

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์: กรณีศึกษา ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้าน  
ความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัย



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์: ศิลปะสมัยใหม่  
กุมภาพันธ์ 2556

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์: กรณีศึกษา ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้าน  
ความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัย



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์: ศิลปะสมัยใหม่

กุมภาพันธ์ 2556

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์: กรณีศึกษา ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้าน  
ความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัย



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์: ศิลปะสมัยใหม่  
กุมภาพันธ์ 2556

พงศกร ศรีชูวงศ์ (2555). การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์: กรณีศึกษา “ความว่าง” ในพระพุทธศาสนา. ปรินิพนธ์ สบ.ม. (ทัศนศิลป์: ศิลปะสมัยใหม่). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ประธานควบคุมปรินิพนธ์: รองศาสตราจารย์ สมศักดิ์ ชวาลาวลัย, ประธานสอบปากเปล่า รองศาสตราจารย์ กมล เผ่าสวัสดิ์.

ศิลปะนิพนธ์เรื่อง การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์: กรณีศึกษา ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัย เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพที่มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาถึงความรุนแรงในการ์ตูนsuper heroอเมริกัน โดยผ่านการแสดงออกทางศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ ผลงานศิลปะที่ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์คัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 1 ชุด ด้วยเทคนิค จิตรกรรม(acrylic on canvas) ผู้วิจัยนำกลุ่มตัวอย่าง (ผลงานศิลปะ) มาจัดนิทรรศการ และได้สร้างแบบสอบถามจำนวน 100 ชุด เพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อผลงาน ศิลปะ โดยแบบสอบถามมี 2 ตอน ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบเกี่ยวกับข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นข้อมูลเกี่ยวกับ เพศ และระดับการศึกษา การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของผู้ประเมินที่ชมผลงานศิลปะใช้สถิติร้อยละ ตอนที่ 2 แบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1. สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) กับผลงานศิลปะ 2. ด้านความหมายและเนื้อหา (ทัศนศิลป์) นำเสนอโดยอาศัยแนวความคิด (Concept) ทางพระพุทธศาสนา ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัย เพื่อสื่อสารกับผู้ดูผลงาน และ 3. ด้านความหมายและเนื้อหา ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัยกับการดำเนินชีวิต วิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของผู้ประเมินที่ชมผลงานศิลปะใช้สถิติการหาค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. ผู้ตอบแบบสอบถามที่เข้าชมผลงานศิลปะ จำนวน 100 คน จำแนกตามเพศ พบว่า เพศหญิง จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 58.00 เพศชาย จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 42.00

2. จำแนกตามระดับการศึกษา พบว่า มีระดับการศึกษาปริญญาตรี จำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 69.00 ปริญญาโท จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 21.00 และปริญญาเอก จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00

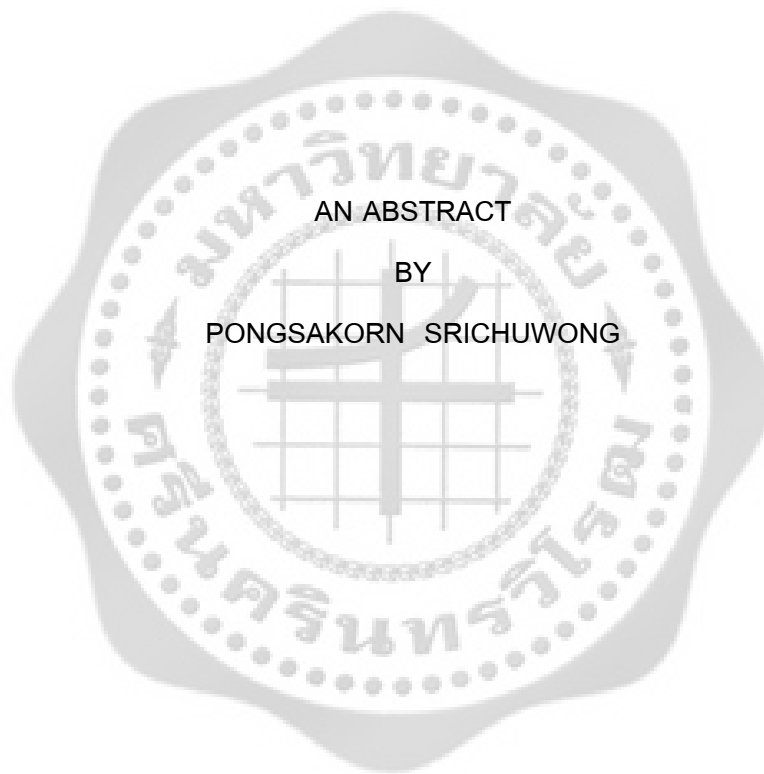
3. การใช้ทักษะทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) นำเสนอโดยอาศัยแนวความคิด (Concept) ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมภาพรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.16 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.91

4. ด้านความงาม/สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) กับผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.12  
ความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.86

5. ด้านความหมายและเนื้อหา ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความ  
รุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัยเกี่ยวกับมีความเข้าใจในเรื่อง  
ความความรุนแรงในการ์ตูนมากขึ้น กว่าเดิม มีค่าเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ 4.16 ความเบี่ยงเบน  
มาตรฐาน เท่ากับ .96



EDUCATION FOR THE SAKE OF CREATIVITY: STRONG AGGRESSIVENESS BAD  
INFLUENCE TO EARLY CHILDHOOD CHILDERN



Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the  
Master of Fine Art Degree in Visual Art: Modern Art  
at Srinakharinwirot University

February 2013

Pongsakorn Srichoovong (2013). *Education for the sake of creativity: Strong aggressive bad influence to early childhood children*. Master thesis M.F.A. (Visual Art: Modern Art)  
Bangkok: Graduated school, Srinakharinwirot University. Advisor Committee:  
Associate Professor Somsak Chawalawan, Associate Professor Kamol Paosawat.

Education for the sake of creativity: Strong aggressive bad influence to early childhood children is a fine art thesis that uses a qualitative research method. The purpose of the research is to examine strong aggressiveness of American comic super heroes through fine art expressions (visual art)

Representative samples in the research process are a set of acrylic painting selected by a group of visual art experts. The selecting process was conducted by using a purposive sampling method. The group of representative samples were exhibited by the researcher. The researcher also created 100 copies of questionnaire to enquire opinions of exhibition inspector. The research questionnaire contains 2 parts. Part 1 is selective answering on basic information of respondents, for instance, gender and education level. An analysing method for part 1 is percentage. Part 2 is divided into 3 sections. The first section is about aesthetics and the art works. Section 2 is on the subject of using a visual art skill to communicate Buddhism concept, on Strong aggressive bad influence to early childhood of American super hero comics, to the exhibition inspectors. Section 3 is in a relation to matter and meaning of the effects that American super hero comics have on the early childhood children emulation of Strong aggressiveness. Part 2 is analysed by using statistic to find a median and standard deviation.

#### Research Conclusion

1. In 100 respondents. Differentiated instruction by gender found that there are 58 females, which equal 58.00%, and 42 males, which equal 42.00%
2. In 100 respondents. Differentiated instruction by education level reviewed that there are 69 undergraduates , which equal 69.00%, 21 graduates(Master degree), which equal 21.00% and 10 post-graduates(PHD), which equal 10.00%
3. Part 2 Section 2, using a visual art skill to communicate concept has the highest median at 4.16 and its standard deviation is 0.91
4. Part 2 Section 1, aesthetic and artworks have a median at 4.12, while its standard deviation is 0.86
5. Part 2 Section 3, matter and meaning on effects that American super hero comics have on aggressiveness emulation in early childhood, the children have more understanding about aggressiveness. This part has the least median at only 4.00, but its standard deviation is 0.86, which is the highest.

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์: ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความ  
รุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัย

ของ

พงศกร ศรีชวงค์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์: ศิลปะสมัยใหม่  
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ดร. สมชาย สันติวัฒนกุล)

วันที่.....เดือน มีนาคม พ.ศ. 2555

คณะกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

.....ประธาน

.....ประธาน

(รองศาสตราจารย์ สมศักดิ์ ชวาลาวัฒน์)

(รองศาสตราจารย์ กมล เผ่าสวัสดิ์)

.....กรรมการ

.....กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ จิตรพี ชวาลาวัฒน์)

(รองศาสตราจารย์ สมศักดิ์ ชวาลาวัฒน์)

.....กรรมการ

(ดร. รวิเทพ มุสิกะปาน)



## ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดีเพราะผู้วิจัยได้รับการสนับสนุน และความกรุณาอย่าง  
ยิ่งจาก เสาวธาร โพธิ์กลัด และ อ.สาธิต แยมกล้า แนะนำแนวทางให้ผู้วิจัยในการศึกษา และทำวิจัยใน  
ระดับบัณฑิตศึกษา ขอขอบคุณคณาจารย์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตรทุกท่านที่มีส่วน  
ในการช่วยเหลือปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ที่ได้ให้แนวทางการทำรูปเล่มปริญญานิพนธ์

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ สมศักดิ์ ชวาลาวัดณ์ ประธานหลักสูตร อาจารย์  
ถนอม ชากักดี อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ได้จัดหลักสูตรสาขาทัศนศิลป์: ศิลปะสมัยใหม่ และสละเวลาอันมี  
ค่าเพื่อให้คำปรึกษา ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ธเนศ วงษ์ยานนาวา รองศาสตราจารย์ กมล  
เผ่าสวัสดิ์ ดร.เกษม เพ็ญภินันท์ ดร.บัณฑิต จันทรโรจนกิจ ที่ได้ให้ความรู้ และแนวทางการศึกษา  
ศิลปะสมัยใหม่ในประเทศไทยแบบสหวิทยาการ ซึ่งเป็นประโยชน์กับผู้วิจัยในการศึกษาด้าน  
ทัศนศิลป์อย่างมากในปัจจุบัน และต่อไปในอนาคต

ขอกราบขอบพระคุณ พ่อสุภรณ์ แม่ทิพย์วรรณ ศรีชวงค์ และสมาชิกในครอบครัวทุกคนที่  
ให้ความสนับสนุน ช่วยเหลือด้วยความรัก และห่วงใย ขอขอบคุณกัลยาณมิตรทุกคนที่ให้ความ  
ช่วยเหลืออย่างเต็มอกเต็มใจ คุณค่า และประโยชน์จากปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็น  
เครื่องบูชาพระรัตนตรัย ครูอาจารย์ และผู้มีพระคุณผู้ประสิทธิ์ประสาทความรู้แก่ผู้วิจัย

พงศกร ศรีชวงค์

# สารบัญ

บทที่	หน้า
<b>1 บทนำ</b> .....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย .....	4
ข้อตกลงเบื้องต้น.....	4
ความสำคัญของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	6
<b>2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b> .....	8
ความหมายของการ์ตูน.....	8
ที่มาของการ์ตูน.....	10
แนวคิดเกี่ยวกับปัญหาของการ์ตูน.....	23
เด็กกับการ์ตูน.....	25
จิตวิทยาการรับรู้ของเด็กประถมวัย.....	28
อิทธิพลที่มีต่อการสร้างสรรค์.....	30
การสร้างเครื่องมือแบบสอบถาม.....	43
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	45
<b>3 วิธีดำเนินการวิจัย</b> .....	47
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	47
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	47
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	49
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	49
<b>4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล</b> .....	51
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	51

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
<b>5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....</b>	<b>61</b>
ความมุ่งหมายของการวิจัย .....	61
ขอบเขตของการวิจัย.....	61
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	64
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	66
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	66
การสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	66
อภิปรายผล.....	68
ข้อเสนอแนะที่ได้จากงานวิจัย.....	69
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป.....	77
<b>บรรณานุกรม.....</b>	<b>79</b>
<b>ภาคผนวก.....</b>	<b>73</b>
ภาคผนวก ก.....	74
ภาคผนวก ข.....	78
ภาคผนวก ค.....	81
ภาคผนวก ง.....	85
<b>ประวัติย่อผู้วิจัย.....</b>	<b>88</b>

## บัญชีตาราง

ตาราง

หน้า

- 1 จำนวนของผู้ตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อผลงานศิลปะในหัวข้อศึกษา เรื่องผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผล กระทบต่อพฤติกรรม การเลียนแบบของเด็กประถมวัยจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ( $n=100$ )..... 57



## บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	7
2 Flash Gordon .....	10
3 Action Comics ฉบับปฐมฤกษ์.....	11
4.ที่มาของการออกแบบตัวละคร.....	13
5.ที่มาของการออกแบบตัวละคร 2.....	14
6.ที่มาของการออกแบบตัวละคร 3.....	15
7.บทบาทของ SuperHero ที่เปลี่ยนไปต่อสู้กับพรรนาซี.....	16
8.พลังกับคนธรรมดา.....	18
9. The Dark Knight Returns.....	20
10.ปกนิตานสำหรับเด็ก ชุด "ซูเปอร์แมนแกละ.....	21
11.จอมอภินิหาร.....	21
12. Andy Warhol.....	31
13. Roy Lichtenstein's <i>Drowning Girl</i> (1963).....	32
14.การร่างภาพลายเส้น.....	35
15.การลงสีในงานจิตรกรรม.....	36
16. X-Force: Sex and Violence (2010).....	37
17. Wolverine: Smoke (2007).....	38
18. Wolverine.....	38
19. Wolverine smoke (2011).....	39
20. Teenage Wasteland Episode 83.....	39
21. ฉากการสอนให้สูบบุหรี่ของเด็กในเรื่อง <i>X-men</i> .....	40
22. <i>MarvelZombie II</i> (2008).....	40
23. <i>Old man Logan</i> (2009).....	41
24. Kingpin death Wolverine: OH, SHIT.....	41
25. <i>X-men:3 The last stand</i> (2006).....	42
26. <i>Civil War</i> 2007.....	42
27. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย 1 .....	63
28. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย 2 .....	63
29. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย 3 .....	64

# บทที่ 1

## บทนำ

### ภูมิหลัง

ปัจจุบันวิถีชีวิตของสังคม ปัจจุบันเป็นวิถีชีวิตของการแข่งขัน ค่าครองชีพมีอัตราที่สูงขึ้น ครอบครัวเป็นแบบครอบครัวเดี่ยวมากขึ้น หัวหน้าครอบครัวจึงต้องทำงานเยาะขึ้น มีเวลาอบรมบุตรหลานน้อยลง เด็กส่วนใหญ่จึงใช้เวลาว่างไปกับสื่อต่างๆ ตัวอย่างเช่น คอมพิวเตอร์ ซึ่งคอมพิวเตอร์เปรียบเสมือนกับประตูด่านใหญ่ที่สามารถทำให้เด็กสามารถเข้าหาสื่อได้ด้วยตัวเองโดยผ่านระบบอินเทอร์เน็ต จึงทำให้เด็กสามารถเข้าถึงสื่อที่ตนเองชอบ เช่น เกม การ์ตูน ภาพยนตร์ ฯลฯ ซึ่ง เด็กอาจได้รับสื่อไม่เหมาะสมกับวัยของตน เช่น ภาพ ความรุนแรงต่างๆ ที่สามารถพบเห็นได้จาก การ์ตูน เด็กไม่สามารถตัดสินใจเองได้ว่าความรุนแรงที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องจริงหรือ เรื่องสมมุติเพราะเด็กขาดการแนะนำจากครอบครัวในสังคมปัจจุบัน

การ์ตูน SuperHero นับเป็นสื่อชนิดหนึ่งในปัจจุบันและได้รับความนิยมหลากหลายประเทศทั่วโลก เป็นธุรกิจที่ทำกำไรมหาศาลต่อปีไม่แพ้ธุรกิจอื่นๆ ผู้บริโภคที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักคือเด็กและวัยรุ่น สื่อการ์ตูนปฏิเสธไม่ได้ว่ามีอิทธิพลบทบาทในชีวิตเรา ทั้งเป็นตัวแทนข้อความต่างๆ เรื่องราวหรือประวัติศาสตร์ต่างๆ นำมาเขียนเป็นการ์ตูนแล้วสามารถสื่อให้เข้าใจได้ง่าย และมีความน่าสนใจ แต่ในปัจจุบันการ์ตูนSuper Heroเริ่มมีเนื้อหาที่รุนแรงขึ้น ไม่ว่าจะเป็น ภาพที่วาบหวามหรือการใช้ภาษาที่หยาบคาย กริยาท่าทางการประพฤติปฏิบัติไม่เหมาะสม มีเรื่องเพศสอดแทรกเข้ามาในเรื่อง ปัญหาในเรื่องนี้ได้ถูกนำมาพูดถึงตามสื่อต่างๆ อยู่เสมอนับตั้งแต่ปี 2540 จนรัฐต้องออกมาแก้ปัญหาอย่างเร่งด่วน ก่อนที่จะเจียบหายไปกับกระแสข่าวที่ค่อยๆ จางลงและกลับคืนสู่สภาพเดิมโดยที่ปัญหาต่างๆ ยังไม่ได้รับการแก้ไขใดๆ อย่างเป็นทางการดังที่ปรากฏบทความในหนังสือ M&C แม่และเด็กว่า “เด็กสมัยนี้ต้องเติบโตขึ้นมาในสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยสื่อที่แฝงไว้ซึ่งความรุนแรง ผลกระทบตามมาทำให้ลูกๆ มีพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้น ซึ่งไม่เป็นผลดีเลยต่อการพัฒนาการของเด็กเลยแม้แต่น้อย เพราะตามสัญชาตญาณของมนุษย์มักจะชอบความรุนแรง ซึ่งไม่ว่าแม่แต่เด็ก หรือผู้ใหญ่ก็เช่นกัน โดยเราจะสังเกตเห็นว่า กีฬามวย จะมีคนสนใจมาก หนังสือการ์ตูนที่ตัวเอกมักจะต่อสู้เก่ง แข็งแกร่ง บึกบึน จึงมีแนวโน้มในการเข้าถึงธรรมชาติของเด็กได้ง่าย ทำให้มีการลอกเลียนแบบสูง เด็กอยากจะทำอย่างได้เหมือนพระเอกการ์ตูน ทำให้เด็กอาจมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง หรือโลดโผนอันตรายที่พ่อแม่ยอมรับไม่ได้สิ่งที่พึงได้ตอนนี้ก็คือสัญชาตญาณ และสามัญสำนึกเท่านั้น คงจะเป็นเรื่องยากที่จะห้ามไม่ให้เด็กดูหรือพบเห็นการ์ตูนรุนแรงเลย และคงไม่ใช่วิธีที่เหมาะสมด้วย เนื่องจากทำให้เด็กเก็บกดจนเกินไป และรู้สึกแปลกแยกจากเพื่อนคนอื่น ซึ่งอาจเกิดปมด้อยตามมาด้วย ความรุนแรง” ซึ่งสาเหตุจากการที่เด็กมีพฤติกรรม

การเลียนแบบจากหนังสือการ์ตูนนั้นก่อให้เกิดปัญหาต่างๆตามมามากมาย โดยปัญหาจะถูกแบ่งเป็น 2 ส่วนหลักคือ ปัญหาระดับตัวบุคคล และ ปัญหาทางสังคม

### 1. ปัญหาระดับตัวบุคคล ได้แก่ พฤติกรรมก้าวร้าว การแสดงออกที่ผิดศีลธรรม

จากรายงานการศึกษาของ ผศ.ลักษมี คงลาภ อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ (2554) กล่าวว่า ผลสำรวจเด็กอายุ 6 - 12 ปี จากทุกภูมิภาคทั่วประเทศ จำนวน 1,600 คน พบว่า การ์ตูนและละครหลังข่าวเป็นสิ่งที่เด็กชอบดูมากที่สุด เด็กหลายคนยอมรับว่า เคยมีพฤติกรรมเลียนแบบทีวี เช่น การตะต่อย ตบตีกัน อันนำไปสู่พฤติกรรมที่ก้าวร้าวทั้งทางวาจาและการกระทำทางร่างกาย

### 2. ปัญหาทางสังคม ที่เกิดจากปัญหาภายในตัวบุคคลแล้วลุกลามไปสู่คนรอบข้าง ได้แก่ ปัญหาการแสดงออกเรียกร้องความสนใจในทางที่ผิด การใช้ความรุนแรงในครอบครัวและเพื่อน การติดยาเสพติด และปัญหาอาชญากรรม

การ์ตูนสำหรับเด็กมักแฝงความโหดร้ายมากกว่ารายการสำหรับเด็กทั่วไป และเด็ก ๆ มักเลียนแบบหรือสมมติตัวเองเป็นตัวละครในการ์ตูนพอกๆกับตัวละครในภาพยนตร์รายงานระบุว่า เด็กๆ มักเลียนแบบอากัปกริยาที่ไม่ดีมาจากโทรทัศน์ เช่น แพร่กระจายข้าวลือ นินทาว่าร้าย ทำตาเหลือกเป็นความหมายว่า “ฉันสุดจะแข็ง” นักจิตวิทยาในสหรัฐได้สอบถามเด็กผู้หญิง 95 คน อายุ 10-11ขวบ เกี่ยวกับรายการโปรดทางทีวี และได้จัดอันดับความรุนแรงในเนื้อหา รวมทั้งความก้าวร้าวทางคำพูดและสีหน้าท่าทางหนังสือการ์ตูน นักวิจัยพบด้วยว่า วิดีโอเกมก็ส่งผลให้เด็กมีความคิด ความรู้สึก และการกระทำที่ก้าวร้าวได้เช่นเดียวกับหนังสือการ์ตูนนักวิจัยบอกว่าการขึ้นป้ายสื่อหนังสือการ์ตูนหรือวิดีโอเกมว่าเป็นแนว “แฟนตาซี” หรือแนวจินตนาการนั้น ทำให้พ่อแม่ไม่ค่อยดูแลการได้รับสื่อพวกนี้ของลูกทำให้เด็กเข้าถึงสื่อที่มีเนื้อหารุนแรงได้ง่ายขึ้นผลวิจัยของนักวิชาการจากมหาวิทยาลัยไอโอวาซึ่งตีพิมพ์ใน Journal of Applied Developmental Psychology ขึ้นนี้ยังพบว่าเด็กๆ เลียนคำพูดจาที่ก้าวร้าวที่เห็นในทีวีเอาไปพูดกันที่โรงเรียนศาสตราจารย์ ดักลาส เจน ไทล์ หัวหน้าทีมวิจัย บอกว่า การจัดอันดับของเนื้อหาในรายการทีวีควรให้รายละเอียดเกี่ยวกับความก้าวร้าว รุนแรงด้วยสหรัฐได้นำระบบจัดเรตติ้งเนื้อหามาใช้เมื่อเกือบ 2 ทศวรรษก่อน แต่อังกฤษยังไม่ได้นำระบบนี้มาใช้ (ไทยโพสต์. 26 มีนาคม 2552) กระแสต่อต้านความรุนแรงในหนังสือการ์ตูน-นินยายภาพในสหรัฐอเมริกาเริ่มเพิ่มพูนและแพร่หลายขึ้นอย่างมากภายในปลายศตวรรษที่ 12 หรือปี ค.ศ.1948 ซึ่งเป็นที่ที่หนังสือการ์ตูน-นินยายภาพ คอมิคบุ๊กส์อเมริกัน ที่ถูกนำเป็นหัวข้อการชุมนุมเพื่ออภิปราย โดยเจ้าภาพจิตแพทย์นาม ดร.เฟรดดริค เวอร์ธรัม ผู้ที่ทำการศึกษาวิเคราะห์คอมิค บู๊คส์มานานสองปีเต็ม ภายใต้หัวข้อ “สมมติฐานโรคจิตจากหนังสือการ์ตูน-นินยายภาพ”ดร.เวอร์ธรัมกล่าวว่าคอมิค บู๊คส์คือตัวบ่อนทำลายศีลธรรม ยกย่องความรุนแรง และรุกรานทางเพศด้วยวิธีวิปลาส ซึ่งการชุมนุมครั้งนี้เป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ พ่อแม่ ผู้ปกครอง นักศึกษา และนักบวชพลอยตื่นตระหนกไปด้วย โดยเฉพาะมีเหตุการณ์จากการศึกษาที่ว่าสาเหตุที่ทำให้เด็กยุคนี้พากันประพฤติ เหลวไหล

สนใจในการเรียนการทำงานบ้านน้อยลงเพราะไปอ่านหนังสือการ์ตูนนิยายภาพการต่อต้านหนังสือการ์ตูน-นิยายภาพนั้นไม่ใช่มีเพียงการชุมนุมสัมมนาประท้วงเท่านั้น หากจะยังมีการโจมตีทางข้อเขียนในสิ่งพิมพ์ชั้นนำ และรายการทางวิทยุในลักษณะประชาพิจารณ์อีกด้วย

ในหนังสือพิมพ์ใหม่ ฉบับวันที่ 4 ตุลาคม 1948 นิยามคอมมิค บุกส์ว่าเป็น “ลูกสารเลวของคอมมิคส์ในรายวัน” จากนั้นก็เสนอข่าวว่า “นาย อ่าเมอลอสเองเจลิส เคาน์ตี้ ได้ควบคุมตัวเด็กชายวัย 14 ปี ผู้หนึ่ง ในข้อหาวางยาพิษหญิงชราอายุ 50 ปี เด็กหนุ่มได้สารภาพว่าเขาได้คิดและสูตรผสมมาจากคอมมิค บุกส์ เล่มหนึ่ง” “พ่อแม่ของเด็กชายวัย 10 ขวบ กลับมาบ้านพบลูก (แขวน) ผูกคอตายอยู่ในโรงรถ ที่พื้นมีหนังสือไครม์ คอมมิคเล่มหนึ่งที่พรรณนาถึงวิธีแขวนคอตาย” “เด็กชายสองคนอายุ 14 และ 15 ปี ถูกจับขณะย่องเบาขโมยร้านค้า เด็กสองคนมีไครม์ คอมมิคติดตัวมาด้วย พวกเขาบอกว่าได้รับแรงบันดาลใจและวิธีจัดแะมาจากหนังสือเล่มนี้เอง”ทางด้านรายการวิทยุก็มี รายการทาวน์มีตติ้ง ออฟ ริ แอร์ ได้นำจดหมายการสนับสนุนต่อต้านหนังสือการ์ตูน-นิยายภาพหลายพันฉบับมาออกรายการด้วยบางจุดถึงขั้นมีคนเอาหนังสือการ์ตูน-นิยายภาพจากบ้านมากองในสนามแล้วจุดไฟเผาต่อหน้าเด็กแต่ที่น่าประหลาดใจ ยิ่งโดนตี โดนตำ แต่ยอดขายของนิยายภาพอาชญากรรมและเรื่องสยองขวัญก็ยิ่งดีขึ้น มีหน้าซ้ำยังขายดีด้วยซ้ำผู้เชี่ยวชาญลงความเห็นว่าคุณภาพผู้ผลิตก็กลัวหายนะที่กำลังจะเกิดขึ้นกับพวกเขาเหมือนกัน หากแต่ว่าเมื่อมองยอดขายหนังสือพวกนี้ ขอบอกว่ายอดขายต้องมาก่อนอุตสาหกรรมเมื่อหยุดการผลิตนิยายภาพอาชญากรรมไม่ได้ สังคมเลยออกกฎเสียเองมีการสั่งห้ามการ์ตูนแนวนี้จากแผงหนังสือจากเจ้าหน้าที่ท้องถิ่น บางเรื่องห้ามขายทั่วประเทศในช่วงสงครามโลกครั้งที่สองยุติลง กระแสการต่อต้านหนังสือการ์ตูน-นิยายภาพเริ่มทวีความรุนแรงขึ้น เนื่องจากกำลังเข้าสู่ยุคของสงครามเย็นระหว่างโลกตะวันตกกับโลกคอมมิวนิสต์ สภาพสังคมระส่ำระสายอย่างหนัก เศรษฐกิจถูกบีบคั้นระบอบไปทั่วโลก ส่งผลให้ความเสื่อมโทรมในสังคมและเยาวชนประพฤติตนเสเพลมากขึ้นอย่างน่าใจหายและนี่คือที่มาการกล่าวหาหนังสือการ์ตูน-นิยายภาพ(Cammy. 2553: ออนไลน์)

จากการวิเคราะห์ปัญหาข้างต้นทำให้ผู้วิจัยสามารถประมวลสาเหตุของประเด็นความรุนแรงที่ผู้ปกครองและเด็กต่างขาดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาและความระมัดระวังในการรับสื่อจึงทำให้เกิดปัญหาความรุนแรงหรือการทำตัวไม่เหมาะสมจากพฤติกรรมการลอกเลียนแบบจากการ์ตูน SuperHeroอเมริกันได้ในมุมมองของผู้วิจัยปัญหาที่แท้จริงในเรื่องนี้สมควรอยู่ที่ “กระบวนการสร้างภาพความจริงทางสังคม” ที่นำเสนอออกมาในเนื้อเรื่องเสียมากกว่า เป็นเรื่องธรรมดาที่ใครๆ ก็ทำกัน ต้องไม่ลืมว่า “ความจริง” ไม่ใช่สิ่งที่มีอยู่ตามธรรมชาติ แต่จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อมีผู้ไปให้ความหมายกับความจริงนั้นขึ้นมาจากมูลเหตุของปัญหาดังกล่าวข้างต้นทำให้ผู้วิจัยสามารถสรุปปัญหาสาเหตุได้ พฤติกรรมลอกเลียนแบบจากการ์ตูนSuperHeroอเมริกันดังนี้

1. ปัญหาความรุนแรงที่เด็กประถมวัยได้รับจากสื่อการ์ตูน Super hero อเมริกัน การเลียนแบบตัวเอกในการ์ตูน การตัดสินใจด้วยความรุนแรง จะมีส่วนเกี่ยวข้องกับการเลียนแบบหรือไม่
2. ปัญหาทั้งหมดดังกล่าวข้างต้นทำให้ผู้วิจัยสนใจเสาะแสวงหาแนวทางที่จะลดหรือบรรเทาปัญหาที่เกี่ยวกับ หรือ กระทบถึง เรื่อง การเลียนแบบของเด็กประถมวัยจากการ์ตูน



SuperHeroอเมริกัน ทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัย ดังนั้นเพื่อความเข้าใจง่ายและเหมาะสมผู้วิจัยจะใช้คำว่า “การ์ตูน” เพื่อแทนความหมายที่หมายถึง การ์ตูน Super Hero ในกรณีที่มีการนำคำว่า Marvel Comic หรือ หนังสือการ์ตูน มาใช้ใน งานวิจัย ก็จะถือตามความหมายตรงตัวอักษรนั้น

### ความมุ่งหมายการวิจัย

1. ความรุนแรงในการ์ตูน Super Hero อเมริกัันที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัย โดยผ่านการแสดงออกทางศิลปะ (ทัศนศิลป์)
2. เพื่อศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์ตามวิธีวิทยาของทัศนศิลป์ (Methodology of Visual Art) และถ่ายทอดแนวความคิดจากแรงบันดาลใจให้ออกมาเป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัย ต่อสาธารณชน

### ข้อตกลงเบื้องต้น

ความรุนแรงที่แฝงเข้ามาด้วย เด็กประถมวัยซึ่งเป็นผู้รับสื่อได้ง่ายในวัยนี้จะเกิดการเลียนแบบขึ้นซึ่งการเลียนแบบในวัยนี้ในการกระทำซึ่งความรุนแรงอาจส่งผลกระทบต่อเด็กในการตัดสินใจกระทำพฤติกรรมรุนแรงออกมา

### ความสำคัญของการวิจัย

1. นำไปใช้เพื่อเป็นแนวทางให้เด็กประถมวัยและผู้ปกครองได้รับรู้ถึงความรุนแรงใน การ์ตูนSuperHero อเมริกัันที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัย
2. เป็นแนวทางตระหนักถึงความสำคัญที่จะได้รับรู้แนวทางวิธีการแก้ไขปัญหาที่ผู้วิจัยได้ สะท้อนทางด้านเรื่อง การเลียนแบบของเด็กประถมวัยจากการ์ตูน SuperHero อเมริกััน ทางด้าน ความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัย
3. เป็นประโยชน์ต่อเด็กประถมวัยและผู้ปกครอง

### ขอบเขตการวิจัย

เพื่อให้การวิจัยครั้งนี้บรรลุจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ผู้วิจัยจึงได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยดังนี้  
**ประชากร** ประชากรได้จาก ข้อมูลทางภาคทฤษฎี ข้อมูลภาพจากหนังสือการ์ตูน ปรากฏตามเอกสารสิ่งพิมพ์และเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แล้วจึงนำมาวิเคราะห์สรุปเป็นภาพร่างทั้งหมด 12 ภาพจำนวน 2 ชุด ชุดละ 6 ภาพ

ภาพร่างชุดที่1 ประกอบด้วยภาพที่ 1 ชื่อภาพ Krakoom1 ขนาด 120 x 80 Cm. เทคนิคอะคริลิกออนแคนวาสที่ 2 ชื่อภาพ Krakoom2 ขนาด 120x80 Cm. เทคนิคอะคริลิกออนแคนวาสที่ 3 ชื่อภาพ Krakoom3 ขนาด 120x80 Cm. เทคนิคอะคริลิกออนแคนวาสที่ 4 ชื่อภาพ

Krakoom4 ขนาด 120 x 80 Cm. เทคนิคอะคริลิกออนแคนวาส รูปที่5ชื่อภาพ Krakoom 5 ขนาด 120 x 80 Cm. เทคนิคอะคริลิกออนแคนวาส รูปที่ 6 ชื่อภาพ Krakoom5 ขนาด 120 x 80 Cm. เทคนิคอะคริลิกออนแคนวาส

ภาพร่างชุดที่ 2 ประกอบด้วย ภาพที่ 1 ชื่อภาพ LiftBrain ขนาด 200 x 150 Cm. เทคนิคอะคริลิกออนแคนวาสภาพที่ 2 ชื่อภาพ RightBrain ขนาด 200 x 150 Cm. เทคนิคอะคริลิกออนแคนวาส ภาพที่ 3 ชื่อภาพ Table ขนาด 120x80 Cm. เทคนิค Print on canvas ภาพที่ 4 ชื่อภาพ Fire ขนาด 120x80 Cm. เทคนิค Print on canvasภาพที่ 5 ชื่อภาพ Pow! ขนาด 120 x 80 Cm. เทคนิค Print on canvas ภาพที่ 6 ชื่อภาพ Pow! ขนาด 120 x 80 Cm. เทคนิค Print on canvas

**กลุ่มตัวอย่าง**ภาพร่างทั้งหมด 12 ภาพจำนวน 2 ชุด ชุดละ 6 ภาพ แล้วจึงนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์คัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากภาพร่างได้จำนวน 7 ภาพ

ภาพร่างชุดที่ 1 ประกอบด้วย ภาพที่1ชื่อภาพ Krakoom 1 ขนาด 120x80 Cm. เทคนิคอะคริลิกออน

ภาพร่างชุดที่ 2 ประกอบด้วย ภาพที่1ชื่อภาพ LiftBrain ขนาด 200x150 Cm. เทคนิคอะคริลิกออนแคนวาสภาพที่2ชื่อภาพ RightBrain ขนาด 200 x 150 Cm. เทคนิคอะคริลิกออนแคนวาส ภาพที่3ชื่อภาพ Table ขนาด 120 x 80 Cm. เทคนิค Print on canvas ภาพที่ 4 ชื่อภาพ Fire ขนาด 120x80 Cm. เทคนิค Print on canvasภาพที่ 5 ชื่อภาพ Pow! ขนาด 120 x 80 Cm. เทคนิค Print on canvas ภาพที่ 6 ชื่อภาพ Pow! ขนาด 120 x 80 Cm. เทคนิค Print on canvas

### นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **ความรุนแรง** หมายถึง การใช้กำลัง และ/หรืออุปกรณ์ใดๆ เป็นอาวุธ แล้วมีผลทำให้ผู้ถูกกระทำบาดเจ็บต่อร่างกาย เช่นการตบ ผลัก ตี เตะ ต่อย ฯลฯ ระดับความรุนแรงแตกต่างกันออกไป

2. **การ์ตูน** หมายถึง ศิลปะที่แสดงออกทางภาพหลายๆ แบบ ซึ่งมีความหมายแตกต่างกันจากผู้หนึ่งไปอีกผู้หนึ่งในยุคอดีต การ์ตูนหมายถึงภาพร่างหรือภาพวาดที่ใช้การเรียนการศึกษา แทนการใช้ภาพจริง ในปัจจุบันการ์ตูนมักจะหมายถึงแอนิเมชัน ซึ่งเป็นเทคนิคในการสร้างการ์ตูนในยุคปัจจุบัน ที่มีการฉายทางโทรทัศน์ หรือภาพยนตร์ ในความหมายอื่น การ์ตูนใช้แทนรายการสำหรับเด็กที่มีการใช้สัตว์หรือสิ่งมีชีวิตอย่างอื่นเคลื่อนไหวในลักษณะเหมือนมนุษย์

3. **การ์ตูน Super Hero** อเมริกัน หมายถึง การ์ตูนที่มีตัวละครเอกที่มีความสามารถพิเศษมากกว่าตัวละครอื่น ๆ ในเรื่อง หรือมีสิ่งพิเศษเหนือธรรมชาติ

4. **เด็กประถมวัย** หมายถึง เด็กๆที่มีอายุอยู่ในช่วง 5-10 ปีแรกของชีวิต

5. **ผลงานศิลปะ (Work of Art)** หมายถึง ชุดผลงานศิลปะทั้งหมดที่น่าเสนอ

## กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีกรอบแนวคิด ดังนี้

### 1. การศึกษาข้อมูล และเอกสารเบื้องต้น เกี่ยวกับ

- การ์ตูนอเมริกัน ค่าย Marvel Comic
- ประวัติศาสตร์ ขาวและเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับขาววิจัย
- แนวทางการสร้างสรรค์งานศิลปะสมัยใหม่ทั้งจากในประเทศและต่างประเทศ
- งานวิจัยที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบ

ของเด็กประถมวัยโดยนำข้อมูลเอกสารดังกล่าวมาวิเคราะห์เพื่อนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัย

### 2. ออกแบบภาพร่าง

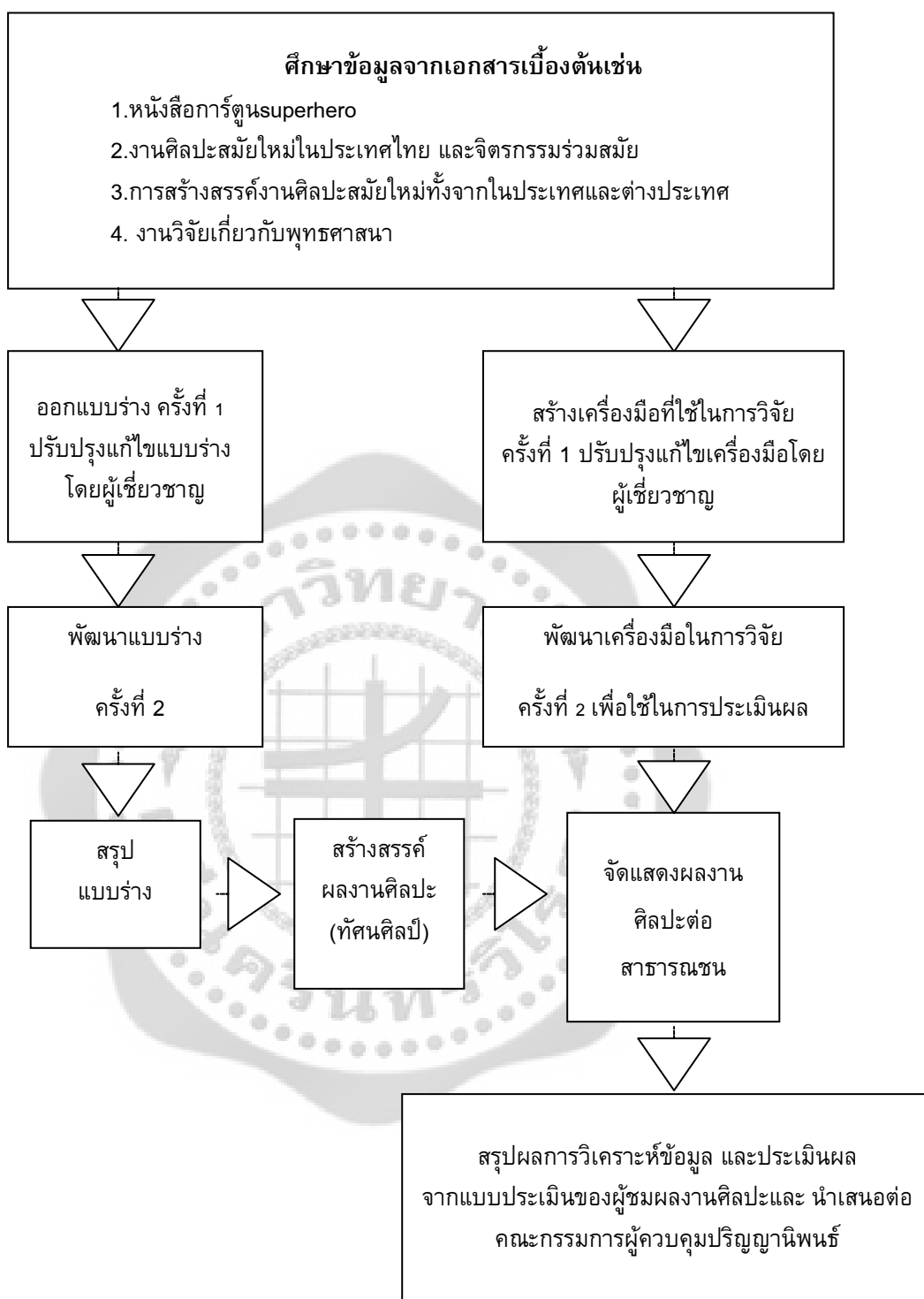
ทำการร่างแบบครั้งที่ 1 จากนั้นนำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญวิเคราะห์และปรับปรุงรูปแบบ จากนั้นจึงทำการพัฒนาแบบร่างครั้งที่ 2 ปรับปรุงแก้ไขแบบร่างโดยผู้เชี่ยวชาญ

### 3. สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อประกอบการศึกษาวิจัยได้แก่ แบบประเมินผลจากผู้ชมผลงานซึ่งแบ่งแบบประเมินเป็น 2 ส่วน คือ 1. แบบประเมินในส่วนของตัวผลงานกับความงามทางทัศนศิลป์ และ 2. แบบประเมินความเข้าใจของผู้ชมระหว่าง แนวความคิดกับ ตัวผลงานที่นำเสนอ นำแบบประเมินเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไข

### 4. สรุป และ ประเมินผล

จากการวิเคราะห์แบบประเมินของผู้ชมผลงานและนำเสนอต่อคณะกรรมการผู้ควบคุมปริญญาโท ทั้งนี้สามารถสรุปลักษณะของกรอบแนวคิดได้ดังภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ : การวิเคราะห์ปัญหา ปัญหาความรุนแรงที่เด็กประถมวัย ได้รับจากสื่อการ์ตูน super hero อเมริกัน การเลียนแบบตัวเอกในการ์ตูน การตัดสินใจด้วยความรุนแรง จะมีส่วนเกี่ยวข้องกับการเลียนแบบหรือไม่ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นพื้นฐานการศึกษา ประกอบด้วย

1. ความหมายของการ์ตูน
2. ที่มาของการ์ตูน Super hero
3. แนวคิดเกี่ยวกับปัญหาของการ์ตูน
4. เด็กกับการ์ตูน
5. จิตวิทยาการรับรู้ของเด็กประถมวัย
6. อิทธิพลที่มีต่อการสร้างสรรค์
7. การสร้างเครื่องมือแบบสอบถาม
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 1. ความหมายของ การ์ตูน

การ์ตูน (cartoon) หมายถึงภาพวาดในลักษณะง่ายๆ บิดเบี้ยว โย้เย่ ในลักษณะไม่เหมือนภาพในโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งมีรูปลักษณะที่เลียนแบบธรรมชาติ เราชาคณิต หรือรูปร่างอิสระที่ลดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออกโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่อความหมายแทนตัวหนังสือ เป็นผู้แสดงแทนในการพูดหรือแสดงออกต่างๆ ทั้งเป็นภาพประกอบตกแต่งมุ่งให้เกิดความสวยงาม น่าขัน ล้อเลียน เสียดสี ในทางการเมือง สังคม และใช้เป็นสื่อในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ ประกอบการเล่าเรื่องในทางบันเทิงคดี และสารคดี

ประเภทของการ์ตูน

Action / Adventure	= การ์ตูนแนวต่อสู้ / ผจญภัย
Romantic	= การ์ตูนรักหวานแหวว โรแมนติก
Comedy	= การ์ตูนตลกขบขัน เบาสมอง
Sports	= การ์ตูนกีฬา
Horror	= การ์ตูนลึกลับสยองขวัญ / เรื่องผี
Other	= แนวการ์ตูนอื่นๆ เช่น ทำอาหาร สืบสวนสอบสวน ดราม่า (drama)

นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งประเภทของการ์ตูนได้ออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ การ์ตูน  
ธรรมดา (cartoon) และการ์ตูนเรื่อง (Comics)

## การ์ตูนธรรมดา

คำว่าการ์ตูน (Cartoon) จากพจนานุกรมของเว็บสเตอร์ (1980) ได้อธิบายไว้ว่า มาจากภาษาฝรั่งเศสว่า carton ภาษาอิตาลีเขียนว่า cartone

โดยความหมายที่เป็นที่เข้าใจกัน คือ การเขียนภาพลงบนกระดาษหนา ๆ โดยในสมัยแรก ๆ การ์ตูนเป็นเพียงการออกแบบภาพเพื่องานเขียนบนผนังปูนเปียก การทำภาพวาดบนม่าน หรือการเขียนภาพสีน้ำมัน ตลอดจนการเขียนภาพประดับกระจก และภาพประดับบนกระเบื้อง

จากสารานุกรมประเทศอเมริกา ได้ให้ความหมายของภาพการ์ตูนไว้ว่า การ์ตูนเป็นภาพวาดตัวแทน หรือสัญลักษณ์ของบุคคล หรือแนวความคิด เหตุการณ์ซึ่งเป็นไปในทำนองล้อเลียน แสดงความหลักแหลม หรือมุขตลก อาจเป็นภาพเดี่ยวหรือหลายภาพก็ได้ โดยปกติทั่วไป การ์ตูนมักจะปรากฏตีพิมพ์ในที่ที่คนอ่านทั่วไปเป็นจำนวนมาก โดยเป้าหมายของการ์ตูนเหล่านั้นคือการล้อเลียน เสียดสีการเมือง สังคม หรือเกี่ยวข้องกับบุคคลใดบุคคลหนึ่ง

เปียร์โบห์ม (1969) ได้ให้ความหมายของการ์ตูนไว้คือ “การ์ตูน คือ ภาพวาดหรืออนุกรมของภาพวาด ซึ่งบอกหรือเล่าเรื่องราวได้อย่างรวดเร็ว การ์ตูนอาจจะเป็นภาพที่ให้อารมณ์ขัน ภาพล้อเลียน หรือภาพที่เป็นเรื่องราวคล้ายละคร”

เยอลอก (1942) ให้ความหมายของการ์ตูนไว้ว่า “การ์ตูนเป็นรูปภาพซึ่งเปรียบเทียบเปรียบเทียบ ภาพล้อที่เป็นเรื่องราวของผู้เขียนเสกสรรปั้นแต่งขึ้น โดยยึดถือเอาสัญลักษณ์รูปภาพเป็นสิ่งสำคัญกว่าเนื้อหาสาระในเรื่อง

จากความหมายของการ์ตูนในหลาย ๆ เรื่อง ทศนะผู้วิจัย สรุปได้ว่า การ์ตูน คือ ภาพวาดสัญลักษณ์ เพื่อเป็นการบอกเล่าเรื่องราว ความคิด และสถานการณ์ ให้แก่ผู้อ่านได้เข้าใจเนื้อหา และเกิดอารมณ์ขัน

## การ์ตูนเรื่อง

การ์ตูนเรื่อง คือ การ์ตูนธรรมดาหลาย ๆ ภาพซึ่งได้จัดลำดับเป็นเรื่องราวอย่างสัมพันธ์ต่อเนื่องกันเป็นเรื่องราวที่สมบูรณ์ (Kinder, 1974: 152)

การ์ตูนเรื่อง แบ่งตามการเสนอเรื่องราวได้ 3 แบบ คือ

1. การ์ตูนเป็นตอน (Comics Strip) คือ การ์ตูนเรื่องที่เสนอออกมาในลักษณะเป็นตอน ๆ ตอนละ 2 – 4 กรอบ ลงในหนังสือพิมพ์ประจำวันติดต่อกันไป (สมพงษ์ ศิริเจริญ และคณะ, 2506)
2. หนังสือการ์ตูน (Comics book) คือการ์ตูนเรื่องที่มีความยาวพิมพ์เป็นเล่ม มีเรื่องราวคล้ายละคร นวนิยาย หรือนิทาน ฯลฯ (สมพงษ์ ศิริเจริญ และคณะ, 2506)
3. ภาพการ์ตูน (Animated cartoon) คือ ภาพยนตร์ที่ถ่ายทำจากภาพการ์ตูนจำนวนมาก การสร้างภาพยนตร์การ์ตูนเป็นเทคนิคที่ยุ่ยากอย่างหนึ่ง นักเขียนการ์ตูนจะต้องเขียนภาพร่างถึง 24 ภาพ สำหรับการเคลื่อนไหวบนจอภาพยนตร์เพียงท่าเดียว (ลาวรรณ โฉมเฉลา, 2504)

## 2. ที่มาของการ์ตูน Super hero

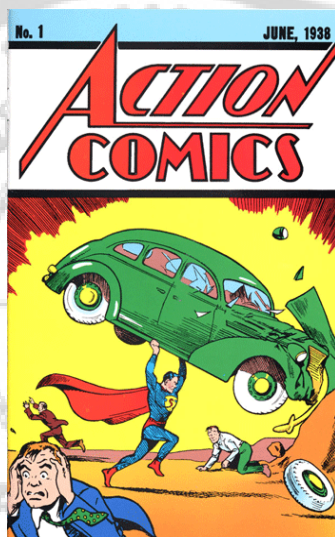
ความเป็นมาของการ์ตูน Super Hero

วัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ เริ่มมีอิทธิพลต่อสังคมอเมริกาในช่วงปี 1938 ซึ่งก่อนหน้านั้นเป็นช่วงของสังคมอุตสาหกรรม (Industrial Sociology) ที่ประชาชนขาดแคลนซึ่งจินตนาการ ความฝัน เทพนิยายต่างๆไป เนื่องจากต้องดิ้นรนในการใช้ชีวิตในยุคเศรษฐกิจตกต่ำ เนื่องจากเป็นยุคหลังสงครามโลกครั้งที่ 1 และในช่วงนี้เอง การพัฒนาการทางด้านสื่อสิ่งพิมพ์ที่เป็นสื่อสารมวลชนประเภทหนังสือพิมพ์ (Newspaper) มีความรุ่งเรืองและมีอำนาจมาก และเป็นช่องทางหนึ่งในการสร้างวัฒนธรรมของสังคม และเนื่องจากการที่สังคมอุตสาหกรรมที่เต็มไปด้วยความตึงเครียดในชีวิตประจำวันเอง "การอ่าน" นับเป็นช่องทางหนึ่งในการผ่อนคลายความตึงเครียดในชีวิต ซึ่งสื่อมวลชนประเภทหนังสือพิมพ์ในช่วงเวลานั้นได้สังเกตเห็นถึงความสำคัญในหน้าที่ (Function) ในการสร้างความบันเทิงให้กับผู้รับสาร จึงได้มีการถือกำเนิดนิยายภาพที่มีลักษณะเป็นช่อง ๆ 3-4 ช่องเรียงต่อกัน ในแต่ละช่องก็จะมีรูปภาพ ตัวการ์ตูน กรอบคำบรรยายภาพ หรือบอลลูนคำพูด แทรกอยู่เพื่อใช้ในการเล่าเรื่องประกอบภาพ นิยายภาพประเภทนี้เรียกว่า Strip Comic (ภาพการ์ตูนที่ลงต่อเนื่องกันเป็นช่อง ๆ) และ Panel คือการ์ตูนที่ใช้เพียงช่องเดียว ซึ่งมีแนวเรื่องหลากหลาย ตั้งแต่การผจญภัยไปจนถึงแนวเรื่องแบบตลกชวนหัว ทั้งนี้ก็เพื่อวัตถุประสงค์ในการสร้างความบันเทิงให้กับผู้อ่านเป็นหลัก



ภาพประกอบ 2 สตริปคอมมิคแนวซูเปอร์ฮีโร่เรื่องแรก: Flash Gordon

ภายหลังจากการตีพิมพ์ประเภท Strip Comic เริ่มที่จะได้รับความนิยม และเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญมากขึ้นในการเลือกอ่านของผู้รับสาร เหล่าผู้ส่งสาร (Sender) ก็ได้พยายามที่จะสรรหาเรื่องราวใหม่ๆ มาเขียนเพื่อดึงดูดคนอ่าน ซึ่งในจุดนี้ การสร้างสรรค์วัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ ก็ได้เริ่มที่จะกำเนิดขึ้นมา โดยเริ่มต้นผ่านการหยิบยกเอาลักษณะเด่นของแนวเรื่องของ เทพนิยาย เทพปกรณัมโบราณของชนชาติต่างๆ เข้ามาเป็นวัตถุดิบในการสร้างวัฒนธรรม ผ่านการดัดแปลงแก้ไขให้เข้ากับลักษณะความสนใจของผู้รับสาร โดยคำนึงถึงบริบททางสังคมของประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นหลัก ซึ่งผลของมันก็คือ วัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ได้รับความนิยมและประสบความสำเร็จอย่างสูงต่อผู้รับสารอเมริกัน ก่อให้เกิดกระแสของซูเปอร์ฮีโร่ในรูปแบบของสื่อสิ่งพิมพ์ในรูปแบบต่างๆ จากนิยายภาพประเภท Strip Comic พัฒนาจนกลายเป็น Series แยกออกมาจากสื่อหนังสือพิมพ์ และได้มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของช่องทางสื่อตามวิวัฒนาการของเทคโนโลยีเป็นหลัก ทั้งละครวิทยุ โทรทัศน์ รวมไปถึงภาพยนตร์



ภาพประกอบ 3 Action Comics ฉบับปฐมฤกษ์

ความเห็นที่แตกต่างของ Joseph Campbell (นักวิชาการคนหนึ่งที่ศึกษาด้านวัฒนธรรม Superhero) ได้ให้คำนิยามเอาไว้ว่า วีรบุรุษ คือ ผู้ที่มีลักษณะพิเศษเหนือพลังธรรมชาติ ซึ่งเป็นเหมือนกับผู้ที่ย้ายแล้วแต่กลับมาเกิดใหม่ เพื่อมาทำสิ่งที่ยิ่งใหญ่ด้วยพลังที่สร้างสรรค์และให้ความช่วยเหลือแก่มนุษยชาติ ซึ่งลักษณะการกำเนิดของวีรบุรุษอาจมีจุดกำเนิดที่แตกต่างกัน เช่น อาจเกิดมาจากสภาพร่างกายที่แข็งแรง เพราะเป็นการรวมกันระหว่างมนุษย์และสัตว์ หรือเป็นผู้มีอำนาจมาเกิดใหม่ หรืออาจจะเกิดมาจากมนุษย์ธรรมดา แต่โชคชะตาได้กำหนดให้ทำในสิ่งที่ยิ่งใหญ่



## วิวัฒนาการและความเป็นมาของ Superhero

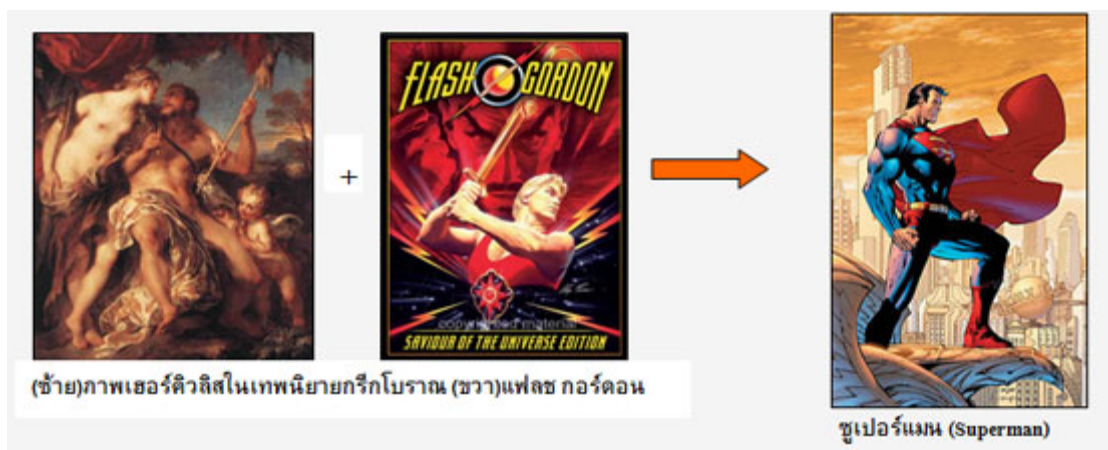
ลักษณะของวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ ความเป็นมามาจากวัฒนธรรมพื้นบ้าน (Folk Culture) จำพวกเทพนิยายของกรีกโบราณ (Greek Mythology) นับตั้งแต่ยุคก่อนกำเนิดของวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ โดยหากเรานำเอาลักษณะของตัวละครซูเปอร์ฮีโร่แต่ละตัวมาเปรียบเทียบกับตัวละครที่อยู่ในเทพนิยายกรีกโบราณ เราจะสามารถเห็นได้ถึง "จุดร่วม" ที่เหล่าผู้สร้างตัวละครประเภทซูเปอร์ฮีโร่ทำการเปลี่ยนแปลงตัววัฒนธรรม จากตัวละครที่เป็นเหล่าทวยเทพ ที่มีพลังเหนือมนุษย์ กลายมาเป็นตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ที่เราพบเห็นกันอยู่ผ่านทางสื่อช่องทางต่างๆ ในปัจจุบัน

อย่างที่กล่าวไปข้างต้นว่า ลักษณะของตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ นั้น มีจุดร่วมหลายๆ อย่าง ที่ปรากฏอยู่ในเทพนิยายกรีกโบราณ ซึ่งการที่วัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่มีลักษณะที่เรียกได้ว่าเป็นการสืบทอด หรือ การทำให้วัฒนธรรมเกิดการต่อเนื่อง (Continuity) จากเหล่าทวยเทพผู้มีพลังอำนาจต่างๆ ซึ่งเป็นตัวละครในเรื่องของเทพนิยายโบราณ เหล่าผู้สร้างสารได้มีการหยิบยกนำเอาเนื้อหา ลักษณะพิเศษของตัวละคร มาทำการทำซ้ำทางวัฒนธรรม จากสื่อพื้นบ้านให้กลายเป็นวัฒนธรรมภายในสื่อมวลชน (จาก Folk media => Mass media)

### ยุคเริ่มต้น (Genesis)

จุดกำเนิดของวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ กำเนิดขึ้นมาจากวัฒนธรรมกรีกโบราณ (Greek Mythology) ที่เป็นเรื่องราวของเหล่าทวยเทพต่างๆ ในนิทานพื้นบ้านหรือสื่อพื้นบ้าน (Folk media) ซึ่งจากการวิเคราะห์จุดร่วมของตัวละครประเภทซูเปอร์ฮีโร่ในยุคแรกๆ สื่อพื้นบ้านเหล่านี้ น่าจะเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจแก่ผู้สร้างสรรค์ตัวละครและเนื้อเรื่องของซูเปอร์ฮีโร่ในรูปแบบของสื่อมวลชนที่มีผลในวงกว้าง

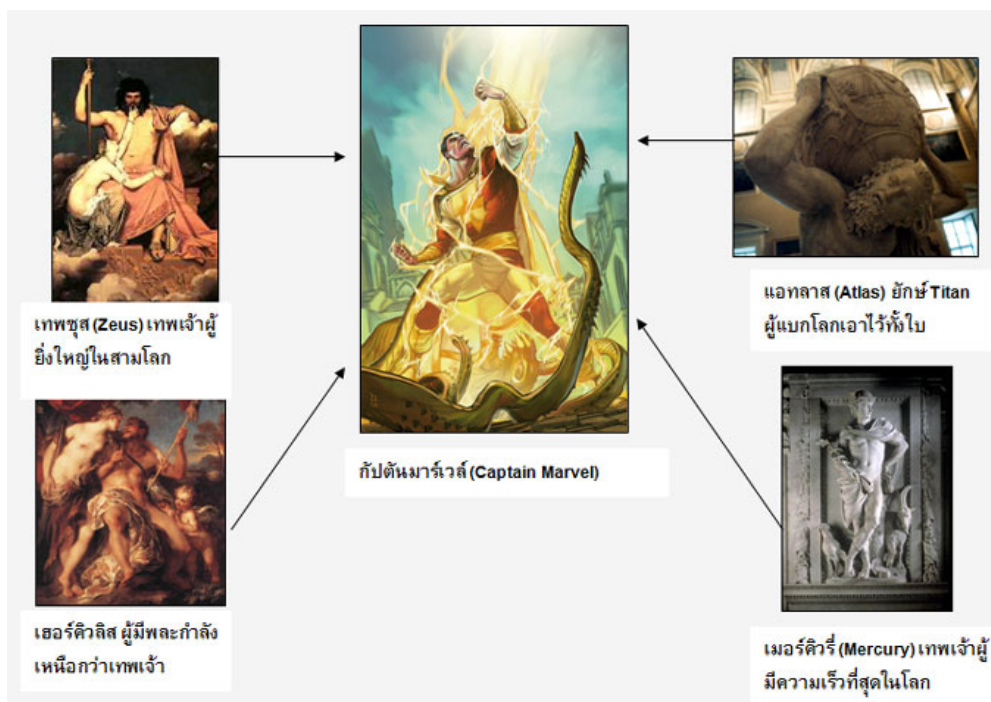
ในยุคเริ่มต้น (Genesis) ของวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ หากเราทำการหาความเชื่อมโยงของลักษณะของตัวละครซูเปอร์ฮีโร่กับวัฒนธรรมพื้นบ้านของกรีกโบราณนี้ เราจะเห็นได้ว่ามีหลายๆ คุณลักษณะของตัวละครประเภทซูเปอร์ฮีโร่ที่กำเนิดมาในยุคแรกๆ (Golden Age) ที่มีความคล้ายคลึงกับความเป็น "เทพนิยาย" ดังเช่น ในช่วงปี 1983 ตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ที่ชื่อว่า "ซูเปอร์แมน (Superman)" ได้ถือกำเนิดขึ้นโดยนักเขียนที่มีชื่อว่า Jerry Siegel และ Joe Shuster ทั้งคู่ได้ทำการสร้างสรรค์ตัวละครซูเปอร์แมนขึ้นมาโดยได้รับแรงบันดาลใจจากตัวละครในเทพนิยายกรีกที่ชื่อว่า เฮอรัลด์ผู้ทรงพลัง โดยออกแบบการแต่งกายด้วยชุดรัดรูปและออกแบบลักษณะบุคลิกในรูปแบบ "ชายหนุ่มรูปงามล้ำสัน" ให้ออกมาในรูปแบบเดียวกับตัวละคร แฟรช กอร์ดอน (Flash Gordon) นิยายภาพประเภท Strip ที่กำลังได้รับความนิยมอยู่ในขณะนั้น



ภาพประกอบ 4 ที่มาของการออกแบบตัวละคร

ในช่วงปี 1940 บิลล์ พาร์คเกอร์ (Bill Parker) ได้สร้างสรรค์ตัวละครที่ชื่อว่า "กัปตันมาร์เวล (Captain Marvel)" หรือในปัจจุบันจะใช้ชื่อใหม่ว่า "ซาแซม (Shazam)" (เนื่องจากปัญหาทางด้านลิขสิทธิ์ เพราะผู้สร้างซูเปอร์ฮีโร่ตัวนี้อยู่ในสังกัดของ DC Comic แต่ดันใช้ชื่อที่ซ้ำกับสำนักพิมพ์ Marvel Comic) และสามารถทำยอดขายหนังสือได้เห็นว่าซูเปอร์แมนเสียอีก โดยเนื้อเรื่องของกัปตันมาร์เวลจะกล่าวถึงเด็กหนุ่มคนหนึ่งนามว่า บิลลี แบ็ทสัน ผู้ซึ่งสามารถเปลี่ยนร่างเป็นมนุษย์ที่ทรงพลังที่สุดในโลกได้ในเครื่องแต่งกายรัฐประศาสน์ และมีความหมายสายฟ้าอยู่บนหน้าอกเพียงเอ่ยคำว่า "SHAZAM" ซึ่งหนุ่มน้อยบิลลีได้รับพลังมาจากพ่อมดลึกลับ ซึ่งอาศัยอยู่ในทางรถไฟใต้ดินร้าง โดยอักขระแต่ละตัวในคำว่า SHAZAM มีความหมายดังนี้ S คือความฉลาดรอบรู้และสุขุมของกษัตริย์โซโลมอน H คือความแข็งแกร่งของเฮอรัลด์ A คือความมีน้ำอดน้ำทนของแอทลาส ยักษ์ผู้ถูกทำโทษให้แบกโลกเอาไว้ Z คือพลังอำนาจของเทพซุส (Zeus) เทพเจ้าแห่งสายฟ้า A คือความกล้าหาญของอะคิลลีส ทหารเอกผู้พิชิตเมืองทรอย และ M คือความเร็วของเทพเมอร์คิวรี เทพผู้ส่งสาร ณ โอลิมปัส

จะเห็นได้ว่า การสร้างสรรค์ตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ "กัปตันมาร์เวล" นั้น ได้รับแรงบันดาลใจอย่างมากมาจาก Greek Mythology ดังเช่นเทพซุสผู้มีศาสตราวุธเป็นอัสนีบาตสายฟ้า ซึ่งตัวของกัปตันมาร์เวลเองหลังจากเอ่ยคำว่า SHAZAM ซึ่งเป็นวาทอะนัคต์ลิสต์แล้วจึงจะรับพลังจากสายฟ้าที่ฟาดลงมาแล้วจึงจะแปลงร่างได้ ซึ่งราวกับจะได้รับพลังอำนาจมาจากศาสตราวุธของเทพซุสนั่นเอง



ภาพประกอบ 5 ที่มาของการออกแบบตัวละคร 2

### ยุคทองของเหล่าซูเปอร์ฮีโร่ (Golden Age) ช่วงปี ค.ศ. 1938-1940

ได้เกิดเหตุการณ์สำคัญหลักๆ ขึ้นดังนี้

- หลังจากเกิดการพัฒนากิจการด้านการพิมพ์ในโลกตะวันตก ทำให้เกิดการแทรกการ์ตูนประเภท Strip comic (การ์ตูนสั้นๆ 3-4 ช่อง) ตีพิมพ์เป็นรายวัน
- วัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ เกิดการพัฒนาจากการ์ตูนประเภท Strip เปลี่ยนแปลงเป็นการ์ตูนประเภท Series ที่เป็นเรื่องยาวโดยแบ่งออกเป็นตอนๆ ลงตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์รายวัน หรือแยกเล่มใหม่ออกไป
- เป็นยุคก่อนกำเนิดซูเปอร์ฮีโร่คลาสสิกที่ได้รับความนิยมสูงอย่างมากขึ้นมา บางตัวละครยังได้รับการดัดแปลง การเปลี่ยนช่องทางการสื่อสารและยังได้รับความนิยมจนถึงปัจจุบัน เช่น Superman, Batman, Wonder Woman, Green Lantern และเกิดการทำซ้ำ (reproduction) วัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ขึ้นอีกมากมาย
- ช่วงปลายปี 1941 ประเทศสหรัฐอเมริกาสงครามโลกครั้งที่ 2 ซูเปอร์ฮีโร่ถูกใช้เป็นเครื่องมือในการโฆษณาชวนเชื่อเพื่อวัตถุประสงค์ในการส่งเสริมชาตินิยมอเมริกา และสร้างความหมายแบบ "ตัวร้าย" ให้กับฝั่งตรงข้าม (นาซี และ อิตาลี)

ในช่วงยุคทอง (Golden Age) ของการกำเนิดวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่นั้น เป็นช่วงที่ก่อให้เกิดกระแสซูเปอร์ฮีโร่ฟีเวอร์ขึ้นอย่างมากมาย เริ่มต้นขึ้นในลักษณะของนิยายภาพที่มีเรื่องราวของการผจญภัยหลากหลายประเภท (Flash Gordon ที่เป็นแรงบันดาลใจของผู้สร้างสรรค์ซูเปอร์ฮีโร่ต่างๆ ก็เป็นหนึ่งในนั้น) ซูเปอร์ฮีโร่ตัวละครแรกสุดที่ถือกำเนิดขึ้นมาและได้รับความนิยมอย่างสูงจนถึง

ปัจจุบัน รวมถึงมีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อการสร้างสรรค์วัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ก็คือ ซูเปอร์แมน (Superman) ของสำนักพิมพ์ D.C Comic ซึ่งจากผลตอบรับอย่างสูงจากผู้อ่าน ก็ทำให้ช่วงยุคนี้เป็นช่วงที่ถือกำเนิดซูเปอร์ฮีโร่ขึ้นมาอย่างมากมายราวดอกเห็ด บางตัวละครก็ได้รับความนิยมจนเข้าขั้นคลาสสิก บางตัวละครก็ไม่ได้รับความนิยมจนต้องดับไป

ประเด็นสำคัญที่น่าสนใจในช่วงยุคทองของซูเปอร์ฮีโร่ก็คือ ในช่วงปลายปี 1941 ประเทศสหรัฐอเมริกาได้ก้าวเข้าสู่สมรภูมิในสงครามโลกครั้งที่ 2 ด้วยเหตุนี้ทำให้กระแสความรักชาติแพร่ขยายไปทั่วประเทศ และส่งผลกระทบไปสู่วงการสื่อสิ่งพิมพ์อเมริกันรวมไปถึงซูเปอร์ฮีโร่ด้วย

เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก็คือ ในช่วงสงครามนั้นได้มีการนำเอาตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ทั้งตัวละครที่กำลังได้รับความนิยมอย่างสูงรวมถึงตัวละครใหม่ๆ ที่เพิ่งกำเนิดขึ้นมา มาทำหน้าที่ในการต่อสู้ในสมรภูมิต่อสู้กับพวกนาซีเยอรมัน เรื่องราวของซูเปอร์ฮีโร่ในยุคนี้ส่วนหนึ่งได้เปลี่ยนจากแนวเรื่องของ "พิชิตคนพาล อภิบาลคนดี" มาเป็นการทำสงครามเต็มรูปแบบ "Superhero" ได้เปลี่ยนเป็น "Super Patriot" โดยผู้ร้ายในเรื่องซึ่งแต่เดิมมักจะเป็นอาชญากร ก็เปลี่ยนแปลงมาเป็นฮิตเลอร์จอมเผด็จการ กับกองทัพนาซีเยอรมัน และกองทัพญี่ปุ่น และในช่วงสงครามนี้เอง ที่เป็นแหล่งกำเนิดซูเปอร์ฮีโร่ใหม่ๆ อีกนับสิบตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นมา บางตัวละครก็เป็นการสร้างในลักษณะเฉพาะกิจ พอสงครามสงบก็ยุติบทบาทลง เช่น The Shield, Uncle Sam ส่วนบางตัวละครก็ยังคงได้รับความนิยมจนถึงปัจจุบัน เช่น Captain America ผู้มีเครื่องแต่งกายสีธงชาติอเมริกา ประดับด้วยดาวจากธงชาติ (Star-spangled) เป็นต้น



ภาพประกอบ 6 ที่มาของการออกแบบตัวละคร 3



ภาพประกอบ 7 บทบาทของ SuperHero ที่เปลี่ยนไปต่อสู้กับพรรณาซีในฐานะตัวแทนของชาติอเมริกา

### ยุคเงินของเหล่าซูเปอร์ฮีโร่ (Silver Age) ช่วงปี ค.ศ. 1950 - 1960

ได้เกิดเหตุการณ์สำคัญหลักๆ ขึ้นดังนี้

- ภายหลังจบสงครามโลก การ์ตูนซูเปอร์ฮีโร่ก็เริ่มเสื่อมความนิยม เนื่องจากถูกกล่าวหาว่าเป็นสื่อที่เนื้อหาไม่สร้างสรรค์ เป็นบ่อเกิดความรุนแรง กระแสความนิยมหลักจะเปลี่ยนไปเป็นนิยายภาพแนวสืบสวนสอบสวน และแนวสยองขวัญมากขึ้น

- ในช่วงนี้เอง ที่เกิดการเปลี่ยนแปลงขนานใหญ่ในวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ เช่น การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างการเล่าเรื่องให้มีความลึกลับ ออกแนวสืบสวนสอบสวนตามสมัยนิยม และมีการเปลี่ยนแปลงในแนวทางการออกแบบของซูเปอร์ฮีโร่ที่กำเนิดออกมาใหม่ ให้เหล่าตัวละครในเรื่องราวมีความเป็นมนุษย์มากขึ้น มีลักษณะของความเป็นดราม่าเพิ่มขึ้น

- แนวทางของเรื่องราวซูเปอร์ฮีโร่ที่กำเนิดขึ้นในยุคนี้เริ่มเปลี่ยนแปลงแนวทางจากเรื่องราวที่เป็นเทพนิยายปรัมปรา ไปเป็นเรื่องราวแนวนิยายวิทยาศาสตร์หรือ Science-fiction มากขึ้น เช่น แหล่งพลังงานของซูเปอร์ฮีโร่จะมาจากกัมมันตภาพรังสี หรือพลังงานคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า แทนที่จะอิงความเป็นมาจากตำนานเทพเจ้าของกรีก

- เป็นยุคที่ก่อกำเนิดซูเปอร์ฮีโร่หลายต่อหลายตัวละคร ซึ่งแต่ละตัวละครนั้นก็จะมีจุดเด่นในแง่ของ "ความเป็นมนุษย์" ที่มีทั้งข้อดีและข้อเสียในตัวเองเป็นแก่นหลักของตัวละคร เช่น The

Fantastic Four(1961), Incredible Hulk, Spider-Man, Iron Man, Thor, the X-Men, และ Daredevil

- การพัฒนาสื่อโทรทัศน์ในสหรัฐอเมริกาเริ่มก้าวหน้ามากขึ้น

กระแสการต่อต้านความรุนแรงในหนังสือการ์ตูน - นิยายภาพในสหรัฐอเมริกาเพิ่มพูนมากขึ้นในปลายทศวรรษที่สี่สิบ หรือปี 1948 โดยระยะนี้เป็นช่วงเวลาหลังสงครามโลกครั้งที่สองซึ่งจะสงบลงใหม่ๆ ยุคสมัยของสงครามเย็น หรือสงครามที่ไม่มีการประกาศอย่างเป็นทางการระหว่างโลกตะวันตกกับโลกคอมมิวนิสต์กำลังเริ่มต้น ก่อให้เกิดสภาพระส่ำระสายทางสังคมและเศรษฐกิจที่บีบคั้นระบอบไปทั่วโลก รวมทั้งในสหรัฐอเมริกา ส่งผลให้เกิดปัญหาสังคมเสื่อมทรามและกลุ่มเยาวชนประพฤติชั่วเลวมากขึ้นอย่างน่าตระหนก ในช่วงปีนี้ หนังสือการ์ตูนและนิยายภาพต่างๆ ถูกกล่าวหาว่าเป็นต้นตอของความเลวร้ายดังกล่าว และสังคมทั่วไปรวมทั้งสื่อมวลชนต่างก็เห็นพ้องต้องกัน เช่น ชาวในหนังสือพิมพ์ไทม์ (Times) ฉบับวันที่ 4 ตุลาคม 1948 ได้นิยาม Comic Books ว่าเป็น "ลูกสารเลวของคอมมิวนิสต์ในรายวัน" (อ้างถึงใน จุลศักดิ์ อมรเวช, 2544) แน่นนอนว่าคอมมิวนิสต์ประเภทซูเปอร์ฮีโร่ ก็ตกอยู่ในฐานะของผู้ต้องหารายหนึ่งในกระแสการต่อต้านนี้เช่นกัน โดยปกติแล้วลักษณะเนื้อหาของซูเปอร์ฮีโร่ก็จะมุ่งเน้นเนื้อหาที่มีการใช้กำลังในการแก้ปัญหาต่างๆ เป็นหลัก ทำให้ถือเป็นข้ออ้างหนึ่งที่มากับความรุนแรงเช่นกัน แต่กระแสการต่อต้านเฉพาะกับคอมมิวนิสต์ซูเปอร์ฮีโร่ นั้น ก็ยังไม่ถือว่ารุนแรงเท่าใดนักเมื่อนำไปเทียบกับคอมมิวนิสต์ประเภทอื่นๆ ที่ได้รับความนิยมอย่างสูงในหมู่วัยรุ่นเช่นกันในช่วงเวลานั้น เช่น การ์ตูนอาชญากรรม (Crime Comic) เป็นต้น

ด้วยผลกระทบจากกระแสการต่อต้านนี้ ในส่วนของวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ นั้น แม้จะไม่ได้มีข้อพิพาทกับสังคมอย่างรุนแรงเท่าใดนัก แต่ก็ยังส่งผลอยู่ไม่น้อย ด้วยเหตุนี้ ซูเปอร์ฮีโร่ จึงได้เริ่มที่จะมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอ จากเดิมที่ซูเปอร์ฮีโร่ในยุคแรกๆ เป็นประเภทอะอะก็ใช้พลังกำลังอันมหาศาลของตนในการแก้ปัญหา ในทางกลับกันซูเปอร์ฮีโร่ในยุคนี้เริ่มที่จะมีความอ่อนแอลงในทางที่คล้ายคลึงกับมนุษย์ปุถุชนทั่วไป พูดได้ว่าซูเปอร์ฮีโร่ที่กำเนิดขึ้นในยุคเงิน (Silver Age) นี้เริ่มที่จะมีมิติในชีวิตและความเป็นมนุษย์เพิ่มมากขึ้น เพียงแต่ตนเองมีพลังพิเศษบางอย่างที่แตกต่างจากคนธรรมดาทั่วไป และยังคงมุ่งเน้นการใช้สติปัญญามากขึ้นในการจัดการเหล่าร้าย ซึ่งในยุคนี้ เหล่าวายร้าย (Villains) ก็กลายเป็นสภาพจากเหล่าร้ายในยุคสงคราม กลับมาเป็นอาชญากรเช่นเดิม

ประเด็นที่น่าสนใจอีกประเด็นหนึ่งก็คือ การปรับเปลี่ยน "ที่มา" ของพลังพิเศษต่างๆ ของซูเปอร์ฮีโร่ จากในยุคเดิมที่การสร้างสรรคซูเปอร์ฮีโร่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากเทพนิยาย ซึ่งเป็นวัฒนธรรมพื้นบ้าน (Folk Culture) แต่หลังจากความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ได้เริ่มมีบทบาทอย่างมากต่อสังคมอเมริกา การสร้างสรรคซูเปอร์ฮีโร่ตัวละครใหม่ๆ ก็เริ่มที่จะอิงกับแนวทางของวิทยาศาสตร์มากขึ้น เช่น พลังที่ได้รับมาจากการตัดต่อพันธุกรรมเช่น Spiderman(1962), พลังพิเศษของซูเปอร์ฮีโร่ที่เป็นผลกระทบมาจากกัมมันตภาพรังสี หรือจากรังสีลึกลับที่มาจากนอกโลก เช่น Fantastic Four เป็นต้น



ภาพประกอบ 8 พลังกับคนธรรมดา

ซูเปอร์ฮีโร่ที่กำเนิดในยุค Silver Age มักจะมีต้นกำเนิดมาจากวิทยาศาสตร์ และมีความเป็นมนุษย์ปดุดชนมากขึ้น

ยุครื้อถอนเพื่อสร้างใหม่ (Deconstruction Age) ตั้งแต่ ค.ศ.1960 - ปัจจุบัน

- เป็นช่วงของการกำเนิดฮีโร่ประเภท Anti-Hero

- เกิดการปรับปรุง/สร้าง วัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ในแง่มุมใหม่ๆ เช่น การเพิ่มเติมแง่มุมของการล้างแค้น, การต่อสู้กับรัฐบาลผู้กุมอำนาจเบ็ดเสร็จ, การต่อสู้กับการทุจริตคอร์รัปชัน ฯลฯ แทนที่การต่อสู้กับอาชกรผู้รบกวนความสงบสุขเพียงอย่างเดียว

- มีการย้อนกลับไปผลิตตัววัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ใหม่ โดยการนำเอาตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ที่ได้รับความนิยมมาในอดีต มาทำการปรับเปลี่ยนตัวสารที่เป็นเนื้อเรื่อง ให้มีความทันสมัยและมีความน่าสนใจเพิ่มขึ้น

ในยุคสร้างใหม่ของวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่นั้น ทางผู้สร้างได้สังเกตเห็นถึงการเสื่อมความนิยมของซูเปอร์ฮีโร่ที่เริ่มร่วงโรยลงไป จากยุคทอง (golden age) ที่วัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ได้รับความนิยมอย่างสูง มาถึงยุคเงินที่ความนิยมเริ่มเสื่อมลงไปจนต้องปรับเปลี่ยนแนวทาง มาจนถึงช่วงปี 1970 ที่

ตัววัฒนธรรมของซูเปอร์ฮีโร่ ได้รับการเปลี่ยนแปลงให้เกิดความทันสมัยขึ้นในแง่ของเนื้อเรื่อง และประเด็นการต่อสู้ ทั้งนี้ก็เพื่อรักษาให้ตัววัฒนธรรมได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่องและมีอายุยืนยาวต่อไป

ทางผู้สร้างวัฒนธรรม (Marvel, D.C. Comic) จึงได้เริ่มทำการสังคายนาในแง่ของเนื้อหาที่ปรากฏอยู่ในวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ ด้วยการผูกเรื่องราวเสียใหม่ (Deconstruct) และมีการย้อนกลับคืนไปสู่จุดเริ่มต้น ตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ที่ได้รับความนิยมอย่างสูงในยุค Golden Age เช่น ซูเปอร์แมน (Superman) ได้มีการปรับเปลี่ยนในแง่ของประวัติความเป็นมา จุดอ่อน แหล่งพลังงานสำคัญ ฯลฯ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้รับสารรู้สึกถึงความทันสมัยของเนื้อเรื่อง และมีการอิงหลักวิทยาศาสตร์ เช่น พลังงานของซูเปอร์แมนมาจากพลังงานแสงอาทิตย์และแรงดึงดูดบนโลกที่แตกต่างจากดาวคริปตัน ซึ่งเป็นบ้านเกิดของซูเปอร์แมน

ในช่วงของการสร้างใหม่นี้เอง ที่ยังเป็นช่วงของการกำเนิดซูเปอร์ฮีโร่แนวทางใหม่ นั่นคือซูเปอร์ฮีโร่ที่มีลักษณะของ "Anti-Hero" ซึ่งล้วนแล้วแต่มีแรงจูงใจที่แตกต่างจากเหล่า ซูเปอร์ฮีโร่ทั่วไป เช่น ซูเปอร์ฮีโร่ส่วนใหญ่มักจะมีแนวทางหลักของตนเองนั่นก็คือ "พิชิตคนพาล อภิบาลคนดี" แต่แนวทางของเหล่า "Anti-Hero" ส่วนใหญ่จะมุ่งเน้นไปที่การทำเพื่อตนเองเป็นหลัก โดยไม่สนใจวิธีการว่าจะทำให้ใครเดือดร้อนหรือไม่ เช่น The Punisher ที่ได้รับแรงจูงใจในการปราบเหล่าอาชญากรมาจากความแค้น ที่โดนฆ่าล้างครอบครัว, Wolverine ที่พยายามค้นหาที่มาของตนเอง โดยไม่สนใจต่อการปราบเหล่าร้าย เป็นต้น

จะเห็นได้ว่า ลักษณะการเปลี่ยนแปลงของซูเปอร์ฮีโร่ในยุคสมัยใหม่นั้นเริ่มที่จะหยั่งรากลึกลงไป ใน "ด้านมืด" ของจิตใจมนุษย์และสังคมมากขึ้น เนื้อหาของซูเปอร์ฮีโร่ส่วนใหญ่ในยุคนี้มักจะเริ่มต้นขึ้นจากความขัดแย้ง (Conflict) ที่มีในสังคมเป็นหลัก และมีการเน้นไปที่เนื้อหาอันเกี่ยวข้องกับประเด็นทางด้านการเมือง ระบบเศรษฐกิจ ความเสื่อมโทรมของสังคม รวมไปถึงการคอร์รัปชัน ซึ่งเป็นปัญหาใหญ่ในสังคม เช่น การที่แบทแมน (Batman) ต้องต่อสู้ทั้งอาชญากรที่เข้ามารุกรานในก๊อทแฮมซิตี และต้องต่อสู้กับการทุจริตคอร์รัปชันของวงการการเมือง หรือซูเปอร์ฮีโร่ที่ชื่อ Daredevil ที่ต้องมาตาบอดจากการถูกสารพิษ ที่สะท้อนออกมาถึงความไร้คุณภาพของการจัดการขยะสารพิษในสังคม ความนิยมของผู้รับสารที่มีต่อวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่แนวเรื่องเช่นนี้ บ่งบอกเราถึงความอัดอั้นในระบบสังคม และการแสวงหาแนวทางการปลดปล่อยผ่านทางสื่อ และวัฒนธรรมนั่นเอง





ภาพประกอบ 9 The Dark Knight Returns ผลงานของ Frank Millier ที่ส่งอิทธิพลต่อผู้สร้าง  
ซูเปอร์ฮีโร่ในยุคี่ก่อสร้างใหม่ และกลายเป็นแม่แบบในการกำเนิดของเหล่า Anti-Hero

### การซึมซับวัฒนธรรม American Superhero สู่วัฒนธรรมไทย

ลักษณะของการซึมซับวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่เข้ามายังสังคมไทยนั้น มีจุดเริ่มต้นขึ้นในช่วงปี พ.ศ. 2496 โดยลักษณะของการศึกษา จะเน้นไปที่การศึกษาผ่านทางสื่อมวลชน โดยมุ่งไปที่ตัวสาร (text) และช่องทางการสื่อสาร (Channel) เป็นหลัก ดังต่อไปนี้

1. ลักษณะการรับเอาวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่เข้ามาด้วยการดัดแปลงตัวสารให้เข้ากับบริบทสังคมไทย
2. ลักษณะแทรกซึมเอาวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่เข้ามาโดยตรงผ่านช่องทางการสื่อสารประเภทต่างๆ
1. ลักษณะการรับเอาวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่เข้ามาด้วยการดัดแปลงตัวสารให้เข้ากับบริบทสังคมไทย

ลักษณะการรับเอาวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่เข้ามาด้วยการดัดแปลงตัวสารให้เข้ากับบริบทสังคมไทยนั้น เริ่มต้นขึ้นยุคแรกของประวัติศาสตร์ซูเปอร์ฮีโร่ ในช่วงปี พ.ศ.2496 ที่ศิลปินและนักวาดนิยายภาพชาวไทย ได้เริ่มที่จะนำเอาต้นฉบับการ์ตูนซูเปอร์ฮีโร่ของชาติตะวันตก เข้ามาเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ตัวละครซูเปอร์ฮีโร่แบบไทยๆ ด้วยกรรมวิธีการดัดแปลงแก้ไขรูปแบบเนื้อเรื่องลายเส้น ชื่อ และลักษณะของตัวละคร ให้มีความแตกต่างกับต้นฉบับซูเปอร์ฮีโร่ชาติตะวันตก

สำหรับซูเปอร์ฮีโร่ยุคแรก ๆ ที่ได้รับการผสมผสานกับวัฒนธรรมไทยนั้น ก็คือซูเปอร์แมน (Superman) ซูเปอร์ฮีโร่ที่ได้รับความนิยมสูงอย่างมากในขณะนั้นนั่นเอง

ลักษณะการดัดแปลงส่วนซูเปอร์ฮีโร่ส่วนใหญ่ นั้น จะมาจากตัวของศิลปินนักวาดการ์ตูนเอง ที่จะทำการดัดแปลงโน้มนัดนี้หน่อย เช่น การเปลี่ยนชื่อเรื่องจาก "ซูเปอร์แมน" เป็น "ซูเปอร์แมน แกละ" (โดย ป.อิทธิปาธิต, 2496) หรือเปลี่ยนแนวเรื่องไปทั้งหมด เพียงแต่เอาลักษณะภายนอกของตัวละครฝั่งตะวันตกมาใช้ เช่น "กัปตันมาร์เวล" (Captain Marvel) ก็เปลี่ยนเป็น "จอมอภินิหาร" (โดย ชุมพร แก้วสาร, 2500) และ "อัศวินสายฟ้า" (โดยวีรกุล ทองน้อย, 2500) เป็นต้น



ภาพประกอบ 10 ปกนิทานสำหรับเด็ก ชุด "ซูเปอร์แมนแกละ" ผลงานของ ป.อิทธิปาธิต  
สำนักพิมพ์บรรณาคาร ตีพิมพ์ตั้งแต่ปี 2496 ส่วนทางขวาคือเล่มสุดท้ายที่ชื่อตอนว่าไทยคงไทย  
ตีพิมพ์เมื่อปี 2498 รวมความยาวทั้งสิ้นกว่า 5 พันหน้า



ภาพประกอบ 11 จอมอภินิหาร โดย ชุมพร แก้วสาร และ อัศวินสายฟ้า โดยวีรกุล ทองน้อย  
แสดงตัวอย่างการผสมผสานทางวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ เข้ากับบริบทสังคมไทย

## 2. ลักษณะแทรกซึมเข้ามาของวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่โดยตรงผ่านช่องทางการสื่อสารประเภทต่าง ๆ

ในปัจจุบันการหลั่งไหลเข้ามาของวัฒนธรรมอเมริกันในชาติไทยนั้น มีอัตราแนวโน้มที่สูงขึ้นเรื่อยๆ แม้ว่าจะมีการหยุดชะงักไปบ้างเนื่องจากกระแสวัฒนธรรมญี่ปุ่นและเกาหลีได้แทรกเข้ามาแต่คลังความรู้ (stock of knowledge) ของคนไทยที่มีต่อวัฒนธรรมอเมริกา ก็เข้าไปแทรกซึมอยู่ในจิตสำนึกไปเรียบร้อยแล้ว ดังเช่น ลักษณะการหลั่งไหลเข้ามาของภาพยนตร์ฮอลลีวูด จากงานวิจัยของอัญมณี ภูภักดี ได้กล่าวถึงลักษณะการกระจุกตัวของวงการภาพยนตร์ในประเทศไทย ซึ่งในช่วงปี 2547 การไหลบ่าเข้ามาของภาพยนตร์จากประเทศสหรัฐอเมริกา มีปริมาณมากที่สุดถึง 57.74% มีแนวโน้มที่จะเพิ่มขึ้นเรื่อยๆทุกๆปี ในจุดนี้เองที่วัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่ ได้ทำการแทรกซึมเข้ามาโดยตรงผ่านช่องทางของสื่อภาพยนตร์ ในรูปแบบของ "ภาพยนตร์ฮอลลีวูด" ซึ่งเป็นช่องทางที่ผู้รับสารจะได้รับข่าวสารที่เป็นต้นฉบับโดยตรงจากมือผู้สร้าง ซึ่งก็คือประเทศฝั่งตะวันตกนั่นเอง

หากทำการวิเคราะห์ผ่านทฤษฎีการครอบงำทางวัฒนธรรม (Cultural Imperialism) จะเห็นได้ว่า ลักษณะการเติบโตของภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ในประเทศไทยมีแนวโน้มที่จะเพิ่มมากขึ้นทุกๆปี ดังนั้น ลักษณะการถ่ายทอดทางอุดมการณ์ (Ideology) ของวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่นั้น ก็ย่อมที่จะเป็นเรื่องที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ โดยเฉพาะการถ่ายทอดอุดมการณ์ภาพลักษณ์ของ "ความเป็นฮีโร่" ของชนชาติอเมริกัน ที่ว่าด้วยลักษณะพฤติกรรมต่างๆของซูเปอร์ฮีโร่อเมริกัน เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง Spiderman ภาพของ สไปเดอร์แมนในภาพยนตร์ก็คือซูเปอร์ฮีโร่ผู้มีความรับผิดชอบอันยิ่งใหญ่ใน การที่จะช่วยเหลือผู้คนจากเหล่าอาชญากร คำถามก็คือ ทำไมสไปเดอร์แมนถึงต้องทำหน้าที่คล้ายๆ ตำรวจแบบนี้ด้วย สิ่งนี้อาจจะตีความได้ถึงลักษณะการทำตัวเป็น "ตำรวจโลก" ของชนชาติอเมริกา ที่ปลูกฝังวิธีคิดแก้ปัญหาด้วยการใช้กำลังและการวินิจฉัยของตนเองเป็นหลัก ทำให้ผู้รับสารชาวไทย อาจจะเกิดการปลูกฝังการ "ยอมรับ" อุดมการณ์ของชาติอเมริกาซึ่งเป็นชาติมหาอำนาจ โดยอาจมีการเลียนแบบสิ่งต่างๆทั้งที่ดีและไม่ดีจากสื่ออื่นๆ ได้

## 3. แนวคิดเกี่ยวกับปัญหาของการ์ตูน

ในปัจจุบันไม่อาจจะปฏิเสธได้ว่าเด็กและเยาวชนไทยมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาทางด้านความคิดและทางร่างกายที่รวดเร็วมากขึ้นกว่าในอดีต ทั้งนี้เนื่องจากกระแสความเจริญของโลก และรูปแบบเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่ที่สามารถทำให้พวกเขาเหล่านั้น มีโอกาสได้รับรู้ข้อมูลข่าวสารต่างๆ อย่างเปิดเผยกว้าง และไร้ขีดจำกัด การถ่ายทอดและการซึมซับข้อมูลของสื่อเป็นไปอย่างไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ ทำให้สื่อต่างๆ เข้ามามีบทบาทอย่างมากต่อกระบวนการเรียนรู้ ความคิดเห็น เจตคติ ตลอดจนพฤติกรรม ของเด็กและเยาวชนไทย

บทบาทของสื่อในสังคมไทยที่มีอิทธิพลต่อเด็ก เยาวชนและครอบครัว สามารถแบ่งสื่อออกเป็น 5 ประเภท (พันธุทิพย์ และคณะ, 2550; พิชัย, 2549) ได้แก่

### โทรทัศน์

สื่อโทรทัศน์และภาพยนตร์ เป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อเด็ก สามารถสื่อได้ทั้งภาพและเสียง เข้าถึงเด็กได้อย่างลึกซึ้งกว้างขวางและต่อเนื่อง ปัจจุบัน มีผู้ผลิตรายการขาดความระมัดระวังในการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม นำเสนอสิ่งส่งเสริมให้เกิดค่านิยมฟุ้งเฟ้อเพราะอยากเลียนแบบ “ต้นฉบับ” ทางสังคม เช่น นักแสดง ศิลปิน ฯลฯ นำเสนอการต่อสู้โดยใช้อาวุธและความรุนแรงเข้าทำห้ำหั่นกัน รวมภาพการฆาตกรรมและสภาพของเหยื่อในรูปแบบต่างๆ สารจากสื่อเหล่านี้ถูกซึมซับเข้าไปฝังในสมองของเด็ก กลายเป็นเครื่องมือและวิธีการส่งเสริมความรุนแรงได้

### วิทยุ

สื่อวิทยุ เป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อเด็กไม่แพ้สื่ออื่นๆ ประกอบกับการแข่งขันทางการตลาด โดยเฉพาะสื่อโฆษณาและรายการบันเทิงต่างๆ ที่เข้าครอบงำจิตใจประชาชน โดยยึดเด็กและเยาวชนเป็นจุดขาย ยังเยียด มอมเมาสิ่งที่ผิด และชี้นำเยาวชนอย่างไร้สาระจึงจำเป็นต้องศึกษาสถานการณ์การเสพสื่อวิทยุของเด็กและเยาวชนของประเทศไทย และวิเคราะห์ถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นได้ เพื่อกำหนดเกณฑ์มาตรฐานในการจัดประเภทแยกแยะสื่อที่ดีและไม่ดี รวมทั้งพัฒนาปรับปรุง กฎหมาย มาตรการและแนวทางปฏิบัติในการส่งเสริมสื่อดีและขจัดสื่อไม่ดี รวมทั้งหาแนวทางสู่การรณรงค์ให้ทำได้จริงในสังคมไทย

### สื่อสิ่งพิมพ์

ในยุคสมัยที่สื่ออิเล็กทรอนิกส์มีอิทธิพลในการเข้าถึงและเป็นแหล่งสำคัญในการเรียนรู้ทางสังคมของเด็กและเยาวชน กระนั้น สื่อสิ่งพิมพ์ก็มิได้หยุดนิ่งให้ตัวเองถูกละเลย กลับเติบโตและปรับเปลี่ยนตนเองอย่างมีชีวิตชีวา สร้างลักษณะเฉพาะขึ้นมาเพื่อจับ “กลุ่มเป้าหมาย” ได้เหนียวแน่นขึ้น เช่น การ์ตูน นิตยสารบันเทิงรายสัปดาห์ นิตยสารเฉพาะกิจ ฯลฯ ขณะเดียวกัน สื่อสิ่งพิมพ์สาธารณะอย่างหนังสือพิมพ์รายวันเองก็ปรับเนื้อหาสาระจนครอบคลุมทุกวัย แม้ปัจจุบันยังไม่มีการศึกษาถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากการเสพข้อมูลข่าวสารต่างๆ จากสื่อสิ่งพิมพ์ของเด็กและเยาวชน ซึ่งยังไม่มีวุฒิภาวะมากพอที่จะเลือกสัมผัส หรือแยกแยะคุณค่าของเนื้อหาสาระได้ด้วยตนเองอย่างชัดเจน ก็คาดการณ์ได้ว่าผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการนำเสนอที่ไม่เหมาะสมและไม่มีคุณภาพอีกไม่นานย่อมสร้างผลกระทบ สะสมความรุนแรง ยากที่จะประเมินค่าได้ จึงจำเป็นต้องศึกษาและติดตามผลกระทบในเรื่องนี้ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาแนวทางและมาตรการในการปกป้องคุ้มครองเด็กจากข้อมูลข่าวสารที่ไม่เหมาะสม

### เกมคอมพิวเตอร์

เกมคอมพิวเตอร์ที่ได้รับความนิยมสูงมักเป็นเกมที่เด็กต้องตกอยู่ในสภาวะที่มีการแข่งขัน ต้องใช้ความเร็ว ไม่ต้องใช้สมองมากนักและบางครั้งการที่ผู้เล่นกระทำอาชญากรรมบางอย่างเช่น โจรกรรม ล้วงละเมิดทางเพศและฆาตกรรม เพื่อให้ได้มาซึ่งคะแนน รางวัล และการเป็นผู้ชนะ รวมทั้งความยินดีในสภาพความพ่ายแพ้และความเสียหายของเหยื่อในรูปแบบต่างๆ ถูกซึมซับเข้า

ไปแฝงฝังในสมองของเด็ก เยาวชน อาจส่งผลให้เกิดการพัฒนาการที่ไม่สมวัย ทั้งสติปัญญา อารมณ์ และจิตใจ ซึ่งนำไปสู่ปัญหาร้ายแรงอื่น ๆ ได้ เช่น ยาเสพติด ความรุนแรง จึงจำเป็นต้องศึกษาและติดตามผลกระทบจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กและเยาวชนในประเทศไทย เพื่อนำไปสู่การพัฒนาแนวทางและมาตรการในการปกป้องคุ้มครองเด็กจากข้อมูลข่าวสารและวัสดุที่เป็นอันตรายต่อสุขภาพ

### อินเทอร์เน็ต

สื่ออินเทอร์เน็ตนับว่าเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์สมัยใหม่ที่มีบทบาทสำคัญทางการสื่อสาร ที่ช่วยให้ประชาชนสามารถค้นหาข้อมูลได้ในทุกเรื่อง ผ่านทางเว็บไซต์ ซึ่งมีมากมายกว่า 1,000 ล้าน เว็บไซต์ทั่วโลก ทำให้เด็กและเยาวชนสามารถเข้าถึงสื่อเหล่านี้ได้ง่าย โดยอาจใช้บริการของร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ทั่วไป หรือในที่พักอาศัยเอง ซึ่งการเผยแพร่ข้อมูลผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตก็มีทั้งที่เหมาะสมและไม่เหมาะสม จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีมาตรการเข้ามาควบคุมเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม เหล่านี้ อีกทั้งผู้ปกครองเองก็ควรสอดส่องและแนะนำหรือให้ความรู้แก่เด็กเพื่อให้เด็กมีวิจารณญาณในการเลือกรับสื่อ

สำหรับการดูหนังจัดได้ว่าเป็นสื่อประเภทหนึ่งซึ่งมีการสอดแทรก หรือแทรกซึมอยู่ในสื่อทุก ๆ ประเภท ไม่ว่าจะเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อโทรทัศน์ สื่อวิทยุ เกมคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต ในที่นี้ผู้วิจัยได้ได้มุ่งเน้นการดูหนังที่อยู่ในบริบทของสื่อประเภทสิ่งพิมพ์เป็นหลัก เนื่องจากสื่อการ์ตูนประเภทดังกล่าวนี้เป็นกระบวนการของสื่อประเภทแรก ๆ ที่เข้ามามีบทบาทและอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนไทย จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลในการศึกษาวิจัย เอกสาร หนังสือ และตำราต่าง ๆ พบว่าการ์ตูนฝรั่ง และการ์ตูนญี่ปุ่นเริ่มเข้ามามีบทบาทในประเทศไทยเมื่อหลายสิบปีมาแล้ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งการ์ตูนฝรั่งนั้นเข้ามามีอิทธิพลในประเทศไทยนับตั้งแต่ประเทศมีการติดต่อกับยุโรปในอดีต โดยผ่านทางสื่อภาษาต่างชาติที่นำเข้ามาเผยแพร่ เป็นรากฐานของการ์ตูนไทยในเวลาต่อมา การ์ตูนทางฝั่งยุโรปที่มีชื่อเสียง อาทิ เช่น บาร์บี้ ป้าป๊า, แดงแดง ผจญภัย, แอสเตอร์ิกซ์ ฯลฯ การ์ตูนจากสหรัฐอเมริกาที่มีชื่อเสียง อาทิ เช่น การ์ตูนจากบริษัทดิสนีย์, การ์ตูนฮีโร่จากค่ายมาร์เวล (Marvel Comics) เช่น สไปเดอร์แมน หรือค่ายนักพิมพ์ดีซี (DC Comics) เช่น ซูเปอร์แมน หรือแบทแมน, การ์ตูนคอลัมน์นิสต์เช่น ฟินท์ส หรือการ์ฟิลด์ ฯลฯ อย่างไรก็ตาม การ์ตูนฝรั่งไม่ได้รับความนิยมเท่าการ์ตูนญี่ปุ่น อาจเป็นเพราะมีการนำมาแปลและวางจำหน่ายเป็นภาษาไทยน้อยกว่าการ์ตูนญี่ปุ่น ผลจากการสำรวจทำให้กลุ่มผู้ตรวจสอบสังคมเริ่มหันมาจับตาหนังสือนิยายภาพจริงจัง แล้วต่อมาก็มีการตราหน้านิยายภาพอาชญากรรมและการ์ตูน Super Hero ว่า “มันคือความอับยศของชาติ”, “เรื่องอย่างเลว รูปอย่างเลว และพิมพ์อย่างเลว บั่นทอนสายตาและปัญญาของเยาวชน” ก่อนจะจบลงมาที่ “กระตุ้นความรุนแรงในเยาวชนในหนังสือพิมพ์ไทย ฉบับวันที่ 4 ตุลาคม 1948 นิยามคอมมิค บุ๊คส์ว่าเป็น “ลูกสารเลวของคอมมิคส์ในรายวัน”

ในประเทศไทยครั้งหนึ่งก็เคยมีการต่อต้านหนังสือ เมื่อ 30 ปีก่อนในสมัยสมเด็จพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ในยุคการ์ตูนเล่มละ 1 บาทกำลังมาแรง ได้มีอาจารย์มหาวิทยาลัยที่เรียกตนเองว่า แอ็คติวิสต์ออกมาแสดงความห่วงใยต่อเยาวชน เพราะวิตกว่าเด็กอาจได้รับ

ผลกระทบอันเลวร้ายจากการดูอนิเมะและภาพยนตร์การ์ตูนเล่มละบาท มีการจัดงานนิทรรศการประจําต่อต้านความรุนแรงใน การ์ตูน โดยการ์ตูนที่ประจําในเวลานั้นคือการ์ตูนแนวผี, นิทานพื้นบ้าน ซึ่งถือว่าเนื้อหาเลวร้ายน้อย มากเมื่อเทียบการ์ตูนนำเข้ายุคปัจจุบัน และเมื่อการ์ตูน 1 บาทเสื่อมลงและสูญพันธุ์ นักกิจกรรม ต่อต้านการ์ตูนไทยก็สลายตัวไป และไม่มีผลงานอีกเลยนับจากนั้นเป็นต้นมา (คอลัมน์ Legend of Animation จาก นิตยสาร @ nime ฉบับที่1 "การ์ตูนไทยสายพันธุ์ใหม่" ผู้จัดการออนไลน์ วันที่ 2547)

การรับเอาวัฒนธรรมซูเปอร์ฮีโร่นั้นจากสื่อต่างๆ ก็ย่อมที่จะเป็นเรื่องที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ โดยเฉพาะการถ่ายถอดอุดมการณ์ภาพลักษณ์ของ "ความเป็นฮีโร่" จากสื่อแขนงต่างๆ ของชนชาติ อเมริกัน ที่ว่าด้วยลักษณะพฤติกรรมต่างๆ ของซูเปอร์ฮีโร่อเมริกัน อาจจะเกิดการปลูกฝังการ "ยอมรับ" อุดมการณ์ของชาติอเมริกาซึ่งเป็นชาติมหาอำนาจโดยไม่ได้คัดกรอง โดยอาจมีการ เลียนแบบสิ่งต่างๆ ทั้งที่ดีและไม่ดีจากสื่อเหล่านั้นได้เช่นการ พุดเถียงผู้ใหญ่ การวางเท้าบนโต๊ะ พฤติกรรมตัดสินด้วยความรุนแรง

#### 4. เด็กกับการ์ตูน

จากการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ ปี 2546 พบว่า กิจกรรมที่เด็กและเยาวชนไทย อายุ 6 – 24 ปี ทำมากที่สุดได้แก่ การดูโทรทัศน์และวิดีโอ ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 39.62 เมื่อเทียบกับการ เลือกกิจกรรมอื่นๆ รองลงมาได้แก่ การฟังวิทยุ ฟังเทป อันดับสามคือการสังสรรค์กับเพื่อน และ อันดับสี่ได้แก่การอ่านหนังสือ จึงกล่าวได้ว่าโทรทัศน์เป็นสื่อที่เข้าถึงเยาวชนและมีโอกาสในการชี้แนะ เยาวชนไทยได้มาก นอกจากนี้ผลการวิจัยของศูนย์วิจัยกรุงเทพโพลล์ สถาบันวิจัยมหาวิทยาลัย ได้ สำรวจความคิดเห็นเรื่อง “เยาวชนไทยกับการใช้เวลาหลังเลิกเรียน” โดยเก็บข้อมูลระหว่างวันที่ 28 สิงหาคม – 2 กันยายน 2549 จากเยาวชนที่ศึกษาในระดับมัธยมปลาย ปวช./ ปวส./ อนุปริญญา ใน สถานศึกษาทั้งของรัฐและเอกชนรวม 59 แห่ง จาก 14 จังหวัด ทั่วทุกภาคของประเทศ พบว่า กิจกรรมในช่วงเย็นถึงค่ำหลังเลิกเรียนที่เยาวชนทำมากที่สุดเป็นอันดับแรกคือ การพูดคุยสังสรรค์กับ เพื่อนฝูง คิดเป็นร้อยละ 17.94 เมื่อเทียบกับการเลือกกิจกรรมอื่นๆ รองลงมาได้แก่ การดูโทรทัศน์ คิด เป็นร้อยละ 16.52 อันดับสามคือการอ่านหนังสือ อันดับสี่ ได้แก่ การเล่นเกม เล่นอินเทอร์เน็ต และ คุยโทรศัพท์

เมื่อพิจารณาจากมุมมองของสำนัก Cultivation Theory มองสื่อในมุมที่เป็นตัวสร้างและวาง รูปแบบของวัฒนธรรมมากกว่าที่จะเป็นเพียงภาพสะท้อนของวัฒนธรรมในสังคม สำนักอบรมบ่ม เพาะจากสื่อ (Cultivation Theory) อธิบายว่า โทรทัศน์ทำหน้าที่ปลูกฝังสมาชิกในสังคมได้อย่างไร ด้วยแนวคิดเรื่อง “การสร้างความเป็นจริงทางสังคม” (Social Construction of Reality) แนวคิดนี้มอง ว่าโลกที่แวดล้อมตัวบุคคลมีอยู่ 2 โลก โลกแรกเป็นโลกกายภาพ ซึ่งได้แก่ วัตถุ สิ่งของ บุคคล บรรยากาศด้านกายภาพทั้งหลายที่แวดล้อมตัวบุคคล ซึ่งเป็นโลกที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ส่วนอีก โลกหนึ่งมีชื่อเรียกหลายอย่าง เช่น โลกทางสังคม (Social World) สิ่งแวดล้อมเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Environment) หรือความเป็นจริงทางสังคมนั่นเอง ซึ่งโลกนี้จะเกิดขึ้นจากการทำงานของ

สถาบันต่างๆ ในสังคม เช่น ครอบครัว โรงเรียน ศาสนา ที่ทำงาน รัฐ และสื่อมวลชน ทำให้การรับรู้ และพฤติกรรมของบุคคลแตกต่างกัน แม้การมองเห็นโลกทางกายภาพจะเหมือนกัน

เด็กจะสัมผัสโลกที่เป็นจริงหรือโลกทางกายภาพได้จากการมีประสบการณ์ตรง จากสภาวะแวดล้อมรอบตัว ในขณะที่โลกในจอโทรทัศน์ก็จะให้ความเป็นจริงหรือประสบการณ์โดยอ้อมผ่านสื่ออีกทีหนึ่ง เด็กจัดเป็นผู้บริโภคสื่อโทรทัศน์มากก็มีแนวโน้มว่าหากโลกจริง ๆ กับโลกในจอโทรทัศน์ขัดแย้งกัน เด็กอาจจะเลือกเชื่อโลกในจอโทรทัศน์ก็เป็นได้ หรือกล่าวอีกอย่างหนึ่งก็คือ โลกในจอโทรทัศน์ได้ปลูกฝังวัฒนธรรมทางสังคมให้แก่เด็กมากกว่าสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ แม้ว่าในความเป็นจริงเด็กจะมีพ่อแม่ ครู เพื่อน เป็นกลุ่มอ้างอิงอยู่ แต่โดยลักษณะของโทรทัศน์ที่นำเสนอแต่กระแสหลัก (Mainstream) ย่อมทำให้เด็กคล้อยตามมากกว่า รวมทั้งผู้ใหญ่หรือเพื่อนๆ เองก็ได้รับการปลูกฝังจากโทรทัศน์มาไม่แตกต่างกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งพื้นที่ของประสบการณ์จริงของเราเริ่มจำกัดแคบเข้ามาเรื่อยๆ จากบ้านที่ลานกว้าง สามารถวิ่งเล่น มีเพื่อนบ้านแวดล้อม มาสู่บ้านเป็นห้องแถว เป็นห้องสี่เหลี่ยม โทรทัศน์ในฐานะสื่อซึ่งสามารถเปิดประสบการณ์ นำโลกอันกว้างใหญ่มาให้เราได้สัมผัสจึงทรงอิทธิพลอย่างแท้จริง

นอกจากนี้ยังมีนักจิตวิทยาได้อธิบายไว้ว่า เป็นเพราะเด็กก่อนวัยเรียน (อายุ 2 - 6 ปี) และเด็กวัยเรียน (อายุ 6 - 12 ปี) เป็นวัยที่มีจินตนาการสูง เช่น เด็กจะคิดว่าสัตว์ หรือสิ่งของสามารถพูดได้ ออกความเห็นได้ ซึ่งการ์ตูนสามารถตอบสนองต่อจินตนาการตรงนี้ของเด็กได้ดี การ์ตูนสามารถเขียนให้สัตว์พูดได้เหมือนคน ทำงานได้ มีคู่ มีครอบครัวได้เหมือนคน เขียนเป็นสัตว์ประหลาด มนุษย์ต่างดาวได้ เขียนให้มีความสามารถพิเศษ บินได้ แปลงร่างได้ การ์ตูนมีจินตนาการได้ไม่สิ้นสุด เด็กจะรู้สึกตัวการ์ตูนพระเอกตัวนี้เก่งจริง ๆ ที่สำคัญวัยนี้จะเป็นวัยที่รับรู้และเข้าใจสิ่งที่สัมผัสอย่างรูปธรรม คือเห็นอย่างไรก็คิดอย่างนั้นดังนั้นจะเห็นได้ว่าเด็กจะไม่สามารถอ่านหนังสือนิยายได้เข้าใจ และจินตนาการได้เหมือนกับดูการ์ตูน การ์ตูนจึงนับเป็นสื่อช่วยจินตนาการให้เด็กสามารถรับรู้ได้ง่ายขึ้น

ทำไมเด็กถึงชอบการ์ตูนต่อสู้อันแรง เนื่องจากความก้าวร้าวรุนแรงนั้น เป็นสัญชาตญาณอย่างหนึ่งของมนุษย์เรา จะสังเกตเห็นว่ากีฬามวย จะมีคนสนใจมาก ภาพยนตร์ ละคร ก็จะต้องมีพระเอกซึ่งเก่งในการต่อสู้ แข็งแกร่ง บึกบึน ดังนั้นการ์ตูนที่มีความรุนแรง จึงมีแนวโน้มในการเข้าถึงธรรมชาติของเด็กได้ง่าย ซึ่งผู้ใหญ่จำนวนมากก็ชอบดูด้วยซ้ำไป ถ้าการ์ตูนเรื่องไหนเขียนเนื้อเรื่องได้ดี เดินเรื่องได้อย่างน่าตื่นเต้น เร้าใจ มีการต่อสู้เพื่อแย่งชิงของวิเศษ เดินเรื่องฉับไว น่าติดตาม มีตลกสอดแทรกตลอด จะสามารถทำให้เด็กและผู้ใหญ่ที่ดูติดกันได้ไม่ยาก

ดังนั้นผลกระทบต่อพัฒนาการทางอารมณ์ของเด็กที่เกิดขึ้น คือ เด็กจะมีการลอกเลียนแบบสูง เช่น เด็กก่อนวัยเรียน จะมีการลอกเลียนแบบพ่อแม่ ลอกเลียนแบบเพื่อน ซึ่งเป็นธรรมชาติของเด็กทุกคนที่อยากจะเป็นคนเก่ง เป็นผู้ชนะ เป็นที่ยอมรับของพ่อแม่ และเพื่อนๆ ดังนั้นการ์ตูนที่ดำเนินเรื่องด้วยการใช้ความรุนแรงเอาชนะกัน มีพระเอกเก่งสารพัด เด็กก็ย่อมรับรู้ไปว่า การใช้กำลังความรุนแรงเป็นวิถีทางที่จะนำไปสู่ความสำเร็จ เด็กก็อยากจะทำ ทำทุกอย่างได้เหมือน

พระเอกการ์ตูน เช่น ตีลังกา หรือกระโดดจากที่สูง ทำลายข้าวของ หรือทำร้ายบุคคลอื่น ทำให้เด็กอาจมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง หรือโหดโผนอันตรายที่พ่อแม่ยอมรับไม่ได้ แล้วพ่อแม่ควรจัดการอย่างไร คงจะเป็นเรื่องยากที่จะห้ามไม่ให้เด็กดูหรือพบเห็นการ์ตูนรุนแรงเลย และคงไม่ใช่วิธีที่เหมาะสมด้วย เนื่องจากทำให้เด็กเก็บกดจนเกินไป และรู้สึกแปลกแยกจากเพื่อนคนอื่น ซึ่งอาจเกิดปมด้อยตามมาด้วย อีกประการหนึ่งการ์ตูนที่ใช้ความรุนแรงก็เชื่อว่าจะมีแต่โทษภัย ผลดีทางหนึ่งก็คือเป็นการระบายพลังความก้าวร้าวในตัวเด็กออกมา ซึ่งเป็นวิถีธรรมชาติของคนเราที่ต้องมีทางระบายพลังก้าวร้าวนี้ เพื่อเปลี่ยนวิกฤติเป็นโอกาส พ่อแม่จึงควรใช้การ์ตูนที่เด็กชื่นชอบนี้เป็นตัวกลางที่จะพูดคุยภาษาเด็กกับลูก เข้าใจลูก สอนลูกในสิ่งถูกผิดทั้งหลาย เนื่องจากเด็กทุกคนไม่ว่าจะได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนรุนแรงหรือไม่ก็ตาม ก็ต้องผ่านวัยซึ่งมีพฤติกรรมต่อต้าน ก้าวร้าว แสดงออกผาดโผน ลองผิดลองถูกด้วยกันทุกคน ซึ่งพ่อแม่ก็ต้องจัดการกับพฤติกรรมธรรมชาติเหล่านี้อยู่แล้ว เพียงแต่จะจัดการอย่างไรเท่านั้นเอง

เนื่องจากการ์ตูนเป็นสื่อที่ค่อนข้างใกล้ชิดกับลูกมากกว่าสื่ออื่นๆ พ่อแม่จึงน่าจะนำผลผลิตของการ์ตูนไปใช้ให้เกิดประโยชน์ ข้อสำคัญคือพ่อแม่ต้องมีเวลาให้ลูก โดยทัศนคติว่าการเลี้ยงดูลูกให้ได้ดีนั้น ไม่ได้สำคัญน้อยไปกว่าการงาน หรือการหาความสุขส่วนตัวเลย พ่อแม่ควรศึกษาทำความรู้จักกับตัวการ์ตูนของลูกด้วย เพื่อที่จะคุยกับลูกได้รู้เรื่องในเรื่องที่เขาสนใจ เมื่อลูกทำสิ่งที่ไม่ถูกต้องออกมา พ่อแม่ก็ต้องเสนอแนะในสิ่งที่เหมาะที่ควร นอกจากนี้พ่อแม่ยังสามารถนำการ์ตูนในลักษณะที่ไม่รุนแรง สอนเรื่องคุณธรรมต่างๆ มาให้ลูกดูเปรียบเทียบ โดยที่พ่อแม่ร่วมดูกับลูกด้วยเป็นตัวอย่าง (งานแนะแนวและศูนย์เพื่อนเด็ก [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก <http://www.lovekid.com>)

เด็กสมัยนี้ต้องเติบโตขึ้นมาในสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยสื่อที่แฝงไว้ซึ่งความรุนแรง ผลกระทบตามมาทำให้เด็ก มีพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้น ซึ่งไม่เป็นผลดีเลยต่อการพัฒนาการของเด็กเลยแม้แต่น้อย เพราะตามสัญชาตญาณของมนุษย์มักจะชอบความรุนแรง ซึ่งไม่เว้นแม้แต่เด็ก หรือผู้ใหญ่ก็เช่นกัน โดยเราจะสังเกตเห็นว่า กีฬามวย จะมีคนสนใจมาก หนังสือละครต่างๆ ที่ตัวเอกมักจะต่อสู้เก่ง แข็งแกร่ง บึกบึน จึงมีแนวโน้มในการเข้าถึงธรรมชาติของเด็กได้ง่าย ทำให้มีการลอกเลียนแบบสูง เด็กอยากจะทำเก่ง ทำทุกอย่างได้เหมือนพระเอกการ์ตูน ทำให้เด็กอาจมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง หรือโหดโผนอันตรายที่พ่อแม่ยอมรับไม่ได้

นอกจากนี้ประเด็นที่สำคัญของการ์ตูนซึ่งส่งผลกระทบต่อทัศนคติ เจตคติของเด็กและเยาวชนในปัจจุบันแล้ว คือผลกระทบทางอ้อมที่เกิดกับ ค่านิยม สังคมและวัฒนธรรมอันดีงามของไทย

จากการศึกษาภาพการ์ตูนสมัยใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการ์ตูน Super Hero จะพบว่าการ์ตูนเหล่านี้สะท้อนถึงวัฒนธรรมทางด้านตะวันตกอย่างเด่นชัดซึ่งมีความแตกต่างจากวัฒนธรรมชนชาติตะวันออกในบริบทของประเทศไทยค่อนข้างมาก เช่น วัฒนธรรมทางด้านมารยาทไทยที่ครอบคลุมถึงกิริยา วาจาต่าง ๆ เช่น การยืน การเดิน การนั่ง การนอน การรับของส่งของ การทำความเคารพ การแสดงกิริยาอาการ การรับประทานอาหาร การให้และรับบริการ การทักทาย การ



สนทนา การใช้คำพูด การฟัง การใช้เครื่องมือสื่อสาร รวมทั้งการประพฤติปฏิบัติในพิธีการต่าง ๆ ซึ่งประเทศไทยนั้นจะมีความเป็นระเบียบแบบแผน มีลักษณะของการเป็นประเพณีปฏิบัติ และการกำหนดรูปแบบที่ชัดเจน ผู้น้อยต้องแสดงความอ่อนน้อมต่อผู้ใหญ่ เด็กต้องแสดงความเคารพต่อผู้ที่มีอายุมากกว่า

แต่เมื่อเด็กและเยาวชนไทยได้รับการบริโภควัฒนธรรมตะวันตกโดยผ่านทางการ์ตูน Super Hero เหล่านี้ ซึ่งขาดการกลั่นกรองและเลือกเฟ้นทางวัฒนธรรม ทำให้เด็กและเยาวชนเหล่านี้ซึมซับวัฒนธรรมตะวันตก และนำมาใช้ในชีวิตประจำวันโดยไม่รู้ตัว เช่น การยกมือทักทายผู้ใหญ่ หรือการแสดงสัญลักษณ์ทางเพศโดยไม่ยั้งคิด ซึ่งกริยาและมารยาทเหล่านี้ล้วนแต่เป็นสิ่งที่ตรงกันข้ามกับวัฒนธรรมไทย และมารยาทของคนไทยอย่างสิ้นเชิง แต่อย่างไรก็ตามสิ่งเหล่านี้กลับสามารถพบได้โดยทั่วไปในการ์ตูนเกือบทุกชนิดจากกลุ่มโลกตะวันตก

## 5. จิตวิทยาการรับรู้ของเด็กประถมวัย

### ทฤษฎีการความคิดและจิตวิเคราะห์ของลากรอง

ทฤษฎีการความคิดและจิตวิเคราะห์ของลากรอง ได้กล่าวถึงอัตบุคคล (Subject) โดยการพิจารณามนุษย์ออกเป็น 3 ส่วน คือ

1. มนุษย์ คือความคิด ความคิดเกี่ยวกับตัวเองหรือ "ฉัน" ซึ่งถูกสร้างจากจินตนาการของการรับรู้ด้วยตาจากภาพหรือแบบในกระจกเงา เกิดขึ้นเพียงแต่ในความคิด เป็นจินตนาการหรือภาพแทนตัวเองที่อยากให้คนอื่นเห็น ลากรองเรียกชั้นกระจกเงานี้ว่า "โลกแห่งจินตนาการ" (The realm of the Imaginary)

2. มนุษย์ เป็นวัฒนธรรม มนุษย์เริ่มที่ความว่างเปล่าใน "ชั้นกระจกเงา"(the Mirror stage) มนุษย์ได้สร้างอัตลักษณ์ขึ้นด้วยความเข้าใจตัวเอง จากการเลียนแบบจากภาพหรือเปลือกนอกของสิ่งอื่น แต่ก็ทำให้สิ่งนั้นกลายเป็นอัตลักษณ์เป็นตัวของตัวเอง กระบวนการขัดเกลาทางสังคมทำให้มนุษย์กลายเป็นวัตถุ(objectify) คือกลายเป็นผู้ถูกกระทำ มนุษย์มิใช่ผู้กระทำ(subject) อย่างแท้จริง เพราะในทุกการกระทำของมนุษย์เป็นผลมาจากการถูกกระทำของสังคม กฎเกณฑ์/อุดมคติ/ค่านิยม/วาทกรรม ลากรองจึงกล่าวว่าจิตไร้สำนึกของมนุษย์เต็มไปด้วยวาทกรรมของสิ่งอื่น หรือของสังคม ความเป็นมนุษย์ของอัตบุคคลเป็นเพียงประดิษฐกรรมของวัฒนธรรมหรือ มนุษย์เป็นวัฒนธรรม

3. มนุษย์อยู่ในปรารถนา สิ่งที่ถูกบันทึกลงในจิตไร้สำนึกของมนุษย์ หรือที่ลากรองเรียกว่าความรู้ของมนุษย์ (Human knowledge) ที่บันทึกในกระบวนการแห่งจินตนาการ (the imaginary) เกิดจากการถ่ายแบบจากภาพของสิ่งอื่น ซึ่งให้ผลลัพธ์เป็นอัตลักษณ์ (identity) หรืออีโก้ในอุดมคติ (ideal ego) เมื่อมนุษย์เข้าสู่กระบวนการขัดเกลาของทางสังคม (social dialectic)

เมื่อก้าวโดยรวมแล้วจะเห็นได้ว่าในทัศนะของลากรอง อัตลักษณ์แรกเริ่มของมนุษย์เริ่มในจินตนาการ เป็นอัตลักษณ์ที่แปลกแยกจากตัวตนที่แท้จริงของมนุษย์ กระบวนการขัดเกลาของสังคม

ได้ปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์ของมนุษย์ให้มีความแปลกแยกจากธรรมชาติที่แท้จริงมากขึ้นเรื่อย ๆ หรือเมื่อวัฒนธรรมได้รับการยอมรับ ก็จะกลายเป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์

โดยอัตลักษณ์มีลักษณะเป็นทวิลักษณ์ (Binary opposition) คือมีสองด้านเช่นเดียวกับเหรียญที่เป็นเหรียญเดียวกัน แต่มีด้านหัวและด้านก้อย คือ การสงวน (preservation) และการปรับเปลี่ยน (sublimation) การปรับเปลี่ยนเป็นนิสัยของอัตลักษณ์ หรือ "ฉัน" ในสัญลักษณ์บุคลิก ด้านนี้ของอีโก้ผลักดันให้มนุษย์เข้าสู่กระบวนการทางวัฒนธรรม ส่วนการสงวนนั้นเป็นนิสัยของอัตลักษณ์ในด้านตรงข้ามหรือ Negativity คือ "ฉัน" ในความจริงที่มีนิสัยดื้อรั้น คิดเล็กคิดน้อย เอาแต่ใจตัวเอง ไร้เหตุผล ก้าวร้าว และเร่าร้อนด้วยราคะ หรือมีนิสัยทุกอย่างที่เป็นสิ่งที่ต้องห้ามในโลกแห่งสัญลักษณ์ มันจึงมักปรากฏตัวในความฝัน การพลั้งปาก การพูดตลกโปกฮา หรืออาการของคนไข้โรคประสาท

แนวคิดเกี่ยวกับตัวตนและอัตลักษณ์ที่ได้นำเสนอข้างต้น พอจะทำให้เห็นความเกี่ยวข้องกันของความหมายของทั้งสองคำว่าเป็นสิ่งที่ไม่ได้เกิดขึ้นเอง แต่เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นโดยอาศัยสังคม สิ่งแวดล้อมเป็นตัวขัดเกลา สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามบริบทของสังคม ซึ่งตัวตนและอัตลักษณ์นั้นเป็นความรู้สึกที่ประกอบไปด้วยภาพลักษณ์ของเราที่มีต่อตนเอง และจินตนาการเกี่ยวกับความเห็นของผู้อื่นที่มีต่อภาพลักษณ์ของเรา แล้วหลอมหลวมกันเป็นความรู้สึกที่เรามีต่อตัวตนของเรา โดยตัวตนจะมีความหมายที่เน้นไปที่ตัวบุคคลและอัตลักษณ์จะเน้นไปที่กลุ่มหรือชุมชน

นอกจากนี้ยังมีทฤษฎีอื่น ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับจิตวิทยาการรับรู้ของเด็กและเยาวชนไว้ อีกหลากหลายประเด็นเช่น ทฤษฎีการขัดเกลาทางสังคม ทฤษฎีสิ่งเร้าและอิทธิพลของสื่อมวลชนต่อพฤติกรรมของเด็ก (อุบล, 2535) และทฤษฎีการปลูกฝังค่านิยมและความเชื่อในการบวนการเรียนรู้ของเด็ก (อุบล, 2535) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

#### **ทฤษฎีการขัดเกลาทางสังคม**

ทฤษฎีนี้มีจุดริเริ่มการศึกษาจากความสนใจต่อปรากฏการณ์ของการเกิดโทรทัศน์และบทบาทที่มีต่อสังคมอเมริกันเช่นเดียวกับทฤษฎีการปลูกฝัง แต่ทฤษฎีนี้ให้ความสนใจต่อการเรียนรู้ในการใช้ชีวิตในสังคมของเด็ก ๆ ที่ได้รับอิทธิพลจากการเปิดรับชมเนื้อหาโทรทัศน์ เช่น ในงานวิจัยที่ศึกษาว่า “เด็ก ๆ เรียนรู้ในการซื้ออย่างไร” (Ward, et al., 1977) โดยศึกษาผลจากการเปิดรับเนื้อหาโฆษณาในโทรทัศน์ งานวิจัยนี้มีข้อสันนิษฐานว่า (1) เด็ก ๆ มักเปราะบางต่ออิทธิพลจากสื่อมวลชนไม่ว่าเป็นด้านความรู้ความคิดหรือสติปัญญา ที่จะทำความเข้าใจหรือต่อต้านสิ่งที่รับรู้ซ้ำ ๆ จากสื่อมวลชน (2) เชื่อกันว่าเนื้อหาโฆษณามักชักจูงเด็ก ๆ ไปสู่พฤติกรรมการบริโภคที่ไม่เหมาะสม ไม่เป็นประโยชน์กับสุขภาพ และ (3) เนื้อหาในโฆษณามีพลังอำนาจที่จะสร้างผลต่อความต้องการอยากบริโภค สร้างอารมณ์พึงพอใจ รวมทั้งสร้างพฤติกรรมที่นำไปสู่การกวนใจผู้ปกครองด้วย

เมย์โรวิทซ์ (Meyrowitz, 1985) กล่าวว่าสื่อมวลชนในปัจจุบันเป็นพลังสำคัญต่อการเรียนรู้ขัดเกลาทางสังคมของเด็กทั้งนี้เนื่องจากสื่อโทรทัศน์มีลักษณะเอื้อต่อการเรียนรู้โลกของความเป็นผู้ใหญ่ได้นำสนใจและมีประสิทธิภาพมากกว่าสื่อมวลชนอื่นๆ ประกอบกับเนื้อหาโทรทัศน์ในปัจจุบัน

นำเสนอเนื้อหาทางสังคมของทุกเพศทุกวัยให้เรียนรู้ได้อย่างทั่วถึงง่าย ๆ สะดวกสบายทำให้ช่วงการ  
เรียนรู้ทางสังคมทุกช่วงอายุ เกิดขึ้นได้เหมือนๆ กันพร้อมๆ กันในช่วงเวลาเดียวกัน ซึ่งสอดคล้อง  
กับแนวคิดจากวิทยานิพนธ์เรื่อง “การสาบสูญของชีวิตวัยเด็ก” ของโพสท์แมน (Postman, 1982) ที่  
ชี้ให้เห็นว่า สื่อมวลชนโทรทัศน์สร้างการเรียนรู้เกินวัยของเด็กๆ จนแทบว่าจะไม่มีโอกาสใช้ชีวิตหรือ  
มีความรู้สึกเป็นเด็กได้สมวัยเหมือนในอดีตที่ไม่มีสื่อโทรทัศน์

### **ทฤษฎีสั่งรื้อและอิทธิพลของสื่อสารมวลชนต่อพฤติกรรมของเด็ก (อุบล, 2535)**

เมื่อวิทยุโทรทัศน์เริ่มแพร่หลายในสหรัฐและยุโรป ในช่วงทศวรรษที่ 1940-1950 นัก  
สื่อสารมวลชน นักการเมือง และนักวิชาการสื่อสารมวลชน ต่างเชื่อว่าสื่อสารมวลชนมีพลังในการ  
โฆษณาชวนเชื่อ หรือมีอำนาจแบบเบ็ดเสร็จในการโน้มน้าวใจกลุ่มผู้รับสารให้คล้อยตามโดยไม่มีข้อ  
โต้แย้ง ความเชื่อที่ว่านี้มีพื้นฐานมาจากทฤษฎีสั่งรื้อที่เห็นว่า การเรียนรู้ของมนุษย์เกิดขึ้นจากการ  
ตอบสนองต่อสิ่งเร้า และในระยะเดียวกันนั้นเอง นักวิชาการสื่อสารมวลชนได้นำไปพัฒนาต่อเป็น  
ทฤษฎีเข็มฉีดยา (**Hypodermic needle theory**) ซึ่งเชื่อว่าสื่อสารมวลชนมีอิทธิพลโดยตรงและ  
ทันทีต่อพฤติกรรมของกลุ่มผู้รับสาร

### **ทฤษฎีการปลูกฝังค่านิยมและความเชื่อในการบวนาการเรียนรู้ของเด็ก (อุบล, 2535)**

แม้ว่าทฤษฎีเข็มฉีดยาจะมีงานวิจัยสนับสนุนเป็นจำนวนมากก็ตามที่ ในช่วงทศวรรษที่  
1960-1970 มีนักวิชาการอเมริกันกลุ่มหนึ่งแสดงความเห็นโต้แย้งว่า ทฤษฎีเข็มฉีดยามีข้อจำกัด  
อย่างน้อยสองประการคือ **ประการแรก** ไม่ได้คำนึงถึงปัจจัยแวดล้อมอื่นๆ ที่อาจจะมีผลต่อ  
พฤติกรรมของกลุ่มผู้รับสาร อาทิ สถานะทางเศรษฐกิจ ระดับการศึกษา การอบรมเลี้ยงดูของ  
ครอบครัว และสภาพของชุมชน พฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กอาจจะไม่ได้เกิดจากการดูวิทยุ  
โทรทัศน์เพียงอย่างเดียว และ**อีกประการหนึ่ง** ทฤษฎีเข็มฉีดยามุ่งไปสู่การหาความสัมพันธ์โดยตรง  
ระหว่างการรับสื่อกับการกำหนดพฤติกรรมเลียนแบบ จึงมีการวิจัยโดยทดลองให้เด็กดูสื่อและวัดผล  
ทันทีว่ามีพฤติกรรมเลียนแบบอย่างไรบ้าง การวิจัยในลักษณะนี้มองข้ามประเด็นกระบวนการเรียนรู้  
อย่างต่อเนื่องและการสะสมประสบการณ์การเรียนรู้ ซึ่งเด็กได้รับจากสถาบันต่างๆ ทางสังคม ใน  
กรณีที่เด็กไม่ได้เลียนแบบอย่างตรงไปตรงมาทฤษฎีเข็มฉีดยาจึงไม่สามารถให้คำอธิบายได้อย่างน่าพอใจ

## **6. อิทธิพลที่มีต่อการสร้างสรรค์**

งานศิลปนิพนธ์เรื่องการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์: ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero  
อเมริกัน ทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัยอิทธิพล  
ที่ได้รับจากงานศิลปกรรมนั้นมีที่มาจาก

6.1 อิทธิพลที่ได้รับจาก ศิลปะแนว Pop Art

6.2 ศิลปินที่แสดงเนื้อหาที่เกี่ยวกับการ์ตูนอเมริกัน

## 6.1 อิทธิพลที่ได้รับจาก ศิลปะแนว Pop Art



ภาพประกอบ 12 Andy Warhol Mao Screenprint on Beckett High White paper.1972

พ็อพ อาร์ต คือแนวศิลปะที่เป็นปฏิกิริยาโต้ตอบกับศิลปะลัทธิ แอ็บสแตรค เอ็กซ์เพรสชันนิสึม ซึ่งเน้นการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก การแสดงความเป็นส่วนตัว มีแนวทางเป็นของตัวเองและเป็นเรื่องของจิตวิญญาณ แต่ พ็อพ อาร์ต กลับหยิบยืมเอาสิ่งที่มีอยู่แล้วในท้องตลาด เช่น วัสดุสำเร็จรูป มานำเสนออย่างมีชีวิตชีวา งานของ พ็อพ อาร์ต มักจะมีอารมณ์ขัน ขี้เล่นและชอบเสียดสี เย้ยหยันต่อศิลปะและชีวิต รูปแบบ วิธีคิด และวิธีทำงานของ พ็อพ อาร์ต ได้ส่งอิทธิพลต่อศิลปินและกระแสศิลปะในยุคต่อมาเป็นอย่างมาก ศิลปะในลัทธิหลังสมัยใหม่ หรือ โพสต์โมเดิร์นนิสึม (Postmodernism) ที่กำลังเป็นที่พูดถึงอย่างมากในไทยขณะนี้ ก็เติบโตมาจาก พ็อพ อาร์ตนี้เอง พ็อพ อาร์ต เล่นกับภาพลักษณ์และมีการนำเอาการ์ตูน สินค้า และสิ่งออกแบบที่คนชอบและคุ้นเคยมาใช้นั่นเอง ทำให้ พ็อพ อาร์ต เป็นที่ชื่นชอบของคนทั่วไป กลายเป็นที่ “ประชานิยม” จริงๆ

แนวคิดรวมๆ ของ พ็อพ อาร์ต คือ การท้าทายความคลาสสิกอันสูงส่งของศิลปะประเพณีที่อยู่ในกรอบระเบียบอันเคร่งครัด และยังทำการล้อเลียนหยอกเย้ากับความเป็นปัจเจกเฉพาะตัว ละเลยความเป็นต้นฉบับที่แปลกใหม่ไม่เหมือนใครตามแนวทางของ ศิลปะสมัยใหม่ (โมเดิร์น อาร์ต) ศิลปินพ็อพแต่ละคนต่างก็มีรูปแบบที่เป็นลักษณะเฉพาะไม่เหมือนศิลปินอื่นๆ (แต่ไปเหมือนงานพาณิชย์ศิลป์ที่ตัวเองไปหยิบยืมมา) แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol นอกจากจะเป็นศิลปินที่มีผลงานยอดเยี่ยมเป็นที่ชื่นชอบแล้ว วอร์ฮอล ยังเป็นดาวสังคมของนครนิวยอร์กอีกด้วย เรียกได้ว่า

ทั้งชีวิตและผลงานของเขาเป็น “พ็อพ” มากๆ เลยทีเดียว ลักษณะเฉพาะตัวของ วอร์ฮอล ที่ทุกคนรู้จักดีคือ การทำงานจิตรกรรมด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ซิลค์สกรีน เทคนิคดังกล่าวเป็นวิธีการสร้างงานพิมพ์ในระดับอุตสาหกรรม มักจะใช้ในแวดวงโฆษณาขายสินค้า เช่น ทำโปสเตอร์ บิลบอร์ด และพิมพ์ลวดลายลงบนเสื้อยืด ในสมัยนั้นเทคนิคนี้ยังถือว่าเป็นของค่อนข้างใหม่

แอนดี้ วอร์ฮอล ใช้เทคนิคอุตสาหกรรมนี้พิมพ์ภาพดารานักร้อง และคนดังระดับตลาดมหาชน เช่น พิมพ์ภาพ มาริลีน มอนโร อลิซาเบธ เทเลอร์ และ เอลวิส เพรสลีย์ บ้างก็พิมพ์ภาพผลงานจิตรกรรมระดับคลาสสิกของโลก เช่น ภาพ โมนา ลิซ่า (ยอดฮิตที่สุดของการถูกนำไปใช้ ถูกนำไปล้อเลียน) ภาพเทพ วินัส ฝีมือ บอตติเชลลี ภาพทั้งหมดนี้ วอร์ฮอล นำมาพิมพ์ด้วยสีฉูดฉาดเตะตาในจำนวนเยอะๆ ซ้ำแล้วซ้ำเล่า เรียงกันเป็นพริตแบบสินค้าอุตสาหกรรมที่ผลิตซ้ำได้ทีละมากๆ



ภาพประกอบ 13 Roy Lichtenstein's *Drowning Girl* (1963)

รอย ลิชเทินสไตน์ (Roy Lichtenstein) มีลักษณะเฉพาะตัวด้วยการสร้างงานให้เป็นแนวการ์ตูน เขาหยิบยืมรูปแบบของสิ่งพิมพ์การ์ตูนอุตสาหกรรมที่เล่าเรื่องเป็นช่องๆ มีลักษณะพิเศษอยู่ที่การตัดเส้นภาพลายเส้นด้วยเส้นทึบดำ สร้างสีและน้ำหนักของภาพด้วยการใช้แถบเม็ดสี แถบริ้วสี (เม็ดสกรีนและแพนโทน) บางครั้ง ลิชเทินสไตน์ ถึงกับนำภาพจากหนังสือการ์ตูนที่วางขายในท้องตลาดมาดัดแปลงเล็กน้อยให้เป็นผลงานของตัวเอง จุดที่พิเศษไปจากการ์ตูนสิ่งพิมพ์อุตสาหกรรมราคาถูกก็คือ ลิชเทินสไตน์ นำลักษณะดังกล่าวมาทำเป็นงานจิตรกรรมขนาดใหญ่ เรียกได้ว่า ระบายสีทำงานจิตรกรรมให้เป็นลักษณะอุตสาหกรรม หรือพูดอีกอย่าง ทำสิ่งพิมพ์ให้เป็นจิตรกรรม ทำ ศิลปะระดับล่าง (โลว์ อาร์ต) ให้เป็น ศิลปะชั้นสูง (ไฮ อาร์ต) หรือสลับกัน และที่ขาดไม่ได้เช่นเดียวกับ แอนดี้ วอร์ฮอล คือการหยอกล้องานคลาสสิคบรมครู ลิชเทินสไตน์ นำเอาภาพชั้นยอดอย่างเช่น งานสีน้ำมันภาพโบสถ์ ของ โมเนต์ (Monet) ภาพคนเดินหว่านเมล็ดพันธุ์พืชของ

วินเซนต์ แวน โก๊ะ (Vincent van Gogh) ภาพนามธรรมเรขาคณิตของ มงเดรียน (Mondrian) และ ภาพปลาในโหลแก้วของ มาติสส์ มาทำเป็นจิตรกรรมและภาพพิมพ์ในลักษณะที่เป็นสิ่งพิมพ์ อุตสาหกรรม ดูเหมือนสินค้าแบบฟ็อล์ฟในตลาด

จากหลักการดังกล่าวผู้วิจัยได้นำเอาเทคนิควิธีการมาปรับใช้กับงานวิจัยนี้โดยเอาภาพของ Superheroมาใช้โดยพูดถึงความรุนแรงในการ์ตูนSuperHeroอเมริกันที่ส่งผลต่อพฤติกรรม การเลียนแบบของเด็กประถมวัยโดยผ่านการรับเอาวัฒนธรรมของชาติตะวันตกมาใช้เลียนแบบโดยมิได้ คัดกรอง โดยการสื่อออกมาในรูปแบบของงานทัศนศิลป์

### หลักการสร้างผลงานจิตรกรรม

#### - หลักการทางองค์ประกอบศิลป์

อาร์ สุธิพันธ์ (2532: 114) ได้กล่าวว่าวัตถุในโลกภายนอกมีรูปร่างต่างกันและเมื่อ ถ่ายทอดรวมกันเป็นผลงานวาดเขียนหรือผลงานจิตรกรรม จำเป็นต้องคำนึงถึงรูปร่างของสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้นด้วย ซึ่งจัดเป็นเงื่อนไขอันสำคัญยิ่ง ในการจัดองค์ประกอบศิลปะเราอาจจะจัดให้มีลักษณะ ดังต่อไปนี้

1. มีรูปแบบของประธานอยู่เด่นภาพ
2. มีรูปแบบของส่วนประกอบสมดุลกันในภาพ
3. มีรูปแบบของสิ่งต่าง ๆ กลมกลืนกันตามทฤษฎีของความกลมกลืนเกี่ยวกับเส้น รูปร่าง
4. มีรูปแบบของสิ่งต่าง ๆ ที่ประกอบกันให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันตามแนวต่าง ๆ คือ
  - ด้านต่อต้าน
  - มุมต่อมุม
  - มุมต่อต้าน
  - ด้านเกี่ยวกัน
  - ซ้อนทับกัน
  - เสนอแนะรูปแบบใกล้เคียงกัน
  - บิดงอรัศมีเกี่ยวกัน
  - ซ้ำ ๆ กันในทิศทางเดียวกัน
5. มีรูปแบบง่ายเชื่อมโยงยึดเหนี่ยวกัน เช่น วัตถุเป็นรูปร่าง สามเหลี่ยม วงกลม

สุชาติ เกาทอง (2539: 67) กล่าวว่า โครงสร้างทางทัศนศิลป์หรือทางที่ภาษาศิลปะเรียกว่า เป็นองค์ประกอบหลักในการสร้างสรรค์และพิจารณางานศิลปะว่าไม่มีความงามและความเหมาะสม มากน้อยเพียงใด โครงสร้างทางทัศนศิลป์ประกอบด้วย ดุลยภาพ(Balance) สัดส่วน(Proportion) ความกลมกลืน(Harmony) ช่วงจังหวะ(Rhythm) และจุดเด่นของงานศิลปะ (Dominance) แต่ หลักการเหล่านี้ไม่ได้เป็นกฎเกณฑ์ตายตัวที่จะต้องปฏิบัติตามทุกกรณี เพราะการจัดและการ สร้างสรรค์เป็นการแก้ปัญหา ซึ่งอาจต้องดัดแปลงปรับปรุงเพื่อให้งานมีเอกภาพมากที่สุด

### การมอง มุมมองและระดับการมอง

ทุก ๆ วัตถุจะปรากฏแตกต่างกันไปตามแต่มุมมองที่ใช้ในการสร้างสรรค์ภาพลวงตาที่ดูเหมือนจริงของสิ่งที่เราต้องการจะวาด เราต้องมองดูสิ่งนั้นและสิ่งอื่นๆ ที่สัมพันธ์กันจากจุดมองจุดเดียวกัน จุดมอง (Viewing POINT) ดูได้ว่าเป็นเส้นตรงที่ลากจากตาเราเข้าไปหาเส้นขอบฟ้า เมื่อเราขยับเคลื่อนไปทางขวาหรือซ้าย เรากำลังเปลี่ยนจุดมองไปและจะทำให้ภาพที่วาดมีการเปลี่ยนแปลงไปมาก สถานที่ที่เราใช้ยืนมองสิ่งที่เราต้องการจะวาด รู้จักกันในชื่อของจุดมองและต้องรักษาให้อยู่คงที่ เมื่อคุณวาดภาพบนขอบหน้าต่าง คุณจะสังเกตเห็นได้ว่าถ้าคุณขยับมากเกินไป ภาพวาดจะบิดเบี้ยวไปและยากที่จะวาดได้ ทดลองเปลี่ยนตำแหน่งของคุณให้สัมพันธ์กับเส้นขอบหน้าต่าง และสังเกตความเปลี่ยนแปลงมากมายของสิ่งที่เราต้องการจะวาดและตำแหน่งของมันในระนาบภาพ เมื่อมุมมองจุดมองเปลี่ยนไปด้วย

ลักษณะการเปลี่ยนแปลงแบบเดียวกันก็จะเกิดเมื่อเปลี่ยนระดับการมอง ถ้าการมองถูกยกระดับให้สูงขึ้น การมองสิ่งที่ต้องการจะวาดจะมองก้มลง ถ้าลดระดับการมองลง การมองจะเป็นการมองแบบเงยขึ้น องศาการเปลี่ยนแปลงของระดับแม้เพียงน้อยนิด จะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมากในการรับรู้ของวัตถุทุกชิ้นในภาพของเรา ถ้าทรงกระบอกนี้มองจากมุมบน ภาพที่เห็นจะหดส่วนด้านหน้าจะสั้นลง และจะให้ผลที่แตกต่างกันโดยสิ้นเชิงของภาพที่จากการมองทรงกระบอกเดียวกันจากทางด้านข้าง เมื่อเลือกระดับการมองได้แล้วต้องรักษาระดับไว้ให้คงที่ ให้เพื่อพยายามเลือกระดับของภาพให้ได้ภาพที่ดีที่สุดเสมอ

เส้นขอบฟ้า (HORIZON LINE) เส้นขอบฟ้าแทนด้วยจุดที่ทะเลและท้องฟ้าหรือพื้นดินกับท้องฟ้าบรรจบกัน สิ่งนี้เป็นธรรมชาติและเป็นขอบฟ้าที่แท้จริง เส้นขอบฟ้าจริงมักจะอยู่ที่ระดับสายตาของคุณและเปลี่ยนแปลงเมื่อคุณเปลี่ยนระดับการมองยิ่งยกระดับการมองให้สูงขึ้นเท่าใด เส้นขอบฟ้าระนาบภาพจะยิ่งสูงขึ้นเท่านั้น เห็นพื้นดินมากขึ้นและท้องฟ้าน้อยลง ดังนั้นตำแหน่งของเส้นขอบฟ้าในภาพของเราจึงขึ้นอยู่กับระดับที่เรามองสิ่งที่ต้องการจะวาด

บางเวลาเส้นขอบฟ้าจริงอาจไม่สามารถมองเห็นได้ ตัวอย่างเช่น เมื่อเราอยู่ในห้องมองไปที่โต๊ะ ซึ่งมีกล่องใบหนึ่งวางอยู่ข้างบน ผนังห้องบดบังเส้นขอบฟ้าจริงจากสายตา แม้ว่าเราจะมองไม่เห็น เราก็ต้องคิดว่ามีมันอยู่เพื่อให้การวาดภาพถูกต้อง วัตถุใดก็ตามที่อยู่ในระดับและขนานไปกับระนาบพื้นจะถูกกระทบด้วยเส้นขอบฟ้าที่จุดเดียวกันบนเส้นขอบฟ้า จุดนี้เราเรียกว่า “จุดลับตา” (VP-VANISHING POINT) เป็นจุดที่สำคัญมากจุดหนึ่งที่จะทำให้วาดภาพได้อย่างถูกต้อง ถ้าจุดลับตาวางผิดตำแหน่งไป ภาพวัตถุจะบิดเบี้ยวไปได้

### กระบวนการทางจิตรกรรม

จิตรกรรม ( Painting) เป็นผลงานศิลปะที่แสดงออกด้วยการขีดเขียน การวาด และระบายสี เพื่อให้เกิดภาพ บรรลุ วัตถุประสงค์ประภาส (1997)เป็นงานศิลปะที่มี 2 มิติ เป็นรูปแบบ ไม่มีความลึกหรือหนูนหนา แต่สามารถเขียนลงตาให้ เห็นว่ามีความลึกหรือหนูนได้ ความงามของจิตรกรรมเกิดจากการใช้สีในลักษณะต่าง ๆ กัน

องค์ประกอบสำคัญของงานจิตรกรรม คือ

1. ผู้สร้างงาน หรือ ผู้วาด เรียกว่า จิตรกร
2. วัสดุที่ใช้รองรับการวาด เช่น กระดาษ ผ้า ผนัง ฯลฯ
3. สี เป็นสิ่งที่แสดงออกถึงเนื้อหา เรื่องราวเกี่ยวกับผลงาน

งานจิตรกรรมเป็นงานศิลปะที่เก่าแก่ดั้งเดิมของมนุษย์ เริ่มตั้งแต่การขีดเขียนบนผนังถ้ำ บนร่างกาย บนภาชนะเครื่องใช้ต่าง ๆ จนพัฒนามาเป็นภาพวาดที่ใช้ประดับตกแต่งในปัจจุบัน การวาดภาพเป็นพื้นฐานของงานศิลปะทุกชนิด ผู้สร้างสรรค์งานจิตรกรรม เรียกว่า จิตรกร(Painter)

งานจิตรกรรม แบ่งออกได้ 2 ชนิด คือ

1. การวาดเส้น (Drawing) เป็นการวาดภาพโดยใช้ปากกา หรือดินสอ ขีดเขียนลงไป แปรลก กิจเฟื่องฟู (2539)บนพื้นผิววัสดุรองรับเพื่อให้เกิดภาพ การวาดเส้น คือ การขีดเขียนให้เป็นเส้นไม่ว่าจะเป็นเส้นเล็ก หรือเส้นใหญ่ ๆ มักมีสีเดียวแต่ การวาดเส้นไม่ได้จำกัดที่จะต้องมีสีเดียว อาจมีสีหลาย ๆ สีก็ได้ การวาดเส้น ตามแนวความคิดที่และข้อมูลจากการวิจัย



ภาพประกอบ 14 การร่างภาพลายเส้น



2. การระบายสี (Painting) เป็นการวาดภาพโดยใช้พู่กัน หรือแปรง หรือวัสดุอย่างอื่น มาระบายให้เกิดเป็นภาพ การระบายสี ต้องใช้ทักษะการควบคุมสีและเครื่องมือมากกว่าการวาด เส้น ผลงานการระบายสีจะสวยงาม



ภาพประกอบ 15 การลงสีในงานจิตรกรรม

## 6.2 ศิลปินที่แสดงเนื้อหาที่เกี่ยวกับการ์ตูนอเมริกัน

ศิลปินที่แสดงเนื้อหาที่เกี่ยวกับความรุนแรงการ์ตูนอเมริกัน ดังภาพประกอบ จะเห็นได้ว่า เนื้อหาบางส่วนของการ์ตูนมีความรุนแรงในทางแอบแฝงและทางตรงและทางอ้อม



ภาพประกอบ 16 X-Force: Sex and Violence(2010) ฉบับที่2 โดย Gabriele Dell'Otto

ที่มา [http://marvel.com/images/gallery/character/1009718/images\\_featuring\\_wolverine/image/795780](http://marvel.com/images/gallery/character/1009718/images_featuring_wolverine/image/795780)



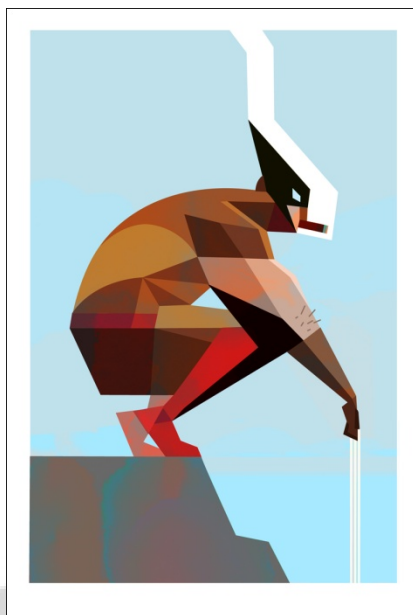
ภาพประกอบ 17 Wolverine: Smoke (2007) โดย Break RevDenton

ที่มา <http://revdenton.deviantart.com/art/Wolverine-Smoke-Break-65879972>



ภาพประกอบ 18 Wolverine แทงฮีโร่ตามอดกลางหน้าอก *Shadowland* (2011) ฉบับที่ 4

ที่มา <http://www.comicbookviolence.com/post/1397225445/wolverine-just-stabbed-a-blind-guy-what-a-dick>



ภาพประกอบ 19 Wolverine smoke (2011) โดย Robert Ball

ที่มา <http://vainaspaver.tumblr.com/post/17622705779/wolvie-by-robert-ball>



ภาพประกอบ 20 Teenage Wasteland Episode 83 – Wolverine: Weapon X and Punisher: War Journal (2010) โดย Alec B

ที่มา <http://www.comicpodcasts.com/2010/09/10/teenage-wasteland-episode-83-wolverine-weapon-x-and-punisher-war-journal/>



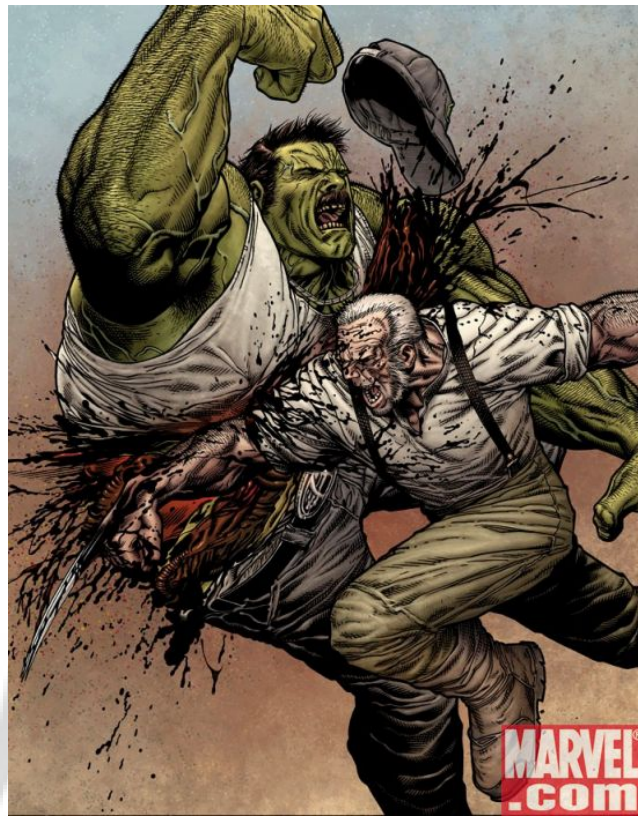
ภาพประกอบ 21 จากการสอนให้สูบบุหรี่ของเด็กในเรื่อง X-men โดย Joe Quesada

ที่มา [http://gallery.xcave.net/comics/marvel/shadowcat\\_002.htm](http://gallery.xcave.net/comics/marvel/shadowcat_002.htm)



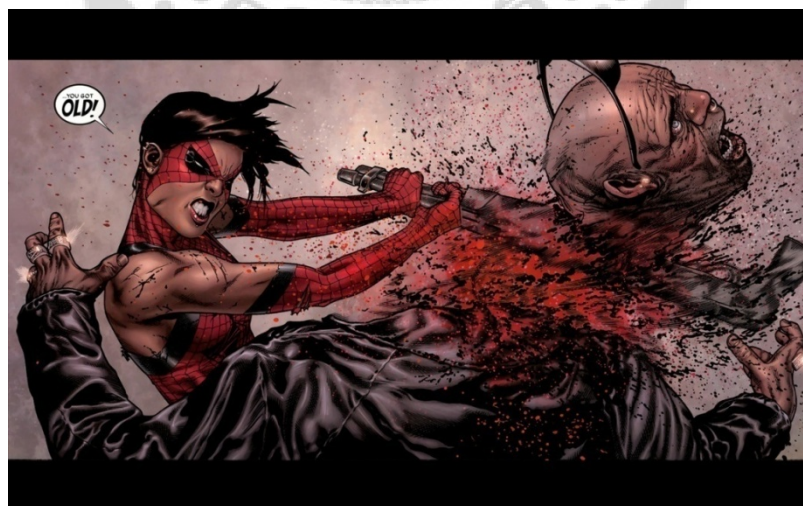
ภาพประกอบ 22 MarvelZombie II(2008) โดย June Chung

ที่มา <http://randompanels.blogspot.com/>



ภาพประกอบ 23 Old man Logan(2009)โดย Marj Millar

ที่มา <http://thursdaylosttalk.blogspot.com/>



ภาพประกอบ 24 Kingpin death Wolverine: OH, SHIT ฉบับที่ 3 (2011)

ที่มา <http://www.comicbookviolence.com/post/6101773015>



ภาพประกอบ 25 X-men:3 The last stand(2006)

ที่มา <http://www.aficionado.org.uk/OldNews2006.php>



ภาพประกอบ 26 ส่วนหนึ่งของความรุนแรง ในการ์ตูน Civil War 2007

ที่มา <http://www.aficionado.org.uk/OldNews2007.php>

จากตัวอย่างภาพประกอบผู้วิจัยได้นำข้อมูลบางส่วนภาพและสัญลักษณ์มาทำการวิเคราะห์ และสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะตามแนวความคิดเรื่อง ทัศนศึกษา ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัย โดยผ่านกระบวนการทางจิตรกรรม

## 7. การสร้างเครื่องมือแบบสอบถาม

การออกแบบเครื่องมือ และแบบสอบถาม (Questionnaire Design) การเก็บรวบรวมข้อมูล จะใช้เครื่องมือหรือแบบฟอร์ม ซึ่ง เครื่องมือหรือแบบฟอร์ม หมายถึงสิ่งที่สร้างขึ้นมาเพื่อทำการเก็บรวบรวมข้อมูล สำหรับเครื่องมือจะมีลักษณะอย่างไรจะขึ้นอยู่กับว่าลักษณะของข้อมูลและลักษณะของงานวิจัยว่าเป็นแบบใด รวมถึงวิธีการที่จะเก็บข้อมูลด้วยว่าจะเก็บโดยวิธีใด เช่น จะสำรวจและสังเกตการณ์ หรือทดลอง เพราะแบบของการวิจัยต่างกัน ลักษณะของข้อมูลก็จะต่างไป เมื่อข้อมูลมีลักษณะต่างกันเครื่องมือก็จะต่างกันไปตามลักษณะของข้อมูล และในแต่ละข้อมูลก็ยังสามารถสร้างเครื่องมือในการเก็บได้หลายชนิดและในแต่ละชนิดก็จะมีข้อดีข้อเสียแตกต่างกันไป ดังนั้นผู้วิจัยจะต้องเลือกสร้างเครื่องมือให้เหมาะสมกับข้อมูลที่จะเลือกเก็บงานวิจัย ดังนั้น ผู้วิจัยจะต้องออกแบบขึ้นมาเพื่อให้สามารถเก็บรวบรวมข้อมูลที่ต้องการได้อย่างครบถ้วน ถูกต้อง เทียบตรง มีความเชื่อถือได้ สามารถที่จะจำแนกความแตกต่างได้ และมีความเป็นปรนัยด้วยเครื่องมือในการเก็บข้อมูลทุกัญมิต

### ความสำคัญของแบบสอบถาม

แบบสอบถามคือชุดของคำถามที่เป็นทางการสำหรับรวบรวมข้อมูลจากตัวอย่างการทำแบบสอบถามที่ดี นั้น เป็นเรื่องของการใช้ศิลปะ (Art) ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะและ ประสบการณ์ ผู้ทำวิจัย ในการที่จะสร้างสรรค์รูปแบบและข้อความ ของแบบสอบถาม ที่เมื่อได้ออกมาแล้วจะทำให้ผู้ตอบอยากที่จะตอบข้อมูล โดยหลักการที่สำคัญของแบบสอบถามมี 3 ประการ

1. แปลงความต้องการข้อมูลจากวัตถุประสงค์มาเป็นคำถาม
2. รบกวนผู้ตอบให้น้อยที่สุด
3. ตัวอย่างตอบข้อมูลคลาดเคลื่อนจากความจริงน้อยที่สุด

### ขั้นตอนในการทำแบบสอบถามมีดังนี้

1. กำหนดถึงข้อมูลที่ต้องการ
2. กำหนดวิธีการที่จะสอบถาม
3. เขียนคำถามที่จะสอบถาม
4. ออกแบบคำถามที่จะผู้ตอบยินดีตอบ
5. ตัดสินใจเกี่ยวกับคำตอบของคำถาม
6. ตัดสินใจเกี่ยวกับถ้อยคำหรือเนื้อความที่ใช้ในคำถาม
7. จัดเรียงคำถามให้สอดคล้องกัน



8. กำหนดหนดรูปแบบของคำถาม
9. ทบทวนตรวจสอบแบบสอบถาม
10. นำแบบสอบถามไปการทดสอบ

### เครื่องมือที่ดีต้องมีคุณสมบัติ

1. ต้องมีความเที่ยงตรง (Validity) คือ สามารถวัดได้ในสิ่งที่ต้องการวัดได้ตรงตามจุดมุ่งหมาย ซึ่งเครื่องมือจะเที่ยงตรงในการวัดอย่างหนึ่งและไม่เที่ยงตรงในการวัดอีกอย่างก็ได้ ความเที่ยงตรงมี 3 แบบคือ

1.1 เที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content) คือ เครื่องมือจะต้อง มีเนื้อหาสาระในการวัดสอดคล้องกับสาระที่ต้องการศึกษา ซึ่งตรวจสอบได้โดยทำตารางเปรียบเทียบ เนื้อหาของเครื่องมือกับเนื้อหาของสิ่งที่ต้องการศึกษา หรืออาศัยดุลพินิจของผู้รู้หรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะเรื่องนั้น

1.2 เที่ยงตรงตามโครงสร้าง (Construct) คือ ลักษณะพฤติกรรมที่จะถามของเครื่องมือจะสอดคล้องกับพฤติกรรมที่เป็นเป้าหมายที่ต้องการวัด นั่นคือผู้วิจัยจะต้องศึกษาตัวแปรหรือพฤติกรรมจากทฤษฎีว่ามีโครงสร้างอย่างไร แล้วสร้างคำถามให้ครอบคลุมพฤติกรรมที่ระบุไว้ในทฤษฎี มักจะใช้ทดสอบแบบนี้กับเครื่องมือที่จะใช้วัดสิ่งที่เป็นนามธรรม เช่นวัดทัศนคติ

1.3 เที่ยงตรงตามเกณฑ์ (Criterion) คือ โดยพิจารณาจากระหว่างผลที่วัดได้จากเครื่องมือ กับสภาพที่เป็นจริงในขณะนั้น ซึ่งแบ่งเป็นจะเที่ยงตรงตามสภาพ และเที่ยงตรงตามคำทำนาย

2. ต้องมีความเชื่อมั่น (Reliability) หมายถึง มีความเชื่อมั่นว่าจะวัดสิ่งที่ต้องการได้ว่าจะได้ผลที่คงที่ เช่นความสูงของคอกะแนน ที่วัดจาก ตัวอย่างในกลุ่มเดียวกัน ด้วยเครื่องมือเดิมในเวลาที่แตกต่างกัน

3. มีความเป็นปรนัย (Objectivity) ความเป็นปรนัยคือความแจ่มชัด มีการให้คะแนนที่แน่นอนและชัดเจนในการแปล ดังนั้นคุณภาพของความเป็นปรนัยจะทำให้เครื่องมือมีความเที่ยงตรงและเชื่อมั่นสูงเพราะจะสามารถวัดได้ตามสภาพที่เป็นจริง ไม่ว่าใครจะวัดก็ตามจะได้ผลเท่ากัน

4. มีอำนาจจำแนก (Discrimination) ต้องสามารถชี้ให้เห็นถึงความแตกต่างหรือเหมือนกันของกลุ่มที่มีต่อตัวแปรหรือสิ่งที่วัดมาได้ ตามลักษณะของสิ่งที่ต้องการวัดที่เป็นไปตามสภาพความเป็นจริง

5. มีประสิทธิภาพ (Efficiency) เครื่องมือที่นำไปใช้วัด เมื่อนำไปเปรียบเทียบกับเครื่องมือวัดที่อาจมีอยู่เดิมได้ผลดีกว่าหรือควรจะเท่ากับเครื่องมือเดิมความสัมพันธ์ระหว่าง ความเที่ยงตรง (Validity) กับความเชื่อมั่น (Reliability) ถ้าการวัดทำได้อย่างเที่ยงตรงจะทำให้การวัดมีความเชื่อมั่นด้วยแต่ถ้าการวัดไม่มีความเชื่อมั่นมันก็ไม่สามารที่จะมีความเที่ยงตรงได้ (บทที่ 7 การออกแบบเครื่องมือ และแบบสอบถาม Questionnaire Design. ม.ป.ป.: ออนไลน์)

## 8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีการกระตุ้นถูกนำไปใช้ในโรงเรียนและงานวิจัย โดยการนำเสนอสาระในตอนนีผู้วิจัยนำเสนองานวิจัยที่ใช้แนวคิดของการกระตุ้นเพื่อสำรวจ แก้ปัญหา จำนวน 4 เรื่อง ซึ่งเป็นงานวิจัยภายในประเทศ โดยจะนำเสนอตามลำดับดังนี้

1. อุไรวรรณ นิลนวล (2550: บทคัดย่อ) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือ แบบ STAD เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ มีจุดเน้นอยู่ที่การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม จนทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ศึกษาผลการเรียนรู้กลุ่มสาระภาษาไทย เรื่องคำเป็น คำตาย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้บทเรียนการกระตุ้น และแบบฝึกทักษะประกอบ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือ แบบ STAD โดยมีความมุ่งหมายเพื่อหาประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมโดยใช้บทเรียนการกระตุ้น และแบบฝึกทักษะ ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือ แบบ STAD เรื่องคำเป็น คำตาย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ 80/80 เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดกิจกรรมโดยใช้บทเรียนการกระตุ้นและแบบฝึกทักษะ ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือ แบบ STAD เรื่องคำเป็น คำตาย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการกระตุ้น และแบบฝึกทักษะ ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบ STAD เรื่องคำเป็น คำตาย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และเพื่อศึกษาความคงทนในการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการกระตุ้น และแบบฝึกทักษะประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลุ่มร่วมมือแบบ STAD เรื่องคำเป็น คำตายกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนชุมชนหลักเหลี่ยมวิทยาคมและโรงเรียนนามนราษฎร์สงเคราะห์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนชุมชนยอดแก่งสงเคราะห์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากาฬสินธุ์ เขต 3 จำนวน 32 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องคำเป็น คำตาย กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ซึ่งประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน พบว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ .20 ถึง .86 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.78 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การหาค่าดัชนีประสิทธิผลและ t-test (Dependent Samples)

2. อภิญา แก้วชื่น (2528:39) ได้ทำการศึกษาพัฒนาการทางความคิดสร้างของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะการคิดที่เป็นกระตุ้นล้อของจริงกับการ์ตูนโครงร่าง พบว่า พัฒนาการทางความคิดสร้างแตกต่างอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แต่พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ที่แสดงออกทางรูปภาพ ทางภาษา ของในแต่ละกลุ่มทดลองสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

ทางสถิติที่ระดับ .01 จากผลงานวิจัยต่าง ๆ ที่มีผู้ศึกษาเกี่ยวกับการ์ตูนพบว่า การ์ตูนมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนในด้านการดึงดูดความสนใจ การจูงใจ และการให้ความชัดเจน ซึ่งรูปแบบของการ์ตูน และวิธีการนำเสนอ จะแตกต่างกันไป การนำการ์ตูนมาใช้ต้องให้เหมาะสมกับระดับชั้นและเนื้อที่เรียน

3. คินเดอร์ (Kinder.1959: 68 – 69) ได้กล่าวถึงผลการสำรวจของเลพทิจ (Leptich) เกี่ยวกับการใช้การ์ตูนประกอบการสอนของครูระดับมัธยมศึกษาและครูระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 300 คน วัตถุประสงค์ทุกคนมีความพอใจในประโยชน์ของการ์ตูนนักเรียนร้อยละ 97 ชอบครูที่สอนโดยใช้การ์ตูนการ์ตูนมีประโยชน์ที่สุดสำหรับครูที่สอนวิชาภาษาอังกฤษ และวิชาอื่น ๆ ประโยชน์ของการ์ตูนอยู่ที่การใช้ภาพประกอบ การดึงดูดความสนใจ การจูงใจ ให้ความชัดเจน การเน้นอารมณ์ขันครูและนักเรียนเห็นพ้องต้องกันว่า พอใจหนังสือที่มีการ์ตูนเป็นภาพประกอบ

4. รองศาสตราจารย์ กิติมา สุรสนธิ (2540: บทคัดย่อ) หนังสือการ์ตูนชายหัวเราะเป็นหนังสือการ์ตูนที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางเนื้อหาที่น่าสนใจมีทั้งสาระ เนื้อหาแนวธุรกิจ ผู้ศึกษาจะศึกษาถึงเนื้อหาความเหมาะสมกับเด็กมากน้อยเพียงใดโดยใช้เนื้อหาในหนังสือการ์ตูนชายหัวเราะ โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาของการ์ตูนเป็น 2 แนวคือ เนื้อหาแนวธุรกิจ และเนื้อหาแนวสร้างสรรค์โดยเนื้อหาแนวธุรกิจประกอบตั้งเนื้อหาบันเทิง ไสยศาสตร์ ภูตผีปีศาจ เรื่องกามอารมณ์ และเรื่องอาชญากรรมฆ่าฟันกันจากการประมวลโดยรวมและจากการพิจารณาจากผู้อ่านที่หลากหลายอาชีพได้มีความเห็นตรงกันว่า หนังสือการ์ตูนชายหัวเราะเป็นการ์ตูนที่มีเนื้อหาเหมาะสมกับเด็ก และจะสมบูรณ์ดียิ่งขึ้นหากมีการปรับเนื้อหาในบางส่วน บางแง่มุม เพื่อเป็นการยกระดับคุณภาพของหนังสือการ์ตูนไทยที่สามารถตอบสนองทั้งกำไรเชิงธุรกิจ และประโยชน์ในเชิงสังคม

จากงานวิจัยจะเห็นได้ว่าการ์ตูนมีส่วนสำคัญในการรับรู้และดึงดูดความสนใจของเด็กซึ่งหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่เด็กจะรู้สึกชื่นชอบจึงก่อให้เกิดพฤติกรรมการเลียนแบบได้ซึ่งการ์ตูนที่เด็กได้รับสื่อมาการรับรู้ที่นั้นอาจไม่ได้ถูกคัดกรองส่งผลให้เกิดการเลียนแบบซึ่งแสดงออกมาในรูปแบบความรุนแรง

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินงานวิจัย

ในการทำวิจัย เรื่องการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์: ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกัน ทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัย ผู้วิจัยมีวิธีดำเนินการวิจัย เพื่อที่จะนำเสนอให้เห็นถึงกระบวนการของการปฏิบัติงานเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานอย่างมีเหตุและผล เพื่อที่จะนำมาซึ่งการทำงานในส่วนที่เกี่ยวข้องกับแนวความคิดและเนื้อหาของผลงาน

ในส่วนของวิธีการวิจัยนั้น ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยไว้ ดังนี้

1. การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ ภาพร่างผลงานจำนวน 6 ชุดจากแนวความคิดเรื่อง “ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกัน ทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัย” โดยผู้วิจัยใช้ข้อมูลทั้งภาคทฤษฎีและข้อมูลทางกายภาพที่ปรากฏตามเอกสารสิ่งพิมพ์และงานวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ ผลงานศิลปะที่ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์คัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 1 ชุดโดยเป็นผลงานศิลปะ Acrylic on Canvas ตามแนวคิดเรื่องผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกัน ทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัย

#### 2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อประกอบการศึกษาวิจัย ได้แก่ แบบประเมินผลจากผู้ชมผลงาน

## ขั้นตอนสร้างเครื่องมือ มีดังนี้

ผู้วิจัยทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นความรู้พื้นฐานสำหรับการสร้างเครื่องมือ เครื่องมือในที่นี้คือ แบบประเมินผลจากผู้ชมผลงาน ซึ่งแบ่งแบบประเมินเป็น 3 ด้าน คือ

1. ด้านของการรับรู้ความงาม/สุนทรียศาสตร์(Aesthetics) กับผลงานศิลปะ

2. ด้านทักษะทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) นำเสนอโดยอาศัยแนวความคิด (Concept) ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกัน ทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรม การเลียนแบบของเด็กประถมวัยแบบประเมิน ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบประเมินความเข้าใจและความรู้สึกของผู้ชมประมาณ 100 คนที่มีต่อผลงานศิลปะ โดยแบบประเมินมีประเด็นดังต่อไปนี้

1. ด้านของการรับรู้ความงาม/สุนทรียศาสตร์(Aesthetics) กับผลงานศิลปะ

- สถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ(Exhibition)
- วิธีการนำเสนอทางทัศนศิลป์ (Representation)
- บรรยากาศและสภาพแวดล้อมโดยรอบของผลงานศิลปะ(Work of Art)
- พื้นที่สำหรับเดินชมผลงานศิลปะโดยรอบ

2. ด้านทักษะทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) นำเสนอโดยอาศัยแนวความคิด (Concept )

ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกัน ทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรม การเลียนแบบของเด็ก เพื่อสื่อสารกับผู้ดูผลงาน

- สีสันของงานกับแนวความคิด
- จำนวนและผลงานศิลปะกับแนวความคิด
- ขนาดของผลงานศิลปะกับแนวความคิด
- ความสัมพันธ์ของแนวความคิดกับการนำเสนอผลงานศิลปะ
- มีความเข้าใจเรื่องความรุนแรงผ่านผลงานศิลปะ

## วิธีการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

การตรวจสอบแบบประเมิน มีวิธีดำเนินการดังต่อไปนี้

1. นำแบบประเมินเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไข

เบื้องต้น

2. ปรับปรุงแก้ไข ตรวจสอบความถูกต้องจัดทำเป็นฉบับที่สมบูรณ์ และนำไปเก็บ

รวบรวมข้อมูล

### 3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. นำผลงานไปจัดแสดง
2. แจกแบบประเมินให้กับผู้มาเข้าร่วมชมงาน
3. รวบรวมแบบประเมิน เพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

### 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าร้อยละจากจำนวนของผู้ชมที่ได้จากการดูผลงานและแบบประเมินความเข้าใจและความรู้สึกที่มีต่อผลงานศิลปะผลกระทบจากการ์ตูน SuperHero อเมริกัน ทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัย โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน และเกณฑ์การแปลผล ซึ่งกำหนดค่าคะแนน (Weight) แบ่งออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

5 หมายถึง	ผลการประเมิน ในระดับมากที่สุด
4 หมายถึง	ผลการประเมิน ในระดับมาก
3 หมายถึง	ผลการประเมิน ในระดับปานกลาง
2 หมายถึง	ผลการประเมิน ในระดับน้อย
1 หมายถึง	ผลการประเมิน ในระดับน้อยที่สุด

กำหนดเกณฑ์การแปลความหมายข้อมูลที่เป็นค่าเฉลี่ยต่าง ๆ ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง	ความหมาย
1.00 – 1.80	น้อยที่สุด
1.81 – 2.60	น้อย
2.61 – 3.40	ปานกลาง
3.41 – 4.20	มาก
4.21 – 5.00	มากที่สุด

#### วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล (แบบประเมินความคิดเห็นของผู้ชมงานศิลปะ) ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งประกอบด้วยสถิติ ดังนี้

1. ข้อมูลพื้นฐานใช้สถิติร้อยละในการวิเคราะห์

1.1 ข้อมูลความคิดเห็นของผู้ประเมินที่ชมผลงานศิลปะใช้สถิติการหาค่าเฉลี่ย  
(พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540: 137)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

เมื่อ  $\bar{X}$  แทน ค่าเฉลี่ยของความคิดเห็น  
 $\sum X$  แทน ผลรวมของความคิดเห็นทั้งหมด  
 $n$  แทน ผู้ชมงานศิลปะในกลุ่มตัวอย่าง

1.2 หาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนจากสูตร  
(พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540: 143)

$$SD = \sqrt{\frac{n\sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ  $SD$  แทน ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน  
 $n$  แทน จำนวนผู้ชมงานศิลปะในกลุ่มตัวอย่าง  
 $\sum X$  แทน ผลรวมของความคิดเห็นทั้งหมด  
 $\sum X^2$  แทน ผลรวมของความคิดเห็นแต่ละตัวยกกำลังสอง

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาวิจัย เรื่องการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์: ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความรุนแรงในการ์ตูน Super Hero อเมริกันที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัย

$n$  แทน จำนวนผู้ชมงานศิลปะในกลุ่มตัวอย่าง

$\bar{X}$  แทน ค่าเฉลี่ยของความคิดเห็น

$SD$  แทน ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

% แทน ร้อยละ

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลและแปรผลข้อมูล ผู้วิจัยได้เสนอตามลำดับ ดังนี้

1. ผู้วิจัยได้จัดนิทรรศการศิลปะโดยนำผลงานศิลปะออกแสดง ณ และได้สร้างแบบสอบถามจำนวน 100 ชุด เพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อผลงานศิลปะจากหัวข้อศึกษาผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัย จำนวน 1 ชุด โดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 อธิบายผลงานศิลปะ และแรงบันดาลใจ



ชื่อภาพ Krakoom ขนาด 120x80 Cm. เทคนิคอะคริลิกออนแคนวาส



แนวความคิด จากการเลียนแบบของSuper hero ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์โดยใช้สัญลักษณ์ของตัวละครในการ์ตูน super hero ที่มีลักษณะท่าทางในการต่อสู้ที่รุนแรง และส่วนประกอบต่างๆในการ์ตูน Comic นั้นตัวหนังสือยานอวกาศ มาจัดองค์ประกอบในผลงานโดยไม่เกิดการตัดแปดหรือตัดทอนของตัวละคร Super hero เพราะต้องการแสดงให้เห็นถึงการรับเอาความรู้สึก มาอย่างสมบูรณ์โดยไม่เกิดการกลั่นกรองเพื่อเป็นการเน้นถึงความรุนแรงที่ได้รับมา จากการ์ตูนอย่างชัดเจน ซึ่งก่อให้เกิดลักษณะของเด็กที่ดูผิดปกติทั้งทางด้านสีหน้าและอารมณ์ที่เกิดจากความรุนแรงที่มาจากตัวละคร Super hero ที่ล้อมรอบเด็ก



ชื่อภาพ LiftBrain ขนาด 200x150 Cm. เทคนิคอะคริลิกออนแคนวาส

แนวความคิด จากการเลียนแบบของSuper hero ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ส่งผลให้สมองซีกซ้ายที่เป็นซีกด้านความคิดวิเคราะห์ เกิดการตัดสินใจที่ผิดพลาดอาจจะเลียนแบบตัวการ์ตูนในสิ่งที่ไม่ดีได้ โดยการใช้ภาพสมองซีกซ้ายจัดองค์ประกอบด้านมุมขวาของภาพ ใช้ตัวละครของการ์ตูนsuperhero ที่มีความถนัดด้านใช้ความคิดกำลังถูกทำร้ายและตัวละครบางตัวที่กำลังใช้ความคิดบางตัวได้แสดงออกถึงความรุนแรงออกมา



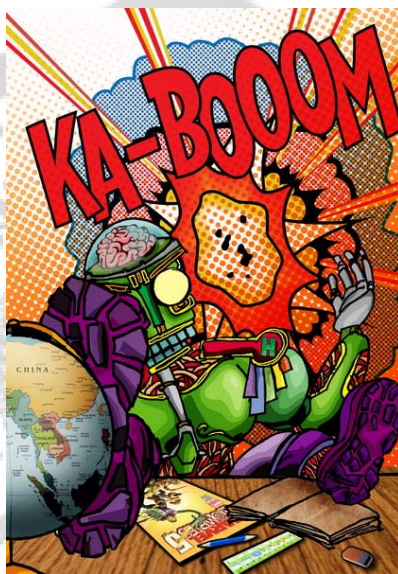
ชื่อภาพ LiftBrain ขนาด 200x150 Cm. เทคนิคอะคริลิกออนแคนวาส

แนวความคิด จากการเลียนแบบของ Super hero ทำให้เด็กเกิดความรุนแรงทางด้านอารมณ์ส่งผลให้สมองซีกความซึ่งเป็นด้านของอารมณ์เกิดการเลียนแบบด้านพฤติกรรมความรุนแรงออกมาได้โดยการจัดองค์ประกอบของภาพให้สมองซีกขวาอยู่มุมซ้ายและตัวละครที่นิยมความรุนแรงได้ออกมาจากสมองเข้าโจมตีฝั่งด้านซ้ายโดยที่ตัวละคร Super hero ไม่ผ่านการตัดทอนหรือสุดแปลกใดๆ ยังคงเอาลักษณะและรูปแบบอย่างสมบูรณ์และชัดเจนเพื่อเป็นการเน้นย้ำการรับลักษณะความรุนแรงอย่างเต็มที่จากการ์ตูน Super hero และยังนำเอาลักษณะเด่นของทั้งรูปแบบผลงานและแนวความคิดของศิลปะแบบ POP ART ที่เป็นศิลปะที่เกิดจากการเสียดสีสังคม บริโภคนิยม ทั้งด้านแนวความคิดและรูปแบบของผลงาน

ทางด้านแนวความคิด POP ART เกิดจากเสียดสีสังคมบริโภคนิยม จึงทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการคิดผลงานของข้าพเจ้าเพราะข้าพเจ้าต้องการสะท้อนสังคมบริโภคนิยมทางด้านสื่อ (Comic) ที่ส่งผลต่างๆต่อผู้อ่านหรือในที่นี้กล่าวถึงเด็กเป็นหลักเพราะตัวละครต่างๆใน Comic นั้นก็มีมากไม่ต่างกับกระป๋องซูปแคมเมล ของแอนดีวอลฮอลล์ ซึ่งอุตสาหกรรมทางด้านการ์ตูนนี้จึงสร้างมลภาวะทางอารมณ์ให้กับผู้อ่านหรือผู้ชมที่ขาดวิจารณญาณอย่างเพียงพอและส่งผลเสียต่อสังคมดังเช่นข่าว เด็กที่กระทำตามความรุนแรงต่างๆ ที่ได้รับมาจากการเสพสื่อต่างๆ ทางด้านรูปแบบในลักษณะของศิลปะ POP ART จะมักนิยมนำรูปแบบของสิ่งที่เป็น ที่นิยมในด้านนั้นๆโดยไม่ตัดทอนแบบที่นำมาใช้เช่นงานของแอนดีวอลฮอลล์ เช่น กระป๋องแคมเมลหรือหน้าบุคคลสำคัญต่างๆ ก็จะเป็นการนำเอารูปแบบของสิ่งหรือบุคคลนั้นๆ โดยไม่ตัดแปลง

ผลงานในรูปแบบที่สองเป็นผลงานที่ต่างจากผลงานในช่วงแรกที่เกิดจากการใช้รูปแบบของตัวละครไม่เกิดจากการทดทอนใดๆ ผลงานในช่วงรูปแบบที่ 2 จึงเหมือนการการทดลองรูปแบบงานใหม่เพื่อสร้างทางเลือกในการสร้างผลงาน โดยยังคงนำเอาลักษณะของสิ่งที่มีอยู่ในหนังสือ comic เช่นตัวหนังสือที่แสดงถึงเสียงต่างๆ เช่นเสียงระเบิด หรือการใช้เส้นนำสายตาต่างๆ เพื่อเป็น

การเน้นจากนั้นๆ หรือแสดงอาการ การเคลื่อนไหว ที่เป็นลักษณะเด่นของหนังสือ comic ยังคงอยู่ แต่สิ่งที่ปรับเปลี่ยนคือลักษณะของตัวละครที่สร้างและตัดทอนรูปแบบและลักษณะโดยสร้างลักษณะของหุ่นที่เกิดจากการผสมจากส่วนต่างๆ ของตัวละครในหนังสือ comic ที่แสดงถึงอาการกำลังระเบิด ซึ่งเป็นการแสดงถึงการที่เซพหรือบริโคสื่อมากเกินไป ซึ่งส่วนที่ระเบิดนั้นเป็นส่วนหัวเพราะต้องการแสดงหา การบริโคแนวความคิดความรุนแรงมากเกินไปจนต้องระเบิดออกมา และการสร้างหุ่นขึ้นมาเพื่อเป็นการเป็นตัวแทนของคนที่มีเซพสื่อและมีอารมณ์ร่วมจนทำให้คนกลายเป็นหุ่นยนต์ที่มีสมองที่พร้อมจะระเบิดตลอดเวลา จึงเป็นผลงานที่น่าเสนอภาพสะท้อนของสิ่งที่เกิดขึ้นจากความรุนแรงที่เกิดจากสื่อ comic



ชื่อภาพ Table ขนาด 120x80 Cm. เทคนิค Print on canvas

แนวความคิด จากการเลียนแบบของ Super hero เกิดการรับเอาวัฒนธรรมของตะวันตก เรื่องมารยาทมาใช้โดยผิดธรรมเนียมของไทย ซึ่งเป็นอีกรูปแบบหนึ่งของความรุนแรงในการเลียนแบบ



ชื่อภาพ Fire ขนาด 120x80 Cm. เทคนิค Print on canvas

แนวความคิด จากการเลียนแบบของ Super hero ในเรื่องของการสู้รบหรือ ซึ่งในการ์ตูน SuperHeroก็ยังมี การสู้รบหรือให้เห็นกันบ่อยๆ ผ่านการนำเสนอของ โทนสีและสัญลักษณ์ของ SuperHero ที่เข้ามาในไทยและพบความประพุดติและกริยาบางอย่างที่ไม่เหมาะสมเข้ามาด้วย



ชื่อภาพ Pow! ขนาด 120x80 Cm. เทคนิค Print on canvas

แนวความคิด จากการเลียนแบบของ SuperHero ก่อให้เกิดความรุนแรงโดยภาพใช้สี และสัญลักษณ์ตัวแทนตัวตนของSuperHero นำเสนอผ่านการระเบิดของตัวตนจากการถูกกระแทกของเปลือกกุเรียน



ชื่อภาพ Pow!2 ขนาด 120x80 Cm. เทคนิค Print on canvas

แนวความคิด จากการเลียนแบบของ SuperHero ก่อให้เกิดการเลียนแบบของตัวละครที่ใช้อาภักกับกริยาไม่เหมาะสม ภาพนี้ใช้การจัดองค์ประกอบแบบตรงกลางภาพนำเสนอมือที่ปล่อยกรงเล็บแต่ออกมาเพียง1อันแทนที่จะไขว่ไขว่กลางออกมา ก่อให้เกิดการเลียนแบบได้

ตอนที่ 2 เป็นคำถามแบบเลือกตอบเกี่ยวกับข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นข้อมูลเกี่ยวกับ เพศ และระดับการศึกษา ดังปรากฏผลการวิเคราะห์แบบสอบถาม ดังตาราง 2

ตาราง 2 จำนวนของผู้ตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อผลงานศิลปะในหัวข้อศึกษาเรื่อง  
กรณีศึกษา ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อ  
พฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัยจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ( $n=100$ )

กลุ่มตัวอย่าง	จำนวน	%
เพศ		
หญิง	58	58.00
ชาย	42	42.00
	100	
ระดับการศึกษา		
ปริญญาตรี	69	69.00
ปริญญาโท	21	21.00
ปริญญาเอก	10	10.00
	100	

จากตาราง 2 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เข้าชมผลงานศิลปะ จำนวน 100 คน จำแนกตามเพศ พบว่า เพศหญิง จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 58.00 เพศชาย จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 42.00 จำแนกตามระดับการศึกษา พบว่า มีระดับการศึกษาปริญญาตรี จำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 69.00 ปริญญาโท จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 21.00 และปริญญาเอก จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00

ตอนที่ 2 เป็นคำถามแบบเลือกตอบตามความคิดเห็นของผู้ชมผลงานศิลปะที่มีต่อผลงานศิลปะในหัวข้อศึกษาเรื่อง ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัยจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ซึ่งในตอนที่ 2 แบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1. ด้านความงาม/สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) กับผลงานศิลปะ 2. ด้านการใช้ทักษะทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) นำเสนอโดยอาศัยแนวความคิด (Concept) ทางเส้นสี แสงเงา เพื่อสื่อสารกับผู้ดูผลงาน และ 3. ด้านเนื้อหาของผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัย ดังปรากฏผลการวิเคราะห์แบบสอบถาม ดังตาราง 3 ตาราง 3: ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ชมผลงานศิลปะและตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อผลงานศิลปะในหัวข้อศึกษาผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัย จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ( $n=100$ )

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	แปล ความหมาย
<b>ด้านความงาม/สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) กับผลงานศิลปะ</b>				
1	สถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ (Exhibition)	4.44	0.67	มากที่สุด
2	วิธีการนำเสนอทางทัศนศิลป์ (Representation)	4.41	0.79	มากที่สุด
3	บรรยากาศและสภาพแวดล้อมโดยรอบของผลงานศิลปะ (Work of Art)	4.15	0.83	มากที่สุด
4	รูปแบบวิธีการจัดวางวัตถุ (Object of Art)	4.15	0.76	มากที่สุด
5	ความเหมาะสมของผลงานศิลปะระหว่าง วัตถุ (Object of Art) และ พื้นที่ว่าง (space)	3.98	0.99	มากที่สุด
6	แสงสว่างโดยรอบที่ใช้ในการจัดแสดงผลงาน	3.70	1.08	มากที่สุด
7	พื้นที่สำหรับเดินชมผลงานศิลปะโดยรอบ	4.06	0.88	มากที่สุด
8	รูปแบบวิธีการจัดวางวัตถุในผลงานศิลปะ	4.03	0.86	มากที่สุด
รวมด้านความงาม		4.12	0.86	มากที่สุด
<b>ด้านการใช้ทักษะคือ การใช้ทักษะทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) นำเสนอโดยอาศัยแนวความคิด (Concept) ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมกรรมการเลียนแบบของเด็กประถมวัยเพื่อสื่อสารกับผู้ดูผลงาน</b>				
9	การสร้างรูปทรงของวัตถุกับแนวความคิด	4.47	0.78	มากที่สุด
10	ขนาดของวัตถุกับแนวความคิด	3.55	1.24	มากที่สุด
11	สีสันทของวัตถุกับแนวความคิด	3.80	1.09	มากที่สุด
12	จำนวนและผลงานศิลปะกับแนวความคิด	3.96	1.08	มากที่สุด
13	ขนาดของผลงานศิลปะกับแนวความคิด	4.09	0.88	มากที่สุด
14	ความสัมพันธ์ของแนวความคิดกับการนำเสนอผลงานศิลปะ	4.39	0.78	มากที่สุด
15	มีความเข้าใจเรื่องความรุนแรงผ่านผลงานศิลปะ	4.34	0.77	มากที่สุด
16	ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมกรรมการเลียนแบบของเด็กประถมวัยสามารถแสดงออกหรือนำเสนอได้ในรูปแบบของผลงานศิลปะ	4.64	0.68	มากที่สุด
รวมด้านการใช้ทักษะ		4.16	0.91	มากที่สุด

ข้อ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	SD	แปล ความหมาย
ด้านเนื้อหา เรื่อง ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมและการเลียนแบบของเด็กประถมวัยกับการดำเนินชีวิต				
17	ด้านเนื้อหา เรื่อง ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมและการเลียนแบบของเด็กประถมวัยเป็นแนวทางปฏิบัติเพื่อลดความรุนแรงในจิตใจ	3.81	1.08	มากที่สุด
18	ด้านเนื้อหา เรื่อง ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมและการเลียนแบบของเด็กประถมวัยเป็นประโยชน์ต่อตนเองและคนรอบข้าง และสามารถนำไปใช้ได้จริง ในชีวิตประจำวัน	4.05	0.95	มากที่สุด
19	ด้านเนื้อหา เรื่อง ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมและการเลียนแบบของเด็กประถมวัยสามารถลดปัญหาความรุนแรงของตนเองได้	3.97	0.96	มากที่สุด
20	มีความเข้าใจในเรื่องความรุนแรงกับการ์ตูนมากขึ้นกว่าเดิม	4.16	0.96	มากที่สุด
รวมด้านเนื้อหา		4.00	0.99	มากที่สุด
รวม		4.11	0.91	มากที่สุด

จากตาราง พบว่า ผู้ชมผลงานศิลปะมีความคิดเห็นต่อผลงานศิลปะโดยภาพรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.11 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .91 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านทักษะ คือ การใช้ทักษะทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) นำเสนอโดยอาศัยแนวความคิด (Concept) ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมและการเลียนแบบของเด็กประถมวัย เพื่อสื่อสารกับผู้ดูผลงาน มีค่าเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ 4.16 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.91 รองลงมาด้านความงาม/สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) กับผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.12 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.86 และด้านด้านเนื้อหา เรื่อง ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมและการเลียนแบบของเด็กประถมวัยกับการดำเนินชีวิต มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด มีค่าเท่ากับ 4.00 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .99 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน



เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อของแต่ละด้าน พบว่า ด้านความงาม/สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) กับผลงานศิลปะ เกี่ยวกับสถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ (Exhibition) มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.44 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.67 รองลงมาวิธีการนำเสนอทางทัศนศิลป์ (Representation) บรรยากาศและสภาพแวดล้อมโดยรอบของผลงานศิลปะ (Work of Art) รูปแบบวิธีการจัดวางวัตถุ (Object of Art) พื้นที่สำหรับเดินชมผลงานศิลปะโดยรอบ รูปแบบวิธีการจัดวางวัตถุในผลงานศิลปะ ความเหมาะสมของผลงานศิลปะระหว่าง วัตถุ (Object of Art) และ พื้นที่ว่าง (space) และแสงสว่างโดยรอบที่ใช้ในการจัดแสดงผลงานมีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเท่ากับ 3.70 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.08 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ

ด้านทักษะทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) นำเสนอโดยอาศัยแนวความคิด (Concept) ด้านเนื้อหา เรื่อง ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กรวมเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตเพื่อสื่อสารกับผู้ดูผลงาน เกี่ยวกับความรุนแรงในการ์ตูนsuper heroอเมริกันสามารถแสดงออกหรือนำเสนอได้ในรูปแบบของผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ 4.64 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .68 รองลงมา การสร้างรูปทรงของวัตถุกับแนวความคิด ความสัมพันธ์ของแนวความคิดกับการนำเสนอผลงานศิลปะ มีความเข้าใจเรื่องความว่างผ่านผลงานศิลปะ ขนาดของผลงานศิลปะกับแนวความคิด จำนวนและผลงานศิลปะกับแนวความคิด สีของวัตถุกับแนวความคิด และขนาดของวัตถุกับแนวความคิด มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด เท่ากับ 3.55 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.24 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ

ด้านความหมายและเนื้อหา ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กรวมเกี่ยวกับมีความเข้าใจในเรื่องความความรุนแรงในการ์ตูนมากขึ้น กว่าเดิม มีค่าเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ 4.16 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .96 รองลงมาเรื่อง ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กรวมว่าเป็นประโยชน์ต่อตนเองและคนรอบข้าง เป็นประโยชน์ต่อตนเองและคนรอบข้าง และสามารถนำไปใช้ได้จริง ในชีวิตประจำวัน คำด้านเนื้อหา เรื่อง ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กรวมสามารถลดปัญหาความรุนแรงของตนเองได้ และ เนื้อหา เรื่อง ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กรวมว่าเป็นแนวทางปฏิบัติเพื่อลดความรุนแรงในจิตใจ มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด เท่ากับ 3.81 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.08 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์: ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกัน ทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัย สามารถสรุปการดำเนินงาน และผลของการศึกษาวิจัยได้ดังนี้

#### ความมุ่งหมายของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. ความรุนแรงในการ์ตูน Super Hero อเมริกันที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัยโดยผ่านการแสดงออกทางศิลปะ (ทัศนศิลป์)
2. เพื่อศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์ตามวิธีวิทยาของทัศนศิลป์ (Methodology of Visual Art) และถ่ายทอดแนวความคิดจากแรงบันดาลใจให้ออกมาเป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยต่อสาธารณชน

#### ขอบเขตของการวิจัย

ประชากร คือ ภาพร่างผลงานจำนวน 2 ชิ้น ขนาด 1.20 x 2.00 เซนติเมตร จำนวน 2 ชิ้น จากแนวความคิดเรื่อง “การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ : ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกัน ทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัย” โดยผู้วิจัยใช้ข้อมูลทั้งภาคทฤษฎีและข้อมูลทางกายภาพที่ปรากฏตามเอกสารสิ่งพิมพ์และงานวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ผลงานศิลปะที่ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์คัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 1 ชุดโดยเป็นผลงานศิลปะ ตามแนวคิดของการศึกษา





ภาพประกอบ 27 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย 1



ภาพประกอบ 28 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย 2



ภาพประกอบ 29 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย 3

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลแบ่งเป็น 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบเกี่ยวกับข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นข้อมูลเกี่ยวกับ เพศ และระดับการศึกษา

ตอนที่ 2 เป็นคำถามแบบเลือกตอบตามความคิดเห็นของผู้ชมผลงานศิลปะที่มีต่อผลงานศิลปะในหัวข้อศึกษาผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมและการเลียนแบบของเด็กประถมวัย จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คนซึ่งในตอนที่ 2 แบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่

1. ด้านของการรับรู้ความงาม/สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) กับผลงานศิลปะ
  - สถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ (Exhibition)
  - วิธีการนำเสนอทางทัศนศิลป์ (Representation)
  - บรรยากาศและสภาพแวดล้อมโดยรอบของผลงานศิลปะ (Work of Art)
  - รูปแบบวิธีการจัดวางวัตถุ (Object of Art)
  - ความเหมาะสมของผลงานศิลปะระหว่างวัตถุ (Object of Art) และ พื้นที่ว่าง (space)
  - แสงสว่างโดยรอบที่ใช้ในการจัดแสดงผลงาน
  - พื้นที่สำหรับเดินชมผลงานศิลปะโดยรอบ
  - รูปแบบวิธีการจัดวางวัตถุในผลงานศิลปะ

2. ด้านทักษะ คือ การใช้ทักษะทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) นำเสนอโดยอาศัยแนวความคิด (Concept) ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัย เพื่อสื่อสารกับผู้ดูผลงาน

- การสร้างรูปทรงของวัตถุกับแนวความคิด
- ขนาดของวัตถุกับแนวความคิด
- สีสันทของวัตถุกับแนวความคิด
- จำนวนและผลงานศิลปะกับแนวความคิด
- ขนาดของผลงานศิลปะกับแนวความคิด
- ความสัมพันธ์ของแนวความคิดกับการนำเสนอผลงานศิลปะ
- มีความเข้าใจเรื่องความว่างผ่านผลงานศิลปะ
- ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัยสามารถแสดงออกหรือนำเสนอได้ในรูปแบบของผลงานศิลปะ

3. ด้านเนื้อหา เรื่อง ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัยกับการดำเนินชีวิต

- ด้านเนื้อหา เรื่อง ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัยเป็นแนวทางปฏิบัติเพื่อลดความรุนแรงในจิตใจ

- ด้านเนื้อหา เรื่อง ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัยเป็นประโยชน์ต่อตนเองและคนรอบข้าง และสามารถนำไปใช้ได้จริง ในชีวิตประจำวัน

- ด้านเนื้อหา เรื่อง ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัยสามารถลดปัญหาความรุนแรงของตนเองได้

- มีความเข้าใจในเรื่องความรุนแรงกับการ์ตูนมากขึ้น กว่าเดิม

## การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. นำผลงานศิลปะที่ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์คัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 1 ชุดโดยเป็นผลงานศิลปะจิตรกรรมไปจัดแสดงผลงานศิลปะ ณ หอศิลป์กรมศรีนครินทรวิโรฒ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร โดยใช้ชื่องานว่า MASTER DREEGREE SHOW 2012 ระหว่างวันที่ 23-31 มกราคม พ.ศ.2555

2. แจกแบบประเมินให้กับผู้มาเข้าร่วมชมงานศิลปะเพื่อแสดงความคิดเห็นมีต่อผลงานศิลปะในหัวข้อศึกษาเรื่อง ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัย

3. รวบรวมแบบประเมิน ในช่วงระหว่างวันที่ 23-31 มกราคม พ.ศ.2555 จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คนเพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

## การวิเคราะห์ข้อมูล

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล (แบบประเมินความคิดเห็นของผู้ชมงานศิลปะ) ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ข้อมูลพื้นฐานใช้สถิติร้อยละในการวิเคราะห์ประกอบด้วย
  - 1.1 ข้อมูลความคิดเห็นของผู้ประเมินที่ชมผลงานศิลปะใช้สถิติการหาค่าเฉลี่ย
  - 1.2 หาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

## สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบเกี่ยวกับข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นข้อมูลเกี่ยวกับ เพศ และระดับการศึกษา

ผลจากแบบสอบถามพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เข้าชมผลงานศิลปะ จำนวน 100 คน จำแนกตามเพศ พบว่า เพศหญิง จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 58.00 เพศชาย จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 42.00

จำแนกตามระดับการศึกษาพบว่า มีระดับการศึกษาปริญญาตรี จำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 69.00 ปริญญาโท จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 21.00 และปริญญาเอก จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 (ตาราง 2)

ตอนที่ 2 เป็นคำถามแบบเลือกตอบตามความคิดเห็นของผู้ชมผลงานศิลปะที่มีต่อผลงานศิลปะในหัวข้อศึกษาเรื่อง ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัย จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คนซึ่งในตอนที่ 2 แบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1. ด้านความงาม/สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) กับผลงานศิลปะ 2.ด้านการใช้ทักษะคือ การใช้ทักษะทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) นำเสนอโดยอาศัยแนวความคิด (Concept)

ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรม การเลียนแบบของเด็กประถมวัยเพื่อสื่อสารกับผู้ดูผลงาน และ 3. ด้านเนื้อหา เรื่อง ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรม การเลียนแบบของเด็กประถมวัยกับการดำเนินชีวิต

ผลจากแบบสอบถามพบว่า ผู้ชมผลงานศิลปะมีความคิดเห็นต่อผลงานศิลปะโดยภาพรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.11 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .91 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านทักษะ คือ การใช้ทักษะทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) นำเสนอโดยอาศัยแนวความคิด (Concept) ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรม การเลียนแบบของเด็กประถมวัยเพื่อสื่อสารกับผู้ดูผลงาน มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด เท่ากับ 4.16 .16 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.91 รองลงมาด้านความงาม/สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) กับผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.12 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.86 และด้านเนื้อหา เรื่อง ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรม การเลียนแบบของเด็กประถมวัยกับการดำเนินชีวิต มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด มีค่าเท่ากับ 4.00 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .99 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อของแต่ละด้าน พบว่า ด้านความงาม/ สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) กับผลงานศิลปะ เกี่ยวกับสถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ (Exhibition) มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.44 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.67 รองลงมาวิธีการนำเสนอทางทัศนศิลป์ (Representation) บรรยากาศและสภาพแวดล้อมโดยรอบของผลงานศิลปะ (Work of Art) รูปแบบวิธีการจัดวางวัตถุ (Object of Art) พื้นที่สำหรับเดินชมผลงานศิลปะโดยรอบ รูปแบบวิธีการจัดวางวัตถุในผลงานศิลปะ ความเหมาะสมของผลงานศิลปะระหว่าง วัตถุ (Object of Art) และ พื้นที่ว่าง (space) และแสงสว่างโดยรอบที่ใช้ในการจัดแสดงผลงานมีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเท่ากับ 3.70 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.08 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ

ด้านทักษะทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) นำเสนอโดยอาศัยแนวความคิด (Concept) ด้านเนื้อหา เรื่อง ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรม การเลียนแบบของเด็กประถมวัยกับการดำเนินชีวิตเพื่อสื่อสารกับผู้ดูผลงาน เกี่ยวกับความรุนแรงในการ์ตูนsuper heroอเมริกันสามารถแสดงออกหรือนำเสนอได้ในรูปแบบของผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ 4.64 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .68 รองลงมา การสร้างรูปทรงของวัตถุกับแนวความคิด ความสัมพันธ์ของแนวความคิดกับการนำเสนอผลงานศิลปะ มีความเข้าใจเรื่องความว่างผ่านผลงานศิลปะ ขนาดของผลงานศิลปะกับแนวความคิด จำนวนและผลงานศิลปะกับแนวความคิด สีของวัตถุกับแนวความคิด และขนาดของวัตถุกับแนวความคิด มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด เท่ากับ 3.55 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.24 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ

ด้านความหมายและเนื้อหา ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรม การเลียนแบบของเด็กประถมวัยเกี่ยวกับมีความเข้าใจในเรื่อง



ความความรุนแรงในการ์ตูนมากขึ้น กว่าเดิม มีค่าเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ 4.16 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .96 รองลงมาเรื่อง ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัยเป็นประโยชน์ต่อตนเองและครอบครัว เป็นประโยชน์ต่อตนเองและครอบครัว และสามารถนำไปใช้ได้จริง ในชีวิตประจำวัน คำด้านเนื้อหา เรื่อง ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัยสามารถลดปัญหาความรุนแรงของตนเองได้ และ เนื้อหา เรื่อง ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัยเป็นแนวทางปฏิบัติเพื่อลดความรุนแรงในจิตใจ มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด เท่ากับ 3.81 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.08 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ (ตาราง 3)

## อภิปรายผล

จากผลการวิจัย กรณีศึกษา ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัยเพื่อการสร้างสรรคิให้เกิดเป็นผลงานทางทัศนศิลป์ นั้นผู้วิจัยขออภิปรายผลดังนี้

การใช้ทักษะทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) นำเสนอโดยอาศัยแนวความคิด (Concept) ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมภาพรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.16 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.91 ซึ่งสอดคล้องกับผู้เข้าชมภาพส่วนใหญ่มีความเห็นไม่แตกต่างกันในเรื่องของผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัยผ่านทางผลงานศิลปะที่นำเสนอ นั้น คือโดยส่วนใหญ่แล้วเห็นด้วยในระดับมากเกี่ยวกับประเด็นที่ผลงานศิลปะ ซึ่งเป็นการ์ตูน Super Hero อเมริกันที่มีความรุนแรงจะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมความรุนแรงและความก้าวร้าว ตลอดจนการเลียนแบบพฤติกรรมดังกล่าวของเด็กในช่วงประถมวัย ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาวิจัยส่วนใหญ่ที่นำเสนอว่า สื่อศิลปะแขนงต่าง ๆ ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน เช่น จากรายงานของ American Academy of Pediatrics (AAP) พบว่า ความรุนแรงที่เห็นจากโทรทัศน์และสื่อต่างๆ เพิ่มขึ้นร้อยละ 60 ส่งผลให้เด็กกังวล สงสัย กลัว นอนไม่หลับ ผื่นร้ายหรือซึมเศร้า และมีแนวโน้มแสดงความรุนแรงเพิ่มขึ้น นอกจากนี้ข้อมูลจากสถิติในสหรัฐอเมริกาพบว่าร้อยละ 86 ของอาชญากรทางเพศมีการเสพสื่อลามก (หนังโป๊/หนังสือโป๊) เป็นประจำ

ด้านความงาม/สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) กับผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.12 ความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.86ซึ่งสอดคล้องกับใน 3 องค์ประกอบคือ ด้านความงาม ด้านสาระ และด้านอารมณ์และความรู้สึก โดยในด้านความงามนั้น จะให้ผู้เข้าชมงานศิลปะการวิเคราะห์และประเมินคุณค่าในด้านทักษะฝีมือ การใช้ทัศนธาตุทางศิลปะ และการจัดองค์ประกอบศิลป์ว่าผลงานชิ้นนี้แสดงออกทางความงามของศิลปะได้อย่างไร เหมาะสมสวยงาม และส่งผลต่อผู้ดูให้เกิด

ความชื่นชมในสุนทรียภาพเพียงใด ลักษณะการแสดงออกทางความงามของศิลปะจะมีหลากหลายแตกต่างกันออกไปตามรูปแบบ ของยุคสมัย ผู้วิเคราะห์และประเมินคุณค่าจึงต้องศึกษาให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ

ด้านความหมายและเนื้อหา ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัยเกี่ยวกับมีความเข้าใจในเรื่อง ความความรุนแรงในการ์ตูนมากขึ้น กว่าเดิม มีค่าเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ 4.16 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .96 สอดคล้องกับผู้เข้าชมงานศิลปะวิเคราะห์และประเมินคุณค่าของผลงานศิลปะแต่ละชิ้นว่ามีลักษณะส่งเสริม คุณธรรม จริยธรรม ตลอดจนจุดประสงค์ต่างๆ ทางจิตวิทยาว่าให้สาระอะไรกับ ผู้ชมบ้าง ซึ่งอาจเป็นสาระเกี่ยวกับธรรมชาติ สังคม ศาสนา การเมือง ปัญญา ความคิด จินตนาการ และความฝัน เป็นต้น ด้านอารมณ์และความรู้สึก จะให้ผู้เข้าชมงานศิลปะวิเคราะห์และประเมินคุณค่าในด้านคุณสมบัติที่สามารถกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกและสื่อความหมายได้อย่างลึกซึ้งของ วัสดุ ซึ่งเป็นผลของการใช้เทคนิคแสดงออกถึงความคิด พลัง ความรู้สึกที่ปรากฏอยู่ในผลงาน

### ข้อเสนอแนะที่ได้จากงานวิจัย

1. ผู้เข้าชมงานศิลปะมีความตระหนักถึงความสำคัญ และมีความเข้าใจถึงผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัยมากขึ้นกว่าเดิม หลังจากการเข้าชมผลงานศิลปะทำให้เกิดประสบการณ์รับรู้ทางทัศนศิลป์ เป็นความรู้สึกในจิตใจของแต่ละบุคคลที่มีต่อวัตถุ (Object of Art) และผลงานศิลปะ (Work of Art) จากการมองเห็นและสัมผัสทัศนศิลป์แบบร่วมสมัย

2. ผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันอาจจะส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการเล่นแบบความรุนแรงในเด็กประถมวัยได้ เนื่องจากเด็กและเยาวชนในวัยนี้ มักจะเปิดรับสิ่งต่าง ๆ รอบ ๆ ตัวได้ง่าย ดังนั้นผู้ปกครองจึงควรที่จะมีการชี้แนะ และพิจารณาเลือกสรรการ์ตูน หรือสื่อต่าง ๆ ให้แก่เด็กและเยาวชนอย่างถ่วงถ่วง โดยพยายามหลีกเลี่ยงการ์ตูน หรือสื่อต่าง ๆ ที่มีความรุนแรง หรือแฝงไปด้วยความรุนแรงให้กับเด็กและเยาวชน

นอกจากนี้ภาครัฐและภาคเอกชนที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอสื่อการ์ตูนทางทั้งสิ่งพิมพ์ วิทยุ และโทรทัศน์ ควรจะพิจารณาว่าสื่อที่นำเสนอให้แก่กลุ่มผู้บริโภคเป้าหมายซึ่งเป็นเด็กและเยาวชนนั้น มีความเหมาะสมหรือไม่ มีความรุนแรง หรือแฝงไปด้วยความรุนแรงหรือไม่ ตลอดจนการออกกฎหมายลงโทษเด็ดขาดต่อผู้ที่ฝ่าฝืนการนำเสนอสื่อที่มีความรุนแรงเหล่านี้ต่อสาธารณะ

3. งานวิจัยนี้เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้าพัฒนาศิลปะร่วมสมัยที่มีเนื้อหาและการนำเสนอผลงานศิลปะที่เกี่ยวกับผลกระทบจากการ์ตูน Super Hero อเมริกันทางด้านความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัย สามารถเป็นแนวทางต่อให้กับผู้วิจัย ใน 2 กลุ่มได้แก่ 1. กลุ่มของการวิจัยในสาขาศิลปกรรมศาสตร์และ 2. กลุ่มของการวิจัยในสาขาจิตวิทยา เนื่องจากเนื้อหาของงานวิจัยเป็นการศึกษาเกี่ยวกับความรุนแรงในการ์ตูน ที่อ้างอิงมาจากทฤษฎี

จิตวิทยา จนถึงปัจจุบันที่กล่าวถึงเรื่องนี้ ส่วนตัวผลงานศิลปะ เป็นการศึกษาเกี่ยวกับศิลปะร่วมสมัย ซึ่งเป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางทั้งใน และต่างประเทศ

4. จากการทบทวนวรรณกรรมและการนำเสนอผลงานศิลปะ จะพบว่า ภาพการ์ตูน Super Hero อเมริกัน นั้น เป็นการสะท้อนความเป็นวัฒนธรรมของชนชาติตะวันตก ที่มีการแสดงออกทางพฤติกรรมที่รุนแรง ชัดเจน แต่ขาดความละมุนละไม และขัดต่อวัฒนธรรมของชาติไทย ซึ่งเป็นลักษณะวัฒนธรรมของชนชาติตะวันออก ที่นิยมความนุ่มนวล และเคารพผู้อาวุโส หรือผู้ที่มีวัยวุฒิ และคุณวุฒิที่สูงกว่า ดังนั้น ภาพการ์ตูน Super Hero อเมริกันเหล่านี้จึงอาจจะไม่เหมาะสมมากนักที่จะนำมาเผยแพร่ในสื่อต่าง ๆ ของสังคมไทย

ประเด็นสำคัญอย่างยิ่งคือ เด็กและเยาวชนไทยที่บริโภคการ์ตูน Super Hero อเมริกัน ส่วนหนึ่งขาดการชี้แนะจากผู้ปกครอง และกลั่นกรองอย่างถ่วงถ่วงในการรับสื่อเหล่านี้ทำให้ เด็กและเยาวชนรับเอาวัฒนธรรมตะวันตกที่ขัดต่อวัฒนธรรมดั้งเดิม ซึ่งเป็นวัฒนธรรมตามพื้นฐานของสังคมไทยมาใช้ในชีวิตประจำวัน ส่งผลให้กลายเป็นเด็กและเยาวชนที่มีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในสายตาของคนไทยโดยทั่วไป

ดังนั้น สิ่งสำคัญที่ผู้เกี่ยวข้องเช่นพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูอาจารย์ ควรจะมีการสอน หรือชี้แนะสิ่งที่ต้อง หรือสิ่งที่เหมาะสมให้กับเด็กและเยาวชน รวมทั้งผู้ที่นำการ์ตูน Super Hero อเมริกันเหล่านี้เข้ามาเผยแพร่ในประเทศไทย ควรจะมีความตระหนักถึงความรุนแรงอันเนื่องมาจากการ์ตูนเหล่านี้ให้มากยิ่งขึ้น พยายามหลีกเลี่ยงการเผยแพร่พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม หรือหันกลับมาพิจารณการ์ตูนจากฝั่งเอเชียด้วยกัน ซึ่งมีพื้นฐานทางความคิด และลักษณะประเพณีนิยมที่มีความคล้ายคลึงกับชาวไทย เข้ามาเผยแพร่แทนการ์ตูนจากอเมริกัน

### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการศึกษาวิจัยครั้งต่อไปควรมีการนำเสนอภาพการ์ตูนที่ไม่มีความรุนแรง เพื่อเปรียบเทียบผลกระทบที่จะเกิดขึ้นต่อพฤติกรรมการเล่นแบบของเด็กประถมวัย รวมทั้งการนำเสนอภาพการ์ตูนจากประเทศทางยุโรป หรือจากเอเชีย เพื่อเปรียบเทียบกับการ์ตูนจากประเทศอเมริกา ว่าให้ผลกระทบต่อพฤติกรรมที่เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร เนื่องจากการ์ตูนที่เข้ามาในประเทศไทยนี้ มีทั้งจากอเมริกา ยุโรป และเอเชีย ดังนั้นการศึกษาโดยให้มีความหลากหลายของชนิดของภาพ จะทำให้แนวทางในการสร้าง และดำเนินนโยบายเกี่ยวกับการ์ตูนสำหรับเด็ก และเยาวชนมีความชัดเจน และเหมาะสมมากที่สุด



บรรณานุกรม

## บรรณานุกรม

- เรียนรู้สร้างสมองเด็กให้ฉลาดได้อย่างไร(ฉบับพ่อแม่) กรุงเทพฯ: องค์การคำครุสภา.  
 เต็มพลังสร้างสมองอัจฉริยะ. (2549, เมษายน). นิตยสารใกล้หมอ. 30(4): 26 -32.  
 ทักษิณ ชินวัตรและคนอื่นๆ. (2548). *เด็กไทยใครว่าโง่ :เปลี่ยนการเรียนรู้ของเด็กไทยให้ทันโลก*.  
 กรุงเทพฯ: สถาบันวิทยาการการเรียนรู้.  
 วิทยากร เชียงกุล. (2548). *เรียนลึกกว่าใคร: ใช้สมองอย่างมีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ: สถาบัน  
 วิทยาการการเรียนรู้.  
 ศันสนีย์ จัตรคุปต์;และอุษา ชูชาติ. (2545). *ฝึกสมองให้คิดอย่างมีวิจารณญาณ*. พิมพ์ครั้งที่ 2  
 กรุงเทพฯ: วัฒนาพานิช.  
 อัญชลี ไสยวรรณ. (2548). *การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนทักษะการคิดแสวงหาความรู้  
 สำหรับเด็กปฐมวัย ปริญญาโท การศึกษาศุภชีพบัณฑิต (การศึกษาปฐมวัย)*. กรุงเทพฯ:  
 บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (ถ่ายเอกสาร).  
 นายแพทย์ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (2543). *การ์ตูนที่รัก*. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ: มติชน.  
 นายแพทย์ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (2544 ). *การ์ตูนสุดที่รัก*. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ: มติชน.  
 จุลศักดิ์ อมรเวช. (2544.) *ตำนานการ์ตูน*. กรุงเทพฯ: มติชน.  
 นายแพทย์ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (2546). *ตามหากการ์ตูน*. กรุงเทพฯ: มติชน.  
 นายแพทย์ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (2549). *อะนิเมะคลาสสิก*. กรุงเทพฯ: มติชน.  
 นายแพทย์ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (2550). *มังงะคลาสสิก*. กรุงเทพฯ: มติชน.  
 นับทองทองใบ. (2551). *ฉีกขนบแอนิเมชัน: เอกลักษณะของ ฮายาโอะ มียาซากิ นักฝันแห่งตะวันออก*  
 กองบรรณาธิการฟรีฟอร์ม. (2552). *การ์ตูนอะคาเดมี่*. กรุงเทพฯ: ฟรีฟอร์ม.  
 นายแพทย์ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (2552). *การ์ตูนอินเตอร์ที่รัก*. กรุงเทพฯ: มติชน.  
 นิรวาณ คุระทอง. (2553). *ประวัติย่อการ์ตูนไทย*. กรุงเทพฯ: Let's comic.  
 Alastair Dougall. (2006). *The Marvel comics Encyclopedia, Dorling Kindersley*.





ภาคผนวก ก

แบบประเมินความคิดเห็น

## แบบประเมินความคิดเห็นของผู้ชมผลงานศิลปะ

**คำชี้แจง** กรุณาตอบแบบประเมินความเข้าใจของผู้ชมผลงานศิลปะ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ท่านเห็นว่าเหมาะสมทั้งนี้เพื่อจะได้นำข้อมูลที่ได้ไปประเมินผลเพื่อการพัฒนาทางด้านศิลปะ: (ทัศนศิลป์) ต่อไป

### หมายเหตุ

คำว่าผลงานศิลปะ (Work of Art) หมายถึง ผลงานทั้งหมดที่น่าเสนอ

คำว่าวัตถุ ( Object of Art) หมายถึง ชิ้นงานหนึ่ง ๆ ในผลงานทั้งหมด

### ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัว

1. เพศ

ชาย  หญิง

2. อายุ

10-20 ปี  21-30 ปี  31-40 ปี  
 41-50 ปี  51 ปีขึ้นไป

3. วุฒิการศึกษา

ต่ำกว่าปริญญาตรี  ปริญญาตรี  สูงกว่าปริญญาตรี



**ตอนที่ 2** แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้ประเมินที่ชมผลงานศิลปะ

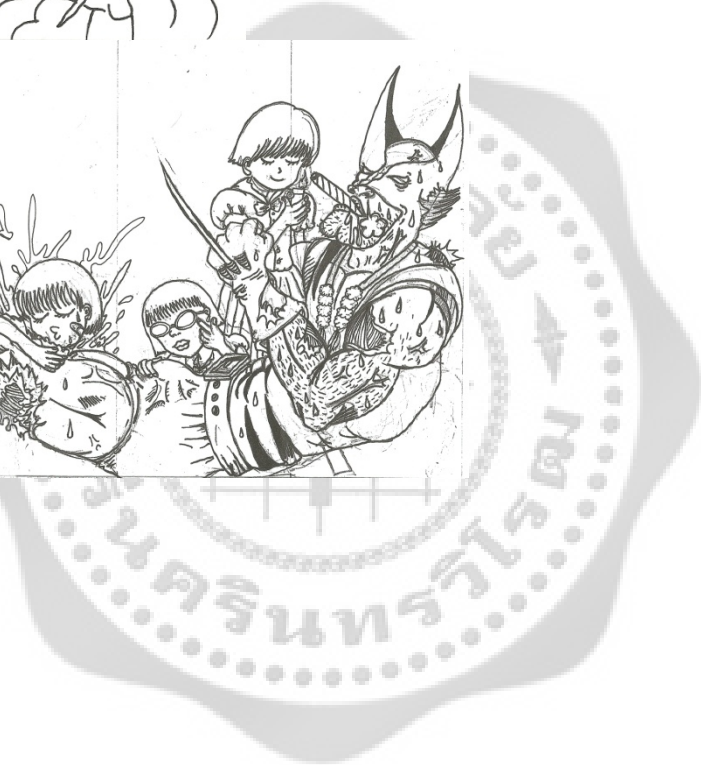
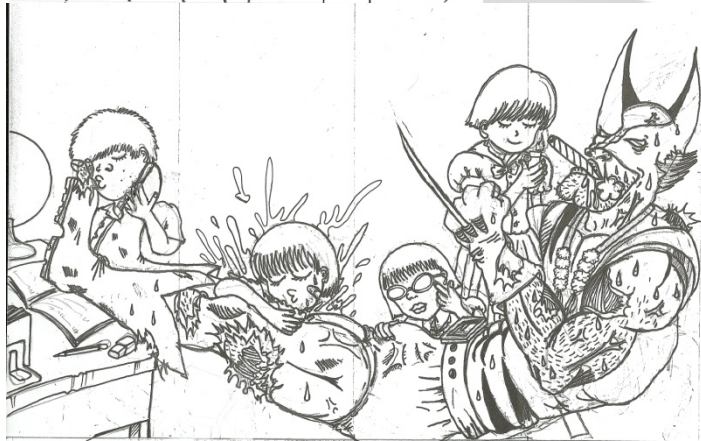
ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้ประเมิน				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
		5	4	3	2	1
<b>ด้านความงาม/สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) กับผลงานศิลปะ</b>						
1.	สถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ (Exhibition)					
2.	วิธีการนำเสนอทางทัศนศิลป์ (Representation)					
3.	บรรยากาศและสภาพแวดล้อมโดยรอบของ ผลงานศิลปะ (Work of Art)					
4.	รูปแบบวิธีการจัดวางวัตถุ ( Object of Art)					
5.	ความเหมาะสมของผลงานศิลปะระหว่าง วัตถุ (Object of Art) และ พื้นที่ว่าง (space)					
6.	แสงสว่างโดยรอบที่ใช้ในการจัดแสดงผลงาน					
7.	พื้นที่สำหรับเดินชมผลงานศิลปะโดยรอบ					
8.	รูปแบบวิธีการจัดวางวัตถุในผลงานศิลปะ					
<b>ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับผลงานศิลปะ (ArtWork)</b>						
9.	การสร้างรูปทรงของวัตถุกับแนวความคิด					
10.	ขนาดของวัตถุกับแนวความคิด					
11.	สีสันทันของวัตถุกับแนวความคิด					

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้ประเมิน				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
		5	4	3	2	1
12.	จำนวนและผลงานศิลปะกับแนวความคิด					
13.	ขนาดของผลงานศิลปะกับแนวความคิด					
14.	ความสัมพันธ์ของแนวความคิดกับการนำเสนอผลงานศิลปะ					





ภาคผนวก ข  
ภาพร่างผลงานจำนวน 1 ชุด







ภาคผนวก ค

ภาพผลงานจิตรกรรม

ภาพผลงานศิลปะ ภาพจิตรกรรม 2 มิติ จำนวน 7 ภาพ

แบบภาพ	แนวความคิด
 <p data-bbox="236 772 454 808">ชื่อภาพ Krakoom</p>	<p>แนวความคิด จากการเลียนแบบของSuper hero ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์โดยใช้สัญลักษณ์ของตัวละครในการ์ตูนsuper hero ที่มีลักษณะท่าทางในการต่อสู้ที่รุนแรงและส่วนประกอบต่างๆในการ์ตูนComic นั้นตัวหนังสือยานอวกาศ มาจัดองค์ประกอบในผลงานโดยไม่เกิดการตัดแปลงหรือตัดทอนของตัวละคร Super hero เพราะต้องการแสดงให้เห็นถึงการรับเอาความรู้สึกมาอย่างสมบูรณ์โดยไม่เกิดการกลั่นกรองเพื่อเป็นการเน้นถึงความรุนแรงที่ได้รับมาจากการ์ตูนอย่างชัดเจน ซึ่งก่อให้เกิดลักษณะของเด็กที่ดูผิดปกติทั้งทางด้านสีหน้าและอารมณ์ที่เกิดจากความรุนแรงที่มาจากตัวละคร Super hero ที่ล้อมรอบเด็ก</p>
 <p data-bbox="236 1646 454 1682">ชื่อภาพ LiftBrain</p>	<p>แนวความคิด จากการเลียนแบบของSuper hero ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ส่งผลให้สมองซีกซ้ายที่เป็นซีกด้านความคิดวิเคราะห์ เกิดการตัดสินใจที่ผิดพลาดอาจจะเลียนแบบตัวการ์ตูนในสิ่งที่ไม่ดีได้ โดยการใช้ภาพสมองซีกซ้ายจัดองค์ประกอบด้านมุมขวาของภาพ ใช้ตัวละครของการ์ตูนsuperhero ที่มีความถนัดด้านใช้ความคิดกำลังถูกทำร้ายและตัวละครบางตัวที่กำลังใช้ความคิดบางตัวได้แสดงออกถึงความรุนแรงออกมา</p>



ชื่อภาพ LiftBrain

แนวความคิด จากการเลียนแบบของ Super hero ทำให้ได้เกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ส่งผลให้สมองซีกความซึ่งเป็นด้านของอารมณ์เกิดการเลียนแบบด้านพฤติกรรมความรู้สึกรุนแรงออกมาได้โดยการจัดองค์ประกอบของภาพให้สมองซีกขวาอยู่มุมซ้ายและตัวละครที่นิยมความรู้สึกได้ออกมาจากสมองเข้าโจมตีฝั่งด้านซ้ายโดยที่ตัวละคร Super hero ไม่ผ่านการตัดทอนหรือสลับแปลงใดๆ ยังคงเอาลักษณะและรูปแบบอย่างสมบูรณ์และชัดเจนเพื่อเป็นการเน้นย้ำการรับลักษณะความรู้สึกอย่างเต็มที่จากการดู Super hero และยังนำเอาลักษณะเด่นของทั้งรูปแบบผลงานและแนวความคิดของศิลปะแบบ

POP ART ที่เป็นศิลปะที่เกิดจากการเสียดสีสังคม บริโภคนิยม ทั้งด้านแนวความคิดและรูปแบบของผลงาน



ชื่อภาพ Table

แนวความคิด จากการเลียนแบบของ Super hero เกิดการรับเอาวัฒนธรรมของตะวันตกเรื่องมารยาทมาใช้โดยผิดธรรมเนียมของไทย ซึ่งเป็นอีกรูปแบบหนึ่งของความรู้สึกในการเลียนแบบ



 <p>ชื่อภาพ Fire</p>	<p>แนวความคิด จากการเลียนแบบของSuper hero ในเรื่องของการสูบบุหรี่ ซึ่งในการ์ตูน SuperHeroก็ยังมี การสูบบุหรี่ให้เห็นกันบ่อยๆ ผ่านการนำเสนอของ โทนสีและสัญลักษณ์ของ SuperHero ที่เข้ามาในไทยและพบพาดความ ประพฤติและกริยาบางอย่างที่ไม่เหมาะสมเข้ามาด้วย</p>
 <p>ชื่อภาพ Pow!</p>	<p>แนวความคิด จากการเลียนแบบของ SuperHero ก่อให้เกิดความรุนแรงโดยภาพใช้ สีและสัญลักษณ์ตัวแทนตัวตนของSuperHero นำเสนอผ่านการระเบิดของตัวตนจากการถูก กระแทกของเปลือกทุเรียน</p>
 <p>ชื่อภาพ Pow!2</p>	<p>แนวความคิด จากการเลียนแบบของ SuperHero ก่อให้เกิดการเลียนแบบของตัวละครที่ใช้กากับกริยาไม่เหมาะสม ภาพนี้ใช้ การจัดองค์ประกอบแบบตรงกลางภาพ นำเสนอมือที่ปล่อยกรงเล็บแต่ออกมาเพียง1 อันแทนที่จะโชว์นิ้วกลางออกมา ก่อให้เกิดการเลียนแบบได้</p>



ภาคผนวก ก

ภาพการแสดงผลงาน

ภาพการจัดแสดงงาน M.F.A EXHIBITION ART2012  
ณ หอศิลป์กรมมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



ภาพการจัดแสดงงาน M.F.A EXHIBITION ART2012  
ณ หอศิลป์กรมมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ





ประวัติย่อผู้วิจัย

## ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นาย พศกร ศรีชูวงศ์
วันเดือนปีเกิด	18 ธันวาคม พ.ศ. 2528
สถานที่เกิด	ตำบลเขาสามยอต อำเภอเมือง จังหวัดลพบุรี
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	2/2 หมู่ 2 ซอยวัดบัวขวัญ 9 ถนนงามวงศ์วาน ตำบลบางเขน อำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	P.K.Court 799 ซอยสุธิพร 2 ถนนประชาสงเคราะห์ เขตดินแดง กรุงเทพฯ
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2547	ศิลปะจินตทัศน์ (ศป.บ.) จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
พ.ศ. 2555	ศิลปกรรมศาสตร์มหาบัณฑิต (ศป.ม.) จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

