

บทที่ 2

ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่องนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาคือ

1. แนวคิดในเรื่องการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
2. แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการของเด็ก (Children Development)
3. แนวคิดในเรื่องการเลียนแบบ (Modelling)
4. แนวคิดในเรื่องการสวมบทบาท (Role-Taking Theory of Empathy)
5. แนวคิดในเรื่องภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนสำหรับเด็ก (Puppet for Children)
6. แนวคิดในเรื่องพัฒนาการของเด็กต่อการรับชมรายการโทรทัศน์
(Children Development for T.V.Program Exposure)

แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

มีผู้ให้นิยามเกี่ยวกับการวิเคราะห์เนื้อหา ดังนี้

เบอร์นาร์ต เบอร์เรลสัน (Bernard Berelson, 1952,P18) ตันตำรับการวิเคราะห์เนื้อหา ได้ให้นิยามเมื่อประมาณ 40 ปีก่อนว่า การวิเคราะห์เนื้อหาเป็นเทคนิคการวิจัยเพื่อการพรรณานเนื้อหาการสื่อสารที่ประจักษ์แจ้ง หรือปรากฏชัด (Manifest Content) ตามวัตถุประสงค์ เป็นระบบ และเชิงปริมาณ

ฮอลส์โตน (Holsti Ole R.,1969,P.2) การวิเคราะห์เนื้อหาเป็นระเบียบวิธีวิจัยอย่างหนึ่ง ซึ่งมีแนวโน้มเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับพัฒนาทางด้านเทคนิควิธีวิจัย เครื่องมือที่จะนำมาใช้ในการศึกษา และประเด็นปัญหาใหม่ๆที่เกิดขึ้นอย่างแพร่หลาย

คริปเพนดอร์ฟ (Krippendorff, 1980:P.21) การวิเคราะห์เนื้อหาเป็นเทคนิคการวิจัยอย่างหนึ่ง ในการทำเครื่องมือให้มีความเชื่อถือได้ และมีผลสรุปที่เที่ยงตรง จากข้อมูลไปสู่สภาวะแวดล้อม (Context)ของข้อมูล

เกษม ศิริสัมพันธ์ (2507) กล่าวว่า การวิเคราะห์เนื้อหาเป็นวิธีการวิจัยสื่อสารมวลชนชนิดหนึ่ง วิธีนี้มุ่งเฉพาะเนื้อหาของสื่อมวลชน จะเป็นหนังสือพิมพ์, นิตยสาร, รายการวิทยุ หรือโทรทัศน์ก็ได้ ทั้งนี้เพื่อตรวจสอบเปรียบเทียบข้อมูลเพื่อแสดงถึงแนวโน้มของการสื่อสารมวลชนการสื่อสารมวลชนจึงมีองค์

ประกอบที่สำคัญอยู่ 3 ประการ คือ ผู้ส่งสาร คือ ผู้จัดทำสื่อต่างๆ ประการที่สอง คือ เนื้อหาของสื่อสารมวลชน ซึ่งได้แก่ข้อความที่ปรากฏอยู่ตามหน้าหนังสือพิมพ์ นิตยสาร หรือข้อความที่ออกอากาศในรายการวิทยุ หรือโทรทัศน์ เป็นต้น ส่วนองค์ประกอบสุดท้าย คือ ผู้รับสาร ซึ่งได้แก่มวลชนซึ่งเป็นผู้รับข้อความ (audience) จากเนื้อหาของการสื่อสารมวลชนนั้นอีกทอดหนึ่ง ในระหว่างองค์ประกอบของการสื่อสารมวลชนทั้ง 3 ประการนี้ จะเห็นว่า เนื้อหา (Content) มีความสำคัญอยู่มากน้อย เพราะเป็นเรื่องราวข้อเท็จจริง (ข่าว) หรือ ความเห็น (บทความ หรือบทความวิจารณ์) ซึ่งสื่อสารมวลชนป้อนให้แก่มวลชนผู้รับสาร

สุภาวศ์ จันทวานิช (2540) การวิเคราะห์เนื้อหา คือ เทคนิคการวิจัยที่พยายามจะบรรยายเนื้อหาของข้อความหรือเอกสารโดยใช้วิธีการเชิงปริมาณอย่างเป็นระบบและเน้นสภาพวัตถุวิสัย (Objectivity) (Berelson 1952) การบรรยายนี้เน้นที่เนื้อหาตามที่ปรากฏในข้อความ พิจารณาจากเนื้อหาโดยผู้วิจัยไม่มีอคติ หรือความรู้สึกของตัวเองเข้าไปพัวพัน ไม่เน้นการตีความหรือหาความหมายที่ซ่อนอยู่เบื้องหลังหรือความหมายระหว่างบรรทัด การวิเคราะห์เนื้อหาอาจไม่จำเป็นต้องเป็นวิธีการเชิงปริมาณก็ได้ เพียงแต่ให้การระบุคุณลักษณะเฉพาะของข้อความ หรือสารจะเป็นอย่างมีระบบ และเป็นสภาพวัตถุวิสัย (Holsti 1969) เราอาจสรุปได้ว่า การวิเคราะห์เนื้อหาจะต้องมีลักษณะสำคัญ 3 ประการ คือ มีความเป็นระบบ มีความเป็นสภาพวัตถุวิสัย และอิงกรอบแนวคิดทฤษฎี

สุภาวศ์ได้เพิ่มเติมว่า ในการวิจัยทางมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ โดยเฉพาะในสาขาที่มีการใช้ข้อมูลเอกสาร เช่น ประวัติศาสตร์ โบราณคดี วรรณคดี ภาษา นิเทศศาสตร์ การวิเคราะห์เนื้อหาจะมีบทบาทเด่นในการช่วยบรรยายหรือแยกแยะสาร (message) ของข้อความที่ศึกษา เราอาจกล่าวโดยย่อว่า ในเอกสาร หรือตัวบทที่จะวิเคราะห์นั้นมียุคประกอบหลักๆ 6 ประการได้แก่

- แหล่งที่มาของข้อความหรือสาร ได้แก่ ผู้สื่อ (source/sender)
- กระบวนการใส่ความหมายของสาร (encoding process)
- ตัวสาร หรือข้อความ (message)
- วิธีถ่ายทอดสารไปยังผู้อื่น (Channel of transmission)
- ผู้รับสาร (detector)
- กระบวนการถอดความหมายของสาร (decoding process)

ในกรอบแนวคิดนี้ ตัวสารหรือข้อความเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด การวิเคราะห์เนื้อหาเป็นวิธีการวิจัยที่สามารถช่วยวิเคราะห์ตัวสาร หรือข้อความที่ถูกสื่อได้เป็นอย่างดี

แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการของเด็ก

การพัฒนา หมายถึง การสร้างสรรค์ความเจริญ ก้าวหน้าจนเกิดการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้น (อุทัย บุญประเสริฐ, 2524)

การพัฒนา หมายถึง การเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้น หรือเจริญขึ้นทั้งทางด้านวัตถุ และทางด้านคน ซึ่งมีทั้งทางด้านจิตใจ อารมณ์ ร่างกาย สติปัญญา และสังคม
เด็ก ในการศึกษาครั้งนี้หมายถึง ผู้ที่มีอายุระหว่าง 2-9 ปี

การพัฒนาเด็ก หมายถึง การทำให้เด็กมีคุณภาพชีวิตที่ดี กล่าวคือ อย่างน้อยที่สุด เด็กทุกคนควรได้รับการตอบสนองความต้องการพื้นฐาน ส่วนการพัฒนากิจกรรมและบริการเชิงสังคมที่ให้แก่เด็กนั้นเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการพัฒนาเด็ก ผู้ใหญ่และสังคมรอบตัวเด็กจะต้องเปิดโอกาสให้เด็กได้มีส่วนร่วมแสดงบทบาทที่เหมาะสม และสนองตอบต่อสังคมด้วย

จะเห็นได้ว่าพัฒนาการของเด็กในแต่ละด้านไม่ว่าจะเป็นร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม ต่างก็มีความสัมพันธ์ระหว่างกันและมีอิทธิพลต่อกัน ต่างก็ได้รับอิทธิพลและมีความสัมพันธ์กับสภาวะแวดล้อมของตัวบุคคลนั่นเองด้วย เช่น ปัจจัยเกี่ยวกับดินฟ้าอากาศ สภาพสังคม สภาพเศรษฐกิจ ระบบค่านิยม และปัจจัยด้านต่างๆ ด้านวัฒนธรรม ตลอดจนความเป็นไปภายในครอบครัวของบุคคล เพื่อให้เข้าใจพัฒนาการที่สำคัญๆ ของเด็ก อันได้แก่ พัฒนาการทางด้านร่างกาย (Physical Development) พัฒนาการทางด้านสติปัญญา (Intellectual Development) พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ (Emotional & Personality Development) และพัฒนาการทางด้านสังคม (Social Development) ควรทำความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับลักษณะพัฒนาการต่างๆ ดังนี้ (ปฟาณี จูติวัฒนา, 2535)

สุชา จันทน์เอม (2536) กล่าวถึงพัฒนาการของเด็กในวัยต่างๆ 3 ระดับคือ วัยเด็กตอนต้น หรือวัยก่อนเข้าเรียน วัยเด็กตอนกลาง โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. **วัยเด็กตอนต้น หรือวัยก่อนเข้าเรียน (Early Childhood or Pre-School Year)**
เด็กวัยนี้พัฒนาการต่อมาจากวัยทารก เริ่มจากอายุประมาณ 2-5 ขวบ ระยะเวลาเป็นระยะที่มีการเปลี่ยนแปลงด้านบุคลิกภาพ (personality) มากที่สุด เป็นระยะที่เด็กเริ่มรู้จักพึ่งตัวเองได้บ้าง และต่อมาค่อยๆ เพิ่มพูนการพึ่งตัวเองได้มากขึ้น

วัยเด็กตอนต้นมีลักษณะที่เห็นได้ชัดคือ ต้องการเป็นตัวของตัวเอง มักปฏิเสธความช่วยเหลือของผู้ใหญ่ ค่อนข้างดื้อ ทั้งนี้เนื่องมาจากเด็กรู้จักบุคคลต่างๆ ในครอบครัวมากขึ้น และมีความสามารถ

ในการใช้ภาษามากขึ้นด้วย ลักษณะดังกล่าวนี้ก็คือ ความต้องการเป็นอิสระของเด็กนั่นเอง ในบางครั้ง ผู้ใหญ่มักจะมองไปในแง่คือ ไม่เชื่อฟังและสอนยาก เมื่อเด็กเจริญเติบโตได้ประมาณ 5 ขวบ จะเริ่มแสดงให้เห็นถึงความรู้สึกนึกคิดของตนด้วยการพูดคุยกับพ่อแม่ เริ่มแสดงให้เห็นถึงแนวของความฉลาด ซึ่งจะเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละคน ในวัยเด็กตอนต้นมีความซุกซนมาก เนื่องจากเด็กรู้สึกว่าจะมีความสามารถช่วยเหลือตัวเองได้บ้างแล้ว เด็กจะแสดงความรู้สึกนึกคิดออกมาเป็นการกระทำ แม้ว่าในบางครั้ง ความคิดของเด็กจะไม่ตรงกับความเป็นจริงก็ตาม ระเบียบนี้จึงเป็นหัวเลี้ยวหัวต่อของความฝันและความเป็นจริงอีกด้วย

1.1 พัฒนาการทางด้านร่างกายของวัยเด็กตอนต้น

อัตราของการเจริญเติบโตลดลงอย่างเห็นได้ชัด โดยเฉพาะอย่างยิ่งทางด้านส่วนสูง และน้ำหนัก เมื่อเทียบกับวัยทารก ลักษณะทางส่วนสูงและน้ำหนักนอกจากจะขึ้นอยู่กับส่วนสูงของบิดามารดาแล้ว ยังขึ้นอยู่กับอาหารและการออกกำลังกายอีกด้วย และวัยเด็กตอนต้นเริ่มมีทักษะต่างๆ ในการเคลื่อนไหว ส่วนของร่างกายได้ดีขึ้น เช่น การใช้มือป้อนข้าวเอง แต่งตัวได้เอง ใส่รองเท้าได้เอง นอกจากนี้ยังสามารถอาบน้ำ หวีผมได้เอง ในระยะ 3-4 ขวบ จะเริ่มเดินได้อย่างมั่นคง ต่อไปก็จะสนใจการวิ่ง กระโดดน้อยโยนได้ ในระยะนี้ควรให้หัดจักรยานสามล้อ กระโดดเชือก และฝึกการรำได้แล้ว เด็กวัยนี้ชอบเล่นกับเพื่อนๆ มาก และการเล่นกับเพื่อนนี้จะช่วยให้เด็กรู้สึกอบอุ่น ไม่รู้สึกว่าตนถูกทอดทิ้ง

1.2 พัฒนาการทางด้านสติปัญญาของวัยเด็กตอนต้น

วัยก่อนเข้าโรงเรียน เด็กจะมีพัฒนาการทางด้านการใช้ภาษาสามารถใช้ภาษาพูดได้ดีพอสมควร รู้จักคำศัพท์เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วและสามารถรู้ความหมายของคำใหม่ๆ รู้จักใช้คำสัมพันธ์กับสิ่งของ มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ แต่ยังไม่สมบูรณ์และยังไม่มีเหตุผล (จอง พือาเจท์, 1968) นอกจากนี้ยังสามารถในการอ่านแลเขียนได้อีกด้วย พัฒนาการทางภาษาของเด็กขึ้นอยู่กับองค์ประกอบต่างๆ เช่น เพศ จำนวนพี่น้อง ความเข้าใจใส่ของพ่อแม่ โอกาสตามเวลาต่างๆ เช่น ได้ดูโทรทัศน์และฟังวิทยุบ่อยๆ เด็กวัยนี้ชอบพูดเกี่ยวกับตนเอง และผู้ที่เกี่ยวข้องกับตน บางครั้งก็พูดกับตนเอง พูดไม่หยุดหย่อนพยายามพูดคำใหม่ๆ ที่คิดขึ้นเอง มีความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังชอบเล่นสมมุติ โดยสร้างเป็นจินตนาการ เช่น ให้ตุ๊กตาเป็นเด็กจริงๆ หรือสมมุติให้ของเล่นเป็นสิ่งมีชีวิต (จอง พือาเจท์, 1968) พ่อแม่มีส่วนช่วยพัฒนาด้านภาษาของเด็กมากเช่น การสนใจให้เด็กพูดโดยการซักถาม การแนะนำที่ดี การเน้นคำให้ถูกต้องเมื่อพูดกับเด็ก เด็กวัยนี้สามารถที่จะวาดภาพพจน์ในใจได้ การใช้ความคิดคำนึง หรือการสร้างจินตนาการและการประดิษฐ์เป็นลักษณะพิเศษของเด็กวัยนี้

1.3 พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพของวัยเด็กตอนต้น

อารมณ์ (Emotions) เป็นสภาพการเปลี่ยนแปลงของร่างกายและจิตใจ อันเนื่องมาจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้าและอินทรีย์ และการแสดงโต้ตอบนั้นเป็นไปตามสถานการณ์ อารมณ์ แตกต่างกับความรู้สึก (Feeling) ความรู้สึกนั้นจะเกิดขึ้นไม่รุนแรงบางครั้งก็เลือนหายไป แต่ถ้าความรู้สึกนั้นรุนแรงและแสดงออกผ่านอินทรีย์ ความรู้สึกนั้นก็กลายเป็นอารมณ์ (พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์, 2530) อารมณ์มีบทบาทสำคัญต่อชีวิตของเด็กทุกคน วัยเด็กตอนต้นเป็นระยะวิกฤติของพัฒนาการทางอารมณ์และบุคลิกภาพ การส่งเสริม และช่วยให้เด็กมีความสุขจะเป็นรากฐานสำคัญในการปรับตัวเวลาที่เป็นผู้ใหญ่ เด็กวัยนี้มักจะเป็นคนเจ้าอารมณ์ หงุดหงิดและโกรธง่าย โมโหง่าย โดยปราศจากเหตุผล มักจะแสดงความขัดแย้งและดื้อรั้นต่อพ่อแม่เสมอ เป็นวัยที่เรียกกันว่า “ชอบปฏิเสธ” ซึ่งเป็นลักษณะธรรมชาติอย่างหนึ่งของมนุษย์ เรียกว่า *Negative Stage* เมื่อเด็กได้คบหาสมาคมกับเพื่อนๆ อาการดังกล่าวจะค่อยๆหายไป เมื่อเด็กเข้าโรงเรียนมีเพื่อนเล่นมากแล้ว ได้พบปะสนทนากับเพื่อนๆ เด็กจะมีอารมณ์สงบได้ รู้จักควบคุมอารมณ์ดีขึ้น อย่างไรก็ตาม พัฒนาการทางอารมณ์ของเด็กจะมั่นคงเพียงใดขึ้นอยู่กับการอบรมเลี้ยงดู และตัวแบบจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวเด็ก เช่น บิดามารดา ครู และเพื่อนร่วมวัย รวมทั้งสิ่งที่เห็นจากการดูโทรทัศน์จะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็กวัยนี้มาก เด็กวัยนี้ควรจะได้รับ การเรียนรู้ โดยการสังเกตเกี่ยวกับพฤติกรรมเสริมสร้างสังคมต่างๆ ตัวอย่างเช่น การแสดงความเมตตาต่อเพื่อนสัตว์เลี้ยง การแสดงความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่แบ่งของเล่น และขนมให้เพื่อน นอกจากการเรียนรู้จากตัวแบบจริงแล้ว ก็อาจใช้การเล่านิทานเข้าช่วยด้วยก็ได้

1.4 พัฒนาการทางด้านสังคมของวัยเด็กตอนต้น

เด็กอายุ 2 ขวบรู้จักร้องขออาหาร เครื่องดื่ม ไปห้องน้ำได้ ไม่ปีสสาวะราดในตอนกลางวัน สามารถใส่รองเท้าได้เอง มีพฤติกรรมเลียนแบบแม่เวลาทำงาน ชอบเรียกร้องความสนใจ เมื่อโตขึ้นเด็กวัยนี้เริ่มคบเพื่อน และรู้จักเล่นกับเพื่อนได้ดีขึ้น อาจมีการทะเลาะกับเด็กอื่นๆบ้าง และเรียนรู้ในการรอคอย เด็กเริ่มรู้จักการปรับตัวให้เข้ากับเพื่อน การปรับตัวของเด็กจะเร็วหรือช้าขึ้นอยู่กับ การอบรมเลี้ยงดูด้วย เด็กที่ได้รับการเลี้ยงดูอย่างมีอิสระ จะมีความเชื่อมั่นในตัวเองมากกว่าเด็กที่ถูกเข้มงวดอยู่ตลอดเวลา วัยเด็กตอนต้นเริ่มแสดงพฤติกรรมต่างๆ ออกมาให้เห็น เช่น การร่วมมือ การยอมรับฟัง การแสดงออกของความเป็นผู้นำ ซึ่งแสดงถึงบุคลิกภาพของเด็กในวัยต่อไปด้วย เด็กวัยนี้มีลักษณะขี้คุย ทำตัวเป็นนายเยอหยิ่ง เริ่มมีอารมณ์ขัน และเริ่มรู้จักการแข่งขันกันเมื่ออายุประมาณ 4-5 ขวบขึ้นไป โดยเฉพาะการแข่งขันระหว่างกลุ่ม ในวัยนี้เด็กชายมักจะเล่นกับเด็กชายด้วยกัน เด็กหญิงมักจะเล่นรวมกลุ่มกับเด็กหญิง การคบเพื่อนในวัยนี้เป็นเพื่อนเล่นมากกว่าที่จะเป็นมิตรยั่งยืน เด็กจึงมักเปลี่ยนเพื่อนเล่นไปเรื่อยๆ และในระยะปลายๆ ของวัยนี้เด็กเริ่มรู้จักประพฤติตนตามความต้องการของสังคม (Social Needs) อีกด้วย เช่น การยอมรับฟังเพื่อน และให้ความช่วยเหลือ

2. วัยเด็กตอนกลาง (Middle Childhood)

วัยนี้จัดอยู่ในช่วงประมาณ 6-9 ปี เป็นช่วงที่มีความสำคัญต่อเด็ก เพราะเป็นระยะที่เด็กจะต้องเข้าโรงเรียนเป็นครั้งแรก จึงจัดเป็นความเปลี่ยนแปลงสำคัญในชีวิตของเด็ก เด็กจะต้องปรับตัวมากขึ้น ถ้าหากเด็กได้รับการฝึกหัดในด้านอารมณ์ สติปัญญา และสังคมมาก่อนจะช่วยให้เด็กปรับตัวง่ายขึ้น และวัยเด็กตอนกลางนี้เป็นวัยที่ได้รับการพัฒนาในทุกๆด้านเพื่อปรับปรุงตนให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมใหม่ จึงเป็นวัยที่ผู้ใหญ่ควรเอาใจใส่เป็นพิเศษ

2.1 พัฒนาการทางด้านร่างกายของวัยเด็กตอนกลาง

เมื่อเด็กย่างเข้าปีที่ 6 อัตราความเจริญเติบโตจะช้าลงเล็กน้อย แต่ก็ยังเป็นไปอย่างสม่ำเสมอ ร่างกายของเด็กจะขยายออกทางส่วนสูงมากกว่าส่วนกว้าง ลำตัวแบน แขนยาวออก รูปร่างเปลี่ยนแปลงเข้าลักษณะผู้ใหญ่มากขึ้น อวัยวะย่อยและระบบหมุนเวียนของโลหิตเจริญเกือบเต็มที่ แต่หัวใจยังเจริญช้ากว่าอวัยวะเหล่านั้น สมอมน้ำหนักสูงสุด การประสานระหว่างมือและตาของเด็กวัยนี้จะดีขึ้น เด็กสามารถที่จะอ่าน เขียน และวาดรูปได้ดีขึ้น พัฒนาการของกล้ามเนื้อกระดูก และประสาทจะเพิ่มขึ้น การใช้ทักษะของการเคลื่อนไหวเกี่ยวกับกล้ามเนื้อใหญ่ๆ ใช้การได้ดีเมื่ออายุประมาณ 7 ปี การใช้และบังคับกล้ามเนื้อต่างๆทั้งใหญ่และย่อยจะดีขึ้นมาก และสามารถที่จะประสานงานกันได้ดี เด็กวัยนี้จึงพยายามฝึกทักษะทางการเคลื่อนไหว เพราะมีพลังงานมากจึงไม่ชอบอยู่นิ่ง ชอบทำกิจกรรมและทำอย่างรวดเร็ว ไม่ใคร่ใช้ความระมัดระวังมากนัก ทำให้ประสบอุบัติเหตุบ่อย

2.2 พัฒนาการทางด้านสติปัญญาของวัยเด็กตอนกลาง

ในวัยระยะต้น มีความคิดเป็นเหตุเป็นผลมากขึ้น แต่การคิดยังออกมาในลักษณะการรับรู้มากกว่าความเข้าใจ เด็กจะมีพัฒนาการรับรู้อย่างรวดเร็ว สามารถที่จะเข้าใจสิ่งต่างๆ ได้เป็นหมวดหมู่ทั้งที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน และแตกต่างกัน โดยทั่วไป เด็กเรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมใกล้ตัวก่อน ในระหว่างวัย 7 ปี เด็กสามารถนำความรู้ หรือประสบการณ์ในอดีตมาแก้ปัญหาในเหตุการณ์ใหม่ๆได้ มีการถ่ายโยงการเรียนรู้ แต่ปัญหาหรือเหตุการณ์นั้นจะต้องเกี่ยวข้องกับวัตถุ หรือสิ่งที่เป็นรูปธรรม ส่วนปัญหาที่เป็นนามธรรมนั้นเด็กยังไม่สามารถแก้ได้ พัฒนาการทางด้านภาษาเจริญขึ้นอย่างรวดเร็ว รู้คำศัพท์เพิ่มขึ้น ใช้ภาษาแสดงความคิดเห็นความรู้สึกได้อย่างดี เด็กจะเริ่มเข้าใจกฎเกณฑ์ต่างๆอย่างมีเหตุผล มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม และอธิบายได้ ความรู้สึกด้านจริยศึกษาเริ่มพัฒนาการในระยะนี้ สามารถรับผิดชอบได้บ้างบางอย่าง แต่ไม่มีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งถึงเรื่องความจริง ความสัตย์ ตอนปลายๆของวัยเด็กตอนกลาง เด็กจะมีประสบการณ์ใหม่เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ เนื่องจากมีสิ่งยั่วยุให้มีกิจกรรมทางสมองหลายประการ เช่น ภาพยนตร์การ์ตูน วิทยุ โทรทัศน์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะกลายเป็นสิ่งสำคัญส่วนหนึ่งของเด็กวัย 7-

8 ปี พัฒนาการทางสติปัญญาที่เห็นได้ชัดอีกประการหนึ่ง คือ มีจินตนาการสูง เพราะโดยรากฐานการอ่าน มีความคิดสร้างสรรค์ คิดที่จะทำและประดิษฐ์สิ่งต่างๆ ทั้งที่เป็นงานอดิเรก และกิจกรรมในชั้นเรียน

2.3 พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพของวัยเด็กตอนกลาง

เด็กวัยนี้เป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อ เพราะเมื่อเข้าโรงเรียนเด็กต้องเรียนรู้การปรับตัวจากประสบการณ์เก่าเข้ากับประสบการณ์ใหม่ สิ่งแวดล้อมใหม่ที่โรงเรียน จะทำให้เด็กมีการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ซึ่งการพัฒนาทางอารมณ์นั้น เด็กจะต้องรู้จักยับยั้งใจ ไม่แสดงออกความรู้สึกออกมาเป็นพฤติกรรมไม่ดีทันที รู้จักรวังความรู้สึกที่ผู้อื่นมีต่อตน อารมณ์กลัวดีขึ้นตามวัยที่ผ่านไป คือเลิกกลัวในสิ่งที่ไม่มีความเป็นความกลัวสิ่งที่เกิดขึ้นได้จริง เช่น กลัวความอดอยาก กลัวไม่มีเพื่อน กลัวเรียนไม่ดี เป็นต้น นอกจากอารมณ์ต่างๆ ดังกล่าวแล้ว วัยเด็กตอนกลางเป็นวัยที่เต็มไปด้วยความร่าเริงปิติเบิกบาน เด็กจะสนุกในการเล่นเกมส์ต่างๆ ข้อสำคัญที่สุดเด็กจะต้องประสบความสำเร็จ รู้ว่าตนเองมีสมรรถภาพ

2.4 พัฒนาการทางด้านสังคมของวัยเด็กตอนกลาง

เด็กจะเกิดการเรียนรู้จากสังคมภายนอกครอบครัว (Secondary Motivational System: Learning beyond the family) ได้แก่การเรียนรู้พฤติกรรมสังคมจากระบบต่างๆ เช่น โรงเรียน, สถาบันทางศาสนา, ชุมชนที่อยู่อาศัย (พรพนทิพย์ ศิริวรรณบุศย์, 2530) เมื่อเด็กเริ่มเข้าโรงเรียน บางคนอาจมีปัญหาในการคบ

เพื่อนอยู่บ้าง ทั้งนี้แล้วแต่การอบรมที่ได้จากที่บ้าน ถ้าที่บ้านเคยให้ออกมาเล่นกับเด็กอื่นๆ เด็กก็จะไม่ขาดกลัว ไม่อายเพื่อนใหม่ การปล่อยให้เด็กเล่นกับเพื่อนสมมติอยู่เสมอ จะทำให้เด็กปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้ยากเมื่อเข้าโรงเรียนแล้ว เพราะเพื่อนเล่นสมมตินั้นไม่มีชีวิตจิตใจ ไม่มีปฏิกิริยาตอบที่จะให้เด็กรู้ว่า ตนควรจะทำอย่างไรเมื่อได้อยู่ร่วมกับผู้อื่น การเล่นในวัยนี้ส่วนมากมักจะเอาแต่ใจตัวเอง และต้องการชนะแต่ผู้เดียว เมื่อโตขึ้นจึงค่อยๆ รู้จักยอมรับฟัง และทำตามความคิดเห็นผู้อื่นด้วย เด็กชายชอบกิจกรรมที่มีโอกาสเคลื่อนไหวทั้งตัว ส่วนเด็กหญิงชอบกิจกรรมที่ไม่ต้องใช้กำลัง

อัตราพัฒนาการของเด็ก ในแต่ละช่วงอายุจะแตกต่างกัน อัตราของการพัฒนาการของเด็กจะช้าหรือเร็ว อาจเนื่องมาจากปัจจัย 2 อย่างคือ

- ก. วุฒิภาวะ (maturation) หมายถึง การที่เด็กเจริญเติบโตขึ้นเป็นขั้นๆตามลำดับวัยของธรรมชาติ เด็กจะมีลักษณะอย่างไรอย่างหนึ่งออกมาให้เห็นในแต่ละวัย เช่น การเปลี่ยนแปลงในระยะที่เด็กย่างเข้าสู่วัยรุ่น เด็กชายจะเสียงแตกเริ่มมีขนขึ้นตามร่างกาย บางแห่ง มีหนวดมีเครา ส่วนเด็กหญิงนั้นส่วนอกและส่วนตะโพกจะเริ่มขยายขึ้น เริ่มมี

ประจำเดือน เด็กที่ย่างเข้าสู่วัยรุ่นทั้งเด็กหญิงและเด็กชายจะเริ่มมีความสนใจซึ่งกันและกัน

- ข. การเรียนรู้ (learning) เป็นเรื่องเกี่ยวกับกิจกรรมต่างๆที่เด็กได้กระทำจากการฝึกหัด ทดลอง การเปลี่ยนแปลงในด้านกิจกรรม มีผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางร่างกายและพฤติกรรมของเด็ก การเรียนรู้ทุกอย่างไม่ได้เป็นอย่างเดียวกัน การเรียนบางอย่างถ้าได้ฝึกหัดบ่อยๆ พฤติกรรมจะสมบูรณ์ได้ เช่น การว่ายน้ำ การชกมวย เป็นต้น อย่างไรก็ตามการเรียนรู้จะประสบผลสำเร็จ หรือสมบูรณ์หรือไม่มันมีผลมาจากการฝึกหัด การฝึกฝน และต้องมีความมุ่งหมายของการเรียนรู้นั้นๆด้วย ดังนั้นเด็กที่ได้รับการเรียนรู้ที่ถูกต้องจะทำให้อัตราพัฒนาการของเด็กทางสติปัญญาเร็วขึ้น

แนวคิดในเรื่องการเลียนแบบ (Modelling)

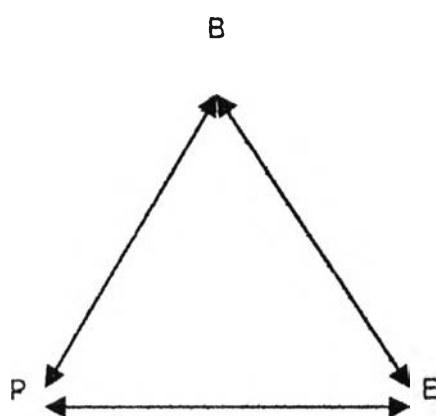
การเลียนแบบ (Modelling) มาจากแนวคิดของการเรียนรู้จากการสังเกต (Observational Learning) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแนวคิดพื้นฐานจากทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social Cognitive Learning) ของ Albert Bandura

Albert Bandura เป็นนักจิตวิทยาชาวแคนาดา ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้ว่าไม่จำเป็นที่จะต้องพิจารณาในแง่ของการแสดงออก หากแต่ว่าการได้มาซึ่งความรู้ใหม่ๆ (Acquired) ถือว่าการเรียนรู้ได้เกิดขึ้นแล้วแม้ว่าจะยังไม่มีการแสดงออกก็ตาม ดังนั้นการเรียนรู้ของแบนดูรา นั้นมักจะเน้นที่การเปลี่ยนแปลงที่พฤติกรรมภายใน โดยไม่จำเป็นที่จะต้องมีการแสดงออก และแน่นอนการแสดงออกของพฤติกรรมก็จะสะท้อนให้เห็นถึงการเรียนรู้ ตัวอย่างเช่น การที่คนที่ชอบตีเทนนิส ได้ดูการแข่งขันเทนนิส และสนใจท่าตีเทนนิสของนักเทนนิสที่แข่งขันพร้อมทั้งจำวิธีการตีในท่าต่างๆ เอาไว้ในความจำของตนเอง ซึ่งกระบวนการเพียงแค่นี้ แบนดูราถือว่าได้เกิดการเรียนรู้ขึ้นแล้ว และเมื่อบุคคลนั้นมีโอกาสที่เหมาะสม เช่น ได้ไปตีเทนนิสกับเพื่อนเขาก็อาจจะแสดงท่าทางการตีเทนนิสในลักษณะของนักเทนนิสที่เขาเคยดูก็ได้ นั่นก็เป็นการพิสูจน์ว่าการเรียนรู้ได้เกิดขึ้นแล้วจริงๆ (สมโภชน์ เขี่ยมสุภาษิต, 2539)

แนวความคิดพื้นฐาน

ทฤษฎีปัญญาทางสังคมของแบนดูรามีทรรศนะว่าพฤติกรรม (behavior หรือ B) ของมนุษย์มีปฏิสัมพันธ์กับปัจจัยหลักอีก 2 ปัจจัยคือ ปัจจัยทางปัญญาและ ปัจจัยส่วนบุคคลอื่นๆ (personal factors หรือ P) และอิทธิพลของสภาพแวดล้อม (environmental influences หรือ E) ดังแสดงในภาพที่ 2 จากภาพจะเห็นว่า B P และ E ล้วนแต่มีลูกศรชี้เข้าหากันและกัน ซึ่งหมายถึงว่ามีอิทธิพลซึ่งเหตุ-ผลซึ่งกัน

และกัน (reciprocal causation) ตัวอย่างเช่น นักเรียนที่เข้าไปเรียนในห้องเรียนซึ่งเพื่อนนักเรียนส่วนมากเป็นคนขยัน สภาพแวดล้อม (E) เช่นนี้มีผลให้นักเรียนเชื่อ (P) ว่าความขยันเป็นบรรทัดฐานของกลุ่มนี้ ซึ่งมีผลให้นักเรียนมีพฤติกรรม (B) ซึ่งแสดงถึงความขยันไปด้วย แล้วพฤติกรรมซึ่งแสดงถึงความขยันของนักเรียนก็ทำหน้าที่เป็นสภาพแวดล้อม (E) ให้กับนักเรียนคนอื่นๆด้วย จากข้างต้นนี้แบนดูราเรียก แนวความคิดทั้งหมดรวมกันว่าเป็นปัจจัยสามปัจจัยซึ่งกำหนดซึ่งกันและกัน (triadic reciprocal determinism)



ภาพที่ 1. ภาพแสดงความสัมพันธ์ของปัจจัยสามปัจจัยซึ่งกำหนดซึ่งกันและกัน ระหว่างพฤติกรรม (B) ปัญหาและปัจจัยส่วนบุคคลอื่นๆ (P) และสภาพแวดล้อม (E)

จากแนวคิดพื้นฐานดังกล่าว จึงได้เน้นแนวคิด 3 ประการด้วยกันคือ

1. แนวคิดของการเรียนรู้จากการสังเกต (Observational Learning)
2. แนวคิดของการกำกับตนเอง (Self-Regulation)
3. แนวคิดของการรับรู้ความสามารถของตนเอง

ในที่นี้จะกล่าวถึงเฉพาะแนวคิดของการเรียนรู้จากการสังเกต ซึ่งเป็นที่มาของการเลียนแบบ (Modelling)

การเรียนรู้จากการสังเกต (Observational Learning)

แบนดูรามีความเชื่อว่าการเรียนรู้ส่วนใหญ่ของคนเรานั้นเกิดขึ้นจากการสังเกตจากตัวแบบ (model) ซึ่งจะแตกต่างจากการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงที่ต้องอาศัยการลงมือทดลองดู เพราะนอกจากจะสูญเสียเวลาแล้ว ยังอาจมีอันตรายได้ในบางพฤติกรรม ในการเรียนรู้โดยการผ่านตัวแบบนั้น ตัวแบบเพียงคนเดียวสามารถที่จะถ่ายทอดทั้งความคิด และการแสดงออกได้พร้อมๆกัน และเนื่องจากคนเรานั้นใช้ชีวิตในแต่ละวันในสภาพแวดล้อมที่แคบๆ ดังนั้นการรับรู้เกี่ยวกับสภาพการณ์ต่างๆ ของสังคม

จึงผ่านมาจากประสบการณ์ของผู้อื่น โดยการได้ยินและได้เห็นโดยไม่มีประสบการณ์ตรงมาเกี่ยวข้อง คนส่วนมากรับรู้เรื่องราวต่างๆของสังคมโดยการผ่านทางสื่อแทบทั้งสิ้น (สมโภชน์ เขียมสุภาษิต,2539)

สื่อของตัวแบบ แบ่งเป็น 4 ประเภทหลักคือ การมีตัวแบบทางพฤติกรรม การมีตัวแบบทางวาจา การมีตัวแบบสัญลักษณ์ และการมีตัวแบบสัมผัส

ก การมีตัวแบบทางพฤติกรรม (behavioral modeling) หมายถึง การมีตัวแบบที่แสดงพฤติกรรมให้บุคคลเห็น ส่วนมากจะเกิดขึ้นโดยตัวแบบไม่ได้ตั้งใจจะแสดงให้เห็นเป็นแบบอย่างแก่ผู้สังเกตโดยตรง แต่ผู้สังเกตก็ได้รับอิทธิพลได้มากเช่นกัน

ข การมีตัวแบบทางวาจา (verbal modeling) หมายถึง การมีตัวแบบที่พูด บอก หรือเขียนบอกว่าจะทำอะไรได้อย่างไร มนุษย์สามารถทำสิ่งต่างๆได้มากมายจากการฟัง การพูดบอกของคนอื่น หรือจากการอ่านสิ่งที่ผู้อื่นเขียนขึ้น

ค การมีตัวแบบสัญลักษณ์ (symbolic modeling) หมายถึง การมีตัวแบบภาพผ่านสื่อต่างๆ คือ วิทยุ โทรทัศน์ วีดิทัศน์ (videotape) จานภาพ (video disk) ภาพยนตร์ หนังสือ คอมพิวเตอร์ และสื่อภาพอื่นๆ การมีตัวแบบสัญลักษณ์นับวันจะมีอิทธิพลต่อมนุษย์มากขึ้น มนุษย์ทุกวัยเรียนรู้สิ่งต่างๆมากมายผ่านสื่อเหล่านี้ สิ่งต่างๆที่มนุษย์เรียนรู้ผ่านสื่อเหล่านี้มีทั้งที่เป็นรูปธรรม เช่น ตัวละครกระโดดโลดเต้น, ตัวละครหัดทำอาหาร ฯลฯ

ง การมีตัวแบบสัมผัส (kinesthetic modeling) ใช้ประโยชน์ได้มากกับการสอนให้คนหูหนวกและตาบอดฝึกพูด ผู้เรียนจะพยายามเลียนแบบเสียงของครูโดยการสัมผัสริมฝีปาก และคอของครูซึ่งเป็นตัวแบบให้กับนักเรียน ส่วนคนตาบอดหรือตาพิการ แต่ฟังเสียงได้ยิน ก็สามารถเรียนการพูดได้จากการสัมผัสประกอบกับคำอธิบายด้วยวาจาจากครู (ธีระพร อูวรรณโณ,2532:315-316)

ในการเรียนรู้โดยการสังเกตจากตัวแบบนี้ แบนดูรา (1989) ได้กล่าวว่าประกอบด้วย 4 กระบวนการคือ

1. กระบวนการตั้งใจ (Attentional Processes) บุคคลไม่สามารถเรียนรู้ได้มากจากการสังเกต ถ้าเขาไม่มีความตั้งใจ และรับรู้ได้อย่างแม่นยำถึงพฤติกรรมที่ตัวแบบแสดงออก กระบวนการตั้งใจจะเป็นตัวกำหนดว่าบุคคลจะสังเกตอะไรจากตัวแบบนั้น องค์ประกอบที่มีผลต่อกระบวนการตั้งใจแบ่งออกได้เป็น 2 องค์ประกอบด้วยกัน ได้แก่ องค์ประกอบของตัวแบบเอง พบว่าตัวแบบที่ทำให้บุคคลมีความตั้งใจจะสังเกตนั้นต้องเป็นตัวแบบที่มีลักษณะเด่นชัด เป็นตัวแบบที่ทำให้ผู้สังเกตเกิดความพึงพอใจ พฤติกรรมที่แสดงออกไม่สลับซับซ้อนมากนัก จิตใจรวมทั้งพฤติ

กรรมของตัวแบบที่แสดงออกนั้นควรมีคุณค่าในการใช้ประโยชน์อีกด้วย นอกจากองค์ประกอบของตัวแบบแล้ว ยังมีองค์ประกอบของผู้สังเกตอีกด้วย ซึ่งได้แก่ ความสามารถในการรับรู้ ซึ่งรวมทั้งการเห็น การได้ยิน การรับรู้รส กลิ่น และสัมผัส จุดของการรับรู้ ความสามารถทางปัญญา ระดับของการตื่นตัว และความชอบที่เคยได้เรียนรู้มาก่อนแล้ว

2. *กระบวนการเก็บจำ (Retention Processes)* บุคคลจะไม่ได้รับอิทธิพลมากนักจากตัวแบบ ถ้าเขาไม่สามารถจะจดจำได้ถึงลักษณะของตัวแบบ บุคคลจะต้องแปลงข้อมูลจากตัวแบบเป็นรูปแบบของสัญลักษณ์ และจัดโครงสร้างเพื่อให้จำได้ง่ายขึ้น ซึ่งแน่นอนปัจจัยที่จะส่งผลต่อกระบวนการเก็บจำ คือ การเก็บรหัสเป็นสัญลักษณ์ เพื่อให้ง่ายแก่การจำ การจัดระบบโครงสร้างทางปัญญา การชักซ้อมลักษณะของตัวแบบที่สังเกตในความคิดของตนเอง และชักซ้อมด้วยการกระทำ นอกจากนี้ยังขึ้นอยู่กับความสามารถทางปัญญาและโครงสร้างทางปัญญาของผู้สังเกตอีกด้วย
3. *กระบวนการกระทำ (Production Processes)* เป็นกระบวนการที่ผู้สังเกตแปลงสัญลักษณ์ที่เก็บจำไว้้นมาเป็นการกระทำ ซึ่งจะกระทำได้ดีหรือไม่นั้นย่อมขึ้นอยู่กับสิ่งที่จำได้ในการสังเกต การกระทำของตนเอง การได้ข้อมูลย้อนกลับจากการกระทำของตนเอง และการเทียบเคียงการกระทำกับภาพที่จำได้ นอกจากนี้ยังขึ้นอยู่กับลักษณะของผู้สังเกตอีกด้วย ซึ่งได้แก่ ความสามารถทางกาย และทักษะในพฤติกรรมย่อยๆ ต่างๆ ที่จะทำให้สามารถแสดงพฤติกรรมได้ตามตัวแบบ
4. *กระบวนการจูงใจ (Motivational Processes)* การที่บุคคลที่เกิดการเรียนรู้แล้วจะแสดงพฤติกรรมหรือไม่นั้น ย่อมขึ้นอยู่กับกระบวนการจูงใจ กระบวนการจูงใจย่อมขึ้นอยู่กับองค์ประกอบของสิ่งล่อใจจากภายนอก สิ่งนั้นจะต้องกระตุ้นการรับรู้ เป็นสิ่งของที่จับต้องได้ เป็นที่ยอมรับของสังคม และพฤติกรรมที่กระทำตามตัวแบบนั้นสามารถที่จะควบคุมเหตุการณ์ต่างๆ ได้ นอกจากนี้ยังขึ้นอยู่กับสิ่งล่อใจที่เห็นผู้อื่นได้รับ ตลอดจนสิ่งล่อใจของตนเอง ซึ่งอาจจะเป็นวัตถุสิ่งของ และการประเมินตนเอง นอกจากนี้ในแง่ของผู้สังเกตนั้น ยังขึ้นอยู่กับความพึงพอใจในสิ่งล่อใจ ความลำเอียงจากการเปรียบเทียบทางสังคมและมาตรฐานภายในของตนเอง

แนวคิดในเรื่องการสวมบทบาท (Role-Taking Theory of Empathy)

David K. Berlo (1960) กล่าวถึงแนวคิดในเรื่องการสวมบทบาท ว่าเป็นการเลียนแบบพฤติกรรมของผู้อื่นอย่างมีความหมายและไม่มีมีความหมาย และมีการโยกการสวมบทบาทโดยใช้สัญลักษณ์ โดยยกตัวอย่างในเรื่อง เด็กทารก จะเรียนรู้พฤติกรรมการเลียนแบบ โดยดูตัวอย่างจากผู้ใกล้ชิด เช่น จากมารดา บิดา เช่น เลียนเสียงพูดของมารดา และของคนอื่นๆ (In the first stage of role-taking, the

infant actually plays other people's roles without interpretation) ซึ่งต่อมาเด็กก็พัฒนา เพิ่มบทบาทการเลียนแบบพฤติกรรม (role-playing behavior) โดยดูจากสิ่งที่ผู้อื่นกระทำต่อตนเอง แล้วเด็กก็นำสิ่งที่ได้พบเห็นไปกระทำกับคนอื่น ๆ แบบเดียวกันต่อไป เช่น เลียนแบบวิธีการพูดของมารดาที่สั่งสอนตนโดยที่เด็กเข้าใจความหมาย เด็กก็นำวิธีการพูดไปใช้กับเด็กคนอื่น ซึ่งเด็กคนที่พูดได้สวมบทบาทของการเป็นมารดา (role-taking in which the infant plays other people's roles – with understanding) ต่อมาการสวมบทบาทโดยใช้สัญลักษณ์ (symbols) เช่น การที่เด็กสวมมงกุฎของบิดา

ในการศึกษาคั้งนี้ เด็กที่ชมภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคน ก็จะสามารถแสดงพฤติกรรมของตัวละครที่ปรากฏ ดังนั้นผู้ส่งสาร(ผลิตรายการจะต้องคิดเนื้อหาด้วยความเข้าใจ แนวคิดในเรื่อง Role-Taking และ Role-Playing ของเด็ก โดยสื่อผ่านตัวละครการ์ตูนหุ่นคนว่าควรจะมี การสวมบทบาท (Role taking)เป็นอย่างไร และมีการแสดงบทบาทออกมาในลักษณะเป็นเช่นไร (Role-Playing Behaviour) เพราะเนื้อหาที่สื่อออกไป ย่อมส่งผลกระทบต่อผู้รับสารคือ เด็กนั่นเอง

แนวคิดในเรื่องภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนสำหรับเด็ก

ภาพยนตร์ (Film) คือ การสื่อสารด้วยภาพที่มองเห็นได้ เป็นการแสดงความรู้สึกด้วยการเคลื่อนไหวที่สามารถส่งผ่านได้ทางสายตา (Visual Communication) ช่วยให้เกิดความรู้ ความเข้าใจได้โดยตรง นอกจากนั้นเสียงและการเคลื่อนไหวของภาพช่วยเสริมให้การสื่อสารนั้นมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (จุฑามาศ สุกิจจานนท์, 2539, หน้า 12)

การ์ตูน (Cartoon) หมายถึง ภาพที่เขียนขึ้นในลักษณะต่างๆ ให้ผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง โดยการใช้เพียงเส้นหยาบๆ พอมองรู้ว่าคืออะไร เป็นการถ่ายทอดความเข้าใจ ความรู้สึกต่างๆ ด้วยรูปภาพ โดยมีความหมายแอบแฝงเพื่อความตลกขบขัน และเพื่อความบันเทิง (ดวงรัตน์ กมลโบล, 2534 หน้า 34)

ประเภทของการ์ตูน

Randall P. Hamison (1981:17-18) นักการสื่อสารและนักเขียนการ์ตูน ได้แบ่งการ์ตูนออกเป็น 5 ประเภทคือ

1. การ์ตูนภาพ (The Cartoon Illustration) การ์ตูนจะทำหน้าที่ประกอบคำพูดให้เรื่องราวสมบูรณ์ ชัดเจน แบ่งออกเป็น

- การ์ตูนเฉพาะจุด (The Spot) เพื่อช่วยให้เกิดความมุงตงามในงานพิมพ์ หรือภาพวาดขนาดเล็กในนิตยสารต่างๆ
 - การ์ตูนเพื่อการสอน (The Instructional Illustration) เช่น สอนการวาดการ์ตูนผ่านหนังสือพิมพ์
 - การ์ตูนภาพประกอบเรื่อง (The Story Illustration) เช่น หนังสือเด็ก ภาพประกอบนิตยสาร
 - การ์ตูนโฆษณา (The Advertising Illustration)
2. การ์ตูนช่องเดียวจบ (The Single-Panel Cartoon) สามารถเข้าใจได้จากการดูการ์ตูนเพียงช่องเดียว เช่น
 - การ์ตูนตลก (The Humor Cartoon)
 - การ์ตูนการเมือง (The Editorial Cartoon)
 - การ์ตูนกีฬา (The Sports Cartoon)
 - การ์ตูนจบในช่องเดียวแบบอื่นๆ (Other Single-Panel Features)
 3. การ์ตูนที่ผูกเป็นเรื่องราว (The Narrative Art Cartoon) เป็นการดำเนินเรื่องโดยใช้ภาพและคำพูดจากตัวการ์ตูนในการดำเนินเรื่อง เช่น
 - การ์ตูนชุด (Comic Strip)
 - หนังสือการ์ตูน (The Comic Book)
 4. ภาพยนตร์การ์ตูน (The Animated Cartoon) การทำให้ภาพการ์ตูนประกอบเสียงเคลื่อนไหวได้เพื่อเล่าเรื่องราว โดยอาศัยเทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์
 - ภาพยนตร์การ์ตูนสั้นๆ
 - ภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อการศึกษา
 - ภาพยนตร์การ์ตูนขนาดยาว
 - ภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณา
 5. ผลิตภัณฑ์การ์ตูน (The Cartoon Product) แบ่งออกเป็น
 - บัตรขายพร เครื่องเขียน ไปสเตอร์
 - เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เช่น การ์ตูนบนลายเสื้อยืด ผ้าพันคอ
 - ผลิตภัณฑ์อื่นๆ เช่น ผ้าปูที่นอน กลองใส่อาหาร (อ้างจากประสพโชค นวพันธุ์พิพัฒน์, 2540:12-14)

หุ่น (Puppet)

หุ่น (Puppet) คือ สิ่งที่ไม่มีชีวิต เคลื่อนไหวได้ในรูปแบบของละครโดยมนุษย์ หุ่นมีหลายรูปแบบ แต่ต้องไม่ใช่ตุ๊กตาหรือหุ่นยนต์ (วรรณิ ศิริสุนทร, 2532, :59)

จรรยาบรรณ บุนยณันต์ (2522 :7) กล่าวว่า หุ่น คือ สิ่งที่ไม่มีชีวิต เคลื่อนไหวได้ในรูปของละคร โดยมนุษย์

เกศินี โชติกเสถียร (2524:9) กล่าวว่า หุ่น เป็นการแสดงมหรสพชนิดหนึ่ง ที่ใช้รูปจำลองคล้ายของจริง มีแต่โบราณในหลายๆประเทศของโลก เป็นการแสดงแทนตัวคน สิ่งมีชีวิตอื่นๆ หรือแม้แต่สิ่งสมมุติในเทพนิยาย การเคลื่อนไหวของหุ่นจะอยู่ในความควบคุมของมนุษย์ที่เป็นผู้สร้างมันขึ้นมา

อรชุนมา ยุทธวงศ์ (2527: 568) กล่าวว่า หุ่น เป็นวัตถุที่สร้างขึ้นแล้วนำมาทำให้เคลื่อนไหวเพื่อสื่อความหมายกับผู้อื่น โดยใช้ในการสื่อสารนำความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ แรงบันดาลใจ และความฝันมาทำให้เป็นตัวตนขึ้นมา

จากความหมายข้างต้นพอสรุปได้ว่า "หุ่น"(Puppet) เป็นศิลปะประเภทหนึ่ง หรือคือ รูปจำลองทุกประเภทที่สามารถเคลื่อนไหวไปมาได้ด้วยการกระทำของมนุษย์เพื่อสื่อความหมายกับผู้อื่น สิ่งที่หุ่นจะสื่อความหมายคือ เรื่องราว ความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ต่างๆ บุคลิกลักษณะและนิสัยใจคอของหุ่นเอง โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อการแสดงละครหรือเป็นมหรสพสำหรับให้ความบันเทิง ให้การศึกษา ตลอดจนใช้เล่นเรื่องราวทางศาสนา ซึ่งลักษณะของหุ่นที่สร้างขึ้นแตกต่างกันออกไปตามจินตนาการของผู้สร้างความเป็นมาของหุ่น

หุ่น เป็นมรดกทางศิลปะอย่างหนึ่งที่สืบทอดกันมาตั้งแต่โบราณกาล การแสดงหุ่นเป็นที่นิยมอย่างกว้างขวางทั่วโลก เช่น จีน ชาว อินเดีย ญี่ปุ่น อียิปต์ อเมริกา อิตาลี อังกฤษ เยอรมัน เซดโกสโลวาเกีย ฝรั่งเศส เรื่องที่นำมาแสดงมักเป็นประเภทนิยายปรัมปรา เรื่องที่เกี่ยวกับอิทธิฤทธิ์ หรืออภินิหาร ตลอดจนเรื่องสนุกสนานในแต่ละท้องถิ่นที่เล่าสืบต่อกันมา

ต่อมาได้มีการพัฒนาและนำเทคนิคสมัยใหม่มาใช้ในการแสดงหุ่น ทำให้รูปแบบการแสดงหุ่นซึ่งแต่เดิมจะออกมาในรูปของละครเป็นส่วนใหญ่ได้มีการเปลี่ยนแปลง โดยหุ่นมาแสดงหลายลักษณะ เช่น ในละครสัตว์ การแสดงดนตรี บัลเลต์ เรื่องทางวิทยาศาสตร์ เรื่องเกี่ยวกับอวกาศ นอกจากนี้แบบของหุ่นตลอดจนวิธีการในการสร้างตัวหุ่นก็ได้รับการพัฒนาปรับปรุงให้แปลกออกไป เช่น การนำหุ่นมาแสดงร่วมกับคน การสร้างหุ่นให้มีขนาดใหญ่กว่าปกติ เป็นต้น ด้วยเหตุนี้ การแสดงหุ่นจึงได้รับความสนใจ และนำไปใช้ในกิจการต่างๆ มากมาย ทั้งในสถาบันการศึกษา โทรทัศน์ ภาพยนตร์ การโฆษณา ฯลฯ รูปแบบของหุ่นที่นำเล่นสามารถแบ่งได้ 6 ประเภท คือ

1. หุ่นเงา หรือหุ่นหนังตะลุง (Shadow Puppets) มีลักษณะแบนๆ ทำด้วยหนัง กระดาษ หรือพลาสติกมีไม้เสียบตรงกลางหุ่นสำหรับถือ และมีไม้โยงจากอวัยวะส่วนที่ต้องการให้เคลื่อนไหว การแสดงจะต้องใช้จอซึ่ง การเชิดต้องเชิดจากหลังโรง โดยมีไฟส่องหลังตัวหุ่น การเคลื่อนไหวของหุ่นจะปรากฏเป็นเงาทาบลงบนจอ
2. หุ่นมือ (Hand Puppets) ซึ่งรวมถึง หุ่นถุงมือ (Glove Puppets), หุ่นนิ้วมือ (Finger Puppets) ทำโดยการใช้ถุงกระดาษ,ถุงมือ,ถุงเท้า เวลาเชิดก็เอามือสอดเข้าไป หรือใช้นิ้วสอดเข้าไป หุ่นจะเคลื่อนไหวตามลีลาการขยับข้อมือ หรือนิ้วมือ
3. หุ่นแปะ (Stick Puppets) เป็นหุ่นแบบที่ง่ายที่สุด เพียงแต่วาดแบบตัวละครที่ต้องการลงบนแผ่นกระดาษแล้วตัดตามแบบ แล้วนำไม้หรือลวดที่มีลักษณะเป็นด้ามยาวๆ มาติดข้างหลังก็สามารถจะนำมาเชิดได้ เวลาเชิดก็เพียงแต่ถือด้ามไม้หรือ เส้นลวดขยับไปขยับมาหรือขึ้นลงตามจังหวะ
4. หุ่นเชิด หรือ หุ่นกระบอง (Rod Puppets) เป็นหุ่นที่ทำให้มีลักษณะคล้ายของจริง เช่น ตกแต่งตัวละครที่เป็นคนก็จะมีมือ มีแขน แล้วติดด้ามสำหรับเชิดไว้ที่แขนและตัว เวลาเชิดก็สามารถขยับส่วนต่างๆของร่างกายได้
5. หุ่นสายชัก หรือเรียกว่า หุ่นชักโย (Marionetts or String Puppets) หุ่นชนิดนี้มักทำให้มีส่วนต่างๆของร่างกายครบถ้วน เชิดโดยใช้เอ็นหรือเชือกเส้นเล็กๆ โยงไว้ตามส่วนต่างๆของร่างกาย
6. หุ่นสร้างสรรค์ (Apply Puppet) หุ่นชนิดนี้แตกต่างออกไปจากหุ่นที่ได้กล่าวมาแล้วทั้งหมด คือเป็นหุ่นที่ไม่มีข้อจำกัดในรูปแบบ และวิธีเชิด หุ่นจะรูปร่างหน้าตาเป็นอย่างไร จะเชิดอย่างไรขึ้นอยู่กับจินตนาการของผู้สร้าง เช่น หุ่นที่ทำจากกระติ้วข้าวเหนียว ท่อน้ำพลาสติก ผ้า ฟองน้ำ กระดาษ แกลลอนน้ำมัน ลูกบอลพลาสติก

ภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคน ที่จะทำการศึกษาในครั้งนี้ก็จัดอยู่ในประเภท หุ่นสร้างสรรค์ โดยทำหุ่นมีหน้าตาหลากหลาย เช่น เป็นหมี, กล้วยหอม (จากเรื่องกล้วยหอมจอมซน) แล้วเคลื่อนไหวเหมือนคน ด้วยการชักคนสวมชุดหุ่นเหล่านั้นแทน

(อ้างจากกรมการศึกษานอกโรงเรียน ละครหุ่นเพื่อชุมชน 2535 :5-7 และ วรณี ศิริสุนทร การเล่านิทาน, 2532: 66-71)

ประโยชน์ของหุ่น (วรณี ศิริสุนทร,2532 :74-75)

1. ด้านความบันเทิง ปัจจุบันสามารถนำหุ่นไปใช้ในการแสดงให้ความบันเทิงได้ในหลายวงการ เช่น ใช้หุ่นแสดงในรายการบนเวที รายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์ สถานศึกษา งานรื่นเริงต่างๆ บางครั้งใช้หุ่นเป็นตัวนำรายการ แสดงละครหุ่นทั้งเรื่อง หรือร่วมกับการแสดงประเภทอื่นๆ เช่น

- รายการเพลงบัลเลต์ เล่นกล เป็นต้น บางครั้งอาจใช้หุ่นเพื่อการโฆษณา การแสดงหุ่นจะนำผู้ชมไปสู่โลกของความฝัน และความสนุกสนานในวัยเด็ก จึงเป็นที่ดึงดูดใจสำหรับเด็กและผู้ใหญ่ตลอดมา เช่น รายการภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นเทเลทับบี้ส์, นิทานนิทรา, กล้วยหอมจอมชวน
2. ด้านการเรียนรู้ มักใช้หุ่นประกอบการสอนเพื่อการเรียนรู้ และปลูกฝังแนวความคิดต่างๆ
 3. ด้านการบำบัดรักษาทางการแพทย์ การขีดและพากย์หุ่นช่วยให้ผู้ขีดได้ฝึกกล้ามเนื้อ เพื่อประโยชน์ทางกายภาพบำบัด ส่วนคนไข้ที่มีปัญหาความกดดันทางจิตใจ ก็ใช้การขีดหุ่นเพื่อผู้ขีดได้ระบายอารมณ์ของตนเองผ่านตัวหุ่น ซึ่งจะช่วยลดความก้าวร้าว ความกดดันทางอารมณ์ และปัญหาต่างๆได้

ดังนั้น ภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคน จึงหมายถึง กรรมวิธีการสื่อสารที่ใช้ภาพและเสียง โดยการใช้เทคนิคของการประดิษฐ์หุ่นสร้างสรรค์ ซึ่งมีลักษณะที่ไม่เหมือนจริง แล้วใช้คนสวมชุดหุ่นเพื่อแสดงบทบาทในตัวละครแต่ละตัว โดยมีจุดมุ่งหมายที่แฝงด้วยความตลก ขบขัน สนุกสนาน และเร้าความสนใจได้เป็นอย่างดี

การ์ตูนหุ่นคนเป็นที่นิยมชมชอบของเด็กเนื่องมาจาก

1. การ์ตูนหุ่นคนมักจะมีสีสันสดใส เป็นที่ดึงดูดใจ เช่นเรื่องเทเลทับบี้ส์ ผู้สร้างจะสร้างตัวละครที่มีหลากหลาย ได้แก่สีม่วง สีเหลือง สีเขียว สีแดง สีจะตะตุตตาแก่เด็ก ๆ
2. การ์ตูนหุ่นคนจะมีรูปร่าง หน้าตาที่แลดูตลก ขบขัน น่ารัก หรือเป็นสิ่งที่เด็กๆมีความรู้สึกคุ้นเคย เช่น นมี้ จากเรื่องกล้วยหอมจอมชวน ตัวละครจะมีนมี้ 3 ตัวซึ่งเป็นเพื่อนกัน เด็กจะคุ้นเคยกับ"นมี้" ในฐานะตุ๊กตาที่เด็กๆมักจะมีไว้เป็นเพื่อนเล่น และเป็นเพื่อนที่พบเห็นเสมอทั้งยามหลับและยามตื่น, หรือ การใช้ใบหน้าที่ของ"ลิง"เป็นใบหน้าที่ของตัวละคร จากเรื่องเทเลทับบี้ส์ ซึ่ง"ลิง"เป็นสัตว์ที่เด็กๆคุ้นเคยในสวนสัตว์ และรู้สึกถึงความเป็นมิตร
3. การ์ตูนหุ่นคนสามารถเคลื่อนไหวได้เหมือนคนและมีอากัปภิกิริยา ท่าทางเลียนแบบเด็ก เด็กจึงเกิดความรู้สึกของการเป็นพวกเดียวกับตนเอง เช่น "กล้วยหอมจอมชวน" ตัวปี 1 ปี 2 จะมีลักษณะการเดินเหมือนเด็กๆ คือเดินแปะแปะมาเหมือนจะหกล้มอยู่เสมอ ,หรือเรื่อง"นิทานนิทรา" ตัว"ปลาโก้"เป็นเด็กเกเร จึงมักชอบเดินแกว่งแขนไปมา เดินเตะโน่นเตะนี่แบบเด็กเกเร
4. การ์ตูนหุ่นคนจะเลียนแบบวิธีการพูดของเด็ก เช่นเรื่องเทเลทับบี้ส์ ตัวละคร"โพ" จะมีคำพูดติดปาก "เฮ้ะ โอ" (มาจากคำว่า "ฮัลโหล")แสดงการทักทาย แบบเด็กที่ยังพูดไม่ชัด และการขอ"เอาอีก" เมื่อต้องการให้มีการกระทำซ้ำๆ ซึ่งเด็กจะรับรู้พฤติกรรมเช่นนี้ เหมือนตนเอง และเด็กไม่สามารถรับฟังบทสนทนายาวๆ และรวดเร็วได้ดี ดังนั้นตัวละครจึงมักพูดซ้ำๆ เพื่อสามารถสื่อสารกับเด็กได้เข้าใจ

- เด็กมีความรู้สึกที่สามารถสัมผัสกับตัวตนของตัวการ์ตูนหุ่นคนและสร้างจินตนาการได้ เนื่องจากมีขนาดเท่าคนปกติ สามารถเคลื่อนไหวได้ ทักทายกับเด็กได้ มีรูปแบบการ์ตูนภาพวาดแบบ animation ที่ไม่สามารถสัมผัสรับรู้ถึงอารมณ์ ความรู้สึก แต่การ์ตูนหุ่นคนนี้สามารถนำการ์ตูนหุ่นคนไปแสดง โชว์ตัวได้ เด็กที่มีโอกาสสัมผัสจะเกิดความรู้สึกตื่นเต้น สนุกสนาน และสร้างจินตนาการของตนเอง

แนวคิดเรื่องพัฒนาการของเด็กต่อการเปิดรับชมรายการโทรทัศน์

พัฒนาการของเด็กแต่ละวัยต่อการรับชมรายการทางโทรทัศน์ จุมพล รอดคำดี (2525) เสนอว่า ควรมีเนื้อหาที่เป็นสาระ และบันเทิง รวมไปถึงการคำนึงถึงพัฒนาการของเด็กแต่ละวัยด้วย เพราะเด็กแต่ละวัยนั้นจะมีความสนใจ และความต้องการชมแตกต่างกันไป ซึ่งได้มีการสำรวจ และสรุปผลออกมาดังนี้

1. **วัยก่อนเข้าเรียน (อายุ 1 – 5 ปี)** เด็กวัยนี้ยังไม่มีความสามารถในการอ่าน จึงสิ้นเปลืองเวลาไปกับการฟังหรือการดูโทรทัศน์ ความเข้าใจในเนื้อหาของเรื่องราวยังไม่ทั้งหมด คือ เข้าใจเพียงบางส่วน และยังขาดความสามารถในการลำดับเรื่องราว รวมถึงการปะติดปะต่อเรื่องราว จุมพล รอดคำดี (2525) เสนอว่าเด็กวัยนี้จะชอบรายการที่มีเนื้อหาใกล้เคียงกับสิ่งแวดล้อมที่เขาพบเห็นอยู่เป็นประจำ เนื้อเรื่องดำเนินไปอย่างง่าย ๆ ให้คุณให้โทษเห็นได้ชัด ไม่สลับซับซ้อน เด็กในวัยนี้ช่างฝัน สามารถเล่นคนเดียวได้ พอใจกับคำชม ไม่ชอบให้ใครติ และยังไม่มีความคิดคำนึงในทางจินตนาการมากขึ้น สนใจเรื่องเกี่ยวกับชีวิตสภาพแวดล้อม ธรรมชาติของคน สัตว์ ต้นไม้ ต้องการความเป็นอิสระจากผู้ใหญ่ เรื่องที่มีความตื่นเต้นเล็กน้อยจะช่วยให้ปรับตัวเข้ากับสถานการณ์อันใหม่ได้ดี จากตุรงค์ อาจารย์, 2522: 9) ดังนั้นเนื้อหาจะต้องฟังแล้วเข้าใจง่าย รูปแบบของรายการควรกระชับชัดเจน

เวลาของการนำเสนอควรใช้เวลาสั้น เนื่องจากเด็กวัยนี้มีช่วงความสนใจสั้น

2. **วัยเรียนตอนต้น (อายุ 6 – 9 ปี)** เด็กวัยนี้จะมีลักษณะมีความนิยมหรือคลั่งไคล้สิ่งที่ชอบสูง ความคิดฝันแปร่ง่าย สนใจเรื่องของเด็กวัยเดียวกันและสิ่งแวดล้อมรอบๆตัวมากยิ่งขึ้น และต้องการความยุติธรรม ความมีระเบียบ (จากตุรงค์ อาจารย์, 2522: 9) จะชอบรายการที่เกี่ยวกับธรรมชาติมากขึ้น จะสงสัยในธรรมชาติของสิ่งต่างๆ เนื้อเรื่องก็ยังเป็นไปอย่างง่าย ๆ แต่อาจจะเพิ่มหรือสอดแทรกความเป็นมาของธรรมชาติมากยิ่งขึ้น (จุมพล รอดคำดี, 2525) เป็นกลุ่มที่สิ้นเปลืองเวลาในการดูโทรทัศน์อย่างมากโดยเฉพาะเสาร์ - อาทิตย์ ที่ดูตั้งแต่เช้าถึงบ่าย เวลาของการนำเสนอควร

เป็น 5 – 10 นาที เด็กวัยนี้มีลักษณะพิเศษ เช่น ทำอะไรอย่างรวดเร็วกว่าคนอื่น ขณะเดียวกันก็มีความรักสวยงาม ชอบเอาอย่างวีรบุรุษ(นารากร ตียายน, 2536) ชอบให้มีการแสดงออก ชอบการยกยอให้กำลังใจ ชอบเรื่องอกินหารและนิทานต่างๆ และการใช้กำลังต่อสู้กัน ไม่ชอบดูเรื่องยาวมาก ๆ (จุมล รอดคำดี, 2525) หรือนิยมการใช้สติปัญญาเพื่อเอาชนะสิ่งต่าง ๆ และเริ่มมีความสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ สูงขึ้น มีความอยากรู้อยากเห็น ชอบประดิษฐ์คิดค้น รวมถึงเริ่มมีความรู้สึกห่วงแหนและเป็นเจ้าของ (นารากร ตียายน, 2536)

2. **วัยก่อนวัยรุ่น (อายุ 10 – 12 ปี)** เด็กวัยนี้มีลักษณะเริ่มเป็นตัวของตัวเอง เช่น ทัศนคติ แง่มุมมอง พฤติกรรม และมองว่าตนเองแตกต่างจากเด็กในด้านต่างๆ เช่น เห็นว่าเรื่องเพื่อนจะต่างจากชีวิตจริง มีความเหนือหรือ นิยมตามแบบอย่างพวกวัยรุ่นเลียนแบบพฤติกรรมของผู้ใหญ่ เช่น การใช้คำพูด ขณะที่ความสัมพันธ์กับทางบ้านจะลดลง ความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนสูงขึ้น เช่น รู้จักปรึกษาหารือกัน หรือมีความลับต่อกัน มีการเรียนรู้ สมาคมและเริ่มวางแผนอนาคต เวลาของการนำเสนอควรเป็น 12 - 14 นาที (นารากร ตียายน, 2536, หน้า 18-19) ความสนใจระหว่างเด็กหญิง ชาย แตกต่างกันมาก แต่ชอบเรื่องเกี่ยวกับชีวิตจริง เรื่องชีวประวัติ เรื่องผจญภัย ความตื่นเต้น ประวัติศาสตร์ ดังนี้ เป็นต้น (จาตุรงค์ อาจารย์, 2522)

การเลือกเนื้อหาให้เหมาะสมกับเด็ก

เด็กแต่ละวัยมีพัฒนาการทางร่างกาย, จิตใจและความสนใจแตกต่างกัน ผู้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนควรเลือกเรื่องที่สนองความต้องการของเด็กแต่ละวัยอย่างเหมาะสม

เนื้อหาและวิธีการนำเสนอในภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนควรมีลักษณะดังนี้

1. เป็นเรื่องง่ายๆ แต่สมบูรณ์ เน้นเหตุการณ์อย่างเดียวให้เด็กพอคาดคะเนเรื่องได้บ้าง มีการเดินเรื่องได้อย่างรวดเร็ว (พรจันทร์ จันทวิมล, 2529: 103 – 105)
2. ตัวละครน้อย มีลักษณะเด่นที่จำได้ง่ายๆ เด็กอาจสมมุติตัวแทนได้ มีบทสนทนา มาก ๆ เพราะเด็กส่วนใหญ่ไม่สามารถฟังเรื่องที่เป็นความเรียงได้ดี (พรจันทร์ จันทวิมล, 2529: 103 – 105)
3. ใช้ภาษาง่ายๆ ประโยคสั้น การกล่าวคำซ้ำหรือคำสัมผัส จะช่วยให้เด็กจดจำได้ง่ายและรวดเร็ว สร้างความรู้สึก ความพอใจให้กับผู้ฟัง (พรจันทร์ จันทวิมล, 2529: 103 – 105)
4. เป็นเรื่องใกล้ตัวเด็ก เช่น ครอบครัว สัตว์เลี้ยง หรือเรื่องที่เด็กจะจินตนาการตามได้ ความยาวของเรื่องไม่เกิน 15 นาที (พรจันทร์ จันทวิมล, 2529: 103-105)

5. ควรให้เด็กได้รู้จักกับโลกภายนอก โดยการนำเด็กให้รู้จักสิ่งต่างๆ รอบตัวให้มากขึ้น รวมถึงความรู้หรือสิ่งแปลกใหม่ที่ไม่ยากสำหรับการเข้าใจของเด็ก
6. แนะนำให้เด็กรู้จักการปฏิบัติตนที่เหมาะสมในชีวิตประจำวัน เพื่อให้เด็กรู้จักการปฏิบัติตนและวางตนได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ต่างๆ ของสังคม เช่น การเรียนรู้มารยาทที่เป็นยอมรับของสังคม การปฏิบัติตนด้านสุขอนามัย และการศึกษาเล่าเรียน
7. การฝึกทักษะต่างๆ เช่น งานประดิษฐ์ งานฝีมือ เพื่อกระตุ้นเด็กให้ฝึกหัดทำสิ่งต่างๆ ให้เหมาะสมกับวัย และความสนใจ
8. การให้ความบันเทิง อาจเป็นรูปแบบการเล่าเรื่อง เล่านิทาน ซึ่งเป็นสิ่งที่เด็กชอบ และผู้จัดควรสอดแทรกคติสอนใจ ข้อคิดและคุณค่าบางอย่างแก่เด็ก (อรทัย ศรีสันติสุข, 2525, นารากร ติยายน, 2536, :5)
9. ควรสอดแทรกความสมจริง คือให้ความสำคัญในการเป็นคนที่สมบูรณ์ทั้งทางร่างกายและจิตใจ รวมถึงแทรกกระบวนการขัดเกลาทางสังคม (socialization) เพื่อกล่อมเกลาเด็กให้เป็นไปในลักษณะตามที่สังคมคาดหวัง หรือต้องการ (Schramm, Lyle and Parker, 1961, สันทัด ทองรินทร์ 2533)
10. การละเล่นของเด็กควรมีความเหมาะสมกับวัย และไม่เป็นอันตราย นอกจากนี้เนื้อหาไม่ควรนำเสนอในเรื่องของความรุนแรง ก้าวร้าว ซึ่งเด็กอาจเลียนแบบพฤติกรรมเหล่านั้นได้ ถ้าไม่ได้รับการชี้แนะที่ถูกต้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวกับการวิเคราะห์เนื้อหาพัฒนาการของเด็ก

ชฎา เปรมโยธิน (2527) ศึกษาเรื่อง "หนังสือพิมพ์รายวันกับการพัฒนาเด็กและเยาวชน ศึกษาเชิงวิเคราะห์เนื้อหาเฉพาะหน้าสำหรับเด็กและเยาวชน" จำนวน 10 ชื่อฉบับได้แก่ไทยรัฐ เดลินิวส์ มติชน สยามรัฐ แนวหน้า บ้านเมือง สายกลาง เดลิมีเรอร์ มหาชัย และชาวไทย พบว่า มีรูปแบบในการนำเสนอหลายหลากมาก มีการเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนสอดคล้องตามเจตนารมณ์ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 5 (ปี 2525-2529) การเสนอเนื้อหาส่วนใหญ่เน้นเกี่ยวกับค่านิยมด้านสติปัญญา เฉลี่ยฉบับละ 1-2 ครั้ง ค่านิยมด้านคุณธรรมและจริยธรรม เฉลี่ยประมาณ 2 ครั้งต่อฉบับ ลักษณะแนวโน้มในการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชน และค่านิยมที่

ฟังประสงค์ของหนังสือพิมพ์รายวันทั้ง 10 ชื่อฉบับมีความสอดคล้องกัน คือ ต่างก็ให้ความสำคัญกับเนื้อหาด้านใดด้านหนึ่งมากเป็นพิเศษเหมือนกัน เช่นหนังสือพิมพ์ทุกชื่อฉบับต่างเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนด้านสติปัญญาและความสามารถพื้นฐานมีปริมาณความถี่สูงสุดเป็นอันดับหนึ่งเหมือนกันหมด และภาษาที่ใช้ส่วนใหญ่เข้าใจง่าย

นารากร ตียายน (2536) ศึกษาเรื่อง "การวิเคราะห์เนื้อหารายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก" เพื่อศึกษารูปแบบ วิธีการนำเสนอ และเนื้อหารายการที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเด็ก โดยศึกษารายการโทรทัศน์ที่ออกอากาศในเดือนพฤศจิกายน 2535 ระหว่างเวลา 16.00 – 19.30 น. ทางสถานีโทรทัศน์ที่ตั้งอยู่ในกรุงเทพมหานคร 4 สถานี ผลการวิจัยพบว่ามีรูปแบบรายการ 3 ประเภท คือ นิตยสารทางอากาศ 3 รายการ ข่าว 1 รายการ และเกมโชว์ 2 รายการ มีวิธีการนำเสนอ 8 ลักษณะคือ การสนทนา การบรรยาย การเล่านิทาน การตอบปัญหา การแสดงประกอบเพลง การสัมภาษณ์ การแสดงการปฏิบัติจริงและเกมโชว์ นอกจากนี้ยังพบว่า รายการโทรทัศน์สำหรับเด็กที่ศึกษานำเสนอเนื้อหาเน้นหนักพัฒนาการทางสติปัญญามากที่สุด รองลงมาได้แก่ เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางร่างกาย พัฒนาการทางอารมณ์ และบุคลิกภาพ และพัฒนาการทางสังคม ตามลำดับ นอกจากนี้ยังพบว่ารายการโทรทัศน์สำหรับเด็กนำเสนอเนื้อหาที่เหมาะสมกับเด็กวัย 3 ปีครึ่ง ถึง 12 ปี

งานวิจัยเกี่ยวกับการ์ตูน

พรชัย เชาวเดช (2532) ศึกษาเรื่อง "การวิเคราะห์เนื้อหาด้านจริยธรรมของภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็กที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ในเขตกรุงเทพมหานคร" โดยสุ่มตัวอย่างภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องละหนึ่งตอนจากที่บันทึกเทปวิดีโอไว้ทั้งหมด 13 เรื่อง 151 ตอน เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาด้านจริยธรรม 7 ประการ ได้แก่ ด้านความประหยัด ความขยันหมั่นเพียร ความเมตตากรุณา ความกตัญญูทเวที ความมีเหตุผล ความสามัคคี และความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ พบว่าเนื้อหาด้านจริยธรรมด้านบวกที่ปรากฏมากที่สุดคือความสามัคคี รองลงมาได้แก่ความมีเหตุผล ความเมตตากรุณา ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ความขยันหมั่นเพียร ความกตัญญูทเวที ความประหยัด ตามลำดับ ส่วนเนื้อหาจริยธรรมด้านลบที่ปรากฏมากที่สุดคือ ความเมตตากรุณา รองลงมาได้แก่ความสามัคคี ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ความมีเหตุผล ความขยันหมั่นเพียร ความกตัญญูทเวที ความประหยัด ตามลำดับ

พรพนิต ฟวงภิญโญ (2531) ศึกษาเรื่อง "บทบาทของการ์ตูนเรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน" โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสำรวจคุณธรรม และลักษณะการใช้ภาษาที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนเรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่น ตลอดจนสำรวจทัศนคติของเด็กและเยาวชนที่มีต่อหนังสือการ์ตูนดังกล่าว จากการวิจัยพบว่า พฤติกรรมด้านส่งเสริมคุณธรรมที่ปรากฏมากที่สุดคือ ความเมตตา กรุณา รองลงมาคือ ความกล้าหาญและความเชื่อมั่นในตนเอง การให้ความรักและความห่วงใยต่อบุคคลในครอบครัว ความเป็นผู้ไม่มีสติ รู้จักยับยั้งชั่งใจ และการประพฤติ ผิดในกาม พฤติกรรมด้านทำลายคุณธรรมในภาพรวม ปรากฏมากกว่าด้านส่งเสริมคุณธรรม นอกจากนี้จากการวิเคราะห์ทัศนคติของเด็กและเยาวชน พบว่าพฤติกรรมด้านส่งเสริมคุณธรรมที่ปรากฏมากที่สุดคือ ความกล้าหาญ และความเชื่อมั่นในตนเอง รองลงมาคือ ความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ความอดทน และขยันหมั่นเพียร ด้านทำลายคุณธรรมที่ปรากฏมากที่สุดคือ ความเป็นผู้ไม่มีสติ รู้จักยับยั้งชั่งใจ รองลงมาคือ การประพฤติผิดในกาม และความเป็นผู้ไม่มีเหตุผล พฤติกรรมด้านทำลายคุณธรรมในภาพรวม ปรากฏน้อยกว่าด้านส่งเสริมคุณธรรม

จุฑามาศ สุกิจจานนท์ (2539) ศึกษาเรื่อง "จริยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์" จำนวน 3 เรื่องได้แก่สโนไวท์กับคนแคระหึ่งเจ็ด, เงือกน้อยผจญภัย, เดอะไลอ้อนคิงส์ เกี่ยวกับจริยธรรมด้านความรักพวกพ้อง, ความเคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่, ความกตัญญู, ความรับผิดชอบ, ความเมตตา, ความกล้าหาญ และความเคารพในสิทธิของตนเองและผู้อื่น รวมถึงการวิเคราะห์สิ่งที่ดีตรงข้ามกับจริยธรรมด้านดังกล่าว พบว่า เนื้อหาได้สื่อความหมายด้านจริยธรรมและสิ่งที่ดีตรงข้ามกับจริยธรรมผ่านท่วงท่า ลักษณะ และการแสดงออกของตัวละคร ภาพ และมุมกล้อง เสียง และแสงสี ซึ่งผู้รับสามารถรับรู้และตีความสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ได้ถูกต้อง

นิพนธ์ คุณารักษ์ (2539) ศึกษาเรื่อง "สถานภาพ ปัญหา อุปสรรค และความเป็นไปได้ในการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ของผู้ผลิตในประเทศไทย " พบว่าสถานภาพของผู้ผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ในประเทศไทยมีสถานภาพแตกต่างกัน 3 แบบ โดยแบ่งตามลักษณะวัตถุประสงค์ของการผลิตรายการ ได้แก่ 1) ผู้ผลิตรายการแบบไม่เป็นระบบธุรกิจ 2) ผู้ผลิตรายการแบบกึ่งระบบธุรกิจ 3) ผู้ผลิตรายการแบบระบบธุรกิจอุตสาหกรรม ปัจจุบันผู้ผลิตรายการในประเทศไทยคือ แบบระบบธุรกิจอุตสาหกรรมและมีขนาดเล็ก

ปัจจัยสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการผลิตและเผยแพร่รายการ คือ 1) ปัจจัยด้านการบริหารจัดการระบบการผลิตและการตลาด 2) ปัจจัยเงินทุน 3) ปัจจัยด้านรายการ 4) ปัจจัยด้านช่องทางการจำหน่าย ปัจจัยทั้ง 4 ด้านมีความสัมพันธ์และมีผลกระทบต่อเนื่องกันกับปัจจัยด้านอื่นๆ ทั้งระบบ

ปัญหาและอุปสรรคที่สำคัญในระบบการผลิตและเผยแพร่รายการภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ของผู้ผลิต คือ 1) การขาดการบริหารจัดการระบบการผลิตและการตลาดอย่างมีประสิทธิภาพเพียงพอ 2) ปัญหาอุปสรรคในปัจจัยทางการตลาด ได้แก่ ปัจจัยด้านรายการ และปัจจัยด้านช่องทางการจัดจำหน่าย 3) ปัญหาอุปสรรคในปัจจัยทางการผลิต ได้แก่ ปัจจัยด้านเงินทุน และปัจจัยด้านบุคลากร ตามลำดับ ซึ่งทุกปัจจัยมีลักษณะสัมพันธ์ และมีผลกระทบอย่างต่อเนื่องกันกับปัจจัยด้านอื่นๆ ทั้งระบบ

ความเป็นไปได้ของการเกิดอุตสาหกรรมการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ของผู้ผลิตในประเทศไทย จากความคิดเห็นของผู้ที่มีประสบการณ์เกี่ยวข้องกับการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนส่วนใหญ่ มีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่า ความเป็นไปได้น้อยมากที่ผู้ผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ในประเทศไทย จะสามารถดำเนินธุรกิจอุตสาหกรรมภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ให้ต่อเนื่องมั่นคงได้ในประเทศไทยในปัจจุบันและอนาคตอันใกล้

ประสพโชค นวพันธุ์พิพัฒน์(2540) ศึกษาเรื่อง"การใช้รหัสที่ปรากฏในงานของนักเขียนการ์ตูนไทย"ถึงการเลือกใช้นิยามของนักเขียนการ์ตูนไทย ในการถ่ายทอดทัศนคติและความคิดของตนมายังผู้อ่าน แลวิเคราะห์ลักษณะเฉพาะในการใช้รหัสตามประเภทของการ์ตูนที่แตกต่างกัน ผลจากการศึกษาการ์ตูน 3 ประเภทคือ การ์ตูนการเมือง การ์ตูนเด็ก การ์ตูนตลก พบว่าประเภทของการ์ตูนที่ต่างกัน จะมีการใช้รหัสที่คล้ายคลึงกัน แต่วางน้ำหนักความสำคัญไม่เท่ากัน เช่นรหัสเฉพาะของการ์ตูน รหัสภาษา มุขและรหัสเสริมอื่นๆ ขณะเดียวกันก็มีข้อแตกต่างที่เห็นได้เด่นชัดคือ ส่วนใหญ่ของการ์ตูนการเมืองต้องการตัวอ้างอิง ขณะที่การ์ตูนเด็กและการ์ตูนตลกไม่ต้องการตัวอ้างอิงถึง และยังมีบริบทอื่นๆที่เข้ามามีอิทธิพลต่อการใช้รหัสเช่น เงื่อนไขเวลา วัฒนธรรม ประสบการณ์เป็นต้น ในบริบททางวัฒนธรรม จะเห็นว่า โลกของการ์ตูนเป็นโลกสมมุติ ที่ได้สร้างวัฒนธรรมการ์ตูนเฉพาะของตนเองขึ้นมาชุดหนึ่ง เป็นวัฒนธรรมที่ยอมรับร่วมกันระหว่างผู้วาดในฐานะผู้ส่งสารและผู้ดูการ์ตูนในฐานะผู้รับสาร