# อคติทางเพศในหนังสือการ์ตูนตลกไทย

นายมารุต วงษ์ศิริ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาวารสารสนเทศ ภาควิชาวารสารสนเทศ
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2552
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

# SEXISM IN THAI COMIC BOOKS

Mr. Marut Wongsiri

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts Program in Journalism and Information
Department of Journalism
Faculty of Communication Arts
Chulalongkorn University
Academic Year 2009

Copyright of Chulalongkorn University

521479

| | |
|---|---|
| หัวข้อวิทยานิพนธ์ | อคติทางเพศในหนังสือการ์ตูนตลกไทย |
| โดย | นายมารุต วงษ์ศิริ |
| สาขาวิชา | วารสารสนเทศ |
| อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก | ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงกมล ชาติประเสริฐ |

---

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้นับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญามหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาตราจารย์ ดร.ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิรงรอง รามสูต)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงกมล ชาติประเสริฐ)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ รจิตลักขณ์ แสงอุไร)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

มารุต วงษ์ศิริ : อคติทางเพศในหนังสือการ์ตูนตลกไทย. (SEXISM IN THAI COMIC BOOKS) อ. ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ดวงกมล ชาติประเสริฐ, 131 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการเผยแพร่และรูปแบบของอคติทางเพศที่ถูกนำเสนอในการ์ตูนตลกไทย ใช้วิธีศึกษาวิจัยแบบวิเคราะห์เนื้อหาของหนังสือการ์ตูนรวมทั้งสิ้น 24 เล่ม จากหนังสือการ์ตูนตลกไทย 6 หัว ได้แก่ เกมเศรษฐีจี้เส้น, ขายหัวเราะ, มหาสนุก, ตลาดตลก, ยิ้มสยาม และฮากลิ้งสาวคำพอง ซึ่งออกจำหน่ายในช่วงเดือนกันยายนถึงธันวาคม พ.ศ. 2552 โดยศึกษาวิเคราะห์ภาพตัวแทนของทั้งตัวละครเพศชายและตัวละครเพศหญิงผ่านอคติเชิงมุ่งร้ายและอคติเชิงเมตตาที่ปรากฏในเนื้อเรื่อง, ความรุนแรง, รูปลักษณ์ทั้งทางกายภาพและลักษณะนิสัย, บทบาท, สถานะ และความโป๊เปลือย

ผลการศึกษา ดังนี้

1. การ์ตูนตลกไทยนำเสนอทั้งอคติต่อเพศชายและอคติต่อเพศหญิง แต่พบรูปแบบและปริมาณอคติต่อเพศหญิงมากกว่าอคติต่อเพศชาย
2. ผู้หญิงถูกนำเสนอด้วยภาพตัวแทนของวัตถุทางเพศ, เพศที่คุกคามผู้ชาย, เพศที่อ่อนแอ และภาพตัวแทนของภรรยา
3. ผู้ชายที่มีคุณลักษณะของบุรุษเพศ (masculine) ถูกนำเสนอด้วยภาพตัวแทนของผู้ที่ชอบใช้ความรุนแรงมากกว่าเหตุผล และผู้ชายที่มีคุณลักษณะของสตรีเพศ (Feminine) ถูกนำเสนอด้วยภาพตัวแทนของหญิงข้ามเพศที่มีนิสัยลามก บ้าผู้ชาย

ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าหนังสือการ์ตูนตลกไทยเป็นส่วนหนึ่งในการทำให้อคติทางเพศในสังคมรุนแรงขึ้นเช่นเดียวกับสื่ออื่นๆในประเทศไทย

ภาควิชา วารสารสนเทศ ลายมือชื่อนิสิต มารุต วงษ์ศิริ

สาขาวิชา วารสารสนเทศ ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ดวงกมล ชาติประเสริฐ

ปีการศึกษา 2552

## 5084731328 : MAJOR JOURNALISM AND INFORMATION

KEYWORDS : FEMINISM / THAI COMIC BOOK / SEXISM / REPRESENTATION / GENDER STUDY

MARUT WONGSIRI : SEXISM IN THAI COMIC BOOKS. THESIS ADVISOR : ASST.PROF. DUANGKAMOL CHARTPRASERT, Ph.D., 131 pp.

This research aims at studying the prevalence and the format of sexism representation in Thai comic books by content analyzing 24 copies of Thai comic books namely *Game Saitti Jisen, Kai Huaroh, Talad Talok, Maha Sanook, Yim Siam* and *Ha-gling Sao Kampong* which were on market between September and December, 2009. It examined how male and female comic characters were portrayed with regard to hostile and benevolent sexism in the storyline, violence, appearances, characteristics, social roles, nudity and character's status.

The results are as follows:

1. Thai comic books contain sexism against both men and women but sexism against women is more prevalent.
2. Women are presented mainly as sexual objects, threats to men, the vulnerable sex and as wives.
3. Masculine men are presented as unreasonably violent and feminine men are presented as perverted transsexual.

The results suggest that Thai comic books do promote sexism as other media.

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Department : Journalism Student's Signature [signature]

Field of Study : Journalism and Information Advisor's Signature Duangkamol Chartprasert

Academic Year : 2009

# กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบุคคลต่างๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงกมล ชาติประเสริฐ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นต่างๆของการวิจัยมาด้วยดีตลอด ตลอดจน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิรงรอง รามสูต และรองศาสตราจารย์ รจิตลักขณ์ แสงอุไร คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ที่ร่วมเสนอแนะแนวทางในการทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์ นอกจากนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์จากภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์ ตลอดจนครู อาจารย์ทุกคนที่เคยประสิทธิ์ประสาทวิชาแก่ผู้วิจัย

สุดท้ายนี้ ขอกราบขอบพระคุณบุคคลที่มีความสำคัญที่สุด คือ บิดา และมารดาของผู้วิจัย ซึ่งคอยสนับสนุนและเป็นกำลังใจให้ผู้วิจัยมาตลอด และขอขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆทุกคนที่คอยเป็นกำลังใจ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

# สารบัญ


หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย..... ง

บทคัดย่อภาษาอังกฤษ..... จ

กิตติกรรมประกาศ..... ฉ

สารบัญ..... ช

สารบัญตาราง..... ฌ

สารบัญภาพ..... ฎ

สารบัญแผนภูมิ..... ฑ

บทที่

1. บทนำ..... 1
   1) ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา..... 1
   2) ปัญหานำวิจัย..... 6
   3) สมมติฐาน..... 6
   4) ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ..... 6

2. แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 7
   1) ความลำเอียงของมนุษย์..... 7
   2) ความลำเอียงทางเพศนำไปสู่อคติทางเพศ..... 9
   3) ความสัมพันธ์ระหว่างการบิดเบือนจากสื่อสารมวลชนและอคติทางเพศ..... 11
   4) แนวคิดเรื่องหนังสือการ์ตูน..... 14
   5) อคติทางเพศในหนังสือการ์ตูน..... 17
   6) แนวคิดอคติทางเพศ 2 ชั้น..... 20
   7) สรุปตัวแปรการศึกษา..... 23
   8) กรอบแนวคิด..... 24

3. ระเบียบวิธีวิจัย..... 25
   1) การคัดเลือกหน่วยวิจัย..... 25
   2) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย..... 25

หน้า

3) นิยามตัวแปร..... 31
4) การวิเคราะห์และสรุปผล..... 35
5) สรุประเบียบวิธีวิจัย..... 36
6) การคำนวนค่าความเชื่อมั่นของแบบบันทึกข้อมูล..... 37

บทที่

4. ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล..... 39
- ผลการศึกษาอคติจากความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครทั้ง 2 เพศ..... 39
- ผลการศึกษาอคติที่เกิดขึ้นกับตัวละครแต่ละเพศ..... 46
- สรุปผลการศึกษา..... 117

5. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ..... 119
1) การตอบคำถามวิจัย..... 119
- อคติและภาพตัวแทนเพศหญิงในหนังสือการ์ตูนตลกไทย..... 119
- อคติและภาพตัวแทนเพศชายในหนังสือการ์ตูนตลกไทย..... 120
2) อภิปรายผล..... 121
- เปรียบเทียบอคติทางเพศและภาพตัวแทนของหนังสือการ์ตูนตลกไทย และสื่ออื่นๆ..... 121
- ผู้ชาย : เพศที่กุมอำนาจสื่อ..... 121
- วงจรของอคติทางเพศ..... 122
- แนวทางแก้ไขปัญหา..... 123
3) ข้อเสนอแนะจากการวิจัย..... 124

รายการอ้างอิง..... 126
ภาคผนวก..... 130
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์..... 131

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

# สารบัญตาราง


ตารางที่ หน้า

1. แบบจำลอง "การสื่อสารในการศึกษาเชิงสตรีวิทยาสื่อสารมวลชน"..... 11
2. ตารางแสดงผลการบันทึกเพื่อทดสอบความเชื่อมั่นของแบบบันทึกข้อมูล..... 38
3. สรุปผลการศึกษาอคติทางเพศที่เกิดจากความสัมพันธ์ในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับ ช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 39
4. สรุปผลการศึกษาอคติทางเพศเชิงมุ่งร้ายในหนังสือการ์ตูนตลกไทย ช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 42
5. สรุปผลการศึกษาอคติทางเพศเชิงเมตตาในหนังสือการ์ตูนตลกไทย ช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 43
6. แสดงจำนวน อัตราส่วน และทิศทางของความรุนแรงต่อร่างกายในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับ ช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 47
7. แสดงจำนวนและอัตราส่วนตัวละครที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อร่างกายที่พบในหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552.... 48
8. แสดงจำนวน อัตราราส่วน และทิศทางของความรุนแรงต่อจิตใจในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับ ช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 51
9. แสดงจำนวนและอัตราส่วนตัวละครที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อจิตใจที่พบในหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552.... 52
10. แสดงจำนวน อัตราราส่วน และทิศทางของความรุนแรงทางเพศในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับ ช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 55
11. แสดงจำนวนและอัตราส่วนตัวละครที่ถูกกระทำความรุนแรงทางเพศที่พบในหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552... 56
12. แสดงจำนวน อัตราราส่วน และทิศทางของความรุนแรงต่อวัตถุในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับ ช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 60
13. แสดงจำนวนและอัตราส่วนตัวละครที่พบความรุนแรงต่อวัตถุที่พบในหนังสือการ์ตูนตลกไทยช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 61
14. แสดงจำนวน อัตราราส่วนตัวละครที่มีรูปลักษณ์เชิงลบ และทิศทางของอคติทางเพศในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับ ช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 68

ตารางที่ หน้า

15. แสดงจำนวนและอัตราส่วนตัวละครแต่ละเพศที่มีรูปลักษณ์เชิงลบที่พบในหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552.... 69
16. แสดงจำนวน อัตราส่วน และทิศทางของอคติลักษณะนิสัยเชิงสร้างสรรค์ในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับ ช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552.... 75
17. แสดงจำนวน อัตราส่วน และทิศทางของอคติลักษณะนิสัยเชิงบ่อนทำลายในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับ ช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552.... 76
18. แสดงจำนวนและอัตราส่วนตัวละครที่มีลักษณะนิสัยเชิงสร้างสรรค์ที่พบในหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552... 77
19. แสดงจำนวนและอัตราส่วนตัวละครที่มีลักษณะนิสัยเชิงบ่อนทำลายที่พบในหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552.... 77
20. แสดงจำนวน อัตราราส่วน และทิศทางของอาชีพอาชญากรรมที่พบในตัวละครแต่ละเพศในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับ ช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 85
21. แสดงจำนวนและอัตราส่วนตัวละครแต่ละเพศที่มีอาชีพอาชญากรรมที่พบในหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552... 86
22. แสดงจำนวน อัตราราส่วน และทิศทางของบทบาททางเพศในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับ ช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 91
23. แสดงจำนวนและอัตราส่วนตัวละครที่ระบุบทบาททางเพศระดับสูงที่พบในหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552... 92
24. แสดงจำนวน อัตราราส่วน และทิศทางของอคติเชิงสถานะทางครอบครัวในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับ ช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552.... 95
25. แสดงจำนวนและอัตราส่วนตัวละครแต่ละเพศที่ระบุสถานะครอบครัวที่พบในหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552.... 96
26. แสดงจำนวน อัตราราส่วนตัวละครที่มีสถานะเชิงบวก และทิศทางของอคติทางเพศในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับ ช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 102
27. แสดงจำนวน อัตราราส่วนตัวละครที่มีสถานะเชิงลบ และทิศทางของอคติทางเพศในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับ ช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 103

ตารางที่ หน้า

28. แสดงจำนวนและอัตราส่วนตัวละครที่มีสถานะเชิงบวกที่พบในหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 104
29. แสดงจำนวนและอัตราส่วนตัวละครที่มีสถานะเชิงลบที่พบในหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 104
30. แสดงจำนวน อัตราราส่วน และทิศทางของความโป๊เปลือยในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับ ช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 112
31. แสดงจำนวนและอัตราส่วนตัวละครที่มีระดับความโป๊เปลือยที่พบในหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 113

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

# สารบัญภาพ


| ภาพที่ | | หน้า |
|---|---|---|
| 1. | ตัวละครหญิงในการ์ตูนคอมิค | 17 |
| 2. | ตัวละคร Power Girl | 18 |
| 3. | ร่างกายที่ผิดสัดส่วนตามธรรมชาติของตัวละครเพศหญิง | 18 |
| 4. | ความรุนแรงต่อตัวละครเพศหญิง | 19 |
| 5. | ปกหนังสือการ์ตูน Catwoman | 20 |
| 6. | ตัวอย่างหน้าปกหนังสือการ์ตูน "ขายหัวเราะ" | 27 |
| 7. | ตัวอย่างหน้าปกหนังสือการ์ตูน "มหาสนุก" | 28 |
| 8. | ตัวอย่างหน้าปกหนังสือการ์ตูน "เกมเศรษฐีจี้เส้น" | 28 |
| 9. | ตัวอย่างหน้าปกหนังสือการ์ตูน "ยิ้มสยาม" | 29 |
| 10. | ตัวอย่างหน้าปกหนังสือการ์ตูน "ตลาดตลก" | 30 |
| 11. | ตัวอย่างหน้าปกหนังสือการ์ตูน "ฮากลิ้งสาวคำพอง" | 30 |
| 12. | การ์ตูนที่แสดง Hostile Sexism ต่อเพศหญิง: ภาพตัวละครเพศหญิงที่ใช้อำนาจความรุนแรงคุกคามเพศชาย | 44 |
| 13. | การ์ตูนที่แสดง Hostile Sexism ต่อเพศหญิง: ผลของเสน่ห์หญิงสาวที่มีต่อชายหนุ่ม | 44 |
| 14. | การ์ตูนที่แสดง Benevolent Sexism ต่อเพศหญิง: แสดงถึงเพศหญิงในฐานะเพศที่ผู้ชายต้องดูแล เอาใจใส่ ปกป้องคุ้มครองและช่วยเหลือ | 45 |
| 15. | การ์ตูนที่แสดง Hostile Sexism ต่อเพศชาย: ภาพสามีที่ใช้กรอบความเชื่อวัฒนธรรมควบคุมภรรยา | 45 |
| 16. | การ์ตูนที่แสดงความรุนแรงต่อร่างกายตัวละครเพศชาย | 49 |
| 17. | การ์ตูนที่แสดงความรุนแรงต่อร่างกายตัวละครเพศหญิง | 50 |
| 18. | การ์ตูนที่แสดงความรุนแรงต่อจิตใจตัวละครเพศชาย | 54 |
| 19. | การ์ตูนที่แสดงความรุนแรงต่อจิตใจตัวละครเพศหญิง | 54 |
| 20. | การ์ตูนที่แสดงความรุนแรงทางเพศตัวละครเพศชาย | 58 |
| 21. | การ์ตูนที่แสดงความรุนแรงทางเพศตัวละครเพศหญิง | 59 |
| 22. | การ์ตูนที่แสดงความรุนแรงต่อวัตถุของตัวละครเพศชาย | 63 |
| 23. | การ์ตูนที่แสดงความรุนแรงต่อวัตถุของตัวละครเพศหญิง | 64 |
| 24. | การ์ตูนที่แสดงตัวละครเพศชายที่มีรูปลักษณ์เชิงลบแบบล้อเลียน | 71 |

ภาพที่ หน้า

25. การ์ตูนที่แสดงตัวละครเพศหญิงที่มีรูปลักษณ์เชิงลบแบบล้อเลียน..... 72
26. การ์ตูนที่แสดงตัวละครเพศชายที่มีรูปลักษณ์เชิงลบแบบเพศรส..... 73
27. การ์ตูนที่แสดงตัวละครเพศหญิงที่มีรูปลักษณ์เชิงลบแบบเพศรส..... 73
28. การ์ตูนที่แสดงลักษณะนิสัยเชิงสร้างสรรค์ของตัวละครเพศชาย..... 81
29. การ์ตูนที่แสดงลักษณะนิสัยเชิงสร้างสรรค์ของตัวละครเพศหญิง..... 82
30. การ์ตูนที่แสดงลักษณะนิสัยเชิงบ่อนทำลายของตัวละครเพศชาย..... 82
31. การ์ตูนที่แสดงลักษณะนิสัยเชิงบ่อนทำลายของตัวละครเพศหญิง..... 83
32. การ์ตูนที่แสดงอาชีพต่างๆของตัวละครเพศชาย..... 88
33. การ์ตูนที่แสดงอาชีพต่างๆของตัวละครเพศหญิง..... 89
34. การ์ตูนแสดงตัวละครเพศชายที่มีบทบาททางเพศสูงแบบต่างๆ..... 93
35. การ์ตูนแสดงตัวละครเพศหญิงที่มีบทบาททางเพศสูงแบบต่างๆ..... 94
36. การ์ตูนที่แสดงสถานะครอบครัวของตัวละคร..... 98
37. การ์ตูนที่แสดงสถานะเชิงบวกในตัวละครเพศชาย..... 108
38. การ์ตูนที่แสดงเชิงบวกในตัวละครเพศหญิง..... 108
39. การ์ตูนที่แสดงสถานะเชิงลบในตัวละครเพศชาย..... 109
40. การ์ตูนที่แสดงเชิงลบในตัวละครเพศหญิง..... 110
41. การ์ตูนที่แสดงภาพความโป๊เปลือยของตัวละครเพศชาย..... 115
42. การ์ตูนที่แสดงภาพความโป๊เปลือยของตัวละครเพศหญิง..... 116
43. แบบจำลองวงจรการของอคติทางเพศจากสื่อสารมวลชน..... 122

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

# สารบัญแผนภูมิ


แผนภูมิที่ หน้า

1. เปรียบเทียบอัตราส่วนอคติทางเพศเชิงมุ่งร้ายในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับ ช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 40
2. เปรียบเทียบอัตราส่วนอคติทางเพศเชิงเมตตาในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับ ช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 40
3. เปรียบเทียบอคติทางเพศจากความสัมพันธ์ที่พบในหนังสือการ์ตูนตลกไทยเดือนกันยายน-ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 43
4. เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อร่างกายในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 47
5. เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครแต่ละเพศที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อร่างกายหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน-ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 48
6. เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อจิตใจในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 51
7. เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครแต่ละเพศที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อจิตใจหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน-ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 52
8. เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครที่ถูกกระทำความรุนแรงทางเพศในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 56
9. เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครแต่ละเพศที่ถูกกระทำความรุนแรงทางเพศหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน-ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 57
10. เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อวัตถุในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 61
11. เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครแต่ละเพศที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อวัตถุหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน-ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 62
12. เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครที่มีรูปลักษณ์เชิงลบในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 68
13. เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครแต่ละเพศที่มีรูปลักษณ์เชิงลบหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน-ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 69
14. เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครที่มีนิสัยสร้างสรรค์ในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 76

แผนภูมิที่ หน้า

15. เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครที่มีนิสัยบ่อนทำลายในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 77
16. เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครแต่ละเพศที่มีลักษณะนิสัยแบบต่างๆหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน-ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 78
17. เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครที่มีอาชีพอาชญากรรมในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 85
18. เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครแต่ละเพศที่มีอาชีพอาชญากรรมหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน-ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 86
19. เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครที่ระบุบทบาททางเพศในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 91
20. เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครแต่ละเพศที่ระบุบทบาททางเพศระดับสูงหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน-ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 92
21. เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครที่ระบุสถานะครอบครัวในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 96
22. เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครแต่ละเพศที่ระบุสถานะครอบครัวหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน-ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 97
23. เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครที่มีสถานะเชิงบวกในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 103
24. เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครที่มีสถานะเชิงลบในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 104
25. เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครแต่ละเพศที่มีสถานะเชิงบวกและเชิงลบหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน-ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 105
26. เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครที่มีระดับความโป๊เปลือยในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 112
27. เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครแต่ละเพศที่มีระดับความโป๊เปลือยหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน-ธันวาคม พ.ศ. 2552..... 113

# บทที่ 1

# บทนำ

## ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาเชิงสตรีศึกษานั้นมีเป้าหมายหนึ่งคือการกำจัดหรือลบล้างอคติทางเพศ (Sexism) ซึ่งเป็นอคติที่ถูกปลูกฝังและดำรงอยู่ในสังคมมาเป็นระยะเวลานานจนกระทั่งราวศตวรรษที่ 18 ได้มีงานเขียน "A Vindication of the Rights of Woman[1]" ซึ่งเป็นงานเขียนเชิงสตรีนิยมชิ้นแรกเผยแพร่สู่สาธารณะ และได้เริ่มเกิดการถกเถียงในประเด็นเกี่ยวกับสิทธิของสตรี ในปี ค.ศ. 1843 Marion Reid[2] ได้ตีพิมพ์งานเขียนที่มีชื่อว่า "A plea for woman" ซึ่งสร้างกระแสให้สังคมเริ่มความสำคัญของสิทธิของสตรี และในปี ค.ศ. 1963 นักสตรีนิยมชื่อ Betty Friedan ได้ศึกษา "อาการเจ็บป่วยที่ไม่มีชื่อเรียก (The problem with no name)" ซึ่งเป็นความเจ็บป่วยที่เกิดขึ้นกับจิตใจของสตรีชนชั้นกลางผิวขาวจากอคติทางเพศที่ถูกสร้างโดยสื่อสารมวลชนในสมัยนั้น[3] จากนั้นมานักสตรีนิยมก็ได้พยายามต่อสู้กับอคติทางเพศด้วยวิธีการต่างๆ เช่น

1. การจัดตั้งกิจกรรมทางสังคม เช่น การจัดตั้งโครงการ Say NO to Violence against Women (25 พฤศจิกายน 2551) โดยกองทุนเพื่อพัฒนาสตรีแห่งสหประชาชาติหรือยูนิเฟม (UNIFEM) ซึ่งเป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหวทางสังคมซึ่งมีจุดประสงค์เพื่อการต่อต้านการใช้ความรุนแรงต่อสตรีผ่านการล่ารายชื่อจากประชาชนทั่วไป
2. การจัดตั้งองค์กรต่างๆ เช่น องค์กร COYOTE ซึ่งเป็นองค์กรสตรีนิยมที่สนับสนุนและพัฒนาคุณภาพชีวิตของสตรีประกอบวิชาชีพเกี่ยวกับการบริการทางเพศผ่านเว็บไซต์ http://www.novaw.or.th/
3. การสร้างพื้นที่บนสื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อเผยแพร่แนวคิด และอุดมการณ์ของสตรีนิยม ได้แก่ Weblog ต่างๆ เช่น Weblog "The Angry Black Woman" (http://theangryblackwoman.com) ซึ่งมีเนื้อหาเชิงวิพากษ์การเมืองและสังคม

---

[1] Wollstonecraft, A Vindication of the rights of woman (New York: W.W. Norton & Company, 1792).

[2] Reid, A plea for woman (Edinburgh: Polygon, 1843).

[3] Friedan, The Feminine Mystique (New York: Dell Publishing, 1963).

โดยเฉพาะประเด็นในด้านอคติทางเพศและเชื้อชาติ หรือ Weblog "Finally, a Feminism 101 blog" (http://finallyfeminism101.blogspot.com) ซึ่งนำเสนอข้อมูลเบื้องต้นของสตรีนิยม เช่น สตรีนิยมคืออะไร เป้าหมายของสตรีนิยม ความกับสำคัญของสตรีนิยม และการเป็นนักสตรีนิยมต้องปฏิบัติอย่างไร เป็นต้น

4. สื่อสิ่งพิมพ์ ตำราและงานวิจัยต่างๆ เช่น
   - "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century,[4] " เสนอแนวคิดใหม่เกี่ยวกับสตรีนิยมโดยหักล้างแนวคิดเรื่องเพศสภาพแบบเดิม
   - "The Internet Escort Handbook 1: The Foundation[5]" ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับการประกอบอาชีพบริการทางเพศผ่านอินเทอร์เน็ต
   - งานวิจัยสื่อโทรทัศน์ "Feminist Content Analysis and Representative Characters[6]" ซึ่งเป็นการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) ของรายการโทรทัศน์ "Ally Mcbeal" ซึ่งเป็นละครเกี่ยวกับผู้หญิงที่ต้องใช้ชีวิตอยู่ในโลกที่ผู้ชายเป็นใหญ่ โดยมีตัวละครหลักเป็นผู้หญิงที่มีอาชีพทนายความชื่อ "Ally Mcbeal"
   - ผลการศึกษาเกี่ยวกับสุขภาวะของผู้หญิงโดย The US National Bureau of Economic Research and the University of Pennsylvania[7] ซึ่งตีพิมพ์ในวารสาร Economic Journal แสดงให้เห็นว่าสวัสดิภาพหรือความสุขของผู้หญิงนั้นขึ้นอยู่กับผู้ชายของตน และระดับความสุขของผู้หญิงในปัจจุบันลดลงเมื่อเปรียบเทียบกับผลการศึกษาเดียวกันในช่วงปี 1970

ในปัจจุบันพบว่ามีการนำเสนออคติทางเพศผ่านสื่อต่างๆ เช่น โทรทัศน์ วิทยุ อินเทอร์เน็ต และสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทต่างๆ หนังสือการ์ตูนก็เป็นหนึ่งในสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีปัญหาเรื่องการนำเสนอภาพลักษณ์ของผู้หญิงซึ่งมักจะสอดแทรกอคติ (Prejudice) หรือ การมองเหมารวม (Stereotype)

---

[4]Haraway, A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century (New York: Routledge, 1991).

[5]Brooks, The Internet Escort Handbook 1: The Foundation (Nevada: Golden Girl Press, 2006).

[6]Leavy, **Feminist Content Analysis and Representative Characters** [Online], 2000. Available from http://www.nova.edu/ssss/QR/QR5-1/leavy.html

[7]Daum, **Blame Angelina Jolie** [Online], 2009. Available from http://articles.latimes.com/2009/jun/11/opinion/oe-daum11

นักวิชาการหลายท่านอธิบายถึงการเกิดของอคติทางเพศ รวมไปถึงแบบจำลองสำหรับการศึกษาอคติทางเพศ เช่น แบบจำลอง "การสื่อสารในการศึกษาเชิงสตรีวิทยาสื่อสารมวลชน"[8] ซึ่งแสดงให้เห็นว่าอคติทางเพศนั้นเกิดขึ้นจากการมองเหมารวมโดยผู้ชาย การมองเหมารวมนี้ได้ผ่านการกระบวนการบิดเบือนรูปแบบต่างๆ เช่น การที่สื่อให้พื้นที่แก่ผู้หญิงน้อยกว่าผู้ชาย หรือภาพลักษณ์ของผู้หญิงที่ถูกสร้างขึ้นโดยสื่อสารมวลชน เป็นต้น

การบิดเบือนจากสื่อสารมวลชนเหล่านี้ถูกสร้างและผลิตซ้ำจนกระทั่งเกิดเป็นมายาคติของ "รูปแบบการมองเหมารวม" และเมื่อมายาคติดังกล่าวได้ผ่านกระบวนการทางสังคมเป็นระยะเวลานานก็จะเกิดความเข้มแข็งและกลายเป็นอคติทางเพศในที่สุด ดังกรณีตัวอย่างการศึกษา "อาการเจ็บป่วยที่ไม่มีชื่อเรียก (The problem with no name)" ซึ่งเป็นกรณีการเจ็บป่วยทางจิตใจจากการที่สื่อสารมวลชนยุคบริโภคนิยมสร้าง "ภาพลักษณ์ของสตรีผิวขาว" ที่จะต้องเก่งกาจการบ้านการเรือน ประสบความสำเร็จในการเป็นแม่และภรรยา และต้องรูปร่างหน้าตาที่สวยงามมีความสุขตลอดเวลา ทำให้ผู้หญิงสูญเสียความเป็นตัวของตัวเองไป และรู้สึกว่าตนเองไม่ประสบความสำเร็จและไม่มีความสุขเมื่อเปรียบเทียบกับภาพตัวแทนที่สื่อสร้างขึ้น

กาญจนา แก้วเทพ[9] กล่าวว่า สื่อสารมวลชนสมัยใหม่เกือบทุกชนิดเป็นของเพศชาย หมายถึง เป็นสื่อที่ทำโดยกลุ่มผู้ชาย เพื่อกลุ่มลูกค้าเพศชาย เนื้อหาจึงตอบสนองความสนใจของผู้ชายเป็นส่วนใหญ่ ส่งผลให้เพศหญิงขาดพื้นที่ทางสื่อ หรือได้พื้นที่เชิงลบเป็นส่วนมาก เช่น การเป็นผู้ถูกกระทำและเป็นเหยื่อความรุนแรง ถูกข่มขืน หลอกลวง ภาพของแม่ใจยักษ์ที่ทอดทิ้งลูก สะท้อนให้เห็นทัศนะของสื่อหนังสือพิมพ์ที่มองเพศหญิงเป็นเพศที่อ่อนแอ เป็นเครื่องรองรับเพศชาย และมีความโง่เขลาหลอกลวงได้ง่าย

วิธีการหนึ่งที่จะป้องกันและแก้ไขการเกิดอคติทางเพศทางหนึ่งก็คือ การสร้างความรู้เท่าทันหรือภูมิคุ้มกันในการรับสื่อสารมวลชนประเภทต่างๆให้แก่ผู้รับสาร ซึ่งการสร้างความรู้เท่าทันในการรับสื่อใดๆก็ตามจำเป็นที่จะต้องทำการศึกษาสื่อประเภทนั้นให้ลึกซึ้งเสียก่อน

---

[8] Zoonen, Feminist Media Study (London: Sage Publication, 1994), pp. 29-42.

[9] กาญจนา แก้วเทพ, ผู้หญิงกับภาษา: สตรีศึกษา 1 ผู้หญิงกับประเด็นต่างๆ (กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานสตรีแห่งชาติ สำนักงานปลัดนายกรัฐมนตรี, 2544), หน้า 284 – 297.

ผลงานศึกษาวิจัยจำนวนมากได้แสดงให้เห็นว่าสื่อในประเทศได้แฝงความคิดอคติทางเพศรูปแบบต่างๆ เช่น ผลงานวิจัยของ "อาชีพของสตรีในละครโทรทัศน์"[10] เป็นการศึกษาละครโทรทัศน์หลังข่าว 20.00 น. ของไทยในช่วงเดือนมกราคมถึงเมษายน 2532 ซึ่งพบว่า อาชีพของตัวละครเพศหญิงนั้นขาดความหลากหลายและส่วนใหญ่เป็นอาชีพบริการ เช่น แม่บ้าน เลขานุการ คนรับใช้ ซึ่งในทางกลับกันตัวละครเพศชายจะประกอบอาชีพที่มีเกียรติสูงกว่า เช่น แพทย์ เจ้าของเหมือง เจ้าของไร่ ข้าราชการระดับสูง นอกจากนี้ยังพบว่าตัวละครเพศหญิงจะถูกนำเสนอในฐานะเพศที่รู้จี้ จุกจิก เจ้าอารมณ์

Napat Sirisambhand และ Alec Gordon ศึกษาสื่อประเภทภาพจิตกรรมในโบสถ์สมัยอยุธยาตอนปลายในงานวิจัยชื่อ "Thai Women in Late Ayutthaya Style Painting"[11] พบภาพจิตรกรรมที่แสดงถึงเพศสภาวะหรือฐานะของเพศหญิงในยุคดังกล่าว ผลการศึกษา ดังนี้

1. **บทบาทหน้าที่** พบว่างานของเพศหญิงในภาพจิตรกรรมมีความหลากหลายน้อยกว่าเพศชาย และการที่เพศหญิงไม่ได้รับงานบางประเภทไม่ได้มีสาเหตุมาจากข้อจำกัดด้านสรีระ การไร้ความสามารถหรือสติปัญญา แต่น่าจะเป็นเรื่องของการกำหนดตามเพศสภาวะมากกว่า โดยมักจะเป็นงานที่ทำอยู่บริเวณรอบบ้าน เช่น ขุดดิน จับปลา ล่าสัตว์ และขายของ เป็นต้น อย่างไรก็ตามพบงานที่คาดไม่ถึงสำหรับผู้หญิงในสมัยนั้น คือ ควาญช้าง
2. **ความรุนแรง** พบการใช้ความรุนแรงต่อเพศหญิง คือ การลงโทษรูปแบบต่างๆ เช่น การลงโทษนางสนมกำนัลที่ทำผิดประเวณี และถูกลงโทษโดยการ "จักสาแหรก" คือ การจับผู้หญิงที่มีความผิดใส่ตะกร้าขึ้นแขวนประจาน โดยจะลงโทษเฉพาะฝ่ายหญิงเท่านั้น แต่ไม่พบภาพจิตรกรรมที่แสดงถึงการลงโทษฝ่ายชายเลย
3. **ความสัมพันธ์ระหว่างเพศหญิงและเพศชาย** พบจิตรกรรมจากชาดกพระเวสสันดร ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเพศหญิงเป็นสมบัติของเพศชายที่สามารถยกให้ผู้อื่นได้ ซึ่งเป็นเรื่องที่น่าสรรเสริญอีกด้วย

---

[10]จรินทร์ เลิศจิระประเสริฐ, "อาชีพของสตรีในละครโทรทัศน์," (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2535).

[11]ปราณี วงษ์เทศ, "ผู้หญิงไทยในจิตรกรรมสมัยอยุธยาตอนปลาย," ใน <u>เพศวิถี วันวาน วันนี้ และวันหรุ่งที่จะไม่เหมือนเดิม.</u> กาญจนา แก้วเทพ, พริศรา แซ่ก้วย, วรรณา ทองสิมา, บรรณาธิการ (กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง. 2547), หน้า 43 – 77.

อวยพร พานิช[12] ได้กล่าวถึงการสอดแทรกอคติในภาษา การสื่อสาร และสื่อของสังคมไทยตั้งแต่สมัยโบราณ ซึ่งสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน เช่น หลักศิลาจารึกที่กล่าวถึงผู้หญิงซึ่งได้มาจากการตีบ้านเมืองเช่นเดียวกับวัวควาย วรรณคดีไทยที่ผลิตซ้ำภาพตัวแทนของเพศหญิงในฐานะเพศที่ถูกครอบครองโดยเพศชายหรือต้องพึ่งพาเพศชาย หรือเนื้อเพลงลูกทุ่งที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับหญิงสาวที่ถูกชายหนุ่มแสดงความเป็นเจ้าของ

จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย ได้ศึกษาการนำเสนอตัวละครเพศหญิงในภาพยนต์ไทย[13]ซึ่งผ่านการพิจารณาคัดเลือกภาพยนต์ดีเด่นรอบแรก ถึงรอบสุดท้ายในการประกวดภาพยนต์แห่งชาติครั้งที่ 1 ประจำปี พ.ศ. 2534 ทั้งสิ้น 23 เรื่อง แบ่งเป็น ภาพยนต์แนวชีวิต, ภาพยนต์แนวตลก, ภาพยนต์แนวบู๊ และภาพยนต์แนวสยองขวัญ พบว่าเพศหญิงมักถูกกำหนดบทบาทให้เป็นฝ่ายด้อยโอกาสกว่าเพศชายในสังคม เป็นเพศที่ "แก่ง่าย ตายช้า เจ้าอารมณ์" (จากเรื่อง กะโหลกบางตายช้า กะโหลกหนาตายก่อน) เพศหญิงนั้นอ่อนแอ ยอมอ่อนข้อให้เพศชาย ซึ่งตัวละครชายมักจะหยิบยกมาอวดอ้างที่สามารถปกครองภรรยาให้อยู่ในอำนาจได้ นอกจากนี้ยังพบการให้คุณค่าเพศหญิงในฐานะวัตถุทางเพศ เช่น "เมียก็เหมือนหนังสือการ์ตูน อ่านไปแรกๆก็หัวเราะ ซ้ำไปซ้ำมาก็เบื่อ" และ "ผู้หญิงพวกนี้เป็นโรคขี้เหงา ถ้าเราช่วยเขาเท่ากับสร้างกุศล" (จากเรื่องหัวใจห้องที่ห้า) "ผู้หญิงกรุงเทพถ้าไม่แพงมาก จะทุ่มซื้อจนหมดตัว" (จากเรื่องหลงไฟ)

นอกจากนี้พบว่าบทบาทของเพศหญิงนั้นมีจำกัด บทบาทที่พบมาก คือ การดูแลครอบครัว (การเป็นแม่ ภรรยา) ซึ่งมีหน้าที่ดูแลปรนนิบัติครอบครัว อีกบทบาท คือ การสนับสนุนเพศชาย การเป็นข้างเท้าหลัง

กาญจนา แก้วเทพ[14] กล่าวถึงภาพตัวแทนและอคติทางเพศในสื่อสารมวลชนไทยว่า ภาพตัวแทนของเพศหญิงในสื่อหนังสือพิมพ์ที่ถูกนำเสนอมากที่สุด คือ ภาพตัวแทนของผู้หญิงยุคใหม่ รองลงมา คือ ภาพตัวแทนในฐานะวัตถุทางเพศ (Sex Object) การเป็นเมีย การเป็นหญิงผู้เคราะห์ร้าย และภาพตัวแทนที่พบน้อยที่สุด คือ ความเป็นแม่ นอกจากนี้ในสื่ออื่นๆ เช่น สื่อโทรทัศน์จะพบภาพตัวแทนของเพศหญิงเพียง 4 ภาพ ได้แก่ ภาพของสาวสวยไร้อาชีพ รองลงมา คือ ภาพของแม่บ้าน และ 2 อันดับสุดท้าย คือ ภาพของแม่และภาพของผู้หญิงทำงาน

---

[12]อวยพร พานิช, "ผู้หญิงกับภาษา," ใน ผู้หญิงกับภาษา: สตรีศึกษา 1 ผู้หญิงกับประเด็นต่างๆ (กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานสตรีแห่งชาติ สำนักงานปลัดนายกรัฐมนตรี, 2544), หน้า 252-282.

[13]จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย, เท้าหลังย่างก้าว: ผู้หญิงในภาพยนต์ไทย (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2542).

[14]กาญจนา แก้วเทพ, "ผู้หญิงกับวรรณกรรมและสื่อร่วมสมัย," ใน ผู้หญิงกับภาษา: สตรีศึกษา 1 ผู้หญิงกับประเด็นต่างๆ (กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานสตรีแห่งชาติ สำนักงานปลัดนายกรัฐมนตรี, 2544), หน้า 284-297.

หนังสือการ์ตูนตลกของไทย เช่น การ์ตูนขายหัวเราะ การ์ตูนมหาสนุกและการ์ตูนตลาดตลก เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่อยู่คู่ประเทศไทยมานาน สามารถหาซื้อได้ง่าย ราคาถูกและเป็นที่นิยมของผู้บริโภคทุกเพศทุกวัย ก็มีปัญหาเรื่องการนำเสนอภาพลักษณ์ของผู้หญิงซึ่งมักจะสอดแทรกอคติ (Prejudice) หรือ การมองเหมารวม (Stereotype) เช่นกัน และในการเล่าเรื่องตลกของการ์ตูนตลกไทยนั้นพบว่าบางครั้งจะมีการสอดแทรกอคติทางเพศทั้งแบบอคติทางเพศเชิงปรปักษ์ เช่น การล้อเลียนว่าเพศหญิงปากจัดชอบใช้ความรุนแรง ภาพการทำร้ายผู้หญิง และอคติทางเพศเชิงเมตตา เช่น ภาพลักษณ์ของผู้หญิงที่บอบบางน่าทะนุถนอม หรือภาพเพศชายที่คอยปกป้องเพศหญิง เป็นต้น

ผู้อ่านหนังสือการ์ตูนตลกของไทยสามารถรับรู้เรื่องราว ข่าวสาร สถานการณ์ และประเด็นที่กำลังเป็นที่วิพากษ์วิจารณ์ของสังคมได้จากมุขตลกล้อเลียนข่าวสารและสถานการณ์ ซึ่งทำให้กลุ่มผู้อ่านที่ยังเป็นเด็กสามารถรับรู้ข่าวสารบ้านเมืองได้ด้วยการอ่านหนังสือการ์ตูนซึ่งเป็นสื่อที่เด็กชื่นชอบเนื่องจากสามารถอ่านและทำความเข้าใจได้ง่ายกว่าการอ่านหนังสือพิมพ์ แต่ถ้าหากการนำเสนอนั้นถูกสอดแทรกไปด้วยความลำเอียงหรือการมองแบบเหมารวมเป็นจำนวนมาก อาจก่อให้เกิดอคติทางเพศในตัวผู้อ่านได้

ผู้วิจัยได้ตระหนักถึงอันตรายของปัญหาดังกล่าว และความสำคัญของการตรวจสอบเนื้อหาของสื่อประเภทหนังสือการ์ตูนตลกของไทย เพื่อสร้างความเข้าใจและความรู้เท่าทันในการรับสื่อดังกล่าวแก่ประชาชน

## ปัญหานำวิจัย

1. อคติทางเพศในการ์ตูนตลกไทยมีทิศทางและลักษณะอย่างไร

## สมมติฐาน

1. ทิศทางของอคติทางเพศในการ์ตูนตลกไทยจะโน้นเอียงไปทางเพศหญิง

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ข้อสรุปที่ชัดเจนสามารถอธิบายอคติทางเพศที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนตลกไทยได้
2. ได้แนวทางปรับปรุงแก้ไขปัญหาอคติทางเพศในหนังสือการ์ตูนตลกไทย
3. เป็นข้อมูลเบื้องต้นสำหรับการศึกษาสตรีศึกษาของประเทศไทยในอนาคต

# บทที่ 2

# แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยครั้งนี้จะใช้แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่

1. แนวคิดเรื่องความลำเอียงของมนุษย์
2. แนวคิดเรื่องความลำเอียงนำไปสู่อคติทางเพศ
3. แนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างการบิดเบือนจากสื่อสารมวลชนและอคติทางเพศ
4. แนวคิดเรื่องหนังสือการ์ตูน
5. แนวคิดเรื่องอคติทางเพศในหนังสือการ์ตูนคอมิคตะวันตก
6. แนวคิดอคติทางเพศ 2 ชั้น

## ความลำเอียงของมนุษย์

มนุษย์ทุกคนต่างมีรูปแบบความรู้สึกนึกคิดที่เรียกว่าความลำเอียงอยู่ในตัวทุกคน ซึ่งความลำเอียงของแต่ละบุคคลอาจมีความแตกต่างกันไป เช่น ความลำเอียงด้านความเชื่อและศาสนา ความลำเอียงด้านการเมือง ความลำเอียงด้านวัฒนธรรม ความลำเอียงเรื่องเศรษฐกิจ และความลำเอียงเรื่องเพศ เป็นต้น

ความลำเอียงนั้น คือ การตัดสินคุณค่าหรือการให้ความหมายกับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือหลายสิ่งโดยปราศจากการคำนึงถึงความจริงหรือสถานการณ์ ความลำเอียงมักจะประกอบด้วย การมองเหมารวม (Stereotype) และ การแบ่งแยกพวก (Discrimination)

อรทัย ชื่นมนุษย์[1] กล่าวถึงแนวคิดเกี่ยวกับความลำเอียงซึ่งสามารถจำแนกได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ คือ การมองเหมารวม และการแบ่งแยกพวก

การมองเหมารวม (Stereotype) หมายถึง จัดกลุ่มสิ่งต่างๆเข้าด้วยกันโดยใช้หลักเกณฑ์หนึ่งๆ และตัดสินคุณค่าหรือให้ความหมาย "กลุ่ม" ที่จัดนั้นโดยไม่คำนึงถึงปัจจัยอื่นๆ ที่อาจมีผลทำให้สมาชิกบางหน่วยในกลุ่มนั้นมีความแตกต่างจากสมาชิกหน่วยอื่น ดังตัวอย่างต่อไปนี้

---

[1] อรทัย ชื่นมนุษย์, จิตวิทยาอคติ (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2516), หน้า 7-27.

1. "ผู้หญิงชอบเข้าห้องน้ำนาน" เป็นการมองเหมารวม เพราะในความเป็นจริงผู้หญิงบางคนอาจจะใช้เวลาในห้องน้ำน้อยกว่าผู้ชายก็ได้
2. "ผู้ชายคือเสาหลักของบ้าน" เป็นการมองเหมารวม เพราะบางครอบครัวผู้หญิงจะเป็นฝ่ายทำงานเลี้ยงดูครอบครัว และผู้ชายเป็นฝ่ายดูแลจัดการงานบ้าน
3. "ผู้หญิงต้องเรียบร้อยเป็นการบ้านการเรือน" เป็นการมองเหมารวม เพราะมนุษย์แต่ละคนมีความถนัดไม่เท่ากัน ผู้หญิงไม่จำเป็นจะต้องเก่งการบ้านการเรือนเสมอไป

การแบ่งแยกพวก (Discrimination) หมายถึง การแบ่งสิ่งต่างๆออกเป็นกลุ่มด้วยพื้นฐานความคล้ายเหมือนด้วยหลักเกณฑ์เดียวกัน และมักจะมีการให้คุณค่า "กลุ่ม" ต่างๆตามลำดับความสำคัญ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

1. "ผู้ชายเป็นช้างเท้าหน้า ผู้หญิงเป็นช้างเท้าหลัง" เป็นการแบ่งแยกพวก เพราะมีการแบ่งแยกกลุ่มของเพศชายและเพศหญิง โดยกำหนดคุณค่าให้เพศชายเป็นผู้นำและเพศหญิงเป็นผู้ตาม
2. "ผู้ชายแข็งแรงกว่าผู้หญิง" เป็นการแบ่งแยกพวก เพราะมีการแบ่งแยกกลุ่มของเพศชายและเพศหญิง และมีการกำหนดคุณค่าให้เพศชายมีความแข็งแรงมากกว่าเพศหญิง
3. "ภรรยามีหน้าที่ดูแลบ้าน และสามีต้องทำงานหาเงิน" เป็นการแบ่งแยกพวก เพราะมีการแบ่งแยกกลุ่มของเพศชายและเพศหญิง และมีการกำหนดบทบาทหน้าที่ของแต่ละเพศ

ในการศึกษาอคติทางเพศนั้นจะเน้นศึกษาความลำเอียงที่เกิดจากปัจจัยด้านเพศสถานะ (Sex) และ ปัจจัยด้านเพศสภาพ (Gender)

เพศสถานะ (Sex) หมายถึง คุณลักษณะทางเพศของมนุษย์ซึ่งถูกจำแนกออกโดยโครงสร้างทางกายภาพ ซึ่งจะให้ความสำคัญกับอวัยวะสืบพันธุ์ เพศสถานะจะแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. เพศชาย (Male) หมายถึง มีคุณลักษณะโครงสร้างร่างกายของเพศชาย คือ มีอวัยวะเพศชาย
2. เพศหญิง (Female) หมายถึง มีคุณลักษณะโครงสร้างร่างกายของเพศหญิง คือ มีอวัยวะเพศหญิง

นอกจาก 2 เพศที่กล่าวมาแล้ว ในบางกรณีอาจพบคุณลักษณะ สองเพศ (Hermaphrodite) หมายถึง คุณลักษณะของบุคคลที่มีองค์ประกอบทางกายภาพทางเพศทั้ง 2 เพศ คือ มีทั้งอวัยวะเพศชายและหญิง

เพศสภาพ (Gender) คุณลักษณะทางเพศของมนุษย์ซึ่งถูกจำแนกออกโดยคุณสมบัติต่างๆ เช่น ลักษณะนิสัย บุคลิกภาพ การแต่งกาย การพูดจา ความเชื่อ และรสนิยมทางเพศ ฯลฯ สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่ Masculine และ Feminine

1. Masculine คือ คุณลักษณะแบบบุรุษเพศ
2. Feminine คือ คุณลักษณะแบบสตรีเพศ

จากการศึกษาของ Cranny-Francis[2] พบว่าในหลายๆครั้งจะพบการให้ความหมายของความเป็น Masculine และ Feminine เป็นความหมายเชิงบวก และความหมายเชิงลบ เช่น คำว่า Buddy ซึ่งมีรากมาจากคำว่า Brother จะมีความหมายไปในทางบวก และคำว่า Sissy ซึ่งมีรากมาจากคำว่า Sister จะมีความหมายเชิงลบ

**ความลำเอียงทางเพศนำไปสู่อคติทางเพศ**

ความลำเอียงที่มีอยู่ตัวบุคคลนั้นสามารถพัฒนาไปเป็นอคติทางเพศได้จากการส่งเสริมจากความไม่สมดุลทางอำนาจระหว่างเพศชายและเพศหญิง ซึ่งนักสตรีนิยมได้พัฒนาแนวคิดความสัมพันธ์ระหว่างอคติทางเชื้อชาติและความไม่สมดุลทางอำนาจของ Caleb Rosado[3] (The Undergirding Factor is POWER: Toward an Understanding of Prejudice and Racism, 1998) ซึ่งมีการอธิบายถึงการเกิดของอคติทางเชื้อชาติว่าเกิดจากการที่อคติซึ่งมีอยู่ในตัวมนุษย์ (ความลำเอียง หรือ Prejudice) ทุกคนผสมผสานกับความไม่สมดุลทางอำนาจระหว่างมนุษย์เชื้อชาติต่างๆในสังคม

Racism = Prejudice + Power

ซึ่งแนวคิดที่ถูกพัฒนาขึ้นมาใหม่โดยนักสตรีนิยม คือ แนวคิดความสัมพันธ์ระหว่างอคติทางเชื้อชาติและความไม่สมดุลทางอำนาจของเพศต่างๆ

---

[2]Beasley, Gender & Sexuality (London: Sage Publication, 2005), pp. 11.

[3]Rosado, **The Undergirding Factor is POWER: Toward an Understanding of Prejudice and Racism** [Online], 1998. Available from http://curry.edschool.Verginia.edu/centers/ multicultural/papers.html

Sexism = Prejudice + Power (between male and female)

ดังนั้น อคติทางเพศ (Sexism) จึงหมายถึง การให้คุณค่าในประเด็นใดๆ ต่อเพศชายและเพศหญิงอย่างไม่เท่าเทียมกัน ซึ่งเป็นผลมาจากความลำเอียงส่วนบุคคลที่ได้รับแรงเสริมจากความไม่สมดุลของอำนาจระหว่างเพศชายและหญิงจนแข็งแกร่งเกิดเป็นอคติทางเพศ

ความไม่สมดุลทางอำนาจ (Plus power, + power หรือ Unbalanced of power) เป็นส่วนที่สำคัญมากในการเกิดอคติ เพราะความลำเอียงนั้นเป็นสิ่งที่มนุษย์ทุกคนมีอยู่แล้ว แต่ความลำเอียงจะก่อตัวรุนแรงจนกลายเป็นอคติ จำเป็นจะต้องมีความไม่สมดุลทางอำนาจเข้ามา ซึ่งในการศึกษาอคติทางเพศนั้นจะมุ่งเน้นให้ความสนใจไปที่ ความไม่สมดุลทางอำนาจระหว่างเพศชายและเพศหญิง

ความไม่สมดุลทางอำนาจระหว่างเพศชายและเพศหญิงมีปรากฏให้เห็นผ่านวาทกรรม มายาคติ และอุดมการณ์ต่างๆ ทั้งทางสังคม การเมือง ประวัติศาสตร์ ศาสนาความเชื่อ วัฒนธรรมประเพณี สื่อสารมวลชน ฯลฯ ยกตัวอย่างเช่น

1. ศาสนาและความเชื่อ จากการศึกษาคัมภีร์ไบเบิ้ล (Bible) พบว่ามีการนำเสนอภาพลักษณ์ของเพศหญิงในเชิงลบ และการศึกษาพุทธชาดก พบว่าในบริบทเดียวกันเพศหญิงจะได้ผลตอบแทนจากการกระทำเดียวกันน้อยกว่าเพศชาย[4]
2. วัฒนธรรมประเพณี เช่น ประเพณีการ "มัดเท้า" มายาคติเรื่องคุณค่าของเพศหญิงอยู่ที่ "พรหมจรรย์" และวาทกรรม "แม่ศรีเรือน" เป็นต้น
3. ประวัติศาสตร์ เช่น บุคคลสำคัญในประวัติศาสตร์ และพงศาวดารที่เป็นเพศหญิง เช่น ท้าวเทพสตรี-ท้าวศรีสุนทร ท้าวสุรนารี ซึ่งส่วนใหญ่แล้วจะเป็นเพศหญิงที่มีความเป็น Masculine มาก กล่าวคือ เป็นเพศหญิงที่ไปออกรบซึ่งเป็นหน้าที่ของเพศชายในบริบทสมัยนั้น
4. สื่อสารมวลชน เช่น การที่เพศชายเป็นผู้ควบคุมอำนาจส่วนใหญ่ของสื่อสารมวลชน[5] และ "อาการเจ็บป่วยที่ไม่มีชื่อเรียก[6]" เป็นต้น

---

[4]ไชยันต์ ไชยพร, "ผู้หญิงกับความรู้ในประวัติศาสตร์ความคิดทางการเมืองตะวันตก: ว่าด้วยวาทกรรมแห่งอุปสรรคของความรักระหว่างโซเฟียกับโซเฟีย?," ใน ผู้หญิงกับความรู้ 1 (ภาค 2), สินิทธ์ สิทธิรัตน์, บรรณาธิการ (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2546), หน้า 53-79.

[5]Zoonen, Feminist Media Study (London: Sage Publication, 1994), pp. 30-31.

[6]Friedan, The Feminine Mystique (New York: Dell Publishing, 1963).

**ความสัมพันธ์ระหว่างการบิดเบือนจากสื่อสารมวลชนและอคติทางเพศ**

สื่อสารมวลชนเป็นตัวแปรสำคัญที่ก่อให้เกิดความไม่สมดุลของอำนาจ เนื่องจากสื่อสารมวลชนมีความสามารถในการสร้างและผลิตซ้ำวาทกรรม มายาคติและอุดมการณ์ต่างๆ และเผยแพร่ความคิดเหล่านี้ไปสู่สาธารณะได้อย่างกว้างขวาง ดังนั้นถ้าสื่อสารมวลชนนำเสนอเนื้อหาที่มีอคติทางเพศ ความไม่สมดุลนี้ก็จะถูกส่งเสริมให้เข้มแข็งมากขึ้น และส่งผลให้อคติทางเพศในสังคมรุนแรงมากขึ้นไปอีก จนเกิดเป็นวงจรซ้ำแล้วซ้ำอีก

นักสตรีนิยมได้พัฒนาแบบจำลอง SMR (Sender-Message-Receiver) เพื่ออธิบายถึงกระบวนการส่งสารในประเด็นเกี่ยวกับเพศสภาพ (Gender) ของสื่อสารมวลชนซึ่งถูกควบคุมโดยเพศชายเป็นส่วนใหญ่ โดยแบ่งประเด็นสำคัญออกเป็น 3 ประเด็น [7] ดังตารางที่ 2.1

ตารางที่ 1 แบบจำลอง "การสื่อสารในการศึกษาเชิงสตรีวิทยาสื่อสารมวลชน"
(Models of communication in feminist media theory)

| | Sender | Process | Message | Process | Effect |
|---|---|---|---|---|---|
| **Stereotypes** | Men | Distortion | Stereotype | Socialization | Sexism |
| **Pornography** | Patriarchy | Distortion | Pornography | Imitation | Oppression |
| **Ideology** | Capitalism | Distortion | Hegemony | Familiarization | Common Sense |

| | ผู้ส่ง | ผ่านกระบวนการ | สาร | ผ่านกระบวนการ | ผลลัพธ์ |
|---|---|---|---|---|---|
| การมองเหมารวม | เพศชาย | กระบวนการบิดเบือน | การมองเหมารวม | กระบวนการทางสังคม | อคติทางเพศ |
| สื่อลามก | ระบบพ่อปกครองลูก | กระบวนการบิดเบือน | สื่อลามก | กระบวนการลอกเลียน | การกดขี่ |
| ระดับความคิด/แนวคิด | ระบบทุนนิยม | กระบวนการบิดเบือน | การแย่งชิงพื้นที่ | กระบวนการสร้างครอบครัว | ความคิดที่ถูกปลูกฝังและได้รับการยอมรับว่าเป็นสิ่งธรรมดา |

ในการวิจัยครั้งนี้จะมุ่งเน้นความสำคัญไปที่กระบวนการถ่ายทอด "การมองเหมารวม (Stereotypes)" (ส่วนแรกของแบบจำลอง) ซึ่งแบบจำลองจะแสดงให้เห็นว่าเพศชายซึ่งเป็นเพศที่ควบคุมอำนาจส่วนใหญ่ในสื่อสารมวลชนได้เผยแพร่แนวคิด วาทกรรม มายาคติและอุดมการณ์ของตนผ่านสื่อประเภทต่างๆ ซึ่งทั้งหมดนี้อาจจะเป็นความจริงหรือไม่ก็ได้ ซึ่งกระบวนการในส่วนนี้คือ "การบิดเบือน (distortion)" เช่น

[7] Zoonen, Feminist Media Study (London: Sage Publication, 1994), pp. 29.

โครงการวิจัย Media Watch Collective ประจำปี 1985 ซึ่งศึกษา "ภาพลักษณ์" ของสตรีฟิลิปปินส์ที่ปรากฏในสื่อต่างๆ ได้แก่ รายการวิทยุ รายการโทรทัศน์ โฆษณาต่างๆ หนังสือพิมพ์ นิตยสารสตรี หนังสือการ์ตูน และภาพยนตร์ฟิลิปปินส์[8] พบว่า

1. จากการศึกษาโฆษณาทั้งหมด 96 ชิ้น พบว่าโฆษณา 92 ชิ้นถูกอนุมัติการสร้างด้วยมติของผู้ชาย ซึ่งรวมไปถึงเครื่องสำอางและเครื่องใช้ในห้องน้ำ นอกจากนี้ผู้หญิงในโฆษณามักจะต้องมีผิวขาวผ่องหรืออ่อนนุ่มเพื่อจุดประสงค์คือการดึงดูดสายตาของผู้ชาย
2. ผู้หญิงในโฆษณารายการวิทยุมากกว่าร้อยละ 50 จะรับบทบาทในฐานะแม่ ร้อยละ 20 จะรับบทบาทในฐานะภรรยา ร้อยละ 15 จะรับหน้าที่ในการทำงานบ้าน ภาพลักษณ์ของผู้หญิงในโฆษณาเหล่านี้บ่งบอกว่า "ผู้หญิงจะต้องสวย ว่านอนสอนง่าย ทำงานบ้านเก่ง" ตัวอย่างเช่น จักรเย็บผ้าของซิงเกอร์ (Singer) ใช้ประโยคเพื่อการโฆษณา คือ "พึ่งได้ เหมือนแม่!"
3. หนังสือการ์ตูนที่มีกลุ่มลูกค้าเป้าหมายคือกลุ่มเด็กผู้ชายและขายได้มากกว่า 18 ล้านเล่มต่อสัปดาห์ จะแสดง "ภาพลักษณ์" ของผู้หญิงในฐานะสาวบริสุทธิ์ หรือผู้ถูกลักพาตัวโดยผีดิบดูดเลือด ผู้ที่ช่วยเหลือตัวเองไม่ได้หรือผู้ที่มีปัญหาทางอารมณ์

นอกจากนี้ยังพบโฆษณาในนิตยสารสตรีซึ่งมีลูกค้ากลุ่มเป้าหมายคือกลุ่มสตรีผิวสี ได้มีการชิงโชค "ชิงโชคพักที่ห้องชุดในโรงแรม เครื่องครัวชุดใหญ่ ชุดชั้นในสวยๆ และน้ำหอม" และไม่เคยมีรางวัลชิงโชครูปแบบอื่น เช่น คอมพิวเตอร์ รถจักยานยนต์และทุนการศึกษาเลย ของรางวัลชิงโชคทั้งหมดนี้มีเพื่อสนับสนุนผู้หญิงในเรื่องเพศ การทำครัว ภาพลักษณ์ภายนอกและกลิ่นตัวที่ดีเท่านั้น

นอกจากนี้ยังพบว่าสื่อสารมวลชนยังมุ่งเน้นนำเสนอภาพของผู้หญิงในเชิงลบ เช่น ภาพของผู้หญิงที่ถูกกระทำความรุนแรง เป็นเหยื่อความวิปริตทางเพศ ภาพของผู้หญิงใจดำอำมหิต ฯลฯ

ธัญญา ใจดี[9] กล่าวว่า ข่าวข่มขืนเป็นข่าวที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศที่ถูกเสนอทางหนังสือพิมพ์มากที่สุด โดยฐานข้อมูลสุขภาวะทางเพศ ซึ่งรวบรวมข่าวและบทความทางเพศจาก

---

[8]Media & Values, **War Against Media Sexism is Global** [Online], 1990. Available from http://www.medialit.org/reading_room/article450.html#top

[9]ธัญญา ใจดี, "คอลัมน์เสียงสตรี: ผู้เสียหายคดีความทางเพศ สถานภาพที่ต้องแลกด้วยชีวิต," โพสต์ ทูเดย์ (2 พฤษภาคม 2552): 10.

หนังสือพิมพ์และนิตยสาร ตั้งแต่ปี 2541-2550 ระบุว่า มีข่าวและบทความทางเพศจำนวน 17,529 ข่าว เป็นข่าวข่มขืนในอัตราส่วนที่สูงถึง 38%

ผศ.ดร.กิตติ กันภัย และ ดร.วิลาสินี พิพิธกุล เสนอผลการวิจัยเรื่อง "เพศและการสื่อสารในสังคมไทย" ซึ่งวิเคราะห์ปรากฏการณ์เรื่องเพศในสังคมไทยจากหน้าหนังสือพิมพ์ในช่วงปีพ.ศ. 2540-2545[10] พบว่าประเด็นความรุนแรงทางเพศได้รับการเสนอมากที่สุด ส่วนใหญ่เป็นความรุนแรงทางร่างกาย เช่น ข่มขืน ทำร้ายร่างกาย การล่วงละเมิดและการคุกคามทางเพศ ซึ่งมีการนำเสนอเกือบทุกวัน และเนื้อหามีแนวโน้มที่เป็นการตำหนิติเตียน และประณามฝ่ายหญิง

นันทขว้าง สิรสุนทร[11] กล่าวถึงรูปแบบการโฆษณาสินค้าแนวใหม่ คือ โลลิต้า ซินโดรม หมายถึงการใช้ตัวแทน หรือพรีเซนเตอร์หญิงที่เป็นเด็กมากๆ โดยนำเสนอด้วยภาพลักษณ์ท่าทางยั่วยวนทางเพศ ซึ่งผลจากโฆษณาประเภทนี้มักจะสร้างยอดขายทันทีอย่างชัดเจน

อภิรัตน์ รัทยานนท์[12] กล่าวถึงภาพตัวแทนของเพศหญิงในละครไทย คือ "ภาพตัวแทนของนางร้าย" ซึ่งถูกสร้างขึ้นเพื่อให้ตัวละครนางเอกมีชีวิตที่ขมขื่น ยากลำบาก จากประวัติศาสตร์ละครไทยช่วง 40 ปีที่ผ่านมาพบภาพตัวแทนของนางร้ายหลากหลายรูปแบบ โดยทั่วไปจะมีลักษณะนิสัยชั่วร้าย เช่น มาหยารัศมีจากเรื่องดาวพระศุกร์ เป็นผู้หญิงที่ไม่มีความละอาย เช่น สุนีย์จากเรื่องผู้หญิงคนหนึ่งชื่อบุญรอด พบว่านางร้ายที่มีอายุมากก็จะมีความร้ายกาจมากขึ้นไปด้วย เช่น หม่อมชุลีจากเรื่องริษยา นอกจากนี้ยังพบว่าเป็นคนช่างนินทา เช่น ยายเมี้ยนจากเรื่องคู่กรรม

ภาพตัวแทนของนางร้ายยังสะท้อนจากเป้าหมายชีวิตของตัวละคร ซึ่งพบว่าเป้าหมายส่วนใหญ่ คือ ชื่อเสียงและความร่ำรวย และนางร้ายจะทำได้ทุกอย่างเพื่อเป้าหมายนั้น เช่น นางร้ายที่มีอายุมากจะใช้วิธีแต่งงานเพื่อทรัพย์สมบัติ หรือแย่งชิงสมบัติจากลูกหลาน ในท้ายที่สุดนางร้ายในละครไทยจะต้องพบจุดจบที่น่าเศร้า เช่น การสูญเสียคนรัก, สูญเสียชื่อเสียง, มีอาการทางประสาท หรือเสียชีวิต ในบางกรณีนางร้ายอาจได้รับการยกโทษจากสังคม แต่สำหรับกรณีที่รุนแรง เช่น นางร้ายที่ฆ่าพ่อแม่ของตนนั้นจะต้องจบชีวิตอย่างโหดร้าย ทั้งหมดนี้เป็นการเล่าเรื่องซึ่ง

---

[10]กิตติ กันภัย, **วิจัยพาดหัวข่าวคดีทางเพศ สื่อเร็มเน้นบทบาทองค์กรสตรี** [ออนไลน์], 2546. แหล่งที่มา http://www.mathichon.co.th/khaosod

[11]นันทขว้าง สิรสุนทร, **วิธีคิดหนังโป๊แนวใหม่กับโรคโลลิต้า ซินโดรม** [ออนไลน์], 2552. แหล่งที่มา http://www.komchadluek.net/detail/20090814/24162/วิธีคิดหนังโป๊แนวใหม่กับโรคโลลิต้าซินโดรม.html

[12]อภิรัตน์ รัทยานนท์, "กระบวนการสร้างความเป็นจริงทางสังคมของตัวละครนางร้ายในละครโทรทัศน์" (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2547).

สอดแทรกสัญลักษณ์เกี่ยวกับความถูกต้อง-ความผิด นางเอกละครไทยแสดงให้เห็นถึงอุดมการณ์ของสังคมที่สืบทอดมาหลายชั่วอายุคน

การบิดเบือนของสื่อสารมวลชนนี้จะสร้างมายาคติเกี่ยวกับภาพลักษณ์ของเพศหญิงซึ่งเป็นการมองเหมารวม (Stereotypes) รูปแบบต่างๆ ขึ้นมา และเมื่อมายาคติเกี่ยวกับภาพลักษณ์ของเพศหญิงถูกผลิตซ้ำและเผยแพร่ผ่านสื่อ และผ่านกระบวนการทางสังคมรูปแบบต่างๆ จนเกิดความเข้มแข็งและพัฒนาเป็นอุดมการณ์ที่เรียกว่า "อคติทางเพศ" ในที่สุด

หนังสือการ์ตูนก็เป็นสื่อสารมวลชนอีกประเภทที่มีการสอดแทรกอคติทางเพศรูปแบบต่างๆ และยังได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย โดยมีผู้รับสื่อประเภทนี้มีช่วงอายุที่หลากหลายตั้งแต่เด็กเล็กไปจนถึงผู้ใหญ่ที่บรรลุนิติภาวะ นอกจากนี้หนังสือการ์ตูนยังเป็นสื่อที่มีราคาถูกและสามารถหาซื้อได้ทั่วไป ดังนั้นถ้าหากหนังสือการ์ตูนได้สอดแทรกบิดเบือน หรือส่งเสริมความไม่สมดุลระหว่างเพศ หนังสือการ์ตูนก็จะเป็นอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญที่จะก่อให้เกิดอคติทางเพศในผู้รับสื่อ

หนังสือการ์ตูนแตกต่างจากสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทอื่น ๆ สิ่งที่หนังสือการ์ตูนนำเสนอนั้นอาจจะไม่ใช่ความจริง (Fact) แต่เป็นจินตนาการของผู้เขียน (Fantasy) ซึ่งหนังสือการ์ตูนบางเรื่องนั้นอาจจะนำเสนอจินตนาการของผู้เขียนทั้งหมดโดยไม่มีความจริงเลยก็ได้ ดังนั้นหนังสือการ์ตูนหลายเรื่องจึงถูกสอดแทรกความคิดอคติประเภทต่าง ๆ ของผู้เขียนรวมไปถึงอคติทางเพศ

## แนวคิดเรื่องหนังสือการ์ตูน

คำศัพท์คำว่าการ์ตูน (Cartoon) นั้นมาจากภาษาละตินว่า "Charta"และได้แตกแขนงออกเป็นภาษาฝรั่งเศสว่า "Carton" และภาษาอิตาเลียนว่า "Cartone"

ภัทรหทัย มังคะนาระดา[13] ให้คำจำกัดความว่า การ์ตูน คือ ภาพที่เขียนขึ้นในลักษณะต่างๆ โดยอ้างอิงจากความเป็นจริง เพื่อเน้นลักษณะใดลักษณะหนึ่ง โดยเขียนเป็นลายเส้นให้มองรู้ว่าเป็นอะไร การ์ตูนเป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่งที่ถ่ายทอดความเข้าใจ ความรู้สึก เรื่องราวโดยอาศัยรูปแบบแสดงสีหน้า ท่าทาง เครื่องแต่งกาย บรรยากาศ

---

[13]ภัทรหทัย มังคะนาระดา, "การนำเสนอลักษณะวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย (พ.ศ.2536-2540)," (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541).

สำหรับประวัติศาสตร์การ์ตูนไทย[14]นั้นเริ่มมีตั้งแต่สมัยพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 3 และพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 4 โดยแฝงอยู่ตามภาพวิจิตรศิลป์ ภาพฝาผนังต่างๆในสมัยนั้น โดยจิตรกรที่มีชื่อเสียง คือ "ขรัวอินโข่ง" สามารถวาดภาพได้สวยงามสมจริง มีการสอดใส่อารมณ์ขัน และมีการล้อเลียนไว้เสมอ อันเป็นคุณสมบัติหนึ่งของภาพการ์ตูนนั่นเอง

สมัยพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 6 พระองค์ทรงสนพระทัยในการวาดภาพ มักทรงวาดการ์ตูนล้อเลียนข้าราชการที่ประพฤติตนไม่เหมาะสมลงตีพิมพ์ในหนังสือดุสิตสมิต ทำให้ยุคนี้การวาดภาพล้อจึงเป็นที่นิยมอย่างกว้างขวาง

ในปีพ.ศ. 2475 ได้เกิดนักเขียนการ์ตูนเรื่องยาวคนแรกของประเทศไทย คือ "สวัสดิ์ จุฑะรพ" โดยนำแบบมาจากวรรณคดีไทย ทำการดัดแปลงบทใหม่แต่คงโครงเรื่องไว้ เช่น เรื่องกากี สังข์ทอง รณจักร พระอภัยมณี และการ์ตูนที่มีต้นแบบจากการ์ตูนตะวันตก คือ "ขุนหมื่น" ในช่วงเวลานี้ยังมีนักเขียนชื่อดังอีกหลายคน เช่น "จำนง รอดอริ" ผู้เขียนเรื่อง ระเด่น-ลันได และ พญาน้อยชมตลาด "ฉันท์ สุวรรณบุณย์" ซึ่งเป็นผู้ริเริ่มการ์ตูนสำหรับเด็กเป็นคนแรก มีผลงานชุด ป๋อง-เปรียว ซึ่งได้รับความนิยมมาก

ในปีพ.ศ. 2495 เกิดนิตยสารการ์ตูนสำหรับเด็กฉบับแรก คือ "นิตยสารตุ๊กตา" โดย "พิมล กาฬสีห์" และเป็นต้นแบบของหนังสือการ์ตูนไทยในปัจจุบัน

Elizabeth McGinnis[15] และคณะ ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการสร้างความเข้าใจสื่อสารมวลชนประเภทการ์ตูนของผู้อ่าน รวมไปถึงการตีความหมายและทำความเข้าใจ "สาร" ของผู้แต่ง ซึ่งกระบวนการดังกล่าวต้องอาศัยการวิเคราะห์ทำความเข้าใจคุณลักษณะต่างๆของการ์ตูน ซึ่งสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางเพื่อพัฒนาการศึกษาวิจัยสื่อประเภทการ์ตูน ดังนี้

1. ที่มาของการ์ตูน (Origin) ได้แก่ ผู้แต่งหรือผู้เขียนการ์ตูน, บริษัทหรือองค์กรที่ตีพิมพ์ และช่วงเวลาที่ถูกตีพิมพ์
2. รายละเอียด (Elements) หมายถึง ภาพต่างๆที่ประกอบรวมเป็นเนื้อหาของการ์ตูน ได้แก่บุคคลและสิ่งของต่างๆ, สถานที่ที่ปรากฏในเนื้อหา และชื่อเรื่องและคำอธิบาย

---

[14]เรื่องเดียวกัน, หน้า 8-10.

[15]McGinnis, Wright, Bishop, and others, Develop confidence and proficiency in using cartoon resources (Australia: The John Curtin Ministerial Library, 2004), pp 7-9

ประกอบ ซึ่งรายละเอียดเหล่านี้ สามารถใช้วิเคราะห์สัญลักษณ์และใจความสำคัญของการ์ตูนได้

- สัญลักษณ์ (Symbols) สังเกตจากรูปภาพต่างๆที่ปรากฏการ์ตูนที่แฝงด้วยความหมายบางอย่าง เช่น บูมเมอแรงค์เป็นสัญลักษณ์ของการหวนคืน, แมวดำเป็นสัญลักษณ์ของโชคร้าย และจิงโจ้เป็นสัญลักษณ์ของประเทศออสเตรเลีย เป็นต้น
- ภาพรวมของเนื้อหา (The Big picture ideas) ส่วนใหญ่จะสังเกตได้จากฉากหลัง รายละเอียดประกอบ เช่น ฉากหลังเป็นถนนที่มีรถม้า บาร์เหล้า และคาวบอยเดินอยู่ ประกอบกับรายละเอียดอื่นๆ เช่น ปืน, รองเท้าบู๊ท และอินเดียนแดง ทำให้ผู้อ่านสามารถวิเคราะห์ภาพรวมได้ว่าเนื้อหาการ์ตูนเกี่ยวกับคาวบอยอเมริกันในยุคกลาง เป็นต้น

3. บริบทเนื้อหา (Context) หมายถึง เนื้อหาของการ์ตูน ซึ่งวิเคราะห์ได้จาก เหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้น, ตัวละครที่ทำให้เกิดเหตุการณ์นั้น และช่วงเวลาที่เหตุการณ์นั้นเกิด ลำดับเหตุการณ์

เมื่อผู้อ่านสามารถทำความเข้าใจส่วนประกอบดังกล่าวแล้ว ผู้อ่านก็จะสามารถตีความเนื้อหาได้ ดังต่อไปนี้

1. อคติ (Bias / Attitude) หมายถึง อคติของผู้แต่งที่ปรากฏในเนื้อหาการ์ตูนซึ่งแสดงให้เห็นชัดเจนถึงการเลือกฝ่าย หรือการเข้าข้างฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง
2. เป้าหมายหรือแรงจูงใจของผู้แต่ง (Purpose / Motive) หมายถึง จุดมุ่งหมายที่ผู้แต่งต้องการให้ผู้อ่านรับรู้หรือเข้าใจ
3. อารมณ์ (Tone) หมายถึง รูปแบบการสื่อสารของผู้แต่ง เพื่อให้ผู้อ่านสามารถรับรู้ได้ว่าเรื่องราวดำเนินไปในทิศทางใด เช่น อารมณ์โกรธ, สุขสม, ผิดหวัง และน่าหวั่นเกรง เป็นต้น
4. การล้อเลียน (Caricature) หมายถึง การล้อเลียนบุคคล วัตถุ หรือเหตุการณ์ต่างๆ

## อคติทางเพศในหนังสือการ์ตูน

ในการศึกษาการ์ตูนคอมิค Robert Tidwell (2008) ได้เสนอรูปแบบอคติทางเพศที่มีต่อเพศหญิงในการ์ตูนคอมิค (Comic) ของประเทศอเมริกา[16] ดังนี้

1. ลักษณะรูปร่างภายนอกที่ผิดธรรมชาติ

ร่างกายของตัวละครเพศหญิงในการ์ตูนคอมิคนั้นเกือบจะเหมือนกันหมดทุกประการ ซึ่งถ้าหากผู้อ่านเลือกตัวละครเพศหญิงจากการ์ตูนคอมิคเรื่องใดเรื่องหนึ่งแล้วจัดการลบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายทั้งหมดออกไป ผู้อ่านจะไม่สามารถระบุได้ว่าตัวละครเพศหญิงนั้นเป็นใครหรือมาจากเรื่องใด

สิ่งที่แตกต่างระหว่างตัวละครเพศหญิงในการ์ตูนคอมิคคือทรงผม หรือนานๆครั้งก็จะมีตัวละครเพศหญิงที่มีคางบุ๋ม

ภาพที่ 1 ภาพตัวละครเพศหญิงในการ์ตูนคอมิค สามารถสังเกตได้ว่ารูปร่างลักษณะจะมีความคล้ายคลึงกันหมด (ภาพจาก http://marvel.wikia.com/wiki/Comics:Fireside_Book_Series_Vol_1_4)

แม้ว่าร่างกายของตัวละครเพศชายจะมีความคล้ายคลึงกัน แต่ผู้อ่านก็จบพบความแตกต่างมากมายและรูปร่างของตัวละครชายยังสะท้อนถึง "ความสามารถพิเศษ" ของตัวละครนั้นๆ เช่น กัปตันอเมริกา (Captain America) จะแตกต่างจากไอ้แมงมุม (Spiderman) มาก หรือวูฟเวอรีน (Wolverine) กับยักษ์เขียว (Hulk) เป็นต้น

---

[16]Tidwell, **The Spectrum of sexism in American Graphic Novels** [Online], 2008. Available from http://www.bookstove.com/ Book-Talk/Sexism-in-Comics.162505/3

การ์ตูนคอมิคนั้นถูกวาดขึ้นโดยผู้เขียนที่เป็น "ชายแท้" เขียนเรื่องราวเกี่ยวกับ "ชายแท้" และเจาะกลุ่มเป้าหมาย "ชายแท้" ดังนั้นเรื่องราวทางเพศจะปรากฏชัดเมื่อมีตัวละครเพศหญิง ซึ่งปรากฏในรูปแบบเสื้อผ้าที่ราวกับไม่ได้ใส่อะไรและแสดงให้เห็นทรวดทรง หน้าอก สะโพกและต้นขาอย่างชัดเจน ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนคือ สาวจอมพลัง (Power Girl) ซึ่งมีหน้าอกขนาดใหญ่ผิดธรรมชาติและเครื่องแต่งกายก็มีการผ่าเพื่อแสดงร่องอก เป็นต้น

ภาพที่ 2 ภาพตัวละคร Power Girl ภาพจาก http://www.brianrobinson.org/Powergirl.htm และ http://www.randomletters.com/2005/07)

รูปทรงของตัวละครเพศหญิงนั้นนอกจากส่วนหน้าอกแล้ว อวัยวะส่วนอื่นๆก็ถูกสร้างขึ้นให้เกินจริงในแบบที่ไม่มีในตัวละครเพศชาย เช่น หน้าท้องแบนเรียบ ต้นขาแข็งแรงมีกล้ามเนื้อ และมีศีรษะ มือและเท้าเล็กกว่าปกติ เป็นต้น

ภาพที่ 3 ภาพร่างกายที่ผิดสัดส่วนตามธรรมชาติของตัวละครเพศหญิง
(ภาพจาก http://www.emeraldcitycomics.com/uploaded_images/WonderWomanCv1-734505.jpg และ http://www.comic-images.com/watermark.php?src=data/media/23/powergirl-vs-supergirl-panites.jpg)

2. การถูกกระทำอย่างทารุณ

ตัวละครเพศหญิงมักจะถูกใช้เพื่อเป็นแรงผลักดันแก่พระเอก และมักถูกฆาตกรรมอย่างโหดร้าย เช่นถูกสับเป็นชิ้นๆและเก็บไว้ในตู้เย็น เป็นต้น

แม้ว่าการที่ตัวละครเพศหญิงถูกฆาตกรรมหรือถูกล่วงละเมิดอย่างทารุณโหดร้ายก็เพื่อเป็นแรงผลักดันให้พระเอกเกิดความคิดที่ต้องการทำอะไรบางอย่าง หรือความคิดที่อยากจะเป็นวีรบุรุษ แต่ว่าโครงเรื่องแบบนี้จะสร้างความคิดที่ว่า "ผู้หญิงจะตกอยู่ในอันตราย และผู้ชายจะเป็นผู้ช่วยเหลือ"

ภาพที่ 4 ภาพความรุนแรงต่อตัวละครเพศหญิง

(ภาพจาก http://everydayislikewednesday.blogspot.com/2007/04/hey-kids-comics.html)

3. ความโป๊เปลือย

หน้าปกการ์ตูนคอมมิคหรือโปสเตอร์ที่มีตัวละครเพศหญิงมักจะมีความโป๊เปลือยไม่ต่างจากหนังสือลามก เช่น นางแมวป่ากำลังถอดเสื้อผ้าทั้งๆที่เสื้อผ้าที่ใส่ก็รัดจนเห็นทรวดทรง

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพที่ 5 ภาพปกหนังสือการ์ตูน Catwoman ซึ่งแสดงถึงสัดส่วนรูปร่างตัวละครอย่างชัดเจน (ภาพจาก http://www.geocities.com/SoHo/Study/4273/cat.html)

4. การขาดความแตกต่าง

ในการ์ตูนคอมิคนั้น ตัวละครเพศหญิงจะมีบทบาทไม่กี่อย่าง ได้แก่ บทบาทแม่ พี่สาวหรือน้องสาว ลูกสาว นางแบบ แฟนสาวสุดสวย สาวสวยข้างบ้าน ศาสตราจารย์ผู้ฉลาดหลักแหลมแต่เป็นโสด โสเภณี นางพยาบาล เหยื่อ สาวสวยผู้เมินเฉยต่อพระเอก และสาวสวยที่คิดแต่เรื่องเพศ

5. บทบาททางเพศแบบสุดขั้ว

ตัวละครเพศหญิงนอกจากจะถูกสร้างให้มีบทบาททางเพศสูงแล้ว ยังมีการสร้างตัวละครเพศหญิงที่ไร้บทบาททางเพศโดยสิ้นเชิง เช่น ป้าเมย์ (Aunt May) ในเรื่องไอ้แมงมุม ไม่เคยมีบทบาททางเพศเลย ไม่แม้แต่การออกไปเที่ยวกับตัวละครเพศชาย เป็นต้น

**แนวคิดอคติทางเพศ 2 ขั้ว (Ambivalent Sexism)**

ปัจจัยที่สำคัญของการเกิดอคติทางเพศ คือ ความสัมพันธ์ระหว่างเพศทั้งสอง ซึ่ง Peter Glick และ Susan Fiske ได้จัดจำแนกรูปแบบอคติทางเพศที่มีต่อเพศหญิงในงานวิจัย "An ambivalent alliance: Hostile and benevolent sexism as complementary justifications of gender inequality (2001)[17]" ซึ่งพบว่าอคติทางเพศต่อเพศหญิงสามารถแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ

[17]Glick and Friske, "An ambivalent alliance: Hostile and benevolent sexism as complementary justifications of gender inequality," American Psychologist 56 (2001): 109-118.

ได้แก่ อคติทางเพศเชิงมุ่งร้าย (Hostile Sexism) และอคติทางเพศเชิงเมตตา (Benevolent Sexism) อคติทางเพศทั้ง 2 รูปแบบนี้เป็นผลลัพธ์มาจากพื้นฐานความจริง 2 ประการเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างเพศชายและเพศหญิง ได้แก่ การปกครองโดยเพศชาย (Male Dominance / Patriarchy) และการพึ่งพากันและกันระหว่างเพศทั้งสอง

อคติทางเพศเชิงมุ่งร้าย (Hostile Sexism) มีพื้นฐานมาจากความสัมพันธ์เชิงอำนาจการปกครอง ระหว่างเพศทั้งสอง ซึ่งส่งผลให้เกิดอคติทางเพศต่อเพศหญิง คือ ภาพเชิงลบของเพศหญิงที่มักจะถูกนำเสนอในฐานะเพศที่พยายามควบคุมผู้ชายผ่านทฤษฎีทางสตรีศึกษาและการล่อลวงทางเพศ เช่น "ผู้หญิงไม่เคยชาบซึ้งกับสิ่งที่ผู้ชายทำเพื่อพวกหล่อน" "ผู้หญิงแสวงหาวิธีที่จะมีอำนาจเหนือผู้ชาย" "ผู้หญิงช่างเจ้ากี้เจ้าการชอบบงการผู้ชาย"และ"ผู้หญิงส่วนใหญ่ไม่แสร้งทำเป็นไร้เดียงสา ก็บ้าเซ็กส์" เป็นต้น

อคติทางเพศเชิงเมตตา (Benevolent Sexism) มีพื้นฐานมากจากการพึ่งพาระหว่างเพศ ซึ่งส่งผลให้เกิดอคติทางเพศต่อเพศหญิง คือ ภาพของเพศหญิงซึ่งเป็นเพศที่อ่อนแอและต้องพึ่งพาเพศชาย เช่น "ผู้หญิงสมควรถูกปกป้องและทะนุถนอมจากผู้ชาย" "ผู้หญิงส่วนใหญ่มีความบริสุทธิ์ผุดผ่องซึ่งเป็นสิ่งที่หาได้ยากในผู้ชาย" และ "ผู้หญิงที่ดีควรถนอมพรหมจารีย์ไว้ให้ชายที่เธอแต่งงานด้วย" เป็นต้น

แม้ว่าอคติทางเพศเชิงเมตตาจะดูเหมือนว่าเป็นสิ่งที่ไม่มีพิษภัยต่อสตรีนิยม แต่ในความเป็นจริงแล้วอคติประเภทนี้จะสนับสนุนความไม่สมดุลในอำนาจระหว่างเพศทั้งสอง ซึ่งในบางกรณีอาจจะรุนแรงยิ่งกว่าอคติทางเพศเชิงมุ่งร้าย เช่น ความคิดที่ว่า "ผู้หญิงที่ดีควรถนอมพรหมจารีย์ไว้ให้ชายที่เธอแต่งงานด้วย" จะส่งเสริมให้เกิดการควบคุม บังคับเพศหญิงในสังคมผ่านวิธีการต่างๆ เช่น การปิดบังร่างกายด้วยอาภรณ์ที่มิดชิด การลดโอกาสในการเข้าสังคมของเพศหญิง และวาทกรรมเชิงลบที่มีต่อเพศหญิงที่ไม่สามารถรักษาพรหมจรรย์ไว้ได้

Daisy Grewal[18] กล่าวถึงผลกระทบจากอคติเชิงเมตตา (Benevolent sexism) ที่มีต่อเพศหญิง ซึ่งสร้างภาพลักษณ์เพศหญิงในฐานะสิ่งมีชีวิตที่อ่อนแอ และสมควรที่จะถูกควบคุมโดยวัฒนธรรมประเพณีทางเพศ จากการศึกษาเชิงสตรีนิยมกว่า 19 ประเทศ พบว่า อคติทางเพศเชิง

---

[18]Grewal, **The Hidden Dangers of Benevolent Sexism** [Online], 2004. Available from http://www.forum.phychlinks.ca/relationships/15090-benevolent-sexism.htm

มุ่งร้าย (Hostile sexism) และอคติทางเพศเชิงเมตตานั้นมีความสอดคล้องเกี่ยวข้องกัน ผลการสำรวจพบว่าถ้ากลุ่มวัฒนธรรมหนึ่งมีอคติทางเพศเชิงมุ่งร้ายสูง ก็จะมีอคติทางเพศเชิงเมตตาสูงตามไปด้วย กล่าวคือ ผู้ที่มีอคติทางเพศทั้งสองประเภทจะมีชุดความคิดในการจัดกลุ่มแบ่งลักษณะเพศหญิงเป็นกลุ่มย่อย ได้แก่ "แม่บ้าน" "ผู้หญิงทำงาน" "ผู้หญิงที่รัก" ฯลฯ ผู้ที่มีอคติเชิงมุ่งร้ายจะถูกกระตุ้นโดยผู้หญิงที่มีภาพลักษณ์ของ "ผู้คุกคาม" เช่น นักสตรีนิยม หรือผู้หญิงทำงานยุคใหม่ เป็นต้น ในขณะที่อคติเชิงเมตตาจะสะท้อนไปที่มุมมองต่อผู้หญิงที่เพียบพร้อมตามประเพณี เช่น แม่ศรีเรือน กล่าวคืออคติทางเพศทั้งสองประเภทจะมองเพศหญิงในฐานะเพศที่ไม่เท่าเทียมกับเพศชาย

Glick และ Fiske กล่าวถึงสาเหตุที่ผู้หญิงบางคนยอมรับอคติเชิงเมตตา เป็นเพราะว่าอคติดังกล่าวส่งผลเชิงบวกให้แก่ตน เช่น ความคิดที่ว่าผู้ชายชาตินักรบจะต้องปกป้องผู้หญิงของตนแม้จะต้องแลกด้วยชีวิต ซึ่งสอดคล้องกับบางยุคสมัยหรือสังคมที่มีอันตรายต่อเพศหญิงสูง อย่างไรก็ตามพบบางกรณีที่ผู้หญิงในบางสังคมมองหา "การปกป้อง" จากผู้ชายซึ่งแท้จริงแล้วก็เป็นผู้ที่คุกคามผู้หญิงเหล่านั้นมาตั้งแต่แรก

จากการศึกษาในปี 2007 ของ The University of Liege เกี่ยวกับผลกระทบทางลบจากอคติทางเพศเชิงเมตตา (ในบางกรณีผลกระทบนั้นยังรุนแรงกว่าอคติเชิงมุ่งร้าย) ผ่านการวิจัยเชิงทดลองที่มีกลุ่มตัวอย่างคือ ผู้หญิงซึ่งได้ทำแบบสำรวจวัดระดับอคติทางเพศทั้ง 2 ประเภทแล้วและเข้าใจว่าการทดลองนี้เป็นแค่การสัมภาษณ์งานทั่วไป โดยการทดลองออกแบบให้กลุ่มตัวอย่างทดลองปฏิบัติงานตามคำสั่ง ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอคติทางเพศเชิงมุ่งร้ายสามารถปฏิบัติงานได้ดีกว่าพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอคติทางเพศเชิงเมตตา หรือพบว่า กลุ่มตัวอย่างไม่มีอคติทางเพศใดๆ นั่นเป็นเพราะผู้หญิงที่มีอคติทางเพศเชิงเมตตาเชื่อว่าตนเองมีข้อจำกัดด้านความสามารถ ผู้วิจัยกล่าวว่าอคติทางเพศเชิงเมตตาจะสร้างชุดความคิดที่ทำให้เพศหญิงคิดว่าตนไม่มีความสามารถ ไม่มั่นใจในตนเอง

นอกจากนี้เนื่องจากสภาพของอคติทางเพศเชิงมุ่งร้ายที่มีลักษณะเด่นชัด เข้าใจได้ง่ายกว่าทำให้ผู้หญิงทั่วไปสามารถรับรู้และต่อสู้กับอคตินั้นได้ แต่สำหรับอคติทางเพศเชิงเมตตาแล้วเป็นสิ่งที่ซับซ้อน เข้าใจได้ยากกว่ามาก และสำหรับผู้หญิงบางคนอาจไม่ถือเป็นอคติทางเพศ อย่างไรก็ตาม ดังที่ได้กล่าวมาในตอนต้น อคติทางเพศทั้งสองประเภทจะมองเพศหญิงในฐานะ "เพศที่ไม่เท่าเทียมกับเพศชาย"

## สรุปตัวแปรการศึกษา

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร 2 ตัว คือ เพศ แบ่งเป็น เพศสถานะ (Sex) และเพศสภาพ (Gender) กับ อคติทางเพศ ซึ่งวัดจากตัวชี้วัด ได้แก่ อคติ 2 ขั้ว, ความรุนแรง, ภาพลักษณ์, บทบาท, สถานะ และความโป๊เปลือย ในบริบทคือหนังสือการ์ตูนตลกไทย

**ตัวแปรที่ 1 เพศ** หมายถึง การให้คุณค่า ความหมายในเชิงเพศของตัวละครหนึ่งโดยอาศัยวิธีการจำแนกแบบต่างๆ ดังนี้

เพศสถานะ (Sex) คือ คุณลักษณะทางเพศของมนุษย์ซึ่งถูกจำแนกออกโดยโครงสร้างทางกายภาพ ซึ่งจะให้ความสำคัญกับอวัยวะสืบพันธุ์ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ เพศชาย (Male) และ เพศหญิง (Female)

เพศสภาพ (Gender) คือ คุณลักษณะทางเพศของมนุษย์ซึ่งถูกจำแนกออกโดยคุณสมบัติต่างๆ เช่น ลักษณะนิสัย บุคลิกภาพ การแต่งกาย การพูดจา ความเชื่อ และรสนิยมทางเพศ ฯลฯ แบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่ Masculine (มีความเป็นชาย) และ Feminine (มีความเป็นหญิง)

**ตัวแปรที่ 2 อคติทางเพศ** (Sexism) หมายถึง การให้คุณค่าในประเด็นใด ๆ ต่อเพศชายและเพศหญิง อย่างไม่เท่าเทียม อคติทางเพศเป็น 2 กลุ่ม คือ อคติทางเพศที่เกิดขึ้นกับตัวละครนั้นโดยตรง และอคติทางเพศที่เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างเพศชายและหญิง

**อคติทางเพศที่เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างเพศชายและหญิง คือ** อคติ 2 ขั้ว (Ambivalent Sexism) หมายถึง อคติที่แต่ละเพศมีต่อกัน จากพื้นฐานมาจากความสัมพันธ์ระหว่างเพศ ได้แก่ อคติเชิงมุ่งร้าย และอคติเชิงเมตตา

อคติเชิงมุ่งร้าย (Hostile Sexism) คือ ความคิด ความเชื่อที่ว่าเพศใดเพศหนึ่งสามารถใช้อำนาจใดๆในการควบคุมเพศตรงข้าม

อคติเชิงเมตตา (Benevolent Sexism) คือ ความคิด ความเชื่อที่ว่าเพศใดเพศหนึ่งเป็นผู้ปกป้องคุ้มครองอีกเพศ

**อคติทางเพศที่เกิดขึ้นกับตัวละครนั้นโดยตรง** ได้แก่ ความรุนแรง, ภาพลักษณ์, บทบาท, สถานะ และความโป๊เปลือย

ความรุนแรง (Violence) คือ การกระทำที่สร้างความเสียหายต่อตัวละครทั้ง 2 เพศ ได้แก่ ความรุนแรงต่อร่างกาย, ความรุนแรงต่อจิตใจ, ความรุนแรงทางเพศ และความรุนแรงต่อวัตถุ

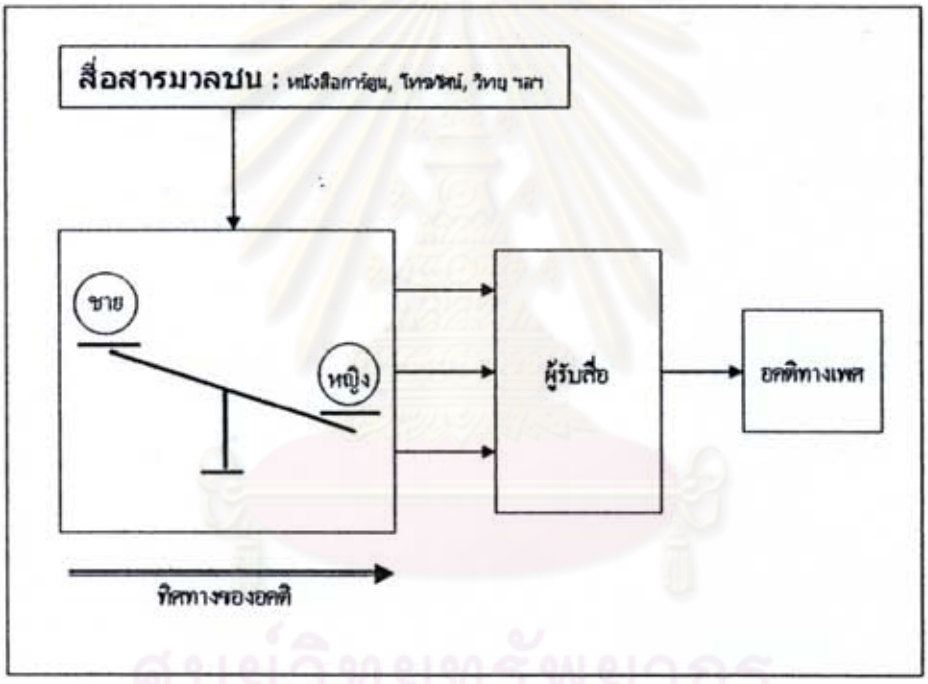
ภาพลักษณ์ (Appearance and Characteristic) คือ ลักษณะทางกายภาพและลักษณะนิสัยของตัวละครทั้ง 2 เพศ

บทบาท (Role) คือ บทบาทหน้าที่ของตัวละครที่ปรากฏในเนื้อเรื่อง ได้แก่ บทบาทอาชีพ และบทบาททางเพศ

สถานะ (Status) คือ สถานะของตัวละครที่ปรากฏในเนื้อหาของการ์ตูน ได้แก่ สถานะครอบครัว และสถานะอื่นๆ

ความโป๊เปลือย (Nudity) คือ ภาพการนำเสนอการแต่งกายของตัวละครทั้ง 2 เพศในเชิงเพศรส

## กรอบแนวคิด



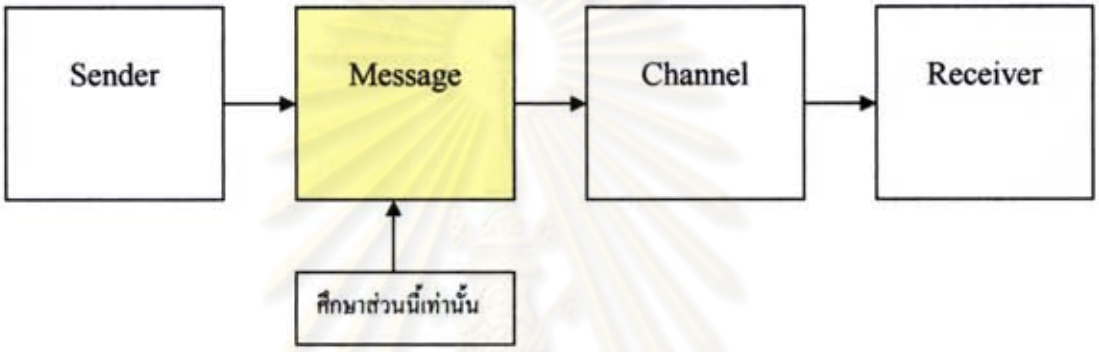

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

# บทที่ 3

# ระเบียบวิธีวิจัย

**การคัดเลือกหน่วยวิจัย** (Unit of Analysis)

การวิจัยครั้งนี้จะมุ่งเน้นไปที่การศึกษาตัวสาร (Message) ที่ปรากฏในหน่วยวิจัยเท่านั้น




หน่วยวิจัยที่ใช้ในการวิจัยอคติทางเพศ คือ การ์ตูนตลกไทย ทั้งหมด 6 หัว ได้แก่ การ์ตูนเกมเศรษฐีจี้เส้น, การ์ตูนขายหัวเราะ, การ์ตูนตลาดตลก, การ์ตูนมหาสนุก, การ์ตูนยิ้มสยาม และการ์ตูนฮากลิ้งสาวคำพอง โดยคัดเลือกสุ่มจากช่วงเวลาออกวางแผงตั้งแต่เดือนกันยายน พ.ศ. 2552 ถึงเดือนธันวาคม พ.ศ. 2552

**เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย**

ในการศึกษาวิจัยหน่วยวิจัยแต่ละหน่วยจะเลือกศึกษาด้วยระเบียบวิธีวิจัยด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ทั้งในส่วนของการ์ตูนสั้น การ์ตูนเรื่องสั้น ขำขัน และนิยายสั้น โดยเลือกศึกษาเฉพาะตัวละครที่เป็นมนุษย์หรือมีคุณลักษณะของมนุษย์ และสามารถระบุเพศได้เท่านั้น

**การ์ตูนสั้น** หมายถึง การ์ตูนตลกที่นำเสนอเรื่องราวที่จบใน 1 หน้า โดยส่วนใหญ่มักจะจบใน 1 หรือ 3 ช่อง (จำนวนช่องขึ้นอยู่กับเนื้อเรื่องและวิธีการเขียนของผู้เขียน) โดยส่วนใหญ่มักจะไม่มีการระบุชื่อเรื่อง

**การ์ตูนเรื่องสั้น** หมายถึง ที่นำเสนอเรื่องราวที่มีความยาวประมาณ 10 – 20 หน้า มีชื่อเรื่องระบุชัดเจน การ์ตูนเรื่องสั้นแต่ละเรื่องมักจะมีหลายตอน และแต่ละตอนมักจะมีเค้าโครงเรื่องไปในทางเดียวกัน

**ขำขัน** หมายถึง ข้อความแสดงการเล่าเรื่องตลกสั้นๆ มีรูปแบบหลากหลาย เช่น การสนทนาโต้ตอบระหว่างบุคคลตั้งแต่ 2 คน ขึ้นไป การเล่าเรื่องจากมุมมองคนนอกเหตุการณ์ เป็นต้น โดยส่วนใหญ่ขำขันจะมีความยาวไม่เกิน 2 หน้า และมีการระบุชื่อเรื่องชัดเจน

**นิยายเรื่องสั้น** หมายถึง นิยายเรื่องสั้นโดยทั่วไปมักจบในตอน มีความยาวประมาณ 5-10 หน้า มีการระบุชื่อเรื่องชัดเจน ไม่จำเป็นจะต้องมีเนื้อหาเชิงตลกขบขันเท่านั้น ยังมีเนื้อหารูปแบบอื่นๆ เช่น เรื่องสยองขวัญ โรแมนติก สร้างเสริมสังคม เป็นต้น

<u>การ์ตูนขายหัวเราะ</u>

การ์ตูนขายหัวเราะเป็นหนังสือการ์ตูนตลกในเครือของบริษัท บรรลือสาส์น จำกัด ราคา 15 บาท ออกวางจำหน่ายรายสัปดาห์ ส่วนใหญ่ใช้วิธีนำเสนอเนื้อหาแบบการ์ตูนสั้นจบใน 1 หน้า, ขำขัน และนิยายเรื่องสั้น 2 เรื่องต่อเล่ม เนื้อหาโดยทั่วไปเป็นการ์ตูนตลกเบาสมอง มีการล้อเลียนบุคคลหรือสถานการณ์ที่กำลังเป็นที่นิยม นอกจากนี้ยังพบคอลัมน์อื่นๆ เช่น สิ่งที่น่าสนใจทั่วโลก, พยากรณ์ดวงชะตาชีวิต และการเล่นเกมชิงรางวัล นักเขียนการ์ตูนที่พบประจำ ได้แก่ วัฒนา, ต่าย, นิค, ต้อม, ปุ๋ย, ดั๊มพ์, ช่วง, โย่ง, เอ๊ะ, น็อต, ก้าง และน้อยหน่า เป็นต้น

การ์ตูนขายหัวเราะฉบับที่เลือกเป็นหน่วยวิจัย ได้แก่ ฉบับที่ 1052, 1055, 1057 และ 1061

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพที่ 6 ตัวอย่างหน้าปกหนังสือการ์ตูน "ขายหัวเราะ" ฉบับที่ 1057 และ 1061

<u>การ์ตูนมหาสนุก</u>

การ์ตูนมหาสนุกเป็นหนังสือการ์ตูนตลกในเครือของบริษัท บรรลือสาส์น จำกัด ราคา 15 บาท ออกวางจำหน่ายรายสัปดาห์ ส่วนใหญ่ใช้วิธีนำเสนอเนื้อหาแบบการ์ตูนสั้นจบใน 1 หน้า, ขำขัน, นิยายเรื่องสั้น 1 เรื่องต่อเล่ม และการ์ตูนเรื่องสั้นความยาวประมาณ 20 – 24 หน้า เล่มละ 2 เรื่อง ได้แก่ เรื่องสตรีทบอลสะท้านฟ้า เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาบาสเก็ตบอลของกลุ่มเด็กนักเรียนไทย และเรื่องกุ๊ก กุ๊ก กู๋ Around The World เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับผี วิญญาณ และปีศาจทั่วโลก เนื้อหาโดยทั่วไปเป็นการ์ตูนตลกเบาสมอง มีการล้อเลียนบุคคลหรือสถานการณ์ที่กำลังเป็นที่นิยม นอกจากนี้ยังพบคอลัมน์อื่นๆ เช่น สิ่งที่น่าสนใจทั่วโลก, ความรู้รอบตัว, เกมลับสมอง, แนะนำเกมคอมพิวเตอร์ และการเล่นเกมชิงรางวัล นักเขียนการ์ตูนที่พบประจำ ได้แก่ วัฒนา, ต่าย, นิค, ต้อม, ปุ๋ย, ดั๊มพ์, ช่วง, โย่ง, เอ๊ะ,น็อต, ก้าง, ต้น, น้อยหน่า เป็นต้น

การ์ตูนมหาสนุกฉบับที่เลือกเป็นหน่วยวิจัย ได้แก่ ฉบับที่ 961, 964, 966 และ 970

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพที่ 7 ตัวอย่างหน้าปกหนังสือการ์ตูน "มหาสนุก" ฉบับที่ 964 และ 966

<u>การ์ตูนเกมเศรษฐีจี้เส้น</u>

การ์ตูนเกมเศรษฐีจี้เส้นเป็นหนังสือการ์ตูนตลกในเครือของบริษัท สามดาว ราคา 15 บาท ออกวางจำหน่ายรายเดือน ส่วนใหญ่ใช้วิธีนำเสนอเนื้อหาแบบการ์ตูนสั้นจบใน 1 หน้า, ขำขัน และการ์ตูนเรื่องสั้น 1 – 2 เรื่องต่อเล่ม โดยเรื่องที่พบมากที่สุด คือ เรื่องมะกอกสามตะกร้า เป็นเรื่องราวตลกเกี่ยวกับทหารเรือ 3 นาย เนื้อหาส่วนใหญ่แป็นการ์ตูนตลกเบาสมองล้อเลียนเรื่องราวทั่วไป นักเขียนการ์ตูนที่พบประจำ ได้แก่ ตาต้าร์, มะโชก, Noon, Toon และเอส เป็นต้น

การ์ตูนเกมเศรษฐีจี้เส้นฉบับที่เลือกเป็นหน่วยวิจัย ได้แก่ ฉบับที่ 106, 107, 108 และ 109

ภาพที่ 8 ตัวอย่างหน้าปกหนังสือการ์ตูน "เกมเศรษฐีจี้เส้น" ฉบับที่ 108 และ 109

การ์ตูนยิ้มสยาม

การ์ตูนยิ้มสยามเป็นหนังสือการ์ตูนตลกในเครือของบริษัท สามดาว ราคา 15 บาท ออกวางจำหน่ายรายเดือน ส่วนใหญ่ใช้วิธีนำเสนอเนื้อหาแบบการ์ตูนสั้นจบใน 1 หน้า, ขำขัน และการ์ตูนเรื่องสั้น 1 – 2 เรื่องต่อเล่ม เนื้อหาส่วนใหญ่แป็นการ์ตูนตลกเบาสมองล้อเลียนเรื่องราวทั่วไป นักเขียนการ์ตูนที่พบประจำ ได้แก่ Toon, หมัย, นัยโก้, เก๋าโจ๋ และเตี้ย เป็นต้น

การ์ตูนยิ้มสยามฉบับที่เลือกเป็นหน่วยวิจัย ได้แก่ ฉบับที่ 97, 98, 99 และ 100

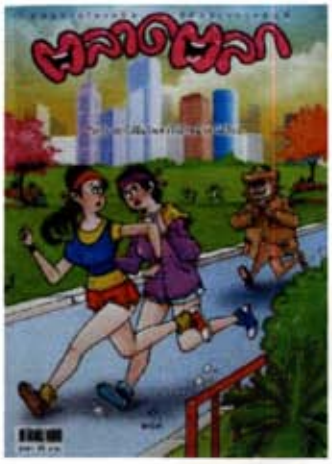
ภาพที่ 9 ตัวอย่างหน้าปกหนังสือการ์ตูน "ยิ้มสยาม" ฉบับที่ 99 และ 100

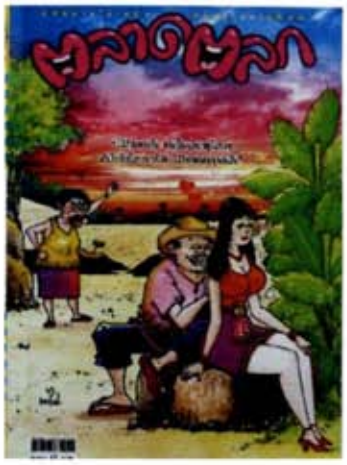
การ์ตูนตลาดตลก

การ์ตูนตลาดตลกเป็นหนังสือการ์ตูนตลกในเครือของบริษัท ศรีสยามการพิมพ์ ราคา 15 บาท ออกวางจำหน่ายรายเดือน ส่วนใหญ่ใช้วิธีนำเสนอเนื้อหาแบบการ์ตูนสั้นจบใน 1 หน้า, ขำขัน , นิยายเรื่องสั้นฉบับละ 1 เรื่อง และการ์ตูนเรื่องสั้น 2 – 3 เรื่องต่อเล่ม โดยเรื่องที่พบบ่อย คือ เรื่อง 2 เห่ย 3 สลึง เป็นเรื่องราวตลกของโจร 2 คนที่ออกทำความผิดในแต่ละตอน และจอมยุทธ์ฮัดชิ้ว เป็นการ์ตูนเกี่ยวกับจอมยุทธ์อ่อนแอ แต่จะเก่งขึ้นเมื่อจาม เนื้อหาส่วนใหญ่เป็นการ์ตูนตลกเบาสมองล้อเลียนเรื่องราวทั่วไป นักเขียนการ์ตูนที่พบประจำ ได้แก่ ตาไฟ, อาร์ต, อ้น, ยิ้ม และเอ็ดดี้

การ์ตูนตลาดตลกฉบับที่เลือกเป็นหน่วยวิจัย ได้แก่ ฉบับที่ 635, 636, 637 และ 638

ภาพที่ 10 ตัวอย่างหน้าปกหนังสือการ์ตูน "ตลาดตลก" ฉบับที่ 367 และ 368



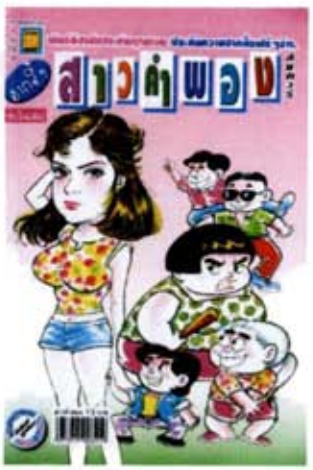




<u>การ์ตูนฮากลิ้งสาวคำพอง</u>

การ์ตูนฮากลิ้งสาวคำพองเป็นหนังสือการ์ตูนตลกในเครือของบริษัท พันธ์ดีสาส์น ราคา 15 บาท ออกวางจำหน่ายรายเดือน ส่วนใหญ่ใช้วิธีนำเสนอเนื้อหาแบบการ์ตูนสั้นจบใน 1 หน้า, ขำขัน และการ์ตูนเรื่องสั้น 3 – 4 เรื่อง โดยเรื่องราวส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับชาวบ้านในหมู่บ้านโคกอีอิ๊ด และมีตัวละครหญิงชื่อคำพองเป็นตัวดำเนินเรื่องหลัก เนื้อหาส่วนใหญ่เป็นการ์ตูนตลกเบาสมองล้อเลียนเรื่องราวทั่วไป นักเขียนการ์ตูนที่พบประจำ ได้แก่ จิ้ว, แจ๊ะ, ชัยวัฒน์ และสิต

การ์ตูนฮากลิ้งสาวคำพองฉบับที่เลือกเป็นหน่วยวิจัย ได้แก่ ฉบับที่ 24, 25, 26 และ 27

ภาพที่ 11 ตัวอย่างหน้าปกหนังสือการ์ตูน "ฮากลิ้งสาวคำพอง" ฉบับที่ 24 และ 25



**นิยามตัวแปร**

**ตัวแปรที่ 1 เพศ** หมายถึง การให้คุณค่า ความหมายในเชิงเพศของตัวละครในหนังสือการ์ตูน โดยอาศัยวิธีจำแนกรูปแบบต่างๆ ในการวิจัยนี้จะแบ่งตัวแปรเพศออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

- เพศสถานะ (Sex) คือ คุณลักษณะทางเพศของมนุษย์ซึ่งถูกจำแนกออกโดยโครงสร้างทางกายภาพ ซึ่งจะให้ความสำคัญกับอวัยวะสืบพันธุ์ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ เพศชาย (Male) และ เพศหญิง (Female) สามาถจำแนกได้จากภาพของตัวละครที่ปรากฏและเนื้อหาประกอบ
- เพศสภาพ (Gender) คือ คุณลักษณะทางเพศของมนุษย์ซึ่งถูกจำแนกออกโดยคุณสมบัติต่างๆ เช่น ลักษณะนิสัย บุคลิกภาพ การแต่งกาย การพูดจา ความเชื่อ และรสนิยมทางเพศ ฯลฯ แบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่ Masculine คือมีคุณลักษณะแบบบุรุษเพศ และ Feminine คือมีคุณลักษณะแบบสตรีเพศ

**ตัวแปรที่ 2 อคติทางเพศ** หมายถึง การให้คุณค่าในประเด็นใด ๆ ต่อเพศชายและเพศหญิงอย่างไม่เท่าเทียม การวิจัยนี้จำแนกอคติทางเพศเป็น 2 กลุ่ม คือ อคติทางเพศที่เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างเพศชายและหญิง และอคติทางเพศที่เกิดขึ้นกับตัวละครนั้นโดยตรง

**อคติทางเพศที่เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างเพศชายและหญิง** จะวัดได้จากอคติ 2 ขั้ว (Ambivalent Sexism) ที่ปรากฏในเนื้อหาการ์ตูน ได้แก่

- อคติเชิงมุ่งร้าย (Hostile Sexism) คือ วาทกรรมที่เกี่ยวกับความคิดความเชื่อที่ว่าเพศใดเพศหนึ่งสามารถใช้อำนาจใดๆในการควบคุม หรือคุกคามเพศตรงข้าม วัดได้จากเนื้อหาการ์ตูน เช่น เนื้อหาการ์ตูนที่นำเสนอเรื่องราวของผู้หญิงที่มีเสน่ห์ทางเพศสามารถควบคุมเพศชายให้ลุ่มหลง จัดเป็นอคติเชิงมุ่งร้ายต่อเพศหญิง หรือเรื่องราวของผู้ชายที่ใช้กำลังกับผู้หญิงเพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ตนต้องการ จัดเป็นอคติเชิงมุ่งร้ายต่อเพศชาย เป็นต้น
- อคติเชิงเมตตา (Benevolent Sexism) คือ วาทกรรมที่เกี่ยวกับความเชื่อที่ว่าเพศใดเพศหนึ่งต้องถูกปกป้องคุ้มครองจากอีกเพศหนึ่ง วัดได้จากเนื้อหาการ์ตูน เช่น เรื่องราวของเจ้าหญิงในปราสาทแม่มดที่รอคอยเจ้าชายมาช่วยเหลือตน จัดเป็นอคติเชิงเมตตาต่อเพศหญิง เป็นต้น

**อคติทางเพศที่เกิดขึ้นกับตัวละครโดยตรง** วัดได้จากความรุนแรง, ภาพลักษณ์, บทบาท, สถานะ และความโป๊เปลือยของตัวละครนั้นๆ ดังนี้

1) **ความรุนแรง (Violence) คือ** การกระทำที่สร้างความเสียหายต่อตัวละครทั้ง 2 เพศ วัดได้จากภาพและเนื้อหา ได้แก่

- <u>ความรุนแรงต่อร่างกาย</u> **คือ** การกระทำหรือการส่งเสริมการกระทำที่จงใจมีผลให้ผู้ถูกกระทำบาดเจ็บต่อร่างกาย โดยอาศัยกำลังกายหรืออาวุธ เช่น การตบ การต่อย การยิงด้วยปืน การใช้มีดแทง การฆ่าผู้อื่น การทำร้ายตัวเอง การฆ่าตัวตาย เป็นต้น ในการศึกษาครั้งนี้แบ่งความรุนแรงทางร่างกายออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ <u>การทำร้าย</u> หมายถึง ความรุนแรงทางร่างกายที่ไม่ส่งผลต่อผู้ถูกกระทำความรุนแรงถึงชีวิต และ <u>การฆ่า</u> หมายถึง ความรุนแรงทางร่างกายที่ส่งผลต่อผู้ถูกกระทำความรุนแรงถึงชีวิต
- <u>ความรุนแรงต่อจิตใจ</u> **คือ** การกระทำหรือการส่งเสริมการกระทำที่จงใจมีผลให้ผู้ถูกกระทำบาดเจ็บทางจิตใจ เช่น การทอดทิ้ง การเพิกเฉย การด่าทอ การไม่ให้เกียรติ การหยามเหยียด การแบ่งแยกกีดกัน การใช้วาจาข่มขู่ให้กลัว เป็นต้น
- <u>ความรุนแรงทางเพศ</u> **คือ** การกระทำหรือการส่งเสริมการกระทำอย่างจงใจเปิดเผยผ่านการกระทำที่สร้างความเสียหายทางเพศ เช่น การพูดจาข่มขู่ ลวนลาม คุกคาม ลิดรอนอิสรภาพทั้งในที่ส่วนตัวและสาธารณะ การมองอย่างมีเจตจำนงทางเพศ การสัมผัส การข่มขืน การบังคับประเวณี และรวมไปถึงการสร้างความรุนแรงต่อร่างกายและจิตใจรูปแบบต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งการกระทำเหล่านี้มีจุดประสงค์คือการบรรลุเป้าหมายทางเพศของผู้กระทำ โดยที่ผู้ถูกกระทำไม่ได้ยินยอมหรืออยู่ในสภาพที่ตัดสินใจไม่ได้ เช่น หลับ ถูกวางยา การไม่รู้ตัว หรือการที่ยังเป็นเด็กและเยาวชน ในการศึกษาครั้งนี้แบ่งความรุนแรงทางร่างกายออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ <u>การลวนลาม</u> หมายถึง การกระทำอย่างที่สร้างความเสียหายทางเพศ โดยปราศจากการ ล่วงล้ำหรือสอดใส่ของอวัยวะสืบพันธุ์ และ <u>การข่มขืน</u> หมายถึงการกระทำอย่างที่สร้างความเสียหายทางเพศ และมีการล่วงล้ำ หรือสอดใส่ของอวัยวะสืบพันธุ์
- <u>ความรุนแรงต่อวัตถุ</u> **คือ** การกระทำหรือการส่งเสริมการกระทำที่จงใจมีผลให้เกิดความเสียหายต่อวัตถุหรือสิ่งของที่อยู่ในกรรมสิทธิ์ครอบครองของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง เช่น การขโมย การปล้น การแย่งชิง การโกงเงิน การทำลายข้าวของผู้อื่น หรือของตนเอง เป็นต้น

2) **ภาพลักษณ์** (Appearance and Characteristic) หมายถึง ลักษณะทางกายภาพและภาพลักษณ์ทางลักษณะนิสัยของตัวละครทั้ง 2 เพศ ซึ่งวัดได้จากการศึกษาภาพตัวละครและเนื้อหาที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนตลก โดยจะแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

**ภาพลักษณ์ทางกายภาพ** (Appearance) คือ ลักษณะรูปร่างภายนอกของตัวละคร ซึ่งวัดได้จากการศึกษาภาพของตัวละคร สามารถแบ่งได้เป็น 3 รูปแบบ ดังนี้

- **รูปแบบทั่วไป** คือ ลักษณะของตัวละครที่มีรูปร่างแตกต่างจากมนุษย์อย่างเด่นชัด เช่น หัวโตกว่าตัว หน้าเป็นสี่เหลี่ยม เป็นต้น เป็นรูปแบบที่เกิดจากสไตล์การวาดของนักเขียนและไม่มีการสอดแทรกการให้คุณค่าเชิงลบ เช่น ความน่าเกลียด ความชั่วร้าย ในลักษณะทางกายภาพดังกล่าวผ่านบริบทของการ์ตูน
- **รูปแบบผิดสัดส่วนและเจตนาล้อเลียน** คือ ลักษณะของตัวละครที่มีรูปร่างแตกต่างจากมนุษย์อย่างเด่นชัด เช่น หัวโตกว่าตัว หน้าเป็นสี่เหลี่ยม อ้วน เตี้ย เป็นต้น และมีการสอดแทรกการให้คุณค่าเชิงลบ เช่น ความน่าเกลียด ความชั่วร้าย ความน่าขบขัน ล้อเลียนในลักษณะทางกายภาพดังกล่าวผ่านเนื้อหาของการ์ตูน
- **รูปแบบนำเสนอเชิงเพศรส** คือ ลักษณะของตัวละครที่มีรูปร่างแตกต่างจากมนุษย์อย่างเด่นชัด และมีการสอดแทรกคุณค่าเกี่ยวกับเพศในตัวละคร เช่น การวาดตัวละครเพศหญิงให้มีหน้าอกใหญ่หรือมีทรวดทรงให้โค้งเว้าผิดธรรมชาติ การวาดตัวละครเพศชายให้ล่ำสันบึกบึน เป็นต้น

**ภาพลักษณ์ทางลักษณะนิสัย** (Characteristic) คือ ลักษณะนิสัยใจคอของตัวละครทั้ง 2 เพศ ซึ่งวัดได้จากการศึกษาเนื้อหา สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้

- **ลักษณะนิสัยเชิงสร้างสรรค์** คือ ลักษณะนิสัยเชิงบวกที่ส่งเสริมภาพลักษณ์ของตัวละคร ทั้งในเรื่องคุณค่า ความสัมพันธ์ ปฏิสัมพันธ์ ค่านิยม ความคิดเห็น ฯลฯ เช่น นิสัยอ่อนโยน นิสัยใจบุญ นิสัยร่าเริงสนุกสนาน รักความยุติธรรม เป็นต้น
- **ลักษณะนิสัยเชิงบ่อนทำลาย** คือ ลักษณะนิสัยเชิงลบที่บั่นทอนภาพลักษณ์ของตัวละคร ทั้งในเรื่องคุณค่า ความสัมพันธ์ ปฏิสัมพันธ์ ค่านิยม ความคิดเห็น ฯลฯ เช่น นิสัยโหดร้าย นิสัยเย็นชา นิสัยรู้จี้ ชอบใช้กำลัง เป็นต้น

3) **บทบาท** (Role) คือ บทบาทหน้าที่ของตัวละครที่ปรากฏในเนื้อเรื่อง โดยตัวชี้วัดบทบาทของตัวละครแต่ละเพศ วัดได้จากการศึกษาเนื้อหาในการ์ตูน สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

**บทบาททางอาชีพ** คือ อาชีพของตัวละคร เช่น แพทย์ ตำรวจ ทนาย โสเภณี เป็นต้น

**บทบาททางเพศ** คือ หน้าที่ของตัวละครที่มีการนำเสนอ สัญญะเรื่องเพศ ทั้งจากการพูดจา การแสดงออก ลักษณะท่าทาง รวมไปถึงสัญญะเรื่องเพศที่มาพร้อมกับบทบาทอาชีพ เช่น โสเภณี แม่ ซี พระ เป็นต้น สามารถแบ่งเป็น 3 ระดับ ดังนี้

- ระดับปกติ หมายถึง บทบาทของตัวละครไม่มีการนำเสนอสอดแทรกสัญญะเรื่องเพศ
- ระดับบริสุทธิ์ หมายถึง บทบาทของตัวละคมีการนำเสนอสอดแทรกสัญญะเรื่องเพศ โดยสัญญะนั้นจะแสดงให้เห็นว่าตัวละครจะปราศจากหรือละเว้นบทบาททางเพศโดยสิ้นเชิง
- ระดับสูง หมายถึง บทบาทของตัวละครมีการนำเสนอสอดแทรกสัญญะเรื่องเพศ โดยสัญญะนั้นจะแสดงให้เห็นว่าตัวละครจะมีบทบาททางเพศสูง เช่น ตัวละครสามีที่นอกใจภรรยาแอบไปมีเพศสัมพันธ์กับหญิงอื่น หรือตัวละครเพศหญิงที่เป็นนักเต้นเปลื้องผ้าคอยยั่วยวนผู้ชาย เป็นต้น

4) **สถานะของตัวละคร** (Status) คือ สถานะของตัวละครที่ปรากฏในเนื้อหาของการ์ตูน โดยตัวชี้วัดสถานะของตัวละครทั้ง 2 เพศ แบ่งเป็น 2 ประเภท ดังนี้

**สถานะครอบครัว** คือ สถานะของตัวละครในบริบทครอบครัว เช่น พ่อ แม่ ลูก สามี ภรรยา สำหรับตัวละครที่สามารถระบุได้แน่ชัดว่าไม่มีคู่ครองจะมีบทบาทในครอบครัวให้กำหนดสถานะว่า "โสด"

**สถานะอื่น ๆ** คือ สถานะตัวละครรูปแบบต่างๆ ซึ่งเป็นคุณลักษณะเฉพาะของตัวละครการ์ตูน เช่น สถานะเหนือธรรมชาติ ผี วิญญาณ ชาวนรก เทวดา หรืออาการป่วยไข้ โรคภัยต่างๆที่ปรากฏกับตัวละคร เช่น กลากเกลื้อน ไข้หวัดนก เป็นต้น

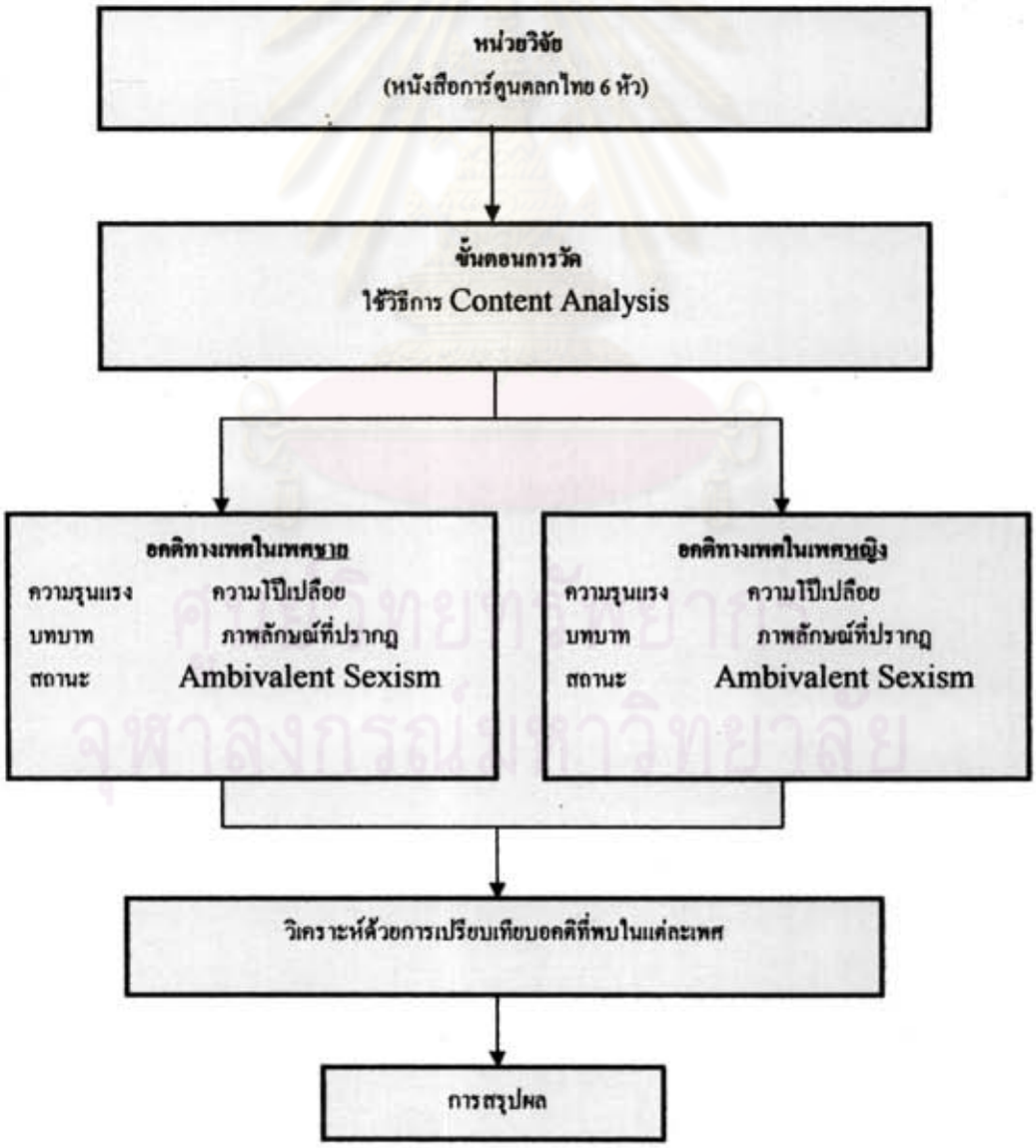
5) **ความโป๊เปลือย** (Nudity) คือ การนำเสนอตัวละครทั้ง 2 เพศ ที่สวมใส่เครื่องแต่งกายที่แสดงออกในเชิงเพศรส เช่น การใส่เสื้อผ้าที่แสดงออกถึงรูปร่างสัดส่วนของร่างกายที่ชัดเจน การใส่เสื้อผ้าน้อยชิ้นหรือไม่ใส่เลย วัดได้จากการศึกษาภาพของตัวละคร สามารถแบ่งเป็น 3 ระดับ ดังนี้

- **ระดับปกติ** คือ ภาพของตัวละครที่สวมใส่เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่มีการปกปิดร่างกายตามปกติทั่วไป ซึ่งไม่มีการแสดงออกหรือสอดแทรกสัญญะในเรื่องเพศ

- **ระดับโป๊** คือ ภาพของตัวละครที่สวมใส่เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายแบบน้อยชิ้น เน้นทรวดทรงสรีระทางเพศ เช่น เน้นหน้าอกที่ใหญ่โต การสวมเสื้อรัดเอวที่คอด ซึ่งมีการแสดงออกหรือสอดแทรกสัญญะในเรื่องเพศ
- **ระดับเปลือย** คือ ภาพของตัวละครที่ไม่สวมใส่เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเลย หรือเปิดเผยสิ่งสงวน เช่น อวัยวะเพศ หน้าอก เป็นต้น

## การวิเคราะห์และสรุปผล

นำข้อมูลจากการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ได้แก่ อคติที่พบในเพศชาย และอคติที่พบในเพศหญิง มาเปรียบเทียบเพื่อวิเคราะห์หาทิศทางของอคติทางเพศในหนังสือการ์ตูนตลกไทย



**สรุประเบียบวิธีวิจัย**

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ**ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร 2 ตัว คือ** <u>เพศ</u> แบ่งเป็น *เพศสถานะ (Sex)* และ*เพศสภาพ (Gender)* กับ <u>**อคติทางเพศ**</u> **ซึ่งวัดจากตัวชี้วัด** ได้แก่ *อคติ 2 ชั้น, ความรุนแรง, ภาพลักษณ์, บทบาท, สถานะ และความโป๊เปลือย* **ในบริบทคือหนังสือการ์ตูนตลกไทย** ด้วยระเบียบวิธีการศึกษาแบบ Content Analysis

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**การคำนวณหาค่าความเชื่อมั่นของแบบบันทึกข้อมูล**

ในการศึกษาครั้งนี้จะเลือกใช้วิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (Cronbach) ซึ่งสามารถหาความเที่ยงตรงของเครื่องมือวัดที่มีระบบการให้คะแนนแบบอื่นที่ไม่ใช่ 0 กับ 1 หรือแบบ 0 กับ 1 ก็ได้ ซึ่งเป็นการวัดที่ให้ข้อมูลในลักษณะต่อเนื่อง ได้แก่ แบบทดสอบอัตนัย แบบเรียงความ (essay type tests) แบบวัดทัศนคติ แบบประเมินผลสมรรถภาพด้านต่างๆที่ต้องประเมินตามสเกล และเครื่องมือวัดชนิดประมาณค่า (rating scale) จึงให้ชื่อว่าค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา (Coefficient $\alpha$) โดยมีสูตรการคำนวณ[1] ดังนี้

$$\alpha = \frac{k}{k-1}\left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2}\right]$$

$\alpha$ = ค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือวัด

k = จำนวนข้อ (ตัวแปร, ตัวชี้วัด)

$S_i^2$ = ค่าความแปรปรวนของแครื่องมือวัดในแต่ละข้อ

$S_t^2$ = ค่าความแปรปรวนของเครื่องมือวัด

โดยการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาคในการศึกษานี้จะใช้ผู้ทดสอบ 3 คน ดำเนินการบันทึกข้อมูลลงแบบบันทึกข้อมูล (Coding Sheet) โดยเลือกหน่วยทดสอบ คือ หนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ ฉบับที่ 1052 ตั้งแต่หน้าที่ 1 ถึง 50 และนำผลการบันทึกไปคำนวณด้วยสูตรคำนวณดังกล่าว

ผลการบันทึก ดังตารางที่ 2

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

[1] พิมพ์ทอง สังสุทธิพงศ์ และวรวัติ กิติวงศ์, ความเชื่อมั่นของเครื่องมือวิจัย, 2552. หน้า 27-28.

ตารางที่ 2 ตารางแสดงผลการบันทึกเพื่อทดสอบความเชื่อมั่นของแบบบันทึกข้อมูล บันทึกค่าคุณลักษณะโดยผู้ทดสอบเพื่อคำนวณหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟ่าของครอนบาค หนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ ฉบับที่ 1052 หน้าที่ 1 ถึง 50

| | อคติ 2 ขั้ว | | ความรุนแรง | | | | รูปลักษณ์ | | นิสัย | | อาชีพ | บทบาทเพศ | | ครอบครัว | สถานะอื่นๆ | ความโป๊เปลือย | | X | $X^2$ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Hostile | Benevolent | กาย | จิตใจ | เพศ | วัตถุ | ล่อเลียน | เพศ | สร้างสรรค์ | ทำลาย | | บริสุทธิ์ | สูง | | | โป๊ | เปลือย | | |
| ผู้ทดสอบ 1 | 1 | 6 | 7 | 25 | 1 | 5 | 36 | 7 | 5 | 49 | 50 | 0 | 2 | 10 | 17 | 14 | 0 | 235 | 55225 |
| ผู้ทดสอบ 2 | 1 | 6 | 7 | 25 | 0 | 5 | 36 | 6 | 3 | 48 | 50 | 0 | 2 | 10 | 17 | 14 | 0 | 230 | 52900 |
| ผู้ทดสอบ 3 | 1 | 6 | 7 | 25 | 1 | 5 | 36 | 6 | 4 | 48 | 49 | 0 | 2 | 10 | 17 | 14 | 0 | 231 | 53361 |
| $\sum X_i$ | 3 | 18 | 21 | 75 | 2 | 15 | 108 | 19 | 12 | 145 | 149 | 0 | 6 | 30 | 51 | 42 | 0 | 696 | 161486 |
| $\sum X_i^2$ | 3 | 108 | 147 | 1875 | 2 | 75 | 3888 | 121 | 50 | 7009 | 7401 | 0 | 12 | 300 | 867 | 588 | 0 | $\sum X$ | $\sum X^2$ |
| $S_i^2$ | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 0.33 | 0.00 | 0.00 | 0.33 | 1.00 | 0.33 | 0.33 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 0.00 | 2.33 | |

$$S_t^2 = \frac{N\sum x^2 - (\sum x^2)}{N(N-1)} = \frac{3(696) - (161486)}{3(3-1)} = 7$$

ดังนั้นค่าสัมประสิทธิ์อัลฟ่าของครอนบาค ($\alpha$) $= \frac{k}{k-1}\left[\frac{1 - \sum S_i^2}{S_t^2}\right] = \frac{17}{17-1}\left[\frac{1-(2.33)}{7}\right] = 0.708$

ค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือวัดนี้เท่ากับ 0.708 หมายความว่า แบบบันทึกข้อมูลฉบับนี้มีความเชื่อมั่นระดับสูง

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

# บทที่ 4

# ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล

## การวิเคราะห์ผลการศึกษา

การวิเคราะห์ผลการศึกษาจะแบ่งออกเป็นการวิเคราะห์อคติทางเพศจากความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครทั้ง 2 เพศ และอคติที่เกิดขึ้นกับตัวละครแต่ละเพศ ดังนี้

### ผลการศึกษาอคติจากความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครทั้ง 2 เพศ

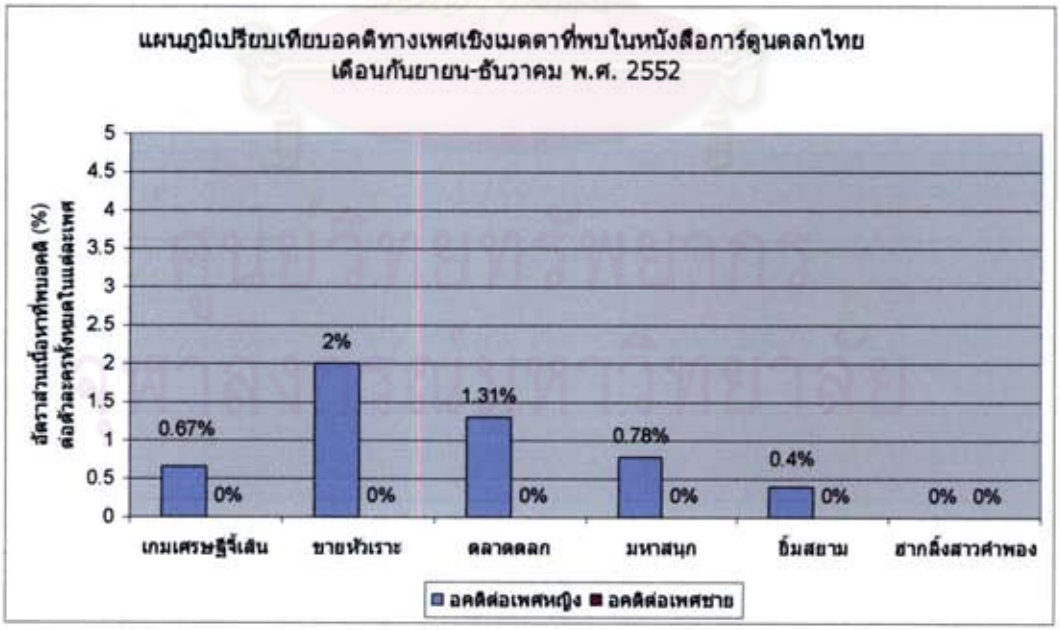
ผลการศึกษาอคติทางเพศระหว่างตัวละครเพศชายและหญิง พบเนื้อเรื่องที่สอดแทรกอคติทางเพศแบบ 2 ขั้ว (Ambivalent Sexism) ซึ่งแบ่งเป็น อคติเชิงมุ่งร้าย (Hostile Sexism) และอคติเชิงเมตตา (Benevolent Sexism) สามารถแจกแจงผลการศึกษาดังตารางที่ 3 และแผนภูมิที่ 1 - 2 ดังนี้

ตารางที่ 3 สรุปผลการศึกษาอคติทางเพศที่เกิดจากความสัมพันธ์ในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับ ช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552

| ชื่อหนังสือการ์ตูน | จำนวนเนื้อเรื่องทั้งสิ้น | Hostile Sexism | | | | | | ทิศทางของอคติ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | เพศหญิง | | | | เพศชาย | | |
| | | ความรุนแรง | | เสน่ห์ทางเพศ | | | | |
| | | จำนวนเรื่อง | คิดเป็น % | จำนวนเรื่อง | คิดเป็น % | จำนวนเรื่อง | คิดเป็น % | |
| เกมเศรษฐีจี้เส้น | 446 | 13 | 2.91 | 1 | 0.22 | 1 | 0.22 | อคติต่อเพศหญิง |
| ขายหัวเราะ | 400 | 12 | 3.00 | 5 | 1.25 | 0 | 0.00 | |
| ดลาดดลก | 307 | 10 | 3.26 | 4 | 1.30 | 1 | 0.33 | |
| มหาสนุก | 255 | 2 | 0.78 | 4 | 1.57 | 0 | 0.00 | |
| ยิ้มสยาม | 493 | 15 | 3.04 | 5 | 1.01 | 0 | 0.00 | |
| ฮากลิ้งสาวคำหอง | 222 | 10 | 4.50 | 9 | 4.05 | 1 | 0.45 | |
| ชื่อหนังสือการ์ตูน | จำนวนเนื้อเรื่องทั้งสิ้น | Benevolent Sexism | | | | | | ทิศทางของอคติ |
| | | เพศหญิง | | | | เพศชาย | | |
| | | ถูกช่วยเหลือ | | ถูกคุ้มครอง | | | | |
| | | จำนวนเรื่อง | คิดเป็น % | จำนวนเรื่อง | คิดเป็น % | จำนวนเรื่อง | คิดเป็น % | |
| เกมเศรษฐีจี้เส้น | 446 | 2 | 0.45 | 1 | 0.22 | 0 | 0 | อคติต่อเพศหญิง |
| ขายหัวเราะ | 400 | 3 | 0.75 | 5 | 1.25 | 0 | 0 | |
| ดลาดดลก | 307 | 3 | 0.98 | 1 | 0.33 | 0 | 0 | |
| มหาสนุก | 255 | 1 | 0.39 | 1 | 0.39 | 0 | 0 | |
| ยิ้มสยาม | 493 | 1 | 0.20 | 1 | 0.20 | 0 | 0 | |
| ฮากลิ้งสาวคำหอง | 222 | 0 | 0.00 | 0 | 0.00 | 0 | 0 | |

แผนภูมิที่ 1 เปรียบเทียบอัตราส่วนอคติทางเพศเชิงมุ่งร้ายในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับ ช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552

แผนภูมิที่ 2 เปรียบเทียบอัตราส่วนอคติทางเพศเชิงเมตตาในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับ ช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552



จากตารางที่ 3 และแผนภูมิที่ 1 – 2 สามารถสรุปได้ว่าหนังสือการ์ตูนตลกไทยมีทิศทางอคติทางเพศที่เกิดจากความสัมพันธ์โน้มเอียงไปทางเพศหญิง และจัดอันดับหนังสือการ์ตูนตลกไทยที่นำเสนออคติทางเพศที่เกิดจากความสัมพันธ์ได้ ดังนี้

1. <u>อันดับที่ 1 ฮากลิ้งสาวคำพอง</u> พบเนื้อเรื่องที่สอดแทรกอคติทางเพศที่เกิดจากความสัมพันธ์ได้รวมทั้งสิ้น 20 เรื่อง จากเนื้อเรื่องทั้งหมด 222 เรื่อง คิดเป็นอัตราส่วนเท่ากับ 9%
2. <u>อันดับที่ 2 ขายหัวเราะ</u> พบเนื้อเรื่องที่สอดแทรกอคติทางเพศที่เกิดจากความสัมพันธ์ได้รวมทั้งสิ้น 25 เรื่อง จากเนื้อเรื่องทั้งหมด 400 เรื่อง คิดเป็นอัตราส่วนเท่ากับ 6.25%
3. <u>อันดับที่ 3 ตลาดตลก</u> พบเนื้อเรื่องที่สอดแทรกอคติทางเพศที่เกิดจากความสัมพันธ์ได้รวมทั้งสิ้น 19 เรื่อง จากเนื้อเรื่องทั้งหมด 307 เรื่อง คิดเป็นอัตราส่วนเท่ากับ 6.18%
4. <u>อันดับที่ 4 ยิ้มสยาม</u> พบเนื้อเรื่องที่สอดแทรกอคติทางเพศที่เกิดจากความสัมพันธ์ได้รวมทั้งสิ้น 22 เรื่อง จากเนื้อเรื่องทั้งหมด 493 เรื่อง คิดเป็นอัตราส่วนเท่ากับ 4.46%
5. <u>อันดับที่ 5 เกมเศรษฐีจี้เส้น</u> พบเรื่องที่สอดแทรกอคติทางเพศที่เกิดจากความสัมพันธ์ได้รวมทั้งสิ้น 18 เรื่อง จากเรื่องทั้งหมด 446 เรื่อง คิดเป็นอัตราส่วนเท่ากับ 4.03%
6. <u>อันดับที่ 6 มหาสนุก</u> พบเนื้อเรื่องที่สอดแทรกอคติทางเพศที่เกิดจากความสัมพันธ์ได้รวมทั้งสิ้น 8 เรื่อง จากเนื้อเรื่องทั้งหมด 255 เรื่อง คิดเป็นอัตราส่วนเท่ากับ 3.13%

จากการทดสอบค่าไคสแควร์ (Chi-Square) พบว่าอคติทางเพศ 2 ชั้วที่พบในแต่ละเพศมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และการเปรียบเทียบอัตราส่วนร้อยละอคติที่พบในแต่ละเพศ พบว่า**ทิศทางอคติทางเพศที่เกิดจากความสัมพันธ์ในหนังสือการ์ตูนตลกไทยส่วนใหญ่จะเป็นอคติต่อเพศหญิงทั้งอคติเชิงมุ่งร้ายและอคติเชิงเมตตา** พบรวม 90 เรื่อง จากเนื้อเรื่องทั้งสิ้น 2123 เรื่อง คิดเป็นอัตราส่วน 4.23% โดยรูปแบบที่พบมากที่สุด คืออคติเชิงมุ่งร้ายที่มีต่อเพศหญิง ได้แก่ เรื่องที่แสดงให้เห็นว่าเพศหญิงเป็นเพศที่คุกคามเพศชาย จากการศึกษาสามารถแบ่งเป็นเรื่อง 2 รูปแบบ ได้แก่

<u>เนื้อเรื่องที่แสดงให้เห็นว่าเพศหญิงใช้ความรุนแรงเพื่อควบคุมเพศชาย</u> พบทั้งสิ้น 62 เรื่อง จากเนื้อเรื่องทั้งสิ้น 2123 เรื่อง คิดเป็นอัตราส่วน 2.92% เป็นอคติทางเพศจากความสัมพันธ์ที่พบมากที่สุด โดยพบว่าอคติกลุ่มนี้จะปรากฏในความสัมพันธ์ระหว่างสามีและภรรยา โดยภรรยาจะใช้ความรุนแรง เช่น การทำร้ายร่างกาย, ตบตี, ใช้สากทุบ, ด่าว่า, กักขัง ฯลฯ เพื่อลงโทษสามีเมื่อสามีทำความผิด เช่น แอบนอกใจ หรือทำอะไรไม่ได้ดังใจภรรยา นอกจากนี้ภรรยายังมีอำนาจบังคับให้สามีทำตามคำสั่งของตนได้ เช่น ภรรยาบังคับให้สามีทำงานบ้าน เป็นต้น

เนื้อเรื่องที่แสดงให้เห็นว่าเสน่ห์ทางเพศของผู้หญิงมีอำนาจควบคุมผู้ชาย พบทั้งสิ้น 28 เรื่อง จากเนื้อเรื่องทั้งสิ้น 2123 เรื่อง คิดเป็นอัตราส่วน 1.32% อคติกลุ่มนี้จะปรากฏในความสัมพันธ์ระหว่างชายหญิงทั่วไป ส่วนใหญ่ตัวละครเพศหญิงจะมีลักษณะรูปลักษณ์ร่างกายแบบเพศรส กล่าวคือ มีหน้าตาสะสวย หน้าอกขนาดใหญ่ เอวคอด สะโพกผาย แขนขายเรียวยาว ผิวขาวเนียน เป็นต้น ซึ่งเสน่ห์ทางเพศของตัวละครเพศหญิงหญิงมีผลต่อการตัดสินใจของตัวละครเพศชายชาย ทำให้ไม่สามารถควบคุมตนเองได้ และบางครั้งอาจส่งผลร้ายต่อตัวละครชายด้วย เช่น ผู้จัดการบริษัทตัดสินใจรับพนักงานสาวสวยเพราะรูปลักษณ์ภายนอกแทนที่จะพิจารณาจากความสามารถ, ชายหนุ่มต่างพากันรุมล้อมเข้าใกล้สาวสวยที่ป่วยเป็นโรคไข้หวัดใหญ่สายพันธุ์ใหม่ 2009 โดยไม่สนใจว่าตนอาจจะได้รับเชื้อโรค และโจรสาวใช้เสน่ห์ของตนหลอกเหยื่อไปลอกคราบ เป็นต้น

อคติที่พบรองลงมา คือ อคติเชิงเมตตาที่มีต่อเพศหญิง ได้แก่ เรื่องที่แสดงให้เห็นว่าเพศหญิงต้องพึ่งพาเพศชาย ได้แก่ เนื้อเรื่องที่แสดงให้เห็นว่าตัวละครชายจะเป็นผู้ช่วยเหลือตัวละครหญิงเมื่อเกิดปัญหา พบทั้งสิ้น 10 เรื่อง จากเนื้อเรื่องทั้งสิ้น 2123 เรื่อง คิดเป็นอัตราส่วน 0.47% และเนื้อเรื่องที่แสดงให้เห็นว่าตัวละครชายจะเป็นผู้คุ้มครอง ดูแล และเสียสละให้ตัวละครเพศหญิง พบทั้งสิ้น 9 เรื่อง คิดเป็นอัตราส่วน 0.42% เช่น หญิงสาวจะถูกช่วยเหลือเมื่อพบอันตราย (ถูกคนร้ายฉุด, จมน้ำ, ถูกกักขังจับกุม เป็นต้น), ผู้ชายจะต้องเสียสละให้โอกาสผู้หญิงก่อน และผู้ชายจะต้องดูแลปกป้องไม่ให้ผู้หญิงได้รับอันตราย เป็นต้น

สำหรับอคติทางเพศที่เกิดจากความสัมพันธ์ที่มีต่อเพศชายพบเพียงอคติเชิงมุ่งร้ายเท่านั้น โดยพบทั้งสิ้น 3 เรื่อง จากเนื้อเรื่องทั้งสิ้น 2123 เรื่อง คิดเป็นอัตราส่วน 0.14% ได้แก่ เรื่องที่แสดงให้เห็นว่าเพศชายพยายามควบคุมเพศหญิงด้วยกรอบความเชื่อและวัฒนธรรม เช่น การปลูกต้นจิ้วเพื่อป้องกันไม่ให้ภรรยาสาวสวยนอกใจตน, เรื่องที่แสดงให้เห็นว่าคุณค่าของผู้หญิงอยู่ที่ผู้ชายของตน นอกจากนี้ยังพบการใช้ความรุนแรงในการควบคุมภรรยาอีกด้วย

สามารถสรุปดังตารางที่ 4 – 5 และแผนภูมิที่ 3 ดังนี้

ตารางที่ 4 สรุปผลการศึกษาอคติทางเพศเชิงมุ่งร้ายในหนังสือการ์ตูนตลกไทย ช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552

| | เพศชาย | เพศหญิง | รวม | $X^2$ |
|---|---|---|---|---|
| จำนวนที่พบ | 3 | 90 | 93 | |
| ร้อยละ | 0.14 | 4.23 | 4.37 | 81.3871* |

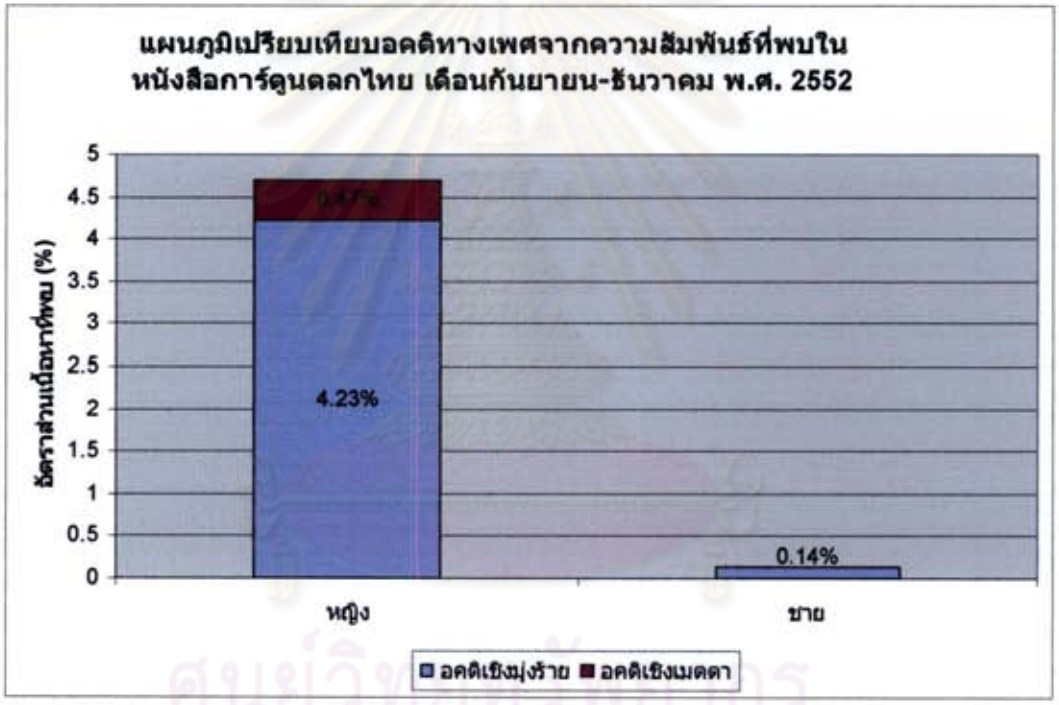
*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 5 สรุปผลการศึกษาอคติทางเพศเชิงเมตตาในหนังสือการ์ตูนตลกไทย ช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552

| | เพศชาย | เพศหญิง | รวม | $X^2$ |
|---|---|---|---|---|
| จำนวนที่พบ | 0 | 19 | 19 | |
| ร้อยละ | 0 | 0.47 | 0.47 | 17.63538* |

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

แผนภูมิที่ 3 เปรียบเทียบอคติทางเพศจากความสัมพันธ์ที่พบในหนังสือการ์ตูนตลกไทยเดือนกันยายน-ธันวาคม พ.ศ. 2552




ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพที่ 12 การ์ตูนที่แสดง Hostile Sexism ต่อเพศหญิง: ภาพตัวละครเพศหญิงที่ใช้อำนาจความรุนแรงคุกคามเพศชาย

(ซ้าย) หนังสือการ์ตูนตลาดตลก ฉบับที่ 638 หน้าที่ 45

(ขวา) หนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ ฉบับที่ 1052 หน้าที่ 98

ภาพที่ 13 การ์ตูนที่แสดง Hostile Sexism ต่อเพศหญิง: ผลของเสน่ห์หญิงสาวที่มีต่อชายหนุ่ม

(ซ้าย) หนังสือการ์ตูนฮากลิ้งสาวคำพอง ฉบับที่ 27 หน้าที่ 79

(ขวา) หนังสือการ์ตูนตลาดตลก ฉบับที่ 636 หน้าที่ 38

ภาพที่ 14 การ์ตูนที่แสดง Benevolent Sexism ต่อเพศหญิง: แสดงถึงเพศหญิงในฐานะเพศที่ผู้ชายต้องดูแล เอาใจใส่ ปกป้องคุ้มครองและช่วยเหลือ

(ซ้าย) หนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ ฉบับที่ 1055 หน้าที่ 97

(ขวา) หนังสือการ์ตูนตลาดตลก ฉบับที่ 637 หน้าที่ 87

ภาพที่ 15 การ์ตูนที่แสดง Hostile Sexism ต่อเพศชาย: ภาพสามีที่ใช้กรอบความเชื่อวัฒนธรรมควบคุมภรรยา หนังสือการ์ตูนตลาดตลก ฉบับที่ 635 หน้าที่ 5

**ผลการศึกษาอคติที่เกิดขึ้นกับตัวละครแต่ละเพศ**

พบอคติที่เกิดกับกับตัวละครแต่ละเพศ ดังนี้

**1. ความรุนแรง (Violence)**

ผลการศึกษาความรุนแรงต่อตัวละครแบ่งออกเป็น ความรุนแรงต่อร่างกาย, ความรุนแรงต่อจิตใจ, ความรุนแรงทางเพศ และความรุนแรงต่อวัตถุ ดังนี้

<u>ความรุนแรงต่อร่างกาย</u>

จากการทดสอบค่าไคสแควร์ (Chi-Square) พบว่าอคติทางเพศด้านความรุนแรงต่อร่างกายที่พบในแต่ละเพศมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และจากการเปรียบเทียบอัตราส่วนร้อยละอคติที่พบในแต่ละเพศ สามารถสรุปได้ว่า **หนังสือการ์ตูนตลกไทยมีอคติทางเพศด้านความรุนแรงทางร่างกายต่อเพศชาย** ทั้งความรุนแรงที่ทำให้บาดเจ็บและความรุนแรงที่ทำให้เสียชีวิต กล่าวคือ ตัวละครเพศชายจะถูกกระทำความรุนแรงมากกว่าตัวละครเพศหญิง โดยมีลักษณะ ดังนี้

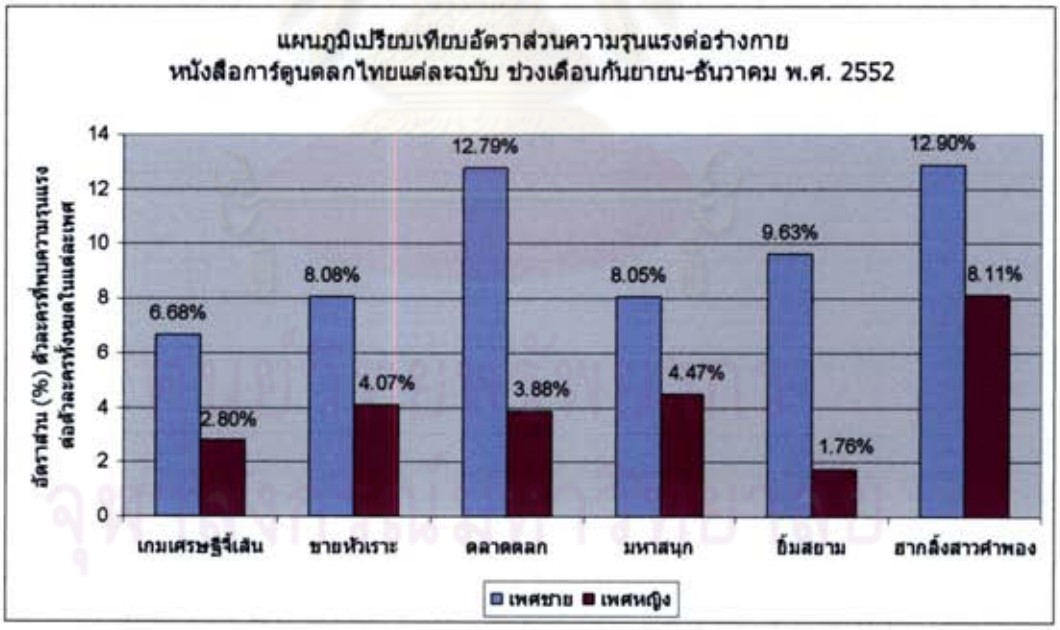
1. ตัวละครเพศชาย พบความรุนแรง 433 ตัวละคร จากจำนวนตัวละครชายทั้งสิ้น 4639 ตัวละคร คิดเป็นอัตราส่วน คือ 9.37% พบว่าความรุนแรงส่วนใหญ่เป็น<u>ความรุนแรงที่ส่งผลให้บาดเจ็บ</u> (คิดเป็นอัตราส่วนเท่ากับ 6.96%) โดยทั่วไปเป็นการทำร้ายร่างกายด้วยมือเปล่า เช่น การตบตี เป็นต้น หรือการทำร้ายด้วยอาวุธ เช่น ปืน, มีด และไม้หน้าสาม เป็นต้น รองลงมา คือ <u>ความรุนแรงที่ส่งผลให้เสียชีวิต</u> (คิดเป็นอัตราส่วนเท่ากับ 2.37%) ส่วนใหญ่เป็นการฆ่าด้วยอาวุธ เช่น มีดและปืน, ตกจากที่สูง เช่น ตึก และหน้าผา, การฆ่าตัวตาย และถูกสัตว์ร้าย เช่น ปลาฉลามกิน เป็นต้น
2. ตัวละครเพศหญิง พบความรุนแรง 56 ตัวละคร จากจำนวนตัวละครชายทั้งสิ้น 1381 ตัวละคร คิดเป็นอัตราส่วน คือ 4.06% พบว่าความรุนแรงส่วนใหญ่เป็น<u>ความรุนแรงที่ส่งผลให้บาดเจ็บ</u> (คิดเป็นอัตราส่วนเท่ากับ 2.75%) โดยทั่วไปเป็นการทำร้ายร่างกายด้วยมือเปล่า เช่นการตบตี รองลงมา คือ <u>ความรุนแรงที่ส่งผลให้เสียชีวิต</u> (คิดเป็นอัตราส่วนเท่ากับ 1.3%) ส่วนใหญ่เป็นการฆ่าด้วยอาวุธ เช่น มีดและปืน และการฆ่าตัวตาย

ดังตารางที่ 6 และแผนภูมิที่ 4

ตารางที่ 6 แสดงจำนวน อัตราส่วน และทิศทางของความรุนแรงต่อร่างกายในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับ ช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552

| หนังสือการ์ตูน | เพศ | จำนวนทั้งหมด | จำนวนตัวละครที่ถูกกระทำความรุนแรง | | | คิดเป็น % | ความแตกต่าง % | ทิศทางของอคติ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | บาดเจ็บ | เสียชีวิต | รวม | | | |
| เกมเศรษฐีจี้เส้น | ชาย | 733 | 42 | 7 | 49 | 6.68 | 3.88 | อคติต่อเพศชาย |
| | หญิง | 214 | 4 | 2 | 6 | 2.80 | | |
| ขายหัวเราะ | ชาย | 1102 | 56 | 33 | 89 | 8.08 | 4.01 | อคติต่อเพศชาย |
| | หญิง | 344 | 11 | 3 | 14 | 4.07 | | |
| ตลาดตลก | ชาย | 727 | 74 | 19 | 93 | 12.79 | 8.91 | อคติต่อเพศชาย |
| | หญิง | 232 | 6 | 3 | 9 | 3.88 | | |
| มหาสนุก | ชาย | 708 | 43 | 14 | 57 | 8.05 | 3.58 | อคติต่อเพศชาย |
| | หญิง | 179 | 4 | 4 | 8 | 4.47 | | |
| ยิ้มสยาม | ชาย | 966 | 67 | 26 | 93 | 9.63 | 7.87 | อคติต่อเพศชาย |
| | หญิง | 227 | 3 | 1 | 4 | 1.76 | | |
| ฮากลิ้งสาวคำพอง | ชาย | 403 | 41 | 11 | 52 | 12.90 | 4.80 | อคติต่อเพศชาย |
| | หญิง | 185 | 10 | 5 | 15 | 8.11 | | |

แผนภูมิที่ 4 เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อร่างกายในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552



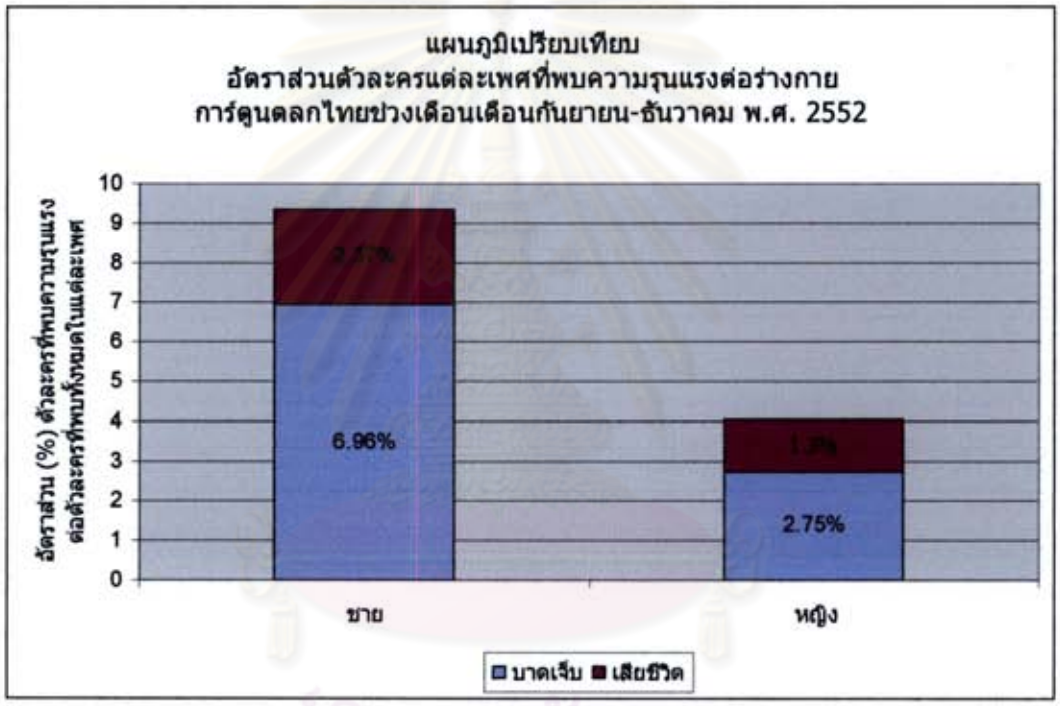

สำหรับภาพรวมความรุนแรงต่อร่างกายที่พบในตัวละครทั้ง 2 เพศสามารถแจกแจง ดังตารางที่ 7 และแผนภูมิที่ 5

ตารางที่ 7 แสดงจำนวนและอัตราส่วนตัวละครที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อร่างกายที่พบในหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552

| | เพศชาย | เพศหญิง | รวม | $X^2$ |
|---|---|---|---|---|
| จำนวนที่พบ | 4.33 | 56 | 489 | |
| ร้อยละ | 9.33 | 4.06 | 13.39 | 290.6524* |

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

แผนภูมิที่ 5 เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครแต่ละเพศที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อร่างกายหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน-ธันวาคม พ.ศ. 2552

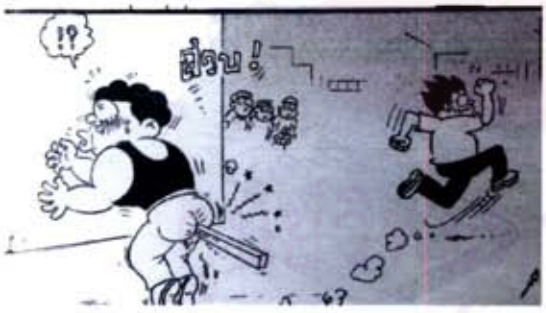



พบว่าทิศทางของอคติทางเพศในหนังสือการ์ตูนทุกเล่ม คือ **อคติต่อเพศชาย** และสามารถจัดอันดับหนังสือการ์ตูนที่พบความรุนแรงต่อร่างกายได้ ดังนี้

1. <u>อันดับที่ 1 การ์ตูนตลาดตลก</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อร่างกาย คือ 12.79% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อร่างกาย คือ 3.88% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 8.91%
2. <u>อันดับที่ 2 การ์ตูนยิ้มสยาม</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อร่างกาย คือ 9.63% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อร่างกาย คือ 1.76% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 7.87%

3. <u>อันดับที่ 3 การ์ตูนฮากลิ้งสาวคำพอง</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อร่างกาย คือ 12.9% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อร่างกาย คือ 8.11% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 4.8%
4. <u>อันดับที่ 4 การ์ตูนขายหัวเราะ</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อร่างกาย คือ 8.05% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อร่างกาย คือ 4.07% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 4.01%
5. <u>อันดับที่ 5 การ์ตูนเกมเศรษฐีจี้เส้น</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อร่างกาย คือ 6.68% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อร่างกาย คือ 2.8% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 3.88%
6. <u>อันดับที่ 6 การ์ตูนมหาสนุก</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อร่างกาย คือ 8.05% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อร่างกาย คือ 4.47% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 3.58%

ภาพที่ 16 การ์ตูนที่แสดงความรุนแรงต่อร่างกายตัวละครเพศชาย
(ซ้าย) หนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ ฉบับที่ 1055 หน้าที่ 97 : ตัวละครชายถูกทำร้ายด้วยคมแฝก
(ขวา) หนังสือการ์ตูนตลาดตลก ฉบับที่ 636 หน้าที่ 43 : ตัวละครชายถูกฆ่าและศีรษะถูกเสียบด้วยไม้แหลม



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพที่ 17 การ์ตูนที่แสดงความรุนแรงต่อร่างกายตัวละครเพศหญิง
(ซ้าย) หนังสือการ์ตูนฮากลิ้งสาวคำพอง ฉบับที่ 27 หน้าที่ 4 : ตัวละครหญิงถูกทำร้ายด้วยมือเปล่า
(ขวา) หนังสือการ์ตูนเกมเศรษฐีจี้เส้น ฉบับที่ 109 หน้าที่ 15 : ตัวละครหญิงถูกขนเสียชีวิตและแขนขาด

<u>ความรุนแรงต่อจิตใจ</u>

จากการทดสอบค่าไคสแควร์ (Chi-Square) พบว่าอคติทางเพศด้านรุนแรงต่อจิตใจที่พบในแต่ละเพศมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และจากการเปรียบเทียบอัตราส่วนร้อยละอคติที่พบในแต่ละเพศ สามารถสรุปได้ว่า **หนังสือการ์ตูนตลกไทยไม่มีอคติทางเพศเชิงความรุนแรงทางจิตใจต่อเพศใด** เนื่องจากการเปรียบเทียบอัตราส่วนความรุนแรงต่อจิตใจในตัวละครแต่ละเพศพบว่ามีค่าแตกต่างกันเพียงเล็กน้อยโดยลักษณะนิสัยที่พบในแต่ละเพศ มีดังนี้

1. ตัวละครเพศชาย พบความรุนแรง 864 ตัวละคร จากจำนวนตัวละครชายทั้งสิ้น 4639 ตัวละคร คิดเป็นอัตราส่วน คือ 18.62% ความรุนแรงต่อจิตใจที่พบมากที่สุด อันดับที่ 1 คือ <u>ถูกทำให้กลัวหรือตกใจ</u> เช่น ถูกผีหลอก, ถูกข่มขู่ให้กลัวและถูกแกล้งให้ตกใจ อันดับที่ 2 คือ <u>ถูกด่าทอ ต่อว่า โวยวาย</u> เช่น สามีถูกภรรยาด่าว่า และลูกน้องถูกเจ้านายตำหนิ เป็นต้น อันดับที่ 3 คือ <u>ถูกกวนอารมณ์ กวนโมโห</u> เช่น ชายเจ้าทุกข์ถูกตำรวจกวนโมโหเมื่อเข้าแจ้งความ และชายหนุ่มถูกเพื่อนถามคำถามกวนอารมณ์ให้หงุดหงิด เป็นต้น
2. ตัวละครเพศหญิง พบความรุนแรง 269 ตัวละคร จากจำนวนตัวละครชายทั้งสิ้น 1381 ตัวละคร คิดเป็นอัตราส่วน คือ 19.48% ความรุนแรงต่อจิตใจที่พบมากที่สุด อันดับที่ 1 คือ <u>ถูกทำให้กลัวหรือตกใจ</u> เช่น ถูกผีหลอก, ถูกข่มขู่ให้กลัวและถูกแกล้งให้

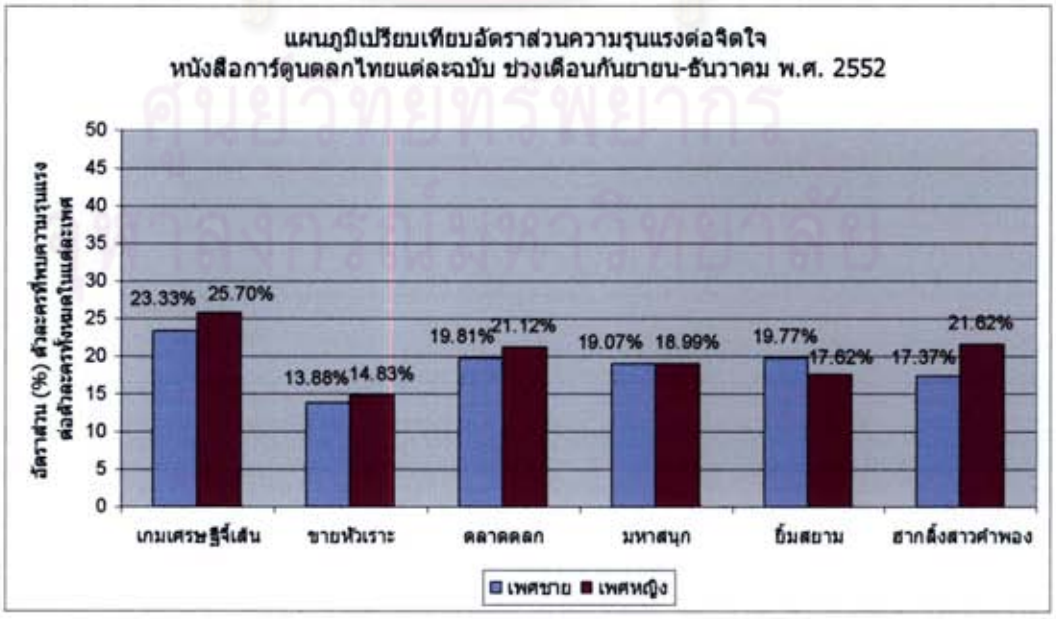
ตกใจ อันดับที่ 2 คือ ถูกนอกใจ ส่วนใหญ่พบภรรยาถูกสามีนอกใจ มีชู้ หรือแสดงความสนอกสนใจหญิงอื่นอย่างโจ่งแจ้ง อันดับที่ 3 คือ ถูกด่าทอ ต่อว่า โวยวาย เช่น ลูกสาวถูกแม่ต่อว่า และแม่ค้าทะเลาะด่าทอกัน เป็นต้น

ดังตารางที่ 8 และแผนภูมิที่ 6

ตารางที่ 8 แสดงจำนวน อัตราส่วน และทิศทางของความรุนแรงต่อจิตใจในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับ ช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552

| ชื่อหนังสือการ์ตูน | เพศ | จำนวนทั้งหมด | จำนวนตัวละครที่ถูกกระทำความรุนแรง | คิดเป็น % | ความแตกต่าง % | ทิศทางของอคติทางเพศ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| เกมเศรษฐีจี้เส้น | ชาย | 733 | 171 | 23.33 | 2.37 | อคติต่อเพศหญิง |
| | หญิง | 214 | 55 | 25.70 | | |
| ขายหัวเราะ | ชาย | 1102 | 153 | 13.88 | 0.94 | อคติต่อเพศหญิง |
| | หญิง | 344 | 51 | 14.83 | | |
| ตลาดตลก | ชาย | 727 | 144 | 19.81 | 1.31 | อคติต่อเพศหญิง |
| | หญิง | 232 | 49 | 21.12 | | |
| มหาสนุก | ชาย | 708 | 135 | 19.07 | 0.07 | อคติต่อเพศชาย |
| | หญิง | 179 | 34 | 18.99 | | |
| ยิ้มสยาม | ชาย | 966 | 191 | 19.77 | 2.15 | อคติต่อเพศชาย |
| | หญิง | 227 | 40 | 17.62 | | |
| ฮากลิ้งสาวคำพอง | ชาย | 403 | 70 | 17.37 | 4.25 | อคติต่อเพศหญิง |
| | หญิง | 185 | 40 | 21.62 | | |

แผนภูมิที่ 6 เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อจิตใจในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552



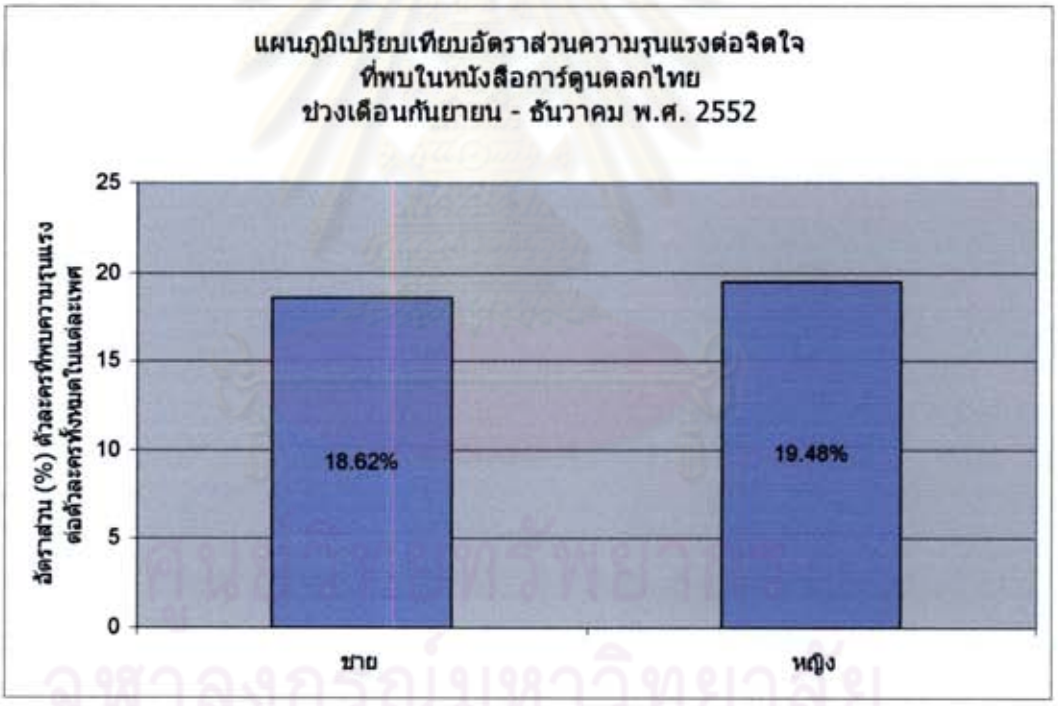
สำหรับภาพรวมความรุนแรงต่อจิตใจที่พบในตัวละครทั้ง 2 เพศสามารถแจกแจง ดังตารางที่ 9 และแผนภูมิที่ 7

ตารางที่ 9 แสดงจำนวนและอัตราส่วนตัวละครที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อจิตใจที่พบในหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552

| | เพศชาย | เพศหญิง | รวม | $X^2$ |
|---|---|---|---|---|
| จำนวนที่พบ | 864 | 269 | 1133 | |
| ร้อยละ | 18.62 | 19.48 | 38.1 | 312.4669* |

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

แผนภูมิที่ 7 เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครแต่ละเพศที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อจิตใจหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน-ธันวาคม พ.ศ. 2552




สามารถจัดอันดับหนังสือการ์ตูน โดยแบ่งเป็นหนังสือการ์ตูนที่มีทิศทางอคติต่อเพศชายและหนังสือการ์ตูนที่มีทิศทางอคติต่อเพศหญิง ดังนี้

หนังสือการ์ตูนที่มีทิศทางอคติต่อเพศชาย พบ 2 ฉบับ ได้แก่ มหาสนุกและยิ้มสยาม ดังนี้

1. <u>อันดับที่ 1 การ์ตูนยิ้มสยาม</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อจิตใจ คือ 19.77% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อจิตใจ คือ 0.47% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 17.62%
2. <u>อันดับที่ 2 การ์ตูนมหาสนุก</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อจิตใจ คือ 19.07% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อจิตใจคือ 18.99% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 0.07%

หนังสือการ์ตูนที่มีทิศทางอคติต่อเพศหญิง พบ 4 ฉบับ ได้แก่ เกมเศรษฐีจี้เส้น, ขายหัวเราะ, ตลาดตลก และฮากลิ้งสาวคำพอง ดังนี้

1. <u>อันดับที่ 1 การ์ตูนฮากลิ้งสาวคำพอง</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อจิตใจ คือ 17.37% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อจิตใจคือ 21.62% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 4.25%
2. <u>อันดับที่ 2 การ์ตูนเกมเศรษฐีจี้เส้น</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อจิตใจ คือ 23.33% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อจิตใจคือ 25.70% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 2.37%
3. <u>อันดับที่ 3 การ์ตูนตลาดตลก</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อจิตใจ คือ 19.81% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อจิตใจคือ 21.12% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 1.31%
4. <u>อันดับที่ 4 การ์ตูนขายหัวเราะ</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อจิตใจ คือ 13.88% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อจิตใจคือ 14.83% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 0.94%

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพที่ 18 การ์ตูนที่แสดงความรุนแรงต่อจิตใจตัวละครเพศชาย

(ซ้าย) หนังสือการ์ตูนตลาดตลก ฉบับที่ 635 หน้าที่ 13 : ตัวละครชายถูกผีหลอก

(ขวา) หนังสือการ์ตูนยิ้มสยาม ฉบับที่ 97 หน้าที่ 61 : ตัวละครชายถูกด่าว่า

ภาพที่ 19 การ์ตูนที่แสดงความรุนแรงต่อจิตใจตัวละครเพศหญิง

(ซ้าย) หนังสือการ์ตูนตลาดตลก ฉบับที่ 636 หน้าที่ 112 : ภรรยาถูกสามีนอกใจ

(ขวา) หนังสือการ์ตูนยิ้มสยาม ฉบับที่ 97 หน้าที่ 83 : สาวอัปลักษณ์ถูกด่าว่าเป็นอึ่งอ่าง

ความรุนแรงทางเพศ

จากการทดสอบค่าไคสแควร์ (Chi-Square) พบว่าอคติทางเพศด้านความรุนแรงทางเพศที่พบในแต่ละเพศมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และจากการเปรียบเทียบอัตราส่วนร้อยละอคติที่พบในแต่ละเพศ สามารถสรุปได้ว่า **หนังสือการ์ตูนตลกไทยมีอคติทางเพศด้านความรุนแรงทางเพศต่อเพศหญิง** อย่างเห็นได้ชัด กล่าวคือ ตัวละครเพศหญิงจะถูกกระทำความรุนแรงมากกว่าตัวละครเพศชาย โดยมีลักษณะ ดังนี้

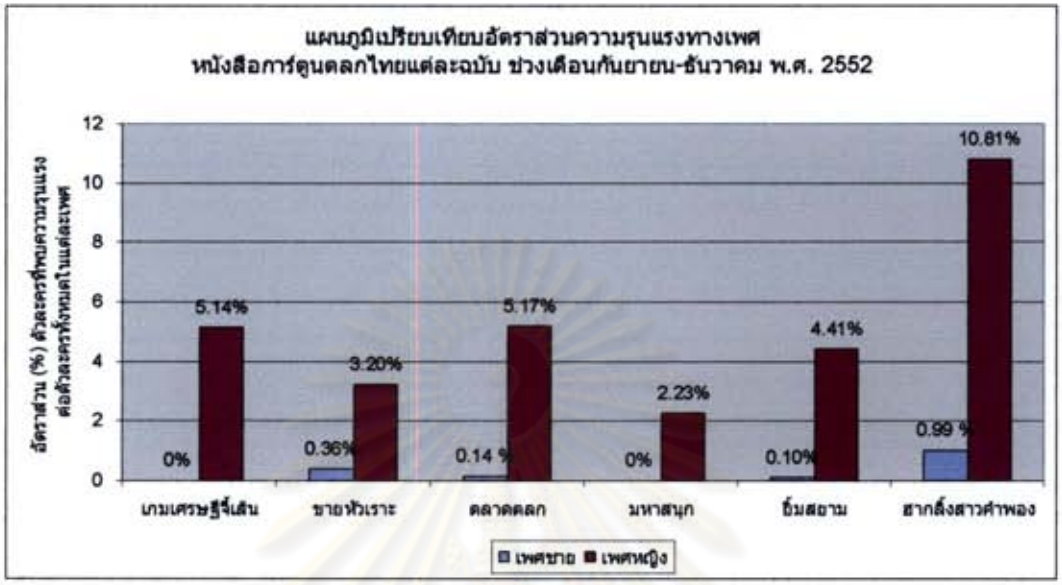
1. ตัวละครเพศชาย พบความรุนแรง 10 ตัวละคร จากจำนวนตัวละครชายทั้งสิ้น 4639 ตัวละคร คิดเป็นอัตราส่วน คือ 0.22% โดยพบเพียงการลวนลวมเท่านั้น (คิดเป็นอัตราส่วนเท่ากับ 0.22%) ส่วนใหญ่เป็นเพียงการลวนลามโดยสายตา เช่น การแอบมองขณะเปลือย เป็นต้น ไม่พบการข่มขืน
2. ตัวละครเพศหญิง พบความรุนแรง 68 ตัวละคร จากจำนวนตัวละครชายทั้งสิ้น 1381 ตัวละคร คิดเป็นอัตราส่วน คือ 4.92% ส่วนใหญ่เป็นการลวนลาม (คิดเป็นอัตราส่วนเท่ากับ 4.56%) เช่น ถูกจ้องมองด้วยสายตาลามก, ถูกพูดจาแทะโลม, ถูกแอบมองตอนเปลือย, ถูกจับหน้าอก และถูกบังคับจูบ เป็นต้น นอกจากนี้ยังพบการข่มขืนอีกด้วย (คิดเป็นอัตราส่วนเท่ากับ 0.36%)

ดังตารางที่ 10 และแผนภูมิที่ 8

ตารางที่ 10 แสดงจำนวน อัตราส่วน และทิศทางของความรุนแรงทางเพศในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับ ช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552

| หนังสือการ์ตูน | เพศ | จำนวนทั้งหมด | จำนวนตัวละครที่ถูกกระทำความรุนแรง | | | คิดเป็น % | ความแตกต่าง % | ทิศทางของอคติ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | ลวนลาม | ข่มขืน | รวม | | | |
| เกมเศรษฐีจิ๋เส็น | ชาย | 733 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5.14 | อคติต่อเพศหญิง |
| | หญิง | 214 | 11 | 0 | 11 | 5.14 | | |
| ขายหัวเราะ | ชาย | 1102 | 4 | 0 | 4 | 0.36 | 2.83 | อคติต่อเพศหญิง |
| | หญิง | 344 | 10 | 1 | 11 | 3.20 | | |
| ตลาดตลก | ชาย | 727 | 1 | 0 | 1 | 0.14 | 5.03 | อคติต่อเพศหญิง |
| | หญิง | 232 | 11 | 1 | 12 | 5.17 | | |
| มหาสนุก | ชาย | 708 | 0 | 0 | 0 | 0.00 | 2.23 | อคติต่อเพศหญิง |
| | หญิง | 179 | 4 | 0 | 4 | 2.23 | | |
| ยิ้มสยาม | ชาย | 966 | 1 | 0 | 1 | 0.10 | 4.30 | อคติต่อเพศหญิง |
| | หญิง | 227 | 9 | 1 | 10 | 4.41 | | |
| ฮากลิ้งสาวคำพอง | ชาย | 403 | 4 | 0 | 4 | 0.99 | 9.82 | อคติต่อเพศหญิง |
| | หญิง | 185 | 18 | 2 | 20 | 10.81 | | |

แผนภูมิที่ 8 เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครที่ถูกกระทำความรุนแรงทางเพศในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552




สำหรับภาพรวมความรุนแรงทางเพศที่พบในตัวละครทั้ง 2 เพศ สามารถแจกแจง ดังตารางที่ 11 และแผนภูมิที่ 9

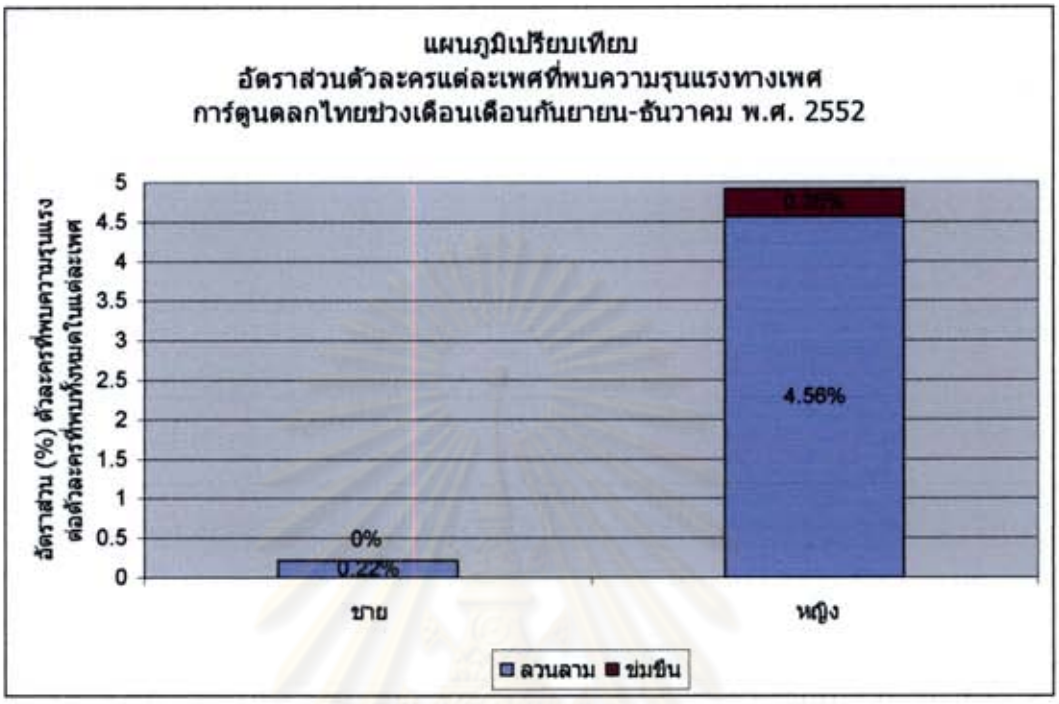
ตารางที่ 11 แสดงจำนวนและอัตราส่วนตัวละครที่ถูกกระทำความรุนแรงทางเพศที่พบในหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552

| | เพศชาย | เพศหญิง | รวม | $X^2$ |
|---|---|---|---|---|
| จำนวนที่พบ | 10 | 68 | 78 | |
| ร้อยละ | 0.22 | 4.56 | 4.78 | 43.12821* |

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แผนภูมิที่ 9 เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครแต่ละเพศที่ถูกกระทำความรุนแรงทางเพศหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน-ธันวาคม พ.ศ. 2552




พบว่าทิศทางของอคติทางเพศในหนังสือการ์ตูนทุกเล่ม คือ อคติต่อเพศหญิง และสามารถจัดอันดับหนังสือการ์ตูนที่พบความรุนแรงต่อร่างกายได้ ดังนี้

1. <u>อันดับที่ 1 การ์ตูนฮากลิ้งสาวคำพอง</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่ถูกกระทำความรุนแรงทางเพศ คือ 0.99% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่ถูกกระทำความรุนแรงทางเพศ คือ 10.81% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 9.82%
2. <u>อันดับที่ 2 การ์ตูนเกมเศรษฐีจี้เส้น</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่ถูกกระทำความรุนแรงทางเพศ คือ 0% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่ถูกกระทำความรุนแรงทางเพศ คือ 5.14% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 5.14%
3. <u>อันดับที่ 3 การ์ตูนตลาดตลก</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่ถูกกระทำความรุนแรงทางเพศ คือ 0.14% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่ถูกกระทำความรุนแรงทางเพศ คือ 5.17% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 5.03%
4. <u>อันดับที่ 4 การ์ตูนยิ้มสยาม</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่ถูกกระทำความรุนแรงทางเพศ คือ 0.1% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่ถูกกระทำความรุนแรงทางเพศ คือ 4.41% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 4.3%

5. <u>อันดับที่ 5 การ์ตูนขายหัวเราะ</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่ถูกกระทำความรุนแรงทางเพศ คือ 0.36% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่ถูกกระทำความรุนแรงทางเพศ คือ 3.2% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 2.83%
6. <u>อันดับที่ 6 การ์ตูนมหาสนุก</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่ถูกกระทำความรุนแรงทางเพศ คือ 0% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่ถูกกระทำความรุนแรงทางเพศ คือ 2.23% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 2.23%

ภาพที่ 20 การ์ตูนที่แสดงความรุนแรงทางเพศตัวละครเพศชาย
หนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ ฉบับที่ 1061 หน้าที่ 104 : ตัวละครชายถูกมองอย่างลวนลามโดยกลุ่มหญิงข้ามเพศ

น้ำหนักยังเกินพิกัดอยู่นิดหน่อย...
ไหนลอง ออกกำลังกายใน ออกซิ
เฮ้อก!
ออกเร็วดิ เธอ... ทำเป็นอายไปได้ มีแต่ผู้ชายด้วยกัน ทั้งนั้น...
ออกเร็วๆ ซิยะ เข้าไม่ผ่าน ออกกะแล้ว มัดมือชกชัดๆ หมูตัวอ...ขนาดนี้ ยังอาวๆ
เอ๊ะ!
เอ๊ะ!
เอ๊ะ!

ภาพที่ 21 การ์ตูนที่แสดงความรุนแรงทางเพศตัวละครเพศหญิง

(บนซ้าย) หนังสือการ์ตูนตลาดตลก ฉบับที่ 638 หน้าที่ 18 : ตัวละครหญิงถูกลวนลามโดยการแย่งเสื้อผ้า

(บนขวา) หนังสือการ์ตูนเกมเศรษฐีจี้เส้น ฉบับที่ 108 หน้าที่ 53 : แม่ค้าถูกลูกค้าพูดจาลวนลาม

(ล่าง) หนังสือการ์ตูนตลาดตลก ฉบับที่ 637าที่ 21 : ตัวละครหญิงถูกคนร้ายข่มขืน

ความรุนแรงต่อวัตถุ

จากการทดสอบค่าไคสแควร์ (Chi-Square) พบว่าอคติทางเพศด้านความรุนแรงต่อวัตถุที่พบในแต่ละเพศมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และจากการเปรียบเทียบอัตราส่วนร้อยละอคติที่พบในแต่ละเพศ สามารถสรุปได้ว่า **หนังสือการ์ตูนตลกไทยไม่มีอคติทางเพศด้านความรุนแรงด้านวัตถุต่อเพศใด** เนื่องจากการเปรียบเทียบอัตราส่วนความรุนแรงต่อวัตถุในตัวละครแต่ละเพศพบว่ามีค่าแตกต่างกันเพียงเล็กน้อย โดยลักษณะความรุนแรงในแต่ละเพศ มีดังนี้

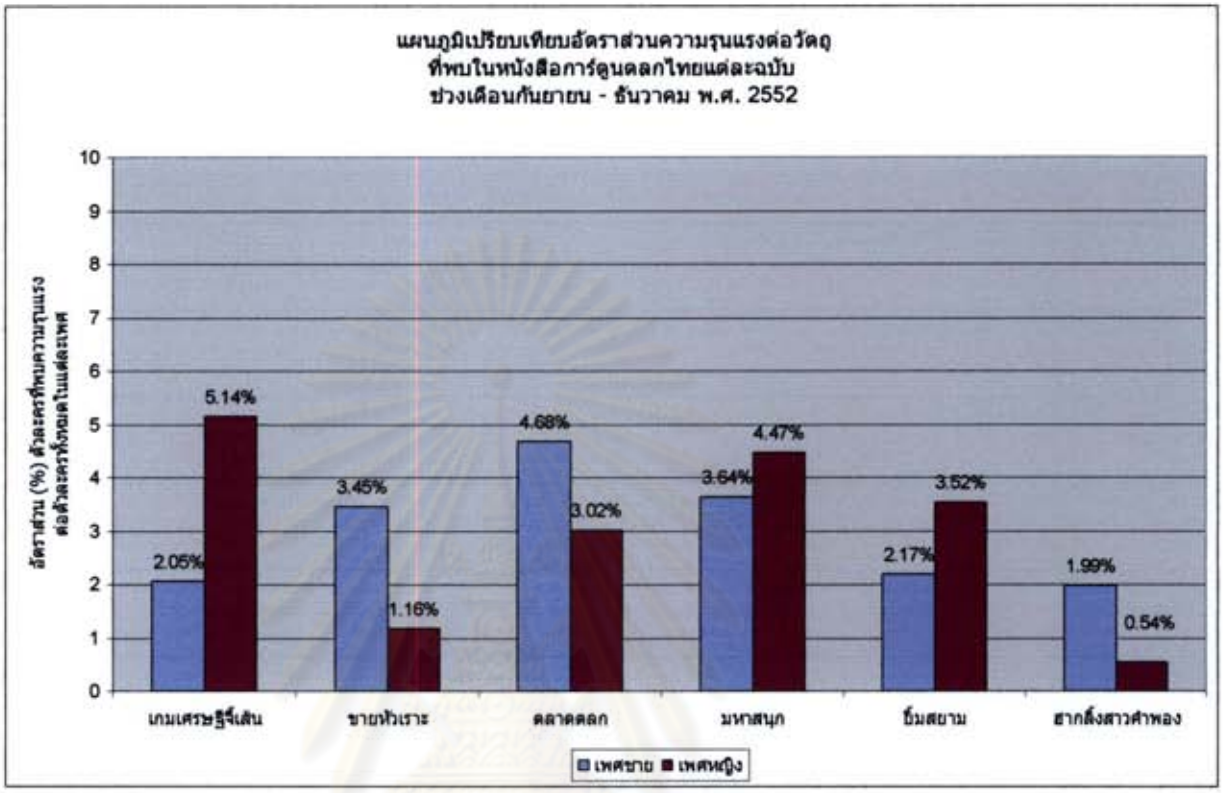
1. ตัวละครเพศชาย พบความรุนแรง 142 ตัวละคร จากจำนวนตัวละครชายทั้งสิ้น 4639 ตัวละคร คิดเป็นอัตราส่วน คือ 3.06% ส่วนใหญ่เป็นการปล้นหรือชโมย นอกจากนี้ยังพบความเสียหายต่อวัตถุอื่นๆ เช่น รถยนต์ชนพังเสียหาย, ไฟไหม้อาคารบ้านเรือน และน้ำท่วมบ้าน เป็นต้น
2. ตัวละครเพศหญิง พบความรุนแรง 39 ตัวละคร จากจำนวนตัวละครชายทั้งสิ้น 1381 ตัวละคร คิดเป็นอัตราส่วน คือ 2.82% ส่วนใหญ่เป็นการปล้นหรือชโมย นอกจากนี้ยังพบความเสียหายต่อวัตถุอื่นๆ เช่น รถยนต์ชนพังเสียหาย, ไฟไหม้อาคารบ้านเรือน และน้ำท่วมบ้าน เป็นต้น

ดังตารางที่ 12 และแผนภูมิที่ 10

ตารางที่ 12 แสดงจำนวน อัตราส่วน และทิศทางของความรุนแรงต่อวัตถุในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับ ช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 255

| ชื่อหนังสือการ์ตูน | เพศ | จำนวนทั้งหมด | จำนวนตัวละครที่ถูกกระทำความรุนแรง | คิดเป็น % | ความแตกต่าง % | ทิศทางของอคติทางเพศ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| เกมเศรษฐีจี้เส้น | ชาย | 733 | 15 | 2.05 | 3.09 | อคติต่อเพศหญิง |
| | หญิง | 214 | 11 | 5.14 | | |
| ขายหัวเราะ | ชาย | 1102 | 38 | 3.45 | 2.29 | อคติต่อเพศชาย |
| | หญิง | 344 | 4 | 1.16 | | |
| ดลาดตลก | ชาย | 727 | 34 | 4.68 | 1.66 | อคติต่อเพศชาย |
| | หญิง | 232 | 7 | 3.02 | | |
| มหาสนุก | ชาย | 708 | 26 | 3.67 | 0.80 | อคติต่อเพศหญิง |
| | หญิง | 179 | 8 | 4.47 | | |
| ยิ้มสยาม | ชาย | 966 | 21 | 2.17 | 1.35 | อคติต่อเพศหญิง |
| | หญิง | 227 | 8 | 3.52 | | |
| ฮากลิ้งสาวคำพอง | ชาย | 403 | 8 | 1.99 | 1.45 | อคติต่อเพศชาย |
| | หญิง | 185 | 1 | 0.54 | | |

แผนภูมิที่ 10 เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อวัตถุในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552



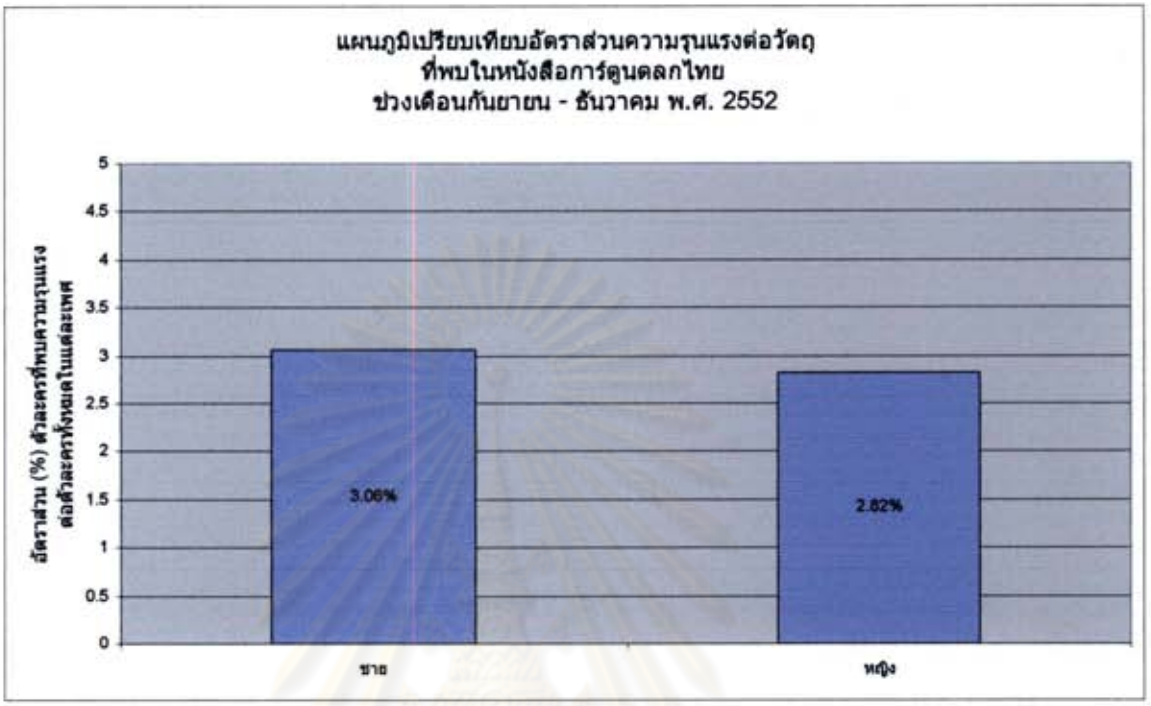

สำหรับภาพรวมความรุนแรงต่อวัตถุที่พบในตัวละครทั้ง 2 เพศ สามารถแจกแจง ดังตารางที่ 13 และแผนภูมิที่ 11

ตารางที่ 13 แสดงจำนวนและอัตราส่วนตัวละครที่พบความรุนแรงต่อวัตถุที่พบในหนังสือการ์ตูนตลกไทยช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552

| | เพศชาย | เพศหญิง | รวม | $X^2$ |
|---|---|---|---|---|
| จำนวนที่พบ | 142 | 39 | 181 | |
| ร้อยละ | 3.06 | 2.82 | 5.88 | 58.61326* |

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

แผนภูมิที่ 11 เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครแต่ละเพศที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อวัตถุหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน-ธันวาคม พ.ศ. 2552




สามารถจัดอันดับหนังสือการ์ตูน โดยแบ่งเป็นหนังสือการ์ตูนที่มีทิศทางอคติต่อเพศชาย และหนังสือการ์ตูนที่มีทิศทางอคติต่อเพศหญิง ดังนี้

หนังสือการ์ตูนที่มีทิศทางอคติต่อเพศชาย พบ 3 ฉบับ ได้แก่ ชายหัวเราะ, มหาสนุก และฮากลิ้งสาวคำพอง ดังนี้

1. <u>อันดับที่ 1 การ์ตูนชายหัวเราะ</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อวัตถุ คือ 3.45% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อวัตถุ คือ 1.16% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 2.29%
2. <u>อันดับที่ 2 การ์ตูนตลาดตลก</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อวัตถุ คือ 4.68% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อวัตถุ คือ 3.02% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 1.66%
3. <u>อันดับที่ 3 การ์ตูนฮากลิ้งสาวคำพอง</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อวัตถุ คือ 1.99% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อวัตถุ คือ 0.54% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 1.45%

หนังสือการ์ตูนที่มีทิศทางอคติต่อเพศหญิง พบ 3 ฉบับ ได้แก่ เกมเศรษฐีจี้เส้น, มหาสนุก และยิ้มสยาม ดังนี้

1. <u>อันดับที่ 1 การ์ตูนเกมเศรษฐีจี้เส้น</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อวัตถุ คือ 2.05% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อวัตถุ คือ 5.14% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 3.09%
2. <u>อันดับที่ 2 การ์ตูนยิ้มสยาม</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อวัตถุ คือ 2.17% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อวัตถุ คือ 3.52% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 1.35%
3. <u>อันดับที่ 3 การ์ตูน</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อวัตถุ คือ 3.67% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่ถูกกระทำความรุนแรงต่อวัตถุ คือ 4.47% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 0.8%

ภาพที่ 22 การ์ตูนที่แสดงความรุนแรงต่อวัตถุของตัวละครเพศชาย
หนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ ฉบับที่ 1055 หน้าที่ 19 : ตัวละครชายถูกวิ่งราวสร้อยพระเครื่อง

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพที่ 23 การ์ตูนที่แสดงความรุนแรงต่อวัตถุของตัวละครเพศหญิง

หนังสือการ์ตูนตลาดตลก ฉบับที่ 635 หน้าที่ 111 : รถของตัวละครหญิงตกหลุมเสียหาย

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2. **ภาพลักษณ์** (Appearance and Characteristic)

ผลการศึกษาความรุนแรงต่อตัวละครแบ่งออกเป็น รูปลักษณ์ และลักษณะนิสัย ดังนี้

**รูปลักษณ์** (Appearance)

จากการทดสอบค่าไคสแควร์ (Chi-Square) พบว่าอคติทางเพศด้านรูปลักษณ์ที่พบในแต่ละเพศมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และจากการเปรียบเทียบอัตราส่วนร้อยละอคติที่พบในแต่ละเพศ สามารถสรุปได้ว่า **หนังสือการ์ตูนทุกฉบับมีอคติเชิงรูปลักษณ์ต่อเพศหญิง** อย่างเห็นได้ชัด ทั้งรูปลักษณ์ล้อเลียนและรูปลักษณ์เชิงเพศรส กล่าวคือ ตัวละครเพศหญิงจำนวนมากจะมีร่างกายน่าเกลียด น่ากลัว น่าขยะแขยง ตลกขบขัน หรือมีรูปลักษณ์แบบวัตถุทางเพศ ในขณะที่ตัวละครเพศชายพบรูปลักษณ์ดังกล่าวบ้าง แต่มีจำนวนน้อยเมื่อเปรียบเทียบกับตัวละครหญิง โดยลักษณะรูปลักษณ์เชิงลบที่พบในแต่ละเพศ มีดังนี้

ตัวละครเพศชาย พบรูปลักษณ์เชิงลบ 509 ตัวละคร จากจำนวนตัวละครเพศชายทั้งสิ้น 4639 ตัวละคร คิดเป็นอัตราส่วน คือ 10.97% โดยรูปลักษณ์เชิงลบที่พบมีลักษณะ ดังนี้

1. <u>ภาพลักษณ์ล้อเลียน</u> อัตราส่วนตัวละครชายที่พบภาพลักษณ์ล้อเลียน คือ 10.58% ทั้งนี้ แบ่งเป็น
   - <u>ภาพลักษณ์ล้อเลียนปมด้อยหรือลักษณะพิเศษของร่างกาย</u> การล้อเลียนปมด้อยที่พบมากที่สุด คือ การล้อเลียนหัวล้านและความอ้วน เช่น ชายหัวล้านเหมือนดวงอาทิตย์จนสามารถสร้างความร้อนได้ และชายอ้วนลงพุงท่าทางตลกขบขับจนถูกล้อเลียนจากผู้คน เป็นต้น สำหรับรูปแบบการล้อเลียนปมด้อยอื่นๆ พบ ตัวละครที่มีหน้าตาอัปลักษณ์ เช่น ตัวละครที่มีโครงหน้าบูดเบี้ยวเป็นปูดปม ดวงตาใหญ่ถลน ริมฝีปากกว้างบานหนา เป็นต้น หรือการล้อเลียนความพิการแขนขา เช่น ชายพิการแขนใช้แขนเทียมเป็นไม้สนุกเกอร์ นอกจากนี้ยังพบการล้อเลียนรูปลักษณ์พิเศษอื่นๆ เช่น ชายหัวงู เป็นการล้อเลียนชายที่มีนิสัยเจ้าชู้ โดนตัวละครจะมีงูโผล่ขึ้นมาจากศีรษะ และชายถูกสวมเขา เป็นการล้อเลียนสามีที่ถูกภรรยานอกใจ โดยตัวละครจะมีเขางอกขึ้นมาจากศีรษะ 1 คู่
   - <u>ภาพลักษณ์ล้อเลียนรูปลักษณ์เหนือธรรมชาติ</u> หมายถึง รูปลักษณ์ของตัวละครในจินตนาการ, ตำนาน, นิทาน หรือเรื่องเล่าอื่นๆของแต่ละวัฒนธรรม โดยส่วนใหญ่จะมีลักษณะแปลกประหลาด น่ากลัว น่าขยะแขยง รูปแบบที่พบมาก ได้แก่

- วิญญาณ เป็นรูปลักษณ์ของผู้คนที่เสียชีวิตไปแล้ว ซึ่งบางครั้งวิญญาณจะปรากฏรูปร่างเป็นเงาลางๆ ไม่มีร่างกายช่วงล่างหรือมีร่างกายส่วนล่างคล้ายลูกโป่ง
- ผี เป็นรูปลักษณ์ของผู้คนที่เสียชีวิตไปแล้ว มีรูปร่างแตกต่างกันไปตามแต่ละชนิดของผี โดยรูปแบบที่พบมาก เช่น ผีขอมบี้ มีร่างกายเป็นศพเน่าเปื่อย น่ารังเกียจ, ผีเปรต มีร่างกายสูงผิดธรรมชาติ มือและเท้าใหญ่ บางตัวละครมีริมฝีปากเล็กเท่ารูเข็ม, ผีโครงกระดูก มีศีรษะเป็นกะโหลกและร่างกายเป็นกระดูก, ผีหัวขาด มีร่างกายเหมือนมนุษย์แต่ส่วนร่างกายและศีรษะถูกตัดแยกออกจากกัน และผีดูดเลือด มีเขี้ยวยามแหลม ท่าทางน่ากลัว
- ขาวนรกภูมิ มีรูปร่างลักษณะสำคัญ คือ มีเขาที่ศีรษะ 1 คู่ มีร่างกายสีแดง ท่าทางน่าเกรงขาม
- ครึ่งมนุษย์ครึ่งสัตว์ พบมีรูปร่างแตกต่างกันไปตามแต่ละชนิด เช่น มนุษย์หมาป่า มีร่างกายของมนุษย์แต่มีศีรษะเป็นสุนัข มีขนปกคลุมทั่วร่างกาย ท่าทางดุร้าย, พญาครุฑ มีร่างกายของมนุษย์แต่มีศีรษะเป็นนก และมีปีกสามารถบินได้ และชาละวัน ซึ่งเป็นครึ่งมนุษย์ครึ่งจระเข้ เป็นต้น

2. <u>ภาพลักษณ์เชิงเพศรส</u> อัตราส่วนตัวละครชายที่พบภาพลักษณ์ล้อเลียน คือ 0.39% โดยส่วนใหญ่มีลักษณะร่างกาย บึกบึน ล่ำสัน มีกล้ามโต เป็นที่ชื่นชอบของตัวละครหญิง

ตัวละครเพศหญิง พบรูปลักษณ์เชิงลบ 446 ตัวละคร จากจำนวนตัวละครเพศชายทั้งสิ้น 1381 ตัวละคร คิดเป็นอัตราส่วน คือ 32.30% โดยรูปลักษณ์เชิงลบที่พบมีลักษณะ ดังนี้

1. <u>ภาพลักษณ์ล้อเลียน</u> อัตราส่วนตัวละครหญิงที่พบภาพลักษณ์ล้อเลียน คือ 15.28% ทั้งนี้ แบ่งเป็น

   - <u>ภาพลักษณ์ล้อเลียนปมด้อยหรือลักษณะพิเศษของร่างกาย</u> การล้อเลียนปมด้อยที่พบมากที่สุด คือ การล้อเลียนความอ้วน เช่น ตัวละครหญิงอ้วนเหมือนลูกโป่งเมื่อถูกเข็มแทงก็ระเบิด และพ่นลมออกมาเหมือนบอลลูน หรือตัวละครหญิงที่อ้วนจนและมีจมูกเหมือนหมู เป็นต้น สำหรับรูปแบบการล้อเลียนปมด้อยอื่นๆ พบ ตัวละครที่มีหน้าตาอัปลักษณ์ เช่น ตัวละครที่มีโครงหน้าบูดเบี้ยวเป็นปูดปม ตาถลน ปากบานหนา มีสิวเขรอะ จมูกบาน นอกจากนี้ยังพบการล้อเลียนรูปลักษณ์พิเศษอื่นๆ เช่น กะเหรี่ยงคอยาว ซึ่งมีคอที่ยาวผิดธรรมชาติ

- <u>ภาพลักษณ์ล้อเลียนรูปลักษณ์เหนือธรรมชาติ</u> หมายถึง รูปลักษณ์ของตัวละครในจินตนาการ, ตำนาน, นิทาน หรือเรื่องเล่าอื่นๆของแต่ละวัฒนธรรม โดยส่วนใหญ่จะมีลักษณะแปลกประหลาด น่ากลัว น่าขยะแขยง รูปแบบที่พบมาก ได้แก่
    - วิญญาณ เป็นรูปลักษณ์ของผู้คนที่เสียชีวิตไปแล้ว ซึ่งบางครั้งวิญญาณจะปรากฏรูปร่างเป็นเงาลางๆ ไม่มีร่างกายช่วงล่างหรือมีร่างกายส่วนล่างคล้ายลูกโป่ง
    - ผี เป็นรูปลักษณ์ของผู้คนที่เสียชีวิตไปแล้ว มีรูปร่างแตกต่างกันไปตามแต่ละชนิดของผี โดยรูปแบบที่พบมาก เช่น ผีซอมบี้ มีร่างกายเป็นศพเน่าเปื่อย น่ารังเกียจ, ผีเปรต มีร่างกายสูงผิดธรรมชาติ มือและเท้าใหญ่ บางตัวละครมีริมฝีปากเล็กเท่ารูเข็ม, ผีโครงกระดูก มีศีรษะเป็นกะโหลกและร่างกายเป็นกระดูก และผีกระสือ ซึ่งมีลักษณะพิเศษ คือ มีเพียงศรีษะติดกับอวัยวะภายใน เช่น ปอด ม้าม ลำไส้ และกระเพาะ ท่าทางน่ากลัวและรังเกียจ สามารถลอยได้ กระสือบางตนอาจมีแสงเรืองรองคล้ายดวงไฟ
    - ครึ่งมนุษย์ครึ่งสัตว์ พบมีรูปร่างแตกต่างกันไปตามแต่ละชนิด ได้แก่ เงือก มีร่างกายท่อนบนเป็นมนุษย์ท่อนล่างเป็นปลา และมนุษย์จิ้งจอก มีร่างกายเป็นหญิงสาว มีหางและหูยาว

2. <u>ภาพลักษณ์เชิงเพศรส</u> อัตราส่วนตัวละครหญิงที่พบภาพลักษณ์เชิงเพศรส คือ 17.02% ตัวละครที่พบมีลักษณะคล้ายคลึงกัน คือ มีใบหน้าสวย ผอมสูง แขนขาเรียวยาว หน้าอกใหญ่กลมผิดธรรมชาติ เอวบางคอด และสะโพกผาย

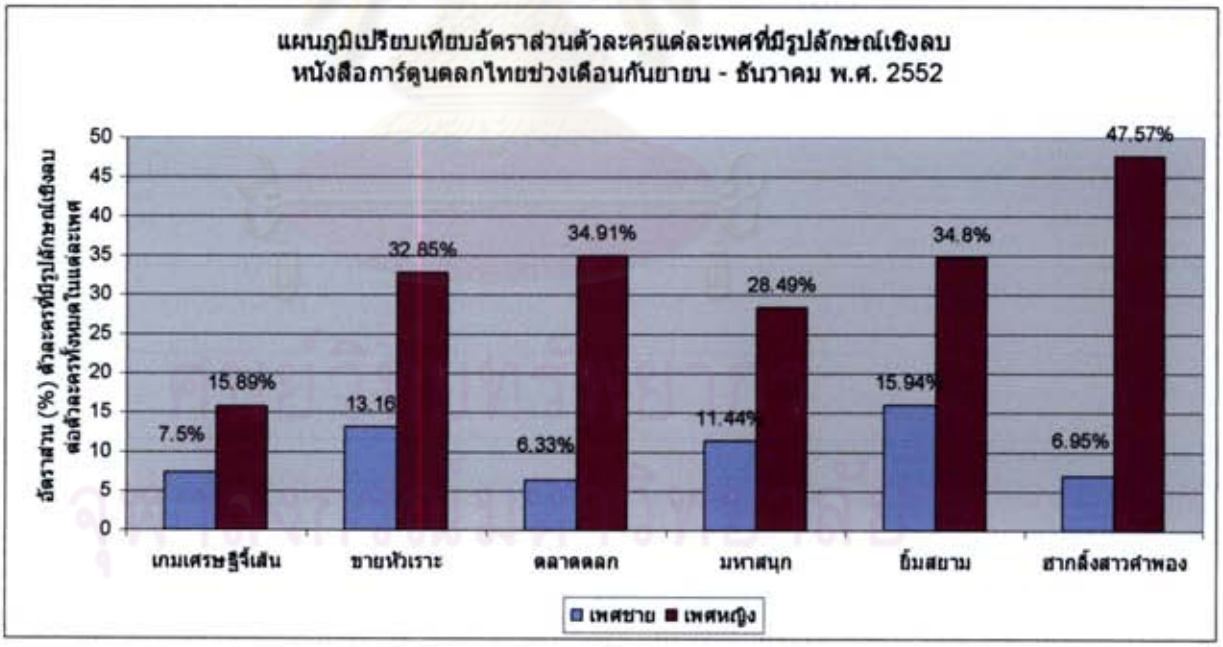
ดังตารางที่ 14 และแผนภูมิที่ 12

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 14 แสดงจำนวน อัตราส่วนตัวละครที่มีรูปลักษณ์เชิงลบ และทิศทางของอคติทางเพศในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับ ช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552

| หนังสือการ์ตูน | เพศ | จำนวนตัวละคร | จำนวนตัวละครที่มีรูปลักษณ์เชิงลบ | | | คิดเป็น % | ความแตกต่าง % | ทิศทาง |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | ล้อเลียน | เพศรส | รวม | | | |
| เกมเศรษฐีจี้เส้น | ชาย | 733 | 53 | 2 | 55 | 7.5 | 8.39 | อคติต่อเพศหญิง |
| | หญิง | 214 | 18 | 16 | 34 | 15.89 | | |
| ขายหัวเราะ | ชาย | 1102 | 138 | 7 | 145 | 13.16 | 19.69 | อคติต่อเพศหญิง |
| | หญิง | 344 | 62 | 51 | 113 | 32.85 | | |
| ตลาดตลก | ชาย | 727 | 44 | 2 | 46 | 6.33 | 28.58 | อคติต่อเพศหญิง |
| | หญิง | 232 | 25 | 56 | 81 | 34.91 | | |
| มหาสนุก | ชาย | 708 | 79 | 2 | 81 | 11.44 | 17.05 | อคติต่อเพศหญิง |
| | หญิง | 179 | 36 | 15 | 51 | 28.49 | | |
| ยิ้มสยาม | ชาย | 966 | 150 | 4 | 154 | 15.94 | 18.86 | อคติต่อเพศหญิง |
| | หญิง | 227 | 41 | 38 | 79 | 34.8 | | |
| ฮากลิ้งสาวคำพอง | ชาย | 403 | 27 | 1 | 28 | 6.95 | 40.62 | อคติต่อเพศหญิง |
| | หญิง | 185 | 29 | 59 | 88 | 47.57 | | |

แผนภูมิที่ 12 เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครที่มีรูปลักษณ์เชิงลบในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552



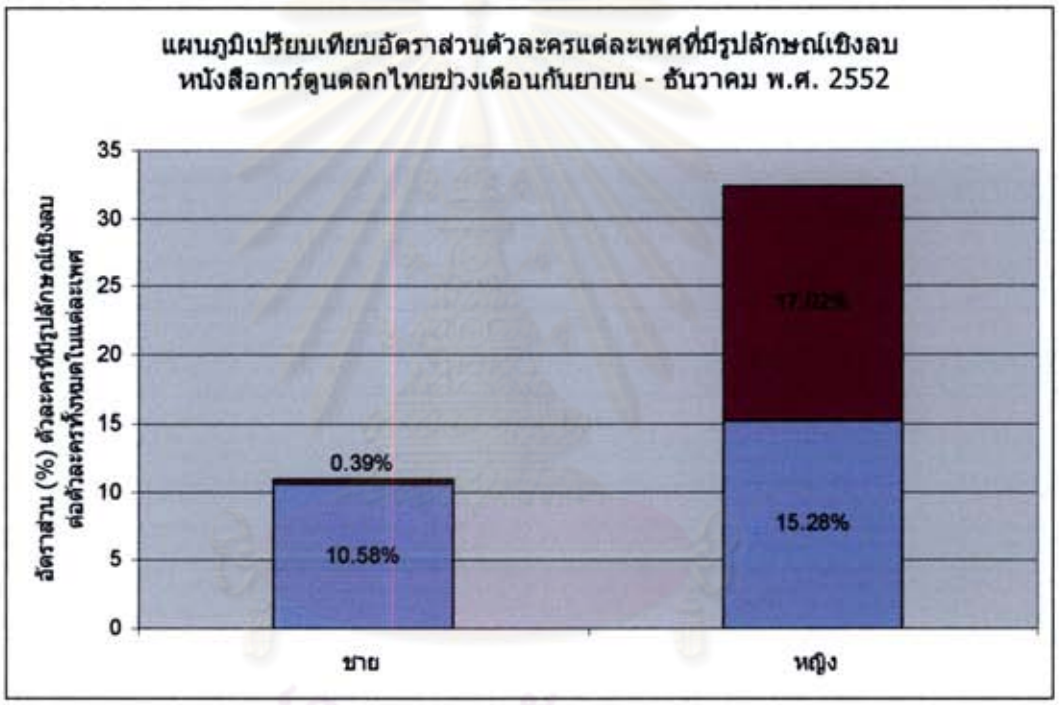

สำหรับภาพรวมรูปลักษณ์เชิงลบของตัวละครทั้ง 2 เพศ สามารถแจกแจง ดังตารางที่ 15 และแผนภูมิที่ 13

ตารางที่ 15 แสดงจำนวนและอัตราส่วนตัวละครแต่ละเพศที่มีรูปลักษณ์เชิงลบที่พบในหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552

| | เพศชาย | เพศหญิง | รวม | $X^2$ |
|---|---|---|---|---|
| จำนวนที่พบ | 509 | 446 | 955 | |
| ร้อยละ | 10.97 | 17.02 | 27.99 | 4.156021* |

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

แผนภูมิที่ 13 เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครแต่ละเพศที่มีรูปลักษณ์เชิงลบหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน-ธันวาคม พ.ศ. 2552




พบว่าทิศทางของอคติทางเพศในหนังสือการ์ตูนทุกเล่ม คือ อคติต่อเพศหญิง และสามารถจัดอันดับหนังสือการ์ตูนที่พบความรุนแรงต่อร่างกายได้ ดังนี้

สามารถจัดอันดับหนังสือการ์ตูนที่มีอคติทางเพศเชิงรูปลักษณ์ตามลำดับ ดังนี้

1. <u>อันดับที่ 1 การ์ตูนฮากลิ้งสาวคำพอง</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีรูปลักษณ์เชิงลบ 47.57% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีรูปลักษณ์เชิงลบ คือ 6.95% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 40.62%
2. <u>อันดับที่ 2 การ์ตูนตลาดตลก</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีรูปลักษณ์เชิงลบ คือ 6.33% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีรูปลักษณ์เชิงลบ คือ 34.91% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 28.58%

3. <u>อันดับที่ 3 การ์ตูนชายหัวเราะ</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีรูปลักษณ์เชิงลบ คือ 13.16% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีรูปลักษณ์เชิงลบ คือ 32.85% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 19.69%
4. <u>อันดับที่ 4 การ์ตูนยิ้มสยาม</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีรูปลักษณ์เชิงลบ คือ 15.94% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีรูปลักษณ์เชิงลบ คือ 34.8% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 18.86%
5. <u>อันดับที่ 5 การ์ตูนมหาสนุก</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีรูปลักษณ์เชิงลบ คือ 11.44% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีรูปลักษณ์เชิงลบ คือ 28.49% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 17.05%
6. <u>อันดับที่ 6 การ์ตูนเกมเศรษฐีจี้เส้น</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีรูปลักษณ์เชิงลบ คือ 7.5% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีรูปลักษณ์เชิงลบ คือ 15.89% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 8.39%

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพที่ 24 การ์ตูนที่แสดงตัวละครเพศชายที่มีรูปลักษณ์เชิงลบแบบล้อเลียน

(บนซ้าย) หนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ ฉบับที่ 1055 หน้าที่ 57 : เนื้อหาล้อเลียนชายหัวล้าน

(บนขวา) หนังสือการ์ตูนมหาสนุก ฉบับที่ 964 หน้าที่ 74 : เนื้อหาล้อเลียนชายอ้วน

(กลางซ้าย) หนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ ฉบับที่ 1055 หน้าที่ 70 : ตัวอย่างภาพชายอัปลักษณ์

(กลางขวา) หนังสือการ์ตูนมหาสนุก ฉบับที่ 970 หน้าที่ 23 : ตัวอย่างเนื้อหาล้อเลียนความพิการ

(ล่างซ้าย) หนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ ฉบับที่ 1061 หน้าที่ 8 : ภาพวิญญาณและชาวนรกภูมิ

(ล่างขวา) หนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ ฉบับที่ 1055 หน้าที่ 108 : ภาพผีหัวขาด

"หนูว่าไม่ใช่น้ำแข็งถล่มหรอกค่ะ"
แต่คุณน้ำน่าจะน้ำหนักตัวเกินไปสำหรับลานไอซ์สนามนี้แล้ว
คุณน้ำควรลดความอ้วนได้แล้วนะ
ต้องช่วยกัน ทุกทางที่มี
ไม่ดื้น เป็นโสด ไปถึงชาติหน้า แน่ๆ
ขอบคุณมาก
ขอบคุณมาก
ขอบคุณมาก

ภาพที่ 25 การ์ตูนที่แสดงตัวละครเพศหญิงที่มีรูปลักษณ์เชิงลบแบบล้อเลียน

(บนซ้าย) หนังสือการ์ตูนตลาดตลก ฉบับที่ 635 หน้าที่ 11 : เนื้อหาล้อเลียนหญิงอ้วน

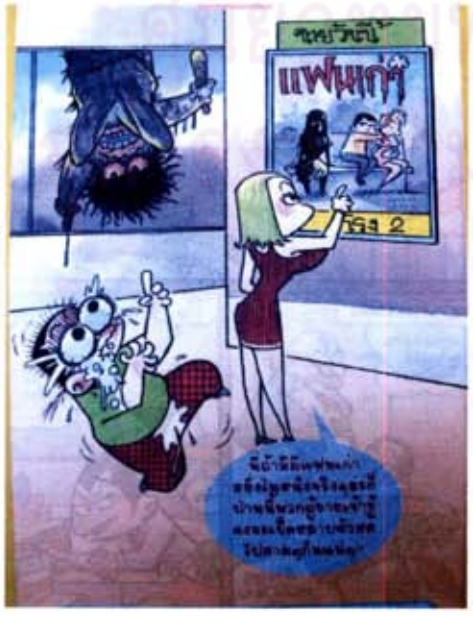
(บนขวา) หนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ ฉบับที่ 1052 หน้าที่ 10 : เนื้อหาล้อเลี้ยนหญิงอัปลักษณ์

(กลางซ้าย) หนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ ฉบับที่ 1052 หน้าที่ 27 : ภาพผีกระสือ

(กลางขวา) หนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ ฉบับที่ 1052 หน้าที่ 73 : ภาพนางเงือก

(ล่างซ้าย) หนังสือการ์ตูนตลาดตลก ฉบับที่ 635 หน้าที่ 3 : ภาพตัวละครผีเพศหญิง

(ล่างขวา) หนังสือการ์ตูนมหาสนุก ฉบับที่ 964 หน้าที่ 48 : ล้อเลียนหญิงชาวกะเหรี่ยงคอยาว



ภาพที่ 26 การ์ตูนที่แสดงตัวละครเพศชายที่มีรูปลักษณ์เชิงลบแบบเพศรส

(ซ้าย) หนังสือการ์ตูนตลาดตลก ฉบับที่ 635 หน้าที่ 17 : ตัวละครชายมีกล้ามเนื้อล่ำสันบึกบึน

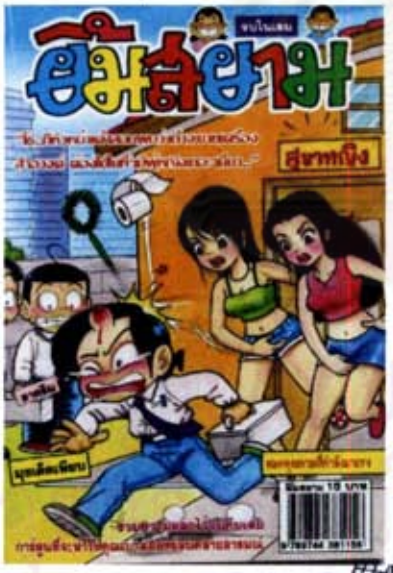
(ขวา) หนังสือการ์ตูนเกมเศรษฐีจี้เส้น ฉบับที่ 106 หน้าที่ 32 : ตัวละครชายมีกล้ามเนื้อล่ำสัน

ภาพที่ 27 การ์ตูนที่แสดงตัวละครเพศหญิงที่มีรูปลักษณ์เชิงลบแบบเพศรส

(บนซ้าย) หนังสือการ์ตูนยิ้มสยาม ฉบับที่ 99 หน้าที่ 1 : ภาพตัวละครหญิงสาวที่มีร่างกายผอมบาง ตัวสูง หน้าอกใหญ่ สะโพกผาย

(บนขวา) หนังสือการ์ตูนฮากลิ้งสาวคำพอง ฉบับที่ 25 หน้าที่ 51 : ภาพตัวละครหญิงสาวที่มีรูปลักษณ์ยั่วยวน มีเสน่ห์ทางเพศสูง

(ล่าง) หนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ ฉบับที่ 1055 หน้าที่ 33 : ภาพกลุ่มตัวละครหญิงที่ทำงานในบาร์



**ลักษณะนิสัย** (Characteristic)

จากการทดสอบค่าไคสแควร์ (Chi-Square) พบว่าอคติทางเพศด้านลักษณะนิสัยที่พบในแต่ละเพศมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และจากการเปรียบเทียบอัตราส่วนร้อยละอคติที่พบในแต่ละเพศ สามารถสรุปได้ว่า **หนังสือการ์ตูนตลกไทยไม่มีอคติทางเพศเชิงลักษณะนิสัยต่อเพศใดเลย** โดยลักษณะนิสัยที่พบในแต่ละเพศ มีดังนี้

1. ตัวละครเพศชาย
   - นิสัยสร้างสรรค์ พบตัวละครที่มีนิสัยสร้างสรรค์ 178 ตัวละคร จากจำนวนตัวละครชายทั้งสิ้น 4639 ตัวละคร คิดเป็นอัตราส่วน คือ 3.84% โดยลักษณะนิสัยเชิงสร้างสรรค์ที่พบมากที่สุด อันดับ 1 คือ มีน้ำใจ ชอบช่วยเหลือผู้อื่น เช่น ชายหนุ่มมีน้ำใจช่วยหญิงสาวที่ตากฝนไม่ให้เปียก เป็นต้น อันดับที่ 2 คือ รักและดูแลเอาใจใส่ครอบครัว เช่น พ่อช่วยสอนการบ้านให้ลูก และสามีคอยดูแลภรรยา เป็นต้น อันดับที่ 3 คือ มีความพยายาม ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค เช่น นักบาสเก็ตบอลพยายามแข่งขันอย่างเต็มที่ทั้งที่ตนเองเป็นรองฝ่ายตรงข้าม เป็นต้น
   - นิสัยบ่อนทำลาย พบตัวละครที่มีนิสัยบ่อนทำลาย 1598 ตัวละคร จากจำนวนตัวละครชายทั้งสิ้น 4639 ตัวละคร คิดเป็นอัตราส่วน คือ 34.45% โดยลักษณะนิสัยเชิงบ่อนทำลายที่พบมากที่สุด อันดับ 1 คือ แก้ปัญหาด้วยความรุนแรง สนับสนุนการใช้ความรุนแรง เช่น ชายหนุ่มทะเลาะและแก้ปัญหาด้วยการทำร้ายต่อยตีกัน อันดับที่ 2 คือ ลามก หมกมุ่นเรื่องเพศ หรือทำผิดประเวณี เช่น สามีนอกใจภรรยาด้วยการมีชู้, ชายโรคจิตแอบดูหญิงสาวเปลือย และชายลามกจ้องมองหน้าอกผู้หญิงอย่างโจ่งแจ้ง เป็นต้น อันดับที่ 3 คือ เลี้ยงชีพมิชอบหรือใช้หน้าที่การงานในทางที่ผิด เช่น ประกอบอาชีพโจรขโมย, พ่อค้ายาเสพย์ติด หรือใช้นักการเมืองใช้อำนาจเพื่อคอรัปชั่น เป็นต้น
2. ตัวละครเพศหญิง
   - นิสัยสร้างสรรค์ พบตัวละครที่มีนิสัยสร้างสรรค์ 32 ตัวละคร จากจำนวนตัวละครหญิงทั้งสิ้น 1381 ตัวละคร คิดเป็นอัตราส่วน คือ 2.32% โดยลักษณะนิสัยเชิงสร้างสรรค์ที่พบมากที่สุด อันดับ 1 คือ มีน้ำใจ ชอบช่วยเหลือผู้อื่น เช่น แม่ยายช่วยเหลือลูกเขยที่เดือดร้อน และอรนุชคอยช่วยเพื่อนที่เดือดร้อน อันดับที่ 2 คือ รักธรรมชาติ สัตว์และสิ่งแวดล้อม เช่น หญิงสาวใช้กระทงขนาดเล็กเพราะใส่ใจสิ่งแวดล้อม เป็นต้น อันดับที่ 3 คือ ธรรมะธัมโม เช่น หญิงสาวมีจิตใจดีงามชอบไปวัดและทำบุญ

- นิสัยบ่อนทำลาย พบตัวละครที่มีนิสัยบ่อนทำลาย 444 ตัวละคร จากจำนวนตัวละครหญิงทั้งสิ้น 1381 ตัวละคร คิดเป็นอัตราส่วน คือ 32.15% โดยลักษณะนิสัยเชิงบ่อนทำลายที่พบมากที่สุด อันดับ 1 คือ แก้ปัญหาด้วยความรุนแรง สนับสนุนการใช้ความรุนแรง เช่น ภรรยาทำร้ายสามีที่ทำความผิดเพื่อลงโทษ เป็นต้น อันดับที่ 2 คือ ปากร้าย ปากจัด เช่น ภรรยาด่าว่าสามีเมื่อไม่พอใจ และหญิงสาวสองคนทะเลาะและด่าว่ากัน เป็นต้น อันดับที่ 3 คือ ลามก หมกมุ่นเรื่องเพศ หรือทำผิดประเวณี เช่น ภรรยานอกใจสามีด้วยการมีชู้, หญิงลามกใช้แว่น X-Ray เพื่อดูคนเปลือย เป็นต้น

ดังตารางที่ 16 - 17 และแผนภูมิที่ 14 - 15

ตารางที่ 16 แสดงจำนวน อัตราส่วน และทิศทางของอคติลักษณะนิสัยเชิงสร้างสรรค์ในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับ ช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552

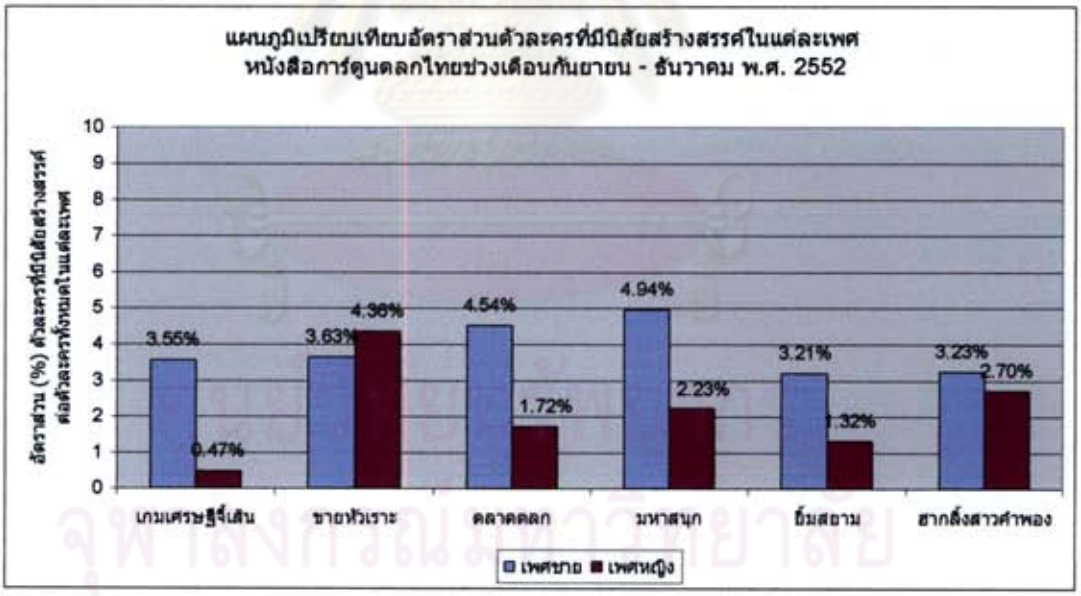
| ชื่อหนังสือการ์ตูน | เพศ | จำนวนทั้งหมด | จำนวนตัวละครที่มีนิสัยสร้างสรรค์ | คิดเป็น % | ความแตกต่าง % | ทิศทางของอคติทางเพศ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| เกมเศรษฐี จี้เส้น | ชาย | 733 | 26 | 3.55 | 3.08 | ชาย |
| | หญิง | 214 | 1 | 0.47 | | |
| ขายหัวเราะ | ชาย | 1102 | 40 | 3.63 | 0.73 | หญิง |
| | หญิง | 344 | 15 | 4.36 | | |
| ตลาดตลก | ชาย | 727 | 33 | 4.54 | 2.82 | ชาย |
| | หญิง | 232 | 4 | 1.72 | | |
| มหาสนุก | ชาย | 708 | 35 | 4.94 | 2.71 | ชาย |
| | หญิง | 179 | 4 | 2.23 | | |
| ยิ้มสยาม | ชาย | 966 | 31 | 3.21 | 1.89 | ชาย |
| | หญิง | 227 | 3 | 1.32 | | |
| ฮากลิ้ง สาวคำพอง | ชาย | 403 | 13 | 3.23 | 0.52 | ชาย |
| | หญิง | 185 | 5 | 2.70 | | |

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

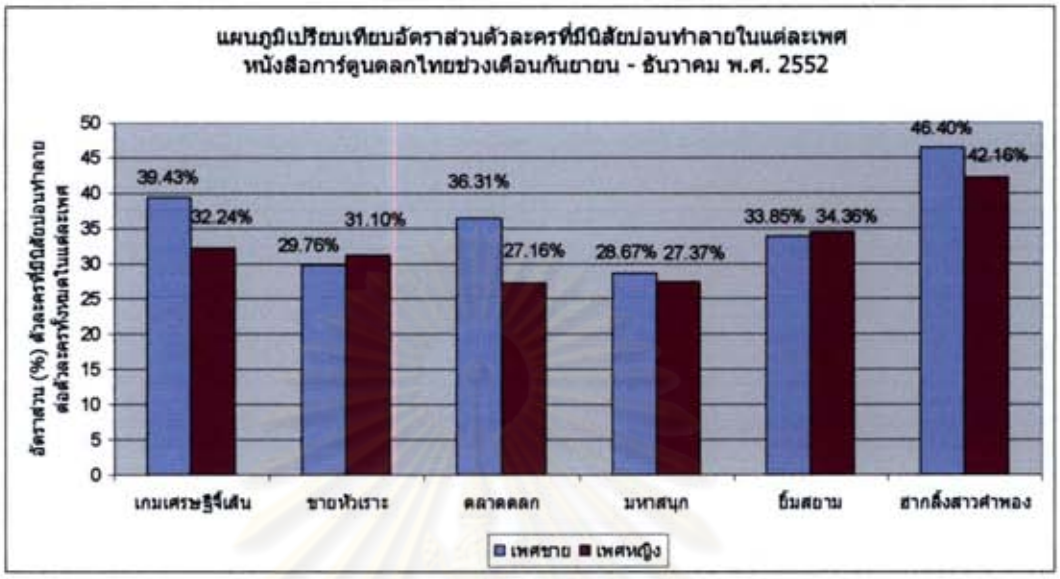
ตารางที่ 17 แสดงจำนวน อัตราส่วน และทิศทางของอคติลักษณะนิสัยเชิงบ่อนทำลายในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับ ช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552

| ชื่อหนังสือการ์ตูน | เพศ | จำนวนทั้งหมด | จำนวนตัวละครที่มีนิสัยสร้างสรรค์ | คิดเป็น % | ความแตกต่าง % | ทิศทางของอคติทางเพศ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| เกมเศรษฐีจี้เส้น | ชาย | 733 | 289 | 39.43 | 7.18 | ชาย |
| | หญิง | 214 | 69 | 32.24 | | |
| ขายหัวเราะ | ชาย | 1102 | 328 | 29.76 | 1.34 | หญิง |
| | หญิง | 344 | 107 | 31.10 | | |
| ตลาดตลก | ชาย | 727 | 264 | 36.31 | 9.16 | ชาย |
| | หญิง | 232 | 63 | 27.16 | | |
| มหาสนุก | ชาย | 708 | 203 | 28.67 | 1.30 | ชาย |
| | หญิง | 179 | 49 | 27.37 | | |
| ยิ้มสยาม | ชาย | 966 | 327 | 33.85 | 0.51 | หญิง |
| | หญิง | 227 | 78 | 34.36 | | |
| ฮากลิ้งสาวคำพอง | ชาย | 403 | 187 | 46.40 | 4.24 | ชาย |
| | หญิง | 185 | 78 | 42.16 | | |

แผนภูมิที่ 14 เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครที่มีนิสัยสร้างสรรค์ในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552



แผนภูมิที่ 15 เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครที่มีนิสัยบ่อนทำลายในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552




สำหรับภาพรวมลักษณะนิสัยของตัวละครทั้ง 2 เพศ สามารถแจกแจง ดังตารางที่ 18 - 19 และแผนภูมิที่ 16

ตารางที่ 18 แสดงจำนวนและอัตราส่วนตัวละครที่มีลักษณะนิสัยเชิงสร้างสรรค์ที่พบในหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552

| | เพศชาย | เพศหญิง | รวม | $X^2$ |
|---|---|---|---|---|
| จำนวนที่พบ | 178 | 32 | 210 | |
| ร้อยละ | 3.84 | 2.32 | 6.16 | 1135.36* |

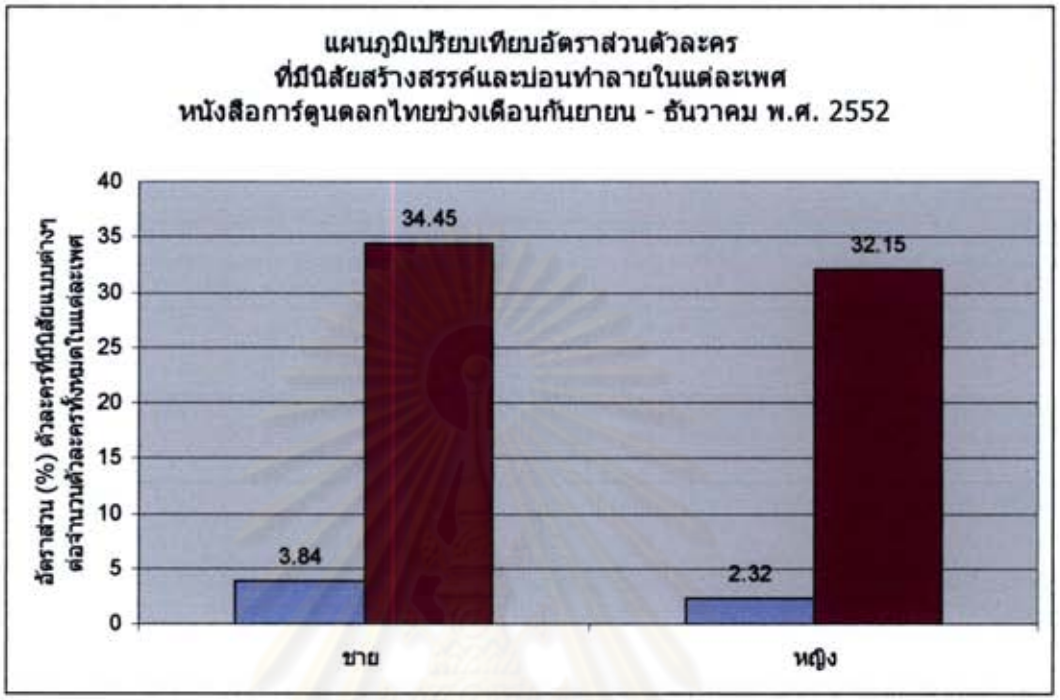
*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 19 แสดงจำนวนและอัตราส่วนตัวละครที่มีลักษณะนิสัยเชิงบ่อนทำลายที่พบในหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552

| | เพศชาย | เพศหญิง | รวม | $X^2$ |
|---|---|---|---|---|
| จำนวนที่พบ | 1598 | 444 | 2042 | |
| ร้อยละ | 34.45 | 32.15 | 66.6 | 356.605* |

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

แผนภูมิที่ 16 เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครแต่ละเพศที่มีลักษณะนิสัยแบบต่างๆหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน-ธันวาคม พ.ศ. 2552




สามารถจัดอันดับหนังสือการ์ตูนตามอัตราส่วนลักษณะนิสัยทั้งสองรูปแบบ ดังนี้

<u>นิสัยสร้างสรรค์</u> แบ่งเป็น หนังสือการ์ตูนที่มีทิศทางอคติต่อเพศชาย และหนังสือการ์ตูนที่มีทิศทางอคติต่อเพศหญิง ดังนี้

หนังสือการ์ตูนที่มีทิศทางอคติต่อเพศชาย พบ 5 ฉบับ ได้แก่ เกมเศรษฐีจี้เส้น, ตลาดตลก, มหาสนุก, ยิ้มสยาม และฮากลิ้งสาวคำพอง ดังนี้

1. <u>อันดับที่ 1 การ์ตูนเกมเศรษฐีจี้เส้น</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีนิสัยสร้างสรรค์ คือ 3.55% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีนิสัยสร้างสรรค์ คือ 0.47% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 3.08%
2. <u>อันดับที่ 2 การ์ตูนตลาดตลก</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีนิสัยสร้างสรรค์ คือ 4.54% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีนิสัยสร้างสรรค์ คือ 1.72% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 2.82%

3. อันดับที่ 3 การ์ตูนมหาสนุก พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีนิสัยสร้างสรรค์ คือ 4.94% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีนิสัยสร้างสรรค์ คือ 2.23% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 2.71%
4. อันดับที่ 4 การ์ตูนยิ้มสยาม พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีนิสัยสร้างสรรค์ คือ 3.21% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีนิสัยสร้างสรรค์ คือ 1.32% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 1.89%
5. อันดับที่ 5 การ์ตูนฮากลิ้งสาวคำพอง พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีนิสัยสร้างสรรค์ คือ 3.23% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีนิสัยสร้างสรรค์ คือ 2.70% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 0.52%

หนังสือการ์ตูนที่มีทิศทางอคติต่อเพศหญิงพบ 1 ฉบับ คือ ขายหัวเราะ พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีนิสัยสร้างสรรค์ คือ 3.63% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีนิสัยสร้างสรรค์ คือ 4.36% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 0.73%

นิสัยบ่อนทำลาย แบ่งเป็น หนังสือการ์ตูนที่มีทิศทางอคติต่อเพศชาย และหนังสือการ์ตูนที่มีทิศทางอคติต่อเพศหญิง ดังนี้

หนังสือการ์ตูนที่มีทิศทางอคติต่อเพศชาย พบ 4 ฉบับ ได้แก่ เกมเศรษฐีจี้เส้น, ตลาดตลก, มหาสนุก และฮากลิ้งสาวคำพอง ดังนี้

1. อันดับที่ 1 การ์ตูนตลาดตลก พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีนิสัยสร้างสรรค์ คือ 36.31% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีนิสัยสร้างสรรค์ คือ 27.16% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 9.16%
2. อันดับที่ 2 การ์ตูนเกมเศรษฐีจี้เส้น พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีนิสัยสร้างสรรค์ คือ 39.43% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีนิสัยสร้างสรรค์ คือ 32.24% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 7.18%
3. อันดับที่ 3 การ์ตูนมหาสนุก พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีนิสัยสร้างสรรค์ คือ 28.67% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีนิสัยสร้างสรรค์ คือ 27.37% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 1.3%
4. อันดับที่ 4 การ์ตูนฮากลิ้งสาวคำพอง พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีนิสัยสร้างสรรค์ คือ 46.4% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีนิสัยสร้างสรรค์ คือ 42.16% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 4.24%

หนังสือการ์ตูนที่มีทิศทางอคติต่อเพศหญิงพบ 2 ฉบับ คือ ขายหัวเราะ และยิ้มสยาม ดังนี้

1. <u>อันดับที่ 1 การ์ตูนขายหัวเราะ</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีนิสัยสร้างสรรค์ คือ 29.76% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีนิสัยสร้างสรรค์ คือ 31.1% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 1.34%
2. <u>อันดับที่ 2 การ์ตูนยิ้มสยาม</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีนิสัยสร้างสรรค์ คือ 33.85% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีนิสัยสร้างสรรค์ คือ 34.36% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 0.51%

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพที่ 28 ภาพการ์ตูนที่แสดงลักษณะนิสัยเชิงสร้างสรรค์ของตัวละครเพศชาย

(บนซ้าย) หนังสือการ์ตูนตลาดตลก ฉบับที่ 638 หน้าที่ 42 : กลุ่มตัวละครเพศชายแสดงน้ำใจช่วยหญิงชราข้ามถนน

(บนขวา) หนังสือการ์ตูนมหาสนุก ฉบับที่ 966 หน้าที่ 99 : ตัวละครเพศชายแสดงความรักต่อลูกชายโดยการพาไปเล่นกีฬา

(ล่าง) หนังสือการ์ตูนมหาสนุก ฉบับที่ 961 หน้าที่ 29 : นักกีฬาเพศชายแสดงถึงความพยายามไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคแม้ว่าต้องแข่งขันกับทีมที่แข็งแกร่งกว่ามากก็ตาม

ภาพที่ 29 การ์ตูนที่แสดงลักษณะนิสัยเชิงสร้างสรรค์ของตัวละครเพศหญิง

(บนซ้าย) หนังสือการ์ตูนยิ้มสยาม ฉบับที่ 98 หน้าที่ 79 : ตัวละครเพศหญิงแสดงน้ำใจแบ่งปันขนมให้สุนัขป่า

(บนขวา) หนังสือการ์ตูนมหาสนุก ฉบับที่ 637 หน้าที่ 23 : ตัวละครเพศหญิงแสดงความใส่ใจธรรมชาติด้วยการใช้กระทงใบเล็กและย่อยสลายง่าย

ภาพที่ 30 การ์ตูนที่แสดงลักษณะนิสัยเชิงบ่อนทำลายของตัวละครเพศชาย

(บนซ้าย) หนังสือการ์ตูนยิ้มสยาม ฉบับที่ 100 หน้าที่ 93 : ตัวละครชายใช้ความรุนแรงทำร้ายกัน

(บนขวา) หนังสือการ์ตูนยิ้มสยาม ฉบับที่ 99 หน้าที่ 27 : ตัวละครสามีนอกใจภรรยา

(ล่างซ้าย) หนังสือการ์ตูนมหาสนุก ฉบับที่ 966 หน้าที่ 19 : ตัวละครชายเลี้ยงชีพมิชอบด้วยการปล้น

(ล่างขวา) หนังสือการ์ตูนตลาดตลก ฉบับที่ 638 หน้าที่ 68 : ตัวละครชายที่มีนิสัยขี้เมา ติดสุรา

ภาพที่ 31 การ์ตูนที่แสดงลักษณะนิสัยเชิงบ่อนทำลายของตัวละครเพศหญิง

(บนซ้าย) หนังสือการ์ตูนเกมเศรษฐีจี้เส้น ฉบับที่ 107 หน้าที่ 83 : ตัวละครภรรยาใช้กำลังทำร้ายสามี

(บนขวา) หนังสือการ์ตูนยิ้มสยาม ฉบับที่ 98 หน้าที่ 75 : ตัวละครเพศหญิงที่ติดการพนัน

(ล่างซ้าย) หนังสือการ์ตูนยิ้มสยาม ฉบับที่ 98 หน้าที่ 1 : ตัวละครภรรยาที่ทำผิดประเวณีนอกใจสามี

(ล่างขวา) หนังสือการ์ตูนเกมเศรษฐีจี้เส้น ฉบับที่ 108 หน้าที่ 100 : ตัวละครเพศหญิงที่มีนิสัยปากร้าย พูดจาหยาบคายกับเพื่อนของตน

3. บทบาท (Role)

ผลการศึกษาความรุนแรงต่
อตัวละครแบ่งออกเป็น บทบาทอาชีพ และบทบาททางเพศ ดังนี้

**อาชีพ** (Occupation)

จากการทดสอบค่าไคสแควร์ (Chi-Square) พบว่าอคติทางเพศเชิงบทบาทอาชีพที่พบในแต่ละเพศมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และจากการเปรียบเทียบอัตราส่วนร้อยละอคติที่พบในแต่ละเพศ สามารถสรุปได้ว่า **หนังสือการ์ตูนตลกไทยไม่มีอคติทางเพศเชิงบทบาทอาชีพ** กล่าวคือ ตัวละครชายที่พบในหนังสือการ์ตูนไทยประกอบอาชีพที่ผิดกฎหมายในอัตราส่วนจำนวนมากกว่าอัตราส่วนของตัวละครเพศหญิงที่มีอาชีพอาชญากรรมเล็กน้อยเท่านั้น ดังนี้

1. ตัวละครเพศชาย พบตัวละครที่มีอาชีพอาชญากรรม 181 ตัวละคร จากจำนวนตัวละครชายทั้งสิ้น 4639 ตัวละคร คิดเป็นอัตราส่วน คือ 3.9% พบว่าลักษณะอาชีพอาชญากรรมของส่วนใหญ่เพศชายเป็นอาชีพที่ใช้ความรุนแรงต่อวัตถุ เช่น โจรและขโมย และอาชีพแลกเปลี่ยนซื้อขายสินค้าผิดกฎหมาย เช่น พ่อค้า VCD ละเมิดลิขสิทธิ์, พ่อค้ายาเสพย์ติด และรับพนัน เป็นต้น
2. ตัวละครเพศหญิง พบตัวละครที่มีอาชีพอาชญากรรม 19 ตัวละคร จากจำนวนตัวละครหญิงทั้งสิ้น 1381 ตัวละคร คิดเป็นอัตราส่วน คือ 1.38% พบว่าลักษณะอาชีพอาชญากรรมของส่วนใหญ่เพศหญิงเป็นอาชีพที่เกี่ยวข้องกับการขายบริการทางเพศหรือการแลกเปลี่ยนทรัพยากรทางเพศ เช่น โสเภณี, แม่เล้า และนักเต้นโคโยตี้ เป็นต้น

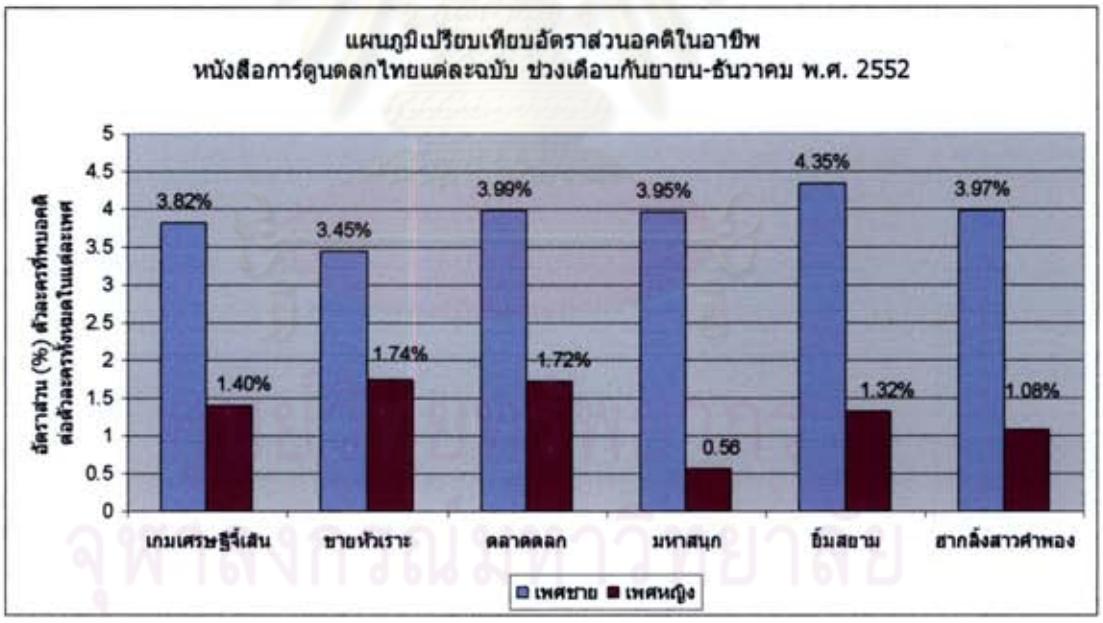
ดังตารางที่ 20 และแผนภูมิที่ 17

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 20 แสดงจำนวน อัตราส่วน และทิศทางของอาชีพอาชญากรรมที่พบในตัวละครแต่ละเพศในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับ ช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552

| ชื่อหนังสือการ์ตูน | เพศ | จำนวนทั้งหมด | จำนวนตัวละครที่มีอาชีพอาชญากรรม | คิดเป็น % | ความแตกต่าง % | ทิศทางของอคติทางเพศ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| เกมเศรษฐีจี้เส้น | ชาย | 733 | 28 | 3.82 | 2.42 | อคติต่อเพศชาย |
| | หญิง | 214 | 3 | 1.40 | | |
| ขายหัวเราะ | ชาย | 1102 | 38 | 3.45 | 1.70 | อคติต่อเพศชาย |
| | หญิง | 344 | 6 | 1.74 | | |
| ตลาดตลก | ชาย | 727 | 29 | 3.99 | 2.26 | อคติต่อเพศชาย |
| | หญิง | 232 | 4 | 1.72 | | |
| มหาสนุก | ชาย | 708 | 28 | 3.95 | 3.40 | อคติต่อเพศชาย |
| | หญิง | 179 | 1 | 0.56 | | |
| ยิ้มสยาม | ชาย | 966 | 42 | 4.35 | 3.03 | อคติต่อเพศชาย |
| | หญิง | 227 | 3 | 1.32 | | |
| ฮากลิ้งสาวคำพอง | ชาย | 403 | 16 | 3.97 | 2.89 | อคติต่อเพศชาย |
| | หญิง | 185 | 2 | 1.08 | | |

แผนภูมิที่ 17 เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครที่มีอาชีพอาชญากรรมในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552



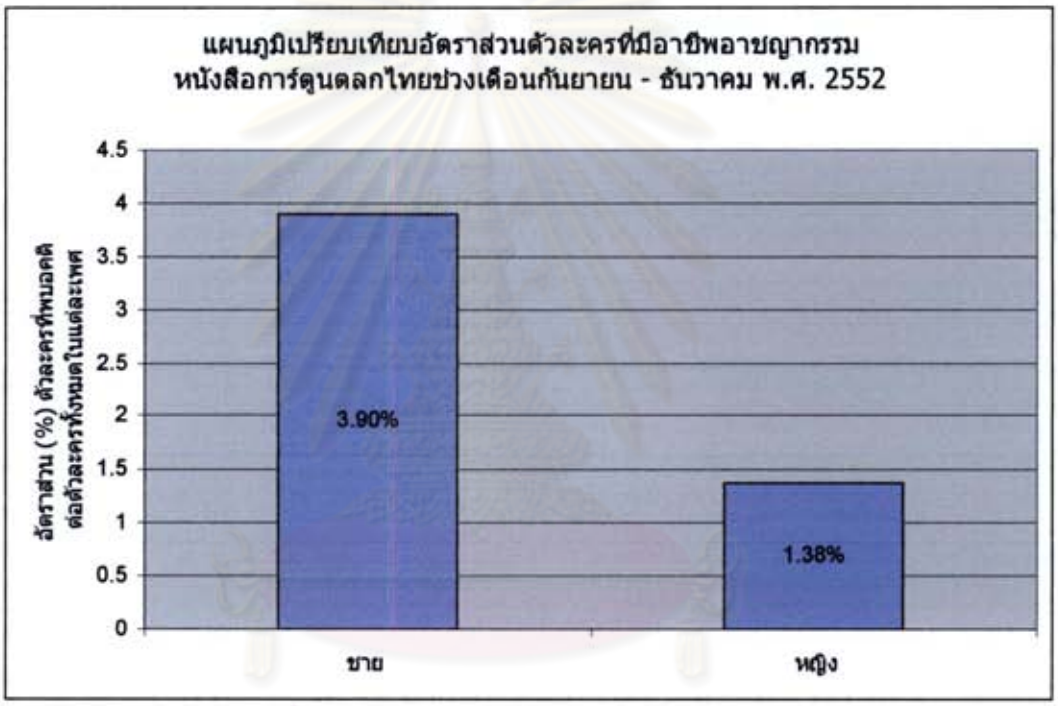

สำหรับภาพรวมอคติที่พบในอาชีพตัวละครทั้ง 2 เพศ สามารถแจกแจง ดังตารางที่ 21 และแผนภูมิที่ 18

ตารางที่ 21 แสดงจำนวนและอัตราส่วนตัวละครแต่ละเพศที่มีอาชีพอาชญากรรมที่พบในหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552

| | เพศชาย | เพศหญิง | รวม | $X^2$ |
|---|---|---|---|---|
| จำนวนที่พบ | 181 | 19 | 200 | |
| ร้อยละ | 3.9 | 1.38 | 5.28 | 131.22* |

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

แผนภูมิที่ 18 เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครแต่ละเพศที่มีอาชีพอาชญากรรมหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน-ธันวาคม พ.ศ. 2552




พบว่าทิศทางของอคติทางเพศในหนังสือการ์ตูนทุกเล่ม คือ อคติต่อเพศชาย สามารถจัดอันดับหนังสือการ์ตูนที่มีอคติทางเพศเกี่ยวกับอาชีพตามลำดับ ดังนี้

1. <u>อันดับที่ 1 การ์ตูนมหาสนุก</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีอาชีพอาชญากรรม คือ 3.95% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีอาชีพอาชญากรรม ระดับสูง คือ 0.56% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 3.4%
2. <u>อันดับที่ 2 การ์ตูนยิ้มสยาม</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีอาชีพอาชญากรรม คือ 4.35% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีอาชีพอาชญากรรม ระดับสูง คือ 1.32% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 3.03%

3. <u>อันดับที่ 3 การ์ตูนฮากลิ้งสาวคำพอง</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีอาชีพอาชญากรรม คือ 3.97% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีอาชีพอาชญากรรมระดับสูง คือ 1.08% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 2.89%
4. <u>อันดับที่ 4 การ์ตูนเกมเศรษฐีจี้เส้น</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีอาชีพอาชญากรรม คือ 3.82% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีอาชีพอาชญากรรมระดับสูง คือ 1.4% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 2.42%
5. <u>อันดับที่ 5 การ์ตูนตลาดตลก</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีอาชีพอาชญากรรม คือ 3.99% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีอาชีพอาชญากรรม ระดับสูง คือ 1.72% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 2.26%
6. <u>อันดับที่ 6 การ์ตูนขายหัวเราะ</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีอาชีพอาชญากรรม คือ 3.45% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีอาชีพอาชญากรรม ระดับสูง คือ 1.74% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 1.7%

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพที่ 32 การ์ตูนที่แสดงอาชีพต่างๆของตัวละครเพศชาย

(บนซ้าย) หนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ ฉบับที่ 1052 หน้าที่ 37 : ตัวละครชายประกอบอาชีพทหาร

(บนขวา) หนังสือการ์ตูนยิ้มสยาม ฉบับที่ 99 หน้าที่ 63 : ตัวละครชายประกอบอาชีพแพทย์

(ล่างซ้าย) หนังสือการ์ตูนยิ้มสยาม ฉบับที่ 98 หน้าที่ 90 : ตัวละครชายประกอบอาชีพโจร

(ล่างขวา) หนังสือการ์ตูนตลาดตลก ฉบับที่ 636 หน้าที่ 82 : ตัวละครชายประกอบอาชีพพ่อค้ายาเสพย์ติด

ภาพที่ 33 การ์ตูนที่แสดงอาชีพต่างๆของตัวละครเพศหญิง

(บนซ้าย) หนังสือการ์ตูนมหาสนุก ฉบับที่ 966 หน้าที่ 22 : ตัวละครหญิงที่ประกอบอาชีพครู

(บนขวา) หนังสือการ์ตูนตลาดตลก ฉบับที่ 636 หน้าที่ 61 : ตัวละครหญิงที่ประกอบอาชีพสาวใช้

(ล่างซ้าย) หนังสือการ์ตูนตลาดตลก ฉบับที่ 637 หน้าที่ 112 : ตัวละครหญิงประกอบอาชีพโสเภณี

(ล่างขวา) หนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ ฉบับที่ 1057 หน้าที่ 52 : ตัวละครหญิงประกอบอาชีพโสเภณี

**บทบาทางเพศ (Sexual Role)**

จากการทดสอบค่าไคสแควร์ (Chi-Square) พบว่าอคติทางเพศด้านบทบาททางเพศที่พบในแต่ละเพศมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และจากการเปรียบเทียบอัตราส่วนร้อยละอคติที่พบในแต่ละเพศ สามารถสรุปได้ว่า **หนังสือการ์ตูนตลกไทยไม่มีอคติทางเพศเชิงบทบาททางเพศ** กล่าวคือ ตัวละครเพศหญิงที่พบในหนังสือการ์ตูนตลกไทยจำนวนหนึ่งมีนิสัยลามก โรคจิต หมกมุ่นทางเพศ, ประพฤติผิดประเวณี เช่น มีชู้หรือเป็นชู้กับสามีผู้อื่น และใช้ร่างกายหรือเสน่ห์ทางเพศเพื่อหาประโยชน์ให้ตนเอง ซึ่งพบในอัตราส่วนจำนวนมากกว่าอัตราส่วนของตัวละครเพศชายที่มีคุณลักษณะดังกล่าวเล็กน้อยเท่านั้น ดังนี้

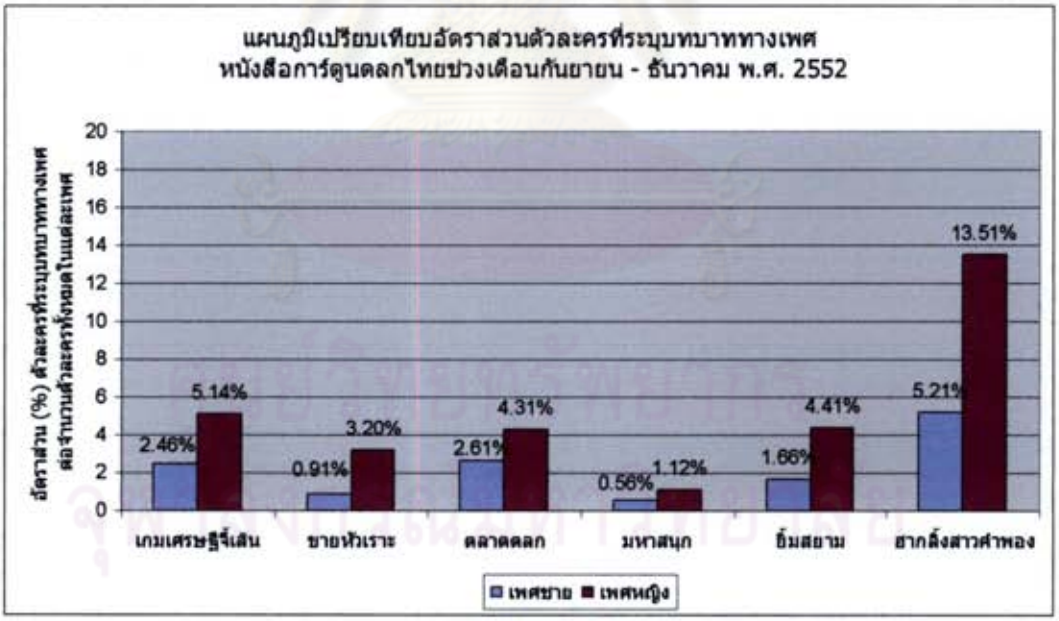
1. ตัวละครเพศชาย พบตัวละครที่มีบทบาททางเพศระดับสูง 88 ตัวละคร จากจำนวนตัวละครชายทั้งสิ้น 4639 ตัวละคร คิดเป็นอัตราส่วน คือ 1.9% โดยรูปแบบที่พบมากอันดับที่ 1 คือ ลักษณะตัวละครที่ลามก โรคจิต หมกมุ่นทางเพศ (คิดเป็นอัตราส่วน 1.21%) เช่น ชายหนุ่มแอบดูหญิงสาวอาบน้ำ, ชายหนุ่มพูดจาลวนลามหญิงสาว, ชายโรคจิตปลุกปล้ำหญิงสาว และชายลามกที่แสดงออกอย่างโจ่งแจ้งว่าชอบใช้บริการโสเภณี เป็นต้น อันดับที่ 2 คือ ลักษณะตัวละครที่ทำผิดประเวณี มีชู้ และนอกใจ (คิดเป็นอัตราส่วน 0.69%) เช่น สามีนอกใจไปมีหญิงอื่น เป็นต้น ไม่พบตัวละครชายที่ใช้ร่างกายหรือเสน่ห์ทางเพศเพื่อหาประโยชน์ให้ตนเอง
2. ตัวละครเพศหญิง พบตัวละครที่มีบทบาททางเพศระดับสูง 66 ตัวละคร จากจำนวนตัวละครชายทั้งสิ้น 1381 ตัวละคร คิดเป็นอัตราส่วน คือ 4.78% % โดยรูปแบบที่พบมาก อันดับที่ 1 คือ ลักษณะตัวละครที่ทำผิดประเวณี มีชู้ และนอกใจ (คิดเป็นอัตราส่วน 1.81%) เช่น ภรรยาที่แอบมีชู้ หรือหญิงสาวที่เป็นชู้กับสามีผู้อื่น เป็นต้น อันดับที่ 2 คือ ลักษณะตัวละครที่ลามก โรคจิต หมกมุ่นทางเพศ (คิดเป็นอัตราส่วน 1.67%) เช่น สาวลามกแอบดูชายเปลือย, สาวไฟแรงสูงพูดจาจีบและจ้องมองผู้ชายอย่างโจ่งแจ้ง เป็นต้น อันดับที่ 3 คือ ลักษณะตัวละครที่ใช้ร่างกายหรือเสน่ห์ทางเพศเพื่อหาประโยชน์ให้ตนเอง (คิดเป็นอัตราส่วน 1.30%) เช่น หญิงสาวประกอบอาชีพโสเภณีหรือโคโยตี้ที่ใช้เรือนร่างหลอกล่อผู้ชาย และโจรสาวที่ใช้เสน่ห์ทางเพศของตนหลอกล่อเหยื่อไปรูดทรัพย์ เป็นต้น

ดังตารางที่ 22 และแผนภูมิที่ 19

ตารางที่ 22 แสดงจำนวน อัตราส่วน และทิศทางของบทบาททางเพศในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับ ช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552

| หนังสือการ์ตูน | เพศ | จำนวนทั้งหมด | จำนวนตัวละครที่ระบุบทบาททางเพศ | | | คิดเป็น % | ความแตกต่าง % | ทิศทางของอคติ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | สูง | บริสุทธิ์ | รวม | | | |
| เกมเศรษฐีจี้เส้น | ชาย | 733 | 18 | 0 | 18 | 2.46 | 2.68 | อคติต่อเพศหญิง |
| | หญิง | 214 | 11 | 0 | 11 | 5.14 | | |
| ขายหัวเราะ | ชาย | 1102 | 10 | 0 | 10 | 0.91 | 2.29 | อคติต่อเพศหญิง |
| | หญิง | 344 | 11 | 0 | 11 | 3.20 | | |
| ตลาดตลก | ชาย | 727 | 19 | 0 | 19 | 2.61 | 1.70 | อคติต่อเพศหญิง |
| | หญิง | 232 | 10 | 0 | 10 | 4.31 | | |
| มหาสนุก | ชาย | 708 | 4 | 0 | 4 | 0.56 | 0.55 | อคติต่อเพศหญิง |
| | หญิง | 179 | 2 | 0 | 2 | 1.12 | | |
| ยิ้มสยาม | ชาย | 966 | 16 | 0 | 16 | 1.66 | 2.75 | อคติต่อเพศหญิง |
| | หญิง | 227 | 10 | 0 | 10 | 4.41 | | |
| ฮากลิ้งสาวคำพอง | ชาย | 403 | 21 | 0 | 21 | 5.21 | 8.30 | อคติต่อเพศหญิง |
| | หญิง | 185 | 25 | 0 | 25 | 13.51 | | |

แผนภูมิที่ 19 เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครระบุบทบาททางเพศในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552



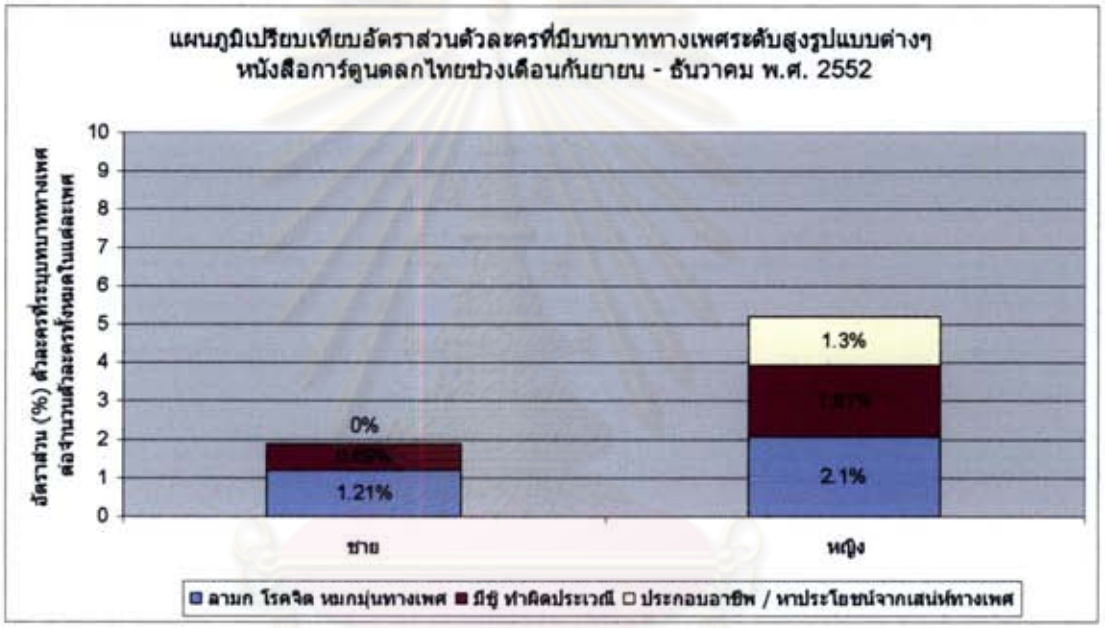

สำหรับภาพรวมอคติบทบาททางเพศที่พบในตัวละครทั้ง 2 เพศ สามารถแจกแจง ดังตารางที่ 23 และแผนภูมิที่ 20

ตารางที่ 23 แสดงจำนวนและอัตราส่วนตัวละครที่ระบุบทบาททางเพศระดับสูงที่พบในหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552

| | เพศชาย | เพศหญิง | รวม | $X^2$ |
|---|---|---|---|---|
| จำนวนที่พบ | 88 | 66 | 154 | |
| ร้อยละ | 1.90 | 4.78 | 6.68 | 3.980892* |

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

แผนภูมิที่ 20 เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครแต่ละเพศที่ระบุบทบาททางเพศระดับสูงหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน-ธันวาคม พ.ศ. 2552




พบว่าทิศทางของอคติทางเพศในหนังสือการ์ตูนทุกเล่ม คือ อคติต่อเพศหญิง สามารถจัดอันดับหนังสือการ์ตูนที่มีอคติทางเพศด้านบทบาทางเพศตามลำดับ ดังนี้

1. <u>อันดับที่ 1 การ์ตูนฮากลิ้งสาวคำพอง</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่ระบุบทบาททางเพศ คือ 5.21% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่ระบุบทบาททางเพศ คือ 11.89% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 6.68%
2. <u>อันดับที่ 2 การ์ตูนยิ้มสยาม</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่ระบุบทบาททางเพศ คือ 1.66% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่ระบุบทบาททางเพศ คือ 4.41% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 2.75%

3. <u>อันดับที่ 3 การ์ตูนเกมเศรษฐีจี้เส้น</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่ระบุบทบาททางเพศ คือ 2.46% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่ระบุบทบาททางเพศ คือ 5.14% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 2.68%
4. <u>อันดับที่ 4 การ์ตูนขายหัวเราะ</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่ระบุบทบาททางเพศ คือ 0.91% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่ระบุบทบาททางเพศ คือ 3.2% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 2.29%
5. <u>อันดับที่ 5 การ์ตูนตลาดตลก</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่ระบุบทบาททางเพศ คือ 2.61% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่ระบุบทบาททางเพศ คือ 4.31% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 1.7%
6. <u>อันดับที่ 6 การ์ตูนมหาสนุก</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่ระบุบทบาททางเพศ คือ 0.56% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่ระบุบทบาททางเพศ คือ 1.12% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 0.55%

ภาพที่ 34 การ์ตูนแสดงตัวละครเพศชายที่มีบทบาททางเพศสูงแบบต่างๆ
(บนซ้าย) หนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ ฉบับที่ 1055 หน้าที่ 73 : ตัวละครชายที่มีนิสัยลามกโรคจิตชอบแสดงอวัยวะเพศให้ผู้หญิงดู
(บนขวา) หนังสือการ์ตูนตลาดตลก ฉบับที่ 636 หน้าที่ 112 : ตัวละครชายที่ทำผิดประเวณีนอกใจภรรยา
(ล่าง) หนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ ฉบับที่ 1061 หน้าที่ 31 : ตัวละครชายที่มีนิสัยเจ้าชู้ หลายใจ

ภาพที่ 35 การ์ตูนแสดงตัวละครเพศหญิงที่มีบทบาททางเพศสูงแบบต่างๆ

(บนซ้าย) หนังสือการ์ตูนยิ้มสยาม ฉบับที่ 99 หน้าที่ 105 : ตัวละครหญิงที่มีนิสัยเจ้าชู้ หลายใจ

(บนขวา) หนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ ฉบับที่ 1052 หน้าที่ 8 : ตัวละครหญิงที่ประกอบอาชีพโคโยตี้

(ล่างซ้าย) หนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ ฉบับที่ 1057 หน้าที่ 114 : ตัวละครภรรยาที่ทำผิดประเวณีนอกใจสามี

(ล่างขวา) หนังสือการ์ตูนตลาดตลก ฉบับที่ 637 หน้าที่ 112 : ตัวละครหญิงที่ประกอบอาชีพโสเภณี

4. สถานะ (Status)

ผลการศึกษาความรุนแรงต่อตัวละครแบ่งออกเป็น สถานะครอบครัว และสถานอื่นๆ ดังนี้

**สถานะครอบครัว** (Family Status)

จากการทดสอบค่าไคสแควร์ (Chi-Square) พบว่าอคติทางเพศด้านสถานะครอบครัวต่อร่างกายที่พบในแต่ละเพศมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และจากการเปรียบเทียบอัตราส่วนร้อยละอคติที่พบในแต่ละเพศ สามารถสรุปได้ว่า **หนังสือการ์ตูนทุกฉบับมีอคติทางเพศเชิงสถานะครอบครัวต่อเพศหญิง** อย่างเห็นได้ชัด โดยสถานะครอบครัวของเพศหญิงที่พบมากที่สุด คือ ภรรยา รองลงมา คือ ลูกสาว กล่าวคือ ตัวละครเพศหญิงจำนวนมากจะปรากฏในเนื้อหาการ์ตูนในฐานะภรรยาหรือลูกสาวของตัวละครเพศชายเท่านั้น สำหรับสถานะของตัวละครเพศชายที่พบมาก คือ พ่อและลูกชาย แต่ก็มีอัตราส่วนน้อยเมื่อเปรียบเทียบกับตัวละครเพศหญิง

1. ตัวละครเพศชาย พบตัวละครที่มีบทบาททางเพศระดับสูง 613 ตัวละคร จากจำนวนตัวละครชายทั้งสิ้น 4639 ตัวละคร คิดเป็นอัตราส่วน คือ 13.21% พบมากที่สุด คือ คือ พ่อและลูกชาย
2. ตัวละครเพศหญิง พบตัวละครที่มีบทบาททางเพศระดับสูง 473 ตัวละคร จากจำนวนตัวละครหญิงทั้งสิ้น 1381 ตัวละคร คิดเป็นอัตราส่วน คือ 34.25% พบมากที่สุด ภรรยา รองลงมา คือ ลูกสาว

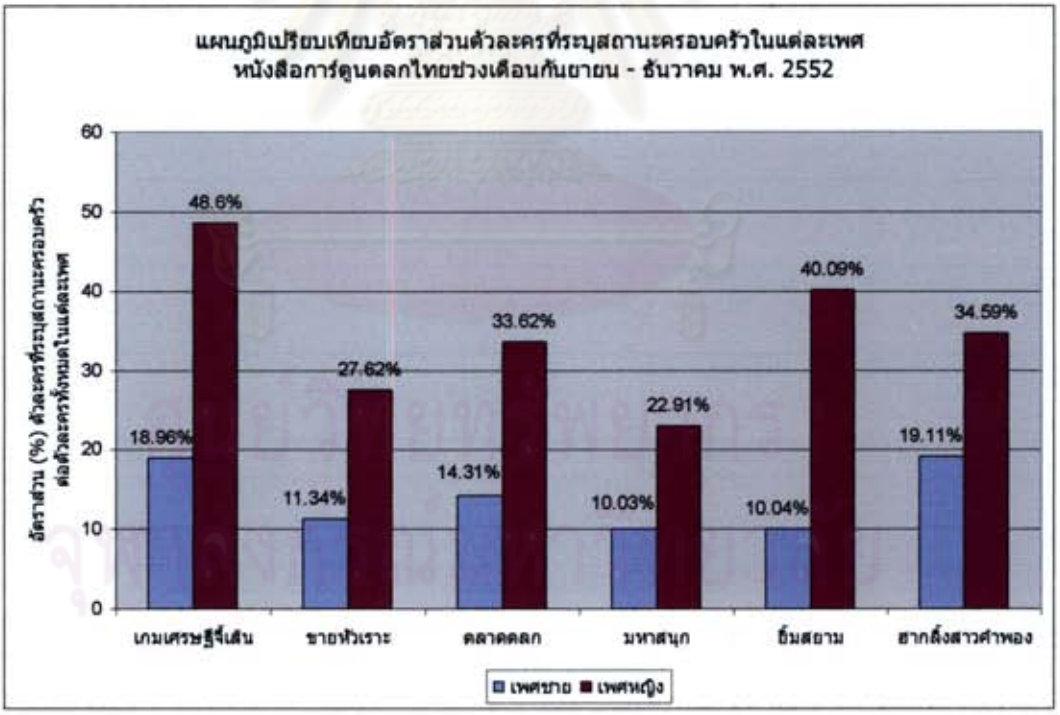
ดังตารางที่ 24 และแผนภูมิที่ 21

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 24 แสดงจำนวน อัตราส่วน และทิศทางของอคติเชิงสถานะทางครอบครัวในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับ ช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552

| ชื่อหนังสือการ์ตูน | เพศ | จำนวนทั้งหมด | จำนวนตัวละครที่มีสถานะครอบครัว | คิดเป็น % | ความแตกต่าง % | ทิศทางของอคติทางเพศ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| เกมเศรษฐีจี้เส้น | ชาย | 733 | 139 | 18.96 | 29.64 | เพศหญิง |
| | หญิง | 214 | 104 | 48.6 | | |
| ขายหัวเราะ | ชาย | 1102 | 125 | 11.34 | 16.28 | เพศหญิง |
| | หญิง | 344 | 95 | 27.62 | | |
| ตลาดตลก | ชาย | 727 | 104 | 14.31 | 19.31 | เพศหญิง |
| | หญิง | 232 | 78 | 33.62 | | |
| มหาสนุก | ชาย | 708 | 71 | 10.03 | 12.88 | เพศหญิง |
| | หญิง | 179 | 41 | 22.91 | | |
| ยิ้มสยาม | ชาย | 966 | 97 | 10.04 | 30.05 | เพศหญิง |
| | หญิง | 227 | 91 | 40.09 | | |
| ฮากลิ้งสาวคำพอง | ชาย | 403 | 77 | 19.11 | 15.48 | เพศหญิง |
| | หญิง | 185 | 64 | 34.59 | | |

แผนภูมิที่ 21 เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครที่ระบุสถานะครอบครัวในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552



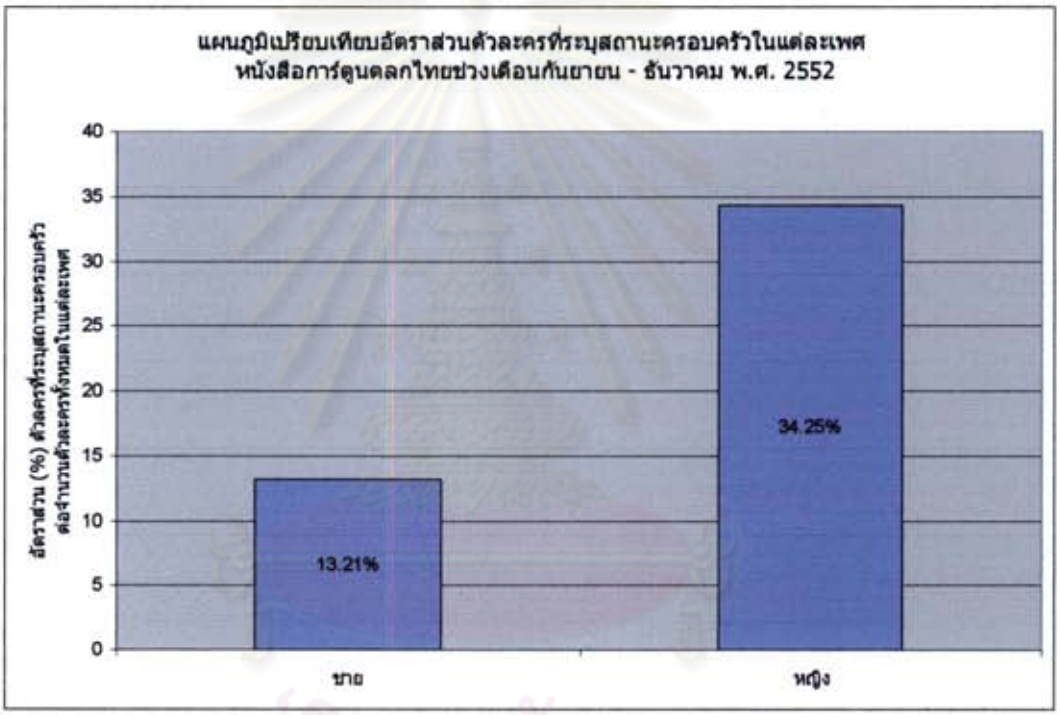

สำหรับภาพรวมอคติเชิงสถานะครอบครัวของตัวละครทั้ง 2 เพศ สามารถแจกแจง ดังตารางที่ 25 และแผนภูมิที่ 22

ตารางที่ 25 แสดงจำนวนและอัตราส่วนตัวละครแต่ละเพศที่ระบุสถานะครอบครัวที่พบในหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552

| | เพศชาย | เพศหญิง | รวม | $X^2$ |
|---|---|---|---|---|
| จำนวนที่พบ | 613 | 473 | 536 | |
| ร้อยละ | 13.21 | 34.25 | 47.46 | 18.0768* |

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

แผนภูมิที่ 22 เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครแต่ละเพศที่ระบุสถานะครอบครัวหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน-ธันวาคม พ.ศ. 2552




พบว่าทิศทางของอคติทางเพศในหนังสือการ์ตูนทุกเล่ม คือ อคติต่อเพศหญิง สามารถจัดอันดับหนังสือการ์ตูนที่มีอคติทางเพศเชิงครอบครัวตามลำดับ ดังนี้

1. <u>อันดับที่ 1 การ์ตูนยิ้มสยาม</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่ระบุสถานะครอบครัว คือ 10.04% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่ระบุสถานะครอบครัว คือ 40.09% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 30.05%
2. <u>อันดับที่ 2 การ์ตูนเกมเศรษฐีจี้เส้น</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่ระบุสถานะครอบครัว คือ 18.96% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่ระบุสถานะครอบครัว คือ 48.6% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 29.64%

3. <u>อันดับที่ 3 การ์ตูนตลาดตลก</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่ระบุสถานะครอบครัว คือ 14.31% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่ระบุสถานะครอบครัว คือ 33.62% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 19.31%
4. <u>อันดับที่ 4 การ์ตูนขายหัวเราะ</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่ระบุสถานะครอบครัว คือ 11.34% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่ระบุสถานะครอบครัว คือ 27.62% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 16.28%
5. <u>อันดับที่ 5 การ์ตูนฮากลิ้งสาวคำพอง</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่ระบุสถานะครอบครัว คือ 10.04% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่ระบุสถานะครอบครัว คือ 40.09% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 30.05%
6. <u>อันดับที่ 6 การ์ตูนมหาสนุก</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่ระบุสถานะครอบครัว คือ 10.03% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่ระบุสถานะครอบครัว คือ 22.91% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 12.88%

ภาพที่ 36 การ์ตูนที่แสดงสถานะครอบครัวของตัวละคร
(ซ้าย) หนังสือการ์ตูนตลาดตลก ฉบับที่ 635 หน้าที่ 77 : ภาพตัวละครสามีและภรรยา
(ขวา) หนังสือการ์ตูนมหาสนุก ฉบับที่ 970 หน้าที่ 60 : ภาพตัวละครพ่อและแม่

**สถานะอื่นๆที่พบในหนังสือการ์ตูนตลกไทย**

ผลการศึกษาพบว่าสถานะของตัวละครสามารถแบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่

1. สถานะเชิงบวก คือ สถานะของตัวละครที่ได้รับความนิยมชมชอบ เชิดชูบูชา หรือได้รับการให้คุณค่าเชิงบวก เช่น ความดีงาม น่าเคารพยกย่อง จากการศึกษาพบ <u>สถานะเหนือธรรมชาติ</u> ได้แก่ เทวดา, สิ่งศักดิ์สิทธิ์ เช่น เจ้าที่ เทพารักษ์ และซูเปอร์ฮีโร่

2. สถานะเชิงลบ คือ สถานะของตัวละครที่ถูกเกลียดชัง ขยะแขยง หรือได้รับการให้คุณค่าเชิงลบ เช่น ความชั่วร้าย น่าหวาดกลัว จากการศึกษาพบสถานะเหนือธรรมชาติ และสถานะความเจ็บป่วยทุพลภาพของร่างกาย เช่น ผี, วิญญาณคนตาย, ปีศาจ, อมนุษย์ต่างๆ, อาการโรคประสาท และโรคติดต่อซึ่งเป็นที่รังเกียจ เป็นต้น

จากการทดสอบค่าไคสแควร์ (Chi-Square) พบว่าอคติทางเพศด้านสถานะเชิงบวกและเชิงลบที่พบในแต่ละเพศมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และจากการเปรียบเทียบอัตราส่วนร้อยละอคติที่พบในแต่ละเพศ สามารถสรุปได้ว่า **หนังสือการ์ตูนตลกไทยไม่มีอคติทางเพศด้านสถานะ** กล่าวคือ ตัวละครเพศชายจะมีสถานะที่ถูกให้คุณค่าเชิงบวกมากกว่าเพศหญิง และตัวละครเพศหญิงมีสถานะที่ถูกให้คุณค่าเชิงลบมากกว่าเพศชาย แต่ก็พบว่ามีค่าความแตกต่างของอัตราส่วนดังกล่าวเพียงเล็กน้อย เนื่องจากผลการเปรียบเทียบอัตราส่วนสถานะของเพศทั้ง 2 มีความแตกต่างกันไม่มากนัก

ตัวละครเพศชาย

1. สถานะเชิงบวก พบตัวละครที่มีสถานะเชิงบวก 115 ตัวละคร จากจำนวนตัวละครทั้งสิ้น 4639 ตัวละคร คิดเป็นอัตราส่วน คือ 2.48% พบว่ารูปแบบสถานะเชิงบวกทั้งหมดเป็นสถานะเหนือธรรมชาติ ดังนี้
   - เทวดา คือ สถานะของมนุษย์เพศชายประกอบคุณงามความดีและเสียชีวิต เมื่อเสียชีวิตแล้วมนุษย์คนนั้นจะไปจุติที่สวรรค์ในฐานะเทวดาซึ่งมีรูปลักษณ์แตกต่างไปตามความเชื่อและวัฒนธรรม ส่วนใหญ่จะมีรูปร่างคล้ายมนุษย์ บางความเชื่อพบว่าเทวดาจะมีปีกกลางหลัง 1 คู่ และมีวงแหวนบนหัว เทวดาเป็นสถานะที่ถูกยกย่องว่าเป็นผู้ที่กระทำความดี และคอยช่วยเหลือมนุษย์ที่เดือดร้อน
   - สิ่งศักดิ์สิทธิ์ คือ สิ่งที่มนุษย์บูชา กราบไหว้ เพื่อขอพรหรือความช่วยเหลือ หรือคอยคุ้มครองมนุษย์จากภัยอันตรายต่างๆ สิ่งศักดิ์สิทธิ์มักจะแฝงตัวตามสิ่งต่างๆ ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ เช่น เจ้าที่ศาลพระภูมิ คอยดูแลบ้านเรือน และเทพารักษ์สิงอยู่ตามต้นไม้ คอยช่วยเหลือมนุษย์ที่เดือดร้อน เป็นต้น
   - ซูเปอร์ฮีโร่ คือ สถานะเหนือธรรมชาติของมนุษย์ที่มีพลังเหนือธรรมชาติและมักพบในการ์ตูน ภาพยนต์ หรือนิยาย ซูเปอร์ฮีโร่จะคอยช่วยดูแลปกป้องมนุษย์จากภัยอันตราย จากการศึกษา พบ อุลตร้าแมน ซึ่งเป็นมนุษย์ที่สามารถขยายร่างและปล่องแสง มีหน้าที่ต่อสู้กับสัตว์ประหลาดที่รุกรานโลก

2. สถานะเชิงลบ พบตัวละครที่มีสถานะเชิงลบ 292 ตัวละคร จากจำนวนตัวละครทั้งสิ้น 4639 ตัวละคร คิดเป็นอัตราส่วน คือ 6.29% โดยพบรูปแบบสถานะเชิงลบ แบ่งเป็น สถานะเหนือธรรมชาติ และสถานะโรคภัยและทุพลภาพ ดังนี้

สถานะเหนือธรรมชาติ

- วิญญาณ คือ สถานะของมนุษย์ที่เสียชีวิต มีรูปร่างคล้ายมนุษย์ บางตัวละครพบว่าวิญญาณจะมีลักษณะเลือนลาง บ้างก็ไม่มีขา บางครั้งมีลักษณะคล้ายลูกโป่ง พบว่าวิญญาณบางตนที่ทำความผิดจะถูกนำไปลงโทษในนรกภูมิ เช่น ถูกต้มในกระทะทองแดง และปีนต้นงิ้ว เป็นต้น
- ผี คือ สถานะของมนุษย์ที่เสียชีวิต มีรูปร่างแตกต่างกันตามแต่ละประเภท ส่วนใหญ่จะมีลักษณะน่ากลัว น่าขยะแขยง และถูกหวาดกลัวโดยมนุษย์ จากการศึกษาพบ ผีโครงกระดูก เป็นผีที่มีร่างกายเป็นโครงกระดูกและมีศีรษะเป็นกะโหลก, ผีเปรต มีร่างกายสูงผิดธรรมชาติ มือและเท้าใหญ่ ปากแหลมเรียวเล็ก, ผีซอมบี้ คือ ศพที่มีชีวิตคอยทำร้ายกัดกินมนุษย์, ผีหัวขาด มีร่างกายคล้ายมนุษย์แต่ส่วนศีรษะและลำตัดขาดแยกจากกัน, ผีกระหัง มีหางเป็นสาก และปีกเป็นกระด้ง และผีดูดเลือด มีนิสัยดุร้าย คอยทำร้ายมนุษย์
- ชาวนรกภูมิ คือ ผู้ที่อาศัยในนรกภูมิ มีลักษณะคล้ายมนุษย์แต่มีเขา คอยดูแลและลงโทษวิญญาณมนุษย์ เป็นที่เกรงกลัวของมนุษย์ ได้แก่ พญายมและยมฑูต
- ครึ่งคนครึ่งสัตว์ คือ อมนุษย์ตามตำนาน, ความเชื่อ, นิทาน และเรื่องเล่าตามแต่วัฒนธรรม มีร่างกายแตกต่างไปตามประเภท ที่พบมาก คือ เงือกชาย มีร่างกายท่อนบนมนุษย์และท่อนล่างเป็นปลา, มนุษย์หมาป่า ร่างกายเป็นมนุษย์ แต่ศีรษะเป็นสุนัข มีขนเต็มร่างกาย มีเขี้ยวและเล็บยาวแหลม มีนิสัยดุร้ายและคอยทำร้ายมนุษย์, พญาครุฑ มีร่างกายคล้ายมนุษย์ ศีรษะเป็นนก มีปีก และมนุษย์แพนด้า มีร่างกายผสมผสานระหว่างมนุษย์และหมีแพนด้า
- มนุษย์ต่างดาว คือ สิ่งมีชีวิตจากนอกโลก มีรูปร่างแปลกประหลาดแตกต่างกัน
- ยักษ์ คือ อมนุษย์ที่มีร่างกายใหญ่โต มีเขี้ยวยาว นิสัยดุร้าย บางตนชอบกินมนุษย์
- ยักษ์ในตะเกียง คือ อมนุษย์ที่อาศัยในตะเกียง รูปร่างแตกต่างกัน พบว่าบางตนมีนิสัยดุร้าย

สถานะโรคภัยและทุพลภาพ

- พบโรคภัย ได้แก่ โรคประสาท, โรคเอดส์, โรคไข้หวัดใหญ่สายพันธุ์ใหม่ 2009, โรคปวดหัว, โรคติดอ่าง, อัลไซเมอร์, โรคเสื่อมสมรรถภาพทางเพศ, โรคย้ำคิดย้ำทำ และอาการทุพลภาพ ได้แก่ พิการแขนขาและตาบอด

ตัวละครเพศหญิง

1. สถานะเชิงบวก พบตัวละครที่มีสถานะเชิงบวก 2 ตัวละคร จากจำนวนตัวละครทั้งสิ้น 1381 ตัวละคร คิดเป็นอัตราส่วน คือ 0.14% พบว่ารูปแบบสถานะเชิงบวกทั้งหมดเป็นสถานะเหนือธรรมชาติ ดังนี้
   - นางฟ้า คือ สถานะของมนุษย์เพศหญิงประกอบคุณงามความดีและเสียชีวิต เมื่อเสียชีวิตแล้วมนุษย์คนนั้นจะไปจุติที่สวรรค์ในฐานะนางฟ้า นางฟ้าเป็นสถานะที่ถูกยกย่องว่าเป็นผู้ที่กระทำความดี และคอยช่วยเหลือมนุษย์ที่เดือดร้อน
   - สิ่งศักดิ์สิทธิ์ คือ สิ่งที่มนุษย์บูชา กราบไหว้ เพื่อขอพรหรือความช่วยเหลือ หรือคอยคุ้มครองมนุษย์จากภัยอันตรายต่างๆ สิ่งศักดิ์สิทธิ์มักจะแฝงตัวตามสิ่งต่างๆ ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ จากการศึกษาพบสิ่งศักดิ์สิทธิ์เพศหญิง คือ แม่ย่านางเรือ
2. สถานะเชิงลบ พบตัวละครที่มีสถานะเชิงลบ 96 ตัวละคร จากจำนวนตัวละครทั้งสิ้น 1381 ตัวละคร คิดเป็นอัตราส่วน คือ 6.95% โดยพบรูปแบบสถานะเชิงลบ โดยพบรูปแบบสถานะเชิงลบ แบ่งเป็นสถานะเหนือธรรมชาติ และสถานะโรคภัยและทุพลภาพ ดังนี้

   สถานะเหนือธรรมชาติ

   - วิญญาณ คือ สถานะของมนุษย์ที่เสียชีวิต มีรูปร่างคล้ายมนุษย์ บางตัวละครพบว่าวิญญาณจะมีลักษณะเลือนลาง บ้างก็ไม่มีขา บางครั้งมีลักษณะคล้ายลูกโป่ง พบว่าวิญญาณบางตนที่ทำความผิดจะถูกนำไปลงโทษในนรกภูมิ เช่น ถูกต้มในกระทะทองแดง และปีนต้นงิ้ว เป็นต้น
   - ผี คือ สถานะของมนุษย์ที่เสียชีวิต มีรูปร่างแตกต่างกันตามแต่ละประเภท ส่วนใหญ่จะมีลักษณะน่ากลัว น่าขยะแขยง และถูกหวาดกลัวโดยมนุษย์ จากการศึกษาพบ ผีโครงกระดูก เป็นผีที่มีร่างกายเป็นโครงกระดูกและมีศีรษะเป็นกะโหลก, ผีเปรต มีร่างกายสูงผิดธรรมชาติ มือและเท้าใหญ่ ปากแหลมเรียวเล็ก, ผีซอมบี้ คือ ศพที่มีชีวิตคอยทำร้ายกัดกินมนุษย์, ผีดูดเลือด มีนิสัยดุร้าย คอยทำร้ายมนุษย์ และพบสถานะผีกระสือซึ่งมีลักษณะน่ากลัว น่าสยดสยอง มีเพียง

ศีรษะติดกับอวัยวะภายใน ลอยได้และมีแสงเรืองรอง มีนิสัยสกปรกชอบกินอาจม บางตนมีนิสัยดุร้าย

- ชาวนรกภูมิ คือ ผู้ที่อาศัยในนรกภูมิ มีลักษณะคล้ายมนุษย์แต่มีเขา คอยดูแลและลงโทษวิญญาณมนุษย์ เป็นที่เกรงกลัวของมนุษย์ คือ ยมฑูต
- ครึ่งคนครึ่งสัตว์ คือ อมนุษย์ตามตำนาน, ความเชื่อ, นิทาน และเรื่องเล่าตามแต่วัฒนธรรม มีร่างกายแตกต่างไปตามประเภท ที่พบมาก คือ เงือกสาว มีร่างกายท่อนบนมนุษย์และท่อนล่างเป็นปลา, มนุษย์จิ้งจอก มีร่างกายเป็นมนุษย์ มีหูแหลมและหางยาว
- ยักษ์ คือ อมนุษย์ที่มีร่างกายใหญ่โต มีเขี้ยวยาว นิสัยดุร้าย บางตนชอบกินมนุษย์

<u>สถานะโรคภัยและทุพลภาพ</u> พบโรคภัย คือ โรคประสาท

ดังตารางที่ 26 - 27 และแผนภูมิที่ 23 - 24

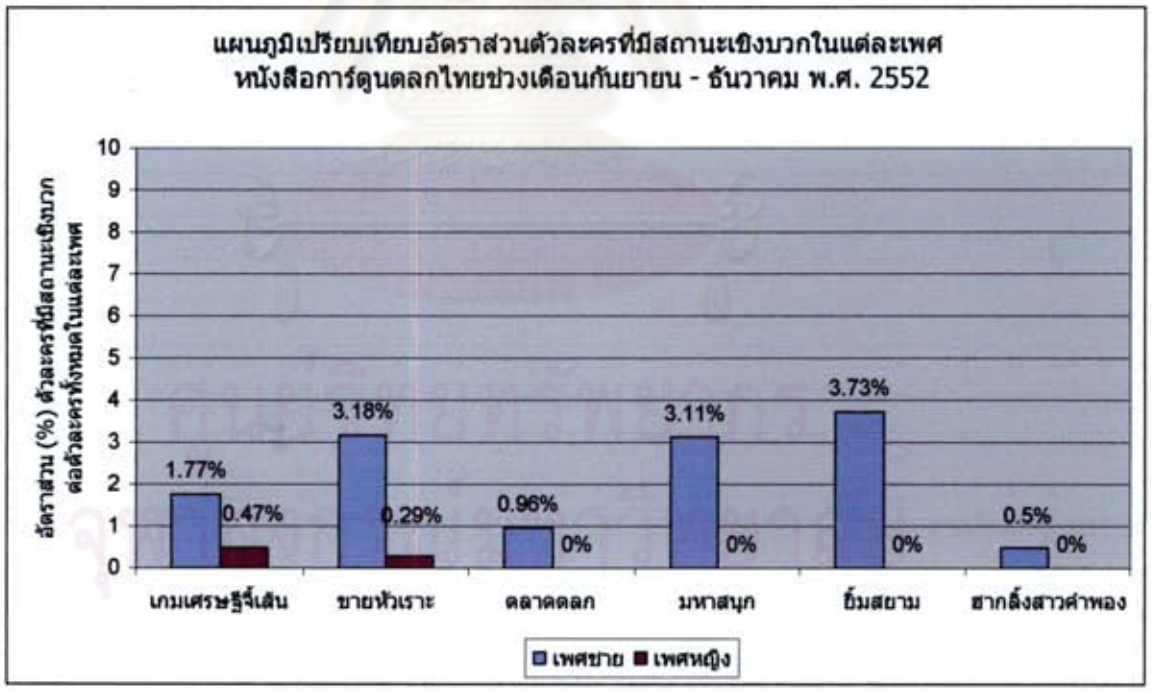
ตารางที่ 26 แสดงจำนวน อัตราส่วนตัวละครที่มีสถานะเชิงบวก และทิศทางของอคติทางเพศในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับ ช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552

| ชื่อหนังสือการ์ตูน | เพศ | จำนวนตัวละคร | จำนวนตัวละครที่พบสถานะ | คิดเป็น % | ความแตกต่าง % | ทิศทางของอคติ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| เกมเศรษฐีจี้เส้น | ชาย | 733 | 13 | 1.77 | 1.31 | อคติต่อเพศชาย |
| | หญิง | 214 | 1 | 0.47 | | |
| ขายหัวเราะ | ชาย | 1102 | 35 | 3.18 | 2.89 | อคติต่อเพศชาย |
| | หญิง | 344 | 1 | 0.29 | | |
| ตลาดตลก | ชาย | 727 | 7 | 0.96 | 0.96 | อคติต่อเพศชาย |
| | หญิง | 232 | 0 | 0.00 | | |
| มหาสนุก | ชาย | 708 | 22 | 3.11 | 3.11 | อคติต่อเพศชาย |
| | หญิง | 179 | 0 | 0.00 | | |
| ยิ้มสยาม | ชาย | 966 | 36 | 3.73 | 3.73 | อคติต่อเพศชาย |
| | หญิง | 227 | 0 | 0.00 | | |
| ฮากลิ้งสาวคำพอง | ชาย | 403 | 2 | 0.50 | 0.50 | อคติต่อเพศชาย |
| | หญิง | 185 | 0 | 0.00 | | |

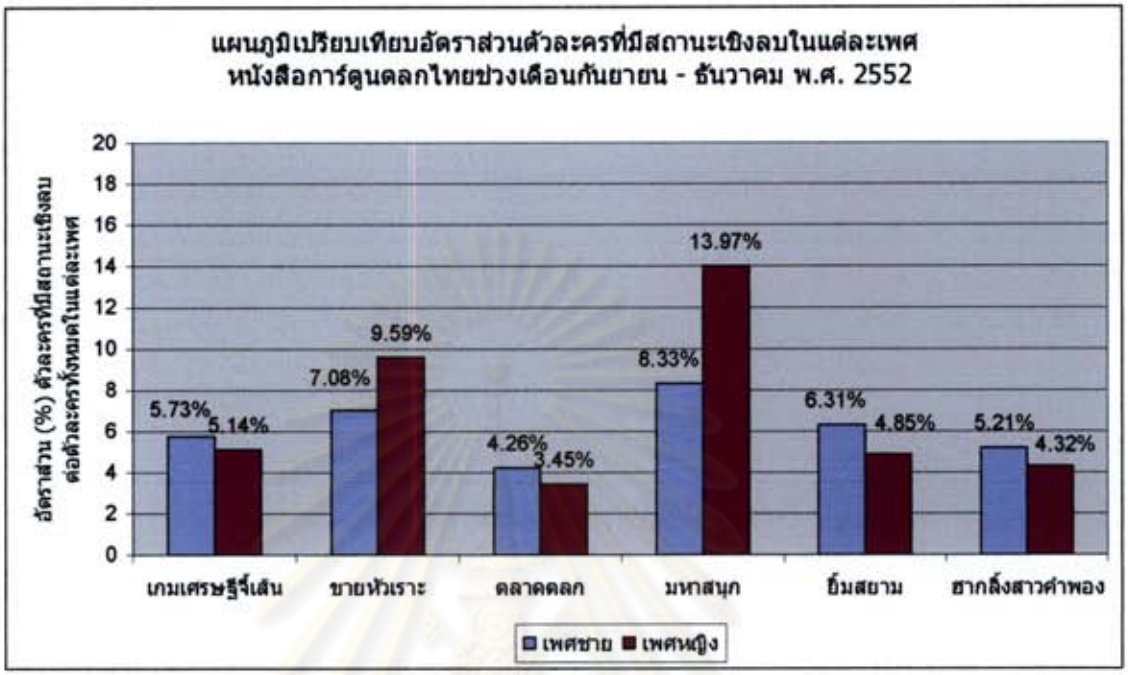
ตารางที่ 27 แสดงจำนวน อัตราส่วนตัวละครที่มีสถานะเชิงลบ และทิศทางของอคติทางเพศในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับ ช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552

| ชื่อหนังสือการ์ตูน | เพศ | จำนวนตัวละคร | จำนวนตัวละครที่พบสถานะ | คิดเป็น % | ความแตกต่าง % | ทิศทางของอคติ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| เกมเศรษฐีจี้เส้น | ชาย | 733 | 42 | 5.73 | 0.59 | อคติต่อเพศชาย |
| | หญิง | 214 | 11 | 5.14 | | |
| ขายหัวเราะ | ชาย | 1102 | 78 | 7.08 | 2.51 | อคติต่อเพศหญิง |
| | หญิง | 344 | 33 | 9.59 | | |
| ตลาดตลก | ชาย | 727 | 31 | 4.26 | 0.82 | อคติต่อเพศชาย |
| | หญิง | 232 | 8 | 3.45 | | |
| มหาสนุก | ชาย | 708 | 59 | 8.33 | 5.63 | อคติต่อเพศหญิง |
| | หญิง | 179 | 25 | 13.97 | | |
| ยิ้มสยาม | ชาย | 966 | 61 | 6.31 | 1.47 | อคติต่อเพศชาย |
| | หญิง | 227 | 11 | 4.85 | | |
| ฮากลิ้งสาวคำพอง | ชาย | 403 | 21 | 5.21 | 0.89 | อคติต่อเพศชาย |
| | หญิง | 185 | 8 | 4.32 | | |

แผนภูมิที่ 23 เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครที่มีสถานะเชิงบวกในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552



แผนภูมิที่ 24 เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครที่มีสถานะเชิงลบในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552




สำหรับภาพรวมสถานะทั้งเชิงบวกและเชิงลบที่พบในตัวละครทั้ง 2 เพศสามารถแจกแจงดังตารางที่ 28 - 29 และแผนภูมิที่ 25

ตารางที่ 28 แสดงจำนวนและอัตราส่วนตัวละครที่มีสถานะเชิงบวกที่พบในหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552

| | เพศชาย | เพศหญิง | รวม | $X^2$ |
|---|---|---|---|---|
| จำนวนที่พบ | 115 | 2 | 117 | |
| ร้อยละ | 2.48 | 0.14 | 2.62 | 109.1368* |

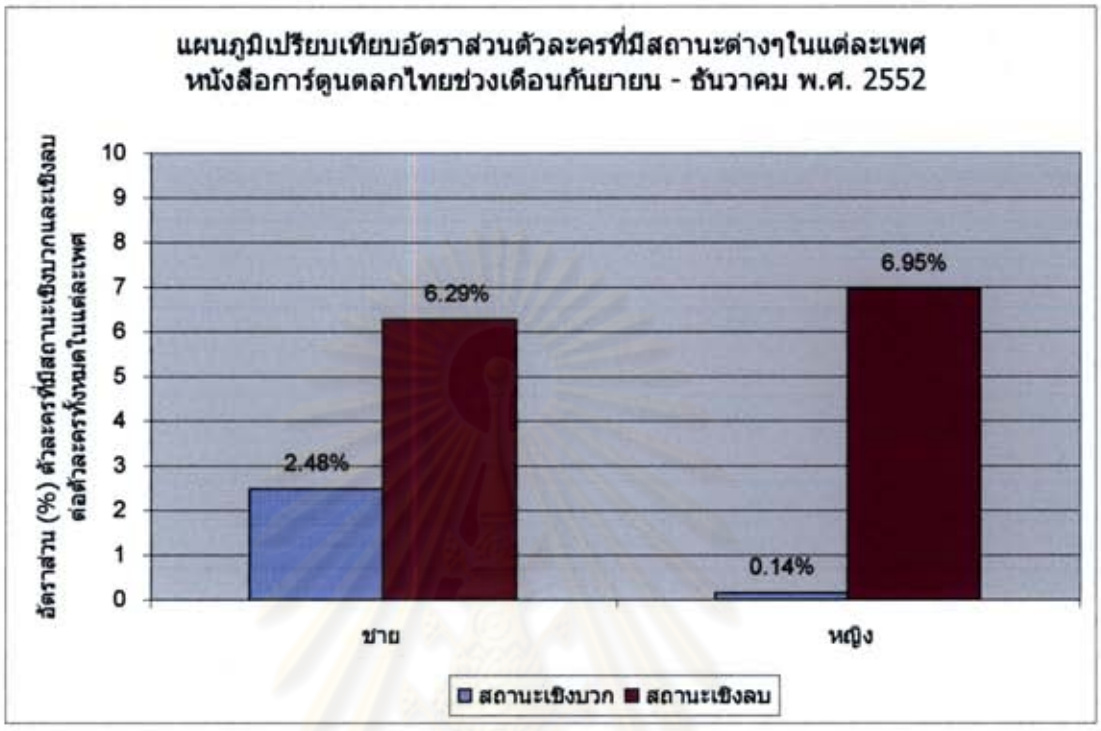
*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 29 แสดงจำนวนและอัตราส่วนตัวละครที่มีสถานะเชิงลบที่พบในหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552

| | เพศชาย | เพศหญิง | รวม | $X^2$ |
|---|---|---|---|---|
| จำนวนที่พบ | 84 | 259 | 343 | |
| ร้อยละ | 6.29 | 6.95 | 13.24 | 99.01031* |

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

แผนภูมิที่ 25 เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครแต่ละเพศที่มีสถานะเชิงบวกและเชิงลบหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน-ธันวาคม พ.ศ. 2552




ถึงแม้ว่าการเปรียบเทียบอัตราส่วนสถานะเชิงบวกและเชิงลบในตัวละครแต่ละเพศพบว่ามีค่าแตกต่างกันเพียงเล็กน้อย แต่ก็สามารถจัดอันดับหนังสือการ์ตูนตามอัตราส่วนสถานะทั้งสองรูปแบบ ดังนี้

<u>สถานะเชิงบวก</u> พบว่าหนังสือการ์ตูนตลกไทยทั้งหมดมีทิศทางอคติต่อเพศชาย ดังนี้

1. <u>อันดับที่ 1 การ์ตูนยิ้มสยาม</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีสถานะเชิงบวก คือ 3.73% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีสถานะเชิงบวก คือ 0% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 3.73%
2. <u>อันดับที่ 2 การ์ตูนมหาสนุก</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีสถานะเชิงบวก คือ 3.11% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีสถานะเชิงบวก คือ 0% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 3.11%
3. <u>อันดับที่ 3 การ์ตูนขายหัวเราะ</u> พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีสถานะเชิงบวก คือ 3.18% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีสถานะเชิงบวก คือ 0.29% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 2.89%

4. อันดับที่ 4 การ์ตูนเกมเศรษฐีจี้เส้น พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีสถานะเชิงบวก คือ 1.77% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีสถานะเชิงบวก คือ 0.47% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 1.31%
5. อันดับที่ 5 การ์ตูนตลาดตลก พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีสถานะเชิงบวก คือ 0.96% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีสถานะเชิงบวก คือ 0% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 0.96%
6. อันดับที่ 6 การ์ตูนฮากลิ้งสาวคำพอง พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีสถานะเชิงบวก คือ 0.5% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีสถานะเชิงบวก คือ 0% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 0.5%

สถานะเชิงลบ แบ่งเป็น หนังสือการ์ตูนที่มีทิศทางอคติต่อเพศชาย และหนังสือการ์ตูนที่มีทิศทางอคติต่อเพศหญิง ดังนี้

หนังสือการ์ตูนที่มีทิศทางอคติต่อเพศชาย พบ 4 ฉบับ ได้แก่ เกมเศรษฐีจี้เส้น, ตลาดตลก, ยิ้มสยาม และฮากลิ้งสาวคำพอง ดังนี้

1. อันดับที่ 1 การ์ตูนยิ้มสยาม พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีสถานะเชิงลบ คือ 6.31% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีสถานะเชิงลบ คือ 4.85% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 1.47%
2. อันดับที่ 2 การ์ตูนฮากลิ้งสาวคำพอง พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีสถานะเชิงลบ คือ 5.21% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีสถานะเชิงลบ คือ 4.32% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 0.89%
3. อันดับที่ 3 การ์ตูนตลาดตลก พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีสถานะเชิงลบ คือ 4.26% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีสถานะเชิงลบ คือ 3.45% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 0.82%
4. อันดับที่ 4 การ์ตูนเกมเศรษฐีจี้เส้น พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีสถานะเชิงลบ คือ 5.73% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีสถานะเชิงลบ คือ 5.14% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 0.59%

หนังสือการ์ตูนที่มีทิศทางอคติต่อเพศหญิง พบ 2 ฉบับ ได้แก่ ขายหัวเราะ และมหาสนุก ดังนี้

1. อันดับที่ 1 การ์ตูนมหาสนุก พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีสถานะเชิงลบ คือ 8.33% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีสถานะเชิงลบ คือ 13.97% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 5.63%
2. อันดับที่ 2 การ์ตูนขายหัวเราะ พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีสถานะเชิงลบ คือ 7.08% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีสถานะเชิงลบ คือ 9.59% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 2.51%

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพที่ 37 การ์ตูนที่แสดงสถานะเชิงบวกในตัวละครเพศชาย

(ซ้าย) หนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ ฉบับที่ 1055 หน้าที่ 12 : ภาพเทพารักษ์

(บนขวา) หนังสือการ์ตูนยิ้มสยาม ฉบับที่ 97 หน้าที่ 99 : ภาพเทวดา

(ล่างขวา) หนังสือการ์ตูนมหาสนุก ฉบับที่ 970 หน้าที่ 59 : ภาพซูเปอร์ฮีโร่

ภาพที่ 38 การ์ตูนที่แสดงเชิงบวกในตัวละครเพศหญิง

หนังสือการ์ตูนเกมเศรษฐีจี้เส้น ฉบับที่ 107 หน้าที่ 48 : ภาพนางฟ้า

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพที่ 39 การ์ตูนที่แสดงสถานะเชิงลบในตัวละครเพศชาย

(บนซ้าย) หนังสือการ์ตูนฮากลิ้งสาวคำพอง ฉบับที่ 25 หน้าที่ 68 : ภาพผีเจ้าพ่อ

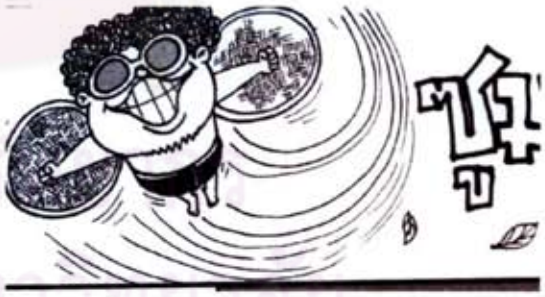
(บนขวา) หนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ ฉบับที่ 1061 หน้าที่ 76 : ภาพผีเปรต

(กลางซ้าย) หนังสือการ์ตูนตลาดตลก ฉบับที่ 636 หน้าที่ 87 : ภาพยมทูตและพญายม

(กลางขวา) หนังสือการ์ตูนมหาสนุก ฉบับที่ 966 หน้าที่ 74 : ภาพผีกระหัง

(ล่างซ้าย) หนังสือการ์ตูนเกมเศรษฐีจี้เส้น ฉบับที่ 108 หน้าที่ 48 : ภาพมนุษย์หมาป่า

(ล่างขวา) หนังสือการ์ตูนยิ้มสยาม ฉบับที่ 99 หน้าที่ 67 : ภาพตัวละครที่มีอาการทางประสาท



ภาพที่ 40 การ์ตูนที่แสดงเชิงลบในตัวละครเพศหญิง

(บนซ้าย) หนังสือการ์ตูนฮากลิ้งสาวคำพอง ฉบับที่ 25 หน้าที่ 103 : ภาพผีกระสือ

(บนขวา) หนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ ฉบับที่ 1052 หน้าที่ 3 : ภาพนางเงือก

(กลางซ้าย) หนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ ฉบับที่ 1052 หน้าที่ 94 : ภาพนางยักษ์ผีเสื้อสมุทร

(กลางขวา) หนังสือการ์ตูนมหาสนุก ฉบับที่ 966 หน้าที่ 79 : ภาพปีศาจจิ้งจอก

(ล่างซ้าย) หนังสือการ์ตูนมหาสนุก ฉบับที่ 961 หน้าที่ 58 : ภาพผีแม่ลูกอ่อน

(ล่างขวา) หนังสือการ์ตูนตลาดตลก ฉบับที่ 636 หน้าที่ 17 : ภาพตัวละครที่มีอาการโรคประสาท

**ความโป๊เปลือย (Nudity)**

จากการทดสอบค่าไคสแควร์ (Chi-Square) พบว่าอคติทางเพศด้านความโป๊เปลือยที่พบในแต่ละเพศมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และจากการเปรียบเทียบอัตราส่วนร้อยละอคติที่พบในแต่ละเพศ สามารถสรุปได้ว่า **หนังสือการ์ตูนตลกไทยมีอคติทางเพศเชิงความโป๊เปลือยต่อเพศหญิง** อย่างเห็นได้ชัด ทั้งความโป๊เปลือยในระดับโป๊และความโป๊เปลือยระดับเปลือย กล่าวคือ หนังือการ์ตูนตลกไทยนำเสนอตัวละครเพศหญิงโดยการแสดงเนื้อหนังมังสา ผิวกาย หรือความเปลือยเปล่ามากกว่าตัวละครเพศชาย โดยมีลักษณะ ดังนี้

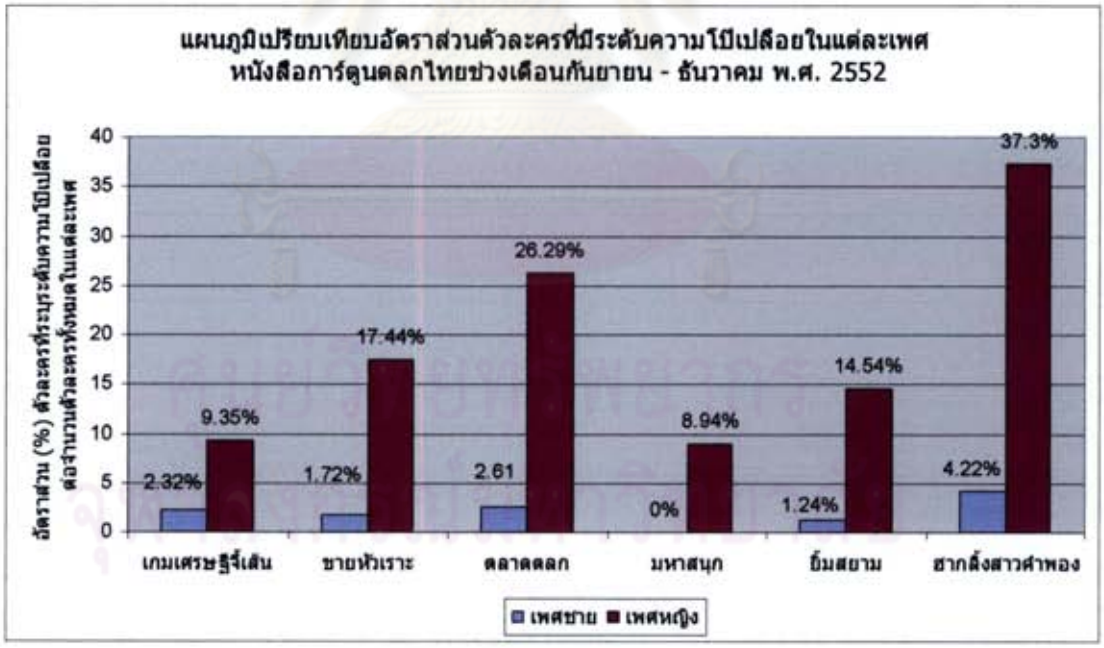
1. ตัวละครเพศชาย พบระดับความโป๊เปลือย 84 ตัวละคร จากจำนวนตัวละครชายทั้งสิ้น 4639 ตัวละคร คิดเป็นอัตราส่วน คือ 1.81% พบว่าตัวละครชายมีระดับความโป๊เปลือย 2 รูปแบบใกล้เคียงกัน คือ <u>ความโป๊เปลือยระดับโป๊</u> (คิดเป็นอัตราส่วนเท่ากับ 0.86%) มีลักษณะคือ ตัวละครสวมเสื้อผ้ารัดสัดส่วนแสดง หรือไม่สวมเสื้อแสดงกล้ามเนื้อล่ำสันบึกบึน, ตัวละครสวมแต่กางเกงในหรือนุ่งผ้าเช็ดตัว และตัวละครเปลือยเปล่าไม่สวมเสื้อผ้าแต่ใช้วัตถุชิ้นเล็กๆปิดบังอวัยวะเพศ เป็นต้น สำหรับ <u>ความโป๊เปลือยระดับเปลือย</u> (คิดเป็นอัตราส่วนเท่ากับ 0.95%) มีลักษณะ คือ ตัวละครไม่สวมเสื้อผ้า มักจะแสดงบั้นท้าย หลายตัวละครจะใช้อวัยวะส่วนต่างๆปิดบังอวัยวะเพศ เช่น มือและหัวเข่า เป็นต้น
2. ตัวละครเพศหญิง พบระดับความโป๊เปลือย 259 ตัวละคร จากจำนวนตัวละครชายทั้งสิ้น 1381 ตัวละคร คิดเป็นอัตราส่วน คือ 18.75% พบว่าตัวละครหญิงส่วนใหญ่มีระดับ<u>ความโป๊เปลือยระดับโป๊</u> (คิดเป็นอัตราส่วนเท่ากับ 17.6%) มีลักษณะคือ ตัวละครนุ่งน้อยห่มน้อย สวมเสื้อผ้าสั้น แสดงเรียวขายาว หรือหน้าท้อง, ตัวละครสวมชุดว่ายน้ำตัวเล็กสั้นหรือชุดชั้นใน และตัวละครสวมเสื้อผ้ารัดทรวดทรงจนแสดงรูปร่างหน้าอก เอว สะโพกอย่างชัดเจน บางตัวละครอาจสวมเสื้อคอกว้างแสดงร่องอก สำหรับ<u>ความโป๊เปลือยระดับเปลือย</u> (คิดเป็นอัตราส่วนเท่ากับ 1.16%) มีลักษณะ คือ ตัวละครไม่สวมเสื้อผ้า มักจะแสดงบั้นท้าย บางตัวละครอาจเปิดเผยหน้าอก หลายตัวละครจะใช้อวัยวะส่วนต่างๆปิดบังอวัยวะเพศ เช่น มือและหัวเข่า เป็นต้น

ดังตารางที่ 30 และแผนภูมิที่ 26

ตารางที่ 30 แสดงจำนวน อัตราส่วน และทิศทางของความโป๊เปลือยในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับ ช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552

| หนังสือการ์ตูน | เพศ | จำนวนทั้งหมด | จำนวนตัวละครที่มีความโป๊เปลือย | | | คิดเป็น % | ความแตกต่าง % | ทิศทางของอคติ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | โป๊เปลือย | เปลือยกาย | รวม | | | |
| เกมเศรษฐีจี้เส้น | ชาย | 733 | 6 | 11 | 17 | 2.32 | 7.03 | อคติต่อเพศหญิง |
| | หญิง | 214 | 19 | 1 | 20 | 9.35 | | |
| ขายหัวเราะ | ชาย | 1102 | 14 | 5 | 19 | 1.72 | 15.72 | อคติต่อเพศหญิง |
| | หญิง | 344 | 60 | 0 | 60 | 17.44 | | |
| ตลาดตลก | ชาย | 727 | 7 | 12 | 19 | 2.61 | 23.68 | อคติต่อเพศหญิง |
| | หญิง | 232 | 58 | 3 | 61 | 26.29 | | |
| มหาสนุก | ชาย | 708 | 0 | 0 | 0 | 0.00 | 8.94 | อคติต่อเพศหญิง |
| | หญิง | 179 | 16 | 0 | 16 | 8.94 | | |
| ยิ้มสยาม | ชาย | 966 | 8 | 4 | 12 | 1.24 | 13.30 | อคติต่อเพศหญิง |
| | หญิง | 227 | 33 | 0 | 33 | 14.54 | | |
| ฮากลิ้งสาวคำพอง | ชาย | 403 | 5 | 12 | 17 | 4.22 | 33.08 | อคติต่อเพศหญิง |
| | หญิง | 185 | 57 | 12 | 69 | 37.30 | | |

แผนภูมิที่ 26 เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครที่มีระดับความโป๊เปลือยในหนังสือการ์ตูนตลกไทยแต่ละฉบับช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552



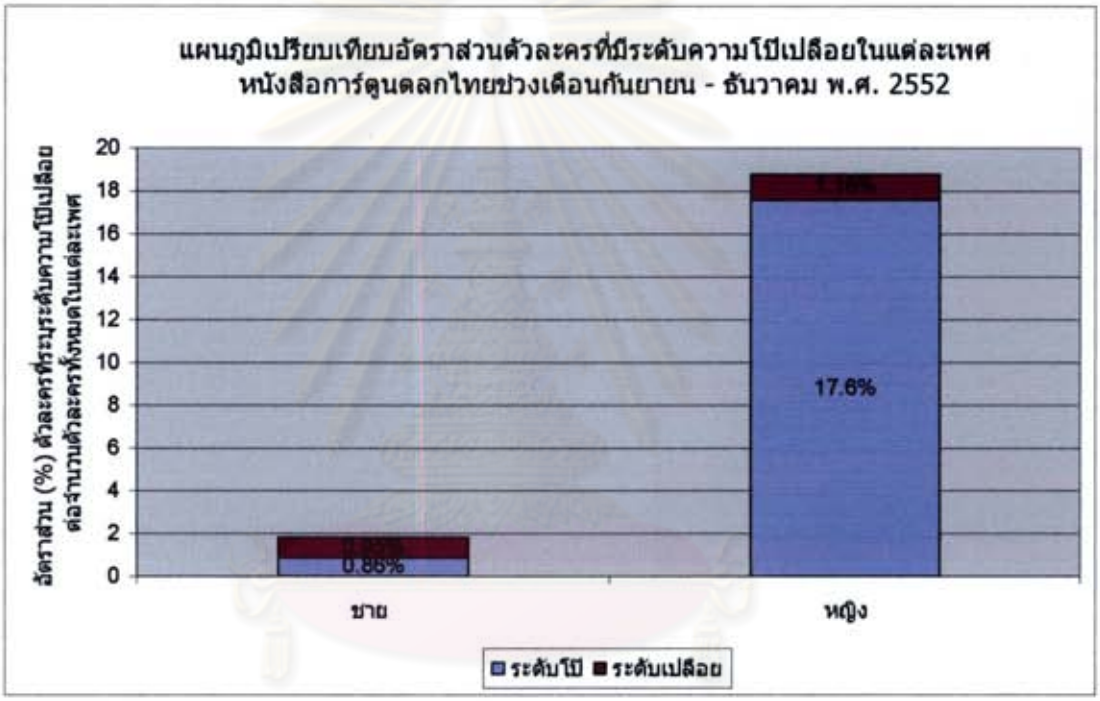

สำหรับภาพรวมความโป๊เปลือยที่พบในตัวละครทั้ง 2 เพศ สามารถแจกแจง ดังตารางที่ 31 และแผนภูมิที่ 27

ตารางที่ 31 ตารางแสดงจำนวนและอัตราส่วนตัวละครที่มีระดับความโป๊เปลือยที่พบในหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน - ธันวาคม พ.ศ. 2552

| | เพศชาย | เพศหญิง | รวม | $X^2$ |
|---|---|---|---|---|
| จำนวนที่พบ | 84 | 259 | 343 | |
| ร้อยละ | 1.81 | 18.75 | 20.56 | 89.28571* |

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

แผนภูมิที่ 27 เปรียบเทียบอัตราส่วนตัวละครแต่ละเพศที่มีระดับความโป๊เปลือยหนังสือการ์ตูนตลกไทยในภาพรวมช่วงเดือนกันยายน-ธันวาคม พ.ศ. 2552




พบว่าทิศทางของอคติทางเพศในหนังสือการ์ตูนทุกเล่ม คือ อคติต่อเพศหญิง สามารถจัดอันดับหนังสือการ์ตูนที่มีอคติทางเพศด้านความโป๊เปลือยตามลำดับ ดังนี้

1. อันดับที่ 1 การ์ตูนฮากลิ้งสาวคำพอง พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีความโป๊เปลือยระดับสูง คือ 4.22% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีความโป๊เปลือยระดับสูง คือ 37.30% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 33.08%
2. อันดับที่ 2 การ์ตูนตลาดตลก พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีความโป๊เปลือยระดับสูง คือ 2.61% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีความโป๊เปลือยระดับสูง คือ 26.29% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 23.68%

3. อันดับที่ 3 การ์ตูนขายหัวเราะ พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีความโป๊เปลือยระดับสูง คือ 1.72% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีความโป๊เปลือยระดับสูง คือ 17.44% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 15.72%
4. อันดับที่ 4 การ์ตูนยิ้มสยาม พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีความโป๊เปลือยระดับสูง คือ 1.24% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีความโป๊เปลือยระดับสูง คือ 14.54% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 13.30%
5. อันดับที่ 5 การ์ตูนมหาสนุก พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีความโป๊เปลือยระดับสูง คือ 0% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีความโป๊เปลือยระดับสูง คือ 8.94% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 8.94%
6. อันดับที่ 6 การ์ตูนเกมเศรษฐีจี้เส้น พบอัตราส่วนตัวละครเพศชายที่มีความโป๊เปลือยระดับสูง คือ 2.32% และอัตราส่วนตัวละครเพศหญิงที่มีความโป๊เปลือยระดับสูง คือ 9.35% ความแตกต่างของอัตราส่วน คือ 7.03%

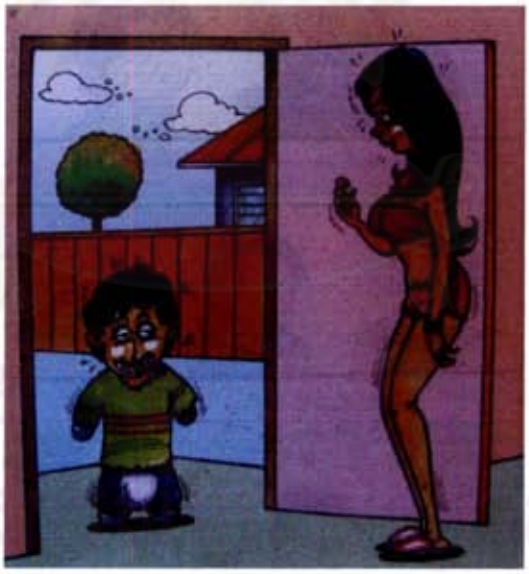
ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพที่ 41 การ์ตูนที่แสดงภาพความโป้เปลือยของตัวละครเพศชาย

(บนซ้าย) หนังสือการ์ตูนตลาดตลก ฉบับที่ 638 หน้าที่ 73 : ภาพตัวละครชายเปลือยกายแสดงบั้นท้าย

(บนขวา) หนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ ฉบับที่ 1052 หน้าที่ 79 : ภาพตัวละครชายเปลือยกายแสดงบั้นท้าย

(ล่าง) หนังสือการ์ตูนเกมเศรษฐีจี้เส้น ฉบับที่ 107 หน้าที่ 5 : ภาพตัวละครชาวสวมกางเกงที่ฟิตรัดแสดงขนาดของอวัยวะเพศ



ภาพที่ 42 การ์ตูนที่แสดงภาพความโป๊เปลือยของตัวละครเพศหญิง

(บนซ้าย) หนังสือการ์ตูนยิ้มสยาม ฉบับที่ 98 หน้าที่ 26 : ภาพตัวละครเพศหญิงที่สวมเสื้อผ้าสั้นรัดแสดงสัดส่วนร่างกาย

(บนขวา) หนังสือการ์ตูนฮากลิ้งสาวคำพอง ฉบับที่ 25 หน้าที่ 93 : ตัวละครเพศหญิงเปลือยกาย

(ล่างซ้าย) หนังสือการ์ตูนฮากลิ้งสาวคำพอง ฉบับที่ 25 หน้าที่ 77 : ภาพตัวละครเพศหญิงที่สวมเพียงชุดชั้นในเท่านั้น

(ล่างขวา) หนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ ฉบับที่ 1055 หน้าที่ 75 : ภาพตัวละครเพศหญิงที่สวมเสื้อผ้าคับ รัดรูปร่างแสดงสัดส่วนร่างกาย

**สรุปผลการศึกษา** พบอคติที่มีต่อตัวละครแต่ละเพศ ดังนี้

**อคติในเพศหญิง** ผลการศึกษาพบว่าตัวละครที่มีเพศสถานะ (Sex) เป็นเพศหญิงทั้งหมดจะมีเพศสภาพ (Gender) แบบ Feminine เท่านั้น โดยพบอคติที่เกิดจากความสัมพันธ์และอคติที่ปรากฏในตัวละครเพศหญิง ดังนี้

1. อคติที่เกิดจากความสัมพันธ์ ได้แก่
   - <u>อคติเชิงมุ่งร้าย</u> พบว่าตัวละครเพศหญิงปรากฏในฐานะเพศที่คุกคามเพศชายด้วยอำนาจความรุนแรงและอำนาจของเสน่ห์ทางเพศ
   - <u>อคติเชิงเมตตา</u> พบว่าตัวละครเพศหญิงปรากฏในฐานะเพศที่ต้องพึ่งพาหรือได้รับการดูแล ปกป้องคุ้มครองจากเพศชาย
2. อคติที่ปรากฏในตัวละคร ได้แก่
   - <u>ความรุนแรงทางเพศ</u> พบว่าตัวละครเพศหญิงถูกกระทำความรุนแรงทางเพศมากกว่าตัวละครเพศชายอย่างเห็นได้ชัด ทั้งการถูกลวนลามและข่มขืน
   - <u>รูปลักษณ์</u> พบว่าตัวละครเพศหญิงจะถูกวาดให้มีรูปลักษณ์เชิงลบมากกว่าตัวละครเพศชายอย่างเห็นได้ชัด ทั้งรูปร่างตลกขบขัน น่ารังเกียจ ขยะแขยง หรือรูปร่างที่เย้ายวน มีเสน่ห์ทางเพศ
   - <u>สถานะครอบครัว</u> พบว่าตัวละครเพศหญิงจำนวนมากจะปรากฏในเนื้อหาการ์ตูนในฐานะภรรยาหรือลูกสาวของตัวละครเพศชายเท่านั้น
   - <u>ความโป๊เปลือย</u> พบว่าตัวละครเพศหญิงจำนวนมากสวมเสื้อผ้าที่มีความโป๊เปลือย รัดรูปทรง แสดงสัดส่วนร่างกาย หน้าอก สะโพก หรือเปลือยกายมากกว่าตัวละครเพศชายอย่างเห็นได้ชัด
   - <u>สถานะเชิงบวกและเชิงลบ</u> พบว่าตัวละครชายจะมีสถานะที่ได้รับความนิยมชมชอบ ถูกนับถือ เคารพมากกว่าตัวละครหญิงเล็กน้อย เช่น สถานะเทวดา, สิ่งศักดิ์สิทธิ์ และซูเปอร์ฮีโร่ เป็นต้น และพบว่าตัวละครหญิงจะมีสถานะที่ได้รับการรังเกียจ หวาดกลัวมากกว่าตัวละครชายเล็กน้อย เช่น สถานะภูติผีปีศาจ เป็นต้น

**อคติในเพศชาย** ผลการศึกษาพบว่าตัวละครที่มีเพศสถานะ (Sex) เป็นเพศชาย จะมีทั้งตัวละครที่มีเพศสภาพ (Gender) แบบ Masculine และ Feminine โดยตัวละครที่มีเพศสภาพแบบ Masculine จะพบมากที่สุด (4621 ตัวละครจากตัวละครชายทั้งสิ้น 4639 ตัวละคร) และมีอคติที่ปรากฏในตัวละคร ได้แก่

- <u>ความรุนแรงต่อร่างกาย</u> พบว่าตัวละครเพศชายจะถูกกระทำความรุนแรงต่อร่างกายมากกว่าตัวละครเพศหญิงอย่างเห็นได้ชัด ทั้งการทำร้ายบาดเจ็บหรือเสียชีวิต
- <u>อาชีพ</u> พบว่าตัวละครเพศชายประกอบอาชีพอาชญากรรมมากกว่าตัวละครเพศหญิงเล็กน้อย เช่น อาชีพโจร, ขโมย, วิ่งราว และขายสินค้าผิดกฎหมาย เป็นต้น

สำหรับตัวละครที่มีเพศสภาพแบบ Feminine (18 ตัวละครจากตัวละครชายทั้งสิ้น 4639 ตัวละคร) พบว่าตัวละครเหล่านี้จะมีคุณลักษณะของ หญิงข้ามเพศ (Transsexual) คือ ผู้ชายที่แต่งตัวเป็นผู้หญิง พูดจาแสดงท่าทางอากัปกิริยาแบบผู้หญิง และมีคุณลักษณะแบบรักร่วมเพศ และมีอคติที่ปรากฏในตัวละคร คือ

- <u>ลักษณะนิสัย</u> พบว่าตัวละครเพศชายที่มีคุณลักษณะแบบหญิงข้ามเพศ มักจะมีลักษณะนิสัยเชิงลบ คือ ลามก บ้าผู้ชายหรือลวนลามตัวละครเพศชายอื่นๆ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

# บทที่ 5

# สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง "อคติทางเพศในหนังสือการ์ตูนตลกไทย" เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยใช้การเก็บรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาหนังสือการ์ตูนตลกไทยจำนวน 6 ฉบับ และนำผลการวิจัยจากการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมดเพื่อตอบปัญหานำวิจัย

## การตอบคำถามวิจัย

คำถามวิจัย : อคติทางเพศในการ์ตูนตลกไทยมีทิศทางและลักษณะอย่างไร

ผลการวิจัยสอดคล้องกับสมมติฐาน คือ ทิศทางของอคติที่พบในหนังสือการ์ตูนตลกไทยจะเป็นอคติต่อเพศหญิง กล่าวคือ แม้ว่าจะพบอคติต่อทั้งเพศชายและเพศหญิง แต่จากการเปรียบเทียบ พบว่าอคติที่มีพบในตัวละครเพศหญิงมีปริมาณมากและหลากหลายกว่าอคติที่พบในตัวละครเพศชายและมีลักษณะดังต่อไปนี้

## อคติและภาพตัวแทนเพศหญิงในหนังสือการ์ตูนตลกไทย

ทิศทางของอคติทางเพศในหนังสือการ์ตูนตลกไทยจะโน้มเอียงไปทางเพศหญิง ซึ่งผลการศึกษาพบว่าตัวละครเพศหญิงทั้งหมดจะมีเพศสภาพ (Gender) แบบ Feminine เท่านั้น โดยตัวละครเพศหญิงจะถูกนำเสนอในฐานะวัตถุทางเพศ, เพศที่คุกคามเพศชาย, เพศที่อ่อนแอต้องพึ่งพาเพศชาย และภาพตัวแทนของภรรยา ดังนี้

ภาพตัวแทนวัตถุทางเพศ ตัวละครเพศหญิงจำนวนมากจะมีหน้าตาสวย รูปร่างเย้ายวน มีหน้าอกโต สะโพกผาย เอวคอด ตัวสูง แขนขาเรียวยาว และแต่งตัวโป๊เปลือยแสดงสัดส่วนของร่างกายหรือเปลือยกายเพื่อดึงดูดความสนใจของเพศชาย บางตัวละครจะถูกนำเสนอในฐานะตัวลรที่มีบทบาททางเพศสูง เช่น สาวไฟแรงสูง, ผู้ที่เลี้ยงชีพด้วยการเสน่ห์ทางเพศ เช่น โสเภณีหรือโคโยตี้, ภรรยาที่นอกใจสามีหรือเป็นชู้กับสามีชาวบ้าน นอกจากนี้พบว่าตัวละครเพศหญิงจำนวนมากตกเป็นเหยื่อความรุนแรงทางเพศจากตัวละครชายซึ่งส่วนมากจะเป็นการลวนลาม เช่น ถูกแอบมองอย่างจาบจ้วง, ถูกลวนลามด้วยคำพูดหรือการจับต้องร่างกาย เป็นต้น

ภาพตัวแทนเพศที่คุกคามตัวละครเพศชาย ตัวละครเพศหญิงถูกนำเสนอในฐานะเพศที่คุกคามเพศชายด้วยอำนาจ 2 รูปแบบ ได้แก่ อำนาจเสน่ห์ทางเพศ และอำนาจความรุนแรง โดยตัวละครที่คุกคามด้วยอำนาจเสน่ห์ทางเพศมักจะเป็นตัวละครที่ถูกนำเสนอในฐานะวัตถุทางเพศ ซึ่งบางครั้งเสน่ห์ทางเพศของตัวละครดังกล่าวจะมีผลให้เพศชายหลงใหล ควบคุมตัวเองไม่ได้ บางครั้งอาจส่งผลร้ายต่อตัวละครเพศชายนั้นๆอีกด้วย ส่วนอำนาจความรุนแรงพบได้ในความสัมพันธ์ระหว่างสามีและภรรยา ซึ่งหนังสือการ์ตูนตลกไทยนำเสนอภาพตัวแทนของภรรยาในฐานะผู้ที่ใช้ความรุนแรงเพื่อควบคุมสามีให้เป็นไปตามที่ตนต้องการ เช่น ลงโทษสามีด้วยการทำร้ายร่างกายหรือจิตใจเมื่อสามีทำความผิดหรือทำอะไรไม่ได้ดังใจ หรือบังคับข่มขู่สามีให้ทำในสิ่งที่ตนต้องการ เช่น งานบ้าน เป็นต้น

ภาพตัวแทนเพศที่อ่อนแอ ตัวละครเพศหญิงถูกนำเสนอในฐานะเพศที่ต้องพึ่งพาและให้เพศชายคอยดูแล ปกป้องคุ้มครอง เป็นต้น

ภาพตัวแทนของภรรยา ตัวละครเพศหญิงถูกนำเสนอมากในฐานะภรรยาของตัวละครชาย กล่าวคือ ตัวละครหญิงจะถูกใส่ในเนื้อหาการ์ตูนในฐานะภรรยาของตัวละครหลักซึ่งเป็นผู้ชายเท่านั้น และบางครั้งพบว่าตัวละครภรรยาจะใช้ความรุนแรงเพื่อควบคุมสามี อย่างไรก็ตามจากการศึกษาพบว่าภาพตัวแทนในการ์ตูนตลกยังไม่รุนแรงเท่ากับสื่อสารมวลชนอื่นๆ ซึ่งมักจะเป็นภาพตัวแทนของภรรยาที่ต้องตกอยู่ในอำนาจของสามี

## อคติและภาพตัวแทนเพศชายในหนังสือการ์ตูนตลกไทย

นอกจากจะพบอคติและภาพตัวแทนของเพศหญิงแล้ว จากการศึกษาพบว่าหนังสือการ์ตูนตลกไทยยังสอดแทรกอคติและภาพตัวแทนของเพศชายอีกด้วย โดยตัวละครที่มีเพศสถานะ (Sex) แบบเพศชายจะพบทั้งตัวละครที่มีเพศสภาพ (Gender) แบบ Masculine ซึ่งถูกนำเสนอในฐานะผู้ที่ชอบใช้ความรุนแรงหรือแก้ปัญหาด้วยความรุนแรงแทนการใช้เหตุผล ทั้งความรุนแรงต่อร่างกาย, จิตใจ, วัตถุ และความรุนแรงทางเพศโดยจะกระทำต่อตัวละครทั้งเพศชายและเพศหญิง และตัวละครที่มีเพศสภาพแบบ Feminine ซึ่งมีคุณลักษณะของ หญิงข้ามเพศ (Transsexual) คือ ผู้ชายที่แต่งตัวเป็นผู้หญิง พูดจาแสดงท่าทางอากัปกิริยาแบบผู้หญิง และมีคุณลักษณะแบบรักร่วมเพศ และถูกนำเสนอในฐานะคนที่มีนิสัยลามก บ้าผู้ชายและบางครั้งก็ลวนลามผู้ชายด้วย

# อภิปรายผล

## เปรียบเทียบอคติทางเพศและภาพตัวแทนของหนังสือการ์ตูนตลกไทยและสื่ออื่นๆ

เมื่อเปรียบเทียบผลการศึกษาอคติและภาพตัวแทนในหนังสือการ์ตูนตลกไทยและผลการศึกษาเกี่ยวกับอคติและภาพตัวแทนทางเพศในบริบทของสื่อสารมวลชนประเภทอื่นๆ สามารถสรุปได้ดังนี้

จากการศึกษาพบว่าหนังสือการ์ตูนตลกไทยมีทิศทางของอคติโน้มเอียงไปสู่เพศหญิง และนำเสนอภาพตัวแทนของเพศหญิงทั้งสิ้น 4 รูปแบบ ได้แก่ วัตถุทางเพศ, เพศที่คุกคามผู้ชาย, เพศที่อ่อนแอ และภาพตัวแทนของภรรยา ซึ่งพบน้อยกว่าอคติภาพตัวแทนที่พบในสื่อสารมวลชนประเภทอื่นๆ ซึ่งมักจะสอดแทรกอคติภาพตัวแทน 5 รูปแบบ ได้แก่ ภาพตัวแทนของเหยื่อความรุนแรง (ทั้งความรุนแรงทางเพศและความรุนแรงประเภทอื่นๆ), ภาพตัวแทนผู้หญิงร้ายหรือนางร้าย, ภาพตัวแทนวัตถุทางเพศ, ภาพตัวแทนเพศที่อยู่ใต้อำนาจของผู้ชาย และเพศที่อ่อนแอ

เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้วิเคราะห์ทิศทางของอคติทางเพศจากการศึกษาเปรียบเทียบอคติที่พบในทั้งสองเพศ ซึ่งแตกต่างจากงานวิจัยอื่นๆ ซึ่งมุ่งเน้นไปที่การวิเคราะห์สำรวจอคติทางเพศที่เกิดขึ้นกับเพศหญิงเท่านั้น ซึ่งจะทำให้ผลวิจัยขาดอคติและภาพตัวแทนของเพศชายที่อาจสอดแทรกในบริบทนั้นๆ โดยผลการวิจัยครั้งนี้พบว่าหนังสือการ์ตูนตลกไทยมีการสอดแทรกอคติภาพตัวแทนของเพศชาย คือ ภาพตัวแทนของเพศที่ชอบใช้กำลังในการแก้ปัญหามากกว่าการใช้เหตุผล และภาพหญิงข้ามเพศที่มีนิสัยลามก บ้าผู้ชาย

## ผู้ชาย : เพศที่กุมอำนาจสื่อ

สาเหตุสำคัญของปัญหาอคติทางเพศในสื่อสารมวลชนนั้นมาจากสาเหตุที่ว่า อำนาจในการควบคุมสื่อสารมวลชนนั้นอยู่ในกลุ่มผู้ชายเป็นส่วนใหญ่ กาญจนา แก้วเทพ[34] กล่าวถึงสื่อสารมวลชนในยุคสมัยใหม่เกือบทุกชนิดเป็นของเพศชาย ทำโดยกลุ่มผู้ชาย เพื่อกลุ่มลูกค้าเพศชาย เนื้อหาจึงตอบสนองความสนใจของผู้ชายเป็นส่วนใหญ่ ส่งผลให้เพศหญิงขาดพื้นที่ทางสื่อหรือได้พื้นที่เชิงลบเป็นส่วนมาก

---

[34]กาญจนา แก้วเทพ. ผู้หญิงกับภาษา : สตรีศึกษา 1 ผู้หญิงกับประเด็นต่างๆ. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานสตรีแห่งชาติ นักงานปลัดนายกรัฐมนตรี, 2544. หน้า 284 - 297

หนังสือการ์ตูนตลกไทยก็เป็นหนึ่งในสื่อสารมวลชนที่ถูกกุมอำนาจส่วนใหญ่โดยผู้ชาย และทำหน้าที่ในการเผยแพร่และปลูกฝังอคติและภาพตัวแทน ซึ่งสามารถอธิบายได้ด้วยแบบจำลองการสื่อสารเชิงสตรีวิทยาสื่อสารมวลชน

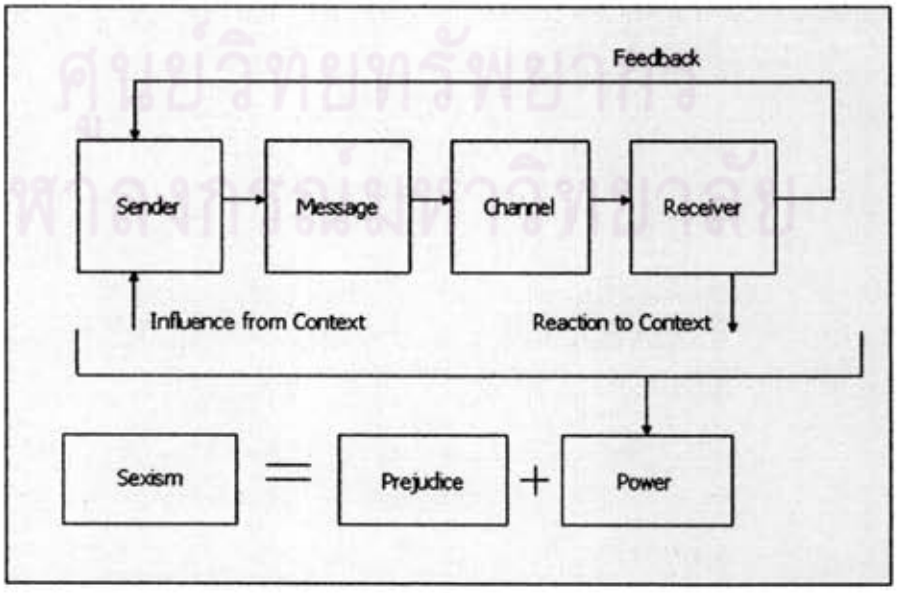
| | Sender | Process | Message | Process | Effect |
|---|---|---|---|---|---|
| Stereotypes | Men | Distortion | Stereotypes | Socialization | Sexism |

จากแบบจำลองผู้ส่งสาร (Sender) คือ นักเขียนการ์ตูนตลก ซึ่งส่วนใหญ่เป็นนักเขียนเพศชาย ดำเนินกระบวนการบิดเบือนความจริง (Distortion) ระหว่างการวาดการ์ตูนด้วยการแฝงอคติภาพตัวแทนต่อเพศหญิงของตนลงไปในผลงาน ทำให้ผลงานการ์ตูนตลกนั้นเต็มไปด้วยการมองเหมารวม (Stereotype) ของนักเขียนนั้นๆ และเมื่อผลงานการ์ตูนผ่านกระบวนการถ่ายทอดทางสังคม (Socialization) การซื้อไปอ่าน, การเรียนรู้อคติภาพตัวแทนจากการ์ตูนตลก และแม้กระทั่งการบอกต่อหรือการเผยแพร่อคติภาพตัวแทนนั้นไปสู่ผู้อื่น กระบวนการเรียนรู้และถ่ายทอดเหล่านี้จะทำให้อุดมการณ์ที่เป็นอคติทางเพศในสังคมรุนแรงขึ้น

**วงจรของอคติทางเพศ : การเกิด เติบโต และถ่ายทอดจากบริบทไปสู่อีกบริบท**

จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีสามารถสรุปวงจรการของอคติทางเพศจากสื่อสารมวลชน ได้ดังแบบจำลองต่อไปนี้ (ภาพที่ 43)

ภาพที่ 43 แบบจำลองวงจรการของอคติทางเพศจากสื่อสารมวลชน



เมื่อพิจารณาแบบจำลองจะพบว่าผู้ส่งสาร (Sender) ได้แก่ ผู้ชายซึ่งกุมอำนาจส่วนใหญ่ของสื่อสารมวลชน ส่งสาร (Message) ซึ่งแฝงไปด้วยอคติและภาพตัวแทนจากกระบวนการบิดเบือนความจริง ผ่านสื่อสารมวลชน (Channel) ประเภทต่างๆ ไปสู่ผู้รับ (Receiver) และเมื่อผู้รับเรียนรู้อคติและภาพตัวแทนดังกล่าวแล้ว นอกจากผู้รับจะมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกลับสู่ผู้รับ (Feedback) ผู้รับยังมีปฏิสัมพันธ์ถ่ายทอดอคติและภาพตัวแทนไปสู่สิ่งแวดล้อมหรือบริบทอื่นๆ เช่น บริบททางสังคมวัฒนธรรม บริบททางศาสนาและความเชื่อ และบริบททางการเมือง เป็นต้น

ตัวอย่างเช่น นักเขียนการ์ตูนเผยแพร่งานเขียนซึ่งเต็มไปด้วยอคติทางเพศ และเมื่อการ์ตูนนั้นถูกซื้อไปอ่าน ผู้อ่านจะได้เรียนรู้อคติทางเพศดังกล่าวและสามารถถ่ายทอดไปสู่ผู้อื่น เช่น พ่อแม่ปลูกฝังค่านิยมอคติให้แก่ลูก เด็กนักเรียนถ่ายทอดอคติไปสู่เพื่อน เป็นต้น เมื่อมีการถ่ายทอดความคิดอคติเหล่านี้เป็นจำนวนมาก ก็จะทำให้เกิดอุดมการณ์หรือมายาคติที่ครอบคลุมบริบทในภาครวม เช่น นโยบายขององค์กรต่างๆที่สร้างความไม่เท่าเทียมระหว่างเพศ จารีตประเพณีหรือบรรทัดฐานทางสังคมที่กำหนดกรอบรูปแบบการดำเนินชีวิตของผู้หญิง เป็นต้น

อคติทางเพศจึงสามารถถ่ายทอดจากบริบทหนึ่งไปสู่อีกบริบทอื่นๆได้ นอกจากนี้ยังสามารถถ่ายทอดกลับไปสู่บริบทเดิมได้อีก กระบวนการทั้งหมดนี้ส่งผลให้อคติทางเพศถูกตอกย้ำซ้ำซากและเบี่ยงเบนสมดุลของอำนาจระหว่างเพศทั้งสอง และทำให้อุดมการณ์อคติทางเพศรุนแรงมากขึ้น

**แนวทางแก้ไขปัญหา**

เมื่อพิจารณาแบบจำลองวงจรการของอคติทางเพศจากสื่อสารมวลชน (ภาพที่ 5.1) จะพบแนวทางแก้ไขปัญหาอคติทางเพศจากสื่อสารมวลชน รวมไปถึงหนังสือการ์ตูนตลกไทย โดยสามารถทำได้ 2 วิธี คือ

1. กำจัดอคติส่วนบุคคล (Prejudice)
2. ลดทอนความไม่สมดุลทางอำนาจ (Power) ให้กลับไปสู่สภาพที่สมดุล

วิธีที่ทำได้ง่ายและได้ผลที่สุด คือ ลดทอนความไม่สมดุลทางอำนาจให้กลับไปสู่สภาพที่สมดุล เนื่องจากอคติส่วนบุคคลมีรูปแบบหลากหลายตามแต่ละปัจเจกบุคคลและเป็นสิ่งที่ควบคุมได้ยาก ซึ่งผลการศึกษาวิจัยครั้งนี้สามารถกำหนดแนวทางลดทอนความไม่สมดุลทางอำนาจในหนังสือการ์ตูนตลกไทย ดังนี้

ข้อเสนอแนะต่อนักเขียนการ์ตูนและสำนักพิมพ์

นักเขียนการ์ตูนและสำนักพิมพ์ต้องตระหนักถึงอคติและภาพตัวแทนที่จะปรากฏในงานของตนเอง และเขียนการ์ตูนที่มีเนื้อหาและตัวละครที่ช่วยส่งเสริมภาพตัวแทนในเชิงสร้างสรรค์ต่อตัวละครเพศหญิงมากขึ้น โดยมีแนวทางดังนี้

1. ลดการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง โดยเฉพาะความรุนแรงทางเพศซึ่งเป็นความรุนแรงที่พบมากในตัวละครเพศหญิง และสร้างภาพตัวแทนเพศหญิงในฐานะนะเหยื่อความรุนแรงทางเพศ
2. การออกแบบหรือวาดตัวละครเพศหญิงตามสไตล์ของนักเขียนแต่ละคน ควรเพิ่มการวาดตัวละครเพศหญิงที่มีรูปร่างปกติทั่วไป จากผลการศึกษาที่พบว่าตัวละครหญิงจำนวนมากถูกนำเสนอให้มีรูปร่างอวบอัด เซ็กซี่ เย้ายวน และดึงดูดผู้ชาย รวมถึงการแต่งตัวที่โป๊เปลือย แสดงลัดส่วนทรวดทรงร่างกาย ซึ่งส่งผลให้เกิดภาพตัวแทนเพศหญิงในฐานะวัตถุทางเพศ
3. ลดการนำเสนอเนื้อหาที่กล่าวถึงตัวละครภรรยาทำร้ายสามี หรือควบคุมบังคับข่มขู่สามีด้วยความรุนแรง และเนื้อหาเกี่ยวกับตัวละครผู้หญิงที่ใช่เสน่ห์ทางเพศหรือร่างกายของตนเพื่อผลประโยชน์ต่างๆ เนื่องจากเนื้อหาเรื่องราวเหล่านี้เป็นส่วนสำคัญในการสร้างภาพตัวแทนเพศหญิงในฐานะเพศที่คุกคาม
4. นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับตัวละครเพศหญิงที่พึ่งพาตัวเองได้ หรือเนื้อหาที่ตัวละครเพศหญิงและชายพึ่งพาอาศัยช่วยเหลือกันและกัน เพิ่มส่งเสริมภาพตัวแทนเชิงสร้างสรรค์และลดภาพตัวแทนเพศหญิงในฐานะเพศที่อ่อนแอ พึ่งตนเองไม่ได้
5. เพิ่มเนื้อหาที่มีตัวละครเพศหญิงเป็นตัวละครหลักในการดำเนินเนื้อเรื่อง และควรเพิ่มบทบาทตัวละครเหล่านี้ให้มีความหลากหลายมากขึ้นนอกจากบทบาทในฐานะแม่หรือลูกสาวของตัวละครเพศชาย เพิ่มบทบาทอาชีพอื่นๆมากกว่าอาชีพผู้ให้บริการ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะต่อนักวิจัยและนักวิชาการ
   - การศึกษาวิจัยนี้เลือกศึกษาอคติทางเพศที่พบในหนังสือการ์ตูนตลกไทยเท่านั้น ควรจะมีการศึกษาในบริบทอื่นๆเพื่อเปรียบเทียบ

- การศึกษาวิจัยครั้งนี้เลือกศึกษาเฉพาะ "สาร" ในแบบจำลองการสื่อสารด้วยระเบียบวิธีศึกษาแบบ Content Analysis เท่านั้น ควรจะมีการศึกษาส่วนอื่นๆด้วย เพื่อสร้างความเข้าใจกระบวนการเกิดอคติทางเพศและผลกระทบในสังคม
- การศึกษาอคติทางเพศจำเป็นจะต้องศึกษาคติในแต่ละเพศและเปรียบเทียบกันเพื่อหาแนวโน้มและทิศทางของอคติทางเพศที่แท้จริง

2. ข้อเสนอแนะต่อนักเขียนการ์ตูน สำนักพิมพ์ และสื่อสารมวลชนทั่วไป
   - นักเขียนการ์ตูน สำนักพิมพ์ และสื่อสารมวลชนทั่วไป ต้องตระหนักถึงอคติและภาพตัวแทนที่จะปรากฏในงานของตนเอง และปฏิบัติตามแนวทางแก้ไขปัญหาอคติทางเพศที่ได้เสนอแนะไว้
3. ข้อเสนอแนะต่อผู้อ่านหนังสือการ์ตูน
   - ผู้อ่านหนังสือการ์ตูนหรือผู้ที่เสพย์สื่อต่างๆต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับอคติและภาพตัวแทน เพื่อให้ตัวผู้อ่านเองสามารถตัดสินใจรับหรือปฏิเสธวาทกรรมที่มีเกี่ยวกับอคติและภาพตัวแทนได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

# รายการอ้างอิง

## ภาษาไทย


กาญจนา แก้วเทพ. ผู้หญิงกับวรรณกรรมและสื่อร่วมสมัย. ใน ผู้หญิงกับภาษา: สตรีศึกษา 1 ผู้หญิงกับประเด็นต่างๆ, หน้า 284-297. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสารงานสตรีแห่งชาติ สำนักงานปลัดนายกรัฐมนตรี, 2544.

กิตติ กันภัย. วิจัยพาดหัวข่าวคดีทางเพศ สื่อเริ่มเน้นบทบาทองค์กรสตรี. [ออนไลน์]. 2546. แหล่งที่มา: http://www.mathichon.co.th/khaosod [2552, ธันวาคม 1]

จรินทร์ เลิศจิระประเสริฐ. อาชีพของสตรีในละครโทรทัศน์. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2535.

จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย. เท้าหลังย่างก้าว: ผู้หญิงในภาพยนตร์ไทย. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2542.

ไชยันต์ ไชยพร. ผู้หญิงกับความรู้ในประวัติศาสตร์ความคิดทางการเมืองตะวันตก: ว่าด้วยวาทกรรมแห่งอุปสรรคของความรักระหว่างโซเฟียกับโซเฟีย?. ใน ผู้หญิงกับความรู้ 1 (ภาค 2), หน้า 53-79. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2546.

ธัญญา ใจดี. คอลัมน์เสียงสตรี: ผู้เสียหายคดีความทางเพศ สถานภาพที่ต้องแลกด้วยชีวิต. โพสต์ ทูเดย์ (2 พฤษภาคม 2552): 10.

นันทขว้าง สิรสุนทร. วิธีคิดหนังโป๊แนวใหม่กับโรคโลลิต้า ซินโดรม. [ออนไลน์]. 2552. แหล่งที่มา: http://www.komchadluek.net/detail/20090814/24162/วิธีคิดหนังโป๊แนวใหม่กับโรคโลลิต้าซินโดรม.html [2552, ธันวาคม 1]

ปราณี วงษ์เทศ. ผู้หญิงไทยในจิตรกรรมสมัยอยุธยาตอนปลาย. ใน เพศวิถี วันวาน วันนี้ และวันพรุ่งที่จะไม่เหมือนเดิม, หน้า 43-77. กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง, 2547.

พิมพ์ทอง สังสุทธิพงศ์ และวรวัติ กิติวงศ์. ความเชื่อมั่นของเครื่องมือวิจัย, 2552. หน้า 27-28. (เอกสารไม่ตีพิมพ์)

ภัทรหทัย มังคะตานะรา. การนำเสนอลักษณะวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย (พ.ศ. 2536-2540), วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

อภิรัตน์ รัทยานนท์. กระบวนการสร้างความเป็นจริงทางสังคมของตัวละครนางร้ายในละครโทรทัศน์, วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, สาขาวิชาสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2547.

อรทัย ชื่นมนุษย์. จิตวิทยาอคติ. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2516.

อวยพร พานิช. ผู้หญิงกับภาษา. ใน ผู้หญิงกับภาษา: สตรีศึกษา 1 ผู้หญิงกับประเด็นต่างๆ, หน้า 252-282. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสารงานสตรีแห่งชาติ สำนักงานปลัดนายกรัฐมนตรี, 2544.

**ภาษาอังกฤษ**

Beasley, C. Gender & Sexuality. London: Sage Publication, 2005.

Brooks, A. The Internet Escort Handbook 1: The Foundation. Nevada: Golden Girl Press, 2006.

Daum, M. Blame Angelina Jolie [Online]. 2009. Available from: http://articles.latimes.com/2009/jun/11/opinion/oe-daum11 [2009, December 10]

Friedan, B. The Feminine Mystique. New York: Dell Publishing, 1963.

Glick, P., and Friske, S. An ambivalent alliance: Hostile and benevolent sexism as complementary justifications of gender inequality. in American Psychologist. 56 (2001): 109-118.

Grewal, D. The Hidden Dangers of Benevolent Sexism [Online]. 2004. Available from: http://www.forum.phychlinks.ca/relationships/15090-benevolent-sexism.htm [2009, September 26]

Haraway, D. A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. New York: Routledge, 1991.

Leavy, P. Feminist Content Analysis and Representative Characters. [Online]. 2000. Available from: http://www.nova.edu/ssss/QR/QR5-1/leavy.html [2009, December 10]

McGinnis, E., Wright, M., Bishop, J., and Marshall, R. Develop confidence and proficiency in using cartoon resources. Australia: The John Curtin Ministerial Library, 2004.

Media & Values. War Against Media Sexism is Global [Online]. 1990. Available from: http://www.medialit.org/reading_room/article450.html#top [2009, September 26]

Reid, M. A plea for woman. Edinburgh: Polygon, 1843.

Rosado, C. The Undergirding Factor is POWER: Toward an Understanding of Prejudice and Racism [Online]. 1998. Available from: http://curry.edschool.Verginia.edu/ centers/multicultural/papers.html [2009, September 10]

Tidwell, R. The Spectrum of sexism in American Graphic Novels [Online]. 2008. Available from: http://www.bookstove.com/ Book-Talk/Sexism-in-Comics.162505/3 [2009, December 5]

Wollstonecraft, M. A Vindication of the rights of woman. New York: W.W. Norton & Company, 1792.

Zoonen, L,V. Feminist Media Study. London: Sage Publication, 1994.

# ภาคผนวก

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตัวอย่างแบบบันทึกข้อมูล (Coding Sheet)

| ชื่อหนังสือ | | ฉบับที่ | |
|---|---|---|---|

| ลำดับที่ | หน้า | ประเภท | ผู้เขียน | ชื่อตัวละคร | เพศ | | | Ambivalent Sexism | | | | ความรุนแรง (Violence) | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | Sex | Gender | ระบุ | ควบคุม | ระบุ | ปกป้อง | ระบุ | กาย | ระบุ | จิตใจ | ระบุ | เพศ | ระบุ | วัตถุ | ระบุ |
| 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| ลำดับที่ | หน้า | ภาพลักษณ์ (Appearance & Characteristic) | | | | | | บทบาท (Role) | | | | สถานะ (Status) | | | | ความโง่ | ระบุ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | รูปลักษณ์ | ระบุ | นิสัยบ่อนทำลาย | ระบุ | นิสัยสร้างสรรค์ | ระบุ | อาชีพ | ระบุ | บทบาทเพศ | ระบุ | ครอบครัว | ระบุ | อื่นๆ | ระบุ | | |
| 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | | | | | | | | | |

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

# ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

ชื่อ-สกุล: นายมารุต วงษ์ศิริ

เชื้อชาติ: ไทย

สัญชาติ: ไทย

ศาสนา : ไม่มี

เกิด : 4 กรกฎาคม 2528

## ประวัติการศึกษา

ชั้นอนุบาล–ประถมศึกษาปีที่ 6 : โรงเรียนเซนต์จอห์น

มัธยมต้น – มัธยมปลาย : โรงเรียนหอวัง

ปริญญาตรี : มหาวิทยาลัยศิลปากร (ท่าพระ) วิชาเอกโบราณคดี วิชาโทพิพิธพัณฑ สถานศึกษา

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย