

บทที่ 2

แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัย เรื่อง "กลยุทธ์การสื่อสารแนวคิดเกี่ยวกับสุขภาพ" ผ่านรูปแบบที่เป็น การ์ตูนของคุณประยูร จรรย์วณิช ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง 3 เรื่องคือ

1. แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารด้านสาธารณสุข
2. แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน

1. ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์เนื้อหา เนื่องจากเนื้อหาที่จะศึกษาเป็นเรื่อง สุขภาพอนามัย ผู้วิจัยจึงได้นำเอาแนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารด้านสาธารณสุข ซึ่งมีแนวทางใน การดูแลสุขภาพอนามัย 4 แนวทาง (ปัญญา ไชมุก, สัมภาษณ์, 4 ธ.ค. 2534 อ้างไว้ใน ลัดดา ประพันธ์พงษ์ชัย 2536: 9) คือ

- (1.1) การสื่อสารเพื่อการส่งเสริมสุขภาพ (Health Promotion)
- (1.2) การสื่อสารเพื่อการป้องกันและควบคุมโรค (Prevention)
- (1.3) การสื่อสารเพื่อการรักษาพยาบาล (Curation)
- (1.4) การสื่อสารเพื่อการฟื้นฟูสภาพผู้ป่วย (Rehabilitation)

(1.1) การสื่อสารเพื่อการส่งเสริมสุขภาพ (Health Promotion)

การส่งเสริมสุขภาพเป็นบริการให้ความรู้ด้านสุขภาพอนามัยที่มุ่งส่งเสริมและ สนับสนุนให้บุคคลมีความรู้ความเข้าใจในการเสริมสร้างให้มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี การ ส่งเสริมสุขภาพเน้นการให้ความรู้ในเรื่องสุขภาพอนามัยแก่ประชาชนทุกเพศ ทุกวัย โดยเนื้อหาจะ เริ่มตั้งแต่เมื่อมีการปฏิสนธิในครรภ์มารดาจนถึงวัยชรา

ตัวอย่างการส่งเสริมสุขภาพเช่น การให้ความรู้เรื่องการวางแผนครอบครัว การอนามัยแม่และเด็ก การโภชนาการ การอนามัยโรงเรียน การทันตสาธารณสุข การสุขศึกษา การส่งเสริมสุขภาพจิต การให้ความรู้เรื่องพยาธิ ซึ่งเมื่อประชาชนมีความรู้เรื่องสุขภาพอนามัยที่ดี ก็จะไปสู่การมีสุขภาพดี เนื่องจากรู้จักการป้องกันและการควบคุมโรค รู้จักไปรับการรักษา พยาบาล และรู้จักการฟื้นฟูสภาพร่างกายต่อไป

(1.2) การสื่อสารเพื่อการป้องกันและควบคุมโรค (Prevention)

การป้องกันและควบคุมโรคมีจุดมุ่งหมายเพื่อลดอัตราการเจ็บป่วยและอัตราการตายของประชาชนที่เจ็บป่วยด้วยโรคติดต่อ โรคติดเชื้อ และโรคอื่น ๆ ที่สามารถป้องกันได้และเพื่อควบคุมการแพร่กระจายของเชื้อโรคจากแหล่งนำโรคหรือพาหะของโรคทั้งทางตรงและทางอ้อมที่จะนำไปสู่คนอื่น ๆ และก่อให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพของบุคคลและชุมชน

ตัวอย่างการป้องกันและควบคุมโรคเช่น การทำลายเชื้อโรคจากแหล่งนำโรค และแหล่งเพาะพันธุ์เชื้อโรค การสร้างเสริมภูมิคุ้มกันโรค การปรับปรุงสุขาภิบาลสิ่งแวดล้อม การจัดหาน้ำสะอาดสำหรับบริโภค การจัดสุขาภิบาลอาหาร การกำจัดของเสียและพาหะนำโรค บริการอาสาสมัครเพื่อป้องกันโรคอันเกิดจากการประกอบอาชีพ การเฝ้าระวังโรคโดยการรายงานการเกิดโรค การรวบรวมวัสดุส่งตรวจหาเชื้อ ติดตามศึกษาสถานการณ์ทางวิทยาการระบาดของโรค รายงานโรคและสถานการณ์ของโรคแก่หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ติดตามข่าวสารเกี่ยวกับโรคที่ระบาดทั้งในและนอกประเทศอย่างสม่ำเสมอ

อย่างไรก็ตาม การป้องกันและควบคุมโรคนี้ จะทำในสองแนวทางได้แก่ แนวทางที่หนึ่ง แพทย์และบุคลากรทางการแพทย์และสาธารณสุข จะเป็นผู้ให้การป้องกันและการควบคุมโรค ส่วนอีกแนวทางหนึ่ง การป้องกันตนเองในแต่ละบุคคล ซึ่งอาจใช้เทคโนโลยีง่าย ๆ เช่น การทำลายแหล่งเพาะเชื้อโรค เป็นต้น

(1.3) การสื่อสารเพื่อการรักษาพยาบาล (Curation)

หมายถึงการให้การรักษาเมื่อประชาชนเกิดการเจ็บป่วย ทุกข์ทรมานและได้รับอันตรายจากโรคโดยเร็วที่สุด โดยมีแนวทางในการรักษาพยาบาลคือ การรักษาแบบเฉียบพลัน เช่นการเกิดอุบัติเหตุต้องรีบนำส่งโรงพยาบาลเพื่อรับการรักษาโดยด่วนที่สุด และอีกแนวทางคือ การรักษาในระยะยาว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะของโรค ในปัจจุบันการรักษาพยาบาลที่เป็นอยู่จะมีสองลักษณะคือ การรักษาโดยแพทย์แผนปัจจุบันและการรักษาโดยแผนโบราณ และขณะเดียวกัน การรักษาพยาบาลนี้อาจดำเนินการร่วมไปกับการฟื้นฟูสภาพร่างกายโดยการลุก เดิน นั่ง พลิกตัว ซึ่งเป็นขั้นตอนของการฟื้นฟูเพื่อให้ร่างกายนั้นสู่สภาพปกติโดยเร็ว

(1.4) การสื่อสารเพื่อการฟื้นฟูสภาพผู้ป่วย (Rehabilitation)

หมายถึงการเปลี่ยนแปลงและแก้ไขความบกพร่องต่าง ๆ ซึ่งเกิดขึ้นแก่สุขภาพทางร่างกายและจิตใจของมนุษย์ให้กลับคืนสู่สภาพปกติโดยเร็วที่สุด เพื่อให้สามารถประกอบกิจกรรมซึ่งเป็นกิจวัตรของตนเองตลอดจนประกอบอาชีพได้ตามปกติ นอกจากนี้ยังหมายความรวมถึง การฟื้นฟูสภาพในผู้สูงอายุและการจัดบริการสำหรับผู้ป่วยที่ร่างกายได้รับผลต่อเนื่องจากการเจ็บป่วย เช่น ผู้ป่วยโรคโปลิโอ ผู้ป่วยจากอุบัติเหตุ ทำให้บางส่วนของร่างกายพิการ

นอกจากนี้ในทางการแพทย์และสาธารณสุขได้แบ่งประเภทสาระความรู้เกี่ยวกับสุขภาพอนามัยเพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติงานทางการแพทย์และสาธารณสุขไว้ดังนี้ (ปัญญา ไช่มุก, สัมภาษณ์, 16 กันยายน 2535 อ้างไว้ในลัดดา ประพันธ์พงษ์ชัย 2536: 11)

1. อายุรศาสตร์ เป็นแนวทางในการดำเนินการรักษาหรือปฏิบัติงานทางการแพทย์โดยการให้ยา
2. จักษุวิทยา เป็นแนวทางการรักษาและปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้องกับดวงตา
3. ศัลยศาสตร์ทั่วไป เป็นแนวทางการรักษาโดยการผ่าตัด
4. ออร์โธปิดิกส์และกายภาพบำบัด เป็นแนวทางการรักษา การให้ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับโรคกระดูกตลอดจนฟื้นฟูสภาพร่างกายด้วยการใช้วิธีทางกายภาพบำบัด และการออกกำลังกาย
5. เวชศาสตร์ป้องกันและสังคม หรือเวชศาสตร์ชุมชน เป็นการดำเนินงานในทางการแพทย์ที่เน้นการป้องกันโดยการให้ความรู้เกี่ยวกับการมีสุขภาพอนามัยดีแก่ชุมชนและสังคม
6. สูติ-นรีเวชวิทยา เป็นการดำเนินการทางการแพทย์เกี่ยวกับการคลอดบุตรและโรคสตรี
7. ทันตกรรม เป็นการดำเนินการทางการแพทย์ในเรื่องที่เกี่ยวกับการให้ความรู้ การรักษา การป้องกัน ตลอดจนการฟื้นฟูโรคในช่องปากและอื่นๆ ที่มีผลกระทบต่ออาการเกิดโรคในช่องปาก
8. จิตเวชศาสตร์ เป็นการดำเนินการทางการแพทย์ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับจิตใจ และการฟื้นฟูสภาพจิตใจของมนุษย์ให้อยู่สภาวะปกติ และดำรงชีวิตอยู่ในสังคมต่อไปได้
9. โสต นาสิก ลาริงซ์วิทยา เป็นการให้ความรู้หรือการดำเนินการทางการแพทย์ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับหู คอ จมูก

10. วิสัญญีวิทยา เป็นการดำเนินการทางการแพทย์ที่เกี่ยวข้องกับการทำให้ร่างกายมีความรู้สึกอาจะโดยการวางยาสลบ หรือวิธีการอื่น ๆ

11. กุมารเวชศาสตร์ เป็นการดำเนินการทางการแพทย์ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเด็ก

12. รังสีวิทยา เป็นการดำเนินการทางการแพทย์โดยการฉายรังสี หรือใช้แสงเลเซอร์

จากแนวคิดของสื่อมวลชนเกี่ยวกับเรื่องสิทธิเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น การแจ้งข่าวสารและการกระตุ้นให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการตัดสินใจในเรื่องของชีวิตความเป็นอยู่ในชุมชน และหลักการว่าทำให้ข่าวสารที่ถูกต้องต่อกลุ่มเป้าหมายที่ถูกต้องในเวลาที่เหมาะสมจะสามารถแก้ปัญหาได้ เมื่อนำมาประยุกต์ใช้กับการส่งเสริมสุขภาพ โดยการนำสื่อมวลชนมาใช้ในการเผยแพร่ข่าวสารความรู้ด้านสุขภาพตามแนวทางดูแลสุขภาพอนามัย 4 แนวทางข้างต้น และ 12 แนวทางในการแบ่งประเภทเนื้อหาสาระความรู้เกี่ยวกับสุขภาพอนามัย สื่อมวลชนจะปฏิบัติหน้าที่ได้ดีที่สุดในด้านการส่งเสริมสุขภาพ โดยให้ความรู้ในด้านการป้องกันและควบคุมโรค การรักษาพยาบาล การฟื้นฟูสภาพผู้ป่วย และความรู้อื่น ๆ

2. แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน

ในที่นี้จะกล่าวถึงแนวคิดเรื่องความหมายของการ์ตูน การแบ่งประเภทการ์ตูน

(2.1) ความหมายของการ์ตูน

การ์ตูน (Cartoon) มาจากภาษาลาตินว่า Charta ซึ่งหมายถึงกระดาษ เพราะในสมัยนั้น การ์ตูนหมายถึงการวาดภาพลงบนผ้าใบขนาดใหญ่หรือผ้าม่าน การเขียนลวดลายหรือภาพ ลงบนกระจกและโมเสค (Mosaic) The Encyclopedia Americana (1972: 728) ได้ให้ความหมายของการ์ตูนว่า หมายถึง การเขียนภาพลายเส้นหรือสัญลักษณ์ที่มุ่งเหน็บแนมคนใดคนหนึ่ง เพื่อแสดงอารมณ์ขันและให้เกิดความขบขันเป็นประการสำคัญ The Random House Dictionary Of The English Language P.228 ให้ความหมายของการ์ตูนว่า "Cartoon: a sketch or drawing usually humorous as in a newspaper or periodical, symbolizing, satirizing or caricaturing some action subject or person of popular interest." ซึ่งหมายถึง การวาดภาพสเก็ตหรือภาพลายเส้น ซึ่งโดยทั่วไปจะให้ความขบขันที่ปรากฏอยู่ตามหน้าหนังสือพิมพ์หรือวารสาร อาจจะเป็นสัญลักษณ์ของการประชดประชัน หรือล้อเลียนการกระทำ เรื่องราว หรือตัวบุคคลในความสนใจของคนทั่วไป

ในภาษาอังกฤษ นอกจากคำว่า Cartoon แล้ว ยังมีอีก 2 คำ ที่เกี่ยวข้องกับ Cartoon คือ Caricature และคำว่า Comics

The Encyclopedia Americana (1972: 660) กล่าวถึงคำว่า Caricature ว่า เป็นคำที่มาจากภาษาอิตาเลียนว่า Carticatura แปลว่า บรรพบุรุษหรือบรรพบุรุษด้วยรายละเอียดที่เกินจริง New Modern English Thai Dictionary: So Sethaputra (1987: 190) ให้ความหมายของ Caricature ไว้ว่า หมายถึง ภาพล้อบุคคลหรือวัตถุที่ทำให้ขันโดยการเปลี่ยนแปลงลักษณะบางอย่างให้เกินความเป็นจริงไป แต่ไม่มีความประสงค์ที่จะแสดงให้เห็นการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งเป็นจุดสำคัญ เช่น วาดรูปร่าง หรือรูปสูงแก่ง้าง ฯลฯ แต่ก็สามารถดูออกทันทีว่าเป็นใครหรืออะไร เพราะผู้วาดยังคงลักษณะเด่น ๆ เช่น นวด ตา ผม คิ้ว จมูก ฯลฯ ซึ่งเป็นลักษณะเดิมเอาไว้ Caricature พบมากในหนังสือพิมพ์ คือมักใช้วาดประชดประชัน โดยเฉพาะทางด้านการเมือง จนบางครั้งเราเรียก Caricature ว่า การ์ตูนการเมือง

ส่วนคำว่า Comics นั้น ได้แก่ ภาพการ์ตูนที่เป็นช่องเดียวหรือหลายช่องได้ที่แสดงเรื่องหรือเหตุการณ์ตลก ๆ ขำขัน หรืออาจเป็นเรื่องราวต่อเนื่อง มีการผจญภัยต่าง ๆ เป็นเทพนิยายหรือนิทาน ภาพชวนขันส่วนใหญ่จะตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ จึงเรียกภาพชวนขันในลักษณะ Comic strip และเมื่อมีการรวบรวมจัดพิมพ์เป็นเล่มเรียกว่า Comics Books หรือ Funnies แต่ในภาษาไทยรวมเรียกว่า หนังสือการ์ตูนหรือนวนิยายภาพ หนังสือ Colier's Encyclopedia (1963: 53) ได้ให้ความหมายของคำว่า Comics ว่าคือสิ่งตีพิมพ์เป็นเล่ม เป็นชุด หรือมีกำหนดการออกตามระยะเวลา ซึ่งใช้ภาพชวนขันเป็นสิ่งเร้าใจในการอ่านเป็นอย่างสูง โดยอารมณ์ขันในภาพนั้นมิใช่เป็นเรื่องเกี่ยวกับการเมือง สมพงษ์ ศิริเจริญ (2506: 59) ได้กล่าวถึงนิยายภาพว่า คือการที่ผู้เขียนใช้วิธีสมมติตัวชูโรงและตัวประกอบในเรื่องขึ้น แล้วเขียนเป็นรูปการ์ตูน ให้ตัวละครเหล่านั้นดำเนินบทบาทไปจนกระทั่งจบเรื่อง ลักษณะเด่นของการ์ตูนเรื่องหรือนิยายภาพคือ การผสมผสานภาพและถ้อยคำเข้าด้วยกัน โดยมีองค์ประกอบพื้นฐานเป็นภาพวาดอยู่ในกรอบ กรอบแต่จะกรอบจะแยกจากกัน และสัมพันธ์กันเหมือนคำในประโยคเดียวกัน ภาพหลาย ๆ กรอบเมื่อรวมกันเข้าจะเป็นภาพเรื่อง (strip) แต่ส่วนมากเราจะเรียกว่า "การ์ตูนช่อง" เมื่อนำภาพเขียนมาประกอบเข้าด้วยกันจะเป็นเรื่องราวจากหนึ่ง (Episode) เข้าลักษณะเป็นการ์ตูนเรื่อง ในการ์ตูนเรื่องจะมีการใช้วงล้อรอบคำพูดของตัวละคร (Balloon) หรือมีการใช้รูปเป็นสื่อความหมายแทนคำพูด เช่นรูปหลอดไฟหมายถึงเกิดความคิดดี ๆ รูปคว้นดำเหนือศีรษะหมายถึงเกิดอารมณ์ (กลุ่มส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก 2523/12) การดำเนินเนื้อหาเรื่องราวโดยแบ่งเป็นช่องนั้น แต่ละช่องที่ถูกแบ่งจะมี

ขนาดเท่า ๆ กันโดยตลอดหรือไม่เท่ากันก็ได้ ภายในช่องเป็นภาพเขียนเรื่องราวของตัวละคร สถานที่ เป็นต้น มีการบรรยายเรื่องราว เหตุการณ์ สถานที่ ด้วยตัวอักษรไว้ส่วนหนึ่ง มีบทสนทนา และคำพูดของตัวละครบรรจุอยู่ในวงล้อมรอบคำพูดของตัวละคร นิยายภาพที่ดีต้องมีเค้าโครงเรื่องที่เร้าใจให้ติดตามอย่างสม่ำเสมอ (ไพเราะ เรื่องศิริ 2523: 35) นิยายภาพที่ประสบความสำเร็จอย่างดี จะต้องสร้างตัวละครที่มีลักษณะหรือบุคลิกพิเศษขึ้นมา ตัวเอกของนิยายภาพมักเป็นวีรชน เป็นผู้ยอมอุทิศตัวเข้าคลี่คลายปัญหาของผู้อื่นหรือส่วนรวม มีทั้งที่เป็นมนุษย์ธรรมดาและผู้วิเศษ เช่น ทาร์ซาน แบทแมน ซูเปอร์แมน โดเรมอน ป๊อปปาย ฯลฯ

จากความหมายของคำข้างต้นทั้ง 3 คำ จะเห็นได้ว่าต่างมีความใกล้เคียงกันมาก โดยเฉพาะ Cartoon และ Comics ในภาษาไทย เรามักใช้สับสนกันอยู่ โดยเรียกภาพล้อในลักษณะของคำภาษาอังกฤษทั้ง 3 คำ ว่าเป็น "การ์ตูน" ทั้งหมด ซึ่งแท้จริงแล้วคำทั้ง 3 มีความแตกต่างกัน คือ

Caricature เป็นภาพล้อบุคลิกเกินจริง โดยเฉพาะภาพล้อเลียนบุคคลสำคัญ ซึ่งกลายมาเป็นการ์ตูนการเมืองในปัจจุบัน

Cartoon เป็นภาพล้อเลียนเรื่องราวเหตุการณ์สั้น ๆ ซึ่งเกิดขึ้นในขณะนั้นหรือเป็นเหตุการณ์ที่น่าขบขัน เป็นเรื่องราวตลกของบุคคลหรือกลุ่มคน

Comics เป็นลักษณะการ์ตูนลายเส้นง่าย ๆ ที่มีการผูกเป็นเรื่องราว เป็นการผจญภัย มีตัวละครเป็นผู้ดำเนินเรื่องต่าง ๆ ต่อกันเป็นชุด ซึ่ง Comics นี้ เป็นลักษณะที่ตรงกับคำว่า "การ์ตูน" ในภาษาไทยมากที่สุด เพราะเมื่อพูดถึงการ์ตูน เรามักนึกถึงการ์ตูนที่เป็นเรื่องราว ตีพิมพ์เป็นหนังสือหรือนิตยสารมากกว่าความหมายอื่น

(2.2) ประเภทของการ์ตูน

มีผู้แบ่งประเภทของการ์ตูนออกเป็นหลาย ๆ แบบแล้วแต่เกณฑ์ที่ใช้เช่น ปรีชา เพชรรัตน์ แบ่งหนังสือการ์ตูนที่ปรากฏในท้องตลาด ทั้งจากหนังสือพิมพ์ วารสาร นิตยสาร หรือหนังสือต่าง ๆ ออกเป็น 12 ประเภท (ปรีชา เพชรรัตน์ 2519: 43) คือ

1. การ์ตูนการเมือง (Political Cartoon หรือ Caricature)
2. การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoon)
3. การ์ตูนสั้นเป็นตอน ๆ (Strip)
4. การ์ตูนซ้ำกันรูปเดียวจบ เป็นการ์ตูนเงียบ หรือมีคำพูดประกอบก็ได้ (Gag)

5. การ์ตูนข่าวชั้นหลายช่องจบในหน้าเดียว
6. การ์ตูนเรื่องยาว (Comics หรือ Serial Cartoon)
7. การ์ตูนโฆษณา (Commercial Cartoon)
8. การ์ตูนเคลื่อนไหว หรือภาพยนตร์การ์ตูน (Animation Cartoon)
9. การ์ตูนล้อเลียนบุคคล (Critical Cartoon)
10. การ์ตูนประกอบการศึกษา (Visual Aid Cartoon)
11. การ์ตูนโทรทัศน์ (Television Cartoon)
12. การ์ตูนแบบ (Pattern Cartoon)

เก็จแก้ว (เก็จแก้ว นามแฝง 2519: 49) แบ่งประเภทของการ์ตูนออกเป็น 2 ประเภทคือ

1. ประเภทเพื่อความบันเทิงทั่วไป เช่น เรื่องตลกขบขัน เรื่องผจญภัย เรื่องอิงวิทยาศาสตร์ เรื่องนักรบ เรื่องภายในครอบครัว ฯลฯ
2. ประเภทเพื่อคุณค่าทางการศึกษา เช่น เรื่องเกี่ยวกับการเมือง วรรณคดี ประวัติบุคคลสำคัญ วิทยาการและอุตสาหกรรม ประวัติศาสตร์ ศาสนา เป็นต้น

ตามหลักการแบ่งประเภทการ์ตูนของนักเขียนการ์ตูนอีกคนหนึ่งคือ Will Eisner (1985: 137-141) ซึ่งได้แบ่งการ์ตูนที่แบ่งหน้ากระดาษเป็นช่อง ๆ และเรียกรวม ๆ ว่า Sequential Art ออกเป็น 4 ประเภท ขึ้นอยู่กับการใช้งานศิลปะการ์ตูนแบบนี้คือ

1. การ์ตูนเพื่อความบันเทิง (Entertainment Comics)
2. นิยายภาพลายเส้น (The Graphic Novel)
3. สตอรี่บอร์ด (Story Board)
4. การ์ตูนเพื่อการสอนเทคนิค (Technical Instruction Comics)

Harrison (1981: 17-18) นักการสื่อสารและนักเขียนการ์ตูน มีวิธีการแบ่งประเภทการ์ตูนอีกแบบหนึ่ง โดยได้แบ่งการ์ตูนออกเป็น 5 ประเภทคือ

1. การ์ตูนภาพประกอบ แบ่งได้เป็น
 - 1.1 สปอตการ์ตูน (The spot) เป็นการ์ตูนเพื่อตกแต่งคอลัมน์ หรือภาพวาดเล็ก ๆ 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 ภาพการ์ตูนที่ประกอบโฆษณาต่าง ๆ

2. การ์ตูนจบในช่องเดียว แบ่งได้เป็น

2.1 การ์ตูนขำขัน (The Humor Cartoon) เช่นการ์ตูนขำขันจบในช่องเดียวที่ลงในนิตยสาร The New Yorker หรือการ์ตูน Denis the Menace ที่ลงในหนังสือพิมพ์ต่าง ๆ

2.2 การ์ตูนบทบรรณาธิการ (The Editorial Cartoon) ได้แก่ การ์ตูนที่ลงพิมพ์ในหน้าบทบรรณาธิการของหนังสือพิมพ์รายวันฉบับต่าง ๆ

2.3 การ์ตูนกีฬา (The Sport Cartoon) แต่เดิมาแล้ว การ์ตูนนี้จะต้องมีประจำในหน้ากีฬาของหนังสือพิมพ์รายวัน แต่ในปัจจุบันความจำเป็นก็หมดไป จึงมีเหลือเพียงความสำคัญในประวัติศาสตร์การ์ตูนเท่านั้น

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

3. การ์ตูนศิลปะแบบเล่าเรื่อง แบ่งได้เป็น

3.1 การ์ตูนคอมิกส์สตริป (The Comic Strip) หรือศิลปะภาพการ์ตูนชุด

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

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

3.1.3 การ์ตูนชุดแบบโซปโอเปรา (The Serial "Soap Opera" Strip) คือการ์ตูนชุดที่มีเนื้อเรื่องคล้ายกับละครโทรทัศน์หรือวิทยุ ประเภท "soaps" ซึ่งมีเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิต ความรักระหว่างผู้หญิงกับผู้ชายเป็นส่วนใหญ่ เช่น Mary Worth, Rex Morgan, M.D., หรือ The Heart of Juliet Jones

3.2 หนังสือคอมิกส์ (The Comic Book)

3.2.1 หนังสือการ์ตูนคอมิกส์แบบดั้งเดิม (Traditional Comic Books) ซึ่งรวมเรื่องประเภทย่อยต่าง ๆ เข้าไว้ด้วย ได้แก่ เรื่องขำขัน เรื่องผจญภัย เรื่องอาชญากรรม

เรื่องวิทยาศาสตร์ คอ믹ส์ประเภทที่แท้จริงหรือประเภทคลาสสิก (True or Classic) และคอ믹ส์ เรื่องของความรัก

3.2.2 หนังสือการ์ตูนคอ믹ส์ใต้ดิน (Underground Comic Books) หรือที่เรียกว่า "Comix" ซึ่งได้ตีพิมพ์ขึ้นโดยไม่ได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการควบคุมจริยธรรมการ์ตูนคอ믹ส์ (The Comics Code Authority)

3.3 เรื่องสั้นภาพลายเส้น หรือนิยายภาพลายเส้น (The Graphic Short Story or Graphic Novel) เช่น เรื่องที่ลงพิมพ์ในนิตยสาร Heavy Metal หรือลงในหนังสือเช่นเรื่อง Covenant With God ของ Will Eisner

4. ภาพยนตร์การ์ตูน แบ่งได้เป็น

- 4.1 ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสั้น เช่น Tom and Jerry หรือ Bugs Bunny
- 4.2 ภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อการศึกษา
- 4.3 ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องยาว เช่น Snow White
- 4.4 ภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณา เช่นที่ปรากฏทางโทรทัศน์

5. ผลิตภัณฑ์การ์ตูน แบ่งได้เป็น

- 5.1 บัตรอวยพร เครื่องเขียนและโปสเตอร์
- 5.2 เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เช่น การ์ตูนบนเสื้อยืด ผ้าพันคอ กระเป๋าหิ้ว
- 5.3 ผลิตภัณฑ์การ์ตูนอื่น ๆ เช่น สมุด กล่องใส่อาหาร ฝาป๊อปที่นอน

จากวิธีการแบ่งประเภทของการ์ตูนทั้งหมดที่ได้กล่าวมานี้ หากนำมาพิจารณาประเภทของการ์ตูนคุณประยูร จรรย์วาทษ์ ที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพอนามัย ที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการศึกษาครั้งนี้สามารถจัดอยู่ในประเภท

1. การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoon) คือการ์ตูนจะเป็นส่วนประกอบรองจากข้อความที่ทำหน้าที่อธิบายขยายความให้เข้าใจได้ง่ายและมากยิ่งขึ้น
2. การ์ตูนสั้นเป็นตอน ๆ (Strip) คือการ์ตูนที่เลือกเนื้อหาสาระให้แก่ผู้รับสารได้ครบถ้วนเป็นตอน ๆ ไป
3. การ์ตูนประกอบการศึกษา หรือการ์ตูนเพื่อการสอนคือ การ์ตูนที่นอกจากจะให้ความบันเทิงแล้วยังให้ความรู้ข้อคิดและสาระต่าง ๆ ที่นำไปใช้ประโยชน์ได้ และลักษณะการ์ตูนประกอบการศึกษาหรือการ์ตูนเพื่อการสอนของคุณประยูร จรรย์วาทษ์ ยังมีลักษณะทั้ง 2 ด้านคือ

3.1 การสอนเทคนิค ซึ่งเป็นการสอนที่มีภาพประกอบที่ชัดเจนโดยภาพประกอบนั้นจะแสดงถึงขั้นตอน กระบวนการและเทคนิคต่าง ๆ ที่ผู้ส่งสารนำมาถ่ายทอดให้แก่ผู้รับสารเข้าใจได้ง่ายและสามารถปฏิบัติได้จริง

3.2 การสอนทัศนคติ เป็นการสอนที่ใช้รูปแบบการตุ้่นสร้างให้เกิดทัศนคติเกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งผู้รับสารหรือผู้อ่านการตุ้่นจะเรียนรู้ได้ด้วยการเลียนแบบตัวละครในการตุ้่นนั้นหรืออาจจะนำเรื่องราวในการตุ้่นนั้นมาเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของตน

4. สำหรับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้อ่านการตุ้่นนี้ เนื่องจากการตุ้่นชุดนี้ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ไทยรัฐซึ่งมีกลุ่มผู้อ่านเป็นมวลชนทั่วไป ดังนั้นจึงน่าจะหมายความว่า กลุ่มเป้าหมายของการตุ้่นชุดนี้เป็นบุคคลทุกเพศ ทุกวัย ทุกภูมิภาค และทุกระดับชั้นสังคม

(2.3) ความสนใจในการอ่านการตุ้่นของผู้รับสาร

ความสนใจในการอ่านหนังสือการตุ้่นนั้น กลุ่มผู้อ่านมีตั้งแต่เด็กจนถึงผู้ใหญ่ ซึ่งอาจจำแนกได้เป็น 4 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ (ปราณี เชียงทอง 2526: 78)

1. กลุ่มเด็กก่อนวัยเรียน (3-5 ปี) เด็กกลุ่มนี้มักมีความสนใจเรื่องเกี่ยวกับสัตว์ ภาพวาดไม่จำเป็นต้องสวยงามมาก แต่ต้องวาดให้ดูเข้าใจง่าย อาจวาดภาพที่ไม่สมบูรณ์เพื่อผู้อ่านจะได้เสริมจินตนาการของตนเองบ้างก็ได้

2. กลุ่มเด็กในวัยเรียน (6-12) เด็กกลุ่มนี้มีความสนใจในเรื่องการผจญภัย เนื้อเรื่องมีผู้ชนะผู้แพ้ชัดเจน ผู้ชนะเป็นบุคคลที่มีคุณธรรม ภาพมีการแสดงอารมณ์เคลื่อนไหวละเอียดถี่ถ้วนยิ่งขึ้น เป็นภาพ 3 มิติ เนื้อเรื่องมีความยาวมากขึ้นมีการให้ติดตามในตอนต่อไป ซึ่งเด็กในวัยนี้จะรอติดตามและสามารถเชื่อมโยงตอนที่ผ่านไปแล้วกับตอนใหม่ได้โดยไม่ต้องอ่านบททวนใหม่

3. กลุ่มวัยรุ่น (13-19) กลุ่มนี้ให้ความสนใจเรื่องความรัก เนื้อเรื่องมีผู้ชนะ ผู้แพ้ชัดเจนและเน้นในเรื่องรักใคร่ ในกลุ่มนี้ให้ความสนใจลักษณะเนื้อหาเกี่ยวกับสัตว์น้อยมาก วัยรุ่นชายจะชอบเรื่องเกี่ยวกับการต่อสู้ซึ่งจะมีลักษณะใกล้เคียงความเป็นจริงมากขึ้น

4. กลุ่มผู้ใหญ่ (20 ปีขึ้นไป) เป็นกลุ่มผู้อ่านการตุ้่นเพื่อคลายความเครียดในเชิงจิตวิทยาถือเป็นการหลบหนีความเป็นจริงเข้าไปสู่โลกของความเพ้อฝัน ลักษณะเนื้อหามีความหลากหลายมาก ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ของการอ่านในขณะนั้นของแต่ละบุคคล

จากผลการวิจัยของคุณปราณี เชียงทอง จะเห็นได้ว่ากลุ่มผู้อ่านการตุ้่นนั้นมิใช่เป็นแต่เด็กดังที่คนทั่วไปเข้าใจ หากแต่ครอบคลุมกลุ่มผู้อ่านทุกระดับอายุ ดังนั้นการตุ้่นของ

คุณประยูร ที่นำมาศึกษาจึงค่อนข้าง จะเป็นการตุนสำหรับผู้ใหญ่จึงสามารถใช้เป็นเครื่องมือการสื่อสารโดยมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องการดูแลสุขภาพ ดังนั้นผู้วิจัยจึงคาดว่าความสนใจของผู้ที่อ่านการ์ตูนคงจะมาจาก การเล็งเห็นประโยชน์ของเนื้อหาสาระที่มีประโยชน์ต่อตนเอง และอาจจะมาจากรูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจ

ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัย เรื่อง “กลยุทธ์การสื่อสารแนวคิดเกี่ยวกับสุขภาพ” ผ่านรูปแบบที่เป็นการ์ตูนของคุณประยูร จรรยาวัชร์ นั้น เป็นการศึกษาเกี่ยวกับการ์ตูน ซึ่งนับว่าเป็นสื่ออย่างหนึ่งในการสื่อสารที่มีผู้สนใจได้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการ์ตูนอยู่บ้างทั้งในประเทศและต่างประเทศ ซึ่งผู้วิจัยจะขอกล่าวถึงผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

ต่างประเทศ

Schramm and White (อ้างถึงใน Schramm and Roberts 1972: 439) ได้ทำการศึกษาเพื่อสร้างดัชนีสำหรับแสดงตัวอย่างความสัมพันธ์ในการอ่านหนังสือกับปัจจัยด้านอายุ ในประเทศสหรัฐอเมริกา เมื่อปีค.ศ.1949 พบว่า ผู้อ่านในวัยหนุ่มสาวจะชอบอ่านหนังสือที่มีภาพประกอบ โดยจะชอบหนังสือตลกขบขัน ภาพข่าว และการ์ตูน มากที่สุดตามลำดับ การอ่านการ์ตูนมีมากในวัยหนุ่มสาว และจะลดลงเมื่อผู้อ่านอายุเกิน 15 ปี มีการศึกษาสูงขึ้น หรือมีสถานภาพทางเศรษฐกิจสูงขึ้น

Riffe, Sneed and Van Ommeran ได้ทำการศึกษาภายใต้หัวข้อ Behind the Editorial Page Cartoon ในปี 1985 เพื่อศึกษาบทบาทและเสรีภาพในการแสดงออกทางความคิดของนักเขียนการ์ตูนการเมือง รวมถึงบทบาทของบรรณาธิการที่มีอิทธิพลต่อนักเขียนการ์ตูนการเมือง ผลพบว่า มีความไม่ชัดเจนในข้อจำกัดของการแสดงออกทางความคิดของนักเขียนการ์ตูนการเมือง เนื่องจากไม่มีกฎเกณฑ์ที่แน่นอนเกี่ยวกับลักษณะของเนื้อหาและรูปแบบที่บรรณาธิการยอมรับได้ รวมทั้งมีความไม่ลงรอยกันเสมอระหว่างนักเขียนการ์ตูนกับบรรณาธิการ

ในประเทศไทย เนื่องจากเรื่องที่คุณวิจัยได้ทำการศึกษาอยู่นี้เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเรื่องการ์ตูน สื่อหนังสือพิมพ์ และเรื่องสุขภาพอนามัย ดังนั้นผู้วิจัยจึงขอนำผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและได้มีผู้ทำการศึกษามาแล้วมีดังนี้

การ์ตูน

ไพเราะ เรื่องศิริ ได้ศึกษาเรื่องความสนใจในการอ่านหนังสือการ์ตูนของเด็กในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย เมื่อปี 2524 พบว่า เด็กนิยมอ่านหนังสือการ์ตูนเพราะว่าน่าสนใจ อ่านแล้วได้ประโยชน์และความเพลิดเพลิน ความสนใจต่อการอ่านหนังสือการ์ตูนมีความเกี่ยวข้องกับ เพศ อายุ ลำดับการเกิด และอาชีพของบิดา-มารดา

เรื่องศิริ นิชรรัตน์ ได้ศึกษาเรื่องทัศนคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาในโรงเรียนกรุงเทพมหานครต่อนิตยสารการ์ตูน เมื่อปี 2527 พบว่า นักเรียนชอบอ่านการ์ตูนตลกขบขันมากที่สุด โดยนิตยสารที่นักเรียนชอบและเห็นว่ามีความน่าสนใจมากที่สุดคือ ชัยพฤกษ์การ์ตูน

พรพนิต พวงภิญโญ ได้ศึกษาเรื่องบทบาทของการ์ตูนเรื่องที่แปลมาจากภาษาญี่ปุ่นต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน ในปี 2531 พบว่า การ์ตูนญี่ปุ่นมีผลต่อการพัฒนาทางด้านพฤติกรรมและจิตใจ จากการวิเคราะห์เนื้อหา ผลทางบวก คือส่งเสริมคุณธรรมให้มีความเมตตา กรุณา ผลทางลบคือ ทำลายคุณธรรมเนื่องจากลักษณะการต่อสู้ ทำลายชีวิต ส่วนทัศนคติของเด็กและเยาวชนเอง การ์ตูนญี่ปุ่นจะสอนให้มีความกล้าหาญและเชื่อมั่นในตัวเองมากขึ้น

สุวิมล ธนะผลเลิศ ได้ศึกษาเรื่องชีวประวัติและผลงานของ ประยูร จรรยาวงษ์ โดยศึกษาค้นคว้าชีวประวัติและผลงานของ ประยูร จรรยาวงษ์ จัดทำตารางแสดงจำนวนผลงาน จัดทำรายชื่อผลงานต่าง ๆ เรียงลำดับตามปีที่พิมพ์ และรวบรวมผลงานทั้งหมด ทำการสัมภาษณ์ ประยูร จรรยาวงษ์ และบุคคลที่เกี่ยวข้อง ผลการวิจัยพบว่า ประยูร จรรยาวงษ์ เริ่มเขียนการ์ตูนเป็นอาชีพตั้งแต่ พ.ศ.2481 และประสบผลสำเร็จจากความเพียรพยายามและใจรัก โดยไม่ได้ศึกษาการเขียนการ์ตูนมาจากที่ใด

สุดรัก จรรยาวงษ์ ได้ทำการวิจัยเรื่องกลยุทธ์การสื่อสารการ์ตูน “ขบวนการแก๊ง” โดยสุ่มเลือกภาพการ์ตูน “ขบวนการแก๊ง” ของคุณประยูร จรรยาวงษ์ มาศึกษา พบว่า การ์ตูน “ขบวนการแก๊ง” สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายประชาชนทั่วไปได้ เนื่องจากผู้เขียนรู้จักกลุ่มเป้าหมายเป็นอย่างดี และสามารถเลือกใช้กลยุทธ์การนำเสนอเนื้อหาต่าง ๆ ผ่านการ์ตูน ซึ่งเป็นสื่อที่ดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน ทำให้น่าติดตาม และยังใช้ภาษาง่าย ๆ ที่ชาวบ้านอ่านแล้วเข้าใจ ไม่ใช่ศัพท์ทางราชการหรือศัพท์เทคนิค จึงทำให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จ

หนังสือพิมพ์

กาญจนา เมธีกุล ได้ทำการวิจัยเรื่องการศึกษาประสิทธิผลของหนังสือพิมพ์รายวันที่มีต่อนักเรียนชายและนักเรียนหญิงในชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบางมูลนากภูมิวิทยาคม เมื่อ

ปี 2515 พบว่า หนังสือพิมพ์รายวันมีผลก่อให้เกิดแรงกระตุ้นทั้งด้านดีและด้านเสีย มีผลต่อการเลือกอาชีพ ช่วยประสิทธิผลในการเรียนวิชาภาษาไทย วิทยาศาสตร์ สังคมศาสตร์ และสุขภาพอนามัย มีผลต่อการเลียนแบบอาชญากรรมและการเดินขบวน

ไมตรี เจริญศิลป์ ได้ทำการศึกษาบทบาทของหนังสือพิมพ์รายวันในการศึกษานอกระบบของเยาวชนเมื่อปี 2518 พบว่า หนังสือพิมพ์แต่ละฉบับให้คุณค่าแตกต่างกัน ไทยรัฐ ให้ความรู้ด้านการแพทย์และอนามัยแก่เยาวชนมาก สยามรัฐ ให้ความรู้ด้านการเมือง สยามมิตร และประชาธิปไตย ให้ความรู้ด้านเศรษฐกิจ และเดลินิวส์ให้ความรู้ด้านเพศศึกษา

สุขภาพอนามัย

ลัดดา ประพันธ์พงษ์ชัย ได้ศึกษาเรื่องการวิเคราะห์รายการสุขภาพอนามัยทางโทรทัศน์ที่มีต่อการส่งเสริมสุขภาพเมื่อปี 2536 พบว่า รูปแบบรายการเกี่ยวกับสุขภาพอนามัยมี 4 รูปแบบ คือ สารคดี รายการสนทนา ละครสั้น และนิตยสารทางอากาศ เนื้อหารายการสะท้อนแนวคิดเกี่ยวกับการป้องกันมากที่สุด รองลงมาได้แก่การฟื้นฟูสุขภาพ และการรักษา รายการมีผลต่อพฤติกรรมของคนดูค่อนข้างมาก ในขณะที่ผู้ผลิตรายการยังคงไม่มีความชำนาญและความรู้เพียงพอ

ศูนย์วิทยพัชกร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย