

ผลกระทบของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่อง “เนรน้อยเจ้าปัญญา” ที่มีต่อผู้ชม



นายสุรพรรณ ตั้งทวีวัฒนา

สถาบันวิทยบริการ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์


คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2544

ISBN 974-17-0235-3

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

THE IMPACT OF THE JAPANESE CARTOON TV. SERIES “IKKYU-SAN” ON VIEWERS



Mr. Suraphan Tangtawewattana

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts in Development Communication

Department of Public Relations

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2001

ISBN 974-17-0235-3

หัวข้อวิทยานิพนธ์

ผลกระทบของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่อง “เณรน้อยเจ้า
ปัญญา” ที่มีต่อผู้ชม

โดย

นายสุรพรรณ ตั้งทวีวัฒนา

สาขาวิชา

นิเทศศาสตร์พัฒนาการ

อาจารย์ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปาริชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ

..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ จุมพล รอดคำดี)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ชนวดี บุญลือ)

.....อาจารย์ที่ปรึกษา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปาริชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล)

.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ พัชนี เขยจรรยา)

สุรพรรณ ตั้งทวีวัฒนา : ผลกระทบของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่อง “ เณรน้อยเจ้าปัญญา ” ที่มีต่อผู้ชม. (THE IMPACT OF THE JAPANESE CARTOON TV. SERIES “IKKYU – SAN” ON VIEWERS) อ.ที่ปรึกษา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปาริชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล, 119 หน้า. ISBN 974-17-0235-3

งานวิจัยเรื่องนี้เป็นการศึกษาเชิงสำรวจมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลกระทบของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่อง “ เณรน้อยเจ้าปัญญา ” ที่มีต่อผู้ชมในประเด็นหลักดังต่อไปนี้ คือ การเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคม การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอคติวชัง และความเป็นแม่แบบของอคติวชังในการดำเนินชีวิตของผู้ชม โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ผู้ชมในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental sampling)

ผลที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

1. ผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ เณรน้อยเจ้าปัญญา ” มีการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องดังกล่าวในระดับสูง โดยค่านิยมที่ผู้ชมเรียนรู้มากที่สุด คือ ความมีไหวพริบปฏิภาณ
2. ผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ เณรน้อยเจ้าปัญญา ” มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอคติวชังในระดับปานกลาง
3. อคติวชังมีระดับความเป็นแม่แบบในการดำเนินชีวิตของผู้ชมในระดับปานกลาง
4. ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอคติวชังมีความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับปานกลางกับระดับการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมของผู้ชม
5. ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอคติวชังมีความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับปานกลางกับระดับความเป็นแม่แบบของอคติวชังในการดำเนินชีวิตของผู้ชม
6. ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอคติวชังไม่แตกต่างกันตามเพศและอายุของผู้ชม
7. ระดับความเป็นแม่แบบของอคติวชังในการดำเนินชีวิตของผู้ชมแตกต่างกันตามเพศแต่ไม่แตกต่างกันตามอายุของผู้ชม

ภาควิชา การประชาสัมพันธ์

สาขาวิชา นิเทศศาสตร์พัฒนาการ

ปีการศึกษา 2544

ลายมือชื่อนิสิต

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษารวม

##4385145828 : MAJOR DEVELOPMENT COMMUNICATION

KEY WORD: MEDIA IMPACT/THE JAPANESE CARTOON/ENTERTAINMENT-EDUCATION

SURAPHAN TANGTAWEWATTANA: THE IMPACT OF THE JAPANESE CARTOON TV. SERIES "IKKYU – SAN" ON VIEWERS. THESIS AVISOR: ASST.PROF. PARICHART STHAPITANONDA SAROBOL,Ph.D.119 pp. ISBN 974-17-0235-3

The main objective of this study is to examine the impact of the Japanese TV cartoon series, " Ikkyu – San " on viewers , in the terms of prosocial values learning , parasocial interaction and role modeling . The survey was conducted . The samples include 400 viewers in Bangkok . The results of this study are as follows :

1. Viewers learn prosocial values from " Ikkyu – San " at high level . The values which viewers learn at the highest level is intellectual.
2. The degree of parasocial interaction between viewers and " Ikkyu – San " is moderate .
3. The degree of role modeling to viewers's lives is moderate .
4. The degree of parasocial interaction is positively correlate with the degree of learning prosocial values at moderate level .
5. The degree of parasocial interaction is positively correlate with the degree of role modeling to viewers's lives at moderate level.
6. The degree of parasocial interaction isn't different among viewers ' s sex and gender.
7. The degree of role modeling to viewers's lives is different among viewers ' s sex but not different among viewers ' s gender .

Department Public Relations

Field of study Development Communication

Academic year 2001

Student's signature

Advisor's signature

Co-Advisor's signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ด้วยความช่วยเหลือจากหลายๆท่าน โดยในอันดับแรกใคร่ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร. ธนวัติ บุญลือ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์พัชรี เชยจรรยา กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ สำหรับคำแนะนำที่เป็นประโยชน์ในการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ ตลอดจนผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปาริชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล อาจารย์ที่ปรึกษา สำหรับคำปรึกษาที่ดีตลอดเวลาในการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้

รวมทั้งขอขอบคุณ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่สนับสนุนเงินทุนในการทำวิทยานิพนธ์

ตลอดจนขอขอบคุณ คุณสุภารัตน์ ปิ่นระภา คุณปิยะมาศ เม็ดไธสง คุณคณิตตา ธรรมจรรย์ วงศา คุณธนมณ บุรณภวังก์ คุณฐิติลักษณ์ ธนานุภาพไพศาล และคุณวิฑูรย์ ปลื้มรัมย์ เพื่อนตั้งแต่สมัยเรียนมัธยมที่ยังคงให้ความช่วยเหลือเพื่อนคนนี้จนกระทั่งสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโท รวมทั้งคุณสิทธา กองสาสนะ เพื่อนใหม่ที่ให้ความช่วยเหลือไม่แพ้เพื่อนเก่า

อีกทั้งต้องขอขอบคุณ คุณอัศรุต เฉลิมวิชัย คุณทรงยศ อาชวพงศ์ คุณรุ่งกานต์ อุทัยแสง คุณปรีดิษุช รัตนงาม คุณผลิน นันทขว้าง คุณพิชชมาน พันภัยพาล และคุณจุฬารัตน์ วัฒนะวิรุณ เพื่อนในระดับปริญญาตรีในเทศฯ จุฬฯ ที่ได้ให้ความช่วยเหลือจนเพื่อนสามารถสำเร็จการศึกษาที่นิเทศฯอีกครั้งแต่ครั้งนี้เป็นในระดับปริญญาโท

นอกจากนี้ต้องขอขอบคุณ คุณรจิตร์ เข้มศักดิ์สิทธิ์ ในฐานะทั้งน้อง เพื่อน และผู้ช่วยส่วนตัว รวมทั้งคุณกชพร ลิขิตมาศกุล คุณอัญชิสา สรรพาวัตตร คุณดวงฤทัย พงศ์ไพฑูรย์ คุณวรารัตน์ ตรีธนต์และคุณนารีกานต์ พรหมนง ที่ได้ให้ความช่วยเหลือและให้ความเป็นเพื่อนที่ดีในระหว่างการศึกษาระดับปริญญาโทในครั้งนี้ รวมทั้งคุณวีระศักดิ์ จรินทร์รัตนากร และคุณกรรทอง เพ็ชรวงค์ ที่ช่วยเหลือในการเก็บข้อมูล ตลอดจนขอขอบคุณเพื่อนๆนิเทศศาสตร์พัฒนาการทุกคนที่ไม่ได้กล่าวถึงในที่นี้ที่ทำให้การศึกษาในระดับปริญญาโทเต็มไปด้วยความสนุกและความสุข

สุดท้ายนี้ต้องขอขอบพระคุณคุณพ่อและคุณแม่ที่คอยให้กำลังใจมาโดยตลอดสำหรับศึกษาในระดับปริญญาโทในครั้งนี้

สุรพรรณ ตั้งทวีวัฒนา

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง	ฅ
บทที่ 1 บทนำ	
ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	6
ปัญหาคำถามการวิจัย	6
สมมติฐานการวิจัย.....	7
ขอบเขตการศึกษา.....	7
นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย.....	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	9
บทที่ 2 กรอบแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
แนวคิดเรื่องสาระบันเทิง	10
แนวคิดเรื่องผลของสาระบันเทิง	19
แนวคิดเกี่ยวกับค่านิยมเพื่อสังคม.....	27
ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมและแนวคิดแม่แบบ	37
ทฤษฎีการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง	47
แนวคิดเรื่องลักษณะทางประชากรของผู้รับสาร.....	56
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	
ประชากร.....	61
กลุ่มตัวอย่าง	61
วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่าง	61
ตัวแปรในการวิจัย.....	62
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	62
เกณฑ์การให้คะแนนตัวแปร.....	64

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
กระบวนการสร้างเครื่องมือ.....	66
การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ.....	67
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	68
การวิเคราะห์ข้อมูลและการนำเสนอข้อมูล.....	69
การประมวลผลข้อมูล.....	70
บทที่ 4 ผลการวิจัยข้อมูล	
ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อเชิงพรรณนา.....	71
ตอนที่ 2 การทดสอบสมมติฐาน.....	80
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
สรุปผลการวิจัย.....	85
อภิปรายผล.....	88
ข้อเสนอแนะ.....	105
รายการอ้างอิง.....	108
ภาคผนวก.....	112
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	119

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญตาราง

ตาราง		หน้า
1	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ	72
2	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอายุ	72
3	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามการจดจำเรื่องราว เกี่ยวกับตัวเอกของภาพยนตร์เรื่องเนรน้อยเจ้าปัญญา	73
4	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามการพูดคุยกับ บุคคลอื่นเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องเนรน้อยเจ้าปัญญาหรืออิคิวซัง	73
5	แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตาม ระดับการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคม.....	74
6	แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตาม ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง.....	76
7	แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตาม ระดับความเป็นแม่แบบของอิคิวซังในการดำเนินชีวิต.....	78
8	แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย	81
9	แสดงความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม กึ่งความจริงของผู้ชมที่มีเพศต่างกัน	82
10	แสดงความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม กึ่งความจริงของผู้ชมที่มีอายุต่างกัน.....	82
11	แสดงความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความเป็นแม่แบบของอิคิวซัง ในการดำเนินชีวิตของผู้ชมที่มีเพศต่างกัน	83
12	แสดงความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความเป็นแม่แบบของอิคิวซัง ในการดำเนินชีวิตของผู้ชมที่มีอายุต่างกัน	83

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมา

ทรัพยากรมนุษย์นับว่าเป็นทรัพยากรที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศเป็นอย่างยิ่ง หากประเทศใดมีทรัพยากรในด้านอื่นๆอย่างเพียงพอ แต่ขาดทรัพยากรบุคคลที่มีคุณภาพ ประเทศนั้นย่อมจะพัฒนาให้เจริญก้าวหน้าไปได้ยาก ประเทศไทยก็เช่นกัน ในการพัฒนาประเทศ รัฐบาลได้ปรับเปลี่ยนยุทธศาสตร์จากการมุ่งเน้นความเจริญเติบโตและเสถียรภาพของประเทศ มาสู่การมุ่งเน้นการพัฒนาคน โดยยึดหลักการที่จะให้คนเป็นศูนย์กลางและเป็นเป้าหมายของการพัฒนาประเทศดังเช่นที่ปรากฏในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 8

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 8 ได้กล่าวถึงการพัฒนาทรัพยากรบุคคลไว้ว่า การพัฒนาประเทศในระยะเวลาที่ผ่านมาได้มุ่งเน้นการพัฒนาเศรษฐกิจโดยใช้คนเป็นเครื่องมือหรือปัจจัยในการผลิต เพื่อสนองความต้องการพัฒนาให้เกิดความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ โดยยังไม่ได้คำนึงถึงความเป็นมนุษย์และการพัฒนาศักยภาพของคนให้มีความรู้ความสามารถ มีทักษะในการประกอบอาชีพและสามารถปรับตัวให้อยู่ในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ดังนั้นแม้ว่าประเทศไทยจะประสบความสำเร็จในการบรรลุเป้าหมายด้านการขยายตัวทางเศรษฐกิจเป็นอย่างดี แต่ผลของการพัฒนาได้ก่อให้เกิดปัญหาที่สำคัญหลายประการ โดยเฉพาะปัญหาการกระจายรายได้ ปัญหาความเสื่อมโทรมของสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติ และปัญหาด้านความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน ซึ่งมีผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตของคนไทยในระยะยาว

ดังนั้น การพัฒนาศักยภาพของคนที่พึงปรารถนา จะต้องพัฒนาให้คนทุกคนได้รับการพัฒนาตามศักยภาพอย่างเต็มที่ ทั้งทางร่างกาย สติปัญญาและทักษะฝีมือ เพื่อให้เป็นคนดี มีคุณธรรม มีสุขภาพพลานามัยที่ดี และมีส่วนร่วมในการพัฒนาเศรษฐกิจสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนมีจิตสำนึกและมีบทบาทในการดูแลอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรมที่ดีงามทั้งในระดับชาติและระดับท้องถิ่น ซึ่งจะช่วยให้การพัฒนาประเทศมีความ สมดุลยั่งยืนบนพื้นฐานของความเป็นไทย

จากข้างต้นจะเห็นได้ว่า การพัฒนาศักยภาพมนุษย์ตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 8 ไม่ได้มุ่งเน้นเฉพาะการพัฒนาคนให้เป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถเท่านั้น แต่ยัง

ได้มุ่งเน้นไปที่การพัฒนาศักยภาพของคนทางด้านจิตใจ ด้วยการพัฒนาจิตใจและส่งเสริม ศักยภาพของคนให้เป็นคนดี มีคุณธรรม มีระเบียบวินัย มีค่านิยมที่ดีงาม และมีจิตสำนึกที่ดี รับผิดชอบต่อตนเองและสังคมส่วนรวม โดยยุทธศาสตร์หนึ่งที่ถูกกำหนดขึ้นมาสำหรับการพัฒนา ศักยภาพทางด้านจิตใจของคนไทยก็คือ การส่งเสริมให้สื่อทุกรูปแบบเข้ามามีส่วนร่วมในการ พัฒนาจิตใจ โดยผลิตรายการที่มีเนื้อหาสาระและจัดช่วงเวลาที่เหมาะสมต่อการเผยแพร่และการ พัฒนาจิตใจ

แต่การพัฒนาบุคคลให้เป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพนั้นส่วนหนึ่งควรได้รับการพัฒนา ตั้งแต่ในวัยเด็กซึ่งเป็นวัยพื้นฐานของชีวิต ด้วยการอบรมสั่งสอนเด็กให้รู้จักระเบียบของสังคมนั้น ความรู้ ความคิด ทักษะคติ ตลอดจนพฤติกรรมที่คาดหวังนั้นไปยังบุคคลที่เป็นสมาชิกใหม่ด้วย เหตุนี้ รายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์จึงน่าจะเป็นสื่อมวลชนอีกรูปแบบหนึ่งที่สามารถ นำมาใช้ในการพัฒนาจิตใจของบุคคลตามความมุ่งหวังของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม แห่งชาติฉบับที่ 8 ได้ เพราะสื่อดังกล่าวเป็นสื่อที่มีความใกล้ชิดกับเด็กและเยาวชนเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมจากผู้ชมที่เด็กนิยมมากที่สุด (สถาบันวิจัยสังคม จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย, 2525 อ้างถึงใน พรชัย เชาวเดช, 2532 ; เพชรชมพู เทพพิพิธ , 2532 ; วไลรัตน์ พูน วศิน , 2535 ; อรพินท์ ศักดิ์ เขียม , 2537)

สำหรับประเทศไทยแล้ว ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์น่าจะมีส่วนช่วยในการพัฒนา จิตใจของผู้ชมได้มากที่สุด เนื่องจากรายการการ์ตูนทางโทรทัศน์ในบ้านเราส่วนมากเป็นรายการ การ์ตูนที่นำเข้ามาจากประเทศญี่ปุ่น ซึ่งดูได้จากจำนวนรายการการ์ตูนที่แพร่ภาพออกอากาศทาง โทรทัศน์ในปี พ.ศ. 2531 ทั้งหมด 13 เรื่องนั้น ปรากฏว่าเป็นการ์ตูนญี่ปุ่นถึง 10 เรื่อง (พรชัย เชาว เดช , 2531) เช่นเดียวกับปี พ.ศ. 2535 ที่เป็นรายการการ์ตูนของประเทศญี่ปุ่นถึง 20 เรื่อง จาก จำนวนรายการการ์ตูนที่ออกอากาศทั้งหมด 24 เรื่อง (วไลรัตน์ พูนวศิน , 2535) รวมทั้งในปี พ.ศ. 2541 รายการการ์ตูนทางโทรทัศน์ในประเทศทั้งหมด 32 เรื่อง เป็นการ์ตูนที่ผลิตจากประเทศญี่ปุ่น ถึง 18 เรื่อง (มัทนียา สุวรรณวงศ์ , 2542) หรืออาจกล่าวได้ว่า รายการการ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ เป็นสื่อมวลชนที่ได้รับความนิยมและมีความใกล้ชิดกับเด็กไทยอย่างต่อเนื่องมาทุกยุคทุกสมัย

ทั้งนี้ในความเป็นจริงแล้วภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ไม่ได้เป็นสิ่งที่ไร้สาระอย่างที่หลาย คนคิด เพราะนอกจากจะเป็นสื่อที่ให้ความบันเทิงแก่ผู้ชมแล้ว รายการการ์ตูนทางโทรทัศน์นั้นยัง ทำหน้าที่เป็นสื่อบอกเล่าความเป็นไปของสังคม รวมทั้งนำเสนอเรื่องราวและเนื้อหาสาระด้าน ความบันเทิงที่สอดแทรกด้วยเกร็ดความรู้ ความคิด คุณธรรม จริยธรรม รวมถึงแสดง วัฒนธรรมและวิถีชีวิต ตลอดจนค่านิยมที่ดีงามของสังคมได้เป็นอย่างดี การ์ตูนที่มีคุณภาพมักจะ

สอดแทรกแนวคิดด้านศีลธรรมไว้ด้วย โดยไม่ให้เด็กรู้ว่ากำลังถูกสอน (การประชุมปฏิบัติการเรื่อง การ์ตูนเพื่อพัฒนาเด็ก , 2523) ด้วยการกระตุ้นหรือรื้อให้เกิดพฤติกรรมหรือค่านิยมต่างๆ นั่นก็คือ หากเด็กคนใดได้รับความพึงพอใจ หรือได้รับการยอมรับจากคนในสังคมในกรกระทำบทบาทใด ๆ ของตน ดังที่ลอกเลียนมาจากตัวละครที่เห็นในเรื่อง เด็กคนนั้นก็เกิดความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองต่อบทบาทใด ๆ ที่ตนได้กระทำ ซึ่งอาจส่งผลให้เด็กคนนั้นประพฤติปฏิบัติเช่นนั้นหรือยึดถือ ค่านิยมนั้นอีกต่อไปเรื่อยๆ ซึ่งจะเท่ากับเป็นการให้เด็กในฐานะที่เป็นสมาชิกคนหนึ่งในสังคมได้เกิด การเรียนรู้ถึงพฤติกรรมและค่านิยมเป็นที่ยอมรับและเป็นที่ต้องการของคนในสังคมจากตัวละครใน การ์ตูนที่ได้ชม ในขณะที่เดียวกันก็อาจทำให้ผู้รับสารที่เป็นเด็กได้มองเห็นผลลัพธ์ของการกระทำ พฤติกรรมหรือยึดถือค่านิยมที่สังคมปฏิเสธ ไปพร้อม ๆ กันกับการเรียนรู้ว่าหากปฏิบัติตามพฤติกรรม หรือค่านิยมที่สังคมไม่ต้องการจะมีผลลัพธ์การกระทำในทางลบดังที่เห็นจากการ์ตูนเรื่องดังกล่าว (ดวงรัตน์ กมลโบล, 2535) โดยที่การปฏิบัติตามพฤติกรรมและค่านิยมดังกล่าวจะเกิดขึ้นได้ส่วน หนึ่งก็ต้องอาศัยความชื่นชอบที่ผู้ชมมีต่อตัวละคร เพราะโดยปกติแล้วการเลียนแบบของเด็กและ เยาวชนมักจะเลียนแบบท่าทาง พฤติกรรม หรือการแต่งตัวตามตัวละครที่ตนเองมีความชื่นชอบ (มนชัย นินนาทนนท์ , 2526)

ด้วยเหตุนี้ อาจกล่าวได้ว่าผลของการ์ตูนที่มีต่อเด็กและเยาวชนนั้น เป็นผลในกระบวนการ เรียนรู้ทางสังคม ด้วยการปลูกฝังค่านิยมที่เป็นที่พึงปรารถนา พร้อมทั้งนำเสนอพฤติกรรมที่เป็นที่ ต้องการของสังคมแก่เด็ก ในขณะที่เดียวกันก็แสดงให้เห็นว่าค่านิยมและพฤติกรรมใดที่สังคมไม่ ต้องการผ่านตัวการ์ตูนในฐานะแม่แบบในการถ่ายทอดสิ่งเหล่านั้น โดยอาศัยความชื่นชอบหรือ ความผูกพันทางด้านจิตใจของเด็กที่มีต่อตัวการ์ตูนเหล่านั้นเป็นสะพานในการเชื่อมตัวการ์ตูนที่ เป็นแม่แบบและการเรียนรู้ของเด็กเข้าด้วยกัน ซึ่งถ้าหากการ์ตูนที่เด็กได้ชมมีเนื้อหาที่ดี เด็กที่ชม การ์ตูนก็มีแนวโน้มที่จะประพฤติปฏิบัติดีตามไปด้วย เพราะเด็กจะรับถ่ายทอดทั้งค่านิยมและ พฤติกรรมที่ดีผ่านการชมการ์ตูนเหล่านั้น

สำหรับรายการการ์ตูนที่แพร่ภาพออกอากาศในประเทศไทยนั้น “เณรน้อยเจ้าปัญญา” นอกจากจะเป็นการ์ตูนที่ได้รับความนิยมและความสนใจจากเด็กไทยมากที่สุดเรื่องหนึ่งแล้ว ยัง เป็นการ์ตูนญี่ปุ่นที่ประกอบไปด้วยทั้งสาระและบันเทิง ตลอดจนนำเสนอคติสอนใจได้อย่างลงตัว อันจะมีส่วนช่วยในการพัฒนาจิตใจแก่ผู้ชมได้เป็นอย่างดี ซึ่งภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ เรื่อง “ เณรน้อยเจ้าปัญญา ” นั้นเริ่มออกอากาศครั้งแรกทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 เมื่อปี พ.ศ. 2525 ในรายการโลกของเด็ก ระหว่างช่วงเวลา 16.00 – 17.00 นาฬิกาของทุกวันและได้รับความ นิยมอย่างมาก

ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง “เณรน้อยเจ้าปัญญา” เป็นการถ่ายทอดเรื่องราวที่เกิดขึ้นเมื่อประมาณ 600 ปีมาแล้ว โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับสามเณรชื่อ “อิคคิวซัง” แห่งวัดอังกะคุจิเมืองเกียวโต อิคคิวซังเดิมชื่อเทนนิกุมารุ แต่ภายหลังได้ออกบวชตามความต้องการของมารดาและได้ชื่อใหม่ว่า “อิคคิว” ซึ่งหมายถึง “การพักผ่อนหนึ่งครั้ง” ตลอดทั้งเรื่องอิคคิวซังจะต้องคอยแก้ไขปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นโดยเฉพาะอย่างยิ่งปัญหาที่มาจากท่านโชกุนและศิษย์วัยซนซึ่งพ่อค้เจ้าเลี้ยงที่ต่างมีความต้องการจะเอาชนะอิคคิวซังทั้งคู่ แต่อิคคิวซังก็สามารถแก้ไขปัญหานั้นได้เสมอ

ในการผลิตภาพยนตร์เรื่องเณรน้อยเจ้าปัญญานั้น ในตอนแรก ผู้สร้างได้ตั้งกลุ่มเป้าหมายไว้เฉพาะเด็กญี่ปุ่นเท่านั้น โดยมุ่งเน้นที่จะสอนเด็กถึงค่านิยมบางประการ เช่น การช่วยเหลือผู้อื่น การมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี ความสุภาพอ่อนน้อม ดังจะเห็นได้จากเนื้อหาในเรื่อง จะไม่ชอบการทะเลาะวิวาท จะเชื่อฟังผู้ใหญ่ แต่ในขณะเดียวกันอิคคิวซังจะกล้าหาญและต่อสู้ความเป็นธรรมอยู่เสมอ ซึ่งผู้ผลิตตั้งใจที่จะให้เด็กเห็นแนวทางการปฏิบัติตนของพระอิคคิวซังที่ผู้ผลิตมีความเคารพนับถือเป็นพิเศษ การ์ตูนเรื่องนี้นอกจากจะแสดงออกถึงแนวทางการปฏิบัติตนที่เป็นตัวอย่างอันดีแล้ว ยังสอนเกร็ดความรู้ให้แก่เด็กในรูปของการอธิบายเชิงอรรถเพิ่มเติม เพื่อเป็นการให้ความรู้เพื่อความเข้าใจศัพท์ญี่ปุ่นดีขึ้น นอกเหนือจากเนื้อเรื่องเพื่อสอนให้เด็กได้เกร็ดความรู้เพิ่มเติม ซึ่งลักษณะนี้เป็นแนวการผลิตแบบใหม่และปรากฏว่าได้ผลดีกับเด็กญี่ปุ่น และที่สำคัญการ์ตูนเรื่องนี้ นอกจากจะเป็นที่นิยมของเด็กญี่ปุ่นแล้ว ยังเป็นที่นิยมในไทย จีนและฮ่องกงอีกด้วย อย่างไรก็ตามถึงแม้เรื่องนี้ขณะผลิตได้มุ่งเพื่อเด็กในชาติอื่น แต่ผู้ผลิตแน่ใจว่าในการสื่อสารด้านจริยธรรมอันดีงามแล้ว ย่อมไม่มีพรมแดนใดๆจะกีดกันความเข้าใจของเด็กได้ (อรรถัย ศรีตันติสุข , 2527 อ้างถึงใน สมคิด ปลอดโปร่ง , 2528)

นอกจากนี้ จากการศึกษาของสมคิด ปลอดโปร่ง (2528) ที่ทำการศึกษาเรื่องคุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ฉายทางโทรทัศน์ ตามความคิดเห็นของครู นักการศึกษาและผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตรายการวิทยุโทรทัศน์สำหรับเด็ก โดยได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับรายการการ์ตูนญี่ปุ่นที่เป็นที่ชื่นชอบของเด็กไทยมากที่สุด 8 เรื่อง อันได้แก่ โดเรมอน นินจาฮาโตริ จีจี้สาวน้อยกายสิทธิ์ หนูน้อยแสนนิเบล ลูแปง มูเตดิง ดร. สลัม และเณรน้อยเจ้าปัญญา โดยที่องค์ประกอบด้านคุณค่าทางการศึกษาสำหรับการศึกษาวิจัย ได้แก่ แนวคิดของเรื่อง โครงเรื่องและเนื้อเรื่อง ตัวละคร ฉากและบรรยากาศ และภาษา ซึ่งผลการศึกษาพบว่า ครูและนักการศึกษามีความเห็นตรงกันว่า เณรน้อยเจ้าปัญญามีคุณค่าทางการศึกษาแก่เด็กปานกลาง ในขณะที่ผู้เชี่ยวชาญ มีความเห็นว่าภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องดังกล่าวให้คุณค่าทางการศึกษาแก่เด็กดีมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งคุณค่าในด้านการให้สาระความรู้ ด้านการส่งเสริมให้เหตุผลในการตัดสินใจหรือ

แก้ปัญหา แนวคิดของเรื่องสอดแทรกคุณธรรมคำสอนที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก แนวคิดในการปลูกฝังค่านิยมในวัฒนธรรมอันดีงาม แนวคิดที่แสดงให้เห็นผลของการทำความดี คุณค่าในด้านที่พฤติกรรมของตัวเอกส่งเสริมการทำความดี ตลอดจนคุณค่าด้านการสอดแทรกคุณธรรมคำสอนแก่เด็กในการดำเนินเรื่อง ของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องแอนน้อยเจ้าปัญญาอยู่ในเกณฑ์ดีถึงดีมาก

จากข้างต้น ภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์เรื่อง “ แอนน้อยเจ้าปัญญา ” ในฐานะที่เป็นรายการการ์ตูนที่น่าเสนอเนื้อหาที่ดีมีคุณค่าแก่ผู้ชม ก็น่าจะส่งผลต่อผู้ชมกลุ่มดังกล่าวมาแล้ว โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ผลในการปลูกฝังค่านิยมแก่ผู้ชม ทั้งนี้เพราะว่าการ์ตูนเรื่องดังกล่าวถูกสร้างขึ้นโดยมีจุดมุ่งหมายในการถ่ายทอดค่านิยมที่ดีบางประการแก่ผู้ชมอยู่แล้ว ผลประการต่อมาก็คือ การเรียนรู้พฤติกรรมทางสังคมของผู้ชมโดยอาศัยตัวการ์ตูนเป็นแม่แบบในการเรียนรู้พฤติกรรมเหล่านั้น ผลประการสุดท้ายก็คือ ผลด้านความผูกพันทางด้านจิตใจที่มีต่อตัวการ์ตูนหรืออาจเรียกว่าเป็นผลด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงของผู้ชมที่จะนำมาซึ่งการมองตัวการ์ตูนเป็นแม่แบบในชีวิต

โดยภาพรวมแล้ว อาจสรุปได้ว่า การพัฒนาบุคคลให้เป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณค่านั้น ส่วนหนึ่งจำเป็นที่จะต้องมีการพัฒนาตั้งแต่วัยเด็ก แต่เนื่องจากเด็กเป็นวัยที่เรียนรู้สิ่งต่างๆที่อยู่รอบตัวได้อย่างรวดเร็วและการเรียนรู้ในวัยเด็กนั้นก็มักจะติดตัวเด็กไปจนโต ดังนั้น รายการการ์ตูนทางโทรทัศน์ในฐานะที่เป็นสื่อมวลชนที่มีความใกล้ชิดและเป็นอย่างมาก ย่อมส่งผลกระทบต่อเด็กและส่งผลสืบเนื่องเมื่อเด็กนั้นเติบโตเป็นผู้ใหญ่ไม่มากก็น้อยและไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง เพราะเด็กวันนี้ก็คือผู้ใหญ่ในวันหน้า และคงไม่มีผู้ใหญ่คนใดที่เติบโตขึ้นมาโดยไม่คุ้นเคยกับตัวการ์ตูน

ด้วยเหตุที่การ์ตูนสามารถส่งผลกระทบต่อตัวบุคคลได้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาผลของการ์ตูนเรื่องดังกล่าวที่มีต่อผู้ชม ด้วยการศึกษาในประเด็นหลักดังต่อไปนี้คือ การเรียนรู้ค่านิยมความเป็นแม่แบบในการดำเนินชีวิตของผู้ชม และการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอคติซึ่งซึ่งเป็นตัวการ์ตูนเอกของเรื่อง โดยมุ่งเน้นไปที่การศึกษาถึงผลที่เกิดขึ้นกับผู้ชมเมื่อโตเป็นผู้ใหญ่หรือ Delay Effect ทั้งนี้เนื่องจากการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการ์ตูนที่ผ่านมามีส่วนใหญ่มุ่งเน้นไปที่การศึกษาถึงสิ่งที่ปรากฏในการ์ตูนด้วยการวิเคราะห์เนื้อหาของการ์ตูนมากกว่าที่จะศึกษาว่าผู้ชมได้ทำอะไรจากการชมภาพยนตร์การ์ตูน เพื่อการตรวจสอบว่าผู้รับสารสามารถเข้าใจในเนื้อหาสาระตรงกับความต้องการของผู้ส่งสารหรือไม่ และที่สำคัญ การศึกษาผลของการ์ตูนส่วนใหญ่มุ่งเน้นไปที่การศึกษาผลระยะสั้นและกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก แต่ไม่เคยมีผู้ทำการศึกษาถึงผลที่เกิดขึ้นกับผู้ชมที่เคยชมการ์ตูนตั้งแต่สมัยที่ยังเป็นเด็กซึ่งเป็นผลระยะยาว จึงทำให้ขาดข้อมูลที่เพียงพอใน

การอ้างอิงถึงประสิทธิภาพและประสิทธิผลของรายการการ์ตูนทางโทรทัศน์ว่าเป็นสื่อมวลชนที่สามารถก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแก่ผู้ชมที่เป็นเด็กได้เช่นเดียวกับสื่อประเภทอื่นๆหรือไม่

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่อง " เณรน้อยเจ้าปัญญา " ของผู้ชม
2. เพื่อศึกษาระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับ " อิคคิวซัง " ของผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่องดังกล่าว
3. เพื่อศึกษาระดับความเป็นแม่แบบของ "อิคคิวซัง" ในการดำเนินชีวิตของผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่องดังกล่าว
4. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับ " อิคคิวซัง " กับระดับการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่อง " เณรน้อยเจ้าปัญญา " ของผู้ชม
5. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับ " อิคคิวซัง " กับระดับความเป็นแม่แบบของ "อิคคิวซัง" ในการดำเนินชีวิตของผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่องดังกล่าว
6. เพื่อเปรียบเทียบระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับ "อิคคิวซัง" และระดับความเป็นแม่แบบของ "อิคคิวซัง" ในการดำเนินชีวิตของผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่อง "เณรน้อยเจ้าปัญญา" ที่มีเพศและอายุต่างกัน

ปัญหานำวิจัย

1. ผู้ชมมีระดับของการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่อง " เณรน้อยเจ้าปัญญา " หรือไม่ อย่างไร
2. ผู้ชมมีระดับของการมีปฏิสัมพันธ์สัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับ "อิคคิวซัง" หรือไม่ อย่างไร
3. "อิคคิวซัง" มีระดับความเป็นแม่แบบในการดำเนินชีวิตของผู้ชมหรือไม่ อย่างไร
4. ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับ " อิคคิวซัง " มีความสัมพันธ์กับระดับการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่อง " เณรน้อยเจ้าปัญญา " ของผู้ชมหรือไม่

5. ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับ “ อิคคิวซัง ” มีความสัมพันธ์กับระดับความเป็นแม่แบบของ “ อิคคิวซัง ” ในการดำเนินชีวิตของผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่องดังกล่าวหรือไม่

6. ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับ “ อิคคิวซัง ” แตกต่างกันตามเพศและอายุของผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่อง “ เณรน้อยเจ้าปัญญา ” หรือไม่

7. ระดับความเป็นแม่แบบของ “ อิคคิวซัง ” ในการดำเนินชีวิตของผู้ชม แตกต่างกันตามเพศและอายุของผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่อง “ เณรน้อยเจ้าปัญญา ” หรือไม่

สมมติฐานการวิจัย

1. ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับ “ อิคคิวซัง ” มีความสัมพันธ์กับระดับการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่อง “ เณรน้อยเจ้าปัญญา ” ของผู้ชม

2. ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับ “ อิคคิวซัง ” มีความสัมพันธ์กับระดับความเป็นแม่แบบของ “ อิคคิวซัง ” ในการดำเนินชีวิตของผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่องดังกล่าว

3. ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับ “ อิคคิวซัง ” ของผู้ชมแตกต่างกันตามเพศและอายุของผู้ชม

4. ระดับความเป็นแม่แบบของ “ อิคคิวซัง ” ในการดำเนินชีวิตของผู้ชมแตกต่างกันตามเพศและอายุของผู้ชม

ขอบเขตในการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งศึกษาผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง “ เณรน้อยเจ้าปัญญา ” ในกรุงเทพมหานคร เนื่องจากในปี พ.ศ. 2525 ซึ่งเป็นปีที่การ์ตูนเรื่องดังกล่าวแพร่ภาพนั้น การออกอากาศของไทยทีวีสีช่อง 3 ครอบคลุมเฉพาะพื้นที่เขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล และหัวเมืองใหญ่ของประเทศเท่านั้น ดังนั้น ประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครจึงมีแนวโน้มที่จะได้รับชมภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องดังกล่าวมากกว่าประชาชนส่วนอื่นๆในประเทศ

ค่านิยมศัพท์

1. *สวาระบันเทิง* (Entertainment – Education) หมายถึง กลยุทธ์ทางการสื่อสารที่นำเอาข้อมูลความรู้รวมเข้ากับความบันเทิงเพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้และทัศนคติที่พึงประสงค์ ตลอดจนมีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมภายนอกตามประเด็นหรือเรื่องราวที่นำเสนอ

2. *ค่านิยม (Values)* เป็นความปรารถนาของบุคคลที่มีอิทธิพลมาจากความเชื่อ ศรัทธา และนิยมชมชอบในบางสิ่ง จนเกิดเป็นความต้องการด้านพื้นฐานของจิตใจและได้นำไปปฏิบัติในการดำเนินชีวิตในสังคม ซึ่งค่านิยมนี้สามารถถ่ายทอดกันต่อไปได้ในสังคมนั้นๆ แต่ขณะเดียวกันก็สามารถเกิดการเปลี่ยนแปลงได้ หากมีอิทธิพลจากสิ่งเร้าอื่นมากระตุ้นให้เกิดการเบี่ยงเบนจากความคิดเดิม

3. *การเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคม (Prosocial Values Learning)* เป็นพฤติกรรมของผู้ชมที่มีความรู้สึกตระหนักหรือสำนึกต่อคุณค่าและความสำคัญของเนื้อหาสาระที่นำเสนอจนมีการกำหนดให้เป็นค่านิยมหรือแนวคิดที่ผูกพันในการปฏิบัติต่อไป

4. *ค่านิยมเพื่อสังคม (Prosocial Values)* เป็นค่านิยมที่ได้รับการพิจารณาว่าเป็นที่ต้องการของสมาชิกส่วนใหญ่ในระบบสังคม โดยที่งานวิจัยเรื่องนี้ได้ศึกษาการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมในประเด็นต่อไปนี้ คือ ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ ความสามัคคี ความสุขุมรอบคอบ การพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน ความยุติธรรม ความพยายาม ความเมตตา ความอ่อนน้อม ความอดทนอดกลั้น การให้อภัย ความเชื่อมั่นในตนเอง ความกตัญญูตเวที การมีไหวพริบปฏิภาณ และความกล้าหาญ

5. *ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง (Parasocial Interaction)* เป็นระดับความสัมพันธ์ที่ผู้ชมรายการต่างๆ มักจินตนาการว่าตนเองมีโอกาสใกล้ชิด รู้จักและพูดคุยกับตัวละครหรือนักแสดงที่ชื่นชอบ รวบรวมว่าเหตุการณ์ดังกล่าวเป็นเหตุการณ์จริง และบุคคลที่ตนชื่นชอบเป็นเพื่อนสนิทหรือคนใกล้ชิด โดยที่งานวิจัยเรื่องนี้ได้ศึกษาถึงระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงในประเด็น ต่อไปนี้คือ ความรู้สึกชื่นชอบ ความสนใจติดตามชมอิคคิวซังในสื่อต่างๆ ความต้องการพบปะกับอิคคิวซัง และความสนใจเรื่องราวที่เกี่ยวกับอิคคิวซัง

6. *แม่แบบ (Role Model)* หมายถึง บุคคลหรือตัวละครที่แสดงพฤติกรรมบางอย่างที่สามารถสังเกตได้โดยบุคคลอื่น โดยที่การเป็นแม่แบบทางบวก เป็นการที่บุคคลใดบุคคลหนึ่งมีพฤติกรรมที่เป็นที่พึงปรารถนาของสังคม ทางตรงกันข้ามแม่แบบในทางลบ หมายถึง การที่บุคคลแสดงพฤติกรรมในทางต่อต้านสังคมหรือเป็นพฤติกรรมที่ไม่เป็นที่พึงปรารถนาของสังคม แต่เนื่องจากการเป็นแม่แบบทั้งทางบวกและทางลบของบุคคลหนึ่งขึ้นอยู่กับการรับรู้ของอีกบุคคลหนึ่ง ดังนั้นความเป็นแม่แบบดังกล่าวจึงแตกต่างกันในแต่ละบุคคลและในแต่ละวัฒนธรรม สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ ได้ศึกษาความเป็นแม่แบบของอิคคิวซัง ในประเด็นต่อไปนี้คือ การมองอิคคิวซัง

ในฐานะแม่แบบ ความต้องการของผู้ชมที่จะมีบุคลิกลักษณะเหมือนอิคคิวซัง พฤติกรรมของอิคคิวซังเป็นสิ่งที่มีความในสังคมไทยและควรได้รับการสนับสนุน

7. ผู้ชม (Viewers) หมายถึงผู้ชมในเขตกรุงเทพมหานครทั้งชายและหญิงที่มีอายุตั้งแต่ 21 – 33 ปี

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

เพื่อเป็นการวิจัยเบื้องต้นในการศึกษาถึงผลของรายการสาระบันเทิงประเภทการ์ตูนในการก่อให้เกิดการเรียนรู้เพื่อสังคม (Prosocial learning) ในการปลูกฝังค่านิยมตลอดจนพฤติกรรมที่เป็นที่พึงปรารถนาของสังคมแก่ผู้ชม เพื่อทราบแนวทางในการสร้างการเรียนรู้เพื่อสังคมให้เกิดขึ้นกับผู้ชมรายการสาระบันเทิงประเภทการ์ตูน อันจะนำมาเป็นแนวทางให้หน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้องในการปรับปรุง วางแผน ตลอดจนคัดเลือกรายการการ์ตูนที่มีเนื้อหาที่เป็นประโยชน์และคุณค่าในการส่งเสริมและพัฒนาจิตใจของผู้ชม

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง “ผลกระทบของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่อง *เจนรน้อย เจ้าปัญญา* ที่มีต่อผู้ชม” นี้ มีแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. แนวคิดเรื่องสาระบันเทิง (Entertainment – Education Approach)
2. แนวคิดเรื่องผลของสาระบันเทิง
3. แนวคิดเกี่ยวกับค่านิยมเพื่อสังคม (Prosocial Value)
4. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning)
5. แนวคิดแม่แบบ (Modeling)
6. ทฤษฎีการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง (Parasocial Interaction)
7. แนวคิดเรื่องลักษณะประชากรของผู้รับสาร

แนวคิดเรื่องสาระบันเทิง (The Entertainment – Education Approach)

การ์ตูนนับเป็นสื่อมวลชนที่มีความใกล้ชิดกับเด็กมากที่สุด เนื่องจากผลการวิจัยทุกยุคทุกสมัยที่ผ่านมาได้แสดงให้เห็นว่ารายการการ์ตูนเป็นรายการที่เด็กชอบดูมากที่สุด เพราะการ์ตูนสามารถสื่อสารกับจินตนาการของเด็กได้เป็นอย่างดี

ดังนั้น การใช้การ์ตูนเป็นสื่อช่วยในการปลูกฝังความรู้ ความคิด ความเชื่อ ตลอดจนทัศนคติต่างๆ ที่เป็นที่ยังปรารถนาของสังคม จึงนับเป็นกลวิธีหนึ่งที่น่าสนใจไม่น้อยในการสร้างเด็กให้เป็นบุคคลที่มีคุณภาพในอนาคต เพราะที่ในขณะที่เด็กได้นับความบันเทิงจากการชมการ์ตูนเรื่องราวอันเป็นประโยชน์ที่สุดแทรกอยู่ก็ได้รับการถ่ายทอดไปสู่ผู้ชมที่เป็นเด็กควบคู่กันไป ซึ่งกลวิธีดังกล่าวมีชื่อเรียกว่า กลยุทธ์สาระบันเทิง

แนวความคิดกลยุทธ์สาระบันเทิงนี้ เกิดขึ้นในช่วงทศวรรษ 1970 พร้อมกับความตระหนักถึงข้อจำกัดบทบาทของสื่อมวลชนในการส่งเสริมการพัฒนาประเทศอันเนื่องมาจากการพัฒนาทฤษฎีต่างๆ ที่เกี่ยวข้องได้บ่งชี้ว่าการพัฒนาใด ๆ จะประสบความสำเร็จได้จำเป็นต้องมุ่งเน้นไปที่การให้ความสำคัญของการมีส่วนร่วมของชุมชน รูปแบบการสื่อสารแบบสองทาง และสื่อที่ใช้ต้องมีความเฉพาะเจาะจงมากยิ่งขึ้น (Small media)

แต่อย่างไรก็ตาม จากการก้าวสู่ยุคของการสื่อสารที่ไร้พรมแดนของสื่อต่าง ๆ (The globalization of media) ประกอบกับการเติบโตขึ้นของรายการเพื่อความบันเทิงและคำถามมากมายที่เกี่ยวกับอิทธิพลที่เกิดจากสื่อ (Singhal & Brawn, 1995) ตลอดจนความตระหนักของนักวิชาการด้านนิเทศศาสตร์ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมาถึงอิทธิพลในด้านบวกของสื่อมวลชนที่ให้ความบันเทิงในการเผยแพร่เนื้อหาสาระที่เกี่ยวข้องกับค่านิยม ส่งเสริมสังคมไปยังผู้รับสาร (Windahl, Signitzer & Olson, 1992 ; Singhal & Rogers, 1989 ; Cambridge, 1992 ; Brown, 1992 ; Nariman, 1993 ; Singhal, Rogers & Brown, 1993 ; Singhal & Sverkerud, 1994 ; Sverkerud, Rahoi Singhal, 1995 อ้างถึงใน Kant Udornpim, 1997) กลยุทธ์สาระบันเทิงจึงเป็นตัวแทนของแนวโน้มที่มีความพิเศษอีกรูปแบบหนึ่งสำหรับการสื่อสารเพื่อการพัฒนาประเทศ (Singhal & Brown, 1995)

ถึงแม้ว่าแนวความคิดของการรวมเอาความบันเทิงเข้ากับข่าวสารที่เป็นความรู้ย่อมมีเป้าหมายและเป็นระบบในสื่อมวลชนสมัยใหม่นั้นจะเป็นแนวความคิดใหม่ (Singhal & Roger, 1989 ; Windahl, Singnitzer, & Olson, 1992 ; Sevenkerud, Rahoi, & Singhal, 1995 อ้างถึงใน Kant Udornpim , 1997) แต่อันที่จริงแล้วการใช้สื่อบันเทิงในการถ่ายทอดข่าวสารความรู้นั้นได้มีมานานแล้ว โดยปรากฏในรูปของนิทานพื้นบ้าน ละครรำเต้น นิยาย และละครศีลธรรม (Singhal & Brown, 1995)

แรกเริ่มเดิมที แนวความคิดในการรวมเอาความบันเทิงและการศึกษาเข้าไว้ด้วยกันมีชื่อเรียกหลายชื่อด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นกลยุทธ์การสื่อสารเพื่อส่งเสริมการพัฒนา การสื่อสารเพื่อความบันเทิงและการศึกษา หรือแม้แต่กลยุทธ์การสื่อสารแบบเอดูเทนเมนต์ (Pro-development, enter-educate or edutainment communication strategy) แต่อย่างไรก็ตามในภายหลังได้มีการบัญญัติคำว่า กลยุทธ์สาระบันเทิง (entertainment – education strategy) ขึ้นมาเพื่อแสดงถึงกลยุทธ์ด้านการสื่อสารรูปแบบนี้ (Rogers, Aikat, Chang, Pope & Sopory, 1989 อ้างถึงใน Kant Udornpim , 1997)

โดยทั่วไปกลยุทธ์สาระบันเทิงนี้ ได้นำเอาข้อได้เปรียบของความบันเทิงที่มักจะได้รับค่านิยมจากคนดูผสมผสานเข้ากับเรื่องราวที่มุ่งเน้นให้การศึกษาเพื่อเพิ่มความตระหนักและความรู้ในเนื้อหาสาระที่เป็นประโยชน์ ตลอดจนเพื่อสร้างทัศนคติที่พึงปรารถนาในเรื่องราวนั้น ๆ แก่ผู้ชม (Singhal & rogers, 1989 ; Rogers et al., 1989 อ้างถึงใน Kant Udornpim , 1997) นอกจากนี้กลยุทธ์สาระบันเทิงยังก่อให้เกิดความสมดุลระหว่างการประสบความสำเร็จในเชิงธุรกิจของ

ผู้ผลิตรายการกับความรับผิดชอบต่อสังคมที่ผู้ผลิตรายการมีต่อผู้ชมอีกด้วย (Kincaid, Rimon, Piotrow & Coleman, 1992 อ้างถึงใน Kant Udornpim , 1997)

อย่างไรก็ตาม Singhal (อ้างถึงใน Kant Udornpim , 1997) ได้ให้คำนิยามของคำว่า สาระบันเทิง (Entertainment – Education) ว่าเป็นกระบวนการในการผสมผสานเนื้อหาที่เป็น การให้การศึกษาเข้ากับความบันเทิง เพื่อสื่อให้เกิดความรู้ ทักษะและการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่น่าสนใจ และจากนิยามดังกล่าว อาจกล่าวได้ว่า กลยุทธ์สาระบันเทิงนี้ ประกอบไปด้วย ข่าวสารทั้งทางด้านการศึกษาและการพัฒนา การถ่ายทอดข่าวสารโดยผ่านช่องทางการสื่อสารเพื่อความบันเทิง และการก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่พึงปรารถนา นอกจากนี้ ความตระหนักความรู้ และการโน้มน้าวใจ ก็นับเป็นขั้นตอนทางจิตวิทยาที่มีความสำคัญก่อนที่จะเกิดการปรับเปลี่ยนและแสดงออกซึ่งพฤติกรรมตามเนื้อหาที่น่าสนใจ (Rogers , 1995 อ้างถึงใน Kant Udornpim , 1997)

ละครชุดทางโทรทัศน์เรื่อง Telenovela หรือ Simplemente Maria นับเป็นตัวอย่างสำคัญในการศึกษาว่าทำไมกลยุทธ์สาระบันเทิงถึงได้ผล และมีความแตกต่างจากรายการทางด้านการศึกษาที่น่าเบื่อ (Boredom – education Programming) อื่น ๆ ใดๆ (Singhal & Brown, 1995) ละครชุดดังกล่าวออกอากาศครั้งแรกในปี ค.ศ. 1969 ในประเทศบราซิล และได้รับความนิยมอย่างสูงในประเทศแถบอเมริกาใต้ การนำเสนอรายการสาระบันเทิงในโทรทัศน์อย่างมีเป้าหมายและเป็นระบบก็มีรากฐานมาจากความสำเร็จของละครโทรทัศน์ชุดนี้เอง (Singhal & Rogers, 1994 อ้างถึงใน Kant Udornpim , 1997)

Simplemente Maria เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับหญิงสาวชนบทที่ยากจนที่มีชื่อว่า มาเรีย ซึ่งเธออพยพมาจากเทือกเขาแอนดีสเพื่อมาหางานทำในเมือง มาเรียมีความมุ่งมั่นที่จะประสบความสำเร็จ ด้วยการเริ่มต้นจากการเข้าเรียนในโรงเรียนศึกษาผู้ใหญ่ และเรียนรู้การตัดเสื้อผ้าด้วยตนเองเพื่อต้องการที่จะเป็นนักออกแบบเสื้อผ้าที่ประสบความสำเร็จอย่างสูง ดังนั้น มาเรีย จึงนับได้ว่าเป็นตัวแทนของหญิงสาวที่ทำงานหนัก มีอุดมการณ์ และมองโลกในแง่ดี อีกทั้งยังเป็นต้นแบบของการเลื่อนชั้นทางสังคม ในละครชุดทางโทรทัศน์

Singhal, Obregon & Rogers (1994 อ้างถึงใน Kant Udornpim , 1997) ได้กล่าวถึงผลกระทบในแง่ของการส่งเสริมสังคมหลายประการของละครชุดทางโทรทัศน์เรื่องนี้

1 การเพิ่มขึ้นของความนิยมในการตัดเย็บเสื้อผ้า โดยในช่วงที่ละครชุดที่ออกอากาศอยู่นั้น มีสาวใช้จำนวนมากได้สมัครเข้าเรียนตัดเสื้อเนื่องจากได้แรงบันดาลใจมาจาก มาเรีย ส่งผลให้จำนวนตรงเรียนสอนตัดเสื้อเพิ่มจำนวนขึ้นอย่างรวดเร็วทั่วลาตินอเมริกา

2 การเพิ่มจำนวนชั้นของนักเรียนศึกษาผู้ใหญ่ ในประเทศเปรู รัฐบาลได้จัดทำโครงการพิเศษ สำหรับการให้การศึกษาแก่สาวใช้ เพื่อเป็นการตอบสนองความต้องการของสาวใช้ จำนวนมาก ที่ต้องการเข้าเรียนในโรงเรียนศึกษาผู้ใหญ่

3. การเพิ่มขึ้นของความเห็นอกเห็นใจแก่สาวใช้ โดยผู้ชมจำนวนมากมีความเข้าใจในปัญหาที่เกิดกับการอพยพจากชนบทเข้าสู่เมืองดียิ่งขึ้น และมีการคำนึงถึงสวัสดิภาพของคนกลุ่มดังกล่าว มากยิ่งขึ้น

จากผลที่มีต่อผู้ชมละคร Simplemente Maria ทำให้ Miguel Sabido ผู้อำนวยการฝ่ายบทโทรทัศน์ของสถานี Televisa ซึ่งเป็นสถานีโทรทัศน์เอกชนในประเทศเม็กซิโกเกิดแรงบันดาลใจในการศึกษาถึงศักยภาพของละครชุดทางโทรทัศน์ประเภทสารระบันเทิง ภายหลังจากที่ทีมงานวิจัยของเขาได้ใช้เวลา 2 ปี ในการทำการศึกษาค้นคว้าถึงความสำเร็จที่เกิดขึ้นอย่างมากมายของละครชุดนี้ ในประเทศแถบลาตินอเมริกา จึงได้เสนอแบบแผนในการสร้างสรรค์ละครชุดทางโทรทัศน์ประเภทสารระบันเทิงขึ้น และจากผลงานวิจัยของเขานี้ทำให้ Sabido ผลิตละครชุดทางโทรทัศน์ประเภทสารระบันเทิงขึ้นปีละเรื่อง ตั้งแต่ ปี ค.ศ. 1975 จนถึง ปี ค.ศ. 1982 เช่น Ven Conmigo (Come With Me) และ Acompañame (Come Along With Me) โดยแต่ละเรื่องมีจุดมุ่งหมาย เพื่อให้การศึกษาแก่ผู้ชมในประเด็นต่าง ๆ ที่เป็นการส่งเสริมสังคม (Singhal et al., 1994 อ้างถึงใน Kant Udornpim , 1997)

ไม่เพียงแต่ในเม็กซิโกเท่านั้น แนวความคิดในการผลิตละครชุดทางโทรทัศน์ประเภทสารระบันเทิงของ Sabido ยังได้แพร่หลายเข้าไปในประเทศอินเดีย และทำให้เกิดละครชุด Hum Log (We People) ขึ้นในระหว่างปี 1984 – 1985 โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการวางแผนครอบครัวและความเท่าเทียมกันระหว่างหญิงและชาย และจากความสำเร็จของ Hum Log จึงทำให้ละครชุดทางโทรทัศน์ประเภทนี้เกิดขึ้นตามมาเป็นเรื่องที่ 2 ในประเทศอินเดีย ในปี ค.ศ. 1992 คือเรื่อง HumRaahi (Co – Travelers) โดยนำเสนอเนื้อหาหลักเกี่ยวกับการส่งเสริมสถานภาพของสตรีและบรรทัดฐานของการมีครอบครัวขนาดเล็ก นอกจากนี้แนวคิดของ Sabido ยังได้ถูกนำไปใช้กับดนตรีร็อค เพื่อรณรงค์การงดดื่มเพศสัมพันธ์และความรับผิดชอบในฐานะของพ่อแม่ในหมู่เด็กวัยรุ่น ใน

ประเทศเม็กซิโก ฟิลิปปินส์ และไนจีเรีย (Singhal & Rogers, 1994 อ้างถึงใน Kant Udompim , 1997)

ทำไมละครชุดเรื่องยาวทางโทรทัศน์ประเภทสารระบันเท็งจึงมักจะได้รับความสำเร็จเมื่อนำออกฉาย ? คำตอบก็อยู่ตรงที่ว่า เนื่องจากรูปแบบที่เป็นชุดของละครชุดนั้นมีอิทธิพลต่อการรับรู้ของผู้ชมว่าละครดังกล่าวมีความใกล้เคียงกับชีวิตจริง แต่ละตอนของละครชุดเรื่องยาวจะลำดับเป็นขั้นเป็นตอนโดยในแต่ละตอนจะมีช่วงเวลาและเนื้อหาที่ต่อเนื่องกัน ดังนั้นผู้ชมจึงรู้สึกว่าการดำเนินชีวิตของตัวละครดำเนินไปด้วยในระหว่างที่ละครออกอากาศ (Lozano & Singhal, 1993 อ้างถึงใน Kant Udompim , 1997) ประกอบกับความไม่ชัดเจนระหว่างขอบเขตของความเป็นจริงและจินตนาการในละครโทรทัศน์มีส่วนทำให้เกิดผลกระทบอย่างมากต่อผู้รับสาร ยิ่งไปกว่านั้นละครโทรทัศน์ยังเพิ่มผลกระทบต่อผู้รับสารโดยการก่อให้เกิดการสื่อสารระหว่างผู้ชมด้วยกันเอง (Singhal & Obregon, 1995 อ้างถึงใน Kant Udompim , 1997) นอกจากนี้ละครชุดนั้น มักจะถูกนำมาพูดคุยในวงสนทนาของหมู่ผู้ชม จึงทำให้เนื้อหาของละครถูกตีความอย่างเนื่อง ดังนั้นละครชุดเรื่องยาวจึงกลายเป็นส่วนหนึ่งของความสนใจของสาธารณชนไปโดยปริยาย (Lozano & Singhal, 1993 อ้างถึงใน Kant Udompim , 1997)

ไม่เพียงแต่รายการสารระบันเท็งประเภทละครโทรทัศน์เท่านั้นที่ประสบความสำเร็จ ในประเทศอินเดีย การ์ตูนเรื่อง Meena ได้แสดงให้เห็นถึงศักยภาพของรายการสารระบันเท็งประเภทภาพยนตร์การ์ตูนในการก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงได้เช่นเดียวกับละครโทรทัศน์ โดยที่การ์ตูนเรื่องดังกล่าวมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้เป็นเครื่องมือหลักในการส่งเสริมให้ทศวรรษ 1990 เป็นทศวรรษแห่งเด็กผู้หญิงในกลุ่มประเทศเอเชียใต้ตามนโยบายของรัฐบาลในกลุ่มประเทศดังกล่าว โดยประเด็นหลักของการกระตุ้นก็คือ การเน้นให้เห็นถึงความจำเป็นที่จะต้องเปิดโอกาสให้เด็กผู้หญิงในชนบทห่างไกลได้ศึกษาเล่าเรียน เพื่อพัฒนาตนเองและเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาสังคมด้านอื่นๆ

ภายหลังการเผยแพร่การ์ตูน Meena ที่ทีมงานได้ทำการประเมินผลในภูมิภาคต่างๆของประเทศบังคลาเทศ อินเดีย ปากีสถาน และเนปาลพบว่ากระแสการตอบรับเป็นไปในด้านบวกในกลุ่มผู้ชาย ผู้หญิงและเด็ก โดยนางเอกของเรื่อง คือ มีนา ได้กลายเป็นตัวแทนสำหรับเด็กผู้หญิงและยังพบอีกว่า ผู้ชมในประเทศเหล่านั้นสามารถเข้าใจสาระสำคัญของเรื่องเป็นอย่างดีและเห็นความสำคัญของการให้โอกาสทางการศึกษาแก่เด็กผู้หญิง

ดังนั้นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Meena จึงเป็นการเน้นย้ำให้เห็นถึงศักยภาพของรายการสาระบันเทิงในรูปแบบของภาพยนต์การ์ตูนในการนำเสนอข้ามพรมแดนระหว่างประเทศได้เป็นอย่างดี และจากความสำเร็จดังกล่าว Dr. Niel McKee หัวหน้ากลุ่มผู้ผลิต เชื่อว่า ด้วยความเป็นการ์ตูน ทำให้ Meena สามารถถ่ายทอดสาระสำคัญของเรื่องไปสู่ผู้ชมได้นั้นมนวลกว่าการใช้ตัวละครที่เป็นผู้แสดงจริง (Center for Communication Programs , 1993 ; Meena Unit , 1999 อ้างถึงใน ปารีชาติ สถาปัตตานนท์ สโรบล , 2543)

จากความสำเร็จที่มีต่อผู้ชมของรายการประเภทสาระบันเทิงในหลายประเทศนับตั้งแต่ Simplemente Maria เป็นต้นมา ทำให้ Singhal & Brown (1995) ได้เสนอแนวทางใหม่สำหรับรายการประเภทนี้ที่แตกต่างจากรายการเพื่อการศึกษาที่น่าเบื่อแบบเดิม ๆ (a boredom – education programming) ไว้ดังนี้

1. เปลี่ยนจากการมุ่งเน้นด้านการผลิตเป็นสำคัญ มาสู่การยึดผู้ชมเป็นหลักในการออกแบบรายการ
2. มุ่งเน้นที่ความกลมกลืนทางด้านวัฒนธรรมและมนุษยธรรมในการสำรวจและออกแบบรายการตลอดจนหันมาให้ความสำคัญในการประเมินผลกระทบของรายการทางด้านคุณค่าทางการศึกษาให้มากยิ่งขึ้น
3. ขยายขอบเขตของการศึกษาในการนำเสนอรายการให้ครอบคลุมถึงทั้งในด้านการเปลี่ยนแปลงทัศนคติและการโน้มน้าวใจ การตลาดเพื่อสังคม ตลอดจนด้านการใช้ข้อมูลข่าวสาร
4. มุ่งเน้นการสร้างสรรค์รายการที่สอดคล้องความต้องการในการพัฒนาประเทศในด้านอื่น ๆ แทนการมุ่งไปยังเรื่องการวางแผนครอบครัวและการสาธารณสุขแต่เพียงอย่างเดียว
5. การพิจารณาถึงโอกาสความเป็นไปได้ในการที่จะนำกลยุทธ์สาระบันเทิงไปใช้ในการเรียนการสอนในโรงเรียน ตลอดจนการเรียนการสอนทางไกล

นอกจากนี้ จากข้อมูลต่างๆเกี่ยวกับรายการ Sesame Street ที่สั่งสมเป็นเวลากว่า 30 ปี ยังให้ข้อคิดเกี่ยวกับสาระบันเทิง ดังนี้ (ปารีชาติ สถาปัตตานนท์ สโรบล , 2543)

1. รายการสาระบันเทิงทางโทรทัศน์สามารถใช้เป็นเครื่องมือที่เหมาะสมในการถ่ายทอดความรู้แก่ผู้ชมรุ่นเยาว์ โดยที่ไม่ทำให้ผู้ชมรู้สึกกดดันให้เรียน แต่กลับรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลินไปกับการเรียนรู้เรื่องราวต่างๆ

2. การวิจัยประเมินผลระดับต้น เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการสร้างสรรค์งานแอนิเมชันที่มีคุณภาพ และเป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์กับระดับความสำเร็จของงานแอนิเมชัน

3. รายการแอนิเมชันจำเป็นต้องอาศัยระยะเวลาในการเตรียมการที่ยาวนาน และใช้จำนวนเงินทุนสำหรับการผลิตที่สูงกว่ารายการบันเทิงทั่วไป ทั้งนี้เนื่องจากทีมผู้สร้างสรรค์รายการแอนิเมชันจำเป็นต้องอาศัยเวลาและงบประมาณในการทำการวิจัยประเมินผลระดับต้น แต่อย่างไรก็ตาม รายการแอนิเมชันสามารถให้ผลที่คุ้มค่าในด้านการกระตุ้นเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาสาระของรายการ

4. การที่รายการแอนิเมชันจะประสบความสำเร็จได้ในระดับสูง จำเป็นต้องอาศัยทีมงานที่มีกระบวนการประสานงานเป็นอย่างดี ในการสร้างสรรค์ผลงานที่ประสานการสร้างสรรค์ในเชิงศิลป์เข้ากับกระบวนการศึกษาวิจัยด้านการสื่อสาร

5. กระบวนการวางแผน การดำเนินการ และการวิจัยเกี่ยวกับรายการแอนิเมชันที่มีความเป็นสากล กระบวนการดังกล่าวสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการสรรค์ผลงานแอนิเมชันในประเทศต่างๆ

6. หากรายการแอนิเมชันสามารถสามารถแข่งขันกับคู่แข่งจนกลายเป็นรายการยอดนิยมได้ ก็มักจะพบว่ามีความคุ้มค่า เมื่อเปรียบเทียบค่าใช้จ่ายในการผลิตต่ออัตราส่วนจำนวนผู้ชม

Everett M. Rogers นักวิชาการด้านการสื่อสารและการพัฒนายังได้คาดการณ์ว่ากลยุทธ์ดังกล่าวนี้จะเป็นเครื่องมือหลักประการสำคัญของศตวรรษที่ 21 สืบเนื่องจากเหตุผลสำคัญ 2 ประการ คือ

ประการแรก ได้แก่ กระแสความนิยมรายการแอนิเมชันในหมู่ผู้กำหนดนโยบาย นักวิชาชีพ และนักวิชาการในกลุ่มประเทศลาตินอเมริกา แอฟริกา เอเชียและสหรัฐอเมริกา โดยเราสามารถสังเกตเห็นการสนับสนุนของฝ่ายต่างๆในประเทศดังกล่าว ในการใช้แอนิเมชันเป็น

เครื่องมือในการสื่อสารกับประชาชนกลุ่มเป้าหมายกันอย่างกว้างขวาง และในขณะเดียวกัน ก็ได้มีการสนับสนุนให้ดำเนินการสรุปบทเรียน พัฒนางองค์ความรู้ และประสานความร่วมมือกันทางด้านเทคนิคและวิชาการในระดับนานาชาติอย่างเป็นระบบ

ประการที่สอง ได้แก่ ความเชื่อมั่นที่ว่า เอดูเทนเมนต์เป็นเครื่องมือที่สามารถก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงพฤติกรรมของบุคคลไปในทิศทางที่พึงปรารถนาในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงของสังคมต่อไป (Singhal & Law , 1997 อ้างถึงใน ปาริชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล , 2543)

ถึงในปัจจุบันได้มีผู้นำกลยุทธ์สารบันเทิงนี้ไปใช้ในโครงการต่าง ๆ อย่างน้อย 75 โครงการ ทั้งในลาตินอเมริกา เอเชีย และแอฟริกา เพื่อให้ความรู้แก่ผู้ชมทั้งในพัฒนาในเรื่องการวางแผนครอบครัว การรู้หนังสือ การสาธารณสุข และอื่น ๆ (Rogers & Shefner – Rohers, 1994 อ้างถึงใน Kant Udornpim , 1997) ตัวอย่างเช่น ละครวิทยุเกี่ยวกับการพัฒนาการเกษตร เรื่อง The Archers ของสถานีวิทยุ BBC ในอังกฤษ ละครวิทยุเพื่อรณรงค์การวางแผนครอบครัวเรื่อง Naseberry Street ของสถานีวิทยุในจาไมกา และภาพยนตร์สารคดีเกี่ยวกับเพศศึกษาของวัยรุ่นเรื่อง Consequences ตลอดจนถึงมีการนำเสนอเรื่องราวผ่านสื่อในรูปแบบอื่น ๆ อีก เช่น หนังสือการ์ตูน ละครที่เล่นตามถนน หรือ Street Theatre และสื่อพื้นบ้านต่าง ๆ (Singhal & Rogers, 1994 อ้างถึงใน Kant Udornpim , 1997)

สำหรับการศึกษาวิจัยรายการประเภทสารบันเทิงในประเทศไทยนั้น สิริวรรณ ลอพันธุ์ไพบุญย์ (2532) ทำการศึกษาเรื่อง “การศึกษาเปรียบเทียบบทบาททางจริยธรรมของตัวละครในภาพยนตร์ชุดโทรทัศน์ไทย, จีน และญี่ปุ่น” พบว่า ภาพยนตร์ไทยมีการนำเสนอบทบาททางจริยธรรมทางด้านบวก 51.82 % และด้านลบ 48.18 % โดยจำแนกได้ดังนี้ ความเอื้อเพื่อเผื่อแผ่ เป็น จริยธรรมด้านบวกที่ถูกนำเสนอมากที่สุด และความขยันหมั่นเพียรถูกนำเสนอรองลงมา ส่วนด้านลบที่ถูกนำเสนอมากที่สุด คือ ความซื่อสัตย์สุจริต และความอดทนอดกลั้นถูกนำเสนอรองลงมา

ภาพยนตร์จีนชุดทางโทรทัศน์ มีการนำเสนอบทบาททางจริยธรรมด้านบวก 65.96 % และด้านลบ 34.04 % โดยที่ความเอื้อเพื่อเผื่อแผ่เป็นจริยธรรมด้านบวกที่ถูกนำเสนอมากที่สุด ในขณะที่ความซื่อสัตย์สุจริตถูกนำเสนอรองลงมา ส่วนจริยธรรมด้านลบที่ถูกนำเสนอมากที่สุด คือ ความซื่อสัตย์สุจริต และความอดทนอดกลั้นเป็นอันดับรองลงมา

ภาพยนตร์ญี่ปุ่นชุดทางโทรทัศน์มีการนำเสนอบทบาททางจริยธรรมด้านบวก 62.59 % ในขณะที่ด้านลบถูกนำเสนอ 37.14 % โดยที่ความเชื่อเพื่อเผื่อแผ่ถูกนำเสนอมากที่สุดตามด้วยความขยันหมั่นเพียร ส่วนทางด้านลบที่ถูกนำเสนอมากที่สุด คือ ความอดทนอดกลั้นและความซื่อสัตย์สุจริตถูกนำเสนอรองลงมา ซึ่งจริยธรรมทั้งหมดนี้ ได้นำเสนอผ่านตัวละครหลักทั้งหมด ที่นำมาวิเคราะห์

การนำเสนอบทบาททางจริยธรรมของตัวละครในละครและภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์แต่ละชาติมีการนำเสนอแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในหัวข้อต่อไปนี้ ความเชื่อเพื่อเผื่อแผ่ ความมีวินัย ความซื่อสัตย์สุจริต ความกตัญญูกตเวที ความอดทนอดกลั้น และความมีสติปัญญา

Kant Udornpim (1997) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “การศึกษาผลกระทบของรายการประเภทสารบันเทิงที่ส่งเสริมการยอมรับแนวคิดเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษาภาพยนตร์ญี่ปุ่นชุดทางโทรทัศน์เรื่อง “ไอชิน” “ ซึ่งผลการศึกษาพบว่า ผู้ชมภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวได้เรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมหลัก ๆ 4 ด้าน อันได้แก่ การเอาใจเขามาใส่ใจเรา การแสดงซึ่งพฤติกรรมที่เหมาะสม การอุทิศตนเพื่อสังคมและการมีความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังพบว่า ผู้ชมชาวไทยมีความเข้าใจในวัฒนธรรมที่นำเสนอในภาพยนตร์ญี่ปุ่นชุดดังกล่าว ผู้ชมชาวไทยมองไอชินซึ่งเป็นตัวละครหลักในฐานะตัวแบบการดำรงชีวิต และผู้วิจัยยังพบว่า ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม

เช่นเดียวกับ นฤบดี วรรณาคม (2541) ได้ทำการวิจัยเชิงสำรวจเพื่อศึกษาผลทางสังคมของภาพยนตร์จีนชุดทางโทรทัศน์เรื่อง “ เปาบุ้นจิ้น “ ต่อผู้ชมในกรุงเทพมหานคร พบว่า ผู้ชมมีการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม โดยที่ค่านิยมส่งเสริมสังคมที่ผู้ชมเรียนรู้มากที่สุดคือ ความกตัญญูกตเวที นอกจากนี้ยังพบว่า ผู้ชมมีความเข้ากันได้กับวัฒนธรรมที่นำเสนอ มีการมองเปาบุ้นจิ้นในฐานะตัวแบบในการดำเนินชีวิตและมีปฏิสัมพันธ์สัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับเปาบุ้นจิ้นในระดับปานกลาง และพบว่า ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของผู้ชม รวมทั้งค้นพบว่า ระดับความเหมาะสมของวัฒนธรรมที่นำเสนอ การเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม การมองเปาบุ้นจิ้นในฐานะตัวแบบในการดำเนินชีวิต และการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับเปาบุ้นจิ้นจะแตกต่างกันตามเพศและเชื้อชาติของผู้ชม

จากข้างต้นอาจสรุปได้ว่า กลยุทธ์สาระบันเทิงเป็นเสมือนทางเลือกในการนำเอาประโยชน์จากสื่อบันเทิงในโลกธุรกิจผนวกเข้ากับเข้ากับสาระความรู้ทางสังคม เป็นการเชื่อมประสานโลกบันเทิงและโลกสาระความรู้เข้าด้วยกัน โดยดึงเอาด้านความสนุกสนาน ความมีชีวิตชีวา อันเป็นเอกลักษณ์ของความบันเทิงมาใช้ในการถ่ายข้อมูลข่าวสารสู่กลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้เขามีการประพฤติปฏิบัติตนตามแนวทางที่เป็นที่พึงประสงค์ของสังคม หรือดังนั้นอาจกล่าวได้ว่ากลยุทธ์สาระบันเทิงเป็นเสมือนเครื่องมือที่นำพาทั้งสื่อบันเทิงในโลกธุรกิจและโลกแห่งสาระบันเทิงไปสู่สถานการณ์แบบ Win – Win หรือที่เรียกว่าเป็นสถานการณ์ที่ไม่มีผู้แพ้หรือผู้สูญเสีย แต่ทุกฝ่ายคือผู้ที่กำชัยชนะร่วมกัน (ปารีชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล , 2543)

ภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์เรื่อง เณรน้อยเจ้าปัญญา นับว่าเป็นรายการสาระบันเทิงชิ้นหนึ่ง ที่มีความโดดเด่นในแง่การสอนค่านิยมอันเป็นที่พึงปรารถนาแก่สังคมไทยหลายประการ ตลอดจนนำเสนอข้อคิดแก่ผู้ชมในหลายๆด้าน และที่สำคัญ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องอิคคิวซัง นับได้ว่าเป็นสื่อมวลชนที่มีความใกล้ชิดกับเด็กมากที่สุด ดังนั้น การ์ตูนเรื่องดังกล่าวย่อมส่งผลต่อผู้ชมที่เป็นเด็กและมีผลต่อเนื่องเมื่อเด็กนั้นเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่เป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ด้วยเหตุนี้ ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงมุ่งเน้นไปที่การศึกษาวิจัยถึงผลระยะยาวของรายการสาระบันเทิงประเภทการ์ตูนที่มีต่อผู้ชม

แนวคิดเรื่องผลของสาระบันเทิง

สื่อมวลชนนับเป็นสถาบันหนึ่งที่มีความเกี่ยวข้องกับผู้คนในสังคมเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นสื่อที่มีความสามารถที่จะเข้าถึงผู้รับสารได้เป็นจำนวนมากและพร้อมกันในเวลาที่รวดเร็ว ดังนั้น รายการสาระบันเทิงทางโทรทัศน์ในฐานะที่เป็นสื่อมวลชนแขนงหนึ่ง ก็ย่อมมีผลต่อคนในสังคมไม่ทางใดก็ทางหนึ่งอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

ผลของสื่อ หรือผลของการสื่อสาร หมายถึง การรับรู้อันเกิดจากสารที่มีความหมายร่วมกันระหว่างผู้รับสารและผู้ส่งสาร จากความหมายดังกล่าว ทำให้อาจแบ่งความหมายของผลของการสื่อสารได้เป็นใน 3 ลักษณะ คือ (พรสิทธิ์ พัฒนานุรักษ์ , 2529)

1. ผลของการสื่อสารที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงหรือข้อแตกต่างในตัวผู้รับสาร อันสืบเนื่องมาจากสารที่ผู้สื่อสารทำการสื่อสาร

2. ผลของการสื่อสารที่ผู้ส่งสารมุ่งก่อให้เกิดอิทธิพลต่อผู้รับสาร โดยผู้ส่งสารคาดหวังว่าสารที่ตนส่งไปนั้นจะมีอิทธิพลต่อผู้รับสาร

3. ผลของการสื่อสารในด้านสัมฤทธิ์ผลการสื่อสาร โดยผู้รับสารสามารถรับรู้ความหมายของสารตามที่คุณผู้ส่งสารทำการสื่อสารไปนั้น

สำหรับในส่วนของคุณนิคมและทิศทางของผลนั้น Klapper ได้ทำการแยกประเภทของผลไว้ดังนี้ (McQuail , 2000)

1. conversion เป็นการเปลี่ยนแปลงทางความคิดและความเชื่อที่เป็นไปตามความตั้งใจของผู้ส่งสาร

2. minor change เป็นการเปลี่ยนแปลงในรูปแบบหรือความเข้มของความรู้สึกนึกคิด ความเชื่อ หรือพฤติกรรม

3. reinforcement เป็นการตอกย้ำในความเชื่อ ความคิดเห็น หรือพฤติกรรมเดิมของผู้รับสาร

อย่างไรก็ตามในการแบ่งประเภทของผลของสื่อ่นั้น ยังสามารถแบ่งโดยใช้เกณฑ์ที่ได้จากการพัฒนาด้านทฤษฎีและงานวิจัยได้เป็น 2 หัวข้อใหญ่ๆ คือ ผลที่ตั้งใจ/ไม่ตั้งใจ และ ผลระยะสั้น/ระยะยาว (พรสิทธิ์ พัฒนานุรักษ์ , 2529)

1. ผลของการสื่อสารประเภทตั้งใจ และ ผลของการสื่อสารประเภทไม่ตั้งใจ

ผลของการสื่อสารประเภทตั้งใจ หมายถึงผลของการสื่อสารที่ผู้ส่งสารและผู้รับสารต่างรับรู้เรื่องราวของสารได้สอดคล้องสัมพันธ์กับวัตถุประสงค์ในการสื่อสารทั้งสองฝ่าย โดยสามารถสื่อสารความหมายร่วมกันได้ ในทางตรงกันข้ามผลของการสื่อสารประเภทไม่ตั้งใจ กลับก่อให้เกิดการถ่ายทอดและการรับรู้ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารไม่สัมพันธ์หรือขัดแย้งกัน จนอาจส่งผลในรูปแบบที่ตรงกันข้ามกับเจตนาของวัตถุประสงค์ในการสื่อสารหรือทำให้เกิดผลสืบเนื่องที่มีได้คาดคิดไว้ล่วงหน้า

2. ผลของการสื่อสารระยะสั้น และ ผลของการสื่อสารระยะยาว

ผลของการสื่อสารระยะสั้น หมายถึง ผลที่มีการรับรู้ที่มีความหมายร่วมกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร แล้วตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับความรู้สึกและอารมณ์ทั้งในลักษณะเจตนาและไม่เจตนาของผู้รับสารที่มีต่อผู้รับสารทันที ซึ่งผลในลักษณะนี้จะมีลักษณะชั่วคราว

ในขณะที่ทำการสื่อสารหรือภายหลังการสื่อสารระยะหนึ่งแล้วหายไป แต่ผลการสื่อสารระยะยาวเป็นการรับรู้ทั้งสองฝ่ายเมื่อทำการสื่อสารระหว่างกันแล้ว ต้องระดมนำไปขบคิดและไตร่ตรองระยะเวลาหนึ่ง จึงจะตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงที่มีต่อความหมายร่วมกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารซึ่งมักจะเป็นการเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับความคิดและพฤติกรรมมากกว่าเรื่องของความรู้สึกและอารมณ์

จากเกณฑ์ทั้ง 2 ประเภท Golding ได้ใช้เป็นเครื่องมือในการแบ่งแยกความแตกต่างระหว่างแนวคิดเรื่องข่าวและผลของมันเป็นแบบต่างๆดังต่อไปนี้ คือ (McQuail , 2000)

1. ผลระยะสั้นที่เกิดโดยผู้ส่งสารตั้งใจ เรียกว่า อคติ (bias)
2. ผลระยะสั้นที่เกิดโดยผู้ส่งสารไม่ตั้งใจ เรียกว่า อคติที่ไม่รู้ตัว (unwitting bias)
3. ผลระยะยาวที่ผู้ส่งสารตั้งใจ เรียกว่า นโยบาย (policy)
4. ผลระยะยาวที่ผู้ส่งสารไม่ตั้งใจ เรียกว่า อุดมการณ์ (ideology)

โดยทั่วไปแล้ว “ผลของสื่อ” เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องของการสื่อสารมวลชนไม่ว่าจะตั้งใจหรือไม่ก็ตาม ในทางกลับกันเมื่ออธิบายคำว่า “อิทธิพลของสื่อ” มักหมายถึงศักยภาพโดยทั่วไปของสื่อในการก่อให้เกิดผลตามที่วางแผนไว้ ส่วนคำว่า “ประสิทธิผลของสื่อ” นั้นหมายความถึงประสิทธิภาพของสื่อในการที่จะบรรลุตามเป้าหมายที่วางแผนไว้ การแบ่งดังกล่าวจะมีความสำคัญมากยิ่งในการรับรู้ถึงแม้ว่าจะยากที่จะรักษาความหมายของคำอย่างเคร่งครัดเมื่อนำไปใช้ก็ตาม แต่อย่างไรก็ตามก็เบี่ยงจำเป็นสำหรับงานวิจัยและทฤษฎีเพื่อช่วยสังเกตผลที่จะเกิดขึ้นในระดับต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับปัจเจกบุคคล กลุ่มหรือองค์กร สถาบันทางสังคม สังคมโดยรวม และระดับวัฒนธรรม แต่ไม่ว่าระดับใดก็ตามสามารถได้รับผลกระทบจากสื่อมวลชนได้ทั้งสิ้น โดยที่หากเกิดผลที่ระดับหนึ่ง (โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับที่สูงกว่า) ก็มักส่งผลกระทบไปที่ระดับอื่นเสมอ แต่อย่างไรก็ตามงานวิจัยส่วนใหญ่มักศึกษาผลกระทบในระดับปัจเจกบุคคลเพื่อมุ่งหวังในการสร้างข้อสรุปที่เชื่อมโยงกับผลโดยรวมหรือในระดับที่สูงกว่า

นอกจากนี้ปัญหาที่ยุ่งยากมากที่สุดในการวิจัยเกี่ยวกับผลของสื่อ คือ ความซับซ้อนและความหลากหลายของปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งโดยทั่วไปแล้วได้มีการแบ่งการศึกษาผลออกเป็นด้านความเข้าใจ ซึ่งเกี่ยวกับความรู้และความคิดเห็น ด้านอารมณ์ ซึ่งเกี่ยวกับอารมณ์และความรู้สึก และด้านพฤติกรรม การวิจัยในยุคแรกๆมักจะใช้การแบ่งนี้เป็นแนวทางในการวิจัยโดยเรียงตามลำดับความสำคัญจากอันแรกไปจนถึงอันที่สาม แต่ในความเป็นจริงแล้ว การแบ่ง

ดังกล่าวไม่สามารถกระทำได้ เนื่องจากพฤติกรรมไม่จำเป็นที่จะต้องมีความสำคัญไปกว่าด้านอื่นๆ ที่เหลือ ซึ่งความซับซ้อนที่เกิดขึ้นนี้สามารถดูได้จากเมื่อสอบถามบุคคลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้ภาษา แต่ข้อมูลที่ได้มักจะมีใจความเข้าใจและอารมณ์ความรู้สึกปะปนมาด้วย (McQuail , 2000)

อย่างไรก็ตามถึงแม้ว่าในการศึกษาวิจัยจะสามารถสะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลของสื่อมวลชนในการส่งผลกระทบได้ถึงในระดับของสังคมโดยรวมก็ตาม แต่สำหรับรายการสารบันเทิงซึ่งถือได้ว่าเป็นสื่อที่มีความใกล้ชิดกับบุคคลมากที่สุด ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าสารบันเทิงย่อมส่งผลกระทบต่อตัวบุคคลเป็นอันดับแรกอย่างแน่นอน

ผลในระดับบุคคลของสารบันเทิงตามมุมมองของ Singhal และ Rogers ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน คือ (Singhal & Rogers , 1999 อ้างถึงใน ปาริชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล , 2543)

1. การเปิดรับสาร (exposure) การเปิดรับสารเปรียบเสมือน “ประตูด่านแรก” ที่จะนำบุคคลไปยังการรับรู้สิ่งใหม่ๆ ซึ่ง “สาร”

Singhal & Rogers เชื่อว่า เอดูเทนเมนท์จะไม่สามารถก่อให้เกิดผลที่ต้องการได้ หากบุคคลเป้าหมายหลีกเลี่ยงการเปิดรับสาร หรือปฏิเสธการบริโภคงานเอดูเทนเมนท์ เพราะการดำเนินการดังกล่าว จะส่งผลให้บุคคลหมดโอกาสที่จะได้เรียนรู้สาระและความรู้ต่างๆที่นำเสนอผ่านงานเอดูเทนเมนท์

โดยตัวแปรด้านการเปิดรับสารที่เป็นเงื่อนไขสำคัญต่อพัฒนาการของบุคคล ได้แก่

1.1 ความสนใจในสื่อและสารของงานเอดูเทนเมนท์ โดยเราอาจตั้งข้อสันนิษฐานว่า ยิ่งบุคคลสนใจในรูปแบบของสื่อ เรื่องราว และสาระความรู้ที่นำเสนอในงานเอดูเทนเมนท์มากเท่าไร ยิ่งจะทำให้งานเอดูเทนเมนท์มีโอกาสกระตุ้นการเปลี่ยนแปลงมากเท่านั้น

1.2 ความสนใจแม่แบบ ที่นำเสนอในงานเอดูเทนเมนท์ ในที่นี้แม่แบบอาจได้แก่ ดารา นักร้อง นักแสดง หรือผู้มีชื่อเสียงที่น่าหน้าที่เป็นพรีเซนเตอร์ให้กับงานเอดูเทนเมนท์ หรือบุคคลที่แสดงเป็นตัวละครในรายการเอดูเทนเมนท์ เป็นต้น โดยเราอาจตั้งข้อสันนิษฐาน ภายใต้กรอบทฤษฎีด้านการเรียนรู้ทางสังคมว่า ยิ่งบุคคลเลือกที่จะสนใจบุคคลผู้ทำหน้าที่เป็นแม่แบบในงานเอดูเทนเมนท์มากเท่าไร ยิ่งทำให้สื่อเอดูเทนเมนท์ดังกล่าว มีโอกาสกระตุ้นการเปลี่ยนแปลงของบุคคลได้มากเท่านั้น

2. ปฏิกริยาของสมาชิกในสังคม เราอาจกล่าวได้ว่า ปฏิกริยาของบุคคลเป็นเงื่อนไขสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงทางด้านพฤติกรรมของบุคคล โดยปฏิกริยาที่มีบทบาทสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลง ได้แก่ ปฏิกริยาทางสังคมถึงความจริง พฤติกรรมการสื่อสารของบุคคลกับตัวเอง และพฤติกรรมการสื่อสารของบุคคลกับผู้อื่น ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1 ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง ซึ่งได้แก่ การที่บุคคลรู้สึก “อิน” กับผู้นำเสนองาน เอดูเทนเมนท์ หรือเรื่องราวต่างๆในงานเอดูเทนเมนท์ รวากับว่า ตนคือบุคคลหนึ่งในเหตุการณ์นั้น หรือคนสนิทของบุคคลที่อยู่ในเหตุการณ์นั้น โดยปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงเป็นเสมือนเงื่อนไขประการสำคัญในการก้าวไปสู่พัฒนาการขั้นอื่นๆ ซึ่งหากบุคคลที่เป็นกลุ่มเป้าหมายไม่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับบุคคลในงานเอดูเทนเมนท์แล้ว โอกาสที่งานเอดูเทนเมนท์จะมีอิทธิพลกับบุคคลจะอยู่ในขอบเขตที่จำกัดมาก

Singhal & Rogers ได้แบ่งปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงของบุคคล เป็น 3 ด้าน คือ

2.1.1 ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงเชิงความคิด เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้สาระในงานเอดูเทนเมนท์ โดยผู้บริโภคมักอ้างว่า ความคิดของบุคคลที่เป็นแม่แบบในสื่อเอดูเทนเมนท์ น่าสนใจ หรือใกล้เคียงกับความคิดของตน รวากับว่าตนเคยฟังหรือเคยพูดคุยกับบุคคลนั้นมาก่อน

การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงในทางความคิดดังกล่าว อาจเกิดขึ้นในขณะที่ผู้บริโภคให้ความสนใจข้อมูลข่าวสาร หรือตีความข้อคิดเห็นของบุคคลที่เป็นแม่แบบในงานเอดูเทนเมนท์ ตลอดจนเกิดการคิดทบทวนด้านเนื้อหาเชิงความรู้ซึ่งแม่แบบนำเสนอผ่านงานเอดูเทนเมนท์

2.1.2 ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงเชิงความรู้สึก ได้แก่ การที่ผู้บริโภครู้สึกว่าตนเองเป็นเสมือนแม่แบบดังกล่าวหรือตนเองเคยรู้จัก สนับสนุน หรือคุ้นเคยกับแม่แบบดังกล่าว อันส่งผลให้ผู้บริโภคเกิดความรู้สึกร่วมไปกับบุคคลที่เป็นแม่แบบในงานเอดูเทนเมนท์

2.1.3 ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงเชิงพฤติกรรม ได้แก่ ระดับที่ผู้บริโภครู้สึกว่าตนเองสามารถสื่อสาร พูดคุย หรือทำความเข้าใจกับบุคคลที่เป็นแม่แบบในงานเอดูเทนเมนท์

2.2 พฤติกรรมการสื่อสารกับตนเอง ภายหลังจากเปิดรับงานเอดูเทนเมนท์ บุคคลมักจะสื่อสารกับตัวเองในด้านต่างๆ คือ

2.2.1 การพิจารณาศักยภาพของตนเอง (individual self-efficacy) ในการกระทำพฤติกรรมที่เหมาะสมเช่นเดียวกับแม่แบบในงานเอดูเทนเมนท์ โดยพฤติกรรมดังกล่าวมักเกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงในเชิงความคิด

2.2.2 การรู้สึกว่าเป็นเสมือนตัวละครหรือตัวแบบ (identification with characters or role-modeling) และรู้สึกว่าตนควรเลียนแบบพฤติกรรมของตัวละคร โดยพฤติกรรมดังกล่าวมักเกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงในเชิงความรู้สึก

2.3 พฤติกรรมการสื่อสารระหว่างตนเองกับผู้อื่น โดยภายหลังจากที่บุคคลมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับตัวละครหรือแม่แบบในละคร บุคคลมักจะพูดคุย ติดต่อกัน แลกเปลี่ยนข้อมูล และข้อคิดกับบุคคลหรือกลุ่มบุคคลอื่นๆในสังคม เกี่ยวกับประเด็นปัญหา หรือสาระความรู้ ตลอดจนเรื่องราวต่างๆที่ได้รับจากงานเอดูเทนเมนท์ ทั้งในบรรยากาศตัวต่อตัว และการพูดคุยเป็นกลุ่ม เป็นต้น

การสื่อสารกับผู้อื่น อาจปรากฏในรูปแบบของการที่บุคคลพยายามหาโอกาสพูดคุย และแลกเปลี่ยนความคิดกับบุคคลอื่นๆในสังคม โดยเราเชื่อกันว่ากระบวนการสื่อสารในรูปแบบการเจรจาหรือ (dialogue) ดังกล่าว เป็นสิ่งสำคัญต่อการก้าวไปสู่การเปลี่ยนแปลงในระดับถัดไป เนื่องจากการดำเนินการดังกล่าวจะช่วยเปิดโอกาสให้บุคคลไปไตร่ตรองประเด็นปัญหาอย่างถี่ถ้วน และช่วยผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่พึงปรารถนาของสังคมในที่สุด

Singhal & Rogers ได้เรียกปฏิกริยาของสมาชิกในสังคมในรูปแบบดังกล่าวว่า เป็นการเข้ามามีส่วนร่วมกับงานเอดูเทนเมนท์ในเชิงอ้างอิง (referential involvement) ซึ่งเป็นการพิจารณาไตร่ตรองเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างตนและเรื่องราวต่างๆที่ปรากฏในสื่อเอดูเทนเมนท์นั่นเอง

3. ศักยภาพของกลุ่ม (collective efficacy) โดยบุคคลจะพิจารณาศักยภาพของกลุ่มตนเองและกลุ่มอื่นๆในสังคมในด้านต่างๆ อาทิ ความสอดคล้องระหว่างมาตรฐานหรือบรรทัดฐานทางสังคมในกลุ่มตนและกลุ่มอื่นๆในสังคม กับสาระความรู้หรือพฤติกรรมที่พึงประสงค์ซึ่งนำเสนอผ่านงานเอดูเทนเมนท์

กระบวนการพิจารณาศักยภาพของกลุ่ม จะสะท้อนให้เห็นถึงองค์ประกอบบางประการของ ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (social learning) ต่อพฤติกรรมของบุคคล กล่าวคือ การสังเกตเห็น ศักยภาพของกลุ่มจะเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ในกรณีที่บุคคลเข้าไปเกี่ยวข้องกับประเด็นที่นำเสนอผ่าน สื่อเอดูเทนเมนท์ เช่น

- บุคคลได้สังเกตการจัดการปัญหาของบุคคลอื่นในงานเอดูเทนเมนท์
- บุคคลได้มีโอกาสสนทนา และแลกเปลี่ยนมุมมองเกี่ยวกับปัญหาสังคมที่บุคคลทั่วไป กำลังเผชิญอยู่ โดยเฉพาะในปัญหาที่เน้นหนักในงานเอดูเทนเมนท์
- บุคคลได้มีโอกาสพิจารณาร่วมกับบุคคลอื่นเกี่ยวกับวิถีทางเผชิญปัญหา หรือแก้ไข ปัญหา
- บุคคลได้นำข้อคิดหรือทางออกต่างๆ ที่นำเสนอในสื่อเอดูเทนเมนท์มาเปรียบเทียบกับ บรรทัดฐานทางสังคม (social norm) และการยอมรับต่อข้อคิดหรือทางออกของ สมาชิกอื่นๆในสังคม

4. ผลของเอดูเทนเมนท์ โดยผลในระยะยาวอาจได้แก่ การเปลี่ยนแปลงของสังคม อย่างไรก็ตาม การก้าวไปถึงผลดังกล่าวจำเป็นต้องอาศัยกระบวนการเปลี่ยนแปลงทั้งระบบความคิด และ ระบบพฤติกรรมของสมาชิกในสังคม

4.1 การพิจารณาเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม (consideration of behavior change) กระบวนการนี้สามารถเห็นได้ชัดเจนภายหลังจากที่เอดูเทนเมนท์ได้รับการเผยแพร่สู่ สมาชิกในสังคม โดยกลุ่มบุคคลมักกล่าวว่ามี การพูดคุยกันเกี่ยวกับความเป็นไปได้ในการประพฤติ ปฏิบัติตนตามข้อเสนอของเอดูเทนเมนท์

4.2 การคิดในเชิงแย้ง (paradoxical thinking) โดยสมาชิกในสังคมมักใช้เวลาส่วนหนึ่ง ในการพิจารณาวิเคราะห์เกี่ยวกับประเด็นปัญหา ทางออก ทางเลือกที่นำเสนอในงานเอดูเทนเมนท์ ตลอดจนทางเลือกอื่นๆ โดยเฉพาะทางเลือกที่อาจขัดแย้งกับข้อเสนอในเอดูเทนเมนท์

4.3 การลองทำพฤติกรรมในเชิงแย้งกับข้อเสนอในงานเอดูเทนเมนท์ (contradictory behavior) นอกเหนือจากการคิดเชิงแย้งแล้ว บุคคลจำนวนหนึ่งอาจลุกขึ้นมาลองทำพฤติกรรมใน เชิงแย้งกับข้อเสนอในเอดูเทนเมนท์ เพื่อท้าทายหรือพิสูจน์ความเหมาะสม ตลอดจนเป็นแนวทาง ในการชั่งน้ำหนักผลดีและผลเสียที่เกิดขึ้น เป็นต้น

4.4 การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ได้แก่ การที่บุคคลจะลุกขึ้นมาเอาจริง ทำจริง หรือที่เรียกว่า “ยอม” ทำพฤติกรรมใหม่ ซึ่งเป็นเสมือนเป้าหมายสำหรับเอดูเทนเมนท์ อย่างไรก็ตามในสภาพความเป็นจริงอาจมีเพียงบุคคลจำนวนน้อย หรือเพียงบางคนเท่านั้นที่มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในแนวทางที่ได้รับการนำเสนอไว้

นอกเหนือไปจากผลในระดับบุคคลแล้ว ผลของสาระบันเทิงยังสามารถสังเกตเห็นในด้านอื่นๆได้อีก เช่น ผลต่อองค์กร และผลต่อสังคม โดยผลต่อองค์กรนั้น Nariman วิเคราะห์ว่า องค์กรผู้ผลิตงานเอดูเทนเมนท์สามารถทำผลกำไรและสร้างชื่อเสียงในสังคม ภายหลังจากที่มีการเผยแพร่งานเอดูเทนเมนท์ อย่างไรก็ตาม กระบวนการนำไปสู่ผลต่อองค์กรจะเกิดขึ้นได้อย่างเป็นรูปธรรม ต้องอาศัยกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ การวางแผนการจัดการอย่างดี และการประสานงานกันอย่างคล่องตัว เป็นต้น

ในส่วนผลของเอดูเทนเมนท์ที่เอื้อต่อการเปลี่ยนแปลงสังคมนั้น อาจกล่าวได้ว่า เอดูเทนเมนท์สามารถสร้างเงื่อนไขต่างๆ ที่จำเป็นต่อการเปลี่ยนแปลง เช่น การทำหน้าที่เป็นผู้ผลักดันหรือผู้กำหนดประเด็นวาระต่างๆในสังคม ซึ่งการดำเนินการดังกล่าวอาจส่งผลกระทบต่อการปรับเปลี่ยนระบบวิถีคิดและวิถีปฏิบัติของกลุ่มสมาชิกในสังคม ตลอดจนก่อให้เกิดอิทธิพลต่อทิศทางเชิงนโยบายสาธารณะในสังคม หรืออาจกล่าวได้ว่า กระบวนการดังกล่าวเปรียบเสมือนการจุดประกาย การสร้างกระแสเพื่อโอบล้อม เพื่อดำเนินคู่ขนานไปกับนโยบายหลักต่างๆ หรือเพื่อปรับเปลี่ยนนโยบายต่างๆให้เป็นไปในทิศทางที่สังคมต้องการ (Nariman ,1993 อ้างถึงใน ปารีชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล , 2543)

จากข้างต้นแสดงให้เห็นว่า สาระบันเทิงสามารถส่งผลในระยะยาว อันได้แก่ การเปลี่ยนแปลงสังคม แต่อย่างไรก็ตาม การก้าวไปถึงผลดังกล่าว จำเป็นต้องอาศัยกระบวนการเปลี่ยนแปลงทั้งระบบความคิด และระบบพฤติกรรมของสมาชิกในสังคม (ปารีชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล , 2543) ดังนั้นในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงมุ่งเน้นไปที่การศึกษาผลของการเปิดรับสื่อมวลชนประเภทสาระบันเทิงที่มีต่อพฤติกรรม ความคิด และค่านิยมของผู้ชม ด้วยการใช้แนวคิดเรื่องของการเรียนรู้ค่านิยมที่ปรากฏในรายการสาระบันเทิงประเภทการ์ตูน การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงระหว่างตัวแสดงในรายการสาระบันเทิงประเภทการ์ตูนกับผู้ชม และการพิจารณาตัวแสดงในรายการสาระบันเทิงประเภทการ์ตูนในฐานะแม่แบบในการดำเนินชีวิตของผู้ชมมาเป็นกรอบในการอธิบายถึงผลที่เกิดขึ้น

แนวความคิดเกี่ยวกับค่านิยมเพื่อสังคม (Prosocial Values)

ค่านิยม มาจากคำว่า Value แต่บางคนเรียกว่า คุณค่า ค่านิยมเป็นนามธรรม โดยมีผู้ให้ค่านิยมหรือความหมายของคำว่าค่านิยมไว้แตกต่างกัน บางทีก็เป็นความหมายเชิงปรัชญา บางทีก็เป็นความหมายทางสังคมวิทยา หรือในรูปของการปฏิบัติ (พันธ์ หันนาคินทร์, 2523) ไว้ดังนี้ (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ , 2530)

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (สวช.) ได้ให้ความหมายไว้ว่า “สิ่ง” ที่คนสนใจ สิ่งที่คนปรารถนาจะได้ ปรารถนาจะเป็น หรือกลับกลายเป็นสิ่งที่คนถือว่าเป็นสิ่งบังคับ ต้องทำต้องปฏิบัติ เป็นสิ่งที่คนบูชายกย่อง และมีความสุขที่จะได้เห็น ได้ฟัง ได้เป็นเจ้าของ ค่านิยมของสังคมจึงเป็น “วิถีของการจัดรูปความประพฤติ” ที่มีความหมายต่อบุคคล และเป็นแบบฉบับความคิดที่ฝังแน่นสำหรับยึดถือปฏิบัติของคนในสังคมและในชีวิต หรือเผชิญกับเหตุการณ์ทำให้มีการเลือกในสถานการณ์หรือเวลานั้น ค่านิยมจึงรวมไปถึงจุดมุ่งหมายหรือความต้องการในชีวิต และสิ่งที่บุคคลชอบ

พทยา สายหู ได้อธิบายความหมายในทางสังคมศาสตร์ ไว้ว่า สิ่งที่นิยมยึดถือประจำใจที่ช่วยตัดสินใจในการเลือก ตราบใดที่มนุษย์ต้องเลือกตัดสินใจในการกกระทำอยู่ มนุษย์ต้องอาศัยค่าประจำตัวเป็นเครื่องกำหนด แม้แต่สิ่งที่ทำเคยชินเป็นนิสัย ฉะนั้นเมื่อเกิดเป็นคน จะเลือกทำอะไรจะต้องอาศัยคุณค่าที่ตนยึดถือเป็นเครื่องกำหนดทั้งสิ้น

พันธ์ หันนาคินทร์ ให้ความหมายไว้ว่า การยอมรับนับถือและพร้อมที่จะปฏิบัติตามคุณค่าที่คน หรือกลุ่มคนมีอยู่ต่อสิ่งต่างๆ ซึ่งอาจเป็นวัตถุ ความคิด อุดมคติ รวมทั้งการกระทำในด้านเศรษฐกิจ สังคม จริยธรรม และสุนทรีย์ภาพ ทั้งนี้โดยได้ทำการประเมินค่าจากทัศนะต่างๆโดยถี่ถ้วนและรอบคอบแล้ว (หากไม่มีการพิจารณาประเมินค่า เพียงแต่มีความรู้ที่คิดต่อสิ่งต่างๆ ความรู้สึกนึกคิดเช่นนั้นก็มีฐานะเป็นเพียงเจตคติที่มีต่อสิ่งนั้นเท่านั้น) ค่านิยมของบุคคลจะแตกต่างกันไปตามประสบการณ์ของแต่ละบุคคลถึงแม้ว่าจะอยู่ในวัฒนธรรมหรือสังคมเดียวกันก็ตาม และค่านิยมของแต่ละบุคคลอาจเปลี่ยนแปลงหรือปรับปรุงจากค่านิยมเดิมของเขาได้ ค่านิยมจึงมีลักษณะไม่คงที่ ในฐานะที่ค่านิยมเป็นเครื่องนำทางพฤติกรรมของคน การเปลี่ยนแปลงของค่านิยมย่อมขึ้นอยู่กับการเปลี่ยนแปลงวุฒิภาวะและประสบการณ์ของบุคคลนั้นๆ

สุนทรีย์ โคมิน และ สมิท สมัคการ ให้ความหมายตามกรอบทฤษฎีของโรคิช (Rokeach) ไว้ว่า ความเชื่ออย่างหนึ่งซึ่งมีลักษณะถาวร เชื่อว่าวิถีปฏิบัติบางอย่างหรือเป้าหมายของชีวิตบางอย่างเป็นสิ่งที่ดีที่ตัวเองหรือสังคมเห็นดี เห็นชอบ สมควรยึดถือหรือปฏิบัติมากกว่าวิถีหรือเป้าหมายชีวิตอย่างอื่น

สาโรช บัวศรี ได้ให้ความหมายของคำว่า ค่านิยม ไว้ว่า สภาพ (หรือการกระทำ) บางประการที่เราเชื่อ (หรือนิยมนั่นเอง) ว่าควรยึดถือหรือยึดมั่น เพื่อจะได้บรรลุวัตถุประสงค์หรือความมุ่งหมายของสังคมหรือของตัวเอง

จากพจนานุกรมศัพท์ สังคมวิทยา ฉบับราชบัณฑิตยสถาน ให้ความหมายคำว่า ค่านิยม (Value) คือ วัสดุสามารถของสิ่งใดก็ตาม ซึ่งเชื่อว่าสนองความปรารถนาของมนุษย์ได้ หรือคุณสมบัติของสิ่งใดก็ตามซึ่งทำให้สิ่งนั้นเป็นประโยชน์ น่าสนใจแก่บุคคลหรือกลุ่มค่านี้นี้ต่างจากคำว่า อรรถประโยชน์ (Utility) เพราะค่าขึ้นอยู่กับความเชื่อของมนุษย์ ของอย่างหนึ่งซึ่งโดยเนื้อแท้ไม่มีอรรถประโยชน์อย่างใดเลย อาจเป็นที่ยอมรับว่ามีค่าสูงส่งได้ เพราะมนุษย์เชื่อว่าสิ่งนั้นเป็นประโยชน์กับตน นอกจากนี้ของอย่างเดียวกันอาจจะมีค่าสำหรับแต่ละบุคคลไม่เหมือนกัน เราจึงไม่สามารถวัดออกมาได้แน่นอนว่าของนั้นมีค่าอย่างไร ในทางสังคมวิทยานิยมใช้คำว่า “คุณค่า” หรือ “ค่านิยม” ให้หมายถึง สิ่งที่บุคคลยึดถือเป็นเครื่องมือช่วยตัดสินใจ และกำหนดการกระทำของตนเอง

จากความหมายของค่านิยมที่กล่าวมาในข้างต้น จึงอาจสรุปได้ว่า ค่านิยม คือ ความนิยมที่มีค่าหมายถึง ความเชื่อของตัวบุคคลที่เชื่อว่าสิ่งใดมีค่า มีความสำคัญและเป็นสิ่งที่พึงปรารถนาของเขา ในขณะที่สิ่งอื่นไม่มีค่า ไม่มีความสำคัญและไม่เป็นที่ต้องการ” ในลักษณะดังกล่าวค่านิยมจึงเป็นมาตรฐาน ในการรับรู้และการประเมิน การเลือก การตัดสินใจของบุคคลว่า อะไรดี – เลว มีค่า -ไม่มีค่า สำคัญ - ไม่สำคัญ ถูก - ผิด ควรทำ - ไม่ควรทำ นอกจากนี้ค่านิยมยังทำหน้าที่เป็นตัวกำหนดเป้าหมาย และสร้างแรงจูงใจ ผลักดันให้บุคคลมุ่งไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ

ไม่ว่าจะมีผู้ให้ความหมายของค่านิยมไว้หลากหลายแตกต่างกันเพียงใด แต่ตามทฤษฎีค่านิยมจะต้องประกอบไปด้วยสิ่งสำคัญ 3 ประการ คือ (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ , 2530)

1. ความสนใจร่วมกัน

2. มีความเห็นในสิ่งที่จะกำหนดค่านิยมสอดคล้องต้องกัน
3. ตัดสินใจสรุปอันหนึ่งอันเดียวกันเป็นไปเองตามธรรมชาติ ไม่ต้องมีข้อตกลงใดๆ

ค่านิยมอาจมาจากรสนิยมหรือความนิยมของบุคคลในสังคม จากความนิยมของคนๆหนึ่งในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หลังจากนั้นจึงค่อยๆแพร่กระจายกลายเป็นรสนิยมของกลุ่มคนและในที่สุดก็กลายเป็นค่านิยมของสังคมนั้นไปได้ โดยที่ค่านิยมนี้ถ้าหากนิยมกันช่วงระยะเวลาหนึ่งแล้วจางหายไป แต่กลับมานิยมใหม่ในระยะเวลาต่อมา ก็เรียกว่าเป็นสมัยนิยม (Fashion) และถ้าเป็นการนิยมชั่วคราวแล้วจางหายไปเลยไม่เคยกลับมานิยมใหม่ เรียกว่า การนิยมชั่วคราว (Fad) ส่วนค่านิยมที่นิยมกันโดยตลอดและถือเป็นสิ่งที่ปฏิบัติกันตลอดไป ค่านิยมนั้นคือ บรรทัดฐานหรือปทัสถาน (Social Norm) นั้นเอง (ยິงยง เรื่องทอง , 2542)

จากคำจำกัดความข้างต้นจะเห็นได้ว่าค่านิยมเป็นสิ่งที่สำคัญมาก เนื่องจากค่านิยมที่มนุษย์เรามีอยู่นั้นทำหน้าที่มากมายหลายอย่างที่เกี่ยวกับชีวิตของเราที่สำคัญ ซึ่งความสำคัญของค่านิยมนั้นสามารถจำแนกได้ดังนี้ (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ , 2530)

1. ค่านิยมทำหน้าที่เป็นบรรทัดฐาน หรือมาตรฐานของพฤติกรรมหลายอย่างของเรา กล่าวคือ ค่านิยมจะเป็นตัวกำหนดการแสดงออกซึ่งพฤติกรรมของเราว่าเราควรจะทำหรือไม่ ควรจะทำในสิ่งใด ค่านิยมจะช่วยกำหนดจุดยืนในเรื่องต่างๆไม่ว่าจะเป็นเรื่องเศรษฐกิจ สังคม การเมือง ฯลฯ และค่านิยมจะช่วยทำหน้าที่ประเมินการปฏิบัติการต่างๆทั้งของตัวเองและของผู้อื่น
2. ค่านิยมทำหน้าที่เป็นแบบแผนสำหรับการตัดสินใจ และการแก้ไขข้อขัดแย้งต่างๆ ในบางกรณีบุคคลต้องเผชิญกับสถานการณ์บางอย่างที่ขัดแย้งกัน ทำให้เขาต้องเลือกทางใดทางหนึ่ง เช่น การปฏิบัติตามคำสั่งของผู้บังคับบัญชาอย่างเคร่งครัดกับความเป็นตัวของตัวเอง หรือรักษาความเป็นอิสระเสรีของตน การปฏิบัติงานด้วยความซื่อสัตย์สุจริตแต่ยากจน กับการปฏิบัติงานในทางที่ไม่สุจริตแต่ทำให้รวย บุคคลจะเลือกเดินทางไหนนั้น ค่านิยมหรือระบบค่านิยมที่บุคคลมีอยู่จะช่วยกำหนดทางเลือกให้เขา
3. ค่านิยมทำหน้าที่เป็นแรงจูงใจหรือผลักดันของบุคคล เช่น บุคคลที่มีค่านิยมชมชอบในการมีอายุยาวนานหรือสุขภาพดี ก็จะมีแรงผลักดันให้อยากออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอตลอดจนมีความรอบคอบในการบริโภคอาหาร บุคคลที่มีค่านิยมเกี่ยวกับวัตถุนิยมสูง ก็มักจะ

ความขยันขันแข็งและเพียรพยายามในการทำงาน เพื่อให้ได้มาซึ่งเงินทองและสิ่งของที่ตนพึงปรารถนาเหล่านี้ เป็นต้น

โดยทั่วไป ค่านิยมมีทั้งดีและไม่ดี ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับทัศนคติของสังคมแต่ละยุคแต่ละสมัย การเลือกปฏิบัติหรือกระทำตามค่านิยมนั้น หากสิ่งใดที่บุคคลหรือสังคมเห็นว่าเป็นสิ่งที่มีประโยชน์แก่ตัวบุคคลและสังคมทั้งปัจจุบันและอนาคต ก็ควรปฏิบัติเพื่อความสงบสุข ความเจริญก้าวหน้าและเสริมสร้างสังคมให้ดีขึ้น หากสิ่งใดที่เห็นว่าไม่ดีจะนำความเสื่อมเสียหรือความหายนะมาสู่บุคคลและสังคม ก็ควรจะหลีกเลี่ยงไม่ควรปฏิบัติ ตลอดจนไม่ควรปลูกฝังหรือถ่ายทอด ค่านิยมตามปกติจะเกิดจากการเลียนแบบมากกว่าการเรียนรู้ และค่านิยมเองก็เป็นแกนของสังคมและวัฒนธรรม ดังนั้นการเลือกเอาค่านิยมมาปฏิบัติจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง (ยິงยง เรื่องทอง , 2542)

โดยรวมแล้วจะเห็นได้ว่า ค่านิยมเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของสังคม ในแต่ละสังคมก็ย่อมมีค่านิยมที่เป็นของตนเองซึ่งอาจจะเหมือนหรือแตกต่างกับค่านิยมในอีกสังคมหนึ่งก็ได้ ประเทศไทยก็เช่นกัน ค่านิยมหลายอย่างได้ถูกถ่ายทอดและปลูกฝังต่อกันมา

ดังนั้น ค่านิยมในสังคมไทย จึงหมายถึง ค่านิยมที่คนไทยส่วนใหญ่มีความเชื่อและปฏิบัติตามกันมาเป็นระยะเวลายาวนาน และได้ยึดถือปฏิบัติสืบเนื่องกันจนเกิดเป็นลักษณะนิสัยประจำชาติซึ่งเป็นลักษณะค่านิยมเฉพาะ หรือ ค่านิยมทางระเบียบประเพณีของสังคมไทย (อุดุลย์ วิเชียรเจริญ , 2519 อ้างถึงใน สุนทรী โคมิน และ สนิท สมัคการ , 2522)

อย่างไรก็ตาม ค่านิยมของปัจเจกบุคคลหรือสังคมแต่ละแห่ง อาจมีบ่อเกิดหรือปัจจัยแตกต่าง บ่อเกิดหรือที่มาของค่านิยมส่วนมากจะมาจากหลายแห่ง เช่น ความเชื่อ ศาสนา การสั่งสอนอบรม แนวคิดที่ว่าดีงามแล้วนำมาปฏิบัติจนกลายเป็นค่านิยม ประสบการณ์ ความเคยชิน สภาพภูมิศาสตร์ เศรษฐกิจและการเมือง ตลอดจนสภาพที่เปลี่ยนแปลงและปรับปรุง ล้วนเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดค่านิยมได้ สำหรับบ่อเกิดของค่านิยมไทยนั้น ปัจจัยที่ทำให้เกิดค่านิยมไทยพอสรุปได้ดังนี้ (ยິงยง เรื่องทอง , 2542)

1. คำสอนของพระพุทธศาสนา ชาวไทยนับถือพุทธศาสนามานาน ดังนั้นพระพุทธศาสนาจึงเป็นวิถีชีวิตของคนไทย คนไทยได้ปลูกฝังคุณลักษณะตามหลักของพระพุทธศาสนา เช่น การทำบุญ ความซื่อสัตย์ ความกตัญญูกตเวที เป็นต้น

2. ความเชื่อในอำนาจของวัตถุมงคลหรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เช่น นิยมการทำพิธีอ่อนนออนเพื่อให้ พันทุข์ ได้รับความสุข สิ่งี่ปรารถนา หรือนิยมใช้เครื่องรางของขลัง ซึ่งถือว่าเป็นค่านิยมอันหนึ่ง ของคนไทย

3. ศาสนาพราหมณ์อันเป็นบ่อเกิดของศาสนาพุทธ ซึ่งก่อให้เกิดพิธีกรรมหรือแนวปฏิบัติ ต่างๆตามลัทธิความเชื่อ เช่นพิธีแรกนาขวัญ พิธีแต่งงาน พิธีขึ้นบ้านใหม่ เป็นต้น

4. การศึกษาอบรมเกี่ยวกับการปลูกฝังค่านิยม ก็ทำให้เกิดค่านิยมของคนและสังคมได้ ดังนั้น การอบรมสั่งสอนจึงเป็นบ่อเกิดของค่านิยม

5. วัฒนธรรมต่างชาติ เนื่องจากในปัจจุบันความเปลี่ยนแปลงทางสังคม ความ สะดวกสบายด้วยการคมนาคม ทำให้คนไทยของเราได้ประสบพบเห็น หรือสมาคมกับชาวต่างชาติ หรือวัฒนธรรมของชาติที่เจริญเช่น การแต่งงาน การเข้าสังคม เป็นต้น เห็นว่าดีงามเลยเกิดค่านิยม ขึ้น ดังนั้น วัฒนธรรมต่างชาติจึงเป็นบ่อเกิดของค่านิยมได้

นอกจากนี้ ประเทศไทยของเรายังอยู่ในภูมิภาคศาสตร์และภาวะเศรษฐกิจเช่นนี้ เราจึงนิยม ปลูกฝังแบบไทย เรือนไทย ชาวชนบทนิยมปลูกบ้านด้วยไม้ ในเมืองนิยมสร้างบ้านด้วยอิฐเสริม เหล็ก

ดังนั้น จึงเห็นได้ว่าค่านิยมของไทยมีปัจจัยหรือบ่อเกิดหลายอย่าง จากอดีตจนถึงปัจจุบัน ในอดีตพระพุทธศาสนา ศาสนาพราหมณ์ ความเชื่อ ระบบศักดินา แต่ปัจจุบันวิวัฒนาการของ สังคม ความเจริญด้านเทคโนโลยี การศึกษาภาวะเศรษฐกิจและการเมือง สภาพดังกล่าวนี้มี อิทธิพลสามารถบันดาลให้เกิดค่านิยมของสังคมไทยได้

สำหรับค่านิยมเพื่อสังคมไทยนั้น ได้มีผู้ที่ทำการศึกษาและค้นคว้าไว้หลายท่าน โดยเฉพาะ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ ซึ่งเป็นหน่วยงานที่มีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับ เอกลักษณะของชาติที่ได้ตระหนักว่า ในปัจจุบันพฤติกรรมของไทยมีแนวโน้มที่จะแปรเปลี่ยนไปใน แนวทางที่ไม่พึงประสงค์ของสังคม ที่เป็นเช่นนี้ ส่วนหนึ่งก็เนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงค่านิยมซึ่ง ถูกกำหนดโดยสภาพแวดล้อมและเทคโนโลยีแบบใหม่ จนมีผลกระทบต่อการประพฤติปฏิบัติของ บุคคลในสังคม วิธีการหนึ่งที่จะแก้ไขปัญหาดังกล่าวก็คือ การแสวงหาและกำหนดค่านิยมที่ เหมาะสมกับสภาพสังคม เพื่อสร้างความสำนึกทางค่านิยมที่พึงประสงค์และใช้ค่านิยมเป็น

แนวทางกำหนดและควบคุมพฤติกรรม รวมทั้งสกัดกั้นและแก้ไขค่านิยมที่ไม่พึงประสงค์ให้ลดน้อยลง

ดังนั้นทางสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ จึงได้ดำเนินโครงการค่านิยมเพื่อชีวิตและสังคมไทยขึ้น จนสามารถกำหนดค่านิยมพื้นฐาน 5 ประการ เมื่อวันที่ 17 มีนาคม 2525 ค่านิยมดังกล่าว ได้แก่

1. การพึ่งตนเอง ชยันหมั่นเพียรและมีความรับผิดชอบ
2. การประหยัดและออม
3. การมีระเบียบวินัยและเคารพกฎหมาย
4. การปฏิบัติตามคุณธรรมของศาสนา
5. ความรักชาติ ศาสน์ กษัตริย์

นอกจากนี้สุนทรী โคมิน และสนิท สัมคการ (2522) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “ ค่านิยมและระบบค่านิยมไทย : เครื่องมือในการสำรวจวัด “ พบว่า ค่านิยมส่งเสริมสังคมหลักของสังคมไทยมี 23 ประการ ได้แก่

1. ความเป็นตัวของตัวเอง
2. ความซื่อสัตย์
3. ความรับผิดชอบ
4. ความกตัญญูรู้คุณ
5. การปรับตัวเข้ากับโอกาสจังหวะสิ่งแวดล้อม
6. การรักษาน้ำใจ
7. การบังคับตัวเอง
8. ความมีน้ำใจเมตตา
9. ความสุภาพ
10. ความเอาจริงเอาจัง
11. การแสวงหาความรู้
12. ความกล้า
13. การประเมินตนและความรักสันโดษ
14. การมีอารมณ์สงบและสำรวจ
15. การให้อภัย
16. การมีแนวคิดกว้าง

17. ความรักใคร่ชอบพอ
18. ความอ่อนน้อมเชื่อฟัง
19. ความสะอาด
20. ความสนุกสนานร่าเริง
21. การพึ่งพาอาศัยกัน
22. ความคิดสร้างสรรค์
23. ความทะเยอทะยาน

ต่อมาใน พ.ศ. 2534 (ค.ศ. 1991) สุนทรี โคมินได้ศึกษาเรื่องค่านิยมในสังคมไทย (Psychology of the Thai people : values and behavior patterns) ได้แบ่งค่านิยมตามหลักเกณฑ์ค่านิยมวิถีทางปฏิบัติ (Instrument values) โดยเรียงตามลำดับความสำคัญ 9 กลุ่ม ซึ่งกลุ่มค่านิยมในลำดับต้นๆ จะเกี่ยวข้องกับโดยตรงกับบุคคลและเป็นแนวทางในการปฏิบัติ

กลุ่มค่านิยมในสังคมไทย (National character in the Thai nine value clusters)

1. การถือตนเป็นที่ตั้งหรืออัตตา (Ego orientation)
2. ความกตัญญูตอบแทนบุญคุณ (Grateful relation orientation)
3. ความสัมพันธ์ที่ราบรื่น (Smooth interpersonal orientation)
4. ความยืดหยุ่นและการปรับตัว (Flexibility and adjustment orientation)
5. ศาสนาและความเชื่อเรื่องวิญญาณ (Religio – psychical orientation)
6. การศึกษาและแข่งขัน (Education and competence orientation)
7. การพึ่งพาอาศัยกัน (Interdependence orientation)
8. ความรักสนุก (Fun – pleasure orientation)
9. การประสบความสำเร็จในงานอาชีพ (Achievement – task orientation)

ในการปลูกฝังค่านิยมและจริยธรรมของคนในสังคมนั้น นอกจากจะเป็นหน้าที่ของสถาบันหลักในสังคมไม่ว่าจะเป็นครอบครัว โรงเรียน และศาสนาแล้ว สื่อมวลชนก็นับได้ว่ามีบทบาทสำคัญในการปลูกฝังค่านิยมและจริยธรรมสู่ผู้รับได้เช่นกัน ซึ่งอาจจะเป็นไปได้โดยตั้งใจหรือไม่ก็ตาม โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อโทรทัศน์ ซึ่งเป็นสื่อมวลชนที่ได้รับค่านิยมจากคนในสังคมมากที่สุด ด้วยเหตุนี้ได้มีนักวิจัยนำค่านิยมที่ปรากฏในสื่อมวลชนมาเป็นกรอบแนวคิดในการศึกษาวิจัยในประเด็นเกี่ยวกับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากสื่อมวลชนประเภทสื่อโทรทัศน์ ดังนี้

ธีรนาถ เกิดสุคนธ์ (2525) ได้ศึกษาถึงอิทธิพลทางจริยธรรมจากสื่อละครโทรทัศน์ที่มีต่อเยาวชน โดยได้ทำการศึกษาเฉพาะนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนรัฐบาลสังกัดกรมสามัญศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่ได้รับอิทธิพลทางจริยธรรมจากสื่อละครโทรทัศน์ตามพฤติกรรมของตัวละครที่กระตุ้นให้ทำดี และเหตุการณ์ที่มีอิทธิพลต่อนักเรียน ซึ่งอิทธิพลทางจริยธรรมจากสื่อละครโทรทัศน์ตามพฤติกรรมของตัวละครทำให้นักเรียนเรียนรู้ค่านิยมที่พึงประสงค์ต่างๆ

บำรุง สุขพรรณ (2525) ศึกษาเรื่อง “ บทบาทของสื่อมวลชนในการเผยแพร่และปลูกฝังค่านิยมที่พึงประสงค์ต่อเยาวชนไทย ” ซึ่งได้ทำการศึกษาจากนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สังกัดส่วนกลาง กรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ จากโรงเรียนจำนวน 104 แห่ง พบว่า นักเรียนได้รับข่าวสารเกี่ยวกับค่านิยมและคุณธรรมจากสื่อมวลชนประเภทวิทยุและโทรทัศน์มากที่สุด โดยที่ค่านิยมพื้นฐานและคุณธรรมที่นักเรียนนำไปใช้มากที่สุดคือ การแสดงความรักชาติ และเทิดทูนศาสนาและพระมหากษัตริย์ รองลงมาคือ ค่านิยมเกี่ยวกับการพึ่งตนเอง การขยันหมั่นเพียรและมีความรับผิดชอบ การประหยัดและการออม การมีระเบียบวินัยและเคารพกฎหมาย และการปฏิบัติตามคุณธรรมของศาสนา ตามลำดับ

สุพัชรา คุณากาญจน์ (2529) ศึกษาการวิเคราะห์เนื้อหาด้านจริยธรรมในละครโทรทัศน์ พบว่า รายการโทรทัศน์ทั้งหมดมีรายการที่มีเนื้อหาด้านจริยธรรมทั้งด้านบวกและด้านลบ โดยเนื้อหาทางจริยธรรมด้านบวกและด้านลบที่นำเสนอมากที่สุด คือ เนื้อหาเกี่ยวกับความยึดมั่นในคุณธรรม รายการโทรทัศน์ที่เสนอเนื้อหาทางจริยธรรมทั้งด้านบวกและด้านลบสูง คือ รายการละครและภาพยนตร์ รายการข่าวเสนอเนื้อหาจริยธรรมด้านบวกมากที่สุดเกี่ยวกับความรักชาติและเนื้อหาเกี่ยวกับจริยธรรมด้านลบที่เสนอมากที่สุดเกี่ยวกับความยึดมั่นในคุณธรรม รายการสารคดีส่วนใหญ่จะเสนอเนื้อหาจริยธรรมด้านบวกและเสนอในเรื่องความรักชาติมากที่สุด รายการบันเทิงเสนอเนื้อหาจริยธรรมด้านบวกมากที่สุดเกี่ยวกับความมีสติปัญญา ในขณะที่เนื้อหาจริยธรรมด้านลบที่เสนอมากที่สุดเกี่ยวกับความยึดมั่นในคุณธรรม ส่วนรายการละครและภาพยนตร์เสนอเนื้อหาจริยธรรมทั้งด้านบวกและด้านลบมากที่สุดเกี่ยวกับความยึดมั่นในคุณธรรม นอกจากนี้ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีความเห็นว่า เนื้อหาจริยธรรมที่นำเสนอในรายการโทรทัศน์ไม่ว่าจะเป็นด้านบวกหรือด้านลบ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

อภิญา ศรีรัตนสมบุญ (2534) ศึกษาเรื่อง “ การวิเคราะห์ละครโทรทัศน์ชุดคุณกรรม ในการถ่ายทอดความเชื่อและค่านิยมในสังคมไทย ” ในการวิเคราะห์ตัวบทละคร พบว่า

ละครโทรทัศน์ชุดนี้ได้ถ่ายทอดแนวคิดที่สะท้อนความเชื่อและค่านิยมรวม 6 แนวคิดสำคัญ คือ แนวคิดในเรื่องความรัก แนวคิดในเรื่องความรับผิดชอบต่อครอบครัว แนวคิดในเรื่องบทบาททางสังคมตามลักษณะทางเพศ แนวคิดในเรื่องการดำรงชีวิต แนวคิดในเรื่องความไม่เท่าเทียมกันและแนวคิดที่เกี่ยวกับศาสนาและความเชื่อ โดยแนวคิดเหล่านี้ได้รับการถ่ายทอดผ่านทางคำพูดและการกระทำของตัวละครเป็นส่วนใหญ่

สำหรับเด็กแล้ว การ์ตูนถือว่าเป็นสื่อที่มีความใกล้ชิดกับเด็กมาก เนื่องจากเป็นสื่อที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ตื่นเต้น น่าติดตาม เข้าใจเรื่องได้ง่าย แต่อย่างไรก็ตาม การ์ตูนที่มีคุณภาพมักจะสอดแทรกแง่คิดด้านคติธรรมสอนใจไว้ด้วย โดยไม่让孩子รู้สึกว่าถูกสอน แต่ในทางตรงกันข้ามการ์ตูนที่ด้อยคุณภาพสามารถสร้างค่านิยมและทัศนคติที่ผิดๆแก่เด็กได้ ในขณะเดียวกันเด็กนั้นก็อยู่ในวัยที่กำลังพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา สังคม จริยธรรม ถ้าการ์ตูนพัฒนาของเด็กมีด้านใดด้านหนึ่งบกพร่อง ก็มักจะฝังติดตัวไปจนโตยากที่จะเปลี่ยนแปลงแก้ไข

ด้วยเหตุนี้ รายการภาพยนตร์การ์ตูนที่แพร่ภาพออกอากาศทางโทรทัศน์จึงมีส่วนในการปลูกฝังค่านิยมต่างๆทั้งทางบวกและทางลบได้ หรืออาจกล่าวได้ว่า การเรียนรู้ค่านิยมของผู้ชมจากรายการการ์ตูนเป็นผลของสื่อมวลชนอีกรูปแบบหนึ่งที่เกิดขึ้นกับผู้ชม โดยที่การศึกษาค่านิยมส่งเสริมสังคมที่ปรากฏในรายการโทรทัศน์ประเภทการ์ตูนนั้น ได้มีผู้นำมาเป็นกรอบความคิดในการศึกษาวิจัยเช่นกัน เช่น

พรชัย เชนงเดช (2532) ได้วิเคราะห์เนื้อหาด้านจริยธรรมของภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็กที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า เนื้อหาจริยธรรมด้านบวกที่ปรากฏมากที่สุดในการ์ตูนที่ศึกษาจำนวน 13 เรื่อง ได้แก่ ความสามัคคี รองลงมาคือ ความมีเหตุผล ความเมตตา กรุณา ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ความขยันหมั่นเพียร ความกตัญญู กตเวทิตะ และความประหยัด โดยที่จริยธรรมทั้งด้านบวกและด้านลบส่วนใหญ่ ไม่มีความแตกต่างกันทางสถิติ

จุฑามาศ สุกิจจานนท์ (2539) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “ จริยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์ ” โดยได้ทำการวิเคราะห์จากเรื่อง สโนไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด เจ็อกน้อย ผจญภัยและเดอะ ไลอ้อน คิงส์ ถึงจริยธรรมด้านความรักพวกพ้อง ความเคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่ ความกตัญญู ความรับผิดชอบ ความเมตตา ความกล้าหาญ และความเคารพในสิทธิของตนเอง และของผู้อื่น รวมทั้งการวิเคราะห์สิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรมดังกล่าว พบว่า เนื้อหาได้สื่อ

ความหมายด้านจริยธรรมและสิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรมดังกล่าวผ่านทางลักษณะและการแสดงออกของตัวละคร ภาพและมุขล้อขบขัน เสียง และแสงสี ซึ่งผู้รับสารสามารถรับรู้และตีความสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนดังกล่าวได้ถูกต้อง

ภัทรหทัย มังคะदानะรา (2541) ได้ศึกษาลักษณะของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น 10 เรื่อง ที่ผ่านการขอลิขสิทธิ์และตีพิมพ์อย่างถูกต้องตาม พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ในประเทศไทย ตั้งแต่ พ.ศ. 2536 - 2540 พบว่า ลักษณะวีรบุรุษตั้งแต่ชีวิตในวัยเด็กจนถึงวัยผู้ใหญ่ได้รับการฝึกฝนจนมีความสามารถด้านต่างๆเพิ่มขึ้น ได้ผจญภัยและพบอุปสรรคต่างๆนานา ได้กลับเข้าสู่สังคม ช่วยเหลือสังคม เพื่อนมนุษย์และประเทศชาติจนได้รับการยกย่องชมเชยว่าเป็นผู้มีความสามารถเหนือผู้อื่น โดยลักษณะของวีรบุรุษจะเน้นความสามารถในเชิงกีฬา เชิงการต่อสู้ จากความมุ่งมั่นมานะพยายามฝึกฝนตนเอง และแสวงหาความรู้ แม้จะมีคุณลักษณะทั้งทางด้านที่ดีและไม่ดี แต่ก็ได้ปรับปรุงตนเองและแสดงออกซึ่งความเป็นผู้มีคุณธรรม เหมาะที่จะเสริมสร้างประสบการณ์ทางอ้อมแก่เด็ก และเสริมสร้างคุณธรรม ปลูกฝังนิสัยที่ดีให้เกิดขึ้นแก่เด็ก โดยใช้ภาพและสัญลักษณ์ที่ทำให้เด็กเข้าใจได้ง่ายขึ้น

เนื่องจากความโดดเด่นในเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์เรื่อง เณรน้อยเจ้าปัญญา ในการนำเสนอค่านิยมที่ส่งเสริมสังคมแก่ผู้ชม ประกอบกับนักวิชาการทางด้านสาระบันเทิงหลายท่านได้ชี้ให้เห็นว่ารายการสาระบันเทิงที่มีประสิทธิภาพ ส่งผลทำให้ผู้ชมเกิดการเรียนรู้ค่านิยมตลอดจนพฤติกรรมส่งเสริมสังคม (Nariman , 1993 อ้างถึงใน Kant Udompim , 1997) ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจนำการเรียนรู้ค่านิยมของผู้ชมจากการชมรายการสาระบันเทิงประเภทการ์ตูนประกอบในการศึกษาถึงการเรียนรู้ค่านิยมของผู้ชมจากการชมรายการสาระบันเทิงประเภทการ์ตูนเพื่อวัดระดับการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมจากการชมภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “เณรน้อยเจ้าปัญญา” ของผู้ชม ซึ่งประเด็นค่านิยมเพื่อสังคมที่ใช้วัด ได้แก่ ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ ความสามัคคี ความสุขุมรอบคอบ การพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน ความยุติธรรม ความพยายาม ความเมตตา ความอ่อนน้อม ความอดทนอดกลั้น การให้อภัย ความเชื่อมั่นในตนเอง ความกตัญญูกตเวทิต การมีไหวพริบปฏิภาณ และความกล้าหาญและเพื่อเป็นการลดความลำเอียงในการตอบแบบสอบถามของผู้ตอบ ผู้วิจัยจึงได้นำค่านิยมในเชิงลบมาเป็นประเด็นคำถามอีก 5 ข้อ คือ ความเห็นแก่ตัว ความโลภ ความมีเล่ห์เหลี่ยม การยึดตัวเองเป็นหลัก และความสับปรับหลอกลวง ภายใต้คำถามนำวิจัยที่ว่า

“ ผู้ชมมีระดับการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่อง เณรน้อยเจ้าปัญญา หรือไม่ อย่างไร ”

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) และแนวคิดแม่แบบ (Modeling)

โทรทัศน์เป็นสื่อมวลชนที่มีบทบาทและอิทธิพลต่อผู้ชมโดยเฉพาะเด็กและเยาวชน จนมักจะมีคนกล่าวเสมอว่า โทรทัศน์เป็นเสมือนดาบสองคม ให้ผลทั้งทางบวกและทางลบต่อความคิด ความเชื่อ ทศนคติ การเรียนรู้และพฤติกรรมของเด็ก ด้วยการเลียนแบบพฤติกรรมทั้งที่พึงปรารถนาและไม่พึงปรารถนาของสังคมผ่านการชมโทรทัศน์นั่นเอง ดังนั้น ความเป็นแม่แบบในเชิงพฤติกรรมจึงเป็นผลของสื่อมวลชนอีกรูปแบบหนึ่งที่เกิดต่อผู้ชมที่ผู้วิจัยให้ความสนใจนำมาเป็นกรอบในการศึกษาถึงผลของรายการสาระบันเทิงประเภทการ์ตูนที่มีต่อผู้ชมในครั้งนี้ ด้วยการนำทฤษฎีทางจิตวิทยาเรื่องการเรียนรู้ทางสังคมผ่านแม่แบบมาประยุกต์ใช้กับงานวิจัยทางด้านนิเทศศาสตร์เพื่อศึกษาผลที่เกิดขึ้น

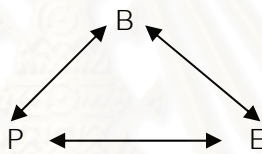
ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม เป็นทฤษฎีที่ได้รับแนวความคิดพื้นฐานมาจากการเรียนรู้แบบสิ่งเร้าและปฏิกิริยาตอบกลับ (Stimulus – response Learning) (Baran และ Devis , 1995 อ้างถึงใน Kant Udompim , 1997) แต่อย่างไรก็ตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมร่วมสมัยได้พัฒนาขยายขอบเขตของแนวความคิดไปเกินกว่าการเรียนรู้แบบสิ่งเร้าและปฏิกิริยาตอบสนอง (Bandura , 1977)

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Bandura , 1977) กล่าวไว้ว่า พฤติกรรมของบุคคล นอกเหนือเกิดจากปฏิกิริยาสะท้อนเบื้องต้น (elementary reflex) แล้ว บุคคลไม่ได้ถูกเตรียมให้ เกิดพฤติกรรมอื่น ๆ ได้เอง แต่จะต้องมีการเรียนรู้พฤติกรรมเหล่านั้นทั้งสิ้น โดยพฤติกรรมของบุคคล ได้มาจากตัวแทนทางสัญลักษณ์ (symbolic representations) ที่สามารถให้ข้อมูลข่าวสารอันเป็นพื้นฐานแก่พฤติกรรมที่เกิดขึ้นในภายหลัง ดังนั้นรูปแบบพฤติกรรมอันใหม่ของบุคคลสามารถเกิดขึ้นได้จากการสังเกตคนอื่นหรือแม่แบบทางสื่อมวลชน หรืออาจกล่าวได้ว่า การเรียนรู้พฤติกรรมใหม่เหล่านั้น สามารถเรียนรู้ได้โดยประสบการณ์ตรงหรือไม่ก็โดยการสังเกต แต่อย่างไรก็ตาม สิ่งที่แตกต่างกันจากการเรียนรู้แบบสิ่งเร้าและปฏิกิริยาตอบกลับประการหนึ่งก็คือ บุคคลไม่ต้องการแรงเสริมในการแสดงออกซึ่งพฤติกรรมอันใหม่นี้

นอกจากนี้ Bandura ได้อธิบายกระบวนการการเกิดพฤติกรรมของบุคคลในรูปแบบของการมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันอย่างต่อเนื่อง ระหว่างองค์ประกอบ 3 ประการ คือพฤติกรรม (behavior) องค์ประกอบของบุคคล (personal factors) และอิทธิพลของสภาพแวดล้อม (environmental influences) โดยที่องค์ประกอบทั้ง 3 ต่างก็เป็นตัวกำหนดซึ่งกันและกัน ซึ่ง Bandura เรียก

แนวความคิดนี้ว่าเป็น สามองค์ประกอบซึ่งกำหนดกันและกัน (Triadic Reciprocal Determinism) (Bandura ,1986 อ้างถึงใน วีระพร อุวรรณโณ , 2532)

ตัวบุคคล หมายถึง ความสามารถทางกายภาพ ทักษะ สติปัญญา ความรู้ ความคิด บุคลิกภาพ สภาพจิตใจและอารมณ์ ความรู้สึก ประสบการณ์ และทุกสิ่งทุกอย่างที่ประกอบกับกัน ขึ้นเป็นตัวบุคคล ปัจจัยที่ 2 คือ พฤติกรรมที่แสดงออกมาของแต่ละบุคคลอันเป็นผลมาจาก ลักษณะของตัวบุคคลและสภาพแวดล้อม ส่วนปัจจัยสุดท้ายคือ สภาพแวดล้อมหรือสิ่งที่อยู่รอบตัว ซึ่งอาจจะมีอิทธิพลทางด้านจิตใจและกายภาพแก่ตัวบุคคลและต่อการแสดงพฤติกรรมของบุคคลและประสบการณ์ใดๆ ด้วยการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงจากสิ่งที่คุณคนนั้นมีประสบการณ์หรือสังเกตเห็นทั้งโดยตรงและโดยอ้อม (observation learning) หรือเป็นการเรียนรู้โดยถือเป็นแบบอย่างบุคคลอื่น โดยบุคคลที่เรียนรู้ทำหน้าที่เป็นผู้สังเกต (observer) (Bandura , 1977)



จากภาพจะเห็นว่า B P และ E ล้วนแล้วแต่มีลูกศรเข้าหากัน ซึ่งหมายความว่ามามีอิทธิพลเป็น เหตุ - ผล ซึ่งกันและกัน (reciprocal causation) ตัวอย่างเช่น นักเรียนที่เข้าไปเรียนในห้องซึ่งเพื่อนนักเรียนส่วนมากเป็นคนขยัน สภาพแวดล้อมเช่นนี้ (E) มีผลให้นักเรียน (P) เชื่อว่าความขยันเป็นบรรทัดฐานของกลุ่มนี้ ซึ่งมีผลให้นักเรียนมีพฤติกรรม (B) แสดงออกถึงความขยันไปด้วย แล้วพฤติกรรมที่แสดงออกซึ่งความขยันของนักเรียน ก็ทำหน้าที่เป็นสภาพแวดล้อม (E) ให้กับคนอื่นๆ ด้วย ซึ่งทำให้เกิดปัจจัย 3 ปัจจัยซึ่งกันและกัน (triadic reciprocal determinism) ดังที่กล่าวไปแล้ว (วีระพร อุวรรณโณ , 2532)

จากแนวความคิดของ Bandura (1977) ที่กล่าวว่า บุคคลจะเรียนรู้พฤติกรรมใหม่ๆจากการสังเกตพฤติกรรมของบุคคลอื่นๆหรือพฤติกรรมของบุคคลที่ปรากฏในสื่อมวลชน ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า การเรียนรู้มักเป็นเรื่องของการทำพฤติกรรมการประมวลข่าวสาร อันได้แก่ คำพูด ลายลักษณ์อักษร ลักษณะหรือรายละเอียดของการทำพฤติกรรมและสภาพแวดล้อมของการทำพฤติกรรม โดยที่การเรียนรู้การทำพฤติกรรมส่วนมากมาจากการสังเกตตัวแบบซึ่งเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยบุคคลจะสังเกตพฤติกรรมของบุคคลอื่นแล้วสร้างความคิดว่าจะสร้าง

พฤติกรรมใหม่ได้อย่างไร ความคิดนี้ได้จากการรับข้างสารต่างๆมาประมวล โดยแปลสภาพเป็น การแทนด้วยสัญลักษณ์ที่จะเป็นเครื่องชี้แนะการกระทำในโอกาสต่อมา (ธีระพร อุวรรณโณ , 2532)

ตัวแบบ (modeling) หมายถึง กระบวนการทำให้เหมือนทางจิตใจ คือได้รวมเอา กระบวนการทางจิตวิทยาในการรับข้างสาร เก็บจำข้างสาร การกระทำและการจูงใจเข้าไว้ด้วย ซึ่ง อิทธิพลของการมีตัวแบบมีผลกระทบทางจิตกว้างขวางกว่าการเลียนแบบ (imitation) เพราะการ เลียนแบบเป็นเพียงการทำพฤติกรรมเหมือนตัวแบบเท่านั้น (Bandura , 1986 อ้างถึงใน ธีระพร อุวรรณโณ , 2532) ทั้งนี้ แม่แบบในเชิงบวกที่แสดงออกซึ่งพฤติกรรมที่เหมาะสมเป็นที่ยอมรับของ สังคมมีแนวโน้มที่จะทำให้บุคคลเรียนรู้พฤติกรรมที่น่าพึงปรารถนาของสังคม ในขณะที่เดียวกัน แม่แบบในเชิงลบที่มีพฤติกรรมตรงกันข้ามกับแม่แบบในเชิงบวก ก็มีผลส่งเสริมให้บุคคลมี พฤติกรรมที่ไม่เป็นที่ต้องการของสังคมได้ (Bandura , 1977)

ดังนั้น การเรียนรู้จากตัวแบบ (modeling) จึงเป็นเทคนิคการปรับพฤติกรรมเทคนิคหนึ่ง ซึ่งใช้ แนวคิดของ Bandura ที่ว่า บุคคลสามารถเรียนรู้พฤติกรรมจากการสังเกตพฤติกรรมของบุคคลอื่น เพื่อเป็นแบบอย่างและเป็นแนวทางในการแสดงพฤติกรรมใหม่ และรวบรวมความรู้เพื่อนำไปใช้ แสดงพฤติกรรมนั้นๆต่อไป การเรียนรู้จากตัวแบบยังช่วยลดความผิดพลาดจากการลองผิดลองถูก พฤติกรรมส่วนใหญ่ของบุคคลจึงได้รับอิทธิพลจากตัวแบบที่มีอยู่ในสังคมเป็นจำนวนมากจากการ สังเกตพฤติกรรม และผลของการแสดงพฤติกรรมของบุคคลอื่น (Bandura , 1977)

Bandura ได้กล่าวถึงตัวแบบที่สามารถผ่านสื่อได้ว่ามี 4 ประเภทด้วยกัน คือ (Bandura , 1986 อ้างถึงใน ธีระพร อุวรรณโณ , 2532)

1. การมีตัวแบบทางพฤติกรรม (behavioral modeling) หมายถึง การมีตัวแบบที่แสดง พฤติกรรมให้บุคคลเห็น เช่น พ่อสูบบุหรี่ให้ลูกเห็น ครูทิ้งขยะลงถังขยะให้นักเรียนเห็น เป็นต้น แบบ ดูราเห็นว่าการมีตัวแบบทางพฤติกรรมมีความสำคัญต่อการสอนพฤติกรรมใหม่มาก ส่วนมากจะ เกิดขึ้นโดยตัวแบบไม่ได้ตั้งใจจะแสดงให้เป็นแบบอย่างแก่ผู้สังเกตโดยตรง

2. การมีตัวแบบทางวาจา (verbal model) หมายถึง การมีตัวแบบที่พูดออกหรือเขียนบอก ว่าจะทำอะไรได้อย่างไร มนุษย์สามารถทำสิ่งต่าง ๆ ได้มากมายจากการฟัง การพูดบอกของผู้อื่น หรือจากการอ่านสิ่งที่ผู้อื่นเขียนขึ้น เช่น การประกอบอุปกรณ์ต่าง ๆ เข้าด้วยกัน การศึกษาวิชา

ต่าง ๆ จากหนังสือ การมีตัวแบบทางวาจา^{นี้}อาจใช้ประกอบกับการมีตัวแบบทางพฤติกรรม หรือตัวแบบสัญลักษณ์ หรือตัวแบบสัมผัสร่วมด้วยได้

3. การมีตัวแบบสัญลักษณ์ (symbolic modeling) หมายถึง การมีตัวแบบภาพผ่านสื่อ ต่าง ๆ คือ วิดีโอเทป วีดิทัศน์ (videotape) จานภาพ (video disk) ภาพยนตร์ หนังสือ คอมพิวเตอร์ และสื่อภาพอื่น ๆ การมีตัวแบบสัญลักษณ์ผ่านทางสื่อมวลชน เช่น ภาพยนตร์โทรทัศน์และหนังสือพิมพ์นั้นนับวันจะมีอิทธิพลต่อมนุษย์มากขึ้น มนุษย์ทุกวัยเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ มากมายทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรมผ่านสื่อเหล่านี้ สิ่งที่เป็นรูปธรรม ได้แก่ ทรงผมหรือกิริยาอาการที่แปลกใหม่ และที่เป็นนามธรรม ได้แก่ ความเชื่อ เจตคติ และค่านิยมต่าง ๆ

4. การมีตัวแบบสัมผัส (kinesthetic modeling) ใช้ประโยชน์ได้มากกับการสอนให้คนหูหนวกและตาบอดฝึกพูด ผู้เรียนจะพยายามเลียนแบบเสียงของครูโดยการสัมผัสริมฝีปากและคอของครูซึ่งเป็นตัวแบบให้กับนักเรียน ส่วนคนตาบอดหรือตาพิการแต่ฟังเสียงได้ยินก็สามารถเรียนการพูดได้จากการสัมผัสประกอบคำอธิบายด้วยวาจาจากครู

จะเห็นได้ว่า ตัวแบบเป็นสิ่งที่ต่อการเรียนรู้โดยการสังเกต โดยเฉพาะตัวแบบสัญลักษณ์จากสื่อโทรทัศน์ เนื่องจากเป็นตัวแบบที่มีอิทธิพลในสังคมเนื่องจากสามารถสื่อให้ผู้สังเกตได้รับรู้ได้ทั้งภาพ สีและเสียงพร้อมกัน ซึ่งจะช่วยให้เกิดความตั้งใจในการสังเกตได้ (Bandura , 1977) ทั้งนี้ การที่บุคคลสามารถเรียนรู้จากการสังเกตได้นั้น ต้องประกอบไปด้วยกระบวนการ 4 กระบวนการ ซึ่งกระบวนการทั้ง 4 มีความจำเป็นอย่างยิ่งในกระบวนการเรียนรู้จากการสังเกต ถ้าขาดกระบวนการใดกระบวนการหนึ่งไป การเรียนรู้จากการสังเกตย่อมไม่สมบูรณ์ กระบวนการเรียนรู้จากแม่แบบทั้ง 4 ประกอบไปด้วย (Bandura , 1986 อ้างถึงใน วีระพร อุวรรณโณ , 2532)

1. กระบวนการใส่ใจ (attentional processes) หมายถึง กระบวนการที่มนุษย์ใส่ใจ และสนใจในการรับรู้พฤติกรรมของตัวแบบ กระบวนการนี้เป็นพื้นฐานที่จำเป็นต่อการเรียนรู้จากการสังเกต และเป็นตัวกำหนดว่าจะเลือกสังเกตจากตัวแบบใด หรือเลือกพฤติกรรมใดจากตัวแบบนั้น ปัจจัยหลักที่มีอิทธิพลต่อกระบวนการใส่ใจ ได้แก่

1.1 คุณสมบัติของกิจกรรมที่เป็นตัวแบบ อัตราและระดับของการเรียนรู้จากการสังเกต เป็นผลมาจากกิจกรรมของตัวแบบที่มีความเด่นชัด จำแนกได้และมีความซับซ้อนน้อย การกระทำที่มีลักษณะง่าย ๆ มีความเด่นชัดสูงจะเรียนรู้ได้โดยผ่านการสังเกต อย่างไรก็ตามในเด็กเล็กซึ่งทำ

ให้เขาได้ง่ายและขาดทักษะในการใส่ใจ จะเรียนรู้อย่างไรใส่ใจได้ยาก ถึงแม้ว่าเป็นการเรียนรู้การกระทำง่าย ๆ การดึงดูการใส่ใจที่เป็นธรรมชาติในกิจกรรมที่เป็นตัวแบบช่วยในการเรียนรู้จากการสังเกต ตัวอย่าง เช่น เด็กทารกจะใส่ใจกับกิจกรรมของตัวแบบที่เด่นชัดในด้านวัตถุและเสียงได้ดีกว่าตัวแบบลักษณะเหมือนกัน พ่อแม่จึงพยายามแสดงพฤติกรรมที่เห็นเด่นชัดเพื่อเป็นตัวแบบให้เด็กใส่ใจ คุณสมบัติของกิจกรรมที่เป็นตัวแบบจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยในการเรียนรู้จากการสังเกต

1.2 การกำหนดผู้สังเกต กระบวนการใส่ใจไม่ได้เป็นเพียงการรับข้อมูลทางความรู้สึกอย่างง่ายที่มากกระทบต่อบุคคล แต่ยังรวมถึงการสำรวจแนวทางของตนเองต่อสภาพแวดล้อมและการรับรู้ที่มีความหมายจากเหตุการณ์ที่มีตัวแบบ การรับรู้ที่เกิดจากความเข้าใจมาก่อนความสามารถทางปัญญาและการรับรู้ของผู้สังเกตจึงเป็นตัวจำกัดความสามารถในการเรียนรู้จากการสังเกต ถ้าเหตุการณ์ที่มีตัวแบบเกิดขึ้นในอัตราหรือระดับที่ซับซ้อนเกินกว่าทักษะทางปัญญาของผู้สังเกตแล้ว ก็จะไม่เกิดการเรียนรู้จากการสังเกต ด้วยเหตุนี้การแสดงผลพฤติกรรมซ้ำ ๆ ของตัวแบบจึงจำเป็นต่อการเข้าใจอย่างเพียงพอ อิทธิพลของตัวแบบมีผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและเชื่อถือได้เมื่อปรับความสามารถทางปัญญาของผู้สังเกตได้ ถ้าผู้สังเกตมีทักษะทางปัญญาและความรู้มาก่อนมากเท่าไร ยิ่งทำให้การเรียนรู้จากการสังเกตเพิ่มมากขึ้นเท่านั้น

1.3 คุณค่าของการใช้ประโยชน์ การแสดงผลพฤติกรรมตามตัวแบบจะแปรผันตามการใช้ประโยชน์ต่อสภาพแวดล้อม พฤติกรรมที่มีความสำเร็จเป็นประโยชน์ต่อผู้สังเกตก็จะได้รับการใส่ใจมากกว่าพฤติกรรมที่ไม่มีประโยชน์ การเลือกใส่ใจเป็นผลมาจากความคาดหวังจากการเปรียบเทียบสถานการณ์ต่าง ๆ ว่าตัวแบบในเหตุการณ์มีประโยชน์ต่อผู้สังเกตหรือไม่ ถ้ามีประโยชน์ก็จะเกิดการใส่ใจที่จะกระทำตามตัวแบบมากขึ้น และคาดหลังจากผลกรรมที่เกิดจากประสบการณ์ตรงของผู้สังเกต บุคคลจะให้ความสนใจอย่างมากต่อการกระทำที่ตัวแบบได้รับรางวัลหรือได้รับผลกระทบทางบวก นั่นคือผู้สังเกตจะให้ความสนใจและกระทำพฤติกรรมตามตัวแบบที่เกิดประโยชน์แต่จะละเลยหรือหลีกเลี่ยงกระทำพฤติกรรมที่ไม่เกิดประโยชน์หรือเกิดผลไม่ดี

1.4 การโน้มน้าวให้เกิดความดึงดูดใจ ตัวแบบที่น่าสนใจหรืออาจจะได้รับรางวัลมีแนวโน้มจะได้รับการใส่ใจมากกว่าตัวแบบที่ขาดคุณลักษณะดึงดูดใจและจะถูกละเลยหรือปฏิเสธการใส่ใจ ถึงแม้ว่าจะมีคุณสมบัติดีมากในด้านอื่น ๆ ก็ตาม

2. กระบวนการเก็บจำ (retention processes) เป็นกระบวนการรวบรวมรูปแบบพฤติกรรมที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรมของตัวแบบแล้วเก็บจำไว้ การสังเกตพฤติกรรมจากตัวแบบจะไม่มี

อิทธิพลต่อบุคคลเลยถ้าจำพฤติกรรมที่สังเกตไม่ได้ การเก็บจำพฤติกรรมของตัวแบบเป็นความจำในรูปแบบของสัญลักษณ์ซึ่งจะกลายเป็นความจำที่ถาวร ความสามารถในการจำพฤติกรรมโดยใช้สัญลักษณ์นี้ ต้องอาศัยการเรียนรู้จากการสังเกตเป็นอย่างมาก

การถ่ายโยงให้อยู่ในรูปสัญลักษณ์ การเก็บจำนี้จะนำไปสู่การถ่ายโยงพฤติกรรมและการสร้างลักษณะข้อมูลใหม่เกี่ยวกับเหตุการณ์นั้น ๆ พฤติกรรมของตัวแบบส่วนใหญ่จะมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องมากมายเกินกว่าที่จะจดจำหรือพรรณนาได้หมด ดังนั้นผู้เรียนจึงต้องโยงสิ่งที่สังเกตได้มาสรุปเป็นสัญลักษณ์ทางมโนภาพและคำพูด เพื่อให้ได้ลักษณะและโครงสร้างที่สำคัญของพฤติกรรมจากตัวแบบ การถ่ายโยงให้อยู่ในรูปของสัญลักษณ์นี้ช่วยให้เก็บจำพฤติกรรมที่สังเกตจากตัวแบบง่ายขึ้นมาก เพราะสัญลักษณ์เหล่านี้จะเป็นตัวแทนทางปัญญาในรูปของมโนทัศน์ กฎ และข้อความต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยให้แสดงพฤติกรรมตามตัวแบบได้

นอกจากนี้การเก็บจำจะได้ผลมากขึ้น ถ้าผู้สังเกตทบทวนสิ่งที่จำไว้เสมอ ๆ โดยการทบทวนทางปัญญาเป็นการนำแบบพฤติกรรมของตัวแบบมาทบทวนในใจว่าจะควรจำในลักษณะใดหรือ ทบทวนการกระทำตามแบบแผนการกระทำที่ได้สังเกตมา บุคคลที่มีการทบทวนทางปัญญาและทางารกระทำมากก็มีโอกาสจะเก็บจำแบบแผนพฤติกรรมของตัวแบบไว้ได้มาก บุคคลใดที่มีทักษะทางปัญญาดี และโครงสร้างทางปัญญาเป็นระบบที่เป็นระเบียบ ก็สามารถเก็บจำแบบแผนพฤติกรรมต่าง ๆ ที่พบเห็นได้มากกว่าบุคคลที่มีลักษณะนี้น้อย

3. กระบวนการกระทำ (production processes) เป็นกระบวนการแปลงมโนทัศน์ทางสัญลักษณ์ให้เป็นการกระทำที่เหมาะสม การกระทำที่เป็นแบบส่วนใหญ่นี้ นำเสนอเป็นมโนทัศน์และกฎของการกระทำที่เฉพาะเจาะจง การสร้างพฤติกรรมเป็นผลมาจากการจัดระยะการตอบสนองของการกระทำอย่างถูกต้องตรงตามมโนทัศน์ของการกระทำนั้น กระบวนการสร้างพฤติกรรมในระยะแรกจะเกี่ยวข้องกับกระบวนการจับคู่ของมโนทัศน์ คือ เมื่อผู้สังเกตเริ่มแสดงพฤติกรรมตามตัวแบบแล้ว จะมีการเปรียบเทียบการกระทำของตนกับมโนทัศน์เกี่ยวกับพฤติกรรมนั้น ถ้าผู้สังเกตมีมโนทัศน์ของพฤติกรรมถูกต้องมากเท่าไรการแสดงพฤติกรรมก็ยิ่งถูกต้องมากขึ้นเท่านั้น

การที่ผู้สังเกตจะแสดงพฤติกรรมตามตัวแบบได้ดีเพียงใด ย่อมขึ้นกับความพร้อมทางกายในการทำตามตัวแบบและทำพฤติกรรมย่อยต่าง ๆ ได้หรือไม่ นอกจากนี้ยังขึ้นกับการได้รับข้อมูลย้อนกลับทั้งจากการสังเกตตนเอง หรือจากคำบอกกล่าวของผู้อื่นอีกด้วย

4. กระบวนการจูงใจ (motivational processes) เนื่องจากบุคคลจะไม่ทำพฤติกรรมทุกอย่างที่ได้เรียนรู้มา ทั้งที่มีความรู้ความสามารถพอที่จะรับ และเก็บจำพฤติกรรมตามตัวแบบและแสดงออกมาได้ ซึ่งเป็นการแสดงถึงข้อแตกต่างของการเรียนรู้และการแสดงพฤติกรรมถ้าเรียนรู้ว่าพฤติกรรมนั้นให้ประโยชน์น้อยหรือเสี่ยงต่อการถูกลงโทษก็จะไม่แสดงพฤติกรรมออกมา แต่ถ้าพฤติกรรมให้ผลทางบวกก็เป็นตัวจูงใจให้แสดงพฤติกรรมออกมา

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่า การเรียนรู้โดยผ่านตัวแบบช่วยให้เกิดพฤติกรรมใหม่ สร้างกฎเกณฑ์หรือหลักการใหม่ จากการที่ผู้สังเกตได้สังเกตรูปแบบการกระทำต่างๆจากตัวแบบ แล้วเก็บรวบรวมรูปแบบการกระทำใหม่นี้เก็บจำในรูปแบบของสัญลักษณ์แล้วนำมาแสดงเป็นพฤติกรรมใหม่ ถ้าการกระทำนั้นให้ผลทางบวก บุคคลก็จะจดจำและรวบรวมรูปแบบการกระทำต่างๆ นำมาสร้างเป็นหลักการของตน และถ้าบุคคลนั้นมีความคิดสร้างสรรค์และมีทักษะพอที่จะทำให้อุคคลนั้นสามารถแสดงพฤติกรรมสร้างสรรค์ที่ต่างไปจากความคิดและพฤติกรรมของตัวแบบได้ ซึ่งในที่นี้ตัวแบบนั้นต้องมีประสิทธิภาพเพียงพอ นอกจากนี้ การเรียนนี้โดยผ่านตัวแบบยังช่วยให้การเพิ่มพฤติกรรมซึ่งเคยถูกยับยั้งไว้ให้แสดงออกมาได้ ในทางตรงข้าม การเรียนรู้จากตัวแบบก็ยังช่วยยับยั้งการกระทำได้เมื่อสังเกตเหตุผลทางลบที่เกิดขึ้นกับตัวแบบ (Bandura , 1986 อ้างถึงใน ธีระพร อูวรรณโณ , 2532)

จากทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมข้างต้นได้แสดงให้เห็นว่าปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมมีความสำคัญไม่น้อยต่อการเรียนรู้ทางสังคมของบุคคล การสื่อสารมวลชนเองก็นับเป็นปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมหนึ่งของคนเช่นกัน ดังนั้น สื่อมวลชนก็ย่อมมีอิทธิพลต่อกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมของบุคคลอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ด้วยเหตุนี้จึงได้มีผู้ทำการศึกษาวิจัยถึง ความเป็นแม่แบบในสื่อมวลชนโดยเฉพาะสื่อโทรทัศน์ที่มีต่อผู้ชม อาทิเช่น งานวิจัยของ Bandura, Grusec และ Menlove ที่ได้แสดงให้เห็นว่า แม่แบบในสื่อโทรทัศน์มีประสิทธิภาพในการดึงดูด ความสนใจของผู้ชมมากจนกระทั่งผู้ชมเกิดการเรียนรู้และเลียนแบบสิ่งที่ตนเห็นโดยไม่ได้ใช้แรงจูงใจใดๆเสริมเลย (Bandura, Grusec และ Menlove ,1966 อ้างถึงใน Bandura 1977) นอกจากนี้ในการศึกษาของ Liebert , Neale และ Davidson ซึ่งให้เห็นว่า ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ต่างก็ได้รับทัศนคติและพฤติกรรมใหม่ๆจากแม่แบบในโทรทัศน์ (Liebert , Neale และ Davidson ,1973 อ้างถึงใน Bandura 1977) ด้วยเหตุนี้ แม่แบบในโทรทัศน์จึงมีอิทธิพลอย่างมากในการสร้างรูปแบบของทัศนคติและพฤติกรรมทางสังคม

สำหรับการศึกษาถึงความเป็นแม่แบบในสื่อมวลชนที่เกิดขึ้นในประเทศไทยนั้น ได้มีผู้
ทำการศึกษาวิจัยไว้หลายประเด็น เช่น

อรรถัย ศรีสันติสุข (2527) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบของรายการโทรทัศน์ญี่ปุ่นต่อ
เด็กไทย โดยศึกษาจากเด็กวัย 3 – 6 ปี จำนวน 100 คน ในเขตกรุงเทพมหานคร พบประเด็นที่
น่าสนใจ คือ (อรรถัย ศรีสันติสุข , 2527 อ้างถึงใน สมคิด ปลอดภัย , 2528)

1. การเลียนแบบจากรายการโทรทัศน์ของเด็ก ร้อยละ 75 ของเด็กที่สำรวจระบุว่า เคย
เลียนแบบรายการโทรทัศน์ โดยมีวิธีการเลียนแบบ คือ

1.1 เลียนแบบด้วยคำพูด กิริยาท่าทางของตัวเองในรายการหลายคนระบุว่าชอบทำ
ท่าทางตามอย่างแจ่มดแดง อิคคิวซัง และแคนดี้ แคนดี้ สำหรับเพลงประจำรายการโทรทัศน์ เด็ก
ระบุว่าชอบร้องเพลงจากรายการการ์ตูนที่ตนชอบ เช่น เพลงจากเรื่องโดมอสยอดขุนพล โดเรมอน
และอิคคิวซัง

1.2 เลียนแบบโดยการใช้อุปกรณ์สมมติประกอบท่าทาง เด็กร้อยละ 24 ระบุว่า
เลียนแบบโดยมีอุปกรณ์การเล่นประกอบ เช่น ไม้ยาวแทนดาบ หรือกล่องเจาะสวมศีรษะแทน
หน้ากากหรือหุ่น ส่วนเด็กหญิงจะแต่งตัวและสมมติเป็นตัวละครต่าง ๆ

นอกจากนี้พบว่า เด็กชอบเลียนแบบรายการโทรทัศน์มากกว่าเด็กหญิง (เด็กชาย 90
เปอร์เซ็นต์ เด็กหญิง 60 เปอร์เซ็นต์)

2. การเรียนรู้ทางสังคม การดูโทรทัศน์นี้ทำให้เด็กเรียนรู้บางอย่างจากรายการได้ รายการ
โทรทัศน์จากญี่ปุ่นก็มีส่วนให้เด็กเรียนรู้ลักษณะของวัฒนธรรม หรือความเป็นอยู่ของชาวญี่ปุ่นได้
ภาษาหรือคำศัพท์บางคำที่ปรากฏในรายการบ่อย ๆ เด็กจะเข้าใจได้เอง เช่น คำว่า “ซามูไร” “ยูโด”
เด็กวัย 3 – 6 ขวบ หลายคนสามารถอธิบายได้ในด้านการเรียนรู้พฤติกรรมทางสังคม เด็กสามารถ
เข้าใจเรื่องราวและสิ่งที่รายการโทรทัศน์ต้องการสอนเด็กได้เป็นอย่างดี

มนต์ชัย นินนาทนนท์ (2526) ศึกษาถึงอิทธิพลของโทรทัศน์ที่มีต่อเยาวชนในเขตอำเภอ
เมืองเชียงใหม่ จ.เชียงใหม่ พบว่านักเรียนชายส่วนใหญ่เมื่อชมรายการโทรทัศน์แล้วมักจะ
เลียนแบบท่าทางในทางตลกขบขันและทำเพื่อความสนุกสนาน ส่วนนักเรียนหญิงชอบเลียนแบบ

คำพูดที่ไพเราะคมคายจากการแสดงของดารา และชอบพูดตามโฆษณาบ้าง โดยเลียนแบบหรือทำเพื่อความสนุกสนานในหมู่ญาติพี่น้องและเพื่อน นอกจากนั้นนักเรียนหญิงยังเลียนแบบการต่อสู้ การใช้อาวุธ การแต่งกาย จากรายการที่ตนชอบ ได้แก่ รายการละครสำหรับเด็กและจากภาพยนตร์ เช่น ภาพยนตร์จีนกำลังภายใน ภาพยนตร์ไทย ฯลฯ นักเรียนชายเป็นจำนวนน้อยที่เลียนแบบในทางที่ไม่ดี จากรายการโทรทัศน์ เช่น การลักขโมย การพูดโกหก การผลัดวันประกันพรุ่ง หรือการล้างแค้น พยาบาท ส่วนนักเรียนหญิงไม่มีการเลียนแบบในสิ่งที่ไม่ดีเลยจากการวิจัยนี้

แต่อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่าทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมจะแสดงให้เห็นว่า การเรียนรู้โดยการสังเกตตัวแบบ สามารถเกิดขึ้นได้โดยปราศจากแรงเสริม แต่อย่างไรก็ตาม ปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งที่มีผลต่อการแสดงพฤติกรรมก็คือ การเสริมแรงในทางบวกและลบ โดยที่การเสริมแรงสามารถเกิดขึ้นได้เมื่อบุคคลสังเกตเห็นถึงผลที่ตามมาของพฤติกรรมตามแม่แบบหรืออาจกล่าวได้ว่า รางวัลและการลงโทษที่ผูกติดกับพฤติกรรมของแม่แบบ ถือว่าเป็นแรงจูงใจที่สำคัญสำหรับบุคคลที่จะมีพฤติกรรมที่น่าพึงประสงค์ หรือพฤติกรรมที่ไม่เป็นที่ต้องการของสังคม (Bandura , 1977) ซึ่งแนวความคิดดังกล่าว นับว่ามีความสำคัญต่อการนำเอาทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมและแนวความคิดของตัวแบบมาใช้ในกลยุทธ์สาระบันเทิง โดยที่เมื่อผู้ชมเห็นตัวแบบทางสื่อถูกลงโทษเมื่อแสดงพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่งออกมา จะมีผลทำให้การยอมรับพฤติกรรมที่คล้ายกันนี้ลดลง เพราะผู้ชมจะรู้สึกกลัวว่าตัวเองได้รับการเสริมแรงในทางลบนั้นจริงๆ ในขณะที่เมื่อผู้ชมเห็นแม่แบบทางสื่อได้รับรางวัล จะมีผลให้การยอมรับพฤติกรรมแบบเดียวกันเพิ่มขึ้น เนื่องจากผู้ชมจะรู้สึกว่าตนได้รับการเสริมแรงในทางบวกนั้นด้วยตัวเอง (Bandura,1977) ตลอดจนถูกนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบรายการสาระบันเทิงที่สร้างสรรค์ค่านิยมที่ส่งเสริมสังคมใหม่ รวมทั้งสนับสนุนค่านิยมที่ดีที่มีอยู่เดิม (Nariman , 1993 อ้างถึงใน Kant Udompim , 1997) โดยที่ตัวแบบในทางบวกสำหรับค่านิยมที่พึงปรารถนาควรจะถูกออกแบบมาในลักษณะที่ตัวแบบมักจะได้รับรางวัล ในขณะที่แม่แบบในทางลบก็ควรจะถูกลงโทษ (Singhal & Roger , 1994 อ้างถึงใน Kant Udompim , 1997)

โดยที่ผลสำเร็จของการนำเอาทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ Bandura มาประยุกต์ใช้ในกลยุทธ์สาระบันเทิง เกิดขึ้นเมื่อ Miguel Sabido ผู้อำนวยการฝ่ายบทของสถานีโทรทัศน์เอกชนในเม็กซิโกชื่อ Televisa ได้ศึกษาถึงผลสำเร็จของละครเรื่อง Simplemente Maria ที่เกิดขึ้นในลาตินอเมริกา แล้วได้นำเสนอระเบียบวิธีในการผลิตรายการสาระบันเทิงประเภทละครชุดเรื่องยาวทางโทรทัศน์ขึ้น โดยที่แนวความคิดที่มีความสำคัญอันหนึ่งในระเบียบวิธีดังกล่าวของ Sabido ก็คือทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ Bandura และส่งผลให้ละครชุดทางโทรทัศน์ของ Sabido ประสบ

ความสำเร็จอย่างมากในเม็กซิโกและในประเทศอื่นๆในลาตินอเมริกา ตลอดจนเป็นแรงบันดาลใจให้ประเทศอื่นๆนำเอาแนวคิดของ Sabido ไปผลิตรายการสาระบันเทิงในประเทศต่างๆอีกมากมาย เช่น ละครชุดทางโทรทัศน์เรื่อง Hum Log (We People) และ Hum Rahi ในประเทศอินเดีย ละครวิทยุเรื่อง Naseberry Street ในจาไมกา ตลอดจนการประยุกต์เข้ากับเพลง ร็อค เป็นต้น

โดยสรุปแล้วอาจกล่าวได้ว่าได้ว่า การเรียนรู้โดยผ่านตัวแบบช่วยให้เกิดการสร้างพฤติกรรมใหม่ กฎเกณฑ์หรือหลักการใหม่ จากการที่ผู้สังเกตได้สังเกตรูปแบบการกระทำต่างๆจากตัวแบบแล้วเก็บรวบรวมรูปแบบการกระทำใหม่ๆนี้เก็บจำในรูปแบบของสัญลักษณ์แล้วนำมาแสดงเป็นพฤติกรรมใหม่ ถ้าการกระทำให้ผลกรรมทางบวก บุคคลก็จะจดจำและเก็บรวบรวมรูปแบบการกระทำต่างๆนำมาสร้างเป็นหลักการของตน และถ้าบุคคลนั้นมีความคิดสร้างสรรค์และมีทักษะพอที่จะทำให้บุคคลนั้นสามารถแสดงพฤติกรรมสร้างสรรค์ที่ต่างไปจากความคิดและพฤติกรรมของตัวแบบได้ ซึ่งในที่นี้ตัวแบบนั้นต้องมีประสิทธิภาพเพียงพอ นอกจากนี้การเรียนรู้โดยผ่านตัวแบบยังช่วยในการเพิ่มพฤติกรรมซึ่งเคยถูกยับยั้งไว้ให้แสดงออกมาได้ ในทางตรงกันข้าม การเรียนรู้จากตัวแบบก็ช่วยยับยั้งการกระทำได้เมื่อสังเกตเห็นผลกรรมทางลบที่เกิดขึ้นกับตัวแบบ

จากข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์เรื่อง เณรน้อยเจ้าปัญญา สามารถเป็นตัวแบบในการสอนพฤติกรรมส่งเสริมสังคมได้เป็นอย่างดี ประกอบกับงานวิจัยที่ผ่านมา ล้วนแล้วแต่แสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพของตัวแบบในโทรทัศน์ในการสร้างทัศนคติและพฤติกรรมส่งเสริมสังคม ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำความเป็นตัวแบบที่ปรากฏในรายการสาระบันเทิงในสายตาของผู้ชมมาเป็นกรอบในการศึกษาถึงการมอง “อิคคิวซัง” ในฐานะแม่แบบในการดำเนินชีวิตของผู้ชม ด้วยการวัดระดับความเป็นแม่แบบในการดำเนินชีวิตของอิคคิวซังที่มีต่อผู้ชม โดยอาศัยประเด็นที่เป็นแนวทางในการวัดดังต่อไปนี้ คือ การมองอิคคิวซังในฐานะแม่แบบ ความต้องการของผู้ชมที่จะมีบุคลิกลักษณะเหมือนอิคคิวซัง พฤติกรรมของอิคคิวซังเป็นสิ่งที่มีความและควรได้รับการส่งเสริมในสังคมไทย ภายใต้คำถามนำวิจัยที่ว่า

“ อิคคิวซังมีระดับความเป็นแม่แบบในการดำเนินชีวิตของผู้ชมหรือไม่ อย่างไร ”

ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง (Parasocial Interaction)

บ่อยครั้งเวลาที่บุคคลชมรายการที่ออกอากาศทางโทรทัศน์แล้วมักจะเกิดอารมณ์ร่วม หรือ “อิน” ไปกับตัวละครหรือเหตุการณ์ที่ปรากฏในรายการนั้นๆ แนวความคิดหนึ่งที่ถูกนำอธิบายปรากฏการณ์ความผูกพันทางด้านอารมณ์ระหว่างตัวละครกับผู้ชมดังกล่าว เรียกว่า การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง ซึ่งผู้ผลิตรายการสารบันเทิงส่วนใหญ่มักประยุกต์ใช้แนวความคิดนี้ในการออกแบบสารเพื่อให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมดังกล่าวขึ้น

แนวความคิดของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงนี้ ได้รับการเผยแพร่ครั้งแรกในปี 1956 โดย Donald Horton และ R.Richard Wohl. ในบทความที่มีชื่อว่า “Mass Communication and Parasocial interaction : Observations on intimacy at a Distance” โดย ฮอร์ตตันและไวท์ล ได้ให้คำจำกัดความของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงว่า เป็น ปฏิสัมพันธ์ที่เสมือนจริง (seeming face-to-face-relationship) ระหว่างผู้ชมและนักแสดง โดยที่เขทั้งสองได้บัญญัติคำว่า “personae” ขึ้นมาเพื่อหมายถึงนักแสดงทางโทรทัศน์ที่บุคคลมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงด้วย ฮอร์ตตันและไวท์ลยังกล่าวต่อไปอีกว่าผู้ชมจะสร้างสัมพันธ์ภาพที่คุ้นเคยกับตัวละครที่ตนชื่นชอบ (personae) จนตัวละครเหล่านั้นเปรียบเสมือนกับเป็นเพื่อนสนิทของตน แต่อย่างไรก็ตามตามแนวคิดของฮอร์ตตันและไวท์ลนั้น ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงจะมีผลต่อผู้ชมแค่เพียงช่วงระยะเวลาที่ชมเท่านั้น (Horton & Wohl , 1956 อ้างถึงใน Kant Udornpim , 1997)

ในปี 1972 Rosengren และ Windahl ได้พัฒนาแนวความคิดที่ขึ้นในแง่ของปฏิสัมพันธ์และการแสดงตน (identification) โดยกล่าวว่า ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงไม่ได้เป็นความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจริง หากแต่เป็นสิ่งที่ผู้ชมจินตนาการขึ้นกับนักแสดงเท่านั้นและไม่ได้หมายความว่าผู้ชมอยากเป็นตัวละครตัวนั้นอีกด้วย (Rosengren & Windahl , 1972 อ้างถึงใน Kant Udornpim , 1997) แนวความคิดในเรื่องนี้ยังคงได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องในปี 1976 Rosengren, Windahl, Hakansson และ Johnsson-Smaragdi ได้ขยายแนวความคิดนี้โดยกล่าวว่า การแสดงตนในระยะยาวนานับเป็นองค์ประกอบหนึ่งของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริง (Rosengren, Windahl, Hakansson & Johnsson-Smaragdi , 1976 อ้างถึงใน อ้างถึงใน Kant Udornpim , 1997) เช่นเดียวกับ Mark R.Levy (1979) ที่ได้เพิ่มเติมความรู้เกี่ยวกับประเด็นดังกล่าว โดยอ้างว่า ความเป็นเพื่อนก็นับเป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งของแนวความคิดนี้ (Levy

,1979 อ้างถึงใน Kant Udornpim , 1997) แต่ต่อมาภายหลัง Koening และ Lessan ได้ตั้งข้อสันนิษฐานว่า ผู้ชมรู้สึกถึงความสัมพันธ์กับบทบาทของผู้แสดงไม่ได้สนิทสนมเท่าเพื่อน แต่ก็ยังมีความใกล้ชิดมากกว่าความสัมพันธ์แบบคนรู้จัก ทั้งสองจึงได้บัญญัติคำว่า “ Quasi – Friend “ หรือคนใกล้ชิดสำหรับความสัมพันธ์ในลักษณะดังกล่าว (Koening & Lessan , 1985 อ้างถึงใน Kant Udornpim , 1997)

จากพัฒนาการของแนวความคิดดังกล่าว อาจกล่าวได้ว่า ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงเป็นจินตนาการของผู้ชมรายการต่าง ๆ ว่าตนมีโอกาสใกล้ชิด รู้จักและพูดคุยกันแบบตัวต่อตัวกับตัวละครหรือนักแสดงที่ตนชื่นชอบในแง่มุมต่าง ๆ มากมาย รวบรวมว่าเหตุการณ์ดังกล่าวเป็นสถานการณ์จริง และรวบรวมว่าบุคคลดังกล่าวเป็นเพื่อนสนิทหรือคนใกล้ชิด (Horton Wohl, 1956 อ้างถึงใน Kant Udornpim , 1997) นอกจากนี้ ผู้บริโภคยังอาจเกิดความรู้สึกผูกพันกับนักแสดงจนบางครั้งหลงลืมตัวคิดไปว่าตนเองคือนักแสดงหรือญาติสนิทมิตรสหายของนักแสดงนั้น ๆ อันนำไปสู่การแสดงความคิดเห็น วิพากษ์วิจารณ์และให้ข้อเสนอแนะกับนักแสดงที่ตนชื่นชม หรือแม้แต่มุ่งให้นักแสดงทำพฤติกรรมที่เห็นว่าเหมาะสม ซึ่งการแสดงพฤติกรรมดังกล่าวอาจเกิดขึ้นในขณะการบริโภคสื่อหรือภายหลังการบริโภคสื่อสิ้นสุดลง (ปาริชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล, 2543)

หลังจากนั้นได้มีผู้นำแนวความคิดดังกล่าวมาพัฒนาและขยายแนวความคิดดังกล่าวให้กว้างขึ้น โดยการนำแนวความคิดดังกล่าวไปศึกษาร่วมกับแนวคิดอื่นๆ

ทฤษฎีการลดความไม่แน่นอน (Uncertainty Reduction Theory) ของ Berger และ Calabrese ที่กล่าวว่าบุคคลพยายามที่จะลดความไม่แน่นอนในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับคนที่ต้องการติดต่อกัน นับเป็นทฤษฎีการสื่อสารระหว่างบุคคลอีกทฤษฎีหนึ่งที่มีมักจะถูกนำมาใช้อธิบายปรากฏการณ์ ดังกล่าวนี้ โดยจากการศึกษาของ Rubin และ McHugh (1987) ที่ทำการศึกษว่าการเปิดรับสื่อโทรทัศน์มีผลต่อความเหมือนกันระหว่างผู้ชมกับบุคคลในโทรทัศน์ และการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงเป็นผลจากทั้งการเปิดรับสื่อและความชื่นชอบหรือไม่ ผลการวิจัยที่ได้พบว่าการเปิดรับสื่อโทรทัศน์ไม่ได้มีผลกับทั้งการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงและความชื่นชอบในบุคคลในสื่อ ซึ่งค่อนข้างขัดแย้งกับข้อสรุปของทฤษฎีการลดความไม่แน่นอนแต่อย่างไรก็ตามพวกเขากลับค้นพบว่า ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงจะพัฒนาขึ้นได้ก็ต่อเมื่อผู้ชมได้รับความดึงดูดใจจากบทบาทของนักแสดง โดยเริ่มจากการดึงดูดทางสังคมไปสู่การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง และความสำคัญต่อความสัมพันธ์ในที่สุด (Rubin & McHugh ,1987 อ้างถึงใน Infante , Rancer & Womack , 1993)

ต่อมาในปี 1989 ทฤษฎีการลดความไม่แน่นอนนี้ถูกนำมาใช้ทดสอบเพื่ออธิบายปรากฏการณ์ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงอีกครั้งโดย Perse และ Rubin โดยศึกษาหาความสัมพันธ์ของปรากฏการณ์ดังกล่าวระหว่างผู้ชมกับตัวละครของละครชุดทางโทรทัศน์ (soap opera) พวกเขาพบว่า ความสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงมีส่วนสัมพันธ์กับความต้องการลดความไม่แน่นอนของผู้ชมและความสามารถในการคาดเดาความรู้สึกและทัศนคติของตัวละคร (Perse & Rubin , 1989 อ้างถึงใน Kant Udornpim , 1997)

การศึกษาวิจัยชิ้นหนึ่งซึ่งมีอิทธิพลอย่างมากต่อการพัฒนาทฤษฎีการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงนั้นเกิดขึ้นในปี 1985 โดย Rubin , Perse และ Powell (1985) โดยพวกเขา มุ่งเน้นที่จะศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความโดดเดี่ยว การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง และการชมรายการข่าวทางโทรทัศน์ ผลการศึกษาวิจัยพบว่า ความโดดเดี่ยวและการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงไม่มีความสัมพันธ์กัน อย่างไรก็ตาม ในกระบวนการศึกษาวิจัย Rubin และคณะในครั้งนั้น ได้พัฒนาสเกลการวัดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง (PSIS) เพื่อที่จะวัดระดับการมี ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงของผู้ชม โดยในการศึกษาของ Rubinและคณะนั้น ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงว่าเป็น “การมีความเกี่ยวข้องของระหว่างบุคคลผู้รับสื่อกับสิ่งที่เขาหรือเธอเปิดรับ” รวมทั้งยังได้ให้ข้อสังเกตเพิ่มเติมว่าการเข้าไปเกี่ยวข้องของ นั้นเป็นไปได้หลายรูปแบบตัวอย่างเช่น ค้นหาคำแนะนำจากบุคคลในสื่อ การเห็นว่าบุคคลในสื่อ เป็นเพื่อน การจินตนาการว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคมที่ตนปรารถนา และมีความต้องการที่จะ พบปะกับนักแสดงในสื่อ สเกลสำหรับวัดการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง (PSIS : Para – Social Interaction Scale) ประกอบด้วยองค์ประกอบด้านความเห็นอกเห็นใจ การรับรู้ว่ามี ความเหมือนกันและการดึงดูดใจด้านร่างกาย จากการศึกษาในครั้งนี้ Rubin และคณะยังได้สรุปว่าสเกล ที่ใช้วัดการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงหมายรวมถึงลักษณะที่ Horton และ Wohl ได้เคย อธิบายถึงว่าเป็นการทำให้นึกถึงการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลแบบตัวต่อตัว (Rubin , Perse & Powell ,1985 อ้างถึงใน Kant Udornpim , 1997)

การประดิษฐ์สเกล PSIS เป็นการคิดค้นที่สำคัญสำหรับการให้ได้มาซึ่งข้อมูลในเรื่องการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง Infante , Rancer , และ Womack (1993) กล่าวว่าข้อดี ประการหนึ่งของสเกล PSIS ก็คือ มันเป็นสเกลที่สามารถนำไปใช้ในการวัดการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับบทบาทใดก็ตามในสื่อ โดยที่สเกลรุ่นแรกมีทั้งหมด 29 ประเด็น อย่างไรก็ตาม สเกลรุ่นล่าสุดมีเพียงแค่ 20 ประเด็น (Rubin และคณะ , 1985 อ้างถึงใน Kant Udornpim ,

1997) การศึกษาครั้งต่อมาในเรื่องการมีความผูกพันกับละครชุดเรื่องยาว ซึ่งจัดทำโดย Rubin และ Perse (1987) เสนอว่า สเกลจำนวน 20 ประเด็นสามารถที่จะลดลงได้เหลือเพียงแค่ 10 ประเด็น (Rubin และ Perse , 1987 อ้างถึงใน Kant Udornpim , 1997) นอกจากนี้ในการวิจัยแบบทดลองเพื่อที่จะวัดความมี validity ของสเกล PSIS ได้มีการทำขึ้นโดย Auter (1992) กลุ่ม treatment กลุ่มหนึ่งชมรายการประเภท situation comedy ซึ่งตัวละครหลักก้าวออกมาพูดคุยกับคนดู โดย Auter เรียกสถานการณ์นี้ว่า “Breaking the fourth wall” ส่วนกลุ่มควบคุมจะดูรายการเดียวกันอย่างแต่นักแสดงไม่ได้ออกมาพูดกับผู้ชม Auter กล่าวว่า กลุ่มทดลองนั้นมีระดับของการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับตัวละครเพิ่มขึ้นเพราะผู้แสดงได้ออกมาพูดคุยโดยตรงกับผู้ชม ซึ่งจะทำให้บทบาทของนักแสดงชัดเจนยิ่งขึ้น ดังนั้น เขาได้ตั้งสมมติฐานว่า คะแนนของ PSIS ของกลุ่มทดลองจะสูงกว่ากลุ่มควบคุม และสมมติฐานของเขาก็ได้รับการยืนยันด้วย (Auter, 1992 อ้างถึงใน Kant Udornpim , 1997)

ความเหมือนกันในการสื่อสารระหว่างบุคคล (interpersonal homophily) และการนับถือตัวเอง (self- steem) เป็นอีก 2 ตัวแปรที่ถูกนำมาทดสอบโดย Turner (1993) เพื่อหาความสัมพันธ์กับการพัฒนาการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงของผู้ชม ซึ่งเขาได้นำมุมมองของความเหมือนกันของบุคคลทั้งในด้าน ทัศนคติ ภูมิหลัง ค่านิยม (ศีลธรรม) และสภาพภายนอก (appearance) มาประยุกต์ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ของเขา และพบว่าความเหมือนกันของทัศนคติดูเหมือนจะเป็นตัวทำนายที่มีน้ำหนักมากที่สุดในการศึกษาครั้งนี้ ในขณะที่มุมมองอื่นๆ ของการนับถือตัวเองบางตัวเท่านั้น ที่มีส่วนช่วยในการทำนายปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง ซึ่งการค้นพบของ Turner นี้ เป็นการสนับสนุนผลการศึกษาของ Rubin และ McHugh ที่ว่าการเปิดรับบทบาทของตัวแสดงที่ปรากฏในโทรทัศน์ไม่มีความสัมพันธ์กับการพัฒนาการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง (Turner , 1993 อ้างถึงใน Kant Udornpim , 1997)

นอกจากนี้ ได้มีผู้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงระหว่างประชาชนกับบุคคลที่เขาเหล่านั้นชื่นชอบ โดยในปี 1995 Brown และ Basil ได้ทำการศึกษาในกรณีที่ เมจิก จอห์นสัน นักบาสเก็ตบอลซูเปอร์สตาร์ทีมแอล. เอ. เลคเกอร์ แสดงความตั้งใจที่จะรณรงค์การป้องกัน HIV / AIDS ในหมู่วัยรุ่นและผู้ใหญ่ตอนต้น ภายหลังจากที่ตัวเขาประกาศต่อสาธารณชนว่าการตรวจเลือดของเขามีผลเป็นบวก โดยที่ Brown และ Basil ได้ทำการศึกษาในกรณีดังกล่าวในแง่ข้อมูลเกี่ยวกับจอห์นสันที่ได้จากสื่อก่อนหน้านั้นมีผลต่อปฏิบัติของสาธารณชนและการป้องกันเอดส์อย่างไร และความรู้สึทางอารมณ์ที่มีต่อจอห์นสันมีผลต่อการรับรู้ของสาธารณชนถึงพฤติกรรมที่เสี่ยงและมีโอกาสเสี่ยงสูงต่อโรคเอดส์อย่างไร ซึ่งผลการศึกษาพบว่าบุคคลที่มีความผูกพันด้านอารมณ์ในระดับสูงกับจอห์นสัน จะมีความตระหนักเกี่ยวกับเอดส์และ

ความเสี่ยงต่อการติดเชื้อเอชไอวีในระดับที่เพิ่มสูงขึ้น และมีความตั้งใจที่จะลดพฤติกรรมทางเพศที่มีความเสี่ยงสูงต่อการติดเชื้อด้วย ในขณะที่การรู้จักจกข้อสันแค่เพียงผิวเผินโดยการดูเขาเล่นบาสเก็ตบอล ได้ยินเขาพูดหรือการอ่านเรื่องราวเกี่ยวกับตัวเขา ไม่สามารถวัดได้ถึงปฏิกิริยาของประชาชนที่มีต่อการเปิดเผยการติดเชื้อ HIV ของเขา

ในปี ค.ศ. 2000 Rubin และ Step ได้ทำการศึกษาถึงผลของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงร่วมกับตัวแปรอื่น คือ แรงจูงใจและความน่าดึงดูดใจระหว่างบุคคล (interpersonal attraction) ของการฟังรายการสนทนาทางวิทยุ (public affairs talk radio) ซึ่งได้ค้นพบว่า ตัวแปรทั้ง 3 มีผลต่อผู้ฟังในประเด็นต่าง ๆ ดังนั้นคือ ความสนใจและความถี่ในการฟังรายการวิทยุที่จัดโดยนักจัดรายการที่ตนชื่นชอบ การมองนักจัดรายการในฐานะแหล่งข้อมูลข่าวสารที่สำคัญ การที่นักจัดรายการมีอิทธิพลต่อทัศนคติของผู้ฟังและ การมีพฤติกรรมที่ตระหนักถึงสังคมของผู้ฟังตามคำแนะนำของนักจัดรายการ

สำหรับผู้ชมที่เป็นเด็ก Hoffner (1996) ได้ทำการศึกษาถึงความสัมพันธ์ของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับบุคลิกลักษณะของตัวละครทางทีวีที่ชื่นชอบ อันได้แก่ ความน่าดึงดูดใจ ความเข้มแข็ง ความมีอารมณ์ขัน ความฉลาด และ พฤติกรรมทางสังคม พบว่าบุคลิกลักษณะตัวละครที่เป็นเพศชาย การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง จะถูกกำหนดโดยความฉลาดและความน่าดึงดูดใจ สำหรับผู้ชมที่เป็นเด็กผู้หญิง ในขณะที่ผู้ชมที่เป็นเด็กผู้ชาย การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงจะถูกกำหนดโดย ความฉลาด ความน่าดึงดูดใจและความเข้มแข็ง ในขณะที่บุคลิกลักษณะของตัวละครที่เป็นเพศหญิง (ตอบโดยผู้ชมที่เป็นเด็กผู้หญิงเท่านั้น) ความน่าดึงดูดใจ เป็นตัวทำนายที่โดดเด่นเพียงตัวเดียวในการศึกษาครั้งนี้

อย่างไรก็ตาม Singhal และ Rogers (1999) ได้แบ่งปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงของบุคคล เป็น 3 ด้าน คือ (Singhal & Rogers ,1999 อ้างถึงใน ปาริชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล , 2543)

1. ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงเชิงความคิด เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้สาระในงานเอดูเทนเมนต์ โดยผู้บริโภคมักมองว่า ความคิดของบุคคลที่เป็นแม่แบบในสื่อเอดูเทนเมนต์น่าสนใจหรือใกล้เคียงกับความคิดของตน ราวกับว่าตนเคยฟังหรือเคยพูดคุยกับบุคคลนั้นมาก่อนการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงในทางความคิดดังกล่าว อาจเกิดขึ้นในขณะที่ผู้บริโภคให้ความ

สนใจในข้อมูลข่าวสาร หรือตีความข้อคิดเห็นของบุคคลที่เป็นแม่แบบเอดูเทนเมนต์ ตลอดจนเกิดการคิดทบทวนด้านเนื้อหาเชิงความรู้ซึ่งแม่แบบนำเสนอผ่านงานเอดูเทนเมนต์

2. ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงเชิงความรู้สึก ได้แก่ การที่ผู้บริโภครู้สึกกว่าตนเองเป็นเสมือนแม่แบบดังกล่าว หรือตนเองเคยรู้จัก สนิทสนม หรือคุ้นเคยกับแม่แบบดังกล่าว อันส่งผลให้ผู้บริโภคเกิดความรู้สึกร่วมไปกับบุคคลที่เป็นแม่แบบในงานเอดูเทนเมนต์

3. ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงเชิงพฤติกรรม ได้แก่ ระดับที่ผู้บริโภครู้สึกกว่าตนเองสามารถสื่อสาร พูดคุย หรือทำความเข้าใจกับบุคคลที่เป็นแม่แบบในงานเอดูเทนเมนต์ได้

ในส่วนของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับผลของรายการสาระบันเทิงที่มีต่อผู้ชมนั้นนั้น ถึงแม้จะมีผู้ทำการศึกษาวิจัยในประเด็นนี้ไม่มากนัก แต่ก็สามารถทำให้ทราบถึงความสัมพันธ์ของตัวแปรทั้งสองได้ โดยที่ผลการวิจัยบ่งบอกว่าการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงในระดับความสูงสามารถเกิดขึ้นได้ระหว่างผู้ชมและตัวละครในรายการสาระบันเทิงต่าง ๆ (Singhal , Rogers , Obregon , 1995 อ้างถึงใน Kant Udornpim , 1997)

แต่อย่างไรก็ตามจากผลการสำรวจละครโทรทัศน์ประเภทเอดูเทนเมนต์ (Edutainment) ที่ประสบความสำเร็จพบว่า ผู้ชมจะมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับตัวละครในระดับที่สูงโดยแสดงออกในลักษณะต่าง ๆ อาทิ การตั้งใจฟังสิ่งที่ตัวละครพูด การลุ้น การเชียร์และสอนตัวละคร การเขียนจดหมายไปยังรายการ เป็นต้น ดังนั้นจากแนวคิดดังกล่าวจึงทำให้ผู้ผลิตรายการเอดูเทนเมนต์พยายามกระตุ้นให้เกิดระดับของการมีปฏิสัมพันธ์ถึงความจริงระหว่างผู้ชมกับผู้แสดงในระดับที่สูง เพื่อเปิดโอกาสให้ทีมงานผู้ผลิตนำเสนอค่านิยมที่พึงประสงค์ไปสู่ประชาชนผ่านตัวละครที่ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง (Papa & others, 1998 อ้างถึงใน Kant Udornpim , 1997)

ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดที่แสดงถึงการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงในระดับที่สูงระหว่างผู้ชมและตัวละคร ในรายการสาระบันเทิง เกิดขึ้นในประเทศเปรู เมื่อละครชุดเรื่อง Simplemente Maria ออกอากาศ ในระหว่างที่มีการถ่ายทำฉากแต่งงาน ผู้ชมคิดว่าตัวละครนั้นเป็นบุคคลที่มีตัวตนจริง ๆ จึงพากันเข้ามาในโบสถ์กว่าห้าพันคน จนทำให้ดารานักแสดงเดินเข้าโบสถ์ด้วยความยากลำบาก “ประชาชนทั้งหมดยินยอมที่จะออกไปข้างนอกโบสถ์ เมื่อได้รับคำสัญญาว่าพวกเขา

จะได้รับการอนุญาตให้เข้ามาแสดงความยินดีกับคู่บ่าวสาวหลังจากพิธีแต่งงานเสร็จ” (Singhal, Rogers, Obregon, 1995 อ้างถึงใน Kant Udornpim , 1997)

เช่นเดียวกับที่เกิดขึ้นในเปรู ผู้ชมละครชุดทางโทรทัศน์เรื่อง Hum Log ในประเทศอินเดียจำนวนมาก ได้แสดงถึงการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงในระดับที่สุด โดยการพูดสนทนากับตัวละครโทรทัศน์ที่ตนชื่นชอบระหว่างดูละคร ตลอดจนมีการเขียนจดหมายถึงตัวละครในละครโทรทัศน์เรื่องนี้อีกด้วย (Singhal & Rogers, 1989 อ้างถึงใน Kant Udornpim , 1997)

โดยภาพรวมแล้ว เราอาจสรุปได้ว่า การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง เป็นการจินตนาการของผู้ชมว่าตนเองมีโอกาสใกล้ชิด รู้จักและพูดคุยตัวต่อตัวกับตัวละครหรือนักแสดงที่ตนชื่นชอบ เหมือนกับว่าสถานการณ์นั้นเป็นสถานการณ์จริง และราวกับว่าบุคคลนั้นเป็นคนใกล้ชิดหรือเป็นเพื่อนสนิท (quasi - friendship) ของตน ด้วยเหตุนี้ละครโทรทัศน์ประเภทสารบันเทิงที่ประสบความสำเร็จสูง มักพบว่าผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับตัวละครหรือนักแสดงในระดับที่สูงตามไปด้วย ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ผู้ผลิตรายการประเภทสารบันเทิงจึงพยายามสร้างให้ผู้ชมกับนักแสดงมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงในระดับที่สูง นับว่าเป็นสะพานเพื่อเชื่อมโยงการนำเสนอเรื่องราวต่างๆที่พึงประสงค์กับผู้ชมที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับตัวละครในระดับที่สูงนั่นเอง

ด้วยเหตุที่การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงเป็นผลของสื่อมวลชนที่เกิดขึ้นกับผู้ชมอีกรูปแบบหนึ่ง ดังนั้น ผู้วิจัยมีความสนใจในการนำเอาแนวคิดดังกล่าวมาเป็นกรอบในการศึกษาถึงการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงของผู้ชมกับตัวละครในรายการสารบันเทิงประเภทภาพยนตร์การ์ตูน เพื่อวัดระดับของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงที่เกิดขึ้นระหว่างผู้ชมและตัวแสดง โดยใช้ประเด็นที่เป็นแนวทางในการวัด ได้แก่ ความรู้สึกชื่นชอบในตัวอิคคิวซัง ความต้องการที่จะพบปะกับอิคคิวซัง ความสนใจติดตามอิคคิวซังในสื่อต่างๆ และความสนใจเรื่องราวต่างๆเกี่ยวกับอิคคิวซัง ด้วยปัญหานำวิจัยที่ว่า

“ ผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องเนรน้อยเจ้าปัญญา มีระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอิคคิวซังหรือไม่ อย่างไร ”

นักวิชาการด้านสารบันเทิงได้เสนอว่า รายการประเภทสารบันเทิงที่มีประสิทธิภาพสามารถทำให้ผู้ชมเกิดการเรียนรู้ค่านิยมตลอดจนพฤติกรรมส่งเสริมสังคมได้อีกด้วย (Nariman ,

1993 อ้างถึงใน Kant Udornpim , 1997) ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ผู้ผลิตรายการสาระบันเทิงพยายามกระตุ้นให้เกิดระดับของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงระหว่างผู้ชมกับนักแสดงในระดับที่สูง เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ผลิตนำเสนอค่านิยมที่พึงประสงค์ไปสู่ประชาชนผ่านนักแสดงและตัวละครที่ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงด้วย (Papa & others , 1998 อ้างถึงใน Kant Udornpim , 1997) ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Kant Udornpim (1997) ที่ทำการศึกษาเรื่อง “ผลกระทบของรายการประภทสาระบันเทิงที่ส่งเสริมการยอมรับแนวคิดเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษาภาพยนตร์ญี่ปุ่นชุดโอชิน” และผลการวิจัยของนฤปดี วรธนาคม (2541) ที่ศึกษาเรื่อง “ผลทางสังคมของภาพยนตร์จีนชุดเป่าปุ่นจีนต่อผู้ชมในกรุงเทพมหานคร” ที่แสดงให้เห็นว่า ระดับของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงของผู้ชมกับตัวละครมีความสัมพันธ์ในเชิงบวกกับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของผู้ชม

จากแนวคิดเกี่ยวกับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงและงานวิจัยข้างต้นได้แสดงให้เห็นถึงความเป็นไปได้ของความสัมพันธ์ของระดับความสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงและการเรียนรู้ค่านิยมจากรายการโทรทัศน์ของผู้ชม ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างระดับของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงและระดับการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมของผู้ชม ภายใต้สมมติฐานการวิจัยที่ว่า

“ระดับของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอคติเชิงมีความสัมพันธ์กับระดับการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมของผู้ชม”

ในการศึกษาถึงผลของรายการสาระบันเทิงที่มีต่อผู้ชมนั้น การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงนับเป็นเงื่อนไขที่สำคัญอีกประการหนึ่งที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคล นอกเหนือไปจากการเรียนรู้ค่านิยมที่ปรากฏในรายการสาระบันเทิงของผู้ชม เนื่องจากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับตัวละครสามารถเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ความรู้จากการชมละครโทรทัศน์ของผู้ชมได้ ทั้งนี้เพราะว่าการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับตัวละครนั้นเสมือนเป็นวิถีทางที่ก่อให้เกิดความสนิทสนมกับตัวละคร อันจะนำมาซึ่งการเอื้ออำนวยต่อการส่งสารที่เป็นความรู้ผ่านตัวละครไปยังผู้ชม (Shefner – Rogers , Rogers & Singhal , 1996 อ้างถึงใน Kant Udornpim , 1997) รวมทั้งยังทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกว่าตนเป็นเสมือนตัวละครหรือตัวแม่แบบ (identification with characters or role-modeling) และรู้สึกว่าตนควรเลียนแบบพฤติกรรมของตัวละคร โดยที่พฤติกรรมดังกล่าวมักเกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในเชิงความรู้สึก นอกจากนี้ระดับความสนใจในแม่แบบก็เป็นองค์ประกอบที่สำคัญอีกประการที่มีผลต่อ

การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้ชม ภายใต้ข้อสันนิษฐานที่อาศัยทฤษฎีด้านการเรียนรู้ทางสังคม มาเป็นกรอบที่ว่า ยิ่งบุคคลเล็งจะสนใจบุคคลผู้ทำหน้าที่เป็นแม่แบบในสื่อเอดูเทนเมนต์มากเท่าไร ยิ่งทำให้สื่อเอดูเทนเมนต์ดังกล่าวมีโอกาสกระตุ้นการเปลี่ยนแปลงของบุคคลได้มากเท่านั้น (Singhal & Rogers , 1999 อ้างถึงใน ปาริชาติ สถาปัตตานนท์ สโรบล , 2543)

ตัวอย่างที่เด่นชัดของผลของรายการสาระบันเทิงที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลเกิดขึ้นในประเทศเปรูภายหลังจากที่ละครเรื่อง Simplente Maria ออกแพร่ภาพ ซึ่งละครเรื่องดังกล่าวได้ก่อให้เกิดผลหลายประการไม่ว่าจะเป็นการเพิ่มขึ้นของความนิยมในการเรียนดัดเสีย การเพิ่มขึ้นในความต้องการเข้าเรียนในโรงเรียนศึกษาผู้ใหญ่ของสาวใช้ และการเพิ่มขึ้นของความเห็นอกเห็นใจแก่สาวใช้ ตลอดจนการคำนึงถึงสวัสดิภาพของคนกลุ่มดังกล่าวเพิ่มมากขึ้น (Singhal , Obregon & Rogers , 1994 อ้างถึงใน Kant Udompim , 1997)

จากข้างต้นได้แสดงถึงความเป็นไปได้ของความสัมพันธ์ระหว่างระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงและความพยายามที่จะประพฤติปฏิบัติตนไปในแนวทางที่เหมาะสมของผู้ชมรายการสาระบันเทิง ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำเอาความสัมพันธ์ของปรากฏการณ์ทั้งสองดังกล่าวมาเป็นกรอบในการวิจัย เพื่อศึกษาถึงความสัมพันธ์ของระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงและระดับความเป็นแม่แบบของอิคคิวซังในการดำเนินชีวิตของผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องดังกล่าว ภายใต้สมมติฐานที่ว่า

“ระดับของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอิคคิวซังมีความสัมพันธ์กับระดับความเป็นแม่แบบของอิคคิวซังในการดำเนินชีวิตของผู้ชม”

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แนวคิดเรื่องลักษณะประชากรของผู้รับสาร

ในกระบวนการสื่อสารนั้น ผู้รับสารถือว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญไม่น้อยในการกำหนดว่าการสื่อสารนั้นจะประสบความสำเร็จหรือไม่ เนื่องจากผู้รับสารแต่ละคนมีคุณลักษณะเฉพาะตัวของตน เช่น อายุ เพศ บุคลิกภาพ สติปัญญา ทักษะและประสบการณ์ เป็นต้น (ปรมะ สตะเวทิน , 2540) และคุณสมบัติเหล่านี้จะมีอิทธิพลต่อผู้รับสารในการทำการสื่อสารด้วย

สำหรับรายการสารระบับเทิงแล้ว ปัจจัยด้านคุณลักษณะของผู้บริโภคนับว่าเป็นปัจจัยสำคัญประการแรกที่เกี่ยวข้องกับประสิทธิผลของสารระบับเทิง เนื่องจากการศึกษาวิจัยต่างๆ พบว่า ผู้บริโภคมีได้รับรู้สาระความรู้ต่างๆที่ทีมผู้สร้างสรรค์นำเสนอผ่านงานสารระบับเทิงทันทีทันใด แต่ ผู้บริโภคมีการไตร่ตรอง หรือซังน้ำหนกเกี่ยวกับสาระความรู้ที่ตนได้รับ ตลอดจนอาจจะเลือกรับข้อมูลเฉพาะในด้านที่ตนสนใจ หรือสอดคล้องกับความคิดของตน

สาเหตุที่เป็นเช่นนี้เนื่องจากทฤษฎีและงานวิจัยต่างๆที่เกี่ยวข้องกับผู้บริโภคมักกล่าวว่า พฤติกรรมของผู้บริโภคมักจะมีหลากหลายกันไปขึ้นอยู่กับองค์ประกอบส่วนตัว อาทิ ระเบียบวิธีคิดและวิธีการตีความสาร การเลือกรับสาร เลือกลงใจสาร และเลือกจดจำสาร นอกจากนั้น พฤติกรรมของผู้บริโภคยังขึ้นอยู่กับองค์ประกอบแวดล้อมต่างๆ อาทิ ความเกี่ยวข้องโดยตรงระหว่างตัวผู้บริโภคกับประเด็นในสาร ค่านิยม ความเชื่อ และขนบธรรมเนียมประเพณีในบริบททางสังคม เป็นต้น (Singhal & Rogers , 1999 อ้างถึงใน ปาโรชาต สถาปิตานนท์ สโรบล , 2543)

สำหรับลักษณะของมวลชนผู้รับสารสามารถพิจารณาได้เป็น 2 ลักษณะ คือ (ปรมะ สตะเวทิน , 2541)

1. ลักษณะทางจิตวิทยาของมวลชนผู้รับสาร (Audience Psychographics or Psychographic Characteristics of Audience) หมายถึงลักษณะทางจิตใจของมวลชนผู้รับสาร เช่น นิสัยการใช้มวลชน (media habits) ทศนคติ ความคิดเห็น ค่านิยม ความนับถือตัวเอง (self-esteem) รสนิยม ความต้องการ ตลอดจนพฤติกรรมอื่นๆ เช่น นิสัยการซื้อ ใช่วเวลาว่าง เป็นต้น

2. ลักษณะทางประชากรของมวลชนผู้รับสาร (Audience Demographics or Demographics Characteristics of Audience) หมายถึงลักษณะทางอายุ เพศ สถานะทางสังคมและเศรษฐกิจ การศึกษา ศาสนา และภูมิลาเนา ลักษณะทางประชากรของมวลชนผู้รับสาร

จำแนกมวลชนผู้รับสารออกเป็นกลุ่มต่างๆ ตามลักษณะทางประชากรแต่ละลักษณะ เช่น ลักษณะด้านอายุ อาจแบ่งมวลชนผู้รับสารออกเป็นกลุ่มผู้สูงอายุ กลุ่มวัยกลางคน กลุ่มหนุ่มสาว กลุ่มวัยรุ่น กลุ่มเด็ก ลักษณะทางเพศแบ่งเป็นเพศชายและเพศหญิง เป็นต้น

ในทางปฏิบัติ เมื่อผู้ส่งสารต้องการที่จะรู้จักและเข้าใจมวลชนผู้รับสารที่เป็นเป้าหมายของตน ผู้ส่งสารจะใช้ลักษณะทางด้านจิตวิทยาและลักษณะทางด้านประชากรของมวลชนผู้รับสารประกอบกัน ลักษณะทางด้านประชากรจะบอกว่าผู้รับสารเป็นใคร อายุเท่าไร เพศอะไร นับถือศาสนาอะไร มีฐานะอย่างไร ในขณะที่ลักษณะทางด้านจิตวิทยาจะบอกว่าใครนั้นมีความรู้สึกนึกคิดอย่างไร มีรสนิยมและความต้องการอย่างไร วิธีการที่ใช้ในการวิเคราะห์มวลชนผู้รับสารนี้รวมๆ เรียกว่า การวิเคราะห์มวลชนผู้รับสารตามลักษณะทางประชากร โดยมีสมมติฐานว่ามวลชนผู้รับสารที่มีอยู่ในกลุ่มลักษณะทางประชากรเดียวกันจะมีลักษณะทางจิตวิทยาคล้ายคลึงกัน และคนที่มีลักษณะทางประชากรต่างกันจะมีลักษณะทางจิตวิทยาแตกต่างกัน (ปรมะ สตะเวทิน , 2540)

สำหรับงานศึกษาเรื่อง “ผลกระทบของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่องเนรน้อยเจ้าปัญญาที่มีต่อผู้ชม “ ผู้วิจัยได้นำลักษณะทางประชากรด้านเพศและอายุมาใช้ในการศึกษาคั้งนี้ ซึ่งรายละเอียดของแต่ละตัวแปรมีดังนี้ (ปรมะ สตะเวทิน , 2541)

เพศ (Sex)

การวิจัยทางจิตวิทยาหลายอันได้แสดงให้เห็นว่าผู้หญิงผู้ชายมีความแตกต่างกันอย่างมากในเรื่องความคิด ค่านิยม และทัศนคติ ทั้งนี้เพราะวัฒนธรรมและสังคมกำหนดบทบาทและกิจกรรมของคนสองเพศไว้ต่างกัน ผู้หญิงจึงมักจะเป็นคนที่มีจิตใจอ่อนไหวหรือเจ้าอารมณ์ โอนอ่อนผ่อนตามและเป็นแม่บ้านแม่เรือน นอกจากนั้น การวิจัยหลายอันยังค้นพบว่าผู้หญิงถูกจูงใจได้ง่ายกว่าผู้ชาย เช่นการวิจัยที่ทดลองกับนักศึกษามหาวิทยาลัยวอชิงตัน โดยให้นักศึกษาหญิงและชายฟังปาฐกถาที่คัดค้านการเข้าแทรกแซงในเรื่องสาธารณสุขและการศึกษาของรัฐบาลกลาง ผลการทดสอบปรากฏว่านักศึกษาหญิงเปลี่ยนทัศนคติของตนหรือถูกจูงใจมากกว่านักศึกษาชาย นอกจากนั้นผู้ชายยังใช้เหตุผลมากกว่าผู้หญิงและจดจำข่าวสารได้มากกว่าผู้หญิงด้วย แต่ผู้หญิงเป็นเพศที่ยังถึงจิตใจของคนได้ดีกว่าผู้ชาย (more people - centered) การวิจัยอันหนึ่งพบว่าผู้ชายมีความสามารถในการคาดคะเนความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลได้แม่นยำน้อยกว่าผู้หญิง ความแตกต่างอีกอันหนึ่งระหว่างผู้หญิงกับผู้ชายก็คือผู้หญิงมักจะโทษตัวเองเมื่อมีความผิดพลาดเกิดขึ้นในขณะที่ผู้ชายมักจะโทษคนอื่นหรืออุปสรรคอื่นๆ แต่ไม่โทษตัวเอง

อายุ (Age)

อายุของผู้รับสารเป็นลักษณะประการหนึ่งที่เราสามารถใช้ในการวิเคราะห์ผู้รับสาร อายุเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้คนมีความแตกต่างกันในเรื่องความคิดและพฤติกรรม โดยทั่วไปแล้วคนที่มีอายุน้อยมักจะมีความคิดเสรีนิยมมากกว่า (more liberal) คนที่มีอายุมาก ในขณะที่คนที่มีอายุมากมักจะมีความคิดอนุรักษมากกว่า (more conservative) คนที่มีอายุน้อย คนที่มีอายุน้อยมักจะเป็นคนที่ยึดถืออุดมการณ์กว่า ใจร้อนกว่า และมองโลกในแง่ดีกว่าคนที่มีอายุมาก ในขณะที่คนที่มีอายุมากมักเป็นคนยึดถือการปฏิบัติมากกว่า มีความระมัดระวัง และมองโลกในแง่ร้าย สาเหตุที่เป็นเช่นนี้เนื่องจากคนที่มีอายุมีประสบการณ์ในชีวิตซึ่งเคยผ่านยุคเช่นต่างๆ ตลอดจนมีความผูกพันและมีผลประโยชน์ในสังคมมากกว่าคนที่มีอายุน้อย คนที่มีอายุมากกว่ามีทรัพย์สินสมบัติมากกว่าคนที่มีอายุน้อย จึงมักจะไม่ค่อยยอมให้มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นในสังคม เพราะการเปลี่ยนแปลงในสังคมย่อมมีผลกระทบต่อทรัพย์สิน สถานะทางสังคมและความลำบากในการปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลง นอกจากนี้ คนที่รุ่นต่างกันยังมีประสบการณ์ของชีวิตที่แตกต่างกันไปด้วย ประสบการณ์บางอย่างของคนรุ่นเก่าเป็นประสบการณ์ที่เข้มข้น ลำบากยากแค้น ซึ่งคนรุ่นใหม่ไม่เคยประสบไม่เคยรู้รสชาติ จึงทำให้ทัศนคติและความรู้สึกนึกคิดของคนต่างรุ่นต่างวัยไม่เหมือนกัน

นอกจากความแตกต่างในเรื่องความคิดแล้ว อายุยังเป็นตัวกำหนดความแตกต่างในเรื่องความยากง่ายในการชักจูงใจด้วย การวิจัยทางจิตวิทยาพบว่าเมื่อคนมีอายุมากขึ้นโอกาสที่คนจะเปลี่ยนใจหรือถูกชักจูงใจจะน้อยลง นอกจากนี้โดยปกติแล้วคนที่มีวัยต่างกันมักมีความต้องการในสิ่งต่างๆแตกต่างกันไปด้วย เช่น คนวัยกลางคนและคนสูงอายุมักจะคิดถึงเรื่องความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน การรักษาพยาบาล การมีบ้านและที่ดินเป็นของตนเอง ในขณะที่คนหนุ่มสาวจะสนใจในเรื่องการศึกษา ความยุติธรรมและความเสมอภาคในสังคม

ดังนั้น การใช้สื่อมวลชนก็แตกต่างกัน คนที่มีอายุมากมักจะใช้สื่อมวลชนเพื่อแสวงหาข่าวสารหนักๆมากกว่าเพื่อบันเทิง คนที่มีอายุมากมักจะอ่านจดหมายถึงบรรณาธิการ ข่าวการบ้านการเมือง หรือบรรณาธิการมากกว่าอ่านเรื่องตลกหรือข่าวกีฬา ในขณะที่คนที่มีอายุต่ำกว่า 20 ปี ไม่ค่อยจะอ่านบรรณาธิการ ในการฟังวิทยุก็เช่นกัน คนที่มีอายุมากมักจะฟังรายการที่หนักๆ เช่น ข่าวการอภิปรายปัญหาสังคม ดนตรีคลาสสิก รายการศาสนา และไม่ค่อยฟังดนตรีสมัยใหม่ คนที่มีอายุมากมักจะดูรายการโทรทัศน์ที่เกี่ยวกับการศึกษา ข่าวและข่าวด่วนด้วย

นอกจากลักษณะทางประชากรของผู้รับสารจะมีผลต่อการสื่อสารระหว่างผู้รับสารและผู้ส่งสารแล้ว ลักษณะทางประชากรของผู้รับสารและผู้ส่งสารที่มีความเหมือนกันและความแตกต่างกันก็นับเป็นอีกปัจจัยหนึ่งในการกำหนดถึงประสิทธิภาพการสื่อสาร ซึ่งการสื่อสารจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อคู่สื่อสารมีความเหมือนกันหรือร่วมกัน ดังที่ชแรมม์ (Schramm) ได้กล่าวไว้ว่ากล่าวเมื่อเราทำการสื่อสารก็หมายความว่าเรากำลังพยายามที่จะสร้างความร่วมกันกับคนอื่น นอกจากนี้เบอร์โล (Berlo) ยังได้กล่าวอีกว่าผู้ส่งสารและผู้รับสารจะต้องคล้ายคลึงกัน หากทั้งสองฝ่ายไม่มีความคล้ายคลึงกัน การสื่อสารก็จะเกิดขึ้นไม่ได้ (ปรมะ สตะเวทิน, 2540)

ความเหมือนกัน (Homophily) และความแตกต่าง (Heterphily) ระบุว่าบุคคลที่ทำการสื่อสารกันที่เห็นชัดที่สุด คือ อายุ ศาสนา ความเชื่อทางการเมือง ฐานะทางการเมือง ระดับการศึกษา และอื่นๆ จากการวิจัยแสดงว่า เมื่อบุคคลทั้ง 2 ฝ่ายที่ทำการสื่อสารมีความเหมือนกัน การสื่อสารนั้นก็จะมีประสิทธิภาพสูง ยิ่งบุคคลทั้ง 2 ฝ่ายมีความเหมือนกันมากเพียงใด ความหมายของข่าวสารจะยิ่งถูกต้องมากขึ้นเพียงนั้น จากหลักการข้างต้นพอจะกล่าวได้ว่า การสื่อสารจะได้ผลดีเมื่อได้สื่อสารกับคนที่เหมือนกับเรา เมื่อพิจารณาองค์ประกอบทั้ง 5 ประการของการสื่อสารระหว่างบุคคลที่มีประสิทธิภาพก็นำมาสรุปได้ว่า

ประการแรกบุคคลที่คล้ายกันมากก็ยิ่งเปิดกายซึ่งกันและกันมากขึ้น ทั้งนี้เพราะโดยทั่วไปแล้วเราจะมี ความสบายใจมากที่สุดเมื่อได้อยู่กับคนที่เหมือนกับเรา ผลก็คือเรามีความโน้มเอียงที่จะเปิดเผยกับบุคคลที่เหมือนกับเราเหล่านี้ ประการที่สองบุคคลมีความเห็นอกเห็นใจกับคนที่กันมากกว่าคนที่แตกต่างกัน คนเรามักจะมีความรู้สึกอ่อนไหวกับคนที่อยู่ในสภาพที่เหมือนกันแต่ไม่ค่อยเข้าใจและรู้สึกอย่างเดียวกันกับบุคคลที่อยู่ในสภาพแตกต่างกัน ประการที่สามคนมักจะต้องการสนับสนุนบุคคลอื่นที่เหมือนกันมากกว่าบุคคลที่แตกต่างกัน เพราะเท่ากับเป็นการสนับสนุนตัวเองและเรามักคิดว่าคนที่อยู่ในสภาพเดียวกับเราก็จะสนับสนุนเราเช่นกัน ในทางตรงกันข้ามหากเราเมินเฉยไม่สนับสนุนคนที่เหมือนกับเราก็มักจะเกิดความไม่สบายใจ ประการที่ดีเมื่อคนได้อยู่ร่วมกับบุคคลที่มีสภาพเหมือนกัน ก็มักจะเกิดความรู้สึกในแง่ดีแก่ตนเอง ดังนั้นคนเรามักมีความสบายใจเมื่อได้ติดต่อกับคนที่อยู่ในฐานะเดียวกันด้วยเหตุผลที่ว่า คนเรานั้นมักจะชอบคนที่เหมือนเรามากกว่าคนที่ไม่เหมือนตัวเรา ประการสุดท้ายความเท่าเทียมกันจะเกิดขึ้นกับบุคคลที่อยู่ในสภาพเหมือนกัน ดังนั้นจึงเป็นสภาพที่คนมีอิสระที่จะแสดงความคิดเห็นออกมาได้ และเป็นบรรยากาศที่ส่งเสริมให้ทั้งสองฝ่ายมีส่วนร่วมในการติดต่อสื่อสารระหว่างกัน (เสนาะ ตีเยาว์, 2541)

จากข้างต้นจะเห็นได้ว่าลักษณะทางประชากรทางด้านเพศและอายุมีบทบาทสำคัญในการกำหนดประสิทธิภาพของการสื่อสารทั้งประสิทธิภาพภายในตัวผู้รับสารและระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องการที่จะศึกษาถึงผลของการสื่อสารในด้านของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงและความเป็นแม่แบบในการดำเนินชีวิตเมื่ออคิดวิซังมีความสัมพันธ์กับผู้ชมในฐานะที่เป็นผู้ส่งสารกับผู้ชมเป็นผู้รับสาร และเมื่อผู้รับสารเป็นปัจเจกบุคคลที่สามารถกำหนดประสิทธิภาพด้วยตัวเอง โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษามลของการสื่อสารเมื่อผู้ชมมีเพศและอายุต่างกัน ภายใต้สมมติฐานที่ว่า

“ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงระหว่างอคิดวิซังกับผู้ชม แตกต่างกันตามเพศและอายุของผู้ชม” และ

“ระดับความเป็นแม่แบบของอคิดวิซังในการดำเนินชีวิตของผู้ชม แตกต่างกันตามเพศและอายุของผู้ชม”



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง “ผลกระทบของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่อง “เณรน้อยเจ้าปัญญา” ที่มีต่อผู้ชม” นี้ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Method) โดยใช้การวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Approach) ด้วยการวัดตัวแปรเพียงครั้งเดียว (One – Shot Descriptive Study) และใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อตอบปัญหาการวิจัย โดยให้ผู้ตอบเป็นผู้กรอกแบบสอบถามด้วยตนเอง (self – administered)

ประชากร

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ ประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร ที่มีอายุตั้งแต่ 21-33 ปี ที่เคยชมภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่อง “เณรน้อยเจ้าปัญญา”

กลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยครั้งนี้ได้ทำการศึกษาโดยใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน ซึ่งขนาดกลุ่มตัวอย่างกำหนดโดยวิธีการเปิดตารางสำเร็จรูปของ Taro Yamane (วิเชียร เกตุสิงห์ , 2543) ที่ระดับความเชื่อถือได้ 95 % ความคลาดเคลื่อนไม่เกิน 5 %

วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ในการวิจัยนี้ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ด้วยการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental sampling) คือผู้วิจัยเจอใครก็ตามที่เคยชมภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “เณรน้อยเจ้าปัญญา” และมีคุณสมบัติตรงตามประชากรในการวิจัยในครั้งนี้ ก็จะนำมาเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย โดยผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลตามสถานที่ชุมชนต่างๆ ตลอดจนห้างสรรพสินค้าทั่วไปในเขตกรุงเทพมหานคร เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นตัวแทนประชากรที่ดีและเหมาะสม โดยผู้วิจัยได้ใช้การถามว่าเคยชมภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องดังกล่าวหรือไม่ในการให้ได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ และผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลจนครบจำนวนกลุ่มตัวอย่างตามต้องการ

ตัวแปรในการวิจัย

1. สมมติฐาน : ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับ “อิคคิวซัง” มีความสัมพันธ์กับระดับการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมของผู้ชม

ตัวแปรต้น : ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงระหว่าง “อิคคิวซัง” กับผู้ชม

ตัวแปรตาม : ระดับการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมของผู้ชม

2. สมมติฐาน : ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับ “อิคคิวซัง” มีความสัมพันธ์กับระดับความเป็นแม่แบบของ “อิคคิวซัง” ในการดำเนินชีวิตของผู้ชม

ตัวแปรต้น : ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงระหว่าง “อิคคิวซัง” กับผู้ชม

ตัวแปรตาม : ระดับความเป็นแม่แบบของ “อิคคิวซัง” ในการดำเนินชีวิตของผู้ชม

3. สมมติฐาน : ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับ “อิคคิวซัง” ของผู้ชมแตกต่างกันตามเพศและอายุของผู้ชม

ตัวแปรต้น : เพศและอายุของผู้ชม

ตัวแปรตาม : ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงระหว่าง “อิคคิวซัง” กับผู้ชม

4. สมมติฐาน : ระดับความเป็นแม่แบบของอิคคิวซังในการดำเนินชีวิตของผู้ชมแตกต่างกันตามเพศและอายุของผู้ชม

ตัวแปรต้น : เพศและอายุของผู้ชม

ตัวแปรตาม : ระดับความเป็นแม่แบบของ “อิคคิวซัง” ในการดำเนินชีวิตของผู้ชม

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถามปลายปิด (Close – Ended Questionnaire) ซึ่งได้จัดลำดับเนื้อหาแบบสอบถามให้ครอบคลุมข้อมูลที่ต้องการโดยแบ่งเป็น 4 ตอนเพื่อวัดลักษณะทางประชากรได้แก่ เพศและอายุ ตลอดจนการจดจำเรื่องราวเกี่ยวกับอิคคิวซังและการพูดคุยกับคนอื่นเกี่ยวกับการ์ตูนเรื่องดังกล่าวหรือเกี่ยวกับตัวอิคคิวซัง , ระดับการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคม,ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง และระดับความเป็นแม่แบบในการดำเนินชีวิต ซึ่งแต่ละตอนมีรายละเอียดดังนี้

ตอนที่ 1 คำถามเพื่อวัดตัวแปรลักษณะทางประชากร ซึ่งได้แก่ เพศและอายุของผู้ชมการ์ตูนญี่ปุ่นชุด “เณรน้อยเจ้าปัญญา” ตลอดจนการจดจำเรื่องราวเกี่ยวกับอิคคิวซังและพฤติกรรมการพูดคุยกับบุคคลอื่นเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องเณรน้อยเจ้าปัญญาหรือตัวอิคคิวซังของผู้ชม

ตอนที่ 2 คำถามเพื่อวัด “ระดับการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมของผู้ชม”

เครื่องมือสำหรับศึกษาการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมของผู้ชมประกอบไปด้วยประเด็นคำถามปลายปิดจำนวน 20 ข้อ โดยเป็นประเด็นคำถามที่เกี่ยวกับค่านิยมเพื่อสังคมจำนวน 15 ข้อ ซึ่งได้แก่ ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ ความสามัคคี ความสุขุมรอบคอบ การพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน ความยุติธรรม ความพยายาม ความเมตตา ความอ่อนน้อม ความอดทนอดกลั้น การให้อภัย ความเชื่อมั่นในตนเอง ความกตัญญูกตเวที การมีไหวพริบปฏิภาณ และความกล้าหาญ และเพื่อเป็นการลดความลำเอียงในการตอบแบบสอบถามของผู้ตอบ ผู้วิจัยจึงได้นำค่านิยมในเชิงลบมาเป็นประเด็นคำถามอีก 5 ข้อ คือ ความเห็นแก่ตัว ความโลภ ความมีเล่ห์เหลี่ยม การยึดตัวเองเป็นหลัก และความสับสนปรับหลอกลวง สำหรับค่านิยมทั้งสองแบบนี้ได้จากทฤษฎีการวิเคราะห์เนื้อหาและการสัมภาษณ์ซึ่งจะกล่าวโดยละเอียดในขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ โดยที่คำตอบสำหรับคำถามมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ซึ่งเริ่มต้นจากเห็นด้วยอย่างยิ่งจนถึงไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ซึ่งผู้ตอบแบบสอบถามจะต้องประเมินค่าคำถามในแต่ละข้อตามความคิดเห็นของตน เพื่อทราบระดับของการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมของกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 3 คำถามเพื่อวัด “ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงระหว่างอิคคิวซังกับผู้ชม”

เครื่องมือสำหรับศึกษาการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงระหว่างผู้ชมกับอิคคิวซังประกอบด้วยคำถามจำนวน 8 ข้อ ซึ่งประเด็นที่ศึกษา ได้แก่ ความรู้สึกชื่นชอบในตัวอิคคิวซัง ความสนใจติดตามชมอิคคิวซังในสื่อต่างๆ ความต้องการที่จะพบปะกับอิคคิวซัง และความสนใจเรื่องราวต่างๆที่เกี่ยวข้องกับอิคคิวซัง โดยที่คำตอบสำหรับคำถามมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ซึ่งเริ่มต้นจากเห็นด้วยอย่างยิ่งจนถึงไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ซึ่งผู้ตอบแบบสอบถามจะต้องประเมินค่าคำถามในแต่ละข้อตามความคิดเห็นของตน เพื่อทราบระดับของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอิคคิวซังของกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 4 คำถามเพื่อวัด “ระดับความเป็นแม่แบบของอิคคิวซังในการดำเนินชีวิตของผู้ชม”

เครื่องมือในการศึกษาความเป็นแม่แบบของอิคคิวซังประกอบด้วยคำถามปลายเปิดจำนวน 10 ข้อ ซึ่งประเด็นที่ศึกษาได้แก่ การมองอิคคิวซังในฐานะแม่แบบ ความต้องการของผู้ชมที่จะมีลักษณะเหมือนอิคคิวซัง พฤติกรรมของอิคคิวซังควรได้รับการสนับสนุน และเป็นสิ่งที่มีค่าในสังคมไทย โดยที่ลักษณะคำตอบของคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ซึ่งเริ่มต้นจากเห็นด้วยอย่างยิ่งไปจนถึงไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง ซึ่งผู้ตอบแบบสอบถามจะต้องประเมินค่าคำถามในแต่ละข้อตามความคิดเห็นของตน เพื่อให้ทราบถึงระดับความเป็นแม่แบบของอิคคิวซังในการดำเนินชีวิตในสายตาของกลุ่มตัวอย่าง

เกณฑ์การให้คะแนน

ในการให้คะแนนระดับการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคม ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงและระดับความเป็นแม่แบบของอิคคิวซังในการดำเนินชีวิตของผู้ชมนั้น ผู้วิจัยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

1. ระดับการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมของผู้ชม

วัดตัวแปรการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมของผู้ชม มีจำนวน 20 ข้อ โดยมีการจัดเรียงลำดับสเกลดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	=	5	คะแนน
เห็นด้วย	=	4	คะแนน
ไม่แน่ใจ	=	3	คะแนน
ไม่เห็นด้วย	=	2	คะแนน
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	=	1	คะแนน

โดยจัดระดับของค่าคะแนนเฉลี่ยเป็น 3 ระดับ คือ

คะแนนระหว่าง 1.00 – 2.00 ระดับต่ำ หรือมีการเรียนรู้ต่ำ

คะแนนระหว่าง 2.01 – 4.00 ระดับกลาง หรือมีการเรียนรู้ปานกลาง

คะแนนระหว่าง 4.01 – 5.00 ระดับสูง หรือมีการเรียนรู้สูง

2. ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงระหว่างอิคคิวซังกับผู้ชม

วัดตัวแปรการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุด “อิคคิวซัง”
มีจำนวน 8 ข้อ โดยมีการจัดเรียงลำดับสเกลดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	=	5	คะแนน
เห็นด้วย	=	4	คะแนน
ไม่แน่ใจ	=	3	คะแนน
ไม่เห็นด้วย	=	2	คะแนน
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	=	1	คะแนน

โดยจัดระดับของค่าคะแนนเฉลี่ยเป็น 3 ระดับ คือ

คะแนนระหว่าง 1.00 – 2.00 ระดับต่ำ หรือมีปฏิสัมพันธ์ต่ำ

คะแนนระหว่าง 2.01 – 4.00 ระดับกลาง หรือมีปฏิสัมพันธ์ปานกลาง

คะแนนระหว่าง 4.01 – 5.00 ระดับสูง หรือมีปฏิสัมพันธ์สูง

3. ระดับความเป็นแม่แบบของอิคคิวซังในการดำเนินชีวิตของผู้ชม

วัดตัวแปรความเป็นแม่แบบของอิคคิวซัง มีจำนวน 10 ข้อ โดยมีการจัดเรียงลำดับสเกล
ดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	=	5	คะแนน
เห็นด้วย	=	4	คะแนน
ไม่แน่ใจ	=	3	คะแนน
ไม่เห็นด้วย	=	2	คะแนน
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	=	1	คะแนน

โดยจัดระดับของค่าคะแนนเฉลี่ยเป็น 3 ระดับ คือ

คะแนนระหว่าง 1.00 – 2.00 ระดับต่ำ หรือมีความเป็นแม่แบบระดับต่ำ

คะแนนระหว่าง 2.01 – 4.00 ระดับกลาง หรือมีความเป็นแม่แบบระดับกลาง

คะแนนระหว่าง 4.01 – 5.00 ระดับสูง หรือมีความเป็นแม่แบบระดับสูง

4. เกณฑ์การจัดระดับค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์

ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่าง 0.01 – 3.99 หมายถึง มีความสัมพันธ์ในระดับต่ำ

ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่าง 4.00 – 6.99 หมายถึง มีความสัมพันธ์ในระดับปาน

กลาง

ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ตั้งแต่ 7.00 ขึ้นไป หมายถึง มีความสัมพันธ์ในระดับสูง

กระบวนการสร้างเครื่องมือ

ขั้นตอนสำหรับการสร้างแบบสอบถาม เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล มีดังนี้

1. การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง “เณรน้อยเจ้าปัญญา” เพื่อนำมาใช้สร้างประเด็นคำถามสำหรับการวัดตัวแปรค่านิยมเพื่อสังคม โดยทำการวิเคราะห์เนื้อหาจำนวน 9 ตอน ที่ได้มาจากการสุ่ม ซึ่งได้แก่ ตอนฉีราดที่นอน ตอนปวดฉี่และสะอึก ตอนพระภิกษุกับเณรน้อย ตอนทางชีวิต ตอนยารักษาโรคหวัด ตอนเจ้าหญิงจอมแก่นยุ่งอีกแล้ว ตอนออกฤดูดงค์จารึกแสงบุญ ตอนเต้าหู้กับกวางของโซกุน และตอนขนมไส้ถั่วกับหนู รวมความยาวประมาณ 250 นาที โดยผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ค่านิยมที่ปรากฏในเรื่องด้วยการอาศัยคุณลักษณะของค่านิยมเพื่อสังคมมาเป็นดัชนีในการวิเคราะห์

2. การจัดกลุ่มสัมภาษณ์ (Focus Group Interview) เพื่อนำมาใช้ในการสร้างประเด็นคำถามสำหรับการวัดตัวแปรค่านิยมเพื่อสังคม การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง และความเป็นแม่แบบของอิคคิวซังในการดำเนินชีวิตของผู้ชม ซึ่งผู้เข้าร่วมการสัมภาษณ์กลุ่มมีจำนวน 10 คน โดยมีอายุตั้งแต่ 22-30 ปีและแต่ละคนต้องเคยดูและมีความชื่นชอบภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “เณรน้อยเจ้าปัญญา” โดยมีขั้นตอนในการสัมภาษณ์กลุ่มดังนี้

2.1 เริ่มต้นด้วยการกล่าวสวัสดิและพูดคุยกับผู้ร่วมสัมภาษณ์แต่ละคน โดยผู้ดำเนินการสัมภาษณ์จะถามถึงข้อมูลเบื้องต้นของแต่ละคน และเปิดการสัมภาษณ์ด้วยคำถามที่เป็นการสร้างความคิดเห็นซึ่งกันและกันระหว่างผู้ที่มาร่วมการสัมภาษณ์กลุ่ม

2.2 หลังจากนั้นผู้วิจัยได้เปิดภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องดังกล่าวมาให้ผู้เข้าร่วมการสัมภาษณ์ดูก่อนจำนวน 1 ตอน คือตอนพระภิกษุกับเณรน้อย ความยาวประมาณ 25 นาที เพื่อเป็นการเตือนความทรงจำ (recall) ของผู้เข้าร่วมทำการสัมภาษณ์

2.3 หลังจากนั้นผู้วิจัยได้เริ่มถามคำถามแก่ผู้เข้าร่วมการสัมภาษณ์โดยตั้งคำถามเป็นคำถามปลายเปิด โดยในระหว่างทำการสัมภาษณ์นั้นจะมีการบันทึกแถบเสียงไว้โดยตลอด เพื่อเป็นการเก็บรวบรวมประเด็นและรายละเอียดในการสัมภาษณ์ให้ครบถ้วน ถูกต้องและแม่นยำ

3. นำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์เนื้อหาและการสัมภาษณ์กลุ่ม มาใช้ในการจัดทำแบบสอบถาม เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลตรงตามประเด็นที่ต้องการศึกษาวิจัยได้อย่างครบถ้วน ถูกต้อง และเที่ยงตรง โดยสำหรับประเด็นคำถามเพื่อวัดการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมนั้น นอกจากผู้วิจัยจะได้นำเอาค่านิยมเพื่อสังคมมาเป็นคุณลักษณะของค่านิยมที่ต้องการแล้ว ผู้วิจัยยังได้นำเอาค่านิยมในแง่ลบที่ได้ทั้งการวิเคราะห์เนื้อหาและการสัมภาษณ์กลุ่มมาเป็นหนึ่งในประเด็นคำถามด้วยเพื่อลดความลำเอียงในการตอบแบบสอบถามของผู้ตอบ

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ เมื่อสร้างแบบสอบถามเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้ทำวิจัยได้นำเครื่องมือดังกล่าวไปตรวจสอบความตรง (Validity) และความเชื่อถือได้ (Reliability) โดยขั้นตอนในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือมี 2 ขั้นตอนดังนี้

1. การตรวจสอบความเที่ยงตรง (Validity) โดยนำแบบสอบถามที่ได้เรียบเรียงแล้วไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งได้แก่อาจารย์ที่ปรึกษา และผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) ความเที่ยงตรงตามโครงสร้าง (Construct Validity) ตลอดจนความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ (Wording) เพื่อขอคำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องเหมาะสมในการนำไปเก็บข้อมูล

2. การตรวจสอบความเชื่อถือได้ (Reliability) โดยนำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปตรวจสอบหาความเชื่อถือได้โดยนำไปทดลองใช้ (Try-Out) กับผู้ตอบแบบสอบถามที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างแต่มีคุณสมบัติทางประชากรเหมือนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เพื่อตรวจสอบว่าคำถามในแต่ละตอนของแบบสอบถามมีความเหมาะสมหรือไม่ มีความยากหรือง่ายเพียงใด สามารถสื่อความหมายได้ตรงตามที่ต้องการหรือไม่ หลังจากนั้นจึงนำมาตรวจสอบหาความเชื่อถือได้และนำมาแก้ไขปรับปรุงให้เหมาะสม ซึ่งการตรวจสอบความเชื่อถือได้นั้นผู้วิจัยใช้การคำนวณหา

ค่าความเชื่อถือได้ หรือ Alpha Coefficient ตามวิธีของ Cronbach โดยใช้โปรแกรม SPSS for Windows ซึ่งผลการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือมีดังนี้

ค่าความเชื่อถือได้ของเครื่องมือในส่วนของนักเรียนผู้ค่านิยมเพื่อสังคมของผู้ชม = 0.90

ค่าความเชื่อถือได้ของเครื่องมือในส่วนของกรณีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอคติวิสัยของผู้ชม = 0.75

ค่าความเชื่อถือได้ของเครื่องมือในส่วนของความเป็นแม่แบบของอคติวิสัยในการดำเนินชีวิตของผู้ชม = 0.72

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตัวเอง พร้อมทั้งผู้ช่วยวิจัย โดยผู้วิจัยได้ชี้แจงทำความเข้าใจเกี่ยวกับการเก็บรวบรวมข้อมูลในแบบสอบถามแก่ผู้ช่วยวิจัยก่อนเก็บข้อมูลจริง สำหรับการเก็บข้อมูลจริงนั้น ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยได้เข้าไปแนะนำตัว แจ้งความจำนง และขอความร่วมมือในการสละเวลาตอบแบบจากกลุ่มตัวอย่าง อธิบายวิธีการกรอกแบบสอบถาม โดยให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามด้วยตนเองและรอเก็บแบบสอบถามกลับมาเลย โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บแบบสอบถามตามสถานที่ต่างๆในเขตกรุงเทพมหานครไม่ว่าจะเป็นห้างสรรพสินค้า ซึ่งได้แก่ บริเวณสยาม สแควร์ หน้าห้างมาบุญครองเซ็นเตอร์และเดอะมอลล์บางกะปิ สถานศึกษาซึ่งได้แก่ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยและมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ รวมทั้งบริษัทห้างร้านต่างๆและหน่วยงานราชการต่างๆ ซึ่งได้แก่ บริษัท ลอริอัล (ประเทศไทย) จำกัด บริษัท วอร์เนอร์มีวสิค (ประเทศไทย) จำกัด บริษัท โพลีพลัส จำกัด บริษัท ซิลวาเนีย (ประเทศไทย) จำกัด กรมปศุสัตว์ สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ สภาอากาศไทย ตลอดจนแหล่งชุมชนต่างๆ ได้แก่ ย่านอนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ เทเวศ เพชรบุรีตัดใหม่ สามย่าน ธนบุรี เป็นต้น ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลตั้งแต่วันที่ 29 มกราคม ถึง วันที่ 15 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2545

การวิเคราะห์ข้อมูลและการนำเสนอข้อมูล

เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า ผู้วิจัยจึงได้แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 2 ประเด็น คือ

1. การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลเชิงบรรยาย (Descriptive Analysis)

1.1 ข้อมูลส่วนตัว ประกอบด้วยเพศและอายุของผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุด “เณรน้อยเจ้าปัญญา” ตลอดจนการจดจำเรื่องราวเกี่ยวกับอิคคิวซังและการพูดคุยกับบุคคลอื่นเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องเณรน้อยเจ้าปัญญาหรือตัวอิคคิวซังของผู้ชม

การวิเคราะห์ใช้หาค่าร้อยละ และนำเสนอข้อมูลด้วยตารางแจกแจงความถี่

1.2 ระดับการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมของผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง “เณรน้อยเจ้าปัญญา”

การวิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

1.3 ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับ “อิคคิวซัง” ของผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุด “เณรน้อยเจ้าปัญญา”

การวิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

1.4 ระดับความเป็นแม่แบบของ “อิคคิวซัง” ในการดำเนินชีวิตที่มีต่อผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนชุด “เณรน้อยเจ้าปัญญา”

การวิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

2. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน (Hypothesis Testing)

2.1 ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับ “อิคคิวซัง” มีความสัมพันธ์กับระดับการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมของผู้ชม

การวิเคราะห์ใช้การหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation Coefficient)

2.2 ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับ “อิคคิวซัง” มีความสัมพันธ์กับระดับความเป็นแม่แบบของ “อิคคิวซัง” ในการดำเนินชีวิตของผู้ชม

การวิเคราะห์ใช้การหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation Coefficient)

2.3 ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่ความจริงกับ “อิคคิวซัง” ของผู้ชม แตกต่างกันตามเพศและอายุของผู้ชม

การวิเคราะห์ที่ใช้การหาค่า t-test และค่าความแปรปรวน (One-way ANOVA)

2.4 ระดับความเป็นแม่แบบของ “อิคคิวซัง” ในการดำเนินชีวิตของผู้ชม แตกต่างกันตามเพศและอายุของผู้ชม

การวิเคราะห์ที่ใช้การหาค่า t-test และค่าความแปรปรวน (One-way ANOVA)

การประมวลผลข้อมูล

เมื่อรวบรวมข้อมูลเรียบร้อยแล้วและตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ของแบบสอบถามแล้ว จากนั้นนำไปประมวลและวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

1. ให้คะแนนและทำการลงรหัส (coding) ในแบบสอบถาม
2. นำแบบสอบถามที่ให้คะแนนและลงรหัสข้อมูลเรียบร้อยแล้วไปเขียนลงในกระดาษลงรหัส (coding form) และป้อนโปรแกรมและข้อมูล พร้อมทั้งประมวลผลด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Windows เพื่อคำนวณค่าสถิติที่ต้องการใช้ในการวิจัย
3. ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ป้อนเข้าเครื่องคอมพิวเตอร์จากข้อมูลที่พิมพ์ออกมา (print out) เพื่อตรวจสอบความผิดพลาดในการลงรหัสหรือบันทึกข้อมูล หลังจากนั้นจึงจัดทำตารางวิเคราะห์ทางสถิติ
4. แปลความหมายข้อมูลที่ได้จากการประมวลผล เพื่อจัดทำรายงานวิเคราะห์และสรุปผล

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในบทที่ 4 นี้ เป็นการนำเสนอผลการวิจัยที่ได้จากการวิจัยเชิงสำรวจ โดยได้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนแรก ได้แก่ การนำข้อมูลเชิงบรรยาย ซึ่งประกอบไปด้วยลักษณะทางประชากร การจดจำและการพูดคุยเกี่ยวกับอคติวชัง ระดับการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคม ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง และระดับความเป็นแม่แบบของอคติวชังที่มีต่อผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง เณรน้อยเจ้าปัญญา

ส่วนข้อมูลส่วนที่สองเป็นการทดสอบสมมติฐานในประเด็นดังนี้ คือ ความสัมพันธ์ระหว่างระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับระดับการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคม และความสัมพันธ์ระหว่างระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับระดับความเป็นแม่แบบของอคติวชังในการดำเนินชีวิตของผู้ชม ตลอดจนเปรียบเทียบว่าระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอคติวชังและระดับความเป็นแม่แบบของอคติวชังในการดำเนินชีวิตของผู้ชม แตกต่างกันตามเพศและอายุของผู้ชมหรือไม่ ซึ่งรายละเอียดในแต่ละส่วนมีดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลเชิงบรรยาย

ผลการวิจัยในส่วนนี้นำเสนอของกลุ่มตัวอย่างในเชิงประชากร ซึ่งได้แก่ เพศ อายุ การจดจำเรื่องราวเกี่ยวกับตัวเอกของเรื่องซึ่งก็คืออคติวชัง และการพูดคุยกับบุคคลอื่นเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง เณรน้อยเจ้าปัญญาหรือเกี่ยวกับตัวอคติวชังของผู้ชม ตลอดจนระดับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง และระดับความเป็นแม่แบบของอคติวชังในการดำเนินชีวิตของผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง เณรน้อยเจ้าปัญญา

ลักษณะทางประชากร (Demographic Data)

ลักษณะทางประชากรที่นำเสนอในผลการวิจัยนี้ ประกอบไปด้วยเพศและอายุของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	134	33.5
หญิง	266	66.5
รวม	400	100.0

จากกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้จำนวน 400 คน ปรากฏว่า มีกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเพศชายจำนวน 134 คน หรือร้อยละ 33.5 และเป็นเพศหญิงจำนวน 266 คน หรือร้อยละ 66.5

ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอายุ

ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบไปด้วยกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุตั้งแต่ 21 – 33 ปี จำนวน 400 คน โดยแบ่งเป็น

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
21-25	198	49.50
26-29	137	34.25
30-33	65	16.25
รวม	400	100.0

จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน พบว่า เป็นกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุตั้งแต่ 21-25 มากที่สุด คือมีจำนวนครึ่งหนึ่งจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุตั้งแต่ 26-29 มีจำนวนรองลงมา ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่มีช่วงอายุตั้งแต่ 30-33 มีจำนวนน้อยที่สุด โดยมีจำนวนไม่ถึงหนึ่งในห้าของกลุ่มตัวอย่าง

การจดจำเรื่องราวเกี่ยวกับตัวเองของเรื่อง (Memory of Ikkyu-San)

ตารางที่ 3 ร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามการจดจำเรื่องราวเกี่ยวกับตัวเองของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องเงรน้อยเจ้าปัญญา

การจำเรื่องราวเกี่ยวกับอิคคิวซัง	จำนวน	ร้อยละ
จำได้ดี	229	57.2
พอจำได้	163	40.8
จำไม่ได้	8	2.0
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 3 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมากกว่าครึ่งหนึ่ง (ร้อยละ 57.2) สามารถจดจำตัวเองของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องเงรน้อยเจ้าปัญญา ซึ่งก็คืออิคคิวซัง ได้เป็นอย่างดี ส่วนกลุ่มตัวอย่างเกือบครึ่งหนึ่ง (ร้อยละ 40.8) สามารถจดจำได้ในระดับปานกลาง ในขณะที่มีกลุ่มตัวอย่างจำนวนน้อยมาก คือ 8 คนเท่านั้น (ร้อยละ 2.0) ที่จดจำไม่ได้

การพูดคุยกับบุคคลอื่นเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องเงรน้อยเจ้าปัญญาหรืออิคคิวซัง (Interpersonal Communication)

ตารางที่ 4 ร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามการพูดคุยกับบุคคลอื่นเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องเงรน้อยเจ้าปัญญาหรืออิคคิวซัง

การพูดคุยกับบุคคลอื่น	จำนวน	ร้อยละ
เคยบ่อยๆ	37	9.3
เคยบ้าง	315	78.7
ไม่เคย	48	12.0
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 4 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เคยพูดคุยกับบุคคลอื่นเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้หรือเกี่ยวกับอิคคิวซังบ้าง (ร้อยละ 78.7) ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างที่เคยพูดคุยกับบุคคลอื่นบ่อยๆ กับที่ไม่เคยพูดกับคนอื่นเลยมีจำนวนใกล้เคียงกัน คือ ร้อยละ 9.3 และ 12.0 ตามลำดับ

ระดับการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคม

ผลกระทบของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่อง "อิคคิวซัง" ในแง่ของการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคม วัดโดยใช้ค่านิยมเพื่อสังคม 15 ประการที่ได้จากการสัมภาษณ์กลุ่มและการวิเคราะห์เนื้อหา ซึ่งค่านิยมทั้ง 15 ประการได้แก่ ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ ความสามัคคี ความสุขุมรอบคอบ การพึ่งพาอาศัยกัน ความยุติธรรม ความพยายาม ความเมตตา ความอ่อนน้อม ความอดทนอดกลั้น การให้อภัย ความเชื่อมั่นในตนเอง ความกตัญญูตเวที ความกล้าหาญ และ ความไหวพริบปฏิภาณ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้เพิ่มค่านิยมในเชิงลบอีก 5 ประการ เพื่อเป็นการลดความลำเอียงในการตอบแบบสอบถาม ดังที่ได้กล่าวไปแล้วในบทที่ 3 แต่อย่างไรก็ตามค่านิยมในเชิงลบทั้ง 5 ประการนี้จะไม่ถูกนำมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งผลการวิจัยมีดังนี้

ตารางที่ 5 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามค่านิยมเพื่อสังคม

ค่านิยมเพื่อสังคม	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับการเรียนรู้
1. ความซื่อสัตย์	3.91	.79	ปานกลาง
2. ความรับผิดชอบ	3.93	.73	ปานกลาง
3. ความสามัคคี	3.88	.76	ปานกลาง
4. ความสุขุมรอบคอบ	4.15	.76	สูง
5. การพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน	4.03	.74	สูง
6. ความยุติธรรม	4.06	.74	สูง
7. ความพยายาม	4.09	.73	สูง
8. ความเมตตา	4.05	.67	สูง
9. ความอ่อนน้อม	3.99	.74	ปานกลาง
10. ความอดทนอดกลั้น	4.07	.72	ปานกลาง
11. การรู้จักให้อภัย	3.93	.79	ปานกลาง
12. ความเชื่อมั่นในตนเอง	3.95	.75	ปานกลาง
13. ความกตัญญูตเวที	4.30	.77	สูง
14. ความกล้าหาญ	3.97	.76	ปานกลาง
15. ความมีไหวพริบปฏิภาณ	4.42	.66	สูง
รวม	4.05	.50	สูง

จากตารางที่ 5 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์ การ์ตูนเรื่องณรน้อยเจ้าปัญญาในระดับที่สูง คือมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.05 โดยประมาณครึ่งหนึ่งเป็น ค่านิยมที่กลุ่มตัวอย่างมีการเรียนรู้ในระดับที่สูง ซึ่งค่านิยมที่กลุ่มตัวอย่างมีการเรียนรู้ในระดับที่สูง นั้น ได้แก่ ความมีไหวพริบปฏิภาณ (มีค่าเฉลี่ยเป็น 4.42) ความกตัญญูทวดเวที (4.30) ความสุขุมรอบคอบ (4.15) ความพยายาม (4.09) ความความอดทนอดกลั้น (4.07) ความ ยุติธรรม (4.06) ความเมตตา (4.05) และความการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน (4.03) ตามลำดับ ส่วนค่านิยมที่เหลืออีก 7 ประการ คือ ความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบ ความสามัคคี ความอ่อนน้อม การรู้จักให้อภัย ความเชื่อมั่นในตนเอง และความกล้าหาญ ถึงแม้จะมีระดับการ เรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างจะไม่อยู่ในเกณฑ์ที่แสดงถึงการเรียนรู้ในระดับที่สูง แต่ก็ถือว่ามี การเรียนรู้ อยู่ในระดับปานกลางที่มีค่าเฉลี่ยใกล้เคียงกับเกณฑ์ที่แสดงถึงการเรียนรู้ในระดับที่สูง คือมี ค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.88 ถึง 3.99 โดยที่ค่านิยมความซื่อสัตย์เป็นค่านิยมที่กลุ่มตัวอย่างมีระดับ การเรียนรู้ต่ำที่สุด

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงระหว่างอิคคิวซังกับผู้ชม (Parasocial Interaction)

ในการศึกษาถึงผลกระทบของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง"เณรน้อยเจ้าปัญญา" ในส่วนของระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงที่เกิดขึ้นระหว่างอิคคิวซังกับผู้ชมนั้น ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวิจัยในประเด็นดังนี้ คือ ความรู้สึกชื่นชอบในตัวอิคคิวซัง ความสนใจติดตามชมอิคคิวซังในสื่อต่างๆ ความต้องการที่จะพบปะกับอิคคิวซัง และความสนใจเรื่องราวต่างๆที่เกี่ยวข้องกับอิคคิวซัง ซึ่งผลการวิจัยมีดังนี้

ตารางที่ 6 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง

การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอิคคิวซัง	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง
1. อิคคิวซังคือหนึ่งในตัวการ์ตูนที่ข้าพเจ้าชื่นชอบมากที่สุด	4.03	.84	สูง
2. ถ้ามีการนำการ์ตูนเรื่องนี้กลับมาแพร่ภาพอีกครั้ง ข้าพเจ้าก็จะชมอีกอย่างแน่นอน	4.07	2.17	สูง
3. ข้าพเจ้าอยากจะไปเยี่ยมชมสถานที่ต่างๆที่ปรากฏในการ์ตูนเรื่องเณรน้อยเจ้าปัญญา	3.68	.95	ปานกลาง
4. ข้าพเจ้าอยากจะทำเรื่องราวเกี่ยวกับอิคคิวซังในตอนโต	4.15	.87	สูง
5. ถ้าข้าพเจ้าสามารถเลือกพบบุคคลที่ชื่นชอบได้ ข้าพเจ้าอยากที่จะพบอิคคิวซังมากกว่าบุคคลอื่น	3.31	1.06	ปานกลาง

การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอิคคิวซัง	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง
6. ถ้าข้าพเจ้าได้พบเห็นเรื่องราวเกี่ยวกับอิคคิวซังไม่ว่าในสื่อใดก็ตาม ข้าพเจ้าจะติดตามเรื่องรำนั่นทันที	3.38	.86	ปานกลาง
7. ข้าพเจ้าเชื่อว่าอิคคิวซังเป็นบุคคลที่มีตัวตนจริงในอดีต	3.28	.94	ปานกลาง
8. ข้าพเจ้าอยากมีโอกาสได้ใช้ชีวิตอยู่ในสมัยของอิคคิวซัง	2.96	1.08	ปานกลาง
รวม	3.60	.66	ปานกลาง

จากตารางที่ 6 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอิคคิวซังอยู่ในระดับปานกลาง คือมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.60 โดยประเด็นที่กลุ่มตัวอย่างมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงมากที่สุด คือ ข้าพเจ้าอยากรู้เรื่องราวเกี่ยวกับอิคคิวซังในอนโต โดยมีค่าเฉลี่ยเป็น 4.15 นอกจากนี้ยังมีอีก 2 ประเด็นที่กลุ่มตัวอย่างมีระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอิคคิวซังในระดับที่สูง คือ ถ้ามีการนำการ์ตูนเรื่องนี้กลับมาแพร่ภาพอีกครั้ง ข้าพเจ้าก็จะชมอีกอย่างแน่นอน และอิคคิวซังคือหนึ่งในตัวการ์ตูนที่ชื่นชอบมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.07 และ 4.03 ตามลำดับ ส่วนประเด็นอื่นๆที่เหลือได้แสดงให้เห็นถึงระดับของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงของกลุ่มตัวอย่างกับอิคคิวซังในระดับที่แตกต่างกันออกไป โดยมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.28 ถึง 3.68 ตามลำดับ สำหรับประเด็นที่กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยน้อยที่สุดคือ การอยากมีโอกาสได้ไปใช้ชีวิตอยู่ในสมัยของอิคคิวซัง โดยมีค่าเฉลี่ยเป็น 2.96

ระดับความเป็นแม่แบบของอิคคิวซังในการดำเนินชีวิตของผู้ชม (Role Modeling)

สำหรับการศึกษาถึงผลกระทบในด้านความเป็นแม่แบบในทางบวกของอิคคิวซังในการดำเนินชีวิตของผู้ชม ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาถึงระดับความเป็นแม่แบบในประเด็นดังต่อไปนี้ คือ การมองอิคคิวซังในฐานะแม่แบบ ความต้องการของผู้ชมที่จะมีลักษณะเหมือนอิคคิวซัง พฤติกรรมของอิคคิวซังควรได้รับการสนับสนุนและเป็นสิ่งมีค่าในสังคมไทย ซึ่งผลการวิจัยปรากฏดังนี้

ตารางที่ 7 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับความเป็นแม่แบบของอิคคิวซังในการดำเนินชีวิต

ความเป็นแม่แบบของอิคคิวซัง	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความเป็นแม่แบบ
1. พฤติกรรมของอิคคิวซังมีความสอดคล้องกับสถานะการณ์ที่คนไทยเผชิญอยู่เรื่องการใช้ปัญญาแก้ไขปัญหา	3.88	.82	ปานกลาง
2. รูปแบบการดำเนินชีวิตของอิคคิวซังสามารถเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับเด็กและผู้ใหญ่ได้	4.16	.73	สูง
3. อิคคิวซังเป็นตัวอย่างที่เด่นชัดที่แสดงให้เห็นว่าธรรมชาติย่อมชนะอธรรม	4.13	.77	สูง
4. อิคคิวซังเป็นแม่แบบในการดำเนินชีวิตที่ดีสำหรับคนไทยในด้านการมีสมาธิก่อให้เกิดปัญญา	4.25	.67	สูง
5. ข้าพเจ้ายึดถืออิคคิวซังเป็นแบบอย่างในด้านความกตัญญูตเวที	3.85	.83	ปานกลาง
6. ข้าพเจ้าอยากมีคุณลักษณะเหมือนอิคคิวซังในด้านความอดทนอดกลั้น	3.86	.77	ปานกลาง
7. อิคคิวซังทำให้ข้าพเจ้าสนใจพุทธศาสนามากยิ่งขึ้น	3.25	.90	ปานกลาง

ความเป็นแม่แบบของอิคคิวซัง	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับความ เป็นแม่แบบ
8. ความประพฤติตามแบบอิคคิวซังควรได้รับการยกย่องในสังคมไทย	3.87	.78	ปานกลาง
9. อิคคิวซังได้แสดงให้เห็นว่าการใช้กำลังไม่ใช่ทางออกในการแก้ไขปัญญาต่างๆ	4.29	.64	สูง
10. ข้าพเจ้าได้นำแนวทางในการแก้ไขปัญญาต่างๆของอิคคิวซังมาประยุกต์ใช้ในการแก้ไขปัญญาที่เกิดขึ้นกับตัวเอง	3.72	.76	ปานกลาง
รวม	3.92	.49	ปานกลาง

จากตารางที่ 7 ได้แสดงให้เห็นว่าสำหรับกลุ่มตัวอย่างแล้ว อิคคิวซังมีระดับของความเป็นแม่แบบในการดำเนินชีวิตในระดับปานกลาง คือมีค่าเฉลี่ยเป็น 3.92 โดยประเด็นที่มีระดับความเป็นแม่แบบต่อกกลุ่มตัวมากที่สุด คือ อิคคิวซังได้แสดงให้เห็นว่าการใช้กำลังไม่ใช่ทางออกในการแก้ไขปัญญาต่างๆ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.29 ซึ่งใกล้เคียงกับประเด็นที่ว่า อิคคิวซังเป็นแม่แบบในการดำเนินชีวิตที่ดีในด้านการมีสมาธิก่อให้เกิดปัญญา ที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.25 ส่วนประเด็นที่มีระดับความเป็นแม่แบบในระดับที่สูงมีอีก 2 ประเด็น คือ รูปแบบการดำเนินชีวิตของอิคคิวซังสามารถเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับเด็กและผู้ใหญ่ได้ และอิคคิวซังเป็นตัวอย่างที่เด่นชัดที่แสดงให้เห็นว่าธรรมชาติย่อมชนะธรรมชาติ ในขณะที่ประเด็นอื่นมีระดับความเป็นแม่แบบต่อกกลุ่มตัวอย่างในระดับที่ใกล้เคียงกันโดยมีระดับความเป็นแม่แบบอยู่ในเกณฑ์ที่ใกล้เคียงกับความเป็นแม่แบบในระดับสูง คือมีค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.72 ถึง 3.88 ยกเว้นประเด็นที่ว่า อิคคิวซังทำให้ข้าพเจ้าสนใจในพุทธศาสนา มากยิ่งขึ้น มีระดับความเป็นแม่แบบต่อกกลุ่มตัวอย่างต่ำที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.25 แต่ก็ยังถือว่าอยู่ในระดับปานกลาง

ส่วนที่ 2 ผลการทดสอบสมมติฐาน

ในส่วนนี้เป็นการนำเสนอผลการทดสอบสมมติฐานของการวิจัยเรื่อง “ผลกระทบของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่อง เณรน้อยเจ้าปัญญา ที่มีผู้ชม” โดยพิจารณาตามสมมติฐานในแต่ละข้อซึ่งมีทั้งหมด 4 ข้อ ดังต่อไปนี้

สมมติฐานข้อที่ 1 ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอคติวซึ่ง มีความสัมพันธ์กับระดับการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่องเณรน้อยเจ้าปัญญาของผู้ชม

สมมติฐานข้อที่ 2 ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอคติวซึ่งมีความสัมพันธ์กับระดับความเป็นแม่แบบของอคติวซึ่งในการดำเนินชีวิตของผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องดังกล่าว

สมมติฐานข้อที่ 3 ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอคติวซึ่ง แตกต่างกันตามเพศและอายุของผู้ชม

สมมติฐานข้อที่ 4 ระดับความเป็นแม่แบบของอคติวซึ่งในการดำเนินชีวิตของผู้ชม แตกต่างกันตามเพศและอายุของผู้ชม

ซึ่งผลการทดสอบสมมติฐานเป็นดังนี้

วิทยาลัยวิทยาบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สมมติฐานข้อที่ 1 ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่แท้จริงกับอคติเชิงลบ มีความสัมพันธ์กับระดับการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่องเนรน้อยเจ้าปัญญาของผู้ชม

สมมติฐานข้อที่ 2 ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่แท้จริงกับอคติเชิงลบมีความสัมพันธ์กับระดับความเป็นแม่แบบของอคติเชิงลบในการดำเนินชีวิตของผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องดังกล่าว

ตารางที่ 8 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปร	การเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคม	การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่แท้จริง	ความเป็นแม่แบบในการดำเนินชีวิต
การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่แท้จริง	.417**	-	-
ความเป็นแม่แบบในการดำเนินชีวิต	.614**	.529**	-

** $p < 0.01$

จากตารางที่ 8 พบว่า ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่แท้จริงกับอคติเชิงลบ มีความสัมพันธ์กับระดับการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่องเนรน้อยเจ้าปัญญาของผู้ชม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นการแสดงให้เห็นว่าเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ .417 ซึ่งหมายความว่าตัวแปรทั้งสองมีความสัมพันธ์กันทางบวกในระดับปานกลาง

นอกจากนี้ จากตารางที่ 8 ยังแสดงให้เห็นว่าระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่แท้จริงกับอคติเชิงลบมีความสัมพันธ์กับระดับความเป็นแม่แบบของอคติเชิงลบในการดำเนินชีวิตของผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องดังกล่าว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นเครื่องยืนยันว่าความสัมพันธ์ของตัวแปรข้อที่ 2 เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ .529 หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นความสัมพันธ์กันในทางบวกในระดับปานกลาง

สมมติฐานข้อที่ 3 ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอคติวิหัง แตกต่างกันตามเพศ และอายุของผู้ชม

ตารางที่ 9 แสดงความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง กับอคติวิหังของผู้ชมที่เป็นเพศชายและหญิง

เพศ	ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง				
	N	\bar{X}	S.D.	T	P
ชาย	134	3.33	.70	-5.90	.24
หญิง	266	3.74	.60		

จากตารางที่ 9 พบว่า ผู้ชมที่มีเพศต่างกันมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอคติวิหัง ไม่แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญ .05 ซึ่งเป็นการปฏิเสธสมมติฐาน

ตารางที่ 10 แสดงความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง กับอคติวิหังของผู้ชมที่มีอายุแตกต่างกัน

อายุ	ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง				
	N	\bar{X}	S.D.	F	P
21-25 ปี	198	3.64	.70	.55	.58
26-29 ปี	137	3.58	.57		
30-33 ปี	65	3.55	.72		

จากตารางที่ 10 พบว่า ผู้ชมที่มีอายุแตกต่างกันมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอคติวิหังไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 จึงเป็นการปฏิเสธสมมติฐาน

สมมติฐานข้อที่ 4 ระดับความเป็นแม่แบบของอิคคิวซังในการดำเนินชีวิตของผู้ชม แตกต่างกันตามเพศและอายุของผู้ชม

ตารางที่ 11 แสดงความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความเป็นแม่แบบของอิคคิวซังในการดำเนินชีวิตของผู้ชมการที่เป็นเพศชายและหญิง

เพศ	ระดับความเป็นแม่แบบของอิคคิวซัง				
	N	\bar{X}	S.D.	T	P
ชาย	134	3.80	.56	-3.97***	0.00
หญิง	266	4.00	.44		

*** $p < .001$

จากตารางที่ 11 พบว่า ระดับความเป็นแม่แบบของอิคคิวซังในการดำเนินชีวิตของผู้ชมแตกต่างกันตามเพศของผู้ชม ที่ระดับนัยสำคัญ .001 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน โดยที่ความเป็นแม่แบบของอิคคิวซังเกิดกับผู้ชมที่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย

ตารางที่ 12 แสดงความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระดับความเป็นแม่แบบของอิคคิวซังในการดำเนินชีวิตของผู้ชมการที่มีอายุต่างกัน

อายุ	ระดับความเป็นแม่แบบของอิคคิวซัง				
	N	\bar{X}	S.D.	F	P
21-25 ปี	198	4.00	.47	.50	.61
26-29 ปี	137	3.90	.48		
30-33 ปี	65	3.90	.56		

จากตารางที่ 12 พบว่า ระดับความเป็นแม่แบบของอิคคิวซังในการดำเนินชีวิตของผู้ชมไม่ได้แตกต่างกันตามอายุของผู้ชม ที่ระดับนัยสำคัญ .05 ซึ่งเป็นการปฏิเสธสมมติฐาน

บทที่ 5

สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “ผลกระทบของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่อง เณรน้อยเจ้าปัญญา ที่มีต่อผู้ชม” เป็นการวิจัยเชิงปริมาณโดยใช้การวิจัยเชิงสำรวจแบบวัตถุประสงค์เพียงครั้งเดียว โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัย ดังต่อไปนี้

- 1 เพื่อศึกษาระดับการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมของผู้ชม
- 2 เพื่อศึกษาระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงระหว่างอิคคิวซังกับผู้ชม
- 3 เพื่อศึกษาระดับความเป็นแม่แบบของอิคคิวซังในการดำเนินชีวิตของผู้ชม
- 4 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอิคคิวซังของผู้ชมกับการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมของผู้ชม
- 5 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอิคคิวซังของผู้ชมกับความเป็นแม่แบบของอิคคิวซังในการดำเนินชีวิตของผู้ชม
- 6 เพื่อเปรียบเทียบการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอิคคิวซังและความเป็นแม่แบบของอิคคิวซังในการดำเนินชีวิตของผู้ชมที่มีเพศและอายุต่างกัน

สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ คือ ประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร ที่มีอายุระหว่าง 21 – 33 ปี เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือแบบสอบถาม โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Windows สำหรับการประมวลและวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลเชิงบรรยาย โดยใช้ค่าสถิติพื้นฐาน คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในการอธิบายข้อมูลด้านลักษณะทางประชากร ระดับการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคม ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง และระดับความเป็นแม่แบบในการดำเนินชีวิตของอิคคิวซังที่มีต่อผู้ชม และเพื่อทำการทดสอบสมมติฐาน โดยใช้การหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน , t-test และ One-Way ANOVA ในการทดสอบสมมติฐาน ซึ่งสมมติฐานที่ใช้ในการศึกษาวิจัยในคั้งนี้ ประกอบไปด้วย

สมมติฐานที่ 1 ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอิคคิวซังมีความสัมพันธ์กับระดับการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมของผู้ชม

สมมติฐานที่ 2 ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับความจริงกับอคติซึ่งมีความสัมพันธ์กับระดับความเป็นแม่แบบของอคติซึ่งในการดำเนินชีวิตของผู้ชม

สมมติฐานที่ 3 การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับความจริงกับอคติซึ่งของผู้ชม แตกต่างกันตามเพศและอายุของผู้ชม

สมมติฐานที่ 4 ความเป็นแม่แบบของอคติซึ่งในการดำเนินชีวิตของผู้ชม แตกต่างกันตามเพศและอายุผู้ชม

สรุปผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป

ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ ประชาชนในเขตกรุงเทพมหานครที่เคยชมภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง เณรน้อยเจ้าปัญญา จำนวน 400 คน ที่มีอายุระหว่าง 21-33 ปี โดยกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุตั้งแต่ 21-25 ปีมีจำนวนมากที่สุด คือมีจำนวนครึ่งหนึ่งของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และกลุ่มตัวอย่างจำนวน 2 ใน 3 เป็นเพศหญิง

การจดจำเรื่องราวเกี่ยวกับอคติซึ่ง

ในด้านการจดจำเรื่องราวเกี่ยวกับตัวเอกของการ์ตูนเรื่องดังกล่าวซึ่งก็คือ อคติซึ่ง นั้น กลุ่มตัวอย่างมากกว่าครึ่งหนึ่งสามารถจดจำอคติซึ่งได้เป็นอย่างดี ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างเกือบครึ่งหนึ่งสามารถจดจำได้ในระดับปานกลาง

การพูดคุยกับบุคคลอื่นเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องเณรน้อยเจ้าปัญญาหรืออคติซึ่ง

สำหรับการพูดคุยกับบุคคลอื่นเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องดังกล่าวหรือเกี่ยวกับอคติซึ่งของผู้ชมนั้น พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เคยพูดคุยกับบุคคลอื่นเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง

ดังกล่าว ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างไม่ถึง 1 ใน 5 ที่ไม่เคยมีพฤติกรรมการพูดคุยกดังกล่าวนั้น

การเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคม

กลุ่มตัวอย่างมีการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง เณรน้อยเจ้าปัญญา ในระดับสูง โดยค่านิยมที่กลุ่มตัวอย่างมีการเรียนรู้มากที่สุด คือ ค่านิยมเรื่องความมีไหวพริบปฏิภาณ ส่วนค่านิยมที่กลุ่มตัวอย่างมีการเรียนรู้ในระดับที่รองลงมาคือค่านิยมเรื่องความกตัญญูตเวที ความสุขุมรอบคอบ ความพยายาม ความอดทนอดกลั้น ความยุติธรรม ความเมตตา และการพึ่งพาอาศัยกัน ตามลำดับ ในขณะที่ค่านิยมเรื่องความสามัคคี เป็นค่านิยมที่กลุ่มตัวอย่างมีการเรียนรู้ต่ำที่สุด

การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง

สำหรับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงระหว่างอิคคิวซังกับกลุ่มตัวอย่างนั้น กลุ่มตัวอย่างมีระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอิคคิวซังในระดับปานกลาง โดยประเด็นในด้านการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงที่กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยมากที่สุด คือ ข้าพเจ้าอยากรู้เรื่องราวเกี่ยวกับอิคคิวซังในตอนโต

ความเป็นแม่แบบในการดำเนินชีวิตของผู้ชม

ในด้านความเป็นแม่แบบของอิคคิวซังในการดำเนินชีวิตของผู้ชมนั้น อิคคิวซังมีระดับความเป็นแม่แบบในการดำเนินชีวิตของผู้ชมในระดับปานกลาง โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นว่าอิคคิวซังได้เป็นแบบอย่างที่แสดงให้เห็นว่าการใช้กำลังไม่ใช่ทางออกในการแก้ไขปัญหาต่างๆ ซึ่งมีจำนวนความคิดเห็นใกล้เคียงใกล้เคียงกับประเด็นที่ว่า อิคคิวซังเป็นแม่แบบในการดำเนินชีวิตสำหรับคนไทยในด้านการมีสมาธิก่อให้เกิดปัญญาได้เป็นอย่างดี

การวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐาน

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง “ผลกระทบของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่อง เณรน้อยเจ้าปัญญา ที่มีต่อผู้ชม” ประกอบไปด้วยสมมติฐาน 4 ข้อ โดยผู้วิจัยได้ทำการทดสอบแล้วพบว่า

ผลการวิจัยมีทั้งเป็นไปตามและปฏิเสธสมมติฐาน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

สมมติฐานที่ 1 ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอคติซึ่งมีความสัมพันธ์กับระดับการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “เนรน้อยเจ้าปัญญา” ของผู้ชม

ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอคติซึ่งกับระดับการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมของผู้ชม พบว่า ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอคติซึ่งมีความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับปานกลางกับระดับการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมของผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “เนรน้อยเจ้าปัญญา” ที่ระดับนัยสำคัญ .01

สมมติฐานที่ 2 ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอคติซึ่งมีความสัมพันธ์กับระดับความเป็นแม่แบบของอคติซึ่งในการดำเนินชีวิตของผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “เนรน้อยเจ้าปัญญา” ของผู้ชม

ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอคติซึ่งกับระดับความเป็นแม่แบบของอคติซึ่งในการดำเนินชีวิตของผู้ชมนั้น ปรากฏว่า ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอคติซึ่งมีความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับปานกลางกับระดับความเป็นแม่แบบของอคติซึ่งในการดำเนินชีวิตของผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “เนรน้อยเจ้าปัญญา” ของผู้ชม ที่ระดับนัยสำคัญ .01

สมมติฐานที่ 3 ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอคติซึ่งของผู้ชม แตกต่างกันตามเพศและอายุของผู้ชม

ผลการศึกษาพบว่าผู้ชมที่มีเพศและอายุแตกต่างกันมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอคติซึ่งไม่แตกต่างกัน ที่ระดับนัยสำคัญ .05 ซึ่งถือว่าการปฏิเสธสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 4 ระดับความเป็นแม่แบบของอคติซึ่งในการดำเนินชีวิตของผู้ชม แตกต่างกันตามเพศและ อายุของผู้ชม

ผลการศึกษาพบว่าความเป็นแม่แบบของอคติซึ่งในการดำเนินชีวิตของผู้ชมจะแตกต่างกันตามเพศของผู้ชมเพศ ที่ระดับนัยสำคัญ .001 ซึ่งถือว่าเป็นไปตามสมมติฐาน ในขณะที่ความ

เป็นแม่แบบของอิคคิวซังในการดำเนินชีวิตของผู้ชม จะไม่แตกต่างกันตามอายุของผู้ชม ที่ระดับนัยสำคัญ .05 ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐาน

อภิปรายผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้ทำการอภิปรายผลการศึกษาค้นคว้าได้เรียงตามรายคำถามนำวิจัยและสมมติฐานการวิจัย ดังนี้

การเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคม

ผลการวิจัยพบว่า ผู้ชมมีระดับการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “เณรน้อยเจ้าปัญญา” ในระดับสูง โดยค่านิยมที่ผู้ชมมีการเรียนรู้ในระดับสูงได้แก่ ความมีไหวพริบปฏิภาณ ความกตัญญูกตเวที ความสุขุมรอบคอบ ความพยายาม ความอดทนอดกลั้น ความยุติธรรม ความเมตตา และการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน ซึ่งค่านิยมเหล่านั้นส่วนหนึ่งสอดคล้องกับความต้องการของทางผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องดังกล่าวที่ต้องการถ่ายทอดค่านิยมบางประการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งค่านิยมด้านการช่วยเหลือผู้อื่นและการมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีแก่ผู้ชม ส่วนค่านิยมที่เหลือผู้ชมมีการเรียนรู้ในระดับปานกลาง ซึ่งได้แก่ ค่านิยมในด้านความอ่อนน้อม ความกล้าหาญ ความเชื่อมั่นในตนเอง ความรับผิดชอบ การรู้จักการให้อภัย ความซื่อสัตย์ และความสามัคคี

จากค่านิยมที่ผู้ชมมีการเรียนรู้ในระดับสูงทั้งหมด 8 ประการนั้น จะเห็นได้ว่ามากกว่าครึ่งหนึ่งเป็นค่านิยมที่เกี่ยวข้องกับการรักษาสัมพันธภาพให้มั่นคง ซึ่งได้แก่ ค่านิยมในด้านความกตัญญูกตเวที ความอดทนอดกลั้น ความยุติธรรม ความเมตตา และการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน เหตุที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะว่าโดยปกติแล้วคนไทยเป็นคนที่รักพวกพ้องและให้ความสำคัญกับการมีสัมพันธอันดีกับบุคคลเป็นอย่างมากจนอาจกล่าวได้ว่าลักษณะดังกล่าวเป็นบุคลิกลักษณะของคนไทยก็ได้ จึงมีส่วนทำให้ผู้ชมมีการเรียนรู้ประเด็นเหล่านั้นในระดับที่สูง

ผลการวิจัยที่ได้สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุนทรี โคมิน ที่ได้ทำการศึกษาวิจัยถึงค่านิยมของคนไทยในปี พ.ศ. 2522 ที่ทำการศึกษโดยใช้กลุ่มตัวอย่างทั่วประเทศ กับการศึกษาในปี พ.ศ. 2525 ที่ใช้กลุ่มตัวอย่างเฉพาะในเขตชนบท และพบว่า จากค่านิยมในกลุ่ม high values ทั้งหมด 8 ประการ เป็นค่านิยมที่เน้นถึงความสัมพันธ์ของบุคคลและความราบรื่นในสังคมถึง 6 ประการ ซึ่งเป็นเครื่องตอกย้ำให้เห็นว่าคนไทยให้ความสำคัญกับค่านิยมประเภทดังกล่าวได้เป็น

อย่างดี นอกจากนี้การศึกษาของสุนทรีย์ โคมิน ในปี ค.ศ. 1992 ที่ศึกษาถึงค่านิยมในสังคมไทย (Psychology of the Thai people : values and behavior patterns) พบว่าคนไทยให้ความสำคัญกับความกตัญญูตอบแทนบุญคุณ (grateful relationship orientation) และความสัมพันธ์ที่ราบรื่น (smooth interpersonal relationship orientation) ในลำดับต้นๆ (Suntaree Komin , 1992)

ในขณะที่ค่านิยมที่มีการเรียนรู้ในระดับสูงที่เหลืออีก 3 ประการ ซึ่งได้แก่ ความมีไหวพริบ ปฏิภาณ ความสุขุมรอบคอบและความพยายาม เป็นค่านิยมส่วนบุคคลที่เน้นความสามารถส่วนบุคคลเป็นสำคัญ ซึ่งผลที่ได้ค่อนข้างขัดแย้งกับการวิจัยของสุนทรีย์ โคมิน ในปี ค.ศ. 1992 ที่พบว่า ค่านิยมกลุ่ม การศึกษาและความสามารถ (education and competence orientation) อยู่ในระดับกลาง และค่านิยมกลุ่ม การประสบความสำเร็จในงานอาชีพ (achievement- task orientation) อยู่ในระดับต่ำสุด ในขณะที่การศึกษาในปี 2522 กับ 2525 ของสุนทรีย์ โคมิน พบว่า ค่านิยมประเภทดังกล่าวอยู่ในกลุ่ม medium values (Suntaree Komin , 1992) สาเหตุที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะว่า

ประการแรก ค่านิยมดังกล่าวได้แสดงออกมาทางพฤติกรรมของอิคคิวซังอย่างเด่นชัดมากที่สุดและมีการนำเสนออยู่ทุกตอน ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของกวี บ้านไทย และสุชาติ สวัสดิ์ศรี (2526) ที่ได้ศึกษาถึงลักษณะการตุนญี่ปุ่นในไทย และพบว่า โดยทั่วไปแล้วลักษณะเด่นประการหนึ่งของการญี่ปุ่น คือการเน้นความขยันหมั่นเพียร ความมานะอดทน และความพยายามของตัวเอง ซึ่งเป็นค่านิยมที่เน้นความสามารถของบุคคล ด้วยเหตุนี้จึงอาจเป็นอีกสาเหตุหนึ่งที่มีผลทำให้ผู้ชมเกิดการเรียนรู้ค่านิยมเหล่านั้นในระดับสูงก็เป็นได้

ประการต่อมาอาจจะจากการที่สภาพสังคมเปลี่ยนแปลงไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากการที่สภาพเศรษฐกิจเปลี่ยนไปทำให้การหางานยากขึ้น บุคคลที่มีความรู้ความสามารถเท่านั้นที่สามารถหางานได้ ตลอดจนการเข้ามามีบทบาทในระบบเศรษฐกิจของประเทศมากยิ่งขึ้นภายหลังจากวิกฤติเศรษฐกิจในปี พ.ศ. 2540 ของบริษัทจากสังคมโลกตะวันตก ที่เชื่อว่าการทำงานหนักเท่านั้นที่จะเป็นเส้นทางสู่ความสำเร็จ ด้วยเหตุนี้จึงอาจมีผลทำให้กลุ่มตัวอย่างตระหนักถึงค่านิยมเหล่านั้นมากขึ้นและมีผลทำให้มีการเรียนรู้ค่านิยมในด้านที่เกี่ยวข้องกับความรู้ความสามารถของบุคคลมากขึ้น ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องกันของค่านิยมกับความจำเป็นและสภาพเป็นจริงในชีวิตและสิ่งแวดล้อมของบุคคล เนื่องจากค่านิยมขึ้นอยู่กับสภาพการดำเนินชีวิตของ

บุคคล โดยจะมีการแสดงออกและเปลี่ยนแปลงได้ตามสภาพการณ์ต่างๆในสิ่งแวดล้อม คือ มีการปรับให้เหมาะสมตรงกันระหว่างบุคคลและสิ่งแวดล้อมต่างๆของบุคคล (ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา , 2523)

แต่อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาค่านิยมทั้งหมด 15 ประการ พบว่าค่านิยมทั้งหมดมีระดับการเรียนรู้ของผู้ชมไม่แตกต่างกันมากนัก คือมีการเรียนรู้ตั้งแต่ในระดับปานกลางค่อนข้างสูงจนถึงระดับสูง โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.88 ถึง 4.42 ซึ่งการเรียนรู้ค่านิยมของผู้ชมดังกล่าว ไม่ได้มีการแบ่งแยกอย่างชัดเจนว่าผู้ชมมีการเรียนรู้ค่านิยมแบบที่เน้นความสามารถของบุคคลกับค่านิยมประเภทที่มุ่งเน้นความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลมากกว่ากัน ซึ่งแสดงให้เห็นว่า ในปัจจุบันถึงแม้ว่าสภาพเศรษฐกิจและสังคมเปลี่ยนแปลงไป แต่ความสำเร็จของชีวิตของคนไทยนั้น จึงไม่น่าจะใช่ความสำเร็จที่ตั้งอยู่บนรากฐานของความสามารถทางการงานของบุคคลเพียงอย่างเดียว แต่เป็นความสำเร็จที่ตั้งอยู่บนรากฐานของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลด้วย ทั้งนี้อาจจะมาจากการที่คนไทยเชื่อว่า การไม่ขัดแย้งและรักษามิตรภาพไว้นั้นช่วยให้ประสบความสำเร็จในอาชีพการงานมากกว่าการมุ่งมั่นที่จะทำงานแต่เพียงอย่างเดียว ผู้ใดที่เกิดความขัดแย้งหรือมีสัมพันธภาพที่ไม่ดีกับผู้มีอำนาจเหนือกว่า ก็ยากที่จะประสบความสำเร็จในชีวิตการงานได้ (Suntaree Komin , 1991)

การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง

ในด้านการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงของผู้ชม ผลการวิจัยพบว่า ผู้ชมมีระดับการมี ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอิคคิวซังในระดับปานกลาง โดยประเด็นที่ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงในระดับสูง คือ การที่ผู้ชมอยากรู้เรื่องราวเกี่ยวกับอิคคิวซังในตอนโต ถ้ามีการนำการ์ตูนเรื่องนี้กลับมาแพร่ภาพอีกครั้ง ข้าพเจ้าจะชมอีกอย่างแน่นอน และอิคคิวซังคือหนึ่งในตัวการ์ตูนที่ชื่นชอบมากที่สุด

จากผลการวิจัยได้แสดงให้เห็นว่า ถึงแม้เป็นเวลา 20 ปีแล้วนับตั้งแต่ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องเอนร้อยเจ้าปัญญาแพร่ภาพออกอากาศเป็นครั้งแรกในปี พ.ศ. 2525 แต่ผู้ชมก็ยังคงมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอิคคิวซังนั้น นันทิพา วาวิระนิช (2543) ที่ได้ทำการศึกษาถึงความสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงระหว่างผู้ชมและตัวแสดงในละครโทรทัศน์ไทย ได้กล่าวในประเด็นของการคงการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงของผู้ชมในเชิงจิตวิทยาไว้ว่า การชื่นชอบตัวแสดงก็คล้ายกับการชื่นชอบบุคคลคนหนึ่งเมื่อคนเราชอบใครแล้วก็มักจะชอบตลอด หรืออาจกล่าวได้ว่า เมื่อบุคคลเกิด ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับตัวแสดงใดแล้ว การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงนั้นก็คงอยู่เรื่อยมา แต่การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง

นั้นอาจจะเปลี่ยนแปลงได้ คือจากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงในทางบวกอาจจะเปลี่ยนแปลงเป็นในทางลบ หรือจากทางลบอาจเปลี่ยนเป็นในทางบวกในภายหลังก็เป็นได้

นอกจากนี้ การที่ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอิคคิวซังในประเด็นที่ผู้ชมอยากรู้เรื่องราวเกี่ยวกับอิคคิวซังในตอนโตสูงสุดนั้น สอดคล้องกับที่ฮอร์ดันและไวท์ล (1956) ได้ให้คำจำกัดความไว้ว่า การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงเป็นความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับตัวละคร โดยผู้ชมจะทำการสร้างสัมพันธ์ภาพที่คุ้นเคยกับตัวละครที่ตนชื่นชอบ จนตัวละครเหล่านั้นเปรียบเสมือนเป็นเพื่อนสนิทของตน และผู้ชมส่วนมากมักรอคอยที่จะอ่านหนังสือหรือนิตยสารที่ลงเรื่องราวเกี่ยวกับนักแสดงเหล่านั้น คล้ายกับการคอยติดตามข่าวคราวที่เกี่ยวกับเพื่อนของตน (Infante , Racer & Womack , 1993) ซึ่งก็คงไม่ต่างไปจากการที่ผู้ชมอยากจะทำเรื่องราวเกี่ยวกับอิคคิวซังในตอนโต เพื่อต้องการทราบเรื่องราวเกี่ยวกับตัวละครที่ตนชื่นชอบ เพราะภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องดังกล่าวเป็นการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับอิคคิวซังในตอนที่เด็กเท่านั้น การที่ผู้ชมอยากจะทำเรื่องราวเกี่ยวกับอิคคิวซังก็คล้ายกับการที่ผู้ชมต้องการทราบสาระทุกข์สุขดิบของเพื่อนเก่าที่จากกันมานานนั่นเอง เป็นการแสดงให้เห็นว่าผู้ชมได้เกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงเชิงความรู้สึกกับอิคคิวซัง ซึ่งก็คือการที่ผู้ชมรู้สึกว่าคุ้นเคยและสนิทสนมกับอิคคิวซัง

ประเด็นความต้องการทราบเรื่องราวของบุคคลที่ชื่นชอบคล้ายกับการได้รับทราบข่าวคราวของเพื่อนฝูงที่จากกันมานานนั้น นอกจากจะเกิดกับอิคคิวซังแล้ว ยังเกิดกับมานะ มานี และเหล่าเพื่อนๆ เช่น ชูใจ ปิติ วีระ เป็นต้น ซึ่งเป็นตัวละครที่ปรากฏในหนังสือแบบเรียนภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาที่ทางกระทรวงศึกษาธิการได้ออกนำมาใช้ในปี พ.ศ. 2521 โดยทางผู้แต่งหนังสือเล่มนี้ ซึ่งก็คือคุณวีระ ศรีไพพรรณ์ ได้ใช้วิธีการดำเนินเรื่องราวโดยให้ตัวละครเหล่านั้นมีการเจริญเติบโตไปพร้อมกับตัวผู้อ่านตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จนถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จึงมีผลทำให้ตัวละครเหล่านี้คล้ายกับเป็นเพื่อนของผู้อ่านไปโดยปริยาย

แต่อย่างไรก็ตาม การที่เรื่องราวได้ดำเนินมาถึงแค่ประถมศึกษาปีที่ 6 จึงทำให้ผู้ที่เคยอ่านเรื่องดังกล่าวอยากทราบเรื่องราวเกี่ยวกับมานะ มานี และเหล่าเพื่อนๆ ภายหลังจากเรียนจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แล้วเขาเหล่านั้นเป็นอย่างไรบ้าง ซึ่งในส่วนนี้เองทางนิตยสาร “a day” ฉบับประจำเดือนมกราคม พ.ศ. 2544 ได้ตอบสนองความต้องการเหล่านั้นด้วยการนำเสนอเรื่องราวของมานะ มานี และเหล่าเพื่อนๆ ในตอนโต ซึ่งแต่งโดยผู้เขียนคนเดิมในตอนที่มีชื่อว่า “แล้ว.....

เราก็ได้พบกัน (มานะ มานี พ.ศ. 2544) คล้ายกับการนำเสนอเรื่องราวของเพื่อนเก่า เพื่อเป็นการเฉลยว่าท้ายที่สุดแล้วเขาเหล่านั้นเป็นอย่างไรกันบ้าง ซึ่งผลปรากฏว่าได้รับความนิยมจากผู้อ่านเป็นอย่างมาก และเป็นเครื่องยืนยันได้เป็นอย่างดีว่าความต้องการรู้ราวเกี่ยวกับตัวละครหรือบุคคลที่ตนชื่นชอบในฐานะเพื่อนเก่าเช่นที่เกิดกับอิคคิวซังและกับมานะ มานีและเพื่อนๆนั้น เป็นเรื่องธรรมดาที่สามารถเกิดขึ้นได้ในสังคมปัจจุบัน

เช่นเดียวกันกับประเด็นที่ว่าถ้ามีการนำการ์ตูนเรื่องนี้กลับมาแพร่ภาพอีกครั้ง ข้าพเจ้าจะชมอีกอย่างแน่นอน ซึ่งเป็นอีกประเด็นหนึ่งที่ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในระดับสูง เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงความผูกพันของผู้ชมที่มีต่อตัวละครในฐานะเพื่อนหรือคนใกล้ชิดได้เป็นอย่างดี เพราะถึงแม้ว่าการได้รับชมภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องดังกล่าวอีกครั้ง ผู้ชมอาจจะไม่ได้เกิดการลุ้นหรือเชียร์อิคคิวซังเหมือนที่ได้ชมในสมัยที่ยังเป็นเด็ก แต่ก็คงเปรียบเสมือนการได้กลับไปพบกับบุคคลที่คุ้นเคยในอดีต อันเป็นการแสดงให้เห็นถึงการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงเชิงความรู้สึกระหว่างผู้ชมกับอิคคิวซังเช่นเดียวกัน ซึ่งผลการศึกษาที่ได้สอดคล้องกับการสอบถามความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวในหนังสือแบบเรียนภาษาไทยชุด “มานะ มานี” ของนิตยสาร “a day” ฉบับประจำเดือนมกราคม พ.ศ. 2544 โดยการสุ่มตัวอย่างจากกลุ่มชาย-หญิง ที่มีอายุระหว่าง 19-32 ปี จำนวน 100 คน ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่มีโอกาสได้อ่านหนังสือชุดดังกล่าว และพบว่ากลุ่มตัวอย่างถึงร้อยละ 74 อยากให้เรื่องมานะ มานี กลับมาอีกครั้ง ตลอดจนกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 58 อยากให้นำเรื่องราวดังกล่าวมาสร้างเป็นละคร

ส่วนประเด็นที่ว่า ผู้ชมอยากไปใช้ชีวิตในสมัยเดียวกับอิคคิวซัง ซึ่งผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงในประเด็นนี้ต่ำสุด อาจเป็นเพราะว่า ยุคนั้นเป็นยุคข้าวยากหมากแพงเพราะเกิดสงคราม การใช้ชีวิตคงเป็นไปอย่างยากลำบาก รวมถึงสภาพบ้านเมืองที่มีความแตกต่างจากเมืองไทยทั้งทางวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี ตลอดจนการกินอยู่ จึงน่าจะเป็นเหตุผลที่ทำให้ผู้ชมเกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงในประเด็นดังกล่าวต่ำสุดก็เป็นได้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ นันทิภา วาริระนิช(2543) ที่พบว่า ประสพการณ์ของผู้ชมมีผลต่อการเกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับบุคคลในสื่อ ทั้งนี้เพราะว่าประสพการณ์ของผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้ชมเกิดจินตนาการและสร้างภาพเกี่ยวกับตัวละครและตัวแสดงได้ชัดเจนขึ้น หากประสพการณ์ของผู้ชมกับเนื้อหาในละครโทรทัศน์มีส่วนคล้ายคลึงกันมากเท่าไร ก็จะนำไปสู่

จินตนาการมากขึ้นเท่านั้นและในบางครั้งผู้ชมอาจคิดว่านั่นคือเรื่องราวของตนก็เป็นได้

ความเป็นแม่แบบในการดำเนินชีวิต

สำหรับความเป็นแม่แบบของอิคคิวซังในการดำเนินชีวิตของผู้ชมนั้น ผลการวิจัยได้แสดงให้เห็นว่า อิคคิวซังมีระดับความเป็นแม่แบบต่อผู้ชมในระดับปานกลาง โดยความเป็นแม่แบบจะอยู่ในระดับที่สูงในประเด็นต่อไปนี้ คือ อิคคิวซังได้แสดงให้เห็นว่าการใช้กำลังไม่ใช่ทางออกในการแก้ไขปัญหาต่างๆ อิคคิวซังเป็นแม่แบบสำหรับคนไทยในด้านการมีสมาธิก่อให้เกิดปัญญาได้เป็นอย่างดี รูปแบบการดำเนินชีวิตของอิคคิวซังสามารถเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับเด็กและผู้ใหญ่ได้ และอิคคิวซังเป็นตัวอย่างที่เด่นชัดที่แสดงให้เห็นว่าธรรมชาติย่อมชนะธรรมชาติ

จากผลการวิจัยที่แสดงให้เห็นว่าผู้ชมมีการเรียนรู้จากอิคคิวซังในระดับปานกลางนั้น ทำให้อาจกล่าวได้ว่า ตัวการ์ตูนก็สามารถเป็นแม่แบบให้กับผู้ชมได้ ตลอดจนยังแสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของแม่แบบจากสื่อมวลชนในการก่อให้เกิดการเรียนรู้พฤติกรรมที่พึงปรารถนาของผู้ชมได้

ผลการวิจัยดังกล่าวยังสอดคล้องกับผลของรายการสารบันเทิงที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลที่เกิดขึ้นในปฏิสัมพันธ์เรื่อง Simplemte Maria ก่อให้เกิดผลหลายประการ เช่น การเพิ่มขึ้นของความนิยมในการเรียนตัดเลื้อ การเพิ่มขึ้นในความต้องการเข้าโรงเรียนศึกษาผู้ใหญ่ของสาวใช้ ตลอดจนการคำนึงถึงสวัสดิภาพของคนกลุ่มดังกล่าวมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ผลการวิจัยดังกล่าวข้างต้นยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ มนต์ชัย นินนาทนนท์ (2526) ที่ค้นพบว่า ผู้ชมโดยเฉพาะเยาวชนมักจะเลียนแบบแม่แบบในโทรทัศน์ในเรื่องของพฤติกรรม คำพูด ท่าทางต่างๆ ทำให้เห็นภาพว่า รายการโทรทัศน์มีอิทธิพลในฐานะเป็นแม่แบบของผู้ชมอย่างมาก และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Liebert , Neale & Davison (1973) ที่แสดงให้เห็นว่า ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ต่างก็ได้รับทัศนคติและพฤติกรรมใหม่จากแม่แบบในโทรทัศน์

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของอรทัย ศรีสันติสุข (2527) ซึ่งได้ทำการศึกษาถึงผลกระทบของรายการโทรทัศน์ญี่ปุ่นต่อเด็กไทย และพบว่าเด็กเคยเลียนแบบตามรายการโทรทัศน์ที่ได้ดูไม่ว่าจะเป็นการเลียนแบบด้วยคำพูดและท่าทางตลอดจนโดยการใช้อุปกรณ์สมมติประกอบท่าทาง เช่น ใช้ไม้ยาวแทนดาบ ใช้กล่องสวมศีรษะแทนหน้ากากหรือหุ่น นอกจากนี้ยังพบว่าเด็กยังเกิดการเรียนรู้ทางสังคมบางอย่างจากการชมรายการโทรทัศน์ด้วย เช่นสอนให้เด็กเรียนรู้ลักษณะของวัฒนธรรมหรือความเป็นอยู่ของชาวญี่ปุ่น รวมทั้งยังพบว่าเด็กสามารถเข้าใจเรื่องราวและสิ่งที่รายการโทรทัศน์ต้องการสอนได้เป็นอย่างดี (อรทัย ศรีสันติสุข 2527 , อ้างถึงใน

สมคิด ปลอดโปร่ง, 2528)

สำหรับสาเหตุที่พฤติกรรมของอิคคิวซังในด้านที่แสดงให้เห็นว่าการใช้กำลังไม่ใช่ทางออก ในการแก้ไขปัญหาและการมีสมาธิก่อให้เกิดปัญญา เป็นพฤติกรรมที่ผู้ชมเห็นด้วยมากที่สุดนั้น น่าจะมาจากการที่เมืองไทยเป็นสังคมของชาวพุทธซึ่งหลักธรรมคำสอนของพุทธศาสนาส่วนหนึ่ง ได้สั่งสอนไม่ให้ทำบาปโดยการประทุษร้ายต่อชีวิตหรือทรัพย์สินของผู้อื่น จึงทำให้คนไทยมี แนวโน้มไม่นิยมความก้าวร้าวรุนแรง ไม่ชอบการเผชิญหน้าหรือแม้แต่ขัดแย้งโดยตรงไปตรงมา และในขณะที่เดียวกันศาสนาพุทธยังได้มุ่งเน้นไปในเรื่องของการทำสมาธิ การฝึกจิตใจให้สงบ จึงทำ ให้คนไทยได้รับการปลูกฝังคำสั่งสอนเหล่านี้มาตั้งแต่เด็กจนกลายเป็นทัศนคติ จึงทำให้ผู้ชม เห็นด้วยในประเด็นดังกล่าวสูงที่สุด

นอกจากนี้แล้ว สาเหตุที่ทำให้ผู้ชมสามารถเกิดจากเรียนรู้จากการสังเกตพฤติกรรมของแม่แบบ ซึ่งก็คืออิคคิวซังนั้น ผู้วิจัยยังสามารถวิเคราะห์จากแม่แบบตามแนวคิดของ Bandura ได้ดังนี้

ประการแรกคือความโดดเด่นในพฤติกรรมของแม่แบบ และปัจจัยนี้เองที่น่าจะเป็นอีก เหตุผลที่ทำให้ผู้ชมมีการเรียนรู้ในประเด็นการใช้กำลังไม่ใช่ทางออกในการแก้ไขปัญหาและการมี สมาธิก่อให้เกิดปัญญาสูงสุด ซึ่งในการเรียนรู้โดยการสังเกตพฤติกรรมของแม่แบบนี้ ยิ่ง พฤติกรรมใดของแม่แบบมีความโดดเด่นมาก บุคคลก็จะสามารถเรียนรู้จากการสังเกตพฤติกรรม นั้นได้มากเช่นกัน ซึ่งสำหรับอิคคิวซังแล้ว พฤติกรรมที่โดดเด่นที่สุดก็คือ ความเฉลียวฉลาดความมี ไหวพริบปฏิภาณ ดังนั้น ความเป็นแม่แบบของอิคคิวซังในการดำเนินชีวิตของผู้ชมนั้น จึงเป็นไปใน ลักษณะของความมีสติปัญญาไม่ว่าจะเป็นการเป็นแม่แบบที่แสดงให้เห็นว่าการใช้กำลังไม่ใช่ ทางออกในการแก้ไขปัญหาและอิคคิวซังได้เป็นแม่แบบในด้านการมีสมาธิก่อให้เกิดปัญญา

ประการต่อมาก็คือ บุคลิกลักษณะของตัวละครที่เป็นแม่แบบซึ่งเป็นอีกปัจจัยที่มีผลต่อการ เรียนรู้พฤติกรรมจากแม่แบบไม่น้อย เพราะถ้าแม่แบบมีความซับซ้อนพฤติกรรมมากจะทำให้ผู้ สังเกตมีความใส่ใจน้อยกว่าแม่แบบที่มีพฤติกรรมซับซ้อนน้อยกว่า แม่แบบที่การกระทำและพูด สอดคล้องกัน เป็นแม่แบบที่มีแบบแผนการกระทำที่เป็นไปอย่างมีระเบียบและมีขั้นตอนการกระทำ จึงง่ายแก่การเก็บจำ นอกจากนี้แม่แบบประเภทนี้ยังกระตุ้นให้ผู้สังเกตเกิดความใส่ใจได้ดีกว่า แม่แบบที่มีการกระทำและพูดไม่สอดคล้องกัน เนื่องจากแม่แบบดังกล่าวเป็นแม่แบบที่มีแบบ แผนการกระทำที่ซับซ้อนและยากแก่การจดจำ ตลอดจนไม่น่าดึงดูดใจให้เด็กเกิดความใส่ใจ

เพราะถ้าแม่แบบมีความขัดแย้งกันระหว่างการพูดกับการกระทำ ก็จะทำให้ผู้สังเกตความสับสนและไม่เข้าใจในการกระทำของแม่แบบ แม่แบบไม่สามารถสื่อสารให้ผู้สังเกตเข้าใจในแม่แบบได้ จึงเป็นการยากสำหรับผู้สังเกตที่จะรวบรวมแบบแผนการกระทำและนำไปสู่การปฏิบัติ ดังนั้น จะเห็นได้ว่าถ้าขาดการใส่ใจและการเก็บจำที่ดี ก็ย่อมขาดปัจจัยในการเรียนรู้การกระทำต่างๆ ซึ่งมีผลทำให้พฤติกรรมที่พึงประสงค์ลดลงไปด้วย นอกจากนี้ การพูดและการกระทำที่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ทำให้ผู้สังเกตเกิดความตระหนักว่าเป็นพฤติกรรมที่ดี ที่ถูกที่ควร และมีคุณค่านำไปปฏิบัติ ตาม ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาวิจัยของจรรยา นาคะรัต (2528) ที่พบว่าเด็กที่ได้ดูแม่แบบที่แสดงพฤติกรรมเอื้อเฟื้อและมีการพูดสนับสนุน ซึ่งเป็นรูปแบบของแม่แบบที่พฤติกรรมไม่มีความซับซ้อน เด็กจะแสดงพฤติกรรมเอื้อเฟื้อมากกว่าเด็กที่ได้ดูแม่แบบไม่มีพฤติกรรมเอื้อเฟื้อแต่พูดสนับสนุน ซึ่งเป็นแม่แบบที่มีพฤติกรรมที่ซับซ้อนทั้งในระยะทดลองและหลังการทดลอง สำหรับอิคคิวซังแล้ว เป็นตัวการ์ตูนที่ไม่มีความซับซ้อนของพฤติกรรม เป็นตัวละครที่แสดงให้เห็นถึงความดีที่คำพูดและการกระทำ จึงไม่เป็นการยากสำหรับผู้ชมที่จะใส่ใจและเก็บจำพฤติกรรมของแม่แบบนั้น

ประการสุดท้ายก็คือตัวจูงใจ ซึ่งอีกปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญไม่น้อยในการก่อให้เกิดการทำตามแม่แบบ ซึ่งตัวจูงใจตามแนวคิดของ Bandura นั้นอาจจะเป็นสิ่งของ หรือปฏิกริยาของผู้อื่น หรือปฏิกริยาของบุคคล ที่จะจูงใจให้บุคคลทำหรือไม่ทำพฤติกรรมหนึ่งๆ โดยเฉพาะตัวจูงใจซึ่งเป็นผลกรรมในทางบวก ซึ่งในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้ ผลกรรมที่อิคคิวซังได้รับจากการกระทำส่วนแล้วแต่เป็นผลกรรมที่น่าพึงพอใจทั้งสิ้น เช่น ได้รับการยกย่องนับถือ ได้รับการนับหน้าถือตา ได้รับคำชมเชย เป็นต้น ซึ่งผลกรรมดังกล่าว จะเป็นตัวจูงใจให้ผู้ชมทำตามพฤติกรรมนั้น เพราะเกิดความคาดหวังว่าจะได้รับผลกรรมดังเช่นที่ตัวละครได้รับ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Bryan T. (1982) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเพิ่มทักษะทางด้านสังคมให้แก่เด็กนักเรียน โดยการเสนอแม่แบบที่แสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ผ่านสื่อ วิทยุ ภาพยนตร์ และใช้วิธีการให้แรงเสริม เช่น การให้คำชมแก่เด็ก และพบว่าวิธีดังกล่าวสามารถเพิ่มการเรียนรู้พฤติกรรมที่พึงประสงค์แก่เด็กได้ดี (Bryan T. , 1982 อ้างถึงใน รังสิมา สีนะพงษ์พิพิธ, 2540)

นอกจากปัจจัยด้านตัวแม่แบบแล้ว ปัจจัยด้านเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องดังกล่าว ยังอาจเป็นอีกปัจจัยที่ทำให้ผู้ชมเกิดการเรียนรู้จากอิคคิวซัง ซึ่งตามแนวคิดแม่แบบของอัลเบิร์ต แบนดูรา (1977) ที่ได้กล่าวว่า มนุษย์เรียนรู้พฤติกรรมใหม่ๆ จากการสังเกตพฤติกรรมของบุคคลอื่นๆ หรือพฤติกรรมของบุคคลที่ปรากฏตัวในสื่อมวลชน โดย

แม่แบบในเชิงบวกที่แสดงออกซึ่งเป็นพฤติกรรมที่เหมาะสมก็มักจะได้รับรางวัล และแม่แบบในเชิงลบที่แสดงออกซึ่งพฤติกรรมที่ไม่ดี ก้าวร้าว ก็จะได้รับบทลงโทษ ซึ่งรางวัลและการลงโทษที่ผูกติดกับพฤติกรรมของแม่แบบช่วยให้คนเข้าใจและเลียนแบบพฤติกรรมที่เหมาะสม เพราะกลัวการลงโทษแบบเดียวกับที่แม่แบบได้รับจากความประพฤติที่ไม่ดี ทั้งนี้ถึงแม้ว่าภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องดังกล่าวจะไม่ได้มีการแสดงให้เห็นถึงการลงโทษผู้ที่มีพฤติกรรมที่ไม่ดีอย่างเด่นชัด แต่การ์ตูนเรื่องดังกล่าวก็ได้เสนอเรื่องราวที่แสดงให้เห็นว่า ธรรมชาติย่อมชนะธรรมชาติ ซึ่งก็คือการกระทำความดีย่อมชนะการกระทำที่ไม่ดี ซึ่งกลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยในประเด็นดังกล่าวในระดับที่สูงอีกด้วย

จากข้างต้นอาจกล่าวโดยรวมนได้ว่า รายการการ์ตูนทางโทรทัศน์เรื่องแอนิเมชันเจ้าปัญญา นั้น นอกจากสามารถก่อให้เกิดผลในระยะสั้นแก่ผู้ชมด้วยการถ่ายทอดค่านิยมเพื่อสังคมบางประการแก่ผู้ชมแล้ว ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องดังกล่าวยังสามารถก่อให้เกิดผลในระยะยาวกับผู้ชมอีกด้วย โดยการก่อให้เกิดกระบวนการสังคมประภคิต (socialization) ซึ่งจัดได้ว่าเป็นผลของสื่อที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการรับเอาบรรทัดฐาน ค่านิยมและความคาดหวังที่ถูกกำหนดเอาไว้ในบทบาทของสังคมและสภาพการณ์ต่างๆทางสังคม เข้าไว้ในตัวสมาชิกของสังคม (McQuail , 2000) การที่การ์ตูนเรื่องแอนิเมชันเจ้าปัญญาได้นำเสนอ พฤติกรรมในด้านบวกของอิคคิวซังไม่ว่าจะเป็นการไม่ใช้กำลังในการแก้ไขปัญญา เรื่องของสมาธิในการก่อให้เกิดปัญญา ด้วยการเสนอผลกรรมในด้านดีที่อิคคิวซังได้รับจากการมีพฤติกรรมดังกล่าว ตลอดจนเนื้อหาสาระของการ์ตูนที่แสดงให้เห็นว่าความดีย่อมชนะความชั่วเสมอหรือที่คนไทยเรามักจะคุ้นเคยในวลีที่ว่า ธรรมชาติย่อมชนะธรรมชาติ เป็นการทำหน้าที่ของการ์ตูนเรื่องดังกล่าวในด้านสังคมประภคิตได้เป็นอย่างดี ด้วยการควบคุมบรรทัดฐานและศีลธรรมของผู้ชมเพราะการกระทำดังกล่าวทำให้ผู้ชมเกิดการเรียนรู้ว่าพฤติกรรมใดเป็นที่พึงปรารถนาและต้องการของสังคม อีกทั้งพฤติกรรมใดควรหลีกเลี่ยง เพราะไม่เป็นที่ต้องการของสังคมส่วนรวม ด้วยการเรียนรู้ผ่านแม่แบบที่ปรากฏในเรื่องซึ่งก็คืออิคคิวซังหรืออาจกล่าวได้ว่าการ์ตูนเรื่องดังกล่าวได้เสนอแม่แบบในการเรียนรู้เพื่อสังคมให้แก่ผู้ชม

นอกจากนี้ จากผลการวิจัยแสดงยังให้เห็นว่า ถึงแม้ว่าจะเป็นเวลาถึง 20 ปีแล้วนับตั้งแต่ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องแอนิเมชันเจ้าปัญญาแพร่ภาพเป็นครั้งแรก แต่ความแตกต่างของระยะเวลาระหว่างการชมครั้งแรกกับการเข้าร่วมการวิจัยครั้งนี้ไม่ได้ส่งผลต่อด้านการเรียนรู้จากการสังเกตของกลุ่มตัวอย่าง เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างยังคงมีการเรียนรู้จากการชมภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง

ดังกล่าว ซึ่งผลที่ได้สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Kant Udornpim (1997) ที่พบว่า ถึงแม้ว่าละคร ฎีปูนทางโทรทัศน์เรื่องไอซินจะแพร่ภาพไปแล้วเป็นเวลาถึง 11 ปีในการออกอากาศครั้งแรกและ เป็นเวลา 2 ปีในการแพร่ภาพครั้งที่ 2 แต่ผู้ชมละครเรื่องดังกล่าวก็ยังรายงานถึงการเรียนรู้จากไอ ซิน ซึ่งก่อนหน้านี้ ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมมักถูกวิพากษ์วิจารณ์ว่าไม่สามารถนำมาใช้กับชีวิต จริงได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นภายหลังจากนั้น ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม เป็นแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนรู้ที่ปัจจัยภายนอกและปัจจัยทางสังคมต่างๆอยู่ใน สภาพที่คงที่ เนื่องจากทฤษฎีนี้ถูกพัฒนาในห้องทดลองที่มีการควบคุมสิ่งแวดล้อม ใช้เด็กเป็น ผู้เข้าร่วมทดลอง และมุ่งไปที่พฤติกรรมก้าวร้าวเท่านั้น จึงมีคำถามถึงการนำทฤษฎีการเรียนรู้ทาง สังคมนี้นี้มาใช้กับประชากรกลุ่มใหญ่และเกี่ยวข้องกับตัวแปรด้านส่งเสริมสังคมต่างๆ

ด้วยเหตุนี้ ผลการวิจัยที่ได้ในครั้งนี้ได้แสดงให้เห็นถึงความเป็นไปได้ในการใช้ทฤษฎีการ เรียนรู้ทางสังคมเป็นแนวทางสำหรับการผลิตรายการเพื่อให้ความบันเทิงกับคนกลุ่มใหญ่ ใน สภาพแวดล้อมที่เป็นธรรมชาติ และมุ่งเน้นผลในด้านส่งเสริมสังคมเป็นสำคัญ ดังนั้น ผลที่ได้จาก การศึกษาในครั้งนี้จึงเป็นการสนับสนุนความเป็นไปได้ในการนำทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมไปใช้ในการ ผลิตรายการสาระบันเทิง เนื่องจากผู้ชมได้มีการเรียนรู้จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องเอนรี่น้อยเจ้า ปัญญา ยิ่งไปกว่านั้นผู้ชมยังมีการพิจารณาอคติเชิงพื้นฐานแม่แบบในการดำเนินชีวิตของตนอีก ด้วย เพราะว่าทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมนี้ได้มุ่งเน้นไปที่การเรียนรู้ที่สามารถเกิดได้โดยการมอง แม่แบบและผลที่แม่แบบได้รับจากการกระทำนั้น

เหตุผลอีกประการหนึ่งที่ผู้วิจัยต้องการนำมาอภิปรายผลที่เกิดขึ้นได้แก่ การพูดคุยกับ บุคคลอื่นเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องดังกล่าวหรือเกี่ยวกับอคติเชิง โดยในการศึกษาค้นคว้า พบว่า ผู้ชมเกือบร้อยละ 90 ล้วนแล้วแต่เคยมีพฤติกรรมการพูดคุยดังกล่าวทั้งสิ้น ซึ่ง Singhal & Rogers ได้ให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับการสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal Communication) ใน ส่วนที่เกี่ยวข้องกับงานสาระบันเทิงไว้ว่า การพูดคุยเกี่ยวกับรายการสาระบันเทิงของผู้ชมนั้น สามารถก่อให้เกิดผลกระทบต่อบุคคลได้ เนื่องจากเมื่อรายการสาระบันเทิงถูกนำมาพูดคุยในวง สนทนาของหมู่ผู้ชม เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลตลอดจนข้อคิดกับบุคคลอื่นเกี่ยวกับประเด็นปัญหา ตลอดจนเรื่องราวต่างๆที่เกี่ยวข้องกับรายการสาระบันเทิง กระบวนการสื่อสารนี้ได้ทำให้เนื้อหาของ รายการถูกตีความอย่างต่อเนื่อง อันนำมาซึ่งการเปิดโอกาสให้บุคคลได้ไตร่ตรองประเด็น

ปัญหาอย่างถาวรและช่วยผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่พึงปรารถนาของสังคมได้ โดยปฏิบัตินี้รูปแบบดังกล่าวเรียกว่า การเข้ามามีส่วนร่วมกับงานสาธารณะบนเวทีในเชิงอ้างอิง (Singhal & Rogers, 1999 อ้างถึงใน ปาริชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล, 2543) ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยและประเมินเกี่ยวกับ Soul City หรือเมืองแห่งจิตวิญญาณ ของนายแพทย์ Garth Japhet ซึ่งเป็นองค์กรพัฒนาเอกชนเพื่อมุ่งเน้นการใช้สื่อมวลชน เพื่อการส่งเสริมสุขภาพ และพบว่า การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมจะเกิดขึ้นได้ ส่วนหนึ่งจำเป็นต้องอาศัยการพูดคุยกันระหว่างผู้ชมอย่างกว้างขวางเกี่ยวกับเรื่องราวที่เผยแพร่ออกไปทางสื่อมวลชน (อ้างถึงใน ปาริชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล, 2543) ดังนั้น ในรายการสาธารณะบนเวทีต่างๆ ควรส่งเสริมให้ผู้ชมได้มีโอกาสได้พูดคุยกันเกี่ยวกับรายการสาธารณะบนเวทีนั้นๆ ด้วย เพื่อเป็นช่องทางให้ผู้ชมได้เกิดการเรียนรู้พฤติกรรมหรือแนวคิดต่างๆ ที่สอดคล้องหรือขัดแย้งกันมากขึ้นจากการตีความพฤติกรรมและข้อคิดต่างๆ เหล่านั้นของผู้ชม

ผลการทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงกับอคติเชิงลบ มีความสัมพันธ์กับการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมของผู้ชม

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้พบว่า เป็นไปตามสมมติฐาน ซึ่งก็คือ ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงกับอคติเชิงลบ มีความสัมพันธ์ในเชิงบวกกับการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมของผู้ชม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งหมายความว่า ถ้ามีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงในระดับที่สูง การเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมก็จะอยู่ในระดับสูงด้วย แต่ถ้าการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงมีระดับที่ต่ำ การเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมก็จะอยู่ในระดับที่ต่ำด้วยเช่นกัน

ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับผลการศึกษาชิ้นอื่นๆ ถึงประสิทธิผลของรายการสาธารณะบนเวทีที่สามารถก่อให้เกิดผลในด้านส่งเสริมสังคมแก่ผู้ชม ไม่ว่าจะเป็น ผลการวิจัยของ Kant Udornpim (1997) ที่พบว่าระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงกับอคติเชิงลบมีความสัมพันธ์ในเชิงบวกกับการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคม ตลอดจนการศึกษาของ นฤปดี วรธนาคม (2541) ที่ได้ผลว่าระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกึ่งความจริงกับเป้าหมายการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมของผู้ชม

ดังนั้น จึงเป็นเครื่องยืนยันได้ว่าการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับตัวละคร สามารถที่จะเพิ่มประสิทธิภาพของการเรียนรู้สาระความรู้จากละครโทรทัศน์ของผู้ชม เนื่องจากว่าการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับตัวละครนั้นเสมือนเป็นเส้นทางก่อให้เกิดความสนิทสนมกับตัวละคร ซึ่งจะเป็นการเอื้ออำนวยต่อการส่งสารที่เป็นสาระความรู้ผ่านตัวละครไปยังผู้ชม

การวิจัยนี้จึงไม่เพียงแต่เชื่อมโยงแนวคิดของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงเข้ากับประสิทธิผลของรายการสารระบันเทิงเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องยืนยันได้เป็นอย่างดีว่าการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับตัวละครนั้นสามารถนำไปสู่ความมีประสิทธิภาพของรายการสารระบันเทิงได้อีกด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สิ่งที่ค้นพบในการวิจัยครั้งนี้ได้แสดงให้เห็นว่าการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงในระดับที่สูงก็สามารถส่งเสริมผลการเรียนรู้เพื่อสังคมจากรายการสารระบันเทิงประเภทการ์ตูนได้เช่นเดียวกับรายการสารระบันเทิงประเภทละครชุดทางโทรทัศน์

ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า ผลจากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ได้แสดงให้เห็นว่าการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงของผู้ชมเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ควรนำมาพิจารณาในการสร้างรายการสารระบันเทิงประเภทการ์ตูนที่มุ่งเน้นให้เกิดผลด้านการเรียนรู้เพื่อสังคมแก่ผู้ชม เพราะถึงแม้ว่าการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงระหว่างผู้ชมกับตัวละครนั้นไม่มีส่วนสัมพันธ์โดยตรงกับระดับการรับชมรายการของผู้ชม (Rubin & McHugh, 1987 อ้างถึง Infante, Racer & Womack, 1993) แต่ระดับของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงอาจจะเป็นแนวทางที่เหมาะสมที่สุดในการประเมินถึงการเรียนรู้ทางสังคมของผู้ชมรายการการ์ตูน หรืออาจกล่าวได้ว่า ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงของผู้ชมกับตัวการ์ตูนสามารถนำมาใช้ทำนายถึงประสิทธิผลการเรียนรู้เพื่อสังคมของรายการสารระบันเทิงประเภทการ์ตูนได้

สมมติฐานที่ 2 ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอิคคิวซังมีความสัมพันธ์กับระดับความเป็นแม่แบบของอิคคิวซังในการดำเนินชีวิตของผู้ชม

โดยผลการวิจัยพบว่าระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอิคคิวซังมีความสัมพันธ์ในเชิงบวกกับระดับความเป็นแม่แบบของอิคคิวซังในการดำเนินชีวิตของผู้ชม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งหมายความว่า ถ้าระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงอยู่ในระดับที่สูง ระดับความเป็นแม่แบบของอิคคิวซังที่มีต่อผู้ชมก็จะสูงด้วย แต่ในทางตรงกันข้าม ถ้าการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงมีในระดับที่ต่ำ ระดับความเป็นแม่แบบของอิคคิวซังก็จะต่ำด้วยเช่นกัน

การค้นพบดังกล่าวได้สอดคล้องกับผลของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับตัวละครในรายการสาระบันเทิงที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลที่เกิดขึ้นในเปรูเมื่อละครเรื่อง *Simplemte Maria* ออกแพร่ภาพ ได้ก่อให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงในระดับที่สูงระหว่างผู้ชมกับตัวละครโดยผู้ชมคิดว่าตัวละครนั้นเป็นบุคคลที่มีตัวตนจริงๆ และก่อให้เกิดผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้ชมหลายประการตามมา เช่น การเพิ่มขึ้นของความนิยมในการเรียนตัดเสื้อ การเพิ่มขึ้นในความต้องการเข้าโรงเรียนศึกษาผู้ใหญ่ของสาวใช้ ตลอดจนการคำนึงถึงสวัสดิภาพของคนกลุ่มดังกล่าวมากยิ่งขึ้น เป็นต้น

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวความคิดของ Levy (1979) ที่ได้กล่าวไว้ว่า บุคคลในสื่ออาจจะกลายเป็นผู้นำทางด้านความคิดของผู้ชมได้ นั่นเพราะว่า ผู้ชมเคารพในความคิดของบุคคลในสื่อที่ตนชื่นชอบ ตลอดจนผู้ชมเหล่านั้นมักจะนำความคิดของตนไปเปรียบเทียบกับสิ่งที่บุคคลในสื่อที่ตนชื่นชอบได้กล่าวเอาไว้ (Mark R. Levy, 1979 อ้างถึงใน นันทิพา วาริระนิช, 2543)

ดังนั้น การค้นพบครั้งนี้จึงได้แสดงให้เห็นว่า ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับลักษณะของผู้สังเกตในเรื่องของความชื่นชอบในตัวแม่แบบ นับเป็นปัจจัยที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งในการเรียนรู้จากแม่แบบ เนื่องจากแม่แบบที่ผู้สังเกตชอบมากกว่า ก็ย่อมได้รับความสนใจจากผู้สังเกตมากกว่า ดังนั้น องค์ประกอบด้านความสนใจในแม่แบบก็มีความสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้ชมไม่น้อย ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาที่ พบว่า มากกว่าครึ่งหนึ่งของกลุ่มตัวอย่างสามารถจดจำเรื่องราวอิคคิวซังซึ่งเป็นตัวเอกของเรื่องได้เป็นอย่างดี และเกือบครึ่งหนึ่งที่พอจำได้ การที่กลุ่มตัวอย่างยังคงมีระดับความสนใจในอิคคิวซังอยู่ จึงเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงและมีผลทำให้แม่แบบมีบทบาทต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้ชม ภายใต้ข้อสันนิษฐานที่อาศัยทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมมาเป็นกรอบที่ว่า ยิ่งบุคคลเล็อกจะสนใจบุคคลผู้ทำหน้าที่เป็นแม่แบบในสื่อสาระบันเทิงมากเท่าไร ยิ่งทำให้สื่อสาระบันเทิงดังกล่าวมีโอกาสกระตุ้นการเปลี่ยนแปลงของบุคคลได้มากเท่านั้น

นอกจากนี้ ในกระบวนการเก็บจำ ซึ่งเป็นกระบวนการรวบรวมรูปแบบของพฤติกรรมที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรมของตัวแบบ แล้วเก็บจำไว้ในรูปแบบของสัญลักษณ์ซึ่งจะกลายเป็นความจำถาวรต่อไป ดังนั้นในกระบวนการนี้ ถ้าผู้สังเกตมีการทบทวนแบบแผนของพฤติกรรมไว้เสมอๆ ก็จะสามารถเก็บจำพฤติกรรมได้มากขึ้น หรืออาจกล่าวได้ว่า การที่ได้ดูแม่แบบแสดง

พฤติกรรมบ่อยๆ ซ้ำๆ กันหลายครั้งย่อมเป็นการทบทวนแบบแผนของพฤติกรรมไปในตัว อันมีผลทำให้เก็บจำพฤติกรรมได้มากขึ้น และเมื่อจดจำได้ดีขึ้น ก็มีผลให้ผู้สังเกตลอกแบบได้ง่ายขึ้น ดังนั้นเมื่อผู้ชมมีความชื่นชอบหรือมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับแม่แบบในสื่อมวลชนใดมากเป็นพิเศษ ก็มักจะติดตามชมแม่แบบนั้น จึงมีแนวโน้มทำให้บุคคลจะสามารถเรียนรู้โดยการสังเกตจากแม่แบบได้ดีขึ้นด้วย

ผลการวิจัยที่ได้ในครั้งนี้นี้จึงไม่เพียงแต่เป็นการแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลนอกเหนือไปจากการเรียนรู้ค่านิยมที่ปรากฏในรายการสารระบับนเทิงเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องสนับสนุนว่าการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับตัวการ์ตูนเป็นเงื่อนไขที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้ชมได้เช่นเดียวกับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับตัวละครจากละครชุด เพราะสิ่งนี้เป็นเสมือนวิถีทางที่ก่อให้เกิดความสนิทสนมกับตัวละคร อันมีผลทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกว่าตนเป็นเสมือนตัวละครหรือตัวแม่แบบ และรู้สึกว่าตนควรเลียนแบบพฤติกรรมของตัวละคร โดยพฤติกรรมดังกล่าวมักเกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในเชิงความรู้สึก

สมมติฐานที่ 3 ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอิคคิวซังของผู้ชม แตกต่างกันตามเพศและอายุของผู้ชม

จากผลการวิจัยที่พบว่าการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงระหว่างอิคคิวซังกับผู้ชม ไม่ได้มีความแตกต่างกันตามเพศและอายุของผู้ชม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐาน

สาเหตุที่ตัวแปรด้านความแตกต่างเพศและอายุของผู้ชม ไม่ได้ก่อให้เกิดความแตกต่างต่อการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงระหว่างอิคคิวซังกับผู้ชมนั้น ในตัวแปรด้านเพศ การที่ระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอิคคิวซังนั้นไม่ได้แตกต่างไปตามเพศของผู้ชม หรือจะกล่าวว่าการที่ผู้ชมไม่ว่าจะเป็นเพศชายหรือเพศหญิงก็สามารถมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงกับอิคคิวซังได้ไม่แตกต่างกันนั้น สามารถวิเคราะห์ได้ว่า ในความเป็นจริงแล้วเพศหญิงเป็นเพศที่มีความชื่นชอบในตัวการ์ตูนอยู่แล้ว และในขณะที่เดียวกันอิคคิวซังเป็นตัวการ์ตูนที่เป็นเพศชายที่ไม่ได้มีลักษณะน่ารักจนเกินไปเหมือนการ์ตูนญี่ปุ่นทั่วไป รวมถึงการที่อิคคิวซังมีลักษณะเป็น”ฮีโร่”ของเรื่องที่สามารถแก้ไขสถานการณ์ต่างๆ ให้ผ่านพ้นไปด้วยดี ซึ่งผู้ชมที่เป็นเพศชายมักจะชอบตัวละครที่เป็นไปในลักษณะนี้มากกว่า จึงเป็นอาจสาเหตุให้ผู้ชมเพศชายเกิดความชื่นชอบในตัวอิคคิวซังได้เช่นเดียวกับเพศชาย

นอกจากนี้การวิจัยของ Hoffner (1996) ที่ทำการศึกษถึงความสัมพันธ์ของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับความจริงกับบุคลิกลักษณะของตัวละครทางโทรทัศน์ที่เด็กชื่นชอบ ก็ได้ให้ข้อมูลที่เป็นการสนับสนุนเหตุผลที่ว่าทำไมเพศชายและหญิงมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับความจริงกับตัวละครไม่ต่างกัน เพราะผลจากการศึกษาพบว่าการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับความจริงกับตัวละครที่เป็นเพศชายของผู้ชมที่เป็นเด็กทั้งเพศชายและเพศหญิงเหมือนกัน เพราะถูกกำหนดโดยบุคลิกด้านความฉลาดของตัวละคร และความฉลาดนี้เองนับได้ว่าเป็นบุคลิกลักษณะที่มีความโดดเด่นมากที่สุดของอิคคิวซังจนได้ชื่อว่าเป็นเดรนน้อยเจ้าปัญญา จึงน่าจะเป็นสาเหตุที่ทำให้ผู้ชมที่ชมภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องดังกล่าวมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับความจริงกับอิคคิวซังไม่ต่างกัน

ส่วนในด้านอายุก็เช่นกัน การที่ระดับอายุของผู้ชมที่แตกต่างกันไม่ได้มีผลทำให้การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับความต่างกันนั้น น่าจะมาจากบุคลิกลักษณะของอิคคิวซังไม่ว่าจะเป็นความฉลาด มีไหวพริบปฏิภาณ ตลอดจนมีความกตัญญูท่วงที ซึ่งคุณลักษณะเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นคุณลักษณะที่น่าพึงปรารถนาของสังคม ตลอดจนสอดคล้องกับความเชื่อ ค่านิยมและบรรทัดฐานของสังคม คนแต่ละคนในสังคมได้ถูกปลูกฝังให้มีคุณลักษณะที่เป็นที่ยอมรับของสังคมดังกล่าวอยู่แล้ว ดังนั้นคนทั่วไปไม่ว่าจะเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่และไม่ว่าจะเป็นชายหรือหญิง จึงมีแนวโน้มที่จะนิยมชมชอบบุคคลที่มีลักษณะดังกล่าวอยู่แล้ว จึงเป็นสาเหตุให้ผู้ชมไม่ว่าจะมีอายุเท่าไรและไม่ว่าจะเป็นเพศไหนมีความชื่นชอบอิคคิวซังไม่แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จินตนา รุ่งเรือง (2539) ที่ได้แสดงให้เห็นว่าผู้ชมละครโทรทัศน์จะทัศนคติเชิงบวกต่อผู้แสดงบทดีมากกว่าบทร้าย ด้วยเหตุที่ว่า ผู้ที่แสดงบทบาทที่ดี เปรียบเสมือนเป็นตัวแทนของความคิด ความเชื่อและค่านิยมที่สังคมไทยยอมรับ และเป็นสิ่งที่สังคมยึดถือร่วมกันว่าเป็นสิ่งที่ดีงาม จึงทำให้ผู้ชมซึ่งอยู่ในกรอบของสังคมมีทัศนคติต่อผู้แสดงบทบาทของดีมากกว่าผู้แสดงบทร้ายด้วย

สมมติฐานที่ 4 ระดับความเป็นแม่แบบของอิคคิวซังในการดำเนินชีวิตของผู้ชม แตกต่างกันตามเพศและอายุของผู้ชม

ผลการวิจัยที่ได้แสดงให้เห็นว่าความเป็นแม่แบบของอิคคิวซังต่อการดำเนินชีวิตของผู้ชมนั้น จะแตกต่างกันตามเพศของผู้ชม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ซึ่งถือว่าเป็นไปตามสมมติฐาน โดยที่ความเป็นแม่แบบของอิคคิวซังเกิดกับผู้ชมที่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย ในขณะที่ตัวแปรด้านอายุของผู้ชมไม่ได้สร้างให้เกิดความแตกต่างกับความเป็นแม่แบบของอิคคิว

ซึ่งที่มีต่อผู้ชมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สาเหตุที่เป็นเช่นนี้อาจวิเคราะห์ได้ว่าว่า เพศหญิงมีความละเอียดอ่อนในการสังเกตสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นมากกว่าเพศชาย ซึ่งในกระบวนการเรียนรู้จากการสังเกตจากพฤติกรรมของตัวแบบนั้น กระบวนการเก็บจำพฤติกรรมของตัวแบบนี้ว่าเป็นกระบวนการที่สำคัญยิ่ง จากทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ Bandura (1986) ที่กล่าวว่า กระบวนการเรียนรู้จากการสังเกตประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน คือ กระบวนการใส่ใจ กระบวนการเก็บจำ กระบวนการกระทำ และกระบวนการจูงใจ ซึ่งทั้ง 4 ขั้นตอน มีความจำเป็นต่อการเรียนรู้จากแม่แบบทั้งสิ้น ถ้าขาดขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่งไป การเรียนรู้ก็ย่อมไม่สมบูรณ์ แต่อย่างไรก็ตามถ้าบุคคลไม่สามารถจดจำพฤติกรรมของแม่แบบได้ พัฒนาการขั้นอื่นๆของกระบวนการเรียนรู้ก็ยากที่จะเกิดขึ้นได้ เนื่องจากการเก็บจำเป็นความจำในรูปแบบสัญลักษณ์ที่จะกลายเป็นความจำถาวร ซึ่งบุคคลจะเชื่อมโยงสิ่งที่สังเกตได้เป็นสัญลักษณ์ทางมโนภาพและคำพูด หลังจากนั้นบุคคลก็จะแปลงมโนทัศน์ทางสัญลักษณ์เป็นการกระทำที่เหมาะสม

นั่นก็หมายความว่าหากบุคคลสามารถเก็บจำพฤติกรรมของแม่แบบได้มากเท่าไร บุคคลก็มีแนวโน้มที่จะเรียนรู้พฤติกรรมจากแม่แบบได้มากเท่านั้น ดังนั้นผู้ชมที่เป็นเพศหญิงซึ่งมีความละเอียดรอบคอบมากกว่าเพศชายจึงมีแนวโน้มที่จะเก็บจำพฤติกรรมของตัวแบบได้มากกว่า และเรียนรู้จากการสังเกตพฤติกรรมของแม่แบบได้กว่าด้วย

นอกจากนี้การที่เพศหญิงมีการเรียนรู้พฤติกรรมของอิคคิวซังได้มากกว่าผู้ชายนั้น ยังอาจวิเคราะห์ได้ว่า เนื่องจากลักษณะทางจิตวิทยาของเพศชายที่มักมีความเชื่อมั่นในตนเองและมีมั่นคงในจิตใจมากกว่าเพศหญิง ไม่ค่อยจะยอมเชื่อฟังคำแนะนำของใครโดยง่าย ในขณะที่ผู้หญิงเป็นคนที่มีความใจอ่อนไหว ง่ายต่อการจูงใจและโน้มน้าวใจในการเปลี่ยนแปลงทัศนคติอันจะนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในที่สุด โดยงานวิจัยในต่างประเทศชิ้นหนึ่งที่ได้ทำการศึกษาทดลองกับนักศึกษามหาวิทยาลัยวอชิงตัน โดยให้นักศึกษาหญิงและชายเข้าฟังปาฐกถาที่คัดค้านการเข้าแทรกแซงในเรื่องสาธารณสุขและการศึกษาของรัฐบาลกลาง ซึ่งผลการทดสอบปรากฏว่านักศึกษาหญิงเปลี่ยนทัศนคติของตนหรือถูกชักจูงมากกว่านักศึกษาชาย(ปรมะ สตะเวทิน , 2540)

จากประเด็นดังกล่าวได้แสดงให้เห็นว่าผู้หญิงมีแนวโน้มที่จะยอมรับฟังคำแนะนำจากคนอื่นได้มากกว่าอันจะนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงทัศนคติและพฤติกรรมมากกว่าเพศชาย ดังนั้นเมื่อผู้ชมที่เป็นเพศหญิงได้เห็นพฤติกรรมต่างๆของอิคคิวซังพร้อมกับผลกรรมในด้านบวกที่อิคคิวซัง

ได้รับ จึงอาจเป็นตัวจูงใจให้ผู้ชมที่เป็นเพศหญิงที่เห็นว่ารูปแบบพฤติกรรมเหล่านั้นเป็นสิ่งที่ดี และก่อให้เกิดเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในแนวทางเดียวกับอคติซึ่งในที่สุด

ส่วนปัจจัยด้านอายุนั้น ผลการวิจัยได้แสดงให้เห็นว่าถึงแม้ผู้ชมที่มีช่วงอายุต่างกันก็ไม่ได้ทำให้ความเป็นแม่แบบของอคติซึ่งในการดำเนินชีวิตของผู้ชมแตกต่างกัน ซึ่งสาเหตุที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะว่า ในทฤษฎีการเรียนรู้จากการสังเกตของ Bandura (1986) นั้นได้อธิบายให้เห็นว่าความแตกต่างของอายุไม่ได้เป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้จากตัวแบบไว้ว่า ผู้สังเกตสามารถเก็บจำพฤติกรรมของตัวแบบไว้ได้ โดยอาจจะจำเป็นภาพหรือเป็นคำพูดก็ได้ สำหรับเด็กที่ความสามารถทางภาษายังไม่พัฒนามากนัก เด็กจะอาศัยการจำเป็นภาพ แต่ในวัยรุ่นหรือวัยผู้ใหญ่ การจำเป็นภาพก็ยังจำเป็น ในกรณีที่พฤติกรรมที่สังเกตไม่อาจจำเป็นคำพูดได้ง่าย ถ้าการแสดงพฤติกรรมของตัวแบบเป็นคำพูดก็จะจำเป็นคำพูด หรือถ้าตัวแบบแสดงพฤติกรรมพร้อมกับคำพูด ผู้สังเกตก็จะจำเป็นภาพและคำพูดควบคู่กันไป

อย่างไรก็ตามถ้ามองอีกแง่หนึ่ง ผู้สังเกตจะแสดงพฤติกรรมหรือไม่แสดงพฤติกรรมอะไรออกมา ก็ขึ้นอยู่กับความคาดหวังถึงผลประโยชน์หรือตัวจูงใจบางอย่างที่จะได้รับ สำหรับพฤติกรรมของอคติซึ่งแล้ว เป็นพฤติกรรมที่น่าพึงปรารถนาของสังคม ไม่ว่าจะเป็นเรื่องสมาชิกก่อให้เกิดปัญญา การไม่ใช้กำลังในการแก้ไขปัญหา การใช้ปัญญาในการแก้ไขปัญหา ความกตัญญูและความอดทนอดกลั้น เป็นต้น ซึ่งตัวบุคคลเองมักจะได้รับการถ่ายทอดและปลูกฝังเรื่องเหล่านั้นทั้งจากครอบครัว โรงเรียน ตลอดจนสื่อมวลชนให้เป็นผู้ที่มีพฤติกรรมที่น่าพึงปรารถนาดังกล่าว ดังนั้นบุคคลไม่ว่าจะเด็กหรือผู้ใหญ่จึงได้ตระหนักถึงศักยภาพของพฤติกรรมหรือมีความสามารถในการทำพฤติกรรมในด้านนั้นอยู่ในตัวแล้ว ดังนั้น ไม่ว่าผู้ชมจะมีอายุต่างกันก็ไม่มีผลทำให้ความเป็นแม่แบบของอคติซึ่งที่มีต่อผู้ชมต่างกัน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1 จากผลการศึกษาที่ได้แสดงให้เห็นว่ารายการสาระบันเทิงประเภทการ์ตูนสามารถก่อให้เกิดการเรียนรู้เพื่อสังคม (Prosocial learning) แก่ผู้ชมที่เป็นเด็กและการเรียนรู้เหล่านั้นสามารถเกิดขึ้นในระยะยาว ดังนั้นในส่วนของภาครัฐจึงควรให้ความสำคัญกับการใช้รายการสาระบันเทิงประเภทการ์ตูนเพื่อการพัฒนาศักยภาพของคนทางด้านจิตใจ ให้มีคุณธรรม ค่านิยมที่ดีงาม ตลอดจนมีสำนึกที่ดีต่อตนเองและสังคมโดยรวม ตามจุดมุ่งหมายของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม ซึ่งอาจจะเป็นการส่งเสริมให้มีการสร้างรายการสาระบันเทิงประเภทการ์ตูนเพื่อการเรียนรู้เพื่อสังคม ตลอดจนการลดภาษีสำหรับรายการสาระบันเทิงประเภทการ์ตูนที่มีเนื้อหาในการส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อสังคมที่ต้องนำเข้าจากต่างประเทศ เป็นต้น

2 หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีการประชุมร่วมกันเพื่อกำหนดถึงหลักเกณฑ์ของค่านิยมเพื่อสังคม แล้วมีการส่งเสริมให้ภาคเอกชนผลิตรายการการ์ตูนที่สามารถส่งเสริมค่านิยมเพื่อสังคมตามหลักเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้

3 ผู้ผลิตรายการการ์ตูนควรคำนึงถึงรากฐานของทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมมาเป็นแนวทางในการผลิต เนื่องจากผลการศึกษาในครั้งนี้ได้แสดงว่าทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมสามารถใช้ได้กับสภาพการณ์ที่เป็นจริงและสามารถใช้ได้กับบุคคลทั่วไป อีกทั้งยังก่อให้เกิดผลในระยะยาวอีกด้วย ดังนั้นในการผลิตรายการสาระบันเทิงประเภทรายการการ์ตูน เช่น ความเด่นชัดของพฤติกรรมของตัวแบบ ความโดดเด่นของตัวแบบ ความไม่ซับซ้อนของเหตุการณ์และพฤติกรรม จำนวนของตัวแบบ รวมทั้งผลกระทบที่เป็นประโยชน์ในสายตาของผู้ชม เป็นต้น

4 นอกจากนี้ ผู้ผลิตควรคำนึงถึงการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริงระหว่างตัวการ์ตูนกับผู้ชมในการสร้างสรรค์รายการการ์ตูนด้วย เพราะปัจจัยดังกล่าวสามารถนำมาซึ่งการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมที่ปรากฏในรายการสาระบันเทิงและการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้ชมไปตามแนวทางพฤติกรรมของตัวการ์ตูนที่ชื่นชอบ อันจะนำมาซึ่งการเพิ่มประสิทธิภาพของรายการสาระบันเทิงประเภทรายการการ์ตูนที่มีจุดมุ่งหมายที่จะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของผู้ชมไปในแนวทางที่ต้องการได้

5 ผู้ผลิตควรจัดให้มีกิจกรรมสำหรับผู้ชมภายหลังการชมรายการสาระบันเทิง เพื่อเป็นช่องทางให้ผู้ชมได้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาของรายการ อันจะเป็นการกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านพฤติกรรมของผู้ชมอีกทางหนึ่ง

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1 ควรใช้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพมาเป็นระเบียบวิธีวิจัยในการศึกษาถึงผลของรายการสาระบันเทิงประเภทรายการการ์ตูน เพื่อจะได้ทราบว่าผลต่างๆที่เกิดขึ้นกับผู้ชมไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคม การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง และความเป็นแม่แบบในการดำเนินชีวิตนั้น เกิดขึ้นได้อย่างไร มีปัจจัยอะไรบ้างที่ส่งเสริมหรือขัดขวางการเกิดผลนั้น หรือผลที่เกิดขึ้นกับผู้ชม เป็นที่เกิดขึ้นอย่างแท้จริงหรือไม่ เพื่อให้ทราบผลในระดับของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของรายการการ์ตูนที่มีต่อผู้ชม

2 ควรมีการศึกษาโดยการวิเคราะห์เนื้อหาของรายการสาระบันเทิงประเภทการ์ตูน เช่น วิธีการดำเนินเรื่อง วิธีการผูกเรื่อง วิธีการสร้างความน่าสนใจให้กับผู้ชม เป็นต้น เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนารายการสาระบันเทิงประเภทการ์ตูนที่ผลิตในประเทให้มีค่านิยมและได้รับความนิยมเช่นเดียวกับรายการการ์ตูนจากต่างประเทศ

3 เนื่องจากการศึกษาในครั้งนี้ได้แสดงให้เห็นว่ารายการสาระบันเทิงประเภทรายการการ์ตูนสามารถก่อให้เกิดการเรียนรู้เพื่อสังคมแก่ผู้ชม แต่อย่างไรก็ตามควรมีการศึกษาเพิ่มเติมถึงกลวิธีหรือแนวทางในการสร้างการเรียนรู้ดังกล่าว ซึ่งอาจจะเป็นบุคลิกลักษณะของตัวการ์ตูนแบบไหนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคม ค่านิยมลักษณะใดที่ง่ายต่อการส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้รูปแบบของเนื้อหาสาระแบบใดที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้เพื่อสังคม หรือมีข้อจำกัดอะไรบ้างในการส่งเสริมการเรียนรู้ค่านิยมผ่านรายการการ์ตูน เป็นต้น

4 ในการทำวิจัยครั้งต่อไป ควรทำการศึกษาเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ที่มาจากประเทศอื่นนอกเหนือที่มาจากญี่ปุ่น โดยเฉพาะภาพยนตร์การ์ตูนที่มาจากประเทศตะวันตก ซึ่งมีทัศนคติ ความเชื่อและค่านิยมที่แตกต่างไปจากประเทศไทยค่อนข้างมาก ด้วยการศึกษาถึงระดับการเรียนรู้ค่านิยมและความเป็นแม่แบบ เพื่อทำให้ทราบว่าภาพยนตร์การ์ตูนที่นำเข้ามาจากประเทศฝั่งตะวันตกสามารถก่อให้เกิดการเรียนรู้เพื่อสังคม เช่นเดียวกับภาพยนตร์การ์ตูนที่นำเข้ามาจาก

ประเทศญี่ปุ่นซึ่งมีทัศนคติ ความเชื่อและค่านิยมที่ใกล้เคียงกับประเทศไทยหรือไม่ ตลอดจนควรนำรายการภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตขึ้นในประเทศมาศึกษาเปรียบเทียบผลดังกล่าวด้วย เพื่อให้ได้มาซึ่งผลสรุปร่วมกันถึงผลด้านการเรียนรู้เพื่อสังคมของรายการการ์ตูนทางโทรทัศน์ที่มีการแพร่ภาพในประเทศ

5 ควรจะมีการศึกษาผลกระทบของรายการสารระบับันเทิงสำหรับเด็กรูปแบบอื่นๆ นอกเหนือไปจากรายการการ์ตูน ตลอดจนรายการสารระบับันเทิงทางโทรทัศน์ประเภทอื่นๆ ที่ผลิตขึ้นในประเทศ โดยทำการศึกษาถึงประเด็นต่างๆ เช่น การเรียนรู้ค่านิยม การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม กิ่งความจริง ตลอดจนความเป็นแม่แบบของตัวละคร ซึ่งข้อมูลที่ได้จะทำให้ผู้ที่สนใจเกี่ยวกับการนำกลยุทธ์สารระบับันเทิงมาประยุกต์ใช้ ได้ทราบถึงอิทธิพลและประสิทธิผลของรายการสารระบับันเทิงที่ผลิตในประเทศ ตลอดจนสามารถนำข้อมูลที่ได้มาปรับปรุงการผลิตให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

การประชุมปฏิบัติการเรื่องการ์ตูนเพื่อพัฒนาเด็ก. การประชุมปฏิบัติการและนิทรรศการเรื่องการ์ตูนเพื่อพัฒนาเด็ก ณ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพมหานคร : กลุ่มส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก, 2523.

คณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, สำนักงาน . แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 8 (2540 – 2544) . กรุงเทพมหานคร : สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ , 2539 .

คณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, สำนักงาน. วิทยากรกับการปลูกฝังและส่งเสริมค่านิยม. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2530.

จรรยา นาคะรัต. ผลของตัวแบบสัญลักษณ์ที่มีต่อพฤติกรรมมื่อเพื่อของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่5. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาจิตวิทยา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2528.

จินตนา รุ่งเจริญ . ทัศนคติต่อผู้แสดงบทดีและบทร้ายในละครโทรทัศน์ของผู้ชมกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539 .

จุฑามาศ สุกิจจานนท์. การวิเคราะห์เนื้อหาและการสื่อความหมายด้านจริยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของบริษัทวอลท์ดิสนีย์. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.

ดวงรัตน์ กมโลบล. การศึกษาลักษณะการสร้างอารมณ์โดยสังคมในการ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ชุดโดเรมอน. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2535.

ธีรนาถ เกิดสุคนธ์. การศึกษاثิพผลทางจริยธรรมจากสื่อละครโทรทัศน์ที่มีต่อเยาวชน : ศึกษาเฉพาะนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนรัฐบาล สังกัดกรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษาธิการในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2525.

ธีระพร อูวรรณโณ. “ทฤษฎีและกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนวัยรุ่น”. ในเอกสารการสอนชุดวิชา พฤติกรรมวัยรุ่น เล่มที่ 1 หน่วยที่ 7. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2532.

- นฤบดี วรรณาคม. ผลทางสังคมของภาพยนตร์จีนชุด "เป่าปุ้นจิ้น" ที่มีต่อผู้ชมในเขต กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.
- นันทิภา วาริวัณนิช. ความสัมพันธ์ทางสังคมกับความจริงระหว่างผู้ชมกับตัวแสดงในละครโทรทัศน์ไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.
- บำรุง สุขพรรณ. บทบาทของสื่อมวลชนในการเผยแพร่และปลูกฝังค่านิยมที่พึงประสงค์ต่อเยาวชนไทย. กรุงเทพมหานคร : คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2525.
- แบบเรียนแห่งความทรงจำ. A DAY ปีที่ 1 ฉบับที่ 5 (มกราคม 2544): 61-73.
- ประมะ สตะเวทิน. การสื่อสารมวลชน : กระบวนการและทฤษฎี. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร : ภาพพิมพ์, 2541.
- ประมะ สตะเวทิน. หลักนิเทศศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพมหานคร : ภาพพิมพ์, 2540.
- ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา. ค่านิยมและความคาดหวังของเยาวชนไทย. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2523.
- ปาริชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล. เอดูเทนเมนต์ : สื่อสาระบันเทิงเพื่อการเปลี่ยนแปลงสังคม. ใน กาญจนา แก้วเทพ (บรรณาธิการ), มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่, หน้า 274 - 358. กรุงเทพมหานคร : เอดิชั่น เพรส โปรดักส์, 2541.
- พนัส หันนาคินทร์. การสอนค่านิยม. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2523.
- พรชัย เขวงเดช. การวิเคราะห์เนื้อหาด้านจริยธรรมของภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็กที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2531.
- พรสิทธิ์ พัฒนนานุรักษ์. "ผลของการสื่อสาร." ในเอกสารการสอนชุดวิชาหลักและทฤษฎีการสื่อสาร เล่มที่ 1 หน่วยที่ 8. นนทบุรี : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2529.
- เพชรชมพู เทพพิพิธ . ความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่6 กรุงเทพมหานคร . วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2532 .
- ภัทรหทัย มังคะदानะรา. การนำเสนอลักษณะของวีระบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย (พ.ศ. 2536 – 2540). วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

- มนต์ชัย นินนาทนนท์. อิทธิพลของโทรทัศน์ที่มีต่อเยาวชนในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่. ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2526.
- มัทนียา สุวรรณวงศ์. การวิเคราะห์แนวเรื่องและประเภทเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนที่ออกอากาศทางโทรทัศน์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2542.
- ยิ่งยง เรืองทอง. พื้นฐานวัฒนธรรมไทย. พิมพ์ครั้งที่ 1. อุบลราชธานี: คณะมนุษยศาสตร์ สถาบันราชภัฏอุบลราชธานี, 2542.
- รังสิมา สีนะพงษ์พิพิธ. ผลของการใช้ตัวแบบในนิทานหุ่นมือต่อการลดพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็กก่อนวัยเรียน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาจิตวิทยา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540.
- วไลรัตน์ พูนวสิน . การศึกษาความต้องการการรายการโทรทัศน์ของเด็กชนบทในจังหวัดสุรินทร์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2535 .
- วิเชียร เกตุสิงห์. คู่มือการวิจัยเชิงปฏิบัติการ. พิมพ์ครั้งที่ 4.(ม.ป.ท. : ม.ป.พ.), 2543.
- สมคิด ปลอดโปร่ง. คุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น . วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2528.
- สิริวรรณ ลอพันธุ์ไพบูลย์. การศึกษาเปรียบเทียบบทบาททางจริยธรรมของตัวละครและภาพยนตร์ชุดโทรทัศน์ไทย จีน และญี่ปุ่น. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2532.
- สุนทร โคมิน และ สนิท สัมครการ. ค่านิยมและระบบค่านิยมไทย : เครื่องมือในการสำรวจวัด. สำนักวิจัยสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 2522.
- สุภัตตรา คุณากาญจน์. การวิเคราะห์เนื้อหาด้านจริยธรรมในรายการโทรทัศน์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาโสตทัศนศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2529.
- เสนาะ ดิยาวาร์. การสื่อสารในองค์กร. พิมพ์ครั้งที่ 1.กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2541.
- อภิญา ศรีรัตนสมบูรณ์. การวิเคราะห์ละครโทรทัศน์ชุด"คู่กรรม"ในการถ่ายทอดความเชื่อและค่านิยมในสังคมไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2534.

อรพินท์ ศักดิ์เยี่ยม. การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจที่เด็กได้รับจากการชมรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2537.

ภาษาอังกฤษ

- Bandura , A . Social Learning Theory . Englewood Cliffs, N.J. : Prentice-Hall , 1977.
- Brown, W.J. , & Basil M.D. Media celebrities and public-health-responses to Magic-Johnson HIV disclosure and its impact on AIDS risk and high-risk behaviors . Health Communication vol. 7, 1995 .
- Hoffner , C. Children's wishful identification and parasocial interaction with favorite television characters. Journal of Broadcasting & Electronic Media vol. 40 , 1996.
- Infante , Dominic . , Rancer , Andrew . , & Womack , Deanna . Building Communication Theory . Prospect Heights , Illinois : Waveland Press , 1993.
- Komin , Suntaree . Values and Behavioral Patterns. Bangkok : Research Center National Institute of Development Administration (NIDA) , 1991 .
- McQuail , D . McQuail's : mass communication theory . London : Sage , 2000.
- Rubin , A.M. ,& Step , M.M. Impact of motivation, attraction, and parasocial interaction on talk radio listening. Journal of Broadcasting & Electronic Media vol. 44 , 2000.
- Singhal , A . , & Brown , W.J. Entertainment-Education : Where Has It Been ? Where Is It Going ? Draft . Paper presented at the 45 th Annual Meeting of the International Communication Association, Albuquerque, New Mexico , 1995 .
- Udornpim, Kant. The Impacts of Culturally-Sharable Entertainment Education Program : A study of the Japanese TV program,"Oshin",in Thailand, Bangkok: Faculty of the Graduate School of Bangkok University ,1997.



ภาคผนวก

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คำชี้แจง

ต่อไปนี้เป็นภาพบางส่วนจากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “เณรน้อยเจ้าปัญญา” (หรือ “อิคคิวซัง”) เพื่อช่วยเรียกความจำของท่าน สำหรับการตอบแบบสอบถามในหน้าถัดไป



แบบสอบถาม

คำชี้แจง : แบบสอบถามนี้จัดทำขึ้นเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลไปใช้ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่อง ผลกระทบของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่อง “เณรน้อยเจ้าปัญญา” ที่มีต่อผู้ชม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศาสตรพัฒนการ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตอนที่ 1 : ข้อมูลส่วนตัว

คำชี้แจง : ในส่วนนี้เป็นคำถามเกี่ยวกับตัวท่าน กรุณาทำเครื่องหมาย ✎ หรือกรอกข้อมูลลงในช่องว่างตามความเป็นจริง

1. เพศ : ____ ชาย ____ หญิง

2. อายุ ____ ปี

3. ท่านจำเรื่องราวเกี่ยวกับตัวเอกของเรื่องซึ่งชื่อ “ อิคคิวซัง ” ได้ดีแค่ไหน ?
 - ____ จำได้ดี
 - ____ พอจำได้
 - ____ จำไม่ได้

4. ท่านเคยพูดคุยกับคนอื่นเกี่ยวกับ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ อิคคิวซัง ” หรือตัว “ อิคคิวซัง ” หรือไม่ ?
 - ____ ไม่เคย
 - ____ เคยบ้าง
 - ____ เคยบ่อยๆ

ตอนที่ 2

คำชี้แจง : ข้อความต่อไปนี้ มีเนื้อหาเกี่ยวกับการชมภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่อง “เณรน้อยเจ้าปัญญา”

กรุณาแสดงความคิดเห็นของท่านโดยการทำเครื่องหมาย ๕ ลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

ประเด็นคำถาม	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
1. การ์ตูนเรื่อง “เณรน้อยเจ้าปัญญา” มีส่วนช่วยให้ข้าพเจ้าคำนึงถึง ความซื่อสัตย์ ตรงไปตรงมาต่อตนเองและผู้อื่น					
2. การ์ตูนเรื่อง “เณรน้อยเจ้าปัญญา” มีส่วนช่วยให้ข้าพเจ้าคำนึงถึง ความรับผิดชอบ รู้จักหน้าที่ของตน					
3. การ์ตูนเรื่อง “เณรน้อยเจ้าปัญญา” มีส่วนช่วยให้ข้าพเจ้าคำนึงถึง ความสามัคคี กับผู้อื่น					
4. การ์ตูนเรื่อง “เณรน้อยเจ้าปัญญา” มีส่วนช่วยให้ข้าพเจ้าคำนึงถึง ความเห็นแก่ตัว และประโยชน์ของตนเป็นใหญ่					
5. การ์ตูนเรื่อง “เณรน้อยเจ้าปัญญา” มีส่วนช่วยให้ข้าพเจ้าคำนึงถึง ความสุ่มรอบคอบ เมื่อต้องลงมือกระทำสิ่งใดก็ตาม					
6. การ์ตูนเรื่อง “เณรน้อยเจ้าปัญญา” มีส่วนช่วยให้ข้าพเจ้าคำนึงถึง การพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน กับเพื่อนฝูงและคนที่อยู่รอบข้าง					
7. การ์ตูนเรื่อง “เณรน้อยเจ้าปัญญา” มีส่วนช่วยให้ข้าพเจ้าคำนึงถึง ความยุติธรรม ไม่เอาเปรียบต่อผู้อื่น					
8. การ์ตูนเรื่อง “เณรน้อยเจ้าปัญญา” มีส่วนช่วยให้ข้าพเจ้าคำนึงถึง ความมีเล่ห์เหลี่ยม เพื่อให้ได้สิ่งที่ต้องการ					
9. การ์ตูนเรื่อง “เณรน้อยเจ้าปัญญา” มีส่วนช่วยให้ข้าพเจ้าคำนึงถึง ความพยายาม เพื่อให้บรรลุถึงสิ่งที่มุ่งหวังไว้					

ประเด็นคำถาม	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
10. การ์ตูนเรื่อง “ณรรน้อยเจ้าปัญญา” มีส่วนช่วยให้ ข้าพเจ้าคำนึงถึง ความเมตตา เห็นอกเห็นใจกับทุกคน และสัตว์					
11. การ์ตูนเรื่อง “ณรรน้อยเจ้าปัญญา” มีส่วนช่วยให้ ข้าพเจ้าคำนึงถึง ความอ่อนน้อม เชื่อฟังผู้หลักผู้ใหญ่					
12. การ์ตูนเรื่อง “ณรรน้อยเจ้าปัญญา” มีส่วนช่วยให้ ข้าพเจ้าคำนึงถึง ความโลก ในทรัพย์สินเงินทอง					
13. การ์ตูนเรื่อง “ณรรน้อยเจ้าปัญญา” มีส่วนช่วยให้ ข้าพเจ้าคำนึงถึง ความอดทนอดกลั้น เมื่อต้องเผชิญ กับเหตุการณ์ต่างๆที่ไม่พึงปรารถนา					
14. การ์ตูนเรื่อง “ณรรน้อยเจ้าปัญญา” มีส่วนช่วยให้ ข้าพเจ้าคำนึงถึง การรู้จักการให้อภัย ผู้อื่นไม่ว่าคน นั้นจะเป็นศัตรูก็ตาม					
15. การ์ตูนเรื่อง “ณรรน้อยเจ้าปัญญา” มีส่วนช่วยให้ ข้าพเจ้าคำนึงถึง ความเชื่อมั่น ในตนเองเมื่อต้อง แก้ไขปัญหาค่าสั่งเผชิญอยู่					
16. การ์ตูนเรื่อง “ณรรน้อยเจ้าปัญญา” มีส่วนช่วยให้ ข้าพเจ้าคำนึงถึง ความยึดตัวเองเป็นใหญ่ ไม่รับฟัง ความคิดคนอื่นเมื่อต้องตัดสินใจในเรื่องราวต่างๆ					
17. การ์ตูนเรื่อง “ณรรน้อยเจ้าปัญญา” มีส่วนช่วยให้ ข้าพเจ้าคำนึงถึง ความความกตัญญู ต่อบุคคลที่มี บุญคุณโดยเฉพาะกับบิดาและมารดา					
18. การ์ตูนเรื่อง “ณรรน้อยเจ้าปัญญา” มีส่วนช่วยให้ ข้าพเจ้าคำนึงถึง ความกล้าหาญ เมื่อต้องเผชิญหน้า กับสถานการณ์ต่างๆ					
19. การ์ตูนเรื่อง “ณรรน้อยเจ้าปัญญา” มีส่วนช่วยให้ ข้าพเจ้าคำนึงถึง ความมีไหวพริบปฏิภาณ ในการ แก้ไขปัญหาค่าสั่งเผชิญ					
20. การ์ตูนเรื่อง “ณรรน้อยเจ้าปัญญา” มีส่วนช่วยให้ ข้าพเจ้าคำนึงถึง ความสับปรับ หลอกลวงไม่ซื่อสัตย์ เพื่อให้ได้สิ่งที่ต้องการ					

ตอนที่ 3

คำชี้แจง : ข้อความต่อไปนี้ มีเนื้อหาเกี่ยวกับการชมภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่อง “ เณรน้อยเจ้าปัญญา “

กรุณาแสดงความคิดเห็นของท่านโดยการทำเครื่องหมาย ๕ ลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

ประเด็นคำถาม	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
1. อิคคิวซังคือหนึ่งในตัวการ์ตูนที่ข้าพเจ้าชื่นชอบมากที่สุด					
2. ถ้ามีการนำการ์ตูนเรื่องนี้กลับมาแพร่ภาพอีกครั้ง ข้าพเจ้าก็จะชมอย่างแน่นอน					
3. ข้าพเจ้าอยากจะไปเยี่ยมชมสถานที่ต่างๆที่ปรากฏอยู่ในการ์ตูนเรื่องอิคคิวซัง					
4. ข้าพเจ้าอยากจะทำเรื่องราวเกี่ยวกับอิคคิวซังในตอนที่					
5. ถ้าข้าพเจ้าสามารถเลือกพบบุคคลที่ชื่นชอบได้ ข้าพเจ้าอยากที่จะพบกับอิคคิวซังมากกว่าบุคคลอื่นๆ					
6. ถ้าข้าพเจ้าพบได้เห็นเรื่องราวเกี่ยวกับอิคคิวซังไม่ว่าในสื่อใดก็ตาม ข้าพเจ้าจะติดตามเรื่องราวนั้นทันที					
7. ข้าพเจ้าเชื่อว่าอิคคิวซังเป็นบุคคลที่มีตัวตนจริงในอดีต					
8. ข้าพเจ้าอยากมีโอกาสได้ใช้ชีวิตอยู่ในสมัยของ อิคคิวซัง					

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตอนที่ 4

คำชี้แจง : ข้อความต่อไปนี้ มีเนื้อหาเกี่ยวกับการชมภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่อง “ เณรน้อยเจ้าปัญญา “

กรุณาแสดงความคิดเห็นของท่านโดยการทำเครื่องหมาย ๕ ลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

ประเด็นคำถาม	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
1. พฤติกรรมของอิคคิวซึ่งมีความสอดคล้องกับ สภาวะการณ์ที่คนไทยเผชิญอยู่เรื่องการใช้ปัญญา แก้ปัญหา					
2. รูปแบบการดำเนินชีวิตของอิคคิวซึ่งสามารถเป็น แบบอย่างที่ดีได้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่					
3. อิคคิวซึ่งเป็นตัวอย่างที่เด่นชัดที่แสดงให้เห็นว่า ธรรมะย่อมชนะอธรรม					
4. อิคคิวซึ่งเป็นแม่แบบในการดำเนินชีวิตที่ดีสำหรับ คนไทยในด้านการมีสมาธิก่อให้เกิดปัญญา					
5. ข้าพเจ้ายึดถืออิคคิวซึ่งเป็นแบบอย่างในด้านความ กตัญญูทุกเวที					
6. ข้าพเจ้าอยากมีคุณลักษณะเหมือนอิคคิวซึ่งในด้าน ความอดทนอดกลั้น					
7. อิคคิวซึ่ง ทำให้ข้าพเจ้าสนใจในพุทธศาสนา มากยิ่งขึ้น					
8. ความประพฤติตามแบบอิคคิวซึ่งควรได้รับการยก ย่องในสังคมไทย					
9. อิคคิวซึ่งได้แสดงให้เห็นว่าการใช้กำลังไม่ใช่ ทางออกในการแก้ไขปัญหาต่างๆ					
10. ข้าพเจ้าได้นำแนวทางในการแก้ไขปัญหาต่างๆ ของอิคคิวซึ่งมาประยุกต์ใช้ในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น ตัวเอง					

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายสุรพวรรณ ตั้งทวีวัฒนา เกิดวันที่ 23 เมษายน พ.ศ. 2518 ที่จังหวัดบุรีรัมย์ สำเร็จ การศึกษาระดับปริญญาตรีจากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะนิเทศศาสตร์ สาขาการ ประชาสัมพันธ์ เมื่อปี พ.ศ. 2540 และได้เข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาโท สาขานิเทศศาสตร์ พัฒนาการ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปี พ.ศ. 2543



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย