

ระเบียบวิธีวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาวิจัยเรื่อง "การสื่อความหมายในนิตยสารการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋านี้" เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพที่มีจุดมุ่งหมายในการศึกษาถึงรูปแบบ เนื้อหา และวิธีการสร้างอารมณ์ขัน โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา และการสัมภาษณ์นักเขียนการ์ตูนประกอบ ทั้งนี้เพื่อให้ทราบถึง ทักษะคิด ความคิดเห็นต่าง ๆ อันเกี่ยวข้องกับรูปแบบการนำเสนอภาพการ์ตูนในชายหัวเราะฉบับกระเป๋านอกจากนี้แล้วยังเป็นการทราบถึงเนื้อหาที่สะท้อนภาพสังคม ตลอดจนกลวิธีต่าง ๆ ในการสร้างอารมณ์ขันของนักเขียนการ์ตูนอีกด้วย ดังนั้นในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้อาศัยวิธีการดังต่อไปนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วยประชากรและกลุ่มตัวอย่าง 2 ประเภท คือ

1. ประเภทบุคคล

ให้แก่ ตัวบุคคลผู้เป็นเจ้าของ ผู้บริหารของนิตยสารการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋านี้ คือ วิธิต อุตสาหจิต รวมทั้งนักเขียนการ์ตูน ซึ่งเจาะจงเลือกเฉพาะนักเขียนที่เขียนประจำตั้งแต่ฉบับแรกคือ ภักดี แสนทวีสุข (ต่าย) และ นิพนธ์ เสงี่ยมศักดิ์ (นิค)

2. ประเภทเอกสาร

ให้แก่ ภาพการ์ตูนในนิตยสารการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋านี้ ตั้งแต่เริ่มตีพิมพ์ฉบับที่ 1 เดือนกรกฎาคม พ.ศ.2529 จนถึงฉบับที่ 53 เดือนธันวาคม พ.ศ.2531 เป็นระยะเวลาที่ทำการศึกษาทั้งสิ้น 2 ปี แต่เนื่องจากประชากรมีขนาดใหญ่จึงเลือกสุ่มมาศึกษา โดยทำการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เฉพาะเล่มคู่เท่านั้น รวมเป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล สามารถแบ่งตามประเภทของข้อมูลได้ดังนี้ คือ

1. ข้อมูลประเภทบุคคล

ได้แก่ คำสัมภาษณ์ที่ได้จากบรรณาธิการบริหารของนิตยสารการ์ตูนชายหัวเราะ ฉบับกระเป๋าคือ วิธิต อุตสาหจิต ซึ่งเป็นเจ้าของ และผู้ดำเนินกิจการ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้สัมภาษณ์ เพื่อสอบถามถึงประวัติความเป็นมา นโยบาย ตลอดจนถึงวัตถุประสงค์หลักของชายหัวเราะฉบับ กระเป๋าคือ ฯลฯ นอกจากนี้ยังได้ทำการสำรวจถึงความคิดเห็นของนักเขียนการ์ตูน โดยการติดต่อ ขอนัดหมายเพื่อทำการสัมภาษณ์ ซึ่งเจาะจงเฉพาะนักเขียนที่เขียนประจำตั้งแต่ฉบับแรก คือ กักดี แสนทวีสุข (ต่าย) และ นิพนธ์ เสงี่ยมศักดิ์ (นิค) เพื่อทราบถึงข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับการนำเสนอภาพการ์ตูน ในชายหัวเราะฉบับกระเป๋าคือ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะต้องเตรียมตัวล่วงหน้า กล่าวคือ ศึกษาถึงภาพการ์ตูนของนักเขียนแต่ละคน ตลอดจนภูมิหลังของนักเขียนการ์ตูนเหล่านั้น และเตรียมประเด็นหลักที่จะไปสัมภาษณ์ ดังนี้

- มีรูปแบบการนำเสนอภาพการ์ตูนอย่างไร
- เหตุใดต้องมีตัวละครแทนผู้เขียนอยู่ในภาพการ์ตูน
- มีการใช้ภาษา และการนำเสนอตัวละครอย่างไร
- ทำไมการเขียนการ์ตูนต้องแบ่งเป็นกรอบเดี่ยว และหลายกรอบ ประเภทใดเขียนยากกว่ากัน

- ภาพการ์ตูนมีคำบรรยาย และไม่มีคำบรรยายต่างกันอย่างไร
- ข้อมูลที่ใช้ในการเขียนการ์ตูน ได้มาจากแหล่งใด
- มีวิธีการใช้มุขตลกประเภทต่าง ๆ อย่างไรบ้าง
- เมื่อมุขตลกมีขอบเขตจำกัด ถ้าเกิดการซ้ำซ้อนผู้เขียนทำอย่างไร

2. ข้อมูลประเภทเอกสาร

ได้แก่ ภาพการ์ตูนของชายหัวเราะฉบับกระเป๋าคือ ที่ได้มาจากการเก็บรวบรวม นิตยสารการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋าคือ จำนวนทั้งสิ้น 53 ฉบับ ซึ่งข้อมูลในส่วนนี้เป็นข้อมูลที่

ได้มาจากการเก็บรวบรวมนิเทศสารการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋ของผู้วิจัยเอง

ในการวิเคราะห์ภาพการ์ตูนของนิเทศสารการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋ จะใช้ตารางเก็บตัวเลขเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลโดยจัดทำเป็นตารางรหัสเพื่อนับถึกเนื้อหาตามประเภท จากนั้นทำตารางแยกประเภทเพื่อวิเคราะห์ความถี่ และร้อยละของเนื้อหาแต่ละประเภท

หน่วยที่ใช้ในการวิเคราะห์

สำหรับการวิเคราะห์รูปแบบของภาพการ์ตูน หน่วยที่ใช้ในการวิเคราะห์ คือ กรอบของภาพการ์ตูน ตัวละคร ฉาก การใช้ภาษา นอกจากนี้การวิเคราะห์ถึงกลวิธีสร้างอารมณ์ขัน จะใช้แก่นเรื่องและการใช้ภาษา

ส่วนการวิเคราะห์เนื้อหาภาพการ์ตูนในชายหัวเราะฉบับกระเป๋ที่เกี่ยวข้องกับการสะท้อนสังคมปัจจุบันนั้น หน่วยที่ใช้ในการวิเคราะห์ก็คือ แก่นเรื่องหรือสาระสำคัญของเรื่อง

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

1. การวิเคราะห์รูปแบบ

ในการวิเคราะห์รูปแบบของการ์ตูนในชายหัวเราะฉบับกระเป๋ จะพิจารณาถึงลักษณะการนำเสนอภาพการ์ตูนนับตั้งแต่ โครงเรื่อง ฉาก ตัวละคร การใช้ภาษา และวัตถุศิลป์ โดยนำเกณฑ์การวิเคราะห์วรรณกรรมมาประกอบ นอกจากนี้ยังพิจารณาภาพการ์ตูนในลักษณะของภาพกรอบเดี่ยวและหลายกรอบจบ เพื่อทราบถึงรูปแบบการดำเนินเรื่องของการ์ตูนว่ามีลักษณะพิเศษแตกต่างออกไปจากวรรณกรรมประเภทอื่นอย่างไรบ้าง

2. การวิเคราะห์เนื้อหา

เนื้อหาของการ์ตูนในส่วนที่สะท้อนถึงปัญหาสังคมนั้น ผู้วิจัยจะพิจารณาจากสาระสำคัญของเนื้อหาภาพการ์ตูนโดยรวมว่าผู้เขียนสะท้อนภาพสังคมอย่างไรบ้าง

นอกจากนี้ จะวิเคราะห์ถึงความขบขันที่ปรากฏอยู่ในเนื้อหาภาพการ์ตูน โดยใช้ทฤษฎีเกี่ยวกับอารมณ์ขัน (Theories of Humor) เพื่อให้เข้าใจว่าผู้เขียนการ์ตูนสอดแทรกกลวิธีใดในการ์ตูนแต่ละภาพ อันทำให้ผู้อ่านเกิดความขบขันขึ้นมาได้



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย