



เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัย เรื่อง "การวิเคราะห์เนื้อหาด้านคุณธรรม ในหนังสือการ์ตูนภาษาไทย-อังกฤษ" ผู้วิจัยได้ศึกษาและรวบรวมเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งจะเสนอตามลำดับ ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับคุณธรรม
 - 1.1 ความหมายของคุณธรรม
 - 1.2 ความสัมพันธ์ระหว่างคุณธรรมและจริยธรรม
 - 1.3 องค์ประกอบของจริยธรรม
 - 1.4 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรม
 - 1.5 คุณธรรมที่ควรปลูกฝังให้กับเด็กและเยาวชน
2. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อมวลชนกับการปลูกฝังคุณธรรม
3. แนวคิดอิทธิพลของสื่อต่อเด็ก
 - 3.1 เด็กและเยาวชนกับหนังสือการ์ตูน
 - 3.2 ความสนใจในการอ่านของเด็ก
 - 3.3 ความสนใจของเด็กที่มีต่อหนังสือการ์ตูน
4. แนวคิดเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูน
 - 4.1 ความหมายของการ์ตูน
 - 4.2 ลักษณะของหนังสือการ์ตูน

- 4.3 ประเภทของการ์ตูน
- 4.4 ประวัติความเป็นมาของการ์ตูน
- 5. แนวคิดเกี่ยวกับการวิเคราะห์เนื้อหา
 - 5.1 ความหมายของการวิเคราะห์เนื้อหา
 - 5.2 องค์ประกอบในการวิเคราะห์เนื้อหา
 - 5.3 วิธีวิเคราะห์เนื้อหา
 - 5.4 ขั้นตอนในการวิเคราะห์เนื้อหา
 - 5.5 ประโยชน์ในการวิเคราะห์เนื้อหา
- 6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเกี่ยวกับคุณธรรม

1.1 ความหมายของคุณธรรม

ประยุทธ์ ปยุตโต. พระธรรมปิฎก. สัมภาษณ์, 3 กุมภาพันธ์ 2538 ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับคุณธรรมไว้ว่า "คุณธรรมเป็นคุณสมบัติของจิตใจ คือเป็นสภาพจิตที่ตั้งงามที่อยู่ภายในใจ ส่วนจริยธรรมจะมองในแง่การแสดงออกภายนอก พวกพฤติกรรม ซึ่งการตัดสินคุณค่าของคุณธรรมนั้นให้ดูจากสิ่งที่เขาแสดงออกหรือพฤติกรรมนั้นหมายถึง ดูจากจริยธรรมเป็นเครื่องสื่อแสดงถึงคุณธรรมนั่นเอง"

วีระ บำรุงรักษ์ (อ้างถึงในนิตยา ปิ่นชาญชัยสุทธ : 2529) ได้ให้ความหมายว่า คุณธรรมเป็นภาวะในจิตใจของบุคคลซึ่งผลักดันให้บุคคลนั้นประพฤติปฏิบัติอันเรียกว่า จริยธรรม

กัรติ บุญเจือ (2519:88) ได้กล่าวไว้ว่าคุณธรรมหมายถึง ความเคชินในการประพฤติคืออย่างใดอย่างหนึ่ง ตรงกันข้ามกับกิเลส (Vice) ซึ่งได้แก่ ความเคชินในการประพฤติผิดอย่างใดอย่างหนึ่ง

นวลเพ็ญ และวีรยุทธ วิเชียรโชติ (2520:37) ได้ให้ความหมายไว้ว่า คุณธรรมคือหลักของความดี ความควรกระทำและความถูกต้อง ตามหลักเกณฑ์ทางจริยธรรม และทางวัฒนธรรม บุคคลยึดมั่นคุณธรรมไว้เป็นหลักประจำใจ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการประพฤติปฏิบัติ ทั้งนี้โดยมีความเชื่อว่าการประพฤติปฏิบัติเช่นนั้น จะนำมาซึ่งความสุขความเจริญให้กับตนเองและผู้อื่น เพื่อให้สังคมเป็นระเบียบและเป็นสุข

พิฑูร มลิวัลย์ (อ้างถึงในนิตยา ปิ่นชาญชัยยุทธ :2529) ได้ให้ความหมายว่าคุณธรรมทางศาสนาโดยตรงแปลว่า ธรรมที่เป็นคุณ ตรงกันข้ามกับธรรมที่เป็นโทษ คือ อธรรม ธรรมที่เป็นคุณนี้ไม่หมายถึงเฉพาะสิ่งที่เราประพฤติทางกาย วาจา เท่านั้น แต่มันควบคุมหมดถึงศีลอันหมายถึงคุณธรรมควบคุมทางกาย วาจา และถึงธรรม อันหมายถึงสิ่งที่ควบคุมทางจิตใจ แต่เนื่องด้วยพุทธศาสนาถือว่าจิตใจเป็นเรื่องสำคัญที่สุด ถ้ามีสิ่งควบคุมทางจิตใจแล้ว ทางกาย วาจาก็ดีไปด้วย ถ้าหมายตามแนวนี้ คุณธรรมก็คือ ศีลธรรมนั่นเอง แต่ที่นำไปใช้กันทุกวันนี้โดยความหมายทั่ว ๆ ไป คุณธรรมก็คือสิ่งที่ควบคุมจิตใจพวก เมตตากุรณา หิริโอตตัปปะ

ชำเลื่อง วุฒิจันทร์ (2524:7) ได้กล่าวไว้ว่า คุณธรรมเป็นลักษณะความรู้สึกรู้สึกนึกคิดทางจิตใจ

ชัยวัฒน์ อัดพันธ์ (2520:184) ได้ให้ความหมายไว้ว่า คุณธรรมคือ อุปนิสัยอันดีงามซึ่งสิ่งสมออยู่ในดวงจิต อุปนิสัยอันนี้ได้มาจากความพยายามและความประพฤติติดต่อกันมาเป็นเวลานาน

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2525:187) กล่าวว่าคุณธรรมฯ.สภาพคุณงามความดี สุวรรณ จินต์ประชา (อ้างถึงในนิตยา ปินชาญชัยยุทธ :2529) ได้ให้ความหมายไว้ว่าคุณธรรม คือ สิ่งที่ประดับประคองกาย วาจา ใจของบุคคล ให้เป็นไปในทางที่ดีงามเรียกว่า คนที่มีคุณธรรม คู่กับจริยธรรม กล่าวคือคุณธรรมเกิดขึ้นในใจ เช่นเราคิดจะไปทำบุญ เรียกว่าเป็นคุณธรรม พอไปทำบุญเป็นจริยธรรม

สงวน สุทธิเลิศอรุณ (2525:10) ได้ให้ความหมายไว้ว่า คุณธรรมหมายถึง คุณงาม ความดีของบุคคลที่กระทำไปด้วยความสำนึกในจิตใจโดยมีเป้าหมายว่าเป็นการทำความดี หรือ เป็นพฤติกรรมที่ดีซึ่งเป็นที่ยอมรับของสังคม เช่น ความเสียสละ ความมีน้ำใจงาม ความเกรง ใจ ความยุติธรรม ความรักเด็กและรักเพื่อนมนุษย์ และความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น เป็นต้น

ยนต์ ชุ่มจิต (2526:35) กล่าวว่า คุณธรรมหมายถึง คุณลักษณะที่เป็นความดี ความงาม ที่มีอยู่ในจิตใจของแต่ละบุคคล โดยได้ยึดถือปฏิบัติจนเป็นนิสัยและเป็นที่ยอมรับว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้องดี งามของบุคคลทั่วไป

จากความหมายของคุณธรรมดังกล่าวข้างต้น พอจะสรุปได้ว่า คุณธรรมหมายถึง คุณงาม ความดี ความควรกระทำ และความถูกต้อง ที่ได้สะสมไว้ในความรู้สึกริเริ่มคิดทางจิตใจของบุคคลและ เป็นแรงผลักดันให้บุคคลนั้นประพฤติปฏิบัติตนในทางที่ถูกต้องและดีงาม เป็นที่ยอมรับของสังคมและ บุคคลทั่วไป หรืออาจกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า คุณธรรมเป็นลักษณะอันดีงามภายในจิตใจ และสามารถ แสดงออกมาให้เห็นเป็นพฤติกรรมภายนอกได้ซึ่งเรียกว่า จริยธรรม

1.2 ความสัมพันธ์ระหว่างคุณธรรมและจริยธรรม

จะเห็นว่าคุณธรรมและจริยธรรมมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับบุคคลโดยตรงดัง ชำ เลื่อง วุฒิจันทร์ (2524:7) ได้แสดงความคิดเห็นในเรื่องนี้ไว้ว่า "พฤติกรรมของมนุษย์ที่จิตใจเป็นผู้สั่งการและกำกับควบคุม หากจิตใจร้ายแรง เบิกบาน กิริยาท่าทีก็แสดงออกในทางกระฉับกระเฉง ว่องไว ลึกคัก แต่ถ้าเมื่อใดจิตใจเศร้าหมอง เหี่ยวแห้ง กิริยาอาการก็หงอยเหงาซึมเซื่องไม่สดใส ปรากฏแก่ผู้ใกล้ชิดและพบเห็นได้ ในด้านความประพฤติก็เช่นเดียวกันใครมีจิตใจเป็นอย่างไร ก็จะแสดงออกมาเป็นรูปแบบของความประพฤติหรือการปฏิบัติในทำนองนั้น การที่จิตใจเป็นผู้สั่งการและกำกับการกระทำหรือการแสดงออกทางร่างกาย เช่นนี้ทำให้คุณธรรมและจริยธรรมของคนในสังคมเป็นเรื่องที่แยกกันไม่ได้ คนที่มีคุณธรรมสูง คือ จิตใจทรงคุณธรรม จะประพฤติปฏิบัติสิ่งใด ๆ ในลักษณะของการมีจริยธรรมสูงด้วย และในทางตรงกันข้ามคนที่ประพฤติชั่ว ชอบปฏิบัติ หรือแสดงออกในทางที่เบียดเบียนตนเองหรือผู้อื่นเป็นแบบอย่างของคนมีจริยธรรมต่ำทราม ช่อมแสดงว่าผู้นั้นในจิตใจขาดคุณธรรมหรือมีคุณธรรมต่ำด้วย

เนื่องจากจริยธรรมมีความสัมพันธ์กับคุณธรรมอย่างต่อเนื่องกันจึงขอเสนอแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของจริยธรรมและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรม ควบคู่กันไปด้วย ดังนี้

1.3 องค์ประกอบของจริยธรรม

ดวงเดือน พันธุมนาวิน และเพ็ญแข ประจณปัจจนิก (2520:4-6) ได้แบ่งพฤติกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมออกเป็น 4 ด้านดังนี้

1. ความรู้เชิงจริยธรรม หมายถึง การมีความรู้ที่ ในสังคมของตานั้นถือว่า การกระทำชนิดใดดี ควรกระทำ และการกระทำชนิดใดเลว ควรงดเว้น ลักษณะและพฤติกรรมประเภทใดเหมาะสมหรือไม่เหมาะสมมากนักน้อยเพียงใด ความรู้เชิงจริยธรรมหรือความรู้เกี่ยวกับค่านิยมทางสังคมนี้ ขึ้นอยู่กับอายุ ระดับการศึกษา และพัฒนาการทางสติปัญญาของบุคคล

2. ทศคติเชิงจริยธรรม คือ ความรู้สึกของบุคคลเกี่ยวกับลักษณะหรือพฤติกรรมเชิงจริยธรรมต่าง ๆ ว่าตนชอบหรือไม่ชอบลักษณะนั้น ๆ เพียงใด ทศคติเชิงจริยธรรมของบุคคลส่วนมากจะสอดคล้องกับค่านิยมในสังคมนั้น แต่บุคคลบางคนในสถานการณ์ปกติอาจมีทศคติต่างไปจากค่านิยมของสังคมก็ได้ ทศคติเชิงจริยธรรมของบุคคลมีความหมายกว้างขวางกว่าความรู้ เชิงจริยธรรมของบุคคล เพราะทศคตินั้นรวมทั้งความรู้และความรู้สึกในเรื่องนั้น ๆ เข้าด้วยกัน ฉะนั้นทศคติเชิงจริยธรรม จึงสามารถใช้ทำนายพฤติกรรมเชิงจริยธรรมได้แม่นยำกว่าการใช้ความรู้เชิงจริยธรรมเพียงอย่างเดียว ทศคติเชิงจริยธรรมของบุคคลนั้นในเวลาหนึ่งยังอาจเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมได้

3. เหตุผลเชิงจริยธรรม หมายถึง การที่บุคคลใช้เหตุผลในการเลือกที่จะกระทำหรือเลือกที่จะไม่กระทำพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง เหตุผลที่กล่าวถึงนี้จะแสดงให้เห็นเหตุจูงใจหรือแรงจูงใจที่อยู่เบื้องหลังการกระทำต่าง ๆ ของบุคคล

4. พฤติกรรมเชิงจริยธรรม หมายถึง การที่บุคคลแสดงถึงพฤติกรรมที่สังคมนิยมชมชอบหรืองดเว้นการแสดงที่ฝ่าฝืนกฎเกณฑ์หรือค่านิยมในสังคมนั้น พฤติกรรมเชิงจริยธรรมซึ่งเป็นการกระทำที่สังคมเห็นชอบและสนับสนุน มีหลายประเภท เช่น การเสียสละเพื่อส่วนรวม การช่วยเหลือผู้ตกทุกข์ได้ยาก เป็นต้น พฤติกรรมเชิงจริยธรรมเป็นสิ่งที่บุคคลให้ความสำคัญมากกว่าด้านอื่นๆ ทั้งนี้เพราะการกระทำในทางที่ดี และเลวของบุคคลนั้นส่งผลโดยตรงต่อความพาสักและความทุกข์ของสังคม การศึกษาด้านอื่น ๆ ของจริยธรรมจึงเป็นเพียงเพื่อให้เข้าใจและสามารถทำนายพฤติกรรมในสถานการณ์ต่าง ๆ ของบุคคลเท่านั้น

จากองค์ประกอบของจริยธรรมที่ดวงเดือน พันธุมนาวิน และเพ็ญแข ประจันปัจจนิก ได้จำแนกไว้พอสรุปได้ว่า ลักษณะต่าง ๆ ของมนุษย์เกี่ยวกับจริยธรรมนั้นมี 3 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบด้านปัญญา องค์ประกอบทางด้านอารมณ์ ความรู้สึก และองค์ประกอบทางด้านพฤติกรรม องค์ประกอบต่าง ๆ เหล่านี้ต้องอาศัยหลักทฤษฎีทางจิตวิทยา ซึ่งนักจิตวิทยาหลายท่านได้กล่าวไว้

1.4 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรม

ในเรื่องของจริยธรรม ได้มีการศึกษากันมานานพอสมควร โดยเฉพาะนักจิตวิทยาได้ศึกษาพัฒนาการทางจริยธรรมและส่วนใหญ่ยอมรับว่าจริยธรรมจะมีพัฒนาการเป็นลำดับขั้น จากวัยเด็กถึงวัยผู้ใหญ่แม้จะมีพัฒนาการในจังหวะที่แตกต่างกันไปบ้าง แต่ลำดับขั้นตอนก็คล้ายคลึงกันจากการพิจารณาลักษณะสำคัญของทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมจะเห็นได้ว่ามีทฤษฎีที่รู้จักแพร่หลาย 3 ทฤษฎีได้แก่ ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Theory) ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) และทฤษฎีการพัฒนาการทางสติปัญญา (Cognitive Development Theory)

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Theory)

นักทฤษฎีกลุ่มนี้เชื่อว่า จริยธรรมเป็นส่วนเดียวกับมโนธรรม (Super-ego or Conscience) จริยธรรมเกิดจากกระบวนการภายในของวัฒนธรรมหรือพฤติกรรมหรือบรรทัดฐานของพ่อแม่ผู้เลี้ยงดู ได้แก่ การถือตนตามอย่าง (Identification) ทำให้เด็กรับเอาบุคลิกภาพ ค่านิยม มาตรฐานจริยธรรมในสังคม เมื่อบุคคลได้รับการปลูกฝังจริยธรรม หากความต้องการของตนไม่สอดคล้องกับสิ่งที่สังคมต้องการก็จะเกิดความขัดแย้งกันขึ้น และถ้าบุคคลนั้นทำชั่ว เขาจะเกิดความละอายใจตนเอง ไม่สบายใจ ซึ่งถือว่าเป็นการลงโทษตัวเอง ต่อไปเขาจะไม่ทำชั่วอีกโดยไม่ต้องมีการควบคุมจากบุคคลอื่นภายนอก นั่นคือ เขามีความรู้สึกรับผิดชอบชั่วดี หรือมีมโนธรรมนั่นเอง การวิจัยของกลุ่มนี้ไม่สนใจองค์ประกอบของขั้นพัฒนาการทางจริยธรรม (เจลิม เกียรติ ผิวานวล 2522:152)

นักทฤษฎีจิตวิเคราะห์คนสำคัญคือ ฟรอยด์ (Freud) ซึ่งดวงเดือน พันธุมนาวิน (2524:39) ได้สรุปแนวความคิดของ ฟรอยด์ ไว้ดังนี้ ฟรอยด์เชื่อว่า จริยธรรมเป็นส่วนเดียวกับ

ซูเปอร์อีโก (Super-ego) ซึ่งเด็กได้รับจากพ่อแม่ผู้ใกล้ชิด ด้วยกระบวนการถือตนตามอย่าง (Identification) กับบุคคลที่เขาคิดเป็นแบบอย่าง กระบวนการนี้เป็นการแสดงออกถึงความผูกพันทางอารมณ์กับบุคคลอื่นที่เด็กมีขึ้นเป็นครั้งแรก ผลของการถือตนตามอย่างผู้นั้นทำให้เด็กรับเอาบุคลิกลักษณะ ค่านิยม รวมทั้งมาตรฐานทางจริยธรรมในสังคมจากผู้ที่ได้เลือกเลียนแบบไว้ เมื่อบุคคลได้รับการปลูกฝังจริยธรรมแล้ว เขาย่อมจะเกิดความขัดแย้งในใจ ถ้าความต้องการส่วนตัวไม่เหมาะสมกับกาลเทศะของสังคมที่ตนยอมรับ พัฒนาการทางจริยธรรมจะบรรลุจุดสูงสุดเมื่อเขาเกิดความรู้สึกผิดชอบชั่วดี ลักษณะที่สำคัญของทฤษฎีนี้อีกประการหนึ่งคือ การเปลี่ยนแปลงระดับจริยธรรมในวัยผู้ใหญ่ขึ้นเนื่องมาจากการผันแปรของสังคมและสถานการณ์ในชีวิต จะมีผลกระทบได้รุนแรงน้อยกว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในวัยทารกและวัยเด็กเล็ก

จากการศึกษาทฤษฎีจิตวิเคราะห์ อาจสรุปได้ว่า พัฒนาการทางจริยธรรมของบุคคลจะได้รับการปลูกฝังจากบุคคลใกล้ชิดตั้งแต่ในวัยเด็ก อาจเป็นไปในลักษณะการอบรมเลี้ยงดูหรือการเลียนแบบและจะพัฒนาขึ้นเมื่อถึงวัยผู้ใหญ่ จนกลายเป็นมโนธรรมหรือคุณธรรมของบุคคลนั้น ๆ

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม

นักทฤษฎีกลุ่มนี้เชื่อว่าจริยธรรมในตัวมนุษย์ เกิดจากกระบวนการสังคมประภิต (Socialization) การซึมซาบ (Internalization) และการเลียนแบบ (Identifiatio) ได้แก่ ทฤษฎีของอัลเบิร์ต แบนดูรา (Albert Bandura) นักจิตวิทยาชาวแคนาดาตามทฤษฎีของแบนดูรา การเรียนรู้ของมนุษย์ส่วนหนึ่งจะเกิดจากประสบการณ์ที่ได้รับโดยตรง และอีกส่วนหนึ่งจะเกิดจากการสังเกตตัวแบบ ซึ่งมี 3 ประเภท คือ ตัวแบบจริง ได้แก่ ตัวแบบที่แสดงพฤติกรรมจริงให้เห็น ตัวแบบสัญลักษณ์ ได้แก่ ตัวแบบในโทรทัศน์ภาพยนตร์หรือรูปภาพต่าง ๆ รวมถึงในหนังสือการ์ตูน และตัวแบบประเภทสุดท้าย ได้แก่ คำบอกเล่าหรือสารบันทึก ซึ่งจะปรากฏในรูปของคำพูดและข้อเขียนต่าง ๆ ผลจากประสบการณ์ตรง และการสังเกตตัวแบบทั้ง 3 ประเภทดังกล่าว จะ

ทำให้เกิดการเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่าง ๆ ได้แก่ ความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์กับเหตุการณ์ และความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมกับผลที่เกิดจากพฤติกรรม ทำให้สามารถคาดหวังได้ถึงวิธีการที่จะนำผลที่พึงปรารถนามาสู่ตน และในขณะเดียวกันก็มองเห็นวิธีการที่จะหลีกเลี่ยงผลที่เลวร้ายต่าง ๆ การคิดในเชิงประเมินเช่นนี้ จะนำไปสู่การตัดสินใจที่จะทำหรือไม่ทำ พฤติกรรมต่าง ๆ และนำไปสู่การตั้งมาตรฐานการประพฤตินี้สำหรับตนเอง ตลอดจนการควบคุมตนเองให้ปฏิบัติตามมาตรฐานนั้น (ชัยพร วิชชาวุธ 2525:241-245)

จากการศึกษาทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม อาจสรุปได้ว่า พัฒนาการทางจริยธรรมของบุคคลเกิดจากการเรียนรู้จากประสบการณ์ของตนเองทั้งทางตรงและทางอ้อม ทำให้เกิดการพัฒนาทางความคิด ความเชื่อ สามารถตัดสินใจความถูกต้องของพฤติกรรมต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง และสามารถบังคับตนเองให้ประพฤติปฏิบัติในสิ่งที่ถูกต้องควร ดังนั้นหากเราหาโอกาสให้บุคคลได้เห็นตัวแบบที่แสดงความมีจริยธรรม เพื่อเป็นการกระตุ้นให้บุคคลเลียนแบบพฤติกรรมของตัวแบบนั้น

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา (Cognitive Development Theory)

ทฤษฎีนี้มีความเชื่อว่า พัฒนาการทางจริยธรรมขึ้นอยู่กับพัฒนาการทางสติปัญญาของบุคคล และจะเป็นไปตามลำดับขั้นตอน บุคคลจะให้เหตุผลในสิ่งต่างๆ ด้วยวิธีการเรียนรู้จากประสบการณ์ทางสังคม

นักทฤษฎีสำคัญในกลุ่มนี้คือ ชอง เพียเจต์ (Jean Piaget) และลอเรนซ์ โคลเบอร์ก (Lawrence Kohlberg) ชอง เพียเจต์ (Jean Piaget 1960;122) ได้ศึกษาเรื่องจริยธรรมของเด็กได้อธิบายไว้ว่าจริยธรรมจะแฝงอยู่ในกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ทุกชนิด และในการเล่นเกมต่าง ๆ ของเด็กจะต้องมีกฎเกณฑ์เป็นระเบียบแบบแผนแฝงอยู่ในการเล่นนั้นด้วย และได้ให้ข้อสังเกตเกี่ยวกับกฎเกณฑ์การเล่นของเด็กไว้ 2 ระยะคือ

1. การฝึกหัดตามเกณฑ์ซึ่งอยู่ในช่วงอายุก่อน 8 ปี หน้านี้เด็กจะยึดถือเกณฑ์ภายนอก คือ พ่อแม่ ผู้ใหญ่ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับเด็ก และจะมีอิทธิพลต่อการพัฒนาการทางจริยธรรมของเด็ก กฎเกณฑ์จะมีลักษณะตายตัวไม่คำนึงถึงเหตุผลของการกระทำ

2. ความสำนึกในเกณฑ์ เด็กเริ่มมีกฎเกณฑ์ของตนเองระยะนี้พัฒนาการทางจริยธรรมของเด็กเริ่มก้าวเข้าสู่ระดับที่มีความคิดเห็นเป็นของตนเอง มีความคิดเรื่องความยุติธรรมและเหตุผลของการกระทำ

นอกจากนี้ ชอง เพียเจท์ (Jean Piaget 1960;302) ได้ตั้งเกณฑ์การให้เหตุผลเชิงจริยธรรมไว้ 6 เกณฑ์คือ

1. การตัดสินจากเจตนาของการกระทำ (Intentionality in judgement) เด็กเล็กจะตัดสินการกระทำจากปริมาณสิ่งของ ส่วนเด็กโตจะตัดสินจากเจตนาของการกระทำ

2. การตัดสินเกี่ยวข้องกับสัมพันธกับผู้อื่น (Relativism in judgement) เด็กเล็กจะตัดสินการกระทำจากความเห็นชอบของผู้ใหญ่ ส่วนเด็กโตจะตัดสินโดยยึดเหตุผลและสภาพการณ์ประกอบ

3. ไม่เกี่ยวข้องกับรางวัลโทษ (Independence of sanction) เด็กเล็กจะตัดสินการกระทำว่าดีไม่ดีเพราะถูกลงโทษ ส่วนเด็กโตจะตัดสินการกระทำว่าดีไม่ดีเพราะก่อให้เกิดอันตรายต่อผู้อื่น

4. ใช้ระบบแก้แค้น (Use of reciprocity) เด็กเล็กจะใช้การแก้แค้นน้อยกว่าเด็กโต

5 ใช้การลงโทษเพื่อตักเตือน (Use of punishment as restitution and reform) เด็กเล็กจะสนับสนุนการลงโทษอย่างหนักเพื่อแก้แค้น แต่เด็กโตไม่ค่อยเห็นด้วย

6. ใช้หลักธรรมชาติของความโหดร้าย (Naturalist views of misfortune) เด็กเล็กจะถือว่าการกระทำผิดจะต้องได้รับโทษจากพระเจ้า

ของ เพียเจต์ ยังแบ่งพัฒนาการทางจริยธรรมของมนุษย์ไว้ 3 ชั้น คือ

1. ชั้นก่อนจริยธรรม เป็นชั้นที่เด็กมีอายุแรกเกิดถึง 2 ขวบ พัฒนาการทางจริยธรรมยังไม่เกิดขึ้น แต่สามารถเรียนรู้เรื่องทั่วไปได้ โดยประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหว เพราะวัยนี้ พัฒนาการทางสติปัญญาอยู่ในขั้นต้น
2. ชั้นยึดคำสั่ง เป็นชั้นที่เด็กจะมีอายุ 2-8 ปี เด็กวัยนี้จะเชื่อฟังและถือเอาคำสั่งของผู้ใหญ่เป็นหลักปฏิบัติ โดยไม่คำนึงว่าคำสั่งนั้นจะมีเหตุผลหรือไม่ ถูกต้องหรือไม่
3. ชั้นยึดหลักแห่งตน ช่วงอายุ 8-10 ปี เป็นระยะที่เด็กจะคลายความเกรงกลัวอำนาจภายนอก และค่อย ๆ เกิดหลักภายในจิตใจของตนเอง พัฒนาการจากชั้นที่สองมาชั้นที่สามนี้ จะต้องขึ้นอยู่กับพัฒนาการทางสติปัญญาและประสบการณ์ทางสังคมอย่างมาก จริยธรรมชั้นนี้เด็กจะต้องมีพัฒนาการทางสติปัญญา ขั้นคิดด้วยนามธรรมขึ้นไป แต่อาจมีเด็กบางคนพัฒนาช้ากว่านี้ หรือในบางกรณีพัฒนาการคงหยุดชะงักอยู่ในชั้นที่ 2 เนื่องด้วยการบีบบังคับอย่างผิดปกติของผู้เลี้ยงดูหรือสังคม หรืออาจเกิดจากการขาดประสบการณ์ในกลุ่มเพื่อนก็ได้

ลอเรนซ์ โคลบอร์ก (Lawrence Kohlberg 1976:48-49) ได้ศึกษาจริยธรรมตามแนวของ เพียเจต์ โดยศึกษาพัฒนาการด้านจริยธรรมในรูปของการให้เหตุผลของผู้กระทำพฤติกรรมตามระดับภาวะ โดยแบ่งจริยธรรมออกเป็น 3 ระดับ 6 ชั้น สรุปได้ดังนี้

ระดับที่ 1 ระดับก่อนเกณฑ์ (Preconventional Level) อยู่ในช่วงอายุ 2-10 ปี เป็นระดับที่เด็กถือว่าการที่คนอื่นกระทำตามที่เขาต้องการนั้นเป็นสิ่งที่ถูกต้อง โดยไม่คำนึงถึงผลที่เกิดแก่ผู้อื่น แบ่งเป็น 2 ชั้น คือ

ชั้นที่ 1 หลักการหลบหลีกการถูกลงโทษ (Obedience and Punishment Orientation) อยู่ในช่วง 2-7 ปี

ชั้นที่ 2 หลักการแสวงหารางวัล (Naively Egoistic Orientation) อยู่ในช่วงอายุ 7-10 ปี เด็กจะเลือกกระทำในสิ่งที่จะนำความพอใจมาให้ตน

ระดับที่ 2 ระดับตามเกณฑ์ (Conventional Level) อยู่ในช่วงอายุ 10-16 ปี เป็นระดับที่เด็กทำตามสังคม ประเพณี กฎหมาย ศาสนา โดยจะควบคุมความประพฤติจากการติชมของสังคม การกระทำจะเป็นไปตามผู้อื่นเห็นชอบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มเพื่อน แบ่งเป็น 2 ชั้นคือ

ชั้นที่ 3 หลักการทำตามที่ผู้อื่นเห็นชอบ (Good-boy Orientation) อยู่ในช่วงอายุ 10-13 ปี ชั้นนี้จะคล้อยตามการชักจูงของผู้อื่นโดยเฉพาะเพื่อน

ชั้นที่ 4 หลักการทำตามหน้าที่ของสังคม (Authority and Social Order Maintaining Orientation) อยู่ในช่วงอายุ 13-16 ปี ชั้นนี้จะมีความรู้ถึงบทบาทหน้าที่ของตนในฐานะที่เป็นหน่วยหนึ่งของสังคม มีหน้าที่ทำตามกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ของสังคม

ระดับที่ 3 ระดับเหนือเกณฑ์ (Post Conventional Autonomous or Principle Level) อายุ 16 ปีขึ้นไป เป็นระดับที่มีจริยธรรมขั้นสูงสุด มีการตัดสินใจขัดแย้งต่างๆ ด้วยการนำมาคิดไตร่ตรองแล้วตัดสินใจไปตามแต่จะเห็นสิ่งใดสำคัญกว่ากัน แบ่งเป็น 2 ชั้นคือ

ชั้นที่ 5 หลักการให้ความสำคัญของคนหมู่มาก (Contractual Legalistic Orientation) อยู่ในช่วงอายุ 16-25 ปี ชั้นนี้จะยึดถือความถูกต้องตามกฎหมาย ไม่ทำตนขัดต่อสิทธิอันพึงมีพึงได้ของผู้อื่น สามารถควบคุมบังคับใจตนเองได้

ชั้นที่ 6 หลักการยึดคุณธรรมสากล (Conscience Orientation) อายุตั้งแต่ 25 ปีขึ้นไป เป็นขั้นสูงสุดมีความรู้สึกสากลนอกเหนือจากกฎเกณฑ์ในสังคมของตน มีความยึดหยุ่นทางจริยธรรมเพื่อจุดมุ่งหมายอันเป็นอุดมคติที่ยิ่งใหญ่

จากการศึกษาทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา อาจสรุปได้ว่าพัฒนาการทางจริยธรรมของบุคคลจะเป็นไปตามขั้นตอนตามระดับบุคลิกภาวะของบุคคล โดยมีความสัมพันธ์กับพัฒนาการทางสติปัญญาอย่างใกล้ชิด และได้รับอิทธิพลจากสังคมเป็นส่วนใหญ่

1.5 คุณธรรมที่ควรปลูกฝังให้แก่เด็กและเยาวชน

เนื่องจากคุณธรรมเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาบุคคลให้เป็นผู้มีความประพฤติปฏิบัติตนอยู่ในศีลธรรมอันดีงาม อันนำมาซึ่งความสงบสุข ความเจริญของสังคม จึงได้มีการกำหนดคุณธรรมที่สำคัญต่าง ๆ ไว้ เพื่อเป็นแนวทางในการประพฤติปฏิบัติของคนในสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นกำลังของชาติในอนาคต

กระทรวงศึกษาธิการ (2525:215-24) ได้กำหนดคุณธรรม 30 ประการในกลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัยของหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสั่งสอนนักเรียน ได้แก่

1. การไม่ประทุษร้ายต่อชีวิตและร่างกายของบุคคลและสัตว์
2. ความเมตตา กรุณา มุทิตา อุเบกขา
3. การไม่โลภ และไม่ขโมย
4. ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และเสียสละ
5. การไม่ละเมิดของรักผู้อื่น
6. การรู้จักความพอดี
7. การไม่พูดปดไม่บิดเบือน ไม่อำพรางความจริง การไม่ขูข่มให้เกิดความแตกแยกและการไม่พูดคำหยาบ
8. การมีสำนึก และความจริงใจ
9. การไม่ลองและเสพสิ่งเสพติดให้โทษ
10. ความเป็นผู้มีสติรู้จักยับยั้งชั่งใจรู้สึกผิดชอบชั่วดี
11. ความเป็นผู้มีเหตุผล
12. ความละเอียดและความเกรงกลัวต่อการกระทำชั่ว
13. ความขยันหมั่นเพียร
14. ความอดทนอดกลั้น
15. ความกล้าหาญและความเชื่อมั่นในตนเอง

16. ความกตัญญูตเวที
17. ความซื่อสัตย์สุจริต
18. การทำใจให้สงบ มีสมาธิและอารมณ์แจ่มใส
19. ความไม่เห็นแก่ตัว
20. ความประณีตละเอียดถี่ถ้วน
21. ความรับผิดชอบ
22. ความมีน้ำใจเป็นธรรม ไม่ลำเอียง
23. ความมีระเบียบวินัยและการตรงต่อเวลา
24. การยอมรับความเปลี่ยนแปลง
25. มารยาทและนิสัยส่วนบุคคลในการกิน นอน ขับถ่าย แต่งกายและสิ่งคมระหว่างเพศ
26. มารยาทในการแสดงความเคารพ การขอร้อง การแสดงความขอบคุณ การขอความช่วยเหลือ การปฏิเสธ การแสดงความไม่เห็นด้วย การแสดงความยินดี การแสดงความเสียใจการเล่น การพักผ่อนหย่อนใจ
27. หลักธรรมสำหรับการอยู่ร่วมกัน ได้แก่ ความสามัคคี ความเสียสละ การให้อภัย ความเอื้อเฟื้อ การยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น ความเห็นอกเห็นใจ
28. ความเป็นผู้มีวัฒนธรรม และปฏิบัติตามประเพณีนิยม
29. ความจงรักภักดีต่อชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์
30. การแก้ไขข้อบกพร่องการปฏิบัติทางจริยธรรมได้แก่ ผิดศีลธรรม ระเบียบกฎหมาย และจารีตประเพณี

ในหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้น พุทธศักราช 2521 (กรมวิชาการ 2520:2) ได้กำหนดจุดหมายเกี่ยวกับคุณธรรมไว้ในข้อที่ 3 ถึงข้อที่ 8 ดังนี้

3. เพื่อให้มีทรรณะที่ติดต่อสัมพันธ์ทุกชนิด มีระเบียบวินัยในการทำงาน ทั้งในส่วนตน และหมู่คณะ มานะ พากเพียร อดทน ประหยัด และใช้เวลาให้เป็นประโยชน์

4. เพื่อให้มีความซื่อสัตย์ มีวินัยในตนเอง เคารพต่อกฎหมายและกติกาสังคม รับผิดชอบ ต่อตนเอง ครอบครัวและสังคมตลอดจนเสริมสร้างความสัมพันธ์และความเป็นธรรมในสังคม

5. เพื่อให้รู้จักสิทธิและหน้าที่ รู้จักทำงานเป็นหมู่คณะ มีความสามัคคี เสียสละเพื่อส่วนรวม รู้จักแก้ปัญหาด้วยสันติวิธี อย่างมีหลักการและเหตุผล

6. เพื่อให้มีสุขภาพสมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ และให้รู้จักส่งเสริมการสาธารณสุขของ ชุมชน

7. เพื่อปลูกฝังให้มีความภูมิใจในความเป็นคนไทย มีความจงรักภักดีต่อชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ให้มีความรู้และเลื่อมใสในการปกครองระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ เป็นประมุข ร่วมกันธำรงรักษาความปลอดภัยและความมั่นคงของประเทศชาติ

8. เพื่อส่งเสริมความเข้าใจอันดีของมนุษยชาติในการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข

กรมการศาสนา กระทรวงศึกษาธิการ (2521:1) ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญในการปลูก ฝังและเสริมสร้างคุณธรรมให้กับพลเมืองของชาติ จึงได้กำหนดคุณลักษณะของคนไทยที่ประเทศชาติ ต้องการ และมีความจำเป็นต้องปลูกฝังให้ถึงพร้อมในสถานการณ์ปัจจุบันไว้ 10 ประการดังนี้

1. มีระเบียบวินัย
2. มีความซื่อสัตย์สุจริต และยุติธรรม
3. ซื่อสัตย์ ประหยัด และยึดมั่นในสัมมาชีพ
4. สำนึกในหน้าที่และความรับผิดชอบต่อสังคมและประเทศชาติ
5. รู้จักคิดริเริ่ม วิจัยและตัดสินใจอย่างมีเหตุผล
6. กระตือรือร้นในการปกครองระบอบประชาธิปไตย รักและเทอดทูนชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์
7. มีพลานามัยสมบูรณ์ทั้งทางร่างกายและจิตใจ

8. รู้จักพึ่งตัวเองและมีอุดมคติ
9. มีความภาคภูมิใจ และรู้จักทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมและทรัพยากรของชาติ
10. มีความเสียสละ เมตตาอารี กตัญญูทวดเทวี กล้าหาญและสามัคคี

นอกจากนี้ กรมการศาสนา ยังได้เสนอหลักของการปลูกฝังความดี 10 ประการ เพื่อใช้เป็นหลักในการอบรมจิตใจแก่เยาวชนและประชาชน ให้เป็นผู้มีคุณธรรมสูง เพื่อความรุ่งเรือง ความมั่นคงและเพื่อความสงบเรียบร้อยของประเทศชาติไว้ดังนี้ (กองวัฒนธรรม กรมการศาสนา 2521:1)

1. ให้มีความสำนึกในเรื่องชาติ เกียรติวินัยและกล้าหาญ
2. ให้มีความซื่อสัตย์สุจริตและหิริโอตตัปปะ
3. ให้มีความกตัญญูทวดเทวี
4. ให้มีความเข้มแข็ง ชยันหมั่นเพียรและอดทน
5. ให้มีความรู้จักรับผิดชอบ และรู้จักหน้าที่
6. ให้มีความสุภาพอ่อนโยน และมารยาทอันดีงาม
7. ให้มีใจกว้างขวาง รู้จักรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
8. ให้มีความเมตตากรุณา เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และเสียสละ
9. ให้มีความเป็นระเบียบในการทำงานและความคิด
10. ให้มีความสามัคคี รู้จักแพ้รู้จักชนะ และรู้จักขอกภัยและให้อภัยกันและกัน

จากการวิจัย ซึ่งเป็นโครงการร่วมกันของ กรมศึกษา ศรีเจริญ, เบญจา บุณยสนธิกุล และสุรางค์ รุ่งเรือง (2525) ทำการวิเคราะห์คุณธรรมในหนังสือการ์ตูนแต่ละประเภท ได้แก่ หนังสือการ์ตูนเล่มละบาท หนังสือการ์ตูนที่ได้เค้าโครงจากต่างประเทศราคาเล่มละ 3-10 บาท หนังสือการ์ตูนไทยเล่มละ 3-10 บาท ตามลำดับ แจกแจงคุณธรรมเป็นพฤติกรรมทั้งด้านส่งเสริม

และด้านทำลายคุณธรรม แล้วนำไปให้พระเณรชั้นผู้ใหญ่พิจารณาความเหมาะสมถูกต้อง นำมาแก้ไขเพื่อให้ได้เกณฑ์วิเคราะห์ที่เหมาะสม รวม 28 คุณธรรมดังต่อไปนี้

1. การไม่ประทุษร้ายต่อชีวิตและร่างกาย
2. ความเมตตากรุณา
3. ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และเสียสละ
4. การไม่ละเมิดของรักของผู้อื่น
5. การรู้จักความพอดี ความพอใจในสิ่งที่ตนมีอยู่
6. ความซื่อสัตย์สุจริต
7. การไม่หลงและเสพลิงเสพลิด
8. ความเป็นผู้มีสติรู้จักยับยั้งชั่งใจ
9. ความเป็นผู้มีเหตุผล
10. ความละเอียดและเกรงกลัวต่อการกระทำชั่ว
11. ความอดสาหัส ความขยันหมั่นเพียร
12. ความกล้าหาญและเชื่อมั่นในตนเอง
13. ความกตัญญูกตเวที
14. ความประณีตและละเอียดถี่ถ้วน
15. ความยุติธรรม ความมีน้ำใจเป็นธรรมไม่ลำเอียง
16. ความรับผิดชอบ
17. ความมีระเบียบวินัย การตรงต่อเวลาและหน้าที่
18. ความสุภาพอ่อนน้อม
19. การถือประโยชน์ส่วนรวม
20. ความจงรักภักดีต่อชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์
21. ความสามัคคี
22. ความมีชัยศักดิ์

23. การคบมิตร
24. ความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา
25. การละเว้นจากการพนัน
26. การไม่ประพฤตินิโคตในกาม
27. การให้ความรักและความห่วงใย
28. การไม่ดุด่าเหยียดหยาม

จากคุณธรรมต่าง ๆ ที่ได้กล่าวมาข้างต้นนี้ แสดงให้เห็นว่า คุณธรรมเป็นเรื่องซึ่งสำคัญยิ่งควรได้รับความสนใจ สนับสนุน เสริมสร้างและปลูกฝังให้เกิดขึ้นกับคนในสังคมทุกเพศทุกวัย เพราะนำมาซึ่งความสงบสุขทั้งต่อตนเองและสังคมส่วนรวม

2. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อมวลชนกับการปลูกฝังคุณธรรม

ในการปลูกฝังคุณธรรมให้แก่เด็กและเยาวชนนั้น สถาบันทุกสถาบันในสังคม คือสถาบันครอบครัว โรงเรียน ศาสนา และสื่อมวลชน ล้วนมีบทบาทสำคัญในการปลูกฝังคุณธรรมให้แก่เด็กและเยาวชน ด้วยวิธีการที่ต่างกันไปออกไปตามความเหมาะสมและบทบาทของแต่ละสถาบันในสังคม (চারทฤษี สมบูรณ์ 2527:4) ในสมัยก่อนบิดา มารดาและพระสงฆ์ มีบทบาทสำคัญในการสั่งสอนอบรมบ่มนิสัยเด็กและเยาวชน ต่อมาโรงเรียนได้เข้ามาทำหน้าที่ให้การศึกษาแทน และเมื่อสังคมขยายใหญ่ขึ้น เจริญเติบโตและซับซ้อนมากขึ้น สื่อมวลชนจึงได้เข้ามามีบทบาทในการกำหนดค่านิยม คุณธรรม จริยธรรมของสังคม ทั้งนี้เพราะ การเรียนรู้ทางสังคมผ่านสื่อมวลชนช่วยให้เด็กและเยาวชนเกิดความรู้สึกมีคุณค่าในตัวเอง ต่อบทบาทที่ตนกระทำ การถ่ายทอดคุณธรรม จริยธรรมต่าง ๆ ผ่านสื่อมวลชนมีผลกระทบต่อ การปรับปรุงเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคล รวมทั้งการป้องกันมิให้เกิดสภาพขัดแย้งในสังคม เด็กและเยาวชนจะเรียนรู้เกี่ยวกับปทัสถานของสังคมและ

วัฒนธรรมของสังคม โดยตรงไม่เฉพาะแต่จากบุคคลซึ่งเขาติดต่อสื่อสารเป็นส่วนตัวในชีวิตประจำวันเท่านั้น แต่จากสื่อมวลชนอื่น ๆ เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ รวมถึงหนังสือการ์ตูนด้วย (Day Perter R. 1972:49)

3. แนวคิทธิภพผลของสื่อต่อเด็ก

3.1 เด็กกับหนังสือการ์ตูน

หนังสือการ์ตูน เป็นสื่อมวลชนประเภทหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนเพิ่มขึ้นไม่ว่าจะโดยทางตรงหรือทางอ้อม เนื่องจากเป็นหนังสืออ่านที่ได้รับความสนใจอย่างกว้างขวางในกลุ่มเด็ก ไม่ว่าจะอยู่ในวัยใดก็ตาม เด็กบางคนแม้จะอ่านหนังสือไม่ออกก็เข้าใจหนังสือการ์ตูนได้ดี และอาจกล่าวได้ว่าแม้แต่ผู้ใหญ่เองก็ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนอยู่ไม่น้อย หนังสือการ์ตูนเป็นหนังสือเสริมการอ่านที่สำคัญในการถ่ายทอดค่านิยม วัฒนธรรม หรือเรื่องราวต่าง ๆ ที่เป็นความรู้ความบันเทิงสู่เด็กจนอาจกล่าวได้ว่า "หนังสือการ์ตูนคือ ตัวแทนของความคิดฝันหรือจินตนาการของเด็ก" (กลุ่มส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก, 2523)

3.2 ความสนใจในการอ่านของเด็ก

โดยทั่วไปนั้นความสนใจในการอ่านของคนนั้นจะแตกต่างกันไปตามปัจจัยต่าง ๆ หลายประการ เช่น วัย เพศ อาชีพ และความสนใจเฉพาะบุคคล แต่นักการศึกษาทั่วไปมักใช้วัยเป็นเกณฑ์ การศึกษาเกี่ยวกับความสนใจในการอ่านของเด็กส่วนมากจึงเน้นความสำคัญของอายุเด็กซึ่งมีอายุต่างกัน จะมีความสนใจการอ่านที่แตกต่างกัน ตามที่สุทุม เจลยทวิทย์ ได้กล่าวไว้ว่า "เด็กเล็กชอบอ่านนิทาน นิยายและเมื่อถึงวัยประมาณ 9 ขวบ จะเริ่มสนใจเกี่ยวกับชีวิตจริง เด็กชายจะหันมาชอบเรื่องการผจญภัยในขณะที่เด็กหญิงสนใจเรื่องบ้านและโรงเรียน ความสนใจในเรื่องนิทานจะ

ค่อย ๆ ลดลงเมื่อเด็กโตขึ้น เด็กหญิงและเด็กชายจะเริ่มมีความสนใจในการอ่านต่างกัน เด็กหญิงจะอ่านหนังสือซึ่งเป็นที่นิยมของเด็กชายบ้าง แต่เด็กชายจะไม่ชอบอ่านหนังสือที่เป็นที่นิยมสำหรับเด็กหญิง"

จากการศึกษาวิจัยถึงความสนใจในการอ่านของเด็กแต่ละวัยของ ปราณี เชื้อทอง (2526:78 อ้างใน สมคิด ปลอดโปร่ง 2527:37) ได้สรุปความสนใจของเด็กในวัยต่าง ๆ ไว้ดังนี้

ก. เด็กเล็ก ส่วนใหญ่ชอบเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติและสัตว์ เครื่องยนต์ เพื่อน และความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว และเรื่องสะท้อนให้เห็นสิ่งแวดล้อมรอบตัวเด็ก เด็กเล็กจะชอบเรื่องที่จบด้วยความสมปรารถนา

ข. เด็กวัย 6-7 ปี ต้องการความอิสระ ชอบเรื่องที่มีการเคลื่อนไหวเต็มไปด้วยกิริยาอาการ การกระทำต่าง ๆ เรื่องตลกขบขัน มีความอยากรู้อยากเห็นความเป็นไปของโลก

ค. เด็กวัย 7-9 ปี ต้องการรู้และเข้าใจเรื่องต่าง ๆ มากขึ้น อยากรู้เรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ชีวประวัติ สิ่งแปลกใหม่ เรื่องผจญภัย นิทานและเรื่องตลกขบขัน

ง. เด็กวัย 9-11 ปี ต้องการความรู้เกี่ยวกับตนเอง และความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ต้องการความเข้าใจเรื่องเพศ และความเป็นไปของชีวิตครอบครัว

จ. เด็กวัยรุ่น เป็นวัยที่มีความสนใจในการอ่านอย่างแท้จริง เด็กหญิงและเด็กชายเริ่มสนใจอ่านหนังสือตามความสนใจของแต่ละเพศ ซึ่งมีความแตกต่างกันบ้าง เด็กชายชอบเรื่องเกี่ยวกับการผจญภัย เรื่องลึกลับ ส่วนเด็กหญิงชอบเรื่องเกี่ยวกับชีวิตในบ้าน สัตว์เลี้ยง เรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติ เรื่องรัก ๆ ใคร่ ๆ ที่สะท้อนอารมณ์ และเริ่มอ่านนวนิยายสำหรับผู้ใหญ่ บางคนสนใจเรื่องเกี่ยวกับอาชีพ บทละคร และคำประพันธ์

สำหรับเด็กวัยรุ่น รัญจวน อินทรกำแหง (2525:128-129 อ้างใน ชฎา เปรมโยธิน 2527:31-32) ได้สรุปความสนใจในการอ่านของเด็กในวัยดังกล่าว ซึ่งมีประเด็นที่น่าสนใจดังนี้คือ

ภาพไม่จำเป็นมากนัก และลักษณะรูปเล่มไม่ควรมองดูเป็นหนังสือสำหรับเด็กเกินไป เพราะมันจะทำให้ "ศักดิ์ศรี" ของความเป็น "เด็กโต" ของเขาลดลง

3.3 ความสนใจของเด็กที่มีต่อหนังสือการ์ตูน

เด็กที่อ่านหนังสือการ์ตูนมักมีความรู้สึกว่าเป็นตัวเอกของเรื่อง เป็นผู้มีความสามารถในการต่อสู้กับอุปสรรค ความบีบคั้นต่าง ๆ รวมทั้งความอยุติธรรมของมนุษย์ หนังสือการ์ตูนสามารถทำให้เด็กที่อ่อนแอ ชี้อลาด กลายเป็นผู้ที่เก่งกล้าได้ นอกจากนี้เด็กยังสามารถเข้าใจเรื่องราว และความหมายจากภาพในหนังสือการ์ตูนมากกว่าหนังสืออ่านทั่วไป ด้วยเหตุผลดังกล่าว เด็กจึงมีความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูน (ประเสริฐ มาสุปรีดี 2522:15)

จากผลการวิจัยอิทธิพลของสื่อต่อเด็ก พบว่า "หนังสือการ์ตูนเป็นที่นิยมของเด็กทั้งชายและหญิง ไม่จำกัดว่าอยู่กลุ่มโรงเรียนใด เป็นสื่อที่เด็กเล็กทุกคนชอบ

นอกจากนั้นจากผลรายงานการสำรวจความสนใจ และรสนิยมในการอ่านของเด็กและเยาวชนไทย ซึ่งกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการได้รายงานว่าเป็นหนังสือที่เด็กนักเรียนในชั้นประถมศึกษาชอบมากที่สุด มีจำนวนถึงร้อยละ 96.48 และนักเรียนมัธยมชอบอ่านถึงร้อยละ 94.48" จากรายงานดังกล่าวทำให้ทราบว่า เด็กนักเรียนถึงแม้จะเข้าโรงเรียนมัธยมแล้วก็ตาม ยังมีความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนเป็นอย่างมาก ก็ตรงกับรายงานการวิจัยในอเมริกา ซึ่งพบว่า "นักเรียนร้อยละ 60 จากจำนวน 500 คนอ่านหนังสือการ์ตูน และในจำนวนนี้ร้อยละ 68 ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนมากกว่าหนังสือธรรมดา และร้อยละ 80 อ่านหนังสือการ์ตูนมากกว่าอ่านการ์ตูนในหนังสือพิมพ์รายวัน สาเหตุที่ชอบหนังสือการ์ตูนมากกว่าหนังสือธรรมดาเรียงตามลำดับคือ

1. ตื่นเต้นสนุกดี
2. น่าสนใจกว่า
3. อ่านง่ายกว่า
4. คล้ายภาพยนตร์ และวิทยุโทรทัศน์
5. มีรูปมาก
6. คล้ายเรื่องจริง

นักศึกษานานาชาติบางคนมีความเห็นว่า การ์ตูนช่วยส่งเสริมนิสัยรักการอ่านหนังสือของเด็กได้ ลาร์ริค (Larrick) และดไวท์ แอล เบอร์ตัน (Dwight L. Burton, 1955) ได้กล่าวถึงสาเหตุที่เด็กชอบอ่านหนังสือการ์ตูน ไว้ดังนี้คือ

1. หนังสือการ์ตูนสนองความต้องการของเด็กที่มีต่อการผจญภัยและกิจกรรมต่าง ๆ
2. การ์ตูนมีเนื้อหาสั้น และเหตุการณ์ในเรื่องดำเนินไปอย่างรวดเร็ว
3. หนังสือการ์ตูนอ่านง่าย เด็กอ่านหนังสือการ์ตูนได้โดยไม่ต้องคิดตีความหมายลึกซึ้ง แม้กระทั่งผู้ที่อ่านหนังสือไม่คล่องก็สามารถอ่านรู้เรื่องได้โดยอาศัยรูปภาพประกอบ
4. หนังสือการ์ตูนหาได้ง่ายในชุมชนต่าง ๆ ราคาถูกและจำหน่ายทั่วไป
5. แนวคิดทางจิตวิทยาบอกว่า เด็ก ๆ ต้องการรวมกลุ่มเมื่อเด็กคนอื่น ๆ อ่านหนังสือการ์ตูน เด็กที่ไม่อ่านจะรู้สึกแปลกและโดดเดี่ยวไม่เข้าพวกเด็ก ๆ จึงพากันอ่านหนังสือการ์ตูนให้เหมือน ๆ กัน
6. เด็กบางคนอ่านหนังสือการ์ตูนเพราะไม่สามารถหาหนังสือที่ตัวเองอ่านได้ บางคน "ติด" ถึงขนาดขอมอดขนมเพื่อซื้อหนังสือการ์ตูนมาอ่านและจะอ่านเป็นประจำ
7. เนื้อเรื่องเหมาะสมกับธรรมชาติของเด็กวัยรุ่น แม้ว่าหนังสือการ์ตูนจะมีเนื้อหาแตกต่างกันก็ตาม แต่โดยมากจะเป็นเรื่องประเภท ลึกลับ ตื่นเต้น ผจญภัย และมีการเคลื่อนไหวซึ่งเป็นสิ่งที่น่าสนใจสำหรับเด็กมาก

8. เด็กมักถือเอาเรื่องราวในหนังสือการ์ตูนเป็นเรื่องจริง เช่นเดียวกับเรื่องในภาพยนตร์และโทรทัศน์
9. เด็กมักจะจินตนาการไปตามหนังสือการ์ตูนที่อ่านว่ามี 2 จำพวก คือมีคนตีกับคนเลว ซึ่งมีลักษณะรูปร่างหน้าตาและการกระทำเหมือนกับตัวการ์ตูนที่เขาอ่าน
10. เด็กมักนิยมชมชอบความเก่งกล้าสามารถของตัวละคร ในหนังสือการ์ตูนที่เขาอ่าน และจะยึดถือนำมาเป็นแบบอย่าง
11. หนังสือการ์ตูนหางานและราคาไม่แพง (Burton, 1955 Larrick, 1964)

นอกจากนั้น นักการศึกษาของไทยเองก็ยังสังเกตเห็นส่วนดีของหนังสือการ์ตูนที่มีคุณค่าต่อเด็ก สุกฤษดา ช่มเกต (2522) ได้กล่าวถึงส่วนดีของหนังสือการ์ตูน พอสรุปได้ดังนี้คือ

1. จะใช้เป็นเครื่องมือปลูกฝังความสนใจในการอ่านแก่เด็กเป็นเบื้องต้น ทั้งนี้เพราะจากการศึกษาค้นคว้าของนักการศึกษาหลายท่าน ปรากฏว่าเด็กมักจะสนใจรูปภาพก่อนสิ่งอื่น
2. หนังสือการ์ตูนที่ดีจะช่วยให้เด็กเกิดทักษะ หรือความชำนาญในการอ่านแก่เด็ก เพราะเด็กวัยนี้กำลังอยากรู้อยากเห็น
3. หนังสือการ์ตูนที่ดีจะช่วยให้เด็กรู้จักเก็บความจากเรื่องที่อ่าน เด็กส่วนมากจำเรื่องที่อ่านได้อย่างแม่นยำ และเล่าให้คนอื่นฟังได้
4. หนังสือการ์ตูนที่ดีสามารถช่วยให้เด็กสนใจในการวาดภาพ สังเกตได้จากผลการทดสอบซึ่งเด็กส่วนมากมักจะวาดรูปการ์ตูนที่ชอบ
5. หนังสือการ์ตูนที่ดีก่อให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
6. สิ่งที่สำคัญที่สุดที่เด็กจะได้รับจากการอ่านหนังสือการ์ตูนที่ดีก็คือ ก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน รู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
7. เด็กจะได้รับความรู้ วรรณคดี เหตุการณ์ปัจจุบันและความรู้รอบตัวกว้างขวางจากการอ่านหนังสือการ์ตูน (สุกฤษดา ช่มเกต : 2522)

และจากงานวิจัยของ พิตแมน (Pittman 1988:238) ที่ได้ศึกษาถึงอิทธิพลของหนังสือการ์ตูนที่มีต่อเด็ก ปรากฏผลว่าหนังสือการ์ตูนมีอิทธิพลต่อเด็ก โดยสามารถเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพของเด็กได้อย่างมาก นักเรียนที่อ่านหนังสือซ้ำ หรือเด็กที่ไม่อยากเรียน ตลอดจนนักเรียนที่เกเร ย่อมได้ประโยชน์จากการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่อง เพราะการ์ตูนเรื่องเป็นสิ่งที่น่าสนใจและจัดเป็นกิจกรรมพิเศษสำหรับนักเรียนเป็นบุคคลได้เหมาะสมตามความต้องการอีกด้วย

4. แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน

4.1 ความหมายของการ์ตูน

การ์ตูน (Cartoon) มาจากคำภาษาลาตินว่า Carta ซึ่งหมายถึงกระดาษเพราะสมัยนั้น การ์ตูนหมายถึงการวาดภาพลงบนผ้าใบขนาดใหญ่ วาดลงบนผ้า幔หรือการเขียนลวดลายหรือภาพลงบนกระจก และโมเสค (Mosaic) The Encyclopedia Americana (1972:728) ได้ให้ความหมายของการ์ตูนว่า หมายถึง การเขียนภาพลายเส้นหรือสัญลักษณ์ที่มุ่งเห็นแบบคนใดคนหนึ่งเพื่อแสดงอารมณ์ขันและให้เกิดความขบขันเป็นประการสำคัญ The Random House Dictionary of The English Language p.228 ให้ความหมายของการ์ตูนว่า "Cartoon: a sketch or drawing usually humorous as in a newspaper or periodical, symbolizing, satirizing or caricaturing some action subject or person of popular interest." ซึ่งหมายถึง การวาดภาพสเก็ตหรือภาพลายเส้นซึ่งโดยทั่วไปจะให้ความขบขันที่ปรากฏอยู่ตามหน้าหนังสือพิมพ์ หรือวารสาร อาจจะเป็นสัญลักษณ์ของการประชดประชัน หรือล้อเลียนการกระทำ เรื่องราวหรือตัวบุคคลที่อยู่ในความสนใจของคนทั่วไป

ในภาษาอังกฤษนอกจากคำว่า Cartoon แล้วยังมีอีก 2 คำ ที่เกี่ยวข้องกับ Cartoon คือ Caricature และคำว่า Comics

The Encyclopedia Americana (1972:660) กล่าวถึงคำว่า Caricature ว่าเป็นคำที่มาจากภาษาอิตาเลียน ว่า Caricatura แปลว่า บรรทุกหรือบรรทุกด้วยรายละเอียดที่เกินจริง

New Mordern English-Thai Dictionary: So Sethaputra (1987:190) ให้ความหมายของ Caricature ไว้ว่า หมายถึง ภาพล้อบุคคลหรือวัตถุที่ทำให้ขันโดยการเปลี่ยนแปลงลักษณะบางอย่างให้เกิดความเป็นจริงไป แต่ไม่มีความประสงค์ที่จะแสดงให้เห็นการกระทำอย่างหนึ่งอย่างใดเป็นจุดสำคัญ เช่นวาดรูปสาว หรือรูปร่างสูงแก้ง่าม ฯลฯ แต่ก็สามารถดูออกทันทีว่าเป็นใครหรืออะไร เพราะผู้วาดยังคงลักษณะเด่น ๆ เช่น หนวด ตา ผม คิ้ว จมูก ฯลฯ ซึ่งเป็นลักษณะเดิมเอาไว้ Caricature พบมากในหนังสือพิมพ์ คือมักใช้วาดประชดประชันสังคม โดยเฉพาะทางด้านการเมืองจนบางครั้งเราเรียก Caricature ว่า การ์ตูนการเมือง

ส่วนคำว่า Comics นั้นได้แก่ ภาพการ์ตูนที่เป็นช่องเดี่ยวหรือหลายช่องก็ได้ที่แสดงเรื่อง หรือเหตุการณ์ตลก ๆ ขำขันหรืออาจเป็นเรื่องราวต่อเนื่องมีการผจญภัยต่างๆ เป็นเทพนิยายหรือนิทาน ภาพชวนขันส่วนใหญ่จะตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ จึงเรียกภาพชวนขันในลักษณะนี้ว่า Comics strip และเมื่อมีการรวบรวมจัดพิมพ์เป็นเล่มเรียกว่า Comics Books หรือ Funnies แต่ในภาษาไทยเราวมเรียกว่า หนังสือการ์ตูนหรือนิยายภาพ หนังสือ Colier's Encyclopedia (1963:53) ได้ให้ความหมายของ Comics ว่า คือสิ่งตีพิมพ์เป็นเล่มเป็นชุด หรือมีกำหนดการออกตามระยะเวลา ซึ่งใช้ภาพชวนขันเป็นสิ่งเร้าใจในการอ่านเป็นอย่างสูง อารมณ์ขันในภาพนั้นมิใช่เรื่องเกี่ยวกับการเมือง สมพงษ์ ศิริเจริญ (2506:59) ได้กล่าวถึงนิยายภาพไว้ว่า คือการ์ตูนที่ผู้เขียนใช้วิธีผสมตัวรูปทรงและตัวประกอบในเรื่องขึ้น แล้วเขียนเป็นรูปการ์ตูน ให้ตัวละครเหล่านั้นดำเนิน

บทบาทไปจนกระทั่งจบเรื่อง ลักษณะเด่นของการ์ตูนเรื่องหรือนิยายภาพนี้ คือการผสมผสานภาพและ
 ถ้อยคำเข้าด้วยกันโดยมีองค์ประกอบพื้นฐานเป็นภาพวาดอยู่ในกรอบ แต่ละกรอบจะแยกจากกันและ
 สัมพันธ์กันเหมือนคำในประโยคเดียวกัน ภาพหลาย ๆ กรอบเมื่อรวมกันเข้าจะเป็นภาพเรื่อง
 (Strip) แต่ส่วนมากเราจะเรียกว่า "การ์ตูนช่อง" เมื่อภาพเขียนมาประกอบเข้าด้วยกันจะเป็น
 เรื่องราวฉากหนึ่ง (Episode) เข้าลักษณะเป็นการ์ตูนเรื่อง ในการ์ตูนเรื่องจะมีการใช้วงล้อรอบ
 คำพูดของตัวละคร (Balloon) หรือมีการใช้รูปสื่อความหมายแทนคำพูด เช่น รูปหลอดไฟ หมาย
 ถึงเกิดความคิด ๆ รูปควันดำเหนือศีรษะ หมายถึงเกิดอารมณ์ขุ่นมัว การดำเนินเนื้อหาเรื่องราว
 โดยแบ่งเป็นช่องนั้น แต่ละช่องที่ถูกแบ่งมักจะมีขนาดเท่า ๆ กันโดยตลอดหรือไม่เท่ากันก็ได้ ภาพ
 ในช่องเป็นภาพเขียนเรื่องราวของตัวละคร สถานที่ เป็นต้น มีการบรรยายเรื่องราว เหตุการณ์
 สถานที่ ด้วยตัวอักษรไว้ส่วนหนึ่ง มีบทสนทนาและคำพูดของตัวละคร บรรจุอยู่ในวงล้อรอบคำพูด
 ของตัวละคร นิยายภาพที่ดีจะต้องมีเค้าโครงเรื่องที่เข้าใจให้ติดตามอย่างสม่ำเสมอ และนิยายภาพ
 ที่ประสบความสำเร็จอย่างดียิ่งจะต้องสร้างตัวละครที่มีลักษณะหรือบุคลิกพิเศษขึ้นมา ตัวเอกของนิยาย
 ภาพมักจะเป็นวีรชน เป็นผู้ยอมอุทิศตัวเข้าคลี่คลายปัญหาของผู้อื่นหรือส่วนรวม มีทั้งที่เป็นมนุษย์
 ธรรมดาและผู้วิเศษ เช่น ทาร์ซาน แฟลชออร์ดอน ซูเปอร์แมน โดเรมอน ป๊อปปาย หงอคง
 (ดราگونบอล) ไค(ดราگونควีสท์) ฯลฯ

อาจกล่าวได้ว่าการ์ตูนเรื่อง (Comics) คือหนังสือที่ดำเนินเรื่องด้วยภาพการ์ตูน แทนที่
 จะมีตัวหนังสือบรรยายเป็นหน้า ๆ อย่างหนังสือธรรมดา ก็กลายเป็นภาพทั้งหมด คำบรรยายหากจะมี
 ก็เป็นข้อความสั้น ๆ ให้รู้ว่าใคร ที่ไหน ส่วนจะทำอะไรอย่างไรนั้น จะบรรยายเป็นคำพูดของตัว
 ละคร ขณะอ่านผู้อ่านจะมีความรู้สึกเหมือนกับดูละครการ์ตูนเรื่องอาจเป็นภาพสีหรือขาวดำก็ได้

4.2 ลักษณะของหนังสือการ์ตูน

ททัช ดันทอง (2525:324) ได้กล่าวถึงลักษณะของหนังสือการ์ตูนไว้ดังนี้

1. ใช้ภาพเขียนที่มีเจตนาให้ผิดเพี้ยนจากความเป็นจริงด้วยศิลปะขั้นต้น
2. ใช้ความคิดผิดเพี้ยนนั้นให้เกิดภาพพจน์ทางความคิด เช่น การล้อเลียน เสียดสี
ชวนหัว จี้เส้น เข้าเหย๋ เป็นต้น
3. ย่อและประหยัดตัดตอนทั้งภาพและภาษาที่แสดงออก เช่น คำว่าการ์ตูนก็เขียนว่า ตู
ตูนตุน คำว่า สนุกเขียนว่า หนุก หนุก
4. ใช้ภาษาพูดและภาษาชาวบ้านเป็นส่วนใหญ่ แต่ไม่ถึงหยาบโหลน
5. ใช้ภาพ ภาษา และพฤติกรรมที่ปรากฏในเหตุการณ์แวดล้อมปัจจุบันเป็นหลัก
6. มุ่งเขียนภาพอย่างหนึ่งให้สะท้อนไปสู่อีกสิ่งหนึ่ง เช่น รูปสัตว์ให้มีอาการเป็นมนุษย์
เขียนภาพมนุษย์ให้มีอาการเป็นสัตว์ เป็นต้น
7. มุ่งให้ความบันเทิงใจ เสมือนเป็นยาอายุวัฒนะ ฆาตหัวเราะ

การ์ตูนมีคุณสมบัติเบื้องต้นที่สำคัญคือ ต้องง่าย (Simplify) และเกินความเป็นจริง (Exaggerate) (กลุ่มส่งเสริมมวลชนเพื่อเด็ก 2523:12; Harrison 1981:12)

ลักษณะง่าย ๆ (Simplify) เนื่องจากการ์ตูนส่วนใหญ่เป็นภาพ 2 มิติ วาดแทนภาพจริงซึ่งเป็นภาพ 3 มิติ จึงมักเน้นเพียงภาพโครงร่าง (Outline) มีการ์ตูนบางเรื่องที่ใช้ภาพซับซ้อน แต่ก็สามารถเข้าใจได้ง่ายในเวลาอันรวดเร็ว

ลักษณะเกินความเป็นจริง (Exaggerate) ส่วนใหญ่ภาพในการ์ตูน อาทิภาพใบหน้าคน จะวาดบิดเบือนไปจากความจริงเช่น มีขนาดดวงตาใหญ่กว่าปกติ ปากกว้างกว่าปกติ แต่การ์ตูนบางเรื่อง เช่น สไปเดอร์แมน (Spider-Man) ภาพประกอบเป็นภาพเหมือนจริง ลักษณะ "Exaggeration" ในที่นี้ จึงเป็นการเกินความจริงในการกระทำหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ มากกว่าการเกินความเป็นจริงในภาพ ซึ่งการเกินความเป็นจริงในการกระทำนี้มักปรากฏในการ์ตูนเรื่อง

เป็นจำนวนมาก

จุดสำคัญของการ์ตูนอยู่ที่ความคิด (Idea) ที่อยู่เบื้องหลังภาพ ซึ่งแฝงอารมณ์ ความรู้สึก หรือความคิดที่ต้องการถ่ายทอดไปยังผู้ดู ผู้ดูการ์ตูนต้องการได้ความคิดและอารมณ์ที่อยู่เบื้องหลังภาพนั้น เช่น ขำขัน น่าเอ็นดู ลักษณะภาพการ์ตูนที่ง่าย ๆ ยังตรงกับลักษณะภาพที่เด็กต้องการอีกด้วย เพราะเด็กจะสนใจส่วนสำคัญหลักในภาพ ไม่สนใจรายละเอียดปลีกย่อยต่าง ๆ มีผู้ใหญ่จำนวนมากที่ชอบอ่านการ์ตูน เพราะต้องการดูมุขตลกหรือความคิดที่แอบแฝงในการ์ตูนนั้น การอ่านการ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่เป็นการคลายความเครียดด้วยการ "อ่านเล่น ๆ" แต่การอ่านการ์ตูนของเด็กเป็นการอ่านที่ "เอาจริงเอาจัง" มากกว่า การ์ตูนจึงสามารถดึงดูดความสนใจได้จากทั้งผู้ใหญ่และเด็ก

4.3 ประเภทของการ์ตูน

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

1. การ์ตูนการเมือง (Political Cartoon หรือ Caricature)
2. การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoon)
3. การ์ตูนสั้นเป็นตอน ๆ (Strip)
4. การ์ตูนขำขันรูปเตี๊ยะจบ ซึ่งเป็นการ์ตูนเงี้ยว หรือมีคำพูดประกอบก็ได้ (Gag)
5. การ์ตูนขำขันหลายช่องจบในหน้าเตี๊ยะ
6. การ์ตูนเรื่องยาว (Comics หรือ Serial Cartoon)
7. การ์ตูนโฆษณา (Commercial Cartoon)
8. การ์ตูนเคลื่อนไหว หรือภาพยนตร์การ์ตูน (Animation Cartoon)
9. การ์ตูนล้อเลียนบุคคล (Critical Cartoon)

10. การ์ตูนประกอบการศึกษา (Visual Aid Cartoon)
11. การ์ตูนโทรทัศน์ (Television Cartoon)
12. การ์ตูนแบบ (Pattern Cartoon)

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

1. ประเภทเพื่อความบันเทิงทั่วไป เช่น เรื่องตลกขบขัน เรื่องผจญภัย เรื่องอิงวิทยาศาสตร์ เรื่องนักสืบ เรื่องภายในครอบครัว ฯลฯ
2. ประเภทเพื่อคุณค่าทางการศึกษา เช่น เรื่องเกี่ยวกับการเมือง วรรณคดี ประวัติบุคคลสำคัญ วิชาการและอุตสาหกรรม ประวัติศาสตร์ ศาสนา เป็นต้น

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

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

สุวนัช ศรีสง่า (2516:19) ซึ่งได้ศึกษาการอ่านหนังสือการ์ตูนของนักเรียนอายุ

8-10 ปี ได้แบ่งการ์ตูนออกเป็น 10 ประเภท ดังนี้

1. เกี่ยวกับผจญภัย
2. เกี่ยวกับสัตว์
3. เกี่ยวกับความรัก
4. เกี่ยวกับผี
5. เกี่ยวกับอาชญากรรม
6. เกี่ยวกับประวัติศาสตร์
7. ประกอบวรรณคดีหรือนิทาน
8. ขำขันตลกทั่วไป
9. เกี่ยวกับสัตว์ประหลาด
10. เกี่ยวกับสงคราม

ในบางครั้งเราแบ่งประเภทของการ์ตูนตามวัยของผู้อ่าน โดยแบ่งได้ดังนี้

1. หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กเล็ก เป็นภาพง่าย ๆ เนื้อเรื่องง่าย ๆ คำบรรยายภาพคำพูด การใช้ถ้อยคำหรือคำศัพท์ให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจ จะใช้ภาพในการเร้าความสนใจ เพราะเด็กเล็กสามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากภาพที่มีรายละเอียดไม่มากนักได้ ซึ่งมีผู้อ่านข้อความหรือเล่าเรื่องให้เด็กฟัง โดยเด็กดูภาพไปด้วยเด็กก็จะเกิดความสุขและจำภาพจำเรื่องได้ภายในเวลาอันสั้น
2. หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กโต ลักษณะภาพยังคงเป็นแบบเดียวกับของเด็กเล็ก แต่เนื้อหาซับซ้อน มีเนื้อหามากขึ้น เนื้อเรื่องเป็นเรื่องโศกโศกผจญภัยและเป็นสิ่งที่อยู่ไกลตัวมากขึ้น โดยเฉพาะสำหรับเด็กผู้ชาย
3. หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กวัยรุ่นและผู้ใหญ่ เนื้อหาและแนวความคิดเป็นเรื่องซับซ้อนไกลตัวมากขึ้น ส่วนใหญ่เป็นนวนิยายวิทยาศาสตร์ เรื่องผจญภัย สงคราม หรือเรื่องดึกดำบรรพ์สำหรับผู้

อ่านที่เป็นชาย และเรื่องความสัมพันธ์ในครอบครัวสำหรับผู้อ่านที่เป็นหญิง (สวัสดิ์ เรื่องพิเศษ 2520:2-3)

4.4 ประวัติความเป็นมาของการ์ตูนในยุโรปและอเมริกา

ถ้าถือว่าการ์ตูนคือสื่อการเล่าเรื่องโดยใช้ภาพและถ้อยคำประกอบกันแล้ว เลโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci) น่าจะเป็นคนแรกที่ได้ริเริ่มในเรื่องนี้ โดยพยายามผสมผสาน ภาพกับถ้อยคำ แต่ผู้บุกเบิกและตีพิมพ์ผลงานที่แสดงเอกภาพของข้อความและรูปภาพเป็นคนแรก ได้แก่ วิลเลียม โฮการ์ธ (William Hogarth) ศิลปินชาวอังกฤษ

ในคริสต์ศตวรรษที่ 19 ได้มีการคิดค้นเทคนิคการพิมพ์ใหม่ ทำให้การเล่าเรื่องประกอบ ภาพได้รับความนิยมแพร่หลายมาก ผู้ที่มั่งงายที่มีอิทธิพลสำคัญในวงการการ์ตูน ได้แก่ วิลเฮล์ม บุสช์ (Wilhelm Busch) เจ้าของเรื่อง "แมกซ์และโมริตซ์" (Max and Moritz) ที่เป็นแบบฉบับของนักเขียนการ์ตูนรุ่นต่อ ๆ มา ยุคนี้เองที่นับเป็นยุคแรกแห่งการเล่าเรื่องตามลำดับภาพ การรักษารูปคลิกของตัวการ์ตูนและการใส่คำพูดโต้ตอบรวมไว้ในภาพ งานที่มีชื่อเสียงในยุคนั้นเป็น ผลงานของริชาร์ด เฟลตัน เอาท์คอล์ก (Richard Felton Outcault) ในเรื่อง "เฮลโลว์ คิด" (Yellow Kid) ตีพิมพ์เป็นใบแทรกในหนังสือพิมพ์ฉบับวันอาทิตย์ของนิวยอร์ก เวิลด์ (New York World) ซึ่งในเวลาดังกล่าวการ์ตูนเรื่อง และการ์ตูนช่องจะมีเสนอเป็นรายวันในหน้าหนังสือพิมพ์เกือบทุกฉบับ ในปี ค.ศ. 1912 จอร์จ เฮอร์ริแมน (George Heriman) และ จอร์จ แมกมานุส (George Magmanus) ได้เขียนเรื่อง "เครซี่ แคท" (Krazy Cat) และ "บริงกิ้ง อัพ ฟาเธอร์" (Bringing Up Father) "เครซี่ แคท" เป็นเรื่องของจินตนาการและการแสวงหา ส่วน "บริงกิ้ง อัพ ฟาเธอร์" เป็นการให้คำตอบที่เป็นเรื่องพื้น ๆ ตรงไปตรงมา และแสดงออกถึงหลักปฏิบัตินิยมซึ่งการ์ตูนทั้ง 2 เรื่องได้รับความนิยมอย่างมาก

ทศวรรษที่ 20 เป็นยุคแห่งความเฟื่องฟูของโลกการ์ตูน นักเขียนการ์ตูนในยุคนี้หลายคนเลือกแนวเรื่องเกี่ยวกับความวิปริตของสังคมและความทารุณของโชคชะตา แสดงให้เห็นว่าการ์ตูนมิได้แยกห่างจากความคิดของยุคสมัย ซึ่งในขณะนั้นตกอยู่ในสภาพหวาดระแวง ประมาณปี ค.ศ. 1925 การ์ตูนได้กลายมาเป็นเรื่องของธุรกิจ จนกระทั่งในปี ค.ศ. 1928 ความนิยมการ์ตูนในสหรัฐอเมริกา นับได้ว่ามาถึงจุดสูงสุดจุดหนึ่ง และการ์ตูนก็เป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางทั่วโลก นอกเหนือจากประเทศที่เคยมีการผลิตการ์ตูนมาแต่เดิม เช่น อังกฤษ ฝรั่งเศส อิตาลีแล้ว ญี่ปุ่นและประเทศอื่น ๆ เช่น สเปน ประเทศในกลุ่มลาตินอเมริกา ออสเตรเลียและจีน ก็มีการผลิตการ์ตูนที่มีคุณภาพ ทำให้ดูเหมือนว่าการ์ตูนได้มาถึงจุดแห่งความสำเร็จและมั่นคงถาวรแล้ว แต่ปรากฏว่าในปีดังกล่าวได้มีการเปลี่ยนรูปแบบการเขียนการ์ตูน จากการล้อเลียนและความขบขันมาเป็นเรื่องผจญภัย รอย แครน (Roy Crane) นักเขียนการ์ตูนชาวอเมริกันเป็นคนแรกที่เสนอการ์ตูนผจญภัยชุด วอช ทิวบส์ (Wash Tubbs) หลังจากนั้นไม่นานการ์ตูน "ทาร์ซาน" ของฮาโรลด์ ฟอสเตอร์ (Harold Foster) และของคนอื่น ๆ ก็เข้ามามีบทบาทมากขึ้น การ์ตูนผจญภัยหลายเรื่องนำเอานิยายที่มีอยู่เดิมมาเล่าใหม่ เช่น ตำนาน เทนนิซาย นิทานปรัมปรา นิทานพื้นบ้าน ต่อมาในปี ค.ศ. 1931 เชสเตอร์ กลาวด์ (Chester Gould) ได้สร้างการ์ตูนนักสืบชุด ดิก เทรซี่ (Dick Tracy) ขึ้น โดยใช้ฉากเหตุการณ์ในสังคมปัจจุบัน และหลังจากนั้นไม่นานการ์ตูนเกี่ยวกับการผจญภัยที่มีชื่อเสียง และได้รับความนิยมมากที่สุดเรื่องหนึ่งก็ติดตามมา ได้แก่การ์ตูนนิยายวิทยาศาสตร์ชุด แฟลช กอร์ดอน (Flash Gordon) ของ อเล็กซ์ เรมอนด์ (Alex Raymond) การ์ตูนชุดนี้มีชื่อเสียงไปทั่วโลก แม้ว่าเรมอนด์จะเสียชีวิตไปแล้วในปี ค.ศ. 1951 แต่ แดน บาร์รี่ (Dan Barry) ก็ได้รับงานการเขียนการ์ตูนผจญภัยเรื่องนี้ต่อมา กระแสความนิยมของการ์ตูนผจญภัยได้แทรกเข้าไปในการ์ตูนมุขตลกแบบดั้งเดิมด้วย เช่นการ์ตูนชุด "ป๊อปปาย" (Popeye) ของเอลซี เซการ์ (Elsie Segar) การ์ตูนชุด "มิกกี้เมาส์" (Mickey Mouse) เป็นต้น การ์ตูนที่มีชื่อเสียงมากที่สุดของยุโรปในเวลานั้นได้แก่ การ์ตูนชุด "แต็งแต็ง" (Tintin) ของแอร์เช่ (Herge)

ภายหลังสงครามโลกครั้งที่สอง ช่วงปี ค.ศ.1950-1959 การ์ตูนในสหรัฐอเมริกา กลับเสื่อมความนิยมไปอย่างมาก แต่ในประเทศอื่น ๆ ในระหว่าง ค.ศ.1960-1975 การ์ตูน กลับเฟื่องฟูขึ้นอย่างรวดเร็ว เช่น ในประเทศอังกฤษมีการ์ตูนขบขันที่มีชื่อเสียงเรื่อง Bristow ซึ่ง ล้อเลียนชีวิตในท้องทำงาน และการ์ตูนผจญภัยเรื่อง Modesty Blaise ในประเทศฝรั่งเศส มีการ์ตูนประเภทขบขันเรื่อง Achille Talon การ์ตูนประเภทผจญภัยเรื่อง Lierutenant Blueberry ในประเทศเบลเยียมมีการ์ตูนที่เด่น ๆ ได้แก่ การ์ตูนที่เกี่ยวกับการผจญภัย เช่นเรื่อง "Bernard Prince" "Camanche" เป็นต้น

การ์ตูนชุดที่มีชื่อเสียงโด่งดังที่สุดจนถึงปัจจุบัน คือชุด "พีนัท" (Peanuts) ซึ่งตีพิมพ์อยู่ในหนังสือพิมพ์กว่า 1,000 ชื่อ (Title) ในสหรัฐอเมริกาและแคนาดา กับอีกกว่า 100 ชื่อใน 41 ประเทศ การ์ตูนชุดนี้เป็นแนวความคิดของ ชาร์ เอช สจูลส์ ซึ่งเป็นผู้เขียนด้วยตนเองมาตั้งแต่เริ่มต้นการ์ตูนชุดนี้เป็นชุดที่อ่านกันได้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ตัวละครเป็นเด็กที่ผู้เขียนสร้างขึ้นมาจากลักษณะทั่วไปของ เด็กอเมริกัน คือรักกีฬา โดยเฉพาะเบสบอล รักดนตรี และมีสุนัขชื่อ "สโนปปี" (Snobby) ที่มีการกระทำที่น่าขบขัน น่าเอ็นดู และยังมีแนวความคิดที่เป็นปรัชญาอีกด้วย สุนัขตัวนี้เป็นทั้งสัตว์เลี้ยงของครอบครัวอเมริกัน โดยเฉพาะคนชรา ตลอดจนเป็นเพื่อนคุยของผู้่านอีกด้วย ได้มีการนำเอาตัวละครชุดนี้ไปจัดทำเป็นของระลึกและสินค้าออกขายมากมาย เช่น ปฏิทิน แผ่นภาพ กระดาษเขียนจดหมาย บัตรอวยพร ของเล่น หมอน ผ้าคลุมเตียง ฯลฯ

ในปัจจุบันมีผู้อ่านจำนวนหนึ่งได้สนใจการ์ตูนในแง่การศึกษา วิจัยและคารอนุรักษ์มากขึ้น ได้มีผู้รวมกลุ่มกันจัดประชุมนานาชาติเป็นครั้งแรกที่ประเทศอิตาลี ในค.ศ.1965 และจัดนิทรรศการที่ปารีส ในปี ค.ศ.1967 ที่นิวยอร์ก ในปี ค.ศ.1971 และเมื่อปี ค.ศ.1966 ได้มีการจัดสร้างนิทรรศการการ์ตูนขึ้นที่ประเทศญี่ปุ่น ในประเทศสหรัฐอเมริกาหนังสือภาพชวนขัน หรือหนังสือการ์ตูนเป็นที่ต้องการของผู้เก็บสะสมเป็นงานอดิเรก หนังสือการ์ตูนสามารถทำเงินให้แก่ผู้สะสมเช่นเดียวกับแสตมป์ เหรียญเงิน หรือธนบัตร และบางคนยังสามารถยึดเป็นอาชีพได้ด้วย

การ์ตูนชุดที่ยังเป็นที่นิยมกันในสหรัฐอเมริกาเช่น ชุดมนุษย์อภินิหาร (Superman) ซึ่งลงพิมพ์เป็นตอน ๆ ในนิตยสารการ์ตูน แอคชั่น คอมิกส์ (Action Comics) ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1939 ปัจจุบันซื้อขายกันถึงเล่มละประมาณ 2 พันบาท (กลุ่มส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก 2523:1-42; เรื่องลิริ นีชรัตน์ 2526:35-46 :สวัสดิ์ เรื่องวิเศษ 2520:1-6)

ประวัติความเป็นมาของการ์ตูนในประเทศไทย

ประเทศไทยมีการ์ตูนมาตั้งแต่สมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น จิตรกรเอกในสมัยนั้น คือขรัวอินโข่ง ซึ่งเป็นศิลปินคนแรกที่เขียนภาพฝาผนังด้วยลักษณะที่เหมือนจริง ซึ่งเชื่อกันว่าได้รับอิทธิพลจากหนังสือภาพวาดของต่างประเทศที่เริ่มเข้ามาในประเทศไทยในช่วงนั้น จนเป็นที่ยกย่องว่าขรัวอินโข่งเป็นจิตรกรล้ำสมัย ภาพวาดของขรัวอินโข่งจะสอดแทรกอารมณ์ขันและล้อเลียนคนในยุคนั้น ลักษณะดังกล่าวจัดว่าเป็นลักษณะของการ์ตูนอย่างหนึ่ง การ์ตูนเริ่มเป็นที่นิยมในสมัยของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว พระองค์ทรงสนพระทัยการวาดภาพ เมื่อมีเวลาว่างจากพระราชภารกิจจะทรงวาดภาพตักเตือน ล้อเลียนข้าราชการที่ประพฤติตนไม่ดี จ้อราชกรัญบังหลวง ลงตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์สุดสัปดาห์ จากการที่พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าฯ ทรงโปรดการวาดภาพ จึงทรงส่งเสริมการวาดภาพล้อเลียนอย่างจริงจัง การวาดภาพล้อจึงเป็นที่นิยมแพร่หลายอย่างกว้างขวางในยุคนั้นนักเขียนภาพล้อที่มีชื่อเสียงมากคนหนึ่งคือ เป่ล่ง ไตรปิ่น ซึ่งนำแบบการวาดภาพการ์ตูนล้อเลียนของต่างประเทศ มาใช้วาดการ์ตูนล้อเลียน เสียดสีการเมืองในประเทศไทย ดังนั้น เป่ล่ง ไตรปิ่น จึงเป็นนักเขียนผู้บุกเบิกการ์ตูนคนแรกในประเทศไทย

ในสมัยรัชกาลที่ 7 เศรษฐกิจตกต่ำทั่วโลก วงการการ์ตูนจึงซบเซาเพราะหนังสือไม่อาจจำหน่ายได้อย่างแพร่หลาย จนกระทั่งปี พ.ศ. 2475 เมื่อเปลี่ยนแปลงการปกครองแล้วการ์ตูนก็เริ่มมีบทบาทมากขึ้น เนื่องจากนักเขียนการ์ตูนมีเสรีภาพทางความคิดเห็นมากขึ้นกว่าเดิม การเขียนการ์ตูนล้อเลียนเสียดสีการเมืองแพร่หลายในหมู่ประชาชน นักเขียนการ์ตูนที่มีชื่อเสียงท่านหนึ่งคือ

สวัสดี จุฑะรพ ซึ่งเป็นผู้บุกเบิกการ์ตูนเรื่องชาวชนในเมืองไทย เรื่องที่เขียนได้แก่ สังข์ทอง ไกรทอง และเรื่องอื่น ๆ อีกหลายเรื่อง ซึ่งเป็นที่นิยมกันมาก และมีตัวละครเอกตัวหนึ่งที่ สวัสดิ์ จุฑะรพ สร้างขึ้นเพื่อความขบขัน โดยให้ชื่อว่า "ขุนหมื่น" ทั้งนี้ได้รับอิทธิพลมาจากการ์ตูน Pop Eye นักเขียนการ์ตูนรุ่นเดียวกับ สวัสดิ์ จุฑะรพ ได้แก่ ฉันทน์ สุวรรณบุณย์ ผู้สร้างการ์ตูนชุด "ป่อง-เปรี้ยว" ใช้เค้าโครงเรื่องจากโคลงโลกนิติ เสนอเป็นการ์ตูนเรื่องสั้น ๆ ลงเป็นประจำ ในหนังสือพิมพ์สยามราษฎร์ นอกจากนี้ยังเขียนเรื่อง สังข์ศิลป์ไชย พระอภัยมณี เวสสันดรชาดก เมื่อตีพิมพ์ในสยามราษฎร์จบชุดแล้ว บริษัทศรีกรุงได้จัดพิมพ์เป็นเล่มจำหน่ายเป็นหนังสือการ์ตูน

นอกจาก สวัสดิ์ จุฑะรพ และ ฉันทน์ สุวรรณบุณย์ แล้ว นักเขียนการ์ตูนร่วมสมัยที่มีผลงานเด่นอีกคนหนึ่งคือ จ่านงค์ รอดอริ ซึ่งได้เขียนการ์ตูนจากเรื่อง ระเด่นลันได และพญาน้อย ชมตลาดลงในศรีกรุงและไทยราษฎร์ ต่อจากนักเขียนการ์ตูนรุ่นนี้แล้วก็มาถึงรุ่น ประสูร จรรยาวัช โดยในปี พ.ศ. 2481 ได้เขียนการ์ตูนเรื่องจินตะคาทรพลงพิมพ์ในหนังสือสุภาพบุรุษประชามิตร และใน พ.ศ. 2489 เขียนเรื่อง หลวิชัย ในพิมพ์ไทย ในปี พ.ศ. 2494 หนังสือชาวกรุงเล่มแรกออกวางตลาด โดยมีภาพการ์ตูนประกอบและในปี พ.ศ. 2495 พิมพ์ กาน้ำสีห์ ได้ออกหนังสือการ์ตูนเพลินจิต ฉบับ "ตึกตา" เน้นเนื้อหาสาระสำหรับครอบครัว การอยู่ร่วมกันระหว่างพี่น้องคือ ชุดหนูนิด หนูไก่ หนูน้อย และหนูแจ้ว นอกจากนี้ยังมีความรู้รอบตัวประกอบในเล่ม เหมาะสำหรับผู้อ่านทุกเพศทุกวัย ในพ.ศ. 2497 รงค์ ราชภูมิ แห่งหนังสือพิมพ์สารเสรี ได้จัดทำการ์ตูนชุด "เจ้าโก๋น" ปีพ.ศ. 2498 มีการ์ตูนควาบอยชุดคิด คาร์สัน ซึ่งมีชื่อเสียงมาก แต่ชุดที่มีชื่อเสียงมากที่สุดได้แก่ชุด หนูเล็กลุงโกร่ง ซึ่งเริ่มทำในปีเดียวกันนี้ และเลิกพิมพ์ในปีพ.ศ. 2501 ต่อจากหนังสือการ์ตูน "ตึกตา" ก็มีหนังสือการ์ตูนในแนวนี้ออกมาอีกมากเช่น หนูจำ เป๊ย คุณหนูเด็กดี ฯลฯ จนกระทั่งยุคของชัยพฤกษ์การ์ตูน และหนังสือการ์ตูนอื่น ๆ ในแนวที่คล้ายคลึงกัน นอกจากการ์ตูนที่เขียนขึ้นเองโดยนักเขียนการ์ตูนของไทยแล้ว ยังได้มีการนำเอาการ์ตูนที่มีชื่อเสียงของอเมริกา ยุโรป ประเทศญี่ปุ่น และประเทศอื่น ๆ มาตีพิมพ์ในประเทศไทยอีกด้วย เช่นชุดแฟลช กอร์ดอน ลงพิมพ์ในหนังสือ Bangkok Post รวมกับการ์ตูนเรื่องชาวชุดอื่น ๆ ชุดดิน ดิน และแฟลช กอร์ด

คอน ลงพิมพ์ภาคภาษาไทยในนิตยสารวีรกรรม ในปัจจุบันนี้แนวโน้มของหนังสือการ์ตูนที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับภคิณีปีศาจ เรื่องตลก หยาดสาย เรื่องบู๊ล้างผลาญ และการ์ตูนที่ได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์ญี่ปุ่น เช่น จัมโบ้เอ ไอ้มดแดง หุ่นภินิหาร มีเพิ่มขึ้นเป็นอันมาก และหนังสือการ์ตูนที่ออกมามากในปัจจุบันนี้ คือ การ์ตูนเล่มละ 1 บาทซึ่งแพร่หลายไปทั่วประเทศ เพราะหาซื้อได้ง่าย และราคาถูก (จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะครุศาสตร์ 2523:43-46) (วิทยาลัยวิชาการศึกษา ประสานมิตร 2516:89-91) (ประเสริฐ มาสุปรีดี 2524:65-70)

5. แนวคิดเกี่ยวกับการวิเคราะห์เนื้อหา

การวิเคราะห์เนื้อหาเป็นวิธีการวัดอย่างหนึ่ง แทนที่จะไปสังเกตพฤติกรรมของคนโดยตรง (กมล สูดประเสริฐ 2516:107) และเป็นวิธีการวิจัยสื่อสารมวลชนชนิดหนึ่งที่มุ่งพิจารณาเฉพาะเนื้อหาของสื่อมวลชน ซึ่งเปรียบเสมือนตัวแทนของผู้จัดทำ การวิเคราะห์เนื้อหาในที่นี้คือศึกษาถึงเนื้อหาของ"หนังสือการ์ตูนภาษาไทย-อังกฤษ" เนื่องจากตัวเนื้อหาเป็นสิ่งที่คงที่ เปิดเผยต่อสาธารณะและถูกสร้างขึ้นมาอย่างเป็นระบบตามกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ทางภาษา ดังนั้นถ้าเราเอาตัว "เนื้อหา" หรือ "ตัวบท" มาวิเคราะห์อย่างละเอียดถี่ถ้วนแล้ว เราก็อาจจะหาข้อสรุปเกี่ยวกับความหมายของเนื้อหาจุดมุ่งหมายของเนื้อหาหรือความคิด (Idea) ที่อยู่เบื้องหลังภาพการ์ตูน ซึ่งแฝงอารมณ์ความรู้สึกหรือความคิดที่ต้องการถ่ายทอดไปยังผู้ดู เพราะผู้ที่ใช้การวิเคราะห์เนื้อหาในการศึกษาส่วนมากมักกล่าวว่าการศึกษาเนื้อหานั้นง่าย และได้ผลแน่นอนกว่าการศึกษาจากบุคคลเอง เพราะเนื้อหาที่ปรากฏออกมาเป็นของตายตัว ไม่เปลี่ยนแปลงง่ายเหมือนตัวบุคคล

งานส่วนใหญ่ของการศึกษาเกี่ยวกับเนื้อหาเป็นของ บาร์ธ (Barthes, 1972) และของ อีโค (Eco, 1977) ฐานของตัวทฤษฎีที่นำมาใช้วิเคราะห์เนื้อหาอยู่ที่ว่า เนื่องจากกฎต่าง ๆ ของภาษา (หรือลักษณะอื่นใดก็ตามที่ถูกทำขึ้นมาแทนหรือ "การเข้ารหัส") ถูกกำหนดหรือมีข้อจำกัด โดยโครงสร้างภายในของวัฒนธรรมดั้งเดิม ดังนั้นตัวเนื้อหาหรือตัวบทที่เลือกมาศึกษาจึงเป็นการ

เปิดโอกาสให้นำมา "อ่าน" และตีความได้มีแนวทางการศึกษาในเรื่องนี้มากมาย แต่ซึ่งสามารถระบุลักษณะที่สำคัญของทฤษฎีเหล่านี้ได้คือ

ประการแรก ความหมายที่เราตีความออกมาจากตัวเนื้อหาของสื่อมวลชน ไม่จำเป็นต้องเป็นเช่นเดียวกับความตั้งใจของผู้สร้างสาร หรือเป็นความหมายเดียวกันกับผู้รับสารที่มีอยู่ แต่ความหมายที่เราตีความนั้น เราก็คือว่าเป็นความหมายที่ปราศจากอคติ เกิดขึ้นมาจากหลักการของระบบสัญลักษณ์ ซึ่งใช้ในการ "เข้ารหัส"

ประการที่สอง แนวการศึกษาไม่ได้เน้นเฉพาะความหมายที่ปรากฏในระดับพื้นผิว หรือความหมายตามตัวหนังสือของเนื้อหาสื่อมวลชนเท่านั้น แต่ยังให้ความสนใจต่อความหมายแฝงที่แอบแฝง หรือความหมายเชิงนัยซึ่งผู้สร้างสารอาจตั้งใจหรือไม่ตั้งใจให้เกิดความหมายดังกล่าวก็ตาม

ประการที่สาม แนวทางการศึกษานี้ไม่ได้จำกัดเฉพาะการวิเคราะห์ภาษาเขียนเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึง รูปภาพ เสียง ท่าทาง หรือเครื่องมือเครื่องมือต่าง ๆ ที่ถูกนำมาใช้ในการสื่อความหมายด้วย

การวิเคราะห์เนื้อหาจึงเป็นวิธีที่เหมาะสมที่สุดสำหรับการวิจัยนี้ เพราะสามารถให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับปริมาณ คุณภาพ ของหนังสือการ์ตูนภาษาไทย-อังกฤษในช่วงเวลาที่กำหนดได้ เพราะการวิเคราะห์เนื้อหาไม่ใช่เป็นเพียงแค่เทคนิคในการสังเกตเท่านั้น แต่ยังสามารถติดตามแนวความคิดในวงกว้าง ซึ่งสามารถนำมาใช้วิเคราะห์พฤติกรรมของสื่อสารมวลชนได้เป็นอย่างดีด้วย (Bernard Berelson 1952:424)

5.1 ความหมายของการวิเคราะห์เนื้อหา

การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เป็นเทคนิคอย่างหนึ่งของการวิจัยที่จะทำการอ้างอิง โดยการดึงเนื้อหาในหลักฐานทั้งหลายออกมา ซึ่งจะต้องอาศัยกระบวนการจัดการกระทำ

ข้อมูลเพื่อให้ได้มาซึ่งความเชื่อถือได้ นักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของการวิเคราะห์เนื้อหาไว้ ดังนี้คือ

เบอร์นาร์ด เบอร์เรลสัน (Bernard Berelson 1971:18) กล่าวถึงการวิเคราะห์เนื้อหาไว้ว่า การวิเคราะห์เนื้อหาเป็นเทคนิคการวิจัยอย่างหนึ่งเพื่ออธิบายเนื้อหาสาระของการสื่อความหมายอย่างมีหลักเกณฑ์ มีระบบและสามารถอธิบายในเชิงปริมาณได้ด้วย ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของ ดอร์วิน พี คาร์ทไรท์ (Dorwin P. Cartwright 1969:242) ที่สรุปว่าการวิเคราะห์เนื้อหาและการลงรหัส (Content-Analysis and Coding) เป็นวิธีวิจัยสำหรับพรรณนาเกี่ยวกับพฤติกรรมที่มีความเป็นปรนัย เป็นระบบและสามารถวัดปริมาณเป็นตัวเลขได้

ดับเบิลยู อี คลาสัน (W.E. Clason 1973:114) ได้ให้ความหมายของการวิเคราะห์เนื้อหาเพิ่มเติมว่า นอกจากจะใช้สำหรับการพรรณนาเนื้อหาอย่างเป็นปรนัยเป็นระบบและแสดงปริมาณเป็นตัวเลขได้แล้ว ยังใช้พรรณนาเนื้อหาที่ปรากฏอย่างชัดเจนด้วย

อุทุมพร จามรมาน (2526:3) ได้ให้ความหมายของการวิเคราะห์เนื้อหาไว้ว่า เป็นเทคนิคในการวิจัยที่ใช้บรรยายเนื้อหาที่สื่อความหมายกันได้อย่างมีระบบแต่ความเป็นตัวเลขได้ และมีความเป็นปรนัย

เคอลิงเจอร์ (Fred N. Kerlinger 1972:525) ได้ให้ความหมายของการวิเคราะห์เนื้อหาว่าเป็นวิธีการศึกษาและการวิเคราะห์สื่อมวลชนอย่างมีระบบ มีความเป็นปรนัย และเป็นการวัดตัวแปรในเชิงปริมาณ ใช้ในการหาความสัมพันธ์หรือความถี่ของสิ่งที่ปรากฏในสื่อมวลชนต่าง ๆ

คริปเพนดอร์ฟ (Kraus Krippendorff 1980:21) ได้ให้ความหมายของการวิเคราะห์เนื้อหาไว้ว่า เป็นเทคนิคการวิจัยอย่างหนึ่งในการทำให้เครื่องมือมีความน่าเชื่อถือ และมี

ผลสรุปที่เที่ยงตรงจากข้อมูลไปสู่เนื้อหาของข้อมูล

สโนว์ ปัทมะทิน (2520:10) ได้ให้ความหมายของการวิเคราะห์เนื้อหาไว้ว่า เป็นวิธีการที่ต้องสร้างเกณฑ์ขึ้นมา ซึ่งจะออกมาในรูปของการวิเคราะห์เนื้อหา ประกอบด้วยถ้อยคำ ภาษา การกำหนดหน่วยที่ใช้มีตั้งแต่เล็กที่สุด จนถึงใหญ่ที่สุด เป็นข้อความหรือเป็นประโยค หรือหัวข้อที่มีความหมายตรงกับเนื้อหา หรือข้อความที่ต้องการวิเคราะห์สิ่งสำคัญคือ ในการสร้างเกณฑ์ของเนื้อหา คือ การจำแนกประเภทของเนื้อหาที่ต้องทำให้เหมาะสมกับความประสงค์ของการวิเคราะห์เนื้อหาว่าต้องการข้อมูลชนิดใด เรื่องใด เพื่อทราบแนวโน้มในด้านใด

สรุครวี คชาชีวะ (สรุครวี คชาชีวะ 2525:6) ได้สรุปความหมายของการวิเคราะห์เนื้อหาไว้ดังนี้

1. การวิเคราะห์เนื้อหาเป็นเทคนิคในการวิจัยที่ไม่ใช่เป็นการวิจัยทางวิทยาศาสตร์ ดังเช่น การวิจัยแบบอื่น ๆ
2. การวิเคราะห์เนื้อหาต้องมีการสร้างเครื่องมือที่เชื่อถือได้ (Reliability) คือ เมื่อนำเครื่องมือเหล่านั้นไปใช้ในสถานการณ์ต่างกัน หรือผู้วิเคราะห์ต่างกัน แต่ได้ข้อมูลแบบเดียวกัน จะได้ผลเช่นเดียวกัน และเครื่องมือนั้นไม่ว่าผู้ใดจะนำไปใช้ก็จะได้ผลเช่นเดียวกัน
3. การวิเคราะห์เนื้อหา ควรมีการสรุปผลที่สามารถอธิบายความหมายของเนื้อหาได้ทั้งในด้านปริมาณ (Quantitative) และในด้านคุณภาพ (Qualitative) อย่างมีความเที่ยงตรงตามธรรมชาติของสาร

จากความหมายของการวิเคราะห์เนื้อหาดังกล่าวมาแล้วนั้น อาจสรุปได้ว่าการวิเคราะห์เนื้อหา หมายถึง เทคนิควิธีวิจัยวิธีหนึ่ง ใช้สำหรับวินิจฉัยแยกแยะแจกแจงสาระหรือแนวคิดที่ปรากฏในเนื้อหาของข่าวสารหรือเอกสารว่ามีแนวโน้มไปทางใด โดยใช้เกณฑ์การวิเคราะห์เป็นเครื่องมือ

ในการวิจัยมีระเบียบวิธีพรรณานเนื้อหาที่ปรากฏชัดเจน มีความเป็นปรนัย เป็นระบบ และแสดงปริมาณเป็นตัวเลขได้

อย่างไรก็ตาม ความหมายของการวิเคราะห์เนื้อหาที่ผู้วิจัยได้ประมวลมาสรุปไว้ สอดคล้องกับแนวความคิดของ โอล อาร์ โฮลสไต (Ole R.Holsti 1969:3-14) ที่กล่าวว่า การวิจัยเชิงวิเคราะห์เนื้อหา มีองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ประการ ได้แก่ ความเป็นปรนัย ความเป็นระบบ การแสดงปริมาณตัวเลขได้ และความชัดเจนซึ่งมีรายละเอียด พอสรุปได้ดังนี้

1. ความเป็นปรนัย หมายถึง ความกระชับรัดกุม มีขอบเขตที่แน่นอนของเกณฑ์การวิเคราะห์ ผู้วิจัยแต่ละคนสามารถวิเคราะห์เนื้อหาประเภทเดียวกันได้โดยใช้ค่าจำกัดความของเกณฑ์การวิเคราะห์นั้น ๆ ซึ่งผลที่ได้จะออกมาเหมือนกัน

2. ความเป็นระบบ หมายถึง การนำเกณฑ์การวิเคราะห์ที่สร้างขึ้นโดยมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับหรือครอบคลุมปัญหาการวิจัยมาใช้วิเคราะห์เนื้อหาของข่าวสาร หรือเอกสารทั้งหมดโดยไม่เลือกจุดใดจุดหนึ่ง ซึ่งแสดงถึงความมีอคติ

3. การแสดงปริมาณเป็นตัวเลขได้ หมายถึง การเสนอผลของการวิเคราะห์เป็นตัวเลข อาจจะใช้ค่าสถิติของการกระจายความถี่ อัตราความถี่ อัตราส่วนร้อยละ หรืออื่น ๆ เพื่อก่อให้เกิดความเข้าใจที่ชัดเจน โดยอาศัยภาษาทางคณิตศาสตร์

4. ความชัดเจน หมายถึง การลงรหัสในตารางวิเคราะห์ เพื่อแสดงให้เห็นว่ามีเนื้อหา นั้น ๆ ปรากฏอยู่อย่างชัดเจน ตรงกับเกณฑ์การวิเคราะห์ที่กำหนดไว้

สิ่งสำคัญประการหนึ่งในการวิเคราะห์เนื้อหาได้แก่ การกำหนดหน่วยที่จะให้ทำการวิเคราะห์หน่วยในการวิเคราะห์นั้นจะเป็นตัวกำหนดปริมาณเนื้อหาว่า เนื้อหาที่มีปริมาณเพียงใด จึงจะนับเป็น 1 หน่วย สำหรับการลงรหัส แสดงให้เห็นการปรากฏในแต่ละครั้ง หน่วยในการวิเคราะห์ที่สำคัญมี 5 หน่วยคือ คำ (Word) สารหรือแนวคิด (Themes) ตัวละคร (Charaters) รายการ (Items) และการวัดเนื้อที่และเวลา (Space-and-time measures) การวิจัยเกี่ยว

กับการวิเคราะห์เนื้อหาเรื่องหนึ่งอาจใช้หน่วยในการวิเคราะห์หลาย ๆ หน่วยก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมระหว่างหน่วยในการวิเคราะห์กับลักษณะปัญหาของการวิจัยนั้น ๆ

5.2 องค์ประกอบในการวิเคราะห์เนื้อหา

ในการวิเคราะห์เนื้อหามีองค์ประกอบดังนี้ (อุทุมพร จามรมาน 2531:11-12)

1. เนื้อหาที่จะวิเคราะห์ เนื้อหาในทันทีจำเป็นต้องอยู่ในรูปเอกสาร สิ่งพิมพ์เสมอไป อาจอยู่ในรูปอื่น ๆ เช่น รูปภาพ การ์ตูน ละคร เพลง โฆษณา ฟิล์มภาพยนตร์ คำพูด คำกล่าว บทสนทนา หลักฐานของประวัติศาสตร์ เป็นต้น
 2. วัตถุประสงค์ในการวิเคราะห์เนื้อหา มีวัตถุประสงค์ใหญ่ ๆ 3 ประการ คือ
 - 2.1 เพื่อสรุปข้อมูล
 - 2.2 เพื่อหารูปแบบหรือความสัมพันธ์ภายใน
 - 2.3 เพื่อหารูปแบบหรือความสัมพันธ์ภายนอก
 3. หน่วยในการวิเคราะห์ หน่วยที่ใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อให้ทราบปริมาณเนื้อหาที่ต้องการ อาจใช้หน่วยต่อไปนี้
 - 3.1 คำ (Word)
 - 3.2 ประโยค (Sentence)
 - 3.3 ข้อความ (Statements)
 - 3.4 รายการหรือเรื่องราวทั้งหมด (Item) เช่น บทความ บทบรรณาธิการ
 - 3.5 เนื้อที่และเวลา (Space and Time) เช่น คอลัมน์ นาที หน้า
 - 3.6 บุคคลที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา (Characters) เช่น คนอเมริกัน คนเอเชีย
 - 3.7 หน่วยสภาวะแวดล้อม (Content Unit) เป็นหน่วยที่ใหญ่ที่สุด ที่ใช้ในกรณีที่หน่วยย่อย ๆ ไม่สามารถจัดวิเคราะห์ได้

5.3 วิธีวิเคราะห์เนื้อหา

วิธีวิเคราะห์เนื้อหา จะต้องสร้างเกณฑ์ขึ้น เกณฑ์คือ ตารางหรือแบบวิเคราะห์เนื้อหาที่ประกอบด้วยถ้อยคำในภาษาเป็นสำคัญ ถ้อยคำนี้อาจออกมาในรูปของคำ ข้อความ หัวข้อ หรือประโยค ซึ่งมีความหมาย ตรงกับเนื้อหาหรือข้อความที่ต้องการวิเคราะห์ ในการสร้างเกณฑ์วิเคราะห์เนื้อหานั้น สิ่งสำคัญคือ การจำแนกประเภทของเนื้อหา ว่าต้องการข้อมูลชนิดใด เรื่องใด เพื่อทราบแนวโน้มทางใด

ส่วนการวัดปริมาณเนื้อหา ว่าปรากฏมากน้อยเพียงใดนั้น อาจใช้วิธีนับจำนวนครั้งของเนื้อหาที่ปรากฏอยู่ในสิ่งที่ต้องการวิเคราะห์ ซึ่งตรงกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้แล้วสรุปผลการวิเคราะห์ออกมาในรูปของการบรรยายประกอบการเสนอเป็นตัวเลข เช่น คำร้อยละ เป็นต้น (Berelson 1971:18)

นอกจากนี้ ประภาวดี สืบสนธิ์ (2530:133-134) ยังได้กล่าวถึงวิธีการวิเคราะห์เนื้อหาหลังจากที่ได้ทำความเข้าใจกับปัญหาการวิจัยที่จะศึกษาแล้ว พอสรุปเป็นขั้นตอนได้ดังนี้คือ

1. ศึกษาเนื้อหาของข่าวสารหรือเอกสารที่ต้องการวิเคราะห์อย่างละเอียด
2. กำหนดเนื้อหาของเกณฑ์การวิเคราะห์ให้ครอบคลุมเนื้อหาของเรื่องที่ต้องการวิจัย
3. กำหนดค่าจำกัดความตลอดจนขอบเขตที่ชัดเจนของเกณฑ์การวิเคราะห์
4. กำหนดหน่วยที่ใช้ในการวิเคราะห์
5. วิเคราะห์เนื้อหา โดยการเปรียบเทียบเนื้อหาของข่าวสารหรือเอกสารที่ต้องการวิเคราะห์ให้ตรงกับเนื้อหาของเกณฑ์การวิเคราะห์ที่กำหนดไว้ และลงรหัสเป็นร้อยละนำเสนอความถี่ที่ปรากฏ เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาทั้งหมดแล้วสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยอาศัยค่าสถิติที่ต้องการสื่อความหมาย

5.4 ขั้นตอนในการวิเคราะห์เนื้อหา

เบอร์เรลสัน (Berelson 1971:18) ได้เสนอแนวคิดในขั้นตอนของการวิเคราะห์ไว้ว่า จะต้องสร้างเกณฑ์ขึ้นมาในรูปตารางวิเคราะห์ที่ประกอบด้วย ถ้อยคำ ภาษา ที่มีความหมายตรงกับเนื้อหาหรือข้อความที่ต้องการวิเคราะห์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของอุทุมพร จามรมาน (2531:13) ที่กล่าวว่า วิธีการวิเคราะห์เนื้อหามีอยู่ 2 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 การแปลภาษาเป็นข้อมูล ซึ่งจะกระทำได้ต่อเมื่อผู้วิเคราะห์จับประเด็นที่ซ่อนอยู่ในเนื้อหาสาระให้ชัดเจน

ขั้นที่ 2 การแปลข้อมูลออกมาเป็นตัวเลข หลังจากการวิเคราะห์เนื้อหาออกเป็นส่วนย่อยแล้ว การแปลข้อมูลจากส่วนย่อยเป็นตัวเลข ซึ่งอาจแปลเป็นความถี่หรือค่าคะแนน

โกวิท ประวาลพฤกษ์ (2525:97) ได้เสนอขั้นตอนของการวิเคราะห์เนื้อหาไว้อย่างเป็นวิธีการทางวิทยาศาสตร์ และมีขั้นตอนต่อเนื่องไปอย่างเป็นระบบ คือ

1. กำหนดเอกสารหรือเรื่องที่จะวิเคราะห์
2. กำหนดหัวข้อในการวิเคราะห์
3. จัดสร้างรายการของค่า วลี ประโยค ใจความสำคัญที่เป็นบรรทัดฐานในการวิเคราะห์
4. ทดลองใช้เกณฑ์ คือ ค่า บรรทัดฐานที่จัดทำขึ้น ตรวจสอบค่าความเชื่อมั่น
5. ดำเนินการวิเคราะห์โดยนำเอาตารางบรรทัดฐานเหล่านั้นไปแจนนับ ค่าประโยค วลี ตามที่กำหนดไว้
6. เมื่อวิเคราะห์แล้วก็ดำเนินการใช้สถิติวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบหรือาคาดหมายค่าที่ต่าง ๆ ตามจุดมุ่งหมาย
7. ดำเนินการเขียนรายงาน

นอกจากนี้ โกวิท ประมวลพฤษ์ (2525) ยังได้กล่าวถึงหลักในการวิเคราะห์เนื้อหา ภายในและการวิเคราะห์ใจความสำคัญว่า

1. คำ วิเคราะห์คำว่าคำเหล่านี้ หมายถึงอะไร มีมากน้อยแค่ไหน
2. วลี นำวลีมาวิเคราะห์ว่า วลีนี้บ่งบอกถึงอะไร
3. ประโยค โดยการวิเคราะห์ทีละประโยคว่า ประโยคนี้หมายความว่าอะไร

ซึ่งสรุปได้ว่า ถ้าหากการวิเคราะห์นั้นใช้ คำ วลี ประโยค การวิเคราะห์นั้นเป็นการ วิเคราะห์เนื้อหาภายใน แต่ถ้าหากใช้อีกวิธีหนึ่งคือ วิเคราะห์ทีละตอน (Paragraph) หรือทีละ เรื่อง (Themes) ว่ามีเจตนาธรรม์อย่างไร เรียกว่าเป็นการวิเคราะห์เอาเนื้อหาสำคัญหรือความ คิดรวบยอด (Concept) ของเนื้อหานั้น ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ไปในทางถึงเจตนาธรรม์ ถ้าหากใช้ หน่วยเป็นตอน (Paragraph) หรือหน่วยเป็นเรื่อง (Themes) หรือคำพูดที่แฝงด้วยความคิดหลัก (main idea) มาวิเคราะห์ อาจออกมาในรูปความซื่อสัตย์ ความจงรักภักดีต่อชาติ ฯลฯ อันเป็น เทคนิคของการวิเคราะห์เนื้อหา

5.5 ความเชื่อถือได้ของผลการวิเคราะห์

การวิเคราะห์เนื้อหาหมักกึ่งกับผู้วิเคราะห์เป็นส่วนใหญ่ จะเห็นได้ว่า ผลการวิเคราะห์ เนื้อหาเดียวกัน แต่ต่างที่คนวิเคราะห์มาให้คำตอบแตกต่างกัน ทั้งนี้อาจมาจากแหล่งความคลาด เคลื่อนหลายอย่าง เช่น ลักษณะและความสามารถของผู้วิเคราะห์ ความสมบูรณ์ของข้อมูล การสุ่ม ข้อมูลมาวิเคราะห์ วิธีการวิเคราะห์ และการจัดทำรายงาน

ความเชื่อถือได้ จำแนกออกเป็น ความเที่ยง (Reliability) กับความตรง (Validity)

ความเที่ยงของผลการวิเคราะห์เนื้อหา มีความหมาย 3 อย่างคือ

ก. ความคงที่

ข. ความเหมือนเดิม

ค. ความแม่นยำ

ซึ่งความเที่ยงทั้ง 3 แบบนี้วิธีการตรวจสอบต่างกัน คือ

ก. ความคงที่ แหล่งความคลาดเคลื่อนมาจากผู้วิเคราะห์ มีความไม่แน่นอนในการพิจารณา วิเคราะห์และสรุปความหมาย การตรวจสอบความคงที่ ทำได้โดยการวิเคราะห์ซ้ำ แล้วเปรียบเทียบผลการวิเคราะห์ทั้ง 2 ครั้งว่าแตกต่างกันหรือเหมือนกัน

ข. ความเหมือนเดิม แหล่งความคลาดเคลื่อนมาจากความไม่คงเส้นคงวาของผู้วิเคราะห์แต่ละคน และความไม่สอดคล้องของผลวิเคราะห์ของผู้วิเคราะห์หลายคน เช่น ผู้วิเคราะห์ให้รหัสแตกต่างออกไปทั้ง ๆ ที่เป็นเรื่องเดียวกัน หรือผู้วิเคราะห์ 2 คน แปลเนื้อหาต่างกัน ตรวจสอบความเที่ยงแบบนี้ทำได้โดยตรวจสอบทุกขั้นตอน

ค. ความแม่นยำ แหล่งความคลาดเคลื่อนมาจากความไม่คงเส้นคงวาของผู้วิเคราะห์แต่ละคน ความไม่สอดคล้องของผลวิเคราะห์ของผู้วิเคราะห์ด้วยตนเอง และผลการวิเคราะห์แตกต่างจากมาตรฐานหรือเกณฑ์ที่ยอมรับกัน วิธีการตรวจสอบความเที่ยงแบบนี้ คือการตรวจสอบเกี่ยวกับเกณฑ์ หรือมาตรฐานทุก ๆ ขั้นตอน

ความตรงของผลวิเคราะห์เนื้อหา

มีความหมายว่า ผลวิเคราะห์สอดคล้องกับความเป็นจริงมากน้อยเพียงใด ความตรงของผลวิเคราะห์เนื้อหา มี 5 ประเภทคือ

1. ความตรงที่เกี่ยวข้องกับข้อมูล หมายถึงว่า ข้อมูลที่นำมาวิเคราะห์สอดคล้องกับข้อเท็จจริงมากน้อยเพียงใด

2. ความตรงตามความหมาย หมายถึงว่า มีการวิเคราะห์เนื้อหาจัดกลุ่มเนื้อหาให้คำจำกัดความของคำตรงตามความหมายหรือไม่ วิธีการตรวจสอบความตรงแบบนี้ได้โดย การให้ผู้เชี่ยวชาญ

ชาญอื่นตรวจสอบ

3. ความตรงตามการสุ่ม การระบุประชากรของเนื้อหาเป็นสิ่งที่จำเป็น การอธิบายการสุ่มตัวอย่างอย่างไม่มีลำเอียง เป็นวิธีการหนึ่งที่ใช้ในการตรวจสอบความตรงแบบนี้
4. ความตรงตามวิธีการ ผลการวิเคราะห์ที่ใช้วิธีการ 2 อย่าง น่าจะให้ผลการวิเคราะห์ออกมาเหมือนกัน
5. ความตรงตามทฤษฎี ผลการวิเคราะห์น่าจะสอดคล้องกับทฤษฎีหลักการหรือข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้อง

5.6 ประโยชน์ของการวิเคราะห์เนื้อหา

1. ใช้ในการศึกษาเกี่ยวกับแนวโน้มของเนื้อหาสาระในข่าวสาร หรือเอกสารต่าง ๆ ทุกสาขาวิชา
2. ใช้ในการศึกษาพัฒนาการของรายวิชาต่าง ๆ ช่วยให้เห็นลักษณะและขอบเขตของเนื้อหาในแง่มุมต่าง ๆ ในแต่ละช่วงเวลา นำผลการวิเคราะห์ที่ได้ไปใช้ปรับปรุงเนื้อหาวิชา ตลอดจนวัสดุอุปกรณ์การเรียนการสอนต่าง ๆ ให้ตรงกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้
3. ใช้ศึกษาประวัติ แนวความคิด หรือทัศนคติของบุคคลผู้มีชื่อเสียงในอดีตแต่สิ้นชีวิตลง โดยไม่มีใครทราบประวัติที่แท้จริง เช่น การวิเคราะห์เนื้อหาของนิราศของสุนทรภู่ เพื่ออนุมานประวัติชีวิต และการวิเคราะห์เนื้อหาเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ที่ปรากฏในผลงานการประพันธ์ของสุนทรภู่ เป็นต้น
4. ใช้ศึกษาแนวความคิด หรือทัศนคติของบุคคลที่มีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ซึ่งผู้วิจัยไม่สามารถใช้การสัมภาษณ์ หรือการส่งแบบสอบถามได้ อาจจะมีข้อจำกัดเรื่องเวลา สถานที่ความไม่สมควรหรือความจำเป็นอื่น ๆ ซึ่งทำให้งานวิจัยไม่ละเอียดลึกซึ้งตามที่ต้องการ ผู้วิจัยสามารถศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับบุคคลที่ต้องการศึกษาได้ ตัวอย่างเช่น ต้องการศึกษากทัศนคติของประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกาที่มีต่อสหภาพโซเวียต อาจศึกษาจากการวิเคราะห์เนื้อหาของนโยบาย และ

สุนทรพจน์ ตลอดจนข่าวการให้สัมภาษณ์ต่อสื่อมวลชนของประธานาธิบดี สหรัฐอเมริกาว่ามีทัศนคติทั้งในแง่ลบและบวกต่อสหภาพโซเวียตอย่างไร และเพียงใด เป็นต้น

กล่าวโดยสรุป จะเห็นได้ว่า การวิเคราะห์เนื้อหาอันมีผลต่อการผลิตสื่อเพื่อการสื่อสารทั้งในด้านของการคัดเลือกเนื้อหาที่เหมาะสม และการจัดเนื้อหาสาระในสื่อที่ผลิต แต่อย่างไรก็ตาม เนื้อหาที่จะนำมาใช้สื่อความหมายต้องเป็นเนื้อหาที่สามารถสื่อความได้ตามวัตถุประสงค์ นั้นหมายถึงว่า เนื้อหาที่คัดเลือกจะต้องเป็นเนื้อหาที่สนองวัตถุประสงค์ ไม่ว่าจะวัตถุประสงค์เพื่อการสื่อสารนั้น เป็นประเภทใด อาจจะเป็นด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย หรือทักษะพิสัย ซึ่งเนื้อหาก็มีสัมประเภทเช่นกัน อาจจะรวมประเภทร่วมกัน หรือแยกประเภทมีลักษณะเดี่ยว ซึ่งบางครั้งอาจพบว่ามีบางเนื้อหาที่ประกอบด้วยสาระที่เป็นทั้งความรู้เฉพาะ ทักษะและทัศนคติที่มีต่อสาระในเนื้อหา นั้น โดยสรุปแล้ว เนื้อหาที่มีอยู่นั้นมีหลายประเภท และหลายรูปแบบ ซึ่งการพิจารณาคัดเลือกเนื้อหาต้องอาศัยการวิเคราะห์เนื้อหา และในการวิเคราะห์เนื้อหา นั้น จำเป็นจะต้องมีการกำหนดเกณฑ์ขึ้นมาเพื่อใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ ซึ่งเกณฑ์ดังกล่าวจะต้องมีการครอบคลุมและเด่นชัด มิฉะนั้นแล้วจะทำให้ผลการวิเคราะห์นั้นมีความเชื่อมั่น (Reliability) ต่ำ หรือเชื่อถือไม่ได้

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในสหรัฐอเมริกาได้มีการศึกษาเกี่ยวกับความนิยมของผู้อ่านต่อนิตยสารการ์ตูน (Comic Magazines) โดยมีการสำรวจทั่วประเทศจัดทำโดยสำนักพิมพ์ฟอว์เซทท์ (Fawcett) ใน ค.ศ. 1943 (สุรางค์ รุ่งเรือง 2525:31) ผลการสำรวจมีดังนี้

ผู้อ่านระหว่างอายุ 6-11 ปี	เป็นชายร้อยละ 95 หญิงร้อยละ 91
ผู้อ่านระหว่างอายุ 12-17 ปี	เป็นชายร้อยละ 87 หญิงร้อยละ 80
ผู้อ่านระหว่างอายุ 18-30 ปี	เป็นชายร้อยละ 41 หญิงร้อยละ 28
ผู้อ่านอายุ 31 ปีขึ้นไป	เป็นชายร้อยละ 16 หญิงร้อยละ 12

จากตัวเลขดังกล่าว แม้ว่าจะเป็นการสำรวจที่ผ่านมาเป็นเวลานานแล้วก็ตาม แต่ก็ชี้ให้เห็นถึงความนิยมของผู้อ่านวัยต่างๆ ที่มีต่อนิยายสารคดี ฮิลเดรท(Hildreth 1958:524-525) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนกับเด็กอายุ 6-16 ปีในประเทศอังกฤษ พบว่าเด็กในวัยนี้อ่านหนังสือการ์ตูนเป็นประจำ และความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กชายมีอัตราร้อยละ 95 เด็กหญิงมีอัตราร้อยละ 90 และสโคโนลล์ (Schonell 1961:219) ซึ่งได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กระหว่างอายุ 5 ถึง 10 ปีพบว่าเด็กช่วงอายุ 10 ปีสนใจอ่านหนังสือการ์ตูนแทบทั้งหมด

ฮาร์ริสัน (Harrison 1981:120-121, 15, 126) ได้รวบรวมการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับหนังสือการ์ตูนไว้เป็นจำนวนมากที่น่าสนใจได้แก่ การศึกษาของ โฮลท์ (Hoult, 1949) วอล์ฟ และ ฟิสค์ (Wolf and Fiske, 1949) บาร์คัส (Barcus 1961, 1963) โบการ์ท (Bogart, 1964) แบนคูร์ราและคนอื่นๆ (Ekman et al, 197) และ ทันเนนบอม (Tunnenbaum, 197) ตามลำดับ

โฮลท์ (Hoult, 1949) ได้ทำการศึกษาการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องของเด็กชายและเด็กหญิงที่ถูกควบคุมตัวฐานมีความประพฤติเกเร จำนวน 235 คน เปรียบเทียบกับกลุ่มที่ไม่มี ความประพฤติเกเรพบว่า กลุ่มแรกอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง อาชญากรรมและการผจญภัยที่หนักล้นมากกว่ากลุ่มที่ 2 โฮลท์ให้ข้อสังเกตว่า ไม่ได้หมายความว่าหนังสือการ์ตูนเรื่องเป็นต้นเหตุของอาชญากรรม แต่หมายถึงเด็กที่พร้อมที่จะประพฤติตัวเกเรมีแนวโน้มที่ชอบอ่านการ์ตูนเกี่ยวกับอาชญากรรม ในปีเดียวกัน วอล์ฟและฟิสค์ (Wolf and Fiske, 1949) ได้ศึกษาเกี่ยวกับลักษณะการอ่านหนังสือการ์ตูนเรื่องของเด็กโดยการสัมภาษณ์ พบว่าส่วนใหญ่เริ่มอ่านการ์ตูนเกี่ยวกับสัตว์ที่สนุกสนานก่อน และต่อมาจะอ่านการ์ตูนที่มีอภินิหารวิบุรุษเป็นตัวเอง เด็กที่มีการปรับตัวได้ดีชอบอ่านการ์ตูนเรื่องซูเปอร์แมน มนุษย์ค้างคาว และการ์ตูนผจญภัยปนอาชญากรรมในช่วงวัยรุ่นตอนต้น ต่อจากนั้นจะเปลี่ยนมาอ่านการ์ตูนเรื่องที่มีเนื้อหาใกล้เคียงกับชีวิตจริง ส่วนเด็ก

ที่ปรับตัวได้ดีน้อยกว่าจะยังคงอ่านการ์ตูนที่มีอิทธิพลวีรบุรุษเป็นตัวเอกต่อไปเรื่อย ๆ เพราะช่วยให้มีจินตนาการในเรื่องของความก้าวร้าวและหลบหนีเข้าไปอยู่ในโลกของความฝันได้

บาร์คัส (Barcus 1961, 1963) ได้ศึกษาเนื้อหาของหนังสือการ์ตูน ซันเดย์ คอมิกส์ (Sunday Comics) พบว่า "ลักษณะความสัมพันธ์ในครอบครัว" พบเป็นอันดับที่ 1 (มากกว่า 30% ของเนื้อหาที่ศึกษา) "อาชญากรรม" รองลงมาเป็นอันดับที่ 2 (ประมาณ 17%) และจากการศึกษาเป็นเวลานานหลายปี (ค.ศ. 1943-1956) พบว่า "ความตลกขบขัน" ถูกใช้มากที่สุด (2 ใน 3) การ "พญกัญ" รองลงมา (1 ใน 5) ตัวละครในการ์ตูนมีเป้าหมายในการกระทำดังต่อไปนี้คือ เพื่อความเพลิดเพลิน (17%) แสดงออกถึงพลังและอำนาจ (13%) เพื่อความรัก (12%) เพื่อความยุติธรรม (11%) ในการให้ได้ว่าซึ่งเป้าหมายของตานั้น ตัวละครใช้วิธีต่าง ๆ กัน ได้แก่ ทำงาน (27%), ใช้ไหวพริบ 15%, ใช้เสน่ห์ 13%, ใช้ความรุนแรง 10% ที่เหลือคือพึ่งพาอาศัยให้ผู้อื่นช่วย, ใช้อำนาจและรอให้โชคมาถึงเอง

ต่อมาโบการ์ท (Bogart, 1964) ได้ศึกษาเกี่ยวกับหน้าที่ของการ์ตูนที่มีต่อผู้ใหญ่พบว่าในกลุ่มผู้ชายที่มีรายได้ต่ำและมีการศึกษาน้อย การ์ตูนเรื่องจะช่วยให้มีการสนทนากันทางสังคมได้ กลุ่มตัวอย่างจำนวน 85% อ่านการ์ตูนเป็นประจำและในจำนวนนี้ 65% ได้นำเอาการ์ตูนที่อ่านมาเป็นหัวข้อการถกเถียง พูดคุยกันกับผู้ชายคนอื่น ๆ

แบนดูราและคนอื่น ๆ (Bandura et al, 1963) ได้ทำการทดลองเปรียบเทียบพฤติกรรมของเด็กที่ (1) ได้ดูสิ่งที่ไม่ก้าวร้าวเลย (2) ดูความก้าวร้าวที่แสดงโดยตัวแบบที่เป็นคนจริง (3) ดูความก้าวร้าวที่แสดงโดยผู้แสดงในภาพยนตร์ (4) ดูความก้าวร้าวที่เกิดจากตัวแบบที่เป็นการ์ตูน พบว่า คะแนนการแสดงความก้าวร้าวของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ได้ดูตัวแบบที่เป็นการ์ตูนมีมากที่สุด รองลงมาคือ กลุ่ม 3, 2 และ 1 ตามลำดับ

เอกแมน และคนอื่น ๆ (Ekman et al, 1972) พบว่า การเห็นคนจริงทำพฤติกรรมที่รุนแรงนั้นกระตุ้นให้เด็กเกิดความวิตกกังวลซึ่งจะยับยั้งความก้าวร้าวได้ ส่วนการเห็นตัวการ์ตูนที่เป็นต้นแบบทำพฤติกรรมรุนแรงนั้นอาจไม่ก่อให้เกิดความวิตกกังวล และนั่นอาจกระตุ้นให้เกิดการเลียนแบบขึ้นได้ ซึ่ง ทันเนนบาม (Tunnenbaum, 1972) ได้ให้ความเห็นสอดคล้องเช่นเดียวกัน

งานวิจัย และการศึกษาเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนในประเทศไทยนั้น ดำรง เพชรหลาย (2504:79 อ้างใน ชาลี เชื่อมทอง 2528:28) ได้ศึกษาความสนใจในการอ่านของเด็กชายและเด็กหญิง อายุ 9-10 ปี พบว่าเด็กชายและเด็กหญิงมีความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนคล้ายคลึงกัน และในปีเดียวกัน ลาวรรณ โจนเจลา (2504) ได้ศึกษาผลดีและผลเสียจากการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กไทยระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.5-ป.7) พบว่า

1. เด็กชายจะชอบอ่านหนังสือการ์ตูนมากกว่าเด็กหญิง
2. ทั้งเด็กชายและเด็กหญิงชอบอ่านเรื่องสั้นที่จบในฉบับเดียว
3. เด็กส่วนใหญ่ชอบอ่านหนังสือการ์ตูน โดยดูทั้งรูปภาพและอ่านคำบรรยายไปด้วยพร้อมกันตลอดทั้งเล่ม แต่ถ้าตอนใดคำบรรยายยาว ๆ เด็กมักจะอ่านข้าม
4. เด็กชายชอบเรื่องโลดโผน มีการชกต่อยมากที่สุด ส่วนเด็กหญิงชอบเรื่องเทพนิยายมากที่สุด
5. เด็กส่วนใหญ่ซื้อการ์ตูนอ่านโดยเลือกเอง วิธีเลือกการ์ตูน เด็กชายพลิกดูข้างในเสียก่อนจึงจะซื้อ ส่วนเด็กหญิงดูชื่อเรื่องที่ตนถูกใจและเป็นเรื่องที่ติดตามอ่าน อย่างไรก็ตามเด็กส่วนใหญ่พลิกดูข้างในหนังสือก่อนแล้วจึงจะซื้อ
6. เด็กชายได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนมากกว่าเด็กหญิง เมื่อชอบคำพูดบางคำในการ์ตูนเด็กชายจะจำและนำมาพูดซ้ำบ่อย ๆ จนติดปาก ส่วนเด็กหญิงจำแต่ไม่นำไปใช้
7. เด็กนักเรียนชั้น ป.5 มักรู้สึกว่าตัวเองหรือเพื่อนทันสมัยมาก เมื่อพูดด้วยศัพท์สะแลงต่าง ๆ ซึ่งจำมาจากการ์ตูน
8. เด็กส่วนใหญ่มักสะกดคำภาษาไทย ตามที่พบเห็นจากการ์ตูนเสมอ ๆ

9. เด็กชายชอบวาดการ์ตูนที่ชอบ แต่เด็กหญิงมักลองทำทำให้เหมือนการ์ตูนที่ชอบ
10. เมื่ออ่านการ์ตูนแล้ว เด็กชายรู้สึกตื่นเต้นกว่าเด็กหญิง

และต่อมา วงเดือน วรณไชย (2519) ได้ทำการศึกษาวิจัยในเรื่องความสนใจ และความต้องการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายเกี่ยวกับหนังสืออ่านประเภทต่าง ๆ เท่าที่มีอยู่ในท้องตลาด โดยส่งแบบสอบถามไปยังนักเรียนชั้นประถมปีที่ 5-7 ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา และองค์การบริหารส่วนจังหวัดทั่วประเทศ รวมจำนวนนักเรียนที่ตอบแบบสอบถามคืนมา 2,158 คน เป็นชาย 1,132 คนและหญิง 1,026 คน สรุปผลที่น่าสนใจคือ หนังสือการ์ตูนเป็นหนังสือประเภทที่นักเรียนอ่านและเข้าใจได้ดีที่สุดในหนังสือ 5 ประเภท (ร้อยละ 37.53) ในปีเดียวกันกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ ได้สำรวจความสนใจและรสนิยมของเด็กและเยาวชนไทย ผลการศึกษาพบว่านักเรียนระดับประถมศึกษาชอบอ่านหนังสือการ์ตูนมากที่สุด (กระทรวงศึกษาธิการ 2520 หน้าไม่มีเลขหน้า อ้างใน ชวลี เชื่อมทอง 2528:2)

ในปี พ.ศ. 2523 ได้มีการทำการวิจัยเรื่องความสนใจต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย โดย ไพเราะ เรื่องศิริ (2523) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมปีที่ 4-6 จำนวน 480 คน พบว่า เด็กส่วนใหญ่สนใจหนังสือการ์ตูนมากและหาหนังสือการ์ตูนอ่านโดยการยืม หรืออ่านจากห้องสมุด ถ้าซื้อเด็กส่วนใหญ่จะนำเงินที่เหลือจากค่าขนมมาซื้อ หนังสือการ์ตูนที่เด็กอ่านส่วนมากเป็นประเภทเล่มละ 1 บาท โดยเด็กเป็นผู้เลือกซื้อเอง เด็กส่วนใหญ่ไม่สนใจลักษณะรูปเล่ม ภาพและคำบรรยายมากนัก แต่รูปเล่มของหนังสือการ์ตูนที่เด็กชอบคือหนังสือแนวตั้งขนาดเล็ก (13 ซม. x 18 ซม.) เป็นภาพสีวาดแบบลายเส้นตลก ใช้คำบรรยายสั้น ๆ เข้าใจง่าย เมื่อมีเวลาว่างจะอ่านจนจบเล่มด้วยความเพลิดเพลิน และเก็บสะสมหนังสือการ์ตูนนั้นไว้อ่านอีก แต่เด็กมักไม่ค่อยได้รับการสนับสนุนส่งเสริมการอ่านหนังสือการ์ตูนจากครู บิดามารดา หรือผู้ปกครอง เด็กชอบอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทตลกขบขันมากเป็นอันดับที่ 1 เรื่องสัตว์ประหลาด และเรื่องมหัศจรรย์กับเรื่องภูติผีและเรื่องสองขวัญเป็นอันดับที่ 2 เรื่องเกี่ยวกับเทพนิยายเป็นอัน

ดับที่ 3 เด็กชายสนใจอ่านเรื่องเกี่ยวกับสงครามและการต่อสู้มากเป็นอันดับที่ 1 ตรงกันข้ามกับเด็กหญิงมีความสนใจน้อยที่สุด แต่เด็กหญิงสนใจเรื่องเกี่ยวกับเทพนิยายเป็นอันดับ 1 และเด็กชายจะสนใจเรื่องเกี่ยวกับความรักและชีวิตครอบครัวน้อยที่สุด เด็กสนใจอ่านหนังสือการ์ตูนเพราะน่าสนใจ อ่านแล้วได้ประโยชน์ทั้งในด้านความคิดเห็น ด้านการเรียนรู้โดยทั่วไป ความสนใจต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนด้านต่าง ๆ เหล่านี้มีความเกี่ยวข้องกับเพศ อายุ ลำดับการเกิด และอาชีพของบิดามารดา หรือผู้ปกครองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ในปี พ.ศ. 2525 ได้มีการศึกษาเกี่ยวกับการวิเคราะห์คุณธรรมในหนังสือการ์ตูน มีผู้ร่วมวิจัยสามคนได้แก่ กรรณิกา ศรีเจริญ , สุรางค์ รุ่งเรือง และเบญจมา บุญสนธิกุล ทำการศึกษาหนังสือการ์ตูน 3 ลักษณะคือ หนังสือการ์ตูนเล่มละบาท (250 เล่ม) หนังสือการ์ตูนไทยเล่มละ 3-10 บาท (79 เล่ม) และหนังสือการ์ตูนที่ได้เค้าโครงจากต่างประเทศเล่มละ 3-10 บาท (80 เล่ม) ตามลำดับ มีจุดมุ่งหมายเพื่อหาประเภทและจัดอันดับของคุณธรรมและเปรียบเทียบปริมาณพฤติกรรมของตัวละครด้านส่งเสริมคุณธรรมและด้านทำลายคุณธรรมที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนดังกล่าว คุณธรรมที่ใช้ในการวิเคราะห์มีทั้งหมด 28 คุณธรรม

ผลการวิเคราะห์คุณธรรมในหนังสือการ์ตูนเล่มละบาท พบว่า ในด้านส่งเสริมคุณธรรมคุณธรรมที่มีมากอันดับที่ 1 คือความเมตตากรุณา อันดับสองคือ การให้ความรักความห่วงใย อันดับสามคือ ความสุภาพอ่อนน้อม คุณธรรมด้านส่งเสริมที่ไม่ปรากฏคือ การไม่ละเมิดของรักของผู้อื่น การถือประโยชน์ส่วนรวม และการละเว้นจากการพนัน สำหรับพฤติกรรมด้านทำลายคุณธรรมที่มีมากอันดับที่ 1 คือการไม่ประทุษร้ายต่อชีวิตและร่างกาย อันดับสองคือ ความซื่อสัตย์สุจริต อันดับสามคือ ความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา เมื่อเปรียบเทียบผลรวมปริมาณพฤติกรรมของตัวละครด้านส่งเสริมคุณธรรมและด้านทำลายคุณธรรมของหนังสือการ์ตูนเล่มละบาททุกประเภท พบว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติคือ ปริมาณพฤติกรรมของตัวละครด้านทำลายคุณธรรมสูงกว่าปริมาณพฤติกรรมของตัวละครด้านส่งเสริมคุณธรรม

ส่วนผลการวิเคราะห์คุณธรรมในหนังสือการ์ตูนไทยเล่มละ 3-10 บาท พบว่าคุณธรรมที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนไทยมีทั้งสิ้น 27 คุณธรรม คุณธรรมที่ไม่ปรากฏมีหนึ่งคุณธรรมคือ คุณธรรมการไม่ละเมิดของรักของผู้อื่น พฤติกรรมด้านส่งเสริมคุณธรรมพบว่า คุณธรรมความเมตตากรุณาปรากฏเป็นอันดับที่ 1 และอยู่ในระดับปานกลาง ส่วนคุณธรรมอันดับรองลงมาคือ ความกล้าหาญและเชื่อมั่นในตนเอง และสภาพอ่อนน้อม พฤติกรรมด้านทำลายคุณธรรมพบว่า การประทุษร้ายต่อชีวิตและร่างกายปรากฏเป็นอันดับที่หนึ่งและอยู่ในระดับปานกลาง อันดับรองลงมาคือ ความไม่ซื่อสัตย์สุจริตและการประพฤตินิโคตในกาม และพบว่าประมาณพฤติกรรมของตัวละครด้านส่งเสริมคุณธรรมสูงกว่าปริมาณพฤติกรรมของตัวละครด้านทำลายคุณธรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

สำหรับผลการวิเคราะห์คุณธรรม ในหนังสือการ์ตูนที่ได้เค้าโครงจากต่างประเทศเล่มละ 3-10 บาทพบว่า ปรากฏคุณธรรมทั้งสิ้น 26 คุณธรรม คุณธรรมที่ไม่ปรากฏมี 2 คุณธรรมคือ คุณธรรมการไม่ลองและเสพสิ่งเสพติด และการไม่ประพฤตินิโคตในกาม คุณธรรมด้านส่งเสริมนั้นพบว่าคุณธรรมที่ปรากฏเป็นอันดับที่ 1 คือความกล้าหาญและเชื่อมั่นในตนเองและอยู่ในระดับปานกลาง คุณธรรมอันดับรองลงไปคือความเมตตากรุณาและการคบมิตร ส่วนพฤติกรรมด้านทำลายคุณธรรมที่ปรากฏเป็นอันดับที่ 1 คือ การประทุษร้ายต่อชีวิตและร่างกาย และอยู่ในระดับปานกลาง อันดับรองลงไปคือ ความไม่ซื่อสัตย์สุจริตและการไม่รู้จักความพอดี ความไม่พอใจในสิ่งที่ตนมีอยู่และ พบว่าพฤติกรรมด้านส่งเสริมคุณธรรมสูงกว่าด้านทำลายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

พรพนิต พ่วงภิญโญ (2531) ได้ศึกษาเรื่อง "บทบาทของการ์ตูนเรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน" สรุปได้ว่าพฤติกรรมด้านการส่งเสริมคุณธรรมที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนเรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นมากที่สุดคือ ความเมตตากรุณา รองลงมาคือ ความกล้าหาญและความเชื่อมั่นในตนเอง การให้ความรักและความห่วงใยต่อบุคคลในครอบครัว การคบมิตร และความเป็นผู้มีเหตุผล พฤติกรรมด้านทำลายที่ปรากฏมากที่สุดคือ การประทุษร้ายต่อชีวิตและร่างกาย