

บทที่ 1



บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การให้ความสำคัญกับวัยเด็ก เป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง จากการศึกษาค้นคว้าของนักการศึกษาพบว่าความสำเร็จในชีวิตมนุษย์ตลอดจนความแตกต่างทางด้านบุคลิกลักษณะในวัยผู้ใหญ่ ล้วนมีรากฐานที่ได้รับจากวัยเด็กที่มีพัฒนาการการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในแต่ละวัย หรือในแต่ละบุคคลแตกต่างกันออกไป ดังนั้นการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กจำเป็นต้องคำนึงถึงความสอดคล้องกับวัยและความต้องการของเด็ก

ศิลปะศึกษาเป็นวิชาหนึ่งที่สามารถตอบสนองความต้องการของเด็กในแต่ละด้านได้เป็นอย่างดี สามารถส่งเสริมสติปัญญาและความคิดสร้างสรรค์แก่เด็ก ฝึกหัดไม่สิ้นเปลืองเวลาหรือค่าใช้จ่ายมากนัก หากครูอาจารย์และผู้ปกครองทำความเข้าใจกับธรรมชาติของกิจกรรมศิลปะเด็ก รวมทั้งเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกตามความต้องการของเขา ก็จะเป็นการช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กให้เจริญงอกงามยิ่งขึ้น

การศึกษาด้านศิลปะ มุ่งเน้นให้เด็กแสดงออกอย่างอิสระการให้อิสระ แต่ความจริงแล้วช่วงชีวิตของเด็กที่ทำงานศิลปะนั้นสอนแสดงให้เห็นว่า ได้รับอิทธิพลที่มีมาก่อนหรือการหาคำเหมือนเด็กด้วยกัน หรือมีเดะนั้นก็หาคำศิลปะที่มีชื่อเสียง จาก

คางสาวที่ว่า "ดวงตาที่ไร้เดียงสากับมือที่บริสุทธิ์" นั้น มะลิฉัตร เอื้ออนันท์ (2532) ได้อ้างถึงงานวิจัยหลายชิ้น เช่น งานวิจัยของโรเซนทอลล์และการ์คเนอร์ (Rosentiel and Gardner, 1977) วิลสันและวิลสัน (Wilson and Wilson, 1977) บาร์เรตต์และไลท์ (Barrett and Light, 1976) และโกลอมบ์ (Golomb, 1974) สรุปว่า ระยะเวลาที่เด็กมีดวงตาที่ไร้เดียงสาและมือที่บริสุทธิ์นั้นมีอยู่จริง แต่มีอยู่เพียงระยะเวลาสั้นๆ คือ ระหว่างอายุประมาณ 2-8 ปี หรือหลังจากนั้นเพียงเล็กน้อย หลังจากอายุ 8-10 ปี สิ่งที่เราเรียกว่าดวงตาที่ไร้เดียงสาและมือที่บริสุทธิ์นั้นจะถูกสิ่งแวดล้อมเข้ามามีอิทธิพลปรับเปลี่ยน รวมทั้งสวนสำคัญที่สุดนั้นก็เนื่องมาจากพัฒนาการด้านระบบสมองของเด็กเอง ซึ่งพัฒนาเปลี่ยนแปลงไปตามวัย ความสิ่งแวดล้อม โอกาสและจังหวะที่ผู้ใหญ่จะส่งเสริมผลักดัน ถ้าเด็กได้รับอิทธิพลทางเทคโนโลยีสมัยใหม่ อาทิเช่น วิทยุ โทรทัศน์บ่อขยาก็เป็นธรรมชาติที่เด็กจะรู้จักหุ่นยนต์กลายสิขีทั้งหลาย จึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่เด็กจะชอบการ์ตูนและคิคาใจในบทบาทของตัวการ์ตูน (เจนภพ จบกระบวนวรรณ, 2525) จนทำให้เด็กจินตนาการสร้างภาพตัวการ์ตูนดังกล่าวดอกมาในภาพวาดของเขา

ในปัจจุบันหนังสือการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมจากเด็กว มาก เพราะสามารถให้ความบันเทิง ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ความตื่นเต้น ความรู้ ความคิด ประสบการณ์แวดล้อมต่างถิ่นหรือต่างวัฒนธรรม และความเจริญที่ทันสมัย เด็กในปัจจุบันจึงใช้เวลาส่วนใหญ่วิทยุโทรทัศน์และอ่านหนังสือการ์ตูน (ชัยอนันต์ สมุทรวานิช, 2532 อ้างถึงใน เพชรชมพู เทพพิพิธ, 2532) การ์ตูนที่ได้รับความนิยมมักจะมีผู้นำแบบฉบับผลิตสินค้าโฆษกทำเป็นลิ่งของเครื่องใช้ เช่น กระเป๋าก้าวน้ำ ดินสอ กล่องเครื่องเขียน ฯลฯ จาหน้ายวให้แกเด็กว จะเห็นว่ารูปแบบของหนังสือการ์ตูนเป็นจุดเด่นที่ทำให้เด็กสนใจ โดยเฉพาะการสื่อความหมายด้วยภาพ แม้แต่เด็กที่ยังอ่านหนังสือไม่ออกก็สามารถลำดับเรื่องได้จากภาพ จากจุดนี้เองทำให้เกิดวรรณกรรมประเภทการ์ตูนมากมาย โดยเฉพาะการสร้างเรื่องด้วยภาพประกอบที่สนุกสนานจากภาพยนตร์ โดยเฉพาะภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่นิยมมาทับบทบทของตัวเอก เป็นนินจา หรือซามูไร เด็กที่อ่านหนังสือการ์ตูนมักมีความรู้สึกวตัวเอง เป็นตัวเอกของเรื่อง เป็นผู้มีความสามารถในการต่อสู้อุปสรรค ความบีบคั้นต่างๆ รวมทั้งความอหุติธรรมของมนุษย์ เด็กจะรับเอาแบบอย่างจากตัวเอกในการ์ตูนมาปฏิบัติคัม เพื่อวว่าจะได้ประสบความสำเร็จ และมีชื่อเสียงบ้าง เด็กจะเกิดอารมณ์ร่วมไปกับตัวเอก

ที่กล่าวถึงผจญภัย ทำให้เด็กมีความรู้สึกตื่นเต้นไปชั่วขณะ ในการดูที่มีเนื้อเรื่องตลกหรือ เพื่อฝัน ก็จะช่วยผ่อนคลายทำให้เด็กเกิดจินตนาการ เปลี่ยนจากความเป็นจริงในชีวิต ช่วยทำให้ชีวิตเสียดสีสามารถเรียนหรือทำงานได้มีประสิทธิภาพดีขึ้น ด้วยเหตุผลดังกล่าว เด็กจึงมีความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูน (อรุณศิริ คงธรรม, 2529)

เด็กส่วนใหญ่จะเล่นเลียนแบบจากรายการโทรทัศน์ ซึ่งอาจเลียนแบบตัวเอกของเรื่องหรือเลียนแบบการใช้อุปกรณ์ประกอบท่าทาง เพราะเด็กมีความพร้อมในการเลียนแบบพฤติกรรมของพ่อแม่และบุคคลที่เด็กสนใจ ดังนั้นตัวการ์ตูนที่เด็กสนใจจึงมีผลต่อการเลียนแบบของเด็ก (อรทัย ศรีสันติสุข, 2526)

วิบูลย์ สีสวรรณ (2534) กล่าวว่า เด็กชอบเลียนแบบสิ่งที่ได้พบเห็นมา โดยการวาดภาพไปตามความจำและจินตนาการ เพื่อบอกกล่าวเรื่องราวที่ผ่านเข้ามาในความรู้สึกนึกคิด หรือถ่ายทอดความรู้สึกภายในออกมาในรูปธรรมาให้ผู้อื่นได้เห็นได้เข้าใจ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ รกศล ภูพลอย (2532) ที่ได้ตั้งข้อสังเกตจากข้อค้นพบในงานวิจัยว่า ภาพคนที่นักเรียนชายวาดจะมีลักษณะคล้ายภาพการ์ตูนในหนังสือและภาพยนตร์โทรทัศน์ ส่วนภาพคนที่นักเรียนหญิงวาดนั้นจะมีลักษณะสัดส่วนหน้าตา แขนขา เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับ คล้ายตุ๊กตาของเล่น และคล้ายการ์ตูนจากภาพยนตร์โทรทัศน์ สรุปได้ว่าลักษณะภาพคนที่นักเรียนส่วนมากวาดจึงเป็นการเลียนแบบการ์ตูนมากกว่าวาดจากแนวคิดและจินตนาการของตนเอง

จรรยา เพชรมณี และหทัย คันทอง (2523 ; 2525 อ้างถึงงาน ลลิตา ชูวนากร, 2533) กล่าวถึงผลของการดูที่มีต่อเด็ก คือ เป็นสิ่งเร้าทำให้เด็กเกิดความสนใจในการวาดภาพและมีจินตนาการ เด็กๆ มักชอบวาดภาพการ์ตูน ซึ่งเด็กชายจะชอบวาดมากกว่าเด็กหญิง สำหรับเด็กหญิงมักจะนำเอาภาพวาดการ์ตูนที่ตนเองพอใจไปประกอบสิ่งต่างๆ ที่เขาสนใจ ทำให้เกิดความพึงพอใจในสิ่งนั้นและเป็นการสร้างสรรค์ที่ทำให้เขามีความสุข จะเห็นว่าลักษณะภาพวาดของเด็กๆ โดยทั่วไปก็มีลักษณะเป็นแบบการ์ตูนนั่นเอง (สมิคร ผลจรรยา, 2522)

เด็กอายุ 9-12 ปี ซึ่งอยู่ในขั้นพัฒนาการการวาดภาพแบบเหมือนจริงนั้น บางครั้งภาพวาดของเด็ก ก็ไม่อาจเป็นไปตามสิ่งที่เด็กมองเห็นได้ ทั้งนี้เนื่องจาก

เด็กมีประสบการณ์กับโลกภายนอกเพิ่มขึ้น และเนื่องจากการพัฒนาของสมองซีกซ้าย และระบบรู้คิด (Cognitive Development) ซึ่งมีผลเกี่ยวโยงไปถึงความสามารถ ของเด็กในการใช้เหตุผลหรือวิเคราะห์วิพากษ์วิจารณ์ เด็กเริ่มสามารถคัดลिनหรือ เปรียบเทียบระหว่างความสวยหรือไม่สวย เหมือนหรือไม่เหมือน ถูกหรือผิด ด้วย เหตุนี้เด็กเริ่มสังเกตลัทธิ เมื่อเด็กพบว่าคนไม่สามารถแก้ปัญหาในการวาดรูปหรือ บันทึตามที่ตนต้องการ หรือทำให้ดูดีเหมือนของผู้ใหญ่ เด็กจะเริ่มมองหาหนทางใน การแก้ปัญหา แต่ถ้านระบบการเรียนรู้การสอนนั้นไม่สนับสนุนให้อิทธิพลการแสดงออก ของผู้ใหญ่เข้าไปมีบทบาทครบถ้วน "ความคิดสร้างสรรค์" ของเด็ก เด็กส่วนหนึ่งอาจ เรียนที่จะแก้ปัญหาด้วยตนเอง ใคยอาศัยการเลียนแบบผลงานศิลปะของผู้ใหญ่ เช่น วาดคูแบบจากรูปการ์ตูน ภาพประกอบหนังสือ ปักรอวยพร ฯลฯ หรือมีเดะนั้นเด็กส่วน หนึ่งก็จะเลิกสนใจที่จะทำงานศิลปะต่อไป (มะลิฉัตร เอื้ออนันท์, 2535) นักวิจัยที่ ศึกษาเกี่ยวกับเด็กปัญญาเลิศทางด้านศิลปะบางคนรายงานว่า เด็กที่มีพรสวรรค์ปัญญา เลิศทางศิลปะนั้นมีประวัติการวาดภาพเลียนแบบสื่อหรือภาพประกอบที่เป็นที่นิยม เด็ก ที่ทำงานในลักษณะนี้จะมีความสามารถในการเสนอแนะความคิดของตนเองให้ปรากฏ ในผลงานศิลปะได้อย่างก้าวหน้าเกินวัย เช่น สามารถถ่ายทอดคนในลักษณะกินคา (Forshorttening) แสดงทัศนียภาพวิทยา (Perspective) และสามารถวาด ภาพแสดงอาการเคลื่อนไหว

ถ้ามองย้อนไปที่หลักสูตรการศึกษาปี 2438 (วิรุณ คัง เจริญ, 2535) จะพบ ว่าหลักสูตรฉบับนั้นได้บรรจุวิชาศิลปะศึกษาไว้เรียบร้อยแล้ว แม้ว่าวิชาศิลปะศึกษาใน เวลานั้นจะซีควงแคบไว้เพียงการวาดเขียนก็ตาม จนถึงวันนี้นับเป็นช่วงเวลายาวนาน ที่ศิลปะศึกษาระบบจริงเรียนได้พัฒนาสืบเนื่องกันมา วิรุณ คัง เจริญ (2535) กล่าวไว้ ว่า ตลอดเวลาที่ผ่านมานั้น อิทธิพลความรู้ความคิดจากซีกโลกตะวันออกและตะวันตก ได้ไหลบ่าเข้ามาผสมผสานกับศิลปะในระบบช่างฝีมือของเราตลอดมา ไม่ว่าจะ เป็นอิทธิพลจากยุโรป ญี่ปุ่น หรืออเมริกา ซึ่งกระแสไหลบ่า นั้น ก็เป็นไปตามมลภาวะทาง การเมืองและสังคมเป็นประการสำคัญ ในปัจจุบันนี้เราก็ปฏิเสธไม่ได้ว่าได้รับอิทธิพล จากระบบการศึกษาของสหรัฐอเมริกา และวิชาศิลปะศึกษาเองก็คงปฏิเสธร่างแหอันนี้ ไม่ได้เช่นกัน ส่วนปัญหาที่ว่าเราจะมีจุดยืนหรือลดลาคพอหรือไม่ในการที่จะวิเคราะห์ อิทธิพลเหล่านั้น และสังเคราะห์ให้สอดคล้องกับความจริงที่ดำรงอยู่ในสังคมไทยปัจจุบัน

เพื่อให้ได้ประโยชน์และมีคุณค่าสูงสูดอย่างน้อยเพียงใด

มะลิฉัตร เอื้ออนันท์ (2533) ได้กล่าวถึงงานค้นคว้าวิจัยด้านวิธีการสอนศิลปะ (Art Instruction) เพื่อค้นหาวิธีทางให้เด็กได้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งได้แก่ งานวิจัยเกี่ยวกับการค้นหาวิธีการสอนศิลปะให้เด็กใช้การแก้ปัญหาด้านการวาดภาพด้วยการลอกเลียนแบบ (Copying) อาทิเช่น งานวิจัยของพารีเซอร์ (Pariser, 1979) ได้ศึกษาพฤติกรรมการวาดภาพของเด็ก ครอบคลุมความเห็น 3 ทฤษฎี ดังนี้คือ

ทฤษฎีที่ 1 กล่าวว่าเด็กนั้นวาดภาพถ่ายทอดงานศิลปะตามแบบอย่างที่เคยมีมาก่อน (graphic conventions) ซึ่งเป็นอิทธิพลของวัฒนธรรมของเด็กชนชาตินั้น เช่น รูปกระต่ายของเด็กอเมริกันอาจมีลักษณะเดียวกับ "บักบันนี่" (Bug Bunny) ตัวการ์ตูนที่มีชื่อเสียงของอเมริกา ซึ่งแนวความคิดของทฤษฎีนี้เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมที่เรียกว่าลอกเลียนแบบ (Copying) ได้แก่ แนวคิดของกอมบรีค (Gombrich, 1972) และวิลสันและวิลสัน (Wilson and Wilson, 1977)

ทฤษฎีที่ 2 กล่าวถึงทักษะในการวาดภาพของเด็กนั้นเป็นผลมาจาก การที่เด็กได้สัมผัสโดยตรง รับรู้จากประสบการณ์ตรงกับสิ่งต่างๆ จากโลกรอบตัวของเด็ก เด็กใช้สื่อถ่ายทอดสิ่งที่เด็กรับรู้สัมผัสในรูปของงานศิลปะ ดังนั้นงานที่เด็กทำเป็นผลรวมของการรวมตัวจากระบบประสานตัวกันระหว่างการรับรู้ (perception) และการถ่ายทอดสื่อความหมาย (Golomb, 1974)

ทฤษฎีที่ 3 เสนอแนะว่าการถ่ายทอดงานศิลปะของเด็ก เป็นผลมาจากการผสมผสานกันระหว่างการรับรู้สัมผัส และทักษะในการวาดภาพให้แก่เด็ก งานวิจัยของพารีเซอร์ สรุปว่า ทักษะในการวาดและถ่ายทอดงานของเด็กนั้น มีการผสมผสานกันระหว่างการรับรู้ และการเคยเห็นแบบมาก่อน เขาเสนอแนะว่าวิธีการสอนแบบลอกเลียนแบบนั้นอาจไม่น่าเป็นอันตรายต่อพัฒนาการด้านศิลปะของเด็กก็ได้

การลอกภาพจากหนังสือการ์ตูน จัดว่าเป็นกิจกรรมศิลปะที่เรพบรณของเด็กทุกคน ศิลปินและนักเขียนภาพที่มีชื่อเสียงต่างก็เคยลอกภาพจากหนังสือการ์ตูนมาแล้วทั้งสิ้น บางคนชอบลอกครากล่องไม้ขีด กล่องไฟของ เครื่องหมายและลวดลายต่างๆ รวมถึงป้ายปิดโฆษณาภาพยนตร์และงานจำลองแบบของศิลปิน ความทฤษฎี

สร้างสรรค์ก็ว่าการที่เด็กชอบลอกเลียนแบบ จะทำให้ความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ถูกบั่นทอน จนไม่กล้าทำอะไรที่เป็นตัวของตัวเอง แต่ถ้าลองพิจารณากันให้ดีแล้ว การลอกภาพไม่ใช่ว่าจะไม่เกิดประโยชน์อะไรแก่เด็กเลย เพราะการทางานศิลปะมี องค์ประกอบหลาย ๆ ส่วน ได้แก่ ส่วนที่เป็นเทคนิควิธีการ และส่วนที่เป็นจินตนาการ หรือความคิดสร้างสรรค์ การลอกภาพจากหนังสือการ์ตูนจะช่วยเสริมความสามารถ ทางเทคนิควิธีการ และทำให้มีความคล่องตัวในการใช้วัสดุยิ่งขึ้น (พระพงษ์ กุลพิศาล, 2531) แน่่อนว่าการลอกภาพเพียงอย่างเดียวไม่ได้สร้างเสริมจินตนาการอันกว้างไกลให้กับเด็ก แต่ก็ เป็นกิจกรรมหนึ่งที่ช่วยกระตุ้นให้เด็ก เห็นคุณค่าของรูปร่าง รูปทรง และสีสันต่างๆ รวมทั้งความเพิลิกเพิลินและภาคภูมิใจที่จะมีชิ้นแก่ตนเอง

นักการศึกษาด้านศิลปะในปัจจุบันเริ่มลดการต่อต้านวิธีการเลียนแบบงาน ศิลปะลง และเริ่มมีทัศนคติที่เป็นกลางมากขึ้น นักจิตวิทยาบางคนชี้ให้เห็นแง่ดีและแง่ เสียของการเลียนแบบว่า การเลียนแบบไม่สามารถจะเป็นวิถีทางที่เด็กถ่ายทอดโคลง แห่งความเป็นจริงของเด็กได้ทั้งหมด แบบที่เด็กลอกอาจเป็นสิ่งเร้าที่สนับสนุนการกระตุ้น ความสนใจใคร่รู้ของเด็กในอันที่จะแสวงหากลวิธีในการแก้ปัญหา แต่ถ้าแบบที่เด็ก ลอกนั้นไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับหัวใจของการแสดงออกด้านสุนทรียภาพของตัวเด็กเอง เด็กอาจลอกรูปแบบหนึ่งทำให้สามารถวาดรูปนั้นไว้ได้ แต่ถ้าเด็กไม่สามารถนึกกลวิธี นั้นไปประยุกต์ใช้ในการวาดรูปอื่น การเลียนแบบในลักษณะนี้ก็ไม่น่าจะมีประโยชน์ หรือเสริมสร้างสิ่งใดแก่เด็ก การเลียนแบบจะทำให้ผลดีแก่เด็กก็ต่อเมื่อการเลียนแบบ นั้นเป็นเครื่องมือหรือหนทางเสนอแนะการแก้ปัญหาให้กับเด็ก เพื่อเป็นวิถีทางที่ช่วยทำให้ เด็กได้แสดงออกถึงความคิดเห็นของตนเอง มากกว่าที่จะเป็นหนทางให้เด็กสามารถ สร้างผลงานให้เหมือนผลงานของผู้อื่นที่มีชื่อเสียงหรือที่ได้รับการยกย่อง (มะลิฉัตร เอื้ออนันท์, 2535)

การ์ตูนมีอิทธิพลต่อเด็กในปัจจุบันอย่างยิ่ง เนื่องจากคุณสมบัติของการ์ตูน เป็นสิ่งที่สามารถสนองตอบต่อความสนใจ รสนิยม และวุฒิภาวะของเด็กในช่วงอายุ ต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี การ์ตูนมีลักษณะที่เร้าใจ มีชีวิตชีวา สร้างความสนุกสนานและ เพิลิกเพิลิน ความตื่นเต้น ตลกขบขัน และความประทับใจให้กับเด็กได้ในทุกโอกาส ในปัจจุบันสื่อต่างๆ ที่อยู่รอบตัวเด็กทั้งทางโทรทัศน์ หนังสือ แผ่นป้ายโฆษณาต่างๆ

ส่วนแล้วแต่ใช้กลยุทธ์การเข้าถึงตัวเด็กโดยใช้การ์ตูนทั้งสิ้น ทั้งนี้เพราะการ์ตูนเปรียบเสมือนเพื่อนที่อยู่ใกล้ตัวเด็ก สามารถเข้ากับเด็กได้ทุกเพศ ทุกวัย และทุกเวลา วิทยปภคิ เด็กมักจะมีการ์ตูนตัวโปรดที่อยู่หน้าจอ การ์ตูนตัวโปรดมักจะมีมาจากภาพยนตร์ที่ชอบ จากหนังสือการ์ตูนที่วางอยู่ทั่วไป จะพบว่าเด็กมักวาดภาพการ์ตูนที่ลอกเลียนแบบการ์ตูนตัวโปรดของตน ด้วยข้อสังเกตดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการวาดภาพการ์ตูนของเด็กในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในกรุงเทพมหานคร วิทยปภคิ เน้นภาพการ์ตูนที่ลอกเลียนแบบ ผู้วิจัยเชื่อว่าผลการศึกษากการวาดภาพการ์ตูนของเด็กโดยการใช้วิเคราะห์ภาพวาดการ์ตูน การสังเกตพฤติกรรมการวาดภาพการ์ตูน และการสอบถามความคิดเห็นของเด็กในการวาดภาพการ์ตูน จะได้พบข้อความรู้ที่น่าสนใจเกี่ยวกับการวาดภาพของเด็ก เป็นอย่างยิ่ง

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษากการวาดภาพการ์ตูนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
ในกรุงเทพมหานคร

ขอบเขตของการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษาปีที่ 5 กระจายภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2538 ในกรุงเทพมหานคร
2. ภาพการ์ตูนที่ศึกษา เป็นภาพการ์ตูนที่สามารถพบเห็นได้ตามสื่อต่างๆ ได้แก่ ภาพยนตร์ โทรทัศน์ วีซีดี หนังสือการ์ตูน สติกเกอร์ ร้านขายของที่ระลึกหรือ GIFT SHOP ของเล่น ดุจบรรจุนม เป็นต้น
3. การวาดภาพการ์ตูน ประกอบด้วยลักษณะต่างๆ ที่พบในการ์ตูนเรื่อง ได้แก่
 - 3.1 เนื้อหา
 - 3.2 ข้อคิดในการนำเสนอ
 - 3.3 ตัวเอก
 - 3.4 ภาพประกอบ

3.5 สัญลักษณ์

3.6 สี

3.7 ลักษณะการแสดงออกทางศิลปะ

ค่างาท์คความที่ำใช้ในการวิจัย

1. การวาดภาพการ์ตูน หมายถึง การวาดภาพตัวการ์ตูนในลักษณะง่าย ๆ ระบายเขียนแบบธรรมชาติ รูปทรงเรขาคณิต หรือรูปร่างอิสระ ที่ลดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออก มีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่อความหมายแทนตัวหนังสือ บางครั้งมีคำพูดประกอบภาพ เน้นบุคลิกของตัวการ์ตูนโดยเฉพาะส่วนตัว ซึ่งแสดงความรู้สึกออกมาทางใบหน้า มีการใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ แทน อีกทั้งเป็นภาพประกอบตกแต่ง มุ่งให้เกิดความสวยงาม น่าอ่าน สื่อเขียน เลียนคลี ในทางการเมือง สังคม และเป็นสื่อในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ ประกอบการเล่าเรื่องในทางบันเทิงคดี และสารคดี แต่การวิจัยครั้งนี้ ได้เน้นภาพการ์ตูนที่เด็กลอกเลียนแบบจากสื่อต่าง ๆ ได้แก่ ภาพยนตร์ โทรทัศน์ ทีวีโฮม หนังสือการ์ตูน สติกเกอร์

2. การ์ตูนเรื่อง หมายถึง การเล่าเรื่อง หรือบรรยายเรื่องที่แต่งขึ้น ระบายแสดงเป็นภาพวาดการ์ตูนเรียงต่อกันตามลำดับความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง และอาจมีคำบรรยายประกอบในแต่ละภาพ (ลลิตา ขวนากร, 2533)

3. เนื้อหา หมายถึง เนื้อหาสาระของเรื่องที่คุณแต่ง เจตนาจะเน้นหนักไปในทางใดทางหนึ่งโดยเฉพาะในแต่ละเรื่อง ทั้งนี้ในกรณีเนื้อหาสาระของบางเรื่องมีหลาย ๆ สาระ เช่น เรื่องความรัก คลกขบขัน ผจญภัย ฯลฯ (ลลิตา ขวนากร, 2533)

4. ข้อคิดในการนำเสนอ หมายถึง ข้อคิด หรือคติสอนใจที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อหาสาระของเรื่องซึ่งผู้แต่ง เจตนาที่จะส่งสารแก่ผู้อ่าน ในกรณีที่มีข้อคิดสอดแทรกอยู่หลายข้อ (ลลิตา ขวนากร, 2533)

5. ตัวละครหรือตัวเอก หมายถึง ตัวการ์ตูนที่มีลักษณะเฉพาะ ที่ผู้อ่าน หรือผู้อ่านสามารถเข้าใจได้ (Leviton, 1960 อ้างถึงใน สมัคร ผลจารูญ, 2522)

6. ภาพประกอบ หมายถึง ภาพการ์ตูนลายเส้นที่เขียนให้มีลักษณะใกล้เคียงกับความเป็นจริงตามธรรมชาติ ทั้งในด้านสัดส่วน รูปร่าง ลักษณะท่าทางของตัวละคร และสภาพแวดล้อม (ลลิตา ขวนากร, 2533)

7. สัญลักษณ์ หมายถึง ถ้อยคำสำนวนหรือสัญลักษณ์ที่ใช้แทนคำบรรยาย
คาสนทนาหรือกริยาอาการของตัวละคร

8. สี หมายถึง ลักษณะสีที่ใช้ระบายบนภาพการ์ตูน (ณรงค์ ประภาสะโนบล,
2525)

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างความเข้าใจสำหรับผู้บริหารและ
ครูศิลปศึกษา ที่จะปรับปรุงการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปศึกษา
ให้เหมาะสมกับวัยหรือวุฒิภาวะของเด็ก และสิ่งที่เข้ามามีอิทธิพลต่อ
พฤติกรรมแสดงออกของเด็ก
2. เพื่อเป็นพื้นฐานการศึกษาหรือวิจัยที่ต่อเนื่องในอนาคตต่อไป

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย