

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยนี้ ได้นำแนวคิดและทฤษฎีมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาดังนี้ คือ

1. แนวคิดเกี่ยวกับเรื่องเพศ
2. แนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodern)
3. แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน
4. แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง
5. แนวคิดเกี่ยวกับการเปิดรับข่าวสาร
6. แนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายการสื่อสาร

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับเรื่องเพศ

เมื่อกล่าวถึงคำว่า “เพศ” หรือ เซ็กส์ (Sex) นั้นจะเห็นได้ว่า เป็นคำที่มีความหมายกว้างมาก หากพิจารณาอย่างถ่องแท้แล้ว คำว่า “เพศ” นั้นเป็นการแสดงออกถึงคุณลักษณะทางกายภาพของบุคคล เช่น เพศชาย เพศหญิง

นอกจากนี้ เพศ อาจหมายถึง การแสดงถึงเรื่องเพศอย่างกว้างๆ เช่น การมีเพศสัมพันธ์ระหว่างชายและหญิง ความต้องการทางเพศของชายและหญิง (พิมพ์พร ยิ่งยง : 2539)

จอยซ์ สปรากิน และ เทเรซ่า ซิลเวอร์แมน (Joice N. Sprafkin and L. Theresa Silverman 1981 : 36) ได้จำแนกเพศออกเป็น 2 ประเภท คือ (อ้างใน พิมพ์พร ยิ่งยง : 2539)

1. พฤติกรรมทางเพศ ได้แก่ การจูบ(Kiss) การกอด(Hug) การสัมผัสที่ไม่ก้าวร้าว (Nonaggressive Touching) และการมีเพศสัมพันธ์(Intercourse)
2. พฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศ ได้แก่ พวกรักร่วมเพศ(Homosexual) การมีเพศสัมพันธ์เครือญาติเดียวกัน(Incest) พฤติกรรมมีเพศสัมพันธ์กับเด็ก(Padophilia) การเป็นนักถ้ำมอง (Voyeurism) พฤติกรรมชอบอวดอวัยวะเพศต่อหน้าสาธารณชน(Exhibitionism) เป็นต้น

เพศสภาพ (Gender) กับ เพศตามธรรมชาติ (Sex) มีความแตกต่างกัน Stoller ได้กล่าวไว้ว่า ความแตกต่างของเพศสภาพนั้น “ค่อนข้างจะแยกออกจากความแตกต่างของเพศธรรมชาติ” (“Social Theory”, Bryan Turner; 313) ซึ่งเราจำเป็นต้องแยกแยะออกจากกันให้ชัดเจน โดยที่ “เพศตามธรรมชาติ” นั้นเป็นลักษณะที่ติดตัวมาโดยธรรมชาติ ที่เห็นเด่นชัดที่สุดคือการมีอวัยวะเพศที่บ่งบอกว่าบุคคลนั้นเป็นหญิงหรือชาย แต่ “เพศสภาพ” นั้นเป็นลักษณะทางเพศที่เกิดจากการประกอบ

สร้างของสังคมและวัฒนธรรม (Socially and culturally construct) ดังนั้นจึงแตกต่างกันไปในแต่ละสังคม แต่ละยุคสมัย

เพศสภาพ (Gender) ที่เป็น “ธรรมชาติ” ของแต่ละเพศ ได้แก่ เพศชายจะต้องมีลักษณะของ “ความเป็นชาย” (Masculine) อาทิ หลักแน่น ก้าวร้าว หัวแข็ง มีเหตุผล หรือความสามารถในการคิดอย่างมีระบบ มีจิตวิเคราะห์และเข้าถึงเรื่องที่เป็นนามธรรม มีความสามารถในการควบคุมอารมณ์ ฯลฯ ส่วนเพศหญิงจะต้องมีลักษณะของ “ความเป็นหญิง” (Feminine) อาทิ บอบบาง ถ่อมตน พร้อมทั้งจะให้ความช่วยเหลือในทุกเรื่อง เป็นห่วงเป็นใยผู้อื่น อ่อนโยน เอาใจใส่ อ่อนไหว ไม่เห็นแก่ตัว ฯลฯ สังคมจะต้องทำทุกทางในการทำให้เพศชายดำรงลักษณะของ “ความเป็นชาย” และผู้หญิงดำรงลักษณะ “ความเป็นหญิง” ไว้เพื่อที่จะ “ระเบียบธรรมชาติ” และความสงบสุขของสังคมไว้ และความสัมพันธ์ทางเพศที่ “ปกติ” และ “เป็นธรรมชาติ” นั้นจะต้องเป็นความสัมพันธ์ต่างเพศ (Heterosexuality) ซึ่งมีจุดมุ่งหมายหลักคือการสืบพันธุ์ (สุธรรม ธรรมรงค์วิทย์, สัมมนาวิชาการ “ผู้หญิงกับความรู้”, 2542)

ในเรื่องเกี่ยวกับเพศวิถี (Sexuality) นั้น โดยความเข้าใจหลักของคนส่วนใหญ่จะมองว่าเป็นเรื่อง “ธรรมชาติ” ลักษณะทางเพศของคนเป็นเรื่องของชีวปัจจัยเป็นตัวกำหนด (Biological Determinism) เรื่องเพศเป็นเรื่องของการตอบสนองความต้องการที่เป็นไปตามที่ระบบต่างๆ ในร่างกายเรียกร้อง ปัจจัยต่างๆ อาทิ ฮอร์โมน โครโมโซม ฯลฯ จะเป็นสิ่งบ่งบอกลักษณะความเป็นไปและความต้องการของแต่ละเพศ (สุธรรม ธรรมรงค์วิทย์, 2542)

สำหรับสตรีศึกษาแนวสุดขั้ว (Radical Feminism) จะมองว่า Sexuality เป็นเรื่องของ “การสร้างทางสังคม” (Social Construct) ซึ่งหมายความว่าตัวตน การกระทำ ความรู้สึกเกี่ยวกับเรื่องเพศของแต่ละคนนั้น มิได้เกิดจากปัจจัยทางชีวภาพ หากแต่เป็นผลผลิตจากพลังทางสังคมและประวัติศาสตร์ Sexuality ได้รับการสรรสร้างและให้ความหมายจากวัฒนธรรมที่แวดล้อมคนที่อยู่ในวัฒนธรรมนั้นๆ ดังนั้นพฤติกรรมต่างๆ ของคนล้วนถูกกำกับและให้ความหมายทั้งสิ้น สิ่งที่เราารู้สึกเหมือนกับเป็นเรื่องธรรมชาติทั้งหลาย แท้จริงถูกปัจจัยต่างๆ ทางสังคมและวัฒนธรรมชี้นำทั้งสิ้น ว่าสิ่งใดถูกต้อง รับได้ เป็นไปได้ และ “เป็นธรรมชาติ” (สุธรรม ธรรมรงค์วิทย์, 2542)

ในปัจจุบัน การเปลี่ยนแปลงแนวคิดในเรื่องของ Sexuality มีทิศทางการเปลี่ยนแปลงจากการควบคุมความต้องการและการแสดงออกเรื่องเพศอย่างเคร่งครัด มาสู่ความเป็นอิสระมากขึ้นเรื่อยๆ ดูเหมือนคนในสังคมจะแสวงหาความพึงพอใจและแสดงออกในเรื่องเพศได้อย่างเสรีและเปิดเผยขึ้น (ชลิดาภรณ์ ส่งสัมพันธ์, 2542)

อาจกล่าวได้ว่าปัจจุบัน Sexuality เป็นแนวคิดเกี่ยวกับความต้องการเป็นเพศใดของบุคคลแต่ละคน กล่าวคือ อาจแบ่งประเภทของคนได้เป็นสองประเภทตามความต้องการเป็นเพศใดของพวกเขา นั่นคือ พวกที่พอใจกับเพศของตนตามธรรมชาติหรือพวกรักต่างเพศ (Heterosexual) และพวกที่ไม่ต้องการเป็นตามเพศของตนตามธรรมชาติหรือพวกรักร่วมเพศ (Homosexual)

คำว่า Homosexual มาจากภาษากรีก แปลว่า เหมือน (same) มีความหมายหลายอย่าง โดยทั่วไปหมายถึงการมีเพศสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่เป็นเพศเดียวกัน ซึ่งประกอบด้วยลักษณะดังนี้ (ไพรัตน์ พุกษชาติคุณากร : “จิตเวชศาสตร์”, 2534)

1. จินตนาการว่ามีเพศสัมพันธ์กับคนเพศเดียวกัน
2. มีเพศสัมพันธ์กับเพศเดียวกันจริงๆ
3. รู้สึกว่าเอกลักษณ์ภายในของตนเป็นรักร่วมเพศ
4. อยู่ในสังคมอย่างเปิดเผยในบทบาทของรักร่วมเพศ

ถ้าเป็นรักร่วมเพศระหว่างผู้ชาย เรียกว่า รักร่วมเพศชาย หรือ male homosexuality ถ้าเป็นรักร่วมเพศระหว่างผู้หญิง เรียกว่า รักร่วมเพศหญิง หรือ female homosexuality หรือ lesbianism ถ้ามีเพศสัมพันธ์กับทั้งผู้หญิงและผู้ชายได้ เรียกว่า รักร่วมสองเพศ (Bisexuality)

รักร่วมสองเพศ (Bisexuality) คือ รักร่วมเพศบางคนอาจเคยมีหรือกำลังมีเพศสัมพันธ์กับเพศตรงข้าม แต่จินตนาการหรือแรงกระตุ้นทางเพศจะเป็นลักษณะว่า กำลังมีเพศสัมพันธ์กับเพศเดียวกันกับตนเอง นอกจากนี้ยังมี รักร่วมสองเพศแท้ (Ambisexuality) คือ คนที่มีแรงกระตุ้นทางเพศและมีความพอใจที่จะร่วมเพศกับเพศชายหรือหญิงก็ได้พอๆ กัน ขณะกำลังมีเพศสัมพันธ์กับผู้ชายก็มีจินตนาการถึงผู้ชาย ขณะที่มีเพศสัมพันธ์กับผู้หญิงก็สามารถมีจินตนาการถึงผู้หญิงได้ แต่ลักษณะนี้พบได้น้อย (ไพรัตน์ พุกษชาติคุณากร, 2534)

ในการวิจัยนี้จะใช้แนวคิดเกี่ยวกับเรื่องเพศ ในการวิเคราะห์ถึงเนื้อหาการดูแนวยาโอและวิเคราะห์ผู้อ่านการดูแนวนี้ ว่าการดูแนวยาโอมีผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมในเรื่องเกี่ยวกับเพศของพวกเขาหรือไม่ อย่างไรบ้าง

2.2 แนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodern)

ยุคที่เรียกว่ายุคหลังสมัยใหม่ (Postmodernity) นั้น เป็นยุคสมัยที่เกิดขึ้นจากชนชั้นกลางในเมืองหลังยุคอุตสาหกรรม ซึ่งเป็นช่วงของความสุขสบาย การเติบโตบนความพึงพอใจของชนชั้นกลาง เป็นยุคสมัยของความคิดบริโภคนิยม ที่เน้นการบริโภคเพื่อตอบสนองความพึงพอใจของบุคคลเป็นหลัก (เพ็ญสิริ เสวตวิหารี, 2541)

ยุคสมัยใหม่ (Modernity) จะคู่กันกับขั้นตอนของการพัฒนาที่ขึ้นอยู่กับอุตสาหกรรม การเติบโตทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ตลาดทุนนิยม ความเป็นเมืองและส่วนประกอบทางโครงสร้างส่วนล่าง แต่เมื่อมาถึงยุคสมัยของข้อมูลข่าวสารและเทคโนโลยี รูปแบบทางสังคมในยุคสมัยใหม่ที่ผลิตทางอุตสาหกรรมเป็นหลักก็เปลี่ยนไป

Real (1996) ได้สรุปและเสนอนิยามของลักษณะยุคหลังสมัยใหม่ไว้ดังนี้ (เพ็ญสิริ เสวตวิหารี, 2541)

1. เป็นรูปแบบที่เด่นชัดในการผสมกลมกลืนของศิลปะ สถาปัตยกรรม และสุนทรียะทุกอย่าง โดยมีรูปแบบคือการวางเคียงคู่กันของลักษณะที่แตกต่าง เป็นการผสมรูปแบบที่ได้มาจากการผลิตทางวัฒนธรรมจากอดีต (Jameson 1991)

2. คือการล้มล้างเรื่องเล่าแบบดั้งเดิมและลักษณะเฉพาะของปรัชญาการเล่าเรื่องด้วยวิทยาศาสตร์ที่เป็นลักษณะการแก้ไขปัญหามนุษย์ทุกๆ ไปที่มีที่มา (Lyotard 1984)

3. ศูนย์กลางเทคโนโลยีการสื่อสาร ได้จัดให้เกิดการเข้าถึงทั่วโลก ในเรื่องการผลิตซ้ำของวัฒนธรรมมวลชนและภาพเสมือนจริง (Simulacra) ซึ่งก็คือการลอกเลียนแบบโดยไม่มีต้นแบบ (Baudrillard 1983)

4. วัฒนธรรมการบริโภคของยุคหลังทุนนิยม (Late capitalism) ซึ่งหลักการผลิตได้ถูกแทนที่โดยหลักการค้าเพื่อการบริโภคเป็นใหญ่ (Featherstone 1990)

5. การแตกแยกย่อยของอารมณ์ความรู้สึก (The fragmentation of sensibility) โดยรูปแบบความไม่ต่อเนื่องทางความรู้และวัฒนธรรม (McGowan 1991) ซึ่งได้ตั้งความหมายและหลักใหญ่ใจความสำคัญที่ขาดไป (Foucault 1980a, 1980b) การแตกย่อยนี้รวมถึงเครื่องบ่งชี้ทางวัฒนธรรมที่มีจำนวนมาก และเครื่องบ่งชี้ทางศิลปะโดยการล้มรูปแบบดั้งเดิม ตกแต่งใหม่ด้วยหลักใหญ่จากชีวิตส่วนบุคคลและสังคมที่ถือความพอใจเป็นที่ตั้ง การมีสัมพันธ์ภาพความเป็นส่วนตัว ซึ่งถ่ายทอดความแตกต่างของลักษณะอื่นๆ (Bauman 1988, 1992) เป็นลักษณะงานศิลปะแบบยุคหลังสมัยใหม่ที่สร้างงานจากรูปแบบที่เลียนแบบความแตกต่าง

6. การขาดแคลนการเปลี่ยนรูปแบบภายในสถานการณ์ค้ำขันของยุคหลังสมัยใหม่ ทำให้เกิดการอธิบายอย่างตรงพลังของยุคนี้ (Best and Kellner 1991)

Baudrillard (1995) ได้อธิบายถึงลักษณะของสังคมยุคหลังสมัยใหม่ ว่าเป็นสังคมหรือโลกที่จะสร้างภาพจำลอง (Simulation) ความจริงที่เกินจริง (Hyper reality) การรวมความหมาย (Implosion of meaning) และเทคโนโลยีรูปแบบใหม่ซึ่งมักจะเป็นระบบดิจิทัลที่ต้องการคำตอบในลักษณะใช่หรือไม่อยู่ตลอดเวลา ในยุคหลังสมัยใหม่ ความเป็นจริง (Reality) จะเป็นตัวต้นแบบแรก (Model) ให้นุญสร้างภาพจำลอง (Simulation) ขึ้นมา แต่ต่อมาการเกิดของภาพจำลองในรุ่นถัดมาก็ไม่จำเป็นที่จะพึงพาความเป็นจริงอีก ภาพจำลองเหล่านั้นจะเป็นตัวต้นแบบให้กันเองจนเกิดเป็นภาพนิมิต (Simulacrum) และจะเป็นความเป็นจริงที่เกินจริง (Hyper reality) ไปในที่สุด

ยุคหลังสมัยใหม่ถือว่าการเปลี่ยนของยุคสมัย ที่เกิดลักษณะองค์รวมทางสังคมในรูปแบบใหม่ขึ้น โดยมีหลักการที่เป็นตัวของตัวเอง ทั้งนี้ัจธรรม (Truth) ในยุคนี้ ตั้งอยู่บนพื้นฐานของความเข้มข้นของสัญชาตญาณด้านเพศเป็นหลัก ความปรารถนาถือเป็นตัวจักรสำคัญในการเคลื่อนไหวของสังคมและการกระทำของปัจเจกบุคคล ดังที่ Lyotard นักคิดที่มีชื่อเสียงในยุคหลังสมัยใหม่ กล่าวว่า วัฒนธรรมในยุคหลังสมัยใหม่เป็น วงจรเทคโนโลยีที่มีพลังแห่งชีวิตเพศมหาศาล

นอกจากนั้นยังเต็มไปด้วยสัญลักษณ์ที่ล่องลอย (Elliott, 1996 : 190, อ้างอิงใน สุมนา อุษณีย์มาศ, 2543)

แนวคิดยุคหลังสมัยใหม่นั้น ได้พูดถึงเรื่องอัตลักษณ์ของคนในยุคหลังสมัยใหม่ว่า อัตลักษณ์ในยุคหลังสมัยใหม่จะมีลักษณะแยกย่อย (fragmented) และยืดหยุ่น (flexible) มากขึ้น ดังนั้นบุคคลจะสูญเสียอัตลักษณ์ของตนเองไป ไม่สามารถหาตัวตนที่แท้จริงของตนเองได้

ในเรื่องเกี่ยวกับความต้องการเป็นเพศใด (Sexuality) ในยุคหลังสมัยใหม่นั้น Peter Leonard (1997) ได้พูดถึงเรื่องนี้เอาไว้ว่า จากเดิมที่มีการแบ่งแยกความแตกต่างทางเพศตามหลักชีววิทยาหรือตามสภาพธรรมชาติ (natural) ซึ่งแบ่งได้เป็นสองเพศคือ หญิง (women) และชาย (men) แต่ในยุคหลังสมัยใหม่จะแบ่งลักษณะทางเพศออกได้เป็นสองประเภท คือ พวกรักต่างเพศ (Heterosexual) ซึ่งเป็นคนส่วนใหญ่ในสังคม ได้แก่คนที่รักกับเพศตรงข้ามของตน กับพวกรักร่วมเพศ (Homosexual) ซึ่งเป็นคนส่วนน้อยในสังคม ได้แก่ เกย์ เลสเบียน ซึ่งนั่นก็คือ คนในยุคหลังสมัยใหม่นั้น อาจแบ่งได้เป็นสองประเภท ตามความต้องการเป็นเพศใดของพวกเขา

จันทน์ เจริญศรี (2544) ได้พูดถึงเรื่องเกี่ยวกับตัวบทและผู้อ่านเอาไว้ว่า ในแนวคิดแบบสมัยใหม่ ตัวบทคือสารที่ประพันธ์หรือต้องการจะสื่อ ตัวบทที่ดีต้องมีความกระชับรัดกุม ผู้อ่านต้องทำความเข้าใจเจตนารมณ์ของผู้เขียน ซึ่งจะเข้าใจได้หากเข้าใจถึงบริบททางสังคม ประวัติศาสตร์ จิตวิทยา และเศรษฐศาสตร์ที่ถูกต้องของตัวบทนั้น

แนวคิดสกุลโครงสร้างนิยมเป็นสำนักคิดแรกที่ทำลายความเชื่อดังกล่าว โดยมองว่าตัวบทไม่ใช่การสื่อสารระหว่างผู้เขียนถึงผู้อ่าน แต่เป็นรหัสทางวัฒนธรรมเชิงวาทกรรม คือถูกกำหนด/กล่อมเกล่าโดยวัฒนธรรมและภาษาที่อยู่เหนือเจตนารมณ์ของประพันธ์กร ไม่จำเป็นต้องไปแสวงหาความหมายหรือคำอธิบายจากจุดกำเนิดหรือบริบทของมัน

นักคิดแนวหลังสมัยใหม่ต่อขอดความคิดดังกล่าว โดยเสนอว่ามีการตีความตัวบทใดเป็นที่สุด แต่การตีความสามารถได้ผลออกมาหลากหลาย ทั้งนี้เนื่องจากไม่มีตัวบทใดมีความเป็นวัตถุวิสัย นักคิดแนวหลังสมัยใหม่ให้ความสำคัญกับตัวบทเฉพาะในแง่ที่ถือว่ามันมีความสำคัญในตัวเอง ไม่ขึ้นกับผู้สร้างมันขึ้น ดังที่แดริดา กล่าวว่า “ไม่มีอะไรอยู่นอกตัวบท” (Derrida) 1976: 158) และตัวบทมีลักษณะหลากหลาย แยกแยก ซึ่งท้าทายแนวความคิดแบบดั้งเดิมที่มองว่าตัวบทต้องมีความสอดคล้องภายใน

นักคิดแนวหลังสมัยใหม่ถือว่าความหมายไม่ได้เกิดตอนเขียน แต่เกิดในขณะที่มันถูกอ่าน ฉะนั้นทุกตัวบทจึงมีความหมายขึ้นอยู่กับผู้อ่าน ซึ่งตรงข้ามกับแนวคิดแบบสมัยใหม่ที่มองว่าผู้อ่านไม่สำคัญ (take for granted) ยิ่งไปกว่านั้น นักคิดแนวนี้ยังถือว่าไม่มีความหมายใด จากการตีความของผู้อ่านคนใดอยู่ในสถานะที่เหนือกว่าความหมายอื่นๆ

อาจกล่าวได้ว่า ผู้อ่านในยุคหลังสมัยใหม่นั้นมีอิสระในการตีความตัวบทได้อย่างเต็มที่ ไม่จำเป็นต้องตีความไปในทิศทางเดียวกัน หรือตีความไปตามที่ผู้ประพันธ์ต้องการสื่อออกมา

และผู้อ่านแต่ละคนก็ไม่จำเป็นต้องตีความด้วยทอออกมาเหมือนกัน เพราะผู้อ่านแต่ละคนย่อมมีภูมิหลังในการทำความเข้าใจที่แตกต่างกันนั่นเอง

ปัจเจกชนแบบหลังสมัยใหม่เป็นคนยึดหยุ่น ให้ความสำคัญกับอารมณ์ความรู้สึกภายใน สร้างความเป็นจริงทางสังคมแบบของตัวเองขึ้น หากความหมายให้กับตัวเอง แต่ถือเป็นความเห็นส่วนตัว ไม่อ้างความคิดของตนคือสัจจะ อยู่กับปัจจุบัน ไม่วางแผนอนาคต สนใจแต่ชีวิตของตัวเอง หากความพอใจด้วยตัวเอง ไม่ยึดติดกับความผูกพันยึดมั่นแบบเก่าๆ ไม่ว่าจะป็นชีวิตสมรส ครอบครัว ชาติ ศาสนา พวกเขา/เธอไม่ใส่ใจชุมชนมากนัก เพราะมันหมายถึงการกดขี่ เช่น การกล่าวถึงการเสียสละเพื่อชาติ นักคิดแนวหลังสมัยใหม่จะถือว่าเป็นคำลวงของผู้มีอำนาจ ทั้งนี้ไม่ได้หมายความว่าชุมชนไม่มี แต่ในทัศนะของนักคิดแนวหลังสมัยใหม่ถ้าจะมีมันก็เป็นชุมชนที่ไม่มีเอกภาพ มีแต่ความหลากหลาย (Resenau, 1992: 54, อ้างถึงใน จันทน์ เจริญศรี, 2544)

นักคิดแนวหลังสมัยใหม่แทบทุกกลุ่มปฏิเสธการเสนอภาพตัวแทน (representation) ซึ่งเป็นส่วนประกอบหนึ่งที่สำคัญมากในการจัดระเบียบทางสังคมและปรัชญาในยุคสมัยใหม่ การเสนอภาพตัวแทนเป็นมโนทัศน์ที่กินความกว้าง ความหมายของมันมีตั้งแต่ความเป็นตัวแทนทางการเมือง การสร้างแผนที่เพื่อจำลองสิ่งที่ถูกสังเกต การทำซ้ำ การเสนอแนวคิดของตน ซึ่งนักคิดแนวหลังสมัยใหม่ปฏิเสธความเป็นไปได้ของการนำเสนอภาพตัวแทนทั้งหมดที่กล่าวมา

นักสังคมวิทยายุคก่อนหน้าแนวคิดแบบหลังสมัยใหม่มักมองสื่อในแง่ลบ โดยในทัศนะของนักคิดสกุลมาร์กซิสต์ สื่อก็คือสื่อที่ถ่ายทอดความคิดของชนชั้นนำในสังคม ทั้งนี้เพื่อครอบงำอุดมการณ์ให้เอื้อต่อประโยชน์ของชนชั้นนำและรักษาการแบ่งช่วงชั้นในสังคมให้ดำรงอยู่ต่อไป แต่อิทธิพลแบบหลังสมัยใหม่ชี้ให้เห็นว่ามุมมองดังกล่าวเป็นการวิเคราะห์ที่ง่ายเกินไป (oversimplified) และเป็นมุมมองสื่อจากด้านเดียว ในทางกลับกันแนวคิดแบบหลังสมัยใหม่เสนอให้เห็นว่า สื่อมิใช่เป็นเพียงเครื่องมือของการครอบงำทางอุดมการณ์เท่านั้น แต่เป็นเวทีของการต่อสู้เพื่อกำหนดความหมาย ซึ่งผู้สร้างและผู้เสพอาจเห็นไม่ตรงกันก็ได้ ทั้งนี้เนื่องจากด้วยเหตุใดๆ ไม่มี ความหมายที่แน่แท้ในตัวเอง

นอร์แมน เดนชิน นักสังคมวิทยาแนวปฏิสังสรรค์ที่เปลี่ยนทัศนภาพของตนตามอิทธิพลของแนวคิดแบบหลังสมัยใหม่ เป็นผู้พัฒนาแนวคิดดังกล่าวให้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยการอาศัยแนวคิดแบบหลังสมัยใหม่เป็นตัวให้เหตุผล (justify) การวิเคราะห์สื่อในตัวของมันเอง ทำให้ผลงานที่ดูเหมือนกับบทวิจารณ์ภาพยนตร์สามารถที่จะเป็นวัตถุของการศึกษาโดยชอบธรรมและจริงจัง (serious) ของนักสังคมวิทยาได้ ทั้งนี้เพราะทุกอย่างคือด้วยเหตุและภาพยนตร์ก็อาจจะเป็นด้วยเหตุที่ใช้ศึกษาสังคมได้เช่นกัน

ในการวิเคราะห์ของเดนชินแสดงให้เห็นว่าวัฒนธรรมแบบหลังสมัยใหม่เป็นวัฒนธรรมแบบอนุรักษนิยมที่สะท้อนชัยชนะของลัทธิทุนนิยม จนทำให้อุดมคติของโครงการแห่งความรู้แจ้งเสื่อมความหมายลงไป มันเป็นผลผลิตของทศวรรษแบบหลังสมัยใหม่ (ทศวรรษ 1980) ซึ่งต่อต้าน

การเคลื่อนไหวของขบวนการเสรีนิยมในทศวรรษ 1960 ก่อให้เกิดกระแสค่านิยมที่ให้คุณค่ากับความรัก ความเป็นหญิง (femininity) ความเขี้ยววัย ความงามอันเป็นมายาคติ (myth) ที่จัดระเบียบเชิงโครงสร้างของการเขียนทั้งในเชิงวิชาการและวัฒนธรรมยอดนิยม (popular culture) ความสัมพันธ์ระหว่างเพศและครอบครัวกลายเป็นสิ่งที่ถูกเสนอว่าสามารถเป็นทางออกของปัญหาที่เกิดจากความขัดแย้งในมิติของเชื้อชาติ ชนชั้น และเพศสภาพได้ (จันทน์ เจริญศรี, 2544)

ทิศทางการศึกษาหลักๆ ของกลุ่มมานุษยวิทยาหลังสมัยใหม่นั้น เริ่มต้นก็จะพยายามทะลุกรอบคิดของทฤษฎี ด้วยการปฏิเสธทฤษฎีที่ครอบคลุมในทางมานุษยวิทยา และความสมบูรณ์ในการเขียนชาติพันธุ์วรรณนา เพราะไม่เห็นด้วยกับการสร้าง “ความเป็นคนอื่น” ให้กับผู้ถูกศึกษา จึงไม่ให้ความสำคัญกับตัวนักมานุษยวิทยาในฐานะผู้กำหนดความหมายของความรู้ทางชาติพันธุ์เพียงฝ่ายเดียว เพราะมองเห็นถึงความขัดแย้งกันเองในความแตกต่างระหว่างผู้ศึกษาและผู้ถูกศึกษา และไม่เชื่อนักมานุษยวิทยาจะสามารถสร้างความรู้ว่าด้วยวัฒนธรรมที่เป็นจริงได้อย่างสมบูรณ์ จึงหันมาเน้นความสำคัญของกระบวนการใคร่ครวญไตร่ตรองสะท้อนคิด (reflexivity) ซึ่งจะช่วยเหลือหลอมความเข้าใจร่วมกันระหว่างมุมมองของนักมานุษยวิทยากับมุมมองของผู้ถูกศึกษาในที่สุด (อานันท์ กาญจนพันธุ์, 2546)

ในส่วนของงานเขียนในเชิงสังคมวิทยานั้น นักคิดแนวหลังสมัยใหม่มองว่างานเขียนแบบดั้งเดิมนั้นน่าเบื่อและถูกอ่านในแวดวงที่คับแคบ (Seidman, 1994: 407, อ้างถึงใน จันทน์ เจริญศรี, 2544) จนมีการเสนอให้เขียนผลการศึกษาดังกล่าวให้ออกมาในรูปแบบที่เป็นกวี เรื่องสั้น บทละคร ฯลฯ หรือการเขียนงานในรูปแบบที่มีการเล่นกับภาษาอย่างสวิงสวาย แทนร้อยแก้วที่เคร่งขรึม โปร่งใส เป็นกลาง เพื่อสื่อความจริงบริสุทธิ์ (Richardson, 1994, อ้างถึงใน จันทน์ เจริญศรี, 2544) มีการกล่าวถึงการลบเส้นแบ่งระหว่างทฤษฎีกับเรื่องเล่า การให้อำนาจกับผู้อ่านและผู้ถูกศึกษา (เทียบกับผู้อ่าน/เสพงานวรรณกรรม) มากขึ้น ซึ่งมีแนวโน้มว่าเป็นการนำเอาการเขียนเชิงวรรณคดีมาผสมเข้ากับการเขียนเชิงวิชาการของสังคมวิทยา และยังเป็นแนวโน้มเดียวกับที่ปรากฏในการวิเคราะห์ลักษณะสถาปัตยกรรมแบบหลังสมัยใหม่ ที่ยอมรับการตกแต่งประดับประดา (ornaments) ที่เคยถูกมองว่าฟุ่มเฟือยและไร้รสนิยมจากมุมมองแบบสมัยใหม่ ดังนั้นจึงอาจอธิบายลักษณะการเขียนในลักษณะนี้ของงานเขียนวิชาการเชิงสังคมวิทยาว่า ไม่ต่างจากลักษณะแบบหลังสมัยใหม่ที่เน้นความสำคัญของความเตอะตา (spectacular) อันเป็นลักษณะของศิลปะแบบหลังสมัยใหม่ มากกว่าความเรียบ นิ่ง ลึก และแฝงความหมายที่ต้องตีความแบบศิลปะชั้นสูงแต่เดิม

ในการวิจัยนี้จะใช้แนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ ในการทำความเข้าใจเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนแนวฮาโยว่าเป็นเช่นไร ผู้อ่านการ์ตูนแนวฮาโยในปัจจุบันนี้มีการมองสื่อในแง่มุมมองของคนในยุคหลังสมัยใหม่อย่างไร มีทัศนคติในเรื่องเนื้อหาเกี่ยวกับชาวยรักชวยอย่างไร และใช้เป็นกระบวนการทัศน์ของผู้วิจัยในการศึกษางานวิจัยนี้

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน

การ์ตูน (CARTOON) มาจากคำภาษาลาตินว่า CHARTA และจากภาษาอิตาเลียนว่า CARTON ซึ่งหมายถึงกระดาษ เพราะในสมัยนั้นการ์ตูนหมายถึงการวาดภาพลงบนผ้าใบขนาดใหญ่ วาดลงบนผ้าม่านหรือการเขียนลวดลายหรือภาพลงบนกระจกหรือโมเสค (จตุมา เพชรรัตน์, 2541)

THE ENCYCOPEDIA AMERICANA (1972 : 728) ได้ให้ความหมายของการ์ตูนว่า หมายถึง การเขียนภาพลายเส้นหรือสัญลักษณ์ที่มุ่งเหน็บแนมคนใดคนหนึ่งเพื่อแสดงอารมณ์ขัน และให้เกิดความขบขันเป็นสำคัญ (ธรรมจักร อยู่โพธิ์, 2539)

สำหรับคำว่า COMICS นั้นได้แก่ ภาพการ์ตูนที่เป็นช่องเดียวจบหรือหลายช่องก็ได้ มีคำบรรยายในภาพแต่ละภาพ ที่แสดงเรื่องหรือเหตุการณ์ตลกๆ จำข้น หรืออาจเป็นเรื่องราวต่อเนื่องมีการผจญภัยต่างๆ เมื่อจัดตีพิมพ์เป็นเล่มเรียกว่า COMIC BOOK ซึ่งในภาษาไทยเรียกกันว่าหนังสือการ์ตูน ในปัจจุบันหนังสือการ์ตูนมิใช่มีเรื่องราวตลกขบขันเพียงอย่างเดียว แต่อาจเป็นเรื่องแนวอื่นๆ ได้ เช่น แนวอาชญากรรม สืบสวน ความรัก แฟนตาซี กีฬา ฯลฯ ภาพการ์ตูนอาจจะเป็นภาพสี่หรือขาวดำก็ได้ โดยมีคำบรรยายสั้นและยาวประกอบภาพในแต่ละช่อง หรือบางช่องอาจจะสื่อความหมายด้วยภาพเพียงอย่างเดียว แต่ก็ให้ผู้อ่านรู้สึกเหมือนได้ดูละคร

การ์ตูนมีคุณสมบัติเบื้องต้นที่สำคัญคือต้องง่าย (Simplify) และเกินความเป็นจริง (Exaggerate) (กลุ่มส่งเสริมมวลชนเพื่อเด็ก 2523 : 12 ; HARRISON 1981 : 12)

ลักษณะง่ายๆ (Simplify) เนื่องจากการ์ตูนส่วนใหญ่เป็นภาพสองมิติ วาดแทนภาพจริงซึ่งเป็นภาพสามมิติ จึงมักเน้นเพียงภาพโครงร่าง (Outline) มีการ์ตูนบางเรื่องที่ใช้ภาพซับซ้อน แต่ก็สามารถเข้าใจได้ง่ายในเวลาอันรวดเร็ว

ลักษณะเกินความเป็นจริง (Exaggerate) ส่วนใหญ่ในภาพการ์ตูน อาทิ ภาพใบหน้าคนจะวาดบิดเบือนไปจากความจริง เช่น มีขนาดดวงตาใหญ่กว่าปกติ ปากกว้างกว่าปกติ เป็นต้น

จุดสำคัญของการ์ตูนอยู่ที่ความคิด (Idea) ที่อยู่เบื้องหลังภาพ ซึ่งแฝงอารมณ์ ความรู้สึกหรือความคิดที่ต้องการถ่ายทอดไปยังผู้อ่าน ผู้อ่านการ์ตูนต้องการได้ความคิดและอารมณ์ที่อยู่เบื้องหลังภาพนั้น เช่น จำข้น น่าเอ็นดู ลักษณะภาพการ์ตูนที่ง่ายๆ ยังตรงกับลักษณะภาพที่เด็กต้องการอีกด้วย เพราะเด็กจะสนใจส่วนสำคัญหลักในภาพ ไม่สนใจรายละเอียดปลีกย่อยต่างๆ มีผู้ใหญ่จำนวนมากที่ชอบอ่านการ์ตูนเพราะต้องการดูมุขตลกหรือความคิดที่แฝงอยู่ในการ์ตูนนั้น การอ่านการ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่เป็นการคลาดเคลื่อนด้วยการ “อ่านเล่นๆ” แต่การอ่านการ์ตูนของเด็กเป็นการอ่านที่ “เอาจริงเอาจัง” มากกว่า การ์ตูนจึงสามารถดึงดูดความสนใจได้จากทั้งผู้ใหญ่และเด็ก (จตุมา เพชรรัตน์, 2541)

ประเภทของการ์ตูน

สมาคมศึกษาเกี่ยวกับเด็กแห่งอเมริกา (Child Study Association of America) ได้สำรวจการ์ตูนในปี 1943 และแบ่งการ์ตูนออกเป็น 10 ชนิด คือ

1. เรื่องผจญภัย (Adventure)
2. เรื่องการผจญภัยในความคิดฝันเกินจริง (Fantastic Adventure)
3. เรื่องสงคราม (War)
4. เรื่องอาชญากรรมและการสืบสวน (Crime and Detective)
5. เรื่องชีวิตจริงและประวัติบุคคลสำคัญ (Real Stories and Biography)
6. เรื่องการผจญภัยในป่า (Jungle Adventure)
7. เรื่องการ์ตูนสัตว์ (Animal Cartoon)
8. เรื่องตลกขบขัน (Fun and Humor)
9. เรื่องเกี่ยวกับความรัก (Love Interest)
10. เรื่องจากหนังสือวรรณคดี (Retold Classics)

ส่วนการแบ่งประเภทของการ์ตูนออกตามวัยของผู้อ่านนั้น แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กเล็ก เป็นภาพง่ายๆ เนื้อเรื่องง่ายๆ คำบรรยาย คำพูด การใช้ถ้อยคำหรือคำศัพท์ให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจ จะใช้ภาพในการเร้าความสนใจ เพราะเด็กเล็กสามารถเรียนรู้สิ่งต่างๆ จากภาพที่มีรายละเอียดไม่มากนักได้ ยังมีผู้อ่านข้อความหรือเล่าเรื่องให้เด็กฟัง โดยเด็กดูภาพไปด้วย เด็กก็จะเกิดความสนุกและจำภาพ จำเรื่อง ได้ในเวลาอันสั้น

2. หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กโต ลักษณะภาพยังคงเป็นแบบเดียวกับของเด็กเล็ก แต่เนื้อหาขากขึ้น มีเนื้อหามากขึ้น เนื้อเรื่องเป็นเรื่องโลด โผนผจญภัย และเป็นสิ่งที่อยู่ไกลตัวมากขึ้น โดยเฉพาะสำหรับเด็กผู้ชาย

3. หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กวัยรุ่นและผู้ใหญ่ เนื้อหาและแนวความคิดเป็นเรื่องขากขึ้น ไกลตัวขึ้น ส่วนใหญ่เป็นนวนิยายวิทยาศาสตร์ เรื่องผจญภัย สงคราม หรือเรื่องลึกลับสำหรับผู้อ่านที่เป็นชาย และเรื่องความสัมพันธ์ในครอบครัวสำหรับผู้อ่านที่เป็นหญิง (สวัสดี เรื่องพิเศษ 2520 : 2-3)

สำหรับประเภทของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นนั้น สุชาติ สวัสดิ์ศรี (2526 : 18-22) ได้สำรวจตลาดการ์ตูนญี่ปุ่นบริเวณโตเกียวและโอซาก้า พบว่า การ์ตูนญี่ปุ่น (Manga) อาจแบ่งออกได้เป็น 8 ประเภท ได้แก่

1. แนวเรื่องนิยายวิทยาศาสตร์ (SF Manga)

ประมาณ 40 % ของการ์ตูนประเภทต่างๆ ที่วางขายในตลาดหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น เป็นการ์ตูนแนววิทยาศาสตร์เกี่ยวกับโลกอนาคต การผจญภัยในอวกาศหรือจักรวาลอันลึกลับ จะมียาน

อวกาศกับพระเอกรุ่นเยาว์เป็นตัวละคร นอกจากหนังสือการ์ตูนนิยายวิทยาศาสตร์ที่ตีพิมพ์เป็นเฉพาะเรื่องๆ แล้ว ยังมีนิตยสารการ์ตูนอีกประมาณ 6 ฉบับ ที่ตีพิมพ์เฉพาะแนวนี้เท่านั้น

2. แนวเรื่องรักๆ ใคร่ๆ ในสถาบันการศึกษา (Gakuen Manga)

เรื่องราวมักจะเป็นเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโรงเรียน ซึ่งมักจะเป็นโรงเรียนประถมหรือมัธยม อย่างไรก็ตาม นักเรียนในระดับมหาวิทยาลัยก็ชอบอ่านเรื่องแบบนี้ เหมือนกับนัยว่า “รำลึกถึงความหลัง” (Nostalgia) นอกจากเรื่องรักๆ ใคร่ๆ ก็มีเรื่องเกี่ยวกับกีฬาประเภทต่างๆ ตามปกติ พระเอกมักมีรูปร่างหน้าตาดี บางครั้งทำทางทะเล้นหรือมีความสามารถทางกีฬา ตัวนางเอกจะเป็นเซียร์ลิตเตอร์ให้ทีมของพระเอก การ์ตูนประเภทนี้เรียกอีกอย่างว่า “Boy Meets Girl” ในญี่ปุ่นได้รับความนิยมมากในหมู่ผู้อ่านรุ่นเยาว์

3. แนวเรื่องสัตว์ประหลาด (Kaiki Manga)

มีผี (Obake) เป็นตัวเอก มีลักษณะน่ารัก น่าเอ็นดู มีคุณธรรม เข้าใจมนุษย์ ปกป้อง คอยช่วยเหลือคนตกทุกข์ได้ยาก ไม่หลอกเด็ก การ์ตูนนี้ในญี่ปุ่นมักถูกนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์โทรทัศน์ให้เด็กๆ ญี่ปุ่นดูด้วย

4. แนวเรื่องสงคราม (Senki Manga)

เปลี่ยนรูปแบบจากการต่อสู้ภาคพื้นดินประเภทรถถัง มาเป็นการต่อสู้ด้วยแสงเลเซอร์หรือคอมพิวเตอร์ สิ่งที่น่าสนใจคือ ความรักชาติ ความเสียสละ การเชื่อฟังผู้บังคับบัญชา

5. แนวเรื่องจักรๆ วงศ์ๆ (Jidai Manga)

เป็นการ์ตูนที่นำเกร็ดประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นสมัยต่างๆ มาดำเนินเรื่อง พวก “ซามูไร” “นินจา” มีบทพิศวาสแทรกเป็นบางส่วน

6. แนวเรื่องแบบสาวรุ่น (Shoujo Manga)

นักวาดการ์ตูนมักเป็นผู้หญิง การดำเนินเรื่องเป็นแบบ “โรแมนติก” ระหว่างนางเอกวัยขบเขาะกับพระเอกหนุ่มภาพงาม ศิลปินการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทนี้มีรูปแบบการวาดที่นุ่มนวลกว่าการ์ตูนญี่ปุ่นโดยทั่วไป การ์ตูนชนิดนี้จะเต็มไปด้วยภาพที่มีดวงดาวประกายแสง ฟองสบู่ หรือสายลมเป็นเส้นๆ ที่พัดหอบใบไม้ปลิวละล่อง นางเอกมักมีดวงตาโตกว่าปกติ พระเอกมักมีจมูกโด่งและมีผมสีทอง การดำเนินเรื่องใช้ฉากต่างแดนในประเทศแถบยุโรปเป็นส่วนใหญ่ เนื้อหาส่วนใหญ่เกี่ยวกับ “หนุ่มนักเรียนนอกพบรัก” หรือ “สาวนักเรียนนอกไม่สมหวังในความรัก”

7. แนวเรื่องปลุกใจเสื่อป่า (Ero Manga)

เป็นการ์ตูนที่ผู้อ่านมักเป็นผู้ใหญ่ วัยรุ่นตอนปลาย เนื้อหา มักเป็นความคิดฝันเรื่องเพศ (Sexual Fantasy) นอกจากนี้ยังมีการ์ตูนแบบ “โลลิคอน” (Lolicon) ซึ่งจะมีเด็กอายุ 7-15 ปี เป็นตัวนำเรื่อง (นุ่งน้อยห่มน้อย)

8. แนวเรื่องล้ำยุค (Avant Gade Manga)

การวาดมักจะแปลกแหวกแนว เนื้อหาเต็มไปด้วยสัญลักษณ์ที่เป็นจิตสำนึก สะท้อนให้เห็นสภาพที่แท้จริง อันเป็นสภาวะสากลของสังคมญี่ปุ่นและโลก ไม่ค่อยได้รับความนิยม เนื่องจากเข้าใจยาก

แนวคิดเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนแนวยาโอโย (Yaoi Comics)

หนังสือการ์ตูนแนวยาโอโย คือประเภทหนึ่งของหนังสือการ์ตูนสำหรับผู้หญิง เขียนขึ้นโดยนักวาดการ์ตูนซึ่งเป็นผู้หญิง เพื่อผู้อ่านที่เป็นผู้หญิง ซึ่งเป็นรูปแบบในจินตนาการซึ่งมุ่งเน้นที่เรื่องความรัก ความรู้สึก และเรื่องราวความสัมพันธ์ทางเพศระหว่างผู้ชายกับผู้ชาย

หนังสือการ์ตูนแนวยาโอโยเป็นเรื่องในจินตนาการของผู้หญิงเกี่ยวกับ ความดึงดูดทางเพศของผู้ชายกับผู้ชาย โดยสร้างความเข้าใจของผู้หญิงว่าความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชายกับผู้ชายเต็มไปด้วยความโรแมนติก ความสวยงาม ความรักแท้ ความหวังหา และการมีเพศสัมพันธ์อย่างสวยงามแบบที่เป็นไปไม่ได้ในชีวิตจริง ซึ่งทำให้ผู้ชายที่เป็นเกย์จริงๆ ได้มาอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทนี้ต้องหัวเราะ เพราะในโลกแห่งความเป็นจริง ผู้ชายที่เป็นเกย์ไม่ได้มีชีวิตที่สวยงามเช่นนั้น (Jeanne Johnson, www.yaoicon.com)

ในหนังสือการ์ตูนแนวยาโอโยนั้น ผู้ชายทุกคนในหนังสือการ์ตูนจะต้องหน้าตาดี รูปร่างดี ศึกษาคือผู้ชายจริงๆ จะสามารถเป็นได้ คล้ายกับพวกตัวละครวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นทั่วไป ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครมีความโรแมนติกค่อนข้างสูง ที่ทำให้ผู้หญิงมากมายชื่นชอบ แต่หาได้ยากในผู้ชายจริงๆ การ์ตูนแนวยาโอโยให้ความสำคัญกับด้านความรู้สึกพอๆ กับทางด้านร่างกาย และเรื่องราวในการ์ตูนจะเกิดขึ้นอย่างที่ไม่มีความเป็นไปได้ในโลกแห่งความเป็นจริง (Jeanne Johnson, www.yaoicon.com)

จุดกำเนิดของหนังสือการ์ตูนแนวยาโอโยมาจากในญี่ปุ่น โดยแต่เดิมนั้นหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับผู้ชายนั้น ส่วนใหญ่จะเน้นไปที่เรื่องทางการกระทำ เช่น การสู้รบของพวกซามูไร การแข่งขันกีฬา ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความแข็งแกร่งทางกาย แต่ไม่เคยมีการนำเสนอทางด้านอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชาย จนเมื่อประมาณสามสิบปีที่แล้ว นักวาดการ์ตูนผู้หญิงจึงหันมาวาดการ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรักระหว่างผู้ชายกับผู้ชาย ซึ่งมุ่งเน้นทางด้านอารมณ์ความรู้สึก และมีกลุ่มผู้อ่านเป็นผู้หญิง โดยในสมัยนั้นเรียกหนังสือการ์ตูนแนวใหม่นี้ว่า “Tanbi” ซึ่งหมายความว่า เป็นหนังสือการ์ตูนที่มุ่งเน้นด้านความสุนทรีย์มากกว่าความจริงและเหตุผล ซึ่งต่อมาได้เกิดเป็นประเภทการ์ตูนแตกแยกออกมา ซึ่งเรียกว่าการ์ตูนแนว “Shounen ai” หรือเรียกว่า “Boy’s love” ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับเด็กผู้ชายวัยรุ่นที่มีความรักต่อกัน และจบลงอย่างไม่มีความสุข (Jeanne Johnson, www.yaoicon.com)

เมื่อหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเด็กผู้ชายรักกันนั้น ได้รับความนิยมนิยมจากหมู่ผู้อ่านมากขึ้น บรรดาผู้อ่านที่ชื่นชอบก็ได้สร้างเรื่องราวเกี่ยวกับตัวละครชายที่พวกเขาชื่นชอบ ให้กลายเป็นเรื่องราวแนว Shounen ai ของพวกเขาขึ้นมาเอง ไม่ว่าจะเป็นภาพการ์ตูน เรื่องสั้นที่แต่งขึ้น ฯลฯ ซึ่งทำให้เกิดคำศัพท์ใหม่ขึ้น นั่นคือ “Yaoi” ซึ่งเป็นคำย่อมาจากศัพท์ภาษาญี่ปุ่นสามคำ ได้แก่ Yama nashi (No Climax), Ochi nashi (No Resolution) และ Imi nashi (No Meaning)

ต่อมาเมื่อถึงยุคปี 90 ซึ่งหนังสือการ์ตูนแนวนี้ได้แพร่หลายไปในประเทศอื่น ทั้งในชาติตะวันตก รวมถึงประเทศอื่นๆ ในเอเชีย ซึ่งรวมถึงประเทศไทยด้วย โดยมีการเรียกหนังสือการ์ตูนประเภทนี้ด้วยชื่อต่างๆ กันไป จนกระทั่งในปัจจุบัน ผู้อ่านหนังสือการ์ตูนแนวนี้ทั่วไป ทั้งผู้อ่านชาวตะวันตก รวมถึงผู้อ่านชาวไทย ต่างก็เข้าใจตรงกันว่า หนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรัก ความสัมพันธ์ และความสัมพันธ์ทางเพศระหว่างชายกับชายนั้นเรียกว่า “หนังสือการ์ตูนแนวยาโอโย (Yaoi Comics)”

หนังสือการ์ตูนแนวยาโอโยนั้น โดยทั่วไปจะเป็นเรื่องราวความรักระหว่างตัวละครที่เป็นผู้ชายสองคนที่มีความรักต่อกัน แต่บางครั้งจะแนวเรื่องประเภทอื่นร่วมอยู่ด้วย เช่น แนวแฟนตาซี แนวต่อสู้ แนวกีฬา เป็นต้น และในบางเรื่องก็จะมีเรื่องราวความสัมพันธ์ของตัวละครชายมากกว่าหนึ่งคู่ แต่มักจะมีเพียงคู่เดียวที่เป็นตัวละครหลักเสมอ

ตัวละครเอกในเรื่องทั้งสองตัวจะมีชื่อที่เป็นที่รู้จักกันในหมู่นักอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทนี้ โดยตัวละครที่ดูแล้วมีความเป็นผู้ชายมากกว่าจะเรียกว่า “พระเอก” ส่วนตัวละครที่มีความเป็นผู้หญิงมากกว่าจะเรียกว่า “นายเอก” ซึ่งส่วนใหญ่พระเอกจะมีรูปร่างหน้าตาหล่อเหลา รูปร่างสูงใหญ่กว่านายเอก ส่วนนายเอกนั้นผู้วาดการ์ตูนมักจะวาดให้ดูแล้วคล้ายผู้หญิง ตัวเล็ก บอบบาง อ่อนแอกว่าพระเอก แต่ก็มีการ์ตูนบางเรื่องทั้งพระเอกและนายเอกมีความเป็นผู้ชายพอๆ กัน แต่พระเอกก็มักจะมีที่สูงกว่านายเอกเสมอ ทั้งนี้ก็เพื่อช่วยให้ผู้อ่านแยกแยะบทบาทของทั้งคู่ได้โดยง่าย

โดยความหมายจริงๆ ของหนังสือการ์ตูนแนวยาโอโยนั้น เป็นการ์ตูนประเภทที่เน้นเรื่องความสัมพันธ์ทางเพศมากกว่าด้านความรู้สึกของตัวละคร ส่วนหนังสือการ์ตูนประเภทที่เน้นเรื่องความรู้สึกของตัวละครมากกว่าความสัมพันธ์ทางเพศนั้น จะเรียกว่าหนังสือการ์ตูนแนวโชเน็นไอ (shounen ai) แต่สำหรับในปัจจุบันนี้นั้น นักอ่านการ์ตูนไทยส่วนใหญ่จะเข้าใจหนังสือการ์ตูนทั้งสองประเภทในความหมายเดียวกันว่า “ยาโอโย (Yaoi)”

ดังนั้นในการวิจัยนี้จะใช้แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูนและการ์ตูนแนวยาโอโยในการจำแนกว่าหนังสือการ์ตูนแนวยาโอโยนั้นมีลักษณะเด่นแตกต่างจากหนังสือการ์ตูนประเภทอื่นๆ อย่างไร

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่อง (Narrative) หมายถึง การบรรยายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หรือเหตุการณ์ที่สร้างขึ้นเอง ซึ่งบุคคลหนึ่งนำไปถ่ายทอดยังอีกบุคคลหนึ่งโดยอาศัยภาษาพูด ภาษาเขียน หรือแม้แต่ภาษาสัญลักษณ์ ใช้เป็นสื่อในการเล่าเรื่องราวดังกล่าว

การเล่าเรื่องมีประโยชน์ต่อการช่วยให้มนุษย์สามารถที่จะเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องราวต่างๆ ได้ การเล่าเรื่องจะถูกนำมาใช้ในการอธิบายโดยไม่จำกัดรูปแบบ และไม่จำกัดประเภทของสื่อ ไม่ว่าจะเป็นนิยาย ละครโทรทัศน์ ปาถกฐา โฆษณา การพูดคุยในชีวิตประจำวัน รวมถึงการรายงานข่าว (Lucaites and Condit, 1985) และรูปแบบการเล่าเรื่องยังเป็นวิธีการนำเสนอที่ช่วยให้มนุษย์มีความเข้าใจและอธิบายเกี่ยวกับโลกใบนี้ได้ด้วย ซึ่ง Tilly (1991) กล่าวว่า การเล่าเรื่องเป็นการก้าวข้ามจากการศึกษาเนื้อหาไปสู่ความเข้าใจในโครงสร้างของการเล่าเรื่อง (structure) และวิธีการเล่าเรื่อง (process) ของสื่อแต่ละชนิด ซึ่งประเภทของการเล่าเรื่องที่ได้รับการนำมาศึกษามีอยู่หลายชนิด ทั้งนิทาน นิยาย ภาพยนตร์ และการรายงานข่าว

การเล่าเรื่องในลักษณะที่มีลีลาการนำเสนอคล้ายคลึงนิยายหรือเรื่องแต่ง (Fiction) มีองค์ประกอบดังนี้

1. ตัวละคร (Character) เป็นองค์ประกอบที่เน้นไปที่ตัวบุคคล
2. ฉาก (Setting) เป็นองค์ประกอบที่เน้นบรรยายถึงเวลาและสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์อย่างละเอียด
3. บทพูด (Dialogue) เป็นองค์ประกอบที่เน้นไปที่คำพูดของตัวละคร ซึ่งต้องการที่จะถ่ายทอดเรื่องที่เกิดขึ้น ทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับตัวละครได้อย่างลึกซึ้งมากขึ้น ทั้งในแง่ของบุคลิกลักษณะ พฤติกรรม รวมไปถึงความคิดของตัวละคร
4. การกระทำ (Action) เป็นการกล่าวถึงการแสดงพฤติกรรมของตัวละคร ซึ่งการแสดงพฤติกรรมของตัวละครเป็นต้นเหตุสำคัญที่ทำให้เหตุการณ์ปรากฏขึ้น และการแสดงพฤติกรรมของตัวละครจะทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจถึงลักษณะของมนุษย์

โครงสร้างของการเล่าเรื่องจะประกอบด้วยองค์ประกอบด้วยพื้นฐาน 7 ลักษณะ คือ

1. แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่อง หมายถึง ความคิดรวบยอดที่ดำรงอยู่ในเรื่องราวที่ผู้เขียนสร้างสรรค์ขึ้น เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการเล่าเรื่อง เป็นส่วนที่บรรจุความหมายสำคัญของเรื่องที่คุณเขียนต้องการจะสื่อไปยังผู้รับสาร การทำความเข้าใจถึงแก่นเรื่องสามารถสังเกตได้จากองค์ประกอบต่างๆ ในการเล่าเรื่อง เช่น ชื่อเรื่อง ลักษณะตัวละคร ค่านิยม คำพูด หรือสัญลักษณ์พิเศษที่ปรากฏในเรื่องที่นำมา

เล่า แก่นเรื่องถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดในการเล่าเรื่อง ทั้งนี้แก่นเรื่องสามารถใช้ได้ในสองความหมาย คือ ความคิดที่เป็นศูนย์กลางของเรื่องและจุดมุ่งหมายอันเป็นศูนย์กลางของเรื่อง

2. โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่องเป็นวิธีการที่ผู้เขียนนำมาใช้ในการเล่าเรื่อง และจัดเรียงกับเหตุการณ์ที่ปรากฏขึ้นโดยปกติแล้วโครงเรื่องโดยทั่วๆ ไปจะมีการลำดับเหตุการณ์ในกรเล่าเรื่อง 6 ขั้นตอน คือ

- 1) เริ่มเรื่อง (Inciting moment)
- 2) พัฒนาเหตุการณ์ (Rising action)
- 3) ภาวะวิกฤติ (Crisis)
- 4) จุดสุดยอดของเหตุการณ์ (Climax)
- 5) ภาวะพลิกผัน (Reversal)
- 6) ภาวะคลี่คลาย (Resolution)

โครงเรื่องจะประกอบด้วยความขัดแย้งของบางสิ่งบางอย่างที่สร้างขึ้น เพื่อกระตุ้นความสนใจให้กับเรื่องที่น่าสนใจ ความตริ้งใจ และการสร้างอารมณ์ให้เกิดขึ้นกับผู้อ่าน ความขัดแย้งสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ ความขัดแย้งที่เกิดจากเหตุภายนอก นั่นคือ ระหว่างตัวละครด้วยกันเอง หรือระหว่างตัวละครกับสถานที่ และความขัดแย้งที่เกิดจากเหตุภายใน นั่นคือ ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในใจของตัวละคร การสร้างภาวะขัดแย้งให้เกิดขึ้นในเรื่อง จะช่วยให้เหตุการณ์ที่น่าสนใจสามารถตริ้งใจ และทำให้ผู้อ่านเกิดความสนใจที่จะติดตามผลของเหตุการณ์นั้น

3. ความขัดแย้ง(Conflict) ความขัดแย้งของตัวละครคือ ความเป็นปรปักษ์ต่อกันหรือความไม่ลงรอยในพฤติกรรม การกระทำ ความคิด ความปรารถนาหรือความตั้งใจของตัวละครในเรื่อง ซึ่งความขัดแย้งสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่

- 1) ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน คือ การที่ตัวละครไม่ลงรอยกัน แต่ฝ่ายต่อต้านกัน
- 2) ความขัดแย้งภายในจิตใจ ตัวละครมีความสับสนหรือยุ่งยากใจในการตัดสินใจเพื่อจะกระทำการอย่างใดที่คิดเอาไว้
- 3) ความขัดแย้งกับพลังภายนอก เช่น ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมหรือธรรมชาติที่โหดร้าย

4. ฉากของการเล่าเรื่อง (Scene)

ฉาก (Scene) คือ เวลาและสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ ฉากจัดเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญต่อการเล่าเรื่อง ทั้งนี้เพราะการเล่าเรื่องคือ การถ่ายทอดเหตุการณ์ที่มีความต่อเนื่องกัน และเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องกันนี้เอง จะปรากฏขึ้น โดยปราศจากสถานที่ไม่ได้ นอกจากนี้ฉากยังมีความสำคัญในการบ่งบอกถึงความหมายบางอย่างของเรื่อง และมีอิทธิพลต่อความคิดหรือการกระทำของตัวละครได้ด้วยเช่นกัน

5. ตัวละคร (Character)

ตัวละคร เป็นบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องที่น่ามาเล่า ซึ่งมีความหมายครอบคลุมถึง ลักษณะบุคลิก ภาพของตัวละครนั้นด้วย ทั้งนี้ตัวละครสามารถจำแนกออกตามความสำคัญของบทบาทได้ 2 ประเภท คือ ตัวละครสำคัญ (Main or Principle character) ได้แก่ ตัวละครที่เกี่ยวข้องกับโครงเรื่องมากที่สุด และตัวละครรอง (Minor or Subordinate character) ซึ่งเป็นตัวประกอบที่ช่วยในการดำเนินเรื่อง

ทั้งนี้ในการกำหนดลักษณะของตัวละครในเรื่อง โดยทั่วไปแล้ว จะประกอบด้วยหลักการที่สำคัญ 2 ประการ คือ ตัวละครมีลักษณะเหมือนอะไร และตัวละครมีพฤติกรรมอย่างไร การที่จะทำให้ผู้รับสารสามารถทราบและเข้าใจถึงลักษณะของตัวละครตามหลักการข้างต้นได้นั้น เป็นหน้าที่ของผู้เขียนที่จะต้องเขียนบรรยายให้ภาพเกี่ยวกับตัวละครในเรื่องอย่างละเอียดและชัดเจน

เพลินดา (2535) ได้เสนอวิธีการพรรณนาถึงลักษณะของตัวละคร 3 วิธี คือ

วิธีที่ 1 ผู้เขียนจะเป็นผู้บอกแก่ผู้อ่านโดยตรงเกี่ยวกับลักษณะของตัวละครนั้นๆ และอาจแสดงความคิดเห็นส่วนตัวเข้าไปด้วย วิธีการพรรณนาตามลักษณะดังกล่าวเป็นวิธีการที่ง่ายและไม่อ้อมค้อม แต่จะมีจุดด้อยคือ เป็นวิธีที่ไม่เปิดโอกาสให้ผู้อ่านได้มีส่วนร่วมทางจินตนาการ ผู้อ่านจะไม่มีปฏิริยาต่อตัวละครโดยตรง และผู้อ่านก็จะไม่เกิดการตัดสินใจด้วยตัวเอง

วิธีที่ 2 ผู้เขียนจะเผยให้เห็นลักษณะของตัวละคร โดยถ่ายทอดผ่านตัวละครในเรื่องนั่นเอง จากคำพูดและการกระทำ ผู้อ่านสามารถมีส่วนร่วมกับเรื่องราวที่น่ามาเล่าได้

วิธีที่ 3 เป็นการพรรณนาด้วยเนื้อหาคำพูดที่ล้อมรอบตัวละครนั้นอยู่ ทั้งนี้ผู้อ่านจะสามารถเข้าใจได้ว่าผู้เขียนต้องการที่จะสื่ออะไร

6. สัญลักษณ์พิเศษ

ปีมวดี จารูร (2538) ได้ให้ความหมายถึงสัญลักษณ์พิเศษไว้ว่า Symbol คือ “การใช้สัญลักษณ์ ในการสื่อความหมายทั้งในภาพของคำพูดและภาพ” สำหรับในภาพยนตร์มี 2 ชนิด คือ สัญลักษณ์ทางภาพและสัญลักษณ์ทางเสียง

- 1) สัญลักษณ์ทางภาพ คือ องค์ประกอบที่ถูกเสนอซ้ำ ๆ อาจเป็นวัตถุ สถานที่ หรือ สิ่งมีชีวิตเช่นสัตว์หรือบุคคลก็ได้
- 2) สัญลักษณ์ทางเสียง คือ เสียงต่าง ๆ ที่ถูกใช้เพื่อแสดงความหมายอื่น ๆ เพื่อเปรียบเทียบความหมาย หรือเพื่อวัตถุประสงค์ของตัวละคร ไม่ใช้การใช้เพื่อสร้างอารมณ์ร่วมกับตัวละครและเรื่องราวของภาพยนตร์

7. มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View)

มุมมองในการเล่าเรื่อง หมายถึง การมองเหตุการณ์ การเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรืออาจหมายถึง การที่ผู้เล่ามองเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิด หรือจากวงนอกในระยะห่างๆ ซึ่งแต่ละมุมมองจะมีผลต่อความน่าเชื่อถือแตกต่างกัน

มุมมองในการเล่าเรื่องมีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องอย่างยิ่ง เนื่องจากมุมมองมีผลต่อความรู้สึกของผู้อ่าน และมีผลต่อการชักจูงอารมณ์ของผู้อ่าน

ในการวิเคราะห์มุมมองในการเล่าเรื่องโดยส่วนใหญ่แล้ว พบว่า ผู้เขียนมักนิยมใช้มุมมองในการเล่าเรื่องดังนี้

- 1) มุมมองแบบรู้อบด้าน (*Omniscient*) เป็นมุมมองที่ไม่มีข้อจำกัด ผู้เขียนสามารถหยั่งรู้จิตใจของตัวละครทุกตัว สามารถย้ายเหตุการณ์ สถานที่ และข้ามพ้นข้อจำกัดด้านเวลา สามารถย้อนอดีต ก้าวไปสู่ออนาคต และสามารถสำรวจความคิดฝันของตัวละคร ได้อย่างไร้ขอบเขต มุมมองแบบรู้อบด้านมีชื่อเรียกอีกอย่างว่า มุมมองแบบถื่นทั่ว ซึ่งเป็นมุมมองที่ผู้เล่าสามารถรู้ถึงทุกสิ่งทุกอย่างดุจดังพระเจ้า ผู้เล่าสามารถรู้ไปถึงจิตใจของตัวละคร และสามารถเล่าถึงสิ่งที่ตัวละครคิด การใช้มุมมองแบบนี้จะมีลักษณะคล้ายการเล่าเรื่องโดยใช้มุมมองจากบุคคลที่สาม นั่นคือ ผู้เล่าจะไม่อ้างถึงตนเอง แต่จะอ้างถึงตัวละครในเรื่องที่อยู่ในฐานะบุคคลที่สาม ทั้งนี้ผู้เล่าสามารถแทรกความคิดชี้แนะ เย้ยหยัน หรือสะท้อนให้เห็นถึงข้อคิดที่ให้คุณค่า
- 2) มุมมองแบบจำกัด (*Localization*) การเล่าเรื่องด้วยมุมมองนี้ ผู้เล่าเรื่องจะไม่ใช่ว่ารู้ทุกสิ่งทุกอย่าง ผู้เล่าอาจเป็นบุคคลที่หนึ่ง ซึ่งเป็นผู้อยู่ในเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นด้วย หรืออาจจะเป็นบุคคลที่สาม ที่ทำหน้าที่เล่าเรื่องจากสายตาของคนภายนอก ดังนั้นผู้อ่านก็จะเกิดการรับรู้เรื่องราว โดยผ่านการบอกเล่าจากมุมมองของผู้เล่า นอกจากนี้ การเล่าเรื่องอาจจะใช้มุมมองของตัวละครรองในเรื่อง มาใช้ในการเล่าเรื่องได้ด้วยเช่นกัน
- 3) มุมมองแบบภววิสัย (*Objective*) เป็นมุมมองที่ผู้สร้างพยายามทำให้เกิดความเป็นกลาง ปราศจากอคติในการนำเสนอ เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่สามารถเข้าถึงอารมณ์ของตัวละคร ได้อย่างลึกซึ้ง เนื่องจากการเล่าเรื่องจากวงนอก และเป็นการสังเกตหรือรายงานเหตุการณ์ โดยให้ผู้ชมเป็นผู้ตัดสินเรื่องราวนั่นเอง การเล่าเรื่องโดยใช้มุมมองแบบภววิสัย เป็นการเล่าเรื่องในลักษณะเช่นเดียวกับการเล่าเรื่องโดยใช้มุมมองแบบจำกัด ที่เป็นการมองเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากภายนอก ผู้เล่าจะไม่สามารถล่วงรู้ไปถึงความคิดของตัวละคร แต่จะใช้การสังเกตจากภายนอก อันได้แก่ คำพูดหรือการกระทำของตัวละคร

ในการวิจัยนี้จะใช้แนวคิดการเล่าเรื่อง ในการวิเคราะห์วิธีการเล่าเรื่องในหนังสือการ์ตูนแนวฮาโย ว่ามีรูปแบบเป็นเช่นไร ทั้งเรื่องเกี่ยวกับ โครงเรื่อง ตัวละคร จาก และมุมมองในการเล่าเรื่อง

2.5 แนวคิดเกี่ยวกับการเปิดรับข่าวสาร

ไรเลย์และฟลาวเวอร์แมน (Riley and Flowerman) มีความเห็นว่า แรงจูงใจที่ต้องการเป็นที่ยอมรับของสมาชิกภายในสังคมจะช่วยกำหนดความสนใจในการเปิดรับข่าวสารจากสื่อต่างๆ เมอร์ตัน ไรท์ และเวปเปลส์ (Merton, Wright and Waples) เห็นว่าผู้รับข่าวสารจะเลือกรับข่าวสารจากสื่อใดนั้น ย่อมเป็นไปตามบทบาทและสถานภาพในสังคมของผู้รับ และเหตุผลในการรับข่าวสาร (ลีนา ลิมอิกชาติ 2537 : 15, อ้างใน จุติมา เพชรรัตน์ : 2541)

ชาร์ล แอตกิน (Charles K. Atkin : 1973) กล่าวว่า บุคคลจะเลือกรับข่าวสารใดจากสื่อมวลชน ขึ้นอยู่กับการคาดคะเนเปรียบเทียบระหว่างผลรางวัลตอบแทน (Reward Value) กับการลงทุนลงแรง (Expenditures) และพันธะผูกพัน (Liabilities) ที่จะตามมา ถ้ารางวัลตอบแทนคือการได้รับข่าวสาร หรือความบันเทิงที่ต้องการสูงส่งกว่าการลงทุนลงแรง บุคคลย่อมแสวงหาข่าวสารนั้น (Information Ignoring)

ในการเปิดรับข่าวสารนั้น ผู้รับสารจะมีกระบวนการในการเลือกรับสาร (Selectivity Process) ดังนี้ (Klapper 1960 : 5)

1. การเลือกเปิดรับ (Selective Exposure) คนเรามีแนวโน้มที่จะเปิดตัวเองให้สื่อสารตามความคิดเห็นและความสนใจของตน และหลีกเลี่ยงไม่สื่อสารในสิ่งที่ไม่สอดคล้องกับความคิดเห็นและความสนใจของตน แม้ว่าการเลือกเปิดรับสารจะเอนเอียงไปตามแต่ลักษณะส่วนบุคคลดังกล่าว แต่ส่วนใหญ่แล้วและเป็นเรื่องที่บุคคลรู้สึกตัว หรืออยู่ในระดับจิตสำนึก นอกจากนี้ นักวิชาการบางคนกล่าวว่า การเลือกเปิดรับนี้เป็นเรื่องที่เป็นไปได้ในระดับจิตไร้สำนึกด้วยเช่นกัน

2. การเลือกรับรู้ (Selective Perception) การเลือกรับรู้นี้ หมายถึง แนวโน้มของคนเราที่จะเปิดรับและตีความผิดพลาด เพื่อให้การสื่อสารนั้นเป็นไปตามความคิดเห็นและความสนใจของตน โดยการบิดเบือนสารให้มีทิศทางเป็นที่พึงพอใจของตน ด้วยเหตุนี้ คนๆ หนึ่งจึงอาจได้ยินผู้พูด พูดในสิ่งหนึ่ง ในขณะที่อีกคนหนึ่งได้ยินผู้พูดคนเดียวกันนั้น พูดในสิ่งที่แตกต่างออกไป ในแง่ทฤษฎีแล้ว ผู้ฟังหลายคนอาจได้ยินสารอย่างเดียวกันแตกต่างกันออกไป

3. การเลือกจดจำ (Selective Retention) การเลือกรับรู้มีความเกี่ยวพันกับการเลือกจดจำ อ่างเห็นได้ชัด แคลปเปอร์กล่าวว่า ในความเป็นจริงแล้ว เส้นแบ่งเขตแดนระหว่างสองกระบวนการนี้มักยุ่งยากในบางสถานการณ์ กล่าวโดยย่อก็คือ ความพร้อมที่จะจดจำสารมักเกิดขึ้นแก่คนที่พร้อมจะเข้าใจ (Sympathetic) มากเกินไป และพร้อมที่จะลืมสำหรับคนที่ไม่พร้อมจะเข้าใจ

เบเรลสันและสตาบเนอร์ (Berelson and Steiner) กล่าวว่า ในด้านหนึ่งนั้น คนเรามีแนวโน้มที่จะเปิดรับสาร เอนเอียงไปตามความใส่ใจของตน แต่ในอีกด้านหนึ่งก็คือ จะมีคนอีกกลุ่มหนึ่งที่อยู่นอกเหนือความอยากหรืออยากเห็นของตน เขาเหล่านี้จะอ่านหรือฟังเรื่องที่ต่อต้านหรือแตกต่างไปจากความใส่ใจโดยปกติ แต่ข้อสำคัญคนเรามีแนวโน้มที่จะรับสารในระดับที่ตนพร้อมจะให้เข้าไป

งานวิจัยนี้จะใช้แนวคิดการเปิดรับข่าวสาร ในการวิเคราะห์การเปิดรับหนังสือการ์ตูนแนว ยาวโยของผู้อ่าน ว่ามีการเปิดรับอย่างไรบ้าง และพวกเขามีการประกอบสร้างในการเปิดรับอย่างไร บ้าง

2.6 แนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายการสื่อสาร

ในเรื่องเกี่ยวกับเครือข่ายการสื่อสารนั้น ได้มีผู้ให้ความหมายเอาไว้หลากหลาย ดังนี้

ดิรนนท์ อนุวัชรวิวงศ์ (2526: 47) กล่าวว่าเครือข่ายการสื่อสาร หมายถึง ระบบการ แพร่กระจายของข้อมูลข่าวสารในบรรดาสมาชิกของกลุ่ม ซึ่งมีเครือข่ายแบบเป็นทางการและไม่ เป็นทางการ

วินิจ เกตุขำ (2522: 45) ได้ให้ความหมายไว้ว่า เครือข่ายการสื่อสาร หมายถึง แบบแผนการ ติดต่อกันเกี่ยวข้อง และประสานกันภายในกลุ่มโดยสมาชิกภายในกลุ่มจะมีการรับการถ่ายทอดเพื่อให้ งานบรรลุเป้าหมายตามที่ตั้งไว้

Roger (1986: 203) กล่าวว่า เครือข่ายการสื่อสารเกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลซึ่ง เชื่อมโยงกันโดยรูปแบบการไหลของข่าวสาร

นอกจากนั้น Roger และ Kincaid (1981:42) ได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับการวิเคราะห์ เครือข่ายทางการสื่อสาร ว่าเป็น วิธีการศึกษาเพื่อระบุถึงโครงสร้างการสื่อสารในระบบ โดยการ วิเคราะห์การไหลของข้อมูลข่าวสาร ซึ่งอาศัยความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลเป็นหน่วยในการ วิเคราะห์

การเกิดขึ้นของเครือข่ายการสื่อสาร

ในด้านพฤติกรรมของมนุษย์นั้น โดยปกติมนุษย์จะมีปฏิกริยาโต้ตอบกัน ซึ่งเป็นการ แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารระหว่างบุคคลหนึ่งกับอีกบุคคลหนึ่งหรือมากกว่านั้น ปกติแล้วบุคคลใน ระบบจะทำการติดต่อกับบุคคลอื่น ๆ และก็จะเพิกเฉยกับบุคคลที่เหลื่อมด้วยเช่นกัน (เมื่อระบบนั้นมี ขนาดใหญ่) การไหลของการสื่อสารระหว่างบุคคลจึงกลายเป็นรูปแบบที่เรียกว่า “โครงสร้างของ การสื่อสาร” (Communication Structure) หรือ “เครือข่าย” (Network) (เจษฎา รัตนเขมากร, 2540: 9)

การเกิดขึ้นของเครือข่ายสามารถแบ่งออกได้เป็น (พัชนี เสงจรรรยา และคณะ, 2541: 43)

ก. เครือข่ายการสื่อสารที่เกิดขึ้นเอง (Emergent communication network) หรือเครือข่ายการ สื่อสารแบบไม่เป็นทางการ (Informal network) เกิดขึ้นจากการสื่อสารระหว่างบุคคล ซึ่งไม่มีใคร ได้รับมอบหมาย หรือบังคับให้ใช้การติดต่อผ่านช่องทางใดช่องทางหนึ่งอย่างตั้งใจ ตรงกันข้าม เครือข่ายเหล่านี้เกิดขึ้นเมื่อสมาชิกมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นอย่างมีอิสระในอัตราความถี่และความ

เข้มข้นของการสื่อสารต่าง ๆ กัน โดยเมื่อเวลาผ่านไปเครือข่ายที่เกิดขึ้นเองนี้จะค่อยๆ กลายเป็นแหล่งข้อมูลที่ไม่เป็นระเบียบ

ข. เครือข่ายการสื่อสารที่ได้กำหนดไว้ (Prescribe communication network) หรือเครือข่ายการสื่อสารแบบเป็นทางการ (Formal Network) เป็นประเภทของการสื่อสารระหว่างบุคคล ซึ่งเกิดปฏิสัมพันธ์ในเครือข่ายที่ได้มีการวางแผนอย่างแน่นอน ดังนั้นเครือข่ายเหล่านี้มีโครงสร้างที่มีแบบแผน

การวิเคราะห์เครือข่ายการสื่อสาร

มีนักวิชาการหลายท่าน ได้กล่าวถึงการวิเคราะห์เครือข่ายการสื่อสารไว้ดังต่อไปนี้

การวิเคราะห์เครือข่ายการสื่อสาร เป็นวิธีการวิจัยอย่างหนึ่งที่ศึกษาโครงสร้างการสื่อสารในระบบ ศึกษาความสัมพันธ์ของข้อมูลเกี่ยวกับการไหลทางการสื่อสาร ซึ่งเป็นการวิเคราะห์โดยอาศัยความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลเป็นหน่วยในการวิเคราะห์ (Roger และ Kincaid, 1980 : อ้างถึงใน เจษฎา รัตนเขมากร, 2540: 9)

การวิเคราะห์เครือข่ายการสื่อสาร จะอธิบายการสร้างความผูกพันของตนเข้ากับหมู่คณะ โดยการแลกเปลี่ยนข้อมูลกันในโครงสร้างการสื่อสารระหว่างบุคคล เครือข่ายการสื่อสารประกอบขึ้นด้วยการติดต่อกันระหว่างบุคคล โดยจะติดต่อกันในรูปแบบการไหลของการสื่อสาร (ศิริชัย ศิริเกษ, 2527)

ลักษณะเครือข่ายการสื่อสารและการไหลของข้อมูลข่าวสารแบ่งเป็น 2 รูปแบบ คือแบบมีศูนย์กลางและแบบกระจายอำนาจ

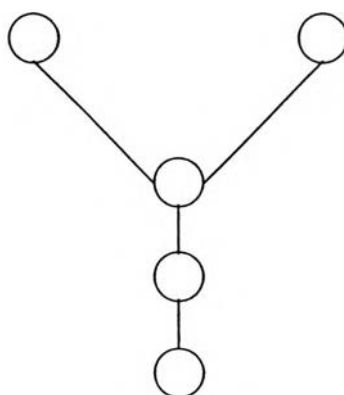
1. การสื่อสารแบบมีศูนย์กลาง (Centralized Communication) เป็นการสื่อสารที่มีคนใดคนหนึ่งเป็นศูนย์กลางเป็นทางผ่าน โดยที่สมาชิกคนอื่นๆ ไม่มีการติดต่อกันโดยตรง แต่ต้องผ่านคนกลาง

1.1 เครือข่ายแบบลูกโซ่ (Chain network) เครือข่ายการสื่อสารที่สมาชิกแต่ละคนจะติดต่อไปยังสมาชิกคนอื่นที่อยู่ถัดไปเท่านั้น เนื่องจากมีข้อจำกัดในแง่การประสานงานการติดต่อระหว่างสมาชิก



เครือข่ายการสื่อสารแบบลูกโซ่

1.2 เครือข่ายการสื่อสารภาพตัววาย (Y network) มีสมาชิกอยู่ตรงกลางเพียง 2 คน จะทำหน้าที่ประสานงานและส่งข้อมูลจากสมาชิกที่อยู่รอบนอก มีเพียงสมาชิก 1 หรือ 2 คน เต็มใจและรับทำงานในขณะที่ส่วนที่เหลือไม่ยอมรับผิดชอบ



เครือข่ายการสื่อสารแบบตัววาย

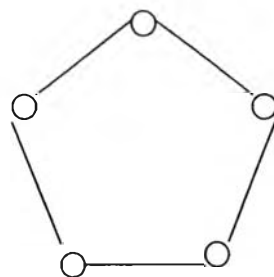
1.3 เครือข่ายการสื่อสารแบบวงล้อ (Wheel Network) มีสมาชิกคนหนึ่งเป็นผู้รับข่าวจากสมาชิกคนหนึ่งแล้วส่งข่าวนั้น ไปยังสมาชิกคนอื่นๆ บุคคลที่อยู่ตรงกลางอยู่ของกลุ่มจะเป็นผู้มีอำนาจอย่างแท้จริงและเป็นผู้นำของกลุ่ม เพราะเป็นผู้เดียวที่รับผิดชอบผลสำเร็จของงาน



เครือข่ายการสื่อสารแบบวงล้อ

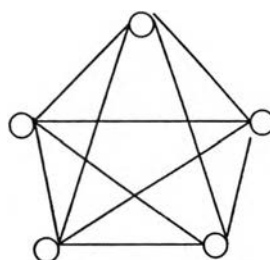
2. การสื่อสารแบบกระจายอำนาจ (Decentralized Network)

2.1 เครือข่ายการสื่อสารแบบวงกลม (Circle network) ได้แก่ เครือข่ายการสื่อสารที่มีสมาชิกในกลุ่มทุกคนสามารถติดต่อกับสมาชิกที่อยู่ถัดจากคนทั้งสองข้าง สถานะของทุกคนที่มีความเท่าเทียมกันและทุกคนมีความพอใจ อย่างไรก็ตามปัญหาเรื่องความรับผิดชอบจะเกิดขึ้น เพราะจะหาคนรับผิดชอบไม่ได้เพราะแต่ละคนมีฐานะเท่าเทียมกัน จะหาใครมาเป็นศูนย์รวมของกลุ่มไม่ได้



เครือข่ายการสื่อสารแบบวงกลม

2.2 เครือข่ายการสื่อสารแบบทุกช่องทาง (All Channel Network) สมาชิกทุกคนสามารถติดต่อกับสมาชิกคนอื่นได้ โดยตรงไม่ต้องผ่านสมาชิกคนอื่นๆ ทั้งในการรับข่าวส่งข่าว อาจถือได้ว่าเป็นเครือข่ายการติดต่อที่สมบูรณ์ที่สุดเพราะไม่มีข้อจำกัดการสื่อสารของสมาชิกโดยเครือข่ายนี้จะเปิดโอกาสให้มีปฏิสัมพันธ์ย้อนกลับสูงที่สุด



เครือข่ายการสื่อสารแบบทุกช่องทาง

งานวิจัยนี้จะใช้แนวคิดเรื่องเครือข่ายการสื่อสาร ในการวิเคราะห์เกี่ยวกับเครือข่ายกลุ่มของผู้อ่านหนังสือการ์ตูนแนวฮาโย ว่าพวกเขามีการติดต่อสื่อสารกันภายในกลุ่มอย่างไรบ้าง

4.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พรพนิต พ่วงภิญโญ (2531) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “บทบาทของการ์ตูนเรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน” โดยวิเคราะห์เนื้อหาการ์ตูนญี่ปุ่นในส่วนด้านทำลายคุณธรรมที่ปรากฏมากที่สุดคือ การประทุษร้ายต่อชีวิตและร่างกาย รองลงมาคือ ความเป็นผู้ไม่มีสติ รู้จักยับยั้งชั่งใจ และการประพฤตินอกใจ

ธรรมจักร อยู่โพธิ์ (2538) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การศึกษาระดับความชอบและพฤติกรรม การบริโภคหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเด็กและเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร” พบว่าส่วนใหญ่นิยมอ่านหนังสือการ์ตูนแนวตลกขบขันมากที่สุดและเลือกซื้อด้วยตนเอง เฉลี่ยเดือนละ 5 เล่ม โดย

เด็กผู้ชายส่วนใหญ่อ่านหนังสือการ์ตูนเกือบทุกวัน ส่วนเด็กผู้หญิงจะอ่านนานๆ ครั้ง และเด็กนักเรียนชั้นมัธยมปลายอ่านหนังสือการ์ตูนมากกว่าเด็กนักเรียนระดับอื่นๆ

ชไมพร สุขสัมพันธ์ (2541) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์สัญลักษณ์ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น” โดยได้วิเคราะห์ถึงแบบแผนในการเล่าเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่น และประเภทของสัญลักษณ์และรหัสที่พบในการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งพบว่าในการ์ตูนญี่ปุ่นประกอบด้วยสัญลักษณ์ 3 ประเภท คือ 1) ภาพเหมือน (Icon) ได้แก่ ธรรมชาติ เครื่องแต่งกาย วัตถุสิ่งของเครื่องใช้ และสิ่งก่อสร้าง 2) ดัชนี (Index) ได้แก่ ขนาดของตัวการ์ตูน เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแสดงอารมณ์ท่าทางของตัวการ์ตูน การใช้แสง-สีของฉาก และการใช้เส้นในลักษณะต่างๆ และ 3) สัญลักษณ์ (Symbol) ได้แก่ สัญลักษณ์ที่ใช้แทนคำพูดหรือคำบรรยาย สัญลักษณ์แทนการแสดงอารมณ์ และสัญลักษณ์ที่ใช้แทนเสียง นอกจากนั้นยังมีรหัส (Code) ซึ่งถูกสร้างมาจากวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่สำคัญ ได้แก่ 1) ประเพณีเทศกาล 2) กิจกรรมการละเล่น 3) นิทาน 4) การบริโภค 5) การกินอยู่ 6) การแต่งกาย 7) การแสดงอารมณ์ 8) การสื่อความหมาย และ 9) การพักผ่อน รหัสทางวัฒนธรรมเหล่านี้เป็นเครื่องมือในการกำกับ และถ่ายทอดความหมาย (Codification) ในการผลิตการ์ตูนญี่ปุ่น

จตุมา เพชรรัตน์ (2541) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การเปิดรับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาทางเพศของเด็กวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครกับทัศนคติต่อเพศสัมพันธ์” โดยจากผลการวิจัยพบว่าเด็กวัยรุ่นส่วนใหญ่เคยอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทนี้ และพบความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทนี้กับทัศนคติต่อเพศสัมพันธ์ของวัยรุ่น

ชาติณรงค์ วิสุตกุล (2543) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “ทัศนคติของวัยรุ่นชายต่อการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหารุนแรงในสื่อสิ่งพิมพ์กับสื่ออิเล็กทรอนิกส์” โดยจากผลการวิจัยพบว่า วัยรุ่นชายนิยมเปิดรับการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหารุนแรง โดยนิยมเปิดรับสื่อสิ่งพิมพ์มากกว่าสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ประเภทของสื่อที่มีเนื้อหารุนแรงมีความสัมพันธ์กับการมีทัศนคติต่อความรุนแรงในลักษณะที่ไม่แน่นอน

Matthew Thom จาก Department of Anthropology, Columbia University (1993) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “Unlikely Explorers: Alternative Narratives of Love, Sex, Gender, and Friendship in Japanese “Girls” Comics” ได้วิจัยเกี่ยวกับหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิง ซึ่งมีทั้งหนังสือการ์ตูนรวมเล่มและหนังสือการ์ตูนแบบรายเดือน โดยศึกษาเกี่ยวกับ “ความสับสนทางเพศ” (sexual ambiguity) ที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนผู้หญิง โดยใช้วิธีการศึกษาแบบ Field observation ตัวผู้วิจัยได้ทำการพูดคุย สัมภาษณ์ และสัมภาษณ์ผู้อ่าน รวมทั้งอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทนี้ด้วยตนเอง โดยมีคำถามในการวิจัยว่า เพราะเหตุใดการ์ตูนแนวฮาโย (ในงานวิจัยของเขาใช้คำว่า โชนิน ไอ) จึงได้รับความนิยมจากผู้อ่านที่เป็นผู้หญิงในญี่ปุ่น และพบว่ามีสาเหตุสามประการที่ทำให้ผู้อ่านนิยมการ์ตูนแนวฮาโย คือ 1) ผู้อ่านได้รับรู้อารมณ์ความรู้สึกของผู้ชาย โดยให้ตัวละครชายแสดงบทบาทแทนตัวละครหญิง 2) ทำให้ผู้อ่านที่เป็นเด็กผู้หญิงไม่หวาดกลัวเรื่องเพศสัมพันธ์ เพราะในเรื่องไม่มีเพศสัมพันธ์กับผู้หญิง เนื่องจากผู้วิจัยพบว่าเด็กผู้หญิงญี่ปุ่นมีความกลัวในเรื่องเพศสัมพันธ์

3) เรื่องราวความรักของชายกับชาย ทำให้ผู้หญิงได้เข้าใจความลึกซึ้งในธรรมชาติของผู้ชายได้ ซึ่งผู้หญิงจะเข้าใจเรื่องราวเกี่ยวกับผู้ชายในเรื่องเกี่ยวกับความรักได้ดีกว่าเนื้อเรื่องแบบอื่น นอกจากนี้ยังพบว่า การอ่านการ์ตูนแนวฮาโอบีเป็นจุดเริ่มต้นของความเป็นสตรีนิยม (Feminism) ของผู้อ่าน

ในงานวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์เนื้อหาและผู้อ่านหนังสือการ์ตูนแนวฮาโอบี” นี้ จะใช้เครื่องมือในการวิจัยที่แตกต่างกับงานวิจัยของ Matthew Thom โดยใช้วิธี Textual analysis ในการวิเคราะห์เนื้อหาของหนังสือการ์ตูน และใช้วิธี Indepth interview ในการเก็บข้อมูลจากผู้อ่าน ส่วนคำถามนำวิจัยจะค่อนข้างคล้ายคลึงกัน คือต้องการหาสาเหตุที่ทำให้ผู้อ่านนิยมอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทนี้ แต่ผู้วิจัยยังทำการศึกษาต่อไปถึงการรวมกลุ่มเครือข่ายของผู้อ่านอีกด้วย นอกจากนี้ งานวิจัยของ Matthew Thom เป็นงานวิจัยผู้อ่านในญี่ปุ่น ดังนั้นสำหรับในประเทศไทย ผลการวิจัย อาจ会有ความแตกต่างกัน และอาจได้ข้อค้นพบใหม่ๆ เพิ่มเติมจากงานวิจัยชิ้นนี้