

บทที่ 1

บทนำ



ที่มาและความสำคัญของปัญหา

นับตั้งแต่ประเทศไทยมีการแพร่ภาพโทรทัศน์ออกอากาศเป็นครั้งแรก เมื่อวันที่ 24 มิถุนายน 2498 ทางสถานีไทยทีวี ช่อง 4 บางขุนพรหม ด้วยระบบ ขาว - ดำ และต่อมา ก็ได้พัฒนามาเป็นการแพร่ภาพด้วยระบบสี เมื่อวันที่ 27 พฤศจิกายน 2510 นั้น จะเห็นได้ว่า ระบบงานของโทรทัศน์ในประเทศไทยได้มีการพัฒนาและปรับปรุงรูปแบบ และคุณภาพของการ ให้การบริหารข่าวสาร และสารบันเทิงต่าง ๆ ตลอดมา จนถึงปัจจุบันประเทศไทยมีสถานี โทรทัศน์ ทั้งหมด 10 สถานี โดยที่ครึ่งหนึ่งของจำนวนสถานีทั้งหมดเป็นสถานีในกรุงเทพมหานคร ได้แก่ สถานีโทรทัศน์ ช่อง 3, 5, 7, 9 และ 11 ส่วนที่เหลืออีก 5 สถานี นั้นเป็นสถานีใน ส่วนภูมิภาค ได้แก่ สถานีโทรทัศน์ ช่อง 5 ขอนแก่น ช่อง 8 ลำปาง ช่อง 10 สงขลา ช่อง 9 ภูเก็ต และช่อง 7 สุราษฎร์ธานี (สุมน อয়ฺุสิน และยงยุทธ รักษาศรี, 2532)

โทรทัศน์จึงเป็นสื่อมวลชนที่สามารถเข้าถึงประชาชนได้ทั่วทุกภูมิภาค ทุกชนชั้น ทุกเพศ ทุกวัย และทุกครอบครัว โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสังคมยุคปัจจุบัน ที่ความเจริญก้าวหน้า ทางเทคโนโลยีการสื่อสารพัฒนาสูงขึ้น มีรูปแบบการบริการให้เลือกหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น การบริการให้เข้าวีดิโอเทป เคเบิลทีวี เลเซอร์ดิสก์ ซึ่งล้วนแต่เป็นอุปกรณ์การรับ - ส่ง ข่าวสาร ความบันเทิง ซึ่งต้องใช้ควบคู่กับโทรทัศน์ทั้งสิ้น จึงอาจกล่าวได้ว่า โทรทัศน์ได้ทวี บทบาทในงานสื่อสารมวลชนมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ คุณลักษณะเฉพาะตัวของเครื่องรับโทรทัศน์เอง ก็เป็นสื่อที่สามารถดึงดูดความสนใจ และน่าเชื่อถือมากกว่าสื่อประเภทอื่น เนื่องจากเป็นสื่อที่ ปรากฏทั้งภาพและเสียง ซึ่งครอบคลุมประสาทสัมผัสการรับรู้หลักของคน อันได้แก่ การรับรู้จาก นัยน์ตาและหู นั่นก็คือ การมองเห็นด้วยตา (76%) การได้ยินจากหู (13%) การสัมผัส (6%) การรับรู้รสด้วยลิ้น (3%) และการไต่กลิ่น (2%) ฉะนั้น เนื้อหาของสารที่ปรากฏในรายการต่าง ๆ ที่นำเสนอทางโทรทัศน์นั้น ย่อมสามารถดึงดูดความสนใจและมีความสมจริงมากยิ่งขึ้นในสายตา และความนึกของผู้รับสาร

อย่างไรก็ตาม กลุ่มผู้รับสารที่น่าจะได้อิทธิพลจากการชมโทรทัศน์มากที่สุด น่าจะเป็นกลุ่มผู้รับสารที่เป็นเยาวชนของชาติ ทั้งที่อยู่ในวัยก่อนเข้าเรียนและวันเรียน เนื่องจาก เป็นวัยที่อยู่ระหว่างการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัว และพัฒนาการทางสติปัญญา อารมณ์ - สังคม ยังไม่เจริญมากพอที่จะแยกแยะวินิจฉัยสิ่งต่าง ๆ ที่ได้รับชมจากโทรทัศน์ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในสภาพสังคมปัจจุบัน ซึ่งสภาพเศรษฐกิจบีบรัด ทำให้ทั้งพ่อ และแม่ ไม่มีเวลาดูแลลูกอย่าง ใกล้ชิด เด็กจึงมีโทรทัศน์เป็นที่เลี้ยง และมักใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการดูโทรทัศน์ ซึ่งจากการ วิจัยแบบบุกเบิกของ Schramm และคณะ (1968 : 27) พบว่าเด็กจะเริ่มดูโทรทัศน์ตั้งแต่อายุ 2 - 4 ปี เช่นเดียวกับที่ Dimmick et al. อ้างใน Yubol Chandruang, 1985 : 31 - 32 พบว่า การใช้สื่อในเด็กนั้น เด็กจะชอบดูโทรทัศน์มากกว่าสื่อมวลชนประเภทอื่น เนื่องจากโทรทัศน์มักจะมีเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในครอบครัว ซึ่งช่วยทำให้เด็ก ๆ เกิดความมั่นคงทางจิตใจ เด็กจึงดูโทรทัศน์เพื่อตอบสนองความต้องการ ทางร่างกาย สังคมและความมั่นคง ปลอดภัยทางจิตใจของตนเอง

— สำหรับเนื้อหาของรายการโทรทัศน์ที่เด็กส่วนใหญ่ในปัจจุบันนิยมดูก็คือรายการ "การ์ตูน" โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การ์ตูนที่มาจากประเทศญี่ปุ่น จากการวิจัยของสุภัฏญา และนันทริกา (2527) พบว่าการ์ตูนเกือบทั้งหมดที่นำเสนอในโทรทัศน์ เป็นการ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งได้รับความนิยมมาก ถึงขนาดที่มีภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น ในโทรทัศน์หลายเรื่องได้ถูกนำไปผลิตเป็นหนังสือการ์ตูน เช่นเดียวกับผลที่ได้จากการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถาม "อิทธิพลของสื่อมวลชนประเภทโทรทัศน์ ที่มีต่อเด็กนักเรียนสาธิตจุฬา ระดับชั้น ป.6" ก็พบว่า ประเภทของรายการโทรทัศน์ที่นักเรียน ชอบมากที่สุดก็คือ ภาพยนตร์การ์ตูน และภาพยนตร์การ์ตูนที่ได้รับความนิยมจากเด็กสูงสุด ก็คือ ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น "โทเรมอน" (มลิวัลย์ ลับโพธิ์, 2526 : 15 - 17) นอกจากนั้นยังเห็น ได้จากการที่สถาบันเอเชียตะวันออกเฉียงใต้จัดประกวดวาดภาพของเด็ก เมื่อเดือนเมษายน 2526 ในหัวข้อ "การ์ตูนที่ฉันชอบ" ซึ่งผลที่ได้ก็นั้นสะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลของรายการการ์ตูนญี่ปุ่นที่ ครองใจเด็กไทยมากกว่าการ์ตูนฝรั่ง หรือการ์ตูนไทยอย่างเด่นชัด นั่นก็คือ จากจำนวนภาพวาด ทั้งหมด 213 ภาพ เด็กนิยมวาดภาพการ์ตูนญี่ปุ่นถึง 71.36 เปอร์เซ็นต์ การ์ตูนฝรั่ง 14.55 เปอร์เซ็นต์ การ์ตูนไทย 6.1 เปอร์เซ็นต์ และอื่น ๆ 7.98 เปอร์เซ็นต์ และภาพการ์ตูนญี่ปุ่นที่ เด็กนิยมวาดกันมากที่สุด ก็คือ โดเรมอน และอิกคิวซัง รองลงไปได้แก่ หุ่นยนต์ นิจาซาโทริ หมูน้อยอาราเร่ และแคนดี้ สำหรับการ์ตูนฝรั่งมักจะเป็นการ์ตูนของวอลท์ดิสนีย์ เช่น มิกกี้เมาส์ โคนัลด์คั๊กส์ และบ๊อบออย (อรทัย ศรีสันติสุข, 2527 : 16 - 17)

ฉะนั้นเราจึงไม่อาจปฏิเสธได้ว่า การ์ตูนญี่ปุ่น จัดเป็นสื่อมวลชนประเภทหนึ่งที่ทวีความสำคัญมากยิ่งขึ้นในสังคมปัจจุบัน นับตั้งแต่การเข้ามาในยุคแรก ๆ กล่าวคือ ความเป็นมาของการ์ตูนโทรทัศน์ในประเทศไทยนั้น อาจแบ่งได้เป็น 2 ช่วง คือ ช่วงแรก เป็นช่วงที่การ์ตูนส่วนใหญ่ เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอภินิหาร และของวิเศษ โดยได้รับอิทธิพลมาจาก เทพนิยายของตะวันตก และช่วงหลัง ซึ่งเป็นช่วงที่ภาพยนตร์การ์ตูนโทรทัศน์จำพวกสัตว์ประหลาด มนุษย์วิเศษของญี่ปุ่น เริ่มเข้ามามีอิทธิพลอย่างมากต่อวงการการ์ตูนโทรทัศน์ของไทย ซึ่งในระยะแรกนั้น รายการจากญี่ปุ่นจะตอบสนองต่อผู้ชมกลุ่มเป้าหมายทั้งเด็กและผู้ใหญ่ แต่ในระยะหลังรายการโทรทัศน์จากญี่ปุ่นได้เปลี่ยนกลุ่มเป้าหมายมาอยู่ที่เด็กเป็นส่วนมาก ดังนั้น รายการโทรทัศน์จากญี่ปุ่นจึงเปลี่ยนมาเป็นรายการที่เน้นไปทางรายการประเภทการ์ตูน และรายการที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสัตว์ประหลาดต่าง ๆ (อรทัย ศรีสันติสุข, 2527 : 17 - 20) ซึ่งในส่วนของแนวเนื้อหาของรายการการ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์นั้น นิตยสารธุรกิจการเงิน, พฤศจิกายน - ธันวาคม 2525 : 22 - 23 ได้แบ่งแนวเนื้อหาของรายการออกเป็นช่วงต่าง ๆ ดังนี้

1. ยุคสัตว์ประหลาดและหุ่นยนต์วิเศษ (2515 - 2520) เป็นช่วงที่รายการโทรทัศน์และการ์ตูนญี่ปุ่นเน้นเนื้อหาด้านการต่อสู้ระหว่างคนดีกับคนร้าย โดยทั้งคนดีและคนร้ายอาจจะมาในรูปของสัตว์ประหลาด หุ่นยนต์ คนแปลงเป็นสัตว์ สัตว์แปลงเป็นคน ยอดมนุษย์ต่าง ๆ เด็ก ๆ ในสมัยนั้นจะรู้จัก เจ้ามดแดง มดเอ็กซ์ หุ่นเกร็ดเตอร์ และทั้งสองฝ่ายก็จะต่อสู้กันด้วยอาวุธพิเศษ เช่น แสงเลเซอร์ ทาบสายฟ้า ซึ่งในยุคนั้นจะปรากฏการต่อต้าน วิพากษ์วิจารณ์ เรียกร้องให้สถานีโทรทัศน์เลิกเสนอรายการที่มีเนื้อหาประเภทสัตว์ประหลาด และหุ่นยนต์ ดังนั้นอาจจะเป็นเพราะสาเหตุดังกล่าวจึงทำให้รายการจากญี่ปุ่นในลักษณะนี้ลดลง และหันเข้าสู่ลักษณะเนื้อหาของยุคที่สอง

2. ยุคนิทานและนวนิยายชีวิต (2520 - 2525) รายการการ์ตูนประเภทนิทานและนวนิยายชีวิตได้เริ่มเข้ามาแทนที่รายการประเภทสัตว์ประหลาด เรื่องที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายมาก ๆ ได้แก่ การ์ตูนเรื่องแคนดิงจอมแก่น นอกจากนั้นยังมีการ์ตูนประเภทนวนิยายชีวิตเรื่องอื่น ๆ เช่น เรมิ - หนูน้อยพเนจร หมาใหญ่เพื่อนยาก และในส่วนที่เป็นนิทานนั้น การ์ตูนในช่วงต้นปี 2522 ได้เริ่มมีนิทานพื้นเมืองของญี่ปุ่น (Manga Nippon Musashi

Banashi) เป็นรายการที่มีคติสอนใจและทำให้เด็กไทยได้เข้าใจวัฒนธรรมบางแง่ของญี่ปุ่น
หว่าก็เสนอฉายเพียงไม่กี่เดือนก็หยุดไป และจนกระทั่งปี 2525 จึงมีการคืนเนื้อหาแนวเดียวกัน
ออกมาฉายอีกครั้งหนึ่งคือ เณรน้อยเจ้าปัญญา ซึ่งเป็นนิทานที่แสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมความ
เป็นอยู่ของชาวญี่ปุ่นในสมัยก่อน

3. ยุคแห่งการผนวกชีวิตจริงกับสิ่งมหัศจรรย์ (2526 ถึงปัจจุบัน)

นับตั้งแต่ปี 2526 เป็นต้นมา การ์ตูนแนวใหม่อีกแบบหนึ่งได้เริ่มเข้าสู่ตลาด
โทรทัศน์ไทย นั่นก็คือ การ์ตูนที่มีแนวเรื่องชีวิตของคนญี่ปุ่นในยุคปัจจุบันที่มีสิ่งของวิเศษมหัศจรรย์
บางอย่างเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งสิ่งมหัศจรรย์ต่าง ๆ นั้นอาจอยู่ในรูปของสัตว์เลี้ยง ตุ๊กตา หุ่น
คนวิเศษ ฯลฯ สิ่งวิเศษมหัศจรรย์นี้จะเข้ามาเกี่ยวข้องในการดำเนินชีวิตของคนยุคปัจจุบันใน
ทางต่าง ๆ เช่น ช่วยแก้ปัญหาคือ ช่วยกอบกู้ปัญหา ทำให้ยุ่ง ทำให้สนุกสนานหลายรูปแบบ ตัวอย่าง
ของการ์ตูนประเภทนี้ ได้แก่ โคะเรมอน นินจาซาโตริ หนูน้อยอาราเร่ และปาแมน ซึ่งล้วนแต่มี
ความสามารถพิเศษเหนือมนุษย์ และต้องเข้ามาเกี่ยวข้องกับชีวิตของตัวละครที่เป็นเด็กทุกเรื่อง
โดยนำเข้าไปสู่เหตุการณ์ตื่นเต้น สนุกสนาน หรือปัญหายุ่งยาก หรือหือผัน มหัศจรรย์หลายประการ
ซึ่งในบรรดาเรื่องต่าง ๆ เหล่านี้ที่โด่งดังและได้รับความนิยมสูงสุดก็คือเรื่องโคเรมอน แนววิเศษ
ที่มีของวิเศษมากมายในกระเป๋าที่อยู่ตรงหน้าห้อง ซึ่งสถานีโทรทัศน์ช่อง 9 นำเข้ามาฉายและได้รับ
ความนิยมถึงขนาดกล่าวกันว่าโคเรมอนทำให้รายการอื่น ๆ ทางช่อง 9 สามารถหันตัวและดึง
ระเบิดไปความ ๆ กัน และความสำเร็จของโคเรมอนนั่นเองที่ทำให้สามารถนำเอาการ์ตูนตัวอื่น ๆ
เข้ามาได้ก็อย่างกว้างขวาง จนพูดได้ว่าโคเรมอน คือผู้บุกเบิกวงการการ์ตูนทีวี

นอกจากนี้ กวี บ้านไทย และสุชาติ สวัสดิ์ศรี, เมษายน 2526 : 18 ยังได้
แบ่งแนวเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งได้จากการทำการสำรวจตลาดการ์ตูนในบริเวณโตเกียวและ
โอซาก้า และตามร้านหนังสือการ์ตูนทั่ว ๆ ไป เฉพาะเดือนกุมภาพันธ์ 2526 เท่านั้น ซึ่งแนว
เรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นที่ปรากฏในหนังสือ มักมีแนวเรื่องคล้ายคลึง หรือบางเรื่องก็เป็นเรื่องเดียวกัน
กับที่นำเสนอทางโทรทัศน์ คังนั้น ในที่นี้ จึงจะขอยกมากล่าวในส่วนที่เป็นแนวเรื่องที่เป็นแนว
เดียวกันกับที่มีในโทรทัศน์เท่านั้น ดังต่อไปนี้



1. แนวเรื่องนิยายวิทยาศาสตร์ (SF.Manga หรือ Science Fiction Manga)

เป็นการตูนแนววิทยาศาสตร์เกี่ยวกับโลกอนาคต หรือการผจญภัยในอวกาศ หรือจักรวาลอันลึกลับ โดยปกติการ์ตูนประเภทนี้จะมียานอวกาศกับพระเอกหุ่นเยาว์เป็นตัวละคร ค้างเช่นการ์ตูนเรื่องรถด่วน 999 คอบร้าเท่าไฟสายฟ้า ที่เคยนำเสนอมาในอดีต หรือบินจากอวกาศ รวมทั้งโคเรมอนที่น่าเสนอนั้นในปัจจุบันก็มีโครงเรื่องในแนวนี้

2. แนวเรื่องผีสังหรือสัตว์ประหลาด (Kaiki Manga)

เป็นการนำเอา "ผี" (Obake) มาเป็นพระเอก โดยนำมาตกแต่งหรือ วาดให้มีความน่ารัก น่าเอ็นดู มีคุณธรรม คอยปกป้องช่วยเหลือผู้ที่ตกทุกข์ได้ยาก จึงเป็นผีที่ไม่ หลอกเด็ก แต่เป็นมิตรกับเด็ก เช่น เรื่อง ถิวทาโรผีน้อยจอมกวน

3. แนวเรื่องแบบสาวรุ่น (Shojc Manga)

แนวเรื่องประเภทนี้ มักเป็นการดำเนินเรื่องแบบโรแมนติก เพื่อค้นระหว่าง นางเอกสาวน้อย ชื่อ ไร้ เคียงสา หรือแก่นแก้วน่ารัก กับพระเอกหนุ่มรูปงามผู้สูงศักดิ์ชาติตระกูล และฐานะทางสังคมดี มีสไตล์การวาดที่นุ่มนวล สวยงาม เหมือนอยู่ในความฝันแนวเรื่องมักเป็น แนวรักเสีรหรือจบลงด้วยความสุข การดำเนินเรื่องมักใช้ฉากต่างแดนแถบยุโรป อังกฤษ หรือ ฝรั่งเศส บ้านที่อยู่มีลักษณะเป็นคฤหาสน์หลังใหญ่ มีการออกงานเต็มรั้าใหญ่โต พระเอก นางเอก มักมีผมสีทอง ตาสีฟ้า หรือไม้ก็เป็นคนญี่ปุ่นที่ไปอยู่ในต่างประเทศ แนวเรื่องลักษณะนี้มีปรากฏ เสมอ ๆ ตั้งแต่อดีตจนปัจจุบัน เช่น เรื่องแก่นจืดจอมแก่น และรินสาวน้อยจอมแก่น

4. ประเภทการแข่งขันกีฬา

แนวเรื่องประเภทนี้จะเน้นทางด้านคุณธรรมการต่อสู้ ความอดทนเข้มแข็ง การมีน้ำใจนักกีฬา ความพากเพียรในการฝึกซ้อมเพื่อให้ได้มาซึ่งชัยชนะ เช่น เจ้าหนูสิงห์นักเตะ

5. ประเภทรักกระจุมกระจิมของหนุ่มสาว

มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับความรักในสถานศึกษา พระเอกนางเอกยังอยู่ในรั้ว ของสถาบันการศึกษา เช่น เรื่องลามูร์ที่เคยเสนอมทางสถานีช่อง 9 เป็นต้น

นอกจากนั้น กวี บ้านไทย และสุชาติ สวัสดิ์ศรี, 2526 : 23 - 24 ก็ยังได้แบ่งแนวของพระเอกและนางเอกในวัฒนธรรมการ์ตูนของญี่ปุ่น ซึ่งมักได้รับความนิยมจากผู้เยาว์ว่ามักจะมีลักษณะดังนี้

1. พวกยอคมมูซึหรือซูเปอร์แมน พระเอกมักมีกำลังมหาศาล มีความสามารถเหนือคนธรรมดา เดินเหินในอากาศ เหาะได้ บินได้ เช่น ทรายคอนบอลล์ หรือมืออิทธิฤทธิ์ เสกสิ่งของต่าง ๆ ได้ดังที่ต้องการ เช่น โดเรมอนที่มีลักษณะกึ่ง ๆ หุ่นยนต์ ซึ่งหุ่นยนต์ก็จัดเป็นลักษณะของการ์ตูนที่ได้รับความนิยมสูงเช่นกัน แต่ลักษณะของหุ่นยนต์แตกต่างกันออกไป บางเรื่องเฝ้าจอหอม ในขณะที่บางเรื่องก็จะมีร่างกายสูงใหญ่ เช่น เรื่องนินจาอวกาศ ซึ่งตัวเอกเหล่านี้ แม้จะไม่ใช่มนุษย์ธรรมดา แต่ก็จะมีสิ่งที่คล้ายคนธรรมดาอยู่ คือ รักความเป็นธรรม ดังนั้น ตัวเอกยอคมมูซึเหล่านี้จึงมีหน้าที่ในการช่วยปกป้องพิทักษ์โลกมนุษย์ให้รอดพ้นจากภัยอันตราย หรือช่วยให้ผู้ที่เดือดร้อนตกทุกข์ได้ยากให้รอดพ้นจากความทุกข์หรือปัญหาเหล่านั้น
2. พระเอกนางเอกที่เป็นคนธรรมดา ไม่มีกำลังภายใน แต่มีความขยันหมั่นเพียร และมีความอดทนเชื่อมั่นในความสามารถของตน แนวเรื่องประเภทนี้มักจะเป็นลักษณะการต่อสู้ เช่น การแข่งขันฟุตบอลในเรื่อง เจ้าหนูสิงห์นักเตะ หรือการแข่งขันขี่ม้าในเรื่อง รินสาวน้อยจอมแก่น
3. พระเอกหรือนางเอกที่เป็นเด็กกำพร้า ซึ่งมักจะเป็นเด็ก ๆ ที่กำลังเติบโต ต้องช่วยเหลือตนเอง ต้องเวรร้อนไวยิ่งที่ต่าง ๆ ต้องต่อสู้เพื่อความอยู่รอด ต้องผจญปัญหาอุปสรรคความริษยา โดยจะมีผู้สูงอายุฝ่าย "ตัวดี" ให้ความช่วยเหลือ
4. พระเอกที่เป็นสัตว์ประหลาดหรือคนผิดปกติหรือผี ซึ่งจะมีความแปลกประหลาดจากมนุษย์ธรรมดาสามัญ ไม่ว่าจะเป็นทางด้านความสามารถหรือทางด้านร่างกาย ซึ่งนับเป็นคุณสมบัติที่ดึงดูดผู้อ่านการ์ตูนอย่างมาก เช่น "ผี" ที่เป็นตัวเอกของการ์ตูนหลาย ๆ เรื่อง ซึ่งจะรักคน รักความเป็นธรรม คอยช่วยเหลือคนดี เอาชนะคนชั่ว หรือตัวเอกที่เป็นนินจา เช่น เรื่องนินจาฮาโตริ เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม กวี บ้านไทย และสุชาติ สวัสดิ์ศรี, 2526 : 29 - 30 ก็ยังได้กล่าวถึงลักษณะพิเศษของการ์ตูนญี่ปุ่นในไทยว่า โดยทั่ว ๆ ไปแล้ว จะมีลักษณะพิเศษเด่น ๆ 3 ประการ ดังนี้

ก็จะเกิดความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองต่อบทบาทใด ๆ ที่ตนได้กระทำ ซึ่งอาจส่งผลให้สมาชิกในสังคมนั้น ๆ ประพฤติปฏิบัติตามเดิมอีก ซึ่งจะเท่ากับการที่สมาชิกในสังคมได้เกิดการเรียนรู้ถึงพฤติกรรมที่เป็นที่ยอมรับ และเป็นที่ต้องการของคนในสังคมจากตัวละครในโทรทัศน์ นอกจากนี้ก็อาจทำให้ผู้รับสารที่เป็นสมาชิกในสังคมนั้น ได้มองเห็นผลลัพธ์ของการกระทำพฤติกรรมที่สังคมปฏิเสธไปพร้อม ๆ กันกับการเรียนรู้ว่าหากปฏิบัติพฤติกรรมที่สังคมไม่ต้องการจะมีผลลัพธ์การกระทำในทางลบดังที่เห็นจากโทรทัศน์ จึงเป็นการที่สมาชิกในสังคมเกิดกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมโดยอาศัยโทรทัศน์

ทั้งนี้ การเรียนรู้ถึงบทบาทการแสดงออกซึ่งพฤติกรรมของตัวละครนั้น กล่าวง่าย ๆ ก็คือ การเรียนรู้ถึงลักษณะการแสดงออกของอารมณ์ต่าง ๆ ของตัวละคร ที่หึงปฏิบัติและไม่หึงปฏิบัติในสถานการณ์ต่าง ๆ นั้นเอง ซึ่งผู้ชมโดยเฉพาะกลุ่มผู้รับสารของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งเป็นเด็กวัยก่อนเรียนและวัยเข้าเรียน ที่ได้เรียนรู้ถึงพฤติกรรมการแสดงออกของตัวละคร ทั้งในส่วนที่หึงปฏิบัติและไม่หึงปฏิบัติในแต่ละสถานการณ์ต่าง ๆ กัน ผ่านทางการชมภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น โดยไม่รู้ตัว (Incidental Learning) โดยที่เด็ก ๆ เหล่านี้ จะเกิดการเรียนรู้จากสารที่แอบแฝงมาในเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นแต่ละตอนที่ถูกถ่ายทอดมาในรูปของความสัมพันธ์ทางรูปภาพ และศิลปะ ที่นำเสนอแก่เด็กว่า เด็กควรมีพฤติกรรมและรูปแบบการแสดงออกทางอารมณ์เช่นไร ในสถานการณ์หนึ่ง ๆ และสังคมมีทัศนคติ โลกทัศน์ หรือค่านิยมต่อสิ่งต่าง ๆ ในลักษณะใด ทั้งนี้ การเรียนรู้ถึงพฤติกรรมการแสดงออกของอารมณ์ของเด็กนั้น ตั้งอยู่บนสมมติฐานที่ว่า อารมณ์ของบุคคลนั้นได้ถูกสร้างและกำหนดรูปแบบพฤติกรรมการแสดงออกโดยสังคมที่บุคคลนั้นอาศัยอยู่ ซึ่งบริบททางสังคมประกอบด้วย ความเชื่อ ทัศนคติ ค่านิยม ที่คนในสังคมถือปฏิบัติและเป็นที่ยอมรับกันอยู่

ดังนั้น ในสังคมยุคปัจจุบัน ที่วงการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ถูกครอบงำด้วยภาพยนตร์การ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่น จึงน่าที่จะสนใจศึกษาว่า ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่นำเสนอทางโทรทัศน์โดยเฉพาะเรื่องที่ได้รับคามนิยมจากผู้ชมกลุ่มใหญ่ อันได้แก่ เด็กก่อนวัยเรียนและวัยเรียน ซึ่งเป็นวัยที่ตามธรรมชาติของวัยแล้ว กำลังอยู่ระหว่างการเรียนรู้ จดจำและลอกเลียนแบบพฤติกรรมที่พบเห็นนั้น ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นยอดนิยมดังกล่าวได้นำเสนอแนวคิด ความเชื่อ ทัศนคติ ค่านิยม ที่ถือเป็นหลักในการ์ตูนรูปแบบและลักษณะการแสดงออกของอารมณ์ที่สังคม

กำหนดอย่างไร ฉะนั้น เมื่อพิจารณาแล้วถึงความเหมาะสมในด้านระดับความนิยมที่ภาพยนตร์การ์ตูนได้รับและระยะเวลาที่อยู่ในความนิยม ผู้วิจัยจึงเห็นสมควรว่าภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น เรื่องที่น่าจะนำมาศึกษา คือ ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ชุด "โคเรมอน" ที่ได้เริ่มฉายทางสถานีโทรทัศน์ ช่อง 9 เมื่อปี พ.ศ.2525 และได้รับความนิยมสูงสุดติดต่อกันหลายปี และยังมี การแพร่ภาพภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้จนถึงปี พ.ศ.2534 และในปัจจุบัน (พ.ศ.2535) ก็ยังมี บริการให้เช่าวิดีโอเทป รวมทั้งจำหน่าย ภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้กันอยู่ทั่วไปตามศูนย์วิดีโอต่าง ๆ จึงนับเป็นภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่สามารถครอบครองความนิยมจากเด็กไทยได้ยาวนานมากที่สุดเป็น ประวัติการณ์ เรื่องหนึ่งที่เกี่ยว จึงสมควรที่จะศึกษาว่า ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดนี้ ซึ่งตัวละคร ล้วนแต่ประกอบด้วย เด็ก ๆ ในวัยเรียนเป็นหลักนั้นได้นำเสนอลักษณะพฤติกรรมการแสดงออก และรูปแบบของอารมณ์ที่สร้างโดยสังคมอะไรแก่เด็กบ้าง และโดยที่พฤติกรรมการแสดงออก เหล่านี้มีที่มา หรือตั้งอยู่บนความเชื่อพื้นฐาน ทัศนคติ ค่านิยม หรือวัฒนธรรมอะไรบ้าง ซึ่ง ผู้รับสารส่วนใหญ่ที่เป็น เด็กวัยก่อนเข้าเรียนและวัยเรียนของไทยนั้น น่าจะได้เรียนรู้ลักษณะ การแสดงออกทางพฤติกรรม ทั้งในส่วนที่เป็นที่ยอมรับและไม่เป็นที่ยอมรับของสังคมไทยในแต่ละ อารมณ์อย่างไรบ้าง จากเนื้อหาและการนำเสนอของภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้

ปัญหาวิจัย

1. การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ชุด "โคเรมอน" ได้ถ่ายทอดลักษณะของอารมณ์ที่ สร้างโดยสังคมอะไรแก่ผู้ชมบ้าง
2. ลักษณะอารมณ์ที่สร้างโดยสังคมในการ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ชุด "โคเรมอน" นั้นขึ้นอยู่กับบริบททางสังคมหรือปัจจัยอะไรบ้าง
3. บริบทแวดล้อมทางสังคมและปัจจัยต่าง ๆ มีอิทธิพลต่อลักษณะและรูปแบบ ในการแสดงออกทางอารมณ์ของตัวละครในการ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ชุด "โคเรมอน" อย่างไร
4. การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ชุด "โคเรมอน" มีวิธีการ และกระบวนการในการ ถ่ายทอดความหมายของอารมณ์ที่สร้างโดยสังคมอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อให้เข้าใจถึงประเภทและลักษณะของอารมณ์ที่สร้างโดยสังคมที่การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ชุด "โคเรมอน" ได้ถ่ายทอดมา
2. เพื่อให้เข้าใจถึงบริบทแวดล้อมทางสังคมและปัจจัยต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อรูปแบบและลักษณะการแสดงออกทางอารมณ์ของการ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ชุด "โคเรมอน"
3. เพื่อให้เข้าใจถึงเทคนิควิธีและกระบวนการในการสร้าง และถ่ายทอดความหมายของอารมณ์ที่สร้างโดยสังคม ในการ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ชุด "โคเรมอน"

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยที่มุ่งศึกษาเฉพาะรูปแบบและลักษณะของพฤติกรรม การตอบสนองทางอารมณ์ที่สร้างโดยสังคมในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุด "โคเรมอน" เท่านั้น ทั้งนี้ เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจในลักษณะอารมณ์ที่เกิดจากการที่สังคมเป็นตัวกำหนด รวมทั้งให้ทราบถึงบริบทและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่ออารมณ์และการแสดงออกทางอารมณ์ในรูปแบบต่าง ๆ

ข้อตกลงเบื้องต้น

ภาพยนตร์การ์ตูนชุด "โคเรมอน" มีลักษณะของการแสดงออกทางอารมณ์หลายประการที่กำหนด หรือสร้างโดยสังคมหลายประเภทและหลายรูปแบบขึ้นอยู่กับบริบทแวดล้อมและปัจจัยที่สำคัญหลายประเภท

ข้อสันนิษฐานของการวิจัย

1. การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ชุด โคเรมอน ได้ถ่ายทอดอารมณ์ที่สร้างโดยสังคมหลายลักษณะและรูปแบบแก่ผู้ชม
2. การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ชุด โคเรมอน มีวิธีการในการถ่ายทอด เนื้อหาของสารผ่านภาพและเสียงตลอดจนวิธีการดำเนินเรื่อง

3. รูปแบบลักษณะของอารมณ์ที่สร้างโดยสังคมนั้น จะขึ้นอยู่กับบริบททางสังคม และปัจจัยต่าง ๆ เช่น ความเชื่อ ทศนคติ ค่านิยม บทบาทหน้าที่ทางสังคม

4. รูปแบบและลักษณะการแสดงออกของอารมณ์ที่สร้างโดยสังคมในการ์ตูน ญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ชุด โทเรมอน นี้ บางส่วนก็เป็นลักษณะที่เหมือนกันหรือใกล้เคียงกับรูปแบบ และลักษณะการแสดงออกทางอารมณ์ของคนในสังคม แต่บางส่วนก็เป็นลักษณะการแสดงออกที่แตกต่างไปจากการแสดงออกของคนในสังคมไทย

นิยามศัพท์

การ์ตูนทางโทรทัศน์	หมายถึง	ภาพหลายเป็นเส้นต่าง ๆ ที่มีโครงสร้างภาพต่าง ๆ ง่าย ๆ มีสีส้ม สวยงาม สะอาดตา เป็นภาพที่เขียนแบบคอมหรือสัคร์ แล้วใช้คน หรือสัคร์ที่ถูกสร้างขึ้นมานั้น ถ่ายทอดหมายความ เนื้อหาควบคู่ไปกับการใส่เสียงและเสียงประกอบต่าง ๆ เนื้อหาที่ถ่ายทอดเข้าสู่ผู้ชมจึงปรากฏเป็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวเหมือนจริง
การ์ตูนญี่ปุ่น	หมายถึง	ภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตและแปลมาจากภาษาญี่ปุ่น
กระบวนการสร้างความหมาย	หมายถึง	กระบวนการในการสร้างและถ่ายทอดความหมายของสาร โดยใช้วิธีการทางสัญวิทยา
การสร้างอารมณ์โดยสังคม	หมายถึง	ลักษณะและรูปแบบการแสดงออกทางอารมณ์ของบุคคลที่ถูกกำหนดโดยสังคมไม่รวมถึงสภาวะทางกายภาพและเกิดมาจากปัจจัยภายนอกที่เข้ามา มีอิทธิพลต่อลักษณะการรับรู้และประเมินเหตุการณ์ที่ก่อให้เกิดการแสดงออกทางอารมณ์ ในรูปแบบลักษณะต่าง ๆ กัน

ทัศนคติ	หมายถึง	แนวความคิดที่บุคคลมีต่อสิ่งต่าง ๆ รอบตัวซึ่งอาจเปลี่ยนแปลงได้ เมื่อบุคคลได้รับประสบการณ์แปลกใหม่เข้ามาแล้วเกิดการยอมรับ
ความเชื่อ	หมายถึง	ความยึดมั่นในความคิดที่บุคคลมีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง มักเป็นความคิดที่ได้รับการปลูกฝังและถ่ายทอดเป็นมรดกกันมาภายในสังคมนั้น ๆ
วัฒนธรรม	หมายถึง	แนวทางในการปฏิบัติ ที่สมาชิกในสังคมยึดถือปฏิบัติกันมาตั้งแต่อดีต โดยถือว่าเป็นสิ่งที่ตั้งงามและถูกต้อง
ค่านิยม	หมายถึง	คุณค่าที่บุคคลประเมินได้ หรือดีคุณค่าให้กับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งเป็นสิ่งที่ได้รับอิทธิพลมาจากสังคมที่บุคคลสังกัดอยู่

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถใช้เป็นแนวทางสำหรับผู้ปกครอง หรือผู้ที่มีหน้าที่เกี่ยวข้องกับเด็กวัยก่อนเข้าเรียนและวัยเรียน ในการแนะนำถึงรูปแบบและลักษณะพฤติกรรมการแสดงออกของอารมณ์ที่ถูกกำหนดโดยสังคม ที่เป็นที่ยอมรับและต้องการของสังคม ให้เด็กที่อยู่ในช่วงวัยดังกล่าวได้ทราบและเลือกมาปฏิบัติได้อย่างเหมาะสม

2. เพื่อเป็นการกระตุ้นให้สื่อมวลชนโดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ที่มีหน้าที่เกี่ยวข้องกับ การคัดเลือกเนื้อหาของการชุมนุม ที่นำเสนอทางโทรทัศน์เพิ่มความเอาใจใส่ต่อเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่คัดเลือกมานำเสนอต่อเด็ก