

การ์ตูนแอนิเมชันมีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาในกรุงเทพมหานคร

Animation Cartoons affecting violent behaviors of Primary School in Bangkok

 อรรถพล พรหมบรรดิษฐ์^{1*}

 Atthapon Prombundit^{1*}

 นุปผา บุญทิพย์²

 Buppha Buntip²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) ศึกษาลักษณะประชากรของนักเรียนชั้นประถมศึกษาในกรุงเทพมหานครต่อการเลือกชมการ์ตูนแอนิเมชันที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ในประเทศไทย 2) ศึกษาความสนใจการรับชมการ์ตูนแอนิเมชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาในกรุงเทพมหานคร ที่มีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรง และ 3) เพื่อศึกษาเนื้อหาการ์ตูนแอนิเมชันที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ในประเทศไทย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษา ในกรุงเทพมหานคร อายุระหว่าง 7-12 ปี เลือกประชากรกลุ่มตัวอย่างที่ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์ จำนวน 400 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ สถิติ t test และการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว (one-way ANOVA) และการเปรียบเทียบเชิงซ้อนรายคู่ (multiple comparison) ด้วยวิธี LSD ในกรณีที่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการวิจัยพบว่า

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาในกรุงเทพมหานคร ที่มีเพศต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงจากการรับชมการ์ตูนแอนิเมชัน ส่วนนักเรียนชั้นประถมศึกษาในกรุงเทพมหานคร ที่มีช่วงอายุ ระดับการศึกษา สถาบันการศึกษา และศาสนา ไม่มีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงจากการรับชมการ์ตูนแอนิเมชัน

2. ประเภทเนื้อหาที่ชอบ ประเภทเนื้อหาที่ไม่ชอบและความรู้สึกลังจากชมการ์ตูนแอนิเมชัน มีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงจากการรับชมการ์ตูนแอนิเมชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาในกรุงเทพมหานคร ส่วนแง่คิดและพฤติกรรมเลียนแบบหลังจากรับชม ไม่มีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงจากการรับชมการ์ตูนแอนิเมชัน และยังพบว่ากลุ่มตัวอย่างบางส่วนได้เฝ้าคิดการใช้กำลังคือ สิ่งที่ถูกต้องหลังจากที่ได้รับชมการ์ตูนแอนิเมชัน

¹ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาศาสตรบัณฑิต (เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน), มหาวิทยาลัยรามคำแหง กรุงเทพมหานคร

* ผู้นิพนธ์ประสานงาน อีเมล : zoids003@gmail.com โทรศัพท์ : 084-0017858

¹ Graduated Student, Master of Arts (Mass Communication Technology), Ramkhamhaeng University

* Corresponding Author e-mail : zoids003@gmail.com Tel : 084-0017858

² รองศาสตราจารย์ กศ.ม. (ภาษาและวรรณคดีไทย) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อีเมล : bupphabun@hotmail.com

² Associate Professor M.Ed. (Thai Language and Literature) Srinakharinwirot University: e-mail : bupphabun@hotmail.com

3. รูปแบบตัวการ์ตูน รูปร่างตัวการ์ตูน และสถานีโทรทัศน์มีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงจากการรับชมการ์ตูนแอนิเมชัน ส่วนลักษณะตัวการ์ตูนและการนำเสนอไม่มีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงจากการรับชมการ์ตูนแอนิเมชัน
คำสำคัญ : พฤติกรรมความรุนแรง

Abstract

The purpose of the research (1) to study the population of students. In Bangkok, to watch animation cartoons of national broadcasting services of Thailand. (2) The interest of watching an animation cartoons of students. In Bangkok the influence violent behavior, and (3) the content of the animation cartoons television broadcast in the study population is aged between 7 to 12 years 212,462 people in Bangkok and sampling of 400 people to analyze the data. Test statistics and analysis of variance one-way (one-way ANOVA) and compare multiple pairs (multiple comparison) with LSD in the case found that the difference was statistically significant at the 0.05 level.

The research results were as follows :

1. Students in Bangkok the gender differences in violent behavior from watching animation cartoon. The students in Bangkok. With age Education level Religious institutions and do not affect the intensity of watching animation cartoon.

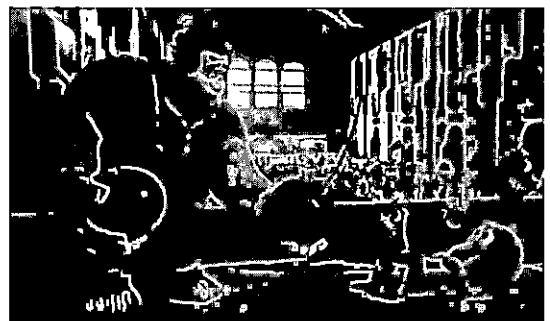
2. Type of content like Content types who do not like the feeling after watching animation cartoon. Influence violent behavior from watching an animation cartoon of primary school students in Bangkok. The concept and behavior mimics after watching. No effect on violent behavior from watching animation cartoon. It also found that some aspects of the use of force is the right thing, after watching an animation cartoon.

3. Style cartoon character shapes. TV stations and influence violent behavior from watching animation cartoon. The cartoon style and presentation do not affect the intensity of watching animation cartoon.

Keywords : Violent behavior

บทนำ

การ์ตูนเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่อยู่คู่กับสังคมไทยตั้งแต่ยุคคอนาล้ออกจนมาสู่ยุคของดิจิทัล และได้รับความนิยมจากผู้รับสารทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน ด้วยเนื้อหาที่สนุกสนาน ช่วยคลายเครียด เข้าใจง่าย และมีภาพประกอบที่สวยงาม ก่อให้เกิดความบันเทิงได้เป็นอย่างดี การ์ตูนแอนิเมชันเป็นสื่อที่มีบทบาทและอิทธิพลต่อเด็กอย่างมาก เด็กบางคนติดการ์ตูนแอนิเมชันในโทรทัศน์จนไม่ไปโรงเรียน และเวลากลับมาบ้านไม่ยอมอาบน้ำ ทำการบ้าน เพราะมานั่งเฝ้าจอโทรทัศน์ เด็กหลายคนยังซึมซับเอาความก้าวร้าวรุนแรงมาจากตัวการ์ตูนที่เป็นฮีโร่ในใจ



นักจิตวิทยาได้อธิบายว่า เด็กก่อนวัยเรียนและเด็กวัยเรียนเป็นวัยที่มีจินตนาการสูง เช่น เด็กจะคิดว่าสัตว์หรือสิ่งของสามารถพูดได้ออกความเห็นได้ ซึ่งการ์ตูนแอนิเมชันสามารถตอบสนองต่อจินตนาการของเด็กได้ดี การ์ตูนแอนิเมชันสามารถเขียนให้สัตว์

พูดได้เหมือนคนทำงานได้มีคู่มือครอบครัวยุคใหม่เหมือนคน เขียนเป็นสัตว์ประหลาดมนุษย์ต่างดาวได้ เขียนให้มีความสามารถพิเศษบินได้ แปลงร่างได้ การ์ตูนแอนิเมชันมีจินตนาการได้ไม่สิ้นสุด เด็กจะรู้สึกว่าการ์ตูนพระเอกตัวนี้เก่งจริง ๆ ทำให้เด็กติดตามรับชมและเกิดพฤติกรรมเลียนแบบ โดยธรรมชาติของเด็กทุกคนอยากเป็นคนเก่ง เป็นผู้ชนะ เป็นที่ยอมรับของพ่อแม่ และเพื่อน ๆ [1] ดังนั้นการ์ตูนแอนิเมชันที่ดำเนินเรื่องด้วยการใช้ความรุนแรงเอาชนะกัน มีพระเอกเก่งสารพัด เด็กจะรับรู้ไปว่า การใช้กำลังความรุนแรงเป็นวิถีทางที่จะนำไปสู่ความสำเร็จ เด็กอยากจะทำทุกอย่างได้เหมือนพระเอกในการ์ตูนแอนิเมชัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาลักษณะประชากรของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ในกรุงเทพมหานครต่อการเลือกชมการ์ตูนแอนิเมชันที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ในประเทศไทย
2. เพื่อศึกษาความสนใจการรับชมการ์ตูนแอนิเมชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ในกรุงเทพมหานคร ที่มีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรง
3. เพื่อศึกษาเนื้อหาการ์ตูนแอนิเมชันที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ในประเทศไทย

สมมติฐานการวิจัย

1. ลักษณะประชากรนักเรียนชั้นประถมศึกษา ในกรุงเทพมหานครที่ต่างกัน มีพฤติกรรมความรุนแรงแตกต่างกัน
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาในกรุงเทพมหานครที่ชมการ์ตูนแอนิเมชันเนื้อหาต่างกัน มีพฤติกรรมความรุนแรงแตกต่างกัน
3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาในกรุงเทพมหานครที่สนใจการชมการ์ตูนแอนิเมชันต่างกัน มีพฤติกรรมความรุนแรงแตกต่างกัน

วิธีดำเนินการ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดแนวทาง และขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยในส่วนของประชากร และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยตัวแปรและการวัดตัวแปร เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยวิธีการเก็บข้อมูลและการวางแผนปฏิบัติงาน โดยมีแบบสอบถามเป็น 4 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 เป็นคำถามเกี่ยวกับลักษณะประชากรของนักเรียน ได้แก่ เพศ อายุ วุฒิการศึกษา ลักษณะคำถามเป็นแบบเลือกตอบ (checklist) ตอนที่ 2 เป็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชัน เนื้อหาของภาพ เนื้อหาของเพลงประกอบ เนื้อหาของตัวละคร เนื้อหาของฉากและเนื้อเรื่องของการ์ตูนแอนิเมชัน และเนื้อหาในการนำเสนอของการ์ตูนแอนิเมชันที่แบ่งเป็นประเภทต่าง ๆ ตอนที่ 3 เป็นคำถามเกี่ยวกับความสนใจต่อการรับชมการ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์ คำถามเป็นแบบเลือกตอบ ตอนที่ 4 เป็นคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมความรุนแรงของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ลักษณะคำถามเป็นแบบจัดลำดับความสำคัญ (rating scale) ผู้วิจัยนำผลที่ได้จากแบบทดสอบทั้งหมดมาวิเคราะห์ ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ประมวลผล แจกแจงความถี่ หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. ทดสอบสมมติฐาน เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยโดยใช้ค่าสถิติ T-test วิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม ในการวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างตัวแปรต้น คือ เพศ และ สถิติ F-test แบบการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว One-way ANOVA ใช้เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างมากกว่า 2 กลุ่ม ถ้าพบความแตกต่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ 0.05 ทดสอบรายคู่โดยใช้ผลต่างนัยสำคัญที่น้อยที่สุด (LSD)

การสร้างเครื่องมือในการศึกษา

1. แบบสอบถามที่สร้างขึ้น ได้ให้ผู้เชี่ยวชาญ และที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ให้คำแนะนำเพื่อหาค่าความถูกต้องใช้ได้ ซึ่งได้แก่ อาจารย์ที่ปรึกษา รวมทั้งผู้เชี่ยวชาญทางด้านสถิติ เป็นผู้ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา (content validity) ความถูกต้องด้านโครงสร้าง (construct validity) และความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ (wording) เพื่อพิจารณาแบบสอบถามให้เหมาะสม และมีความชัดเจนของถ้อยภาษาตรงตามประเด็นการศึกษา และสัมพันธ์สอดคล้องกับแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย และวัตถุประสงค์ของการวิจัย

2. แบบสอบถามที่ได้รับการตรวจสอบความถูกต้องจากผู้ทรงคุณวุฒิแล้ว ได้หาค่าความน่าเชื่อถือได้ (reliability) ด้วยการทดสอบค่า pretest และ posttest กับกลุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษานอกตัวอย่าง จำนวน 30 คน หาค่าความเชื่อถือได้ ทั้งช่วงทดสอบครั้งแรกกับครั้งที่สองอย่างน้อย 2 สัปดาห์ แล้วจึงนำผลที่ได้ไปหาค่าความเชื่อถือได้ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป ผลการทดสอบความเชื่อถือได้ (reliability) ของแบบสอบถามในการวิจัย โดยวัดค่าความน่าเชื่อถือด้วยวิธีของ Cronbach (Cronbach's alpha coefficient) แบบสอบถามต้องมีค่าความน่าเชื่อถือมากกว่าหรือเท่ากับ 0.87 จึงจะใช้ได้กับการทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างจริง [2]

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการโดยนำข้อมูลไปวิเคราะห์ประมวลผลทางสถิติ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา ใช้การแจกแจงความถี่แสดงตารางแบบร้อยละและค่าเฉลี่ยเพื่ออธิบายข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม และพฤติกรรมการรับชมการ์ตูนแอนิเมชัน

2. การวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐาน โดยใช้สถิติในการวิเคราะห์สมมติฐานแต่ละตอน ดังนี้ ตอนที่ 1 ลักษณะประชากรนักเรียนชั้นประถมศึกษาแตกต่างกัน มีผลต่อการตัดสินใจเลือกชมการ์ตูนแอนิเมชันแตกต่างกัน ตอนที่ 2 ความสนใจการชมการ์ตูนแอนิเมชัน

เรื่องที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ในกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน ตอนที่ 3 เนื้อหาการ์ตูนแอนิเมชันแตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ในกรุงเทพมหานครแตกต่างกัน

สรุปผลการวิจัย

จากผลการศึกษาผู้วิจัยนำผลการวิจัยมาสรุปได้ดังนี้

1. ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นชายจำนวน 283 คน คิดเป็นร้อยละ 70.8 อยู่ในช่วงอายุ 11-12 ปี จำนวน 184 คน คิดเป็นร้อยละ 46.0 กำลังศึกษาในระดับประถมศึกษาปีที่ 5-6 จำนวน 184 คน คิดเป็นร้อยละ 46.0 เป็นนักเรียนโรงเรียนรัฐบาล จำนวน 244 คน คิดเป็นร้อยละ 61.0 นับถือศาสนาพุทธ จำนวน 202 คน คิดเป็นร้อยละ 68.0

2. ประเภทเนื้อหาที่ชอบ ประเภทเนื้อหาที่ไม่ชอบและความรู้สึกหลังจากชมการ์ตูนแอนิเมชัน มีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงจากการรับชมการ์ตูนแอนิเมชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาในกรุงเทพมหานคร ส่วนแ่งคิดและพฤติกรรมเลียนแบบ หลังจากรับชม ไม่มีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงจากการรับชมการ์ตูนแอนิเมชัน และยังพบว่ากลุ่มตัวอย่างบางส่วนได้แ่งคิดการใช้กำลังคือ สิ่งที่ถูกต้องหลังจากที่ได้รับชมการ์ตูนแอนิเมชัน

3. รูปแบบตัวการ์ตูน รูปร่างตัวการ์ตูน และสถานีโทรทัศน์มีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงจากการรับชมการ์ตูนแอนิเมชัน ส่วนลักษณะตัวการ์ตูนและการนำเสนอไม่มีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงจากการรับชมการ์ตูนแอนิเมชัน

4. ความคิดเห็นต่อพฤติกรรมความรุนแรงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาจากการรับชมการ์ตูนแอนิเมชันผ่านโทรทัศน์

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับของพฤติกรรมความรุนแรงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาจากการรับชมการ์ตูนแอนิเมชันผ่านโทรทัศน์

ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ในเรื่องใดต่อไปนี้มากที่สุด	\bar{X}	S.D.	ระดับ	อันดับ
1. นักเรียนชมการ์ตูนแอนิเมชันแล้วเกิดการเขียนแบบการแปลงร่างเหมือนในตัวละคร	4.71	0.46	มากที่สุด	1
2. เมื่อนักเรียนชมการ์ตูนแอนิเมชันแล้วเกิดจินตนาการเหมือนมีพลังเหนือตามการ์ตูนแอนิเมชัน	4.35	0.91	มาก	2
3. นักเรียนนำการแต่งกายของตัวการ์ตูนแอนิเมชันไปใช้ในชีวิตประจำวัน	4.32	0.98	มาก	3
4. เนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชันที่ชมมีผลต่อการดำรงชีวิตประจำวันของนักเรียน	4.17	1.07	มาก	4
5. เมื่อเพื่อนมีการพูดขำขมุ นักเรียนจะได้ตอบแบบที่ชมในการ์ตูนแอนิเมชันอย่างทันที	4.17	0.89	มาก	5
เฉลี่ย	4.11	0.82	มาก	

พฤติกรรมความรุนแรงของนักเรียนชั้นประถมศึกษา จากการชมการ์ตูนแอนิเมชันผ่านโทรทัศน์มีค่าเฉลี่ยรวมความความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}= 4.11$) โดยมีระดับความคิดเห็นเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด คือ นักเรียนชมการ์ตูนแอนิเมชันแล้วเกิดการเขียนแบบการแปลงร่างเหมือนในตัวละคร ($\bar{X}= 4.71$) รองลงมา คือ เมื่อนักเรียนชมการ์ตูนแอนิเมชันแล้วเกิดจินตนาการเหมือนมีพลังเหนือตามการ์ตูนแอนิเมชันละคร ($\bar{X}=$

4.35) และกลุ่มตัวอย่างนักเรียนมักจะทำร้ายตัวเอง เมื่อไม่ได้ในสิ่งที่คาดหวัง และอาจจะทำร้ายผู้อื่นน้อยที่สุด มีระดับความคิดเห็นเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X}= 3.50$)

การอภิปรายผล

ผลการวิจัยเรื่อง การ์ตูนแอนิเมชันมีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ในกรุงเทพมหานคร มีประเด็นที่น่าสนใจสรุปและอภิปรายผลการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. เพศและอายุมีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงจากการรับชมการ์ตูนแอนิเมชันต่างกัน เด็กวัยเรียนเป็นวัยที่อยู่ในระยะการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สภาพแวดล้อมในบ้านจะมีการเปลี่ยนแปลงเด็กวัยนี้ มีการปรับตัวให้เข้ากับสภาพของโรงเรียน ปรับตัวให้เข้ากับกิจกรรมต่าง ๆ การเข้ากลุ่มกับเพื่อน ๆ ในโรงเรียน เด็กสามารถเป็นที่ยอมรับของเพื่อนในกลุ่มได้ เด็กจะรู้สึกมั่นคง เด็กวัยเรียนเป็นวัยที่อยู่ในขั้นที่ 4 คือ ขั้นสร้างความพยายาม หรือเกิดปมด้อย (industry inferiority) ช่วงนี้เป็นระยะที่เด็กเข้าโรงเรียน จะเริ่มมีเพื่อนและจะมีประสบการณ์เพิ่มขึ้น เด็กต้องการยอมรับจากเพื่อน ครู และบุคคลอื่น จึงทำให้เด็กเกิดความรู้สึกอยากแข่งขันเพื่อเอาชนะ เมื่อประสบผลสำเร็จในครั้งหนึ่ง ก็จะทำให้เกิดความพยายามพากเพียรในครั้งต่อไป (industry) ในทางตรงกันข้าม ถ้าเด็กไม่ประสบความสำเร็จ หรือเด็กที่ได้รับงานที่นอกเหนือความสามารถ เด็กจะประสบความล้มเหลวถูกตำหนิหรือถูกลดโทษ พฤติกรรมของเด็กจะเกิดปมด้อย [3]

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษา ในกรุงเทพมหานคร สนใจลักษณะท่าทางของตัวการ์ตูนแอนิเมชัน มีรูปแบบต่อผู้แต่ง ลักษณะตัวการ์ตูนรูปร่างหุ่นยนต์และตัวการ์ตูนรูปร่างคน การสร้างตัวการ์ตูนให้สื่ออารมณ์ ความรู้สึกได้อย่างสมจริง และความสามารถในการเคลื่อนไหวได้อย่างเหมาะสมกับบุคลิกลักษณะท่าทางของตัวละคร เป็นหลักการเบื้องต้นในการสร้างสรรค์งาน โดยได้นำเสนอเรื่องราวตัวละครเป็นหุ่นยนต์ที่ทำหัวหลุดหาย ทำให้ไม่มีหน้าตาที่จะแสดงออกถึงความรู้สึก



แต่สามารถใช้ทำทางการเคลื่อนไหวสื่อสารตามเนื้อหาออกมาได้ ด้วยการสื่ออารมณ์ที่แตกต่างด้วยการเปรียบเทียบระหว่างตอนที่มือและปราศจากหัว ในการสร้างตัวละคร (model) และการเคลื่อนไหว (animation) ด้วยโปรแกรมสร้างงาน 3 มิติ ชื่อโปรแกรมมายา (maya) เนื้อหา เรื่องราว ที่มีความตลก สนุกสนานในรูปแบบการ์ตูน [4] เด็กในวัยเรียนเป็นวัยที่มีจินตนาการสูง เช่น คิดว่าสัตว์ หรือสิ่งของสามารถพูดได้ ซึ่งการ์ตูนแอนิเมชันสามารถตอบสนองต่อจินตนาการครั้งนี้ได้ดี การ์ตูนแอนิเมชันสามารถทำให้สัตว์พูดได้ ทำงานได้ มีลู่มิตรอบครัว สามารถทำให้เป็นสัตว์ประหลาด เป็นหุ่นยนต์ ทำให้มีความสามารถพิเศษ บินได้ แผลงร่างได้

3. กลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นประถมศึกษา ในกรุงเทพมหานคร หลังจากรับชมการ์ตูนแอนิเมชันกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่รู้สึกตื่นเต้น สนุกสนาน แต่มีกลุ่มตัวอย่างบางส่วนที่รู้สึกเครียด และยังพบว่ากลุ่มตัวอย่างบางส่วนได้แจ้งเกิดการใช้กำลังคือ สิ่งที่ถูกต้องหลังจากที่ได้รับชมการ์ตูนแอนิเมชัน สิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยก่อเกิดพฤติกรรมซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ ทฤษฎีนี้มีความเชื่อว่าผู้รับสารเป็นผู้กำหนดความต้องการของตนเอง และประเภทของสื่อที่เลือกใช้ รวมถึงลักษณะของเนื้อหาของสารที่เปิดรับ เพื่อตอบสนองความต้องการของแต่ละบุคคล และให้ความพอใจแก่ผู้รับสารในการสื่อสารนั้น ไม่ได้เป็นเพียงผู้รับเอาอิทธิพลจากสื่อมวลชนเท่านั้น โดยสามารถอธิบายพฤติกรรมมนุษย์ได้ว่า เป็นสิ่งที่เกิดจากความต้องการ (needs) ซึ่งมีที่มาจากต่างกันในแต่ละคน และพฤติกรรมเปิดรับสื่อก็เกิดขึ้นเพื่อสนองความต้องการที่เกิดจากพื้นฐานทางจิตใจของบุคคลนั้น ๆ รวมถึงประสบการณ์ที่บุคคลนั้นได้รับจากสถานการณ์ทางสังคม [5] ดังนั้นการ์ตูนแอนิเมชันที่ดำเนินเรื่องด้วยการใช้ความรุนแรงเอาชนะกัน มีพระเอกเก่งสารพัด เด็กจะรับรู้ไปว่า การใช้กำลังความรุนแรงเป็นวิถีทางที่จะนำไปสู่ความสำเร็จ เด็กอาจจะเก่ง ทำทุกอย่างได้เหมือนพระเอกในการ์ตูนแอนิเมชัน เช่น ตีลังกา กระโดดจากที่สูง ทำลายข้าวของ หรือทำร้ายบุคคลอื่น

ข้อเสนอแนะ

ผู้ปกครองควรร่วมดูการ์ตูนกับลูก การร่วมดูการ์ตูนกับลูกที่ติดการ์ตูนทำให้ผู้ปกครองสามารถคัดกรองเนื้อหาที่น่าเสนอได้ หากพบสิ่งผิดปกติ ีค่อยให้คำอธิบายอย่างสร้างสรรค์ หากในสื่อการ์ตูนแอนิเมชันมีเนื้อหาเกี่ยวกับเพศ ความรัก ความรุนแรง การต่อสู้ใช้กำลังเข้าไปเกี่ยวข้องกับ ไม่ควรปิดบังเนื้อหาเหล่านี้ เนื่องจากเด็กจะเกิดความอยากรู้อยากเห็นมากขึ้น จึงควรให้คำแนะนำอย่างตรงไปตรงมา พูดคุยคุณประโยชน์และโทษของสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้ลูกเกิดการเปรียบเทียบและเข้าใจ

เอกสารอ้างอิง

- [1] ประสาน อิงคนันท์ (ผู้ดำเนินรายการ). (2552) กบนอกกะลา [รายการโทรทัศน์จบในตอนเดียว: บริษัท ทีวีบูรพา จำกัด (ผู้ผลิต), แอนิเมชัน ขยับภาพฝันให้-หรรษา. กรุงเทพมหานคร : สถานีวิทยุโทรทัศน์ช่อง 9 อ.ส.ม.ท.
- [2] วิชญ สุวรรณเพิ่ม. (2549). การวิจัยเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- [3] Erickson, E. H. (1986). **Identity: Youth and crisis.** New York : Norton.
- [4] Dabas, M. (2004). **Expression of character through body language in 3D computer animation.** Retrieved November 13, 2014, from <http://cdt.parsons.edu/show2004>
- [5] ประพนธ์ คติยวฤตวงศ์. (2553). การเล่าเรื่องและทัศนคติของผู้ชมเกี่ยวกับความรุนแรง-ในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร-มหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.