับเจ้าจูนที่ณรงค์ ประกาศะโนบลใช้เป็นตัวละครประจำในการเดินเรื่อง ที่เด็กจะคุ้นเคยกับนิสัยใจคอเหมือนเป็นเพื่อนหรือคนรู้จัก นอกจากนี้ การวาดภาพของนักเขียนการ์ตูนเด็ก จะคำนึงถึงจิตวิทยาเด็กเสมอ เช่นการที่เด็กเป็นนักเก็บรายละเอียด ช่างคิดช่างค้น ภาพวาดที่ปรากฏจึงมักจะมีปริศนาเล็กๆน้อยๆที่ซ่อนอยู่ในภาพให้เด็กได้ค้นหา ขณะที่ความหมายหลักที่ต้องการสื่อสาร จะใช้อย่างตรงไปตรงมา

ประเภทการ์ตูนดลก

การ์ตูนดลกที่มีในท้องตลาดนั้น มีทั้งที่จัดพิมพ์เป็นหนังสือรวมเล่มโดยเฉพาะ หรือเป็นการ์ตูนดลกที่แทรกอยู่ตามหนังสือพิมพ์และนิตยสาร เป็นการ์ตูนที่ได้รับการยอมรับโดยทั่วไปในแง่ของการสร้างความบันเทิง ไม่นั่นเนื้อหา มีทั้งที่เป็นดลกตลก ดลกร้าย และดลกไร้สาระ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ถึงการใชัรหัสที่ปรากฏในงานการ์ตูนดลก ดังนี้

1. การ์ตูนดลก เป็นการ์ตูนที่ต้องอาศัยลูกเล่นหรือมุข(Gag)ในการสร้างความหมายให้ข้ามัน ประชดประชัน สนุกสนาน ซึ่งถือเป็นเสน่ห์สำคัญของการ์ตูนดลก

2. การ์ตูนตลก จะอาศัยการแสดงออกทางสีหน้า ท่าทาง(Facial Expression Code)เป็นรหัสในการสร้างมุข(Gag)ตลกเป็นอย่างมาก ถือเป็นศาสตร์และศิลป์ที่สำคัญของนักวาดการ์ตูน ที่จะใช้รหัสย่อยต่างๆในการแสดงออกทางสีหน้าและท่าทาง ซึ่งเป็น "รหัสเฉพาะ" และ "ภาษาเฉพาะ"ของการ์ตูน(Cartoon Codes)ในงานสร้างการ์ตูน มาพัฒนาบุคลิกของตัวการ์ตูนของคนให้เด่นชัด และสามารถแสดงอารมณ์ สร้างความตลกขบขันให้กับผู้ดูได้

3. รหัสอื่นๆที่ช่วยเสริมความหมายคือ รหัสทางภาษา(Language Code) รหัสเกี่ยวกับการแสดงท่าทางและการเคลื่อนไหวของร่างกาย(Gestures or Kinesics) และรหัสเกี่ยวกับเสื้อผ้าและลักษณะท่าทาง(Clothes and Appearance) และยังมีการใช้ปริภาษา(Paralanguage)มาช่วยเสริมอารมณ์และความสมบูรณ์ของภาพ เช่น สัญลักษณ์ของเสียง "ปัง""แชะ""โครม""เอ๊ยด"

4. เช่นเดียวกับการ์ตูนเด็ก การ์ตูนตลกเป็นภาพลักษณ์(Image)ที่เรียกว่า Simulacrum เพราะตัวการ์ตูนที่ถูกสร้างขึ้นนั้น เป็นตัวหมาย(Signifier)ที่ปราศจากตัวหมายถึง(Signified) เนื่องจากไม่ต้องการตัวอ้างอิง(Referent) ดังนั้น ความหมายของตัวหมายถึง(Signified)จึงขึ้นอยู่กับ การกำหนดโครงสร้าง รูปแบบและลักษณะจากรหัสที่เลือกใช้ ยกเว้นงานที่ผู้วาดต้องการเล่นตลกกับคนมีชื่อเสียงเช่นนักการเมือง ซึ่งในกรณีนี้ ตัวหมาย(Signifier)ย่อมจะมีตัวอ้างอิงถึง(Referent) และผู้รับสารก็จำเป็นต้องมีประสบการณ์ร่วม เพื่อนำมาใช้ในการถอดรหัส

5. มีการใช้"สี" เป็นรหัสในการสร้างความหมาย ความรู้สึกต่องานการ์ตูน ทั้งนี้เนื่องจากอิทธิพลของจิตวิทยาการใช้สีที่มีต่อผู้ดู

6. การ์ตูนตลกมักให้ความหมายเชิงนัย (Connotative Meaning) และมักจะเป็นความหมาย"ปลายเปิด" ขึ้นอยู่กับจินตนาการในการถอดรหัสของผู้รับสาร

จากการวิเคราะห์ยังพบว่า การ์ตูนตลกที่นำเสนอกันนั้น จะมีลูกเล่นหรือลักษณะประเภท(Genre)ที่ตายตัวอยู่จำนวนหนึ่ง ที่นักวาดการ์ตูนนิยมนำมาเป็นแบบในการดำเนินเรื่อง เช่น

มุขของการปล่อยเกาะ การยิงเป้า เจ้านายกับเลขา การมีฐู และการล้อเลียนเกี่ยวกับสตรีระ นอกจากนี้ยังมีการจำลองเอารหัสในการสร้างภาพเคลื่อนไหว(Animation)มาเป็นรูปแบบการนำเสนอการ์ตูนดลก เช่นการทำเป็นภาพต่อเนื่องทั้งลักษณะท่าทางและเงื่อนเวลา

เมื่อพิจารณาการใช้รหัสของการ์ตูนทั้ง 3 กลุ่มแล้วจะเห็นว่า มีทั้งการใช้รหัสที่คล้ายคลึงกันและแตกต่างกันโดยสรุปได้ดังนี้

1. ลักษณะพื้นฐานที่สำคัญที่สุดที่นักวาดการ์ตูนทุกกลุ่มต้องคำนึงถึงคล้ายกันก็คือ การสร้างตัวการ์ตูนขึ้นมาใช้เป็นตัวละคร โดยอาศัยประสบการณ์และแนวคิดเกี่ยวกับรหัสของการ์ตูน(Cartoon Code) ในการสร้างตัวการ์ตูนที่มีบุคลิกเฉพาะตัว(Facial Expression Code and Sub-code) สามารถแสดงออกทางสีหน้าท่าทาง บอกเล่าถึงอารมณ์ สร้างความต่อเนื่องของเรื่องราว แสดงลักษณะการเคลื่อนไหว โดยรหัสดังกล่าว เป็น"รหัสเฉพาะ"ที่เป็น"ภาษาเฉพาะ"ของการ์ตูนซึ่งยอมรับกันทั่วโลก โดยทำหน้าที่เป็นรหัสตัวแทน(Representational Code) เพื่อสร้างความหมาย
2. มีการใช้รหัสที่ใกล้เคียงกันในการเสริมความหมาย แต่มีการวางน้ำหนักของรหัสที่แตกต่างกัน เช่นการ์ตูนการเมืองจะเน้นไปที่การใช้รหัสทางภาษา(Language Code)และรหัสของการ์ตูน(Cartoon Codes)ในการสร้างตัวแทนในการเลียนแบบ เนื่องจากจำเป็นต้องเสนอเรื่องราวเหตุการณ์บทสนทนาที่เป็นมุขต่างๆผ่านตัวการ์ตูนเหล่านั้น โดยมีรหัสอื่นๆเป็นตัวเสริม เช่น รหัสเกี่ยวกับการกำหนดพื้นที่และทิศทางของสิ่งแวดล้อม(Orientation) ขณะที่การ์ตูนเด็กจะใช้รหัสของภาษาเป็นคำปูเรื่องและเสริมความหมายด้วยรหัสเกี่ยวกับลักษณะที่ปรากฏ(Appearance Code)และรหัสของสี(Colour Code)เพื่อเสนอเนื้อหาของสารที่ถูกกำกับด้วยรหัสทางวัฒนธรรมและจริยธรรม และการ์ตูนดลกที่มักเน้นลูกเล่นที่เข้ารหัสไว้และการแสดงออกของสีหน้าอารมณ์ ท่าทางและการเคลื่อนไหวที่สร้างขึ้นโดยอาศัยรหัสของการ์ตูน โดยมีรหัสทางภาษาเป็นตัวเสริม

3. ข้อแตกต่างที่เห็นได้ชัดอีกประการหนึ่งก็คือ ตัวการ์ตูนของการ์ตูนการเมืองนั้น ส่วนใหญ่ถูกสร้างขึ้นโดยอาศัยตัวอ้างอิงถึง(Referent) เช่นภาพการ์ตูนของนักการเมือง ผู้รับสารที่ทำหน้าที่เป็นผู้ถอดรหัส จึงจำเป็นต้องมีประสบการณ์ร่วมหรือความรู้ร่วมในบริบทการสื่อสารนั้นๆ ขณะที่การ์ตูนเด็กและการ์ตูนตลกนั้น เป็นภาพลักษณ์(Image)ที่เรียกว่า Simulacrum ตัวการ์ตูนที่สร้างขึ้นนั้นเป็นตัวแทน(Signifier)ที่ไม่มีตัวอ้างอิงถึง(Referent) ดังนั้น ตัวหมายถึง(Signified)จึงขึ้นอยู่กับกำหนัดโครงสร้าง รูปร่างลักษณะจารกหัสที่เลือกใช้ และผู้รับสารก็ไม่จำเป็นต้องมีประสบการณ์ร่วมกับผู้สร้างสารมากมายนัก(อาจจำเป็นต้องมีประสบการณ์ร่วมทางวัฒนธรรมบ้าง ซึ่งถือเป็นประสบการณ์กว้างๆ) ก็สามารถถอดรหัสงานนั้นๆได้

4. การ์ตูนการเมืองนั้นอิงอยู่กับเงื่อนไขเวลาและสถานการณ์ ณ ขณะที่สร้างงานนั้นๆ (ซึ่งเมื่อเวลาล่วงผ่านไป อาจไม่สามารถถอดรหัสได้) ขณะที่การ์ตูนเด็กและการ์ตูนตลก ไม่ขึ้นอยู่กับเงื่อนไขดังกล่าว

วัฒนธรรมการ์ตูน (Cartoon Culture)

หากพิจารณาในภาพรวม โดยการวิเคราะห์การใช้รหัสจากผลงานการ์ตูนของนักเขียนการ์ตูนไทย โดยมุ่งศึกษาในบริบททางวัฒนธรรมแล้ว จะเห็นว่าโลกของการ์ตูนนั้น เป็นโลกที่ได้สร้างวัฒนธรรมเฉพาะของตนเองขึ้นมาชุดหนึ่ง เป็นวัฒนธรรมที่ยอมรับร่วมกันทั้งจากผู้อวดการ์ตูนในฐานะผู้ส่งสารและผู้ดูการ์ตูนในฐานะผู้รับสาร ซึ่งประกอบไปด้วยสองส่วนที่ผสมกลมกลืนกันคือ ส่วนหนึ่งนั้นเป็นวัฒนธรรมการ์ตูน(Cartoon Culture)ที่เป็นสากลซึ่งคล้ายกันทั่วโลก ขณะที่อีกส่วนหนึ่งนั้น เป็นวัฒนธรรมการ์ตูน ที่มีลักษณะเฉพาะเจาะจงของสังคมไทย ซึ่งสามารถสรุปวัฒนธรรมการ์ตูน (Cartoon Culture) เป็นประเด็นหลักๆได้ดังนี้

1. โลกของการ์ตูนนั้น เป็นโลกที่ถูกสมมติและสร้างขึ้นให้เหมือนจริง เป็นโลกแห่งการเลียนแบบที่รายละเอียดต่าง ๆ นั้นจำลองขึ้นมาจากการแสดงออกของศิลปินผู้สร้างงาน มีลักษณะไม่จริงจัง มีภาพลักษณ์ที่ดูไม่ได้ไม่ตายตัว จึงมักจะทำให้พ้นจากข้อตัดสินทางสังคม
2. เนื่องจากการ์ตูนนั้นเป็นโลกที่สมมติขึ้น ตัวการ์ตูนจึงไม่มีวันแก่และไม่มีวันตาย เพราะทุกอย่างเกิดขึ้นได้ในโลกของการ์ตูน
3. "เวลา" ในโลกของการ์ตูนในส่วนของ การสร้างความหมายนั้นจะ *หมุนเป็นวงกลม* ไม่ใช่เส้นตรง ความหมายที่สร้างขึ้นในตัวสารจะไม่ถูกกำกับตายตัวโดยเงื่อนไขทางด้านเวลา ความหมายต่าง ๆ สามารถผสมผสานยุบรวมตัวกัน (Implosion of Meaning) เป็นความหมายใหม่ที่หลากหลาย
4. การ์ตูนท้องถิ่นนั้น จะเป็นภาพสะท้อนของวัฒนธรรมทางสังคมของแต่ละท้องถิ่น โดยแสดงออกในรูปของเนื้อหาและวิธีการนำเสนอ มีลักษณะที่ไม่เป็นสากล ซึ่งจะเข้าใจได้ ก็แต่ผู้ที่มีประสบการณ์ร่วมในวัฒนธรรมทางสังคมนั้น ๆ "...ไอ้การ์ตูนสากลนี่เขียนยากกว่าอีก เพราะต้องรู้ว่าฝรั่งเขาค้นตรงไหน เขาโกรธตรงไหน เขาเกลียดตรงไหน ชั้นไทยกับชั้นฝรั่งมันต่างกันนะ..." (ประยูร จรรย์วาทย์, ประชาชาติ 13-16 ธ.ค.2535 : 60) เช่น मुखของการ์ตูนไทยมักจะใช้การเล่นตลกกับความหมายของสำนวนโวหาร คำพังเพย ซึ่งจะเข้าใจได้ก็แต่เฉพาะกับคนไทยเท่านั้น
5. โลกของการ์ตูนนั้น จะมีวัฒนธรรมการ์ตูนเฉพาะกลุ่ม ซึ่งแฝงไว้ในเนื้อหาที่กำกับไว้โดยรหัสเฉพาะ เช่น मुखของการ์ตูนการเมือง ผู้ดูจะต้องมีประสบการณ์เฉพาะในการวิเคราะห์ตีความเนื้อหานั้น ๆ

ข้อจำกัดในการวิจัย

เนื่องจากลักษณะและประเด็นของเรื่องที่ผู้วิจัยทำการศึกษา ตลอดจนเรื่องที่ใกล้เคียงและเกี่ยวเนื่องกับการศึกษาการใช้รหัสของงานการดำเนินงานประเภทต่างๆในการสื่อสาร ทั้งของประเทศไทยและต่างประเทศปรากฏว่า แท้ที่เลยมีการเก็บรวบรวมและศึกษาเป็นระบบระเบียบไว้มีจำนวนน้อยมาก โดยมากจะเป็นเพียงบทย่อยๆที่แทรกอยู่ในเรื่องราวอื่นๆและตีพิมพ์มานานมาแล้ว ขณะที่เทคโนโลยีใหม่ ๆ ในการสร้างงานการดำเนินงานผ่านกระบวนการคอมพิวเตอร์ มีการพัฒนาอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง การศึกษาค้นคว้าวิจัยให้ครอบคลุมถึงงานการดำเนินงานที่สร้างผ่านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการอ้างอิงในหลายๆประเด็นจึงเป็นไปได้ เนื่องจากลักษณะของข้อมูลที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ จึงศึกษาเฉพาะกรณีวิธีการสร้างงานการดำเนินงานแบบ"ทำมือ"เท่านั้น

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

จากการที่ได้ศึกษา "การใช้รหัสที่ปรากฏในงานของนักเขียนการ์ตูนไทย" ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้คือ

1. ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเฉพาะการดำเนินงาน การดำเนินงานเด็ก และ การดำเนินงานตลกที่เป็นงานการดำเนินงานซึ่งนำเสนอผ่านกระบวนการพิมพ์เท่านั้น ซึ่งในโลกของการดำเนินงานนั้น ยังมีการนำเสนอการดำเนินงานผ่านสื่ออื่นๆ เช่น สื่อโทรทัศน์ในรูปแบบของภาพยนตร์การ์ตูน หรือสื่อคอมพิวเตอร์ จึงน่าที่จะมีการศึกษาเพิ่มเติมถึงการใช้รหัสของการดำเนินงานผ่านสื่อต่างๆดังกล่าว
2. ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเจาะลึกเฉพาะการใช้รหัสในงานสร้างการดำเนินงาน ซึ่งถือเป็นเพียงส่วนหนึ่งของกระบวนการสื่อสาร ดังนั้น เพื่อให้เข้าใจถึงพฤติกรรมของผู้ส่งสาร ซึ่งก็คือผู้วาดงานการดำเนินงานนั่นเอง จึงน่าจะมีการศึกษาถึงทัศนคติ แรงจูงใจ และปัจจัยอื่น ๆ ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของนักวาดการดำเนินงานในฐานะผู้ส่งสาร