บทที่ 2

ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง จริยธรรมที่เด็กได้รับจากหนังสือแบบเรียนภาษาไทยและหนังสือการ์ตูน เพื่อให้เกิดความเข้าใจจึงใช้แนวคิดและทฤษฎีในการศึกษาดังนี้ คือ แนวคิดเรื่องจริยธรรม สัญญะวิทยาและการสร้างความหมาย ความหมายของภาษา แนวคิดเรื่องการสร้างความเป็นจริงทางสังคม และการ์ตูน

1. จริยธรรม

จริยธรรม เป็นธรรมะประจำบุคคลที่ช่วยควบคุมความประพฤติ ให้ตั้งอยู่ในแนวทางที่ดีงาม ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและสังคม เป็นเรื่องที่ต้องเรียนรู้ทีละเล็กทีละน้อยตั้งแต่เกิดจนกระทั่งโตเป็นผู้ใหญ่ เด็กจะเรียนรู้จริยธรรมต่าง ๆ ได้ด้วยตนเองและด้วยการเลียนแบบการกระทำของผู้ใหญ่ ทั้งที่กระทำต่อเด็กหรือที่แสดงออกโดยทั่ว ๆ ไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัฒนธรรม ศีลธรรม ศาสนา กฎหมายและค่านิยมต่าง ๆ ของสังคมที่ยึดหลักว่า สิ่งใดคือสิ่งที่ดีงามมีความเหมาะสมที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของความยุติธรรมก็ปฏิบัติต่อกัน ส่วนสิ่งใดที่ไม่ดีก็ไม่ควรประพฤติ ปฏิบัติ การให้คุณค่าทางจริยธรรมของคนเรามีแตกต่างกันออกไป บางคนอาจเห็นว่าสิ่งนั้นดี ในขณะที่คนอื่นไม่เห็นด้วย นอกจากคนเราควรมีจริยธรรมแล้ว สังคมก็ควรมีจริยธรรมด้วย โดยส่วนใหญ่คนในสังคมเดียวกันมักยึดถือจริยธรรมที่คล้ายคลึงกันเป็นแนวเดียวกัน แม้จะมีระดับที่แตกต่างกันก็ตาม จริยธรรมจึงเป็นบรรทัดฐานในการดำเนินชีวิตที่ถูกต้องดีงามของสังคม

ความหมายของจริยธรรม

พระราชวรมุณี (2523 : 10) ได้ให้ความหมายของจริยธรรมไว้ว่า จริยธรรม หมายถึง สิ่งที่ทำได้ในทางวินัยจนเกิดความเคยชินขึ้นมา มีพลังใจ ความตั้งใจแน่วแน่ มีความประทับใจ เรื่องจริยธรรมต้องอาศัยปัญญา ปัญญาอาจเกิดจากศรัทธาเชื่อถือผู้อื่นไป

ก่อนก็ได้ ในบางครั้งจริยธรรมก็เกิดโทษ เพราะไม่มีปัญญากำกับ

พุทธทาสภิกขุ (2521 : 3) กล่าวว่า จริยธรรมตรงกับคำว่า Morality ในภาษาอังกฤษ จริยะ แปลว่า ควรประพฤติหรือพึงประพฤติ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2525 : 217) ให้ความหมายของจริยธรรมว่า คือ ธรรมะที่เป็นข้อพึงประพฤติ ปฏิบัติ ศีลธรรม กฎศีลธรรม

พจนานุกรมไทย (มานิต มานิตเจริญ 2520: 247) กล่าวว่า จริยธรรม หมายถึง การประพฤติถูกธรรม-เป็นธรรม

สาโรช บัวศรี (2522 : 18) ให้ความหมายจริยธรรมว่า คือ แนวทางในการประพฤติตนเพื่ออยู่กันได้อย่างร่มเย็นในสังคม

ก่อ สวัสดิพาณิชย์ (2522 : 18) กล่าวว่า จริยธรรม คือ ประมวลความประพฤติและความนึกคิดในสิ่งที่ดีงามและเหมาะสม

วีระ บำรุงรักษ์ (อ้างถึงใน สิริวรรณ ลอพันธุ์ไพบูลย์ 2532 : 23) กล่าวว่า จริยธรรม คือ การประพฤติ ปฏิบัติในสิ่งที่เกิดความสุขความเจริญ ทั้งแก่ตนเองและผู้อื่น แต่จะต้องมีคุณธรรมพื้นฐานอยู่ภายในจิตใจ นั่นคือ มีเจตนาของบุคคลผู้ประพฤติปฏิบัติอยู่ด้วย การปฏิบัติที่เป็นเสมือนหุ่นยนต์หรือเครื่องจักร โดยไม่มีเหตุผลและสติปัญญาของตนเองไม่ถือว่าเป็นจริยธรรม

Brown นักจิตวิทยาสังคมสมัยใหม่ (อ้างถึงใน ดวงเดือน พันธุมนาวิน,2522)ได้ให้ความหมายของจริยธรรมว่า คือระบบของกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ที่บุคคลใช้ในการแยกการกระทำที่ถูกต้องออกจากการกระทำที่ผิด Brown เห็นว่าจริยธรรมของบุคคลและสังคมนั้นเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ จริยธรรมของบุคคลอาจเปลี่ยนแปลงได้เองตามธรรมชาติ เนื่องจากสาเหตุอย่างน้อย 3 ประการ คือ

- เปลี่ยนเพราะความขัดแย้งที่เกิดภายในจิตใจของบุคคล
- เปลี่ยนเพราะบุคคลได้รับอิทธิพลของจริยธรรมจากสังคมอื่น
- เปลี่ยนเพราะบุคคลตกไปอยู่ในสถานการณ์แปลกและใหม่

Brown มีความเห็นว่าจริยธรรมมี 3 มิติ คือ ความรู้ ความรู้สึก และการกระทำ ซึ่งเกิดขึ้นโดยผ่านกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ 4 ประเภทคือ การเรียนรู้เชิงการรู้ การเรียนรู้แบบเสริมแรง การเรียนรู้แบบทดแทนสิ่งเร้า และการเลียนแบบ โดยอาจเข้าใจได้ว่าทัศนคติเกี่ยวกับคุณธรรมและทุษธรรม ใช้วิธีการปลูกฝังและเปลี่ยนแปลงด้วยกระบวนการทดแทนสิ่งเร้า และการเลียนแบบ การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมเกิดโดยผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงการเรียนรู้ ส่วนพฤติกรรมทางจริยธรรมใช้วิธีการปลูกฝังและเปลี่ยนแปลงด้วยการเลียนแบบและการได้รับเสริมแรง

จากความเห็นของ Brown ที่ได้กล่าวมานี้ จะเห็นได้ว่า จริยธรรมนั้นประกอบด้วยลักษณะหลายประการและการที่จะปลูกฝังให้เกิดจริยธรรมขึ้นได้นั้น ต้องผ่านกระบวนการเรียนรู้หลายชนิดประกอบกัน นอกจากนี้ความคิดของ Brown ยังแสดงว่า ลักษณะต่าง ๆ ที่ประกอบกันเข้าเป็นจริยธรรมของบุคคลนั้น อาจมีความเกี่ยวข้องกันน้อยกว่าที่เคยเชื่อกันมา เช่น การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมกับพฤติกรรมเชิงจริยธรรม อาจมีความเกี่ยวข้องกันไม่มากนัก หรือทัศนคติเชิงจริยธรรมอาจมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมเชิงจริยธรรมไม่มากนัก

จริยธรรมเป็นสิ่งที่เรียนรู้โดยรับมาจากประสบการณ์ ซึ่งสามารถแบ่งลำดับขั้นการเกิดจริยธรรมได้ 4 ขั้น (ภณิดา คูสกุล 2528) คือ

1. การเลียนแบบ เป็นกระบวนการใต้จิตสำนึกซึ่งมีความสำคัญต่อการพัฒนาของเด็ก โดยเด็กอาจจะเลียนแบบพฤติกรรมของผู้ใหญ่ที่แวดล้อมตนอยู่มาปรับให้เข้ากันตนเอง การเลียนแบบจึงเกิดได้ทั้งจากครอบครัว โรงเรียน กลุ่มเพื่อน ชุมชน หรือสื่อมวลชน แต่ก็มีบ่อยครั้งที่เด็กเลียนแบบจากสิ่งที่ผู้ใหญ่ไม่ตั้งใจจะสอน ดังนั้นผู้ใหญ่จึงควรมีจริยธรรมสูงเมื่อใกล้ชิดกับเด็ก

2. การแนะนำสั่งสอน เป็นกระบวนการใต้จิตสำนึกของเด็กและมีความสำคัญต่อการพัฒนาจริยธรรมของเด็กเช่นกัน เพราะในขณะที่การเลียนแบบเป็นการดูดซึมทางการกระทำ

การแนะนำสั่งสอนก็เป็นการดูดซึมทางอารมณ์และทัศนคติของบุคคลอื่น ทำให้อารมณ์ของเด็กมิได้พัฒนาโดยอิสระแต่อิงกับกลุ่ม

3. การลอกแบบ เด็กจะรับเอาบุคลิภาพทางจริยธรรมของผู้ใหญ่ไว้เป็นของตน โดยอาศัยความรักความชื่นชมในผู้ใหญ่นั้น เช่น การชื่นชมวีรบุรุษ เป็นต้น การลอกแบบจริยธรรมนั้นอาจจะทำให้เด็กเกิดการลอกแบบมาทั้งที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์

4. การสร้างจริยธรรมของตนเอง เมื่อเด็กได้ผ่านขั้นตอนการลอกแบบแล้วเด็กจะสร้างจริยธรรมของตนเอง โดยการปรับสภาพจริยธรรมเดิมให้เข้ากับสภาพจริยธรรมใหม่ การปรับจริยธรรมนี้มักจะเกิดในวัยผู้ใหญ่ซึ่งได้พบคนกลุ่มใหม่ ค่านิยมใหม่ ที่อาจทำให้เขาละทิ้งจริยธรรมและค่านิยมที่รับเอาไว้เมื่อตอนเป็นเด็ก วัยผู้ใหญ่จึงเป็นวัยของการปรับรูปแบบจริยธรรมของมนุษย์

จากการเกิดและการพัฒนาทางจริยธรรมที่กล่าวมาแล้ว จะเห็นได้ว่า การปลูกฝังจริยธรรมต้องทำให้เหมาะสมกับระดับพัฒนาการจริยธรรมของแต่ละวัยด้วย

2. <u>สัญญะวิทยาและการสร้างความหมาย</u>

Ferdiand De Saussure นักภาษาศาสตร์ชาวสวิส (อ้างถึงใน ศิริชัย ศิริกายะ และกาญจนา แก้วเทพ : 2533) ได้ให้ความหมายของ "สัญญะ" ไว้ว่า คือสิ่งที่สัมผัสได้ด้วยอยาตนะ (อวัยวะรับสัมผัสทั้งห้า) และเป็นสิ่งที่คนกลุ่มหนึ่งได้ตกลงใช้สิ่งนั้นเป็นเครื่องหมาย (mark) ถึงสิ่งอีกสิ่งหนึ่งซึ่งมิได้ปรากฏอยู่ในสัญญะนั้น เช่น เวลาเขียนคำว่า "ม้า" โดยที่เราหมายถึง "ตัวม้าจริง ๆ" ส่วนที่เป็นเครื่องหมาย (ตัวอักษรที่เขียนคำว่า "ม้า") นี้เรียกว่า "ตัวหมาย" (Signifer) ส่วนตัวม้าจริง ๆ นั้น เรียกว่า "ตัวหมายถึง" (Signified) กระบวนการทั้งหมดนี้เราเรียกว่า "การสร้างความหมาย" (Signification)

Roland Barthes ได้ให้แนวทางในการวิเคราะห์ความหมาย ที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารว่ามี 2 ระดับ คือ

1. ระดับแรก (First Order) การตีความหมายโดยตรง หรือความหมายโดยนัยตรง (Denotation) เป็นระดับที่เกี่ยวโยงลักษณะของความเป็นจริงตามธรรมชาติ ซึ่งได้อธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่าง ตัวหมาย(signifier) กับตัวหมายถึง(signified) ภายในสัญญะ(sign)หนึ่ง ๆ ที่ถูกถ่ายทอด หรือหมายความไปถึงวัตถุหรือความจริงภายนอกตามสภาพที่เห็นอย่างหนึ่ง อาจเรียกได้ว่า เป็นการตีความตามสามัญสำนึก และความหมายที่ปรากฏเด่นชัดของสัญญะ(sign)

2. ระดับที่สอง(Second Order) ในกระบวนการขั้นนี้ สัญญะจะมีความหมายเชิงวัฒนธรรมซึ่งไม่ได้เกิดจากตัวสัญญะเอง แต่มาจากวิธีการที่สังคมใช้และให้ค่าตัวหมายและตัวหมายถึง ตามความคิดของ Roland Barthes นักโครงสร้างนิยมชาวฝรั่งเศส กล่าวว่าสัญญะในขั้นนี้จะทำหน้าที่ 2 ประการ คือ การถ่ายทอดความหมายโดยนัย (Connotation) และถ่ายทอดความหมายในลักษณะมายาคติ (Myths)

- การถ่ายทอดความหมายโดยนัย (Connotation) สัญญะมามีปฏิสัมพันธ์กับอารมณ์ความรู้สึก ค่านิยม และวัฒนธรรมของผู้รับสาร เช่น ในการถ่ายภาพ ภาพที่ปรากฏก็เป็นตัวหมาย(signifier) แต่ถ้าถ่ายทำโดยใช้เทคนิค เรื่องการกำหนดระยะทาง มุมกล้อง แสง สี ความชัดของภาพ หรืออุปกรณ์พิเศษอื่น และนำความรู้สึกของคนเข้าไปมีส่วนร่วมก็จะทำให้เกิดการตีความหมายอีกระดับหนึ่ง คือ ตีความหมายโดยนัย การที่จะเข้าใจความหมายได้ตรงกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร ทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารจะต้องอยู่ในสังคม และวัฒนธรรมเดียวกัน

- การถ่ายทอดความหมายในลักษณะมายาคติ (Myths) หรือความเชื่อที่ยึดถือต่อ ๆ กันมาจนกลายเป็นตำนาน เป็นเรื่องราวที่อธิบายได้ด้วยวัฒนธรรมหรือความเข้าใจบางอย่างเกี่ยวกับความเป็นจริง(reality)หรือธรรมชาติ(nature) Barthes ใช้คำนี้แสดงให้เห็นถึงการที่สมาชิกของสังคมมีความเข้าใจต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือต่อประสบการณ์ทางสังคมบางอย่าง การทำความเข้าใจความหมายของสัญญะต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในเนื้อหา (Text)ได้นั้น จะต้องเอาระบบของความหมายที่มีต่อสัญญะในสังคมมาใช้ในการตีความ คือ ถ้าเราไม่เคยมีภาพของมายาคตินี้มาก่อน การตีความก็จะแตกต่างกันออกไป

ถ้าความหมายโดยนัย (Connotation) เป็นความหมายระดับขั้นสองของ ตัวหมาย (signifier) มายคติ (Myths) ก็เป็นความหมายระดับขั้นสองของ ตัวหมายถึง (signified)

ในการอ่านหนังสือแบบเรียนภาษาไทย ผู้อ่านคือนักเรียนไทย อยู่ในสังคมไทย เข้าใจถึงวัฒนธรรมของไทย เมื่ออ่านเนื้อเรื่องที่ปรากฏในหนังสือแบบเรียนภาษาไทยนอกจากจะเข้าใจความหมายโดยตรง ความหมายโดยนัยแล้ว ยังพอเข้าใจถึงมายาคติที่มีอยู่ในเนื้อหานั้นได้ด้วย แต่ถ้าเนื้อหานั้นกล่าวถึงเรื่องในอดีตใช้คำ ภาษาหรือสำนวนแบบเก่าที่พ้นยุคของผู้อ่านไปแล้ว การที่ผู้อ่านจะรับรู้ถึงความหมายโดยนัยหรือความหมายในลักษณะมายาคติคงเป็นเรื่องยาก เช่นเดียวกับการอ่านหนังสือการ์ตูนโดยเฉพาะหนังสือการ์ตูนที่มาจากต่างประเทศ จะทำความเข้าใจได้เพียง ความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัยบางส่วน แต่มายาคติที่มีในเนื้อหานั้นผู้อ่านซึ่งเป็นเด็กไทยไม่สามารถเข้าใจในส่วนนี้ได้

3. ความหมายของภาษา

การเรียนรู้ภาษาไทยในฐานะที่เป็นภาษาประจำชาติและเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสารให้เกิดความรู้หรือมีประสบการณ์อื่น ๆ ที่ก่อให้เกิดประโยชน์ในการดำรงชีวิต เราควรเข้าใจถึงความหมายของคำว่า "ภาษา" แดนซ์และลาร์สัน (Dance & Larson 1972) นักวาทวิทยา 2 ท่านได้กล่าวว่า " ภาษาเป็นส่วนสำคัญของการสื่อสารด้วยการพูด " และได้ให้คำจำกัดความว่า "**ภาษา** หมายถึง **ระบบของสัญญาณและ/หรือระบบของสัญลักษณ์**" ตามความคิดของแดนซ์และลาร์สัน "**สัญญะ** (Sign) หมายถึง สิ่งเร้าที่มีลักษณะเป็นรูปธรรม มีความหมายตายตัว และไม่กำกวม ไม่ว่าจะปรากฏอยู่ในบริบทแบบใด เช่น อากัปกิริยาท่าทางต่าง ๆ ที่คนเราใช้สื่อความหมายกัน ได้แก่ การพยักหน้าเพื่อแสดงว่ายอมรับหรือเห็นด้วย การสั่นศีรษะเพื่อแสดงว่าไม่ยอมรับหรือไม่เห็นด้วย เป็นต้น ส่วนคำว่า **สัญลักษณ์** (Symbol) หมายถึง สิ่งเร้าที่มีลักษณะเป็นนามธรรม มีความหมายกำกวม และความหมายเหล่านั้นย่อมจะผันแปรไปตามลักษณะของบริบท เช่น ถ้อยคำที่ใช้ในแต่ละภาษา เป็นต้น

ชอง เปียเจท (Jean Piaget) นักจิตวิทยาและนักญาณวิทยาเชิงพันธุศาสตร์

ชาวสวิส และ เจโรม เอส บรูเนอร์ (Jerome S. Bruner) นักจิตวิทยาชาวสหรัฐ เห็นว่า ภาษาเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกเป็นถ้อยคำ (Verbal Expression) ซึ่งประกอบด้วย สัญลักษณ์ในเชิงนามธรรม (Abstract Symbol) และตัวแทนในเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Representation)เท่านั้น

Ferdinand de Sasussure กล่าวว่า ภาษา (Language หรือ Langue ในภาษาฝรั่งเศส) หมายถึงตัวภาษาที่แท้จริงซึ่งปราศจาก"วาทะ" นั่นคือ "ภาษา"เป็นสถาบันทางสังคมและระบบของค่านิยมอย่างหนึ่ง และเนื่องจากภาษาเป็นระบบของค่านิยมตามที่ตกลงกัน ดังนั้นจึงไม่อาจมีการดัดแปลงได้ตามที่บัจเจกบุคคลต้องการได้ ส่วน"วาทะ" (Speech หรือ Parole ในภาษาฝรั่งเศส) เป็นส่วนสำคัญที่แต่ละบุคคลจะเลือกสรรและพิจารณาในการที่จะใช้รหัสของภาษา เพื่อที่จะแสดงความคิดและความรู้สึกของตัวเขาออกมา ซึ่งนอกจากการใช้ถ้อยคำแล้วยังหมายถึงการสร้างเสียง(Phonation)ต่าง ๆ ด้วย รวมแล้วอาจเรียกได้ว่าเป็น "ลีลา" ของแต่ละบุคคลที่ใช้ ซึ่งมักมีเอกลักษณ์เฉพาะของตนเอง สิ่งนี้ทำให้ "วาทะ" ต่างจาก "ภาษา" ในความหมายโดยทั่วไป

ภาษา คือ เครื่องมือสำคัญของมนุษย์ในการสื่อสารและที่สำคัญยิ่งก็คือ ภาษาเป็นเอกลักษณ์ของชาติที่เป็นเอกราช นอกจากนั้นชาติใดหรือสังคมใดที่มีอารยธรรมสูง ชาตินั้นสังคมนั้นก็มักจะมีการปรับปรุงภาษาให้ทันกาลเวลาอยู่เสมอ (จำนง วิบูลย์ศรี และดวงทิพย์ วรพันธ์ : 2526)

ปรีชา ช้างขวัญยืน (2517) กล่าวว่า "ภาษา" ทำหน้าที่เป็นสื่อความคิด คือเป็นสะพานเชื่อมความคิดของมนุษย์ให้ถึงกันได้ และยังกล่าวอีกด้วยว่า หน้าที่พื้นฐานของภาษามี 3 ประการ คือ

1. ให้ข้อเท็จจริง คือบอกหรือยืนยันว่าอะไรเป็นอะไร สิ่งที่ยืนยันนั้นอาจจะเป็นจริงหรือเป็นเท็จก็ได้

2. แสดงความรู้สึก คือเร้าอารมณ์ของผู้อ่านหรือผู้ฟังให้คล้อยตามและให้เกิดอารมณ์อย่างเดียวกับผู้พูดหรือผู้เขียน

3. ชี้แนะ คือให้เกิดหรือไม่ให้เกิดการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง

019079

หนังสือเรียนภาษาไทยและหนังสือการ์ตูนต่างก็มีอิทธิพลต่อผู้อ่านทั้งด้านเนื้อหาและด้านภาษาด้วย แต่ภาษาที่ใช้ในหนังสือการ์ตูนแตกต่างไปจากการใช้ภาษาในหนังสือเรียนภาษาไทย ซึ่งจะได้ทำการศึกษาต่อไป

4. แนวความคิดเรื่องการสร้างความเป็นจริงทางสังคม

กล่าวกันว่ามนุษย์เป็นผู้สร้างปริบทหรือสภาวการณ์ขึ้นโดยมีตนเป็นส่วนหนึ่งของสภาวะหรือระเบียบของสังคมนั้น ดังนั้นมนุษย์จึงเป็นผู้สร้างสังคมขึ้นแล้วกำหนดความหมายสิ่งต่าง ๆ ในสังคมนั้นตามที่ตนเห็นสมควร มนุษย์ส่วนใหญ่ไม่มีโอกาสสัมผัสกับความเป็นจริงของสังคมโลกด้วยประสบการณ์ตรงได้ทุกกรณี สรรพสิ่งและสภาวการณ์ของสังคมในส่วนที่เป็นวัตถุวิสัยบางครั้งอยู่นอกเหนือขอบเขตแห่งการรับรู้และการสัมผัสได้โดยตรงของคนเรา ดังนั้นจึงได้อาศัยกระบวนการสื่อความหมายในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การบอกเล่าจากคนอื่น การอ่านจากหนังสือ การเห็นภาพจากโทรทัศน์ ภาพยนตร์ การฟังวิทยุ เป็นต้น ข้อเท็จจริงและแนวความคิดของสถานการณ์ที่สะท้อนผ่านทางสื่อบุคคลหรือสื่อมวลชนนั้น เป็นเพียงเงาสะท้อนหรือตัวแทนของโลกแห่งความเป็นจริง เป็นตัวเชื่อมโยงให้คนเราเกิดประสบการณ์ทางอ้อมกับสรรพสิ่งและปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในโลกแห่งความเป็นจริง กล่าวคือ ได้เรียนรู้สภาพความเป็นจริงทางสังคมตามที่สื่อสร้างหรือนิยามไว้ สมาชิกในสังคมสามารถรับรู้ และเข้าใจสถานการณ์ความเป็นจริงของสถาบันอื่น ๆ ได้ทั้งที่มิได้มีส่วนเข้าร่วมโดยตรง ตามแนวความคิดนี้อาจกล่าวได้ว่า โลกของเราแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือโลกแห่งความเป็นจริง (World of Reality) กับโลกแห่งความหมาย (World of Meanings) ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่า

โลกแห่งความเป็นจริง (World of Reality) โลกในเชิงวัตถุวิสัย เป็นโลกที่เราสามารถสัมผัสได้ด้วยตนเอง ซึ่งมีคำเรียกต่างกันไป เช่น Peter Berger เรียกว่า โลกของสิ่งมีชีวิต(Life-world) และ Alfred Shutz เรียกว่า ที่สุดของความเป็นจริง (Paramount Reality) สิ่งที่เราสัมผัสได้นี้อาจเป็นได้ทั้งสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเหตุการณ์ต่าง ๆ แม้กระทั่งความฝันก็เป็น "ความเป็นจริง" ตามความหมายนี้ทั้งสิ้น (Wuthnow et al., 1983 : 32) และความเป็นจริงมีอยู่มากมาย บางครั้ง

เราไม่อาจหาความแน่นอนชัดเจนจากมันได้และข้อมูลที่ได้มาก็อาจเกิดการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ

โลกแห่งความหมาย (World of Meaning) โลกในเชิงอัตตวิสัย เป็นโลกส่วนที่เราสามารถอธิบายได้ ให้ความหมายได้ กำหนดแบบแผนได้ เช่น ผู้หญิงคือมนุษย์ที่มีลักษณะทางกายภาพบางอย่างต่างไปจากผู้ชาย แม้จะไม่สามารถอธิบายได้ถูกต้องครบถ้วน แต่ก็สามารถตอบคำถามที่เราต้องการได้ โลกแห่งความหมายมีความจำเป็นต้องมี เพราะช่วยให้คนเรามีความมั่นคงในความรู้สึกมากขึ้น เป็นสิ่งที่ยึดเหนี่ยวได้และหากข้อมูลจะมีการเปลี่ยนแปรไป ก็จะค่อยเป็นค่อยไป และไม่ล้มล้างสิ่งที่เรารู้โดยฉับพลัน

หากจะสรุปความสัมพันธ์ระหว่างโลกแห่งความหมาย กับโลกแห่งความเป็นจริงก็คงจะสรุปได้ว่า

"โลกแห่งความหมายหรือความรู้ ส่วนที่เรารู้นั้นได้มาจากการรับรู้เพียงบางส่วนจากโลกแห่งความเป็นจริง แล้วนำมาสร้างเป็น **คลังของความรู้** (Stock of Knowledge) ของเราขึ้น และที่กล่าวว่า มนุษย์เราได้สร้างความเป็นจริงขึ้นนั้นแท้จริงแล้วก็คือ ความเป็นจริงทางสังคม (Social Reality) นั่นเอง ตามความคิดเห็นของ Berger & Luckmann "ความเป็นจริง (Reality) ตามความเห็นของคนในสังคมหนึ่ง (Society) อาจจะแตกต่างไปจากของสังคมอื่นก็ได้" (บงกช เศวตามร์,2533:15) เพราะสรรพสิ่งและสภาวะการณ์ของสังคมในส่วนที่เป็นวัตถุวิสัย บางครั้งอยู่นอกเหนือขอบเขตของการรับรู้และการสัมผัสโดยตรงของคนเรา สื่อมวลชน (วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ หนังสือพิมพ์ หนังสือแบบเรียนภาษาไทย หนังสือการ์ตูน หรือสื่อชนิดอื่น รับภาระหน้าที่เป็นตัวเชื่อมโยงให้คนเราเกิดประสบการณ์ทางอ้อมกับสรรพสิ่ง และปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในโลกความของเป็นจริง กล่าวคือ ได้เรียนรู้สภาพความเป็นจริงทางสังคมตามที่สื่อมวลชนสร้างหรือนิยามไว้ให้"

ทั้งหนังสือแบบเรียนภาษาไทยและหนังสือการ์ตูน ต่างก็เป็นผู้ทำหน้าที่ให้คนเราเกิดประสบการณ์ทางอ้อมกับสรรพสิ่งและปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในโลกของความเป็นจริง อาจเป็นความเป็นจริงเฉพาะเพียงบางส่วน โดยสื่อทั้งสองประเภทได้กลั่นกรองหรือเลือกเฟ้นเพื่อนำมาสู่ระบบประสาทการรับรู้ ตามเจตนารมณ์ของผู้สร้างสื่อนั้น ทำให้เนื้อหาที่นำเสนออาจมีส่วนเบี่ยงไปจากสภาพความเป็นจริงของโลกได้ ดังจะได้ทำการศึกษาต่อไป

5. ความหมายของการ์ตูน

การ์ตูน (Cartoon) มาจากคำภาษาลาตินว่า Charta ซึ่งหมายถึงกระดาษ เพราะในสมัยนั้น การ์ตูนหมายถึงการวาดภาพลงบนผ้าใบขนาดใหญ่ วาดลงบนผ้าม่านหรือการเขียนลวดลายหรือภาพลงบนกระจกและโมเสค(Mosaic) The Encyclopedia Americana (1972:728) ได้ให้ความหมายของการ์ตูนว่า หมายถึง การเขียนภาพลายเส้นหรือสัญลักษณ์ที่มุ่งเหน็บแนมคนใดคนหนึ่ง เพื่อแสดงอารมณ์ขันและให้เกิดความขบขันเป็นประการสำคัญ The Random House Dictionary of The English Language p. 228 ให้ความหมายของการ์ตูนว่า "Cartoon: a sketch or drawing usually humorous as in a newspaper or periodical, symbolizing, satirizing or caricaturing some action subject or person of popular interest." ซึ่งหมายถึง การวาดภาพสเก็ตหรือภาพลายเส้นซึ่งโดยทั่วไปจะให้ความขบขันที่ปรากฏอยู่ตามหน้าหนังสือพิมพ์ หรือวารสาร อาจจะเป็นสัญลักษณ์ของการประชดประชัน หรือล้อเลียนการกระทำ เรื่องราวหรือตัวบุคคลที่ของในความสนใจของคนทั่วไป

ในภาษาอังกฤษนอกจากคำว่า Cartoon แล้วยังมีอีก 2 คำ ที่เกี่ยวเนื่องกับ Cartoon คือ Caricature และคำว่า Comics

The Encyclopedia Americana (1972:660) กล่าวถึงคำว่า Caricature ว่าเป็นคำที่มาจากภาษาอิตาเลี่ยน ว่า Caricatura แปลว่า บรรทุกหรือบรรจุด้วยรายละเอียดที่เกินจริง New Mordern English - Thai Dictionary : So Sethaputra (1987:190) ให้ความหมายของ Caricature ไว้ว่า หมายถึง ภาพล้อบุคคลหรือวัตถุที่ทำให้ขันโดยการเปลี่ยนแปลงลักษณะบางอย่างให้เกินความเป็นจริงไป แต่ไม่มีความประสงค์ที่จะแสดงให้เห็นการกระทำอย่างหนึ่งอย่างใดเป็นจุดสำคัญ เช่น วาดรูปยาว หรือ รูปร่างสูงเก้งก้าง ฯลฯ แต่ก็สามารถดูออกทันทีว่าเป็นใครหรืออะไร เพราะผู้วาดยังคงลักษณะเด่น ๆ เช่น หนวด ตา ผม คิ้ว จมูก ฯลฯ ซึ่งเป็นลักษณะเดิมเอาไว้ Caricature พบมากในหนังสือพิมพ์ คือมักใช้วาดประชดประชันสังคม โดยเฉพาะทางด้านการเมืองจนบางครั้งเราเรียก Caricature ว่า การ์ตูนการเมือง

ส่วนคำว่า Comics นั้น ได้แก่ ภาพการ์ตูนที่เป็นช่องเดียวหรือหลายช่องก็ได้ที่แสดงเรื่องหรือเหตุการณ์ตลก ๆ ขำขันหรืออาจเป็นเรื่องราวต่อเนื่องมีการผจญภัยต่าง ๆ เป็นเทพนิยายหรือนิทาน ภาพชวนขันส่วนใหญ่จะตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ จึงเรียกภาพชวนขันในลักษณะนี้ว่า Comics strip และเมื่อมีการรวบรวมจัดพิมพ์เป็นเล่มเรียกว่า Comics Books หรือ Funnies แต่ในภาษาไทยเรารวมเรียกว่า หนังสือการ์ตูนหรือนิยายภาพ หนังสือ Colier's Encyclopedia (1963 : 53) ได้ให้ความหมายของ Comics ว่า คือสิ่งตีพิมพ์เป็นเล่มเป็นชุด หรือมีกำหนดการออกตามระยะเวลา ซึ่งใช้ภาพชวนขันเป็นสิ่งเร้าใจในการอ่านเป็นอย่างสูง อารมณ์ขันในภาพนั้นมิใช่เป็นเรื่องเกี่ยวกับการเมือง สมพงษ์ ศิริเจริญ (2506 : 59) ได้กล่าวถึงนิยายภาพไว้ว่า คือการที่ผู้เขียนใช้วิธีสมมติตัวชูโรงและตัวประกอบในเรื่องขึ้น แล้วเขียนเป็นรูปการ์ตูน ให้ตัวละครเหล่านั้นดำเนินบทบาทไปจนกระทั่งจบเรื่อง ลักษณะเด่นของการ์ตูนเรื่องหรือนิยายภาพนี้ คือการผสมผสานภาพและถ้อยคำเข้าด้วยกัน โดยมีองค์ประกอบพื้นฐานเป็นภาพวาดอยู่ในกรอบ แต่ละกรอบจะแยกจากกันและสัมพันธ์กันเหมือนคำในประโยคเดียวกัน ภาพหลาย ๆ กรอบเมื่อรวมกันเข้าจะเป็นภาพเรื่อง (strip) แต่ส่วนมากเราจะเรียกว่า "การ์ตูนช่อง" เมื่อภาพเขียนมาประกอบเข้าด้วยกันจะเป็นเรื่องราวฉากหนึ่ง (Episode) เข้าลักษณะเป็นการ์ตูนเรื่อง ในการ์ตูนเรื่องจะมีการใช้วงล้อมรอบคำพูดของตัวละคร (Balloon) หรือมีการใช้รูปสื่อความหมายแทนคำพูด เช่น รูปหลอดไฟ หมายถึงเกิดความคิดดี ๆ รูปควันดำเหนือศีรษะหมายถึงเกิดอารมณ์ขุ่นมัว การดำเนินเนื้อหาเรื่องราวโดยแบ่งเป็นช่องนั้น แต่ละช่องที่ถูกแบ่งมักจะมีขนาดเท่า ๆ กันโดยตลอดหรือไม่เท่ากันก็ได้ ภายในช่องเป็นภาพเขียนเรื่องราวของตัวละคร สถานที่ เป็นต้น มีการบรรยายเรื่องราว เหตุการณ์ สถานที่ ด้วยตัวอักษรไว้ส่วนหนึ่ง มีบทสนทนาและคำพูดของตัวละคร บรรจุอยู่ในวงล้อมรอบคำพูดของตัวละคร นิยายภาพที่ดีจะต้องมี เค้าโครงเรื่องที่เร้าใจให้ติดตามอย่างสม่ำเสมอ และนิยายภาพที่ประสบความสำเร็จอย่างดีจะต้องสร้างตัวละครที่มีลักษณะหรือบุคลิกพิเศษขึ้นมา ตัวเอกของนิยายภาพมักจะเป็นวีรชน เป็นผู้ยอมอุทิศตัวเข้าคลี่คลายปัญหาของผู้อื่นหรือส่วนรวม มีทั้งที่เป็นมนุษย์ธรรมดาและผู้วิเศษ เช่น ทาร์ซาน แฟลชกอร์ดอน ซุปเปอร์แมน โดเรมอน ป๊อบอาย หงอคง(ดราก้อนบอล) ไค(ดราก้อนเควสท์) ฯลฯ

จากความหมายของคำข้างต้นทั้ง 3 คำ จะเห็นได้ว่าต่างมีความใกล้เคียงกันมาก โดยเฉพาะ Cartoon และ Comics ในภาษาไทยเรามักใช้สับสนกันอยู่ โดยเรียกภาพล้อในลักษณะของคำภาษาอังกฤษทั้ง 3 คำว่าเป็น "การ์ตูน" ทั้งหมดซึ่งแท้จริงแล้วคำทั้ง 3 คำ มีความแตกต่างกันอยู่ คือ

Caricature เป็นภาพล้อบุคคลเกินจริง โดยเฉพาะภาพล้อเลียนบุคคลสำคัญ ซึ่งกลายมาเป็นการ์ตูนการเมืองในปัจจุบัน

Cartoon เป็นภาพล้อเลียนเรื่องราว เหตุการณ์สั้น ๆ ซึ่งเกิดขึ้นในขณะนั้นหรือเป็นเหตุการณ์ที่น่าขบขัน เรื่องราวตลกของบุคคลหรือกลุ่มคน

Comics คือ ลักษณะการ์ตูนลายเส้นง่าย ๆ ที่มีการผูกเป็นเรื่องราว เป็นการผจญภัย มีตัวละครเป็นผู้ดำเนินเรื่องต่าง ๆ ต่อกันเป็นชุด ซึ่ง Comics นี้เป็นลักษณะที่ตรงกับคำว่า "การ์ตูน" ในภาษาไทยมากที่สุด เพราะเมื่อพูดถึงการ์ตูนเรามักนึกถึงการ์ตูนที่เป็นเรื่องราวตีพิมพ์เป็นหนังสือหรือนิตยสารมากกว่าความหมายอื่น

<u>ประเภทของการ์ตูน</u>

หนังสือการ์ตูนที่ปรากฏในท้องตลาด ทั้งจากหนังสือพิมพ์ วารสาร นิตยสาร หรือหนังสือต่าง ๆ พอจะแบ่งได้เป็น 12 ประเภท (ปรีชา เพชรรัตน์ 2519 : 43) คือ

1. การ์ตูนการเมือง (Political Cartoon หรือ Caricature)
2. การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoon)
3. การ์ตูนสั้นเป็นตอน ๆ (Strip)
4. การ์ตูนขำขันรูปเดียวจบ ซึ่งเป็นการ์ตูนเงียบ หรือมีคำพูดประกอบก็ได้ (Gag)
5. การ์ตูนขำขันหลายช่องจบในหน้าเดียว
6. การ์ตูนเรื่องยาว (Comics หรือ Serial Cartoon)
7. การ์ตูนโฆษณา (Commercial Cartoon)
8. การ์ตูนเคลื่อนไหว หรือ ภาพยนตร์การ์ตูน (Animation Cartoon)
9. การ์ตูนล้อเลียนบุคคล (Critical Cartoon)
10. การ์ตูนประกอบการศึกษา (Visual Aid Cartoon)
11. การ์ตูนโทรทัศน์ (Television Cartoon)

12. การ์ตูนแบบ (Pattern Cartoon)

เก็จแก้ว (เก็จแก้ว นามแฝง 2519: 49) แบ่งประเภทของการ์ตูนออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. ประเภทเพื่อความบันเทิงทั่วไป เช่น เรื่องตลกขบขัน เรื่องผจญภัย เรื่องอิงวิทยาศาสตร์ เรื่องนักสืบ เรื่องภายในครอบครัว ฯลฯ

2. ประเภทเพื่อคุณค่าทางการศึกษา เช่นเรื่องเกี่ยวกับการเมือง วรรณคดี ประวัติบุคคลสำคัญ วิทยาการและอุตสาหกรรม ประวัติศาสตร์ ศาสนา เป็นต้น

สมาคมการศึกษาเกี่ยวกับเด็กสหรัฐอเมริกา (Child Study Association of America อ้างถึงใน อุทัย วรสุวรรณรักษณ์ 2529 : 29)ได้แบ่งประเภทของหนังสือการ์ตูนในปี 1943 ออกเป็น 10 ประเภท คือ

1. เรื่องผจญภัย (Adventure)
2. เรื่องผจญภัยในความคิดฝันเกินจริง (Fantastic Adventure)
3. เรื่อง สงคราม (War)
4. เรื่องอาชญากรรมและการสืบสวน (Crime and Detective)
5. เรื่องชีวิตจริงและประวัติบุคคลสำคัญ (Real Stories and Biography)
6. เรื่องการผจญภัยในป่า (Jungle Adventure)
7. เรื่องการ์ตูนสัตว์ (Animal Cartoon)
8. เรื่องตลกขบขัน (Fun and Humor)
9. เรื่องเกี่ยวกับความรัก (Love Interest)
10. เรื่องจากหนังสือวรรณคดี (Retold Classics)

สุวนัช ศรีสง่า (2516 : 19) ซึ่งได้ศึกษาการอ่านหนังสือการ์ตูนของนักเรียนอายุ 8 - 10 ปี ได้แบ่งการ์ตูนออกเป็น 10 ประเภท ดังนี้

1. เกี่ยวกับความรัก
2. เกี่ยวกับสัตว์
3. เกี่ยวกับความรัก

4. เกี่ยวกับผี

5. เกี่ยวกับอาชญากรรม

6. เกี่ยวกับประวัติศาสตร์

7. ประกอบวรรณคดีหรือนิทาน

8. ขำขันตลกทั่วไป

9. เกี่ยวกับสัตว์ประหลาด

10. เกี่ยวกับสงคราม

สำหรับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งได้รับความนิยมจากผู้อ่านทุกวัยมากที่สุดนั้น สุชาติ สวัสดิศรี (อ้างถึงใน พรพนิต พ่วงภิญโญ 2531 : 49) ได้สำรวจตลาดหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น บริเวณเมืองรีตเกียว รอซากา พบว่าการ์ตูนญี่ปุ่น (Manga) แบ่งออกเป็น 8 ประเภท ได้แก่

1. แนวเรื่องวิทยาศาสตร์ (SF.Manga) เป็นการ์ตูนประเภทที่มีจำหน่ายมากที่สุดในตลาดหนังสือญี่ปุ่น เนื้อเรื่องเกี่ยวกับโลกอนาคต การผจญภัยในอวกาศหรือจักรวาลอันลึกลับ

2. แนวเรื่องรัก ๆ ใคร่ ๆ ในสถาบันการศึกษา (Gakuen Manga) การดำเนินเรื่องใช้เหตุการณ์ในสถานศึกษาประเภทประถมศึกษา มัธยมศึกษาเป็นส่วนใหญ่ นอกจากบทรักๆ ใคร่ๆ ก็มีเรื่องเกี่ยวกับกีฬาประเภทต่าง ๆ ตามปกติพระเอกมักจะมีรูปร่างหน้าตาดีหรือบางครั้งท่าทางทะเล้นมีความสามารถในการเล่นกีฬา นางเอกอาจจะเป็นเชียร์ลีดเดอร์ให้ทีมของพระเอก

3. แนวเรื่องสัตว์ประหลาด (KaiKi Manga) มีผี (Obake) เป็นตัวเอกมีลักษณะน่ารักน่าเอ็นดู มีคุณธรรมและมีความเข้าใจมนุษย์ ปกป้องและคอยช่วยเหลือคนตกทุกข์ได้ยาก ไม่หลอกเด็ก

4. แนวเรื่องแบบสงคราม (Senki Manga) เปลี่ยนการต่อสู้จากภาคพื้นดินประเภทรถถังมาเป็นการต่อสู้ด้วยปืนเลเซอร์ หรือคอมพิวเตอร์ สิ่งที่เน้นมากก็คือ ความรักชาติ ความเสียสละ และการเชื่อฟังผู้บังคับบัญชา

5. แนวเรื่องแบบจักร ๆ วงศ์ ๆ (Jidai Manga) เป็นประเภทนินจา ซามูไร หรือใช้เกร็ดประวัติศาสตร์ของญี่ปุ่นสมัยต่าง ๆ

6. แนวเรื่องแบบสาวรุ่น (Shojo Manga) มีการดำเนินเรื่องแบบโรแมนติก และมักใช้ฉากต่างแดน เช่น ในประเทศแถบยุโรป

7. แนวเรื่องปลุกใจเสือป่า (Ero Manga) เนื้อหามักเป็นความคิดเพ้อฝันเกี่ยวกับเรื่องเพศ (Sexual Fantasy)

8. แนวเรื่องแบบล้ำยุค (Avant Grade Manga) การวาดมักจะแปลกแหวกแนว เต็มไปด้วยสัญลักษณ์ ค่อนข้างเข้าใจยาก

ในบางครั้งเราแบ่งประเภทของการ์ตูนตามวัยของผู้อ่าน โดยแบ่งได้ดังนี้

1. หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กเล็ก เป็นภาพง่าย ๆ เนื้อเรื่องง่าย ๆ คำบรรยายภาพ คำพูด การใช้ถ้อยคำ หรือคำศัพท์ให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจ จะใช้ภาพในการเร้าความสนใจเพราะเด็กเล็กสามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆจากภาพที่มีรายละเอียดไม่มากนักได้ ยิ่งมีผู้อ่านข้อความหรือเล่าเรื่องให้เด็กฟัง โดยเด็กดูภาพไปด้วยเด็กก็จะเกิดความสนุกและจำภาพ จำเรื่องได้ภายในเวลาอันสั้น

2. หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กโต ลักษณะภาพยังคงเป็นแบบเดียวกันกับของเด็กเล็ก แต่เนื้อหายากขึ้น มีเนื้อหามากขึ้น เนื้อเรื่องเป็นเรื่องโลดโผนผจญภัยและเป็นสิ่งที่อยู่ไกลตัวมากขึ้นโดยเฉพาะสำหรับเด็กผู้ชาย

3. หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กวัยรุ่นและผู้ใหญ่ เนื้อหาและแนวความคิดเป็นเรื่องยากขึ้น ไกลตัวมากขึ้น ส่วนใหญ่เป็นนวนิยายวิทยาศาสตร์ เรื่องผจญภัย สงคราม หรือเรื่องลึกลับสำหรับผู้อ่านที่เป็นชาย และเรื่องความสัมพันธ์ในครอบครัวสำหรับผู้อ่านที่เป็นหญิง (สวัสดิ์ เรืองวิเศษ 2520 : 2 - 3)

<u>ความสนใจในการอ่านของเด็กและเยาวชน</u>

ความสนใจในการอ่านของคนเรามักจะแตกต่างกันไปตามปัจจัยต่างๆ หลายประการ เช่น วัย เพศ อาชีพ แต่โดยส่วนใหญ่มักใช้วัยเป็นเกณฑ์ ปราณี เชียงทอง (2526:78) กล่าวถึงความสนใจในการอ่านของเด็กวัยต่าง ๆ ไว้ดังนี้

1. เด็กเล็ก ส่วนใหญ่ชอบเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติ สัตว์ เครื่องยนต์ เพื่อน ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว และเรื่องที่สะท้อนให้เห็นสภาพแวดล้อมรอบตัวเด็ก เด็กเล็กจะชอบเรื่องที่จบด้วยความสุขสมปรารถนา

2. เด็กวัย 6 - 7 ปี ต้องการความเป็นอิสระชอบเรื่องที่มีความเคลื่อนไหวเต็มไปด้วยกิริยาอาการ การกระทำต่าง ๆ เรื่องตลกขบขัน มีความอยากรู้อยากเห็นความเป็นไปของโลก

3. เด็กวัย 7 - 9 ปี ต้องการความรู้ความเข้าใจเรื่องต่าง ๆ มากขึ้น อยากรู้เรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ชีวประวัติ สิ่งแปลกใหม่ เรื่องผจญภัย นิทานเรื่องตลกขบขัน

4. เด็กวัย 9 - 11 ปี ต้องการความรู้เกี่ยวกับเรื่องตนเอง ความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ต้องการความเข้าใจเรื่องเพศ และความเป็นไปของชีวิตครอบครัว

5. เด็กวัยรุ่น เป็นวัยที่มีสนใจในการอ่านมาก เด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชายเริ่มสนใจอ่านหนังสือตามความสนใจของแต่ละเพศ ซึ่งมีความแตกต่างกันบ้าง เด็กผู้ชายชอบเรื่องที่เกี่ยวกับการผจญภัย เรื่องลึกลับ ส่วนเด็กผู้หญิงชอบเรื่องเกี่ยวกับชีวิตในบ้าน สัตว์เลี้ยง เรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติ เรื่องรัก ๆ ใคร่ ๆ ที่สะเทือนอารมณ์และเริ่มอ่านนวนิยายสำหรับผู้ใหญ่ บางคนสนใจเรื่องเกี่ยวกับอาชีพ บทละครและคำประพันธ์

ส่วนความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนนั้น กลุ่มผู้อ่านมีตั้งแต่เด็กจนถึงผู้ใหญ่ ซึ่งอาจจำแนกได้เป็น 4 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ

1. กลุ่มเด็กก่อนวัยเรียน (3 -5 ปี) เด็กกลุ่มนี้มักมีความสนใจในเรื่องเกี่ยวกับสัตว์ ภาพที่วาดไม่จำเป็นต้องสวยงามมากแต่ต้องวาดให้ดูเข้าใจง่าย อาจวาดภาพที่ไม่สมบูรณ์เพื่อผู้อ่านจะได้เสริมจินตนาการของตนบ้างก็ได้

2. กลุ่มเด็กในวัยเรียน (6 -12 ปี) กลุ่มนี้มีความสนใจในเรื่องการผจญภัย เนื้อเรื่องมีผู้แพ้ผู้ชนะอย่างชัดเจน ผู้ชนะเป็นบุคคลที่มีคุณธรรม ภาพมีการแสดงความเคลื่อนไหวละเอียดถี่ถ้วนยิ่งขึ้นเป็นภาพ 3 มิติ เนื้อเรื่องมีความยาวมากขึ้นมีการให้ติดตามในตอนต่อไป ซึ่งเด็กในวัยนี้จะรอติดตามและสามารถเชื่อมโยงตอนที่อ่านไปแล้วกับตอนใหม่ได้โดยไม่จำเป็นต้องอ่านทบทวนใหม่

3. กลุ่มวัยรุ่น (13 - 19 ปี) กลุ่มนี้ให้ความสนใจเรื่องความรัก เนื้อเรื่องมีผู้ชนะผู้แพ้ชัดเจนและเน้นในเชิงรักใคร่ ในกลุ่มนี้ให้ความสนใจลักษณะเนื้อหาเกี่ยวกับสัตว์น้อยมาก วัยรุ่นชายจะชอบเรื่องเกี่ยวกับการต่อสู้ซึ่งจะมีลักษณะใกล้เคียงความเป็นจริงมากขึ้น

4. กลุ่มผู้ใหญ่ (20 ปีขึ้นไป) เป็นกลุ่มที่อ่านการ์ตูนเพื่อคลายความเครียด ในเชิงจิตวิทยาถือเป็นการหลบหนีจากความเป็นจริงเข้าไปสู่โลกของความเพ้อฝัน ลักษณะเนื้อหามี

ความหลากหลายมาก ขึ้นอยู่กับความชอบและจุดประสงค์ของการอ่านในขณะนั้นของแต่ละบุคคล

สิ่งที่ได้กล่าวมาข้างต้นคงจะพอทำให้เข้าใจเกี่ยวกับภาษา การ์ตูน และความต้องการด้านการอ่านของเด็กที่อยู่ในวัยประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งมีอายุประมาณ 11 - 13 ปี ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งจะช่วยในการทำความเข้าใจหนังสือเรียนและหนังสือการ์ตูนได้มาก

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ประสงค์ สุรสิทธิ์ (2515) ได้ทำการศึกษาเรื่อง "การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ด้านความเข้าใจของนักเรียน จากการอ่านหนังสือบทเรียนภาษาอังกฤษที่มีตัวอักษรประกอบด้วยภาพการ์ตูน และบทเรียนภาษาอังกฤษที่ผูกเนื้อเรื่องเป็นการ์ตูนเรื่อง ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 " สรุปได้ว่า นักเรียนที่อ่านบทเรียนที่ผูกเนื้อเรื่องเป็นการ์ตูนเรื่องมีผลสัมฤทธิ์ในการอ่านสูงกว่า นักเรียนที่อ่านบทเรียนที่มีตัวอักษรประกอบด้วยภาพการ์ตูน จากการศึกษานี้จะเห็นได้ว่า ภาพการ์ตูนสามารถที่จะทำให้เรื่องวิชาการที่มีความยากและน่าเบื่อหน่าย กลายเป็นเรื่องที่ชักจูงใจและสามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น

ไพเราะ เรืองศิริ (2524) ได้ศึกษาเรื่อง "ความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย" พบว่า เด็กเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนเพราะเป็นหนังสือที่อ่านง่าย เข้าใจง่าย ให้ความเพลิดเพลิน ให้ความรู้ทั่วไป โดยชอบอ่านการ์ตูนประเภทตลกขบขันเป็นอันดับที่หนึ่ง เรื่องเกี่ยวกับสัตว์ประหลาด เรื่องมหัศจรรย์ เรื่องภูตผี เรื่องสยองขวัญ ชอบเป็นอันดับสอง และเรื่องเกี่ยวกับเทพนิยายเป็นอันดับสาม

ในปีพ.ศ. 2525 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้มีการศึกษาเกี่ยวกับการวิเคราะห์คุณธรรมในหนังสือการ์ตูน เป็นวิทยานิพนธ์ระดับมหาบัณฑิต จำนวน 3 เรื่อง คือ

กรรณิการ์ ศรีเจริญ เรื่อง "วิเคราะห์คุณธรรมในหนังสือการ์ตูนเล่มละบาท"

สุรางค์ รุ่งเรือง เรื่อง "วิเคราะห์คุณธรรมในหนังสือการ์ตูนไทยเล่มละ 3-10 บาท"

เบญจา บุณยสนธิกุล เรื่อง "วิเคราะห์คุณธรรมในหนังสือการ์ตูนที่ได้เค้าโครงเรื่องมาจากต่างประเทศ ราคาเล่มละ 3-10 บาท"

ผลการวิจัยทั้ง 3 เรื่องพบว่า พฤติกรรมด้านส่งเสริมคุณธรรมที่พบมากที่สุด คือ ความเมตตากรุณา และพฤติกรรมด้านทำลายคุณธรรมที่พบมากที่สุด คือการประทุษร้ายต่อชีวิตและร่างกาย

เรืองศิริ นิชรัตน์ (๒๕๒๗) ได้ศึกษาเรื่อง " ทรรศนะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาในโรงเรียนเขตกรุงเทพมหานคร ต่อนิตยสารการ์ตูน" สรุปผลได้ว่า ประเภทของการ์ตูนที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาชอบคือ การ์ตูนตลกขบขัน และนิตยสารการ์ตูนที่ชอบมากที่สุดคือ ชัยพฤกษ์การ์ตูนและเห็นว่าเป็นนิตยสารที่มีประโยชน์มากที่สุด พร้อมทั้งมีข้อเสนอแนะว่าผู้เขียนการ์ตูนควรมีวิจารณญาณในการสอดแทรกสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อความคิดและจริยธรรมของเด็กบ้าง

พรพนิต พ่วงภิญโญ (๒๕๓๑) ได้ศึกษาเรื่อง " บทบาทของการ์ตูนเรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน " สรุปได้ว่า พฤติกรรมด้านการส่งเสริมคุณธรรมที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนเรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นมากที่สุดคือ ความเมตตากรุณา รองลงมาคือ ความกล้าหาญและความเชื่อมั่นในตนเอง การให้ความรักและความห่วงใยต่อบุคคลในครอบครัว การคบมิตร และความเป็นผู้มีเหตุผล พฤติกรรมด้านทำลายที่ปรากฏมากที่สุดคือ การประทุษร้ายต่อชีวิตและร่างกาย

พรชัย เชวงเดช (2532) ได้ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์เนื้อหาด้านจริยธรรมของภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็กที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า เนื้อหาจริยธรรมด้านบวกที่ปรากฏมากที่สุดคือ ความสามัคคี รองลงมาคือ ความมีเหตุผล ความเมตตากรุณา ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ความขยันหมั่นเพียร ความกตัญญูกตเวที ความประหยัด ตามลำดับ ส่วนเนื้อหาจริยธรรมด้านลบที่เสนอมากที่สุด คือความเมตตากรุณา

จากการวิจัยที่ผ่านมาคงจะเห็นได้ว่า หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อที่นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับจริยธรรม และได้รับความสนใจจากเด็กมาก ดังนั้นการที่เด็กอ่านหนังสือการ์ตูนอาจจะทำให้เด็กได้รับจริยธรรมจากหนังสือการ์ตูนด้วย ในทำนองเดียวกันหนังสือแบบเรียนภาษาไทยก็เป็นสื่อที่นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับจริยธรรม รวมทั้งเป็นสื่อที่เด็กจะต้องอ่าน เด็กย่อมได้รับจริยธรรมที่มีอยู่ในแบบเรียนบ้าง ซึ่งจะได้ทำการศึกษาต่อไปว่าเด็กรับจริยธรรมใดบ้างจากแต่ละสื่อ