

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในบทนี้จะเป็นการกล่าวถึงแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยเรียงตามลำดับดังต่อไปนี้

1. ทฤษฎีนายประตูข่าวสาร
2. ทฤษฎีการกำหนดวาระข่าวสาร
3. แนวคิดเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ของสื่อมวลชน
4. แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน
5. แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูนการเมือง
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### ทฤษฎีนายประตูข่าวสาร (Gatekeeper)

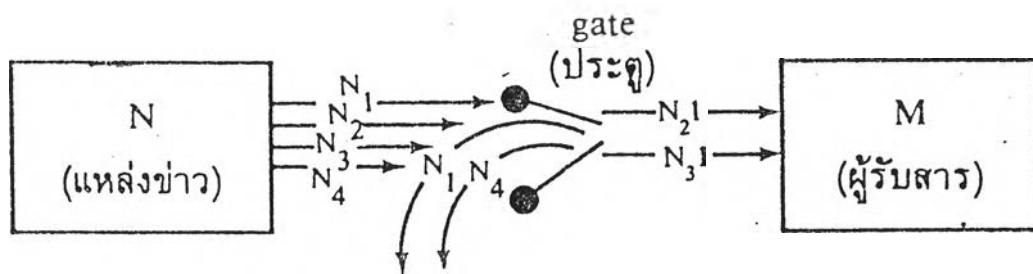
ทฤษฎีนายประตูข่าวสาร (Gatekeeper) เป็นการอธิบายถึงกระบวนการของสื่อมวลชนในการทำหน้าที่เป็นผู้กรองข่าวสาร ซึ่งเคิร์ต เลวิน (Kurt Lewin) นักจิตวิทยาสังคมชาวเยอรมัน ผู้ริเริ่มใช้ศัพท์คำว่า “Gatekeeper” ได้อธิบายความหมายของ “นายประตูข่าวสาร” (Gatekeeper) ว่าหมายถึง บุคคล หรือกลุ่มบุคคล ที่มีอำนาจในการตัดสินใจว่าข่าวหนึ่งๆควรถูกปล่อยผ่านไปหรือระงับไม่ให้ปล่อยผ่านไป

นอกจากนี้ เลวิน ยังให้ข้อสังเกตว่า ข่าวสารมักจะไหลผ่านช่องทางต่างๆอันประกอบไปด้วยบริเวณประตู ที่ซึ่งมีการปล่อยหรือกักข่าวสารต่างๆตามกฎเกณฑ์ที่ตั้งไว้ หรือโดยวินิจัยของผู้เฝ้าประตูเองว่าจะยอมให้ข่าวสารใดไหลผ่านไปได้หรือไม่ ซึ่งแนวความคิดนี้ได้ถูกนำมาอธิบายลักษณะการไหลของข่าวสารในกระบวนการสื่อสารมวลชน (พีระ จิรโสภณ, 2531: 624)

วิลเบอร์ ชแรมม์ (Wilbur Shramm) กล่าวว่า นายประตูข่าวสารเป็นผู้มีสิทธิในการเปิดเผยหรือปิดบังข่าวสารที่จะส่งผ่านไปยังประชาชนเป็นเสมือนนายทวารของการรับข่าวสารของประชาชน (พัชนี เขจรรรยา, เมตตา วิวัฒนานุกูล และถิรนนท์ อนุรักษ์ศิริวงศ์, 2538: 153)

ดี เอ็ม ไวท์ (D.M. White) ได้ให้ความหมายของนายประตูข่าวสารไว้ว่า หมายถึง บุคคลที่ทำหน้าที่กั้นกรอง เลือกสรรข่าวสารเพื่อเสนอต่อไปยังสาธารณชน นายประตูข่าวสาร จึงอยู่ในฐานะที่จะควบคุมข่าวสารต่างๆที่จะผ่านไปยังประชาชนทั่วไป โดยอาศัยวิธีการ คัดเลือกและเรียบเรียงข่าวสาร ตลอดจนกำหนดเวลาและจัดลำดับความสำคัญของข่าวสารนั้นๆ (เพียงเพ็ญ ทุมมานนท์, 2536: 29)

ดี เอ็ม ไวท์ ได้นำแนวคิดเรื่องนายประตูข่าวสารมาใช้ในการศึกษาเรื่อง The Gatekeeper: A Case Study of News เป็นการศึกษาถึงกิจกรรมของบรรณาธิการข่าวโทรพิมพ์ของหนังสือพิมพ์ ท้องถิ่นอเมริกันฉบับหนึ่ง ซึ่งกิจกรรมการตัดสินใจคัดเลือกข่าวเพื่อตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์มีส่วน คล้ายกับหน้าที่ของนายประตูข่าวสาร ดังแบบจำลองที่นำมาแสดงไว้



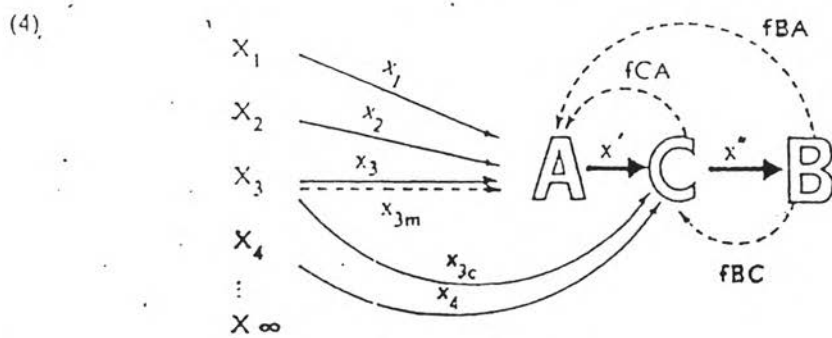
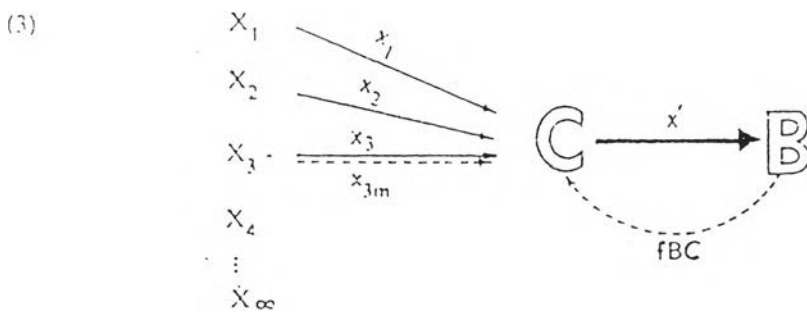
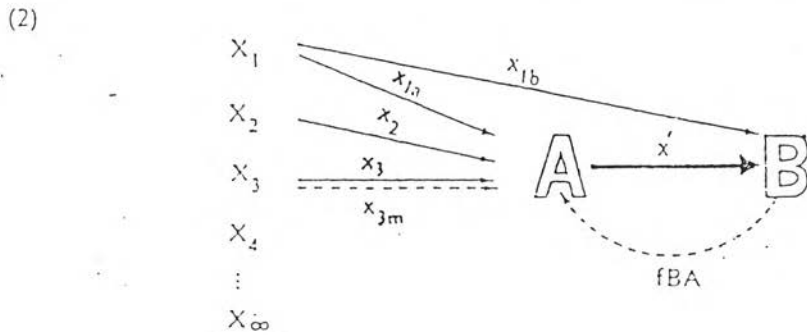
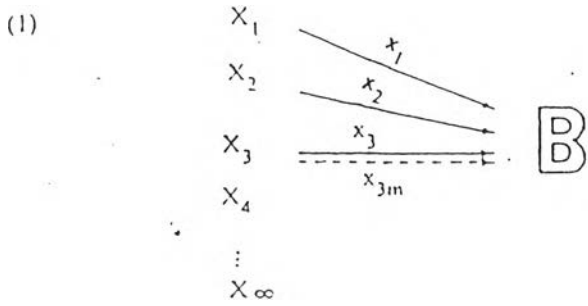
- |                |                      |
|----------------|----------------------|
| N              | = แหล่งของข่าวต่างๆ  |
| N1, N2, N3, N4 | = ข่าวแต่ละชิ้น      |
| N 1 , N 1      | = ข่าวที่ถูกเลือก    |
| M              | = ผู้รับสาร          |
| N1 , N4        | = ข่าวที่ไม่ถูกเลือก |

ภาพที่ 1 แบบจำลองนายประตูข่าวสารของ ดี เอ็ม ไวท์ (1950)

จากแบบจำลองของ ดี เอ็ม ไวท์ แสดงให้เห็นว่า แหล่งข่าวหรือแหล่งที่มาของข่าวจะส่งข่าวสารมากมายหลายชิ้นมายังสำนักงานหนังสือพิมพ์ บรรณาธิการข่าวซึ่งทำหน้าที่เป็นผู้คัดเลือกข่าวสารหรือเปรียบเสมือนนายประตูข่าวสาร จะเลือกข่าวสารเพียงบางชิ้นเพื่อนำมาตีพิมพ์ให้เหมาะสมกับเวลา เนื้อที่ หรือลักษณะของสื่อเพื่อส่งไปสู่ผู้อ่าน

แบบจำลองของ ดี เอ็ม ไวท์ อธิบายอย่างง่าย ๆ ถึงบทบาท “นายประตูข่าวสาร” ของสื่อมวลชน ซึ่งในความเป็นจริงแล้วอาจจะมีขั้นตอนสลับซับซ้อนมากกว่านี้ เช่น ข่าวโทรพิมพ์ที่ส่งมานั้น ก่อนที่จะส่งมาก็จะต้องมีการกลั่นกรองมาก่อนจากบรรณาธิการสำนักข่าวนั้นๆ หรือแม้แต่ผู้สื่อข่าวของสำนักข่าวเองก็จะทำหน้าที่ “นายประตูข่าวสาร” คือ เลือกที่จะทำรายงานข่าวไหนหรือไม่ทำข่าวไหนบ้างก็ได้ และเมื่อข่าวโทรพิมพ์นั้นส่งมายังสำนักพิมพ์ สถานีวิทยุกระจายเสียง หรือสถานีวิทยุโทรทัศน์ นอกจากจะถูกคัดเลือกโดยบรรณาธิการข่าวต่างประเทศแล้ว ก็อาจจะถูกกลั่นกรองจากบรรณาธิการหรือหัวหน้าข่าวในระดับสูงอีกทีก็ได้เช่นกัน นอกจากนั้นข่าวที่พิมพ์หรือออกอากาศไปยังผู้รับสาร เมื่อผู้รับสารได้อ่าน ได้รับฟังหรือได้รับชมแล้ว ก็อาจจะถ่ายทอด ไปยังบุคคลอื่น เช่น สมาชิกในครอบครัวญาติ เพื่อน ฯลฯ การถ่ายทอดโดยผู้เปิดรับสารสื่อมวลชนนี้ก็จะเข้าไปในลักษณะ “นายประตูข่าวสาร” คือ เลือกจะถ่ายทอดเพียงบางส่วนหรือส่วนใดส่วนหนึ่งก็ย่อมได้อีกเช่นกัน จึงเห็นได้ว่าข่าวสารสื่อมวลชนมักจะไหลผ่านนายประตูข่าวสารต่างๆมากมายหลายชั้น

หลังจากที่แบบจำลองนายประตูข่าวสารของ ดี เอ็ม ไวท์ แพร่หลายออกไป ในปี ค.ศ. 1957 บี.เอช. เวสต์ลีย์ และ เอ็ม.เอส. แม็คคลีน (B.H. Westly and M.S. Maclean) ก็ได้นำไปประยุกต์ใช้เพื่ออธิบายแบบจำลองบทบาทของช่องทางการสื่อสาร (C) ในฐานะนายประตูข่าวสาร ซึ่งแบบจำลองนี้ครอบคลุมการสื่อสารในลักษณะต่างๆทั้งในระดับระหว่างบุคคลและระดับการสื่อสารมวลชน เรียกว่า “แบบจำลองความคิดรวบยอดเพื่อการวิจัยการสื่อสาร” เป็นแบบจำลองที่เกิดจากความพยายามที่จะจัดระเบียบข้อค้นพบจากการวิจัยต่างๆ ให้เป็นระบบเพื่อประโยชน์ในการใช้เป็นแนวทางการวิจัย โดยเฉพาะการวิจัยในด้านการสื่อสารมวลชนที่สลับซับซ้อนต่อไป (พีระ จิรโสภณ, 2531: 616-618)



ภาพที่ 2 ขั้นตอนของความก้าวหน้าในแบบจำลองการสื่อสารของเวสต์ลีย์ และแม็คคีน (ค.ศ. 1957)

เวสลีย์ และแม็คลิน นำเสนอแบบจำลองที่ละขั้นตอนเพื่ออธิบายกระบวนการสื่อสารในสถานการณ์ที่ง่าย ๆ ธรรมดา จนถึงขั้นสลับซับซ้อน สำหรับส่วนประกอบที่สำคัญในแบบจำลองนี้มีดังนี้

X หมายถึง สิ่งต่างๆไม่ว่าจะเป็นเหตุการณ์ วัตถุ ตัวบุคคล หรือความคิดในเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่มีอยู่ทั่วไปมากมายรอบตัวเราในรูปที่ยังไม่มีการปรุงแต่งหรือยังไม่ได้นำมาถอดรหัส และเข้ารหัสเป็นรูปข่าวสาร สำหรับ x ตามแนวลูกศรนั้น เป็นสิ่งที่ผู้รับสาร (B) รับรู้ตามความเข้าใจของตัวเอง ในบางกรณี X อาจจะได้รับรู้โดยประสาทสัมผัสได้มากกว่าทางเดียว (x ตามแนวลูกศรรอบประ) นอกจากนั้น x อาจจะถูกนำเข้ารหัสในรูปแบบใหม่ ( $x'$ ,  $x''$ ) เพื่อส่งต่อไปยังผู้รับอีกทอดหนึ่งหรือหลายทอดก็ได้เช่นกัน

B หมายถึง ผู้รับสารที่มีความต้องการในการรับรู้ข่าวสารต่างๆรอบๆตัว เพื่อสนองความพึงพอใจหรือเพื่อแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน ผู้รับสาร (B) อาจจะได้รับรู้เหตุการณ์ (X) ได้โดยตรงหรือโดยการถ่ายทอดจากบุคคลอื่น (A) หรือโดยช่องทางการสื่อสาร (C) เช่น สื่อมวลชน

A หมายถึง ผู้สื่อสารหรือผู้ส่งสาร อาจจะเป็นปัจเจกบุคคลหรือคณะบุคคลก็ได้ที่รู้เห็นสิ่งต่างๆ เกี่ยวกับเหตุการณ์ (X) แล้วมีความมุ่งหมายจะเลือกข่าวสารบางอย่างถ่ายทอดไปยังบุคคลอื่น

C หมายถึง ช่องทางการสื่อสารที่อยู่ระหว่างผู้สื่อสาร (A) กับ ผู้รับสาร (B) ทำหน้าที่เสมือนเป็นตัวแทนของผู้รับสาร (B) ในการเลือกสรรข่าวสารที่คิดว่าผู้รับสาร (B) ต้องการถ่ายทอดโดยวิธีการต่างๆ เช่น ทางสื่อสิ่งพิมพ์ หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ช่องทางการสื่อสาร (C) สามารถช่วยขยายการรับรู้ของผู้รับสาร (B) ให้กว้างไกลไปกว่าการรับรู้โดยตรง

f หมายถึง การป้อนกลับ ( Feedback ) เป็นการส่งข่าวสารจากผู้รับกลับไปยังผู้ส่ง ทำให้ผู้ส่งทราบว่าข่าวสารที่ส่งไปนั้นมีผลอย่างไรต่อผู้รับบ้าง เช่น ผู้รับเกิดความเชื่อหรือไม่เชื่อก็ตาม พอใจหรือไม่พอใจในสารนั้นๆ การป้อนกลับนี้อาจเป็นการสื่อสารแบบตัวต่อตัว หรือทางจดหมาย ทางโทรศัพท์ ซึ่งเรียกว่า การป้อนกลับอย่างมีจุดมุ่งหมาย (Purposive Feedback) คือผู้รับสาร เจตนาที่จะบอกให้ผู้ส่งสารทราบถึงผลของการส่งข่าวสารนั้นๆ ส่วนการป้อนกลับอีกลักษณะหนึ่งเป็นแบบไม่มีจุดมุ่งหมาย (Nonpurposive Feedback) ผู้ส่งสารจะต้องใช้วิธีการ

สังเกตและอนุมานเอาจากปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น เช่น สังเกตจากยอดจำหน่ายของหนังสือพิมพ์ หรือจำนวนผู้ชม ซึ่งการป้อนกลับนี้อาจป้อนกลับจาก B ไป A หรือ B ไป C หรือ C ไป A ก็ได้

จากแบบจำลองดังกล่าวจะเห็นได้ว่า บทบาทของช่องทางการสื่อสาร เปรียบเสมือนกับ บทบาทหน้าที่ของหนังสือพิมพ์ในการคัดเลือกข่าวสาร และผลิตข่าวหรือบทความต่างๆ ถ่ายทอด ไปสู่ผู้อ่านหรือผู้รับสาร ซึ่งจะตรงกับบทบาทของ “นายประตู่ข่าวสาร” ตามแบบจำลองของ ไวท์ นั้นเอง

John R. Bittner (1980: 11) ได้กล่าวถึง หน้าที่สำคัญของนายประตู่ข่าวสาร มี 3 ประการ คือ

1. จำกัดข่าวสารที่ผู้รับสารจะได้รับ ด้วยการตัดต่อข่าวสารก่อนที่จะส่งมาถึงผู้รับสาร
2. ขยายหรือเพิ่มปริมาณข่าวสาร ด้วยการแสวงหาข้อเท็จจริงเพิ่มเติม หรือการแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมในข่าวสารนั้น
3. รวบรวมหรือตกแต่งข่าวสาร

อรนุช เลิศจรรยารักษ์ (2531: 13) กล่าวว่า นักข่าวจะเป็นคนตัดสินใจว่าเขาจะเขียนข้อเท็จจริงในเรื่องข่าวนี้อย่างไร ซึ่งถือเป็นการทำหน้าที่เหมือนกับนายประตู่ข่าวสารเช่นเดียวกับบรรณาธิการข่าว ที่จะเป็นผู้ตัดสินใจในเวลาต่อมา โดยข้อเขียนของ Bagdikian ได้กล่าวถึงปัจจัย 5 ประการ ในการตัดสินใจเลือกข่าวของนักข่าวและบรรณาธิการข่าว คือ

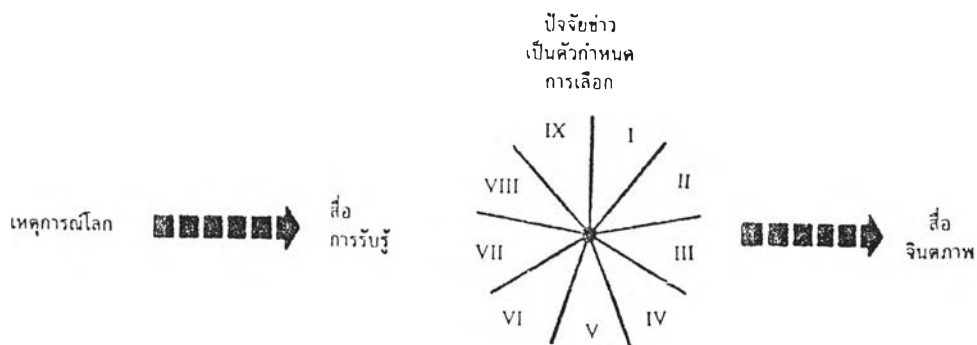
1. หลักที่ยึดถือในการบริหาร
2. การมองโลกของความจริง และนิสัยของคนนั้นคือ มองผู้อ่านว่า ผู้อ่านต้องการอะไร และมีความปรารถนาอย่างไร
3. ค่านิยม ซึ่งยึดถือโดยกองบรรณาธิการที่มีความเชี่ยวชาญในวิชาชีพ มีมาตรฐานทางด้านความยุติธรรมและเป็นที่ยอมรับในวงวิชาชีพ นั่นคือเขาจะผู้ตัดสินใจว่า อะไรที่ผู้อ่านในหมู่คณะของเขาควรที่จะได้รู้
4. การประเมินค่าของข่าวสาร โดยการแข่งขันของสื่อ

5. ค่านิยมส่วนตัว และนิสัยแปลกๆของบรรณาธิการ เช่น ถ้าบรรณาธิการกลัวหรือไม่ชอบอะไรบางอย่าง เขาจะไม่อนุญาตให้สิ่งที่เขาไม่ชอบปรากฏอยู่ในข่าวหรือตีพิมพ์บนหนังสือพิมพ์เด็ดขาด

แบบจำลองการเฝ้าประตูโดยเลือกสรรของกาลตุง และรูจ (J. Galtung & M.H. Ruge)

แบบจำลองนี้ชี้ให้เห็นถึงเกณฑ์การพิจารณา ซึ่งนำมาใช้ในการตัดสินใจว่าจะเลือกหรือไม่เลือกข่าวสารนั้น แบบจำลองนี้ขึ้นอยู่กับคำอธิบายเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวของข่าว และเป็นคำอธิบายเกี่ยวกับการเฝ้าประตู ในฐานะที่เป็นกระบวนการของการเลือกสรรโดยต่อเนื่องกันไปตามจำนวนของคุณค่าต่างๆของข่าว หรือเกณฑ์ต่างๆซึ่งมีผลต่อการรับรู้เหตุการณ์ที่เป็นข่าว (สวานิต ยมาภย์ และ ระวีวรรณ ประกอบผล, 2537: 173)

ความสนใจอันสำคัญก็คือ การที่แบบจำลองนี้ได้คลี่คลายให้เป็นที่เข้าใจโดยละเอียดถึงแง่มุมหนึ่งเกี่ยวกับการเฝ้าประตูซึ่งถูกมองข้ามไป หมายถึง แง่มุมเกี่ยวกับเกณฑ์พิจารณา ซึ่งนำมาใช้ในการตัดสินใจว่าจะเลือกหรือไม่เลือกนั่นเอง ถ้าเกณฑ์เหล่านี้มีเกณฑ์ในเชิงอัตวิสัยอย่างสิ้นเชิง และแปรเปลี่ยนไปจากผู้เฝ้าประตูคนหนึ่งกับผู้เฝ้าประตูอีกคนหนึ่ง เช่นนี้แล้วเรา่อมจะไม่มีจุดในการพิจารณาเกณฑ์เหล่านี้จากภาพรวมในรูปของแบบจำลอง อย่างไรก็ตามก็ยังมีเหตุผลที่จะเชื่อถือว่า กระบวนการเลือกสรรค่อนข้างจะเป็นระบบ และพอที่ทำนายล่วงหน้าได้ในระดับอัตราหนึ่ง ดังที่แบบจำลองได้แสดงไว้ดังนี้



ภาพที่ 3 แบบจำลองของ กาลตุง และรูจ ที่แสดงถึงปัจจัยข่าวซึ่งอยู่กลางระหว่าง เหตุการณ์กับจินตภาพของสื่อมวลชน (Galtung & Ruge, 1965)

กาลตุงและรูจ ศึกษาปัญหานี้ โดยได้ให้ชื่อและพรรณนาถึงลักษณะสำคัญของเหตุการณ์ที่เป็นข่าวตั้งแต่เริ่มต้น ซึ่งจะมีอิทธิพลต่อโอกาสที่จะถูกเลือกนำไปเสนอตั้งแต่ต้นและทั้งอิทธิพลต่อการผ่านประตูต่างๆไปได้

จากแบบจำลอง ได้แสดงถึงกระบวนการซึ่งเหตุการณ์โลกถูกเปลี่ยนไปโดยองค์การสื่อมวลชนให้เป็น “จินตภาพของสื่อมวลชน” หรือ ภาพของโลกซึ่งถูกแพร่กระจายไปยังผู้รับสาร การนำแบบจำลองไปใช้แก้ปัญหา การอธิบายให้เกิดความเข้าใจโดยแจ่มแจ้งก็ดี และการทำนายล่วงหน้าก็ดี ขึ้นอยู่กับ “ปัจจัยข่าว” แต่เพียงอย่างเดียวหรือรวมทั้งปัจจัยอื่นๆอีกด้วยก็ได้

แบบจำลองนี้อาศัยพื้นฐานจากข้อสังเกตทางจิตวิทยาเกี่ยวกับการรับรู้ของปัจเจกบุคคล เหตุผลประการหนึ่งที่ทำให้แบบจำลองนี้มีอิทธิพลมาก คือ ผลที่ปรากฏออกมาของการเฝ้าประตู กล่าวคือ เป็นการผลิตโครงสร้าง หรือจินตภาพที่เป็นระเบียบในเรื่องสถานที่ บุคคล และเหตุการณ์ในข่าว และยิ่งกว่านั้นยังเป็นโครงสร้างซึ่งแตกต่างจาก “ความเป็นจริง” อย่างมีนัยสำคัญ และอยู่ในวิสัยที่จะทำนายได้



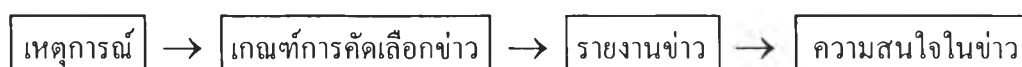
ศิริชัย ศิริกายะ และกาญจนา แก้วเทพ (2533: 206-208) ได้กล่าวถึงงานศึกษาของ กาลดุงและรุจ (1965) เกี่ยวกับปัจจัยสำคัญสำหรับการเลือกข่าว่ามีอยู่ 3 แบบ คือ

1. ปัจจัยด้านองค์กร ซึ่งจะพบมากที่สุดและหลีกเลี่ยงได้ยาก มักมีปัญหารื่องอุมการณ์ติดตามมา
2. ปัจจัยเกี่ยวกับประเภทของข่าว คือ การเลือกเหตุการณ์ที่เข้ากับความคิดหวังส่วนหนึ่งของผู้รับสารและเป็นข่าวประเภทที่เคยได้รับการยอมรับว่ามีคุณค่าให้คงอยู่ต่อไป
3. ปัจจัยด้านสังคมวัฒนธรรม ซึ่งมักจะเป็นเหตุการณ์เฉพาะที่เกี่ยวข้องกับคนสำคัญและชาติชั้นนำ รวมถึงเป็นเหตุการณ์ที่อยู่ในความสนใจของประชาชนด้วย

เมื่อนำแนวความคิดในเรื่องนายประตู่ข่าวสารมาใช้ศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการรายงานข่าว ซึ่งได้มีนักวิชาการหลายๆคนได้ศึกษาในเรื่องดังกล่าว โดยภาพรวมแล้วพบว่า ได้เกิดแนวคิด 2 แนวเกี่ยวกับกระบวนการรายงานข่าว (Denis McQuail: 209-211 อ้างถึงใน คุณากร เพชรคง, 2533: 41-42) นั่นคือ ทิศนะต่อกระบวนการทำข่าวที่ได้รับรู้กันตามสามัญสำนึก กับทิศนะการทำข่าวที่ก่อตัวมาจากการวิเคราะห์เนื้อหาและองค์กรสื่อมวลชน ความแตกต่างระหว่าง 2 แนวคิดนี้พอจะประมวลออกมาได้เป็น 4 ประเด็น คือ

1. เรื่องเหตุการณ์ที่จะนำมาเป็นข่าว
2. เกณฑ์สำหรับเลือกข่าว (คุณค่าของข่าว)
3. ความสนใจของสาธารณชนที่มีต่อข่าว
4. การรายงานข่าว

ทิศนะจากกลุ่มที่ใช้สามัญสำนึกจะมองว่า คุณสมบัติของข่าวก็คือ การมีปฏิกริยาตอบสนองต่อความเป็นจริง ส่วนกลุ่มที่เน้นการวิเคราะห์ หรือจะเน้นเรื่องธรรมชาติของกระบวนการคัดเลือกข่าวมีกฎเกณฑ์ และโครงสร้างที่ตายตัวแน่นอน สามารถเขียนลำดับขั้นตอนเป็นแผนภูมิของแนวความคิดแรกดังนี้



ภาพที่ 4 แผนภูมิแสดงการคัดเลือกข่าวอย่างมีกฎเกณฑ์

ลำดับขั้นตอนของทศนะต่อกระบวนการทำข่าว และคัดเลือกที่ได้รับรู้กันตามแบบสามัญสำนึกจะเริ่มจากเหตุการณ์ต่างๆ ในโลกที่เกิดขึ้นมาอย่างไม่อาจจะคาดเดาได้และเหตุการณ์ที่ผิดแปลกไปจากภาวะปกติ ต่อจากนี้สื่อมวลชนก็จะมีปฏิกิริยาตอบสนองด้วยการประยุกต์เอาเกณฑ์การเลือกข่าวเข้าไปจับคู่ ซึ่งแน่นอนว่าเกณฑ์ที่ใช้那儿ย่อมมีปัจจัยสำคัญประกอบอยู่ด้วยตัวหนึ่งเสมอ คือ เหตุการณ์นั้นจะต้องมีความสำคัญต่อสาธารณชนอยู่พอสมควร ต่อจากนั้นผู้ทำข่าวจะประมวลเรื่องราวที่ถูกเลือกสรรมาแล้วทั้งหมดให้อยู่ในรูปของรายงานข่าวที่ตรงไปตรงมา จากนั้นก็นำเสนอต่อสาธารณชนซึ่งอาจจะสนใจหรือไม่สนใจในข่าวนั้นก็แล้วแต่ข้อมูลที่ส่งออกไปนั้นจะก่อให้เกิดปฏิกิริยาต่างๆ กันจากสาธารณชน ซึ่งก็ได้เลือกสรรที่จะได้รับข่าวและเลือกตอบสนองในระดับหนึ่งเช่นกัน แนวความคิดของกระบวนการคัดเลือกทศนะที่ 2 เขียนเป็นแผนภูมิได้ดังนี้



ภาพที่ 5 แผนภูมิแสดงการคัดเลือกข่าวแบบสามัญสำนึก

แผนภูมิที่ 2 นี้ เริ่มต้นจากประสบการณ์ของผู้ทำข่าวที่รู้ว่าเรื่องแบบไหนที่เป็นที่สนใจของประชาชน จากนั้นก็จะนำเอาความสนใจดังกล่าวมาตั้งเป็นเกณฑ์ในการคัดเลือกข่าว โดยเกณฑ์นี้จะมีลักษณะคงที่และคงทน รวมทั้งยังต้องผนวกเอาข้อบังคับหรือข้อเรียกร้องขององค์กรที่ตนสังกัดอยู่และประเภทของข่าวเข้ามาร่วมพิจารณาด้วย การที่เหตุการณ์หนึ่งๆ จะได้รับการยอมรับว่ามีคุณค่าของข่าวก็ต่อเมื่อเหตุการณ์ของข่าวนั้นสอดคล้องกับเกณฑ์การเลือกข่าวนั้น การนำเสนอข่าวก็เช่นเดียวกันจะต้องเขียนให้เข้ากับเกณฑ์ของข่าว ซึ่งรูปแบบการเขียนนั้นจะต้องเป็นไปตามกฎเกณฑ์ที่องค์กรของข่าวนั้นระบุเอาไว้ หรือเขียนตามหลักปฏิบัติที่เคยทำกันมา มิใช่ว่าจะเขียนขึ้นมาจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมดจริงๆ หรือเขียนตามที่ผู้อ่านต้องการจะทราบอย่างแท้จริง

จากทฤษฎีนายประตูข่าวสารและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีนี้ได้กล่าวมาสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับงานวิจัยนี้ได้ โดยจะเห็นได้ว่า ผู้เขียนการ์ตูนการเมืองเปรียบเสมือนกับ “นายประตูข่าวสาร” (Gatekeeper) ซึ่งจะทำหน้าที่ในการเลือกสรรและกลั่นกรองข่าวสาร เพื่อนำเสนอต่อผู้อ่านในรูปแบบของ “การ์ตูนการเมือง” ทางหน้าหนังสือพิมพ์ แต่ทั้งนี้ในการเลือกสรรและกลั่นกรองข่าวสารของผู้เขียนการ์ตูนการเมือง ก็มิอาจมองข้ามปัจจัยต่างๆ ที่อาจมีอิทธิพลต่อ

การตัดสินใจของผู้เขียนการ์ตูนการเมืองได้ ไม่ว่าจะ เป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับองค์กรหนังสือพิมพ์ ปัจจัยภายนอกองค์กร หรือแม้กระทั่งปัจจัยที่เกี่ยวกับตัวผู้เขียนการ์ตูนการเมือง

### ทฤษฎีการกำหนดวาระข่าวสาร (Agenda Setting)

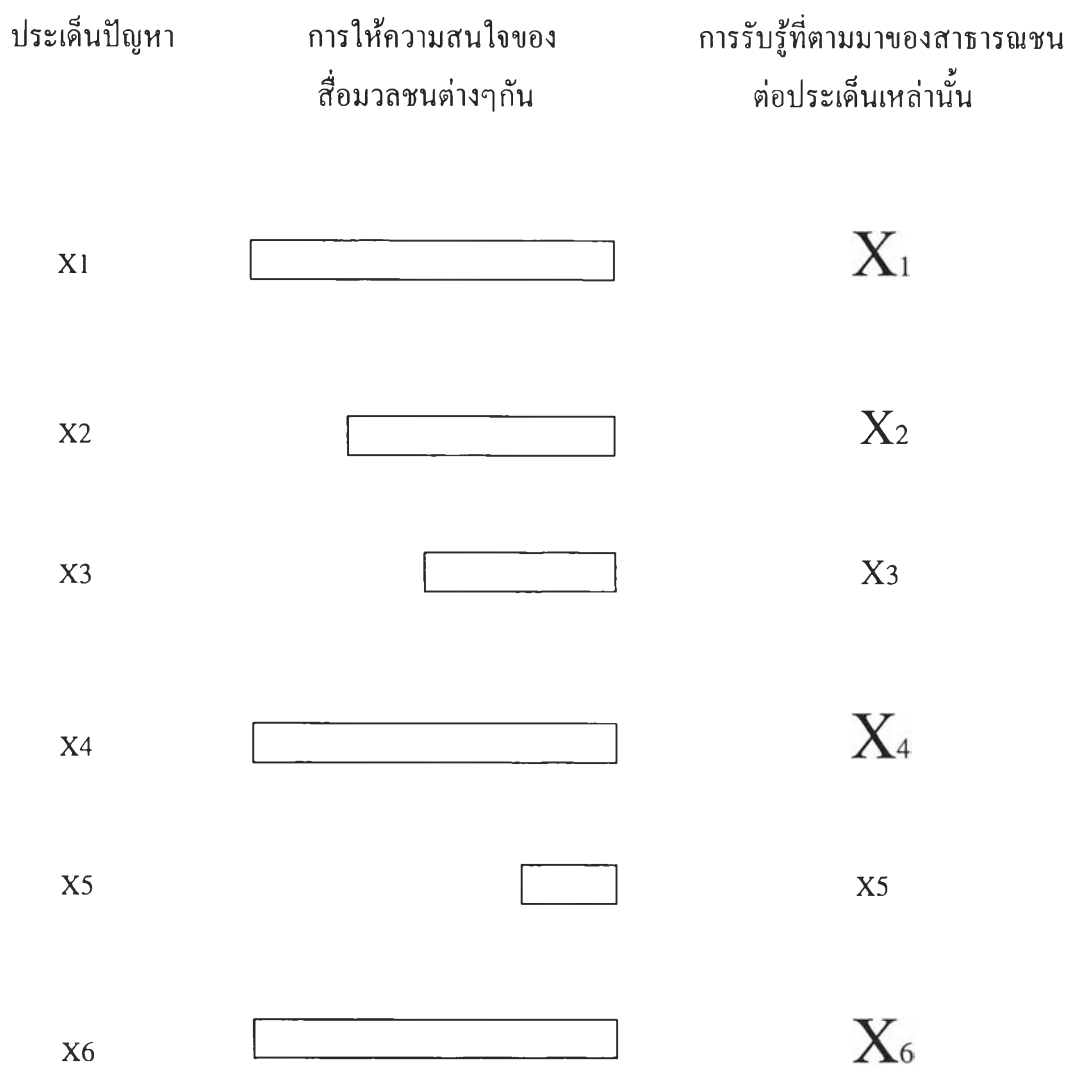
หน้าที่ของสื่อมวลชนในการกำหนดวาระข่าวสาร เป็นแนวคิดที่เกิดขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 1972 โดย มัลคอล์ม แม็คคอมส์ และ โดแนล ชอว์ (M.E. McCombs & D.L. Shaw) แต่นักวิชาการบางคนกล่าวว่าแนวคิดนี้ไม่ใช่ของใหม่ เนื่องจาก วอลเตอร์ ลิปพ์มันน์ (W. Lippmann) ได้เคยกล่าวไว้เมื่อปี ค.ศ. 1922 ว่า “สื่อมวลชนมีบทบาทในการสร้างภาพต่างๆ ในหัวสมองของเรา” ซึ่งคล้ายกับแนวคิดการกำหนดวาระข่าวสารของแม็คคอมส์ และ ชอว์

การกำหนดวาระข่าวสาร หมายถึง การเสนอหรือไม่เสนอข่าวสารเรื่องใดเรื่องหนึ่งของสื่อมวลชน มีผลให้สาธารณชนมีความคิดเห็นคล้ายกันว่า เรื่องนั้นเป็นหัวข้อหรือประเด็นที่มีความสำคัญหรือไม่มีความสำคัญที่จะนำมาคิดพิจารณาอีก เช่น การที่หนังสือพิมพ์ให้ความสนใจต่อปัญหาเศรษฐกิจโดยการเน้นเสนอข่าวหรือบทความความคิดเห็นในเรื่องนี้เป็นพิเศษ ก็มีผลทำให้ประชาชนทั่วไปในเวลานั้นมีความรู้สึกว่ ปัญหาเศรษฐกิจเป็นเรื่องที่สมควรแก่การนำมาคิดพิจารณาหรือสนทนาถกเถียงกัน (พีระ จิรโสภณ, 2531: 662)

อรนุช เลิศจรยารักษ์ (2531: 11) ได้กล่าวในทำนองเดียวกันว่า สื่อมวลชนมีหน้าที่หลักที่สำคัญประการหนึ่งก็คือ การสอดส่องและรายงานความเคลื่อนไหวของเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโลก เพื่อให้คนในสังคมได้รับทราบและเรียนรู้เกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เนื่องจากคนในสังคมส่วนใหญ่ไม่มีโอกาสที่จะได้ไปอยู่หรือสัมผัสเหตุการณ์ต่างๆ ด้วยตัวเอง บทบาทนี้เองช่วยให้คนในสังคมสามารถทราบและคาดคะเนเหตุการณ์ต่างๆ รอบตัวเองได้อย่างใกล้เคียงและถูกต้องด้วยเหตุนี้เองพฤติกรรมของหนังสือพิมพ์และสื่อมวลชนในการคัดเลือกและเสนอข่าวสารต่างๆ ให้ประชาชนทั่วไปได้ทราบนั้น มีส่วนต่อระดับความรู้ (Perception) หรือระดับความเข้าใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง นั่นคือ ยิ่งหนังสือพิมพ์หรือสื่อมวลชนเลือกเสนอข่าวเกี่ยวกับประเด็นสำคัญของเรื่องใดหรือปัญหาใดมากเท่าไร ประชาชนผู้รับสารก็จะรับรู้หรือตระหนักถึงความสำคัญของประเด็นของเรื่องนั้น หรือปัญหานั้นตามที่สื่อมวลชนกำหนด ประชาชนก็จะคิดและปฏิบัติตามวาระที่หนังสือพิมพ์หรือสื่อมวลชนกำหนด

Bernard C. Cohen (1976: 120 อ้างถึงใน เพียงเพ็ญ ทูมมานนท์, 2536: 36) ได้กล่าวถึงหน้าที่ของหนังสือพิมพ์ในการกำหนดวาระข่าวสารว่า หนังสือพิมพ์อาจไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควรเสมอไปในการเสนอแนะแก่ประชาชนว่าอะไรบ้าง (What) เป็นสิ่งที่น่าคิด แต่หนังสือพิมพ์มีผลอย่างมหาศาลในการแนะผู้อ่านว่าควรคิดเกี่ยวกับเรื่องอะไร

เดนนีส แม็คเคลล และ สเวน วินดาห์ล (McQuail, D. and Windahl, S. , 1981) ได้สรุปแนวคิดการกำหนดวาระข่าวสารในลักษณะของแบบจำลอง ดังนี้



ภาพที่ 6 แบบจำลองการกำหนดวาระข่าวสาร (แม็คเคลล และ วินดาห์ล, 1981)

ในแบบจำลองนี้ X ทางซ้ายมือ คือ ประเด็นปัญหาหรือหัวข้อต่างๆที่เกิดขึ้นในสังคมที่สื่อมวลชนหยิบยกมานำเสนอให้สาธารณชนรับทราบ การเน้นเสนอเรื่องเหล่านี้โดยสื่อมวลชนมากน้อยต่างกัน (แสดงโดยรูปแท่งแนวนอน) ผลที่ตามมาก็คือ ทำให้สาธารณชนรับรู้ในประเด็นหรือหัวข้อเรื่องต่างๆเหล่านั้นไม่เหมือนกัน ประเด็นที่ได้รับความสนใจจากสื่อมวลชนในการนำเสนอมากที่สุดก็ได้รับการพิจารณาเป็นหัวข้อเรื่องที่สำคัญมากด้วย (ขนาดของ X ทางขวามือแสดงระดับความสำคัญที่พิจารณาโดยสาธารณชน) ตามรูปในแบบจำลองจะเห็นว่า X1, X4 และ X6 ได้รับความสนใจในการนำเสนอจากสื่อมวลชนมากที่สุดก็ได้รับการพิจารณาว่ามีความสำคัญมาก ส่วนประเด็นอื่นๆ (X2, X3 และ X5) ก็มีความสำคัญรองลงไปในสายตาของสาธารณชน

ทฤษฎีการกำหนดวาระข่าวสาร สื่อมวลชนจะทำหน้าที่เป็นผู้เสนอวาระหรือหัวข้อเรื่องต่างๆในสังคมในลักษณะข่าวและบทความความคิดเห็นให้สาธารณชนได้พิจารณาว่า อะไรเป็นเรื่องที่จะนำมาคิดพิจารณาหรือสนทนาถกเถียงกัน ลักษณะของผลการสื่อสารมวลชนตามแนวคิดนี้แสดงให้เห็นว่าสื่อมวลชนมีผลโดยตรงกับผู้รับสาร แต่จะเป็นผลในระยะยาว และเป็นผลในด้านความรู้ความเข้าใจหรือความคิดเห็น ไม่ใช่ผลทางด้านทัศนคติหรือพฤติกรรม (พีระ จิตรโสภณ, 2531: 662-664)

ดังนั้น การนำเสนอเนื้อหาการตุณการเมืองของผู้เขียนการ์ตูน จึงเป็นเสมือนการกำหนดวาระข่าวสารให้กับผู้อ่าน โดยผ่านทางเนื้อหาการตุณการเมืองซึ่งอาจทำให้ผู้อ่านมีความคิดเห็นคล้ายตามกับความคิดเห็นของผู้เขียนการ์ตูนหรือตระหนักถึงความสำคัญของประเด็นใดประเด็นหนึ่งในเนื้อหาของการ์ตูนการเมือง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อผู้เขียนการ์ตูนได้นำเสนอประเด็นปัญหาดังกล่าวติดต่อกันเป็นเวลาหลายวัน หรือนำเสนอมากกว่าประเด็นอื่นๆ

### แนวคิดเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ของสื่อมวลชน

ทฤษฎีต่างๆที่ว่าด้วยบทบาทหน้าที่ของสื่อมวลชนนั้น มักมีรากฐานและพัฒนาขึ้นมาจากบทบาทที่หนังสือพิมพ์ได้สร้างไว้ให้กับสังคม จากงานของนักวิชาการหลายท่าน เช่น Knias, Bucher, Tennes และ Weber ได้ชี้ว่า ภารกิจของหนังสือพิมพ์เป็นส่วนหนึ่งของจุดมุ่งหมายของสื่อมวลชนทั้งหมด นักวิชาการเหล่านี้ได้อธิบายภารกิจของหนังสือพิมพ์ว่า หมายถึง ภารกิจในการประสานสังคมเข้าไว้ด้วยกัน เป็นผู้นำแก่สาธารณชน เป็นเวทีสำหรับแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

ระหว่างผู้นำกับสาธารณชน ตอบสนองต่อความต้องการทางด้านข่าวสาร เป็นกระจกสะท้อนสภาพสังคม เป็นเครื่องมือสำหรับการเปลี่ยนแปลง และเป็นตัวสร้าง “จิตสำนึกของสังคม” (McQuail, 1984 อ้างถึงใน วิชาสินี พิพิธกุล, 2537: 20)

จากภารกิจของหนังสือพิมพ์ ซึ่งถือเป็นรากฐานของบทบาทหน้าที่ของสื่อมวลชนดังกล่าวมาแล้วนั้น การจัดการเมืองก็จัดเป็นอีกรูปแบบหนึ่งในการกิจของหนังสือพิมพ์ที่สามารถจะทำหน้าที่ในการให้ข่าวสารและแสดงความคิดเห็น การเป็นเสมือนภาพสะท้อนสภาพการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ในช่วงเวลาขณะนั้น ตลอดจนให้ความบันเทิงแก่ผู้อ่านได้ จึงอาจกล่าวได้ว่า การจัดการเมืองในหน้าหนังสือพิมพ์ก็ถือเป็นบทบาทหน้าที่ของสื่อมวลชนได้ด้วยเช่นกัน

Denis McQuail (อ้างถึงใน สมควร กวียะ, 2535: 190) ได้วิเคราะห์บทบาทหน้าที่ของสื่อมวลชนและสรุปเป็นความคิดพื้นฐาน 5 ประการเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ที่พึงประสงค์ของสื่อมวลชนต่อสังคม คือ

#### 1. การให้ข่าวสาร (Information)

- การให้ข่าวสารเกี่ยวกับเหตุการณ์และสภาพการณ์ในสังคมและในโลก
- บอกให้ทราบถึงสัมพันธภาพแห่งอำนาจ
- ช่วยส่งเสริมให้เกิดนวัตกรรม การปรับตัวและความก้าวหน้า

#### 2. การประสานสัมพันธ์ (Correlation)

- อธิบาย แปลความและวิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับความหมายของเหตุการณ์และข่าวสาร
- ให้ความสนับสนุนแก่อำนาจหน้าที่และปทัสสถานที่ยอมรับกันแล้ว
- ทำให้เกิดการสังคมนิยม
- ประสานกิจกรรมต่างๆของสังคมเข้าด้วยกัน
- ทำให้เกิดความยินยอมพร้อมใจกัน
- จัดระเบียบอะไรก่อนหลังและบอกให้รู้ว่าสถานการณ์ทางสังคมอะไรสำคัญกว่าอะไร

3. ความต่อเนื่อง (Continuity)
  - แสดงออกซึ่งวัฒนธรรมหลักและยอมรับวัฒนธรรม รวมทั้งพัฒนาการของวัฒนธรรมใหม่
  - ก่อให้เกิดและธำรงไว้ซึ่งค่านิยมพื้นฐานของคนทั่วไป
4. ความบันเทิงเริงรมย์ (Entertainment)
  - ให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลินและวิธีการพักผ่อนหย่อนใจ
  - ลดความตึงเครียดทางสังคม
5. การระดมสรรพกำลัง (Mobilization)
  - ธรรมศาสตร์ด้านการเมือง สงคราม การพัฒนาทางเศรษฐกิจ การทำงานและบางครั้งการศาสนา เพื่อวัตถุประสงค์ของส่วนรวม

Harold D. Lasswell (1948 อ้างถึงใน วิลาสินี พิพิธกุล, 2527: 21) เป็นผู้รวบรวมภารกิจของสื่อมวลชนที่มีต่อสังคมไว้ โดยได้สรุปภารกิจพื้นฐานของสื่อมวลชนไว้ 3 ประการ คือ

1. ภารกิจในการเป็นยามคอยสอดส่องตรวจสอบสภาพแวดล้อมทางสังคม (Surveillance of the environment) ซึ่งหมายถึง หน้าที่ในการสังเกตและติดตามเอาใจใส่เหตุการณ์ หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับสภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกสังคม เท่ากับทำหน้าที่เก็บรวบรวมและรายงานข่าว
2. ภารกิจในการสร้างความสัมพันธ์ให้กับส่วนต่างๆของสังคม (Correlation of the parts of society) ซึ่งหมายถึง การทำหน้าที่ชี้แจงให้เข้าใจว่ามีส่วนใดบ้างในสังคมที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้น โดยการศึกษาวิเคราะห์รายละเอียดของเหตุการณ์อย่างรอบคอบ พร้อมทั้งทำหน้าที่ในการตีความ
3. ภารกิจในการถ่ายทอดมรดกทางสังคม (Transmission of the social heritage) ซึ่งหมายถึง หน้าที่สืบทอดความคิดเห็น ความเชื่อ ค่านิยม และบรรทัดฐานทางสังคมจากสมาชิกสังคมในแต่ละยุคสมัย เพื่อเป็นการขัดเกลาอบรม และให้ความรู้ ภารกิจนี้ยังรวมถึงการให้ข้อวิพากษ์วิจารณ์และตีความข่าวสาร เพื่อช่วยให้ข่าวสารที่แยกย่อยออกเป็นส่วนๆ มีความหมายเกิดขึ้น

Frank W. Rucher (1986: 5-6 อ้างถึงใน วิไล ฉัตรกุล ณ อยุธยา, 2524: 12) กล่าวถึงบทบาทหน้าที่ของหนังสือพิมพ์ที่มีต่อสังคมดังนี้

1. ทำหน้าที่แถลงการณ์ โดยเสนอข้อเท็จจริงต่างๆเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละวัน
2. ให้สาระสำคัญของข่าวสาร โดยอาจมีภาพประกอบความเข้าใจได้
3. สร้างประชาคมติโดยการกระตุ้นให้ประชาชนแสดงความคิดเห็นลงในหนังสือพิมพ์
4. เผยแพร่ชุมชนของตนต่อโลกภายนอก ซึ่งให้เห็นถึงข้อบกพร่อง ข้อควรแก้ไขของชุมชน
5. ป้องกันและเหนี่ยวรั้งการกระทำที่ผิดจากวิถีทางประชาธิปไตย
6. ให้การศึกษาแก่ผู้อ่านในด้านต่างๆด้วยการให้ความรู้

สดศรี จันทรังษี (2526: 6-7) ได้กล่าวถึงหน้าที่ของหนังสือพิมพ์ไว้ 4 ประการ ดังนี้

1. หน้าที่ในการให้ข่าวสาร ได้แก่ การรายงานความเคลื่อนไหวของเหตุการณ์ต่างๆที่ได้รับบริการประเมินคุณค่าแล้วว่าเป็นเหตุการณ์ที่น่าสนใจ มีคุณค่าทางข่าวเพียงพอที่จะได้รับความสนใจจากผู้อ่าน โดยที่ข่าวสารนี้อาจเป็นข่าวสารที่ใกล้ตัวหรือไกลตัวก็ได้ เช่น ข่าวในประเทศหรือข่าวต่างประเทศ หนังสือพิมพ์จะต้องทำหน้าที่เสมือนหนึ่งผู้บันทึกเหตุการณ์ประจำวันให้ประชาชนได้ทราบ

2. หน้าที่ในการให้ความคิดเห็น ได้แก่ การแสดงความคิดเห็นในบทความหรือคอลัมน์ต่างๆที่เสนอในหน้าในของหนังสือพิมพ์ เช่น คอลัมน์บทบรรณาธิการ บทวิเคราะห์วิจารณ์ต่างๆ เพื่อช่วยให้ผู้อ่านมีแง่คิดหรือทัศนคติที่กว้างขวางขึ้นต่อเหตุการณ์ซึ่งกำลังเป็นที่สนใจต่อประชาชนในขณะนั้น โดยที่การแสดงความคิดเห็นเหล่านี้จะต้องอยู่บนพื้นฐานอันถูกต้องและชอบด้วยเหตุผล

3. หน้าที่ในการให้ความรู้ มีผู้กล่าวกันว่าหนังสือพิมพ์นั้นเปรียบเสมือนครู การให้ข่าวสารหรือความคิดเห็นตลอดจนเนื้อหาสาระต่างๆที่เป็นประโยชน์ต่อผู้อ่าน เป็นการให้การศึกษาให้ความรู้แก่ประชาชนโดยอ้อม ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งต่อประเทศกำลังพัฒนา ในปัจจุบันมีหนังสือพิมพ์หลายฉบับเสนอคอลัมน์ที่ให้ความรู้ด้านต่างๆแก่ผู้อ่าน เช่น คอลัมน์เกี่ยวกับทางด้านการเมือง คอลัมน์เกี่ยวกับความเจริญก้าวหน้าต่างๆทางการเกษตร ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ ฯลฯ



4. หน้าที่ในการให้ความบันเทิง ในสภาวะการณ์ที่สลับซับซ้อนและยุ่งเหยิงเช่นปัจจุบัน สร้างความตึงเครียดให้กับประชาชนมิใช่น้อย ฉะนั้นหนังสือพิมพ์ควรมีส่วนในการผ่อนคลายความตึงเครียดนี้บ้าง ด้วยการเสนอเนื้อหาสาระบางอย่างที่ไม่หนักจนเกินไป เช่น เสนอเรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งบันเทิงเริงรมย์ต่างๆ วิจารณ์ภาพยนตร์ แนะนำหนังสือ เชิญชวนให้ไปชมการแสดงดนตรี ละครที่น่าสนใจ ฯลฯ

## แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน

### ความหมายของการ์ตูน

R. E. Williams (1972: 758 อ้างถึงใน ชาตรี พนเจริญสวัสดิ์, 2529: 30) ได้ให้ความหมายของคำว่า “การ์ตูน” ไว้ดังนี้ การ์ตูน (Cartoon) เป็นคำที่มาจากภาษาอิตาเลียนว่า Cartane และจากภาษาละตินว่า Carta ซึ่งแปลว่ากระดาษ (Paper) โดยนัยแล้วหมายถึง การร่างภาพลงในกระดาษก่อนที่จะไปวาดบนผ้าใบสำหรับวาดรูป หรือ การร่างแบบเพื่อที่จะระบายสีลงบนปูนเปียก การวาดภาพสำหรับงานทางสถาปัตยกรรม การออกแบบลายที่จะปักบนผ้าผืน การร่างแบบเพื่อสร้างภาพด้วยโมเสค (Mosaic) หรือประดับด้วยกระจก

ส่วนในหนังสือ A Dictionary of Art Terms and Techniques (1969: 63) ได้ให้ความหมายของ “การ์ตูน” ไว้ว่า การ์ตูน หมายถึง ภาพวาดลายเส้นเชิงล้อเลียน ตลกขบขัน ที่มักจะวาดเป็นลายเส้นอย่างง่ายๆ โดยมีจุดประสงค์เพื่อความสนุกสนาน แต่บางครั้งก็ใช้เพื่อการสอน ตลอดจนแสดงความคิดเห็นทางการเมืองหรือสังคม

ชวรัตน์ เชิดชัย (2530: 684) กล่าวถึงการ์ตูนว่า เป็นรูปแบบการสื่อสารด้วยภาพที่สำคัญอย่างหนึ่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ใช้ประกอบเนื้อหาที่ไม่สามารถจะใช้ภาพถ่ายได้โดยตรงปกติ การ์ตูนเป็นผลผลิตอันเกิดจากการเขียนของนักเขียนการ์ตูน ส่วนมากการ์ตูนจึงเป็นเพียงภาพหยาบๆมีรายละเอียดน้อย เป็นการแสดงออกซึ่งสัญลักษณ์หรือจำลองบุคลิกลักษณะของบุคคล สิ่งของ หรือเหตุการณ์ที่รู้จักกันอยู่แล้ว ปกติข่าวสารที่แสดงออกทางการ์ตูน มักมีลักษณะกระปรีกระเปร่า และบางครั้งแม้จะสื่อความหมายได้ไม่ชัดเจนนักก็ตาม แต่ก็ยังเป็นภาพที่จับความสนใจและมีอิทธิพลต่อทัศนคติและพฤติกรรมของผู้รับได้มาก การ์ตูนถูกนำไปใช้ถ่ายทอดเนื้อหา ข้อมูลได้แทบทุกชนิด

ตลอดมา เช่น การ์ตูนล้อเลียนการเมือง การ์ตูนฆ่าฟัน การ์ตูนเล่าเรื่อง และการ์ตูนประกอบเนื้อหา เป็นต้น

Walter Arno Wittich and Charles Francis Schuller (1968: 154-155) ได้กล่าวถึงการ์ตูนว่า “การ์ตูนเป็นสิ่งที่จำลองความคิดของบุคคลหรือจำลองมาจากสถานการณ์ที่มีอิทธิพลต่อความคิดเห็นของคนทั่วไป การ์ตูนทำให้คนเข้าใจถึงความคิด เข้าใจถึงเรื่องราวต่างๆที่นำเสนอและในขณะเดียวกันก็ก่อให้เกิดความขบขันไปด้วย”

ทั้งยังกล่าวต่อด้วยว่า การ์ตูนที่ดีจะต้องมีเพียงความคิดเดียว การสร้างการ์ตูนอาจสร้างในรูปแบบเลียนชีวิตจริง เรื่องเสียดสี เรื่องอภินิหาร เรื่องความประทับใจ และเรื่องขบขัน อำนาจของการ์ตูนมีอิทธิพลเหนือความคิดของประชาชนโดยทั่วไป การ์ตูนเป็นสิ่งที่ถ่ายทอดเนื้อหาออกมาด้วยการสร้างให้ง่ายแก่การเข้าใจ จึงจำเป็นที่จะต้องอาศัยความชำนาญของผู้เขียนการ์ตูน ในการถ่ายทอดความรู้สึกของตัวเอง หรือเรื่องราวต่างๆให้ผู้อ่านสามารถทำความเข้าใจได้ง่าย และมีความรู้สึกคล้อยตาม การ์ตูนเป็นสิ่งที่แรกที่จะทำให้คนเข้าใจเรื่องราวสาระซึ่งดึงดูดสายตาคน มีหลายคนที่ไม่ได้อ่านตัวหนังสือในคอลัมน์ต่างๆในหนังสือพิมพ์ แต่อาจจะรู้เรื่องราวข่าวสารหรือเหตุการณ์ต่างๆในปัจจุบัน โดยการติดตามอ่านการ์ตูน ดังนั้นจึงทำให้ผู้เขียนการ์ตูนในหนังสือพิมพ์ต่างๆมีอำนาจต่อความคิดของคนทั่วไป

พิมล กภาพสิทธิ์ (อ้างถึงใน ชาตรี พนเจริญสวัสดิ์, 2529: 31) ให้ความหมายของการ์ตูนไว้ดังนี้

1. จะต้องเป็นภาพเขียนที่คิดไปจากความเป็นจริง น้อยกว่าความเป็นจริงหรือเกินความจริง
2. จะต้องเป็นภาพที่เขียนเพื่อจุดมุ่งหมายในการล้อเลียนหรือให้เกิดอารมณ์ขัน หรือประชดประชันในกรณีใดกรณีหนึ่ง
3. จะต้องเป็นภาพที่ต้องเขียนด้วยตนเอง มิใช่ลอกเลียนแบบผู้อื่น หรือดัดแปลงต่อเติม
4. จะต้องเป็นภาพที่ยึดหลักเกณฑ์ของความจริงอยู่บ้าง แม้เป็นหลักเกณฑ์ที่อยู่ในขอบเขตกว้างขวางก็ตาม

สุวิมล ณะผลเลิศ (2522: 4) ได้สรุปความหมายของการ์ตูนเอาไว้ว่า การ์ตูน คือ ภาพวาดง่ายๆ ที่มีแบบเฉพาะตัวไม่เหมือนภาพธรรมดาทั่วไป มีรูปร่างทั้งลักษณะธรรมชาติ ลักษณะเรขาคณิต หรือลักษณะอิสระ ส่วนใหญ่มักจะมีรูปร่างเกินความเป็นจริงหรือลดรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออก เพื่อจุดมุ่งหมายในการบรรยาย การแสดงออก หรือการตกแต่ง มุ่งให้เกิดความตลกขบขัน ล้อเลียน เสียดสีการเมือง และสังคม ตลอดจนใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ให้น่าสนใจยิ่งขึ้น และอาจใช้ประกอบการเล่าเรื่องทั้งบันเทิงคดี และสารคดีได้อีกด้วย

### ประเภทของการ์ตูน

Randall P. Harrison (1981: 17-18 อ้างถึงใน สุดรัก จรรยาวัณย์, 2532: 32-35) นักการสื่อสารและนักเขียนการ์ตูน ได้แบ่งการ์ตูนออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

1. การ์ตูนภาพประกอบเรื่อง (The Cartoon Illustration) คือ การ์ตูนจะเป็นส่วนประกอบรองจากคำพูด ทำหน้าที่อธิบายขยายความให้เข้าใจยิ่งขึ้น แบ่งได้เป็น

1.1 สปอตการ์ตูน (The Spot) เป็นการ์ตูนเพื่อตกแต่งคอลัมน์ หรือภาพวาดเล็กๆ ในนิตยสาร เช่น The New Yorker

1.2 การ์ตูนเพื่อการสอน (The Instructional Illustration) เช่น การอธิบายกรรมวิธีวาดภาพการ์ตูนลงในหนังสือพิมพ์ หรือนิตยสาร

1.3 การ์ตูนภาพประกอบเรื่อง (The Story Illustration) เช่น การ์ตูนในหนังสือเด็ก หรือการ์ตูนประกอบเรื่องราวในนิตยสาร

1.4 การ์ตูนโฆษณา (The Advertising Illustration) ได้แก่ ภาพการ์ตูนที่ประกอบโฆษณาต่างๆ

2. การ์ตูนจบในช่องเดียว (The Single-panel Cartoon) คือ การ์ตูนที่สามารถดูแล้วเข้าใจได้ภายในช่องเดียว มักมีคำบรรยายอยู่ในเครื่องหมายคำพูด แบ่งได้เป็น

2.1 การ์ตูนขำขัน (The Humor Cartoon) เช่น การ์ตูนขำขันจบในช่องเดียวที่ลงในนิตยสาร The New Yorker หรือการ์ตูน Denis The Menace ที่ลงในหนังสือพิมพ์ต่างๆ

2.2 การ์ตูนบทบรรณาธิการ (The Editorial Cartoon) ได้แก่ การ์ตูนที่ลงพิมพ์ในหน้าบทบรรณาธิการของหนังสือพิมพ์รายวันฉบับต่างๆ

2.3 การ์ตูนกีฬา (The Sports Cartoon) แต่เดิมแล้ว การ์ตูนนี้จะต้องมีประจำในหน้ากีฬาของหนังสือพิมพ์รายวัน แต่ในปัจจุบันความจำเป็นก็หมดไป จึงมีเหลือเพียงความสำคัญอยู่ในประวัติศาสตร์การ์ตูนเท่านั้น

2.4 การ์ตูนจบในช่องเดียวอื่นๆ (Other Single-Panel Features) เช่น การ์ตูน Health Capsules หรือ Personalities on Parade

3. การ์ตูนศิลปะแบบเล่าเรื่อง (The Narrative Art Cartoon) คือ การ์ตูนที่มักจะมีคำพูดลอยอยู่เหนือตัวการ์ตูน ที่เรียกว่า “บอลูน” (Balloon) เป็นการเล่าเรื่องราวต่อเนื่องกัน แบ่งได้เป็น

### 3.1 การ์ตูนคอมิกส์สตริป (The Comic Strip) หรือศิลปะภาพการ์ตูนชุด

3.1.1 การ์ตูนชุดเรื่องขำขัน (The Humor Strip) เช่น Peanuts, Doonrsbury หรือ Blondie

3.1.2 การ์ตูนชุดเรื่องผจญภัย (The Serial Action Adventure Strip) เช่น Dick Tracy, Steve Canyon หรือ Prince Valiant

3.1.3 การ์ตูนชุดโซปโอเปรา (The Serial “Soap” Opera Strip) คือการ์ตูนชุดที่มีเนื้อเรื่องคล้ายกับละครโทรทัศน์หรือวิทยุ ประเภท “Soap” ซึ่งมีเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตความรักระหว่างผู้หญิงกับผู้ชายเป็นส่วนใหญ่ เช่น Mary Worth, Rex Margan , M.D., The Heart of Juliet Jonrs

### 3.2 หนังสือคอมิกส์ (The Comic Book)

3.2.1 หนังสือการ์ตูนคอมิกส์แบบดั้งเดิม (Traditional Comic Books) ซึ่งรวมเรื่องราวประเภทย่อยต่างๆเข้าไว้ด้วย ได้แก่ เรื่องขำขัน เรื่องผจญภัย เรื่องอาชญากรรม เรื่องวิทยาศาสตร์ คอมิกส์ประเภทที่แท้จริงหรือประเภทคลาสสิก (True or Classic) และคอมิกส์เรื่องของการความรัก

3.2.2 หนังสือการ์ตูนคอมิกส์ใต้ดิน (Underground Comic Books) หรือที่เรียกว่า “Comix” ซึ่งได้ตีพิมพ์ขึ้นโดยไม่ได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการควบคุมจริยธรรมการ์ตูนคอมิกส์ (The Comic Code Authority)

3.3 เรื่องสั้นภาพลายเส้นหรือนิยายภาพลายเส้น (The Graphic Short Story or Graphic Novel) เช่น เรื่องที่ลงพิมพ์ในนิตยสาร Heavy Metal หรือลงในหนังสือ เช่น เรื่อง Covenant With God ของ Wil Eisner

4. ภาพยนตร์การ์ตูน (The Animated Cartoon) คือ การทำให้การ์ตูนที่อยู่นิ่งๆเคลื่อนไหวได้ด้วยวิธีการนำภาพหลายๆภาพมาเรียงกัน และฉายติดต่อกันอย่างรวดเร็ว ส่วนคำพูดมาจากเสียงที่บันทึกลงไปบนฟิล์ม แบ่งได้เป็น

4.1 ภาพยนตร์การ์ตูนรวมเรื่องสั้น เช่น Tom and Jerry หรือ Bugs Bunny

4.2 ภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อการศึกษา

4.3 ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องยาว เช่น Snow White

4.4 ภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณาเช่นที่ปรากฏทางโทรทัศน์

5. ผลิตภัณฑ์เกี่ยวกับการ์ตูน (The Cartoon Product) คือ ผลิตภัณฑ์ทั้งหลายที่มีภาพการ์ตูนประกอบอยู่ แบ่งได้เป็น

5.1 บัตรอวยพร เครื่องเขียนและโปสเตอร์

5.2 เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เช่น การ์ตูนบนเสื้อยืด ผ้าพันคอ กระเป๋าหิ้ว

5.3 ผลิตภัณฑ์การ์ตูนอื่นๆ เช่น สบู่ กล่องใส่อาหาร ผ้าปูที่นอน

The World Book Encyclopedia (1971: 191 อ้างถึงใน ชาตรี พนเจริญสวัสดิ์, 2529: 34) ได้แบ่งการ์ตูนเป็น 6 ประเภท คือ

1. ภาพล้อสังคม (Gag Cartoons) นิยมมากในหนังสือพิมพ์และนิตยสาร

2. ภาพล้อการเมือง (Political and Editorial Cartoons) ซึ่งภาพการ์ตูนชนิดนี้จะดีหรือไม่ดีขึ้นอยู่กับข่าวและจุดมุ่งหมายในการกระตุ้นผู้อ่าน

3. การ์ตูนโฆษณา (Commercial Cartoons) ช่วยในการโฆษณาชวนเชื่อในสิ่งที่โฆษณานั้น
4. ภาพล้อเลียน (Caricature Cartoons) ส่วนมากจะเป็นภาพล้อเลียนให้ดูตลกขบขัน โดยวาดบุคลิกลักษณะเกินความจริง
5. การ์ตูนเรื่องยาว (Comic Strip Cartoons) เป็นการ์ตูนประกอบการเล่าเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ
6. ภาพยนตร์การ์ตูน (Animated Cartoons) คือ การวาดการ์ตูนลงบนแผ่นฟิล์ม

ประเสริฐ มาสุปรีดี (2524: 65-66) ได้รวบรวมข้อคิดเห็นจากนักเขียนการ์ตูนทั้งของไทยและต่างประเทศ เกี่ยวกับเรื่องการแบ่งประเภทของการ์ตูน ดังนี้

1. การ์ตูนการเมือง (Political Cartoon, Caricature)
2. การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoon)
3. การ์ตูนสั้นเป็นตอนๆ (Strip)
4. การ์ตูนขำขันรูปเดียวจบ จะมีคำพูดประกอบหรือเป็นการ์ตูนเจียบก็ได้ (Gag)
5. การ์ตูนขำขันหลายช่องจบในหน้าเดียว
6. การ์ตูนเรื่องยาว (Comic, Serial Cartoon)
7. การ์ตูนโฆษณา (Commercial Cartoon)
8. การ์ตูนเคลื่อนไหวหรือภาพยนตร์การ์ตูน (Animation Cartoon)
9. การ์ตูนล้อเลียนบุคคล (Critical Cartoon)
10. การ์ตูนประกอบการศึกษา (Visual Aid Cartoon)
11. การ์ตูนโทรทัศน์ (Television Cartoon)
12. การ์ตูนแบบ (Pattern)

สังเขต นาคไพจิตร (2530: 45-47) ได้แบ่งประเภทของการ์ตูนโดยพิจารณาจากลักษณะรูปแบบ ซึ่งแบ่งได้ดังนี้คือ

1. รูปแบบเพื่อความบันเทิงทั่วไป เช่น เรื่องตลกขบขัน เรื่องผจญภัย เรื่องอิงวิทยาศาสตร์ เรื่องนักศึกษา เรื่องงานในครอบครัว เป็นต้น
2. รูปแบบเพื่อคุณค่าทางการศึกษา เช่น เรื่องเกี่ยวกับการเมือง วรรณคดี ประวัติบุคคลสำคัญ วิทยาการและอุตสาหกรรม ประวัติศาสตร์และศาสนา เป็นต้น

## ลักษณะของการ์ตูน

ดวงรัตน์ กมลโบล (2534: 35) ได้กล่าวถึงการวาดภาพการ์ตูน ซึ่งจะต้องอาศัยหลัก 2 ประการ คือ

1. หลักในการทำให้ง่าย (Simplification) คือ การใช้โครงเส้นต่างๆอย่างง่ายๆไม่ซับซ้อน ไม่เน้นรายละเอียด เน้นเฉพาะโครงสร้างตอนนอกของตัวละครหรือสิ่งของเท่านั้น

2. หลักในการทำให้เกินจริง (Exaggeration) คือ การที่ทำให้รูปร่างและใบหน้าของตัวละครให้ใหญ่เกินขนาดปกติ เพื่อวัตถุประสงค์ดังนี้

2.1 เพื่อให้รูปร่างของตัวละครมีความน่ารักรำเ็นดู คล้ายกับเด็กๆ ดังจะเห็นได้ว่าเด็กแรกเกิดจะมีขนาดของศีรษะใหญ่และมีสัดส่วนมากเมื่อเทียบกับตัว

2.2 เพื่อให้สามารถเปิดโอกาสให้มีการแสดงออกทางอารมณ์บนใบหน้าได้มากๆ เพื่อเป็นทางในการสื่อสารถึงลักษณะบุคลิกภาพและความรู้สึกของตัวละคร

## แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูนการเมือง

การ์ตูนการเมือง หมายถึง ภาพการ์ตูนที่เกิดขึ้นจากผลทางการเมือง ทำหน้าที่แสดงความคิดเห็น ให้ข้อสรุป ในรูปของการล้อเลียนตัวบุคคล การเสียดสี การประชดประชันสังคม การเปรียบเทียบ เป็นการบันทึกเหตุการณ์ด้วยภาพ สร้างให้อ่านเกิดแง่คิดใหม่ เกิดอารมณ์ขัน หรือเกิดความรู้สึกสะเทือนใจ ฯลฯ ลักษณะของการวาดภาพจะมีลักษณะที่เกินความเป็นจริง หรือเน้นจุดสำคัญบางจุด ซึ่งทำให้ผู้อ่านสามารถรับรู้ได้อย่างรวดเร็ว ลักษณะเด่นของการ์ตูนการเมืองก็คือ เกิดจากความคิดรวบยอด ซึ่งตกผลึกมาอย่างเข้มข้น สามารถจะเข้าสู่ใจกลางของแต่ละปัญหา แต่ละเหตุการณ์ได้อย่างตรงเป้า (นฤมล เรืองณรงค์, 2533: 4)

เจียมศักดิ์ กอวัฒนสกุล (2535: 22) ได้ให้ความหมายของการ์ตูนการเมืองไว้ว่า คือ ภาพการ์ตูนที่ผู้เขียนได้เขียนขึ้นเป็นภาพบุคคลหรือแสดงเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการเมือง เศรษฐกิจ สังคม หรือเรื่องอื่น แต่ส่วนมากจะเป็นเรื่องราวในภาพเท่านั้น ในลักษณะที่เป็นภาพตลก ภาพล้อเลียน ที่ผู้เขียนตั้งใจให้ดูรู้สึกขบขัน

สุครักษ์ จรรยาวัณ (2530: 40) กล่าวถึงส่วนประกอบของการ์ตูนการเมืองว่า ประกอบด้วย 3 ส่วนคือ

1. ส่วนที่เป็นภาพความจริง ซึ่งนักเขียนการ์ตูนจะแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่เขาคิดว่าดีหรือไม่ดี ซึ่งเกิดขึ้นกับสังคมและชุมชนนั้น
2. ส่วนที่เป็นตัวสาร ซึ่งแสดงโดยภาพลายเส้น เพื่อแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่เขาคิดว่าน่าจะต้องทำ (หรือปฏิกริยาที่ควรกระทำ)
3. ส่วนที่นักเขียนการ์ตูนจะใช้ศิลปะและเทคนิคของการ์ตูนและจินตนาการ เพื่อทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์คล้อยตามว่า เขาควรจะรู้สึกอะไรต่อสิ่งที่เกิดขึ้น เช่น ขบขัน เสร์ใจ ขุ่นข้อง หัวงอหงิด ฯลฯ

ในส่วนที่เกี่ยวกับภาพของความจริงนั้น นักเขียนการ์ตูนจะเป็นผู้เลือกประเด็นหรือข้อเท็จจริงเรื่องหนึ่งขึ้นมา ซึ่งเขาคิดว่าเป็นเรื่องที่ดีหรือไม่ดีก็ตามแต่ และแสดงให้เห็นว่าเขามีความคิดเห็นอย่างไรกับเรื่องนั้น โดยเฉพาะเพียงบางจุดที่เห็นว่าสำคัญที่สุด และการให้ความสำคัญกับประเด็นใดๆของนักเขียนการ์ตูนมักเป็นเรื่องของ

1. สังคมหรือชุมชนซึ่งนักเขียนผู้นั้นอาศัยอยู่ และเขาพยายามจะปกป้องและดูแลให้เจริญก้าวหน้า
2. ประเด็นหรือเหตุการณ์ที่เขาคิดว่ามีความสำคัญเกินกว่าจะละเลยได้

ในภาพการ์ตูนการเมืองนั้น มักจะมีสารหรือข้อความเฉพาะบางอย่างซึ่งเป็นเรื่องที่ผู้นำทางการเมือง หรือเจ้าหน้าที่ของรัฐบาลจะสามารถจัดการหรือปรับปรุงได้ ซึ่งสารเหล่านี้เกิดขึ้นจากความสนใจและรับผิดชอบของนักเขียนการ์ตูน ต่อสิ่งที่เกิดขึ้นในชุมชนอันเป็นที่รักของเขาและกลายเป็นจริยธรรมในการผลิตผลงานการ์ตูนการเมืองของนักเขียนการ์ตูนทั้งหลาย

ขณะที่ นฤมล เรืองณรงค์ (2522: 23-24) ได้กล่าวถึงการวาดภาพการ์ตูนโดยทั่วไปนั้น สิ่งที่ผู้เขียนการ์ตูนนำเสนอ จะมีลักษณะดังนี้คือ



1. วาดภาพให้เกินความจริง โดยการเน้นจุดเด่นที่ต้องการจะสื่อ เพื่อให้ผู้อ่านจะได้ทราบทันทีว่า ภาพเขียนที่สื่อออกมาหมายถึงใคร เช่น การเน้นจุดเด่นบนใบหน้าของนักการเมืองบางคน ตัวอย่างเช่น การวาดภาพจุมพอกของนายสมักร สุนทรเวช หรือการวาดภาพเน้นลักษณะเด่นหรือบุคลิกของใครบางคน เช่น การถือไปป์ หมายถึง พลเอกเกรียงศักดิ์ ชมะนันทน์ การใส่เสื้อพระราชทานและมีผ้าคาดเอว จะเป็นลักษณะเด่นของพลเอก เปรม ติณสูลานนท์ เป็นต้น

2. การนำเสนอเรื่องที่ทันต่อเหตุการณ์หรือเรื่องที่เป็นข่าวอยู่ในขณะนั้น การนำเสนอเรื่องที่ทันต่อเหตุการณ์นั้น จะทำให้ผู้อ่านได้รับในสิ่งเดียวกันกับสิ่งที่ผู้เขียนต้องการจะสื่อ และง่ายต่อการรับรู้ เพราะอย่างน้อยผู้อ่านอาจจะเคยรับรู้ในเรื่องที่ผู้เขียนต้องการจะสื่อออกมาบ้าง หรือถ้าหากไม่เคยรับรู้เรื่องที่คุณนำเสนอมาก่อน ก็อาจจะเป็นการกระตุ้นให้เกิดการแสวงหาเรื่องราวต่างๆ ก็เป็นได้ หรือการเน้นเหตุการณ์ที่สำคัญๆที่เกิดขึ้นในขณะนั้น โดยนำมาเสียดสีประชดประชันเป็นการกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความสนใจ

3. การเข้าใจได้ง่าย สิ่งที่สำคัญที่สุดที่ผู้เขียนต้องการจะสื่อ ก็คือ การที่ผู้อ่านเห็นภาพแล้วเข้าใจเหตุการณ์ทั้งหมด ดังนั้นการดูจึงเป็นการรวบรวมความคิดทั้งหมด หรือสิ่งสุดยอดของความคิดทั้งหมด ให้เข้ามารวมสรุปอยู่ในภาพการ์ตูน โดยจะเขียนให้ง่าย ตรงเป้า กระชับที่สุดบวกกับเหตุการณ์ปัจจุบัน ก็จะทำให้ผู้อ่านรับรู้ได้อย่างรวดเร็ว

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สำหรับงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งจะนำมาใช้เป็นแนวทางการศึกษาในครั้งนี้จะเป็นงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการ์ตูนการเมืองในด้านต่างๆ ดังนี้

ชาติรี พนเจริญสวัสดิ์ (2529) ได้ศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์การ์ตูนของ ชัย ราชวัตร ชูดผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ช่วงปี พ.ศ. 2521-2523” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์กลวิธีการนำเสนอ ตลอดจนความคิดทางสังคม การเมือง และเศรษฐกิจ ในการ์ตูนของ ชัย ราชวัตร ผลการวิจัยสรุปว่า การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ของ ชัย ราชวัตร เป็นการ์ตูนที่มุ่งแสดงความคิดเห็นทางสังคม การเมือง และเศรษฐกิจ ในลักษณะของการล้อเลียน เสียดสี เย้ยหยัน ประชดประชัน โดยมีกลวิธีการนำเสนอ ดังนี้

1. โครงเรื่อง การวางโครงเรื่องจะจบอย่างหักมุม พลิกความคาดหมาย จนทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ขันและมีความน่าสนใจ โดยการนำเหตุการณ์ 2 เหตุการณ์มาประสานกัน คือ เริ่มต้นด้วยข่าวและเหตุการณ์หนึ่ง แล้วพลิกจบด้วยข่าวและเหตุการณ์หนึ่ง

2. การสร้างตัวละคร มีการกำหนดให้บุคคลจริงๆที่เป็นข่าวมาปรากฏร่วมกับตัวละครหลัก ทำให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องได้อย่างรวดเร็ว

3. การใช้ภาษา ใช้ภาษาในบทสนทนาของตัวละครอย่างกระชับรัด เป็นภาษาปากมากกว่าภาษาเขียน ทั้งยังมีความสอดคล้องกับเนื้อหาและให้ความคิดที่แยบยล

4. การใช้ภาพแสดงเหตุการณ์และลักษณะของตัวอักษร แสดงให้เห็นถึงอารมณ์ ความรู้สึก และกิริยาของตัวละครในเรื่องได้อย่างเด่นชัด

จากการนำเสนอการ์ตูนการเมืองของผู้เขียนการ์ตูนในปัจจุบัน จะพบว่าโดยมากแล้วจะมีรูปแบบการนำเสนออยู่ 2 รูปแบบ คือ รูปแบบของการ์ตูนแบบช่องเดียว กับ รูปแบบของการ์ตูนแบบหลายช่อง ซึ่งได้มีผู้ศึกษาถึงความแตกต่างระหว่างการ์ตูนทั้ง 2 รูปแบบที่กล่าวมา นั่นคือ **Thomas H. Bivins (1984: 182-185)** ได้ศึกษาเรื่อง “Format Preferences In Editorial Cartooning” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาว่า มีปัจจัยใดบ้างที่เป็นตัวกำหนดความแตกต่างระหว่างการ์ตูนแบบช่องเดียว (Single Panel) กับ การ์ตูนแบบหลายช่อง (Multi Panel) สำหรับกลุ่มตัวอย่างในการศึกษา คือ ภาพการ์ตูนการเมืองที่เป็นผลงานของการ์ตูนนิสต์หลายคนในช่วงเวลา 3 ปี คือ ตั้งแต่ปี 1979-1981 จำนวน 100 ชิ้น แยกเป็นการ์ตูนแบบช่องเดียว 50 ชิ้น และการ์ตูนแบบหลายช่อง 50 ชิ้น ซึ่งได้ผลการวิจัยดังนี้

1. การ์ตูนแบบช่องเดียว จะมีพื้นที่ว่างมากกว่าการ์ตูนแบบหลายช่อง เนื่องจากพื้นที่ว่างของการ์ตูนแบบหลายช่อง ได้กระจุกกระจายไปตามช่องการ์ตูนแต่ละช่อง จึงทำให้ผลในภาพรวมมีช่องว่างน้อยกว่าการ์ตูนแบบช่องเดียว

2. การ์ตูนแบบช่องเดียว มีการใช้ “คำ” น้อยกว่าการ์ตูนแบบหลายช่อง ทั้งนี้เพราะภาษาที่ใช้ในการ์ตูนแบบหลายช่องจำเป็นต้องมีความเด่นชัดและสมบูรณ์มากกว่าการ์ตูนแบบช่องเดียวที่ไม่ได้มีการผูกเป็นเรื่องเป็นราว

3. การ์ตูนแบบช่องเดียว จะมีการใช้คำอุปมาอุปไมย และการเปรียบเทียบมากกว่าการ์ตูนแบบหลายช่อง

4. การ์ตูนแบบหลายช่อง มีการใช้ภาพล้อเลียนบุคคลมากกว่าการ์ตูนแบบช่องเดียว

5. การ์ตูนแบบช่องเดียว มีการใช้ตัวละครมากกว่าการ์ตูนแบบหลายช่อง

นอกจากนี้ ยังได้สรุปผลการศึกษาว่า

การ์ตูนแบบช่องเดียว สามารถทำความเข้าใจได้ง่าย เพราะไม่สลับซับซ้อนมากและสามารถจินตนาการได้ แม้จะสื่อด้วยอวัจนภาษาก็ตาม

การ์ตูนแบบหลายช่อง มีการผลิตที่ค่อนข้างยาก ทั้งยังมีการใช้คำและภาษาที่ค่อนข้างหลากหลาย เพื่อสื่อออกมาให้เป็นมุขหรือเรื่องตลก ดังนั้นจึงต้องให้ความสำคัญและระมัดระวังเป็นอย่างมากในการใช้ภาษา

สำหรับการศึกษการ์ตูนการเมืองในช่วงของการเลือกตั้งนั้น **Ernest G. Bormann, Jolene Koester and Janet Bennett (1978: 317-312)** ได้ศึกษาเรื่อง “Political Cartoons and Salient Rhetorical Fantasies: and Empirical Analysis of the '76 Presidential Campaign” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของความสัมพันธ์ในการสร้างภาพพจน์ที่สวゆるของสื่อมวลชนกับผู้อ่านในการรณรงค์การหาเสียงเลือกตั้งประธานาธิบดีของสหรัฐอเมริกา ปี 1976 พบว่า การใช้ภาพการ์ตูนที่มีลักษณะให้ความรู้สึกขบขัน จะทำให้อ่านสามารถมองเห็นภาพพจน์ที่ต้องการจะสื่อได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น และการใช้ภาพการ์ตูนที่ยากหรือซับซ้อนต่อความเข้าใจของผู้อ่านจะทำให้ผู้อ่านไม่เข้าใจภาพพจน์ที่ต้องการจะสื่อ

นอกจากนี้ ยังมีการศึกษาในส่วนของบทบาทของผู้เขียนการ์ตูนการเมือง ซึ่ง **Daniel Riffe, Donald Sneed และ Roger L. Van Ommeran (1985: 378-383, 450)** ได้ร่วมกันศึกษาเรื่อง “Behind the Editorial Page Cartoon” เพื่อศึกษาบทบาทของนักเขียนการ์ตูนการเมือง และเสรีภาพของพวกเขาในการแสดงความคิดเห็นทางผลงานการ์ตูน รวมทั้งบทบาท

ของบรรณาธิการหนังสือพิมพ์ที่มีอิทธิพลต่อนักเขียนการ์ตูนการเมืองเหล่านี้ ผลสรุปก็คือนักเขียนการ์ตูนส่วนใหญ่ยอมรับว่า พวกเขาไม่มีความเห็นที่ไม่ลงรอยกันเสมอกับตัวบรรณาธิการของหนังสือพิมพ์ นอกจากนั้นกลุ่มตัวอย่างทั้งฝ่ายนักเขียนการ์ตูนและบรรณาธิการยังมีความเห็นที่ไม่สอดคล้องกัน ในเรื่องของเสรีภาพของนักเขียนการ์ตูนรวมทั้งกระบวนการตัดสินใจ และลักษณะของการ์ตูนและคำอธิบายภาพที่ดีอีกว่าควรเป็นอย่างไรอีกด้วย