

การ์ตูนข่าว 4.0: ภาพสะท้อนสังคมในโลกยุคดิจิทัล

Cartoon News 4.0: Social Reflections in the Digital Age



การ์ตูนข่าว 4.0: ภาพสะท้อนสังคมในโลกยุคดิจิทัล

Cartoon News 4.0: Social Reflections in the Digital Age



การค้นคว้าอิสระเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารการตลาดดิจิทัล
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
ปีการศึกษา 2559



©2560

อลงกต ตันเทอดทิตย์

สงวนลิขสิทธิ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
อนุมัติให้การค้นคว้าอิสระเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารการตลาดดิจิทัล

เรื่อง การดุ่น 4.0: ภาพสะท้อนสังคมในโลกยุคดิจิทัล

ผู้วิจัย อลงกต ต้นเทอดทิตย์

ได้พิจารณาเห็นชอบโดย

อาจารย์ที่ปรึกษา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปฐมา สตะเวทิน)

ผู้เชี่ยวชาญ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรภร สังขปรีชา)

(ดร.ศันสนีย์ เทพปัญญา)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

17 พฤศจิกายน 2560

อลงกต ต้นเทอดทิตย์. ปริญญาโทเศรษฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารการตลาดดิจิทัล,
พฤศจิกายน 2560, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

การ์ตูนข่าว 4.0: ภาพสะท้อนสังคมในโลกยุคดิจิทัล (61 หน้า)

อาจารย์ที่ปรึกษา: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปฐมา สตะเวทิน

บทคัดย่อ

การ์ตูนได้ถูกใช้เป็นสื่อที่ให้ความสนุกสนาน กับผู้คน ด้วยความสามารถเข้าถึงได้โดยง่าย
นักวาดการ์ตูนหรือที่เรียกว่าการ์ตูนนิสต์ ใช้การวาดการ์ตูนในการแสดงออกถึงความคิดเห็นของตน
โดยเฉพาะความคิดเห็นเรื่องการเมือง ซึ่งปัจจุบันการ์ตูนการเมืองเป็นที่นิยมมาก

ผู้วิจัยได้เลือกเรื่องการ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ้งหมาเมิน ของชัย ราชวัตร เป็นการ์ตูนการเมืองที่
ประจำอยู่ในคอลัมน์ของหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ ในระยะเวลาตั้งแต่ 1 มิถุนายน – 31 สิงหาคม โดยมี
เนื้อหาทั้งหมด 92 ตอน ในการวิเคราะห์ว่าเนื้อหาของการ์ตูนนั้นได้สะท้อนสังคมในโลกยุคดิจิทัล
อย่างไร โดยจากการวิเคราะห์นั้นสามารถสรุปได้ดังนี้ 1) ช่องทางในการเปิดรับข่าวสารของผู้บริโภคได้
เปลี่ยนแปลงไป 2) พฤติกรรมการถ่ายรูปสิ่งต่าง ๆ และแชร์ลงโซเชียลมีเดีย 3) การแสดงออกทาง
ความคิดมากขึ้นผ่านช่องทางโซเชียล 4) การมาถึงของสังคมผู้สูงอายุ 5.ความเหลื่อมล้ำทางสังคม
6) ความเคลือบแคลงใจในระบบยุติธรรมของประเทศไทย 7) ความไม่มีระเบียบวินัยของคนในสังคม
ซึ่งการศึกษาในครั้งนี้จะมีส่วนช่วยให้เกิดการสร้างแคมเปญที่เกี่ยวกับการสื่อสารในด้านของการสนับสนุน
หรือเห็นต่าง ในการตั้งคำถามต่อการทำงานของรัฐบาล เจ้าหน้าที่รัฐ รวมถึงสื่อมวลชน ในแง่ของหน้าที่
และจรรยาบรรณของตน

คำสำคัญ: การ์ตูน, การสะท้อนทางสังคม, ยุคดิจิทัล, การ์ตูนล้อการเมืองการเมือง

Tantherdthit, A. M.Com.Arts (Digital Marketing Communications), November 2017,
Graduate School, Bangkok University.

Cartoon 4.0: Social Reflections in the Digital Age (61 pp.)

Advisor: Asst.Prof.Patama Satawedin, Ph.D.

ABSTRACT

Cartoons have played important roles to make people entertained and easy to digest. Self-reflection and self-representation of cartoonists also show a sense of art. Especially editorial political cartoons have become more popular nowadays. Cartoons, written by Chai Ratchawat in Thairath newspaper and published online between 1 June and 31 August 2017, were analyzed. There were 92 comic strips in total. During these three months, it was revealed that 92 comic strips were discovered. It failed into political news most. It was followed by social news and other types of news. There were four dimensions seen through the angle of Chai Ratchawat including (1) changes in media consumption, (2) behavior change, (3) a greater extent of opinion expression, (4) the emergence of aging society, (5) social inequality, (6) suspicion about justice in Thailand, and (7) indiscipline. This study recommends creating communication campaigns to encourage and discourage such behavior and making the government and mass media rethink their roles and responsibilities.

Keywords: Cartoon, Social Reflection, Digital Age, Editorial Political Cartoon

กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าอิสระครั้งนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจาก ครูส้ม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปฐมมา สตะเวทิน, ครูก้อย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุติมา เกศดาบุตรรัตน์ และความรู้ด้านการทำงานวิจัยจาก ครูโอ้ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภัทรพร สังคปริชา

กราบขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านในหลักสูตร DiMC ที่สละแรงกายแรงใจมอบความรู้อันมีค่า และประสบการณ์ที่หาไม่ได้จากไหน อีกทั้งยังทุ่มเทกับการสอนอย่างสุดความสามารถ

ขอบคุณ ทีม Media ประกิต รวมถึง TeamPu ที่คอยให้กำลังใจ และให้เวลาในการทำงานวิจัยได้สำเร็จลุล่วง

ขอบคุณมิตรภาพดี ๆ จากเพื่อน ๆ DiMC รุ่นที่ 3 จากทั้งกลุ่ม D-District และเพื่อน ๆ ทุกคน
ขอบคุณเพื่อน TU ทุกท่านที่คอยเป็นกำลังใจ และสร้างเสียงหัวเราะให้ตลอด

สุดท้ายนี้ ขอขอบคุณ ป้า มี่า มีมี ที่คอยสนับสนุน, ผลักดัน และเป็นกำลังใจที่สำคัญยิ่งในทุก ๆ เรื่อง คอยอยู่ข้าง ๆ ไม่ว่าจะยามสุขหรือทุกข์

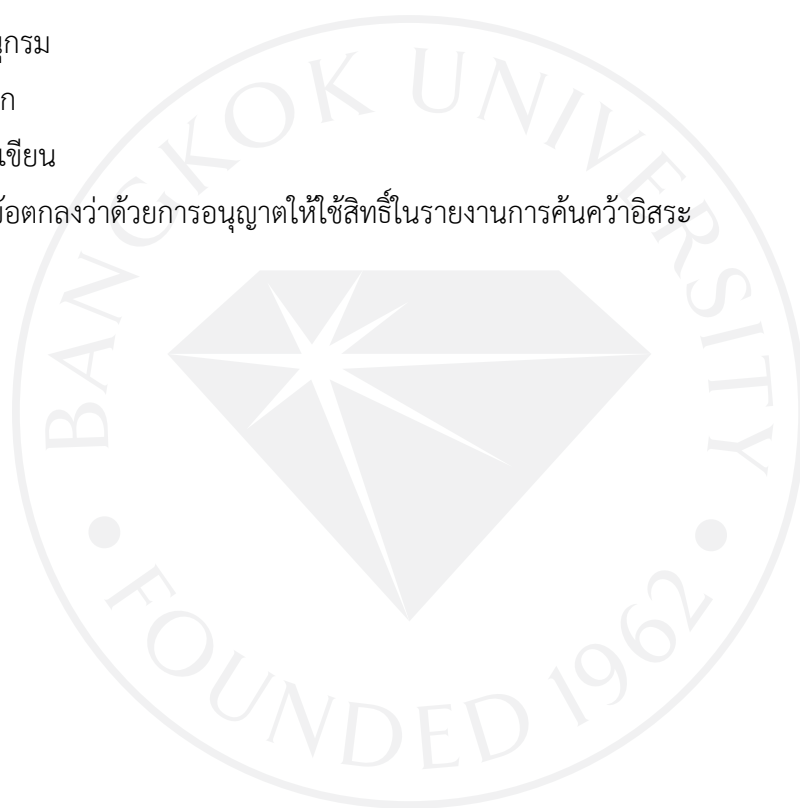
อลงกต ตันเทอดทิตย์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญภาพ	ณ
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย	3
1.3 ขอบเขตงานวิจัย	3
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
1.5 นิยามคำศัพท์เฉพาะ	4
บทที่ 2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.1 ทฤษฎีสัญญาวิทยา	6
2.2 แนวคิดเรื่องของการตลาดเชิงเนื้อหา	8
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับข่าวและประเด็นข่าว	10
2.4 แนวคิดเรื่องการ์ตูน	12
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	15
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	
3.1 ประเภทของงานวิจัย	17
3.2 แหล่งข้อมูล	17
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	17
3.4 การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ	17
3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล	18
3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล	18
3.7 การนำเสนอข้อมูล	19
บทที่ 4 ผลการวิจัย	
4.1 การ์ตูน 4.0 สะท้อนข่าวประเภทใด	20
4.2 การ์ตูน 4.0 สะท้อนสังคมในโลกยุคดิจิทัลอย่างไร	20

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลการวิจัย	32
5.2 อภิปรายผล	34
5.3 ข้อเสนอแนะ	40
5.4 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป	41
บรรณานุกรม	42
ภาคผนวก	45
ประวัติผู้เขียน	61
เอกสารข้อตกลงว่าด้วยการอนุญาตให้ใช้สิทธิ์ในรายงานการค้นคว้าอิสระ	



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1.1: การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน	4
ภาพที่ 4.1: การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ลงเมื่อวันที่ 2 มิถุนายน 2560	21
ภาพที่ 4.2: การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ลงเมื่อวันที่ 5 มิถุนายน 2560	22
ภาพที่ 4.3: การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ลงเมื่อวันที่ 7 มิถุนายน 2560	23
ภาพที่ 4.4: การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ลงเมื่อวันที่ 18 มิถุนายน 2560	23
ภาพที่ 4.5: การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ลงเมื่อวันที่ 28 กรกฎาคม 2560	24
ภาพที่ 4.6: การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ลงเมื่อวันที่ 30 กรกฎาคม 2560	25
ภาพที่ 4.7: การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ลงเมื่อวันที่ 7 สิงหาคม 2560	26
ภาพที่ 4.8: การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ลงเมื่อวันที่ 9 มิถุนายน 2560	27
ภาพที่ 4.9: การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ลงเมื่อวันที่ 1 สิงหาคม 2560	27
ภาพที่ 4.10: การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ลงเมื่อวันที่ 21 กรกฎาคม 2560	28
ภาพที่ 4.11: การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ลงเมื่อวันที่ 6 มิถุนายน 2560	29
ภาพที่ 4.12: การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ลงเมื่อวันที่ 23 สิงหาคม 2560	29
ภาพที่ 4.13: การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ลงเมื่อวันที่ 5 มิถุนายน 2560	30
ภาพที่ 4.14: การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ลงเมื่อวันที่ 19 สิงหาคม 2560	31
ภาพที่ 4.15: การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ลงเมื่อวันที่ 11 มิถุนายน 2560	31
ภาพที่ 5.1: ความเหลื่อมล้ำในประเทศไทย ปี 2559	35
ภาพที่ 5.2: ข้อมูลล่าสุดของ World Justice Project หรือโครงการด้านความยุติธรรมโลก	39

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การ์ตูน (Cartoon) คือ การวาดเส้นหรือจิตรกรรมแบบกึ่งสัญลักษณ์หรือสัญลักษณ์ (กึ่งเหมือนจริงหรือไม่เหมือนจริง) เพื่อการเสียดสี การล้อเลียน ความขบขัน หรือการแสดงออกซึ่งกระบวนแบบเชิงศิลปะ ผู้วาดการ์ตูนจะถูกเรียกว่านักเขียนการ์ตูนหรือการ์ตูนนิสต์ (Cartoonist)

การ์ตูนได้ถูกใช้เป็นสื่อที่แสดงความสนุกสนานอยู่หลายศตวรรษตั้งแต่อดีต กระทั่งถึงศตวรรษที่ 16 ภาพวาดการ์ตูนจึงเริ่มถูกใช้เป็นเครื่องมือในการเสียดสี เย้ยหยัน หรือประชดประชันสังคมและการเมืองไป โดยการ์ตูนนิสต์การเมืองคนแรกคือชาวอังกฤษ ชื่อ เจมส์ กิลล์เรย์ (ค.ศ. 1757 – 1815) เขียนภาพล้อเลียนพระบรมวงศานุวงศ์ของประเทศอังกฤษ ที่มีการใช้จ่ายอย่างฟุ่มเฟือย รวมถึงเรื่องของศีลธรรมในหมู่ชนชั้นสูง และเสียดสีการทำงานของรัฐบาล ทำให้ประชาชนผู้อ่านคลายความเครียดจากภาวะสงครามในขณะนั้น หนังสือที่พิมพ์ภาพล้อการเมืองเล่มแรกที่เกิดขึ้นในนิตยสารฝรั่งเศส ชื่อ CARIVARI ต่อมาจึงเริ่มแพร่มาสู่นิตยสารรายสัปดาห์ของอังกฤษ ชื่อ PUNCH ที่มีบทความการเมืองรวมทั้งมีภาพล้อประกอบ ทำให้ได้รับความนิยมจากผู้อ่านเป็นอย่างยิ่ง และดำเนินกิจการเรื่อยมาจนกระทั่งปัจจุบันนี้

จุดเริ่มต้นของการ์ตูนในเมืองไทย เกิดขึ้นในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว และพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว โดยเกิดจากจิตรกรที่มีชื่อเสียงในสมัยนั้นที่มีนามว่า ขวัญอินโข่ง เป็นผู้ริเริ่มเขียนภาพจิตรกรรมฝาผนัง ให้มีลักษณะเป็นภาพเหมือนจริง ล้อเลียนบุคคล และสอดแทรกอารมณ์ขัน แต่ไม่ใช่เป็นผลงานด้านการ์ตูนอย่างแท้จริง เนื่องจากขาดการแสดงออกตามลักษณะของตัวการ์ตูน มีความละเอียดของลายเส้น และแสงเงาที่ชัดเจนเกินไป

ปี พ.ศ. 2440 (ค.ศ. 1897) พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เสด็จประพาสยุโรปเป็นครั้งแรก มีผู้วาดภาพการ์ตูน แทรกภาพข่าวการเสด็จพระราชดำเนินในครั้งนั้น รวมทั้งพระราชกรณียกิจในสถานที่ต่าง ๆ ลงตีพิมพ์ในนิตยสาร วารสาร หนังสือพิมพ์ ใบปลิว ไปรษณียบัตร ปกหนังสือเรียน ฯลฯ เมื่อพระองค์ทราบก็ทรงโปรดเกล้าให้รวบรวมสิ่งพิมพ์ที่มีภาพวาดลายเส้นล้อการเมือง ที่เปรียบเปรยถึงพระองค์ ส่งกลับมาให้พระบรมวงศานุวงศ์ที่เมืองไทย

ปี พ.ศ. 2449 (ร.ศ. 125) มีการสร้างภาพวาดการ์ตูนเชิงตลกขบขัน โดยสร้างจากการใช้วิธีแกะไม้อย่างง่าย ๆ ทำแม่พิมพ์คล้ายกับวิธีการของประเทศทางยุโรป โดยทำลงในหนังสือชื่อ สารานุกรมวิทยา และในจดหมายเหตุแสงอรุณ

เมื่อปี พ.ศ. 2450 นอกจากนี้มีชาวต่างประเทศวาดภาพการ์ตูนล้อเลียนชาวต่างชาติที่อาศัยอยู่ในประเทศไทยสมัยนั้น ในหนังสือพิมพ์ชื่อ สยามออบเซอร์เวอร์ (Siamobserver)

ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว พระองค์ทรงสนพระทัยศิลปะการวาดภาพมาก ทรงโปรดเกล้าพระราชทานคำว่า Cartoon จากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยว่า ภาพล้อ ในสมัยนี้เองที่การ์ตูนล้อการเมืองเริ่มเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย เนื่องจากพระองค์ทรงสนับสนุนให้มีการจัดประกวดวาดภาพล้อเลียนขึ้นใน พระบรมมหาราชวัง (พ.ศ. 2468 – 2470) ทำให้การวาดภาพการ์ตูนได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก การ์ตูนล้อการเมือง (Editorial Cartoon) ปรากฏให้เห็นตามหนังสือพิมพ์ฉบับต่าง ๆ ทั้งรายวันหรือรายสัปดาห์ เป็นภาพวาดที่สะท้อนถึงเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่สำคัญในช่วงเวลาขณะนั้นมาไว้ได้ทั้งหมด

นอกจากนี้พระองค์ยังทรงโปรดการวาดภาพล้อเลียน เพื่อตักเตือนข้าราชการที่ทุจริต ประพฤติมิชอบ ฉ้อราษฎร์บังหลวง โดยลงตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ 3 ฉบับ คือ ดุสิตสมัย ดุสิตสมิต และ ดุสิตสักขี

การ์ตูนนิสต์การเมืองคนแรกของไทยคือ เปล่ง ไตรปิ่น ซึ่งมีโอกาสเดินทางไปศึกษาวิชาศิลปะการวาดภาพที่ยุโรป ได้นำเทคนิคจากต่างประเทศ วาดภาพการ์ตูนเป็นลายเส้น ได้รับรางวัลการประกวดภาพล้อจาก ร. 6 โดยการเขียนการ์ตูนล้อเลียนนักการเมืองสำคัญ ๆ ในยุคนั้น อาทิ เจ้าพระยาอมราช พระยามโนปกรณนิติธาดา พระยาพลพลพยุหเสนา เจ้าพระยาธรรมศักดิ์มนตรี ฯลฯ นอกจากการวาดภาพการ์ตูนแล้ว เปล่ง ยังมีความสามารถพิเศษอีกหลายอย่าง เช่น การสร้างกล้องถ่ายรูป การทำแม่แบบพิมพ์ การถ่ายรูป ทำให้ได้รับพระราชทานบรรดาศักดิ์เป็น ขุนปฏิภาคพิมพ์ลิขิต

สมัยรัชกาลที่ 7 การ์ตูนในเมืองไทยเริ่มอยู่ในช่วงขาลงเนื่องจากเกิดภาวะสงครามโลกครั้งที่สอง เกิดปัญหาการขาดแคลนกระดาษพิมพ์ จนกระทั่งยุคการเปลี่ยนแปลงการปกครอง (พ.ศ. 2475) วงการการ์ตูนเริ่มฟื้นฟูก้าวขึ้นพร้อมกับเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นทางการเมือง การ์ตูนนิสต์วาดภาพล้อเลียนจนเกินขอบเขต จึงทำให้มีกฎหมายของคณะราษฎรออกมาควบคุม ช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สอง ประยูร จรรยาวงศ์ วาดภาพการ์ตูนที่มีตัวแสดงชื่อ สุขเล็ก ใช้เป็นสัญลักษณ์ประจำตัว เขียนการ์ตูนขำขันและการ์ตูนล้อการเมือง ได้รับรางวัลจากการประกวดการ์ตูนสันติภาพโลก เมื่อ ปี พ.ศ. 2503 ที่นิวยอร์ก สหรัฐอเมริกา ชื่อภาพ การทดลองระเบิดปรมาณูลูกสุดท้าย (The Last Nuclear Test) และได้รับรางวัลแมกไซไซ ที่ ประเทศฟิลิปปินส์ ในยุคที่เผด็จการครองเมือง สุขเล็ก ถูกสั่งห้ามเขียนการ์ตูนล้อเลียนการเมือง เนื่องจากการวาดภาพวิจารณ์นักการเมืองที่มีอำนาจในยุคนั้น จึงได้เปลี่ยนแนวมาวาดภาพการ์ตูนในคอลัมน์ ขบวนการแก้จน ในหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ จนกระทั่งวาระสุดท้ายของชีวิต

ยุคทองของการ์ตูนล้อการเมืองไทย เกิดขึ้นหลังเหตุการณ์ 14 ตุลาคม พ.ศ. 2516 เกิดหนังสือพิมพ์เพิ่มขึ้นใหม่อีกหลายชื่อ ทำให้มีการ์ตูนนิสต์การเมืองที่มีชื่อเสียงเกิดขึ้นอีกหลายคน เช่น สมชัย กัตถัญญตานนท์ (นามปากกา ชัย ราชวัตร) ผู้เขียนการ์ตูนการเมืองชุด ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน จากหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ ชูชาติ หมิ่นอินกุล (นามปากกา หมิ่น) จากหนังสือพิมพ์ มติชน อรุณ วัชร

สวัสดี จากหนังสือพิมพ์มติชน และ หนังสือพิมพ์ The Nation คักดา เอียว (นามปากกา เขียว) จากหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ บัญชา - คามิน จากหนังสือพิมพ์ผู้จัดการ สุรพล พิทยาสกุล หรือ พล ข่าวดสด เริ่มเขียนการ์ตูนการเมืองสมัยรัฐบาลของนายบรรหาร ศิลปอาชา ในหนังสือพิมพ์ข่าวสด เรื่อง หนุณา กับป่าแจ่ม ซึ่งตัวละคร หนุณา มีที่มาจาก กัญญา ศิลปอาชา และ ป่าแจ่ม มีที่มาจาก คุณหญิงแจ่มใส ศิลปอาชา

ในอดีตนักวาดการ์ตูนล้อการเมืองและหนังสือพิมพ์ มักจะถูกดำเนินคดีอาญาหรือถูกคุกคามจากผู้มีอำนาจในยุคนั้น หนังสือพิมพ์หลายฉบับถูกสั่งปิดโดยรัฐบาล เนื่องจากภาพการ์ตูนที่แม้จะไม่ได้มีการระบุชื่อ แต่ลายเส้นการ์ตูนที่แสดงถึงเอกลักษณ์เฉพาะบุคคล ก็ทำให้รู้ว่าเป็นใคร แตกต่างจากปัจจุบันที่เทคโนโลยีด้านการสื่อสารมีการพัฒนาไปอย่างมาก ทำให้เสรีภาพของการแสดงความคิดเห็นทางการเมืองมีมากขึ้น การ์ตูนนิสต์ได้มีโอกาสแสดงศิลปะการวาดภาพลายเส้น ล้อเลียนได้อย่างมีอิสระ คอลัมน์การ์ตูนการเมืองในหนังสือพิมพ์ภาษาไทย และภาษาต่างประเทศเกือบจะทุกฉบับ จึงเป็นเสน่ห์ และแรงดึงดูดใจสำหรับผู้สนใจในอารมณ์ขันและมุมมองต่อข่าวของผู้วาด (สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2549)

จะเห็นได้ว่าเนื้อหาของการ์ตูนการเมืองในมุมมองของการ์ตูนนิสนั้นเปรียบเสมือนกระบอกเสียงที่สะท้อนถึงปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม ทั้งเรื่องการเมือง เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม หรือความเดือดร้อนของประชาชน อีกทั้งยังมีส่วนในการขับเคลื่อนสังคม ให้ข้อมูลข่าวสาร รวมถึงความบันเทิงกับประชาชนทั่วไปอีกด้วย การศึกษาเรื่องของการ์ตูน 4.0: ภาพสะท้อนสังคมโลกในยุคดิจิทัล ผู้วิจัยต้องการศึกษาเนื้อหาของการ์ตูนในยุคปัจจุบัน ผ่านมุมมองของการ์ตูนนิส ชัย ราชวัตร ซึ่งถือว่าเป็นการ์ตูนนิสอันดับต้น ๆ ของประเทศไทย ว่าเนื้อหาที่มีการสะท้อนถึงสังคมในโลกยุคปัจจุบันที่เข้าสู่ยุคดิจิทัลอย่างไร

1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาประเภทของข่าวที่นำเสนอผ่านการ์ตูนข่าว 4.0

1.2.2 เพื่อศึกษาว่าการ์ตูน สะท้อนสังคมในโลกยุคดิจิทัลอย่างไร

โดยศึกษาจากภาพเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่สะท้อนผ่านการ์ตูนออกมาหลาย ๆ ด้าน เช่น ความรุนแรง การทุจริต การเปลี่ยนแปลงของสังคม เป็นต้น

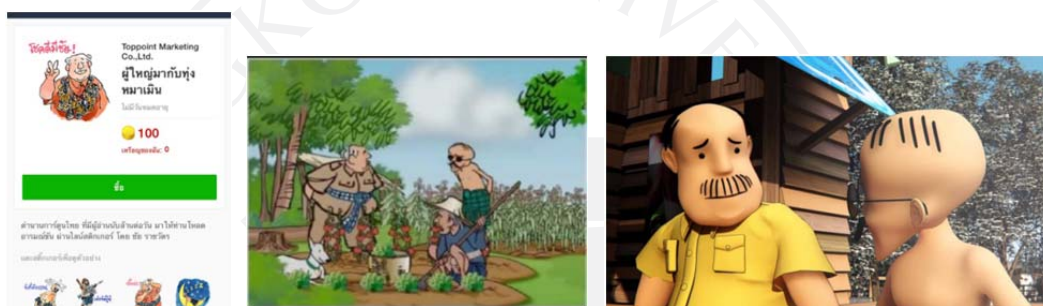
1.3 ขอบเขตงานวิจัย

การศึกษาเรื่อง การ์ตูน 4.0 ผู้วิจัยมีการกำหนดขอบเขตของการวิจัย โดยมีรายละเอียดที่สำคัญ ดังต่อไปนี้

1.3.1 ช่วงเวลาที่ศึกษา: ระหว่างเดือนมิถุนายนถึงสิงหาคม 2560 เนื่องจากเป็นช่วงที่มีเหตุการณ์สำคัญทางการเมืองและสังคมที่เด่นมาก ๆ ในปีนี้ เช่น การตัดสินใจนำข้าว ปัญหาการเกิดอุทกภัยในหลาย ๆ จังหวัด คดีฆาตกรรมจากบุคคลที่มีชื่อเสียงในวัยรุ่น รวมถึงข่าวทุจริตที่เกี่ยวข้องกับการสงฆ์ เป็นต้น

1.3.2 ภาพการ์ตูน: ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ของ คุณชัย ราชวัตร จากเว็บไซต์หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ เนื่องจากเป็น ตัวอย่าง การ์ตูนการเมืองที่ประสบความสำเร็จ ต่อยอดเป็น การ์ตูนในจอโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และอื่น ๆ อีกมากมาย

ภาพที่ 1.1: การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน



ที่มา: ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน. (2556). สืบค้นจาก <https://www.youtube.com/watch?v=hqMTmSu0fOA>.

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 เพื่อรับรู้ถึงการเปลี่ยนแปลงของสังคมในยุคดิจิทัล ในมุมมองของผู้เขียน

1.4.2 เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาการเปลี่ยนแปลงของสังคมและพฤติกรรมของคนที่เปลี่ยนแปลงไปในยุคดิจิทัล

1.5 นิยามคำศัพท์เฉพาะ

1.5.1 ยุคดิจิทัล หมายถึง ยุคที่มีการแพร่สัญญาณเสียงออกอากาศโดยใช้ระบบอินเทอร์เน็ตเป็นตัวกลาง โดยในที่นี้จะศึกษาสื่อดิจิทัล ซึ่งก็คือ Facebook ซึ่งเป็นรูปแบบที่ให้บริการรับส่งข้อมูลข่าวสารเทคโนโลยีที่ติดต่อสื่อสารได้ 2 ช่องทางคือ ถ่ายทอด ภาพและเสียง และสามารถทำให้ผู้ใช้ติดต่อสื่อสารได้ในรูปแบบของการสนทนา

1.5.2 การ์ตูนการเมือง หมายถึง ภาพการ์ตูนที่วาดและตีพิมพ์ลงสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ เช่น หนังสือพิมพ์ หรือ นิตยสาร เป็นต้น โดยมีเนื้อหาล้อเลียนหรือวิพากษ์วิจารณ์ สังคม เศรษฐกิจ รวมถึงการเมือง ผ่านมุมมองหรือการแสดงความคิดเห็นของผู้เขียน โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความเพลิดเพลิน สนุกสนาน ในบางครั้งอาจสอดแทรกถึงวิธีการแก้ปัญหาด้วย โดยปกติจะมีคำบรรยายหรือไม่ก็ได้ นักวาดการ์ตูนการเมืองนั้นจะถูกเรียกว่า การ์ตูนนิสต์ (Cartoonist)

1.5.3 สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อที่ผู้ส่งสารแบ่งปันสารในรูปแบบต่าง ๆ ไปยังผู้รับสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยสามารถโต้ตอบกันได้ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร หรือผู้รับสารด้วยกันเอง ในลักษณะการสนทนาและมีส่วนร่วมทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งการใช้งานสังคมเว็บไซต์ออนไลน์ทำให้เกิดการสื่อสารระหว่างผู้คนที่สะดวกรวดเร็ว

1.5.4 เซลฟี หมายถึง พฤติกรรมการถ่ายรูปตนเองจากกล้อง หรือกล้องจากโทรศัพท์มือถือ เมื่อถ่ายแล้วมักจะมีการแบ่งปันลงบนบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ภาพถ่ายเซลฟี มักถ่ายจากการถือกล้องและยื่นแขนไปจนสุด หรือยื่นไปทางกระจก ให้จับภาพตนเองในอิริยาบถต่าง ๆ

1.5.5 สัญลักษณ์ หมายถึง สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมายแทนของจริง ตัวจริง อาจจะเป็นสิ่งของ เสียง ภาพ เป็นต้น

1.5.6 ความหมายเชิงสัญลักษณ์ หมายถึง การตีความหมายเชิงสัญลักษณ์จากสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในภาพการ์ตูนข่าวการเมือง

บทที่ 2

วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง การ์ตูน 4.0: ภาพสะท้อนสังคมในยุคดิจิทัล ผู้วิจัยได้รวบรวมแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องไว้ ดังนี้

- 2.1 ทฤษฎีสัญญาวิทยา
- 2.2 แนวคิดเรื่องของการตลาดเชิงเนื้อหา
- 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับข่าวและประเด็นข่าว
- 2.4 แนวคิดเรื่องการ์ตูน
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ทฤษฎีสัญญาวิทยา

ในการสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น มนุษย์เราสามารถสื่อความหมายเพื่อการสื่อสารได้โดยใช้วิธีการอันหลากหลาย วิธีการที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดคือ ภาษา สีหน้า ท่าทาง รวมถึงสามารถสื่อความหมายได้ด้วยเครื่องแต่งกาย เช่น ชุดนักเรียน ชุดงานศพ ชุดงานแต่งงาน เครื่องอุปโภคบริโภคก็มีส่วนช่วยในการสื่อความหมายด้วย เช่น รถราคาแพง และกิจกรรมในชีวิตประจำวัน เช่น เล่นกอล์ฟ เข้าวัด เป็นต้น ล้วนสามารถสื่อความหมายได้ ในโลกของสื่อและศิลปวัฒนธรรม การสื่อความหมายก็จะยิ่งซับซ้อนขึ้นไป เช่น ในวรรณกรรม ภาพยนตร์ จิตรกรรม ต่างก็มีแบบแผนการสื่อความหมายแนวต่าง ๆ แยกย่อย

สัญศาสตร์ (Semiotics) หรือที่เรียกอีกอย่างว่า สัญญาวิทยา (Semiology) เป็นการศึกษากระบวนการต่าง ๆ ที่มนุษย์ในสังคมใช้ในการสื่อความหมายสู่กัน ศาสตร์วิชานี้พัฒนาขึ้นภายในอิทธิพลของ แฟร์ดีนันด์ เดอ โซซูร์ บิดาแห่งภาษาศาสตร์ นั่นคือ สัญศาสตร์แนวโครงสร้าง (Structural Semiotics) สัญศาสตร์แนวนี้เน้นย้ำหลักการเรื่องของโครงสร้าง หมายความว่า คำสื่อความหมายของสัญญาแต่ละตัวเกิดจาก ความสัมพันธ์ที่สัญญาตัวนั้น ๆ มีกับสัญญาตัวอื่น ๆ ที่อยู่ร่วมในระบบเดียวกัน ไม่ใช่ว่าสัญญาแต่ละตัวจะสามารถสื่อความหมายได้ด้วยตัวมันเองโดด ๆ (นพพร ประชากุล, 2552, หน้า 320)

วิธีมองแบบสัญศาสตร์นั้นไม่จำกัดแค่เพียงประโยชน์ใช้สอย เนื้อหาสาระ หรือความหมายเบื้องต้นที่รับรู้ได้ด้วยสามัญสำนึกเท่านั้น แต่จะมุ่งเน้นไปที่ความหมายทางวัฒนธรรมซึ่งทำหน้าที่คอยพยุห้ค่าจุนความหมายเบื้องต้นอีกทีหนึ่ง โดยพยายามสาคิตกระบวนการผลิตความหมายทั้งหมดนั้นออกมา

กาญจนา แก้วเทพ (2547, หน้า 105-108) อธิบายว่า ทฤษฎีสัญญะวิทยา (Semiology) เป็นทฤษฎีที่ให้คำอธิบายเกี่ยวกับคำว่า “สัญญะ” (Sign) คำว่า “Sign” ในภาษาอังกฤษ มีรากศัพท์มาจากภาษากรีกว่า “to semion”

สัญญะ หมายถึง สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมาย (Meaning) แทนของจริง ตัวจริง (Object) ในตัวบท (Text) และในบริบท (Context) สิ่งที่น่ามาเป็นสัญญะนั้น อาจเป็นวัตถุ สิ่งของ รูปภาพ หรืออื่น ๆ แต่สัญญะที่เป็นที่รู้จักที่สุดคือ ภาษา Language

แนวคิดเกี่ยวกับ “สัญญะวิทยา” เริ่มต้นที่ De Saussure ผู้เป็นนักภาษาศาสตร์ชาวสวิส และ C. Peirce นักภาษาศาสตร์ชาวอเมริกัน De Saussure เสนอว่า นอกเหนือจากภาษาแล้วมีระบบสัญญะรูปแบบอื่น ๆ ที่สามารถจะแสดงความหมายและความคิดของผู้ส่งสารได้ เช่น สัญญาณทหาร สัญญาณจราจร ฯลฯ นั่นคือทุกสิ่งทุกอย่างที่สามารถสื่อความหมายได้ถือเป็นสัญญะ C. Peirce เสนอว่า เนื่องจากสัญญะหนึ่งจะมีองค์ประกอบ 3 ส่วนคือ ส่วนที่เป็นของจริง (Reference) ตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) เช่น การยกตัวอย่าง ขวดน้ำเปล่า

- 1) ของจริง คือ ขวดที่เป็นขวดจริง ๆ
- 2) ตัวหมาย คือ ในแต่ละวัฒนธรรมจะสร้างสัญญะขึ้นแทนตัวขวดจริง เช่น สังคมไทยจะเขียนว่าขวด สังคมอังกฤษจะเขียนว่า Bottle และสังคมอื่น ๆ ที่จะเขียนแตกต่างกัน

ตัวหมายถึง คือ เมื่อคนในแต่ละวัฒนธรรมได้ผ่านกระบวนการเรียนรู้สัญญะ เช่น อ่านออก เมื่อเห็นสัญญะ “ขวด/ Bottle” ในสมองหรือความคิดของเขาก็จะเกิดการจินตนาการภาพของขวดขึ้นมา ที่เราเข้าใจว่าเป็นภาพในใจ หรือในความคิด (กาญจนา แก้วเทพ, 2542, หน้า 80)

วิธีการวิเคราะห์สัญญะ

นักสัญญะวิทยาพยายามจะจำแนกประเภทและระดับของความหมายที่บรรจุอยู่ในสัญญะ ซึ่งจากการค้นคว้า พบว่ามี 3 แนวทางที่ใช้ในการวิเคราะห์ดังนี้ (De Saussure, 1974 อ้างใน กาญจนา แก้วเทพ, 2542, หน้า 98)

- 1) การวิเคราะห์ความหมายโดยอรรถและความหมายโดยนัย
 - 1.1) ความหมายโดยอรรถ หมายถึง ความหมายที่เข้าใจกันตามตัวอักษร คือความหมายที่ระบุอยู่ในพจนานุกรม เช่น หมี่เป็นสัตว์ 4 เท้า แม่คือสตรีที่ให้กำเนิดลูก เป็นต้น
 - 1.2) ความหมายโดยนัย หมายถึง ความหมายทางอ้อมที่เกิดจากข้อตกลงหรือกลุ่มหรือจากประสบการณ์เฉพาะบุคคล เช่น “แม่” บางคนจะนึกถึงความอบอุ่น บางคนอาจจะนึกถึงความเข้มงวด เป็นต้น
- 2) การวิเคราะห์แบบ Paradigmatic และ Syntagmatic
 - 2.1) การวิเคราะห์แบบ Paradigmatic เป็นการวิเคราะห์ที่เน้นเรื่องลำดับเวลา ถ้าสลับขั้นตอนความหมายอาจเปลี่ยนไป

2.2) การวิเคราะห์แบบ Syntagmatic เป็นการวิเคราะห์โดยการหาแบบแผนที่ซ้อน เร้นแล้วสร้างความหมายใหม่ขึ้นมา เช่น การสร้างลักษณะของผู้ร้ายจากลักษณะที่ตรงข้ามกับพระเอก

3) การวิเคราะห์แบบ Metaphor และ Metonymy

เนื่องจากมนุษย์มีความแตกต่างกันในด้านต่าง ๆ เช่น พื้นฐานครอบครัว ความคิด สังคม ดังนั้นการศึกษาการสร้างความหมายนั้นจึงเป็นสิ่งสำคัญในการจะช่วยให้เข้าใจวิธีการวิเคราะห์สัญลักษณ์ต่าง ๆ และกำหนดจิตใจเพื่อป้องกันการเข้าใจผิด โดยกลวิธีการแสดงนัยแห่งความหมายมีหลายทาง อันได้แก่ สัญลักษณ์ (Symbol) อุปลักษณ์ (Metaphor) นามนัย (Metonymy) และตัวบ่งชี้ (Index)

3.1) อุปมา (Metaphor) เป็นการถ่ายทอดความหมายโดยนำสัญลักษณ์ 2 สัญลักษณ์ที่มีความคล้ายคลึงกันมาเปรียบเทียบ ในลักษณะอุปมาอุปไมย โดยอาศัยจินตนาการเป็นการสำคัญในการหาลักษณะร่วมของสิ่ง 2 สิ่งที่จะนำมาเปรียบเทียบ เช่น เขาอารมณ์แปรปรวนประดุจสายน้ำเชี่ยวหรือใจแข็งดั่งเพชร เป็นต้น

3.2) นามนัย (Metonymy) เป็นการถ่ายทอดความหมายโดยการนำเอาส่วนย่อย ๆ ของสัญลักษณ์มาแทนความหมายรวมทั้งหมด ซึ่งนำมาใช้โดยการทำให้ความหมายของความเป็นตัวแทนกับความจริงเกิดความสัมพันธ์เป็นสิ่งเดียวกันโดยการเชื่อมโยง อิงจากความจริงที่มีทั้งหมดในสถานการณ์ที่ต้องการกล่าวถึง วิธีนี้จะใช้ได้ดีต่อเมื่อผู้รับสารสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างส่วนย่อยกับส่วนรวมได้ เช่น นึกถึงหอไอเฟล จะนึกถึง ประเทศฝรั่งเศส เป็นต้น

2.2 แนวคิดเรื่องของการตลาดเชิงเนื้อหา

การตลาดเชิงเนื้อหา คือ การสร้างมูลค่าจากการใช้ข้อมูลผสมผสานกับความบันเทิง เพื่อสร้างผลกระทบในเชิงบวกให้กับผู้บริโภค (Norsrai, Karimi, Mohammadi & Malekian, 2013 อ้างใน วรมน บุญศาสตร์, 2559) โดยเนื้อหาที่ถูกนำเสนอจะมีบทบาทในการกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วม การให้ข้อมูล การสร้างความบันเทิง เป็นต้น (The Internet Marketing Academy, 2011 อ้างใน วรมน บุญศาสตร์, 2559)

ภานนท์ คุ่มสุภา (2558) ได้ให้นิยามของความสำเร็จในการทำตลาดเชิงเนื้อหา คือ เป็นการนำสารจากผู้ส่งสาร ใช้สื่อเป็นเครื่องมือส่งไปยังผู้รับสาร และมีผลทางการตลาดเป็นเป้าหมาย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างประสบการณ์ให้ผู้บริโภค ซึ่งเกิดจากการรับรู้ ปฏิสัมพันธ์ ส่งผลให้เกิดการซื้อสินค้าหรือบริการในทันทีหรือเกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติซึ่งเป็นผลมาจากการรับสาร โดยหลักการสำคัญในการทำตลาดเชิงเนื้อหา มีอยู่ 5 หลักการคือ (Lankow, 2011 อ้างใน วรมน บุญศาสตร์, 2559)

- 1) การจัดการข้อมูลให้เป็นข้อมูลที่มีคุณค่าและเกี่ยวข้องกับผู้บริโภค
- 2) มีวัตถุประสงค์ทางการตลาด
- 3) ต้องการสร้างการเปลี่ยนแปลงหรือรักษาพฤติกรรมของผู้บริโภค
- 4) ใช้สื่อผ่านรูปแบบที่หลากหลาย เช่น ภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น
- 5) มีการระบุกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจน

ภานนท์ คุ่มสกา (2557) ยังได้กล่าวอีกว่า ความสำคัญของการตลาดเชิงเนื้อหาปรากฏเด่นชัดขึ้น เมื่อผู้บริโภคไม่ได้เปิดรับเพียงแค่สื่อรูปแบบเก่า เช่น การโฆษณาทางโทรทัศน์และสิ่งพิมพ์ แต่สามารถเปิดรับจากสื่อออนไลน์โดยไม่สนใจโฆษณาซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่น่าสนใจได้ ดังนั้นการตลาดเชิงเนื้อหาจึงต้องนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ มีคุณค่า ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคให้เกิดความสนใจติดตาม และเกิดความสัมพันธ์กับตราสินค้า

ความแตกต่างที่สำคัญระหว่างโฆษณาและการตลาดเชิงเนื้อหา มีอยู่ 2 ลักษณะคือ (ณัฐพัชญ์ วงษ์เหรียญทอง, 2557, หน้า 58)

- 1) การตลาดเชิงเนื้อหาส่วนมากจะเผยแพร่ผ่านสื่อที่ตัวเองเป็นเจ้าของ หรือสื่อที่ได้จากการบอกต่อ ในขณะที่การโฆษณาจะเกิดขึ้นจากการซื้อพื้นที่สื่อ
- 2) การตลาดเชิงเนื้อหาเป็นลักษณะของการดึง (Pull Marketing) มากกว่าผลัก (Push Marketing) คือการสร้างเนื้อหาที่น่าสนใจ ทำให้กลุ่มเป้าหมายอยากติดตาม ซึ่งต่างจากโฆษณาแบบเดิมที่เข้าไปขัดจังหวะของกลุ่มเป้าหมาย

อย่างไรก็ตามการตลาดเชิงเนื้อหาและโฆษณาต่างเป็นส่วนสนับสนุนซึ่งกันและกัน ด้วยวิธีการสร้างการตลาดเชิงเนื้อหาไว้ในสื่อของตราสินค้า จากนั้นจึงซื้อสื่อเพื่อโฆษณาเนื้อหาดังกล่าว ด้วยเนื้อหาที่มีความน่าสนใจจะทำให้ถูกพบเห็นได้มากขึ้นและไม่สร้างความรำคาญในกลุ่มเป้าหมาย และยังจะก่อให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างผู้บริโภคและตราสินค้าได้ ซึ่งปัจจัยสำคัญในการสร้างความสัมพันธ์คือการรับรู้และเข้าใจในกลุ่มเป้าหมายว่าต้องการอะไร จากนั้นจึงนำเสนอเนื้อหาที่พวกเขาต้องการ โดยมีเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาคือ

- 1) สามารถนำเสนอเนื้อหาที่มีความน่าเชื่อถือ
- 2) สามารถนำเสนอเนื้อหาที่มีความต่อเนื่อง ยั่งยืน
- 3) สามารถนำเสนอเนื้อหาที่ทำให้กลุ่มเป้าหมายรู้สึกพึงพอใจ หรือปลอดภัย

ฐิติกานต์ นิธิอุทัย (2555) ได้เสริมเกี่ยวกับการสร้างการตลาดเชิงเนื้อหา ผ่านการบริหารเฟสบุ๊คเพจดังนี้

- 1) การอัปเดตสถานะ การสร้างกิจกรรมร่วมกับสมาชิกโพสต์ข้อมูลใหม่ ๆ ทำให้เกิดการสร้างความสัมพันธ์กับสมาชิกเพจ

- 2) การนำเสนอสิทธิพิเศษอื่น ๆ เช่น แจกของรางวัล ส่วนลดพิเศษ เพื่อเป็นการกระตุ้นให้สมาชิกเพจหรือ คนที่ไม่ใช่สมาชิกเกิดความสนใจและเป็นสมาชิกเพจ
- 3) การสร้างความน่าสนใจโดยการปรับเปลี่ยนรูปแบบเพจให้ใหม่ เช่น เปลี่ยนตามฤดูกาล หรือ เหตุการณ์สำคัญ
- 4) การมีส่วนร่วมของสมาชิก เพื่อสร้างแรงดึงดูดให้สมาชิกมีการสนทนาโต้ตอบมีส่วนร่วมทำให้เกิดเป็นชุมชน โดยมีผู้ดูแลระบบ ให้บริการตอบคำถามต่าง ๆ
- 5) การควบคุมสถานการณ์โดยผู้ดูแลระบบ ทำการตรวจสอบความเหมาะสมของข้อความที่สมาชิกติดต่อสื่อสารอย่างเหมาะสม

โดยสรุปแล้ว การตลาดเชิงเนื้อหา เป็นการทำการสื่อสารเพื่อให้ผู้บริโภคเกิดความพอใจและไม่สร้างความรำคาญให้กับผู้บริโภค เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดทั้งในฝั่งของผู้ส่งสาร และ ผู้รับสาร ซึ่งจะสามารถพัฒนาไปสู่การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีของทั้งสองฝ่ายได้ จึงเป็นส่วนสำคัญที่ควรศึกษา เพื่อนำสร้างและพัฒนา เนื้อหาที่ดี ตรงกับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับข่าวและประเด็นข่าว

ข่าว คือ การบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม โดยเฉพาะเมื่อเหตุการณ์นั้น มีผลกระทบต่อสังคม การเมือง สาธารณะชน ข่าวจึงมีไว้เพื่อตอบคำถามสังคม ว่ามีอะไรเกิดขึ้น ใครมีส่วนเกี่ยวข้อง เกิดขึ้นที่ไหน เกิดขึ้นเมื่อไหร่ ทำไมถึงเกิด และมีผลกระทบอย่างไร (Berger, 1990, p. 121 อ้างใน Media Thailand, 2560)

ข่าวยังหมายถึง การรายงานบางสิ่งบางอย่างที่ใหม่ และเป็นที่น่าสนใจของผู้รับสาร โดยมีหลายปัจจัย เช่น สถานการณ์ที่เกิดขึ้นมีความสัมพันธ์กับผู้รับสาร เป็นข้อมูลข่าวสารที่ประชาชนต้องการอย่างเร่งด่วน สารสนเทศใหม่ ๆ ที่มีผลกระทบต่อสังคม (พัชนี เจริญรยา, เมตตา วิวัฒนานุกูล และ ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, 2538, หน้า 88)

เนื่องจากในแต่ละวันจะมีข่าวจำนวนมากที่ถูกผลิต และหลังไหลมายังโต๊ะของบรรณาธิการข่าว แต่เนื่องจากเวลาและพื้นที่สำหรับเผยแพร่ที่มีจำกัด จึงไม่สามารถที่จะนำเสนอข่าวทั้งหมดได้ ดังนั้นผู้ที่ทำการคัดเลือกข่าวจึงต้องทำงานหนักในการคัดเลือกข่าวที่เหมาะสม และมีประโยชน์กับผู้อ่านมากที่สุด

การประเมินคุณค่าข่าว (New Judgment)

ดร.ณิ หิรัญรักษ์ (2538 อ้างใน ประณรัตน์ พิงคานนท์, 2548, หน้า 6-7) กล่าวว่า เมื่อหนังสือพิมพ์ตัดสินใจพิมพ์ข่าวเรื่องใดเรื่องหนึ่ง จะต้องประเมินคุณค่าข่าวของเหตุการณ์นั้นว่ามีมากน้อยเพียงใด โดยใช้หลักพื้นฐานในการประเมินคุณค่าข่าว 3 ประการดังต่อไปนี้

1) ข้อเท็จจริง (Fact) สื่อมวลชนจะต้องนำข้อเท็จจริงมานำเสนอต่อผู้รับสาร และพึงระลึกเสมอว่าข่าวจะต้องมีที่มาจากข้อเท็จจริงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ดังนี้

1.1) มาจากสถานการณ์ (Situation)

1.2) เหตุการณ์ (Occurrence)

1.3) ความคิด (Thoughts)

1.4) ข้อคิดเห็น (Ideas)

2) ข่าวต้องเป็นสิ่งที่น่าสนใจ (Interesting)

3) ข่าวจะต้องเป็นสิ่งที่น่าสนใจสำหรับคนหมู่มาก เป็นเรื่องที่น่าสนใจของประชาชนในวงกว้าง นอกจากหลักในการประเมินคุณค่าข่าวเบื้องต้นตามที่ได้กล่าวมานั้น มาลี บุญศิริพันธ์ (2551, หน้า 26) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบของข่าวที่มีความสำคัญต่อการคัดเลือกข่าว และการจัดลำดับความสำคัญ โดยประกอบด้วยสิ่งต่อไปนี้

1) ความสด (Immediacy) ข่าวต้องได้รับการรายงานอย่างรวดเร็ว และทันต่อเหตุการณ์

2) ความถูกต้องกับกาลเทศะ (Timeless) ข่าวที่มีคุณค่าต้องได้รับการรายงานให้ทันเวลา และตรงกับความสนใจของประชาชน

3) ความใกล้ชิด (Proximity) โดยปกติคนทั่วไปมักให้ความสำคัญกับคนใกล้ตัวเสมอ เรื่องที่มีความใกล้ชิด และมีผลกระทบต่อผู้อ่านโดยตรงจะมีคุณค่ามากเป็นพิเศษ

4) ความเด่น (Prominence) ข่าวควรมีองค์ประกอบของความเด่นอยู่เสมอ เช่น บุคคลเด่น สถานที่เด่น หรือ เหตุการณ์เด่น เป็นต้น

5) ความขัดแย้ง (Conflict) ข่าวที่ปรากฏบนหน้าหนังสือพิมพ์ มักเป็นเหตุการณ์ที่มีเรื่องความขัดแย้งเป็นส่วนมาก ไม่ว่าจะเป็นทางความคิด หรือผลประโยชน์ ซึ่งปกติวิสัยมนุษย์ชอบสนใจต่อเรื่องที่มีความขัดแย้งกันและอยากทราบข้อยุติจากความขัดแย้งนั้น

6) ความผิดปกติ (Oddity) ความผิดปกติ แปลกจากธรรมดา มักได้รับความสนใจ

7) ความกระทบกระเทือนอารมณ์ (Human Interest) เป็นเหตุการณ์ที่มีองค์ประกอบของความกระทบกระเทือนอารมณ์ของผู้อ่าน ก่อให้เกิดความรู้สึกร่วมกับบุคคลในเหตุการณ์นั้น

8) ความมีเงื่อนงำ (Suspense) ข่าวที่มีเงื่อนงำ สลับซับซ้อน ยังไม่เป็นที่กระจ่าง ทำให้คนอยากรู้ อยากติดตาม

9) ผลกระทบกระเทือน (Consequence) คือเหตุการณ์ที่มีผลกระทบต่อประชาชนเป็นจำนวนมาก

10) ความก้าวหน้า (Progress) ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีต่าง ๆ

11) เพศ (Sex) ธรรมชาติของมนุษย์ที่มักมีความสนใจในเรื่องราวเกี่ยวกับเพศ ทั้งเพศเดียวกันหรือต่างเพศ หรือความผิดปกติทางเพศ รวมถึงสิทธิสตรี และการประเวศนางงาม

นอกจากการคัดเลือกข่าวโดยคำนึงถึงองค์ประกอบของข่าวแล้ว ข่าวที่ได้รับการนำเสนอจะต้องพิจารณาในด้านคุณภาพของข่าวด้วย ซึ่งองค์ประกอบของข่าวมีดังนี้

- 1) มีความถูกต้องครบถ้วน (Accuracy) ข้อเท็จจริงหรือเรื่องราวที่ปรากฏในข่าว ทั้งชื่อ ตำแหน่ง อายุ ต้องตรวจสอบให้ถูกต้องครบถ้วน เพื่อป้องกันการเสนอข่าวที่ผิดพลาด ซึ่งอาจเป็นผลร้ายต่อบุคคลที่ตกเป็นข่าวหรือบรรณาธิการอาจถูกดำเนินคดีได้
- 2) สมดุลและเที่ยงธรรม (Balance and Fairness) ต้องให้ความเป็นธรรมแก่คู่กรณีที่มีความขัดแย้งกัน โดยนำเสนอประเด็นสำคัญที่ทั้งสองฝ่ายแสดงความคิดเห็นมาในลักษณะที่สมดุลกัน
- 3) เที่ยงตรงหรือภาววิสัย (Objectivity) ต้องรายงานข่าวโดยปราศจากอคติ หรือไม่สอดแทรกความคิดเห็นของตนลงไป ข่าว โดยมีผลประโยชน์ส่วนตัวเข้ามาเกี่ยวข้อง
- 4) ง่าย กะทัดรัด ชัดเจน (Simplicity/ Conciseness/ Clearness) ข่าวที่เขียนต้องใช้ภาษาหรือถ้อยคำที่เข้าใจง่าย มีความกะทัดรัด และต้องชัดเจน

โดยสรุปแล้ว แนวคิดของข่าว เป็นเรื่องของการคัดเลือกข่าวสารที่จะนำไปเผยแพร่ให้ผู้บริโภค เพื่อให้ผู้บริโภคเกิดความพอใจและเกิดประโยชน์สูงสุด ซึ่งจะสามารถพัฒนาไปสู่การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีของผู้บริโภคและสื่อได้ จึงเป็นส่วนสำคัญที่ควรศึกษา เพื่อนำสร้างและพัฒนา เนื้อหาที่ดี ตรงกับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

2.4 แนวคิดเรื่องการ์ตูน

การ์ตูน (Cartoon) มีรากศัพท์มาจากภาษาละตินคือ Charta หรือ Cartone มีความหมายถึงแผ่นกระดาษขนาดใหญ่ โดยสมัยโบราณมักใช้กระดาษสำหรับเขียนภาพร่างเพื่อนำไปใช้กับผ้าทอ ภาพฝาผนัง หรืออื่น ๆ ปัจจุบันมีผู้ให้ความหมายของคำว่าการ์ตูนไว้มากมาย ผู้วิจัยขอยกตัวอย่างต่อไปนี้

การ์ตูนหมายถึงภาพเขียนถึงบุคคลหรือเหตุการณ์บางอย่าง ในลักษณะล้อขบขัน ซึ่งจัดเป็นงานศิลปะประเภทหนึ่ง แม้จะไม่ใช่วาดภาพแบบละเอียดอ่อนหรือมีจุดหมายตามศิลปะก็ตาม (สุดรัก จรรยาพงษ์, 2530, หน้า 34)

ชวรัตน์ เชิดชัย (2530, หน้า 648) ได้ให้ความหมายของคำว่าการ์ตูน ว่าเป็นรูปแบบการสื่อสารด้วยภาพชนิดหนึ่ง โดยใช้ประกอบเนื้อหาที่ปกติไม่สามารถใช้ภาพถ่ายทอดได้ ส่วนมากจะเป็นภาพหยาบ ๆ มีรายละเอียดน้อย ส่วนใหญ่ใช้เป็นการแสดงออกเชิงสัญลักษณ์หรือจำลองบุคลิกลักษณะของบุคคล หรือเหตุการณ์ที่รู้จักกันอยู่แล้ว เนื้อหาที่แสดงผ่านการตูนมักจะมีลักษณะสดใส แม้บางครั้งจะสื่อความหมายออกมาได้ไม่ชัดเจนนัก แต่ก็ยังเป็นภาพที่จับความสนใจและมีอิทธิพลต่อทัศนคติหรือพฤติกรรมของผู้รับสารได้เป็นอย่างดี การ์ตูนจึงถูกนำไปใช้ถ่ายทอดเนื้อหาได้แทบทุกชนิดตลอดมา เช่น การ์ตูนล้อการเมือง การ์ตูนเล่าเรื่อง หรือ การ์ตูนประกอบเนื้อหา เป็นต้น

เฉลิมรัฐ พิกุล (2556) ได้สรุปความหมายของการ์ตูนได้อย่างน่าสนใจ แยกเป็นข้อ ๆ ดังนี้

- 1) เป็นภาพที่ชวนให้ขบขัน มักถูกนำไปใช้แทนบุคคลที่มีชื่อเสียง เพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเมือง
- 2) เป็นภาพที่ผิดไปจากความจริง น้อยกว่า หรือเกินความจริงไปเลย
- 3) เป็นภาพที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อล้อเลียน หรือประชดประชัน เพื่อสร้างอารมณ์ขัน
- 4) เป็นภาพที่ยึดหลักเกณฑ์ของความเป็นจริงอยู่บ้าง แต่ในขอบเขตที่กว้าง

ประเภทของการ์ตูน

Alan (n.d. อ้างใน เฉลิมรัฐ พิกุล, 2556) ซึ่งเป็นการ์ตูนนิสต์ชาวอเมริกัน ได้จำแนกประเภทของการ์ตูนตามวัตถุประสงค์ที่การ์ตูนนิสต์ต้องการจะนำเสนอออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

- 1) The Comics Art หมายถึง การ์ตูนประเภทขบขัน ผู้เขียนมีวัตถุประสงค์เพื่อความบันเทิงแก่ผู้อ่าน มักเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ถ่ายทอดลักษณะขบขัน
- 2) The Social Cartoon หมายถึง การ์ตูนล้อสังคม ผู้เขียนต้องการเสนอแง่คิดเกี่ยวกับสังคมและชีวิตประจำวันในมุมต่าง ๆ เพื่อให้ผู้อ่านสามารถนำมาปรับใช้กับปัญหาในชีวิตจริงได้ดียิ่งขึ้น
- 3) The Political Cartoon หมายถึง การ์ตูนการเมือง นำเสนอให้ผู้อ่านได้รับมากกว่าแค่ความบันเทิง คือการพยายามทำให้เกิดอิทธิพลต่อผู้อ่าน ในด้านแง่คิดต่าง ๆ ซึ่งอาจนำไปสู่พฤติกรรมหรือเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งได้

นอกจากการแบ่งประเภทตามวัตถุประสงค์ของผู้เขียนแล้วนั้น การแบ่งการ์ตูนยังสามารถแบ่งได้ตามลักษณะของการนำเสนอ ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 7 ประเภท ดังนี้

- 1) การ์ตูนการเมืองหรือการ์ตูนบรรณาธิการ (Political Cartoon, Editorial Cartoon) โดยส่วนใหญ่มักตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์ เป็นภาพเชิงแสดงความคิดเห็น ที่ต้องการให้เกิดอิทธิพลต่อผู้อ่านในเรื่องของการเมืองที่เกิดขึ้นในแต่ละวันและ อาจมีความเกี่ยวข้องกับบทความของบรรณาธิการในหนังสือพิมพ์ จึงมักมีผู้เรียกว่า การ์ตูนบรรณาธิการ
- 2) การ์ตูนช่องเรื่องสั้นจบในตอน (Comic Strip and Panels) เป็นการ์ตูนที่ผู้วาดเป็นคนกำหนดหรือสร้างบุคลิกขึ้นมาใหม่ ลักษณะวันต่อวัน หรือวันเดียวจบก็ได้
- 3) การ์ตูนขำขันรูปเดียวจบ (Gag Cartoon) เป็นการ์ตูนที่เน้นความตลก ขบขันเป็นหลัก อยู่ในกรอบช่องเดียว อาจมีคำบรรยายหรือไม่ก็ได้
- 4) การ์ตูนเรื่องยาว (Comic, Serial Cartoon) เป็นการ์ตูนเรื่องยาวต่อเนื่องไป ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ นิตยสาร หรือรวบรวมเป็นเล่ม
- 5) การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoon) เป็นการ์ตูนที่ไม่มีเรื่องราวในตนเอง ลักษณะประกอบบทความอื่น ๆ เช่น การ์ตูนโฆษณา และการ์ตูนประกอบการศึกษา

6) ภาพยนตร์การ์ตูน (Animated Cartoon) เป็นภาพการ์ตูนเคลื่อนไหว เกิดจากการนำภาพหลายภาพมาเรียงลำดับต่อเนื่อง และบันทึกลงบนแผ่นฟิล์มภาพยนตร์

7) การ์ตูนล้อเลียนบุคคล (Critical Cartoon) เป็นภาพล้อบุคคลสำคัญทางการเมืองเป็นส่วนใหญ่ อาจนับได้ว่าเป็นการ์ตูนการเมืองในอีกรูปแบบหนึ่งก็ได้

ความแตกต่างระหว่างการ์ตูนล้อกับสื่อชนิดอื่น

การ์ตูนล้อมีจุดเด่นในตัวเองเหมาะสำหรับการนำมาใช้เป็นหน่วยวิเคราะห์สภาวะทางการเมืองในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง โดยการ์ตูนล้อมีความแตกต่างจากสื่ออื่น ๆ ดังนี้

- 1) เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมแพร่หลายและสามารถสร้างอิทธิพลต่อผู้อ่านได้ ความเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมในที่นี้ อาจหมายถึง การที่ได้รับการตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์รายวันได้
- 2) เป็นสื่อที่ให้ได้ทั้งความบันเทิงและสาระเนื้อหา ผู้อ่านไม่รู้สึกรังเกียจหรือความเครียดจากการอ่าน และเข้าถึงได้ทุกชนชั้นในสังคม
- 3) เป็นสื่อที่ทันสมัย เพราะการเขียนภาพการ์ตูนล้อนั้น ส่วนใหญ่มักตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์รายวัน จึงทำให้ผู้วาดการ์ตูนต้องติดตามสถานการณ์ในปัจจุบัน และเลือกเอาหัวข้อที่น่าสนใจออกมานำเสนอ
- 4) เป็นสื่อที่ใช้ศิลปะการเขียนค่อนข้างสูง คือการหลีกเลี่ยงการควบคุมของกฎหมายได้ พร้อมทั้งถ่ายทอดความคิดเห็นของผู้วาดได้ครบถ้วน
- 5) เป็นสื่อที่สร้างความเข้าใจและเข้าถึงจิตใจได้ง่าย ด้วยสัญลักษณ์ของมนุษย์ที่เข้าใจในการสื่อด้วยภาพได้ง่ายกว่าเป็นตัวอักษร

ส่วนประกอบของการ์ตูนล้อการเมือง

การ์ตูนล้อการเมือง มีจุดประสงค์หลักคือให้ผู้อ่านได้รับสารที่จะมีผลกระทบต่อความคิด ความอ่านของเขาในด้านใดด้านหนึ่ง โดยมากจะเป็นการเล่าถึงปัญหาทางด้าน เศรษฐกิจ สังคม และการเมือง ในรูปแบบวิพากษ์วิจารณ์ บางครั้งอาจนำเสนอวิธีแก้ปัญหาด้วย

ลักษณะของการ์ตูนการเมือง เป็นการนำเสนอประเด็นทางการเมืองที่ซับซ้อน เข้าใจยาก มาย่อให้เหลือแต่ประเด็นสำคัญเท่านั้น แต่ไม่ได้แสดงให้เห็นถึงปัญหาอย่างตรงไปตรงไป แต่จะใช้การเปรียบเทียบ เชื่อมโยงกับบางสิ่งบางอย่าง เพื่อให้ผู้อ่านได้ตีความต่อไป

สุตริภัก จรรยาวัช (2530, หน้า 40) ได้กล่าวถึงส่วนประกอบของการ์ตูนการเมือง ที่ประกอบด้วย 3 ส่วน ดังนี้

- 1) ส่วนที่เป็นภาพของความจริง คือประเด็นหรือข้อเท็จจริงเรื่องใดเรื่องหนึ่ง
- 2) ส่วนที่เป็นสาร เป็นการใช้อุปมาอุปไมยให้เห็นถึงปฏิกิริยาที่ควรกระทำ
- 3) ส่วนที่นักเขียนจะใช้ศิลปะหรือเทคนิคเฉพาะตัวในการวาดการ์ตูนให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์คล้อยตาม หรือเกิดการตีความ

โดยสรุปแล้วลักษณะและส่วนประกอบของการ์ตูนการเมือง ผู้เขียนจะเป็นผู้กำหนดความสนใจ และทัศนคติของผู้เขียนต่อสิ่งที่เกิดขึ้นในชุมชนหรือเหตุการณ์ของเขาเป็นสำคัญ

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ฉัตรบงกช ศรีวัฒนสาร (2555) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ภาพล้อและการ์ตูนการเมืองในสังคมไทย ระหว่าง พ.ศ. 2465 – 2475 ซึ่งการวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 3 ประการคือ เพื่อศึกษาภาพล้อและการ์ตูนการเมืองไทยในช่วงเวลาดังกล่าวซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นของการ์ตูนการเมืองไทย ประการสองคือเพื่ออธิบายแนวคิดของผู้เขียนที่ต้องการสื่อสารทางการเมือง ประการสุดท้ายคือเพื่อแสวงหาความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และความขัดแย้งทางความคิดระหว่างผู้ปกครองกับปวงชน ผ่านภาพล้อและการ์ตูนการเมือง ซึ่งผลการวิจัยพบว่าในช่วงเวลาดังกล่าวนั้น ภาพล้อและการ์ตูนการเมืองได้รับความนิยมอย่างมาก เพราะเป็นเหมือนการแสดงตนเป็นตัวแทนของการแสดงความคิดเห็นทางการเมืองของประชาชน ในลักษณะการยกประเด็นและจุดประกายการถกเถียงทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม โดยเป็นการวิพากษ์วิจารณ์ชนชั้นปกครอง ชุนนาง ข้าราชการแบบอ้อม ๆ และกลายเป็นที่มาของการตราพระราชบัญญัติควบคุมหนังสือพิมพ์ พ.ศ. 2465 และการประกาศใช้พระราชบัญญัติว่าด้วยสมุด เอกสารและหนังสือพิมพ์ พ.ศ. 2470 เพื่อกำหนดคุณสมบัติของผู้เป็นบรรณาธิการให้มีความรับผิดชอบต่อการนำเสนอมากขึ้น และเป็นการเกื้อหนุนต่อการเปลี่ยนแปลงการปกครองสยาม พ.ศ. 2475 อีกด้วย

สุวรรณา งามเหลือ (2559) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาวิเคราะห์ภาพล้อสังคมไทยในสื่อสังคมออนไลน์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาภาพล้อสังคมไทยในสื่อออนไลน์ในช่วงเวลาตั้งแต่ ธันวาคม 2556 ถึงเดือนกุมภาพันธ์ 2557 ผลการศึกษาแบ่งเป็นการจำแนกประเภทของภาพล้อว่ามี 2 ประเภทคือ ภาพล้อประเภทภาพกรอบเดี่ยว และภาพล้อประเภทหลายกรอบ ด้านเนื้อหาส่วนใหญ่จะเป็นการล้อบุคคลสำคัญทางการเมือง ด้านความหมายจะพบว่าภาพล้อสื่อความหมายใน 2 ลักษณะ ได้แก่ สื่อความหมายโดยตรงและสื่อความหมายโดยนัย เป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นบริบทของสังคมไทยทั้งด้านลักษณะนิสัยของความเป็นอารมณชั้น ความรู้ ความสามารถ ความคิดสร้างสรรค์ ความมีสิทธิเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น และความนิยมของคนในสังคม ทั้งยังเป็นเสมือนกระจกเงาสะท้อนภาพเพื่อร้องบอกแก่บุคคลโดยเฉพาะบุคคลสาธารณะในแง่มุมต่าง ๆ อีกทั้งภาพล้อที่เกิดจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ยังเป็นช่องทางในการสร้างความเท่าเทียมด้านอำนาจในการสื่อสารของคนในสังคม ในมิติสังคมไทย การสื่อสารสำหรับสื่อบางประเภทยังคงถูกควบคุมหรือผูกขาดอำนาจในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร เช่น สื่อมวลชนที่อยู่ภายใต้การดูแลการสัมปทานของภาครัฐที่ไม่สามารถเป็นช่องทางในการสื่อสารของประชาชนได้ แต่สำหรับสื่อออนไลน์ ยังมีการควบคุมน้อยและประชาชนสามารถเข้าถึงสื่อได้ง่ายและไม่เสียค่าใช้จ่าย จึงเป็นเสมือนพื้นที่สาธารณะในการสื่อสารภาพล้อทางการเมืองของคนในสังคม เพื่อกระตุ้นการวิพากษ์วิจารณ์ และสะท้อนความคิดเห็น อารมณ์ ความรู้สึกของ

ประชาชนต่อการทำงานของรัฐบาลหรือนักการเมือง และยังช่วยลดความรุนแรงในการวิจารณ์เสียดสี โดยเน้นสื่อสารด้วยอารมณ์ขัน ซึ่งจะช่วยลดความรุนแรงในการสื่อสารและทำให้ผู้ส่งสารรู้สึกปลอดภัยมากขึ้นในการสื่อสารความคิดเห็นทางการเมืองกับกลุ่มนักการเมืองที่มีอำนาจในสังคม เพื่อช่วยตีแผ่พฤติกรรมไม่พึงประสงค์ โดยนำการละเล่นทางภาษา โดยใช้การตีความร่วมกับท่าทางหรือการเล่นคำ แปลงความหมายเพื่อให้เกิดอารมณ์ขัน ดังนั้น บริบททางการเมือง สังคม และวัฒนธรรม การสื่อสารของไทยจึงมีความสำคัญที่จะช่วยให้เกิดความเข้าใจการสื่อสารในภาพลัทธิดังกล่าวได้เป็นอย่างดี



บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การ์ตูน 4.0: ภาพสะท้อนสังคมในโลกยุคดิจิทัล มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประเภทของข่าวที่นำเสนอผ่านการ์ตูน 4.0 และ เพื่อศึกษาภาพสะท้อนสังคมในโลกยุคดิจิทัลที่นำเสนอผ่านการ์ตูน 4.0 โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้

3.1 ประเภทของงานวิจัย

งานวิจัยเรื่องนี้ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยในด้านการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

3.2 แหล่งข้อมูล

แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร คือ ภาพการ์ตูนเรื่อง ผู้ใหญ่มา กับทุ่งหมาเหม็น จาก Website: thairath.co.th/cartoon มุ่งเน้นเก็บข้อมูลจากเนื้อหา (Content) ในรูปแบบ รูปภาพการ์ตูน โดยมีกรอบระยะเวลาในการศึกษา และเก็บข้อมูลตั้งแต่วันที่ 1 มิถุนายน พ.ศ. 2560 ถึง วันที่ 31 สิงหาคม พ.ศ. 2560

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ทำการวิจัยในหัวข้อของงานวิจัยฉบับนี้คือแบบลรหัส (Coding Sheet) เพื่อบันทึกข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน โดยเป็น 4 หมวดดังนี้

- 1) วันที่ที่การ์ตูนได้ถูกเผยแพร่
- 2) เนื้อหารูปภาพการ์ตูน
- 3) ประเภทของข่าวที่เนื้อหาการ์ตูนได้สื่อออกมา
- 4) วิเคราะห์ถึงความหมายหรือนัยยะแฝงที่มีในการ์ตูนนั้น

3.4 การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

ก่อนทำการสัมภาษณ์ผู้วิจัยทำการส่งแบบรหัสที่ใช้ในการเก็บข้อมูลให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ และทำการแก้ไขตามคำแนะนำให้สมบูรณ์ก่อนเริ่มการเก็บข้อมูล

3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บข้อมูลในงานวิจัยครั้งนี้ผู้ทำการวิจัยได้เลือกใช้เครื่องมือการลงรหัสสำหรับการวิเคราะห์เนื้อหา (Coding Sheet) ในการเก็บรวบรวมข้อมูลงานวิจัยจึงสามารถแบ่งรูปแบบของการเก็บข้อมูลได้เป็น 4 ส่วน ดังนี้

3.5.1 วันที่ที่การค้นได้ถูกเผยแพร่ โดยเก็บข้อมูลตั้งแต่วันที่ 1 มิถุนายน พ.ศ. 2560 ถึงวันที่ 31 สิงหาคม พ.ศ. 2560 รวมระยะเวลา 3 เดือน

3.5.2 เนื้อหารูปภาพการ์ตูน ผู้วิจัยได้เลือกภาพการ์ตูนชุดเรื่อง ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ถูกเขียนโดยคุณสมชัย กัตถุณุตานันท์ หรือนามปากกา ชัย ราชวัตร และเก็บข้อมูลจากเว็บไซต์ Thairath.co.th

3.5.3 ประเภทของข่าวที่เนื้อหาการ์ตูนได้สื่อออกมา โดยผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์การจำแนกประเภทของข่าว จากการแบ่งประเภทของข่าวจากเว็บไซต์ Thairath.co.th โดยแบ่งเป็น

- 1) ข่าวในพระราชสำนัก
- 2) ข่าวการเมือง
- 3) ข่าวกีฬา
- 4) ข่าวบันเทิง
- 5) ข่าวไลฟ์สไตล์
- 6) ข่าวเศรษฐกิจ
- 7) ต่างประเทศ
- 8) ข่าวทั่วไปไทย (สังคม)
- 9) วิเคราะห์ถึงความหมายหรือนัยยะแฝงที่มีในการ์ตูนนั้น

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามแบบการเทียบเคียงรูปแบบ (Pattern Matching) โดยการสร้างข้อสรุปจากข้อมูลที่ได้มาเปรียบเทียบกับข้อมูลทฤษฎีเพื่อให้เกิดความเข้าใจทางปรากฏการณ์ทางความคิดดังกล่าว โดยมีขั้นตอนในการวิเคราะห์ข้อมูลตามแนวทางของไมล์ และ ฮูเบอร์แมน (1994) ที่ได้เสนอขั้นตอนการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ ประกอบด้วยการวิเคราะห์ 3 ขั้นตอน ดังนี้

3.6.1 การลดทอนข้อมูล (Data Reduction) หมายถึง กระบวนการคัดเลือก การย่อความที่ทำให้เข้าใจง่ายการแปลงข้อมูลให้พร้อมนำไปใช้งานในขั้นตอนต่อไปสิ่งที่ผู้วิจัยทำในการลดทอนข้อมูลคือการเขียนสรุปการร่างหัวข้อที่เกี่ยวข้อง สร้างหลักการในการจำแนกกลุ่มข้อมูล จัดบันทึกตั้งแต่การเก็บข้อมูลครั้งแรกไปจนถึงงานวิจัยเสร็จสมบูรณ์

3.6.2 การจัดรูปแบบข้อมูล (Data Display) หมายถึง การสร้างรูปแบบข้อมูลที่สามารถสื่อสารกับผู้อ่านให้เข้าใจโดยง่าย เช่น การแสดงข้อมูลด้วยตารางแผนภาพ กระบวนการการจัดรูปแบบข้อมูลนี้เกิดขึ้นนับตั้งแต่ผู้วิจัยเริ่มวางแผนการนำเสนอข้อมูลด้วยการจัดรูปแบบให้เหมาะสมกับผู้อ่านเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจได้ง่าย

3.6.3 การร่างข้อสรุปและการยืนยัน (Conclusion Drawing and Verification) หมายถึง การตีความหมาย การทำความเข้าใจถึงรูปแบบความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงของข้อมูลที่ได้รวบรวมมาเพื่อนำไปสรุปผลการวิจัย

3.7 การนำเสนอข้อมูล

การนำเสนอข้อมูลครั้งนี้เป็นการนำเสนอในรูปแบบพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) โดยแบ่งเป็นประเด็นตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ซึ่งใช้วิธีอธิบายข้อมูลโดยนำความคิดเห็นและประเด็นที่น่าสนใจ ยกเหตุผลสนับสนุน พร้อมยกตัวอย่างและภาพประกอบการวิเคราะห์ข้อมูลของผู้วิจัย

บทที่ 4 ผลการวิจัย

การศึกษาเรื่อง การ์ตูน 4.0: ภาพสะท้อนสังคมในโลกยุคดิจิทัล มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประเภทของข่าวที่นำเสนอผ่านการ์ตูน 4.0 และ เพื่อศึกษาภาพสะท้อนสังคมในโลกยุคดิจิทัลที่นำเสนอผ่านการ์ตูน 4.0 โดยงานวิจัยฉบับนี้ได้ใช้วิธีการ Textual Analysis หรือการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ โดยแบ่งการนำเสนอผลการศึกษออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

- 4.1 การ์ตูน 4.0 สะท้อนข่าวประเภทใด
- 4.2 การ์ตูน 4.0 สะท้อนสังคมในโลกยุคดิจิทัลอย่างไร

4.1 การ์ตูน 4.0 สะท้อนข่าวประเภทใด

จากการวิเคราะห์เนื้อหาของการ์ตูนในระยะเวลา 3 เดือน (92 ภาพ) นั้น จำนวนเนื้อหาที่มีความเชื่อมโยงกับประเภทของข่าวมากที่สุดคือ

- 1) ข่าวการเมือง: 50 ภาพ มาจากเดือนมิถุนายน 19 ภาพ เดือนกรกฎาคม 16 ภาพ เดือนสิงหาคม 15 ภาพ
- 2) ข่าวสังคม: 31 ภาพ มาจากเดือนมิถุนายน 9 ภาพ เดือนกรกฎาคม 14 ภาพ เดือนสิงหาคม 8 ภาพ
- 3) ข่าวอื่น ๆ : 11 ภาพ มาจากเดือนมิถุนายน 2 ภาพ เดือนกรกฎาคม 1 ภาพ เดือนสิงหาคม 8 ภาพ

4.2 การ์ตูน 4.0 สะท้อนสังคมในโลกยุคดิจิทัลอย่างไร

ในส่วนของการศึกษาเกี่ยวกับเนื้อหาในการ์ตูน 4.0 ที่สะท้อนสังคมในโลกยุคดิจิทัลอย่างไรนั้น ผู้วิจัยได้ใช้การวิเคราะห์เนื้อหาของภาพ โดย หลักในการวิเคราะห์เนื้อหาของภาพนั้น ส่วนหนึ่งได้นำมาจากประเมินคุณค่าข่าว 3 ประการดังต่อไปนี้

1) ข้อเท็จจริง (Fact) สื่อมวลชนจะต้องนำข้อเท็จจริงมานำเสนอต่อผู้รับสาร และพึงระลึกเสมอว่าข่าวจะต้องมีที่มาจากข้อเท็จจริงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ดังนี้

- 1.1) มาจากสถานการณ์ (Situation)
- 1.2) เหตุการณ์ (Occurrence)
- 1.3) ความคิด (Thoughts)
- 1.4) ข้อคิดเห็น (Ideas)

2) ข่าวต้องเป็นสิ่งที่น่าสนใจ (Interesting)

3) ข่าวจะต้องเป็นสิ่งที่น่าสนใจสำหรับคนหมู่มาก เป็นเรื่องที่น่าสนใจของประชาชนในวงกว้าง ซึ่งเนื้อหาของภาพการ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมินที่ผู้วิจัยเลือกศึกษานั้น ส่วนใหญ่มาจากการนำข่าวที่เป็นที่สนใจในช่วงเวลานั้น ๆ ในเรื่องของการเมือง สังคม และอื่น ๆ นำมาเสียดสี หรือ ล้อเลียนผ่านมุมมองของนักเขียน ซึ่งนอกเหนือจากการตีความหมายผ่านบทสนทนาที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครแล้วนั้น ผู้เขียนยังแฝงความหมายโดยนัย ตามหลักการวิเคราะห์สัญลักษณ์อีกด้วย เช่น ตัวละครผู้ใหญ่บ้านเปรียบเสมือนผู้บริหารประเทศ/ รัฐบาล ชายจ๋อยใส่แว่นดำ เปรียบเสมือนชนชั้นล่างที่มีความรู้ด้านการเมืองน้อย และชายใส่ชุดทำงานใส่แว่น เปรียบเสมือนชนชั้นกลางในเมือง เป็นต้น และนอกเหนือจากความหมายโดยนัยแล้ว ยังมีเรื่องของการใช้อุปมาอุปไมย เปรียบเทียบสำนวนสุภาษิต หรือรูปต่าง ๆ แทนความหมายอีกอีกด้วย เป็นต้น

โดยจากการวิเคราะห์แล้วนั้น ผู้วิจัยขอสรุปถึงเนื้อหาการ์ตูนที่สะท้อนถึงสังคมในโลกยุคดิจิทัลเป็นข้อ ๆ ดังนี้

ช่องทางในการเปิดรับข่าวสารของผู้บริโภคได้เปลี่ยนแปลงไป: เป็นที่รู้กันว่าปัจจุบันนี้ ช่องทางในการเข้าถึงข่าวสารของผู้บริโภคนั้นมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก ผู้บริโภครับข่าวสารผ่านช่องทางสื่อออนไลน์มากขึ้น บริโภคผ่านหนังสือพิมพ์หรือนิตยสารน้อยลง ซึ่งผลของพฤติกรรมผู้บริโภคข่าวที่เปลี่ยนแปลงไป ยังแสดงให้เห็นผ่านการ์ตูนที่ผู้วิจัยได้เลือกที่จะศึกษาด้วย ดังรูปภาพด้านล่างนี้

ภาพที่ 4.1: การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ลงเมื่อวันที่ 2 มิถุนายน 2560



ที่มา: สมชัย กตัญญูตานนท์. (2560 ก, 2 มิถุนายน). การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน. *ไทยรัฐออนไลน์*. สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/cartoon/6/115/2>.

จะเห็นได้ว่าตัวละครหลักในการ์ตูนเริ่มเปลี่ยนจากการอ่านข่าวสารในหนังสือพิมพ์ มาอ่านผ่านโทรศัพท์มือถือแทนแล้ว อีกทั้งตัวละครทั้งสอง ยังอยู่ในฉากที่จำลองเหมือนเป็นบริษัทแห่งหนึ่ง

ซึ่งเปรียบเสมือนการพูดคุยกันระหว่างชนชั้นกลางในสังคมเมือง อีกทั้งยังมีการใช้คำอุปมา คือคำว่า จับมือใครดมไม่ได้ มาแทนความหมายตรง ๆ

อีกหนึ่งตัวอย่างที่สะท้อนถึงการบริโภคข่าวสารที่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีตคือภาพด้านล่างนี้

ภาพที่ 4.2: การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ลงเมื่อวันที่ 5 มิถุนายน 2560



ที่มา: สมชัย กตัญญูตานนท์. (2560 ข, 5 มิถุนายน). การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน. *ไทยรัฐออนไลน์*. สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/cartoon/6/115/5>.

ตัวละครในภาพมีการอ่านข่าวผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ทำงาน ซึ่งแตกต่างจากสมัยก่อนที่คนอ่านข่าวผ่านหนังสือพิมพ์

2) พฤติกรรมการถ่ายรูปสิ่งต่าง ๆ และ แชร์ลงโซเชียลมีเดีย: เมื่อสมาร์ทโฟนได้กลายมาเป็นปัจจัยหลักในการดำรงชีวิตของคนในยุคปัจจุบันเนื่องจากความสะดวกสบายในการใช้งานและสามารถหาซื้อได้ง่ายในราคาไม่แพง ทำให้อัตราการใช้สมาร์ทโฟนของประชากรโลกเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องทุกปี อีกทั้งสมาร์ทโฟนในยุคปัจจุบันมีเรื่องของการพัฒนาคุณภาพของรูปถ่ายให้มีความคมชัดมากขึ้นกว่าสมัยก่อน การถ่ายรูปสิ่งต่าง ๆ ด้วยสมาร์ทโฟนจึงเริ่มมาเป็นที่นิยมมากขึ้น อีกทั้งยังมีสังคมออนไลน์ให้ผู้คนในแบ่งปันเรื่องราวและประสบการณ์ในชีวิตประจำวันกันได้อย่างสะดวกและรวดเร็วยิ่งขึ้น พฤติกรรมการถ่ายรูปและแบ่งปันลงโซเชียล จึงได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ดังตัวอย่างด้านล่าง

ภาพที่ 4.3: การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ลงเมื่อวันที่ 7 มิถุนายน 2560



ที่มา: สมชัย กตัญญูตานนท์. (2560 ง, 7 มิถุนายน). การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน. *ไทยรัฐออนไลน์*. สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/cartoon/6/115/7>.

จากภาพที่ 4.3 ได้แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมการถ่ายรูปคู่กับคนที่มีชื่อเสียง ไม่ว่าจะเป็นศิลปิน ดารา หรือแม้แต่ผู้ต้องหาคดี ซึ่งนอกเหนือจากการเสียดสีเรื่องของการทำงานของเจ้าหน้าที่ตำรวจในคดีที่เกี่ยวกับผู้ต้องหาชื่อ น้องเปรี๊ยะ นั้น ยังแสดงให้เห็นว่าในยุคปัจจุบันไม่ว่าจะเป็นช่วงอายุเท่าไรก็ตาม ค่านิยมเรื่องของการถ่ายรูปคู่กับคนที่มีชื่อเสียง เพื่อจะนำไปแชร์ลงในสังคมออนไลน์นั้น ได้ครอบคลุมถึงคนทุกระดับ อายุและอาชีพแล้ว อีกทั้งยังเป็นการเน้นย้ำถึงนัยยะแฝงอีกเรื่องคือ ปัจจุบันคนส่วนใหญ่ทุกคนมีสมาร์ทโฟน และเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้แล้ว

นอกจากภาพที่ 4.3 นั้น ยังมีอีกภาพหนึ่งที่มีความเกี่ยวข้องกับ คดีของน้องเปรี๊ยะ คือภาพด้านล่างนี้

ภาพที่ 4.4: การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ลงเมื่อวันที่ 18 มิถุนายน 2560



ที่มา: สมชัย กตัญญูตานนท์. (2560 ข, 18 มิถุนายน). การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน. *ไทยรัฐออนไลน์*. สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/cartoon/6/115/18>.

ภาพที่ 4.4 เป็นการรวมภาพข่าวเหตุการณ์ที่เป็นที่สนใจของสังคมในขณะนั้น ซึ่งผู้เขียนพยายามให้สอดคล้องกับหัวข้อการ์ตูนในวันนั้นคือ คนไทยวิ่งทันโลกไฮเทค ซึ่งในภาพแรกเป็นภาพของตำรวจที่มีการถ่ายรูปเซลฟี่คู่กับผู้ต้องหา ซึ่งเนื้อหาของการ์ตูนเป็นการเสียดสีการทำงานของเจ้าหน้าที่ตำรวจ เช่นเดียวกับภาพที่ 4.2.1 และเน้นย้ำให้เห็นถึงพฤติกรรมกรรมการถ่ายรูปด้วยสมาร์ทโฟน ที่เป็นที่ยอมรับของทุกคนไปแล้ว

3) การแสดงออกทางความคิดมากขึ้นผ่านช่องทางโซเชียล: ตั้งแต่เทคโนโลยีการสื่อสารพัฒนาอย่างต่อเนื่อง สื่อสังคมออนไลน์ก็มีผลต่อการแสดงออกทางความคิดของทุก ๆ คนมากขึ้น ทั้งเรื่องในชีวิตประจำวัน ไปจนถึงการวิพากษ์วิจารณ์เรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม ทั้งเรื่องของตัวบุคคล สังคม การเมือง ข่าว แม้แต่เรื่องคนใกล้ตัว การที่ไม่มีตัวตน หรือมีตัวตนซ่อนเร้นในโลกออนไลน์ทำให้คนมีอิสระในการแสดงความคิดเห็นหรือแสดง ‘ความแรง’ ออกมาในสังคมมากขึ้น โดยเฉพาะในสังคมวัยรุ่นสมัยนี้ที่มีการสื่อสารทวนซ้ำ สั่นซ้ำ แร้งซ้ำ หรือวัฒนธรรมแบบสามคำสี่พยางค์ อย่างเวลาที่เราพูดหัวง ๆ จะมีความแรงอยู่ด้วย ซึ่งจะนำไปสู่การวิพากษ์วิจารณ์ การทะเลาะวิวาท ในสังคมออนไลน์มีหลายกรณี เช่น “ทะเลาะในเฟซบุ๊กแล้วไปต่อในไลน์ หรือ ทะเลาะในไลน์แล้วไปต่อในเฟซบุ๊ก แล้วออกมาเคลียร์กันตัวต่อตัว” จากความรุนแรงทางความสัมพันธ์ในการสื่อสาร กลายเป็นความรุนแรงทางกายภาพ ดังภาพด้านล่างนี้

ภาพที่ 4.5: การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ลงเมื่อวันที่ 28 กรกฎาคม 2560



ที่มา: สมชัย กตัญญูตานนท์. (2560 ณ, 28 กรกฎาคม). การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน. *ไทยรัฐออนไลน์*. สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/cartoon/6/116/29>.

จากภาพที่ 4.5 ในช่องแรก ผู้เขียนสื่อให้เห็นถึงพฤติกรรมของการแสดงความคิดเห็นผ่านช่องทางออนไลน์ที่คนกล้าแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ มากขึ้น เพราะมีความสะดวก รวดเร็ว ไม่จำเป็น

ต้องพบหน้ากันก็ได้ และอีกหนึ่งตัวอย่างที่แสดงให้เห็นถึงการแสดงออกทางความคิดเห็นผ่านทางโซเชียล
ดั่งภาพด้านล่างนี้

ภาพที่ 4.6: การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ลงเมื่อวันที่ 30 กรกฎาคม 2560



ที่มา: สมชัย กัตถุญตานนท์. (2560 ญ, 30 กรกฎาคม). การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน. *ไทยรัฐออนไลน์*. สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/cartoon/6/116/31>.

จากภาพที่ 4.6 ในช่องที่มีการไฮไลท์สีแดงไว้นั้น เป็นแฝงความหมายถึงการแสดงออกทางความคิดเห็นผ่านทางช่องทางโซเชียล ซึ่งในปัจจุบันสามารถแสดงออกทางความคิดเห็นได้อย่างหลากหลาย รวมไปถึงเรื่องของการเมือง การตัดสินใจ หรือวิพากษ์วิจารณ์การทำงานของศาลอีกด้วย

4) การมาถึงของสังคมผู้สูงอายุ: ประเด็นเรื่องของการเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุนั้นเริ่มมีการพูดถึงกันทั่วโลก หลังจากยุคสมัยก่อนที่เป็นยุคของอุตสาหกรรม ตัวอย่างรูปภาพการ์ตูนที่มีการพูดถึงสังคมผู้สูงอายุ มีตามภาพด้านล่างนี้

ภาพที่ 4.7: การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ลงเมื่อวันที่ 7 สิงหาคม 2560



ที่มา: สมชัย กตัญญูตานนท์. (2560 ฎ, 7 สิงหาคม). การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน. *ไทยรัฐออนไลน์*. สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/cartoon/6/117/8>.

จากภาพที่ 4.7 มีการแฝงความหมายถึงเรื่องของการที่ประเทศไทยกำลังอยู่ในช่วงการเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุโดยสมบูรณ์ (Aged Society) โดยจากข้อมูลของ United Nations World Population Ageing พบว่า หลังจากปี 2552 ประชากรที่อยู่ในวัยพึ่งพิงได้แก่ เด็กและผู้สูงอายุ จะมีจำนวนมากกว่าประชากรในวัยแรงงาน และในปี 2560 จะเป็นครั้งแรกในประวัติศาสตร์ที่ประชากรเด็กน้อยกว่าผู้สูงอายุ สถานการณ์นี้เป็นผลมาจากการลดภาวะเจริญพันธุ์อย่างรวดเร็ว และการลดลงอย่างต่อเนื่องของระดับการตายของประชากร ทำให้จำนวนและสัดส่วนประชากรสูงอายุของไทย เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว

5) ความเหลื่อมล้ำทางสังคม: ช่องว่างรายได้ระหว่างคนมีฐานะกับคนจน ยังคงเป็นปัญหาเชิงโครงสร้างทางสังคมที่มีมาอย่างยาวนาน และส่งผลให้เกิดความเหลื่อมล้ำทางสังคม ที่มีแนวโน้มกระจายไปสู่ปัญหาต่าง ๆ ไม่เว้นแม้กระทั่งปัญหาการเมือง เพราะมีการนำไปใช้เพื่อให้ได้มาซึ่งอำนาจรัฐ ซึ่งผลจากความเหลื่อมล้ำทางสังคมมีผลให้เกิดความล่าช้าในการพัฒนาประเทศ ตัวอย่างการ์ตูนที่แสดงออกถึงความเหลื่อมล้ำทางสังคม มีตามภาพด้านล่างนี้

ภาพที่ 4.8: การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ลงเมื่อวันที่ 9 มิถุนายน 2560



ที่มา: สมชัย กัตัญญตานนท์. (2560 จ, 9 มิถุนายน). การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน. *ไทยรัฐออนไลน์*. สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/cartoon/6/115/9>.

จากภาพนี้มีการแฝงความหมายโดยนัยถึงความเหลื่อมล้ำทางสังคม โดยกล่าวถึงความมีอภิสิทธิ์ชนในนักการเมือง ที่มีข่าวกรณีที่ใช้อำนาจเอื้อต่อลูกหลานให้ได้รับการเลื่อนตำแหน่งข้าราชการตำรวจ โดยที่ไม่ต้องมีการสอบเหมือนอย่าง ประชาชนทั่วไป อีกหนึ่งภาพที่สะท้อนถึงความเหลื่อมล้ำทางสังคม มีดังภาพด้านล่างนี้

ภาพที่ 4.9: การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ลงเมื่อวันที่ 1 สิงหาคม 2560



ที่มา: สมชัย กัตัญญตานนท์. (2560 ก, 1 สิงหาคม). การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน. *ไทยรัฐออนไลน์*. สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/cartoon/6/117/1>.

จากภาพที่ 4.9 นั้น เป็นการแฝงความหมายโดยนัยถึงความเหลื่อมล้ำทางสังคมของระบบข้าราชการทหาร โดยกล่าวถึงการเกณฑ์ทหาร ที่มุมมองความรู้สึกรักของประชาชนต่อทหารเกณฑ์นั้น

คือเข้าไปเพื่อเป็นข้ารับใช้ของบรรดาครอบครัวนายทหารที่มียศที่สูงกว่า เป็นการใช้อำนาจเพื่อประโยชน์ส่วนตัว

6) ความเคลือบแคลงใจในระบบยุติธรรมของประเทศไทย: ปัจจุบันเรามักจะได้ยินได้เห็นข่าวอาชญากรรมต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับ คนมีฐานะ หรือมีเส้นสาย เช่น ลูกคนรวยขับรถชนเหยื่อเสียชีวิต เรามักจะไม่ค่อยได้เห็นบุคคลเหล่านี้ต้องเข้าไปใช้โทษมากนัก ประชาชนส่วนใหญ่ยังมีความรู้ด้านกฎหมายค่อนข้างน้อย จึงเกิดความคิดที่ว่าหากคนที่ก่อคดีเป็นผู้มีอำนาจหรือชื่อเสียง มักไม่ต้องโดนบทลงโทษอะไร ตามเช่นภาพด้านล่างนี้

ภาพที่ 4.10: การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ลงเมื่อวันที่ 21 กรกฎาคม 2560



ที่มา: สมชัย กัตถุญญตานนท์. (2560 ซ, 21 กรกฎาคม). การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน. *ไทยรัฐออนไลน์*. สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/cartoon/6/116/22>.

เนื้อหาในภาพเป็นการกล่าวถึงคดีทนายทกระหิงแดง ที่มีเรื่องการแปลสำนวนของ สตช. ว่ามีความล่าช้าในการแปลเอกสารทำให้คดีหมอดอายุ ซึ่งเป็นการสะท้อนถึงมุมมองของผู้เขียนว่าไม่มีความเชื่อในระบบยุติธรรมของไทยในการลงโทษผู้มีอิทธิพล ซึ่งตรงกับข้อมูลของ โครงการด้านความยุติธรรมโลก ที่มีงานรายงานดัชนีชี้วัดหลักนิติธรรม จากการสำรวจข้อมูลโดยละเอียดนาน 5 ปี ใน 97 ประเทศทั่วโลก พบว่าประเทศไทย ถูกจัดให้อยู่ในอันดับกลางจนเกือบท้าย

นอกเหนือจากความเคลงใจในระบบยุติธรรมในด้านการทำงานของตำรวจในการตามจับหรือลงโทษผู้มีอิทธิพลแล้วนั้น อีกประเด็นที่น่าสนใจคือเรื่องของการมีบทลงโทษผู้ต้องหาที่ออกจากรั้วที่ในสายตาประชาชนยังมองว่าเป็นบทลงโทษที่ค่อนข้างเบาไป ทำให้อาชญากรเหล่านี้ไม่เกรงกลัวกฎหมายนำไปสู่การก่อเหตุซ้ำอีก ซึ่งคนที่โชคร้ายที่สุดก็คือ เหยื่อผู้บริสุทธิ์ ดังภาพด้านล่างนี้

ภาพที่ 4.11: การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ลงเมื่อวันที่ 6 มิถุนายน 2560



ที่มา: สมชัย กัตัญญตานนท์. (2560 ค, 6 มิถุนายน). การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน. *ไทยรัฐออนไลน์*. สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/cartoon/6/115/6>.

จากภาพด้านบนตีความหมายได้ว่า ประชาชนรวมถึงผู้เขียนมีมุมมองความคิดเกี่ยวกับกฎหมายประหารชีวิตที่ไม่เข้มงวด ทำให้เปรียบว่าคนที่ถูกลงโทษกลับกลายเป็นผู้บริสุทธิ์ อีกหนึ่งตัวอย่างที่สะท้อนถึงความคิดของประชาชนในแง่ของความแคลงใจในระบบยุติธรรมในประเด็นของบทลงโทษผู้ต้องหาคืออภินิหาร ตามภาพด้านล่างนี้

ภาพที่ 4.12: การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ลงเมื่อวันที่ 23 สิงหาคม 2560



ที่มา: สมชัย กัตัญญตานนท์. (2560 ข, 23 สิงหาคม). การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน. *ไทยรัฐออนไลน์*. สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/cartoon/6/117/24>.

จะเห็นได้ว่าเนื้อหาในการ์ตูนได้สะท้อนถึงการเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคมในโลกยุคดิจิทัล ในด้านต่าง ๆ ทั้งเรื่องของพฤติกรรมการใช้ชีวิตประจำวันของคนในยุคปัจจุบัน มุมมองที่มีต่อสังคมในยุคปัจจุบัน รวมถึงเรื่องของการเมือง

7) ความไม่มีระเบียบวินัยของคนในสังคม : ปัญหาเรื่องของความไม่มีระเบียบวินัยในสังคม เป็นปัญหาที่อยู่คู่สังคมไทยมานาน โดยปัญหาเรื่องนี้อาจมีต้นตอมาจากการเปลี่ยนทางสังคมในด้านต่าง ๆ หรือการที่คนในสังคมมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนไปจากระเบียบแบบแผนของสังคม ดังตัวอย่างภาพด้านล่างนี้

ภาพที่ 4.13: การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ลงเมื่อวันที่ 5 มิถุนายน 2560



ที่มา: สมชัย กัตัญญตานนท์. (2560 ข, 5 มิถุนายน). การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน. *ไทยรัฐออนไลน์*. สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/cartoon/6/115/5>.

ปัญหาความไร้ระเบียบที่เกิดขึ้นในสังคมมีตั้งแต่ระดับเริ่มต้นตามภาพตัวอย่าง เช่นการไม่ทิ้งขยะลงถัง ความมั่งก่ายทิ้งขยะลงในแม่น้ำลำคลอง ซึ่งทำให้เกิดผลกระทบเช่น การที่ขยะไปอุดตันท่อระบายน้ำ ทำให้เกิดปัญหาน้ำท่วมขัง กระทบกับชีวิตความเป็นอยู่ของคนอื่น ๆ ในสังคม นอกเหนือจากเรื่องของความไร้ระเบียบในการทิ้งขยะของคนในสังคมแล้วนั้น อีกหนึ่งประเด็นที่เป็นข่าวดังอยู่ช่วงหนึ่ง มาจากภาพด้านล่างนี้

ภาพที่ 4.14: การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ลงเมื่อวันที่ 19 สิงหาคม 2560



ที่มา: สมชัย กัตัญญตานนท์. (2560 ฐ, 19 สิงหาคม). การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน. *ไทยรัฐออนไลน์*. สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/cartoon/6/117/20>.

ความหมายจากภาพเป็นการสะท้อนถึงความไม่เป็นระเบียบวินัย ฝ่าฝืนเข้าไปในที่หวงห้าม ในสถานที่ท่องเที่ยวของต่างประเทศ ทำให้เกิดเป็นประเด็นข่าว

เมื่อคนเราไม่เคารพกฎเกณฑ์สังคม ปัญหาอื่น ๆ ย่อมตามมา เหล่านี้ทำให้เรื่องเล็ก ๆ ที่หลายคนมองว่า “ปล่อยผ่านไปบ้างก็ได้” นั้น สร้างความเดือดร้อนให้กับผู้อื่นที่อยู่ร่วมกับเราใน สังคมเดียวกัน และเมื่อความเดือดร้อนเหล่านั้นถึงจุดหนึ่งที่สังคมมองว่า “เกินพอดี” จึงมีการเล่าประสบการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้สังคมเห็นถึง “ปัญหา” ที่เกิดขึ้น สำหรับมนุษย์ยุคโลกาภิวัตน์แล้วเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) เป็นหนึ่งในการปันประสบการณ์ และเป็นตัวกระตุ้นชั้นดีให้สังคมมองเห็นปัญหาที่เกิดขึ้น ซึ่งภาพด้านล่างจะแสดงให้เห็นถึงมุมมองของผู้วาดที่แสดงประเด็นถึงเรื่องดังกล่าว

ภาพที่ 4.15: การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ลงเมื่อวันที่ 11 มิถุนายน 2560



ที่มา: สมชัย กัตัญญตานนท์. (2560 ฉ, 11 มิถุนายน). การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน. *ไทยรัฐออนไลน์*. สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/cartoon/6/115/11>.

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง การ์ตูน 4.0: ภาพสะท้อนสังคมในโลกยุคดิจิทัล มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประเภทของข่าวที่นำเสนอผ่านการ์ตูน 4.0 และเพื่อศึกษาภาพสะท้อนสังคมในโลกยุคดิจิทัลที่นำเสนอผ่านการ์ตูน 4.0 งานวิจัยเรื่องนี้ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยในเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ในการเก็บรวบรวมข้อมูล และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยอ้างอิงจากแหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร คือ ภาพการ์ตูนเรื่อง ผู้ใหญ่มา กับทุ่งหมาเมิน จาก Website: thairath.co.th/cartoon มุ่งเน้นเก็บข้อมูลจากเนื้อหา (Content) ในรูปแบบ รูปภาพการ์ตูน โดยมีกรอบระยะเวลาในการศึกษา และเก็บข้อมูลตั้งแต่วันที่ 1 มิถุนายน พ.ศ. 2560 ถึง วันที่ 31 สิงหาคม พ.ศ. 2560 โดยสรุปผลการวิจัย การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 ประเภทของข่าวที่นำเสนอผ่านการ์ตูน 4.0: จากการวิเคราะห์เนื้อหาของการ์ตูนในระยะเวลา 3 เดือน (92 ภาพ) นั้น จำนวนเนื้อหาที่มีความเชื่อมโยงกับประเภทของข่าวมากที่สุดคือ

5.1.1.1 ข่าวการเมือง: 50 ภาพ มาจากเดือนมิถุนายน 19 ภาพ เดือนกรกฎาคม 16 ภาพ เดือนสิงหาคม 15 ภาพ

5.1.1.2 ข่าวสังคม: 31 ภาพ มาจากเดือนมิถุนายน 9 ภาพ เดือนกรกฎาคม 14 ภาพ เดือนสิงหาคม 8 ภาพ

5.1.1.3 ข่าวอื่น ๆ: 11 ภาพ มาจากเดือนมิถุนายน 2 ภาพ เดือนกรกฎาคม 1 ภาพ เดือนสิงหาคม 8 ภาพ

5.1.2 การ์ตูน 4.0 มีเนื้อหาที่สะท้อนสังคมในโลกยุคดิจิทัลอย่างไร

จากการศึกษาเนื้อหาของการ์ตูนชุด ผู้ใหญ่มา กับทุ่งหมาเมิน ในระยะเวลา 3 เดือน สามารถสรุปถึงเนื้อหาที่สะท้อนสังคมในโลกยุคดิจิทัลเป็นข้อ ๆ ได้ ดังต่อไปนี้

5.1.2.1 ช่องทางในการเปิดรับข่าวสารของผู้บริโภคได้เปลี่ยนแปลงไป: จากที่อดีตเรามีการรับข่าวสารได้แค่เฉพาะด้านเดียว คือสื่อโทรทัศน์ วิทยุ หรือหนังสือพิมพ์ เป็นต้น มาสู่ยุคปัจจุบันที่มีเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตเป็นตัวเชื่อมการสื่อสารให้สามารถสื่อสารและรับสารได้อย่างรวดเร็วมาก การเปิดรับข่าวสารจึงไม่อยู่ที่สื่อดั้งเดิมอีกต่อไป แต่ก้าวข้ามสู่การรับสื่อผ่านออนไลน์ที่ทั้งเร็ว และสามารถโต้ตอบกันได้อีกด้วย

5.1.2.2 พฤติกรรมการถ่ายรูปสิ่งต่าง ๆ และ แชร์ลงโซเชียลมีเดีย: จากการศึกษาลงถึงเนื้อหาของการ์ตูนที่สะท้อนสังคมในยุคดิจิทัล ผู้วิจัยได้พบว่าเนื้อหามีการสะท้อนถึงพฤติกรรมการ

ถ่ายรูปลิงต่าง ๆ เพื่อแชร์ลงบนโซเชียลมีเดียของตนเอง ที่สมัยก่อนไม่เคยปรากฏเหตุการณ์แบบนี้มาก่อน ซึ่งเป็นผลมาจากพฤติกรรมของคนมีการเปลี่ยนแปลงไป สอดรับกับเทคโนโลยีปัจจุบันที่มีการพัฒนาไปอย่างมากเทียบกับสมัยก่อน เทคโนโลยีการถ่ายรูปลงมือถือสมาร์ทโฟนที่มีความคมชัดมากขึ้น แอปพลิเคชันโทรศัพท์ที่สนับสนุนการตกแต่งภาพถ่ายให้มีความสวยงาม รวมถึงเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่มีความรวดเร็ว ทำให้คนสามารถถ่ายเพื่ออัปโหลดลงโซเชียลมีเดียอย่างรวดเร็ว อีกทั้งการมาถึงของโซเชียลมีเดียได้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของคน ให้เป็นเหมือนสังคมที่มีการรอดภาพถ่ายหรือ ประสบการณ์ที่แต่ละคนได้รับมา ทั้งหมดเหล่านี้เป็นสิ่งที่มาพร้อมกับโลกยุคดิจิทัล

5.1.2.3 การแสดงออกทางความคิดมากขึ้นผ่านช่องทางโซเชียล: เมื่อเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตมีการพัฒนาไปอย่างมาก ทำให้สังคมออนไลน์ก้าวเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของเรา ซึ่งข้อดีของมันคือการสื่อสารระหว่างกันที่รวดเร็วไม่จำกัดในเรื่องระยะทาง อีกทั้งยังสามารถพบเจอผู้คนใหม่ ๆ ที่อยู่ห่างกันไกล ๆ หรือไม่เคยรู้จักกันมาก่อน อีกทั้งยังเป็นสังคมที่สามารถแสดงออกถึงความคิดเห็นของตนเองได้อย่างอิสระ ทำให้โซเชียลมีเดีย ได้รับความนิยมไปทั่วโลก แต่ในข้อดีนั้นก็ยังมีข้อเสียเช่นกัน การที่คนมีอิสระในการแสดงออกทางความคิด อาจนำไปสู่การวิพากษ์วิจารณ์ที่รุนแรงขึ้นได้ เนื่องจากโซเชียลมีเดีย เป็นสังคมที่ไม่ได้แสดงตัวตน ทำให้คนกล้าวิจารณ์ได้รุนแรงโดยไม่ต้องกลัวว่าจะมีคนรู้ว่าเป็นใคร ทำให้บางครั้งเราจะเห็นข้อความรุนแรง ยั่ว มุ่งทำร้ายกันเสมอ จนอาจบานปลายไปสู่ความขัดแย้งในโลกจริงได้ รวมถึงสิ่งที่เรียกว่า Social Bully หรือการคุกคามในโลกออนไลน์

5.1.2.4 การมาถึงของสังคมผู้สูงอายุ: ส่วนหนึ่งของการ์ตูนที่ผู้วิจัยได้ศึกษาสะท้อนถึงสังคมในมุมมองของผู้เขียนว่าสังคมผู้สูงอายุกำลังเข้ามาถึงประเทศไทยแล้ว ข้อมูลจาก World Population Ageing โดยองค์การสหประชาชาติ ระบุว่าหลังจากปี 2552 ประชากรไทยที่อยู่ในวัยพึ่งพิง (เด็กและผู้สูงอายุ) จะมีจำนวนมากกว่าประชากรในวัยแรงงาน และในปี 2560 จะเป็นครั้งแรกในประวัติศาสตร์ที่มีประชากรเด็กน้อยกว่าประชากรผู้สูงอายุ สถานการณ์ดังกล่าวมีสาเหตุมาจากภาวะเจริญพันธุ์ที่ลดลงอย่างรวดเร็ว ครอบครัวยุคปัจจุบันมีลูกกันน้อยลง และ พัฒนาการทางการแพทย์ที่มีความก้าวหน้ามาก ช่วยลดระดับการตายของประชากรอย่างต่อเนื่อง ทำให้จำนวนและสัดส่วนประชากรสูงอายุของไทยเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว สิ่งที่จะเกิดปัญหาตามมาหลายปัจจัย ตัวอย่างเช่น เรื่องของการขาดแคลนหนุ่มสาววัยแรงงานที่จะพัฒนาประเทศ

5.1.2.5 ความเหลื่อมล้ำทางสังคม: ปัญหาเรื่องความเหลื่อมล้ำทางสังคมเป็นปัญหาที่มีมาตั้งแต่อดีต จนถึงปัจจุบันในยุคที่เป็นสังคมดิจิทัล เรายังไม่สามารถแก้ไขปัญหาลงวงรายได้ระหว่างคนมีฐานะกับคนจนได้ และส่งผลให้เกิดความเหลื่อมล้ำทางสังคมอย่างต่อเนื่อง และมีแนวโน้มกระจายไปสู่ปัญหาต่าง ๆ ไม่เว้นแม้กระทั่งปัญหาการเมือง เพราะมีการนำไปใช้เพื่อให้ได้มาซึ่งอำนาจรัฐ ซึ่งผลจากความเหลื่อมล้ำทางสังคมมีผลให้เกิดความล่าช้าในการพัฒนาประเทศ

5.1.2.6 ความเคลือบแคลงใจในระบบยุติธรรมของประเทศไทย: ผู้วิจัยได้พบถึงเนื้อหาในการ์ตูนที่สะท้อนถึงมุมมองของคนในสังคมที่มีต่อระบบยุติธรรมของประเทศไทยในยุคสังคมดิจิทัล โดยเป็นลักษณะที่เชื่อมโยงถึง ข่าวอาชญากรรมต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับ คนมีฐานะ หรือมีเส้นสาย เช่น ลูกคนรวยขับรถชนเหยื่อเสียชีวิต เรามักจะไม่ค่อยได้เห็นบุคคลเหล่านี้ต้องเข้าไปใช้โทษมากนัก และประชาชนส่วนใหญ่ยังมีความรู้ด้านกฎหมายค่อนข้างน้อย จึงเกิดความคิดที่ว่าหากคนที่ก่อคดีเป็นผู้มีอำนาจหรือชื่อเสียง มักไม่ต้องโดนบทลงโทษอะไร

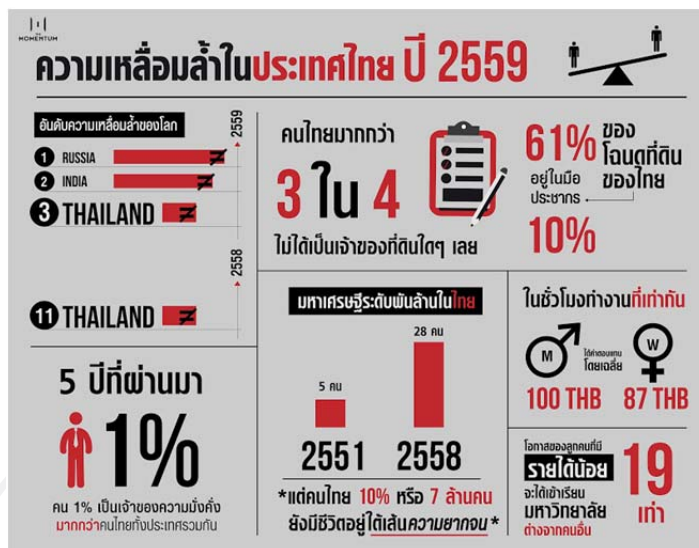
5.1.2.7 ความไม่มีระเบียบวินัยของคนในสังคม: ผู้วิจัยพบว่าหลาย ๆ ตอนในการ์ตูน สะท้อนถึงความไม่มีระเบียบวินัยของคนในสังคม แสดงให้เห็นว่าปัญหาเรื่องของการไม่มีระเบียบวินัยในสังคม เป็นปัญหาที่อยู่คู่สังคมไทยมานาน โดยปัญหาเรื่องนี้อาจมีต้นตอมาจากการเปลี่ยนทางสังคมในด้านต่าง ๆ หรือการที่คนในสังคมมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนไปจากระเบียบแบบแผนของสังคม ซึ่งมีตั้งแต่ระดับเริ่มต้น เช่น การไม่ทิ้งขยะลงถัง รวมไปถึงปัญหาต่าง ๆ ที่มาพร้อมกับเทคโนโลยีที่มีการพัฒนามากขึ้น เช่น การพึ่งเสียบนรถไฟฟ้า

5.2 อภิปรายผล

จากการศึกษางานวิจัยเรื่อง การ์ตูน 4.0 ภาพสะท้อนสังคมในโลกยุคดิจิทัลครั้งนี้ ผู้วิจัยได้พบประเด็นต่าง ๆ ที่น่าสนใจในหลายประเด็น โดยแต่ละประเด็นจะมีทั้งส่วนที่เหมือน ส่วนที่แตกต่าง รวมถึงส่วนที่เสริมเนื้อหา จากงานวิจัยที่ใกล้เคียงอื่น ๆ โดยอภิปรายเป็นข้อ ๆ ดังต่อไปนี้

5.2.1 ความเหลื่อมล้ำทางสังคมในยุคปัจจุบัน: แม้ว่าปัจจุบันประเทศไทยจะมีการพัฒนาในด้านต่าง ๆ มากขึ้นเมื่อเทียบกับอดีต แต่เรื่องของความเหลื่อมล้ำทางชนชั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเชิงเศรษฐกิจก็ยังมีให้เห็นอย่างต่อเนื่อง จากข้อมูลของ OXFAM ซึ่งเป็นองค์กรการกุศลระหว่างประเทศที่มีจุดประสงค์ในเรื่องของการขจัดปัญหาความยากจน .ได้แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างทางด้านรายได้ระหว่างคนในชุมชนเมือง และคนในชุมชนชนบท ดังข้อมูลทางสถิติที่รวบรวมโดยสำนักข่าว The Momentum

ภาพที่ 5.1: ความเหลื่อมล้ำในประเทศไทย ปี 2559



ที่มา: The Momentum. (2560). ความเหลื่อมล้ำในประเทศไทย ปี 2559. สืบค้นจาก <http://the-momentum.co/successful-datalab-thailand-inequality-2016-by-oxfam>.

จะเห็นได้ว่าเรื่องของความเหลื่อมล้ำในสังคม ไม่ว่าจะด้วยเรื่องช่องว่างระหว่างรายได้ของคนรวยและคนจน เรื่องของเพศ รวมถึงเรื่องการศึกษา ยังคงเป็นปัญหาที่ต้องการการแก้ไข เพื่อไม่ให้เกิบบ่เกิดปัญหาอื่น ๆ ตามมาที่จะส่งผลกระทบต่อสังคมโดยรวม

5.2.2 พฤติกรรมของผู้บริโภคเปลี่ยนแปลงไป: การมาถึงของยุคที่เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตมีการพัฒนาอย่างมาก หรือในยุคที่ถูกเรียกว่ายุคดิจิทัลนั้น ได้ทำให้เกิดพฤติกรรมใหม่ ๆ เกิดขึ้นมาอย่างที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อนในอดีต ยกตัวอย่างเช่น

5.2.2.1 การถ่ายภาพอาหารและแชร์ ก่อนการรับประทานอาหาร: เหตุผลหนึ่งที่ทำให้พฤติกรรมการถ่ายรูปอาหารได้รับความนิยมบนโลกโซเชียลมีเดียจำนวนมากเพราะมันเป็นเรื่องที่ยากแก่การเข้าถึงสำหรับทุก ๆ คน อีกทั้งยังเป็นวิธีที่ผู้คนใช้บอกเล่าไปยังคนอื่น ๆ ว่าเขากำลังทำอะไรอยู่ ข้อมูลจากดิจิทัลมาร์เก็ตติ้งเอเจนซีบอกเราว่า 25% ของภาพถ่ายอาหารถูกจูงใจโดยความต้องการเผยแพร่เรื่องราวในชีวิตประจำวันสู่สาธารณะ นอกจากนี้การโพสต์ภาพเมนูจานเด็ดยังเป็นส่วนหนึ่งในการนำเสนอตัวเองผ่านโลกโซเชียล เพราะภาพของอาหารที่ดูยั่วยวนชวนน้ำลายไหลเหล่านั้นสามารถสร้างภาพลักษณ์ให้คนอื่น ๆ มองเราในเชิงบวกได้ รวมไปถึงการต้องการการยอมรับและการมองหาความถูกต้องก็เป็นอีกแรงจูงใจที่เข้มข้น เราจึงได้เห็น 22% ของภาพถ่ายอาหารเป็นภาพที่ใช้ร้านอาหารที่ตัวเอง เพื่อส่งเสริมความภูมิใจในตัวเอง

ผลวิจัยจากมหาวิทยาลัยเพนซิลวาเนีย มหาวิทยาลัยเซาเทิร์นคาโรไลนา และ มหาวิทยาลัยเยล ลงรายละเอียดในการบริบทของการถ่ายภาพได้ความว่า ภาพที่ถ่ายระหว่างเหตุการณ์ที่เป็นบวก เช่น มื้ออาหารขณะล่องแม่น้ำเจ้าพระยาชมเมือง จะทำให้คนดูภาพมีความสุขไปด้วยมากกว่า นอกจากนี้ชาว Foodstagrammers ที่ทั้งหลายจะคุ้นชินกับการถ่ายภาพอาหารในทุก ๆ มื้อ หากไม่ทำจะรู้สึกเหมือนมีอันนั้นไม่อร่อย คล้ายว่าขาดอะไรไปอย่าง (Brand Buffer, 2559)

ความถี่ในการถ่ายภาพอาหารสามารถเป็นสัญญาณเตือนเกี่ยวกับความผิดปกติในการบริโภคอาหารไปจนถึงพฤติกรรมที่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ บางผลวิจัยบอกเราว่ามันทำให้น้ำหนักขึ้น หากเรายึดติดกับการถ่ายภาพเพื่อเรียกไลค์มากเกินไปจนเกิดเป็นการตั้งเสแสร้งในใจว่าอาหารแต่ละมื้อคือแม่เหล็กดูดไลค์ชั้นดี ซึ่งเรื่องน่ากลัวคือคนไม่น้อยที่มีความคิดเช่นนี้ ผลสำรวจจาก Business2 Community เปิดเผยว่า 23% ของผู้ใช้งานอินสตาแกรมทั้งหมดถ่ายภาพอาหารของพวกเขาเพื่อรวบรวมลงบล็อกหรือ Food Diary และน้อยนักที่เมนูที่ปรากฏในภาพจะเป็นผักหรือซูปลือกโคคลี เพราะส่วนใหญ่แล้วมันเต็มไปด้วยฮอตดอก โดนัท เบอร์เกอร์ สเต็ก ล้วนติดหนึ่งในสิบเมนูยอดฮิตบนอินสตาแกรม ซึ่งพิซซาเจ้าของตำแหน่งอาหารที่ให้พลังงานมากที่สุดก็อยู่หนึ่งในสิบนี้ด้วยเช่นกัน

5.2.2.2 พฤติกรรมการถ่ายรูปเซลฟี: คำว่าเซลฟีถูกนำมาใช้เรียกแทนพฤติกรรมที่ชอบถ่ายรูปตัวเองเพื่อแบ่งปันลงโซเชียลมีเดีย ซึ่งเริ่มมาได้รับความนิยมในช่วงหลัง ๆ ที่โซเชียลมีเดียได้รับความนิยมมาก ด้วยเทคโนโลยีการถ่ายรูปที่กล้องจากสมาร์ทโฟน กล้องคอมพิวเตอร์หรือกล้องทั่วไป เมื่อรวมกับอินเทอร์เน็ต ถ่ายรูปเสร็จแล้วสามารถแชร์ลงโซเชียลมีเดียได้ทุกที่ทุกเวลา ทำให้การถ่ายรูปเซลฟีในยุคนี้ทำได้ง่ายและรวดเร็วมากขึ้น จนกลายเป็นพฤติกรรมที่ได้รับความนิยมในโลกยุคปัจจุบันที่บางรายอาจถึงขั้นเสพติด

พญ.พรรณพิมล วิบุลากร รองอธิบดีกรมสุขภาพจิต และโฆษกกระทรวงสาธารณสุข (สธ.) (“เตือน พฤติกรรม เซลฟี”, 2557) ได้แสดงความเห็นต่อพฤติกรรมการเซลฟีในวัยรุ่นไทยว่า การเซลฟีจะส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวันมากหรือน้อย ขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคล การถ่ายรูปเพราะอยากได้การตอบรับจากสังคม และการได้ยอดกดไลค์ ถือว่าเป็นรางวัล ซึ่งเป็นหลักปกติของมนุษย์ทั่วไป ถ้าอะไรที่ทำแล้วได้รางวัลก็จะทำซ้ำแต่รางวัลของแต่ละบุคคลมีผลกระทบต่อความรู้สึกไม่เท่ากันบางคนถ่ายรูปไปแล้วได้แค่สองไลค์เขาก็มีความสุขแล้วเพราะถือว่าพอแล้ว แต่บางคนต้องให้มียอดคนกดไลค์มาก ๆ พอมากแล้วก็ยิ่งติดเพราะถือว่าเป็นรางวัล ในทางตรงกันข้ามหากได้รับการตอบรับน้อยไม่เป็นอย่างที่คาดหวังไว้ ทำใหม่แล้วก็ยังไม่ได้รับการตอบรับจะส่งผลต่อความคิดของตัวเอง บุคคลนั้นสูญเสียความมั่นใจและส่งผลกระทบต่อทัศนคติด้านลบของตัวเองได้ เช่น ไม่ชอบตัวเอง ไม่พอใจรูปลักษณ์ตัวเอง แต่หากบุคคลนั้นสามารถรักษาความสัมพันธ์กับคนรอบข้างให้เป็นปกติได้ เซลฟีก็ไม่ส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิต

จากปัจจุบันที่จำนวนผู้ใช้งานโซเชียลมีเดียที่เพิ่มมากขึ้น ทำให้พฤติกรรมของการเซลฟีเพิ่มขึ้นไปเงาตามตัว สะท้อนถึงพฤติกรรมที่มีการเปลี่ยนแปลงจากในอดีต

5.2.2.3 การที่คนเริ่มกล้าที่จะแสดงความคิดเห็นมากขึ้น: เมื่อเทคโนโลยี

อินเทอร์เน็ตมีการพัฒนาไปอย่างมาก ซึ่งตรงกับแนวคิดของ วิลเบอร์ ชาร์มม (Wilbur Scharm) ที่กล่าวถึงหลักการทั่วไปของการเลือกความสำคัญของข่าวสารว่าขึ้นอยู่กับการใช้ความพยายามน้อยที่สุด (Least Effect) และผลที่จะได้ (Promise of Reward) โดยสรุปจากแนวคิดคือคนเรามีแนวโน้มที่จะเปิดรับข่าวสารที่ใช้ความพยายามน้อย เช่นข่าวสารต่าง ๆ ที่อยู่ใกล้ตัว สามารถเลือกรับได้ง่ายและมีสารประโยชน์ต่อตนเองทำให้สังคมออนไลน์ก้าวเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของเรา และข้อมูลจากสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA) ซึ่งได้รายงานผลสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ประจำปี 2560 พบว่าประชากรไทย 86.9% มีการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ นั้นเน้นย้ำว่าประชากรส่วนใหญ่ของประเทศสามารถเข้าถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์แล้ว นอกเหนือจากการเปิดรับข้อมูลข่าวสาร และการสื่อสารที่มีความรวดเร็วขึ้นนั้น สังคมออนไลน์ยังให้อิสระกับผู้ใช้ในเรื่องของการแสดงออกทางความคิดเห็น รวมถึงการปกปิดตัวตน หากผู้ใช้ต้องการการที่คนมีอิสระในการแสดงออกทางความคิดเห็นที่มากขึ้น อาจนำไปสู่การวิพากษ์วิจารณ์ที่รุนแรงขึ้นได้ เนื่องจากโซเชียลมีเดีย เป็นสังคมที่ไม่ได้แสดงตัวตน ทำให้คนกล้าวิจารณ์ได้รุนแรงโดยไม่ต้องกลัวว่าจะมีคนรู้ว่าเป็นใคร ทำให้บางครั้งเราจะเห็นข้อความรุนแรง ยั่วๆ มุ่งทำร้ายกันเสมอ จนอาจบานปลายไปสู่ความขัดแย้งในโลกจริงได้ รวมถึงสิ่งที่เรียกว่า Social Bully หรือการคุกคามในโลกออนไลน์

นพ.ชาญวิทย์ พรนภดล หัวหน้าสาขาวิชาจิตเวชเด็กและวัยรุ่น ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล (แพรวดอทคอม, 2560) กล่าวในงาน โครงการ Stop Bullying: เลิฟแคร์ไม่รังแกกัน ที่จัดขึ้นโดย DTAC และ มูลนิธิ Path2Health โดยผลการวิจัยขั้นต้น (Preliminary) เรื่อง “ความชุกและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล ในระดับชั้น ม.1-3” โดยเป็นความร่วมมือในระดับนานาชาติ 14 ประเทศทั่วโลก ระบุว่า เด็กไทยเกือบ 80% มีประสบการณ์ถูกกลั่นแกล้งในชีวิตจริง โดย 66% ถูกกลั่นแกล้งอย่างน้อยสัปดาห์ละ 1 ครั้ง และอีก 12% ที่ถูกกลั่นแกล้งทุกวัน ขณะที่เด็กไทย 45% มีประสบการณ์เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางโลกโซเชียลอย่างน้อย 1 ครั้ง ซึ่งมากกว่าประเทศอย่างสหรัฐอเมริกา ยุโรป และญี่ปุ่นถึง 4 เท่า

โดยรูปแบบที่ถูกกระทำมากที่สุด คือ การโดนล้อเลียนและการถูกตั้งฉายาที่ 79.4% ตามด้วยถูกเพิกเฉย ไม่สนใจ 54.4%และคนอื่นไม่เคารพ 46.8% ตามด้วยการถูกล้อขำขี้ล้อ การถูกนำรูปไปตัดต่อ ถูกข่มขู่ และการถูกทำให้หวาดกลัว ตามลำดับ ทั้งนี้ จากข้อมูลพบว่า คนที่เด็กจะไปปรึกษาด้วยมากที่สุดคือ เพื่อนถึง 89.2% ตามด้วยผู้ปกครอง 59% พี่น้อง 41.2%โดยครูเป็นลำดับสุดท้าย

จะเห็นได้ว่าการมีอิสระในการแสดงความคิดเห็นในโลกออนไลน์นั้นถือเป็นดาบสองคม กล่าวคือให้อธิบายความคิดเห็นที่มีคุณค่าหรือเหมาะสม สำหรับนำไปต่อยอด หรือพัฒนาสังคมได้ แต่ก็สามารถถูกใช้เป็นเครื่องมือในการโจมตีตัวบุคคลเช่นกัน จึงควรใช้อย่างมีวิจารณญาณ

5.2.3 การมาถึงของสังคมผู้สูงอายุ: นายสมคิด สมศรี อธิบดีกรมกิจการผู้สูงอายุ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ เปิดเผยมูลว่า รัฐบาลโดย พล.อ.ประยุทธ์ จันทร์โอชา นายกรัฐมนตรี มีความเป็นห่วงที่ประเทศไทยเริ่มเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2548 ซึ่งเป็นผลมาจากอัตราการเกิดที่ลดลงและความเจริญก้าวหน้าทางการแพทย์ ทำให้ผู้สูงอายุ มีอายุยืนยาวขึ้น ทำให้แนวโน้มของโครงสร้างประชากรวัยสูงอายุในช่วง 10 ปี ที่ผ่านมา มีจำนวนและสัดส่วนประชากรที่มีอายุ 60 ปี ขึ้นไป ในปี 2548 จากร้อยละ 10.3 เพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 11.8 ในปี 2553 และในปี 2559 มีผู้สูงอายุในประเทศไทย 10,783,380 คน คิดเป็นร้อยละ 16.5 โดยคาดว่าในปี 2564 จะมีผู้สูงอายุเพิ่มขึ้นอีก 20 % และในอีก 10 ปีข้างหน้า ปี 2574 อัตราผู้สูงอายุจะเพิ่มขึ้นเป็น 27 % และในปี 2579 ประเทศไทยเราจะมีผู้สูงอายุสูงถึง 1 ใน 3 ของประชากรทั้งประเทศ และในปี 2583 องค์การสหประชาชาติ (UN) ประเมินไว้ไทยเราจะมีประชากรผู้สูงอายุสูงที่สุดในอาเซียนถึง 33 % (อภาววรรณ โสภณธรรมรักษ์, 2559)

อธิบดีกรมกิจการผู้สูงอายุ กล่าวว่า ต่อไปสังคมหรือประเทศที่มีประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไป มากกว่าร้อยละ 20 ของประชากรทั้งประเทศ ทั้งนี้ กลุ่มผู้สูงอายุ จำแนกออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มติดสังคม มีสุขภาพดี และสามารถอยู่ตามลำพังได้ มีจำนวน 7,961,690 คน คิดเป็นร้อยละ 79.5 กลุ่มติดบ้าน ต้องการผู้ช่วยเหลือ ดูแลในชีวิตประจำวัน มีจำนวน 1,902,795 คน คิดเป็นร้อยละ 19 และกลุ่มติดเตียง ต้องการการดูแลระยะยาวด้านการแพทย์ รักษาพยาบาล และสวัสดิการสังคม มีจำนวน 150,220 คน คิดเป็นร้อยละ 1.5 ดังนั้นจึงจำเป็นต้องมีการดูแลผู้สูงอายุใน 4 มิติ ได้แก่ ด้านเศรษฐกิจ สังคมสุขภาพ และสภาพแวดล้อม และบริการสาธารณะ (อภาววรรณ โสภณธรรมรักษ์, 2559)

1) ด้านสุขภาพ ผู้สูงอายุจะต้องมีสุขภาพที่ดี ทั้งกาย จิต และปัญญา ทำให้ผู้สูงอายุเกิดสมดุลชีวิต

2) ด้านเศรษฐกิจ ผู้สูงอายุจะต้องทำงาน เพื่อตนเอง ให้เกิดมีรายได้เพิ่มขึ้น เพื่อให้เกิดความสุขใจ มีเศรษฐกิจที่ดี และมีเกียรติยศ จากการยอมรับจากผู้อื่น รวมถึงทำงานเพื่อสังคมตามอัตภาพที่พอดีและเหมาะสม

3) ด้านสังคม ผู้สูงอายุต้องอยู่ในสังคมอย่างมีความมั่นคง โดยมีการรวมกลุ่มกันจัดกิจกรรม ไม่อยู่โดดเดี่ยวอันเป็นสาเหตุให้เกิดการเจ็บป่วย และเศร้าซึม ได้รับการยอมรับจากสังคมเพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีศักดิ์ศรี ผู้สูงอายุต้องได้รับการคุ้มครองด้านสิทธิที่พึงได้จากกฎหมายและต้องมีโอกาสเข้ามามีส่วนร่วมกับชุมชน ในการพัฒนาสังคมในด้านต่าง ๆ

4) ด้านสิ่งแวดล้อมและบริการสาธารณะ เป็นอีกปัจจัย ที่จะทำให้คุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุดีขึ้น สนับสนุนให้ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการสร้างชุมชนที่น่าอยู่ โดยซ่อม/ สร้างบ้านให้ผู้สูงอายุ และเมื่อมีสุขภาพ เศรษฐกิจ สังคมดีแล้ว สามารถไปเยี่ยมให้กำลังใจผู้ติดเตียงที่บ้านได้ตลอดจนการบริการสาธารณะที่จะทำเป็นตัวอย่างในกรุงเทพมหานคร เป็นต้น

5.2.4 ความเคลือบแคลงใจในระบบยุติธรรมของประเทศไทย: ผู้วิจัยได้พบถึงเนื้อหาในการ์ตูนที่สะท้อนถึงมุมมองของคนในสังคมที่มีต่อระบบยุติธรรมของประเทศไทยในยุคสังคมดิจิทัล โดยเป็นลักษณะที่เชื่อมโยงถึง ชาวอาชญากรรมต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับ คนมีฐานะ หรือมีเส้นสาย เช่น ลูกคนรวยขับรถชนเหยื่อเสียชีวิต เรามักจะไม่ค่อยได้เห็นบุคคลเหล่านี้ต้องเข้าไปใช้โทษมากนัก และประชาชนส่วนใหญ่ยังมีความรู้ด้านกฎหมายค่อนข้างน้อย จึงเกิดความคิดที่ว่าหากคนที่ก่อคดีเป็นผู้มีอำนาจหรือชื่อเสียง มักไม่ต้องโดนบทลงโทษอะไร

ข้อมูลล่าสุดของ World Justice Project หรือ โครงการด้านความยุติธรรมโลก เปิดเผย รายงานดัชนีชี้วัดหลักนิติธรรม ประจำปี 2559 ซึ่งดัชนีดังกล่าว สํารวจข้อมูลจาก 113 ประเทศทั่วโลก บ่งชี้ว่าประเทศไทยได้รับการประเมินให้มีอันดับของระบบความยุติธรรมค่อนข้างกลางไปถึงท้าย ตามรูปภาพดังนี้

ภาพที่ 5.2: ข้อมูลล่าสุดของ World Justice Project หรือโครงการด้านความยุติธรรมโลก



ที่มา: The Momentum. (2560). ความเหลื่อมล้ำในประเทศไทย ปี 2559. สืบค้นจาก <http://themomentum.co/successful-datalab-thailand-inequality-2016-by-oxfam>.

12 มกราคม 2560 สำนักข่าว Post Today ได้พิมพ์บทความเรื่อง “แพะรับบาป” ความอับยศของกระบวนการยุติธรรมไทย ได้วิเคราะห์ประเด็นที่น่าสนใจไว้ดังนี้

สาเหตุของการจับผิดตัวหรือจับแพะนั้น เริ่มมาจากกระบวนการยุติธรรมขั้นต้นอย่างการสืบสวนสอบสวน การรวบรวมพยานและหลักฐาน จนถึงการปิดสำนวน ซึ่งหากเจ้าหน้าที่ตำรวจขาดความรอบคอบ มีความประมาทละเลย ไม่ได้พิจารณาข้อเท็จจริงอย่างถี่ถ้วน ก็อาจนำไปสู่ความผิดพลาดได้ โดยอาจมีปัจจัยภายนอกมาเป็นแรงกดดันที่ทำให้เจ้าหน้าที่ต้องเร่งปิดสำนวน เช่น อิทธิพลของผู้เสียหาย อิทธิพลของจำเลย กระแสสังคม จนถึงผลงานส่วนตัว

มีหลายครั้งที่ชาวบ้านโดนเกลี้ยกล่อมจากตำรวจให้ยอมรับสารภาพไปก่อนทั้งที่ตัวเองไม่ได้กระทำความผิด เพื่อลดความยุ่งยากในการทำคดี ประหยัดเวลา และหวังให้คดีสิ้นสุดโดยเร็ว ซึ่งบางครั้งชาวบ้านไม่รู้วาทะคดีนี้สูงขนาดไหน

5.2.5 ความไม่มีระเบียบวินัยของคนในสังคม: ผู้วิจัยพบว่าหลาย ๆ ตอน ในการ์ตูน สะท้อนถึงความไม่มีระเบียบวินัยของคนในสังคม แสดงให้เห็นว่าปัญหาเรื่องของคนไม่มีระเบียบวินัยในสังคม เป็นปัญหาที่อยู่คู่สังคมไทยมานาน โดยปัญหาเรื่องนี้อาจมีต้นตอมาจากการเปลี่ยนทางสังคมในด้านต่าง ๆ

ซึ่งสอดคล้องกับบทความของ สำนักข่าวออนไลน์ The Matter ที่ได้เผยแพร่บทความเรื่อง “คนไทยไม่มีวินัย ไม่ซื่อสัตย์ เชื่อข่าวลือ สูบบุหรี่ ดื่มแอลกอฮอล์ กินผักผลไม้ไม่เพียงพอ ลดคุณค่าความเป็นไทย อ่อนไหว ไม่คำนึงถึงส่วนรวม ยอมรับคนรวยมากกว่าคนดี มีปัญหาด้านคุณธรรมและศีลธรรม” เมื่อวันที่ 20 กันยายน 2560

โดยหัวข้อนี้มาจากเอกสารยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี โดย The Matter ได้ทำการสำรวจเอกสารยุทธศาสตร์ชาติจำนวนกว่า 120 หน้า พบว่า มีการกำหนดถึงคุณลักษณะของคนไทยได้อย่างน่าสนใจ และประเด็นที่ถูกพูดถึงในเรื่องของคนไม่มีระเบียบวินัยของคนไทยมีดังต่อไปนี้ (“คนไทยไม่มีวินัย ไม่ซื่อสัตย์”, 2560

“คนไทยมีปัญหาด้านคุณธรรม ไม่ตระหนักถึงวินัย ไม่ซื่อสัตย์สุจริต ไม่มีจิตสาธารณะ: คนไทยในโลกดิจิทัลยังขาดทักษะในการคัดกรอง และเลือกรับวัฒนธรรมที่ดีจากต่างประเทศ จนทำให้ละทิ้งค่านิยมที่ดีอันเป็นเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมไทย ลดคุณค่าของความเป็นไทย มีค่านิยมที่ยึดถึงตัวเองมากกว่าส่วนรวม

อีกทั้งโดยพื้นฐานนิสัยของคนไทยเป็นคนรักสนุกและความสบาย เชื่อข่าวลือ ขาดความอดทน ขาดวินัย เป็นคนวัตถุนิยม ยอมรับคนที่มีความรู้มากกว่าคนดีมีคุณธรรม ทั้งหมดนี้เป็นการสรุปว่า คนไทยกำลังมีปัญหาด้านคุณธรรมและศีลธรรม รวมถึงระเบียบวินัย”

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 จากความหมายของการ์ตูนการเมือง คือ การ์ตูนที่สะท้อนถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม ทั้งในด้านชีวิตประจำวันและการเมือง แสดงออกถึงการวิพากษ์วิจารณ์ที่มีลักษณะชัดเจน ตรงประเด็น และสามารถเข้าถึงได้กับทุกชนชั้น ถือเป็นเครื่องมือสื่อสารทางสังคม และการเมืองรูปแบบหนึ่งในบทบาทของสื่อมวลชน ดังนั้นผู้วาดหรือผู้ส่งสาร ควรเพิ่มความรู้หรือความเข้าใจในเรื่องของการเมือง หรือบทบาททางการเมือง รวมถึงระบอบประชาธิปไตยไทย ให้ผู้อ่านทั่ว ๆ ไป ได้เข้าใจและเกิดความตระหนักในระบอบประชาธิปไตยไทย อันจะทำให้เกิดผลดีต่อการพัฒนาระบอบประชาธิปไตย และการเมืองของประเทศ ในลำดับต่อมา

5.3.2 เนื่องจากภาพการ์ตูนการเมือง เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในด้านสังคม และการเมือง โดยที่ผู้อ่านได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน ดังนั้นการที่อยู่แต่ในสื่อหนังสือพิมพ์หรือไม่ได้รับการสนับสนุนให้ประชาชนได้รับรู้ถึงการเข้าถึงได้ในสื่อออนไลน์ อาจเป็นการเสียโอกาสใน

การให้ความรู้หรือสร้างความเข้าใจในการเมือง กับประชาชนทั่วไป ดังนั้นควรเพิ่มเรื่องของช่องทาง การสื่อสารให้ก้าวเข้ามาสู่สื่อออนไลน์มากขึ้น ในยุคที่พฤติกรรมกรับสื่อของผู้บริโภคมีการเปลี่ยนแปลง ไป

5.4 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

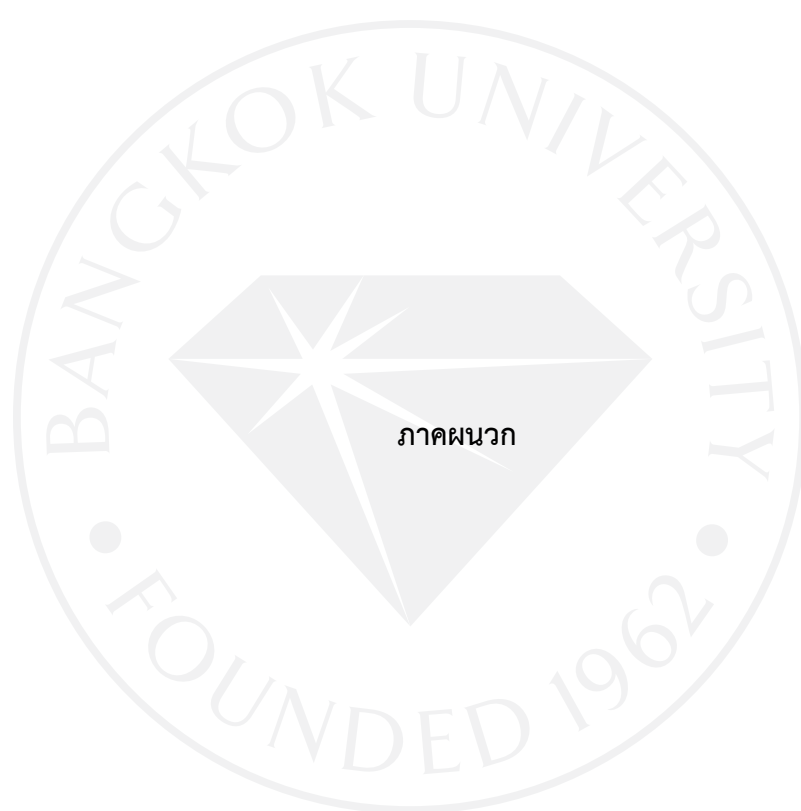
การศึกษาวิจัยเรื่องการ์ตูน 4.0: ภาพสะท้อนสังคมในโลกยุคดิจิทัลในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา วิจัยภายใต้ขอบเขตของผู้เขียนเพียงท่านเดียวคือ คุณสมชัย กตัญญูตานนท์ (นามปากกา ชัย ราชาวัตร) ผู้เขียนการ์ตูนการเมืองชุด ผู้ใหญ่มากับทุ้งหมาเมินจากหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ ซึ่งถือเป็นการตุนนิสต์ ชั้นแนวหน้า ที่ผลงานเป็นที่รู้จักในวงกว้าง และมีการตีพิมพ์มาอย่างยาวนาน รวมถึงต่อยอดไปสู่ การ์ตูนแอนิเมชัน ฉายในสื่อโทรทัศน์และลงสื่อออนไลน์อีกด้วย แต่อาจจะยังไม่ครอบคลุมประเด็น ทั้งหมดที่อาจจะมีการตุนนิสต์ท่านอื่น ๆ ได้เขียนไว้ได้




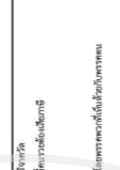
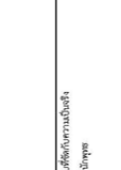
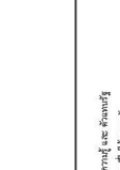

บรรณานุกรม



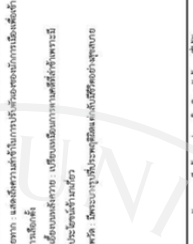
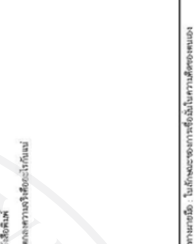

- กาญจนา แก้วเทพ. (2542). *การวิเคราะห์สื่อแก่นความคิดและเทคนิค* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: เอติสัน เพรส โปรดักส์.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2547). *ทฤษฎีและแนวทางการศึกษาลือสารมวลชน*. กรุงเทพฯ: แบรินด์เอจ.
- คนไทยไม่มีวินัย ไม่เชื่อสัตย์ เชื่อข่าวลือ สุบบุหรี ดิมแอลกอฮอล์ กินผักผลไม้ไม่เพียงพอ ลดคุณค่าความเป็นไทย อ่อนไหว ไม่คำนึงถึงส่วนรวม ยอมรับคนรวยมากกว่าคนดี มีปัญหาด้านคุณธรรมและศีลธรรม. (2560). *The Matter*. สืบค้นจาก https://m.facebook.com/story.php?story_fbid=1938785049670221&id=1721313428084052.
- ฉัตรบงกช ศรีวัฒนสาร. (2555). *ภาพล้อและการ์ตูนการเมืองในสังคมไทยระหว่าง พ.ศ. 2465 – 2475* (รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ: สถาบันพระปกเกล้า.
- เฉลิมรัฐ พิภูล. (2556). *การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์: การ์ตูนล้อ ภาพสะท้อนการเมืองไทย กรณีศึกษา: จากการ์ตูนล้อการเมือง (ช่วงปี พ.ศ.2552 – 2554)*. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ชวรัตน์ เชิดชัย. (2530). *เอกสารการสอนชุดวิชาการข่าวและบรรณาธิการ หน่วยที่ 1-5 เทคนิคการเขียนข่าว*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ฐิติกานต์ นิธิอุทัย. (2555). *สร้างแบรนด์ให้ติดตลาดด้วย Facebook*. กรุงเทพฯ: อินส์พัล.
- ณัฐพัชญ์ วงษ์เหรียญทอง. (2557). *Content marketing เล่าให้คลิก พลิกแบรนด์ให้ดัง*. กรุงเทพฯ: เนชั่นบุ๊คส์.
- เตือน! พฤติกรรม “เซลฟี่” แซะ แซร์ ฝ้าโลก ส่องเมนต์ ระวังเป็นพวกซี้จิจฉา. (2557). *ผู้จัดการออนไลน์*. สืบค้นจาก <http://www.manager.co.th/QOL/viewnews.aspx?NewsID=9570000015577>.
- The Momentum. (2560). *ความเหลื่อมล้ำในประเทศไทย ปี 2559*. สืบค้นจาก <http://the-momentum.co/successful-datalab-thailand-inequality-2016-by-oxfam>.
- นพพร ประชากุล. (2552). *ยกอักษร ย้อนความคิด*. กรุงเทพฯ: อ่านและวิภาษา.
- Brand Buffer. (2559). *ไขกระบวนการทางจิตวิทยา “Foodstagramming” ทำไมคนถึงชอบถ่ายภาพอาหาร*. สืบค้นจาก <https://www.brandbuffet.in.th/2016/11/psychology-of-foodstagramming/>.
- ปรุณรัตน์ พิงคานนท์. (2548). *การลือข่าวและการเขียนข่าวหนังสือพิมพ์*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน. (2556). สืบค้นจาก <https://www.youtube.com/watch?v=hqMTmSu0fOA>.
- พีชนี่ เขยจรรยา, เมตตา วิวัฒน์านุกูล และถิรนนท์ อนุวัชศิริวงค์. (2538). *แนวคิดหลักนิเทศศาสตร์* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: ข้าวฟ่าง.
- แพรวดอตคอม. (2560). *มีปัญหาแซทมา! ดีแทคแจ้ง เปิดห้องแซท Stop Bullying* ต่อด้านการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์. สืบค้นจาก <http://www.praew.com/104086/more/news/stop-bullying/>.
- ภานนท์ คุ่มสุภา. (2558, มกราคม – มิถุนายน). อินโฟกราฟิกเพื่อตอบสนองความต้องการผู้บริโภคในยุคการตลาดเชิงเนื้อหา. *วารสารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรม นิด้า*, 2(1), 155-172.
- มาลี บุญศิริพันธ์. (2551). *หลักการทำหนังสือพิมพ์*. กรุงเทพฯ: ประกายพริ้ว.
- Media Thailand. (2560). *ความรู้เรื่องการเขียนข่าว ความหมายของข่าว*. สืบค้นจาก <http://mediathailand-presentation.blogspot.com/2017/01/1.html>.
- วรมน บุญศาสตร์. (2559, มกราคม – เมษายน). การสื่อสารการตลาดสู่กลุ่มผู้บริโภคเจนเนอร์เรชั่น ซี ในยุคดิจิทัล. *วารสารการสื่อสารและการจัดการนิด้า* 1(1), 14-30. สืบค้นจาก <http://gscm.nida.ac.th/public-action/eJournal/Vol.1-58/2.pdf>.
- สมชัย กัตัญญตานนท์. (2560 ก, 2 มิถุนายน). การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน. *ไทยรัฐออนไลน์*. สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/cartoon/6/115/2>.
- สมชัย กัตัญญตานนท์. (2560 ข, 5 มิถุนายน). การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน. *ไทยรัฐออนไลน์*. สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/cartoon/6/115/5>.
- สมชัย กัตัญญตานนท์. (2560 ค, 6 มิถุนายน). การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน. *ไทยรัฐออนไลน์*. สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/cartoon/6/115/6>.
- สมชัย กัตัญญตานนท์. (2560 ง, 7 มิถุนายน). การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน. *ไทยรัฐออนไลน์*. สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/cartoon/6/115/7>.
- สมชัย กัตัญญตานนท์. (2560 จ, 9 มิถุนายน). การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน. *ไทยรัฐออนไลน์*. สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/cartoon/6/115/9>.
- สมชัย กัตัญญตานนท์. (2560 ฉ, 11 มิถุนายน). การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน. *ไทยรัฐออนไลน์*. สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/cartoon/6/115/11>.
- สมชัย กัตัญญตานนท์. (2560 ช, 18 มิถุนายน). การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน. *ไทยรัฐออนไลน์*. สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/cartoon/6/115/18>.
- สมชัย กัตัญญตานนท์. (2560 ซ, 21 กรกฎาคม). การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน. *ไทยรัฐออนไลน์*. สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/cartoon/6/116/22>.

- สมชัย กัตัญญตานนท์. (2560 ฉ, 28 กรกฎาคม). การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน. *ไทยรัฐออนไลน์*.
สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/cartoon/6/116/29>.
- สมชัย กัตัญญตานนท์. (2560 ญ, 30 กรกฎาคม). การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน. *ไทยรัฐออนไลน์*.
สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/cartoon/6/116/31>.
- สมชัย กัตัญญตานนท์. (2560 ฎ, 1 สิงหาคม). การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน. *ไทยรัฐออนไลน์*.
สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/cartoon/6/117/1>.
- สมชัย กัตัญญตานนท์. (2560 ฎ, 7 สิงหาคม). การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน. *ไทยรัฐออนไลน์*.
สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/cartoon/6/117/8>.
- สมชัย กัตัญญตานนท์. (2560 ฐ, 19 สิงหาคม). การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน. *ไทยรัฐออนไลน์*.
สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/cartoon/6/117/20>.
- สมชัย กัตัญญตานนท์. (2560 ท, 23 สิงหาคม). การ์ตูนผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน. *ไทยรัฐออนไลน์*.
สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/cartoon/6/117/24>.
- สำนักหอสมุดกลางมหาวิทยาลัยรามคำแหง. (2549). *การ์ตูนการเมือง*. สืบค้นจาก <http://www.lib.ru.ac.th/journal/cartoon.html>.
- สุตริภัก จรรย์วณิช. (2530). การ์ตูนและการ์ตูนการเมือง. *บ้านไม่รู้โรย*, 10, 34.
- สุวรรณ งามเหลือ. (2559, มกราคม – สิงหาคม). การศึกษาวิเคราะห์ภาพล้อสังคมไทยในสื่อสังคมออนไลน์. *วารสารนานาชาติ มหาวิทยาลัยขอนแก่น สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 6(1), 50-79.
- อภาภรณ์ โสภณธรรมรักษ์. (2559). *รับมือไทยเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ*. สืบค้นจาก <http://www.thaihealth.or.th/Content/33884-รับมือไทยเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ.html>.



Date	Picture	จำนวน ภาพ (ภาพ)	จำนวน บทกวี (บทกวี)	จำนวน นิทาน (นิทาน)	จำนวน เพลง (เพลง)	จำนวน นิทาน (นิทาน)	จำนวน นิทาน (นิทาน)	จำนวน นิทาน (นิทาน)	จำนวน นิทาน (นิทาน)	จำนวน นิทาน (นิทาน)	จำนวน นิทาน (นิทาน)
8-6-17		1									<p>บทกวีสอนเรื่อง การใช้โทรศัพท์มือถืออย่างปลอดภัย</p>
9-6-17		1									<p>บทกวีสอนเรื่อง การใช้โทรศัพท์มือถืออย่างปลอดภัย</p>
10-6-17		1									<p>บทกวีสอนเรื่อง การใช้โทรศัพท์มือถืออย่างปลอดภัย</p>
11-6-17		1									<p>บทกวีสอนเรื่อง การใช้โทรศัพท์มือถืออย่างปลอดภัย</p>
12-6-17		1									<p>บทกวีสอนเรื่อง การใช้โทรศัพท์มือถืออย่างปลอดภัย</p>
13-6-17		1									<p>บทกวีสอนเรื่อง การใช้โทรศัพท์มือถืออย่างปลอดภัย</p>
14-6-17		1									<p>บทกวีสอนเรื่อง การใช้โทรศัพท์มือถืออย่างปลอดภัย</p>

Date	Picture	จำนวนภาพ ภาพรวม	จำนวน ภาพรวม	จำนวน ภาพรวม	จำนวน ภาพรวม	จำนวน ภาพรวม	จำนวน ภาพรวม	จำนวน ภาพรวม	จำนวน ภาพรวม	จำนวน ภาพรวม	จำนวน ภาพรวม	จำนวน ภาพรวม	จำนวน ภาพรวม	จำนวน ภาพรวม	จำนวน ภาพรวม	จำนวน ภาพรวม	จำนวน ภาพรวม	จำนวน ภาพรวม
21.6.17		1																
22.6.17		1																
23.6.17		1																
24.6.17		1																
25.6.17		1																

Date	Picture	จำนวนคำขวัญ	จำนวนวลี	จำนวนประโยค	จำนวนบทกวี	จำนวนนิทาน	จำนวนการ์ตูน	จำนวนภาพเคลื่อนไหว	จำนวนสื่อสังคม	จำนวนสื่ออื่น	กิจกรรม/สื่อที่นำเสนอ	นิยาม/คำอธิบาย	ผลกระทบ/ข้อเสนอแนะ
26-08-17		1									กิจกรรม: การเสวนาเกี่ยวกับความเหลื่อมล้ำทางสังคม	การเสวนาเกี่ยวกับความเหลื่อมล้ำทางสังคม	การเสวนาเกี่ยวกับความเหลื่อมล้ำทางสังคม
27-08-17		1									กิจกรรม: การเสวนาเกี่ยวกับความเหลื่อมล้ำทางสังคม	การเสวนาเกี่ยวกับความเหลื่อมล้ำทางสังคม	การเสวนาเกี่ยวกับความเหลื่อมล้ำทางสังคม
28-08-17											กิจกรรม: การเสวนาเกี่ยวกับความเหลื่อมล้ำทางสังคม	การเสวนาเกี่ยวกับความเหลื่อมล้ำทางสังคม	การเสวนาเกี่ยวกับความเหลื่อมล้ำทางสังคม
29-08-17											กิจกรรม: การเสวนาเกี่ยวกับความเหลื่อมล้ำทางสังคม	การเสวนาเกี่ยวกับความเหลื่อมล้ำทางสังคม	การเสวนาเกี่ยวกับความเหลื่อมล้ำทางสังคม
30-08-17		1									กิจกรรม: การเสวนาเกี่ยวกับความเหลื่อมล้ำทางสังคม	การเสวนาเกี่ยวกับความเหลื่อมล้ำทางสังคม	การเสวนาเกี่ยวกับความเหลื่อมล้ำทางสังคม

Date	Picture	ជំពូក រចនាសម្ព័ន្ធ	ជំពូក ព្រហ្មទណ្ឌ	ជំពូក សេដ្ឋកិច្ច	ជំពូក សង្គម	ជំពូក វប្បធម៌	ជំពូក បច្ចេកវិទ្យា	ជំពូក សិល្បៈ	ជំពូក កីឡា	ជំពូក ស្រាវជ្រាវ	វិស័យ សេដ្ឋកិច្ច	វិស័យ សង្គម	វិស័យ វប្បធម៌	ការងារ សេដ្ឋកិច្ច
26-Aug-17	<p>44 គ្រូបង្រៀនបានប្រាប់យើងថា យើងត្រូវរៀនសូត្រអំពីប្រវត្តិសាស្ត្រខ្មែរ។</p> <p>45 យើងត្រូវរៀនសូត្រអំពីប្រវត្តិសាស្ត្រខ្មែរ។</p>	1									វិស័យ សេដ្ឋកិច្ច	វិស័យ សង្គម	វិស័យ វប្បធម៌	ការងារ សេដ្ឋកិច្ច
27-Aug-17	<p>46 គ្រូបង្រៀនបានប្រាប់យើងថា យើងត្រូវរៀនសូត្រអំពីប្រវត្តិសាស្ត្រខ្មែរ។</p> <p>47 យើងត្រូវរៀនសូត្រអំពីប្រវត្តិសាស្ត្រខ្មែរ។</p>										វិស័យ សេដ្ឋកិច្ច	វិស័យ សង្គម	វិស័យ វប្បធម៌	ការងារ សេដ្ឋកិច្ច
28-Aug-17	<p>48 គ្រូបង្រៀនបានប្រាប់យើងថា យើងត្រូវរៀនសូត្រអំពីប្រវត្តិសាស្ត្រខ្មែរ។</p> <p>49 យើងត្រូវរៀនសូត្រអំពីប្រវត្តិសាស្ត្រខ្មែរ។</p>										វិស័យ សេដ្ឋកិច្ច	វិស័យ សង្គម	វិស័យ វប្បធម៌	ការងារ សេដ្ឋកិច្ច
29-Aug-17	<p>50 គ្រូបង្រៀនបានប្រាប់យើងថា យើងត្រូវរៀនសូត្រអំពីប្រវត្តិសាស្ត្រខ្មែរ។</p> <p>51 យើងត្រូវរៀនសូត្រអំពីប្រវត្តិសាស្ត្រខ្មែរ។</p>										វិស័យ សេដ្ឋកិច្ច	វិស័យ សង្គម	វិស័យ វប្បធម៌	ការងារ សេដ្ឋកិច្ច
30-Aug-17	<p>52 គ្រូបង្រៀនបានប្រាប់យើងថា យើងត្រូវរៀនសូត្រអំពីប្រវត្តិសាស្ត្រខ្មែរ។</p> <p>53 យើងត្រូវរៀនសូត្រអំពីប្រវត្តិសាស្ត្រខ្មែរ។</p>										វិស័យ សេដ្ឋកិច្ច	វិស័យ សង្គម	វិស័យ វប្បធម៌	ការងារ សេដ្ឋកិច្ច
31-Aug-17	<p>54 គ្រូបង្រៀនបានប្រាប់យើងថា យើងត្រូវរៀនសូត្រអំពីប្រវត្តិសាស្ត្រខ្មែរ។</p> <p>55 យើងត្រូវរៀនសូត្រអំពីប្រវត្តិសាស្ត្រខ្មែរ។</p>										វិស័យ សេដ្ឋកិច្ច	វិស័យ សង្គម	វិស័យ វប្បធម៌	ការងារ សេដ្ឋកិច្ច

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	อลงกต ตันเทอดทิตย์
อีเมล	alongkrot000@gmail.com
ประวัติการศึกษา	- ปริญญาตรี คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ - มัธยมศึกษา โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ
ประสบการณ์การทำงาน	เจ้าหน้าที่วางแผนโฆษณา บริษัท ประกิต โฮลดิ้งส์ จำกัด มหาชน



มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ข้อตกลงว่าด้วยการอนุญาตให้ใช้สิทธิในวิทยานิพนธ์/สารนิพนธ์

วันที่ 5 เดือน มกราคม พ.ศ. 2561

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว) อลงกต ต้นเทอดทิษฐ์ อยู่บ้านเลขที่ 2003/2

ชอย - ถนน สุขุมวิท ตำบล/แขวง พระโขนง

อำเภอ/เขต วัฒนา จังหวัด กรุงเทพฯ รหัสไปรษณีย์ 10260

เป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ รหัสประจำตัว 7590300179

ระดับปริญญา ตรี โท เอก

หลักสูตร นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา การสื่อสารการตลาดดิจิทัล คณะ นิเทศศาสตร์

ซึ่งต่อไปนี้เรียกว่า “ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิ” ฝ่ายหนึ่ง และ

มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ตั้งอยู่เลขที่ 119 ถนนพระราม 4 แขวงพระโขนง เขตคลองเตย กรุงเทพมหานคร 10110 ซึ่งต่อไปนี้เรียกว่า “ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิ” อีกฝ่ายหนึ่ง

ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิ และ ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิ ตกลงทำสัญญากันโดยมีข้อความดังต่อไปนี้

ข้อ 1. ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิขอรับรองว่าเป็นผู้สร้างสรรค์และเป็นผู้มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในงานสารนิพนธ์/วิทยานิพนธ์หัวข้อ การทุน 4.0 : ภาพสะท้อนสังคมในโลกยุคดิจิทัล

ซึ่งถือเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ (ต่อไปนี้เรียกว่า “สารนิพนธ์/วิทยานิพนธ์”)

ข้อ 2. ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิตกลงยินยอมให้ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิโดยปราศจากค่าตอบแทนและไม่มีกำหนดระยะเวลาในการนำสารนิพนธ์/วิทยานิพนธ์ ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงการทำซ้ำ ตัดแปลง เผยแพร่ ต่อสาธารณชน ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนา งาน ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น อนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิโดยจะกำหนดเงื่อนไขอย่างหนึ่งอย่างใดด้วยหรือไม่ก็ได้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือเพียงบางส่วน หรือการกระทำอื่นใดในลักษณะทำนองเดียวกัน

ข้อ 3. หากกรณีมีข้อขัดแย้งในปัญหาสิทธิในสารนิพนธ์/วิทยานิพนธ์ระหว่างผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิกับบุคคลภายนอกก็ดี หรือระหว่างผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิกับบุคคลภายนอกก็ดี หรือมีเหตุขัดข้องอื่นๆ เกี่ยวกับลิขสิทธิ์ อันเป็นเหตุให้ผู้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิไม่สามารถนำงานนั้นออกทำซ้ำ เผยแพร่ หรือโฆษณาได้ ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิยินยอมรับผิดชอบและชดเชยค่าเสียหายแก่ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิในความเสียหายต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นแก่ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิทั้งสิ้น

สัญญานี้ทำขึ้นสองฉบับ มีข้อความเป็นอย่างเดียวกัน คู่สัญญาได้อ่านและเข้าใจข้อความในสัญญาโดยละเอียดแล้ว จึงได้ลงลายมือชื่อให้ไว้เป็นสำคัญต่อหน้าพยาน และเก็บรักษาไว้ฝ่ายละฉบับ

ลงชื่อ.....
(อลงกต ต้นเทอดทศชัย)

ลงชื่อ.....
(อาจารย์อภิญญา จุลพิสิฐ)
ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดและศูนย์การเรียนรู้

ลงชื่อ..... พยาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กฤติกา ลิ้มลาวัลย์)
รองคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ลงชื่อ..... พยาน
(ดร.ปฐมา สตะเวทิน)
ผู้อำนวยการหลักสูตร/ ผู้รับผิดชอบหลักสูตร