

การนำเสนอเกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย
ในฐานะสื่อการศึกษาสำหรับเยาวชน



นางสาวพรวลัย เบญจรัตน์ศิริโชติ

สถาบันวิทยบริการ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาพัฒนศึกษา ภาควิชานโยบาย การจัดการและความเป็นผู้นำทางการศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2549

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

PROPOSED CRITERIA FOR RATING THAI – TRANSLATED JAPANESE COMIC BOOKS AS
EDUCATIONAL MEDIA FOR YOUTH

Miss Pronvalai Benjarattanasirichot

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education Program in Development Education

Department of Educational Policy, Management and Leadership

Faculty of Education

Chulalongkorn University

Academic Year 2006

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การนำเสนอเกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปล
จากภาษาญี่ปุ่น เป็นภาษาไทยในฐานะสื่อการศึกษาสำหรับเยาวชน

โดย

นางสาวพรวลัย เบญจรัตน์ศิริโชติ

สาขาวิชา

สาขาวิชาพัฒนศึกษา

อาจารย์ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชื่นชนก โควินท์

คณะกรรมการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยเป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโท

..... คณบดีคณะครุศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร. พงษ์ ศิริบรรณพิทักษ์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(อาจารย์ ดร. อมรวิชัย นาครทรรพ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชื่นชนก โควินท์)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ จริญญาศรี มาติลกโกวิท)

พรพลย์ เมญจรัตน์ศิริโชติ: การนำเสนอเกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยในฐานะสื่อการศึกษา. (PROPOSED CRITERIA FOR THE RATING OF THAI-TRANSLATED JAPANESE COMIC BOOKS AS EDUCATIONAL MEDIA FOR YOUTH) อ. ที่ปรึกษา: ผศ. ดร. ชื่นชนก โควิทท์. 286 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อจำแนกประเภทการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยที่จำหน่ายอยู่ในประเทศไทยในปัจจุบัน 2) เพื่อเสนอเกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยในฐานะสื่อการศึกษาสำหรับเยาวชน โดยใช้วิธีการศึกษาเอกสารเกี่ยวกับสาระของประเภทเนื้อหาการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น รวมทั้งเกณฑ์การจัดระดับสื่อต่างๆ จากทั้งในและนอกประเทศ แล้วจึงทำการสำรวจระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยที่มีจำหน่ายอยู่ในประเทศไทย

ผลการวิจัยพบว่า

1. การ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย สามารถจำแนกเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้ 4 กลุ่ม คือ
 - (1) กลุ่มการ์ตูนที่สะท้อนภาพความรุนแรง สามารถจำแนกประเภทย่อยได้ 4 แนวเนื้อหา ได้แก่ แนวการต่อสู้ แนวเรื่องผจญภัย แนวกบฏผี ปศาจ และแนววรรณกรรมที่มีชื่อเสียง
 - (2) กลุ่มที่เกี่ยวข้องความรักและความสัมพันธ์ทางเพศ สามารถจำแนกประเภทย่อยได้ 4 แนวเนื้อหา ได้แก่ แนวรักโรแมนติก แนวโป๊ แนวความรักชายกับชาย และแนวพฤติกรรมเบี่ยงเบนแบบต่างๆ
 - (3) กลุ่มที่มีการนำเสนอสาระเฉพาะด้าน สามารถจำแนกประเภทย่อยได้ 6 แนวเนื้อหา ได้แก่ แนววิทยาศาสตร์ แนวเชิงประวัติศาสตร์ แนวสืบสวนสอบสวน แนวกีฬา แนวชีวิตประวัติ และแนวเกี่ยวกับอาชีพ
 - (4) กลุ่มการ์ตูนด้านอื่นๆ ที่ไม่เข้ากับ 3 กลุ่มที่กล่าวมา สามารถจำแนกประเภทย่อยได้ 2 แนวเนื้อหา ได้แก่ แนวเกี่ยวกับสัตว์ และแนวตลก

2. เกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย มี ดังนี้ คือ
(1) ความรุนแรง (2) ความสัมพันธ์ทางเพศ (3) การแต่งกาย (4) ฉากลยของขวัญ (5) สิ่งผิดกฎหมาย ยาเสพติดและของมีค่า (6) การใช้ภาษา (7) ความถี่ที่พบในแต่ละประเด็นรวมกัน

เกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยจึงตามระดับอายุได้เป็น 3 ระดับ คือ (1) ระดับที่เหมาะสมกับผู้่านทุกวัย (2) ระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้่านที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป (3) ระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

3. ผลการสำรวจระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย ที่มียอดจำหน่ายสูงสุด 5 อันดับ ในช่วงตั้งแต่ เดือนมิถุนายน 2549 – เดือนกุมภาพันธ์ 2550 ของ 5 สำนักพิมพ์ใหญ่ คือ วิบูลย์กิจ สยามอินเตอร์มีเดีย แชนอินเตอร์คอมิก บงช พับลิชชิง และบูรพาพัฒน์ พบว่าหนังสือการ์ตูนเล่มที่จัดอยู่ในระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้่านทุกวัยมี 1 เล่ม หนังสือการ์ตูนเล่มที่จัดอยู่ในระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้่านที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป มี 2 เล่ม และหนังสือการ์ตูนเล่มที่จัดอยู่ในระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป มี 19 เล่ม นอกจากนี้ยังพบ หนังสือการ์ตูนที่ไม่สามารถจัดระดับได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด อีก 3 เล่ม ไม่สามารถจัดระดับได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด ทั้งนี้เนื่องจากมีเนื้อหาบางฉาก บางตอนที่มีเนื้อหา ภาพ หรือบทบรรยายที่เกินจากเกณฑ์ที่กำหนด

ภาควิชา นโยบาย การจัดการและความเป็นผู้นำทางการศึกษา ลายมือชื่อผู้วิจัย พรพลย์ เมญจรัตน์ศิริโชติ
สาขาวิชา พัฒนศึกษา ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา ดร. ชื่นชนก โควิทท์
ปีการศึกษา 2549

4683716027: MAJOR DEVELOPMENT EDUCATION

KEY WORD: CARTOON RATING / CARTOON /

PRONVALAI BENJARATTANASIRICHOT: PROPOSED CRITERIA FOR THE RATING OF THAI-TRANSLATED JAPANESE COMIC BOOKS AS EDUCATIONAL MEDIA FOR YOUTH THESIS
ADVISOR : ASST. PROF. CHUENCHANOK KOVIN, PH.D. 286 pp.

The purposes of this research were to classify Thai-translated Japanese comic books distributed in Thailand and to propose criteria for the rating of Thai-translated Japanese comic books as educational media for youth, by means of studying relevant materials concerning the contents and classification of Japanese comic books as well as materials concerning the media rating at national and international levels. Then, the criteria developed were used to survey Thai-translated Japanese comic books in Thailand to test its practicality and appropriateness.

Research findings were as follows:

1. Thai-translated Japanese comic books can be classified into four groups according to their key aspects as follows:
 - a. Violence, which can be further classified into: fighting, adventure, ghosts and well known literature.
 - b. Romance and sexual relationship, which can be further classified into: romance, pornography, homosexuality and sexual deviation.
 - c. Specific subjects, which can be further classified into: science, history, detective story, sport, biography and professions.
 - d. Any other aspects, which can be further classified into: animals and comedy.
2. The criteria developed for the rating of Thai- translated Japanese comic books employ the following key aspects in consideration: (a) violence; (b) sex; (c) costume; (d) horror scene; (e) illegal items, drugs, and alcohol; (f) language use; and (g) frequency of the previously mentioned aspects in total.

The criteria for the rating of Thai-translated Japanese comic books according to the readers' age help categorize comic books into three levels: (a) suitable for all readers; (b) suitable for 13 year old or older readers; (c) suitable for 18 year old or older readers.

3. The result of the survey of the top five bestsellers Thai-translated Japanese comic books distributed in Thailand during June 2006 – February 2007 from five major publishers, namely Vibulkij, Siam Inter Multimedia, Nation Inter Comic, Bongkotch Publishing and Burapat showed that there was only one comic that was suitable for all readers, two were suitable for 13 year old or older readers, and 19 were suitable for 18 year old or older readers. The other three comic books could not be rated, using the criteria developed, as some contents, illustrations or narration did not meet the mentioned criteria.

Department Educational Policy, Management and Leadership Student's signature..... *Pronvalai*

Field of study Development Education .

Advisor's signature..... *C. Kovan*

Academic year 2006

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชื่นชนก โควินท์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รวมทั้ง อาจารย์ ดร. อมรวิรัช นาครทรรพ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์และ รองศาสตราจารย์ ดร. จุฑามาศ มาติลลโกวิท กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ในความเมตตากรุณาอย่างยิ่งที่ท่านทั้งสามมีต่อผู้วิจัยตลอดเวลาการศึกษาในคณะครุศาสตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงการสอบวิทยานิพนธ์นี้

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณคณาจารย์ในสาขาพัฒนศึกษาทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาการศึกษาด้วยความเมตตาแก่ศิษย์เสมอมา ขอขอบพระคุณพี่น้องร่วมสาขาพัฒนศึกษาทุกรุ่น โดยเฉพาะปริญญาโทรุ่น 4 ซึ่งมอบความรักและความปรารถนาดีให้แก่กันตลอดมา

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ รวมทั้งกรุณาเสียสละเวลาอันมีค่าของท่านในการตรวจสอบข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัย และขอขอบคุณคุณไกรพ วงศ์อมรจักรพันธ์ ที่ช่วยประสานงานและให้คำแนะนำปรึกษาตลอดช่วงระยะเวลาการทำงานวิจัยชิ้นนี้

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณพี่จุฬากรณ์ มาเสถียรวงศ์เป็นที่สุดกับทุกสิ่งทุกอย่างที่เกิดขณะช่วงการทำวิทยานิพนธ์ในช่วงสุดท้าย รวมถึงน้องๆ พี่ๆ ที่น่ารัก ณ รามจิตติ ทุกท่าน รวมถึงท่านอาจารย์ ผอ. ผู้เมตตากับผู้วิจัยเป็นอย่างสูง

สุดท้ายนี้ งานวิจัยฉบับนี้คงสำเร็จไปไม่ได้ ถ้าขาดกำลังใจอย่างมากมาจาก คุณพ่อ คุณแม่ที่เป็นกำลังใจให้เสมอมา ผู้วิจัยคงไม่มีสิ่งอันใดจะตอบแทนได้กับพระคุณอันล้นพ้นมากมายที่ท่านมีให้กับลูกคนนี้ คงมีเพียงคำกล่าวจากใจสั้นๆ เพียงว่า “ขอบพระคุณ และรักพ่อ แม่ มากที่สุดค่ะ”

นางสาวพรวัลย์ เบญจรัตน์ศิริโชติ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
คำถามในการวิจัย.....	8
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	9
ขอบเขตการวิจัย.....	9
ข้อจำกัดของงานวิจัย.....	9
วิธีดำเนินงานวิจัย.....	10
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	10
คำจำกัดความในงานวิจัย.....	10
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	11
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	12
ตอนที่ 1 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับสื่อและอิทธิพลของสื่อต่อเด็กและเยาวชน.....	13
1. แนวคิดเกี่ยวกับความหมาย ความเป็นมาของการ์ตูน และแนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อ.....	13
1.1 แนวคิดเกี่ยวกับความหมายของคำว่าการ์ตูน.....	13
1.2 ประวัติความเป็นมาและวิวัฒนาการของการ์ตูน.....	14
1.3 ประเภทของการ์ตูน.....	31
1.4 แนวความคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อมวลชน.....	38
2. แนวความคิดเกี่ยวกับจิตวิทยาการอ่านของเด็กและการเรียนรู้.....	43

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.1 แนวคิดพัฒนาการของวัยเด็ก.....	43
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับจิตวิทยาการอ่านของเด็ก.....	53
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้.....	61
3. แนวคิดทางสังคมวิทยาว่าด้วยเรื่องตัวตน.....	71
ตอนที่ 2 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดระบบสื่อ และแนวทางการจัดระดับในนานาประเทศ.....	74
1. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดระบบสื่อ และสื่อศึกษา.....	74
1.1 แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะของสื่อหนังสือที่เหมาะสมสำหรับเด็ก.....	74
1.2 แนวคิดเกี่ยวกับการควบคุมสื่อด้วยระบบจัดระดับสื่อ.....	84
1.3 สื่อการศึกษา.....	135
ตอนที่ 3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	140
3 การดำเนินการวิจัย.....	143
1. การศึกษาเอกสารและจัดทำเกณฑ์.....	143
1.1 การคัดเลือกเอกสาร.....	143
1.2 แหล่งที่มาของเอกสาร.....	143
1.3 การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความเหมาะสมของข้อมูล.....	146
1.4 การจัดทำร่างเกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปล จากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยในฐานะสื่อการศึกษาสำหรับเด็ก.....	150
2. การเก็บรวบรวมข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อร่างเกณฑ์ การพิจารณา.....	150
3. การสำรวจระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย ที่มีจำหน่ายในประเทศไทย.....	150
4. การจัดประชุมกลุ่มย่อยเพื่อนำเสนอผลการวิเคราะห์เกณฑ์ และ รวบรวมข้อเสนอแนะเพิ่มเติม.....	152
5. การตรวจสอบข้อมูล.....	152
6. การวิเคราะห์ข้อมูล.....	153
7. การนำเสนอข้อมูล.....	154
4. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	155

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ตอนที่ 1 การจำแนกประเภทการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย.....	155
ตอนที่ 2 การนำเสนอเกณฑ์การพิจารณาระดับหนังสือการ์ตูนที่แปล จากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย.....	164
2.1 เกณฑ์ที่ได้จากการสังเคราะห์เอกสาร.....	164
2.2 เกณฑ์การจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย.....	165
2.3 เกณฑ์ที่ได้จากระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ.....	175
ตอนที่ 3 การจัดระดับความเหมาะสมของหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น เป็นภาษาไทยตามระดับอายุ.....	179
3.1 เกณฑ์การแบ่งระดับอายุที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ.....	179
3.2 คำอธิบายเกณฑ์เพื่อใช้ในการพิจารณาจัดระดับความเหมาะสมของ หนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย.....	181
3.3 เกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น เป็นภาษาไทยในฐานะสื่อการศึกษาสำหรับเยาวชน.....	205
ตอนที่ 4 ผลการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็น ภาษาไทยตามระดับอายุ.....	209
5. บทสรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ.....	215
สรุปผลการวิจัย.....	215
อภิปราย และข้อเสนอแนะ.....	217
รายการอ้างอิง.....	226
ภาคผนวก.....	234
ภาคผนวก ก.....	235
ภาคผนวก ข.....	251
ภาคผนวก ค.....	268
ประวัติผู้เขียน.....	286

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 ตารางเปรียบเทียบความชอบในการอ่านหนังสือของวัยรุ่นชายและหญิง.....	52
2 เกณฑ์การจัดระดับรายการที่เหมาะสมสำหรับคนทุกวัยของกรมประชาสัมพันธ์.....	133
3 เกณฑ์การจัดระดับรายการที่ผู้ใหญ่ควรให้คำแนะนำ ของกรมประชาสัมพันธ์.....	134
4 เกณฑ์การจัดระดับรายการที่เหมาะสมสำหรับผู้มีอายุ 18 ปีขึ้นไป ของกรมประชาสัมพันธ์.....	135
5 ร่างเกณฑ์การจัดระดับหนังสือการ์ตูนสำหรับผู้อ่านทุกวัย.....	167
6 ร่างเกณฑ์การจัดระดับหนังสือการ์ตูนสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 9 ปีขึ้นไป.....	168
7 ร่างเกณฑ์การจัดระดับหนังสือการ์ตูนสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป.....	169
8 ร่างเกณฑ์การจัดระดับหนังสือการ์ตูนสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป.....	171
9 ร่างเกณฑ์การจัดระดับหนังสือการ์ตูนสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป.....	173
10 เกณฑ์หลักการพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูน ที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย.....	176
11 ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในการแบ่งระดับกลุ่มอายุ.....	180
12 คำอธิบายเกณฑ์ในการจัดระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านทุกวัย.....	182
13 คำอธิบายเกณฑ์ในการจัดระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุ 9 ปีขึ้นไป.....	184
14 คำอธิบายเกณฑ์ในการจัดระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป.....	194
15 คำอธิบายเกณฑ์ในการจัดระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป.....	199
16 เกณฑ์และคำอธิบายเกณฑ์ที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านทุกวัย.....	205
17 เกณฑ์และคำอธิบายเกณฑ์ที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป.....	206
18 เกณฑ์และคำอธิบายเกณฑ์ที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป.....	208
19 ข้อเสนอเกี่ยวกับเกณฑ์การจัดระดับความเหมาะสม ของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นสำหรับเด็กไทย.....	221

สารบัญภาพ

ภาพประกอบ		หน้า
1	ความพร้อมในการอ่าน.....	53
2	แนวคิดกระบวนการอ่านของ สแตงค์.....	55
3	กระบวนการเรียนรู้ของสมศักดิ์ สิ้นธุระเวชญ์.....	63
4	กระบวนการเรียนรู้.....	64
5	กระบวนการเรียนรู้.....	65
6	สัญลักษณ์การจัดระดับของออสเตรเลีย.....	86
7	สัญลักษณ์การจัดระดับของบราซิล.....	88
8	สัญลักษณ์การจัดระดับของแคนาดา.....	90
9	สัญลักษณ์การจัดระดับของ Quebec.....	91
10	สัญลักษณ์การจัดระดับของไอร์แลนด์.....	102
11	สัญลักษณ์การจัดระดับของโปแลนด์.....	110
12	สัญลักษณ์การจัดระดับของสิงคโปร์.....	111
13	สัญลักษณ์การจัดระดับของอังกฤษ.....	117
14	สัญลักษณ์การจัดระดับของสหรัฐอเมริกา.....	122
15	สัญลักษณ์การจัดระดับสื่อโทรทัศน์ของไทย.....	131
16	การ์ตูนแนวการต่อสู้.....	252
17	การ์ตูนแนวเรื่องผจญภัย.....	253
18	การ์ตูนแนวญาติ ฝึ ปีศาจ.....	254
19	การ์ตูนแนววรรณกรรมที่มีชื่อเสียง.....	255
20	การ์ตูนแนวรักโรแมนติก.....	256
21	การ์ตูนแนวไป.....	257
22	การ์ตูนแนวความรักชายกับชาย.....	258
23	การ์ตูนแนวพฤติกรรมเบี่ยงเบนแบบต่างๆ.....	259
24	การ์ตูนแนววิทยาศาสตร์.....	260
25	การ์ตูนแนวอิงประวัติศาสตร์.....	261
26	การ์ตูนแนวสืบสวนสอบสวน.....	262
27	การ์ตูนแนวกีฬา.....	263
28	การ์ตูนแนวชีวประวัติ.....	264

29	การ์ตูนแนวเกี่ยวกับอาชีพ.....	265
30	การ์ตูนแนวเกี่ยวกับสัตว์.....	266
31	การ์ตูนแนวตลก.....	267
32	ภาพการแต่งกายในอยู่ในเกณฑ์เหมาะสำหรับผู้่านทุกวัย.....	269
33	เนื้อหาการใช้ภาษาที่อยู่ในเกณฑ์ที่เหมาะสมสำหรับผู้่านทุกวัย.....	270
34	ภาพความรุนแรงที่อยู่ในเกณฑ์เหมาะสำหรับผู้่านที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป.....	271
35	ภาพความรุนแรงที่อยู่ในเกณฑ์เหมาะสำหรับผู้่านที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป.....	272
36	ภาพความสัมพันธ์ทางเพศที่อยู่ในเกณฑ์เหมาะสำหรับ ผู้อ่านที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป.....	273
37	ภาพการแต่งกายที่อยู่ในเกณฑ์เหมาะสำหรับผู้่านที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป.....	274
38	ภาพฉากสยของขวัญที่อยู่ในเกณฑ์เหมาะสำหรับผู้่านที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป.....	275
39	ภาพสิ่งมีนเมาที่อยู่ในเกณฑ์เหมาะสำหรับผู้่านที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป.....	276
40	เนื้อหาการใช้ภาษาที่อยู่ในเกณฑ์เหมาะสำหรับผู้่านที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป.....	277
41	ภาพความรุนแรงที่อยู่ในเกณฑ์เหมาะสำหรับผู้่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป.....	278
42	ภาพความรุนแรงที่อยู่ในเกณฑ์เหมาะสำหรับผู้่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป.....	279
43	ภาพความสัมพันธ์ทางเพศที่อยู่ในเกณฑ์เหมาะสำหรับ ผู้อ่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป.....	280
44	ภาพการแต่งกายที่อยู่ในเกณฑ์เหมาะสำหรับผู้่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป.....	281
45	ภาพฉากสยของขวัญที่อยู่ในเกณฑ์เหมาะสำหรับผู้่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป.....	282
46	ภาพสิ่งผิดกฎหมายที่อยู่ในเกณฑ์เหมาะสำหรับผู้่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป.....	283
47	ภาพสิ่งผิดกฎหมายที่อยู่ในเกณฑ์เหมาะสำหรับผู้่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป.....	284
48	ภาพที่ไม่อยู่ในเกณฑ์ใดเลย.....	285

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เด็กและเยาวชนอยู่ในวัยที่เต็มเปี่ยมไปด้วยพลังทางกาย พลังการเรียนรู้และพลังความคิด ปัจจุบันเด็กและเยาวชนเหล่านี้ถือเป็นการหวังของชาติในด้านต่างๆ ทั้งด้านการดำรงและพัฒนามรดกทางวัฒนธรรม การพัฒนาสังคมให้มีความก้าวหน้าเชิงเศรษฐกิจ ความเสมอภาค ความยุติธรรม และการสืบต่อความเป็นเอกราชของชาติ รวมทั้งการใช้วิจรรณญาณปรับเปลี่ยนสิ่งต่างๆ ให้สอดคล้องกับสถานการณ์ หากพวกเขาเหล่านั้นได้รับการพัฒนาที่ถูกต้องและเหมาะสมย่อมสร้างให้เขาเป็นพลเมืองที่ดีของชาติต่อไปในอนาคต (คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2527 อ้างถึงใน จุฑามาส ศรีโมรา, 2545) ดังคำกล่าวของอดีตประธานาธิบดี อับราฮัม ลินคอล์น (สมาคมหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย, 2523) กล่าวไว้ว่า

...เด็ก คือ ผู้ที่จะทำงานสืบต่อจากที่ท่านได้เริ่มเอาไว้ เขาจะมานั่งแทนที่ที่ท่านกำลังนั่งอยู่ในตอนที่ท่านจากไปแล้ว และจะกระทำในสิ่งที่ท่านคิดว่าสำคัญ ท่านเองอาจจะวางนโยบายอะไรก็ได้ตามใจชอบ แต่เขาจะดำเนินการต่ออย่างไรนั้นเป็นเรื่องของเขา เขาจะครองบ้านครองเมืองแทนท่าน เขาจะมามีบทบาทในวัด ในโรงเรียน มหาวิทยาลัย และบริษัททั้งหลาย หนังสือต่างๆ ของท่านจะถูกเขาพิจารณาตัดสิน ยกย่องหรือประณามโดยพวกเขา ชะตากรรมของมวลมนุษยชาติอยู่ในมือพวกเขา...

เยาวชน คือ คนรุ่นใหม่ที่เป็นทั้งความหวัง ความฝัน และกลุ่มพลังอันยิ่งใหญ่ของสังคมในการเสริมสร้างความมั่นคง แข็งแรง และสร้างสรรค์ความเป็นปึกแผ่นให้กับประเทศชาติต่อไปในอนาคต ดังนั้น เยาวชน จึงเป็นทรัพยากรบุคคลที่มีความหมายต่อประเทศชาติอย่างมาก ซึ่งสมควรอย่างยิ่งที่สังคมจะต้องให้การดูแลเอาใจใส่ รวมทั้งเตรียมความพร้อมในทุกๆ ด้านอย่างดีที่สุดให้กับเยาวชน และมากขึ้นเป็นพิเศษในระยะเวลาที่เยาวชนกำลังมีระดับอายุอยู่ในช่วงวัยรุ่น เพราะวัยรุ่นเป็นช่วงวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงหลายอย่างเกิดขึ้นพร้อมๆ กันอย่างรวดเร็ว ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสติปัญญา จากเด็กข้ามขั้นไปเป็นผู้ใหญ่ แต่เนื่องจากขาดประสบการณ์ที่พอจะเป็นพื้นฐานความเข้าใจในเรื่องเหล่านั้น วัยรุ่นจึงต้องพยายามแสวงหาคำตอบด้วยการให้ความสนใจ อยากรู้ อยากเห็น เรียนรู้ จดจำ และทดลองเลียนแบบสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ สิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัว และสิ่งต่างๆ ทั่วไป ดังนั้น

ในการให้การศึกษาแก่วัยรุ่น ทั้งการศึกษาโดยตรงจากสถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา และ การศึกษาทางอ้อมจากการให้ความรู้ผ่านทางสื่อต่างๆ เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือ นิตยสาร การ์ตูน ฯลฯ ต่างก็มีความสำคัญต่อการพัฒนาตัวเองของวัยรุ่นไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากันเลย

หนังสือจัดเป็นอุปกรณ์ในการพัฒนาบุคคลทุกระดับที่มีประสิทธิภาพดีที่สุดในขณะนี้เนื่องจาก หนังสือเป็นบ่อเกิดแห่งความรู้ที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา ความคิด และเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับ การศึกษา การสืบทอดวัฒนธรรม และการกระตุ้นให้เกิดการค้นคว้าหาความรู้ใหม่ๆ นอกจากนี้แล้วยัง เป็นสื่อที่ให้ข่าวสาร ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด และทำให้ผู้อ่านทุกเพศ ทุกวัยได้รับความ สนุกสนานเพลิดเพลิน อีกทั้งได้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์อีกด้วย นอกจากนี้หนังสือยังเป็น แหล่งรวบรวมความรู้ แนวคิด และจินตนาการแปลกๆ ใหม่ ๆ ที่มนุษย์ได้เคยเรียนรู้ หรือคิดอ่านไว้ (พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช อ้างถึงใน ลลิตา ยุวนากร, 2533) อาทิ ความก้าวหน้า ของวิวัฒนาการต่างๆ ทางความคิด ความเปลี่ยนแปลงทางวิทยาการของความรู้ ความไม่ฝืนทั้งหลาย ของมนุษย์ในโลก ฯลฯ สิ่งเหล่านี้สำหรับวัยรุ่นแล้ว นับเป็นอาหารทางสมองที่สำคัญ และมีบทบาทต่อ การเสริมสร้างภูมิปัญญา ทักษะ ประสบการณ์ และตอบสนองต่อความสนใจของเด็กและเยาวชนเป็น อย่างยิ่ง แม้การอ่านในเรื่องเรื่องหนึ่ง เด็กและเยาวชนแต่ละคนจะได้รับสาระไม่เท่ากัน แต่ทุกคนก็จะ ค่อยๆ เรียนรู้ จดจำ และสะสมไปเรื่อยๆ ทีละน้อย จนกระทั่งสามารถยึดถือไปใช้ในการดำเนินชีวิต และ เป็นแบบฉบับของพฤติกรรมต่อไปได้ในที่สุด

ในปัจจุบันปริมาณหนังสือในท้องตลาดมีจำนวนมากขึ้นเรื่อยๆ แต่ละเรื่อง แต่ละประเภท ต่างก็มีแง่มุมที่แตกต่างกันเพื่อให้สามารถเข้าถึงบุคคลได้อย่างหลากหลาย ให้ผู้อ่านเลือกตามความ ต้องการและความสนใจ เช่น การอ่านเพื่อจุดมุ่งหมายทางการศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมในด้านวิชาการ หรือการอ่านเพื่อหาความเพลิดเพลินสนุกสนาน และผ่อนคลายความตึงเครียดจากชีวิตประจำวัน และ หนังสือการ์ตูนก็เป็นหนังสืออีกประเภทหนึ่งในการให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินและผ่อนคลายความ ตึงเครียด ที่นับวันจะยังมีอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ เนื่องจาก เป็นหนังสืออ่านที่ได้รับความ สนใจอย่างกว้างขวางในกลุ่มเด็กและเยาวชน อาจเป็นเพราะความเข้าใจง่ายเป็นพื้นฐานสำคัญ จนมีผู้กล่าวกันว่า การ์ตูนเป็นภาษาสากลที่ทุกคนสามารถเข้าใจได้โดยไม่ต้องใช้ภูมิปัญญาอันสูงส่งแต่ อย่างใด (นายการ์ตูน, นามแฝง อ้างถึงใน วราภรณ์ แสงสว่าง, 2538) และแม้เด็กบางคนจะอ่าน หนังสือไม่ออกก็สามารถเข้าใจหนังสือการ์ตูนได้ดี การ์ตูนเป็นหนังสือเสริมการอ่านที่สำคัญในการ ถ่ายทอดค่านิยม วัฒนธรรม หรือเรื่องราวต่างๆ ที่เป็นความรู้และความบันเทิงสู่เด็ก จนอาจกล่าวได้ว่า “หนังสือการ์ตูนคือตัวแทนของความคิดฝันหรือจินตนาการของเด็ก” (กลุ่มส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก, 2523)

แม้ว่าพัฒนาการอ่านของเด็กและเยาวชนจะแตกต่างกันไปเล็กน้อยตามความสนใจที่เปลี่ยนไป แต่สิ่งหนึ่งที่เด็กและเยาวชนให้ความสนใจร่วมกันก็คือ ความสนใจในการ์ตูน แนนซี ลาร์ริค (Nancy Larrick 1964 อ้างถึงใน พรพนิต พวงภิญโญ, 2531) ได้กล่าวถึงจำนวนหนังสือการ์ตูนที่จำหน่ายในสหรัฐอเมริกา เมื่อปี ค.ศ. 1964 ว่ามีถึง 30 ล้านเล่มต่อเดือน และหนังสือการ์ตูนแต่ละเล่มจะเวียนกันอ่านได้อย่างน้อย 3 คน สำหรับเหตุที่เด็กและเยาวชนอ่านการ์ตูนนั้น ลาร์ริค ได้กล่าวไว้ดังนี้

- 1) หนังสือการ์ตูนสนองความต้องการของเด็กที่มีต่ออารมณ์และกิจกรรมต่างๆ
- 2) การ์ตูนมีเนื้อหาสั้น และเหตุการณ์ในเรื่องดำเนินไปอย่างรวดเร็ว เด็กจะได้รับความสนุกสนานพอใจได้อย่างรวดเร็ว นำตื่นเต้น
- 3) หนังสือการ์ตูนอ่านง่าย เด็กอ่านหนังสือการ์ตูนได้โดยไม่ต้องคิดตีความหมายลึกซึ้ง แม้กระทั่งผู้ที่อ่านหนังสือไม่คล่องก็สามารถอ่านรู้เรื่องได้โดยอาศัยรูปภาพประกอบ
- 4) หนังสือการ์ตูนหาได้ง่ายในชุมชนต่างๆ เป็นหนังสือราคาถูกและมีจำหน่ายทั่วไป
- 5) แนวคิดทางจิตวิทยากล่าวไว้ว่าเด็กๆ ต้องการรวมกลุ่ม เมื่อเด็กคนอื่นๆ อ่านหนังสือการ์ตูนเด็กที่ไม่อ่านจะรู้สึกแปลกและโดดเดี่ยวไม่เข้าพวก เด็กๆ จึงพากันอ่านหนังสือการ์ตูนให้เหมือนๆ กัน
- 6) มีเด็กจำนวนมากที่ไม่มีอะไรอ่านดีกว่าหนังสือการ์ตูน เด็กเหล่านี้ไม่สามารถหาหนังสือที่ดีอ่านได้ หรือบางครั้งไม่ทราบว่ามีหนังสือที่ดีและน่าอ่านมากกว่านี้ เด็กจำนวนมากชอบอ่านการ์ตูนบางคน "ติด" การ์ตูน ขนาดยอมอดขนมเพื่อซื้อหนังสือการ์ตูนมาอ่าน และจะอ่านเป็นประจำ

เบอร์ตัน (Burton, 1955) กล่าวถึง สาเหตุที่เด็กชอบหนังสือการ์ตูนไว้ว่า

1. อ่านแล้วเข้าใจง่าย ไม่ต้องอ่านคำบรรยายทุกคำเพียงแต่ดูภาพประกอบเด็กก็สามารถเข้าใจเรื่องราวได้ตลอด เด็กที่อ่านหนังสือไม่เก่งชอบอ่านการ์ตูนมาก เพราะปกติเด็กเหล่านี้จะเรียนไม่ทันเพื่อนในชั้นเรียน แต่การอ่านหนังสือการ์ตูนซึ่งเป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพช่วยให้เด็กเหล่านี้ติดตามเรื่องได้ง่ายขึ้น
2. อ่านแล้วเข้าใจความทันที เพราะเนื้อเรื่องแสดงชัดอยู่แล้วไม่ต้องตีความก็สามารถเข้าใจได้
3. เนื้อเรื่องเหมาะกับธรรมชาติของเด็กวัยรุ่น แม้ว่าหนังสือการ์ตูนแต่ละเล่มจะมีเนื้อเรื่องแตกต่างกันก็ตาม แต่ส่วนใหญ่ก็ล้วนแต่เป็นประเภทเรื่องลึกลับ ตื่นเต้น ผจญภัย และมีการเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นสิ่งที่น่าสนใจสำหรับเด็กมาก

4. เด็กมักถือเอาเรื่องราวในหนังสือการ์ตูนเป็นเรื่องจริง เช่นเดียวกับเรื่องในภาพยนตร์และโทรทัศน์

5. เด็กมักจินตนาการไปตามหนังสือการ์ตูนที่อ่านว่าคนมี 2 พวก คือ คนดีกับคนเลว ซึ่งมีลักษณะรูปร่างหน้าตาและการกระทำเหมือนกับตัวการ์ตูนที่เขาอ่าน

6. เด็กนิยมชมชอบความเก่งกล้าสามารถของตัวละครในหนังสือการ์ตูน และจะยึดถือนำมาเป็นแบบอย่าง

7. หนังสือการ์ตูนเป็นหนังสือที่หาง่ายและราคาไม่แพง

เก็จแก้ว (เก็จแก้ว นามแฝง 2519 อ้างถึงใน พรพนิต พวงภิญโญ, 2531) กล่าวว่า ไม่ว่าจะเด็กหรือผู้ใหญ่ก็นิยมอ่านหนังสือการ์ตูนกันแทบทั้งสิ้น เพราะการ์ตูนนอกจากจะก่อให้เกิดความคิดอ่านกว้างขวางขึ้นแล้ว ยังช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดให้แก่ผู้อ่านได้เป็นอย่างดีด้วย โดยเฉพาะหนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น ซึ่งได้รับความนิยมจากผู้อ่าน ที่เป็นเด็กมาก จากการประกวดภาพวาดของเด็กในหัวข้อการ์ตูนที่ชื่นชอบของสถาบันเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา มีเด็กจากทุกภาคของประเทศไทยส่งการ์ตูนเข้าประกวด ภาพวาดของเด็กแสดงให้เห็นชัดเจนถึงอิทธิพลของการ์ตูนญี่ปุ่นต่อเด็กไทย เพราะปรากฏว่าเด็กวาดการ์ตูนที่เป็นตัวละครจากการ์ตูนญี่ปุ่น เช่น โดราเอมอน อิกคิวซัง นินจาฮาโตริ ฯลฯ มากที่สุด ภาพวาดตัวละครจากการ์ตูนญี่ปุ่นนี้มีจำนวนถึงร้อยละ 72.36 (อรทัย ศรีสันติสุข, 2527 อ้างถึงใน พรทิพย์ เอื้ออภัยกุล, 2532)

จากการวิจัยของศูนย์วิจัยกสิกรไทยเมื่อ เดือนกุมภาพันธ์ 2540 พบว่า การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นการ์ตูนที่ครองความนิยมในตลาดผู้บริโภค โดยมีสัดส่วนสูงกว่าร้อยละ 70 (www.tfrc.co.th อ้างถึงใน เบญจมาศ เบ็ญจพรกุลพงศ์, 2544) และจากรายงานการวิจัยของบริษัท Ai Thailand ในเรื่อง “การศึกษาทัศนคติพฤติกรรมของผู้บริโภคเกี่ยวกับการ์ตูนในตลาดเมืองไทย” โดยศึกษากลุ่มเป้าหมายตั้งแต่อายุ 6 ปีขึ้นไป จนถึงผู้ปกครองที่มีอายุ 31-40 ปี พบว่า ตัวการ์ตูนที่มีผู้คนนิยมชมชอบมากในอันดับที่ 1-5 ล้วนเป็นการ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่น (ทีวีแมกกาซีน, 2541) ซึ่งได้แก่

อันดับที่ 1 โดราเอมอน	ร้อยละ 58	อันดับที่ 2 ดราก้อนบอล	ร้อยละ 38
อันดับที่ 3 ซินจัง	ร้อยละ 30	อันดับที่ 4 อิกคิวซัง	ร้อยละ 26
อันดับที่ 5 เซลเลอร์มอน		ร้อยละ 21	

จากการคาดการณ์ของหนังสือพิมพ์ไทยไฟแนนเชียล ประจำเดือนกันยายน 2537 (ธรรมจักร อยู่โพธิ์, 2539) ได้คาดการณ์ไว้ว่าธุรกิจการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทยจะมีเงินทุนหมุนเวียนประมาณวันละ

15 ล้านบาท เดือนละ 450 ล้านบาท หรือประมาณปีละ 5,400 ล้านบาท ซึ่งยอดเงินจำนวนนี้ไม่รวมถึงเงินรายได้จากหนังสือการ์ตูนเดือน ซึ่งมีการลักลอบพิมพ์โดยมิได้จ่ายค่าลิขสิทธิ์อีกกว่า 10 สำนักพิมพ์ ซึ่งหากรวมมูลค่าก็อาจจะกล่าวได้ว่าธุรกิจมีมูลค่าวงเงินหมุนเวียนไม่ต่ำกว่า 10,000 ล้านบาท

จากการสำรวจของบริษัทศูนย์วิจัยกสิกรไทยจำกัด พบว่า ตลาดหนังสือการ์ตูนในประเทศไทยมีมูลค่าตลาดในปี 2538 ไม่ต่ำกว่า 3,000 ล้านบาท และมีอัตราการขยายตัวในปี 2539 ถึงร้อยละ 30 ซึ่งโดยส่วนใหญ่เป็นการ์ตูนจากญี่ปุ่นถึงร้อยละ 70 ที่เหลือเป็นการ์ตูนไทยและการ์ตูนจากสหรัฐอเมริกา และผลจากการสำรวจเรื่องพฤติกรรมกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูน ในเดือนกุมภาพันธ์และเมษายน 2540 จำนวน 1,982 กลุ่มตัวอย่าง พบว่าการ์ตูนที่เลือกซื้อ แยกเป็นการ์ตูนญี่ปุ่นร้อยละ 62.6 การ์ตูนไทยร้อยละ 33.6 และการ์ตูนฝรั่งร้อยละ 3.8 โดยเด็กประถมจะชอบอ่านการ์ตูนไทยและญี่ปุ่นในสัดส่วนใกล้เคียงกัน แต่เด็กมัธยมจะชอบอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นถึง ร้อยละ 79.1 (หนังสือการ์ตูนสร้างสรรค์หรือมอมเมาเยาวชน, 2540)

นอกจากนี้แล้วจากผลการสำรวจความคิดเห็นของเด็ก 4,061 คน ของสวนดุสิต เรื่อง “การ์ตูน” เมื่อ กุมภาพันธ์ 2540 ยังได้แสดงให้เห็นว่า เด็กส่วนมากคิดว่า การ์ตูนมีความสำคัญถึงสำคัญมากต่อพวกเขาถึง ร้อยละ 91.25 นอกจากนี้เด็กยังให้ทัศนะไว้ว่า การ์ตูนที่ดีทำให้สนุกสนาน เพลิดเพลิน ได้พักผ่อน และคลายเครียดถึง ร้อยละ 71.37 ให้ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ ชักคิด คติสอนใจ และพัฒนาสมองได้จากการ์ตูน ร้อยละ 28.68 และถ้าการ์ตูนไม่ดี จะทำให้เสียการเรียน เสียสายตา เสียเวลา ร้อยละ 64.86 มีผลต่อการเรียนแบบมอมเมาและหมกมุ่น 36.38 (นิพนธ์ นาคสมภพ, 2540) ซึ่งจะเห็นได้ว่า เด็กๆ เห็นว่าการ์ตูนมีความสำคัญต่อพวกเขามากกว่าจะก่อให้เกิดผลเสีย

จากงานวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการอ่านและเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเด็กไทยในกรุงเทพมหานคร ซึ่งใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมปีที่ 4-6 จากโรงเรียน 10 แห่ง พบว่าเด็กประถมกว่าร้อยละ 97 ชอบอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น และจากการสอบถามแผงขายการ์ตูนญี่ปุ่นในแหล่งชุมชน เช่น สยามสแควร์ มาบุญครอง และจตุจักร พบว่า ผู้ซื้อส่วนใหญ่จะเป็นวัยรุ่นในระดับมัธยมถึงมหาวิทยาลัย แต่บ่อยครั้งก็มีเด็กประถม และคนวัยทำงานด้วย (ธนาธิพ ฉัตรภูติ, 2545) ฉะนั้นเราจึงไม่อาจปฏิเสธได้ว่า การ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น จัดเป็นสื่อมวลชนอีกประเภทหนึ่งที่ทวีความสำคัญมากยิ่งขึ้นในสังคมปัจจุบัน

การที่การ์ตูนญี่ปุ่นแพร่หลายในไทย และมีผู้นิยมเป็นจำนวนมาก แสดงว่าการ์ตูนญี่ปุ่นมีลักษณะที่สอดคล้องกับนิสัยหรือค่านิยมของคนไทย กวี บ้านไท และสุชาติ สวัสดิ์ศรี (2525) ได้กล่าวถึงลักษณะพิเศษของการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทยโดยทั่วไปว่า มีลักษณะพิเศษเด่นๆ 3 ประการ ดังนี้

1. คุณสมบัติความดีเยี่ยมชนะความชั่วเสมอ

จะเห็นได้ว่าการ์ตูนญี่ปุ่นสำหรับเด็กๆ จะเต็มไปด้วยแนวเรื่อง “ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว” เป็นการต่อสู้ระหว่างความดีกับความชั่วร้ายที่มักจะลงเอยด้วยความดีได้รับชัยชนะ ตัวแทนของความดีอาจเป็นยอดมนุษย์หรือหุ่นยนต์ ส่วนความชั่วร้ายอาจแฝงมาในรูปแบบของสัตว์ประหลาด ส่วนการ์ตูนที่ไม่เป็นยอดมนุษย์หรือสัตว์ประหลาด ก็จะเน้นความดีประเภทอื่นๆ เช่น ความซื่อสัตย์ หรือความกตัญญูต่อเวที

2. คุณสมบัติของความเป็นเพื่อน

สังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่มีความใกล้ชิดกับกลุ่ม จึงเน้นความดีงามในการมีเพื่อน และความสามัคคีในกลุ่มชนต่างๆ ความรู้สึกเชื่อมโยงระหว่างผู้คนในหมู่บ้านตลอดจนผู้คนที่อยู่ในชนบทห่างไกล

3. คุณสมบัติเน้นความขยันหมั่นเพียร ความมานะอดทน พยายาม

มักปรากฏออกมาในการ์ตูนแนว “กีฬา” ต่างๆ ซึ่งตัวเอกจะค่อยๆ ฝึกฝนจากการที่ความสามารถน้อยจนกระทั่งเก่ง ซึ่งเป็นลักษณะที่คนญี่ปุ่นเรียกว่า “กัม-บัต-เตะ” (Gambatte) และ “ไฟต์-โตะ” (Fighto) ซึ่งแปลเป็นไทยในทำนองว่า “ความพยายาม” หรือความมี “จิตใจนักสู้” นั่นเอง

จากรายละเอียดดังกล่าว ย่อมแสดงให้เห็นว่า การ์ตูนญี่ปุ่นย่อมมีอิทธิพลต่อผู้รับสาร ในฐานะการ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งจัดเป็นสื่อมวลชนที่สำคัญแขนงหนึ่ง ก็ย่อมปฏิบัติหน้าที่หลักประการหนึ่ง นั่นก็คือ การทำหน้าที่ถ่ายทอดวัฒนธรรม ความคิดเห็นและทัศนคติสู่ผู้รับสาร ในเขตที่สื่อแพร่ไปถึง ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านพฤติกรรม วิถีชีวิต ขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรม

การ์ตูนญี่ปุ่นแบ่งได้เป็นหลายแนวตามที่ กวี บ้านโท และสุชาติ สวัสดิ์ศรีระบุไว้ในบทความ “วัฒนธรรมการ์ตูนในญี่ปุ่น” (อ้างถึงใน ธนาธิพ ฉัตรภูติ, 2545) เช่น แนวสำหรับผู้หญิง วิทยาศาสตร์ สัตว์ประหลาด ยอดมนุษย์ สงคราม ประวัติศาสตร์ กีฬา ฯลฯ จึงทำให้มีความห่วงใยจากกลุ่มผู้ปกครองและกลุ่มต่างๆ ว่าเยาวชนอาจจะถูกอมเมามากจากหนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น ซึ่งถูกวิพากษ์วิจารณ์ว่ามีเนื้อหาในส่วนที่ไม่ดี จนทำให้หลายคนหวัดวิตกว่า เด็กไทยจะถูกการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่นทำลายจิตใจ ศีลธรรม และวัฒนธรรมที่ดีงามของไทยไปด้วย ซึ่งจะเห็นได้จากความคิดเห็นของบุคคลต่างๆ ที่มีต่อการ์ตูนญี่ปุ่นดังนี้

นพพร สุวรรณพานิช (เปลื้องฝักขามูไร, 2538) กล่าวว่า การ์ตูนญี่ปุ่นมักเป็นเรื่องที่ซับซ้อน สนุกสนาน ประเภทเด็กอ่านได้ ผู้ใหญ่อ่านดี คล้ายๆ กับการ์ตูนชุดโดเน่ดัก หรือ ซูเปอร์แมน แต่ก็มีการ์ตูนที่รุนแรงอยู่มาก เต็มไปด้วยความเจ็บปวดและทรมาน บางเรื่องมีการเหยียดหยามและลด

คุณค่าการเป็นมนุษย์ การ์ตูนบางประเภทเกี่ยวเนื่องกับเรื่องเพศโดยตรง เช่น มีฉากการทำร้ายและถูกข่มขืน นี่แสดงว่าผู้เขียนไม่ได้ให้ความบันเทิงกับผู้อ่าน แต่กำลังใช้คนอ่านเพื่ออำนาจบางอย่าง ฉากการร่วมเพศในการ์ตูนเป็นที่นิยมมากในญี่ปุ่นจนบางคนบอกว่าเป็นเรื่องกามารมณ์ที่ชวนสะอิดสะเอียน (sick eroticism)

ธงชัย สันติวงษ์ (การตลาดโลกาภิวัตน์, 2539) กล่าวว่า การ์ตูนญี่ปุ่นที่สอดแทรกเข้าไปในอารมณ์ของเยาวชนไทย ติดจนงอมแงมและหลายอย่างไม่ว่าเรื่องเพศ และความรุนแรงได้ตามเข้ามา ในเนื้อเรื่องจนสามารถสร้างปัญหาหรือนิสัยเสียก่อนเวลาให้เด็กไทยได้

วัลลภ ตังคณานุก์ (ข่าวสด 5 สิงหาคม 2540) กล่าวว่า อัตราการแพร่ของการ์ตูนญี่ปุ่นในไทยเป็นไปแบบเร็วมาก ทั้งเด็กและเยาวชนอ่านกันทั่วเมือง มีวงขายเคลื่อนกลาดตามแผงหนังสือในห้างสรรพสินค้าหรือสวนจตุจักร เห็นได้ชัดจากโครงการรับบริจาคหนังสือของมูลนิธิสร้างสรรค์เด็กเพื่อนำไปแจกเด็กชนบท ปรากฏว่าหนังสือที่นำมาบริจาคเป็นการ์ตูนญี่ปุ่นถึงร้อยละ 99 มีทั้งแบบโป๊เปลือย ลามกและใช้ความรุนแรง

วัลลภ ปิยะมโนธรรม (2540 อ้างถึงใน จุติมา เพชรรัตน์, 2541) ได้กล่าวถึงอิทธิพลของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาทางเพศซึ่งเป็นภาพนิ่งเปรียบเทียบกับภาพเคลื่อนไหวอย่างสื่อวิดีโอว่า หนังสือการ์ตูนจะกระตุ้นได้แรงกว่า ยกตัวอย่างเช่น หนังสือการ์ตูนลามกญี่ปุ่นจะสามารถจินตนาการวาดภาพคนข่มขืนเด็กอายุ 12 ปีก็สามารถทำได้ แต่ในชีวิตจริงเอาคนจริงๆ มาทำแบบเดียวกันกับในการ์ตูนกับเด็กอายุ 12 ปี ทำไม่ได้ ซึ่งเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่าจินตนาการยิ่งใหญ่กว่าภาพของจริง จินตนาการจะบวกความรู้สึกกับความคิดรวมกัน แต่ในความเป็นจริงจะเห็นแค่ภาพเท่านั้น ตาเราสามารถมองเห็นแต่ใจเรายังไม่ได้คิด ดังนั้นถ้าเปรียบเทียบระหว่างภาพเคลื่อนไหวกับการ์ตูนที่บวกความคิดจินตนาการการ์ตูนจะมีอิทธิพลมากกว่า

อย่างไรก็ตาม ยังไม่มีการศึกษาวิจัยที่สามารถยืนยันได้ว่า การที่เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนไปจากปกตินั้นเกิดมาจากการอ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น และจากการศึกษาเรื่อง “ความเหมาะสมของเนื้อหาในนิตยสารการ์ตูนไทยยอดนิยมที่มีต่อเด็ก” ของรองศาสตราจารย์ กิติมา สุรสุนธิ อาจารย์ประจำคณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ได้อธิบายถึงบทบาทของหนังสือการ์ตูนกับการพัฒนาทางด้านการศึกษาไว้ว่า

...เด็กๆ อาจได้รับความรู้ทางวิทยาศาสตร์ การคำนวณ จริยธรรม หรือทักษะ การแก้ปัญหาจากเนื้อหาของการ์ตูน ซึ่งจะทำให้เด็กมีจินตนาการกว้างไกล สามารถ ตอบโต้และรับมือกับปัญหาที่จะเกิดขึ้นในชีวิตจริงของตัวเองได้...

ความรุนแรงหรือปัญหาสังคมที่สื่อผ่านมาจากการ์ตูนญี่ปุ่นจึงไม่ใช่เรื่องน่าเป็นห่วงมากนัก เพราะหากมองในมุมกลับ การ์ตูนญี่ปุ่นก็อาจใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างทัศนคติที่ถูกต้องในการ ดำเนินชีวิต และสอนให้เด็กรู้จักรักษาตัวให้ปลอดภัยจากปัญหามากมายที่มีอยู่ในสังคม

ดังนั้นหากเราสามารถแปลงเปลี่ยนการ์ตูนมาเป็นเครื่องมือสร้างการเรียนรู้ ก็อาจทำให้เด็ก และเยาวชนของเรารู้จักปฏิเสธหรือเลือกที่จะเลียนแบบได้อย่างมีคุณค่า (กิติมา สุรสนธิ อ่างถึงใน ธนาธิพ ฉัตรภูติ, 2545)

จากลักษณะดังกล่าวของหนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่นที่มีทั้งการให้ความรู้ ความบันเทิง มีการนำเสนอรูปแบบปัญหาความรุนแรงต่างๆ และเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ จนมี หลายฝ่ายวิตกกังวลเกี่ยวกับเนื้อหาที่มีการเผยแพร่ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะทำการสำรวจประเภท ของหนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่นที่มีจำหน่ายอยู่ในประเทศไทยในปัจจุบัน และเนื่องจาก ใน ปัจจุบันประเทศไทยยังมิได้มีมาตรการในการควบคุมดูแลสื่อการ์ตูนโดยตรง ผู้วิจัยจึงสนใจจะทำการ เสนอเกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น เพื่อให้เป็นแนวทาง ในการควบคุมดูแลหนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่นที่มีจำหน่ายอยู่ในประเทศไทย เพื่อเป็น แนวทางในการให้ข้อมูลกับนักอ่านและผู้ปกครองในการเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลมาจาก ภาษาญี่ปุ่นได้อย่างเหมาะสมกับระดับอายุ รวมทั้งประโยชน์ต่อการคัดเลือกหนังสือการ์ตูนที่จะนำมา เป็นสื่อการศึกษาให้กับเยาวชนได้อย่างเหมาะสม

คำถามในการวิจัย

1. ประเภทของการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยที่จำหน่ายในประเทศไทยในปัจจุบัน มีกี่ประเภท อะไรบ้าง
2. เกณฑ์ในการพิจารณาจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยที่ จำหน่ายในประเทศไทยควรเป็นอย่างไร มีเกณฑ์อะไรบ้าง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อจำแนกประเภทการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยที่จำหน่ายอยู่ในประเทศไทยในปัจจุบัน
2. เพื่อเสนอเกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยในฐานะสื่อการศึกษาสำหรับเยาวชน

ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีขอบเขตในการศึกษา คือ

1. หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ทำการศึกษาในครั้งนี้ ศึกษาเฉพาะหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่เนื้อหาแปลมาเป็นภาษาไทยแล้วเท่านั้นและมีจำหน่ายทั่วไปในท้องตลาด ทั้งที่จำหน่ายอย่างถูกกฎหมายและไม่ถูกต้องตามกฎหมาย
2. ผู้วิจัยมุ่งศึกษาวิจัยเฉพาะหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยที่มีจำหน่ายในเขตกรุงเทพมหานครเท่านั้น เนื่องจาก “ตลาดของหนังสือการ์ตูนที่ใหญ่ที่สุดในประเทศไทย คือ กรุงเทพมหานคร” (สุวรรณ สันคติประภา, 2532)
3. ผู้วิจัยมุ่งศึกษาหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยทั้งหมด ยกเว้นการ์ตูนที่เป็นเล่มรวมเรื่องสั้นและเรื่องยาวที่แยกเป็นตอน (การ์ตูนรายสัปดาห์ รายบักษ์ รายเดือน) เนื่องจากจะมีการจัดพิมพ์รวมเล่มอีกครั้งหนึ่ง ซึ่งผู้วิจัยจะทำการศึกษาเล่มที่รวมเล่มแล้ว
4. หนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยที่ทำการศึกษาในครั้งนี้ คือหนังสือการ์ตูนที่มีจำหน่ายในช่วงเดือนมิถุนายน 2549 - กุมภาพันธ์ 2550

ข้อจำกัดของการวิจัย

เนื่องจากการศึกษาเรื่องการจัดระดับสื่อในประเทศไทย ยังมีไม่มากนัก รวมทั้งเอกสารที่เกี่ยวข้องโดยตรงมีอยู่จำนวนจำกัด และเอกสารจากต่างประเทศก็มีข้อจำกัดในการค้นหา จึงอาจส่งผลกระทบต่อความไม่สมบูรณ์ของข้อมูลในงานวิจัยได้

วิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาเอกสารเพื่อจำแนกประเภทการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย และจัดทำร่างเกณฑ์ โดยศึกษาเอกสารเพื่อวิเคราะห์สาระของประเภทเนื้อหาการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น รวมทั้งศึกษาเกณฑ์การจัดระดับสื่อต่างๆ จากทั้งในและนอกประเทศ เพื่อจัดทำร่างเกณฑ์

ขั้นตอนที่ 2 การนำร่างเกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาและให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมของเกณฑ์

ขั้นตอนที่ 3 การนำเกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญไปทดลองจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยที่มีจำหน่ายในประเทศไทย

ขั้นตอนที่ 4 การสนทนากลุ่มเกี่ยวกับเกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยในฐานะสื่อการศึกษาสำหรับเยาวชน และผลการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือหนังสือการ์ตูนที่แปลจากญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย เรื่องที่มียอดจำหน่ายสูงสุด 5 อันดับ ในช่วง เดือน มิถุนายน 2549 – กุมภาพันธ์ 2550 ได้พิจารณาจากสำนักพิมพ์ใหญ่ 5 สำนักพิมพ์คือ สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์มัลติมีเดีย สำนักพิมพ์ บงกช พับพลิบซึ่ง สำนักพิมพ์บูรพัฒน์ และสำนักพิมพ์เนชั่น อินเตอร์คอมมิก โดยทำการสุ่มอย่างง่าย ให้ได้เรื่องละ 1 เล่ม

คำจำกัดความในงานวิจัย

การจัดระดับ หมายถึง การจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยกับระดับอายุผู้อ่านตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

การ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น หมายถึง การ์ตูนที่มีบทสนทนาและเนื้อหาที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นให้เป็นภาษาไทย

สื่อการศึกษา หมายถึง วัสดุอุปกรณ์ และวิธีการซึ่งใช้สื่อในการสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้เกิดความเข้าใจดีขึ้นอย่างรวดเร็ว

เยาวชน หมายถึง ผู้ที่มีอายุ ตั้งแต่เกิดจนถึง 25 ปี

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อทราบแนวเนื้อหาของการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยประเภทต่างๆ ที่มีการจัดจำหน่ายในประเทศไทยในปัจจุบัน
2. เพื่อให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการ์ตูน โดยเฉพาะเยาวชนและผู้ปกครองสามารถพิจารณาคัดเลือกหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ได้
3. เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการเป็นแนวทางในการผลิตสื่อการ์ตูนของไทยให้มีหลากหลายประเภทเพื่อให้ตรงต่อความต้องการของผู้อ่านต่อไป
4. เพื่อเป็นประโยชน์ต่อแนวทางการวางนโยบายด้านการควบคุมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนที่มีจำหน่ายในประเทศไทยต่อไป

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาเกี่ยวกับประเภทการ์ตูนและเกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยในฐานะสื่อการศึกษาสำหรับเด็กเยาวชน จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการวิจัยสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับสื่อและอิทธิพลของสื่อต่อเด็กและเยาวชน

1. แนวคิดเกี่ยวกับความหมาย ความเป็นมาของการ์ตูน และแนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อ
 - 1.1 แนวคิดเกี่ยวกับความหมายของคำว่าการ์ตูน
 - 1.2 ประวัติความเป็นมาและวิวัฒนาการของการ์ตูน
 - 1.3 ประเภทของการ์ตูน
 - 1.4 แนวความคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อมวลชน
2. แนวคิดพัฒนาการของเด็ก จิตวิทยาการอ่าน และแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้
 - 2.1 แนวคิดพัฒนาการของวัยเด็ก
 - 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับจิตวิทยาการอ่านของเด็ก
 - 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้
3. แนวคิดทางสังคมวิทยาว่าด้วยเรื่องตัวตน

ตอนที่ 2 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดระบบสื่อ และแนวทางการจัดระบบในนานาประเทศ

1. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดระบบสื่อ และสื่อศึกษา
 - 1.1 แนวคิดเกี่ยวกับการควบคุมสื่อด้วยระบบจัดระดับสื่อ
 - 1.2 สื่อการศึกษา

ตอนที่ 3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ตอนที่ 1 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับสื่อและอิทธิพลของสื่อต่อเด็กและเยาวชน

1. แนวคิดเกี่ยวกับความหมาย ความเป็นมาของการ์ตูน และแนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อ

1.1 แนวคิดเกี่ยวกับความหมายของคำว่าการ์ตูน

คำว่า “การ์ตูน” เป็นคำทับศัพท์ในภาษาอังกฤษว่า “Cartoon” ซึ่งสันนิษฐานว่ามีรากศัพท์มาจากคำว่า “Cartone” (คาโตเน) ในภาษาอิตาลี ซึ่งหมายถึงแผ่นกระดาษที่มีภาพวาด ต่อมาความหมายของคำนี้อาจจะเปลี่ยนไป เป็นภาพล้อเลียนเชิงขบขัน เปรียบเปรย เสียดสี หรือแสดงจินตนาการผ่นเฟื่อง

สำหรับคำว่า “การ์ตูน” นั้น ได้มีผู้ให้ความหมายไว้ ดังนี้

คินเดอร์ (Kinder, 1959) กล่าวว่า การ์ตูน หมายถึง ภาพที่ผู้อ่านจะตีความหมายได้จากสัญลักษณ์ที่มีอยู่ และส่วนใหญ่จะเป็นภาพเกินจริง เพื่อสื่อความหมายหรือเสนอแนะแนวความคิดเห็นเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่ทันสมัย ตัวบุคคลหรือสถานการณ์ต่างๆ ได้ทันที

วิททิชและชูลเลอร์ (Wittich and Schuller, 1957) กล่าวว่า การ์ตูน เป็นภาพแสดงหรือจำลองความคิดเห็นของบุคคลที่ทั่วไป การ์ตูนทำให้คนเข้าใจถึงความคิด เข้าใจเรื่องราวต่างๆ และในเวลาเดียวกันก็จะทำให้รู้สึกตลกขบขันไปด้วย

ประยูร จรรยาวงษ์ (2513) กล่าวว่า การ์ตูน หมายถึง ภาพที่แทนภาพใ้ๆ เย้ๆ ภาพที่ไม่เหมือนของจริง จะเป็นคน สัตว์หรือสิ่งของก็ได้ ที่วิกล ผิดไปจากภาพธรรมดา

ประเสริฐ มาสุปรีดี (2524) กล่าวว่า การ์ตูน เป็นภาพที่ผู้เขียนต้องการให้ผิดความจริง ในแง่ของการเกินความจริง โดยมีจุดมุ่งหมายในการล้อเลียนบุคคล หรือประชดประชันเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง ทำให้ผู้ดูเกิดอารมณ์ขันหรือสะใจ หรือเกิดความรู้สึกสะเทือนใจ ส่วนที่จะทำให้เกิดความรู้สึกมากน้อยเพียงใดนั้น ย่อมขึ้นอยู่กับความคิดและความสามารถของผู้เขียนการ์ตูนแต่ละคน

การ์ตูน (Cartoon) มีศัพท์ใกล้เคียงที่สามารถอธิบายได้ดังนี้

1. **Cartoon** เป็นคำฝรั่งเศส หมายถึงรูปวาดบนกระดาษแข็งที่เป็นภาพล้อเลียน วาดอยู่ในกรอบ และแสดงเหตุการณ์ที่เข้าใจง่าย ชัดเจน มีคำบรรยายสั้นๆ

2. **Comic** เป็นลักษณะการ์ตูนที่มีความต่อเนื่องเป็นเรื่องราวมีคำบรรยาย มีบทสนทนาในภาพแต่ละภาพ ลักษณะของภาพจะออกมาในเชิงภาพการ์ตูนที่ไม่เน้นความจริงของกายวิภาค อันเป็นลักษณะเดียวกับ Cartoon

3. **Illustrated Tale** นิยายภาพ เป็นการเขียนเล่าเรื่องด้วยภาพเช่นกัน แต่ลักษณะภาพมีความสมจริงสมจังเขียนถูกต้องตามหลักกายวิภาค การเขียนฉากประกอบ การให้แสงเงา การดำเนินเรื่องตั้งแต่กรอบแรกจนกรอบสุดท้าย ไม่ข้ามขั้นตอน อันสามารถโน้มน้าวใจผู้อ่านให้คล้อยตามเนื้อเรื่องได้เป็นอย่างดี

4. **Caricature** ภาพล้อ เป็นคำที่มีรากศัพท์จากคำว่า “Caricare” หมายถึงภาพล้อเลียนที่แสดงถึงการเปรียบเทียบ เสียดสี เยาะเย้ยถากถาง หรือให้ดูขบขัน โดยเน้นส่วนด้วยส่วนน้อยหรือส่วนเด่นของใบหน้า บุคลิกลักษณะให้ผิดแปรไปจากธรรมชาติที่เป็นจริง ซึ่งส่วนมากมักใช้เป็นภาพล้อทางการเมือง บุคคลที่มีชื่อเสียง

ส่วนความหมายสำหรับคนไทยโดยทั่วไป การ์ตูน คือภาพวาดที่รวมลักษณะดังกล่าวของ Cartoon, Comic, Illustrated Tale และ Caricature ไว้ทั้งหมดโดยไม่แยกแยะตามลักษณะเด่นชัดลงไปเหมือนรากศัพท์เดิม กล่าวคือ ภาพเขียนลักษณะใด ๆ ก็ตามที่เป็นภาพวาดที่ผิดเพี้ยนไปจากความจริง คนไทยรวมเรียกเป็นการ์ตูนทั้งสิ้น

1.2 ประวัติความเป็นมาและวิวัฒนาการของการ์ตูน

1.2.1 กำเนิดและพัฒนาการของหนังสือการ์ตูนในยุโรปและอเมริกา

ถ้าถือว่าการ์ตูนคือสื่อการเล่าเรื่องโดยใช้ภาพและถ้อยคำประกอบกันแล้ว เลโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci) น่าจะเป็นคนแรกที่ได้ริเริ่มในเรื่องนี้ โดยพยายามผสมผสานภาพกับถ้อยคำ แต่ผู้บุกเบิกและตีพิมพ์ผลงานที่แสดงเอกภาพของข้อความและรูปภาพเป็นคนแรก ได้แก่ วิลเลียม โฮการ์ท (William Hogarth) ศิลปินชาวอังกฤษ

การ์ตูนในยุคแรกถูกผลิตออกมาโดยการนำไม้และพิมพ์ลายเส้นบนกระดาษหรือผืนผ้าขนาดใหญ่ที่เรียกว่า Broadsheet แผ่นภาพที่ขายได้และเป็นที่ยอมรับมักจะเป็นภาพสะท้อนเรื่องราวหรือเหตุการณ์ทางศาสนาและสังคมของประเทศอังกฤษศตวรรษที่ 17 หนึ่งในแผ่นภาพที่ขายได้มากคือภาพที่ระลึกการประหารชีวิตในที่สาธารณะ

ประมาณระหว่างศตวรรษที่ 14 ถึงตอนกลางของศตวรรษที่ 18 มีการประหารชีวิตในที่สาธารณะของกรุงลอนดอนทั้งด้วยการแขวนคอหรือการเผามากกว่าหมื่นราย ประชาชนที่มาชุมนุมเพื่อรอดูการประหารนั้นมีตั้งแต่พันไปจนถึงแสนคนในบางครั้ง คนเหล่านี้ต้องการรูปสักไบกลับบ้านไปเป็นที่ระลึก การค้าแผ่นภาพประหารชีวิตเหล่านี้จึงเจริญเติบโตดีจนกระทั่งมีร้านค้าตั้งขายรอบลานประหารอย่างเป็นทางการจะลักษณะ ยิ่งไปกว่านั้นแผ่นภาพบางแผ่นถูกผลิตไว้ล่วงหน้าก่อนวันประหารโดยมิได้คำนึงถึงความถูกต้องของเหตุการณ์แต่อย่างใด (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, 2545)

ในคริสต์ศตวรรษที่ 19 ได้มีการคิดค้นเทคนิคการพิมพ์ใหม่ ทำให้การเล่าเรื่องประกอบภาพได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายมาก ผู้ที่มั่งงานที่มีอิทธิพลสำคัญในวงการการ์ตูน ได้แก่ วิลเฮล์ม บุชช (Wilhelm Busch) เจ้าของเรื่อง “แมกซ์และโมริตซ์” (Max and Moritz) ที่เป็นแบบฉบับของนักเขียนการ์ตูนรุ่นต่อๆ มา ยุคนี้เองนับเป็นยุคแรกแห่งการเล่าเรื่องตามลำดับภาพ การรักษานุคลิกของตัวการ์ตูนและการใส่คำพูดได้ตอบรวมๆไว้ในภาพ งานที่มีชื่อเสียงในยุคนั้นเป็นผลงานของริชาร์ด เฟลตัน เอาท์คอล์ท (Richard Felton Outcault) ในเรื่อง “เยลโลว์คิด” (Yellow Kid) ตีพิมพ์เป็นใบแทรกในหนังสือพิมพ์ฉบับวันอาทิตย์ของนิวยอร์ก เวิลด์ (New York world) ซึ่งในเวลาดังกล่าวการ์ตูนเรื่องและการ์ตูนช่องจะมีเสนอเป็นรายวันในหน้าหนังสือพิมพ์เกือบทุกฉบับ

ทศวรรษที่ 20 เป็นยุคแห่งความเฟื่องฟูของโลกการ์ตูน นักเขียนการ์ตูนในยุคนี้หลายคนเลือกแนวเรื่องเกี่ยวกับ ความวิปริตของสังคมและความทารุณของโชคชะตา ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการ์ตูนมิได้แยกห่างจากความคิดของยุคสมัย ซึ่งในขณะนั้นตกอยู่ในสภาพหวาดระแวง ประมาณปี ค.ศ. 1925 การ์ตูนได้กลายมาเป็นเรื่องของธุรกิจ จนกระทั่งในปี ค.ศ. 1928 ความสำเร็จการ์ตูนในสหรัฐอเมริกา นับได้ว่ามาถึงจุดสูงสุดจุดหนึ่ง และการ์ตูนก็เป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางทั่วโลก นอกเหนือจากประเทศที่เคยมีการผลิตการ์ตูนมาแต่เดิม เช่น อังกฤษ ฝรั่งเศส อิตาลีแล้ว ญี่ปุ่นและประเทศอื่นๆ เช่น สเปน ออสเตรเลีย และจีนก็มีการผลิตการ์ตูนที่มีคุณภาพ ทำให้ดูเหมือนว่าการ์ตูนได้มาถึงจุดแห่งความสำเร็จและมั่นคงถาวรแล้ว แต่ปรากฏว่าในปีดังกล่าวได้มีการเปลี่ยนรูปแบบการเขียนการ์ตูนจากการล้อเลียนและความขบขันมาเป็นเรื่องผจญภัย

ภายหลังสงครามโลกครั้งที่สอง ช่วงปี ค.ศ. 1950-1959 การ์ตูนในสหรัฐอเมริกาก็กลับเสียมความนิยมไปอย่างมาก แต่ในระแวกอื่นๆ ในระหว่าง ค.ศ. 1960-1975 การ์ตูนกลับเฟื่องฟูขึ้นอย่างรวดเร็ว เช่นในอังกฤษและเบลเยียม

ในปัจจุบันมีผู้อ่านจำนวนหนึ่งสนใจการ์ตูนในแง่การศึกษา วิจารณ์ และการอนุรักษ์มากขึ้น ได้มีผู้รวมกลุ่มกันจัดประชุมนานาชาติเป็นครั้งแรกที่ประเทศ อิตาลี ใน ค.ศ. 1965 และ จัดนิทรรศการที่ปารีส ในปี ค.ศ. 1967 ที่นิวยอร์ก ในปี ค.ศ. 1971 และเมื่อปี ค.ศ. 1966 ได้มีการจัดสร้างพิพิธภัณฑ์

การ์ตูนขึ้นที่ประเทศญี่ปุ่น ในประเทศสหรัฐอเมริกาหนังสือภาพชวนขันหรือหนังสือการ์ตูนเป็นที่ต้องการของผู้เก็บสะสมเป็นงานอดิเรก หนังสือการ์ตูนสามารถทำเงินให้แก่ผู้ที่สะสมเช่นเดียวกับ แสตมป์ เหรียญเงิน หรือธนบัตร และบางคนยังสามารถยึดเป็นอาชีพได้ด้วย

1.2.2 กำเนิดและพัฒนาการของหนังสือการ์ตูนในประเทศญี่ปุ่น

สชอดท์ (Schodt, 1984) ได้อธิบายประวัติศาสตร์ของการ์ตูนญี่ปุ่นไว้ว่า ประเทศญี่ปุ่นมีการ์ตูนมาตั้งแต่ช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 6 และ 7 ซึ่งในยุคนั้น ราชสำนักของจักรพรรดิญี่ปุ่นได้รับอิทธิพลจากอารยธรรมของประเทศจีน ได้มีการรับเอาศาสนาพุทธเข้ามานับถือ และมีการสร้างวัดขึ้นเป็นจำนวนมาก มีการพบภาพล้อเกี่ยวกับคนและสัตว์ปรากฏขึ้นเป็นครั้งแรกที่หลังกำแพงและเพดานของสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ 2 แห่ง คือวัดโทโชดาจิและวัดโฮเรียวจิ ในเขตเมืองนารา สันนิษฐานว่า เป็นการวาดขึ้นเล่นๆ ในยามเบื่อกของอาลักษณ์และคนงานก่อสร้างวัดซึ่งส่วนใหญ่เป็นภาพร่างหยาบๆ ของใบหน้าคน

งานการ์ตูนขึ้นสำคัญชิ้นแรก ปรากฏในศตวรรษที่ 12 ศิลปินผู้วาดเป็นพระชื่อโทบะ กังงานของท่านที่ชื่อ “โซจูกิเกะ” หรือ “ม้วนกระดาษภาพสัตว์” ซึ่งใช้ศิลปะของจีนและสอดแทรกอารมณ์ขันแบบญี่ปุ่นเข้าไป ภาพดังกล่าวไม่มีช่องเป็นกรอบแต่ละภาพเช่นการ์ตูนในปัจจุบัน แต่จะเขียนต่อเนื่องกันไปตลอด มีเนื้อหาเกี่ยวกับศาสนาเป็นหลัก ต่อมาได้เริ่มวาดกันอย่างแพร่หลาย และไม่ได้ยึดเนื้อหาดังกล่าวอีกต่อไป กลับปรากฏลักษณะของอารมณ์ขันที่คล้ายกับการ์ตูนในปัจจุบันเข้ามาแทน เช่น เรื่อง “โยชิ กาเซ็ง” (การประกวดผายลม) หรือเรื่อง “โยบุทสึ คุราเบะ” (ประกวดอวัยวะเพศ)

ในช่วงกลางคริสต์ศตวรรษที่ 17 ได้มีการ์ตูน “เซ็น” เกิดขึ้นเป็นภาพที่ต้องตีความเชิงปรัชญา ใช้เทคนิคการวาดลายเส้นง่ายๆ เรียบๆ ซึ่งเป็นเทคนิคที่ใช้สืบต่อมาจนถึงปัจจุบัน ต่อมาไม่นานก็มีภาพพิมพ์สีชาวดำจากแม่แบบที่แกะด้วยไม้ เป็นศิลปะที่สวยงามและราคาถูกที่คนยุคนั้นนิยมซื้อหาอย่างแพร่หลาย

จนกระทั่งปี ค.ศ. 1853 ญี่ปุ่นจำเป็นต้องเปิดประเทศหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 อารยธรรมตะวันตกจึงได้เข้ามามีอิทธิพลต่อประเทศเป็นอย่างมาก ในช่วงนี้แนวการเขียนการ์ตูนแบบตะวันตกได้ถูกนำเข้ามาในญี่ปุ่น โดย ชาร์ล วิกแมน (Charles Wirgman) และ จอร์จ บิโกท์ (George Bigot)

สำหรับ วิกแมน นั้นเป็นเจ้าของหนังสือพิมพ์ “อิลลัสเตรทเทด ลอนดอน นิวส์” (Illustrated London News) ที่ถูกส่งมาประจำยังญี่ปุ่น ในปี ค.ศ. 1862 เขาพิมพ์หนังสือการ์ตูนแนวตลกชื่อ “เดอะ เจแปน พันช์” (The Japan Punch) มีกลุ่มเป้าหมายคือ กลุ่มคนต่างชาติที่อาศัยอยู่ในเมืองโยโกฮาม่า ส่วน บิโกท์ นั้นเข้ามาในญี่ปุ่นเมื่อปี ค.ศ. 1882 และสอนศิลปะที่โรงเรียนของกองทัพ

ในปี ค.ศ. 1887 เขาออกหนังสือการ์ตูนชื่อ “โทบะเอะ” (ตามรอยพระโทบะ) เนื้อหาเป็นการเสียดสีสังคมญี่ปุ่นและรัฐบาล จากการติดต่อกับคนตะวันตกนี้เอง ทำให้คนญี่ปุ่นได้รับเทคโนโลยีใหม่ๆ ทางการ์ตูนพิมพ์แบบการ์ตูนพิมพ์ด้วยแม่แบบแกะจากไม้ซึ่งใช้เวลาอย่างมากและราคาแพงขึ้น ในปี ค.ศ. 1877 มีหนังสือการ์ตูนตลกที่ได้รับความนิยมอีกฉบับคือ “มารูมารุ ชิมบุน” ภายในเล่มเขียนอักษรกำกับทั้งภาษาญี่ปุ่นและภาษาอังกฤษ

เมื่อถึงช่วงต้นปี ค.ศ. 1920 นักเขียนการ์ตูนชาวญี่ปุ่นหลายคนได้เดินทางไปต่างประเทศซึ่งส่วนใหญ่เป็นประเทศสหรัฐอเมริกา หนึ่งในจำนวนนี้มี อิบเปอิ โอคาโมโด้ ซึ่งเมื่อเขากลับมาได้แนะนำและเล่าให้ผู้อ่านรู้จักการ์ตูนของอเมริกาที่มีชื่อเสียงได้แก่ เรื่อง “บริงกิง อัฟ ฟาเธอร์” (Bringing Up Father) และ “มัท แอนด์ เจฟ” (Mutt and Jeff) ต่อมาในปี ค.ศ. 1923 “บริงกิง อัฟ ฟาเธอร์” จึงถูกลงพิมพ์เป็นตอนๆ ในหนังสือการ์ตูนรายสัปดาห์ชื่อ “อะซาสึ กราฟ” ซึ่งในปี ค.ศ. 1924 ได้มีการ์ตูนช่องสำหรับเด็กลงในหนังสือพิมพ์เป็นครั้งแรก เรื่อง “โซซัง โนะ โบคัง” (การผจญภัยของโซน้อย) แต่งโดย คาสึชิ คาบาชิม่า

ในช่วงทศวรรษที่ 30 หนังสือการ์ตูน “โซเนนคลับ” ของบริษัท “โคดังซา” ได้เริ่มลงพิมพ์การ์ตูนทยอยลงเป็นตอนๆ ตอนละประมาณ 20 หน้า หลายๆ เรื่อง และเมื่อการ์ตูนจบเรื่อง จะมีการนำมาพิมพ์เป็นหนังสือการ์ตูนเรื่องยาวรวมเล่ม เล่มหนึ่งๆ หนาประมาณ 150 หน้า ส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม จรรยา เน้นเรื่องความซื่อสัตย์ ความกล้าหาญ และความเข้มแข็งของเด็กผู้ชาย เมื่อเปรียบเทียบกับหนังสือการ์ตูนในยุคปัจจุบัน หนังสือการ์ตูนในยุคนั้นมีการดำเนินเรื่องที่ช้า การจัดองค์ประกอบภาพยังไม่มีการใช้จินตนาการมากนัก แต่มีหลายเล่มที่เป็นภาพสี ต่างจากการ์ตูนในยุคปัจจุบัน ซึ่งเป็นภาพขาวดำ

ในช่วงของสงครามโลกครั้งที่ 2 การ์ตูนรายเดือนชื่อ “มังงา” เป็นหนังสือการ์ตูนเล่มเดียวที่ยังออกอย่างสม่ำเสมอช่วงที่เกิดสงคราม ช่วงนั้นกระดาษพิมพ์ขาดแคลนอย่างมาก หลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 ยุติลง ญี่ปุ่นได้รับความเสียหายอย่างหนัก ประชาชนต้องการฟื้นฟู สภาพความเป็นอยู่และจิตใจของตน การ์ตูน 4 ช่องจบ ในหนังสือพิมพ์อะซาสึ ชื่อเรื่อง “ซาซาเอะ ซัง” เป็นเรื่องเกี่ยวกับผู้หญิงคนหนึ่งที่ยพยายามทำทุกอย่างให้ดีที่สุดในชีวิตประจำวัน ซึ่งสนองความต้องการเล็กๆ ของคนญี่ปุ่น จึงได้รับความนิยมอย่างมากจนถูกนำมาพิมพ์เป็นหนังสือการ์ตูนรวมเล่ม ส่วนการ์ตูนสำหรับเด็ก ปรากฏขึ้นอีกครั้งในหนังสือการ์ตูน “โซเนน คลับ”

ในปี ค.ศ. 1974 โอซามุ เทสึกะ อดีตนักศึกษาแพทย์ ได้เขียนการ์ตูนเรื่อง “ชินทาคาราจิมา” (เกาะมหาสมบัติใหม่) มีการวางรูปหน้าอย่างแปลกตา ให้เสียงประกอบภาพ ทำให้ผู้อ่านรู้สึก

เหมือนกับภาพยนตร์ มีการประมาณว่าการ์ตูนเล่มนี้มียอดขาย 400,000-800,000 เล่ม เทลีสกะ ได้มีผลงานออกมามากมายที่มีชื่อเสียงรู้จักกันดีอีกเล่มหนึ่งคือเรื่อง “แอสโตรบอย” (Astro Boy)

ในตลาดหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ได้อธิบายลักษณะของการ์ตูนโดยดูจากผู้อ่านเอาไว้ดังนี้

การ์ตูนสำหรับผู้ชาย

อาจกล่าวได้ว่านักรบซามูไรนั้น เป็นวีรบุรุษสำหรับคนญี่ปุ่นมาตั้งแต่สมัยโบราณ การ์ตูนช่องสำหรับเด็กที่พบในปี ค.ศ. 1920 เป็นเรื่องเกี่ยวกับซามูไรรุ่นเยาว์ เนื้อหาค่อนข้างซับซ้อน เน้นในเรื่องความกล้าหาญและเสียสละ เนื้อเรื่องนำมาจากวรรณคดีในยุคศักดินาซึ่งมีการเล่นอย่างแพร่หลายในโรงละครคาบูกิ อิทธิพลของซามูไรนั้นสืบทอดต่อมาถึงการ์ตูนสำหรับผู้ชายทั้งเด็กและผู้ใหญ่ในปัจจุบัน

ในยุคที่ญี่ปุ่นมีระบบการปกครองในระบบอบศักดินาเป็นระยะเวลาอันยาวนานนั้น ชนชั้นในสังคมถูกแบ่งเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ นักรบ ชาวนา ช่างฝีมือ และพ่อค้า นักรบหรือซามูไรนั้นถือว่าเป็นชนชั้นสูงในสังคม ซามูไรยึดถือในลัทธิ “บูชิโด” ซึ่งเป็นลัทธิที่เกิดจากการผสมผสานกันระหว่างศาสนาพุทธนิกายชินโต และลัทธิขงจื้อ ลัทธิดังกล่าวเน้นถึงความจงรักภักดีต่อเจ้านายของตน ความอดทน เสียสละ และไม่ยึดติดกับวัตถุทางโลก

ในช่วงก่อนและระหว่างสงครามโลกครั้งที่ 2 ลัทธิ “บูชิโด” ได้ถูกนำมาฟื้นฟูโดยรัฐบาลญี่ปุ่น ซึ่งเน้นถึงการเชื่อฟังต่อรัฐโดยสิ้นเชิง ในยุคนีการ์ตูนเกี่ยวกับซามูไร ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายและการรณรงค์ของรัฐบาล มีจำหน่ายอย่างแพร่หลาย เมื่อสงครามโลกครั้งที่ 2 ยุติลงและญี่ปุ่นเป็นฝ่ายแพ้ การ์ตูนเกี่ยวกับซามูไรได้หยุดชะงักไป แต่มีการ์ตูนลักษณะคล้ายๆ กันออกมาแทน เป็นเรื่องเกี่ยวกับจริยธรรม ความดีชนะความชั่ว เนื้อหาไม่เกี่ยวข้องกับสงครามหรือทหารอีกต่อไป การ์ตูนดังกล่าวคือการ์ตูนเกี่ยวกับกีฬาการฟันดาบหรือเคนโด นั่นเอง

ในปี ค.ศ. 1960 การ์ตูนซามูไร ได้หวนกลับมาเป็นที่นิยมของกลุ่มผู้อ่านรุ่นเด็กอีกครั้ง ซึ่งเป็นการวาดง่าย ๆ มีเนื้อหาเป็นแนวตลกขบขัน จนกระทั่งในปี ค.ศ. 1982 นิยายปรัมปราเกี่ยวกับซามูไรตามความนิยมที่เปลี่ยนแปลงไปของผู้อ่าน ได้ปรากฏขึ้นเป็นครั้งแรกในหนังสือการ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่ เนื้อหาหลักไม่เกี่ยวกับ “ความดีชนะความชั่ว” อีกต่อไป แต่เป็นเรื่องเกี่ยวกับความรุนแรง เรื่องเพศ และมีปรัชญาผสมผสานอยู่ด้วยเป็นบางส่วนเข้ามาแทนที่

สำหรับเรื่องราวเกี่ยวกับ “นินจา” มีปรากฏในนิยายปรัมปรามาแต่โบราณ ในปี ค.ศ. 1959 ได้มีการนำเอาเรื่องดังกล่าวมาเขียนเป็นหนังสือการ์ตูนรวมเรื่องขึ้น ต่อมาในปี ค.ศ. 1970 มีการ์ตูนเกี่ยวกับนินจา ชื่อเรื่อง “โคชูระโอกามิ” (หมาป่าและเด็ก) เขียนโดย โทเซกิ โคจิมา และ คาซุโอะ โคอิ

เกาะ เป็นเรื่องเกี่ยวกับการต่อสู้ เพื่อมีชีวิตอยู่รอดเช่นเดียวกับการ์ตูนนินจาในยุคก่อน แต่มีเรื่องของ การ แก่แค่นอยู่ด้วย แนวโน้มที่ว่า วีรบุรุษในการ์ตูนจะต้องเป็นชาмуไรนั่นค่อยๆ เปลี่ยนไป นักเขียนการ์ตูน คนอื่นๆ เริ่มที่จะใช้ตัวเอก ที่ไม่ใช่ชาмуไรแทน

จากผลของสงครามโลกครั้งที่ 2 ทำให้ประชาชนในญี่ปุ่นเกลียดชังในสงครามและลักษณะที่ สืบทอดต่อมาเกี่ยวกับชาмуไร การ์ตูนจึงไม่ใช่เรื่องเกี่ยวกับการทหารหรือสงครามอีกต่อไป การ์ตูน ในขณะนั้นจึงมีลักษณะแนวเรื่องเกี่ยวกับกลุ่มผู้มีอิทธิพลหรือมาเฟียของญี่ปุ่น (กลุ่มยาคุซ่า) แนวเรื่อง เกี่ยวกับ “ยาคุซ่า” นี้ บางเรื่องได้ถูกดัดแปลงให้อยู่ในรูปของกลุ่มอันทพาลประจำโรงเรียนที่มีความ ประพฤติเกร ซึ่งได้รับความนิยมจากผู้อ่านที่เป็นนักเรียนอย่างมาก กลุ่มนักเรียนอันทพาลในการ์ตูน ดังกล่าวจะมีรูปแบบการคิดในเรื่องต่างๆ ใกล้เคียงกับรูปแบบของกลุ่มยาคุซ่า จุดหลักของการ์ตูนแนว นี้ คือการต่อสู้กันระหว่างสองฝ่าย

สำหรับการ์ตูนเกี่ยวกับกีฬา นั้น ในช่วงทศวรรษที่ 40 ซึ่งเป็นช่วงที่ญี่ปุ่นถูกครอบครองโดยฝ่าย พันธมิตรหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 นั้น กีฬาของคนญี่ปุ่นเช่น ยูโด คาราเต้ และเคนโดได้ถูกมองว่าเป็นส่วน หนึ่งของลัทธิ “บูชิโด” ซึ่งลัทธิดังกล่าวถูกประกาศให้ห้ามสอนในสถาบันการศึกษา ต่อมาเมื่อ นายพล แมคอาเธอร์ได้ยกเลิกห้ามคำสั่งดังกล่าว ในปี ค.ศ. 1950 ผลก็คือ ความสนใจและนิยมนิยมเกี่ยวกับ กีฬาพุ่งขึ้นอย่างรวดเร็ว ไม่เพียงแต่กีฬาประจำชาติในสมัยโบราณเท่านั้น แต่ครอบคลุมไปถึงกีฬาทุก ประเภทรวมถึงการ์ตูนเกี่ยวกับกีฬาด้วย ในปี ค.ศ. 1952 มีการ์ตูนเกี่ยวกับ นักกีฬา ยูโด ซึ่งมีความสามารถสูง มีการใช้ท่าพิสดารในการทำให้คู่ต่อสู้ล้มจากนั้นก็ตามมาด้วยการ์ตูนที่เกี่ยวกับ เบสบอล มวยปล้ำ วอลเลย์บอล และมวย และเมื่อมีนักกีฬาญี่ปุ่นได้รับรางวัลชนะเลิศจากการแข่งขัน กีฬานานาชาติเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ กีฬาจึงกลายเป็นความภาคภูมิใจของคนในชาติ เป็นช่องทาง การ ระบายความก้าวร้าวที่ได้รับการยอมรับและสนุกสนาน เด็กๆ ญี่ปุ่นจึงไม่มีความใฝ่ฝันที่จะเป็นนักรบ หรือทหารเมื่อเติบโตขึ้นอีกต่อไป แต่อยากจะเป็นนักกีฬาที่มีชื่อเสียงแทน

ประมาณช่วงปี ค.ศ. 1977 ตลาดการ์ตูนมีการแข่งขันสูง มีการ์ตูนแนวเรื่องเกี่ยวกับความรัก เกิดขึ้น วีรบุรุษในการ์ตูนแนวเรื่องเกี่ยวกับความรักนี้ ไม่ได้มีใบหน้าที่ดุร้าย พุดน้อย เครื่องเครียดกับชีวิต เช่นเดียวกับวีรบุรุษในการ์ตูนยุคที่ผ่านมาอีกต่อไป แต่มีลักษณะของความนุ่มนวลและดูคล้ายผู้หญิง เข้ามาแทนที่ ลักษณะความเปลี่ยนแปลงนี้ มาจากการ์ตูนสำหรับผู้หญิงนั่นเอง

การ์ตูนสำหรับผู้หญิง

การ์ตูนเรื่องแรกๆ มีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้หญิงโดยเฉพาะ ลงพิมพ์เป็นตอนๆ ในนิตยสารสำหรับ ผู้หญิงชื่อ “โชโจคลับ” ซึ่งถือได้ว่ามีอิทธิพลอย่างมากต่อหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กหญิงในปัจจุบัน จะ

เป็นเรื่องเกี่ยวกับความรัก ตัวเอกเป็นวีรสตรีที่มีบุคลิกภาพคล้ายกับฝักใฝ่ในทั้งสองเพศ (Bi-Sexual) มีทั้งผู้หญิงและผู้ชายหลงรัก

ในปี ค.ศ. 1968 การ์ตูนกีฬาสำหรับผู้หญิงได้กำเนิดขึ้น จากการที่ญี่ปุ่นได้รับรางวัลชนะเลิศในการแข่งขันวอลเลย์บอลในกีฬาโอลิมปิก และต่อมาในช่วงทศวรรษที่ 70 นักเขียนการ์ตูนผู้หญิงเริ่มเขียนให้ผู้ชายเป็นตัวเอกบ้าง และต่อมาเริ่มเป็นเรื่องเกี่ยวกับความรักระหว่างเด็กผู้ชายด้วยกัน ความสัมพันธ์ในลักษณะการชอบเพศเดียวกันนี้ เมื่อเขียนออกมาในลักษณะที่ตรงตาม ทำให้ได้รับความนิยมนอกจากผู้อ่านที่เป็นหญิงอย่างกว้างขวาง

เมื่อประมาณ 30 ปีที่ผ่านมา ฉากที่มีบทบาทถูกมองว่าเป็นเรื่องที่น่าอับอาย แต่ในปัจจุบันเรื่องเกี่ยวกับการทำแท้ง การคลอดที่ผิดกฎหมาย การร่วมประเวณีระหว่างหญิงชาย และพฤติกรรมรักร่วมเพศ ถูกวาดและพรรณนาลงในหนังสือการ์ตูน จากเปลือยและฉากของคูรักร่วมเพศเป็นเรื่องราวธรรมดา ซึ่งพบในหนังสือการ์ตูนที่มีกลุ่มเป้าหมายคือ เด็กอายุระหว่าง 11-12 ปีด้วย อย่างไรก็ตามมีนักเขียนหลายคนที่ยพยายามเลี่ยงการเขียนภาพอย่างโจ่งแจ้ง แต่จะใช้สัญลักษณ์ให้ผู้อ่านจินตนาการเอง เช่นภาพมือของทั้งสองฝ่ายที่บีบซึ่งกันและกันไว้ ผมที่ยุ่งเหยิงและใบหน้าที่เปียกชุ่มด้วยเหงื่อ เป็นต้น

แม้ว่าเรื่องเกี่ยวกับความรัก จะเป็นเรื่องที่เน้นมากเป็นพิเศษในนิตยสารการ์ตูนประเภทนี้ก็ตาม แต่เรื่องเกี่ยวกับกีฬา ความลึกลับ และเรื่องแนววิทยาศาสตร์ ก็พบจำนวนไม่น้อย กลุ่มเป้าหมายดั้งเดิมของการ์ตูนสำหรับเด็กหญิง คือนักเรียนโรงเรียนมัธยม ซึ่งต่อมามีผู้อ่านในวัย 30 ปีด้วย ทำให้ในปี ค.ศ. 1980-1981 มีการ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่ที่เป็นหญิงโดยเฉพาะเกิดขึ้น เรื่องส่วนใหญ่ที่แต่งขึ้นมักเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในประเทศญี่ปุ่นเอง และมีการวาดใกล้เคียงความเป็นจริงมากขึ้น มีกลุ่มผู้อ่านที่เป็นชายจำนวนไม่น้อยที่เบื่อหน่ายการ์ตูนเกี่ยวกับการต่อสู้ ได้หันมาอ่านการ์ตูนสำหรับผู้หญิง บางคนอ่านเพื่อจะได้ทราบเรื่องเกี่ยวกับผู้หญิง และบางคนชอบเพราะเน้นในเรื่องอารมณ์ได้มากกว่าการ์ตูนผู้ชาย

จริยธรรมในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

ในช่วงก่อนปี ค.ศ. 1960 การ์ตูนสำหรับเด็กส่วนใหญ่ยังอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ของศีลธรรมและศาสนา ต่อจากนั้นเป็นต้นมา จากอิทธิพลของภาพยนตร์ตลกของอเมริกาที่ด้อยในเชิงศิลปะ พูจิโอะ อะกาชิก็ จึงได้เริ่มเขียนการ์ตูนช่องลงเป็นตอนๆ ในหนังสือการ์ตูนรายสัปดาห์ “มังกาแอคชั่น” (Manga Action) ในปี ค.ศ. 1960 คาซุโยชิ โทริอิ ได้เขียนการ์ตูนเรื่อง “โตอิเรได้ ทาคาเซะ” (ศาสตราจารย์ ห่องน้ำ) ในหนังสือการ์ตูน “ไซเนนจัมป์” เป็นเรื่องของนักวิทยาศาสตร์ ซึ่งทำงานใน

ห้องทดลองที่มีรูปร่างเหมือนห้องน้ำ ในปีเดียวกัน มิทลีโตชิ ฟุรุยา ได้เขียนเรื่อง “ฮาเรนชิคาคุเอ็ง” (โรงเรียนที่ไม่ละอาย) เป็นเรื่องเกี่ยวกับความลามกบัดสี ที่เกิดขึ้นในโรงเรียน

ในปี ค.ศ. 1974 อาจกล่าวได้ว่าจริยธรรมในการเขียนการ์ตูนสำหรับเด็กที่มีมาแต่เก่าก่อนได้ถูกละเลย จากบรรดานักเขียนเป็นอย่างมาก อันที่จริงแล้วหากเกี่ยวกับความรุนแรง เช่น หากเกี่ยวกับชามูโรรันเยอร์ ที่ฆ่าตัดหัวฝ่ายตรงข้ามนั้น ปรากฏตั้งแต่ช่วงต้นของปี ค.ศ. 1920 แล้ว แต่การวาดในยุคนั้น ไม่ได้แสดงให้เห็นเลือดแต่อย่างใด ในช่วงปี ค.ศ. 1960 นักเขียนที่ทำงานกับตลาดหนังสือเช่า เป็นผู้ให้กำเนิดการวาดภาพที่รุนแรงเหมือนจริง จากการได้รับค่าตอบแทนน้อย และไม่เป็นที่รู้จักของผู้อ่าน จึงเขียนเรื่องที่ละเลยศีลธรรมและจินตนาการต่างๆ เกี่ยวกับความรุนแรง เช่น การเขียนเลือดพุ่งกระชูด แสดงให้เห็นดวงตาที่ทะลุเข้าออกมา ศีรษะที่หมุนได้ เพื่อให้ผู้อ่านมีอารมณ์ร่วมมากขึ้น เมื่อตลาดหนังสือเช่าซบเซาลงในช่วงทศวรรษที่ 60 นักเขียนเรื่องลักษณะดังกล่าวได้ย้ายมาเขียนลงในหนังสือการ์ตูนรายสัปดาห์และรายเดือน และยังคงเขียนภาพที่แสดงความรุนแรงอย่างโจ่งแจ้งเช่นเดิม ผลก็คือลักษณะที่เลือดพุ่งกระจายกลายเป็นภาพธรรมชาติที่พบในหนังสือการ์ตูนสำหรับผู้ชายไป

สำหรับการควบคุมกฎหมายและทางสังคมนั้น ประมาณปี ค.ศ. 1955 มีการรณรงค์ให้เลิกอ่านหนังสือภาพลามกกราคาอุก และมีการเผาหนังสือดังกล่าวด้วย อย่างไรก็ตามมีผู้อ่านบางส่วนแอบอ่านอยู่ ในปี ค.ศ. 1963 กลุ่มตัวแทนของหนังสือการ์ตูน และสำนักพิมพ์การ์ตูนได้ให้คำปฏิญาณว่า จะสร้างสรรค์การ์ตูนสำหรับเด็กอย่างมีจริยธรรม และมีจิตสำนึกของนักเขียนที่ดีมากขึ้น ต่อมาในปี ค.ศ. 1979 มีนักการศึกษาชื่อ มิทลีโอะ มัทลีซาว่า ได้เขียนหนังสือชื่อ “นิฮองจิน โนะ อะตามะโอะดาเมะ นิ ชิตา มังกา เกกิกา” (การ์ตูนที่ทำให้สภาพจิตใจของคนญี่ปุ่นต้องย่ำแย่ลง) ซึ่งไม่เน้นเฉพาะผลที่เกิดขึ้นกับเด็กเท่านั้นแต่รวมไปถึงผู้ใหญ่ด้วย

ระบบตรวจตรา สั่งห้าม ซึ่งมีบัญญัติในรัฐธรรมนูญของญี่ปุ่นนั้นในบทที่ 175 ระบุว่าถือเป็นการผิดกฎหมายในการจำหน่าย ขาย จัดแสดงภาพพิมพ์ลามก หวาดเสียว ซึ่งมุ่งบังคับใช้สำหรับหนังสือลามกของผู้ใหญ่เป็นสำคัญ ส่วนในระดับจังหวัดจะมี “คณะกรรมการป้องกันผู้เยาว์” คอยตรวจตราหนังสือการ์ตูนอย่างกว้างๆ หากพบว่าล่อแหลมและอาจเป็นอันตรายต่อเด็ก จะทำการรณรงค์และแจ้งเรื่องไปยังสถานีตำรวจท้องถิ่น ซึ่งทางตำรวจจะส่งคำร้องไปยังผู้พิมพ์ และจะบังคับโทษด้วยกฎหมายของท้องถิ่น มีผลทำให้ยอดขายลดลงได้

การควบคุมหนังสือการ์ตูนที่ได้ผลมากที่สุด น่าจะเป็น “ตลาดหนังสือ” ซึ่งมีแยกย่อยออกไปหลายกลุ่ม ผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนมีแนวโน้มที่จะเสาะหาแนวเรื่องระดับความรุนแรง ความก้าวร้าวและเรื่องเพศ เท่าที่คนอ่านจะรับได้ ซึ่งต้องมีการลองผิดลองถูก และมีการทดสอบบรรณนิยมนักอ่านที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา อันที่จริงนักเขียนการ์ตูนสำนักพิมพ์ได้เคยผ่านประสบการณ์อันยาวนาน

เกี่ยวกับการถูกสั่งปิดหนังสือ ตั้งแต่สมัยโชกุนในช่วงยุคศักดินา และระหว่างสงคราม โลกครั้งที่สองโดยนักการทหาร นอกจากนี้ในช่วงหลังสงครามโลกยังถูกตรวจตราอย่างเข้มงวดโดยสหรัฐอเมริกาอีกด้วย ส่วนการวาดภาพแสดงความรุนแรงให้เห็นเลือดและการตายอย่างโจ่งแจ้งนั้น อาจถือได้ว่าเป็นเรื่องธรรมดาที่เกิดขึ้นเมื่อหลายร้อยปีมาแล้ว อาจเป็นได้ว่าความรุนแรงที่เกิดขึ้นในการ์ตูนนั้นเป็นสิ่งชดเชยในสังคมที่สงบและปราศจากความรุนแรงอย่างญี่ปุ่น รัฐธรรมนูญ ญี่ปุ่นนั้นไม่อนุญาตให้มีสงคราม และมีการควบคุมการใช้อาวุธปืนอย่างเข้มงวด นอกจากนี้อัตราการเกิดอาชญากรรมซึ่งรวมไปถึงอาชญากรรมทางเพศพบน้อยมาก เมื่อเด็กผู้ชายในกรุง โตเกียวอ่านการ์ตูนที่เกี่ยวกับความรุนแรงนั้น เป็นสิ่งที่ยากมากที่จะทำเลียนแบบในสภาวะแวดล้อมดังกล่าว

1.2.3 กำเนิดและพัฒนาการของหนังสือการ์ตูนในประเทศไทย

ประเทศไทยมีการ์ตูนมาตั้งแต่สมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น จิตรกรเอกในสมัยนั้นคือ ขรัวอินโข่ง ซึ่งเป็นศิลปินคนแรกที่เขียนภาพฝาผนังด้วยลักษณะที่เหมือนจริง ซึ่งเชื่อกันว่าได้รับอิทธิพลจากหนังสือภาพวาดของต่างประเทศที่เริ่มเข้ามาในประเทศไทยในช่วงนั้น จนเป็นที่ยกย่องว่า ขรัวอินโข่งเป็นจิตรกรล้ำสมัย ภาพวาดของขรัวอินโข่งจะสอดแทรกอารมณ์ขันและล้อเลียนคนในยุคนั้น ลักษณะดังกล่าวจัดว่าเป็นลักษณะของการ์ตูนอย่างหนึ่ง

การ์ตูนเริ่มเป็นที่นิยมในสมัยของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว พระองค์ทรงสนพระทัยการวาดภาพ เมื่อมีเวลาว่างจากพระราชภารกิจจะทรงวาดภาพตักเตือน ล้อเลียนข้าราชการที่ประพฤติตนไม่ดี นักราชกร์บังหลวง ลงตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ดุสิตสมิต จากการทำพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงโปรดการวาดภาพ จึงทรงส่งเสริมการวาดภาพล้อเลียนอย่างจริงจัง การวาดภาพล้อเลียนจึงเป็นที่นิยมแพร่หลายอย่างกว้างขวาง ในยุคนี้นักเขียนภาพล้อเลียนที่มีชื่อเสียงมากคนหนึ่ง คือ เปล่ง ไตรปิ่น ซึ่งเคยเดินทางไปทวีปยุโรปได้นำแบบการวาดภาพการ์ตูนล้อเลียนของต่างประเทศมาใช้วาดการ์ตูนล้อเลียนเสียดสีการเมืองในประเทศไทย ซึ่งผลงานของเขาปรากฏในหนังสือพิมพ์เดลิเมล์วันจันทร์รายสัปดาห์ในยุคนั้นประจำ

ในสมัยรัชกาลที่ 7 เศรษฐกิจตกต่ำทั่วโลก วงการการ์ตูนจึงซบเซา เพราะหนังสือไม่อาจจำหน่ายได้อย่างแพร่หลาย จนกระทั่งปี พ.ศ. 2475 เมื่อเปลี่ยนแปลงการปกครองแล้ว การ์ตูนก็มีบทบาทมากขึ้น เนื่องจากนักเขียนการ์ตูนมีเสรีภาพทางความคิดมากขึ้นกว่าเดิม การเขียนการ์ตูนล้อเลียนเสียดสีการเมืองแพร่หลายในหมู่ประชาชน นักเขียนการ์ตูนที่มีชื่อเสียงท่านหนึ่ง คือ สวัสดิ์ จูฑะรพ ซึ่งเป็นผู้บุกเบิกการ์ตูนเรื่องขึ้นในเมืองไทย เรื่องที่เขียนได้แก่ สังข์ทอง ไกรทอง และเรื่องอื่นๆ อีกหลายเรื่อง ซึ่งเป็นที่นิยมกันมาก และมีตัวละครเอกตัวหนึ่งที่ สวัสดิ์ จูฑะรพ สร้างขึ้นเพื่อความขบขัน โดยให้ชื่อว่า “ขุนหมื่น” ทั้งนี้ได้รับอิทธิพลมาจากการ์ตูน Pop Eye นักเขียนรุ่นเดียวกับเขา

ได้แก่ ฉันท สวรรณบุญ ผู้สร้างการ์ตูนชุด “ป๋อง-เปรี้ยว” ใช้เค้าโครงเรื่องจากโคลงโลกนิติ เสนอเป็นการ์ตูนเรื่องสั้นๆ ลงเป็นประจำในหนังสือพิมพ์สยามราษฎร์ นอกจากนี้ยังเขียนเรื่อง สังข์ศิลป์ไชย พระอภัยมณี เวสสันดรชาดก เมื่อตีพิมพ์ในสยามราษฎร์จบชุดแล้ว บริษัทศรีกรุง ได้จัดพิมพ์เป็นหนังสือการ์ตูนเล่มออกจำหน่าย และก็มีนักเขียนการ์ตูนอีกหลายๆท่านตามมา โดยเฉพาะในปี พ.ศ. 2490 มีผลงานภาพวิจิตรของ เหม เวชกร เรื่องราชาธิราช ลงตีพิมพ์เต็มส่วนบนสุดของหน้าหลังสุดของหนังสือพิมพ์รายวัน ในเอกสารบางแห่งอ้างว่า ผลงานชุดนี้ นับเป็นการ์ตูนเรื่องหรือนิยายภาพเรื่องแรกของเมืองไทย เพราะแสดงความสมจริงได้อย่างสมบูรณ์ ซึ่งเท่าที่ผ่านมา การ์ตูนในยุคก่อนหน้านี้นักเขียนการ์ตูนมักแฝงการล้อเลียนการเมืองและวาดไม่สมจริงสมจัง ต่อมาในปี พ.ศ. 2495 พิมพ์ภาพ สีห์ ได้ออกหนังสือการ์ตูนเพลินจิต ฉบับ “ตุ๊กตา” เน้นเนื้อหาสาระสำหรับครอบครัว การอยู่ร่วมกันระหว่างพี่น้อง คือชุด หนูนิต หนูไก่ หนูหน้อย และหนูแจ้ว นอกจากนี้ยังมีความรู้รอบตัวประกอบในเล่ม เหมาะสำหรับผู้อ่านทุกเพศทุกวัย (ตามมาด้วยหนังสือการ์ตูน หนูจ๋า เบบี๋ คุณหนูเด็กดี ฯลฯ ในยุคหลัง)

นอกจากการ์ตูนที่เขียนขึ้นเองโดยนักเขียนการ์ตูนของไทยแล้ว ยังได้มีการนำเอาการ์ตูนชุดที่มีชื่อเสียงของอเมริกา ยุโรป ญี่ปุ่นและประเทศอื่นๆ มาแปลและตีพิมพ์ในประเทศไทยอีกด้วย ในปี พ.ศ. 2463 มีการ์ตูนญี่ปุ่นชื่อ “โง้งกับกระรอก” แปลลงในหนังสือพิมพ์รายวันเป็นครั้งแรก ต่อมาหลังจากปี พ.ศ. 2475 สำนักพิมพ์บางกอกได้ผลิตหนังสือการ์ตูนโดยนำเอาการ์ตูนจากประเทศอังกฤษมาแปล จากต้นฉบับเดิมมีขนาดเท่ากับหนังสือขนาดฉบับกระเป๋านำมาตีพิมพ์โดยแผ่หน้าทีละคู่ ภาพหนังสือจึงเหมือนสมุดวาดเขียนขนาดปกติที่นักเรียนใช้กันในปัจจุบัน

เมื่อประมาณปี พ.ศ. 2510 เป็นต้นมา ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ฉายทางโทรทัศน์ได้รับความนิยมจากเด็กและเยาวชนเป็นจำนวนมาก และให้ความสนใจมากกว่านิยายการ์ตูน ทำให้นิยายการ์ตูนหลายเล่มต้องพยายามปรับปรุงคุณภาพเพื่อให้เป็นที่สนใจของผู้อ่าน นอกจากจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ดีสำหรับนิยายการ์ตูนบางฉบับแล้ว ยังก่อให้เกิดหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อเรื่องเลียนแบบการ์ตูนญี่ปุ่นหรือแปลมาจากการ์ตูนญี่ปุ่นโดยตรง ซึ่งเป็นเรื่องอภินิหาร สัตว์ประหลาด และการผจญภัย หรือเรื่องความรักของวัยรุ่น เช่น “ไอ้มดแดง” “ดร.สลัมป์และอาราเร่” และชุดที่นิยมกันมากที่สุดเมื่อปี พ.ศ. 2525-2526 คือ “โดราเอมอน” ในช่วงเวลาใกล้เคียงกัน ได้เกิดการ์ตูนที่เน้นเรื่องผีไสยศาสตร์ เช่น “ผีแหกอก” “นางพรายล้างแค้น” มีราคาเล่มละ 1 บาท ซึ่งได้รับความนิยมจากเด็กเช่นเดียวกันเนื่องจากราคาถูกและมีจำหน่ายแพร่หลาย ภายหลังเริ่มมีการสอดแทรกเรื่องราวที่ค่อนข้างหายากหาย เรื่องลามกอนาจารลงการ์ตูนเล่มเล็กนี้ โดยมุ่งจะขยายตลาดแก่ผู้ใหญ่ด้วย

ต่อมาไม่นาน “การ์ตูนเล่มละบาท” ได้ถูกโจมตีอย่างหนักจากนักศึกษาและหลายๆ ฝ่ายว่า “มอมเมา” และ “มีพิษภัย” ต่อเด็กและเยาวชน ประกอบกับเนื้อหาที่ซ้ำซากในแนวเดิม ผู้อ่านจึงเริ่มเกิดความเบื่อหน่าย ในช่วงนี้เองที่หนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นเริ่มเข้ามาสู่ตลาด เนื่องจากภาพที่สวยงาม เนื้อเรื่องที่หลากหลายประทับใจผู้อ่าน ทำให้ประสบความสำเร็จในเวลาอันรวดเร็ว สำนักพิมพ์การ์ตูนเล่มละบาทบางสำนักพิมพ์ได้หันมาพิมพ์การ์ตูนดังกล่าวแทน ตลาดของ “การ์ตูนเล่มละบาท” จึงซบเซาลงตามลำดับ ประกอบกับนิตยสารการ์ตูนไทยที่มีมาแต่เดิม เช่น หนูเจ้า เบบี ฯลฯ มีพัฒนาการในด้านต่างๆ น้อยมาก ทำให้การ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นครอบครองตลาดหนังสือการ์ตูนไทยมาโดยตลอดจนกระทั่งปัจจุบัน (กลุ่มส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก, 2523)

1.2.4 กำเนิดและพัฒนาการของหนังสือการ์ตูนเรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นในประเทศไทย

จุดกำเนิดของการ์ตูนญี่ปุ่นแปลเป็นภาษาไทย เริ่มขึ้นราว พ.ศ. 2504-2505 เป็นช่วงเวลาที่ภาพยนตร์ญี่ปุ่นทางโทรทัศน์กำลังได้รับความนิยม คือเรื่อง “เจ้าหนูปรมาณู” และ “เจ้าหนูลมกรด” มีผู้แปลและจัดทำออกมาเป็นการ์ตูนเพียงรายเดียวคือ การ์ตูนเด็ก ต่อมาเมื่อมีภาพยนตร์โทรทัศน์ชุด “ยอดมนุษย์” ซึ่งเป็นเรื่องราวของหุ่นยนต์ต่อสู้กับสัตว์ประหลาดที่ฝ่ายธรรมสงเข้ามายึดครองโลก และเรื่องของมนุษย์แปลงผู้มีพลังฤทธิ์เหนือมนุษย์ธรรมดา เช่น “ไอ้ผดแดง” เข้ามาฉายในประเทศไทยปรากฏว่าได้รับความนิยมอย่างมาก หนังสือการ์ตูนซึ่งมีวางจำหน่ายในร้านตัวแทนขายหนังสือภาษาญี่ปุ่น ถูกผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนหลายราย นำมาแปลและตีพิมพ์เป็นฉบับภาษาไทยโดยฉบับตัวหนังสือญี่ปุ่นออก เขียนตัวหนังสือภาษาไทยลงไปแทน และผู้ผลิตบางรายก็ใช้วิธีการวาดเลียนแบบต้นฉบับเดิม หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นส่วนมากตีพิมพ์การ์ตูนเรื่องเดียวกับที่ฉายอยู่ทางโทรทัศน์ขณะนั้น จึงได้รับการต้อนรับจากผู้อ่านเป็นอย่างดี เพราะผู้ชมทางโทรทัศน์ไม่จู้จี้กับการรอยดรอยขมสัปดาห์ละครึ่ง แม้ภาพในหนังสือจะไม่สามารถเคลื่อนไหวได้ แต่อรรถรสความบันเทิงยังอยู่ครบครัน แนวทางของหนังสือการ์ตูนจึงเป็นไปเป็นการเสนอเรื่องประหลาด มหัศจรรย์ ทำลายล้าง ตามความนิยมในขณะนั้น

ช่วงนี้เองมีผู้ผลิตการ์ตูนแปลมาจากภาษาญี่ปุ่นหน้าใหม่เกิดขึ้น มีการใช้ระบบการพิมพ์ที่ทันสมัย รูปแบบการจัดทำเริ่มเปลี่ยนไปจากการวาดเลียนแบบต้นฉบับเดิม เป็นการแปลเพียงข้อความเพียงอย่างเดียว และถ่ายฟิล์มกลับซ้ายไปขวาเพื่อถ่ายต่อความเข้าใจของคนไทย เพราะคนญี่ปุ่นอ่านหนังสือจากขวาไปซ้าย สำนักพิมพ์การ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นในขณะนั้นได้แก่ สำนักพิมพ์อุดมศึกษา และสำนักพิมพ์ศิริศาสตร์ ซึ่งมีการจัดรูปแบบหน้าทันสมัยขึ้น ต่อมาทีมงานผู้จัดทำการ์ตูนชุดนี้ได้แยกตัวเองออกไปทำการ์ตูน “คอสมิก” ซึ่งการ์ตูนแบบนี้เองที่เป็นต้นแบบของการวางรูปแบบและการเขียนตัวหนังสือของนักทำการ์ตูนรุ่นหลัง ต่อมาจนถึงปัจจุบัน โดยระยะแรกมุ่งเป้าหมายไปที่กลุ่มผู้อ่านที่เป็นเด็กเท่านั้น ต่อมาจึงเริ่มมีการเสนอการ์ตูนสำหรับนักอ่านระดับวัยรุ่น เป็นการ์ตูน

ประเภทโรแมนติก เพื่อฝัน โดยมุ่งเจาะกลุ่มเป้าหมายที่เด็กผู้หญิง เริ่มต้นด้วยเรื่อง “แคนดี้” มีขนาดรูปเล่มฉบับกระเป๋าคัดทำด้วยพลาสติก จัดทำโดยสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ ขายราคาเล่มละ 10 บาท ซึ่งประสบความสำเร็จอย่างมาก

จากความสำเร็จนี้เอง สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจจึงหันมาผลิตหนังสือการ์ตูนฉบับกระเป๋านี้เองในเนื้อหาที่หลากหลายขึ้น จนกระทั่งถึงยุคของหนังสือการ์ตูนที่สามารถปิดช่องว่างระหว่างเด็กเล็กและวัยรุ่นได้นั้นคือ หนังสือการ์ตูนเรื่อง “โดราเอมอน”

จากพัฒนาการของการ์ตูนดังกล่าว อรทัย ศรีสันติสุข (2527 อ้างถึงใน เบญจมาศ เบญจพรกุลพงศ์, 2544) จึงได้แบ่งแนวของการ์ตูนญี่ปุ่นที่เข้ามาในประเทศไทยไว้เป็นช่วงๆ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2515-2526 ดังนี้

พ.ศ. 2515-2520 เป็นช่วงที่การ์ตูนญี่ปุ่นนำเสนอเนื้อหาในด้านการต่อสู้ระหว่างคนดีกับคนร้าย เช่น เรื่องหน้ากากเสือ ไทเกอร์เซเวน และเจ้าหนูนินจา เป็นต้น นอกจากนั้นในยังมีการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับสัตว์ประหลาด มนุษย์แปลงกายที่เข้ามาช่วยโลก เช่น เรื่อง ไข่มดแดง มดเอ็กซ์ เป็นต้น มีการใช้อาวุธ แสงเลเซอร์ ดาบสายฟ้า ต่อสู้กันอย่างโลดโผน และได้รับการต่อต้านและวิพากษ์วิจารณ์ เรียกร้องให้ยกเลิกการ์ตูนดังกล่าว จึงมีการ์ตูนลักษณะนี้ลดลง

พ.ศ. 2520-2525 การ์ตูนประเภทนิทานและนวนิยายชีวิตก็เริ่มเข้ามาแทนที่รายการประเภทสัตว์ประหลาด ซึ่งการ์ตูนประเภทนวนิยายชีวิตที่ได้รับความนิยมมาก เช่น แคนดี้จอมแก่น เมิหนูน้อย พเนจร กุหลาบแวร์ซาย หมาใหญ่เพื่อนยาก ในส่วนการ์ตูนประเภทนิทานนั้น ในช่วงต้นปี พ.ศ. 2522 ได้เริ่มมีนิทานพื้นบ้านของญี่ปุ่นเข้ามาในประเทศไทย เป็นการ์ตูนที่มีคติสอนใจและทำให้เด็กไทยเข้าใจถึงวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่น แต่หลังจากที่ออกมาอยู่ไม่กี่เดือนก็หยุดไปจนถึงประมาณปี พ.ศ. 2525 จึงมีการ์ตูนญี่ปุ่นเนื้อหาประเภทเดียวกันออกมาอีกครั้ง คือ อิกคิวซังเงรน้อยเจ้าปัญญา และยังคงนำมาแพร่ภาพซ้ำอยู่เรื่อยๆ จนถึงปัจจุบัน

พ.ศ. 2526 เป็นต้นมา การ์ตูนญี่ปุ่นแนวใหม่อีกแนวได้เริ่มเข้าสู่ตลาดประเทศไทย คือ การ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตของคนญี่ปุ่นในยุคปัจจุบันที่มีของวิเศษมหัศจรรย์เข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งสิ่งมหัศจรรย์นั้นอยู่ในรูปของคน สัตว์เลี้ยง หุ่นยนต์ และตุ๊กตา เป็นต้น ซึ่งสิ่งวิเศษเหล่านี้เข้ามาเกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในยุคปัจจุบันในด้านต่างๆ เช่น ช่วยแก้ปัญหา ช่วยแก้ปัญห ทำให้ยุ่ง หรือทำให้สนุกสนานหลากหลายรูปแบบ ตัวอย่างของการ์ตูนประเภทนี้ เช่น โดราเอมอน นินจาฮาโตริ ด็อกเตอร์สลัมป์กับหนูน้อยอาราเร่ และปาร์แมน ซึ่งล้วนแล้วแต่มีความสามารถพิเศษเหนือมนุษย์ โดยจะเข้าไปเกี่ยวข้องกับตัวละครที่เป็นเด็กในเรื่องและนำไปสู่เหตุการณ์ที่ตื่นเต้นสนุกสนานหรือก่อให้เกิด

ปัญหายุ่งยาก ซึ่งในบรรดากาตูนเรื่องต่างๆ ที่โด่งดังนี้ เรื่องที่ได้รับความนิยมสูงสุดคือ โดราเอมอน แมวจากโลกอนาคตที่มีของวิเศษมากมายในกระเป๋าหน้าท้อง และความสำเร็จของโอราเอมอนนี่เองที่ทำให้การ์ตูนตัวอื่นๆ เข้ามาสู่ประเทศไทยอย่างกว้างขวาง จนกล่าวได้ว่าโดราเอมอนเป็นผู้บุกเบิกวงการการ์ตูนโทรทัศน์ในประเทศไทย

พ.ศ. 2530-2539 จากการรวบรวมข้อมูลจากนิตยสาร หนังสือการ์ตูนและการสังเกตของเบญจมาศ เบญจพรกุลพงศ์ (2544) ได้พบว่า การ์ตูนญี่ปุ่นที่เข้ามาแพร่หลายในยุคนี้มีหลากหลายแนวเรื่องและมีจำนวนเพิ่มขึ้น ภาพที่ปรากฏในเนื้อหาของการ์ตูนที่ได้รับความนิยมในยุคนี้มักถูกวิจารณ์ถึงฉากการต่อสู้ที่โหดร้ายและรุนแรง บางเรื่องมีการนำเสนอภาพการแต่งกายของตัวละครที่ดูยั่วยวนและไม่เหมาะสม การ์ตูนในยุคนี้ได้แก่

- แนวการต่อสู้ระหว่างฝ่ายธรรมะและอธรรม ได้แก่ ดราก้อนบอล หมัดเทพเจ้าดาวเหนือ เซนต์เซย่า เป็นต้น เนื้อหาในภาพยนตร์แนวนี้จะอยู่ในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในอนาคต มีการต่อสู้กับเหล่าศัตรูที่มารุกรานเพื่อพิทักษ์สันติสุขให้กับโลก ตัวเอกของเรื่องไม่มีเวทมนตร์คาถา แต่จะมีฝีมือและพลังกำลังที่แข็งแกร่ง การชนะคู่ต่อสู้ในแต่ละครั้งตัวเองของเรื่องจะต้องได้รับบาดเจ็บสาหัสกว่าจะชนะคู่ต่อสู้ได้ หรือเมื่อตัวเอกตายไปก็จะมีการชุบชีวิตขึ้นมาใหม่ ฉากการต่อสู้ในการ์ตูนประเภทนี้จึงมีความรุนแรง มีฉากคอขาด แขนขาด เลือดไหลท่วม

- แนวสืบสวนสอบสวน เช่น ซิตีฮันเตอร์ แม้ว่าเนื้อหาจะเป็นแนวสืบสวนแต่ก็แทรกไปกับมุขตลกที่เกี่ยวกับพฤติกรรมทางเพศของพระเอกที่เป็นนักสืบที่มีความเฉลียวฉลาดและเชี่ยวชาญในการต่อสู้ทุกชนิด แต่มีนิสัยเจ้าชู้มาก ภาพวาดของตัวการ์ตูนผู้หญิงในเรื่องจะเน้นเรียวร่าง เช่น หน้าอก หรือสะโพก ส่วนฉากต่อสู้นิยมใช้อาวุธปืน ระเบิด และอยู่ภายใต้สถานการณ์ในยุคปัจจุบัน

- แนวการแข่งขันเกมและกีฬา เช่น กัปตันชีบาสะ เป็นเรื่องเกี่ยวกับเด็กชายคนหนึ่งที่มีความสามารถในด้านฟุตบอลเป็นอย่างมาก และมีความใฝ่ฝันจะเป็นนักฟุตบอลมืออาชีพที่มีชื่อเสียงทั่วโลก เนื้อหาของเรื่องจะเน้นเกี่ยวกับการแข่งขันฟุตบอล ความรักเพื่อน ความสามัคคี และความพยายามในการต่อสู้อุปสรรคของพระเอกไปสู่ชัยชนะ

- แนวความรักของหนุ่มสาว เช่น ออเรนจ์โรด เป็นเรื่องราวความรักสามเส้าระหว่าง หญิง 2 ชาย 1 ที่กำลังศึกษาในชั้นมัธยม การ์ตูนแนวนี้ใช้การวาดภาพด้วยลายเส้นที่สวยงามสมจริง เน้นกลุ่มเป้าหมายผู้ชมไปที่กลุ่มวัยรุ่น การ์ตูนเรื่องนี้ได้ถูกวิพากษ์วิจารณ์อย่างมากถึงภาพการ์ตูนที่นำเสนอการแต่งกายที่ดูวามหวามและเนื้อหาที่มีแต่การแสดงความรักระหว่างเพศทั้งด้วยภาพและคำพูด

พ.ศ. 2540- ปัจจุบัน ในยุคนี้มีเทคโนโลยีอันทันสมัยที่ช่วยผลิตการ์ตูนให้ดูสมจริง สวยงามและมีมิติมากขึ้น แนวเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นก็มีความหลากหลายเพิ่มขึ้น การดำเนินเรื่องกระชับ รวดเร็ว ให้อารมณ์แก่ผู้อ่านอย่างสนุกสนาน เนื้อหามีการสอดแทรกมุขตลกรวมถึงคุณธรรมระหว่างความดีและความชั่วร้ายซึ่งมีผลที่เกิดขึ้นให้เห็นชัดเจน แนวการ์ตูนที่ได้รับความนิยมในยุคปัจจุบัน ได้แก่

- แนวการ์ตูนต่อสู้ระหว่างฝ่ายธรรมะและอธรรม เช่น เรื่องเซเลอร์มูน เรื่องราวของหญิงสาวที่มีเวทมนตร์วิเศษในการปราบปรามเหล่าปีศาจที่คอยมาทำลายโลก โดยมีเซเลอร์ที่มีชื่อตามดวงดาวต่างๆ เป็นผู้ช่วย เนื้อหาของเรื่องมีทั้งการต่อสู้และความรัก และมีฉากที่แสดงให้เห็นถึงการแต่งกายที่ไม่เหมาะสม โดยเฉพาะฉากที่เซเลอร์ทั้งหลายกำลังแปลงร่างและใส่ชุดใหม่ที่เหมือนชุดนักเรียน เสื้ออวดรูปและกระโปรงสั้น อย่างไรก็ตามเนื้อหาก็มีความสนุกสนานกับมุขตลกที่เกี่ยวกับพฤติกรรมซุ่มซ่ามของนางเอก

- แนวการ์ตูนผจญภัยของตัวเอกและคณะ แนวเรื่องประเภทนี้จะมี ตัวเอกซึ่งเป็นเด็กในยุคปัจจุบัน และกลุ่มเด็กๆ เป็นเพื่อนกับสัตว์ประหลาดที่มีพลังวิเศษและสามารถกลายเป็นร่างใหม่ที่มีพลังเพิ่มขึ้นเมื่อมีการเจริญเติบโต ทั้งคู่จะคอยให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกันและร่วมผจญภัยไปด้วยกัน เนื้อหาจะเน้นที่การแสดงความสามารถ ความสามัคคี ความเสียสละ ความมุ่งมั่นและความรักเพื่อนพ้อง ซึ่งจะเป็นสิ่งที่เอาชนะอุปสรรคทั้งปวงและนำไปสู่ชัยชนะในที่สุด แนวเรื่องประเภทนี้ เช่น ไปแกมมอน ดิจิมอน มอนสเตอร์ฟาร์ม ซึ่งเป็นแนวเรื่องที่เป็นที่นิยมในกลุ่มเด็กเป็นอย่างมาก

- แนวสืบสวนสอบสวน เช่น โคนัน เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเด็กหนุ่มนักสืบที่มีความเก่งกาจในการคลี่คลายคดีฆาตกรรมปริศนาต่างๆ ที่เกิดขึ้น เนื้อหาเป็นการนำแนวความรู้ทางวิทยาศาสตร์มาประยุกต์ใช้ในการสืบสวนคดี สอดแทรกไปกับความตื่นเต้นในการเข้าร่วมคลี่คลายคดี ด้วยการวาดภาพที่ดูเหมือนจริงทำให้บางฉากที่เป็นเหตุการณ์ขณะผู้ร้ายกำลังฆาตกรรมเหยื่อดูน่ากลัว

- แนวการ์ตูนแข่งขันเกมและกีฬา แนวเรื่องประเภทนี้ไม่มีความรุนแรงในการด้านการต่อสู้แบบใช้อาวุธ แต่จะเป็นความรุนแรงที่เกิดขึ้นในการแข่งขัน และการวางแผนหาวิธีเอาชนะคู่แข่งในรูปแบบต่างๆ โดยใช้เทคนิคทางเทคโนโลยีหรือความสามารถเฉพาะตัวเข้าช่วย แนวเรื่องประเภทนี้ เช่น สแลมดังก์ นักซิ่งสายฟ้า เป็นต้น

- แนวการ์ตูนดำเนินชีวิตของตัวแสดง เนื้อหาในแนวนี้จะเป็นการล้อเลียนสภาพครอบครัวและการดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่นในยุคปัจจุบัน ตัวเอกของเรื่องจะมีการแสดงพฤติกรรมในด้านต่างๆ ที่คอยสร้างความวุ่นวายให้กับผู้อื่น โดยการแก้ปัญหาภายในเรื่องจะไม่มีผู้ช่วย ไม่มีสิ่งวิเศษหรือเวทมนตร์

แต่เป็นการแก้ไขปัญหาด้วยการใช้ความคิดของตัวเอง การ์ตูนแนวนี้จะเป็นการ์ตูนตลกที่ใช้ภาพการ์ตูนที่มีการวาดง่ายๆ ดูแบนเรียบไม่มีมิติ การ์ตูนแนวนี้ เช่น ชินจังจอมแก่น ฮิโมาวูโกะจัง เป็นต้น

1.2.5 สภาพปัจจุบันของหนังสือการ์ตูนเรื่องแปลจากภาษาญี่ปุ่น

รูปแบบหนังสือการ์ตูนที่พบมากในปัจจุบัน มีลักษณะคล้ายคลึงกับรูปแบบหนังสือการ์ตูนในญี่ปุ่นคือ ลงพิมพ์การ์ตูนเรื่องยาว (Story Comic) เป็นตอนๆ ในนิตยสารการ์ตูนรายสัปดาห์แล้วนำมารวมเป็นหนังสือการ์ตูนเฉพาะเรื่องนั้นๆ อีกครั้ง ซึ่งหนังสือการ์ตูนรวมเฉพาะเรื่องนี้ โดยทั่วไปมีประมาณ 12-25 เล่มจบ แต่บางเรื่องยาวกว่า 40 เล่มจบ อีกรูปแบบหนึ่งคือ หนังสือการ์ตูนเรื่องสั้น ความยาวเล่มเดียวจบ

สำหรับนิตยสารการ์ตูนแปลที่ออกเป็นรายสัปดาห์นั้น นอกจากจากมีการ์ตูนเรื่องยาวลงพิมพ์เป็นตอนๆ มีทั้งหมด 4-5 เรื่องแล้ว มักมีหน้าคุยกับผู้อ่านและตอบจดหมาย ส่วนหน้าโฆษณา มีประมาณ 1-2 หน้า เป็นการโฆษณาหนังสือในเครือมากกว่าจะเป็นสินค้าอื่น ส่วนนิตยสารการ์ตูนรายเดือนมักมีความหนากว่า 200 หน้า มีคอลัมน์ต่างๆ เพิ่มขึ้น และมีนิตยสารการ์ตูนหลายเล่มที่มีระบบสมาชิก สมัครงบเป็นราย 6 เดือน หรือ รายปี สมาชิกจะได้รับสิทธิพิเศษ เช่น ได้ส่วนลดจากการซื้อหนังสือการ์ตูนเรื่องอื่นๆ ได้รับภาพการ์ตูนสีขนาดโปสการ์ด ฯลฯ

ขนาดรูปเล่มของหนังสือ และนิตยสารการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น มีขนาดเท่ากัน และเล็กกว่าต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นมาก คือ มีขนาดประมาณ 5" X 6" ราคาตั้งแต่ 35 บาทขึ้นไป ความหนาประมาณ 128-200 หน้า ปกเป็นหนังสือ ส่วนภาพการ์ตูนภายในเป็นสีขาว-ดำ

เนื่องจากการ์ตูนดังกล่าวมีราคาค่อนข้างสูง นักอ่านการ์ตูนจึงใช้เงินเพื่อการซื้อการ์ตูนในเดือนๆ หนึ่งมีใช้น้อย อย่างไรก็ตามสำหรับเด็กและเยาวชนที่มีกำลังซื้อค่อนข้างต่ำ สามารถได้รับความบันเทิงจากการอ่านการ์ตูนโดยการยืมเพื่อนอ่าน การเช่ายืมจากร้านหนังสือเช่าการ์ตูนซึ่งมีแพร่หลายในเขตชุมชนเมือง ด้วยอัตราค่าเช่าวันละ 3-5 บาท หรือซื้อหนังสือการ์ตูนเก่า หนังสือการ์ตูนค้าจากแผง จากตลาดหนังสือราคาถูกซึ่งเปิดขายทุกวัน (ในเขตกรุงเทพมหานคร ได้แก่ ในห้างสรรพสินค้าขนาดใหญ่บางแห่งและบริเวณตลาดนัดสวนจตุจักร) ด้วยราคาลด 30-70% จากราคาปก และซื้อโดยจากร้านขายหนังสือการ์ตูนของสำนักพิมพ์เอง ด้วยราคาลด 10% จากปกสำหรับหนังสือการ์ตูนใหม่ นอกจากนี้ห้องสมุดของบางโรงเรียนก็มีหนังสือการ์ตูนไว้ให้นักเรียนอ่าน หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นจึงแพร่กระจายไปสู่ผู้อ่านที่เป็นเด็กและเยาวชนหลายระดับอย่างกว้างขวาง

นับว่าการ์ตูนญี่ปุ่นประสบความสำเร็จเป็นอย่างมากในตลาดการ์ตูนสำหรับเด็กของไทย ประกอบกับแนวโน้มหาที่มีความหลากหลาย จนทำให้ผลงานการแปลหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นทวียอด

จำหน่ายสูงขึ้น โดยเฉลี่ยพิมพ์ต่อวันประมาณ 40,000-50,000 เล่มในปัจจุบัน ตลอดจนกระทั่งการ์ตูนเรื่องแปลจากภาษาญี่ปุ่นจึงครอบครองตลาดหนังสือการ์ตูนไทยตลอดมาจนถึงปัจจุบัน (ประนันทาทองมาลา และปวิศม พลับพลึง, 2537: 136-137; ภูวดล สุวรรณดี, 2538: 54-56 อ้างใน ภัทรหทัย มังคะदानะรา, 2541)

หนังสือพิมพ์ไทยไฟแนนเชียล ประจำเดือนกันยายน 2537 (อ้างถึงใน ธรรมจักร อยู่โพธิ์, 2539) ได้คาดการณ์ว่าธุรกิจการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทยจะมีเงินทุนหมุนเวียนประมาณวันละ 15 ล้านบาท เดือนละ 450 ล้านบาท หรือประมาณปีละ 5,400 ล้านบาท ซึ่งยอดเงินจำนวนนี้ไม่รวมถึงเงินรายได้จากหนังสือการ์ตูนเถื่อน ซึ่งมีการลักลอบพิมพ์โดยไม่จ่ายค่าลิขสิทธิ์อีกกว่า 10 สำนักพิมพ์ ซึ่งหากรวมมูลค่าก็อาจจะกล่าวได้ว่าธุรกิจมีมูลค่าวงเงินหมุนเวียนไม่ต่ำกว่า 10,000 ล้านบาท

จากผลการสำรวจของศูนย์วิจัยกสิกรไทย ในเรื่องพฤติกรรมการอ่านหนังสือการ์ตูน ในเดือนกุมภาพันธ์และเมษายน 2540 กลุ่มตัวอย่างจำนวน 1,982 คน พบว่าการ์ตูนที่เลือกซื้อ แยกเป็นการ์ตูนญี่ปุ่น 62.6% การ์ตูนไทย 3.6% และการ์ตูนฝรั่ง 3.8% โดยเด็กประถมจะชอบอ่านการ์ตูนไทยและญี่ปุ่นในสัดส่วนใกล้เคียงกัน แต่เด็กมัธยมจะชอบอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นถึง 79.1% โดยที่การ์ตูนประเภทตลกได้รับความนิยมมากที่สุด ตามด้วยบู๊ สืบสวน/ลึกลับ และสยองขวัญ (ศูนย์วิจัยกสิกรไทย, 2540 อ้างใน ภัทรหทัย มังคะदानะรา) พฤติกรรมผู้บริโภคการ์ตูนของไทยในปัจจุบันแบ่งออกเป็นการ์ตูนฝรั่ง มีเป้าหมายหลักจะเป็นเด็กอายุตั้งแต่ 5 ขวบ แต่ผู้ใหญ่เป็นผู้ตัดสินใจในการเลือกซื้อ สำหรับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมีผู้อ่านตั้งแต่อายุ 9 ปี ไปจนถึงผู้ใหญ่ และการ์ตูนไทยนั้นกลุ่มผู้อ่านมีได้ตั้งแต่เด็กจนถึงผู้ใหญ่ ในตลาดการ์ตูนของประเทศไทยจะมีการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นตัวหลักในการสร้างยอดขายและมีแนวโน้มการขายตัวสูงขึ้น (อีกอย่างก้าวของการ์ตูนญี่ปุ่นในไทย, 2538)

และจากการสำรวจความคิดเห็นของเด็ก 4,061 คน ของสถาบันราชภัฏสวนดุสิต เรื่อง "การ์ตูน" ที่มาจากสื่อทุกประเภททั้ง หนังสือการ์ตูน ภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ วีดีโอ ซีดี หรือ Internet เมื่อเดือนกุมภาพันธ์ 2540 พบว่า เด็กคิดว่าการ์ตูนมีความสำคัญถึงสำคัญมากต่อเขา ร้อยละ 91.25 อีกร้อยละ 8.75 คิดว่าการ์ตูนไม่สำคัญ นอกจากนี้ เด็กยังให้ทัศนะว่า การ์ตูนที่ดีทำให้สนุกสนาน เพลิดเพลิน พักผ่อน และคลายเครียดร้อยละ 71.37 ส่วนความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ ข้อคิด คติสอนใจ และการพัฒนาสมองเขาได้จากการ์ตูนร้อยละ 28.63 และในทางตรงกันข้ามถ้าการ์ตูนไม่ดีทำให้เสียการเรียน เสียสายตา เสียเวลาร้อยละ 64.96 มีผลต่อการเรียนแบบมอมเมา และหมกมุ่นร้อยละ 36.38 (นิพนธ์ นาคสมภาพ, 2540)

1.2.6 ความเป็นมาของหนังสือการ์ตูนลิขสิทธิ์

เมื่อพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ออกมา มีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 21 มีนาคม 2538 มีผลอย่างมากกับตลาดหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งมีการละเมิดลิขสิทธิ์มานานก็เกิดการตื่นตัวในหมู่นักพิมพ์หลายแห่ง แต่เนื่องจากผู้ประกอบการด้านนี้ส่วนมากได้เริ่มปฏิบัติการตอบสนองกับเรื่องลิขสิทธิ์มาตั้งแต่ปลายปี 2535 แล้ว จึงมีสำนักพิมพ์หลายๆ แห่ง เช่น สยามอินเตอร์ คอมมิกส์ วิบูลย์กิจ นิวเจนเนเรชั่น พับลิชชิง ฯลฯ ต่างออกมาประกาศว่าสำนักพิมพ์ของตนได้ลิขสิทธิ์จากสำนักพิมพ์ใดบ้างจากประเทศญี่ปุ่น เพื่อป้องกันสำนักพิมพ์ที่ทำการละเมิดลิขสิทธิ์ให้หยุดการพิมพ์

สำหรับการติดต่อของลิขสิทธิ์หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของแต่ละสำนักพิมพ์จะต่างกันไป แต่ส่วนใหญ่ ต้องผ่านการตอบคำถามอันเกี่ยวกับการขอลิขสิทธิ์การผลิตการ์ตูนญี่ปุ่น เพื่อพิจารณาจุดมุ่งหมายในการผลิต มีการสอบประวัติความเป็นมาของบริษัทเพื่อตรวจสอบในเรื่องของความน่าเชื่อถือ ตลอดจนการนำแบบสอบถามจากทางญี่ปุ่นมาใช้สำรวจตลาดการ์ตูนในประเทศไทย และรายละเอียดปลีกย่อยอื่นๆ ก็ขึ้นกับสำนักพิมพ์นั้นๆ ตัวอย่างเช่น ชูเอฉะ (Shueisha) จะเน้นคุณภาพการผลิต ห้ามปรับแต่งต้นฉบับ อย่างโทคุมะ โชเต็น (Tokum Shoten Publishing) นอกจากให้ลิขสิทธิ์แล้ว ก็เข้ามาช่วยดำเนินการปราบปรามผู้ละเมิดลิขสิทธิ์ร่วมกับผู้ผลิตในประเทศไทยด้วย นอกจากนี้เรื่องที่เป็นปัญหาสำคัญก็คือ ทางสำนักพิมพ์ส่วนใหญ่ของญี่ปุ่นจะมีผู้รู้ภาษาอังกฤษน้อยมาก สำนักพิมพ์ไทยจึงต้องจัดคนที่มีความรู้ด้านภาษาญี่ปุ่น เพื่อเป็นล่ามช่วยให้เกิดความสะดวกในการติดต่อ ตลอดจนส่งผู้บริหาร พนักงานไปเรียนภาษาญี่ปุ่นเพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างกัน บางแห่งก็ได้ใช้หุ้นส่วนชาวญี่ปุ่นเข้ามาช่วยเหลือ และบางส่วนก็มีเอเจนซีเป็นตัวแทนในประเทศไทย ช่วยอำนวยความสะดวกในการติดต่อ

สำหรับการขอลิขสิทธินั้นจะต้องยื่นขอเป็นเล่มๆ โดยค่าลิขสิทธิ์อยู่ระหว่าง 6-10% ของยอดขายพิมพ์แล้วคูณด้วยราคาจำหน่าย โดยต้องพิมพ์อย่างน้อย 5,000 เล่มขึ้นไป อายุลิขสิทธิ์ประมาณ 2-3 ปี รูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่นฉบับแปลเป็นภาษาไทยก็เปลี่ยนไป คุณภาพของกระดาษปก การแปลก็พิถีพิถันและดีขึ้นมาก แต่ราคาก็สูงขึ้นด้วยเช่นกัน และค่าที่ได้ลิขสิทธิ์การ์ตูนเหล่านี้ ก็ต้องหันมาเน้นหนักในกิจกรรมด้านการตลาดอย่างจริงจัง เพื่อเพิ่มกลุ่มเป้าหมาย ขยายฐานตลาด เพื่อรายได้ที่คุ้มค่าในการลงทุนและมีกำไรด้วย เพราะการทำการ์ตูนลิขสิทธิ์ต้องลงทุนสูงมากตามเงื่อนไขที่เจ้าของลิขสิทธิ์กำหนดในเรื่องคุณภาพของการผลิตภัณฑ์ รวมทั้งค่าลิขสิทธิ์ที่ต้องเสียต่อเรื่องหรือต่อปีแล้วแต่เงื่อนไขอีกด้วย

ห้างหุ้นส่วนจำกัด วิบูลย์กิจ พับลิชชิง กรุ๊ป เป็นสำนักพิมพ์แรกของประเทศไทยที่ได้ลิขสิทธิ์การ์ตูนญี่ปุ่น จากเดิมวิบูลย์กิจ เป็นผู้นำในตลาดการ์ตูนที่ไม่ได้ลิขสิทธิ์มาหลายสิบปี และเมื่อเกิดปัญหาทางด้านลิขสิทธิ์ ทางวิบูลย์กิจก็เตรียมตัวรับการเปลี่ยนแปลงนี้โดยการประกาศปิดตัวเอง 1 เดือน เพื่อติดต่อเจรจาขอลิขสิทธิ์การ์ตูนที่ถูกต้องจากประเทศญี่ปุ่น

ทางวิบูลย์กิจได้รับลิขสิทธิ์การ์ตูนญี่ปุ่นจากบริษัทหลายๆ แห่ง เช่น โคดันฉะ (Kodansha), ชูเอฉะ (Shueisha), อากิตะ โชเต็น (Akita Shoten) เป็นต้น มีทั้งการ์ตูนเด็กและการ์ตูนผู้ใหญ่ ได้แก่ ไบยะ ซ้ำชื่อโคทาโร่ และอื่นๆ นอกจากนี้ ทางบริษัทยังสนับสนุนนักเขียนการ์ตูนไทยโดยจัดพิมพ์หนังสือการ์ตูนไทยที่ทำโดยคนไทยชื่อ “ไทยคอมมิคส์”

พร้อมๆ กับการปรับตัวของวิบูลย์กิจ บริษัท สยามอินเตอร์ คอมมิคส์ จำกัด บริษัทในเครือ สยามสปอร์ต พรีนติ้ง จำกัด ก็เริ่มดำเนินการขอลิขสิทธิ์การ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่นด้วยเช่นกัน จนปัจจุบันนี้มีเพียง สำนักพิมพ์ทั้งสองนี้เท่านั้นที่ยังอยู่รอดในธุรกิจหนังสือการ์ตูนแปลจากญี่ปุ่นที่มีผลงานตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

นอกจากนี้ก็ยังมียุติได้รับลิขสิทธิ์รายใหญ่อีกรายที่เป็นหน้าใหม่ในวงการนี้ คือ บริษัท ธนาชัย แอนด์ เอ็นพีจี กรุ๊ป หรือค่ายเดอะเนชั่น แต่เนื่องจากบริษัทอยู่ในธุรกิจสิ่งพิมพ์มานาน เมื่อเริ่มทำธุรกิจผลิตการ์ตูนเรื่องแปลจากภาษาญี่ปุ่น ก็ประสบความยุ่งยากมา ตั้งแต่การเริ่มติดต่อขอลิขสิทธิ์ เนื่องจากไม่เคยทำหนังสือการ์ตูนมาก่อน การขอลิขสิทธิ์จึงต้องผ่านการทดสอบไม่น้อยกว่าบริษัทอื่นๆ และผลที่ได้รับก็คือลิขสิทธิ์การ์ตูนที่เป็นการ์ตูนที่มีชื่อเสียงทั้งในเมืองไทยและในต่างประเทศด้วย

1.3 ประเภทของการ์ตูน

1.3.1 ประเภทของการ์ตูนทั่วไป

สังเขต นาคไพจิตร (2530) แบ่งการ์ตูนออกเป็น 2 ประเภท คือ

1) แบ่งตามลักษณะรูปแบบ

1.1) รูปแบบเพื่อความบันเทิงทั่วไป เช่น เรื่องตลกขบขัน เรื่องผจญภัย เรื่องอิงวิทยาศาสตร์ เรื่องนักศึกษา เรื่องภายในครอบครัว เป็นต้น

1.2) รูปแบบเพื่อคุณค่าทางการศึกษา เช่น เรื่องเกี่ยวกับการเมือง วรรณคดี ประวัติบุคคลสำคัญ วิทยาการ และ อุตสาหกรรม ประวัติศาสตร์และศาสนา เป็นต้น

2) แบ่งตามชนิดของการแสดงออก

2.1) การ์ตูนการเมือง (Political Cartoon or Caricature)

2.2) การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoon)

2.3) การ์ตูนสั้นเป็นตอนๆ (Strip)

2.4) การ์ตูนข้ามชั้นช่องเดียวจบ ซึ่งจะเป็นการ์ตูนเงียบ หรือมีคำพูดประกอบก็ได้ (Gag)

2.5) การ์ตูนข้ามชั้นหลายช่องจบในหน้าเดียว

2.6) การ์ตูนเรื่องยาว (Comic or Serial Cartoon)

2.7) การ์ตูนโฆษณา (Commercial Cartoon)

2.8) การ์ตูนเคลื่อนไหว หมายถึง ภาพยนตร์การ์ตูน (Animation Cartoon)

2.9) การ์ตูนล้อเลียนบุคคล (Critical cartoon)

2.10) การ์ตูนประกอบการศึกษา (Visual aid cartoon)

2.11) การ์ตูนโทรทัศน์ (Television cartoon) (ประชา เพชรรัตน์, 2519 อ้างใน ธรรมจักร อยุธยา, 2538)

2.12) การ์ตูนแบบ (Pattern cartoon) (สุวรรณ สันคติประภา, 2532)

การ์ตูนศิลปะแบบเล่าเรื่อง แบ่งได้เป็น (ชไมพร สุขสัมพันธ์, 2541)

1) การ์ตูนคอมิกส์สตริป (The Comic Strip) หรือศิลปะภาพการ์ตูนชุด ได้แก่

1.1) การ์ตูนชุดเรื่องขำขัน (Humor Strip)

1.2) การ์ตูนเรื่องผจญภัย (The Serial Action Adventure Strip)

1.3) การ์ตูนนิยายภาพเรีงมย์ (The Serial "Soap Opera Strip") คือ การ์ตูนชุดที่มีเนื้อเรื่องคล้ายกับละครโทรทัศน์หรือวิทยุ ประเภท "Soaps" ซึ่งมีเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตความรักระหว่างหญิง-ชายเป็นส่วนใหญ่

2) หนังสือคอมิกส์ (The Comic Book) (ศักดิ์ดา วิมลจันทร์, 2548)

2.1) หนังสือการ์ตูนทั่วไป (Traditional Comic Book) ครอบคลุมเรื่องประเภทต่างๆ เช่น ขำขัน ผจญภัย นิยายวิทยาศาสตร์ วรรณกรรม เรื่องที่เป็นเรื่องจริง เรื่องของความรัก

2.2) หนังสือการ์ตูนใต้ดิน (Underground Comic Books หรือ “Comix”) คือหนังสือการ์ตูนที่จัดพิมพ์โดยไม่เห็นแก่ติกาของคณะกรรมการบรรณาธิการ์ตูน

2.3) หนังสือนิยายภาพเรื่องสั้น (Graphic Short Story)

คินเดอร์ (Kinder, 1959 อ้างถึงใน นวลทิพย์ ปริญาญกุล, 2538) ได้จำแนกการ์ตูนออกเป็น 2 ประเภทตามรูปแบบได้ดังนี้ คือ

1) การ์ตูนธรรมดา (Cartoon) ได้แก่ ภาพวาดสัญลักษณ์ หรือ ภาพล้อเลียนเสียดสีบุคคล สถานที่ สิ่งของ หรือเรื่องราวที่น่าสนใจทั่วไป

2) การ์ตูนเรื่องยาว (Comic Strip Cartoons) คือ การ์ตูนธรรมดาหลายๆ ภาพ ซึ่งจัดลำดับการบรรยายเรื่องราวให้สัมพันธ์ต่อเนื่องกันไปตั้งแต่ต้นจนจบ เป็นเรื่องอย่างสมบูรณ์ โดยแบ่งเป็นตอน ตอนละ 4-5 กรอบ

สมาคมศึกษาเกี่ยวกับเด็กแห่งอเมริกา (Child Study Association of America อ้างถึงใน พรพนิต พวงภิญโญ, 2531) ได้สำรวจหนังสือการ์ตูนในปี 1943 และแบ่งหนังสือการ์ตูนออกเป็น 10 ชนิด คือ

- 1) เรื่องผจญภัย (Adventure)
- 2) เรื่องการผจญภัยในความคิดฝันเกินจริง (Fantastic Adventure)
- 3) เรื่องสงคราม (War)
- 4) เรื่องอาชญากรรมและการสืบสวน (Crime and Detective)
- 5) เรื่องชีวิตจริงและประวัติบุคคลสำคัญ (Real Stories and Biography)
- 6) เรื่องการผจญภัยในป่า (Jungle Adventure)
- 7) เรื่องการ์ตูนสัตว์ (Animal Cartoon)

- 8) เรื่องตลกขบขัน (Fun and Humor)
- 9) เรื่องเกี่ยวกับความรัก (Love Interest)
- 10) เรื่องจากหนังสือวรรณคดี (Retold Classics)

ฮาร์ทเลย์และโกลเดินสัน (Hartley and Goldenson, 1957 อ้างถึงใน นวลทิพย์ ปริญาญกุล, 2538) ได้จำแนกหนังสือการ์ตูนออกเป็น 8 ประเภท คือ

1) นวนิยายทางวิทยาศาสตร์ (Science Fiction) การ์ตูนประเภทนี้เป็นเรื่องของนวนิยายสมัยใหม่ที่ค่อนข้างจะเป็นความจริง หรืออิงความจริง ซึ่งเร้าความสนใจทางวิทยาศาสตร์ เนื้อเรื่องมักจะเกี่ยวกับการค้นพบทางวิทยาการยุคใหม่

2) อาชญากรรมและการสืบสวน (Crime and Detective) การ์ตูนประเภทนี้แสดงให้เห็นความโหดเหี้ยมร้ายกาจของเหล่ามิจฉาชีพหรือนักเลงอันธพาล ซึ่งก่อความสงบสุขของประชาชน และมักจะจบลงด้วยความหายนะของเหล่าร้าย โดยความสามารถในการจับกุมของผู้รักษากฎหมาย

3) เรื่องจริง (True Stories) ส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่สำคัญๆ ของบ้านเมืองหรือของโลก เช่น ประวัติการสำรวจ การค้นพบ พุทธิการณ์อันห้าวหาญของวีรชนกับความสามารถอันยิ่งใหญ่ทางด้านกีฬา การทหาร การปกครอง การสังคมสงเคราะห์ วิทยาการยุคใหม่และประวัติศาสตร์ เป็นต้น

4) การ์ตูนเกี่ยวกับความรัก (Romance) การ์ตูนประเภทนี้เหมาะสมกับวัยรุ่น เพราะเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับความรัก ถึงแม้จะเหมาะกับความสนใจของวัยรุ่น

5) อมตะสารคดีอย่างสั้น (Condensed Classic) เป็นการ์ตูนประเภทเชิงวรรณคดีหรือวรรณกรรมของชาติ ซึ่งการ์ตูนประเภทนี้เด็กๆ มักไม่ค่อยสนใจ

6) เรื่องเกี่ยวกับสัตว์ (Animal Stories) เป็นการ์ตูนที่เหมาะสมสำหรับเด็กเล็ก เป็นเรื่องที่ทำให้เกิดความรู้สึกนึกคิดในเชิงตลกขบขันประกอบการสอน ให้เด็กมีความรักใคร่เอ็นดูและเมตตา กรุณาต่อสัตว์

7) เรื่องเกี่ยวกับตะวันตกและการผจญภัย (Westerns and Adventure Stories) ส่วนใหญ่เป็นเรื่องของอารยธรรมตะวันตกสมัยโบราณ เช่น เรื่องของอัศวินควายบอยซึ่งมีการต่อสู้กันระหว่างพวกธรรมะกับอธรรมหรือเรื่องราวเกี่ยวกับการผจญภัยในป่า การต่อสู้กับสัตว์ป่า การผจญภัยในห้วงอวกาศ มนุษย์กายสิทธิ์ กับอิทธิฤทธิ์เหนือมนุษย์ธรรมดา

8) การ์ตูนเชิงสนเทศ (Information Comic) เป็นหนังสือการ์ตูนที่เกี่ยวกับเรื่องการเรียนรู้ เป็นหนังสืออ่านประกอบที่ให้อธิบายความรู้เชิงวิชาการอันเป็นการอธิบายเรื่องยากๆ ให้เข้าใจ โดยการอาศัยภาพการ์ตูน เช่น เรื่องพลังงานปรมาณูเพื่อสันติ เป็นต้น

สุวนิช ศรีสง่า (2516) ได้ศึกษาการอ่านการ์ตูนของเด็กนักเรียน อายุ 8-10 ปี และได้แบ่งการ์ตูนออกเป็น 9 ประเภท ดังนี้

- 1) การ์ตูนเกี่ยวกับความรัก
- 2) การ์ตูนเกี่ยวกับสัตว์
- 3) การ์ตูนเกี่ยวกับผี
- 4) การ์ตูนเกี่ยวกับอาชญากรรม
- 5) การ์ตูนเกี่ยวกับประวัติศาสตร์
- 6) การ์ตูนประกอบวรรณคดี หรือ นิทาน
- 7) การ์ตูนข้ามชั้น ตลกทั่วไป
- 8) การ์ตูนเกี่ยวกับสัตว์ประหลาด
- 9) การ์ตูนเกี่ยวกับสงคราม

นอกจากนี้ สวัสดิ์ เรื่องพิเศษ (2520 อ้างใน พรพนิต พ่วงภิญโญ, 2531) ยังแบ่งประเภทการ์ตูนตามวัยของผู้อ่านไว้ดังนี้

1) หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กเล็ก เป็นภาพง่ายๆ เนื้อเรื่องง่ายๆ คำบรรยายภาพ คำพูด การใช้ถ้อยคำ คำศัพท์ ง่ายต่อการทำความเข้าใจ จะใช้ภาพในการสร้างความสนใจ

2) หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กโต ลักษณะภาพยังคงเป็นแบบเดียวกับของเด็กเล็ก แต่เนื้อหายากขึ้น มีเนื้อหามากขึ้น มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับการผจญภัย

3) หนังสือการ์ตูนสำหรับวัยรุ่น และผู้ใหญ่ เนื้อหามากขึ้น ไกลตัวมากขึ้น มักเป็นแนววิทยาศาสตร์ การผจญภัย สงคราม เรื่องลึกลับ สำหรับนักอ่านที่เป็นผู้หญิงก็มักเป็นเรื่องความสัมพันธ์ในครอบครัว (รัชณี ศิริชัยเอกวัฒน์, 2536)

1.3.2 ประเภทการ์ตูนญี่ปุ่น

สำหรับประเภทของการ์ตูนญี่ปุ่นนั้น กวี บ้านไทย และสุชาติ สวัสดิ์ศรี (2526) ได้สำรวจตลาดการ์ตูนญี่ปุ่นบริเวณโตเกียวและโอซาก้า และตามร้านหนังสือการ์ตูนทั่วไป เฉพาะในเดือนกุมภาพันธ์ 2526 พบว่า การ์ตูนญี่ปุ่น (Manga) อาจแบ่งออกเป็น 8 ประเภท ได้แก่

1) แนวเรื่องนิยายวิทยาศาสตร์ (SF. Manga)

ประมาณ 40% ของการ์ตูนประเภทต่าง ๆ ที่วางขายในตลาดหนังสือญี่ปุ่นเป็นการ์ตูนแนววิทยาศาสตร์เกี่ยวกับโลกในอนาคต การผจญภัยในอวกาศ หรือจักรวาลอันลึกลับมักจะมียานอวกาศกับพระเอกหุ่นยาวเป็นตัวละคร นอกจากหนังสือการ์ตูนนิยายวิทยาศาสตร์ที่ตีพิมพ์เป็นเฉพาะเรื่อง ๆ แล้ว ยังมีนิตยสารการ์ตูนอีกประมาณ 6 ฉบับที่ตีพิมพ์เฉพาะการ์ตูนแนวนี้เท่านั้น

2) แนวเรื่องรัก ๆ ใคร่ ๆ ในสถาบันศึกษา (Gakuen Manga)

การดำเนินเรื่องมักเป็นเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในโรงเรียน ซึ่งมักจะเป็นโรงเรียนชั้นประถมหรือมัธยม อย่างไรก็ตาม นักเรียนในมหาวิทยาลัยของประเทศญี่ปุ่นก็ชอบอ่านการ์ตูนแบบนี้ด้วย เช่นกัน สาเหตุสำคัญอาจเป็นเพราะสามารถ “เรียกความหลัง” (Nostalgia) ได้อย่างดี นอกจากบท “รัก ๆ ใคร่ ๆ” ของเด็กประถมหรือเด็กมัธยมแล้วก็มีบท “แอ็คชั่น” เกี่ยวกับกีฬาประเภทต่าง ๆ ซึ่งจะเน้นเป็นภาพการ์ตูนแถมต่าง ๆ โดยใช้คำอธิบายที่ใช้คำพูดน้อย ตามปกติพระเอกในการ์ตูนชนิดนี้มักมีรูปร่างหน้าตาดีหรือบางครั้งท่าทางทะล้น มีความสามารถในทางกีฬาประเภทต่าง ๆ นางเอกของเรื่องอาจเป็น “เซียร์ลิตเตอร์” ให้กับทีมของพระเอก แต่ก็มีน้อยครั้งมากที่จะพูดถึงการเรียนหนังสือการ์ตูนประเภท “Boy meets Girl” ในญี่ปุ่นนี้ได้รับความนิยมมากในหมู่ผู้อ่านรุ่นเยาว์

3) แนวเรื่องผีสังหรือสัตว์ประหลาด (Kaiki Manga)

ผี (Obake) จะเป็นตัวเอก โดยจะมีลักษณะน่ารักน่าเอ็นดู มีคุณธรรมและเข้าใจมนุษย์ ปกป้องและคอยช่วยเหลือคนตกทุกข์ได้ยาก เป็นผีที่ไม่หลอกเด็ก การ์ตูนนี้ในญี่ปุ่นมักถูกนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์โทรทัศน์ให้เด็ก ๆ ญี่ปุ่นดูด้วย

4) แนวเรื่องแบบสงคราม (Senki Manga)

ในสมัยที่ญี่ปุ่นยังไม่แพ้สงครามโลกครั้งที่ 2 การ์ตูนญี่ปุ่นที่มีแนวเรื่องเกี่ยวกับสมรภูมิ มักได้รับการต้อนรับจากผู้อ่านเป็นอย่างสูง ปัจจุบันการ์ตูนแนวนี้ก็ยังมีปรากฏอยู่ หากแต่เปลี่ยนจากการ

ต่อสู้ของทหารภาคพื้นดินรุดถึงชนรุดถึง กลายมาเป็นสงครามที่ต่อสู้กันด้วยปืนเลเซอร์หรือคอมพิวเตอร์ สิ่งที่น่าสนใจคือความรักชาติความเสียสละ และการเชื่อฟังผู้บังคับบัญชา

5) แนวเรื่องแบบจักร ๆ วงศ์ ๆ (Jidai Manga)

เป็นการ์ตูน “ซามูไร” “นินจา” หรือการ์ตูนที่ใช้เกร็ดประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นในสมัยต่าง ๆ มาเป็นแนวการดำเนินเรื่อง รูปการ์ตูนมักเต็มไปด้วยความรุนแรงและโหดเหี้ยม เช่น มีเลือดพุ่งกระจาย การใช้อาวุธทำร้ายจนใบหน้าฉีกออกเป็นซีก ๆ มีบท “พิศวาส” ผสมผสานเป็นบางส่วน

6) แนวเรื่องแบบสาวรุ่น (Shojo Manga)

นักวาดการ์ตูนแนวนี้มักเป็นผู้หญิง การดำเนินเรื่องเป็นแบบ “โรแมนติก” ระหว่างนางเอกวัยชบเผาะกับพระเอกหนุ่มรูปงาม ลีลาการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทนี้มีรูปแบบการวาดที่นุ่มนวลกว่าการ์ตูนญี่ปุ่นโดยทั่วไป การ์ตูนชนิดนี้จะเต็มไปด้วยภาพที่มีดวงดาวประกายแสง ฟองสบู่ หรือสายลมเป็นเส้น ๆ ที่พัดหอบใบไม้ปลิวละล่อง นางเอกมักมีดวงตาโตกว่าปกติ พระเอกมักมีจมูกโด่ง และมีผมสีทอง การดำเนินเรื่องใช้ฉากต่างแดนในแถบยุโรปเป็นส่วนใหญ่ เนื้อหาส่วนใหญ่เกี่ยวกับ “หนุ่มนักเรียนนอกพบรัก” หรือ “สาวนักเรียนนอกไม่สมหวังในความรัก”

7) แนวเรื่องแบบปลุกใจเสือป่า (Ero Manga)

คนอ่านในญี่ปุ่นมักเป็นผู้ใหญ่ประเภทมีงานทำแล้ว ซึ่งต้องใช้เวลาเดินทางโดยรถไฟวันละประมาณ 2-3 ชั่วโมง เนื้อหามักเป็นความคิดเพื่อฝันเกี่ยวกับเรื่องเพศ (Sexual Fantasy) ของคนโดยสารรถไฟ หรือชีวิตประจำวันของคนทำงานตามบริษัท ละเมื่อ 2-3 ปีที่ผ่านมา มีการ์ตูนลักษณะใกล้เคียงกันเรียกว่า การ์ตูนแบบ “โลลิคอน” (Lolicon) ตีพิมพ์ออกมาขาย การ์ตูนแบบนี้จะมีเด็กผู้หญิงอายุ 7-15 ปี เป็นตัวนำเรื่อง แม้จะไม่มีบทไปแบบโจ่งครึม แต่ก็ดูหวาดเสียว การ์ตูน “โลลิคอน” ที่ขายทางโทรทัศน์ของญี่ปุ่นในปี พ.ศ. 2526 มีทั้งหมดเกือบ 10 เรื่อง นางเอกเด็ก ๆ จะนุ่งน้อยห่มน้อยทุกเรื่อง

8) แนวเรื่องแบบล้ำยุค (Avant Grade Manga)

การวาดมักจะแปลกแหวกแนว เต็มไปด้วยสัญลักษณ์ มักไม่ค่อยได้รับความนิยมจากผู้อ่านมากนักเพราะเข้าใจยาก ผลงานการ์ตูนประเภทนี้ที่ได้รับการยกย่องคือ ผลงานของจือเคะ จิฮะรุ (Tsuge Giharu) ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่เป็นจิตให้สำนึกสะท้อนให้เห็นสภาพแท้จริง ภาวะอันเป็นสากลของสังคมโลกและสังคมญี่ปุ่นเอง

จากงานวิจัยของชไมพร สุขสัมพันธ์ (2541) ซึ่งได้รวบรวมการ์ตูนจากสำนักพิมพ์ต่างๆ ที่มีจำหน่ายอยู่ในประเทศไทยในช่วงเดือนมิถุนายน 2541 ถึงเดือน ธันวาคม 2541 ทำให้สามารถแบ่งประเภทหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีจำหน่ายในประเทศไทยได้ดังนี้

- | | | |
|-------------------|-----------------------|-------------------------------|
| 1) แนววิทยาศาสตร์ | 2) แนวการต่อสู้ | 3) แนวอิงประวัติศาสตร์ |
| 4) แนวภูตผี ปีศาจ | 5) แนวรักโรแมนติก | 6) แนวสืบสวนสอบสวน |
| 7) แนวกีฬา | 8) แนวปี | 9) แนวเกี่ยวกับสัตว์ |
| 10) แนวตลก ขบขัน | 11) แนวเรื่องผจญภัย | 12) แนววรรณกรรมที่มีชื่อเสียง |
| 13) แนวชีวประวัติ | 14) แนวแข่งขันทำอาหาร | 15) แนวความรักชายกับชาย |

กล่าวโดยสรุปหนังสือการ์ตูนมีหลากหลายประเภท อย่างไรก็ตามผู้วิจัยจะได้ทำการศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาของการ์ตูน เพื่อจำแนกประเภท เพื่อเป็นแนวทางในการจัดระดับความเหมาะสมของเนื้อหาการ์ตูนสำหรับเด็กต่อไป

1.4 แนวความคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อมวลชน

1.4.1 อิทธิพลของสื่อมวลชน และสื่อการ์ตูน

เนื่องจากสื่อมวลชนเป็นสื่อที่เข้าถึงกลุ่มชนในสังคมจำนวนมาก มีบุคลากรและอุปกรณ์ที่สามารถผลิตและส่งสารได้ด้วยตัวเองจึงมีอิทธิพลต่อชีวิตความเป็นอยู่ตลอดจนความรู้สึกนึกคิดของประชาชนอย่างกว้างขวาง อิทธิพลของสื่อมวลชน ได้แก่

1. อิทธิพลทางด้านสติปัญญา คือทำให้สติปัญญาของประชาชนเฉียบแหลมแตกฉานกว้างขวางมากขึ้นและเป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิต
2. อิทธิพลทางด้านค่านิยมและทัศนคติ สื่อมวลชนมีอิทธิพลที่จะนำความรู้สึกนึกคิดของประชาชนได้โดยง่าย เพราะประชาชนโดยทั่วไปไม่มีความศรัทธาสูงในสื่อมวลชนและมีแนวโน้มที่จะคล้อยตามความคิดเห็นของสื่อมวลชนอยู่ก่อนแล้ว
3. อิทธิพลทางด้านอารมณ์ สื่อมวลชนสามารถผ่อนคลายจิตใจของประชาชนให้มีความเพลิดเพลินสนุกสนาน มีสุขภาพจิตที่ดีขึ้น ในขณะที่เดียวกันสื่อมวลชนก็สามารถทำให้มวลชนเกิดความบ้าคลั่ง จนถึงกับระเบิดออกมาเป็นพฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนาได้ เช่นกัน

4. อิทธิพลด้านคุณธรรม สื่อมวลชนที่มีคุณภาพสามารถที่จะช่วยยกระดับจิตใจของประชาชนให้มีระดับของคุณธรรมสูงขึ้นโดยไม่ยากจนเกินไป ในทางตรงกันข้ามสื่อมวลชนที่ปราศจากความรับผิดชอบต่อสังคมก็อาจจะจุดช้ำทำให้ศีลธรรมเสื่อมไปจากจิตใจของประชาชนได้

5. อิทธิพลด้านพฤติกรรม ประชาชนทั่วไปโดยเฉพาะเยาวชนของชาติมักมีพฤติกรรมเลียนแบบพฤติกรรมที่ปรากฏในสื่อมวลชน จากการวิจัยของนักศึกษาทั้งของไทยและต่างประเทศพบว่า เด็กในชั้นประถมศึกษาให้ความสนใจในพฤติกรรมของซูเปอร์แมนหรือวีรบุรุษในโทรทัศน์ โดยเฉพาะเด็กที่มีฐานะปานกลางจะชอบมนุษย์มหัศจรรย์มากที่สุด และมีความหลงใหลเพราะเป็นวัยที่ถูกชักนำทางความคิดได้มากจนถึงกับแสดงพฤติกรรมเลียนแบบ ซึ่งอาจก่อให้เกิดอันตรายแก่เด็กได้ ส่วนผู้ใหญ่เองก็เช่นเดียวกัน มักมีพฤติกรรมเลียนแบบโดยไม่รู้ตัว พฤติกรรมที่เลียนแบบนี้มีทั้งแง่บวกและแง่ลบ ขึ้นอยู่กับว่าพฤติกรรมอย่างไรในสื่อมวลชนจะสร้างความประทับใจให้แก่ผู้ดูหรือผู้อ่านได้มากกว่ากัน

6. อิทธิพลด้านการใช้ภาษา สื่อมวลชนมีอิทธิพลต่อประชาชนทั่วไปทางด้านการใช้ภาษาเป็นอย่างมาก ประชาชนเรียนรู้ภาษาจากสื่อมวลชนโดยไม่รู้ตัวและมักใช้ตามอย่างไปโดยอัตโนมัติ ภาษาที่เรียนรู้ส่วนใหญ่มักเป็นภาษาพูด ภาษาจากสื่อมวลชนนับได้ว่ามีอิทธิพลต่อเด็กเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะภาษาสแลง (Slang) เด็กๆ จะจดจำ นำเอามาใช้ในชีวิตประจำวัน ทำให้เกิดเป็นปัญหาเพราะเด็ก มักนำมาใช้โดยไม่ถูกกาลเทศะ สื่อมวลชนประเภทสิ่งพิมพ์เป็นสื่อประเภทที่ถาวร ปรากฏต่อสายตาของผู้รับสารเป็นเวลานาน และก่อให้เกิดความประทับใจได้มากกว่าการฟัง ภาษาเขียนที่ปรากฏในสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ นั้น เป็นแบบอย่างให้ผู้อ่านพลอยใช้ตามไปด้วย โดยเฉพาะนักเรียนนักศึกษาที่ยังไม่มีทักษะในการใช้ภาษา มักเข้าใจเอาเองว่าภาษาที่ปรากฏในสื่อมวลชนเป็นภาษาที่ถูกต้องไพเราะสละสลวย และอาจยึดถือปฏิบัติตามได้จึงพากันใช้ภาษาชนิดนั้นตามไปด้วย

นอกจากนี้ สื่อมวลชนยังมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในหมู่เยาวชน ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญอย่างยิ่งที่จะทำให้เยาวชนเป็นพลเมืองดีต่อไปในอนาคต นอกจากจะส่งเสริมความรู้ให้มีความรู้ทันต่อเหตุการณ์ มีความทันสมัย (Modernization) และช่วยก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านวัฒนธรรมแล้ว สื่อมวลชนยังเสริมสร้างให้เยาวชนเกิดความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) เป็นลักษณะความคิดอย่างกว้างขวาง หรือความคิดหลายแง่หลายมุมที่เรียกว่า ความคิดแบบอเนกนัย (Divergent Thinking) ทำให้สามารถคิดและค้นพบความสัมพันธ์ใหม่ๆ ของสิ่งต่างๆ ความสำเร็จในการคิดแก้ปัญหา ตลอดจนการประดิษฐ์คิดค้นสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ ขึ้นได้ด้วย (บำรุงสุพรรณ, 2524 อ้างถึงใน ดวงรัตน์ กมลโบล, 2535)

หนังสือการ์ตูนนั้น เป็นสื่อมวลชนประเภทหนึ่ง ซึ่งนับวันจะมีบทบาทและมีอิทธิพลต่อเด็กวัยเรียนมากยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะโดยทางตรงหรือทางอ้อม หนังสือการ์ตูนเป็นสิ่งที่ให้ความรู้และความบันเทิงแก่เด็ก วีระ พุฒกลาง (2514 อ้างใน ไพเราะ เรื่องศิริ, 2523) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของหนังสือการ์ตูนว่าได้ให้สิ่งต่าง ๆ ต่อเด็ก พอสรุปได้ดังนี้

1. ทำให้เด็กเกิดมโนภาพที่ดี หนังสือการ์ตูนที่ดีจะช่วยสร้างสรรค์ให้เด็กเกิดความคิดและจินตนาการขึ้นได้
2. ทำให้เกิดความสนใจในการอ่านมากขึ้น หนังสือการ์ตูนทั่วไป มีสิ่งเร้าอยู่ในตัว เช่น ตัวพระเอก หรือเนื้อเรื่องที่น่าตื่นเต้น เด็กส่วนใหญ่มีแรงจูงใจที่จะอ่านหนังสือการ์ตูน หนังสือการ์ตูนเป็นเสมือนสะพานที่เชื่อมระหว่าง “การไม่อ่าน” กับ “การอ่านอย่างสนุกสนาน”
3. ทำให้เกิดแนวความคิดที่ดี ธรรมชาติของหนังสือการ์ตูนเป็นการเขียนหรือการเล่าเรื่องโดยอาศัยภาพประกอบ ถ้าเด็กได้อ่านหนังสือที่ให้คติแนวคิดที่ดี จะเป็นการช่วยสร้างสรรค์ความคิดที่ดีให้เกิดขึ้นกับเด็กที่ละเล็กทีละน้อยด้วย
4. หนังสือการ์ตูนบางเล่มบางเรื่อง จะทำให้เด็กจดจำวิธีการ หรือคำสอนที่แปลกใหม่ ถ้าหนังสือดีมีสาระเด็กก็จะจดจำในสิ่งที่ดีมีสาระไป

1.4.2 ประโยชน์และโทษของการ์ตูน

การอ่านหนังสือทุกประเภทย่อมมีทั้งประโยชน์และโทษเสมอ หนังสือการ์ตูนก็เช่นกัน ในส่วนของประโยชน์นั้น ได้มีบุคคลต่างๆ กล่าวไว้ดังนี้

บันลือ พุกกะวัน (2521) ได้เคยกล่าวไว้ว่า

1. ช่วยสนองความต้องการและความสนใจของเด็ก
2. ช่วยเสริมจินตนาการ ทำให้เด็กได้รู้ได้เห็น ได้คิดก้าวไปไกลกว่าสภาพที่เคยเห็น
3. ส่งเสริมให้เกิดความมั่นใจ และอบอุ่นใจว่า คนดีย่อมต้องชนะเสมอ
4. ชดเชยในสิ่งที่เด็กขาดแคลน และเป็นเพื่อนที่ดีที่สุดของเด็ก

จรุณห์ เพชรมณี (2532 อ้างถึงใน ลลิตา ยุวนากร, 2532) กล่าวว่า การ์ตูนที่ดีย่อมจะมีคุณค่าแก่ผู้อ่านในแง่ต่อไปนี้

1. ช่วยให้เกิดเกิดทักษะในการอ่านหนังสือ
2. ช่วยให้เกิดรู้จักเก็บใจความจากเรื่องและสามารถสรุปเรื่องราวจากการอ่านได้
3. ช่วยให้เกิดเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
4. ช่วยให้เกิดเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
5. ช่วยให้เกิดเกิดความรู้ทันต่อเหตุการณ์ เพราะการ์ตูนมักจะสอดแทรกความรู้รอบตัวต่างๆ ไว้เสมอ

6. ช่วยเข้าใจและชี้ชวนให้เด็กเกิดความสนใจการวาดภาพ
7. เป็นเครื่องมือปลูกฝังความสนใจในการอ่านของเด็ก

หทัย ตันหยง (2525) กล่าวว่า การ์ตูนมีผลดีต่อเด็ก ดังนี้

1. ปลูกฝังความสนใจในการอ่านขั้นพื้นฐาน
2. ฝึกทักษะในการอ่าน
3. เข้าใจให้ขีดเขียน วาดภาพ และมีจินตนาการ
4. ได้มโนทัศน์จากการอ่าน
5. เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
6. ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน
7. ได้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
8. ได้เพิ่มพูนความรู้ด้านต่างๆ

ในส่วนของโทษของการ์ตูนนั้นมีผู้กล่าวไว้ดังนี้

สมศักดิ์ ศรีมานิชญ์ (2523) ได้กล่าวถึงโทษของการอ่านการ์ตูนไว้ดังนี้

1. ทำให้เด็กเรียนรู้เกินวัย
2. ทำให้เด็กเขียนสะกดการันต์ไม่ถูกต้อง

3. ทำให้เสียสายตา เนื่องจากตัวอักษรในการ์ตูนส่วนใหญ่มักจะมีขนาดเล็กและเบียดกันมาก

4. ทำให้เกิดการหวาดกลัว หวาดเสียว เช่น ภาพที่น่ากลัว เกี่ยวกับผี หรือภาพการฆ่ากันอย่างโหดร้ายทารุณ

5. ภาพที่เขียนอย่างลวกๆ อาจทำให้เด็กเกิดความเข้าใจผิดได้

6. ทำให้เด็กสนใจในเรื่องเพศก่อนวัยอันควร

หทัย ตันหยง (2525) กล่าวถึงโทษของการอ่านการ์ตูนไว้ว่า

1. เด็กอาจจะได้มโนทัศน์ในทางที่ไม่เหมาะสม
2. เด็กอาจได้เรียนรู้ถ้อยคำที่ผิดเพี้ยนจากการ์ตูน
3. อาจถูกปลุกฝังให้เป็นคนชอบเสียดสีสังคม
4. อาจเกิดแนวคิดที่ทุกสิ่งทุกอย่างเป็นของเล่นไม่ใช่ของจริงไปหมด
5. อาจทำให้เด็กเบื่อหน่ายต่อการเรียนและเสพติดหนังสือการ์ตูน
6. ทำให้เสียเวลา สิ้นเปลืองทุนทรัพย์

จากการที่หนังสือการ์ตูนมีทั้งคุณประโยชน์ และโทษมหันต์ การอ่านการ์ตูนจึงควรเลือกประเภทของการ์ตูนที่จะให้เด็กอ่านให้ดี ให้เหมาะสมกับวัยและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่คนในสังคมควรประพฤติปฏิบัติ

1.4.3 ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการ์ตูน

การ์ตูนมีส่วนเกี่ยวข้องกับคนในสังคมทุกคนทั้งทางตรงและทางอ้อม การสร้างสรรค์และพัฒนาเพื่อนำการ์ตูนมาใช้ให้ได้ประโยชน์สูงสุด เป็นหน้าที่ของทุกคน การพัฒนาการ์ตูนจึงจะเกิดขึ้นและดำเนินไปอย่างต่อเนื่องได้

ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการ์ตูนแบ่งเป็นกลุ่มๆ ได้ดังนี้ (ศักดา วิมลจันทร์, 2548)

1) กลุ่มศึกษาและสร้างบุคลากร ผู้ที่อยู่ในกลุ่มนี้ ได้แก่ นักวิชาการด้านการสื่อสาร ศิลปะ การศึกษา มีหน้าที่รวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับศาสตร์ (ทฤษฎี) และศิลป์ (การปฏิบัติ) ของการ์ตูน เพื่อนำไปถ่ายทอดสร้างบุคลากรการ์ตูน ที่ไม่ควรมองข้ามก็คือ นักวิจารณ์ซึ่งจะเป็นผู้ตรวจสอบความรู้ ความคิดเกี่ยวกับการ์ตูนให้เป็นไปในทางที่ควร ถือเป็นการสร้างสรรค์ควบคู่กันไป

2) กลุ่มสร้างสรรค์สื่อการ์ตูน คือผู้ที่นำความรู้จากกลุ่มแรกมาสร้างงาน ได้แก่ การ์ตูนนิสต์ จิตรกร ประติมากร นักออกแบบ นักเขียน นักเขียนบท นักโฆษณา นักคอมพิวเตอร์กราฟิก โปรแกรมเมอร์ ผู้สร้าง ผู้กำกับภาพยนตร์ นักแสดง

3) กลุ่มเผยแพร่ คือ ผู้ทำงานด้านสื่อ ได้แก่ บรรณาธิการ สำนักพิมพ์ ผู้จัดการรายการโทรทัศน์ นักโฆษณา เว็บมาสเตอร์ ผู้บรรยาย ผู้จัดนิทรรศการ

4) กลุ่มสนับสนุนการเผยแพร่และพัฒนา

ฝ่ายเอกชน ได้แก่ นักธุรกิจในฐานะผู้สนับสนุนการผลิต และการเผยแพร่การ์ตูนในสื่อต่างๆ รวมทั้งสนับสนุนการพัฒนาโดยการจัดประกวด การให้ทุนวิจัย ทุนการศึกษา ที่ไม่ควรมองข้ามก็คือ พ่อแม่ผู้ปกครอง ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการปลูกฝังทัศนคติที่ดีต่อสื่อการ์ตูน

ฝ่ายรัฐ ได้แก่ ผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ผู้ดูแลด้านการศึกษา ศิลปะ วัฒนธรรม และมาตรการส่งเสริมวิชาการวิชาชีพการ์ตูน เช่น ภาษี สิทธิบัตร การให้ทุนวิจัย เป็นต้น

5) กลุ่มผู้เสพ หรือใช้ประโยชน์จากการ์ตูน คือบุคคลทั่วไปทุกเพศทุกวัยที่จะได้รับประโยชน์จากสื่อการ์ตูน เช่น ความบันเทิง ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ การพัฒนาสมองอย่างสมดุล การพัฒนาบุคลิก การเข้าสังคม การสืบสานวัฒนธรรม เป็นต้น

2. แนวคิดพัฒนาการของเด็ก จิตวิทยาการการอ่าน และแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้

2.1 พัฒนาการของวัยเด็ก

2.1.1 ลักษณะของวัยเด็ก

พหัย ตันหยง (2526: 3) สรุปไว้สั้นๆ ว่า “กิน - นอน - เล่น - รัก - หัวเราะ - ร้องไห้ - ร่าเริง - เชื่องซึม - อบอุน - ว้าวเหว - สมหวัง - ผิดหวัง - อยากรู้ - กลัว - กล้า - เลียนแบบ - สงสัย - หยิบฉวย - รื้อค้น - ผจญโลกกว้าง” พฤติกรรมเหล่านี้มีอยู่ในตัวเด็ก ซึ่งเกิดขึ้นตามภาวะแวดล้อม อิทธิพล

ภายใน ภายนอกตัวเด็กเอง ภาพลักษณ์ของพฤติกรรมการแสดงออกเหล่านี้จะปรากฏเป็นตัวละครในหนังสือสำหรับเด็กเสมอ

หนังสือ พฤกษะวัน (2522: 76) กล่าวสรุปงานวิจัยของนักจิตวิทยาสำคัญ 3 ท่าน คือ

1) Jean Piaget (1896-1980) เรื่อง The Child's Conception of the World, 1952 กล่าวถึงวัยประถมศึกษา ซึ่งมีพัฒนาการอยู่ในขั้นต่างๆ คือ

- 0 – 2 ปี เป็นระยะที่เด็กกำลังมีพัฒนาการทางด้านระบบประสาทและกล้ามเนื้อ เพื่อพัฒนาไปสู่ความพร้อมในการเรียนรู้
- 2 - 4 ปี เป็นระยะที่เด็กมีพัฒนาการด้านความเข้าใจความหมายสัญลักษณ์
- 4 – 7 ปี เป็นระยะพัฒนาการด้านสมองก่อนปฏิบัติการทางความคิด
- 7 - 12 ปี เป็นระยะพัฒนาความคิดเชิงรูปธรรม
- 11 – 13 ปี เป็นระยะพัฒนาความคิดเชิงนามธรรม

2) Erik H. Erikson (1902) เรื่อง Eight Stages of Man หรือมนุษย์ 8 ขั้น ซึ่งเป็นพัฒนาการของวัยเด็กช่วงต่างๆ คือ

ขั้นที่ 1 วัยแรกเกิด – 1 ปี เริ่มเรียนรู้สภาพแวดล้อมมีความกลัว และความชื่นชอบต่อสิ่งที่พบเห็นซึ่งมีผลต่อพัฒนาการด้านจิตใจของเด็ก สรุปลภาวะจิตใจเกิดความรู้สึกไวใจ (Trust) หรือไม่ไวใจ (Mistrust)

ขั้นที่ 2 วัย 1 – 3 ปี เรียนรู้ในการช่วยตนเอง มักมีปัญหาสงสัย ไต่ถาม อยากรู้ อยากลอง อยากเห็นสรุปลภาวะจิตใจเกิดความรู้สึกที่อยากจะช่วยตนเอง (Autonomy) หรือขี้อาย ขี้สงสัย (Shame and Doubt)

ขั้นที่ 3 วัย 3 – 6 ปี ริเริ่ม เลียนแบบ แข่งขัน เปรียบเทียบ มองตนเองว่าสำคัญ เรียกร้องความสนใจจากผู้ใหญ่ สรุปลภาวะจิตใจเกิดความรู้สึกอยากจะทำริเริ่ม (Initiating) หรืออึดอัดใจ (Guilt)

ขั้นที่ 4 วัย 6 – 11 ปี เริ่มแสวงหาความสนใจตามความต้องการของตนเอง แสดงออก เชื่อมมั่น พิสูจน์ความจริง ได้แย้งสิ่งที่ไม่ตรงกับความคิดของตนเอง สรุปลภาวะจิตใจรู้สึกว่าจะอยากทำโน่นทำนี่ขยัน (Industry) หรือสิ้นหวังเกิดปมด้อย (Inferiority)

ขั้นที่ 5 วัย 12 – 15 ปี ยกย่องตนเอง คบหาสมาคมกับเพื่อนๆ และเพื่อนต่างเพศ สรุปลักษณะจิตใจอยากจะทำตัว (Identity) หรือแสดงอาการชดเชยด้วยลักษณะจูนจ้าน (Role Diffusion)

ขั้นที่ 6 วัย 16 – 18 ปี คบเพื่อนต่างเพศ มีเพศสัมพันธ์ ชอบคิดฝันสร้างวิมานในอากาศ อารมณ์อ่อนไหว สรุปลักษณะจิตใจต้องการความพะเน้าพะนอ (Intimacy) หรือแยกตัวออก (Stagnation)

ขั้นที่ 7 วัย 19 – 20 ปี ทุกข์ สุข กังวลใจ บางครั้งก็กระตือรือร้นมีชีวิตชีวา บางคราวก็เบื่อหน่าย ท้อถอย สรุปลักษณะจิตใจอยากจะทำไป (Generative) หรือชะงักงัน (Isolation)

ขั้นที่ 8 วัย 20 ปี ช่วงปลาย เป็นวัยที่เริ่มมีวุฒิภาวะเป็นผู้ใหญ่ เริ่มมีความหวังมีปรัชญาชีวิต และรูปแบบของตนเองอย่างมีอิสระเสรี สรุปลักษณะจิตใจบางครั้งสมหวัง (Ego – Integrity) หรือสิ้นหวัง (Despair)

3) Watson เรื่อง Psychology of Child, 1975 กล่าวถึงลักษณะของเด็กวัยประถมศึกษาระหว่างอายุ 6 – 12 ปี ไว้ 6 ประการ คือ เริ่มโต (Formative Years) เข้าพวกเข้าหมู่ (Peer Group Age) เข้าระบบ (School Age) แยกเพศ (Latency Age) สร้างภูมิคุ้มกันตนเอง (Immunity Age) และสนุกสุขใจ (Enjoying Age)

2.1.2 ความสนใจและความต้องการของเด็ก

May Hill Arbutnot and Zena Sutherland (1972:6-15) กล่าวไว้ว่า “เด็กยิ่งเล็ก ความต้องการก็น้อย แต่เมื่อโตขึ้น ความต้องการต่างๆ ก็เพิ่มมากขึ้นตามลำดับ” ความต้องการของเด็กมีดังนี้

1. ความต้องการความมั่นคงความปลอดภัย (The need for physical well being) การได้รับความอบอุ่นจากพ่อแม่ ความเอาใจใส่ ความมั่นคง ความปลอดภัย ความสุขสบายต่างๆ เห็นโลกสวย ต้องการความหรูหราต่างๆ ดังนั้น หนังสือที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับความสุขสบาย เสื้อผ้าสวยงาม การเลี้ยงดูหรูหรา แก้วแหวนเงินทอง ปราสาทราชวัง ก็เป็นเรื่องที่เด็กๆ ชอบ

2. ต้องการรักและได้รับความรักจากคนอื่น (The need to love and to be loved) เช่น รักพ่อแม่ ญาติพี่น้อง เพื่อนฝูง สัตว์เลี้ยงของและต้องการความรักจากคนอื่นเหล่านี้ด้วย ดังนั้นหนังสือที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับครอบครัว เพื่อน เด็กวัยเดียวกันและสัตว์เลี้ยงเป็นที่ชื่นชอบมาก

3. ความต้องการแสดงความเป็นเจ้าของ (The need to belong) ความต้องการแสดงความเป็นเจ้าของในสิ่งต่างๆ เช่น พ่อ แม่ สิ่งของ เพื่อน สัตว์เลี้ยง เด็กจะอวดด้วยความภาคภูมิใจว่า นี่พ่อฉัน

นี้แม่ฉัน น้องฉัน พี่ฉัน โรงเรียนฉัน ของเล่นฉัน หนังสือที่มีเรื่องเกี่ยวกับครอบครัวและสิ่งเหล่านี้เด็กจะชอบมาก

4. เด็กต้องการความสำเร็จ (The need to achieve) เมื่อทำอะไรก็ตามถ้าประสบผลสำเร็จจะภาคภูมิใจ เพราะฉะนั้น หนังสือที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความสามารถ การกระทำอะไรที่ประสบผลสำเร็จ เรื่องวีรบุรุษ วีรสตรี เด็กจะชอบมาก

5. เด็กต้องการความเปลี่ยนแปลง (The need for change) หนังสือที่มีเรื่อง แปลกๆ ใหม่ๆ การผจญภัย ลึกลับ การเปลี่ยนแปลงของร่างกายก็เป็นสิ่งที่เด็กชอบ

6. เด็กอยากรู้อยากเห็น (The need to know) เด็กอยากรู้อยากเห็นในสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ สิ่งรอบๆ ตัว ธรรมชาติต่างๆ การเปลี่ยนแปลงตามธรรมชาติ หนังสือที่เนื้อหาเกี่ยวกับทวีปต่างๆ ประเทศต่างๆ ทะเล ทะเลทราย พืช ก้อนหิน ดวงดาว โลกใหม่ เครื่องบิน ยานอวกาศ ท้องฟ้า ดังนั้น หนังสือประเภทพจนานุกรม สารานุกรม หรือประดิษฐ์อะไรด้วยตนเอง เด็กๆ จะชอบมาก เพราะชอบค้นหาคำตอบในเรื่องที่ตนเองสงสัย อยากรู้อยากเห็น

7. เด็กต้องการความสวยงาม ความเป็นระเบียบ จังหวะต่างๆ บทเพลงต่างๆ (The need for beauty and order) ดังนั้น เด็กจะชอบอ่านหนังสือศิลปะ หนังสือเพลง บทร้อง ดนตรี หนังสือเกี่ยวกับความงาม โคลง ฉันท์ กาพย์กลอนต่างๆ เป็นต้น

นอกจากนี้ อีกท่านหนึ่ง คือ Maurice Sendox (อ้างถึงใน สนั่น มีชันหมาก, 2537) นักแนะแนว การอ่านสำหรับเด็ก กล่าวถึงธรรมชาติของเด็กว่า

1. เด็กต้องการความเปลี่ยนแปลงจากสภาพจำเจที่มีอยู่เดิม
2. เด็กต้องการความสำเร็จที่มีอยู่ในชีวิตตนเอง
3. เด็กต้องการความมั่นคงในชีวิต ด้วยความมั่นใจ และภูมิใจ
4. เด็กต้องการความรัก และความอบอุ่น

ความสนใจการอ่านของเด็กวัยต่างๆ

หัทย์ ตันหยง (2534) ได้เรียบเรียงสภาพการอ่านของเด็กในแต่ละวัยไว้ตามระดับวัยซึ่งถือเป็นการแบ่งระดับสากล ดังนี้

1) เด็กอ่อน (Tiny tot) อายุระหว่าง 0-4 ปี

โลกของเด็กอ่อนอยู่ในกรอบจำกัด คือ อยู่ในบ้าน อยู่กับพ่อ แม่ พี่ น้อง ญาติใกล้ชิด สัตว์เลี้ยง และธรรมชาติรอบตัวเด็ก เด็กอ่อนจึงมีลักษณะที่จะสนใจการกิน ต้องการได้รับการอุ้มชู และความอบอุ่น ถ้าไม่ได้ตั้งใจก็จะร้องไห้ ต้องการรู้โน่นรู้นี้ ชอบสนุก เพลิดเพลินเป็นช่วงๆ ช่วงละประมาณ 5 -10 นาที ชอบของสีสดฉูดฉาด ลักษณะของหนังสือจึงควรเป็นดังนี้

- เป็นเรื่องราวของภาพสั้นๆ ง่ายๆ ที่ใกล้ตัวเด็ก
- ใช้คำพูดบุรุษที่ 1 เสมือนว่าเด็กเป็นตัวละครในเรื่องนั่นเอง มีตัวละครเพียง 2-3 ตัว
- โครงเรื่องตรงไปตรงมาไม่ซับซ้อน
- ภาพชัดเจน สีสันทึบใช้แม่สีสดสวยฉูดฉาด

2) เด็กเล็ก (Fantasy agers) อายุระหว่าง 5-8 ปี

เด็กวัยนี้จะเริ่มมีพัฒนาการทางความคิด เริ่มเรียนรู้สิ่งต่างๆ ด้วยความใฝ่ฝัน โลกของเด็กเล็กจึงเป็นโลกของความบริสุทธิ์สดใส และเด็กวัยนี้มักมีจินตนาการชวนฝันและเป็นความฝันที่เป็นเรื่องสมหวัง ชอบพูดแต่เรื่องตนเองแต่ก็เริ่มสนใจคนอื่น ช่างพูดช่างถาม ชอบฟังนิทาน ของสีสดฉูดฉาด ดูภาพและทำท่าอ่านหนังสือรวมทั้งชอบเรียกร้องสิ่งต่างๆ ลักษณะของหนังสือจึงควรเป็นดังนี้

- เป็นหนังสือชวนฝันและนิทานสัตว์
- เป็นหนังสือที่เด็กอ่านได้โดยอิสระ
- ประโยคควรมีความยาวไม่เกิน 8-10 คำ
- เป็นหนังสือประเภทบันเทิงใจ แต่ก็เริ่มอ่านสารคดีบ้างเล็กน้อย
- คำศัพท์ที่ใช้ยังอยู่ในวงจำกัด ไม่ลึกซึ้ง และอยู่ใกล้ตัวเด็ก

3) เด็กโต (Golden agers) อายุระหว่าง 8-11 ปี

เด็กวัยนี้อ่านหนังสือได้บ้างแล้ว และสนใจเรียนรู้เรื่องราวต่างๆ อย่างจริงจัง เริ่มใช้ภาษาที่มีประโยคคำเพิ่มขึ้น ซึ่งเด็กจะภูมิใจในความสามารถที่อ่านหนังสือเก่งขึ้น เด็กจะเริ่มรู้สึกรู้ว่า ตนเองสามารถทำอะไรก็ได้จึงอยากจะทำ วัยนี้จึงถือเป็นวัยทองแห่งการอ่าน นอกจากนี้เด็กในวัยนี้เด็กชาย

และเด็กหญิงก็เริ่มจะมีความชอบต่างกันอย่างเด่นชัด คือในเด็กชายจะเริ่มชอบเกี่ยวกับการผจญภัย การต่อสู้ สิ่งลึกลับ และเรื่องเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ ส่วนในเด็กหญิงจะชอบอ่านนิยาย เรื่องรักๆ ใคร่ๆ เรื่องงานบ้าน การแต่งตัว เป็นต้น หนังสือสำหรับเด็กวัยนี้จึงมีลักษณะที่เด่นในด้านโครงสร้างเนื้อหา มีขนาดและภาพน้อยลงและประโยคเริ่มมีค่าเพิ่มขึ้นเป็น 15-18 คำ

- หนังสือบันเทิงคดี (Fiction) เด็กชอบหนังสือประเภทนิยาย ชอบอ่านเอง อยากรู้รายละเอียดที่เพิ่มขึ้น การ์ตูน ถือเป็นหนังสือที่โปรดปรานของเด็กวัยนี้ เพราะเด็กส่วนใหญ่มักจะชอบร้อยแก้ว และยังชอบรูปภาพอยู่ แม้ว่าเด็กโตจะชอบอ่านเรื่องที่ยาวขึ้น แต่ก็ยังต้องการภาษาง่ายๆ ที่ใช้ภาษาบุรุษที่ 1 ให้เสมือนกับว่าตนเองเป็นตัวละครเสียเอง

- หนังสือสารคดี (Non-fiction) สำหรับเด็กโต เป็นหนังสือที่มีเรื่องราวทางธรรมชาติ วิทยาศาสตร์ การประดิษฐ์สร้างสรรค์ การอ่านสารคดีของเด็กวัยนี้มักจะแสดงลักษณะแตกต่างระหว่างเพศของเด็กชายเด็กหญิงเพิ่มอย่างชัดเจน เช่น เด็กหญิงชอบการบ้านการเรือน ทำดอกไม้ ส่วนเด็กชายชอบการทดลอง การผจญภัย

ลักษณะเด่นของหนังสือสำหรับเด็กวัยนี้คือ มุ่งส่งเสริมคุณธรรม คติธรรม ซึ่งจะต้องมีเหตุผล และความสมจริง มิฉะนั้นเด็กจะไม่อ่าน เพราะหนังสือชวนฝันเลื่อนลอยจะทำให้เด็กวัยนี้รู้สึกว่า ผู้ใหญ่ ดูถูกลอกลวง

4) วัยรุ่น (Teenagers) อายุระหว่าง 12-16 ปี

วัยรุ่น เป็นวัยที่มีพัฒนาการซับซ้อน มีพฤติกรรมที่ต้องให้ผู้ใหญ่ขบคิด บางอย่างก็เป็นปัญหา คำมิด จึงมักเรียกวัยรุ่นว่า “วัยรุ่น” คือ มีความวุ่นวายซับซ้อนสับสน โดยเฉพาะการมีปัญหาทางเพศ ปัญหายาเสพติด ปัญหาครั้งแรกครั้งแรกผู้ใหญ่ ปัญหาเหล่านี้ทำทลายสังคมให้ขบคิดอนาคตของสังคมที่รอต้อนรับสมาชิกที่มีคุณลักษณะเหมาะสมนั้น จะสมหวังหรือพังทลายก็ด้วยปัญหาวัยรุ่นนั่นเอง

วัยรุ่นเริ่มตั้งแต่เด็กอายุช่วงปลายของ 11 ปี และเริ่มเปลี่ยนแปลงชัดเจนเมื่ออายุ 12 ปี เมื่อเข้าสู่อายุระหว่าง 19 – 20 ปี สังคมจะต้อนรับเด็กคนนั้นว่าเป็นผู้ใหญ่ ชีวิตในระยะนี้จึงเรียกว่า วัยหนุ่มสาวจะได้บวชเรียน จะได้เรียนสำเร็จการศึกษาระดับหนึ่ง เริ่มคิดจะมีงานทำเป็นหลักฐาน เริ่มคิดเรื่องการมีครอบครัว เริ่มแสดงตัวว่ามีความรับผิดชอบต่อส่วนรวม ผู้ใหญ่จึงพากันเป็นห่วงว่า วัยรุ่นจะเกิดค่านิยมที่ติดตัวไปจนถึงวัยผู้ใหญ่ ซึ่งค่านิยมที่เป็นไปในทางลบ ได้แก่ ลักษณะต่างๆ เช่น โหดเหี้ยม ก้าวร้าว รุกราน เงียบงำ เฉยเมย จับจด เฉื่อยชา ฉาบฉวย ลังเล ใจคอไม่แน่นอน ฟุ้งเฟ้อ เคืองคว้าง ล่องลอย ไม่เสมอต้นเสมอปลาย มีความขัดแย้งอย่างไรเหตุผล หยิ่งยโส ท่าดีทีเหลว เป็นต้น

พฤติกรรมดังกล่าวจะมาแสดงออกในวัยรุ่นมากที่สุด จะเห็นว่า สภาพจิตใจและอารมณ์ของวัยรุ่นที่เกิดพฤติกรรมดังกล่าว เนื่องมาจากหลายสาเหตุ คือ

- ความน้อยเนื้อต่ำใจ และปมด้อย
- ความโกรธ อาฆาตแค้นเคือง
- ความรู้เท่าไม่ถึงการณ์
- ความเป็นทาสของการชักจูงและโฆษณาชวนเชื่อ
- ได้พบแต่แบบอย่างที่ไม่ดี
- ความสับสน เน่าเฟะ ของสังคมที่หมักหมม
- นิสัยเดิมที่ถูกปลูกฝังมาอย่างผิดๆ
- ความเปลี่ยนแปลงในสังคมอย่างรวดเร็วเกินไปจนปรับตัวไม่ทัน

ความใฝ่ฝันของสังคมไทยที่เป็นมาทุกยุคทุกสมัย มักจะคาดหวังว่า เด็กหนุ่มสาว ลูกหลานของตนควรมีลักษณะที่เป็นทายาทของสังคมที่งดงาม คือ

- ใฝ่ใจในการศึกษาหาความรู้ เพื่อจะได้เลี้ยงตัวรอด
- มีความเป็นระเบียบเรียบร้อย ทั้งวาจา กิริยา ท่าที
- มีความเคารพนอบน้อมต่อผู้ใหญ่ และผู้อาวุโส
- มีความสามัคคีปรองดองในหมู่คณะ
- มีนิสัยเยือกเย็นแจ่มใส
- มีคุณธรรม มีจิตใจเบิกบาน
- รู้จักทำงาน และ รับผิดชอบต่อหน้าที่

วิถีทางหนึ่งนอกจากการอบรมสั่งสอน ในเรื่องค่านิยม มโนทัศน์ ก็คือการสร้างสื่อชักนำ สื่อนั้นก็คือ หนังสือสำหรับเด็กนั่นเอง

วัย 11 ปี เป็นช่วงปลายของวัยเด็กโตจึงยังมีลักษณะคล้ายคลึงอยู่ นั่นคือ เด็กชายจะชอบอ่านหนังสือวิทยาศาสตร์ เครื่องยนต์กลไก การผจญภัย เด็กหญิงจะชอบเรื่องสัตว์เลี้ยง การบ้าน การเรียน ความรักความเมตตาอ่อนโยน มีข้อน่าสังเกตที่ว่า เด็กชายนั้นจะไม่ชอบอ่านหนังสือที่เด็กหญิงชอบโดยเด็ดขาด แต่เด็กผู้หญิงมักจะอ่านหนังสือที่เด็กชายชอบอยู่บ้าง เช่น เรื่องผจญภัย เป็นต้น

วัย 12 ปี เริ่มมีความสามารถอ่านเรื่องราวที่ซับซ้อน เริ่มรู้จักวิเคราะห์เหตุการณ์ในเรื่องใด เรื่องหนึ่ง เริ่มเบนความสนใจออกจากบ้านและโรงเรียนไปสู่สังคมภายนอก ร่างกายของเด็กหญิงจะเริ่มมีอัตราความเจริญเติบโตรวดเร็วในขณะที่เด็กชายมีความเจริญเติบโตอย่างปกติ ช่วงปลายอายุของเด็กวัยนี้ เริ่มชอบอ่านนวนิยายเรื่องยาวบ้างแล้ว

วัย 13 ปี เมื่อขึ้นวัยนี้เด็กจะเริ่มชอบงานอดิเรก เริ่มใช้เวลาให้เป็นประโยชน์ เริ่มแสดงตนว่าเป็นคนมีอุดมคติ ปรากฏการณ์แปลกใหม่ที่เกิดขึ้นก็คือ เด็กวัยนี้ นิยมอ่านหนังสือประเภทกวีนิพนธ์ โดยเฉพาะบทละครชอบมากเป็นพิเศษเด็กหญิงเริ่มวางตัวว่าตนเป็นผู้ใหญ่กว่าเด็กชายที่อายุเท่ากัน ดังนั้นเด็กหญิงจึงเริ่มแยกตัว ไม่ถือเป็นเพื่อนเล่นกันอย่างแต่ก่อน

วัย 14 ปี นับเป็นช่วงอายุที่เป็นวัยรุ่นที่สมบูรณ์ เริ่มวางรูปแบบความคิดเป็นของตัวเอง มีความซัดเซง ต่อต้านในสิ่งที่ไม่ตรงกับความคิดของตนเอง ชอบพูดแสดงความคิดเห็นมากกว่า การอ่าน ปรากฏการณ์สำคัญเกิดขึ้น คือ ความสนใจในการอ่านลดน้อยลงมักจะชอบอ่านเรื่องที่มีสาระสั้น อ่านฉาบฉวย เด็กจึงชอบอ่านหนังสือพิมพ์และนิตยสาร ข่าว ซึ่งสนองอารมณ์ชั่ววูบชั่วครวมากกว่าหนังสือหลักอื่นๆ เด็กชายยังคงมีรสนิยมอ่านหนังสือระดับผู้ใหญ่อ่านเรื่องสะท้อนอารมณ์ และเกินขอบเขตความจริง

วัย 15 ปี เริ่มมีนิสัยอ่านหนังสืออย่างรวดเร็ว มักรีบอ่านอย่างกระตือรือร้น อ่านจนกระทั่งแสดงท่าว่าไม่มีหนังสือจะอ่าน แต่แท้จริงพบว่า เด็กวัยนี้มิได้ตั้งใจอ่านหนังสืออย่างลึกซึ้งซึ้งๆ ที่ทำกิจอยากอ่าน เมื่อมีหนังสือให้อ่านกลับไม่สนใจอ่าน เด็กวัยนี้มักถือตนว่าเป็นผู้ใหญ่เริ่มสนใจเพศตรงข้ามอย่างจริงจัง รู้จักรับผิดชอบตนเองได้ มักไม่ยอมขอความช่วยเหลือจากผู้อื่น แม้ใครจะช่วยด้วยเจตนาดีก็มักปฏิเสธ จึงมักถูกประณามว่า “หยิ่ง” ถ้ามีใครนำหนังสือสำหรับเด็กเล็กมาให้อ่านจะแสดงความไม่พอใจเพราะเห็นว่าคนอื่นดูถูกดูแคลนตนว่ายังเด็ก แต่ข้อเท็จจริงแล้วมักจะแอบอ่านลับหลังคนอื่นบ้างในส่วนที่อ่านสนุก

วัย 16 – 17 – 18 ปี แสดงตนว่าเป็นผู้ใหญ่อย่างเต็มที่ มีรสนิยมเป็นของตนเองสนใจจัดแจงเรื่องของตนเอง เลิกสนใจเลียนแบบคนอื่น มีความรู้สึกขัดแย้งกับบุคคลใกล้ชิดถึงกับมีการทะเลาะเบาะแว้ง เริ่มสนใจเขียนหนังสือมากกว่าการอ่าน มีการคบหาเพื่อต่างเพศและในกลุ่มเพื่อนต่างเพศก็

จะเริ่มมีเพื่อนสนิทต่างเพศเฉพาะราย ถึงกระนั้นก็ยังคงลักษณะเป็นเพื่อน ถ้าใครมาล้อเลียนว่าเป็นคู่รักคู่ใครก็จะไม่พอใจ

Geneva R. Hanna and Mariana K. McAllister (อ้างถึงใน รัญจวน อินทรกำแหง, 2520: 124) กล่าวสรุปลักษณะวัยรุ่นไว้ดังนี้

- 1) วัยรุ่นต้องการแสดงตนว่ามีความมั่นใจในตนเอง มั่นใจว่าตนเองเป็นคนปกติระแวงคนอื่น
- 2) วัยรุ่นต้องการโอกาสที่จะเปิดรับตนให้แสดงบทบาทในสังคม เรียกร้องอิสรภาพไม่ต้องการถูกควบคุม
- 3) วัยรุ่นต้องการมีบทบาทส่วนร่วมในการแก้ปัญหาครอบครัว ขณะที่พ่อแม่มักยังคิดว่าไม่ใช่เรื่องของเด็ก
- 4) วัยรุ่นต้องการแสวงหาคำแนะนำในการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิต ที่ตนจะเป็นผู้ใหญ่ที่สมบูรณ์แบบต่อไป แต่ขณะเดียวกันก็ยังทะนงตนว่าตนเป็นผู้ใหญ่แล้ว
- 5) วัยรุ่นต้องการสร้างความสัมพันธ์อันดีและพึงพิงกับเพื่อนในวัยเดียวกัน
- 6) วัยรุ่นต้องการเรียนรู้และพิสูจน์ความจริงในธรรมชาติแวดล้อม
- 7) วัยรุ่นต้องการจะได้รับความสำเร็จในผลงานที่เกิดจากน้ำพักน้ำแรงของตนอย่างภาคภูมิใจ
- 8) วัยรุ่นต้องการปรับตัวให้เข้ากับภาวะสังคมทุกวิถีทาง และสนใจสังคมนอกบ้านมาก
- 9) วัยรุ่นต้องการมีอุดมการณ์ของตนเอง และแสวงหาปรัชญาชีวิตที่ตนเองคิดว่าเป็นแนวทางที่ถูกต้องแน่นอน
- 10) วัยรุ่นต้องการเรียนรู้คุณค่าในศิลปะ เริ่มสร้างระบบค่านิยมทางสังคม
- 11) วัยรุ่นต้องการพักผ่อนหย่อนใจ เล่นกีฬา และเล่นสนุกบันเทิงใจ โดยมักจะทำเป็นกิจวัตรประจำวัน

จากลักษณะดังกล่าวของวัยรุ่น และจากการที่วัยรุ่นชายและหญิงจะมีทรรณะและรสนิยมที่แตกต่างกัน หนังสือสำหรับวัยรุ่นจึงอาจสรุปลักษณะเปรียบเทียบได้ดังนี้

ตารางเปรียบเทียบความชอบในการอ่านหนังสือของวัยรุ่นชายและหญิง

วัยรุ่นชาย	วัยรุ่นหญิง
1. ชอบอ่านสารคดี	1. ส่วนมากชอบอ่านนวนิยาย
2. ชอบอ่านเรื่องที่มีลีลาฉับไว จริงจัง รุนแรง ต่อสู้ ผจญภัย และเรื่องในเชิงวิทยาศาสตร์	2. ชอบอ่านเรื่องที่มีลีลาอ่อนโยน นุ่มนวล ความรัก ความสวยงาม และเรื่องในเชิงจินตนาการ
3. อ่านหนังสือในระดับที่เหมาะสมกับวัยของตน	3. อ่านหนังสือที่มีระดับเกินวัย
4. ส่วนมากไม่ชอบอ่านหนังสือเกี่ยวกับผู้หญิง	4. ชอบอ่านหนังสือเกี่ยวกับผู้ชาย
5. การอ่านอยู่ภายใต้อิทธิพลชนบประเพณีของเด็กชาย	5. การอ่านอยู่ภายใต้อิทธิพลชนบประเพณีของเด็กหญิง

ตารางที่ 1 ตารางเปรียบเทียบความชอบในการอ่านหนังสือของวัยรุ่นชายและหญิง

แม้ว่าเด็กหญิงกับเด็กชายจะมีลักษณะการอ่านที่แตกต่างกันดังกล่าวมาแล้ว แต่ก็มีลักษณะการอ่านที่ยังคล้ายๆ กัน คือ

- 1) มีหนังสือน้อยเล่มที่จะอ่านได้ถูกใจอย่างจริงจัง
- 2) ในระยะตอนปลายของวัยรุ่น (16-17 ปี) ทั้งสองเพศจะเริ่มโน้มน้ำหนักมาสู่ลักษณะที่คล้ายคลึงกัน
- 3) ลักษณะการอ่านอยู่ภายใต้อิทธิพลของวัฒนธรรมเดียวกัน
- 4) ลักษณะที่กระตือรือร้นอยากอ่าน เมื่อได้หนังสือที่ต้องการอ่านแล้วก็จะอ่านเฉพาะที่สนใจแล้วก็เลิกหาเบื่อนำไป
- 5) อ่านหนังสือรวดเร็ว รีบอ่านจนหมด จนรู้สึกว่ามีหนังสือจะอ่าน แต่มิได้อ่านอย่างลึกซึ้ง

2.2 แนวความคิดเกี่ยวกับจิตวิทยาการอ่านของเด็ก

2.2.1 แนวคิดของนักจิตวิทยากับการอ่าน

การศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับจิตวิทยาการอ่านหนังสือของบุคคล ได้ศึกษาจากแนวความคิดของนักจิตวิทยาคนสำคัญ ซึ่งได้มีแนวคิดดังนี้

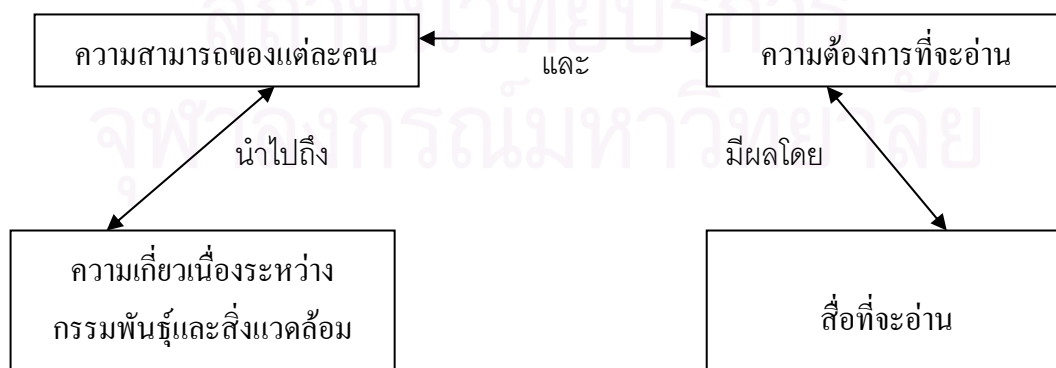
แนวความคิดของอัสเบล (Ausubel)

อัสเบล (Ausubel อ้างถึงในฉวีลักษณ์ บุณยะกาญจน, 2525: 19) ได้กล่าวไว้ว่า การอ่านที่จะมีประสิทธิภาพและได้รับผลดีนั้นจะต้องมีความพร้อมในการอ่าน เขายังเน้นว่า ความพร้อม คือ ความสามารถที่มีอยู่ในตัวที่จะรับเอาสิ่งนั้นๆ และการอ่านจะได้ผลดี ความพร้อมต้องสัมพันธ์กับความต้องการของการที่จะอ่านจากสิ่งนั้น

ความพร้อม คือ ความสามารถที่มีอยู่ ความสามารถที่มีอยู่ คือ ผลที่ได้จากกรรมพันธุ์ วุฒิภาวะและคุณสมบัติประจำตัว เช่น ประสบการณ์ การเรียนรู้ ความสามารถที่จะบรรลุถึงเป้าหมายของแต่ละคนนั้น ต้องให้เขามีเวลาในการที่จะรับมรดกตกทอดมา และมีประสบการณ์เพิ่มขึ้นจากการเรียนรู้

ความต้องการของการที่จะอ่านหรือที่จะเรียนรู้ต้องขึ้นอยู่กับสิ่งเร้าด้วย เพราะสิ่งเร้านั้นจะทำให้มีส่วนช่วยในความต้องการ

ซึ่ง อัสเบล สรุปว่า ความพร้อมในการอ่านขึ้นอยู่กับ ความสามารถสัมพันธ์กับ สื่อหรือสิ่งที่จะอ่าน เขียนเป็นแผนภูมิจะได้ดังนี้



ภาพที่ 1 ความพร้อมในการอ่าน

การกำหนดพฤติกรรมการเรียนรู้ของบลูม (Bloom) ที่เป็นแนวคิดในการอ่าน

การกำหนดพฤติกรรมการเรียนรู้ของบลูมนี้ สามารถนำมาใช้ในการอ่านได้เป็นอย่างดี ซึ่งบลูมได้กำหนดพฤติกรรมไว้ในรูปของ taxonomy แยกเป็น 3 domains ดังนี้ (อ้างถึงใน ฌวีลักษณ์ บุญยะกาญจน, 2525: 21-23)

1) **cognitive domain** เป็นพฤติกรรมในด้านกิจกรรมของสมอง จำแนกได้เป็นส่วนย่อย 6 ระดับ คือ

ความรู้ คือ รู้ในข้อเท็จจริงต่างๆ รู้สิ่งที่เฉพาะแนวทาง เงื่อนไข แนวโน้ม โครงการ หลักการ และกระบวนการ

ความเข้าใจ มีความสามารถในการแปลความ ตีความ โยงความสัมพันธ์ อธิบายแนะนำ บอกแนวโน้มได้

การประยุกต์ เป็นความสามารถที่สามารถนำหลักการต่างๆ มาใช้ได้อย่างถูกต้อง คือแก้ปัญหาได้ สรุปความคิดรอบยอดได้

วิเคราะห์ สามารถจำแนกจากส่วนรวมมาเป็นส่วนย่อยได้ พิจารณาเหตุผล หาความสัมพันธ์ของส่วนย่อยต่างๆ นั้นได้และมองเห็นโครงสร้างของส่วนต่างๆ ที่ประกอบกันเป็นส่วนใหญ่

สังเคราะห์ ความสามารถในการรวบรวมประเด็นย่อยต่างๆ ส่วนย่อยอาจมาจากแหล่งต่างๆ กัน เมื่อสังเคราะห์แล้วจะเป็นรูปแบบหรือโครงสร้างใหม่ การสังเคราะห์เป็นพฤติกรรมเกี่ยวกับความคิดริเริ่ม แต่อาจจะไม่เป็นความคิดริเริ่มที่เสรีทั้งหมด เพราะมีขอบเขตจำกัดของปัญหา หรือขอบข่ายของงาน (frame work) และ materialsที่กำหนดไว้

การประเมินผล เป็นความสามารถในการตัดสินคุณค่า เกณฑ์การตัดสินอาจขึ้นอยู่กับเงื่อนไขภายใน หรือภายนอกตัวบุคคล แล้วแต่จุดหมายปลายทางที่ต้องการ

2) **affective domain** เป็นพฤติกรรมในด้านความรู้สึก อารมณ์ ทัศนคติที่เป็นผลจากการเรียนรู้ แยกเป็นส่วนย่อยได้ดังนี้

การยอมรับ เป็นความรู้สึกที่มีต่อสิ่งเร้า เช่น ความพอใจ การยอมรับ การรับฟังหรือความความตั้งใจ

การตอบสนอง คือ การมีปฏิกิริยาต่อสิ่งเร้า เช่น พยายามตั้งใจที่เรียน ความตั้งใจที่จะร่วมในกิจกรรม

คุณค่า มีความรู้สึกชื่นชม มีความเชื่อและเห็นคุณค่า

การรวบรวม จากการศึกษาที่พอใจหรือยอมรับ หรือมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งที่เรียนจะเกิดความคิดรวบยอดเฉพาะตน สามารถจะรวบรวม จัดระบบ ซึ่งตรงกับอุดมคติหรือความต้องการของตน

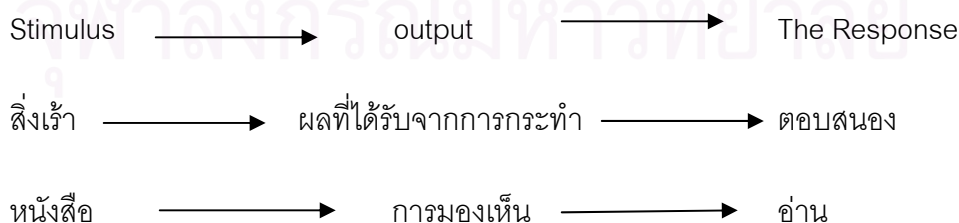
คุณลักษณะเฉพาะตัว เมื่อเกิดความพอใจในการเรียน จะยอมรับเอามาเป็นความคิด ความเชื่อ ซึ่งเป็นคุณลักษณะเฉพาะตัวของแต่ละบุคคล

3) **psychomotor domain** เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกที่เห็นได้จากการกระทำ เช่น การรับรู้ (perception) การเลียนแบบ และสามารถริเริ่มกระทำด้วยตนเองหรือเกิดแนวคิดใหม่ ปฏิบัติพลิกแพลงไปจากหลักการเดิม

เมื่อได้ทราบถึงพฤติกรรมต่างๆ ในการเรียนรู้ ดังนั้น ในการอ่านหรือการแนะนำอ่านจึงต้องตั้งวัตถุประสงค์ไว้ในรูปที่สามารถสังเกตและจัดพฤติกรรมได้ จึงเรียกว่า วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม (behavioral or performance objectives) เพราะเป็นวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนและรัดกุม สามารถระบุสิ่งที่ต้องการจะประเมินผลการกระทำของผู้เรียนได้ เช่น ตัวอย่างต้องการให้ผู้อ่านทำขนมเค้กเป็น และเมื่อผู้อ่านอ่านหนังสือวิธีทำขนมต่างๆ และหลังจากอ่านแล้วผู้อ่านสามารถทำขนมเค้กได้ นั่นก็หมายความว่า บรรลุถึงวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมแล้ว

แนวความคิดเกี่ยวกับการอ่านของสแตรงค์ (Strang)

Strang (1967) ได้กล่าวไว้ในหนังสือที่เขาเขียนว่า กระบวนการอ่านตามแนวคิดของนักจิตวิทยาจะมีความสัมพันธ์กัน ดังนี้



ภาพที่ 2 แนวคิดกระบวนการอ่านของ สแตรงค์

ผลที่ได้รับจากการกระทำนี้ (output) จะออกมาในรูปแบบ ได้อ่าน และแปลความหมายทางสมอง ซึ่งจะแบ่งขั้นตอนของผลที่ได้รับจากการกระทำ ดังนี้

1) การมองเห็น (visual reception) ผู้อ่านจะมองเห็นสิ่งที่ตนอ่านนั้น สายตาจะเคลื่อนไวอยู่ระหว่างบรรทัดของตัวพิมพ์ จะช่วยให้เกิดการตีความหมาย นำไปสู่ visual center ที่สมอง ความหมายที่ดีความนั้นจะออกมาในรูปแบบของการรับรู้

2) การรับรู้ (perception) การรับรู้เกิดจากการแปลอาการสัมผัสออกมาเป็นความหมาย แต่ละคนอาจจะมีการรับรู้ต่างกัน แม้ว่าจะมีการสัมผัสเหมือนกัน และการรับรู้ของแต่ละคนไม่จำเป็นต้องถูกต้องและเป็นจริงเสมอไป เนื่องจากสิ่งแวดล้อมและสิ่งเร้าซึ่งทำให้การรับรู้เปลี่ยนไป

3) ความคิดรวบยอด (concept) เมื่อรับรู้แล้วก็ส่งไปเก็บไว้ที่สมอง ซึ่งเปรียบเสมือนเป็นคลังเก็บสิ่งที่รับรู้ไว้ การเก็บอาจจะเป็นระเบียบหรือไม่เป็นระเบียบแล้วแต่วิธีที่จะเก็บของแต่ละบุคคล เมื่อต้องการจะใช้ สมองก็จะเป็นผู้สั่งก่อนโดยจะต้องสำรวจดูในคลังเก็บเสียก่อนว่ามีอะไรที่จะใช้ แล้วจึงทำการสรุปเป็นข้อมูลเพื่อนำออกมาใช้ การสรุปข้อมูลของสมอง เรียกว่า “ความคิดรวบยอด (concept)”

4) สร้างสัมพันธ์ในระดับสูง (higher levels of association) การจำและการนำออกมาใช้ ซึ่งการนำออกมาใช้อย่างมีระเบียบ และสามารถนำมาใช้ได้ตามความต้องการ William S Gray (อ้างถึง Strang, 1967) อธิบายถึงขั้นของผู้อ่านที่น่าออกมาใช้ไว้ว่า

- สามารถจำความหมายในการอ่านนั้นได้ รู้แนวของผู้เขียน
- สามารถนำความรู้ความคิดสรุปความคิดรวบยอดของผู้เขียนรวมเข้ากับประสบการณ์เดิม เกิดเป็นการหยั่งเห็นหยั่งรู้ในเรื่องใหม่ได้
- รู้จักการตัดสินใจยอมรับ และตัดทิ้งแนวความคิดที่ได้รับมาให้ตรงตามความต้องการ
- ใช้แนวความคิดรวบยอด ที่มีอยู่นั้นให้เป็นประโยชน์ในการอ่าน และในการคิดที่จะใช้ในโอกาสต่อไป

แนวความคิดของบรุนเนอร์ (Jerome Bruner) ที่จะนำมาใช้เกี่ยวกับการอ่าน

แนวความคิดเกี่ยวกับการอ่านตามทฤษฎีของบรุนเนอร์นั้น (อ้างถึงใน ฉวีลักษณ์ บุญยะกาญจน, 2525: 28) จะเป็นการผสมผสานกระบวนการต่างๆ 3 กระบวนการต่อไปนี้เข้าด้วยกัน ซึ่งทั้ง 3 กระบวนการนั้นอาจเกิดขึ้นเรียงตามลำดับดังต่อไปนี้ คือ

1) **ขั้นค้นหาความรู้ (acquisition)** คือ กระบวนการของการรวบรวมความรู้จากการอ่านใหม่ๆ เข้าแทนที่ความรู้เก่า หรือเป็นการจัดระเบียบโครงสร้างของความรู้ที่ได้รับมาให้เป็นระเบียบมากขึ้น

2) **ขั้นดัดแปลงความรู้ (transformation)** เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงข่าวสารความรู้ที่ได้รับมาจากการอ่าน ให้เกิดประโยชน์ต่อประสบการณ์ หรือสถานการณ์ใหม่ๆ หรือเกิดแนวความคิดใหม่ๆ ที่จะจัดระเบียบโครงสร้างของข่าวสารความรู้เดิมนั้น เพื่อให้สัมพันธ์หรือต่อเนืองกับสถานการณ์หรือความรู้ใหม่

3) **ขั้นประเมินความรู้ (evaluation)** เป็นกระบวนการที่ต่อเนืองกับข้อ 2 โดยผู้เรียนหรือผู้อ่าน จะประเมินว่า สิ่งที่เปลี่ยนแปลงไปนั้น เป็นสิ่งที่ดีหรือไม่ หรือทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ก้าวหน้าขึ้นหรือไม่ เพียงไร

กระบวนการอ่านของมอนโร (Monroe)

Monroe (อ้างถึงใน ฉวีลักษณ์ บุญยะกาญจน, 2525: 31) ได้กล่าวถึงกระบวนการอ่านว่า ประกอบด้วยปัจจัย 4 ประการ คือ

การรับรู้ เห็นชัด ระดับความจำรูปคำ เข้าใจในการออกเสียงหรืออ่านได้

การเข้าใจคำ หรือประโยคที่อ่าน นั่นคือเข้าใจความหมายโดยอาศัยการแปล การตีความและประสบการณ์เกี่ยวกับสิ่งที่อ่าน

การตอบสนอง ได้แสดงออกในด้านอารมณ์ ความรู้สึก ทั้งนี้ต้องอาศัยพื้นฐานประสบการณ์เดิม สติปัญญา เกิดความพอใจก็กระหายที่จะอ่านต่อไป หากเกิดความไม่พอใจก็จะเบื่อหรือเลิกอ่านไป

บูรณาการ การได้รับแนวคิดจากเรื่องราวที่อ่าน ซึ่งอาจเป็นการเพิ่มและขยายประสบการณ์ให้กว้างขวางขึ้น

2.2.2 อิทธิพลต่อการอ่าน

Harris (1970) ได้กล่าวถึงตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อการอ่านไว้ว่า การอ่านจะประสบผลสำเร็จมากน้อยเพียงใดย่อมขึ้นอยู่กับสิ่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้องหลายประการ ตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อการอ่านเหล่านี้ อาจแบ่งออกเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้ดังนี้

1) ตัวแปรที่เกี่ยวกับผู้อ่าน ได้แก่ วุฒิภาวะ ความพร้อม การสนใจ สมรรถวิสัยในการอ่าน และคุณลักษณะทางบุคลิกภาพของผู้อ่าน ซึ่งอาจจะแยกกล่าวโดยย่อ ได้ดังนี้

1.1) วุฒิภาวะ หมายถึง กระบวนการเจริญเติบโตตามลำดับขั้น การอ่านจะขึ้นอยู่กับระดับวุฒิภาวะของผู้อ่าน คำว่า “วุฒิภาวะ” เป็นสิ่งสำคัญในการกำหนดระดับของการอ่านและความเร็วในการอ่าน โดยทั่วไปแล้วผู้ที่มีวุฒิภาวะสูงย่อมอ่านได้ดีกว่าคนที่มีวุฒิภาวะต่ำกว่า วุฒิภาวะของคนเรามีอยู่หลายอย่าง เป็นต้นว่า วุฒิภาวะทางอารมณ์ วุฒิภาวะทางสังคม วุฒิภาวะทางเพศ และวุฒิภาวะทางร่างกาย

วุฒิภาวะทางเพศอาจจะหมายความได้ 2 ประการ คือ ความเจริญเติบโตทางกาย ซึ่งแสดงออกโดยการที่สามารถสืบพันธุ์ได้ประการหนึ่ง อีกประการหนึ่ง หมายถึง ความสามารถที่ได้จากการเรียนรู้ซึ่งเป็นผลต่อเนื่องมาสู่การอ่าน กล่าวคือ สามารถเข้ากับเพศตรงข้ามได้เป็นอย่างดี

วุฒิภาวะทางร่างกาย หมายถึง การเจริญเติบโตทางร่างกายจนถึงระดับสูงสุดของคนเรา ซึ่งจะถึงขีดสมบูรณ์ภายหลังวุฒิภาวะทางเพศประมาณ 5-10 ปี สำหรับวุฒิภาวะทางอารมณ์และวุฒิภาวะทางสังคมนั้นเป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้ ซึ่งจะถึงขีดสมบูรณ์ในวัยผู้ใหญ่ และจะถึงขีดสมบูรณ์ภายหลังวุฒิภาวะทางร่างกาย บางรายก็ถึงระดับสมบูรณ์เร็ว บางรายก็ช้า และบางรายก็ไม่ถึงระดับสมบูรณ์เลย ดังจะเห็นได้จากคนไข้โรคจิตโรคประสาท

วุฒิภาวะและความพร้อมเป็นเรื่องที่เกี่ยวกันอย่างใกล้ชิด ความพร้อมหมายถึง ระดับวุฒิภาวะและความสามารถที่จำเป็นในการเรียนรู้การอ่านหรือการฝึกฝนกิจกรรมนั้นๆ เช่น เด็กที่มีความพร้อมในการเรียนอ่าน ย่อมหมายถึงระดับวุฒิภาวะของเขาที่สามารถจะแยกความคล้ายคลึงและความแตกต่างของตัวอักษร เป็นต้น

1.2) อายุ เรามักจะได้ยินเสมอว่า “ไม่มีใครแก่เกินเรียน” ในขณะเดียวกันเราก็มีความรู้สึกที่ว่าเมื่ออายุมากขึ้นก็มักจะเรียน อ่าน จำไม่ได้ดีเหมือนเมื่ออายุยังน้อย นักจิตวิทยาค้นพบว่า เมื่ออายุมากขึ้นความสามารถในการเรียนการอ่านก็จะลดลงบ้าง แต่ก็มีกิจกรรมหลายอย่างที่มีอายุมากๆ สามารถจะเรียนได้

เด็กวัยรุ่นและเด็กที่มีอายุมากจะเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้ดีกว่าและเร็วกว่าเด็กที่อายุน้อย โดยทั่วไปแล้วความสามารถในการเรียนรู้จะเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ไปตามวัย จนถึงอายุราว 20-25 ปี ต่อจากนั้นก็คงตัวหรือลดลงเล็กน้อย หลังจากอายุ 25 ปี แล้วความสามารถในการเรียนรู้จะลดลงไปเรื่อยๆ อย่างไรก็ตามการลดความสามารถในการเรียนรู้นี้ จะไม่สม่ำเสมอ งานบางอย่างก็ลดลงไปมาก แต่กิจกรรมบางอย่างก็ลดลงเล็กน้อย

1.3) เพศ เรามักจะยอมรับกันว่าความแตกต่างระหว่างเพศเป็นสาเหตุให้คนเราแตกต่างกันในเรื่องการอ่าน ในระดับขั้นประถมเด็กผู้หญิงจะอ่านได้ดีกว่าเด็กผู้ชายเป็นส่วนใหญ่ ทักษะ ทักษะ

ความสนใจ การแสดงพฤติกรรม จากการค้นคว้าปรากฏว่าเพศชายหรือเพศหญิงก็สามารถเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้ทัดเทียมกัน แต่การที่ชายและหญิงทัศนคติหรือความสนใจในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ ไม่เหมือนกัน นั้น เป็นเพราะชนบทรอบมณีนีเยมประเพณีของสังคม

1.4) ประสบการณ์เดิม อิทธิพลของประสบการณ์เดิมที่มีต่อการอ่าน จะเห็นได้ชัดเจนในเรื่อง การถ่ายโยงการเรียนรู้ (transfer of learning) อันเป็นกระบวนการที่ผลของการอ่านอย่างใดอย่างหนึ่ง มีอิทธิพลต่อการอ่านใหม่ ซึ่งมีทั้งการถ่ายโยงที่ทำให้การเรียนรู้สิ่งใหม่ดีและเร็วขึ้น ที่เรียกว่า positive transfer และการถ่ายโยงที่ทำให้การอ่านสิ่งใหม่ช้าลงที่เรียกว่า negative transfer

1.5) สมรรถวิสัย (capacity) หมายถึง ขีดจำกัดสูงสุดของความสามารถ ซึ่งอาจจะวัดได้จากแบบทดสอบเชาวน์ปัญญาและแบบทดสอบความถนัด เนื่องจากเราไม่มีเครื่องมือที่จะวัดสมรรถวิสัยและความสามารถของคนเราได้ละเอียดครบถ้วนทุกอย่าง จึงจำเป็นต้องใช้เครื่องมือเท่าที่มีอยู่เป็นเครื่องช่วยในการวัด สมรรถวิสัยเป็นเรื่องที่เราพยากรณ์หรือคาดคะเนเอาจาก ผลการทดสอบเชาวน์ปัญญา และความถนัดตามธรรมชาติว่า ความสำเร็จในอนาคตจะเป็นอย่างไร ความแตกต่างในด้านสมรรถวิสัยของคนเราจะเป็นทางด้านร่างกายหรือปัญญาก็ตาม ย่อมจะมีผลต่อระดับการอ่าน เนื้อหาวิชาต่างๆ ด้วย เด็กที่มีสติปัญญาปกติ I.Q. จะอยู่ระหว่าง 90-109 ถ้าเด็กมี I.Q. ต่ำกว่านั้นจะเป็นพวกอ่านช้าที่เรียนช้า

1.6) ความบกพร่องทางร่างกาย ความบกพร่องทางร่างกายมีผลต่อการอ่านเป็นอย่างมาก อวัยวะที่ช่วยในการแสดงพฤติกรรมจะมีส่วนเกี่ยวข้องกับการอ่านด้วย หากอวัยวะเหล่านั้นบกพร่องไป ย่อมจะมีผลต่อการอ่าน ความบกพร่องทางร่างกายที่สำคัญ คือ สายตายาว สายตาสั้น สายตาเอียง กล้ามเนื้อที่ควบคุมพยักตาพิการ ประสาทหูพิการ ฯลฯ

1.7) การจูงใจ เป็นตัวการที่กระตุ้นให้เกิดกิจกรรม ช่วยให้การแสดงพฤติกรรมมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอน การจูงใจอาจเกิดขึ้นโดยการใช้เครื่องล่อใจต่างๆ เช่น วัสดุที่ใช้ในการอ่าน ความสนุกของสิ่งที่อ่าน การใฝ่อ่าน ซึ่งหมายถึงความสนใจและการให้รับทราบผลการอ่านของตนว่าเป็นอย่างไร

1.8) ลักษณะทางบุคลิกภาพ เช่น ความสนใจ ความอยากรู้อยากเห็น ความเชื่อมั่นในตนเอง ระดับความมุ่งหวัง เป็นต้นสิ่งเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งที่จะจูงใจให้เกิดการอ่าน

2) ตัวแปรที่เกี่ยวกับการอ่าน หมายถึง ความแตกต่างของวัสดุในการอ่าน ซึ่งอาจแตกต่างกันในด้านความยากง่าย ความยาว ความคล้ายคลึงกัน นอกจากนี้วัสดุที่อ่านยังแตกต่างกันในด้านความสนุกสนานหรือน่าเบื่อหน่าย สิ่งเหล่านี้มีอิทธิพลต่อการอ่านทั้งสิ้น

2.1) ความยาวของวัสดุที่อ่าน ความยาวของวัสดุที่อ่านมีผลต่อเวลาที่ใช้ในการอ่าน ถ้าวัสดุยาว เวลาที่ใช้ก็ย่อมเพิ่มขึ้น นอกจากความยาวของวัสดุที่อ่านแล้ว ความยากง่ายของเนื้อหาและความหมายของเนื้อหาก็มีอิทธิพลต่อการอ่านด้วยเช่นกัน เนื่องจากวัสดุที่อ่านหากมีความหมายต่อผู้อ่านย่อมจะอ่านได้เร็วขึ้น

2.2) การรบกวน (interference) ระหว่างที่อ่านหากมีสิ่งต่างๆ มารบกวนการอ่าน ย่อมทำให้เกิดความสับสน

3) ตัวแปรที่เกี่ยวกับวิธีอ่าน วิธีการอ่านก็มีผลต่อการอ่านได้เช่นกัน กล่าวคือ

3.1) การฝึกฝน จะช่วยให้การอ่านได้ผลสมบูรณ์ขึ้น แต่เราก็ควรจะคำนึงถึงว่าการอ่านจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงและปรับปรุงพฤติกรรม ในการฝึกฝนแต่ละครั้งนั้นผู้อ่านจะต้องมีโอกาสได้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมบางอย่างไปบ้าง จึงจะเกิดการอ่านที่ดีขึ้น หากการฝึกฝนเป็นไปโดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงใดๆ เกิดขึ้น การฝึกฝนนั้นก็ไมช่วยให้เกิดการอ่านที่ดี

3.2) การอ่านเพิ่มขึ้น เป็นการฝึกเพิ่มเติมหลังจากที่อ่านมาแล้ว ซึ่งจะช่วยให้จำบทเรียนได้ดีขึ้น

3.3) การท่องจำ เป็นวิธีการที่เราใช้จำสิ่งที่ต้องการจำ การพยายามอ่านไปที่ละ 2-3 บรรทัดแล้วท่องจำไว้ เมื่อจำไม่ได้ก็เปิดดูใหม่และค่อยๆ เพิ่มไปที่ละน้อยจนจำได้ทั้งหมด จะได้ผลดีกว่าการพยายามท่องจำรวดเดียวจบ

3.4) การรู้ผลงาน คนเราอาจเรียนรู้บางสิ่งบางอย่างได้โดยการพิจารณาผลของการกระทำครั้งก่อนๆ เป็นหลัก การรู้ผลงานจะช่วยให้การเรียนรู้ดีขึ้นอย่างมาก เพราะช่วยให้ทราบว่ายังมีข้อบกพร่องที่ใดและควรแก้ไขอย่างไร นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนผู้อ่านมีความสนใจมากยิ่งขึ้นอีกด้วย

3.5) การใช้ประสาทรับรู้ช่วยในการอ่าน วิธีอ่านที่ดีที่สุดของแต่ละบุคคลจะแตกต่างกันไป บางคนอ่านได้ดีโดยการฟัง บางคนโดยการอ่าน และบางคนก็ต้องใช้ทั้ง 2 วิธี นอกจากนั้นเมื่อบทเรียนเปลี่ยนไปก็อาจต้องเปลี่ยนวิธีไปด้วย

3.6) การให้คำแนะนำ เพื่อเป็นการสร้างจุดมุ่งหมายให้แก่ผู้อ่าน แต่ก็ไม่ควรแนะนำมากเกินไปเพราะผู้อ่านจะไม่ได้ใช้ความสามารถของตน

3.7) เครื่องล่อใจ หมายถึง สิ่งของหรือสถานการณ์ที่ทำให้เกิดแรงจูงใจในการอ่าน

4) ตัวแปรที่เกี่ยวกับสภาพสังคมและสิ่งแวดล้อม เด็กบางคนได้รับการเลี้ยงดูมาไม่ถูกต้องก็จะส่งผลต่อการอ่านด้วย เช่น การที่เด็กได้รับการเอาใจใส่จากพ่อแม่มากเกินไป น้อยเกินไป อยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่ดีทำให้ไม่มีแรงจูงใจในการเรียน การอ่าน หรือเด็กที่ต้องรับภาระการงานทางบ้านมากเกินไป จนไม่มีเวลาอ่าน เวลาค้นคว้า เป็นต้น

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้

ในอดีตการศึกษาในระบบโรงเรียนเป็นการสอนแบบบรรยาย คือ ครูบอกความรู้ให้เด็ก มักเป็นการสอนที่ละบท คือ ตามที่ปรากฏในตำรา นักเรียนเป็นฝ่ายรับสิ่งที่ครูบอให้ นักเรียนมีบทบาทเป็นเพียงผู้ฟัง จำ และสอบ แต่ในปัจจุบันการปฏิรูปการศึกษาตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ได้มีการพัฒนาหลักสูตรและการพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของเด็กให้เป็นการเรียนการสอนที่มีผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และการศึกษาตามอัธยาศัย โดยมุ่งเน้นให้เด็กคิดเป็น ทำเป็น รู้จักแก้ปัญหาเองและเปิดโอกาสให้เด็กได้ศึกษา ค้นคว้าหาข้อมูลด้วยตนเองให้เด็กได้เห็น ได้สัมผัสของจริง มีประสบการณ์นอกห้องเรียน วิธีนี้จะทำให้เด็กเกิดความรู้ ความเข้าใจ มีประสบการณ์และพัฒนาการทางสติปัญญาที่ยั่งยืน แนวทางพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่สำคัญประการหนึ่ง คือการให้ความหมายทั้งทางทฤษฎีและแนวปฏิบัติของการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนว่าหมายถึง การเปลี่ยนแปลงคุณภาพการเรียนการสอนจากการที่ผู้เรียนเป็นผู้รับไปสู่ผู้เรียนเป็นผู้ร่วมเรียนรู้ และได้เรียนรู้ร่วมกัน เปลี่ยนจากการจำกัดการเรียนที่เฉพาะในห้องเรียนไปสู่การขยายวงกว้างสู่แหล่งการเรียนรู้เพิ่มขึ้น และเปลี่ยนจากกิจกรรมการเรียนที่เฉื่อยชา ซ้ำซากไปสู่กิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เป็นต้น (นันทิยา สว่างวุฒินธรรม, 2544 อ้างถึงใน พัชรา เขียมกิจการ, 2545)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2535) ได้กำหนดกระบวนการเรียนรู้ไว้ 2 ประเภท ในแผนการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2535 คือ

(1) กระบวนการเรียนรู้ตามระบบโรงเรียน ซึ่งเป็นการจัดการโดยสถานศึกษา อาศัยระบบชั้นเรียนเป็นหลัก มีหลักสูตรกำหนดไว้ตามระดับและประเภทการศึกษาเพื่อให้บุคคลได้เรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร

(2) กระบวนการเรียนรู้ในวิถีชีวิต เป็นการเรียนรู้จากแหล่งความรู้และสภาพแวดล้อมต่างๆ ที่สัมพันธ์กับวิถีชีวิตของบุคคลทั้งที่มีอยู่เองและที่มนุษย์ตั้งใจสร้างขึ้น

ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติได้กล่าวถึงกระบวนการเรียนรู้ไว้ในมาตราที่ 24 ซึ่งมีสาระว่า กระบวนการเรียนรู้ ต้องจัดเนื้อหาสาระและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจ ความถนัด

และความแตกต่างของผู้เรียน ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์และประยุกต์ใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา ให้ผู้เรียนเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง ผสมผสานสาระความรู้ด้านต่างๆ อย่างสมดุล รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศ สภาพแวดล้อม สื่อการเรียน อำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และใช้การวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ทั้งนี้ผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกัน จากสื่อและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย พ่อแม่ ผู้ปกครอง และชุมชน มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นได้ทุกเวลา ทุกสถานที่

คณะกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้ (2543) ยังได้มีการกล่าวถึง กระบวนการเรียนรู้ที่พึงประสงค์ คือ กระบวนการทางปัญญาที่พัฒนาบุคคลอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สามารถเรียนรู้ได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มีความสุข บูรณาการเนื้อหาสาระตามความเหมาะสมของระดับ การศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนได้มีความรู้เกี่ยวกับตนเองและความสัมพันธ์ของตนเองกับสังคม สาระการเรียนรู้สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน ทันสมัย เน้นกระบวนการคิด และการปฏิบัติจริง ได้เรียนรู้ตามสภาพจริงสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างกว้างไกล เป็นกระบวนการที่มีทางเลือกและมีแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย น่าสนใจ เป็นกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน โดยมีผู้เรียน ครู และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายร่วมจัดบรรยากาศให้เอื้อต่อการเรียนรู้และมุ่งประโยชน์ของผู้เรียนเป็นสำคัญเพื่อให้ผู้เรียนเป็นคนดี คนเก่ง และคนมีความสุข และเกษมา วรวรรณ ณ อยุธยา (2539 อ้างถึงใน กองวิจัยทางการศึกษา, 2544) ยังได้ทำการศึกษาข้อคิดของบุคคลแกนนำในการปฏิรูปการศึกษาแล้วพบว่า การศึกษาจะส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่พึงประสงค์ได้ด้วยการจัดการเรียนการสอนที่คำนึงถึงพื้นฐาน ความแตกต่างของผู้เรียนสนับสนุนให้ผู้เรียนทุกคนได้รับการพัฒนาตามศักยภาพ และมีวิธีการเรียนการสอนที่หลากหลาย ไม่สร้างความคิดริ้น ความกดดัน

2.3.1 ความหมายของกระบวนการเรียนรู้

จากการศึกษาความหมายของคำว่า “กระบวนการเรียนรู้” พบว่า มีคำอีกคำหนึ่งคือคำว่า “การเรียนรู้” ที่มีความหมายใกล้เคียงกันมาก จนอาจกล่าวได้ว่ามีความหมายเช่นเดียวกัน กล่าวคือ กระบวนการเรียนรู้ โดยทั่วไปจะหมายถึงลำดับขั้นตอนที่ก่อนให้เกิดการเรียนรู้ของบุคคล ส่วนการเรียนรู้ได้มีการให้ความหมายไว้มากมายทั้งในลักษณะของผลที่เกิดขึ้นและกระบวนการ ดังนี้

สุมน อมรวิวัฒน์ (2543) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้ตามแนวพุทธศาสตร์ว่า การเรียนรู้ คือ กระบวนการที่ผัสสะทั้ง 6 ของมนุษย์ คือ ตา หู จมูก ลิ้น กาย ใจ ได้สัมผัสและสัมพันธ์กับสิ่งเร้าเกิดธาตุรู้ (รู้สึกรู้, หมายรู้, รู้คิด, รู้แจ้ง) และมีการกระทำโต้ตอบ ฝึกฝนอบรมตนเองหรือโดยกัลยามิตรจน

ประจักษ์ผล เกิดคุณภาวะ(ความรู้และความดี) สมรรถภาวะ(ความสามารถ) สุขภาวะ(ความผาสุก
 พอเหมาะพอควร) และอิสรภาวะ(พ้นจากทุกข์และความเป็นทาส)

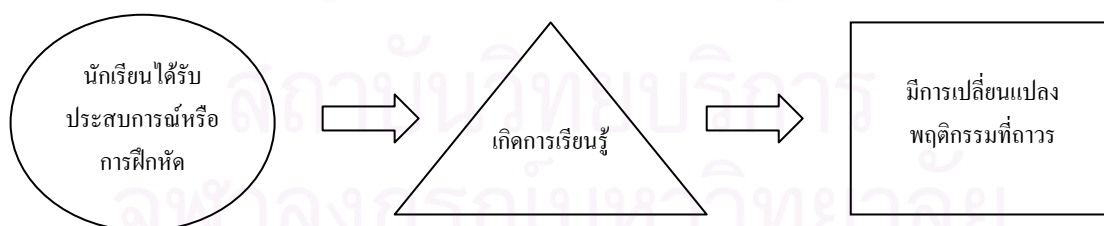
สุวัฒน์ วัฒนวงศ์ (2533) ให้ความหมายของการเรียนรู้ว่า คือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอัน
 เนื่องจากการได้รับสิ่งเร้า และการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมดังกล่าวควรมีลักษณะที่ถาวรพอสมควร ซึ่งก็
 คือ การได้รับประสบการณ์นั่นเอง

สมบุรณ์ ศาလာชีวิน (2526) ได้กล่าวถึงการเรียนรู้ว่าเป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม
 อันเกิดจากการฝึกหัดหรือประสบการณ์ของแต่ละบุคคล หรือเป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการที่
 ผู้เรียนปรับตัวเองเพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้าเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย และในกระบวนการเปลี่ยนแปลงนี้
 ครอบคลุมกับระบบต่างๆ ของร่างกาย รวมทั้งด้านอารมณ์ ทัศนคติ และการปรับตัวด้านสังคม

สุรางค์ ไคว์ตระกูล (2533) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้ว่าหมายถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมซึ่ง
 เป็นผลเนื่องมาจากประสบการณ์ที่คนเรามีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม หรือจากการฝึกหัด รวมทั้งการ
 เปลี่ยนปริมาณความรู้ของผู้เรียน

กองวิจัยทางการศึกษา (2544 อ้างถึงใน พัชรา เอี่ยมกิจการ) ได้ให้คำจำกัดความของคำว่า
 การเรียนรู้ ว่าเป็นการปรับเปลี่ยนทัศนคติ แนวคิด และพฤติกรรม อันเนื่องมาจากได้รับประสบการณ์
 ซึ่งควรเป็นการปรับเปลี่ยนไปในทางที่ดีขึ้น

สมศักดิ์ สินธุระเวชญ์ (2540) ได้ให้ความหมายว่าการเรียนรู้ (Learning) คือ กระบวนการที่
 บุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอย่างถาวร อันเนื่องมาจากประสบการณ์หรือการฝึกหัด



ภาพที่ 3 กระบวนการเรียนรู้ของสมศักดิ์ สินธุระเวชญ์

เชียรศรี วิวิธสิริ (2534 อ้างถึงใน พัชรา เอี่ยมกิจการ) ได้กล่าวว่าการเรียนรู้หมายถึง การ
 เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวร อันเป็นผลมาจากประสบการณ์ การปฏิบัติการ เป็นการกระทำ
 จริง จะด้วยวิธีการที่ตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ตาม

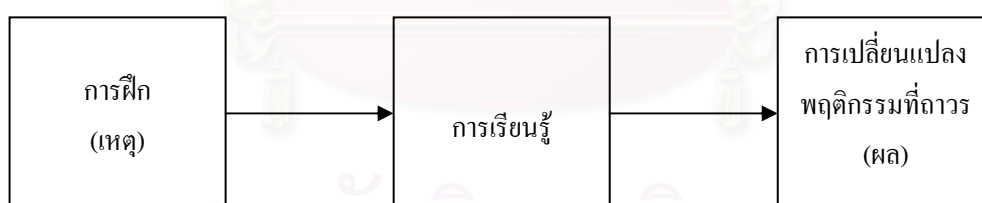
โดยการเรียนรู้ คือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ซึ่งอาจจำแนกได้เป็น 3 ด้านคือ

1. พฤติกรรมทางความรู้ เช่น เปลี่ยนจากไม่รู้ให้เป็นผู้รู้
2. พฤติกรรมทางทักษะ เช่น จากทำไม่เป็นให้ทำเป็น
3. พฤติกรรมทางทัศนคติ เช่น เปลี่ยนจากความรู้สึกไม่ชอบให้ชอบหรือจากชอบเป็นไม่ชอบ

ชอบ

อาจกล่าวได้ว่า การเรียนรู้เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอย่างต่อเนื่อง เป็นการเพิ่มพูนความรู้ ทักษะ มีการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ และสามารถแก้ปัญหาปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมที่กำลังเปลี่ยนแปลงซึ่งการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการฝึกฝน ฝึกหัดจนเกิดเป็นประสบการณ์

นอกจากนี้การเรียนรู้ในทฤษฎีของนักจิตวิทยาโดยทั่วไปนั้น หมายถึงกระบวนการของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ถาวรหรือค่อนข้างถาวร อันเป็นผลมาจากประสบการณ์หรือการฝึกหัดอบรม ลักษณะของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอาจเป็นการเปลี่ยนแปลงทางด้านการกระทำ การรับรู้ การหยั่งเห็น (Insight) แรงจูงใจ ฯลฯ เพียงอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายๆ อย่างในเวลาเดียวกัน และการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวก็อาจเป็นการเปลี่ยนแปลงไป ทั้งในด้านดี (ที่สังคมยอมรับ) และในด้านเลว (ที่สังคมไม่ยอมรับ) โดยเหตุนี้ถ้าพิจารณาในแง่ของศีลธรรม วัฒนธรรม หรือค่านิยมแล้ว การเรียนรู้ก็ไม่จำเป็นต้องทำให้เกิดผลที่เจริญก้าวหน้าเสมอไป



ภาพที่ 4 กระบวนการเรียนรู้

โดยสรุปอาจกล่าวได้ว่า การเรียนรู้ คือการปรับหรือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่มีลักษณะคงทนถาวรในทางที่ดีขึ้นโดยการปรับและการเปลี่ยนแปลงนั้นอาจเกิดขึ้นจากการฝึกหัด การปฏิบัติ การปฏิสัมพันธ์ ประสบการณ์ และอื่นๆ ซึ่งการเรียนรู้ที่อาจเกิดขึ้นได้ทั้งในระบบโรงเรียนและนอกระบบโรงเรียน

2.3.2 องค์ประกอบพื้นฐานของการเรียนรู้

การที่จะเกิดการเรียนรู้ขึ้นได้ จะต้องมียุทธศาสตร์ประกอบพื้นฐานอย่างน้อยที่สุดสี่ประการด้วยกันคือ (ประสาธ อิศรปริดา, 2520)

1) แรงจูงใจ (Motive) แรงจูงใจเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของการเรียนรู้ เพราะเป็นตัวจักรสำคัญหรือเป็นต้นตอที่แท้จริงของพฤติกรรม

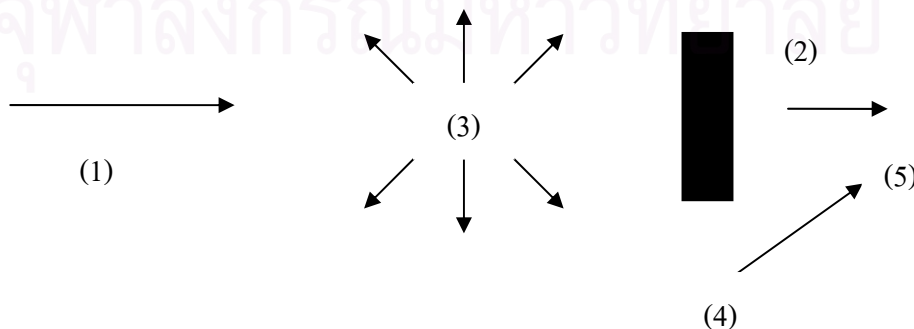
2) สิ่งจูงใจ หรือเครื่องชวนใจ (Incentive) สิ่งจูงใจเป็นสิ่งที่ลดความเครียดและนำไปสู่ความพอใจ นักจิตวิทยาเชื่อว่าสิ่งจูงใจจะเป็นศูนย์กลางหรือหัวใจของการเรียนรู้

3) อุปสรรค (A barrier or block) นับเป็นพื้นฐานสำคัญอีกประการหนึ่งของการเรียนรู้เพราะอุปสรรคหรือสิ่งกีดขวางย่อมทำให้เกิดปัญหา การที่ผู้เรียนเกิดปัญหาจะทำให้ผู้เรียนพยายามทำซ้ำๆ หรือเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเพื่อจะฟันฝ่าอุปสรรคนั้นไปสู่เป้าหมายให้ได้

4) กิจกรรม (Activity) กิจกรรมเป็นส่วนที่จะทำให้ทราบว่าใครเกิดการเรียนรู้หรือไม่ เพียงใด ซ้ำหรือเร็วอย่างไร และเป็นสิ่งที่ใช้อ้างอิง (Infer) ไปถึงความรู้สึกนึกคิดทางจิตใจที่ซ่อนเร้นอยู่ได้เราจะสังเกตเห็นว่าคนเรามักจะชอบประกอบกิจกรรมที่นำความสำเร็จหรือความพอใจมาให้ซ้ำๆ อยู่เสมอ แม้ว่าจะไปเจอปัญหาใหม่ๆ ส่วนกิจกรรมหรือพฤติกรรมที่ไม่เคยนำความสำเร็จมาให้ นั่นมักจะหลีกเลี่ยง

2.3.3 ลำดับขั้นในการเรียนรู้

Dashiell (อ้างถึงในประสาธ อิศรปริดา, 2520) ได้เรียงลำดับขั้นในกระบวนการเรียนรู้ไว้ดังรูป คือจะเริ่มจากแรงจูงใจของแต่ละคน (1) มีสิ่งกีดขวาง (2) ซึ่งขวางกั้นมิให้ไปถึงเป้าหมายเพื่อสนองความต้องการของเขา ต่อจากนั้นก็จะมี การตอบสนองเพื่อแสวงหาวิธีการที่จะไปถึงเป้าหมายหรือได้สิ่งที่ประสงค์ (3) จนกระทั่งพบว่ามี การตอบสนองบางอย่าง (4) ที่จะนำไปสู่เป้าหมาย (5) ได้



ภาพที่ 5 ลำดับขั้นในการเรียนรู้

Woodruff (อ้างถึงใน ประสาท อิศรปรีดา, 2520) ก็กล่าวถึงลำดับขั้นของการเรียนรู้ไว้คล้ายๆ กับที่ Dashiell กล่าวถึงเข้ากำหนดลำดับไว้ 6 ขั้น ดังนี้

- 1) เกิดแรงจูงใจ
- 2) กำหนดเป้าหมาย
- 3) เกิดความเครียด
- 4) เลือกการตอบสนองที่เหมาะสม
- 5) กำหนดและแก้ไขการตอบสนองให้เหมาะสม
- 6) หลีกเลียงและงดเว้นการตอบสนองที่ไม่เหมาะสม

2.3.4 หลักการและแนวคิดการเรียนรู้

การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนสามารถนำเอาความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับไปปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตนเอง ช่วยให้เกิดความรู้ ทักษะ และเจตคติเพิ่มขึ้น รวมทั้งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตจริงต่อไปได้ด้วย

การเรียนรู้ตามวิธีไทยนั้นใช้หลักการสำคัญจากคำสอนของพุทธศาสนาเป็นหลัก กล่าวคือ วิธีไทยมีความเชื่อว่า การเรียนรู้ที่ดีนั้นจะต้องครบองค์ 4 คือ ฟัง พุด คิด เขียน (สุ จิ ปุ ลิ) “การฟัง” ในที่นี้ หมายถึงการรับรู้ข้อมูล (Input) จากทุกแหล่งไว้ด้วย จึงรวมถึงการอ่านจากตำรา เอกสาร วารสาร หนังสือพิมพ์ ฯลฯ การศึกษาจากสื่ออื่นๆ เช่น ทีวีทัศน์ โทรทัศน์ ฟังวิทยุ ไปดูของจริง เป็นต้น

เมื่อ “ฟัง” คือ มีการรับรู้ข้อมูล (Input) ความรู้ต่างๆ ไว้แล้วก็ต้องสามารถ “พุด” หรือ “อธิบาย” ถ่ายทอดผ่านภาษาให้ผู้อื่นมีความรู้และเข้าใจตามที่ตนมีความรู้นั้นๆ ได้ด้วย

ส่วน “การคิด” และ “การเขียน” หมายถึง การที่มีความรู้แล้ว จะต้องมีความคิดหรือวิเคราะห์ ความรู้ที่ได้มาเหล่านั้นได้ด้วยว่า ผิด ถูก ดี ชั่ว สมควร ไม่สมควรประการใดด้วย ซึ่งถ้าผู้ใดมีความรู้ (จากการฟัง การอ่าน ฯลฯ) แล้วสามารถวิเคราะห์ความรู้ที่ได้รับมาได้ และสามารถเขียนเรียบเรียง ถ่ายทอดความรู้ที่มีอยู่เหล่านั้นออกมาโดยการเขียนได้ แสดงว่าผู้นั้นมีความสามารถในการเรียนรู้ได้ บรรลุถึงจุดสุดยอดแห่งการเรียนรู้ในเรื่องนั้นๆ (อุดม เขยกีวงศ์, 2545)

2.3.5 รูปแบบการเรียนรู้

การเลือกรูปแบบการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับเป้าหมาย วัตถุประสงค์ เป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญและเป็นตัวบ่งชี้ถึงความสำเร็จของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ประการหนึ่ง

เวอร์เนอร์ (Verner) แบ่งรูปแบบการเรีเรียนรู้ออกเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่

- 1) วิธีการเรียนรู้เป็นรายบุคคล เช่น การฝึกงาน การศึกษาเป็นรายบุคคล การเรียนรู้ทางไปรษณีย์ เป็นต้น
- 2) วิธีการเรียนรู้สำหรับกลุ่ม เช่น การเรียนเป็นชั้น การประชุมปฏิบัติการ เป็นต้น
- 3) วิธีการศึกษาเพื่อพัฒนาชุมชน เช่น การศึกษาที่นำไปสู่การปฏิบัติการของชุมชน เป็นต้น

Harris และ Schwahn ได้แบ่งการเรีเรียนรู้ออกตามกระบวนการของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์ไว้ 6 ประเภท คือ

- 1) การเรียนรู้ทักษะ (Skill Learning)
- 2) การเรียนรู้เหตุผล (Reasoning) เพื่อแก้ปัญหา
- 3) การเรียนรู้เจตคติ (Attitudinal Learning) ซึ่งรวมถึงค่านิยมด้วย
- 4) การเรียนรู้สังกัป (Conceptual Learning) ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่จะสรุปความเหมือน (Generalization) ของสถานการณ์ และของเครื่องหมายหรือสัญญาณ
- 5) การเรียนรู้เกี่ยวกับกลุ่ม (Group Learning) เป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และอิทธิพลจากการพบปะสังสรรค์ (Interaction) กันในสังคม
- 6) การเรียนรู้ความคิดสร้างสรรค์ทางด้านสุนทรีย์ภาพ (Aesthetic Creativity)

Gagne ได้แบ่งการเรีเรียนรู้ออกเป็น 8 ประเภท นับตั้งแต่การเรียนรู้แบบพื้นฐานไปจนถึงการเรียนรู้ที่ซับซ้อน ดังนี้

- 1) การเรียนรู้เครื่องหมายหรือสัญญาณ (Signal Learning) เป็นการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อสัญญาณหรือเครื่องหมายต่างๆ

2) การเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนอง (Stimulus-Response Learning) เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะเชื่อมโยง

3) การเรียนรู้ทางด้านทักษะหรือสายโซ่ด้านกลไก (Skill Learning หรือ Motor Chaining) เป็นการเรียนรู้ในการประกอบกิจกรรมต่อเนื่องตามลำดับ

4) การเรียนรู้โดยการเชื่อมโยงด้วยภาษาถ้อยคำ (Verbal Association) การเรียนรู้ชนิดี้คล้ายแบบที่ 3 แต่สิ่งเร้าและตอบสนองเป็นเรื่องของการใช้ถ้อยคำ

5) การเรียนรู้เพื่อแยกความแตกต่าง (Discrimination Learning หรือ Multiple Discrimination) เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะต้องแยกความแตกต่างระหว่างสิ่งเร้าเพื่อจะตอบสนองต่อสิ่งเร้านั้นให้ถูกต้อง

6) การเรียนรู้สังกัป (Concept Learning)

7) การเรียนรู้กฎหรือหลักการ (Rule Learning หรือ Principle Learning)

8) การเรียนรู้การแก้ปัญหา (Problem Solving) การแก้ปัญหามเป็นการเรียนรู้ที่ต้องอาศัยการคิด (ประสาท อิศรปริดา, 2520)

ลีปพนนท์ เกตุทัต (2542) ได้กล่าวถึงรูปแบบการเรียนรู้ว่าสืบเนื่องมาจากเป้าหมายของการพัฒนาคน คือการทำให้คนรู้เท่าทันโลก และเป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ ดังนั้นการกำหนดหรือการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ในหลายๆ ลักษณะให้ผสมผสานและพอดีกันซึ่งเป็นสิ่งที่จะสร้างให้บุคคลมีคุณสมบัติเช่นนี้ได้ประกอบด้วย

1) การเรียนรู้ด้วยสมอง ด้วยกายสัมผัส ปฏิบัติเป็นทำเป็นและด้วยใจรักที่จะเรียนรู้

2) การเรียนรู้ด้วยสุนทรียภาพในแง่มุมต่างๆ เพื่อให้เข้าใจธรรมชาติ ความจริง ความงาม และความเป็นธรรม

3) การเรียนรู้ด้วยการกระทำ และด้วยกีฬา

นอกจากนี้สมศักดิ์ สินธุระเวสญ์ (2540) ยังได้กล่าวถึงรูปแบบการเรียนรู้ของแต่ละคนขึ้นอยู่กับวิธีการที่เราใช้สมอง และร่างกาย ในการรับรู้และแสดงออกของข่าวสารข้อมูล

รูปแบบของการสื่อสารและการเรียนรู้ที่ใช้ ได้แก่ การเห็น การได้ยิน การรับรู้จากการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อ ทั้ง 3 รูปแบบนี้ขึ้นอยู่กับการใช้ที่ใครจะใช้หนักไปทางใด

การเห็น ผู้สื่อสารหรือผู้เรียนรู้จะเห็นสิ่งต่างๆ ในจิตใจ และใช้การจินตนาการ โดยจะเรียนจากการอ่าน จากโน้ตที่จด ไดอะแกรมและจะสนุกกับการอ่าน ความซาบซึ้งในดนตรีและศิลปะ

ดัชนีที่ชี้ให้เห็นในการใช้การได้ยิน (ตา) คือการเคลื่อนไหวของลูกตา การพูดเร็ว การหายใจสั้นๆ

การได้ยิน ผู้สื่อสารและผู้เรียน จะใช้การฟังและการพูด ดังนั้นจะชอบเรียนจากการฟัง การบรรยาย การพูดและฟังเทป เขาจะสนุกสนานกับการใช้โทรศัพท์ การฟังดนตรี วิทยูและการพูด

ดัชนีที่ชี้ให้เห็นในการใช้การได้ยิน (ฟัง) คือการเคลื่อนไหวลูกตาไปทางข้างๆ พูดชัดเจนและตรงประเด็น หายใจครึ่งอก

การรับรู้จากการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อ ผู้สื่อสารและผู้เรียน มีแนวโน้มใช้การเคลื่อนไหวและการแสดง จะชอบเรียนโดยการเขียน การแสดงออก แสดงท่าทาง ชอบสนุกกับการเต้นรำ กีฬาและทำสิ่งต่างๆ ขณะเคลื่อนไหว

ดัชนีที่ชี้ให้เห็น ได้แก่ การเคลื่อนไหวของลูกตา การหายใจอย่างเต็มที่ที่พูดช้า และเสียงแหลม

นักเรียนทุกคนสามารถจะเรียนได้ดีขึ้น และมากขึ้น ถ้ารู้การควบคุมกระบวนการเรียน ทำอย่างไรจึงจะให้นักเรียนสามารถควบคุมการเรียนของตนได้ ทำอย่างไรจึงจะให้นักเรียนใช้ทักษะการคิดและยุทธวิธีต่างๆ ได้เหมาะสมกับความต้องการในแต่ละขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้ได้

จากรูปแบบการเรียนรู้ทั้งหมดจะเห็นว่ามีแบ่งการเรียนรู้ออกเป็นประเภทต่างๆ ไม่เหมือนกัน แต่การเรียนรู้ที่ส่วนใหญ่เห็นพ้องต้องกันอาจจะจำแนกเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้ 4 แบบด้วยกัน คือ

- 1) การเรียนรู้สั่งกับ
- 2) การเรียนรู้ทักษะ
- 3) การเรียนรู้เจตคติและความซาบซึ้ง
- 4) การเรียนรู้การแก้ปัญหาและการคิด

ในจำนวนการเรียนรู้ทั้ง 4 ประเภทนี้ การเรียนรู้สิ่งกับและทักษะจะเกิดขึ้นได้ง่ายกว่าการเรียนรู้เจตคติและความซาบซึ้งและการเรียนรู้การแก้ปัญหาและการคิด การเรียนรู้สิ่งกับช่วยพัฒนาบุคคลให้เกิดความรอบรู้เกี่ยวกับกฎเกณฑ์และเนื้อหาวิชาต่างๆ การเรียนรู้ทักษะจะช่วยให้เกิดความคล่องแคล่วทางกลไก และทำให้ผลของการกระทำมีประสิทธิภาพ การเรียนรู้เจตคติและความซาบซึ้งซึ่งจะมีผลต่ออารมณ์ความรู้สึกและแรงจูงใจ นับเป็นรากฐานของการที่จะพัฒนาคนให้ฝึกฝนค้นคว้าหรือที่จะทำให้เกิดทักษะและสิ่งกับ ส่วนการเรียนรู้การแก้ปัญหาและการคิด จะเป็นรากฐานที่จะพัฒนาบุคคลให้สามารถแก้ปัญหา การปรับตัว และปรุงแต่งให้เป็นบุคคลประเภทสร้างสรรค์ (Creative people) ที่สังคมปรารถนา (ประสาธ อิศรปริดา, 2520) ซึ่งรูปแบบการเรียนรู้มีบทบาทที่สำคัญในการที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถไปถึงจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ได้ดีมากยิ่งขึ้น ถ้าหากมีการเลือกรูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสม

2.3.6 เป้าหมายของการเรียนรู้

ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติได้กล่าวถึงเป้าหมายของการเรียนรู้ไว้ในมาตราที่ 7 ดังนี้

มาตรา 7: เป้าหมายกระบวนการเรียนรู้ มุ่งปลูกฝังจิตสำนึกที่ถูกต้องเกี่ยวกับการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข รู้จักรักษาและส่งเสริมสิทธิหน้าที่ เสรีภาพ ความเคารพกฎหมาย ความเสมอภาค และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ภาคภูมิใจในความเป็นไทย รู้จักรักษาผลประโยชน์ของส่วนรวมและของประเทศชาติ รวมทั้งส่งเสริมศาสนา ศิลปวัฒนธรรมของชาติ การกีฬา ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและความรู้อันเป็นสากล อนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม มีความสามารถในการประกอบอาชีพ รู้จักพึ่งตนเอง มีความริเริ่มสร้างสรรค์ ใฝ่รู้ และเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง (สำนักงานปฏิรูปการศึกษา, 2542)

รู돌ฟ สไตเนอร์ (Rudolf Steiner อ้างถึง ใน พัชรา เอี่ยมกิจการ) ได้เน้นคุณสมบัติที่สำคัญซึ่งเป็นจุดประสงค์ของการเรียนรู้แบบวอลดอร์ฟ (Waldorf Learning) ว่าเด็กจะต้องได้รับการพัฒนาคุณสมบัติ 3 ด้านด้วยกัน คือ พัฒนาการทางกายและวัตถุ พัฒนาการทางจิตใจ-อารมณ์ และ พัฒนาการทางความคิด

บลูม (Bloom, 1974 อ้างถึงใน สมศักดิ์ สินธุระเวชญ์, 2540) กล่าวว่า เมื่อเกิดการเรียนรู้ในแต่ละครั้งจะต้องมีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นถึง 3 ประการ จึงเรียกว่าเป็นการเรียนรู้ที่สมบูรณ์คือ

1) การเปลี่ยนแปลงทางด้านความรู้ ความคิด ความเข้าใจ (Cognitive Domain) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสมอง เช่น การเรียนรู้ความคิดรวบยอด

2) การเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์หรือความรู้สึก (Affective Domain) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงทางด้านจิตใจ เช่น ความเชื่อ ความสนใจ เจตคติ ค่านิยม

3) การเปลี่ยนแปลงทางการเคลื่อนไหวของร่างกาย เพื่อให้เกิดความชำนาญหรือทักษะ (Psychomotor Domain) เช่น การว่ายน้ำ เล่นกีฬาต่างๆ เล่นดนตรี

คุณสมบัติที่เป็นจุดประสงค์ของการเรียนรู้แนวพุทธธรรมคือ การที่พุทธศาสนิกชนทั้งหลายได้ฝึกฝนตนเองตามหลักของศีล สมาธิ ปัญญา แล้วเป็นผู้ที่มีความรู้ดี รู้จริง รู้แจ้ง (วิชา) และเป็นผู้ที่มีความประพฤติดี (จรณะ) ความรู้ดีช่วยให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ลักษณะของความทุกข์ เหตุของทุกข์ การดับทุกข์และทางที่นำไปสู่การดับทุกข์ (อริยสัจสี่) ส่วนความประพฤติดีย่อมนำความเจริญไพบูลย์มาสู่ผู้เรียนทั้งในแง่ของตนเอง และในแง่ของการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม ผู้ที่ถึงพร้อมด้วยวิชาและจรณะ ย่อมมีอิสรภาพทั้งทางกายและทางจิตใจ ดำเนินชีวิตอย่างมีความสุขสงบที่แท้ (สุมน อมรวิวัฒน์, 2543)

อีกทั้งผู้ทรงคุณวุฒิด้านการเรียนรู้ นักการศึกษา นักคิด ครูอาจารย์ ผู้บริหาร ผู้เรียน และฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา ได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะผู้เรียนที่ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่พึงประสงค์ตามแนวพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ว่าผู้เรียนที่พึงประสงค์ คือ ผู้เรียนเป็นคนดี คนเก่ง และคนมีความสุข (อนุกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้, 2543 อ้างถึงใน พัชรา เขียมกิจการ)

การศึกษาเอกสารเกี่ยวกับแนวคิดเรื่องการเรียนรู้พอจะสรุปได้ว่าการเรียนรู้นั้นมีมาตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบันเพียงแต่แตกต่างกันไปในแต่ละยุคสมัย แต่ในปัจจุบันการเรียนรู้จะมุ่งเน้นประโยชน์ของผู้เรียน และการเรียนรู้จะต้องสอดคล้องกับความสนใจ ความถนัด

3. แนวคิดทางสังคมวิทยาว่าด้วยเรื่องตัวตน (Self)

3.1 ทฤษฎีความเป็นตัวตน (Self)

ทฤษฎีนี้มีนักทฤษฎี 3 ท่าน ได้แก่ Cooley Mead และ Freud ซึ่งได้กล่าวถึงทฤษฎีความเป็นตัวตน (Self) ไว้ดังนี้

1) ทฤษฎีความเป็นตัวตนของ Cooley

Cooley (อ้างถึงใน สุพัตรา สุภาพ, 2538) ให้ความหมายของความเป็นตัวตน (Self) โดยใช้หลักการของ looking glass-self ซึ่งเป็นจินตนาการที่ค่อนข้างชัดเจนเกี่ยวกับตนเอง ความคิดอะไรก็

ตามที่ได้กล่าวมา มีความเหมาะสมที่ปรากฏขึ้นในจิตใจของคนๆ หนึ่ง และความรู้สึกที่เกี่ยวกับตนเองที่มักถูกกำหนดโดยทัศนคติที่มีกับคนอื่น ดังนั้นในจิตนาการของมนุษย์จะมีความคิดอยู่ในใจของมนุษย์อีกคนหนึ่ง ซึ่งเป็นความคิดที่เกี่ยวกับรูปร่างหน้าตา กริยาท่าทาง จุดมุ่งหมาย การกระทำ บุคลิกภาพ มิตรสหาย เป็นต้น และจะได้รับการกระทบที่แตกต่างกันออกไปจากสิ่งดังกล่าว แนวความคิดเกี่ยวกับตนเองนี้ Cooley จึง หมายถึง ความสำนึกในการเป็นตัวตนเป็นผลสะท้อนจากการมีความสัมพันธ์กับผู้อื่น และการที่บุคคลอื่นมองดู ซึ่งจะมีผลต่อการตัดสินใจ กล่าวคือ เป็นการมองดูตนเองโดยผ่านสายตาของคนอื่นเหมือนมองดูตนเองผ่านกระจกเงา บุคคลสามารถตั้งสอนใจได้ว่าตัวเองควรเป็นอะไรแค่ไหน โดยเอาความคิดของคนอื่นที่มองมาเป็นเกณฑ์ตัดสินนั่นเอง

2) ทฤษฎีความเป็นตัวตนของ Mead

Mead (อ้างถึงใน สุพัตรา สุภาพ, 2538) ให้ความหมายของความเป็นตัวตน โดยอาศัยทฤษฎีของ Cooley มาใช้ในการวิเคราะห์ Mead เน้นกฎเกณฑ์บางอย่างที่บุคคลได้เริ่มสร้างความรู้สึกทั่วไป อันเป็นผลจากกระบวนการเรียนรู้ทางสังคม ซึ่งเป็นการขัดเกลาทางสังคมจนสามารถสร้างความเป็นตัวตนขึ้น

Mead ได้แบ่งความเป็นตัวตนออกเป็น 1 ซึ่งเป็นประธาน และ Me ซึ่งเป็นกรรม องค์ประกอบของทั้ง 2 ตัวนี้ไม่ถือว่าเป็นวัตถุหรือสิ่งของ แต่เป็นกระบวนการภายในตัวเอง “ฉันเอง” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของ “ฉัน” เป็นตัวของตัวเอง ซึ่งผู้กระทำไม่ได้ตระหนักถึง เป็นทัศนคติของบุคคลอื่นในลักษณะกว้างๆ โดยทั่วไป คำว่า “ฉันเอง” เป็นพลังต่างๆ ของความประพฤติปฏิบัติตามและการควบคุมทางสังคม ส่วน “ฉัน” เป็นส่วนหนึ่งของตัวเองที่ผู้กระทำไม่ได้ตระหนักถึง โดยมักจะคิดถึงก็ต่อเมื่อการกระทำได้เสร็จสมบูรณ์แล้ว เป็นการตอบสนองทันทีของผู้กระทำ ที่ก่อให้เกิดการเรียกร้องและโต้ตอบ “ฉันเอง” ตัวเองเป็นผลที่เกิดมาจากความสัมพันธ์ระหว่าง “ฉัน” กับ “ฉันเอง” “ฉัน” เป็นการสะท้อนของปัจเจกบุคคลที่มีต่อทัศนคติที่จัดระเบียบแล้วของชุมชน ซึ่งจะปรากฏอยู่ในประสบการณ์ของปัจเจกชนผู้นั้นเอง การตอบสนองต่อทัศนคติที่จัดระเบียบแล้วนั้น ในทางกลับกันก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อทัศนคติดังกล่าวนั้นด้วย ดังนั้น จึงหมายถึงส่วนที่เป็นความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง เป็นส่วนที่บุคคลแสดงออก ไม่ใช่ความต้องการของสังคม Me คือส่วนที่รับเอาทัศนคติ ความคิดอ่าน กฎเกณฑ์ ระเบียบประเพณีที่มีอยู่มาเป็นของตน ซึ่งเป็นการยอมรับตามความต้องการของสังคม

นอกจากนี้ Mead ยังได้กล่าวว่าเด็กโดยทั่วไปจะไม่มีสำนึกเกี่ยวกับความเป็นตัวของตัวเองหรือความสำนึกเกี่ยวกับจิตของตนเอง จนกว่าจะมีปฏิกริยาสัมพันธ์กันทางสังคม โดยเริ่มจากบิดามารดา จะเป็นผู้สอนให้เด็กรู้จักตัวเอง และเริ่มที่จะรับรู้แนวคิดเกี่ยวกับบุคคลอื่น โดยผ่านทางภาษาซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่สำคัญในการขัดเกลาทางสังคม การขัดเกลาทางสังคมจึงเกิดจากการใช้สัญลักษณ์

ดังนั้นการศึกษาความหมายของสัญลักษณ์จึงเป็นสิ่งสำคัญในการช่วยสร้างความเข้าใจและช่วยให้มนุษย์สามารถติดต่อสัมพันธ์กันได้ภายในสังคม เมื่อทารกได้เติบโตขึ้นจะเริ่มพัฒนาความสำนึกว่าอะไรถูกอะไรผิด โดยการยึด “บุคคลอื่น” เป็นเกณฑ์พื้นฐาน นั่นคือบุคคลจะเริ่มเข้าใจว่าสังคมต้องการให้เขาปฏิบัติอย่างไรและผลสะท้อนที่บุคคลอื่นมีต่อตน ในที่สุดเด็กก็จะถูกขัดเกลาให้เรียนรู้วัฒนธรรมทางสังคม จนเกิดความเป็นตัวตนทางสังคมขึ้น ซึ่งไม่ได้หมายความว่าความถึงการยอมรับทุกสิ่งทุกอย่าง โดยคำนึงถึง Me ที่ได้มาจากการหล่อหลอมของสังคม และ I ที่สามารถควบคุมตนเองได้ นอกจากนี้ผลกระทบจากการขัดเกลาเริ่มตั้งแต่เด็ก ทำให้มนุษย์แต่ละคนมีบุคลิกภาพที่แตกต่างกันออกไปอันเนื่องมาจากประสบการณ์ตั้งแต่วัยเด็กจนสามารถรู้จักตนเองว่าตนเองคือใคร

3) ทฤษฎีความเป็นตัวตนของ Freud

Freud (อ้างถึงใน สุพัตรา สุภาพ, 2538) ให้ความหมายที่เกี่ยวกับความเป็นตัวตน (Self) ว่าเป็นปัจจัยทางด้านชีววิทยา มีส่วนเกี่ยวข้องกับการพัฒนาบุคลิกภาพ แนวความคิดของ Freud ถือเอาหลักทางชีววิทยาเป็นสำคัญ โดยแบ่งความเป็นตัวตนออกเป็น 3 ส่วนคือ

1. Id เป็นพลังดั้งเดิม เป็นพื้นฐานที่ถูกผลักดันโดยความต้องการทางเพศและแรงกระตุ้นที่รุนแรง เป็นพลังที่อยู่เบื้องหลังการเจริญเติบโตของมนุษย์ เป็นแหล่งที่ก่อให้เกิดบุคลิกภาพ ซึ่งเป็นมรดกที่ถ่ายทอดทางกรรมพันธุ์

2. Ego เป็นตัวประสานระหว่าง Id กับ Superego ที่คอยควบคุมกิจกรรมหรือความเป็นตัวตนของมนุษย์ เป็นส่วนของจิตที่ประกอบไปด้วยความรู้ ความจำ ความคิด และเป็นส่วนที่สามารถคาดคะเน หรือวิเคราะห์สิ่งต่างๆ ได้ Ego เป็นส่วนที่ควบคุมและเป็นช่องทางในการส่งพลังของ Id ออกมา อันเป็นศูนย์กลางของบุคลิกภาพและการกระทำต่างๆ ของบุคคล

3. Superego เป็นส่วนที่เกี่ยวกับคุณธรรม ระเบียบประเพณี กฎเกณฑ์ กฎข้อบังคับต่างๆ ที่บุคคลได้รับการขัดเกลาทั้งอย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการ เรียกว่าเป็นความรู้ไฝสูง ที่จะพิจารณาว่าอะไรถูก อะไรผิด เป็นตัวกดความต้องการที่ไม่ดีงามหรือที่สังคมไม่ต้องการ และเป็นตัวส่งเสริม Ego ให้ทำตามแผนที่สังคมกำหนดหรือยอมรับ Superego จึงเป็นตัวควบคุม Id และ Ego ความคิด Freud ถือว่า Superego เป็นผลิตผลของสังคม ไม่ใช่เกิดจากสาเหตุทางชีววิทยา

จะเห็นได้ว่าทั้ง Cooley และ Mead ได้เน้นศึกษาแหล่งที่หล่อหลอมหรือสร้างสรรค์บุคลิกภาพของมนุษย์ว่าเกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมอย่างไร ส่วน Freud ได้เน้นถึงเรื่องความเป็นตัวตนว่าเป็นปัจจัยทางด้านของชีวภาพ อย่างไรก็ตามทั้ง 3 ท่านได้กล่าวถึงกระบวนการขัดเกลาทางสังคม ว่าการเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์จะต้องได้รับการขัดเกลาจากสังคม ซึ่งมีส่วนอย่างมากในการ

หล่อหลอมบุคลิกภาพของมนุษย์ให้เกิดความเป็นมนุษย์ที่มีความพร้อมทั้งร่างกายและจิตใจ ไม่ประพฤติปฏิบัติตนออกนอกกฎเกณฑ์ที่สังคมกำหนดไว้ สิ่งต่างๆ เหล่านี้ก็ขึ้นอยู่กับการเรียนรู้และการเลียนแบบจากบุคคล และสิ่งแวดล้อมต่างๆ รอบตัวมนุษย์

ตอนที่ 2 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดระบบสื่อ และแนวทางการจัดระดับความเหมาะสมของสื่อ

1. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดระบบสื่อ และสื่อการศึกษา

1.1 แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะของสื่อหนังสือที่เหมาะสมสำหรับเด็ก

คำนิยามลักษณะหนังสือที่ดีสำหรับเด็กนั้น มีผู้ให้คำนิยามไว้หลายท่าน Ruth Tooze (1957) นักเขียนบทความวรรณกรรมสำหรับเด็กได้ให้นิยามลักษณะหนังสือสำหรับเด็กในบทความ Your Children want to read สรุปได้ดังนี้

- 1) ให้ข่าวสารแก่เด็ก
- 2) ให้คำอธิบายแก่เด็ก
- 3) ช่วยพัฒนาคุณค่าและทัศนคติอันเป็นที่ต้องการของเด็กให้เจริญเติบโต
- 4) ช่วยให้เด็กเข้าใจตัวเอง ผู้อื่น สิ่งแวดล้อมและสิ่งที่ผ่านมาในอดีต
- 5) เข้าถึงจิตใจภายในของเด็ก
- 6) ช่วยเพิ่มการรับรู้ของเด็กต่อสิ่งต่างๆ
- 7) ให้ความบันเทิง
- 8) กระตุ้นให้เกิดจินตนาการ
- 9) เป็นแหล่งบันเทิงใจ

ฮอร์น (1970) ให้ข้อคิดว่า หนังสือสำหรับเด็กควรมีเนื้อหา ดังนี้

- 1) ให้ข้อคิดที่เด็กควรทราบ
- 2) มีเนื้อหาเหมาะสมกับประสบการณ์และภูมิหลังของเด็ก

- 3) เนื้อเรื่องให้ข้อคิดเห็นที่เป็นปัจจุบัน
- 4) โครงเรื่องมีการกระทำที่ชวนให้ติดตาม
- 5) เนื้อเรื่องและการดำเนินเรื่องเป็นที่สนใจของเด็ก
- 6) เนื้อเรื่องทำให้เด็กเกิดอารมณ์คล้อยตาม
- 7) เนื้อเรื่องเป็นที่รู้จักของคนทั่วไป
- 8) เนื้อเรื่องช่วยส่งเสริมให้เด็กรักการอ่าน
- 9) เนื้อเรื่องแสดงให้เห็นถึงธรรมชาติของมนุษย์
- 10) เป็นเรื่องที่เกิดมาจากสิ่งที่เป็นต่อกรดำรงชีวิต เช่น ความรัก การยอมรับ
- 11) ต้องเน้นเรื่อง ความมีเมตตา การยกย่อง ความซื่อสัตย์ ความกล้าหาญ มีคุณธรรม ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการดำรงชีวิต
- 12) ต้องไม่เป็นการสอนศีลธรรมโดยตรง แต่จะแทรกไว้โดยเด็กไม่รู้ตัว
- 13) เนื้อหาด้านศีลธรรม และข้อควรประพฤติ เป็นสิ่งที่เด็กเข้าใจได้และไม่เกินความสามารถของเด็กที่จะพึงปฏิบัติได้
- 14) ผู้เขียนมีใจเป็นกลางต้องระวังไม่ให้เนื้อเรื่องมีอคติต่อเชื้อชาติ ศาสนา ลัทธิและชนกลุ่มน้อย

หนังสือที่ดีสำหรับเด็กนั้นหมายถึง หนังสือที่เด็กอ่านได้ด้วยความเพลิดเพลินสนุกสนาน โดยไม่มีการบังคับให้อ่าน มีเนื้อหาสาระที่ตรงกับความสนใจ มีรูปเล่มที่สวยงามสะดุดตา เชิญชวนให้อ่าน หยิบอ่าน ไม่ว่าจะหนังสือที่ให้ความบันเทิงหรือให้ความรู้กับเด็กก็ตาม

สุชาติ สวัสดิ์ศรี (อ้างถึงใน กลุ่มส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก, 2523) ได้ให้ข้อคิดเกี่ยวกับลักษณะของหนังสือเด็กที่ดี สรุปได้ดังนี้

- 1) ให้ข่าวสารแก่เด็ก คือ บอกอะไรบางอย่างแก่เด็ก
- 2) อธิบายข่าวสารอันนั้นว่าเป็นอย่างไร ซึ่งในกรณีนี้ก็แล้วแต่ลักษณะของประเภทหนังสือที่จำทำขึ้น

3) พัฒนาค่านิยมหรือพัฒนาทัศนคติบางอย่าง เช่น ปลุกฝังความดี ความไม่เห็นแก่ตัว ความยุติธรรม เพื่อให้เป็นผู้ใหญ่ที่ดีในอนาคต

4) ส่งเสริมความเข้าใจในตัวเอง ให้เด็กเข้าใจตัวเอง และเข้าใจผู้อื่น รวมทั้งสิ่งแวดล้อม หรือสภาพแวดล้อมต่างๆ

5) Insight หนังสือที่ดีจะให้เด็กรับรู้เรื่องต่างๆ ที่มีอยู่ในหนังสือที่ดี จะต้องให้บางสิ่ง บางอย่างแก่เด็ก ทำให้เขาไปติดต่อกับได้

6) to increase awareness คือสร้างความสำนึกให้เขาเกิดความรู้สึกตื่นตัว เกิดความรู้สึก active ซึ่งแน่นอนที่สุดว่า ก็แล้วแต่ว่าผู้เขียนจะสร้าง awareness ในเรื่องไหนให้กับเด็ก

7) ให้ความบันเทิง เป็นสิ่งที่หนังสือเด็กทุกเล่มต้องมี เพื่อเร้าให้เด็กเกิดความสนใจในสิ่งอื่นๆ โดยใช้ความบันเทิงเป็นเครื่องมือ

8) กระตุ้นจินตนาการ

9) ให้ความเฉลียวฉลาดซึ่งจะทำให้เด็กไปสานต่อ สิ่งที่เขาจะต่อไปได้ เช่น ให้เขาบอกว่า ความตาย เป็นอย่างไร หรือการให้เขาเกิดความรู้สึกที่จะต้องคำถามต่อไป ก็จะทำให้เป็นเด็กช่างคิดช่างถาม

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2527) ได้ให้ข้อคิดเกี่ยวกับหนังสือที่เหมาะสมสำหรับเด็ก ดังนี้

1) เนื้อหาตรงกับความสนใจของเด็กแต่ละวัย

2) เนื้อหาสาระให้ข่าวสารกับเด็ก พร้อมทั้งการอธิบายที่ช่วยให้ความรู้ ช่วยพัฒนาทัศนคติ และค่านิยม ส่งเสริมความเข้าใจตนเอง ผู้อื่นและสิ่งแวดล้อม ขยายการรับรู้ สร้างความสำนึกและตื่นตัวอยู่เสมอ นอกจากนั้นก็ให้ความบันเทิงอันเป็นเครื่องมือเร้าให้เกิดความสนใจกระตุ้นจินตนาการเพื่อสร้างความคิดริเริ่ม ก่อให้เกิดความเฉลียวฉลาดที่จะใคร่รู้ช่างคิด ช่างถาม เป็นการช่วยให้เด็กสร้างจินตนาการได้อย่างถูกต้องในโลกของความเป็นจริง ไม่ใช่เรื่องเพ้อฝัน เหลวไหล

3) ลักษณะของเรื่องและวิธีการเขียน ต้องเดินเรื่องฉับไว ทันใจ เนื้อเรื่องไม่ล้นหลาม แสดงความสามารถของตัวเอกของเรื่อง มีการชิงไหวพริบ ให้ความรู้แปลกใหม่ ตื่นเต้น ผจญภัย เศร้า สลด ตลกขบขัน โดยไม่มุ่งด้านสารคดี และคติธรรมให้มากเกินไป ภาษาที่เขียนควรใช้ภาษาง่ายๆ ตัวสะกดการันต์ถูกต้อง

4) ขนาดรูปเล่ม ต้องกะทัดรัด เหมาะสมกับการจับถือ ของเด็กแต่ละวัย ขนาดรูปเล่มของหนังสือสำหรับเด็กไม่แน่นอน แต่ไม่ควรเล็กเกินไปหรือใหญ่เกินไป

5) ตัวอักษรตัวโตชัดเจนเหมาะสมกับสายตาของเด็ก

6) ภาพ มีความสนใจ ชัดเจน ดึงดูดความสนใจ มีความเคลื่อนไหวตลอดเวลา

7) การวางรูปหน้า การจัดความ การเว้นช่องว่างของด้านข้างทั้ง 2 ข้าง และด้านบนด้านล่างของหนังสือได้อย่างเหมาะสม

8) ปกสีสวย ตรงต่อความเป็นจริง ดึงดูดความสนใจของเด็ก

9) ตัวละครอยู่ในวัยเดียวกัน หรือวัยใกล้เคียงกับเด็ก

1.1.2 ประเภทหนังสือสำหรับเด็ก และการจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก

หทัย ตันหยง (2526) กล่าวไว้ว่า วรรณกรรมสำหรับเด็กมีมาแต่โบราณ หรือเกิดขึ้นพร้อมๆ กับวรรณกรรมทั่วไป บ้างก็เป็นมุขปาฐะ คือ จดจำสืบทอดเป็นมรดกวัฒนธรรมต่อเนื่องกันมาโดยไม่มี การบันทึก อาจอยู่ในรูปแบบคติชาวบ้าน เป็นต้น บ้างก็เป็นมุขปาฐะ ซึ่งมีการรวบรวมบันทึกกันแต่โบราณ เช่น นิทานพื้นบ้าน และ นิทานพื้นเมือง อย่างไรก็ตามวรรณกรรมสำหรับเด็กเป็นอันมากยังอยู่ในรูปของปรีววรรณกรรม คือ ปะปนแฝงอยู่ในศิลปะอย่างๆ เช่น เพลงเด็ก จิตรกรรมฝาผนัง เป็นต้น วรรณกรรมเหล่านี้มีพื้นฐานคตินิยมทุกด้าน เช่นเดียวกับวรรณกรรมผู้ใหญ่ ซึ่งจำแนกออกเป็นประเภทต่างๆ ได้ดังนี้ (หทัย ตันหยง, 2526 ฉวีวรรณ คูหาภินันท์, 2527 วินัย รอดจ่าย, 2540, 2545)

1) หนังสือสารคดี หรือหนังสือความรู้ทั่วไป (non-fiction, information books) ได้แก่หนังสือ ที่ให้ความรู้ทั้งหลาย เช่น ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ ดาราศาสตร์ ความรู้ทั่วไป วรรณคดี การใช้ภาษา ชีวิตประวัติ ฯลฯ วิธีเขียนนั้น ผู้เขียนจะต้องใช้ภาษาง่ายๆ อธิบายง่ายๆ ทำให้เด็กเกิดภาพพจน์ และง่ายต่อการจำ บางครั้งอาจจะใช้คำให้คล้องจองกัน เพื่อให้จำได้

ผู้เขียนควรศึกษาบทวิจัยเกี่ยวกับความสนใจการอ่านหนังสือของเด็กวัยต่างๆ ประกอบด้วย และเนื้อหาที่จะทำการเขียนจะต้องศึกษาค้นคว้ามาอย่างถูกต้อง ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย มีภาพประกอบ ชัดเจน ควรมีภาพแสดงเป็นระยะตามลำดับ

การเขียนสารคดีนั้น ควรจะมีส่วนต่างๆ ของหนังสือตามความจำเป็น ได้แก่ คำนำ สารบัญ สารบัญภาพ เนื้อเรื่อง อภิธานศัพท์ ดัชนี และบรรณานุกรม ซึ่งส่วนต่างๆ ของหนังสืออาจลดบางส่วน ได้ตามวัยของเด็ก ไม่จำเป็นต้องครบทุกส่วน

1.1) หนังสือประวัติศาสตร์ ต้องระบุเหตุการณ์สมัยต่างๆ ให้ชัดเจน ถูกต้อง ใช้ภาษาง่ายๆ มีภาพประกอบให้ชัดเจน มีแผนที่

1.2) หนังสือชีวประวัติและอัตชีวประวัติ (Biography, Autobiography) ผู้เขียนควรหยิบยกชีวประวัติและผลงาน การกระทำของบุคคลนั้นๆ มาเขียนเพื่อให้เด็กเห็นตัวอย่างความดีงาม ความสามารถ และได้ซาบซึ้งในคุณค่าบุคคลนั้นๆ โดยการให้ภาษาง่ายๆ เขียนจูงใจ พรรณนาข้อความเพิ่มเติมให้เด็กเกิดความสนใจ

1.3) หนังสือภูมิศาสตร์และการท่องเที่ยว (Geography and Travelling Books) ต้องเขียนอธิบายง่ายๆ มีภาพประกอบมีแผนที่ แผนที่ภูมิประเทศ ตลอดจนสถานที่สำคัญถูกต้อง พูดถึงทรัพยากรธรรมชาติต่างๆ การประกอบอาชีพ ฯลฯ เนื้อเรื่องต้องเป็นความจริง และใช้ภาษาเป็นบรรยายโวหาร

1.4) หนังสือภาษา ให้นักเรียนได้รู้จักการใช้ภาษา สุภาพ คำฟังเพ่งง่ายๆ มีภาพวาดประกอบหรือ คำอธิบาย อาจเป็นการ์ตูนก็ได้ เพื่อให้เด็กสนใจ อาจเป็นคำกลอนง่ายๆ เพื่อให้เด็กจำ

1.5) หนังสือวรรณคดี การนำวรรณคดีที่น่าสนใจตัดตอนมานั้นควรมีการเล่านำเรื่องก่อน และมีอภิธานศัพท์ มีภาพประกอบเพื่อให้เด็กเข้าใจคำศัพท์ได้ดี

1.6) หนังสือวิทยาศาสตร์ หนังสือวิชาการต่างๆ ควรมีภาพประกอบให้ชัดเจน

1.7) หนังสือศาสนา ไม่ใช่ศัพท์ยาก ไม่เป็นคำสอน แต่สามารถยกตัวอย่างให้เห็นจริงมีศีลธรรม มีภาพประกอบยิ่งดี ไม่ควรใช้ศัพท์ทางศาสนา เขียนให้สนุก แต่แฝงความรู้ไว้ด้วย

2) หนังสือที่ให้ความเพลิดเพลิน ได้แก่ หนังสือภาพ หนังสือบทกลอนต่างๆ หนังสือนิทาน และนวนิยาย ควรจะเลือกเรื่องที่เป็นการสอนใจเด็ก มุ่งให้เด็กเป็นคนดีเสียสละ ขยัน กตัญญู ซื่อสัตย์ วิธีการเขียนไม่เป็นการสอนโดยตรง แต่เป็นการสอนทางอ้อม ไม่ให้เด็กรู้ตัว ไม่ควรลงท้ายเรื่องว่า “นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า เพราะจะทำให้เด็กเบื่อ ไม่อยากอ่านเพราะเด็กไม่ชอบให้สอนเมื่อรู้ว่าสอนก็ไม่อยากอ่าน

2.1) หนังสือภาพ เป็นหนังสือที่เหมาะสมสำหรับเด็กเล็ก ฉวีวรรณ จึงเจริญ (2524 อ้างถึงในฉวีวรรณ คูหาภินันท์) กล่าวว่า “การเขียนหนังสือภาพ จะต้องมีการสืสวยสด ตัวอักษรโตชัดเจน และต้องคำนึงถึงด้านการใช้คำ ภาษาที่ใช้ที่ก่อให้เกิดอารมณ์และความรู้สึกประกอบภาพด้วย”

หนังสือภาพนอกจากจะให้ความเพลิดเพลินแล้ว หนังสือภาพควรจะทำให้ความรู้ ก่อให้เกิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็กอีกด้วย

2.2) หนังสือบทกลอนสำหรับเด็ก หนังสือประเภทนี้ได้แก่ หนังสือเกี่ยวกับบทกลอนต่างๆ ที่เขียนขึ้นเพื่อให้เด็กอ่านให้เกิดความคล่องจองกันเพื่อจะได้จำง่าย และเพื่อให้เด็กเกิดความซาบซึ้งถึงความไพเราะ บทกลอนสำหรับเด็กควรจะต้องมีความหมายสำหรับเด็ก ทำให้เด็กเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นเรื่องใกล้ตัวเด็ก เพื่อให้เด็กจำและเกิดการเรียนรู้ไปด้วย และทำให้เด็กได้เกิดพัฒนาการทางร่างกายและสังคมด้วย

2.3) นิทาน ได้แก่ นิทานพื้นเมือง นิทานเกี่ยวกับนางฟ้า เทวดา เรียกว่า เทพนิยาย

เทพนิยายก็มีรากฐานมาจากนิทานพื้นเมือง เทพนิยายทุกชาติทุกภาษามักจะมีการใช้ภาษาง่ายๆ ตรงไปตรงมา ให้เห็นถึงความใจร้าย ใจดี ความน่าเกลียด เทพนิยายจะไม่มีเหตุการณ์ที่แน่นอนว่าเกิดเมื่อไร สมัยใด

นิทานที่มีในเมืองไทย

- นิทานก่อนประวัติศาสตร์ เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นก่อนสมัยสุโขทัยเป็นราชธานี อาจมีเค้าเรื่องจริงแฝงอยู่ที่เรียกว่าเป็นตำนาน

- นิทานชาดก เป็นนิทานเก่าแก่ครั้งพุทธกาล มีประมาณ 500 เรื่อง เข้ามาในไทยพร้อมกับพุทธศาสนา เป็นนิทานคติธรรม จึงมีบางเรื่องตรงกับนิทานอีสป

- นิทานพื้นเมือง ได้แก่ นิทานที่เกี่ยวกับตำนาน ของสถานที่ต่างๆ หรือนิทานที่เป็นเรื่องเล่าสืบต่อมาจากคนในท้องถิ่นนั้นๆ

- นิทานจักรๆ วงศ์ๆ

- นิทานสุภาพสันติ เป็นนิทานที่แต่งเพื่อให้เป็นคติเตือนใจ

- นิทานนานาชาติ

- นิทานยอพระเกียรติ แต่งขึ้นเพื่อยอพระเกียรติพระมหากษัตริย์

- นิทานเรื่องสัตว์

- นิทานสมัยใหม่ที่มีผู้แต่งขึ้นมาใหม่

2.4) หนังสือนวนิยายสำหรับเด็ก นวนิยายมีทั้งเรื่องสั้นและเรื่องยาว การเขียนนวนิยายจะต้องมีโครงเรื่อง แก่น ตัวละคร ฉาก ภาษาและเหตุการณ์ สถานการณ์ เช่นเดียวกับนวนิยายของผู้ใหญ่ แต่ก็ไม่ยึดหรือรักษาลักษณะบังคับของการเขียนอย่างนวนิยายผู้ใหญ่

- นวนิยายสำหรับเด็กควรจะจบเรื่องอย่างมีความสุข หรือลงเอยด้วยดี เพราะเด็กจะชอบความสุข ความสดชื่น ความอบอุ่น ไม่ควรทิ้งท้ายเรื่องให้เด็กคิดเองอย่างเรื่องของผู้ใหญ่

- โครงเรื่อง ควรตรงไปตรงมา ไม่สลับซับซ้อน ไม่ย้อนไปย้อนมา ควรให้เด็กเข้าใจได้ง่าย

- ตัวละคร ไม่ควรมีมากนัก และเป็นตัวละครที่อยู่ในวัยเดียวกับผู้อ่าน

- แก่นของเรื่อง คือ แนวความคิดเด่น ซึ่งเด็กสามารถจับแนวความคิดหรือเข้าใจได้ง่าย เช่น เป็นคนดี ซื่อสัตย์ เป็นต้น

- ฉาก คือ สถานที่ ไม่ควรกล่าวถึงให้มากนัก และการบรรยายฉากต้องถูกต้อง

- ภาษาลำนวนโวหาร หรือบทสนทนา ควรใช้บทสนทนาและคำพูดที่เป็นจริงทันสมัย เหมาะกับวัย เวลาและเหตุการณ์ เป็นภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน และเป็นภาษาของเด็กวัยเดียวกับผู้อ่าน ไม่ใช้คำหยาบ คำสะแลง ไม่ใช้คำที่แทนการแสดงความนึกคิดให้เลื่องการใช้คำแทนเลขน้อยทั้งปวง

เหตุการณ์และสถานการณ์ต่างๆ เหตุการณ์และสภาพการณ์ต่างๆ ควรต่อเนื่องตามลำดับ

ขึ้น

ในการเขียนนวนิยายสำหรับเด็กนั้น ควรจะมีเนื้อหาทุกเรื่องที่มี่ทั้งความรัก ตื่นเต้น สนุกสนาน และควรจะให้มีความเศร้า ความเสียสละอยู่ด้วย เพื่อให้ประทับใจเด็กๆ ไปได้นาน

นวนิยายอาจจะมีเนื้อหาต่างๆ ดังนี้

- เรื่องผจญภัย แนวปัจจุบัน

- เรื่องอิงประวัติศาสตร์ เรื่องแบบนี้สะท้อนเหตุการณ์และสมัยเหตุการณ์ตอนใดตอนหนึ่งที่เกิดขึ้น การสร้างเรื่องหรือเขียนเรื่องแบบนี้ต้องให้เด็กได้ภาพพจน์และจินตนาการตามเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงในประวัติศาสตร์

- เรื่องแนววิทยาศาสตร์

- เรื่องสัตว์แสนกล ทำนองเรื่องสัตว์พูดได้

- นวนิยายประกอบภาพ เป็นหนังสือที่จัดคำบรรยายประกอบภาพ อาจเป็นเรื่องสนุกสนาน วิธีทำมีหลายแบบ อาจมีคำบรรยายอยู่หน้าซ้ายมือ ภาพอยู่หน้าขวามือ หรือใส่คำบรรยายไว้ใต้ภาพในหน้าเดียวกันก็ได้ เนื้อเรื่องอ่านสนุก

- เรื่องท่องเที่ยว เป็นเรื่องที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับเรื่องที่ได้ไปเที่ยวมา มีประสบการณ์มา การเขียนเรื่องประเภทนี้ ผู้เขียนมักจะพรรณนาถึงการเดินทางพบเห็นสิ่งที่น่าสนใจ สถานที่แปลกๆ ลักษณะภูมิประเทศที่สวยงาม

การเขียนหนังสือสำหรับเด็ก ไม่ควรเขียนเนื้อเรื่องเกี่ยวกับฉากสงคราม สนามรบ ตื่นเต้นหวาดเสียว คนเจ็บ ปีก่อนเลือด และคนตาย ให้เด็กอ่าน เพราะเด็กอาจจะเกิดความกลัวได้ ถึงแม้จะเป็นความจริงก็ตาม แต่สิ่งเหล่านี้เด็กก็ได้เรียนรู้ด้วยตนเองอยู่แล้ว แต่ถ้าเป็นเรื่องราวของคนที่น่าพิศุขตนให้เป็นประโยชน์กับผู้อ่านในสงคราม ก็เป็นเรื่องที่เขียนได้ เพื่อให้เด็กได้มีความรู้สึกดีงาม อยากรช่วยเหลือคนที่มีความทุกข์ รู้จักเสียสละ มีความเมตตากรุณา

นักเขียนที่ดี ควรเขียนเรื่องที่อยู่ห่างอารมณ์และความรุนแรงทั้งปวง แต่ส่วนเรื่องเกี่ยวกับความรัก ความเกลียด ซึ่งก็ควรเขียนได้ เพื่อให้เด็กได้เข้าใจถึงความอบอุ่น และรู้สึกสิ่งที่ดีงามของชีวิต เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติตน และการดำเนินชีวิตต่อไปในอนาคต

มีนักเขียนหลายท่านได้แสดงความเห็นว่า การเขียนเรื่องที่มุ่งต้องการให้ข่าวดีที่มีอยู่ในโลกว่า โลกนี้สวย โลกนี้งามต่างๆ นั้น ก็ควรจะควบคู่ไปกับข่าวร้ายในโลกบ้าง เพื่อให้เด็กได้เห็นความจริงของชีวิต โดยที่ไม่สะเทือนใจมากเกินไป ซึ่งวิธีการเขียนนั้นขึ้นอยู่กับศิลปะในการเขียนเรื่องของแต่ละท่าน

แต่ถึงอย่างไรก็ตาม เรื่องเศร้าๆ นั้น ก็มักจะเป็นที่ติดอกติดใจของเด็กทุกยุคทุกสมัย การจะเขียนให้เด็กติดใจนั้น ก็ขึ้นอยู่กับวิธีการเขียนที่แนบเนียนของผู้เขียนนั่นเอง

3) หนังสืออ้างอิง เป็นหนังสือสำหรับใช้ในการค้นคว้า เพื่อตอบปัญหาต่างๆ เป็นหนังสือที่เชื่อถือได้ เพราะผู้เขียนจะต้องเป็นผู้เชี่ยวชาญ และค้นคว้ามาเป็นอย่างมี มีเครื่องมือที่ช่วยในการค้นคว้าได้อย่างสะดวก

4) หนังสือการ์ตูน เป็นหนังสือที่ดำเนินเรื่องราวต่างๆ โดยใช้ภาพบรรยาย ภาพที่เขียนทำนองการ์ตูนอาจจะเป็นภาพที่ไม่ตรงกับความเป็นจริง แต่มีส่วนที่ทำให้ดูตลก และภาพนั้นจะต้อง

เป็นภาพที่ดูแล้วจะต้องเป็นภาพที่ให้ความคิดและอารมณ์กับผู้อ่าน ผู้ดู การ์ตูนถือเป็นศิลปะลายเส้นซึ่งเป็นการเล่าเหตุการณ์ต่างๆ ต่อเนื่องกันไปตามลำดับด้วยภาพนั่นเอง

การเขียนการ์ตูนให้มีคุณค่านั้น ควรประกอบด้วย

- การเขียนภาพทำให้เข้าใจเรื่องราวได้ง่าย ไม่ซับซ้อน ภาพมีความเคลื่อนไหวเป็นภาพง่ายๆ

- สีที่ใช้สวยงาม ชัดเจนไม่เลอะเลือน

- การดำเนินเรื่องที่ น่าสนใจ ตื่นเต้นเร้าใจอยากอ่านอยากติดตาม ควรแทรกสุภาษิตหรือคติธรรม หรือความรู้ด้วย

- ใช้ถ้อยคำสุภาพ ไพเราะ ตัวสะกดการันต์ถูกต้อง ใช้ภาษาเด็กๆ ด้วย

- ผู้เขียนมีความคิดริเริ่ม ไม่ลอกแบบภาพยนตร์ โทรทัศน์ หรือต่างประเทศหรือคนอื่น

- ตัวอักษรควรชัดเจน ไม่เล็กเกินไป ไม่ควรใช้ตัวอักษรประดิษฐ์ทำให้อ่านไม่ชัดเจน

- ช่วยส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจะทำให้เด็กฉลาด

- มีศิลปะ อาจเกินความจริงไปบ้าง แต่ส่วนที่เกินควรมีความประณีต จะได้สร้างนิสัยความละเอียด ความประณีต ให้แก่เด็กไปจนโต ซึ่งเป็นเรื่องสำคัญมาก

- เนื้อเรื่องดีเหมาะกับเด็ก ไม่เป็นพิษเป็นภัยกับเด็ก

- ควรเลือกเขียนภาพตอนที่ไม่ว่างเกินไป ถ้าหลีกเลี่ยงไม่ได้ก็ควรเขียนให้มีศิลปะความไม่เรียบร้อยลดน้อยลง แต่ถ้าเป็นตอนที่ขบขันก็เขียนได้ แต่ไม่ควรลามกหยาบคาย

ลักษณะของประเภทของหนังสือการ์ตูนที่ปรากฏทั่วไปที่เด็กและเยาวชนเข้าถึงได้

-หนังสือภาพการ์ตูน ที่ให้ความบันเทิง

-หนังสือภาพการ์ตูนที่ให้ความรู้ต่างๆ

-นิตยสารการ์ตูน

การ์ตูนไม่มีคุณค่าเนื่องจาก

- ไม่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์
- ชี้แนะไปในทางที่ไม่ดี หรือให้ด้านความโหดร้าย หวาดเสียว ทารุณกรรม เช่น เรื่องผี ปีกาจ ไสยศาสตร์ต่างๆ
- เขียนภาพยุ่งเหยิง ไม่ชัดเจน ไม่มีศิลปะ ไม่ประณีต
- ใช้สีน้ำกล้วมากเกินไป ไม่ดึงดูดความสนใจ ไม่กลมกลืนกัน
- ขอบลอกแบบภาพยนตร์ โทรทัศน์ และของต่างประเทศ
- ภาษาที่ใช้มักใช้คำแผลง คำไม่สุภาพ ใช้สำนวนผิดๆ คำสะแลงต่ำๆ และหยาบคาย เช่น มึง กู ระบาย ตัวสะกดการันต์ผิดๆ
- การตั้งชื่อเรื่องน่ากล้ว
- ภาพหน้าปกวาดให้ตื่นเต้น หวาดเสียว น่ากล้ว ฆ่าฟันเลือดไหลอาบ ฟุ้งกระจัด
- เนื้อเรื่องไม่เหมาะสมกับวัยของเด็ก มักเป็นการตลกกลามกเป็นส่วนมาก

อย่างไรก็ตาม การอ่านการ์ตูนก็ค่อนข้างยากสำหรับเด็กเล็ก เหมาะสำหรับเด็ก 6 หรือ 7 ปีขึ้นไป (สำหรับเด็กที่อ่านหนังสือแตกฉานแล้ว)

การ์ตูนมีอิทธิพลต่อเด็กมาก ถ้าให้ชื่อหนังสือธรรมดากับการ์ตูน เด็กจะเลือกชื่อการ์ตูนมากกว่า ดังนั้น ผู้จัดทำควรให้เป็นสิ่งที่สะอาด บริสุทธิ์ ความถูกต้อง สิ่งที่ดีงามแก่เด็กเพราะวัยเด็กเป็นวัยอ่อนเยาว์ที่ซึบเอาสิ่งต่างๆ ทั้งดีและไม่ดีไว้ได้หมด

5) วารสาร หรือนิตยสาร มีเรื่องที่อยู่ในความสนใจของเด็ก มีนวนิยายที่ควรจบในฉบับเดียว ไม่ควรต่อหลายฉบับ มีข่าว บทความ ศิลปะ ความรู้ ส่งเสริม นักเขียนใหม่ๆ ให้ลองส่งเรื่องไปลงได้

6) หนังสือพิมพ์รายวัน มีข่าวที่ถูกต้อง บทความที่เป็นความรู้ บทความภาษาอังกฤษหรือภาษาอื่นๆ ตอบปัญหาต่างๆ ไป และปัญหาชิงรางวัล

7) หนังสือแปล ผู้แปลด้วยฝีมือประณีต ไม่ลอกเลียนใคร ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ผู้เขียน ไม่ใช่สำนวนและศัพท์วากวน เลือกเรื่องแปลให้เหมาะกับความสนใจ ไม่เปลี่ยนชื่อตัวละครและดัดแปลงเรื่อง

8) หนังสือแบบเรียน ผู้เขียนต้องมีประสบการณ์เกี่ยวกับงานสอนด้วย และมีความรู้เฉพาะวิชาที่เขียน ศึกษาค้นคว้าข้อเท็จจริง แบบเรียนต้องทันสมัยทันต่อเหตุการณ์ไม่ผิดพลาดทั้งตัวสะกด การันต์ ตอนท้ายบทเรียนจะต้องมีกิจกรรมเสนอแนะ และมีแบบฝึกหัด ถ้ามีศัพท์ยากๆ จะต้องมี

อภิธานศัพท์ด้วย ก่อนจะนำออกไปใช้ผู้ทำแบบเรียนจะต้องทดลองใช้ก่อน ก่อนเขียนต้องศึกษาหลักสูตร และเขียนได้ตรงตามหลักสูตร

1.2 แนวคิดเกี่ยวกับการควบคุมสื่อด้วยระบบจัดระดับสื่อ

1.2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดระดับสื่อภาพยนตร์และโทรทัศน์

เรื่องผลกระทบจากความรุนแรงในสื่อ นั้น สังคมตะวันตกให้ความสนใจกับอิทธิพลและผลกระทบจากสื่อในเรื่องนี้สูงมาก เนื่องจากมีสถิติการใช้ความรุนแรงในสังคมและครอบครัว รวมทั้งโรงเรียนสูงขึ้นเรื่อยๆ ในหลายๆ ผู้กระทำเป็นวัยรุ่นหรือเด็กที่เลียนแบบตัวอย่างจากภาพยนตร์ วีดีโอ เกม หรือหนังสือการ์ตูน ทำให้อุตสาหกรรมสื่อจำต้องยอมรับเสียงเรียกร้องของสังคม และเข้ามารวบรวางหลักเกณฑ์เพื่อให้มีมาตรฐานในการควบคุมกันเอง ร่วมกับภาคประชาสังคมและภาครัฐ

แนวทางการวางหลักเกณฑ์จะใช้วิธีการจัดระดับเนื้อหาความรุนแรง มิใช่การตรวจเซ็นเซอร์ ซึ่งถูกมองว่าเป็นการลดทอนสิทธิเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น เป้าหมายหลักของการใช้ระบบ Rating คือ การปกป้องเด็กและเยาวชนจากการรับรู้ รับชมในสิ่งที่ไม่เหมาะสมกับวัย ขณะเดียวกันก็ไม่จำกัดสิทธิของผู้ใหญ่ เนื้อหาของสื่อที่ส่งผลกระทบต่อผู้ชมที่เป็นผู้ใหญ่ ได้แก่ ความรุนแรง (Violence) ที่ปรากฏในรูปแบบต่างๆ เช่น การฆาตกรรมอย่างทารุณสยดสยอง ภาพน่าหวาดเสียวจากการสู้รบและการสูญเสียในสงคราม ภัยพิบัติร้ายแรงจากสาเหตุต่างๆ เรื่องเพศ (Sex) ที่ถูกนำเสนออย่างโจ่งแจ้ง เข้าข่ายลามกอนาจารยั่วยุกามารมณ์และความวิปริตทางเพศ รวมไปถึงพฤติกรรมไม่เหมาะสมที่นำไปสู่การลอกเลียนแบบและสร้างค่านิยมที่ผิดๆ

1.2.2 ตัวอย่างระบบการจัดระดับ (Rating) ภาพยนตร์และโทรทัศน์ของนานาประเทศ

ระบบการแบ่งระดับภาพยนตร์ จะแบ่งโดยคำนึงถึงความเหมาะสมสำหรับเด็กและผู้ใหญ่ ในประเด็นต่างๆ เช่น เพศ ความรุนแรง และการใช้ถ้อยคำที่หยาบคาย รายละเอียดของประเด็นที่นำมาใช้ในการแบ่งระดับ ถูกเรียกว่า การรับรอง (a certification)

การแบ่งระดับนี้จะช่วยให้คนสามารถตัดสินใจได้ว่าภาพยนตร์ประเภทใดเหมาะสมแก่พวกเขา เหมาะกับลูกหลานของพวกเขา โดยเฉพาะการจัดระดับยังส่งผลต่อการกำหนดการฉายภาพยนตร์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชน การจัดระดับจะเป็นการตรวจสอบ ซึ่งมีประโยชน์ มีความเข้มงวดและนำไปบังคับใช้ได้จริงๆ มีบางความเชื่อว่าการจัดระดับภาพยนตร์อาจจะเป็นการยั่วยุให้เด็กอยากดูภาพยนตร์ที่อยู่ในอันดับสูง ซึ่งเป็นภาพยนตร์ต้องห้ามสำหรับพวกเขา เพราะภาพยนตร์เหล่านั้น

เหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่ โดยเฉพาะในประเทศที่ไม่มีการจัดระดับและไม่มีการตัดตอน หรือเซ็นเซอร์ เหมือนกับภาพยนตร์ใน DVD

ในบางประเทศเช่น ออสเตรเลีย รัฐบาลจะเป็นผู้ทำการจัดระดับภาพยนตร์เอง แต่บางประเทศ เช่นสหรัฐอเมริกาผู้จัดระดับภาพยนตร์มิใช่รัฐบาลแต่เป็นการกระทำโดยบริษัทเอกชน อย่างไรก็ตามในหลายประเทศ ภาพยนตร์จะถูกพิจารณาและแบนภาพยนตร์ที่มีความก้าวร้าวและผิดศีลธรรม ถึงแม้ว่าการจัดระดับภาพยนตร์จะไม่มีผลทางกฎหมายและข้อห้ามที่ชัดเจน

การจัดระดับภาพยนตร์จะมีความหลากหลายกันในแต่ละประเทศ เช่น สหรัฐอเมริกาและสหราชอาณาจักรภาพยนตร์ที่มีฉากด้านเพศจะถูกกำหนดไว้สำหรับผู้ใหญ่ แต่ในฝรั่งเศสและเยอรมัน เนื้อหาด้านเพศจะถูกผ่อนผันให้มีปรากฏได้ค่อนข้างมาก ในทางกลับกัน ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหารุนแรงในเยอรมันและฟินแลนด์จะจัดให้อยู่ในอันดับสูง แต่ทว่า ในสหรัฐอเมริกา ค่อนข้างจะผ่อนปรนให้สำหรับเนื้อหาที่มีความรุนแรง

● ระบบการจัดระดับของประเทศอาร์เจนตินา

ผู้มีหน้าที่ในการจัดระดับของอาร์เจนตินา คือ สถาบันภาพยนตร์และศิลปะ รวมทั้งคณะกรรมการเกี่ยวกับนิทรรศการภาพยนตร์ ซึ่งใช้ระบบต่อไปนี้ในการจัดระดับ

ระดับที่ 1 เหมาะสมสำหรับเด็ก

ระดับที่ 2 ATP คือ เหมาะสมสำหรับทุกช่วงอายุ

ระดับที่ 3 13 คือ เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 4 16 คือ เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุ 16 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 5 18 คือ เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 6 X คือ ระดับที่มีการแสดงออกถึงฉากทางเพศที่เปิดเผย

- ระบบการจัดระดับของประเทศออสเตรเลีย

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการจัดระดับของประเทศออสเตรเลียมี ดังนี้



ภาพที่ 6 สัญลักษณ์การจัดระดับของออสเตรเลีย

ระดับที่ 1 G คือ เหมาะสมสำหรับผู้ชมทั่วไปทุกเพศ ทุกวัย

ระดับที่ 2 PG คือ เป็นระดับที่ผู้ปกครองควรให้คำแนะนำกับเด็กและบุตรหลาน

ระดับที่ 3 M คือ เหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่

ระดับที่ 4 MA 15+ คือ ระดับที่ไม่เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุต่ำกว่า 15 ปี และผู้ปกครองควรให้คำแนะนำ

ระดับที่ 5 R 18+ คือ เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 6 X 18+ คือ เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไปเช่นเดียวกัน

การจัดระดับของออสเตรเลีย หน่วยงานที่มีหน้าที่ควบคุมภาพยนตร์และสิ่งตีพิมพ์ คือ The Office of Film and Literature Classification (OFLC) ซึ่งเป็นหน่วยงานของรัฐบาล อย่างไรก็ตาม รัฐทั้ง 8 ของออสเตรเลีย ก็มีอำนาจในการควบคุมและห้ามฉายภาพยนตร์ในรัฐของตนได้

คณะกรรมการการจัดระดับจะเปิดกว้าง เพื่อให้ OFLC มีความเข้มแข็ง ดังนั้นจะมีการพิจารณาเนื้อหาอย่างละเอียด การโฆษณาภาพยนตร์จะประกอบไปด้วย สัญลักษณ์ทางสีและสัญลักษณ์ที่แตกต่างกันในแต่ละระดับ เช่น อ่อน ปานกลาง เข้มข้น หรือ มีการใช้ภาษาที่ไม่สุภาพ มีภาพโป๊เปลือย

มีความสัมพันธ์ทางเพศ อย่างไรก็ตาม เนื้อหาเกี่ยวกับ การฆ่าตัวตายและฆาตกรรมก็จะถูกพิจารณา รวมด้วย

นอกจากนี้ยังมี ระดับ E ที่ถูกใช้กับภาพยนตร์ที่ไม่จำเป็นต้องจัดระดับอีกด้วย เช่น โปรแกรม หรือเนื้อหาทั่วไปในชีวิตประจำวัน MA 15+ เป็นระดับที่มีการพิจารณาอย่างเข้มงวด อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ในระดับนี้สามารถให้เช่าหรือจำหน่ายให้กับเด็กอายุต่ำกว่า 15 ปีที่มากับผู้ปกครองที่อายุ มากกว่า 18 ปีได้

ส่วนระดับที่ไม่เข้มงวดในการเข้าชมภาพยนตร์ หรือการให้เช่าและจัดจำหน่าย คือ ระดับ E ที่เหมาะสมสำหรับเด็ก ระดับ G ที่เหมาะสมสำหรับทุกเพศ ทุกวัย ระดับ PG ที่เหมาะสมสำหรับการมี ผู้ปกครองให้คำแนะนำ และระดับ M ที่เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่เป็นผู้ใหญ่

ส่วนระดับที่เข้มงวด คือ ระดับ MA 15+ ที่ไม่เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่อายุต่ำกว่า 15 ปี ซึ่งต้องมี พ่อแม่ หรือ ผู้ปกครองคอยควบคุม ระดับ R 18+ ที่เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป รวมถึง ระดับ X 18+ ที่เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไปเช่นเดียวกัน เนื่องจากมีเนื้อหาที่แสดงออก ทางเพศอย่างเปิดเผย

ระดับสุดท้ายคือระดับห้าม คือ RC ถือเป็นระดับที่ผิด กฎหมาย ห้ามไม่ให้มีการจำหน่าย หรือ นำออกแสดงในออสเตรเลีย นอกจากนี้การนำเข้าและมีไว้ในครอบครองก็ถือว่าผิดกฎหมาย เช่นเดียวกัน

● ระบบการจัดระดับของประเทศเบลเยียม

ประเทศเบลเยียมมีระบบในการจัดระดับ ดังนี้

ระดับที่ 1 Kinderen Toegelaten/Enfants Admis (KT/EA) คือระดับที่เหมาะสมกับผู้ชมทุก เพศทุกวัย

ระดับที่ 2 Kinderen Niet Toegelaten/Enfants Non Admis (KNT/ENA) คือระดับที่ไม่ เหมาะสมกับผู้ชมที่มีอายุต่ำกว่า 16 ปี

● ระบบการจัดระดับของประเทศบราซิล

Department of Justice, Rating, Titles and Qualification (DJCTQ) เป็นหน่วยงานที่ทำกา รจัดระดับภาพยนตร์ของประเทศบราซิล โดยระบบของประเทศบราซิลจะไม่ใช้ระบบของการมีผู้ปกครอง คอยให้คำแนะนำ หรือ Parental Guidance ซึ่งระบบที่ใช้เป็นดังนี้



ภาพที่ 7 สัญลักษณ์การจัดระดับของบราซิล

ระดับที่ 1 Especialmente Recomendado คือ ระดับที่เหมาะสมสำหรับเด็ก โดยมีเนื้อหาทางการศึกษา และไม่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมเลย

ระดับที่ 2 Livre คือ ระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้ชมทุกเพศ ทุกวัย ซึ่งจะไม่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมเช่นเดียวกับระดับที่ 1

ระดับที่ 3 12 anos คือ ระดับที่เหมาะสมสำหรับเด็กที่มีอายุ 12 ปีขึ้นไป โดยอาจมีเนื้อหาบางส่วนที่ใช้ภาษาไม่เหมาะสม หรืออาจมีความรุนแรงปรากฏอยู่เล็กน้อย

ระดับที่ 4 14 anos คือ ระดับที่เหมาะสมสำหรับเด็กที่มีอายุ 14 ปีขึ้นไป เนื้อหาบางส่วนอาจมีการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม หรือมีความรุนแรงปรากฏอยู่เล็กน้อย แต่ไม่มีภาพเปลือย ความรุนแรงที่ชัดเจนโจ่งแจ้ง หรือสิ่งที่เกี่ยวข้องกับยาเสพติด

ระดับที่ 5 16 anos คือ ระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 16 ปีขึ้นไป โดยมีเนื้อหาที่มีการใช้ภาษาหยาบคายอย่างรุนแรง มีฉากเกี่ยวกับเพศสัมพันธ์ มีความรุนแรงและยาเสพติด รวมทั้งอาจมีภาพโป๊เปลือยเล็กน้อย

ระดับที่ 6 18 anos คือ ระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป ซึ่งห้ามมิให้ผู้ชมที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีเข้าชม โดยมีเนื้อหาที่มีการใช้ภาษาหยาบคายอย่างรุนแรง มีฉากเกี่ยวกับเพศสัมพันธ์ มีความรุนแรง สิ่งที่เกี่ยวข้องกับยาเสพติดและภาพโป๊เปลือยอย่างมาก

ผู้ชมที่มีอายุต่ำกว่าที่กำหนดอันดับไว้สามารถเข้าชมภาพยนตร์ได้ ในกรณีที่มาชมกับผู้ปกครอง แต่ยกเว้นภาพยนตร์ที่ถูกกำหนดให้อยู่ในระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป ซึ่งห้ามมิให้ผู้ชมที่อายุต่ำกว่าเข้าชม นอกจากนี้ DJCTQ ยังมีการสำรวจด้วยว่า ผู้ชมมีความเห็นด้วยหรือไม่ กับ DJCTQ ในการกำหนดอันดับของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ

● ระบบการจัดระดับของประเทศบัลแกเรีย

การจัดระดับภาพยนตร์ของประเทศบัลแกเรีย ได้ถูกกำหนดขึ้นโดย Film Industry Law (or Act) ในปี 2003 ซึ่งคณะกรรมการจะทำการตรวจสอบภาพยนตร์ทุกเรื่องและกำหนดอันดับก่อนที่จะนำภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ไปเผยแพร่หรือจัดจำหน่าย ซึ่งในทางปฏิบัติจริงๆ แล้ว ผลของการจัดระดับแทบจะไม่ปรากฏบนโปสเตอร์ หรือ ในโฆษณาเลย แต่ใน DVD จะมีผลการจัดระดับปรากฏอยู่ที่ปกหลัง

ระบบและสัญลักษณ์การจัดระดับของประเทศบัลแกเรีย

ระดับที่ 1 A คือ ระดับที่แนะนำสำหรับเด็ก โดยเนื้อหาของภาพยนตร์จะเกี่ยวกับมนุษย์ หรือ ภาพยนตร์ที่เป็นที่นิยมอย่างกว้างขวางและสนับสนุนการศึกษาของเด็ก

ระดับที่ 2 B คือ ระดับที่ไม่ขัดกับกฎหมาย โดยเนื้อหาของภาพยนตร์ต้องไม่ถูกต้องด้าน และไม่ขัดกับศีลธรรม ซึ่งได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการ

ระดับที่ 3 C คือ ระดับที่ไม่แนะนำสำหรับเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 12 ปี ซึ่งเนื้อหาของภาพยนตร์จะมีฉากที่เกี่ยวกับเรื่องเพศสัมพันธ์ การดื่มแอลกอฮอล์ การใช้ยาเสพติด และมีการใช้ความรุนแรงเล็กน้อย

ระดับที่ 4 D คือ ระดับที่ไม่เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 16 ปี โดยภาพยนตร์จะมีฉากเกี่ยวกับเรื่องเพศสัมพันธ์ การดื่มแอลกอฮอล์ การใช้ยาเสพติด และมีการใช้ความรุนแรงค่อนข้างมาก

ระดับที่ 5 X คือ ระดับที่ไม่เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี โดยภาพยนตร์มีฉากเกี่ยวกับเรื่องเพศ หรือแสดงให้เห็นถึงความรุนแรง และมารยาทที่ไม่เหมาะสมอย่างโจ่งแจ้ง

ระดับที่ 6 No rating given คือ ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาขัดแย้งกับศีลธรรม ความดี มีเนื้อหาที่ล่อแหลมต่อเชื้อชาติ ศาสนา ซึ่งภาพยนตร์ที่อยู่ในระดับนี้ไม่สามารถเผยแพร่หรือจัดจำหน่ายได้

ก่อนปี 2003 บัลแกเรียมีระดับการจัดระดับภาพยนตร์ที่คล้ายคลึงกับระบบในปัจจุบัน โดยมีสัญลักษณ์ที่ใช้และตัวอักษรเหมือนกัน แต่ความหมายของตัวอักษรแต่ละตัวมีความแตกต่างกัน เช่น B ในระบบเก่า หมายถึง ไม่แนะนำสำหรับผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 12 ปี

● ระบบการจัดระดับของประเทศแคนาดา

การจัดระดับภาพยนตร์ในแคนาดา จะขึ้นอยู่กับแต่ละรัฐเป็นผู้รับผิดชอบกันเอง และในแต่ละรัฐจะมีกฎข้อบังคับเป็นของตนเอง โดยแคนาดา มีถึง 6 หน่วยงานในการจัดระดับภาพยนตร์ คือ British Columbia Film Classification Office , Alberta Film Ratings , Manitoba Film Classification Board , Ontario Film Review Board , Regie du cinema de Quebec , Maritime Film Classification Board

รัฐ Saskatchewan ไม่เคยใช้ระบบการจัดระดับภาพยนตร์ ของ บริติช โคลัมเบีย รัฐนิวฟาวแลนด์ไม่มีหน่วยงานในการจัดระดับภาพยนตร์ จึงใช้ระบบของ Maritime ของ Nova Scotia ส่วนในอีก 3 รัฐ ยูคอน ใช้ระบบของบริติช โคลัมเบีย ในขณะที่ นูนาวัทและนอร์ทเวสต์ ใช้ระบบของ อัลเบอร์ตา

การจัดระดับภาพยนตร์โดยทั่วไปของแคนาดา

ในอดีตแคนาดาใช้การจัดระดับที่เฉพาะตัวในแต่ละรัฐ แต่อย่างไรก็ตาม 5 หน่วยงานจัดระดับภาพยนตร์นอกจาก ควิเบค โดยขณะนี้ใช้สัญลักษณ์ที่มาจาก ควิเบค ขณะนี้ใช้สัญลักษณ์มาจาก Canadian Home Video Rating System ที่เหมือนกัน คือ



ภาพที่ 8 สัญลักษณ์การจัดระดับของแคนาดา

ระดับที่ 1 General (G) หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมทุกเพศ ทุกวัย

ระดับที่ 2 Parental Guidance (PG) หมายถึง เป็นระดับที่ผู้ปกครองควรให้คำแนะนำ

ระดับที่ 3 14A หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 14 ปี ขึ้นไป ผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 14 ปี จะต้องได้รับคำยินยอมจากผู้ปกครองก่อนเข้าชม

ระดับที่ 4 18A หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 18 ปี ขึ้นไป ผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี ต้องได้รับคำยินยอมจากผู้ปกครองก่อนเข้าชม

ระดับที่ 5 Restricted (R) หมายถึง อนุญาตสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 6 Adult (A) หมายถึง อนุญาตสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป โดยภาพยนตร์จะมีเนื้อหาเกี่ยวกับฉากเพศสัมพันธ์อย่างโจ่งแจ้ง

อัลเบอร์ต้า และบริติช โคลัมเบีย มีการพัฒนาระบบการจัดระดับภาพยนตร์นี้ในปี 1997 มินิโทบ้าและออนตาริโอพัฒนาในปี 2003 ส่วน โนวา สโคเชีย พัฒนาในปี 2005 ซึ่งในแต่ละหน่วยงานก็มีความรับผิดชอบในการจัดระดับภาพยนตร์เท่าเทียมกัน และภาพยนตร์ในแต่ละเรื่องอาจจะได้รับการจัดระดับที่แตกต่างกัน เช่น เรื่อง The Dramers ได้รับการจัดระดับในอยู่ในระดับ A ในอัลเบอร์ต้า มินิโทบ้า และ ออนตาริโอ แต่ในรัฐบริติช โคลัมเบีย ถูกจัดอยู่ในอันดับ 18A ส่วนในควิเบคจัดให้อยู่ในอันดับ 16+ (ซึ่งเท่ากับ NC-17 ในอเมริกา) เรื่อง Blade : Trinity ได้รับการจัดให้อยู่ในอันดับ 14A ในบริติชโคลัมเบีย 18A ในอัลเบอร์ต้า มินิโทบ้า และออนตาริโอ 13+ ใน ควิเบค และ 14 ใน โนวา สโคเชีย

ตั้งแต่แคนาดาได้รับอิทธิพลของภาพยนตร์จากสหรัฐอเมริกามากขึ้น จึงควรที่จะทราบระบบการจัดระดับภาพยนตร์ของอเมริกา เช่น R ของอเมริกาจะเท่ากับ 18A (ไม่เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี) R ของแคนาดา เท่ากับ NC-17 ของอเมริกา

สำหรับภาพยนตร์ที่มีการรับชมทั่วไปจะถูกกำหนดให้มีการแสดงสัญลักษณ์การแบ่งระดับที่กล่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพยนตร์ที่ถูกจัดให้อยู่ในระดับ R และ A

ระบบและสัญลักษณ์การจัดระดับภาพยนตร์ ของ Quebec



ภาพที่ 9 สัญลักษณ์การจัดระดับของ Quebec

ระดับที่ 1 G คือ เหมาะสำหรับผู้ชมทุกเพศ ทุกวัย ซึ่งภาพยนตร์ได้รับการพิจารณาแล้วว่าเหมาะสมสำหรับเด็ก

ระดับที่ 2 13+ คือ เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป เด็กอายุ 12 ปีและต่ำกว่านั้นสามารถเข้าชมได้ถ้าไปกับผู้ปกครองที่อายุ 16 ปีขึ้นไป ภาพยนตร์

ระดับที่ 3 16+ คือ เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 16 ปีขึ้นไป ภาพยนตร์ในระดับนี้นั้นจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรง และเพศสัมพันธ์บรรจุอยู่

ระดับที่ 4 18+ คือ เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป โดยภาพยนตร์ในระดับนี้จะมีเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรงเป็นอย่างมาก มีความเจ็บปวดทรมาน และฉากเกี่ยวกับเพศสัมพันธ์อย่างชัดเจน

การจัดระดับภาพยนตร์ในบางครั้งจะประกอบไปด้วยตั้งชื่อบอก หรือคำแนะนำที่ค่อนข้างชัดเจนโดยพิจารณาจากลักษณะของภาพยนตร์ เช่น

สำหรับเด็ก หมายถึง ภาพยนตร์ระดับนี้เหมาะสมสำหรับเด็ก

ไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก เป็นการเตือนให้เห็นว่า ภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุต่ำกว่า 8 ปี

มีภาษาหยาบคาย ไม่สุภาพ จะจัดอยู่ในอันดับ 13 ปีขึ้นไป 16 ปีขึ้นไป หรือ 18 ปีขึ้นไป เพื่อบ่งชี้ให้เห็นว่า ภาพยนตร์นี้มีการบรรจุเนื้อหาที่ใช้ภาษาหยาบคาย ส่อเสียด และลามกอนาจาร

กามารมณ์ จัดอยู่ในอันดับ 13 ปีขึ้นไป 16 ปีขึ้นไป หรือ 18 ปีขึ้นไป เพื่อบ่งชี้ให้เห็นว่า ภาพยนตร์นี้มีเนื้อหาที่เกี่ยวกับเรื่องเพศมากเพียงพอที่จะมีอิทธิพลต่อผู้ชม

ความรุนแรง จัดอยู่ในอันดับ 13 ปีขึ้นไป 16 ปีขึ้นไป หรือ 18 ปีขึ้นไป เพื่อบ่งชี้ให้เห็นว่ามีความรุนแรงในภาพยนตร์ที่ใช้เป็นหลักเกณฑ์ในการพิจารณาจัดระดับภาพยนตร์ด้วย

ความน่ากลัว จัดอยู่ในอันดับ 13 ปีขึ้นไป 16 ปีขึ้นไป หรือ 18 ปีขึ้นไป เพื่อบ่งชี้ให้เห็นว่า ภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ จะมีลักษณะที่น่ากลัว น่าเกลียด หรือ ความรู้สึกเกลียดชังอย่างรุนแรง

เพศสัมพันธ์ เฉพาะอันดับ 18 ปีขึ้นไปเท่านั้น เนื้อหาในภาพยนตร์จะประกอบด้วย ฉากการร่วมเพศอย่างชัดเจน ซึ่งสำหรับร้านเช่าภาพยนตร์จะต้องจัดภาพยนตร์ในอันดับนี้ ประเภทนี้ให้อยู่ในที่เฉพาะ ที่แยกสำหรับผู้ใหญ่โดยเฉพาะ

- **ระบบการจัดระดับของประเทศชิลี**

การจัดระดับภาพยนตร์ของชิลีมีหน่วยงานที่ดูแล คือ The Council of Cinematographic Classification มีระบบ ดังนี้

ระดับที่ 1 TE หมายถึง เหมาะสมสำหรับทุกเพศทุกวัย

ระดับที่ 2 14 หมายถึง ไม่เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุต่ำกว่า 14 ปี

ระดับที่ 3 18 หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 4 18/S หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป ภาพยนตร์จะมีเนื้อหาเกี่ยวกับด้านเพศอย่างชัดเจน ซึ่งภาพยนตร์ที่ได้รับการจัดระดับว่ามีเนื้อหาทางเพศอย่างโจ่งแจ้ง อาจเรียกได้อีกชื่อหนึ่งว่า Rate X

ระดับที่ 5 18/V หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป ซึ่งภาพยนตร์ในระดับนี้จะ มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรงอยู่ในระดับสูง

- **ระบบการจัดระดับของประเทศจีน**

จีนแผ่นดินใหญ่จะไม่มีการจัดระดับภาพยนตร์ แต่จะมีหน่วยงานที่ทำกรตัดฉากบางส่วน (เซ็นเซอร์) ที่ไม่เหมาะสมของภาพยนตร์ออกไป (เหมือนกับในประเทศไทย) เพื่อให้ภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ เหมาะสมสำหรับทุกเพศทุกวัย

- **ระบบการจัดระดับของประเทศโคลัมเบีย**

ในวันที่ 22 มิถุนายน 2005 กระทรวงวัฒนธรรมของโคลัมเบียได้มีการแบ่งระบบการจัดระดับภาพยนตร์ใหม่ดังนี้

ระดับที่ 1 T หมายถึง เหมาะสำหรับผู้ชมทุกเพศ ทุกวัย

ระดับที่ 2 7 หมายถึง เหมาะสำหรับเด็กที่มีอายุ 7 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 3 12 หมายถึง เหมาะสำหรับเด็กที่มีอายุ 12 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 4 14 หมายถึง เหมาะสำหรับเด็กที่มีอายุ 14 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 5 18 หมายถึง เหมาะสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 6 X หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับด้านเพศ ที่ชัดเจนโจ่งแจ้ง

- **ระบบการจัดระดับของประเทศซีค รีพับบลิค**

มีระบบในการจัดระดับ ดังนี้

ระดับที่ 1 U หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมทุกเพศ ทุกวัย

ระดับที่ 2 12 หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 12 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 3 15 หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 4 18 หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

- **ระบบการจัดระดับของประเทศเดนมาร์ก**

เดนมาร์ก มีหน่วยงานที่มีหน้าที่รับผิดชอบในการจัดระดับภาพยนตร์ คือ Media Council for Children and Young People ซึ่งในระบบในการจัดระดับภาพยนตร์ ดังนี้

ระดับที่ 1 A หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมทุกเพศ ทุกวัย

ระดับที่ 2 7 หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมทุกเพศ ทุกวัย แต่ไม่แนะนำสำหรับเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 7 ปี

ระดับที่ 3 11 หมายถึง เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 11 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 4 15 หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป

เด็กอายุ 7 ปีจะได้รับอนุญาตให้ดูภาพยนตร์ได้ทุกประเภทถ้ามีผู้ใหญ่ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไปพาไปชมภาพยนตร์ด้วย อย่างไรก็ตามถือเป็นความรับผิดชอบของผู้ปกครองเองที่จะดูแลมิให้เด็กดูภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรงหรือลามกอนาจาร

ภาพยนตร์เรื่องต่างๆ สามารถปรากฏสัญลักษณ์หรือได้รับการเผยแพร่ได้ โดยไม่จำเป็นต้องได้รับการจัดระดับ แต่ภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ จะต้องติดสัญลักษณ์ 15 เพื่อแสดงว่าภาพยนตร์นั้น

เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไปก่อน แม้ว่าภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ จะมีฉากเกี่ยวกับความรุนแรงเพียงเล็กน้อย

- **ระบบการจัดระดับของประเทศฟินแลนด์**

Finnish Board of Film Classification คือ คณะกรรมการจัดระดับภาพยนตร์ของฟินแลนด์ ซึ่งได้จัดระบบการจัดระดับภาพยนตร์ไว้ดังนี้

ระดับที่ 1 S หมายถึง เหมาะสมสำหรับทุกคน

ระดับที่ 2 K-7 หมายถึง เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 7 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 3 K-11 หมายถึง เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 11 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 4 K-12 หมายถึง เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 12 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 5 K-15 หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 6 K-18 หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 7 KK หมายถึง เป็นภาพยนตร์ที่ไม่ได้รับการอนุญาตให้ฉายหรือเผยแพร่เนื่องจาก มีเนื้อหา ฉากที่ไม่เหมาะสม เช่น การล้วงละเมิดทางเพศแก่เด็ก

สำหรับเด็กที่มีอายุต่ำกว่าอันดับที่จัดไว้ 2 ปี สามารถเข้าชมภาพยนตร์ที่โรงภาพยนตร์ได้แต่จะต้องมีผู้ปกครองพาไป แต่ยกเว้นกรณี ระดับ K-18 ที่ผู้ชมจะต้องมีอายุ 18 ปีขึ้นไปเท่านั้น

ในการจัดระดับของประเทศฟินแลนด์นี้ โปรดระวังจะเกิดความสับสน เพราะการจัดระดับมิได้มีส่วนสัมพันธ์กับระดับชั้นของนักเรียน เช่น K ไม่ได้หมายถึง Kindergarten หรือ เด็กอนุบาล แต่หมายถึง Kielletty และ KK หมายถึง Kokonaan Kielletty ที่แปลว่า ห้ามฉาย

- **ระบบการจัดระดับของประเทศฝรั่งเศส**

ในฝรั่งเศสภาพยนตร์ที่จะเข้าฉายในโรงภาพยนตร์นั้นจะต้องได้รับอนุญาตจากกระทรวงวัฒนธรรมก่อน โดยฝรั่งเศสมีระบบในการจัดระดับ ดังนี้

ระดับที่ 1 U หมายถึง เหมาะสำหรับผู้ชมทั่วไป

ระดับที่ 2 -12 หมายถึง ไม่เหมาะสำหรับเด็กอายุต่ำกว่า 12 ปี

ระดับที่ 3 -16 หมายถึง ไม่เหมาะสำหรับผู้ชมที่มีอายุต่ำกว่า 16 ปี

ระดับที่ 4 -18 หมายถึง ไม่เหมาะสำหรับผู้ชมที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี

ซึ่งในทางปฏิบัติ กระทรวงวัฒนธรรมมักจะเห็นด้วยกับการตัดสินใจของคณะกรรมการ นอกจากนี้ ภาพยนตร์ที่ถูกพิจารณาเกี่ยวกับความรุนแรง และเนื้อหาด้านเพศ (ภาพยนตร์ที่ถูกจัดอยู่ในระดับ X) ในกรณีนี้ ภาพยนตร์จะสามารถเข้าฉายได้เฉพาะบางโรงภาพยนตร์เท่านั้น ซึ่งโรงภาพยนตร์พิเศษที่ได้รับอนุญาตให้ฉายจะมีอยู่เพียงไม่กี่แห่งในประเทศฝรั่งเศสเท่านั้น ซึ่งอันดับดังกล่าวไม่รวมถึงภาพยนตร์ที่มีความรุนแรง หรือมีฉากด้านเพศเพียงเล็กน้อย

การจัดระดับภาพยนตร์เป็นการตัดสินใจของคณะกรรมการ ซึ่งอาจมีความคิดเห็นโต้แย้งจากสังคม เช่น ในกรณีของภาพยนตร์เรื่อง Baise-moi ซึ่งเนื้อหาที่มีทั้งความรุนแรงและเพศสัมพันธ์ ซึ่งควรอยู่ในระดับ X แต่คณะกรรมการก็ได้พิจารณาในอยู่ในระดับนั้น

● ระบบการจัดระดับของประเทศเยอรมัน และออสเตรีย

Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) เป็นหน่วยงานที่ทำหน้าที่ในการจัดระดับภาพยนตร์ โดยมีระบบการแบ่งภาพยนตร์เป็นระดับต่างๆ ดังนี้

ระดับที่ 1 FSK ohne Altersbeschränkung (FSK 0) หมายถึง เหมาะสำหรับทุกช่วงอายุ

ระดับที่ 2 FSK 6 หมายถึง ไม่เหมาะสำหรับเด็กอายุต่ำกว่า 6 ปี

ระดับที่ 3 FSK 12 หมายถึง เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 12 ปีขึ้นไป เด็กอายุระหว่าง 6-11 ปี จะสามารถเข้าชมภาพยนตร์ในระดับนี้ได้ก็ต่อเมื่อมีผู้ปกครองมาชมด้วย

ระดับที่ 4 FSK 16 หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 16 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 5 FSK 18 หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่โดยเฉพาะ (ผู้ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป)

ระดับที่ 6 Keine Jugendfreigabe หมายถึง ไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก เป็นระดับที่เฉพาะผู้ใหญ่เท่านั้น

ระดับที่ 7 SPIO/JK หมายถึง ต้องทำการตรวจสอบความรุนแรงของเนื้อหาว่าจะขัดต่อกฎหมายหรือไม่ และไม่ได้ถูกจัดระดับโดย FSK สามารถจำหน่ายได้แต่ผู้ซื้อต้องมีอายุ 18 ปีเป็นอย่างน้อย

ในปี 2002 องค์กรเกี่ยวกับเด็กและวัยรุ่นของเยอรมันได้ออกมาเรียกร้องให้ภาพยนตร์ทุกเรื่องที่จะทำการเผยแพร่ออกสู่สาธารณะจะต้องได้รับการจัดระดับโดย FSK ก่อน และถ้า FSK ไม่ยอมรับที่จะทำการจัดระดับภาพยนตร์เรื่องนั้น หรือ ภาพยนตร์เรื่องนั้นไม่ยอมให้ FSK ทำการตรวจสอบก่อน ภาพยนตร์เรื่องนั้นก็ไม่ควรจะได้รับฉายหรือเผยแพร่ถ้าปราศจากใบประกาศ หรือคำยืนยันจาก SPIO เพื่อที่จะให้เกิดความมั่นใจได้ว่า ภาพยนตร์นั้นๆ ไม่มีความรุนแรงที่ไม่เหมาะสมแฝงอยู่

ยกตัวอย่างเหตุการณ์ที่อาจจะเกิดขึ้นได้ ซึ่งขึ้นอยู่กับ SPIO ว่าจะตอบสนองอย่างไร

- ถ้า SPIO พิจารณาว่าภาพยนตร์เรื่องนั้นไม่ได้มีเนื้อหาที่รุนแรงอันจะส่งผลกระทบต่อผู้เยาว์ ภาพยนตร์เรื่องนั้นจะสามารถเผยแพร่ได้ตามปกติ แม้ว่าภาพยนตร์อาจจะถูกจัดให้อยู่ในประเภท FSK 18 หรือ Keine Jugendfreigabe ก็ตาม สถานการณ์นี้เกิดขึ้นได้น้อยมาก การที่ FSK ปฏิเสธมักจะบ่งชี้ให้เห็นว่า ภาพยนตร์เรื่องนั้นถูกพิจารณาว่า มีเนื้อหาที่มีความรุนแรงที่อาจส่งผลกระทบต่อผู้เยาว์ ภาพยนตร์จะสามารถนำออกจำหน่ายได้แต่ต้องมีคำแนะนำว่าภาพยนตร์ถูกจัดให้อยู่ในระดับ FSK 0 นอกเหนือจากการอนุญาตของ FSK ภาพยนตร์เวอร์ชันที่ไม่ได้ถูกตัดออกเป็นหนึ่งในตัวอย่างไม่เพียงเล็กน้อยในสถานการณ์นี้ ซึ่ง FSK ปฏิเสธว่าจะให้ใบประกาศ

- ถ้าภาพยนตร์ถูกพบว่าไม่มีเนื้อความรุนแรงที่ขัดแย้งต่อกฎหมาย แต่มีความรุนแรงในระดับที่จะส่งผลกระทบต่อเยาวชน SPIO ก็จัดให้มีคำเตือนเกี่ยวกับภาพยนตร์ เช่น เป็นภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงเกี่ยวกับการข่มขืน ฆาตกรรม การจัดจำหน่ายเฉพาะทางไปรษณีย์ เป็นการบังคับให้ดำเนินการตามที่กฎหมายกำหนดไว้ เพื่อป้องกันเยาวชนจากการรับชมภาพยนตร์ประเภทนี้ อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ประเภทนี้ก็ยังได้รับการยอมรับภายใต้ชื่อที่รู้จักกันดี คือ “under der Theke” (under the shop counter) ภาพยนตร์แต่ละเรื่องหลังจากได้รับการพิจารณาแล้ว 25 ปี ต้องนำกลับมาพิจารณาซ้ำอีกครั้ง ตัวอย่างภาพยนตร์ที่ได้รับการจัดให้อยู่ในประเภทนี้ คือ Predator, Total Recall และ Robocop

- ถ้า SPIO พิจารณาว่าเนื้อหาของภาพยนตร์นั้นขัดต่อกฎหมายของเยอรมัน ภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ จะถูกปฏิเสธที่จะจัดระดับและจะถูกยึด ถือว่าเป็นภาพยนตร์ต้องห้าม แต่ไม่ได้หมายความว่าไม่สามารถซื้อได้ภายนอกประเทศเยอรมันและนำเข้ามาในประเทศได้ เพราะตำรวจได้รับอนุญาตให้ตรวจยึดภาพยนตร์ประเภทนี้ได้

- เนื้อหาของภาพยนตร์จะต้องถูกตรวจสอบโดย FSK ทั้งภาพยนตร์ที่จะออกฉายในโรงภาพยนตร์และแบบที่ซื้อไปรับชมที่บ้าน ภาพยนตร์บางเรื่องจะได้รับการแบ่งระดับที่แตกต่างกันระหว่างการออกฉายในโรงภาพยนตร์กับแบบ DVD เช่นภาพยนตร์เรื่อง House of 1000 Corpses ก็เป็นหนึ่งในตัวอย่างที่พบไม่บ่อยมากนัก ภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกจัดให้อยู่ในระดับ Keine Jugendfreigabe ในการเข้าฉายในโรงภาพยนตร์ แต่ FSK ปฏิเสธที่จะให้ใบประกาศภาพยนตร์เรื่องนี้ในการรับชมในครัวเรือน ส่วนของ DVD นั้นภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับพิจารณาให้อยู่ในระดับ SPIO/JK

- บางบริษัทนำภาพยนตร์เก่ามาให้ FSK ใช้ระบบใหม่ในการจัดระดับภาพยนตร์ พบว่าภาพยนตร์เก่าที่นำมาจัดระดับมักจะได้รับ การจัดให้อยู่ในประเภท FSK 18 หลักเกณฑ์ในการแบ่งระดับภาพยนตร์แบบใหม่มักจะมีการจัดระดับภาพยนตร์ให้อยู่ในชั้นต่ำกว่า การใช้ระบบเก่าเป็นเกณฑ์ในการจัดระดับ เนื่องจากระบบใหม่นั้นเน้นมองที่เนื้อหาในมุมมองที่แตกต่างจากระบบเก่า ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ที่ถูกจัดให้อยู่ใน FSK 18 ของระบบเก่า เมื่อนำมาปรับปรุงใหม่แต่ยังมีเนื้อหาที่เหมือนเดิมเมื่อนำมาจัดระดับด้วยระบบใหม่จะได้จัดอยู่ในระดับ FSK 16

การบังคับที่นอกเหนือจากนี้ เป็นการผิดกฎหมายที่จะจัดส่ง (จำหน่าย) ภาพยนตร์ที่จัดอยู่ในระดับ FSK 18, Keine Jugendfreigabe หรือ SPIO/JK รวมถึงภาพยนตร์จะไม่อยู่ในดัชนี นอกเหนือจากจะได้รับการพิสูจน์ว่า เหมาะสมกับช่วงอายุ เป็นการจำกัดการจำหน่าย เผยแพร่ ภาพยนตร์ที่ได้รับการจัดระดับใน 3 เกณฑ์นี้ และแน่นอนว่าผู้ผลิตจะพยายามตัดบางส่วนของ ภาพยนตร์เพื่อให้อายุได้รับการจัดให้อยู่ในระดับอื่นนอกเหนือจาก 3 ระดับข้างต้น เพื่อให้สามารถจำหน่ายได้ทั้งทางไปรษณีย์และอินเทอร์เน็ต

เกือบทั้งหมดของผู้เผยแพร่ภาพยนตร์ออนไลน์ จะปฏิเสธที่จะเผยแพร่ภาพยนตร์ในระดับ FSK 18 หรือ Keine Jugendfreigabe เนื่องจากในอดีตมีความตึงเครียดในด้านกฎหมาย ตั้งแต่ปี 2002 ห้างสรรพสินค้า ร้านค้าอเมซอนเยอรมัน เริ่มจะขายภาพยนตร์ประเภทนี้ อเมซอนเยอรมันเริ่มขายในเดือนพฤศจิกายน 2006 ผู้ขายรายย่อยจัดขายภาพยนตร์ระดับ FSK 18 โดยผู้ซื้อจะต้องสแกนบัตรประชาชน หรือบัตรที่แสดงให้เห็นวัน เดือน ปี เกิด มาให้ผู้ขายก่อนที่จะมีการซื้อขาย ซึ่งเป็นกฎหมายในทางปฏิบัติ อย่างไรก็ตาม ก็ยังไม่มี การตรวจสอบว่าได้มีการปฏิบัติตามแน่นอน

ในเดือนกันยายน 2006 อเมซอนเป็นบริษัทแรกที่ทำการจำหน่ายภาพยนตร์ระดับ FSK 18 ที่จัดให้มีระบบการตรวจสอบบัตรประชาชน ของผู้ซื้อ โดยใช้ระบบของไปรษณีย์เยอรมัน

● ระบบการจัดระดับของประเทศกรีซ

มีระบบการจัดระดับภาพยนตร์ ดังนี้

ระดับที่ 1 K หมายถึง เหมาะสำหรับผู้ชมทุกเพศ ทุกวัย แนะนำสำหรับเด็ก ภาพยนตร์ไม่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรง ยาเสพติด หรือเรื่องลามกอนาจาร

ระดับที่ 2 K-13 หมายถึง เหมาะสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป โดยภาพยนตร์จะมีเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรงเล็กน้อย และเป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิต

ระดับที่ 3 K-17 หมายถึง เหมาะสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 17 ปีขึ้นไป ภาพยนตร์มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรง ยาเสพติด และเรื่องทางเพศเล็กน้อย ผู้ที่จะซื้อ DVD ในอยู่ในระดับนี้จะต้องแสดงบัตรประชาชน หรือบัตรที่มีระบุ วัน เดือน ปี เกิดให้ผู้จำหน่ายทราบก่อน รวมทั้งผู้ที่ทำการซื้อตัวชมภาพยนตร์ระดับนี้ในโรงภาพยนตร์ก็เช่นเดียวกัน

● ระบบการจัดระดับของประเทศฮ่องกง

Film Censorship Authority (FCA) คือ หน่วยงานในการจัดระดับภาพยนตร์ในฮ่องกง โดยมีระบบการจัดระดับ ดังนี้

ระดับที่ 1 I หมายถึง เหมาะสมสำหรับทุกช่วงอายุ

ระดับที่ 2 IIA หมายถึง มีเนื้อหาบางส่วนไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก ผู้ปกครองควรให้คำแนะนำ

ระดับที่ 3 IIB หมายถึง มีเนื้อหาบางส่วนไม่เหมาะสมสำหรับเด็กและวัยรุ่น ผู้ปกครองควรให้คำแนะนำ

ระดับที่ 4 III หมายถึง สำหรับผู้ชมที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไปเท่านั้น (บางภาพยนตร์อาจจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับเพศ)

ภาพยนตร์ที่จัดอยู่ในอันดับ I, IIA และ IIB สามารถเผยแพร่ได้โดยเสรี แต่ระดับ III นั้นจะต้องปฏิบัติตามกฎที่วางไว้ นอกจากนี้ บางส่วนของภาพยนตร์ กล้องวิดีโอเทป หรือกล่องดิสก์ และการโฆษณาจะต้องได้รับอนุญาตจากหน่วยงานจัดระดับภาพยนตร์ (FCA) ก่อนที่จำหน่ายออกเผยแพร่สู่สาธารณชน โดยส่วนใหญ่ภาพยนตร์ระดับ III จะมีเนื้อหาเรื่องเพศ หรือเนื้อหาลามกอนาจาร

● ระบบการจัดระดับของประเทศฮังการี

มีระบบการจัดระดับภาพยนตร์ ดังนี้

ระดับที่ 1 14 หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 14 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 2 16 หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 16 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 3 18 หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

● ระบบการจัดระดับของประเทศไอซ์แลนด์

ประเทศไอซ์แลนด์มีระบบและสัญลักษณ์ในการจัดระดับภาพยนตร์ ดังนี้

Kvikmyndaeftirlit Ríkisins มีหน้าที่รับผิดชอบการจัดระดับภาพยนตร์ที่จะทำการฉายในไอซ์แลนด์ ก่อตั้งเมื่อปี 1932 และดำเนินงานจนกระทั่งปี 1997 และในปีนั้นเอง ก็ได้เปลี่ยนชื่อเป็น Kvikmyndaskoðun และดำเนินงานต่อจนกระทั่งปี 2006

ระบบการจัดระดับภาพยนตร์ระบบเก่า ของ Kvikmyndaeftirlit Ríkisins และ Kvikmyndaskoðun มีดังนี้

ระดับที่ 1 L หมายถึง เหมาะสมสำหรับทุกคน

ระดับที่ 2 LH หมายถึง ไม่เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่เป็นเด็ก (เฉพาะวีดีโอเท่านั้น)

ระดับที่ 3 10 หมายถึง สำหรับผู้ชมที่มีอายุ 10 ปี ขึ้นไป (เฉพาะในโรงภาพยนตร์เท่านั้น)

ระดับที่ 4 12 หมายถึง สำหรับผู้ชมที่มีอายุ 12 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 5 14 หมายถึง สำหรับผู้ชมที่มีอายุ 14 ปีขึ้นไป (เฉพาะในโรงภาพยนตร์เท่านั้น)

ระดับที่ 6 16 หมายถึง สำหรับผู้ชมที่มีอายุ 16 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 7 AB หมายถึง ภาพยนตร์ต้องห้าม (1932-1997)

จากวันที่ 1 กรกฎาคม 2006 ได้ยกเลิกการใช้ระบบ Kvikmyndaskoðun และได้ตั้ง Smals เป็นระบบใหม่ที่จะรับผิดชอบในการจัดระบบภาพยนตร์ของไอซ์แลนด์ ซึ่งมีระบบใหม่ดังนี้

ระดับที่ 1L หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมทุกวัย

ระดับที่ 2 7 หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 7 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 3 12 หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 12 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 4 16 หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 16 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 5 18 หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

ระบบใหม่นี้คล้ายคลึงกับระบบเก่าเพียงแต่ไม่มีการกำหนดระดับภาพยนตร์ต้องห้าม หรือการแก้ไขภาพยนตร์เดิม

- **ระบบการจัดระดับของประเทศอินเดีย**

The Indian Film Censor Board คือหน่วยงานที่มีหน้าที่รับผิดชอบในการจัดระดับภาพยนตร์ของประเทศอินเดีย โดยแบ่งระดับออกได้เป็น 3 ระดับ

ระดับที่ 1 Universal (U) หมายถึง เหมาะสมสำหรับทุกเพศทุกวัย

ระดับที่ 2 Universal with adult/ parent guidance (U/A) หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุ 12 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 3 Adult (A) หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

- **ระบบการจัดระดับของประเทศอินโดนีเซีย**

ภาพยนตร์ที่จะนำมาฉายในอินโดนีเซียจะต้องผ่านการตรวจสอบโดย Indonesian Film Censor Board (Lembaga Sensor Film) และ LSF นอกจากนี้ยังดูแลเกี่ยวกับการโฆษณาของภาพยนตร์ เช่น โปสเตอร์ อีกด้วย โดยที่ LSF มีอำนาจที่จะตัดบางฉากของภาพยนตร์ออกได้ โดยมีระบบการจัดระดับภาพยนตร์ ดังนี้

ระดับที่ 1 Semua Umur (SU) หมายถึง สำหรับทุกเพศทุกวัย

ระดับที่ 2 Anak-anak (A) หมายถึง สำหรับเด็ก

ระดับที่ 3 Bimbingan Orangtua (BO) หมายถึง ระดับที่พ่อแม่ควรชี้แนะ

ระดับที่ 4 Remaja (R) หมายถึง สำหรับวัยรุ่น

ระดับที่ 5 Dewasa (D) หมายถึง สำหรับผู้ใหญ่

- **ระบบการจัดระดับของประเทศไอร์แลนด์**

ระบบการจัดระดับภาพยนตร์ของไอร์แลนด์อยู่ภายใต้การดูแลของ Irish Film Censor's Office (IFCO) โดยมีระบบการจัดระดับ ดังนี้



ภาพที่ 10 สัญลักษณ์การจัตระดับของไอร์แลนด์

ระดับที่ 1 General (G) หมายถึง เหมาะสำหรับทุกคน

ระดับที่ 2 Parental Guidance (PG) หมายถึง ระดับที่ผู้ปกครองควรให้คำชี้แนะ เหมาะสมสำหรับเด็กอายุต่ำกว่า 12 ปี

ระดับที่ 3 12A หมายถึง ระดับที่พ่อแม่ ผู้ปกครองต้องดูแลอย่างเข้มงวดสำหรับเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 12 ปี และการไปชมในโรงภาพยนตร์ ผู้ใหญ่ที่มีอายุมากกว่า 18 ปีต้องไปกับเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 12 ปีด้วย เมื่อต้องการชมภาพยนตร์ประเภทนี้

ระดับที่ 4 15A หมายถึง ระดับที่พ่อแม่ ผู้ปกครองต้องดูแลอย่างเข้มงวด สำหรับผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 15 ปี จะต้องระมัดระวังอย่างดี เนื่องจากภาพยนตร์ระดับนี้จะไม่ค่อยเหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 15 ปีที่จะดูตามลำพัง ดังนั้นการชมจะต้องไปกับผู้ใหญ่ที่อายุเกิน 18 ปีเท่านั้น

ระดับที่ 5 16 หมายถึง ภาพยนตร์ที่ถูกพิจารณาให้อยู่ในระดับนี้เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 16 ปีขึ้นไป และผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 16 ปี ไม่อนุญาตให้รับชม เนื้อหาภาพยนตร์มีความรุนแรงมากกว่าระดับ 15A

ระดับที่ 6 18 หมายถึง ระดับที่เหมาะสมเฉพาะผู้ใหญ่เท่านั้น โดยผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีจะไม่ได้รับอนุญาตให้เข้าชม โดยภาพยนตร์เรื่อง 9 Songs เดือนตุลาคม 2004 เป็นเรื่องแรกที่ถูกจัดให้อยู่ในประเภทนี้ เนื่องจากมีเนื้อหาที่แสดงออกเรื่องเพศอย่างชัดเจน

สำหรับ VDO และ DVD แบ่งระดับโดยใช้ ระดับ G, PG และ 18 เหมือนภาพยนตร์ แต่จะไม่มีระดับ 12 15 และ 16 เป็นเรื่องที่น่าสนใจเมื่อมองดูการจัตระดับ DVD ที่จำหน่ายในสหราชอาณาจักรและไอร์แลนด์ ว่าผลการจัตระดับภาพยนตร์ของไอร์แลนด์ มีแนวโน้มที่จะมีระดับสูงกว่า เพื่อที่จะแสดงให้เห็นว่า ไอร์แลนด์มีความเข้มงวดในการแบ่งระดับภาพยนตร์มากกว่า

- ระบบการจัตระดับของประเทศอิสราเอล

มีระบบการจัตระดับภาพยนตร์ ดังนี้

ระดับที่ 116 หมายถึง เหมาะสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 16 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 2 18 หมายถึง เหมาะสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 3 PG หมายถึง ระดับที่ผู้ปกครองควรให้คำแนะนำ

ระดับที่ 4 X หมายถึง ระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

- **ระบบการจัดระดับของประเทศอิตาลี**

มีระบบการจัดระดับภาพยนตร์ ดังนี้

ระดับที่ 1 T หมายถึง เหมาะสำหรับผู้ชมทุกคน

ระดับที่ 2 VM 14 หมายถึง ไม่เหมาะสำหรับผู้ชมที่มีอายุต่ำกว่า 14 ปี

ระดับที่ 3 VM 18 หมายถึง ไม่เหมาะสำหรับผู้ชมที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี

- **ระบบการจัดระดับของประเทศญี่ปุ่น**

Eirin คือ หน่วยงานที่มีหน้าที่จัดระดับภาพยนตร์ของญี่ปุ่น ซึ่งมีการแบ่งระดับ ดังนี้

ระดับที่ 1 G หมายถึง เหมาะสำหรับผู้ชมทั่วไป เหมาะสำหรับผู้ชมทุกวัย

ระดับที่ 2 PG หมายถึง เป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาบางตอนที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 12 ปี พ่อแม่ หรือ ผู้ปกครองควรให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด

ระดับที่ 3 R-15 หมายถึง เป็นภาพยนตร์ที่ไม่อนุญาตให้ผู้ชมที่มีอายุต่ำกว่า 15 ปี เข้าชม เนื่องจากภาพยนตร์มีเนื้อหาเกี่ยวกับการแต่งกายโป้เปลือย การใช้ภาษาหยาบคาย ความรุนแรง หรือ เพศสัมพันธ์ ฯลฯ

ระดับที่ 4 R-18 หมายถึง เป็นภาพยนตร์ที่ไม่อนุญาตให้ผู้ชมที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี เข้าชม เนื่องจากภาพยนตร์มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรงอย่างมาก มีฉากเกี่ยวกับเพศสัมพันธ์อย่างชัดเจน มีความรุนแรงทางเพศ มีเนื้อหาเกี่ยวกับความลามกอนาจาร ยาเสพติด ฯลฯ

- **ระบบการจัดระดับของประเทศมาเลเซีย**

ในมาเลเซีย กระทรวงข่าวสาร มีกฎว่า ภาพยนตร์จะต้องได้รับการจัดระดับ ตั้งแต่ปี 1995 ทั้งระดับที่เหมาะสมสำหรับทุกคน และสำหรับอายุ 18 ปีขึ้นไป อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ที่มีฉากที่รุนแรง

มากเกินไปจนเกินไปจนแรงจะโดนตัดออกจากภาพยนตร์ หรือไม่ก็อาจห้ามฉายภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ เช่น เรื่อง Daredevil ซึ่งไม่ได้รับอนุญาตให้ฉายในมาเลเซีย

โดยระบบการจัดระดับของมาเลเซียเป็นดังนี้

ระดับที่ 1 U หมายถึง เหมาะสำหรับผู้ชมทุกเพศ ทุกวัย

ระดับที่ 2 18 SG หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป ภาพยนตร์ในระดับนี้ไม่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรง หรือฉากน่ากลัว

ระดับที่ 3 18 SX หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป ภาพยนตร์ในระดับนี้ไม่มีฉากด้านเพศ หรือการใช้ยาเสพติดอย่างโจ่งแจ้ง

ระดับที่ 4 18 PA หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป ภาพยนตร์ในระดับนี้มีฉากด้านศาสนา การเมือง และวัฒนธรรม

ระดับที่ 5 18 PL หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป โดยเป็นระดับที่มีเนื้อหาทุกแบบ และควรรวมตั้งแต่ระดับที่ 2 – 4 ด้วย

● ระบบการจัดระดับของประเทศมัลดีอา

KRS เป็นหน่วยงานจัดระดับภาพยนตร์ของมัลดีอา ซึ่งการเข้า จำหน่าย วีดีโอและดีวีดีจะไม่สามารถอยู่ในขอบข่ายนี้ด้วย

โดยระบบการจัดระดับของมัลดีอา เป็นดังนี้

ระดับที่ 1 Universal (U) หมายถึง เหมาะสำหรับทุกช่วงอายุ

ระดับที่ 2 Parental Guidance (PG) หมายถึง อาจมีเนื้อหาบางฉากที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก ผู้ปกครองจึงควรให้คำแนะนำ (ระดับนี้จะเหมือนกับระดับของอเมริกา)

ระดับที่ 3 12 หมายถึง เหมาะสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 12 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 4 16 หมายถึง เหมาะสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 16 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 5 18 หมายถึง เหมาะสำหรับผู้ใหญ่ หรือผู้ชมที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

● ระบบการจัดระดับของประเทศเม็กซิโก

The General Directorate of Radio, Television and Cinematography (RTC) หรือ คณะกรรมการทั่วไปด้านวิทยุ โทรทัศน์ และภาพยนตร์ของเม็กซิโกเป็นผู้มีหน้าที่จัดระดับรายการทาง โทรทัศน์และภาพยนตร์ หน่วยงาน RCT เป็นหน่วยงานที่อยู่ในความควบคุมของรัฐบาล ซึ่งมีระบบใน การจัดระดับภาพยนตร์ ดังนี้

ระดับที่ 1 AA หมายถึง เป็นภาพยนตร์ที่มีการให้ความรู้ เหมาะสมสำหรับเด็กอายุต่ำกว่า 7 ปี โดยเนื้อหาของภาพยนตร์จะไม่มี ความรุนแรง ยาเสพติดหรือความสัมพันธ์ทางเพศ ตัวอย่างภาพยนตร์ ในระดับนี้ก็เช่น การ์ตูนทั่วไป

ระดับที่ 2 A หมายถึง ระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้ชมทั่วไป แต่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ ต่ำกว่า 7 ปี เนื้อหาของภาพยนตร์ในระดับนี้จะไม่มี ความรุนแรง ยาเสพติด หรือความสัมพันธ์ทางเพศ โดยภาพยนตร์ที่อยู่ในระดับนี้มีความเหมาะสมสำหรับเด็กอายุต่ำกว่า 12 ปี

ระดับที่ 3 B หมายถึง ระดับที่เหมาะสมสำหรับวัยรุ่นระยะแรก คือผู้ที่อายุ 12 ปีขึ้นไป ซึ่ง ภาพยนตร์ในระดับนี้พ่อแม่ ผู้ปกครองควรให้คำแนะนำในการรับชม เนื่องจากเนื้อหาของภาพยนตร์มี ความรุนแรงเล็กน้อย และอาจมีเนื้อหาเรื่องเพศบ้างเล็กน้อย แต่ไม่ได้นำเสนออย่างชัดเจน อาจมีการ แต่งกายที่ค่อนข้างเซ็กซี่ แต่ไม่ถึงขั้นเปลือย มีเนื้อหาเกี่ยวกับยาเสพติดบ้างแต่ไม่โจ่งแจ้งชัดเจน

ระดับที่ 4 B-15 หมายถึง ระดับที่เหมาะสมสำหรับวัยรุ่น อายุ 15 ปีขึ้นไป เนื้อหาจะมีความ ชัดเจนโจ่งแจ้งในเรื่องความรุนแรง เนื้อหาเรื่องเพศ การแต่งกายและยาเสพติด มากกว่า ระดับ B แต่ก็ ไม่มีการใช้ความรุนแรงอย่างเหี้ยมโหด เพศสัมพันธ์อย่างชัดเจน การเสพยาเสพติด และไม่มีการใช้ ภาษาที่หยาบคายมากจนเกินไป

ระดับที่ 5 C หมายถึง ระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่ที่อายุมากกว่า 18 ปี โดยเนื้อหาของ ภาพยนตร์จะมีความรุนแรงสูง รวมทั้งการกระทำทารุณ มีการแสดงออกด้านเพศอย่างชัดเจน มีการใช้ ยาเสพติด และการใช้ภาษาที่รุนแรง

ระดับที่ 6 D หมายถึง ระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่ ซึ่งในภาพยนตร์จะรู้จักกันในระดับของ เรท X ซึ่งจะมีเนื้อหาซึ่งเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว คือ มีการแสดงออกด้านเพศอย่างโจ่งแจ้ง มีความ หยาบคายในการใช้ภาษาอย่างมาก และมีการใช้ความรุนแรงอย่างโหดเหี้ยม

- ระบบการจัดระดับของประเทศเนเธอร์แลนด์

ระบบการจัดระดับของเนเธอร์แลนด์ เป็นดังนี้

ระดับที่ไม่บังคับใช้

ระดับที่ 1 AL หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมทุกช่วงอายุ

ระดับที่ 2 6 หมายถึง ไม่แนะนำสำหรับเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 6 ปี พ่อแม่และผู้ปกครองควรให้คำชี้แนะแก่เด็ก

ระดับที่ 3 9 หมายถึง เป็นระดับพิเศษ ที่ใช้ครั้งแรกสำหรับเรื่อง แฮร์รี่ พอตเตอร์ กับ นักโทษแห่งอัซคาบด ซึ่งไม่แนะนำสำหรับเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 9 ปี เพราะมีฉากความรุนแรงที่เกี่ยวกับการต่อสู้ค่อนข้างมาก

ระดับที่ 4 12 หมายถึง ไม่แนะนำสำหรับเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 12 ปี และไม่สามารถฉายก่อนเวลา 20 นาฬิกา

ระดับที่บังคับใช้

ระดับที่ 5 16 หมายถึง ไม่แนะนำสำหรับเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 16 ปี และห้ามให้มีการเช่า ซื้อขาย แก่เด็กอายุต่ำกว่า 16 ปี รวมถึงการเข้าชมในโรงภาพยนตร์ด้วย (DVD, VCD, Computer File ฯลฯ) นอกจากนี้การฉายหรือเผยแพร่ก็ต้องทำหลังเวลา 22 นาฬิกาแล้ว

โดยส่วนใหญ่แล้ว ระดับที่จัดแบ่งนี้จะถูกใช้ร่วมกับสัญลักษณ์อื่นๆ ขึ้นอยู่กับเนื้อหาของภาพยนตร์ว่าจะเกี่ยวกับ ความรุนแรง เพศสัมพันธ์ การใช้ภาษาที่รุนแรง ยาเสพติด ฯลฯ

- ระบบการจัดระดับของประเทศนิวซีแลนด์

Films, Videos, and Publications Classification Act 1993 คือ หน่วยงานที่มีหน้าที่จัดระดับในนิวซีแลนด์ ซึ่งมีการจัดระบบการแบ่งระดับภาพยนตร์และสื่อสิ่งพิมพ์ออกเป็น 3 ระดับ คือ ระดับไม่บังคับ ระดับบังคับ และระดับต้องห้าม โดยภาพยนตร์ที่อยู่ในระดับไม่บังคับจะได้รับสัญลักษณ์สีเขียว หรือสีเหลือง ระดับบังคับจะมีสีแดง ซึ่งในทั้ง 2 แบบสามารถแบ่งแยกย่อยได้ดังนี้

ระดับไม่บังคับ ระดับที่ 1 G หมายถึง ระดับที่เหมาะสมสำหรับทุกวัย

ระดับที่ 2 PG หมายถึง ระดับที่พ่อแม่ควรให้คำแนะนำสำหรับผู้ชมที่เป็นเด็ก

ระดับที่ 3 M หมายถึง ระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่ คือผู้ที่มีอายุ 16 ปีขึ้นไป โดยให้พ่อแม่และผู้ปกครองเป็นผู้ตัดสินใจว่าควรจะให้เด็กชมภาพยนตร์ได้หรือไม่

ระดับบังคับ ระดับที่ 1 R13 หมายถึง ระดับที่ไม่เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 13 ปี

ระดับที่ 2 R 15 หมายถึง ระดับที่ไม่เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 15 ปี

ระดับที่ 3 R 16 หมายถึง ระดับที่ไม่เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 16 ปี

ระดับที่ 4 R 18 หมายถึง ระดับที่ไม่เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี

ระดับที่ 5 R หมายถึง ระดับที่ได้รับการบังคับแบบพิเศษ (รายละเอียดของภาพยนตร์ระดับนี้จะอยู่ที่ฉลาก หรือป้าย) ซึ่งมีความหมายเท่ากับสัญลักษณ์ RP ในระบบเก่า

ภาพยนตร์ทุกเรื่อง วีดีโอ ดีวีดี และเกมส์คอมพิวเตอร์ ที่มีเนื้อหาอยู่ในเกณฑ์บังคับใช้ จะต้องมีการแบ่งระดับก่อนที่จะนำไปเผยแพร่สู่สาธารณะ ภาพยนตร์บางเรื่อง เช่น Irreversible ถูกห้ามจำหน่ายในรูปแบบ วีดีโอ แต่ไม่ห้ามฉายในโรงภาพยนตร์หรือเทศกาลภาพยนตร์ เว็บไซต์ของหน่วยงานพิจารณาแบ่งระดับภาพยนตร์ คือ www.censorship.govt.nz

● ระบบการจัดระดับของประเทศนอร์เวย์

ในนอร์เวย์ ภาพยนตร์ทุกเรื่องจะต้องได้รับการพิจารณาจัดระดับจาก Medietilsynet ซึ่งเป็นหน่วยงานที่มีอำนาจในการดูแลเรื่องนี้ โดยแบ่งเป็นระดับต่างๆ ดังนี้

ระดับที่ 1 All หมายถึง เหมาะสำหรับผู้ชมทุกเพศ ทุกวัย

ระดับที่ 2 7 หมายถึง เหมาะสำหรับเด็กที่มีอายุ 7 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 3 11 หมายถึง เหมาะสำหรับเด็กที่มีอายุ 11 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 4 15 หมายถึง เหมาะสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 5 18 หมายถึง เหมาะสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

ภาพยนตร์ระดับ 7 11 และ 15 เป็นระดับที่เด็กสามารถรับชมได้ แต่ผู้ปกครองหรือผู้ใหญ่ต้องคอยดูแลถ้าเด็กอายุ 4 8 และ 12 ปี ตามลำดับ นอกเหนือจากนี้ในการจัดระดับ คณะกรรมการจะชี้ให้เห็นว่าภาพยนตร์เหมาะสมสำหรับ เด็ก ครอบครัว วัยรุ่นและผู้ใหญ่ ภาพยนตร์จะต้องถูกพิจารณา

จัดระดับถึงแม้ว่าภาพยนตร์จะตั้งใจสร้างมาสำหรับผู้ชมที่เป็นผู้ใหญ่ ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ระดับ A จะเป็นภาพยนตร์สำหรับผู้ใหญ่ ซึ่งจะมีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก

คณะกรรมการยังมีระดับ "hard" ซึ่งจัดเป็นระดับที่ถูกบ่งชี้ว่า มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กที่อายุต่ำกว่า 11 ปี วัยรุ่นที่อายุต่ำกว่า 15 ปี อีกด้วย อย่างไรก็ตาม นี่ก็จะไม่ส่งผลถ้าเด็กที่อายุไม่ถึงเกณฑ์ไปชมภาพยนตร์ระดับนี้กับผู้ใหญ่

- **ระบบการจัดระดับของประเทศเปรู**

ระบบการจัดระดับของเปรู เป็นดังนี้

ระดับที่ 114 หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุ 14 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 2 18 หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 3 PT หมายถึง ระดับที่ผู้ปกครองควรให้คำแนะนำ

- **ระบบการจัดระดับของประเทศฟิลิปปินส์**

ระบบการจัดระดับของเปรู เป็นดังนี้

ระดับที่ 1 G หมายถึง เหมาะสมสำหรับคนทั่วไป

ระดับที่ 2 PG-13 หมายถึง ผู้ปกครองควรดูแลเอาใจใส่สำหรับเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 13 ปี

ระดับที่ 3 R-13 หมายถึง ระดับที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 13 ปี

ระดับที่ 4 R-18 หมายถึง ระดับที่ไม่เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี

ระดับที่ 5 X หมายถึง ระดับที่ไม่อนุญาตให้เผยแพร่

- **ระบบการจัดระดับของประเทศโปรตุเกส**

ภาพยนตร์ของโปรตุเกสจะได้รับการจัดระดับโดย Comissão de Classificação de Espectáculos ซึ่งเป็นหน่วยงานหนึ่งของกระทรวงวัฒนธรรม ซึ่งหน่วยงานนี้ยังจัดระดับโรงภาพยนตร์และโทรทัศน์อื่นๆ อีกด้วย เช่น ละครสต์ว์ คอนเสิร์ต โอเปร่า การเต้นโชว์ อีกทั้งยังครอบคลุมการจัดระดับของวิดีโอที่วางจำหน่ายด้วย

ภาพยนตร์ที่ได้รับการจัดระดับ ใช้เกณฑ์ดังต่อไปนี้

ระดับที่ 1 M/4 หมายถึง ระดับที่เหมาะสมสำหรับเด็กที่มีอายุ 4 ปีขึ้นไป เนื้อหาของภาพยนตร์ในระดับนี้จะเป็นเรื่องสั้นๆ และง่ายแก่การเข้าใจ และจะไม่กระตุ้นให้เกิดความกลัวหรือความขัดแย้ง

ระดับที่ 2 M/6 หมายถึง ระดับที่เหมาะสมสำหรับเด็กที่มีอายุ 6 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 3 M/12 หมายถึง ระดับที่เหมาะสมสำหรับเด็กที่มีอายุ 12 ปีขึ้นไป ภาพยนตร์ในระดับนี้ เนื้อหามีแนวโน้มที่จะยาวและซับซ้อน อาจจะถูกกระตุ้นให้เกิดความอ่อนล้าหรือชอกช้ำด้านจิตใจ ดังนั้น เด็กควรจะได้รับคำแนะนำจากผู้ใหญ่ถ้าจะชมภาพยนตร์ระดับนี้

ระดับที่ 4 M/16 หมายถึง ระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 16 ปีขึ้นไป เนื้อหาของภาพยนตร์เกี่ยวกับการสำรวจ เพศสัมพันธ์ ความรุนแรงทางด้านจิตใจและร่างกาย ผู้ปกครองควรให้คำแนะนำกับบุตรหลานที่จะชมภาพยนตร์ในระดับนี้

ระดับที่ 5 M/18 หมายถึง ระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป เนื้อหาของภาพยนตร์เกี่ยวกับ เพศสัมพันธ์ที่ชัดเจน ความรุนแรงด้านจิตใจและร่างกายอย่างสูง เด็กจะต้องได้รับการยอมรับจากผู้ใหญ่ในการชมภาพยนตร์ในระดับนี้ ถึงแม้ว่าในบางกรณีผู้ใหญ่อนุญาตให้เด็กในปกครองดูภาพยนตร์ระดับนี้ แต่โรงภาพยนตร์มีสิทธิที่จะปฏิเสธไม่ให้เด็กเข้าชม

การแบ่งระดับพิเศษ

ระดับลามก อนาจาร (M/18) เนื้อหาภาพยนตร์ในระดับนี้จะพิจารณาจากสถานการณ์ที่พยายามจะกระตุ้นผู้ชม และควรมีสุนทรียศาสตร์ที่มีคุณภาพต่ำ คือ คุณลักษณะเฉพาะที่มีฉากด้านเพศอย่างชัดเจน โฉมแจ่ม

ระดับคุณภาพ (M/4-Q, M/6-Q, M/12-Q, M/16-Q, M/18-Q) เนื้อหาของภาพยนตร์จะเกี่ยวกับศิลปะ การศึกษา การให้ความรู้

● ระบบการจัดระดับของประเทศโรมาเนีย

มีระบบการจัดระดับภาพยนตร์ ดังนี้

ระดับที่ 1 AG หมายถึง เหมาะสำหรับผู้ชมทุกระดับ

ระดับที่ 2 IC-14 หมายถึง ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุต่ำกว่า 14 ปี

ระดับที่ 3 IM-18 หมายถึง ไม่เหมาะสำหรับผู้ชมที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี

ระดับที่ 4 XXX หมายถึง ไม่เหมาะสำหรับผู้ชมในที่สาธารณะ (ภาพยนตร์ลามกอนาจาร)

- ระบบการจัดระดับของประเทศโปแลนด์

มีระบบการจัดระดับภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ ดังนี้

ระดับที่ 1 Bez ograniczen (BO) หมายถึง เหมาะสำหรับผู้ชมทุกเพศ ทุกวัย

ระดับที่ 2 12 หมายถึง เหมาะสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 12 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 3 15 หมายถึง เหมาะสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 4 18 หมายถึง เหมาะสำหรับผู้ใหญ่หรือผู้ชมที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไปเท่านั้น

ระดับที่ 5 21 หมายถึง เหมาะสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 21 ปีขึ้นไป ภาพยนตร์มีเนื้อหาเกี่ยวกับ ความรุนแรง และฉากเกี่ยวกับเพศสัมพันธ์อย่างสูง

ระบบการจัดระดับภาพยนตร์ที่ฉายทางทีวี เป็นดังนี้



ภาพที่ 11 สัญลักษณ์การจัดระดับของโปแลนด์

ระดับที่ 1 Green circle (วงกลมสีเขียว) หมายถึง เหมาะสำหรับทุกคน

ระดับที่ 2 Yellow triangle (สามเหลี่ยมสีเหลือง) หมายถึง เหมาะสำหรับเกณฑ์ตามอายุที่กำหนดไว้ในสามเหลี่ยม คือ 7 12 16 ปีขึ้นไปตามลำดับ

ระดับที่ 3 Red circle (วงกลมสีแดง) หมายถึง เหมาะสำหรับผู้ใหญ่ คือผู้ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

- ระบบการจัดระดับของประเทศสิงคโปร์

ก่อน 29 มีนาคม 2004 สิงคโปร์ใช้หลักเกณฑ์ในการจัดระดับภาพยนตร์ ดังนี้






ระดับที่ 1 G หมายถึง เหมาะสำหรับคนทั่วไป

ระดับที่ 2 PG หมายถึง ระดับที่ผู้ปกครองควรให้คำแนะนำ

ระดับที่ 3 NC-16 หมายถึง ระดับที่ไม่เหมาะสำหรับผู้ชมที่อายุต่ำกว่า 16 ปี เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Saving Private Ryan ได้รับการจัดให้อยู่ในระดับ NC-16 เนื่องจากไม่ผ่านการจัดระดับ PG เพราะในภาพยนตร์มีเนื้อหาความรุนแรงแต่ก็ไม่ถึงต้องจัดให้อยู่ในระดับ R(A)

ระดับที่ 4 R(A) หมายถึง เหมาะสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 21 ปีขึ้นไป

หลังจาก 29 มีนาคม 2004 สิงคโปร์มีหน่วยงานที่รับผิดชอบการจัดระดับภาพยนตร์คือ Media Development Authority ซึ่งใช้หลักเกณฑ์ในการจัดระดับภาพยนตร์ ดังนี้

Films in Singapore are rated according to the following ratings	
	General
	Parental Guidance
	No Children below 16 years old
	Mature 18 for persons 18 years and above
	Restricted to persons 21 years and above

ภาพที่ 12 สัญลักษณ์การจัดระดับของสิงคโปร์

ระดับที่ 1 G หมายถึง เหมาะสำหรับคนทั่วไป

ระดับที่ 2 PG หมายถึง ระดับที่ผู้ปกครองควรให้คำแนะนำ

ระดับที่ 3 NC-16 หมายถึง ไม่เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุต่ำกว่า 16 ปี เป็นระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุ 16 ปีขึ้นไปเท่านั้น

ระดับที่ 4 Mature 18 (M18) หมายถึง เหมาะสำหรับผู้ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 5 Restricted 21 (R21) หมายถึง เหมาะสำหรับผู้ที่มีอายุ 21 ปีขึ้นไป

นอกจากนี้ยังมีระดับใหม่ที่ได้รับการเพิ่มเติมในวันที่ 19 สิงหาคม 2006

ระดับ Restricted 18 (R18) หมายถึง ระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป (สำหรับ คาบาเร่โชว์ โดยเฉพาะ เช่น Crazy House)

ระดับ G และ PG ส่วนใหญ่จะไม่กำหนดอายุบังคับ ฉะนั้นผู้ชมส่วนใหญ่ สามารถเข้าชมได้ แต่ในระดับ NC-16, M 18, R 18, และ R 21 เป็นกลุ่มที่บังคับเฉพาะกลุ่มที่มีอายุถึงเกณฑ์ที่กำหนดเท่านั้นจึงจะเข้าชมได้ โดยจะไม่มี การอนุญาตให้ผู้ชมที่มีอายุต่ำกว่าระดับอายุที่กำหนดไว้ได้เข้าชม ภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์เด็ดขาด

นอกจากนี้แล้ว ถ้าภาพยนตร์เรื่องใดถูกจัดให้อยู่ในระดับ R 21 จะถูกห้ามจำหน่ายหรือเผยแพร่ในรูปแบบ DVD และ VCD ด้วย

● ระบบการจัดระดับของประเทศในแถบแอฟริกาใต้

หลักเกณฑ์ในการจัดระดับภาพยนตร์ของแอฟริกาใต้ จะครอบคลุมไปถึง การจัดระดับ DVD VDO และเกมส์คอมพิวเตอร์ด้วย โดยผู้ที่มีหน้าที่รับผิดชอบในการให้คำรับรอง คือ The Film and Publication Board ซึ่งมีหลักเกณฑ์ในการจัดระดับ ดังนี้

ระดับที่ 1 Family หมายถึง เหมาะสมสำหรับครอบครัว โดยเนื้อหาในระดับนี้จะต้องไม่มีเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความลามก อนาจารเลย

ระดับที่ 2 PG หมายถึง ระดับที่อนุญาตให้เด็กที่มีอายุต่ำกว่า 12 ปีสามารถรับชมได้ แต่จะต้องได้รับการอนุญาตจากผู้ใหญ่ก่อน โดยเนื้อหาในระดับนี้มีทั้งเรื่องเกี่ยวกับความรุนแรงและเพศสัมพันธ์

ระดับที่ 3 10 หมายถึง ระดับที่ไม่อนุญาตให้เด็กที่มีอายุต่ำกว่า 10 ปีรับชม ระดับนี้ไม่ค่อยได้มีการใช้ แต่ที่จัดให้มีระดับนี้เนื่องจากคณะกรรมการต้องการที่จะลดช่องว่างระหว่างระดับ PG กับ 13 ลง

ระดับที่ 4 13 หมายถึง ระดับที่เด็กที่มีอายุต่ำกว่า 13 ปี ไม่ได้รับอนุญาตให้เข้าชมภาพยนตร์ เนื่องจากภาพยนตร์ในระดับมีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้ความรุนแรง และมีเนื้อหาเกี่ยวกับเพศสัมพันธ์ รวมทั้งมีการใช้ภาษาที่ไม่รุนแรงมากนัก

ระดับที่ 6 16 หมายถึง ระดับที่ผู้ชมที่มีอายุต่ำกว่า 16 ปี ไม่ได้รับอนุญาตให้เข้าชมภาพยนตร์ เนื่องจากภาพยนตร์มีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้ความรุนแรง การใช้ภาษาที่หยาบคาย และมีสถานการณ์ทางเพศร่วมด้วย

ระดับที่ 7 18 หมายถึง ระดับที่ผู้ชมที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี ไม่ได้รับอนุญาตให้เข้าชมภาพยนตร์ เนื่องจากภาพยนตร์มีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้ความรุนแรงอย่างมาก รวมถึงการใช้ภาษาที่หยาบคาย รุนแรง และฉากเกี่ยวกับเพศสัมพันธ์อย่างโจ่งแจ้ง

ระดับที่ 8 R 18 หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาด้านเพศชัดเจน ดังนั้นภาพยนตร์ในระดับนี้จะเผยแพร่เฉพาะทาง VDO, DVD และจะถูกควบคุมให้เผยแพร่เฉพาะในร้านสำหรับผู้ใหญ่เท่านั้น ซึ่งในระดับนี้จะไม่ได้รับการออกอากาศทางทีวี หรือเข้าฉายในโรงภาพยนตร์

นอกจากนี้ยังมีสัญลักษณ์เพิ่มเติมที่แสดงให้เห็นถึงลักษณะของเนื้อหาในภาพยนตร์อีกด้วย คือ V หมายถึง ความรุนแรง, N หมายถึง ภาพโป๊เปลือย, S หมายถึง ฉากเกี่ยวกับเพศสัมพันธ์ และ L หมายถึง การใช้ภาษา

หมายเหตุ

- ภาพยนตร์ที่ถูกจัดในอยู่ในระดับ 16 และ 18 จะสามารถเข้าฉายในโรงภาพยนตร์ได้ แต่ต้องฉายในเวลา 21.00-24.00 น.

- ถ้าคณะกรรมการการจัดระดับภาพยนตร์พบว่า โรงภาพยนตร์ได้อนุญาตให้เด็กที่มีอายุต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้เข้าชมภาพยนตร์ ทางคณะกรรมการจะดำเนินการลงโทษอย่างสูงสุด

- ผู้ชมที่ต้องการซื้อหรือเช่าภาพยนตร์ในระดับ R 18 ต้องแสดงหลักฐานต่อผู้ขายก่อนทำการซื้อ

- คณะกรรมการการจัดระดับภาพยนตร์มีอำนาจที่จะสั่งห้ามฉายภาพยนตร์ที่คณะกรรมการมีมติว่า ภาพยนตร์เรื่องนั้นมีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม

- ระบบการจัดระดับของประเทศเกาหลีใต้

ระบบการจัดระดับของเกาหลีใต้ เป็นดังนี้

ระดับที่ 1 All หมายถึง เหมาะสมสำหรับบุคคลทั่วไปทั้งหมด

ระดับที่ 2 12 หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 12 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 3 15 หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 4 18 หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 5 Limited หมายถึง ระดับที่ไม่เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุต่ำกว่า 19 ปี (รวมถึงเด็กนักเรียนมัธยมด้วย) โดยภาพยนตร์ที่จัดอยู่ในระดับนี้จะเข้าฉายได้เฉพาะบางโรงภาพยนตร์เท่านั้น ห้ามมีการโฆษณาทางทีวี หนังสือพิมพ์ วิทยุ วีซีดี หรือดีวีดี โดยการแบ่งระดับที่กล่าวมานี้ถูกกำหนดขึ้นในปี 2002

- ระบบการจัดระดับของประเทศสเปน

กระทรวงวัฒนธรรมของสเปนได้จัดตั้งหน่วยงาน Institute of Cinematography and Audiovisual Arts ขึ้นเพื่อทำหน้าที่ในการจัดระดับภาพยนตร์ และวีดีโอ โดยมีระบบในการจัดระดับดังนี้

ระดับที่ 1TP หมายถึง ระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้ชมทุกเพศ ทุกวัย

ระดับที่ 2 7 หมายถึง ระดับที่เหมาะสมสำหรับเด็กที่มีอายุ 7 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 3 13 หมายถึง ระดับที่เหมาะสมสำหรับเด็กที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 4 15 หมายถึง ระดับที่เหมาะสมสำหรับเด็กที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 5 16 หมายถึง ระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 16 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 6 18 หมายถึง ระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 7 X หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีความลามกอนาจาร

นอกจากนี้สเปนยังมีการแบ่งย่อยเป็นระดับ ที่เหมาะสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 17 ปีขึ้นไปอีกระดับหนึ่งด้วย

- ระบบการจัดระดับของประเทศสวีเดน

Statens biografbyrå (SBB) คือ คณะกรรมการพิจารณาระดับภาพยนตร์ของสวีเดน เป็นหน่วยงานที่พิจารณาภาพยนตร์ทั้งหมด หรือตัวอย่างภาพยนตร์ก่อนที่จะนำไปเผยแพร่ในสาธารณะ ซึ่งสอดคล้องกับกฎหมาย และจะเป็นการผิดกฎหมาย ถ้ามีการให้เช่าหรือจำหน่าย วิดีโอที่มีเนื้อหาอันตรายต่อเด็กอายุต่ำกว่า 15 ปี

ระดับต่างๆ ที่ SBB ใช้ในการจัดระดับภาพยนตร์

ระดับที่ 1 เหมาะสมสำหรับทุกวัย

ระดับที่ 2 7 years หมายถึง เหมาะสมสำหรับเด็กที่มีอายุอย่างน้อย 7 ปี เด็กที่อายุน้อยกว่านั้นไม่อนุญาตให้เข้าชม หรือถ้าอยากจะรับชมอย่างน้อยเด็กต้องมีผู้ใหญ่ที่อายุมากกว่า 18 ปีพอกไปชม เนื่องจาก เนื้อหาของภาพยนตร์อาจมีบางส่วนเกี่ยวข้องกับยาเสพติด

ระดับที่ 3 11 years หมายถึง เหมาะสมสำหรับเด็กที่มีอายุอย่างน้อย 11 ปี เด็กที่มีอายุมากกว่า 7 ปี ถ้าจะเข้าชมต้องไปกับผู้ใหญ่ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป เพราะเนื้อหาในภาพยนตร์อาจจะเกี่ยวกับยาเสพติด และเรื่องทางเพศบ้างเล็กน้อย

ระดับที่ 4 15 years หมายถึง ไม่มีผู้ชมที่อายุต่ำกว่า 15 ปี ได้รับอนุญาตให้เข้าชม เนื้อหาในภาพยนตร์อาจรวมถึงการใช้ยาเสพติดและฉากด้านเพศที่ชัดเจน

ระดับที่ 5 Prohibited หมายถึง ถ้าภาพยนตร์เรื่องใด ได้รับการพิจารณาว่ามีเนื้อหาเกี่ยวกับกระทำที่โหดร้ายทารุณ จะถูกสั่งห้ามฉาย ซึ่งภาพยนตร์ในระดับนี้จะมีเนื้อหาเกี่ยวกับ การทารุณกรรม การทำร้ายทางเพศ และการคุมขัง

อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ในระดับ Prohibited สามารถจำหน่าย ซื้อมา และฉายทางทีวีในเวลาใดก็ได้ และสามารถฉายในงานเทศกาลภาพยนตร์ได้เช่นเดียวกัน

- **ระบบการจัดระดับของประเทศสวิตเซอร์แลนด์**

ระบบการจัดระดับของสวิตเซอร์แลนด์ เป็นดังนี้

ระดับที่ 1 Btl หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมทุกวัย

ระดับที่ 2 7 หมายถึง ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 7 ปี

ระดับที่ 3 12 หมายถึง ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุต่ำกว่า 12 ปี

ระดับที่ 4 16 หมายถึง ไม่เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 16 ปี

ระดับที่ 5 18 หมายถึง ไม่เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี

ประเทศสวิตเซอร์แลนด์แบ่งการปกครองออกเป็น 23 มลรัฐ ซึ่งในแต่ละมลรัฐก็จะมีระดับการจัดแบ่งภาพยนตร์ของตนเอง

- **ระบบการจัดระดับของประเทศไต้หวัน**

ไต้หวันแบ่งระดับภาพยนตร์ออกเป็น 4 ระดับ ดังนี้

ระดับที่ 1 General audiences category abbreviated (G) หมายถึง เหมาะสำหรับผู้ชมทุกเพศ ทุกวัย

ระดับที่ 2 Protected category abbreviated (P) หมายถึง ห้ามเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 6 ปีรับชม ส่วนเด็กที่อายุเกิน 6 ปี แต่ต่ำกว่า 12 ปี สามารถรับชมได้ถ้าไปกับผู้ปกครอง ครูหรือผู้ใหญ่

ระดับที่ 3 Protected category abbreviated (PG) หมายถึง ห้ามเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 12 ปีรับชม ส่วนที่เด็กที่อายุเกิน 12 ปี แต่ต่ำกว่า 18 ปี ต้องไปชมกับผู้ปกครอง ครูหรือผู้ใหญ่เมื่อจะเข้าชม

ระดับที่ 4 Restricted category abbreviated (R) หมายถึง ห้ามผู้ชมที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีเข้าชม

ในการโฆษณาจะมีการแสดงสัญลักษณ์กำหนดระดับด้วยตัวอักษรจีน และมีสี่เหลี่ยมล้อมรอบ ส่วนด้วยภาษาอังกฤษจะใช้ในการให้ความรู้ แต่มักจะไม่ได้ใช้ในไต้หวัน

● ระบบการจัดระดับของประเทศอังกฤษ

British Board of Film Classification (BBFC) คือ คณะกรรมการ การจัดระดับภาพยนตร์ของ สหราชอาณาจักร ซึ่งทำหน้าที่ในการจัดระดับทั้งวีดีโอ และรูปภาพ นอกจากนี้ยังมีตำรวจท้องถิ่น ซึ่งมีหน้าที่รับผิดชอบที่จะให้โรงภาพยนตร์ปฏิบัติตาม ระบบการจัดระดับของ BBFC ด้วย

ระบบการจัดระดับของ BBFC มีดังนี้



ภาพที่ 13 สัญลักษณ์การจัดระดับของอังกฤษ

ระดับที่ 1 Universal: Children (Uc) หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมทั่วไป เหมาะสำหรับเด็ก ก่อนวัยเรียน

ระดับที่ 2 Universal (U) หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมทั่วไป และเหมาะสำหรับเด็กที่มีอายุ 4 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 3 Parental Guidance (PG) หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมทั่วไป แต่อาจจะมีบางฉากที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก อย่างไรก็ตาม พ่อแม่หรือผู้ปกครองควรให้คำแนะนำ

ระดับที่ 4 12 Accompanied/Advisory (12A) หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุ 12 ปีขึ้นไป แต่ถ้าเด็กอายุต่ำกว่า 12 ปี ต้องการจะชมต้องมีผู้ใหญ่พาไป ตัวอย่างภาพยนตร์ที่จัดอยู่ในระดับนี้คือ The Bourne Identity, Spiderman

ระดับที่ 5 12 หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุ 12 ปีขึ้นไป และเด็กอายุต่ำกว่า 12 ปี ไม่สามารถเช่าหรือซื้อภาพยนตร์ วีดีโอในระดับนี้ได้

ระดับที่ 6 15 หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป และเด็กอายุต่ำกว่า 15 ปี ไม่สามารถรับชม เข้าหรือซื้อภาพยนตร์ วิดีโอที่ถูกต้องอยู่ในระดับ 15 ได้

ระดับที่ 7 18 หมายถึง เหมาะสมสำหรับผู้ใหญ่เท่านั้น ผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี ไม่สามารถรับชม เข้าหรือซื้อภาพยนตร์ วิดีโอที่ถูกต้องอยู่ในระดับ 18 ได้

ระดับที่ 8 Restricted 18 (R18) หมายถึง สามารถฉายได้เฉพาะในโรงภาพยนตร์ที่ได้รับอนุญาต หรือร้านที่ได้รับอนุญาตเท่านั้น โดยผู้ชมหรือผู้ซื้อจะต้องมีอายุไม่ต่ำกว่า 18 ปี

ภาพยนตร์ที่มีฉากรุนแรงมากเกินไป ฉากนั้นจะถูกตัดออกจากภาพยนตร์ หรือไม่ภาพยนตร์ทั้งเรื่องก็อาจจะถูกสั่งห้ามฉายในอังกฤษ

โดยในแต่ละระดับจะมีรายละเอียดในการพิจารณาจัดระดับ ดังนี้

ระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้ชมทั่วไป เหมาะสมกับผู้ชมที่มีอายุ 4 ปีขึ้นไป มันเป็นไปได้ที่จะคาดการณ์ว่าอะไรที่ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกที่ไม่ดี แต่ภาพยนตร์ระดับ U จะมีการสร้างสรรค์เรื่องที่สร้างจิตสำนึกและลดเนื้อหาด้านการใช้ความรุนแรง ชมขวัญหรือสยองขวัญ เนื้อหาหลักต้องคำนึงถึงความเหมาะสมกับผู้ชมที่อายุน้อย มีการใช้ภาษาที่ค่อนข้างหยาบคายแต่ไม่บ่อยนัก มักไม่พบฉากโป๊เปลือยโดยธรรมชาติบ่อยนัก ไม่มีฉากที่มีการร่วมเพศ มีพฤติกรรมเกี่ยวกับการแสดงความรักเล็กน้อย (เช่นการจูบ) และมีฉากที่เกี่ยวข้องเพียงฉากเดียว มีฉากที่เกี่ยวข้องกับการใช้ความรุนแรงค่อนข้างน้อย มีเพียงฉากที่มีการข่มขู่และขู่ให้กลัวเท่านั้น ไม่ได้ใช้อาวุธที่เป็นของจริง ไม่มีพฤติกรรมที่เป็นอันตรายต่อผู้ชมที่เป็นเด็กให้สามารถลอกเลียนแบบได้ ฉากสยองขวัญเป็นฉากที่ไม่น่ากลัวมากและสั้น คำนึงถึงผู้ชมที่อายุน้อย สิ่งที่แสดงออกมาให้ความรู้สึกที่ผ่อนคลาย ไม่มีฉากที่มีการใช้ยาเสพติดผิดกฎหมายหรือยาเสพติดที่ไม่เหมาะสม มีข้อความกำกับเพื่อให้ผู้ชมได้รับทราบว่าการกระทำลักษณะนี้ไม่เหมาะสม

ระดับที่ผู้ปกครองควรให้คำแนะนำ ภาพยนตร์ในระดับนี้ไม่มีผลกระทบต่อเด็กที่มีอายุตั้งแต่ 8 ปีขึ้นไป อย่างไรก็ตามผู้ปกครองควรให้คำแนะนำ เนื่องจากเนื้อหาอาจทำให้เด็กรู้สึกไม่ดีหรือกระทบกระเทือนต่อความรู้สึกของเด็ก ใจความหลักมีการชี้เฉพาะเจาะจงมากยิ่งขึ้น (เช่น การใช้ความรุนแรงในครอบครัว การกระทำชำเราระหว่างคนในเผ่าพันธุ์) ภาษาที่ไม่สุภาพมีน้อย มีฉากเปลือยแบบธรรมชาติ ไม่มีฉากเกี่ยวกับการร่วมเพศ กิจกรรมเกี่ยวกับเรื่องเพศสัมพันธ์ไม่ชัดเจน แต่มีไม่บ่อยนัก การกล่าวถึงหรือการพูดเสียดสีเรื่องเพศมีเพียงเล็กน้อยเท่านั้น มีการใช้ความรุนแรงพอประมาณ ไม่มีรายละเอียดมากนัก ซึ่งได้รับอนุญาตให้มีตามเหตุและผลของเรื่อง (เช่นเรื่องเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ เรื่องตลก เรื่องแฟนตาซี) ไม่มีใช้อาวุธที่เป็นของจริง ไม่มีพฤติกรรมที่เป็นอันตรายต่อผู้ชมที่เป็นเด็ก

ให้สามารถถอดเปลี่ยนแบบได้ มีการขู่ให้กลัวไม่ยาวนานและไม่แรงมากนัก ภาพที่เป็นจินตนาการอาจมีการตัดทอนลง การพาดพิงถึงเรื่องยาเสพติดหรือการใช้ยาเสพติดต้องไม่มีพิษมีภัยหรือมีข้อความเตือนถึงโทษของยาเสพติดด้วย

ระดับ 12A มีเนื้อหาใจความที่เข้มข้นขึ้น แต่การแสดงบทบาทต้องเหมาะสมสำหรับวัยแรกเริ่ม มีการใช้ภาษาที่รุนแรง (เช่นคำว่าfuck) ไม่บ่อยนัก การใช้ภาษาหยาบคายหรือเสียดสีก็ต้องได้รับการเลือกสรรด้วยเช่นกัน ภาพโป๊เปลือยมีได้ แต่เนื้อหาที่เกี่ยวกับเพศสัมพันธ์ต้องได้รับการตัดทอนและพิจารณาอย่างละเอียด กิจกรรมทางเพศมีได้ (การพาดพิงถึงเรื่องเซ็กส์อาจส่งผลต่อการเรียนรู้ของเด็ก วัยหนุ่มสาวแต่ไม่เกินกว่าความสามารถของพวกเขาที่จะแยกแยะว่าอะไรเหมาะสมกับพวกเขา) การใช้ความรุนแรงต้องไม่มีรายละเอียดมากนัก ไม่ให้ความสำคัญกับภาพการบาดเจ็บหรือมีเลือดออก การใช้ความรุนแรงทางเพศให้มีเพียงเล็กน้อย และไม่มีรายละเอียดมากนัก เทคนิคที่เป็นอันตราย (เช่นเทคนิคการต่อสู้ การแขวนคอ การฆ่าตัวตายและการทำร้ายตัวเอง) ไม่ควรมีรายละเอียดมากนัก การใช้อาวุธไม่แสดงให้เห็นเด่นชัดนัก ฉากช่มขวัญหรือฉากที่ทำให้กลัวมีได้

ฉากที่เกี่ยวกับยาเสพติดให้โทษต้องมีไม่บ่อยนักและไม่ควรเป็นการชวนให้ดูหรือชี้หน้า

ระดับ 15 ไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของเนื้อหา มีการใช้ภาษาที่ไม่สุภาพได้แต่ไม่บ่อยนัก(เช่นคำว่าfuck) แต่คำที่หยาบคาย (เช่นคำว่าcunt) จะได้รับการยกเว้นให้ใช้เฉพาะกรณีที่มีคำอธิบายกำกับ ภาษาหยาบคายที่ใช้ได้ตอบกันอย่างต่อเนื่องไม่ได้รับการยกเว้น ฉากโป๊เปลือยมีได้แต่ต้องไม่มีรายละเอียดมากนัก ฉากเกี่ยวกับเพศสัมพันธ์เป็นฉากที่แสดงออกทางอารมณ์ได้แต่ไม่มีเนื้อหาที่รุนแรงเกินไป แสดงความรุนแรงได้แต่อาจ不会有ภาพบาดแผล ฉากที่มีการใช้ความรุนแรงในเรื่องเพศควรสั้นกะทัดรัดและพิจารณาอย่างรอบคอบแล้ว เทคนิคที่เป็นอันตราย (เช่นเทคนิคการต่อสู้ การแขวนคอ การฆ่าตัวตายและการทำร้ายตัวเอง) ต้องไม่มีรายละเอียดมากนัก การใช้อาวุธไม่แสดงให้เห็นเด่นชัด ฉากช่มขวัญหรือฉากที่ทำให้กลัวให้มีได้ ฉากที่เกี่ยวกับยาเสพติดให้โทษฉายได้แต่ต้องไม่ใช่ภาพที่สื่อออกมาทั้งหมดและต้องไม่เป็นการชวนให้ดูหรือชี้หน้า

ระดับ 18 จะไม่มีการแสดงคำเตือนซึ่งถือว่าอยู่ในระดับผู้ใหญ่ที่สามารถเลือกชมภาพยนตร์ของตนได้เองตามความเหมาะสม ตามกฎหมายมีข้อยกเว้นดังต่อไปนี้

- แสดงถึงแหล่งหรือเครื่องมือที่จะก่อให้เกิดอันตรายต่อบุคคลหรือพฤติกรรมของพวกเขา ต่อสังคม ตัวอย่างเช่น การแสดงรายละเอียดที่แสดงถึงการใช้ความรุนแรงที่เป็นอันตราย หรือการแสดงที่เหมือนเป็นการสนับสนุนการใช้ยาเสพติดให้โทษ

- มีภาพการมีเพศสัมพันธ์อย่างเด่นชัด ยกเว้นว่ามีการอำพรางภาพอวัยวะบางส่วน ในกรณีวีดีโอและดีวีดี หากมีการใช้ภาพที่มีฉากการมีเพศสัมพันธ์แบบโจ่งแจ้งหรือกระทำจริงจะถูกจัดให้อยู่ในระดับ R18

ระดับ R18 ได้รับการควบคุมเป็นพิเศษตามกฎหมาย เป็นการแพร่ภาพเกี่ยวกับเรื่องเซ็กส์ที่โจ่งแจ้ง และห้ามจัดจำหน่ายทางไปรษณีย์

เนื้อหาที่ไม่ได้รับการยอมรับ มีดังนี้

เนื้อหาที่ผิดต่อกฎหมาย เนื้อหาที่มีลักษณะลามกอนาจาร เนื้อหาที่ส่งเสริมเรื่องการกระทำทารุณกรรมทางเพศ เช่น การข่มขืน การมีเพศสัมพันธ์ในเครือญาติ หรือการร่วมประเวณีแบบไม่เหมาะสม รวมทั้งเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการแสดงออกทางเพศที่ไม่สมควรและการกระทำที่เป็นอันตรายต่อสังคม การข่มขู่ทางเพศ หรือมนุษย์ชน การทำร้ายผู้อื่น ซึ่งไม่สมควรได้รับการยกเว้นให้เผยแพร่

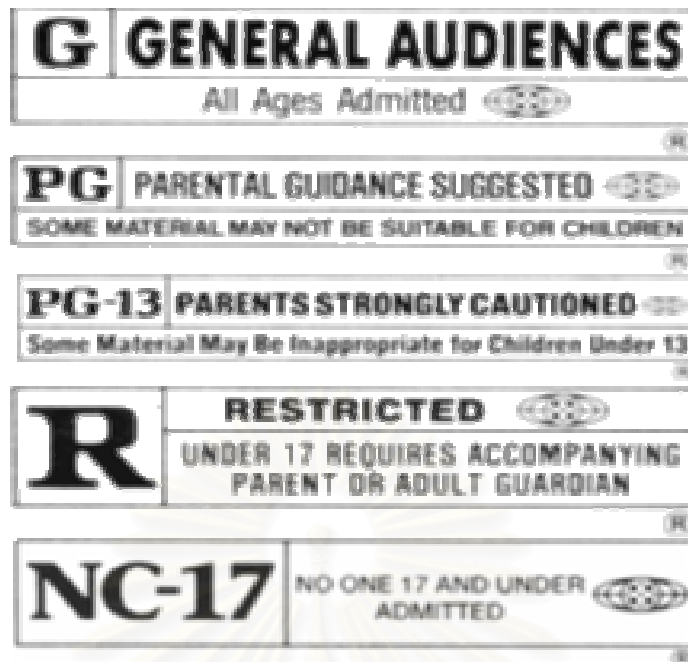
● ระบบการจัดระดับของประเทศสหรัฐอเมริกา

ในรัฐใหญ่ของสหรัฐอเมริกามีเกณฑ์การจัดระดับภาพยนตร์ของตนเอง ซึ่งจะใช้พิจารณาว่าควรฉายในโรงภาพยนตร์หรือไม่

ศาลฎีกาของอเมริกามีตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง *Freedman v. Maryland* ที่ส่งผลกระทบต่อการจัดระดับ เมื่อศาลตัดสินว่า คณะกรรมการมีสิทธิ์เพียงแค่จัดระดับภาพยนตร์แต่ไม่มีสิทธิ์สั่งห้ามฉายภาพยนตร์ แต่หากต้องการสั่งห้ามฉาย คณะกรรมการก็ต้องร้องขอคำสั่งของศาลเพื่อห้ามฉายภาพยนตร์ ตัวอย่างอื่นๆ เกี่ยวกับสถานีโทรทัศน์ หลังจากสถานีโทรทัศน์ได้รับใบอนุญาตจากสหพันธรัฐ คณะกรรมการ การจัดระดับภาพยนตร์ท้องถิ่นไม่มีอำนาจในการควบคุมภาพยนตร์ที่จะนำมาฉายทางโทรทัศน์

ระดับภาพยนตร์ที่ได้รับการยอมรับในปี 2006 มีดังนี้

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพที่ 14 สัญลักษณ์การจัดระดับของสหรัฐอเมริกา

ระดับที่ไม่บังคับ

ระดับที่ 1 G หมายถึง เหมาะสำหรับผู้ชมทั่วไป

ระดับที่ 2 PG หมายถึง ระดับที่ผู้ปกครองควรให้คำแนะนำ เพราะบางฉากอาจจะไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก

ระดับที่ 3 PG-13 หมายถึง ระดับที่ผู้ปกครองควรพิจารณาอย่างถี่ถ้วน เนื่องจากมีบางฉากไม่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุต่ำกว่า 13 ปี เช่น เนื้อหาเกี่ยวกับ เพศสัมพันธ์ ภาษาที่รุนแรง และการใช้ความรุนแรง รายละเอียดในการพิจารณาให้อยู่ในระดับนี้ เช่น มีการใช้ถ้อยคำหยาบคายที่เกี่ยวกับเซ็กส์ (อย่างเช่นคำว่าfuck) 1-3 ครั้งในเรื่อง หากมีฉากที่มีการใช้ยาเสพติด ต้องเป็นประเภทกัญชาและต้องเป็นการใช้ภาพกราฟฟิกเท่านั้น ความรุนแรงที่ไม่มีฉากนองเลือด

ระดับที่บังคับ

ระดับที่ 4 R หมายถึง ไม่เหมาะสมสำหรับผู้ชมที่มีอายุต่ำกว่า 17 ปี ถ้าผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 17 ปี ต้องการจะชม ต้องไปชมกับพ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือผู้ใหญ่ที่อายุมากกว่า 21 ปี และต้องแสดงบัตรประชาชนก่อนเข้าชม เนื้อหาของภาพยนตร์ มีการใช้ภาษาที่รุนแรง มีเรื่องเกี่ยวกับเพศสัมพันธ์ที่ ภาพโป๊เปลือย และการใช้ความรุนแรงอย่างมาก รวมถึงการใช้ยาเสพติด รายละเอียดในการพิจารณาให้อยู่ในระดับนี้ เช่น มีความรุนแรงด้านคำพูดที่เกี่ยวกับเรื่องเพศสัมพันธ์ มีฉากการใช้ยาเสพติดชนิดรุนแรงที่

เป็นภาพจริง มีเนื้อหาเรื่องเซ็กส์ที่โจ่งแจ้ง มีเพลงที่มีเนื้อหาและถ้อยคำเกี่ยวกับการมีเพศสัมพันธ์ มีฉากความรุนแรงที่มีการนองเลือด

ระดับที่ 5 NC-17 หมายถึง ระดับที่ไม่อนุญาตสำหรับผู้ชมที่มีอายุต่ำกว่า 17 ปีเข้าชม (เฉพาะผู้ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไปเท่านั้น) โดยเนื้อหาของภาพยนตร์มีการใช้ความรุนแรงอย่างมาก พฤติกรรมทางเพศ การเสพยาเสพติด และการใช้ภาษาที่หยาบคายอย่างสูง (แต่ระดับนี้ไม่ได้หมายความว่าถึงภาพยนตร์ที่มีความหยาบโลน หรือลามกอนาจาร) รายละเอียดในการพิจารณาให้อยู่ในระดับนี้ เช่น การใช้ยาเสพติดชนิดรุนแรงกว่ากัญชาแต่ต้องเป็นภาพกราฟฟิก

ระดับอื่นๆ ระดับที่ 6 Not Rated (NR) หมายถึง ภาพยนตร์ที่เป็นภาพยนตร์อิสระหรือภาพยนตร์ต่างชาติ หรือภาพยนตร์ที่ไม่ได้รับการยอมรับจาก MPAA ที่จะจัดระดับให้ หรืออาจจะเป็นภาพยนตร์ที่ใกล้จะออกฉายและใช้เพื่อการโฆษณา แต่ยังไม่ได้รับการจัดระดับขั้นสุดท้าย ดังนั้น ในการโฆษณา ภาพยนตร์ จำเป็นต้องมีหมายเหตุว่า ภาพยนตร์นี้ยังไม่ได้รับการจัดระดับอย่างสมบูรณ์

ระดับที่ 7 X ก่อนที่จะมีการใช้สัญลักษณ์ NC-17 ได้เคยใช้สัญลักษณ์ X เป็นสัญลักษณ์มาก่อน แต่ต่อมาในปี 1990 ได้เปลี่ยนมาใช้สัญลักษณ์ NC-17 แทน เนื่องจากในการค้าทราบดีว่า ภาพยนตร์ระดับ X หมายถึง ภาพยนตร์ลามกอนาจาร

ภาพยนตร์ส่วนใหญ่จะต้องแสดงสัญลักษณ์การจัดระดับของ MPAA ไว้ท้ายเรื่อง แต่เมื่อไม่นานมานี้ ภาพยนตร์เรื่อง The Poseidon Adventure ได้แสดงสัญลักษณ์ไว้ตอนต้นของเรื่อง

● ประเทศไทย

สำหรับในสังคมไทยนั้นเพียงจะมีเกณฑ์การจัดระดับสื่อโทรทัศน์ ระบบที่ใช้ในปัจจุบันจึงยังคงใช้ระบบการจัดระดับควบคู่ไปกับระบบการเซ็นเซอร์ ซึ่งมีการเซ็นเซอร์เนื้อหา หรือภาพที่มีลักษณะดังต่อไปนี้

ประเด็นลักษณะการฝ่าฝืนแยกออกเป็น 3 ประการ คือ

- ศีลธรรมและวัฒนธรรมอันดีงามของชาติ
- ความสงบเรียบร้อยและความมั่นคงของชาติ
- การเมืองการปกครองที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ

1. ศีลธรรมและวัฒนธรรมประเพณีอันดีงามของชาติ

1.1) การลบหลู่ปูชนียวัตถุ โดยการกระทำที่เป็นเท็จหรือบิดเบือนต่อหลักศาสนาและก่อให้เกิดความรู้สึกอันไม่ดีต่อศาสนาใด ศาสนาหนึ่ง

1.2) เรื่องอันเดียวกับการลามกอนาจาร

1.3) การกระทำทารุณต่อบุคคลหรือสัตว์ แต่ถ้าเป็นการกระทำเพื่อแสดงถึงการศึกษา ค้นคว้า เพื่อประโยชน์ต่อมวลมนุษยชาติ ไม่เป็นมูลเหตุจูงใจให้ประพฤตินั้นเป็นตัวอย่าง และกระทำผิดต่อกฎหมายบ้านเมืองย่อมทำได้

2. ความสงบเรียบร้อยและความมั่นคงของชาติ

2.1) ล้อหรือลบหลู่ดูหมิ่นสถาบันพระมหากษัตริย์ไทย หรือการกระทำใดๆ ซึ่งสามารถหรือเป็นเหตุทำให้เกิดความรู้สึก หรือเป็นการล้อหรือลบหลู่ดูหมิ่น

2.2) การแสดงออกอย่างชัดเจนในลักษณะที่เป็นการดูหมิ่นต่อรัฐ หรือชาติ หรือรัฐบาล หรือยุยงให้เกิดความไม่สงบขึ้นในบ้านเมือง

2.3) เรื่องที่เห็นว่าจะเป็นตัวอย่งเฉพาะนิสัยอันไม่ดี ให้แก่บุคคลนำไปประพฤตินทางชั่ว

3. การเมืองการปกครองที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ

ในการตรวจพิจารณาภาพยนตร์ ให้เจ้าพนักงานผู้พิจารณาภาพยนตร์ และกรรมการสภาพิจารณาภาพยนตร์ได้พิจารณาถึงการมีความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างประเทศไทยและประชาชนไทย กับมิตรประเทศและประชาชนของประเทศนั้นๆ มาประกอบการพิจารณาด้วยทุกครั้ง

นอกจากนี้การตรวจพิจารณาภาพยนตร์ ยังต้องให้เจ้าพนักงานผู้พิจารณาภาพยนตร์พิจารณาว่า วิโนัจฉัยดูเนื้อเรื่องภาพการแสดงตามควรแก่สถานการณ์และสภาพสังคม ว่าควรจะตัดทอน หรือห้ามฉายทั้งเรื่องหรือไม่เพียงใด ตามหลักเกณฑ์แนวทางการตรวจพิจารณา ดังนี้

1. ประเภทยั่วยุกามารมณ์

1.1) ให้พิจารณาความเป็นไปตามสภาพของสังคมปัจจุบัน ในเรื่องการยั่วยุกามารมณ์และลามกอนาจาร ให้เข้มงวดกวัดขันตามกฎหมายอาญาและศีลธรรมอันดี ตลอดจนวัฒนธรรมของชาติ

1.2) พิจารณาถึงความรู้สึกของผู้ดูภาพยนตร์ อาจก่อให้เกิดความรู้สึกทางเพศอย่างชัดเจน เช่น แสดงการจับ ล้วง กูบคลำ แม้ไม่ใช่ฉากในห้องนอนก็ควรห้าม หากเป็นการแสดงการกอดจูบด้วยความรักตามธรรมชาติก็ไม่ควรห้าม ภาพเปลือยแสดงส่วนสำคัญของหญิงในลักษณะที่ดูแล้วไม่เกิดความรู้สึกทางเพศ เช่น ภาพยนตร์สารคดีชาวบาห์ลี แอฟริกา หรือที่ลักษณะสมเหตุสมผลตามท้องเรื่อง เช่น ชาวเขาเปลือยกายอาบน้ำ จิตกรวาดรูปนางแบบเปลือย ฯลฯ ควรอนุญาตได้ แต่หากเป็นภาพไม่เปลือย เช่น นุ่งผ้าเปียกน้ำรักรูปเจตนาให้ดูส่วนของหญิง โดยไม่มีลักษณะในทางศิลปะและก่อให้เกิดความรู้สึกทางเพศก็ควรห้าม

1.3) ให้พิจารณาเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ทางเพศ ซึ่งมีใช่เป็นเรื่องขู้สาวตามธรรมดาของสังคม เช่น แสดงถึงความสำส่อน ความมีเสรีในการสมสู่ทางเพศ หรือความวิปริตทางกามารมณ์ในเนื้อหาทั้งเรื่อง แม้เป็นเรื่องที่อาจเป็นจริงอันเป็นการสะท้อนภาพสังคมก็ตาม แต่อาจเป็นการชักจูงใจผู้ดูให้นิยมชมชอบนำไปประพฤติ ทำให้เสื่อมเสียต่อจารีตประเพณี วัฒนธรรม และศีลธรรมอันดี ควรพิจารณาห้ามฉายทั้งเรื่อง

2. ประเภททารุณหวาดเสียว คือการกระทำอันทารุณต่อบุคคลหรือสัตว์ ซึ่งแสดงให้เห็นว่า ไม่มีศีลธรรม

3. ประเภทการเมืองและความสัมพันธ์ไมตรีระหว่างประเทศ

3.1) การแสดงที่เกี่ยวกับการเมือง ซึ่งสามารถกระทบกระเทือนถึงการปกครองของประเทศหรือยุยงให้เกิดความไม่สงบขึ้นในบ้านเมือง

3.2) การแสดงซึ่งอาจก่อให้เกิดการดูหมิ่นต่อรัฐหรือชาติหรือพนักงานของรัฐ

3.3) การแสดงที่น่าจะก่อให้เกิดความบาดหมางระหว่างชาติหรือระหว่างชนชั้น

4. ประเภทเสื่อมเสียศีลธรรม วัฒนธรรม และความสงบเรียบร้อย

4.1) การลบหลู่ขูญียวัตถุ หรือการกระทำอย่างใดๆ ที่ให้เกิดความรู้สึกอันไม่ดีในทางศาสนาของชาติหนึ่งชาติใด

4.2) หมิ่นพระบรมเดชานุภาพ หรือประมุขของประเทศใดประเทศหนึ่ง

4.3) เรื่องอันอาจกระทบกระเทือนหรือหมิ่นต่อสถาบันกษัตริย์

4.4) ก่อให้เกิดความเสื่อมเสียวัฒนธรรมประเพณีอันดีงามของชาติ เช่น ลูกไม่เคารพบิดามารดา เป็นต้น

4.5) วิธีของผู้ร้ายที่กระทำการประทุษกรรม โดยใช้อุบายผิดจากธรรมดา หรืออาจเป็นเหตุให้เกิดการประทุษกรรมยิ่งขึ้น

4.6) เรื่องที่เห็นว่าจะเป็นตัวอย่างเพราะนิสัยอันไม่ดีให้แก่บุคคลนำไปประพฤติในทางชั่ว

แนวทางการตรวจพิจารณาที่กำหนดไว้นี้ เป็นเพียงกำหนดขึ้นไว้เป็นตัวอย่าง เมื่อเจ้าพนักงานผู้พิจารณา ได้เห็นลักษณะอาการของภาพยนตร์ที่ได้ฉายให้ดูจริงๆ จะต้องวินิจฉัยว่าตามรูปเรื่องนั้นสามารถเป็นเหตุให้เกิดความชั่วร้าย หรือเสื่อมเสียศีลธรรมอันดีก็ควรห้าม ทั้งนี้เจ้าพนักงานผู้พิจารณาจะต้องพินิจพิจารณาโดยรอบคอบทุกๆ เรื่องไป

ส่วนมาตรการในการควบคุมดูแลสื่อโทรทัศน์ของไทยมีแนวทางในการกำกับดูแลและเกณฑ์ในการกำกับดูแลเนื้อหา เพื่อให้เนื้อหาที่ออกมาเป็นประโยชน์ต่อสาธารณชนอย่างแท้จริง กฎกระทรวงฉบับที่ 14 (พ.ศ. 2537) ระบุว่า รายการที่จะออกอากาศโดยส่งทางวิทยุกระจายเสียงหรือวิทยุโทรทัศน์ได้จะต้อง

1) ไม่เป็นการแสดงซึ่งอาจกระทบกระเทือนหรือดูหมิ่นต่อสถาบันกษัตริย์ รวมถึงประมุขของประเทศอื่นๆ ด้วย

2) ไม่เป็นการแสดงซึ่งอาจกระทบกระเทือนหรือดูหมิ่นเหยียดหยามประเทศชาติรัฐบาลเจ้าหน้าที่ของรัฐหรือกลุ่มชนใด

3) ไม่เป็นการแสดงที่ลบลู่ เหยียดหยาม หรือนำความเสื่อมเสียมาสู่ศาสนาใด หรือไม่เคารพต่อปูชนียบุคคล ปูชนียสถาน หรือปูชนียวัตถุ

4) ไม่เป็นความแสดงที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยของประชาชน ก่อให้เกิดการแตกความสามัคคีระหว่างคนในชาติ หรือกระทบกระเทือนต่อสัมพันธไมตรีระหว่างประเทศ

5) ไม่เป็นการแสดงที่ขัดต่อศีลธรรม วัฒนธรรม และขนบธรรมเนียมประเพณีอันดีงามของชาติ

6) ไม่เป็นการแสดงออกทางการเมือง ซึ่งอาจเป็นการบ่อนทำลายหรือกระทบกระเทือนต่อความมั่นคงปลอดภัยของประเทศ

7) ไม่เป็นการแสดงออกทางยั่วยุกามารมณ์ หรือลามกอนาจาร

8) ไม่เป็นการแสดงออกถึงความทารุณโหดร้ายขาดมนุษยธรรมป่าเถื่อนหรืออุจาดแก่ผู้ฟังและผู้ชม

9) ไม่เป็นการแสดงออกถึงเรื่องเพื่อเจ้า หลอกลวง ไร้สาระ ซึ่งอาจชักจูงให้ประชาชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กและเยาวชนหลงเชื่ออย่างมกมาย

10) ไม่เป็นการแสดงถึงพฤติกรรมของผู้ร้ายผิดธรรมดาอันอาจเป็นเหตุชักจูงหรือส่งเสริมให้เกิดอาชญากรรมยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ยังมีมาตรการและการกำกับดูแลเนื้อหา ดังนี้

1. การให้หลักประกันด้านความหลากหลายของเนื้อหา มีหลักเกณฑ์ในการออกอากาศรายการโทรทัศน์แต่ละวันเป็นดังนี้

- ประเภทข่าวและความรู้ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 15
- ประเภทบันเทิง ไม่เกินร้อยละ 65
- ประเภทโฆษณาและการบริการธุรกิจ ไม่เกินร้อยละ 20

และต้องบรรจุรายการธรรมะอย่างน้อยสัปดาห์ละครั้ง ครั้งละไม่น้อยกว่า 15 นาที

2. การส่งเสริมเนื้อหาการนำเสนอสำหรับเด็กและเยาวชน

เพื่อเป็นการส่งเสริมการนำเสนอเนื้อหาสำหรับเด็กและเยาวชน สถานีวิทยุโทรทัศน์ต้องบรรจุรายการออกอากาศสำหรับเด็กและเยาวชน อย่างน้อยวันละ 30 นาที ในช่วงเวลา 16.30–18.30 น. ยกเว้นในวันเสาร์และวันอาทิตย์

3. เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสถาบันกษัตริย์

มาตรการในการกำกับดูแลด้านเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสถาบันกษัตริย์อาศัยกรอบกฎเกณฑ์ต่อไปนี้

1. กฎหมายรัฐธรรมนูญหมวดพระมหากษัตริย์ มาตรา 8 ซึ่งระบุว่า “องค์พระมหากษัตริย์ทรงดำรงอยู่ในฐานะอันเป็นที่เคารพสักการะ ผู้ใดจะละเมิดมิได้”

2. กฎกระทรวงฉบับที่ 14 พ.ศ. 2537 ออกตามความในพระราชบัญญัติวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์ พ.ศ. 2498 หมวด 3 การควบคุมด้านรายการ ข้อ 1 ความว่า

“ไม่เป็นการแสดงซึ่งอาจกระทบกระเทือนหรือดูหมิ่นต่อสถาบันกษัตริย์ รวมถึงประมุขของประเทศอื่นๆ ด้วย”

3. กฎกระทรวงฉบับที่ 6 (พ.ศ. 2538) ออกตามความในพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ. 2522 ความว่า

“การถวายพระพรพระมหากษัตริย์ พระราชินี รัชทายาท หรือผู้สำเร็จราชการแทนพระองค์ ทางสถานีฯ จะต้องไม่มีข้อความโฆษณาสินค้าหรือบริการ รวมทั้งเครื่องหมายการค้าหรือเครื่องหมายอื่นๆ ของผู้ประกอบการธุรกิจ หรือข้อความที่แสดงสถานที่หรือวิธีติดต่อกับผู้ประกอบการ ซึ่งร่วมอยู่หรือทำให้ปรากฏพร้อมกันกับข้อความที่ถวายพระพรหรือข้อความอย่างอื่นที่อ้างอิงเกี่ยวกับพระมหากษัตริย์ พระราชินี หรือผู้สำเร็จราชการแทนพระองค์ เว้นแต่ชื่อของผู้ประกอบการธุรกิจหรือผู้ประพันธ์ข้อความดังกล่าวเท่านั้น”

จากกฎเกณฑ์ดังกล่าว กกช. ได้นำมาสร้างเป็นแนวทางปฏิบัติเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันแก่ผู้ผลิตรายการหรือสถานี เช่น

- การแต่งกายเลียนแบบและแสดงท่าทางเป็นพระมหากษัตริย์และราชวงศ์ชั้นสูงจะกระทำมิได้
- ห้ามซ้อนเครื่องหมายการค้าใดๆ รวมถึงโลโก้ของสถานีลงบนพระบรมฉายาลักษณ์ของพระมหากษัตริย์และราชวงศ์ชั้นสูง ยกเว้นในโอกาสถวายพระพรอนุญาตให้มีชื่อบริษัทผู้ผลิตหรือหน่วยราชการอยู่ได้ภาพได้
- การ dissolve หรือ effect ภาพของพระมหากษัตริย์และราชวงศ์ชั้นสูง ต้องกระทำด้วยความระมัดระวังและคำนึงถึงความเหมาะสม
- ภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับพระมหากษัตริย์และราชวงศ์ อนุญาตให้แต่ละสถานีพิจารณาตามความเหมาะสม แต่ห้ามไม่ให้เสนอภาพเพื่อผลประโยชน์ทางการค้า
- พระบรมฉายาลักษณ์ที่ปรากฏในฉาก ต้องอยู่ในตำแหน่งสูงรองจากพระพุทธรูป และการจับภาพต้องไม่ให้ส่วนบนของพระบรมฉายาลักษณ์ขาดหายไป
- ธนบัตรและเงินเหรียญที่มีพระบรมฉายาลักษณ์ปรากฏอยู่ จึงห้ามมีการฉีก เผา ทำลาย หากมีความจำเป็นต้องธนบัตรและเงินเหรียญมาประกอบฉาก ควรหลีกเลี่ยงให้เห็นเฉพาะด้านที่ไม่มีพระบรมฉายาลักษณ์

สรุปแล้วการกำกับดูแลด้านเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสถาบันมหาษัตริย์เน้นการให้ความเคารพต่อสถาบัน การนำเสนอเนื้อหาจึงต้องเป็นไปอย่างระมัดระวัง และคำนึงถึงความเหมาะสมที่สุด เพื่อไม่ให้เกิดการดูหมิ่น ลบหลู่ทั้งทางตรงและทางอ้อม

4. ความรุนแรง ความทารุณโหดร้าย และภาพหวาดเสียว

มาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรง ทารุณโหดร้าย และภาพหวาดเสียว อาศัยกฎเกณฑ์ตามกฎหมายกระทรวงฉบับที่ 14 ข้อ 8 “ไม่เป็นการแสดงออกถึงความทารุณ โหดร้าย ขาดมนุษยธรรม ป่าเถื่อน หรืออุจาดแก่ผู้ฟังผู้ชม”

ตามแนวทางปฏิบัติของ กกช. ที่เสนอต่อผู้แทนสถานีวิทยุโทรทัศน์ (พ.ศ. 2542) บรรยายว่า ภาพที่ทารุณ โหดร้าย ป่าเถื่อน และขาดมนุษยธรรม ได้แก่ ภาพการใช้อาวุธปืนจ่อยิงในระยะประชิด การใช้ของมีคมทำร้ายส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย ภาพแสดงวิธีฆ่า ภาพการแสดงที่ออกกวีตลก ก้าวร้าว รุนแรง ภาพการข่มขืนและทารุณต่อสตรีและเด็ก ภาพใบหน้าผู้ตาย หรือร่างกายที่เห็นร่องรอย การบาดเจ็บ หรือสภาพศพที่ไม่น่าดู ภาพการฆ่าและศพและอวัยวะภายในที่ชัดเจน ภาพวิธีการทำร้ายตนเอง

ส่วนเนื้อเรื่องต้องไม่เป็นการแสดงออกของผู้ร้ายที่ผิดธรรมดา ความโหดเหี้ยม ทารุณ ล้างแค้น อย่างรุนแรง การแสดงออกที่ก้าวร้าว ขาดสัมมาคารวะ ภาพการล่าสัตว์ที่โหดร้ายร่วมถึงการทำร้าย ระหว่างสัตว์ใหญ่กับสัตว์เล็กที่โหดร้ายเกินขอบเขต ทำลายภาพลักษณ์ของประเทศ หรือมีเนื้อหา กระตุ้นทางเพศ หรือปลุกฝังให้เด็กและเยาวชนขาดหลักมนุษยธรรมและศีลธรรมที่ดี

5. กรณีเรื่องโป๊เปลือย และลามกอนาจาร

มาตรการในการกำกับดูแลเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่อง โป๊เปลือย และลามกอนาจาร อาศัยกฎเกณฑ์ตามกฎกระทรวงฉบับที่ 14 ข้อ 7 “ไม่เป็นการแสดงออกทางยั่วเย้าลามกอนาจาร หรือลามกอนาจาร”

ส่วนประมวลกฎหมายอาญามาตรา 287 ได้บัญญัติถึงพฤติกรรมหรือการกระทำที่เข้าข่ายความผิดอันลามกไว้ว่า “ผู้ใด...

(1) เพื่อความประสงค์แห่งการค้า หรือโดยการค้า เพื่อการแจกจ่ายหรือเพื่อการแสดงออกแก่ประชาชน ทำ ผลิต มีไว้ นำเข้า หรือยังให้นำเข้าในราชอาณาจักร ส่งออก หรือยังให้ส่งออกไปนอกราชอาณาจักร พาไป หรือยังให้พาไป หรือทำให้แพร่หลายโดยประการใดๆ ซึ่งเอกสาร ภาพเขียน ภาพพิมพ์ ภาพระบายสี สิ่งพิมพ์ รูปภาพ ภาพโฆษณา เครื่องหมาย รูปถ่าย ภาพยนตร์ หรือสิ่งอื่นใดอันลามก

(2) ประกอบการค้า หรือมีส่วนเกี่ยวข้องในการค้าเกี่ยวกับวัตถุ หรือสิ่งของ ลามกดังกล่าวแล้วจ่ายแจกหรือแสดงอวดแก่ประชาชน หรือให้เช่าวัตถุหรือสิ่งของ เช่นว่านั้น

(3) เพื่อจะช่วยให้การแพร่หลาย หรือการค้าวัตถุหรือสิ่งของลามก ดังกล่าวแล้วการโฆษณาหรือโฆษณาโดยประการใดๆ ว่ามีบุคคลกระทำการอันเป็น ความผิดตามมาตรา^{นี้}หรือโฆษณาหรือโฆษณาว่าด้วยวัตถุหรือสิ่งลามกดังกล่าว มาแล้วจะหาได้จากบุคคลใดหรือโดยวิธีใด

ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 6 เดือน หรือปรับไม่เกินหนึ่งพันบาท หรือทั้งจำ ทั้งปรับ”

จากกฎเกณฑ์ข้างต้น กกช. ได้เสนอเป็นแนวทางปฏิบัติแก่ผู้แทนสถานีวิทยุโทรทัศน์ (พ.ศ. 2542) ดังนี้

คำพูดและเสียงประกอบ

1. ห้ามใช้คำพูดหยาบคาย ไม่สุภาพ ลามกอนาจาร สองแง่สองง่ามปลุกเร้าอารมณ์เพศ หรือ เชีชวนให้มีเพศสัมพันธ์
2. เสียงประกอบหรือเสียงใดๆ ก็ตามที่สื่อให้เห็นว่าจะมีการแสดงการมีเพศสัมพันธ์ ไม่ว่าจะคน กับคนหรือคนกับสัตว์
3. ทางวิชาการ ให้พูดได้ในแง่ของเพศศึกษา ห้ามบรรยายถึงเรื่องเพศสัมพันธ์และให้อยู่ใน กรอบแห่งวัฒนธรรมไทย
4. เสียงพูดหรือสนทนาของบุคคลกลุ่มรักร่วมเพศที่แสดงออกไปในทางโน้มน้ำว จูงใจ ให้ผู้ฟัง คล้อยตามและโน้มเอียงในพฤติกรรมดังกล่าว

ด้านภาพ

1. ภาพโป๊และเปลือย

- ภาพหญิงหรือชายไม่สวมเสื้อผ้า หรือแต่งกายด้วยเสื้อน้อยชิ้นหรือโปรงบางใส รัศรูปจนเห็น อวัยวะต้องห้ามหรือกั้นชัดเจน

2. ภาพยั่วยุกามารมณ์

- ภาพหญิงหรือชายแสดงกิริยาอันไม่สมควร ส่อเจตนาเชิญชวน ยั่วยุให้เกิดอารมณ์ทางเพศ หรือส่อเจตนาไปในเรื่องเพศนานเกินควร

3. ภาพเล้าโลม

- ภาพหรือฉากการเล้าโลมหรือจุ่มพิต ที่ต่อเนื่องนานเกินไปจนเป็นที่เข้าใจว่ากำลังจะมี หรือกำลังมีเพศสัมพันธ์ รวมถึงภาพเล้าโลมของกลุ่มรักร่วมเพศ หรือวิปริตทางเพศทั้งคนและสัตว์

4. ภาพการมีเพศสัมพันธ์ – ห้ามทุกกรณี

5. ภาพศิลป์ – ควรเป็นภาพระยะไกล หรือไม่เห็นชัดเจน ไม่เน้นอวัยวะเพศทั้งคนและสัตว์

6. ภาพประกอบการบรรยายทางวิชาการ – ต้องระมัดระวังไม่ให้ปรากฏภาพที่แสดงเจตนายั่วยุกามารมณ์ หรือภาพที่แสดงออกซึ่งพฤติกรรมวิปริตทางเพศ

ด้านการแต่งกาย

การแต่งกายของพิธีกรและผู้ร่วมรายการต่างๆ ควรแต่งกายสุภาพ ไม่สวมเสื้อใต้น้อยชิ้น โปร่งบาง รัดรูปจนเห็นสัดส่วนอันพึงสงวน และควรแต่งกายให้เหมาะสมกับวัฒนธรรมไทย

การจัดระดับสื่อโทรทัศน์ของกรมประชาสัมพันธ์ (กองงานคณะกรรมการกิจวิทยุกระจาย และวิทยุโทรทัศน์แห่งชาติ กรมประชาสัมพันธ์, 2549)

การจัดระดับความเหมาะสมของสื่อโทรทัศน์กับกลุ่มผู้ชมพิจารณาจากประเด็นต่างๆ ได้แก่ ความรุนแรงทางร่างกายและจิตใจ เรื่องทางเพศและการโป๊ เปลือย ภาษาที่ก้าวร้าวหรือล้วงละเมิดผู้อื่น สิ่งเสียดแทงและขมขื่น การต่อต้านหรือล้วงละเมิดบุคคลหรือกลุ่มบุคคล

การแสดงสัญลักษณ์ระดับความเหมาะสมของรายการกับกลุ่มผู้ชม

สถานีวิทยุโทรทัศน์อาจแสดงสัญลักษณ์ระดับความเหมาะสมของรายการกับกลุ่มผู้ชมได้ดังต่อไปนี้

1) แสดงสัญลักษณ์ก่อนรายการในทุกระดับ

2) แสดงสัญลักษณ์ระหว่างรายการในทุกระดับที่มุมซ้ายด้านล่างของจอภาพ

3) ขนาดและเวลาในการแสดงสัญลักษณ์ ให้สถานีพิจารณาตามความเหมาะสม

4) ใช้ตัวเลขไทยในการแสดงสัญลักษณ์ เช่น น๑๓ น๑๘ เป็นต้น

สัญลักษณ์ระบุระดับความเหมาะสมของรายการกับกลุ่มผู้ชมประกอบด้วยรูปภาพ สี และตัวอักษร มีรายละเอียดดังต่อไปนี้



รายการสำหรับเด็ก (๒-๑๒ ปี)



รายการสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน
(๒-๖ ปี)



รายการทั่วไปเหมาะสำหรับผู้ชมทุกวัย



รายการที่ผู้ใหญ่ควรให้คำแนะนำ



รายการที่ผู้ใหญ่ควรให้คำแนะนำ
แก่ผู้ชมที่มีอายุไม่น้อยกว่า ๑๓ ปี



รายการที่ผู้ใหญ่ควรให้คำแนะนำ
แก่ผู้ชมที่มีอายุไม่น้อยกว่า ๑๘ ปี



รายการเฉพาะ
ไม่เหมาะแก่เด็กและเยาวชน

ภาพที่ 15 สัญลักษณ์การจัดระดับสื่อโทรทัศน์ของไทย

รายการ “ด” (๒ – ๑๒ ปี) และ “ก” (๒ – ๖ ปี) มีลักษณะดังต่อไปนี้

1. จัด / ผลิตขึ้นโดยเฉพาะสำหรับเด็ก ซึ่งอาจจำแนกได้ดังนี้
 - 1.1) รายการ “ด” สำหรับเด็กในช่วงวัย 2-12 ปี
 - 1.2) รายการ “ก” สำหรับเด็กในช่วงวัย 2-6 ปี
2. มีความบันเทิงในเชิงสร้างสรรค์

3. จัด / ผลิต โดยใช้ทรัพยากรที่เหมาะสม มีคุณภาพ ทั้งทางด้านการเขียนบทการแสดง/ผู้แสดง การกำกับ การตัดต่อ การถ่ายภาพ การบันทึกเสียง และองค์ประกอบรายการอื่นๆ

4. สร้างความรู้ ความเข้าใจและประสบการณ์ที่ดีแก่เด็กในแต่ละช่วงวัยอย่างเหมาะสม

5. ควรส่งเสริมวัฒนธรรมและประเพณีไทย

ภาพ / เนื้อหารายการที่ไม่เหมาะสมในรายการ “ด” และ “ก”

1. แสดงถึงบุคคลหรือกลุ่มคนที่เกี่ยวข้องกับชาติพันธุ์ เชื้อชาติ สัญชาติ เพศ ความสนใจทางเพศ ศาสนา หรือความพิการทั้งทางร่างกายและจิตใจ

2. แสดงภาพหรือเหตุการณ์ในทางที่น่ากลัวหรือเศร้าโศกเกินไป

3. แสดงภาพหรือเหตุการณ์ที่แสดงถึงความไม่ปลอดภัยในการใช้ผลิตภัณฑ์หรือเหตุการณ์ที่อาจชักจูงให้เด็กเข้าไปเกี่ยวข้องกับกิจกรรมอันตราย

4. ต้องไม่มีการชิงโชคในรายการ

5. สำหรับการแจกรางวัลในรายการ ผู้ดำเนินรายการพูดหรือแนะนำได้เฉพาะชื่อสินค้า สโลแกน (Slogan) และมูลค่าของรางวัลเท่านั้น

รายการทั่วไป เหมาะสำหรับคนทุกวัย “ท” มีลักษณะดังนี้

ประเด็น	ภาพ / เสียง / เนื้อหา
๑. ความรุนแรงทางร่างกายและจิตใจ	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่มีการแสดงถึงการทำอันตรายที่รุนแรงมากต่อ คน สัตว์ หรือสิ่งของ ในสถานการณ์จริง - มีการแสดงถึงการกระทำอันตรายต่อคน สัตว์ หรือสิ่งของได้บางส่วน ในเหตุการณ์เหนือธรรมชาติหรือเป็นการแสดงตลกได้บ้าง - ไม่มีภาพ / เสียงที่ทำให้ตกใจกลัว - ไม่มีภาพที่น่ากลัว / น่าขยะแขยง / หวาดเสียว
๒. เรื่องทางเพศและการโป๊ เปลือย	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่มีภาพโป๊ เปลือย - ไม่มีภาพ / เสียง / เนื้อหาที่แสดงถึงกิจกรรมทางเพศ หรือส่งผล ให้เกิดการจินตนาการต่อเนื่อง

ประเด็น	ภาพ / เสียง / เนื้อหา
๓. ความก้าวร้าวและภาษาไม่สุภาพ	- ไม่มีคำพูดก้าวร้าว หยาบคาย
๔. สิ่งเสพติดและของมีนเมา	- ไม่มีภาพหรือเนื้อหาที่แสดงถึงการใช้สิ่งเสพติด
๕. การต่อต้านหรือล่วงละเมิดบุคคลหรือกลุ่มบุคคล	- ไม่มีภาพหรือเนื้อหาที่เป็นการส่งเสริมหรือ ชักจูงให้เกิดการต่อต้านหรือล่วงละเมิดบุคคลหรือกลุ่มบุคคล

ตารางที่ 2 เกณฑ์การจัดระดับรายการที่เหมาะสมสำหรับคนทุกวัยของกรมประชาสัมพันธ์

รายการที่ผู้ใหญ่วัยให้คำแนะนำแก่เยาวชน “น” ประกอบด้วย

- รายการที่ผู้ใหญ่วัยให้คำแนะนำแก่ผู้ชมที่มีอายุน้อยกว่า 13 ปี “น๑๓”
- รายการที่ผู้ใหญ่วัยให้คำแนะนำแก่ผู้ชมที่มีอายุน้อยกว่า 18 ปี “น๑๘”

รายการ “น” มีลักษณะดังต่อไปนี้

ประเด็น	ภาพ / เสียง / เนื้อหา
๑. ความรุนแรงทางร่างกายและจิตใจ	- เป็นการสมมติหรือเป็นเรื่องเหนือธรรมชาติ - แสดงภาพหรือเนื้อหาที่เป็นการทำอันตรายต่อร่างกายของคน สัตว์ หรือสิ่งของ ในกรณีที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ เช่น มีความสำคัญต่อการดำเนินเรื่อง หรือการพัฒนาตัวละคร เป็นต้น
๒. เรื่องทางเพศและการโป๊ เปลือย	- แสดงสัดส่วนของร่างกายได้บ้าง ในกรณีที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ - ไม่มีภาพ / เสียงที่แสดงถึงกิจกรรมทางเพศ - นำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ รสนิยมและความสนใจทางเพศได้บ้าง ในกรณีที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้
๓. ความก้าวร้าวและภาษาไม่สุภาพ	- แสดงความก้าวร้าว หรือใช้คำไม่สุภาพบางคำได้บ้าง ในกรณีที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้
๔. สิ่งเสพติดและ	- มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเสพติดและของมีนเมาได้บ้าง

ประเด็น	ภาพ / เสียง / เนื้อหา
ของมีนเมา	ในกรณีที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ แต่ต้องชี้ให้เห็นถึงโทษของสิ่งเสพติดนั้นๆ - ไม่มีภาพ / เสียงที่แสดงถึงการใช้สิ่งเสพติดและของมีนเมา
๕. การต่อต้านหรือล่วงละเมิดบุคคลหรือกลุ่มบุคคล	- มีการวิพากษ์วิจารณ์ สอดแทรกความคิดเห็นได้ แต่ต้องไม่เป็นการชักจูงให้ผู้ชมคล้อยตาม / ปฏิบัติตาม หรือเปลี่ยนแนวคิดไปในทางต่อต้าน ก่อให้เกิดความขัดแย้ง หรือล่วงละเมิดบุคคล / กลุ่มบุคคลใด

หมายเหตุ รายการ “น” เป็นรายการที่ผู้ปกครอง/ผู้ใหญ่ควรให้คำแนะนำแก่ผู้ชม ซึ่งสถานีฯ/ผู้ผลิตอาจจะระดับความเหมาะสมของรายการกับกลุ่มผู้ชมเฉพาะช่วงอายุได้ตามกลุ่มเป้าหมายหลักของรายการ

ตารางที่ 3 เกณฑ์การจัดระดับรายการที่ผู้ใหญ่ควรให้คำแนะนำของกรมประชาสัมพันธ์

รายการเฉพาะที่เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุมากกว่า 18 ปี เท่านั้น “ฉ” มีลักษณะดังต่อไปนี้

ประเด็น	ภาพ / เสียง / เนื้อหา
๑. ความรุนแรงทางร่างกายและจิตใจ	- แสดงภาพ / เสียงเกี่ยวกับความรุนแรง ความก้าวร้าวได้ ในกรณีที่เป็นปัจจัยสำคัญ ในการดำเนินเรื่อง - นำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวกับความรุนแรงบางส่วนได้ตามความเหมาะสมที่เกิดขึ้นไม่ว่าจะเป็นสถานการณ์จริง เรื่องสมมติหรือเรื่องเหนือธรรมชาติได้
๒. เรื่องทางเพศและการโป๊ เปลือย	- แสดงสัดส่วนของร่างกายประกอบเรื่องได้ - แสดงภาพ / เสียง / เนื้อหาที่แสดงให้เห็นว่าเป็นเรื่อง ทางเพศได้
๓. ความก้าวร้าวและภาษา ไม่สุภาพ	- แสดงความก้าวร้าวทางภาษาได้
๔. สิ่งเสพติดและของมีนเมา	- มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเสพติดและของมีนเมาได้บ้าง ในกรณีที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ แต่ต้องชี้ให้เห็นถึงโทษของสิ่งเสพติดนั้นๆ - ไม่มีภาพ / เสียงที่แสดงถึงการใช้สิ่งเสพติดและของมีนเมา
๕. การต่อต้านหรือล่วงละเมิดบุคคลหรือกลุ่มบุคคล	- สามารถวิพากษ์วิจารณ์ สอดแทรก ความเห็นได้ แต่ต้องนำเสนอข้อมูล / ข้อเท็จจริงเพื่อการตัดสินใจทั้งสองด้าน

ประเด็น	ภาพ / เสียง / เนื้อหา
กลุ่มบุคคล	

ตารางที่ 4 เกณฑ์การจัดระดับรายการที่เหมาะสมสำหรับผู้มีอายุ 18 ปีขึ้นไป ของกรมประชาสัมพันธ์

เกณฑ์การจัดระดับของประเทศต่างๆ ที่กล่าวมาเป็นการจัดหลักเกณฑ์การจัดระดับจากบริบทของแต่ละประเทศนั้นๆ ซึ่งหากในการจัดระดับของประเทศไทยก็ย่อมต้องพิจารณาจากบริบทของประเทศไทยเช่นเดียวกัน

1.3 สื่อการศึกษา

1.3.1 ความหมายของสื่อการศึกษา

สื่อ คือ พาหะ หรือตัวกลางในการนำ พา ถ่ายเท หรือถ่ายทอดสิ่งต่างๆ เมื่อนำสื่อมาใช้ถ่ายทอดความรู้ในการจัดการศึกษา ก็เรียกว่า สื่อการศึกษา ซึ่งเรียกให้ชัดเจนลงไปตามลักษณะที่ใช้ก็มี เช่น สื่อที่ครูใช้ประกอบการสอน เรียกว่า สื่อการสอน สื่อที่ผู้เรียนใช้ประกอบในการเรียน เรียกว่า สื่อการเรียน บางครั้งก็เรียกรวมไปพร้อมกันว่า สื่อการเรียนการสอน ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้จะใช้คำว่า สื่อการศึกษา เพื่อเรียกรวมความหมายของสื่อที่ครูใช้ในการสอนและวิทยากรใช้ในการฝึกอบรม รวมทั้งสื่อที่ผู้เรียนหรือนักศึกษาใช้ในการเรียนหรือศึกษาหาความรู้ตลอดจนสื่อที่ประชาชนใช้ในการเรียนรู้สำหรับการดำรงชีพในชีวิตประจำวันด้วย ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวที่ว่าสื่อที่ใช้ในการถ่ายทอดความรู้ เรียกว่า "สื่อการศึกษา" หรือ "สื่อการสอน" (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ, 2523)

สื่อการศึกษา หมายถึง เครื่องมือตลอดจนเทคนิคต่างๆ ที่สนับสนุนการเรียนการสอนสร้างความสนใจของผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ เกิดความเข้าใจดีขึ้นอย่างรวดเร็ว

สื่อการศึกษา หมายถึง วัสดุอุปกรณ์ และวิธีการซึ่งใช้เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ, 2523)

สื่อการศึกษา หมายถึง สิ่งที่น่ามาใช้เป็นตัวกลางในการส่งข่าวสารให้สามารถดำเนินการไปตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ (น้อย ศิริโชติ, 2523 อ้างถึงใน ธงชัย เจียมมุก, 2533)

นอกจากนี้ยังมีผู้ให้ความหมายของสื่อการศึกษาไว้ในความหมายเฉพาะของคำว่า สื่อการสอน ดังนี้

สื่อการสอน หมายถึง วัสดุ เครื่องมือ อุปกรณ์ รวมทั้งวิธีการที่ผู้สอนจะนำไปใช้ในการสอน เพื่อสื่อความหมายใดๆ ที่ผู้สอนประสงค์จะส่งหรือถ่ายทอดไปยังผู้เรียน

สื่อการสอน หมายถึง วัสดุสิ่งเบ็ดเตล็ด อุปกรณ์ เครื่องมือที่ไม่ผูกมัดได้ง่าย และวิธีการกิจกรรมที่ใช้เป็นสื่อกลางให้ผู้สอนสามารถส่งถ่ายความรู้ เจตคติและทักษะไปสู่ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สื่อการสอน หมายถึง สิ่งที่ใช้เป็นตัวกลางในกระบวนการจัดการเรียนการสอน หรือ การสื่อสารในการเรียนการสอน เพื่อช่วยให้การเรียนการสอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพสมจุดมุ่งหมาย (ไชยยศ เรืองสุวรรณ, 2523)

ส่วนเทคโนโลยีการศึกษา และนักการศึกษาต่างประเทศ ได้กล่าวถึงความหมายของสื่อการศึกษาไว้ ดังนี้

สื่อการศึกษา เป็นเครื่องมือช่วยสื่อความหมายที่ครูและนักเรียนจัดขึ้น เพื่อสนับสนุนและส่งเสริมการเรียนรู้ เครื่องมือการสอนทุกชนิดตลอดจนอุปกรณ์ต่างๆ ที่สามารถเสนอความรู้ให้แก่ผู้เรียนเพื่อให้เกิดผลการเรียนที่ดี รวมถึงกิจกรรมต่างๆ เป็นสื่อการศึกษา (Brown and Other, 1973)

จากการพิจารณาความหมายของคำว่า สื่อการศึกษา ที่ได้มีผู้นิยามไว้ดังรวบรวมมาแล้วนั้นสรุปได้ว่า สื่อการศึกษา คือสิ่งที่เรานำเข้ามาใช้ประโยชน์เพื่อการเรียนรู้ของผู้เรียนตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ซึ่งรวมแล้วมนุษย์ สัตว์ สิ่งของ ตลอดจนเทคนิคหรือวิธีการที่มนุษย์สร้างขึ้นด้วยเมื่อนำใช้ในวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้แล้วก็นับว่าเป็นสื่อการศึกษาทั้งสิ้น ดังนั้นสื่อการศึกษาสำหรับการศึกษานอกโรงเรียนก็คือทุกสิ่งทุกอย่างที่ถูกนำมาใช้จัดกิจกรรมเพื่อให้เกิดการเรียนรู้แก่ประชาชนทั่วไปที่อยู่นอกระบบโรงเรียนตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

1.3.2 คุณค่าความสำคัญของสื่อการสอน

สื่อการศึกษามีคุณค่าต่อการจัดการศึกษาเป็นอย่างมาก เพราะสามารถถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความคิด ทักษะ ทศนคติ และความซาบซึ้ง และทำให้เห็นคุณค่าในเรื่องราวต่างๆ ได้ คุณค่าของสื่อการศึกษาสามารถแยกออกเป็น คุณค่าในด้านต่างๆ ได้ดังนี้ (นิพนธ์ สุขปรีดี, 2521)

คุณค่าทางวิชาการ สื่อการศึกษาทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรง มีผลการเรียนที่ดีกว่าการไม่ใช้สื่อการศึกษา ผู้เรียนจะเข้าใจความหมายได้กว้างขวาง ส่งเสริมความคิดและการแก้ปัญหา ให้ประสบการณ์ที่เป็นจริงทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ถูกต้อง จดจำเรื่องราวต่างๆ ได้มาก และจำได้นาน รวมทั้งช่วยเพิ่มทักษะในการเรียนรู้ด้วย

คุณค่าทางด้านจิตวิทยา สื่อการศึกษาทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจต้องการเรียนรู้ในเรื่องต่างๆ ทำให้มีมีโนทัศน์ที่ถูกต้อง ทำให้ผู้เรียนเกิดความพอใจ

คุณค่าทางด้านเศรษฐกิจ สื่อการศึกษาทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้มากและรวดเร็ว เป็นการประหยัดเวลา ประหยัดพลังงาน และสามารถเอาชนะข้อจำกัดเกี่ยวกับสถานที่ เวลา และระยะทางได้

นอกจากนั้นสื่อการศึกษายังมีคุณค่าต่อการจัดการศึกษาทุกประเภท และทุกระดับเนื่องจาก สื่อการศึกษาเป็นศูนย์รวมความสนใจของผู้เรียน ทำให้การเรียนน่าสนใจมากขึ้นทำให้ผู้เรียนมีประสบการณ์กว้างขวางยิ่งขึ้น ผู้เรียนจะมีประสบการณ์ร่วม สิ่งที่น่าสนใจได้ยาก สื่อการศึกษาจะช่วยให้สามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น สื่อการศึกษาสามารถแสดงความหมายของสัญลักษณ์ คัพท์ และแสดงส่วนที่ลับทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจได้ดี สามารถเอาชนะข้อจำกัดเรื่องเวลา ระยะทาง และขนาดได้

สำหรับนักการศึกษาในต่างประเทศนั้น เดล (Dale, 1969) ได้กล่าวถึงคุณค่าของสื่อการศึกษา สรุปได้ว่า สื่อการศึกษาสามารถส่งเสริมความเข้าใจอันดี ส่งเสริมความเห็นอกเห็นใจกันระหว่างผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเปลี่ยนพฤติกรรมตามที่ประสงค์ เห็นความสัมพันธ์ของเนื้อหาวิชาที่เรียนว่าตรงความต้องการของตนหรือไม่ เป็นผลทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น นอกจากนี้สื่อการศึกษายังให้ประสบการณ์แปลกๆ แก่ผู้เรียน ทำให้การเรียนรู้มีความหมาย ผู้เรียนมีสติปัญญาแตกต่างกันจะเข้าใจในเนื้อหาวิชาเช่นเดียวกัน สื่อการศึกษาเข้าใจให้ผู้เรียนนำเอาความรู้ที่ได้ไปใช้ประโยชน์อย่างมีความหมาย ทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่สมบูรณ์ สามารถจำได้แม่นยำ รวดเร็ว เกิดความคิดที่กระฉ่างแจ่มและเป็นระเบียบ

อีริสัน (Erickson, 1971 อ้างถึงใน ธงชัย เจียมพุก, 2533) กล่าวถึงคุณค่าของสื่อการศึกษาไว้ สรุปได้ว่า สื่อการศึกษาช่วยจัดเสริมประสบการณ์ของผู้เรียน ช่วยทำให้เนื้อหาในการเรียนมีความหมายต่อชีวิตผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่พึงปรารถนา ผู้เรียนสามารถประกอบกิจกรรมที่แตกต่างกันออกไปได้และทำให้ผู้สอนสามารถปฏิบัติงานได้รวดเร็วและถูกต้องเพิ่มขึ้น

เพาเวลล์ (Powell, 1973) ได้สรุปคุณค่าของสื่อการศึกษาไว้กว้างๆ หลายประการ คือ ทำให้เกิดความร่วมมือในการปฏิบัติงาน ผู้เรียนมีความสนใจในบทเรียนเป็นเวลานาน สามารถแสดงความหมายของความสัมพันธ์ในการเรียนได้อย่างชัดเจน และยังช่วยเปลี่ยนทัศนคติหรือสร้างทัศนคติที่ถูกต้องให้กับผู้เรียน นอกจากนี้ยังช่วยยกระดับความเชื่อถือ และการนำตนเองให้มีมาตรฐานสูงขึ้น

นอกจากนี้ วิชิติช และชูลเลอร์ (Wittich and Schuller, 1973) ได้สรุปงานวิจัยเกี่ยวกับคุณค่าของสื่อการศึกษา ซึ่งนักการศึกษาได้ทำการวิจัยไว้ว่า สื่อการศึกษานั้นถ้าได้มีการวางแผนอย่างเหมาะสมเกี่ยวกับวิธีการ และสถานที่ใช้ จะทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้ความเข้าใจและความคิดรวบยอด

ทั้งนี้โดยการวิเคราะห์ตามแผนและวัตถุประสงค์ที่วางไว้สื่อเกี่ยวกับเสียงช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจที่ชัดเจนตามวัตถุประสงค์

สื่อการศึกษาจึงนับว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับสถาบันการศึกษา และสำหรับสังคมทั่วไป เนื่องจากสื่อการศึกษาเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอด เผยแพร่ความรู้ ความคิด ศิลปวิทยา เทคโนโลยี ความชำนาญ วัฒนธรรม จากครูผู้ให้ความรู้ หรือจากผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้ชำนาญการ ไปยังนักศึกษาผู้เรียน และประชาชนทั่วไป ทั้งในเมืองและในชนบท การใช้สื่อการศึกษาที่เหมาะสมและกว้างขวางอย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยให้ผู้สามารถขยายโอกาสทางการศึกษาในด้านต่างๆ ให้ทั่วถึงยิ่งขึ้น และสำเร็จตามวัตถุประสงค์ได้รวดเร็วขึ้น

โดยส่วนรวมสื่อทัศนอุปกรณ์มีคุณค่า บทบาท และความสำคัญต่อการจัดการศึกษา หรือการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนทุกระดับ ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ เช่น การสร้างความคิดรวบยอด การเพิ่มค่าและช่วงเวลาแห่งความสนใจ การสร้างและเปลี่ยนแปลงทัศนคติ การพัฒนาทางความคิด การขยายประสบการณ์การเรียนรู้ให้กว้างขวางยิ่งขึ้น ตลอดจนสามารถทำให้ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนมีความคงทนถาวร นอกจากนี้สื่อการศึกษายังเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอนด้านต่างๆ อีกมาก เช่น ทำให้การดำเนินการเรียนการสอนที่มีความยุ่งยากซับซ้อนกลับเป็นการเรียนการสอนที่ง่าย สะดวก ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ช่วยขยายกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีความหลากหลายออกไป ให้ความเป็นรูปธรรมในการจัดการเรียนการสอน เป็นต้น

กล่าวโดยสรุป สื่อการศึกษานับว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งในการจัดการศึกษา

1.3.3 ประเภทของสื่อการศึกษา

สื่อการศึกษาแบ่งออกเป็นหลายประเภท ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับว่า จะพิจารณาสิ่งใดเป็นเกณฑ์ในการจัดแยกประเภท สิ่งที่น่ามาเป็นเกณฑ์ในการพิจารณาแยกประเภทนั้นมีหลายประการ เช่น ลักษณะความเป็นรูปธรรมและนามธรรม ลักษณะการทำงาน ลักษณะการใช้งาน มิติของสื่อ ตลอดจนการพิจารณาคุณสมบัติของสื่อการศึกษาด้านอื่นๆ อีก

สื่อการศึกษาแบ่งออกเป็น 3 ประเภท (ลัดดา ศุขปริดี, 2523 อ้างถึงใน ธงชัย เจียมพุก, 2533)

1. สื่อประเภทวัสดุ แบ่งออกเป็นวัสดุที่เสนอความรู้ได้ด้วยตัววัสดุเอง เช่น แบบเรียน ของจริง ของจำลอง รูปภาพ แผนภูมิ แผนที่ป้ายนิเทศ และวัสดุที่ไม่สามารถเสนอความรู้ได้ด้วยตัววัสดุเอง ต้องอาศัยเครื่องช่วยในการเสนอความรู้ เช่น फिल्मภาพยนตร์ แผ่นสไลด์ แถบบันทึกเสียง แถบบันทึกภาพ รายการวิทยุ รายการวิทยุโทรทัศน์ เป็นต้น

2. สื่อประเภทเครื่องมือ เป็นสื่อที่ไม่มีเนื้อหาความรู้อยู่ในตัวเครื่องมือเองแต่เป็นตัวกลางสำหรับถ่ายทอดความรู้จากวัสดุไปยังผู้เรียน เช่น เครื่องฉายภาพยนตร์ เครื่องฉายสไลด์ เป็นต้น

3. สื่อประเภทเทคนิคและวิธีการ ตัวกลางในขบวนการถ่ายทอดความรู้ไม่จำเป็นต้องใช้วัสดุและเครื่องมือเสมอไป แต่เราสามารถนำเทคนิคและวิธีการต่างๆ ควบคู่กันไป เพื่อช่วยให้การเรียนรู้บรรลุเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพได้ เทคนิควิธีการต่างๆ เช่น การแสดง การสาธิต การศึกษานอกสถานที่ และรวมถึงเทคนิควิธีการในการเสนอความรู้ด้วยวัสดุและเครื่องมือด้วย

สื่อการศึกษาแบ่งได้ 3 ประเภท (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2523)

1. วัสดุ จำพวกสิ่งเปลี่ยนรูปได้ เช่น ซอด้วง ภาพถ่าย ภาพยนตร์ เป็นต้น
2. อุปกรณ์หรือเครื่องมือ เช่น กระดานดำ เครื่องฉายภาพทึบแสง เครื่องฉายภาพยนตร์ เป็นต้น
3. กระบวนการวิธีการ ได้แก่ การจัดระบบ การสาธิต การทดลอง เกม กิจกรรมต่างๆ เป็นต้น

สื่อการศึกษาแบ่งตามรูปร่างของสื่อได้ 4 ลักษณะ (ไชยยศ เรืองสุวรรณ, 2523) คือ

1. สื่อประเภทเครื่องมือ เป็นสื่อที่ได้มาจากความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เช่น เครื่องฉายต่างๆ เครื่องเสียง เครื่องรับวิทยุโทรทัศน์ เป็นต้น
2. สื่อประเภทวัสดุ หมายถึงสื่อที่เป็นผลผลิตมาจากวิทยาศาสตร์ เป็นวัสดุที่มีการเปลี่ยนแปลงได้ง่าย เช่น แผ่นที่ แผ่นภูมิ फिल्म แผ่นโปร่งใส เป็นต้น
3. สื่อประเภทวิชาการ หมายถึงสื่อประเภทเทคนิค ระบบ กระบวนการต่างๆ เช่น การสาธิต การศึกษานอกสถานที่ การทดลอง นิทรรศการ เป็นต้น
4. สื่อประสม หมายถึง การนำสื่อประเภทต่างๆ ทั้งที่เป็นเครื่องมือ วัสดุ และวิธีการมาใช้ร่วมกันอย่างมีความสัมพันธ์กันในลักษณะที่สื่อแต่ละอย่างส่งเสริมสนับสนุนซึ่งกันและกัน เช่น บทเรียนโปรแกรม ชุดการสอน เป็นต้น

สื่อการศึกษา หรือวัสดุเทคโนโลยีทางการศึกษา จำแนกตามมิติได้ 3 ประเภท (สุรัชย์ สิกขาบัณฑิต, 2528 อ้างถึงใน ธงชัย เจียมพุก, 2533)

1. วัสดุสามมิติ เช่น ของจริง หุ่นจำลอง ของตัวอย่าง เป็นต้น

2. วัสดุสองมิติ แบ่งออกเป็น วัสดุสองมิติที่บดแสง เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด แผ่นภาพ เป็นต้น วัสดุสองมิติโปร่งแสง เช่น แผ่นสไลด์ फिल्मสตริป เป็นต้น วัสดุสองมิติเคลื่อนไหวโปร่งแสง เช่น ภาพยนตร์ फिल्मลูป เป็นต้น

3. วัสดุอิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ วัสดุที่ใช้กับเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ เช่น แถบบันทึกเสียง แถบบันทึกภาพ

บราวน์ เลวิส และฮาร์คลเอด (Brown, Lewis and Harclerod, 1984) แบ่งสื่อการศึกษา ออกเป็น 2 ประเภท ประเภทแรกได้แก่สื่อเบา หรือสื่อเล็ก เช่น फिल्मภาพยนตร์ รายการวิทยุโทรทัศน์ รายการวิทยุกระจายเสียง ไมโครฟิล์ม โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น ประเภทที่สอง ได้แก่ เครื่องมือทางการศึกษาที่เรียกว่า สื่อหนัก หรือสื่อใหญ่ เครื่องมือประเภทนี้มีคุณสมบัติในการถ่ายทอดเนื้อหา รายการที่บันทึกไว้ในสื่อประเภทแรกให้แก่ผู้เรียนได้ฟังเสียงหรือดูภาพ เช่น คอมพิวเตอร์ เป็นต้น

จากการพิจารณาประเภทของสื่อการศึกษา ที่มีผู้แบ่งไว้ดังกล่าวมาแล้ว สรุปได้ว่า การจัดแบ่งประเภทของสื่อการศึกษานั้น ขึ้นอยู่กับการพิจารณาองค์ประกอบด้านต่างๆ ของสื่อเป็นข้อกำหนดการแบ่งประเภท

ตอนที่ 3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยที่เกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

พรพนิต พ่วงภิญโญ (2531) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “บทบาทของการ์ตูนเรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน” โดยมีจุดมุ่งหมายในการสำรวจคุณธรรม ลักษณะการใช้ภาษาและสำรวจทัศนคติของเด็กและเยาวชนต่อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมด้านส่งเสริมคุณธรรมที่ปรากฏมากที่สุดคือ ความเมตตา กรุณา รองลงมาคือ ความกล้าหาญและความเชื่อมั่นในตนเอง ส่วนพฤติกรรมด้านทำลายคุณธรรมที่ปรากฏมากที่สุดคือ การประทุษร้ายต่อชีวิตและร่างกาย รองลงมาคือ ความเป็นผู้ไม่มีสติยับยั้งชั่งใจ และจากการทัศนนะของเด็กและเยาวชนพบว่า พฤติกรรมด้านส่งเสริมคุณธรรมที่ปรากฏมากที่สุดคือ ความกล้าหาญและความเชื่อมั่นในตนเอง และ พฤติกรรมด้านทำลายคุณธรรมที่ปรากฏมากที่สุดคือ ความเป็นผู้ไม่มีสติยับยั้งชั่งใจ

สุวรรณ สันคติประภา (2532) ทำการศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมการอ่านและการเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเด็กไทยในกรุงเทพมหานคร” พบว่า เด็กในกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 97 เคยอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นและร้อยละ 69.5 มีความพึงพอใจที่ได้อ่าน นอกจากนี้ยังพบว่าเพศไม่มีความ

สัมพันธ์ต่อการเปิดรับสื่อจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นแต่มีผลต่อความพึงพอใจและความถี่ในการเปิดรับ โดยเพศชายจะมีความพึงพอใจและความถี่ในการเปิดรับสูงกว่าเพศหญิง โดยร้อยละ 80.6 เลือกอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นด้วยตนเอง

จตุมา เพชรรัตน์ (2541) ได้ศึกษาเรื่อง “การเปิดรับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาทางเพศของเด็กวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครกับทัศนคติต่อเพศสัมพันธ์” พบว่า เด็กวัยรุ่นที่เป็นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เคยอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทนี้และมีความถี่ในการอ่านคือ แล้วแต่โอกาสและสถานที่ โดยสามารถอ่านได้ทุกที่ และมีความชอบในการอ่านการ์ตูนประเภทดังกล่าว ส่วนในด้านทัศนคตินั้นพบว่า เพศต่างกันจะมีความสัมพันธ์กับทัศนคติด้านเพศศึกษาทั่วไป และกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุต่างกัน จะมีความสัมพันธ์กับทัศนคติในเรื่องเพศทั่วไปและการใช้ชีวิตคู่

ภัทรหทัย มังคะदानะรา (2541) ได้ศึกษาเรื่อง “การนำเสนอลักษณะของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย (พ.ศ. 2536- พ.ศ. 2540)” โดยผลการวิจัยพบว่า โดยภาพรวมวีรบุรุษจะมีคุณธรรมที่คล้ายคลึงกันเป็นส่วนใหญ่ และจะมีคุณลักษณะทั้งด้านดีและไม่ดี แต่ก็ได้รับปรับปรุงตนเองและแสดงออกถึงความเป็นผู้มีคุณธรรม เหมาะที่จะเสริมสร้างประสบการณ์ทางอ้อมแก่เด็ก รวมทั้งสร้างเสริมคุณธรรม ปลูกฝังนิสัยที่ดีให้เกิดแก่เด็ก โดยใช้ภาพและสัญลักษณ์ทำให้เกิดความเข้าใจได้ง่ายขึ้น

ทัศนาศิลป์ (2543) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “เบื้องหลังความสำเร็จของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีต่อเด็กและเยาวชนไทย” ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 78 อ่านการ์ตูนญี่ปุ่นวันละ 1-3 เล่ม โดยมีแนวเรื่องที่ชอบอ่าน 3 อันดับแรก ได้แก่ เรื่องตลกขบขัน เรื่องตื่นเต้นผจญภัย และเรื่องการต่อสู้แข่งขัน ส่วนสาเหตุที่ชอบอ่าน ได้แก่ การมีแนวเรื่องที่หลากหลาย ตื่นเต้น ไร้อคติ ส่งเสริมจินตนาการ มีโครงเรื่องชวนติดตาม ตัวละครมีความหลากหลาย เหมือนจริง น่ารัก ภาพสวยงาม มีรายละเอียดมาก รูปเล่มกะทัดรัด แข็งแรง ปกสวย เรื่องมีคติ ให้สาระ สนุก

2 งานวิจัยที่เกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูน

พรชัย เชาวเดช (2531) ได้ศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์เนื้อหาด้านจริยธรรมของภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็กที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ในเขตกรุงเทพมหานคร” ผลการวิจัยพบว่า เนื้อหาจริยธรรมด้านบวกที่ปรากฏมากที่สุดในภาพยนตร์การ์ตูน 13 เรื่อง คือ ความสามัคคี รองลงมาได้แก่ ความมีเหตุผล ความเมตตา กรุณา ความริเริ่มสร้างสรรค์ ความขยันหมั่นเพียร ความกตัญญูตเวที ความประหยัด ตามลำดับ ส่วนเนื้อหาจริยธรรมด้านลบที่เสนอมากที่สุด คือ ด้านความเมตตา กรุณา

รองลงมาได้แก่ ด้านความสามัคคี ความริเริ่มสร้างสรรค์ ความมีเหตุผล ความขยันหมั่นเพียร ความกตัญญูตเวที ความประหยัด ตามลำดับ

จุฑามาศ สุกิจจานนท์ (2539) ได้ศึกษาเรื่อง “จริยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์” โดยทำการวิเคราะห์ เรื่องสโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด เงือกน้อยผจญภัย และไลอ้อน คิงส์ ถึงจริยธรรมด้านความรักพวกพ้อง ความเคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่ ความกตัญญู ความรับผิดชอบ ความเมตตา ความกล้าหาญ และความเคารพในสิทธิของตนเองและผู้อื่น รวมถึงการวิเคราะห์สิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรมด้านดังกล่าว ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าเนื้อหาได้สื่อความหมายด้านจริยธรรมและสิ่งที่ตรงกันข้ามกับจริยธรรมผ่านทางลักษณะและการแสดงออกของ ตัวละคร ภาพและมุมกล้อง เสียง และแสงสี ซึ่งผู้รับสารสามารถรับรู้และตีความสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ได้ถูกต้อง

มัทธิยา สุวรรณวงศ์ (2542) ได้ศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์แนวเรื่องและประเภทของภาพยนตร์การ์ตูนที่ออกอากาศทางโทรทัศน์” โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา และศึกษาพฤติกรรมการชม ตลอดจนความคิดและประโยชน์ที่เด็กได้รับจากการชมภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์โดยการสนทนากลุ่มและการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ผลการวิจัยพบว่า สถานีโทรทัศน์ได้นำเสนอภาพยนตร์การ์ตูนในแนวการผจญภัยของตัวเอกและคณะมากที่สุด และนำเสนอภาพยนตร์การ์ตูนในแนวนิยายวิทยาศาสตร์ แนวผี สางสัตว์ประหลาด แนวการผจญภัยชีวิตจริงกับสิ่งมหัศจรรย์ และแนวการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมน้อยที่สุด และประเภทเนื้อหาที่ได้รับการนำเสนอมากที่สุดคือการส่งเสริมคุณธรรม ส่วนเนื้อหาที่พบน้อยที่สุดคือการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ส่วนการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกกลุ่มตัวอย่าง พบว่าเด็กทุกคนชอบชมภาพยนตร์การ์ตูน โดยชมเป็นประจำทุกวัน การชมภาพยนตร์การ์ตูนทำให้เด็กได้รับประโยชน์ทางตรงคือ ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และการผ่อนคลาย ส่วนประโยชน์ที่ได้รับทางอ้อมคือความรู้ ข้อคิด และคติสอนใจที่สอดแทรกไว้ในเนื้อหา อีกทั้งยังช่วยกระตุ้นให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การแก้ไขปัญหา เสริมสร้างความสามัคคีและความมีน้ำใจ

เบญจมาศ เบ็ญจพรกุลพงษ์ (2544) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “การรับรู้ของเด็กที่มีต่อพฤติกรรมของตัวการ์ตูนซินจังในการ์ตูนทางโทรทัศน์ชุดซินจังจอมแก่น” ผลจากการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างรับรู้และจดจำพฤติกรรมของตัวละครได้เป็นส่วนใหญ่ ซึ่งเป็นพฤติกรรมในด้านที่ไม่เหมาะสม แต่กลุ่มตัวอย่างก็สามารถตีความและแยกแยะพฤติกรรมในด้านดีและไม่ดีได้ โดยยังสามารถนำเนื้อหาที่ได้รับรู้มาตีความเป็นข้อคิดเตือนใจได้จากเรื่องอีกด้วย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีจุดมุ่งหมายในการจำแนกประเภทเนื้อหาการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยที่มีจำหน่ายอยู่ในประเทศไทย และนำเสนอเกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยในฐานะสื่อการศึกษาสำหรับเด็กเยาวชน โดยมีวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพควบคู่ไปกับการวิจัยเชิงปริมาณ โดยมีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

วิธีดำเนินการวิจัย

1. การศึกษาเอกสารและจัดทำเกณฑ์ เป็นการค้นคว้าจากเอกสาร ตำรา งานวิจัย วิทยานิพนธ์ รวมไปถึง เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อจำแนกประเภทหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย และเพื่อให้ได้ข้อมูลสำหรับนำมาจัดทำเกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยในฐานะสื่อการศึกษาสำหรับเด็กเยาวชน ทั้งนี้มีกระบวนการศึกษาและจัดทำร่างเกณฑ์ ดังนี้

1.1 การคัดเลือกเอกสาร

ผู้วิจัยมีแนวทางคัดเลือกเอกสารโดยมุ่งศึกษาเอกสารประเภทที่เกี่ยวข้องกับการจำแนกประเภทการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น และเกณฑ์การจัดระดับสื่อประเภทต่างๆ ในต่างประเทศ เช่น เกณฑ์การจัดระดับสื่อ ของประเทศสหรัฐอเมริกา เกณฑ์การจัดระดับภาพยนตร์และรายการทีวีของประเทศอังกฤษ การจัดระดับภาพยนตร์และรายการทีวีประเทศแคนาดา เป็นต้น โดยมุ่งศึกษาถึงเนื้อหาสาระสำคัญเพื่อนำมาจัดทำร่างเกณฑ์ โดยมีขอบเขตเนื้อหาที่ศึกษา ดังนี้ 1) เนื้อหาเกี่ยวกับการจำแนกประเภทการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น 2) เนื้อหาเกี่ยวกับพัฒนาการของวัยเด็กต่อการอ่าน 3) เนื้อหาเกี่ยวกับเกณฑ์ในการจัดระดับสื่อต่างๆ ทั้งในและต่างประเทศ รวมทั้งเนื้อหาเกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมสื่อในประเทศไทย

1.2 แหล่งที่มาของเอกสาร

แหล่งที่มาของเอกสารในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วยเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และข้อมูลจากเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ ที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของวัยเด็กต่อการอ่าน การจัดประเภท

หนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น เกณฑ์ในการจัดระดับสื่อต่างๆ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมสื่อในประเทศไทย

1.2.1 เอกสารที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการจำแนกประเภทการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น

เอกสารที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการจำแนกประเภทการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น ผู้วิจัยสืบค้นจากรายงานและวิทยานิพนธ์ต่างๆ เช่น

- ชไมพร สุขสัมพันธ์. การวิเคราะห์สัญลักษณ์ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น, 2541
- ธรรมจักร อยู่โพธิ์. การศึกษาระดับความชอบ และพฤติกรรมการบริโภคหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเด็กและเยาวชน ในเขตกรุงเทพมหานคร, 2539
- นวลทิพย์ ปริญญาญกุล. ความต้องการและความสนใจด้านรูปแบบหนังสือการ์ตูนของเด็กไทย ศึกษาเชิงวิเคราะห์เปรียบเทียบ กรณีเด็กในเขตกรุงเทพมหานครและเด็กในเขตอำเภอเมืองจังหวัดเชียงใหม่, 2538
- เบญจมาศ เบญจพรกุลพงศ์. การรับรู้ของเด็กที่มีต่อพฤติกรรมของตัวการ์ตูนชินจัง ในการ์ตูนทางโทรทัศน์ชุดชินจังจอมแก่น, 2544
- พรทิพย์ เอื้ออภัยกุล. การอ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา, 2532
- พรพนิต พ่วงภิญโญ. บทบาทของหนังสือการ์ตูนเรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น ต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน, 2531
- ภัทรหทัย มังคะदानะธา. การนำเสนอลักษณะของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย (พ.ศ.2536-2540), 2541

1.2.2 เอกสารที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับพัฒนาการของวัยเด็กต่อการอ่าน

ผู้วิจัยศึกษาเอกสารที่เป็นหนังสือ ตำราที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของวัยเด็กต่อการอ่านของเด็ก เช่น

- กลุ่มส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก. การอภิปรายหนังสือสำหรับเด็ก, 2523
- จินตนา ไบกาซุยี. แนวการจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก, 2534
- ฉวีลักษณ์ บุญยะกาญจน. จิตวิทยาการอ่าน, 2525
- ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. การทำหนังสือสำหรับเด็ก, 2527
- บันลือ พุกชะวัน. การประถมศึกษา, 2522
- พรจันทร์ จันทวิมลและคณะ. การเขียนและจัดทำสื่อหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชน, 2540
- รัญจวน อินทรคำแหง. วรรณกรรมสำหรับเด็กวัยรุ่น, 2520
- Arbuthnot, May Hill and Sutherland, Zena. Children and Books. 4th ed., 1972 .
- Harris, Abbert J. How to Increase Reading Ability. New York: David Mckay Co., 1970
- Ruth Tooze. Your children want to read: a guide for teacher and parents, 1957

1.2.3 เอกสารที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเกณฑ์ในการจัดระดับสื่อต่างๆ ทั้งในและต่างประเทศ รวมทั้งเนื้อหาเกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมสื่อในประเทศไทย

ผู้วิจัยศึกษาเอกสารที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเกณฑ์ในการจัดระดับสื่อต่างๆ ทั้งในและต่างประเทศ รวมทั้งเนื้อหาเกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมสื่อในประเทศไทย เช่น

- http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Brazilian_film_and_TV_rating_system.png
- http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Aussie_ratings.png
- <http://www.ofrb.gov.on.ca/>
- <http://www.bcfilmclass.com/>

- <http://www.cd.gov.ab.ca/albertafilmratings/>
- <http://www.gov.mb.ca/chc/mfcb/>
- http://www.saskjustice.gov.sk.ca/film_&_video/default.shtml
- <http://www.gov.ns.ca/aga/filmclassification.asp>
- <http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Canadianratings.png>
- <http://www.rcq.qc.ca/>
- <http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Leyfdollum.jpg>
- http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Irish_filmcerts.svg
- http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Polish_motion_picture_rating_system.gif

1.3 การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความเหมาะสมของข้อมูล

เกณฑ์สำหรับการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญที่จะตรวจสอบความเหมาะสมของข้อมูล มีดังนี้

1.3.1 ผู้เชี่ยวชาญกลุ่มต่างๆ ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 5 กลุ่ม โดยมีการกำหนดคุณสมบัติ ดังนี้

1) ผู้เชี่ยวชาญด้านเด็กและเยาวชน เป็นผู้มีคุณสมบัติตรงกับลักษณะใดลักษณะหนึ่ง ดังต่อไปนี้

- เป็นผู้ที่ทำการศึกษา วิจัยหรือปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับปัญหาทางสังคมของเด็กและเยาวชนเป็นเวลา 5 ปีขึ้นไป

- เป็นผู้ที่ทำการศึกษาหรือปฏิบัติงานเกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน เป็นเวลา 5 ปีขึ้นไป

- เป็นผู้ที่ทำการศึกษา วิจัยหรือปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนกับสื่อเป็นเวลา 5 ปีขึ้นไป

- เป็นผู้ทำการศึกษา วิจัยหรือปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาเด็กและเยาวชน เป็นเวลา 5 ปีขึ้นไป

- เป็นผู้มีความยินดีให้ความร่วมมือในงานวิจัยครั้งนี้

จากเกณฑ์ดังกล่าวจึงได้รายชื่อผู้เชี่ยวชาญจากการเลือกแบบเจาะจง มีดังนี้

- | | |
|----------------------------------|--|
| (1) คุณสรรพสิทธิ์ คุมพ์ประพันธ์ | ผู้อำนวยการมูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็ก |
| (2) คุณสุดใจ พรหมเกิด | ผู้จัดการ สถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก |
| (3) แพทย์หญิงอัมพร เบญจพลพิทักษ์ | ผู้อำนวยการศูนย์สุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต |
| (4) คุณเข็มพร วิรุณราพันธ์ | ผู้อำนวยการมูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก |
| (5) คุณสกุณฑลา สุภางค์ | หัวหน้าศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็ก กระทรวงศึกษาธิการ |

2) ผู้ผลิตการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีจำหน่ายในปัจจุบัน เป็นผู้มีความสัมพันธ์ตรงกับลักษณะใดลักษณะหนึ่ง ดังต่อไปนี้

- เป็นผู้ที่มีประสบการณ์การทำงานเกี่ยวกับการจัดพิมพ์และจัดจำหน่ายหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย เป็นเวลา 5 ปีขึ้นไป

- เป็นผู้รับผิดชอบเกี่ยวกับการจัดพิมพ์หนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย โดยมีตำแหน่งบรรณาธิการขึ้นไป

- เป็นผู้มีความยินดีให้ความร่วมมือในงานวิจัยครั้งนี้

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญจากการเลือกแบบเจาะจง มีดังนี้

- | | |
|-----------------------------|---|
| (1) คุณอดุลย์ แดนตะเคียน | บรรณาธิการอาวุโส บริษัท เนชั่น เอ็ดดูเทนเมนท์ จำกัด |
| (2) คุณพิรุณ ตีรพัฒน์พันธุ์ | หัวหน้ากองบรรณาธิการ สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ |
| (3) คุณชานน แซ่จิ่ง | บรรณาธิการสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ |

(4) คุณวิรัช ลิ้มศิริโพธิ์ทอง บรรณาธิการบริหาร บริษัท สยามอินเตอร์มัลติมีเดีย จำกัด

(5) คุณวิรัช ทีฆพุดมิสกุล ผู้ช่วยกรรมการผู้จัดการฝ่ายผลิต บริษัท สยามอินเตอร์มัลติมีเดีย จำกัด

3) ผู้ทำงานด้านการควบคุมสื่อ เป็นผู้มีคุณสมบัติตรงกับลักษณะใดลักษณะหนึ่งดังต่อไปนี้

- เป็นผู้ทำการศึกษา วิจัยเกี่ยวกับสื่อและการควบคุมสื่อเป็นเวลา 5 ปีขึ้นไป
- เป็นผู้ทำงานด้านการควบคุมสื่อใดสื่อหนึ่ง เช่น ภาพยนตร์ โทรทัศน์ สิ่งพิมพ์ เป็นต้น เป็นเวลา 5 ปีขึ้นไป
- เป็นผู้มีความยินดีให้ความร่วมมือในงานวิจัยครั้งนี้

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญจากการเลือกแบบเจาะจง มีดังนี้

- (1) ร้อยตำรวจเอก เอนก จงธรรมสุขย์ รองสารวัตรกองการควบคุมสื่อสิ่งพิมพ์
- (2) อาจารย์สุदारัตน์ ดิษยวรรณนะ จัทราวพัฒนากุล ประธานคณะกรรมการเพื่อจัดระดับความเหมาะสมของสื่อ (Rating) ด้านการ์ตูน นิตยสาร และสื่อสิ่งพิมพ์ตามคำสั่งกระทรวงวัฒนธรรม
- (3) คุณตรี บุญเจือ นักประชาสัมพันธ์4 ผู้วางเกณฑ์การจัดระดับของรายการโทรทัศน์ ของกรมประชาสัมพันธ์
- (4) คุณรัตนกร ทองสำราญ นักประชาสัมพันธ์ 8 กรมประชาสัมพันธ์ หัวหน้าฝ่ายพัฒนาเกณฑ์การจัดระดับ
- (5) คุณสุพิน วิริยะพงศ์พานิช นักวิชาการวัฒนธรรม 6 ว ผู้ทำการตรวจสอบภาพยนตร์

4) ผู้ปกครอง มีคุณสมบัติตรงกับลักษณะ ดังต่อไปนี้

- เป็นผู้ที่มีบุตรหลานอ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย เป็นเวลา 3 ปีขึ้นไป

- เป็นผู้ที่มีความยินดีให้ความร่วมมือในงานวิจัยครั้งนี้

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญจากการเลือกแบบเจาะจง มีดังนี้

- | | |
|-------------------------------------|--|
| (1) คุณไกรพ วงศ์อมระวัชรพันธ์ | หัวหน้าโครงการมูลนิธิเด็ก |
| (2) คุณศักดา แซ่เอียว (เซีย ไทยรัฐ) | คูปนายกสมาคมการ์ตูนไทย |
| (3) คุณทงุ พรหมสรนัน | นักวิชาการวัฒนธรรม 7 ว |
| (4) คุณจวีรวรรณ สาลีโกชน | องค์กรพัฒนาเอกชน |
| (5) คุณไสว บุญขวัญ | พนักงานโครงการ อาหารกลางวันเพื่อเด็กชนบท |

5) ผู้บริโภคร มีคุณสมบัติตรงกับลักษณะ ดังต่อไปนี้

- เป็นผู้อ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย เป็นเวลา 5 ปีขึ้นไป
- เป็นผู้ที่มีวุฒิภาวะในการให้ความคิดเห็นในเรื่องเกี่ยวกับการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยได้

- เป็นผู้ที่มีความยินดีให้ความร่วมมือในงานวิจัยครั้งนี้

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญจากการเลือกแบบเจาะจง มีดังนี้

- | | |
|------------------------------|---|
| (1) คุณพริมรส นนทภักดิ์ | นิสิตปริญญาโทผู้มีประสบการณ์การอ่าน 12 ปี |
| (2) คุณอภิญา เฉลิมเกียรติทวี | พนักงานร้านเช่าการ์ตูน ประสบการณ์การอ่าน 15 ปี |
| (3) คุณญาณาร จัยรัตน์กุล | นิสิตปริญญาโท ผู้วิจัยเรื่อง Yaoi: ความหลากหลายทางเพศในการ์ตูนญี่ปุ่น ประสบการณ์การอ่าน 13 ปี |
| (4) คุณเอกชัย เอกวิจิตร | พนักงานร้านเช่าการ์ตูน ประสบการณ์การอ่าน 9 ปี |

1.4 การจัดทำร่างเกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยในฐานะสื่อการศึกษาสำหรับเยาวชน

ในขั้นจัดทำร่างเกณฑ์การจัดระดับความเหมาะสมหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยนั้น ผู้วิจัยมีแนวทางในการจัดทำเกณฑ์ โดยการศึกษาเอกสาร ตำรา และเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้องกับเกณฑ์การจัดระดับสื่อกับอายุผู้บริโภค โดยเลือกเกณฑ์ที่ปรากฏในหลายประเทศ เช่น เกณฑ์ความรุนแรง เกณฑ์ความสัมพันธ์ทางเพศ เกณฑ์การแต่งกาย (ฉากไปเปลือย) ซึ่งพบว่าประเทศสหรัฐอเมริกา ประเทศอังกฤษ ประเทศแคนาดา และอีกหลายประเทศจะใช้เกณฑ์ดังกล่าวเป็นเกณฑ์ในการพิจารณาสื่อภาพยนตร์และรายการโทรทัศน์ และพิจารณาประเด็นสำคัญที่น่าจะถูกนำมาใช้เป็นเกณฑ์โดยการสอบถามผู้อ่านหนังสือการ์ตูนชาวญี่ปุ่น ทั้งที่เป็นผู้อ่านทั่วไปและนักเรียนแลกเปลี่ยนชาวญี่ปุ่น สอบถามจากบรรณาธิการสำนักพิมพ์การ์ตูน เพื่อให้ผู้ที่เกี่ยวข้องทั้งฝ่ายผลิตและฝ่ายบริโภคได้ให้ความเห็นต่อเกณฑ์ที่ผู้วิจัยได้เลือกเพื่อจัดทำเป็นร่างเกณฑ์การจัดระดับหนังสือการ์ตูน

2. การเก็บรวบรวมข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อร่างเกณฑ์การพิจารณา

ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้แบบประเมินความเหมาะสม โดยให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินร่างเกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับว่าแต่ละเกณฑ์มีความเหมาะสมหรือไม่ ซึ่งในการเก็บรวบรวมข้อมูล มีทั้งผู้เชี่ยวชาญที่ให้ข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ และผู้เชี่ยวชาญที่ทำแบบประเมินแล้วส่งกลับ โดยในขั้นตอนการส่งไปและรับกลับ ผู้วิจัยได้ทำด้วยตนเองและการส่งผ่านท่านผู้เชี่ยวชาญที่เป็นบุคคลแกนนำในการส่งต่อ

2.1 การคัดเลือกเกณฑ์

ผู้วิจัยทำการถอดเทปแบบคำต่อคำ รวมทั้งวิเคราะห์เนื้อหาจากแบบประเมิน แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เนื้อหา โดยใช้เกณฑ์ในการคัดเลือกเกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยในฐานะสื่อการศึกษาสำหรับเยาวชน ดังนี้

- 1) ใช้เกณฑ์การพิจารณาความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของแต่ละกลุ่มที่เห็นว่าเหมาะสม
- 2) นำเกณฑ์ที่ได้นำมาให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณา โดยใช้เกณฑ์ความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 กลุ่ม เห็นว่าเหมาะสม
- 3) นำเกณฑ์ที่ได้มาสรุปเป็นเกณฑ์ในการพิจารณา

3. การสำรวจระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย ที่มีจำหน่ายในประเทศไทย

นำร่างเกณฑ์ที่ได้รับการประเมินว่าเหมาะสมที่จะใช้เป็นเกณฑ์และรายละเอียดของเกณฑ์ มาจัดทำเกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยในฐานะสื่อการศึกษาสำหรับเยาวชน

จากนั้นนำเกณฑ์ที่ได้ไปทดลองใช้จัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย ที่มีจำหน่ายอยู่ในประเทศไทย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ หนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่นที่มีจำหน่ายทั่วไปในประเทศไทย ในช่วงเดือน มิถุนายน 2549 – กุมภาพันธ์ 2550

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง โดยมีเกณฑ์การคัดเลือก ดังนี้

- 1) เป็นหนังสือการ์ตูน ที่ได้ลิขสิทธิ์ถูกต้อง ภายใต้ลิขสิทธิ์ของ 5 สำนักพิมพ์ใหญ่ในประเทศไทย คือ วิบูลย์กิจ สยามอินเตอร์มัลติมีเดีย เนชั่นอินเตอร์คอมิกส์ บงกช พับลิชชิ่ง และบูรพาพัฒน์
- 2) เป็นหนังสือการ์ตูนที่มียอดขายติดอยู่ใน ยอดขายสูงสุด 5 อันดับของสำนักพิมพ์แต่ละแห่ง ดังกล่าว ในช่วงเดือนมิถุนายน 2549 – กุมภาพันธ์ 2550

จากเกณฑ์ดังกล่าว ทำให้ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 25 เล่ม ที่จะนำมาทดลองจัดระดับ คือ การ์ตูนที่นำมาจัดระดับ ได้แก่เรื่อง ยอดนักสืบจิ๋วโคนัน, ซามูไรตีปเปอร์เคียว, Get Beckers, Air Gear, คุณครูจอมเวทย์เนกิมาะ, One Piece, แชนกลคนแปรธาตุ, Mar อธิติฤทธิ์พิชิตมาया, เทพอสูรจิ้งจอกเงิน, Initial D, นิินจาคาถาโอ้โฮเฮะ, Death Note, Bleach เทพมรณะ, Princ of Tennis Eye Shield 21, อ้วนซ่าชาซัง, Dark Edge, เปลวฟ้า ฝ่าวิญญาน, เผ่าทรชนคนพันธุ์เดือด, หน้ากากปีศาจ

พิฆาตทรชน, Love Celeb, มันไม่ใช่อย่างนั้นหรือที่รัก, วายร้าย * นายตัวแสบ, Kaikan Phrase จังหะ ร็อค ดนตรีรัก, แคมเปียนชนมบัง

4. การจัดประชุมกลุ่มย่อยเพื่อนำเสนอผลการวิเคราะห์เกณฑ์ และรวบรวมข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

การจัดประชุมกลุ่มย่อยครั้งนี้มีสาระสำคัญอยู่ที่การนำเสนอเกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยในฐานะสื่อการศึกษาสำหรับเด็กเยาวชน ต่อกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ รวมถึงผลการนำไปทดลองจัดระดับกับหนังสือการ์ตูนจริง ซึ่งผู้เชี่ยวชาญที่ร่วมในการประชุมกลุ่มย่อยก็คือกลุ่มเดิม ดังที่กล่าวไปแล้ว แต่จากการเชิญผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 25 ท่าน มีเพียง 6 ท่านที่ยินดีเข้าร่วมประชุม คือ

- 1) คุณสุใจ พรหมเกิด ผู้จัดการสถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก
- 2) คุณรัตนกร ทองสำราญ นักประชาสัมพันธ์ 8 กรมประชาสัมพันธ์
- 3) คุณตรี บุญเจือ นักประชาสัมพันธ์ 4 กรมประชาสัมพันธ์
- 4) คุณไกรพ วงศ์อมรรตพันธ์ หัวหน้าโครงการมูลนิธิเด็ก
- 5) คุณพริมรส นนทภักดิ์ นิสิตปริญญาโทผู้มีประสบการณ์การอ่าน 12 ปี
- 6) คุณญาณนารถ เจียรรัตนกุล นิสิตปริญญาโท ผู้วิจัยเรื่อง Yaoi: ความหลากหลายทางเพศในการ์ตูนญี่ปุ่น ประสบการณ์การอ่าน 13 ปี

5. การตรวจสอบข้อมูล

การตรวจสอบข้อมูลของงานวิจัยนี้มีแนวทางการตรวจสอบโดยเน้นการตรวจสอบสามเส้า (Triangulation) ผู้วิจัยตรวจสอบความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลที่ได้มา เช่น ข้อมูลจากองค์กรและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดระดับสื่อ ทั้งในด้านเนื้อหา ประเด็น จากตัวอย่างเกณฑ์ที่ใช้ในหลายสื่อ เอกสารที่เกี่ยวข้องหลายแหล่ง การเทียบเคียงและข้อคิดเห็นของผู้ที่ได้จากการสืบค้นหรือสัมภาษณ์ การตรวจสอบจากผู้ให้ข้อมูลหลายแหล่ง เช่น คุณไกรพ วงศ์อมรรตพันธ์ หัวหน้าโครงการมูลนิธิเด็ก บรรณาธิการสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ เนชั่น สยาม อินเทอร์เน็ตดีมีเดีย กองบรรณาธิการ บริษัทงกช พับพลิง ซึ่งเพื่อการจัดทำเกณฑ์

นอกจากนี้หลังจากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องจนได้ร่างเกณฑ์ขึ้นแล้ว ผู้วิจัยได้มีการตรวจสอบเกณฑ์ที่ยกร่างซ้ำ (recheck) กับเกณฑ์การจัดระดับสื่อในประเภทอื่นๆ ที่นานาประเทศกำหนด และตรวจสอบซ้ำจากการให้กลุ่มผู้เกี่ยวข้องท่านอื่น 3-5 ท่านทำการตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะในเวลาที่แตกต่างกัน ในสถานที่ที่แตกต่างกัน

อย่างไรก็ตามในระหว่างเก็บข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 กลุ่ม ในกรณีที่ผู้วิจัยไปเก็บข้อมูลด้วยผู้วิจัยเอง ผู้วิจัยได้อาศัยการสังเกตในการให้ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ จากการที่ผู้เชี่ยวชาญมักให้ข้อสังเกตหรือประเด็นคำถามในบางประการเกี่ยวกับเกณฑ์และรายละเอียดของเกณฑ์ในบางประเด็น ผู้วิจัยก็ทำการบันทึกในข้อสังเกตเกี่ยวกับเกณฑ์ดังกล่าว แล้วผู้วิจัยจึงได้นำประเด็นต่างๆ เหล่านั้นมาทำการทบทวนซ้ำอีกครั้ง

นอกจากนี้หลังจากการได้ข้อมูลตอบกลับและตรวจสอบข้อมูลจากข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการสนทนากลุ่มแล้วจึงนำข้อมูลดังกล่าวมาทบทวนอีกครั้ง และตรวจสอบข้อมูลจากข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้ทำการสนทนากลุ่มว่า มีข้อมูลที่พอเพียงต่อการนำมาวิเคราะห์ ในลำดับต่อไป

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารครั้งนี้ ใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ โดยมีแนวทาง ดังนี้

6.1) ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) จุดมุ่งหมายเพื่อให้ร่างเกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยในฐานะสื่อการศึกษาสำหรับเยาวชน โดยได้นำข้อมูลที่รวบรวมได้จากเอกสารมาวิเคราะห์จำแนกข้อมูลที่ได้ออกเป็นประเด็นสำคัญต่างๆ ดังต่อไปนี้

- ประเภทของการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น
- เกณฑ์ในการพิจารณาจัดระดับ
- ช่วงอายุในการพิจารณาจัดระดับ
- รายละเอียดของเกณฑ์ในการพิจารณาจัดระดับ

นอกจากนี้ในการวิเคราะห์เนื้อหา ยังถูกนำมาใช้ในขั้นตอนประชุมระดม โดยเน้นข้อวิเคราะห์เกี่ยวกับข้อเสนอแนะต่อแนวทางการพัฒนาเกณฑ์การจัดระดับการดูที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยในฐานะสื่อการศึกษาสำหรับเยาวชน

6.2) การวิเคราะห์เชิงปริมาณโดยใช้ค่าสถิติ ร้อยละ โดยเอามาวิเคราะห์ต่อระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่ได้กลับมา และการวิเคราะห์เนื้อหาในข้อเสนอแนะที่ผู้เชี่ยวชาญนำเสนอกลับมา

7. การนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลสรุป ที่ได้รวบรวมจากการศึกษาเอกสาร การสัมภาษณ์ และการสนทนากลุ่มในภาพรวม ในลักษณะตารางประกอบความเรียง ทั้งนี้จากแนวทางการดำเนินงานที่จะได้นำเสนอในผลการวิจัยในบทต่อไป



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องการนำเสนอเกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยในฐานะสื่อการศึกษาสำหรับเยาวชน

ผู้วิจัยนำเสนอการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 4 ตอน ตามลำดับต่อไปนี้

ตอนที่ 1 การจำแนกประเภทการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย

ตอนที่ 2 นำเสนอเกณฑ์การจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย

ตอนที่ 3 การจัดระดับความเหมาะสมของหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยตามระดับอายุ

ตอนที่ 4 ผลการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยตามระดับอายุ

ตอนที่ 1 การจำแนกประเภทการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย

จากการค้นคว้าเอกสาร เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ ร่วมกับการสัมภาษณ์บรรณาธิการสำนักพิมพ์ 3 สำนักพิมพ์ จำนวนทั้งหมด 5 ท่านและการสอบถามกองบรรณาธิการการ์ตูนสำนักพิมพ์อื่นทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ 1 สำนักพิมพ์ ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์ผลและจำแนกประเภทการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย ได้ดังนี้

หนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย สามารถจำแนกเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้ 4 กลุ่ม คือ

1. **กลุ่มการ์ตูนที่สะท้อนภาพความรุนแรง** สามารถจำแนกประเภทย่อยได้ 4 แนวเนื้อหาได้แก่ แนวการต่อสู้ แนวเรื่องผจญภัย แนวภูตผี ปีศาจ และแนววรรณกรรมที่มีชื่อเสียง

● **การ์ตูนแนวการต่อสู้** เนื้อหาจะใกล้เคียงกับแนวผจญภัย แต่เนื้อหาหลักจะเน้นการต่อสู้ด้วยกำลัง การแข่งขัน การ์ตูนหลายเรื่องจะแสดงถึงศิลปะการป้องกันตัว การ์ตูนประเภทนี้โดยส่วนใหญ่พระเอกของเรื่องจะเป็นคนเก่ง หรือมีพรสวรรค์ในด้านทักษะการต่อสู้ และจะมีศัตรูคอยตามรังควานหรืออาจเป็นการต่อสู้กับผู้ที่ยากจะประลองฝีมือเพื่อวัดฝีมือว่าใครเก่งกว่ากัน นอกจากนี้ในระหว่าง

การต่อสู้ส่วนใหญ่ พระเอกก็จะพัฒนาฝีมือการต่อสู้ของตนให้มีฝีมือมากขึ้นไปด้วย บางเรื่องเนื้อหาก็เป็นการพัฒนาฝีมือของพระเอก เพื่อไปต่อสู้กับศัตรูที่เก่งกว่า เช่น เรื่อง **ฮันมะ บากิ** ที่มีแก่นเรื่องเกี่ยวกับเรื่องราวของหนุ่มน้อยบากิที่มีความฝันอยากเป็นนักสู้ที่แข็งแกร่งที่สุดในโลก โดยต้องชนะพ่อของเขาเอง (ฮันมะ ยูจิโร่) ซึ่งได้ชื่อว่าเป็น "สิ่งมีชีวิตที่แข็งแกร่งที่สุดในปฐพี" หรือ เรียกอีกนามหนึ่งว่า "อาก้า" แชมป์เปี้ยนที่หนึ่งในโลกคนปัจจุบัน หรือเรื่อง **Get Backers** ที่มีแก่นเรื่องเกี่ยวกับเรื่องราวของ 2 หนุ่ม มิได้ บัน และ อามาโนะ กินจิ เป็นยอดนักทวงของในนาม "Get Backers" ซึ่งรับรองความสำเร็จ 100 เปอร์เซ็นต์เต็ม ตัวละครบันมีความสามารถพิเศษคือ "มีตาทิพย์" ถ้าจ้องไปที่ใครสามารถสะกดจิตทำให้เกิดภาพลวงตาได้ภายใน 1 นาที ส่วนกินจิสามารถสร้างกระแสไฟฟ้าจากร่างกายได้ นอกจากนี้ยังมีสาวสวยเซฟ ซึ่งมักจะหางานแปลกๆ อันตรายๆ มาให้ 2 คนต้องปวดหัวและเสี่ยงตายอยู่เรื่อยๆ นอกจากนี้ยังมีหนังสือประเภทนี้อีกมากมาย เช่น ซามูไรดิปเปอร์เคียว, โรงเรียนลูกผู้ชาย, ถึงจะเหยียดก็สู้ชนะเฟีย, คัตสึโอะ เหยียดกำลังสอง, มิดที่ 13, ข้าชื่อโคทาโร่, รันม่า ½ เป็นต้น (ดูภาพจากภาคผนวก ข)

● การ์ตูนแนวผจญภัย จะมีเนื้อหาของการ์ตูนแนวนี้จะมีลักษณะ การเดินทางไปยังที่ต่างๆ ได้เจอสิ่งต่างๆ ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ที่เกิดขึ้น ส่วนมากมักจะมีลักษณะของการต่อสู้เข้ามาเกี่ยวข้อง โดยตัวเอกของเรื่องจะเดินทางไปในดินแดนที่อันตราย และได้ต่อสู้กับสิ่งต่างๆ ทั้งทางด้านความคิดและทางด้านกำลัง สิ่งที่เกิดขึ้นตามมาคือ มีการพัฒนาความสามารถของตัวละครที่แตกต่างกันไป โดยส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องที่แสดงให้เห็นถึงการผจญภัยไปกับพวกพ้อง และมีความรักในหมู่พวกพ้องเป็นอย่างมาก เช่นเรื่อง **วันพีซ** ที่มีแก่นของเรื่องอยู่ที่การผจญภัยของกลุ่มโจรสลัดที่มีความหวังแตกต่างกันในเส้นทางของแต่ละคน แต่มีความมุ่งมั่นในการเป็นที่หนึ่งเช่นเดียวกัน และได้มาเดินทางร่วมกัน ผจญภัยไปในท้องทะเลด้วยกันจนเกิดความสมัครสมานสามัคคีกันร่วมมือร่วมใจกันจนผ่านวิกฤตการณ์ต่างๆ ที่ต้องผ่านไปด้วยกัน หรือเรื่อง **นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ** ที่มีแก่นเรื่องเป็นเรื่องเกี่ยวกับนินจาที่มุ่งไปสู่หนทางของความเป็นโฮคาเงะ(ผู้นำนินจาของแคว้น) และมีความต้องการช่วยเพื่อนอย่างแรงกล้า จึงพยายามฝึกฝนตนให้มีฝีมือพัฒนาขึ้นเพื่อฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ ไปสู่ชัยชนะอันสดใส นอกจากนี้ยังมีเรื่องอื่นๆ อีก เช่น Mar อิททิตุทธิพิชิตมาฮา, เทพอสูรจิ้งจอกเงิน, อันเตอร์ × อันเตอร์, สตรีท รัน บอล, ไชยูกิ, RAVE เป็นต้น (ดูภาพจากภาคผนวก ข)

● การ์ตูนแนวภูตผี ปศาจ การ์ตูนแนวนี้มีผี (Obake) จะเป็นตัวเอก โดยจะมีลักษณะน่ารักน่าเอ็นดู มีคุณธรรมและเข้าใจมนุษย์ ปกป้องและคอยช่วยเหลือคนตกทุกข์ได้ยาก เป็นผีที่ไม่หลอกเด็ก หรือเป็นเรื่องการต่อสู้ปราบภูตผี ปศาจที่มีความร้ายแรงกลัว เช่นเรื่อง **ราชันแห่งภูติ** ที่มีแก่นเรื่องอยู่ที่เด็กหนุ่มซึ่งต้องการจะเป็นเจ้าแห่งภูติ กับวิญญาณคู่ใจที่เป็นเพื่อนต่อสู้ร่วมกันตลอดมาเพื่อการไปให้ถึงความฝันที่จะได้เป็นเจ้าแห่งภูติ หรือเรื่อง **ล่าอสูรกาย** ที่มีแก่นของเรื่องคือการกำจัดปีศาจเพื่อช่วยเหลือญี่ปุ่นมิให้ต้องจมลงสู่มหาสมุทร โดยพระเอกมีอาวุธเป็นดอกไม้ที่สามารถปราบปีศาจได้ทุกตัว และปีศาจ

อีกตัวหนึ่งที่เป็นเพื่อนคู่ใจในการต่อสู้กับลูกน้องของปีศาจที่ต้องการทำลายญี่ปุ่น นอกจากนี้ก็ยังมีเรื่องอื่นๆ อีก เช่น แผนปราบผีไม่มีอัน, ผีน้อยกินทาโร่, โรงเรียนพันธุ์สยอง, ยมทูตอสูรกลายพันธุ์, แค้นอมมนุษย์ เป็นต้น (ดูภาพจากภาคผนวก ข)

● **การ์ตูนแนววรรณกรรมที่มีชื่อเสียง** การ์ตูนในแนวนี้นักนำวรรณกรรมที่มีชื่อเสียงมาเป็น แนวดำเนินเรื่อง โดยเนื้อหาของเรื่องอาจเป็นไปตามวรรณกรรมฉบับของเรื่องอาจเป็นไปตามวรรณกรรมฉบับเดิมหรืออาจมีการดัดแปลงให้เข้ากับจินตนาการของผู้เขียน โดยส่วนใหญ่แล้วมักจะมีฉากเกี่ยวกับการต่อสู้รวมอยู่ เช่น เรื่องลูกปลาน้อยเขียวอ้ออี้ยี่ ที่มีแก่นเรื่องเกี่ยวกับความรักของตนเองกับหญิงคนรักที่ไม่ได้รับการยอมรับจากสังคม ซึ่งทำให้เกิดการต่อสู้ฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ เพื่อหญิงอันเป็นที่รักนอกจากนี้ยังมีเรื่องอื่นๆ อีก เช่น กระบี่ปลิกเมฆา, ไอ้หนุ่มหมัดเมฆา, ฟงหวุ่น จีพายุทะเลฟ้า, มังกรคู่สู้สิบทิศ, 8 เทพอสูรมังกรฟ้า เป็นต้น (ดูภาพจากภาคผนวก ข)

2. **กลุ่มที่เกี่ยวกับความรักและความสัมพันธ์ทางเพศ** สามารถจำแนกประเภทย่อยได้ 4 แนวเนื้อหา ได้แก่ แนวรักโรแมนติก แนวโป๊ แนวความรักชายกับชาย และแนวพฤติกรรมเบี่ยงเบนแบบต่างๆ

● **การ์ตูนแนวรักโรแมนติก** มักมีเนื้อหาเกี่ยวกับความรักระหว่างนางเอกวัยรุ่นกับพระเอกหนุ่มรูปงาม ลีลาการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทนี้มีรูปแบบการวาดที่นุ่มนวลกว่าการ์ตูนญี่ปุ่นโดยทั่วไป การ์ตูนชนิดนี้ โดยส่วนใหญ่ นางเอกมักมีดวงตาโตกว่าปกติ พระเอกมักมีจมูกโด่ง ตาโต ตัวสูงใหญ่ หุ่นดีเหมือนนายแบบ เนื้อหามักมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเป็นคนร้าย และอีกฝ่ายต้องมาชดใช้หรือมาดกหลุมรัก มักมีเรื่องเพศสัมพันธ์เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย มีการฝ่าฟันอุปสรรคและจบเรื่องด้วยความสุขอยู่ด้วยกันตลอดไป ซึ่งการ์ตูนแนวนี้เป็นแนวที่ทำให้เกิดค่านิยมในหมู่วัยรุ่นหญิงว่าการมีเพศสัมพันธ์กับคนที่ตนรักเป็นเรื่องที่ดี เช่นเรื่อง **Love Celeb** ที่มีแก่นเรื่องอยู่ที่ความรักของหนุ่มที่ร้ายและหน้าตาดีมากที่สุดคนหนึ่งของญี่ปุ่น กับหญิงสาวที่มีความฝันอยากเป็นดารานักร้อง นักแสดงอันดับต้นๆ ของญี่ปุ่น ที่ต้องฝ่าฟัน อุปสรรค ความไม่เข้าใจกันจากการที่มีคนอื่นมาคอยแทรกแซงความรัก และทิวใจของพระเอกนางเอก ที่ทุกครั้งก็จะจบลงด้วยความเข้าใจซึ่งกันและกัน เรื่อง **สับข้าวมาสู้รัก** ที่มีแก่นเรื่องอยู่ที่ความรักของนางเอกที่มีให้กับพระเอก จนยอมปลอมตัวเป็นผู้ชายเพื่อให้ได้เข้ามาเรียนในโรงเรียนเดียวกันกับพระเอก ซึ่งเรียนโรงเรียนชายล้วน แล้วคอยช่วยเหลือ ทำตัวสนิทเป็นเพื่อนที่เข้าใจพระเอก ตลอดจนถึงเพื่อนในชั้นเดียวกันด้วย นอกจากนี้ก็ยังมีเรื่องอื่นๆ อีก เช่น มันไม่ใช่อย่างนั้นหรือที่รัก, วายร้าย*นายตัวแสบ, Kaikan Phrase จังหวะร็อก คนตรีรัก, รักต้องลุ้น คุณครูเพลย์บอย, SEXY บอดีการ์ด, B-WANTED มายารัก มายากล เป็นต้น (ดูภาพจากภาคผนวก ข)

● **การ์ตูนแนวโป๊** เนื้อหามักเป็น ความคิดเพื่อฝันเกี่ยวกับเรื่องเพศ (Sexual Fantasy) แม้จะไม่มีบทโป๊แบบโจ่งครึม แต่ก็ดูหาวาดเสียว นางเอกจะนุ่งน้อยห่มน้อยทุกเรื่อง ออกจะลามกนิดหน่อย มีฉาก

วับๆ แวมๆ บ้าง เช่น เรื่อง **Boy Be...** ที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับวัยหนุ่มสาวที่เริ่มมีความสนใจในเพศตรงข้าม และมีปรากฏการณ์การแต่งกายแบบเปิดเผย หรือฉากการคิดฝันของฝ่ายชายที่มีต่อฝ่ายหญิง นอกจากนี้ยังมีเรื่องอื่นๆ อีก เช่น ไอซ์ , HEN, วิดีโอเกิร์ล, HOP STEP JUMP, ครูหาหนูเหงา, Orange Road เป็นต้น (ดูภาพจากภาคผนวก ข)

● **การ์ตูนแนวความรักชายกับชาย (Shonen ai & Yaoi)** เป็นเรื่องความรักระหว่างชายกับชาย โดยส่วนมากมักมีเรื่องเกี่ยวกับเพศสัมพันธ์ด้วย แต่ในสมัยก่อนมักเป็นเรื่องเกี่ยวกับความรัก อันบริสุทธิ์ที่ไม่มีเพศสัมพันธ์เข้ามาเกี่ยวข้องระหว่างชายกับชาย ตัวละครมักมีหน้าตาหรือรูปร่างคล้ายผู้หญิงหรือสวยกว่า ผู้อ่านและผู้เขียนการ์ตูนแนวนี้มักเป็นผู้หญิง โดยนักจิตวิทยามีความเห็นว่าเป็นเนื่องมาจากการที่ผู้หญิงต้องอยู่ในกฎ ระเบียบประเพณีที่เข้มงวดมาก จึงทำให้เกิดการหาทางออกโดยการอ่านและเขียนในสิ่งที่จะไม่กระทบต่อตนเอง และเป็นสิ่งที่ทำให้ตนได้ปลดปล่อยในเรื่องพฤติกรรมทางเพศได้ด้วย ในญี่ปุ่นการ์ตูนแนวยาโออิ จัดอยู่ในระดับสำหรับผู้่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป เช่น เรื่อง **สุวรรค์แก๊ง** ที่มีแก่นเรื่อง เกี่ยวกับความรักที่ต้องปกปิดของตัวละครที่เป็นชายทั้งสองคน นอกจากนี้ยังมีเรื่องอื่นๆ เช่น รักทรนง, สองหนุ่มกับร้านกาแฟแสนสุข, ในอ้อมกอดแห่งรัก, X พลังล้างโลก, ล่านาต่างพิภพ เป็นต้น (ดูภาพจากภาคผนวก ข)

● **การ์ตูนแนวพฤติกรรมเบี่ยงเบนแบบต่างๆ** ซึ่งแยกย่อยได้เป็นอีกหลายแนวเรื่อง ดังนี้ (ดูภาพจากภาคผนวก ข)

- **Obacon (O) โอบาคอน** การ์ตูนที่มีลักษณะความรักแบบที่ชอบผู้ที่มีอายุแก่กว่าตนเอง โดยส่วนมากมักเป็นเด็กผู้ชายชอบผู้หญิงที่โตกว่า 5-6 ปี ตัวละครหญิงมักมีลักษณะหน้าอก ที่โตเกินจริง ความรักแนวนี้ ส่วนใหญ่มักเกิดในโรงเรียน ประเภท ครูกับลูกศิษย์

- **Lolicon (L) โลลิคอน** การ์ตูนแนวนี้มีลักษณะความรักแบบที่ชอบผู้ที่มีอายุอ่อนกว่าตนเอง มากๆ โดยส่วนใหญ่มักเป็นชายแก่ที่ชอบ เด็กผู้หญิงที่มีอายุอยู่ระหว่าง 8- 15 ปี

- **Shotacon** การ์ตูนแนวนี้ก็เช่นเดียวกันกับแนวโลลิคอน เพียงแต่มักเป็นหญิงวัยกลางคนที่ชอบ เด็กชายอายุไม่เกิน 15 ปี ตรงข้ามกับ โอบาคอน

หมายเหตุ ความรัก 3 ประเภทนี้ แบ่งโดย ดูว่า ฝ่ายใด คือ ฝ่ายที่เข้าหาก่อน

- **Yuri** เป็นการ์ตูนที่มีเรื่องความรักระหว่างหญิงกับหญิง ที่มีฉากเกี่ยวกับเพศสัมพันธ์เข้ามาร่วมด้วย แต่หากเป็นความรักบริสุทธิ์ระหว่างหญิงกับหญิงก็จะเรียกว่า Shoujo ai

-**Maid** การ์ตูนประเภทนี้ผู้ชายมักชอบให้ผู้หญิงใส่ชุดสาวใช้แบบฝรั่ง เป็นประเภท พวกที่ ชอบ ช่มเหง ผู้อ่อนแอ หรือ ทาสรับใช้ หรือ ผู้ที่อยู่ได้อ่านาง ใ้ใส่ชุดสาวใช้คอยรับใช้ ปรนนิบัตินาย ผู้ชายอย่างใกล้ชิด และนายผู้ชายก็สามารถทำสิ่งใดกับสาวใช้ก็ได้

-**Miko** มิโกะ หมายถึง สตรีผู้รับใช้พระเจ้า ทำหน้าที่คอยดูแลศาลเจ้า โดยการ์ตูนประเภท หน้าทีคอยดูแลศาลเจ้า โดยการ์ตูนประเภทนี้ ฝ่ายชายจะชอบสาวที่แต่ตัวแบบมิโกะ หรือเป็นมิโกะ เนื่องจากเป็นสตรีที่บริสุทธิ์

-**Neko** เนะโกะในภาษาญี่ปุ่น แปลว่าแมว การ์ตูนในแนวนี้อีกคือ การ์ตูนที่มักจะวาดภาพ ผู้หญิงให้มีหู หางแมว ซึ่งส่วนใหญ่จะแต่งตัวแบบกระโปรงสั้นๆ โดยแนวนี้อาจเปรียบผู้หญิงเหมือนแมว ที่มีนิสัยชอบคลอเคลีย ขี้อ้อน

-**Sadism** การ์ตูนแนวนี้อาจจะเป็นประเภทพวกนิยมความรุนแรง มักชอบเห็นผู้อื่นเจ็บปวด ไม่ เน้นเฉพาะเรื่องเกี่ยวกับเพศสัมพันธ์เท่านั้น แต่รวมไปถึง พวกที่ชอบให้มีเลือดสาดด้วย

-**Siscon** เป็นการ์ตูนแบบที่ชอบพี่สาว หรือน้องสาวตามสายเลือดของตนเอง รวมทั้งมีเรื่อง เกี่ยวกับเพศสัมพันธ์เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย

-**Twins** คือแนวที่เป็นฝาแฝดชอบกันเอง โดยส่วนใหญ่แนวนี้จะเป็นแฝดชายชอบกันเอง จึงมี ลักษณะการ์ตูนแบบยาโออิ หรือ โชนั้นไอ รวมอยู่ด้วย

-**Incent** การ์ตูนแนวนี้ เป็นแนวรักต้องห้าม ระหว่างคนในครอบครัวเดียวกันที่มีสายเลือด เดียวกัน เช่น ลูกกับพ่อ แม่ หรือพี่ชายกับน้องสาวตนเอง

3. **กลุ่มที่มีการนำเสนอสาระเฉพาะด้าน** สามารถจำแนกประเภทย่อยได้ 6 แนวเนื้อหา ได้แก่ แนววิทยาศาสตร์ แนวอิงประวัติศาสตร์ แนวสืบสวนสอบสวน แนวกีฬา แนวชีวประวัติ และแนว เกี่ยวกับอาชีพ

● **การ์ตูนแนววิทยาศาสตร์** การ์ตูนประเภทนี้มีแนวคิดและลักษณะเป็นเรื่องของนวนิยาย สมัยใหม่ที่ค่อนข้างจะเป็นความจริง หรืออิงความจริง ซึ่งเร้าความสนใจทางวิทยาศาสตร์ เนื้อเรื่องมักจะ เกี่ยวกับการค้นพบทางวิทยาการยุคใหม่ หรือเรื่องเกี่ยวกับโลกในอนาคต การผจญภัยในอวกาศ หรือ จักรวาลอันลึกลับมักจะมียานอวกาศกับพระเอกรุ่นเยาว์เป็นตัวชูโรง เช่น เรื่อง โดราเอมอน ที่มีแก่นเรื่อง หลักเกี่ยวหุ่นยนต์แมวในโลกลอนาคตที่มาจากอยู่ในโลกปัจจุบันเพื่อเป็นเพื่อนเล่นและคอยช่วยเหลือเด็กชาย ที่อ่อนแอ ไม่มีความมั่นใจเอง แต่เป็นเด็กที่อ่อนโยนและรู้จักเสียสละ มีความสามารถพิเศษในบางด้าน เช่น ยิงปืนเด็กเล่นแม่นยำ จะมีความกล้าหาญในยามคับขันที่สุด หรือเรื่องเจ้าหนูอะตอม ที่มีแก่นเรื่อง

เกี่ยวกับเรื่องราวการผจญภัย ของเจ้าหนุอะตอม ที่ตัวเป็นหุ่นยนต์แต่มีจิตใจเหมือนมนุษย์ มีภารกิจในการปกป้องมนุษย์และหุ่นยนต์จาก อำนาจของเหล่าวายร้าย ด้วยอาวุธพร้อมสรรพ ทั้งมีล่ำแสงเลเซอร์ ตาไฟฉาย และพลังกำลัง ที่เหนือกว่ามนุษย์ นอกจากนี้ยังมีหนังสือประเภทนี้ เช่น เรื่องประตูลูกสวรรค์, เรื่องอัจฉริยะเรียกผี, เกราะชีวะ กายเวอร์, ค็อกเตอร์สลัมป์กับอาลาเร่, นักสู้คอมพิวเตอร์, จักรกลล้างโลก เป็นต้น (ดูภาพจากภาคผนวก ข)

● **การ์ตูนแนวอิงประวัติศาสตร์** การ์ตูนที่ใช้เกร็ดประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นในสมัยต่าง ๆ มาเป็นแนวการดำเนินเรื่อง และส่วนใหญ่จะถูกดัดแปลงตามจินตนาการของผู้เขียน รูปการ์ตูนมักเต็มไปด้วยความรุนแรงและโหดเหี้ยม เช่น มีเลือดพุ่งกระจาย การใช้อาวุธทำร้ายจนใบหน้าฉีกออกเป็น ซีกๆ มีบท "พิศวาส" ผสมผสานเป็นบางส่วน เช่น เรื่องมังกรอหังการ หมาป่าคะนองศึก ที่มีแก่นเรื่องเกี่ยวกับเด็กมัธยมญี่ปุ่นสองคน ที่หลุดย้อนเวลาเข้าไปอยู่ในสมัยสามก๊กของจีน ตัวเอกชื่อ "อามาจิ ชิโร่" หรือชื่อเรียกในสมัยของสามก๊กว่า "บุตรมังกร" และเพื่อนสมัยเด็กของเขา "มาซึมิ" ซึ่งถูกเรียกว่า "ซิดามังกร" ได้เป็นจุดเปลี่ยนของประวัติศาสตร์ครั้งสำคัญของสงครามครั้งนี้ โดยจุดประสงค์ในการเปลี่ยนแปลงนั้นคือการต่อกรกับเพชรฆาตหน้าหยกเพื่อช่วยมนุษย์จากการทำลายล้างให้หมดสิ้นไป นอกจากนี้ยังมีหนังสือประเภทนี้อีก เช่น สามก๊ก, เจาะเวลาหาจิ๋นซี, 3พิชัยยุทธขุนงู, จอมคนขุนพลเงา, ดาบราชันย์ เป็นต้น (ดูภาพจากภาคผนวก ข)

● **การ์ตูนแนวสืบสวนสอบสวน** พระเอกมักเป็นวัยรุ่นที่มีความสามารถทางด้านการสืบสวน ค้นหา สืบคดี ส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องเกี่ยวกับการฆาตกรรมและสืบสวนเพื่อหาคนร้าย มักจะจบลงด้วยความหายหน้าของคนร้าย การ์ตูนประเภทนี้มักให้ความรู้ด้านการสืบสวน และความเป็นคนช่างสังเกตกับผู้อ่าน มักมีข้อคิดบางประการแฝงมากับเนื้อหาเสมอๆ เช่นเรื่องยอดนักสืบจิ๋วโคนัน ที่มีแก่นเรื่องอยู่ที่การสืบสวนสอบสวนคดีที่มีองค์กรชายชุดดำทำให้พระเอกต้องกลายเป็นเด็กไปในที่สุด แต่ระดับสติปัญญาที่ยังเท่าเดิมจึงทำให้โคนันทำการสืบสวน ค้นหาองค์กรชายชุดดำดังกล่าวจนต้องเข้าไปพัวพันกับคดีอื่นๆ อีกมากมาย หรือ เรื่องโรงเรียนนักสืบ Q ที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับเด็กหนุ่มที่ได้รับการคัดเลือกเข้าไปสู่โรงเรียนสอนนักสืบ จึงต้องมีบทเรียนในการสืบสวนเรื่องต่างๆ มากมาย นอกจากนี้ยังมีเรื่องอื่นๆ อีก เช่น เดธ โน้ต, คดีฆาตกรรมปริศนา กินคะอิชิ, ชมรมนักสืบแคลป์, สืบโอซาก้า, คุณแม่ยอดนักสืบ, นักสืบสวยแสบ เป็นต้น (ดูภาพจากภาคผนวก ข)

● **การ์ตูนแนวกีฬา** เนื้อหาหลักมักเกี่ยวกับกีฬา ไม่ว่าจะเป็นฟุตบอล บาสเกตบอล เบสบอล ฯลฯ การ์ตูนแนวกีฬา ตัวเอกจะค่อยๆ ฝึกฝนทักษะทางกีฬาด้านใดด้านหนึ่งจากการที่ความสามารถน้อยจนกระทั่งเก่ง ซึ่งเป็นลักษณะที่คนญี่ปุ่นเรียกว่า “กัม-บัต-เตะ” (Gambatte) และ “ไฟต์-โตะ” (Fighto) ซึ่งแปลเป็นไทยในทำนองว่า “ความพยายาม” หรือความมี “จิตใจนักสู้” นั่นเอง และการ์ตูนประเภทนี้มักมีลักษณะเด่นทั้ง 3 ประการของการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นรวมอยู่ คือ ความดีขอมชนะความชั่ว ความ

เป็นเพื่อนที่สามัคคีต่อกัน และความขยันหมั่นเพียร อดทนพยายาม เช่น เรื่อง **Eye Shield 21** ที่มีแก่นเรื่องเกี่ยวกับเด็กหนุ่มอ่อนแอคนหนึ่งที่มีชีวิตผกผันไปสู่การเป็นนักกีฬาอเมริกันฟุตบอลและพัฒนาตนจนขึ้นมาถึงขั้นได้รับการยอมรับ แต่ก็ต้องฝ่าฟันโดยการแข่งขันกับทีมที่แข็งแกร่งขึ้นไปเรื่อยๆ เพื่อให้ไปถึงถ้วยรางวัลของการแข่งขัน หรือเรื่อง **ก้าวแรกสู่สังเวียน** ที่มีแก่นเรื่องเช่นเดียวกัน คือ พระเอกที่อ่อนแอ ได้พบกับนักมวยผู้หนึ่ง จึงอยากเป็นคนที่มีความเข้มแข็งเช่นนักมวยผู้นั้น โดยการเข้าไปสู่การเป็นนักมวย และได้รับการฝึกอย่างยากลำบาก ผ่านการแข่งขันกับคู่แข่งเก่งๆ มากมายจนชนะได้ในที่สุด นอกจากนี้ยังมีเรื่องอื่นๆ อีก เช่น Prince of Tennis, กัปตัน ลีบาสะ, คุณชายพันธุ์โอชะ โคอินาคะ, กลมกลิ้ง สิงห์ปึงปอง, แสลมดั่งค์, ฟิฟา คัลโซ่, ยูโดสังหาร, Whistle เป็นต้น (ดูภาพจากภาคผนวก ข)

● **การ์ตูนแนวชีวประวัติ** เป็นการนำชีวประวัติของบุคคลที่น่าสนใจมาเสนอในรูปแบบของการ์ตูน ซึ่งส่วนใหญ่จะให้แง่คิดในเรื่อง ความมานะ บากบั่น พยายาม ผู้ชีวิต เช่นเรื่อง **ดร. โนงิจิ ด้วยใจนักสู้** ที่นำอัตชีวประวัติของท่านที่ตั้งแต่ยังเล็กก็ต้องอดทนลำบาก มานะ พยายามจนในที่สุดก็สามารถเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักของคนในสังคม นอกจากนี้ยังมีเรื่องอื่นๆ อีก เช่น จอมคนสยบฟ้า โนบุนาเกะ, จินซิจิจอมจักรพรรดิ, พุจิโกะ เอฟ พุจิโอะ, โทมัส อัลวา เอดิสัน เป็นต้น (ดูภาพจากภาคผนวก ข)

● **การ์ตูนแนวเกี่ยวกับอาชีพ** การ์ตูนแนวเกี่ยวกับอาชีพที่ได้รับความนิยม มี 2 แนวใหญ่คือ **แนวเกี่ยวกับอาชีพพ่อครัว หรือคนทำอาหาร และแนวเกี่ยวกับอาชีพหมอ** โดยลักษณะเนื้อหาจะมีความคล้ายคลึงกับแนวกีฬา คือ ตัวเอกจะค่อยๆ ฝึกฝนจากการที่ความสามารถน้อยจนกระทั่งเก่ง โดยในส่วนของอาชีพพ่อครัวมักจะมีการแข่งขันที่ทำให้ตัวเอกพัฒนาฝีมือขึ้น รวมถึงการมีเพื่อนคอยให้ความช่วยเหลือ และช่วยเชียร์ให้ชนะการแข่งขัน ส่วนในแนวอาชีพเกี่ยวกับหมอ ตัวเอกมักเป็นหมอฝึกหัด และมีเหตุการณ์ที่คนไข้โคมาในลักษณะต่างๆ มากให้รักษา ข้อคิดที่ได้จากการ์ตูนแนวนี้นักเป็นไปในทางการใช้สติปัญญาในการแก้ไขปัญหา เช่นเรื่อง **เจ้าหนูซูชิ** ที่มีแก่นเรื่องเกี่ยวกับเส้นทางในการดำเนินชีวิตพ่อครัวซูชิที่มีทั้งความลำบาก และการกลั่นแกล้งจากฝ่ายคู่แข่ง การความลำบากในการฝึกฝนตนให้ขึ้นไปสู่การเป็นพ่อครัวมืออาชีพได้ นอกจากนี้ยังมีเรื่องอื่นๆ อีก เช่น โชชัยเหล็ก, แชมป์เปียนขนมปัง, หัตถ์เทวดาทรู, สัตวแพทย์มือใหม่หัวใจเมโลดี้, Dr. K, จอมโหดกระทะเหล็ก เป็นต้น (ดูภาพจากภาคผนวก ข)

4. **กลุ่มการ์ตูนด้านอื่นๆ** ที่ไม่เข้ากับ 3 กลุ่มที่กล่าวมา สามารถจำแนกประเภทย่อยได้ 2 แนวเนื้อหา ได้แก่ แนวเกี่ยวกับสัตว์ และแนวตลก

● **การ์ตูนแนวเกี่ยวกับสัตว์** การ์ตูนแนวนี้นักมีสัตว์เป็นตัวเอก ส่วนใหญ่จะเป็นพฤติกรรมของสัตว์ที่ออกไปในแนวขำขัน รวมไปถึงการ์ตูนที่มีสัตว์พูดได้ หรือเป็นสัตว์แปลกๆ ที่มีความน่ารักตามจินตนาการของผู้เขียน ซึ่งผู้อ่านส่วนใหญ่มักจะอยู่ในวัยเด็ก เช่น เรื่อง **โปเกมอน** ที่มีแก่นเรื่องอยู่ที่การ

ผจญภัยร่วมกัน และช่วยเหลือซึ่งกันและกันระหว่างเด็กหนุ่มผู้มีความฝันอยากปั้น โปเกมอนมาสเตอร์ กับ โปเกมอนของเขา ซึ่งมีการเผชิญสถานการณ์ต่างๆร่วมกันในหลายรูปแบบจนเกิดเป็นความผูกพันหรือเรื่องมาทาบิอาโอ **ชาลันพันธุ์ซิง** ที่มีแก่นเรื่องเกี่ยวมาแข่งที่มีรูปร่างผิดแปลกไปจากมาแข่งอื่นๆ คือ มีรูปร่างอ้วน เตี้ย ชาลัน (คล้ายหมู) แต่จิตใจยังคงเป็นมาแข่ง และอยากเข้าร่วมการแข่งขัน แต่เนื่องจากไม่มีจ๊อกก็คนโดยอมจีจึงไม่ได้เข้าแข่ง แต่สุดท้ายมาทาบิอาโอก็ได้เจอจ๊อกก็ใจที่ทำไมมันไปสู้ชัยชนะได้นอกจากนี้ยังมีเรื่องอื่นๆ อีก เช่น เคโร โรระ ขบวนการ อับอับป่วนโลก, แจ้ว แจ้ว แมวอย่างเดียวไม่เกี่ยวกับคน, บ๊อก บ๊อก, ชิบะ โอ โดดเดี่ยวไม่เดี๋ยวตาย, คุณหมาปัญหาเยอะ เป็นต้น (รูปภาพจากภาคผนวก ข)

● **การ์ตูนแนวตลก** ขบขันส่วนใหญ่มักเป็นการ์ตูนตลกขบขันที่เรียกว่า “แก๊ก” คือ เป็นตอนสั้นๆ อาจมีเรื่องตลกเกี่ยวกับเพศแทรกอยู่เล็กน้อย เช่นเรื่อง**ชินจังจอมแก่น** ที่มีแก่นเรื่องอยู่ที่เด็กชายชินจังที่มีบุคลิกลักษณะทะเล่่งทะเล่่น และคอยก่อเรื่องราวในแต่ละวันให้กับพ่อ แม่ เพื่อนๆ และคุณครูต้องคอยปวดหัวกัน จนทำให้เกิดความสนุกสนานที่แตกต่างกันไปในแต่ละตอน นอกจากนี้ยังมีเรื่องอื่นๆ อีก เช่น พลังจิตผิดคิว, คิวหนาช่าสุๆ, ครอบคร้วด้ว ฮ, ผิซ่าซานาคะ, ทัร์ซานเจ้าป่า เป็นต้น (รูปภาพจากภาคผนวก ข)

จากการสัมภาษณ์บรรณาธิการสำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ (สัมภาษณ์,26 ธันวาคม 2549) สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์มัลติมีเดีย (สัมภาษณ์,28 ธันวาคม 2549) สำนักพิมพ์เนชั่นคอมมิคส์ (สัมภาษณ์, 12 มกราคม 2550) สำนักพิมพ์บงกชพับลิชชิ่ง (สัมภาษณ์,15 มกราคม 2550) ในเบื้องต้นพบว่า จากแนวเนื้อหาการ์ตูนดังที่กล่าวมาแล้ว แนวเนื้อหาที่ได้รับความนิยมสูงสุดของแต่ละสำนักพิมพ์คือ

- สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ คือ การ์ตูนแนวสืบสวนสอบสวน
- สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์มัลติมีเดีย คือการ์ตูนแนวผจญภัย
- สำนักพิมพ์เนชั่นคอมมิคส์ คือ การ์ตูนแนวต่อสู้
- สำนักพิมพ์บงกชพับลิชชิ่ง คือ การ์ตูนแนวรักโรแมนติก

จากการวิเคราะห์ความนิยมในการบริโภคการ์ตูนควบคู่กับการวิเคราะห์เนื้อหา จะเห็นได้ว่ากลุ่มหนังสือการ์ตูนในสามสำนักพิมพ์แรก คือ การ์ตูนแนวสืบสวนสอบสวน การ์ตูนแนวผจญภัยและการ์ตูนแนวต่อสู้ในสามประเภทนี้แม้จะมีเนื้อหาโดยรวมและจุดมุ่งหมายในการนำเสนอแตกต่างกัน แต่สิ่งที่ปรากฏให้เห็นได้ชัดในเนื้อหาทั้งสามที่มีร่วมกัน คือ ความรุนแรง และฉากของขั้วญ เช่น การ์ตูนแนวสืบสวนสอบสวนจะเด่นเนื้อหาการหาสืบสวน แต่มักเป็นการสืบสวนเหตุการณ์ฆาตกรรม การ์ตูนแนวผจญภัยจุดเน้นคือการเดินทางผจญภัยในดินแดนต่างๆ แต่ภาพที่ปรากฏในฉากก็จะมีเรื่องของการ์ตูนต่อสู้

และการทำร้ายร่างกายให้บาดเจ็บสาหัสจนถึงขั้นเสียชีวิต เช่นเดียวกับการ์ตูนแนวต่อสู้ที่จุดเน้นจะมุ่งเรื่องการต่อสู้โดยใช้กำลังเอาชนะแต่ผลสุดท้ายก็จะลงเอยด้วยการบาดเจ็บล้มตายเช่นกัน ดังที่กล่าวมานี้แสดงให้เห็นว่า ความรุนแรงและฉากของขวัณจึงควรเป็นประเด็นหนึ่งในการจัดระดับความเหมาะสมของผู้อ่านซึ่งจะได้กล่าวถึงในตอนต่อไป

แนวเนื้อหาการ์ตูนอีกประเภทหนึ่งที่ได้รับความนิยมคือ การ์ตูนแนวรักโรแมนติก ซึ่งภาพที่สะท้อนออกมามักจะแสดงให้เห็นถึง ความรัก ความสัมพันธ์ระหว่างชายหญิง ประเด็นดังกล่าวจึงสมควรอย่างยิ่งที่จะนำมาเป็นเกณฑ์ในการพิจารณาจัดระดับหนังสือต่อไป ซึ่งจะกล่าวถึงในตอนต่อไปเช่นเดียวกัน

นอกจากนี้ในปัจจุบันการ์ตูนแนวที่ได้รับความนิยมมากที่สุดคือการ์ตูนแนวชายรักชาย ซึ่งมีจุดเน้นเรื่องราวความรักระหว่างผู้ชายกับผู้ชายด้วยกัน โดยเนื้อหาจะไม่มีเพศหญิงเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งกำลังได้รับความนิยมจากผู้อ่านวัยรุ่น โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่นหญิงซึ่งจากข้อมูลวิจัยเบื้องต้นของ นางสาวธัญญาธร เกียรติคุณกุล ที่ได้ศึกษางานวิจัยเรื่อง *“Yaoi: วัฒนธรรมและการเมืองเรื่องเพศในการ์ตูนญี่ปุ่น”* (สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2550) ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับกระแสนิยมในการบริโภคการ์ตูนแนวชายรักชาย ในกลุ่มผู้อ่านว่า กลุ่มที่นิยมอ่านการ์ตูนประเภทนี้มักเป็นกลุ่มผู้อ่านผู้หญิงมากกว่ากลุ่มผู้อ่านผู้ชาย แม้เทียบระหว่างกลุ่มผู้หญิงกับกลุ่มชายรักชายหรือพวกกลุ่มเกย์แล้ว ก็ยังพบว่าได้รับความนิยมในกลุ่มผู้อ่านหญิงมากกว่าอยู่ดี โดยนัยนี้จึงมีประเด็นที่น่าสนใจที่ว่าเหตุใดการ์ตูนแนวชายรักชายจึงได้รับความนิยมในกลุ่มผู้หญิง

ทั้งนี้เมื่อวิเคราะห์จากเนื้อหาสาระและประเภทของการ์ตูนแล้ว การ์ตูนแนวชายรักชายนี้เป็นการ์ตูนที่มีตัวละครผู้ชายล้วนไม่มีผู้หญิงปรากฏ จึงเปรียบได้กับการ์ตูนที่มีลักษณะเพศ (Sex) “ชาย” (Male) แต่โดยตัวเนื้อหา ภาพ และการผูกโครงเรื่องแล้ว กลุ่มผู้อ่านทั่วไปจัดประเภทการ์ตูนแนวนี้ว่า “การ์ตูนตาหวาน” ซึ่งหมายถึงการ์ตูนรักโรแมนติกเสมือนว่ามีตัวละครพระเอก นางเอก รักและเอาใจใส่ซึ่งกันและกัน ดูแลกันไปตลอด ในมุมมองของผู้อ่านจึงจัดลักษณะการ์ตูนแนวนี้เมื่อเทียบกับแนวคิดเรื่องเพศสภาพ (Gender) ว่าเป็นการ์ตูนสำหรับผู้หญิง (Woman) ทั้งนี้เหตุผลที่มองว่าการ์ตูนแนวนี้เป็นการ์ตูนสำหรับผู้หญิง เนื่องจาก มีผู้เขียนเป็นผู้หญิง และมีการผูกโครงเรื่องแบบจินตนาการเพื่อฝันถึงชายในฝัน หรือคนรักในอุดมคติ แบบที่ผู้หญิงใฝ่ฝัน

อย่างไรก็ตามประเด็นที่กล่าวยังไม่น่าสนใจเท่ากับเรื่องของ เนื้อหา ภาพและบทบรรยาย ที่แสดงเนื้อหาของเสียงพูด เสียงร้องของตัวละคร ที่ปรากฏในเรื่องจะมีการสอดแทรกหรือสะท้อนถึงพฤติกรรมทางเพศของตัวละครอย่างเสรี เช่น การมีภาพการกอด จูบ โป๊ เปลือย มีเพศสัมพันธ์อย่างชัดเจนในหลายฉากหลายตอน ซึ่งเมื่อพิจารณาโดยภาพฉากของสาระเหล่านี้แล้ว จะถือว่าเป็นการ์ตูนที่นำเสนอภาพแบบอีโรติก (Erotic) ซึ่งเมื่อวิเคราะห์เทียบกับกลุ่มผู้อ่านจะเห็นได้ว่าให้เห็นว่าการที่กลุ่ม

ผู้หญิงนิยมอ่านการ์ตูนประเภทนี้ จึงตีความหมายได้ใน 2 นัยยะ คือ นัยยะต่อการเป็นพื้นที่ของการจินตนาการทางเพศ และการมีอารมณ์ร่วมกับเนื้อหาเรื่องราวดังกล่าวได้อย่างเสรี ซึ่งต่างจากโลกแห่งความจริง การรับรู้เรื่องเพศหรือการแสดงออกทางเรื่องเพศผู้หญิงยังคงเป็นเรื่องที่ถูกปิดกั้นสำหรับผู้หญิงเพราะอิทธิพลของกรอบประเพณีและวัฒนธรรม ดังนั้นหนังสือการ์ตูนจึงเปรียบเป็นพื้นที่เสมือน (Virtual Space) ของการจินตนาการทางเพศ ที่ผู้หญิงสามารถเข้าถึงได้ง่ายและมีส่วนร่วมในพื้นที่ดังกล่าวอย่างเสรี

นัยยะประการถัดมา คือนัยยะต่อการเรียนรู้เรื่องเพศศึกษา เนื่องจากเนื้อหาของการ์ตูนแนวดังกล่าว มีเนื้อหาเกี่ยวกับเพศสัมพันธ์อย่างชัดเจน การ์ตูนดังกล่าว จึงเปรียบเสมือนสื่อการเรียนรู้ และเรียนรู้เรื่องเพศ โดยเฉพาะกับผู้อ่านในกลุ่มเยาวชน (นักอ่านการ์ตูน สัมภาษณ์, 22 กุมภาพันธ์ 2550) เหตุผลเพิ่มเติมที่กลุ่มผู้อ่านที่ให้ข้อคิดเห็นดังกล่าวก็คือ เนื่องจากปัจจุบันสื่อการสอนเรื่องเพศศึกษาที่มีอยู่ในโรงเรียน ไม่มีความทันสมัย หรือไม่ได้ให้ความรู้เรื่องเพศที่ไต่ทันต่อความอยากรู้อยากเห็นในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางเพศและอารมณ์ต่อเรื่องเพศศึกษาอย่างพอเพียง เด็กจึงพยายามเข้าถึงสื่อเพื่อเรียนรู้เรื่องเพศจากแหล่งต่างๆ เพื่อตอบสนองความต้องการ การ์ตูนจึงเป็นเสมือน “สื่อนอกระบบ” ที่เด็กสามารถเข้าถึงได้อย่างรวดเร็ว ในประเด็นนี้การมีเกณฑ์การจัดระดับจึงมีคุณค่า ทั้งต่อการเสฟสื่อของเด็กและเยาวชน รวมถึงระดับความเหมาะสมของสื่อการ์ตูนต่อการเรียนรู้

ตอนที่ 2 นำเสนอเกณฑ์การพิจารณาระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย

ผู้วิจัยได้เกณฑ์การพิจารณาจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยจากการสังเคราะห์เอกสาร และจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

2.1 เกณฑ์ที่ได้จากการสังเคราะห์เอกสาร มีดังนี้

เกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยนี้ ได้จากการสังเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดระดับ (rating) สื่อภาพยนตร์ โทรทัศน์และสื่ออื่นๆ จากประเทศต่างๆ เช่น เกณฑ์การจัดระดับภาพยนตร์ของ Eu Film Rating Study ของกลุ่มสหภาพยุโรป เกณฑ์จัดระดับภาพยนตร์ของ Motion Picture Association of America (MPAA) และตัวอย่างเกณฑ์การจัดระดับสื่อบันเทิงของ Entertainment Software Rating Board (ESRB) ในประเทศสหรัฐอเมริกา การจัดระดับประเภทรายการโทรทัศน์ของ Classification and Rating Administration (CARA) ของประเทศอเมริกา และตัวอย่างการจัดระดับมาตรฐานเนื้อหาของรายการโทรทัศน์ เช่น ระบบ C&P ของประเทศออสเตรเลีย กรณีแนวทางการจัดระดับคุณภาพสื่อ โดยคณะกรรมการการจัดระดับความเหมาะสมของสื่อ กระทรวงวัฒนธรรม ร่วมกับสถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล

และสถาบันราชานุกูล ตัวอย่างการนำร่องการจัดระดับรายการโทรทัศน์ของกรมประชาสัมพันธ์ ประเทศไทย เป็นต้น

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ของหน่วยงานเว็บไซต์สากลที่ได้มีการระบุถึงเกณฑ์การจัดระดับสื่อลักษณะต่างๆ เช่น ข้อมูลจาก http://en.wikipedia.org/wiki/Television_rating_system และ http://en.wikipedia.org/wiki/Motion_picture_rating_system ฯลฯ ทั้งนี้ในการสังเคราะห์เอกสารต่างๆ เหล่านี้ได้มีการพิจารณาเกณฑ์การจัดระดับสื่อที่ได้มีการเทียบเคียงกับพัฒนาการและวัยของเด็กใน “โครงการหนังสือดีสำหรับเด็กและเยาวชน” สมาพันธ์องค์กรเพื่อพัฒนาหนังสือและอ่าน ซึ่ง สรุปเกณฑ์การจัดระดับหนังสือ และการแบ่งระดับอายุได้ ดังนี้

ประเด็นในการพิจารณา จะพิจารณาจากเนื้อหา ภาพและบทบรรยาย โดยแบ่งประเด็นออกเป็น 7 ประเด็น ดังนี้

- 1) เรื่องที่มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายเกี่ยวกับความรุนแรง โดยอิงเกณฑ์การจัดระดับเนื้อหา ความรุนแรงของเนื้อหารายการโทรทัศน์และภาพยนตร์ของนานาประเทศ และการอาศัยการเทียบเคียงระดับการกระทำผิดในด้านความรุนแรงที่ปรากฏในกฎหมายอาญามาตราที่ 288-300 ของประเทศไทย
- 2) เรื่องที่มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางเพศ โดยการจัดระดับความสัมพันธ์ทางกายภาพประยุกต์มาจากงานวิจัยของ Riechert และคณะ จากงานวิจัยเรื่อง Cheesecake and beefcake: No matter how you slice it, sexual explicitness in advertising continues to increase
- 3) เรื่องที่มีเนื้อหาและภาพเกี่ยวกับการแต่งกายที่ไม่เหมาะสม ประยุกต์จากงานวิจัยของ John, Gelb และคณะ จากงานวิจัยเรื่อง Beefcake and cheesecake: Insights for advertisers
- 4) เรื่องที่มีเนื้อหาและภาพที่เกี่ยวกับฉากของขวิญ โดยอิงเกณฑ์การจัดระดับเนื้อหาการมีภาพฉากของขวิญจากรายการโทรทัศน์และภาพยนตร์ของนานาประเทศ
- 5) เรื่องที่มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายเกี่ยวกับสิ่งผิดกฎหมาย ยาเสพติดและของมีนเมา โดยอิงเกณฑ์การจัดระดับเนื้อหาการสิ่งผิดกฎหมายในรายการโทรทัศน์และภาพยนตร์ของนานาประเทศ และการอาศัยการเทียบเคียงระดับการกระทำผิดในด้านการมีสิ่งผิดกฎหมายในครอบครองที่ปรากฏในกฎหมายอาญาและกฎหมายแพ่งของประเทศไทย

- 6) ด้านการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม โดยอิงเกณฑ์การจัดระดับเนื้อหาการใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสมที่ปรากฏในรายการโทรทัศน์และภาพยนตร์ของนานาประเทศ
- 7) ความถี่ที่พบในประเด็นที่ 1-6 รวมกันในแต่ละเล่ม เป็นเกณฑ์ที่ใช้ในการแจกนับความถี่ของเนื้อหา ภาพ บทบรรยายในแต่ละประเด็น เช่น ความถี่เกี่ยวกับเรื่องความรุนแรงโดยถือว่า 1 หน้าที่มีความรุนแรงปรากฏขึ้นให้นับเป็น 1 ความถี่ เช่นเดียวกันในการแจกนับความถี่ประเด็นเรื่องอื่นๆ ก็ให้ถือเกณฑ์การนับในลักษณะเดียวกัน โดยหากภายใน 1 หน้ามีเนื้อหา ภาพ บทบรรยายที่สะท้อนประเด็นหลายประเด็น เช่น ใน 1 หน้าปรากฏภาพความรุนแรง เรื่องความสัมพันธ์ทางเพศ ให้นับรวมเป็น 2 ความถี่ นั่นคือ 1 ความถี่เรื่องความรุนแรง บวกอีก 1 ความถี่เรื่องความสัมพันธ์ ทั้งนี้การแจกนับความถี่ที่สามารถนับได้มากที่สุดต่อ 1 หน้าคือ 6 ความถี่ ซึ่งมีที่มาจาก 6 ประเด็นหลักที่กล่าวไป

สำหรับการแบ่งกลุ่มผู้อ่านนั้น สามารถสรุปกลุ่มผู้อ่านได้เป็น 5 ระดับ ดังนี้

ระดับที่ 1 เหมาะสำหรับผู้่านทุกวัย

ระดับที่ 2 เหมาะสำหรับผู้่านที่มีอายุ 9 ปี ขึ้นไป

ระดับที่ 3 เหมาะสำหรับผู้่านที่มีอายุ 13 ปี ขึ้นไป

ระดับที่ 4 เหมาะสำหรับผู้่านที่มีอายุ 15 ปี ขึ้นไป

ระดับที่ 5 เหมาะสำหรับผู้่านที่มีอายุ 18 ปี ขึ้นไป

2.2 เกณฑ์การจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยที่เหมาะสมสำหรับผู้่านที่แบ่งตามกลุ่มอายุ

จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์เอกสารผู้วิจัยสามารถจำแนกเกณฑ์การจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยออกได้เป็น 5 กลุ่ม อายุ ดังนี้

2.1.2 ร่างเกณฑ์การจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยที่เหมาะสมสำหรับผู้่านทุกวัย

หนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยที่มีระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้่านทุกวัย จะเป็นหนังสือที่ เนื้อหา ภาพ และบทบรรยาย มีลักษณะที่จะไม่ปรากฏให้เห็นสิ่งอันไม่พึงประสงค์ หรือ ก่อให้เกิดความเสี่ยงหรือเป็นการชี้แนะในสิ่งที่ไม่เหมาะสม ดังที่ปรากฏได้ ดังตารางนี้

ตารางที่ 5 ร่างเกณฑ์การจัดระดับหนังสือการ์ตูนสำหรับผู้่านทุกวัย

เกณฑ์	รายละเอียดของเกณฑ์
1. ความรุนแรง	-ไม่มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่แสดงถึงความรุนแรง รวมทั้งที่ ก่อให้เกิดจินตนาการถึงความรุนแรงด้วย
2. ความสัมพันธ์ทางเพศ	-ไม่มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่แสดงถึงความสัมพันธ์ทางเพศ รวมทั้งที่ก่อให้เกิดจินตนาการถึงความสัมพันธ์ทางเพศด้วย
3. การแต่งกายที่ไม่เหมาะสม	-ไม่มีเนื้อหาและภาพแสดงการแต่งกายที่ไม่เหมาะสม
4. ฉากของขวัญ	-ไม่มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่แสดงให้เห็นฉากของขวัญ
5. สิ่งผิดกฎหมาย ยาเสพติด และของมีนเมา	-ไม่มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่แสดงให้เห็นเกี่ยวกับสิ่งผิดกฎหมาย ยาเสพติด และของมีนเมา
6. การใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม	-ไม่มีบทบรรยายที่ใช้ภาษาไม่เหมาะสม
7. ความถี่ในเล่ม	-ไม่พบ

2.1.2 ระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยที่เหมาะสมสำหรับผู้่านที่มีอายุ 9 ปีขึ้นไป

หนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย ที่มีระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้่านที่มีอายุ 9 ปีขึ้นไป เป็นหนังสือที่มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยาย ยังคงมีลักษณะที่ไม่ปรากฏสิ่งอันไม่พึงประสงค์ หรือในบางกรณี เช่น เรื่องความรุนแรง อาจปรากฏเนื้อหา ภาพ บทบรรยายที่แสดงสิ่งไม่พึงประสงค์ได้ บ้างเล็กน้อย แต่ไม่ส่งผลกระทบต่อชีวิตเด็ก ดังที่ปรากฏได้ ดังตารางนี้

ตารางที่ 6 ร่างเกณฑ์การจัดระดับหนังสือการ์ตูนสำหรับผู้่านที่มีอายุ 9 ปีขึ้นไป

เกณฑ์	รายละเอียดของเกณฑ์
1. ความรุนแรง	<ul style="list-style-type: none"> - มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่เกี่ยวกับความรุนแรง ได้เล็กน้อยในกรณีที่เป็นปัจจัยสำคัญ ในการดำเนินเรื่อง - ความรุนแรงในระดับนี้ เช่น การแสดงความก้าวร้าวทางวาจา การพูดเสียดสี ประชดประชัน หรือการแสดงความรุนแรงต่อสิ่งของที่ไม่มีชีวิต - ความรุนแรงที่แสดงออกต้องเป็นเพียงการสร้างความเป็นป่วนเท่านั้น มิได้มีเจตนาที่จะก่อให้เกิดความรุนแรงในระดับสูง - ไม่มีการแสดงเนื้อหาและภาพให้เห็นถึงการตาย แต่อาจมีฉากที่ก่อให้เกิดจินตนาการถึงความตายได้
2. ความสัมพันธ์ทางเพศ	<ul style="list-style-type: none"> - มีการแสดงเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางเพศกับเพศตรงข้ามได้ในระดับธรรมดา เช่น การจับมือ จับแก้ม การหอมแก้ม หอมหน้าผาก - ไม่มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่อาจก่อให้เกิดจินตนาการถึงความสัมพันธ์ทางกายภาพในระดับที่เกินจากระดับธรรมดา - ไม่มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่แสดงให้เห็นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางเพศในเพศเดียวกัน
3. การแต่งกายที่ไม่เหมาะสม	<ul style="list-style-type: none"> - มีการแสดงเนื้อหาและภาพการแต่งกายในชุดว่ายน้ำที่ไม่แสดงส่วนเว้าส่วนโค้งมากนัก(ชุดว่ายน้ำแบบกีฬา)ได้ แต่ต้องให้เหมาะสมกับสถานการณ์ ฉากหรือภาพบรรยายกาศด้วย เช่น เป็นฉากชายทะเล

เกณฑ์	รายละเอียดของเกณฑ์
	ชายหาด หรือสระว่ายน้ำ
4. ฉากฉากสยองขวัญ	-มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่แสดงออกให้เห็นฉากสยอง ฉากน่ากลัวเลย
5. สิ่งผิดกฎหมาย ยาเสพติด และ ของมีนเมา	-ไม่มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่แสดงให้เห็นถึงสิ่งผิดกฎหมาย ยาเสพติด และของมีนเมา
6. การใช้ภาษาที่ไม่ เหมาะสม	-ไม่มีบทบรรยายที่ใช้ภาษาไม่เหมาะสม
7. ความถี่ในเล่ม	-ความถี่ที่พบในประเด็นที่ 1-6 รวมกันอยู่ในระดับไม่เกิน 10% ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม

2.1.3. ระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป

หนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยที่มีระดับเหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 13 ปี มีพฤติกรรมอันไม่พึงประสงค์ทั้งที่ไม่ปรากฏหรืออาจจะมีปรากฏสอดแทรกให้เห็นบ้าง แต่ต้องไม่ชี้้นำให้เด็กมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ดังเกณฑ์ในตารางนี้

ตารางที่ 7 ร่างเกณฑ์การจัดระดับหนังสือการ์ตูนสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป

เกณฑ์	รายละเอียดของเกณฑ์
1. ความรุนแรง	- แสดงเนื้อหา ภาพและบทบรรยายเกี่ยวกับความรุนแรง(ฉากต่อสู้) ที่เหมือนจริงได้แต่ต้องเป็นความรุนแรงที่อยู่ภายใต้กฎ กติกาการแข่งขัน ที่ได้รับการยอมรับในระดับสากลเท่านั้น ความรุนแรงนอกจากนั้นจะต้องเป็นเรื่องสมมติหรือเรื่องเหนือจริง - แสดงเนื้อหา ภาพและบทบรรยายเกี่ยวกับความรุนแรง(ฉากต่อสู้)ได้ในระดับ การได้รับบาดเจ็บ มีเลือดออกได้เล็กน้อย เช่น ฟกช้ำดำเขียว หัว

เกณฑ์	รายละเอียดของเกณฑ์
	<p>โน ปากแตก แผลที่หายภายใน 1-2 วัน</p> <p>-ไม่แสดงเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่มีการใช้ความรุนแรงเป็นห้วง คณะ เช่น การยกพวกตีกัน การรุมทำร้ายกัน</p> <p>- แสดงเนื้อหา ภาพและบทบรรยายเกี่ยวกับความตายได้ แต่ต้องไม่แสดง ให้เห็นถึงวิธีการฆ่า รวมถึงความเจ็บปวดทรมานก่อนตาย (ยกเว้นการ ตายที่เกิดจากการเป็น โรคต่าง) และฉากความตายที่มีต้องเป็นกรณีที่เป็น ปัจจัยสำคัญ ในการดำเนินเรื่องเท่านั้น</p> <p>-ยินยอมให้ฉากความรุนแรงต่างๆ ที่กล่าวมาต้องไม่มีลักษณะของความ ต่อเนื่อง</p>
<p>2. . ความสัมพันธ์ทาง เพศ</p>	<p>- แสดงเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางเพศกับ เพศตรงข้ามได้ในระดับที่แสดงความใกล้ชิดสนิทสนมทางผู้สาว เช่น การจูบ การโอบกอด แต่ต้องไม่มีการแสดงเนื้อหา ภาพและบทบรรยาย ที่อาจก่อให้เกิดจินตนาการต่อเนื่องถึงเรื่องการร่วมประเวณี</p> <p>- ตัวแสดงที่มีความสัมพันธ์ทางเพศต้องอยู่ในวัยอันสมควร คือวัยผู้ใหญ่ ที่บรรลุนิติภาวะแล้วเท่านั้น</p> <p>-ไม่มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่แสดงให้เห็นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ ทางเพศในเพศเดียวกัน</p>
<p>3. การแต่งกายที่ไม่ เหมาะสม</p>	<p>- แสดงเนื้อหาและภาพที่เกี่ยวกับการแต่งกายที่ชวนให้คิดจินตนาการ ได้แก่ การสวมชุดที่เปิดเผยร่างกายบางส่วน รวมถึงกางเกงหรือ กระโปรงที่สั้นมากๆ เช่นสวมเสื้อเชิ้ตปลดกระดุม สวมชุดบางๆ สวม เสื้อรัดรูปแสดงส่วนหัว ส่วนโค้งของสตรีระ</p> <p>-ไม่แสดงภาพที่เน้นอวัยวะส่วนใดส่วนหนึ่งจนเกินความเป็นจริง เช่น หน้าอก สะโพกของเพศหญิง</p>
<p>4. ฉากฉากสยองขวัญ</p>	<p>-แสดงเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่เกี่ยวกับผี ปีศาจ ที่เป็นเรื่องสมมติ เหนือจริงได้แต่ต้องเป็นแบบที่ไม่น่ากลัวมากนัก เช่น มีลักษณะเป็นภาพ ร้าง</p>

เกณฑ์	รายละเอียดของเกณฑ์
5. สิ่งผิดกฎหมาย ยาเสพติด และของมี เมา	-แสดงเนื้อหา ภาพและบทบรรยายเกี่ยวกับสิ่งของมีเมา หรือบุคคล ขณะมีเมาได้ เช่น การสูบบุหรี่ การดื่มเหล้า -ตัวแสดงเกี่ยวกับสิ่งมีเมาต้องอยู่ในวัยอันควร คือวัยผู้ใหญ่ที่บรรลุนิติภาวะแล้วเท่านั้น -แสดงเนื้อหา ภาพและบทบรรยายเกี่ยวกับสิ่งผิดกฎหมายที่มีโทษน้อย ได้ เช่น การเล่นเกม เล่นหวย แต่ต้องแสดงให้เห็นถึงโทษของการทำผิด กฎหมายนั้นๆ ด้วย -ไม่แสดงเนื้อหา ภาพและบทบรรยายในส่วนที่เกี่ยวข้องกับยาเสพติดเลย
6. การใช้ภาษาที่ไม่ เหมาะสม	-มีการใช้ภาษาที่ไม่สุภาพ และศัพท์สแลงได้ โดยที่ด้อยไม่เป็นคำคำ หยาบคาย เช่น แก อู๋! แม่แก คำดับเบ็ด
7. ความถี่ในเล่ม	-ความถี่ที่พบในประเด็นที่ 1-6 รวมกันอยู่ในระดับไม่เกิน 20% ของ จำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม

2.1.4. ระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป มีลักษณะดังนี้

หนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยที่มีระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป มีลักษณะที่สามารถปรากฏสิ่งที่ไม่พึงประสงค์ได้บ้าง แต่ไม่มุ่งก่อให้เกิดผลกระทบ หรือสร้างความเสียหายต่อจริยธรรมหรือศีลธรรมอันดี แต่ทั้งนี้ผู้ปกครองถึงเฝ้าระวังและให้คำแนะนำต่อการเสพสื่อการ์ตูนอย่างรู้เท่าทัน ดังที่ปรากฏได้ ดังตารางนี้

ตารางที่ 8 ร่างเกณฑ์การจัดระดับหนังสือการ์ตูนสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป

เกณฑ์	รายละเอียดของเกณฑ์
1. ความรุนแรง	-ยินยอมให้แสดงเนื้อหา ภาพและบทบรรยายเกี่ยวกับความรุนแรง (ฉากต่อสู้) ได้ในระดับมีการได้รับบาดเจ็บถึงบาดเจ็บสาหัส มีเลือดท่วมตัว แต่ไม่ถึงขั้นเสียชีวิต

เกณฑ์	รายละเอียดของเกณฑ์
	<p>-ยินยอมให้แสดงเนื้อหา ภาพและบทบรรยายเกี่ยวกับความรุนแรงแบบเป็นหมู่คณะได้ เช่น การยกพวกตีกัน การรบ แต่ฉากที่กล่าวมานี้ต้องเป็นกรณีที่เป็นปัจจัยสำคัญ ในการดำเนินเรื่องเท่านั้น</p> <p>-ยินยอมให้เนื้อหา ภาพและบทบรรยายเกี่ยวกับความตายมิได้ ที่แสดงให้เห็นถึงความเจ็บปวด ทรมานก่อนตายได้แต่ต้องไม่มีลักษณะของความต่อเนื่อง</p>
2. ความสัมพันธ์ทางเพศ	<p>-ยินยอมให้แสดงเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางเพศกับเพศตรงข้ามได้ในระดับที่แสดงความใกล้ชิดสนิทสนมอย่างมาก คือ การแสดงเนื้อหาหรือภาพที่ก่อให้เกิดจินตนาการถึงการร่วมประเวณี แต่ต้องไม่ต่อเนื่อง และฉากที่กล่าวมานี้ต้องเป็นกรณีที่เป็นปัจจัยสำคัญ ในการดำเนินเรื่องเท่านั้น</p> <p>-ไม่มีการเน้นให้เห็นรายละเอียดในฉากดังกล่าว</p> <p>-ตัวแสดงต้องอยู่ในวัยอันควรกับความสัมพันธ์ทางเพศ คือ ไม่อยู่ในข่ายเด็กและเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี</p> <p>-ยินยอมให้ส่วนของเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางเพศในเพศเดียวกันมิได้ในระดับธรรมดา เช่น การจับมือ หอมแก้ม หอมหน้าผาก การแสดงตัวว่ามีรสนิยมนดังกล่าว เป็นต้น</p>
3. การแต่งกายที่ไม่เหมาะสม	<p>-ยินยอมให้แสดงเนื้อหาและภาพที่เกี่ยวกับแต่งกายที่แสดงส่วนเว้า ส่วนโค้ง คุวาบหวิวเซ็กซี่ได้ แต่ไม่ถึงขั้นเปลือยกาย เช่น การสวมชุดชั้นในหรือชุดว่ายน้ำแบบ 2 ชิ้น ชุดที่เกิดจากจินตนาการที่มีส่วนเว้าให้เห็นเนื้อหนังของผู้สวมใส่หลายจุด</p> <p>-ไม่มีเนื้อหาและภาพที่อาจก่อให้เกิดจินตนาการเกี่ยวกับการเปลือยกาย</p>
4. ฉากฉากสยองขวัญ	<p>-ยินยอมให้แสดงเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่เกี่ยวกับความสยองของน่ากลัวได้เช่น ภาพคนการตายที่เหมือนจริง ภาพ โครงกระดูก หัวกะโหลก</p>
5. สิ่งผิดกฎหมาย เสพติด และของมีน	<p>-ยินยอมให้แสดงเนื้อหา ภาพและบทบรรยายเกี่ยวกับสิ่งผิดกฎหมายของมีนเมาและยาเสพติดได้ เช่น การดื่มเหล้ายาสูบ เหล้าเถื่อน ลักขโมย</p>

เกณฑ์	รายละเอียดของเกณฑ์
เมฆา	แต่ต้องเป็นกรณีที่เป็นปัจจัยสำคัญ ในการดำเนินเรื่องเท่านั้น และต้องเป็นฉากที่ไม่มีความต่อเนื่องรวมทั้งควรชี้ให้เห็นโทษของสิ่งต่างๆ ดังกล่าว -ไม่มีการแสดงเนื้อหา ภาพและเสียงเกี่ยวกับการเสพยา รวมถึงวิธีการ หรือการประกอบสิ่งต่างๆ ที่อาจทำให้จินตนาการถึงการเสพยาได้ -ตัวแสดงต้องไม่อยู่ในข่ายเด็กและเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี เท่านั้น
6. การใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม	-ยินยอมให้มีการใช้ภาษาที่ไม่สุภาพ และศัพท์สแลงได้ในระดับที่รุนแรง ขึ้น โดยที่ต้องไม่เป็นคำคำหยาบคาย เช่น มึง ฎ แดกคววน
7. ความถี่ในเล่ม	-ความถี่ที่พบในประเด็นที่ 1-6 รวมกันอยู่ในระดับไม่เกิน 30% ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม

2.1.5. ระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 18 ปี ขึ้นไป มีลักษณะดังนี้

หนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย ที่มีระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 18 ปี ขึ้นไป อาจมีเนื้อหา ภาพ และบทบรรยายที่ปรากฏให้เห็นสิ่งเบี่ยงเบนหรือไม่พึงประสงค์ได้ในลักษณะ บันเทิง อีกทั้งอาจส่งผลกระทบต่อ ความคิด ค่านิยมและพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน ทั้งนี้ผู้ปกครอง ควรให้คำแนะนำหรือพึงระวังการเสพสื่อการ์ตูนต่างๆ อย่างรู้เท่าทัน และมีวิจารณญาณ ดังที่ปรากฏได้ ดังตารางนี้

ตารางที่ 9 ร่างเกณฑ์การจัดระดับหนังสือการ์ตูนสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

เกณฑ์	รายละเอียดของเกณฑ์
1. ความรุนแรง	-ยินยอมให้มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายเกี่ยวกับความรุนแรงได้ต่อเนื่อง แต่ต้องไม่กระตุ้นให้เกิดความรุนแรงในจริงสังคม -ยินยอมให้แสดงเนื้อหา ภาพและบทบรรยายเกี่ยวกับความรุนแรง (ฉากต่อสู้) จนถึงขั้นมีการเสียชีวิต แต่ต้องเป็นเรื่องสมมติหรือเรื่องเหนือธรรมชาติ

เกณฑ์	รายละเอียดของเกณฑ์
	<p>-ยินยอมให้แสดงเนื้อหา ภาพและบทบรรยายเกี่ยวกับความรุนแรงทางเพศได้ถึงขั้นการข่มขืน แต่ต้องเป็นกรณีที่เป็นปัจจัยสำคัญ ในการดำเนินเรื่องเท่านั้น ต้องไม่แสดงรายละเอียดมากนักและต้องไม่มีความต่อเนื่อง รวมทั้งชี้ให้เห็นถึงโทษในการกระทำด้วย</p>
<p>2. ความสัมพันธ์ทางเพศ</p>	<p>-ยินยอมให้แสดงเนื้อหา ภาพและบทบรรยายเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางกายภาพได้ในระดับความสัมพันธ์ใกล้ชิดสนิทสนมสูงสุดคือ การร่วมประเวณี แต่ต้องไม่มีรายละเอียดชัดเจน และเป็นฉากที่รวบรัดไม่ต่อเนื่อง</p> <p>-ตัวแสดงต้องมีอายุไม่ต่ำกว่า 16 ปี</p> <p>-การแสดงเนื้อหา ภาพและบทบรรยายดังกล่าวรวมถึงการมีความสัมพันธ์ทางกายภาพแบบรักร่วมเพศ รวมทั้งการมีความสัมพันธ์ทางกายภาพกับสิ่งที่มีใช้มนุษย์ด้วย เช่น มนุษย์หมาป่า แวมไพร์</p> <p>-เนื้อหา ภาพและบทบรรยายในฉากดังกล่าวต้องไม่กระตุ้นให้เกิดการกระทำรุนแรงทางเพศจริงในสังคมคือต้องเป็นเรื่องสมมติที่ไม่เหมือนจริงหรือเป็นเรื่องเหนือธรรมชาติ</p> <p>-ความสัมพันธ์ทางเพศที่พบต้องไม่กระตุ้นให้เกิดการกระทำรุนแรงทางเพศในสังคมจริง</p>
<p>3. การแต่งกายที่ไม่เหมาะสม</p>	<p>-ยินยอมให้แสดงเนื้อหาและภาพการแต่งกายได้ถึงขั้นเปลือยกาย ซึ่งรวมถึงการแต่งตัวแบบนุ่งผ้าเช็ดตัวเพียงอย่างเดียว แต่ภาพที่แสดงต้องไม่เห็นของสงวน และต้องเป็นไปอย่างรวบรัดไม่เห็นรายละเอียดในส่วนต่างๆ ใต้อย่างชัดเจน</p>
<p>4. ฉากฉากสยองขวัญ</p>	<p>-ให้มีภาพน่ากลัว เช่น ภาพหัวกะโหลก โครงกระดูก หรือภาพปีศาจที่น่ากลัวมากๆ ได้</p>
<p>5. สิ่งผิดกฎหมาย ยาเสพติด และของมีนเมา</p>	<p>-ยินยอมให้แสดงเนื้อหา ภาพและบทบรรยายเกี่ยวกับสิ่งผิดกฎหมายและยาเสพติดได้แต่ต้องเป็นกรณีที่เป็นปัจจัยสำคัญ ในการดำเนินเรื่องเท่านั้น และต้องเป็นฉากที่ไม่มีความต่อเนื่อง</p> <p>-ยินยอมให้แสดงเนื้อหา ภาพและเสียงเกี่ยวกับการเสพยา ใต้อย่างรวบรัดและเป็นกรณีที่เป็นปัจจัยสำคัญ ในการดำเนินเรื่อง แต่ต้องแสดงให้เห็นถึงโทษของ</p>

เกณฑ์	รายละเอียดของเกณฑ์
	การเสพยาด้วย -ตัวแสดงที่เกี่ยวข้องกับการเสพยาต้องไม่อยู่ในข่ายเด็กและเยาวชนที่อายุต่ำกว่า 18 ปีเท่านั้น
6. การใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม	-ยินยอมให้มีการใช้คำหยาบคาย สลอบคำ เช่น สัตว์ สดุด ฯลฯ
7. ความถี่	-ความถี่ที่พบในประเด็นที่ 1-6 รวมกันตั้งแต่ 30% ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม

***หมายเหตุ** ในการพิจารณาหากเข้าข่ายประเด็นใดประเด็นหนึ่งในระดับอายุใดก็จะถือว่าอยู่ในระดับอายุนั้นเลย เช่น หากมีภาพการร่วมประเวณีแม้จะเพียงฉากเดียวในเล่มก็จะจัดให้อยู่ในระดับที่เหมาะสมกับผู้อ่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป แม้ฉากอื่นๆในเล่มจะอยู่ในระดับเหมาะสมกับผู้อ่านทุกวัย และมีความถี่ไม่ถึง ร้อยละขึ้นไปก็ตาม

ความต่อเนื่อง หมายถึง การมีประเด็นที่ 1-6 ที่กล่าวมาแล้ว ในประเด็นใดประเด็นหนึ่งติดต่อกันตั้งแต่ 3 หน้าขึ้นไป

2.3 เกณฑ์การจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยในฐานะสื่อการศึกษาสำหรับเยาวชน ได้รับการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 25 ท่าน จาก 5 กลุ่ม คือ (1) กลุ่มที่ทำงานด้านเด็กและเยาวชน (2) กลุ่มผู้ผลิตการ์ตูน (3) กลุ่มที่ทำงานด้านการควบคุมสื่อ (4) กลุ่มผู้ปกครอง (5) กลุ่มผู้อ่าน โดยผู้วิจัยใช้เกณฑ์การประเมิน ดังนี้

- 1) ใช้เกณฑ์การพิจารณาความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของแต่ละกลุ่มที่เห็นว่าเหมาะสม
- 2) นำเกณฑ์ที่ได้นำมาให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณา โดยใช้เกณฑ์ความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 กลุ่ม เห็นว่าเหมาะสม
- 3) นำเกณฑ์ที่ได้มาสรุปเป็นเกณฑ์ในการพิจารณา

ตารางที่ 10 เกณฑ์หลักการพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย

เกณฑ์	จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่เห็นว่าเหมาะสมที่ใช้เป็นเกณฑ์ในแต่ละกลุ่ม (คน)					ผลสรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
	กลุ่ม 1	กลุ่ม 2	กลุ่ม 3	กลุ่ม 4	กลุ่ม 5	
1. ความรุนแรง	5	2	5	4	4	เกณฑ์ด้านความรุนแรงเหมาะสมที่จะใช้เป็นเกณฑ์การจัดระดับเนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1, 3, 4, 5 เห็นว่าเหมาะสม
2. ความสัมพันธ์ทางเพศ	5	2	5	4	4	เกณฑ์ด้านความสัมพันธ์ทางเพศเหมาะสมที่จะใช้เป็นเกณฑ์การจัดระดับเนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1, 3, 4, 5 เห็นว่าเหมาะสม
3. การแต่งกายที่ไม่เหมาะสม	4	2	4	3	3	เกณฑ์ด้านการแต่งกายที่ไม่เหมาะสมเหมาะสมที่จะใช้เป็นเกณฑ์การจัดระดับเนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1, 3, 4, 5 เห็นว่าเหมาะสม
4. ฉากของขวัญ	5	1	4	3	3	เกณฑ์ด้านฉากของขวัญเหมาะสมที่จะใช้

เกณฑ์	จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่เห็นว่าเหมาะสมที่ใช้เป็น เกณฑ์ในแต่ละกลุ่ม (คน)					ผลสรุปความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ
	กลุ่ม 1	กลุ่ม 2	กลุ่ม 3	กลุ่ม 4	กลุ่ม 5	
						เป็นเกณฑ์การจัด ระดับเนื่องจาก ผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1, 3, 4, 5 เห็นว่าเหมาะสม
5. สิ่งผิดกฎหมาย ยาเสพติด และ ของมีนเมา	5	1	5	4	3	เกณฑ์ด้านสิ่งผิด กฎหมาย ยาเสพติด และของมีนเมา เหมาะสมที่จะใช้เป็น เกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1, 3, 4, 5 เห็นว่า เหมาะสม
6. ภาษาที่ไม่ เหมาะสม	5	0	4	3	3	เกณฑ์ด้านภาษาที่ไม่ เหมาะสม เหมาะสมที่ จะใช้เป็นเกณฑ์การจัด ระดับเนื่องจาก ผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1, 3, 4, 5 เห็นว่าเหมาะสม
7. ความถี่ที่พบในแต่ ละประเด็นรวมกัน	4	1	4	5	3	เกณฑ์ด้านความถี่ เหมาะสมที่จะใช้เป็น เกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่

เกณฑ์	จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่เห็นว่าเหมาะสมที่ใช้เป็น เกณฑ์ในแต่ละกลุ่ม (คน)					ผลสรุปความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ
	กลุ่ม 1	กลุ่ม 2	กลุ่ม 3	กลุ่ม 4	กลุ่ม 5	
						1, 3, 4, 5 เห็นว่า เหมาะสม

หมายเหตุ กลุ่ม 1 หมายถึง กลุ่มที่ทำงานด้านเด็กและเยาวชน กลุ่ม 2 หมายถึง กลุ่มผู้ผลิตการ์ตูน กลุ่ม 3 หมายถึง กลุ่มที่ทำงานด้านการควบคุมสื่อ กลุ่ม 4 หมายถึง กลุ่มผู้ปกครอง กลุ่ม 5 หมายถึง กลุ่มผู้อ่าน

จากผลการวิเคราะห์ พบว่า ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นว่า เกณฑ์ในทุกด้านมีความเหมาะสมที่จะใช้เป็นเกณฑ์ในการพิจารณาจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญในทั้ง 4 กลุ่ม มีความเห็นสอดคล้องตรงกันว่าเหมาะสม ยกเว้นเพียงกลุ่มผู้ผลิตที่เห็นว่าเกณฑ์ดังกล่าวไม่มีความยืดหยุ่นเพียงพอที่จะใช้ในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น

อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาในรายเกณฑ์ และรายกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ มีข้อสังเกตว่า กลุ่มที่ให้ความสำคัญกับประเด็นรายละเอียดและความเหมาะสมของเกณฑ์การจัดระดับในแต่ละเกณฑ์ ได้แก่

1) กลุ่มที่ทำงานด้านเด็กและเยาวชน และกลุ่มที่ทำงานด้านควบคุมสื่อ ซึ่งมีจำนวนผู้ให้ทัศนะต่อการจัดระดับความเหมาะสมใกล้เคียงกัน และเห็นได้ชัดว่าจะให้ความสำคัญกับเกณฑ์แต่ละเกณฑ์สูงกว่ากลุ่มอื่นๆ ซึ่งเหตุผลของการพิจารณาเกณฑ์นั้น กลุ่มผู้เชี่ยวชาญทั้งสองกลุ่มนี้จะใช้เหตุผลทางวิชาการ เช่น เรื่องการประเมินระดับความเหมาะสมของสื่อกับพัฒนาการเด็ก เรื่ององค์ความรู้การพัฒนาสมอง เรื่องอิทธิพลของสื่อกับพฤติกรรมเชิงลบเชิงบวก หรือแม้แต่เหตุผลที่เกี่ยวข้องกับขนบธรรมเนียมประเพณีไทย เช่น เรื่องความเหมาะสมในเนื้อหาเรื่องเพศในหนังสือการ์ตูน เป็นต้น

2) กลุ่มผู้ปกครองและกลุ่มผู้อ่าน มีจำนวนผู้ให้ทัศนะต่อการจัดระดับความเหมาะสมใกล้เคียงกัน เป็นกลุ่มที่จะยืดหยุ่นต่อเกณฑ์มากกว่ากลุ่มคนทำงานด้านเด็กและเยาวชน และกลุ่มที่ทำงานด้านควบคุมสื่อ ทั้งนี้อาจเป็นได้ว่า เหตุผลในการให้ความเห็นเป็นเหตุผลที่มาจากการบริโภคข่าวสารที่เห็นว่าเรื่องหลายเรื่อง เช่น ความรุนแรง เรื่องเพศ เป็นเรื่องที่ถูกเปิดเผยมากยิ่งขึ้น และท่ามกลางสถานการณ์ทางสังคมที่ยังขาดเรื่องการจัดระเบียบสื่อที่ดีก็มีส่วนในการช่วยให้ผู้ให้ข้อมูลคิดเห็นต่อเกณฑ์ต่างๆ ถึงความเหมาะสมในเบื้องต้นที่ไม่ถึงไม่หย่อนเกินไป เช่น จัดระดับสื่อที่สามารถบริโภคได้โดยไม่เป็นพิษเป็นภัยร้ายแรง อย่างไรก็ตามในภาพรวมก็จะเห็นว่า 3 ใน 5 คนในกลุ่มนี้ก็ให้ความเห็นต่อเกณฑ์ต่างๆ ว่าเป็นเกณฑ์ที่เหมาะสมสำหรับนำมาจัดระดับหนังสือในเชิงควบคุมเนื้อหาสื่อ

3) กลุ่มผู้ผลิตการ์ตูน มีจำนวนผู้ให้ทัศนะต่อการจัดระดับความเหมาะสมค่อนข้างน้อย เนื่องจากเป็นกลุ่มที่จะได้รับผลกระทบจากการจัดระดับสื่อการ์ตูนมากที่สุด ซึ่งเหตุผลในการให้ความเห็นย่อมต้องคำนึงถึง ประโยชน์และผลกระทบอันจะได้รับจากการจัดระดับมากที่สุดด้วยเช่นเดียวกัน

นอกจากความเห็นดังกล่าวแล้ว ยังมีผู้เชี่ยวชาญบางท่านได้ให้ข้อเสนอแนะ ดังนี้

คุณเข้มพร วิรุณราพันธ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านเด็กและเยาวชนให้ข้อเสนอว่า “คำว่าไม่เหมาะสมในเกณฑ์การแต่งกายและ ภาษาที่ไม่เหมาะสมนั้น ต้องตีความ ซึ่งทำให้เกิดความแตกต่างกันใน แต่ละบุคคล และจะใช้อะไรเป็นเกณฑ์ในการวัด เกณฑ์ในข้อดังกล่าวดีแล้ว แต่ควรใช้คำอื่น เช่น การแต่งกาย อย่างเดียวไปเลย หรือในเรื่องภาษาที่ไม่เหมาะสมก็อาจเปลี่ยนเป็นคำว่าการใช้ภาษา” ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการควบคุมสื่อ ที่ว่า “ในข้อการแต่งกายที่ไม่เหมาะสมนี้ น่าจะใช้คำว่า การแต่งกายเท่านั้น” (คุณรัตนกร ทองสำราญ, สัมภาษณ์ 21 ธันวาคม 2549)

จากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงปรับเกณฑ์ดังกล่าว ให้เป็นเกณฑ์ด้านการแต่งกาย และการใช้ภาษาแทน

ตอนที่ 3 การจัดระดับความเหมาะสมของหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยตามระดับอายุ

3.1 เกณฑ์การแบ่งระดับอายุที่เหมาะสมในการจัดระดับความเหมาะสมของหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

การพิจารณาการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยแบ่งตามระดับอายุได้รับการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 25 ท่าน จาก 5 กลุ่ม คือ (1) กลุ่มที่ทำงานด้านเด็กและเยาวชน (2) กลุ่มผู้ผลิตการ์ตูน (3) กลุ่มที่ทำงานด้านการควบคุมสื่อ (4) กลุ่มผู้ปกครอง (5) กลุ่มผู้อ่าน โดยผู้วิจัยใช้เกณฑ์การประเมิน ดังนี้

- 1) ใช้เกณฑ์การพิจารณาความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของแต่ละกลุ่มที่เห็นว่าเหมาะสม
- 2) นำเกณฑ์ที่ได้นำมาให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณา โดยใช้เกณฑ์ความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 กลุ่ม เห็นว่าเหมาะสม
- 3) นำเกณฑ์ที่ได้มาสรุปเป็นเกณฑ์ในการพิจารณา

เมื่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของแต่ละกลุ่มเห็นว่าเหมาะสมแล้ว จึงถือว่าเกณฑ์นั้นผ่านการพิจารณาในขั้นต้น จากนั้นนำเกณฑ์ดังกล่าวมาพิจารณาอีกครั้งโดยเมื่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 กลุ่มเห็นว่าเหมาะสม จึงถือว่าเกณฑ์นั้นเหมาะสมที่จะใช้เป็นเกณฑ์ในการพิจารณา โดยสรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 11 ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในการแบ่งระดับกลุ่มอายุ

เกณฑ์การแบ่งกลุ่ม อายุผู้อ่าน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่เห็นว่าเหมาะสมที่ใช้เป็น เกณฑ์ในแต่ละกลุ่ม (คน)					ผลสรุปความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ
	กลุ่ม 1	กลุ่ม 2	กลุ่ม 3	กลุ่ม 4	กลุ่ม 5	
แบ่งเป็น 5 ระดับ คือ 1.เหมาะสำหรับผู้่าน ทุกวัย 2.เหมาะสำหรับผู้่าน ที่มีอายุ 9 ปีขึ้นไป 3.เหมาะสำหรับผู้่าน ที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป 4.เหมาะสำหรับผู้่าน ที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป 5.เหมาะสำหรับผู้่าน ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป	3	1	2	4	2	เกณฑ์การแบ่งกลุ่ม อายุออกเป็น 5 ระดับ ไม่เหมาะสมที่จะใช้ เป็นเกณฑ์การจัด ระดับ เนื่องจากมีเพียง ผู้เชี่ยวชาญจากกลุ่มที่ 1 และ 4 เท่านั้นที่เห็น ว่าเหมาะสม

จากผลการวิเคราะห์พบว่า มีผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ทำงานด้านเด็กและเยาวชน กับกลุ่มผู้ปกครอง เพียง 2 กลุ่มเท่านั้นที่เห็นว่าเกณฑ์การแบ่งกลุ่มอายุออกเป็น 5 ระดับดังที่กล่าวมาแล้วเหมาะสมที่จะเป็นเกณฑ์ในการพิจารณาจัดระดับ

ดังนั้นเกณฑ์การแบ่งกลุ่มอายุผู้อ่านออกเป็น 5 ระดับดังกล่าว จึงไม่สามารถนำมาเป็นเกณฑ์พิจารณาในการจัดระดับกลุ่มอายุผู้อ่านได้

จากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญกว่าร้อยละ 60 ให้ความคิดเห็นว่า ควรจัดกลุ่มผู้อ่านออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้

ระดับที่ 1 ระดับที่เหมาะสมสำหรับคนทั่วไป

ระดับที่ 2 ระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป

ระดับที่ 3 ระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

จากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญด้านเด็กและเยาวชน ที่ว่า “น่าจะแบ่งเป็นแค่ 3 ช่วง คือ ช่วงผู้อ่าน 13 ปีลงไป ช่วงผู้อ่าน 13 ปีขึ้นไป และช่วงผู้อ่าน 18 ปีขึ้นไป” (สุดใจ พรหมเกิด) ซึ่งสอดคล้องกับข้อเสนอแนะของ คุณตรี บุญเจือ และคุณรัตนกร ทองสำราญ ผู้เชี่ยวชาญด้านการควบคุมสื่อ ที่ว่า (สัมภาษณ์, 21 ธันวาคม 2549) “คิดว่าการแบ่งกลุ่ม ใกล้เคียงกันไปน่าจะจะมีแค่ 3 ระดับ คือ เหมาะสำหรับผู้่านทั่วไป เหมาะสำหรับผู้่าน 13 ปีขึ้นไป และ 18 ปีขึ้นไป เพราะการดูบางส่วนของอาจสร้างประโยชน์ในการพัฒนาความรู้และทัศนคติของเด็กได้ การจำกัดเกณฑ์ช่วงแคบไป อาจเป็นการสกัดกั้นบางสิ่งของเด็กจะได้รับจากการอ่านการ์ตูนได้”

จากข้อเสนอแนะดังกล่าวมาผู้วิจัย จึงทำการปรับเกณฑ์อายุจาก 5 ระดับ เป็น 3 ระดับ ดังกล่าวข้างต้น

3.2 คำอธิบายเกณฑ์เพื่อใช้ในการพิจารณาจัดระดับความเหมาะสมของหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย

นอกเหนือจากประเด็นหลักในการพิจารณาแล้ว ในการพิจารณาจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยตามระดับอายุผู้อ่านนั้น ต้องมีคำอธิบายเกณฑ์ในการพิจารณาจัดระดับตามระดับอายุผู้อ่านได้อย่างเหมาะสม แม้จากผลการวิเคราะห์ตามตารางที่ 7 ได้แสดงให้เห็นว่า เกณฑ์การแบ่งกลุ่มอายุ ออกเป็น 5 ระดับนั้น ได้รับการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ ไม่ถึงตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยตั้งไว้ผู้วิจัยจะขอเสนอผลการให้ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในทั้ง 5 ระดับ เนื่องจากขั้นตอนสุดท้าย อาจมีการยุบรวมเกณฑ์ หรือการปรับเปลี่ยนค่าเพื่อให้เกณฑ์มีความเหมาะสมมากขึ้นตามแนวทางข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญในการประชุมกลุ่มย่อยเมื่อวันที่ 9 เมษายน 2550

ดังนั้นในการพิจารณาคำอธิบายเกณฑ์ ผู้วิจัยจึงนำเสนอคำอธิบายเกณฑ์ดังกล่าวเป็น 5 ระดับตามร่างเกณฑ์ที่ผู้วิจัยจัดทำตั้งแต่ต้น โดยสรุปผลตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 12 คำอธิบายเกณฑ์ในการจัดระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านทุกวัย

คำอธิบายเกณฑ์	จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่เห็นว่าเหมาะสมที่ใช้เป็น เกณฑ์ในแต่ละกลุ่ม (คน)					ผลสรุปความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ
	กลุ่ม 1	กลุ่ม 2	กลุ่ม 3	กลุ่ม 4	กลุ่ม 5	
1. ไม่มีเนื้อหา ภาพ และบทบรรยายที่แสดงถึงความรุนแรงรวมทั้งที่ก่อให้เกิดจินตนาการถึงความรุนแรง	4	1	3	4	4	เกณฑ์ในข้อนี้เหมาะสมที่จะใช้เป็นเกณฑ์การจัดระดับเนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1, 3, 4, 5 เห็นว่าเหมาะสม
2. ไม่มีเนื้อหา ภาพ และบทบรรยายที่แสดงถึงความสัมพันธ์ทางเพศรวมทั้งที่ก่อให้เกิดจินตนาการถึงความสัมพันธ์ทางเพศ	4	2	4	5	4	เกณฑ์ในข้อนี้เหมาะสมที่จะใช้เป็นเกณฑ์การจัดระดับเนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1, 3, 4, 5 เห็นว่าเหมาะสม
3. มีเนื้อหาและภาพแสดงการแต่งกายที่มิดชิด	5	2	2	3	3	เกณฑ์ในข้อนี้เหมาะสมที่จะใช้เป็นเกณฑ์การจัดระดับเนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1, 3, 4, 5 เห็นว่าเหมาะสม
4. ไม่มีเนื้อหา ภาพ และบทบรรยายที่แสดงให้เห็นฉาก	5	1	2	5	3	เกณฑ์ในข้อนี้เหมาะสมที่จะใช้เป็นเกณฑ์การจัดระดับ

คำอธิบายเกณฑ์	จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่เห็นว่าเหมาะสมที่ใช้เป็นเกณฑ์ในแต่ละกลุ่ม (คน)					ผลสรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
	กลุ่ม 1	กลุ่ม 2	กลุ่ม 3	กลุ่ม 4	กลุ่ม 5	
สยองขวัญ						เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1, 3, 4, 5 เห็นว่าเหมาะสม
5. ไม่มีเนื้อหา ภาพ และ บทบรรยาย เกี่ยวกับ สิ่ง ผิด กฎหมาย ยาเสพติด และของมีนเมา	5	1	5	4	3	เกณฑ์ในข้อนี้เหมาะสมที่จะใช้เป็นเกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1, 3, 4, 5 เห็นว่าเหมาะสม
6. ไม่มีเนื้อหาและ บทบรรยายที่ใช้ภาษา ไม่สุภาพ ก้าวร้าว	5	0	4	3	3	เกณฑ์ในข้อนี้ ไม่เหมาะสมที่จะใช้เป็นเกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากมีเพียงผู้เชี่ยวชาญ ของกลุ่มที่ 1 และ 4 เท่านั้นที่เห็นว่าเหมาะสม
7. ไม่มีความถี่	-	-	-	-	-	

หมายเหตุ เนื่องจากเกณฑ์ในการจัดระดับที่เหมาะสมสำหรับทุกวัยไม่ยินยอมให้มีเนื้อหาด้านใดเลยจึงไม่สามารถนำมาใช้ในการพิจารณาเกณฑ์ความถี่ที่พบได้

จากผลการวิเคราะห์ พบว่า ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นว่าคำอธิบายเกณฑ์ในข้อ 1-5 เหมาะสมที่จะใช้เป็นเกณฑ์ ส่วนในข้อ 6 ที่มีให้มีภาษาที่ไม่สุภาพ ก้าวร้าว นั้น มีผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ทำงานเกี่ยวกับเด็กและเยาวชน กับกลุ่มผู้ปกครองเพียง 2 กลุ่มเท่านั้น ที่เห็นว่า เกณฑ์ข้อดังกล่าวเหมาะสมที่จะนำมาใช้เป็นเกณฑ์ในการพิจารณาจัดระดับ

ดังนั้นเกณฑ์การใช้ภาษาที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านทุกวัยนี้ จึงไม่สามารถนำมาพิจารณาเป็นคำอธิบายเกณฑ์ได้

จากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญกว่าร้อยละ 70 ได้ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับเกณฑ์การใช้ภาษาที่จะปรากฏอยู่ในระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านทุกวัยไว้ดังนี้

อ. สุภารัตน์ ดิษยวรรณะ จันทราวัฒนากุล ผู้เชี่ยวชาญด้านการควบคุมสื่อ ให้ข้อเสนอว่า “ต้องขึ้นกับ context ด้วย เพราะถ้าเนื้อหามันอยู่ในสมัยโบราณ คงไม่มีใครมานั่งพูด คุณ เธอ ฉัน อยู่” คุณตรี บุญเจือ ผู้เชี่ยวชาญด้านการควบคุมสื่ออีกท่านหนึ่ง ก็ได้ให้ข้อคิดที่ว่า “ในข้อนี้มันควรขึ้นอยู่กับบริบทก็น่าจะมีคำหยาบคายได้บ้าง เพราะในระดับนี้เป็นระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านทุกวัย ไม่ใช่เหมาะสมสำหรับเด็กโดยเฉพาะ และการจะให้ไม่พบในประเด็นใดเลยคงเป็นไปได้ยาก แต่ถ้ามีคำหยาบคายบ้างแต่เข้ากับบริบทแวดล้อม ก็น่าจะ ok สำหรับระดับที่เหมาะสมกับทุกวัย” ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเด็กและเยาวชน ที่ว่า “ในเรื่องนี้มันอาจจะไม่ได้บ้างนะ เพราะบางทีมันเป็นตัวเพิ่มอรรถรสให้กับเนื้อเรื่อง ทำให้เนื้อเรื่องมีความเข้มข้น ชวนให้คนอ่านติดตาม เพราะอย่างการ์ตูนที่สถาบันการ์ตูนไทยออกมาก็เหมือนกัน ถ้าเรื่องไหนมีความตื่นเต้น มีการผจญภัย หรือมีการใช้ภาษาที่แสดงให้เห็นถึงเนื้อหาที่ชวนติดตาม ก็จะขายดีในส่วนของเด็กวัยรุ่น แต่ถ้าเป็นเนื้อหาแบบเรียบง่ายสวยงาม เด็กวัยรุ่นเขาก็จะไม่เอาเลย ก็จะขายได้เฉพาะกับผู้ปกครองที่ซื้อให้ลูกเล็กๆ” (คุณสุจิต พรหมเกิด, ประชุมกลุ่มย่อย, 9 เมษายน 2550)

จากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญดังกล่าวมา ผู้วิจัยจึงทำการปรับคำอธิบายเกณฑ์ในด้านการใช้ภาษา ที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านทุกวัย เป็น มีเนื้อหา หรือบทบรรยายที่มีการใช้ภาษาที่ไม่สุภาพก้าวร้าวได้เล็กน้อยตามบริบท แต่ต้องไม่เป็นคำหยาบคายรุนแรง นอกจากนั้นแล้วความถี่ที่พบจะต้องไม่เกินร้อยละ 10 ของจำนวนหน้าทั้งหมดด้วย เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญเสนอให้ใช้ความถี่ที่พบในระดับเดียวกับเกณฑ์ที่เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุ 9 ปีขึ้นไป

ตารางที่ 13 คำอธิบายเกณฑ์ในการจัดระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุ 9 ปีขึ้นไป

คำอธิบายเกณฑ์	จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่เห็นว่าเหมาะสมที่ใช้เป็นเกณฑ์ในแต่ละกลุ่ม (คน)					ผลสรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
	กลุ่ม 1	กลุ่ม 2	กลุ่ม 3	กลุ่ม 4	กลุ่ม 5	
1. ความรุนแรงที่พบเป็นปัจจัยสำคัญในการดำเนินเรื่องเท่านั้น	3	2	5	4	3	เกณฑ์ในข้อนี้เหมาะสมที่จะใช้เป็นเกณฑ์การจัดระดับ

คำอธิบายเกณฑ์	จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่เห็นว่าเหมาะสมที่ใช้เป็น เกณฑ์ในแต่ละกลุ่ม (คน)					ผลสรุปความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ
	กลุ่ม 1	กลุ่ม 2	กลุ่ม 3	กลุ่ม 4	กลุ่ม 5	
						เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1, 3, 4, 5 เห็นว่า เหมาะสม
2. ความรุนแรงที่พบ อยู่ในระดับการใช้ ความรุนแรงทางวาจา หรือความรุนแรงต่อ สิ่งไม่มีชีวิตเท่านั้น	4	1	2	1	3	เกณฑ์ในข้อนี้ ไม่ เหมาะสมที่จะใช้เป็น เกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากมีเพียง ผู้เชี่ยวชาญ ของกลุ่มที่ 1 และ 5 เท่านั้นที่เห็น ว่าเหมาะสม
3. ความรุนแรงที่ แสดงออกต้องเป็น เพียงเพื่อสร้างความ ปั่นป่วนเท่านั้น	4	2	1	2	3	เกณฑ์ในข้อนี้ ไม่ เหมาะสมที่จะใช้เป็น เกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากมีเพียง ผู้เชี่ยวชาญ ของกลุ่มที่ 1 และ 5 เท่านั้นที่เห็น ว่าเหมาะสม
4. ไม่มีจากการตาย แต่ อาจมีฉากที่ก่อให้เกิด การจินตนาการถึงการ ตายได้	4	1	3	4	3	เกณฑ์ในข้อนี้ เหมาะสมที่จะใช้เป็น เกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1, 3, 4, 5 เห็นว่า เหมาะสม
5. ความสัมพันธ์ทาง	4	2	5	4	3	เกณฑ์ในข้อนี้

คำอธิบายเกณฑ์	จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่เห็นว่าเหมาะสมที่ใช้เป็น เกณฑ์ในแต่ละกลุ่ม (คน)					ผลสรุปความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ
	กลุ่ม 1	กลุ่ม 2	กลุ่ม 3	กลุ่ม 4	กลุ่ม 5	
เพศ อยู่ใน ระดับ ธรรมดา เช่น การจับ มือ จับแก้ม หอมแก้ม หอมหน้าผาก เท่านั้น						เหมาะสมที่จะใช้เป็น เกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1, 3, 4, 5 เห็นว่า เหมาะสม
6. ไม่มีเนื้อหา ภาพ และบทบรรยายที่ แสดงถึงความ สัมพันธ์ทางเพศใน เพศเดียวกัน	3	2	4	5	4	เกณฑ์ในข้อนี้ เหมาะสมที่จะใช้เป็น เกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1, 3, 4, 5 เห็นว่า เหมาะสม
7. ไม่มีเนื้อหาและภาพ การแต่งกายที่ไม่ เหมาะสม เว้นแต่การ แต่งชุดว่ายน้ำที่ไม่ แสดงส่วนเว้าส่วน โค้งมากนัก(ชุดว่ายน้ำ แบบกีฬา)ได้ แต่ต้อง ให้เหมาะสมกับฉาก หรือภาพบรรยากาศ เท่านั้น	4	1	4	4	3	เกณฑ์ในข้อนี้ เหมาะสมที่จะใช้เป็น เกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1, 3, 4, 5 เห็นว่า เหมาะสม
8. ไม่มีเนื้อหา ภาพ และบทบรรยายที่ แสดงให้เห็นถึง	4	1	5	3	3	เกณฑ์ในข้อนี้ เหมาะสมที่จะใช้เป็น เกณฑ์การจัดระดับ

คำอธิบายเกณฑ์	จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่เห็นว่าเหมาะสมที่ใช้เป็น เกณฑ์ในแต่ละกลุ่ม (คน)					ผลสรุปความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ
	กลุ่ม 1	กลุ่ม 2	กลุ่ม 3	กลุ่ม 4	กลุ่ม 5	
ฉากของขวัญ						เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1, 3, 4, 5 เห็นว่า เหมาะสม
9. ไม่มีเนื้อหา ภาพ และบทบรรยายที่ เกี่ยวข้องกับ สิ่ง ผิด กฎหมาย ยาเสพติด และของมีนเมา	4	2	4	4	3	เกณฑ์ ใน ข้อ นี้ เหมาะสมที่จะใช้เป็น เกณฑ์การ จัดระดับ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1, 3, 4, 5 เห็นว่า เหมาะสม
10. ไม่มีเนื้อหาและ บทบรรยายที่ใช้ภาษา ไม่สุภาพ ก้าวร้าว	3	1	3	3	3	เกณฑ์ ใน ข้อ นี้ เหมาะสมที่จะใช้เป็น เกณฑ์การ จัดระดับ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1, 3, 4, 5 เห็นว่า เหมาะสม
11. ความถี่ที่พบทุก ประเด็นรวมกันต้อง ไม่เกิน 10% ของ จำนวนหน้าทั้งหมด ในเล่ม	4	1	4	5	4	เกณฑ์ ใน ข้อ นี้ เหมาะสมที่จะใช้เป็น เกณฑ์การ จัดระดับ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1, 3, 4, 5 เห็นว่า เหมาะสม

เกณฑ์ระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุ 9 ปีขึ้นไป มิได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญให้ใช้เป็นเกณฑ์ แต่อาจมีบางข้อที่จะถูกยุบรวมกับเกณฑ์ระดับอื่น เพื่อให้เกณฑ์ในระดับนั้นๆ มีความสมบูรณ์มากขึ้น ผู้วิจัยจึงนำเสนอความคิดเห็นที่ผู้เชี่ยวชาญประเมินไว้ ดังตารางข้างต้น เนื่องจากเกณฑ์ที่ผู้วิจัยทำการยุบรวมต้องเป็นข้อที่ผู้เชี่ยวชาญประเมินว่าเหมาะสมเช่นกัน

ตารางที่ 14 คำอธิบายเกณฑ์ในการจัดระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป

คำอธิบายเกณฑ์	จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่เห็นว่าเหมาะสมที่ใช้เป็นเกณฑ์ในแต่ละกลุ่ม (คน)					ผลสรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
	กลุ่ม 1	กลุ่ม 2	กลุ่ม 3	กลุ่ม 4	กลุ่ม 5	
1. ความรุนแรงที่เหมือนจริง หรืออาจเกิดขึ้นได้จริง ควรเป็นความรุนแรงที่อยู่ภายใต้กฎ กติกาการแข่งขันที่ได้รับการยอมรับในระดับสากลเท่านั้น เช่น การชกมวย การแข่งยูโด เป็นต้น	4	0	5	4	4	เกณฑ์ในข้อนี้เหมาะสมที่จะใช้เป็นเกณฑ์การจัดระดับเนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1, 3, 4, 5 เห็นว่าเหมาะสม
2. ความรุนแรงอื่นๆ นอกจาก ข้อ 1 ต้องเป็นเรื่องสมมติหรือเรื่องเหนือจริงเท่านั้น	4	0	5	3	4	เกณฑ์ในข้อนี้เหมาะสมที่จะใช้เป็นเกณฑ์การจัดระดับเนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1, 3, 4, 5 เห็นว่าเหมาะสม
3. ความรุนแรงที่พบควรอยู่ในระดับการได้รับบาดเจ็บเล็กน้อย เช่น ฟกช้ำแต่บริเวณ	4	0	5	4	4	เกณฑ์ในข้อนี้เหมาะสมที่จะใช้เป็นเกณฑ์การจัดระดับเนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3

คำอธิบายเกณฑ์	จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่เห็นว่าเหมาะสมที่ใช้เป็น เกณฑ์ในแต่ละกลุ่ม (คน)					ผลสรุปความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ
	กลุ่ม 1	กลุ่ม 2	กลุ่ม 3	กลุ่ม 4	กลุ่ม 5	
ภายนอก หัวโน ปากแตก บาดแผลที่หายภายใน 1-2 วัน						ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1, 3, 4, 5 เห็นว่าเหมาะสม
4. ไม่มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายการใช้ความรุนแรงแบบเป็นหมุ่คณะ เช่น การยกพวกตีกัน การรุมทำร้ายคนๆ เดียว	4	0	5	2	4	เกณฑ์ในข้อนี้เหมาะสมที่จะใช้เป็นเกณฑ์การจัดระดับเนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1, 3, 4, 5 เห็นว่าเหมาะสม
5. มีฉากเกี่ยวกับความตายได้ แต่ต้องไม่แสดงให้เห็นถึงวิธีการฆ่ารวมถึงความเจ็บปวดทรมานก่อนตาย (ยกเว้นการตายที่เกิดจากการเป็นโรคต่างๆ) และฉากที่มีต้องเป็นกรณีที่เป็นปัจจัยสำคัญในการดำเนินเรื่องเท่านั้น	4	0	3	4	4	เกณฑ์ในข้อนี้เหมาะสมที่จะใช้เป็นเกณฑ์การจัดระดับเนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1, 3, 4, 5 เห็นว่าเหมาะสม
6. ความรุนแรงที่กล่าวมาในข้อ 1-4 ต้องไม่มีลักษณะของความต่อเนื่อง คือ ต้องมีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่เกี่ยวข้องกับ	5	0	3	5	4	เกณฑ์ในข้อนี้เหมาะสมที่จะใช้เป็นเกณฑ์การจัดระดับเนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1, 3, 4, 5 เห็นว่า

คำอธิบายเกณฑ์	จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่เห็นว่าเหมาะสมที่ใช้เป็น เกณฑ์ในแต่ละกลุ่ม (คน)					ผลสรุปความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ
	กลุ่ม 1	กลุ่ม 2	กลุ่ม 3	กลุ่ม 4	กลุ่ม 5	
ความรุนแรงติดต่อกัน ไม่เกิน 3 หน้าขึ้นไป						เหมาะสม
7. ความสัมพันธ์ทาง เพศมีเนื้อหาอยู่ใน ระดับความใกล้ชิด สนิทสนมทางผู้สาว เช่นการจูบ การกอด เท่านั้น	4	0	2	4	4	เกณฑ์ในข้อนี้ เหมาะสมที่จะใช้เป็น เกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1,4,5 เห็นว่าเหมาะสม
8. ไม่มีเนื้อหา ภาพ และบทบรรยายที่อาจ ก่อให้เกิดจินตนาการ ต่อเนื่องถึงเรื่องการ ร่วมประเวณี	4	2	4	4	4	เกณฑ์ในข้อนี้ เหมาะสมที่จะใช้เป็น เกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1, 3, 4, 5 เห็นว่า เหมาะสม
9. ตัวแสดงที่มี ความสัมพันธ์ทางเพศ ต้องอยู่ในวัยอัน สมควร คือวัยผู้ใหญ่ที่ บรรลุนิติภาวะแล้ว เท่านั้น	3	2	3	5	4	เกณฑ์ในข้อนี้ เหมาะสมที่จะใช้เป็น เกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1, 3, 4, 5 เห็นว่า เหมาะสม
10. ไม่มีเนื้อหา ภาพ และบทบรรยายที่ แสดงถึงความ สัมพันธ์ทางเพศใน	3	2	4	5	4	เกณฑ์ในข้อนี้ เหมาะสมที่จะใช้เป็น เกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3

คำอธิบายเกณฑ์	จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่เห็นว่าเหมาะสมที่ใช้เป็น เกณฑ์ในแต่ละกลุ่ม (คน)					ผลสรุปความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ
	กลุ่ม 1	กลุ่ม 2	กลุ่ม 3	กลุ่ม 4	กลุ่ม 5	
เพศเดียวกัน						ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1, 3, 4, 5 เห็นว่าเหมาะสม
11. มีเนื้อหาและภาพการแต่งกายที่ไม่เหมาะสมในระดับที่ชวนให้คิดจินตนาการได้แก่ การสวมชุดที่เปิดเผยร่างกายบางส่วน รวมถึงกางเกงหรือกระโปรงที่สั้นมาก ๆ ชุดบางๆ ชุดรัดรูป แสดงส่วนเว้า ส่วนโค้งของสตรีระ	4	2	3	2	2	เกณฑ์ในข้อนี้ ไม่เหมาะสมที่จะใช้เป็นเกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากมีเพียงผู้เชี่ยวชาญ ของกลุ่มที่ 1 และ 3 เพียง 2 กลุ่มเท่านั้น ที่ เห็น ว่าเหมาะสม
12. ไม่มีภาพที่เน้นอวัยวะส่วนใดส่วนหนึ่งจนเกินความเป็นจริง เช่น หน้าอก สะโพกของเพศหญิง	5	1	5	5	4	เกณฑ์ในข้อนี้เหมาะสมที่จะใช้เป็นเกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1, 3, 4, 5 เห็นว่าเหมาะสม
13. มีฉากของขบวนการเกี่ยวกับผี ปีศาจ ที่เป็นเรื่องสมมติเหนือจริงได้ แต่ต้องเป็นภาพที่ไม่น่ากลัวมากนัก	5	0	1	3	3	เกณฑ์ในข้อนี้เหมาะสมที่จะใช้เป็นเกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่

คำอธิบายเกณฑ์	จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่เห็นว่าเหมาะสมที่ใช้เป็นเกณฑ์ในแต่ละกลุ่ม (คน)					ผลสรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
	กลุ่ม 1	กลุ่ม 2	กลุ่ม 3	กลุ่ม 4	กลุ่ม 5	
เช่น ภาพที่มีลักษณะคล้ายภาพร่าง						1,4,5 เห็นว่าเหมาะสม
14.มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายเกี่ยวกับสิ่งของมีนเมา หรือบุคคลขณะมีนเมาได้ เช่น การสูบบุหรี่ การดื่มเหล้า	4	2	0	2	3	เกณฑ์ในข้อนี้ ไม่เหมาะสมที่จะใช้เป็นเกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากมีเพียงผู้เชี่ยวชาญ ของกลุ่มที่ 1 และ 5 เพียง 2 กลุ่ม เท่านั้น ที่ เห็น ว่าเหมาะสม
15.ตัวแสดงเกี่ยวกับสิ่งมีนเมาต้องอยู่ในวัยอันควร คือวัยผู้ใหญ่ที่บรรลุนิติภาวะแล้วเท่านั้น	3	1	4	3	4	เกณฑ์ในข้อนี้ เหมาะสมที่จะใช้เป็นเกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1, 3, 4, 5 เห็นว่าเหมาะสม
16.มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายเกี่ยวกับสิ่งผิดกฎหมายที่มีโทษน้อยได้ เช่น การเล่นไพ่ เล่นหวย แต่ต้องแสดงให้เห็นถึงโทษของการทำผิดกฎหมายนั้นๆ ด้วย	4	2	1	4	3	เกณฑ์ในข้อนี้ เหมาะสมที่จะใช้เป็นเกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1,4,5 เห็นว่าเหมาะสม
17.ไม่มีเนื้อหา ที่เกี่ยวข้องกับยาเสพติด	3	0	3	5	4	เกณฑ์ในข้อนี้ เหมาะสมที่จะใช้เป็น

คำอธิบายเกณฑ์	จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่เห็นว่าเหมาะสมที่ใช้เป็นเกณฑ์ในแต่ละกลุ่ม (คน)					ผลสรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
	กลุ่ม 1	กลุ่ม 2	กลุ่ม 3	กลุ่ม 4	กลุ่ม 5	
						เกณฑ์การจัดระดับเนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1, 3, 4, 5 เห็นว่าเหมาะสม
18.มีการใช้ภาษาที่ไม่สุภาพ และศัพท์สแลงได้บ้าง เช่น แก่ ข้า เอ็ง	4	1	4	4	2	เกณฑ์ในข้อนี้เหมาะสมที่จะใช้เป็นเกณฑ์การจัดระดับเนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1,3,4 เห็นว่าเหมาะสม
19.ความถี่ที่พบทุกประเด็นรวมกันต้องไม่เกิน 20% ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม	4	1	3	4	4	เกณฑ์ในข้อนี้เหมาะสมที่จะใช้เป็นเกณฑ์การจัดระดับเนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1, 3, 4, 5 เห็นว่าเหมาะสม

จากผลการวิเคราะห์ พบว่า ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นว่า คำอธิบายเกณฑ์เกือบทุกข้อเหมาะสมที่จะใช้เป็นเกณฑ์ ยกเว้นเพียงข้อ 11 ที่ให้มีภาพการแต่งกายที่เปิดเผยร่างกายบางส่วน หรือชุดรัดรูปที่แสดงส่วนเว้าส่วนโค้ง และข้อ 14 ที่ให้มีเนื้อหา ภาพหรือบทบรรยายเกี่ยวกับสิ่งมีนเมา หรือบุคคลขณะมีนเมาได้ ที่ได้รับการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญไม่ถึงตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยตั้งไว้

เกณฑ์ในข้อดังกล่าวจึงไม่สามารถนำมาพิจารณาเป็นคำอธิบายเกณฑ์ได้ แต่จากการประชุมกลุ่มย่อยในวันที่ 9 เมษายน 2550 ผู้เชี่ยวชาญที่เข้าร่วมในการประชุมทั้งหมดมีความเห็นพ้องกันว่า ในเกณฑ์

ข้อที่ไม่ได้รับการพิจารณาว่าเหมาะสมนั้น มิใช่ให้ตัดข้อนั้นทิ้ง แต่ควรทำการปรับการใช้คำ หรือยุบรวมข้อ เพื่อให้เกิดความเหมาะสมมากขึ้น

ดังนั้นผู้วิจัยจึงทำการปรับในข้อดังกล่าวจากความเห็นที่ผู้เชี่ยวชาญให้แนวทางไว้ดังนี้ จากคำอธิบายเกณฑ์ในข้อที่ 11 เรื่องการแต่งกายที่ได้รับการประเมินความเหมาะสมไม่ถึงตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยตั้งไว้ จึงยุบรวมกับคำอธิบายเกณฑ์ในข้อ 7 ของระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 9 ปีขึ้นไป ซึ่งผู้เชี่ยวชาญประเมินว่าเหมาะสมที่จะใช้เป็นเกณฑ์ เนื่องจากเมื่อคำอธิบายเกณฑ์ดังกล่าวเหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 9 ปีขึ้นไป ก็ย่อมต้องเหมาะสมกับผู้อ่านที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไปด้วย ผู้วิจัยจึงทำการปรับคำอธิบายเกณฑ์ในด้านนี้ เป็นยินยอมให้มีภาพการแต่งกายแบบมิดชิดที่ไม่มีการเปิดเผยร่างกายส่วนใดเลย รวมถึงการแต่งชุดว่ายน้ำที่ไม่แสดงส่วนเว้าส่วนโค้งมากนักได้ แต่ต้องเหมาะสมกับบริบทแวดล้อม

ส่วนคำอธิบายเกณฑ์ในข้อ 14 เรื่องสิ่งผิดกฎหมาย ยาเสพติดและของมีมนเมานั้น มีข้อเสนอแนะจากการประชุมกลุ่มย่อยที่ว่า “ในข้อนี้ ความจริงมันน่าจะต่อกันกับข้อ 15 ไปเลยนะ ถ้าเป็นอย่างนั้นก็ น่าจะรับได้ ok เลย แต่ตัวพระเอกหรือฮีโร่ของเรื่องไม่ควรมียุติกรรมนี้อยู่คินะ เพราะเด็กอาจเอาอย่างได้”

จากข้อเสนอที่ผู้เชี่ยวชาญให้ไว้ ผู้วิจัยจึงยุบรวมคำอธิบายเกณฑ์ในข้อ 14 และ 15 เข้าด้วยกันเป็นคำอธิบายเกณฑ์ที่ว่า มีเนื้อหา ภาพ และบทบรรยายเกี่ยวกับสิ่งของมีมนเม หรือบุคคลขณะมีมนเมได้ เช่น การดื่มเหล้า สูบบุหรี่ แต่ตัวแสดงต้องไม่ใช่พระเอก และมีอายุเกิน 20 ปีขึ้นไปเท่านั้น

ตารางที่ 14 คำอธิบายเกณฑ์ในการจัดระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป

คำอธิบายเกณฑ์	จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่เห็นว่าเหมาะสมที่ใช้เป็นเกณฑ์ในแต่ละกลุ่ม (คน)					ผลสรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
	กลุ่ม 1	กลุ่ม 2	กลุ่ม 3	กลุ่ม 4	กลุ่ม 5	
1. ความรุนแรงที่พบอยู่ในระดับการได้รับบาดเจ็บถึงบาดเจ็บสาหัสแต่ไม่ถึงขั้นเสียชีวิต	3	0	5	4	4	เกณฑ์ในข้อนี้เหมาะสมที่จะใช้เป็นเกณฑ์การจัดระดับเนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1,4,5 เห็นว่าเหมาะสม
2. มีเนื้อหา ภาพ และ	4	0	1	3	4	เกณฑ์ในข้อนี้

คำอธิบายเกณฑ์	จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่เห็นว่าเหมาะสมที่ใช้เป็น เกณฑ์ในแต่ละกลุ่ม (คน)					ผลสรุปความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ
	กลุ่ม 1	กลุ่ม 2	กลุ่ม 3	กลุ่ม 4	กลุ่ม 5	
บทบรรยายที่มีการใช้ ความรุนแรงเป็นห้วง ขณะ						เหมาะสมที่จะใช้เป็น เกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1,4,5 เห็นว่าเหมาะสม
3.มีฉากเกี่ยวกับความ ตายที่แสดงให้เห็นถึง ความเจ็บปวดทรมาน ก่อนตายได้แต่ต้องไม่มี ลักษณะของความ ต่อเนื่อง คือ มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยาย เกี่ยวกับฉากนี้ไม่เกิน 3 หน้าขึ้นไป	4	0	2	3	4	เกณฑ์ในข้อนี้ เหมาะสมที่จะใช้เป็น เกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1,4,5 เห็นว่าเหมาะสม
4.ความสัมพันธ์ทาง เพศมิได้ในระดับที่ แสดงความใกล้ชิด สนิทสนมอย่างมาก คือ การแสดงเนื้อหา หรือภาพที่ก่อให้เกิด จินตนาการถึงการร่วม ประเวณี ฉากที่กล่าว มานี้ต้องเป็นกรณี ที่เป็นปัจจัยสำคัญใน การดำเนินเรื่องเท่านั้น	4	0	1	3	3	เกณฑ์ในข้อนี้ เหมาะสมที่จะใช้เป็น เกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1,4,5 เห็นว่าเหมาะสม
5.ฉากความสัมพันธ์ ทางเพศดังกล่าวต้อง	4	1	2	3	4	เกณฑ์ในข้อนี้ เหมาะสมที่จะใช้เป็น

คำอธิบายเกณฑ์	จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่เห็นว่าเหมาะสมที่ใช้เป็น เกณฑ์ในแต่ละกลุ่ม (คน)					ผลสรุปความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ
	กลุ่ม 1	กลุ่ม 2	กลุ่ม 3	กลุ่ม 4	กลุ่ม 5	
ไม่เห็นให้เห็น รายละเอียดอย่าง ชัดเจน						เกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1,4,5 เห็นว่าเหมาะสม
6. ตัวแสดงที่มี ความสัมพันธ์ทางเพศ ต้องไม่อยู่ในข่ายเด็ก และเยาวชนที่อายุต่ำ กว่า 18 ปี เท่านั้น	4	1	2	3	3	เกณฑ์ในข้อนี้ เหมาะสมที่จะใช้เป็น เกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1,4,5 เห็นว่าเหมาะสม
7. มีเนื้อหา ภาพและ บทบรรยายเกี่ยวกับ ความสัมพันธ์ทางเพศ ในเพศเดียวกันได้ แต่ ต้องอยู่ในระดับ ธรรมดาเท่านั้น เช่น การจับมือ จับแก้ม การแสดงตัวว่ามี รสนิยมดังกล่าว	4	1	3	3	4	เกณฑ์ในข้อนี้ เหมาะสมที่จะใช้เป็น เกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1, 3, 4, 5 เห็นว่า เหมาะสม
8. มีเนื้อหาและภาพที่ เกี่ยวกับการแต่งกายที่ ไม่เหมาะสมได้ใน ระดับการแต่งกายที่ แสดงส่วนเว้า ส่วน โค้ง ความหวินเซ็กซี่ แต่ไม่ถึงขั้นเปลือย กาย เช่น การสวมชุด	4	0	3	2	3	เกณฑ์ในข้อนี้ เหมาะสมที่จะใช้เป็น เกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1,3,5 เห็นว่าเหมาะสม

คำอธิบายเกณฑ์	จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่เห็นว่าเหมาะสมที่ใช้เป็นเกณฑ์ในแต่ละกลุ่ม (คน)					ผลสรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
	กลุ่ม 1	กลุ่ม 2	กลุ่ม 3	กลุ่ม 4	กลุ่ม 5	
ชั้นใน ชุดว่ายน้ำแบบ 2 ชั้น หรือ ชุดที่เกิดจากจินตนาการที่มีส่วนเว้าให้เห็นเนื้อหนังหลายจุด						
9. ไม่มีเนื้อหาและภาพที่อาจก่อให้เกิดจินตนาการเกี่ยวกับการเปลือยกาย	4	0	2	2	3	เกณฑ์ในข้อนี้ ไม่เหมาะสมที่จะใช้เป็นเกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากมีเพียงผู้เชี่ยวชาญ ของกลุ่มที่ 1 และ 3 เพียง 2 กลุ่ม เท่านั้น ที่เห็นว่าเหมาะสม
10. มีฉากของขวัญที่เป็นเรื่องสมจริงได้ เช่น ภาพโครงกระดูก หัวกะโหลก	4	1	3	3	2	เกณฑ์ในข้อนี้ เหมาะสมที่จะใช้เป็นเกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1,3,4 เห็นว่าเหมาะสม
11. มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายเกี่ยวกับสิ่งมีนเมา หรือบุคคลขณะมีนเมาได้	4	1	2	3	2	เกณฑ์ในข้อนี้ ไม่เหมาะสมที่จะใช้เป็นเกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากมีเพียงผู้เชี่ยวชาญ ของกลุ่มที่ 1 และ 4 เพียง 2 กลุ่ม เท่านั้น ที่เห็นว่า

คำอธิบายเกณฑ์	จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่เห็นว่าเหมาะสมที่ใช้เป็น เกณฑ์ในแต่ละกลุ่ม (คน)					ผลสรุปความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ
	กลุ่ม 1	กลุ่ม 2	กลุ่ม 3	กลุ่ม 4	กลุ่ม 5	
						เหมาะสม
12. มีเนื้อหา ภาพและ บทบรรยายเกี่ยวกับ สิ่งผิดกฎหมายได้ เช่น การลักขโมย การปล้น จี้ ค้ายาเสพติด ค้าของ เถื่อน	4	1	2	3	3	เกณฑ์ในข้อนี้ เหมาะสมที่จะใช้เป็น เกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1,4,5 เห็นว่าเหมาะสม
13. ไม่มีเนื้อหา ภาพ และบทบรรยายที่ แสดงถึงการเสพยา รวมถึงวิธีการหรือการ ประกอบสิ่งต่างๆ ที่ อาจทำ ให้ เกิด จินตนาการถึงการเสพ ยาด้วย	4	0	2	2	4	เกณฑ์ในข้อนี้ ไม่ เหมาะสมที่จะใช้เป็น เกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากมีเพียง ผู้เชี่ยวชาญ ของกลุ่มที่ 1 และ 5 เพียง 2 กลุ่ม เท่านั้น ที่ เห็น ว่า เหมาะสม
14. ตัว แสดง ที่ เกี่ยวข้องกับสิ่งผิด กฎหมาย ยาเสพติด และของมีค่าต้อง ไม่อยู่ในข่ายเด็กและ เยาวชนที่อายุต่ำกว่า 18 ปี เท่านั้น	4	1	3	3	4	เกณฑ์ในข้อนี้ เหมาะสมที่จะใช้เป็น เกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1, 3, 4, 5 เห็นว่า เหมาะสม
15. มีการใช้ภาษาที่ไม่ สุภาพ และศัพท์สแลง ได้ในระดับที่รุนแรง ขึ้น เช่น มึง กู แดก	4	0	1	2	3	เกณฑ์ในข้อนี้ ไม่ เหมาะสมที่จะใช้เป็น เกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากมีเพียง

คำอธิบายเกณฑ์	จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่เห็นว่าเหมาะสมที่ใช้เป็นเกณฑ์ในแต่ละกลุ่ม (คน)					ผลสรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
	กลุ่ม 1	กลุ่ม 2	กลุ่ม 3	กลุ่ม 4	กลุ่ม 5	
คววน						ผู้เชี่ยวชาญ ของกลุ่มที่ 1 และ 5 เพียง 2 กลุ่ม เท่านั้น ที่ เห็น ว่าเหมาะสม
16. ความถี่ที่พบทุกประเด็นรวมกันต้องไม่เกิน 30% ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม	4	0	1	3	4	เกณฑ์ในข้อนี้เหมาะสมที่จะใช้เป็นเกณฑ์การจัดระดับเนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1,4,5 เห็นว่าเหมาะสม

เกณฑ์ในระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป นี้ มิได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญให้ใช้เป็นเกณฑ์ แต่อาจมีบางข้อที่จะถูกยุบรวมกับเกณฑ์ในระดับอื่นเพื่อให้เกณฑ์ในระดับนั้นๆ มีความสมบูรณ์ขึ้น เช่นเดียวกับเกณฑ์ที่เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุ 9 ปีขึ้นไป

ตารางที่ 15 คำอธิบายเกณฑ์ในการจัดระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

คำอธิบายเกณฑ์	จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่เห็นว่าเหมาะสมที่ใช้เป็นเกณฑ์ในแต่ละกลุ่ม (คน)					ผลสรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
	กลุ่ม 1	กลุ่ม 2	กลุ่ม 3	กลุ่ม 4	กลุ่ม 5	
1. ความรุนแรงที่พบต้องไม่กระตุ้นให้เกิดความรุนแรงในสังคมจริง	4	1	2	5	2	เกณฑ์ในข้อนี้ ไม่เหมาะสมที่จะใช้เป็นเกณฑ์การจัดระดับเนื่องจากมีเพียงผู้เชี่ยวชาญ ของกลุ่มที่ 1 และ 4 เพียง 2 กลุ่ม

คำอธิบายเกณฑ์	จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่เห็นว่าเหมาะสมที่ใช้เป็น เกณฑ์ในแต่ละกลุ่ม (คน)					ผลสรุปความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ
	กลุ่ม 1	กลุ่ม 2	กลุ่ม 3	กลุ่ม 4	กลุ่ม 5	
						เท่านั้น ที่ เห็น ว่า เหมาะสม
2. ความรุนแรงพบ ถึง ระดับมีการเสียชีวิต จากความรุนแรงที่ เกิดขึ้น แต่ต้องเป็น เรื่องสมมติหรือเรื่อง เหนือธรรมชาติ เท่านั้น	4	1	2	4	3	เกณฑ์ ใน ข้อ นี้ เหมาะสมที่จะใช้เป็น เกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1,4,5 เห็นว่าเหมาะสม
3. มีเนื้อหา ภาพและ บทบรรยายเกี่ยวกับ ความรุนแรงทางเพศ ได้ถึงขั้นมีการข่มขืน แต่ต้องเป็นกรณีที่เป็น ปัจจัยสำคัญในการ ดำเนินเรื่องเท่านั้น และต้องไม่มีการ แสดงรายละเอียด ชัดเจน รวมถึงควรมี การชี้ให้เห็นถึงโทษ ของการกระทำนี้ด้วย	4	2	1	5	4	เกณฑ์ ใน ข้อ นี้ เหมาะสมที่จะใช้เป็น เกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1,4,5 เห็นว่าเหมาะสม
4. ความสัมพันธ์ทาง เพศมีได้ ใน ระดับ ความใกล้ชิดสนิท สนมสูงสุด คือ มีการ ร่วมประเวณี แต่ต้อง ไม่แสดงรายละเอียด	3	1	1	3	3	เกณฑ์ ใน ข้อ นี้ เหมาะสมที่จะใช้เป็น เกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1,4,5 เห็นว่าเหมาะสม

คำอธิบายเกณฑ์	จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่เห็นว่าเหมาะสมที่ใช้เป็น เกณฑ์ในแต่ละกลุ่ม (คน)					ผลสรุปความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ
	กลุ่ม 1	กลุ่ม 2	กลุ่ม 3	กลุ่ม 4	กลุ่ม 5	
ให้ชัดเจน และต้อง เป็นฉากที่รวบรัด						
5. ตัว แสดง ที่มี ความสัมพันธ์ทางเพศ ต้องมีอายุไม่ต่ำกว่า 16 ปี	3	2	1	2	4	เกณฑ์ในข้อนี้ ไม่ เหมาะสมที่จะใช้เป็น เกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากมีเพียง ผู้เชี่ยวชาญ ของกลุ่มที่ 1 และ 5 เพียง 2 กลุ่ม เท่านั้น ที่ เห็น ว่า เหมาะสม
6.ความสัมพันธ์ทาง เพศที่กล่าวมาในข้อ 4 รวมถึงความสัมพันธ์ ทางเพศในเพศ เดียวกัน และ ความสัมพันธ์กับสิ่งที่ มิใช่มนุษย์ด้วย เช่น มนุษย์หมาป่า แวม ไพร์	3	1	1	2	4	เกณฑ์ในข้อนี้ ไม่ เหมาะสมที่จะใช้เป็น เกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากมีเพียง ผู้เชี่ยวชาญ ของกลุ่มที่ 1 และ 5 เพียง 2 กลุ่ม เท่านั้น ที่ เห็น ว่า เหมาะสม
7.ความสัมพันธ์ทาง เพศที่พบ ต้องไม่ กระตุ้น ในเกิดการ กระทำรุนแรงทางเพศ ในสังคมจริง	3	2	2	4	2	เกณฑ์ในข้อนี้ ไม่ เหมาะสมที่จะใช้เป็น เกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากมีเพียง ผู้เชี่ยวชาญ ของกลุ่มที่ 1 และ 4 เท่านั้นที่เห็น ว่าเหมาะสม

คำอธิบายเกณฑ์	จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่เห็นว่าเหมาะสมที่ใช้เป็น เกณฑ์ในแต่ละกลุ่ม (คน)					ผลสรุปความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ
	กลุ่ม 1	กลุ่ม 2	กลุ่ม 3	กลุ่ม 4	กลุ่ม 5	
8. มีเนื้อหา และภาพ การแต่งกายที่ไม่ เหมาะสมได้ถึงระดับ การเปลือยกาย การ แต่งกายแบบบุนง ผ้าเช็ดตัวผืนเดียวและ การแต่งกายที่ ก่อให้เกิดจินตนาการ ถึงการเปลือยกายด้วย	3	1	1	2	3	เกณฑ์ในข้อนี้ ไม่ เหมาะสมที่จะใช้เป็น เกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากมีเพียง ผู้เชี่ยวชาญของกลุ่มที่ 1 และ 5 เพียง 2 กลุ่ม เท่านั้น ที่เห็นว่า เหมาะสม
9. ฉากในข้อ 8 ต้อง เป็นภาพที่ไม่แสดงให้ เห็นถึงของสงวน	3	2	4	4	4	เกณฑ์ในข้อนี้ เหมาะสมที่จะใช้เป็น เกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่านของกลุ่มที่ 1, 3, 4, 5 เห็นว่า เหมาะสม
10. แสดงฉาก สยดสยองอย่างมาก เช่น การฆ่าอย่าง โหดเหี้ยม มีเลือดสด กระจาย สฟขาดเป็น ส่วนๆ ฝึ ปีสางที่มี ความน่ากลัวมากๆ	3	2	1	2	3	เกณฑ์ในข้อนี้ ไม่ เหมาะสมที่จะใช้เป็น เกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากมีเพียง ผู้เชี่ยวชาญของกลุ่มที่ 1 และ 5 เท่านั้นที่เห็น ว่าเหมาะสม
11. มีเนื้อหา ภาพและ บทบรรยายเกี่ยวกับ สิ่ง ผิด ก ฎ ห ม า ย ยาเสพติดและของมีน	4	1	1	4	2	เกณฑ์ในข้อนี้ ไม่ เหมาะสมที่จะใช้เป็น เกณฑ์การจัดระดับ เนื่องจากมีเพียง

คำอธิบายเกณฑ์	จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่เห็นว่าเหมาะสมที่ใช้เป็น เกณฑ์ในแต่ละกลุ่ม (คน)					ผลสรุปความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ
	กลุ่ม 1	กลุ่ม 2	กลุ่ม 3	กลุ่ม 4	กลุ่ม 5	
มาได้ถึงขั้นการเสพ ยา						ผู้เชี่ยวชาญ ของกลุ่มที่ 1 และ 4 เพียง 2 กลุ่ม เท่านั้น ที่ เห็น ว่า เหมาะสม
12. ตัว แสดง ที่ เกี่ยวข้องกับ การเสพ ยา ต้อง ไม่ อยู่ใน ข่าย เด็ก และ เยาวชน ที่ อายุ ต่ำกว่า 18 ปี เท่านั้น	4	1	4	4	4	เกณฑ์ ใน ข้อ นี้ เหมาะสม ที่จะ ใช้ เป็น เกณฑ์ การ จัด ระดับ เนื่องจาก ผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่าน ของ กลุ่ม ที่ 1, 3, 4, 5 เห็น ว่า เหมาะสม
13. มีการ ใช้ ภาษา ไม่ สุภาพ ที่ เป็น คำ สดบ คำ ด่า หยาบคาย เช่น สัตว์ สดุด หน้า ตัว เมีย เป็น ต้น	3	1	1	3	2	เกณฑ์ ใน ข้อ นี้ ไม่ เหมาะสม ที่จะ ใช้ เป็น เกณฑ์ การ จัด ระดับ เนื่องจาก มี เพียง ผู้ผู้เชี่ยวชาญ ของ กลุ่ม ที่ 1 และ 4 เพียง 2 กลุ่ม เท่านั้น ที่ เห็น ว่า เหมาะสม
14. ความ ถิ่น ที่ พบ ทุก ประเด็น รวม กัน ตั้งแต่ 30% ขึ้น ไป ของ จำนวน หน้า ทั้งหมด ใน เล่ม	4	2	1	3	4	เกณฑ์ ใน ข้อ นี้ เหมาะสม ที่จะ ใช้ เป็น เกณฑ์ การ จัด ระดับ เนื่องจาก ผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 ท่าน ของ กลุ่ม ที่ 1, 4, 5 เห็น ว่า เหมาะสม

จากผลการวิเคราะห์พบว่า ผู้เชี่ยวชาญให้ความคิดเห็นว่าคำอธิบายเกณฑ์ในข้อ 2, 3, 4, 9, 12, 14 เหมาะสม ส่วนในข้ออื่นๆ ที่เหลือได้รับการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญไม่ถึงตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยตั้งไว้ แต่เนื่องจากการประชุมกลุ่มในวันที่ 9 เมษายน 2550 ซึ่งผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะดังที่กล่าวไปแล้วว่า ในเกณฑ์ข้อที่ไม่ได้รับการพิจารณาว่าเหมาะสมนั้นมิใช่ให้ตัดข้อนั้นทิ้ง แต่ควรทำการปรับการใช้คำหรือยุบรวมข้อเพื่อให้เกิดความเหมาะสมมากขึ้น

ข้อสรุปที่ได้จากการประชุมในเรื่องของคำอธิบายเกณฑ์สำหรับผู้ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป คือการให้ยุบรวมกับคำอธิบายเกณฑ์สำหรับผู้ที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องจากเกณฑ์สำหรับผู้ที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป และทำการปรับคำให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น “เนื่องจากผู้อ่านในระดับอายุ 18 ปีนี้ เป็นผู้ที่มีการพิจารณาในการพิจารณาตัดสินสิ่งต่างๆ ได้ด้วยตนเองแล้ว เกณฑ์ในระดับนี้จึงควรเปิดกว้างมากขึ้น” (คุณตรี บุญเจือ, ประชุมกลุ่มย่อย, 9 เมษายน 2550)

ดังนั้นผู้วิจัยจึงทำการปรับเกณฑ์ที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป ดังนี้

เกณฑ์ความรุนแรง ปรับเป็น ดังนี้ (1) ให้มีความรุนแรงที่พบในระดับการได้รับบาดเจ็บสาหัสจนถึงเสียชีวิต รวมทั้งความรุนแรงที่เกิดขึ้นอาจเกิดเป็นหมู่คณะก็ได้ (2) ให้มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายเกี่ยวกับความรุนแรงทางเพศได้ถึงมีการข่มขืน แต่ต้องเป็นกรณีที่เป็นปัจจัยสำคัญในการดำเนินเรื่องเท่านั้น ต้องไม่มีการแสดงให้เห็นถึงการได้รับโทษของผู้กระทำด้วย

เกณฑ์ความสัมพันธ์ทางเพศปรับเป็น มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่ก่อให้เกิดจินตนาการถึงการร่วมประเวณี จนถึงมีการร่วมประเวณี แต่ต้องไม่แสดงรายละเอียดให้ชัดเจน เป็นฉากที่รวบรัดและเป็นปัจจัยสำคัญในการดำเนินเรื่องเท่านั้น รวมทั้งตัวแสดงต้องมีอายุไม่ต่ำกว่า 18 ปีเท่านั้น

เกณฑ์การแต่งกายปรับเป็น ให้มีการแต่งกายที่แสดงให้เห็นส่วนเว้าส่วนโค้ง เช่น การสวมชุดรัดรูป ชุดว่ายน้ำแบบ 2 ชิ้น เป็นต้น รวมไปถึงการแต่งกายแบบนุ่งผ้าเช็ดตัวผืนเดียว หรือภาพการเปลือยกายในบริบทที่เหมาะสมเท่านั้น เช่น อาบน้ำอยู่ในห้องอาบน้ำ แต่ต้องไม่แสดงให้เห็นของสงวน

เกณฑ์ฉากของขวัญนำกลัวปรับเป็น ให้มีภาพน่ากลัว เช่น ภาพหัวกะโหลก โครงกระดูก หรือภาพปีศาจที่น่ากลัวมากๆ ได้

เกณฑ์เรื่องสิ่งผิดกฎหมาย ยาเสพติดและของมีค่าปรับเป็น ให้มีได้แต่ตัวแสดงที่มีพฤติกรรมทำผิดกฎหมาย เกี่ยวข้องกับสิ่งเสพติดหรือของมีค่าต้องมีใช้พระเอก หรือฮีโร่ของเรื่องและต้องมีอายุไม่ต่ำกว่า 18 ปีเท่านั้น

เกณฑ์การใช้ภาษา ปรับเป็น ให้มีการใช้ภาษาที่หยาบคายไม่สุภาพได้ เช่น มึง กู แต่ต้องเหมาะสมกับบริบทแวดล้อมด้วย

3.3 เกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยในฐานะสื่อการศึกษาสำหรับเยาวชน

3.3.1 เกณฑ์หลักการพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยในฐานะสื่อการศึกษาสำหรับเยาวชน

เกณฑ์หลักการพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยในฐานะสื่อการศึกษาสำหรับเยาวชนมีทั้งหมด 7 เกณฑ์ โดยพิจารณาจากเนื้อหา ภาพและบทบรรยาย ดังนี้

- | | | |
|-----------------|--|----------------|
| (1) ความรุนแรง | (2) ความสัมพันธ์ทางเพศ | (3) การแต่งกาย |
| (4) ฉากสยองขวัญ | (5) สิ่งผิดกฎหมาย ยาเสพติดและของมีนเมา | (6) การใช้ภาษา |
| | (7) ความถี่ที่พบในเกณฑ์ที่ 1-6 รวมกัน | |

3.3.2 เกณฑ์การแบ่งกลุ่มอายุผู้อ่าน แบ่งออกเป็น 3 ระดับดังนี้

- (1) ระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้่านทุกวัย
- (2) ระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้่านที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป
- (3) ระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

3.3.3 คำอธิบายเกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยในฐานะสื่อการศึกษาสำหรับเยาวชน

เนื่องจากการจัดระดับหนังสือการ์ตูนในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จัดระดับโดยอิงตามเกณฑ์อายุ ซึ่งในแต่ละระดับอายุจะมีคำอธิบายเกณฑ์ที่แตกต่างกัน ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 16 เกณฑ์และคำอธิบายเกณฑ์ที่เหมาะสมสำหรับผู้่านทุกวัย

หนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย ระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้่านทุกวัย เป็นหนังสือที่ เนื้อหา ภาพ และบทบรรยาย มีลักษณะอันปรากฏให้เห็นสิ่งอันไม่พึงประสงค์ บ้างเล็กน้อย แต่ไม่ส่งผลกระทบต่อชีวิตเด็ก ดังที่ปรากฏในตารางนี้

เกณฑ์	คำอธิบายเกณฑ์
1. ความรุนแรง	-ไม่มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่แสดงถึงความรุนแรง รวมทั้งที่ก่อให้เกิดจินตนาการถึงความรุนแรงด้วย
2. ความสัมพันธ์ทางเพศ	-ไม่มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่แสดงถึงความสัมพันธ์ทางเพศ รวมทั้งที่ก่อให้เกิดจินตนาการถึงความสัมพันธ์ทางเพศด้วย
3. การแต่งกาย	-มีเนื้อหาและภาพการแต่งกายที่มิดชิด
4. ฉากของขวัญ	-ไม่มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่แสดงให้เห็นฉากของขวัญ
5. สิ่ง ผิด ก ฎ ห ม า ย ยาเสพติด และของมีนเมา	-ไม่มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่แสดงให้เห็นเกี่ยวกับสิ่งผิด กฎหมาย ยาเสพติด และของมีนเมา
6. การใช้ภาษา	-มีเนื้อหา หรือบทบรรยายที่มีการใช้ภาษาที่ไม่สุภาพ ก้าวร้าว ได้ เล็กน้อยตามบริบท เช่น แ ก ข้ำ เอ็ง ไอ้ แต่ต้องไม่เป็นคำหยาบคาย รุนแรง
7. ความถี่	-ความถี่ที่พบในเกณฑ์ที่ 1-6 รวมกัน อยู่ในระดับไม่เกินร้อยละ 10 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม

ตารางที่ 17 เกณฑ์และคำอธิบายเกณฑ์ที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป

หนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย ระดับเหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป มีลักษณะของพฤติกรรมอันไม่พึงประสงค์ทั้งที่ไม่ปรากฏหรืออาจจะมีปรากฏสอดแทรกให้เห็นบ้าง แต่ไม่ชี้แนะให้เด็กมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ดังเกณฑ์ในตารางนี้

เกณฑ์	รายละเอียดของเกณฑ์
1. ความรุนแรง	- แสดงเนื้อหา ภาพและบทบรรยายเกี่ยวกับความรุนแรง(ฉากต่อสู้) ที่เหมือนจริงได้แต่ต้องเป็นความรุนแรงที่อยู่ภายใต้กฎ กติกาการแข่งขันที่ได้รับการยอมรับในระดับสากลเท่านั้น ความรุนแรงนอกจากนั้นจะต้องเป็นเรื่องสมมติหรือเรื่องเหนือจริง

เกณฑ์	รายละเอียดของเกณฑ์
	<p>- แสดงเนื้อหา ภาพและบทบรรยายเกี่ยวกับความรุนแรง(ฉากต่อสู้)ได้ในระดับ การได้รับบาดเจ็บ มีเลือดออกได้เล็กน้อย เช่น ฟกช้ำดำเขียว หัวโน ปากแตก ผลที่หายภายใน 1-2 วัน</p> <p>-ไม่แสดงเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่มีการใช้ความรุนแรงเป็นหมุ่คณะ เช่น การยกพวกตีกัน การรุมทำร้ายกัน</p> <p>- แสดงเนื้อหา ภาพและบทบรรยายเกี่ยวกับความตายได้ แต่ต้องไม่แสดงให้เห็นถึงวิธีการฆ่า รวมถึงความเจ็บปวดทรมานก่อนตาย (ยกเว้นการตายที่เกิดจากการเป็น โรคต่างๆ) และจากความตายที่มีต้องเป็นกรณีที่เป็นปัจจัยสำคัญ ในการดำเนินเรื่องเท่านั้น</p> <p>-จากความรุนแรงต่างๆ ที่กล่าวมาต้องไม่มีลักษณะของความต่อเนื่อง</p>
2. . ความสัมพันธ์ทางเพศ	<p>- แสดงเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางเพศกับเพศตรงข้ามได้ในระดับที่แสดงความใกล้ชิดสนิทสนมทางชู้สาว เช่น การจูบ การโอบกอด แต่ต้องไม่มีการแสดงเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่อาจก่อให้เกิดจินตนาการต่อเนื่องถึงการร่วมประเวณี รวมทั้งตัวแสดงต้องอยู่ในวัยที่บรรลุนิติภาวะแล้วเท่านั้น</p> <p>-ไม่มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่แสดงให้เห็นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางเพศในเพศเดียวกัน</p>
3. การแต่งกาย	<p>- มีภาพการแต่งกายแบบมิดชิดที่ไม่มีการเปิดเผยร่างกายส่วนใดเลย หรืออาจมีการแต่งกายตามสมัยนิยมได้ เช่น ชุดสายเดี่ยว รวมถึงการแต่งชุดว่ายน้ำที่ไม่แสดงส่วนเว้าส่วนโค้งมากนักได้ แต่ต้องเหมาะสมกับบริบทแวดล้อม</p> <p>-ไม่แสดงภาพที่เน้นอวัยวะส่วนใดส่วนหนึ่งจนเกินความเป็นจริง เช่น หน้าอก สะโพก</p>
4. ฉากสยองขวัญ	<p>-แสดงเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่เกี่ยวกับผี ปีศาจ ที่เป็นเรื่องสมมติเหนือจริงได้แต่ต้องเป็นแบบที่ไม่น่ากลัวมากนัก เช่น มีลักษณะเป็นภาพร่าง</p>

เกณฑ์	รายละเอียดของเกณฑ์
5. สิ่งผิดกฎหมาย ยา- เสพติด และของมีนเมา	-มีเนื้อหา ภาพ และบทบรรยายเกี่ยวกับสิ่งของมีนเมา หรือบุคคลขณะมีนเมาได้ เช่น การดื่มเหล้า สูบบุหรี่ แต่ตัวแสดงต้องไม่ใช่พระเอก และมีอายุเกิน 20 ปีขึ้นไปเท่านั้น -แสดงเนื้อหา ภาพและบทบรรยายเกี่ยวกับสิ่งผิดกฎหมายที่มีโทษน้อยได้ เช่น การเล่นไพ่ เล่นหวย แต่ต้องแสดงให้เห็นถึงโทษของการทำผิดกฎหมายนั้นๆ ด้วย -ไม่แสดงเนื้อหา ภาพและบทบรรยายในส่วนที่เกี่ยวข้องกับยาเสพติดเลย
6. การใช้ภาษา	-มีเนื้อหา หรือบทบรรยายที่มีการใช้ภาษาที่ไม่สุภาพ ก้าวร้าว ได้เล็กน้อยตามบริบท เช่น แก่ ข่า เอ็ง ไอ้ แต่ต้องไม่เป็นคำหยาบคายรุนแรง
7. ความถี่ในเล่ม	-ความถี่ที่พบในเกณฑ์ที่ 1-6 รวมกัน อยู่ในระดับไม่เกินร้อยละ 20 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม

ตารางที่ 18 เกณฑ์และคำอธิบายเกณฑ์ที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

หนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย ระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป อาจมีเนื้อหา ภาพ และบทบรรยายที่ปรากฏให้เห็นสิ่งเบี่ยงเบนหรือไม่พึงประสงค์ได้ในลักษณะบันเทิง อีกทั้งอาจส่งผลกระทบต่อ ความคิด ค่านิยมและพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน ทั้งนี้ผู้ปกครองควรให้คำแนะนำหรือพึงระวังการเสฟสื่อการ์ตูนต่างๆ อย่างรู้เท่าทัน และมีวิจารณญาณ ดังที่ปรากฏในตารางนี้

เกณฑ์	รายละเอียดของเกณฑ์
1. ความรุนแรง	-ให้มีความรุนแรงที่พบในระดับการได้รับบาดเจ็บสาหัสจนถึงเสียชีวิต รวมทั้งความรุนแรงที่เกิดขึ้นอาจเกิดเป็นหมู่คณะได้ -ให้เนื้อหา ภาพและบทบรรยายเกี่ยวกับความรุนแรงทางเพศได้ถึงมีการข่มขืน แต่ต้องเป็นกรณีที่เป็นปัจจัยสำคัญในการดำเนินเรื่องเท่านั้น ต้องมีการแสดงให้เห็นถึงการได้รับโทษของผู้กระทำด้วย

เกณฑ์	รายละเอียดของเกณฑ์
2. ความสัมพันธ์ทางเพศ	-มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่ก่อให้เกิดจินตนาการถึงการร่วมประเวณีจนถึงมีการร่วมประเวณี แต่ต้องไม่แสดงรายละเอียดให้ชัดเจน เป็นฉากที่รวบรัดและเป็นปัจจัยสำคัญในการดำเนินเรื่องเท่านั้น รวมทั้งตัวแสดงต้องมีอายุไม่ต่ำกว่า 18 ปี
3. การแต่งกาย	-ไม่มีการแต่งกายที่แสดงให้เห็นส่วนเว้าส่วนโค้ง เช่น การสวมชุดรัดรูป ชุดว่ายน้ำแบบ 2 ชิ้น เป็นต้น รวมไปถึงการแต่งกายแบบนุ่งผ้าเช็ดตัวผืนเดียวหรือภาพการเปลือยกาย แต่ต้องอยู่ในบริบทที่เหมาะสมเท่านั้น เช่น อาบน้ำอยู่ในห้องอาบน้ำ หรือบ่อน้ำพุร้อน และต้องไม่แสดงให้เห็นของสงวน
4. ฉากฉากสยองขวัญ	-มีภาพน่ากลัว เช่น ภาพหัวกะโหลก โครงกระดูก หรือภาพปีศาจที่น่ากลัวมากๆ ได้
5. สิ่งผิดกฎหมาย ยาเสพติด และของมีค่า	-ไม่มีการทำผิดกฎหมาย เกี่ยวข้องกับยาเสพติดและของมีค่าได้ แต่ตัวแสดงที่มีพฤติกรรมทำผิดกฎหมาย เกี่ยวข้องกับสิ่งเสพติดหรือของมีค่าต้องมีใช้พระเอก หรือ ฮีโร่ของเรื่องและต้องมีอายุไม่ต่ำกว่า 18 ปี
6. การใช้ภาษา	-มีการใช้ภาษาที่หยาบคายไม่สุภาพได้ เช่น มึง กู แต่ต้องเหมาะสมกับบริบทแวดล้อมด้วย
7. ความถี่	-ความถี่ที่พบในเกณฑ์ที่ 1-6 รวมกันตั้งแต่ร้อยละ 20 ขึ้นไปของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม

*หมายเหตุ ในการพิจารณาหากเข้าข่ายเกณฑ์ใดเกณฑ์หนึ่งในระดับอายุใดก็จะถือว่าอยู่ในระดับอายุนั้นเลย เช่น หากมีภาพการร่วมประเวณีแม้จะเพียงฉากเดียวในเล่มก็จะจัดให้อยู่ในระดับที่เหมาะสมกับผู้อ่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป แม้ฉากอื่นๆในเล่มจะอยู่ในระดับเหมาะสมกับผู้อ่านทุกวัย และมีความถี่ไม่ถึง ร้อยละ 10 ขึ้นไปก็ตาม

ความต่อเนื่อง หมายถึง การมีเกณฑ์ที่ 1-6 ที่กล่าวมาแล้ว ในเกณฑ์ใดเกณฑ์หนึ่งติดต่อกันตั้งแต่ 3 หน้าขึ้นไป

ตอนที่ 4 ผลการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยตามระดับอายุ

การจัดระดับหนังสือการ์ตูนในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเกณฑ์ที่ได้จากการวิเคราะห์ข้างต้นนำมาทดลองจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย ที่มียอดจำหน่ายสูงสุด 5 อันดับ

ในช่วงตั้งแต่ เดือนมิถุนายน 2549 – เดือนกุมภาพันธ์ 2550 ของ 5 สำนักพิมพ์ใหญ่ คือ วิบูลย์กิจ สยาม อินเทอร์เน็ตมีเดีย เนชั่นอินเตอร์คอมมิค บงกช พับลิชชิง และบูรพัฒน์ โดยทำการสุ่มอย่างง่ายให้ได้ เรื่องละ 1 เล่ม

หนังสือการ์ตูนที่นำมาจัดระดับ ได้แก่เรื่อง ยอดนักสืบจิ๋วโคนัน เล่ม 50, ซามูไรคิปปเปอร์เคียว เล่ม 38, Get Backers อย่างนี้ต้องเอาคืน เล่ม 37, Air Gear ขาคู่ทะลุฟ้า เล่ม 13, คุณครูจอมเวทย์เนกิมะ เล่ม 2, One Piece เล่ม 43, แชนกลคนแปรธาตุ เล่ม 15, Mar อิททิตูร์พีซิมายา เล่ม 10, เทพอสูรจิ้งจอกเงิน เล่ม 40, Initial D เล่ม 33, นินจาคาถาโอ้โฮเฮะ เล่ม 35, Death Note เล่ม 12, Bleach เทพมรณะ เล่ม 24, Prince of Tennis เล่ม 32, Eye Shield 21 เล่ม 17, อ้วนซ่าขาซิ่ง เล่ม 19, Dark Edge โรงเรียนพันธุ์สยอง เล่ม 7, เปลวฟ้า ฝ่าวิญญาณ เล่ม 1, เผ่าทรชนคนพันธุ์เดือด ภาค ถึงดอม เล่ม 2, หน้ากากปีศาจพิฆาตทรชน เล่ม 16, Love Celeb เล่ม 4, มันไม่ใช่อย่างนั้นหรือที่รัก เล่ม 3, วายร้าย*นายตัวแสบ เล่ม 4, Kaikan Phrase จังหวะร็อค คนตรีรัก เล่ม 3, แชมเปียนขนมปัง เล่ม 16

ผลการจัดระดับหนังสือการ์ตูนทั้งหมด 25 เล่มดังกล่าว ผลที่ออกมาเป็นดังนี้

หนังสือการ์ตูนเล่มที่จัดอยู่ในระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้่านทุกวัยมี 1 เล่ม ได้แก่ เรื่อง Prince of Tennis เล่ม 32 เนื่องจากพบสิ่งอันไม่พึงประสงค์ในเกณฑ์การใช้ภาษาเท่านั้น คือมีบทบรรยายที่มีการใช้ภาษาที่ไม่สุภาพเพียงเล็กน้อย ซึ่งมีความถี่ที่พบเพียงร้อยละ 2.3 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม ซึ่งไม่เกินร้อยละ 10 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม จึงจัดอยู่ในระดับเหมาะสมสำหรับผู้่านทุกวัย

หนังสือการ์ตูนเล่มที่จัดอยู่ในระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้่านที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป มี 2 เล่ม ได้แก่ เรื่อง Initial D เล่ม 33 เนื่องจากพบสิ่งอันไม่พึงประสงค์ในเกณฑ์ความรุนแรง สิ่งผิดกฎหมาย ยาเสพติด และของมีค่า รวมทั้งการใช้ภาษา ซึ่งจากการมีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่มีการทำผิดกฎหมายเล็กน้อย ในเรื่องการแข่งรถบนท้องถนน รวมถึงการมีความถี่ที่พบรวมทั้งหมด คิดเป็นร้อยละ 12.43 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม ซึ่งไม่เกินร้อยละ 20 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม จึงจัดอยู่ในระดับเหมาะสมสำหรับผู้่านที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป

อีกเล่มหนึ่งคือเรื่อง Eye Shield 21 เล่ม 17 เนื่องจากพบสิ่งอันไม่พึงประสงค์ในเกณฑ์ความรุนแรงและการใช้ภาษาเท่านั้น คือมีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายเกี่ยวกับความรุนแรงภายใต้กติกา และการใช้ภาษาที่ไม่สุภาพเพียงเล็กน้อย รวมถึงการมีความถี่ที่พบรวมทั้งหมด คิดเป็นร้อยละ 12.83 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม ซึ่งไม่เกินร้อยละ 20 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม จึงจัดอยู่ในระดับเหมาะสมสำหรับผู้่านที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป

หนังสือการ์ตูนเล่มที่จัดอยู่ในระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป มี 19 เล่ม ได้แก่ เรื่อง ยอดนักสืบจิ๋วโคนัน เล่ม 50 เนื่องจากพบสิ่งอันไม่พึงประสงค์ในเกณฑ์ความรุนแรง การแต่งกาย สิ่งผิดกฎหมาย ยาเสพติดและของมีค่า รวมถึงการใช้ภาษา ซึ่งจากการมีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่มีความรุนแรงจนถึงขั้นทำให้ผู้อื่นเสียชีวิต ซึ่งถือเป็นการทำผิดกฎหมายที่มีโทษร้ายแรง รวมถึงการมีความถี่ที่พบรวมทั้งหมด คิดเป็นร้อยละ 33.33 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม ซึ่งเกินร้อยละ 20 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม จึงจัดอยู่ในระดับเหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

เรื่อง ซามูไรดิปเปอร์เคียว เล่ม 38 เนื่องจากพบสิ่งอันไม่พึงประสงค์ในเกณฑ์ทุกเกณฑ์ ซึ่งจากการมีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่มีความถี่เกี่ยวกับความรุนแรงจำนวนมาก และมีความรุนแรงจนถึงขั้นทำให้ผู้อื่นเสียชีวิต รวมถึงการมีความถี่ที่พบรวมทั้งหมด คิดเป็นร้อยละ 99.02 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม ซึ่งเกินร้อยละ 20 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม จึงจัดอยู่ในระดับเหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

เรื่อง Get Backers อย่างนี้ต้องเอาคืน เล่ม 37 เนื่องจากพบสิ่งอันไม่พึงประสงค์ในเกณฑ์ความรุนแรง ความสัมพันธ์ทางเพศ การแต่งกาย รวมถึงเกณฑ์เกี่ยวกับสิ่งผิดกฎหมาย ยาเสพติดและของมีค่า ซึ่งจากการมีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่มีความรุนแรงจนถึงขั้นทำให้ผู้อื่นเสียชีวิต มีการแต่งกายที่เปิดเผยร่างกายบางส่วน และเน้นอวัยวะบางแห่ง รวมถึงการมีความถี่ที่พบรวมทั้งหมด คิดเป็นร้อยละ 51.67 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม ซึ่งเกินร้อยละ 20 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม จึงจัดอยู่ในระดับเหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

เรื่อง Air Gear ขาคู่ทะลุฟ้า เล่ม 13 เนื่องจากพบสิ่งอันไม่พึงประสงค์ในเกณฑ์ทุกเกณฑ์ ซึ่งจากการมีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่มีความรุนแรงจนถึงขั้นทำให้ผู้อื่นบาดเจ็บสาหัส เสียชีวิต มีการแต่งกายที่เปิดเผยร่างกายบางส่วน เน้นอวัยวะบางแห่ง และมีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่ก่อให้เกิดการจินตนาการถึงการร่วมประเวณี รวมถึงการมีความถี่ที่พบรวมทั้งหมด คิดเป็นร้อยละ 62.90 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม ซึ่งเกินร้อยละ 20 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม จึงจัดอยู่ในระดับเหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

เรื่อง คุณครูจอมเวทย์เนกิมะ เล่ม 2 เนื่องจากพบสิ่งอันไม่พึงประสงค์ในเกณฑ์ความรุนแรง ความสัมพันธ์ทางเพศ และการแต่งกาย ซึ่งจากการมีเนื้อหา และภาพการแต่งกายที่เปิดเผย ถึงขั้นการเปลือยกาย รวมถึงการมีความถี่ที่พบรวมทั้งหมด คิดเป็นร้อยละ 42.26 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม ซึ่งเกินร้อยละ 20 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม จึงจัดอยู่ในระดับเหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

เรื่อง One Piece เล่ม 43 เนื่องจากพบสิ่งอันไม่พึงประสงค์ในเกณฑ์ความรุนแรง การแต่งกาย สิ่งผิดกฎหมาย ยาเสพติดและของมีค่า รวมถึงเกณฑ์การใช้ภาษา ซึ่งจากการมีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่มีความรุนแรงจนถึงขั้นทำให้ผู้อื่นบาดเจ็บสาหัส และมีการใช้ความรุนแรงกับเพศหญิง รวมถึงการมีความถี่ที่พบรวมทั้งหมด คิดเป็นร้อยละ 66.67 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม ซึ่งเกินร้อยละ 20 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม จึงจัดอยู่ในระดับเหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

เรื่อง แชนกลคนแปรธาตุ เล่ม 15 เนื่องจากพบสิ่งอันไม่พึงประสงค์ในเกณฑ์ความรุนแรง ฉากสยองขวัญ สิ่งผิดกฎหมาย ยาเสพติดและของมีค่า รวมถึงการใช้ภาษา ซึ่งจากการมีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่มีความรุนแรงจนถึงขั้นทำให้ผู้อื่นเสียชีวิตเป็นหมู่คณะ รวมถึงการมีความถี่ที่พบรวมทั้งหมด คิดเป็นร้อยละ 42.53 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม ซึ่งเกินร้อยละ 20 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม จึงจัดอยู่ในระดับเหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

เรื่อง Mar อธิติฤทธิ์พิชิตมาฆา เล่ม 10 เนื่องจากพบสิ่งอันไม่พึงประสงค์ในเกณฑ์ความรุนแรง การแต่งกาย ฉากสยองขวัญ สิ่งผิดกฎหมาย ยาเสพติดและของมีค่า รวมถึงเกณฑ์การใช้ภาษา ซึ่งจากการมีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่มีความถี่เกี่ยวกับความรุนแรงจำนวนมาก และการแต่งกายแบบเปิดเผยร่างกายบางส่วน รวมถึงการมีความถี่ที่พบรวมทั้งหมด คิดเป็นร้อยละ 75.27 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม ซึ่งเกินร้อยละ 20 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม จึงจัดอยู่ในระดับเหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

เรื่อง เทพอสูรจิ้งจอกเงิน เล่ม 40 เนื่องจากพบสิ่งอันไม่พึงประสงค์ในเกณฑ์ความรุนแรง และฉากสยองขวัญ ซึ่งจากการมีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่มีความถี่เกี่ยวกับความรุนแรงและภาพสยองขวัญจำนวนมาก รวมถึงการมีความถี่ที่พบรวมทั้งหมด คิดเป็นร้อยละ 46.24 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม ซึ่งเกินร้อยละ 20 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม จึงจัดอยู่ในระดับเหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

เรื่อง นิินจาจากาฮาโอโฮเสะ เล่ม 35 เนื่องจากพบสิ่งอันไม่พึงประสงค์ในเกณฑ์ความรุนแรง ฉากสยองขวัญ สิ่งผิดกฎหมาย ยาเสพติดและของมีค่า รวมถึงการใช้ภาษา ซึ่งจากการมีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่มีความรุนแรงจนถึงขั้นทำให้ผู้อื่นบาดเจ็บสาหัสและเสียชีวิตอยู่หลายฉาก รวมถึงการมีความถี่ที่พบรวมทั้งหมด คิดเป็นร้อยละ 23.59 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม ซึ่งเกินร้อยละ 20 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม จึงจัดอยู่ในระดับเหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

เรื่อง Death Note เล่ม 12 เนื่องจากพบสิ่งอันไม่พึงประสงค์ในเกณฑ์ความรุนแรง การแต่งกาย ฉากสยองขวัญ สิ่งผิดกฎหมาย ยาเสพติดและของมีค่า รวมถึงการใช้ภาษา ซึ่งจากการมีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่มีความรุนแรงจนถึงขั้นทำให้ผู้อื่นบาดเจ็บสาหัสและเสียชีวิต ซึ่งถือเป็นการทำผิด

กฎหมายที่มีโทษร้ายแรง รวมถึงการมีความผิดที่พบรวมทั้งหมด คิดเป็นร้อยละ 35.09 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม ซึ่งเกินร้อยละ 20 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม จึงจัดอยู่ในระดับเหมาะสมสำหรับผู้่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

เรื่อง Bleach เทพมรณะ เล่ม 24 เนื่องจากพบสิ่งอันไม่พึงประสงค์ในเกณฑ์ความรุนแรง การแต่งกาย ฉากของขบวนการ และการใช้ภาษา ซึ่งจากการมีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่มีความรุนแรงจนถึงขั้นทำให้ผู้อ่านบาดเจ็บสาหัสและเสียชีวิต รวมถึงการมีความผิดที่พบรวมทั้งหมด คิดเป็นร้อยละ 46.96 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม ซึ่งเกินร้อยละ 20 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม จึงจัดอยู่ในระดับเหมาะสมสำหรับผู้่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

เรื่อง อ้วนซ่าซาซัง เล่ม 19 เนื่องจากพบสิ่งอันไม่พึงประสงค์ในเกณฑ์ทุกเกณฑ์ ซึ่งจากการมีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางเพศที่ก่อให้เกิดจินตนาการถึงการร่วมประเวณีของตัวละครที่มีอายุเกิน 20 ปีขึ้นไปอยู่หลายฉาก รวมถึงการมีความผิดที่พบรวมทั้งหมด คิดเป็นร้อยละ 66.48 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม ซึ่งเกินร้อยละ 20 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม จึงจัดอยู่ในระดับเหมาะสมสำหรับผู้่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

เรื่อง Dark Edge โรงเรียนพันธุ์สยอง เล่ม 7 เนื่องจากพบสิ่งอันไม่พึงประสงค์ในเกณฑ์ทุกเกณฑ์ ซึ่งจากการมีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่มีความรุนแรงจนถึงขั้นทำให้ผู้อ่านบาดเจ็บสาหัสเสียชีวิต และมีภาพการแต่งกายแบบเปิดเผยร่างกายบางส่วน รวมถึงการมีความผิดที่พบรวมทั้งหมด คิดเป็นร้อยละ 35.23 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม ซึ่งเกินร้อยละ 20 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม จึงจัดอยู่ในระดับเหมาะสมสำหรับผู้่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

เรื่อง เปลวฟ้า ฝ่าวิญญาน เล่ม 1 เนื่องจากพบสิ่งอันไม่พึงประสงค์ในเกณฑ์ทุกเกณฑ์ ซึ่งจากการมีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่มีความผิดเกี่ยวกับความรุนแรงจำนวนมาก และมีภาพการแต่งกายแบบเปิดเผยร่างกายบางส่วน รวมถึงการมีความผิดที่พบรวมทั้งหมด คิดเป็นร้อยละ 38.89 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม ซึ่งเกินร้อยละ 20 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม จึงจัดอยู่ในระดับเหมาะสมสำหรับผู้่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

เรื่อง เผ่าทรชนคนพันธุ์เดือด ภาคกิ่งดอม เล่ม 2 เนื่องจากพบสิ่งอันไม่พึงประสงค์ในเกณฑ์ทุกเกณฑ์ ซึ่งจากการมีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่มีความรุนแรงจนถึงขั้นทำให้ผู้อ่านบาดเจ็บสาหัสเสียชีวิต มีภาพการแต่งกายแบบเปิดเผยร่างกายบางส่วนอยู่หลายฉาก และมีการทำผิดกฎหมายร้ายแรงในการชิงทรัพย์และฆ่าผู้อื่น รวมถึงการมีความผิดที่พบรวมทั้งหมด คิดเป็นร้อยละ 28.57 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม ซึ่งเกินร้อยละ 20 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม จึงจัดอยู่ในระดับเหมาะสมสำหรับผู้่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

เรื่อง หน้ากากปีศาจพิฆาตทรชน เล่ม 16 เนื่องจากพบสิ่งอันไม่พึงประสงค์ในเกณฑ์ความรุนแรง ฉากสยองขวัญ สิ่งผิดกฎหมาย ยาเสพติดและของมีนเมา รวมถึงการใช้ภาษา ซึ่งจากการมีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่มีความรุนแรงจนถึงขั้นทำให้ผู้อ่านบาดเจ็บสาหัส เสียชีวิตอยู่หลายฉาก มีภาพฉากสยองขวัญที่น่ากลัวมาก รวมถึงการมีความถี่ที่พบรวมทั้งหมด คิดเป็นร้อยละ 55.66 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม ซึ่งเกินร้อยละ 20 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม จึงจัดอยู่ในระดับเหมาะสมสำหรับผู้่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

เรื่อง มั่นไม่ใช่ออย่างนั้นหรือที่รัก เล่ม 3 เนื่องจากพบสิ่งอันไม่พึงประสงค์ในเกณฑ์ความรุนแรง ความสัมพันธ์ทางเพศ และการใช้ภาษา ซึ่งจากการมีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางเพศที่ก่อให้เกิดจินตนาการถึงการร่วมประเวณี และมีการร่วมประเวณีของตัวละครที่อายุเกิน 20 ปีขึ้นไปอยู่หลายฉาก รวมถึงการมีความถี่ที่พบรวมทั้งหมด คิดเป็นร้อยละ 22.53 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม ซึ่งเกินร้อยละ 20 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม จึงจัดอยู่ในระดับเหมาะสมสำหรับผู้่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

เรื่อง แคมเปียนขนมปัง เล่ม 16 เนื่องจากพบสิ่งอันไม่พึงประสงค์ในเกณฑ์ความรุนแรง การแต่งกาย ฉากสยองขวัญ สิ่งผิดกฎหมาย ยาเสพติดและของมีนเมา รวมถึงการใช้ภาษา ซึ่งจากการมีเนื้อหา และบทบรรยายที่มีความถี่เกี่ยวกับการใช้ภาษาที่ไม่สุภาพเป็นจำนวนมาก รวมถึงการมีความถี่ที่พบรวมทั้งหมด คิดเป็นร้อยละ 25.26 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม ซึ่งเกินร้อยละ 20 ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม จึงจัดอยู่ในระดับเหมาะสมสำหรับผู้่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

ส่วนนังการ์ตูนที่เหลืออีก 3 เล่ม ได้แก่ เรื่อง Love Celeb เล่ม 4 เรื่องวายร้าย*นายตัวแสบ เล่ม 4 และเรื่อง Kaikan Phrase จังหวะร็อค ดนตรีรัก เล่ม 3 ไม่สามารถจัดระดับได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด เนื่องจากมีเนื้อหา ภาพ และบทบรรยายบางฉาก บางตอนที่เกินจากเกณฑ์ที่กำหนด คือมีเนื้อหาที่ก่อให้เกิดจินตนาการถึงการร่วมประเวณี และมีฉากการร่วมประเวณีของเยาวชนที่อายุไม่ถึง 18 ปีอยู่หลายฉาก ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการแสดงออกเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางเพศที่มีอยู่ในการ์ตูนแนวรักโรแมนติกที่ได้รับความนิยมว่าเป็นสิ่งอันไม่พึงประสงค์ในบริบทของสังคมไทยเป็นอย่างมาก จึงไม่สามารถจัดเข้าตามเกณฑ์ที่ผู้เชี่ยวชาญประเมินให้มีได้

จากที่นำเสนอไปทั้งหมดนั้น จะกล่าวในภาพรวมของบทนี้ได้ว่า ทำให้ได้ข้อค้นพบเกี่ยวกับเกณฑ์การจัดระดับการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยใน 3 ระดับอายุ ทั้งนี้ในแต่ละระดับมีเกณฑ์พิจารณาที่เกี่ยวข้องกับในแต่ละข้อดังที่กล่าวไป อย่างไรก็ตามข้อค้นพบจากงานวิจัยจะได้นำเสนอในบทสรุปและอภิปรายผลต่อไป

บทที่ 5

บทสรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการนำเสนอเกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยในฐานะสื่อการศึกษาสำหรับเยาวชน มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อจำแนกประเภทการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยที่จำหน่ายอยู่ในประเทศไทยในปัจจุบัน 2) เพื่อเสนอเกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยในฐานะสื่อการศึกษาสำหรับเยาวชน

มีขั้นตอนในการวิจัย โดยการศึกษาเอกสารเพื่อจำแนกประเภทและจัดทำร่างเกณฑ์ นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมิน จากนั้นทำการสำรวจระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นที่มีจำหน่ายในประเทศไทย ขั้นสุดท้ายคือการสนทนากลุ่มย่อยเพื่อเสนอผลการจัดระดับและรับฟังข้อเสนอแนะ ทั้งนี้สามารถสรุปและอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยครั้งนี้ สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการจำแนกประเภทการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย

การจำแนกประเภทการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย พบว่ามีด้วยกันทั้งหมด 4 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่ 1) กลุ่มการ์ตูนที่สะท้อนภาพความรุนแรง สามารถจำแนกประเภทย่อยได้ 4 แนวเนื้อหา ได้แก่ แนวการต่อสู้ แนวเรื่องผจญภัย แนวภูตผี ปีศาจ และแนววรรณกรรมที่มีชื่อเสียง 2) กลุ่มที่เกี่ยวกับความรักและความสัมพันธ์ทางเพศ สามารถจำแนกประเภทย่อยได้ 4 แนวเนื้อหา ได้แก่ แนวรักโรแมนติก แนวโป๊ แนวความรักชายกับชาย และแนวพฤติกรรมเบี่ยงเบนแบบต่างๆ 3) กลุ่มที่มีการนำเสนอสาระเฉพาะด้าน สามารถจำแนกประเภทย่อยได้ 6 แนวเนื้อหา ได้แก่ แนววิทยาศาสตร์ แนวอิงประวัติศาสตร์ แนวสืบสวนสอบสวน แนวกีฬา แนวชีวประวัติ และแนวเกี่ยวกับอาชีพ 4) กลุ่มการ์ตูนด้านอื่นๆ ที่ไม่เข้ากับ 3 กลุ่มที่กล่าวมา สามารถจำแนกประเภทย่อยได้ 2 แนวเนื้อหา ได้แก่ แนวเกี่ยวกับสัตว์ และแนวตลก

2. ผลการนำเสนอเกณฑ์การจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย

ผลการนำเสนอเกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย ที่จากการสังเคราะห์เอกสารต่างๆ และจากการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ สรุปได้ว่ามีเกณฑ์หลัก 7 เกณฑ์ โดยพิจารณาจาก เนื้อหา ภาพและบทบรรยาย ดังนี้ 1) ความรุนแรง 2) ความสัมพันธ์ทางเพศ 3) การแต่งกาย 4) ฉากของขวัญ 5) สิ่งผิดกฎหมาย ยาเสพติดและของมีค่า 6) การใช้ภาษา 7) ความถี่ที่พบในประเด็นที่ 1-6 รวมกัน ทั้งนี้โดยเกณฑ์ที่ 1-6 เป็นเกณฑ์ที่เกี่ยวข้อง เนื้อหา ภาพและบทบรรยาย ส่วนเกณฑ์ที่ 7 เป็นเกณฑ์การนับความถี่ของเนื้อหา ภาพและบทบรรยาย

3. ผลการจัดระดับความเหมาะสมของหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยตามระดับอายุ

ผลการนำเสนอเกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย โดยสามารถจำแนกเกณฑ์ความเหมาะสมตามระดับอายุได้เป็น 3 ระดับ ดังนี้

ระดับที่ 1 ระดับที่เหมาะสมสำหรับคนทั่วไป เป็นหนังสือที่เนื้อหา ภาพ และบทบรรยาย ไม่ปรากฏให้เห็นสิ่งอันไม่พึงประสงค์ หรือก่อให้เกิดความเสี่ยงที่เป็นการชี้แนะในสิ่งที่ไม่เหมาะสม

ระดับที่ 2 ระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป เป็นหนังสือที่มีเนื้อหา ภาพ และบทบรรยายมีสิ่งอันไม่พึงประสงค์ ปรากฏสอดแทรกให้เห็นบ้าง แต่ไม่ชี้แนะให้เด็กมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม

ระดับที่ 3 ระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป หนังสืออาจมีเนื้อหา ภาพ และบทบรรยายที่ปรากฏให้เห็นสิ่งเบี่ยงเบนหรือไม่พึงประสงค์ได้ในลักษณะบันเทิง อีกทั้งอาจส่งผลกระทบต่อความคิด ค่านิยมและพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน ทั้งนี้ผู้ปกครองควรให้คำแนะนำหรือพึงระวังการเสพสื่อการ์ตูนต่างๆ อย่างรู้เท่าทัน และมีวิจารณญาณ

4. เรื่องผลการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยตามระดับอายุ

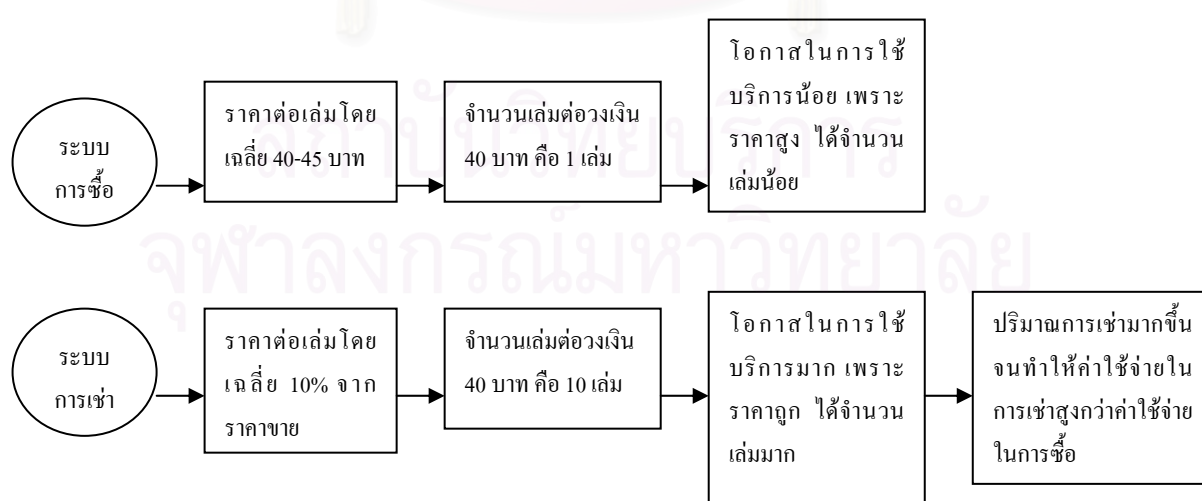
ผลจากการจัดระดับหนังสือการ์ตูนยอดนิยมที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทย 25 เล่ม จาก 5 สำนักพิมพ์ใหญ่ พบว่า หนังสือการ์ตูนเล่มที่จัดอยู่ในระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านทุกวัยมี 1 เล่ม หนังสือการ์ตูนเล่มที่จัดอยู่ในระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป มี 2 เล่ม และหนังสือการ์ตูนเล่มที่จัดอยู่ในระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป มี 19 เล่ม นอกจากนี้ยังพบ หนังสือ

การ์ตูนที่ไม่สามารถจัดระดับได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด อีก 3 เล่ม เนื่องจากมีเนื้อหา ภาพ และบทบรรยาย บางฉาก บางตอนที่เกินจากเกณฑ์ที่กำหนด

อภิปรายผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

1. การจัดระดับความเหมาะสมของหนังสือการ์ตูน

ในยุคปัจจุบัน ตลาดของธุรกิจการ์ตูนมีการขยายตัวมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากปริมาณร้านขายหนังสือการ์ตูนที่มีกระจายอยู่ทั่วไปในชุมชนใหญ่ๆ รวมถึงธุรกิจร้านเช่าการ์ตูนที่เกิดขึ้นจำนวนมาก ซึ่งผลจากการขยายตัวของตลาดการ์ตูนและธุรกิจร้านเช่าการ์ตูนนี้เองที่เป็นปัจจัยในการดึงดูดลูกค้ากลุ่มเด็กและเยาวชน ให้สามารถเข้าถึงแหล่งการ์ตูนมากขึ้น และมีพฤติกรรมการอ่านการ์ตูนได้มากขึ้นเช่นกัน ดังเช่น ในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่สามารถอ่านการ์ตูนได้วันละหลายๆ เรื่องด้วยเงื่อนไขสองประการ ด้วยกัน คือ 1) จำนวนร้านขายและเช่าการ์ตูนที่เพิ่มขึ้นทำให้เข้าถึงแหล่งหนังสือการ์ตูนได้ง่าย 2) การมีบริการให้เช่าในราคาต่อเล่ม เพียงร้อยละ 10 ของราคาขายเต็มของหนังสือ ทำให้เด็กเสียเงินในปริมาณน้อย แต่ได้อ่านหนังสือการ์ตูนในปริมาณที่เพิ่มขึ้น ตัวอย่างเช่น การ์ตูน 1 เล่ม ราคาโดยเฉลี่ย 40-45 หรือ 50 บาทขึ้นไป แต่ราคาเช่าคิดเพียง 10% ของราคาซื้อ คือ เฉลี่ยประมาณ 3-5 บาทต่อเล่ม ทำให้เด็กสามารถอ่านการ์ตูนได้ 9-10 เล่ม ในจำนวนเงินที่เท่ากับการซื้ออ่านเพียงเล่มเดียว ชื่อน่าสังเกตในประเด็นนี้คือ การที่มีราคาถูกลงจากระบบการเช่า ทำให้โอกาสในการอ่านของเด็กเพิ่มขึ้น และจากการอ่านที่เพิ่มขึ้นในลักษณะที่เสียปริมาณเงินทีละน้อย ทำให้เด็กและเยาวชนเพิ่มปริมาณการอ่านมากขึ้นกว่าเดิมจนทำให้ค่าใช้จ่ายในการเช่าสูงกว่าค่าใช้จ่ายในการซื้อ



แผนภาพที่ 16 กลไกระบบการซื้อ เช่า การ์ตูนกับผลต่อการบริโภค

จากการสังเกตกิจการร้านเช่าหนังสือการ์ตูน 2-3 แห่ง ผู้วิจัยพบว่า ในช่วงวันธรรมดาที่มีการเรียนการสอน ผู้อ่านในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่มีพฤติกรรมการเช่าอ่านแบบเช่ากลับ จะมีปริมาณการเช่าโดยเฉลี่ยวันละ 1-2 เล่มต่อคน แต่หากเป็นการเช่าอ่านในร้าน ซึ่งบางร้านจะเสียค่าเช่าหนังสือการ์ตูนเป็นครึ่งหนึ่งของค่าเช่าเต็มราคา ส่วนบางร้านก็คิดตามชั่วโมงที่อ่านในร้านใช้เวลาประมาณ 2-3 ชั่วโมงก็อาจจะอ่านได้ 4-5 เล่มทีเดียว แต่หากเป็นช่วงหยุดเทอม หรือวันหยุด พฤติกรรมการเช่าอ่านก็จะยิ่งทวีคูณขึ้น โดยส่วนมากมักจะเช่าอย่างน้อย 4-5 เล่มต่อวันต่อคน เนื่องจากมีค่าใช้จ่ายที่เป็นราคาค่าเช่าอยู่เพียงประมาณวันละ 20 บาทเท่านั้น ซึ่งผู้ที่มีการเช่าอ่านแล้วก็มักจะติดตามอ่านต่อไปเรื่อยๆ จนกระทั่งเข้าสู่วัยทำงานก็ยังคงติดตามต่อไป

จากพฤติกรรมการเช่าอ่านที่กล่าวไปแล้วนั้น ผลกระทบที่เกิดขึ้น คงเป็นดังแผนภูมิที่ได้กล่าวไปแล้ว เนื่องจากปริมาณความถี่ในการเช่าที่มีมาก จนสูญเสียปริมาณเงินที่ละเล็กทีละน้อยจนเป็นจำนวนมากกว่าปริมาณเงินที่ต้องเสียจากการซื้อตามปกติ

นอกจากผลกระทบด้านปริมาณเงินที่ต้องสูญเสีย ดังกล่าวแล้ว ผลกระทบในด้านอื่นๆ ที่ตามมาอีก ก็เช่น พฤติกรรมการแต่งกายตามสไตล์วัยรุ่นญี่ปุ่น ที่ค่อนข้างจะใส่กระโปรงสั้นๆ ถุงเท้ายาวๆ พฤติกรรมการคลั่งไคล้ดารา นักร้องญี่ปุ่น พฤติกรรมการติดการ์ตูนจนก่อให้เกิดลักษณะการไม่เข้าร่วมสังคม หรือกิจกรรมอื่นใด รวมไปถึง พฤติกรรมการแต่งกายเลียนแบบตัวการ์ตูนของญี่ปุ่น ที่เรียกว่า การแต่งคอสเพลย์ (Cosplay) ซึ่งในปัจจุบันประเทศไทยได้จัดให้มีการประกวดการแต่งกายเลียนแบบตัวการ์ตูนของญี่ปุ่น ที่ถือเป็นงานที่ยิ่งใหญ่ในสังคมนักอ่านในแต่ละปีทีเดียว และจากผลของกิจกรรมดังกล่าว ได้ทำให้เด็กและเยาวชนเกิดการรวมกลุ่มทำกิจกรรมที่ได้แสดงออกถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ รวมทั้งการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ แม้จะมีผู้ใหญ่บางท่านให้ความกังวลว่าเป็นกิจกรรมการเลียนแบบที่ไร้สาระ ไม่สร้างสรรค์ แต่บางท่านก็ให้การยอมรับกับสิ่งดังกล่าว รวมทั้งเหตุผลดังกล่าวด้วย

แต่จากการติดตามสภาวะการณ์ การติดการ์ตูนของเด็ก ดังข้อมูลจากโครงการ child watch ในปี 2547-2549 ได้สะท้อนให้เห็นถึงสภาวะการณ์การติดการ์ตูนของเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับการ์ตูนที่ยังไม่มีมาตรการจัดระดับมาควบคุม เช่น การ์ตูนลามก ที่พบว่า ในรอบ 2 ปี เด็กประถมโดยเฉลี่ยร้อยละ 16.6 เสพการ์ตูนโป๊ และ ในเยาวชนระดับมัธยมถึงอุดมศึกษา มีพฤติกรรมการเสพการ์ตูนลามก ร้อยละ 27.8 ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงผลกระทบของการ์ตูนลามกที่ไม่ได้ถูกจัดระดับความเหมาะสมและถูกควบคุมให้ห่างไกลจากการเข้าถึงสื่อประเภทนี้ของเด็ก

ทั้งนี้ หากได้มีการกำหนดเกณฑ์การจัดระดับการ์ตูน ก็จะช่วยป้องกันการเข้าถึงสื่อที่ไม่เหมาะสมของเด็ก และช่วยแบ่งระดับการ์ตูนที่เด็กและเยาวชนสามารถอ่านได้อย่างเหมาะสมกับช่วงวัย

อย่างไรก็ตาม เนื่องจากการดูมีหลายประเภท การจัดระดับความเหมาะสมควรคำนึงถึงความหลากหลายของประเภทการ์ตูน ความเหมาะสมของผู้อ่านแต่ละช่วงวัย และบริบทวัฒนธรรมของสังคมไทย

2. เกณฑ์และเครื่องมือที่ใช้ในการจัดระดับ

ข้อค้นพบจากงานวิจัยชิ้นนี้ชี้ให้เห็นว่าการนำเสนอเกณฑ์การจัดระดับการ์ตูนซึ่งยังไม่มีเกณฑ์ในประเทศไทย ต้องอาศัยการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการจัดระดับสื่ออย่างเป็นสหวิทยาการ รวมถึงการอาศัยแนวทางกฎหมายและประเพณีวัฒนธรรมมาเป็นแนวทางการพิจารณาเกณฑ์ที่เหมาะสม ทั้งนี้จากการนำเสนอในงานวิจัยนี้ชี้ว่า การมีเกณฑ์ที่ชัดเจน แต่ยืดหยุ่น และมีการพัฒนาเครื่องมือให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น สามารถนำไปใช้จัดระดับได้อย่างเที่ยงตรงมากขึ้น ดังข้อเสนอแนะที่ได้จากคุณตรี บุญเจือ นักประชาสัมพันธ์ 4 กรมประชาสัมพันธ์ (ประชุมกลุ่มย่อย, 9 เมษายน 50) ว่า

“...จากการที่ในปัจจุบันมันยังไม่มีเกณฑ์การจัดระดับการ์ตูนเลย การที่เอากฎหมายมาจับมันก็จะช่วยให้เห็นภาพเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น เช่น อาจจะนำกฎหมายอาญามาจับในส่วนของเรื่องเกี่ยวกับความรุนแรง หรือสิ่งเสียดสีก็จะเห็นภาพชัดเจนขึ้น ... แต่ในเกณฑ์ที่ออกมาตอนนี้มันยังมีปัญหาเรื่องคำอธิบายที่ไม่ชัดเจน ก็ต้องปรับ wording เหล่านั้นให้มีความชัดเจน อย่างในข้อที่มีปัญหาก็ควรปรับดูแล้วก็ไปให้ผู้เชี่ยวชาญดูอีกครั้ง หรือนำไปใช้จริงว่าผลที่ออกมาจะเป็นอย่างไร”

เช่นเดียวกับที่คุณสุจิต พรหมเกิด ผู้จัดการสถาบันการ์ตูนไทย (ประชุมกลุ่มย่อย, 9 เมษายน 50) ได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่า “... งานชิ้นนี้เป็นงานที่ดี แต่หากมีการนำไปทำให้เกิดการพัฒนาเพิ่มขึ้น ก็น่าจะนำไปสู่แนวทางที่จะกระตุ้นภาคส่วนต่างๆ ทุกส่วนให้เกิดการตื่นตัวในเรื่องของเกณฑ์การควบคุมการ์ตูนอย่างจริงจังขึ้น ...”

ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญที่เสนอให้มีการพัฒนาเกณฑ์ให้ดียิ่งขึ้น เพื่อให้เป็นเกณฑ์การจัดระดับสื่อการ์ตูน ที่เสริมให้ภาคการดูแลสื่อมีมาตรฐานมากขึ้น สอดคล้องกับมติคณะรัฐมนตรี เมื่อเดือนธันวาคม 2548 (คณะกรรมการการจัดระดับความเหมาะสมของสื่อ กระทรวงวัฒนธรรม สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล, 2549) ที่ได้มอบหมายให้กระทรวงวัฒนธรรมดำเนินการจัดระดับความเหมาะสมของสื่อทุกประเภท (Rating) ให้เกิดผลเป็นรูปธรรมโดยเร็วเพื่อให้ตอบสนองต่อการศึกษาและการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชน และบังเกิดผลในขั้นแรกเป็นโครงการของ TV for kid ที่ได้ทดลองทำตัวอย่างชุดโครงการวิจัยและพัฒนาระบบการประเมินคุณภาพเนื้อหาของสื่อ (Media Evaluation System Project) โดยคณะกรรมการจัดระดับความเหมาะสม

ของสื่อ กระทรวงวัฒนธรรม สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล โดยมีผลสำเร็จออกมาคือ คู่มือการประเมินคุณภาพเนื้อหาสื่อ

นอกจากนี้คณะกรรมการจัดระดับสื่อของกระทรวงวัฒนธรรม ยังมีความพยายามในการพัฒนาเกณฑ์การจัดระดับสื่อประเภทอื่น เช่น หนังสือ ทำให้เกิดโครงการหนังสือดีสำหรับเด็กของคณะกรรมการหนังสือดี ดังที่กล่าวมาทั้งหมด สะท้อนภาพให้เห็นซึ่งการมีระบบการจัดเรตติ้งการ์ตูน ว่าคงเป็นอีกแนวทางหนึ่งที่จะสามารถช่วยให้สื่อที่มีลักษณะเฉพาะประเภทได้รับการดูแลและพัฒนาให้ดีขึ้นต่อไป

3. เกณฑ์การจัดระดับความเหมาะสมของเนื้อหาที่เน้นทั้งด้านการควบคุมเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมกับการจัดระดับเนื้อหาที่เหมาะสมและสร้างสรรค์

สื่ออาจเป็นสถาบันที่ทรงอิทธิพลที่สุดในการเรียนรู้และการพัฒนาเด็กและเยาวชนในปัจจุบัน ดังที่ศาสตราจารย์ นพ. ประเวศ วะสี (2544) กล่าวว่า “ถ้ามีการใช้การสื่อสารเพื่อการศึกษาได้อย่างดี จะเป็นการสร้างเจตคติ มโนธรรมและปัญญา พร้อมกันหมดทั้งชาติ ถือเป็นยุทธศาสตร์ทางปัญญาอย่างใหญ่อีกยุทธศาสตร์หนึ่ง และเป็นการปฏิรูปการเรียนรู้อย่างขนาดใหญ่” ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงพลังของสื่อที่สามารถชักนำเด็กและเยาวชนไปสู่หนทางทั้งที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมได้ นโยบายและการจัดการด้านสื่อจึงควรสอดคล้องกับความเป็นไปในทั้ง 2 ทิศทาง ดังตัวอย่างยุทธศาสตร์การทำงานด้านเด็กในเรื่อง “การควบคุมสื่อร้าย ขยายสื่อดี” (สถาบันรามจิตติ, อมรวิรัช นาคทรพรพ, 2549) ที่นำเสนอเรื่องการจัดระดับ(Rating) สื่อเพื่อควบคุมสื่อไม่เหมาะสม และเน้นการจัดระดับเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งเท่ากับเป็นการขยายสื่อดีอันจะมีผลต่อการส่งเสริมการเรียนรู้ จินตนาการความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจะมีผลต่อยุทธศาสตร์ “การสร้างภูมิคุ้มกัน” ให้แก่เด็กและเยาวชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งภูมิคุ้มต่อการรู้เท่าทันในการเสพสื่อและการใช้สื่อเพื่อการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง และสื่อเพื่อสังคม เป็นต้น

นอกเหนือจากข้อค้นพบจากการวิจัยเกี่ยวกับเกณฑ์การจัดระดับที่มีลักษณะเน้นการควบคุมเนื้อหา ภาพ และบทบรรยายที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนที่ได้กล่าวไปนั้น ผู้วิจัยยังมีข้อเสนอเกี่ยวกับการพัฒนาเกณฑ์การจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่เหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชน โดยเน้นเกณฑ์การจัดระดับคุณภาพเนื้อหา ภาพ และบทบรรยายเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งพัฒนาเกณฑ์ดังกล่าวโดยอาศัยกรอบแนวคิดเรื่องการส่งเสริม “ทักษะชีวิตศึกษา” ใน 9 มิติ ที่มาจากเอกสารในชุดโครงการแนวคิดและแนวทางการเสริมสร้างสุขภาวะและทักษะชีวิตให้แก่เด็ก โดยสถาบันรามจิตติ และการสนับสนุนของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ (สสส.) (ดร.อมรวิรัช นาคทรพรพ และจุฬารัตน์ มาเสถียรวงศ์, 2549) เป็นกรอบคิดในการพัฒนาเกณฑ์การจัดระดับ ซึ่งปรากฏข้อเสนอเกณฑ์การจัดระดับคุณภาพหนังสือการ์ตูนที่เน้นคุณภาพด้านบวก ดังนี้

ตารางที่ 19 ข้อเสนอเกี่ยวกับเกณฑ์การจัดระดับความเหมาะสมของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นสำหรับเด็กไทย

เกณฑ์	รายละเอียดของเกณฑ์
1.ความปลอดภัย/ สวัสดิภาพ	<p>- เนื้อหา ภาพ บทบรรยาย มีการปรากฏหรือสะท้อนภาพของตัวละคร หรือเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับการประเมินสถานการณ์ความเสี่ยงในด้านต่างๆ การระแวงระวัง และการรู้จักหลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่ไม่ปลอดภัย</p> <p>- มีบริบท องค์ประกอบ หรือกลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้องที่เข้ามามีบทบาทในการจัดการความเสี่ยง แก้ปัญหา หรือเสริมสร้างสวัสดิภาพให้เกิดขึ้น</p>
2.ความสัมพันธ์ ในครอบครัว	<p>- เนื้อหา ภาพ บทบรรยาย มีการปรากฏหรือสะท้อนภาพความสัมพันธ์ในครอบครัว การมีกิจกรรมในครอบครัวที่ส่งเสริมความรักความเข้าใจ</p> <p>- มีบริบท องค์ประกอบ หรือกลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้องเข้ามามีส่วนร่วมในการอบรมเลี้ยงดูบุตรหลานให้มีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ หรือการเรียนรู้เพื่อเป็นสมาชิกที่ดีในครอบครัว</p>
3. วัฒนธรรม	<p>- เนื้อหา ภาพ บทบรรยาย มีการปรากฏหรือสะท้อนภาพที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ หรือการทำความเข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรม เช่น วัฒนธรรมต่างชาติ วัฒนธรรมในเมืองกับชนบท วัฒนธรรมระหว่างกลุ่มอายุต่างๆ เช่น คนแก่กับเด็ก รุ่นใหม่</p> <p>- มีการสะท้อนภาพประวัติศาสตร์ ประเพณีวัฒนธรรม หรือเทศกาลที่ส่งเสริมให้เห็นคุณค่าทางวัฒนธรรม</p>
4. ความสัมพันธ์ ทางเพศ	<p>- เนื้อหา ภาพ บทบรรยาย มีการปรากฏหรือสะท้อนถึงความเข้าใจในการเปลี่ยนแปลงทางสรีระร่างกาย พัฒนาการทางอารมณ์ที่สัมพันธ์กับวัยและเพศ ความเข้าใจในอัตลักษณ์ทางเพศ ความรัก และความต้องการ</p> <p>- สะท้อนภาพการมองเห็น ปัจจัยเสี่ยง เช่น การดื่มสุรา การเที่ยวคืนที่มีส่วนสัมพันธ์กับการนำไปสู่การมีเพศสัมพันธ์ เป็นต้น หรือการมีภาพที่สะท้อนของตัวละครที่แสดงให้เห็นทักษะการจัดการหรือหลีกเลี่ยงความเสี่ยงที่นำไปสู่ปัญหาจริยธรรมเพศ หรือเนื้อหา ภาพ บทบรรยายที่ทำให้การมองเห็นผลกระทบของความสัมพันธ์และพฤติกรรมทางเพศทั้งในเชิงบวกและเชิงลบ</p> <ul style="list-style-type: none"> ● สะท้อนภาพที่เกี่ยวข้องการมีความรู้ความเข้าใจต่อบทบาทหน้าที่ของเพศตรงข้าม เสนอภาพที่สะท้อนให้เห็นการมีทัศนคติที่ดีและความสัมพันธ์ที่ดีต่อเพศ

เกณฑ์	รายละเอียดของเกณฑ์
	ตรงข้ามและเพศเดียวกันอย่างเหมาะสม ให้เกียรติหรือเคารพในคุณค่าของความเป็นคน เช่น การชื่นชมความสามารถเฉพาะที่ผู้หญิงหรือผู้ชายทำได้ดีแตกต่างกัน คุณลักษณะของความเป็นผู้หญิงที่ปรากฏในเรื่อง เช่น การรักนวลสงวนตัว การให้ความสำคัญกับพหุภรรยาควบคู่กับความรัก เป็นต้น
5.การรับข่าวสาร/สื่อ	<ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหา ภาพ บทบรรยายที่สะท้อนให้เห็นเหตุการณ์ความเคลื่อนไหวทางสังคม การถ่ายทอดข้อมูลข่าวสารที่เหมาะสม หรือการให้ข้อมูลความรู้เฉพาะต่อผู้อ่าน - เนื้อหาเรื่องราวก่อให้เกิดการพิจารณาถึงผลกระทบของการสื่อสารและการโฆษณาทั้งเชิงบวกและเชิงลบ เช่น จากข่าวลือ การชุบฉิมินทา เนื้อหาสะท้อนภาพการแสวงหา หรือสืบค้นข้อเท็จจริงในเรื่องต่างๆ หรือส่งเสริมให้ผู้อ่านได้คิดไตร่ตรองหรือใช้วิจารณญาณในการติดตามเรื่องราว
6.บริโศก	<ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหา ภาพ บทบรรยายที่สะท้อนให้เห็นการรู้จักแยกแยะ เห็นผลกระทบของโฆษณาสินค้าต่างๆ และผลที่ตามมาจากการบริโภคสิ่งต่างๆ เช่น การแต่งกายหรือใช้สินค้าตามแฟชั่น - เนื้อหา ภาพ บทบรรยายที่สะท้อนให้เห็นการพฤติกรรมของตัวละครเกี่ยวกับเลือกบริโภคสิ่งซึ่งมีประโยชน์ หรือใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า
7.ปัจจัยเสี่ยงเรื่องสุรา บุหรี่ การเสพสิ่งเสพติด	<ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหา ภาพ บทบรรยายสะท้อนค่านิยม บุคลิกและพฤติกรรมของตัวละครส่วนใหญ่ที่ไม่มีพฤติกรรมสูบบุหรี่ ดื่มเหล้าหรือสารเสพติด - เนื้อหา ภาพ บทบรรยายสะท้อนให้เห็นถึงผลกระทบของบุหรี่ สุรา และสารเสพติดที่สัมพันธ์กับการก่อให้เกิดปัญหาอื่นๆ ที่เกี่ยวเนื่อง เช่น การมีเพศสัมพันธ์ การทะเลาะวิวาท การรวมกลุ่มแก๊งค์กวนเมือง - เนื้อหา ภาพ บทบรรยายสะท้อนถึงตัวละครที่สามารถดูแลตนเองหรือผู้อื่นในสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อกิจกรรมบันเทิงที่มีสุรา บุหรี่หรือสารเสพติดเข้ามาเกี่ยวข้อง
8.สันติภาพ	<ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหา ภาพ บทบรรยายสะท้อนให้เห็นความสามารถในการควบคุมอารมณ์ โทสะ หลีกเลี่ยงการมีพฤติกรรมที่นำไปสู่ความรุนแรง หรือสามารถจัดการความขัดแย้ง และแก้ปัญหาโดยใช้สันติวิธี - เนื้อหา ภาพ บทบรรยายสะท้อนถึงความเอื้ออาทร ความสมานฉันท์ การอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุขกับผู้อื่น สังคม และมีความสุขกับชีวิต

เกณฑ์	รายละเอียดของเกณฑ์
9. จริยธรรม คุณธรรม (คติ ธรรมเบื้องต้นที่ ปรากฏในหนังสือ การ์ตูน)	<ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหา ภาพ บทบรรยายสะท้อนค่านิยม พฤติกรรม หรือการให้คติธรรมที่ เกี่ยวข้องกับควมมีมานะพยายาม ความอดทน - เนื้อหา ภาพ บทบรรยายสะท้อนค่านิยม พฤติกรรม หรือคติธรรมที่เกี่ยวข้องกับ ความสามัคคีในหมู่คณะ รักเพื่อนพวักพ้อง - เนื้อหา ภาพ บทบรรยายสะท้อนค่านิยม พฤติกรรม หรือคติธรรมที่เกี่ยวข้องกับ เรื่องของหลัก “กรรม” ธรรมะชนะอธรรม การทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว - เนื้อหา ภาพ บทบรรยายสะท้อนค่านิยม พฤติกรรม หรือคติธรรมที่เกี่ยวข้องกับ เรื่องของความกตัญญู รู้คุณผู้ใหญ่

4. การนำเกณฑ์การจัดระดับความเหมาะสมไปใช้

การนำเกณฑ์ดังกล่าวไปใช้ทดลองใช้ให้ได้ผล และเกิดผลกระทบเชิงบวกที่ยั่งยืน ควรมีการดำเนินงานควบคู่ไปกับมาตรการด้านสื่อในลักษณะต่างๆ เช่น การมีกลไกหรือมาตรการเรื่องการเฝ้าระวังสื่อ (Media Watch) จากภาคประชาสังคม ที่จะเข้ามาช่วยตรวจสอบสื่อการ์ตูนที่มีการจำหน่ายแจกอยู่ทั่วไปว่ามีคุณภาพเหมาะสมกับเด็กหรือไม่อย่างไร การมีกลไกส่งเสริมเรื่องสื่อศึกษาหรือการรู้เท่าทันสื่อ (Media Education / Media Literacy) ที่จะเข้ามาส่งเสริมเรื่องการเสพสื่อการ์ตูนอย่างรู้เท่าทัน ใช้เวลากับการ์ตูนอย่างเหมาะสม การจ่ายเงินเพื่อซื้อ/เช่าบริโภคการ์ตูนแต่พอประมาณ มีเหตุมีผล มีภูมิคุ้มกัน และรู้ถึงผลกระทบที่เกี่ยวข้องเนื่อง มีจริยธรรมในการผลิต ขาย หรือบริโภคการ์ตูน เป็นต้น

นอกจากนี้หากมีระบบกลไกการจัดระดับสื่อการ์ตูนแล้ว ระบบการเซ็นเซอร์ที่ใช้กันอยู่ในปัจจุบันก็น่าจะเป็นอีกกลไกหนึ่งที่สามารถดำเนินการร่วมไปกับการจัดระดับด้วย เนื่องการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นก็มีบริบทของวัฒนธรรมที่มาจากประเทศญี่ปุ่น ซึ่งแตกต่างจากบริบทและวัฒนธรรมของไทยเรา ดังนั้นหากมีเนื้อหาส่วนหนึ่งส่วนใดที่บริบทสังคมไทยไม่สามารถยอมรับได้ ก็ควรมีการปกปิดโดยการตัดต่อ หรือการเซ็นเซอร์เพื่อให้เหมาะสมกับบริบทและวัฒนธรรมของไทย

จากมาตรการต่างๆ ดังที่กล่าวมา ยังหมายรวมถึงการมีมาตรการ Zoning ร้านขาย/เช่า ที่ควรมีการกำหนดพื้นที่การจำหน่ายแจกการ์ตูนสำหรับเด็กให้ชัดเจน ไม่มีการปะปนการ์ตูนลามก การ์ตูนที่ไม่เหมาะสมในพื้นที่เดียวกันกับการ์ตูนเด็ก หรือการมีข้อกำหนดด้านจรรยาบรรณ (Code Conduct) ของสำนักพิมพ์หรือผู้ขาย เช่น การมีระบบเฝ้าระวังและคัดกรอง (Monitoring & Filtering) โดย

สำนักพิมพ์ หรือคณะกรรมการที่เกี่ยวข้องกับการจัดระดับสื่อที่ดูแลเรื่องการกำหนดอายุผู้อ่านที่แยก ระหว่างผู้ใหญ่และเด็ก หรือการจะไม่จำหน่ายจ่ายแจกการ์ตูนที่ยังมีได้ผ่านการกลั่นกรองเพื่อเด็กและเยาวชน เป็นต้น ดังเช่นข้อเสนอที่ปรากฏในเอกสาร “นโยบายและยุทธศาสตร์วัฒนธรรมเพื่อเด็กไทย” ที่จัดทำโดยสถาบันรามจิตติ ภายใต้การสนับสนุนของกระทรวงวัฒนธรรม (2549) ที่ได้เสนอถึงการมีมาตรการและกลไกที่หลากหลายในการควบคุมสื่อด้วยคุณภาพและส่งเสริมสื่อคุณภาพ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. จากในปัจจุบันที่ประเทศไทยยังไม่มีมาตรการในการควบคุมการจัดระดับหนังสือการ์ตูน จึงควรมีการผลักดันให้เกิดมาตรการในการควบคุม การจัดระดับหนังสือการ์ตูน ที่เป็นรูปธรรมให้ ออกมามีผลบังคับใช้ เพื่อเป็นมาตรการในการควบคุมการจำหน่ายและการให้บริการเช่าการ์ตูนแก่เด็ก และเยาวชน
2. หน่วยงานทุกภาคฝ่าย ควรร่วมกันจัดสร้างรูปแบบกลไกการจัดการ การส่งเสริมการจัด ระดับการ์ตูนโดยผ่านกลไกด้านมาตรการเชิงกฎหมายคู่กับมาตรการทางสังคม และกลไกพลังภาค ประชาชนในการร่วมกันเฝ้าระวังสื่อ การส่งเสริมเรื่องสื่อศึกษากับการรู้เท่าทันการ์ตูนสำหรับเด็กไทย ในยุคโลกาภิวัตน์
3. ข้อเสนอต่อการนำผลวิจัยไปใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานเพื่อขับเคลื่อนงานที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งการ ประยุกต์ผลการวิจัยไปสู่แนวทางการจัดระดับสื่อประเภทอื่นๆ

ข้อเสนอเกี่ยวกับการวิจัยต่อไป

1. จากผลการทดลองนำเกณฑ์ที่ได้ไปทำการจัดระดับจริง พบว่า จากการจัดระดับทั้งหมด 25 เล่ม มีเพียง 2 เล่มที่สามารถจัดเข้าเกณฑ์ได้ จึงควรรนำเกณฑ์ที่ได้ในครั้งนี้ไปปรับปรุงและพัฒนา ผ่าน กระบวนการทำซ้ำและให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาร่วมกันอีก เพื่อให้เกิดเกณฑ์ที่เหมาะสมในการจัดระดับ การ์ตูนที่มีจำหน่ายในสังคมไทยต่อไป
2. งานวิจัยในครั้งนี้เป็นการนำเสนอเกณฑ์การจัดระดับการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็น ภาษาไทย ดังนั้นจึงควรรนำผลการวิจัยในครั้งนี้ ไปพัฒนาการวิจัยเรื่องเกณฑ์การจัดระดับการ์ตูนประเภท อื่นๆ ต่อไป เช่น การ์ตูนไทย การ์ตูนได้หวัน การ์ตูนฮ่องกง

3. งานวิจัยในครั้งเป็นการนำเสนอเกณฑ์การจัดระดับด้านการควบคุมเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมจึงควรมี การวิจัยและการพัฒนาเกณฑ์ความเหมาะสมเชิงสร้างสรรค์ และการปรับเกณฑ์ความเหมาะสมเพื่อการควบคุมสื่อการ์ตูนทุกประเภท เช่น ประเภทต้องห้ามสำหรับเด็กและเยาวชน เป็นต้น

4. งานวิจัยในครั้งนี้มีเพียงข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย จึงควรมีการวิจัยเชิงนโยบายและยุทธศาสตร์ด้านการจัดระดับความเหมาะสมของสื่อประเภทหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กและเยาวชนไทย



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

การ์ตูนลามกภัยเจียบของเยาวชน. กรุงเทพธุรกิจ. 27 เมษายน 2540: 12

กวีบ้านไทยและรสชาติ สวัสดิ์ศรี. โดเรมอนอิทธิฤทธิ์ของแมวพันล้าน. วารสารธุรกิจการเงิน. (9 พฤศจิกายน-ธันวาคม 2525).

กลุ่มส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก. การอภิปรายหนังสือสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ: (ม.ป.ท.),มกราคม 2523, คัดสำเนา

คณะกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้. ปฏิรูปการเรียนรู้ ผู้เรียนสำคัญที่สุด. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2543

จินตนา ไบกาชุย. แนวการจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น, 2534.

ฉวีลักษณ์ บุญยะกาญจน. จิตวิทยาการอ่าน. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช จำกัด, 2525

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. การทำหนังสือสำหรับเด็ก. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: บุรพาสาส์น, 2527

ชไมพร สุขสัมพันธ์. การวิเคราะห์สัญลักษณ์ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541

ชัยยง พรหมวงศ์. และคณะ. เทคโนโลยีและการสื่อสารการศึกษา. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2523.

ไชยยศ เรืองสุวรรณ. หลักการทฤษฎีเทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: เรือนแก้วการพิมพ์, 2523.

ธงชัย เจียมพุก. แนวโน้มของสื่อการเรียนนอกโรงเรียน ในปีพุทธศักราช 2552. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาสารสนเทศศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533

ธงชัย สันติวงษ์. การตลาดโลกาภิวัตน์. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช, 2539.

ธรรมจักร อัญโพธิ์. การศึกษาระดับความชอบ และพฤติกรรมการบริโภคหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเด็ก และเยาวชน ในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการ ประชาสัมพันธ์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539

ธนาธิพ ฉัตรภูมิ. “การ์ตูนญี่ปุ่น” ในฐานะสื่อการเรียน. สถานปฎิรูป. ปีที่ 5 ฉบับที่ 48 (มีนาคม 2545): 30-32

ตุรกีหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น. 17 มิถุนายน 2538. ผู้จัดการรายวัน: 19

นพพร สุวรรณพานิช. เปลี่ยนผักซามูไร. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: (ม.ป.ท.), 2538.

นวลทิพย์ ปริญาญกุล. ความต้องการและความสนใจด้านรูปแบบหนังสือการ์ตูนของเด็กไทย ศึกษาเชิงวิเคราะห์เปรียบเทียบ กรณีเด็กในเขตกรุงเทพมหานครและเด็กในเขตอำเภอเมือง จังหวัด เชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2538

นิพนธ์ นาคสมภพ. 20 ปี อ.ส.ม.ท. 9 เมษายน 2540. กรุงเทพฯ: อัมรินทร์พรินติ้ง แอนพับลิชชิง (มหาชน), 2540.

นิพนธ์ สุขปริดี. สอดแทรกนศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: แพรวพิทยา, 2521.

บัญญัติ ธนบุญสมบัติ. เรียนรู้ชีวิต... จากการ์ตูนนักวิทยุระดับโลก. สถานปฎิรูป. ปีที่ 7 ฉบับที่ 71 (มีนาคม 2547) : 24-25

บันลือ พฤกษ์วัน. การประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช, 2522, หน้า 76.

บันลือ พฤกษ์วัน. วรรณกรรมกับเด็ก. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช, 2521.

เบญจมาศ เบ็ญจพกุลพงศ์. การรับรู้ของเด็กที่มีต่อพฤติกรรมของตัวการ์ตูนจีนจิ้ง ในการ์ตูนทาง โทรทัศน์ชุดจีนจิ้งจอมแก่น. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544

ปฏิรูปการศึกษา. สำนักงาน. พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ: (ม.ป.ท.), 2542

ประยูร จรรย์วางษ์. “ภาพการ์ตูน” เอกสารบรรยาย และอภิปรายเกี่ยวกับศิลปะสมัยปัจจุบัน.
กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร, 2513.

ประสาธ อิศรปริตตา. ธรรมชาติและกระบวนการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: (ม.ป.ท.), 2520.

ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. ตามหาการ์ตูน. วารสารสารคดี. ปีที่ 18 ฉบับที่ 206 (เมษายน 2545):
128-131.

ประเสริฐ มาสุปรีดี. ขวัญใจช่าง การ์ตูนนิสต์คนแรก? มติชน (6 มกราคม 2524): 11.

พรจันทร์ จันทวิมลและคณะ. การเขียนและจัดทำสื่อหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชน. พิมพ์ครั้งที่ 3.
กรุงเทพฯ: บริษัท เลิฟแอนดิลิฟ เพรส จำกัด, 2540, หน้า 8.

พรทิพย์ เชื้ออภัยกุล. การอ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา.
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2532

พรพนิต พ่วงภิญโญ. บทบาทของหนังสือการ์ตูนเรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น ต่อการพัฒนาเด็กและ
เยาวชน. วิทยานิพนธ์ดุขฎิมมหาบัณฑิต ภาควิชาประชาสัมพันธ์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2531

พัชรา เขียมกิจการ. การพัฒนาเยาวชนโดยกระบวนการเรียนรู้ในการจัดรายการวิทยุ: กรณีศึกษา
รายการวิทยุเด็กและเยาวชน A.M.891. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาสารัตถ
ศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.

พิรงรอง รามสูต รัตนันนทร์และศศิธร ยุวโกศล. การกำกับดูแลเนื้อหาของสื่อวิทยุและโทรทัศน์ใน
ประเทศไทย. คัดสำเนา, 2546

พีแมก. คุยกับพีแมก. ปีที่ 8 ฉบับที่ 74 (มิถุนายน 2541): 131

ภัทรหทัย มังคะदानะธา. การนำเสนอลักษณะของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย (พ.ศ.
2536-2540). วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541

มิก คอรัลิสส์. เพราะเหตุใดชาวญี่ปุ่นจึงคลั่งไคล้หนังสือการ์ตูนหรือมังงะกันเหลือเกิน. นิปปะเนี่ย.
ฉบับที่ 25 ปี 2003: 17

รัชนี้ ศิริชัยเอกวัฒน์. จริยธรรมที่เด็กได้รับจากหนังสือแบบเรียนภาษาไทยและหนังสือการ์ตูน: กรณีศึกษา
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสมฤดี สมุทรสาคร. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต ภาค
วิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536.

รัฐจวน อินทรคำแหง. วรรณกรรมสำหรับเด็กวัยรุ่น. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ดวงกมล, 2520: 124

ลลิตา ยุวนากร. การวิเคราะห์เนื้อหาหนังสือการ์ตูนสำหรับวัยรุ่นที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น. วิทยา
นิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาวิจัยการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2533

วัลลภ ตั้งคนานุรักษ์. ข่าวสด. 5 สิงหาคม 2540: 16

ศักดิ์ดา วิมลจันทร์. เข้าใจการ์ตูน. กทม.: เรือนแก้วการพิมพ์, 2548

ไศรยา ไอสถานนท์. โลกของการ์ตูน. วัฏจักรรายวัน. 26 กันยายน 2540: 7

สมบุญธรรม ศาลยาชีวิน. จิตวิทยาเพื่อการศึกษาผู้ใหญ่. เชียงใหม่: ลานนาการพิมพ์, 2526.

สมศักดิ์ ศรีมานิชญ์. การเขียนหนังสือสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์, 2523

สมศักดิ์ สิ้นธุระเวชญ์. การพัฒนากระบวนการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: วัฒนาพานิช, 2540.

สนั่น มีชั้นหมาก. วิจารณ์วรรณกรรมสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสาน
มิตร, 2537

สมาคมนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย. รายการสัมมนา สื่อมวลชนกับการพัฒนาเด็ก. กรุงเทพฯ:
สมาคมนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย, 2523.

สังเขต นาคไพจิตร. การ์ตูน. มหาสารคาม: ปรีดาการพิมพ์, 2530

สันต์ธวัช ศรีคำแท้. การ์ตูน: เสน่ห์ที่ต่องใจในทุกยุคสมัย. วารสารวิชาการ ปีที่ 5 ฉบับที่ 2
(กุมภาพันธ์ 2545) : 56-60

ลีปพนนท์ เกตุทัต. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานในโลกทัศน์ใหม่. วารสารวิชาการ. ปีที่ 2 ฉบับที่ 1(
มกราคม 2542): 12-16

สุชาติ สวัสดิ์ศรี. วัฒนธรรมการ์ตูนในญี่ปุ่น. โลกหนังสือ. ปีที่ 6 ฉบับที่ 7(เมษายน 2526).

- สุพัตรา สุภาพ. ปัญหาสังคม. พิมพ์ครั้งที่ 15. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด, 2541
- สุพัตรา สุภาพ. สังคมและวัฒนธรรมไทย ค่านิยม ครอบครั้ว ศาสนา ประเพณี. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด, 2536
- สุพิน วิริยะพงศ์พานิช. ๔ นักเขียน วรรณกรรมเยาวชน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ธารอักษร, 2545
- สุมน อมรวิวัฒน์. การพัฒนาการเรียนรู้ตามแนวพุทธศาสตร์: ทักษะการะบวนการเรียนรู้เผชิญสถานการณ์. นนทบุรี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2543.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.
- สุนิชา ศรีสง่า. การศึกษาค้นคว้าในการอ่านหนังสือการ์ตูนของนักเรียนอายุ 8 ปี 9 ปี และ 10 ปี. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, 2516
- สุวรรณ สันคติประภา. พฤติกรรมการอ่านและการเลือกอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเด็กไทยในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2532
- สุวัฒน์ วัฒนวงศ์. จิตวิทยาการเรียนรู้ผู้ใหญ่. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการศึกษาผู้ใหญ่ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, 2523.
- หทัย ตันหยง. การผลิตหนังสือสำหรับเด็ก. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พิษณุโลก, 2525.
- หทัย ตันหยง. คำบรรยายวิจารณ์วรรณกรรมสำหรับเด็ก ระดับปริญญาโท วิชาเอกการประถมศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มศว.ประสานมิตร 2526.
- หทัย ตันหยง. เอกสารสัมมนาเชิงปฏิบัติการเรื่องการผลิตสื่อ เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้สำหรับเด็ก. (โครงการแบบเรียนลอยฟ้า) ณ สถาบันราชภัฏนครสวรรค์ 7-10 กันยายน 2535
- หนังสือการ์ตูนสร้างสรรค์หรือมอมเมาเยาวชน. ประชาชาติธุรกิจ. 26-29 มิถุนายน 2540: 38
- อิกยงก้าวของการ์ตูนญี่ปุ่นในไทย. คู่แข่งรายวัน. 21 พฤศจิกายน 2538: C3.
- อุดม เขยกิจวงศ์. หลักสูตรท้องถิ่น: ยุทธศาสตร์การปฏิรูปการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: บรรณกิจ, 2545.

อุทัย วรสุวรรณรักษ์. โลกการ์ตูน-การอ่านที่น่าติดตาม. วารสารจันทร์เกษม. ปีที่ 19 ฉบับที่ 2 (กันยายน-ตุลาคม 2529)

อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์. บรรณารักษ์. สื่อสารมวลชนเบื้องต้น สื่อมวลชน วัฒนธรรม และสังคม. พิมพ์ครั้งที่ 4 . กทม.: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547

เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา. สถาบัน. การ์ตูนที่ฉันชอบ. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2526.

เอกสารประกอบการเสวนา. พระราชบัญญัติภาพยนตร์... คำถามที่ต้องการคำตอบ. คัดสำเนา, 2542

ภาษาอังกฤษ

Arbrethnot, May Hill and Sutherland, Zena. Children and Books. 4th ed., London Scott Foresman and Company, 1972, p.6-15.

Brown, James W., Lewis, Richard B. and Harclerod Fred F. AV Instructional Technology, Media and Methods. 6th ed., New York: McGraw-Hill Book Company, 1984.

Burton, Dwight L. Comic Book: A Teacher Analysis. Elementary School Journal. (October, 1955): 73-75.

Johes, Y.M., Stanaland, J.S., & Gelb, D.B. (1998). Beefcake and cheesecake: Insights for advertisers. Journal of Advertising, 27(2), 33-51

Kinder, I.S.. Audio-Visual material and techniques. 2nd ed., New York : American book Company, 1959.

Harris, Abbert J. How to Increase Reading Ability. New York: David Mckay Co., 1970, p.365.

Horne, Marion van. Give Children Wings: A Manual on How to Write for Childern. New York: Committee on World Literacy and Christian Literature} 1970.

Powell, Leonard S., Communication and Learning. New York: Pitman Publishing, 1973

Riechert, T., Lambiase, J., Morgan, S., Carstarphen, M., & Zavoing, S., (1999) . Cheesecake and beefcake: No matter how you slice it, sexual explicitness in advertising continues to increase. Journalism & Mass Communication Quarterly. 76 (1),7-20

Ruth Tooze. Storytelling. New Jersey: Englewood Cliffs: Prentice-Hill, 1969.

Ruth Tooze. Your children want to read: a guide for teacher and parents. Englewood Cliffs: Prentice-Hill, 1957.

Schodt, Frederik L. Manga! Manga! The world of Japanese Comics. 2nd ed., Tokyo: Kodansha International, 1984: 28-67.

Strang, Ruth and others. The Improvement of Reading. 4th ed., New York: McGraw-Hill, 1967.

Wittich, W.A., and Schuller, C.F.. Audio-Visual material: their nature and use. 2nd ed., New York: Harper & Brother, 1957.

Wittich, W.A., and Schuller, C.F.. Instructional Technology: It's Nature and Use. 5th ed., New York: Harper & Row. Publishers, Inc., 1973.

เว็บไซต์

http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Brazilian_film_and_TV_rating_system.png

http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Aussie_ratings.png

http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Brazilian_film_and_TV_rating_system.png

<http://www.ofrb.gov.on.ca/>

<http://www.bcfilmclass.com/>

<http://www.cd.gov.ab.ca/albertafilmratings/>

<http://www.gov.mb.ca/chc/mfcb/>

http://www.saskjustice.gov.sk.ca/film_&_video/default.shtml

<http://www.gov.ns.ca/aga/filmclassification.asp>

<http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Canadianratings.png>

<http://www.rcq.qc.ca/>

<http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Leyfdollum.jpg>

http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Irish_filmcerts.svg

http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Polish_motion_picture_ratig_system.gif

http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Singapore_Film_Ratings.png

http://en.wikipedia.org/wiki/Image:BBFC_ratings.JPG

http://en.wikipedia.org/wiki/Image:US_movie_ratings.png

<http://www.bbfc.co.uk/>



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ก

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบประเมินเพื่อพิจารณาความเหมาะสมของเกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือ การ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยกับระดับอายุผู้อ่าน

แบบสอบถามฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อให้ท่านพิจารณาความเหมาะสมของเกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยกับระดับอายุผู้อ่าน ประกอบการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การนำเสนอเกณฑ์การพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยในฐานะสื่อการศึกษา”

ข้อมูลที่ได้จากท่านอาจนำไปสู่การวางแผนการจัดระดับสื่อการ์ตูนที่มีจำหน่ายในประเทศไทยต่อไปในอนาคต โปรดตอบความคิดเห็นของท่านตามความเป็นจริง

ขอขอบคุณ ที่ท่านได้กรุณาสละเวลาอันมีค่าในการตอบแบบสอบถามฉบับนี้ ความร่วมมือจากท่านที่มีให้กับงานวิจัยครั้งนี้ จะมีคุณค่ายิ่งต่อการจัดระดับสื่อในประเทศไทย และยังเกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาความรู้ทางวิชาการเป็นอย่างยิ่ง

ด้วยความเคารพอย่างสูง

นางสาวพรวลัย เบนจรรย์ตันศิริโชติ

ผู้วิจัย

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คำชี้แจง แบบสอบถามฉบับนี้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ประกอบด้วย

ส่วนที่ 1 สถานภาพของผู้เชี่ยวชาญ

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความเหมาะสมของการแบ่งกลุ่มอายุผู้อ่านประเด็นการพิจารณาและรายละเอียดการพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยกับระดับอายุผู้อ่าน ซึ่งในส่วนนี้จะแบ่งการพิจารณาความเหมาะสมออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ความเหมาะสมของการแบ่งกลุ่มอายุผู้อ่าน และประเด็นการพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยกับระดับอายุผู้อ่าน

ตอนที่ 2 ความเหมาะสมของรายละเอียดการพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยกับระดับอายุผู้อ่าน

โดยในส่วนที่ 2 นี้จะแบ่งระดับความเหมาะสมออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

- | | | |
|---|---------|---------------------|
| 5 | หมายถึง | เหมาะสมมากที่สุด |
| 4 | หมายถึง | เหมาะสมมาก |
| 3 | หมายถึง | เหมาะสมปานกลาง |
| 2 | หมายถึง | ไม่เหมาะสม |
| 1 | หมายถึง | ไม่เหมาะสมมากที่สุด |

ให้ท่านทำเครื่องหมายในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ส่วนที่ 1 โปรดกรอกข้อมูลที่เป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่าน

ชื่อ-สกุล

ตำแหน่ง

การศึกษาสูงสุด

ลักษณะงานในปัจจุบัน

ประสบการณ์การทำงาน

.....

.....

ประสบการณ์การทำงานในตำแหน่งปัจจุบัน ปี

ประสบการณ์ในการอ่านการ์ตูน ปี

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความเหมาะสมของการแบ่งกลุ่มอายุผู้อ่าน ประเด็นการพิจารณาและรายละเอียดการพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยกับระดับอายุผู้อ่าน

ตอนที่ 1 ความเหมาะสมของการแบ่งกลุ่มอายุผู้อ่าน และประเด็นการพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยกับระดับอายุผู้อ่าน
โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

รายการพิจารณา	ระดับความเหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
<p>1. ท่านคิดว่าประเด็นดังต่อไปนี้เหมาะสมที่จะใช้เป็นประเด็นการพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยกับระดับอายุผู้อ่านหรือไม่</p> <p>1.1 ความรุนแรง</p> <p>1.2 ความสัมพันธ์ทางเพศ</p> <p>1.3 การแต่งกายที่ไม่เหมาะสม</p> <p>1.4 ฉากสยองขวัญ</p> <p>1.5 สิ่งผิดกฎหมาย ยาเสพติดและของมีค่า</p> <p>1.6 ภาษาที่ไม่เหมาะสม</p> <p>1.7 ความถี่ที่พบในประเด็นที่ 1.1-1.6 รวมกัน</p>						
<p>2. ท่านคิดว่าการแบ่งกลุ่มอายุผู้อ่านเป็น 5 ระดับ คือ เหมาะสำหรับผู้่านทุกวัย เหมาะสำหรับผู้่านที่มีอายุ 9 ปีขึ้นไป เหมาะสำหรับผู้่านที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป เหมาะสำหรับผู้่านที่มีอายุ 15 ปีขึ้นไป เหมาะสำหรับผู้่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป เหมาะสมหรือไม่</p>						

ตอนที่ 2 ความเหมาะสมของรายละเอียดการพิจารณาในการจัดระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยกับระดับอายุผู้อ่าน
โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

1. ระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านทุกวัย

รายการพิจารณา		ระดับความเหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
เกณฑ์	คำอธิบายเกณฑ์	5	4	3	2	1	
ความรุนแรง	1. ไม่มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่แสดงถึงความรุนแรงรวมทั้งที่ก่อให้เกิดจินตนาการถึงความรุนแรง						
ความสัมพันธ์ทางเพศ	2. ไม่มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่แสดงถึงความสัมพันธ์ทางเพศรวมทั้งที่ก่อให้เกิดจินตนาการถึงความสัมพันธ์ทางเพศ						
การแต่งกายที่ไม่เหมาะสม	3. มีเนื้อหาและภาพแสดงการแต่งกายที่ไม่เหมาะสม						
ฉากของขวัญ	4. ไม่มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่แสดงให้เห็นฉากของขวัญ						
สิ่งผิดกฎหมาย ยาเสพติด และของมีนเมา	5. ไม่มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายเกี่ยวกับสิ่งผิดกฎหมาย ยาเสพติด และของมีนเมา						
การใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม	6. ไม่มีเนื้อหา และบทบรรยายที่ใช้ภาษาไม่เหมาะสม						

2.ระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านอายุ 9 ปีขึ้นไป

รายการพิจารณา		ระดับความเหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
เกณฑ์	คำอธิบายเกณฑ์	5	4	3	2	1	
ความรุนแรง	<p>1. ความรุนแรงที่พบ เป็นปัจจัยสำคัญในการดำเนินเรื่องเท่านั้น</p> <p>2. ความรุนแรงที่พบอยู่ในระดับการใช้ความรุนแรงทางวาจา หรือความรุนแรงต่อสิ่งไม่มีชีวิตเท่านั้น</p> <p>3. ความรุนแรงที่แสดงออกต้องเป็นเพียงเพื่อสร้างความปั่นป่วนเท่านั้น</p> <p>4. ไม่มีฉากการตาย แต่อาจมีฉากที่ก่อให้เกิดการจินตนาการถึงการตายได้</p>						
ความสัมพันธ์ทางเพศ	<p>5. ความสัมพันธ์ทางเพศอยู่ในระดับธรรมดา เช่น การจับมือ จับแก้ม หอมแก้ม หอมหน้าผาก เท่านั้น</p> <p>6. ไม่มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่แสดงถึงความสัมพันธ์ทางเพศในเพศเดียวกัน</p>						
การแต่งกายที่ไม่เหมาะสม	<p>7. ไม่มีเนื้อหาและภาพการแต่งกายที่ไม่เหมาะสม เว้นแต่การแต่งชุดว่ายน้ำที่ไม่แสดงส่วนเว้าส่วนโค้งมากนัก(ชุดว่ายน้ำแบบกีฬา)ได้แต่ต้องให้เหมาะสมกับฉาก</p>						

รายการพิจารณา		ระดับความเหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
เกณฑ์	คำอธิบายเกณฑ์	5	4	3	2	1	
	หรือภาพบรรยากาศเท่านั้น						
ฉากของ ขวัญ	8. ไม่มีเนื้อหา ภาพและบท บรรยายที่แสดงให้เห็นถึง ฉากของขวัญ						
สิ่งผิด กฎหมาย ยาเสพติด และ ของมีนเมา	9. ไม่มีเนื้อหา ภาพและบท บรรยายที่เกี่ยวกับสิ่งผิด กฎหมาย ยาเสพติด และของ มีนเมา						
การใช้ภาษาที่ ไม่เหมาะสม	10. ไม่มีเนื้อหา และ บทบรรยายที่ใช้ภาษาไม่ เหมาะสม						
ความถี่	11. ความถี่ที่พบทุกประเด็น รวมกันต้องไม่เกิน 10% ของ จำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม						

3. ระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านอายุ 13 ปีขึ้นไป

รายการพิจารณา		ระดับความเหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
เกณฑ์	คำอธิบายเกณฑ์	5	4	3	2	1	
ความรุนแรง	1. ความรุนแรงที่เหมือนจริง หรืออาจเกิดขึ้นได้จริง ควร เป็นความรุนแรงที่อยู่ภายใต้ กฎ กติกาการแข่งขันที่ได้รับ การยอมรับในระดับสากล เท่านั้น เช่น การชกมวย การ แข่งยูโด เป็นต้น 2. ความรุนแรงอื่นๆ นอกจาก ข้อ 1 ต้องเป็นเรื่องสมมติหรือ						

รายการพิจารณา		ระดับความเหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
เกณฑ์	คำอธิบายเกณฑ์	5	4	3	2	1	
	<p>เรื่องเหนือจริงเท่านั้น</p> <p>3. ความรุนแรงที่พบควรอยู่ในระดับการได้รับบาดเจ็บเล็กน้อย เช่น ฟกช้ำแต่บริเวณภายนอก หัวโน ปากแตกบาดแผลที่หายภายใน 1-2 วัน</p> <p>4. ไม่มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายการใช้ความรุนแรงแบบเป็นหมุ่คณะ เช่น การยกพวกตีกัน การรุมทำร้ายคนๆ เดียว</p> <p>5. มีฉากเกี่ยวกับความตายได้ แต่ต้องไม่แสดงให้เห็นถึงวิธีการฆ่ารวมถึงความเจ็บปวดทรมานก่อนตาย (ยกเว้นการตายที่เกิดจากการเป็นโรคต่างๆ) และฉากที่มีต้องเป็นกรณีที่เป็นปัจจัยสำคัญในการดำเนินเรื่องเท่านั้น</p> <p>6. ความรุนแรงที่กล่าวมาในข้อ 1-4 ต้องไม่มีลักษณะของความต่อเนื่อง คือ ต้องมีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่เกี่ยวกับความรุนแรงติดต่อกันไม่เกิน 3 หน้าขึ้นไป</p>						
ความสัมพันธ์ทางเพศ	7. ความสัมพันธ์ทางเพศมีเนื้อหาอยู่ในระดับความ						

รายการพิจารณา		ระดับความเหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
เกณฑ์	คำอธิบายเกณฑ์	5	4	3	2	1	
	<p>ใกล้ชิดสนิทสนมทางผู้สาว เช่นการจูบ การกอด เท่านั้น</p> <p>8. ไม่มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่อาจก่อให้เกิดจินตนาการต่อเนื่องถึงเรื่อง การร่วมประเวณี</p> <p>9. ตัวแสดงที่มีความสัมพันธ์ทางเพศต้องอยู่ในวัยอันสมควร คือวัยผู้ใหญ่ที่บรรลุนิติภาวะแล้วเท่านั้น</p> <p>10. ไม่มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่แสดงถึงความสัมพันธ์ทางเพศในเพศเดียวกัน</p>						
การแต่งกายที่ไม่เหมาะสม	<p>11. มีเนื้อหาและภาพการแต่งกายที่ไม่เหมาะสมในระดับที่ชวนให้คิดจินตนาการ ได้แก่ การสวมชุดที่เปิดเผยร่างกายบางส่วน รวมถึงกางเกงหรือกระโปรงที่สั้นมาก ๆ ชุดต่างๆ ชุดรัดรูปแสดงส่วนเว้า ส่วนโค้งของสตรีระ</p> <p>12. ไม่มีภาพที่เน้นอวัยวะส่วนใดส่วนหนึ่งจนเกินความเป็นจริง เช่น หน้าอก สะโพกของเพศหญิง</p>						
ฉากของขวัญ	13. มีฉากของขวัญที่เกี่ยวข้องกับผี ปศาจ ที่เป็นเรื่องสมมติเหนือจริงได้ แต่ต้องเป็นภาพ						

รายการพิจารณา		ระดับความเหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
เกณฑ์	คำอธิบายเกณฑ์	5	4	3	2	1	
	ที่ไม่น่ากลั้วมากนัก เช่น ภาพที่มีลักษณะคล้ายภาพร่าง						
สิ่งผิด กฎหมาย ยาเสพติด และ ของมีนเมา	14. มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายเกี่ยวกับสิ่งของมีนเมา หรือบุคคลขณะมีนเมาได้ เช่น การสูบบุหรี่ การดื่มเหล้า 15. ตัวแสดงเกี่ยวกับสิ่งมีนเมา ต้องอยู่ในวัยอันควร คือวัยผู้ใหญ่ที่บรรลุนิติภาวะแล้วเท่านั้น 16. มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายเกี่ยวกับสิ่งผิดกฎหมายที่มีโทษน้อยได้ เช่น การเล่นไพ่ เล่นหวย แต่ต้องแสดงให้เห็นถึงโทษของการทำผิดกฎหมายนั้นๆ ด้วย 17. ไม่มีเนื้อหา ที่เกี่ยวข้องกับยาเสพติด						
การใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม	18. มีการใช้ภาษาที่ไม่สุภาพ และศัพท์สแลงได้บ้าง เช่น แก่ ซ้ำ เอ็ง						
ความถี่	19. ความถี่ที่พบทุกประเด็นรวมกันต้องไม่เกิน 20% ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม						

4.ระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านอายุ 15 ปีขึ้นไป

รายการพิจารณา		ระดับความเหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
เกณฑ์	คำอธิบายเกณฑ์	5	4	3	2	1	
ความรุนแรง	<p>1.ความรุนแรงที่พบอยู่ในระดับการได้รับบาดเจ็บถึงบาดเจ็บสาหัสแต่ไม่ถึงขั้นเสียชีวิต</p> <p>2.มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่มีการใช้ความรุนแรงเป็นหมุกคณะ</p> <p>3.มีฉากเกี่ยวกับความตายที่แสดงให้เห็นถึงความเจ็บปวดทรมานก่อนตายได้แต่ต้องไม่มีลักษณะของความต่อเนื่องคือ มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายเกี่ยวกับฉากนี้ไม่เกิน 3 หน้าขึ้นไป</p>						
ความสัมพันธ์ทางเพศ	<p>4.ความสัมพันธ์ทางเพศมีได้ในระดับที่แสดงความใกล้ชิดสนิทสนมอย่างมาก คือการแสดงเนื้อหาหรือภาพที่ก่อให้เกิดจินตนาการถึงการร่วมประเวณี ฉากที่กล่าวมานี้ต้องเป็นกรณีที่เป็นปัจจัยสำคัญในการดำเนินเรื่องเท่านั้น</p> <p>5.ฉากความสัมพันธ์ทางเพศดังกล่าวต้องไม่เน้นให้เห็นรายละเอียดอย่างชัดเจน</p> <p>6.ตัวแสดงที่มีความสัมพันธ์</p>						

รายการพิจารณา		ระดับความเหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
เกณฑ์	คำอธิบายเกณฑ์	5	4	3	2	1	
	ทางเพศ ต้องไม่อยู่ในข่ายเด็กและเยาวชนที่อายุต่ำกว่า 18 ปี เท่านั้น 7. มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางเพศในเพศเดียวกันได้ แต่ต้องอยู่ในระดับธรรมดาเท่านั้น เช่น การจับมือ จับแก้ม การแสดงตัวว่ามีรสนิยมนดังกล่าว						
การแต่งกายที่ไม่เหมาะสม	8. มีเนื้อหาและภาพที่เกี่ยวกับการแต่งกายที่ไม่เหมาะสมได้ในระดับการแต่งกายที่แสดงส่วนเว้า ส่วนโค้ง ความหวือ เซ็กซี่ แต่ไม่ถึงขั้นเปลือยกาย เช่น การสวมชุดชั้นใน ชุดว่ายน้ำแบบ 2 ชิ้น หรือ ชุดที่เกิดจากจินตนาการที่มีส่วนเว้าให้เห็นเนื้อหนังหลายจุด 9. ไม่มีเนื้อหาและภาพที่อาจก่อให้เกิดจินตนาการเกี่ยวกับการเปลือยกาย						
ฉากของขวัญ	10. มีฉากของขวัญที่เป็นเรื่องสมจริงได้ เช่น ภาพโครงกระดูก หัวกะโหลก						
สิ่งผิดกฎหมายเสพติด	11. มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายเกี่ยวกับสิ่งมีนเมาหรือบุคคลขณะมีนเมาได้						

รายการพิจารณา		ระดับความเหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
เกณฑ์	คำอธิบายเกณฑ์	5	4	3	2	1	
และ ของมีนเมา	12. มีเนื้อหา ภาพและบท บรรยายเกี่ยวกับสิ่งผิด กฎหมายได้ เช่น การลัก ขโมย การปล้น จี้ ค้า ยาเสพติด ค้าของเถื่อน 13. ไม่มีเนื้อหา ภาพและบท บรรยายที่แสดงถึงการเสพยา รวมถึงวิธีการ หรือการ ประกอบสิ่งต่างๆ ที่อาจทำให้ เกิดจินตนาการถึงการเสพยา ด้วย 14. ตัวแสดงที่เกี่ยวข้องกับสิ่ง ผิดกฎหมาย ยาเสพติดและ ของมีนเมาต้องไม่อยู่ในข่าย เด็กและเยาวชนที่อายุต่ำกว่า 18 ปี เท่านั้น						
การใช้ภาษาที่ ไม่เหมาะสม	15. มีการใช้ภาษาที่ไม่สุภาพ และศัพท์สแลงได้ในระดับที่ รุนแรงขึ้น เช่น มึง กู แดก คว้น						
ความถี่	16. ความถี่ที่พบทุกประเด็น รวมกันต้องไม่เกิน 30% ของ จำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม						

5.ระดับหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาไทยที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านอายุ 18 ปีขึ้นไป

รายการพิจารณา		ระดับความเหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
ประเด็น	รายละเอียด	5	4	3	2	1	
ความรุนแรง	<p>1.ความรุนแรงที่พบต้องไม่กระตุ้นให้เกิดความรุนแรงในสังคมจริง</p> <p>2.ความรุนแรงพบ ถึงระดับมีการเสียชีวิตจากความรุนแรงที่เกิดขึ้น แต่ต้องเป็นเรื่องสมมติ หรือ เรื่องเหนือธรรมชาติเท่านั้น</p> <p>3. มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายเกี่ยวกับความรุนแรงทางเพศได้ถึงขั้นมีการข่มขืน แต่ต้องเป็นกรณีที่เป็นปัจจัยสำคัญในการดำเนินเรื่องเท่านั้น และต้องไม่มีการแสดงรายละเอียดชัดเจน รวมถึงควรมีการชี้ให้เห็นถึงโทษของการกระทำนี้ด้วย</p>						
ความสัมพันธ์ทางเพศ	<p>4.ความสัมพันธ์ทางเพศมีได้ ในระดับความใกล้ชิดสนิทสนมสูงสุด คือ มีการร่วมประเวณี แต่ต้องไม่แสดงรายละเอียดให้ชัดเจน และต้องเป็นฉากที่รวบรัด</p> <p>5.ตัวแสดงที่มีความสัมพันธ์ทางเพศ ต้องมีอายุไม่ต่ำกว่า 16 ปี</p> <p>6.ความสัมพันธ์ทางเพศที่</p>						

รายการพิจารณา		ระดับความเหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
ประเด็น	รายละเอียด	5	4	3	2	1	
	กล่าวมาในข้อ 4 รวมถึงความสัมพันธ์ทางเพศในเพศเดียวกัน และความสัมพันธ์กับสิ่งที่มีไขมันด้วย เช่น มนุษย์หมาป่า แวมไพร์ 7.ความสัมพันธ์ทางเพศที่พบต้องไม่กระตุ้นให้เกิดการกระทำรุนแรงทางเพศในสังคมจริง						
การแต่งกายที่ไม่เหมาะสม	8.มีเนื้อหา และภาพการแต่งกายที่ไม่เหมาะสมได้ถึงระดับการเปลือยกาย การแต่งกายแบบนุ่งผ้าเช็ดตัวผืนเดียว และการแต่งกายที่ก่อให้เกิดจินตนาการถึงการเปลือยกายด้วย 9.ฉากในข้อ 8 ต้องเป็นภาพที่ไม่แสดงให้เห็นถึงของสงวน						
ฉากของขวัญ	10.แสดงฉากสดของอย่างมาก เช่น การฆ่าอย่างโหดเหี้ยม มีเลือดสาดกระจาย สฟขาดเป็นส่วนตัว พิศาจที่มีความน่ากลัวมากๆ						
สิ่งผิดกฎหมาย ยาเสพติด และของมีนเมา	11. มีเนื้อหา ภาพและบทบรรยายเกี่ยวกับสิ่งผิดกฎหมาย ยาเสพติดและของมีนเมาได้ถึงขั้นการเสพยา 12. ตัวแสดงที่เกี่ยวข้องกับการเสพยาต้องไม่อยู่ในข่าย						

รายการพิจารณา		ระดับความเหมาะสม					ข้อเสนอแนะ
ประเด็น	รายละเอียด	5	4	3	2	1	
	เด็กและเยาวชนที่อายุต่ำกว่า 18 ปี เท่านั้น						
การใช้ภาษาที่ไม่เหมาะสม	13.มีการใช้ภาษาไม่สุภาพ ที่เป็นคำส่อ คำด่า หยาบคาย เช่น สัตว์ สดุด หน้าตัวเมีย เป็นต้น						
ความถี่	14.ความถี่ที่พบทุกประเด็น รวมกันตั้งแต่ 30% ขึ้นไป ของจำนวนหน้าทั้งหมดในเล่ม						

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบคุณ ในความร่วมมือ
ผู้วิจัย

สถาบันวิจัยประชากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ข

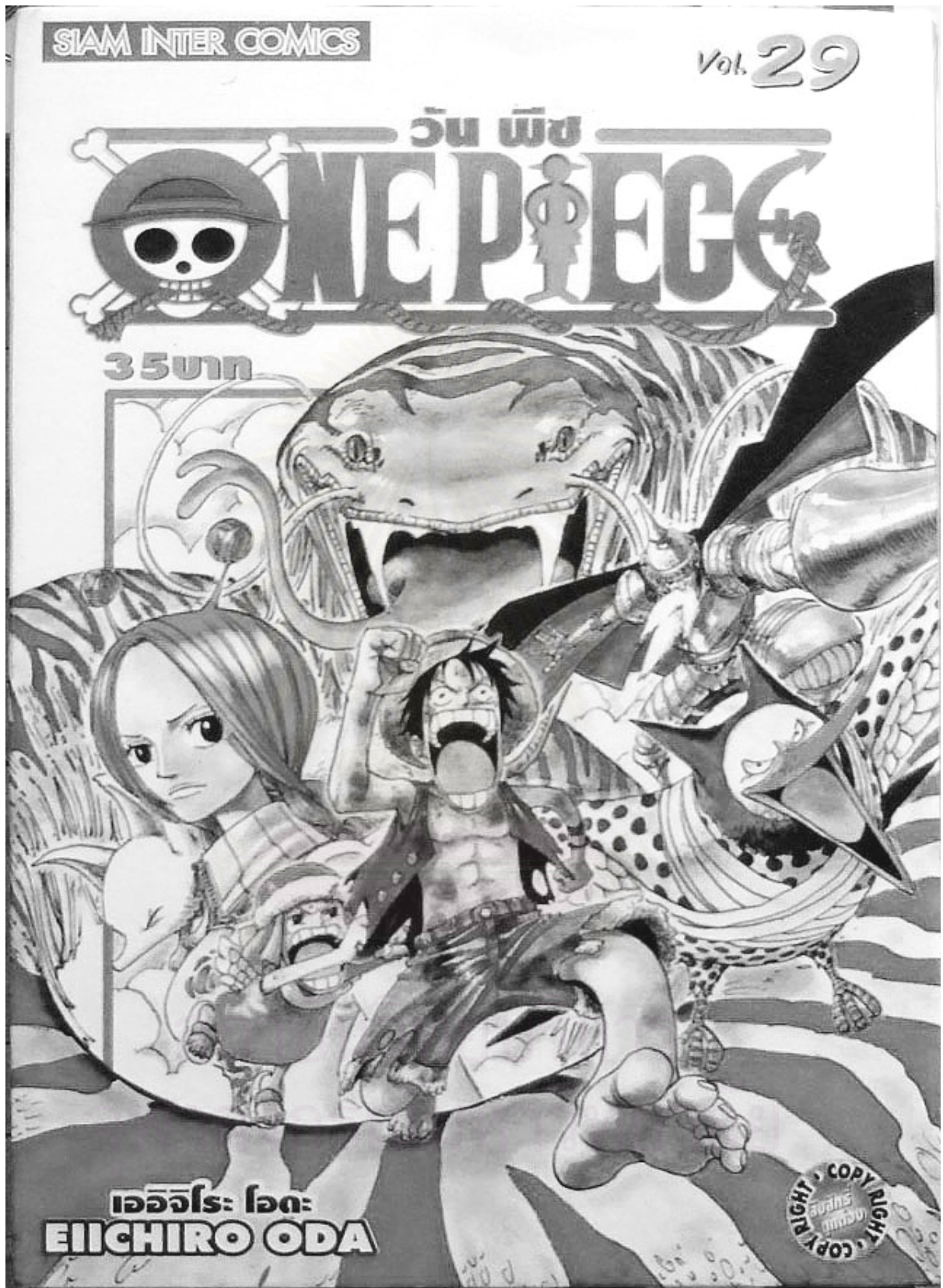
สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

การจำแนกประเภทการ์ตูน

1. กลุ่มการ์ตูนที่สะท้อนภาพความรุนแรง



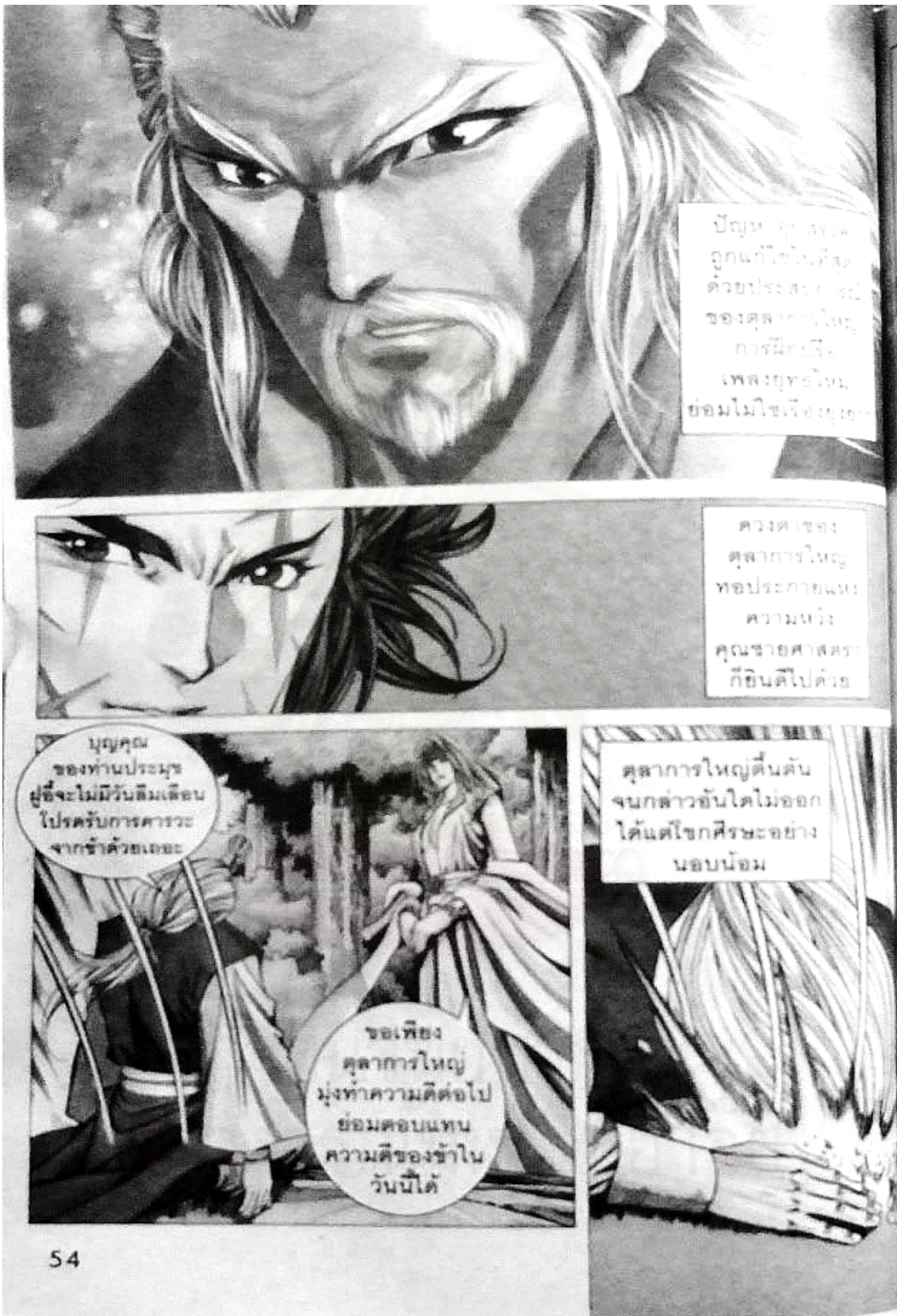
ภาพที่ 16 การ์ตูนแนวการต่อสู้



ภาพที่ 17 การ์ตูนแนวเรื่องผจญภัย



ภาพที่ 18 การ์ตูนแนวภูติ ผี ปีศาจ



ภาพที่ 19 การ์ตูนแนววรรณกรรมที่มีชื่อเสียง

2. กลุ่มที่เกี่ยวข้องกับความรักและความสัมพันธ์ทางเพศ



ภาพที่ 20 การ์ตูนแนวรักโรแมนติก



ภาพที่ 21 การ์ตูนแนวโป๊



ภาพที่ 22 การ์ตูนแนวความรักชายกับชาย



(1)



(2)



(3)



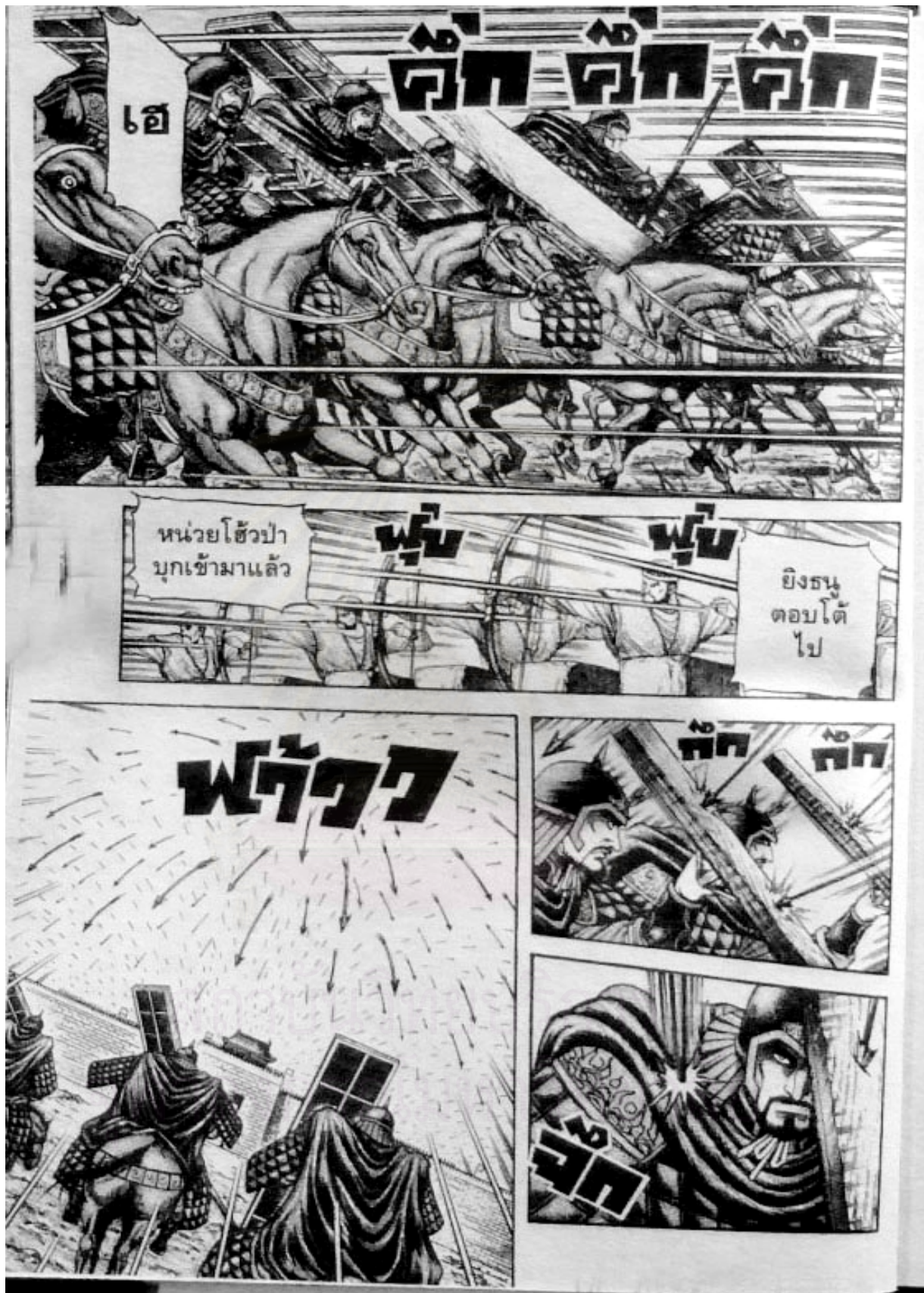
(4)

ภาพที่ 23 การ์ตูนแนวพฤติกรรมเบี่ยงเบนแบบต่างๆ เช่น (1) Twins (2) Shotacon (3) Incent (4) Sadism

3. กลุ่มที่มีการนำเสนอสาระเฉพาะด้าน



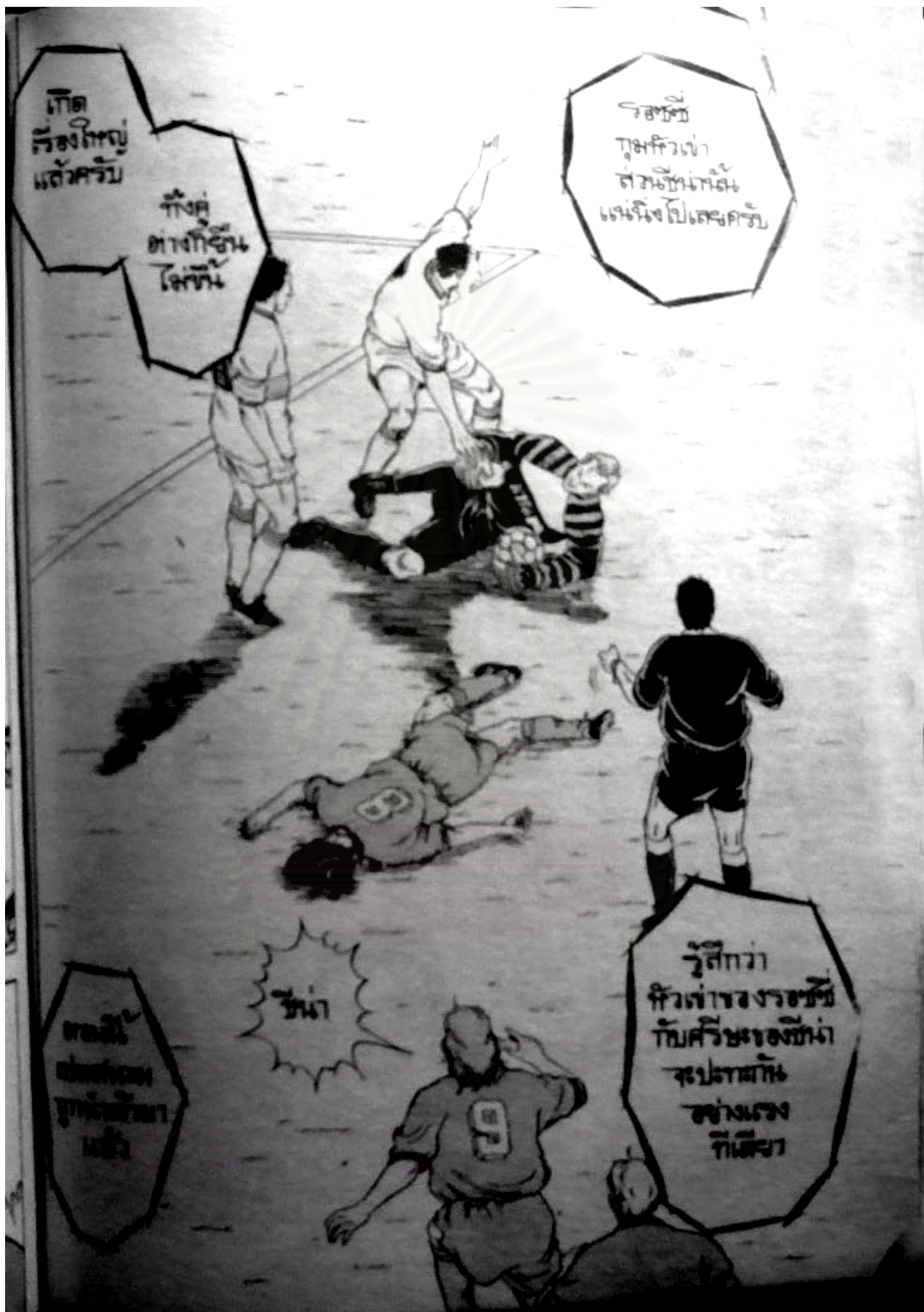
ภาพที่ 24 การ์ตูนแนววิทยาศาสตร์



ภาพที่ 25 การ์ตูนแนวอิงประวัติศาสตร์



ภาพที่ 26 การ์ตูนแนวสืบสวนสอบสวน



ภาพที่ 27 การ์ตูนแนวกีฬา

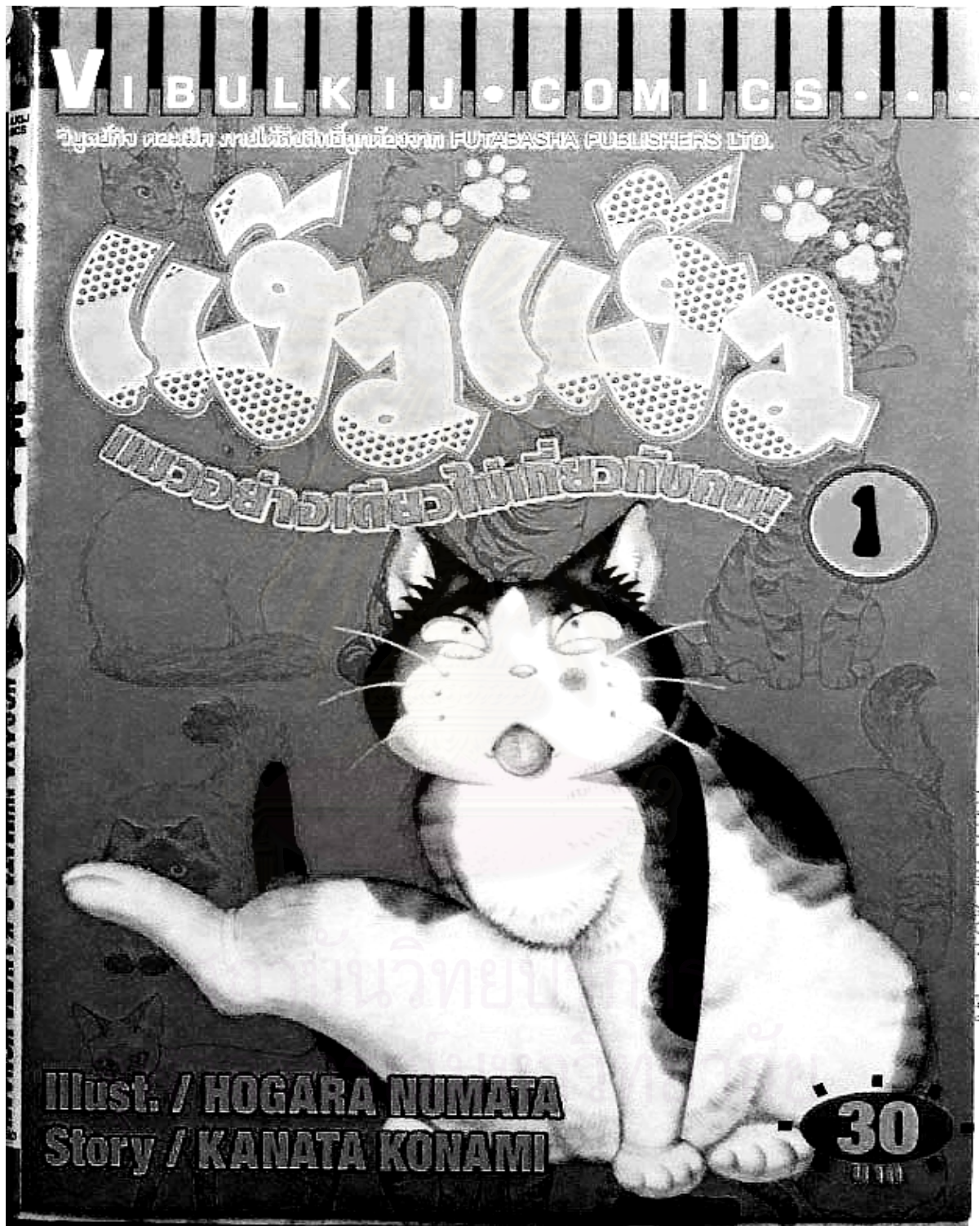


ภาพที่ 28 การ์ตูนแนวชีวิตประวัติ



ภาพที่ 29 การ์ตูนแนวเกี่ยวกับอาชีพ

4. กลุ่มการ์ตูนด้านอื่นๆ



ภาพที่ 30 การ์ตูนแนวเกี่ยวกับสัตว์



ภาพที่ 31 การ์ตูนแนวตลก



ภาคผนวก ค

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตัวอย่างเนื้อหา ภาพและบทบรรยายในระดับต่าง ๆ

เนื้อหา ภาพและบทบรรยายระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านทุกวัย

เกณฑ์การแต่งกาย



ภาพที่ 32 ภาพการแต่งกายในอยู่ในเกณฑ์เหมาะสมสำหรับผู้อ่านทุกวัย

เกณฑ์การใช้ภาษา



ภาพที่ 33 เนื้อหาการใช้ภาษาที่อยู่ในเกณฑ์ที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านทุกวัย

เนื้อหา ภาพและบทบรรยายระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป

เกณฑ์ความรุนแรง



ภาพที่ 34 ภาพความรุนแรงที่อยู่ในเกณฑ์เหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป



ภาพที่ 35 ภาพความรุนแรงที่อยู่ในเกณฑ์เหมาะสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป

เกณฑ์ความสัมพันธ์ทางเพศ



ภาพที่ 36 ภาพความสัมพันธ์ทางเพศที่อยู่ในเกณฑ์เหมาะสำหรับผู้่านที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป

เกณฑ์การแต่งกาย



ภาพที่ 37 ภาพการแต่งกายที่อยู่ในเกณฑ์เหมาะสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป

เกณฑ์ฉากสยองขวัญ



ภาพที่ 38 ภาพฉากสยองขวัญที่อยู่ในเกณฑ์เหมาะสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป

เกณฑ์สิ่งผิดกฎหมาย ยาเสพติดและของมีนเมา



ภาพที่ 39 ภาพสิ่งมีนเมาที่อยู่ในเกณฑ์เหมาะสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป

เกณฑ์การใช้ภาษา



ภาพที่ 40 เนื้อหาการใช้ภาษาที่อยู่ในเกณฑ์เหมาะสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 13 ปีขึ้นไป

เนื้อหา ภาพและบทบรรยายระดับที่เหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

เกณฑ์ความรุนแรง



ภาพที่ 41 ภาพความรุนแรงที่อยู่ในเกณฑ์เหมาะสมสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป



ภาพที่ 42 ภาพความรุนแรงที่อยู่ในเกณฑ์เหมาะสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

เกณฑ์ความสัมพันธ์ทางเพศ



ภาพที่ 43 ภาพความสัมพันธ์ทางเพศที่อยู่ในเกณฑ์เหมาะสำหรับผู้่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

เกณฑ์การแต่งกาย



ภาพที่ 44 ภาพการแต่งกายที่อยู่ในเกณฑ์เหมาะสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

เกณฑ์ฉากสยองขวัญ



ภาพที่ 45 ภาพฉากสยองขวัญที่อยู่ในเกณฑ์เหมาะสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

เกณฑ์สิ่งผิดกฎหมาย ยาเสพติดและของมีนเมา



ภาพที่ 46 ภาพสิ่งผิดกฎหมายที่อยู่ในเกณฑ์เหมาะสำหรับผู้่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

เกณฑ์การใช้ภาษา



ภาพที่ 47 ภาพสิ่งผิดกฎหมายที่อยู่ในเกณฑ์เหมาะสำหรับผู้อ่านที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป

เนื้อหา ภาพและบทบรรยายที่ไม่สามารถจัดเข้าเกณฑ์ในระดับใดได้เลย

ความสัมพันธ์ทางเพศของเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี



ภาพที่ 48 ภาพที่ไม่อยู่ในเกณฑ์ใดเลย

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวพรวิไล เบญจรัตน์ศิริโชติ เกิดเมื่อวันที่ 16 ธันวาคม พ.ศ. 2523 ที่กรุงเทพมหานคร
สำเร็จการศึกษาปริญญาตรีครุศาสตรบัณฑิต สาขาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย เมื่อปี พ.ศ. 2546



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย