

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง "การศึกษาการวาดภาพการ์ตูนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในกรุงเทพมหานคร" สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาการวาดภาพการ์ตูนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในกรุงเทพมหานคร

วิธีดำเนินการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่างประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2538 ในเขตกรุงเทพมหานคร ครอบคลุมตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Random Sampling) แบ่งโรงเรียนตามสังกัดเป็นจำนวน 4 กลุ่ม ดังนี้ คือ

1.1 โรงเรียนประถมศึกษาสังกัดทบวงมหาวิทยาลัย มี 5 โรงเรียน เลือกสุ่มตัวอย่างประชากรโดยเทียบอัตราส่วนร้อยละ ได้จำนวน 1 โรงเรียน

1.2 โรงเรียนประถมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ มี 37 โรงเรียน เลือกสุ่มตัวอย่างประชากรโดยเทียบอัตราส่วนร้อยละ ได้จำนวน 1 โรงเรียน

1.3 โรงเรียนประถมศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร มี 427 โรงเรียน
เลือกสุ่มตัวอย่างประชากรโดยเทียบอัตราส่วนร้อยละ ได้จำนวน 6 โรงเรียน

1.4 โรงเรียนประถมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา
เอกชน มี 437 โรงเรียน เลือกสุ่มตัวอย่างประชากรโดยเทียบอัตราส่วนร้อยละ
ได้จำนวน 6 โรงเรียน

รวมทั้งสิ้นจำนวน 14 โรงเรียน มีจำนวนนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง
ประชากรทั้งหมด 467 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากการศึกษาข้อมูล
เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยผ่านการตรวจสอบปรับปรุงแก้ไขจากผู้ทรงคุณวุฒิ
จำนวน 4 ท่าน จากนั้นนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างประชากรที่ไม่ใช่ประชากร
จริง เพื่อนำมาหาความเชื่อถือได้ของเครื่องมือ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้
แบ่งออกเป็น 3 รายการดังนี้ คือ

2.1 รายการที่ 1 มี 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับสถานภาพและภูมิหลังของเด็กนักเรียน

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการวาดภาพการ์ตูน
ของเด็กนักเรียน

ตอนที่ 3 แบบทดสอบการวาดภาพการ์ตูน เป็นคำสั่งให้
นักเรียนวาดภาพในหัวข้อ "การ์ตูนที่ฉันชอบ" ลงใน
กระดาษที่ผู้วิจัยจัดเตรียมไว้ แล้วระบายสีตกแต่ง
ให้สวยงาม พร้อมตอบคำถามเพื่ออธิบายเกี่ยวกับ
ภาพการ์ตูนที่นักเรียนวาด ใช้เวลา 30 นาที

2.2 รายการที่ 2 แบบสังเกตพฤติกรรมของเด็กในขณะวาดภาพการ์ตูน
ซึ่งผู้วิจัยคัดแปลงและเรียบเรียงจากผลการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

2.2.1 ปรับปรุงจากแบบสังเกตพฤติกรรมในการปฏิบัติงาน
การวาดภาพระบายสี, แบบตรวจผลงานการวาดภาพ
ในการปฏิบัติงานการวาดภาพระบายสี ของสมใจ
ลิทธิชัย (2535)

2.3 รายการที่ 3 แบบวิเคราะห์เกี่ยวกับการวาดภาพการ์ตูน ซึ่ง
ผู้วิจัยคัดแปลงและเรียบเรียงจากผลการศึกษา เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

- 2.3.1 ปรับปรุงจากแบบทดสอบวัดการแสดงออกทางศิลปะ
โดยการวาดภาพระบายสี ของโกศล ภูพลอย (2532)
ซึ่งใช้ศึกษาการแสดงออกทางศิลปะโดยการวาดภาพ
ระบายสีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
เขตการศึกษา 10
- 2.3.2 ปรับปรุงจากงานวิจัยของ ลลิตา ชูวนากร (2533)
เรื่อง การวิเคราะห์เนื้อหาหนังสือการ์ตูนที่แปลมาจาก
ภาษาญี่ปุ่น
- 2.3.3 ปรับปรุงจากงานวิจัยของ NANCY R. SMITH (1985)
เรื่อง Copying and Artistic Behaviors :
Children and Comic Strips
- 2.3.4 ปรับปรุงจากงานวิจัยของ WILSON , BRENT. (1974)
เรื่อง The Super Heroes of J.C. Holz and
A Theory of Child Art

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ขอหนังสือจากทางมหาวิทยาลัย นำไป
ขอความร่วมมือจากหน่วยราชการต้นสังกัดของโรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยวิธี
เก็บข้อมูล ดังนี้

3.1 ผู้วิจัยนำเครื่องมือจากรายการที่ 1 ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างด้วย
ตนเอง โดยการนำไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างในชั้นเรียน ตามวันเวลาที่เรียนปกติ
โดยอธิบายวิธีทำและหัวข้อเรื่องที่จะวาดให้นักเรียนเข้าใจ

3.2 ผู้วิจัยนำเครื่องมือจากรายการที่ 3 ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างและ
เก็บข้อมูลด้วยตนเอง

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยนำเสนอ
ข้อมูลในรูปตารางประกอบความเรียง ดังนี้ คือ

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพและภูมิหลังของนักเรียน
โดยการหาค่าร้อยละ (Percentage)

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับการวาดภาพการ์ตูน
ของนักเรียน โดยการหาค่าร้อยละ (Percentage)

4.3 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการวาดภาพการ์ตูนของนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 5 ในโรงเรียนประถมศึกษา , กรุงเทพมหานคร โดยผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน โดยวิเคราะห์หาค่าร้อยละ (Percentage) ด้วยแบบวิเคราะห์ ซึ่งจะมีรายละเอียดในการวาดภาพการ์ตูน โดยเน้นการลอกเลียนแบบถ้าปรากฏลักษณะต่างๆ ตรงตามเกณฑ์ที่กำหนด แต่ละข้อจะได้ 1 คะแนน และถ้าไม่ปรากฏลักษณะต่างๆ ตรงตามเกณฑ์ที่กำหนด แต่ละข้อ จะได้ 0 คะแนน

4.4 การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรมของเด็กนักเรียนนำมาแจกแจงความถี่

สรุปผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ด้านสถานภาพและภูมิหลังของเด็กนักเรียน

จากการศึกษาข้อมูลและภูมิหลังของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 467 คน พบว่าเป็นนักเรียนหญิงมากกว่านักเรียนชาย คือ เป็นนักเรียนหญิงร้อยละ 50.74 เป็นนักเรียนชายร้อยละ 49.25 โดยนักเรียนทุกคนเคยเห็นภาพการ์ตูนมาก่อน คิดเป็นร้อยละ 100 นักเรียนที่รู้สึกชอบการ์ตูนมาก คิดเป็นร้อยละ 64.88 นักเรียนเคยเห็นภาพการ์ตูนจาก ภาพยนตร์ โทรทัศน์ วีดีโอ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 96.78 รองลงมา คือ เคยเห็นภาพการ์ตูนจากหนังสือการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 91.43 แต่สิ่ง que นักเรียนเคยทำมากที่สุด คือ อ่านหนังสือการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 98.92 รองลงมา คือ วาดภาพการ์ตูนร้อยละ 96.78 และดูภาพยนตร์การ์ตูนร้อยละ 93.36 ตัวการ์ตูนที่นักเรียนชอบหรือรู้จักมากที่สุด คือ โดเรมอน คิดเป็นร้อยละ 70.66 รองลงมา คือ เซเลอร์มูน คิดเป็นร้อยละ 46.46 นักเรียนคิดว่าได้ประโยชน์จากการ์ตูนมากที่สุด คือ ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน คิดเป็นร้อยละ 95.28 นักเรียนที่รู้สึกชอบการวาดภาพการ์ตูนมาก คิดเป็นร้อยละ 57.17 นักเรียนส่วนใหญ่เริ่มวาดภาพการ์ตูนครั้งแรกในขณะที่เรียนอยู่ระดับชั้นอนุบาล และนักเรียนที่ไม่เคยวาดภาพการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 3.21

ตอนที่ 2 ด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับการวาดภาพการ์ตูนของเด็กนักเรียน

จากการศึกษาพบว่า ในการวาดภาพการ์ตูน มีนักเรียนที่คิดว่าต้องดูแบบหรือตัวอย่างภาพการ์ตูนเป็นบางครั้งมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 75.58 นักเรียนส่วนมากรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่วาดภาพการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 80.43 และมักใช้เวลาช่วงที่ว่างในการวาดภาพการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 79.78 ส่วนสาเหตุที่ทำให้ให้นักเรียนชอบวาดภาพการ์ตูนมากที่สุด คือ ชอบรูปแบบสีสันที่สวยงามของตัวการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 78.02 รองลงมา คือ ประทับใจในบทบาทของตัวการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 74.94 ผู้ที่พบเห็นนักเรียนวาดภาพการ์ตูนมักจะชมเชยและสนับสนุน คิดเป็นร้อยละ 65.27 ในชั้นเรียนของนักเรียนมีเพื่อน ๆ ที่ชอบวาดภาพการ์ตูนอยู่เป็นจำนวนมาก คิดเป็นร้อยละ 63.29 นักเรียนส่วนใหญ่คิดว่าการ์ตูนช่วยทำให้วาดภาพอื่น ๆ ได้ดีขึ้น คิดเป็นร้อยละ 73.40 ลักษณะภาพการ์ตูนที่นักเรียนชอบวาดมากที่สุด คือ เป็นภาพเดี่ยว เฉพาะตัวการ์ตูน ไม่มีองค์ประกอบอื่น ๆ คิดเป็นร้อยละ 56.48 ทัศนคติที่มาจากการ์ตูนเรื่องที่ชอบ คิดเป็นร้อยละ 77.14 นักเรียนส่วนใหญ่มีวิธีลอกเลียนแบบภาพการ์ตูนโดยวาดให้เหมือนต้นแบบและมีการผสมผสานกับความคิดของตนเอง คิดเป็นร้อยละ 51.43 ในแต่ละครั้งจะเปลี่ยนแปลงที่ใช้ในการวาดภาพการ์ตูนไปเรื่อย ๆ คิดเป็นร้อยละ 56.70 ส่วนใหญ่จะวาดภาพการ์ตูนเป็นลายเส้น คิดเป็นร้อยละ 38.90 เมื่อนักเรียนวาดภาพการ์ตูนเสร็จมักจะนำมาให้คุณพ่อคุณแม่ดู คิดเป็นร้อยละ 61.97 ในวิชาศิลปะศึกษาพบว่า าน ๆ ครั้งที่ครูศิลปะจะให้นักเรียนวาดภาพการ์ตูนจากแบบ คิดเป็นร้อยละ 69.01 และมีบางครั้งถ้าวาดภาพตามทีครูสั่งไม่ได้จะแก้ปัญหาลอกแบบจากการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 73.85 นักเรียนส่วนมากต้องการให้ครูศิลปะสอนวาดภาพการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 84.18

ตอนที่ 3 ด้านการวาดภาพการ์ตูนของเด็กนักเรียน

1. จากการตอบแบบสอบถามเพื่ออธิบายเกี่ยวกับภาพการ์ตูนที่เด็กวาดพบว่าตัวการ์ตูนที่เด็กนำมาวาดมากที่สุด คือ ใจเรมอน คิดเป็นร้อยละ 15.41 รองลงมา คือ เคจระ คิดเป็นร้อยละ 4.71 ทัศนคติที่เด็กวาดนี้เคยเห็นมาจากหนังสือการ์ตูนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 75.37 รองลงมา คือ ภาพยนตร์โทรทัศน์ วีซีดี คิดเป็นร้อยละ 71.57 เป็นภาพการ์ตูนที่มาจากการ์ตูนที่มีเนื้อเรื่องตลกขบขันมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 50.10 รองลงมา คือ การ์ตูนสัตว์ คิดเป็นร้อยละ

37.25 มีการนำเสนอข้อคิดเกี่ยวกับการคบคนดีเป็นมิตรมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 46.25 รองลงมา คือ ความกล้าหาญ คิดเป็นร้อยละ 44.96 ตัวการ์ตูนที่เด็กวาด ส่วนใหญ่มีลักษณะนิสัยเป็นคนดี มีความซื่อสัตย์มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 53.74 รองลงมา คือ มีความสามารถ คิดเป็นร้อยละ 52.03

2. จากลักษณะต่างๆ ที่ปรากฏในภาพการ์ตูนที่เด็กวาด

2.1 ลักษณะภาพการ์ตูนที่เด็กวาดพบว่า เป็นภาพการ์ตูนที่แสดงลักษณะของเพศชายมากกว่าเพศหญิง คือ แสดงลักษณะเพศชายร้อยละ 66.16 แสดงลักษณะเพศหญิงร้อยละ 22.91 แสดงลักษณะรูปร่างเต็มตัวมากกว่าครึ่งตัว คือ แสดงลักษณะรูปร่างเต็มตัวร้อยละ 76.01 แสดงลักษณะรูปร่างครึ่งตัวร้อยละ 7.92 แสดงลักษณะด้านหน้ามากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 62.31 แสดงลักษณะของวัยเด็กมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 55.67 ลักษณะเครื่องแต่งกายที่พบมากที่สุด คือ ชุดที่มีลักษณะพิเศษ คิดเป็นร้อยละ 58.24 ฝดยแสดงลักษณะตัวเอกเป็นคนหรือสัตว์ที่มีอิทธิทธิปาฏิหาริย์มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 25.91 และส่วนใหญ่มีการเคลื่อนไหวและแสดงกริยาอาการ ฝดยการใช้มือหรือแขนแสดงท่าทางต่างๆ คิดเป็นร้อยละ 62.31 ลักษณะลายเส้นที่พบมากที่สุด คือ เส้นซิกแซก คิดเป็นร้อยละ 39.40 เป็นภาพที่มองจากระยะใกล้หรือมากเกินไปจนความจริงมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 9.85 แสดงลักษณะเด่นของตัวการ์ตูนมากที่สุด คือ ตาโต คิดเป็นร้อยละ 62.09 แสดงอารมณ์ความรู้สึก ดีใจ หัวเราะและยิ้ม มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 40.04

2.2 ลักษณะสัญลักษณ์ในภาพการ์ตูนที่เด็กวาดพบว่า มีการใช้คำแทนเสียงหรือขยายกริยาอาการน้อยมาก ฝดยที่พบมากที่สุด คือ "อ้อ" และ "HELLO" คิดเป็นร้อยละ 0.64 มีการใช้รูปเบลวาท (แสดงพลัง) ในการสื่อความหมายมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 4.28 และมีการใช้เครื่องหมายแทนกริยาอาการมากที่สุด คือ เครื่องหมายอัศเจรีย์ (!) คิดเป็นร้อยละ 2.99

2.3 ลักษณะสีในภาพการ์ตูนที่เด็กวาดพบว่า มีสีสดใสสวยงามมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 76.65 รองลงมา คือ มีการตัดเส้นในรูปทรงต่างๆ คิดเป็นร้อยละ 78.58 ใช้สีเกินจริง คิดเป็นร้อยละ 67.45 ไม่มีการระบายแสงเงา คิดเป็นร้อยละ 66.81 และไม่มีการไล่สีหน้าหนักอ่อนแก่ คิดเป็นร้อยละ 65.95

2.4 ลักษณะการแสดงออกทางศิลปะในภาพการ์ตูนที่เด็กวาดพบว่า มีการใช้จินตนาการและการรับรู้ของตนเองประกอบมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 59.74

รองลงมา คือการแก้ปัญหาเรื่องขนาดของภาพกับกรอบภาพ คิดเป็นร้อยละ 43.68
 เด็กส่วนมากมีความมั่นใจในการแสดงออกโดยเฉพาะการลากเส้น คิดเป็นร้อยละ
 36.61 มีการคัดแปลงต้นแบบ คิดเป็นร้อยละ 31.90 มีการออกแบบฉากหลัง คิด
 เป็นร้อยละ 28.90 ใช้รูปทรงเรขาคณิต คิดเป็นร้อยละ 34.68 มีการออกแบบตัว
 อักษร คิดเป็นร้อยละ 18.41

ตอนที่ 4 ด้านพฤติกรรมภาควาดภาพการ์ตูนของเด็กนักเรียน

พบว่าพฤติกรรมในการวาดภาพการ์ตูน จากโรงเรียนกลุ่มตัวอย่าง 14
 โรงเรียน สรุปได้ดังนี้คือ ด้านกระบวนการปฏิบัติงาน เกี่ยวกับวิธีคิด พบว่ามีการใช้
 แบบในการลอกภาพการ์ตูนเป็นจำนวนมาก พบว่ามีการเขียนรายละเอียดความจำอยู่บ้าง
 แต่ไม่พบการดูตัวอย่างจากเพื่อนข้างๆ เกี่ยวกับการร่างภาพ พบว่ามีนักเรียนที่ร่าง
 ภาพโดยเริ่มจากตัวการ์ตูนก่อน แล้วจึงวาดองค์ประกอบอื่นๆ อยู่เป็นจำนวนมาก ไม่
 พบว่ามีการร่างภาพโดยรวมก่อนจึงเพิ่มเติมรายละเอียดที่หลัง เกี่ยวกับการระบายสี
 พบว่ามีการระบายสีพื้นก่อนจึงตัดเส้นอยู่เป็นจำนวนมาก และไม่พบว่ามีนักเรียน
 ระบายตัดเส้นก่อนระบายสีพื้น

ด้านทักษะการใช้เครื่องมือ พบว่ามีการจัดเตรียมอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน
 และจัดเก็บอุปกรณ์เมื่อปฏิบัติงานเสร็จอยู่เป็นจำนวนมาก ส่วนการใช้เครื่องมือได้
 อย่างคล่องแคล่วนั้นมีอยู่บ้าง

ด้านการแก้ปัญหาในการปฏิบัติงาน พบว่ามีการแก้ไขภาพเพื่อให้ได้สัดส่วน
 และมีการเพิ่มเติมรายละเอียดในส่วนที่เป็นพื้นที่ว่างอยู่บ้าง

ด้านเวลาในการปฏิบัติงาน พบว่ามีนักเรียนที่ปฏิบัติงานได้เสร็จก่อนเวลา
 ที่กำหนดอยู่บ้าง นักเรียนที่ปฏิบัติงานได้เสร็จตามเวลาที่กำหนดมีอยู่บ้าง แต่ไม่พบว่า
 มีนักเรียนที่ปฏิบัติงานได้เสร็จช้ากว่าเวลาที่กำหนด

ด้านลักษณะนิสัยในการปฏิบัติงาน พบว่ามีความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะ
 ปฏิบัติงานอยู่เป็นจำนวนมาก มีความกระตือรือร้นที่จะปฏิบัติงานและชักชวนให้ผู้อื่นปฏิบัติ
 งานอยู่จำนวนมากเช่นกัน ส่วนนักเรียนที่ปฏิบัติงานได้สะอาดเรียบร้อยนั้นมีอยู่บ้าง

ด้านความมั่นใจในการแสดงออก พบว่ามีนักเรียนที่มั่นใจในการแสดงออก
 อยู่บ้าง

ส่วนพฤติกรรมอื่น ๆ ที่สังเกตพบ มีดังนี้

1. เด็กคัดลอกชิ้นงานในการที่จะเลือกแบบภาพการ์ตูนมาวาด
2. มีการใช้อุปกรณ์อื่น ๆ ช่วยในการวาดภาพ เช่น วงเวียน ไม้บรรทัด เทริเยนบาท เด็กบางคนไม่มีอุปกรณ์ก็จะคัดแปลงอุปกรณ์บางอย่างขึ้นมาใช้แทน เช่น ใช้กล่องสี แทนไม้บรรทัด
3. เด็กที่ไม่เคยวาดภาพการ์ตูนส่วนใหญ่ จะวาดภาพลอกเลียนแบบภาพการ์ตูนที่มีในแบบสอบถาม
4. เด็กส่วนใหญ่จะมีหนังสือหรือตัวอย่างภาพการ์ตูนมาด้วย
5. เด็กบางคนมีการใช้แบบจากหลาย ๆ ที่เคยนำมาผสมผสานกัน เช่น จากบัตรอวยพรกับหนังสือแบบเขียน
6. เด็กบางคนจะเขียนชื่อตัวการ์ตูนที่ชอบหรือรู้จักมากกว่า 3 ชื่อ
7. เด็กผู้ชายมักวาดภาพตัวการ์ตูนที่เป็นวีรบุรุษของเขา ส่วนเด็กผู้หญิงมักวาดภาพการ์ตูนที่น่ารัก มีส่วนประกอบเป็นสิ่งใกล้ตัวหรือธรรมชาติที่สวยงาม
8. เด็กผู้ชายจะวาดภาพไม่ค่อยประณีต แต่มีความรวดเร็วมากกว่าเด็กผู้หญิงที่มักวาดภาพและระบายสีอย่าง เรียบร้อย

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาการวาดภาพลอกเลียนแบบภาพการ์ตูนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในกรุงเทพมหานคร ผลปรากฏว่า

1. สถานภาพและภูมิหลังของเด็กนักเรียน

นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 467 คน เป็นนักเรียนหญิงร้อยละ 50.74 เป็นนักเรียนชายร้อยละ 49.25 มีอายุระหว่าง 9-15 ปี ทัศนคติของเด็กนักเรียนทุกคนเคยเห็นภาพการ์ตูนมาก่อน นักเรียนส่วนใหญ่รู้สึกชอบการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 96.99 แบ่งระดับความชอบได้ดังนี้ คือ ชอบมากที่สุดร้อยละ 64.88 ชอบร้อยละ 32.11 ไม่พบว่า มีนักเรียนที่รู้สึกไม่ชอบการ์ตูนเลย ใกล้เคียงกับที่กรมวิชีวการกระทรวงศึกษาธิการ (2520) ได้รายงานไว้ว่า หนังสือการ์ตูนเป็นหนังสือที่เด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาชอบมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 96.48 และเด็กระดับประถมศึกษาที่มีความสนใจงานการ์ตูนไม่แตกต่างกัน โดยเฉพาะเด็กช่วงอายุ 10 ปี สนใจอ่านหนังสือการ์ตูนแทบ

ทั้งหมด (Schonell, 1961)

นักเรียนเคยเห็นภาพการ์ตูนจาก ภาพยนตร์ โทรทัศน์ วีซีดี มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 96.78 รองลงมา คือ เคยเห็นภาพการ์ตูนจากหนังสือการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 91.43 แต่สิ่งที่นักเรียนเคยทามากที่สุด คือ อ่านหนังสือการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 98.92 ซึ่งมากกว่าดูภาพยนตร์การ์ตูนที่พบเป็นอันดับ 3 คิดเป็นร้อยละ 93.36 จะเห็นได้ว่ามีจำนวนไม่แตกต่างกันมากนัก สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุวรรณา สันคติ ประภา (2532 อ้างถึงใน มณีรัตน์ สุกชติรัตน์, 2537) พบว่าเด็กที่ชอบดูภาพยนตร์การ์ตูนโทรทัศน์มากจะมีปริมาณการอ่านหนังสือการ์ตูนมากเช่นกัน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะความแตกต่างในเรื่องเวลา สภาพแวดล้อม และความชอบของเด็กแต่ละคนไม่เหมือนกัน เนื่องจากประสบการณ์เดิมของเด็กแต่ละคนต่างกัน (สุชาคา สดาวาร, 2537 อ้างจาก วิรัตน์ คุ่มคา, 2535) การที่เด็กเคยเห็นภาพการ์ตูนจากภาพยนตร์ โทรทัศน์ วีซีดี มากกว่าหนังสือการ์ตูน อาจเป็นเพราะสามารถหาดูได้ง่ายกว่า คือในปัจจุบันโทรทัศน์เป็นปัจจัยสำคัญที่แต่ละบ้านจะต้องมี การที่เด็กชอบอ่านหนังสือการ์ตูนมากกว่าดูภาพยนตร์การ์ตูนนั้น อาจเป็นเพราะจำนวนเรื่องและประเภทของการ์ตูนมีให้เลือกน้อยกว่าจากหนังสือการ์ตูน หรือเป็นช่วงที่ภาพยนตร์การ์ตูน เรื่องที่ได้รับความนิยมจบลง เด็กจึงหันมาอ่านหนังสือการ์ตูนแทน ตัวการ์ตูนที่นักเรียนชอบหรือรู้จักมากที่สุดคือ อดัม คิดเป็นร้อยละ 70.66 รองลงมา คือ เซเลอร์มูน คิดเป็นร้อยละ 46.46 จะเห็นได้ว่าการ์ตูนเรื่อง อดัม เข้ามาในเมืองไทยตั้งแต่ พ.ศ. 2525 (มณีรัตน์ สุกชติรัตน์, 2537) แต่ยังเป็นที่ยอดนิยมจนถึงทุกวันนี้ เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ (2525 อ้างถึงใน ลลิตา ชูวนากร, 2533) กล่าวถึงการ์ตูนเรื่อง อดัมว่า "การ์ตูนเรื่องนี้ไม่เหมือนกับการ์ตูนที่มีอยู่ในสังคมไทยประเภทใดมาก่อนเลย มันเป็นเรื่องที่นับได้ว่ามาสนองความใฝ่ฝันของเด็กในโลกปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม เพราะมันเป็นเรื่องของเด็ก มันผูกแทนเด็ก มันคิดอย่าง que เด็กคิด มันทำอย่าง que เด็กทำ มันเข้าบออยู่ในใจของเด็ก ชนิดที่ยังไม่มีหนังสือการ์ตูนเล่มไหนหาได้ เหมือนอย่างนี้มาก่อนเลย" และที่สำคัญคือการ์ตูนเรื่องนี้ให้ข้อคิดสอดแทรกในเนื้อหาหลายด้านด้วยกัน นอกจากนี้ การสร้างตัวการ์ตูนยังมีวัย และสภาพแวดล้อมใกล้เคียงกับชีวิตประจำวันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อีกด้วย ทำให้เด็กเข้าถึง และเกิดความรู้สึกร่วมไปกับเนื้อหาของการ์ตูน ซึ่งทุกวันนี้ การ์ตูนเรื่อง อดัม ยังมีการแพร่ภาพทางโทรทัศน์และพิมพ์จำหน่ายอยู่ ส่วนการ์ตูนเรื่อง เซเลอร์มูน ก็ได้รับความนิยมในช่วง

หลังแต่ไม่มากเท่ากับ อดิเรมอน และเด็กผู้หญิงจะชอบมากกว่า เพราะตัวเอกเป็น ผู้หญิง มักจะมีการนำรูปแบบของตัวการ์ตูนในเรื่อง เซเลอร์มูน มาประกอบเป็นสินค้า ต่างๆ เช่น ที่คาดผมมีหางเปียยาว 2 ข้าง ซึ่งเป็นลักษณะเด่นของ เซเลอร์มูน จาก ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า มีตัวการ์ตูนของไทยที่เด็กชอบหรือรู้จักเพียง 7 ภาพ อดิเรมอน เป็น ตัวการ์ตูนจากหนังสือการ์ตูนชายหัวเราะ จำนวน 5 ภาพ เป็นการ์ตูนเพื่อการอนุรักษ์ สิ่งแวดล้อม 1 ภาพ คือ ระเบิด และอีก 1 ภาพ คือ แคริกคูล่าไทย ที่สมเด็จพระเทพ รัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารีทรงวาด ทั้งนี้พบว่า เป็นภาพการ์ตูนญี่ปุ่นมากที่สุด อาจ เป็นเพราะเด็กทุกชาติทุกภาษาคำนิยมตัวการ์ตูนที่น่ารัก มีอำนาจวิเศษต่างๆ (กรี บ้านเท, 2526 อ่างถึงงาน ภัสสร สังข์ศรี, 2529) การ์ตูนญี่ปุ่นสามารถตอบสนองความ ต้องการของเด็กได้มากกว่า และสาเหตุที่ภาพการ์ตูนฝรั่งเป็นที่ชื่นชอบของเด็กไทย น้อยกว่าการ์ตูนญี่ปุ่นเพราะ การ์ตูนญี่ปุ่นมีวัฒนธรรมความเป็นอยู่และสภาพแวดล้อมใกล้เคียงกับคนไทยมากกว่า อีกทั้งมีเชื้อชาติที่ใกล้เคียงกัน คือ เป็นชาวเอเชียเหมือนกัน (ภัสสร สังข์ศรี, 2529) สอดคล้องกับการสำรวจการวาดภาพการ์ตูนของเด็กไทยวัย 3-11 ปี ของสถาบันเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา (2526 อ่างถึงงาน สมคิด บลอคบรัง, 2528)

ประโยชน์ของการ์ตูนที่นักเรียนส่วนใหญ่ได้รับ คือ ความสนุกสนาน คิดเป็นร้อยละ 95.28 ซึ่งประโยชน์ของการ์ตูนมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์เฉพาะ ของหลักสูตรศิลปศึกษาระดับประถมศึกษา ฉบับปัจจุบัน (ศึกษาธิการ, 2525 อ่างถึงงาน สุชาดา สถาวร, 2537) ข้อที่ 4 กล่าวไว้ว่า ให้มีความสนุกสนานเพลิดเพลินและทำงาน ร่วมกับผู้อื่นได้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ นวลทิพย์ บริณชาญกุล (2538)

นักเรียนที่รู้สึกชอบการวาดภาพการ์ตูนมาก คิดเป็นร้อยละ 57.17 แสดงว่านักเรียนที่ชอบวาดภาพการ์ตูนมีมากกว่านักเรียนที่ไม่ชอบวาดการ์ตูน ทั้งนี้ เพราะเด็กที่สนใจการวาดภาพการ์ตูน มักจะเป็นเด็กที่มีพรสวรรค์ปัญญาเลิศทางศิลปะ ด้วย (มะลิฉัตร เอื้ออนันท์ (2535) ซึ่งเด็กเหล่านี้สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เด็กบางคนอาจสนใจการวาดภาพการ์ตูนในตอนแรก แต่เมื่อไม่ประสบความสำเร็จ ในการวาดก็อาจท้อใจและเบื่อหน่าย จากผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า มีเด็กที่ไม่ชอบวาด ภาพการ์ตูนจำนวน 5 คน เด็กส่วนใหญ่จะเริ่มวาดภาพการ์ตูนครั้งแรกในขณะที่เรียน อยู่ระดับชั้นอนุบาล จะเห็นได้ว่าเด็กมีความสนใจในการวาดภาพการ์ตูนตั้งแต่วัยแรกเริ่มที่เด็กสามารถวาดภาพได้ และมีเด็กนักเรียนที่ไม่เคยวาดภาพการ์ตูน คิด

เป็นร้อยละ 3.21 ซึ่งน้อยมากเมื่อเทียบกับจำนวนนักเรียนที่เคยวาดภาพการ์ตูน มา ก่อน สอดคล้องกับการสำรวจการวาดภาพการ์ตูนของเด็กไทยวัย 3-11 ปีของสถาบัน ตะวันออกศึกษา (อ้างถึงใน มณีรัตน์ สุภษศิรินทร์, 2537) จะเห็นได้ว่าเด็กเริ่ม วาดภาพการ์ตูนได้ตั้งแต่อายุ 3 ปี ซึ่งอยู่ในระดับชั้นอนุบาล

2. ด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับการวาดภาพการ์ตูนของเด็กนักเรียน

จากการศึกษาพบว่า ในการวาดภาพการ์ตูน มีนักเรียนที่คิดว่าต้องดู แบบหรือตัวอย่างภาพการ์ตูนเป็นบางครั้งมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 75.58 จะเห็นได้ ว่าในการวาดภาพการ์ตูนแต่ละตัว จะมีวิธีการในการวาดภาพแตกต่างกันไป ถ้าเป็น ภาพที่มีลักษณะง่าย ๆ ก็มีความจำเป็นในการใช้แบบน้อยหรือในกรณีที่ฝึกวาดบ่อย ๆ จน ชำนาญก็ไม่จำเป็นต้องใช้แบบ แต่ถ้าเป็นภาพที่มีลักษณะยุ่งยากซับซ้อน นักเรียนบางคน อาจต้องใช้แบบในการวาดภาพ

นักเรียนส่วนมากจะรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่วาดภาพการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 80.43 มีนักเรียนที่รู้สึกเบื่อหน่ายในขณะที่วาดภาพการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 1.31 และมักใช้เวลาช่วงที่ว่างในการวาดภาพการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 79.78 มี นักเรียนเป็นส่วนน้อยที่แอบวาดภาพการ์ตูนในช่วงงเรียนวิชาอื่น ๆ ข้อสังเกตนี้ตรงกับที่ Wilson and Wilson (1991) ได้กล่าวไว้ในหนังสือ "Teaching Children to Draw : A Guide for Teacher & Parents" ว่า มีเด็ก หลายคนที่แอบวาดภาพในช่วงอื่นซึ่งไม่ใช่ช่วงงศิลปะ เด็กบางคนมักจะวาดภาพในช่วงอื่น ๆ ได้ดี โดยแอบเอากระดาษวาดภาพซ่อนไว้ในสมุด จากข้อสังเกตนี้แสดง ให้เห็นถึงลักษณะนิสัยในการทำงานศิลปะของเด็ก เพราะการบังคับให้เด็กวาดภาพ เฉพาะในช่วงงศิลปะอย่างเดียวนั้น อาจทำให้เด็กไม่พร้อมที่จะแสดงออกและทำงาน ไม่ได้เต็มที่

สาเหตุที่ทำให้นักเรียนชอบวาดภาพการ์ตูนมากที่สุด คือ ชอบรูปแบบ สีสันที่สวยงามของตัวการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 78.02 รองลงมา คือ ประทับใจใน บทบาทของตัวการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 74.94 จะเห็นได้ว่ารูปแบบสีสันที่สวยงามของ ตัวการ์ตูนเป็นสิ่งจูงใจในการวาดภาพการ์ตูนของเด็กได้มากกว่าบทบาทของตัวการ์ตูน เพราะการ์ตูนบางตัวไม่ได้มาจากการ์ตูนเรื่องแต่เด็กกลับชอบ อาทิเช่น เคระเคระ แบค-แบค-มารุ เป็นต้น ซึ่งตัวการ์ตูนเหล่านี้มีรูปแบบที่น่ารัก สีสันสดใส บางครั้งดู

ตกลงชอบชั้น และง่ายต่อการวาด สอดคล้องกับ สมัคร ผลจารุญ (2522) ได้กล่าวไว้ว่า เด็กที่อยู่ในระดับประถมศึกษาส่วนมากจะชอบภาพที่น่าตื่นตาตื่นใจ สีสวยสด นอกจากนี้ได้มีการสำรวจหนังสือการ์ตูนยอดนิยมของเด็ก พบว่าเด็กชอบอ่านหนังสือการ์ตูน เพราะหน้าปกสีสันสวยงาม (ลลิตา ชูวนากร, 2533) และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ฉัตรชัย สุภรกาญจน์ (2526) พบว่า ภาพประกอบที่ใช้สีมากย่อมมีอิทธิพลให้เด็กเกิดความพึงพอใจมากกว่าภาพที่มีสีน้อย และเด็กมักเลือกอ่านหนังสือที่มีภาพสีสวยๆ มากกว่าภาพขาวดำ

ผู้ที่พบเห็นนักเรียนวาดภาพการ์ตูนมักจะชมเชยและสนับสนุน คิดเป็นร้อยละ 65.27 แสดงว่าคนรอบๆตัวมีความรู้สึกต่อการวาดภาพนอก เลียนแบบภาพการ์ตูนในทางบวก ไม่ได้คิดว่าภาพการ์ตูนน่าจะมีผลเสียต่อเด็กแต่อย่างใด ในชั้นเรียนของนักเรียนมีเพื่อนฯ ที่ชอบวาดภาพการ์ตูนอยู่เป็นจำนวนมาก คิดเป็นร้อยละ 63.29 จะเห็นได้ว่าการได้รับคำชมเชย สนับสนุน และสภาพแวดล้อมรอบตัวเด็ก มีผลอย่างยิ่งต่อความชอบในการวาดภาพการ์ตูน อาจจะเป็นได้ที่เด็กถูกชักจูงจากเพื่อนฯ ในชั้นเรียน หรือเป็นการเลียนแบบเพื่อน กระทำตามอย่างคนส่วนใหญ่อะไรมีความนิยม สอดคล้องกับที่ เลิศ อนันตนะ (2529) ได้กล่าวไว้ว่า เด็กที่มีเพื่อนสนิทมักจะซึมซับเอาอิทธิพลซึ่งกันและกัน ครอบครัวยังมีพฤติกรรมแสดงออกคล้ายคลึงกันมาก และจากการสังเกตพฤติกรรมในการวาดภาพการ์ตูนของนักเรียนครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าเด็กที่นั่งติดกันมักวาดภาพมีลักษณะลอก เลียนแบบกันทั้ง เนื้อหาและรูปแบบ และจากผลการวิจัยครั้งนี้ทำให้ทราบว่า การวาดภาพการ์ตูนกำลังเป็นที่นิยมในหมู่เด็กฯ ในปัจจุบัน

นักเรียนส่วนใหญ่คิดว่าการลอกภาพการ์ตูนช่วยให้วาดภาพอื่นฯ ได้ดีขึ้น คิดเป็นร้อยละ 73.40 มากกว่านักเรียนที่คิดว่าการลอกภาพการ์ตูนช่วยให้วาดภาพอื่นฯ ได้แย่ลง คิดเป็นร้อยละ 5.05 แสดงให้เห็นว่าผลดีของการวาดภาพนอก เลียนแบบภาพการ์ตูนมีมากกว่าผลเสีย

ลักษณะภาพการ์ตูนที่นักเรียนชอบวาดมากที่สุด คือ เป็นภาพเดี่ยวๆ เฉพาะตัวการ์ตูน ไม่มีองค์ประกอบอื่นฯ คิดเป็นร้อยละ 56.48 ทั้งนี้เนื่องจากภาพการ์ตูนส่วนใหญ่จะเน้น และให้ความสำคัญที่ตัวการ์ตูนเป็นสำคัญ ครอบครัวยังมีส่วนประกอบย่อยเพื่อเพิ่มเนื้อเรื่องในภาพการ์ตูน ครอบครัวยังที่เด็กชอบวาดมีที่มาจากการ์ตูนที่เป็นเรื่องที่เด็กชอบ คิดเป็นร้อยละ 77.14 แสดงว่าเนื้อหาที่น่าสนใจในการ์ตูนมีส่วนสำคัญต่อความชอบของเด็กซึ่ง เป็นผลต่อเนื่องไปถึงการวาดภาพของเด็ก คือ เด็ก

จะวาดภาพเกี่ยวกับสิ่งที่เด็กชอบ เนื้อหาสาระในการ์ตูนส่วนใหญ่ มักจะมีตัวการ์ตูน เป็นวัยเด็กหรือวัยที่ใกล้เคียง ทัศนคติอันน่าทึ่งเห็นถึงความต้องการและความสนใจ ของเด็กวัยนี้ สภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก็มักจะเป็นเรื่องภายใน บ้าน หรือที่โรงเรียน ซึ่งเด็กคุ้นเคยเป็นอย่างดี (ลลิตา ชูวนากร, 2533) นอกจากนั้น เนื้อหาในการ์ตูนส่วนใหญ่ยังเป็นเรื่องที่สนุก คาถาเนิ่นเรื่องรวดเร็ว และ ทำทนายชวนาให้คิดและติดตาม

นักเรียนส่วนใหญ่มีวิธีวาดภาพการ์ตูนโดยวาดคำให้เหมือนคันแบบ และมีการผสมผสานกับความคิดของตนเอง คิดเป็นร้อยละ 51.43 ซึ่งในแต่ละครั้งจะ เปลี่ยนแบบที่ใช้ในการวาดภาพการ์ตูนไปเรื่อยๆ คิดเป็นร้อยละ 56.70 ส่วนใหญ่จะ วาดภาพการ์ตูนเป็นลายเส้น คิดเป็นร้อยละ 38.90 เมื่อนักเรียนวาดภาพการ์ตูนเสร็จ มักจะนำมาให้คุณพ่อคุณแม่ดู คิดเป็นร้อยละ 61.97 อาจจะเป็นคำที่เด็กมักจะได้รับการ คุยของชมเชยมากที่สุด เมื่อนำภาพการ์ตูนที่เด็กวาดไปให้คุณพ่อคุณแม่ดู สุลล บุษตรง (2523, อ้างถึงใน สุชาดา สถาวร, 2537) ได้กล่าวไว้ว่านักเรียนชั้นประถมศึกษา เป็นวัยที่ต้องการความสำเร็จและความภาคภูมิใจมากที่สุด

ในวิชาศิลปะศึกษาพบว่า นานๆ ครั้งทีครุศิลปะจะให้นักเรียนวาดภาพ การ์ตูนจากแบบคิดเป็นร้อยละ 69.01 ทั้งนี้เนื่องจากผู้ที่มีความรู้ทางด้านศิลปะศึกษา ได้เคยศึกษามาว่าการวาดภาพลอกเลียนแบบภาพการ์ตูนนั้นเป็นผลเสียต่อเด็ก ทำให้ ครุศิลปะส่วนใหญ่ไม่กล้านำการ์ตูนมาใช้ในการสอนเด็ก และมีบางครั้งถ้าเด็กวาดภาพ ตามที่ครูสั่งไม่ได้จะแก้ปัญหาโดยลอกแบบจากการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 73.85 เป็นไป ได้ว่าเด็กก็ได้รับการสั่งสอนจากครูว่าการวาดภาพลอกเลียนแบบภาพการ์ตูนนั้นเป็น ผลเสียต่อเด็ก เป็นวิธีสอนศิลปะแนวเก่า (วิชัย วงศ์ใหญ่, 2520) ซึ่งมีการต่อต้านกัน มากในช่วงเวลาที่ผ่านมา แต่อย่างไรก็ตามนักเรียนส่วนมากก็ยังต้องการให้ครุศิลปะสอน วาดภาพการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 84.18 แสดงว่าผู้ใหญ่ยังไม่มีความเข้าใจเด็กเท่า ที่ควร คือ ไม่ทราบความต้องการที่แท้จริงของเด็ก

3. ด้านการวาดภาพการ์ตูนของเด็กนักเรียน

3.1 จากการออกแบบสอบถามเพื่ออธิบายเกี่ยวกับภาพการ์ตูนที่เด็กวาด พบว่าตัวการ์ตูนที่เด็กนำมาวาดมากที่สุด คือ โจรเรมอน คิดเป็นร้อยละ 15.41 รอง ลงมาคือ เครระ คิดเป็นร้อยละ 4.71 โจรเรมอนนอกจากเป็นตัวการ์ตูนที่เด็กชอบ

แล้วยังเป็นตัวการ์ตูนที่เด็กวาดมากที่สุดอีกด้วย ตรงกับที่มาของภาพการ์ตูนที่นักเรียนชอบวาด คือ เป็นภาพการ์ตูนมาจากเรื่องที่ชอบ ส่วน เครื่อง เป็นตัวการ์ตูนที่เด็กชอบวาดเป็นอันดับ 2 ตรงกับที่มาของภาพการ์ตูนที่เด็กชอบวาดเป็นอันดับ 2 และ 3 คือ เป็นภาพการ์ตูนที่มีรูปแบบสีสันสวยงาม และมีลักษณะง่าย ๆ ตามลำดับ สอดคล้องกับที่ เพ็ญ สังข์น้อย (2527) ได้กล่าวไว้ว่ารถเรมอนเป็นการ์ตูนที่มีเรื่องราวตรงกับจิตวิทยาของเด็กวัยนี้มากและมีอิทธิพลต่อเด็กที่โตๆ และ อรทัย ศรีสันติสุข (2527) ได้ศึกษาเกี่ยวกับเหตุผลที่เด็กชอบการ์ตูนเรื่อง รถเรมอน ว่าชอบเพราะรถเรมอนให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และชอบที่แมวรถเรมอนมีของวิเศษมากมาย แสดงว่าผู้สร้างการ์ตูนรถเรมอนจับจุดความสนใจของเด็กได้ถูกต้องเพราะ ความสนุกสนานคือเหตุผลแรกที่เด็กจะดู จะเล่น หรือจะทำสิ่งใด เพราะเด็กเป็นวัยที่มีจินตนาการสูง ชอบนิทาน ชอบเรื่องอภินิหาร และชอบให้มีสิ่งวิเศษมาช่วยในยามคับขัน เมื่อการ์ตูนรถเรมอนมีลักษณะดังกล่าว จึงเป็นที่ถูกใจเด็กมาก นอกจากนี้เด็กยังชอบรถเรมอนเพราะน่ารัก เนื่องจากบุคลิกอ้วนกลมทำให้จำง่าย และเด็กสามารถวาดรูปรถเรมอนได้โดยง่ายนัก และเหตุผลข้อสุดท้าย คือ เด็กชอบเพราะรถเรมอนชอบช่วยเหลือผู้อื่น ข้อคิดต่างๆ มีอยู่แล้วในการ์ตูนรถเรมอน

เมื่อพิจารณาภาพการ์ตูนที่เด็กชอบมากที่สุดกับภาพการ์ตูนที่เด็กวาดพบว่า เด็กบางคนต้องมีแบบในการวาดภาพการ์ตูน มักจะหาต้นแบบที่มีอยู่ในคอนนั้น เช่น ภาพการ์ตูนประกอบในแบบสอบถาม ภาพการ์ตูนบนกล่องสี เป็นต้น อาจทำให้เด็กไม่ได้วาดภาพการ์ตูนตัวที่ชอบจริงๆ ก็ได้ uly ภาพการ์ตูนที่เด็กวาดนี้เคยเห็นมาจากหนังสือการ์ตูนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 75.37 รองลงมา คือ ภาพยนตร์ ทรทัศน์ วีดีโอ คิดเป็นร้อยละ 71.57 ซึ่งภาพจากหนังสือการ์ตูนเป็นภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหวเหมือนกับภาพการ์ตูนในภาพยนตร์การ์ตูน ทำให้ง่ายต่อการลอกเลียนแบบมากกว่าเนื่องจากมีต้นแบบให้ดู ซึ่งโดยทั่วไปแล้วจะพบว่าภาพยนตร์การ์ตูนแต่ละเรื่องมักมีการตีพิมพ์เป็นหนังสือการ์ตูนด้วย ภาพการ์ตูนที่เด็กวาด เป็นภาพการ์ตูนที่มาจากการ์ตูนที่มีเนื้อเรื่อง ตลกขบขัน มากที่สุด สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุวนัช ศรีสง่า (2515), ไพเราะ เรื่องศิริ (2523), สมคิด บลอคเบร้ง (2527) และเพชรชมพู เทพพิพิธ (2533) ซึ่งพบว่าประเภทของการ์ตูนที่นักเรียนระดับอายุใกล้เคียงกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างชอบมากที่สุด คือ ตลกขบขัน uly มีการนำเสนอข้อคิดเกี่ยวกับการคบคนดีเป็นมิตรมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 46.25 ตัวการ์ตูนที่เด็กวาดส่วนใหญ่ มี

ลักษณะนิสัย เป็นคนที่มีความซื่อสัตย์คิดเป็นร้อยละ 53.74 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เพชรชมพู เทพพิพิธ (2533) ทั้งนี้เพราะในการ์ตูนมักสอดแทรกสิ่งที่คุณักอ่านด้านตรงกันข้าม คือ คนดีกับคนเลว (Berton, 1955 อ้างถึงใน อรุณศิริ คงธรรม, 2529)

3.2 จากลักษณะต่างๆ ที่ปรากฏในภาพการ์ตูนที่เด็กวาดพบว่า เป็นภาพการ์ตูนที่แสดงลักษณะของเพศชายมากกว่าเพศหญิง คือแสดงลักษณะเพศชายร้อยละ 66.16 แสดงลักษณะเพศหญิงร้อยละ 22.91 และไม่แสดงลักษณะเพศชัดเจนเป็นส่วนน้อยร้อยละ 10.93 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะตัวการ์ตูนที่นักเรียนชอบไม่ตรงกับเพศของนักเรียน ตัวการ์ตูนส่วนใหญ่มักเป็นตัวการ์ตูนเพศชาย ซึ่งมีทั้งเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงชอบ แต่ตัวการ์ตูนที่เป็นเพศหญิงมีแต่เด็กผู้หญิงชอบ จึงทำให้สัดส่วนที่ได้ไม่เป็นไปตามเพศ แต่เด็กจะเน้นความแตกต่างระหว่างเพศด้วยเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายและทรงผมของตัวการ์ตูน โดยการ์ตูนที่แสดงลักษณะเพศหญิง มักมีการประดับตกแต่งด้วยดอกไม้ ตัวการ์ตูนมักมีผมยาว และมีเครื่องประดับต่างๆ เช่น เบว ที่คาดผม สร้อย เป็นต้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ รกศล ภูพลอย (2532) การ์ตูนที่แสดงลักษณะเพศชาย มักมีการแต่งกายที่เน้นความเป็นวัยรุ่น หรือกำลังนิยมมานหมู่วัยรุ่นในปัจจุบัน ทรงผมมีการทำไฮไลต์ สะพายเป้ สวมเสื้อและกางเกงที่มีขนาดใหญ่มากๆ และเห็นผู้ชายเสื้อด้านใดด้านหนึ่ง เล่นสเก็ตบอร์ด เป็นต้น และมีคาบบรรยายภาพด้วยศัพท์แปลกๆ เช่น ทายาทตระกูลรัง ขารัง หัวรัง เป็นต้น ซึ่งเป็นอิทธิพลที่ได้รับจากภาพยนตร์ไทยแนววัยรุ่น เนื่องจากเด็กวัยนี้บางคนก็เข้าสู่วัยรุ่นเร็วกว่าเด็กอื่นๆ เริ่มมีการเปลี่ยนแปลงที่ต่างจากวัยเด็ก (ภัสสร สังข์ศรี, 2529)

แสดงลักษณะรูปร่าง เต็มตัวมากกว่าครึ่งตัว คือ แสดงลักษณะรูปร่างเต็มตัวร้อยละ 76.01 แสดงลักษณะรูปร่างครึ่งตัวร้อยละ 7.92 แสดงลักษณะด้านหน้ามากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 62.31 เป็นลักษณะของภาพที่พบโดยทั่วไป ส่วนภาพที่แสดงลักษณะด้านข้างและด้านหลังนั้นจะพบมากในภาพการ์ตูน ซึ่งจากผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า เป็นภาพที่แสดงลักษณะด้านข้าง ร้อยละ 32.33 ด้านหลัง ร้อยละ 2.56 แสดงลักษณะของวัยเด็กมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 55.67 เนื่องจากตัวการ์ตูนส่วนใหญ่ได้สร้างให้มีวัยใกล้เคียงกับเด็ก

ลักษณะเครื่องแต่งกายที่พบมากที่สุด คือ ชุดที่มีลักษณะพิเศษ คิดเป็นร้อยละ 58.24 และมักวาดภาพแสดง รอยยับ และรอยฉีกขาดของเสื้อผ้า สำหรับชุดไทยพบเพียง 2 ภาพ ซึ่งสามารถวาดภาพลายไทยได้อย่างละเอียด เนื่องจากเด็ก

อายุประมาณ 8-10 ปีขึ้นไป เป็นเด็กที่จัดชั้นเตรียมพร้อมที่จะเข้าสู่วัยรุ่น มีประสบการณ์ทางการมองและความรู้สึกละเอียดอ่อนมากกว่าเด็กเล็ก และมีวุฒิภาวะทางสุนทรียภาพ (Aesthetic Maturity) กล่าวคือ การทำงานศิลปะของเด็กจัดเป็นการแสดงออกที่มีการควบคุมมากกว่าการแสดงออกอย่างบริสุทธิ์เหมือนเด็กเล็ก (พีระพงษ์ กุลพิศาล, 2536) เป็นภาพที่แสดงลักษณะตัวเอกเป็นคนหรือสัตว์ที่มีอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 25.91 สอดคล้องกับงานวิจัยของ เฟซิง สังก์น้อย (2527) และ ภัตสร สังก์ศรี (2529) ทั้งนี้เนื่องจากการที่เด็กสามารถตอบสนองความคิดฝันและจินตนาการของเด็กได้เป็นอย่างดี และสามารถสร้างอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์บางอย่างที่ภาพยนตร์ยังไม่สามารถทำได้ ภาพการ์ตูนที่เด็กวาดบางภาพมาจากภาพยนตร์ซึ่งมีเนื้อหาใกล้เคียงกับตัวการ์ตูนที่ตัวเอกมีอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ เช่น นักรบมังกรห้าดาว

ภาพการ์ตูนที่เด็กวาดมีการเคลื่อนไหวและแสดงกริยาอาการกระโดดการวิ่งหรือแขนแสดงท่าทางต่าง ๆ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 62.31 จะเห็นว่าการให้เด็กวาดภาพการ์ตูนโดยตรง เด็กจะสามารถแสดงกริยาท่าทางและการเคลื่อนไหวของร่างกายได้มากกว่าการที่ให้เด็กวาดภาพคน เพราะการวาดภาพคนนั้นมีความละเอียดซับซ้อน เด็กจะวาดภาพแสดงการเคลื่อนไหวของร่างกายที่ยังผิดธรรมชาติและท่าทางแข็งกระด้าง (ภกศล ภูพลอย, 2532) การวาดภาพการ์ตูนทำให้เด็กสามารถวาดภาพแสดงลักษณะการเคลื่อนไหวและกริยาอาการได้ อาทิเช่น รุ่ง เคน กระโดดบิน เหวะ ชับขานพาทนะ เป็นต้น สอดคล้องกับการศึกษาของ วิปเปิล (Whipple, 1953 อ้างถึงใน สาริพันธ์ สุภวรรณ, 2527)

ลักษณะลายเส้นที่พบมากที่สุด คือ เส้นซิกแซก คิดเป็นร้อยละ 39.40 เป็นภาพที่มองจากระยะใกล้หรือมากเกินความจริงมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 9.85 สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ลลิตา ชูวนากร (2533) ที่พบว่า ภาพการ์ตูนมักมีลักษณะเด่นที่เป็นเอกลักษณ์ ได้แก่ ภาพที่ดูแล้วเหมือนกับว่าอยู่ในระยะไกล เห็นบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมต่างๆ ที่อยู่รอบข้าง และภาพในระยะใกล้แสดงให้เห็นถึงรายละเอียดเฉพาะอย่างหรือเฉพาะที่ ของสีหน้า แววตา หรืออากัปกิริยาต่างๆ ของตัวการ์ตูน ใกล้เคียงกับที่ มะลิฉัตร เอื้ออนันท์ (2535) ได้กล่าวไว้ว่า เด็กที่มีประวัติการเขียนแบบสื่อหรือภาพประกอบที่เป็นที่นิยม มักจะมีความสามารถในการเสนอแนะความคิดของตนเองให้ปรากฏในผลงานศิลปะได้อย่างก้าวหน้าเกินวัย เช่น สามารถถ่ายทอดภาพในลักษณะกินคำ (forshortening) แสดงทัศนียภาพวิหยา

(perspective) และสามารถวาดภาพแสดงอาการเคลื่อนไหว

แสดงลักษณะเด่นของตัวการ์ตูนมากที่สุด คือ ตาเรต คิดเป็นร้อยละ

62.09 การ์ตูนญี่ปุ่นโดยทั่วไปมักจะวาดขนาดของตาให้มีขนาดใหญ่ และได้มีผู้ให้คำ
จำกัดความว่าเป็นการ์ตูนตาเรต

แสดงอารมณ์ความรู้สึก คือ หัวเราะและ ยิ้ม มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ

40.04 สอดคล้องกับประเภทของการ์ตูนที่เด็กชอบ คือ ตลกขบขัน ซึ่งใกล้เคียงกับที่
ประยูร จรรย์วณิช (2510) ได้กล่าวไว้ว่า การ์ตูนมักสอดแทรกมุขตลกต่างๆ ให้
เกิดความขบขันอยู่เสมอ ดังนั้นตัวการ์ตูนที่เด็กวาดจึงแสดงถึงอารมณ์ความรู้สึก คือ หัว
เราะ และยิ้มเป็นส่วนใหญ่

ลักษณะสัญลักษณ์ในภาพการ์ตูนที่เด็กวาดพบว่า มีการใช้คำแทนเสียง
หรือขยายกริยาอาการน้อยมาก โดยที่พบมากที่สุด คือ "อ้อ" และ "HELLO" คิด
เป็นร้อยละ 0.64 สาเหตุที่พบจำนวนน้อยเพราะไม่ได้ให้เด็กวาดการ์ตูนเรื่องที่ต้อง
มีการใช้คำเหล่านี้ในการขยายความหมายของเรื่อง มีการใช้รูปเบลอภาพ (แสดง
พลัง) ในการสื่อความหมายมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 4.28 โดยทั่วไปภาพการ์ตูนถือ
ได้ว่าเป็นภาษาสากลที่สามารถสื่อสารให้คนต่างชาติต่างภาษา เข้าใจกันได้โดยไม่ต้อง
ใช้คำพูด (ประเสริฐ ศิลรัตน์, 2525) การ์ตูนบางภาพจึงไม่จำเป็นต้องมีคำพูดหรือ
คำอธิบายภาพแต่อย่างใด แต่จะมีการใช้รูปในการสื่อความหมายแทนคำพูด และมี
การใช้เครื่องหมายแทนกริยาอาการมากที่สุด คือ เครื่องหมายอัศเจรีย์ (!) คิดเป็น
ร้อยละ 2.99

ลักษณะสีในภาพการ์ตูนที่เด็กวาดพบว่า มีสีสดใสสวยงาม คิดเป็นร้อย
ละ 76.65 มีการตัดเส้นในรูปทรงต่างๆ คิดเป็นร้อยละ 78.58 และใช้สีเกินจริง
คิดเป็นร้อยละ 67.45 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ลลิตา ชูวนากร (2533) โดย
เด็กผู้หญิงมักเลือกใช้สีที่แสดงถึงความอ่อนหวาน เช่น ชมพู ห้า เหลือง เป็นต้น บาง
ภาพมีการแก้ปัญหาพื้นที่ว่างโดยแบ่งช่องแล้วระบายสีพื้นที่ต่างกัน

ลักษณะการแสดงออกทางศิลปะในภาพการ์ตูนที่เด็กวาดพบว่า มีการใช้
จินตนาการและการรับรู้ของตนเองประกอบมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 59.74 รองลงมา
คือ การแก้ปัญหาเรื่องขนาดของภาพกับกรอบภาพคิดเป็นร้อยละ 43.68 เช่น วาดภาพ
ตัวการ์ตูนซ้ำๆ กันโดยออกแบบท่าทางให้มีลักษณะต่างๆ กันไป ทำให้ดูเหมือนมีชีวิตและ
เคลื่อนไหวได้ เด็กส่วนมากมีความมั่นใจในการแสดงออกโดยเฉพาะการลากเส้น คิด

เป็นร้อยละ 36.61 สอดคล้องกับบทความของ มะลิฉัตร เอื้ออนันท์ (2535) ที่กล่าวว่า เด็กที่ชอบลอกเลียนแบบภาพการ์ตูน จะมีความสามารถด้านทักษะความชำนาญในการใช้เส้น และสามารถวาดภาพแสดงการเคลื่อนไหว มีการคิดแปลงต้นแบบคิดเป็นร้อยละ 31.90 โดยมีการผสมผสานตัวการ์ตูนสองตัวเข้าด้วยกัน เด็กบางคนวาดภาพหมีแพนด้าซึ่งตามความเป็นจริงแล้วมีสีขาว-ดำ แต่กลับวาดลวดลายลงบนตัวหมีแพนด้าคล้ายกับลายของเสือ มีการออกแบบฉากหลัง คิดเป็นร้อยละ 28.90 ใช้รูปทรงเรขาคณิต คิดเป็นร้อยละ 34.68 ตัวการ์ตูนบางตัวอาจมีลักษณะคล้ายรูปทรงเรขาคณิต เพราะพื้นฐานของตัวการ์ตูนเริ่มมาจากรูปทรงเรขาคณิตเป็นส่วนใหญ่ เช่น จุดเรมอน เกิดจากรูปวงกลมจำนวน 2 รูป ที่มีขนาดต่างกัน มาต่อกัน เป็นต้น มีการออกแบบตัวอักษร คิดเป็นร้อยละ 18.41 ซึ่งมีทั้งตัวอักษรภาษาไทย ภาษาอังกฤษและภาษาญี่ปุ่น การออกแบบตัวอักษรก็จะเป็นพื้นฐานของเด็กต่อไปในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากงานวิจัย

จากการศึกษาการวาดภาพลอกเลียนแบบภาพการ์ตูนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่าภาพการ์ตูนที่นักเรียนวาดส่วนใหญ่มีการเคยเห็นแบบมาก่อน และเด็กส่วนใหญ่ชอบการวาดภาพการ์ตูน ซึ่งการวาดภาพการ์ตูนนอกจากจะสามารถตอบสนองความคิดฝัน และจินตนาการของเด็กได้เป็นอย่างดีแล้ว ผลจากการวาดภาพลอกเลียนแบบภาพการ์ตูนยังช่วยให้เด็กมีความสามารถในการวาดภาพได้ดีขึ้น ช่วยให้เด็กเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เนื่องจากการ์ตูนมีความหลากหลาย แปลกใหม่ และไม่ซ้ำซากน่าเบื่อ เด็กหลายคนที่ละทิ้งการวาดภาพไปเพราะไม่สามารถวาดภาพตามที่ต้องการได้ ดังนั้นจึงควรส่งเสริมและสนับสนุนให้เด็กวาดภาพการ์ตูนตามที่เด็กชอบและต้องการดังนี้

1.1 ครูผู้สอนควรจะได้มีการศึกษาหาความรู้อยู่เสมอ เพื่อที่จะได้ทราบแนวความคิดทฤษฎีใหม่ๆ ทางด้านศิลปศึกษา มาปรับปรุงใช้ในการสอนศิลปศึกษาให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และควรสำรวจความต้องการของนักเรียนว่ามีต้องการอนางไร ซึ่งจากผลการวิจัยจะเห็นว่า นักเรียนมีความต้องการให้ครูศิลปะสอนวาดภาพการ์ตูน ดังนั้นครูน่าจะได้มีการสอนวิธีและเทคนิคต่างๆ ให้กับนักเรียน เพื่อให้เด็กสามารถ

วาดภาพได้ง่ายขึ้น ทำให้ไม่เบื่อและมีทัศนคติที่ดีต่อการทำงานศิลปะ นอกจากนี้ครูควรแสดงความชื่นชมต่อผลงานของเด็ก และเสนอแนะเป็นรายบุคคลไป ในการจัดกิจกรรมศิลปะควรจะเน้นให้เด็กรู้สึกสนุกสนานในการทำงาน เช่น จัดการประกวดภาพวาดและให้รางวัลสำหรับนักเรียนที่มีผลงานดีเด่น

1.2 ผู้ปกครองควรรอให้การสนับสนุน และเปิดโอกาสให้เด็กได้ทำงานศิลปะอย่างเต็มที่ งดขจัดหาอุปกรณ์ ให้คำแนะนำ รวมทั้งให้คำชมเชยต่อผลงานของเด็ก เนื่องจากเด็กวัยนี้ต้องการการยอมรับจากผู้อื่นสูงมาก งดเฉพาะผู้ปกครองซึ่งเป็นบุคคลที่ใกล้ชิดกับเด็กมากที่สุดแล้วย่อมจะทำให้เด็กเกิดความภูมิใจ มีความมั่นใจในการแสดงออก ซึ่งจะเป็นผลต่อเนื่องไปจนกระทั่งเติบโตเป็นผู้ใหญ่

1.3 ผู้บริหารสถานศึกษา ควรให้การส่งเสริมสนับสนุนให้ครูได้มีโอกาสดำเนินงานความรู้ จากการศึกษาอบรม สัมมนา และจัดหางบประมาณในการซื้อวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการเรียนการสอน และให้การสนับสนุนการจัดกิจกรรมทางด้านศิลปะศึกษา เช่น จัดนิทรรศการแสดงผลงานของเด็ก จัดการประกวดการวาดภาพ จัดหาสถานที่หรือห้องปฏิบัติงานที่เหมาะสมต่อการทำงานกิจกรรมทางศิลปะศึกษา

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยเปรียบเทียบความสามารถในการวาดภาพระหว่างเด็กที่ชอบวาดภาพการ์ตูนกับเด็กที่ไม่ชอบวาดภาพการ์ตูน

2.2 ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการสื่อสารรอยผ่านภาพการ์ตูนที่มาจากภาษาต่างประเทศ เพื่อดูว่าเด็กจะสามารถเข้าใจภาพได้หรือไม่ แนวคิดนี้มาจากเหตุผลที่ว่า ภาพ คือ ภาษาสากล (ประเสริฐ ศิลรัตน์, 2525)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย