

บทที่ 2



แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง “การรับรู้ของเด็กที่มีต่อพฤติกรรมของตัวการ์ตูนซินจังในการ์ตูนทางโทรทัศน์ชุด “ซินจังจอมแก่น” ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน
2. แนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบของสื่อโทรทัศน์ที่มีต่อเด็ก
3. แนวคิดเรื่องการรับรู้
4. แนวคิดเรื่องกระบวนการเข้ารหัสและกระบวนการถอดรหัส

แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน

การ์ตูน คือ ภาพวาดง่ายๆ ที่มีลักษณะบุ๊ตๆ เบี้ยวๆ ไม่เหมือนจริงหรือเกินความจริง หรือน้อยกว่าความจริง มีจุดมุ่งหมายเพื่อแสดงออกให้เกิดความตลกขบขัน ล้อเลียน เสียดสี หรือเหน็บแนมบุคคลหรือเรื่องราวเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม (ภูวดล สุวรรณดี, 2538 : 50 – 51)

การ์ตูนเริ่มถือกำเนิดในทวีปยุโรปเติบโตมาพร้อมกับวิวัฒนาการด้านการพิมพ์ แล้วจึงแพร่หลายเข้าสู่ทวีปอื่นๆ สำหรับเมืองไทยการ์ตูนเริ่มเข้ามาแพร่หลายในสมัยรัชกาลที่ 6 ในรูปแบบของหนังสือการ์ตูน สมัยนั้นการ์ตูนจำกัดอยู่เฉพาะชนชั้นสูงเนื่องจากเชื้อพระวงศ์นิยมไปศึกษาต่อต่างประเทศในแถบยุโรป และเมื่อกลับมาก็ได้นำหนังสือการ์ตูนเข้ามา นักเขียนการ์ตูนคนแรกของไทย คือ ชุนปฏิบัติภาพพิมพ์ลิขิต (เปล่ง ไตรปิ่น) โดยท่านได้ริเริ่มนำเทคนิคการวาดภาพการ์ตูนรวมทั้งวิชาการทำแม่พิมพ์หรือบล็อกและการถ่ายภาพยนตร์จากที่ได้ศึกษามาจากทางยุโรปมาใช้ในประเทศไทย โดยลักษณะเนื้อเรื่องการ์ตูนในสมัยนั้นจะเป็นภาพประกอบที่เข้ามาช่วยเพิ่มสีสันให้หนังสือน่าอ่านขึ้น รวมทั้งภาพล้อเลียนข้าราชการภายในวัง และด้วยเทคโนโลยีการพิมพ์ที่ทันสมัยขึ้น ส่งผลให้การ์ตูนเริ่มเป็นที่รู้จักในวงกว้างขึ้นและค่อยๆ แพร่หลายเป็นที่นิยม มีทั้งนิทานพื้นบ้านวรรณคดี สังคม การเมือง ขำขัน เป็นต้น

ประเภทของการ์ตูนสามารถแบ่งได้ 6 ประเภท ดังนี้

1. การ์ตูนการเมือง (Political Cartoons)

เป็นการ์ตูนที่มุ่งเน้นล้อ เสียดสี ประชดประชันบุคคลหรือเหตุการณ์ทางการเมือง เพื่อกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความคิดเห็นใหม่ๆ ลักษณะของการ์ตูนชนิดนี้อาจมีคำบรรยายหรือไม่มีก็ได้ หรืออาจมีช่องเดียวหรือหลายช่องก็ได้

2. การ์ตูนขำขัน (Gag Cartoons)

การ์ตูนที่เน้นความขบขันเป็นหลัก อาจเสนอภาพในช่องเดียวหรือหลายช่อง จะมีคำบรรยายหรือไม่มีก็ได้ ปกติมุขตลกของการ์ตูนชนิดนี้จะหยิบยกมาจากเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน การ์ตูนประเภทนี้ เช่น ชายหัวเราะ

3. การ์ตูนเรื่องยาว (Comics or Series Cartoons)

การ์ตูนที่นำเสนอเป็นเรื่องราวที่มีความต่อเนื่องกันจนจบ มีคำบรรยายหรือบทสนทนาภายในภาพ การ์ตูนชนิดนี้ปรากฏอยู่ในนิตยสารและหนังสือพิมพ์ เรียกว่า Comic Strips แต่ถ้านำมาพิมพ์รวมเล่มเรียกว่า Comics books เช่น การ์ตูนเล่มของญี่ปุ่น

การ์ตูนไทยที่นำเอาวรรณคดี นิยายพื้นบ้าน เรื่องจักรๆ วงศ์ๆ มาพิมพ์ขาย รวมทั้งการ์ตูนเล่มละบาทก็จะจัดอยู่ในการ์ตูนประเภทนี้เช่นกัน ซึ่งจุดศักดิ์ อมรเวช หรือ จุก เบี้ยวสกุล นักเขียนการ์ตูนชื่อดังในอดีตได้รวมเรียกการ์ตูนไทยเหล่านี้ว่า “นิยายภาพ”

4. การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoons)

เป็นการ์ตูนที่ใช้ประกอบกับข้อเขียนอื่นๆ ประกอบโฆษณาเพื่อขยายความ หรือเป็นการ์ตูนประกอบการศึกษา การ์ตูนชนิดนี้มักเป็นตัวการ์ตูนโดดๆ ไม่มีเรื่องราวในตัวเอง

5. การ์ตูนมีชีวิต (Animated Cartoons) หรือภาพยนตร์การ์ตูน

เป็นการ์ตูนที่มนุษย์ใส่ชีวิตให้มีการเคลื่อนไหวได้ มีการลำดับภาพและเรื่องราวอย่างต่อเนื่องคล้ายกับภาพยนตร์ เพียงแต่ตัวละครเป็นการ์ตูน ปัจจุบันหนังการ์ตูนแพร่หลายออกไปอีกหลายสื่อ ทั้งหนังการ์ตูนทีวี หนังการ์ตูนโฆษณา วิดีโอการ์ตูน หรือใช้แสดงประกอบกับนักแสดงที่เป็นคนในภาพยนตร์ ตัวอย่างหนังการ์ตูนที่ฉายในเมืองไทย เช่น สุดสาคร, โดราเอมอน, ชินจังจอมแก่น, ไล่ออนคิง เป็นต้น

ภาพการ์ตูนจัดเป็นตัวละคร ซึ่งอาจอธิบายได้โดยลักษณะของการใช้รหัส เนื้อหา และ ความซับซ้อนซึ่งเกิดขึ้นในบริบทของการสื่อสารขนาดใหญ่ ตัวการ์ตูนทำหน้าที่เป็นเสมือนสัญลักษณ์ที่จะนำเอาตัวละครจากนักเขียนการ์ตูนไปสู่ผู้อ่านที่แตกต่างกันตามประเภทของการ์ตูน โดยการใช้รหัสที่เหมาะสมในการสื่อสารผ่านบุคลิกของตัวการ์ตูน ความนึกฝันและจินตนาการสาระและอารมณ์ (ประสพโชค นวพันธุ์พิพัฒน์, 2540)

รหัสของการ์ตูนนั้น ส่วนใหญ่จะเป็นรหัสหลักและรหัสย่อย Facial Expression Codes ทำหน้าที่เป็น Presentational Codes ในการสร้างบุคลิก นิสัย อารมณ์ ความรู้สึก การเคลื่อนไหว เพศ วัย รสนิยม ชนชั้นของตัวการ์ตูน สามารถวิเคราะห์ให้เห็นถึงลักษณะและความสำคัญที่นักวาดการ์ตูนแต่ละประเภทนำ Cartoon Codes มาใช้ ซึ่งมีผลต่อความยากง่ายของตัวการ์ตูนตามความตั้งใจที่จะสื่อเข้าถึงกลุ่มผู้รับสารให้เร็วที่สุด โดยให้ผิดพลาดในการสื่อความหมายน้อยที่สุด รหัสของการ์ตูนนั้นเป็นสัญลักษณ์เฉพาะชุดหนึ่งทีนักวาดได้สร้างขึ้นในการทำให้เกิดโลกที่เหมือนจริง ซึ่งเป็นโลกที่มีทุกสิ่งทุกอย่างเป็นจริงเป็นจังได้ตามจินตนาการ เป็นโลกที่ยังรากลึกลงสู่การรับรู้ ความทรงจำในกระบวนการสื่อสารของมนุษย์ กลยุทธ์ในการสร้างตัวการ์ตูนนั้นจะประกอบด้วย 4 ส่วนหลักๆ คือ

1. การแสดงอารมณ์ผ่านสีระชะและรูปร่างของตัวการ์ตูน โดยการลดทอนรายละเอียดขององค์ประกอบทางสีระชะที่ซับซ้อนลง เหลือเพียงโครงร่างที่เรียบง่าย เน้นเฉพาะส่วนสำคัญที่ต้องใช้แสดงอารมณ์ เช่น ตา คิ้ว ปาก
2. การสร้างโลก 3 มิติ เป็นเหมือนภาพลวงตาเพื่อหลีกเลี่ยงข้อจำกัด 2 มิติของกระบวนการนำเสนอทางสิ่งพิมพ์ โดยนักเขียนการ์ตูนจะทำการสังเกตและรับรู้โลกที่เป็นจริงมาสร้างหลักการต่างๆ ขึ้น เช่น ขนาด การซับซ้อน ความคมชัด รายละเอียด และอิทธิพลทางจิตวิทยาของสี
3. สัญลักษณ์ที่สร้างขึ้นมาเพื่อใช้แทนความคิด ความรู้สึก การเคลื่อนไหว เสียง และองค์ประกอบของภาพ เป็นกลุ่มสัญลักษณ์ที่มีความหมายและสามารถเข้าใจร่วมกัน เช่นเดียวกับความเข้าใจร่วมกันในตัวอักษร โดยเลียนแบบจากสิ่งที่เห็นและไม่สามารถเห็นได้ในโลกแห่งความจริง เช่น เส้นแสดงทิศทางการเคลื่อนไหว

4. รหัสของสีที่มีอิทธิพลต่อผู้เสพงานการ์ตูนในมิติต่างๆ เพื่อช่วยให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพมากขึ้น เนื่องจากบุคคลจะมีความรู้สึกต่อสีต่างๆ ตามพื้นฐานทางวัฒนธรรมและความรู้สึกส่วนตัว

มุขการ์ตูน จัดเป็นเสน่ห์อย่างหนึ่งที่มีความสำคัญ เพราะเป็นความหมายซ้อนที่ซ่อนอยู่ในการ์ตูนที่นักเขียนการ์ตูนได้เข้ารหัสไว้ และผู้รับสารนั้นๆ จะต้องถอดรหัสเพื่อเข้าใจความหมายที่ซ่อนอยู่ได้ ผลที่ตามมาคือ ความพึงพอใจ ตลอดจนเสียงหัวเราะ การนำมุขมาใช้ในการสร้างงานการ์ตูนให้ประสบความสำเร็จในงานสื่อสารนั้นย่อมเกี่ยวพันสอดคล้องกับบริบทอันได้แก่ ประสบการณ์ วัฒนธรรมร่วมของผู้รับสาร และอายุ

จากงานวิจัยของ ประสพโชค นวพันธุ์พิพัฒน พบว่า ในการใช้รหัสที่ปรากฏในงานหนังสือการ์ตูนเด็กนั้น มีการใช้รหัสเกี่ยวกับการแสดงสีหน้าท่าทาง ซึ่งเป็นรหัสที่เป็นภาษาเฉพาะของการ์ตูนมีลักษณะเป็นสากล เพื่อสร้างตัวการ์ตูนให้มีหน้าตาบุคลิกแตกต่างกันไปตามเนื้อหาการ์ตูน และพบว่ายังมีการใช้รหัสอื่นๆ ที่เป็นตัวเสริมความหมาย เช่น รหัสเกี่ยวกับภาษา รหัสเกี่ยวกับลักษณะที่ปรากฏ เช่น ทรงผม เสื้อผ้า เครื่องประดับที่สามารถบ่งบอกบุคลิกภาพ และสถานะทางสังคม และรหัสเกี่ยวกับการแสดงท่าทางและการเคลื่อนไหวของร่างกาย เนื่องจากลักษณะจำเพาะของการ์ตูนเด็กที่มีชีวิตชีวา นอกจากนี้ เนื้อหาของหนังสือการ์ตูนเด็กส่วนใหญ่จะถูกกำกับไว้ด้วยรหัสทางวัฒนธรรม จริยธรรม และคุณธรรม

สำหรับการ์ตูนตลกนั้น พบว่า จะต้องมีการอาศัยลูกเล่น หรือ มุข ในการสร้างความหมายให้ซ้ำชั้น ประชดประชัน และยังคงใช้รหัสเกี่ยวกับการแสดงสีหน้าท่าทางเพื่อเสริมสร้างความตลกขบขันให้ผู้ดู ทั้งนี้ การ์ตูนตลกมักให้ความหมายปลายเปิด ซึ่งขึ้นอยู่กับจินตนาการในการถอดรหัสของผู้รับสารแต่ละคน และจากงานวิจัยมาณิษา พิศาลบุตร (2533) พบว่า อารมณ์ขันในการ์ตูนสามารถสร้างได้จากตัวละคร โดยใช้บุคลิกลักษณะของตัวละคร นิสัยและพฤติกรรมของตัวละคร และโชคชะตาของตัวละคร รวมไปถึงการใช้ภาษาในบทสนทนา

การ์ตูนจะมีคุณสมบัติเบื้องต้นคือ ต้องง่าย (Simplify) เนื่องจากการ์ตูนส่วนใหญ่เป็นภาพ 2 มิติ วาดแทนภาพจริงซึ่งเป็นภาพ 3 มิติ จึงมักเน้นเพียงภาพโครงร่าง มีการ์ตูนบางเรื่องที่ใช้ภาพซับซ้อน แต่ก็สามารถเข้าใจได้ง่ายในเวลาอันรวดเร็ว อีกคุณสมบัติหนึ่งของการ์ตูนคือ ลักษณะเกินความเป็นจริง (Exaggerate) อาทิภาพใบหน้าคนจะวาดบิดเบือนไปจากความจริง เช่น

มีขนาดดวงตาใหญ่กว่าปกติ ปากกว้างกว่าปกติ นอกจากนี้ยังเพื่อเปิดโอกาสให้มีการแสดงออกทางอารมณ์บนใบหน้าได้มากขึ้น ซึ่งเป็นการสื่อสารถึงลักษณะบุคลิกภาพและความรู้สึกของตัวละคร ทั้งนี้การ์ตูนบางเรื่องก็ให้ภาพประกอบเหมือนจริง เช่น Spider-Man ลักษณะ Exaggerate จึงเป็นการเกินความจริงในการกระทำซึ่งมีปรากฏในการ์ตูนเรื่องเป็นจำนวนมาก

จุดสำคัญของการ์ตูนอยู่ที่ความคิดที่อยู่เบื้องหลังภาพ ซึ่งแฝงอารมณ์ ความรู้สึกหรือความคิดที่ต้องการถ่ายทอดไปยังผู้ดู ผู้ดูการ์ตูนต้องใช้ความคิดและอารมณ์ที่อยู่เบื้องหลังภาพนั้น เช่น ข้าซัน เอ็นดู ลักษณะภาพการ์ตูนที่ง่าย ๆ ยังตรงกับลักษณะภาพที่เด็กต้องการอีกด้วย เพราะเด็กจะสนใจส่วนสำคัญหลักในภาพ ไม่สนใจรายละเอียดปลีกย่อยต่างๆ (จตุริมา เพชรรัตน์, 2541)

จากการวิจัยของมัทนียา สุวรรณวงศ์ (2542) ในเรื่องการวิเคราะห์แนวเรื่องและประเภทเนื้อหาของภาพยนตร์ที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ ได้แบ่งแนวเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนตามที่คุณมัทนียาได้ค้นพบ และนำมาประกอบกับแนวเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นที่คุณกวี บ้านไทยและคุณสุชาติ สวัสดิ์ ที่ได้จากการสำรวจตลาดหนังสือการ์ตูนในเมืองโตเกียวและโอซาก้าประเทศญี่ปุ่น และงานวิจัยของคุณสมคิด ปลอดภัย (2528) ที่ศึกษา คุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนที่ฉายทางโทรทัศน์ในประเทศไทย พบว่า แนวเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนแบ่งเป็น 9 ประเภท ได้แก่

1. แนวนิยายวิทยาศาสตร์ การ์ตูนแนววิทยาศาสตร์เกี่ยวกับโลกอนาคต หรือการผจญภัยในอวกาศและจักรวาลอันลึกลับ มักจะมียานอวกาศและพระเอกหุ่นยาร์เป็นตัวละคร
2. แนวผีสิงและสัตว์ประหลาด นำเอาผีหรือสัตว์ประหลาดมาเป็นพระเอก โดยวาดให้มีความน่ารัก น่าเอ็นดู เป็นมิตร มีคุณธรรมคอยปกป้องช่วยเหลือคนอื่น
3. แนวความรักของหนุ่มสาว นำเสนอเรื่องราวความรักของตัวละครในเรื่อง ซึ่งมักสอดแทรกอยู่ในเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัย โดยพระเอกมักจะหนุ่มหล่อ ทะเล้น มีความสามารถในการเล่นกีฬาและเป็นขวัญใจของสาวๆ ส่วนนางเอกมักเป็นสาวน้อย ข่างผิ

4. แนวการแข่งขันเกมและกีฬา นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับการแข่งขันเกมและกีฬาประเภทต่างๆ โดยตัวเอกของเรื่องเป็นผู้ที่มีความพากเพียร อดทน ขยันฝึกซ้อมเพื่อให้ได้มาซึ่งชัยชนะ เป็นการต่อสู้ที่มีคุณธรรมและมีน้ำใจนักกีฬา

5. แนวการผจญภัยของตัวเอกและคณะ เป็นแนวการผจญภัยของตัวเอกและกลุ่มเพื่อนๆ ซึ่งตัวละครในเรื่องอาจเป็นคนหรือสัตว์ก็ได้ โดยนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับการผจญภัยในสถานที่ต่างๆ ไปพบสิ่งที่แปลกมหัศจรรย์ ปัญหา และความสนุกสนาน

6. แนวการผนวกชีวิตจริงกับสิ่งมหัศจรรย์ การ์ตูนที่ดำเนินเรื่องราวตามชีวิตจริงของคนในยุคปัจจุบัน แต่มีสิ่งวิเศษมหัศจรรย์เข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งสิ่งวิเศษมหัศจรรย์นี้อาจจะมาในรูปของคน สัตว์เลี้ยง ตุ๊กตา และหุ่นยนต์ก็ได้ และที่สิ่งมหัศจรรย์เหล่านี้จะเข้ามาเกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตของตัวละครในด้านต่างๆ เช่น ช่วยแก้ปัญหา สร้างปัญหา ก่อให้เกิดความยุ่งยาก และความสนุกสนานสารพัดแบบ

7. แนวการต่อสู้ระหว่างฝ่ายธรรมะและอธรรม การ์ตูนที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับการต่อสู้ระหว่างยอดมนุษย์กับปีศาจร้าย การพิทักษ์โลกมนุษย์จากเหล่ามารร้ายและความดีชนะความชั่วเสมอ โดยตัวเอกในเรื่องมักจะเป็นมนุษย์แต่ดำเนินชีวิตเหมือนคนธรรมดา แต่เมื่อมีเหตุการณ์ร้ายก็จะแปลงร่างไปปราบเหล่ามารนั้น

8. แนวการดำเนินชีวิตของตัวแสดง แนวเรื่องเป็นการดำเนินชีวิตโดยทั่วไปของตัวละครในเรื่องซึ่งเป็นคน โดยอาจจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน การเรียน การทำงาน แต่สอดแทรกด้วยเหตุการณ์ที่สนุกสนาน ตื่นเต้น

9. แนวการให้ความรู้ในด้านต่างๆ เป็นภาพยนตร์ที่มุ่งให้ความรู้ต่างๆ โดยเฉพาะ ซึ่งมักนำเสนอความรู้ผ่านตัวแสดงและเรื่องราวที่สร้างสรรค์อย่างสนุกสนาน

โดยแนวเรื่องในแต่ละแนวก็จะมีมากน้อยต่างกันไปในแต่ละยุค และถูกใจผู้รับสารแต่ละกลุ่มแตกต่างกัน และแนวเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 9 แนวนี้ ยังคงมีความสอดคล้องและมาประยุกต์เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ได้ในปัจจุบัน

ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย

ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเริ่มเข้ามาในประเทศไทยในปี พ.ศ. 2500 เนื่องจากในช่วงนั้นมี การนำเข้าภาพยนตร์การ์ตูนจากต่างประเทศเข้ามาฉายทางโทรทัศน์ทั้งของญี่ปุ่นและอเมริกา แต่ด้วยความที่การ์ตูนญี่ปุ่นมีเนื้อหาสาระที่ตื่นเต้นเร้าใจ บทสนทนาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน สอดแทรกอารมณ์ขัน และจับกลุ่มเป้าหมายทั้งเด็ก วัยรุ่น ผู้ใหญ่ และแบ่งแยกทั้งชายและหญิง จึงทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นจึงเข้ามาครองใจเด็กทุกเพศทุกวัยได้อย่างรวดเร็ว

อรรถัย ศรีสันติสุข (2527) (อ้างถึงในมัทนียา สุวรรณวงศ์, 2542 : 36-37) ได้แบ่งแนวของเนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นไว้เป็นช่วงๆ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2515 – 2526 ดังนี้

ปี พ.ศ. 2515 – 2520 เป็นช่วงที่รายการภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์นำเสนอนิทานในด้านการต่อสู้ระหว่างคนดีกับคนร้าย เช่นเรื่อง ไทเกอร์เซเวน และเจ้าหนูนินจา เป็นต้น นอกจากนั้นในช่วงเวลาดังกล่าวสถานีโทรทัศน์ได้เริ่มนำภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดงมาออกอากาศ มีเนื้อหาเกี่ยวกับสัตว์ประหลาด มนุษย์แปลงกายที่เข้ามาช่วยโลก เช่น เรื่อง ไอ้มดแดง มดเอ๊กซ์ เป็นต้น มีการใช้อาวุธ แสงเลเซอร์ ดาบสายฟ้า ต่อสู้กันอย่างโลดโผน และได้รับการต่อต้านและวิพากษ์วิจารณ์เรียกร้องให้สถานีโทรทัศน์ยกเลิกรายการดังกล่าว จึงทำให้รายการลักษณะนี้ลดลง

ปี พ.ศ. 2520 – 2525 ภาพยนตร์การ์ตูนประเภทนิทานและนวนิยายชีวิตก็เริ่มเข้ามาแทนที่รายการประเภทสัตว์ประหลาด ซึ่งการ์ตูนประเภทนวนิยายชีวิตที่ได้รับความนิยมมาก เช่น แคนดี้จอมแก่น เรมินูน้อยพเนจร กุหลาบแวร์ชาย หมาใหญ่เพื่อนยาก ในส่วนการ์ตูนประเภทนิทานนั้น ในช่วงต้นปี พ.ศ. 2522 ได้เริ่มมีนิทานพื้นบ้านของญี่ปุ่นมาออกอากาศ เป็นรายการที่มีคติสอนใจและทำให้เด็กไทยเข้าใจถึงวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่น แต่หลังจากที่ออกอากาศอยู่ไม่กี่เดือนก็หยุดไปจนถึงประมาณปี พ.ศ. 2525 จึงมีการ์ตูนญี่ปุ่นเนื้อหาประเภทเดียวกันมาออกอากาศอีกครั้ง คือ อิกคิวซังเถรน้อยเจ้าปัญญา และยังคงนำมาแพร่ภาพซ้ำอยู่เรื่อยๆ ถึงปัจจุบัน

ปี พ.ศ. 2526 เป็นต้นมา การ์ตูนญี่ปุ่นแนวใหม่อีกแนวหนึ่งได้เริ่มเข้าสู่ตลาดโทรทัศน์ไทย คือ การ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตของคนญี่ปุ่นในยุคปัจจุบันที่มีของวิเศษมหัศจรรย์เข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งสิ่งมหัศจรรย์นั้นอยู่ในรูปของคน สัตว์เลี้ยง หุ่นยนต์ และตุ๊กตา เป็นต้น ซึ่งสิ่งวิเศษเหล่านี้เข้ามาเกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในยุคปัจจุบันในด้านต่างๆ เช่น ช่วยแก้ปัญหา

ช่วยแก้ปัญหา ทำให้ยุ่ง หรือทำให้สนุกสนานหลากหลายรูปแบบ ตัวอย่างของภาพยนตร์ประเภทนี้เช่น โดราเอมอน นินจาฮาโตริ ด็อกเตอร์สลัมป์กับหนูน้อยอาราเร่ และ ปาร์แมน ซึ่งล้วนแล้วแต่มีความสามารถพิเศษเหนือมนุษย์ โดยจะเข้าไปเกี่ยวข้องกับตัวละครที่เป็นเด็กในเรื่องและนำไปสู่เหตุการณ์ที่ตื่นเต้นสนุกสนานหรือก่อให้เกิดปัญหายุ่งยาก ซึ่งในบรรดาภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องต่างๆ นี้ เรื่องที่โด่งดังและได้รับความนิยมสูงสุด คือ โดราเอมอน แมวจากโลกอนาคตที่มีของวิเศษมากมายในกระเป๋าหน้าท้อง และความสำเร็จของโดราเอมอนนี้เองทำให้ตัวการ์ตูนตัวอื่นๆ เข้ามาออกอากาศในประเทศไทยอย่างกว้างขวาง จนกล่าวได้ว่าโดราเอมอนเป็นผู้นุกเบิกวงการการ์ตูนโทรทัศน์ในประเทศไทย

ปี พ.ศ. 2530 - 2539 จากการรวบรวมข้อมูลจากนิตยสาร หนังสือการ์ตูน และการสังเกตของผู้วิจัย พบว่า การ์ตูนญี่ปุ่นที่เข้ามาแพร่หลายในยุคนี้มีหลากหลายแนวเรื่องและมีจำนวนเพิ่มขึ้น ภาพที่ปรากฏในเนื้อหาของการ์ตูนที่ได้รับความนิยมในยุคนี้มักถูกวิจารณ์ถึงฉากการต่อสู้ที่โหดร้ายและรุนแรง บางเรื่องมีการนำเสนอภาพการแต่งกายของตัวละครที่ดูยั่ววนและไม่เหมาะสม ภาพยนตร์การ์ตูนในยุคนี้ได้แก่

- แนวการต่อสู้ระหว่างฝ่ายธรรมะและอธรรม ได้แก่ ดราก้อนบอล, หมัดเทพเจ้าดาวเหนือ, เซนต์เซย่า เป็นต้น เนื้อหาในภาพยนตร์แนวนี้จะอยู่ในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในอนาคต มีการต่อสู้กับเหล่าศัตรูที่มารุกรานเพื่อพิทักษ์สันติสุขให้กับโลก ตัวเอกของเรื่องไม่มีเวทมนตร์คาถา แต่จะมีฝีมือและพลังกำลังที่แข็งแกร่ง การชนะคู่ต่อสู้ในแต่ละครั้งตัวเอกของเรื่องจะต้องได้รับบาดเจ็บแสนสาหัสกว่าจะชนะคู่ต่อสู้ได้ หรือเมื่อตัวเอกตายไปก็จะมีการชุบชีวิตขึ้นมาใหม่ ฉากการต่อสู้ในการ์ตูนประเภทนี้จึงมีความรุนแรง มีฉากคอขาด เขนขาด และเลือดไหลท่วมเต็มจอ

- แนวสืบสวนสอบสวน เช่น ซิตีฮันเตอร์ แม้ว่าเนื้อหาจะเป็นแนวสืบสวนแต่ก็แทรกไปกับมุขตลกที่เกี่ยวกับพฤติกรรมทางเพศของพระเอกที่เป็นนักสืบที่มีความเฉลียวฉลาดและเชี่ยวชาญในการต่อสู้ทุกชนิด แต่มีนิสัยเจ้าชู้มาก ภาพวาดของตัวการ์ตูนผู้หญิงในเรื่องจะเน้นเรียวร่าง เช่น หน้าอก หรือสะโพก ส่วนฉากต่อสู้นิยมใช้อาวุธปืน ระเบิด และอยู่ภายใต้สถานการณ์ในยุคปัจจุบัน

- แนวการแข่งขันเกมและกีฬา เช่น กัปตันซีบาสะ เป็นเรื่องเกี่ยวกับเด็กชายคนหนึ่งที่มีความสามารถในด้านฟุตบอลเป็นอย่างมาก และมีความใฝ่ฝันจะเป็นนักฟุตบอลมืออาชีพที่มีชื่อเสียงไปทั่วโลก เนื้อหาของเรื่องจะเน้นเกี่ยวกับการแข่งขันฟุตบอล ความรักเพื่อน ความสามัคคี และความพยายามในการต่อสู้อุปสรรคของพระเอกเพื่อไปสู่ชัยชนะ

- แนวความรักของหนุ่มสาว เช่น ออเรนจ์โรด เป็น เรื่องราวความรักสามเส้าระหว่างหญิง 2 ชาย 1 ที่กำลังศึกษาในชั้นมัธยม การ์ตูนแนวนี้ใช้การวาดภาพด้วยลายเส้นที่สวยงามสมจริง เน้นกลุ่มเป้าหมายผู้ชมไปที่กลุ่มวัยรุ่น การ์ตูนเรื่องนี้ได้ถูกวิพากษ์วิจารณ์อย่างมากถึงภาพการ์ตูนที่นำเสนอการแต่งกายที่ดูวามหวมและเนื้อหาที่มีแต่การแสดงความรักระหว่างเพศทั้งด้วยภาพและคำพูด

ปี พ.ศ. 2540 – ปัจจุบัน ในยุคนี้มีเทคโนโลยีอันสมัยที่ช่วยผลิตภาพยนตร์การ์ตูนให้ดูสมจริง สวยงามและมีมิติมากขึ้น แนวเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นก็มีความหลากหลายเพิ่มขึ้น การดำเนินเรื่องกระชับ รวดเร็ว ให้อารมณ์แก่ผู้ดูอย่างสนุกสนาน เนื้อหาที่มีการสอดแทรกมุขตลก รวมถึงคุณธรรมระหว่างความดีและความชั่วร้ายซึ่งมีผลที่เกิดขึ้นให้เห็นชัดเจน ด้านบทพูด เสียงประกอบ และดนตรีประกอบมีความพิถีพิถันมากขึ้น (จรรยา เหลียวตระกูล, 2540 : 92) แนวการ์ตูนที่ได้รับความนิยมในยุคปัจจุบัน ได้แก่

- แนวการต่อสู้ระหว่างฝ่ายธรรมะและอธรรม ได้แก่ เซลเลอร์มูน เรื่องราวของหญิงสาวที่มีเวทมนตร์วิเศษในการปราบปรามเหล่าปีศาจที่คอยมาทำลายโลก โดยมีเซลเลอร์ที่มีชื่อตามดวงดาวต่างๆ มาเป็นผู้ช่วย เนื้อหาของเรื่องมีทั้งการต่อสู้และความรัก และมีฉากที่แสดงให้เห็นถึงการแต่งกายที่ดูไม่เหมาะสม โดยเฉพาะฉากที่เซลเลอร์ทั้งหลายกำลังแปลงร่างและใส่ชุดใหม่ที่เหมือนชุดนักเรียนเสื่อรูปและกระโปรงสั้น (เหมือนแฟชั่นฮิตในหมู่นักศึกษาในยุคปัจจุบัน) อย่างไรก็ตามเนื้อหาก็มีความสนุกสนานกับมุขตลกที่เกี่ยวกับพฤติกรรมซุ่มซ่ามของนางเอก

- แนวการผจญภัยของตัวเอกและคณะ แนวเรื่องประเภทนี้จะมี ตัวเอกซึ่งเป็นเด็กในยุคปัจจุบัน และกลุ่มเด็กๆ จะเป็นเพื่อนกับสัตว์ประหลาดที่มีพลังวิเศษและสามารถกลายเป็นร่างใหม่ที่มีพลังเพิ่มขึ้นเมื่อมีการเจริญเติบโต ทั้งคู่จะคอยให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกันและร่วมผจญภัยไปด้วยกัน เนื้อหาจะเน้นที่การแสดงความกล้าหาญ ความสามัคคี ความเสียสละ ความมุ่งมั่น ความรักเพื่อนพ้อง ซึ่งจะเป็นสิ่งที่เอาชนะอุปสรรคทั้งปวงและนำไปสู่ชัยชนะในที่สุด แนวเรื่อง

ประเภทนี้ ได้แก่ โปเกมอน, ดิจิมอน, มอนสเตอร์ฟาร์ม ซึ่งแนวเรื่องประเภทนี้กำลังเป็นที่นิยมในกลุ่มเด็กเป็นอย่างมาก

โปเกมอน เนื้อหาเกี่ยวกับโลกที่นิยมเลี้ยงสัตว์เด็กหนุ่มที่รักการผจญภัย และร่วมเดินทางไปกับผองเพื่อนและโปเกมอนคู่หูที่ชื่อ ปีกะจู เพื่อฝึกฝนการเป็น Pokemon Trainer ที่เก่งกาจในอนาคต

ดิจิมอน เด็กชายหญิง 8 คน ที่ได้รับการคัดเลือกจากโลกดิจิตอลให้เข้าไปช่วยต่อสู้กับมอนสเตอร์แห่งความชั่วร้ายในโลกใบนั้น เด็กแต่ละคนจะมีสัตว์ดิจิตอลที่เรียกว่า ดิจิมอนเป็นเพื่อนคู่กายและคอยให้ความช่วยเหลือและร่วมผจญภัยไปด้วยกัน

มอนสเตอร์ฟาร์ม เด็กชายที่หลงไปเข้าไปในโลกที่อยู่ในเกมที่มีเหล่าปีศาจพยายามยึดครองโลกนั้นอยู่ เด็กๆ ได้พบกับเหล่าผองเพื่อนที่เป็นสัตว์และสิ่งมีชีวิตในโลกนั้น แล้วทั้งหมดก็ร่วมเดินทางตามหาศิลาศักดิ์สิทธิ์เพื่อนำมาใช้ต่อสู้กับปีศาจแห่งความชั่วร้าย

- แนวสืบสวนสอบสวน เช่น โคนัน เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเด็กหนุ่มนักสืบที่มีความเก่งกาจในการคลี่คลายคดีฆาตกรรมปริศนาต่างๆ ที่เกิดขึ้น เนื้อหา มีการนำแนวความรู้ทางวิทยาศาสตร์มาประยุกต์ใช้ในการสืบสวนคดี สอดแทรกไปกับความตื่นเต้นในการเข้าร่วมคลี่คลายคดี ด้วยการวาดภาพที่ดูเหมือนจริงทำให้บางฉากที่เป็นเหตุการณ์ขณะผู้ร้ายกำลังฆาตกรรมเหยื่อน่ากลัว

- แนวการแข่งขันเกมและกีฬา แนวเรื่องประเภทนี้ไม่มีความรุนแรงในด้านการต่อสู้แบบใช้อาวุธ แต่จะเป็นความรุนแรงที่เกิดขึ้นในการแข่งขัน และการวางแผนหาวิธีเอาชนะคู่แข่งในรูปแบบต่างๆ โดยใช้เทคนิคทางเทคโนโลยีหรือความสามารถเฉพาะตัวเข้าช่วย แนวเรื่องประเภทนี้ได้แก่ สแลมดังก์, นักซิ่งสายฟ้า เป็นต้น

สแลมดังก์ เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลและความรักของวัยรุ่น เนื้อหาของเรื่องมีความสนุกสนานสอดแทรกมุขตลกไปกับพฤติกรรมของพระเอกที่เป็นคนใจนักเลง ชอบหลงตัวเอง แต่เล่นบาสเกตบอลเก่ง และมักผิดหวังในเรื่องความรักอยู่เสมอ

นักชิงสายฟ้า เป็นเรื่องเกี่ยวกับการแข่งรถ Mini Four Wheel ของเด็ก 2 คนที่พยายามเอาชนะคู่แข่งเพื่อไปสู่จุดเป้าหมายในการเป็นผู้ที่เก่งที่สุดในการแข่งขันระดับโลก

- แนวการดำเนินชีวิตของตัวแสดง เนื้อหาในแนวนั้นจะเป็นการล้อเลียนสภาพครอบครัวและการดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่นในยุคปัจจุบัน ตัวเอกของเรื่องจะมีการแสดงพฤติกรรมในด้านต่างๆ ที่คอยสร้างความวุ่นวายให้กับผู้อื่น โดยการแก้ปัญหาภายในเรื่องจะไม่มีผู้ช่วย ไม่มีสิ่งวิเศษหรือเวทมนตร์ แต่เป็นการแก้ไขปัญหาด้วยการใช้ความคิดของตัวเอง การ์ตูนแนวนั้นจะเป็นการ์ตูนตลกที่ใช้ภาพการ์ตูนที่มีการวาดง่ายๆ ดูแบบเรียบไม่มีมิติ การ์ตูนแนวนั้นได้แก่ ชินจัง ฮิโตะมารุโกะจัง เป็นต้น

ชินจังจอมแก่น เด็กชายชั้นอนุบาลที่มีนิสัยทะเล่ิง ทะเล่ินเกินเด็ก และสร้างความเดือดร้อนให้คุณพ่อคุณแม่และบุคคลรอบข้างเสมอๆ

ฮิโตะมารุโกะจัง เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความสัมพันธ์ในครอบครัวของมารุโกะจังที่มีทั้งความเป็น ความงกเล็กๆ และความรักอันจริงใจ

แนวเรื่องและเนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนที่เข้ามาแพร่ภาพในประเทศไทยในแต่ละยุคนั้น มีการพัฒนาด้านเนื้อหาและด้านการผลิตอย่างต่อเนื่อง ดังที่ จรรยา เหลียวตระกูล (2541) ได้ศึกษาในเรื่อง พัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ช่อง 9 อสมท. พบว่า ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันล้วนมีโครงสร้างการเล่าเรื่องที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายผู้ดู นอกจากนี้ การวาดลายเส้น การใช้สีส่นความสวยงามและสดใส ใช้เทคนิคการวาดที่ลดเวลาในการผลิตและใช้ต้นทุนน้อยลง การดำเนินเรื่องกระชับรวดเร็ว จับใจ ให้อารมณ์แก่ผู้ดูอย่างสนุกสนาน ส่วนในเนื้อหา มีการใส่มุขตลกและสอดแทรกอารมณ์ขัน รวมถึงคุณธรรมระหว่างความดีและความชั่วร้ายซึ่งมีผลเกิดขึ้นให้เห็นชัดเจน ถึงแม้บางเรื่องไม่ได้สอนคุณธรรมดังกล่าว แต่อย่างน้อยที่สุดในแต่ละเรื่อง แต่ละตอนจะต้องให้แง่คิดอย่างน้อยตอนละ 1 Concept สำหรับด้านบทพูด เสียงประกอบ ดนตรีประกอบมีการพิถีพิถันในการทำงานมากขึ้น เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กจึงต้องมีการปลูกฝังสิ่งที่ดี

ในด้านเนื้อหาของการ์ตูนญี่ปุ่นนั้น พบว่า เด็กไทยสามารถรับเรื่องราวได้ง่ายและนิยมชมชอบมาก ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นมีเนื้อหาที่สะท้อนถึงอารยธรรมอันใกล้เคียงกับไทย อีกทั้งสามารถนำเสนอความเปลี่ยนแปลงของสังคมได้อย่างน่าสนใจ นอกจากนี้ยังมีเนื้อหาเบาๆ มีบทพูดง่ายๆ สอดแทรกมุขตลกที่คนไทยสามารถรับการสื่อสารนี้ได้ ทำให้ชมด้วยความสนุกสนานและผ่อนคลายความเครียด แต่อย่างไรก็ตามเนื้อหาในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นก็ยังมีกรนำเสนอ ภาพความรุนแรงในฉากการต่อสู้ที่ดุเดือด ฉับไว เหมือนจริง และยังชอบเล่นมุขตลกกับการแสดงพฤติกรรมทางเพศของตัวการ์ตูน

แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูนในเชิงจิตวิทยา ของ นพ.ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์

นพ.ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ เป็นจิตแพทย์นักเขียนผู้หนึ่ง ที่เขียนบทวิจารณ์เกี่ยวกับการ์ตูนลงในคอลัมน์ “การ์ตูนกะลูกรัก” ของนิตยสาร Life and Family และ “การ์ตูนที่รัก” ในมติชนสุดสัปดาห์ ซึ่งท่านได้วิจารณ์เนื้อหาการ์ตูนหลายๆ เรื่องที่กำลังแพร่หลายอยู่ในตลาดเมืองไทย ประเภทของการ์ตูนที่นพ.ประเสริฐ ได้หยิบยกมาวิจารณ์มีทั้งการ์ตูนของทางซีกตะวันตก เช่น การ์ตูนของวอลท์ดีสนีย์ Winnie-the-Pooh ฯลฯ และการ์ตูนของญี่ปุ่น เช่น ซินจังจอมแก่น โดราเอมอน เณรน้อยเจ้าปัญญา ฯลฯ และอีกหลากหลายแนว การ์ตูนแต่ละเรื่องที่ถูกนำมาวิจารณ์นั้น นพ.ประเสริฐได้สอดแทรกด้วยแนวคิดทางด้านจิตวิทยา จิตวิเคราะห์ มาใช้ประกอบการอธิบายเนื้อหาของการ์ตูนแต่ละเรื่อง และนำเสนอมุมมองทั้งในแง่บวกและลบที่มีต่อการ์ตูนมาแนะนำให้ผู้อ่านเกิดความรู้ ความเข้าใจในด้านอื่นๆ ของการ์ตูนในยุคปัจจุบันมากขึ้น

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดของ นพ.ประเสริฐ ที่นำเสนอเกี่ยวกับเรื่องการ์ตูนเฉพาะประเด็นหลักๆ พร้อมยกตัวอย่างเนื้อหาการ์ตูนที่ถูกวิจารณ์ไว้ในหนังสือการ์ตูนที่รัก (2543) และหนังสือการ์ตูนสุดที่รัก (2544) เพื่อให้เกิดความเข้าใจในแนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูนในเชิงจิตวิทยามากขึ้น ดังนี้

- อิกคิวซัง เณรน้อยเจ้าปัญญา

อิกคิวซัง จัดได้ว่าเป็นการ์ตูนทีวีที่มีเนื้อหาที่ดีที่สุด ดูแล้วไม่เป็นพิษเป็นภัย ช่วยประเทืองปัญญา แฝมด้วยความสนุกสนาน และยังเป็นเรื่องที่มีเค้าโครงจากเรื่องจริง ท่านอิกคิวซังเป็นพระในนิกายเซน ในประเทศญี่ปุ่น มีชีวิตอยู่ระหว่างปี พ.ศ. 1937-2024 รวมอายุ 87 ปี ส่วนท่านโชกุนโยชิมาตสึมีชีวิตอยู่ระหว่างปี พ.ศ. 1902 – 1951 ประมาณปลายสมัยกรุงสุโขทัยและต้นสมัยกรุงศรีอยุธยาของไทย

การตื่นอีกครึ่งเริ่มเรื่องจากการที่ไซกุนโยชิมิตซึได้กำจัดพระจักรพรรดิองค์ก่อนไป แล้ว กักขังบริเวณพระมเหสีของพระจักรพรรดิองค์ก่อน (ท่านแม่ของอีกครึ่ง) ด้วยความที่พระมเหสี กลัวว่าท่านไซกุนจะฆ่าองค์ชายเซงิคุมารุซึ่งเป็นลูกชายของตน จึงให้องค์ชายบวรเณรกับ เจ้าอาวาสวัดอังโคะคุจิและเปลี่ยนชื่อเป็นอีกครึ่ง แต่ไซกุนไม่ไว้ใจว่าเด็กคนนี้จะนำทัพมา ล้างแค้นในภายหลังหรือไม่ จึงส่งซามูไรชื่อ ซินเอมอน มาคอยสอดส่องพฤติกรรมเอาไว้

เนื่องจากอีกครึ่งถูกพรากจากแม่ตั้งแต่เด็ก ตามหลักจิตวิทยาถือว่าเป็นการจากแม่ ก่อนที่จะพัฒนา Object Constancy ได้สำเร็จ หมายความว่า เด็กจะรับรู้ว่าคุณแม่มีจริงและไม่ สูญหายก็ต่อเมื่อได้รับความรักความอบอุ่นจากแม่ โดยคอยป้องกันและป้องกันอันตรายให้อย่าง สม่าเสมอ กระบวนการนี้เริ่มตั้งแต่เด็กอายุ 6 เดือนขึ้นมาเรื่อยๆ หลังจากนั้น เด็กต้องมีการพัฒนา ความสัมพันธ์กับวัตถุซึ่งก็คือ คุณแม่ เมื่อความสัมพันธ์แข็งแรงแล้ว เด็กต้องพัฒนาการแยกตัวออกจากคุณแม่เป็นปัจเจกชน กระบวนการนี้จะเกิดได้อย่างนุ่มนวลก็ต่อเมื่อคุณแม่เลี้ยงดูเด็กด้วย ตนเองโดยตลอด ในกรณีที่การแยกตัวไม่นุ่มนวลเด็กอาจจะมีตัวแทนของคุณแม่ไว้ชั้นหนึ่งก่อน แล้วจึงแยกตัวแทนนั้นเป็นปัจเจกชนอีกที ดังนั้น อีกครึ่งจึงมีตุ๊กตาไล่ฝนทำเป็นตัวแทนของท่านแม่ เหมือนเด็กๆ จำนวนมากที่มีตุ๊กตาหมี หรือหมอนข้าง หรือผ้าห่มเอาไว้กอด ดูด หรือพาไป ไหวนต่อไหนเสมอก่อนที่จะแยกตัวออกจากแม่ได้เด็ดขาด

หลักจิตวิเคราะห์ที่เกี่ยวกับปมอติปัส ได้อธิบายว่า ในเด็กผู้ชายอายุ 3-5 ขวบนั้น จะรักแม่และแสดงความเป็นเจ้าของ จะแข่งขันกับคุณพ่อเพื่อแย่งแม่มาเป็นแฟนให้ได้ แต่ถ้าคุณพ่อรักคุณแม่สม่ำเสมอ ไม่ดูร้าย มีคุณธรรม คุณแม่ก็รักตอบคุณพ่อ เมื่อเด็กชายเรียนรู้ว่าสู้คุณพ่อไม่ได้ แน่ก็เลยหันมาเป็นพวกพ่อก็คือการเป็นผู้ชายเต็มตัว การพัฒนาทางเพศของเด็กผู้หญิงก็จะ คล้ายคลึงกันแต่เป็นลักษณะตรงกันข้าม เมื่อเป็นเพศใดเพศหนึ่งเต็มตัวแล้วจึงถือว่าการผ่าน ปมอติปัสไปได้

สำหรับในการ์ตูนเรื่องนี้ นพ.ประเสริฐมองว่า อีกครึ่งไม่ผ่านปมอติปัส เพราะเสียพ่อไป ตั้งแต่เด็ก ดังนั้นเมื่ออีกครึ่งไม่มีพ่อให้เลียนแบบจึงต้องหาคนอื่น จะเห็นว่าในเรื่องให้พ่อถึง 3 คน แก่อีกครึ่ง ได้แก่ พ่อคนที่ 1 คือ ท่านไซกุน ที่จัดเป็นพ่อใจร้าย เป็นศัตรู ทำร้ายแม่, พ่อคนที่ 2 คือ ซินเอมอน พ่อคนนี้เป็นพ่อใจดี รักเด็กและถูกเน้นความเป็นพ่อ โดยเป็นตัวแทนอีกครึ่งเวลาจะ ติดต่อกับท่านแม่ด้วย, พ่อคนที่ 3 คือ ท่านเจ้าอาวาสวัดอังโคะคุจิ พ่อที่เป็นตัวแทนของคุณธรรม และเป็นผู้คอยสั่งสอน อีกครึ่งมีหน้าที่ทางจิตวิเคราะห์ที่ต้องเอาชนะพ่อทั้ง 3 คนนี้ให้ได้

เมื่อพบว่ายังไง ก็แพ้นนอนก็เลยต้องยอมแพ้ด้วยการเป็นพวกเดียวกับพ่อทั้งสาม คือ เป็นผู้ชาย เราจึงเห็นอีกคิวซังเสมือนยอมแพ้ท่านโชกุน ซินเอมอน และท่านเจ้าวาสอยู่เสมอๆ

ลักษณะการวาดภาพตัวการ์ตูนอีกคิวซังใช้ลายเส้นที่ดูน่ารัก และมีเสียงพากย์เป็นเสียงเด็กที่เสียงยังไม่แตก ดังนั้นไม่ว่าเด็กชายหรือเด็กหญิงก็ล้วนสวมรอยเป็นอีกคิวซังได้ทั้งคู่ เห็นอีกคิวซังประลองปัญญากับท่านโชกุน ซินเอมอน เจ้าอาวาสก็เหมือนเห็นพัฒนาการทางเพศของตนเอง เด็กๆ ดูแล้วจึงไม่เพียงสนุก แต่อิ่มอกอิ่มใจด้วย

- โดราเอมอน

โดราเอมอนเป็นการ์ตูนที่ได้รับความนิยมมากในช่วงปี 2526 เป็นต้นมา และยังคงได้รับความนิยมต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน เนื้อหาของเรื่องเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตของเด็กชายโนบิตะที่มีนิสัยขี้เกียจ เรียนหนังสือก็ไม่เก่ง จนกระทั่งหลานในยุคอนาคตส่งผู้ช่วยเป็นหุ่นยนต์แมวชื่อ โดราเอมอนเข้ามาช่วยเหลือให้โนบิตะกลายเป็นคนเก่งขึ้นมาให้ได้ เพื่อที่ อนาคตลูกหลานของโนบิตะจะได้ไม่ลำบาก โดราเอมอนจะมีของวิเศษจากโลกอนาคตมากมายเอาไว้ช่วยโนบิตะแก้ไขสถานการณ์ต่างๆ ได้ ซึ่งของวิเศษเหล่านี้เข้ามาช่วยสร้างจินตนาการให้กับเด็กๆ ไม่ว่าจะเป็นคอปเตอร์ไม้ไผ่ ประตุมิติ ไทม์แมชชีน ซึ่ง นพ.ประเสริฐ ได้วิจารณ์โดราเอมอนในประเด็นต่างๆ ดังนี้

ประเด็นแรก โนบิตะมีสภาพเป็นผู้แพ้ตลอดกาล ในโลกแห่งความเป็นจริงสังคมก็มีผู้แพ้มากกว่าผู้ชนะอยู่แล้ว โนบิตะจึงหาเพื่อนได้ง่ายมากจากเด็กๆ ที่อ่านการ์ตูนเรื่องนี้ โดยเฉพาะการเรียนหนังสือในประเทศไทยที่มีผู้แพ้มากกว่า โนบิตะจึงหาเพื่อนจากเด็กไทยไม่ยากเลย มีเยอะเยอะประเภทการเรียนก็แย่ กีฬาก็ไม่เป็น แม้แต่ไปยิงจูปก็ยังไม่เคยชนะ

ประเด็นที่สองใช้หลักจิตวิเคราะห์ที่เกี่ยวกับปมอดีตเป็นตัวอย่าง นพ.ประเสริฐมองว่า นิทานสำหรับเด็กมักแฝงนัยการกำจัดแม่ใจร้ายเสมอๆ คือ เมื่อเด็กเกิดมาได้รับการดูแลจากแม่ทั้งเรื่องน้ำนม การอุ้ม การเปลี่ยนผ้าอ้อม ได้รับความรักความอบอุ่นจากแม่ แม่ประเภทนี้จัดเป็นคุณแม่ใจดี แต่ในชีวิตจริงแม่อาจจะให้นมได้ไม่ทันใจอาจเป็นเพราะติดทำกับข้าวอยู่เลยไม่ว่างมาอุ้ม หรือหลับซี้เขาไปนินดไม่ลุกมาเปลี่ยนผ้าอ้อมเวลาลูกร้อง แม่ประเภทนี้จัดเป็น แม่ใจร้าย ดังนั้นเด็กเล็กจึงจะกำจัดแม่ใจร้ายทิ้งโดยโยนภาพลักษณ์ของแม่ใจร้ายออกไปจากจิตใจ ก่อนที่จะนำกลับมาใหม่ในตอนหลังเพื่อพัฒนาการสุจริตใจอีกระดับหนึ่ง ดังนั้น นิทานที่มีเนื้อหาช่วยกำจัด

แม่ใจร้ายจึงได้รับความนิยมตลอดมา ดังนั้น โดราเอมอนมีภาพลักษณ์เหมือนคุณแม่ใจดีในเวลา ที่คอยดูแลปกป้องโนบิตะ และมีภาพลักษณ์เหมือนคุณแม่ใจร้ายเมื่อโดราเอมอนซัดใจ เอ็ดตะโรใส่ โนบิตะ โนบิตะจึงชอบใส่อารมณ์กับโดราเอมอนให้พบเห็นเสมอในหลายๆ ตอน นัยว่าถ้าไปตำว่า พ่อแม่ตัวจริงจะบาป แต่เล่นงานโดราเอมอนไม่บาป และในตอนจบของเรื่องในแต่ละตอนจะพบ ภาพการพัฒนาการอีกชิ้นหนึ่งของโนบิตะที่รู้สึกสำนึกผิดมากกล่าวขอโทษโดราเอมอนและนั่งทำ การบ้าน เป็นนัยว่าโนบิตะได้ให้อภัยแก่แม่ใจร้ายแล้ว

โครงเรื่องหลักได้ตอบสนองความต้องการของเด็กในระดับประถมอย่างได้ผล โดยดูได้จาก อุปนิสัยของตัวละครแต่ละตัวที่เราจะพบเห็นได้ในเด็กๆ ทั่วไป และยังมีประเด็นทางเพศระหว่าง โนบิตะกับชิซุกะแฝงอยู่ด้วย เช่น ฉากที่ชิซุกะชอบอาบน้ำและโนบิตะจะต้องเข้ามาพบเห็นชิซุกะใน ภาพอาบน้ำอยู่บ่อยๆ นอกจากนี้เนื้อหาในเรื่องยังแฝงเรื่องราวเกี่ยวกับพัฒนาการในชั้นต่างๆ ของเด็ก เด็กเมื่อเริ่มเติบโตก็ต้องการเป็นอิสระจากพ่อแม่ เนื้อหาในเรื่องก็แสดงให้เห็นโดยผ่านการ ผจญภัยในแนวแฟนตาซี ที่มีฉากการต่อสู้ที่น่าตื่นเต้น โลดโผน ฉีกความตาย เช่น ตอนตะลุย แดนปีศาจ ตะลุยดาวต่างมิติ เป็นต้น จึงไม่เป็นที่น่าแปลกใจเลยว่าทำไมเนื้อหาในโดราเอมอน จึงถูกอกถูกใจทั้งเด็กและวัยรุ่นไทยเป็นอย่างมาก

- ชินจังจอมแก่น

ชินจังจอมแก่นเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับพฤติกรรมของเด็กชายอายุ 5 ขวบที่มีนิสัยซุกซน และชอบก่อเรื่องเดือดร้อนให้พ่อแม่อยู่เสมอๆ นพ.ประเสริฐ ได้จัดการ์ตูนชินจังจอมแก่นให้เป็น การ์ตูนแนวบ๊อบคอบแตก เหมือนเรื่องตลกเตอร์สล้มบี้ รันมา1/2 การ์์ตูนแนวนี้จะใช้พล็อตที่อาศัย เทคนิคการสร้างอารมณ์ขันที่ได้ผลเสมอ Unexpected Humorism คือ การสร้างสถานการณ์ที่ เห็นความคาดเดาได้ ซึ่งจะทำให้ผู้อ่านรู้สึกสนุกสนานและหัวเราะไปกับเรื่องราวที่ไม่มีโอกาสมีใน ชีวิตจริงได้

ถ้าเทียบความทะลึ่งของการ์์ตูนชินจังจอมแก่นกับเรื่องอื่นๆ อย่าง รันมา1/2 ตลกเตอร์ สล้มบี้ ข้าชื่อโคทาโร่ ชินจังจอมแก่นทะลึ่งน้อยกว่ามาก จุดประสงค์ของการ์์ตูนเรื่องนี้ใช้การแสดง พฤติกรรมดังกล่าวเพื่อความตลก ที่มาที่ไปของความทะลึ่งนั้นอยู่ในระดับเหนือจริงเกินกว่าที่ใคร จะเลียนแบบได้ ในทางตรงข้ามเด็กๆ ได้ใช้กลไกทางจิตวิทยาที่เรียกว่า Humorism ในการจัดการ ความวิตกกังวลเรื่องเพศได้ กลไกทางจิตเป็นเครื่องมือของจิตใต้สำนึกที่คนเราใช้จัดการความ

ขัดแย้งในใจหรือความวิตกกังวลใดๆ กลไกทางจิตที่ไม่ดีทำให้คนเราป่วยทางจิต กลไกทางจิตที่ดีๆ เช่น Humorism – อารมณ์ขัน ช่วยให้คนเราผ่านความขัดแย้งในใจไปได้

บทบาทของซินจังที่แสดงออกมาเมื่อดูแล้วจะพบว่า ตรงกับเหตุการณ์ในบ้านของใครต่อใครได้ ในเรื่องซินจังอายุ 5 ขวบ แต่พฤติกรรมของเขาเกินกว่านั้นบางทีก็เด็ก บางทีก็วัยรุ่น อันนี้เป็นสิ่งที่สร้างปัญหา เพราะถ้าเรานึกว่าเด็ก 5 ขวบจริงๆ เรามีเหตุผลที่จะไม่สบายใจกับพฤติกรรมของซินจังกลัวว่าการ์ตูนเรื่องนี้จะมีอิทธิพลต่อเด็ก 5 ขวบทั้งประเทศและคุณแม่คุณแม่จะเอาไม่อยู่ เนื่องจากบทบาทของซินจังมีอายุไม่แน่นอน บางบทบาทถูกใจเด็กอายุ 5 ขวบ แต่หลายบทบาทใจเด็กอายุมากกว่านั้น ความชื่นชอบของเด็กที่มีต่อการ์ตูนซินจังนั้นอาจเป็นเพราะตัวการ์ตูนพูดในสิ่งที่เด็กไม่กล้าพูด ทำในสิ่งที่เด็กไม่กล้าทำ ความอยากพูดแต่ไม่กล้าพูด ความอยากทำแต่ไม่กล้าทำ เป็นความขัดแย้งในจิตใจของเด็กที่ต้องการทางออก การ์ตูนซินจังเข้ามาหาทางออกให้ด้วยเรื่องราวเหนือจริง ช่วยให้เด็กๆ ไขกลไกทางจิตที่เรียกว่า Humorism จัดการกับความขัดแย้งดังกล่าวได้

ข้อเสียของซินจัง คือ วัฒนธรรมทางเพศของญี่ปุ่นไม่เหมือนกับของไทย อันนี้ผู้ปกครองควรสอนและชี้แนะแก่เด็ก ความคิดของเด็กเกี่ยวกับเรื่องเพศและความตายมีความแตกต่างกับผู้ใหญ่ ผู้ใหญ่จะไม่มีทางรู้หรือรู้ว่าเด็กคิดเรื่องเหล่านี้ได้อย่างไรจนกว่าจะมีเวลาว่างเข้าไปคุยให้กับเขา เด็กรู้ว่าซินจังทะเล่และรู้ว่าเป็นสิ่งไม่ดี แต่ชอบที่การ์ตูนสนุกดูแล้วหัวเราะได้ตลอด

นพ.ประเสริฐ เสนอแนะเกี่ยวกับสื่อการ์ตูนในมุมมองของท่านว่า เด็กทุกคนควรมีอิสรภาพในการเรียนรู้ สามารถเข้าถึงและหยิบทุกอย่างจากสิ่งแวดล้อมมาเรียนรู้ได้ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนของเล่น สื่อไฮเทค การปิดกั้นสิ่งเลวร้ายไม่ให้ส่งผลมาถึงลูกเรา ไม่ควรจะเป็นการคอยเซ็นเซอร์ เพราะการเซ็นเซอร์ทำให้สมองฝ่อ แล้วตอนนี้เรากำลังเซ็นเซอร์ลูกๆ เราอีกทั้งที่เรามี Internet อยู่ในกำมือ เราน่าจะใช้เวลาของครอบครัวเข้ามาพูดคุยกับลูกๆ ให้ลูกๆ เห็นว่าพ่อแม่เปิดโอกาสให้เด็กๆ เล่าเรื่องต่างๆ ทั้งที่โรงเรียน และเรื่องซินจัง

ในบางครั้งเราอาจแปลกใจว่าทำไมเด็กถึงชอบอ่านและดูการ์ตูน ทำไมเด็กถึงรู้วิธีที่จะอ่านการ์ตูนเป็นช่องๆ ได้โดยไม่สับสน ทั้งนี้เพราะเด็กๆ ใช้ความสามารถทางจิตวิทยา หรือกระบวนการพัฒนาความคิดของ Piaget ทั้ง 4 ข้อ ต่อการทำความเข้าใจต่อเรื่องการ์ตูน ดังนี้

1. Egocentric หมายถึง ความคิดที่ว่าตนเองเป็นศูนย์กลางของจักรวาล ด้วยความคิดนี้ทำให้เด็กสวมรอยเป็นตัวการ์ตูนตัวใดตัวหนึ่งได้โดยง่าย โดยเฉพาะการ์ตูนญี่ปุ่นที่ชอบออกแบบตัวละครให้มีลักษณะไม่มีเพศ โดยเฉพาะตัวละครชายนั้นเจตนามาให้ไม่มีเพศอย่างชัดเจน ทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นดึงดูดแฟนการ์ตูนทั้งหญิงและชายโดยไม่ยากเย็น

2. Animism หมายถึง ความคิดที่ว่าอะไรที่เคลื่อนไหวได้ล้วนมีชีวิต ด้วยกระบวนการนี้ทำให้เด็กเล่นตุ๊กตาได้อย่างสนุกสนาน และถ้าเด็กสามารถหาวิธีหรือสมมติให้มันเคลื่อนไหวได้ยิ่งเพิ่มความสนุกสนาน ตุ๊กตาที่เคลื่อนไหวไม่ได้มีคุณค่ามากกว่าตุ๊กตาที่เคลื่อนไหวได้ เพราะเด็กต้องการพยายามหาวิธีที่จะทำให้มันเคลื่อนไหว การ์ตูนทีวีญี่ปุ่นจึงอาศัยยุทธวิธีนี้ทำให้การ์ตูนขยับได้เพียงน้อยนิด แล้วก็เร่งพัฒนาศักยภาพด้านอื่นนมอุตสาหกรรมการ์ตูนทันที ทั้งนี้เพราะเด็กๆ ไม่ต้องการการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนในหนังยอดเยี่ยมเท่า Bug's Life หรือ Antz แบบการ์ตูนของทางตะวันตก การเคลื่อนไหวของหนังการ์ตูนในระยะหลังๆ เช่น มูฮุลาน หรือ ทาร์ซาน ไม่มีประโยชน์กับเด็กๆ แต่มีประโยชน์กับผู้ใหญ่มากกว่า คือ ช่วยให้ผู้ใหญ่ดูการ์ตูนได้ง่ายขึ้น

3. Phenomenalistic Causality หมายถึง ความคิดที่ว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นพร้อมกันสองเหตุการณ์เป็นสาเหตุซึ่งกันและกัน เป็นกระบวนการคิดที่ช่วยให้เด็กเล็กเข้าใจความต่อเนื่องของช่องการ์ตูนแต่ละช่อง ยิ่งถ้าหากมีเส้นเคลื่อนไหวและเส้นนำสายตาที่มีคุณภาพก็ช่วยทำให้เด็กๆ อ่านผ่านแต่ละช่องไปอย่างต่อเนื่องและเป็นเหตุเป็นผลมากขึ้น เด็กๆ จึงอ่านการ์ตูนช่องได้รู้เรื่อง ในขณะที่ผู้ใหญ่บางคนอ่านไม่ได้เลย

4. Magical Thinking หมายถึง ความคิดที่ไม่เป็นวิทยาศาสตร์ของเด็กๆ ปรากฏการณ์หลายๆ อย่างรอบตัวพวกเขาอธิบายได้ด้วยเวทมนตร์ ความคิดนี้ทำให้การ์ตูนส่วนใหญ่หนีไม่พ้นที่จะต้องมีเวทมนตร์ หรือเรื่องเหนือธรรมชาติปะปนอยู่ด้วยเสมอ

นพ.ประเสริฐ ยังพูดถึงความก้าวร้าวและเข็ญในการ์ตูนญี่ปุ่นไว้ว่า เด็กทุกคนมีความก้าวร้าวอยู่ในตัว เขาจำเป็นต้องรู้จักความก้าวร้าวของตนเองรู้เพื่อจะได้ฝึกวิธีเบรกมัน พ่อแม่จึงควรรู้วิธีเบรกความก้าวร้าวของลูกด้วยการเข้าไปใส่ใจและรู้จักกับสื่อการ์ตูนที่ลูกกำลังสนใจ ความรุนแรงที่มากับอารมณ์ขันและศิลปะย่อมนุ่มนวลมากพอที่เด็กๆ จะรับได้และได้รับเพื่อเรียนรู้ เรียนรู้เพื่อควบคุมให้ได้ เพื่อเตรียมเผชิญกับสถานการณ์ที่รุนแรงกว่าในโลกแห่งความจริง เด็กๆ จะตีความการ์ตูนแปรตามสภาพแวดล้อมของเขาเอง ไม่ใช่เด็กๆ รับความรุนแรงมาจากการ์ตูน

เต็มๆ พฤติกรรมก้าวร้าวและการใช้พลังกำลังของตัวการ์ตูนแต่ละตัวถูกปรับเปลี่ยนและแปรรูปให้เข้ากับตนเองและครอบครัวของพวกเขา ไม่ใช่พวกเขาก้าวร้าวตามตัวการ์ตูน

เช็ทซ์ในการ์ตูนญี่ปุ่นมักปรากฏออกมาให้เห็นโดยไม่มีกาลเทศะ เช็ทซ์ในการ์ตูนญี่ปุ่นอาจจะไม่ได้มีความหมายทางเพศใดๆ เลย แต่มีหน้าที่เป็นเพียงเครื่องมือของอารมณ์ขันเท่านั้น คล้ายๆ กับเด็กเล็กที่เผลอถูไถอวัยวะเพศเล่นเวลาเหงา โดยไม่มีความคิดเรื่องเช็ทซ์แม้แต่หน่อย เราจะพบว่า อาชญากรรมทางเพศในญี่ปุ่นจัดได้ว่าติดอันดับน้อยที่สุดในโลก สามารถอธิบายได้ว่า เพราะมีการ์ตูนลามกทำหน้าที่กลั่นกรองเรื่องเพศให้เป็นอารมณ์ขันขบขันที่เรียกว่า Healthy mental mechanism คือ ชุดของกลไกทางจิตที่มีประโยชน์ ใช้แล้วทำให้เกิดผลดีมากกว่าผลเสีย กลไกทางจิตเป็นเครื่องมือของจิตใต้สำนึกที่คนเราใช้จัดการความขัดแย้งในใจหรือความวิตกกังวลใดๆ กลไกทางจิตที่ดีๆ เช่น Humorism อารมณ์ขันช่วยให้คนเราผ่านความขัดแย้งในใจไปได้

ความสนใจของเด็กที่มีต่อการ์ตูน

การ์ตูนจัดเป็นสื่อมวลชนประเภทหนึ่ง que เข้าถึงเด็กได้ง่าย และมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ การถ่ายทอดค่านิยม วัฒนธรรม ตลอดจนความบันเทิงมาสู่เด็กๆ สื่อการ์ตูนไม่ว่าจะในรูปแบบหนังสือหรือภาพยนตร์การ์ตูนก็ล้วนแต่เรียกร้องความสนใจจากเด็กๆ ได้เป็นอย่างมาก ความสนใจเกี่ยวกับการ์ตูน เมื่อแยกตามกลุ่มอายุตั้งแต่เด็กถึงผู้ใหญ่ จำแนกได้เป็น 4 กลุ่มใหญ่ๆ ดังนี้

1. กลุ่มเด็กก่อนวัยเรียน สนใจเรื่องเกี่ยวกับสัตว์ ภาพที่วาดไม่จำเป็นต้องสวยงาม แต่ต้องเข้าใจง่าย
2. กลุ่มเด็กในวัยเรียน สนใจเรื่องการผจญภัย เนื้อเรื่องมีผู้แพ้ ผู้ชนะ ภาพมีการแสดง ความเคลื่อนไหวละเอียดถี่ถ้วนยิ่งขึ้น เป็นภาพ 3 มิติ เนื้อเรื่องมีความยาวมากขึ้น มีการให้ติดตามในตอนต่อไป เด็กในวัยนี้จะรอติดตามและสามารถเชื่อมโยงตอนที่อ่านไปแล้วกับตอนใหม่ได้ โดยไม่จำเป็นต้องอ่านบทบทวนใหม่
3. กลุ่มเด็กวัยรุ่น สนใจเรื่องความรัก เนื้อเรื่องมีผู้แพ้ชนะชัดเจน เน้นในเชิงรักใคร่ สนใจเกี่ยวกับสัตว์น้อยมาก วัยรุ่นชายชอบเรื่องเกี่ยวกับการต่อสู้ ซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงความเป็นจริงมากขึ้น

4. กลุ่มผู้ใหญ่ขึ้นไป อ่านการ์ตูนเพื่อคลายเครียด ในเชิงจิตวิทยาถือว่าการหลบหนีจากความเจ็บจริงเข้าไปสู่โลกของความเพ้อฝัน

ดร.สายสุรีย์ จุติกุล (2523) ได้กล่าวในการประชุมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง การ์ตูนเพื่อพัฒนาเด็ก เกี่ยวกับความสนใจของเด็กที่เกี่ยวกับการ์ตูนประเภทต่างๆ ไว้ว่า เด็กในชาติต่างๆ มีความสนใจร่วมกันในลักษณะที่เป็นสากล ได้แก่

- เรื่องประเภท Fairy Tales เช่น ซินเดอเรลลา
- เรื่องที่มีตัวละครเป็นสัตว์ต่างๆ ซึ่งน่ารัก เช่น Snoopy ที่พูดไม่ได้แต่คิดอย่างคนได้
- เรื่องจากชาดก เช่น สังข์ทอง ไกรทอง จันทราโคจร รามเกียรติ์ เป็นการ์ตูนแพร่หลายในอินเดีย

- เรื่องเสียดสีสังคม เรื่องล้อเลียน อาจเป็นเรื่องชีวิตในโรงเรียนประจำวัน ซึ่งมีเกร็ดต่างๆ มากมาย

- เรื่องประเภท Fantasy หรือ Super-Natural (เหนือธรรมชาติ) เช่น พระอภัยมณีที่มีขลุ่ยวิเศษ

- เรื่องผี นกสปี ยิงตัวละครเป็นเด็ก เด็กยิงชอบ
- เรื่องอวกาศรูปต่างๆ เช่น มดแดง สตาร์วอร์

การศึกษาพฤติกรรมกรรมการอ่านและความสนใจของเด็กที่มีต่อประเภทการ์ตูน เป็นสิ่งที่น่าสังเกตว่า ไม่ว่าจะเด็กในกรุงเทพฯ หรือต่างจังหวัด จะมีรสนิยมเรื่องการ์ตูนคล้ายคลึงกัน คือ ชอบเนื้อหาประเภทตลกเป็นอันดับแรก ตามด้วยสัตว์ประหลาด ผจญภัย และเทพนิยาย โดยมีตัวแปรเรื่องเพศ อายุเข้ามาเกี่ยวข้อง และน่าสนใจว่าเด็กๆ ให้ความสำคัญแก่นั่งสื่การ์ตูนมากกว่าเป็นสื่ออย่างหนึ่ง แต่จะปฏิบัติต่อหนังสือแบบเป็น “ของรัก” เมื่ออ่านจบแล้วจะเก็บเอาไว้และนำมาอ่านซ้ำอีก รวมทั้งมีการแลกเปลี่ยนกันอ่านระหว่างเพื่อนฝูงอยู่เสมอ (กาญจนา แก้วเทพ, 2540 :18)

ปัจจุบันตลาดของการ์ตูนมีหลากหลายช่องทางจำหน่าย และหลากหลายรูปแบบของผลิตภัณฑ์ สำหรับประเทศญี่ปุ่นการ์ตูนถือเป็นอุตสาหกรรมประเภทหนึ่งเลยทีเดียว การ์ตูนได้เริ่มจากการจัดทำเป็นรูปแบบหนังสือการ์ตูน เมื่อกลายเป็นที่นิยมก็ถูกนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์ออกอากาศทางโทรทัศน์ หลังจากนั้นจึงนำไปสู่การสร้างเป็นเกมคอมพิวเตอร์ หรือพวกการ์ดเอาไว้สะสม และกลายเป็นตราสินค้าอุปโภค บริโภค ประเภทต่างๆ ดังนั้น หากต้องการทราบว่า

การ์ตูนเรื่องใดที่กำลังอยู่ในความนิยมนั้น สามารถสังเกตได้จากการที่เห็นเด็กๆ เริ่มสะสมขนมของเล่น เสื้อผ้า ปากกาดินสอ การ์ดและของใช้ส่วนตัวต่างๆ ที่มีสัญลักษณ์หรือเป็นรูปของตัวแสดงในการ์ตูนเรื่องนั้นเอาไว้เป็นจำนวนมาก ทั้งนี้เพราะการ์ตูนมีอิทธิพลเหนือชีวิตจิตใจของเด็ก บางครั้งเด็กจึงแสดงออกถึงความชื่นชอบโดยการแต่งเนื้อแต่งตัว คำพูด และเลียนแบบการกระทำของตัวการ์ตูน

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูนมาเป็นกรอบในการศึกษาเนื้อหาของการ์ตูนจีนจึงจอมแก่น และนำมาประกอบการอธิบายการวิเคราะห์เนื้อหาของการ์ตูน รวมทั้งนำข้อวิจารณ์ของ นพ.ประเสริฐ มาช่วยวิเคราะห์ลักษณะการรับรู้ของเด็กที่มีต่อการ์ตูนในแง่มุมในเชิงจิตวิทยา เพื่อให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาและรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่นเพิ่มมากขึ้นและในหลายมุมมองตลอดจนเข้าใจความต้องการของเด็กที่มีต่อสื่อการ์ตูนที่เด็กๆ ชื่นชอบ

แนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบของสื่อโทรทัศน์ที่มีต่อเด็ก

โทรทัศน์นับเป็นสื่อมวลชนที่แพร่หลายและเข้าถึงผู้รับสารได้อย่างรวดเร็ว เป็นสื่อที่เข้าใจง่ายเพราะมีทั้งภาพและเสียง ในขณะเดียวกันก็มีอิทธิพลต่อผู้รับสารมากที่สุด นับแต่อดีตถึงงานวิจัยและทฤษฎีหลากหลายที่พยายามพูดถึงผลกระทบของสื่อโทรทัศน์ที่มีต่อผู้รับสาร โดยเฉพาะความเป็นห่วงในผู้รับสารที่เป็นเด็กและเยาวชน

สรรครวี คชาชีวะ และพัฒนาวดี ชูโต (2527) ได้พูดถึงอิทธิพลของสื่อมวลชนที่มีต่อเยาวชนในแง่เชิงทฤษฎี ไว้ว่า แนวคิดในเรื่องอิทธิพลของสื่อมวลชนที่มีต่อบุคคลนั้น เริ่มมาตั้งแต่ปี ค.ศ.1930 แนวคิดในยุคแรกๆ มองว่าบุคคลในฐานะผู้รับสารจะได้รับอิทธิพลโดยตรงจากสื่อมวลชน และไม่มี การต่อต้านจากผู้รับสาร แนวคิดในยุคต่อมาเริ่มเปลี่ยนเป็นว่าสื่อมวลชนมีอิทธิพลน้อยลง โดยมองว่าสื่อมวลชนช่วยให้คนตระหนักในข่าวสารต่างๆ แต่สื่อบุคคลหรือกลุ่มอ้างอิง เช่น พ่อ แม่ เพื่อน ช่วยโน้มน้าวใจให้บุคคลเปลี่ยนแปลงทัศนคติ

ในระยะต่อมาได้มีการนำทฤษฎีทางจิตวิทยามาศึกษาอิทธิพลของสื่อมวลชน และพบว่าอิทธิพลของสื่อมวลชนที่มีต่อบุคคลจะแตกต่างกันไปตามลักษณะของผู้รับสารแต่ละคน ตามลักษณะของการเลือกสนใจ เลือกรับรู้ ซึ่งทฤษฎีนี้เรียกว่าทฤษฎีความแตกต่างของบุคคล (The Individual Differences Theory) เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเด็กก็พบว่า เด็กอาจจะเปิดดูโทรทัศน์

เฉพาะเวลาและเฉพาะเรื่องราวที่ตนสนใจที่จะรับรู้ โดยกระบวนการเลือกของเด็กในแต่ละขั้นตอนนั้นต้องสอดคล้องกับความคิดที่มีอยู่ก่อนแล้วของเธอ เพราะฉะนั้นสื่อมวลชนจะมีอิทธิพลต่อเขาได้ก็ย่อมเกิดจากความแตกต่างของบุคคลทั้งในเรื่องกระบวนการเลือกสาร และความคิดที่มีอยู่ก่อน (Predisposition) เป็นปัจจัยสำคัญ ทฤษฎีลำดับชั้นทางสังคม (Social Categories Theory) ก็เป็นทฤษฎีหนึ่งที่น่ามาช่วยอธิบายอิทธิพลของสื่อมวลชนได้ว่า ลักษณะต่างๆ ของบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ ฐานะของครอบครัว การศึกษา ฯลฯ เป็นตัวแปรที่ทำให้การเลือกรับสื่อมีความแตกต่างกัน

ประเด็นความสนใจในเรื่องอิทธิพลของสื่อมวลชนในระยะต่อมามุ่งไปที่ระดับความรุนแรงของเนื้อหาที่ได้จากภาพยนตร์ โทรทัศน์ และสื่ออื่นๆ โดยมีทฤษฎีสำคัญ ดังนี้

ทฤษฎีลดหรือทดแทนความก้าวร้าว (Catharsis Theory) มองว่า การเปิดรับเนื้อหาที่มีความรุนแรงจากสื่อมวลชนจะช่วยลดพฤติกรรมรุนแรง ช่วยลดความรู้สึกรำคาญ หรือความผิดหวังของบุคคลนั้น เช่น ภาพยนตร์อาชญากรรม หรือภาพยนตร์สงคราม อาจช่วยให้เยาวชนปลดปล่อยจิตใจเรื่องความผิดหวัง ความโกรธแค้นที่เขาได้รับจากชีวิตประจำวัน

ทฤษฎีนำไปสู่ความก้าวร้าว (Catharsis Theory) จะตรงข้ามกับทฤษฎีแรก โดยมองว่าการเปิดรับต่อสิ่งเร้าที่ก้าวร้าวจะเพิ่มระดับการกระตุ้นทางกายภาพและอารมณ์ในบุคคล ซึ่งจะเป็นผลให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความรู้สึกของบุคคลในเวลาที่ได้รับสิ่งก้าวร้าว วิธีการที่ความรุนแรงนั้นปรากฏ และความคล้ายคลึงของสถานการณ์ที่เปิดรับจากสื่อมวลชนกับสถานการณ์ความเป็นจริงที่ผู้รับต้องการเอาชนะ

ทฤษฎีการเรียนรู้โดยการสังเกตของแบนดูรา (Bandura's Observational Learning Theory) จัดเป็นทฤษฎีที่ยอมรับอย่างแพร่หลายและถูกนำมาเป็นกรอบความคิดในการศึกษาถึงการเปลี่ยนแปลงความรู้และพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนมาก โดยมองว่า สิ่งที่เกิดสังเกตจากตัวแบบ (Model) ไม่ว่าจะเป็นตัวแบบในชีวิตจริงหรือในจอโทรทัศน์จะเป็นสิ่งที่เด็กเรียนรู้และจดจำเอาไว้เพื่อเป็นแนวทางในการกระทำจริงต่อไปเมื่อพบกับสถานการณ์ที่มีความสอดคล้องจากที่ได้ดูจากโทรทัศน์ ทั้งนี้มีเงื่อนไขอยู่ 3 ประการที่สื่อมวลชนจะมีอิทธิพลต่อเยาวชนได้ คือ ความเหมือนกันระหว่างสถานการณ์ที่ปรากฏในสื่อกับสถานการณ์ที่ผู้รับพบหลังจากเปิดรับสารนั้น ความ

คาดหวังว่าตนจะได้รับรางวัลสำหรับพฤติกรรมรุนแรงนั้น และการสนับสนุนจากผู้อยู่ร่วมการเปิดรับ

ทฤษฎีแรงเสริมย่ำ (Reinforcement Theory) มองว่า อิทธิพลของสื่อมวลชนเป็นเพียงแรงเสริมย่ำแบบแผนพฤติกรรมที่ผู้รับสารมีอยู่แล้ว โดยขึ้นอยู่กับปัจจัยเบื้องต้นทางด้านการสื่อสาร บางประการ ได้แก่ อุปนิสัยและกระบวนการเลือกสรรของผู้รับสาร, กลุ่มและบรรทัดฐานของกลุ่มที่ผู้รับสารเป็นสมาชิกอยู่, การกระจายสารโดยบุคคลจะเป็นแรงเสริมย่ำให้กับผู้รับสาร, ความคิดเห็น และลักษณะของสื่อมวลชนในสังคมซึ่งคาดว่าจะมีอิทธิพลต่อกลุ่มชนจำนวนมาก ตัวอย่าง เช่น ทศนคติของผู้ที่ไม่มี ความรุนแรง ก็จะเลือกรับรู้สารจากรายการซึ่งสนับสนุนบรรทัดฐานและทศนคติที่ไม่มี ความรุนแรง แต่กลุ่มผู้ที่มีความมั่นคงในบุคลิกและสังคม โดยเฉพาะเด็กๆ ที่ขาดความเข้มแข็งและขาดความสัมพันธ์กับกลุ่มอ้างอิง เช่น ครอบครัว เด็กเหล่านี้จะไม่สามารถพัฒนาแนวทางที่ชัดเจนในเรื่องพฤติกรรมก้าวร้าวได้ ในกรณีนี้อิทธิพลของรายการโทรทัศน์ที่มีความรุนแรงจะเพิ่มระดับพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็ก ฉะนั้นความรุนแรงจากสื่อมวลชนจะมีอิทธิพลต่อเด็กได้นั้นจึงขึ้นอยู่กับเงื่อนไขหลายประการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งความสัมพันธ์กับครอบครัว

จากหลายๆ ทฤษฎีที่กล่าวมาข้างต้นพบว่ามีจุดร่วมกันอยู่เรื่องหนึ่ง คือ อิทธิพลของสื่อมวลชนจะแตกต่างกันไปตามความแตกต่างของบุคคล ซึ่งแสดงว่าถ้าเยาวชนได้รับอิทธิพลจากสื่อมวลชนก็ย่อมขึ้นอยู่กับกระบวนการเลือกสรรของเยาวชนด้วยเช่นกัน ดังนั้น สื่อมวลชนจึงไม่ได้มีอิทธิพลโดยตรงต่อเยาวชน ซึ่งแสดงถึงข้อจำกัดสำหรับพลังของสื่อมวลชน

เมื่อวิเคราะห์ถึงความเป็นจริงในปัจจุบัน พบว่า เด็กติดโทรทัศน์มากกว่าผู้ใหญ่ ไม่ว่าจะรายการนั้นจะสร้างมาสำหรับเด็กหรือผู้ใหญ่ เด็กๆ ก็ดูได้ด้วยความเพลิดเพลิน จากการสำรวจผลการรับชมโทรทัศน์พบว่า รายการสำหรับผู้ใหญ่ที่แพร่หลายที่สุดมีผู้รับชมสูงสุดไม่ถึง 40% แต่รายการสำหรับเด็กที่ถูกต้องจริงๆ จะมีอัตราการดูมากกว่า 70% ขึ้นไป (วิภา อุตมจันทร์, 2538 : 106) การที่เด็กชอบดูโทรทัศน์ ประการหนึ่งอาจมาจากพื้นฐานครอบครัวผลักดันให้เขาดูเพื่อจะได้ไม่เหงา อ้างว้าง ประการที่สอง ด้วยธรรมชาติของเด็กเองที่ดูเพื่อตอบสนองความต้องการในใจของเขา และประการที่สาม รายการเด็กหรือการ์ตูนทางโทรทัศน์บางรายการนำเสนอเรื่องราวได้ตรงกับใจเด็ก ชดเชยบางสิ่งบางอย่าง สานจินตนาการในใจเล็กๆ ให้เป็นภาพและเสียงที่เคลื่อนไหว ดึงเขาเข้าสู่โลกที่มีความตื่นเต้น ผจญภัย สนุกสนานและรู้สึกเหมือนมีเพื่อน ซึ่งทำให้เด็กๆ เกิดการซึมซับ เลียนแบบโดยไม่รู้ตัว หรือสร้างทัศนคติค่านิยมบางอย่าง เช่น การบริโภค กิริยาท่าทาง

คำพูด เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ล้วนสร้างผลกระทบหลากหลายให้เกิดขึ้นทั้งต่อตัวเด็ก ครอบครัวและสังคมดังที่เราเห็นในปัจจุบัน

เวลาที่เด็กดูโทรทัศน์เด็กจะทุ่มตัวทุ่มใจลงไปกับสิ่งที่ตนกำลังดูอยู่ ในลักษณะเช่นนี้เด็กเป็นผู้ที่ตกเป็นฝ่ายถูกกระทำมากกว่าผู้ใหญ่ จุดนี้ยังมีข้อแตกต่างกับการอ่านหนังสือ เพราะเวลาที่เด็กอ่านหนังสือเด็กต้องเผชิญกับปัญหาทักษะในการอ่านซึ่งเป็นปัญหาเฉพาะหน้า ปฏิกริยาของเด็กต่อเรื่องี่อ่านจึงไม่ซับซ้อนรุนแรงเท่ากับโทรทัศน์ ในเมื่อประสบการณ์ชีวิตของเด็กมีน้อยความเข้าใจต่อโลกที่เป็นจริงจึงง่ายที่จะตกอยู่ใต้อิทธิพลของสิ่งที่ได้ดูจากโทรทัศน์ ถ้าเด็กดูโทรทัศน์มากเกินไป เด็กอาจมีทัศนคติต่อโลกและชีวิตที่ผิดๆ เช่น เด็กผู้หญิงต้องรวยเสน่ห์ เด็กผู้ชายต้องร่ำรวยและทรงพลัง ความรุนแรงเป็นของธรรมดา การแก้แค้นเป็นสิ่งถูกต้องของคลองธรรม โชคกลางเป็นสิ่งที่จะมาถึงตัวได้โดยไม่ต้องทำงานให้เหน็ดเหนื่อย แม้กระทั่งความเข้าใจต่อความเป็นจริงของมนุษย์ในโลกนี้ว่ามีแต่คนดีบริสุทธิ์หรือไม่ก็เลวร้ายเปอร์เซ็นต์ก็เป็นภาพลวงที่ไม่สอดคล้องกับความเป็นจริงอย่างยิ่ง (วิภา อุตมฉันท, 2538 : 106 –108)

ผลของการดูรายการโทรทัศน์ที่ออกอากาศกับพฤติกรรมการแสดงออกของเด็กในสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติ พบว่า เด็กที่ดูการ์ตูนที่มีการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวต่อผู้อื่นในรูปแบบต่างๆ อย่างเช่น เรื่อง Batman และ Superman จะมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่แย่งกว่าเดิม คือไม่ค่อยเชื่อฟังกฎเกณฑ์ ระเบียบอีกต่อไป ส่วนเด็กที่ดูรายการโทรทัศน์ที่นำเสนอพฤติกรรมทางสังคมเชิงบวก อย่างเช่น รายการ Mister Rogers' Neighborhood จะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่ดีขึ้น เชื่อฟังกฎระเบียบมากขึ้น รู้จักอดทนรู้จักรอ และยืนหยัดไม่ทอดทิ้งต่อการทำงานนี้ยากลำบากขึ้น (สุวัจจรา เปี่ยมญาติ, 2537 : 8)

นอกจากนี้จากการศึกษาของ Singer (อ้างถึงในอรรถย ศรีสันติสุข, 2527 : 102) ซึ่งได้ทำการแยกกลุ่มเด็กเพื่อทดลองการใช้โทรทัศน์ส่งเสริมพฤติกรรมที่สร้างสรรค์สังคม กับกลุ่มเด็กที่ไม่ได้ดูโทรทัศน์ โดยใช้ระยะเวลา 1 ปี เมื่อเสร็จสิ้นการทดลองพบว่า กลุ่มเด็กที่ดูโทรทัศน์ส่งเสริมสังคมมีการแสดงออกและการรับรู้พฤติกรรมที่เหมาะสมได้ดีกว่ากลุ่มที่ไม่ดี จากงานวิจัยดังกล่าวทำให้เห็นได้ว่ารายการโทรทัศน์ ถ้าผลิตอย่างมีวัตถุประสงค์ในทางสร้างสรรค์แล้วย่อมมีศักยภาพในการพัฒนาเด็กไปในทิศทางที่เหมาะสมได้

Kimball และ Joy (1987) (อ้างถึงใน จูไรรัตน์ จินตกานนท์, 2534 : 59-62) ได้เสนอแนะข้อคิดเห็นเกี่ยวกับความก้าวร้าวรุนแรงว่า ผลการวิจัยที่ผ่านมาทั้งในภาคสนาม ห้องทดลองและสถานการณ์ปกติของนักวิจัยหลายท่านที่สนใจศึกษาเรื่องความก้าวร้าวรุนแรงทางโทรทัศน์ว่ามีส่วนเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมก้าวร้าวของผู้ชมหรือไม่ ซึ่งผลการวิจัยที่ได้รับต่างยืนยันถึงความสัมพันธ์ดังกล่าว เป็นที่น่าสังเกตว่าผลกระทบจากความก้าวร้าวต่อเด็กทั้งสองเพศจะไม่แตกต่างกัน แม้จะพบว่าพฤติกรรมการแสดงออกของเด็กหญิงจะน้อยกว่าเด็กชาย แต่ทั้งสองเพศก็ไม่มี ความแตกต่างกันในเรื่องของการใส่ใจ และความเข้าใจเนื้อหาของรายการโทรทัศน์ เด็กทั้งชายและหญิงต่างได้รับอิทธิพลจากสิ่งแวดล้อมในการดูโทรทัศน์ เช่น ข้อวิจารณ์ของผู้ใหญ่ระหว่างนั่งชมรายการอยู่ด้วยไม่แตกต่างกัน จึงเป็นที่น่าสนใจว่า ปัจจัยใดที่สนับสนุนความสัมพันธ์ของความก้าวร้าวรุนแรงทางโทรทัศน์กับพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง และปัจจัยใดที่สามารถปรับเปลี่ยนความสัมพันธ์ระหว่างการดูความก้าวร้าวรุนแรงทางโทรทัศน์และความก้าวร้าวในตัวผู้ดู ซึ่งแนวทางที่น่าสนใจศึกษาคือ

1. สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเลียนแบบความก้าวร้าว เป็นปัจจัยที่สำคัญต่อการปรับเปลี่ยนการเลียนแบบของเด็ก เช่น แรงจูงใจในการแสดงความก้าวร้าวจะเพิ่มขึ้นหรือลดลงขึ้นอยู่กับว่า พฤติกรรมก้าวร้าวทางโทรทัศน์นั้นๆ ถูกบดลงโทษหรือไม่ หรือพฤติกรรมนั้นทำให้เกิดผลทางบวก

2. บทบาทของผู้ใหญ่ต่อความเข้าใจของเด็กเกี่ยวกับกับความก้าวร้าว บทบาทของผู้ใหญ่ในฐานะสื่อบุคคล มีผลต่อความเข้าใจในเรื่องความก้าวร้าวทางโทรทัศน์ พบว่า ข้อวิจารณ์ของผู้ใหญ่ต่อรายการโทรทัศน์ขณะดูโทรทัศน์พร้อมกับเด็กช่วยให้เด็กมีความจำเนื้อเรื่องได้ดีขึ้น ช่วย ให้เด็กเข้าใจความสัมพันธ์ของแรงจูงใจและพฤติกรรมก้าวร้าว ช่วยลดทอนทัศนคติที่ก้าวร้าวรุนแรง

3. ผลกระทบทางอ้อมของโทรทัศน์ ความรู้เกี่ยวกับผลกระทบทางอ้อมนี้ค่อนข้างจำกัดจากการสังเกตทำให้รู้ว่า เด็กไม่เพียงแต่รับผลกระทบจากสิ่งที่ดูจากรายการโทรทัศน์ แต่ยังสามารถรับผลกระทบจากปฏิสัมพันธ์กับเด็กอื่นที่ดูโทรทัศน์ด้วย ในกรณีของการเลียนแบบเพื่อนหรือปฏิกิริยาตอบโต้เพื่อนในเชิงก้าวร้าวเพิ่มมากขึ้น

4. ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับการดูโทรทัศน์ของเด็ก สิ่งสำคัญที่สุดที่ต้องคำนึง คือ การที่ผู้ปกครองมีความเข้าใจที่ถูกต้องถึงความเข้าใจของเด็กเล็กเกี่ยวกับแรงจูงใจและผลของพฤติกรรมก้าวร้าว เพราะการขาดความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวจะทำให้เด็กตกอยู่ในอิทธิพลของความก้าวร้าวรุนแรงได้มากยิ่งขึ้น วิธีหนึ่งที่ผู้ปกครองสามารถช่วยลดการดูรายการก้าวร้าวรุนแรงของเด็ก คือ การร่วมดูโทรทัศน์กับเด็กและอธิบายความเป็นไปของรายการให้เขาฟัง ให้ข้อเสนอแนะว่าเรื่องที่ดำเนินอยู่ควรดำเนินเรื่องไปในแนวอื่นๆ ได้อย่างไรบ้าง ข้อเท็จจริงอีกประการหนึ่งคือ เด็กๆ จะเข้าใจสิ่งที่เขาเห็นจากจอโทรทัศน์ได้ดีกว่าสิ่งที่เขาได้ยิน ด้วยเหตุนี้ ผู้ปกครองจำเป็นต้องฟังเนื้อหารายการนั้นๆ ให้รายละเอียดเพื่อจะได้กลับมาตรวจสอบเด็กอีกทีว่าเขามีความเข้าใจเนื้อหาที่เขาดูหรือไม่ และอีกประเด็นที่ต้องเข้าใจคือ เด็กแต่ละคนตอบสนองต่อรายการโทรทัศน์ไม่เหมือนกัน เด็กที่มีความก้าวร้าวสูงจะรับผลกระทบด้านความก้าวร้าวรุนแรงทางโทรทัศน์มากกว่าเด็กอื่นๆ ดังนั้นผู้ปกครองจึงควรเข้มงวด จำกัดปริมาณการดูโทรทัศน์ของเด็กกลุ่มดังกล่าว ประเด็นสุดท้ายคือ การพิจารณาถึงผลกระทบทางอ้อมจากการดูโทรทัศน์ของเด็ก บางกลุ่มอาจไม่ได้รับอิทธิพลทางตรงจากการดูแต่รับผลกระทบจากเด็กอื่น ดังนั้นผู้ปกครองจึงควรพินิจพิเคราะห์ในการคัดเลือกการคบเพื่อนของเด็ก โดยสนับสนุนให้คบกับเพื่อนที่ไม่มีพฤติกรรมก้าวร้าว

ผลกระทบของโทรทัศน์ที่มีต่อเด็ก มีดังนี้

1. ผลกระทบต่อสุขภาพของเด็ก

เด็กที่ขอมดูโทรทัศน์มากเกินไป ทำให้ไม่ได้เล่นหรือออกกำลังกาย และไม่ได้รับการพักผ่อนที่เพียงพอหากใช้เวลาอยู่กับโทรทัศน์จนดึก และถ้าดูไกลไปก็อาจทำให้เสียสายตาได้ด้วย

2. ผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็ก

2.1 นิสัยเสี่ยงโชค รายการประเภทเกมอวดหรือการชิงโชคที่มีรางวัลมากมาย และการโฆษณาผลิตภัณฑ์ที่มีของแถมต่างๆ อาจโน้มน้าวให้เด็กขอการเสี่ยงโชคเพื่อให้ได้เงินหรือสิ่งของมาโดยง่าย

2.2 พฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง รายการโทรทัศน์ที่มีเนื้อหาแสดงให้เห็นถึงความรุนแรง ความอาฆาตพยาบาท การแก้ปัญหาโดยไม่ใช้สันติวิธี อาจมีผลต่อพฤติกรรมของเด็ก และในบางกรณีอาจก่อให้เกิดอันตรายแก่ตัวเด็กเองได้

2.3 การปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เด็กที่ใช้เวลากับโทรทัศน์มากไปจนไม่ได้ร่วมกิจกรรมอื่นๆ อาจมีปัญหาด้านพัฒนาการทางสังคม คือ ไม่สามารถปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมได้

3. ผลกระทบต่อการพัฒนาด้านสติปัญญาและการเรียนรู้

3.1 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เด็กใช้เวลาไปกับสื่อมากเกินไปจนทำให้ขาดโอกาสที่จะได้รับประสบการณ์หรือสิ่งใหม่ๆ ซึ่งจะช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

3.2 นิสัยการอ่าน โทรทัศน์เป็นสิ่งที่ดึงดูดความสนใจของเด็กได้มากและนาน เพราะเด็กได้ยินทั้งเสียงและภาพเคลื่อนไหว จึงเป็นอุปสรรคที่สำคัญต่อการที่เด็กจะได้สัมผัสกับสื่อประเภทอื่นๆ โดยเฉพาะสื่อสิ่งพิมพ์

3.3 การคิดแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล สาระของรายการโทรทัศน์ส่วนใหญ่เน้นความบันเทิง และบางเรื่องมีเนื้อหาไม่เหมาะสมกับวัยของเด็ก เช่น มีสาระเกี่ยวกับโชคกลาง การแก้ไขปัญหาด้วยอารมณ์ หรือความรุนแรง ซึ่งหากเด็กได้ดูโดยไม่มีใครชี้แจงเหตุผลเด็กจะได้รับรู้เรื่องที่ไม่เหมาะสม อันอาจมีผลทำให้เด็กไม่สามารถคิดหรือใช้เหตุผลในการแก้ปัญหาต่างๆ ได้ตามวัย

4. ผลกระทบด้านวัฒนธรรม ทศนคติ และค่านิยม

4.1 การใช้ภาษา การใช้ภาษาที่ไม่ถูกต้องของสื่อมวลชน อาจทำให้เด็กเลียนแบบหรือจำไปใช้โดยไม่ทราบว่ามีผิด

4.2 การถ่ายทอดวัฒนธรรม รายการที่ส่งเสริมความรู้ด้านศิลป วัฒนธรรมไทยมีน้อย ส่วนใหญ่รายการที่นำเข้ามาจากต่างประเทศ หรือมีรูปแบบเนื้อหาเลียนแบบรายการต่างประเทศ ซึ่งระดับความนิยมเชิงตลาดสูงและอาจส่งผลให้เด็กมีโอกาสซึมซับและเลียนแบบวัฒนธรรมต่างชาติได้มาก ซึ่งบางอย่างไม่เหมาะสมกับวิถีชีวิตไทย

4.3 ทศนคติและค่านิยม รายการทางโทรทัศน์ที่มีระดับความนิยมเชิงตลาดสูงมักมีเนื้อหาที่ตอกย้ำให้เด็กมีทัศนคติและค่านิยมบางประการที่ไม่เหมาะสม เช่น ลักษณะฟุ้งเฟ้อ เห็นค่าของเงินมากกว่าคุณธรรมความดี มองภาพพจน์สตรีไปในทางลบ เป็นต้น

ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีและแนวคิดในเรื่องผลกระทบของสื่อโทรทัศน์ที่มีต่อเด็กมาเพื่อใช้ในการอธิบายอิทธิพลของการเปิดรับการ์ตูนชินจังจอมแก่นที่ถ่ายทอดมาสู่เด็กๆ รวมทั้งได้เข้าใจหลากหลายแง่มุมของอิทธิพลของสื่อโทรทัศน์ในปัจจุบัน และแนวทางแก้ไขปัญหาในอนาคต

แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้

การรับรู้เป็นกระบวนการที่คนเราจะเข้าใจสิ่งเร้าใดสิ่งเร้าหนึ่งที่เราปรากฏกับประสาทสัมผัสส่วนใดส่วนหนึ่งของเรา การรับสัมผัสเป็นเพียงข้อมูลดิบ แต่ข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมข้อมูลดิบทั้งหมดจากอวัยวะรับสัมผัสเข้าด้วยกันนั้นเป็นการรับรู้ นอกจากนี้ยังเป็นสิ่งที่กำหนดความต้องการ แรงจูงใจ และทัศนคติของผู้รับสารด้วย

การรับรู้เป็นกระบวนการหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการเปิดรับข่าวสาร ในการแปลข่าวสารและนำไปใช้ในแต่ละบุคคล ทั้งนี้บุคคลสองคนอาจเปิดรับข่าวสารจากสื่อเดียวกันในสถานการณ์เดียวกัน แต่อาจมีพฤติกรรมในการตอบสนองที่แตกต่างกันได้ เพราะแต่ละบุคคลมีกระบวนการทางด้านปริบททางสังคมที่แตกต่างกัน อีกทั้งความแตกต่างในเรื่องของการรับรู้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับลักษณะของสิ่งเร้าที่มาในรูปแบบของข่าวสารเท่านั้น แต่ขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์กับสิ่งเร้าภายนอกกับสิ่งแวดล้อมต่างๆ รอบตัว รวมถึงเงื่อนไขในแต่ละบุคคลอีกด้วย (อ้างถึงในวรเชษฐ หอมจันทร์, 2540)

การรับรู้จะเกิดขึ้นได้ ขึ้นอยู่กับกระบวนการของผู้รับสาร จะทำหน้าที่ที่กลั่นกรองข่าวสารในการรับรู้ของบุคคล โดยมีองค์ประกอบดังนี้

1. องค์ประกอบด้านจิตใจ

การรับรู้ในข่าวสารจะไม่เกิดขึ้นหากผู้รับสารไม่มีความสนใจและไม่รับรู้ในข่าวสารนั้น โดยผู้รับสารแต่ละคนจะมีกระบวนการในการเลือกรับข่าวสาร ซึ่งมีขั้นตอนที่สำคัญ 3 ขั้นตอนคือ

1.1 การเลือกเปิดรับหรือเลือกสนใจ (Selective Exposure or Selection Attention)

ผู้รับสารมีแนวโน้มที่จะเลือกสนใจข่าวสารจากแหล่งใดแหล่งหนึ่ง โดยมักเลือกตามความคิดเห็น ความสนใจของตน เพื่อสนับสนุนทัศนคติเดิมที่มีอยู่ และหลีกเลี่ยงในสิ่งที่ไม่สอดคล้องกับความรู้ ความเข้าใจ หรือทัศนคติที่มีอยู่แล้ว เพื่อไม่ให้เกิดภาวะทางจิตใจที่ไม่สมดุลหรือความไม่สบายใจที่เรียกว่า Cognitive Dissonance ฉะนั้นการลดหรือหลีกเลี่ยงภาวะดังกล่าวได้ ก็ต้องแสวงหาข่าวสาร หรือเลือกสรรเฉพาะข่าวที่สอดคล้องกับความคิดของตน

1.2 การเลือกรับรู้หรือการตีความหมาย (Selective Perception or Selective Interpretation)

หลังจากเปิดรับข่าวสารแล้ว ผู้รับสารจะเลือกรับรู้และตีความข่าวสารที่ได้รับแตกต่างกันไปตามประสบการณ์ ทัศนคติ ความต้องการ ความหวัง แรงจูงใจ สภาวะร่างกาย หรือสภาวะอารมณ์ในขณะนั้น ฉะนั้นในบางครั้งผู้รับสารอาจจะบิดเบือนข่าวสารเพื่อให้สอดคล้องกับทัศนคติและความเชื่อของตนเองด้วย

1.3 การเลือกจดจำ (Selective Retention)

เป็นแนวโน้มในการเลือกจดจำข่าวสารเฉพาะส่วนที่ตรงกับความสนใจ ความต้องการ ทัศนคติของตนเอง และจะลืมในส่วนที่ตนเองไม่สนใจ หรือเรื่องที่ขัดแย้ง เรื่องที่ค้านกับความคิดเห็นของตนได้ง่าย ดังนั้น การเลือกจดจำเนื้อหาของข่าวสารที่ได้รับ จึงเท่ากับเป็นการช่วยเสริมทัศนคติหรือความเชื่อเดิมของผู้รับสารมั่นคงยิ่งขึ้น และเปลี่ยนแปลงได้ยากขึ้น

ในกระบวนการเลือกเปิดรับข่าวสารนั้นผู้รับสารแต่ละคนย่อมมีความแตกต่างในกระบวนการเปิดรับแต่ละขั้นตอน ทั้งนี้ ลักษณะสถานภาพทางเศรษฐกิจของครอบครัวและเพศก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้รับสารมีความแตกต่างกันในเรื่องการรับรู้และตีความหมายได้

2. องค์ประกอบด้านสังคม

เป็นตัวแปรหนึ่งที่มีอิทธิพลทางอ้อมที่สามารถสร้างประสบการณ์ และปลูกฝังทัศนคติ ความคิด รวมทั้งพฤติกรรมทั่วไปของผู้รับสาร องค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่

2.1 สภาพแวดล้อม โดยเฉพาะสภาพแวดล้อมทางครอบครัว นับเป็นสถาบันหนึ่งที่จะก่อให้เกิดการเรียนรู้ทางสังคม

2.2 ครอบครัว จะมีผลต่อการสร้างพฤติกรรม และการรับรู้ของแต่ละบุคคล เนื่องจากครอบครัวเปรียบเสมือนสื่อกลาง เพื่อที่จะทำหน้าที่ควบคุม กำกับดูแลความประพฤติ ดังนั้น ครอบครัวจึงมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงทางด้านกระบวนการทางด้านค่านิยม ทัศนคติ ความเข้าใจ

2.3 กลุ่มเพื่อน เป็นกลุ่มบุคคลที่มีการพบปะกันเป็นประจำ การได้พบปะพูดคุย ก่อให้เกิดการสนองต่อความต้องการในการเรียนรู้ การให้คำปรึกษา การสร้างกระบวนการ ความรู้สึกนึกคิด และเป็นเสมือนการกำหนดพื้นฐานเส้นทางเพื่อเข้าไปสู่สังคมให้กับตนเอง

2.4 วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี สภาพวัฒนธรรมของสังคมในแต่ละสังคมล้วนเป็นเครื่องกล่อมเกลากกระบวนการทางด้านความคิด ค่านิยม ทัศนคติ และสัญลักษณ์อื่นๆ ที่มนุษย์ได้สร้างมา เพื่อดำเนินการจัดการกับรูปแบบพฤติกรรมของตนเอง ซึ่งพฤติกรรมที่ได้รับการถ่ายทอดจะสามารถเชื่อมความสัมพันธ์จากรุ่นหนึ่งไปอีกรุ่นหนึ่ง หากสิ่งใดที่ขัดต่อวัฒนธรรมของสังคมอย่างรุนแรง ก็จะได้รับ การต่อต้านจากสังคมนั้น และเมื่อวัฒนธรรมได้เข้ามามีอิทธิพลต่อพฤติกรรมโดยทั่วไปของบุคคลในสังคมก็ย่อมมีอิทธิพลต่อการรับรู้ วัฒนธรรมจะมีอิทธิพลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพของบุคคล โดยแต่ละวัฒนธรรมจะมุ่งหวังในการอบรมสมาชิกให้ปฏิบัติตามแนวทางที่เป็นที่ยอมรับภายในสังคมนั้นๆ ทั้งนี้ในแต่ละวัฒนธรรมมักกำหนดไว้ว่าพ่อแม่จะต้องเลี้ยงดูบุตรของตน ซึ่งวิธีการเลี้ยงดูจะแตกต่างกันไป ซึ่งผลของความแตกต่างจะปรากฏที่พฤติกรรมและบุคลิกภาพของเด็ก และจะก่อให้เกิดบรรทัดฐานทางสังคมที่แตกต่างกันไป

2.5 อายุ อาชีพ เพศ ระดับการศึกษา และรายได้ สามารถเป็นตัวกำหนดความสนใจในการแสวงหาข่าวสารของผู้รับสาร และมีส่วนร่วมในการสร้างองค์ประกอบทางด้านจิตใจและองค์ประกอบทางด้านสังคม จึงทำให้เกิดกระบวนการในการเลือกสรรขึ้น

Herbert C.Kelman (1976) (อ้างถึงในวอร์เชอร์สกี หอมจันทร์, 2540) อธิบายถึงการเปลี่ยนแปลงสถานะแห่งการรับรู้ การรับรู้สามารถเกิดขึ้นได้ทุกๆ บุคคลภายใต้กระบวนการที่แตกต่างกัน ซึ่งสามารถจำแนกการเปลี่ยนแปลงระบบการรับรู้ การรับรู้จะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลยอมรับสื่อที่มีอิทธิพลต่อตนเองและเพื่อมุ่งหวังให้เกิดความพึงพอใจจากบุคคลที่มีอิทธิพลนั้น และการที่บุคคลยินยอมทำตามคำสั่งที่อยากให้นั้น เพราะบุคคลแต่ละคนมีความคาดหวังว่าจะได้รับรางวัล หรือการยอมรับการรับรู้ที่เกิดขึ้น

ในช่วงปี 1980 มีนักจิตวิทยาชาวตะวันตกหลายท่านที่มุ่งเน้นความสนใจในการศึกษาอิทธิพลของรูปแบบและเนื้อหาของรายการโทรทัศน์ในระบบการเรียนรู้ทางสังคม และกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมจะเน้นที่การศึกษาเกี่ยวกับผู้รับสาร โดยเน้นการศึกษาการรับรู้ของเด็ก (Children's Perceptions) และจากการศึกษาในช่วงวัยเรียน พบว่า เด็กที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษาปีที่ 2 (Second grade children) สามารถบอกได้ว่ารายการโทรทัศน์ที่เป็นการ์ตูน (Animation) หรือมีตัวละครเป็นหุ่น (Puppets) นั้น เป็นรายการโทรทัศน์ที่เป็นเรื่องสมมติ หรือเป็นเรื่องที่แต่งขึ้น (Make-believe Programs) ไม่ใช่เรื่องจริง (Condry & Freund, 1988) เด็กเล็กจะรับรู้สภาวะความเป็นจริงของรายการโทรทัศน์ได้จากสิ่งชี้แนะทางเทคนิค (Feature cues) ตัวละครที่เป็นคนมีชีวิตจริง (Live Actors) หรือตัวการ์ตูน เป็นต้น (Brown, Skeen & Osborn, 1979 อ้างถึงใน สุวิจจรา เปี่ยมญาติ, 2537 : 9)

การจดจำ (Memory)

การจดจำ หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่สามารถสะสมเก็บรวบรวมข้อมูลต่างๆ ที่ได้จากประสบการณ์เดิมไว้ได้ และสามารถระลึกออกมาในรูปเดิมเมื่อได้รับสิ่งเร้า

การจดจำเป็นการทำงานเดี่ยวๆ แต่จริงๆ แล้วการจดจำเป็นการทำงานร่วมกันอย่างมีระบบและเป็นไปตามกระบวนการ เริ่มตั้งแต่การได้รับข้อมูล การใส่รหัสข้อมูล การแปรข้อมูล การเรียกกลับข้อมูล กระบวนการจดจำมี 3 ขั้นตอน Encoding Storage และ Retrieval

ระบบความจำแบ่งเป็น 3 ระบบ ได้แก่

1. ระบบความจำจากการรู้สึกสัมผัส (Sensory Memory) ได้แก่ การจำภาพติดตา เช่น การดูภาพยนตร์ปฏิกิริยาฉายภาพยนตร์จะฉายทีละภาพ เครื่องฉายจะกระพริบดับ เราจะเห็นภาพต่อเนื่องไปเรื่อยๆ เพราะเรามีความจำจากการรู้สึกสัมผัส เนื่องจากภาพที่ฉายครั้งแรกยังติดตา ทำให้เราเห็นภาพบนจอติดกันไปเรื่อยๆ

2. ระบบความจำระยะสั้น (Short Term Memory หรือ STM) หมายถึง ความจำหลังจากที่เกิดการรับรู้สิ่งเร้าที่ได้รับการตีความ เราใช้ความจำระยะสั้นสำหรับจำชั่วคราว เพื่อใช้ประโยชน์ในขณะที่ยังจำอยู่เท่านั้น เช่น การจำหมายเลขโทรศัพท์เพื่อจะหมุนตัวเลข เมื่อหมุนได้ก็เลิกจำหมายเลขนั้น

3. ระบบความจำระยะยาว (Long Term Memory หรือ LTM) เป็นความจำที่มีความคงทนถาวรกว่า STM สิ่งที่อยู่ใน LTM อาจคงอยู่เป็นเดือน ปี หรือ ตลอดชีวิตก็ได้ เช่น การจำเหตุการณ์ที่สำคัญต่างๆ ได้ จำชื่อเพื่อนสนิทได้ จำความรู้ต่างๆ ที่เรียน หรือ ประสบการณ์ที่เคยรับมาได้

หากจะกล่าวถึงกระบวนการจำของมนุษย์ สรุปได้ว่า กระบวนการจำเริ่มต้นจากการที่มีสิ่งเร้ามาสัมผัสกับระบบประสาทสัมผัส และสิ่งเร้ามีพลังงานมากพอจะกระตุ้นให้บุคคลเกิดความรู้สึกและความรู้สึกสัมผัสยังคงอยู่ และสิ่งเร้าที่มากกระตุ้นสิ้นสุดลง ก็คือบุคคลเกิดความจำระยะประสาทสัมผัส หากเป็นสิ่งเร้าที่บุคคลสนใจหรือใส่ใจในการรับรู้แล้ว ผลของการตีความหรือการรับรู้จะถูกเก็บไว้ในระบบความจำระยะสั้น (Short Term Memory) ซึ่งเป็นความจำช่วงระยะเวลาสั้นๆ ที่เราให้ความสนใจต่อสิ่งเร้านั้น ถ้าเราขาดการทบทวน ความรู้นั้นจะเสื่อมหายไป แต่หากเราได้มีการรวบรวมข้อมูลที่มีความหมาย ความสำคัญมาเชื่อมโยงกัน ความรู้ความเข้าใจนั้นจะมีความหมายชัดเจนยิ่งขึ้น และความรู้จะถูกเก็บไว้ในระบบความจำระยะยาว (Long Term Memory) ซึ่งเป็นความจำที่มีความคงทนถาวร เราสามารถดึงความรู้หรือสิ่งเร้าที่เก็บไว้ในระบบความจำระยะยาวมาใช้ได้โดยการระลึกได้ (Recall) และการจำได้ (Recognition) ทั้งนี้การระลึกเป็นการดึงสิ่งเร้าที่อยู่ในระบบความจำกลับมา โดยไม่มีสิ่งเร้าปรากฏให้เห็นในขณะนั้น แต่การจำได้เป็นการรู้หรือฟื้นความจำโดยมีสิ่งเร้าปรากฏให้เห็นแล้วเปรียบเทียบการรับรู้ในขณะนั้นกับการรับรู้ในอดีตว่าเหมือนกันหรือไม่

สำหรับเด็กในวัยประถมศึกษาแล้ว จะมีความสามารถในการจำได้ดีกว่าในวัยปฐมวัย จาบลอนสกี (Jablonski, 1974) และ ฮาเกน (Hagen, 1971) ศึกษาพบว่า เด็กจะมีการจัดระบบ การจำสิ่งต่างๆ ได้ดีขึ้นเมื่ออายุมากขึ้น และสามารถจะจำเรื่องใหม่ๆ ได้อย่างดี ความสามารถในการ จำที่เพิ่มขึ้นนี้ จะเป็นไปในรูปของความสามารถในการจำได้ดีขึ้น และสามารถนำมาใช้ได้อย่าง มีประสิทธิภาพ ความจำจะค่อยๆ พัฒนาขึ้นตามลำดับอายุและจะจำได้ดีที่สุดเมื่อเป็นผู้ใหญ่ จากการศึกษานี้ของฟลาวเวลล์ (Flavell, 1970) เกี่ยวกับความสามารถในการจำของเด็ก โดยให้เด็กดู รูปภาพชุดเพื่อที่จะจำรูปนั้น แล้วทิ้งช่วงเวลาไประยะหนึ่ง หลังจากนั้นเขาจะถามเด็กโดยให้เด็ก เรียงลำดับของรูปภาพ จากการศึกษานี้เขาพบว่า ในเด็กอายุ 6 – 9 ขวบ ยังไม่สามารถจะแยกแยะ รูปภาพเป็นหมวดหมู่เพื่อช่วยความจำได้ดี แต่ความสามารถนี้จะเริ่มเมื่อเด็กอายุ 10 ขวบ นั่นคือ เด็กอายุ 10 ขวบจะมีการจัดหมวดหมู่ของรูปภาพเพื่อช่วยจำ ดังนั้น จึงทำให้การจำของเด็กวัยนี้มี ประสิทธิภาพขึ้น รวมทั้งเด็กจะมีความสนใจต่อสิ่งต่างๆ ด้วยช่วงความสนใจที่ยาวขึ้น ความจำจะ ค่อยๆ พัฒนาขึ้นและถึงขีดความสามารถในการจำสูงสุดเมื่อเป็นผู้ใหญ่ (มหาวิทยาลัยสุโขทัย ธรรมมาธิราช, 2531)

การตีความการรับรู้ลักษณะบุคคล

การตีความรับรู้ลักษณะบุคคลจากลักษณะทางกายภาพและลักษณะทางพฤติกรรมมี ความคลาดเคลื่อนเกิดขึ้นเสมอ แต่มนุษย์ก็พยายามที่จะหาหลักการตีความข้อมูลเหล่านี้ เพื่อให้ การรับรู้มีความถูกต้องมากขึ้น เพื่อตัวผู้รับสารจะได้ไม่ต้องตัดสินลักษณะคนผิด ความพยายาม ดังกล่าวนี้อาจแสดงผลออกมาในรูปของความเชื่อเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางกายและ ลักษณะทางจิต

ไฮเดอร์ (Heider, 1958) นักจิตวิทยาสังคมชาวอเมริกัน ได้เสนอว่า การรับรู้ลักษณะ บุคคล เป็นการที่คนเราพยายามที่จะเสาะหาสาเหตุของการกระทำของบุคคลหนึ่งๆ เพื่อที่จะ อธิบายพฤติกรรมของบุคคลนั้นๆ ผู้รับรู้แบ่งสาเหตุของพฤติกรรมออกเป็นสาเหตุภายใน และ สาเหตุภายนอก สาเหตุภายในเป็นสาเหตุที่มีอยู่ในตัวบุคคลที่ประกอบพฤติกรรมเป็นลักษณะ ส่วนตัวของบุคคลนั้น ส่วนสาเหตุภายนอกเกิดจากสภาพแวดล้อม

ในการรับรู้ลักษณะของบุคคลนั้น มีพัฒนาการเพิ่มขึ้นตามอายุ การรับรู้บุคคลเริ่มเกิดตั้งแต่เด็กอายุ 3 เดือน ในวัยนี้เด็กสามารถจำแนกบุคคลคุ้นเคยออกจากบุคคลแปลกหน้าได้ และเมื่อเด็กอายุได้ 1 ปี ก็จะมี ความชอบคนหนึ่งมากกว่าอีกคนหนึ่ง การรับรู้ในวัยเด็กเล็กจำกัดอยู่ในขอบเขตของลักษณะทางกายภาพ เช่น จำแนกบุคคลที่คุ้นเคยกับบุคคลแปลกหน้า โดยอาศัยรูปร่างหน้าตาและน้ำเสียง จำแนกผู้ใหญ่และเด็กออกจากกันโดยอาศัยขนาดของรูปร่าง เป็นต้น

การรับรู้ลักษณะทางกายภาพของบุคคลขยายละเอียดมากขึ้น เมื่อเด็กมีอายุมากขึ้น และก่อนที่จะพ้นวัย 6-7 ขวบ การรับรู้ลักษณะบุคคลอื่นจะจำกัดในลักษณะรูปร่าง สีผิว อายุ เสื้อผ้า ถิ่นที่อยู่ ชื่อ ฯลฯ และถ้าจะรับรู้ลักษณะทางจิตก็จะจำกัดเป็นเพียงคนดี หรือไม่ดีเป็นส่วนใหญ่ เมื่อพ้นวัย 6-7 ขวบไปแล้ว การรับรู้ลักษณะทางจิตจะเพิ่มมากขึ้นอย่างรวดเร็ว เมื่อเห็นเด็กคนหนึ่งดีนั้นจะรับรู้ลักษณะทางจิตของเด็กคนนั้นว่ามีนิสัยเกเร ชอบรังแก ฯลฯ

พือาเจต์ ได้ทำการทดลองเกี่ยวกับการรับรู้การกระทำผิดของบุคคลอื่นพบว่า เด็กอายุต่ำกว่า 7 ขวบ จะวิจารณ์การกระทำผิดของบุคคลอื่นตามความเสียหายที่เกิดจากการทำผิด เช่น เด็กที่ทำไข่แตก 10 ฟอง โดยไม่ตั้งใจ มีความผิดมากกว่า เด็กที่ทำไข่แตก 1 ฟอง ในขณะที่พยายามขโมยของกินในตู้กับข้าว แต่สำหรับเด็กที่อายุสูงกว่านี้ การวิจารณ์การกระทำผิดจะพิจารณาจากเจตนาของผู้กระทำด้วย ในกรณีทำไข่แตก เด็กที่มีอายุมากขึ้นจะถือว่าเด็กคนหลังมีความผิดมากกว่าเด็กคนแรก จากการทดลองของพือาเจต์พบว่า การรับรู้บุคคลอื่นจากการรับรู้ลักษณะทางกายอย่างเดียวนั้นเป็นการรับรู้เจตนาและการรับรู้ลักษณะทางจิตเพิ่มเติมด้วยเมื่อเด็กอายุมากขึ้น (สุจิต บุญบงการ, ไพฑูรย์ ลินลาวัฒน์ และศรีเพ็ญ ศุภพิทยากุล, 2521)

ทางด้านความสามารถในทางความเข้าใจที่มีต่อภาพของเด็กนั้น เด็กเล็กขนาดชั้นอนุบาลและประถมตอนต้นนั้น หลังจากดูโทรทัศน์แล้วอาจจะจำเหตุการณ์และความต่อเนื่องของเนื้อเรื่องได้ แต่ไม่สามารถอธิบายเหตุผลของการกระทำหรือเจตนาในการกระทำของตัวแสดงในเรื่องได้ดีนัก ส่วนเด็กในระดับชั้นประถมตอนปลายและชั้นมัธยมต้นจะจำรายละเอียดของเหตุการณ์และความต่อเนื่องของเรื่องได้มากกว่า และยังเข้าใจถึงเจตนาหรือเหตุผลของการกระทำของตัวแสดงได้ดีกว่าเด็กเล็กอีกด้วย ทั้งนี้เนื่องจากเด็กที่โตกว่าเข้าใจความนึกคิดของคนอื่นๆ ได้มากกว่าสามารถรับรู้ได้ดีกว่า และมีความตั้งใจดูโทรทัศน์มากกว่าเด็กเล็ก (นิรมล ชยุตสาหกิจ, 2524:106)

ผลจากแนวคิดเรื่องการรับรู้ จดจำ และตีความของเด็กนั้น ผู้วิจัยได้นำมาเป็นกรอบในการวิเคราะห์การรับรู้ จดจำ และตีความของเด็กที่มีต่อพฤติกรรมของตัวการ์ตูนซินจัง ซึ่งแนวคิดนี้จะช่วยอธิบายถึงลักษณะการรับรู้ จดจำ และตีความของเด็กได้เป็นอย่างดี

แนวคิดเรื่องกระบวนการเข้ารหัสและกระบวนการถอดรหัส

เบอร์โล (Berlo) (อ้างถึงในสุนิสา จันทบูรณ์, 2539) ได้กำหนดแบบจำลองการสื่อสารไว้ว่า ประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 6 อย่าง ได้แก่ ผู้ส่งสาร ผู้เข้ารหัส สาร ช่องทางการสื่อสาร ผู้ถอดรหัสและผู้รับสาร เป็นโครงสร้างที่ใกล้เคียงกับแบบจำลองของลาสเวลล์ เพียงแต่เพิ่มส่วนของ การเข้าและถอดรหัสเข้ามา ซึ่งเบอร์โลอธิบายว่าการเข้ารหัสเป็นส่วนช่วยแปลงความคิดและวัตถุประสงค์ของผู้ส่งสารเป็นสัญญาณช่วยให้ผู้รับสารเข้าใจดีขึ้น ในขณะที่ส่วนถอดรหัสจะช่วยแปลงสัญญาณจากสารที่ส่งโดยผู้ส่งสารให้เป็นที่เข้าใจของผู้รับสาร

การเข้ารหัสหมายถึง หมายความว่า สารได้ถูกแปลเป็นภาษาหรือรหัสอื่นที่เหมาะสมแก่วิธีการถ่ายทอด และเหมาะสมแก่ผู้รับสารที่มุ่งหมาย การถอดรหัส หมายถึง การแปลสารกลับอีกครั้งหนึ่งเพื่อสกัดเอาความหมาย ในการสนทนาระหว่างบุคคล 2 คน การทำหน้าที่ในการเข้ารหัสกระทำโดยกลไกการพูด และสำหรับการสื่อสารเชิงอวัจนะกัลามเนื้อซึ่งสามารถแสดงกิริยาต่างๆ ได้ในกรณีเช่นนั้น ประสาทสัมผัสของการได้ยินและการเห็นจะกระทำหน้าที่ในการถอดรหัส ในทางสื่อสารมวลชน การเข้ารหัสอาจหมายถึงการเปลี่ยนรูปทางเทคนิค ซึ่งจำเป็นต่อการถ่ายทอดอาณัติสัญญาณและจำเป็นต่อการเลือกใช้คำ ภาพ และรูปแบบ อย่างเป็นระบบให้สอดคล้องตามระเบียบวิธีที่กำหนดไว้แล้ว และเป็นไปตามความคาดคะเนเกี่ยวกับประสบการณ์ของผู้รับสาร

การเข้ารหัสและถอดรหัสจะเกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน กระบวนการหนึ่งเป็นการกระทำในทางกลับกันของอีกกระบวนการหนึ่ง วิธีทางที่สมองมนุษย์เปลี่ยนสัญญาณเป็นเนื้อหาข่าวสารมีความคล้ายคลึงกันกับวิธีทางที่มนุษย์แปลงเนื้อหาข่าวสารกลับมาเป็นสัญญาณ ความรู้เรื่องกระบวนการหนึ่งคือ ความรู้ของอีกกระบวนการหนึ่ง

แนวคิดกระบวนการเข้าและถอดรหัส ผู้วิจัยได้นำมาช่วย อธิบายลักษณะของการแปลความหมายจากเนื้อหาการ์ตูนญี่ปุ่น ได้แก่ การแปลความหมายสัญญาณในการ์ตูน การแปลความหมายและความเข้าใจของเด็กที่มีต่อภาพการ์ตูนที่ได้ดูจากโทรทัศน์

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยทางการวิเคราะห์เนื้อหาการ์ตูน

พรชัย เสงวนเดช ปี 2532 : “การวิเคราะห์เนื้อหาด้านจริยธรรมของภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็กที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ ในเขตกรุงเทพมหานคร” พบว่า เนื้อหาจริยธรรมด้านบวกที่ปรากฏมากที่สุดในภาพยนตร์การ์ตูน 13 เรื่องของสถานีโทรทัศน์ช่อง 3 5 7 9 พบว่า มีเนื้อหาด้านความสามัคคีมากที่สุด รองลงมาได้แก่ ความมีเหตุผล ความเมตตา กรุณา ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ความขยันหมั่นเพียร ความกตัญญู ความประหยัด ตามลำดับ ส่วนจริยธรรมด้านลบที่เสนอมากที่สุดคือ ความไม่เมตตา ความไม่มีความสามัคคี ไม่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ความไม่มีเหตุผล ความไม่ขยันหมั่นเพียร ความอกตัญญู ความไม่ประหยัด (จริยธรรมตามเกณฑ์ของ สอนง.คณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ 2526)

ภัทรหทัย มังคะदानะรา 2541 : “การนำเสนอลักษณะของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย (พ.ศ. 2536 – 2540)” ได้ศึกษาลักษณะวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นจำนวน 10 เรื่อง โดยใช้แนวการเล่าเรื่องของ Boorstin และ V.Propp พบว่า ภาพของวีรบุรุษในการ์ตูนญี่ปุ่นจะมีคุณธรรมที่คล้ายคลึงกันเป็นส่วนใหญ่ ชีวิตของ วีรบุรุษตั้งแต่ในวัยเด็กจนถึงวัยผู้ใหญ่ที่ปรากฏ จะได้รับการฝึกฝนจนมีความสามารถในด้านต่างๆ เพิ่มขึ้น ได้ผจญภัยและพบอุปสรรคต่างๆ ได้กลับเข้าสู่สังคม ช่วยเหลือสังคม จนได้รับยกย่องว่า เป็นผู้มีความสามารถเหนือมนุษย์ ลักษณะของวีรบุรุษที่พบจะเน้นความสามารถในเชิงกีฬา เชิงการต่อสู้ แม้จะมีคุณลักษณะด้านดีและไม่ดี แต่ก็ได้ปรับปรุงตนเองและแสดงออกถึงความเป็นผู้มีคุณธรรม

มัทนียา สุวรรณวงศ์ 2542 : “การวิเคราะห์แนวเรื่องและประเภทเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนที่ออกอากาศทางโทรทัศน์” ศึกษาแนวเรื่องและประเภทของเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ทางช่อง 3, 7 และ 9 ในช่วงเดือนพฤศจิกายน 2541 และศึกษาความคิดเห็นของเด็กที่ได้จากการชมภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ รวมไปถึงศึกษานโยบาย ขั้นตอนและหลักการคัดเลือกภาพยนตร์การ์ตูนมาออกอากาศ พบว่า สถานีโทรทัศน์นำเสนอภาพยนตร์การ์ตูนในแนวผจญภัยของตัวเอกและคณะมากที่สุด ภาพยนตร์การ์ตูนของญี่ปุ่นส่วนใหญ่นำเสนอเรื่องการต่อสู้ระหว่างฝ่ายธรรมะและอธรรม และแนวการดำเนินชีวิตของตัวแสดง ส่วนภาพยนตร์การ์ตูนของทางยุโรปและอเมริกาเสนอแนวการผจญภัยของตัวเอกและคณะมากที่สุด สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนของไทยเป็นภาพยนตร์แนวให้ความรู้มากที่สุด จากการจัดสนทนากลุ่มกับเด็ก

ชั้นประถมปีที่ 2 และ 5 พบว่า เด็กทุกคนชอบชมภาพยนตร์การ์ตูน โดยชมเป็นประจำทุกวัน โดยเฉพาะในช่วงเวลาเข้าก่อนไปโรงเรียนและช่วงบ่ายวันธรรมดา และในช่วงเช้าของวันเสาร์-อาทิตย์ ประโยชน์ทางตรงที่เด็กจะได้รับจากการดูการ์ตูน คือ ความสนุกสนาน และการผ่อนคลาย ประโยชน์ทางอ้อมที่ได้รับคือ ความรู้ ข้อคิด และคติสอนใจที่แทรกไว้ในเนื้อหา และยังช่วยกระตุ้นให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การแก้ไขปัญหา เสริมสร้างความสามัคคีและความมีน้ำใจ

สำหรับหลักการคัดเลือกภาพยนตร์ที่ได้จากการสัมภาษณ์เจาะลึกผู้ที่คัดเลือกภาพยนตร์การ์ตูนนั้น พบว่า หลักการคัดเลือกใช้หลักด้านสาระความรู้ ข้อคิดที่ส่งเสริมคุณธรรม และประโยชน์ที่ผู้ชมจะได้รับจากการชมเป็นอันดับแรก ประกอบกับปัจจัยทางด้านการตลาดของแต่ละสถานี

ได้นำงานวิจัยเหล่านี้มาดูลักษณะการวิเคราะห์เนื้อหาของการ์ตูนญี่ปุ่น แนวเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่น การวิเคราะห์การดำเนินเรื่อง ตลอดจนตัวละครในเรื่อง

งานวิจัยทางการวิเคราะห์ผู้รับสารที่เปิดรับหนังสือการ์ตูน หรือภาพยนตร์ทางโทรทัศน์

ลัดดา วิทยานุกาพยืนยง 2529 : “การรับรู้ความเป็นจริงในภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ ขบวนการไปโอแมน” ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาในกรุงเทพมหานคร โดยศึกษากลุ่มตัวอย่างนักเรียนประถมปีที่ 4, 5 และ 6 ในปี 2529 จากโรงเรียนปานะพันธิวิทยา และโรงเรียนศุภยรรวมน้ำใจ ทั้งหมด 180 คน พบว่า เด็กนักเรียนระดับชั้นต่างกัน รับรู้ความจริงในเรื่องนี้ต่างกัน โดยเด็กเล็กๆ รับรู้ความเป็นจริงในเรื่องว่ามีอยู่ในชีวิตจริงมากกว่าเด็กโต (คิดว่าเด็กญี่ปุ่นมีชีวิตเช่นนั้นจริงเหมือนในเรื่อง) แต่เด็กโตจะรับรู้ความเป็นจริงในเรื่องของเทคโนโลยีในอนาคตในเรื่องมากกว่าเด็กเล็ก (คิดว่าในอนาคตมีจริง) เด็กนักเรียนที่มาจากสภาพครอบครัวทางเศรษฐกิจและสังคมต่างกันรับรู้ความเป็นจริงในเรื่องต่างกัน โดยเด็กที่มีจากครอบครัวที่มีสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคมในระดับสูงรับรู้เกี่ยวกับเหตุการณ์ในเรื่อง เช่น การแปลงร่าง การมีปืนลำแสง การที่มีคนมาช่วยคุ้มครองโลก ล้วนมีโอกาสเกิดได้ในอนาคต เด็กชายและเด็กหญิงรับรู้ความเป็นจริงในเรื่องนี้ในประเด็นตัวแสดงต่างกัน โดยหญิงรับรู้ว่ามีมนุษย์ไปโอแมนมีชีวิตเหมือนทหารในชีวิตจริงมากกว่าเด็กชาย

ธรรมจักร อยู่โพธิ์ 2539 : “การศึกษาระดับความชอบและพฤติกรรมการบริโภคหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเด็กและเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร” ได้ศึกษาความชอบและพฤติกรรมการบริโภคหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเด็กและเยาวชน ศึกษาโดยใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างที่กำลังศึกษาในระดับประถมศึกษาตอนปลาย มัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย จากโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร รวม 396 คน ผลการวิจัยพบว่า เด็กและเยาวชนนิยมอ่านหนังสือการ์ตูนแนวตลกขบขันมากที่สุด และเลือกซื้อหนังสือการ์ตูนด้วยตนเอง เฉลี่ยเดือนละ 5 เล่ม ปัจจัยที่มีบทบาทต่อการตัดสินใจซื้อหนังสือการ์ตูน ได้แก่ ภาพลายเส้นการ์ตูน ราคาและลิขสิทธิ์ ตลอดจนอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนที่มีต่อการตัดสินใจ และเหตุผลที่เด็กและเยาวชนชอบอ่านการ์ตูนญี่ปุ่น เพราะเนื้อหาสนุกสนาน

จุฑามาศ สุกิจจานนท์ 2539 : “จริยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ดิสนีย์” ได้ศึกษาถึงการสื่อความหมายจริยธรรมและสิ่งตรงข้ามกับจริยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ดิสนีย์ 3 เรื่อง คือ สโนไวท์ เงือกน้อยผจญภัย และThe Lion King และศึกษาการรับรู้ในความหมายของเรื่องดังกล่าวของผู้รับสารที่เป็นเด็กประถมปลาย และเด็กมัธยมต้น พบว่า เนื้อหาทางด้านจริยธรรม และตรงข้ามจริยธรรมของการ์ตูนได้สื่อความหมายผ่านทางลักษณะและการแสดงออกของตัวละคร ภาพและมุมกล้อง เสียง และแสงสี ซึ่งเด็กสามารถรับรู้และตีความสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ได้ถูกต้อง รู้ว่าสิ่งไหนที่แสดงถึงจริยธรรม และตรงข้ามจริยธรรม ทั้งนี้ระดับชั้นเรียนที่ต่างกันก็ไม่มีความสัมพันธ์ในการตีความที่ต่างกัน อย่างไรก็ตามยังมีความคลาดเคลื่อนในการตีความอยู่บ้าง เพราะระดับความเข้าใจความหมายในแนวคิดที่เป็นนามธรรมของจริยธรรม วัฒนธรรม เทคโนโลยี การบันเทิงเสียง และพัฒนาการทางจริยธรรมของเด็ก

วรเชษฐ หอมจันทร์ 2540 : “การรับรู้ของเยาวชนในเขตชุมชนคลองเตยเกี่ยวกับบทบาทของสื่อสิ่งพิมพ์ในการชักจูงเยาวชนไปสู่การสร้างพฤติกรรมเบี่ยงเบน” ศึกษาเด็กอายุ 14 – 18 ปี โดยหยิบยกการ์ตูนชินจังในรูปแบบหนังสือการ์ตูน ซึ่งมองว่าเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนึ่งที่มีเนื้อหาอนาจาร เป็นส่วนหนึ่งในการศึกษาร่วมกับหนังสือการ์ตูนเรื่องอื่นๆ และพบว่าเด็กในชุมชนคลองเตยมีความคิดเห็นว่าการเปิดรับสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือการ์ตูนมีส่วนในการสร้างพฤติกรรมเบี่ยงเบนในเรื่องยาเสพติด การล่องละเมิดทางเพศ และการทำร้ายร่างกาย แต่เยาวชนโดยส่วนใหญ่มีความคิดเห็นที่สื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือการ์ตูนไม่สามารถทำให้เกิดความสนใจในการเลียนแบบและการจดจำไปสู่การสร้างพฤติกรรมเบี่ยงเบนประเภทต่างๆ ได้

จตุติมา เพชรรัตน์ 2541 : "การเปิดรับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาทางเพศของเด็กวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครกับทัศนคติต่อเพศสัมพันธ์" ศึกษาเด็กวัยรุ่นอายุ 14-17 ปี โดยใช้การ์ตูนจีนจริงในรูปแบบหนังสือการ์ตูน โดยมองว่าเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ลามกเรื่องหนึ่งเช่นกัน และได้หยิบยกเรื่องดังกล่าวมาเป็นส่วนหนึ่งในการศึกษาร่วมกับการ์ตูนเรื่องอื่นๆ พบว่า ทัศนคติต่อเพศสัมพันธ์ของวัยรุ่นในแต่ละด้านมีความสัมพันธ์กับการอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาทางเพศในลักษณะที่ค่อนข้างไม่แน่นอน บางด้านมีความสัมพันธ์ และในบางด้านก็ไม่มีความสัมพันธ์กัน โดยรวมพบว่าความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาทางเพศกับทัศนคติต่อเพศสัมพันธ์ของวัยรุ่นมีความสัมพันธ์กันในเรื่องทัศนคติด้านเพศศึกษาทั่วไป แต่ไม่มีความสัมพันธ์ในเรื่องการใช้ชีวิตของผู้หญิงและชาย การแสดงออกทางเพศ และสื่อมวลชนที่นำเสนอเรื่องราวทางเพศ

Albert Bandura และคณะได้ทำการศึกษาในเรื่องการเรียนรู้พฤติกรรมก้าวร้าวที่เด็กได้จากการดูโทรทัศน์ โดยทำการทดลองกลุ่มเด็กอนุบาลอายุระหว่าง 3 – 5 ปี และแบ่งเด็กออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรกให้ดูเนื้อหาในโทรทัศน์ที่แสดงถึงการแสดงความก้าวร้าวที่ได้รับผลตอบแทน โดยเนื้อหาช่วยให้เห็นถึงเด็ก 2 คน ชื่อ Rocky และ Johnny ในฉากเริ่มต้นเรื่อง Johnny กำลังเล่นของเล่น และเมื่อ Rocky มาขอเล่นด้วย แต่ Johnny กลับปฏิเสธ Rocky จึงเข้าไปแย่งของเล่นและแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวเข้าไปทำร้าย Johnny สุดท้าย Johnny ต้องยอมแพ้ และ Rocky ก็เป็นผู้ชนะได้เล่นของเล่นตามที่ตนต้องการ ในขณะที่เด็กกลุ่มที่ 2 ให้ดูโทรทัศน์ที่มีเนื้อหาเดียวกัน แต่เป็นเนื้อหาที่แสดงถึงการแสดงความก้าวร้าวที่ถูกลงโทษ โดยเปลี่ยนเป็น Rocky ไม่สามารถสู้ชนะ Johnny ได้ สุดท้าย Rocky ก็พ่ายแพ้แก่ Johnny หลังจากนั้น Bandura จึงให้เด็กทั้งสองกลุ่มเข้าไปในห้องทดลองที่มีของเล่นที่เหมือนกับเนื้อหาจากที่ได้ดูในโทรทัศน์ทุกประการ และทำการสังเกตพฤติกรรมของเด็กที่แสดงออกภายในห้องทดลอง พบว่า เด็กกลุ่มแรกที่ได้ดูแบบอย่างการแสดงความก้าวร้าวที่ได้รับผลตอบแทนมีคะแนนความก้าวร้าว 75.2 คะแนน เด็กกลุ่มที่ 2 ที่ได้ดูแบบอย่างการแสดงความก้าวร้าวที่ได้รับบทลงโทษมีคะแนนความก้าวร้าว 53.5 คะแนน และนำเด็กอีกกลุ่มที่ไม่ได้ดูโทรทัศน์เรื่องดังกล่าวเลยเข้าไปในห้องทดลองเดียวกัน พบว่าเด็กกลุ่มนี้มีคะแนนความก้าวร้าว 61.8 คะแนน เมื่อถามเด็กว่าชอบตัวละครตัวไหนที่อยากเอาอย่างมากที่สุด พบว่าเด็กกลุ่มที่ 1 ตอบว่า ชอบ Rocky ในฐานะที่เป็นผู้ชนะ 60% ในขณะที่เด็กกลุ่มที่ 2 บอกว่าชอบ Rocky และ Johnny คิดเป็นสัดส่วนที่เท่ากันคือ 20% เมื่อถามเหตุผลกับเด็ก พบว่า เด็กรับรู้ Rocky เป็นคนไม่ดี แต่ที่ชอบเพราะการแสดงออกที่ดูเป็นนักรู้เป็นผู้มีอำนาจเหนือกว่าผู้อื่นและได้ครอบครองสิ่งของที่ตนต้องการได้

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า เด็กจะเรียนรู้การแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวจากตัวแบบและแสดงออกเมื่ออยู่ภายใต้สถานการณ์ที่มีความสอดคล้องกับที่เด็กได้ดูจากโทรทัศน์ โดยเนื้อหาในโทรทัศน์ที่แสดงถึงพฤติกรรมก้าวร้าวที่ได้รับบทลงโทษจะมีผลทำให้เด็กกระทำพฤติกรรมก้าวร้าวได้ลดน้อยลง ในขณะที่พฤติกรรมก้าวร้าวที่ได้รับการเสริมแรงและไม่มีบทลงโทษส่งผลให้เด็กแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวมากที่สุด ทั้งนี้ ตัวละครที่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวมากๆ กลับกลายเป็นที่ชื่นชอบของเด็กๆ เพราะตัวละครดังกล่าวแม้จะแสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมแต่ก็ได้รับผลตอบแทนที่ดีจากการกระทำในด้านที่ไม่ดี Bandura ยังให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่าละครโทรทัศน์ที่มีเนื้อหาแสดงให้เห็นถึงตัวร้ายที่มีพฤติกรรมไม่ดี แต่กว่าตัวร้ายตัวนั้นจะได้รับบทลงโทษก็มักจะเป็นบทลงโทษในช่วงท้ายของเรื่อง เด็กจึงมีโอกาสดูพฤติกรรมที่ไม่ดีและพฤติกรรมก้าวร้าวจากการดูโทรทัศน์มาตั้งแต่ต้นๆ จนกลายเป็นการเรียนรู้และสั่งสมการแสดงความก้าวร้าวที่มากขึ้นเรื่อยๆ และกลายเป็นว่าแม้สุดท้ายเด็กจะได้พบเห็นบทลงโทษในการแสดงพฤติกรรมในด้านที่ไม่ดี แต่ก็สายเกินไปที่จะมีผลต่อความสัมพันธ์ที่จะควบคุมพฤติกรรมก้าวร้าวได้

สถาบันวิจัยวิทยุและโทรทัศน์ของ NHK (NHK Broadcasting Culture Research Institute) (อ้างถึงในวิชา อุดมฉันท, 2538 : 108 -109) ที่วิจัยเกี่ยวกับการประเมินข้อดี-ข้อเสียของโทรทัศน์ต่อเด็ก พบว่า เด็กเรียนรู้การกระทำบางอย่างที่ง่าย ๆ จากโทรทัศน์ได้ตั้งแต่อายุ 4-7 เดือน แม้สัดส่วนของเด็กที่ทำได้จะมีไม่ถึง 5% แต่จำนวนจะเพิ่มมากขึ้นเมื่อเกณฑ์อายุสูงขึ้น เช่น เด็กประมาณ 71% ในวัย 1 - 1.5 ปี รู้จักปรบมือตามตัวอย่างโทรทัศน์ ส่วนการกระทำที่สลับซับซ้อนขึ้น เช่น ร้องเพลงตามมีอัตราส่วนสูงสุดในวัย 3 - 3.5 ปี การออกท่าทางตามที่เห็นในโทรทัศน์ เด็กในวัย 2.5 - 3ปีทำได้มากที่สุด ส่วนการเลียนแบบภาษาและคำพูด พบว่า เด็กวัย 3 ปี จะตามอย่างร้อยละ 68 นอกจากนี้ การวิจัยยังพบว่า เด็กชายชอบเลียนแบบความรุนแรงเลียนแบบคำพูดที่ไม่สุภาพ เลียนแบบพระเอกในโทรทัศน์มากกว่าเด็กผู้หญิง สำหรับเด็กผู้หญิงนั้นจะมีสัดส่วนในด้านความอยากได้สินค้าที่โฆษณาทางโทรทัศน์มากกว่าเด็กชาย

นางงานวิจัยเหล่านี้มาศึกษาถึงการปรับตัวแปรในการศึกษาวิเคราะห์กลุ่มเด็กซึ่งเป็นผู้รับสารการ์ตูนญี่ปุ่น และดูลักษณะความคิดเห็นของเด็กที่มีต่อเรื่องการ์ตูน โดยเฉพาะหนังสือการ์ตูนชินจัง ซึ่งได้มีผู้วิจัยนำไปเป็นส่วนหนึ่งในการศึกษาก่อนหน้านี้ เพื่อดูผลกระทบและความคิดเห็นของเยาวชนที่ได้รับจากการอ่านการ์ตูน รวมไปถึงเพื่อดูแนวทางการศึกษาในเรื่องอิทธิพลของสื่อโทรทัศน์ที่มีต่อเด็กในแง่มุมต่างๆ