

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

ประเภทของการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “ภาพตัวแทนคนจนในโทรทัศน์” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) เนื้อหารายการเกมปลดหนี้ และการวิจัยผู้รับสาร (Audience Research) โดยใช้การสัมภาษณ์เจาะลึก (in-depth interview) ผู้รับสารคนจน รวมถึงการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม (participation observation) และการสัมภาษณ์เกี่ยวกับการใช้ชีวิตประจำวัน รวมทั้งการรับชมรายการเกมปลดหนี้ของผู้รับสารคนจน เนื่องจากการวิเคราะห์ตัวบทจะทำให้ทราบถึงการสร้างความหมาย “คนจน” ในรายการเกมปลดหนี้ นอกจากนี้ การวิจัยผู้รับสารในประเด็นเรื่องชีวิตประจำวันของคนจน จะทำให้ทราบถึงการสร้างความหมาย “คนจน” จากการมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง ในขณะที่เดียวกันการวิจัยผู้รับสารคนจนจะทำให้ทราบข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับการยอมรับหรือต่อต้าน การสร้างความหมาย “คนจน” ในรายการเกมปลดหนี้ จากผู้รับสารคนจนที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับความยากจน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

สำหรับประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้แบ่งได้เป็น 2 ส่วน คือ ส่วนแรก ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่เป็นตัวบท (text) ส่วนที่สอง ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้รับสาร (audience) มีรายละเอียด ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่เป็นตัวบท เป็นรายการเกมปลดหนี้ ออกอากาศวันเสาร์เวลา 14.45 - 15.15 น. ทางสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7 โดยผู้วิจัยใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบมีจุดมุ่งหมาย (purposive sampling) ตามแนวคิดวัฒนธรรมศึกษาที่เห็นว่า พื้นที่สื่อมวลชนเป็นสนามต่อสู้การให้ความหมายทางสังคมและวัฒนธรรม โดยเฉพาะรายการบันเทิง เช่นรายการเกมปลดหนี้ที่เน้นความรื่นรมย์ ขณะเดียวกันอีกด้านหนึ่งของความรื่นรมย์ของรายการเกมปลดหนี้ การให้ความหมาย “คนจน” ผ่านรายการเกมปลดหนี้ กลับเป็นพื้นที่ของการควบคุมทางสังคม ทั้งนี้ผู้วิจัยคัดเลือกตัวบทรายการเกมปลดหนี้เฉพาะที่ออกอากาศระหว่างเดือนพฤษภาคม - กรกฎาคม พ.ศ. 2549 รวม 3 เดือน จำนวนทั้งหมด 8 ตอน ทั้งนี้รายการเกมปลดหนี้มีลักษณะเฉพาะประการหนึ่งของรายการประเภทเกมโชว์ คือ มีรูปแบบการนำเสนอที่เป็นแบบ

แผนในลักษณะที่ชัดเจนตายตัว เมื่อเปรียบกับรายการโทรทัศน์ประเภทอื่นๆ สำหรับรายการเกม ปลอดภัยนี้แต่ละตอนมีสาระโดยสังเขปดังนี้

ตารางที่ 3.1

สาระโดยสังเขปของรายการเกมปลอดภัยนี้แต่ละตอน

ชื่อตัวละครหลัก คนจน ที่เป็นผู้แข่งขัน	ชื่อตอนในรายการ	สาระโดยสังเขป
น้อย แก้วบุปผา	หนีชีวิตที่แม่ต้องแลกมา ด้วยแรงงาน	ป้าน้อยมีหนี้ที่เกิดจากสามีที่ตายไปทิ้งไว้ ป้าน้อยใช้ ความสามารถในการฝ่ามະพ្រាំและการทำข้าวเกรียบ ปากหม้อมาแข่งขันในรายการ
พร ยืนดี	หนีชีวิตที่ต้องสู้เพื่อเลี้ยงดู ครอบครัว	ลุงพรมีหนี้สินจากการกู้เงินไปลงทุนเพาะกล้ายาง ลุงแข่งขันชนะกระบะกล้าต้นยางพารา และทำกุ้งชุบแป้ง ทอด
กิตติ มั่นสขล	หนีชีวิตที่พ่อให้ได้ทั้งชีวิต	พ่อกิตติมีหนี้สินที่กู้เงินมาใช้รักษาลูกสาวที่ป่วยอยู่ พ่อกิตติใช้ความสามารถในการกรีดยางและตากยาง และการห่อกล่องพัสดุมารแข่งขันกับรายการ
ถ่อง หนูเอียด	หนีชีวิตที่ลิขิตให้ยายต้องสู้	ยายถ่องมีหนี้ที่เกิดจากสามีกู้มาลงทุนเลี้ยงวัว ยายถ่อง และหลานชายแข่งขันเก็บหมากและการประกอบ ด้ามพ្រាំในรายการ
โอวาท จันทร์ละคร	หนีชีวิตที่มีรักเป็นเดิมพัน	ป้าโอวาทมีหนี้สินที่กู้มาใช้เป็นค่ารักษาสามีที่ป่วย และ ค่าเล่าเรียนของลูก ป้ามาแข่งขันชนะที่นอนและปูที่นอน ในรายการ
สา วงศ์คำชัย	หนีที่พรหมลิขิตให้รับกรรม	ลุงสามีมีหนี้สินจากการลงทุนเลี้ยงหมู ลุงมาแข่งขันปู อาสนะพระสงฆ์และการหุงข้าวเหนียวกับทางรายการ
ศีลธรรม ต้นตุลา	หนีชีวิตที่แม่แพ้ไม่ได้	ป้าศีลธรรมมีหนี้ที่กู้จากกองทุนหมู่บ้าน ป้าแข่งขัน เสียบไม้ไก่ย่างและการชนกล่องขนมกับทางรายการ
คำพอง แก้วมะ	หนีชีวิตที่พ่อไม่ยอมแพ้	พ่คำพองมีหนี้จากการลงทุนปลูกข้าวโพด พ่คำพอง มาแข่งติดตั้งอุปกรณ์ไฟฟ้าและกระสอบทรายกับทาง รายการ

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้รับสารคนจน ผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบมีจุดมุ่งหมาย (purposive sampling) โดยพิจารณาตัวแปรด้านประสบการณ์ทางสังคมและวัฒนธรรมที่ตามแนวทางสำนักวัฒนธรรมศึกษาเชื่อว่า เป็นปัจจัยที่ทำให้การให้ความหมายของผู้รับสารแตกต่างกัน เพื่อหาคำตอบว่าผู้รับสารที่มีภูมิหลังและประสบการณ์แตกต่างกัน จะมีการถอดรหัสความหมาย “คนจน” ตามที่รายการเกมปลดตีให้ความหมายไว้ได้อย่างไรบ้าง โดยในขั้นแรกผู้วิจัยได้กำหนดคุณลักษณะเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารคนจนให้มีความหลากหลายทางประชากรศาสตร์ อันประกอบด้วยความหลากหลายในด้านอายุ เพศ การศึกษา อาชีพ รายได้ และที่อยู่อาศัย ในส่วนของผู้รับสารคนจนที่อาศัยอยู่ในเมืองและประกอบอาชีพรับจ้าง ผู้วิจัยได้ประสานงานผ่านเจ้าหน้าที่เทศบาลนครเชียงใหม่ จากนั้นผู้วิจัยจึงได้ประสานไปยังหัวหน้าชุมชน 5 ชุมชน เพื่อเข้ารวบรวมเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารคนจนในเขตเมือง ในส่วนของผู้รับสารคนจนที่อาศัยอยู่ในชนบทและมีอาชีพเกษตรกร ผู้วิจัยได้ประสานงานผ่านเจ้าหน้าที่ศูนย์ศึกษาการพัฒนาห้วยฮ่องไคร้อันเนื่องมาจากพระราชดำริ เพื่อเข้าเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นผู้วิจัยได้มากำหนดคุณลักษณะร่วมและจำแนกความแตกต่างของกลุ่มตัวอย่างดังกล่าว โดยผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารคนจนออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มแรก เป็นกลุ่มผู้รับสารคนจนที่มีหนี้คงที่หรือหนี้เพิ่มขึ้น กลุ่มที่สอง เป็นกลุ่มผู้รับสารคนจนที่มีหนี้ลดลงหรือไม่เป็นหนี้ ทั้งนี้ผู้วิจัยใช้เกณฑ์ดังกล่าวในการเลือกกลุ่มตัวอย่างสำหรับการศึกษา 2 ส่วน คือ

ส่วนแรก การสร้างความหมาย “คนจน” จากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนจนกับคนรอบข้างในชีวิตประจำวัน โดยศึกษาผ่านชีวิตของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 8 คน โดยผู้วิจัยเลือกมานำเสนอในรายงานการวิจัย 2 คน ได้แก่ ป้าสุวรรณี ชัยรัตน์ และพืมนุญ เทศนา

ส่วนที่สอง การถอดรหัสหรือตีความหมาย “คนจน” ตามที่รายการเกมปลดตีนี้เข้ารหัสไว้ โดยผู้รับสารคนจนจำนวน 8 คน ได้แก่

1. กลุ่มผู้รับสารคนจนที่มีหนี้ลดลงหรือไม่เป็นหนี้ ประกอบด้วยพืมนุญ เทศนา พี่อานวย ยอดคำ และลุงเป็ง สมนา
2. กลุ่มผู้รับสารคนจนที่มีหนี้คงที่หรือหนี้เพิ่มขึ้น ประกอบด้วยป้าสุวรรณี ชัยรัตน์ ยายจำปี กันธิยะ พี่รุ่ง คำเจริญ พี่สมศรี ค้องดง และพี่สนั่น ริมประสงค์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบวิเคราะห์ตัวบท (textual analysis) ที่ใช้จำแนกบันทึกข้อมูล ประกอบด้วย เกณฑ์การวิเคราะห์ภาพตัวแทนคนจนในโทรทัศน์ โดยผู้วิจัยสังเคราะห์เกณฑ์วิเคราะห์การเล่าเรื่อง จากงานของนักวิชาการและนักวิชาชีพด้านการสื่อสารและการละครหลายเล่ม ได้แก่ Vladimir Propp (อ้างจาก Berger, 1997, pp. 24-30) สดใส พันธุมโกมล (2537) วาณิช จรุงกิจอนันต์ (2538) และเกณฑ์การวิเคราะห์ตัวบทจากองค์ประกอบของรายการเกมโชว์ ตามข้อเสนอของ กาญจนา แก้วเทพ (2542, น. 314-319) ซึ่งมีรายละเอียดเกณฑ์การวิเคราะห์ตัวบทรายการเกม ปลอดภัย มีดังนี้

1.1 การวิเคราะห์หน้าที่ของตัวละคร (function of character) เป็นการวิเคราะห์ การกระทำของตัวละคร (action of character) หรือผลที่ต่อเนื่องกันของการกระทำของตัวละคร (consequences of action) ในที่นี้ได้แก่ ผู้แข่งขัน ผู้ดำเนินรายการ ข้าราชการที่เป็นผู้มอบเงิน รางวัล และกองเชียร์ ทั้งนี้ผู้วิจัยสนใจวิเคราะห์ตามลำดับตั้งแต่เริ่มต้นจนจบเรื่อง โดยมีประเด็น ที่ต้องพิจารณา คือ

- การกระทำที่ตัวละครหลีกเลี่ยงไม่ได้
- ชุดการกระทำที่เชื่อมโยงกัน

ตัวอย่างเช่นการกระทำของผู้ดำเนินรายการเมื่อเริ่มเรื่องหรือเปิดรายการ ตลอดจน การกระทำในช่วงการแข่งขัน และช่วงท้ายของรายการ เช่นเดียวกับการกระทำของคนจนที่เป็นผู้ แข่งขันในช่วงต่างๆ ของรายการ

1.2 การวิเคราะห์ตัวละคร (character) โดยพิจารณาถึงการสร้างตัวละครที่เป็น
คนจน ได้แก่

- การวางลักษณะนิสัยของตัวละครคนจน (character)
- การกำหนดความต้องการ/เป้าหมายในชีวิตของตัวละครคนจน

(objective)

- การแสดงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครคนจน (emotion)
- ทศนคติที่ตัวละครคนจนมีต่อโลก, ตนเอง และผู้อื่น

1.3 การวิเคราะห์ความขัดแย้ง (conflict) โดยมีประเด็นในการวิเคราะห์ คือ

- การต่อสู้ปะทะกันภายในจิตใจของคนจน
- การต่อสู้ปะทะกันภายนอกของฝ่ายที่อยู่ตรงข้ามกับคนจน

1.4 การวิเคราะห์แก่นของเรื่อง (theme) เป็นการวิเคราะห์ลักษณะหนึ่งทาง
ธรรมชาติที่ตัวละครคนจนได้เรียนรู้จากประสบการณ์เกิดเป็นข้อสรุปบางอย่างให้กับชีวิตตน โดยมี
ประเด็นที่ต้องพิจารณา คือ

- ขอบเขตของเรื่องและการแสดงออกของตัวละครคนจน
- สถานการณ์ในเรื่อง
- ปฏิกริยาโต้ตอบของตัวละครคนจนต่อสถานการณ์
- ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับตัวละครคนจน

1.5 การวิเคราะห์มุมมองของการเล่าเรื่อง (point of view) เป็นการวิเคราะห์ถึง
การวางตัวเองไว้ของผู้เขียนบทหรือผู้ดำเนินรายการ ซึ่งทำให้มองเห็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากมุม
ที่วางไว้ โดยมีประเด็นที่ต้องพิจารณา คือ

- ใครคือผู้เล่าเรื่อง
- ใครคนนั้นเกี่ยวข้องกับ การเล่าเรื่องอย่างไร หรืออยู่ในฐานะอะไรเมื่อเล่า

เรื่อง

- จุดยืนในการเล่าเรื่อง ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ถึงวิธีคิดที่อยู่เบื้องหลังในการ

เล่าเรื่อง

1.6 การแข่งขัน (competition) เป็นองค์ประกอบหนึ่งของรายการเกมโชว์ที่ขาดไม่ได้
ในรายการเกมโชว์ โดยผู้วิจัยมีประเด็นพิจารณา คือ

- วิธีการแข่งขัน
- รางวัลจากการแข่งขัน

1.7 การสื่อสารผ่านภาพ (Visual image) เป็นผลิตรหัสความหมาย (code) ผ่านการใช้ภาพในลักษณะ โดยผู้วิจัยกำหนดประเด็นการวิเคราะห์การให้ความหมาย “คนจน” ผ่านการสื่อสารด้วยภาพ 3 ลักษณะ ได้แก่

- การกำหนดกรอบของภาพ
- การเคลื่อนไหวของกล้อง
- การใช้เทคนิคพิเศษ

1.8 การจัดระบบกาละเทศะ (Time and space) time and space) เป็นการวิเคราะห์ความหมาย “คนจน” ผ่านการแบ่งซอยย่อยเป็นช่วงเวลาต่างๆ ช่วงเวลาที่จัดแบ่งช่วงเวลาย่อยถูกนำมาจัดระบบ ให้มีโครงสร้างแบบที่มีการลื่นไหลสลับกับการขัดจังหวะ (flow and interruption)

2. แบบสัมภาษณ์เจาะลึก สำหรับศึกษาการถอดรหัสความหมาย “คนจน” ของผู้รับสารคนจนกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งประกอบด้วยข้อคำถามต่างๆ ดังนี้

2.1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ได้แก่คำถามเกี่ยวกับ ชื่อ เพศ อายุ การศึกษา อาชีพ รายได้ รายละเอียดค่าใช้จ่ายต่อเดือน

2.2 การเปิดรับสื่อมวลชนภาพรวม และรายการโทรทัศน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับคนจน ได้แก่

- เวลาที่ใช้ในการเปิดรับสื่อประเภทต่างๆ
- เหตุผลที่ติดตามดูรายการเกมปลดหนี้

2.3 เปรียบเทียบการเล่าเรื่องภาพตัวแทนคนจนในโทรทัศน์กับคนจนในโลกความจริง โดยมีข้อคำถามครอบคลุมประเด็นเรื่อง

2.3.1 การทำหน้าที่หรือการกระทำของตัวละครคนจน

- การกระทำและเหตุการณ์ต่างๆ ในชีวิตของคนจนในรายการเกมปลดหนี้สอดคล้องกับชีวิตจริงหรือไม่

- วงจรชีวิตที่ยากจนเกิดขึ้นได้อย่างไร และทำให้ชีวิตต้องเข้าไปสัมพันธ์กับใครบ้าง เพราะอะไร

2.3.2 ตัวละครที่เป็นคนจน

- บุคลิกและนิสัยของคนจนในรายการเกมปลดหนี้มีความสมจริงหรือไม่

- มีอะไรบ้างที่บอกได้ว่าตัวละครนั้นจน และในชีวิตจริง “คนจน” มีลักษณะอย่างนั้นหรือไม่ เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร

- อะไรคือจุดมุ่งหมายในชีวิตของคนจนในรายการเกมปลดหนี้เปรียบเทียบกับชีวิตจริง และจะทำได้สำเร็จหรือไม่
- คนจนในรายการเกมปลดหนี้มักจะแสดงออกทางอารมณ์แบบเศร้าหรือสนุกสนาน ในชีวิตจริงเป็นอย่างนั้นหรือไม่
- มีความคิดอย่างไรกับคนจนในรายการเกมปลดหนี้ที่เกิดเป็นคนจนแต่สุดท้ายของการแข่งขันกลับสามารถนำเงินไปปลดหนี้ได้ และในชีวิตจริงมีโอกาสเกิดเหตุการณ์อย่างนั้นได้หรือไม่

2.3.3 ความขัดแย้งระหว่างฝ่ายที่อยู่ตรงข้ามกับคนจน และการต่อสู้ปะทะกันภายในจิตใจของคนจน

- อะไรคือปัญหาสำคัญที่ต้องเผชิญในชีวิตของคนจนในรายการเกมปลดหนี้เปรียบเทียบกับชีวิตจริง และแก้ไขได้อย่างไร
- คนกลุ่มไหนบ้างที่เป็นตัวปัญหาในการดำเนินชีวิตของคนจน

2.3.4 แก่นของเรื่องเกี่ยวกับคนจน

- บทสรุปคนจนในรายการเกมปลดหนี้มักจะมีชีวิตอย่างไร และในชีวิตจริงจะเกิดขึ้นได้หรือไม่

2.3.5 มุมมองของการเล่าเรื่อง

- พิธีกร และตัวละครคนจนที่ เป็นผู้แข่งขัน ได้เล่าเรื่องชีวิตคนจนตรงกับโลกความจริงหรือไม่

3. แบบสัมภาษณ์เจาะลึก สำหรับศึกษาการใช้ชีวิตประจำวันของผู้รับสารคนจนกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งประกอบด้วยข้อคำถามต่างๆ ดังนี้

3.1 ภูมิหลัง เกี่ยวกับภูมิลำเนา การศึกษา อาชีพ

- การดำเนินชีวิตในหนึ่งวัน
- ทำอะไรบ้างในหนึ่งวัน

3.2 การใช้สื่อมวลชนในหนึ่งวัน

- ใช้สื่ออะไรบ้าง ในช่วงเวลาไหน และด้วยเหตุผลเพราะอะไร

3.3 การให้ความหมาย “คนจน” ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับคนในครอบครัว

- ในครอบครัวมีใครบ้าง
- ต้องทำอะไรในฐานะที่เป็นคนในครอบครัว

3.4 การให้ความหมาย “คนจน” ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับคนในที่ทำงาน

- ต้องทำงานร่วมกับใครบ้าง

- หน้าที่ต้องรับผิดชอบ
- ต้องปฏิบัติตัวอย่างไรถึงจะเรียกได้ว่าเป็นพนักงานที่ดี

3.5 การให้ความหมาย “คนจน” ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับคนในชุมชน

- ในชุมชนมีการพูดคุยกับใครบ้าง / เรื่องอะไร
- ต้องทำอะไรในฐานะที่เป็นคนในชุมชน
- ลักษณะของลูกบ้านที่ดีเป็นอย่างไร

4. แบบสังเกตการณ์ สำหรับผู้รับสารคนจนกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้เกณฑ์การสังเกตการณ์ของ Lofland (อ้างจาก กาญจนา แก้วเทพ, 2546) พิจารณาพฤติกรรมกรรมของผู้รับสารคนจนขณะรับชมรายการโทรทัศน์เกี่ยวกับคนจน ดังนี้

4.1 ฉาก (setting) ได้แก่ รายละเอียดเกี่ยวกับสถานที่ เวลา ลักษณะทางกายภาพ และผู้รับสารคนจนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

4.2 การกระทำ (act) ของผู้รับสารคนจนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างระหว่างการดูโทรทัศน์

4.3 แบบแผนของการกระทำ (activities) ของผู้ที่ร่วมดูรายการโทรทัศน์หลายๆ คนที่มีความสัมพันธ์กัน

4.4 ความสัมพันธ์ (relation) ระหว่างผู้รับสารคนจนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างกับบุคคลอื่นระหว่างดูโทรทัศน์

4.5 การมีส่วนร่วม (participation) เป็นการพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างผู้รับสารคนจนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างกับฉาก

4.6 ความหมาย (meaning) เป็นการพิจารณาถึงการให้ความสำคัญและการรับรู้ของผู้รับสารคนจนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

การตรวจสอบข้อมูล

ใช้การตรวจสอบแบบสามเส้า (Triangulation) โดยการตรวจสอบด้วยวิธีการรวบรวมข้อมูลที่แตกต่างกัน คือ การวิเคราะห์ตัวบท การสัมภาษณ์เจาะลึก และการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม ในขณะเดียวกันผู้วิจัยได้ใช้การตรวจสอบข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่ต่างกัน คือ กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีหนี้ลดลงหรือไม่เป็นหนี้ และกลุ่มผู้รับสารคนจนที่มีหนี้คงที่หรือหนี้เพิ่มขึ้น ทั้งนี้เพื่อให้ได้คำอธิบายการถอดรหัสความหมาย “คนจน” ในหลายสภาพการณ์ และมีมิติที่แตกต่างกัน นอกจากนี้ยังใช้วิธีการสืบสวนจากการดำเนินชีวิตประจำวันของผู้รับสารคนจนที่มี

ความแตกต่างกัน (Investigation Triangulation) เพื่อให้คำอธิบายถึงที่มาของการต่อรองหรือต่อต้านรหัสความหมาย “คนจน” ตามที่รายการเกมปลดหนี้ได้ใส่รหัสความหมายไว้

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยแบ่งการวิเคราะห์ไว้ 3 ส่วน คือ

ส่วนแรก การวิเคราะห์การสร้างความหมาย “คนจน” ในชีวิตประจำวันของคนจน ซึ่งพิจารณาการสร้างความหมาย “คนจน” จากกรณีปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนจนกับคนรอบๆ ตัว ได้แก่

1. การสร้างความหมาย “คนจน” ผ่านการปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนจนกับคนในครอบครัว
2. การสร้างความหมาย “คนจน” ผ่านการปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนจนกับคนในที่ทำงาน
3. การสร้างความหมาย “คนจน” ผ่านการปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนจนกับเจ้าหน้าที่

ส่วนที่สอง การวิเคราะห์การเข้ารหัสความหมาย “คนจน” และกลยุทธ์ในการตีความความหมายดังกล่าวในรายการเกมปลดหนี้ โดยวิเคราะห์ผ่านตัวบทรายการเกมปลดหนี้ ซึ่งมีประเด็นการวิเคราะห์ ดังนี้

1. การวิเคราะห์ความหมาย “คนจน” ผ่านองค์ประกอบการเล่นเรื่องและองค์ประกอบรายการเกมโชว์ โดยเกณฑ์การวิเคราะห์ที่ตั้งไว้ประกอบด้วย
 - ตัวละคร (Character)
 - แก่นความคิด (Theme)
 - โครงเรื่อง (Plot)
 - ความขัดแย้ง (Conflict)
 - มุมมองการเล่นเรื่อง (point of view)
 - การแข่งขัน (Contest)
 - ฉาก (Setting)
 - การสื่อสารผ่านภาพ (Visual image)
 - การจัดระบบกาลเทศะ (Time and space)
2. การวิเคราะห์ในลักษณะคู่ตรงข้าม โดยใช้ผลจากการวิเคราะห์การเล่นเรื่องเป็นข้อมูลเบื้องต้นในการวิเคราะห์ความเป็นอื่นของคนจน โดยใช้เกณฑ์ของ Hall ตามแนวคิดเรื่อง

การสร้างความเป็นอื่น และแนวคิดของ Michel Foucault (อ้างจาก John Storey, 1998, pp. 96-97) เกี่ยวกับอำนาจในการให้นิยามความหมาย ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ในประเด็นเรื่องการผนวกความหมาย และกีดกันความหมายอื่นออกไป (inclusion and exclusion) โดยเกณฑ์การวิเคราะห์ประกอบด้วย

– การลดทอน (reductionism) ความเป็นมนุษย์ของคนจนและคนรวยให้เหลือเพียงแง่มุมเพียงด้านเดียว

– การให้นิยาม “คนจน” และการกีดกันความหมายอื่นออกไป

3. การวิเคราะห์ภาพแบบฉบับของคนจน โดยใช้ผลจากการวิเคราะห์การเล่าเรื่องเป็นข้อมูลเบื้องต้นในการวิเคราะห์ภาพแบบฉบับของคนจน โดยเกณฑ์การวิเคราะห์ประกอบด้วย

– บุคลิกที่เป็นสาร์ตละในลักษณะตายตัวให้กับคนจน

– ลดทอนคนจนให้มีความซับซ้อนน้อยลง

– การทำให้ความหมาย “คนจน” ที่เป็นเรื่องราววัฒนธรรมกลายเป็นเรื่องราวธรรมชาติ (naturalizing) ที่สังคมยอมรับโดยปราศจากความสงสัย

– การจัดระบบการให้ความหมาย “คนจน” ในลักษณะคู่ตรงข้าม

– การสร้างจินตนาการที่เพ้อฝันเกินจริงเกี่ยวกับคนจน โดยไม่พูดถึงความจริงระดับลึก

4. การวิเคราะห์การต่อต้านภาพตัวแทนคนจนในรายการเกมปลดหนี้ โดยใช้แนวคิดของ Stuart Hall เป็นเกณฑ์วิเคราะห์ในประเด็นเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงรหัสความหมายภาพตัวแทนคนจน และการใช้ภาพลักษณ์คนจนด้านบวกเข้าแทนที่การครอบงำจากภาพตัวแทนด้านลบ

ส่วนที่สาม การวิเคราะห์การถอดรหัสหรือการตีความหมาย “คนจน” ของผู้รับสารคนจน เป็นการนำข้อค้นพบความหมาย “คนจน” จากการเข้ารหัสความหมายของรายการเกมปลดหนี้ โดยนำความหมาย “คนจน” มาให้ผู้รับสารคนจน 2 กลุ่ม ได้แก่ ผู้รับสารคนจนที่มีหนี้คงที่และหนี้เพิ่มขึ้น และกลุ่มผู้รับสารที่มีหนี้ลดลงและไม่เป็นหนี้ การวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีการถอดรหัสหรือตีความหมาย ซึ่งผู้วิจัยมีความสนใจใช้เกณฑ์การวิเคราะห์จากแนวคิดของ Hall เรื่องการถอดรหัสของผู้รับสาร ได้แก่

1. ผู้รับสารที่ถอดรหัสตรงตามความหมายที่ผู้ผลิตสารใส่รหัสไว้ (preferred reading)

2. ผู้รับสารที่ถอดรหัสมีการต่อรองความหมายที่ผู้ผลิตสารใส่รหัสไว้ (alternative/negotiated reading)

3. ผู้รับสารที่ถอดรหัสตรงข้ามกับความหมายที่ผู้ผลิตสารใส่รหัสไว้อย่างสิ้นเชิง (oppositional reading)

การนำเสนอข้อมูล

การนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของการพรรณนา ส่วนแรก เป็นการนำเสนอข้อค้นพบจากการวิเคราะห์ชีวิตประจำวันของคนจน โดยอธิบายการสร้างความหมาย “คนจน” จากกรณีปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนจนกับคนรอบๆ ตัว ส่วนที่สอง การวิเคราะห์ด้วบท โดยอธิบายถึงการเข้ารหัสความหมาย “คนจน” ในรายการเกมปลดหนี้ และกลยุทธ์การติดตั้งความหมายดังกล่าว ส่วนที่สาม เป็นการนำเสนอข้อค้นพบเรื่องการถอดรหัสความหมาย “คนจน” ตามที่รายการเกมปลดหนี้เข้ารหัสความหมายไว้ โดยเฉพาะประเด็นเรื่องการครอบงำความหมาย การต่อรองความหมาย และการต่อต้านความหมาย “คนจน” จากการถอดรหัสความหมายของผู้รับสารที่เป็นคนจน