

บทที่ 1

บทนำ



ความสำคัญและที่มาของปัญหา

Marshall McLuhan (1963) กล่าวว่า "The Medium is The Message" คือ สื่อ (ไม่รวมถึงเนื้อหาที่นำเสนอในสื่อานั้น) มีอิทธิพลในการกำหนดการรับรู้ของผู้เปิดรับสื่อ นั้น ๆ โดยที่ผู้รับไม่รู้ตัว กระนั้นผู้รับสารสามารถตีความ และมีปฏิกิริยาโต้ตอบต่อสื่อ นั้นประหนึ่งได้รับสารที่เป็นข้อความ ทั้งที่ตัว "สื่อ" นั้นเป็นเพียง "ช่องทาง" ที่ส่งสารไปยังผู้รับสารก็ตาม

นอกจากนี้ McLuhan กล่าวว่า ทุกครั้งในการเปิดรับข่าวสาร คนเรามักจะให้ความสนใจกับเนื้อหาที่นำเสนอในสื่อเท่านั้น และไม่ได้ให้ความสำคัญกับสื่อเลย ทั้งที่สื่อมีผลต่อกระบวนการรับรู้ของมนุษย์โดยตรง เช่น วิทยุจะทำให้รู้สึกเฉื่อยชา และขาดความกระตือรือร้น เพราะเมื่อเปิดรับข่าวสารเรามักจะอยู่เฉย ๆ สื่อจะทำหน้าที่ถ่ายทอดข่าวสารให้เอง แต่การดูโทรทัศน์และการใช้โทรศัพท์ เราจะรู้สึกกระตือรือร้นมากกว่า เพราะสื่อจะดึงเราเข้าไปมีส่วนร่วมในการเปิดรับข่าวสาร แต่ละข่าว แต่ละขั้นตอนด้วยตนเอง กล่าวคือ โทรทัศน์ กระตุ้นด้วยเทคนิคภาพและเสียงดึงเราเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์นั้น ๆ ส่วนโทรศัพท์เป็นสื่อที่เราจะต้องมีปฏิกิริยาโต้ตอบ (interaction) ในการสื่อสารแต่ละครั้ง เป็นต้น

แนวคิดของ McLuhan ได้จุดประกายให้นักวิจัยหันมาสนใจศึกษาอิทธิพลของสื่อ เช่น Dorr (1986) ได้ชี้ให้เห็นถึง รูปแบบการสื่อสารของโทรทัศน์ ซึ่งเป็นเสมือนผู้เล่าเรื่อง (story teller) มีรูปแบบเฉพาะตัวที่สามารถสื่อกับผู้ดูโดยใช้เทคนิคในการนำเสนอ เช่น การตัดต่อ และเสียง ยกตัวอย่างเช่น การบรรยายภาพหญิงสาวคนหนึ่งที่นั่งคิดถึงเรื่องที่เกิดขึ้นในอดีต จะเริ่มจากภาพของหญิงสาวที่มองเหม่อ แล้วจะค่อย ๆ ซูมภาพเข้าไปใกล้แล้วทำภาพเบลอลงกลายเป็นภาพเด็กหญิงเล่นตุ๊กตา แล้วค่อย ๆ เคลื่อนย้ายกล้องช้า ๆ แล้วจึงกลับเป็นภาพหน้าของหญิงสาวคนเดิมอีกครั้ง นับเป็นการสื่อถึงผู้ใช้โดยปราศจากเนื้อหาอีกรูปแบบหนึ่ง และมีผลต่อการรับรู้ของผู้ชม

นอกจากนี้ the National Assessment of Education Progress หรือ NAEP แห่งประเทศสหรัฐอเมริกา (1975, อ้างใน Severin and Tankard ,1992) ได้พบว่า ทักษะการเขียนของเด็กอเมริกันมีคุณภาพด้อยลงไปนั้น มีผลมาจากการใช้เวลาดูโทรทัศน์มากกว่าการอ่านหนังสือ

จากหลักฐานที่กล่าวถึงข้างต้นจึงกล่าวได้ว่า สื่อมีอิทธิพลต่อผู้รับ ได้แก่ การรับรู้กระบวนการคิด และวิถีชีวิตของคนในสังคมนั้น ๆ อิทธิพลนี้จะส่งผลกระทบต่อเด็กเป็นอย่างมาก เนื่องจากพัฒนาการด้านการรับรู้ของมนุษย์จะเริ่มตั้งแต่วัยทารกขึ้นไป (Piaget, 1928, อ้างใน พิณทิพย์ ทวยเจริญ, 2536) ดังนั้นจึงเป็นไปได้ว่าเด็กในยุคแห่งอิเล็กทรอนิกส์นี้ ย่อมมีวิธีการคิด และการรับรู้แตกต่างไปจากเด็กในยุคอดีต

ไม่เพียงเฉพาะสื่ออิเล็กทรอนิกส์เท่านั้น ที่มีพลังดึงดูดความสนใจจากเด็ก "หนังสือการ์ตูน" เป็นอีกสื่อหนึ่งที่ได้รับคามนิยมจากผู้อ่านวัยเยาว์ เพราะหนังสือการ์ตูน มีเนื้อหาเข้าใจง่าย อาศัยการดำเนินเรื่องด้วยรูปภาพ และมีภาษาประกอบการบรรยาย นอกจากนี้บทสนทนาของตัวการ์ตูน ซึ่งมักจะเป็นภาษาเฉพาะของการ์ตูน สิ่งเหล่านี้จึงเป็นเสน่ห์ของหนังสือการ์ตูน สร้างความเพลิดเพลินในการอ่าน เมื่อผนวกกับการนำเสนอที่คล้ายกับภาพยนตร์ จึงดึงดูดความสนใจและชวนให้ผู้่านติดตามเรื่องราวตั้งแต่ต้นจนจบ ประกอบกับหนังสือการ์ตูนยังเป็นสื่อที่หาซื้อได้ง่าย และมีราคาถูก ดังนั้นจึงกลายเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมจากเด็กและผู้ใหญ่ อย่างไรก็ตามผู้ผลิตส่วนใหญ่มักจะมุ่งจำหน่ายแก่กลุ่มเด็กเป็นส่วนใหญ่ เพราะมีความเชื่อว่าหนังสือการ์ตูนต้องอยู่กับเด็ก (กลุ่มส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก ,2523)

จูลส์ คีดี อมรเวช (2527) ได้ให้ความเห็นสนับสนุนคามนิยมของผู้่านหนังสือการ์ตูนว่า แม้การ์ตูนเป็นเพียงภาพนิ่งที่มีเนื้อหาต่อเนื่อง แต่สามารถโน้มน้าวใจผู้่านให้คล้อยตามได้ด้วยภาพลายเส้นที่งดงาม มุมภาพที่เปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลาเกือบทุกช่อง

เมื่อหนังสือการ์ตูนเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง ต่อมาได้ดัดแปลงเป็นการ์ตูนภาพยนตร์ และการ์ตูนโทรทัศน์ ซึ่งเป็นการสนับสนุนให้หนังสือการ์ตูนได้รับความนิยมมากขึ้น ทางดิสนีย์ฟิล์ม ผู้ผลิตการ์ตูนรายใหญ่ของสหรัฐอเมริกาคาดว่า มีผู้่าน

หนังสือการ์ตูนถึง 130 ล้านคนใน 77 ประเทศ โดยมีการแปลหนังสือการ์ตูนจากภาษาอังกฤษ เป็นภาษาต่าง ๆ ถึง 33 ภาษา (Harrison, 1981)

ในประเทศไทยความนิยมหนังสือการ์ตูนก็มีค่อนข้างสูงเช่นเดียวกับในหลาย ๆ ประเทศ การผลิตหนังสือการ์ตูนแต่ละวัน คาดว่ามียอดพิมพ์ประมาณ 40,000 - 50,000 เล่ม และจำหน่ายออกไปในเวลาอันรวดเร็ว (ปฏิคม พลับพลึง และประณีตดา ทองมาลา, 2537)

โดยเฉพาะหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมีเงินทุนหมุนเวียนวันละประมาณ 15 ล้านบาท เดือน ละ 450 ล้านบาท หรือประมาณปีละ 5,400 ล้านบาท ยอดเงินจำนวนนี้ไม่รวมถึงเงินรายได้ จากหนังสือการ์ตูนเดือนซึ่งมีการลักลอบพิมพ์ โดยไม่จ่ายลิขสิทธิ์กว่า 10 ล้านกัมพิมพ์ (จำนวน เงินดังกล่าวรวบรวมจาก 5 ล้านกัมพิมพ์ที่เสียค่าลิขสิทธิ์) ฉะนั้นหากรวมมูลค่าที่มีทั้งหมด อาจกล่าวได้ว่าธุรกิจนี้มีมูลค่าวงเงินหมุนเวียนไม่ต่ำกว่า 10,000 ล้านบาท (หนังสือพิมพ์ไทย ไฟแนนเชียล, กันยายน 2537, อ้างใน ธรรมจักร อยู่โพธิ์, 2539)

เมื่อความนิยมหนังสือการ์ตูนมีค่อนข้างสูงจากเด็ก จนทำให้เกิดการตระหนักถึง สิ่ง ที่ แอบแฝงจากการอ่านหนังสือการ์ตูน นอกเหนือจากความบันเทิง นั่นคือ คุณประโยชน์และ โทษที่ได้รับจากการอ่านหนังสือการ์ตูน เพราะหนังสือการ์ตูนบางเล่มมีเนื้อหาที่รุนแรง และสอดแทรกเรื่องเพศไว้มากเกินไป ซึ่งอาจสรุปผลที่จะได้รับจากการอ่านหนังสือการ์ตูนได้ ดังที่แสดงในตาราง 1.1 (บันลือ พฤษะวัน, 2521, จรุงห์ เพชรมณี, 2523, หทัย ดันหยง, 2525, และสมศักดิ์ ศรีมาโนชญ์, 2523)

ตาราง 1.1 ประโยชน์และโทษที่น่าจะเกิดจากการอ่านหนังสือการ์ตูน

หนังสือการ์ตูน	
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	โทษที่น่าจะเกิดขึ้น
<ol style="list-style-type: none"> 1. สนองตอบต่อความต้องการและความสนใจของผู้อ่าน 2. ส่งเสริมให้ผู้อ่านเกิดนิสัยรักการอ่าน ต้องการการเรียนรู้ อันเป็นพื้นฐานเพื่อการเรียนรู้ต่อไป 3. เสริมสร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ เช่น การวาดภาพ 4. ให้ความรู้คู่คุณธรรม และถ่ายทอดค่านิยมที่ดีงามของสังคมให้กับผู้อ่าน โดยเฉพาะเด็กๆ อย่างถูกต้อง เพื่อที่เด็กจะได้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ 5. ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินและได้ใช้เวลาว่างอย่างเป็นประโยชน์ 6. สำหรับเด็กๆ สามารถขุดเขยสิ่งทีขาดแคลน ทำให้เด็กเกิดความสบายใจ มีความทัดเทียมและเข้าใจในชีวิต รวมทั้งช่วยฟื้นฟูจิตใจในภาวะต่างๆ ได้ดียิ่งขึ้น 	<ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กๆ อาจเกิดการเรี่ยรังู้เกินวัยในมโนทัศน์ที่ไม่เหมาะสม 2. อาจจะได้เรี่ยรังู้คำที่ผิดๆ เพี้ยนๆ ตัวสะกดตัวการันต์ไม่ถูกต้อง ทำให้จำไปใช้ต่ออย่างผิดๆ 3. ทำให้เสียดายตา เนื่องจากตัวอักษรที่ใช้ อาจจะไม่เล็กและเบียดกันมาก หรือเป็นตัวเขียนที่อ่านยาก พิมพ์ไม่ชัด ภาพทับตัวอักษร ฯลฯ 4. การนำเลนอภาพที่นำกล้วอาจทำให้ผู้อ่านมีบุคลิกกลายเป็นคนหวาดกลัว ไม่มี ความเชื่อมั่นในตนเอง ถ้าเป็นภาพที่เขียนลวกๆ หรือบิดเบือนความจริงไปมาก อาจทำให้เกิดความเข้าใจผิดเห็นทุกสิ่งเป็นของเล่นไปหมดก่อให้เกิดอันตราย 5. ถ้ามี เนื้อหาหรือ ภาพเกี่ยวกับเรื่องเพศอย่างลึกซึ้งก่อนถึงวัยอันสมควร 6. ทำให้ขาดความสนใจในการเรียนหรือ งาน 7. ลิ่นเปลืองทุนทรัพย์

เนื่องจากมีหลักฐานแสดงให้เห็นว่า รูปแบบ (form) ของสื่อมีผลต่อผู้ใช้สื่อนั้น ๆ Chandler (1995) กล่าวว่า รูปแบบของสื่ออาจมีผลต่อผู้อ่านในด้านการสื่อสาร เพราะรูปแบบของสื่อมีส่วนในการสร้าง แบบแผนการรับรู้เกี่ยวกับการสื่อสาร (meta - schema of communication) ซึ่งเป็นการรับรู้ถึงท่าทางการติดต่อสื่อสารของมนุษย์ในรูปแบบต่าง ๆ ที่มีส่วนกำหนดกระบวนการรับรู้และวิธีการสื่อสารกันในสังคม (Abbott, Black, and Smith, 1985 อ้างใน Hawkin and Daly, 1988) ดังนั้นจึงเป็นไปได้ว่า หนังสือการ์ตูน ซึ่งเป็นสิ่งพิมพ์ที่มีลักษณะการนำเสนอเป็นรูปแบบเฉพาะ ย่อมจะมีผลต่อผู้อ่านที่เป็นเด็กได้เช่นกัน

แต่จากงานวิจัยด้านผลกระทบของการ์ตูนที่ผ่านมา มักจะมุ่งศึกษาเรื่องเนื้อหาที่มีความรุนแรงเป็นส่วนใหญ่ (Flugel, 1954, Feshbach, 1963, Tannenbanm, 1972 เป็นต้น อ้างถึงใน Harrison, 1981 อ้างแล้ว) แม้ว่าจะมีการกล่าวถึง ผลเสียจากการอ่านหนังสือการ์ตูนที่อาจทำให้มีการใช้ภาษาที่ผิดพลาด(ตาราง 1.1) แต่ก็ยังไม่มีใครทำงานวิจัยให้เห็นหลักฐานอย่างเด่นชัดว่า การอ่านหนังสือการ์ตูนจะส่งผลต่อการสื่อสารในลักษณะใด

ดังนั้นงานวิจัยนี้ จึงมุ่งศึกษาความสัมพันธ์ของการอ่านหนังสือการ์ตูน ที่มีต่อทักษะด้านการสื่อสารที่น่าสนใจศึกษา ได้แก่ "การใช้ภาษา และความคิดสร้างสรรค์" ทั้งนี้เพราะหนังสือการ์ตูนมีการใช้ภาษาเฉพาะแตกต่างจากหนังสือประเภทร้อยแก้ว อาจไม่สอดคล้องกับการใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะภาษาเขียน และการใช้เหตุผล

นอกจากนี้หนังสือการ์ตูนยังอาจส่งผลถึงพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากภาพวาดในหนังสือการ์ตูนจะมีรายละเอียดไม่มากนัก เนื่องจากรายละเอียดของภาพมีส่วนช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก (Traver, 1964) ดังนั้นจึงเป็นไปได้ว่า การอ่านหนังสือการ์ตูนอาจมีส่วนช่วยพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก

จะเห็นว่างานวิจัยนี้ มุ่งศึกษาความสัมพันธ์ของการอ่านหนังสือการ์ตูน ที่มีต่อพัฒนาการด้านการสื่อสารทั้งด้านลบและด้านบวก กล่าวคือ ความสัมพันธ์ด้านการใช้ภาษาเป็นผลด้านลบ ส่วนความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นพัฒนาการด้านบวก โดยเปรียบเทียบระหว่างผู้อ่านหนังสือการ์ตูนปริมาณมากและน้อย อีกทั้งความลุ่มล่ามในการอ่านหนังสือการ์ตูน (อ่านติดต่อกันเป็นประจำ กับอ่านไม่ติดต่อกันเป็นประจำ) โดยมุ่งตอบคำถามดังต่อไปนี้

ปัญหานำวิจัย

1. รูปแบบการสื่อสารของเด็กที่อ่านหนังสือการ์ตูนปริมาณมาก จะแตกต่างจากเด็กอ่านหนังสือการ์ตูนปริมาณน้อย หรือไม่ อย่างไร
2. ความสม่ำเสมอหรือระยะเวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูน (อ่านติดต่อกันเป็นประจำ กับอ่านไม่ติดต่อกันเป็นประจำ) จะส่งผลต่อลักษณะการสื่อสารของเด็ก หรือไม่ อย่างไร

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การตอบคำถามข้างต้น ผู้วิจัยคาดว่าจะมีประโยชน์ทั้งในเชิงทฤษฎีและในเชิงประยุกต์ ดังนี้

เชิงทฤษฎี

1. ข้อมูลที่ได้จะขยายแนวคิดเรื่อง "The Medium is The Message" ของ McLuhan ไม่เฉพาะแต่สื่ออิเล็กทรอนิกส์เท่านั้น ที่จะมีผลต่อการรับรู้ของมนุษย์ สื่ออื่น ๆ ที่มีรูปแบบเฉพาะในการนำเสนอ ก็ส่งผลต่อการรับรู้ของมนุษย์เช่นกัน
2. ข้อมูลจากการวิจัยนี้ สามารถช่วยให้เกิดแนวคิดใหม่ ๆ ในส่วนของแนวคิดเรื่อง "The Medium is The Message" และทฤษฎีภาษาศาสตร์เชิงพฤติกรรม ซึ่งเป็นการศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการด้านภาษาของมนุษย์ อันจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับนักวิชาการต่าง ๆ ที่สนใจปัญหาทำนองนี้ อาทิ นักนิเทศศาสตร์ นักจิตวิทยา นักภาษาศาสตร์ นักภาษาศาสตร์เชิงจิตวิทยา (Psycholinguist) และนักศึกษา เป็นต้น

เชิงประยุกต์

1. ผลของการวิจัยจะทำให้ทราบถึงรูปแบบการสื่อสารของเยาวชน ที่อ่านหนังสือการ์ตูนมาเป็นเวลานาน ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อผู้บริหารการศึกษาที่จะหาวิธีการ และปรับปรุงหลักสูตรให้เหมาะสม เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนเยาวชนให้มีประสิทธิภาพ
2. สำหรับผู้ปกครอง จะได้เข้าไปดูแลการใช้เวลาในการอ่านหนังสือการ์ตูนของเยาวชนให้เหมาะสม เพื่อทำให้เกิดประโยชน์ต่อพัฒนาการด้านภาษา และความคิดสร้างสรรค์