



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เด็กเป็นทรัพยากรที่มีค่าและมีความสำคัญยิ่งของชาติ เด็กวันนี้จะกลายเป็นผู้ใหญ่ในวันข้างหน้า เด็กจะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีสมรรถภาพหรือเป็นบุคคลที่ถ่วงความเจริญของสังคมนั้นย่อมขึ้นอยู่กับปัจจัยต่าง ๆ ในสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งการอบรมสั่งสอนมนุษย์ที่เป็น เด็กให้รู้จักระเบียบของสังคมนั้น จะต้องมีส่วนแทนทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ ความคิด ทัศนคติ พฤติกรรมที่คาดหวังนั้น ไปยังบุคคลที่เป็นสมาชิกใหม่นั้น ซึ่งตัวแทนทางสังคมต่าง ๆ ได้แก่

1. บิดามารดา หรือผู้ปกครอง ซึ่งเป็นบุคคลกลุ่มแรกโดยเฉพาะมารดา จะทำหน้าที่อบรมสมาชิกใหม่ของครอบครัว
2. กลุ่มเพื่อน อันได้แก่ เพื่อนเล่นชั่วคราว เพื่อนร่วมโรงเรียน เพื่อนเล่นตามถนนหนทาง เด็กย่อมเรียนรู้จากกลุ่มเพื่อนที่เล่นด้วยกัน เช่น เรียนรู้การรักพวกพ้อง การร่วมมือ การแข่งขัน และการเรียนรู้กติกาการเล่นง่าย ๆ เป็นต้น
3. โรงเรียน เป็นตัวแทนของสังคมที่ให้การศึกษอบรมอย่างมีแบบแผน เพื่อให้เด็กมีความรู้ มีจริยธรรม ศิลธรรม และขนบธรรมเนียมประเพณีต่าง ๆ ของสังคม รวมทั้งให้รู้จักรักษาสุขภาพอนามัยของตนเองและของสังคมอีกด้วย
4. สื่อมวลชน ได้แก่ วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร และภาพยนตร์ เป็นเครื่องมือถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจและข้อความ เนื้อหาสาระต่าง ๆ ทั้งทางที่ดีและไม่ดี ไปยังผู้คนจำนวนมาก ซึ่งมีผลต่อการเรียนรู้ของบุคคล โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็ก ในปัจจุบันสื่อมวลชนเหล่านี้มีข่าวด้านที่กว้างขวางและมีบทบาทที่สำคัญต่อกระบวนการทางสังคม เป็นอย่างมาก

บทบาทของภาพยนตร์การ์ตูนที่น่าสนใจโดยผ่านสื่อโทรทัศน์ มีข้อความสามารถที่จะสื่อสารไปยังประชาชนกลุ่มใหญ่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กเป็นผู้รับสารที่กระจัดกระจายอยู่ทั่วไปโดยไม่จำกัดจำนวน คุณสมบัติพิเศษของสื่อโทรทัศน์ คือ ทำให้เห็นทั้งภาพและได้ยินทั้งเสียง กล่าวอีกนัยหนึ่ง

ให้ผู้ผู้ชมได้รับทั้งด้านประสาทสัมผัสทางตาและทางหู อันเป็นการ เสริมสร้างประสบการณ์ที่เป็น รูปธรรมได้ดี ยิ่งในปัจจุบันนี้ด้วยแล้ว การเผยแพร่ภาพออกอากาศทางโทรทัศน์ก็สื่อสารไปได้ไกล สามารถให้ประสบการณ์ต่าง ๆ แก่ผู้ผู้ชมได้มาก อีกทั้งยังทำให้ผู้ชมมีประสบการณ์อย่างกว้าง ขวาง ก่อให้เกิดความรู้ในแง่มุมต่าง ๆ การชมรายการโทรทัศน์ที่มีคุณค่าย่อม เป็นส่วนหนึ่งในการยกระดับความรู้และความคิด เพราะฉะนั้นสื่อมวลชนจึง เป็นปัจจัยสำคัญต่อการ เรียนรู้ด้วย ตนเองของเด็กและ เด็กจะตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของสื่อมวลชน

การวิเคราะห์ เนื้อหาเป็นวิธีการวิจัยสื่อสารมวลชนชนิดหนึ่งที่มี วิเคราะห์เฉพาะ เนื้อหา รายการภาพยนตร์การ์ตูนที่แพร่ภาพออกอากาศทางโทรทัศน์ก็ เป็น เนื้อหาชนิดหนึ่งของสื่อมวลชน ดังนั้นจึงสามารถตรวจสอบ เนื้อหาด้านจริยธรรมที่น่า เสนอต่อผู้ชม โดยเฉพาะกับ เด็กได้

ลักษณะการสื่อสารของภาพยนตร์การ์ตูนที่น่า เสนอโดยผ่านสื่อโทรทัศน์ น่าจะ เปรียบ เทียบ ได้กับองค์ประกอบของการสื่อสารของลาสเวลล์ (Lasswell 1948: 38) ที่ตั้ง เป็นประโยค คำถามว่า

ใคร (Who)

พูดอะไร (Says What)

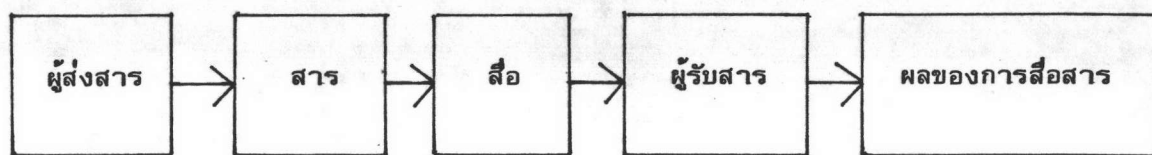
ผ่านสื่อใด (In Which Channel)

กับใคร (To Whom)

เกิดผลอย่างไร (With What Effects)

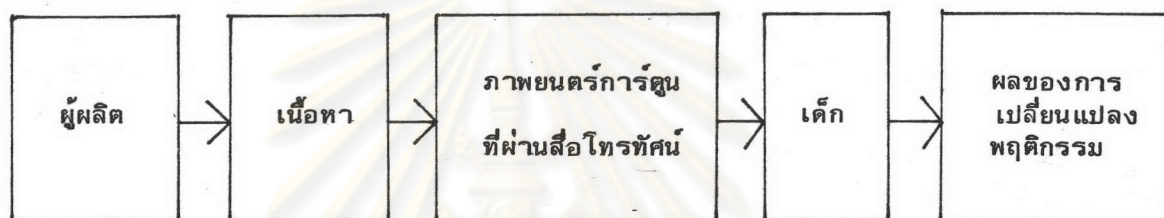
จากการตั้งประโยคคำถามดังกล่าวข้างต้น จะเห็นว่าแนวความคิดของลาสเวลล์นั้น มีองค์ประกอบของกระบวนการการสื่อสารคือ ผู้ส่งสาร (ใคร) สาร (พูดอะไร) สื่อ (ผ่านสื่อใด) ผู้รับสาร (กับใคร) และผลของการสื่อสาร (เกิดผลอย่างไร)

หากเรานำความคิดของลาสเวลล์มาเขียน เป็นแบบจำลองกระบวนการการสื่อสารก็จะเป็น แบบจำลองดังนี้ คือ



แบบจำลองกระบวนการสื่อสารของลาส เวลล์

และ เมื่อนำลักษณะการสื่อสารของภาพยนตร์การ์ตูนที่นำเสนอโดยผ่านสื่อโทรทัศน์มา
เปรียบเทียบกับแบบจำลองของลาส เวลล์ ก็จะได้ลักษณะดังนี้



แบบจำลองกระบวนการสื่อสารของภาพยนตร์การ์ตูนโดยผ่านสื่อโทรทัศน์

จากแบบจำลองจะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์การ์ตูนที่นำเสนอทางสื่อโทรทัศน์นั้น เป็นการสื่อสารมวลชนที่มีองค์ประกอบสำคัญอยู่ 5 ประการ คือ ผู้ส่งสาร ได้แก่ ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูน นับว่าเป็นองค์ประกอบแรก องค์ประกอบที่สอง คือ เนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูน อันได้แก่ คำหรือข้อความของเรื่องราว องค์ประกอบที่สาม คือ สื่อ ได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนที่ผ่านสื่อโทรทัศน์ ปรากฏภาพบนจอโทรทัศน์ องค์ประกอบที่สี่ คือ ผู้รับสาร ได้แก่ เด็ก ๆ ที่รับชมรายการจากเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนที่ผ่านสื่อโทรทัศน์ และองค์ประกอบที่ห้า คือ ผลของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของเด็ก อันเนื่องมาจากการที่ได้รับเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนนั้น ในระหว่างองค์ประกอบเหล่านี้ จะเห็นได้ว่า เนื้อหา (content) มีความสำคัญอยู่มิใช่น้อย เพราะเป็นการเสนอเรื่องราว เนื้อหาสาระให้แก่ผู้รับสารซึ่งเป็นเด็ก ทั้งทางด้านความบันเทิงแทรกผสมด้วยเกร็ดความรู้ ความคิด คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมที่ดีงาม หรือเป็นยาพิษที่มอมเมาเด็กให้ลุ่มหลง ทั้งนี้ก็สุดแล้วแต่การเสนอเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนนั้นจะชักนำพาไป

สิ่งที่น่าพิจารณาคือ การที่เด็กเรียนรู้เรื่องราวจากภาพยนตร์การ์ตูนนั้น ย่อมมีผลสะท้อนในด้านการแสดงออกทางพฤติกรรมของเด็ก เพราะเด็กยังไม่มีความสามารถจะแยกสิ่งที่เด็กดูจากภาพยนตร์การ์ตูนซึ่งเป็น เรื่องที่สมมติขึ้น กับสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงได้ จึงเป็นหน้าที่ของผู้แต่งที่จะถ่ายทอดความเป็นจริงและสะท้อนความปรารถนาที่จะปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงให้ดีขึ้นโดยทั่วไปแล้ว ผู้แต่งจะเสนอเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนที่สะท้อนสังคมในด้านรูปธรรมและนามธรรม ทางด้านรูปธรรมก็หมายถึง เหตุการณ์ทั่วไปที่เกิดขึ้นในสังคม ส่วนทางด้านนามธรรมนั้นหมายถึง ค่านิยมในชีวิตจิตใจของคนในสังคม ตลอดจนความรู้สึกนึกคิดของผู้เขียน (Williams อ้างถึงใน ตรีศิลป์ บุญขจร 2523: 7) นักศึกษาวรรณกรรม เชียงสังคม เรียกนามธรรมในวรรณกรรมว่า "เป็นโครงสร้างของความรู้สึก" ซึ่งก็หมายถึง ค่านิยม ความรู้สึก ความปรารถนา และชีวิตจิตใจของคนในทัศนะและความรู้สึกของผู้แต่ง

บุญเลิศ ศุกติลล (2527: 186-189) ได้กล่าวว่า ถ้าพิจารณาพฤติกรรมการรับข่าวสารของเด็กไทย ปรากฏว่าสื่อมวลชนประเภทโทรทัศน์สามารถเข้าถึงและมีอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนไทยมาก เมื่อเปรียบเทียบกับสื่อมวลชนประเภทอื่น โทรทัศน์สามารถเข้าถึงเด็กได้ง่ายและแพร่หลายทั่วไป การวิจัยที่ผ่านมา (Bumroongsook Siha Umpai, et al. 1975) พบว่า เด็กไทยจำนวนมาก โดยเฉพาะในกรุงเทพมหานครมีโอกาสดูโทรทัศน์ตามบ้าน ถ้าที่ไม่มีโทรทัศน์ก็ไปขอดูตามบ้านของเพื่อนบ้านหรือที่อื่น เด็กไทยใช้เวลามากในการดูโทรทัศน์ในแต่ละวัน เยาวชนไทยที่มีอายุต่ำกว่า 9 ปี ดูโทรทัศน์อย่างน้อยวันละ 1 ชั่วโมง และเยาวชนที่อายุระหว่าง 10-21 ปี ดูโทรทัศน์วันละไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง โดยเฉพาะวันหยุดและวันสุดสัปดาห์ เด็กมีโอกาสอยู่บ้านและใช้เวลาส่วนใหญ่ในการดูโทรทัศน์ ปรากฏหลักฐานด้วยว่า เด็กไทยดูโทรทัศน์เพื่อความบันเทิง และชอบดูรายการโทรทัศน์เกี่ยวกับภาพยนตร์จีนและญี่ปุ่นกันมาก เนื้อหาของรายการโทรทัศน์มีอิทธิพลต่อเด็กไทยในเรื่อง เกี่ยวกับการเลียนแบบและมีผลกระทบต่อทัศนคติและพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนไทยอย่างมาก ดังนั้น ถ้ารายการมีเนื้อหาเน้นหนักไปในด้านความรุนแรง อาชญากรรม การต่อสู้จ้องล้างจ้องผลาญ อภินิหาร ลึกลับ และความอาชญาอาชญาต่าง ๆ แล้วที่เป็นที่น่าวิตกว่าเด็กและเยาวชนจะพลอยมีพฤติกรรมก้าวร้าว ขาดความคิดริเริ่มและจิตใจเสื่อมลงไปด้วย ยิ่งไปกว่านั้นทัศนคติและพฤติกรรมที่เด็กได้รับในช่วงอายุยังน้อยนี้จะติดตัวเด็กไปจนถึงวัยผู้ใหญ่และตลอดชีวิต เพราะฉะนั้นเด็กจะมีความคิดอย่างไรนั้น ส่วนหนึ่งก็ขึ้นอยู่กับโทรทัศน์

ที่จะเสนอเนื้อหาสาระให้แก่ผู้รับสารหรือเด็ก นอกจากนี้ การที่เด็กใช้เวลาส่วนใหญ่ดูโทรทัศน์ ทำให้เด็กขาดโอกาสในการออกกำลังกาย เช่น การวิ่งเล่นหรือการเล่นอย่างอื่น ๆ เด็กจึงไม่ได้มีโอกาสสัมผัสกับสภาพความเป็นจริงในชีวิตเท่าที่ควร และไม่ได้เรียนรู้ถึงวิธีการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

สุภัททิ อภินันท์ (2527: 158) ได้กล่าวไว้ว่า เด็กอยู่ในวัยที่กำลังจะพัฒนาทั้งทางร่างกาย สติปัญญา สังคม จริยธรรม ถ้าการพัฒนาของเด็กมีด้านใดด้านหนึ่งบกพร่องก็มักจะฝังแน่นติดตัวไป ยากที่จะแก้ไข เปลี่ยนแปลง สิ่งหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาเด็กหรือเยาวชนคือ เนื้อหาหรือข่าวสารจากสื่อโทรทัศน์และตัวอย่างชีวิตที่พบเห็นกันเป็นประจำ เพราะเด็กอยู่ในวัยที่อยากรู้อยากเห็น จึงเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว

สถาบันวิจัยสังคม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ร่วมกับมูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็กได้สำรวจทัศนคติของเด็กวัยเรียนที่มีอายุระหว่าง 6-12 ปี หรือที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 จากโรงเรียน 16 แห่งในเขตกรุงเทพมหานคร เมื่อปี พ.ศ. 2525 และพบว่า กิจกรรมที่เด็กชอบมากที่สุด 3 ประการ คือ

ดูโทรทัศน์	ร้อยละ	25.3
เล่น	ร้อยละ	23.1
อ่านหนังสือ	ร้อยละ	18.4

นอกจากนี้ผลการสำรวจยังพบว่า รายการโทรทัศน์ที่เด็กชอบดูที่สุด คือ รายการการ์ตูน ซึ่งดูถึงร้อยละ 29.0 ของรายการโทรทัศน์ทั้งหมด (จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย: 2525)

ฉะนั้นจะเห็นว่าเด็กชอบดูโทรทัศน์มากกว่าอ่านหนังสือ ทั้งนี้ก็เพราะการดูโทรทัศน์นั้นได้เห็นทั้งภาพและได้ยินทั้งเสียง พร้อมทั้งเห็นการเคลื่อนไหว จึงเป็นสิ่งที่ดึงดูดใจได้มากกว่าสิ่งพิมพ์อื่น ๆ รายการภาพยนตร์การ์ตูนที่แพร่ภาพออกอากาศทางโทรทัศน์จึงมีส่วนปลูกฝังจริยธรรม ทัศนคติ และค่านิยมต่าง ๆ ให้แก่เด็กได้มาก

จริยธรรม เป็นสิ่งที่มีค่ายิ่งที่จะ เสริมคุณภาพชีวิตให้เด็กและให้แนวทางในการประพฤติ

หอสมุดกลาง สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คนที่ดั่งงาม ถูกต้อง เพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขบนพื้นฐานแห่งความเป็นธรรม

ม.ร.ว.คึกฤทธิ์ ปราโมช (2524: 31) ได้กล่าวถึงการปลูกฝังจริยธรรมว่า จะต้องทำให้สอดคล้องกับการพัฒนาประเทศ ส่วนวิธีการปลูกฝังจะต้องให้เหมาะสมกับระดับจริยธรรม ระดับสติปัญญา และลักษณะทางอารมณ์ของผู้ได้รับการปลูกฝัง เพราะการใช้วิธีการที่เหมาะสมจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ดวงเดือน พันธุมนาวิน 2522: 2) สำหรับระดับการพัฒนาทางจริยธรรมของเยาวชนนั้น จรรยา สุวรรณทัต (2522: 1-7) ได้กล่าวว่าเด็กในวัยแรกเกิดจนถึงวัยเด็กตอนต้น จะเป็นวัยที่สามารถซึมซับทุกสิ่งทุกอย่าง เป็นวัยที่มีการเลียนแบบทั้งในด้านการกระทำและความคิดจะมีพัฒนาการทางจริยธรรมด้านความมีระเบียบ มารยาท และวินัยในสังคม ช่วยเหลือพึ่งตนเอง มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ช่วงอายุ 7-12 ขวบ จะมีพัฒนาการทางจริยธรรมด้านความคิดริเริ่ม การยอมรับ การสร้างเสริมความมีระเบียบ อยากรับผิดชอบและการยอมรับกลุ่มที่มีอิทธิพลต่อเด็ก และพัฒนาการทางจริยธรรมของเด็กวัยรุ่นที่ต่อเนื่องจากเด็กอายุ 13 ปี จะมีพัฒนาการด้านกายใช้เหตุผล จะเริ่มรู้จักวิเคราะห์ ไตร่ตรอง พัฒนาความรู้สึกผิดชอบชั่วดี เริ่มสร้างค่านิยมและทัศนคติต่าง ๆ ในกลุ่มพวกวัยรุ่นของตน ฉะนั้นเด็กวัยรุ่นจึงเป็นวัยที่สำคัญต่อการปลูกฝังจริยธรรม

เนื้อหาที่เหมาะสมสำหรับการปลูกฝังให้กับเยาวชนโดยเฉพาะในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นนั้น กระทรวงศึกษาธิการ (2520: 63) ได้ระบุว่าจะต้องให้มีนิสัย ใฝ่หาความรู้ มีทัศนคติที่ดีต่อสัมมาชีพทุกชนิด มีความซื่อสัตย์ มีวินัย รู้จักสิทธิหน้าที่ มีความสามัคคี ทำงานเป็นหมู่คณะ รู้จักแก้ปัญหาด้วยวิธีสันติ มีหลักการและเหตุผล และมีความภาคภูมิใจในความเป็นไทย

ส่วนสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (2526: 6-7) ได้กล่าวถึงเนื้อหา ด้านจริยธรรมที่ควรปลูกฝัง เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตอย่างสันติสุขของคนในชาติ 9 ประการ คือ ความประหยัด ความขยันหมั่นเพียร ความมีสติปัญญา การพึ่งตนเอง ความรับผิดชอบ ความสามัคคี ความยึดมั่นในคุณธรรม ความมีวินัย และความรักชาติ

จากที่กล่าวข้างต้นจะเห็นว่าสื่อมวลชนโดยเฉพาะโทรทัศน์ มีอิทธิพลต่อเด็กทั้งทางบวก และทางลบ ทางบวกก็คือ ทำให้เด็กฉลาดขึ้น รู้จักแสดงความคิดเห็น วิพากษ์วิจารณ์ ได้รับความ

ผลิตเพลินสนุกสนาม พัฒนาการศึกษาและบุคลิกภาพ ทางลบก็คือ เด็กจะเลียนแบบพฤติกรรมที่สังคมไม่พึงปรารถนา และความรุนแรงโทคร้ายในรายการโทรทัศน์ จะมีผลทำให้จริยธรรมและพฤติกรรมของเด็กลดต่ำลงไป

ดังนั้นถ้าโทรทัศน์เสนอเนื้อหาที่ดี เด็กก็มีแนวโน้มที่จะประพฤติปฏิบัติดี แต่ถ้าเสนอเนื้อหาที่มีแต่ความรุนแรง โทคร้าย เขาวงกตก็มีแนวโน้มที่จะปฏิบัติตามนั้น ผู้ที่รับผิดชอบในการเสนอเนื้อหาควรตระหนักถึงความจริงข้อนี้ด้วย จะถือว่าปล่อยให้สังคมเลือกรับหรือไม่รับ เนื้อหาโดยเสรีนั้น ไม่อาจทำได้ ควรจะมีการเลือกสรรแต่สิ่งที่ดีมีประโยชน์มาเสนอให้มากที่สุด (คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2521 : 13)

จากความสำคัญดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงเห็นว่าควรจะศึกษาบทบาทของโทรทัศน์ว่าสามารถทำหน้าที่ถ่ายทอด ปลูกฝังจริยธรรมให้แก่เยาวชนได้เพียงไร วิธีหนึ่งก็คือศึกษาถึงเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนที่เสนอให้แก่เด็กว่ามีเนื้อหาในแง่จริยธรรมอยู่มากน้อยเพียงไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาด้านจริยธรรมของภาพยนตร์การ์ตูน สำหรับเด็กที่แพร่ภาพออกอากาศทางโทรทัศน์
2. เพื่อประเมินเนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็กในด้านจริยธรรม ทั้งทางบวกและทางลบ

สมมติฐานการวิจัย

เนื่องจากเป็นการวิจัยบุกเบิก (Exploratory Research) เพื่อค้นหาความจริง จึงมิได้กำหนดสมมติฐาน

ขอบเขตของการวิจัย

1. การวิจัยนี้เป็นการวิเคราะห์เนื้อหาด้านจริยธรรมของภาพยนตร์การ์ตูนทั้งทาง

ด้านบวกและด้านลบ เนื้อหาในด้านจริยธรรมนี้ได้ศึกษาตาม เกณฑ์ของสำนักงานคณะกรรมการ
วัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ 2526 :

9) ซึ่งแบ่งออกเป็น 9 ประการ ได้แก่

1. ความประหยัด
2. ความขยันหมั่นเพียร
3. ความมีสติปัญญา
4. ความรับผิดชอบ
5. การพึ่งตนเอง
6. ความสามัคคี
7. ความยึดมั่นในคุณธรรม
8. ความรักชาติ

และได้ศึกษาค่านิยมทางจริยธรรมของนักเรียนโรงเรียน เบญจมราชาลัย เกี่ยวกับ
ค่านิยมทางจริยธรรมที่ปรากฏในสภาพปัจจุบัน และค่านิยมด้านจริยธรรมที่ควรส่งเสริมแก่นักเรียน
โดยครอบคลุมค่านิยมทางจริยธรรม 25 ด้าน คือ

1. ความรักพวกพ้อง
2. ความเคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่
3. ความสุภาพเรียบร้อย
4. ความมีเหตุผล
5. การรู้จักประหยัด
6. ความขยันหมั่นเพียร
7. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
8. ความกตัญญู
9. ความมีระเบียบวินัย
10. ความเสียสละเพื่อส่วนรวม
11. ความอดทน

12. ความซื่อสัตย์สุจริต
13. ความยุติธรรม
14. ความรับผิดชอบ
15. ความสามัคคี
16. ความมีน้ำใจ เป็นนักกีฬา
17. ความมีเมตตากรุณา
18. ความละเอียดต่อการประพฤติชั่ว
19. การรู้จักกาลเทศะ
20. ความสุ่มรอบคอบ
21. ยกย่องนับถือผู้กระทำความดี
22. กล้าหาญในสิ่งที่ถูก
23. ความรักชาติ
24. ความมีน้ำใจ
25. เคารพในสิทธิของตนเองและผู้อื่น

ในการวิจัยครั้งนี้ได้นำเอาหัวข้อด้านจริยธรรมมาวิเคราะห์เพียง 7 ด้าน โดยถือเกณฑ์ความสะดวกและความถูกต้องแม่นยำในการวัด คือ

1. ความประหยัด
2. ความขยันหมั่นเพียร
3. ความเมตตากรุณา
4. ความกตัญญูกตเวที
5. ความมีเหตุผล
6. ความสามัคคี
7. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

2. รายการภาพยนตร์ทางโทรทัศน์ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เลือกเฉพาะที่แพร่ภาพออกอากาศจากสถานีโทรทัศน์ในเขตกรุงเทพมหานคร 4 สถานี คือ

1. สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีช่อง 3
2. สถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5
3. สถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7
4. สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีช่อง 9

3. รายการภาพยนตร์การ์ตูนที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้ศึกษาภาพยนตร์การ์ตูนที่แพร่ภาพออกอากาศ เฉพาะวันเสาร์และวันอาทิตย์ ระหว่างช่วงตั้งแต่วันเสาร์ที่ 15 ตุลาคม ถึงวันอาทิตย์ที่ 4 ธันวาคม 2531 เหตุผลที่ศึกษาเฉพาะวันเสาร์และวันอาทิตย์ก็เพราะ เด็กส่วนมากจะอยู่บ้าน เพื่อดูรายการโทรทัศน์ และมีภาพยนตร์การ์ตูนมากกว่าวันธรรมดา

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

การวิเคราะห์เนื้อหา หมายถึง เทคนิคการวิจัยสำหรับแยกแยะแจกแจง เนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนที่ปรากฏทางโทรทัศน์ ที่สามารถวัดได้โดยมีแบบแผนกฎเกณฑ์และขั้นตอนที่แน่นอน จากผลของการวิเคราะห์เนื้อหา สามารถนำมาเปรียบเทียบระหว่างกันได้

จริยธรรม หมายถึง แนวทางในด้านการประพฤติกและการปฏิบัติที่มีความรู้สึกผิดชอบชั่วดีของมนุษย์ โดยสังคยยึดหลักความยุติธรรม เป็นมาตรฐานทางสังคมว่าสิ่งใด เป็นการกระทำที่เหมาะสมก็เป็นจริยธรรมด้านบวก และสิ่งใดที่ไม่ควรประพฤติปฏิบัติก็เป็นจริยธรรมด้านลบ

ด้านบวก	ด้านลบ
ความประหยัด หมายถึง การรู้จักใช้จ่ายอย่างระมัดระวัง รู้จักแบ่งส่วนรายได้ไว้ใช้เมื่อจำเป็น	ความประหยัด หมายถึง การไม่รู้จักใช้จ่ายอย่างระมัดระวัง ไม่รู้จักแบ่งส่วนรายได้ไว้ใช้เมื่อจำเป็น รวมตลอดถึงความตระหนี่ไม่ยอมใช้จ่าย เมื่อจำเป็นที่ต้องใช้

ด้านบวก	ด้านลบ
<p>ความขยันหมั่นเพียร หมายถึง ความพยายามในการประกอบกิจการต่าง ๆ ให้บรรลุความสำเร็จ โดยไม่เห็นแก่ความเหน็ดเหนื่อย</p>	<p>ความขยันหมั่นเพียร หมายถึง ความเกียจคร้าน ไม่เอาใจใส่ในงานที่ทำ รวมตลอดถึงความพยายามในการประกอบกิจการที่ไม่ถูกทำนองครองธรรม</p>
<p>ความเมตตากรุณา หมายถึง ความสงสารผู้ที่อยู่ในฐานะที่ต่ำกว่าตนหรือผู้ที่ตกทุกข์ได้ยาก และปรารถนาให้เขาพ้นทุกข์</p>	<p>ความเมตตากรุณา หมายถึง ความโหดร้ายทารุณ ไม่เห็นใจผู้ที่ตกทุกข์ได้ยาก รวมตลอดถึงการให้ความสงสาร หรือความช่วยเหลือแก่บุคคลอื่นที่ไม่ถูกทำนองครองธรรม</p>
<p>ความกตัญญูกตเวที หมายถึง ความสำนึกในบุญคุณที่ผู้อื่นมีต่อตนเองและพยายามตอบแทนบุญคุณในโอกาสอันควร</p>	<p>ความกตัญญูกตเวที หมายถึง การไม่รู้จักบุญคุณบุคคล ที่เคยช่วยเหลือตน รวมถึงการตอบแทนบุญคุณบุคคลที่เคยช่วยเหลือตน ในทางที่ผิดทำนองครองธรรม</p>
<p>ความมีเหตุผล หมายถึง การที่บุคคลคิดและกระทำอย่างมีหลักการ โดยใช้สติปัญญาในการพิจารณาไตร่ตรอง พิสูจน์ให้ประจักษ์ โดยไม่ผูกพันกับอารมณ์และความยึดมั่นของตนเอง ตลอดจนรู้จักรับฟังความคิดเห็นของบุคคลอื่น</p>	<p>ความมีเหตุผล หมายถึง ความคิดและการกระทำที่ไม่มีหลักการ ไม่มีเหตุผลยึดถืออารมณ์ตนเอง เป็นใหญ่ รวมตลอดถึงความคิดและการกระทำที่ผิดทำนองครองธรรม</p>
<p>ความสามัคคี หมายถึง ความพร้อมเพรียงเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน รวมมือกันกระทำการให้สำเร็จลุล่วงด้วยดี โดยเห็นประโยชน์ส่วนรวมมากกว่า</p>	<p>ความสามัคคี หมายถึง ความไม่พร้อมเพรียง หรือความแตกแยกในการกระทำกิจการต่าง ๆ รวมตลอดถึงความพร้อมเพรียงหรือความร่วมมือกันในการกระทำกิจการต่าง ๆ ที่ไม่</p>

ด้านบวก	ด้านลบ
<p>ประโยชน์ส่วนตัว</p> <p>ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ หมายถึง ความคิดที่แตกต่างไปจากความคิดเดิมที่ยอมรับกัน หรือแตกต่างไปจากความคิดของบุคคลอื่น</p>	<p>ถูกทำนองครองธรรม</p> <p>ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ หมายถึง ความคิดที่แตกต่างไปจากคนอื่น หรือความคิดที่แตกต่างไปจากคนอื่น หรือความคิดที่เป็นที่ยอมรับกัน แต่เป็นไปในลักษณะที่ผิดทำนองครองธรรม</p>

ข้อจำกัดของการวิจัย

การวิจัยมีข้อจำกัดหลายประการ คือ

1. ศึกษาเฉพาะภาพยนตร์การ์ตูน มิได้ศึกษาภาพยนตร์ประเภทอื่น ๆ ที่เด็กอาจชม
2. ศึกษาเฉพาะภาพยนตร์ที่ถ่ายทอดผ่านสื่อโทรทัศน์
3. การศึกษานี้จะไม่วิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณา

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย

1. เพื่อทราบถึงเนื้อหาด้านจริยธรรมตามหัวข้อ 7 ประการ ดังกล่าวของภาพยนตร์การ์ตูนที่ถ่ายทอดผ่านสื่อโทรทัศน์
2. เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมด้านจริยธรรมให้กับเด็ก และ
3. เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้ที่เกี่ยวข้องอันได้แก่ ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนและสถานีโทรทัศน์ได้ตระหนักถึงเนื้อหาสาระด้านจริยธรรมที่ดั่งนามที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมไทย