

บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่องการวิเคราะห์การใช้การตูนสื่อความหมายเพื่อการรณรงค์โรคเอดส์ (พ.ศ. 2535-2539) นั้น ได้นำกรอบแนวคิด ทฤษฎีต่าง ๆ มาใช้เป็นแนวทางในการวิจัย เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลที่เกิดขึ้นรวบรวมทั้งหมด ดังนี้คือ

1. ทฤษฎีผู้ส่งสาร ตามแบบจำลองของ เวสต์ลีย์ และแมคคลีน (1957)
2. แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน
3. ทฤษฎีสัญญาวิทยา (Semiology) และการวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์ (Semiological Analysis)
4. แนวคิดเกี่ยวกับรหัสของการ์ตูน (Cartoon Code)
5. แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารด้านสาธารณสุข

1. ทฤษฎีผู้ส่งสาร

โดยใช้แบบจำลองการสื่อสาร ของเวสต์ลีย์และแมคคลีน ดังนี้

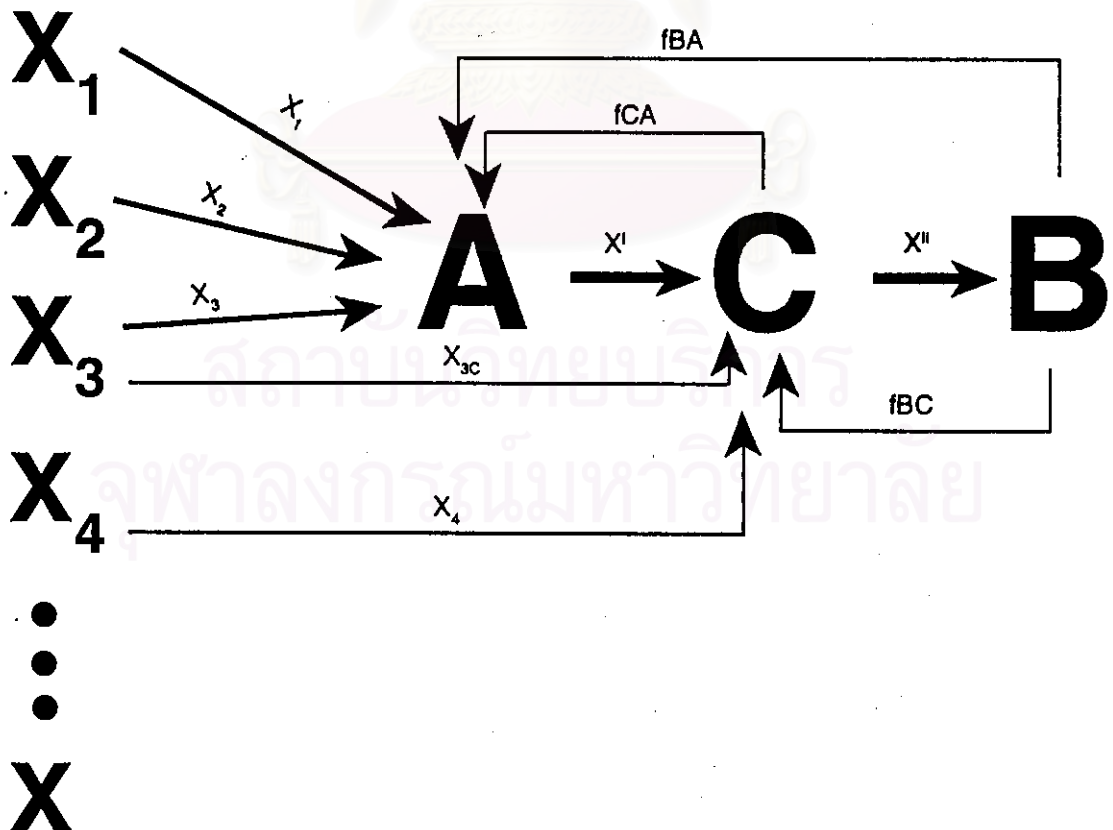


Figure 1 The Westley and Maclean model (Westley and Maclean 1957)

- X แทนเหตุการณ์หรือวัตถุในสภาพแวดล้อมทางสังคม ซึ่งในที่นี้คือ เรื่องสาธารณะทั่วไป
- A อธิบายได้ในฐานะที่เป็นบทบาทของ “ผู้ใช้สื่อเพื่อสาธารณะ” บุคคลผู้ส่งสารอย่างมีความมุ่งหมาย
- C คือ องค์กรสื่อมวลชน ทำหน้าที่เป็นตัวแทนสำหรับ A เสนอเรื่องสาธารณะสู่ผู้ชม (B)
- B แทนผู้รับสารที่ต้องการ เพื่อให้เกิดความเข้าใจต่อสิ่งที่อยู่แวดล้อม
- X” คือ สารที่องค์กรสื่อมวลชนส่งไปให้ผู้รับสาร
- fBA คือการป้อนกลับจากสมาชิกของสาธารณชน (B) ไปยังต้นแหล่งสาร (A)
- fBC คือการป้อนกลับจากสมาชิกไปยังองค์กรสื่อสารมวลชน
- fCA คือการป้อนกลับจากผู้ส่งสารไปยังผู้เป็นตัวตั้งตัวตี หรือผู้ใช้สื่อเพื่อการสาธารณะ อาจส่งเสริมหรือปรับเปลี่ยน หรือยับยั้งความพยายามในการสื่อสารอย่างมีจุดมุ่งหมายของ A
- X3C และ ฯลฯ แทนรายงานข้อสังเกตต่าง ๆ ที่ได้จากบรรดา X ทั้งหมด ซึ่งองค์กรสื่อสารมวลชนได้มาโดยตรง (สวานิต ชมาภักดิ์ ธีรวิวัฒน์ ประกอบผล, 2537 : 43-51)

- บทบาทของผู้ให้การสนับสนุน (The Advocacy Role) ของ A นั่นก็คือการสร้างอิทธิพลต่อคนตามสภาพแวดล้อมทั้งทางตรงและทางอ้อม บทบาทนี้เป็นบทบาทโดยมีจุดมุ่งหมายเป็นหลัก บทบาทนี้อาจเป็นของ SOURCE เช่น มาจากพรรคการเมือง จากหน่วยงานประชาสัมพันธ์ของบริษัท หรือจากบุคคลบางพวกในตัวขององค์กรทางสื่อมวลชนเอง

- บทบาทในฐานะที่เป็นช่องทางการสื่อสาร “C” บทบาทนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ข่าวสารแก่สาธารณชน และเป็นตัวกลางระหว่าง A กับสาธารณชน บทบาทนี้ได้ถูกแสดงออกมาโดยนักข่าว ซึ่งก็อยู่ในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งขององค์กรสื่อมวลชน

- บทบาทในเชิงพฤติกรรม ในกรณี “B” เป็นสมาชิกของสาธารณชน เช่น ผู้อ่าน ผู้ฟัง ผู้ชม บทบาทของ C กับนักวางแผนการสื่อสารในฐานะที่เป็น “ผู้รักษาประตู” (gatekeeper) การเลือกข่าวเพื่อการเผยแพร่

Xs ในแบบจำลอง หมายถึง เหตุการณ์ ปรัชญาการณ และวัตถุอันเกี่ยวข้องกับการสื่อสาร ซึ่งถูกคัดเลือกเข้าสู่ช่องทางการสื่อสารทางตรง หรือผ่านบุคคล และองค์กร โดยบทบาทของ A, เหตุการณ์ X₃ เป็นเหตุการณ์เข้าสู่ช่องทางสื่อไปยัง C และ B ผ่านทาง A หรืออาจผ่านตรงไปยัง C (เหตุการณ์ X_{3c} และ X₃) แบบจำลองยังแสดงถึงปฏิริยาสะท้อนกลับในหลายรูปแบบ เช่น ปฏิริยาระหว่าง B และ A (f BA) ในกรณีการลดจำนวนการตีแมลงกอลของบุคคล อันเป็นผลมาจากการรณรงค์ด้วยสื่อมวลชน โดยกระทรวงสาธารณสุขหรือจดหมายถึงบรรณาธิการ รวมไปถึงผลการทำวิจัยสำรวจผู้ชมผู้ฟัง (ปฏิริยาสะท้อนกลับระหว่าง B กับ C, f BC) ปฏิริยาสะท้อนกลับอีกกรณี แสดงให้เห็นปฏิสัมพันธ์ของนักหนังสือพิมพ์ต่อแหล่งสาร อันหมายถึง กระทรวงสาธารณสุข (f CA) อำนาจในมือน้อย

กว่านักหนังสือพิมพ์ในแบบจำลอง โดยส่วนรวมอำนาจของนักหนังสือพิมพ์ ซึ่งเป็นสมาชิกกลุ่มอย่าง เหนียวแน่น ดูเหมือนจะลดน้อยลง เมื่อจำนวนผู้วางแผนสื่อสารที่มีคุณภาพเพิ่มมากขึ้น อย่างไรก็ตาม ความจริงว่าระบบการสื่อสารเป็นระบบเปิด และมีลักษณะผลประโยชน์ร่วมซึ่งกันและกัน อาจนำเสนอได้ว่า อำนาจในระบบสื่อสารนั้นมักไม่รวมศูนย์อยู่ที่บทบาทใดบทบาทหนึ่ง โดยสมบูรณ์

การไหลของการสื่อสาร หรือตลาดทางความคิด

แบบจำลองของ เวสลีย์ กับ แมคลิน ให้ภาพของกระบวนการสื่อสารมวลชนในฐานะพาหะนำข่าวจากแหล่งต่าง ๆ ไปสู่ผู้ชม ผู้ฟังโดยทั่วไป สื่อ และผู้ทำงานด้านสื่อตอบสนองการนำข่าวสาร ในทัศนที่ผู้รับสารต้องการข้อมูล นโยบายบันเทิง การตัดสินใจ และต่าง ๆ อีกนัยประการ ภาพลักษณ์ การสื่อสารแบบธรรมชาติไหลเคลื่อนจาก As สู่ Bs โดยการช่วยเหลือของ Cs ติดตามด้วยการไหลกลับสู่แหล่งสารทางปฏิภริยาสะท้อนกลับ ภาพในอุดมคตินี้กินความถึงกฎเกณฑ์ในตัวเอง ผลประโยชน์ร่วมกัน และความเกี่ยวพันสมดุลแห่งอำนาจ นอกจากนี้ผู้มีบทบาทในกระบวนการยังยึดถือความคิดเห็นร่วมกัน ขณะเดียวกันที่สถานเจตนาธรรมอันพึงปฏิบัติ ยกตัวอย่างเช่น As เป็นบทตัวตั้งตัวตี และมีอิทธิพลในทิศทางทั่วไป

นักสังเกตการณ์เชิงวิจารณ์ติชมกระบวนการทางสื่อสารมวลชน อาทิ เอลเลียต (ELLIOTT 1972) ยืนยันว่า การสื่อสารมวลชนมิใช่การสื่อสารในความหมายแท้ของคำ และนักสื่อสารมวลชนมิได้สื่อสาร เขาตั้งข้อสังเกตว่านักสื่อสารมวลชนเป็นเกณฑ์ขัดแย้งกันในความหมาย ขณะที่ระบบสื่อสารมวลชน อาจประกอบด้วยระบบย่อยต่าง ๆ กัน ได้แก่ แหล่งสาร สื่อ และผู้รับสาร ทว่าความสัมพันธ์ระหว่าง 3 ส่วน มิใช่ลักษณะดั้งเดิมของการสื่อสาร สื่อตัดทอนเนื้อหาจากแหล่งเพื่อผลิตข่าวสาร เหมือนหน่วยผลิตในสังคมหรือในแหล่งตลาด เอลเลียตยังแย้งว่า ถูกคำในที่นี้คือ ผู้ชมผู้ฟัง ถูกประเมินในเรื่องของความนิยม ฯลฯ ในลักษณะนี้ผู้รับรองจึงเป็นแหล่งความพยายามผลิตงานของสื่อ

เพราะฉะนั้น การสื่อสารมวลชน จึงมิใช่การสื่อสาร สื่อมวลชนปรับแต่งสาระเนื้อหาให้เข้ากับ ความนิยมของผู้รับสาร เนื้อหาของสื่อจึงเป็นเนื้อหาเพื่อกลุ่มผู้ฟังเป้าหมาย และสะท้อนกลับผ่านทางสื่อ ผู้รับสารถูกทิ้งให้ตอบสนองสินค้าที่ผลิตโดยสื่อ เราถูกปล่อยให้อยู่กับภาพลักษณ์ของระบบการตลาด ซึ่งความต้องการและผลประโยชน์ในระบบย่อยตอบสนองความนิยมมากกว่าการติดต่อสื่อสาร เอลเลียต ยังกล่าวอีกว่า ผู้รับสารไม่แค่वलค์ล่อง ตอบสนองหรือเรียกร้อง หากแต่เป็นกลุ่มผู้เฝ้าชม สิ่งทีื่อนำเสนอพอ ๆ กับการเฝ้าชมรายการเทนนิสในโทรทัศน์ หรือเดินทอน่องในซูเปอร์มาร์เก็ต เพื่อเลือกซื้อสินค้า

แอนเดอร์สัน และเมเยอร์ (ANDERSON AND MEYER) ให้ความเห็นเรื่องระยะทางระหว่างโลกของผลผลิตทางสื่อสารมวลชน กับผู้ชมผู้ฟังไว้ว่า “การสื่อสารมวลชนก้าวเข้าสู่ระบบผลิต และตอบรับเป็นอิสระอย่างครั้ง ๆ กลาง ๆ ในระบบผลิตที่ประสานสัมพันธ์กับอุตสาหกรรมสื่อ ผู้ประกอบการผลิตสินค้าเพื่อไปสู่จุดหมาย ในสถานการณ์นี้ธรรมชาติของการสื่อสารกลับกลายเป็นบางสิ่ง

บางอย่างมากกว่าที่เป็นในการสื่อสารระหว่างบุคคล วิธีทางร่วมของการสื่อสารระหว่างบุคคลเป็นความสำเร็จร่วมระหว่างการประกอบการ ผลผลิต และการตีความ ส่วนวิธีทางร่วมระหว่างผู้ผลิต และผู้รับไม่มีการพัฒนาในการติดต่อผ่านสื่อ

ทัศนะนั้นนับว่าสำคัญต่อผู้วางแผนการสื่อสาร หลายๆ ครั้งที่ผู้วางแผนอาจตั้งคำถามว่า การสื่อสารกับผู้รับสารเกิดขึ้นจริงหรือเป็นเพียงการเสนอข่าวสารสาระต่างๆ ผู้วางแผนสื่อสารมักจะอยู่ในระบบโดดเดี่ยวไม่มากนักน้อย เพื่อรับเอาข้อความจากระบบการว่าจ้าง และจากแหล่งสาร (A) ขณะเดียวกันก็พยายามแจกจ่ายสินค้าทางการสื่อสารแก่ผู้รับ สาธารณชน และลูกค้า (B) ในหลายกรณี ผู้วางแผนปฏิบัติการผลิตข่าวสารแก่ผู้ว่าจ้าง เหตุผลของวัตถุประสงค์ที่ไม่แน่นอนนี้ เป็นเพราะระยะห่างจากสาธารณชน การยึดถือนโยบายของแหล่งสารหรือนายจ้างมากกว่าลูกค้าหรือสาธารณชน ไม่มีความรู้สึกเป็นส่วนร่วมหรือความไม่เห็นด้วยกับสาร

แนวความคิดที่เห็นเป็นภาพของ เอลเลียต อันเกี่ยวข้องกับเนื้อหาทางการสื่อสารมวลชน เป็นการสะท้อนกลับไปสู่ผู้รับสาร อยู่ในประเด็นของผู้วางแผนการสื่อสาร โดยอีกนัยหนึ่ง ผู้วางแผนคำนึงถึงแต่ผู้รับสาร และปรับสารให้เข้ากับพวกเขา ขณะเดียวกับการปรับสารมากเกินไปเป็นผลให้เกิดแบบแผนประจำของสาร เกิดความซ้ำซากขึ้นในสาธารณะ ผลต่อเนื้อที่ที่เกิดขึ้นเป็นการที่ผู้วางแผนการสื่อสาร มอบสิ่งที่เขาต้องการได้เกินจากผู้ชมผู้ฟังมากกว่าสิ่งที่เขาจำเป็นต้องรับรู้รับทราบ เพราะฉะนั้นจึงถือเป็นประโยชน์ที่จะยอมรับเบื้องต้นในบทบาทของผู้วางแผนการสื่อสาร เพื่อสร้างกลุ่มก้อนในระบบการสื่อสาร มิใช่เพื่อผลผลิตหรือระบบตลาด ผู้วางแผนสื่อสารหลายคนสูญเสียความสำนึกในหน้าที่ด้วยการสื่อสารโดยทุ่มเทเวลาและทักษะเพียงระดับการบริหารจัดการในองค์กร

ผู้ส่งสาร และผู้วางแผนการสื่อในฐานะผู้เฝ้าประตู

บทบาทของ C ในแบบจำลองของเวสต์ลีย์ และแมคลิน เป็นบทบาทของผู้เฝ้าประตู ผู้นำคำนี้มาใช้ ได้แก่ เลวิน (LEWIN 1947) เพื่ออธิบายว่าอาหารพบทางเข้าบ้านได้อย่างไร และกลายมาเป็นกฎเกณฑ์สำคัญในการศึกษาการสื่อสารมวลชนอันเกี่ยวกับการเลือกสรรข่าวสาร ผู้เฝ้าประตูในระบบสังคมตัดสินใจเลือกสินค้า วัตถุ ข่าวสาร ฯลฯ เข้าสู่ระบบนับเป็นบทบาทสำคัญในการวางแผนการสื่อสาร ฉะนั้นผู้เฝ้าประตูจึงใช้อำนาจเหนือกระบวนการสื่อสาร เพื่อเลือกหรือไม่เลือกข่าวสาร อย่างไรก็ตาม ผู้เฝ้าประตูมักทำงานของตนเอง เริ่มจากคำถามมาตรฐาน อาทิ

- ผู้รับสารจำเป็นต้องทราบอะไร
- ผู้รับสารต้องการรู้อะไร
- พวกเขาทราบอะไรแล้วบ้าง
- พวกเขาจะเข้าใจอะไร
- พวกเขาปฏิเสธที่จะยอมรับอะไร

(อ้างจากสิริรัช ศิริกาษะ, 2540)

การที่ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีผู้ส่งสาร เพราะต้องการทราบถึงบทบาทต่างๆของผู้ที่เป็นตัวตั้งตัวตี (The Advocacy Role) บทบาทในฐานะเป็นช่องทางสื่อสาร และบทบาทเชิงพฤติกรรมที่เป็นสมาชิกของสาธารณชน รวมทั้งปัจจัยแวดล้อมต่างๆทางสังคมที่มีผลต่อการใช้การ์ตูนในการสื่อความหมายเพื่อการรณรงค์โรคเอดส์

2. แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน

ความหมายของการ์ตูน

คำว่า “การ์ตูน” (Cartoon) ในภาษาไทยนั้นเป็นคำที่มาจากภาษาต่างประเทศ ต้นกำเนิดประวัติความเป็นมาความหมายดั้งเดิมและลักษณะที่ผันแปรไปตามยุคสมัยต่าง ๆ ล้วนแล้วแต่อุบัติขึ้นในกลุ่มประเทศซีกตะวันตกและอเมริกาแทบทั้งสิ้น ดังนั้นในการให้ความหมาย หรือให้คำนิยามกับคำว่า “การ์ตูน” จึงต้องอ้างอิงจากแหล่งต่าง ๆ ดังนี้ Webster’s New Twentieth Century Dictionary, Encyclopedia Britanica และ Encyclopedia Americana สรุปความหมายได้ว่า “การ์ตูน” มาจากคำว่า “Cartoon” ต้นกำเนิดมาจากภาษาละตินว่า “Charta” และแตกแขนงออกเป็นภาษาฝรั่งเศสว่า “Cartoon” และภาษาอิตาเลียนว่า “Cartone” หมายถึงภาพวาดบนกระดาษแข็งที่เป็นภาพล้อเลียนวาดอยู่ในกรอบแสดงเหตุการณ์ที่เข้าใจง่าย ชัดเจน มีคำบรรยายสั้น ๆ ส่วนใหญ่ภาพจะแสดงความคิดเสียดสี เปรียบเปรย ล้อเลียน อากัปกิริยาบางอย่างของบุคคลหรือเหตุการณ์ที่ทำให้เกิดความรู้สึกขำขัน และดูมีชีวิตชีวา น่าสนใจ (สมชัย จันทองจับจิด, วิทยานิพนธ์ 2539 อ้างจาก จินตนา ไบกาซูยี, 2534 : 57)

Caricature กับ Cartoon

Caricature คล้ายคลึงกันกับ Cartoon คือเป็นภาพล้อบุคคลหรือวัตถุที่ทำให้เห็นขบขัน โดยเปลี่ยนแปลงลักษณะบางอย่างให้เกินความเป็นจริงไป

Caricature ผิดกับ Cartoon ในจุดสำคัญอย่างหนึ่ง Caricature เป็นการเขียนภาพล้อลักษณะท่าทางหรือใบหน้าของบุคคลเท่านั้น มิได้มีความประสงค์ที่แสดงให้เห็นการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งของบุคคลเป็นจุดสำคัญ ส่วน Cartoon เป็นภาพล้อที่มีจุดประสงค์สำคัญที่จะแสดงให้เห็นการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง ไม่ใช่แต่จะเขียนภาพให้คล้ายกับบุคคลหรือวัตถุเท่านั้น

Comics กับ Cartoon

Comics หรือ Comics Books เป็นสาขาหนึ่งของการ์ตูน คำว่า Comics กับ Cartoon จึงอาจมีส่วนคล้ายกันมากกว่าคำว่า Caricature แต่อย่างไรก็ดีหนังสือการ์ตูน (Comics Books) เป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพแสดงจินตนาการและความรู้สึกตกขบขันของผู้เขียนด้วยเจตนาบริสุทธิ์ มิได้แอบแฝงความรู้สึกเยาะเย้ยบุคคล หรือการกระทำของบุคคลทางการเมือง ซึ่งเป็นลักษณะอันแท้จริงของการ์ตูน

ดังนั้น “การ์ตูน” (Cartoon) อาจสรุปได้ความว่า “ภาพวาดในลักษณะง่าย ๆ บิดเบี้ยว ไข่ไข่ ในลักษณะไม่เหมือนภาพในโลกของความเป็นจริง ซึ่งเป็นรูปลักษณะที่เลียนแบบธรรมชาติ เรขาคณิต หรือรูปร่างอิสระ ที่ลดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออกไป โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่อความหมายแทนตัวหนังสือ เป็นผู้แสดงแทนในการพูด หรือการแสดงออกต่าง ๆ ทั้งเป็นภาพประกอบตกแต่งมุ่งให้เกิดความสวยงาม น่าขัน ต้อเลียน เสียดสีในทางการเมือง สังคม และใช้เป็นสื่อในการโฆษณา การประชาสัมพันธ์ ประกอบการเล่าเรื่องในทางบันเทิงคดี และสารคดี (พินิต ภาพสิทธิ์, 2535 : 17)

ดังนั้น “สื่อการ์ตูน” (Cartoon) จัดเป็นสื่อเพื่อความบันเทิงอีกประเภทหนึ่ง ที่แตกต่างจากสื่ออื่น ๆ ตามลักษณะการเขียนหรือการถ่ายทอด คือแทนที่จะเขียนเป็นตัวหนังสือถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ กลับใช้ภาพวาดการ์ตูน เป็นเครื่องมือในการสื่อสารเรื่องราว อย่างไรก็ตาม ภาพวาดเพียงอย่างเดียวไม่สามารถจะอธิบายเรื่องราวที่ชัดเจนได้ ดังนั้น จึงต้องมีตัวหนังสือประกอบการ์ตูนด้วย ซึ่งส่วนมากมักจะเขียนเป็นบทสนทนา หรือเป็นการบรรยายเรื่องราวประกอบกับภาพวาด

คุณประโยชน์และบทบาทของการ์ตูนในสังคมปัจจุบัน

เนื่องจากการตูนมีลักษณะบางอย่างที่ไม่เหมือนกับสื่ออื่น ๆ จึงทำให้การ์ตูนเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางในสังคม และมีการนำไปใช้ประโยชน์ในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะในด้านการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องอะไรก็ตาม การ์ตูนมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้หลายลักษณะ พอสรุปได้ดังนี้

1. การ์ตูนเป็นสิ่งที่ดึงดูดความสนใจ กระตุ้นให้อยากอ่านการ์ตูน และการ์ตูนยังแสดงกิจกรรมท่าทางและอารมณ์ของสิ่งที่กล่าวมาถึง ประกอบการให้ความรู้ ทำให้เกิดความสนใจ ไม่น่าเบื่อเหมือนการอ่านหนังสือเพียงอย่างเดียว

2. การ์ตูนทำให้ผู้อ่านสนใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น ทำให้เนื้อหานั้นมีชีวิตชีวา ได้รับความสนใจของผู้อ่าน ทำให้ผู้อ่านเกิดความสนใจที่จะติดตามเนื้อหาอยู่ตลอดเวลา

3. การ์ตูนช่วยให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจง่ายขึ้น จดจำได้นานและแม่นยำ

4. การ์ตูนทำให้ผู้อ่านสนุกสนาน เพลิดเพลิน และรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

5. ส่งเสริมให้ผู้อ่านเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ด้วยการวิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน

6. การ์ตูนสามารถใช้เป็นสื่อให้ความรู้รายบุคคลได้ดี

จากคุณลักษณะของการ์ตูน นับว่าการ์ตูนมีประโยชน์ และถูกนำไปใช้อย่างแพร่หลายในวงการต่าง ๆ (พันสุขเจริญ, 2533 : 32-39) สรุปได้ดังนี้

1. ด้านการสื่อสาร และการประชาสัมพันธ์ ได้มีการนำการ์ตูนไปใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์สินค้าประเภทต่าง ๆ เพื่อก่อให้เกิดความสนุกสนาน คลกขบขัน และสร้างแรงจูงใจแก่ผู้

ดู นอกจากนั้นการ์ตูนยังถูกไปใช้ในการโฆษณาชวนเชื่อเพื่อโน้มน้าวจิตใจคนในสังคม

2. ด้านการเมือง การ์ตูนการเมืองเป็นการ์ตูนที่มีวัตถุประสงค์เพื่อแสดงให้เห็นถึงความเป็นไปทางการเมืองของแต่ละสังคม เปิดโอกาสให้ผู้คนในสังคมได้ทราบความเป็นไปทางการเมือง ติดตามและวิพากษ์วิจารณ์เหตุการณ์และสถานการณ์ทางการเมืองอยู่เสมอ

3. ด้านการศึกษา การ์ตูนเข้ามามีบทบาทอย่างมาก โดยนำการ์ตูนมาเป็นสื่อการสอน เพื่อเสริมบรรยากาศการเรียนการสอนและสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เขียนการ์ตูนเหมาะสำหรับเด็กหรือผู้ที่อ่านหนังสือไม่คล่องเพราะดูง่ายเข้าใจง่าย ช่วยฝึกทักษะในการอ่าน ฝึกใช้สมองใช้ความคิด รวมทั้งเกิดอารมณ์ขันและสนุกสนานเพลิดเพลินไปพร้อม ๆ กัน

4. ด้านการแพทย์ ได้มีการนำการ์ตูนไปใช้ในการให้ความรู้และบำบัดรักษาผู้ป่วย ช่วยผ่อนคลายภาวะอารมณ์ด้านลบที่เกิดจากความเครียด ความกังวลจากอาการเจ็บปวดให้กลายเป็นภาวะอารมณ์ด้านบวกให้แก่ผู้ป่วยได้

1.1) การแบ่งประเภทของการ์ตูน

นักสื่อสารและนักเขียนการ์ตูน Randall P. Harrison (1981 : 17-18) (อ้างจาก ประสพโชค นวพันธุ์พิพัฒน์, 2540 : 12-15) ได้แบ่งการ์ตูนออกเป็น 5 ประเภท คือ

1.1.1) การ์ตูนภาพ (The Cartoon Illustration) การ์ตูนจะทำหน้าที่ประกอบคำพูดให้เรื่องราวสมบูรณ์ ชัดเจน แบ่งออกเป็น

- การ์ตูนเฉพาะจุด (The Spot) เพื่อช่วยให้เกิดความงจดงานในงานพิมพ์ หรือภาพวาดขนาดเล็กในนิตยสารต่าง ๆ

- การ์ตูนเพื่อการสอน (The Instruction Illustration) เช่น การสอนวาดการ์ตูนบนหนังสือพิมพ์ นิตยสาร หรือหนังสือ

- การ์ตูนประกอบเรื่อง (The Story Illustration) เช่น หนังสือเด็ก และภาพประกอบนิตยสาร

- การ์ตูนโฆษณา (The Advertising Illustration)

1.1.2) การ์ตูนช่องเดียวจบ (The Single-Panel Cartoon) สามารถเข้าใจได้จากการดูการ์ตูนเพียงช่องเดียว เช่น

- การ์ตูนตลก (The Humor Cartoon)

- การ์ตูนการเมือง (The Editorial Cartoon)

- การ์ตูนกีฬา (The Sport Cartoon)

- การ์ตูนจบในช่องเดียวแบบอื่น ๆ (Other Single - Panel Features)

1.1.3) การ์ตูนที่ผูกเป็นเรื่องราว (The Narrative Art Cartoon) เป็นการดำเนินเรื่องโดยใช้ภาพและคำพูดจากตัวการ์ตูนในการดำเนินเรื่อง เช่น

การ์ตูนชุด (Comic Strip) เช่น

- การ์ตูนขำขัน (The Humor Strip)

- การ์ตูนชุดผจญภัย (The Serial Action Adventure Strip)

- การ์ตูนชุดแบบฟองสบู่ (The Serial “Soap Opera”) เช่น ละครชีวิตรักของหนุ่มสาวเช่นเดียวกับละครโทรทัศน์

หนังสือการ์ตูน (The Comic Book)

- หนังสือการ์ตูนแบบดั้งเดิม (Traditional Comic Books) รวบรวมเรื่องตลก การผจญภัย อาชญากรรม วิทยาศาสตร์ หนังสือการ์ตูนคลาสสิก เรื่องของความรัก

- หนังสือการ์ตูนใต้ดิน (Underground Comic Book) เป็นหนังสือที่พิมพ์ขึ้นโดยไม่ผ่าน The Comic Code Authority

1.1.4) ภาพยนตร์การ์ตูน (The Animated Cartoon) การทำให้ภาพการ์ตูนประกอบเสียงเคลื่อนไหวได้ เพื่อเล่าเรื่องราว โดยอาศัยเทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์

- ภาพยนตร์การ์ตูนสั้น ๆ

- ภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อการศึกษา

- ภาพยนตร์การ์ตูนขนาดยาว

- ภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณา

1.1.5) ผลิตภัณฑ์การ์ตูน (The Cartoon Product) แบ่งออกเป็น

- บัตรอวยพร เครื่องเขียน โปสเตอร์

- เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เช่น การ์ตูนแบบเสื้อยืด ผ้าพันคอ กระเป๋าหัว

- ผลิตภัณฑ์อื่น ๆ เช่น ผ้าปูที่นอน กล่องใส่อาหาร

1.2 แบ่งตามลักษณะรูปแบบ

สังเขต นาคไพจิตร (2530 : 44-57) ได้แบ่งตามรูปแบบออกเป็น 2 ประเภท

1.2.1) รูปแบบเพื่อความบันเทิงทั่วไป เช่น เรื่องตลกขบขัน เรื่องผจญภัย เรื่องนักศึกษา เรื่องอิงวิทยาศาสตร์ เรื่องภายในครอบครัว เป็นต้น

1.2.2) รูปแบบเพื่อคุณค่าทางการศึกษา เช่น เรื่องเกี่ยวกับการเมืองวรรณคดี ประวัติศาสตร์ บุคคลสำคัญ วิชาการและอุตสาหกรรม และศาสนา เป็นต้น

1.3) แบ่งตามชนิดของการแสดงออก

1.3.1) การ์ตูนบทบรรณาธิการ และการ์ตูนการเมือง (Editorial and Political Cartoon) เป็นเรื่องราวที่มาจากสาระสำคัญของบทบรรณาธิการ หรือเหตุการณ์ทางการเมืองที่น่าสนใจ เพื่อกระตุ้นให้ผู้อ่าน เกิดความคิดเห็นใหม่ ๆ อาจมีคำบรรยายหรือไม่ก็ได้

1.3.2) การ์ตูนสั้น ๆ เป็นตอน (Strip) มีลักษณะเป็นการตูนที่ผู้วาดกำหนดบุคลิกให้ อาจเป็นการตูนประเภทวันต่อวัน หรือวันเดียวจบ คำพูดของการ์ตูนจะอยู่ในวงที่ว่า “บอลูน” (Balloon) ข้าง ๆ หัวตัวที่พูด

1.3.3) การ์ตูนชำฉับรูปเดียวจบ (Gag Cartoon) เน้นความตลกขบขันเป็นหลัก มีช่องเดียว พร้อมคำอธิบายสั้น ๆ หรืออาจไม่มีคำอธิบายเลย ปล่อยให้ผู้อ่านตีความหมายจากรูปเอง

1.3.4) การ์ตูนชำฉับหลายช่องจบในหน้าเดียว

1.3.5) การ์ตูนเรื่องยาว (Comics and Serial Cartoon) เป็นการ์ตูนเรื่องราวที่ต่อเนื่องกันไป อาจพิมพ์เป็นเล่มต่างหาก หรือตีพิมพ์ในนิตยสาร หนังสือพิมพ์

1.3.6) การ์ตูนโฆษณา (Commercial Cartoon)

1.3.7) การ์ตูนเคลื่อนไหวหรือภาพยนตร์การ์ตูน (Animation Cartoon)

1.3.8) การ์ตูนล้อเลียนบุคคล (Critical Cartoon)

1.3.9) การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoon) เป็นภาพที่ไม่ค่อยมีเรื่องราวในตัวเอง ส่วนใหญ่ทำหน้าที่ประกอบกับข้อเขียนอื่น ๆ

1.3.10) การ์ตูนประกอบการศึกษา (Visual-Aid Cartoon)

1.3.11) การ์ตูนโทรทัศน์ (Television Cartoon)

1.3.12) การ์ตูนแบบ (Pattern Cartoon)

3. ทฤษฎีสัญญวิทยา (Semiology) และการวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์ (Semiological Analysis)

สัญญวิทยา หรือ สัญลักษณ์ เป็นการศึกษาที่ถือเอา ตัวงาน (Text) ของสารเป็นหัวใจของ หน่วยในการศึกษาวิเคราะห์ถึงกระบวนการที่ระบบความหมายระบบใดระบบหนึ่ง หรือระบบหลาย ๆ ระบบ สร้างความหมายโดยผ่านทางตัวงาน และยังเป็นศาสตร์ที่มุ่งที่จะแสดงและวิเคราะห์ถึงกระบวนการผลิต ความหมายเหล่านั้นว่า ไม่ได้มีที่มาจากสภาพความเป็นจริงทางสภาวะวิสัย (Objectivity) อย่างที่ ปรากฏ สัญลักษณ์จึงมีลักษณะเป็นนามธรรมสูง เพราะเป็นสิ่งที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของการศึกษาความสัมพันธ์ อย่างเป็นระบบของโครงสร้างที่มีความเป็นนามธรรม (ขวัญเรือน กิติวัฒน์ และอุบลรัตน์ สิริยาศักดิ์, 2532 : 9-10)

วิธีการศึกษาสัญวิทยาในระยะแรกได้รับอิทธิพลโดยตรงจากวิชาภาษาศาสตร์ โดย Ferdinand de Saussure ซึ่งได้รับการขนานนามว่า เป็นบิดาแห่งสัญวิทยา ซอสซูร์เป็นนักภาษาศาสตร์ชาวสวิส ได้ทำการศึกษาเรื่องเหล่านี้ไว้เมื่อ ค.ศ. 1916 และกล่าวไว้ว่า สัญศาสตร์คือศาสตร์ ที่ศึกษาถึงวิถุของ สัญลักษณ์ต่าง ๆ ในสังคม ต่อมาในปี 1960 Roland barthes ของนักโครงสร้างนิยม (Structuralist) ชาวฝรั่งเศสได้นำวิชานี้มาศึกษาต่อ จนทำให้สัญวิทยาได้รับความสนใจอย่างกว้างขวาง

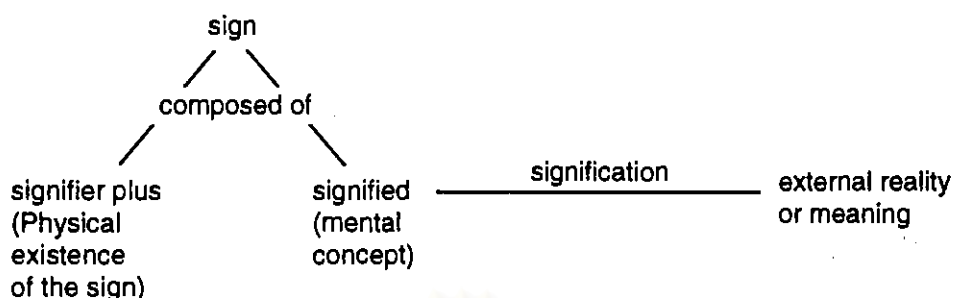
ปัญหาขั้นพื้นฐานที่สาขาวิชานี้ต้องการศึกษาหาคำตอบคือ “ความหมายได้ถูกสร้างและถ่ายทอด ได้อย่างไร” Johnathan Culler อ้างใน Arther Asa Berger 1982 : 17 (อ้างจาก ดวงรัตน์ กมโลบล, วิทยานิพนธ์ 2535) ได้กล่าวว่า เราสามารถนำสาขาวิชาภาษาศาสตร์มาใช้ในการศึกษา ปรัชญา การณ์ ทางวัฒนธรรมอื่น ๆ โดยตั้งอยู่บนแนวคิด 2 ประการ คือ ปรัชญาการณ์ทางสังคมและวัฒนธรรมไม่ได้ เป็นเพียงวัตถุติบในการศึกษาเท่านั้น แต่จะต้องเป็นวัตถุหรือเหตุการณ์ที่ประกอบด้วย ความหมาย ด้วย นั้นก็คือ สัญลักษณ์ และประการที่สอง วัตถุ หรือเหตุการณ์เหล่านั้นไม่ได้มีคุณค่าหรือความหมายอยู่โดด ๆ ในตัวของมันเอง แต่จะมีความหมายได้ก็ต่อเมื่อเป็นการทำงานประสานกัน (ความสัมพันธ์ของวัตถุและความหมาย)

ดังนั้น “เนื้อหา” จึงไม่ใช่ตัวกำหนด “ความหมาย” แต่ “ความสัมพันธ์” ระหว่างเนื้อหา (Text) กับความหมาย (Meaning) ที่อยู่ในระบบสัญลักษณ์ต่างหากที่เป็นตัวสร้างความหมายขึ้น นั่นก็คือ ไม่มีอะไรเลยที่มีความหมายในตัวของมันเอง

ฉะนั้น สิ่งที่การวิเคราะห์เชิงสัญวิทยาต้องการศึกษา ก็คือ ความหมายในตัวเองที่เกิดขึ้นมาจากความสัมพันธ์ดังกล่าว นั่นก็คือ ความเกี่ยวพันระหว่างตัวสัญลักษณ์ (Sign) ต่าง ๆ

สัญลักษณ์ (SIGN)

สัญลักษณ์ประกอบด้วยตัวให้ความหมาย Signifier และตัวที่ถูกให้ความหมาย Signified มี ลักษณะเป็นนามธรรม เมื่อรวมกันเข้าก็จะเป็นตัวความหมายหรือสัญลักษณ์ (Sign) ซึ่ง ซอสซูร์ ได้เขียน เป็นตัวแบบดังนี้



Saussure's elements of meaning

ตัวให้ความหมายจึงหมายความว่าถึงลักษณะหรือรูปแบบในเชิงรูปธรรมที่สัมผัสได้ด้วยอายตนะ (อวัยวะสัมผัสทั้งห้า) เช่น เสียงของคำ ภาพถ่าย ส่วนตัวที่ถูกให้ความหมายก็คือ ความคิดในเชิงนามธรรม เป็นตัวให้ความหมายอ้างอิง เช่น ดอกกุหลาบซึ่งปกติก็คือ ดอกไม้ชนิดหนึ่ง แต่เมื่อชายหนุ่มนำไปให้หญิงสาว เพื่อเป็นการแสดงความรักของเขา และผู้หญิงก็ทราบถึงการแสดงแทนนี้ ดอกกุหลาบจึงกลายเป็นสัญลักษณ์ โดยความหมายที่ดอกกุหลาบอ้างอิงถึง คือ ความรักนั่นเอง

การที่ Signifier จะสร้างความหมายได้ ความสัมพันธ์กับ Signified จะต้องมิลักษณะที่ไม่ตายตัว เพราะฉะนั้นการที่จะเข้าใจความหมายที่มีอยู่ได้ก็ จึงจำเป็นจะต้องมีการเรียนรู้บ้าง นั่นหมายความว่าต้องมีความสัมพันธ์กันอย่างมีระบบของสองสิ่งอยู่อย่างแนบชิด ซึ่งเราเรียกว่า Code (รหัส) เพื่อมาช่วยในการตีความหมายของสัญลักษณ์ (Sign) ได้ ซึ่งเป็นลักษณะเช่นเดียวกับการที่เราศึกษา “ภาษา” ที่ความหมายกำหนดมาจาก ไวยากรณ์ ในทำนองเดียวกันกับที่ Code และ Convention (จารีต) เป็นตัวกำหนด Text ต่าง ๆ ที่ใช้ในการสื่อสาร

ในการศึกษาเกี่ยวกับรหัส ได้มีนักคิดหลายคน กล่าวถึงกระบวนการสื่อสารในส่วนของรหัส (Code) โดย John Fiske (1982 : 64, 19) กล่าวว่า “รหัส (Code) คือกระบวนการที่ใช้ในการสร้างความหมายขึ้นมา ซึ่งระบบสัญลักษณ์หรือรหัส ถูกสร้างขึ้นโดยสมาชิกของคนในสังคมที่ใช้อรหัสนั้น ดังนั้น การศึกษารหัสก็ย่อมหมายถึง การศึกษามุมมองต่าง ๆ ของสังคม เพราะรหัส คือระบบของการให้ความหมายร่วมกันของสมาชิกในกลุ่มวัฒนธรรมเดียวกัน ซึ่งประกอบไปด้วยสัญลักษณ์และกฎเกณฑ์หรือระเบียบแบบแผนว่าด้วยการใช้ และการเชื่อมโยงสัญลักษณ์ให้สัมพันธ์กับการพัฒนาที่ซับซ้อนในวัฒนธรรมนั้น ๆ ได้อย่างไร และปรับทิด...”

“รหัส” คือ รูปแบบเชิง Association สามารถถ่ายทอดและเรียนรู้ได้ มีลักษณะเฉพาะในแต่ละสังคม ในแต่ละวัฒนธรรม รหัส (เรียนเล่น ๆ ว่า โครงสร้างซ่อนเร้น) ที่อยู่ในใจเรา มีผลต่อการตีความตามสัญลักษณ์ และสัญลักษณ์ที่เราพบในตัว Text ตัวรหัสยังแสดงให้เห็นถึงวิธีการดำรงชีวิตของบุคคลผู้นั้น รหัสมีอยู่ด้วยกันหลายประเภท รหัสจะบอกให้เราทราบว่าเราจะต้องทำอะไรบ้างใน

สถานการณ์ต่าง ๆ ... เพราะฉะนั้น Code เน้นไปที่มิติทางสังคมของการสื่อสาร” (ศิริชัย ศิริภายะ, 2540 : 16)

เพราะมนุษย์รับรู้สัญลักษณ์ไม่เท่าเทียมกัน จึงเกิดปัญหาในการตีความหมาย (Decoding) ในเนื้อสารระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร การตีความจะสำเร็จมากน้อยแค่ไหน ขึ้นอยู่กับปริมาณความสัมพันธ์ระหว่างประเภทรหัสและสัญลักษณ์ของผู้ส่งสาร กับประสบการณ์ทางสัญลักษณ์ของผู้รับสาร

สุริย์ ศิริพัฒน์ (2531 : 48-50) กล่าวถึงประสบการณ์ด้านสัญลักษณ์ศาสตร์เกี่ยวกับการตีความหรือถอดความ โดยแบ่งประสบการณ์ออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. ประสบการณ์เชิงรับรู้หรือเข้าใจ เป็นประสบการณ์ที่เราถูกบังคับให้ยอมรับในความหมายของสิ่งนั้น มีลักษณะชัดเจน เป็นวัตถุวิสัย ต้องทำความเข้าใจและสนใจ
2. ประสบการณ์เชิงอารมณ์หรือความรู้สึก นำเอาค่านิยม ความเชื่อ หรือทัศนคติส่วนตัวมาเป็นบรรทัดฐานในการคิดหรือตีความสารต่าง ๆ นั้น

Roland Barthes ได้ให้แนวคิดในการวิเคราะห์ความหมายแฝงอยู่ในการติดต่อสื่อสารหัวใจสำคัญของทฤษฎีของ Barthes คือ ขั้นตอนในการแสดงความหมาย 2 ขั้น คือ

1. การตีความหมายตรง (Denotation)

เป็นความหมายขั้นแรกที่อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายกับตัวหมายถึงในสัญลักษณ์และความสัมพันธ์ของสัญลักษณ์กับสิ่งที่กล่าวถึงในความหมายที่ชัดเจนของสัญลักษณ์
2. การตีความหมายโดยนัยแฝง (Connotation)

เป็นความหมายขั้นที่สองเป็นกลุ่มของความหมายที่มาเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน (Associative) และภาพลักษณ์ (image) ที่เกิดขึ้นในความคิดของแต่ละบุคคล จากการที่ถูกกระตุ้นและแสดงออกโดยการใช้และการนำเอาสัญลักษณ์มาผสมกันเป็นแบบต่าง ๆ อธิบายถึงความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นเมื่อสัญลักษณ์กระทบกับความรู้สึกหรืออารมณ์ของผู้รับข่าวสารและค่านิยมในวัฒนธรรมของเขา ถือว่าเป็นการตีความโดยอวัติสัย

การนำความคิดที่อ้างถึงวัตถุกับจินตภาพแห่งความหมายมาสัมพันธ์กันนั้น ทำให้เกิดระบบสัญลักษณ์ที่มีความหมายหลายลักษณะ ได้แก่ ความหมายนัยเดียว ซึ่งทำให้เกิดการตีความหมายตรงไปตรงมา (Denotation) และความหมายหลายนัย (Connotation) ทำให้เห็นความแตกต่างระหว่างสัญลักษณ์

(Sign) กับ รหัส (Code) ในอีกลักษณะหนึ่ง คือ สัญลักษณ์จะมีความหมายได้ต้องตีความ (Hermeneutics) มีความหมายได้หลายแง่มุม ไม่ปรากฏเด่นชัด เป็นนัย ๆ ส่วนรหัส มีความหมายชัดเจนตามกฎหรือข้อบังคับในสังคม (Social Convention)

มายาคติ ความเชื่อดั้งเดิม (Myths) เป็นการแสดงความหมายในขั้นที่ 2 ของตัวหมายถึง คือ ผ่านทางความเชื่อดั้งเดิม เป็นระบบคิดที่มีอยู่ในระบบสังคมดั้งเดิม ในบางครั้งความเชื่อดั้งเดิมหมายถึงความเข้าใจในทางที่ผิด แต่ Barthes คงจะหมายถึงเรื่องเล่าที่อธิบายหรือทำให้เข้าใจธรรมชาติหรือความจริง (Reality)

นอกจากนั้น Pierce ได้ศึกษาแนวคิดเรื่องสัญลักษณ์ เขาสามารถแบ่งสัญลักษณ์ออกเป็น 3 ประเภทคือ

1. ICON (ภาพลักษณ์) หมายถึง สัญลักษณ์ที่มีลักษณะเป็นภาพหรือเป็นวัตถุที่มองเห็นได้ชัด เช่น ภาพถ่าย ภาพเหมือน แผนที่
2. INDEX (ดัชนี) หมายถึง สัญลักษณ์ที่มีลักษณะเป็นตัวชี้ให้เห็นอีกสิ่งหนึ่ง เช่น เครื่องหมายที่แสดงยศ ตำแหน่ง
3. SYMBOL (สัญลักษณ์) หมายถึง สัญลักษณ์ที่มีลักษณะเกี่ยวกับสิ่งที่ถูกหรือระเบียบหรือสิ่งที่ทุกคนเห็นพ้องต้องกันเข้าใจเหมือนกัน ๆ กัน เช่น ภาษา ตัวเลข

จากที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ผู้ศึกษาจึงใช้แนวคิดทางสัญลักษณ์วิทยา มาศึกษาการสื่อความหมายโดยใช้การ์ตูนเพื่อการรณรงค์โรคเอดส์ ซึ่งจะทำให้เข้าใจความหมายได้มากยิ่งขึ้น โดยความหมายเหล่านี้จะปรากฏตั้งแต่ระดับพื้นผิว และความหมายแฝงที่ลึกลงไปได้อย่างถูกต้องและอยู่บนหลักการและเหตุผลตามกรอบแนวคิดทฤษฎีดังกล่าว

4. แนวคิดเกี่ยวกับรหัสของการ์ตูน (Cartoon Code)

John Fiske ได้กล่าวถึงลักษณะพื้นฐานของรหัส ไว้ดังนี้ (ประสพโชค นวพันธุ์พิพัฒน์, 2540 : 22-44)

1. มิติทางโครงสร้างของรหัส (Paradigmatic Dimension) จะประกอบไปด้วยหน่วยย่อย ๆ จำนวนมาก หรืออาจประกอบด้วยหน่วยเพียงหน่วยเดียวก็ได้ หน่วยต่าง ๆ เหล่านี้ ประกอบกันขึ้นภายใต้ปัจจัยของกฎเกณฑ์หรือยุคสมัย ซึ่งเป็นมิติในการสร้างถ้อยคำ (Syntagmatic Dimension)
2. รหัสเป็นตัวถ่ายทอดความหมาย หน่วยของมันนั้นเป็น “สัญลักษณ์” ซึ่งจะให้ความหมายนอกเหนือไปจากตัวของมันเอง

3. รหัสกำหนดขึ้นมาจากข้อตกลงของผู้ใช้รหัส และการให้ความหมายร่วมกันของกลุ่มคนที่มีรากทางวัฒนธรรมเดียวกัน ดังนั้น รหัสกับวัฒนธรรม จึงมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันอย่างใกล้ชิด
4. รหัส แสดงถึงความเป็น “เอกภาพ” ของสังคม และมีหน้าที่ทางการสื่อสาร
5. รหัส สามารถกระจายตัวไปโดยสื่อเฉพาะ หรือโดยช่องทางการสื่อสาร

John Fiske (1990 : 65-81) แยกประเภทของรหัสตามมุมมองและลักษณะการใช้งานออกเป็น 6 ประเภทด้วยกัน คือ

1. Analogue Code และ Digital Code

Analogue Code เป็นรหัสที่ Signifier และ Signified แยกแยะออกจากกันได้ยาก มีลักษณะคล้ายคลึงและสัมพันธ์เป็นระบบต่อเนื่องกันไปและไม่สามารถบันทึกได้ ขณะที่ Digital Code นั้น Signifier และ Signified แยกออกจากกันอย่างเด่นชัด และสามารถเข้าใจได้โดยง่าย

2. Presentational Code และ Representational Code

รหัสทั้ง 2 ประเภทนี้ จะทำหน้าที่เชิงสุนทรียะและแสดงความหมาย แต่ Representational Code ยังทำหน้าที่เสริมความหมายอีกด้วย Jakobson's model ได้แยกความแตกต่างของรหัสทั้ง 2 ชนิดไว้ดังนี้คือ

Representational Code เป็นรหัสที่สามารถทำหน้าที่อ้างอิงถึงสิ่งอื่นนอกเหนือจากตัวของมันเอง และชี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างสารกับสิ่งที่อ้างอิง และยังสามารถทำหน้าที่ให้ข่าวสารข้อมูลความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ไม่ได้อยู่ เป็นนามธรรม และสร้างสารตลอดจนด้วยทที่ไม่ขึ้นต่อผู้ทำการสื่อสารและสถานการณ์ (Cognitive & Ideational)

Presentational Code เป็นรหัสที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก และแสดงให้เห็นถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร ร่างกายของมนุษย์จัดเป็นสื่อหลักของ Presentational Code ซึ่ง Argyle ระบุไว้ดังนี้

1. การสัมผัสทางร่างกาย (Bodily contact) สัมผัสใด อย่างไร และเมื่อใด ล้วนแต่มีความสำคัญต่อความสัมพันธ์ในการสื่อสาร โดยเฉพาะความหมายที่แตกต่างกันไปในระหว่างวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน
2. ระดับของความใกล้ชิด (Proximity) สามารถบ่งบอกความสัมพันธ์ในการสื่อสาร
3. ทิศทางของคู่สื่อสาร (Orientation) เช่น การเผชิญหน้าโดยตรง อาจหมายถึงการรุกร้าความเป็นส่วนตัวหรือดูกร้าวร้าว
4. การแสดงหรือปรากฏตัว (Appearance) แบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะคือส่วนที่ควบคุมได้ง่าย เช่น ทรงผม เสื้อผ้า ผิวหนัง เครื่องประดับ และส่วนที่ควบคุมได้ยาก เช่น ความสูง น้ำหนัก ลักษณะ

ต่าง ๆ เหล่านี้ ล้วนสามารถบ่งบอกถึงบุคลิกภาพ สถานะทางสังคม ความพึงพิถัน ความมีส่วนร่วมใน หมู่คณะ

5. การพยักหน้า (Head nods) มีอิทธิพลต่อความสำคัญในการผลักดันพูดระหว่างการสื่อสาร เช่น การพยักหน้าซ้ำ ๆ หมายถึงให้คู่สนทนาพูดต่อไป ขณะที่การพยักเร็ว ๆ อาจหมายถึงการขอยุติบ้าง

6. การแสดงสีหน้า (Facial expression) สามารถแยกออกเป็นรหัสย่อย (Subcodes) ต่าง ๆ เช่น ตำแหน่งของคิ้ว รูปร่างของตา รูปร่างของปาก ขนาดของรูจมูก การรวมเอารหัสย่อยแบบต่าง ๆ เหล่านี้เข้าด้วยกัน จะเป็นการแสดงออกของสีหน้าที่มักจะมีความหมายที่แน่นอน และความแตกต่าง ทางวัฒนธรรมมีอิทธิพลน้อยมาก

7. การแสดงท่าทาง การเคลื่อนไหวทางร่างกาย (Gestures or Kinesics) รวมความ เคลื่อนไหวของมือ เท้า และศีรษะ

8. ลักษณะอาการ (Posture) การนั่ง การยืน การทอดตัว

9. การเคลื่อนไหวและการประสานสายตา (Eye movement and eye contact) การสื่อสาร ด้วยสายตา นับเป็นการสื่อสารที่ทรงประสิทธิภาพอย่างยิ่ง

10. ลักษณะท่าทางการพูด (Non-verbal aspects of speech) สามารถแยกออกเป็น 2 ส่วน คือ Prosodic Code จังหวะการเน้น ที่มีผลต่อความหมายของคำ และ Paralinguistic Code ที่รวม เอาน้ำเสียง ความดังค่อย สำเนียง ความถูกต้องในการออกเสียง ซึ่งสามารถสะท้อนถึงระดับของอารมณ์ บุคลิกภาพ ชนชั้น สถานะทางสังคม และมุมมองที่มีต่อคู่สนทนาได้

3. Elaborated Code และ Restrictive Code

Elaborated Code คือรหัสที่มีโครงสร้างซับซ้อน ไม่จำกัดและมีลักษณะนามธรรมเฉพาะ สำหรับสารที่ใช้แทนและเน้นสัญลักษณ์ แสดงลักษณะความเป็นปัจเจกมากกว่าบทบาท สถานภาพในกลุ่มเป็นรหัสที่ไม่ขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมท้องถิ่น แต่ขึ้นอยู่กับรหัสภาษาที่คล้ายคลึงกัน และการฝึก การเรียนรู้ การศึกษาที่เป็นแบบแผน

Restricted Code คือรหัสที่มีลักษณะจำกัด เช่น ความสัมพันธ์ทางสังคมจารีตแบบปิด ทำหน้าที่ดำเนินการ (Platic) มากกว่าเป็นตัวอ้างอิง เป็นเครื่องชี้สถานภาพของผู้ใช้รหัสในกลุ่ม และขึ้นอยู่กับประสบการณ์ความคิดเห็นข้อสรุปร่วมกันตลอดจนขึ้นอยู่กับลักษณะวัฒนธรรมท้องถิ่น เป็นรหัสที่แสดงรูปธรรมใกล้เคียงกับ Presentational Code

4. Broadcast Code และ Narrowcast Code

Broadcast Code เป็นรหัสที่กลุ่มของมวลชนใช้ร่วมกัน เพื่อเชื่อมโยงกลุ่มคนให้เข้าร่วมในสังคม มีหน้าที่ในการสร้างความเหมือนกันระหว่างกลุ่ม ขณะที่ Narrowcast Code เป็นรหัสที่ส่งถึงกลุ่มผู้รับ สารเฉพาะ มักจะเป็นผู้ที่เรียนรู้รหัสที่เกี่ยวข้องนั้น โดยไม่ได้อาศัยการมีประสบการณ์ในกลุ่มร่วมกัน หากแต่อาศัยการศึกษาพื้น ๆ หรือประสบการณ์ทางสติปัญญา มีหน้าที่ในการสร้างความแตกต่างระหว่างกลุ่ม

5. Arbitrary Code (Logical Code) เป็นรหัสเชิงเหตุผลที่มีการตกลงอย่างชัดเจนระหว่างผู้ใช้โดยถูกกำหนดความหมายไว้แล้ว มีลักษณะตายตัว

6. Aesthetic Code รหัสเชิงสุนทรียะถูกกำหนดความหมายไว้หลวม ๆ มีความหลากหลายในการให้ความหมาย กระบวนการเข้ารหัสและถอดรหัสมีลักษณะเป็นอัตวิสัย ขึ้นกับอารมณ์และความรู้สึกของแต่ละคน

Peter Hartley (1993) ได้จัดกลุ่มของรหัสออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ ด้วยกันคือ Verbal Code ซึ่งได้แก่รหัสทางภาษา (Language Code) และ Nonverbal Code ซึ่งก็คือการสื่อสารที่ไม่เกี่ยวข้องกับถ้อยความ หมายถึงรหัสทั้งหมดที่ใช้เป็นเครื่องหมายแสดงถึงสิ่งอื่น ๆ นอกเหนือไปจากคำที่เราพูด ตัวอย่างของ Nonverbal Code คือ

1. การแสดงออกทางสีหน้า (Facial expression)
2. การจ้อง การเพ่งมอง การสบตา (Gaze)
3. ลักษณะท่าทางการเคลื่อนไหว การวางท่าทางของร่างกาย (Bodily posture)
4. การสัมผัส (สื่อสาร) ทางร่างกาย (Bodily contact) เช่น การสัมผัส (Touching) บุคคลอื่น ซึ่งแตกต่างหลากหลายออกไปตามวัฒนธรรม
5. การกำหนดพื้นที่และทิศทางของสิ่งแวดล้อม (Orientation) เช่น ณ จุดที่เรานั่งหรือยืน ย่อมสัมพันธ์และมีอิทธิพลกับบุคคลที่เราพูดด้วย

6. พฤติกรรมเกี่ยวกับอาณาเขตและดินแดน (Territorial behaviour) เช่น เราใช้พื้นที่รอบ ๆ ตัวเราอย่างไรให้อบอุ่นสำหรับแขกที่มาเยือน นักมนุษยวิทยาชี้ว่า เรามีความอ่อนไหวต่อพื้นที่รอบ ๆ ตัวเรา และวัฒนธรรมที่แตกต่าง จะใช้พื้นที่ (Zone) ที่แตกต่างในการบ่งชี้ถึงความสัมพันธ์ที่แตกต่างกันไป

7. เสื้อผ้าและลักษณะท่าทาง (Clothes and appearance) ความหมายของสัญลักษณ์ที่แตกต่างเหล่านี้ชัดเจนมาก เช่น ความยาวของ "ผม" เมื่อเปรียบเทียบความหมายในยุคสมัยต่าง ๆ กันจะเห็นว่าเปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา

8. ลักษณะท่าทางการพูด (Nonverbal aspects of speech) เช่น น้ำหนักของเสียง สำเนียงการเน้น

(Peter Harley, 1993 : 153-155)

Pierre Guiraud (อ้างถึงสุริย์ สิริพัฒน์ 2531 : 51-52) ได้กล่าวถึงรหัส (สำหรับระบบสัญลักษณ์ที่ไม่ใช่ภาษา) โดยแบ่งออกเป็น 3 ประเภทคือ

1. รหัสเชิงเหตุผล เป็นประสบการณ์ด้านวัตถุวิสัย ซึ่งเป็นความสำคัญของมนุษย์ที่มีต่อโลก ประกอบไปด้วย

1.1 *รหัสเชิงปริกษา* (Paralinguistic Codes) คือสิ่งที่ใช้แทนภาพ เช่น ตัวอักษร ธง (Prosodic Codes) ลักษณะท่าทาง (Kinesic Codes) ระยะใกล้ห่าง (Proxemic Codes)

1.2 *รหัสเชิงปฏิบัติ* (Practical Codes) ได้แก่ อาณัติสัญญาณ แผนดำเนินงานช่วยในการควบคุม แนะนำ ตักเตือน

1.3 *รหัสเชิงธรรมชาติแห่งความรู้* (Epistemological Codes) ถ่ายทอดประสบการณ์จากความคิดหรือความอยากรู้ออกมาเป็นรหัส เช่น รหัสด้านวิทยาศาสตร์

1.4 *รหัสเชิงอำนาจการทำนาย* (Mantic Codes) คือรหัสที่เอาสัญลักษณ์ หรือประสบการณ์ไปเทียบแบบความคล้ายคลึงกับสิ่งอื่น ๆ เพื่อให้เกิดรหัสที่มีความหมายอีกอย่างหนึ่ง การตีความต้องยอมรับข้อตกลงที่ทำให้ไว้อย่างชัดเจนในการที่จะกำหนดความหมายของสัญลักษณ์หรือรหัสนั้น ๆ

2. *รหัสเชิงสุนทรียภาพ* มีลักษณะเป็นจินตภาพ (Image หรือ Icon) และการเทียบแบบ (Analogy) โดยนำเอาการตีความสัญลักษณ์ (Symbolism) การดำเนินเรื่องของบทประพันธ์ (Thematics) จินตภาพดั้งเดิม (Archetypes of Image) ความเชื่อตามคติพื้นบ้าน (Mythology) มาใช้ในการตีความหมายของรหัส ผู้ตีความต้องอาศัยประสบการณ์ส่วนตัวเข้ามาช่วย ซึ่งเป็นประสบการณ์ด้านอารมณ์เป็นส่วนใหญ่

3. *รหัสเชิงสังคม* แสดงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ที่มีบทบาทต่าง ๆ กันในสังคม โดยสะท้อนบทบาทออกมาทั้งรูปรหัสและสัญลักษณ์ ดังนั้น มนุษย์จึงเป็นทั้ง Signified และ Signifier เช่น สัญลักษณ์แสดงความเป็นพวกพ้อง (เครื่องแบบ ธง ทรงผม ชื่อสกุล ยี่ห้อ) สัญลักษณ์แสดงลักษณะความสุภาพ (น้ำเสียง กิริยาท่าทาง การทักทาย โอกาสและสถานที่) ในกรณีที่บทบาทสะท้อนออกมาเป็นรหัส ได้แก่ สมบัติผู้ดีในการพูดหรือรับประทานอาหาร พิธีกรรม แฟชั่น การละเล่นต่างๆ

เกี่ยวกับแนวคิดรหัสเชิงสังคมนั้น เป็นส่วนที่น่าสนใจมาก เพราะทำให้เห็นธรรมชาติของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลหรือกลุ่มบุคคลใดบุคคลหนึ่ง นั้นหมายความว่า ทุกคนที่อยู่ในสังคมต้องมีบทบาทโดยบทบาทหนึ่งเสมอ ซึ่งบทบาทนั้นจะแสดงออกมาเป็นสัญลักษณ์ เพราะทุกสิ่งทุกอย่างที่เป็นผลผลิตทางสังคมหรือตัวสังคมเอง เช่น โครงสร้างสังคม มรดกทางสังคมต่าง ๆ (วัฒนธรรม สิ่งประดิษฐ์ ความคิด ความเชื่อ) มีค่าเป็นสัญลักษณ์ทั้งนั้น รหัสเชิงสังคมเป็นตัวบ่งบอกคุณค่าของคน เพราะคนเป็นสัญลักษณ์ที่จะถ่ายทอดความคิดหรือความหมายให้คนอื่นทราบว่า สิ่งเหล่านี้มันหมายถึงอะไรกันในแต่ละสังคม และสะท้อนให้เห็นถึงระบบความคิดของมนุษย์ที่ไม่แตกต่างกันมากนักมนุษย์สื่อสารกันอยู่ตลอดเวลาภายใต้อิทธิพลของระบบสัญลักษณ์

การดูมีวิธีการแสดงออกที่แสดงความเป็นส่วนตัวของนักเขียนการ์ตูน เพราะต้องสร้างสรรค์รายละเอียดต่าง ๆ ขึ้นมาเองจากจินตนาการคล้ายงานฝีมือ นักเขียนการ์ตูนเป็นเสมือนตัวเชื่อมโยงที่อ่อนโยน

ระหว่างส่วนที่จริงจังของมนุษย์ กับความเปราะบางที่เกินซ่อนอยู่ภายใน ส่วนใหญ่มักจะนึกถึงงานศิลปะลายเส้น (Graphic Art) การสร้างแบบของตัวการ์ตูนขึ้นมาเป็นสัญลักษณ์ตลอดจนความเข้าใจเกี่ยวกับอิทธิพลของการ์ตูน ขึ้นอยู่กับการพิจารณาอย่างละเอียดและความซาบซึ้งเข้าใจในรหัสของการ์ตูน ว่ามันคืออะไร ทำงานอย่างไรและทำไม รหัสของการ์ตูนนั้นซับซ้อนแต่ก็มีตรรกเหตุผลรองรับ ซึ่งประกอบไปด้วยวิธีการที่นักวาดการ์ตูนได้สร้างสรรค์สัญลักษณ์เฉพาะขึ้นชุดหนึ่งในการทำให้เกิดโลกที่เหมือนจริงขึ้น (Make-believe world) ซึ่งเป็นโลกที่ทุกสิ่งเป็นจริงได้ตามแต่จะจินตนาการ เป็นโลกที่ยังรากลึกถึงสู่การรับรู้ ความทรงจำในกระบวนการสื่อสารของมนุษย์จะเลื่อนกลาง เราสามารถแยกศึกษาออกเป็น 4 ส่วนหลักๆ ด้วยกันคือ

1. การแสดงอารมณ์ผ่านสีระยะและรูปร่างของการ์ตูน
2. การสร้างโลก 3 มิติ
3. สัญลักษณ์ที่ใช้แทนความคิด ความรู้สึก การเคลื่อนไหว และองค์ประกอบของภาพ
4. รหัสของสี

1. การแสดงอารมณ์ผ่านสีระยะและรูปร่างของการ์ตูน

ในโลกของการ์ตูน ใบหน้าของคนจะถูกลดทอนรายละเอียดขององค์ประกอบทางสรีระที่ซับซ้อนลงเหลือเพียงโครงทรงกลม และเฉพาะส่วนที่สำคัญที่ต้องใช้ในการแสดงอารมณ์บนใบหน้าของมนุษย์คือ ตา คิ้ว และปาก Apitz and Wolf (1946) เชื่อว่า การตอบสนองทางใบหน้าที่คนต่ออารมณ์ต่างๆ นั้นเป็นมาตั้งแต่กำเนิด (Inner reaction) เราอาจแบ่งรายละเอียดปลีกย่อยได้ดังนี้

- การจัดรูปทรงของใบหน้า จะขึ้นอยู่กับสัดส่วนขององค์ประกอบระหว่างรูปและพื้น (Figure and Ground)

- ใบหน้าของผู้ใหญ่นั้น ตาจะอยู่กึ่งกลางใบหน้า ขณะที่ปากมีความยาวเท่ากับความห่างของตา

- เมื่อคนเราเพิ่งเกิด องค์ประกอบต่างๆ บนใบหน้าจะมีขนาดเล็กและอยู่ในตำแหน่งด้านต่างๆ ของใบหน้า สีระยะจะโต ตาจะโตเมื่อเทียบกับปาก สัดส่วนเหล่านี้ นักเขียนการ์ตูนจะนำมาใช้เมื่อต้องการสร้างบุคลิกตัวการ์ตูนผู้ใหญ่ให้น่ารักเหมือนเด็ก

- ตำแหน่งต่างๆ ของตาและปากตลอดจนคิ้ว จะแสดงองค์ประกอบของใบหน้าในการสร้างสรรค์เกี่ยวกับอายุ ความสุข ความเศร้า ความโกรธ แปลกใจ ความกลัว ความน่ารังเกียจ และอื่นๆ นักเขียนการ์ตูนสามารถสร้างการแสดงออกทางอารมณ์เหล่านี้ได้โดยเพียงแต่ขยับปาก ตา และคิ้ว อันเป็นองค์ประกอบที่เคลื่อนไหวได้ ซึ่งมนุษย์เรามักจะให้ความสำคัญกับตาและปาก ในขณะที่ทำการสื่อสาร บางส่วนของการแสดงออกนี้จะซับซ้อนยุ่งยาก แต่นักเขียนการ์ตูนก็จะนำเอาหลักการของความเรียบง่าย ความชัดเจน และเกินจริงมาแก้ปัญหา

(Randall P. Harrison, 1981 : 57-60) (ประสพโชค นวพันธุ์พิพัฒน์, 2540)

การสร้างการแสดงออกทางสีหน้าของตัวการ์ตูนนั้น ก็โดยวิธีการเลียนแบบจากธรรมชาติ วิธีหนึ่งที่นักเขียนการ์ตูนจะวาดขึ้นมาได้คือ *อาศัยการเลียนแบบจากหน้าตาของตนเองที่แสดงออกในอารมณ์ต่างๆผ่านกระจกเงา* ดังตัวอย่างบางส่วน เช่น

อารมณ์โกรธ หัวคิ้วจะกดลงเข้าหากันและเข้าใกล้กับตา ปลายริมฝีปากจะเฝ้มลง เมื่อโกรธมาก ๆ ใบหน้าจะมีสีแดงเรื่อ ๆ ปากที่แบะลงจะเผยขึ้นจนเห็นฟัน และปรากฏกับอาการทางร่างกาย เช่น การกำหมัด สำหรับการ์ตูนอาจทำให้เกิดจริงมากขึ้น เช่น การกำหมัดที่กำอยู่เป็นการสะกดอารมณ์

อารมณ์เบื่อหน่าย ตาปรือหรือหลับ มือยกขึ้นบังปากที่กำลังหา

อารมณ์เก็บกด ไหล่ห่อ มือตกลงตรง ๆ แขนมือออก ใบหน้าแสดงความกังวล

ความอับอาย ข้มอาย ๆ มองเห็นฟัน หัวคิ้วขมวดขึ้น ตายิ้ม

เข้าเส้น มุมปากกดลงขณะข้ม หัวคิ้วกดลงคล้ายขณะกำลังโกรธ ตาเหลือบมองด้านบน

ลักษณะนี้มักไม่ปรากฏในชีวิตจริงแค่พบเสมอในโลกของการ์ตูน

ความกลัว หัวคิ้วชิดกันและยกขึ้น ตาเบิกกว้าง ผมหงอก ปากเปิดและโค้งลง

มึนงง ตาปิดหรือหมุนควงเป็นวงกลม ปากหยักซิกแซก หัวคิ้วชิดกันและขี้น

อารมณ์ดี ตาปิดคว่ำลง ปากยิ้มหรือหัวเราะ ศีรษะหงายไปด้านหลัง หัวคิ้วขี้น อาจมีน้ำตาหยดหรือสองหยดเหมือนเป็นอาการหัวเราะจนน้ำตาไหล

ความเศร้า ยกมือขึ้นกุมหน้าผาก ไหล่ห่อ ใบหน้าท่าทางกังวล อาจมีน้ำตา ถ้าเศร้ามากจนถึงกับร้องไห้ จะหงายศีรษะไปด้านหลัง ตาปิดคว่ำลง ปากเปิดกว้างและคว่ำลง

หน้าตาไร้เดียงสา ตากลมโต คิ้วโค้งยกสูง ปากขี้น้อย ๆ

เกิดแรงบันดาลใจ มีหลอดไฟสว่างอยู่เหนือศีรษะ อาจจะปรากฏอยู่ในบอลูน ตาโตใบหน้าขี้นแฉ้ม

ใบหน้าเฉลียวฉลาด มักจะหรี่ตาลงลึก ๆ เฝ้มปากขี้น เขีดหน้าน้อย ๆ

อารมณ์รัก มีรูปหัวใจลอยอยู่เหนือศีรษะ หรือลูกศรปักทะลุหัวใจ 2 ดวง และมีการแสดงอารมณ์ออกทางใบหน้าอย่างมีความสุข

อารมณ์แห่งความทุกข์ การแสดงออกทางใบหน้าเป็นการผสมผสานกับระหว่างความกังวลและความเศร้า

คนขร ริมฝีปากบาง มีเส้นสั้น ๆ หลาย ๆ เส้นขีดอยู่เหนือและใต้ริมฝีปาก ใบหน้ามีรอยข่น ล้าคอเล็ก มีจุดใต้ตา ผมหาง เสื้อผ้าหลวม ๆ ลำตัวโน้มไปข้างหน้า แขนขาเล็กเรียวยาว

เจ็บปวดหรือบาดเจ็บ มีดาวปรากฏในตำแหน่งปลายเส้นที่ตัวออกมาจากจุดที่เจ็บ อาจจะมีกากบาทหรือพลาสติกไขว้กันปรากฏอยู่ด้วย อาจวาดตาของการ์ตูนด้วยกากบาทก็ได้

งุนงง มีเครื่องหมายขยุกขยิกหรือเครื่องหมายคำถามลอยอยู่เหนือศีรษะ หรือมีเส้นวงกลมหมุนอยู่โดยรอบพร้อมกับดวงดาว ใบหน้าแสดงความกังวล

อารมณ์แสดงความพึงพอใจ ดวงตาปิดหงายขึ้น คิ้วเข้ดขึ้น เพยอปากและข้มที่มุมปาก เข้ด
 ศีรษะเล็กน้อย ลำคอขาว

แสดงความโง่ ตาปิดลงครึ่งหนึ่ง (ตาปรือ) คางสั้น ฟันยื่น อ้าปากหวอ หน้าผากต่ำ
 แปลกใจ คิ้วโก่งสูง อ้าปากหวอ ตาโต ถ้าต้องการแสดงอาการแปลกใจมาก อาจเน้นด้วยคำ
 อุทานที่ลอยอยู่เหนือศีรษะ

อารมณ์เข้ดอาย ใส่นิ้วเข้าไปในปาก (กัดเล็บ) หรือให้จ้องมองไปที่เท้าขณะที่สีหน้าดูกังวล
 บางทีอาจจะเพิ่มรอยขมเล็กน้อย ๆ บนใบหน้าก็ได้

ก้มลง ขมวดคิ้ว (หัวคิ้วยกสูง ปลายคิ้วต่ำ) หน้าผากข่น ปากแเบะลง นิ้วคืดคอปกเสื่อออกจาก
 ลำคอ

หน้าตาสด ใบหน้ากลม หน้าผากอิม

นักเขียนการ์ตูนมักจะนำเอาอารมณ์ที่ขัดแย้งกัน มาเสริมกันและกันให้เด่นชัดยิ่งขึ้น

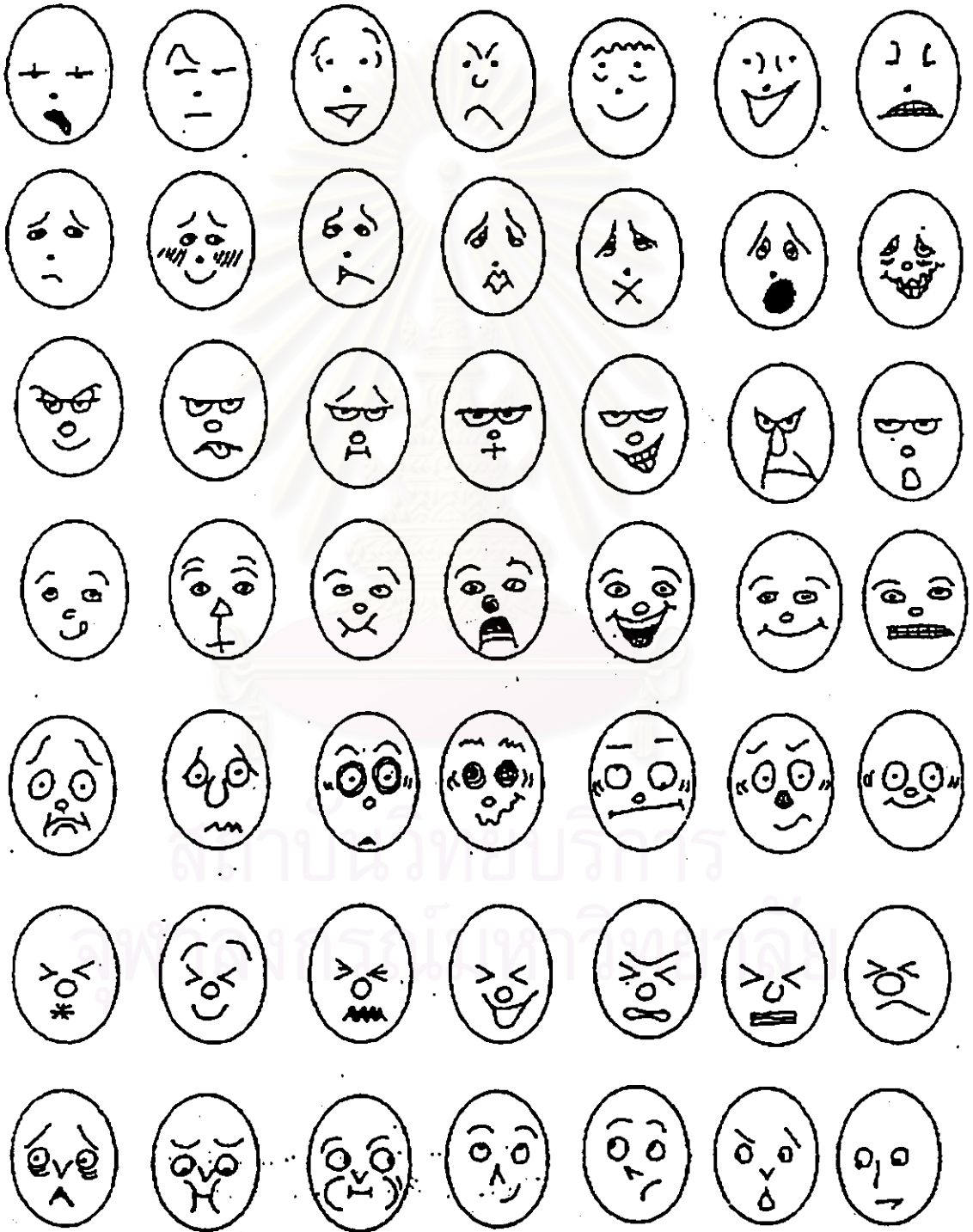
(Roy Paul Nelson, 1975 : 221-226)

สำหรับรูปร่างของการ์ตูนนั้น โดยปกติแล้ว ความสูงของรูปร่างของคนจะเท่ากับ 8 เท่าของ
 ความสูงของศีรษะคน ๆ นั้น แต่สำหรับตัวการ์ตูนเกี่ยวกับกีฬา แฟชั่น ซึ่งเน้นไปที่การเคลื่อนไหวของ
 ร่างกาย ความสูงจึงอาจถึง 10 เท่าของศีรษะ ขาอาจยาวกว่าปกติเพื่อเน้นร่างกาย แต่สำหรับการ์ตูนตลก
 สัดส่วนของศีรษะมักจะมีขนาดใหญ่กว่าลำตัวเสมอ โดยอาจมีขนาดใหญ่ถึง 3 ใน 8 ส่วนของขนาดปกติ
 ศีรษะอาจมีขนาดใหญ่เท่ากับตัว "...การที่ศีรษะมีขนาดใหญ่นั้นสามารถก่อผลได้ 2 ประการคือ ทำให้
 รูปร่างของการ์ตูนดูน่ารักคล้ายเด็ก และขนาดของศีรษะที่เกินจริงนั้น ทำให้สามารถแสดงสีหน้าอารมณ์
 ได้เต็มที่..."

(Randall P. Harrison, 1981 : 62)

สถาบันวิทยบริการ
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Polly Keener (Cartooning 1992 : 71) ได้ให้ตัวอย่างของภาพการ์ตูนที่แสดงสีหน้าขั้นพื้นฐาน โดยใช้รหัสของสัญลักษณ์แบบต่างๆ เพื่อแสดงอารมณ์ไว้ส่วนหนึ่งดังนี้ (ประสพโชค นวพันธุ์ พิพัฒน์, 2540 : 35)



2. การสร้างโลก 3 มิติ

การสร้างเรื่องราวของภาพการ์ตูนโดยนำเอาเทคนิคของมุกกล้องถ่ายภาพนิ่งหรือภาพยนตร์มาใช้ จะช่วยให้งานการ์ตูนนั้นน่าสนใจ มีความแตกต่างจากมุมมองที่แปลกออกไป เนื่องจาก “...งานการ์ตูนหนึ่ง ๆ จะมีเวลาเพียง 3 ถึง 15 วินาที ที่จะดึงดูดความสนใจจากผู้ดูงาน...” (Polly Keener, Cartooning 1992 : 102)

การสร้างภาพ 3 มิติให้เหมือนกับภาพที่เห็นจริง ๆ นั้น นักเขียนการ์ตูนจะใช้การสังเกตและรับรู้โลกที่เป็นจริงมาสร้างหลักการต่าง ๆ ขึ้นดังนี้

1. ขนาด (Size) โดยคนหรือวัตถุจะมีขนาดใหญ่เมื่ออยู่ใกล้ และขนาดเล็กเมื่ออยู่ไกล
2. การซ้อนทับกัน (Overlap) เพื่อแสดงลำดับความใกล้ไกล หน้าหลัง ภาพที่อยู่หน้า จะทับภาพที่อยู่หลัง
3. ความคมชัด (Clarity) สิ่งที่อยู่ใกล้จะชัดเจนกว่าสิ่งที่อยู่ไกล นักเขียนการ์ตูนจะใช้เทคนิคของน้ำหนักภาพที่เกิดจากสีและเส้นในการแสดงความรู้สึกนี้
4. รายละเอียด (Detail) สิ่งที่อยู่ใกล้จะสามารถให้รายละเอียดได้มากกว่าสิ่งที่อยู่ไกล เช่น พื้นผิวของเสื้อผ้า ร่องรอยต่าง ๆ บนใบหน้าร่างกาย
5. สี (Color) ในกรณีที่งานการ์ตูนนั้น ๆ เป็นภาพสี สามารถจะทำให้เกิดมายาภาพ (Illusion) ของระยะใกล้ไกลได้ ระยะใกล้จะดูสว่างสดใสชัดเจน (สีร้อน) ขณะที่ระยะไกลจะทึบทึมจืดจางออกไป (สีเย็น)

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เป็นกลุ่มสัญลักษณ์ที่มีความหมายและสามารถเข้าใจร่วมกันเช่นเดียวกับความเข้าใจร่วมกันใน “ตัวอักษร” โดยเลียนแบบจากทั้งสิ่งที่เราเห็นและไม่เห็นในโลกแห่งความเป็นจริง เช่น เมื่อมีบางสิ่งผ่านไปอย่างรวดเร็ว เราจะเห็นสิ่งนั้นพร่ามัวไม่ชัดเจน นักวาดการ์ตูนจึงสร้าง “เส้นแสดงการเคลื่อนที่ (Action Line)” ขึ้นเพื่อแสดงทิศทางและความเร็วในการเคลื่อนที่ไหว เส้นตรงแสดงถึงความเร็วขณะที่เส้นคดแสดงความช้า และเมื่อสิ่งนั้นเคลื่อนที่เร็วจนหายไปในกลุ่มควีน นักเขียนการ์ตูนก็นำเอาควีนมาแสดงอาการวิ่งเร็วจนไม่เห็นฝุ่นเป็นการอุปมาอุปมัย (Metaphor) เป็นเสมือนการสร้างมายาภาพในโลกที่พยายามให้เหมือนจริง นักเขียนการ์ตูนจะสังเกตปรากฏการณ์นี้นำมาใช้เป็นรหัสในการสื่อสาร ซึ่งพอจะสรุปรวบรวมได้ดังนี้คือ

การสะท้อน (Reflection)

สะท้อนจากกระจกนูน ภาพที่สะท้อนจะบิดเบี้ยวดูน่าขัน
 สะท้อนจากกระจกเว้า ภาพที่สะท้อนจะกลับหัวกลับหาง
 สะท้อนจากน้ำ เช่น จากทะเลสาบ แอ่งน้ำ หรือพื้นผิวที่มันเงา ใช้เส้นขนานหลายๆ เส้น
 สะท้อนจากกระจกหน้าต่างหรือกระจกเงา ใช้เส้นขนานในแนวทะแยงมุม
 สะท้อนจากแว่นตา สามารถสะท้อนภาพที่เจ้าของแว่นตามองเห็น
 หยอดน้ำ น้ำแต่ละหยดจะสะท้อนภาพโดยอิสระ
 เงาสะท้อนจุดสว่างบริเวณเส้นผม เสื้อผ้า เครื่องเรือน โดยการเว้นพื้นที่สีขาวบริเวณที่มีการสะท้อนนั้น

การเคลื่อนไหว (Movement)

ทิศทางของการเคลื่อนที่ ใช้เส้นซ้ำ ๆ กันไปตามรูปทรงที่กำลังเคลื่อนที่นั้น
 การเคลื่อนที่เร็ว มักใช้กลุ่มควีนตรงปลายสุดของเส้นการเคลื่อนที่เพื่อแสดงความเร็ว
 เคลื่อนที่ไปอย่างช้า ๆ ใช้เส้นประแสดงทิศทางของการเคลื่อนที่
 เคลื่อนที่ช้า ๆ กัน ใช้เส้นซ้ำ ๆ กันสะท้อนเส้นขอบนอกของรูปร่างที่กำลังเคลื่อนที่
 เคลื่อนไหวไม่มั่นคง ใช้เส้นโค้งบิดไปมา

การเปล่งประกาย ฟุ้งกระจายออก (Emanations)

เส้นคดโค้ง แสดงไอน้ำและความร้อน น้ำที่กำลังเดือด ไข่มุก กาแฟร้อน หรือแม้แต่คนที่กำลังโกรธก็สามารถใช้ได้
 เส้นตรง เหมือนเส้นรังสีที่พุ่งตรงไปยังเป้าหมาย มักจะแทนคำแสง เสียง หรือความรู้สึก

สามารถใช้ร่วมกับสัญลักษณ์อื่น ๆ เช่น ร่วมกับรูปหัวใจ จะแสดงความรัก

กลุ่มเมฆเล็ก ๆ แทนคำหวานหรือกลิ่นเหม็น

ฟองสบู่แตก แสดงอาการมินง เมาเหล้า

ดาวหรือรังสีที่ระเบิดตัวออก ใช้กับจุดที่เน้นหรือเสียงดัง

หยดเหงื่อ แสดงความกังวล บุ่งขากใจ ร่างกายเหนื่อยล้า

หัวใจ ความรักหรือมิตรภาพ

ฟองสบู่ การซักผ้า บางสิ่งที่ฟูขึ้นมาหรือกำลังเดือด

หลอดไฟ ประกายความคิด

ดวงดาว แทนความเจ็บปวด มินง ถ้าเป็นดวงดาวเล็กๆ ที่ตาอาจหมายถึงการตกหลุมรัก

ZZ แทนอาการกรน นอนหลับสนิท

การผสมปนระหว่างดาว ขดวงกลม ขยุกขยุย เครื่องหมายตกใจ แทนคำว่าคำว่า

เครื่องหมายตกใจ เพื่อเน้นสัญลักษณ์อื่น ๆ ให้มีน้ำหนักมากขึ้น

ถุงเงินหรือเครื่องหมายเงิน แสดงถึงเงิน ความโลภ

สัญลักษณ์ที่แตกออก แสดงความสูญเสียจากความหมายดั้งเดิมของสัญลักษณ์นั้น ๆ เช่น หัวใจ

แตกออกแสดงการอกหัก โน้ตเพลงแตกออกแสดงถึงการร้องเพลงผิดโน้ต หลอดไฟแตกออกแสดงถึงความคิดที่ดับหาย

(โบโอะ นูมาตะ, 1970 : 80-83)

นอกจากนี้ นักเขียนการ์ตูนยังสามารถสร้างบุคลิกของเสียง (Character voice) ขึ้นมาได้โดยอาศัยการบรรจุคำพูด คำอธิบาย ความคิด หรือเส้นสั้น (Sound track) ของภาพที่เกิดจากความคิด และการกระทำต่าง ๆ เข้าไว้ในกรอบคำพูด (Speech balloon) หรือกรอบของความคิด และบรรจุลงในสัญลักษณ์ต่าง ๆ เป็นการก่อให้เกิดการบอกเล่าเรื่องราวที่กว้างขวาง

4. รหัสของสี

นอกเหนือจากภาพพจน์การ์ตูนประเภทการ์ตูนการเมือง ที่นิยมใช้สีขาวและสีดำโดยส่วนใหญ่แล้ว การ์ตูนประเภทอื่น ๆ เช่น การ์ตูนตลกบางส่วนโดยเฉพาะการ์ตูนเด็กจะมีการนำเอารหัสของสีเข้ามาใช้เพื่อช่วยให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น บุคคลจะมีความรู้สึกต่อสีต่างๆ ตามพื้นฐานทางวัฒนธรรมและความรู้สึกส่วนตัวอันเนื่องมาจากวัย เพศ อายุ พื้นฐานทางการศึกษาและประสบการณ์ในวัยเด็ก สีต้นที่สดใสสะดุดตา เช่น แม้สีจะเป็นสีโปรด ของเล่น เสื้อผ้า เครื่องใช้ของเด็กจึงมักจะมีสีต้นที่มีค่าสูง และนักจิตวิทยาพบว่าเมื่ออายุมากขึ้น ความชอบในสีสดๆ เหล่านี้จะเริ่มลดลงไป...ในเรื่องภูมิประเทศและภูมิอากาศ ก็มีผลต่อการชอบสีต่างๆ ของคนเราเช่นกัน คนในประเทศที่มีแสงแดดมักจะชอบสีร้อนและสีสด เช่น สีแดง ขณะที่คนในประเทศที่มีแสงแดดน้อยมักจะชอบสีเย็นกว่าและหม่นกว่า เช่น สีฟ้า

เขียวอมฟ้า...”

(ปีชนันต์ ประสารราชกิจ, 2521: 45-46)

Max Luscher (ค.ศ. 1923-ปัจจุบัน) ได้ค้นคิดการทดสอบสีอย่างกว้างๆ ในปีค.ศ. 1947 เรียกว่า “The Luscher Colour Test” จำนวนทั้งสิ้น 8 สี เพื่อทำนายบุคลิกภาพของคน ดังนี้

สีเขียว แสดงถึงความมั่นคง แน่นนอน ไม่ชอบการเปลี่ยนแปลง เป็นผู้นับถือในตนเอง ต้องการชีวิตที่ยืนยาวและมีคุณภาพ

สีแดง ความสำเร็จ ความตื่นเต้นที่จะเพิ่มรสชาติในชีวิตและประสบการณ์ ต้องการชัยชนะ

สีน้ำตาล แสดงความมั่นคงปลอดภัย ความอบอุ่น รักความสะอาดสบาย รักสันโดษ

สีเทา ชอบกันตนเองออกจากอิทธิภายนอก ไม่ต้องการยุ่งเกี่ยวกับผู้ใด ชอบที่จะเป็นผู้เฝ้าอยู่เบื้องหลัง เป็นคนระมัดระวังตน

สีน้ำเงิน เครื่องจักรคนบธรรมนิยมประเพณี ต้องการความสงบและสภาพแวดล้อมที่เป็นระเบียบเรียบร้อย สงบสันโดษและมีธรรมจรรยา

สีเหลือง เป็นผู้ชอบการเปลี่ยนแปลงปรารถนาความสุข สมบูรณ์ในชีวิต รักความก้าวหน้า ชอบสิ่งใหม่ๆ ทันสมัย เป็นนักพัฒนาทะเลาะทะเลาะ

สีม่วง ความเร้นลับของความปรารถนาและความใฝ่ฝัน ต้องการเป็นผู้มีเสน่ห์และน่าสนใจ พยายามทำให้ผู้อื่นติดใจหลงใหล

สีดำ เปรียบได้กับเสียงปฏิเสธหรือ “ไม่” เป็นคนดื้อรั้นต่อต้านทิศทางของโชคชะตา

Faber Birren (1900-1988) นักเขียนและนักจิตวิทยาชาวอเมริกัน ได้ศึกษาถึงสีโปรดของบุคคลจำนวนมากอีก 3 สี คือ

สีชมพู มักเป็นสีโปรดของผู้ที่มี ผู้มีการศึกษาดี ทำให้ระลึกถึงวัยเยาว์ ความรัก

สีส้ม สีของการเข้าสังคม ร่าเริง เรืองรองและอบอุ่น สีบุคลิกเป็นมิตร เปี่ยมรอยยิ้มและเฉลียวฉลาด ไม่ชอบอยู่ตามลำพัง

สีขาว สีแห่งความอ้างว้าง เขือกเขิน ไร้อารมณ์ สะอาดบริสุทธิ์

(อ้างถึง ปีชนันต์ ประสารราชกิจ, 2521 : 46-47) (อ้างจากประสพโชค นวพันธุ์พิพัฒน์, 2540)

ทั้งหมดนี้เป็น “กลวิธีในการแทนค่า” เป็นเงื่อนไขของรหัสที่นักเขียนการ์ตูนใช้สร้างโลกที่เหมือนจริง สร้างรูปร่าง ความลึก ความเคลื่อนไหว ความคิดและภาษาจีน “...ความเข้าใจในรหัสของ

การ์ตูน (Cartoon Code) เหล่านี้ มีความสำคัญต่อการคาดการณ์ว่า ใครเรียนรู้อะไรจากการ์ตูนบ้าง และทำให้การสอนการสื่อสารด้วยภาพง่ายขึ้น ตลอดจนมีอิทธิพลต่อทักษะการเรียนรู้เหตุผล (Cognitive skill) ความสามารถในการมองและจัดการเกี่ยวกับโลกของสัญลักษณ์...”

(Randall P. Harrison, 1981 : 119)

แนวคิดและทฤษฎีที่ได้เสนอมานี้ เพื่อเป็นกรอบนำความคิดในการศึกษาการใช้รหัสการ์ตูนเพื่อการรณรงค์โรคเอดส์ ได้ดังนี้

1. นำการวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์ มาศึกษาถึงความหมายที่ปรากฏในการสื่อสารของงานการ์ตูน ทั้งที่เป็นความหมายตรง (Denotation) และความหมายแฝง (Connotation) เพื่อค้นย้อนไปถึง นัยนัยและความสำคัญของรหัสที่นำเสนอในการ์ตูนเพื่อการรณรงค์โรคเอดส์ ในการกำกับระบบของสัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความหมายนั้น ๆ ตามบริบทของสังคมและวัฒนธรรมไทย

2. แนวคิดเกี่ยวกับรหัสเฉพาะของการ์ตูน (Cartoon Codes) ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นรหัสหลัก และรหัสย่อยของ Facial Expression Codes ทำหน้าที่เป็น Presentational Code ในการสร้างบุคลิก นิสัย อารมณ์ ความรู้สึก การเคลื่อนไหว เพศ วัย รสนิยม ชนชั้นของตัวการ์ตูน สามารถวิเคราะห์ให้เห็นถึงลักษณะและความสำคัญ นำไปใช้เพื่อการรณรงค์โรคเอดส์ Cartoon Codes มีผลต่อความยากง่ายของตัวการ์ตูน ตามความตั้งใจที่จะสื่อเข้าถึงกลุ่มผู้รับที่เป็นกลุ่มเสี่ยงได้เร็วที่สุด โดยให้ผลิตผลในการสื่อความหมายน้อยที่สุด

จึงเป็นการศึกษาให้เห็นถึงรูปแบบและความสำคัญของรหัสที่ใช้ในการ์ตูนเพื่อการรณรงค์โรคเอดส์ เพื่อสื่อสารกับผู้รับเป้าหมายที่เป็นกลุ่มเสี่ยงให้ผลิตผลน้อยที่สุด ตามเนื้อความ (Text) ที่ปรากฏ ซึ่งเกี่ยวข้องไปถึงบริบทต่าง ๆ ทางสังคมและวัฒนธรรมไทย ประเภทของรหัสและการเข้ารหัสเพื่อสื่อสารผ่านช่องทางการสื่อสารไปสู่ผู้รับสารผ่านการตีความ ความสัมพันธ์ของกระบวนการสื่อสารนี้ จะนำไปสู่ความเข้าใจในเรื่องการใช้รหัสและการสื่อความหมาย โดยใช้การ์ตูนเพื่อการรณรงค์โรคเอดส์ตามบริบททางสังคมและวัฒนธรรมไทยดังกล่าว

5. แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารด้านสาธารณสุข

ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์เนื้อหา เนื่องจากเนื้อหาที่จะศึกษาเป็นเรื่องสุขภาพอนามัยเกี่ยวกับโรคเอดส์ ผู้วิจัยจึงได้นำเอาแนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารด้านสาธารณสุข ซึ่งมีแนวทางในการดูแลสุขภาพอนามัย 4 แนวทาง (ลัดดา ประพันธ์พงษ์ชัย 2536 : 9) คือ

(1.1) การสื่อสารเพื่อการส่งเสริมสุขภาพ (Health Promotion)

(1.2) การสื่อสารเพื่อการป้องกันและควบคุมโรค (Prevention)

(1.3) การสื่อสารเพื่อการรักษาพยาบาล (Curation)

(1.4) การสื่อสารเพื่อการฟื้นฟูสภาพผู้ป่วย (Rehabilitation)

(1.1) การสื่อสารเพื่อการส่งเสริมสุขภาพ (Health Promotion)

การส่งเสริมสุขภาพเป็นบริการให้ความรู้ด้านสุขภาพอนามัยที่มุ่งส่งเสริมและสนับสนุนให้บุคคลมีความรู้ความเข้าใจในการเสริมสร้างให้มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี การส่งเสริมสุขภาพเน้นการให้ความรู้ในเรื่องสุขภาพอนามัยแก่ประชาชนทุกเพศ ทุกวัย โดยเนื้อหาจะเริ่มตั้งแต่เมื่อมีการปฏิสนธิในครรภ์มารดาจนถึงวัยชรา

ตัวอย่างการส่งเสริมสุขภาพ เช่น การให้ความรู้เรื่องการวางแผนครอบครัว การอนามัยแม่และเด็ก การโภชนาการ การอนามัยโรงเรียน การทันตสาธารณสุข การสุขศึกษา การส่งเสริมสุขภาพจิต การให้ความรู้เรื่องพยาธิ ซึ่งเมื่อประชาชนมีความรู้เรื่องสุขภาพอนามัยที่ดีก็จะนำไปสู่การมีสุขภาพดี เนื่องจากรู้จักการป้องกันและการควบคุมโรค รู้จักไปรับการรักษาพยาบาล และรู้จักการฟื้นฟูสภาพร่างกายต่อไป

(1.2) การสื่อสารเพื่อการป้องกันและควบคุมโรค (Prevention)

การป้องกันและควบคุมโรคมีจุดมุ่งหมายเพื่อลดอัตราการเจ็บป่วยและอัตราการตายของประชาชนที่เจ็บป่วยด้วยโรคติดต่อ โรคติดเชื้อ และโรคอื่น ๆ ที่สามารถป้องกันได้และเพื่อควบคุมการแพร่กระจายของเชื้อโรคจากแหล่งนำโรคหรือพาหะของโรคทั้งทางตรงและทางอ้อมที่จะนำไปสู่คนอื่น ๆ และก่อให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพของบุคคลและชุมชน

(1.3) การสื่อสารเพื่อการรักษาพยาบาล (Curation)

หมายถึงการให้การรักษาเมื่อประชาชนเกิดการเจ็บป่วย ทุกข์ทรมานและได้รับอันตรายจากโรคโดยเร็วที่สุด โดยมีแนวทางในการรักษาพยาบาลคือ การรักษาแบบเฉียบพลัน เช่น การเกิดอุบัติเหตุต้องรีบนำส่งโรงพยาบาลเพื่อรับการรักษาโดยด่วนที่สุดและอีกแนวทางคือการรักษาในระยะยาว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะของโรค ในปัจจุบันการรักษาพยาบาลที่เป็นอยู่จะมีสองลักษณะคือ การรักษาโดยแพทย์แผนปัจจุบันและการรักษาโดยแผนโบราณ และขณะเดียวกัน การรักษาพยาบาลนี้อาจดำเนินการร่วมไปกับการฟื้นฟูสภาพร่างกายโดยการลุก เดิน นั่ง พลิกตัว ซึ่งเป็นขั้นตอนของการฟื้นฟูเพื่อให้ร่างกายนั้นสู่สภาพปกติโดยเร็ว

(1.4) การสื่อสารเพื่อการฟื้นฟูสภาพผู้ป่วย (Rehabilitation)

หมายถึงการเปลี่ยนแปลงและแก้ไขความบกพร่องต่าง ๆ ซึ่งเกิดขึ้นแก่สุขภาพทางร่างกายและจิตใจของมนุษย์ให้กลับคืนสู่สภาพปกติโดยเร็วที่สุด เพื่อให้สามารถประกอบกิจกรรมซึ่งเป็นกิจวัตรของตนเองตลอดจนประกอบอาชีพได้ตามปกติ นอกจากนั้นยังหมายความรวมถึง การฟื้นฟูสภาพในผู้สูงอายุและการจัดบริการสำหรับผู้ป่วยที่ร่างกายได้รับผลต่อเนื่องจากการเจ็บป่วย เช่น ผู้ป่วย

โรคโปลิโอ ป่วยจากอุบัติเหตุ ทำให้บางส่วนของร่างกายพิการ

นอกจากนี้ได้นำมาใช้ในการสื่อสารเพื่อพัฒนาสาธารณสุขมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์การใช้ การ์ตูนเพื่อความหมายเพื่อการรณรงค์โรคเอดส์ โดยนำเสนอบทบาทของการสื่อสารในการพัฒนาสาธารณสุข ดังนี้ (เรอตรีหญิงวไลพร สวัสดิมงคล 2539 : 29-30)

ปัญหาเรื่องสุขภาพของประชาชนเป็นเรื่องสำคัญ ประเทศจะพัฒนาได้ต้องอาศัยประชาชนที่มี สุขภาพอนามัยสมบูรณ์แข็งแรงสภาพแวดล้อมปราศจากมลพิษ รัฐจะต้องจัดบริการสาธารณสุขให้ครอบคลุม การส่งเสริมสุขภาพการพัฒนาสุขภาพอนามัยของตนเอง ครอบครัวและชุมชน เป็นที่แน่นอนว่าสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้จะเกิดขึ้นไม่ได้หากประชาชนไม่ได้รับทราบข่าวสารเกี่ยวกับการพัฒนาสาธารณสุข การพัฒนา ด้านสาธารณสุขจึงมีความจำเป็นจะต้องใช้การสื่อสารเป็นตัวจักรกลที่จะทำให้ประชาชนเกิดความรู้ ความเข้าใจและเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมให้สอดคล้องกับแผนพัฒนาสาธารณสุขของประเทศ บทบาท ของการสื่อสารในการพัฒนาสาธารณสุขก็คือ

1. ให้ข่าวสารเพื่อแจ้งให้ประชาชนทราบเรื่องราวต่าง ๆ และเพื่อกระตุ้นความสนใจของ ประชาชนให้ร่วมมือในการแก้ปัญหาสุขภาพอนามัยและส่งเสริมสุขภาพของตนเอง
2. ให้ความรู้เพื่อให้เกิดความเข้าใจและรู้จักวิธีการปฏิบัติตามแผนการพัฒนาสาธารณสุขด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องโภชนาการ การวางแผนครอบครัว การสาธารณสุขขั้นมูลฐาน ฯลฯ
3. ชักจูงใจเพื่อให้ประชาชนลงมือปฏิบัติตามแผนการพัฒนาสาธารณสุขอย่างจริงจังและต่อเนื่อง

งานในด้านการให้ข่าวสารและความรู้นั้นเป็นสิ่งที่ไม่ยากเย็นเท่างานในด้านการชักจูงใจให้ ประชาชนตัดสินใจเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามคำแนะนำของทางการรณรงค์ในขั้นตอนของการชักจูง ใจนี้ประสบผลสำเร็จก็ต่อเมื่อ

1. วางแผนให้การรณรงค์เข้าใจถึงชีวิต ความเชื่อ และทัศนคติของประชาชน รวมทั้งเข้าใจถึง ปัจจัยทางสังคม ซึ่งกำหนดวิถีชีวิตของประชาชน
2. ใช้การสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตาของเจ้าหน้าที่ในสนามหรือบุคคลอื่น ๆ ซึ่งเข้าใจท้องถิ่น และประชาชน รวมทั้งเข้าใจการเปลี่ยนแปลงสังคมโดยใช้สื่อมวลชนสนับสนุนและขยายงานของเจ้า หน้าที่ในสนาม
3. ใช้สื่อต่าง ๆ ผสมกันโดยใช้สื่อแต่ละชนิดในวิถีทางและเวลาที่ถูกต้อง เพื่อช่วยให้เกิด ประโยชน์มากที่สุดในการสื่อสาร (ปรมะ สตะเวทิน, 2533)

ดังนั้นเป็นการสื่อสารเพื่อการสาธารณสุข โดยเฉพาะการศึกษาเฉพาะกรณีการรณรงค์โรคเอดส์ จึงมีลักษณะการดูแลสุขภาพอนามัย ดังนี้ (ศิริชัย ศิริกาย, 2542)

1. ให้ข้อมูลความรู้ และความเข้าใจเฉพาะโรค
2. ป้องกันการแพร่ระบาดของโรคในชุมชน
3. ดูแลรักษาสุขภาพอนามัยให้แข็งแรงสมบูรณ์
4. ลดความเสี่ยงต่อการติดเชื้อต่าง ๆ
5. เพิ่มความเข้มแข็งและการฟื้นฟูสมรรถภาพของผู้ป่วยให้อยู่ร่วมกับคนในสังคมได้ตามปกติ

ดังนั้นการวิเคราะห์เนื้อหาการใช้การ์ตูนสื่อความหมายเพื่อการรณรงค์โรคเอดส์ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อการสาธารณสุข และการสื่อสารเพื่อพัฒนาการสาธารณสุข มาตรวจสอบตัวเนื้อหาของการ์ตูน เพื่อการรณรงค์โรคเอดส์ทั้งหมดว่า เนื้อหาเหล่านี้มีการนำเสนอออกมาในลักษณะใดบ้าง เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาของการ์ตูนเหล่านั้นให้ถูกต้องตามบริบททางสังคมและวัฒนธรรมไทย

งานวิจัยเกี่ยวกับการใช้การ์ตูนในการสื่อความหมาย

สุรศักดิ์ จรรยาวัณ (2532) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “กลยุทธ์ในการสื่อสารของการ์ตูน” “ขบวนการแก่นจน” ซึ่งได้ตีพิมพ์อยู่ในหนังสือไทยรัฐเป็นประจำ ต่อเนื่องมาเป็นระยะเวลายาวนานกว่า 10 ปี โดยได้รับความนิยมนอกจากผู้อ่านตลอดมา ว่าการ์ตูนนี้ได้มีการสื่อสารกับผู้รับสาร โดยสรุปว่ากลยุทธ์การสื่อสารของการ์ตูน “ขบวนการแก่นจน” ในด้านเนื้อหานั้น มีเนื้อหาที่แบ่งได้เป็น 8 หมวด เรียงลำดับดังนี้

ความรู้เกี่ยวกับการประกอบอาหารมีอยู่มากที่สุด รองลงมาคือการเพาะปลูกและการเลี้ยงสัตว์ คุณค่าที่พบมากที่สุดคือ คุณค่าในการพึ่งตนเอง คุณค่าเหล่านี้วิเคราะห์ได้ว่ามีรากฐานมาจาก 3 แหล่งด้วยกัน คือ

1. รากฐานจากพุทธศาสนา
2. รากฐานจากวัฒนธรรมประเพณีและความเป็นไทย
3. รากฐานจากประสบการณ์ในชีวิตของผู้เขียน และมีรูปแบบดังนี้

1. วิธีเล่าเรื่องโดยใช้ลายมือของผู้เขียนเอง
2. การใช้ภาษาพูดแบบชาวบ้านซึ่งมีลักษณะเป็น “วาตะ” ของผู้เขียน
3. รูปแบบบางอย่างของ “การ์ตูนลิเก”

4. ภาพการ์ตูนประกอบที่ชัดเจนง่ายต่อการเข้าใจและนำมาปฏิบัติ ส่วนภาระหน้าที่ของการ์ตูนนี้ในบทของสังคมไทยนั้นพิจารณาได้ว่า เป็นการให้สาระความรู้ในระดับชาวบ้าน ที่มีประโยชน์ต่อผู้อ่านในชีวิตประจำวันและการประกอบอาชีพ นอกจากนั้นแล้วยังเป็นการเสนอความคิดเห็นและทัศนคติเกี่ยวกับทฤษฎีการพัฒนาสังคมตามวิธีของผู้เขียน ซึ่งเน้นในเรื่องของการพึ่งตนเองอีกด้วย

มาณิษา พิศาลบุตร (2533) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การสื่อความหมายในนิยายสารการ์ตูนขายหัวเราะฉบับกระเป๋้า” ผลการวิจัยสรุปว่ารูปแบบในการนำเสนอภาพการ์ตูนของ “ขายหัวเราะฉบับกระเป๋้า” นี้ประกอบด้วย แก่นเรื่อง โครงเรื่อง ฉาก ตัวละคร การใช้ภาษาในลักษณะบทสนทนา รวมทั้งแหล่งวัตถุดิบ เช่นเดียวกับวรรณกรรมประเภทนวนิยาย, ละครโทรทัศน์ โดยนำมาเสนอในรูปแบบของภาพการ์ตูน

กรอบเดี่ยวจบ และหลายกรอบจบ อันเป็นรูปแบบส่วนที่มีเอกลักษณ์ของภาพการ์ตูน ซึ่งแตกต่างไปจากวรรณกรรมประเภทอื่น วัตถุประสงค์ที่ได้มาจากชีวิตจริง สื่อมวลชน และจากผู้อ่าน มาผสมผสานกัน เป็นเหตุการณ์ดำเนินเรื่องราวไปตามกรอบของภาพการ์ตูน โดยประกอบด้วยมุขตลกต่าง ๆ 7 ประเภท คือ การซ่อนปมหรือการอำพราง, การหักมุม, การทำเรื่องใหญ่ให้เป็นเรื่องเล็ก, ความแตกต่างระหว่างบุคคล, การใช้ศัพท์เฉพาะวงการ, การใช้ลักษณะนิสัยและความเป็นอยู่, สิ่งที่เกิดขึ้นความจริง ส่วนเนื้อหาที่สะท้อนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมไทยนั้น มาจากเนื้อหาและเรื่องราวในสื่อมวลชนประเภทต่าง ๆ แล้วนำมาเสนอในรูปแบบของการล้อเลียน เช่น ข่าวประจำวัน บทเพลง โฆษณา ภาพยนตร์ โทรทัศน์ ภัตตาคารอาหารต่าง ๆ ตลอดจนถึงตัวละครและอาชีพของตัวละคร ในลักษณะของเรื่องร่วมสมัย

ดวงรัตน์ กมโลบท (2535) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การศึกษาลักษณะของการสร้างอารมณ์โดยสังคมในการ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ชุด “โดเรมอน” ผลการวิจัยสรุปว่า ลักษณะของอารมณ์ที่สร้างโดยสังคมแบ่งเป็น 6 ประเภท ได้แก่ อารมณ์มีความสุข อารมณ์โกรธ อารมณ์รัก อารมณ์เศร้า อารมณ์กลัว และอารมณ์ริษยา ซึ่งอารมณ์เหล่านี้ได้ถูกกำหนดพฤติกรรมการแสดงโดยความคาดหวังทางสังคม ค่านิยม และวัฒนธรรมของสังคม ให้บุคคลมีพฤติกรรมตามที่สังคมคาดหวังและละเว้น การแสดงพฤติกรรมที่สังคมไม่ต้องการ ซึ่งปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อลักษณะการสร้างอารมณ์โดยสังคม มี 4 ประการคือ ค่านิยมทางศาสนา เพื่อนและกลุ่มสังคม ค่านิยมด้านการศึกษา และบรรทัดฐานการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น

ประสพโชค นวพันธุ์พิพัฒน์ (2540) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การใช้รหัสที่ปรากฏในงานของนักเรียนการ์ตูนไทย” ผลการวิจัยสรุปว่า จากการศึกษาการ์ตูน 3 ประเภท คือ การ์ตูนการเมือง การ์ตูนเด็ก การ์ตูนตลก พบว่า ประเภทของการ์ตูนที่แตกต่างกัน จะมีการใช้รหัสที่คล้ายคลึงกันแต่ต่างน้ำหนัก ความสำคัญไม่เท่ากัน เช่น รหัสเฉพาะของการ์ตูน รหัสภาษา มุข และรหัสเสริมอื่น ๆ ขณะเดียวกันก็มีข้อแตกต่างที่เห็นได้ชัดคือส่วนใหญ่ของการ์ตูนการเมืองต้องการตัวอ้างอิง และยังมีบริบทอื่น ๆ ที่เข้ามามีอิทธิพลต่อการใช้รหัส เช่น เงื่อนไข เวลา วัฒนธรรม ประสบการณ์ เป็นต้น นอกจากนี้ เพื่อมุ่งศึกษาในบริบททางวัฒนธรรมจะเห็นว่าโลกของการ์ตูนเป็นโลกสมมติ ที่สร้างวัฒนธรรมการ์ตูนเฉพาะขึ้นมาชุดหนึ่ง เป็นวัฒนธรรมที่ยอมรับร่วมกันระหว่างผู้วาดในฐานะผู้ส่งสารและผู้ดูการ์ตูนในฐานะผู้รับสาร

ผจง สุภาวิดา (2534) ได้ศึกษาเรื่อง “ผลของการใช้สื่ออารมณ์ขันต่อระดับความเครียดในผู้ป่วยขาดเจ็บกระดูก และได้รับการดั่งถ่วงกระดูก” โดยได้ทำการศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ป่วยชายที่ขาดเจ็บขาและได้รับการดั่งถ่วงกระดูกจำนวน 30 คน แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม กลุ่มทดลองได้รับสื่ออารมณ์ขัน ซึ่งได้แก่ภาพการ์ตูนซ้ำกันที่ผ่านการคัดเลือก และนำมาจัดเป็นรูปเล่มใหม่ ส่วนกลุ่มควบคุมได้รับการดูแลตามปกติ ผลการวิจัยพบว่า ผู้ป่วยกลุ่ม

ทดลองมีระดับความเครียดต่ำกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

วราภรณ์ แสงสว่าง (2537) ทำการวิจัยเรื่อง “การศึกษาผลของการให้ความรู้เรื่องการดูแลสุขภาพสุขภาพด้วยตนเองแก่ผู้สูงอายุ โดยใช้การ์ตูน” ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัย ได้แก่ ผู้สูงอายุที่มีอายุ 60-70 ปี ในศูนย์บริการทางสังคม จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ การ์ตูนเรื่องการดูแลสุขภาพสุขภาพด้วยตนเองของผู้สูงอายุ แนววัดผลสัมฤทธิ์ทางความรู้ และแบบทดสอบความคิดเห็น ซึ่งทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการทดสอบและหลังการดำเนินการวิจัย ผลการวิจัยพบว่า ผู้สูงอายุมีผลสัมฤทธิ์ทางความรู้หลังการทดสอบสูงกว่าก่อนการทดสอบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นิตยา วรชาครียนันท์ (2531) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “ผลของการใช้คู่มือการปฏิบัติตนที่มีต่อความรู้ เจตคติ และพฤติกรรมการดูแลตนเอง ของผู้ป่วยโรคปอดอุดกั้นเรื้อรัง” โดยทำการเปรียบเทียบคะแนน ความรู้ เจตคติ และพฤติกรรมของผู้ป่วยก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยใช้คู่มือปฏิบัติตน ผลการวิจัยพบว่า ภายหลังจากเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยใช้คู่มือการปฏิบัติตน ผู้ป่วยโรคปอดอุดกั้นเรื้อรัง มีความรู้เกี่ยวกับการปฏิบัติตนเพิ่มขึ้น มีเจตคติต่อการดูแลตนเองดีขึ้น มีพฤติกรรมการหายใจโดยใช้กล้ามเนื้อหน้าท้องและกะบังลม และการไอเอาเสมหะออกอย่างถูกวิธีดีขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .07

งานวิจัยเกี่ยวกับโรคเอดส์

วรรณิกา เรืองกิจ (2533) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ความรู้เกี่ยวกับโรคเอดส์ของเยาวชนไทย อายุ 15-24 ปี พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับความรู้เกี่ยวกับการติดต่อ การป้องกัน และดัชนีความรู้เกี่ยวกับโรคเอดส์ แต่ไม่มีความสัมพันธ์กับความรู้เกี่ยวกับอาการโรคเอดส์ และอายุไม่มีความสัมพันธ์กับความรู้เกี่ยวกับอาการ การติดต่อ การป้องกัน และดัชนีความรู้เกี่ยวกับโรคเอดส์ ในขณะที่เขตที่อยู่อาศัยและการพูดคุยเกี่ยวกับโรคเอดส์กับเพื่อน สถานภาพของการทำงานทัศนคติต่อการที่หนุ่มสาวควรมีความรู้เกี่ยวกับวิธีการคุมกำเนิด และประสบการณ์การดูวีดีโอโป๊ และอ่านหนังสือโป๊ มีความสัมพันธ์เกี่ยวกับความรู้เกี่ยวกับอาการ การติดต่อการป้องกัน และดัชนีความรู้เกี่ยวกับโรคเอดส์

สุพักตร์ วาณิชเสณี และ ขจิต ชูปัญญา (2532) ศึกษาจากนักเรียนชายในเขตกรุงเทพฯ ชั้น ม.4-ม.6 จำนวน 285 ราย เรื่อง “ทัศนคติ และความรู้เกี่ยวกับโรคเอดส์ ในกลุ่มวัยรุ่น” ซึ่งส่วนใหญ่อยู่อายุ 16-17 ปี คิดเป็นร้อยละ 64.55 และส่วนใหญ่มีความรู้และทัศนคติในเรื่องที่เกี่ยวกับโรคเอดส์เป็นคน

กลุ่มใดและใครบ้างที่เสี่ยงต่อการติดเชื้อ ส่วนใหญ่ตอบโสเภณี รองลงมาพวกรักร่วมเพศ และคนติดยาเสพติด ส่วนความรู้ในการติดต่อโดยขุ่กัคนั้น ร้อยละ 38.60 ตอบว่าได้ ร้อยละ 61.94 ตอบว่าไม่ได้ ผลการศึกษาที่สำคัญคือ เด็กมัธยมปลายที่เป็นกลุ่มตัวอย่างยังไม่เคยมีเพศสัมพันธ์ร้อยละ 67.3 ด้วยเหตุนี้จึงคิดว่าตนเองไม่เสี่ยง และเสี่ยงน้อยต่อการติดเชื้อถึงร้อยละ 82 ที่เคยมีเพศสัมพันธ์แล้วเคยใช้ถุงยางอนามัยเพียงครั้งเดียว แต่อัตราการใช้ทุกครั้งถึงร้อยละ 27 ซึ่งยังสูงกว่าการใช้ถุงยางของประชาชนทุกอายุ โดยเฉพาะในกลุ่มผู้ติดยาเสพติด

กมลรัฐ พลวัน (2535) ทำการวิจัยเรื่อง “การเปิดรับสื่อมวลชนและการสื่อสารระหว่างบุคคลเกี่ยวกับความรู้เรื่องโรคเอดส์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในสถาบันศึกษาของรัฐเขตอำเภอเมืองจังหวัดเชียงใหม่” โดยขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษามีจำนวน 400 คน และผลการวิจัยพบว่านักเรียนในสถาบันศึกษาสายสามัญมีความรู้เรื่องโรคเอดส์ มากกว่านักเรียนในสถาบันศึกษาสายอาชีพ นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนในสถานศึกษาสายอาชีพ มีการเปิดรับสื่อมวลชนเกี่ยวกับความรู้เรื่องโรคเอดส์ มากกว่านักเรียนในสถานศึกษาสายสามัญและนักเรียนในสถานศึกษาสายอาชีพ มีการสื่อสารระหว่างบุคคลเกี่ยวกับความรู้เรื่องโรคเอดส์ มากกว่านักเรียนในสถานศึกษาสายสามัญ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในต่างประเทศ

ไพรัช, เตสมอนด์ และ กุลลดา (อ้างในพรทิพย์ ภิญโญ, 2536 : 12) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “ความเข้าใจและความไม่เข้าใจเกี่ยวกับโรคเอดส์ของนักเรียนมัธยมศึกษา” (High school student perceptions and misperceptions of AIDS) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการทราบถึง ความรู้ ความเชื่อ และแหล่งข่าวสารเกี่ยวกับโรคเอดส์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียน จากนักเรียนจำนวน 250 คน เป็นนักเรียนชาย 118 คน นักเรียนหญิง 132 คน นักเรียนมีอายุระหว่าง 16-19 ปี พบว่า นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับโรคเอดส์ค่อนข้างจำกัด นักเรียนชายมีความรู้เรื่องโรคเอดส์มากกว่านักเรียนหญิง แต่นักเรียนส่วนใหญ่ไม่รู้สึกรังเกียจกังวลเกี่ยวกับโรคเอดส์ แหล่งข้อมูลข่าวสารที่นักเรียนได้รับเกี่ยวกับโรคเอดส์คือ โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์และวารสาร ส่วนโรงเรียนเป็นแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับโรคเอดส์น้อยที่สุด

ซีเกล และคณะ (Siegal and other, 1991) ได้ทำการศึกษารื่อง “ความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมเกี่ยวกับโรคเอดส์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตเมือง” (AIDS knowledge attitude, and behavior among inner city, junior high school students) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทราบความรู้ ทัศนคติ และการปฏิบัติเกี่ยวกับโรคเอดส์ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 3 ระดับ ในเขตเมือง จำนวน 1,967 คน อายุเฉลี่ย 11-16 ปี ร้อยละ 48.0 เป็นชาย มีความรู้เกี่ยวกับ

โรคเอดส์มากกว่าชาวเอเชีย ลาติน และชาวผิวขาว เด็กนักเรียน ส่วนใหญ่ต้องการได้รับการสอนเกี่ยวกับโรคเอดส์ในโรงเรียน ซึ่งนักเรียนยังมีความเชื่อผิด ๆ เกี่ยวกับสาเหตุและการติดต่อของโรคเอดส์ โดยเชื่อว่านักเรียนที่เป็นโรคเอดส์ไม่ควรเรียนร่วมโรงเรียนเดียวกันกับนักเรียนปกติ นักเรียนบางส่วนมีพฤติกรรมเสี่ยงด้านเพศสัมพันธ์ดื่มเหล้า และใช้ยาเสพติด ผลจากรายงานพบว่าผู้ชายมีความเสี่ยงสูงมากกว่าผู้หญิงด้านเพศสัมพันธ์มีความเชื่อว่าควรใส่ถุงยางอนามัย ทุกครั้งที่มีการเพศสัมพันธ์เพื่อป้องกันโรคเอดส์ แสดงให้เห็นว่าควรมีการให้ความรู้ในเรื่องอันตราย และพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเชื้อโรคเอดส์แก่นักเรียน

โรเทอร์แรม-บอร์ส และ คูปแมน (อ้างในสมทรง ชีรกุลพิศาล, 2536 : 13) ได้ศึกษาเรื่อง “ความรู้ ความเชื่อ และพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศเกี่ยวกับโรคเอดส์ของเด็กจรจัด” (Sexual risk behaviors AIDS knowledge and beliefs about AIDS among runaways) ผลการศึกษาพบว่าร้อยละ 65 ของกลุ่มตัวอย่างเป็นผู้มีเพศสัมพันธ์แล้วโดยเฉลี่ยเพศชายมีคู่นอน 2.7 คน เพศหญิงมีคู่นอน 1.3 คน มีร้อยละ 18 ที่ใช้ถุงยางอนามัย ด้านความรู้เกี่ยวกับโรคเอดส์พบว่าส่วนใหญ่มีความรู้อยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างสูงและมีการป้องกันโรคเอดส์ค่อนข้างดี โดยการใช้ถุงยางอนามัย

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย