

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวาดภาพการ์ตูนของเด็ก เกิดจากปัจจัยหลายๆ ด้านรวมกัน ซึ่งผู้วิจัย
ได้ศึกษา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามลำดับหัวข้อต่อไปนี้

1. การ์ตูน

- ความหมายของการ์ตูน
- ประวัติของการ์ตูนและการ์ตูนในปัจจุบัน
- การวาดภาพการ์ตูน
- รูปแบบและประเภทของการ์ตูน
- ประโยชน์และโทษของการ์ตูน

2. เด็กกับการ์ตูน

- อิทธิพลของการ์ตูนที่มีต่อเด็ก
- สาเหตุความชอบการ์ตูนของเด็ก
- ความสนใจที่มีต่อการ์ตูนของเด็ก
- ลักษณะภาพการ์ตูนที่เด็กชอบ

3. เด็กกับการแสดงออกทางศิลปะและการวาดภาพ

- การวาดภาพโดยทั่วไปของเด็ก
- พฤติกรรมการแสดงออกทางศิลปะของเด็ก

4. การวาดภาพการ์ตูนของเด็ก

- ความหมายและความเป็นมาของการลอกเลียนแบบ
- รูปแบบการเลียนแบบในศิลปะเด็ก

- การแสดงออกในลักษณะ เลียนแบบ
 - ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการลอกเลียนแบบ
 - การ์ตูนที่เด็กลอกเลียนแบบ
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การ์ตูน

เมื่อกล่าวถึงการ์ตูน ไม่ว่าจะ เป็นเด็ก หรือผู้ใหญ่ต่างก็รู้จัก และให้ ความสนใจ เกี่ยวกับการ์ตูนด้วยกันทั้งสิ้น และในปัจจุบันการ์ตูนได้เข้ามา มีบทบาทต่อชีวิตประจำวันมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เด็กกับการ์ตูนนั้นอาจกล่าวได้ว่าไม่สามารถ แยกออกจากกันได้

ความหมายของการ์ตูน

การ์ตูนเป็นภาพวาดหรือชุดของภาพวาด ซึ่งแสดงเรื่องราวหรือข่าวสารต่าง ๆ ให้ทั้งความขบขัน สนุกสนานและช่วยให้เกิดความเข้าใจในเรื่องหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ การ์ตูนส่วนใหญ่มัก เป็นภาพวาดที่เกินเลยจากชีวิตจริงและมีคาพูดประกอบภาพ ไม่มีรายละเอียดมากนัก แต่จะเน้นบุคลิกของตัวการ์ตูนโดยเฉพาะส่วนตัว ซึ่งแสดงความรู้สึกออกมาทางใบหน้า บางครั้งมีการใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ แทน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2520 อ้างถึงใน ศรีสุภา ทองสุข, 2526)

Encyclopedia Americana International (1974 อ้างถึงใน สังเกต นาคไพจิตร, 2530) ได้ให้ความหมายของภาพการ์ตูนว่า การ์ตูนเป็นภาพวาดตัวแทนหรือสัญลักษณ์ของบุคคล แนวความคิด เหตุการณ์ ซึ่งเป็นแบบนทานองล้อเลียน แสดงความหลักแหลมหรือมุขตลก อาจเป็นภาพเดี่ยวหรือหลายภาพก็ได้ โดยปกติทั่วไปการ์ตูนมักจะปรากฏตีพิมพ์ในทีวี คนอ่านทั่วไปเป็นจำนวนมาก เป้าหมายของการ์ตูนเหล่านั้นเพื่อการเมือง สังคม หรือเกี่ยวกับบุคคลาคนบุคคลหนึ่ง

วิททิช และชูลเลอร์ (Wittich and Schuller, 1968 อ้างถึงงาน ศรีสุตา ทองสุข, 2526) ได้อธิบายความหมายของการ์ตูนว่า เป็นสิ่งที่จำลองความคิดของบุคคลหรือจำลองมาจากสถานการณ์ที่มีอิทธิพลต่อความเห็นของคนทั่วไป การ์ตูนทำให้คนได้เข้าใจถึงความคิดเข้าใจถึงเรื่องราวต่างๆ และในเวลาเดียวกันก็เกิดความรู้สึกขบขันไปด้วย

เบญจลักษณ์ ธนพานิชย์ (2528) ได้กล่าวถึงการ์ตูนว่า เป็นภาพสัญลักษณ์ ใช้เป็นตัวแทนบุคคล แนวความคิด หรือสถานการณ์ต่างๆ การ์ตูนยังสามารถทำให้ผู้ดูเข้าใจความคิดต่างๆ เข้าใจเรื่องราวที่นำมาเสนอ และนอกจากนั้นยังก่อให้เกิดความขบขันด้วย ลักษณะที่สำคัญของภาพการ์ตูนที่พอจะสรุปได้ ก็คือ

1. ภาพการ์ตูนต้องมีลักษณะที่ทำให้ผู้ดูเข้าใจความหมาย ตรงกับที่ผู้เขียนวางจุดมุ่งหมายเอาไว้
2. เป็นภาพง่ายๆ มีลักษณะเด่นไม่ซับซ้อนยุ่งยาก
3. สามารถสื่อความหมายให้เข้าใจอย่างรวดเร็ว
4. ควรจะมีเพียงความคิดเดียวในภาพ ไม่หลายแง่หลายมุม ไม่มีรายละเอียดซับซ้อน
5. ควรเป็นคำบรรยายควรเป็นคำบรรยายที่สั้น กระชับ และช่วยให้ภาพเกิดความสมบูรณ์
6. รูปที่เขียนออกมาควรมีลักษณะขำขัน หรือดูแล้วเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินมากกว่าไปในทางเศร้า ความน่ากลัว หรือความพิกลพิการ

ในบางกรณีมีการให้ความหมายของคำว่า "การ์ตูน" ที่ใช้กันอยู่ทั่วไปนั้น เป็น 2 อย่าง คือ การ์ตูนธรรมดา หรือภาพการ์ตูน และการ์ตูนเรื่อง (Kinder, 1974 อ้างถึงงาน เพชฌิม สังข์น้อย, 2527)

1. การ์ตูนธรรมดา (Cartoon) หมายถึง ภาพวาดสัญลักษณ์หรือภาพล้อเลียนเสียดสีบุคคล สถานที่ สิ่งของ หรือเรื่องราวที่น่าสนใจทั่วไป
2. การ์ตูนเรื่อง (Comic) หมายถึง การ์ตูนธรรมดาหลายๆ ภาพ ซึ่งได้จัดลำดับเป็นเรื่องราวอย่างสัมพันธ์ต่อเนื่องกันเป็นเรื่องราวที่สมบูรณ์

ดังนั้นคำว่า "การ์ตูน" อาจสรุปได้ว่า หมายถึง ภาพวาดในลักษณะง่ายๆ บิดเบี้ยว ง่าย ๆ ในลักษณะไม่เหมือนภาพในโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งมีรูปลักษณะที่เลียนแบบธรรมชาติ รูปทรงเรขาคณิต หรือรูปร่างอิสระ ที่ลดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออก วัตถุประสงค์มุ่งหมายเพื่อสื่อความหมายแทนตัวหนังสือ เป็นผู้แสดงแทนในการพูดหรือแสดงออกต่าง ๆ ทั้งเป็นภาพประกอบตกแต่งมุ่งให้เกิดความสวยงาม น่าสนใจ สื่อเลียน เลียนสี ในทางการเมือง สังคม และเป็นสื่อในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ ประกอบการเล่าเรื่องในทางบันเทิงคดี และสารคดี

ประวัติของการ์ตูนและการ์ตูนในปัจจุบัน

การ์ตูนมีขึ้นครั้งแรกราวศตวรรษที่ 16 จากการค้นคว้าของนักโบราณคดี ได้พบภาพเขียนการ์ตูนตามฝาผนัง กว้าง หรือสิ่งก่อสร้างต่าง ๆ ในสมัยแรกการ์ตูนมักจะวาดลงบนกระดานหรือผ้าใบขนาดใหญ่ หรือเขียนบนผนังปูน เชื่อกันว่าผู้เขียนการ์ตูนคนแรกนั้น เขียนเพื่อล้อเลียนสังคม ซึ่งปัจจุบันเรียกภาพล้อการเมือง และหนังสือ Punch ถือว่าเป็นหนังสือที่ตีพิมพ์เรื่องขบขัน และการ์ตูนเป็นเล่มแรกในประเทศไทยอังกฤษ

การ์ตูนได้พัฒนาขึ้นเรื่อยๆ และเริ่มมีประหยศสนทนาเข้าไปช่วยชาติขบขันขึ้น ต้นศตวรรษที่ 20 เริ่มมีนักเขียนการ์ตูนที่มีชื่อเสียงได้แก่ วอลท์ ดิสนีย์ (Walt Disney) ซึ่งมีชื่อเสียงโด่งดังทั่วโลก หลังสงครามโลกครั้งที่สอง การ์ตูนเรื่องได้รับความนิยมมากขึ้น และเรื่องที่ได้รับนิยมนสูงสุด ได้แก่ "Andy" (สังเขต นาคาไพจิตร, 2530)

ลลิตา มุวนากร (2533) ได้กล่าวถึงการเขียนภาพการ์ตูนในประเทศไทย ว่าเริ่มมีขึ้นตั้งแต่ครั้งสมัยรัชกาลที่ 3 หรือรัชกาลที่ 4 (อ้างจาก ประเสริฐ มาสุปรีดิ์, 2524) แต่เนื่องจากคำว่าการ์ตูนยังเป็นศัพท์ใหม่ที่ไม่ใครรู้จัก จึงไม่ได้มีการบันทึกเอาไว้ จนกระทั่งในสมัยรัชกาลที่ 6 การ์ตูนจึงเริ่มเป็นที่รู้จัก ทั้งนี้เพราะพระองค์ทรงสนพระทัยการวาดภาพการ์ตูนมาก จึงทรงส่ง เสริม และชักชวนให้คนไทยหันมาสนใจวาดภาพการ์ตูนกันอย่างจริงจัง ผลงานการเขียนการ์ตูนโดยฝีมือคนไทย และนักเขียนภาพการ์ตูนส่วนใหญ่จึงได้เกิดขึ้นเป็นจำนวนมาก

สอนใจต่างว ยังกคงเป็นการดูคนไทยแบบเดิมๆ นั้นเอง

ในช่วงหลัง การดูคนไทยยังไม่ได้รับความสนใจจากผู้อ่าน นักเขียนการ์ตูน และผู้จัดพิมพ์ก็ถูกภาวะ เศรษฐกิจกดดันจนไม่อาจจะยื่นหยักต่อผู้ และยึดถือการเขียน หรือจัดทำการ์ตูนเป็นอาชีพหลักต่อไปได้ การดูไทยที่ยังคงเหลือจึง เป็นเพียงผลงาน ของนักเขียนสมัครเล่น แนวการเขียนจึงไม่เน้นถึงความประณีตหรือสาระที่ผู้อ่านจะ ไปได้ แต่จะเป็นเรื่องทางหยาบรถ ลามกอนาจาร เรื่องผี หรือส่อไปในทางชู้สาว เป็นส่วนาใหญ่ เช่น การ์ตูนเล่มละบาท และการ์ตูนพวกชาชน เป็นต้น ซึ่งเป็นทั้ง อันตรายและพิษภัยต่อผู้ที่ยังนิยมอ่านการ์ตูนไทยเป็นอย่างมาก แม้จะมีการห้าม และ จับกุม รวมทั้งการณรงค์ด้วยวิธีต่างๆ แต่การ์ตูนนี้ยังคงมีอยู่เสมอ

การ์ตูนอีกประเภทหนึ่งซึ่งเริ่มมีขึ้นในสมัยนี้ และเป็นการดูที่ดึงดูดความ สนใจของผู้อ่านส่วนาใหญ่ไปจากการ์ตูนไทยจนถึงในปัจจุบัน คือ การ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งแต่แรก ก็เป็นภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ ประเภทสัตว์ประหลาดแปลงร่างได้ เช่น เรื่อง จัมพ์เอ ไซ้มคแดง หุ่นกายสิทธิ์ และเพราะความแปลกแหวกแนวกว่าเนื้อหาของ การ์ตูนอื่นๆ เด็กส่วนาใหญ่จึงดึงดูด ทั้งอ่าน และเลียนแบบทำตามจนเกิดอันตราย ความสนใจก็ลดลงไประยะหนึ่ง มาภายหลังเมื่อ อดเรมอน นำความรู้เชิงวิทยาศาสตร์ มาสอดแทรกกับลักษณะอันเป็นนิยาย ความต้องการ ความสนใจ และความอัฝฝัน ทั้งหลายของเด็กๆ อีกทั้งให้คติเตือนใจที่แตกต่างไปแนวการ์ตูนเดิมๆ การ์ตูนนี้ก็ กลับมาได้รับความสนใจอย่างมากอีกครั้ง และครั้งนี้ไม่ใช่เพียงเด็กๆ เท่านั้นที่สนใจ หากรวมไปถึงผู้ใหญ่ด้วย และแม้ว่าอดเรมอนจะจบชุดไปนานแล้ว แต่ความสนใจใน การ์ตูนญี่ปุ่นของสังคมไทยมิได้เสื่อมลงไปแม้แต่น้อย ตรงกันข้ามกลับยิ่งได้รับความ สนใจมากขึ้นจนถึงในปัจจุบันนี้ (ลลิตา ชวนากร, 2533)

ในปัจจุบันมีนักเขียนการ์ตูนการเมือง หรือนักเขียนการ์ตูนสำหรับผู้อ่านผู้ใหญ่อยู่ หลายคน ที่มีชื่อเสียงเด่นๆ ไปได้แก่ ชัย ราชวัตร (สมชัย กตัญญูตานนท์) ผู้เขียน การ์ตูน "ผู้ใหญ่มาจับทุ้งหมาเมิน" ในหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ, รงค์ เคลินิวส์ ผู้เขียน การ์ตูน "ทหารชานกับเจ้าจุ่น" ในหนังสือพิมพ์เคลินิวส์, อรุณ วัชรระสวัสดิ์ จากหนังสือพิมพ์เคอะเนชั่น, พิจารณ์ ดังคาไพศาล จากหนังสือพิมพ์สยามรัฐรายวันและรายสัปดาห์ วิจารณ์ และหมื่น มคิชน จากหนังสือพิมพ์เครือข่ายมคิชน นักเขียนการ์ตูนเหล่านี้ต่าง มีแนวเขียนตามแบบฉบับของตนเอง อดเขียนตามเนื้อข่าวประจำวันของหนังสือพิมพ์ รายวัน (นวลทิพย์ ปริญญาญกุล, 2538) อ้างจาก จินตนา วนกาสุณี, 2532)

หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กในระยะเวลาหลังจากปี 2522 เป็นต้นมานั้น จะตามอิทธิพลของโทรทัศน์ตั้งแต่การนำคาราทีวีมาเป็นปก หรือใช้เนื้อหาที่เป็นหนังสือการ์ตูนในทีวีมาเขียนตลอดทั้งเล่ม ตัวเอกในการ์ตูนที่เด็กผู้อ่านนิยม มักเป็นตัวการ์ตูนในทีวีซึ่งเป็นของต่างประเทศเป็นส่วนใหญ่ เช่น อิกคิวซัง ไรดเรมอน ซุปเปอร์แมน เซนต์เซย่า ส่วนตัวการ์ตูนไทยนั้น เด็กไม่ค่อยคิด ทั้งนี้เพราะมีลักษณะเป็นเด็กธรรมดาไม่มีความพิเศษดึงดูดใจเด็กได้

เนื้อหาของการ์ตูนทีวีส่วนใหญ่จะเป็นแนวเรื่องยอดวีรบุรุษ (Superhero) เช่น ซุปเปอร์แมน หน้ากากเสือ ยอดมนุษย์ซุปเปอร์เอ็กซ์ เป็นต้น ซึ่งล้วนใช้ความเป็นวีรบุรุษผู้เก่งกล้าทั้งในด้านพลังกำลังที่แข็งแรง เกินมนุษย์ และสติปัญญาที่เลิศวิเศษกับอาวุธที่มีอำนาจพิศดาร เกินกว่าผู้ร้ายที่มารุกรานผู้อ่อนแอจะต่อสู้ได้ จึงต้องพ่ายแพ้พระเอกไปนที่สุด เนื้อหาส่วนใหญ่จะเน้นความรุนแรงและการต่อสู้ เช่น การทำลายล้างผลาญสิ่งของ สถานที่ บ้านเรือนต่างๆ วัตถุพิเนาศ เพื่อแสดงความเก่งกาจของผู้ร้ายในฉากแรกๆ และต่อมาในที่สุดพระเอกก็ต้องออกมาช่วยปราบอธรรม ครอบงำความเก่งกาจกว่าในด้าน การต่อสู้มาปราบศัตรูให้พิเนาศไปนที่สุด เนื้อหาเช่นนี้แม้จะเน้นให้เห็นว่า "อธรรมย่อมพ่ายแพ้ธรรมะ" แต่การดำเนินเรื่องกลับเน้นความรุนแรง การต่อสู้ด้วยกำลัง ด้วยอาวุธ หรือด้วยสติปัญญา มีมากกว่าคุณธรรมที่ต้องการเน้นเสียอีก เพราะผู้ชม ผู้อ่านจะรู้สึกมันส์ รู้สึกสะใจกับการแสดงของพระเอกและผู้ร้ายจนซึมซับสิ่งเหล่านี้เข้าไปในจิตใจของตนเอง

นอกจากนี้ยังมีการ์ตูนเป็นชุดๆ เกี่ยวกับสัตว์ เช่น ทอมกับเจอร์รี่ นกหัวขวานเจ้าเล่ห์ แมคกี้แม้าท์ เป็นต้น ซึ่งมีเนื้อหาแสดง เล่ห์เหลี่ยมของตัวละครผู้อ่อนแอที่สามารถเอาชนะตัวละครที่แข็งแรงด้วยกลอุบายร้อยแปดที่ไม่เป็นตัวอย่างที่ดีแก่ผู้ชม รวมทั้งความรุนแรงที่แอบแฝงอยู่อย่างแนบเนียนด้วย จะทำให้ผู้ชมที่อยู่ในวัยเด็กซึมซับเข้าไปในหัวได้ง่าย และนำไปสู่พฤติกรรมในชีวิตประจำวันของตนเองได้โดยไม่รู้ตัว เช่น การใช้กำลัง เข้าคิดล้นแก๊วปัญหาแทนที่จะใช้วิธีเจรจาอย่างสันติ เป็นต้น

แต่การ์ตูนที่มีคุณธรรมก็มีหลายชุด เช่น อิกคิวซัง ไรดเรมอน และการ์ตูนเทพนิยายทั้งหลาย ซึ่งมีเนื้อหาที่ส่งเสริมคุณธรรม ซึ่งช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของเด็กและเยาวชน

การวาดภาพการ์ตูน

การวาดภาพการ์ตูนโดยทั่วไปมัก เป็นภาพการ์ตูนที่แสดงเรื่องราว หรือ เป็นการ์ตูนเรื่อง และใช้คำว่า "เขียน" แทนการวาดภาพการ์ตูน สังเกต นาคาไพจิตร (2530) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการเขียนภาพการ์ตูนไว้ดังนี้

1. วางเค้าโครงเรื่องราวให้สนุกสนาน และเข้าใจไว้ล่วงหน้า
2. แบ่งสาระสำคัญของเรื่องออกเป็นส่วนย่อยๆ ติดต่อกันตลอดเรื่อง
3. พิจารณาเพิ่มเติม หรือคัดทอนสาระสำคัญที่เหลือ เฉพาะส่วนที่จำเป็นจริงๆ
4. เขียนภาพคร่าวๆ เป็นเรื่องราวติดต่อกันตามสาระสำคัญ หรือส่วนย่อยๆ ที่แบ่งไว้
5. ลงมือเขียนการ์ตูนโดยถือหลักการต่อไปนี้
 - 5.1 ต้องเป็นภาพที่ง่าย ไม่แสดงรายละเอียดมากนัก เน้นเฉพาะส่วนที่จำเป็น
 - 5.2 แต่ละภาพต้องมีจุดหมายเดียว
 - 5.3 ใช้คำบรรยายหรือภาพประกอบที่กระชับ แต่มีความหมายสมบูรณ์
 - 5.4 ให้ความสำคัญของตัวละครในแง่มุมต่างๆ เพื่อเป็นการเร้าใจผู้ดูให้สนใจยิ่งขึ้น เช่น มีการย่อส่วน ขยายส่วน ภาพด้านหน้า ด้านข้าง ด้านหลัง สลับเปลี่ยนกันไป
 - 5.5 แต่ละภาพต้องมีขนาดพอเหมาะ สามารถเขียนคำบรรยาย ด้วยตัวหนังสือ ขนาดเหมาะกับวัยของผู้ดู
 - 5.6 ถ้ามีหลายภาพในหน้ากระดาษ ควรพิจารณาจัดลำดับภาพให้สอดคล้องกับหลักการอ่านและการเขียน ที่เด็กต้องกวาดสายตา หรือเขียนจากซ้ายไปขวามือ
 - 5.7 การดำเนินเรื่องให้น่าสนใจ ขึ้นอยู่กับเร้าใจให้ยากติดตาม ควรแทรกสุภาษิต หรือคติธรรม หรือความรู้ด้วย
 - 5.8 มีศิลปะ อาจเกินความจริงบ้าง แต่ส่วนที่เห็นควรมีความประณีต

นอกจากนี้ ในการวาดภาพการ์ตูน ต้องคำนึงถึงเนื้อหาของการ์ตูน ที่ สอดคล้องกับวัยของเด็ก เพื่อตอบสนองต่อความต้องการ และดึงดูดความสนใจของ เด็ก โดยมีแนวคิดเกี่ยวกับการเลือกสรรสิ่งที่จะนำมาเขียนเป็นการ์ตูน ซึ่ง นวลทิพย์ ปริญญาภักดิ์ (2538) ได้รวบรวมไว้ดังนี้

1. ชีวิตจริง เป็นเรื่องราวเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมาในชีวิตประจำวัน ซึ่งผู้ เขียนสามารถเลือกหยิบยกสิ่งที่เกิดขึ้นในสังคมเหล่านี้มาล้อเลียนได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เรื่องราวรอบตัวเกี่ยวกับสภาพความเป็นชีวิตของบุคคลระดับกลางทั่วๆ ไป ที่มี อยู่ในสังคมเป็นจำนวนมาก และพบเห็นได้ง่าย
 2. สื่อมวลชน เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับชีวิตประจำวันของคนในสังคมใหม่ซึ่ง ต้องเกี่ยวข้องกับอยู่กับสื่อมวลชนตลอดเวลา เพราะฉะนั้นสิ่งใดที่ได้รับการนำเสนอ ผ่านทางสื่อมวลชนบ่อยครั้ง สามารถนำสิ่งนั้นมากล่าวถึงโดยการล้อเลียนได้อีก เนื่อง จากการตอกย้ำของสื่อมวลชนทำให้ผู้รับจดจำถึงสิ่งที่สื่อมวลชนนำเสนอได้ความีลักษณะ เช่นใด อย่างเช่น การล้อเลียนภาพยนตร์จีนกำลังภายในที่สื่อมวลชนนำมาเสนอ บ่อยครั้ง จนกระทั่งผู้เขียนการ์ตูนสามารถลอกเลียนแบบตัวละครจากภาพยนตร์มาใช้ ล้อเลียนได้ ซึ่งผู้อ่านก็เข้าใจเนื่องจากสามารถจดจำสิ่งเหล่านี้ได้จากการนำเสนอ ผ่านทางสื่อมวลชนมาแล้ว และผู้เขียนการ์ตูนจะเลือกนำเสนอแต่ในสิ่งที่มีความเด่น เป็นที่สนใจของบุคคลทั่วๆไป
 3. สิ่งเหนือจริง เกิดจากความนึกคิดสร้างสรรค์ของผู้เขียนการ์ตูนเอง และเป็นสิ่งที่ไม่สามารถเกิดขึ้นได้ในความเป็นจริง ซึ่งผู้เขียนสามารถจินตนาการ ได้อย่างอิสระ
- ผู้เขียนการ์ตูนจะนำสิ่งเหล่านี้มาล้อเลียน โดยต้องการให้ผู้อ่านรับรู้ถึง ความทันเวลาทันเหตุการณ์ ที่เมื่อมีเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งเกิดขึ้น ผู้เขียนจะนำ มาเขียนเป็นภาพการ์ตูนล้อเลียนทันที โดยคำนึงว่าเรื่องราวเหตุการณ์ที่นำเสนอเป็น ภาพการ์ตูน ยังคงอยู่ในความทรงจำของผู้อ่าน นอกจากนี้ยังนำเสนอถึงร่วมสมัยใน ลักษณะต่างๆ ที่ถึงแม้จะนำมาใช้เรื่องใหม่แต่สามารถพบเห็นได้ และอยู่ในความสนใจ ของประชาชนอย่างเช่น ปัญหาสังคม ชาวประจําวัน บทเพลง ภาพยนตร์ โฆษณา และภาพยนตร์โทรทัศน์

รูปแบบและประเภทของการ์ตูน

เมื่อกล่าวถึงการ์ตูนโดยทั่วไปก็จะมักหมายถึงการ์ตูนเรื่องมากกว่าการ์ตูนธรรมดา เด็กมักชอบการ์ตูนที่ผูกเป็นเรื่องราว จะเห็นได้จากแบบเรียนฉบับปัจจุบันซึ่งพยายามนำเสนอความรู้โดยใช้ตัวการ์ตูนมาผูกเป็นเรื่อง เพื่อให้เด็กเกิดความรูสึกอยากเรียน อยากรู้เรื่องของตัวการ์ตูนที่สมมติขึ้นมา เพราะธรรมชาติของเด็กนั้นมีความชอบการ์ตูนอยู่แล้ว จึงได้มีการศึกษารวบรวมเกี่ยวกับการ์ตูนเกิดขึ้นมากมายเพื่อจะทราบเกี่ยวกับลักษณะต่างๆ ของการ์ตูนที่มีผลต่อความชอบของเด็กและนำมาผลที่ได้ไปสร้างสื่อและแบบเรียนเพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ภัสสร สังข์ศรี (2529 อ้างจาก Kinder, 1974) ได้แบ่งการ์ตูนเรื่องตามวิธีการเสนอเรื่องราวไว้ 3 แบบ คือ

1. การ์ตูนเป็นตอน (Comics Strip) คือ การ์ตูนเรื่องที่เสนอออกมาในลักษณะเป็นตอนๆ ตอนละ 2-5 กรอบ ลงในหนังสือพิมพ์ประจำวันติดต่อกันไป
2. หนังสือการ์ตูน (Comics Book) คือ การ์ตูนเรื่องที่มีความยาวพิมพ์เป็นเล่มมีเรื่องราวคล้ายละคร นวนิยาย หรือนิทาน ฯลฯ
3. ภาพยนตร์การ์ตูน (Animated Cartoon) คือ ภาพยนตร์ที่ถ่ายทำจากภาพการ์ตูนจำนวนมาก เวลาฉายผู้ดูจะมีความรู้สึกว่าการ์ตูนในภาพยนตร์นั้นมีชีวิตเคลื่อนไหวได้ การสร้างภาพยนตร์การ์ตูนเป็นเทคนิคที่ยุ่งยากอย่างหนึ่ง นักเขียนภาพการ์ตูนจะต้องเขียนภาพถึง 24 ภาพ สำหรับการเคลื่อนไหวบนจอภาพยนตร์เพียงท่าเดียว

สำหรับรูปแบบของภาพการ์ตูน ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนธรรมดา หรือการ์ตูนเรื่องก็ตาม ถ้าพิจารณาตามคตินิยมทางศิลปะของนักเขียนการ์ตูนแล้ว จะพบว่ามีลักษณะใหญ่ๆ อยู่ 2 แบบ คือ

1. แบบเสียนของจริง (Realistic type) เป็นการเขียนภาพให้มีลักษณะใกล้เคียงความจริงในธรรมชาติทั้งในเรื่องสัดส่วน รูปร่าง ลักษณะท่าทางและสภาพแวดล้อม ภาพแบบนี้มีลักษณะใกล้เคียงกับความจริงมาก แต่ไม่ถึงกับเป็นภาพวาดเหมือนจริง (สมัคร ผลจากรูญ, 2522)

ลักษณะภาพการ์ตูนแบบเลียนของจริงนี้ พบมากในการ์ตูนเรื่องของอเมริกา หนังสือพิมพ์รายวันของไทยบางฉบับเคยนำภาพการ์ตูนเรื่องแบบเลียนของจริงคัดตอน มาลงพิมพ์ในหนังสือของคน เพื่อให้ผู้อ่านติดตามอ่านทุกวัน เช่น หนังสือพิมพ์เคลิวิทม์ นานาเรื่อง "แฟลช กอร์ดอน" (Flash Gordon) มาตีพิมพ์ หนังสือพิมพ์เคลิวิทม์ นานา เรื่อง "ทาร์ซานเจ้าป่า" มาลงพิมพ์คู่กับการ์ตูนไทย เป็นเรื่องที่แสดงถึงคุณธรรม และคติธรรมสำหรับเด็ก นอกจากนี่ยังมีการพิมพ์ภาพการ์ตูนเป็นเล่มโดยเฉพาะเป็น การ์ตูนเรื่องเกี่ยวกับนิทานไทย ต่างประเทศ เกี่ยวกับวรรณคดี ประวัติศาสตร์ และ สารคดี เป็นต้น

2. แบบล้อของจริง (Cartoon type) เป็นภาพที่เขียนบิดเบือนไป จากความเป็นจริง มักเน้นเฉพาะลักษณะเด่นๆ หรือที่สำคัญ มีจุดมุ่งหมายเพื่อจะให้เป็น การล้อเลียน และให้เกิดอารมณ์ขันแก่ผู้ดู (สมิคร ผลจากรูญ, 2522) เช่น การ์ตูน ของวอลท์ ดิสนีย์ (Walt Disney) ซึ่งเขียนภาพล้อหนูนานการ์ตูนเรื่อง "มิกกี้เมาส์" (Mickey Mouse) ล้อเป็ดในเรื่อง "ดอนัลด์ดั๊ก" (Donald Duck) เป็นต้น ใน ทรทัศน์ก็มีภาพยนตร์การ์ตูนที่ขมขันอยู่เสมอและได้รับความนิยมมากได้แก่ ภาพยนตร์ ชุด "ทอมกับเจอร์รี่" (Tom and Jerry) ซึ่งเป็นภาพล้อระหว่างหนูกับแมว สร้าง อารมณ์ขันให้แก่ผู้ชมมาได้เป็นอย่างมาก ภาพการ์ตูนต่างๆ เหล่านี้ ล้วนเป็นการบิดเบือน ไปจากความจริง ผู้สร้างได้พยายามเปลี่ยนแปลงลักษณะท่าทาง ตลอดจนรูปร่างหน้า ตาและเรื่องราวให้ดูเป็นเรื่องเกินความจริงทั้งสิ้น

ประเสริฐ มาสุปรีดิ์ (2524 อ้างถึงใน ภัสสร สังข์ศรี, 2529) ได้สรุป ประเภทของการ์ตูนไว้บนบทความเรื่อง "ความเป็นมาของการ์ตูนไทย" จากหนังสือ ทรทัศน์ ไร่ดังนี้

1. การ์ตูนการเมือง (Political Cartoon, Caricature)
2. การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoon)
3. การ์ตูนสั้นเป็นตอนๆ (strip)
4. การ์ตูนขำขันรูปเดี่ยวจบ จะมีคำพูดประกอบหรือการ์ตูนเงียบ (Gag)
5. การ์ตูนขำขันหลายช่องจบในฉบับเดียว (Comic Strips)
6. การ์ตูนเรื่องยาว (Comics Serial Cartoon)
7. การ์ตูนโฆษณา (Commercial Cartoon)

8. ภาพยนตร์การ์ตูน (Animated Cartoon)
9. การ์ตูนล้อเลียนบุคคล (Critical Cartoon)
10. การ์ตูนประกอบการศึกษา (Visual Aid Cartoon)
11. การ์ตูนโทรทัศน์ (Television Cartoon)
12. การ์ตูนแบบ (Pattern)

ลักษณะที่พบในการ์ตูนเรื่องนั้น มีผู้ที่ศึกษาและรวบรวมไว้แบ่งได้ดังนี้ คือ

1. เนื้อหา ซึ่งผู้วิจัยสรุปจาก งานวิจัยของ ๗ เพราะ เรื่องศิริ (2524) และลลิตา ชูวนากร (2533) รวบรวมไว้ ดังนี้
 1. คลกขบขัน หมายถึง เรื่องที่มุ่งให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ระบายให้ตัวละครมีบุคลิกท่าทางที่แสดงถึงความเคียดแค้น ชื่น ทิ่ม หรือมีการดำเนินเรื่องที่ชวนหัวเราะ
 2. ผจญภัย โรดดิเฟน หมายถึง เรื่องที่เกี่ยวเนื่องกับการเดินทาง ท่องเที่ยวของตัวละคร ที่ต้องพบกับอุปสรรค และการเสี่ยงอันตราย ต่างๆ ต้องใช้ปัญญาและความอดทนต่างๆ ต่อสู้เรื่อยมาจนพ้นจากความตาย
 3. สงครามและการต่อสู้ หมายถึง เรื่องการต่อสู้ของตัวเอกที่เก่งมาก ต่อสู้กับสิ่งต่างๆ เรื่อยไปจนได้ความสำเร็จ และจบลงอย่างมีความสุข
 4. ลึกลับสืบสวน หมายถึง เรื่องของการต่อสู้ เผชิญอันตราย หรือค้นหา เพื่อมุ่งคลี่คลายปริศนา ที่ยังไม่มีผู้ใดทราบ
 5. ชีวิตประจำวัน หมายถึง เรื่องที่เกี่ยวกับวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ ของครอบครัว วิทยมีตัวละครประกอบด้วย พ่อ แม่ ลูก เพื่อน และสัตว์เลี้ยง
 6. ประวัติบุคคล หมายถึง เรื่องที่ดัดแปลงจากเรื่องจริงของบุคคลสำคัญ หรือ เรื่องที่แต่งขึ้นให้เหมือนกับเนื้อหาตอนหนึ่งตอนใดในประวัติศาสตร์ วิทยมีตัวละคร สถานที่ หรือฉากต่างๆ เป็นของจริง
 7. สัตว์ประหลาดและเรื่องมหัศจรรย์ หมายถึง เรื่องที่เกี่ยวกับอำนาจ ลึกลับ หรืออิทธิทธิปาฏิหาริย์ต่างๆ ที่เกิดจากการกระทำของผู้ที่เข้ามาเช่นมนุษย์ธรรมดา

8. การทูลสัจธรรม หมายถึง เรื่องที่มีสัจธรรมเป็นตัวละครเอก อาจจะเป็นเรื่องของสัจธรรมที่หาอะไรรู้ ก็ได้อย่างคน เรื่องของสัจธรรม ที่มีความเป็นอยู่อย่างสัจธรรม แต่สามารถพูดได้อย่างคน หรือเป็นเรื่องของสัจธรรมที่มีชีวิตคลุกคลีกับคน เหมือนในชีวิตจริง
9. สารคดีและวิทยาศาสตร์ เรื่องที่เกี่ยวกับทฤษฎีหรืออาศัยหลักการทางวิทยาศาสตร์มาเป็นจุดเด่นส่วนใหญของการดำเนินเรื่อง
10. ภูตผีและสยองขวัญ หมายถึง เรื่องที่เกี่ยวกับสิ่งมีชีวิตที่ได้ตายไปแล้ว วิทยมาปรากฏภายในลักษณะต่างๆ ให้ความรู้สึกน่ากลัว
11. ความรัก หมายถึง ความรักระหว่างชายหญิง
12. เพ้อฝัน หมายถึง เรื่องที่เชิญชวนให้ผู้อ่านหนีจากปัญหาในชีวิตจริง เพื่อเข้าสู่โลกของจินตนาการ เพ้อฝันอันเป็นการเร้าอารมณ์ให้ไปสู่ความเพลิดเพลินลิ้มความทุกข์ยากและปัญหาในชีวิตประจำวัน
13. สะท้อนปัญหาในสังคม หมายถึง เรื่องที่เกี่ยวกับสังคมส่วนหนึ่ง ส่วนใดหรือสมัยใดสมัยหนึ่ง ที่ก่อให้เกิดปัญหาอยู่ ณ ปัจจุบัน หรือยังไม่เกิดขึ้นในปัจจุบัน แต่คาดว่าจะเกิดปัญหาต่อไปในอนาคต
14. กีฬา หมายถึง เรื่องการแข่งขันกีฬาประเภทต่างๆ

2. ข้อคิดในการนำเสนอ ซึ่ง ลมุล รัตตากร (2529 อ้างถึงใน ลลิตา ชูวนากร, 2533) ได้รวบรวมไว้ ดังนี้

1. การพึ่งตนเอง ได้แก่ ความกล้าในการตัดสินใจ การมีความเชื่อมั่นในตนเอง หรือการใช้ความรู้ความสามารถที่ตนเองมีให้เต็มที่ก่อนจะขอความช่วยเหลือจากผู้อื่น
2. การคบคนดีเป็นมิตร ได้แก่ การคบคนที่พร้อมจะร่วมทุกข์ร่วมสุข คนที่มีน้ำใจอันดีงาม
3. การไม่ทำร้ายผู้อื่น
4. ความไม่โลภและไม่ลึกลับขมขื่น ได้แก่ การไม่อยากได้ของๆ ผู้อื่น ไม่ขู่มขู่หรือข่มขู่ผู้อื่นหรือหวังของๆ เขา ไม่ปลิ้น ดื้อจก ทาลาย หรือยักยอกมาเป็นของคน
5. ความไม่ประพฤตินอกงาม ได้แก่ การไม่ประพฤติผิดตนเอง

- คลองธรรมค้ำชูสาว ไม่ประพาศอนาจารในที่สาธารณะ
6. การไม่เล่นการพนัน รวมถึง การไม่ชักชวนผู้อื่นให้เล่นการพนัน การไม่เกี่ยวข้องกับบุคคลหรือสถานที่ที่เล่นการพนัน เป็นต้น
 7. การไม่เสพสุราและสิ่ง เสพติด
 8. ความสะอาดและ เกรงกลัวต่อการกระทำชั่ว
 9. ความอดทน ได้แก่ ความอดทนต่อสภาพดินฟ้าอากาศ การตรากตรำอดทนต่อทุกข์เวทนาอันเกิดจากความเจ็บไข้ การไม่แสดงอาการทुरนทुरายต่อสิ่งต่างๆ การทนเจ็บใจเมื่อถูกผู้อื่นหมิ่นประมาท การยอมรับความไม่สมหวัง
 10. ความมีระเบียบวินัย ได้แก่ การทำงานอย่างถูกต้อง ตรงตามกำหนดเวลา ปฏิบัติตามระเบียบของหมู่คณะ และปฏิบัติหน้าที่ที่ตนควรจะทำปฏิบัติ เป็นต้น
 11. ความกล้าหาญ
 12. ความรับผิดชอบ ได้แก่ การกล้ารับผิดชอบเมื่อทำสิ่งผิด การกล้าทำานสิ่งที่เห็นว่าถูก กล้าพูดในสิ่งที่มีเหตุผล เป็นต้น
 13. ความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ได้แก่ การยอมรับความพ่ายแพ้ ไม่เยาะเย้ยผู้แพ้ ไม่ดูถูกเจ็บบุอื่น และไม่เอาเปรียบผู้อื่น
 14. ความซื่อสัตย์ ได้แก่ การเอาใจใส่ต่องานในหน้าที่ การรักษาคำพูด ความจริงใจต่อผู้ที่เกี่ยวข้องกับ และมีความประพฤติที่ซื่อตรงต่อหน้าและลับหลังผู้อื่น
 15. ความยุติธรรม ได้แก่ การไม่ลำเอียง ไม่เห็นแก่พวกพ้อง ปฏิบัติต่อทุกคนด้วยความเป็นธรรม
 16. ความขยันหมั่นเพียร ได้แก่ การเป็นผู้ที่ขยันในการเรียนหรือการทำงาน ความไม่ย่อท้อ ความไม่เกียจคร้าน อดทนที่จะทำงานจนสำเร็จ
 17. ความกตัญญูกตเวทิต์ ได้แก่ การรู้จักตอบแทนผู้มีพระคุณ การไม่ลบหลู่พระคุณ ไม่ยกคนเทียบเท่าผู้มีพระคุณ ฯลฯ
 18. ความสุภาพอ่อนน้อม ได้แก่ การกล่าวขอขอบคุณเมื่อได้รับการช่วยเหลือ และการกล่าวขอโทษเมื่อมีความผิดล่วงเกินผู้อื่น

19. ความสามัคคี ได้แก่ การช่วยกันทำงานเพื่อประโยชน์ส่วนรวม
อย่างเต็มกำลังความสามารถ ความกลมเกลียวเป็นน้ำหนึ่งใจ
เดียวกัน
20. การถือประโยชน์ส่วนรวม ได้แก่ การช่วยกันทำงานเพื่อประโยชน์
ของส่วนรวม การบำเพ็ญคนเป็นพลเมืองดี การช่วยกันรักษา
สาธารณสมบัติ เป็นต้น
21. ความจงรักภักดีต่อชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์
22. การประหยัด ได้แก่ การรู้จักใช้จ่ายอย่างเหมาะสม ไม่สุรุ่ยสุร่าย
23. ความเมตตากรุณา ได้แก่ การช่วยเหลือปลดเปลื้องความทุกข์ของ
ผู้อื่น การมีจิตใจไม่คิดเบียดเบียน เห็นใจในความทุกข์ทรมาน
ของผู้อื่น
24. ความไม่ประมาท

3. ลักษณะตัวเอก ซึ่ง เพชรชมพู เทพพิพิธ (2532) ได้รวบรวมไว้ ดังนี้

1. เป็นคนดี มีความซื่อสัตย์
2. เข้มแข็ง
3. มีความสามารถ
4. อดทนต่ออุปสรรค
5. คลกขบขัน
6. กล้าหาญ
7. ฉลาด
8. สุขภาพเรียบร้อย อ่อนโยน
9. มีอิทธิทธิ เวทมนต์คาถา

4. ภาพประกอบ ซึ่ง วินสัน (Wilson, 1974) ได้รวบรวมไว้ ดังนี้

1. ภาพที่แสดงลักษณะเพศหญิงหรือชาย
2. ภาพที่แสดงลักษณะเต็มตัวหรือครึ่งตัว
3. ภาพที่แสดงลักษณะของด้านที่มองเห็น ด้านหน้า ด้านข้าง ด้านหลัง
4. ภาพที่แสดงลักษณะของวัยเด็ก ผู้ใหญ่ ชรา

5. ภาพที่แสดงลักษณะเครื่องแต่งกาย เช่น ชุดประจำชาติ ชุดสากล เป็นต้น
6. ภาพที่แสดงลักษณะการเคลื่อนไหวและกิริยาอาการ เช่น ริ่ง กระโดด เดิน ขับยานพาหนะ ปีน เหาะ เป็นต้น
7. ภาพที่แสดงลักษณะลายเส้น เช่น เส้นประ เส้นซิกแซก เป็นต้น
8. ภาพที่แสดงลักษณะตัวเอก คน สัตว์ คนหรือสัตว์ที่มีอิทธิทธิปาฏิหาริย์
9. ภาพที่แสดงลักษณะมุมมองที่แปลกใหม่ เช่น มองจากค้ำานล่าง ค้ำานบน ระยะเวลาสั้น หรือระยะที่มากเกินความจริง เป็นต้น
10. ภาพที่แสดงลักษณะเด่นของตัวการ์ตูน เช่น ตาโต คิ้วหนา อ้วนกลม กล้ามเนื้อ เท้าใหญ่ เป็นต้น
11. ภาพที่แสดงลักษณะอารมณ์ความรู้สึกของตัวการ์ตูน เช่น ตีใจ เศร้า โกรธ สงสัย กลัว ทนาว ร้อน เป็นต้น

5. สัญลักษณ์ ซึ่งวิลสัน (Wilson, 1974) ได้รวบรวมไว้ ดังนี้

1. คำที่ใช้แทนเสียงหรือขยายกริยา เช่น บีม แวบ ครืน เบี่ยง คুম เป็นต้น
2. รูปที่ใช้สื่อความหมายแทนคำพูดหรือความรู้สึก เช่น รูปหลอดคาเฟ รูปวันคา รูปหัวใจ เป็นต้น
3. เครื่องหมายที่ใช้แทนกริยา เช่น เครื่องหมายบรศนี (?) เครื่องหมายอัศเจรีย์ (!) เป็นต้น

นอกจากนี้ สักคีชัย เกียรติจินาคินทร์ (2535) ได้กล่าวถึงคำพูด หรือบทสนทนาของตัวละครในหนังสือการ์ตูนว่า จะมีกรอบหรือวงกลม (Balloon) รอบคำพูดแล้วโยงเป็นรูปเรียวแหลมไปที่ตัวละครผู้พูด เป็นการแสดงว่าคำพูดนั้นๆ เป็นของตัวละครตัวนั้น ถ้อยคำและบทสนทนาจะมีความกระตักรัดสั้น แต่กระชับความหมายแทนภาษาพูด เช่น ใช้รูปหลอดคาเฟ แสดงถึงปัญหาที่คิดแก้ไขปัญหาคำได้ เครื่องหมายคางที่ศีรษะแสดงว่าคางจ หรือแปลกใจ เป็นต้น นอกจากนี้ยังนิยามใช้ภาษาที่เลียนเสียงธรรมชาติ เสียงเปิดประตู "เอี้ยค" เสียงรถเบรค "โครม" เสียงของหล่น หรือของหนักๆ ปะทะกัน

6. ส. ิเคยทัวบแล้วหนังสือการ์ตูนเรื่องจะมีการใช้สีเฉพาะปกหน้าและปกหลังเท่านั้น แต่จะมีการใช้สีกับภาพการ์ตูนที่ผ่านสื่ออื่นว ซึ่ง ลลิตา ยวนากร (2533) และ พีระพงษ์ กุลพิศาล (2536) ได้รวบรวมไว้ ดังนี้

1. สีสดใส สวยงาม
2. มีการตัดเส้นชัดเจน
3. ใช้สีเกินจริง เช่น คันไม้สีชมพู กระจกสีส้ม เป็นต้น
4. ไม่มีการระบายแสงเงาอย่างชัดเจน
5. ไม่มีการไล่สีหน้าหนักอ่อนแก่อย่างชัดเจน

ประโยชน์และโทษของการ์ตูน

การ์ตูนสามารถเข้าใจลองความนึกคิดของบุคคล หรือจำลองสถานการณ์ซึ่งมีอิทธิพลต่อความคิดเห็นของคนทั่วไป การ์ตูนทำให้คนเข้าใจถึงความคิดในเรื่องราวต่างว และในขณะที่เดียวกันก็ก่อให้เกิดความขบขันและเพลิดเพลิน เนื่องจากการ์ตูนมีลักษณะที่เร้าใจและดึงดูดความสนใจ ความสวยงามและความน่ารักของการ์ตูนทำให้เด็กเกิดความประทับใจ สนใจที่จะติดตาม (สุมิตรา เจณณวาสิน, 2529) ดังนั้นจึงมีการนำการ์ตูนมาใช้ในการเรียนการสอนวิชาต่างว ครูเป็นจำนวนมากได้รับประโยชน์จากการใช้ภาพการ์ตูนประกอบการสอน เป็นต้นว่า ใช้ประกอบการเขียนกระดานดำ จัดป้ายนิเทศ ใช้ในการโฆษณา แผนภูมิ ฯลฯ จะเห็นได้ว่าการ์ตูนนั้นมีประโยชน์อย่างมากมาย ซึ่งการ์ตูนแต่ละเรื่องย่อมมีประโยชน์แตกต่างกันไป ในบางครั้งอาจมีส่วนทำให้เกิดโทษด้วยเช่นกัน

ลลิตา ยวนากร (2533) ได้รวบรวมประโยชน์และโทษของการ์ตูนไว้ดังนี้

1. ประโยชน์ของการ์ตูน
 - 1.1 สนองตอบต่อความต้องการและความสนใจของผู้อ่าน
 - 1.2 ส่งเสริมให้ผู้อ่านเกิดนิสัยรักการอ่าน ำคร้เรียนรู้ อันเป็นพื้นฐานเพื่อการเรียนรู้ต่อไป
 - 1.3 เสริมสร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ เช่น การวาดภาพ
 - 1.4 ำให้ความรู้คู่คุณธรรม และถ่ายทอดค่านิยมที่ดีงามของสังคมให้กับผู้อ่าน ิเคยเฉพาะเด็กว อย่างถูกต้อง เพื่อที่เด็กจะได้เติบโต

เป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ

- 1.5 ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินและใช้เวลาว่างอย่างเป็นประโยชน์
 - 1.6 สำหรับเด็ก สามารถชดเชยสิ่งที่ขาดแคลน ทำให้เด็กเกิดความสบายใจ มีความหัดเหิมและเข้าใจในชีวิต รวมทั้งช่วยฟื้นฟูจิตใจในภาวะต่างๆได้ดียิ่งขึ้น
2. โทษของการดู
- 2.1 เด็ก อาจจะเกิดการเรียนรู้เกินวัยจนมึนตึ๋นที่ไม่เหมาะสม
 - 2.2 อาจจะรู้ค่าที่ผิด เพี้ยนๆ ตัวสะกดตัวการันต์ไม่ถูกต้อง ทำให้จำไปใช้กันอย่างผิดๆ
 - 2.3 ทำให้เสียสายตา เนื่องจากตัวอักษรที่ใช้อาจจะเล็กและเบียดกันมาก หรือเป็นตัวเขียนที่อ่านยาก พิมพ์ไม่ชัด ภาพทับตัวอักษร ฯลฯ
 - 2.4 การนำเสนอภาพที่น่ากลัวอาจทำให้ผู้อ่านมีบุคลิกกลายเป็นคนหวาดกลัว ไม่มีความเชื่อมั่นในตนเอง ถ้าเป็นภาพที่เขียนลวกๆ หรือบิดเบือนความจริงไปมากอาจทำให้เกิดความเข้าใจผิด เห็นทุกสิ่ง เป็นของ เล่นไปหมดก่อให้เกิดอันตราย
 - 2.5 ถ้ามีเนื้อหาหรือภาพเกี่ยวกับเรื่องเพศ อาจกระตุ้นให้เด็กสนใจหรือทดลอง เรื่องเพศอย่างลึกซึ้งก่อนถึงวัยอันควร
 - 2.6 ทำให้ขาดความสนใจในการเรียนหรือการทำงาน
 - 2.7 สิ้นเปลืองเวลาและเงินทอง

เด็กกับการดู

จากลักษณะตามวัยและความต้องการตามธรรมชาติของเด็กดังกล่าว สิ่งที่สามารถตอบสนองความต้องการของเด็กได้เป็นอย่างดีก็คือ "การ์ตูน" การ์ตูนจึงได้รับความสนใจอย่างกว้างขวางในกลุ่มเด็ก ไม่ว่าจะอยู่ในวัยใดก็ตาม และการ์ตูนยังเป็นสิ่งสำคัญในการถ่ายทอดค่านิยม วัฒนธรรม หรือเรื่องราวต่างๆ ที่เป็นความรู้

ความบันเทิงสู่เด็กจนอาจกล่าวได้ว่าการ์ตูนคือตัวแทนของความคิดค้นหรือจินตนาการของเด็ก (กลุ่มส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก, 2523 อ้างถึงใน เพชรชมพู เทพพิพิธ, 2532)

อิทธิพลของการ์ตูนที่มีต่อเด็ก

นักจิตวิทยาเด็กกล่าวว่า เด็กสามารถเรียนรู้และสังเกตจากสิ่งแวดล้อมรอบตัว และนำมาสร้างเป็นเหตุการณ์ หรือสถานการณ์ขึ้นมาใหม่ วิชาจิตวิทยาการที่ไม่มีการสังเกตของเด็ก ทั้งนี้ เด็กจะแสดงออกมาในลักษณะของการพูดคุย การเล่าเรื่อง การเล่น และการเขียนแบบในลักษณะต่างๆ (อรทัย ศรีสันติสุข, 2527 อ้างถึงใน ภัสสร สังข์ศรี, 2529) จากการศึกษาของสถาบันคนคริยามาฮาแห่งประเทศญี่ปุ่นกล่าวว่า เด็กเมื่อมีอายุ 4 ขวบ มองของเด็กจะเติบโตสมบูรณ์และเริ่มรับทุกสิ่งทุกอย่างที่ไ้ได้เห็นหรือสิ่งที่ผู้ใหญ่นำมาให้ได้อย่างแม่นยำและรวดเร็ว ดังนั้นในภาวะของเด็กที่มีอายุประมาณ 4-12 ปี เด็กจึงเปรียบได้กับฟองน้ำ หรือจะดูดซับทุกอย่างที่อยู่ใกล้ตัวเด็ก (ภัสสร สังข์ศรี, 2529 อ้างถึงใน พิชัย วาสนาสง, 2522)

สิ่งแวดล้อมต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อเด็ก คือ

1. ครอบครัว ได้แก่ พ่อแม่ ญาติพี่น้อง
2. ชุมชน ได้แก่ เพื่อนบ้าน เพื่อนที่โรงเรียน บุคคลอาชีพต่างๆ
3. สื่อมวลชน ได้แก่ ภาพยนตร์ ทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์

ปัจจุบันนี้เรายอมรับว่า ภาพยนตร์ วิทยุ และทรทัศน์มีบทบาทเกี่ยวข้องกับชีวิตและความรู้สึกนึกคิดของประชาชนมาก สิ่งเหล่านี้ไม่เพียงแต่จะให้ความบันเทิงอย่างเดียว ยังมีอิทธิพลในการเสริมความรู้ ความคิด รสนิยม ทัศนคติ ฯลฯ อันมีผลต่อเนื่องไปถึงการกระทำ การปฏิบัติและความประพฤติด้วย การที่สื่อมวลชนจะมีอิทธิพลต่อเด็กมากเป็นพิเศษ ทั้งนี้เนื่องจากความเจริญทางเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อมวลชนที่ถ่ายทอดสาระได้ตรงกับวัยและความต้องการของเด็กแล้วย่อมได้รับความสนใจจากเด็ก เป็นอย่างดี โดยเฉพาะเด็กในกรุงเทพมหานคร ย่อมมีโอกาสได้รับอิทธิพลจากสื่อมวลชนมากกว่าเด็กในภูมิภาคอื่น (เพ็ญ สังข์น้อย, 2527)

สถาบันวิจัยสังคมจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้ทำการสำรวจเกี่ยวกับกิจกรรมที่เด็กชอบมากที่สุด เรียงตามลำดับดังนี้ คือ

1. ดูโทรทัศน์ 25.3 %
2. เล่น 23.1 %
3. อ่านหนังสือ 18.2 %

จากการสอบถามปรากฏว่า รายการโทรทัศน์ที่เด็กชอบมากที่สุด คือ ภาพยนตร์การ์ตูน (ภัสสร สังข์ศรี, 2529 อ้างจาก อรทัย ศรีสันติสุข, 2527) และการสำรวจของกองเผยแพร่การศึกษา กระทรวงศึกษาธิการให้ข้อมูลเกี่ยวกับรายการโทรทัศน์ที่เด็กชอบดูมากที่สุดในแต่ละช่วงอายุ คือ

- | | | |
|-------------------|-----------------------|------------------|
| เด็กอายุ 2-5 ปี | ชอบดูการ์ตูนมากที่สุด | คิดเป็นร้อยละ 47 |
| เด็กอายุ 6-9 ปี | ชอบดูการ์ตูนมากที่สุด | คิดเป็นร้อยละ 48 |
| เด็กอายุ 10-13 ปี | ชอบดูการ์ตูนมากที่สุด | คิดเป็นร้อยละ 36 |

เด็กแต่ละช่วงอายุมีความชอบการ์ตูนไม่แตกต่างกันมากนัก และเด็กยังสามารถดูการ์ตูนได้จากสื่อมวลชนประเภทอื่นนอกจากโทรทัศน์ คือ จากหนังสือการ์ตูน จากหนังสือพิมพ์ และจากภาพยนตร์ที่ฉายตามโรงภาพยนตร์ ทั้งนี้พบว่าเด็กที่ชอบดูภาพยนตร์การ์ตูนโทรทัศน์มากจะมีปริมาณการอ่านหนังสือการ์ตูนมากด้วย (มณีรัตน์ สุกรีศรีรัตน์, 2537 อ้างจาก สุวรรณ สันคศิประภา, 2532)

อรทัย ศรีสันติสุข (2527) ได้ศึกษาพบว่าผลกระทบของรายการโทรทัศน์ที่มีต่อเด็ก ดังนี้ คือ

1. การเลียนแบบของเด็กจากโทรทัศน์ ทัศนียภาพการเลียนแบบคือ
 - 1.1 เลียนแบบคำพูด กิริยาท่าทาง
 - 1.2 เลียนแบบกิจกรรมการใช้อุปกรณ์สมมุติประกอบท่าทาง
2. การเรียนรู้ทางสังคม การดูโทรทัศน์ทำให้เด็กเรียนรู้บางอย่างจากรายการได้ รายการโทรทัศน์โดยเฉพาะการ์ตูนญี่ปุ่นก็มีส่วนให้เด็กเรียนรู้ ลักษณะของวัฒนธรรม หรือความเป็นอยู่ของชาวญี่ปุ่นได้ ภาษา หรือคำศัพท์บางคำที่ปรากฏในรายการบ่อยๆ เด็กจะเข้าใจตัวเอง เช่น คำว่า "ซามูไร" "ยูโด" เด็กวัย 3-6 ขวบ สามารถอธิบายความหมายได้แล้ว (อ้างจาก สมคิด บลอคบริง, 2528)

ทุกวันนี้การ์ตูนมีบทบาทต่อชีวิตประจำวันของเด็กมากขึ้น สังเกตได้ว่าสิ่งของเครื่องใช้เล็กๆ น้อยๆ ประจำตัวของเด็ก เสื้อผ้าอุปกรณ์ตลอดจนวัสดุอุปกรณ์เครื่องเขียนและแบบเรียน อาทิเช่น สมุด หนังสือ คินสอ ยางลบ ไม้บรรทัด กล้องเครื่องเขียน เป็นต้น แม้กระทั่งบัตรอวยพรในปัจจุบันก็นิยมใช้ภาพการ์ตูนมาตกแต่งและประกอบมากขึ้น แบบเรียนระดับประถมศึกษาในปัจจุบันได้มีการนำภาพการ์ตูนมาเป็นภาพประกอบ เด็กๆ สมัยนี้จึงคุ้นเคยกับภาพการ์ตูนเป็นอย่างดี นับตั้งแต่สิ่งของเครื่องใช้ส่วนตัวไปจนถึงห้องเรียน และสิ่งแวดล้อมทั่วๆ ไป (สมิคร ผลจากรูญ, 2522)

สังเขต นาเคไพจิตร (2530) กล่าวว่าการ์ตูนเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งของการสื่อความหมายในด้านลายเส้น เพราะมีพลังน่าสนใจ มีอิทธิพลต่อเจตคติ และพฤติกรรมของผู้ดูในต่างประเทศจะให้ความสำคัญกับการ์ตูนมาก เพราะความรู้ที่จะให้บางอย่างก็ถ่ายทอดออกมาเป็นรูปการ์ตูน แล้วจะเกิดความเพลิดเพลิน และได้ความรู้ไปด้วย

สมิคร ผลจากรูญ (2522) กล่าวว่า การ์ตูนมีคุณค่าอย่างมากในการเรียนการสอนวิชาต่างๆ เนื่องจากการ์ตูนจะช่วยเร้าความสนใจของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความคิด เกิดความประทับใจ และพึงพอใจในศิลปะ เด็กๆ มักจะชอบวาดภาพการ์ตูน และเด็กชายจะชอบวาดมากกว่าเด็กหญิง สำหรับเด็กหญิงมักจะนำเอาภาพวาดการ์ตูนที่ตนพอใจไปประกอบสิ่งต่างๆ ที่เขาสนใจ ซึ่งจะทำให้เกิดความพึงพอใจในสิ่งนั้น และเป็นการสร้างสรรค์ที่ทำให้เขามีความสุข (อ้างจาก Elise, 1954)

สาเหตุความชอบการ์ตูนของเด็ก

รูปแบบของหนังสือการ์ตูนเป็นจุดเด่นที่ทำให้เด็กสนใจ โดยเฉพาะการสื่อความหมายด้วยภาพ แม้แต่เด็กที่ยังอ่านหนังสือไม่ออกก็สามารถลำดับเรื่องได้จากภาพ ความรู้สึกของเด็กขณะอ่านการ์ตูน คือ เด็กจะรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน ขณะอ่านเหมือนกับว่าตนเองอยู่อีกโลกหนึ่ง คือ โลกของการ์ตูน โลกแห่งความฝันเพื่องและจินตนาการ

สำหรับสาเหตุที่เด็กชอบการ์ตูนนั้น เนื่องมาจากคุณลักษณะที่สำคัญของการ์ตูน คือ (Berton, 1955 อ้างถึงใน อรุณศิริ คงธรรม, 2529)

1. ให้ความพึงพอใจสนองตอบความต้องการของเด็กที่มีต่อการผจญภัย และกิจกรรมต่างๆ
2. เนื้อหาสั้นและเหตุการณ์ในเรื่องดำเนินไปอย่างรวดเร็ว
3. เข้าใจง่าย เพียงแค่มองภาพก็สามารถเข้าใจเรื่องได้
4. เนื้อเรื่องเหมาะกับวัฒนธรรมเด็กเล็ก และวัฒนธรรมของเด็กก่อนวัยรุ่น แม้ว่าจะมีเนื้อเรื่องต่างๆ กัน การ์ตูนมีเรื่องลึกลับ ตื่นเต้น การผจญภัย จึงทำให้เด็กสนใจมากขึ้น
5. เด็กมักถือเรื่องราวในการ์ตูนเป็นเรื่องจริง
6. เด็กมักคิดว่ามีคนสองพวก คือ พวกดีและพวกเลว
7. เด็กมักชอบความเก่งกล้าสามารถของตัวละครในการ์ตูน
8. หาซื้อได้ง่าย

การ์ตูนที่มีในประเทศไทยนั้นประกอบด้วย การ์ตูนไทย การ์ตูนฝรั่ง และการ์ตูนญี่ปุ่น แต่การ์ตูนญี่ปุ่นกลับได้รับความนิยมสูงสุด (กองบรรณาธิการหนังสือพิมพ์เสียงเด็ก, 2530 อ้างถึงใน มณีรัตน์ สุกรีศิริรัตน์, 2537)

สาเหตุที่การ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมมากในประเทศไทย ทั้งนี้เนื่องจาก

1. การ์ตูนญี่ปุ่นมีรูปแบบการนำเสนอที่ดี
 - 1.1 รูปภาพสวยงาม รวมทั้งหน้าตาและลักษณะท่าทางของตัวละครมีความเหมือนจริง เหมือนมีตัวตน
 - 1.2 แสดงถึงความเข้าใจธรรมชาติของเด็กโดยเฉพาะวัย 7-12 ปี
 - ว่า (1) เอาแต่ใจตนเอง/เชื่อฟังว่านอนสอนง่าย
 - (2) มีความหึงหวง/ความคิดสร้างสรรค์ จึงชอบเรื่องที่มิตัวเอกฉลาด คิดแก้ไขปัญหาคับด้วยการใช้ปัญญา
 - (3) มีความสนใจเรื่องทางเพศ ดังนั้นการ์ตูนญี่ปุ่นจึงมักจะมีเรื่องที่แสดงเกี่ยวกับความรักแบบเด็ก
 - (4) มักแสดงความก้าวร้าว
 - (5) ต้องการความเป็นอิสระ

1.3 มีการใช้ภาษาที่เรียกว่าถึงอกถึงใจเด็ก

1.4 เสนอเรื่องราวที่แสดงถึงจินตนาการที่ประมวลความรู้ทาง
 คาราศาสตร์ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ผสมผสานกับสิ่งที่เด็ก
 กำลังเรียนรู้

2. การ์ตูนญี่ปุ่นมีภาพยนตร์การ์ตูนส่งเสริมที่แสดงถึงการใช้เทคโนโลยีใน
 การผลิตที่ทันสมัย ทางานอย่างมีระบบ นับตั้งแต่ฉากการดำเนินเรื่อง เนื้อหา มุมมอง
 ความน่ารัก ความสนุกสนานตื่นเต้นเร้าใจ และสามารถดึงเอาจินตนาการที่แฝงอยู่
 วนใจเด็กออกมาได้ หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นโดยเฉพาะเรื่องที่มีความเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์การ์ตูน
 ญี่ปุ่น จึงมีความพิเศษอยู่มาก (มณีรัตน์ สุกเรศิรัตน์, 2537 อ้างจาก ธนิต สุวรรณพฤษ, 2535)

แม้ว่าเด็กจะมีเหตุผลในการอ่านหรือดูการ์ตูนไม่เหมือนกัน แต่เหตุผล
 ส่วนใหญ่มักจะไม่แตกต่างกันมากนัก คือ เด็กชอบอ่านหรือดูการ์ตูนเพราะเข้าใจง่าย
 ภาพสวย สีสวย เนื้อเรื่องตลกขบขัน ตื่นเต้น ลึกลับ สยองขวัญ นอกจากนั้นราคาไม่
 ค่อยแพง สามารถหาซื้อได้ง่าย โดยเฉพาะภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์แล้วยังไม่
 ต้องเสียค่าใช้จ่ายอะไรมาก แต่สิ่งสำคัญยิ่งในการชอบการ์ตูน คือ เด็กจะนำตัวเอง
 เข้าไปหัวพันกับตัวการ์ตูนในเรื่องที่คิดว่าเป็นจริงเป็นจัง ซึ่งบางครั้งก็เป็นโอกาส
 ที่เด็กจะได้ปรับตัวเพื่อแก้ปัญหาทางอารมณ์ และปัญหาส่วนตัวของตัวเอง เป็นการ
 ผ่อนคลายความตึงเครียด

คินเคอร์ (Kinder, 1950 อ้างถึงใน สมัคร ผลจารุญ, 2522) ได้กล่าว
 ถึงคุณสมบัติของการ์ตูนว่า เป็นสิ่งช่วยดึงดูด และเร้าความสนใจของเด็กอย่างเห็น
 ได้ชัด ความสะกดตาของการ์ตูนจะทำให้เด็กมีความกระตือรือร้นไม่เบื่อหน่าย การ
 เขียนข้อความให้เด็กอ่าน หาก เปลี่ยนมาเป็นวาดภาพการ์ตูนแทน เด็กจะสนใจและ
 เข้าใจได้ดีกว่า นอกจากนี้ การ์ตูนยังช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมต่อกิจกรรมอ่าน
 เรียน เช่น การ์ตูนที่ไม่มีคำบรรยาย ครูก็จะให้นักเรียนหาคำบรรยายที่เหมาะสมมา
 บรรยายซึ่งจะได้ผลมากในการแต่งเรื่องสั้น

ลักษณะภาพการ์ตูนที่เด็กชอบ

จอห์น ฮี เฟรนช์ (French, 1952 อ้างถึงใน ศรีสุตา ทองสุข, 2526) ได้ศึกษาลักษณะของภาพที่เด็กชอบพบว่าเด็กอายุ 6 ขวบ ชอบภาพที่มีลักษณะง่าย เด็กชายในทุกระดับอายุและเด็กที่มีฐานะทางวัฒนธรรมต่างกัน ต่างชอบภาพที่มีลักษณะเดียวกัน เด็กหญิงมีแนวโน้มที่จะชอบภาพที่มีลักษณะง่าย มากกว่าเด็กชายทุกระดับอายุ

รัชนิวรรณ ศรีไพรวรรณ (2508 อ้างถึงใน สุมิตรา เจมณวาสิน, 2529) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความสนใจของเด็กกับรูปภาพพบว่า เด็กที่อยู่ในระดับประถมศึกษา น่าที่จะเป็นประถมศึกษาตอนต้นหรือตอนปลายก็ตาม โดยส่วนรวมแล้วจะชอบภาพที่น่าตื่นตาตื่นใจ สีสวยสด เด็กเล็กชอบภาพขนาดใหญ่สะกดตา โดยไม่จำเป็นว่าจะต้องเหมือนจริง ส่วนเด็กชอบภาพเลียนแบบของจริงและสีเหมือนจริง สำหรับชั้นประถมศึกษาตอนปลายรูปภาพอาจมีขนาดเล็กลงก็ได้ แต่สีควรเป็นจริงตามธรรมชาติ

วิปเปิล (Wipple, 1953 อ้างถึงใน สุมิตรา เจมณวาสิน, 2529) ได้สรุปผลการวิจัยเกี่ยวกับความสนใจภาพของเด็กไว้ว่า เด็กจะสนใจภาพที่ไม่มีรายละเอียดซับซ้อน ภาพสีจะได้รับความสนใจมากกว่าภาพขาวดำ ภาพขนาดใหญ่จะได้รับความสนใจมากกว่าภาพขนาดเล็ก หนังสือที่มีภาพประกอบมากได้รับความสนใจมากกว่าหนังสือที่มีภาพประกอบน้อย

จากการศึกษาและวิจัยของนักการศึกษาที่กล่าวมานี้สรุปได้ว่า ภาพที่เด็กชอบ คือ ภาพการ์ตูนนั่นเอง ซึ่งสมิคร ผลจากรูญ (2522) ได้ศึกษารูปแบบของภาพการ์ตูนที่ส่งผลต่อการเรียนรู้และความชอบแบบของการ์ตูน จำแนกตามเพศ ระดับชั้นกลุ่มอายุ และความสัมพันธ์ระหว่างความชอบแบบภาพการ์ตูนกับผลการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2, 4 และ 6 พบว่านักเรียนที่มีเพศและกลุ่มอายุต่างกัน แม้จะศึกษาจากการ์ตูนต่างแบบกันก็มีผลการเรียนรู้ไม่แตกต่างกัน แต่ระดับชั้นที่ต่างกันทำให้ผลการเรียนรู้ต่างกัน ในด้านความชอบภาพนั้น เพศ กลุ่มอายุ และระดับชั้นที่ต่างว่ กัน มีผลทำให้ความชอบแบบของการ์ตูนแตกต่างกันด้วย โดยความถี่ของทุกระดับชั้นชอบภาพล้อของจริงมากกว่าเลียนแบบของจริง เด็กชายชอบ

ภาพล้อของจริงมากกว่าภาพเลียนแบบของจริง ส่วนเด็กหญิงชอบภาพเลียนแบบของจริงมากกว่าภาพล้อของจริง

การ์ตูนในปัจจุบันมีเนื้อหาหลากหลาย มีทั้งรัก ุศก เศร้า ผจญภัย ลึกลับ ภูติผีปิศาจ บางครั้ง เป็นเรื่องใกล้ตัวที่อยู่ในความสนใจของเด็ก เช่น เรื่องใน รรง เรียน นมมหาวิทยาลัย เมื่อรวมเข้ากับการเขียนภาพที่ดึงดูดใจ ทำให้การ์ตูน ดังกล่าวได้รับความนิยมแพร่หลายอย่างรวดเร็ว ในเวลาไม่นานนัก

เด็กนั้นมีความแตกต่างกันในแต่ละบุคคล ซึ่งจะเลือกอ่านหรือดูการ์ตูนตาม ความพึงพอใจของคนและตามแรงจูงใจที่เกิดขึ้นต่างๆ กันไปตามปัจเจกบุคคล ได้แก่ เพื่อลดความเครียด เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน คอบสนองความอยากรู้อยากเห็น ฯลฯ อย่างไรก็ตามลักษณะต่างๆ ของบุคคลได้แก่ อายุ เพศ ระดับรายได้ การศึกษา ที่อยู่อาศัยในเมืองหรือชนบท และศาสนา ฯลฯ ที่คล้ายคลึงหรือเหมือนกัน ตามทฤษฎี ลำดับชั้นทางสังคม (Social Catagories Theory) บุคคลที่มีพฤติกรรมคล้ายคลึง กันมักจะอยู่ในกลุ่มที่มีลักษณะเดียวกัน (เพชรชมพู เทพพิพิธ, 2532) เมื่อพิจารณาถึง เด็กที่เปิดรับสื่อมวลชนประเภทต่างๆ จะพบว่าการ์ตูนที่เด็กชายสนใจเกี่ยวกับสงคราม และการผจญภัยและชอบอ่านหรือดูการ์ตูนประเภทนี้ จะต่างจากเด็กหญิงที่สนใจการ์ตูน ประเภทนี้น้อยกว่า ทั้งนี้เป็นเพราะความแตกต่างระหว่างเพศ เป็นต้น ฉะนั้นอิทธิพล ของการ์ตูนจึงต้องแปรไปตามลำดับชั้นทางสังคมที่ไม่เหมือนกันด้วย

ความสนใจของเด็กที่มีต่อการ์ตูน

จากการศึกษาของกิเซลส์ และวิตตี้ (Gesell and Witty, 1952 อ้าง ถึงงาน ไพเราะ เรื่องศิริ, 2524) พบว่าเด็กวัย 10-12 ปี มีความสนใจในการอ่าน หนังสือการ์ตูนมาก และความสนใจในการอ่านนั้นยังแตกต่างกันไปตามระดับ อายุ และเพศอีกด้วย เช่นเดียวกัน กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2520 อ้างถึงงาน เพชฌู สังข์น้อย, 2527) รายงานการสำรวจความสนใจและรสนิยมในการอ่านของ เด็กและเยาวชนไทยว่า หนังสือการ์ตูนเป็นหนังสือที่เด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษา ชอบมากที่สุด มีจำนวนถึง ร้อยละ 96.48 ตรงกับที่ ฮิลิส (Elise, 1954 อ้างถึง

วน สมัคร ผลจารย์, 2522) ได้กล่าวไว้ว่า ลักษณะโดยทั่วๆ ไปของการ์ตูนเหมาะสมอย่างยิ่งสำหรับเด็กในระดับประถมศึกษา และจากการศึกษา เด็กระดับประถมศึกษาในรัฐโอเรโอว่า ได้พบว่าสิ่งที่เด็กชอบมากที่สุดคือนหนังสือพิมพ์ คือการ์ตูน (Lynees, 1950 อ้างถึงใน อรุณศิริ คงธรรม, 2529) ในสหรัฐอเมริกา เด็กระดับประถมศึกษาที่มีความสนใจนหนังสือการ์ตูนไม่แตกต่างกัน ไม่ว่าเด็กหญิงหรือเด็กชายต่างก็รู้สึกว่าการอ่านหนังสือการ์ตูนเป็นการพักผ่อนที่ดีมาก จากผลการวิจัยของ เชเนลล์ (Schonell, 1961 อ้างถึงใน เพชรชมพู เทพพิพิธ, 2532) ซึ่งได้สำรวจการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กอายุระหว่าง 5-10 ปี พบว่าเด็กช่วงอายุ 10 ปี สนใจอ่านหนังสือการ์ตูนแทบทั้งหมด งานวิจัยที่ช่วยสนับสนุนเหตุผลข้อนี้ ได้แก่ งานวิจัยของ แชฟเฟอร์ (Schaffer, 1965 อ้างถึงใน อรุณศิริ คงธรรม, 2529) พบว่าระยะที่เด็กจะเข้าใจสัญลักษณ์ของภาพได้ ก็ประมาณระดับประถมศึกษาตอนปลาย ซึ่งลาวรรณ โฉมเฉลา (2504) ได้ทำการวิจัยไว้ พบว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาทั้งสองเพศต่างก็สนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนทั้งสิ้น เพียงแต่มีความแตกต่างกันในประเภทที่ตนชอบเท่านั้น

จะเห็นว่าความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กแตกต่างกันไปตามระดับอายุ และเพศ ซึ่ง ลมูล รัตตากร (อ้างถึงใน ไพเราะ เรื่องศิริ, 2523) ได้กล่าวถึงความสนใจในการอ่านของเด็กในช่วงอายุ 9-12 ปี ไว้ดังนี้

1. เด็กอายุ 9 ปี ชอบอ่านนิทานเกี่ยวกับเรื่องสัตว์ต่างๆ แต่ชอบเรื่องจริงมากกว่าที่จะให้สัตว์พูดได้อย่างคน นอกจากนั้นยังชอบเรื่องผจญภัย และนิทานที่เกี่ยวกับชนชาติต่างๆ
2. เด็กอายุ 10 ปี ชอบอ่านหนังสือเกี่ยวกับเรื่องการเดินทางสิ่งใหม่ และยิ่งชอบเรื่องทานองเดียวกันนี้มากขึ้น
3. เด็กอายุ 11 ปี เด็กชายชอบเรื่องผจญภัย และเด็กหญิง เริ่มอ่านนวนิยาย
4. เด็กอายุ 12 ปี เด็กชายจะชอบอ่านเรื่องผจญภัย และ เรื่องเกี่ยวกับวีรบุรุษวีรสตรี

จากผลการวิจัยของ สุวัณษ์ ศรีสง่า (2516 อ้างถึงใน อรุณศิริ คงธรรม, 2529) พบว่า นักเรียนอายุ 8-10 ปี ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2, 3, 4

และ 5 มีความสนใจการ์ตูนประเภทตลกขบขันมากที่สุด รองลงมา คือ การ์ตูนเกี่ยวกับผีและสัตว์ประหลาด การ์ตูนที่นักเรียนสนใจน้อยที่สุด คือ การ์ตูนเกี่ยวกับความรักใกล้เคียงกับการวิจัยของเรา เรื่องศิริ (2523) พบว่า เด็กในภาคตะวันออกเฉียงเหนือที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 4, 5, 6 ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทตลกขบขันเป็นอันดับที่ 1 เรื่องสัตว์ประหลาดและมหัศจรรย์เป็นอันดับที่ 2 เรื่องเกี่ยวกับเทพนิยายเป็นอันดับที่ 3

เมื่อเด็กโตมากขึ้น ความสนใจของเด็กจะเปลี่ยนไป เด็กอายุ 11 ปีของเรื่องผจญภัย และลึกลับ เด็กชายส่วนใหญ่สนใจเรื่องทางวิทยาศาสตร์ และการประดิษฐ์ ส่วนเด็กหญิงชอบอ่านเทพนิยาย ชีวิตจริงเรียน และบุคคลสำคัญในประวัติศาสตร์ เพราะเป็นช่วงที่เด็กเริ่มบุษาคที่มีความสามารถพิเศษ (สุรางค์ ขจันทเอน, 2523 อ้างถึงใน นวลทิพย์ ปริญญาญกุล, 2538)

เด็กกับการแสดงออกทางศิลปะโดยการวาดภาพ

ศิลปะศึกษาในวัยเด็ก เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ศิลปะของเด็ก เริ่มตั้งแต่การแสดงออกอย่างอิสระ การสร้างรูปภาพ การเขียนแบบวัตถุสิ่งแวดลอมจนพัฒนาไปสู่แนวโน้มของงานจิตรศิลป์ในวัยที่เติบโตขึ้น ซึ่งในวัยที่เด็กเติบโตขึ้น ภาพเขียนของเด็กก็พัฒนาจากลักษณะของการออกแบบนั้น ไปสู่รูปทรงที่เขียนแบบธรรมชาติและสิ่งแวดลอมมากขึ้น ปรากฏการณ์ที่เปลี่ยนแปลงรูปแบบการแสดงออกทางศิลปะ เช่นนี้ นับว่าเป็นที่สนใจของนักจิตวิทยาและนักศึกษามาก เพราะรูปแบบของการเปลี่ยนแปลงนั้น ย่อมเป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงหรือการเติบโตของเด็ก ทั้งด้านร่างกาย การรับรู้ จิตใจและการแสดงออก การที่ได้ศึกษาและเข้าใจการเติบโตในระดับต่างๆ ของเด็ก ย่อมมีคุณค่าต่อความเข้าใจและการจัดกระบวนการเรียนรู้ ให้เหมาะสมกับวัยหรือวุฒิภาวะของเด็กต่อไปได้อย่างดียิ่ง

การแสดงออกทางศิลปะในวัยเด็กจึงควรได้รับการส่งเสริมให้เป็นไปตามธรรมชาติ การขัดขวางหรือขาดการสนับสนุนต่อพฤติกรรมทางด้านนี้ เท่ากับเป็นการ

ขัดขวางพัฒนาการตามธรรมชาติของเด็กนั่นเอง การยับยั้งการแสดงออกทางศิลปะจะมีค่าไม่ต่างไปจากการยับยั้งการแสดงออกทางการเล่นของเด็ก ซึ่งอาจจะเป็นผลเสียไปสู่พัฒนาการทางสติปัญญา ร่างกาย อารมณ์ และสังคมของเด็กด้วย นอกจากนี้การแสดงออกทางศิลปะยังเป็นการแสดงออกตามความแตกต่างระหว่างบุคคล ซึ่งมีการรับรู้ ความรู้สึกนึกคิด จินตนาการ ความชื่นชอบ และจุดมุ่งหมายต่างกัน จึงมีผลทำให้เด็กมีความคิดรวบยอดต่อสิ่งต่างๆ ไม่เหมือนกัน แล้วเลือกและคัดลिनใจแสดงออกมาเป็นรูปทรง รูปร่าง สี การจัดองค์ประกอบ ที่ไม่ซ้ำแบบใครเพื่อจะสื่อสารกับผู้อื่น (De Francesco, 1958 อ้างถึงใน ภกศล ภูพลอย, 2532)

ศิลปะศึกษา เป็นการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียน เพื่อส่งเสริมให้เด็กทุกเพศ ทุกวัย ทุกระดับความสามารถ ได้มีโอกาสแสดงออกอย่างเสรี ทางความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ ตามความสนใจ และความถนัดตามธรรมชาติของเด็กแต่ละคน (เลิศ อำนันทนะ, 2523 อ้างถึงในภกศล ภูพลอย, 2532) การแสดงออกทางศิลปะของเด็กอย่างบริสุทธิ์ มักจะมีการเปลี่ยนแปลงและการเคลื่อนไหวที่สอดคล้องกับวัย สภาพแวดล้อม สภาพสังคมรอบๆ ตัวเด็ก ความรู้สึกนึกคิดที่เด็กมีต่อความเป็นไปในสังคม รวมทั้งความต้องการของเด็ก (สุชาวดี สุภภษะ, 2527) เช่นเดียวกับการลอกเลียนแบบภาพการ์ตูน ซึ่งเป็นไปตามธรรมชาติของเด็ก ครอบมิได้มีใครบังคับ จึงควรจะปล่อยให้เด็กได้แสดงออกตามวัยของเด็ก

พฤติกรรมการแสดงออกทางศิลปะของเด็กทั่วๆ ไป แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้ คือ (เลิศ อำนันทนะ, 2529)

1. พฤติกรรมการแสดงออกจากโลกภายใน หมายถึง การแสดงออกจากความรู้และประสบการณ์กว้างขวาง ย่อมสามารถแสดงออกได้ดีกว่า เด็กที่มีสมองว่างเปล่า หรือมีประสบการณ์คับแคบและจำกัด
2. พฤติกรรมแสดงออกจากโลกภายนอก หมายถึง การแสดงออกตามที่นิยน์ตามองเห็นจากวัตถุ หรือหุ่นที่กำหนดให้ พฤติกรรมแสดงออกจึงมีลักษณะเป็นการถ่ายทอดสิ่งทีพบเห็นจากต้นฉบับหรือของจริง ผลงานที่แสดงออกจึงค่อนข้างตายตัว ลักษณะพฤติกรรมของเด็กที่แสดงออก จึงเป็นการฝึกหัดทักษะความแม่นยำในการใช้สายตาและกล้ามเนื้อมือ

วิรุณ กิ่งเจริญ (2526) กล่าวว่า การแสดงออกทางศิลปะเป็นธรรมชาติอย่างหนึ่งของเด็กที่จะช่วยสร้าง เสริมประสิทธิภาพหรือพลังในตัวเด็ก ซึ่งพลังนั้นจะส่งผลต่อการรับรู้ การเรียนรู้และการประพฤติปฏิบัติทุกด้าน ลักษณะการแสดงออกทางศิลปะของเด็กจึงแสดงให้เห็นถึงสิ่งต่างๆ ในตัวเด็กดังนี้ คือ

1. การแสดงออกที่ชี้ให้เห็นถึงความเจริญเติบโต การแสดงออกทางศิลปะของเด็กโดยเฉพะอย่างยิ่งการเขียนภาพระบายสี เด็กจะเริ่มค้นขีดเขียนด้วยเส้นอย่างวุ่นวายแล้วค่อยๆ พัฒนาควบคุมเส้นต่างๆ ให้เป็นระเบียบขึ้นเรื่อยๆ ทยเส้นจะเคลื่อนไหวช้าๆ กัน เป็นการเริ่มต้นของการออกแบบรูปทรงให้ปรากฏขึ้น และในวัยที่เติบโตขึ้นอีก ภาพเขียนของเด็กจะพัฒนาจากลักษณะการออกแบบรูปทรงที่เลียนแบบธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมมากขึ้น ซึ่งการพัฒนาดังกล่าวเป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงหรือการเติบโตของเด็ก ทั้งทางด้านร่างกาย การรับรู้ จิตใจ และการแสดงออก

2. การแสดงออกที่ชี้ให้เห็นถึงลักษณะเฉพาะตัว เด็กแต่ละคนจะรับรู้หรือมีความรู้สึกตอบรับสิ่งต่างๆ แยกต่างหาก เมื่อเด็กสร้างสรรค์งานศิลปะ เขาจะนำความรู้สึกนึกคิดหรือความรู้ของคนที่มีต่อสิ่งนั้น ผสมผสานกับการรับรู้ที่แยกต่างหากนั้นด้วย เด็กบางคนอาจนึกถึงความสนุกสนาน บางคนนึกถึงนิทานบางเรื่อง ผลงานศิลปะของเด็กแต่ละคนจึงสะท้อนลักษณะเฉพาะตัว หรือสะท้อนบุคลิกของเขาไว้อย่างเด่นชัด

3. การแสดงออกที่ชี้ให้เห็นถึงการติดต่อสื่อสาร ในขณะที่เด็กวาดภาพตามพัฒนาการทางธรรมชาติของเขา รูปแบบยุ่งเหยิงที่เด็กใช้เป็นสิ่งแทนคน ต้นไม้ บ้าน ดวงอาทิตย์ หรือสิ่งอื่นๆ ที่เขาชอบ ภาพที่ปรากฏเหล่านี้จะสื่อสารความรู้สึกนึกคิด บรรยายประสบการณ์และจินตนาการของเขา การวาดภาพของเด็กจึงมีสภาพเป็นการสื่อสารข้อมูลต่างๆ ด้วยสัญลักษณ์ที่ปรากฏในงานศิลปะ ซึ่งอาจมีคุณค่ามากกว่าการบอกเล่า

4. การแสดงออกที่ชี้ให้เห็นถึงอารมณ์ความรู้สึก การที่เด็กได้ทำงานศิลปะ และได้แสดงออกทางศิลปะนั้น เด็กจะแสวงหาหนทาง เฉพะคนอาจจะด้วยการเน้นหรือขยายขนาดของสิ่งที่ตัวเขาเอง เห็นว่ามีความสำคัญ การแสดงออกเช่นนี้เป็นการลดความคับข้องใจและระบายความรู้สึกเก็บกดของเขาเอง นอกจากนี้ยังช่วยสนับสนุนการหางานที่พร้อมด้วยอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด และสร้างความมั่นใจอีกด้วย

นอกจากนี้ วิชา ทั้ง เจริญ (2526) ยังได้กล่าวถึงสิ่งที่มีผลต่อการแสดงออกทางศิลปะของเด็ก อันประกอบด้วย

1. พื้นฐานทางวัฒนธรรม

สภาพการณ์ต่างๆ ในสังคม ทั้ง วัตถุ สิ่งแวดล้อม เหตุการณ์และความรู้สึกนึกคิดของผู้คนในสังคม คือสิ่งที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมทั้งทางตรงและทางอ้อม ศิลปะในฐานะที่บันทึกหรือสะท้อนสภาพการณ์ต่างๆ ในสังคม จึงเท่ากับเป็นการสร้างความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมด้วย นอกจากสภาพการณ์ในสังคมจะเป็นพื้นฐานในการแสดงออกทางศิลปะแล้ว ในทางกลับกัน ผลงานศิลปะของเด็กย่อมวิเคราะห้ถึงสภาพการณ์ในสังคมหรือวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับตัวเด็กในแง่มุมต่างๆ ได้ด้วยเช่นกัน เช่น การที่เด็กชอบเขียนภาพ "ไอ้มดแดง" จากภาพยนตร์ญี่ปุ่น หรือ "กังฟู" จากภาพยนตร์จีน การแสดงออกเช่นนี้ ย่อมสะท้อนให้เห็นถึงสภาพสังคมที่รับอิทธิพลทางวัฒนธรรมอย่างกว้างขวาง

2. พื้นฐานทางสภาพแวดล้อม

สภาพแวดล้อมทุกด้านในสังคม นับเป็นปัจจัยหลักในการแสดงออกทางศิลปะ เด็กอาจเสนอรูปแบบที่เกี่ยวข้องกับวัตถุสิ่งแวดล้อม เสนอเหตุการณ์ต่างๆ หรือเสนอความคิดอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกันในงานแต่ละชิ้น เช่น เด็กอาจจะเขียนภาพแม่มีน้องโดยบันทึกไว้ทั้งสิ่งแวดล้อม แม่ที่กำลังมีท้อง และบันทึกความคิดเกี่ยวกับภาพที่อยู่ในท้องแม่ไว้ด้วย วัสดุที่หนักทึบแสดงความนึกคิดของตัวเอง และสัมพันธ์กับใบหน้าของแม่ที่เคร่งเครียด ภาพลักษณะนี้ของเด็กสามารถวิเคราะห้เรียงไปถึงพื้นฐานการแสดงออกด้านต่างๆ ของเด็กด้วย

3. พื้นฐานทางความแตกต่างระหว่างบุคคล

เด็กแต่ละคนจะมีความสนใจในสิ่งต่างๆ แตกต่างกันไป บางคนสนใจต้นไม้ บางคนสนใจรถหิน บางคนสนใจสภาพส่วนรวมทั้งหมด นอกจากความสนใจที่แตกต่างกันนี้ เด็กยังมีการรับรู้ที่ต่างกันด้วย บางคนอาจรับรู้รูปทรงและรายละเอียดได้มาก บางคนรับรู้เอกภาพโดยรวมได้ดี บางคนรับรู้เพียงรูปทรงง่ายๆ ความแตกต่างที่ต่อเนื่องกันนี้ เมื่อเด็กจะสร้างสรรค์ศิลปะ ความแตกต่างทางด้านอารมณ์เฉพาะตัว ทั้งอารมณ์เก็บกด ความรุนแรง นุ่มนวล ฝาด ย่อนแอ จะมีผลไปสู่การแสดงออกที่แตกต่างกัน ซึ่งแตกต่างกันไปตามบุคลิกภาพและความต้องการของเด็กแต่ละคน เด็กอาจเลือกวัสดุอุปกรณ์ที่ต่างกัน ด้วยความแตกต่างเฉพาะ

บุคคลหลายขั้นตอนเช่นนี้ งานศิลปะที่เด็กแสดงออกจึงมีแบบแผนเฉพาะตัวที่สะท้อนความแตกต่างทางเอกลักษณ์ของ เด็กแต่ละคนโดยเฉพาะ

ดังนั้นการแสดงออกทางศิลปะของเด็กจึงแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการด้านต่างๆ ในตัวเด็กที่ถ่ายทอดออกมาในรูปของผลงานทางศิลปะ บนพื้นฐานแห่งประสบการณ์ทางสภาพแวดล้อม ของสังคม วัฒนธรรม และความแตกต่างระหว่างบุคคลซึ่งเป็นพฤติกรรมภายนอกของเด็ก ศึกษการถ่ายทอดสิ่งที่พบเห็นจากแบบหรือวัตถุในลักษณะการพยายามลอกเลียนแบบให้เหมือนจริง (เอกศล ภูพลอย, 2532)

เลิศ อำนันทนะ (2529) กล่าวว่า เมื่อเด็กต้องการแสดงถึงความสุข ก็อาจวาดภาพคนที่ยิ้มแย้ม โดดเด่นเฉพาะตรงส่วนปากที่กำลังยิ้ม หากเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความเศร้า เด็กก็จะวาดภาพใบหน้าคนซึ่งมีคิ้วตก และปากเป็นเส้นโค้งลงหรือหยดน้ำตาบนใบหน้า เรื่องราวที่เด็กนำมาแสดงในภาพนั้น ส่วนมาจากประสบการณ์ ความทรงจำ การเรียนรู้ และจินตนาการของเด็กทั้งสิ้น ซึ่งเด็กจะแสดงออกอย่างบริสุทธิ์และใช้สัญลักษณ์ต่างๆ เพื่อเป็นสื่อความหมายให้เป็นที่เข้าใจอย่างตรงไปตรงมามีลักษณะง่ายๆ ไม่ซับซ้อน เด็กจึงไม่คำนึงถึงเทคนิค กฎเกณฑ์ และวิธีการ

ประเทิน มหาพันธ์ (ม.ป.ป.) กล่าวว่า การที่เด็กได้แสดงออกในการวาดภาพ จะทำให้เด็กได้ระบายอารมณ์ความคับข้องใจ ความรู้สึกของเด็ก และยังสามารถบ่งชี้ถึงพัฒนาการต่างๆ ของเด็ก ภาพการ์ตูนนั้นมีความง่ายสำหรับเด็ก เด็กจึงเลือกเอาวิธีนำเสนอในการ์ตูนมาช่วยในการถ่ายทอดความคิดของเด็ก จะเห็นได้ว่าแนวคิดนี้ใกล้เคียงกับที่ เลิศ อำนันทนะ ได้กล่าวไว้ ซึ่งการวาดภาพของเด็กในลักษณะนี้มีรูปแบบคล้ายกับภาพการ์ตูน

การที่นักเรียนแต่ละระดับชั้นชอบภาพการ์ตูนลักษณะต่างกัน อาจเกิดจากธรรมชาติของเด็กดังที่ รลเวเนเฟลด์ ได้กล่าวไว้เกี่ยวกับพัฒนาการทางศิลปะของเด็ก (สมัคร ผลจากรูญ, 2522) ซึ่งเด็กในช่วงอายุ 9-12 ปี มีพัฒนาการทางด้านศิลปะ ดังนี้

เด็กในช่วงอายุ 9-12 ปี อยู่ในขั้นรวมกลุ่ม (The Gang Age) เด็กวัยนี้เริ่มมีการรวมกลุ่มเพื่อทำกิจกรรมต่างๆ เด็กชายและเด็กหญิง เป็นปฏิปักษ์กัน และเริ่ม

เป็นอิสระจากการปกครองของผู้ใหญ่ การแสดงออกทางศิลปะจะเปลี่ยนจากการวาดวัตถุต่างๆ มาเป็นการวาดที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์ เริ่มวาดภาพอย่างของจริง (The Drawing Realism) การวาดรูปร่างคนเริ่มเหมือนจริงมากขึ้น แต่ยังไม่วาดภาพตามที่มองเห็น รูปคนเริ่มแสดงความแตกต่างระหว่างเพศ โดยมีผู้ชายสวมกางเกงและผู้หญิงสวมกระโปรง เครื่องแต่งกายจะมีรอยยับ รอยย่น หรือลวดลายตามริ้วและขอบ ภาพคนมีลักษณะแข็งกระด้างไม่แสดงอาการเคลื่อนไหว เพราะเด็กไม่รู้จักร่างทรง เกิดรายละเอียด มีการเปลี่ยนแปลงจากเส้นฐานมาเป็นเส้นพื้นราบ (the plane) ที่แสดงถึงการไร้ช่องว่างที่เหมือนจริงมากขึ้น เด็กจะเปลี่ยนแปลงการวาดภาพโดยมีต้นไม้ขึ้นมาจากพื้นดิน ท้องฟ้าแผ่ลงมาถึงข้างล่าง แต่เด็กยังไม่มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับความลึก และวาดต้นไม้ให้ปกคลุมขึ้นด้านบนท้องฟ้า แสดงให้เห็นว่า เด็กเริ่มเข้าใจความเหลื่อมล้ำกันของวัตถุและจะพัฒนาไปสู่การวาดภาพ 3 มิติ เมื่อพิจารณาถึงการไร้ช่องว่าง จะพบว่ายังคงยึดตนเองเป็นศูนย์กลางของสิ่งต่างๆ ยังไม่มีการใช้เส้นระดับและการวัดระยะวัตถุต่างๆ ยังไม่สัมพันธ์กัน เด็กเริ่มใช้สีสัมพันธ์กับสีของวัตถุมากขึ้น แต่ยังไม่มีความพร้อมเกี่ยวกับการใช้สี จากผลกระทบของบรรยากาศ เช่น การใช้สีตามระยะใกล้ไกล สีในที่มืดและสว่าง ฯลฯ ในช่วงนี้เริ่มมีการออกแบบเครื่องแต่งกายและวัสดุเครื่องใช้บางอย่าง แต่ยังไม่เข้าใจการออกแบบที่แท้จริง (สุชาติ สถาวร, 2536) จะพบว่าเด็กบางคนสามารถวาดภาพแสดงอาการเคลื่อนไหวได้

นอกจากนี้ เลิศ อานันทนะ (2518) ได้กล่าวถึงพัฒนาการทางศิลปะของเด็กในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (อายุประมาณ 9 1/2 - 10 1/2 ปี) ไว้ว่า การแสดงออกทางศิลปะของเด็กวัยนี้จะเริ่มหยุดชะงักลงบ้างเล็กน้อย สาเหตุเกิดจากการเปลี่ยนแปลงของวัยที่เริ่มเข้าสู่ระยะก่อนวัยรุ่น มีความแตกต่างระหว่างเพศ วุฒิภาวะ และสภาพสิ่งแวดล้อม ฯลฯ หลังจากที่เด็กคุ้นเคยกับสิ่งอยู่ช่วงหนึ่ง เด็กจะเริ่มหันเหทัศนคติ เข้าสู่แบบอย่างที่เหมาะสมจริง (Realistic) ระยะนี้เด็กมักสนใจสิ่งประจักษ์ที่เป็น 3 มิติ สามารถจับต้องทำการค้นคว้า และทดลองพิสูจน์ได้ เด็กระดับประถมศึกษาปีที่ 5 จึงเริ่มสนใจการสร้างสรรค์ผลงานที่อาศัยแบบอย่างให้ดูชอบค้นหาความจริงในสิ่งที่ยังไม่รู้ มีความสนใจงานทางช่าง (Crafts) มากขึ้น

จากพัฒนาการทางศิลปะของเด็กในช่วงอายุ 9-12 ปีนี้ อาจเป็นสาเหตุหนึ่งซึ่งนำมาสู่การวาดภาพในลักษณะลอกเลียนแบบภาพการ์ตูนของเด็กด้วยเช่นกัน เพราะการวาดภาพแบบเหมือนจริงนั้นก็ เป็นวิธีการที่เด็กพยายามลอกเลียนแบบสิ่งที่เด็กได้พบเห็นมา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เด็กเริ่มสนใจการสร้างสรรผลงานที่อาศัยแบบอย่างาให้ดู (เลิศ อานันทนนะ) ปรากฏการณ์เช่นนี้เป็นธรรมชาติของเด็กที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงลักษณะตามวัย ในบางครั้งถ้าเด็กไม่สามารถแสดงออกได้ ความต้องการของเด็กแล้ว ก็จะแก้ปัญหาด้วยการลอกเลียนแบบภาพการ์ตูนหรือสื่ออื่นๆ ที่เด็กพอจะทำได้

การวาดภาพโดยทั่วไปของเด็ก

เมื่อกล่าวถึงการวาดภาพ โดยทั่วไปมักมีความหมายรวมทั้งการวาดภาพ และระบายสีด้วย ซึ่งการวาดภาพระบายสี หมายถึง การใช้วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ สีคเขียน และระบายสีลงบนพื้นระนาบรองรับ ซึ่งอาจเป็นกระดาษหรือวัสดุอื่น (ภกศล ภูพลอย, 2532) เพื่อเด็กจะได้แสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ซึ่งมีคุณค่า และความสำคัญต่อตัวเด็กเองในด้านการพัฒนาบุคลิกภาพ การพัฒนาทางร่างกายและจิตใจ ส่งเสริมให้เป็นผู้มีระเบียบวินัย รักความสะอาด มีความรับผิดชอบ ต่อตนเองและสังคม ต่อธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และศิลปวัตถุของชาติ เป็นผู้รักความก้าวหน้าตลอดจนมีรสนิยมที่ดี

ภกศล ภูพลอย (2532) ได้กล่าวถึงการวาดภาพระบายสีว่า เป็นกิจกรรมศิลปะประเภทหนึ่ง ที่ผู้วาดสามารถถ่ายทอดความรู้สึกภายในออกมาเป็นรูปธรรมให้ผู้อื่นได้เห็นและเข้าใจได้เป็นอย่างดี (อ้างจาก นิรมล ศิริณสาร สวัสดิบุตร, 2525) ซึ่งการวาดภาพในลักษณะต่างๆ เช่น การวาดภาพตามใจชอบ การวาดภาพจากกาฬงนิทาน การวาดภาพตามประสบการณ์ เด็กจะแสดงทั้งความรู้สึกนึกคิดทางสติปัญญา และความรู้สึกด้านจิตใจ ถ่ายทอดออกมาเป็นภาพ การวาดภาพระบายสีทำให้เด็กสามารถสร้างจินตนาการตามความหวัง สร้างความฝัน แสดงความรักในภาพต่างๆ ที่เด็กวาดได้ ทำให้เด็กมีความนึกคิด มีจินตนาการที่ถูกต้องอยู่ในความเป็นจริงของสังคม (อ้างจาก สุรพงศ์ อ่าพันธ์, 2525)

การวาดภาพระบายสีของเด็ก เป็นการเล่นชนิดหนึ่งที่มีคุณค่ากับเด็กมาก เพราะเด็กจะวาดภาพด้วยความรู้สึกของตัวเอง ว่าเป็นสัญลักษณ์ ว่าเป็นแบบ เป็นลวดลาย เป็นจังหวะและให้สีสันต่างๆ แทนการใช้ภาษาพูดซึ่งช่วยให้เด็กผ่อนคลายอารมณ์ได้มาก เพราะเด็กมีเวลาได้เป็นอิสระไม่ต้องอยู่ในระเบียบตลอดเวลา จึงเหมือนเป็นการพักผ่อนของเด็ก ภาพที่เด็กวาดจะเป็นภาพที่เขาชอบและสนใจในขณะนั้น การที่ครูและผู้ปกครองแสดงความชื่นชมยินดีในผลงานการวาดภาพระบายสีของเด็ก จะทำให้เด็กเกิดความภูมิใจในตนเอง และการที่เขาได้ชมเชยผลงานของเพื่อน จะทำให้เด็กได้รับประสบการณ์ใหม่ เพิ่มขึ้นด้วย (ฉวีวรรณ ภินาวงศ์, 2526)

การวาดภาพระบายสี เป็นการแสดงออกอย่างหนึ่งของเด็ก ซึ่งเกิดจากการสร้างสรรค์โดยผ่านสื่อต่างๆ เพื่อแสดงอารมณ์ของคนที่ออกมาในรูปของจินตนาการ ตามประสบการณ์และพัฒนาการของเด็กแต่ละวัยซึ่งเด็กมักจะถ่ายทอดออกมาโดยวิธี เส้น รูปทรงต่างๆ เพื่อเป็นเครื่องสื่อความหมาย ความเข้าใจ ความรู้สึกของคน นักจิตวิทยาได้ศึกษาที่มาของสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ปรากฏในภาพวาดของเด็ก และสรุปได้ว่า ที่มาของสัญลักษณ์เหล่านั้นคือ อารมณ์และความรู้สึกของเด็ก (สงวน รอดบุญ, 2524) ระบายเริ่มจากการขีดเขียนเป็นเส้นยุ่งเหยิง สะเปะสะปะ ไม่มีรูปแบบ ความจริงแล้วการขีดเขียนมีอยู่หลายอย่าง บางอย่างยุ่งยากซับซ้อนประกอบด้วยเส้น ใต้แก่ เส้นตั้ง (vertical), เส้นนอน (horizontal), เส้นทะแยงมุม (diagonal), เส้นวงกลม (circular), เส้นคลื่น (curving) รวมทั้งเส้นจุด (dots) เป็นต้น เส้นจากการขีดเขียนของเด็กล้วนมีความหมายเพราะ เป็นพื้นฐานของเด็ก เมื่อเด็กเจริญวัยขึ้น เด็กจะใช้การขีดเขียนนี้ทำเป็นสัญลักษณ์ต่างๆ เช่น เส้นผม ใบไม้ การขีดเขียนจึงเป็นความพึงพอใจในการเคลื่อนไหว การใช้แขน มือและลำตัว เด็กจะมองผลงานของตนเองด้วยความรู้สึกพึงพอใจในความคิดสร้างสรรค์ของตน

ประภัสร์ นิยมธรรม (2523) กล่าวว่า การจัดวางตำแหน่งของภาพที่เด็กชอบขีดเขียน มีอยู่ 17 แบบ ดังนี้คือ

1. เขียนเต็มใบหมดทั้งหน้ากระดาษ
2. เริ่มจากจุดศูนย์กลาง บางครั้งก็เล็ก บางครั้งก็ใหญ่ แต่อยู่ตรงกลางกระดาษ
3. เขียนเต็มกระดาษแต่เว้นช่องว่างบริเวณขอบกระดาษไว้เป็นกรอบ

4. เขียนอยู่ในแนวเส้นตั้ง ระบายใช้กระดาษเพียงครึ่งเดียว
5. เขียนอยู่ในแนวเส้นนอน ระบายใช้กระดาษเพียงครึ่งเดียว
6. เขียนภาพทั้งสองข้างของกระดาษอย่างมีความสมดุล
7. เขียนภาพอยู่ในเส้นทะแยงมุม ลักษณะการเขียนจะอยู่ในกรอบรูปสามเหลี่ยม
8. เขียนภาพอยู่ในลักษณะเส้นทะแยงมุม แต่เส้นจะล้นออกมาอีกซีกหนึ่งของเส้นทะแยงมุม
9. เขียนภาพอยู่ในแกนกลางของเส้นทะแยงมุม และกระจายไปอย่างราบเรียบสม่ำเสมอ
10. ภาพที่เขียนออกมาจะปรากฏสองในสามส่วนของกระดาษ จะเห็นเส้นที่เขียนแยกจากกันอย่างเด่นชัด
11. ภาพจะอยู่ในกระดาษเพียงหนึ่งส่วนสี่ ระบายมุมใดมุมหนึ่งของกระดาษ
12. ภาพจะแผ่กระจายเป็นรูปพัดที่มุมหนึ่ง อีกมุมหนึ่งว่างเปล่า
13. ภาพจะอยู่ในแนวรัศมีระบายใช้มุมสองด้านของกระดาษ
14. ภาพจะอยู่ในแนวรัศมีระบายใช้มุมสองด้านของกระดาษ
15. ภาพจะปรากฏในรูปปิรามิด ระบายเริ่มจากมุมสองมุม อีกสองมุมว่างเปล่า
16. ภาพจะพาดลักษณะเป็นแถบระหว่างกระดาษ
17. เส้นภาพจะแผ่กระจายเป็นรูปพัด ระบายเริ่มจากตอนล่างของกระดาษ

สรุปได้ว่า การขีดเขียนที่เด็กชอบมากที่สุดแบบหนึ่งคือ การเขียนภาพในแนวของเส้นทะแยงมุมและเว้นไว้สองมุม การเขียนภาพที่มองเหมือนอยู่ในแนวรัศมีก็มักจะพบบ่อย และอีกแบบหนึ่งที่เด็กชอบทำคือ การขีดเขียนเนื้อที่สองส่วนสามของกระดาษ อีกหนึ่งส่วนสามจะเว้นว่างไว้

พฤติกรรมการแสดงออกทางศิลปะของเด็ก

ขั้นตอนในการวาดภาพระบายสีนั้น ประกอบด้วยปัจจัยในหลาย ๆ ด้านด้วยกัน แต่ด้านที่เราสามารถสังเกตได้ก็คือ กระบวนการปฏิบัติงาน ซึ่งเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาพฤติกรรมและทักษะที่จะเป็นพื้นฐานในการทำงานศิลปะต่อไป เพราะในการปฏิบัติงานทางศิลปะนั้นจะประสบผลสำเร็จได้ ก็ควรจะได้มีการฝึกฝนเพื่อให้เกิด

ความชำนาญ และถ้าได้ปฏิบัติงานเป็นนิสัยแล้ว ก็จะทำได้ง่ายและเกิดความสนุกสนาน
การทำงาน

สุลักษณ์ ศรีบุรี (2533) กล่าวว่า การจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนมองเห็น
คุณประโยชน์ของความรู้ในอันที่จะนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ในเชิงประจักษ์ จึงจะ
ทำให้ผู้เรียนเกิดการยอมรับในวิชา ตระหนักถึงคุณค่า เกิดความชื่นชมภูมิใจ อันนำไป
สู่การมีค่านิยมที่ดี มีความรักและความสนใจที่จะเฝ้าหาความรู้ ตามโอกาสและศักยภาพ
ของแต่ละบุคคลต่อไป เช่น เกี่ยวกับการวาดภาพของเด็ก จะมีกลวิธีบางอย่างที่สามารถ
ตอบสนองความต้องการของเด็กได้เป็นอย่างดี น่าจะมีบางสิ่งบางอย่างที่ก่อให้เกิดความชอบ
ประทับใจและพึงพอใจในการทำงาน

จากงานวิจัยของ สมใจ สิทธิชัย (2535) ได้สร้างแบบสังเกตพฤติกรรม
ด้านกระบวนการในการปฏิบัติงานการวาดภาพระบายสี แบบตรวจผลงานการวาดภาพ
ระบายสี และแบบสังเกตพฤติกรรมด้านลักษณะนิสัยในการปฏิบัติงานการวาดภาพ
ระบายสี ไว้ดังนี้

1. แบบสังเกตพฤติกรรมด้านกระบวนการในการปฏิบัติงานการวาดภาพ
ระบายสี ประกอบด้วย

1.1 ความสามารถในการปฏิบัติงานตามขั้นตอนการวาดภาพระบายสี

1.1.1 การร่างภาพ

- การเลือกใช้อุปกรณ์ในการร่างภาพ
- วิธีการร่างภาพ

1.1.2 การระบายสี

- การระบายสี
- การใช้และเก็บอุปกรณ์ในการระบายสี

1.2 ประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานการวาดภาพระบายสี

1.2.1 การปฏิบัติได้อย่างคล่องแคล่ว

1.2.2 การแก้ปัญหาเพื่อปรับปรุงการปฏิบัติงานด้วยความรู้และ
คำแนะนำของผู้สอนได้อย่างเหมาะสม

1.2.3 การปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.2.4 การนำผลงานหรือวิธีการจากการปฏิบัติงานไปใช้ในวิชา
อื่น ๆ และโอกาสต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม

2. แบบตรวจผลงานการวาดภาพระบายสี
 - 2.1 ทักษะการแสดงออกทางศิลปะในการวาดภาพระบายสี
 - 2.1.1 ความคิดสร้างสรรค์
 - เนื้อหาเรื่องราว
 - การใช้สี
 - 2.1.2 วิธีการและเทคนิคในการวาดภาพระบายสี
 - 2.1.3 พัฒนาการทางศิลปะกับระดับวุฒิภาวะ
 - 2.2 องค์ประกอบทางศิลปะ เกี่ยวกับการจัดภาพในการวาดภาพระบายสี
 - 2.2.1 ความเหมาะสมของขนาดของภาพกับขนาดของกรอบภาพ
 - 2.2.2 ความสมดุล
 - 2.2.3 จุดเด่นหรือจุดสนใจ
 - 2.2.4 ความสัมพันธ์กลมกลืน
3. แบบสังเกตพฤติกรรมด้านลักษณะนิสัยในการปฏิบัติงานการวาดภาพระบายสี
 - 3.1 ความสนุกสนานเพลิดเพลิน
 - 3.2 ความรับผิดชอบ
 - 3.2.1 การเตรียมวัสดุอุปกรณ์
 - 3.2.2 การปฏิบัติงานได้เสร็จตามกำหนดเวลา
 - 3.3 ความสนใจและตั้งใจปฏิบัติงานและชักชวนผู้อื่นให้ปฏิบัติงานด้วย
 - 3.4 ความมีน้ำใจในการแบ่งปันวัสดุอุปกรณ์การเขียนภาพระบายสีแก่ผู้อื่น
 - 3.5 การยอมรับและชื่นชมผู้มีผลงานการวาดภาพระบายสีดีเด่น
 - 3.6 การยอมรับในคำติชมเพื่อปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง

เด็กกับการวาดภาพการ์ตูน

รกศล ภูพลอย (2532) ได้ตั้งข้อสังเกตว่า ภาพคนที่นักเขียนชายวาดจะมีลักษณะคล้ายภาพการ์ตูนในหนังสือ และภาพยนตร์โทรทัศน์ ส่วนภาพคนที่นักเขียนหญิง

วาดนั้นจะมีลักษณะสัดส่วนหน้าตา แขนขา เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับ คล้ายศึกษาคาของเล่น และคล้ายการ์ตูนจากภาพยนตร์โทรทัศน์ ดังนั้นลักษณะภาพคนที่ นักเขียนส่วนมากวาด จึงเป็นการเลียนแบบการ์ตูนมากกว่าวาดจากแนวคิด และจินตนาการของตนเอง ซึ่งการวาดภาพในลักษณะนี้ เรียกว่า การลอกเลียนแบบ

ความหมายและความเป็นมาของการลอกเลียนแบบ

มะลิฉัตร เอื้ออานันท์ (2535) ได้ให้ความหมายของการลอกเลียนแบบไว้ดังนี้

การเลียนแบบ (Imitation) มีความหมายในทางองเกี่ยวกับการถ่ายแบบ (copying) หมายถึง กระบวนการในการสร้างงานทางด้านทัศนศิลป์ที่กระทำโดยวิธีการดังต่อไปนี้

1. จำลองรูปแบบจากผลงานศิลปะต้นแบบ
2. จำลองแบบลักษณะวัสดุ ระบายเอาวัสดุที่ค้อยค่ากว่า เช่น นาประติมากรรมที่แกะหรือหล่อจากปูนปลาสเตอร์มาเคลือบสี และซักเงาด้วยสีสนิม (stain) ทำให้ดูคล้ายประติมากรรมทำจากโลหะสัมฤทธิ์หรือทองเหลือง เพื่อใช้ในการตกแต่งชั่วคราว เช่น การจัดฉากในศิลปะการแสดง

ผลงานศิลปะที่ได้จากกระบวนการเลียนแบบหรือถ่ายแบบงานศิลปะต้นแบบนี้จะเรียกกันว่าภาพจำลอง (reproduction, duplication) งานเหมือนแบบ (facsimile) หรือรูปถ่ายแบบ (copy) แต่ถ้าการเลียนแบบหรือการถ่ายแบบนี้ทำโดยศิลปินเจ้าของต้นแบบเอง หรือควบคุมให้ผู้อื่นกระทำ ในอดีตจะเรียกผลงานว่า รูปถอดแบบ (replica) แต่ปัจจุบันคำศัพท์นี้ใช้เรียกได้ทั้งงานกรณงานต้นแบบที่จำลองมานั้นเป็นของตัวผู้ทำการเลียนแบบหรือเป็นผลงานของศิลปินอื่น

โดยทั่วไปแล้วคำว่า การเลียนแบบนั้นเคยเข้าใจกันว่าแตกต่างกับคำว่า การถ่ายแบบหรือที่เรียกทับศัพท์ในภาษาอังกฤษว่า "ก๊อปปี้" และมักแปลเป็นภาษาไทยว่า การลอกแบบ ทั้งในแง่ของการกระทำ ซึ่งมีผลต่อรูปลักษณะของผลงานเมื่อสำเร็จแล้ว

ส่วนมากแล้วการเลียนแบบมักหมายถึง การกระทำโดยอาศัยงานศิลปะต้นแบบ เป็นแบบที่แน่นอนทางของการทำและรูปลักษณะของผลงานเมื่อสำเร็จแล้ว ดังนั้น

ผลงานที่ได้จากกระบวนการทำนี้จะไม่ถึงกับเหมือนงานต้นแบบราวกับทำมาจากพิมพ์เดียวกัน

แต่คำว่า การถ่ายแบบ มักเข้าใจกันมาแต่เดิมว่าเป็นการถ่ายทอดเพื่อทำให้เหมือนกับงานต้นแบบมากที่สุด ตัวอย่างเช่น ในกรณีที่งานต้นแบบเป็นงาน 2 มิติ ประเภท จิตรกรรม ภาพวาด หรือลวดลาย มักจะหมายถึงวิธีการทำในลักษณะของการนำวัสดุประเภทกระดาษที่มีความโปร่งแสงมาทาบบนภาพต้นแบบ แล้วใช้วัสดุประเภทดินสอลากเส้นถ่ายทอดภาพต้นแบบให้ปรากฏบนกระดาษโปร่งแสงนั้น และมักถือว่าเป็นวิธีการที่เรียกกันว่าการก๊อปปี้หรือการลอกแบบ การกระทำในกระบวนการนี้เรียกว่าเป็นการลอกแบบแต่มีใช้การก๊อปปี้ เพราะในภาษาอังกฤษเรียกกระบวนการนี้ว่า เทรซซิง (tracing) ส่วนการถ่ายทอดรูปต้นแบบของประติมากรรมนูนต่ำ (bas relief) ุคยการเอาวัสดุประเภทผงด้านหรือผงผิวกระดาษ จะได้รูปแบบส่วนนูนของประติมากรรมปรากฏขึ้นบนกระดาษบริเวณส่วนลึกของประติมากรรมก็จะเป็นบริเวณว่างบนแผ่นกระดาษ คือ บริเวณที่ไม่ติดผงด้าน ซึ่งเราเคยถือว่าเป็นกระบวนการก๊อปปี้ชนิดหนึ่ง แต่กลวิธีนี้มีศัพท์เรียกเฉพาะว่างานภาพดู (frottage) ในกรณีของประติมากรรมลอยตัวหรือเครื่องภาชนะ การถ่ายทอดรูปแบบด้วยการนำรูปต้นแบบไปทาแม่พิมพ์เพื่อใช้ในการหล่อรูปใหม่ที่เหมือนรูปเดิมมากที่สุด กระบวนการนี้มีศัพท์เฉพาะ เรียกว่าการหล่อรูป (casting) ซึ่งมีใช้กลวิธีของการก๊อปปี้ จะเห็นว่ากระบวนการจำลองรูปที่เหมือนรูปเดิมมากที่สุด ที่เข้าใจและเรียกกันรวมมาด้วยคำว่าก๊อปปี้ นั้น มีศัพท์แตกต่างออกไปตามความแตกต่างของกระบวนการและผลงานที่สำเร็จแล้ว ส่วนคำศัพท์ก๊อปปี้ที่ภาษาไทยแปลว่าการถ่ายแบบนั้น วงการศิลปะในประเทศแถบตะวันตกที่ใช้ภาษาอังกฤษให้ความหมายคำนี้เช่นเดียวกันกับคำศัพท์ว่าการเลียนแบบ

บางครั้งพบว่ามีกรรวมคำว่า การเลียนแบบ กับ การลอกแบบ ไว้ด้วยกัน เป็น การลอกเลียนแบบ (มะลิฉัตร เอื้ออนันท์, 2533 ; พิระพงษ์ กุลพิศาล, 2536) ทั้งนี้เพื่อความหมายชัดเจนยิ่งขึ้น และมักจะใช้นกรณีของการวาดภาพ จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยของต่างประเทศนั้น มักจะพบการใช้คำว่า "COPY" ใน การวาดภาพลอกเลียนแบบภาพการ์ตูน ดังนั้นความหมายของคำว่า การลอกเลียนแบบภาพการ์ตูน ผู้วิจัยจึงขอสรุปว่า หมายถึง การวาดภาพให้มีลักษณะคล้ายกับภาพการ์ตูน

ที่เคยเห็นมาก่อน ทัศนคติต่าง ๆ ได้แก่ จิตรทัศน์ หนังสือการ์ตูน หนังสือพิมพ์ สมุดวาดภาพระบายสี สติกเกอร์ โปสเตอร์ ป้ายโฆษณา เป็นต้น

จากประวัติทางการศึกษาศิลปะในสมัยโบราณของหลายต่อหลายชนชาติ งานศิลปะและงานช่างมักถ่ายทอดสืบต่อกันระหว่างบุคคลภายในครอบครัวเดียวกัน ในสมัยที่ยังไม่มีการสอนศิลปะในระบบโรงเรียน ผู้สนใจใคร่รู้ทางด้านนี้จะแสวงหาผู้รู้ ผู้ชำนาญเป็นครู บุคคลที่มีความสามารถทางด้านศิลปะและงานช่างที่เป็นที่นิยม จึงมักเป็นบุคคลที่ผู้คนให้ความนับถือและต้องการสมัครตัวเป็นศิษย์ เพื่อฝึกความชำนาญเชิงช่าง ทำให้เกิดสำนักศิลปะต่าง ๆ ขึ้น วิธีการในการฝึกความชำนาญนั้น ก็มักจะเป็น การทำตามแบบครู ซึ่งทำให้เกิดรูปแบบของศิลปะงานช่าง แบ่งเป็นสกุลช่างต่าง ๆ ตามแบบอย่างวิธีการของแต่ละสำนักที่ใช้ในการฝึกศิษย์ เมื่อศิลปะได้รับการบรรจุลง ในหลักสูตรโรงเรียน ในระยะแรกๆ มีบทบาทเป็นเพียงวิชาที่เข้าช่วยเสริมการสอน วิชาอื่น เมื่อ ค.ศ. 1850 ในสหรัฐอเมริกา และ พ.ศ. 2448 ในหลักสูตรการศึกษา ของไทย วิชาวาดเขียนสอนในโรงเรียนเพื่อช่วยในการเรียนภูมิศาสตร์และเรขาคณิต นอกจากนี้การเรียนศิลปะยังถูกนำมาใช้ในการฝึกวาดรูปวาดลายต่าง ๆ เพื่อประโยชน์ ในด้านอุตสาหกรรม เช่น ในระบบโรงเรียนของประเทศอังกฤษในราว ค.ศ. 1850 และในสหรัฐอเมริกาประมาณ ค.ศ. 1870 โดยวิธีการฝึกวาดตามแบบครูหรือแบบใน หนังสือแบบฝึกหัดจวบจนกระทั่งการเรียนการสอนแบบพัฒนาการ (progressivism) พัฒนาขึ้นในประเทศแถบตะวันตก ช่วงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 ซึ่งแผ่อิทธิพลเข้าไปสู่ วงการศึกษาส่วนอื่นๆ ของโลกในเวลาต่อมา ในระหว่างที่ระบบการเรียนการสอน แบบพัฒนาการดำเนินอยู่ในหลักสูตรทางการศึกษา โดยเฉพาะทางด้านศิลปะ การ เลียนแบบเป็นวิธีการที่ต้องห้ามมิให้ใช้ในการสอน เนื่องจากปรัชญาของกลุ่มพัฒนาการ เน้นในการให้เด็กแสดงออกอย่างอิสระ จากภายในตัวของเด็กเอง (inner self-expression) เป็นการแสดงออกอย่างบริสุทธิ์ไร้เดียงสาเป็นตัวของตัวเอง โดยปราศจากอิทธิพลของศิลปะแบบผู้ใหญ่มาบังคับหรือบิดเบือนไป ดังนั้นจึงเป็นสิ่ง ต้องห้ามในการที่จะสอนเด็กด้วยวิธีลอกเลียนแบบงานศิลปะของผู้ใหญ่

ศิลปศึกษาคามปรัชญาของการสอนแบบพัฒนาการในอเมริกาและยุโรปได้ ดำเนินมาถึงครึ่งหลังของคริสต์ศตวรรษที่ 20 ในปี ค.ศ. 1962 ได้มีบทความสำคัญ บทหนึ่งชื่อ "Transition in Art Education: Changing Conceptions

of Curriculum, Content and Teaching" เขียนโดย บาร์แคน (Barcan, 1962) อาจารย์ศิลปศึกษาแห่งมหาวิทยาลัยโอไฮโอ (Ohio State University) บทความนี้แสดงให้เห็นถึงแนวโน้ม แนวทางการศึกษาด้านศิลปะของสหรัฐอเมริกาและยุโรปว่ากำลังเริ่มจะเปลี่ยนโฉมหน้าเบี่ยงเบนไปจากแนวทางปฏิบัติแบบพัฒนาการอันปฏิบัติมานานถึงครึ่งศตวรรษ บาร์แคน เสนอข้อคิดว่าการศึกษาศิลปะนั้นควรต้องเน้นประสบการณ์เสริมสร้างด้านการรู้คิด (Cognitive) ซึ่งผู้เรียนจะได้จากการเรียนศิลปะ ด้านประวัติศาสตร์ศิลปะและการวิจารณ์ศิลปะ เราจะเห็นได้ว่าศิลปะเป็นแขนงวิชาความรู้ที่มีคุณค่าสำคัญแขนงหนึ่ง การเรียนรู้ศิลปะไม่เพียงแต่ปฏิบัติงานทางศิลปะด้วยมือเท่านั้น การใช้ภาษาเป็นสื่อบรรยาย วิพากษ์วิจารณ์ศิลปะ แสดงความคิดเห็นอย่างมีหลักเกณฑ์และเหตุผล ในการวิเคราะห์งานศิลปะ เป็นประสบการณ์การสร้างสรรค์ที่สำคัญยิ่ง บาร์แคนแนะนำให้นักเรียนควรจะได้ทำความเข้าใจและเรียนรู้จากการศึกษางานศิลปะของศิลปินผู้ใหญ่และศิลปินนอกคอก หลังจากบทความนี้ตีพิมพ์ ได้มีบทความอีกมากมายในสหรัฐอเมริกาแสดงความเห็นด้วยกับแนวคิดของบาร์แคน เช่น บทความจากเอแฟลน (Efland, 1971) เอกเคอร์ (Ecker, 1971) ฮับบาร์ด (Hubbard, 1971) แชปแมน (Chapman, 1971) ซึ่งเป็นอาจารย์ศิลปศึกษาที่สำคัญของสหรัฐอเมริกา เอแฟลนเสนอว่าการศึกษแบบที่เด็กเป็นจุดศูนย์กลาง (Child-centered movement) เห็นที่จะต้องทวนกลับเข้าหา การศึกษาที่ยึดหลักเกณฑ์ (Discipline-centered movement) แทนเสียที่ เอกเคอร์ยกย่องบาร์แคนว่าเป็นนักวิจารณ์ผู้มีสายตาสว่างและแหลมคม ผู้เห็นถึงข้อบกพร่องของแขนงวิชาศิลปะซึ่งกำลังจะเป็นสาขาวิชาที่ตกต่ำไร้ความสำคัญลงทุกวัน แชปแมนยกย่องบทความของบาร์แคนว่าเป็นผู้เสนอแนะอย่างมีหลักเกณฑ์และเหตุผล (มะลิฉัตร เอื้ออนันท์, 2532)

ในปี ค.ศ. 1977 มีรายงานจากวารสาร NAEP News Letter ซึ่งเป็นหน่วยวัดผลความก้าวหน้าทางการศึกษาแห่งชาติของสหรัฐอเมริกา (National Assessment of Educational Progress) รายงานฉบับนี้เป็นรายงานเกี่ยวกับผลการประเมินการเรียนการสอนวิชาศิลปะ ระหว่างปีการศึกษา ค.ศ. 1974-75 ซึ่งประเมินผลจากนักเรียนอายุระหว่าง 9, 13 และ 17 ปี จำนวน 27,500 คน รายงานนี้ภายใต้ชื่อว่า "ความกระตือรือร้นด้านศิลปะสูงแต่ค่อยความรู้" ("Art Zeal High: Knowledge Lacking") ข้อมูลของการวัดผลได้มาจากการประเมิน

จากการทดลองด้านศิลปะสามด้าน คือ ศิลปะปฏิบัติ ความรู้ในด้านประวัติศาสตร์ศิลปะ และความรู้หลัก เกณฑ์ในการตัดสินงานศิลปะอย่างมีสุนทรียภาพ การวัดผลในด้านหลังนี้เพียงต้องการทราบว่าเด็กจะสามารถสังเกตว่าเกณฑ์ใดเป็นเกณฑ์ที่ดีและเหมาะสมเท่านั้น

จากการหาค่าเฉลี่ย เด็กที่สามารถหาแบบทดสอบได้มีจำนวนน้อยกว่าครึ่งหนึ่งของจำนวนเด็กทั้งหมด ข้อมูลสำคัญที่ได้จากการทดสอบนี้คือ เด็กที่มีความรู้ในด้านศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นในด้านประวัติศาสตร์ศิลปะ หรือความสามารถในการสังเกต เรื่องขององค์ประกอบศิลปะสำคัญหรือความสามารถในการสังเกต เกณฑ์การตัดสินงานศิลปะนั้น คือเด็กที่ได้รับการสอนด้านศิลปะและได้คุ้นเคยกับงานศิลปะด้วยวิธีใดวิธีหนึ่งอย่างสม่ำเสมอ

จากรายงานของ NAEP นี้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของประสบการณ์ทางศิลปะหรือที่เกี่ยวข้องกับศิลปะที่เด็กได้รับทั้งในและนอกโรงเรียน การได้มีโอกาสสัมผัสกับศิลปะสม่ำเสมอ ก่อให้เกิดพัฒนาการด้านความรู้ความสนใจด้านศิลปะให้แก่เด็ก และจากรายงานการสำรวจของ NAEP อีกชิ้นหนึ่งในปี ค.ศ. 1977 ภาษาดังกล่าว "ทักษะทางด้านศิลปะสามารถเรียนกันได้หรือไม่? การสำรวจแสดงว่า ได้" ("Can Art Skills Be learned? Survey Suggests Yes") รายงานผลจากการสำรวจครั้งนี้ว่า ทักษะในการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับศิลปินที่ประสบความสำเร็จในชีวิตการงานนั้น เหมือนกับทักษะทางด้านวิชาการอื่น ๆ คือเรียนกันได้ ซึ่งผลจากรายงานนี้เป็นหลักฐานที่คัดค้านความเชื่อเก่าแก่แต่โบราณว่าความสามารถทางศิลปะนั้น เป็นพรสวรรค์เกิดขึ้นเฉพาะบุคคลมีมาแต่กำเนิด

หลักฐานมากมายที่ศึกษาค้นคว้ากันในระยะนั้น สนับสนุนความคิดเห็นของนักวิชาการด้านศิลปะศึกษากลุ่ม "ยึดหลักเกณฑ์" (Discipline-Centered Movement) ซึ่งคัดค้านทฤษฎีและหลักการของกลุ่ม "โพรเกรสซีฟริซึม" หรือกลุ่ม "เด็กเป็นจุดศูนย์กลางของการเรียน" (Child Centered Movement) ซึ่งยึดหลักให้อิสระภาพแก่เด็กในการทำงานศิลปะ ทัศนะปราศจากการรบกวนหรืออิทธิพลของครูหรือผู้ใหญ่ นักการศึกษาในกลุ่ม "ยึดหลักเกณฑ์" พยายามชี้ให้เห็นถึงความสำคัญที่ว่าพัฒนาการด้านการแสดงออกและความรู้ทางศิลปะของเด็กนั้น จะต้องได้รับการสอนและแนะนำจากครูหรือผู้ใหญ่

เอลเลียต ไอสเนอร์ (Elliot Eisner, 1974) อาจารย์ศิลปศึกษาแห่งมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด ซึ่งเป็นผู้นำคนสำคัญทางศิลปศึกษาของสหรัฐอเมริกาผู้หนึ่ง ได้เขียนบทความตรวจสอบสิ่งที่เขาเรียกว่า "ความเชื่อเก่า" (myth) เจ็ดประการ ในทฤษฎีการเรียนรู้แบบ "พรเกรสซีฟวิซิม" ในบทความปี ค.ศ. 1973-1974 ซึ่งมีบางข้อที่สนับสนุนทฤษฎีของการลอกเลียนแบบ ได้แก่ ความเชื่อเก่า ข้อที่สี่ ที่มีว่า เด็กเห็นโลกได้กว้างกว่าผู้ใหญ่ เพราะวัยที่ยังอ่อนเคียงสา เด็กจึงมองสิ่งต่างๆ อย่างที่มัน เป็นจริงไม่มีอิทธิพลของภูมิหลังมารบกวนแบบผู้ใหญ่ ดังนั้นนักการศึกษากลุ่ม "เด็ก เป็นจุดศูนย์กลาง" จึงคัดค้านการที่ผู้ใหญ่เอาการเห็นแบบผู้ใหญ่มารบกวนการเห็นที่บริสุทธิ์ไร้เคียงสาของเด็ก (มะลิฉัตร เอื้ออนันท์, 2532)

ไอสเนอร์แย้งหลักการในข้อนี้ด้วยผลของการวิจัยค้นคว้าของนักจิตวิทยา ด้านพฤติกรรมเด็กว่าระยะเวลาที่เด็กมีการเห็นอย่างบริสุทธิ์ไร้เคียงสานั้นสั้นมาก ในราวอายุ 8 หรือ 9 ขวบ เด็กก็จะเริ่มสูญเสีย คุณสมบัติที่เด็ก เริ่มพัฒนาด้านการเห็นแบบผู้ใหญ่ ซึ่งมีอิทธิพลของ เหตุและผลที่ยกย่องอันวุ่นวาย ดังนั้นครูศิลปะจึงมีส่วนที่จะช่วยเตรียมเด็กให้เขาเตรียมตัวรับการเห็น ซึ่งพัฒนาและเปลี่ยนแปลงลงชั้นตามวัย ครูจะสามารถช่วยให้เด็กได้รับรู้ได้เห็นถึงสิ่งที่เด็ก เคยมองข้ามไปในวัยเด็ก ครูศิลปะจะสามารถจะหาหนทางให้เด็กได้เรียนที่จะ "มอง" และ "เห็น" สิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัวเด็ก อย่างระมัดระวัง พิถีพิถันเพื่อเด็กจะได้พัฒนา "การเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ"

จากข้อคัดค้านเกี่ยวกับความเชื่อเก่า ของไอสเนอร์นี้ ก็สอดคล้องกับการศึกษาและวิจัยของนักศึกษาด้านศิลปะหลายท่านซึ่งพบว่า พัฒนาการการแสดงออกอย่างมั่นใจทางศิลปะของเด็กนั้นมีอายุอยู่ในช่วงประมาณ 2-7 ปี เท่านั้นประมาณอายุ 8, 9 หรือ 10 ปี จะเริ่มลดลง เด็กจะเริ่มสูญเสียความไร้เคียงสาในการแสดงออกทางศิลปะ ซึ่งเป็นสาเหตุหนึ่งของการลอกเลียนแบบ

จากวิจัยด้านความเฉียบไวของ เด็กที่มีต่อรูปแบบหรือสไตล์ของจิตรกรรมซึ่ง คำนึงการวิจัยร่วมกันโดยบุคคลสองคนคือ เคบอราห์ เคอพอร์เตอร์ และโรเบิร์ต คาพานอห์ (Deborah A. Deporter and Robert D. Kavanaugh อ้างถึงใน มะลิฉัตร เอื้ออนันท์, 2532) ในปี ค.ศ. 1978 เขาทั้งสองรายงานว่า

"ความเฉียบไวของ เด็กที่มีต่อรูปแบบหรือสไตล์ของจิตรกรรมนั้น มิใช่ว่าจะเกิดขึ้นในตัวเด็ก เพราะ เด็ก เจริญวัยขึ้นเท่านั้น เชื่อว่าความสามารถนี้เกี่ยวเนื่องกับการที่เด็กได้รับประสบการณ์และการพัฒนาด้านศิลปะและวัฒนธรรมเป็นสำคัญ เด็ก

ที่ได้รับบริการส่งเสริมสนับสนุนจากที่บ้าน เช่น ผู้ปกครองจัดหาซื้อหนังสือที่เกี่ยวกับศิลปะ หรือพาไปชมศิลปะตามพิพิธภัณฑ์บ่อยๆ เด็กที่ได้รับการสนับสนุนจากที่บ้านให้เรียนดนตรี หรือเรียนนาฏศิลป์ มักจะเป็นเด็กที่สามารถพัฒนาความเชี่ยวชาญในการสังเกตรูปแบบที่แตกต่างกันของผลงานศิลปิน เช่น ศิลปินด้านทัศนศิลป์ นักเขียนบทละคร ผู้ออกแบบท่าราหรือเต้นรำ นักประพันธ์เพลง ความเชี่ยวชาญด้านศิลปะแขนงต่างๆ ที่มีใช้ทัศนศิลป์ ก็สามารถสร้างความเชี่ยวชาญให้แก่เด็กในด้านความสามารถในด้านกาารสังเกตุความแตกต่างของรูปแบบของศิลปะของศิลปินต่างๆในแขนงทัศนศิลป์ได้ด้วย"

ดังนั้นในปัจจุบันจึงมีการนำวิธีการทางานศิลปะในกระบวนการเรียนแบบมาใช้ในการเรียนการสอนด้านศิลปะ ตัวอย่างเช่น นำมาวางแผนผสมผสานกับวิธีการสอนแบบอื่นๆ เช่น วิธีสอนแบบศิลปะวิเคราะห์วิพากษ์วิจารณ์ (art criticism) ุคษาให้ผู้เรียนเรียนเลียนแบบผลงานศิลปินที่มีชื่อเสียง ซึ่งกลวิธีนี้เป็นอุบายให้ผู้เรียนได้มีโอกาสศึกษาผลงานนั้นอย่างช้าๆ และถี่ถ้วน และทำความเข้าใจกับวิถีทางการทำงานของศิลปินเจ้าของงานไปโดยปริยาย แล้วเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดองค์ประกอบภาพ กลวิธีการทางานและสื่อที่ศิลปินใช้ในการทำงาน ถ้าผู้เรียนมีความเห็นว่าภาพนั้นมีข้อบกพร่องน่าที่จะปรับปรุงแก้ไข ครูจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแก้ไขภาพในวิถีทางที่ตนคิดว่าดีกว่า เมื่อผลงานของผู้เรียนสำเร็จแล้ว ครูเป็นผู้นำในการวิเคราะห์ ุคษาแนะให้ผู้เรียนใช้สายตาคำในการพิจารณาผลงานที่ตนเปลี่ยนแปลง ุคษาการถามคำถามนำสายตาคำผู้เรียนเพื่อาค้นหาคำตอบ ผู้เรียนร่วมกันอภิปรายแสดงความคิดเห็นวิพากษ์วิจารณ์ ซึ่งบ่อยครั้งผู้เรียนจะพบว่าตนเองแก้ปัญหาคำที่ตนคิดว่าเป็นจุดที่บกพร่องในผลงานศิลปะชิ้นนั้น เช่น แก้บางจุดที่ดูไม่น่าสนใจ ุคษาเติมลวดลายหรือรายละเอียดเพิ่มขึ้น แต่เมื่อดูภาพุคษารวมแล้วพบว่าภาพในส่วนที่ตนเปลี่ยนแปลงดูมีน้ำหนักมากเกินไป ทาาให้ดูไม่สมดุลกับส่วนอื่นของภาพ ในการเรียนการสอนวิธีนี้ ครูใช้การทางานเลียนแบบผสมผสานเข้ากับการเปิดโอกาสให้เด็กแก้ปัญหาคำและสร้างสรรค์ตามความคิดเห็นเฉพาะตัวของเด็ก ร่วมกับประสบการณ์ด้านการวิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์ผลงานศิลปะอย่างเป็นระบบ เพื่อาค้นหาจุดเด่นจุดค้ำของผลงานศิลปะนั้นๆ เพื่อาค้นหาความรู้ความเข้าใจที่มีเหตุผล ซึ่งเด็กได้พิสูจน์แล้วด้วยตนเอง มิใช่จะเพียงแต่หาคำเชื่อหรือขึ้นชมอย่างมกมายว่าผลงานศิลปะนั้นสวยงามดีแล้ว เพียงด้วยสาเหตุว่า ศิลปะชิ้นนั้นเป็นงานของ

ศิลปินมีชื่อเสียงที่โลกยกย่อง (มะลิฉัตร เอื้ออานันท์, 2535)

รูปแบบการเขียนแบบในศิลปะเด็ก

ประสบการณ์ทางศิลปะถือว่าเป็นประสบการณ์บูรณาการโดยที่ประสบการณ์ทางศิลปะ เป็นผลรวมของประสาทสัมผัสหรือการรับรู้ต่อโลกภายนอกทั้งสภาพวัตถุและสภาพเหตุการณ์ต่างๆ รวมทั้งความรู้สึกนึกคิดที่มีต่อโลกภายนอก ความรู้สึกทางความประณีตงดงามหรือสุนทรีย์ภาพและแสดงออกด้วยความคิดสร้างสรรค์ผ่านแรงงานมาสู่วัสดุอุปกรณ์ ซึ่งจะมีผลไปสู่งานศิลปะที่มีลักษณะการแสดงออก การเสนอเหตุผล และการออกแบบที่แตกต่างกัน

พฤติกรรมทางด้านต่างๆ ที่เด็กเสนอผ่านศิลปะนี้ รวมเรียกว่ารูปแบบตามเหตุผลที่เกี่ยวข้องกับบุคลิกภาพ อารมณ์ และความรู้สึกนึกคิด รูปแบบศิลปะของเด็กแต่ละคนย่อมแตกต่างกันออกไป

วิรุณ ตั้งเจริญ (2526) กล่าวถึงศิลปะเด็กว่า พื้นฐานการแสดงออกย่อมมาจากสิ่งแวดล้อม ทั้งสิ่งแวดล้อมที่เป็นธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้นเอง นอกจากนั้นยังมาจากสภาพการณ์หรือเหตุการณ์ต่างๆ รอบตัวเด็กอีกด้วย เช่น เหตุการณ์ในสังคม การเปลี่ยนแปลงทางธรรมชาติ ชีวิตความเป็นอยู่ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนับเป็นสิ่งเร้าต่อการรับรู้ของเด็กเป็นอย่างดี เมื่อสิ่งเร้าสร้างความตื่นเต้นประทับใจให้กับเด็ก การแสดงออกทางศิลปะของเด็กก็จะเป็นไปอย่างกระตือรือร้น และแสดงออกซึ่งอารมณ์หรือความรู้สึกได้อย่างชัดเจน ครอบงำคนเน้นการแสดงออกด้วยการจัดสิ่งเร้าให้เด็กสัมผัสโดยตรง ก่อนที่จะทำงานศิลปะ เช่น ปล่อยให้เด็กได้เล่นกีฬาก่อนที่จะกลับมาเขียนภาพที่เกี่ยวกับกีฬา ปล่อยให้เด็กได้เล่นสัตว์เลี้ยงก่อนที่จะเขียนภาพเกี่ยวกับสัตว์เลี้ยง หรือได้เดินเล่นในสนามหญ้าก่อนที่จะเขียนทิวทัศน์ ซึ่งก็นับว่าเป็นการจัดสิ่งเร้าหรือกระตุ้นการเรียนรู้ได้อย่างดีทางหนึ่ง

เมื่องานศิลปะของเด็ก เริ่มต้นด้วยการรับรู้สิ่งแวดล้อม รูปแบบศิลปะที่แสดงออกก็จะแสดงสิ่งแวดล้อมมาให้เห็นได้ นอกจากระดับการเขียนภาพแบบขีดเขียนที่การสร้างสรรคศิลปะเป็นไปอย่างอัตโนมัติ หรือเป็นไปตามการเคลื่อนไหวมากกว่า การสื่อสารกับโลกภายนอก สิ่งแวดล้อมที่มองเห็นได้ในงานศิลปะของเด็กแต่ละคน จะมีน้ำหนักการแสดงออกและน้ำหนักความสนใจต่อโลกภายนอกต่างกัน เช่น เด็ก

บางคนสนใจความสวยงามของวัตถุสิ่งของต่างๆ เด็กบางคนสนใจที่จะเสนอความคิดผสมผสานกับการรับรู้โลกภายนอก เด็กบางคนสนใจที่จะแสดงประสบการณ์ต่างๆ ที่เขาสนใจ เป็นต้น

รูปแบบศิลปะที่แสดงความสนใจต่อโลกภายนอกของเด็ก จะต่างไปจากศิลปะของศิลปินในรูปแบบเดียวกัน เพราะศิลปะเด็กมีท่าทีของการระบายออกซึ่งความรู้สึกปะทะต่อโลกภายนอก มากกว่างานศิลปะของศิลปินเพราะงานศิลปะของศิลปินจะเน้นอยู่ที่การสร้างสรรคเทคนิค เน้นอยู่ที่กฎเกณฑ์ร่วมในสังคม คำนึงถึงผู้ดูและคำนึงถึงการเสนอความคิด

งานศิลปะในรูปแบบเลียนแบบของเด็ก เป็นการเลือกวัตถุสิ่งแวดลอมตามความรู้สึกพึงพอใจส่วนตัว ไม่เกี่ยวกับแบบฉบับความสวยงามที่คนอื่นชื่นชอบ เลือกวัตถุที่มีความหมายกับความรู้สึกนึกคิดของเขา รูปแบบการเลียนแบบก็เป็นไปตามวุฒิภาวะของการรับรู้และการแสดงออกในแต่ละวัย อาจจะเป็นวัยที่แสดงออกเป็นสัญลักษณ์หรือแสดงออกในลักษณะเหมือนจริงก็ได้ จุดหมายการแสดงออกอยู่ที่รูปแบบของวัตถุที่เด็กรับรู้ว่ายสวยงามและมีความหมายกับเขา

นอกจากนั้น งานศิลปะของเด็ก ไม่ได้คำนึงถึงปัญหาในการออกแบบตามที่ผู้ใหญ่กำหนดมาตรฐานหรือกฎเกณฑ์ไว้ ไม่ว่าจะเป็นปัญหาทางมิติ ปริมาตร น้ำหนัก หรือปัญหาอื่นใด เป็นการแสดงออกอย่างบริสุทธิ์ตามพื้นฐานความสามารถของเด็กแต่ละคน ไม่มีเทคนิคเพิ่มเติมมากไปกว่าความต้องการส่วนตัวหรือสุนทรียภาพส่วนตัวที่เขาเห็นว่ามีความเหมาะสมสวยงาม

การแสดงออกในลักษณะเลียนแบบ

ชั้นเริ่มเลียนแบบวัตถุสิ่งแวดลอมนี้ ครอบคลุมแล้วจะเป็นระยะพัฒนาการของเด็กวัย 7-11 ปี เป็นระยะที่เด็กชอบอยู่เป็นกลุ่มเป็นพวก มีความต้องการที่จะเป็นส่วนหนึ่งของสังคม อดทนเฉพาะอย่างยิ่งสังคมในโรงเรียน ต้องการแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดของตน มีความคิดผ่นมากขึ้น เช่น ต้องการจะเป็นอย่างนั้นอย่างนี้ อ่านหนังสือหรือดูภาพยนตร์ก็พยายามคิดว่าตนเองเป็นตัวสำคัญในเรื่อง เป็นต้น การแสดงออกทางศิลปะ เริ่มเปลี่ยนแปลงจากรูปแบบสัญลักษณ์ พยายามใช้เส้นเลียนแบบวัตถุสิ่งแวดลอมที่ตนมองเห็นได้ การเขียนภาพคน ก็จะเน้นความแตกต่างระหว่าง

เพศชายและหญิงด้วยเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ซึ่งอาจจะ เป็นผลจากการที่เด็กวัยนี้ คิดว่าตนเองมีความสำคัญมาก การเขียนภาพก็ดูเส้นแข็งกระด้างมากขึ้นด้วย นอกจากนี้ทางด้านพฤติกรรมทั่วๆ ไป เด็กวัยนี้จะไม่ค่อยให้ความร่วมมือกับผู้ใหญ่นัก

เด็กเริ่มเปลี่ยนจากเส้นฐานมาแสดงพื้นราบมากขึ้น เด็กจะมีปัญหาเกี่ยวกับการจัดบริเวณว่างบนพื้นภาพมากขึ้น ไม่มั่นใจกับการจัดวางภาพ พยายามเน้นความรู้สึกด้วยการใช้สี เริ่มเห็นว่าสีเป็นสิ่งสำคัญในการแสดงออกมากขึ้นด้วย พยายามใช้สีตามประสบการณ์ที่เด็กมีต่อสภาพแวดล้อม การเขียนภาพเริ่มแสดงลักษณะการประดิษฐ์ ตกแต่งภาพเพิ่มขึ้นด้วย เด็กมองภาพจริงจากสิ่งแวดล้อม รูปทรงจะวางซ้อนกันตามที่มี มองเห็นระยะไม่ใกล้เคียง บริเวณที่ดูบัง ต่างไปจากการแสดงออก เป็นสัญลักษณ์ที่ อาจจะสร้างภาพปรังสีตามความรู้สึกที่มองเห็นถึงกันได้ เส้นมีลักษณะคล้ายความจริงมากกว่ารูปแบบทางเรขาคณิต เส้นพื้นฐานที่เป็นสัญลักษณ์ตามความคิดสูญหายไป ในทางตรงกันข้าม หันมามองเห็นความสำคัญของพื้นราบมากขึ้นด้วย

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การสอนศิลปะสำหรับเด็กนั้นควรจะเริ่มค้นรอยถือหลักการว่า ศิลปะควรขยายความคิดและประสบการณ์ของเด็กให้กว้าง ทั้งด้านความคิดและประสบการณ์ต่อสภาพแวดล้อม และด้านการสร้างสรรค์งานศิลปะ การจะเข้าใจถึงศิลปะเด็ก ยังต้องเข้าใจถึงพื้นฐานการแสดงออกที่เกี่ยวกับสภาพการรับรู้ของเด็กอีกด้วย เพราะการรับรู้สภาพแวดล้อมของเด็กแต่ละคนมีความแตกต่างกัน

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการวาดภาพลอกเลียนแบบภาพการ์ตูน ผู้วิจัยได้รวบรวมไว้ดังนี้

(1) ทฤษฎีทางด้านจิตวิทยาเกี่ยวกับมิติทั้ง 3 ของประสบการณ์ศิลปะ (Three dimentions of Artistic Experince) ของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gardner, 1977 อ้างถึงใน มะลิฉัตร เอื้ออนันท์, 2532)

การ์ดเนอร์ระบุกระบวนการขั้นตอนของประสบการณ์ทางศิลปะ ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 มิติ คือ

1. มิติด้านระบบการรับรู้ (sensory system(s))
2. มิติด้านระบบสัญลักษณ์ (Symbol system)

3. มิติด้านการรู้คิด (Cognitive Mode)

การ์ค เนอร์ซีแจงว่า นมิตีแรกของประสบการณ์ทางศิลปะนั้น เป็นมิติด้านระบบการรับรู้เมื่อบุคคลได้รับสิ่งเร้าในรูปแบบของศิลปะไม่ว่าจะเป็นทัศนศิลป์ ดนตรี ฯลฯ นมิตีแรกเป็นมิตีที่บุคคลกระทบกับสิ่งเร้า และรับรู้ถึงสิ่งเร้า นั้น มิตีที่สองบุคคลผูกโยงหรือเชื่อมโยงส่วนประกอบต่างๆ เข้าเป็นกลุ่มหรือเป็นพวก (set of elements) เป็นหมวดหมู่ของสัญลักษณ์ใดสัญลักษณ์หนึ่งขึ้น อาจมีความสัมพันธ์ในระหว่างกลุ่มหรือหมู่ของสัญลักษณ์เหล่านี้ในลักษณะต่างๆ หมู่มากๆ ก็ได้ เช่น การเข้าใจการรับรู้ทางตา (ซึ่งเป็นวิถีทางของการรับรู้ทัศนศิลป์) ในการรับรู้ตัวหนังสือในหนังสือ ซึ่งเป็นกลุ่มหรือหมวดสัญลักษณ์ของภาษา หรือการรับรู้ละครบนเวที ซึ่งเป็นกลุ่มหรือหมวดสัญลักษณ์ทางศิลปะการแสดง หรือในการรับรู้ผลงานจิตรกรรม ซึ่งเป็นกลุ่มหรือหมวดสัญลักษณ์ทางทัศนศิลป์ เป็นต้น นมิตีที่สามนั้นบุคคลกระทำการสนองตอบการรับรู้ นั้น ซึ่งเป็นกระบวนการร่วมระหว่าง การรับรู้และการปฏิบัติที่ การ์ค เนอร์ซีแจงเรียกว่า Figurativity operativity เป็นขั้นสำคัญที่จะจำแนกแยกประสบการณ์ศิลปะจากการแสวงหาทางวิทยาศาสตร์

การ์ค เนอร์ซีแจงอธิบายถึงความแตกต่างระหว่าง การรู้คิดด้านรูปลักษณ์ (figurative Cognition) และการรู้คิดด้านปฏิบัติ (Operative Cognition) ว่าต่างกันคือ ในการรู้คิดด้านรูปลักษณ์นั้น บุคคลบังเกิดการรู้ในรูปลักษณ์ของสิ่งหนึ่ง ยกตัวอย่างเช่น เส้น สี รูปร่างในจิตรกรรม ซึ่งต่างกับการรู้คิดในด้านปฏิบัติ เช่น การวิพากษ์วิจารณ์ศิลปะ เพราะการรู้คิดด้านรูปลักษณ์นั้น บุคคลเกิดการรู้จากการรวมข้อมูลที่มีให้ ซึ่งถือเป็นการแสดงออกด้วยเขว้ปัญญาและการพัฒนาความรู้

ทักษะของเด็กในด้าน การรู้คิดด้านรูปลักษณ์ (figurative cognition) นั้น จากงานวิจัยทางจิตวิทยาหลายชิ้นพบว่า จะพัฒนาเต็มที่ในช่วงวัยเด็กเล็ก และจะเริ่มลดลงในช่วงวัยเด็กตอนปลาย (ลดลงตั้งแต่อายุประมาณ 8 ปี) ซึ่งเป็นกระบวนการทางพัฒนาการที่ต่างไปจากพัฒนาการอื่นที่ ส่วนใหญ่จะพัฒนาดีขึ้นเมื่ออายุมากขึ้น

จะเห็นว่า ข้อมูลจากทฤษฎีของการ์ค เนอร์ซีแจงนี้เน้นให้เห็นถึงความสำคัญของการเรียนรู้ หรือประสบการณ์หลายด้าน ที่ศิลปะจะช่วยให้แก่ผู้เรียนได้อย่างมีคุณภาพ สอดคล้องกับความคิดเห็นของนักการศึกษาศิลปะกลุ่มยึดหลัก เกณฑ์ ซึ่งได้แสดงแนวคิดว่า วิชาศิลปะก็เช่นกัน

วิรุณ ตั้งเจริญ (2535) ได้สรุปทฤษฎีศิลปะเด็กตามที่เฟลด์แมน (Feldman, 1972) สรุปไว้เพื่อทำให้เราตรวจสอบข้อคิด มองในเชิงวิเคราะห์และค้นหาความเหมาะสมสอดคล้องจากทฤษฎีเหล่านี้ ที่จะพึงมีและพึงเป็นไปเข้ากับสังคมไทย ซึ่งการบริการคัดลอก หรือการผสม อาจจะเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการนำมาใช้ ทฤษฎีหนึ่งทฤษฎีใดหรือหลายทฤษฎีก็เป็นปัญหาหาคำไขว้กัน

(2) ทฤษฎีการรู้คิด (Cognitive Theory)

ทฤษฎีการรู้คิดหรือทฤษฎีสติปัญญา (Cognitive or Intellectual Theory) ในทางศิลปะเด็กในมุมมองที่ว่าเด็กเขียนภาพหรือเสนอสิ่งที่เด็กรู้มากกว่าสิ่งที่เด็กเห็น (He knows rather than what he sees) สภาพการลคคัดลอก ขนาดและรูปทรงในศิลปะเด็กได้รับการพิจารณาว่า เกิดจากการย้อนค้อยความรู้หรือพัฒนาการทางค้ำมรณทัศน์ค้อยขนาดหรือรูปทรงของสิ่งนั้นๆ ไม่ถูกต้องและเป็นจริงเพียงพอ

แนวทางทฤษฎีการรู้คิด มีข้อสันนิษฐานอยู่บนพื้นฐานที่ว่า "ความรู้ที่ถูกต้องอันเป็นสัจภาวะ คือ พื้นฐานของการนำเสนอที่ชัดเจนของสัจภาวะในงานศิลปะ" การเพิ่มประสบการณ์ต่อโลกให้กับเด็กจะช่วยเด็กลคช้อยบกพร่อง หรือลคความไม่พร้อมทางค้ำมรณทัศน์ค้อยสิ่งต่างๆ ในเยาว์วัยลง และจะเพิ่มคุณภาพในการใช้เส้น แสดงความจริงของวัตถุยิ่งขึ้น

ทฤษฎีนี้ยัง เชื่อว่าการมองเห็นของเด็กไม่ต่างไปจากผู้ใหญ่ การแสดงความงามของเด็กในสภาพลคคัดลอก เรียบง่าย ไม่ใช่เป็นความพยายามที่จะกระทำเช่นนั้น ไม่ใช่ปัญหาทางการมองเห็นหรือปัญหาในการควบคุมร่างกาย ภาพบนจอภาพ (retinal images) ในตาของเด็กปรากฏขึ้นเช่นเดียวกับผู้ใหญ่ แต่ปฏิกิริยาในการนำเสนอของเด็กจากสิ่งที่เด็กมองเห็นหรือระลึกขึ้นมาเด็กจะไม่เชื่อถือ ข้อมูลผัสสะ (sense data) นั้น เด็กจดจำหรือคิดเฉพาะหลักใหญ่ๆ ในสิ่งที่เขามุ่งแสดงออก เด็กตอบสนองแต่เพียงความเข้าใจในเชิงสติปัญญาหรือมรณทัศน์ค้อยวัตถุเป็นประการสำคัญ เป็นความเข้าใจที่ไม่ชัดเจนเพราะเด็กยังไม่คุ้นเคยต่อโลกและสรรพลิงตามความเป็นจริง ค้อยเมื่อเด็กเรียนรู้และผ่านวุฒิภาวะในระดับหนึ่ง เด็กจะสร้างมรณทัศน์ค้อยประสบการณ์ที่เขาเกี่ยวข้องเพิ่มขึ้นและแจ่มชัดขึ้น มรณทัศน์ค้อยที่เด่นชัดขึ้นนี้ จะพบได้จากการแสดงออกของเด็ก ค้อยรายละเอียดที่มากขึ้น ชับซ้อนขึ้นและจินตนาการที่กระจ่างชัดยิ่งขึ้น

โดยสรุป ทฤษฎีการรู้คิดนี้ พยายามอธิบายถึงสภาพรูปทรงง่าย ๆ ในศิลปะ
เด็ก และจุดอ่อนตามการมองเห็นแบบผู้ใหญ่ และยังเป็นการอธิบายการเปลี่ยนแปลง
ด้านการแสดงออกทางความงามของเด็กที่มีความสัมพันธ์กับพัฒนาการรับรู้สิ่งแวดล้อม

แต่ดูเหมือนว่า ทฤษฎีนี้จะขาดการอธิบายถึงสภาพจินตนาการและการสร้าง
สรรค์ในระดับเด็กที่โตขึ้น คล้ายเป็นการดึงทฤษฎีไปสู่ความรู้ในทางภาษาของเด็ก
และพลังของมรณทัศน์เป็นหลัก ไม่ได้มองว่ามรณทัศน์เติบโตขึ้นมาจากประสบการณ์
สัมผัส (sensory experience) ไม่ได้มองถึงว่า การนำเสนอจะต้องเกี่ยวข้องกับ
การสร้างสรรคภาพที่มองเห็น หรือการรับรู้มันจะขึ้นอยู่กับความพึงพอใจ หรือเป็น
การสะสมความรู้สึกสัมผัสก็ได้ และไม่ได้มองถึงว่าการที่เด็กแสดงออกจะมีอิทธิพล
จากความงามของวัสดุ หรือเกี่ยวข้องกับ การรับรู้วัสดุที่เด็กทำงาน

(3) ทฤษฎีพัฒนาการ (Development Theory)

จากการศึกษาและวิจัยเชิงประจักษ์พยานในภาพเขียนของเด็กนั้น มีเหตุผล
ที่เป็นไปได้ ในการเปลี่ยนแปลงวุฒิภาวะในการเขียนภาพให้เห็นเด่นชัดเป็นกลุ่มว
อันมีความเด่นชัดเฉพาะระดับจากวัยหนึ่งไปสู่อีกวัยหนึ่งที่อายุมากขึ้น ซึ่งพิจารณาจาก
การเริ่มต้นจากสภาพขีดเขียนสับสนในช่วงวัยก่อนเข้าโรงเรียน เด็กพัฒนาไปสู่การ
เขียนในสภาพวงกลม วงรี รูปทรงแทนคนและสิ่งของ หลังจากนั้นก็เพิ่มรายละเอียด
เข้าไปในรูปทรงพื้นฐาน พร้อมทั้งการเสนอบริเวณว่าง หลังจากนั้นก็ก้าวไปสู่การ
แสดงออกในลักษณะเหมือนจริง

พัฒนาการในทางวุฒิภาวะด้านการแสดงออกทางศิลปะ เช่นนั้นได้รับการศึกษา
ค้นคว้าและบันทึกไว้อย่างชัดเจนในงานของโรลเวนเฟลด์ (Victor Lowenfeld,
1947) ซึ่งเขายืนยันว่าการเปลี่ยนแปลงทางด้านการแสดงออกในสิ่งที่มองเห็นได้
เป็นปฏิกิริยาสนองตอบต่อการเปลี่ยนแปลงของสติปัญญา อารมณ์ สังคม การรับรู้
กายภาพ สุนทรียะ และการสร้างสรรค์ภายในตัวเด็ก ซึ่งโรลเวนเฟลด์ได้แบ่งแยก
ระดับวุฒิภาวะไว้ดังนี้

ระดับขีดเขียน/Scribbling Stage	2-4 ปี
ระดับก่อนโครงแบบ/Preschematic Stage	4-7 ปี
ระดับโครงแบบ/Schematic Stage	7-9 ปี
ระดับเริ่มเหมือน/Drawing Realism	9-11 ปี

ระดับเหมือนแฝง/Pseudorealistic Stage 11-13 ปี

หลังจากโจเวนเฟลค์ได้เสนอทฤษฎีพัฒนาการเช่นนี้ ต่อมาก็ยังมีนักศิลปศึกษาที่เสนอระดับวุฒิภาวะของเด็กในด้านการแสดงออกทางศิลปะ แม้จะมีข้อแตกต่างไปบ้างทางด้านการกำหนดอายุหรือบุคลิกในการแสดงออก แต่ก็มิได้แยกออกไปจากแกนความคิดของโจเวนเฟลค์มากนัก โจเวนเฟลค์ตระหนักดีว่า เด็กแต่ละคนไม่จำเป็นต้องผ่านระดับวุฒิภาวะเหล่านี้อย่างเท่าเทียมกัน แต่ถ้าการแสดงออกของเด็กคนใดคนหนึ่งที่วนเวียนอยู่ในระดับวุฒิภาวะใดวุฒิภาวะหนึ่ง นั้นอาจจะ เป็นดัชนีชี้ให้เห็นความยุ่งยากทางสมอง หรืออารมณ์ของเด็กคนนั้นได้ ยกเว้นเด็กที่มีปัญหาทางปัญญา (retarded child) ซึ่งย่อมไม่สอดคล้องกับระดับวุฒิภาวะเหล่านี้อย่างแน่นอน

ด้วยเหตุนี้การแสดงออกทางศิลปะของเด็กตามระดับวุฒิภาวะในทฤษฎีของโจเวนเฟลค์จึงมีความสอดคล้องกับพัฒนาการทางด้านอารมณ์ สังคม สติปัญญา ความคิดสร้างสรรค์ด้วย เป็นความสัมพันธ์กับคนและสิ่งต่างๆ ในสภาพแวดล้อม ซึ่งสิ่งเหล่านี้มีผลต่ออารมณ์และสติปัญญา เช่น ขนาดของวัตถุในภาพเขียนของเด็ก จะแสดงความสำคัญของสิ่งนั้นมีต่อความรู้สึกของเขา เป็นต้น ซึ่งการมองในแง่นี้ย่อมเกี่ยวข้องกับสภาพการรู้คิด (cognition) ของเด็ก เป็นการมองถึงพัฒนาการทางมโนทัศน์ที่สัมพันธ์กับพัฒนาการทางความงามด้วยเช่นกัน การที่เด็กเขียนภาพแม่ใหญ่กว่าภาพพ่อ ก็เป็นการชี้ให้เห็นความสำคัญในเชิงความคิดที่เด็กมีต่อแม่ เป็นต้น

ปัญหาสำคัญสำหรับการสอนศิลปะในทฤษฎีพัฒนาการนี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งระดับประถมศึกษา ซึ่งจะต้องกระตุ้นการแสดงออกของเด็ก ให้พัฒนาการของเขาสอดคล้องกับเกณฑ์ในเชิงวิทยาศาสตร์นั้น และดูเหมือนว่าทฤษฎีพัฒนาการนี้ จะให้ความสำคัญในเชิงจิตวิทยาบำบัด มากกว่าเป้าหมายในเชิงความงาม

(4) ทฤษฎีการรับรู้

จากแนวคิดจิตวิทยาเกสทอลท์ (Gestalt Psychology) ในแง่การรับรู้ จากสภาพส่วนรวมมาสู่ส่วนย่อย ได้ส่งผลมาสู่ทฤษฎีของอาร์เนม (Arnheim Theory) ซึ่งทฤษฎีของเขาได้เสนอหลักการโดยสรุปว่า "เด็กเขียนภาพตามที่เขาเห็น" โดยเชื่อในกระบวนการรับรู้ ที่เริ่มจากการมองเห็นสิ่งต่างๆ ในสภาพส่วนรวมทั้งหมด แล้วจึงมองเห็นรายละเอียดตามมา (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2526)

การแสดงออกทางศิลปะของเด็ก โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเขียนภาพจะพบว่าวัยเด็กในช่วงแรกจะเขียนภาพวัตถุสิ่งแวดล้อมเป็นรูปทรงง่ายๆ ไม่มีรายละเอียดมากนัก ต่อเมื่อเด็กเริ่มโตขึ้นจะพบว่าภาพเขียนของเด็กค่อยๆ เพิ่มความซับซ้อนหรือรายละเอียดขึ้น จากข้อสังเกตนี้อาจพอสรุปได้ว่า เด็กจะเริ่มรับรู้สิ่งต่างๆ ในลักษณะส่วนรวมที่เป็นโครงสร้างใหม่ และแสดงออกเป็นภาพง่ายๆ เมื่อเด็กพัฒนาการรับรู้ไปพร้อมกับพัฒนาการด้านอื่นๆ เมื่อเด็กรับรู้รายละเอียดมากขึ้น เด็กก็จะแสดงออกด้วยรายละเอียดของสิ่งนั้นเพิ่มมากขึ้นด้วยเช่นกัน

(5) ทฤษฎีความรู้สึกและการเห็น

ทฤษฎีความรู้สึกและการเห็น เป็นแนวคิดที่ประมวลมาจากความคิดของนักการศึกษาศิลปะ วิลเฟรด ลอเวนเฟลด์ (Victor Lowenfeld) เขาเชื่อว่าเมื่อเด็กพบเห็นสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งนั้น เด็กจะไม่ได้เพียงรับรู้รูปทรงของวัตถุสิ่งของเท่านั้น แต่จะเกิดความรู้สึกต่อสิ่งนั้นขึ้นด้วย (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2526) เช่น การที่เด็กพบกระต่าย เขามิได้เพียงรับรู้รูปร่างหน้าตาของกระต่ายเท่านั้น เขาอาจจะรู้สึกชื่นชม คิดว่าได้เล่นกับกระต่าย และรู้สึกถึงความน่ารักและความสวยงามของกระต่าย ความรู้สึกของเด็ก เช่นนี้ เป็นความรู้สึกที่มีอิสรภาพอยู่ในโลกส่วนตัวของคน ตามความคิดและความเชื่อของทฤษฎีความรู้สึกและการเห็น มุ่งเน้นกิจกรรมศิลปะที่เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกทางด้านอารมณ์ความรู้สึกอย่างเสรีภาพ และก็เชื่อมั่นว่า การส่งเสริมการแสดงออกในลักษณะนี้ย่อมสร้างเสริมให้เด็กเกิดคุณค่าอย่างกว้างขวาง ทั้งในแง่คุณค่าทางศิลปะและคุณค่าทางบุคลิกภาพ โดยเฉพาะทางด้านบุคลิกภาพนั้น เกี่ยวข้องกับความรู้สึกสัมผัสที่มีต่อสภาพแวดล้อมรอบด้าน

ปัจจุบันแนวคิดศิลปะเด็กในประเทศไทย เริ่มเป็นที่ยอมรับทฤษฎีความรู้สึกและการเห็นอย่างกว้างขวาง กิจกรรมที่อาจจะเสนอเรื่องราว หรือเนื้อหาต่างๆ เพื่อ让孩子แสดงออก เช่น บ้านของฉัน อาชีพของพ่อแม่ การทานา การจรรजर การตัดไม้ทำลายป่า การทำงาน ฯลฯ ซึ่งเรื่องราวที่เสนอให้เด็กได้แสดงออกนั้นควรเป็นเรื่องราวที่มีลักษณะเป็นสภาพแวดล้อมจริง ๆ ของเด็ก เพื่อเขาจะได้สามารถสะท้อนความรู้สึกสัมผัสโดยตรงจากชีวิตประจำวันมาเป็นงานศิลปะที่มีคุณค่าได้

นอกจากนั้น งานศิลปะเด็กที่สนับสนุนการแสดงออกทางด้านจินตนาการ ก็นับว่าช่วยกระตุ้นการแสดงความรู้สึกได้ดีด้วย ซึ่งเรื่องราวที่เด็กจะแสดงจินตนาการ

นั้นมักจะเป็นเรื่องราวที่ต่อเนื่องกับชีวิตของเด็ก เรื่องราวที่เด็กสนใจหรือเรื่องราวที่เด็กมีประสบการณ์ เช่น ชีวิตในอนาคต เมืองไทยในอนาคต โลกวิทยาศาสตร์ ชีวิตบนดาวอังคาร ฯลฯ จินตนาการอาจไม่ใช่ความจริงแต่จินตนาการก็สัมพันธ์กับความจริง และท้าทายความรู้สึกนึกคิดของเด็กได้อย่างดียิ่ง

การคูณที่เด็กลอกเลียนแบบ

ภาพที่เด็กเขียนขึ้นนั้น บอกสิ่งต่างๆ ไปด้วยอย่างไม่น่าเชื่อ บางเรื่องสะท้อนสิ่งรอบๆ ตัวที่เขาพบเห็นในชีวิตประจำวัน เช่น เรื่องราวเกี่ยวกับครอบครัว ใต้แม่ พ่อ แม่ พี่ น้อง เรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตสัตว์ หรือเรื่องราวเกี่ยวกับธรรมชาติ ใกล้เคียงกว่านั้นอาจเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความคิดค้นทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น เรื่องอวกาศ มนุษย์ต่างดาว ซึ่งเด็กอาจมีประสบการณ์จากหนังสือ โทรทัศน์หรือภาพยนตร์ (ผดุง พรหมมูล, 2524)

การถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆ ของเด็กออกมาเป็นภาพนี้ สังเกตได้ว่าเด็กมีความสุขและสนุกสนาน เมื่อเขาได้เขียนภาพสิ่งต่างๆ ตามที่อยากเขียน หลายต่อหลายครั้งมักจะพบว่า ขณะที่เด็กเขียนภาพอยู่นั้น เขามักจะพูดคุย หรือเรียกร้องให้ผู้อื่นสนใจภาพที่กำลังเขียนด้วย คุยบอกว่ารู้ว่าจะเขียนภาพอะไร

กระบวนการเหล่านี้ อาจกล่าวได้ว่า ศิลปะช่วยการเรียนรู้ของเด็กได้เป็นอย่างดี แม้ว่าเด็กเหล่านั้นจะยังไม่อ่านเขียนหนังสือไม่ได้ หรือการพัฒนาทางภาษาพูดคุยสื่อสารไม่ได้ก็ตาม แต่เขาสามารถบอกเล่าถึงความรู้สึกนึกคิดต่างๆ ของเขาให้เรารับรู้ได้อย่างละเอียด คุยผ่านวิธีการเขียนภาพ เพราะในภาพเขียนของเด็กนั้น มักจะสะท้อนถึงเรื่องราวที่เขาสนใจหรือสิ่งที่เก็บกอดอยู่ในจิตใจของเขา

เด็กระดับประถมศึกษาตอนปลายนั้น ยากที่จะกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ของเด็กให้พัฒนาต่อไปได้ ผู้วิจัยหลายท่านแปลกใจกับความจริงที่ปรากฏ เกี่ยวกับความสามารถทางศิลปะของผู้ใหญ่ทั้งหมด มีไม่มากไปกว่าเด็กอายุ 12-14 ปีเลย Even Franz Cizek (อ้างถึงใน Gary R. Hoff, 1982) นักวิจัยชาวออสเตรีย ได้กล่าวไว้ว่า "ดอกไม้ที่บ้านแล้วมันจะไม่สามารถกลับมาอีกครั้ง" (Once its blossoming-time is over, it will never come again.) ปัญหานี้เป็นเรื่องแปลกที่ว่าเราจะทำให้ช่วงเวลานั้นขยายออกไปอย่างไร จะสร้างประสบการณ์

ทางศิลปะอย่างไรที่จะทำให้อารมณ์คล้อยตามกับความสนใจของเด็ก แม้จะไม่อยู่ในสภาพที่เป็นประโยชน์ต่อธรรมชาติความอยากรู้อยากเห็น และความกระตือรือร้นของเด็ก แทนการเข้าพัฒนาการตามขั้นจนความสามารถถึงขีดสูงสุด

หิ้งนี้รอกาสที่จะสร้างสิ่งนี้จากการแสดงออกทางศิลปะให้เป็นไปทีละเล็กละน้อยแทบไม่มี ย้อนกลับในปี 1909 นักวิจัยชาวเยอรมัน ชื่อ Levenstien ได้จัดแสดงเกี่ยวกับภาพประวัติศาสตร์ และบรรยายทัศนะถึงการเพิ่มความสำคัญทางรูปแบบศิลปะสำหรับเด็ก เริ่มตั้งแต่อายุ 10 หรือ 11 ปี แต่เขาคิดสงสัยว่าอะไรคือเหตุผลว่าทำไมเขาชวนจึงหลงใหลกับ สื่อที่เป็นที่นิยม อิทธิพลจากหนังสือการ์ตูน และอะไรคือผลของความสามารถในการสร้างงานศิลปะโดยเด็ก เขาตั้งคำถามว่า "ทำไมจะต้องห้ามเด็ก ๆ ไม่ให้วาดฉากสงคราม, เด็กผู้หญิง, สัตว์ประหลาดและสิ่งที่เด็กชอบ"

Glyn V. Thomas and Angele M.J. Silk (1990) กล่าวว่าเด็กอายุ 8 ปี หรือมากกว่านั้นมักจะพยายามวาดภาพ Portray อย่างละเอียด ไม่ใช่วาดเพียงลักษณะเฉพาะของวัตถุ แต่เป็นความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุ เด็กวัยนี้เริ่มที่จะวาดภาพอยู่ในลักษณะระดับสายตา และมีการฝึกฝนให้สัดส่วนสัมพันธ์กัน พัฒนาการทางการวาดภาพอยู่ในขั้น "Visual Realism" ภาพวาดของเด็กจะเริ่มมีลักษณะเหมือนจริงมากขึ้น

การวาดภาพอย่างอิสระของเด็กแรก อายุ 9 หรือ 10 ปี นี้ได้เป็นไปตามแบบ (style) ทีละเล็กละน้อย ภาพการ์ตูน (cartoon figures) และการ์ตูนเรื่อง (comic-strip figures) เป็นเรื่องปกติของภาพวาดเด็กในวัยนี้ ภาพวาดแสดงลักษณะที่แปรเปลี่ยนและกิริยาท่าทางน้อยลง เด็กชั้นนี้เริ่มพอใจกับภาพวาดของเขาและมีความสนใจในกิจกรรมนี้ในช่วงสั้นๆ ถือเป็นการเล่นเพราะว่าพวกเขาอยู่ในภาวะไร้ความสามารถที่เป็นผลจากความปรารถนาในภาพวาดของเขา เด็กๆ ซึ่งต้องการจะวาดภาพต่อไปผลจากการสนับสนุนของสิ่งอื่น หรือการเรียนรู้ด้วยตนเอง ดูเหมือนจะเป็นการพัฒนาทางด้านจินตนาการเกี่ยวกับลักษณะเฉพาะของตัวละครและภาพล้อ (caricatures) จากเหตุดังกล่าวการแสดงออกของเด็กควรได้รับการสนับสนุนให้เป็นไปอย่างอิสระ (Gardner, 1980)

ได้มีการพูดถึงการวาดภาพของเด็กแรกว่า ไม่ได้รับการให้ความสำคัญมากนัก (Arnheim, 1969) ผลจากการละเลยต่อภาพวาดของเด็กแรกทำให้มีการใช้ภาษาเข้ามาแทน คือนำความรู้สึกไปสู่การแสดงออกด้วยตัวของเด็กเอง การ์ดเนอร์

(Gardner, 1980) เสนอแนะว่า ภาพวาดของเด็กๆ นั้นมีความเหมือนจริงมากขึ้น บางทีอาจจะ เป็นเพราะการแสดงออกทางความรู้สึกของเด็กไม่เป็นที่พอใจ ซึ่งนานา ครั้งก็จะได้รับรายงานเกี่ยวกับเรื่องนี้

Arnheim (1956) ได้โต้แย้งเรื่องภาพวาดของเด็กเกี่ยวกับรูปทรง แบบนาอีฟ (naive) หรือศิลปะบริสุทธิ์ปราศจากการตกแต่งแก้ไขเป็นพื้นฐาน การเขียนภาพทัศนียภาพ (Perspective) จากทฤษฎีพัฒนาการของ Goodenough และ Harris พยายามที่จะสร้างภาพโดยลอกเลียนแบบให้เหมือนภาพ Portrayed ที่มีชื่อเสียงโดยได้เสนอความคิดเห็นไว้ดังนี้

1. เด็กทุกคนที่ไม่ได้ถูกสอนเกี่ยวกับพฤติกรรมทางศิลปะจากผู้ใหญ่ ไม่สามารถสร้างงานที่มีทิศทางถูกต้องได้ในการวาดภาพของพวกเขา ภาพวาดของเด็กหลายคนดูเหมือนว่าจะแสดงลักษณะคล้ายกับภาพล้อ (caricatures) (Freeman, 1980 and Eng, 1931) เป็นที่น่าสังเกตว่าหน้าตา (ลักษณะเด่น) ที่เน้นถึงการใช้ลักษณะเหมือนจริง

2. ความชำนาญในการใช้เส้น มาจากประสบการณ์ของการวาดภาพ การวาดภาพการ์ตูนง่ายกว่าการวาดภาพจากภาพถ่าย

Ryan and Schwartz (1956) อ้างถึงการวาดภาพมือของคนว่า จำนวนครึ่งหนึ่งที่พวกเขาพบว่าเป็นภาพวาดลักษณะมือมาจาก มิกกี้เมาส์ (Mickey Mouse) มากกว่าการวาดภาพจากภาพถ่ายของจริง นับเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นเนื่องจากการรับรู้ภาพของเด็กเป็นเรื่องเฉพาะ ทฤษฎีนี้เสนอแนะว่าการรับรู้ของเรา ขึ้นอยู่กับการลอกเลียนแบบภาพซึ่งถูกกระตุ้นจากส่วนใดส่วนหนึ่ง คาดว่าไม่ใช่ภาพแบบเหมือนจริง ซึ่งยากแก่การอธิบายความหมาย อย่างน้อยที่สุดก็ง่ายแก่การดูมากกว่าแบบที่เหมือนจริง ในขณะที่พวกเราไม่สามารถคาดหวังกับการเรียกร้องสิทธิ เกี่ยวกับเรื่องที่ยกขึ้นมาถกเถียงกันว่าเด็กมักจะยอมรับภาพวาดของพวกเขา ได้ทันที พวกเขามักจะมีการดูหรือการเห็นอย่างง่าย ในขณะที่พวกเขาก็จะรับรู้อยู่ภายในใจเป็นผลจากการกระตุ้นจากฉากเหมือนจริง ภาพวาดที่ไร้ความสามารถเกี่ยวกับทิศทางการเขียนทัศนียภาพ เป็นผลมาจากการรับรู้ภาพการ์ตูนซึ่งให้ผลตอบแทนอย่างมากมาย

Marjuorie Wilson And Brent Wilson (1991) ได้กล่าวถึง การลอกเลียนแบบไว้ในหนังสือ "Teaching Children to Draw : A Guide for Teacher & Parents" ไว้ดังนี้

ธรรมชาติของกิจกรรมการวาดภาพ ในขณะที่พวกเขาวาดภาพ อาจจะ คุยลาห่างหรือกับคนอื่น สิ่งนี้เกิดขึ้นกับเด็กบางคนเป็นประจำทุกวันหรือบ่อยครั้ง ซึ่ง ครู, ผู้ปกครองหรือผู้ใหญ่ยังไม่สังเกตเห็น แต่หลายสิ่งซึ่งช่วยเติมชีวิตวัยเด็ก คุยมี ผลลัพธ์ทั้งในด้านทัศนคติความปรารถนา ความชื่นชม และความตื่นเต้น เป็นสิ่งที่ช่วยจัด ประสบการณ์ชีวิตวัยเด็กและให้ผลสะท้อน เป็นที่มาของความรู้ในการเรียนรู้เกี่ยวกับ โลกที่เขาอยู่, ตัวเขาและอนาคต

เด็กว หลายคนยอมรับว่าแอบวาดภาพในชั่ววอม่งอื่นซึ่งไม่เข้าชั่ววอม่งศิลปะ เด็กบางคนบอกว่ามักจะวาดภาพในห้องเรียนได้ดี คุยแอบเอากระดาษวาดภาพซ่อน ไว้ในสมุด

ธรรมชาติในการวาดภาพของเด็ก จะค่อยๆ สะสมขึ้นตั้งแต่เกิดอย่างค่อย เป็นค่อยไป ถ้าการวาดภาพเป็นสิ่งจำเป็นซึ่งเรียกได้ว่าเป็น "การกระทำที่เป็นไปตามธรรมชาติ" อะไรคือบทบาทของผู้ใหญ่ในการพัฒนากระบวนการวาดภาพของเด็ก Franz Cizek (1904) ได้กล่าวถึงทฤษฎีทางศิลปะ เด็กซึ่งไม่มีการถูกแทรกแซงว่า ไม่เห็นด้วยกับการแทรกแซงของผู้ใหญ่ ในการทำงานศิลปะของเด็ก เพราะจะเป็น การทำลายความเป็นธรรมชาติและความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก แต่วิลสันและวิลสัน (Wilson and Wilson, 1991) เชื่อว่าความช่วยเหลือของผู้ใหญ่เป็นสิ่งจำเป็นต่อ ธรรมชาติและความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก

ผู้ปกครองหรือครูมีอิทธิพลต่อเด็กอยู่แล้ว คุยไม่รู้ตัว ภาพวาดของเด็กแสดงให้เห็นโลกส่วนตัวของเด็ก, ภาพประกอบจากหนังสือ, นิตยสาร, โทรทัศน์และผลงาน ของศิลปินในพิพิธภัณฑ์ วิลสันและวิลสันเห็นว่าไม่ควรหยุดยั้งอิทธิพลของสื่อเหล่านี้ ถ้า ผู้ใหญ่ไม่สามารถชี้แนะแนวทางให้กับเด็กในการหลีกเลี่ยงอิทธิพล ดังนั้นผู้ใหญ่ควรจะ ทาให้เด็กนำใจในการแสดงออกถึงอิทธิพลด้วยดี เพราะจะช่วยพัฒนาได้อย่างเต็มที่ คุยปราศจากการเปิดเผยถึงอิทธิพลนั้นคล้ายกับการเขียนภาพของศิลปินที่อาจจะ เป็น เครื่องมือซึ่งไม่เคยค้นพบมาก่อน เด็กว ไร้ใจให้สื่อที่ได้รับความนิยมมามีอิทธิพลต่อ พวกเขา สื่อเหล่านี้มีความง่าย และคุยทั่วไปแล้วสามารถสรรหามาได้ เด็กว จะ หามาใช้ประโยชน์ตามจินตนาการและแนวคิดของตัวเอง เด็กสามารถท่องชื่อของ

ศิลปิน, นักวาดภาพประกอบและนักเขียนการ์ตูนได้วาดภาพวาด วาดอย่างไร และคืออย่างไร เหล่านี้เป็นสิ่งเร้าในงานการวาดภาพและแสดงถึงทิศทางสำคัญของทักษะในการวาดภาพ อย่างไรก็ตามมีเด็กจำนวนมากที่สามารถสำรวจคิดค้นสิ่งที่จะเป็นไปในการวาดภาพ เพราะว่าสิ่งที่เด็กสามารถวาดได้น้อยหรือไม่ได้เลยคือ ความซับซ้อนและการแสดงความหมาย จะทำอย่างไรกับสื่อที่เผยแพร่เพื่อช่วยเด็กได้พัฒนาความสามารถอื่น มากกว่าจะเป็นแบบจำลอง เพื่อให้เกิดความคิดหรือลอกเลียนแบบ วีสันและวีสัน เชื่อว่าปฏิกิริยาของเด็กยุคก่อนเกิดเกี่ยวกับรถของเรานั้น อิทธิพลเป็นส่วนประกอบในกระบวนการแก้ปัญหา ทั้งการใช้ความรู้สึก และความสามารถในการเคลื่อนไหว เด็กๆ ได้เป็นผู้บัญญัติกฎในการวาดภาพอย่างถูกต้องและสมบูรณ์แล้ว

ศิลปินที่มีชื่อเสียงอาทิเช่น ปिकासโซ (Picasso) และมิลเลย์ (Millaiss) แสดงให้เห็นสิ่งมหัศจรรย์อันเกิดจากการลอกเลียนแบบงานศิลปะของศิลปินท่านอื่นจริงๆ แล้วไม่ว่าจะเป็นการขอยืม (borrowing), การเลียนแบบ (imitation), การลอกเลียนแบบ (copying) และการจำลองแบบ (modeling) ก็อาจจะเป็นวิธีการหนึ่งที่เป็นส่วนประกอบที่สำคัญที่สุดในการเริ่มต้นของศิลปิน

แต่การลอกเลียนแบบก็ถือเป็นสิ่งต้องห้ามต่อการสร้างสรรค์ และธรรมชาติของเด็ก ศิลปินมีความระมัดระวังในเรื่องนี้ ภัยที่ได้หยิบยืมเทคนิค, รูปแบบ หรือแม้กระทั่งจินตนาการจากคนอื่น และนำมาขยายหรือนำมารวมกัน และใช้วัตถุประสงค์เหล่านั้นในวิธีการใหม่ และรูปแบบใหม่ เป็นลักษณะเฉพาะตัวของศิลปิน เด็กๆ ที่ทำตามก็จะขอยืมจินตนาการและใช้มันเพื่อวัตถุประสงค์ของเขา

เป็นเวลา 100 ปี มาแล้ว ที่ได้มีการทบทวนถึงสิ่งที่ทำให้แก่เด็กจากการวาดภาพระบายสีซึ่งอาจจะเคยถูกมองข้ามไป ปัจจุบันนี้ ร้านจำหน่ายเครื่องเขียนมีวัสดุอุปกรณ์ให้เลือกมากมาย ไม่ว่าจะเป็นกระดาษ, อุปกรณ์วาดภาพและเครื่องมือที่ใช้ประกอบการวาดภาพตรงตามความปรารถนาของศิลปินรุ่นใหม่ นี่เป็นการเน้นให้เห็นถึงความพยายามในการสร้างสรรค์งานศิลปะของเด็ก บางทีอาจจะเป็นอย่างครั้งแรกหรือตลอดชีวิต ที่แสดงถึงอิทธิพลทางวัฒนธรรม สำหรับเด็กผู้ได้รับการส่งเสริมให้วาดภาพ การกำหนดวิธีในการวาดภาพต่างๆ และจำลองการวาดภาพทั้งของผู้ใหญ่และเด็ก การวาดภาพเกือบจะเป็นสิ่งที่แสดงถึงธรรมชาติด้านที่ 2 และเป็นการฝึกหัดนำมาซึ่งพัฒนาการที่มากไปด้วยความรวดเร็วและง่ายกว่าการที่จะปล่อยให้เด็กซึมซาบวัฒนธรรมที่ละเอียดละน้อยเอง

งานวัฒนธรรมที่คล้ายคลึงกัน ได้มีการเสนอสื่อต่างๆ แก่เด็กในรูปแบบของ ภาพถ่าย, ภาพประกอบ, การ์ตูน, รายการโทรทัศน์และภาพยนตร์ ธรรมชาติของสื่อ นั้นๆ น่าจะมีอิทธิพลต่อการวาดภาพของเด็ก Maurice Sendak นักเขียนภาพประกอบ หนังสือและนิทานซึ่งเป็นขวัญใจของเด็กๆ สิ่งที่มีอิทธิพลต่อภาพวาดของเขาเริ่มจาก บาล์มเมอร์ (Palmer), เบรค (Blake), นิทานเยอรมัน และโดยเฉพาะอย่างยิ่ง หนังสือการ์ตูน, junk books, ภาพยนตร์ประเภทชุดทอง, สัตว์ประหลาด, คิงคอง, แพนตาซี บทหน้า "มิกกี้เมาส์" ที่นำมาใช้เป็นภาพประกอบบนกล่องคอร์นเฟลค (conflakes) เป็นสิ่งที่มหัศจรรย์สำหรับเขาเมื่อยัง เป็นเด็กมาก

การวาดภาพที่แสดงถึงการลอกเลียนแบบ แบ่งตามลักษณะที่ปรากฏได้ดังนี้

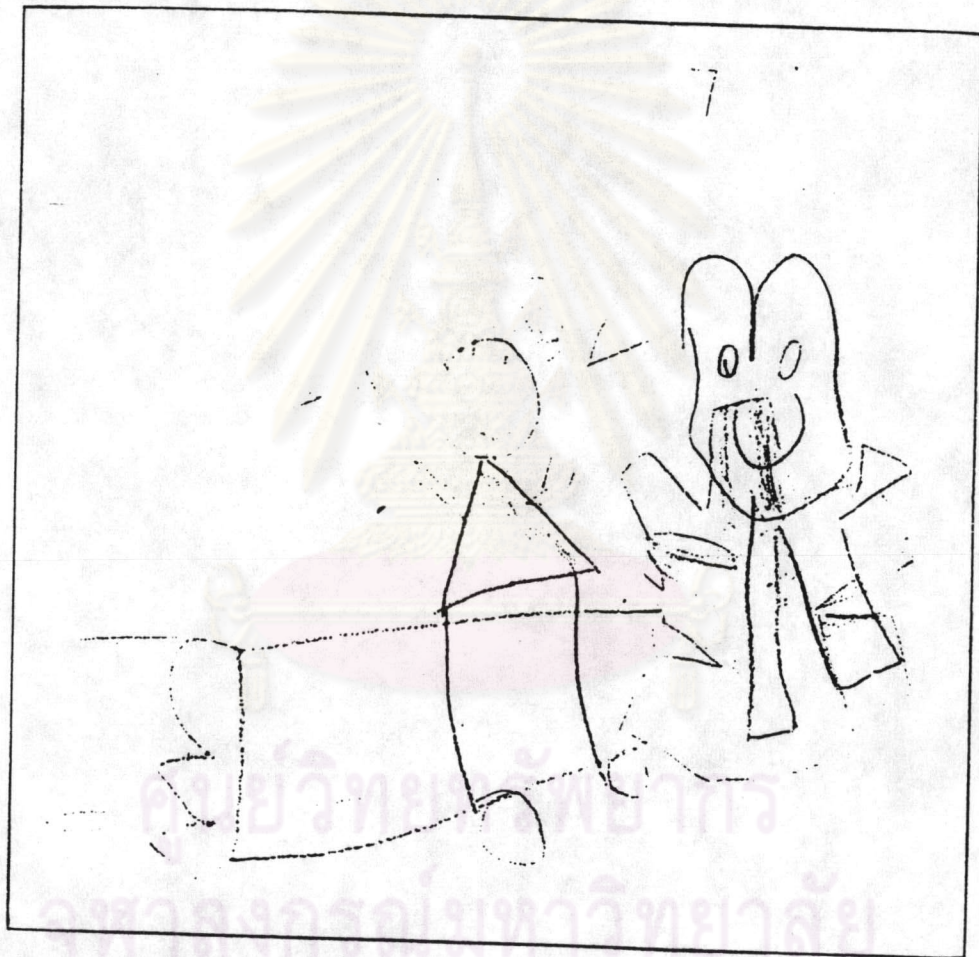
1. แสดงการใช้เส้น ได้มีการนำเส้นมาใช้งานภาพซูเปอร์ฮีโร่ (ภาพที่ 1) ซึ่งหลายร้อยปีต่อมา ก็ยังแสดงถึงความชัดเจนทั้ง เวลาและวัฒนธรรม



ภาพที่ 1 วาดโดยเด็กชายชื่อ David อายุ 6 ปี

ภาพ "Superheroes" เด็กอายุ 6 ปี อย่าง เดวิดได้ตกแต่งภาพวาดของเขาขึ้นมาจากการได้รับอิทธิพลของสิ่งที่เขาพบเห็น เขาพยายามวาดาที่มี ส่วนของศรีษะ ลาตัว และแขนขา อีกทั้งได้แสดงลักษณะเด่นของสไปเดอร์แมน ที่ขายแมงมุมและลักษณะเด่นของซูเปอร์แมนที่เลือกคลุม ซึ่งเป็นผลมาจากอิทธิพลทางวัฒนธรรมโดยตรง

2. แสดงการประมุข์ต้นแบบ โดยผสมผสานกับความคิดของตนเอง
จินตนาการที่พบในภาพของ เท็กโออเมริกัน และเด็กในประเทศตะวันตก ไม่มีอะไรที่จะ
สมบูรณ์ ถ้าปราศจากฉากของ จรวด, ชีปนาวุธ และฉากของยานอวกาศ สัตว์ประหลาด
และโคโรนาเสาร์, แพชั่น, ภาพประมุข์ของคอนารูปร่างมิกกี้เมาส์ (ภาพที่ 2) แมลง
ปีกแข็งที่น่ารักและสัตว์ต่างๆ บางภาพ



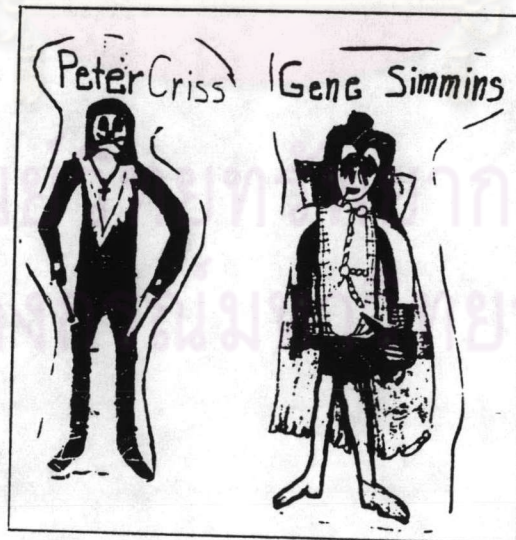
ภาพที่ 2 วาดโดย Jackie Sue อายุ 3 ปี

มิกกี้เมาส์ ในอเมริกาเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมในช่วงแรกๆ แจ็กกี้ ซู
วาดภาพที่มีรูปร่างเล็กกว่านี้เป็นตัวแทน มิกกี้เมาส์ ส่งเกล้าจากาบทูที่มี
ลักษณะกลมมาใหญ่

3. แสดงอิทธิพลทางวัฒนธรรม สภาพแวดล้อม และความนิยมต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งในช่วงเวลานั้น บอกและแสดงว่าให้เห็นกริยาท่าทางต่าง ๆ ฉากสงคราม, ฉากในอากาศและฉากใต้น้ำ กีฬายอดนิยม, นักร้องเพลงร็อก และกลุ่มศิลปินร็อก (ภาพที่ 3-4), เครื่องยนต์ที่สมบูรณ์แบบ และรถแฟนตาซี พวกเราต่างรู้จักกันดีเป็นเวลา 100 ปีมาแล้ว จินตนาการเหล่านี้ไม่เคยมีอยู่จริง และ 100 ปีต่อจากนี้พวกเขา ก็จะสูญหายไป แต่เพราะว่าพวกเขาได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม ซึ่งบางครั้งก็ยากที่จะหาให้เป็นจริงขึ้นมา

4. แสดงการนำเอาจินตนาการจากวัฒนธรรมในแต่ละส่วนของโลก ซึ่งมีความหลากหลายมารวมกัน ก็เป็นที่ยอมรับกันว่าจะต้องเป็นภาพวาดของเด็กอเมริกัน เนื่องจากรับวัฒนธรรมจากส่วนต่างๆ ของโลกมาไว้ (ภาพที่ 5-6)

ความแตกต่างระหว่างการเรียนรู้ที่จะวาดภาพแสดงท่าทางลักษณะต่างๆ หรือเกือบจะไม่มีการแสดงท่าทางเลย ซึ่งทั้งหมดนี้ก็ดูเหมือนจะสัมพันธ์กับภาพวาดของเด็กๆ ซึ่งเลียนแบบภาพประกอบที่เด็กเคยเห็น เป็นปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมที่แสดงให้เห็นพื้นฐานการวาดภาพประกอบท่าทางมากที่สุด จนกระทั่งจินตนาการได้จากการกำหนดรูปแบบโดยวัฒนธรรม



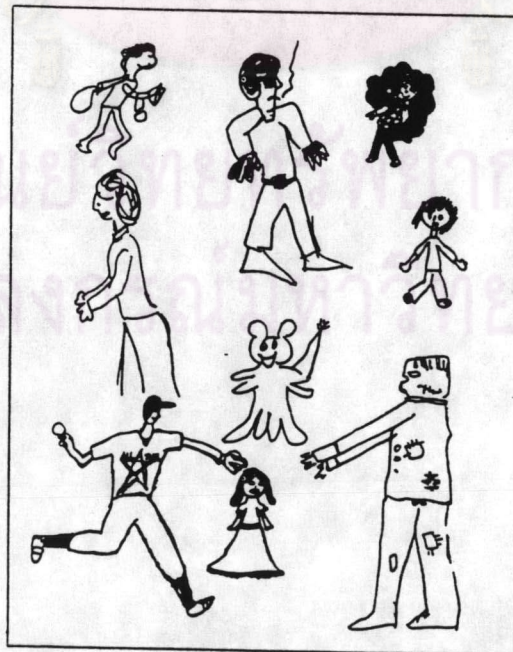
ภาพที่ 3 วาดโดย Steven อายุ 8 ปี

เป็นภาพของกลุ่มศิลปินนักร้องที่ได้รับความนิยมสูงสุดในขณะนี้ เป็นผลงานบางส่วนของ สตีเวน ที่เลือกวาดภาพกลุ่มศิลปินที่เขารู้จักชื่อ "KISS"



ภาพที่ 4 วาดโดย Andy อายุ 11 ปี

เป็นที่น่าประหลาดใจที่ภาพวาดของ แอนดี้ มีฉากกา.แสดงของศิลปินหรือค
ถ่ายทอดออกมาอย่างมีชีวิตจิตใจเหมือนกับเหตุการณ์จริงที่ แอนดี้เคยสัมผัส
และยังอยู่ในความทรงจำ



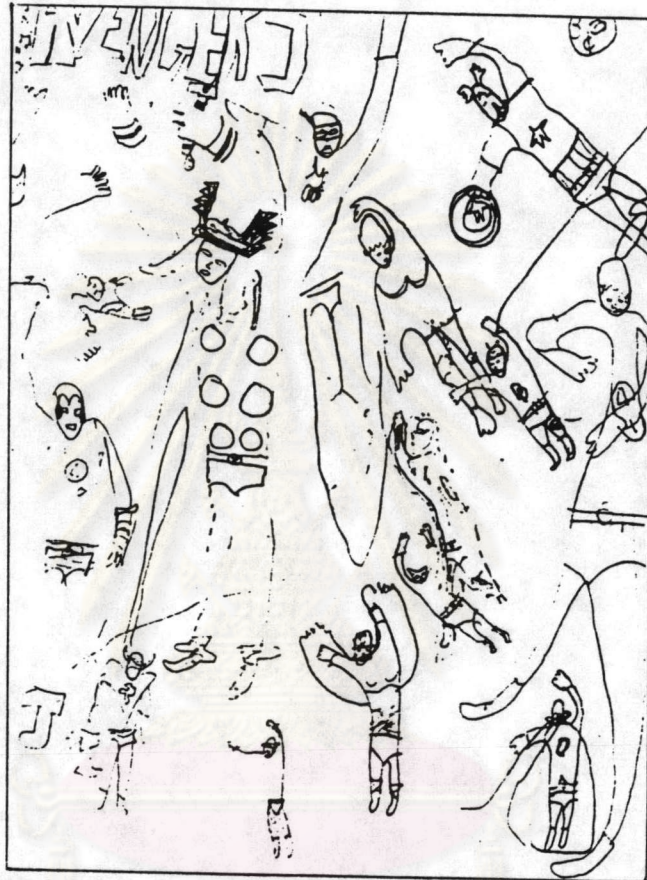
ภาพที่ 5 ภาพวาดต่างๆ ที่ปรากฏในภาพนี้เป็นตัวอย่างภาพวาดที่ค้นพบในภาพวาด
ของ เค็กออเมริกัน



ภาพที่ 6 ภาพวาดของเด็กในตะวันออกเฉียง ซึ่งแตกต่างอย่างมากจากเด็กอเมริกัน
ดูแล้วไม่มีความสมบูรณ์ ไม่ได้แสดงออกถึงกิริยาท่าทาง, ลักษณะเฉพาะ
หรืออารมณ์ขันแม้แต่น้อย

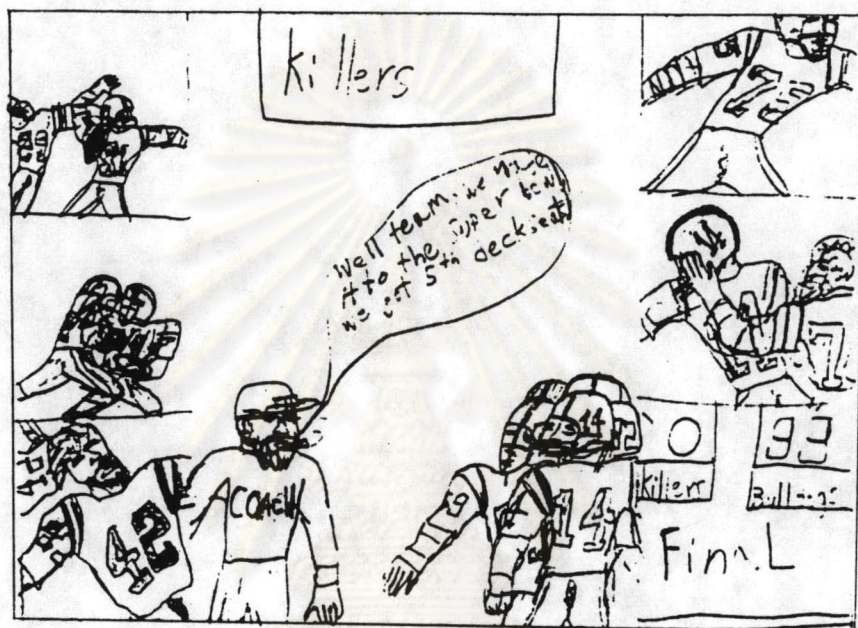
5. แสดงลักษณะท่าทางจากภาพประกอบในหนังสือการ์ตูนและโทรทัศน์
ในการเดินทางไปประเทศต่างๆ ระหว่างปี ค.ศ. 1974-1975 พบว่าน้อยกว่า 20 %
ของเด็กอายุ 9 ปี และ 39 % ของเด็กอายุ 13 ปี ในประเทศอเมริกา สามารถ
วาดภาพคนซึ่งแสดงท่าทางกำลังวิ่ง วิลสันและวิลสันยังพบว่าเด็กว อายุ 5 หรือ 6 ปี
ซึ่งสามารถวาดภาพแสดงท่าวิ่ง, กระโดด, เหวะ และเคลื่อนไหวในอาการสะอึก
ตกใจได้ เด็กว (ภาพที่ 7-10) เหล่านี้จะจำลองการวาดภาพของพวกเขาหลังจาก
ได้เห็นการภาพประกอบในหนังสือการ์ตูนและโทรทัศน์

6. แสดงการวิจัยสัญลักษณ์เป็นรูปเพื่อสื่อความหมาย ในขณะที่ความสามารถ
ในการวาดภาพเคลื่อนไหว เป็นสิ่งที่ธรรมชาติอันวัยให้แก่เด็กว ซึ่งลักษณะท่าทางที่
แสดงออกมาเป็นสัญลักษณ์ที่เหมือนของจริง ท่าทางที่แสดงออกมาเต็มไปด้วยพลังกำลัง
กิริยาท่าทางในภาพคนให้ความชัดเจนและดูเป็นธรรมชาติในตัวเองมาก กล่าวเนื้อหาของ
ตัวการ์ตูนประเภทซูเปอร์ฮีโร่แสดงถึงพลังกำลัง เหมือนกับมีความสามารถอย่าง
เต็มเปี่ยม (ภาพที่ 10)



ภาพที่ 7 วาดรอยเด็กชาย อายุ 6 ปี

แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการการวาดภาพของเด็กระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งได้รับอิทธิพลจากหนังสือการ์ตูน เขาวาดภาพนี้โดยวาด "Superheroes" มีลักษณะแตกต่างกันตั้งแต่อายุ 1 ปี จนกระทั่งอายุ 16 ปี บางภาพได้มีการยืมแบบมาในขณะที่บางภาพได้คิดประดิษฐ์ขึ้นเอง เขาได้วาดภาพแสดงให้เห็นท่าทางต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการเคลื่อนไหว, การวิ่ง, การกระโดด และการเหาะ ซึ่งเขาเคยเห็นภาพเหล่านี้จากหนังสือการ์ตูนและพยายามวาดภาพปกเลียนแบบหนังสือการ์ตูน



ภาพที่ 8 วาดโดย Mike S. อายุ 10 ปี
 เป็นภาพการ์ตูนช่องซึ่งบรรยายถึงทีม Super Bowl เป็นอิทธิพลจาก
 จิตรทัศน์ แสดงให้เห็นระยะใกล้ไกลของภาพคน และมีการทับซ้อนกัน เป็น
 จินตนาการที่แตกต่างจากที่พบในหนังสือการ์ตูน บางทีอาจเป็นเพราะกล้อง
 สามารถถ่ายภาพเหตุการณ์แสดงท่าทางต่างๆ ได้อย่างรวดเร็วมีการเปลี่ยนฉาก
 และทิศทาง ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่ผู้วาดเคยมีการเรียนรู้ได้อย่างดีในภาพนี้



ภาพที่ 9 วาดโดย Taylor อายุ 7 ปี

ทั้งหมดนี้เป็นภาพการผจญภัยของแบ็ทแมน (Batman) ที่เทย์เลอร์ประทับใจ
 รอยแบ่งเป็น 2 ภาพ ภาพแรกจะเห็นเสื้อคลุมของแบ็ทแมนที่ปลิวลืออยู่
 ด้านหลังแสดงท่าวิ่งแข่งกับโรบิน (Robin) ซ้ำข้างหนึ่งของแบ็ทแมนแสดง
 การวาดภาพแบบกึ่งตา (foreshortened) ภาพที่สองแสดงให้เห็นภาพ
 ด้านหลังของแบ็ทแมนด้วย ผู้ใหญ่หลายคนไม่สามารถสร้างภาพกึ่งตาได้
 แต่เทย์เลอร์ทำได้เพราะได้รับอิทธิพลจากการ์ตูน



ภาพที่ 10 วาดโดยเด็กชาย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

เด็ก วาดภาพซูเปอร์ฮีโร่ให้เหมือนคนแสดงให้เห็นจากเครื่องแต่งกาย, อากัปกิริยาหรือการกระทำ เมื่อพวกเขาดีขึ้นก็จะรู้ได้เองว่าการวาดภาพแสดงท่าทางหรือการเคลื่อนไหวและการวาดให้มีกล้ามเนื้อ เป็นสิ่งที่ เป็นไปไม่ได้ มีการแสดงอารมณ์ขันของซูเปอร์ฮีโร่โดยกล่าวหาบุคคลเสียชื่อเสียง ความจริงปนอยู่ด้วย

7. แสดงลักษณะเฉพาะในการบอกเพศ (ภาพที่ 11) การปลิวของเส้นผม และทรวดทรงองเอวของนางเอก แสดงถึงความมีเสน่ห์และสวยงาม

8. บอกความต้องการที่จะประสบความสำเร็จ หรือเป็นเหมือนตัวการ์ตูนนั้น วาดภาพตัวเองผสมผสานกับลักษณะเด่นของตัวการ์ตูนนั้น จากการเยี่ยมชมนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้มีการเปิดเผยถึงความต้องการที่จะเป็นนักเขียนการ์ตูนอย่างมาก เด็กผู้ชายคนหนึ่งได้เขียนภาพที่แสดงกริยาอาการ และการเคลื่อนไหวน้อยที่สุด และแสดงถึงจินตนาการมากที่สุด เขาใส่กริยาท่าทางลงในภาพการ์ตูนโดยมีเนื้อเรื่องของการผจญภัยแบบเป็นคอนว ไม่มีภาพของตัวโกงและซูเปอร์พิคเกิล (Super Pickle) ขวัญใจของเขาอยู่ด้วย แทนที่จะวาดภาพซูเปอร์พิคเกิลอันแท้จริง เขากลับวาดภาพตัวเองเป็นเทวดา ที่มีแขนขาที่ใส่สัดส่วนถูกต้องแสดงท่าเหาะขึ้นบนท้องฟ้า เป็นธรรมดาที่เป็นสิ่งเดียวในการหลีกเลี่ยงการวาดภาพ ซูเปอร์พิคเกิล ที่แสดงถึงความสามารถ

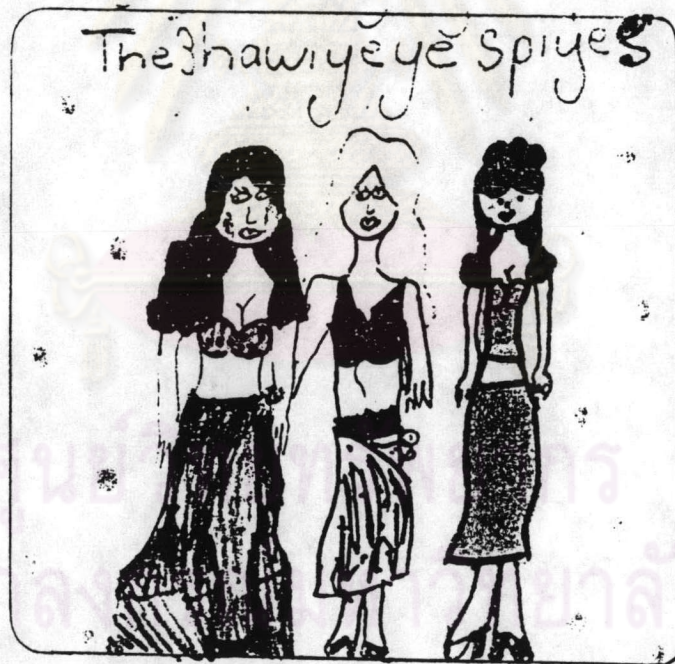
9. วาดตามศิลปินที่มีชื่อเสียงหรือนักเขียนการ์ตูนที่เด็กชื่นชอบ เด็กนักเรียนชั้นต้นได้แสดงขั้นตอนการวาดภาพคนอย่างระมัดระวัง รวมถึงการแสดงถึงการเลือกตัวอย่างที่ได้มีผู้เชี่ยวชาญได้วาดไว้ ตั้งแต่ ไมเคิล แองเจโล (Michelangelo) จนถึง เบิร์น โยการ์ท (Burne Hogarth) ซึ่งเป็นศิลปินที่เชี่ยวชาญภาพ "ทาร์ซาน" หลายปีมาแล้ว จินตนาการนี้ได้นำมาใช้กับสื่อต่างๆ รวมทั้งภาพถ่ายสไลด์ด้วย หลังจากที่เด็กได้เห็นจินตนาการเหล่านี้ พวกเขาก็สามารถวาดภาพตามแบบที่เห็นได้ นี้เป็นเหตุผลหนึ่งที่ใช้ในการวิเคราะห์หนังสือ ซึ่งให้ความกระตือรือร้น และความตื่นเต้นแก่เด็ก ที่สามารถนำจินตนาการนี้ ในการปรับปรุง หรือในบางกรณีเพื่อพัฒนาการวาดภาพคนของตัวเอง

10. แสดงกริยาอาการ แสดงกล้ามเนื้อ และการแสดงออกทางสีหน้า การวาดภาพอีกลักษณะหนึ่งแสดงถึงการหยุดพัก เช่น ภาพคนยืน งอแขนขา และภาพคนแสดงสีหน้าบึ้งตึง หลังจากการเยี่ยมชมไม่กี่สัปดาห์ ทำให้เห็นถึงการจริงจังงาน การวาดภาพของนักเรียนไม่ว่าจะเป็น การวาดเพื่อนิยายเกี่ยวกับวีรชนเรื่อง ซุปเปอร์พิคเกิล ได้กลายเป็นสิ่งที่เหล่าศิลปินให้การยอมรับ พวกเขาบอกว่า "ไม่สามารถวาดภาพซุปเปอร์พิคเกิลได้มากกว่าที่เป็นอยู่นี้อีกแล้ว" (หมายถึงไม่มีอะไรอีกแล้วที่จะนำมาสร้าง เป็นความสามารถของซุปเปอร์พิคเกิลซึ่งมีความสมบูรณ์แบบอยู่แล้ว)

เด็กนักเรียนจะใช้สื่อนี้เพื่อเป็นแบบในการวาดภาพแทบทั้งสิ้น แต่พ่อแม่และครูกลับเห็นว่าแบบที่เด็กใช้ เป็นแบบที่ดีที่สุดที่สามารถจะหามาได้น่าจะเป็นภาพของ ไมเคิล แองเจโล (Michelangelos) หรือ เบิร์น โยการ์ท (Burne Hogarts) มากกว่าซุปเปอร์พิคเกิล (Super Pickle)

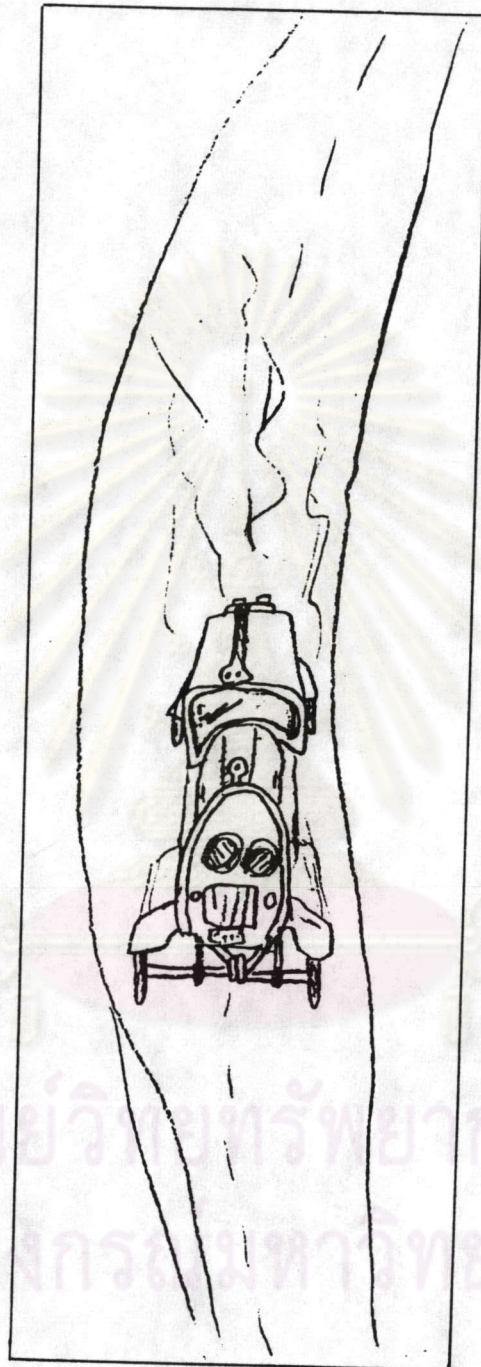
11. วาดภาพในท่าทางเหมือนกับที่เห็นในกล้องถ่ายภาพยนตร์ เช่น การเคลื่อนไหวอยู่ด้านบน, ด้านล่างและรอบๆ วัตถุนั้น ลักษณะเส้นฐาน ภาพคนเหาะได้ เครื่องบินร่อนลงและการบินไม่มีลักษณะซ้อนกันตามธรรมชาติ ซึ่งเป็นทิศทางพัฒนาการของเด็กในการเลือกวัตถุในการวาดภาพ และเด็กหลายคนค่อนข้างพอใจที่จะแสดงรูปแบบของวัตถุในลักษณะนี้ อย่างไรก็ตามเด็กคนอื่น ๆ เป็นการดึงรูปทรงเข้ามาอยู่ ณ ระยะใกล้ที่สุด ฉากที่พวกเขาวาดมีความต่อเนื่องรวดเร็วแสดงถึงการเคลื่อนไหวในทันใดจากภาพหนึ่งไปอีกภาพหนึ่ง เหมือนกับ นักสร้างภาพยนตร์, รายการโทรทัศน์ และการ์ตูน ได้เรียนรู้การสร้างสรรคมาอย่างครบถ้วนมีความละเอียดสมบูรณ์สามารถเชื่อถือได้ และโดยเฉพาะจินตนาการที่มากไปด้วยความตื่นเต้นเร้าใจ ถ้าพวกเขา

เสนอดนากที่มีการเปลี่ยนแปลงในทันทีทันใดอย่างสัมพันธ์กัน ไม่ว่าจะเป็นด้านวัตถุ หรือตัวแสดง เด็กๆ เหล่านี้ก็สามารถสร้างสิ่งที่ค้นพบนี้ได้เช่นเดียวกันกับ ภาพยนตร์, ทรทัศน์, การ์ตูนเรื่องและหนังสือการ์ตูน ที่เคยมีอิทธิพลต่อวิธีการคิดในการถ่าย ภาพยนตร์ เด็กผู้ชายคนหนึ่งได้แสดงให้เห็นภาพวาดของถนนและสร้างทางมองเห็น เป็นระยะไกลทางเบื้องหลัง (ภาพที่ 12) เด็กบางคนวาดภาพโดยแสดงเสียงร้อง อุทาน อาทิเช่น "ว้าว, ช่างเก่งกาจชะจริง, ช่วยด้วย" และออกแบบภาพแสดงถึงการมีพลังกำลัง ความประสบการณ์ของตัวเอง สำหรับเด็กที่ต้องการจะเรียนรู้ว่าจะวาดภาพอย่างไรเพื่อสามารถแสดงถึงการเคลื่อนไหวของวัตถุ เช่นเดียวกับการ แสดงถึงพลังอำนาจในการเคลื่อนไหว ก็จะพยายามวาดภาพโดยลอกเลียนแบบจากสื่อ ที่พวกเขาได้พบเห็นมา



ภาพที่ 11 วาดโดย Tami อายุ 8 ปี

เด็กผู้หญิงมักวาดภาพที่งดงามและมีเสน่ห์เหมือนกับนางเอกหลาย ๆ คนที่ แทมมีเคยเห็นในทรทัศน์ ซึ่งผู้หญิงทั้งสามคนก็เป็นตัวละครที่มีบทบาทของ สายลับที่ต่อสู้กับสิ่งชั่วร้ายแก้ไขสิ่งผิดให้เป็นสิ่งถูกและนำความสุขมาสู่โลก



ภาพที่ 12 วาดโดย Andy S. อายุ 11 ปี

แอนดี้ เอส. สามารถวาดภาพรถยนต์, รถมอเตอร์ไซด์, เรือ และ เครื่องบิน ได้มองเห็นเหมือนอยู่ในระยะใกล้ รถยนต์คันนี้มองเห็นจาก ด้านบนเหมือนกับกำลังมองลงมาจาก เฮลิคอปเตอร์

หลักฐานที่ค้นพบเกี่ยวกับการวาดภาพลอกเลียนแบบภาพการ์ตูนของ เด็กไทย
นั้นได้ปรากฏอยู่ในงานวิจัยและบทความทางด้านศิลปศึกษา ซึ่งจะมีเพิ่มมากขึ้น เรื่อยๆ
ดังตัวอย่างต่อไปนี้

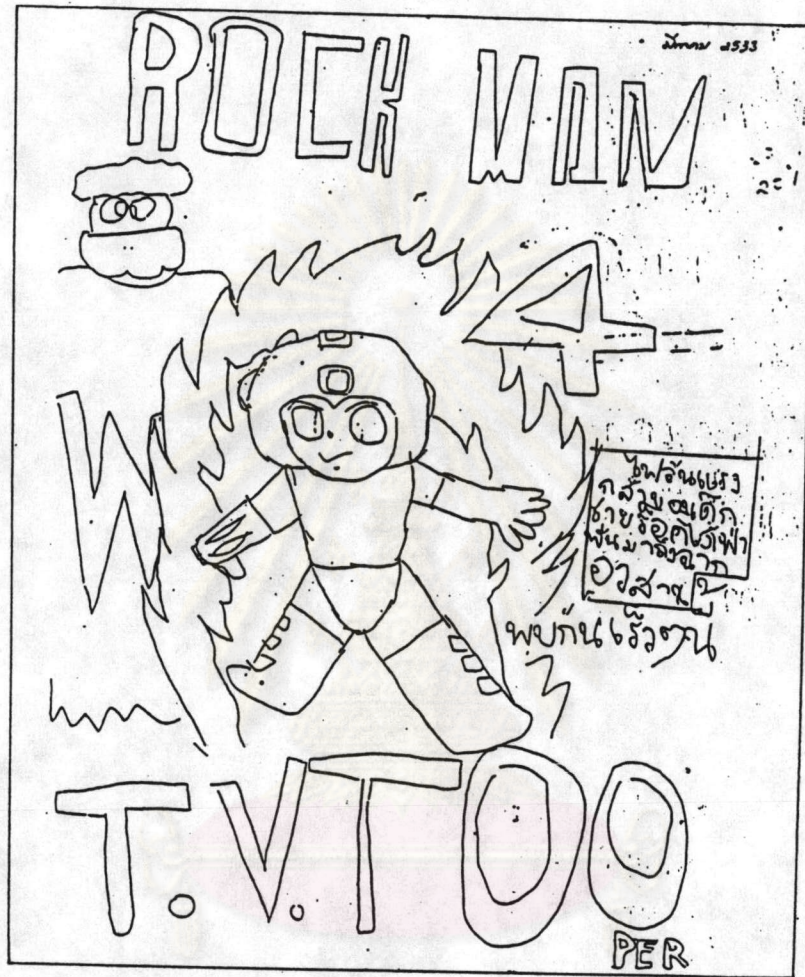


ภาพที่ 13 จากงานวิจัยของ รกศล ภูพลอย , 2532

ลักษณะการวาดภาพคนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพศชาย
อายุ 9 ปี มีลักษณะคล้ายภาพการ์ตูนในภาพยนตร์โทรทัศน์

นอกจากนี้ ในงานวิจัยของ ศุภลักษณ์ ธนเกษพิศาล (2534) ยังพบว่า
ภาพวาดระบายสีของเด็กภาพร่ำแสดงให้เห็นถึงการลอกเลียนแบบและได้รับอิทธิพล
จากภาพยนตร์โทรทัศน์เช่นกัน

ปัจจุบันนี้เด็กไทย มักชอบเขียนการ์ตูนเป็นเล่มๆ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเด็กยุค
ใหม่ไทยได้รับอิทธิพลจากหนังสือการ์ตูน และภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ โดยเฉพาะ
การ์ตูนญี่ปุ่น แต่ก็จะมีจำนวนไม่มากนักที่สามารถเขียนการ์ตูนในลักษณะนี้ได้ เนื่องจาก
ในประเทศไทยยังไม่ยอมรับให้เด็กวาดภาพการ์ตูน เพราะเกรงว่าจะบั่นทอนความคิด
สร้างสรรค์ของเด็ก เมื่อเปรียบเทียบภาพวาดของเด็กไทยกับเด็กชาติอื่น จึงมีข้อข้อ
กล่าวเพราะขาดความมั่นใจที่จะแสดงออก กลัวความผิดต่อกฎเกณฑ์ที่ผู้ใหญ่ได้ตั้งขึ้น



ศูนย์วิทยุทรัพยากร
 ภาควิชาการศึกษาศาสตร์
 มหาวิทยาลัย

ภาพที่ 14 จากภาพประกอบหนังสือของ มณีรัตน์ สุภราชศิริพันธ์ , 2537

วาดโดย ค.ช. เรือบิน อายุ 6 ปี

ค.ช. เรือบิน ได้เขียนการ์ตูนนี้ให้เพื่อน อ่านเป็นคอนว ช่างบนคือแผ่น
 โฆษณาที่เขียนเพื่อดึงดูดความสนใจให้เพื่อน ๆ จงจกใจงอคอยผลงาน
 คอนต่อเอาเบ นี้คืออิทธิพลของการ์ตูนญี่ปุ่นที่กลายเป็นค่านิยมของ เด็กไทย

ผลดีหรือผลเสียจากการลอกเลียนแบบ

Marjuorie Wilson And Brent Wilson (1991) กล่าวถึงศิลปินที่มีชื่อเสียง และเป็นที่รู้จักของคนทั่วไปซึ่งเคยลอกงานของคนอื่น เช่นเดียวกับเด็ก และเด็กบางคนที่เคยลอกก็จะสามารถสร้างผลงานได้ ในที่สุดก็จะมีสิ่งใดนอกจากสิ่งที่ลอกเลียนแบบ ผลลัพธ์ทางด้านบวกที่เกิดจากการลอกเลียนแบบพอจะยกตัวอย่างได้ดังนี้

- เด็กจะเกิดความเชื่อมั่นในการสร้างงานซึ่งประกอบด้วยรูปแบบ, เทคนิค และความครบถ้วนเป็นเครื่องช่วยในการวาดภาพของเด็กต่อไป
- เด็กจะมีความสามารถในการลอกเลียนแบบได้สำเร็จและเป็นไปตามหลักการทางการวาดภาพ
- การลอกเลียนแบบทำให้การรับรู้ในรายละเอียดเพิ่มขึ้นและง่ายขึ้น เพราะว่าทำหงานมีความก้าวหน้าการลอกเลียนแบบของเด็กจำเป็นต้องบรรจุอยู่ในรายละเอียด ซึ่งบางครั้งอาจจะไม่สังเกตเห็น

การลอกเลียนแบบทำให้เกิดข้อความรู้ที่สำคัญและลำดับของทักษะซึ่งช่วยในการพัฒนาการทางศิลปะ แต่แน่นอนว่าการลอกเลียนแบบไม่ได้เป็นทั้งหมดของพัฒนาการทางศิลปะ ผลจากการวาดภาพลอกเลียนแบบของเด็กอาจจะเป็นอันตรายต่อพัฒนาการก็ได้

- เพราะว่าเด็กอาจไม่สามารถคิดประดิษฐ์สิ่งใหม่ เช่น การเคลื่อนไหวหรือความแตกต่างของวัตถุที่ลอก, การลอกเลียนแบบบ่อยๆ จะทำให้ไม่มีการยืดหยุ่น เด็กจะไม่สามารถใช้แนวทางอื่นได้มากไปกว่าใช้จินตนาการแบบเดิมๆ
- การลอกเลียนแบบทำให้มีความคล่องแคล่วและประสบความสำเร็จง่าย บางทีอาจจะเป็นสิ่งล่อใจเด็กให้สร้างผลงานที่เป็นตัวของตัวเองมากขึ้นซึ่งปรากฏว่ากลับทำหงานออกมาดูซ้ำและระบายหยาบๆ นี่อาจเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดผลเสียจากการลอกเลียนแบบ คือ ทำให้ไม่มีจินตนาการ

ตั้งแต่การเลือกจินตนาการบางอย่างมาลอก เด็กๆ จะอยู่ระหว่างการมีแบบแผนตายตัวซึ่งค้นพบในวัฒนธรรมมากที่สุด เช่น สนับปีที่กับใบหน้าที่ยิ้มแย้ม คล้ายกับเป็นการสนับสนุนพัฒนาการทางรสชาติของภาพวาดและ เทคนิควิธีการ

สิ่งที่ควรอนุญาตให้เด็กลอกคือ ตั้งแต่แบบจำลอง-ซึ่งหลังจากที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงและไต่ถูก เข็มชานแล้วว่าเป็นสิ่งจำเป็นต่อการพัฒนาทางด้านทักษะ เด็กได้เป็นผู้กำหนดที่จะเสาะหาแบบที่จำเป็นต่อผลงานของเขา เด็กซึ่งยึดติดกับการวาดภาพลอกเลียนแบบ และการลอกเลียนแบบนี้ก็ควรจะเป็นเครื่องช่วยให้เด็กหาทางออกได้ สามารถเป็นสิ่งเร้าในงานการทากิจกรรมของเด็ก ให้เด็กได้สร้างสรรค์ผลงานอย่างตื่นตัวสนุกสนานมากกว่าที่จะทำตามแบบเดิมหรือประเพณีนิยม

นอกจากนี้ พิระพงษ์ กุลพิศาล (2538) ได้กล่าวถึงผลดีและผลเสียของการลอกเลียนแบบภาพการ์ตูน ไว้ดังนี้ คือ

ผลดี ได้แก่

- การลอกแบบรูปจากหนังสือจะช่วยเสริมความสามารถทางเทคนิควิธีการ และมีความคล่องตัวในการใช้วัสดุยิ่งขึ้น
 - มีความมั่นใจในการใช้ประสาทสัมผัสทางตาจากการลากเส้น
 - ทำให้เกิดประสบการณ์ในการลากเส้นหลายวิธี ทั้งที่เป็นวงกลม สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม และอื่นๆ
 - เป็นกิจกรรมหนึ่งที่ช่วยกระตุ้นให้เด็กเห็นคุณค่าของรูปร่าง รูปทรง และสีสันต่างๆ รวมทั้งความเพลิดเพลิน และความภาคภูมิใจที่จะมีชิ้นแก่ตัวเด็กเอง
- ผลเสีย ได้แก่
- การลอกภาพจะทำให้ผู้ลอกขาดความเข้าใจในโครงสร้างหรือความหมายของสิ่งที่ลอกเลียน
 - การลอกภาพเป็นเพียงการลอกภาพซ้ำจากระนาบหนึ่งไปไว้ที่ระนาบหนึ่ง โดยปราศจากความสามารถทางการแก้ปัญหา
 - ให้ความสำคัญกับผลงานมากกว่ากระบวนการคิด
 - ในการสร้างสรรคศิลป์ถือว่าการลอกภาพ คือการสก๊คกันจินตนาการส่วนตัวที่ได้จากสภาพแวดล้อม มิให้พรุ่งพรูออกมาโดยอิสระ เด็กที่ชอบลอกภาพจะขาดจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์

และ มะลิฉัตร เอื้ออนันท์ (2535) ได้กล่าวถึงผลดีและผลเสียของการลอกเลียนแบบภาพการ์ตูน ไว้ดังนี้ คือ

ผลดี ได้แก่

- เป็นหนทางที่เด็กจะนำไปใช้แก้ปัญหในการสร้างงานศิลปะได้
- มีความสามารถในการเสนอแนะความคิดของตนเองให้ปรากฏในผลงานศิลปะได้อย่างก้าวหน้าเกินวัย เช่น สามารถถ่ายทอดภาพในลักษณะกินตา (forshortening) แสดงทัศนียภาพ (perspective) และสามารถวาดภาพแสดงอาการเคลื่อนไหว

ผลเสีย ได้แก่

- ความทฤษฎีสร้างสรรค์ ถือว่าการที่เด็กชอบลอกเลียนแบบจะทาให้ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กถูกบั่นทอน จนไม่กล้าทำอะไรที่เป็นตัวของตัวเอง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ภัทรา สุคนธ์ทรัพย์ (2505), ได้วิจัยเรื่อง "พัฒนาการทางศิลปะของเด็กไทยในชั้นประถมศึกษาตอนต้น ของโรงเรียนประถมสาธิตแห่งหนึ่งในจังหวัดพระนคร", ครอบคลุมวิจัยได้ทาการศึกษาเด็กตั้งแต่ชั้นอนุบาลถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 อย่างละ 1 ชั้น เกี่ยวกับการวาดภาพคน การใช้ช่องไฟ และการใช้สีจากภาพที่เด็กวาด ครอบคลุมหลักเกณฑ์ของ วิคเตอร์ จิลเวนเฟลด์, ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. เด็กจะมีพัฒนาการทางศิลปะอยู่ในชั้นต่างๆ ตามระดับอายุ ดังนี้

5-6 ขวบ จนถึง 7 ขวบ	อยู่ในขั้นพัฒนาการขั้นที่ 2 หรือขั้นค้นของการเขียนภาพที่มีความหมาย
7-8 ขวบ จนถึง 10 ขวบ	อยู่ในขั้นที่ 3 หรือขั้นเขียนรูปได้คล้ายของตัวเอง
9-11 ขวบ	อยู่ในขั้นที่ 4 หรือเริ่มต้นของการเขียนภาพอย่างของจริง
11 ขวบ	เป็นวัยที่มีแนวโน้มอยู่ในระยะค้น ของขั้นพัฒนาการขั้นที่ 5 หรือขั้นการใช้เหตุผล
- สำหรับชั้นที่ 1 เด็กทุกคนอยู่ในกลุ่มตัวอย่าง มีพัฒนาการพันขั้นนี้หมดทุกคน

2. เด็กที่อยู่ในขั้นพัฒนาการทางศิลปะขั้นเดียวกัน เขียนภาพแสดงลักษณะรูปคน การรำช่ของไฟ การรำช่สี และการออกแบบแตกต่างกันไปตามลำดับวัย เด็กอายุมากจะเขียนภาพมีลักษณะใกล้เคียงลักษณะของภาพในขั้นพัฒนาการขั้นต่อไปได้มากขึ้น
 3. เด็กส่วนมากมีพัฒนาการทางการเขียนภาพอยู่ในขั้นเดียวกับการบัน
 4. เด็กหญิงทุกวัย ชอบวาดภาพบ้านและคน แต่วัย 9-10 ชอบ วาดภาพทิวทัศน์เพิ่มขึ้น 10-11 ชอบ วาดฉากนวนิยายหรือเรื่องราว และภาพสัตว์เพิ่มขึ้น ส่วนเด็กผู้ชายวาดฉากรบ แต่บางวัยมีการวาดสิ่งอื่นวางรองลงไปจากฉากรบ คือ 5 ชอบ วาดฉากนิยายหรือเรื่องราว 9 ชอบ วาดฉากการต่อสู้ 10 ชอบ วาดทิวทัศน์และบ้าน 11 ชอบ วาดฉากท้องทะเล
 5. เด็กหญิงส่วนมากของกลุ่มตัวอย่าง วาดภาพบ้านและคนมากที่สุด และบันภาพชนะที่ใช้ในบ้านมากที่สุด แต่เด็กชายส่วนมากวาดฉากรบมากที่สุด
- รัญจวน มีนประดิษฐ์ (2512) ได้วิจัยเรื่อง "อิทธิพลของโทรทัศน์ที่มีต่อนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายซึ่งมาจากครอบครัวที่มีฐานะแตกต่างกัน", มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาถึงอิทธิพลของโทรทัศน์ที่มีต่อนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายซึ่งมาจากครอบครัวที่มีฐานะแตกต่างกันเกี่ยวกับลักษณะการชม ความสนใจในรายการ ความคิดเห็นในรายการต่างๆ อิทธิพลของโทรทัศน์ที่มีต่อพฤติกรรมของนักเรียน ประชยชนในด้านการศึกษาและความรู้ที่สามารถนำมาใช้ได้ในชีวิตประจำวัน โดยผู้วิจัยได้ส่งแบบสอบถามไปยังนักเรียนชาย และนักเรียนหญิง ระดับประถมศึกษาตอนปลาย (ป.5-7) ของโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 530 คน นักเรียนโรงเรียนพิบูลประชาสรรค์ 700 คน, ผลการวิจัยพบว่า
1. ฐานะทางครอบครัวจะมีอิทธิพลต่อการเลือกชมรายการโทรทัศน์ของนักเรียนไม่มากนัก นักเรียนส่วนมากจะเลือกชมรายการโทรทัศน์ตามความสนใจของตนเอง
 2. รายการที่นักเรียนชอบมากที่สุดคือ ภาพยนตร์บันเทิง นักเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ชอบภาพยนตร์ฝรั่ง แต่นักเรียนโรงเรียนพิบูลประชาสรรค์ ชอบภาพยนตร์ไทย
 3. ลักษณะการชมโทรทัศน์ทั่วๆ ไป บปรากฏว่านักเรียนทั้งสองโรงเรียนจะ

เหมือนกัน คือ นักเรียนส่วนใหญ่ดูโทรทัศน์วันละ 2 ชั่วโมงขึ้นไป และชอบดูเวลา 18.00-20.00 น. สำหรับวันเสาร์-อาทิตย์และวันหยุดราชการ ส่วนมากดูเวลา 10.00-12.00 น.

4. นักเรียนมีความคิดเห็นว่า รายการโทรทัศน์ให้ประโยชน์ทางด้านชีวิตประจำวันและความบันเทิงมากกว่าให้ประโยชน์ทางการศึกษา
5. โทรทัศน์มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของนักเรียนในด้านการจำเอาคำพูดที่เป็นภาษาขสละงมาใ้มากที่สุด
6. การชมโทรทัศน์ทำให้ผลของการเรียนเป็นปกติ

อัชชา แสงอัสนีย์ (2514) ได้วิจัยเรื่อง "การศึกษาขั้นพัฒนาการทางศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น ที่ได้รับการสอนศิลปะตามแนวเก่าและแนวใหม่", จุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาขั้นพัฒนาการทางศิลปะของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น โดยยึดหลักเกณฑ์พัฒนาการทางศิลปะของโลเวนเฟลด์ (Lowenfeld) ประชากรเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น ของโรงเรียนสมถวิล ราชคารี และโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม, ผลการวิจัยพบว่าลักษณะการวาดภาพคนของนักเรียนทุกกลุ่มอายุพัฒนาการทางศิลปะขั้นที่ 1 ไปแล้ว นักเรียนที่พัฒนาถึงขั้นพัฒนาการทางศิลปะขั้นที่ 2 มีรวมทั้งสิ้นร้อยละ 81.35 โดยพบว่าลักษณะการวาดภาพคนของนักเรียนที่อยู่ันขั้นพัฒนาการขั้นที่ 2 มีลักษณะดังนี้คือ

1. เขียนวงกลมแทนศีรษะ มีเส้นยาวแสดงลำตัว แขน ขา ไม่แสดงเพศ
2. ลักษณะคล้ายกับลักษณะที่ 1 แต่แสดงเพศด้วยกระโปรงหรือกางเกง
3. มีเส้นอื่น ๆ เพิ่มเติมนอกจากเส้นยาวว ที่แทนลำตัว แขน ขา แต่ไม่แสดงเพศ
4. ใช้เส้นเรขาคณิตและเส้นอื่น ๆ บนกัน แสดงเพศด้วยผม กระโปรงและกางเกง

นอกจากนี้ยังพบว่าเด็กที่มีพัฒนาการทางศิลปะ ขั้นที่ 1 ขั้นที่ 2 และขั้นที่ 3 จะวาดภาพคนหน้าตรงมากที่สุด ส่วนพัฒนาการทางศิลปะขั้นที่ 4 จะวาดภาพหน้าตรงและหน้าข้างบนกัน และไม่มีนักเรียนในกลุ่มอายุใดที่พัฒนาการถึงขั้นที่ 5 เลย

สมัคร ผลจารย์ (2522), ได้วิจัยเรื่อง "รูปแบบของภาพการ์ตูนที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษา", โดยผู้วิจัยได้ศึกษารูปแบบภาพการ์ตูนที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ และความชอบแบบของการ์ตูนจำแนกตามเพศระดับชั้นกลุ่มอายุและความสัมพันธ์ระหว่างความชอบแบบภาพการ์ตูนกับผลการเรียนรู้" กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 , 4 และ 6 , ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่มีเพศและกลุ่มอายุต่างกันแม้จะศึกษาจากการ์ตูนต่างแบบกันก็มีผลการเรียนรู้ไม่แตกต่างกัน แต่ระดับชั้นที่ต่างกันทำให้ผลการเรียนรู้ต่างกัน ในด้านความชอบภาพนั้น เพศ กลุ่มอายุและระดับชั้นที่ต่างกันมีผลทำให้ความชอบแบบของการ์ตูนแตกต่างกันด้วย โดยความถี่ของทุกระดับชั้นชอบภาพล้อของจริงมากกว่าเลียนแบบของจริง เด็กชายชอบภาพล้อของจริงมากกว่าภาพเลียนแบบของจริง ส่วนเด็กหญิงชอบภาพเลียนแบบของจริงมากกว่าภาพล้อของจริง สอดคล้องกับผลการวิจัยเรื่องการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กที่ ลาวรรณ วัฒนเฉลา (2504) หากการวิจัยโดยใช้นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายเป็นกลุ่มตัวอย่าง พบว่าเด็กทั้งสองเพศต่างสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนทั้งสิ้น เพียงแต่มีความแตกต่างกันในประเภทที่ตนชอบเท่านั้น

ไพเราะ เรื่องศิริ (2523), ได้วิจัยเรื่อง "ความสนใจต่อการอ่านการ์ตูนของเด็กในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย", โดยผู้วิจัยได้ศึกษาความสนใจต่อประเภทของหนังสือการ์ตูนที่เด็กวัย 10-12 ปี อ่าน จำแนกความสนใจตามเพศ อายุ ลำดับการเกิด และอาชีพของบิดามารดาหรือผู้ปกครอง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4, 5 และ 6 จากโรงเรียนระดับประถมศึกษาในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย จำนวน 480 คน, ผลการวิจัยพบว่าเด็กส่วนใหญ่สนใจอ่านหนังสือการ์ตูนมาก และหาหนังสืออ่านรายการขอมืม หรืออ่านจากห้องสมุด ถ้าซื้อเด็กส่วนใหญ่จะนำเงินที่เหลือจากค่าขนมมาซื้อ หนังสือการ์ตูนที่เด็กอ่านส่วนมากเป็นประเภทเล่มละ 1 บาท โดยเด็กเป็นผู้เลือกหนังสือการ์ตูนอ่านเอง สาเหตุที่เด็กอ่านหนังสือการ์ตูนเพราะเป็นหนังสือที่อ่านเข้าใจง่าย เมื่อมีเวลาว่างจะอ่านจบเล่มด้วยความเพลิดเพลิน และเก็บสะสมหนังสือการ์ตูนนั้นไว้อ่านอีก แต่เด็กมักไม่ค่อยได้รับการสนับสนุนส่งเสริมการอ่านหนังสือการ์ตูนจากครู บิดามารดาหรือผู้ปกครอง เด็กชอบอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทตลกขบขันเป็นอันดับที่ 1 เรื่องสัตว์ประหลาดและเรื่องมหัศจรรย์กับเรื่องภูติผี และเรื่องสยองขวัญเป็นอันดับที่ 2 เรื่องเกี่ยวกับ

เทพนิยายเป็นอันดับที่ 3 ความสนใจต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนด้านต่าง ๆ เหล่านี้มีความเกี่ยวข้องกับเพศ อายุ ลำดับการเกิด และอาชีพของบิดามารดาหรือผู้ปกครองอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

ฐิติรัตน์ อัครตะนังค์ (2530) ได้วิจัยเรื่อง "การศึกษาการแสดงออกทางศิลปะโดยการเขียนภาพระบายสีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในจังหวัดระยอง", มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการแสดงออกทางศิลปะโดยการวาดภาพระบายสีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในด้านการวาดภาพคน ภาพสัตว์ ภาพอิสระ การเลือกใช้ประเภทของสี การเลือกใช้สี และงานสร้างสรรค์ โดยใช้เครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามหลักเกณฑ์พัฒนาการทางศิลปะเด็กของ วิคเตอร์ จอห์นเฟลด์ และนำผลงานการแสดงออกทางศิลปะโดยการวาดภาพระบายสีมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าสถิติ โดยหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย โค-สแควร์ และ t-test, ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงมีความสามารถในการแสดงออกทางศิลปะโดยการเขียนภาพระบายสี ในด้านการวาดภาพคน ภาพสัตว์ และภาพอิสระ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 คือ นักเรียนชายชอบวาดคนผู้ชาย ชอบวาดสัตว์ปีก และเขียนภาพที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องส่วนตัวมากที่สุด นักเรียนหญิงชอบวาดคนผู้หญิง ชอบวาดภาพสัตว์ปีก และเขียนภาพที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องธรรมชาติมากที่สุด
2. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงมีพัฒนาการทางศิลปะอยู่ในขั้นที่ 4 คือขั้นเริ่มต้นเขียนภาพอย่างของจริง (The Drawing Realism)
3. นักเรียนชายและนักเรียนหญิง เลือกใช้สี 4 ประเภทแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สีประเภทที่นักเรียนเลือกใช้มากที่สุด คือ สีเมจิก สีที่นักเรียนเลือกใช้น้อยที่สุดคือ สีเทียน
4. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงเลือกใช้สีทั้ง 12 สี แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 คือ นักเรียนชายเลือกใช้สีเหลืองมากที่สุด นักเรียนหญิงเลือกใช้สีแดงมากที่สุด
5. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงมีความสามารถในการแสดงออกทางศิลปะเกี่ยวกับงานสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 งานสร้างสรรค์ที่นักเรียนทาคะแนนได้สูงคือ งานสร้างสรรค์

โดยการเขียนภาพ งานสร้างสรรค์ที่นักเรียนทาคะแนนได้น้อยที่สุดคือ
งานสร้างสรรค์โดยการเพิ่มและตัดทอนภาพ

นัยนา คณารักษ์ (2530) ได้วิจัยเรื่อง "การศึกษาการแสดงออกทาง
ศิลปะโดยการเขียนภาพระบายสีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในโรงเรียน
สาธิตสังกัดทบวงมหาวิทยาลัย เขตกรุงเทพมหานคร", มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา
การแสดงออกทางศิลปะโดยการวาดภาพระบายสี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
ในด้าน การวาดภาพคน ภาพสัตว์ ภาพอิสระ การเลือกใช้ประเภทของสี การเลือก
ใช้สี และงานสร้างสรรค์ โดยใช้เครื่องมือที่ผู้วิจัย สร้างขึ้นตามหลักเกณฑ์พัฒนาการ
ทางศิลปะเด็กของ วิคเตอร์ โกลเวนเฟลด์ และนำผลงานการแสดงออกทางศิลปะ
โดยการวาดภาพระบายสีมาวิเคราะห์ข้อมูล ด้วยค่าสถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ย ไค-สแควร์
และ t-test, ผลการวิจัยพบว่า

1. การแสดงออกทางศิลปะโดยการเขียนภาพระบายสีของนักเรียนเกี่ยวกับ
ลักษณะภาพคน ภาพสัตว์ และภาพอิสระ อยู่ในขั้นพัฒนาการขั้นที่ 3
คือ ขั้นการเขียนภาพเค้าโครงของจริง (Schematic Stage) ตาม
เกณฑ์ขั้นพัฒนาการทางศิลปะเด็กของ วิคเตอร์ โกลเวนเฟลด์
2. การเปรียบเทียบการแสดงออกทางศิลปะโดยการเขียนภาพระบายสี
เกี่ยวกับลักษณะภาพคน ภาพสัตว์ และภาพอิสระ โดยจำแนกตามเพศ
นักเรียนชายและนักเรียนหญิงมีพัฒนาการทางการเขียนภาพแตกต่างกัน
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. นักเรียนชายและนักเรียนหญิง เลือกใช้ประเภทของสีแตกต่างกัน
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สีประเภทที่นักเรียนชายใช้มาก
คือ สีเมจิก สีประเภทที่นักเรียนหญิงใช้มากคือ คินสอสี
4. นักเรียนชายและนักเรียนหญิง เลือกใช้สีในการระบายภาพต่างกัน
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สีที่นักเรียนชายและนักเรียนหญิง
เลือกใช้มากคือ สีแดง ส่วนสีที่นักเรียนชายและนักเรียนหญิง เลือกใช้
น้อยที่สุดคือ สีเทา
5. การแสดงออกทางศิลปะโดยการวาดภาพระบายสีของนักเรียนเกี่ยวกับ
งานสร้างสรรค์โดยจำแนกเพศ ปรากฏว่านักเรียนชายและนักเรียนหญิง

มีความสามารถในการแสดงออกทางศิลปะเกี่ยวกับงานสร้างสรรค์
แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 งานสร้างสรรค์ที่
นักเรียนชายและนักเรียนหญิง ทาคะแนนได้สูงที่สุดคือ งานสร้างสรรค์
โดยการเขียนภาพ ส่วนงานสร้างสรรค์ที่นักเรียนชายและนักเรียนหญิง
ทาคะแนนได้น้อยที่สุดคือ งานสร้างสรรค์เกี่ยวกับการเพิ่มและตัดทอนภาพ

ปราณี ศรีโชค (2530) ได้วิจัยเรื่อง "การศึกษาการแสดงออกทางศิลปะ
โดยการเขียนภาพระบายสีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนสังกัด
กรุงเทพมหานคร", มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาการแสดงออกทางศิลปะโดยการ
เขียนภาพระบายสีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เกี่ยวกับลักษณะการวาดภาพคน
ภาพสัตว์ ภาพอิสระ การเลือกใช้ประเภทของสี การเลือกใช้สีและงานสร้างสรรค์
โดยใช้เครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามเกณฑ์ขั้นพัฒนาการทางศิลปะเด็กของ วิคเตอร์
โวลเวนเฟลด์ และนำผลงานการแสดงออกทางศิลปะเด็กโดยการเขียนภาพระบายสี
มาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าสถิติ ร้อยหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และ t-test, ผลการ
วิจัยพบว่า

1. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงมีพัฒนาการทางการเขียนภาพคน ภาพ
สัตว์ และภาพอิสระ อยู่ในขั้นพัฒนาการทางศิลปะขั้นที่ 5 คือ ขั้น
การเขียนภาพระบายสีเหตุผล (The Stage of Reasoning)
2. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงมีพัฒนาการทางการเขียนภาพแตกต่างกัน
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
3. นักเรียนชายและนักเรียนหญิง เขียนภาพแสดง เนื้อหาและเรื่องราว
แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ .05 ตามลำดับ
4. นักเรียนชายและนักเรียนหญิง เลือกใช้ประเภทของสี แตกต่างกัน
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สีประเภทที่นักเรียนเลือกใช้
มากที่สุดคือ สีคินสอ สีประเภทที่นักเรียนเลือกใช้น้อยที่สุดคือ สีน้ำ
5. นักเรียนชายและนักเรียนหญิง เลือกใช้สีทั้ง 12 สี แตกต่างกันอย่าง
มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สีที่นักเรียนชายและนักเรียนหญิง เลือก
ใช้มากที่สุดคือ สีเหลือง สีที่นักเรียนชายและนักเรียนหญิง เลือกใช้น้อย
ที่สุดคือ สีขาวและสีเทา

6. นักเรียนชายและนักเรียนหญิงมีความสามารถในการแสดงออกทางศิลปะเกี่ยวกับงานสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 งานสร้างสรรค์ที่นักเรียนชายและนักเรียนหญิงทำคะแนนได้สูงที่สุดคือ งานสร้างสรรค์โดยการเขียนภาพ ส่วนงานสร้างสรรค์ที่นักเรียนชายและนักเรียนหญิงทำได้น้อยที่สุดคือ งานสร้างสรรค์โดยการสลัปดาห์แห่งภาพ

สมสมร กูประกร (2531), ได้วิจัยเรื่อง "การศึกษาขั้นพัฒนาการทางการวาดภาพของนักเรียนในโรงเรียนประถมศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร", โดยผู้วิจัยได้ศึกษาขั้นพัฒนาการทางศิลปะเด็กในด้าน การวาดภาพคน การใช้ช่องไฟ การใช้สี และการออกแบบ และโดยศึกษาจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ใช้เครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามหลักทฤษฎีขั้นพัฒนาการทางศิลปะเด็กของโรแลนด์ และได้นำผลงานการวาดภาพของนักเรียนมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าสถิติ รวบรวมจำนวนและร้อยละ, ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนแต่ละกลุ่ม ครอบคลุมส่วนใหญ่มีขั้นพัฒนาการทางการวาดภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่โรแลนด์ได้ศึกษาค้นพบ
2. นักเรียนกลุ่มอายุ 12/1-14/0 ปี ส่วนใหญ่มีพัฒนาการทางการวาดภาพไม่เป็นไปตามทฤษฎีของโรแลนด์ คือ แทนที่จะมีขั้นพัฒนาการอยู่ในชั้นที่ 5 (The stage of Reasoning) กลับมาอยู่ในชั้นที่ 4 (The Drawing Realism)
3. ลักษณะการวาดภาพคน การใช้ช่องไฟ การใช้สี และการออกแบบของนักเรียนโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับที่ตรงตามเกณฑ์ปานกลาง
4. นักเรียนบางคนที่มีพัฒนาการทางการวาดภาพจัดอยู่ในชั้นที่ 2 (Pre-Schematic stage) ชั้นที่ 3 (Schematic stage) และชั้นที่ 4 (The Drawing Realism) มีพัฒนาการทางการวาดภาพบางลักษณะข้ามขั้นไปสู่ขั้นพัฒนาการขั้นที่สูงขึ้น

โกศล ภูพลอย (2532) ได้วิจัยเรื่อง "การศึกษาการแสดงออกทางศิลปะ โดยการวาดภาพระบายสีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ เขตการศึกษา 10", มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาการแสดงออกทางศิลปะ โดยการวาดภาพระบายสีตามเกณฑ์ขั้นพัฒนาการทางศิลปะ เด็กของ วิคเตอร์ จอห์นเฟลด์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ เขตการศึกษา 10 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยสร้างขึ้นจากหลักเกณฑ์ขั้นพัฒนาการทางศิลปะ เด็กของ วิคเตอร์ จอห์นเฟลด์, ผลการวิจัยพบว่าการแสดงออกทางศิลปะโดยการวาดภาพระบายสีของกลุ่มตัวอย่าง สามารถแสดงลักษณะต่างๆ แต่ละด้าน ตามขั้นพัฒนาการทางศิลปะ เด็กของ วิคเตอร์ จอห์นเฟลด์ ชั้นที่ 4 คือขั้นเริ่มต้นเขียนภาพอย่างของจริงได้ทุกลักษณะ ซึ่งนักเรียนจะถ่ายทอดสิ่งที่ตนเคยพบเห็นจากประสบการณ์ และสิ่งแวดล้อม โดยวาดภาพเขียนแบบสิ่งต่างๆ การแสดงออกของนักเรียนทั้งหมดในแต่ละด้านจะมีลักษณะดังนี้คือ

1. ด้านการวาดภาพคน ลักษณะที่กลุ่มตัวอย่างแสดงออกได้มากที่สุด คือ การเน้นความแตกต่างระหว่างเพศด้วยเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย คิดเป็นร้อยละ 99.23 และแสดงออกน้อยที่สุด คือ การแสดงอากัปกิริยาท่าทางการเคลื่อนไหวของร่างกาย แต่ยังมีผิดธรรมชาติและท่าทางแข็งกระด้าง คิดเป็นร้อยละ 23.08
2. ด้านการใช้พื้นที่ว่าง ลักษณะที่นักเรียนแสดงออกได้มากที่สุดคือ การแสดงความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ในภาพได้อย่างถูกต้องตามความเป็นจริง คิดเป็นร้อยละ 98.64 และแสดงออกน้อยที่สุด คือ การแสดงลักษณะสามมิติหรือส่วนลึกของวัตถุทางด้านข้าง คิดเป็นร้อยละ 15.38
3. ด้านการใช้สี ลักษณะที่นักเรียนแสดงออกได้มากที่สุด คือ การแสดงรอยแปรงหรือเส้นในการระบายสีซ้ำๆ ไปในแนวหรือทิศทางเดียวกัน คิดเป็นร้อยละ 98.64 และแสดงออกน้อยที่สุดคือ การแสดงความแตกต่างของสีที่ใกล้เคียงกันได้ คิดเป็นร้อยละ 50.77
4. ด้านการออกแบบ ลักษณะที่นักเรียนแสดงออกได้มากที่สุด คือ การแสดงรายละเอียดความแตกต่างของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย คิดเป็นร้อยละ 83.08 และแสดงออกน้อยที่สุด คือ เรื่องราวของภาพ

แสดงถึงความแตกต่างระหว่างเพศ คิดเป็นร้อยละ 66.92

เพชรชมพู เทพพิพิธ (2532) ได้วิจัยเรื่อง "ความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และ เกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6", มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และ เกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร ศึกษากลุ่มตัวอย่างประชากรเป็นนักเรียนจำนวน 1,099 คน นักเรียนตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความชอบและแบบวัดพฤติกรรมก้าวร้าว แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์ และหาความสัมพันธ์ระหว่างความชอบกับพฤติกรรมก้าวร้าว, ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร ชอบดูโทรทัศน์มากเป็นอันดับ 1 ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนมากเป็นอันดับที่ 2 และชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากเป็นอันดับที่ 3
2. นักเรียนชอบดูรายการโทรทัศน์ประเภทการ์ตูน ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทตลกขบขัน และเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทผจญภัยมากที่สุด
3. นักเรียนชอบตัวเอกเด็กที่เป็นคนดีมีความซื่อสัตย์ กับตัวเอกผู้ใหญ่ที่เข้มแข็ง
4. ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณของกลุ่มพยากรณ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีค่าเท่ากับ 0.4399 ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่าตัวแปรพยากรณ์สามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมก้าวร้าวได้ประมาณร้อยละ 19.35
5. พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สัมพันธ์กับตัวแปรที่นำมาศึกษาเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และมีค่าเกิน .2 ดังนี้คือ ความชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์, ความชอบอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทตลกขบขัน, และความชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทไฟและหมากรุก, ค่ายกล, กีฬา, หมัดมวย, สงคราม, อวกาศ และผจญภัย

ลลิตา ชูวนากร (2533) ได้วิจัยเรื่อง "การวิเคราะห์เนื้อหาหนังสือการ์ตูนสำหรับวัยรุ่นที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น", มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาหนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่น ซึ่งพิมพ์จำหน่ายในช่วงปี พ.ศ.2530-2531 ด้านการผลิต การจัดจำหน่ายของสำนักพิมพ์ผู้ผลิต จำนวน รายชื่อ ลักษณะเนื้อหา และความริบเร่งต่อการอ่าน ตลอดจนพฤติกรรมการอ่าน และความคิดเห็นที่วัยรุ่นมีต่อหนังสือการ์ตูนนี้ กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วย สำนักพิมพ์ผู้ผลิตหนังสือการ์ตูน จำนวน 2 แห่ง หนังสือการ์ตูนที่ผลิตออกจำหน่ายในช่วงระยะดังกล่าว จำนวน 234 รายชื่อ และนักเรียนชั้น ม.1 - ม.6 ปีการศึกษา 2531 ของโรงเรียนรัฐบาลส่วนกลาง ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน เครื่องมือที่ใช้คือ แบบสัมภาษณ์ แบบสำรวจลักษณะทั่วไป แบบวิเคราะห์เนื้อหา แบบประเมินความเหมาะสมของหนังสือ และแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น, ผลการวิจัยพบว่า

1. ผู้ผลิต-หนังสือการ์ตูนนี้มีการแข่งขันกันสูง เนื่องจากเป็นหนังสือที่กำลังได้รับความนิยมและเป็นหนังสือที่ไม่มีลิขสิทธิ์ จึงมีผู้ผลิตอยู่เป็นจำนวนมาก แต่เพราะขาดบุคลากรที่มีความชำนาญ ความไม่พร้อมด้านปัจจัยในการผลิตและความริบเร่งทำให้หนังสือการ์ตูนนี้มีข้อผิดพลาด มีการซ้ำซ้อนอยู่เสมอ
2. หนังสือการ์ตูน
 - 2.1 หนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่นซึ่งจำหน่ายในช่วงปี 2530-2531 มีจำนวน 610 รายชื่อ ส่วนใหญ่เป็นหนังสือการ์ตูนประเภทเล่มเดี่ยวจบ จัดจำหน่ายในราคา 10 บาท, 12 บาทและ 15 บาท มีจำนวนหน้าตั้งแต่ 100-200 หน้า มีขนาด 16 หน้ายก และมีส่วนประกอบที่สำคัญได้แก่ ปกหน้า ปกใน หลังปกใน ส่วนของเนื้อเรื่อง และปกหลัง
 - 2.2 ด้านเนื้อเรื่อง และแกนของเรื่อง หนังสือการ์ตูนส่วนใหญ่เป็นเรื่องประเภทความรัก การต่อสู้ ลึกลับและเรื่องผี ที่มีเนื้อหาสาระเกี่ยวกับวัยรุ่น ครอบคลุมแทบทุกธรรมชาติเชิงสร้างสรรค์ ทำให้ผู้อ่านคิดจินตนาการเองจากลักษณะพฤติกรรมของตัวละคร ด้านภาพประกอบและการใช้ภาษา แม้จะวาดภาพประณีตสวยงามใช้ภาษาพูดสั้นๆ ง่ายๆ เช่นเดียวกับที่วัยรุ่นใช้ในชีวิตประจำวัน

แต่หนังสือการ์ตูนนี้มักจะมีภาพต้องห้ามประเภทการกอดจูบ ภาพบีบภาพส่อถึงเรื่องทางเพศ หรือภาพแสดงการฆ่ากันอย่างโหดร้ายทารุณ มีการเขียนผิดๆ เช่น วัชรธรรมยุคผิด เขียนสระหรือพยัญชนะตกหล่น หรือวางวรรณยุคผิดที่ รวมทั้งใช้ศัพท์ และสำนวนไม่เหมาะสม เช่น ศัพท์สะแลง และคำบ่งบอกหรือส่อถึงเรื่องเพศ สอดแทรกอยู่เสมอ

2.3 ผลการประเมินความเหมาะสมของหนังสือการ์ตูนที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่นที่มีต่อการอ่านของวัยรุ่นในภาพรวม จึงอยู่ในระดับปานกลาง

3. ผู้อ่านวัยรุ่น

3.1 วัยรุ่นไทย 90 % รู้จักและเคยอ่านหนังสือการ์ตูนนี้ ทัศนคติของเพื่อนๆ ซึ่งส่วนใหญ่ยังคงติดตามอ่านอยู่จนปัจจุบัน พฤติกรรมในการอ่าน วัยรุ่นส่วนใหญ่ชอบอ่านหนังสือเล่มเดียวจบ ทัศนคติซื้อและเลือกเอาจาก เรื่องปก ราคาของหนังสือ และชื่อเรื่องเป็นหลัก

3.2 องค์ประกอบของหนังสือการ์ตูนที่วัยรุ่นไทยส่วนใหญ่ชอบ คือ ภาพปก เนื้อเรื่อง แก่นของเรื่อง ภาพประกอบเรื่อง ขนาดรูปเล่ม จำนวนหน้าและตัวอักษรที่ใช้ ส่วนภาพประกอบที่เกี่ยวข้องเรื่องทางเพศ วัยรุ่นส่วนใหญ่เห็นว่าเป็นเรื่องปกติธรรมดา

สัญลักษณ์ ธนเกษพิศาล (2534) ได้วิจัยเรื่อง "การวิเคราะห์ภาพวาดระบายสีของเด็กภาพร่ำอายุ 7 ถึง 9 ปี ในสถานสงเคราะห์ กระทรวงมหาดไทย", มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ภาพวาดระบายสีของเด็กภาพร่ำอายุ 7 ถึง 9 ปี ในสถานสงเคราะห์สังกัดกรมประชาสงเคราะห์ กระทรวงมหาดไทย ประชากรที่ศึกษาได้แก่ เด็กภาพร่ำในสถานสงเคราะห์เด็กชายบ้านปากเกร็ด จำนวน 30 คน และในสถานสงเคราะห์เด็กหญิงบ้านราชวิถี จำนวน 33 คน รวมจำนวนทั้งสิ้น 63 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบวิเคราะห์ภาพวาดระบายสี ซึ่งสร้างขึ้นตามหลักทฤษฎีขั้นพัฒนาการทางศิลปะของเด็กของ วิคเตอร์ วอลเลนเฟลด์, ผลการวิจัยพบว่าลักษณะภาพวาดระบายสีที่เด็กภาพร่ำอายุ 7 ถึง 9 ปี แสดงออกในแต่ละด้าน สามารถสรุป

ไว้ดังนี้

1. ด้านการวาดภาพคน เด็กภาพร่ำร้อยละ 100 แสดงออกในด้านนี้โดย การวาดภาพคนเฉพาะด้านหน้า (หน้าตรง) และร้อยละ 49.21 วาด เสื้อผ้าโดยใช้รูปทรงเรขาคณิตแทน
2. ด้านการจัดพื้นที่ เด็กภาพร่ำร้อยละ 82.54 แสดงออกในด้านนี้โดย การวาดภาพเป็นแบบสองมิติ และร้อยละ 23.81 วาดภาพแบบมองเห็น ทัศนภาพ (x-ray)
3. ด้านการไว้สี เด็กภาพร่ำร้อยละ 38.10 แสดงออกในด้านนี้โดย การ ไว้สีได้ใกล้เคียงกับสีของวัตถุตามที่ตามองเห็น และมีแบบการไว้สีเป็น ของตนเองอย่างชัดเจน
4. ด้านการออกแบบ ตกแต่งรายละเอียด เด็กภาพร่ำร้อยละ 68.25 แสดงออกในด้านนี้โดยการไว้สัญลักษณ์ซ้ำๆ แสดงจังหวะในการออกแบบ

นีนิโอ และไลบลิช (Ninio and Liblich, 1976), ไว้วิจัยเรื่อง

"The Grammar of Action: Phase Structure in Children's copying", โดยผู้วิจัยไว้ทดสอบการลอกรูปตัว T กลับหัวลงของเด็ก 3 กลุ่มอายุที่ละคนพบว่า เด็กกลุ่มอายุน้อยที่สุดจะวาดรูปตัว T นี้ด้วยการลากเส้น 3 เส้น เด็กกลุ่มอายุกลาง ลากเส้นนอนก่อน แล้วจึงลากเส้นตั้ง จากจุดกึ่งกลางที่เส้นนอนพบกับเส้นตั้ง คือลาก เส้นตั้งจากด้านล่างขึ้นด้านบน เด็กกลุ่มอายุมากที่สุดเป็นกลุ่มที่มีได้ลาก เส้นตั้งจากจุด ที่เส้นนอนพบกับเส้นตั้ง แต่ลากเส้นจากบนลงล่างในลักษณะเดียวกับที่ผู้ใหญ่ลาก เส้น ตั้งของตัว T ธรรมดา ซึ่งสอดคล้องว่าพัฒนาการด้านการวาดนั้นคู่ขนานไปกับกฎหรือ วิธีการในการสร้างโครงสร้างของการเขียนตัวอักษรที่เด็กเรียนรู้มา

พาริเซอร์ (Pariser, 1979), ไว้วิจัยเรื่อง "Two Methods of Teaching Drawing Skills", โดยผู้วิจัยไว้ศึกษาพฤติกรรมการวาดรูปของเด็ก ว่าการวาดของเด็กวัยชั้นประถมศึกษาชั้นต้นพัฒนาเช่นไร หากเช่นไร เด็กจะวาดรูปได้ คล่องแคล่วและวาดได้โดยเสรี พาริเซอร์ไว้วิธีการวาดภาพ 2 วิธีในการค้นคว้า หาข้อมูลนี้ คือวิธีการวาดภาพวัตถุจริงโดยที่เด็กมองแต่วัตถุที่เป็นแบบอย่างระมัดระวัง และค่อยๆถ่ายทอดรูปแบบลงบนกระดาษ โดยไม่มองที่กระดาษ (Blind Contour)

กับวิธีการวาดแบบลอกเลียน (Copying) ศึกษารูปสัตว์ซึ่งเขียนแบบลายเส้นที่ผู้วิจัย วาดตามภาพพิมพ์ของศิลปินเยอรมัน ชื่อ คือเรอร์ (Durer), ผลของการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองการวาดภาพในลักษณะรับรู้ถ่ายทอดจากวัตถุจริงนั้น มีลักษณะทั้งการวาด แสดงการถ่ายทอดวัตถุนั้นๆ ตามที่เด็กได้เห็น แต่จะมีเด็กบางคนในกลุ่มทดลองกลุ่ม นี้ วาดรูปสื่อแสดงการถ่ายทอดจากรูปแบบที่เด็กเคยเห็นมาก่อน เช่น วาดรูปกระทาย คล้ายกระทายที่เห็นในหนังสือการ์ตูน ส่วนการวาดภาพของเด็กในกลุ่มทดลองที่ใช้ วิธีการวาดลอกเลียนแบบรูปวาดของคือเรอร์นั้น ก็พบพฤติกรรมคล้ายคลึงกันคือมีทั้ง การลอกเส้นและรูปแบบตามที่เห็นในรูปตัวอย่างและรูปวาดที่เด็กบางคนวาดในลักษณะ แทรกเสริมประสบการณ์จากการรับรู้ในชีวิตจริงของเด็กลงในรูป เช่น เปลี่ยนแปลง ลวดลายในบางส่วนของตัวสัตว์ในลักษณะแสดงออก เฉพาะตัวของเด็ก เด็กบางคน เติมสิ่งแวดล้อม เช่น ต้นไม้หรือทิวทัศน์ประกอบลงในภาพ

เบอร์ตัน (Berton, 1981), ได้วิจัยเรื่อง "การใช้เส้น การจัดพื้นที่ และความหมายในภาพคนของเด็กอายุ 8 ถึง 15 ปี", ศึกษารูปสัตว์ที่ใช้ศึกษาการใช้เส้น ลักษณะแรงเงาในการวาดภาพ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ศึกษาคือ นักเรียนอายุ 8-15 ปี ในบอสตัน ศึกษารูปสัตว์วาดภาพจากความทรงจำและวาดจากการสังเกต ซึ่งผู้วิจัย จะสัมภาษณ์เด็กเกี่ยวกับการใช้เส้น และความหมายของเส้น, ผลการวิจัยพบว่า

1. เด็กวาดภาพจากความทรงจำจะใช้เส้นและใช้พื้นที่ว่างได้ไม่ดีเหมือนกับการวาดภาพจากการสังเกต
2. การวาดภาพจากความทรงจำและการวาดภาพจากการสังเกตสามารถแสดงลักษณะสามมิติได้เหมือนกันโดย เฉพาะด้านความหนาหรือความลึก
3. การวาดภาพคนที่มีรูปคล้ายกันแต่การแสดงลักษณะสามมิติและแรงเงา เด็กจะวาดภาพได้ดีกว่า
4. แนวคิดในการใช้เส้น การใช้พื้นที่ว่าง สัดส่วน แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของเด็กแต่ละคน

เฮ้าส์-การ์ดเนอร์ (House-Gardner, 1985), ได้วิจัยเรื่อง "A Study of the Effects of Past Environmental Experience of Children's Cognitive Imagery and Their Resulting Art Expressions",

โดยผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบจากประสบการณ์สภาพแวดล้อมในอดีตของเด็ก ที่มีต่อจินตนาการและการแสดงออกทางศิลปะ การแสดงออกทางศิลปะของเด็กจำเป็นต้องอาศัยประสบการณ์ในการสร้างจินตนาการ ประสบการณ์เหล่านี้คือ สิ่งที่เด็กเคยสัมผัสโดยตรงจากสภาพแวดล้อมในอดีต ซึ่งมีความแตกต่างกันแต่ละกลุ่ม อันประกอบด้วยวัยต่าง ๆ เช่น วัฒนธรรม สังคม และภูมิศาสตร์ ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกศึกษากับประชากรที่เป็นเด็กนักเรียนอนุบาล ในรัฐมิชิแกนที่มีความแตกต่างกัน ทางประสบการณ์ด้านภูมิศาสตร์ แบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม คือ เด็กที่อยู่ในตัวเมือง ชานเมืองและชนบท ผู้วิจัยใช้วิธีการกระตุ้นแรงจูงใจด้วยภาพที่สัมพันธ์กับประสบการณ์สิ่งแวดล้อมทางภูมิศาสตร์ เพื่อศึกษาการแสดงออกทางศิลปะของเด็ก กล่าวคือ ฉายสไลด์ภาพจินตนาการ ซึ่งมีองค์ประกอบศิลปะที่เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมในตัวเมือง ชานเมือง และชนบท ใ้เด็กแสดงปฏิกิริยารับรู้ความหมาย ที่สัมพันธ์กับองค์ประกอบศิลปะเหล่านั้น เช่น เส้นที่อิสระ สีที่เป็นกลาง ความหยาบของพื้นผิว เป็นต้น, ผลการวิจัยพบว่า มีความแตกต่างกันดังนี้

- (1) เด็กที่ได้รับประสบการณ์วัฒนธรรมตะวันตกแสดงความชอบองค์ประกอบศิลปะที่เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมในตัวเมืองมากกว่าชนบท
- (2) เด็กต่างกลุ่มต่างแสดงความชอบผลงานทัศนศิลป์แตกต่างกันไปตามสภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์
- (3) เด็กต่างกลุ่มต่างมีความชอบแตกต่างกันในเรื่องของสี และลักษณะพื้นผิว
- (4) เด็กผู้ชายส่วนใหญ่แสดงความชอบองค์ประกอบศิลปะที่เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมในตัวเมืองมากกว่าชนบท

ตั้ง เจริญ (Tungcharoen, 1987 อ้างถึงใน ทัศน ภูพลอย, 2532) ได้วิจัยเรื่อง "Across-Cultural Study : The Relationship between perception and Drawing Ability among Children from the United States and Thailand", มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลของวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อการรับรู้และการวาดภาพคนของเด็ก กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาเป็นเด็กที่มีระดับเศรษฐกิจและสังคมปานกลางของสหรัฐอเมริกา กับ เด็กไทยที่ศึกษาอยู่เกรด 1, เกรด 3 และเกรด 5 จำนวน 135 คน ใ้ศึกษาแบบทดสอบของ

กูด ฮีลท์-แฮร์ริส วัดความรู้ความเข้าใจ ความคิดรวบยอด ความสามารถที่ซ่อนเร้น อยู่ภายในและความละเอียดลออของการสังเกตจากการวาดภาพคน ซึ่งวิเคราะห์ และวัดจากแบบทดสอบของ กูด ฮีลท์-แฮร์ริส, ผลการวิจัยพบว่า

1. เด็กไทยมีความรู้ความเข้าใจ การวิเคราะห์ และการรับรู้ มากกว่า เด็กอเมริกันทุกด้าน
2. เด็กชายมีความสามารถมากกว่าเด็กหญิงในด้านความรู้ความเข้าใจ ความสามารถในการแสดง เนื้อหาและการรับรู้
3. เด็กเพศชายและเด็กเพศหญิงของอเมริกามีการรับรู้ทางตาเท่าเทียมกัน เด็กหญิงมีการรับรู้ ความเข้าใจสูงกว่าเด็กชาย
4. เด็กชายมีการวิเคราะห์ การรับรู้มากกว่าเด็กผู้หญิง

ฮาร์ด (Heard, 1988 อ้างถึงใน สุชาติ สถาวร, 2536), ได้วิจัยเรื่อง "Children's Drawing Styles", โดยผู้วิจัยได้ศึกษาความแตกต่างของลักษณะ เฉพาะตัวในการวาดภาพของเด็ก กลุ่มตัวอย่างคือ เด็กที่มีอายุระหว่าง 6, 7 และ 8 ปี จากโรงเรียนแมนฮัตตัน จำนวน 102 คน ให้เด็กวาดภาพจากเรื่องราวที่ นักเรียนและครูเขียนขึ้นแล้วนำภาพวาดของเด็กมาเปรียบเทียบตามเกณฑ์ของวิกเตอร์ รุลเวนเฟลด์ แล้วคัดเลือกภาพเป้าหมายมา 15 คู่ เพื่อเปรียบเทียบความคล้ายคลึง และความแตกต่างกัน โดยใช้ค่าสถิติ ANOVA, ผลการวิจัยพบว่า

1. เด็กวาดภาพข้างรอยไม่คำนึงถึงเรื่องราวได้ไม่แตกต่างกับการวาดภาพ ผู้หญิงแก่ และภาพแนวอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ
 $F(2, 10) = .71, P < .49$
2. ภาพที่เด็กวาดเรื่องเดียวกันพบว่า ไม่มีความคล้ายคลึงกันมากกว่า ภาพที่วาดจากเรื่องที่แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญ
 $F(9, 18) = 1.49, P < .22$