

บทที่ 5

บทสรุปและอภิปราย

สรุปผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูล"ภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนเพื่อการพัฒนาเด็ก" ซึ่งได้ทำการศึกษาภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนจำนวน 4 เรื่องดังรายชื่อต่อไปนี้

- กล้วยหอมจอมซน
- เทเลทัปบีส
- นิทาน นิทรา
- แจ๋วแห้วสาวใช้มหัศจรรย์ (รายการสิ่งแวดล้อมของเรา)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาปริมาณเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนแต่ละเรื่องทางด้านพัฒนาการทางร่างกาย, สติปัญญา, อารมณ์และบุคลิกภาพ , สังคม
2. เพื่อศึกษาตัวละครถึงบุคลิกลักษณะ และวิธีการแสดงออกของภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนในแต่ละเรื่อง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ศึกษาจากการ์ตูนที่เก็บด้วยตนเองตั้งแต่วันที่ 1 สิงหาคม ถึง 30 ธันวาคม 2541 จำนวน 66 ตอนแบ่งเป็น

กล้วยหอมจอมซน	20 ตอน	เทเลทัปบีส	6 ตอน
นิทาน นิทรา	30 ตอน	แจ๋วแห้วสาวใช้มหัศจรรย์	10 ตอน

ผลการวิจัยสามารถสรุปได้ดังนี้คือ

ภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคน"กล้วยหอมจอมซน"ให้ความสำคัญอันดับที่ 1 คือพัฒนาการทางด้านร่างกาย (32.96%) พบว่าเป็นกิจกรรมที่"ทำ"ในร่ม"(17.58%) มีสัดส่วนสูงกว่าจาก"กลางแจ้ง" (15.38%) เนื้อหาที่เสนอมากที่สุดคือการละเล่นในลักษณะต่างๆ เช่น เล่นไม้สั้น, เล่นเรือใบกระดาษ, เล่นวิ่งไล่จับ, เล่นบ้านของเล่นของมอร์แกน, เล่นน้ำฝน, เล่นตุ๊กตา โดยจะพบ"การเล่น"ส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมที่"ทำ"เมื่ออยู่"กลางแจ้ง" และทำเป็นกลุ่มเพื่อความสนุกสนาน ส่วน"ในร่ม" เป็นกิจกรรมที่ใช้ทักษะของปัจเจกบุคคล เช่น เอมี่วาดรูป, จูจูฝึกเดินบัลเล่ต์, หนูตัดเย็บเสื้อผ้า เป็นต้น

พัฒนาการอันดับที่ 2 คือด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ (26.37%) เนื้อหาที่เสนอจะพบว่าพัฒนาการ "จากตนเอง"(16.48%) มีสัดส่วนสูงกว่า"จากผู้อื่น"(9.89%) เนื้อหาที่เสนอมากที่สุดเป็นเรื่องเกี่ยวกับการรู้จักระดับอารมณ์ ไม่แสดงความโกรธ หรือไม่พอใจออกมา รongลงมาเป็นเรื่องเกี่ยวกับการให้อภัยเพื่อน นอกจากนี้ยังพบเนื้อหาที่เสนอเกี่ยวกับการรู้จักแสดงความเสียใจ ขอโทษที่ทำให้คนอื่นเดือดร้อน เช่น กลัวยหอมถูกหนูหลอกให้ซื้อกระดานโต้คลื่นโดยบอกว่าจะสอนให้ แต่ปรากฏว่าหนูหาทางมัดมือจนอยู่เรื่อยเพราะเล่นไม่เป็น ทำให้กระดานโต้คลื่นไม่มีประโยชน์แต่อย่างใด กลัวยหอมเพียงแต่ผิดหวังแต่ไม่ต่อว่า หรือแสดงกิริยาโกรธหนู

พัฒนาการอันดับที่ 3 คือ ด้านสังคม(25.28%) เนื้อหาที่เสนอจะพบว่าจาก"เพื่อนบ้าน" (23.08%) มีสัดส่วนสูงกว่าจาก "ครอบครัวของตน" (2.20%) เนื้อหาที่พบมากที่สุดเป็นเรื่องเกี่ยวกับการช่วยเหลือเพื่อนให้มีความสุขลงท้ายทุกคนร่วมกันเล่นในเหตุการณ์นั้นๆอย่างสนุกสนาน เช่น ทุกคนรู้ว่าหนูทำงานส่งไปรษณีย์อย่างหนัก และเกิดความท้อแท้ จึงเชิญหนูมางานปาร์ตี้ และเพื่อนๆ ทุกคนก็ช่วยกันบริการเสิร์ฟอาหาร และบรรเลงดนตรีทำให้หนูมีความสุขมาก

พัฒนาการอันดับที่ 4 คือ ด้านสติปัญญา(15.39%) เนื้อหาที่เสนอจะพบว่า"จากตนเอง" (14.29%) มีสัดส่วนสูงกว่า "จากผู้อื่น"(1.10%) เนื้อหาที่พบมากที่สุดเป็นเรื่องเกี่ยวกับการแก้ไข ปัญหาที่ไม่สลบซับซ้อน โดยมุ่งเน้นเพื่อให้เพื่อนได้อยู่ร่วมกับกลุ่มในการละเล่น โดยบุคคลในกลุ่มจะเป็นผู้แก้ไขปัญหาเอง เช่นเอมีเสนอหมวกกระดาษให้มอร์แกนได้ใส่เพื่อเขาสามารถเล่นเรือใบ กระดาษกับเพื่อนๆในวันที่แดดจัด

ภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนเทเลทัปปีส์ ให้ความสำคัญอันดับที่ 1 คือพัฒนาการทางด้านร่างกาย(36%) โดยพบสัดส่วนที่ใกล้เคียงกันของกิจกรรมที่ทำ"กลางแจ้ง" (20%) มีสัดส่วนสูงกว่า "ในร่ม"(16%) เนื้อหาที่เสนอมากที่สุดเป็นเรื่องเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวร่างกาย เช่น ขยับแข้งขยับขา ตามจังหวะเสียงดนตรี, หรือกระโดดโลดเต้นไปมาตามประสาเด็กเล็กซึ่งมักจะทำกลางแจ้ง ส่วนในร่มเป็นกิจกรรมที่เด็กๆได้มีส่วนช่วยเหลือเล็กน้อย เช่นช่วยมารดาอาบน้ำให้สุนัข, ช่วยพี่ชายทำสวน ผสมสำหรับแต่งหน้าเค้ก, ช่วยสัตว์แพทย์จับตัวกระต่าย

พัฒนาการอันดับที่ 2 คือ ด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ(26%) โดยมีสัดส่วน"จากตนเอง" (16%) สูงกว่า"จากผู้อื่น" (10%) เนื้อหาที่เสนอมากที่สุดเกี่ยวกับตนเอง เป็นเรื่องความดีใจ ภูมิใจ มั่นใจที่สามารถทำงานได้สำเร็จ เช่นช่วยแต่งหน้าเค้กจนเสร็จสมบูรณ์, อธิบายการตกแต่งชุดแฟนซีด้วยความมั่นใจ, รongลงมาเป็นเรื่องการรู้จักระดับอารมณ์โกรธ ไม่พอใจ

พัฒนาการอันดับที่ 3 คือ ด้านสังคม (22%) โดยมีสัดส่วน "เพื่อนบ้าน"(18%) สูงกว่า "ครอบครัวของตน"(4%) เนื้อหาที่พบมากที่สุดเกี่ยวกับการเล่นเป็นกลุ่มอย่างสนุกสนาน รองลงมาเป็นเรื่องเกี่ยวกับการมีระเบียบวินัย

พัฒนาการอันดับที่ 4 คือ ด้านสติปัญญา (16%) โดยมีสัดส่วน "จากตนเอง"(12%) สูงกว่า "จากผู้อื่น"(4%) เนื้อหาที่พบมากที่สุดเป็นเรื่องเกี่ยวกับการที่ตนเองคือเด็กเป็นผู้อธิบาย สาธิตวิธีการทำในกิจกรรมนั้นๆ เช่น เด็กอธิบายขั้นตอนการทำฟางให้เป็นพ่อน, เด็กสาธิตวิธีการทำส่วนผสมสำหรับแต่งหน้าเค้ก, หรือการที่ "โพ" ซีส์ก๊อตเตอร์วิ่งไล่ลู่อู๋จนทัน ทำให้ลู่อู๋ต้องยอมแพ้ค้ายสิ่งของทั้งหมดคืนให้แก่เพื่อนๆของโพ

ภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นยนต์"นิทาน นิทรา" ให้ความสำคัญอันดับที่ 1 คือพัฒนาการทางด้านสติปัญญา (36%) โดยมีสัดส่วนที่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด "จากผู้อื่น"(30%) สูงกว่า "จากตนเอง"(6%) เนื้อหาที่พบมากที่สุดเกี่ยวกับการที่ผู้ใหญ่เป็นผู้สั่งสอน ซีแนะ อบรมให้ความรู้แก่เด็กในเรื่องจริยธรรม มารยาทในสังคม เช่น บอกบาบา บีบีว่าไม่ควรเลือกทานเฉพาะหน้าเค้กซึ่งตัวเองชอบ เพราะส่วนที่เหลือไม่มีใครอยากทาน และถือว่าเป็นการเสียมารยาทในการรับประทานอาหารร่วมกับผู้อื่น, หรือสอนเด็กว่าไม่ควรเคี้ยวอาหารเสียงดัง เพราะรบกวนคนอื่น และเสียมารยาทในการรับประทานอาหารร่วมกับผู้อื่น, และสอนว่าต้องขออนุญาตเจ้าของก่อนนำเอาสิ่งของของคนอื่นมาใช้ รองลงมาเป็นเรื่องเกี่ยวกับการให้ความรู้ทั่วไป ได้แก่เรื่องสิ่งแวดล้อม เช่น ไม่ควรเก็บเปลือกหอย เพราะเป็นการทำลายธรรมชาติ, สอนวิธีการดูฝนตก

พัฒนาการอันดับที่ 2 คือด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ (24%) โดยมีสัดส่วนไม่แตกต่างกัน "จากตนเอง"(13%) สูงกว่า"จากผู้อื่น"(11%) เนื้อหาที่พบมากที่สุดแสดงถึงการยอมรับรับผิดชอบโทษที่ทำให้คนอื่นเดือดร้อน เช่น บาบาชอโทษทุกคนที่หนีออกจากบ้านทำให้ทุกคนเป็นห่วง, รองลงมาได้แก่การไม่แสดงอารมณ์โกรธ ไม่พอใจออกมา เช่นตอนดูทั้งวัน หมึกหวานระงับความไม่พอใจที่ปลาโก้พูดจ้าว้าว

พัฒนาการอันดับที่ 3 คือ ด้านสังคม (22%) พบสัดส่วนที่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด"เพื่อนบ้าน"(20%) สูงกว่า"ครอบครัวของตน" (2%) เนื้อหาที่เสนอมากที่สุดเป็นเรื่องเกี่ยวกับการหาทางช่วยเหลือเพื่อนที่ได้รับความเดือดร้อน เช่นตอนถูกโจมตี ปลาโก้และบาบาถูกแม่ลิงทำร้ายเขา บีบีจึงไปตามท่านดุงกำให้มาช่วยปฐมพยาบาล, ตอน"อ๋ายากินเยอะ" บีบีทานทอฟฟี่ไปมากจนเกิดการปวดท้องอย่างรุนแรง เพื่อนๆจึงตามท่านดุงกำมาช่วย

พัฒนาการอันดับที่ 4 คือ ด้านร่างกาย (18%) พบสัดส่วนที่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด "กลางแจ้ง" (12%) สูงกว่า "ในร่ม" (6%) เนื้อหาที่เสนอมากที่สุดเป็นเรื่องเกี่ยวกับกิจกรรมที่ทำกลางแจ้ง และใช้กำลัง เช่น วิ่งแข่งขัน, วิ่งตามขา, เล่นบอล, ปีนเขา

ภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคน"แจ๋วแห้วสาวไอ้มหัศจรรย์" ให้ความสำคัญอันดับที่ 1 คือ พัฒนาการทางด้านสติปัญญา 34.15% โดยมีสัดส่วนที่เห็นเด่นชัด "จากผู้อื่น" 29.27% สูงกว่า "จากตนเอง" 4.88% เนื้อหาที่เสนอมากที่สุดคือการ์ตูนที่ผู้ใหญ่เป็นผู้ให้ความรู้ สอน ชี้แนะแก่เด็ก ซึ่งเนื้อหา มุ่งเน้นเรื่องการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เช่น พ่อหมีสอนแจ๋วแห้ว และลูกหมีถึงการลดขยะด้วยวิธีการ ฝังกลบขยะ, ตอนฝึกของลูกหมี พ่อหมีอธิบายถึงอันตรายของยาฆ่าแมลง และแนะนำให้ใช้น้ำยา สะเดาฆ่าแมลงแทน

พัฒนาการอันดับที่ 2 คือ ด้านร่างกาย (31.71%) โดยมีสัดส่วนที่แตกต่างกันอย่างเด่นชัด "กลางแจ้ง" (29.27%) สูงกว่า "ในร่ม" (2.44%) เนื้อหาที่เสนอมากที่สุดเป็นเรื่องเกี่ยวกับกิจกรรม กลางแจ้งที่ใช้กำลัง เช่น เล่นบอล, บริหารร่างกาย, รำไทเก๊ก นอกจากนี้เป็นกิจกรรมที่มีจุดมุ่งหมาย ของการกระทำ เช่น ปลูกต้นไม้, เดินป่า, ทาสีรั้ว, ประดิษฐ์กระทงใบตอง

พัฒนาการอันดับที่ 3 คือ ด้านสังคม (19.51%) โดยมีสัดส่วนที่แตกต่างกันอย่างเด่นชัด "ครอบครัวของตน" (17.07%) สูงกว่า "เพื่อนบ้าน" (2.44%) เนื้อหาที่เสนอมากที่สุดเป็นเรื่องเกี่ยวกับครอบครัวของพ่อหมี ในเรื่องความสามัคคี ร่วมแรงร่วมใจกันทำงานเพื่อให้งานสำเร็จ เช่น ตอน เสียทำ ทุกคนในบ้านช่วยกันทาสีรั้วบ้าน, ตอนฝังกลบขยะ ทุกคนช่วยกันขุดดินเป็นร่องเพื่อฝังขยะ

พัฒนาการอันดับที่ 4 คือ ด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ (14.63%) โดยมีสัดส่วนที่แตกต่างกัน อย่างเด่นชัด "จากตนเอง" (12.19%) สูงกว่า "จากผู้อื่น" (2.44%) เนื้อหาที่เสนอมากที่สุดเป็นเรื่อง เกี่ยวกับตนเองซึ่งคือลูกหมีมีความยินดี ภูมิใจ ดีใจที่ได้มีส่วนร่วมช่วยทำให้งานสำเร็จ

เนื้อหาพัฒนาการที่สะท้อนผ่านบุคลิกลักษณะและการแสดงออกของตัวละคร ในภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคน

กล้วยหอมจอมซน

ปี1 ปี2 รวมเรียกว่า "กล้วยหอม"

เป็นตัวแทนของเด็กชายวัย 6-9 ปี เป็นฝาแฝด สัญลักษณ์เป็นกล้วยหอม ลักษณะทางกายภาพสวมชุดนอนลายทางตรงสีน้ำเงินสลับขาว มีศีรษะเป็นกล้วยหอมสีเหลือง

เนื้อหาพัฒนาการที่สะท้อนผ่านบุคลิกลักษณะและการแสดงออก มีวิธีการเดินที่ปิดไปปิดมาชอบเดินสะดุดหกล้ม มีวิธีการแก้ปัญหาด้วยวิธีการของตนเอง อูบนิสัยซื่อ บริสุทธิ์ จริงใจ ชอบสนุกสนาน มีอารมณ์ขัน ชอบเล่นแก๊งเพื่อน มีจิตใจโอบอ้อมอารี ชอบช่วยเหลือผู้อื่น ชอบสวมบทบาทเป็นบุคคลหลากหลายอาชีพเช่นเป็นหมอ นักสืบ ช่างซ่อม อยากเห็นคนรอบข้างมีความสุข และมีคำพูดที่ติดปากเวลาคิด "ได้เวลา....(ทำบางสิ่งบางอย่าง) แล้ว"

มอร์แกน เรียกว่า หมิเห็ดดี

เป็นตัวแทนของเด็กชายวัย 6-9 ปี สัญลักษณ์เป็นหมีสีน้ำตาล ลักษณะทางกายภาพ สวมเสื้อสีเหลืองแขนสีม่วง กางเกงสีม่วง มีลายปักตรงหน้าอกด้วยอักษร "M" ทั้งชุด

เนื้อหาพัฒนาการที่สะท้อนผ่านบุคลิกลักษณะและการแสดงออก จริงใจ รักเพื่อน รักสันติ รักสันโดษ ชอบความเรียบง่าย ตกใจง่าย ตามใจเพื่อน มีฝีมือในการทำเค้กน้ำผึ้ง และเยลลี่สีเหลือง ชอบปลูกต้นไม้ มีลักษณะของผู้ตามมากกว่าผู้นำ

ลูลู เรียกว่า หมิเห็ดดี

เป็นตัวแทนของเด็กหญิงวัย 6-9 ปี สัญลักษณ์เป็นหมีสีน้ำตาลดำ ลักษณะทางกายภาพ บนศีรษะมีโบว์สีขาว 1 อัน สวมชุดกระโปรงสีชมพูสลับเหลืองและมีชุดบัลเลต์สีชมพู รองเท้าสีขาว

เนื้อหาพัฒนาการที่สะท้อนผ่านบุคลิกลักษณะและการแสดงออก ภาควุฒิใจในความสามารถของตนเองที่เต้นบัลเลต์ได้อย่างสวยงาม เป็นคนอ่อนหวาน น่ารัก โรแมนติค โอบอ้อมอารี เป็นตัวของตัวเองไม่เลียนแบบใคร รักสวยรักงาม พิถีพิถันในการแต่งกายยามเมื่อต้องออกไปข้างนอก นอกจากนี้ยังชอบขึ้นหลังลิ้ม ใจน้อย ไม่ชอบการเอาัดเขาเปรียบใคร จริงใจต่อเพื่อนๆ

เอมี เรียกว่า หมิเห็ดดี

เป็นตัวแทนของเด็กหญิงวัย 6-9 ปี สัญลักษณ์หมีสีน้ำตาลขาว บนศีรษะมีโบว์สีชมพู 2 อัน

ลักษณะทางกายภาพ สวมเสื้อสีม่วงอ่อน ลายดอกไม้ตรงกลางกับกระโปรงครึ่งท่อนลาย

เนื้อหาพัฒนาการที่สะท้อนผ่านบุคลิกลักษณะและการแสดงออก มีความมั่นใจในตนเอง มักจะพูดจาห้วนๆเป็นสาวห้าว พูดจาตรงไปตรงมา แต่มีความจริงใจต่อเพื่อน โอบอ้อมอารี ชอบความสนุก

สนาน ชอบการร้องเพลงและเต้นรำในจังหวะที่สนุกสนาน ชอบเปิดเพลงดังๆ ชอบวาดรูป ชอบขี่สเก็ตเตอร์ ชุ่มชาม หกล้มบ่อย มีนิสัยอิจฉาริษยาเล็กน้อย รักเพื่อนๆทุกคนอยากเห็นเพื่อนๆมีความสุข

หนูเจ้าเล่ห์ (หนู)

เป็นตัวแทนของเด็กชายวัย 9 - 11 ปี สัญลักษณ์คือหนู

ลักษณะทางกายภาพ สวมเสื้อกั๊กสีส้มจุดเหลือง สวมหมวก กางเกงสีเขียว

เนื้อหาพัฒนาการที่สะท้อนผ่านบุคลิกลักษณะและการแสดงออก แสดงความเจ้าเล่ห์ แสบยล ซื่อโกง ชอบให้คำมั่นสัญญาเพื่อนำใจให้เพื่อนๆ ซื่อสินค้าของตน มีความขยัน อดทน ประดิษฐ์สิ่งของต่างๆ และมีความคิดสร้างสรรค์ ในการเป็นผู้ประกอบการด้วยการหางานใหม่ๆ เพื่อสร้างรายได้อยู่เสมอ เป็นคนที่คิดเร็ว เดินเร็ว คล่องแคล่วตามนิสัยของพ่อค้า คำพูดติดปากคือ "เชื่อนูเถอะ....นูจะอย่าง"

เนื้อหาพัฒนาการที่สะท้อนผ่านบุคลิกลักษณะและการแสดงออกของตัวละคร เทเลทับบี้ส์

หิงกี้ วิงกี้

เป็นตัวแทนของเด็กชายวัย 2-5 ปี ลักษณะทางกายภาพ ลำตัวสีม่วง ขนาดใหญ่เป็นอันดับ 1 ใบหน้าคล้ายลิง มีเสาทองเป็นรูปสามเหลี่ยม

เนื้อหาพัฒนาการที่สะท้อนผ่านบุคลิกลักษณะและการแสดงออก ชอบถือกระเป๋าสตรีสีแดง ตามเพื่อนๆ ทำกิจกรรมต่างๆ อุปนิสัยรักสันติ ชอบกระโดดข้ามไปข้ามมา เพื่อนสนิทคือโพ

ดิบซี่

เป็นตัวแทนของเด็กชายวัย 2-5 ปี ลักษณะทางกายภาพ ลำตัวสีเขียว มีขนาดใหญ่เป็นอันดับ 2 มีเสาทองเป็นเส้นตรง ใบหน้าคล้ายลิง

เนื้อหาพัฒนาการที่สะท้อนผ่านบุคลิกลักษณะและการแสดงออก ชอบสวมหมวกพื้นขาวจุดดำ และภาคภูมิใจกับการสวมหมวกมากคิดว่านั้นคือสไตล์ ชอบกระโดดเดินไปมา เพื่อนสนิทคือ ล้ำลา

ล้ำลา

เป็นตัวแทนของเด็กหญิงวัย 2-5 ปี ลักษณะทางกายภาพ ลำตัวสีเหลือง มีขนาดเล็กเป็นอันดับ 2 เสาทองขาดไปขาดมา ใบหน้าคล้ายลิง

เนื้อหาพัฒนาการที่สะท้อนผ่านบุคลิกลักษณะและการแสดงออก ชอบเล่นลูกบอลสีส้ม วิ่งไล่จับลูกบอลที่กระเด็นกระดอนไปมา ชอบเล่นกับโพ และมักแสดงการเลียนแบบ"โพ" เพื่อนสนิทคือ ดิบซี่

โพ

เป็นตัวแทนของเด็กหญิงวัย 2-5 ปี ลักษณะทางกายภาพลำตัวสีแดง มีขนาดเล็กเป็นอันดับ มีเสาทองเป็นรูปวงกลมเล็ก และมีใบหน้าที่คล้ายลิง

เนื้อหาพัฒนาการที่สะท้อนผ่านบุคลิกลักษณะและการแสดงออก มีความมั่นใจในตัวเองสูงที่สุด มีความเป็นผู้นำกล้าแสดงออกด้วยคำพูด และการกระทำ เป็นเด็กที่ฉลาดที่สุด รู้จักแก้ปัญหาต่างๆ ด้วยตนเอง มีน้ำเสียงที่อ่อนหวาน โพเราะ มักพูดค่อยๆ แต่จะแสดงความกระตือรือร้นเมื่อปรากฏเรื่องราวของเด็กบนโลกมนุษย์

ลูลู

เป็นตัวแทนของเด็กหญิงวัย 2-5 ปี สัญลักษณ์คือเครื่องดูดฝุ่น

ลักษณะทางกายภาพตัวสีน้ำเงิน

เนื้อหาพัฒนาการที่สะท้อนผ่านบุคลิกลักษณะและการแสดงออก ชอบแก๊งเทเลทับบี้ส์ด้วยการดูตลกของเล่นเป็นประจำ ไม่ค่อยยิ้มแย้มหรือเป็นมิตรเท่าใดนัก เพราะชอบแย่งขนมปังทับบี้ส์ของเธอล่าเทเลทับบี้ส์

เนื้อหาพัฒนาการที่สะท้อนผ่านบุคลิกลักษณะและการแสดงออกของตัวละคร นิทาน นิทร

บีบี

เป็นตัวแทนของเด็กหญิงวัย 5 - 7 ปี สัญลักษณ์ มนุษย์ต่างดาว

ลักษณะทางกายภาพ มีลำตัวสีเขียว เป็นพี่น้องกับบาบา

เนื้อหาพัฒนาการที่สะท้อนผ่านบุคลิกลักษณะและการแสดงออก ชอบทำกิจกรรมที่ไม่ต้องใช้กำลัง เช่นงานเย็บปักถักร้อย ทำอาหาร ชอบเล่นขายของ มีนิสัยเชื่อฟังและมักไปเที่ยวกับหมึกหวาน นอกจากนี้ยังมีวินัยต่อตนเอง และรู้จักรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น ซึ่งมีมากกว่าบาบา บีบีเป็นเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ กล้าแสดงออกด้วยการซักถาม และได้แย้ง ขณะที่เด็กอื่นๆ ส่วนมากจะไม่กล้าตั้งคำถามกับท่านดุงก้า

บาบา

เป็นตัวแทนของเด็กชายวัย 5-7 ปี เป็นพี่น้องกับบีบี สัญลักษณ์ มนุษย์ต่างดาว

ลักษณะทางกายภาพ ลำตัวสีเขียว

เนื้อหาพัฒนาการที่สะท้อนผ่านบุคลิกลักษณะและการแสดงออก ได้แก่ชอบเล่นกีฬาที่ใช้กำลัง มักตามปลาโกไปตามที่ต่างๆ ไม่เกรง มีความคิดสร้างสรรค์ในการนำเศษวัสดุมาประดิษฐ์เป็นค้อนวิเศษรู้จักยอมรับความผิดที่ตัวเองได้กระทำ เคารพผู้อาวุโส

หมึกหวาน

เป็นตัวแทนของเด็กหญิงวัย 9 - 11 ปี สัญลักษณ์คือปลาหมึก

ลักษณะทางกายภาพ ลำตัวสีชมพู แต่งหน้าทาปากสวยงาม

เนื้อหาพัฒนาการที่สะท้อนผ่านบุคลิกลักษณะและการแสดงออก มีความมั่นใจในตนเองสูง ชอบแสดงความเป็นผู้นำ ชอบกระทำตนเป็นแม่ แก่เพื่อนๆ มีจิตใจโอบอ้อมอารี รักเพื่อนๆทุกคน ให้อภัยเพื่อนๆ รักความถูกต้องและความยุติธรรม ชอบการทำอาหารเพื่อให้ทุกคนได้รับประทาน มีนิสัยจุกจิก ขี้บ่น

ปลาโก้

เป็นตัวแทนของเด็กชายวัย 9 - 11 ปี ที่ชอบทำตัวซ่า สัญลักษณ์คือ ปลาตีน

ลักษณะทางกายภาพ รูปร่างใหญ่โตมีหัวใหญ่สีส้ม ขาสีเหลือง

เนื้อหาพัฒนาการที่สะท้อนผ่านบุคลิกลักษณะและการแสดงออก มีความภาคภูมิใจในความสามารถของตัวเอง ชอบการแข่งขันแต่ไม่ชอบแพ้ใคร ไม่มีวินัยและไม่เคารพกฎกติกาการแข่งขัน มีนิสัยเกรงด้วยการเดินเตาะโน้นเตาะนี่เป็นประจำ ไม่ชอบฟังเสียงบ่นของหมึกหวาน เมื่อได้ยินจะรีบหาทางออกนอกบ้าน

ราชาตุ๊กก้า หรือ ท่านตุ๊กก้า

เป็นตัวแทนของผู้ใหญ่ที่มีความยุติธรรม สัญลักษณ์คือ แมว

ลักษณะทางกายภาพ พาหนะคู่กายคือไดโนเสาร์และค้อนวิเศษ

เนื้อหาพัฒนาการที่สะท้อนผ่านบุคลิกลักษณะและการแสดงออก เป็นผู้ใหญ่ที่รอบรู้แน่นับถือ มักช่วยแก้ปัญหาต่างๆ ให้แก่เด็กๆ มีคาถาประจำตัวคือ "โอม...กาตุง....กาตุง...ไซวิเศษจงออกมา"

เนื้อหาพัฒนาการที่สะท้อนผ่านบุคลิกลักษณะและการแสดงออกของตัวละคร แจ้วแห้วสาวไข่มุกศรจรย์

พ่อหมี

เป็นตัวแทนของผู้ใหญ่วัยกลางคน เป็นพ่อของลูกหมี สัญลักษณ์คือหมี

ลักษณะทางกายภาพ ใบหน้าสีน้ำตาลเข้ม สวมแว่นสายตา

เนื้อหาพัฒนาการที่สะท้อนผ่านบุคลิกลักษณะและการแสดงออก เป็นผู้ใหญ่ที่แน่นับถือ มีความสุขุมรอบคอบ ใจเย็น มีเหตุผล มีความรู้ในเรื่องของการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ซึ่งมักถ่ายทอดให้คนในครอบครัวฟังเป็นประจำ

ลูกหมี

เป็นตัวแทนของเด็กในวัยประถมต้นอายุ 6-9 ปี สัญลักษณ์คือ หมี

ลักษณะทางกายภาพ มีใบหน้าที่น้ำตาลอ่อน

เนื้อหาพัฒนาการที่สะท้อนผ่านบุคลิกลักษณะและการแสดงออก ชอบการเล่นกลางแจ้ง มีนิสัยเชื่อคนง่าย หัวอ่อน คือเป็นบางครั้ง ชอบช่วยเหลือผู้อื่น รู้จักการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ชอบให้มีคนคอยปกป้อง ชอบฟังพาแจ้วแห้วในทุกเรื่อง

แจ้วแหวน

เป็นตัวแทนของหญิงสาวในวัย 12-13 ปี สัญลักษณ์คือ กระจ่าย ทำหน้าที่เป็นสาวใช้

ลักษณะทางกายภาพ สวมชุดกระโปรงมีผ้ากันเปื้อน

เนื้อหาพัฒนาการที่สะท้อนผ่านบุคลิกลักษณะและการแสดงออก ทำหน้าที่แม่บ้านทำความสะอาดบ้าน อุนิส์รักความสะอาด เจ้าระเบียบ ประหยัด ขยัน ไม่ปล่อยให้เวลาผ่านไปโดยเปล่าประโยชน์ มีความรู้และสนับสนุนการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ชอบปฏิบัติตามประสาผู้หญิง แสดงการตอบโต้นายนิสเสียเมื่อถูกกลั่นแกล้ง ชอบงานฝีมือเย็บปักถักร้อย ชอบปลูกต้นไม้ ไม่ชอบการเล่นกลางแจ้ง นอกจากรายนี้ยังกระทำตนเป็นผู้พิทักษ์ลูกหมี่ในทุกเรื่อง

นายนิสเสีย

เป็นตัวแทนของผู้ใหญ่เจ้าเล่ห์ สัญลักษณ์คือ สุนัขจิ้งจอก ตัวแทนของผู้ทำลายสิ่งแวดล้อม

ลักษณะทางกายภาพ มีขนสีน้ำตาล รูปร่างเก้งก้าง

เนื้อหาพัฒนาการที่สะท้อนผ่านบุคลิกลักษณะและการแสดงออก แสดงความเจ้าเล่ห์ ออกอุบายให้ลูกหมี่หลงเชื่อกระทำสิ่งผิดๆอยู่เสมอ, ชอบทำลายสิ่งแวดล้อมทุก, ชอบแกล้งแจ้วแหวนให้ถูกตำหนิ, ไม่มีความรู้ในเรื่องโทษภัยของสารพิษ

เนื้อหาพัฒนาการที่สะท้อนผ่านบุคลิกลักษณะและการแสดงออกของตัวละคร ในภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนทั้ง 4 เรื่องมีส่วนช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านต่างๆของเด็ก ไม่ว่าจะเป็นพัฒนาการทางด้านร่างกาย, ด้านสติปัญญา, ด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ และด้านสังคม ซึ่งเนื้อหาจะเป็นไปในเชิงสร้างสรรค์ เมื่อเด็กได้รับชมบ่อยๆเข้าเด็กก็น่าจะมีแนวโน้มซึมซาบรับเอาสิ่งที่ดีๆที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนและอาจจะเกิดพฤติกรรมการเล่นแบบ และมีการสวมบทบาทเหมือนตัวละครในแนวทางที่ถูกต้องเป็นที่ต้องการของสังคม ซึ่งน่าจะเป็นสิ่งที่ช่วยเสริมสร้างประสบการณ์ชีวิตให้กับเด็กได้อีกทางหนึ่ง

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยพบว่าภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนจากต่างประเทศทั้ง 2 เรื่องคือก๊วยหอมจอมซน และ เทเลทัปปีส์ ให้อันดับความสำคัญของพัฒนาการของเด็กทั้ง 4 ด้านเท่ากัน แสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนของต่างประเทศเน้นให้ความสำคัญของพัฒนาการด้านร่างกายมากที่สุดเป็นอันดับที่ 1 ขณะที่ให้ความสำคัญพัฒนาการทางด้านสติปัญญาน้อยที่สุดเป็นอันดับที่ 4 ส่วนอันดับที่ 2 คือพัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ และอันดับที่ 3 คือพัฒนาการทางด้านสังคม

ภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนของต่างประเทศจะเน้นให้ความสำคัญเรื่องพัฒนาการทางด้านร่างกายมากที่สุด โดยสัดส่วนพัฒนาการในร่วมกับกลางแจ้ง จะมีสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน เด็กสามารถออกกำลังกายในสถานที่ใดๆ ก็ได้ เนื่องจากตัวละครเป็นเด็กเล็กวัยตั้งแต่อนุบาล หรือถ้าเป็นเด็กโตก็อยู่ในวัยประถมศึกษาตอนต้น ตามหลักพัฒนาการของเด็กจะพบว่าเป็นระยะของวัยที่ไม่ชอบอยู่นิ่งชอบเคลื่อนไหวร่างกาย ในวัยดังกล่าวเป็นระยะเวลาที่ควรได้รับการส่งเสริมทางด้านร่างกายให้มากที่สุด เพื่อให้เด็กมีการเจริญเติบโตของร่างกายที่สมบูรณ์แข็งแรง กล้ามเนื้อทำงานเป็นปรกติ เด็กในวัยนี้สมาธิได้ไม่ยาวนานเหมือนผู้ใหญ่ในการจดจำ หรือเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้มากมาย ซึ่งภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนของต่างประเทศจะให้ความสำคัญกับพัฒนาการทางด้านสติปัญญาน้อยที่สุด โดยมีความเชื่อว่าพัฒนาการทางด้านสติปัญญาสามารถเสริมให้ภายหลังเมื่อเด็กมีความพร้อมทั้งทางด้านร่างกาย และจิตใจ โดยธรรมชาติของเด็กเล็กจะชอบอะไรที่สนุกสนาน ทำให้เขามีความสุข หัวเราะ ขณะที่ความรู้ด้านวิชาการเป็นสิ่งที่น่าเบื่อ

ภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนทั้ง 2 เรื่องมีความตรงกันในเรื่องของพัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ ซึ่งจะให้ความสำคัญของพัฒนาการทางด้านอารมณ์ซึ่งเกิดจากตนเองมากกว่าจากผู้อื่น เช่น ดีใจที่สามารถช่วยเพื่อนได้ ,ภูมิใจที่สามารถช่วยทำงานให้สำเร็จ ,รู้จักระงับอารมณ์โกรธหรือไม่พอใจ เช่นเดียวกับเรื่องพัฒนาการทางด้านสังคม ทั้ง 2 เรื่องต่างให้ความสำคัญพัฒนาการทางด้านสังคมที่มาจากเพื่อนบ้านมากกว่าครอบครัวของตน โดยเน้นเนื้อหาของการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างมีความสุข และความสัมพันธ์ของตัวละครจะเป็นความสัมพันธ์ในระดับปฐมภูมิได้แก่พี่น้อง แม่-ลูก, เพื่อนสนิทที่บ้านอยู่ใกล้กัน

ส่วนพัฒนาการทางด้านสติปัญญาซึ่งให้ความสำคัญน้อยที่สุด เนื้อหาส่วนใหญ่ของภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนของต่างประเทศทั้ง 2 เรื่อง จะแสดงให้เห็นว่าเด็กมีพัฒนาการทางด้านสติปัญญา

จากตนเองด้วยการคิดหาวิธีการด้วยตัวเอง หรือการที่เด็กมีความรู้ ความสามารถที่จะอธิบายเรื่องราวต่างๆด้วยตนเอง หรือเด็กเป็นผู้สาธิตวิธีการทำ หรืออาจมีผู้ใหญ่เป็นตัวประกอบเช่นตอน"อาบน้ำให้เจสซี่", ตอน"วันวันเริง"

ส่วนภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนของไทยทั้ง 2 เรื่องคือ นิทานนิทรา และ แจ๋วแห้วสาวใช้ มหัศจรรย์ ต่างก็ให้ความสำคัญในเรื่องพัฒนาการทางด้านสติปัญญาเป็นอันดับที่ 1 โดยเกิดจากผู้อื่น เนื่องจากระบบวัฒนธรรมไทยที่นิยมใช้กรอบแนวทางของการเลียนแบบจากต้นแบบซึ่งเป็นผู้ใหญ่ หรือผู้ที่มีอายุมากกว่าตนเองซึ่งเป็นเด็ก เป็นผู้ให้ความรู้ ส่งสอน ชี้แนะ เด็กที่ดีจะต้องเคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่ด้วยการเลียนแบบ ปฏิบัติตาม ในเรื่องนิทาน นิทราจะมุ่งเน้นการ อบรมสั่งสอนในเรื่องจริยธรรม มารยาททางสังคม ร่องลงมาเป็นเรื่องการให้ความรู้ทั่วไป เช่นธรรมชาติสิ่งแวดล้อม ส่วนแจ๋วแห้วสาวใช้ มหัศจรรย์จะมุ่งเน้นการให้ความรู้ในเรื่องการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

เรื่อง"นิทานนิทรา" จะให้ความสำคัญกับพัฒนาการทางด้านร่างกายน้อยที่สุด โดยสัดส่วนจะแตกต่างกันอย่างเด่นชัดของในร่ม และกลางแจ้ง และมีความเชื่อว่าการออกกำลังกายควรกระทำในที่กลางแจ้ง มากกว่าเพื่อให้เด็กได้รับออกซิเจนอย่างเต็มที่ ขณะที่ภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนของต่างประเทศจะไม่มีมีความแตกต่างมากนัก

ขณะที่แจ๋วแห้วสาวใช้ มหัศจรรย์ ให้ความสำคัญพัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพน้อยที่สุด เนื่องจากภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนเรื่องนี้ให้ความสำคัญเกี่ยวกับความรู้ด้านสิ่งแวดล้อมเป็นหลัก จึงละเลยการเน้นพัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพไป และเรื่องนี้เป็นเรื่องของครอบครัวพ่อกับแม่ ซึ่งตัวลูกหมีจะเป็นตัวแทนของเด็กไทยโดยทั่วไป ที่มักจะมีคนคอยปกป้อง ต่อสู้แทน เด็กจึงไม่ค่อยได้รับการฝึกฝนทางด้านพัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพเท่าที่ควร ลูกหมีเป็นเด็กคนเดียวในบ้านจึงได้รับการทะนุถนอม จึงไม่ได้เรียนรู้จากสังคมภายนอกถึงการเข้ากลุ่มกับเพื่อนเด็กๆด้วยกัน

แต่อย่างไรก็ดีภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนทั้ง 4 เรื่องต่างให้ความสำคัญของพัฒนาการทางด้านสังคมเป็นอันดับที่ 3 ย่อมแสดงให้เห็นว่าพัฒนาการทางด้านสังคมมีความสำคัญในระดับปานกลาง เนื่องจากโดยธรรมชาติของเด็กในวัยตั้งแต่ 2-9 ปี ยึดติดกับตัวเอง ค่อนข้างเอาแต่ใจตัวเอง พัฒนาการทางด้านสังคมสำหรับเด็กจะเป็นการปูพื้นฐานให้เด็กทุกคนได้เรียนรู้ที่จะเข้าสังคมร่วมกับผู้อื่น เพราะเมื่ออยู่ในวัยเรียนชีวิตส่วนใหญ่ของเด็กจะอยู่ที่โรงเรียน อยู่กับเพื่อน การที่เด็กรู้จักปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นจะทำให้เด็กมีความสุข และเกิดความสนุกในการมาโรงเรียนด้วย

ตัวละครกับการสื่อสารในเรื่องพัฒนาการเด็ก

ในการวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนเพื่อการพัฒนาเด็กครั้งนี้ กลุ่มเป้าหมายคือเด็กอายุตั้งแต่ 2-9 ปี โดยแบ่งเป็นเด็กก่อนวัยเรียนอายุ 2-5 ปี และเด็กวัยเรียนตอนต้นอายุ 6-9 ปี จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนทั้งของไทยและต่างประเทศได้พยายามเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการด้านต่างๆที่สำคัญสำหรับเด็กโดยสื่อผ่านตัวละครจากบุคลิกลักษณะและวิธีการแสดงออก และเนื่องจาก *ตัวการ์ตูนหุ่นคน* มีลักษณะเฉพาะทางกายภาพคือมีสีสรร สดใตเช่น โทมีสีแดง มีรูปร่างตลก ขวนขวายอย่างตัวกล้วยหอม มีลักษณะคล้ายตุ๊กตาของเด็ก และมีบุคลิกลักษณะและการแสดงออกคล้ายเด็ก เด็กจึงเกิดความรู้สึกของการเป็นพวกเดียวกัน และเด็กวัย 2- 9 ปีจะมีสิ่งสมมุติคือ ตุ๊กตาที่เป็นของเล่นที่ผูกพันกันมานาน ดังนั้นตุ๊กตาจึงเป็นเพื่อนทั้งยามตื่นและยามนอนโดยจะมีหมอนข้างเป็นตุ๊กตา เด็กจึงเกิดความรู้สึกคุ้นเคยเมื่อพบพวกเขาซึ่งเป็นการดูหุ่นคนซึ่งมีรูปลักษณะคล้ายตุ๊กตาของพวกเขาหน้าตาแปลกๆไปบ้างมาปรากฏตัวทางโทรทัศน์มาพูด มาคุย มาแสดงเรื่องต่างๆที่น่าสนุกสนาน น่าสนใจ เด็กจึงเกิดความรู้สึกว่าตัวเองได้พบเพื่อนสนิท หรือเพื่อนใหม่ที่น่ารักเพิ่มขึ้น เด็กจึงไม่ลังเลที่จะรับเหล่าการ์ตูนหุ่นคนเหล่านี้ไว้ในหัวใจดวงน้อยๆด้วยความเต็มใจ โดยไม่รู้สึกรัดเขินเหมือนกับการพบคน(ซึ่งเป็นมนุษย์แปลกหน้าสำหรับพวกเขา) และเมื่อเด็กเกิดความรู้สึกที่ดีๆ กับการ์ตูนหุ่นคนซึ่งเป็นสื่อตัวแบบก็จะเกิดการเลียนแบบ (Modelling) หรือมีการสวมบทบาท (Role taking) ได้โดยง่าย ทั้งนี้ยอมขึ้นกับเด็กแต่ละคนจะแสดงพฤติกรรมเลียนแบบมากน้อยเพียงใด ซึ่ง ศ.พญ. ชนิกา ตูจินดา กล่าวว่า “เด็กอายุ 2 ขวบชอบเลียนแบบเป็นที่สุด เช่นทำตัวเป็นหมอ เอาเครื่องฟังมาห้อยคอแล้วจัมๆที่หน้าอก เด็กจะเลียนแบบในสิ่งที่คนใกล้ชิดจัดทำเสมอ เช่น บัดกวาด ชักผ้า ล้างถ้วยชาม และวัยนี้ยังเป็นวัยที่ชอบเล่นคนเดียว ไม่ชอบเล่นกับใคร ตราบเท่าที่อายุเกิน 2 ปีเริ่มมีความคิดสร้างสรรค์ได้ เช่น เล่นบ้านช่อง, เครื่องเรือน, ตุ๊กตา เล่นรถยนต์คันเล็กๆ สร้างบ้าน สัตว์ประหลาด ฯลฯ (ชนิกา ตูจินดา,ม.ป.ป:301) เด็กส่วนมากจะมีพฤติกรรมการเลียนแบบบุคคลในวัยใกล้เคียงกับตน อายุมากกว่า หรือน้อยกว่าเพื่อเรียกร้องความสนใจจากคนรอบข้าง หรือเพื่อให้เห็นว่าตัวเองก็มีความสามารถเช่นเดียวกัน

จากงานวิจัยจะพบว่าตัวละครส่วนใหญ่ในภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนทั้ง 4 เรื่องมีบุคลิกลักษณะและการแสดงออกซึ่งจะส่งผลต่อพัฒนาการของเด็กที่รับชมในเชิงสร้างสรรค์ โดยที่กลุ่มเป้าหมายของกล้วยหอมจอมซน จะมีอายุตั้งแต่ 3-9 ปี ส่วนเทเลทบปีส์จะเป็นเด็กเล็กอายุ 2-5 ปี ส่วนนิทานนิทาน และแจ๋วแห้วสาวซ่ามหัศจรรย์จะเป็นกลุ่มเด็กอายุราว 6- 9ปี ดังต่อไปนี้

▪ พัฒนาการทางด้านร่างกาย

กล้วยหอมจอมซน ตัวละครปี1 ปี2 เอมี มอร์แกน ลูลู จะมีการละเล่นและกิจกรรมหลากหลาย เช่น ปี1ปี2 ชอบทำความสะอาดชายหาด, ซ่อมสิ่งของเครื่องใช้ในบ้าน, เล่นบอลลชายหาดกับเพื่อนๆ, บางครั้งก็เล่นสวมบทบาทเป็นหมอ, นักสืบ, หน่วยกู้ภัยฯลฯ เอมีชอบร้องเพลง เดินตามจังหวะดนตรีที่เร้าใจ, ชอบวาดรูป, ชอบขับสก็๊ตเตอร์, ลูลู ชอบเดินบัลเล่ต์ ส่วนมอร์แกนชอบเล่นเกมส์ตัวต่อ, ปลูกต้นไม้, ทำอาหาร

ในเทเลทัปปีส์ จะเน้นการเล่นที่ใช้กำลัง ตัวละครเทเลทัปปีส์ทั้ง 4 ตัว จะแสดงการกระโดดโลดเต้น วิ่งไปวิ่งมา ซึ่งสอดคล้องกับหลักการ “เด็กในวัย 2-5 ปี ของเล่นที่เด็กโปรดปรานคือรถสามล้อ รถสก็๊ตเตอร์” (จันทร์เพ็ญ ศรีมันตะ,ม.ป.ป.:245) ในเรื่อง เทเลทัปปีส์ “โพ” ชอบขับสก็๊ตเตอร์ ขณะที่เรื่องกล้วยหอมจอมซน เอมีชอบขับสก็๊ตเตอร์

เด็กเล็กยังชอบการเล่นของเล่นตามธรรมชาติเช่นทราย น้ำ โคลน ในเทเลทัปปีส์จะพบหลายตอนที่เหล่าเทเลทัปปีส์ กระโดดกลับไปกลับมาลงร่องน้ำเล็กๆ ส่วนเรื่องกล้วยหอมจอมซน กล้วยหอมและหมีเท็ดดี้จะชอบเล่นเรือใบกระดาษในบ่อน้ำ, เล่นก่อกองทราย เมื่อเด็กที่ได้ชมก็จะเกิดการเรียนรู้ประสบการณ์การเล่นจากผู้อื่น แล้วเกิดการเลียนแบบเช่น ลองทำความสะอาดบ้าน, กระโดดเดินบัลเล่ต์, หนีเล่นตัวต่อ ฯลฯ ซึ่งทางผู้สร้างได้พยายามเสนอเนื้อหาที่สอดคล้องเหมาะสมกับเด็ก โดยที่“เด็กในวัย 2-5 ปี การเล่นยังคงเป็นเครื่องมือแห่งการเรียนรู้ที่สำคัญ การเล่นแบบใช้กำลังมีความสำคัญมากขึ้น เนื่องจากเด็กทุ่มเทเวลาส่วนใหญ่ให้กับการเล่นนอกบ้าน เรียนรู้จักการวิ่ง กระโดดในรูปแบบต่างๆ เด็กเริ่มใช้มือไปในทางจินตนาการและสร้างสรรค์ (จันทร์เพ็ญ ศรีมันตะ, ม.ป.ป.:244)

ในวัย 6-9 ปี บทบาทของการเล่นเพื่อนำไปสู่การเรียนรู้เริ่มสำคัญน้อยลง มีการเปลี่ยนแปลงคือ เด็กเริ่มมีงานอดิเรกและความสนใจในสิ่งต่างๆ ที่จริงจัง มีการเล่นกลางแจ้ง เช่น ปีนต้นไม้ไปจนถึงการแข่งขันกีฬา จึงควรส่งเสริมให้เด็กมีน้ำใจนักกีฬา (จันทร์เพ็ญ ศรีมันตะ,ม.ป.ป.:247) ใน นิทาน นิทรรศการละเล่นของปีปีคือการเก็บเปลือกหอยมาร้อยเป็นลูกปัด ซึ่งเป็นกิจกรรมของเด็กโตวัยประถมต้น ซึ่งมีพัฒนาการทางด้านกล้ามเนื้อดีขึ้น นอกจากนี้ใน นิทานนิทรรศการจะแสดงให้เห็นถึงการแข่งขันเหยียบลูกโป่งของเด็กๆคือปลาโก้ หมึกหวาน บาบ่า ปีปี โดยที่ปลาโก้จะแสดงพฤติกรรมของการโกง ขณะเดียวกันเด็กจะเห็นบทลงโทษของการโกงการแข่งขัน ซึ่งจะช่วย让孩子ได้เรียนรู้ถึงความถูกต้อง การเคารพกฎกติกา การส่งเสริมให้เด็กมีน้ำใจนักกีฬา เนื้อหาของพัฒนาการทางด้านร่างกายซึ่งเด็กได้รับจากตัวละครปลาโก้กับباب่า ซึ่งเป็นเด็กผู้ชายที่ชอบกิจกรรมที่ต้องใช้กำลัง และชอบกีฬากลางแจ้ง เช่นเล่นบอล หมึกหวานมีความสนใจการทำอาหาร งานฝีมือ ปีปีชอบเล่นขายของ,ร้อยลูกปัด

นับเลข เรื่อง แจ๋วแห้วสาวใช้มหัศจรรย์ ลูกหนีชอบการออกกำลังกายกลางแจ้งในยามเช้าเช่น เล่นบาสเกตบอล, โยนห่วงยาง, การเดินชมธรรมชาติตามป่าหรือชายทะเล

▪ พัฒนาการทางด้านสติปัญญา

เนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนส่วนใหญ่ จะแสดงให้เห็นถึงความสามารถของเด็กในด้านสติปัญญา เช่นคิดประดิษฐ์สิ่งของ, การอธิบาย และการแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง ซึ่งเมื่อเด็กซึ่งเป็นผู้รับชมที่บ้านก็จะเกิดความชื่นชอบในความสามารถของเด็กที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนก็จะมีแนวโน้มที่จะนำสิ่งที่ได้พบมาใช้ปฏิบัติและเกิดพฤติกรรมเปลี่ยนแปลง หรือนำมาดัดแปลงให้เหมาะสมกับตนเองต่อไป

ในเทเลทัปปีส์ "โพ" จะแสดงพัฒนาการสติปัญญาให้เห็นเด่นชัดที่สุด เช่นคิดนำเขาสก๊อตเตอร์มาใช้เป็นเครื่องมือวิ่งไล่ลู่อู เพื่อให้ลู่อูแพ้จะได้คืนสิ่งของต่างๆ ให้เพื่อนของตนไป ซึ่งโพสามารถทำได้สำเร็จจะเห็นได้ว่าเป็นการแก้ปัญหาที่ไม่สลับซับซ้อน ตัวละครคิดแก้ปัญหาโดยนำสิ่งที่ตนเองมีอยู่มาช่วยโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อช่วยเหลือเพื่อนทำให้เพื่อนมีความสุข หรือจากเกี่ยวกับเด็กที่เป็นมนุษย์ในตอนแต่งงานหน้าเค้ก มาร์คและโซอี้สองพี่น้อง วัย 7 ขวบและ 4 ขวบตามลำดับ ได้ช่วยกันลงมือเตรียมส่วนผสมสำหรับการแต่งงานหน้าเค้ก โดยที่เด็กๆสามารถอธิบายขั้นตอนในการเตรียมและวิธีการทำได้ ซึ่งพัฒนาการทางด้านสติปัญญาของเด็กในเรื่องนี้จะเห็นได้ว่าเป็นการฝึกหัดทดลองผิดลองถูกด้วยตนเองจนเกิดความชำนาญเป็นการเรียนรู้เชิงประจักษ์

ในกล้วยหอมจอมขมขื่น ตอนดินสอสีม่วง ปีปี2 สวมบทบาทเป็นนักสืบตามสืบหาร่องรอยจนกระทั่งพบดินสอสีม่วงของเอมี เด็กๆก็อาจเกิดการเปลี่ยนแปลงวิธีการสืบหาร่องรอยแบบกล้วยหอม เช่น ใช้แว่นขยายเพื่อส่องดูวัตถุให้เห็นชัดเจนขึ้น จะพบการแก้ปัญหาของกล้วยหอมในลักษณะการเรียนรู้จากการเลียนแบบหนังแนวนักสืบ และนำวิธีการมาปรับให้เหมาะสมกับตนซึ่งเป็นการแก้ปัญหาที่ไม่สลับซับซ้อน หรือการที่เอมีพิบหมวกกระดาษนำมาแบ่งให้มอร์แกนทำให้มอร์แกนสามารถเล่นเรือใบกระดาษร่วมกับเพื่อนๆได้ จะพบว่าเป็นปัญหาที่ไม่สลับซับซ้อนวิธีแก้ไขปัญหาของเอมีด้วยการนำทรัพยากรที่ตัวเองมีอยู่แบ่งปัน โดยมุ่งนั้นเพื่อให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการละเล่น เด็กก็จะได้เรียนรู้ว่าสามารถนำกระดาษมาพับประดิษฐ์เป็นสิ่งของ เช่นหมวก, เรือใบ

ในนิทาน นิทรา หมึกหวาน ได้แสดงพัฒนาการทางด้านสติปัญญาแสดงถึงความรู้รอบตัว และความสนใจในฐานะที่เป็นแม่บ้านในการรู้จักถนอมอาหาร โดยนำเอามะม่วงกวานมาตากแดดเพื่อฆ่าเชื้อโรค และถนอมอาหาร เด็กที่ได้ชมก็เกิดความรู้อึ้งประโยชน์ของแสงแดดว่าสามารถใช้ถนอม

อาหารได้ หรือบับ+บีบี ในตอนเขียนหนังสือ ได้นำเอาผ้าของหมึกหวาน และปลาไก่มาเขียนหนังสือแทนกระดาษเพื่อลดปริมาณการตัดต้นไม้ ซึ่งเด็กก็ได้ความรู้ว่ากระดาษที่ใช้เขียนหนังสือทำมาจากต้นไม้ เราสามารถใช้วัสดุอื่นทดแทนได้สำหรับการเขียนหนังสือ

ในแจ้วแหวนสาวใช้มหัศจรรย์ ลูกหนีเรียนรู้พัฒนาการทางด้านสติปัญญาเกี่ยวกับเรื่องของการอนุรักษ์ธรรมชาติจากการอยู่ในสิ่งแวดล้อมของผู้ที่อนุรักษ์ธรรมชาติคือ พ่อหนี แจ้วแหวน โดยแสดงความจริงจังในการกระทำ และต่อต้านผู้ที่มีพฤติกรรมที่ทำลายสิ่งแวดล้อม ส่งผลให้ลูกหนีมีพฤติกรรมของการอนุรักษ์ธรรมชาติไปด้วย เด็กที่ได้ชมเกิดการเรียนรู้และเลียนแบบการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมแบบลูกหนีได้ เช่นลูกหนีบอกนายนิสยเสีย"กระทงโพงทำลายสิ่งแวดล้อม ให้ใช้กระทงใบตองแทน" หรือบอกนายนิสยเสียว่า "การเก็บปะการังเป็นการทำลายธรรมชาติ"

▪ พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ

เนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนของต่างประเทศจะเน้นพัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ มากกว่าภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนของไทย เนื่องจากเด็กในวัย 2-5 ปียังไม่มีเหตุผล ตี้อัน เป็นวัยแห่งการปฏิเสธ มักเอาแต่ใจตนเองเป็นหลัก หงุดหงิด โกรธง่าย โมโหง่าย เป็นวัยที่ชอบเล่นคนเดียว เริ่มคบเพื่อนแต่จะเล่นใกล้ๆกัน ยังไม่เล่นด้วยกัน เด็กวัยนี้ควรจะได้รับการเรียนรู้โดยการสังเกตเกี่ยวกับพฤติกรรมที่ช่วยเสริมสร้างสังคมต่างๆ เช่น การแสดงความเมตตาต่อเพื่อน ต่อสัตว์เลี้ยง การแสดงความเชื่อเพื่อเชื่อแม่ แบ่งของเล่นและขนมให้เพื่อน นอกจากการเรียนรู้จากตัวแบบจริงแล้ว ก็อาจใช้สื่ออื่นๆเข้าช่วยด้วย (สุชา จันทน์เอม, 2536)¹¹⁵

เทเลทัปปีส์ ถึงแม้ตัวละครเทเลทัปปีส์ จะเป็นเด็กเล็กวัยเรียนตอนต้นแต่จะเห็นว่าตัวละครแสดงพัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ เช่น Tinky Winky, Dipsy, Laa Laa รู้จักยับยั้งใจ ไม่แสดงความรู้สึกออกมาเป็นพฤติกรรมที่ไม่ดี เช่น ไม่แสดงอารมณ์โกรธที่ถูกลู่อุดเขาของเล่นของตนไป นอกจากนี้เมื่อทั้ง 3 คนได้ของเล่นของตนคืนแล้ว ทั้งหมดรวมทั้งโพก็กอดกันกลม แสดงความรักซึ่งกันและกัน ขณะเดียวกันแม้ว่าลู่อุดจะเป็นฝ่ายผิด แต่เทเลทัปปีส์ทั้งหมดก็ยังบอกรักลู่อุดเสมือนเพื่อนในกลุ่มเช่นกัน แสดงให้เห็นว่าเหล่าเทเลทัปปีส์คิดว่าลู่อุดจะต้องน้อยใจ เสียใจ คือรู้จักระวังความรู้สึกที่ผู้อื่นมีต่อตนเอง ด้วยการแสดงความเมตตาต่อเพื่อน การแบ่งปันความรักต่อกัน นอกจากนี้โพยังได้แสดงความเป็นผู้นำ เช่น เป็นต้นคิดการเล่นเกมส์"จ๊ะเอ๋" ทำให้เพื่อนๆทำตามอย่าง โพแสดงความมั่นใจในการกล้าพูดกล้าแสดงออกมากที่สุด เด็กชื่นชอบโพเพราะว่าโพเก่ง ก็จะเลียนแบบการกระทำของโพในเรื่องการกล้าแสดงออก ซึ่งเด็กในวัย 2-3 ปี มีความอยากรู้อยากเห็น มีความสงสัยในสิ่งต่างๆ ไม่สิ้นสุด และจะถามจนกว่าจะได้คำตอบที่กระจ่างแจ้ง นอกจากนี้ยังเป็นวัยที่มีอารมณ์ร่าเริง หรือดีใจ และแสดงความรักต่อพ่อแม่ หรือสัตว์เลี้ยง ตลอดจนของเล่นที่ชอบ โดยที่เด็ก

วัยนี้แสดงความรักของตนออกมาอย่างเปิดเผย เช่นการกอดจูบผู้ที่เขารักหรือสิ่งของที่เขารัก (สุชา จันทน์เอม)

กล้วยหอมจอมซน ปี1ปี2 แสดงความเป็นห่วงเป็นใย เมื่อเห็นเพื่อนมีความทุกข์ต้องการให้เพื่อนสมหวัง เช่น ปี1ปี2 รู้ว่ามอร์แกนต้องการสร้างบ้านเด็กเล่นบนต้นไม้ซึ่งไม่สามารถทำได้ จึงออกความคิดให้มอร์แกนสร้างบ้านเด็กเล่นที่บ้านของตนแทน เพื่อให้เพื่อนมีความสุข หรือตอนรูปเปอร์ กล้วยหอม ปี1 ปี2 ไม่ได้ถือโทษแสดงความไม่พอใจที่หนูพูดว่า “คนฉลาดอย่างฉันยังทำไม่ได้ แล้วเธอจะทำได้หรือ” แต่กล้วยหอมยังคงซอมนกให้หนู แสดงให้เห็นการไม่ถือโทษ การให้อภัยเพื่อน หรือ เอมี่ไม่แสดงอารมณ์โกรธและยังบอกให้ลู่อุเล็กกังวลใจ ในตอนดินสอสีม่วง ซึ่งลู่อุได้ทำดินสอของเอมี่หายไปแล้วลืมนำมาหาที่ไหน เอมี่บอกให้ลู่อุสบายใจได้เพราะได้กล้วยหอมมาช่วยสืบหาให้แล้ว แสดงให้เห็นพัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพว่าเอมี่มั่นใจในความสามารถของกล้วยหอม และให้อภัยเพื่อนที่ไม่ได้เจตนา

นิทาน นิทรา นมิกหวานจะแสดงพัฒนาการทางด้านอารมณ์มากที่สุด ไม่ถือโทษโกรธเพื่อน เช่น ปลาโกที่พูดจาเสียดสีว่า “นมิกหวานให้ปีบีรับประทานอาหารในจาน เพราะกลัวว่าของที่ตัวเองทำจะเหลือทิ้ง” หรือ บาบามีบีเอาแต่เล่นจนจานซามแตกหมด หรือนมิกหวานต้องทำงานบ้านคนเดียวจนเป็นลม นมิกหวานก็ไม่ได้ต่อว่าแสดงอารมณ์โกรธ กระพืดกระพืด ใช้คำพูดประชดประชันเพื่อน หรือทำการละทิ้งงานเหมือนที่เพื่อนๆ ทำแต่อย่างใด ยังคงให้อภัยเสมอมา และแสดงความเมตตา ช่วยเหลือเพื่อนๆ อยู่เสมอ เช่นเมื่อปีบี ปวดท้อง นมิกหวานก็รีบไปตามท่านตุ้งกำให้มาช่วยเหลือ และแสดงความห่วงใยปีบี

แจ้วแหวนสาวไข่มุกศักรัย ลูกหนีแสดงพัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ คือ แสดงความรักต่อบิดา ตอนวันเกิดพ่อหนี ลูกหนียินดีหุบกระปุกออมสินของตนเพื่อนำเงินไปซื้อกระถางต้นไม้ที่เสนอขายทางทีวี เพื่อหวังว่าพ่อนมิกมีความสุขที่ได้ของขวัญวันเกิด

ในเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนจะให้เห็นพัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพด้วย การสวมบทบาท (Role-Taking) ของตัวละคร ตัวละครก็จะคิดว่าตนอยู่ในบทบาทนั้นจะแสดงอารมณ์และบุคลิกภาพตามบทบาทที่สวมอยู่ ในนิทาน นิทรา เช่น นมิกหวาน ชอบสวมบทบาทเป็น“แม่” ส่วนเพื่อนๆเปรียบเสมือน“ลูก” ทำหน้าที่ดูแลสารทุกข์ความเจ็บป่วยของคนในบ้านให้เรียบร้อย ปลอดภัย นมิกหวานจะแสดงความเป็นห่วงเป็นใยเมื่อเพื่อนๆ กลับบ้านดึก และชอบบ่นเรื่องโน้นเรื่องนี้เป็นประจำ โดยที่นมิกหวานมีความปรารถนาดีต่อทุกคน และแสดงท่าทีว่าตนเป็นผู้ใหญ่ ส่วนเพื่อนๆเปรียบเสมือนลูกๆ ซึ่งจะต้อง อบรมอยู่เสมอ ทำให้หลายครั้งเพื่อนๆ ต่างเบือนหน้า และหนีไป

เด็กเกิดการเลียนแบบ วิธีการสวมบทบาทโดยแสดงการสวมบทบาทความเป็นแม่ เช่นเดียวกับหมึกหวาน หรือเช่นที่ก๊อกล้อยอมชอบสวมบทบาทเป็นหมอ เพื่อตรวจรักษาคนไข้ หรือสวมบทบาทเป็นนักสืบเพื่อสืบหาร่องรอยของที่หายไป

■ พัฒนาการทางด้านสังคม

เด็กวัย 2-5 ปี เริ่มรู้จักคบเพื่อนและรู้จักเล่นกับเพื่อนได้ดีขึ้น มีการแสดงพฤติกรรมต่างๆออกมาให้เห็น เช่น การร่วมมือ, การยอมรับฟัง, การแสดงออกของความเป็นผู้นำ (สุชา จันทน์เอม)

นอกจากนี้ เบียเจท์ นักจิตวิทยาชาวสวิส ได้แบ่งพัฒนาการทางสังคมของเด็กออกเป็น 3 ชั้นคือ

1. ชั้นยึดถือตนเองเป็นศูนย์กลาง (self control) เด็กจะยังไม่สนใจใคร ไม่เล่นกับใครทำอะไรยึดถือความพอใจของตนเองเป็นใหญ่ มักจะหวงของตน ไม่ยอมให้ใครยืมหรือแบ่งปัน มักวิวาทกันเสมอ
2. ชั้นพยายามที่จะเข้าสังคม จะเริ่มเข้าไปเล่น หรือรวมอยู่กับกลุ่มเพื่อนๆ
3. ชั้นมีปฏิริยาตอบสนองซึ่งกันและกัน คือเด็กพอใจที่เล่นด้วยกัน ช่วยเหลือเกื้อกูลกัน มีความเห็นอกเห็นใจกัน

เด็กในวัยต้นส่วนใหญ่จะมีพัฒนาการอยู่ในชั้นที่ 1 และชั้นที่ 2

ในเทเลทัปบีสส์ ตัวละครเทเลทัปบีสส์ทั้ง 4 ตัว แสดงพัฒนาการทางด้านสังคมคือเล่นรวมอยู่กับกลุ่มเพื่อนๆ และมีปฏิริยาตอบสนองซึ่งกันและกัน คือเด็กพอใจที่เล่นด้วยกัน ช่วยเหลือเกื้อกูลกัน มีความเห็นอกเห็นใจกัน เช่น โพนาวีชีช่วยเหลือเพื่อน เพื่อให้เพื่อนได้สิ่งของกลับมาตามเดิม ตอนเดินแจ๊สเด็กบนโลกมนุษย์รวมกลุ่มกัน ต่างคนต่างเดินตามจังหวะเพลงแจ๊สด้วยความสนุกสนาน

ในก๊อกล้อยอมชมชื่น จะเห็นพัฒนาการทางด้านสังคม การช่วยเหลือเพื่อนเพื่อให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่นด้วยกันอย่างสนุกสนาน ซึ่งจะสอดคล้องกับแนวคิดพัฒนาการของเด็กวัยประมาณ 6-9 จะชอบเล่นเป็นกลุ่ม เช่นบรรดาหนีเท็ดดีตกลงใจ นำเอาอุปกรณ์เช่นไม้กวาด เลื่อย กะทะมาบรรเลงเป็นดนตรีให้ก๊อกล้อยอมฟัง แต่ก๊อกล้อยอมไม่ต้องการแค่ฟังอย่างเดียว แต่ต้องการมีส่วนร่วมด้วย โดยนำเอากีตาร์เก่ามาร่วมบรรเลงดนตรีสร้างความสนุกสนานต่อกัน

ในนิทานนิทรา บาบ่า บีบี หมึกหวาน และปลาโก้ จะแสดงพัฒนาการทางสังคม เช่น เมื่อใครคนหนึ่งประสบเหตุการณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง เพื่อนก็จะให้ความช่วยเหลือ เช่น ตอนถูกใจมตี บาบ่ากับปลาโก้ถูกแมลงทำร้ายร่างกาย หมึกหวานและบีบีเป็นห่วง แสดงความเอื้ออาทรโดยรีบตามทันดูงำให้มาช่วยปฐมพยาบาล ปลาโก้ แสดงให้เห็นถึงลักษณะของเด็กวัย 6-9 ปี ซึ่งต้องการเป็นผู้

ขณะแต่เพียงผู้เดียวในการเล่นต่างๆ ซึ่งเด็กวัยตอนกลางอายุ 6-9 ปี การเล่นมักเอาแต่ใจตนเอง ต้องการขณะแต่ผู้เดียว ซึ่งพัฒนาการทางสังคมเมื่อเด็กโตขึ้นจะรู้จักยอมรับฟังและทำตามความคิดเห็นของผู้อื่นด้วย (สุชา จันทน์เอม) เช่นปลาโก่เมื่อถูกราชาดุงกำลังสอน ปลาโก่ก็เข้าใจ หรือได้รับบทเรียนของการไม่รู้จักยอมแพ้ การแสดงความร่วมมือร่วมใจกันที่ปรากฏเช่นตอนของขวัญท่านดุงก้า เมื่อบาบาเสนอความคิดว่าให้ประดิษฐ์"ฮ้อนวิเศษอันใหม่"ให้ท่านดุงก้า ทุกคนก็ให้การสนับสนุนด้วยดี ลงมือประดิษฐ์สิ่งของด้วยความเต็มใจ

ใน แจ๋วแห้วสาวไซ้หมัศจรรย์ ลูกหนีช่วยแจ๋วแห้วเก็บเศษขยะที่เกลื่อนกลาดตามชายหาด เพื่อให้ชายหาดน่าเที่ยว หรือลูกหนีช่วยพ่อหนีและแจ๋วแห้วทาสีรั้วบ้าน และช่วยขุดร่องดินเพื่อฝังกลบขยะ ลูกหนีได้ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี และมีความสุขที่ได้ทำกิจกรรมร่วมกับคนอื่น ๆ จะเห็นว่าลูกหนีเป็นเด็กที่อ่อนโยน เชื่อฟัง ไม่เกเร เคารพผู้อาวุโส เด็กที่ได้ชมก็จะเกิดการเลียนแบบตามลูกหนี

ผู้วิจัยเชื่อว่าการที่เด็กได้เห็นตัวละครที่ปรากฏตามสื่อโทรทัศน์ที่แสดงออกถึงการเสริมสร้างพัฒนาการพื้นฐานที่สำคัญสำหรับเด็ก ซึ่งผู้สร้างพยายามสอดแทรกเนื้อหาที่ช่วยส่งเสริมและสนับสนุนให้เด็กมีพัฒนาการที่ดี เด็กยอมได้รับพัฒนาการไปที่ละเล็กละน้อย ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้จากตัวแบบอันจะส่งผลต่อพฤติกรรมที่ดีต่อไปได้

นอกจากในเรื่องเนื้อหาที่ตัวละครสะท้อนพัฒนาการแล้ว ผู้วิจัยยังพบว่าภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนของต่างประเทศและของไทยจะมีความแตกต่างกันในด้านตัวละคร ภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนของต่างประเทศ ตัวละครจะมีช่วงวัยที่ใกล้เคียงกัน ไม่แตกต่างกันมากนัก ดังนั้นการแสดงออกจึงเป็นที่รับรู้ และเข้าใจ การคิดและตัดสินใจตัวละครจะเป็นผู้คิดเอาเอง เนื่องจากถูกกำหนดด้วยบทบาทและหน้าที่ จะเห็นความพยายามในการชี้ให้เห็นว่าถึงแม้จะเป็นเด็ก แต่เขาก็มีความคิดความอ่าน มีอิสระ มีความคิดสร้างสรรค์ที่จะทำสิ่งแปลกใหม่ บางเรื่องอาจเป็นอันตรายในความรู้สึกของคนไทย เช่นเด็กแต่งหน้าเด็กเอง เด็กชอบแหม่มสิ่งของตัวเอง โดยที่ไม่มีผู้ใหญ่คอยกำกับ ดูแล แต่สิ่งนี้เขากลับมองเห็นว่าเป็นการฝึกฝนให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยตนเอง และเด็กจะเกิดการจดจำได้มากกว่าหลังจากที่เขาได้ลองผิดลองถูกด้วยตนเองแล้ว ภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนของต่างประเทศจะมีการสอดแทรกวัฒนธรรม ประเพณีตะวันตกเข้าไปในเรื่อง เช่นการรับประทานน้ำชายามบ่าย การจัดปาร์ตี้ตามบ้าน การฉลองคริสต์มาส การแสดงละครเวที การแสดงดนตรี ฯลฯ ซึ่งในส่วนนี้ผู้วิจัยมองว่าเป็นการกระทำของเด็กที่เลียนแบบผู้ใหญ่ ไม่ใช่วัฒนธรรมของไทย และเป็นสิ่งที่ฟุ่มเฟือย ขณะเดียวกันวัฒนธรรมที่ซึมเข้ามาทำให้เด็กไทยรับเอาวัฒนธรรมตะวันตก เช่นการจัดงานปาร์ตี้วันเกิด และร้องเพลง Happy Birthday ซึ่งคนไทยเราก็มีวัฒนธรรมในการฉลองวันเกิด แต่คนส่วนมากไม่

ค่อยนิยมประเพณีของไทยเพราะว่าไม่ทันสมัย เราจะยอมรับประเพณีของตะวันตกได้แก่การเป่าเทียนตัดเค้ก โดยเลี้ยงกันในหมู่เพื่อนๆ มากกว่าคนในครอบครัว จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนของต่างประเทศจะให้ความสำคัญกับการใช้ชีวิตในสังคมโดยเฉพาะเพื่อนมีบทบาทมากเมื่อเขาเติบโตขึ้น พร้อมกันนี้เนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนของต่างประเทศจะให้ความสำคัญในเรื่องพัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพของตัวละคร โดยที่ตัวละครจะมีการแสดงออกเป็นการกระทำและคำพูดที่เหมาะสม จังหวะน้ำเสียงที่โอนอ่อนไปตามเหตุการณ์ เป็นที่ยอมรับของสังคมเช่นเมื่อตัวละครแสดงน้ำเสียงกระตือรือร้นชมเชย ประกอบกิริยาเช่น เอมีชมเชยกล้วยหอม ทำให้ผู้ที่ได้รับคำชมเกิดความภูมิใจ และดีใจที่มีคนชมเชย ก็แสดงอาการตอบรับว่าดีใจ และพูดขอบคุณในทันที ซึ่งสร้างความยินดีทั้งต่อผู้ให้และผู้รับ หรือเมื่อผิดหวัง เพื่อนก็จะปลอบประโลมด้วยคำพูด สร้างกำลังใจแก่กัน ในขณะที่ภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนของไทย"นิทานนิทรา"พยายามให้ความสำคัญในเรื่องพัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ โดยสอดแทรกไปในบทเจรจามากกว่าการกระทำ แต่บางครั้งการแสดงออกของตัวละครในด้านเสียงพูด อาจทำให้ผู้รับเกิดการเบี่ยงเบนพฤติกรรมไป อย่างเช่น "หมึกหวาน" ซึ่งมีความปรารถนาดีต่อเพื่อนๆ แต่ลักษณะเสียงที่แหลม สูง และมักแสดงว่าตนเป็นผู้ใหญ่กว่าทุกคน ทำให้ผู้ฟังคือเด็ก รู้สึกว่ากำลังถูกบังคับ ถูกสั่งสอน ทำให้หลายๆครั้งที่เด็กๆไม่เชื่อฟัง ไม่ทำตาม แถมยังทำในสิ่งที่ตรงกันข้ามอีกด้วย

ขณะที่ภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนของไทยทั้งนิทานนิทรา และแจ๋วแห้วสาวใช้มหัศจรรย์ ตัวละครจะมีวัยที่หลากหลาย เช่นนิทานนิทรา มีทั้งเด็กเล็กอย่างبابาบีบี เด็กโตอย่างปลาโก้ หมึกหวาน และมีผู้ที่อาวุโสสูงสุดคือราชาตุ๊กก้า ส่วนแจ๋วแห้ว มีเด็กเล็กคือลูกหมี่ ผู้ใหญ่ในวัยต้นคือแจ๋วแห้ว ผู้ใหญ่ในวัยกลางคนคือนายนิสสัยเสีย และพ่อหมี่ ตัวละครมีวัยที่แตกต่างกันดังนั้นการสื่อสารอาจมีปัญหาในเรื่องของความเข้าใจที่ตรงกัน เด็กจะไม่สามารถพัฒนาการทางด้านสติปัญญาคิดค้นสิ่งต่างๆด้วยตนเองให้เห็นได้เด่นชัด เนื่องจากมีผู้ใหญ่คอยกำกับ ดูแล เด็กจะได้เรียนรู้จากคำสั่งสอนแทน ซึ่งการเรียนรู้ในลักษณะนี้จะเป็นการเรียนรู้ซึ่งเกิดจากการเลียนแบบ เป็นการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม โดยมีผู้ใหญ่เป็นผู้ถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆ ให้ เด็กจะมีกรอบความคิดที่ผู้ใหญ่ได้วางเอาไว้ ดังนั้นเด็กไทยจึงขาดความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากไม่ค่อยมีโอกาสได้ลองใช้สติปัญญาสำหรับการแก้ปัญหา ผู้ใหญ่มักเกรงอันตรายที่จะเกิดขึ้นหากเด็กเป็นผู้ลงกระทำ เนื่องด้วยเด็กยังไม่มีความรอบคอบแยกแยะสิ่งที่ถูกต้องเหมาะสม อีกประการหนึ่งระบบสังคมของไทย เรายังอาศัยการพึ่งพาอาศัย เป็นครอบครัวใหญ่ที่มีบุคคลหลายรุ่นอยู่ด้วยกัน หรือแม้จะเป็นสังคมยุคใหม่เป็นครอบครัวเล็ก แต่ก็มักอาศัยการไหว้วานเพื่อนบ้านช่วยดูแล เด็กไทยเราจึงอยู่ภายใต้การปกป้องของผู้ใหญ่ เนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนเรื่องนิทานนิทรา จะให้ความสำคัญการอบรมในเรื่องจริยธรรม มารยาททางสังคม สิ่งแวดล้อมรอบตัว ขณะที่แจ๋วแห้วจะเน้นการให้ความรู้เกี่ยวกับการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม หวังว่าผู้ใหญ่จะเป็นผู้ถ่ายทอดให้อุทิศคือเด็กรุ่นหลังได้รับรู้และปฏิบัติต่อไป

พัฒนาการของเด็กที่สะท้อนผ่านภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนในเรื่องต่างๆ

1. การเรียนรู้การทำกิจกรรมต่างๆ

จะพบว่าภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนทุกเรื่องจะเสนอกิจกรรมที่น่าสนใจหลายอย่างซึ่งจะช่วยส่งเสริมพัฒนาการ เช่น กล้วยหอมจัดบ้านใหม่, เอมี่วาดรูป, โฟซี่สก็๊ตเตอร์, บีบีเล่นขายของ, มอร์แกนเล่นต่อของ, ลูทมนิตกแต่งกระดางไบเก๋า ฯลฯ การที่เด็กได้พบเห็นตัวอย่างของกิจกรรมต่างๆ เด็กจะเกิดการฝึกฝนทักษะด้านการใช้กล้ามเนื้อ เรียนรู้การใช้สติปัญญาในการคิด มีจินตนาการ เช่นคิดภาพที่จะวาด และฝึกฝนอารมณ์และบุคลิกภาพให้ใจเย็น อดทนในการทำงานให้สำเร็จ ส่งผลต่อพัฒนาการทางด้านสังคม เด็กจะเรียนรู้ที่จะใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์และสามารถนำไปใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อคนอื่นในสังคมต่อไป

2. การฝึกหัดการแก้ไขปัญหา

จะพบว่าภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนบางเรื่องเช่นกล้วยหอมจอมซน จะให้ความสำคัญของการแก้ไขปัญหาโดยที่ตัวละครเป็นผู้คิดหาวิธีการเองด้วยการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่เป็นเครื่องมือ เช่นเรื่องกล้วยหอมจอมซน ตอน"หมวกกันแดด" มอร์แกนไม่สามารถเล่นเรือใบกระดาศกับเพื่อนๆได้เนื่องจากหมวกของเขาปลิวหายไปไหนทะเล เอมี่เสนอให้หมวกกระดาศแก้มอร์แกน ทำให้มอร์แกนสามารถเล่นกับเพื่อนๆในวันที่แดดจัด, ในเทเลทับปัส เหล่าเทเลทับปัสไม่สามารถวิ่งไล่ทันลูลูได้ เพราะลูลูวิ่งได้เร็วกว่า"โพ" จึงใช้สก็๊ตเตอร์วิ่งไล่จับลูลูจนทัน ทำให้ลูลูยอมแพ้และคืนสิ่งของต่างๆให้

3. การเล่นด้วยกันเป็นกลุ่ม

จะพบว่าภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนทุกเรื่องจะมีการนำเสนอพัฒนาการทางด้านสังคมในเรื่องของการเล่นเป็นกลุ่ม เนื่องจากเด็กในวัย 2-5 ปีมักเอาแต่ใจตัวเอง อยากได้ของคนอื่นเมื่อเล่นด้วยกันก็มักลงท้ายด้วยการทะเลาะแย่งของเล่น และเล่นด้วยกันไม่เป็น ซึ่งในภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนที่น่าสนใจในเรื่องเทเลทับปัสสำหรับเด็กเล็กคือการเล่นในบริเวณเดียวกัน แต่ไม่มีความสัมพันธ์หรือการปะทะทางร่างกาย ได้แก่ต่างคนต่างเดินไปตามจังหวะ จะไม่มีการเล่นเกาะติดกันเหมือนเด็กโต ยกเว้นเหล่าเทเลทับปัสซึ่งแสดงให้เห็นถึงการสร้างความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิด คือไปไหนไปด้วยกัน และเล่นด้วยกันโดยไม่มีการทะเลาะเบาะแว้งแต่อย่างใด และสามารถเล่นด้วยกันเป็นกลุ่ม ในกล้วยหอมจอมซน จะเน้นการเล่นด้วยกันเป็นกลุ่มอย่างสนุกสนาน ซึ่งเด็กเล็กที่ขมอยู่บ่อยๆ ก็อาจอยากทดลองในการเล่นกับเพื่อนๆเป็นกลุ่มโดยไม่ทะเลาะแย่งของเล่นเหมือนตัวละครในกล้วยหอมจอมซนก็ได้

4. การรู้จักกระแบบอารมณ์และการให้อภัยผู้อื่น

เด็กในวัย 6-9 ปีเป็นวัยที่มีความสนใจชอบเล่นกีฬาที่ใช้กำลัง และชอบที่จะเป็นผู้ชนะในการแข่งขันลงท้ายด้วยการทะเลาะต่อสู้กัน แต่ในภาพยนตร์เรื่องนี้จะเห็นว่าแม้อีกฝ่ายจะไม่ถูกต้อง แต่ถ้าฝ่ายหนึ่งเสียบึงไม่ปะทะโต้ตอบ การก้าวร้าวซึ่งกันและกันอันนำไปสู่การต่อสู้ก็จะมี ในนิทาน นิทราดอน"วิ่งสามขา" ปลาโก้และบาบาต่างก็วิ่งไปคนละทางไม่สามัคคีกันทำให้ทีมแพ่ ปลาโก้โกรธและโทษว่าเป็นความผิดของบาบาที่ทำให้ทีมของตนแพ่ ซึ่งถ้าบาบาโต้ตอบ ปลาโก้ยอมไม่พอใจและทะเลาะต่อสู้ได้ แต่บาบารู้จักกระแบบอารมณ์ไม่พอใจนี้เพราะไม่ต้องการเป็นศัตรูกับใคร และคิดว่าการให้อภัยไม่ถึงสาปลาโก้ จะช่วยต่อมิตรภาพของเขาให้ยืนยาวขึ้นเขาจะได้มีเพื่อนเล่น พาไปที่ต่างๆได้

5. การให้ความช่วยเหลือ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อผู้อื่น

จะเห็นได้เด่นชัดที่สุดในภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนของทุกเรื่อง เด็กจะซึมซับก่อให้เกิดจริยธรรมที่ดั่งงามได้แก่ การให้ความช่วยเหลือ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อผู้อื่น ทำให้มนุษย์ในสังคมอยู่ด้วยกันด้วยความรักความเข้าใจกัน มีแต่ความสุขใจ ไม่ทำร้ายกัน เช่นกล้วยหอมช่วยทำรองเท้าแตะคู่ใหม่ให้เพื่อนๆคือมอร์แกนและเอมี ในทะเลทึบปีส โฟเฮาส์กูดเตอร์มาวิ่งไล่เพื่อให้ลูลูยอมแพ่ และคืนของให้เพื่อนๆของตน นิทาน นิทรานิมิกหวานทำงานบ้านจนเป็นลม เพื่อนๆทุกคนต่างเป็นห่วงและแสดงความเสียใจต่อการกระทำของตน และเรียกราชาตุ๊กก้าให้มาช่วยปฐมพยาบาล ส่วนเรื่องแจ้วแหวนสาวไอซ์มัทศจรรยย์ แจ้วแหวนช่วยเหลืด้วยการแก้ไขกระทงใบตองของนายนิสยเสียให้สวยงาม และลูกหมีเออาขนมลูกกวาดสีสวยๆ ไปแบ่งให้เพื่อนๆที่โรงเรียนได้รับประทานกัน

6. การเรียนรู้สิทธิของตนเองและผู้อื่น รวมถึงการเรียนรู้ที่จะพิทักษ์สิทธิของตน

การที่เด็กได้ชมภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนบ่อยๆ เด็กจะซึมซับรับเอาพฤติกรรมบางอย่างเช่น เรื่องทะเลทึบปีส เด็กได้เรียนรู้ที่จะรักษาสีทรีของตนเมื่อถูกผู้อื่นมาแย่งชิงสิ่งของส่วนตัวไป ก็ต้องเรียกร้องหรือหาวิธีการที่จะให้ได้กลับคืนมา นอกจากนี้เด็กยังได้เห็นการทวงสิทธิ์ด้วยวิธีการแบบสันติ ไม่ใช่การทะเลาะเบาะแว้ง หรือการทำร้ายร่างกายกัน ซึ่งเป็นวิธีที่เด็กๆนิยมใช้ เด็กๆจะได้ใช้วิธีการวิ่งไล่จับกันแทนที่ ผู้ที่แพ้ก็ต้องคืนของ ผลคือทั้งสองฝ่ายไม่ต้องได้รับความเจ็บปวดจากการต่อสู้ นอกจากนี้เด็กที่ถูกเด็กที่โตกว่ากลั่นแกล้ง นิทาน นิทรานิมิกหวานถูกปลาโก้แกล้ง เด็กก็เรียนรู้ที่จะเรียกร้องสิทธิ์ โดยไม่ต้องใช้กำลังแต่ใช้วิธียืมมือผู้อื่น คือการฟ้องผู้ใหญ่ ให้มาดำเนินการแทน ในกล้วยหอมจอมซน เด็กก็เรียนรู้ที่จะเรียกร้องค่าชดเชย เมื่อผู้อื่นทำความเสียหายต่อทรัพย์สินส่วนตัวตน เช่นตอนบริการซักผ้า ปีบี2 และลูลูมาที่ร้านหนูให้หนูรับผิดชอบที่ทำให้เสื้อผ้าเสียหาย ซึ่งหนูต้องยอมรับความผิดและชดใช้ให้ด้วยการเย็บชุดใหม่ที่เหมือนเดิม การเรียนรู้สิทธิของผู้อื่น เช่นไม่ส่งเสียงดังด้วยการเปิดวิทยุ เพราะทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน รำคาญ เช่นมอร์แกนที่รำคาญ เสียงวิทยุที่ดังลั่นของลูลู

และเสียงทำอาหารที่ดังของเอมี เด็กจะได้เรียนรู้ที่จะเคารพสิทธิ์ของผู้อื่นด้วยการไม่สร้างความเดือดร้อนให้ผู้อื่น

7. ความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น

เด็กจะเห็นการแสดงความสามารถรับผิดชอบต่อตนเอง เช่น รู้จักเตรียมตัวจัดตารางเรียนไว้ล่วงหน้า มาเรียนแต่เช้า และตั้งใจเรียนหนังสือดังเช่นบีบีและหมึกหวานในนิทาน นิทรา หรือกล้วยหอมจอมซน หนูเจ้าเล่ห์แสดงความสามารถรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น แม้ว่าจะไม่สบายก็ลงมาย้ายกล่องของจากรถเข้ามาในบ้านเพราะเห็นว่าฝนใกล้จะตก นอกจากนี้ยังแสดงป้ายว่าร้านปิด เพื่อให้คนอื่นได้ทราบว่าร้านปิด จะได้ไม่ต้องเสียเวลามาซื้อ นอกจากนี้เด็กยังได้เรียนรู้ถึงการรับผิดชอบต่อผู้อื่นด้วยการไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม เช่นไม่ทิ้งขยะตามที่สาธารณะต่างๆ ทำให้สถานที่แห่งนั้นสกปรก ไม่น่าดู และยังทำให้ผู้อื่นได้รับความเดือดร้อน ถูกเศษแก้วบาดเท้า ในแฉิวแหวนสาวไอซ์มหัศจรรย์ เช่นลูกหมี่ที่เหยียบเศษแก้วที่ผู้อื่นโยนทิ้งตามชายหาด การที่เด็กได้รู้จักรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่นจะส่งผลให้ทุกคนอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข

8. การพึ่งพาตนเอง

เด็กจะเห็นการพึ่งพาตนเอง ช่วยเหลือตนเองเช่นการถือกรงสัตว์เข้าไปพบสัตว์แพทย์โดยลำพัง แล้วพูดคุยถึงสาเหตุที่ดงพาสัตว์เลี้ยงของตนมาพบ ในเรื่องเทเลทับบี้ส ดชน"สัตว์แพทย์" หรือในกล้วยหอมจอมซน หนูเจ้าเล่ห์จะแสดงการพึ่งพาตนเองด้วยการหารายได้ด้วยวิธีการต่างๆ เช่นนำเอาวัสดุเก่ามาดัดแปลงประดิษฐ์เป็นสิ่งของใหม่เพื่อนำมาขายที่ร้าน เช่นตอน"ชื่อของเก่า"

การพึ่งพาตนเองเป็นสิ่งสำคัญสำหรับชีวิตในปัจจุบัน การที่เด็กได้เห็นเนื้อหาของกรงพึ่งพาตนเองบ่อยๆ เด็กก็อยากที่จะลองทำเอง เมื่อเด็กได้ฝึกหัดการพึ่งพาตนเองทำให้เด็กมีความสามารถ มีความมั่นใจ มีความฉลาดที่จะแก้ไขปัญหา สามารถที่จะต่อสู้ชีวิตในสังคมปัจจุบันซึ่งมีแต่การแข่งขันอย่างรุนแรง ซึ่งเด็กไทยส่วนใหญ่จะขาดคุณสมบัติในข้อนี้เนื่องจากมักมีผู้ใหญ่คอยให้บริการด้วยความรัก เมตตาและสงสาร

9. การเคารพผู้อาวุโส

เป็นที่ทราบกันดีว่าในสังคมตะวันตก จะไม่ได้ให้ความสำคัญในเรื่องระบบอาวุโสเนื่องจากเชื่อว่าความสำคัญความก้าวหน้าในหน้าที่การงานของบุคคลจะต้องพิจารณาจากความสามารถ และผลงานของบุคคลนั้นๆ โดยไม่เกี่ยวกับเรื่องวัยวุฒิ ซึ่งจะต่างจากสังคมไทยที่ยังให้ความสำคัญใน

เรื่องระบบอาวูโตอยู่ ผู้วิจัยเชื่อว่าการที่เด็กยังให้ความสำคัญในเรื่องระบบอาวูโตอยู่บ้างโดยอยู่ในขอบเขตที่พอเหมาะพอดี โดยไม่เป็นการทำลายความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก จะช่วยทำให้เด็กไทยไม่ก้าวร้าวจนเกินไป เป็นการแสดงความเคารพให้เกียรติซึ่งกันและกัน เพื่อให้สังคมอยู่ด้วยกันอย่างสันติสุข ไม่เกิดการแก่งแย่งเพื่อให้ได้มาซึ่งอำนาจ ตำแหน่ง เงินตราด้วยการทำลายบุคคลอื่น เพื่อให้ตนเองได้รับชัยชนะ การมีระบบอาวูโตจะเกิดการแก่งแย่งแข่งขันน้อยลง เพราะจะมีลำดับของอาวูโตทำให้ทุกคนเคารพในบรรทัดฐานของสังคมนั้น

ในภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนจะยังคงเห็นการเคารพผู้อาวูโตอยู่เนื่องจากตัวละครยังเป็นเด็ก ซึ่งต้องขาดัยการพึ่งพาจากผู้ใหญ่ จึงแสดงการเคารพเชื่อฟังดังเช่นเทเลทัปบีส จะแสดงถึงการสื่อสารแบบสองทางระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ โดยเด็กไม่ได้แสดงท่าทีของการเขินอาย ที่จะถามคำถามที่ตนเองสงสัย ขณะที่นิทาน นิทรา จะแสดงการเคารพผู้อาวูโตที่เด่นชัด เด็กจะไม่กล้าแสดงการตอบโต้ผู้อาวูโตแม้ว่าผู้อาวูโตจะกระทำผิด ในนิทาน นิทราเช่นกรณีบาบากับปลาโก้ แต่จะรอให้ผู้ที่อาวูโตซึ่งเป็นบุคคลที่อีกฝ่ายให้ความเคารพมาเป็นผู้ตัดสินแทน ซึ่งจากกรณีของบาบากับปลาโก้ การที่บาบ่าไม่ได้ตอบโต้ปลาโก้จึงทำให้ไม่เกิดการโกรธเคืองของอีกฝ่าย ทั้ง 2 คนยังสามารถร่วมกระทำกิจกรรมบางอย่างต่อไปได้

เด็กที่ได้ชมเนื้อหาการเคารพผู้อาวูโต เพื่อให้เข้าใจระบบของสังคมไทยยังคงยึดถืออาวูโต เด็กจะได้รู้จักปรับตัวเอง หาวิธีการแก้ปัญหา เพราะถ้าเด็กก้าวร้าวจนเกินไปก็จะเป็นที่ที่ต้องการของสังคม เพราะสังคมไทยยังคงนิยมลักษณะของการประนีประนอมมากกว่าการต่อสู้เพื่อให้ได้มาซึ่งชัยชนะจนถึงที่สุดของอีกฝ่ายหนึ่ง สังคมของการประนีประนอมทำให้ทุกคนได้รับประโยชน์เกื้อกูลกัน

10. การมีวินัยและเคารพกฎกติกา

ในกล้วยหอมจอมซน เด็กจะได้เห็นการตรงต่อเวลาเมื่อมีการนัดหมาย เช่นไปปีคนิค ในเทเลทัปบีสจะแสดงถึงการมีวินัยในการเดินเป็นแถว ตามสี ตามขนาดของรูปร่างเริ่มจาก Tinky Winky, Dipsy, Laa Laa และ Po, เรื่องนิทาน นิทรา จะแสดงให้เห็นกฎกติกาในการแข่งขันกีฬา และแจ๋วแห้วสาวใช้มหัศจรรย์ จะแสดงถึงการเคารพกฎ เช่น "ห้ามจับสัตว์น้ำ" ในบริเวณสถานที่เพาะพันธุ์สัตว์น้ำ เช่นเต่าทะเล

การที่เด็กมีวินัยต่อตนเองเช่นตรงต่อเวลาทำให้เด็กเห็นความสำคัญของเวลา รู้จักการจัดสรรเวลาให้เกิดประโยชน์สูงสุด และผู้อื่นไม่ต้องเสียเวลาในการรอคอย นอกจากนี้ถ้าทุกคนปฏิบัติตามกฎกติกาจะช่วยเสริมสร้างความเป็นระเบียบเรียบร้อยในสังคม

แนวคิดสร้างสรรค์ตัวละครในเชิงสัญลักษณ์

1. กล้วยหอมจอมชน

บี1 บี2 หรือกล้วยหอม

เป็นตัวแทนของเด็กชายฝาแฝดที่น่ารักใฝ่ฝัน ชื่อ บริสุทธิ์ จริงใจ ชี้เล่น ชอบช่วยเหลือผู้อื่น เป็นเด็กที่มีประโยชน์ต่อสังคม ดังนั้นลักษณะการสร้างสรรค์เป็นหุ่น"กล้วยหอม" ถือเป็นผลไม้ที่เด็กๆคุ้นเคยโดยเฉพาะเด็กตะวันตก เนื่องจากเป็นผลไม้ที่ถูกนำมาขึ้นโต๊ะสำหรับรับประทานเป็นผลไม้ดับท้าย ทำให้ทุกคนอึ้งหน้าสำราญ เหมือน"บี1 บี2"ที่ทำให้ทุกคนอึ้งหน้ากับความน่ารัก สนุกสนานของเขา และการที่นำมาเป็นฝาแฝดเพราะธรรมชาติของกล้วยจะอยู่ติดกันเป็นหวี มีพี่น้องห้องเดียวกันเยอะมาก ดังนั้นบี1 บี2 ก็เปรียบเสมือนอยู่ในหวีเดียวกัน และถูกตัดมาเป็น 2 ชิ้น กลายเป็นฝาแฝดซึ่งไปไหนจะต้องไปด้วยกัน ทำให้การดำเนินเรื่องสนุกมีเพื่อนคู่คิด และการที่สวมชุดนอนลายทางสีน้ำเงินขาวนั้นก็ยอมแสดงให้เห็นถึงอุปนิสัยของกล้วยหอมว่าเหมือนเด็กๆทั่วไปที่ไม่ชอบอาบน้ำ เอาแต่เล่นทั้งวัน จึงสวมเสื้อผ้าชุดเดียวตลอดตั้งแต่เข้ายันค่ำ

เอมี ลูลู มอร์แกน หรือ นมเม็ดดี

เอมีเป็นตัวแทนเด็กหญิงที่มีนิสัยหัวๆ ส่วนลูลูเป็นตัวแทนเด็กหญิงที่มีนิสัยอ่อนหวาน เรียบร้อย ขณะที่มอร์แกนเป็นตัวแทนเด็กชายที่สุขุม เรียบร้อย (ลักษณะมีความเป็นผู้ใหญ่มากกว่ากล้วยหอม) การสร้างสรรค์ตัวละครกลุ่มนี้เป็นนม เนื่องจากเป็นตุ๊กตาที่เด็กๆรู้จักและคุ้นเคยเป็นอย่างดี เพราะเด็กส่วนใหญ่มักจะมีตุ๊กตานมไว้ในห้องนอนในสีสรรต่างๆ การวางบุคลิกลักษณะของตัวละครทั้ง 3 ต่างกันเพื่อให้เห็นความเป็นจริงว่าเด็กๆ แต่ละคนก็จะมีอุปนิสัยแตกต่างกัน

หนูเจ้าเล่ห์

เป็นตัวแทนของเด็กชายเจ้าเล่ห์ ชี้โกง มีอาชีพค้าขาย

การที่สร้างสรรค์โดยใช้ "หนู" เป็นสื่อเนื่องจากหนูตามบ้านเป็นสิ่งที่สกปรก ทุกคนมักรังเกียจหนู และอุปนิสัยของหนูก็ชอบขโมยของกิน และแทะสิ่งของต่างๆสร้างความเดือดร้อนและเสียหายเจ้าของบ้านที่หนูไปหลบซ่อนตัว ซึ่งในภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนเรื่องนี้ "หนูเจ้าเล่ห์" ก็จำลองอุปนิสัยของ"หนู" ด้วยการใช้เล่ห์เหลี่ยมสร้างความเดือดร้อน รุนวายให้กับคนอื่นๆอยู่เสมอ

เรื่อง "เทเลทัปบีส"

ตัวละคร หิงกี้ วิงกี้, ดิบซี่, ลาลา และโพ

เป็นตัวแทนของเด็กเล็กวัยอนุบาลอายุ 2-5 ปี โดยมีอุปนิสัยชอบเล่นกระโดดโลดเต้นไปมาตามประสาเด็ก ไม่คิดอะไรเพราะเป็นเด็ก

การสร้างสรรค์ตัวการ์ตูนหุ่นคนที่มีใบหน้าคล้าย "ลิง" เพราะลิงเป็นสัตว์ที่เด็กๆ จะชื่นชอบ มีหน้าตาที่ตลก ขบขัน แล้วมันก็ชอบปีนป่ายไปมา ชุกชอน ส่งเสียงร้อง นอกจากนี้ลิงยังชอบขออาหารจากคนอื่นที่ไม่รู้จัก แล้วก็ยิ้มง่ายดูเป็นมิตรกับทุกคน การใช้ตัวการ์ตูนหุ่นคนมีใบหน้าเป็น "ลิง" เพื่อให้เด็กเกิดความรู้สึกคุ้นเคย และเด็กมีลักษณะอุปนิสัยคล้ายลิงคือชุกชอน วิ่งเล่นได้ทั้งวัน ส่งเสียงร้องเหมือนกัน และชอบกินขนมของคนอื่นเช่นเดียวกันกับลิง

เรื่อง "นิทาน นิทรา"

بابา บีบี

เป็นตัวแทนของเด็กชายและเด็กหญิงวัยประมาณ 5-7 ปี เป็นพี่น้องกัน อุปนิสัยبابา ชอบกิจกรรมกลางแจ้งที่ใช้กำลังแบบเด็กผู้ชาย ส่วนบีบีชอบกิจกรรมแบบผู้หญิง งานเย็บปักถักร้อย ขายของ งานเบาๆทำในร่มมากกว่า

การสร้างสรรค์ตัวการ์ตูนหุ่นคน เป็นมนุษย์ต่างดาว เพื่อบอกสภาพของเด็กทั้ง 2 คนว่าไม่ประสีประสาอะไรในโลก จึงจำเป็นต้องมาเรียนรู้สิ่งต่างๆบนโลกมนุษย์

หมึกหวาน

เป็นตัวแทนของเด็กหญิงวัย 9-11 ปี มีอุปนิสัยรักสวยรักงาม เป็นแม่บ้านแม่เรือน ชับ่น

การสร้างสรรค์ตัวการ์ตูนหุ่นคนเป็น ปลาหมึก เนื่องจากปลาหมึกมีแขนเต็มรอบตัวไปหมด และอยู่ในทะเล การเคลื่อนไหวร่างกายจึงไม่แคล่วคล่องเหมือนปลา ซึ่งหมึกหวาน จะแต่งหน้าทาปาก และมีลีลาการเดินที่ยวบยาบไม่แคล่วคล่อง เหมือนปลาหมึก นอกจากนี้สถานที่ของเรื่องเป็นเกาะจึงต้องใช้ตัวแทนเป็นสัตว์ซึ่งอาศัยอยู่ในทะเลอันเป็นธรรมชาติของมัน

ปลาโก้

เป็นตัวแทนของเด็กชายวัย 9-11 ปี มีอุปนิสัยหลงตัวเอง ชี้โก่ง เป็นจอมซ่าแห่งเกาะน้ำหวาน

การสร้างสรรค์ตัวการ์ตูนหุ่นคนเป็น "ปลาตีน" เนื่องจากธรรมชาติของปลาตีนอยู่ในทะเล และมีความสามารถที่จะอาศัยได้ทั้งบนบกและในน้ำ และมีรูปร่างที่คล้ายเท้าของคน

ปลาโก้ ก็มีรูปร่างใหญ่โตแข็งแรง มีปากที่แข็งแรงสามารถกัดกินได้ทุกอย่าง และมีนิสัยจอมซ่า หลงตัวเอง มีลีลาการพูดที่สร้างความไม่พอใจให้กับคนรอบข้างได้เสมอ พูดจากวน

ราชาดุงก้าซีโตโนเสาร์

ราชาดุงก้าเป็นตัวแทนของผู้ใหญ่ซึ่งเป็นชายวัยกลางคนอุปนิสัยมีเหตุผลใจเย็นเป็นที่เคารพของเด็กๆ การสร้างสรรค์ตัวการ์ตูนหุ่นคนเป็น "แมว" เนื่องจากเด็กๆจะมีความคุ้นเคยกับแมวเพราะเป็นสัตว์เลี้ยงในบ้าน โดยธรรมชาติของแมวเป็นสัตว์ที่รักอิสระจะชอบหนีออกนอกบ้าน รักความสะอาด ตี้อัน ชอบสันโดษ การใช้แมว เป็นสื่อเพื่อแสดงให้เห็นว่าราชาดุงก้า รักอิสระโดยปรกติจะไม่อยู่กับเด็กๆ เว้นแต่เด็กๆจะขอความช่วยเหลือถึงจะมา นอกจากนี้ราชาดุงก้ามีสีขาว แสดงถึงความสะอาด รักความยุติธรรม ให้ความเป็นธรรมกับเด็กๆทุกคน ส่วนพาดหนะเป็นไดโนเสาร์ เพราะเด็กๆส่วนใหญ่แม้จะไม่เคยเห็นตัวจริงของไดโนเสาร์ แต่ก็คุ้นเคยจากภาพยนตร์ การ์ตูน และไดโนเสาร์ไม่ได้เป็นสัตว์ที่น่ากลัวหรืออันตรายในความรู้สึกของเด็ก

"แจ้วแห้วสาวไข่มุกหัตถกรรม"

พ่อนมี้ ลูกนมี้

พ่อนมี้เป็นตัวแทนของผู้ใหญ่ ซึ่งเป็นชายวัยกลางคนมีอุปนิสัยสุ่ม รอบคอบ มีเหตุผล รักสิ่งแวดล้อม ลูกนมี้เป็นตัวแทนของเด็กชายวัย 6-9 ปี อุปนิสัยชอบเล่น เชื้อฟุ้ง ไม่ดีดั้น นำรัก การสร้างสรรค์ตัวการ์ตูนหุ่นคนเป็น "นมี้" เนื่องจากเป็นสัตว์ที่เด็กๆคุ้นเคยในฐานะตุ๊กตาของเล่น และรูปร่างของนมี้ทั้ง 2 ตัวไม่ว่าจะเป็นพ่อนมี้ หรือลูกนมี้ก็อ้วนกลม นำรัก

แจ้วแห้ว

เป็นตัวแทนของหญิงสาววัย 12-13 ปี มีอุปนิสัยรักความสะอาด มีระเบียบวินัย ชี้ตักใจ ชอบไว้วางใจ การสร้างสรรค์ตัวการ์ตูนหุ่นคนเป็น "กระต่าย" เนื่องจากเป็นสัตว์ที่เด็กๆคุ้นเคย กระต่ายส่วนใหญ่มีสีขาวสะอาดตา รูปร่างตลกน่ารัก ชี้ตักใจ ซึ่งแจ้วแห้วก็มีลักษณะอุปนิสัยคล้ายกระต่าย รักความสะอาด และชี้ตักใจเช่นกัน

นายนิสสัยเสี่ย

เป็นตัวแทนของผู้ใหญ่ในวัยต้น มีอุปนิสัย เจ้าเล่ห์ มั่งคั่ง ชอบขโมยของที่ไม่ใช่ของตัวเอง ชอบทำลายสิ่งแวดล้อม การสร้างสรรค์ตัวการ์ตูนหุ่นคนเป็น "สุนัขจิ้งจอก" ธรรมชาติของสัตว์ประเภทนี้จะอยู่ในป่า ถ้าเนื้อสัตว์มีความอร่อย วิ่งได้ไกล มีกำลังมาก ซึ่งเด็กๆ จะสามารถสื่อได้ว่าสุนัขจิ้งจอกคือสัตว์ที่ไม่ดี ไม่นำรัก เจ้าเล่ห์ เช่นเดียวกับนายนิสสัยเสี่ย ซึ่งมีอุปนิสัย เจ้าเล่ห์ชอบหลอกลูกนมี้ต่างๆ ชอบขโมยของคนอื่น เหมือนสุนัขจิ้งจอกตามป่าที่ชอบแอบลักไก่ของชาวบ้าน นอกจากนี้เมื่อทำความผิดก็วิ่งหนี ซึ่งเหมือนกับนายนิสสัยเสี่ยเมื่อทำผิดก็จะหายตัวไปอย่างรวดเร็วเช่นกัน

จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าทางผู้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนต่างประเทศได้แก่กล้วยหอมจอมซน ได้วางตัวละครให้มีลักษณะคล้ายคนธรรมดาทั่วไป คือมีทั้งข้อดีและข้อเสียในตัวคนเดียวกัน ยกตัวอย่างเช่นกล้วยหอมแม้ว่าจะข้อดีคือมีนิสัยน่ารัก ชื่อ บริสุทธิ์ จริงใจ มีน้ำใจชอบช่วยเหลือผู้อื่น ชอบสนุกสนาน ชอบเล่น มีอารมณ์ขัน ให้อภัยผู้อื่นไม่ถือโทษ โกรธเคืองใคร แต่ข้อเสียของเขาคือ ความซื่อเกินไปทำให้ถูก หลอกหลวงได้ง่ายๆ และการให้อภัยคนง่ายๆ ไม่ถือโทษโกรธเคืองใครทำให้กล้วยหอมไม่เกิดการเรียนรู้ในความผิดพลาดที่เกิดขึ้นจึงทำให้กล้วยหอมถูกหนูลอกขี้แล้วขี้เล่า จนเพื่อน ๆ คือหนีเห็ดตุ๋นโกรธเคืองแทน นอกจากนี้การที่กล้วยหอมเอาแต่เล่น สนุกสนานแบบเด็กๆ ไม่ค่อยสนใจการเรียนเท่าที่ควร ทำให้การเรียนรู้เรื่องศัพท์ภาษาอังกฤษด้อยกว่าเพื่อน ๆ ทั้งหมด และเมื่อผิดก็ไม่จำสิ่งที่ถูกต้อง เช่นคำว่า Flour กล้วยหอมก็จำว่าเป็น Flower ทุกครั้งไป

หนูเจ้าเล่ห์ซึ่งผู้สร้างได้วางว่าเป็นตัวโกง ตัวร้าย มีบุคลิกที่ชอบโกง เจ้าเล่ห์ เอาัดเอาเปรียบเพื่อนแต่เมื่อได้ศึกษาอย่างละเอียดจะพบว่าหนูก็ได้เลวร้ายไปเสียทีเดียว หนูมีสิ่งดีๆ หลายอย่างที่น่ายกย่องได้แก่เป็นนักสู้ชีวิต กล้าลงทุน กล้าได้กล้าเสียในการทำธุรกิจใหม่ๆ ชอบพึ่งพาตัวเอง แม้ธุรกิจหลายประเภทเขาไม่เคยมีประสบการณ์แต่เมื่อคิดจะทำ หนูก็พยายามศึกษาและทำอย่างดีที่สุด เช่นตอน บริการซักผ้า หนูไม่เคยซักผ้ามาก่อน แต่เมื่อได้ยินเพื่อน ๆ บนเรื่องต้องซักผ้า หนูก็เลยได้ความคิดเปิดบริการซักผ้า ตลอดคืนนั้นหนูคิดค้นวิธีทุนแรงด้วยการใช้จักรยานออกกำลังกายมาต่อกับเครื่องซักผ้าเพื่อทุนแรง หนูทำงานอย่างหนักตลอดทั้งคืนเพื่อสามารถส่งมอบเสื้อผ้าในวันรุ่งขึ้นตามที่ได้สัญญา นั้นยอมชี้ให้เห็นถึงความรับผิดชอบต่องานในหน้าที่ ความขยันอดทน การหาหนทางที่จะสร้างรายได้เพื่อสร้างความมั่นคงปักแผ่นต่อชีวิต นอกจากนี้จะเห็นได้ว่าหนูเป็นคนประหยัดมัธยัสถ์ ในตอน"ชื่อของเก่า" กล้วยหอมจัดบ้านใหม่และทิ้งของต่างๆ อย่างมากมายโดยไม่นำพาว่าอาจนำสิ่งของมาดัดแปลงได้ แต่หนูเมื่อเห็นเข้าก็รีบเก็บสิ่งของที่เป็นขยะ โดยที่ยังไม่มีความคิดว่าจะทำอะไร แต่เมื่อเขากลับมาบ้านเขาก็นั่งคิดประดิษฐ์สิ่งต่างจากวัสดุเหล่านั้น ในที่สุดเขาก็สามารถประดิษฐ์สิ่งของออกมามากมายจากวัสดุของกล้วยหอม เมื่อกล้วยหอมมาเห็นเข้าก็ถูกใจของทุกอย่างและซื้อกลับไปจนหมด จนกระทั่งถึงได้รู้ว่าเป็นของเก่าที่เขาทิ้งนั่นเอง

หนูมีความขยัน ขณะที่เพื่อนเอาแต่เล่นสนุกสนาน แต่หนูกลับต้องเฝ้าร้านดูแลร้านของตนเองเป็นอย่างดี และไม่เคยทิ้งร้านไปเที่ยวที่ไหน เพราะร้านขายของมีอยู่แห่งเดียวที่ถนนคัดเคิล ซึ่งแสดงถึงความเป็นคนที่รับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

ในเทเลทาบิส์การวางตัวละครไม่ได้เน้นความดีความเลว เพราะเป็นเด็กเล็กมาก สิ่งที่น่าสนใจคือความสนุกสนาน ได้กระโดดโลดเต้นได้ออกกำลังกายเป็นหลัก โดยเน้นให้เด็กทางบ้านได้ลองทำ

ตามบรรดาเทเลทป์ส์ เพราะจะมีการเสนอการกระทำที่เข้าไปเข้ามา เพื่อให้เด็กเล็กได้เตรียมตัวทำตาม และสิ่งที่ทำก็ง่ายๆ เช่น ตบมือ ตีเขา กระโดด 2 ขา เป็นต้น

ขณะที่ผู้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนของไทยจะชอบแบ่งแยกกว่าเป็นกลุ่มของคนดี และคนเลว เช่นในเรื่องแจ้วแห้วสาวใช้มหัศจรรย์ คนดีคือ พ่อหมี่ ลูกหมี่ แจ้วแห้ว ขณะที่คนร้ายคือนายนิสัยเสีย เป็นการแบ่งที่ค่อนข้างชัดเจน ระหว่างคนดีกับคนเลวดังจะเห็นได้ว่านายนิสัยเสียมีนิสัยที่แย่เลว ชอบยุแหย่ให้เกิดการแตกแยกในครอบครัวคนอื่น นอกจากนี้ยังชอบทำลายสิ่งแวดล้อม ไม่เคยคิดที่จะทำสิ่งดีๆ เด็กที่ได้ชมจะเห็นความชัดเจนของคนดี และคนร้าย ซึ่งผู้วิจัยคาดในเจตนาของผู้สร้างว่าเด็กที่ได้ชมจะเกิดความเกลียดชังนายนิสัยเสีย เพื่อจะได้ไม่ทำตามแบบอย่างนายนิสัยเสีย เพราะถ้าเด็กทำลายสิ่งแวดล้อมก็จะมีแต่คนเกลียดชัง และคิดว่าเด็กเล็กอาจยังไม่สามารถแยกแยะความเป็นจริงของชีวิตในเรื่องความดีและความเลว จึงต้องมีการชี้ให้เห็นอย่างชัดเจน เพื่อเด็กจะได้ไม่เกิดความสับสน แต่สำหรับเด็กโตอาจไม่ชอบ เพราะดูง่ายเกินไป ไม่มีความซับซ้อน สมจริง

ส่วนเรื่องนิทาน นิทานตัวละครก็จะมีกรรมสมผสานของสิ่งที่ดีและสิ่งที่ไม่ดีในตัวคนเดียวกัน ซึ่งเป็นธรรมชาติของมนุษย์ เช่นตัว หมึกหวาน เป็นเด็กดี มีน้ำใจ เสียสละ รักเพื่อน ชอบช่วยเหลือผู้ขี้แพ้ แต่ขี้เสียของหมึกหวานคือ ชอบวางตัวเป็น"แม่"ของทุกคน ชอบบ่นเรื่องต่างๆ และพูดเสียงแหลมสูง ซึ่งไม่มีใครอยากฟัง ทำให้เพื่อนมักเสียงเมื่อได้ยินเสียงแหลมของหมึกหวาน นอกจากนี้หมึกหวานยังชอบฟ้องท่านตุ๊กก้า ถึงเรื่องต่างๆ โดยเฉพาะเรื่องที่ปลาโก้ชอบเกเร จึงทำให้ปลาโก้รำคาญและไม่ชอบหมึกหวาน มักหาทางแกล้งหมึกหวานอยู่เรื่อย

ส่วนปลาโก้ มีลักษณะเด็กเกเร ค่อนข้างอันตรายแต่ยังไม่มากนักเพราะยังเป็นเด็ก พูดจาขี้ยวน ชอบทะเลาะกับใครต่อใคร ไม่มีความรับผิดชอบต่องานในหน้าที่ แต่ข้อดีที่ค้นพบสำหรับตัวปลาโก้คือ ชอบสันโดษ ไม่ชอบยุ่งกับใครแต่ก็มีเพื่อนๆ ชอบมายุ่งกับปลาโก้อยู่เรื่อยเพราะปลาโก้จะมีกิจกรรมที่น่าสนใจ ปลาโก้เป็นคนที่สนุกสนาน ทำให้เพื่อนๆ อยากไปกับปลาโก้ เช่นบ๊อบบี้ ที่ยอมปลาโก้เพื่อจะได้ไปเที่ยวกับปลาโก้ หรือแม้กระทั่งหมึกหวานแต่ปลาโก้ก็มักโกงไม่ยอมพาหมึกหวานไปทำให้หมึกหวานโกรธ นอกจากนี้ปลาโก้มีน้ำใจ ช่วยเหลือเพื่อน ถ้าได้รับการขอร้องก็จะยินดีทำให้อย่างเต็มที่

นั่นย่อมแสดงให้เห็นว่าการสร้างตัวละครที่มีทั้งข้อดีและข้อเสียในตัวคนเดียวกันจะช่วยเพิ่มเติมเสน่ห์ให้กับตัวละครนั้น มีสีสันน่าสนใจ เพราะในชีวิตจริง เด็กๆจะไม่ได้พบคนที่ดีเพียงพร้อมไปทุกอย่าง เพื่อเด็กจะได้ฝึกการแยกแยะในสิ่งที่ดีที่ควรเอาเยี่ยงอย่าง และสิ่งที่ไม่ดีที่ควรหลีกเลี่ยงในตัวบุคคลนั้นๆ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนของไทย ควรได้เพิ่มพัฒนาการทางด้านร่างกาย ให้มากขึ้นเช่นการฝึกทักษะด้านต่างๆ การออกกำลังกาย การละเล่น เพราะเด็กเล็กจะชอบกิจกรรมที่ต้องใช้กำลังและเป็นการเสริมสร้างพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อให้แข็งแรงสมบูรณ์ต่อไป ขณะเดียวกันสร้างความสมดุลทั้งพัฒนาการในร่มและกลางแจ้งในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกันคือเด็กสามารถออกกำลังกายที่ไต่ๆก็ได้ เช่นเดินรำในบ้าน วิ่งไล่จับในบ้าน
2. เนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนของไทยควรเน้นศักยภาพของเด็กที่สามารถทำสิ่งต่างๆ ได้ด้วยตนเองได้แก่การที่เด็กรู้จักคิด หาหนทางที่จะนำไปสู่การแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นเองซึ่งอาจเป็นการพองพืดของถูกเป็นการแสวงหาความรู้ในเชิงประจักษ์
3. พัฒนาตัวการ์ตูนหุ่นคนให้สามารถเคลื่อนไหวได้คล้ายคนมากที่สุด เพื่อความสมจริงเช่นสามารถกระพริบตาได้ สามารถกระโดด วิ่งได้เหมือนเด็กเพื่อให้เด็กเกิดความรู้สึกของการเป็นพวกเดียวกัน ไม่ใช่ตัวการ์ตูนหุ่นคนเอาแต่นั่งและเดิน ซึ่งผิดธรรมชาติของเด็ก และมีวิธีการนำเสนอที่น่าสนใจ

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในอนาคต

1. การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเฉพาะเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเด็ก ซึ่งอาจไม่ครอบคลุมถึงเนื้อหาในส่วนอื่นๆ โอกาสต่อไปน่าจะมีการศึกษาเนื้อหาสาระในด้านอื่นๆ ของภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนในแต่ละเรื่อง
2. ควรได้มีการศึกษาในเรื่องประสิทธิผลของภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนต่อผู้รับสารซึ่งเป็นเด็ก เพื่อประโยชน์ในการปรับปรุงเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนให้เกิดประโยชน์ต่อเด็กต่อไป
3. ควรได้มีการศึกษาการสร้างสรรคตัวละครในเชิงเปรียบเทียบระหว่างตัวละครไทยกับตัวละครของต่างประเทศ
4. ในโอกาสต่อไปอาจมีการศึกษาในเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับเนื้อหาที่นำเสนอ