



ที่มาและความสำคัญของปัญหา

สังคมไทยในปัจจุบัน เป็นสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงในหลายๆด้าน ไม่ว่าจะเป็น การเปลี่ยนแปลงทางด้านวัฒนธรรม การเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจและการเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคม การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นนั้น ส่วนใหญ่เกิดจากการได้รับอิทธิพลจากต่างชาติ ซึ่งนอกจากการรับอิทธิพลจากชาติตะวันตกแล้ว ในทวีปเอเชีย ประเทศญี่ปุ่นก็เป็นประเทศมหาอำนาจอีกประเทศหนึ่งที่ประเทศไทยยอมรับ และนำเอาสิ่งต่างๆจากประเทศญี่ปุ่นเข้ามาใช้ในสังคมไทย ไม่ว่าจะเป็นสินค้าประเภทต่างๆที่มีจำหน่ายอย่างแพร่หลาย อาทิ เสื้อผ้า เครื่องสำอางค์ เครื่องใช้ไฟฟ้า เป็นต้น การเปลี่ยนแปลงในหลายๆด้านของสังคมไทย เกิดจากการรับเอาสิ่งเหล่านั้นผ่านทางสื่อ ไม่ว่าจะเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อวิทยุโทรทัศน์และสื่ออื่นๆ

เยาวชนไทยเป็นส่วนหนึ่งของการได้รับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลง และการรับเอาสิ่งเหล่านั้นเข้ามาในประเทศ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนคือ การ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งเป็นการ์ตูนที่นำเข้ามาแปลและเรียบเรียงใหม่เป็นภาษาไทย และได้รับความนิยมอย่างสูงจากเด็กและเยาวชน การ์ตูนญี่ปุ่นมีภาพและเนื้อหาที่ดึงดูดใจ นำเสนอเรื่องราวที่เต็มไปด้วยความเพ้อฝันและจินตนาการของเยาวชน ซึ่งตรงกับความต้องการของพวกเขาว่าสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมกับเรื่องราวเหล่านั้นได้ (จุติมา เพชรรัตน์ , 2541 , 1)

การ์ตูนเป็นสื่อที่สามารถสื่อสารกับจินตนาการของเด็กได้ดีที่สุด เพราะการ์ตูนสามารถถ่ายทอดความคิดอันแปลกต่างจากโลกในความเป็นจริงของผู้ใหญ่ได้อย่างไร้ขีดจำกัด เช่น ช้างสีชมพูติดปีกบินไปบนท้องฟ้า(Dumbo) จระเข้เล่นสเก็ตริมชายหาด หรือหนูตัวเล็กที่คอยแต่จะแกล้งแมวตัวโต(Tom and Jerry) ล้วนเกิดขึ้นในโลกของการ์ตูน (แววมยุรา , นามแฝง , 2541 , 8)

การ์ตูน ในภาษาญี่ปุ่นเรียกว่า "มังงะ(MANGA)" ในความหมายของนาทูเมะ ฟุซาโนะสุเกะ (สิทธิพงศ์ อรุรวาทิน , ผู้แปล , 2541 , 2) หมายถึงวรรณกรรมประเภทหนึ่งซึ่งแยกย่อยชนิด เพื่อตอบสนองชนทุกชั้น ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนเอ็คซ์ชั่นเลือดปล่าน การ์ตูน

แสวงหาที่มีนางเอกตากลมโต การ์ตูนเป็วาบหวม และการ์ตูนที่ต้องอาศัยการตีความทางจิตวิทยา

ในแง่ของการศึกษาเกี่ยวกับการ์ตูนนั้น เมื่อเปรียบเทียบกับสิ่งอื่นๆแล้ว ยังนับได้ว่ามีการศึกษาเกี่ยวกับการ์ตูนไม่มากนัก ซึ่งการ์ตูนถูกพิจารณาว่าเป็นการสื่อสารชนิดหนึ่งสามารถเข้าถึงผู้รับสารได้อย่างรวดเร็ว เข้าใจง่าย และถือว่าการสื่อสารมวลชนอีกแขนงหนึ่งอีกด้วย โดยการ์ตูนถือเป็นตัวสารที่ปรากฏตามสื่อประเภทต่างๆไม่ว่าจะเป็นโทรทัศน์ ภาพยนตร์ หนังสือพิมพ์ หรือนิตยสาร เป็นต้น ส่วนการ์ตูนที่ได้รับความนิยมส่วนใหญ่มักจะเป็นการ์ตูนที่เรียกว่า "คอมมิคส์" (Comics) หรือ การ์ตูนชุด (ซไมพร สุขสัมพันธ์ , 2541 , 1)

วิวัฒนาการของการ์ตูนญี่ปุ่นในเมืองไทยมีจุดกำเนิดมาจากการที่มีภาพยนตร์การ์ตูนจากต่างประเทศทั้งของฝรั่งและญี่ปุ่นนำเข้ามาฉายทางโทรทัศน์ในเมืองไทยในปี พ.ศ. 2500 ซึ่งการ์ตูนเหล่านั้นเต็มไปด้วยความแปลกใหม่ มีเนื้อหารสชาติที่สนุกตื่นเต้น บทสนทนาที่ทำให้เรียกเสียงหัวเราะได้ และวิธีการนำเสนอที่เร้าใจ รวมไปถึงเทคนิคการถ่ายทำที่ทันสมัย จึงเป็นสาเหตุให้เด็กและเยาวชนในเมืองไทยได้ให้ความสนใจการ์ตูนอย่างแพร่หลาย ทำให้การ์ตูนไทยเกิดลอกเลียนแบบการ์ตูนจากต่างประเทศ แต่ไม่ประสบความสำเร็จ เนื่องจากการ์ตูนไทยยังมีลักษณะการดำเนินเรื่องแบบเดิมๆไม่ทำให้เกิดอรรถรสในการรับชมเทียบเท่ากับภาพยนตร์การ์ตูนจากต่างประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพยนตร์การ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่นที่มีความบันเทิงดังที่กล่าวมา อีกทั้งยังมีการพัฒนาในแง่มุมมองต่างๆอยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นเนื้อเรื่องหรือฉากที่ใช้ในการถ่ายทำ ทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่นประสบความสำเร็จในการครองใจเด็กและเยาวชนในบ้านเราเป็นอย่างมาก อาทิเช่น ยอดมนุษย์อุลตร้าแมน , ขบวนการ 5 มนุษย์ไฟฟ้า , ใ้มดแดง , หรือปาร์แมน เป็นต้น

ด้วยความที่เด็กและเยาวชนอยากรู้อเรื่องที่จะดำเนินต่อไปทางโทรทัศน์โดยเร็ว จึงได้ซื้อหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นมาอ่านพร้อมๆไปกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ ตัวอย่างการ์ตูนญี่ปุ่นในช่วงนั้น ได้แก่ ไดราเอมอน ได้รับความนิยมมากในปี พ.ศ. 2524 เป็นการ์ตูนแนววิทยาศาสตร์ อิงอนาคต เป็นการ์ตูนที่สร้างฝันและจินตนาการให้กับเด็ก อีกทั้งการดำเนินเรื่องก็ดูสมจริง ทำให้ไดราเอมอนเป็นการ์ตูนที่ได้รับความนิยมสูงมากจากเด็กและเยาวชนในขณะนั้น ไดราเอมอนเปรียบเสมือนวีรบุรุษของเด็กๆ เด็กและเยาวชนไทย

ส่วนมากรู้จักและคลั่งไคล้เป็นอย่างมาก แม้แต่ของใช้ในชีวิตประจำวัน ก็ยังได้มีการทำเป็นรูปของตัวการ์ตูนในเรื่องนี้

แต่มาในระยะหลังรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่นได้มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก จากหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กและเยาวชน ที่คอยสร้างฝันและจินตนาการให้กับเด็กได้ กลายเป็นหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กวัยรุ่นที่กำลังอยู่ในช่วงของการเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านการคบเพื่อน การศึกษาเล่าเรียนและเรื่องของความรัก (จุติมา เพชรรัตน์ , 2541 , 3)

การ์ตูนญี่ปุ่นสำหรับผู้ชายหรือเด็กชายเป็นการ์ตูนที่มีเรื่องราวเนื้อหาเกี่ยวกับการต่อสู้ ผจญภัย สงคราม ระหว่างฝ่ายธรรมะกับอธรรม โดยบางเรื่องมีลักษณะต่างจากความ เป็นจริง อาทิ เรื่องราวของโลกอนาคตที่มีแต่ความโหดร้าย มีชีวิตอยู่ท่ามกลางการต่อสู้ ฆ่าฟัน หรือเรื่องเกมส์การต่อสู้ระหว่างมอนสเตอร์ที่เจ้าของเป็นผู้เลี้ยงดู และก็มีบางเรื่องที่เป็นเรื่องราวในชีวิตจริง อาทิ เรื่องเกี่ยวกับชีวิตวัยรุ่น , กลุ่มอันธพาลในโรงเรียน , แก๊งยาสูบ เป็นต้น โดยภาพและเนื้อหาที่สนุก ตื่นเต้นและเร้าใจของการ์ตูนเหล่านี้ ทำให้เยาวชนชายไทยนิยมการ์ตูนญี่ปุ่นแนวนี้เป็นอย่างมาก อีกทั้งรูปแบบของการนำเสนอในปัจจุบันนั้น การ์ตูนญี่ปุ่นจะออกมาเผยแพร่ในรูปแบบสิ่งพิมพ์หรือหนังสือการ์ตูนก่อน จากนั้นเมื่อการ์ตูนเรื่องนั้นๆได้รับความนิยมจากเด็ก และเยาวชนไทย สถานีโทรทัศน์ก็จะนำเข้ามาฉายหรือมีจำหน่ายและให้เช่าตามร้านวิดีโอ

เราต้องยอมรับว่าเด็กวัยรุ่นเป็นวัยที่กำลังอ่อนไหวกับสิ่งต่างๆรอบๆตัว เป็นวัยที่กำลังต้องการความรัก ความเข้าใจจากคนรอบข้างเป็นอย่างมาก และต้องการให้ตนเองได้รับการยอมรับในหมู่เพื่อนฝูง ดังนั้นวัยรุ่นจึงต้องการสิ่งที่จะช่วยนำทางและชี้แนะให้ตนเองสามารถที่จะดำเนินชีวิตในสังคมอย่างมีความสุข และประสบความสำเร็จอีกทั้งยังได้รับการยอมรับจากคนอื่น (จุติมา เพชรรัตน์ , 2541 , 3)

การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นทางเลือกหนึ่งที่เยาวชนได้หันมาเลือกใช้เป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิต โดยเฉพาะเด็กผู้ชายที่กำลังอยู่ในช่วงของการเปลี่ยนแปลงทั้งทางร่างกายและจิตใจ พวกเขาต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อนๆ ต้องการเป็นบุคคลที่โดดเด่นจนบางครั้งอาจมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมเช่น ชกต่อย ทะเลาะวิวาท ยกพวกตีกัน หนีโรงเรียน เล่นการพนัน หรือกระทั่งทำร้ายนักเรียนฝ่ายตรงข้าม ซึ่งเหตุการณ์ต่างๆเหล่านี้เคยเกิดขึ้นและ

ดำเนินอยู่เป็นประจำในสังคมไทย ซึ่งตรงกันข้ามกับจารีตประเพณี และศีลธรรมอันดีงามที่ปลูกฝังกันมาช้านานแล้วในสังคมไทย

นอกจากนั้นประเภทของโรงเรียนก็อาจจะเป็นตัวแปรหนึ่งที่มีผลต่อทัศนคติในเรื่องความรุนแรงของวัยรุ่นชาย เนื่องจากสภาพแวดล้อมของโรงเรียนและกลุ่มเพื่อนที่แตกต่างกัน ซึ่งอาจมีผลต่อพฤติกรรมการเปิดรับการดูหนังที่มีเนื้อหารุนแรง หรือโอกาสในการแสดงออกทางด้านความรุนแรงที่อาจจะแตกต่างกันของกลุ่มวัยรุ่นชาย

การดูหนังสำหรับผู้ชายหรือเด็กผู้ชาย ซึ่งมีการเผยแพร่ทางสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อโทรทัศน์หรือวิดีโอ โดยมีเรื่องราวเกี่ยวกับความรุนแรง การต่อสู้ที่โหดร้าย การเอาชนะโดยใช้กำลังเป็นตัวตัดสิน หรือวิธีการต่อสู้ที่เหนือจริงแต่เร้าใจผู้อ่าน อาจจะเป็นตัวอย่างหนึ่งที่วัยรุ่นชายนำมาใช้ในการดำเนินชีวิต หรือช่วยในการตัดสินใจกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งบางครั้งอาจเกิดปัญหาและความสูญเสียต่อวัยรุ่นชายในภายหลังได้

ดังนั้นงานวิจัยชิ้นนี้จึงศึกษาถึงทัศนคติของวัยรุ่นชายต่อการดูหนังที่มีเนื้อหารุนแรง และการเปิดรับการดูหนังที่มีเนื้อหารุนแรงในสื่อ 2 ประเภท ได้แก่ สื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์

ปัญหำนำการวิจัย

1. วัยรุ่นชายเปิดรับการดูหนังที่มีเนื้อหารุนแรงจากสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์อย่างไร
2. การเปิดรับการดูหนังที่มีเนื้อหารุนแรงมีความสัมพันธ์กับทัศนคติของวัยรุ่นชายในเรื่องความรุนแรงหรือไม่ อย่างไร
3. วัยรุ่นชายในสถานศึกษาที่เป็นโรงเรียนชายล้วนกับสหศึกษา มีความแตกต่างในด้านทัศนคติต่อเนื้อหารุนแรงของการดูหนังหรือไม่ อย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาการเปิดรับสารจากการดูวิดีโอที่มีเนื้อหารุนแรงของวัยรุ่นชายจากสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์
2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อการดูวิดีโอที่มีเนื้อหารุนแรงและทัศนคติของวัยรุ่นชายในเรื่องความรุนแรง
3. เพื่อศึกษาว่าวัยรุ่นชายในสถานศึกษาที่เป็นโรงเรียนชายล้วนกับสหศึกษามีความแตกต่างในด้านทัศนคติต่อเนื้อหารุนแรงของการดูวิดีโออย่างไร

ขอบเขตการวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาการดูวิดีโอสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่มีลักษณะเป็นการดูเรื่อง แปลจากภาษาญี่ปุ่น มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรง โดยสื่อสิ่งพิมพ์จะมีจำหน่ายตามร้านหนังสือทั่วไป และสื่ออิเล็กทรอนิกส์มีออกอากาศทางโทรทัศน์ หรือเคยออกอากาศมาแล้ว หรือมีจำหน่ายและให้เช่าตามร้านวิดีโอทั่วไป
2. ศึกษาเฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่เป็นวัยรุ่นเพศชายที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนต่างๆ ในเขตกรุงเทพมหานคร เนื่องจากวัยรุ่นกลุ่มดังกล่าว เป็นกลุ่มที่กำลังมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายและจิตใจ ต้องการแบบอย่างในการดำเนินชีวิต เป็นช่วงวัยที่กำลังจะก้าวไปสู่วัยผู้ใหญ่ มีโอกาสที่จะประสบกับเหตุการณ์ที่รุนแรงในชีวิตประจำวัน และมีความสนใจในการเปิดรับการ์ตูนญี่ปุ่นทั้งจากสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อทราบถึงผลในด้านลบของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหารุนแรงในมุมมองของวัยรุ่นชาย เพราะการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทนี้จะมีเนื้อหาเกี่ยวกับการต่อสู้ฆ่าฟัน ทะเลาะวิวาท โหดร้ายทารุณแฝงอยู่ อาจทำให้เยาวชนเพศชายมีความต้องการลอกเลียนแบบภาพความรุนแรงในสื่อ และนำมาแสดงออกในชีวิตจริง
2. เพื่อให้ผู้ที่เกี่ยวข้องและผู้บริหารระดับสูงได้ตระหนักตรวจตราดูแลเนื้อหาของสื่อที่จะเผยแพร่ออกไปยังกลุ่มเยาวชนไทย
3. เพื่อให้ผู้ปกครองตระหนักถึงผลในด้านลบของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหารุนแรง โดยให้ความเอาใจใส่และสนใจบุตรหลานของตน