

ศักยภาพของรายการ “ชุมชนนิมนต์เยี่ยม” ในการถ่ายทอดธรรมะให้กับเด็ก

นางสาว ธีรติ ถนัดรบ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต

สาขาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2555

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)

เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR)

are the thesis authors' files submitted through the Graduate School.

THE POTENTIAL OF “CHUMCHON NIMONYIM” IN DHARMA TEACHING TO CHILDREN

MISS THEERATI THANADROB

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
For the Degree of Master of Arts Program in Communications Arts

Department of Communications Arts

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2012

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

ศักยภาพของรายการ “ชุมชนนิมนต์เยี่ยม”

ในการถ่ายทอดธรรมะให้กับเด็ก

โดย

นางสาวธีรติ ถนอมรบ

สาขาวิชา

การสื่อสารมวลชน

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

อ.สุภาพร โพธิ์แก้ว

---

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยเป็นส่วน  
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทมหาบัณฑิต

.....คณบดีคณะนิเทศศาสตร์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงกมล ชาติประเสริฐ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อดิศักดิ์ วัฒนวิทย์ วังศ์บ้านดู่)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(อาจารย์สุภาพร โพธิ์แก้ว)

.....กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เกริกเกียรติ พันธุ์พิพัฒน์)

ธีรติ ถนั้ดรบ : ศักยภาพของรายการชุมชนนิมนต์ยี้มในการถ่ายธรรมะแก่เด็ก

(THE POTENTIAL OF “CHUMCHON NIMONYIM” IN TEACHING DHARMA TO

CHILDREN) อ.ที่ปรึกษา : อ.สุภาพร โพธิ์แก้ว, 105 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อวิเคราะห์วิธีการนำเสนอเนื้อหาของรายการชุมชนนิมนต์ยี้ม รวมทั้งคุณลักษณะของรายการที่ดึงดูดความสนใจและสร้างความชื่นชอบ รวมถึงไปถึงความเข้าใจและแง่คิดในด้านธรรมะของเด็กจากการรับชมรายการ โดยมีเครื่องมือหลักในการวิจัยดังนี้ 1) การวิเคราะห์เนื้อหาและวิธีการนำเสนอเนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชั่นชุมชนนิมนต์ยี้ม 2) สัมภาษณ์เชิงลึกผู้ผลิตและที่ปรึกษาด้านการเขียนบทรายการ 3) ดำเนินการสนทนากลุ่มกับนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1- 6

ผลการวิจัยพบว่าวิธีการนำเสนอเนื้อหาของธรรมะของรายการชุมชนนิมนต์ยี้มมี 2 วิธี ดังนี้

1) เรื่องราว เหตุการณ์ที่เป็นปัญหากำหนดหลักธรรมะที่นำมาแก้ไข 2) หลักธรรมะเป็นตัวกำหนดเรื่องราว เหตุการณ์ นอกจากนี้ คุณลักษณะที่ดึงดูดความสนใจและสร้างความชื่นชอบให้กับเด็กมีอยู่ด้วยกัน 3 ประการ คือ 1) ความบันเทิงที่เด็กได้รับจากรูปแบบการนำเสนอแบบการ์ตูนแอนิเมชั่น 2) ความเข้าใจง่ายที่เกิดจากการดำเนินเรื่องและการใช้บทสนทนาในชีวิตประจำวัน และ 3) ความรับรู้เชิงคุณค่าที่เป็นการ์ตูนมีสาระ สำหรับความเข้าใจและได้แง่คิดที่ได้รับจากการรับชมรายการ ผลการศึกษาพบว่า เด็กแต่ละช่วงวัยมีความสามารถในการเรียนรู้แตกต่างกัน โดยเด็กประถมศึกษาตอนต้น (ป.1-ป.3) มีความเข้าใจและได้แง่คิดธรรมะน้อยกว่าเด็กประถมตอนปลาย (ป.4-ป.6) นอกจากนี้ยังพบอีกว่า การผูกเรื่องที่ซับซ้อน หรือมีหลายปมปัญหา มีแนวโน้มที่จะทำให้ผู้ชมวัยเด็กเกิดความเข้าใจที่คลาดเคลื่อน ในส่วนของการวางน้ำหนักเนื้อหา พบว่า หากเหตุการณ์ต่างๆในเรื่องมีความโดดเด่นมากกว่าเนื้อหาธรรมะ เด็กมีแนวโน้มที่จะรับเอาเหตุการณ์เด่นนั้นมาเป็นแก่นเรื่อง แทนที่หลักธรรมะ

ภาควิชา การสื่อสารมวลชน..... ลายมือชื่อนิสิต.....  
สาขาวิชา การสื่อสารมวลชน..... ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....  
ปีการศึกษา 2555..... ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม.....

##5284678028 : MAJOR MASS COMMUNICATION

KEYWORD : TELEVISION ANIMATION / DHARMA TEACHING

THEERATI THANADROB: THE POTENTIAL OF “CHUMCHON NIMONYIM”  
 IN TEACHING DHARMA TO CHILDREN. THE THESIS ADVISOR: SUPAPORN  
 PHOEKEAW, 105 pp.

This qualitative research aims at analyzing 1) the technique of dharma teaching through television animation “Chumchon Nimonyim” , 2) the program’s attributes in that appeal and attractive to child viewers, 3) viewers’ understanding on dharma teaching. The research methods include 1) Textual Analysis television animation “Chumchon Nimonyim”,2) In-depth Interview on the program’s producer and program’s consultant, 3) Focus group Interview with the primary school students.

The research finds that the studied program employs 2 techniques of presentation to teach dharma including story based and dharma topic based. In addition, there are 3 attributes in that appeal and attractive to child viewers. They are 1) entertaining quality by the animation’s format of presentation, 2) easily understanding from story-telling and dialogues in daily life, 3) having valued as a good content animation.

For understanding dharma teaching, different ages of viewers have different learning abilities. The primary students (grade 1-3) learn and understand dharma teaching in the program less than the upper primary students (grade 4-6). As a result of complicated story with many sub plots, children interpretations of dharma tend to be mislead. Concerning with the narrative structure, if dharma is less emphasized than surrounding story, children may perceive that highlight story as the main theme.

Department: Communication.....Student’s Signature.....  
 Field of Study: Communication..... Advisor’s Signature.....  
 Academic Year: 2012..... Co-advisor’s Signature.....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงด้วยดี ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง สำหรับความอนุเคราะห์ของอาจารย์ที่ปรึกษา อ.สุภาพร โพธิ์แก้ว ผศ.ณานัฐรัฐธัญ วงศ์บ้านดู่ และ ผศ.เกริกเกียรติ พันธุ์พิพัฒน์รวมถึงคณาจารย์ทุกท่าน ที่ให้คำแนะนำการจัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ นอกจากนี้ขอขอบคุณคณะครูและนักเรียนโรงเรียนวัดบางนาในโรงเรียนบางจากอุปถัมภ์ที่ให้ความร่วมมือในเก็บข้อมูลเป็น และเสียสละเวลาเพื่อเข้าร่วมในการทำวิจัยครั้งนี้ ขอขอบคุณ คุณโสภิตา ธรรมสังคีติ ผู้อำนวยการผลิต บริษัทไฮเมจัน เอ็นเทอร์เทนเมนท์ที่ให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการให้สัมภาษณ์และร่วมเก็บข้อมูล ขอขอบคุณ อ.ปรีดา อัครจันทร์โชติ ที่ปรึกษาผู้เขียนบทรายการ ที่อำนวยความสะดวกในการให้ข้อมูลของรายการ และขอขอบคุณเพื่อนมัธยมปลาย ธีญญลักษณ์ วัชรวิ ชลิดา เพื่อนปฐมวัย รุ่น 47 แจ่มจันทร์ ธารทิพย์ และเพื่อนปริญญาโท สื่อสารมวลชน รุ่น MC 19ไพรรพรณ ดวงพร พันธวิศ ปวีณุช และพงษ์ศักดิ์ ที่ให้กำลังใจและความช่วยเหลือเป็นอย่างดี

## สารบัญตาราง

| ตาราง   | หน้า |
|---|------|
| 1. แสดงรายการโทรทัศน์ที่เด็กชื่นชอบมากที่สุด 10 อันดับ..... | 3    |
| 2. แสดงตัวละครภาคที่ 1.....                                 | 37   |
| 3. แสดงตัวละครภาคที่ 2.....                                 | 41   |
| 4. แสดงเนื้อเรื่องย่อรายการชุมชนนิมนต์ยิ้ม ภาค 1.....       | 43   |
| 5. แสดงเนื้อเรื่องย่อรายการชุมชนนิมนต์ยิ้ม ภาค 2.....       | 51   |
| 6. แสดงเนื้อหารวบรวมภาค 1 และภาค 2.....                     | 60   |
| 7. แสดงผลการศึกษารับรู้รูปแบบรายการ.....                    | 71   |
| 8. แสดงตัวละครที่ชื่นชอบพร้อมเหตุผล.....                    | 73   |
| 9. แสดงตัวละครที่ควรเอาเป็นแบบอย่างพร้อมเหตุผล.....         | 74   |
| 10. แสดงตัวละครที่ไม่ควรเอาเป็นแบบอย่างพร้อมเหตุผล.....     | 75   |
| 11. แสดงผลการศึกษาดอน แ่งบุญ.....                           | 80   |
| 9. แสดงผลการศึกษาดอน เปลี่ยนขยะให้เป็นทอง.....              | 82   |

## สารบัญภาพ

| ภาพ  | หน้า |
|--|------|
| 1. โฉมฉายรายการชุมชนนิมนต์เยี่ยมภาค 1 และภาค 2.....              | 5    |
| 2. ภาพตัวละคร หลวงพี่พอเพียง.....                                | 35   |
| 3. ภาพตัวละคร เณรธีร์.....                                       | 36   |
| 4. ภาพตัวละคร เณรบัน.....  | 37   |
| 7. แสดงลักษณะตัวละคร.....  | 68   |
| 8. แสดงลักษณะฉาก.....  | 69   |
| <br>   |      |
| แผนผัง   | หน้า |
| 1. แสดงกระบวนการรับรู้.....                                      | 10   |
| 2. แสดงกระบวนการประมวลสารสนเทศ.....                              | 11   |
| 3. กรอบแนวคิดการศึกษาศักยภาพของรายการ “ชุมชนนิมนต์เยี่ยม” .....  | 29   |
| ในการถ่ายทอดธรรมะให้กับเด็ก                                      |      |
| 4. แสดงลักษณะการผูกเรื่อง ที่มีเหตุการณ์เรื่องราวกำหนดธรรมะ..... | 65   |
| 5. แสดงลักษณะการผูกเรื่อง ที่มีธรรมะกำหนดเหตุการณ์เรื่องราว..... | 65   |
| <br>   |      |
| แผนภาพ   | หน้า |
| 1. แสดงรูปแบบโครงเรื่องแบบแผน.....                               | 23   |



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ที่มาและความสำคัญของปัญหา

โลกยุคข้อมูลข่าวสาร สื่อมวลชนเป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญของการดำรงชีวิตมนุษย์ เพราะไม่เพียงแต่เพื่อการสื่อสารหรือการให้ข้อมูลข่าวสาร แต่ยังมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้และการพัฒนาเด็กในหลายๆด้าน เช่นด้านสติปัญญา ภาษา คุณธรรมจริยธรรม เป็นต้น ดร.อมรวิชช์ นาครทรรพ ผู้อำนวยการสถาบันรามจิตติ กล่าวว่า “ปัจจุบันเด็กทั่วโลกต่างเกิด เติบโต และตกอยู่ท่ามกลางวัฒนธรรมสื่อที่ถือเป็นสิ่งแวดล้อมและปัจจัยส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของโทรทัศน์ ที่เปรียบเสมือนเพื่อนประจำบ้านของเด็ก ซึ่งพบว่า เด็กส่วนใหญ่จะใช้เวลากับการดูโทรทัศน์โดยเฉลี่ยส่วนใหญ่ประมาณ 3-5 ชั่วโมง ไม่รวมสื่ออินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือที่มีแนวโน้มจะเข้ามาแทนที่สื่ออื่นๆ ในเร็ววันนี้”

จากการสำรวจวัฒนธรรมการใช้ชีวิตของเด็กและเยาวชน เรื่อง“ชีวิตไซเบอร์” ในโครงการความร่วมมือระหว่างกระทรวงวัฒนธรรมกับสถาบันรามจิตติ ซึ่งสำรวจกลุ่มตัวอย่างเด็กและเยาวชน ตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษา จนถึงระดับอุดมศึกษา ใน 7 ภาค ได้แก่ ภาคเหนือตอนบน ภาคเหนือตอนล่าง ภาคกลาง ภาคตะวันออกภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคใต้ กรุงเทพมหานคร และ ปริมณฑล รวม 14 จังหวัด พบว่า เด็กใช้เวลา 1 ใน 3 ของชีวิตกับสื่อเทคโนโลยีต่างๆ (หนังสือพิมพ์ข่าวสด ฉบับวันที่ 18 มกราคม พ.ศ. 2550 หน้า 31) ดังนี้

- คุยโทรศัพท์เฉลี่ยวันละประมาณ 1 ชั่วโมง ส่ง sms วันละ 2 ครั้ง โหลดภาพ เพลง รington วันละ 2 รอบ
- เช็คอีเมลล์ แชท อ่านข่าว ค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตประมาณวันละ 1 ชั่วโมง
- ฟังเพลงจาก MP3/CD 2 ชั่วโมง
- ดูหนังจาก ซีดี วีซีดี วีดีโอ 2 ชั่วโมง
- เล่นเกมคอมพิวเตอร์ 2 ชั่วโมง

ถึงแม้ว่า เด็กจะมีการใช้สื่อที่หลากหลาย แต่หากจะพิจารณาเปรียบเทียบคุณสมบัติของสื่อแต่ละประเภทที่รายล้อมรอบตัวเด็ก ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ โทรทัศน์ วิทยุ ภาพยนตร์ อินเทอร์เน็ต เกม หรือสื่ออื่นๆ ก็จะพบว่า สื่อโทรทัศน์ ยังคงเป็นสื่อที่เด็กมีอัตราการใช้สูงกว่าสื่ออื่น เนื่องจากเป็นสื่อที่เข้าถึงคนได้ง่าย ทุกเพศทุกวัย และด้วยธรรมชาติของสื่อที่มีทั้งภาพเคลื่อนไหว สีสั่นและเสียง ทำ

ให้ดึงดูดความสนใจ ก่อให้เกิดการรับรู้และเข้าใจง่าย นอกจากนี้ยังพบว่าจำนวนเครื่องรับโทรทัศน์ก็มีใช้กันอย่างกว้างขวาง และครอบคลุมทุกครัวเรือนในสังคมไทย อีกทั้งยังเป็นสื่อที่ไม่ต้องใช้ทักษะในการเปิดรับมากนัก ไม่ว่าจะเป็นทักษะการอ่าน ดังเช่น สื่อสิ่งพิมพ์ ทักษะทางด้านเทคโนโลยี ดังเช่น สื่ออินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะอย่างยิ่งวัยเด็กที่มีทักษะและประสบการณ์ในด้านต่างๆจำกัด

ผลการสำรวจสื่อมวลชน (วิทยุและโทรทัศน์) พ.ศ. 2551 โดยสำนักงานสถิติแห่งชาติ พบว่าในช่วง 20 ปี (2532-2551) การใช้สื่อโทรทัศน์ยังคงมีแนวโน้มสูงขึ้น และกลุ่มวัยเด็ก (6-14 ปี) มีอัตราการชมโทรทัศน์สูงกว่ากลุ่มอื่นๆ

ผลสำรวจดังกล่าวจึงอาจเป็นข้อยืนยันได้เป็นอย่างดีว่า เด็กกับโทรทัศน์เป็นของคู่กัน จากรายงานโครงการวิจัยเกี่ยวกับลักษณะการใช้สื่อของเด็ก เยาวชน และครอบครัวไทย โดยการสำรวจของมูลนิธิพัฒนาเด็ก (จันทร์เพ็ญ ชูประภาวรรณ และคณะ, 2546) พบว่า ลักษณะการใช้โทรทัศน์เป็นเหมือนสิ่งแวดล้อมในบ้านเปิดดูด้วยความเคยชิน เด็กส่วนมากเปิดดูรายการของผู้ใหญ่ และลักษณะการดูคือดูแทบทั้งวันโดยไม่ได้รับคำแนะนำจากผู้ปกครอง

พฤติกรรมการใช้สื่อดังกล่าว ทำให้มีผลงานวิจัยทั้งในและต่างประเทศที่ศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบของโทรทัศน์ต่อเด็ก พบว่าโทรทัศน์มีทั้งผลกระทบในเชิงสร้างสรรค์ เช่น การให้ความบันเทิง ส่งเสริมจินตนาการ พัฒนาความคิด และใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารสมาคม เป็นต้น แต่ในขณะเดียวกันก็มีผลกระทบทางลบ ซึ่งเกิดจากการเลียนแบบพฤติกรรมจากโทรทัศน์ของเด็ก โดยเฉพาะในเรื่องพฤติกรรมความรุนแรง พฤติกรรมเรื่องเพศ พฤติกรรมการบริโภคนิยม การใช้ภาษาที่ไม่ถูกต้อง เป็นต้น

ผลที่เกิดขึ้นเหล่านี้ ทำให้สังคมตระหนักถึงบทบาทของสื่อที่มีต่อเด็กมากยิ่งขึ้น จึงทำให้เกิดการจัดระดับความเหมาะสมของเนื้อหา และการจัดสรรช่วงเวลารายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก เยาวชนและครอบครัวขึ้น ซึ่งในการประชุมคณะรัฐมนตรีเมื่อวันที่ 4 พฤศจิกายน 2546 ได้มีมติเรื่อง “การเพิ่มบทบาทของรัฐเพื่อการศึกษาและการเรียนรู้ของเด็ก เยาวชน และครอบครัว” โดยได้ขอความร่วมมือไปยังสื่อวิทยุกระจายเสียงและสื่อวิทยุโทรทัศน์จัดสรรเวลาในการออกอากาศรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก เยาวชนและครอบครัวเป็นเวลาอย่างน้อย 1 ชั่วโมงถึง 1 ชั่วโมงครึ่งในระหว่างช่วงเวลา 16.00 – 22.00 เพื่อเป็นช่วงเวลาสำหรับครอบครัว (Family Time)

มติดังกล่าวก่อให้เกิดกระแสความตื่นตัวต่อเครือข่าย กลุ่มและองค์กรต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งองค์กรที่ทำงานเกี่ยวกับครอบครัวและเด็ก ทำให้มีรายการสำหรับเด็กเกิดขึ้นมาเป็นจำนวนมากหลากหลายประเภท แต่จากงานวิจัยเกี่ยวกับ **พฤติกรรมการเปิดรับชมโทรทัศน์ และความต้องการของเด็กที่มีต่อรายการโทรทัศน์** (บุญอยู่ ขอพรประเสริฐ, 2552) โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 จากภูมิภาคต่างๆ กลับพบว่ารายการโทรทัศน์ที่เด็กชื่นชอบมากที่สุด 10 อันดับ มีดังนี้

| รายการโทรทัศน์ที่ชื่นชอบมากที่สุด | จำนวน | ร้อยละ |
|-----------------------------------|-------|--------|
| 1. การ์ตูน                        | 231   | 14.4   |
| 2. คมแฝก                          | 166   | 10.4   |
| 3..สังข์ทอง                       | 97    | 6.0    |
| 4. ธิดาวานร                       | 96    | 6.0    |
| 5. ถ้าคุณแน่อย่าแพ้ ป.4           | 83    | 5.2    |
| 6. หมวยอินเตอร์                   | 46    | 2.9    |
| 7. เย้ยฟ้าท้าดิน                  | 43    | 2.7    |
| 8. ฟ้ามืด                         | 40    | 2.5    |
| 9. แดนสนธยา                       | 26    | 1.6    |
| 10. จ้อจี้                        | 25    | 1.6    |

ตารางที่ 1 แสดงรายการโทรทัศน์ที่เด็กชื่นชอบมากที่สุด 10 อันดับ

ผลสำรวจข้างต้น พบว่า รายการที่เด็กส่วนใหญ่ชื่นชอบ ยังคงเป็นรายการในหมวดบันเทิงและละคร ซึ่งไม่ใช่รายการสำหรับเด็กโดยตรง ส่วนรายการการ์ตูนยังคงเป็นรายการที่มีความนิยมสูงกว่ารายการอื่น ซึ่งสอดคล้องกับผลสำรวจรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กไทยในช่องฟรีทีวี ปี 2549 (มีเดียรอมอนิเตอร์, 2549) ในส่วนที่ 2 ลักษณะเนื้อหาของรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก พบว่า

1. รายการการ์ตูนมีมากที่สุด
2. รายการละครสำหรับเด็กมีจำนวนน้อยมาก และมักเป็นละครที่นำเสนอเรื่องราวเหนือจริง (Fantasy) อิทธิฤทธิ์และเวทย์มนต์ไม่ค่อยสอดแทรกความรู้

นอกจากนั้นยังได้สำรวจถึงคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของเด็กไทยที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อหาของรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก พบว่า ส่วนใหญ่มีเนื้อหาที่มุ่งเน้นการเสริมสร้างสติปัญญา

ความรู้ความเข้าใจในประวัติศาสตร์ การอนุรักษ์ธรรมชาติ ศิลปวัฒนธรรม รองลงมาคือการเสริมสร้างความสัมพันธ์กับผู้คนรอบข้างหรือสังคม แต่กลับพบว่า เนื้อหาด้านการส่งเสริมธรรมะสำหรับเด็กโดยตรง ไม่ปรากฏเป็นรูปธรรมอย่างชัดเจน ในรายการบางประเภทไม่ปรากฏลักษณะดังกล่าวอยู่เลย ส่วนรายการที่มีเนื้อหาธรรมะมักเป็นในลักษณะการส่งเสริมการให้แบบอย่างที่ดีเป็นต้น

ซึ่งสาเหตุหลักอาจเนื่องมาจากหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาโดยตรงนั้นมีเนื้อหาที่ยาก จึงทำให้ไม่ได้รับความสนใจจากเด็กและผู้ผลิตรายการทำให้ไม่ปรากฏรายการคุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็กโดยตรงในรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก ทำให้เด็กไทยปัจจุบันห่างไกลธรรมะ โดยท่านพุทธทาสได้เคยกล่าวไว้ว่า “พฤติกรรมกรรมสร้างนิสัยที่ดีงาม ควรสร้างให้เกิดขึ้นก่อนที่นิสัยไม่ดีจะเกิด ถ้านิสัยไม่ดีเกิดขึ้นแล้ว จะเสียเวลามากๆ เหมือนคนเย็บผ้า ถ้าเย็บผิดเสียเวลานั่งและผ้าจะเป็นรอย” ซึ่งสอดคล้องกับ ดร.โรเบิร์ต โคลส์ (Cole ,1997) จิตแพทย์ จากมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ได้กล่าววาระดับจริยธรรมและศีลธรรมในตัวบุคคลนั้นไม่สามารถฝึกฝนหรือขัดเกลาได้ในช่วงเวลาสั้นๆ ขณะที่บุคคลเจริญเติบโตขึ้นมาแล้ว ดังนั้นการที่บุคคลคนหนึ่งจะมีจริยธรรมและศีลธรรมระดับดีต้องเริ่มปลูกฝังในวัยเด็กจึงจะได้ผล

ปัจจุบันสื่อมวลชนเป็นหนึ่งในสถาบันที่มีบทบาทหน้าที่ที่สืบต่อและถ่ายทอดวัฒนธรรมของสังคมให้คงอยู่ และยังทำหน้าที่เป็นปัจจัยเสริมให้การทำหน้าที่ของสถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา และวัด ในการอบรมสั่งสอน การขัดเกลา ปลูกฝังค่านิยม ตลอดจนจริยธรรม และศีลธรรมอันดีงามของสังคมให้คงอยู่และมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

รายการโทรทัศน์สำหรับเด็กเป็นหนึ่งในตัวอย่างของการทำหน้าที่ของสื่อมวลชนในการจรรจกรักษา และถ่ายทอดศิลปวัฒนธรรมของสังคม ในปี 2553 ซึ่งเป็นปีที่ผู้วิจัยทำการศึกษามีรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กจำนวนหนึ่งที่มีเนื้อหาส่วนใหญ่มุ่งเน้นไปทางถ่ายทอดความรู้ทางพระพุทธศาสนา และนำเสนอในรูปแบบของการ์ตูนแอนิเมชัน และเป็นรายการที่เด็กชื่นชอบในอันดับต้นๆ โดยรายการที่พบได้แก่ รายการ ชุมชนนิมนต์ยิ้ม รายการเมจิกมิ่งค์มหัศจรรย์เมืองธรรมะ และรายการพระภุชงค์ตาดอก โดยทั้ง 3 รายการมีวิธีการนำเสนออยู่ 2 รูปแบบคือ รูปแบบละครและนิทานเรื่องเล่า

ชุมชนนิมนต์ยิ้มเป็นรายการที่ผู้วิจัยเลือกทำการศึกษา เนื่องจากเป็นรายการที่มีการนำหลักธรรมะที่สามารถนำมาใช้ได้จริงในการดำเนินชีวิตประจำวันมาถ่ายทอดให้กับเด็กโดยตรง

นอกจากนี้ยังมีเนื้อหาที่ทันสมัย ใกล้เคียงกับสังคมไทยปัจจุบัน ในขณะที่รายการเมจิกมิ่งค์ มหัศจรรย์เมืองธรรมะ และรายการพระภริทัตชาดกมีรูปแบบการนำเสนอแบบนิทานเรื่องเล่าใน สมัยพุทธกาล นอกจากนี้รายการ “ชุมชนนิมนต์ยิ้ม” ได้รับรางวัลสื่อมวลชนดีเด่น ซึ่งจัดโดย สื่อมวลชนคาทอลิกประเทศไทย เมื่อวันอังคารที่ 30 พ.ย. 53 ใช้หลักเกณฑ์การคัดเลือกรายการ โทรทัศน์และภาพยนตร์โฆษณาที่เป็นรายการส่งเสริมคุณค่าชีวิตมนุษย์ โดยมีนักเรียนและ นักศึกษาว่าหกพันคนร่วมโหวต



ภาพที่ 1 โลโก้รายการชุมชนนิมนต์ยิ้มภาค 1 และภาค 2

รายการการ์ตูนแอนิเมชัน “ชุมชนนิมนต์ยิ้ม” เป็นผลงานการกำกับดูแลและอำนวยการผลิต โดย บริษัทโฮมรัน เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด ซึ่งมุ่งเน้นผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก เยาวชน และครอบครัวเป็นหลัก ก่อตั้งขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2549 โดยคุณโสภิตา ธรรมสังคีติ โดยได้แรงบันดาลใจมาจากข้อคิด คำคมของพระราชธรรมนิเทศ (พระพยอม กัลยาโณ) พระมหาวุฒิชัย วชิรเมธี (ว.วชิรเมธี) และพระมหาสมปอง ตาลปุตฺโต โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อร่วมเผยแพร่หลักธรรมทาง พระพุทธศาสนาให้กับเด็กและเยาวชนในรูปแบบที่ทันสมัย เข้าถึงเยาวชนและก่อให้เกิดผล การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในทางที่ดี โดยกลุ่มเป้าหมายหลักของรายการคือครอบครัว เด็ก และ เยาวชน อายุ 4-12 ปี โดยได้รับความเห็นชอบและอนุเคราะห์ในการอ้างอิงต้นแบบตัวละครหลัก จากพระอาจารย์ทั้ง 3 ท่าน โดยแต่ละท่าน ได้ให้ความเห็นต่อรูปแบบรายการการ์ตูนแอนิเมชัน เผยแพร่ธรรมะ “ชุมชนนิมนต์ยิ้ม” เพื่อร่วมประชาสัมพันธ์ให้กับรายการ ไว้ดังนี้

พระพยอมกัลยาโณ “อาตมาคิดว่า การเผยแพร่ธรรมะออกมาในรูปแบบการ์ตูนให้เด็กๆ นั้น เป็นการนำจินตนาการภาพมาใส่ธรรมะให้เข้ากับวัยเด็กเพื่อลดช่องว่างระหว่างพระกับเด็กให้แคบ ลง รายการนี้จะทำให้เกิดไทยเข้มแข็งของจริงถ้าศีลธรรมไม่เข้มแข็งไทยก็อ่อนแอแน่นอน”

พระมหาภูติชัย (ว. วชิรเมธี) “ชุมชนนิมนต์ยิ้ม เป็นนิมิตหมายที่ดีมาก ทางช่อง 3 นี้สามารถมากที่ทำเรื่องนี้ขึ้นมา ไม่ใช่เพราะเขาพระมาทำการ์ตูนแต่ถือเป็นประวัติศาสตร์ของประเทศนี้ ที่มีปรากฏการณ์อย่างนี้เกิดขึ้นคือเขาพระทั้ง 3 รูปมาอยู่ในทีมเดียวกันเราคือตัวอย่างของการสมานฉันท์ที่เป็นรูปธรรมที่สุด เพราะพระทั้ง 3 รูปแตกต่างกันมาก แต่เขาก็เอาความหลากหลายมาเขย่าๆ และกลายมาเป็น ชุมชนนิมนต์ยิ้มขณะที่สังคมไทยที่มีปัญหาเพราะขาดความพอเพียงให้ความโลภนำพาก็อยากให้ดูว่าทำไมต้องเป็น ‘หลวงพ่อเพียง’ แล้วทำไมต้องเป็น ‘เถรวาท’ เราอยู่กันมาด้วยการแบ่งปัน เดียวนี้เราไม่ให้ เราไม่แบ่งปันกันแล้ว ทำไมต้องเป็น ‘เถรวาท’ ซึ่งแปลว่าปัญญา ทุกวันนี้เราใช้ความรู้สึกมากเกินไปใช้ความเชื่อมากเกินไป คนไทยอยากทำอะไร ทุกวันนี้ไม่คิดเองส่วนใหญ่อตามไปดูว่าคนอื่นนั้นคนนั้นว่าใครในอินเทอร์เน็ต ไม่ได้ใช้ปัญญากันแล้ว “ชุมชนนิมนต์ยิ้ม” ก็คือการเอาธรรมะหว่านลงที่เด็ก ถ้าเด็ก ๆ มีธรรมะเขาก็เป็นเมล็ดพันธุ์ แห่งคุณธรรม เมื่อโตขึ้นก็กลายเป็นต้นกล้าที่แข็งแรงแข็งแรง เราก็จะเก็บดอกเก็บผลตอนที่เขาเป็นผู้ใหญ่ได้

พระมหาสมปอง ตาลปุตฺโต “ปลื้มใจ ดีใจ แล้วก็สุขใจมาก บรรยากาศเหมือนครอบครัวไม่ใช่ครอบครัวชาว แต่เราเป็นครอบครัวธรรมะ ช่อง 3 เป็นที่วิรัชโลกแล้วก็เป็นที่วิรัชธรรมะด้วยการ์ตูนเรื่องนี้จะเป็นพลังของครอบครัวเป็นพลังของสังคมและเป็นพลังของแผ่นดินต่อไป พระอาจารย์ทั้ง 2 รูปเอาตมาเคยฝันอยากทำงานกับพระพยอมซึ่งเป็นเสมือนพ่อ และพระอาจารย์ ว. ซึ่งเป็นเสมือนพี่ แต่เพื่อนๆ บอกว่าฝันไปเหอะ คิดอะไรเป็นการ์ตูนไปได้ก็ไม่คิดว่าที่เพื่อนพูดจะเป็นจริง เรามาเจอกันในการ์ตูนจริงๆ สุดท้ายอยากฝากไว้ว่าความเกรงใจเป็นสมบัติของผู้ดี แต่ทำความดีไม่ต้องเกรงใจใคร พังธรรมะแล้วเอิบอิมเปิดดู ชุมชนนิมนต์ยิ้ม ก็จะมีอิมอิมด้วยธรรมะและอารมณ์ดีมีความสุข เจริญพร...” (โฮมรันแอนเตอร์เทนเมนท์, ชุมชนนิมนต์ยิ้ม, (ออนไลน์).2553.

จากแนวคิดและวัตถุประสงค์ของรายการ ได้สร้างความแปลกใหม่ให้กับวงการแอนิเมชันเมืองไทย ที่มีรายส่งเสริมธรรมะสำหรับเด็กโดยใช้รูปแบบการนำเสนอแบบแอนิเมชัน จึงเป็นที่น่าสนใจในและควรศึกษาถึงศักยภาพของ รายการชุมชนนิมนต์ยิ้ม ในด้านเนื้อหารายการและวิธีการนำเสนอเนื้อหาอย่างไร เพื่อดึงดูดความสนใจและสร้างความชื่นชอบ รวมไปถึงเด็กมีความเข้าใจและได้แง่คิดด้านธรรมะอย่างไรจากการรับชมรายการ เพื่อความเข้าใจ อันจะสามารถเป็นความรู้และนำไปประยุกต์ใช้กับรายการสำหรับเด็กในรูปแบบแอนิเมชันหรือรูปแบบอื่นต่อไป

## ปัญหานำวิจัย

1. รายการชุมชนนิมนต์เยี่ยม มีวิธีการนำเสนอเนื้อหา อย่างไร
2. คุณลักษณะใดของรายการชุมชนนิมนต์เยี่ยม ที่ดึงดูดความสนใจและสร้างความชื่นชอบให้กับเด็ก
3. รายการชุมชนนิมนต์เยี่ยม สามารถสร้างความเข้าใจและให้แง่คิดด้านธรรมะอย่างไรให้กับเด็ก

## วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์วิธีการนำเสนอเนื้อหาในรายการชุมชนนิมนต์เยี่ยม
2. เพื่อศึกษาคุณลักษณะของรายการชุมชนนิมนต์เยี่ยม ที่เด็กชื่นชอบ
3. เพื่อวิเคราะห์ความเข้าใจและแง่คิดในด้านธรรมะของเด็กจากการรับชมรายการชุมชนนิมนต์เยี่ยม

## ขอบเขตในการวิจัย

1. ศึกษารายการ ชุมชนนิมนต์เยี่ยมเฉพาะภาค 1 และภาค 2 ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ทุกเย็นวันศุกร์ เวลา 18.00 น. - 18.30 น. เริ่มศุกร์ที่ 23 เมษายน -30 กรกฎาคม 2553 จำนวน 26 ตอน และ ภาค 2 เริ่มศุกร์ที่ 6 สิงหาคม – 5 พฤศจิกายน 2553 จำนวน 26 ตอน
2. ศึกษานักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 – 6 ในเขตกรุงเทพมหานคร

## นิยามคำศัพท์

1. ศักยภาพ หมายถึง คุณลักษณะของรายการชุมชนนิมนต์เยี่ยมที่บรรลุวัตถุประสงค์ ในด้านต่างๆ ดังนี้
  - 1.1 ความสามารถในการนำเสนอเนื้อหาธรรมะ
  - 1.2 ความสามารถในการดึงดูดความสนใจและสร้างความชื่นชอบ
  - 1.3 ความสามารถในการให้แง่คิดธรรมะ
2. การถ่ายทอดธรรมะ หมายถึง การนำหลักธรรมคำสอนทางพระพุทธศาสนา ที่ใช้ในชีวิตรประจำวัน มาสร้างสรรค์เป็นบทละครในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อให้เกิดความเข้าใจในศาสตร์และศิลป์ของรูปแบบรายการในด้านการเชื่อมโยงเนื้อหาสาระและรูปแบบการนำเสนอ
2. งานวิจัยชิ้นนี้สามารถนำผลการวิจัยที่ได้ ไปใช้พัฒนารูปแบบในการผลิตรายการโทรทัศน์ ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้กับเด็กและรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กรูปแบบอื่นๆ ต่อไปในอนาคตได้



## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “ศักยภาพของรายการชุมชนนิมนต์เยี่ยมในการถ่ายทอดธรรมะ ให้กับเด็ก”  
ใช้แนวคิดและทฤษฎี ดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้และการเลือกรับรู้
2. ทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการทางสติปัญญา
3. ทฤษฎีการเรียนรู้
4. แนวคิดพุทธวิธีในการสอน
5. แนวคิดเกี่ยวกับการกระตุ้นแอนิเมชัน
6. แนวคิดเกี่ยวกับการเขียนบทละคร
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 1. แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้และการเลือกรับรู้

##### 1.1 ความหมายของการรับรู้

การรับรู้ (Perception) เป็นกระบวนการแปลความหมายของวัตถุและเหตุการณ์ ผ่านประสาทสัมผัส (DeVito, 1986) (อ้างในสุวรี ศิวะแพทย์, 2549:99)

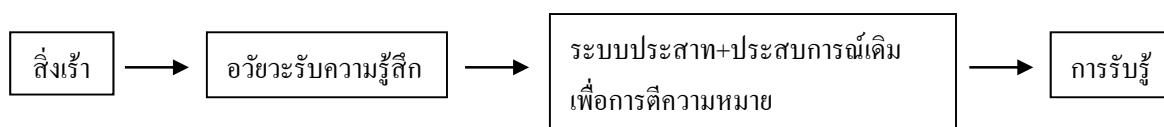
การรับรู้ คือ การจัดระบบข้อมูล (Organization) และตีความ (Interpretation) โดยผ่านประสบการณ์เดิม (Baron, 1989) (อ้างในสุวรี ศิวะแพทย์, 2549:99)

โดยแต่ละคนจะตีความสิ่งที่รับรู้ได้ไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับลักษณะทางกายภาพของแต่ละคน เช่น เพศ อายุ ส่วนสูง น้ำหนัก ประสาทรับสัมผัส ฯลฯ ประสบการณ์เดิม บทบาท วัฒนธรรม อารมณ์ความรู้สึกและเหตุการณ์แวดล้อมในขณะนั้น (Pearson and Nelson, 2000 :26-31) (อ้างในสุวรี ศิวะแพทย์, 2549:99)

##### 1.2 กระบวนการรับรู้ (Perception Processing)

การรับรู้เป็นกระบวนการที่เกิดต่อเนื่องจากความรู้สึก กล่าวคือเมื่อประสาทรับความรู้สึกได้รับการกระตุ้นและส่งผ่านข้อมูลนั้นไปยังระบบประสาทที่เกี่ยวข้องเพื่อแปลความหมาย ซึ่งอาจมี

ประสบการณ์หรือความรู้เดิม ในส่วนของความจำเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย อันส่งผลต่อการรับรู้  
(สุวีรี ศิวะแพทย์, 2549:99) ดังแผนผังต่อไปนี้



แผนผังที่ 1 แสดงกระบวนการรับรู้

องค์ประกอบที่มีผลต่อการรับรู้ (สุชา จันทร์หอม, 2542:132)

1. ประสบการณ์เดิม อันได้แก่ ความคิด ความรู้ และการกระทำที่ได้เคยกระทำมาแล้วในอดีต จะเป็นตัวช่วยในการตีความหมายจากการรับสัมผัสสิ่งเร้าต่างๆ
2. ความต้องการและความใส่ใจในขณะนั้น ถ้าคนเรามีความต้องการและใส่ใจต่อสิ่งใดก็จะมี ความตั้งใจแน่วแน่ มีความสังเกตพิจารณาสิ่งนั้นอย่างถี่ถ้วน ซึ่งจะก่อให้เกิดการ ตีความหมายอย่างถูกต้องได้
3. สภาพแวดล้อมและลักษณะของสิ่งเร้าที่มาเร้า ถ้าคนเราอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ดีย่อมทำ ให้จิตใจแจ่มใส กระชุ่มกระชวย ใจคอปลอดโปร่ง ย่อมทำให้สติปัญญาดีขึ้น และถ้าสิ่งเร้า นั้นมีลักษณะ คุณสมบัติ ตลอดจนมีความหมายต่อตัวผู้รับสิ่งเร้าด้วยแล้ว ย่อมช่วยในการ ตีความหมายจากการรับสัมผัสได้เป็นอย่างดี

ในการเปิดรับข่าวสารต่างๆ ผู้รับสารย่อมมีกระบวนการเลือกสรร ที่แตกต่างกันไปตาม ประสบการณ์ ความต้องการ ความเชื่อ ทักษะคิด ความรู้สึกนึกคิดที่ไม่เหมือนกัน (พัชนี เษยจรรยา เมตตา วิวัฒนากุล และถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, 2541) แต่เนื่องจากคนเราไม่สามารถให้ความสนใจ กับสิ่งต่างๆรอบตัวได้ทั้งหมด แต่จะเลือกรับรู้เพียงบางส่วนเท่านั้น เพราะแต่ละคนมีความสนใจ และการรับรู้สิ่งต่างๆ รอบตัวต่างกัน เมื่อได้รับสารเดียวกัน ผู้รับสารสองคนอาจให้ความสนใจและ รับรู้สารเดียวกันต่างกัน (พัชนี เษยจรรยา และคณะ, 2534:71-73)

โจเซฟ ที แคลปเปอร์ (Klapper, 1960 : 19 -25) ได้กล่าวไว้ว่า กระบวนการเลือกเปิดรับข่าวสารเปรียบเสมือนเครื่องกรองข่าวสารในการรับรู้ของมนุษย์ ซึ่งประกอบไปด้วยการกลั่นกรอง 4 ขั้นตอนตามลำดับ ดังนี้

1. การเลือกเปิดรับ (Selective Exposure) บุคคลจะเลือกเปิดรับสื่อและข่าวสาร ตามความต้องการ ความชอบและความสนใจของตน

2. การเลือกให้ความสนใจ (Selective Attention) เมื่อเลือกเปิดรับสื่อแล้ว บุคคลจะเลือกให้ความสนใจเฉพาะในบางเรื่อง ที่ส่งเสริม สนับสนุนความเชื่อ หรือทัศนคติของเดิมตน และหลีกเลี่ยงข้อมูลข่าวสารที่ขัดแย้งต่อความรู้ ความเข้าใจ หรือทัศนคติเดิมที่มีอยู่แล้ว

3. การเลือกรับรู้และตีความ (Selective Perception and Interpretation) เมื่อบุคคลเปิดรับข้อมูลข่าวแล้ว ก็มักจะเลือกรับรู้และตีความหมายสารแตกต่างกันไปตามความสนใจ ทัศนคติ ประสบการณ์ ความเชื่อ ความต้องการ ความคาดหวัง แรงจูงใจ สภาวะทางร่างกาย อารมณ์และจิตใจ เพื่อให้เป็นที่พอใจของตนเอง

4. การเลือกจดจำ (Selective Retention) บุคคลจะเลือกจดจำข่าวสารในส่วนที่ตรงกับ ความสนใจ ความต้องการ ความเชื่อ ฯลฯ ของตนเอง เพื่อช่วยส่งเสริม สนับสนุนความรู้สึกรู้สึกนึกคิด ความเชื่อเดิมให้มั่นคงชัดเจนยิ่งขึ้น และนำไปใช้ประโยชน์ในโอกาสต่อไป

### 1.3 กระบวนการประมวลสารสนเทศ (Information process)

บรอดเบนท์ ( Broadbent, 1958) (อ้างใน ไพบูลย์ เทวรักษ์ ,2540: 43-44)

ได้เสนอเรื่องการคิดการตัดสินใจของคน เป็นกระบวนการคล้ายกับการทำงานของคอมพิวเตอร์ กล่าวคือ เมื่อสิ่งเร้าเข้าไปในใจ ระบบความจำที่จัดเก็บข้อมูลไว้จะถูกระตุ้นให้ประมวลผลและเกิดการตอบสนองออกมาเป็นพฤติกรรม ซึ่งนักจิตวิทยากลุ่มปัญญานิยมได้พัฒนาแนวคิดนี้ต่อมาซึ่งกระบวนการดังกล่าว เป็นกระบวนการภายในจิตใจของคน อธิบายโดยใช้แผนภูมิดังต่อไปนี้ เมื่อบุคคลได้รับรู้ (Perception) จะเก็บข้อมูลไว้ในรูปความจำ (Memory) การเรียนรู้ คิด (Learning) การตัดสินใจ (Decision making

Perception-----> Memory -----> Learning -----> Decision making

แผนผังที่ 2 แสดงกระบวนการประมวลสารสนเทศ

## 2. ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา

เพียเจต์ (Piaget ,1980) (อ้างใน พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์,2549) ได้ศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการทางด้านความคิดของเด็กว่ามีขั้นตอนหรือกระบวนการอย่างไร ทฤษฎีของเพียเจต์ตั้งอยู่บนรากฐานของทั้งองค์ประกอบที่เป็นพันธุกรรมและสิ่งแวดล้อม เขาอธิบายว่า การเรียนรู้ของเด็กเป็นไปตามพัฒนาการทางสติปัญญา ซึ่งจะมีพัฒนาการไปตามวัยต่าง ๆ เป็นลำดับขั้น แบ่งออกเป็น 3 ระดับใหญ่ๆ ได้แก่ ระดับอวัยวะเคลื่อนไหว (0-2 ปี) ระดับพัฒนาการทางความคิดรวบยอด (2 ขวบ-11 ปี) และ ระดับพัฒนาการเข้าใจอย่างมีเหตุผล (11-12 ปีขึ้นไป)

เด็กระดับประถมศึกษา มีระดับพัฒนาการอยู่ในขั้นพัฒนาการความคิดรวบยอดอย่างใช้เหตุผลเป็นรูปธรรม Concrete Operational Stage ช่วงอายุประมาณ 6-11 ปี เด็กวัยนี้สามารถที่จะเข้าใจเหตุผลรู้จักการแก้ปัญหาสามารถที่จะเข้าใจความสัมพันธ์ของส่วนย่อยส่วนรวมลักษณะเด่นของเด็กวัยนี้คือความสามารถในการคิดย้อนกลับนอกจากนั้นความสามารถในการจำของเด็กในช่วงนี้มีประสิทธิภาพขึ้นสามารถจัดกลุ่มหรือจัดการได้อย่างสมบูรณ์สามารถสนทนากับบุคคลอื่นและเข้าใจความคิดของผู้อื่นได้ดี

เมื่อเด็กอายุได้ 11 - 12 ปี ระดับพัฒนาการจะอยู่ในขั้นพัฒนาการอย่างมีเหตุผล Formal Operational Stage เด็กในวัยนี้จะเริ่มคิดแบบผู้ใหญ่ ความคิดแบบเด็กจะสิ้นสุดลง เด็กจะสามารถพัฒนาในเรื่องของทัศนคติ การรับและการใช้ข่าวสาร และเริ่มมองเห็นสิ่งต่างๆ ได้หลายมิติ เริ่มวิเคราะห์แรงจูงใจของการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งได้ มีความพอใจที่จะคิดพิจารณาเกี่ยวกับสิ่งที่ไม่มีตัวตนหรือสิ่งที่เป็นนามธรรม)

Blosser and Robert (1985) (อ้างใน เมตตา กฤตวิทย์ และคณะ,2533) กล่าวว่า เด็กแต่ละช่วงอายุนั้นมีความสามารถในการรู้ถึงเป้าหมายของสารที่เสนอผ่านสื่อต่างๆ ไม่เท่ากัน โดยเด็กโตจะรู้ถึงเป้าหมายของสารจากสื่อได้ถูกต้องตามและผู้ส่งสารตั้งใจมากกว่าเด็กเล็ก

## 3. ทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้

เบนจามิน บลูม และคณะ (Bloom et al, 1956) ) (อ้างใน Lorin W. Anderson et al, 2000) ดังนี้

ได้จัดแบ่งลักษณะพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับความรู้ความเข้าใจ (Cognitive) และอารมณ์ (Affective)

### 3.1 ความรู้ความเข้าใจ (Cognitive)

#### 3.2 อารมณ์ (Affective)

### 3.1 ความรู้ความเข้าใจ (Cognitive)

ความรู้ความเข้าใจ เป็นพฤติกรรมเกี่ยวกับการเรียนรู้ ความรู้ ความคิด ความเฉลียวฉลาด ความสามารถในการคิดเรื่องราวต่างๆ และการแก้ปัญหาด้วยการใช้สมอง หรือสติปัญญา อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 6 ระดับ ได้แก่

3.1.1 ความรู้ความจำ ความสามารถในการเก็บรักษามวลประสบการณ์ต่างจากการที่ได้รับรู้ไว้และระลึกสิ่งนั้นได้เมื่อต้องการ

3.1.2 ความเข้าใจ เป็นความสามารถในการจับใจความสำคัญของสื่อ และสามารถแสดงออกมาในรูปของการแปลความ ตีความ คาดคะเน ขยายความ เป็นต้น

3.1.3 การนำความรู้ไปใช้ เป็นขั้นที่ผู้เรียนสามารถนำความรู้ ประสบการณ์ไปใช้ในกาแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ ซึ่งจะต้องอาศัยความรู้ความเข้าใจ จึงจะสามารถนำไปใช้ได้

3.1.4 การวิเคราะห์ เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนสามารถคิด หรือ แยกแยะเรื่องราวสิ่งต่าง ๆ ออกเป็นส่วนย่อย เป็นองค์ประกอบที่สำคัญได้ และมองเห็นความสัมพันธ์ของส่วนที่เกี่ยวข้องกัน ความสามารถในการวิเคราะห์จะแตกต่างกันไปแล้วแต่ความคิดของแต่ละคน

3.1.5 การสังเคราะห์ เป็นความสามารถในการผสมผสานส่วนย่อย ๆ เข้าเป็นเรื่องราวเดียวกันอย่างมีระบบ เพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ที่สมบูรณ์และดีกว่าเดิม อาจเป็นการถ่ายทอดความคิดออกมาให้ผู้อื่นเข้าใจได้ง่าย

3.1.6 การประเมินค่า เป็นความสามารถในการตัดสินใจ ตีราคา หรือ สรุปเกี่ยวกับคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ ออกมาในรูปของคุณธรรมอย่างมีกฎเกณฑ์ที่เหมาะสม ซึ่งอาจเป็นไปตามเนื้อหาสาระในเรื่องนั้น ๆ หรืออาจเป็นกฎเกณฑ์ที่สังคมยอมรับก็ได้

### 3.2 อารมณ์ (Affective )

เป็นพฤติกรรมการเรียนรู้ทางด้านจิตใจ ความรู้สึก ค่านิยม ความซาบซึ้ง ทศนคติ ความเชื่อ ความสนใจและคุณธรรม ประกอบด้วย พฤติกรรมย่อย ๆ 5 ระดับ ได้แก่

3.2.1 การรับรู้ เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นต่อปรากฏการณ์ หรือสิ่งเร้าอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งเป็นไปในลักษณะของการแปลความหมายของสิ่งเร้านั้นว่าคืออะไร แล้วจะแสดงออกมาในรูปของความรู้สึกที่เกิดขึ้น

3.2.2 การตอบสนอง เป็นการกระทำที่แสดงออกมาในรูปของความเต็มใจ ยินยอม และพอใจต่อสิ่งเร้านั้น ซึ่งเป็นการตอบสนองที่เกิดจากการเลือกสรรแล้ว

3.2.3 การเกิดค่านิยม การเลือกปฏิบัติในสิ่งที่เป็นที่ยอมรับกันในสังคม การยอมรับนับถือในคุณค่านั้น ๆ หรือปฏิบัติตามในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง จนกลายเป็นความเชื่อ แล้วจึงเกิดทัศนคติที่ดีในสิ่งนั้น

3.2.4 การจัดระบบ การสร้างแนวคิด จัดระบบของค่านิยมที่เกิดขึ้นโดยอาศัยความสัมพันธ์ ถ้าเข้ากันได้ก็จะยึดถือต่อไป แต่ถ้าขัดกันอาจไม่ยอมรับอาจจะยอมรับค่านิยมใหม่โดยยกเลิกค่านิยมเก่า

3.2.5 บุคลิกภาพ การนำค่านิยมที่ยึดถือมาแสดงพฤติกรรมที่เป็นนิสัยประจำตัว ให้ประพฤติปฏิบัติแต่สิ่งที่ถูกต้องดีงามพฤติกรรมด้านนี้ จะเกี่ยวกับความรู้สึกและจิตใจ ซึ่งจะเริ่มจากการได้รับรู้จากสิ่งแวดล้อม แล้วจึงเกิดปฏิกิริยาโต้ตอบ ขยายกลายเป็นความรู้สึกด้านต่าง ๆ จนกลายเป็นค่านิยม และยังพัฒนาต่อไปเป็นความคิด อุดมคติ ซึ่งจะ เป็นควบคุมทิศทางพฤติกรรมของคนคนจะรู้สึกตัวอย่างไรนั้น ก็เป็นผลของพฤติกรรมด้านนี้

#### 4. แนวคิดพุทธวิธีในการสอน

พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต, 2513) (อ้างในปิ่นนิตดา นพพานวัน, 2533) ได้กล่าวว่า พระพุทธเจ้าผู้ทรงเป็นพระบรมศาสดา หรือพระบรมครู ซึ่งแปลว่า พระศาสดาผู้ยอดเยี่ยม หรือผู้เป็นยอดของครู ในภาษาบาลีมีบทพุทธคุณถวายพระเกียรติว่า สตฺถาเทวมนุสฺसानํ แปลว่า พระศาสดาของทวยเทพและมนุษย์ทั้งหลาย อนุตฺตโร ปุริสทมฺมสารถิ แปลว่า เป็นสารถีฝึกคนได้ไม่มีใครยิ่งกว่าพุทธศาสนิกชนทั้งหลายให้เคารพบูชาและยกย่องเทอดทูนพระองค์ ในฐานะทรงเป็นนักการสอนที่ยิ่งใหญ่ที่สุด ทรงมีพระปรีชาสามารถอย่างยอดเยี่ยมในการอบรมสั่งสอน และทรงประสบความสำเร็จในงานนี้เป็นอย่างดี

ป็นนั้ดดา นพพนาวัน (2533) ได้กล่าวถึงแนวคิดในการสอนของพระพุทธเจ้า ไว้ว่า ด้วยเหตุที่มนุษย์มีความแตกต่างทั้งในด้านความพร้อม สติปัญญา ความรู้ความสามารถ พระพุทธองค์จึงได้จำแนกมนุษย์ออกเป็น 4 เหล่า ตามความแตกต่างในการเรียนรู้ธรรมะ พุทธวิธีและเทคนิคการสอน ธรรมะของพระพุทธองค์จึงแตกต่างกันไปตามกาลเทศะและบุคคลที่จะสั่งสอน ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

#### จุดมุ่งหมายในการสอน

1. สอนเพื่อให้ผู้ฟังรู้ในสิ่งที่ควรรู้ ทรงสอนให้ผู้รู้แจ้งเห็นจริงเฉพาะในเรื่องที่จำเป็นเท่านั้น
2. สอนเพื่อให้ผู้ฟังตรงตามแล้วเห็นจริงได้
3. สอนเพื่อให้ผู้ฟังได้รับผลแห่งการปฏิบัติตามสมควร

#### กลวิธีและอุปมาประกอบการสอน

##### 1. การยกอุทาหรณ์ และการเล่านิทานประกอบ

การยกตัวอย่างประกอบคำอธิบาย และการเล่านิทานประกอบการสอน ช่วยให้เข้าใจความได้ง่ายและชัดเจน ช่วยให้จำแม่น เห็นจริง และเกิดความเพลิดเพลิน ทำให้การเรียนการสอนมีรสยิ่งขึ้น ดังเช่นที่ปรากฏ อยู่ในคัมภีร์ชาดก ซึ่งมีนิทานชาดกถึง 457 เรื่อง

##### 2. การเปรียบเทียบด้วยการอุปมา

คำอุปมาช่วยให้เรื่องลึกซึ้งเข้าใจยาก ปรากฏความหมายเด่นชัดออกมา และเข้าใจง่ายขึ้น โดยเฉพาะมักใช้ในการอธิบายสิ่งที่เป็นนามธรรม

##### 3. การใช้อุปกรณ์การสอน

ในสมัยพุทธกาล ย่อมไม่มีอุปกรณ์การสอนชนิดต่างๆ ที่จัดทำไว้เพื่อการสอน โดยเฉพาะเหมือนสมัยปัจจุบัน ดังนั้นจึงต้องอาศัยวัตถุสิ่งของที่มีในธรรมชาติ หรือเครื่องใช้ต่างๆ ที่ผู้คนใช้กันอยู่บางที่การสอนสามเณรที่อายุน้อย จะทรงใช้วิธีการทายปัญหา “อะไรเอ่ย” เพื่อสร้างความสนุกสนานสำหรับเด็ก

##### 4. การทำเป็นตัวอย่าง

วิธีการสอนที่ดีที่สุดอย่างหนึ่ง ในการสอนจริยธรรมคือการทำเป็นตัวอย่าง เป็นการสอนโดยไม่ต้องบอกกล่าว เป็นทำนองสาธิตให้ดู แต่ที่พระพุทธเจ้าทรงกระทำนั้น เป็นไปในลักษณะที่ทรงเป็นนำที่ดี

#### 5. การเล่นเกม เล่นคำ และใช้คำในความหมายใหม่

การเล่นเกมและเล่นคำ เป็นเรื่องของความสามารถในการใช้ภาษาผสมกับ ปฏิภาณ เช่นเมื่อผู้ใดทูลถามมาเป็นร้อยกรอง พระองค์ก็ทรงตอบเป็นคำร้อยกรองไปทันที บางทีทูลถามหรือกล่าวข้อความโดยใช้คำที่มีความหมายไปในทางไม่ดิงาม พระองค์ก็ตรัสตอบไปด้วยคำพูดเดียวกันนั่นเอง แต่เป็นคำพูดในความหมายที่เป็นฝ่ายดิงาม

#### 6. อุบายเลือกคน และการปฏิบัติรายบุคคล

การเลือกคนเป็นอุบายสำคัญในการเผยแผ่พระศาสนา ในการประกาศพระธรรมของพระพุทธเจ้าในระยะแรกพระองค์จะพิจารณาว่า เมื่อเข้าไปประกาศพระศาสนาในถิ่นใดควรไปโปรดใครก่อน

#### 7. การรู้จักจังหวะและโอกาส

ผู้สอนต้องรู้จักใช้จังหวะและโอกาสให้เป็นประโยชน์ เมื่อยังไม่ถึงจังหวะไม่เป็นโอกาส เช่นผู้เรียนยังไม่พร้อม ก็ต้องมีความอดทน ไม่ชิงหักหาญหรือตั้งต้นทำ แต่ก็ต้องตื่นตัวอยู่เสมอเมื่อถึงจังหวะหรือเป็นโอกาส ก็ต้องมีความฉับไวที่จะจับมาใช้ให้เป็นประโยชน์ ไม่ปล่อยให้ผ่านเลยไปเสียเปล่า

#### 8. ความยืดหยุ่นในการใช้วิธีการ

ในการสอนบางครั้ง เมื่อสมควรก็ต้องยอมให้ผู้เรียนรู้สึกตัวว่าเขาเก่ง บางครั้งสมควรข่มก็ข่ม สมควรโอบอ้อมผ่อนตาม ก็ยอมตาม สมควรขัดก็ขัด สมควรคล้อยตามก็คล้อย สมควรปลอบก็ปลอบ มีพุทธพจน์ว่า “เรายอมฝึกคนด้วยวิธีละมุนละไมบ้าง ด้วยวิธีรุนแรงบ้าง ด้วยวิธีที่ทั้งอ่อนละมุนละไม และรุนแรงปนกันไปบ้าง” เมื่อผู้สอนจับจุดได้ก็ใช้วิธีสนองความต้องการแล้วดึงเข้าสู่ที่หมายได้ตามประสงค์”

#### 9. การลงโทษและให้รางวัล

การลงโทษในที่นี้คือ การลงโทษตนเอง ซึ่งมีทั้งในทางธรรม และทางวินัย ในทางพระวินัย มีบทบัญญัติความประพฤติอยู่แล้ว ซึ่งพระพุทธเจ้าทรงตราเอาไว้ โดยความเห็นชอบร่วมกันของสงฆ์ พร้อมทั้งมีบทกำหนดโทษไว้ ส่วนในทางธรรม ภิกษุที่เหลื่อขอจริงๆ สอนไม่ได้ พระพุทธเจ้าและเพื่อนพรหมจารีทั้งปวงไม่ถือว่าเป็นผู้ที่ควรจะว่ากล่าวสั่งสอน โดยวิธีนี้ ถือเป็นการลงโทษอย่างรุนแรงที่สุดในระดับสามัญ สำหรับผู้สอนทั่วไป อาจต้องคำนึงว่า การลงโทษ ควรจะมีหรือไม่ แค่นั้น อย่างไรก็ตาม แต่ผู้ที่สอนคนได้สำเร็จผลโดยไม่ต้องลงโทษเลย ย่อมถือว่าเป็นผู้มีความสามารถในการสอนมากที่สุด



## 10. กลวิธีแก้ปัญหาเฉพาะหน้า

ปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นต่างครั้งต่างคราว ย่อมมีลักษณะแตกต่างกันไป การแก้ปัญหายุ่งยากย่อมอาศัยปฏิกิริยา คือ ความสามารถในการประยุกต์หลัก วิธีการ และกลวิธีต่างๆ มาใช้ให้เหมาะสม เป็นเรื่องเฉพาะครั้ง เฉพาะคราวไป การได้เห็นตัวอย่าง การปัญหาเช่นนี้ อาจช่วยให้เกิดความเข้าใจในแนวทางที่จะนำไปปฏิบัติได้บ้าง ในการประกาศพระศาสนา พระพุทธเจ้าได้ทรงประสบปัญหาเฉพาะหน้าตลอดเวลา และทรงแก้สำเร็จไปในรูปแบบต่างๆกัน

## 5. แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูนแอนิเมชัน

### ความหมายของแอนิเมชัน(Animation)

Animation คือ เทคนิคการทำสิ่งที่เคลื่อนไหวไม่ได้ให้เคลื่อนไหวได้ เป็นการให้ชีวิต และวิญญาณแก่ศิลปะที่สร้างขึ้น โดยวิธีการที่ทำให้ดูเหมือนจริง (วิภา อุดมฉัตร, 2538)

คำว่า แอนิเมชัน (animation) รวมทั้งคำว่า animate และ animator มากจากรากศัพท์ละติน "animare" ซึ่งมีความหมายว่าทำให้มีชีวิตภาพยนตร์

ปิยกูล เลาว์ณย์ศิริ (2532) ได้สรุปหลักการและคุณสมบัติของแอนิเมชัน ไว้ดังนี้

1. สามารถใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต
2. สามารถอธิบายเรื่องที่ซับซ้อนและเข้าใจยากให้ง่ายขึ้น
3. ใช้อธิบายหรือแสดงความคิดที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้
4. ใช้อธิบายเน้นส่วนสำคัญให้ชัดเจนและกระจ่างได้

### การสร้างตัวละครให้น่าสนใจ

คุณสมบัติของตัวละครที่ดี (จรรยาพร ปรบักษ์ประลัย, 2552) มีดังนี้

#### 1. ตัวละครต้องมีความแตกต่างและหลากหลาย

ตัวละครที่มีเอกลักษณ์เป็นของตัวเอง จะทำให้เป็นที่จดจำ นอกจากนั้น ตัวละครในเรื่องยังต้องมีความหลากหลาย ด้วยเพศ วัย ลักษณะภายนอก นิสัยใจคอ อาชีพและฐานะ คนที่แตกต่างกันเมื่อมารวมอยู่ในที่เดียวกันจะทำให้เรื่องดูน่าสนใจมากขึ้น

## 2. ตัวละครต้องมีตำหนิ

ในโลกนี้ไม่มีใครเกิดมาสมบูรณ์แบบ ตัวละครก็ไม่ควรเป็นเช่นนั้น โทริยาม่า อากิระ ผู้เขียน การ์ตูน ดร.สลัมป์และหนูน้อยอาราเล่ และ ดราก้อนบอลล์ เขียนแนะนำไว้ในหนังสือ มาเรียนเขียนการ์ตูนกันเถอะ ว่า **ตัวละครต้องมีจุดอ่อน** โดยยกตัวอย่างตัวละครจากเรื่อง ดร.สลัมป์ ซึ่งทุกตัวล้วนมีจุดอ่อนแตกต่างกันไป เช่น เซ็นเบ้ นักประดิษฐ์จอมอัจฉริยะ ที่แพ้ครูสาวมิโดริแบบราบคาบ ซุปเปอร์แมนที่เต็มไปด้วยลูกบ้า แต่แพ้เป่ายิงสูบ เป็นต้นจุดอ่อนทำให้ตัวละครมีข้อแม้ เมื่อเขาต้องเผชิญกับสิ่งที่สู้ไม่ได้เราจะเอาใจช่วยเขา ยิ่งตัวละครเป็นคนอ่อนแอ ไร้ทางสู้ ไม่ว่าจะเป็นหญิงสาว เด็ก คนป่วย คนบาดเจ็บ ยิ่งตัวละครดูจนแถมมากเท่าไร คนดูจะยิ่งรู้สึกเป็นห่วงและเอาใจช่วยมากขึ้นเท่านั้น

## 3. ปมปัญหาหัวใจ

เรื่องไม่มีวันเกิดขึ้นมาได้ ถ้าตัวละครใช้ชีวิตเป็นปกติดีทุกอย่าง ในความเป็นจริง ทุกคนมีบาดแผล เป็นปมปัญหาค้างคาในใจตัวเอง เช่น ตัวละคร เซร์คัยักษ์กินคนที่ใครๆพากันเกลียดกลัว มีปมปัญหาอยู่ที่รูปลักษณ์ของเขา ซึ่งถูกผู้คนตัดสินตั้งแต่แรกเห็น แต่เขาก็ค่อยๆคลายปมนี้ออก ด้วยการพิสูจน์ให้เห็นว่า สิ่งที่เขาเห็นภายนอก อาจไม่ตรงกับสิ่งที่อยู่ภายในเสมอไป

## 4. แรงผลักดันและเป้าหมายของตัวละคร

เป้าหมายของตัวละคร จะเป็นแรงผลักดันให้เกิดความมุ่งมั่นที่จะฝ่าฟันอุปสรรคทุกประการ เป้าหมายของตัวละคร อาจไม่จำเป็นต้องยิ่งใหญ่ แต่ตัวละครต้องมีเป้าหมายอะไรสักอย่าง เช่น การทำความรักให้สมหวัง การจัดการกับศัตรูที่เหนือกว่า การหนีจากภัยอันตรายที่น่ากลัว การทำให้ผู้คนเลิกหัวเราะเยาะ เป็นต้น

## 5. ความเปลี่ยนแปลง

การมุ่งหน้าสู่จุดหมาย ทำให้ตัวละครเกิดความเปลี่ยนแปลงในแง่ใดแง่หนึ่ง ไม่นะก็แพ้ หรือไม่อย่างนั้นก็ยังไม่รู้ผลแพ้ชนะ แต่ไม่ว่าจะลงเอยแบบใด ตัวละครก็มักจะได้เรียนรู้อะไรบางอย่างเสมอ เช่น การ์ตูน “โดราเอมอน” การเปลี่ยนแปลงของโนบิตะ เป็นไปอย่างเชื่องช้า จนดูเหมือนไม่มีอะไรดีขึ้นเลย แต่จริงๆแล้ว มีหลายอย่างในตัวโนบิตะที่

พัฒนาขึ้น ไม่ว่าจะจะเป็นความกล้าหาญ การเข้ากับผู้อื่น รวมถึงจิตใจที่สะอาดดีงาม แต่ด้วยความที่เป็นเด็กหัวขี้ทุกอย่างจึงค่อยเป็นค่อยไป

## 6. ตัวร้าย

เรื่องจะไม่มีวันเกิดราบใดที่ไม่มีตัวร้าย เพราะตัวร้ายเป็นสิ่งที่ตัวเอกต้องพิชิต แต่ทำให้การต่อสู้ของตัวละครมีความหมาย ตัวเอกจึงมีได้หลายรูปแบบ เช่น คน สัตว์ สิ่งของ อสูรกาย มหันตภัย ฯลฯ ซึ่งจะต้องมีองค์ประกอบที่สมบูรณ์เทียบเท่าตัวเอกนอกจากนั้น ต้องคู่มือแต่มีต่อเหนือตัวเอก แต่ต้องไม่มากจนเกินไป ส่วนใหญ่มักจับคู่ตัวเอก-ตัวร้ายให้ดูสมน้ำสมเนื้อกัน เช่น เด็กสู้กับเด็กด้วยกัน ผู้หญิงปะทะกับผู้หญิง ยอดมนุษย์ปะทะกับพวกเหนือมนุษย์ เป็นต้น

## 7. ความรัก

ตัวละครไม่ว่าจะแข็งแกร่งขนาดไหนก็จำเป็นต้องมีคนรักเสมอ คนๆนั้นจะต้องปรากฏตัวหรืออย่างน้อยก็ต้องถูกอ้างถึง โดยอาจมีบทบาทที่ผลักดันเรื่องให้ดำเนินไป หรือเป็นเพียงส่วนเติมเต็มของเรื่องก็ได้

## 8. ตัวตาม (คู่หู)

คู่หูเป็นตัวละครที่มีไว้เพื่อให้ตัวละครสามารถบอกความในใจ ซึ่งการที่มีใครไว้ให้พูดคุย ย่อมเกิดบทสนทนาที่น่าสนใจ มากกว่าการใส่เสียงความคิดของตัวละคร เช่น **ดิองกี้** ใน *Shrek* เขาคือเจ้าลาโง่ที่เข้ามาช่วยคลายกับความขบขันของเชิร์ค ซึ่งทำให้เนื้อเรื่องมีความขบขัน โดยตัวละครที่เป็นคู่หูอาจปรากฏตัวได้บ่อยเท่าตัวเอก แต่ต้องไม่เด่นเท่า และไม่มีความสำคัญในเรื่อง

## 9. ตัวเอก 2 ตัว

ตัวละครที่เป็นทั้งตัวเอกและคู่หูไปพร้อมๆกัน โดยเรื่องแนวนี้มักจับคนที่มีบุคลิกตรงกันข้ามมาเจอกัน พวกเขาต้องไปในที่ต่างๆ ด้วยกัน เจอปัญหาเดียวกัน แต่มีวิธีจัดการต่างกัน พูดด้วยสำนวนภาษาคนละแบบ และมีจุดเด่นต่างกัน

## 10. ตัวเอกมาเป็นกลุ่ม

ตัวละครในเรื่องแบบนี้ต้องรวมหัวกันจัดการกับปัญหา โดยใช้ความสามารถเฉพาะตัวของแต่ละคน หากใครคนใดคนหนึ่งไปงานจะไม่สำเร็จ ความหลากหลายของตัวละครไม่ซ้ำกันเลย เป็นองค์ประกอบสำคัญที่สร้างสีสันให้กับเรื่อง

### การสร้างสรรค์บทโทรทัศน์แอนิเมชัน

(ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, 2552)(อ้างอิงใน จรุงพร ปรบักษ์ประลัย, 2552) ได้กล่าวถึงการสร้างสรรค์เรื่องสำหรับเด็กไว้ดังนี้

- 1 รู้จัก คือ รู้จักธรรมชาติ และความสนใจของเด็กในแต่ละวัย
- 2 รู้ลึก ในการทำงานที่จะเขียนเรื่องให้เด็กรู้สึกสนุก ตัวผู้เขียนบทเองก็ต้องรู้สึกสนุกไปด้วย การที่เรื่องที่จะเล่าออกมาไม่ได้หรือได้ไม่ดี ความรู้สึกของเราจะเป็นตัวบ่งชี้ที่ดี
- 3 หยิบยืม เนื่องจากประเทศไทยมีสื่อสำหรับเด็กเล็กอยู่น้อย ดังนั้นเมื่อต้องการที่จะสร้างสรรค์เรื่องสำหรับเด็กขึ้นมาสักเรื่อง จึงต้องหยิบยืม picture book ในชุดที่เป็นที่ยอมรับในระดับสากลว่าเป็นหนังสือขายดีมาอ่าน มาศึกษา เพื่อที่จะทำให้เห็นประเด็นเรื่อง วิธีผูกเรื่อง ความน่ารักของรูป จังหวะจะโคนในการเล่าเรื่อง ดูวิธีการทักทอต่างๆแต่ได้รูปรอยที่ลงตัว เป็นต้น
- 4 ทดลอง เมื่อเขียนบทจนกระทั่งเสร็จสมบูรณ์ออกมาเป็นรายการ ต้องนำไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย ว่าชอบแค่ไหน ชอบอย่างไร เพื่อที่จะได้ทำความรู้จักกับพวกเขาให้มากยิ่งขึ้นและนำมาปรับปรุงสร้างสรรค์งานที่เหมาะสมกับของธรรมชาติ และความรู้สึกของเด็กจริงๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ที่ไม่เคยมีประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องเด็กมาก่อน

### 6. แนวคิดเกี่ยวกับการเขียนบทละคร

วิธีการเขียนบทละครสำหรับสื่อมวลชน (ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, 2551)

#### 1. การสร้างสรรค์เรื่อง

นำไปสู่บทโทรทัศน์มีอยู่ 2 ประเภท ที่อิงที่มาของเรื่อง ได้แก่ บทละครจากเรื่องแต่งใหม่ (Original scrip) เป็นเรื่องที่นักเขียนแต่งเรื่องขึ้นมาใหม่ และเขียนเป็นบทโทรทัศน์โดยส่วนบทละครจากเรื่องดัดแปลง (Adapted scrip) เป็นเรื่องที่นักเขียนนำบทมาจาก นวนิยาย ภาพยนตร์ หรือกระทั่งละครวิทยุ แล้วนำมาเขียนขึ้นเป็นบทโทรทัศน์

## 2. การเขียนเรื่องย่อ ในการเขียนเรื่องย่อจะประกอบไปด้วย

### แก่นเรื่อง (Theme)

เป็นทฤษฎีหรือปรัชญาที่ผู้เขียนต้องการสื่อไปยังผู้ฟังผู้ชมโดยถ่ายทอดผ่านทางโครงเรื่อง ตัวละคร คำพูด สถานที่และการกระทำของตัวละคร เนื่องจากละครเป็นการจำลองภาพชีวิตของผู้คนในสังคม แก่นเรื่องหรือแนวคิดสำคัญจึงมุ่งสะท้อนทฤษฎีของผู้เขียนว่ามีความคิดเห็นต่อชีวิตผู้คนในเรื่องนั้นๆ ในด้านใด ประเด็นใด ส่วนใหญ่มักสะท้อนถึงสภาพจิตใจ กิเลส ตัณหา อารมณ์ ความรู้สึกหรือการต่อสู้ดิ้นรนของผู้คนในสังคม เป็นต้น

### โครงเรื่อง (Plot)

คือข้อมูลที่ถูกเลือกและจัดเรียง เพื่อให้เรื่องราวที่คิดขึ้นนั้นมีลักษณะเป็นละคร ผู้เขียนต้องคิดว่าเหตุการณ์อะไรบ้างที่ควรเกิดขึ้นในเรื่อง ต้องมีการเลือกและจัดลำดับเหตุการณ์ เพื่อให้ข้อมูลนั้นสามารถปลุกเร้าให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมไปจนถึง Climax และตอนจบของเรื่อง

### ลักษณะของโครงเรื่อง

ในการกำหนดโครงเรื่องโดยทั่วๆ ไป ตอนต้นควรเป็นการปูพื้นกว้างๆ นำไปสู่ความเกี่ยวพันกับตอนกลาง ซึ่งจะเป็นส่วนของความสัมพันธ์ลับซับซ้อน หรืออาจเรียกว่า ความขัดแย้ง และจากความขัดแย้งนี้จะนำไปสู่ความเข้มข้นของเหตุการณ์อย่างที่สุด และในตอนสุดท้ายจะเป็นตอนคลี่คลายของเรื่อง

### กฎของโครงเรื่อง

1. ความสมจริง ในที่นี้ หมายถึง ความน่าเชื่อถือในตัวของตัวเอง โดยเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจะต้องมีเหตุผลที่สัมพันธ์กันรองรับอยู่
2. ความคาดไม่ถึง การคาดไม่ถึงทำให้เรื่องราวน่าตื่นเต้นชวนติดตาม แต่จะต้องมีความสัมพันธ์กับความสมจริง กล่าวคือ คาดไม่ถึงแต่สมจริง
3. ความซับซ้อน โครงเรื่องที่ดีจะต้องเร้าความสงสัยใคร่รู้ว่าเรื่องราวจะเป็นอย่างไรในท้ายที่สุดเอกภาพ ในที่นี้หมายถึงความเชื่อมโยงของเหตุการณ์ ตอนต้น ตอนกลาง และตอนจบ ที่สอดคล้องไปในทิศทางเดียวกัน และมี 3 ลักษณะข้างต้นเกี่ยวพันเป็นเหตุเป็นผลของกันและกัน ในโครงเรื่องอาจมีโครงเรื่องย่อยละครที่มีความยาวหลาย

ตอนจบนั้นโครงเรื่องหลักเพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอที่จะกระตุ้นให้ผู้ชมผู้ฟังรู้สึกมีส่วนร่วมไปกับละครไปได้ตั้งแต่ต้นจนจบ ละครเรื่องยาวและภาพยนตร์จึงต้องมีโครงเรื่องย่อย (Sub plot) เข้าทำหน้าที่เพิ่มลระดับความรุนแรงของเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในละครให้สมดุลกันตลอดทั้งเรื่อง

### โครงเรื่องย่อย (Sub plot)

เป็นปัญหาความขัดแย้งต่างๆ ที่สอดแทรกอยู่ในโครงเรื่อง จำนวนของโครงเรื่องย่อยไม่กำหนดตายตัวเป็นที่แน่นอน ขึ้นอยู่กับเนื้อหาและความต้องการของผู้เขียนว่าจะให้ละครมีความยาวเท่าไร ก็สามารถยืดหรือกระชับเนื้อหาได้ จากการกำหนดโครงเรื่องย่อยของละครแต่ละเรื่อง ความขัดแย้งในโครงเรื่องย่อย มักเป็นผลที่เกิดจากความสัมพันธ์ของตัวละครต่างๆ ภายในเรื่อง ช่วยให้การดำเนินเนื้อหาเกิดอรรถรสมากขึ้น โครงเรื่องย่อยมักนำมาจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมตามยุคสมัยนำมาสอดแทรกให้สอดคล้องกับโครงเรื่องเพื่อให้เนื้อหาทันสมัยขึ้น

### องค์ประกอบของโครงเรื่อง

องค์ประกอบที่สำคัญของโครงเรื่องคือ มีพลังกระตุ้น มีความขัดแย้ง มีความเป็นเหตุเป็นผล มีความไม่แน่นอน และน่าประหลาดใจ

**พลังกระตุ้น** จะเป็นเสมือนแรงส่งให้เข้าสู่เรื่องราว

**ความขัดแย้ง** มีอุปสรรค มีพลังคัดค้าน ทำให้โครงเรื่องไม่เป็นแนวตรงไปยังจุดจบ

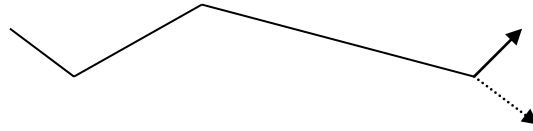
**ความเป็นเหตุเป็นผล** หมายถึง การกระทำหรือพฤติกรรมของตัวละคร ต้องเป็นเรื่องที่เข้าใจได้มีเหตุผลรองรับว่าเหตุใดตัวละครจึงทำเช่นนั้น อะไรคือแรงจูงใจ

**ความไม่แน่นอน** หมายถึง ผลที่จะเกิดขึ้นมีความเป็นไปได้ในหลายๆทาง ผู้เขียนต้องซ่อนเงื่อนหรือให้ตัวละครต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่ไม่น่าจะเกิดขึ้นได้-พลิกผัน

**ความน่าประหลาดใจ** เป็นความรู้สึกสุดท้าย เมื่อผลที่ออกมาในนั้น ในตอนแรกๆดูเป็นสิ่งที่เป็นไปได้ ไม่ได้ หรือคาดไม่ถึงด้วยซ้ำ

ลักษณะของโครงเรื่องที่มีมักได้รับการกล่าวอ้างอยู่เสมอ จนอาจเรียกได้ว่าเป็นต้นแบบของโครงเรื่อง คือ 1. ตัวละครผู้มีนิสัยซึ่งสสารประสพกับ 2. ปัญหาที่แก้ไม่ตก 3. ความพยายามของเขาที่จะแก้ปัญหากลับทำให้เรื่องเลวร้ายลงไปอีก นำไปสู่ 4. วิกฤต และ 5. การแก้ปัญหาของตัวละคร จากความกล้า ความชาญฉลาด ฯลฯ ซึ่งสามารถเขียนรูปแบบแผนภาพได้ดังนี้

(เพลินตา, 2546)



แผนภาพที่ 1 แสดงรูปแบบโครงเรื่องแบบแผน

### ตัวละคร (Character)

ตัวละคร ที่ดีต้องมีความสมเหตุสมผลเหมือนบุคคลจริง ทั้งความรู้สึกนึกคิด อารมณ์การกระทำ ตลอดจนคำพูด ซึ่งผู้เขียนนำต้นแบบมาจากบุคคลจริงๆ แล้วหล่อหลอมเป็นบุคลิกลักษณะของตัวละครแต่ละตัว ด้วยพื้นฐานของตัวละครมาจากมนุษย์ ตัวละครจึงมีความต้องการไม่ต่างจากมนุษย์ โดยเฉพาะสิ่งจำเป็นพื้นฐาน อย่าง การเกิด การแก่ การนอน อาหาร ความรัก เป็นต้น

### บทสนทนา (Dialogue)

บทสนทนา หมายถึง คำพูดโต้ตอบของตัวละครในเรื่อง การสนทนาระหว่างกัน ของตัวละคร เป็นส่วนสำคัญในการดำเนินเรื่อง บทสนทนาต้องสามารถใช้แสดงความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ ทัศนคติ ทั้งนี้บทสนทนาต้องคำนึงถึงความเหมาะสมกับฐานะ อาชีพ ระดับการศึกษา บุคลิกลักษณะนิสัย รวมไปถึงบทบาทในขณะทีแสดงของตัวละครแต่ละตัวในเรื่อง

นอกจากนั้น เสียงถอนหายใจ เสียงสระอึ้น เสียงผิวปาก เสียงคำราม ก็ถือเป็นภาษาพูด สำหรับภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ยังมีวจนภาษา เช่น การส่ายหน้า การเบ้าปาก เป็นต้น นอกจากบทสนทนาระหว่างตัวละครแล้ว ยังมีบทสนทนาอีกประเภทหนึ่งที่เป็นคำพูดของตัวละครเพียงตัวเดียว มีลักษณะเป็นการพูดเองเออเอง เรียกว่า “บทพูดเดี่ยว”(Monologue) และถ้าเป็นการพูดในใจ เรียกว่า “บทพูดเดี่ยวในใจ”

(Interior monologue) ผู้เขียนจำเป็นต้องให้ตัวละครมีโอกาสแสดงความรู้สึกนึกคิด หรืออารมณ์ภายในใจในตัวละคร ซึ่งมักจะปน รำพึงรำพัน คร่ำครวญ เป็นต้น

เสียงบรรยาย เสียงบรรยายแบ่งเป็น เสียงบรรยายที่ไม่ปรากฏตัวผู้พูด (commentary) ใช้ในการให้ข้อเท็จจริงในภาพที่คลุมเครือ หรือเพื่อแนะนำอธิบาย เพิ่มน้ำหนักให้แก่ภาพ เสียงบรรยายอีกประเภทหนึ่งมาจากตัวละครในเรื่อง (narration) มักใช้ในการแสดงให้เห็นถึงบุคลิกลักษณะของตัวละครมากกว่า จะเป็นการให้ข้อมูลโดยตรงอย่างเสียงบรรยายประเภทแรก

### ฉาก (Setting)

ฉาก หมายถึงสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์หรือตัวละคร แสดงพฤติกรรมในเรื่อง ออกมา ส่วนประกอบหลักๆของฉาก ได้แก่ เวลา สถานที่ การประกอบอาชีพ และสิ่งแวดล้อมทางสังคม ซึ่งตีกรอบแก่ตัวละคร ในบางครั้งผู้เขียนอาจกำหนดบรรยากาศ อันได้แก่ กลิ่น เสียง แสง สี และสัมผัสอื่นๆ ลงไปในฉากด้วย เพื่อหวังผลให้ผู้ชมผู้ฟังเกิดอารมณ์และความรู้สึกคล้อยตาม หรือเห็นภาพเหตุการณ์และพฤติกรรมของตัวละครเด่นชัดขึ้น

### 3. การเดินเรื่อง

เป็นการผูกเงื่อนปม และค่อยๆคลี่คลายปมนั้นออก โดยมีวิธีในการเดินเรื่อง ดังนี้

**ความขัดแย้งในเรื่อง** เป็นส่วนที่ช่วยให้โครงเรื่อง ไม่ได้เป็นเพียงแค่เรื่องเล่าโดยความขัดแย้งอาจเป็นเรื่องของการใช้กำลัง จิตใจ หรืออารมณ์และความขัดแย้งอาจมีได้มากกว่าหนึ่ง

**ช่วงเวลา** กระสวนของเวลาในงานเขียนมีตั้งแต่แบบเป็นเส้นตรงไปข้างหน้า จนกระทั่งจบเรื่อง หรือเป็นแบบสลับซับซ้อนไปมา ไม่เรียงตามลำดับของเวลา

**การพรรณนา** เป็นการนำเสนอโดยตรงถึงลักษณะตัวละคร สถานการณ์หรือสภาพแวดล้อม ทั้งนี้รวมถึงคุณลักษณะทางด้านจิตใจของตัวละครด้วย

**บทสนทนา** การใช้บทสนทนาเป็นเป็นวิธีการสำคัญอย่างหนึ่งในการเดินเรื่อง แต่ควรคำนึงความสอดคล้องกับบุคลิกของตัวละคร บทสนทนาในแต่ละตอนจะเป็นการสร้างเงื่อนปมหรือเป็นการคลี่คลายปมของโครงเรื่องที่ละน้อยๆ ได้เช่นกัน( เพลินตา, 2546)



## 7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### พัฒนาการของเด็กต่อการเปิดรับรับชมรายการโทรทัศน์

1. วัยเด็กตอนกลาง 6-9 ปี เป็นวัยที่เด็กเริ่มไปโรงเรียน จึงสนใจโลกภายนอกและสังคมรอบด้าน ต้องการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนวัยเดียวกัน เริ่มอยากรู้อยากเห็นเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ สนใจรายการเกี่ยวกับธรรมชาติ เทพนิยาย ความฝัน การผจญภัย เรื่องราวเกี่ยวกับอภินิหาร นิทาน และวรรณคดีต่างๆ การใช้กำลังต่อสู้กัน ชอบการประดิษฐ์คิดค้น เด็กวัยนี้ยังมีช่วงสนใจไม่ยาวนาน ดังนั้นเวลาในการนำเสนอควรอยู่ที่ 5-10 นาที (นารากร ตียายน,2536)
2. วัยเด็กตอนปลาย 10-12 ปี เด็กในวัยนี้เริ่มมีความคิดเห็นเป็นของตัวเองบ้าง สนใจเรื่องภายนอกที่กว้างออกไป สามารถแยกแยะระหว่างเรื่องจริงและเรื่องสมมติได้ เริ่มนิยมตามแบบอย่างวัยรุ่นเลียนแบบพฤติกรรมผู้ใหญ่ เช่นการใช้คำพูด การแต่งกาย(นารากร ตียายน,2536) ความสนใจระหว่างเด็กหญิงและเด็กชายมีความแตกต่างกัน แต่ชอบเรื่องการผจญภัย ประวัติศาสตร์ เรื่องราวเกี่ยวกับอัสวีวประวัติบุคคลที่มีชื่อเสียง เป็นต้น(จาตุรงค์ อาจารย์,2522) เวลาในการนำเสนอรายการควรอยู่ที่ 10-15 นาที

### คุณลักษณะในรายการโทรทัศน์ที่เด็กชื่นชอบ

Anderson and Levin ,1982 (อ้างถึงใน ฐวิ ธีรวิญญูฤทธิ์ ,2548)

1. **Children**คือมีเด็กๆปรากฏอยู่ในรายการ เด็กจะชอบรายการที่มีเด็กซึ่งอยู่ในวัยใกล้เคียงกับ ตนเองปรากฏอยู่ในรายการ ทำให้เด็กรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของรายการโทรทัศน์ ที่ชม อยู่
2. **Peculiar voices**คือ มีเสียงประกอบที่แปลกๆ ที่ไม่ได้ยินในชีวิตประจำวัน เช่น เสียงร้องของสัตว์
3. **Auditory Changes**คือ เสียงที่ได้ยินมีการเปลี่ยนเป็นเสียงใหม่ๆอยู่เสมอ เสียงจะช่วยสร้างอารมณ์ และจินตนาการของเด็กให้คล้ายคลึงไปกับเรื่องราว ที่นำเสนอในรายการ โดย เทคนิคนี้จะทำให้เด็ก สนใจ และติดตามชมรายการ
4. **Animation**คือมีภาพเคลื่อนไหว หรือภาพยนตร์การ์ตูน เป็นส่วนประกอบในรายการ จะช่วยสร้างสีสัน จินตนาการและดึงดูดความสนใจ

5. **Movement** คือ มีการเคลื่อนไหวในรายการอยู่ตลอดเวลา เช่น การเคลื่อนไหวตัวบุคคล และการเคลื่อนไหวมุมกล้อง ซึ่งจะไม่ทำให้ภาพที่ปรากฏอยู่นิ่ง
6. **Camera cut** คือ เทคนิคการตัดภาพของกล้อง คือ การเปลี่ยนภาพเดิมมาเป็นภาพใหม่อย่างรวดเร็ว
7. **Lively Music** คือ มีเสียงดนตรี เป็นเสียงที่สร้างอารมณ์และความรู้สึก ทำให้เด็กคล้อยตามไปกับเนื้อหาของรายการ
8. **Laughing** คือ มีเสียงหัวเราะ ช่วยสร้างให้เกิดความสนุกสนาน
9. **Applause** คือ มีเสียงปรบมือ และเสียงโห่ร้อง เพื่อแสดงถึงความพึงพอใจที่ได้รับจากการชมรายการ
10. **Rhyming** คือ การมีการจัดแบ่งจังหวะ โดยการจัดรายการเป็นช่วงๆ ด้วยระยะเวลาสนใจของเด็กค่อนข้างสั้น การจัดแบ่งช่วงรายการออกเป็นช่วงสั้นๆ จะทำให้ดึงความสนใจของเด็กไว้ได้
11. **Repetition** คือ มีการกระทำที่ซ้ำๆ เพื่อให้เกิดความคุ้นเคย และมีเวลาเพียงพอ ที่จะสร้างความรู้ความเข้าใจ
12. **Alteration** คือ มีคำพูด หรือประโยคในรายการ ที่มีลักษณะเป็นบทกลอน บทเพลงที่มีสัมผัสคล้องจอง เพื่อความไพเราะ และสร้างความจดจำได้ง่าย

คุณลักษณะสำคัญเฉพาะที่กลุ่มผู้ชมเด็กไทยชื่นชอบในการ์ตูนโทรทัศน์ชุดสุดสัปดาห์  
คุณลักษณะในด้านเนื้อหา 11 คุณลักษณะ (ภูริ หิรัญพฤกษ์ ,2548) ดังนี้

1. เรื่องราวเกินความเป็นจริง
2. เรื่องราวเกี่ยวกับการผจญภัย
3. เรื่องราวเกี่ยวกับของวิเศษ
4. เรื่องราวเกี่ยวกับอภินิหาร
5. เรื่องราวเกี่ยวกับพระเอกที่เป็นคนเก่งและดี
6. เนื้อเรื่องเน้นความตลก
7. เนื้อเรื่องเน้นความเป็นไทย
8. เนื้อเรื่องแฝงคุณธรรม
9. เนื้อเรื่องเน้นการต่อสู้
10. มีเพื่อนพระเอกที่มีความสามารถพิเศษ

### 11. มีอาจารย์พระเอกที่มีความสามารถพิเศษ

คุณลักษณะด้านรูปแบบการนำเสนอ 11 คุณลักษณะ ดังนี้

1. การพากย์ใช้คำนำสมัย
2. การพากย์ที่ตลก
3. ตัวการ์ตูนแสดงท่าทางที่ตลก
4. มีการเดินของตัวการ์ตูน
5. ตัวการ์ตูนมีเอกลักษณ์โดดเด่น
6. ตัวการ์ตูนมีความน่ารัก
7. ตัวการ์ตูนมีลักษณะแบบไทย
8. ฉากหลังเน้นความเป็นไทย
9. สีสันทันมีความสดใสจัดจ้าน
10. นำเสนอแบบคาราโอเกะ
11. มีเบื้องหลังการถ่ายทำ

### งานวิจัยเกี่ยวกับการวิเคราะห์เนื้อหาสาระในการ์ตูนโทรทัศน์

การวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ในด้านการขัดเกลาทงสังคม / จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2545)

ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์มีแก่นเรื่องนำเสนอถึงศีลธรรมจรรยา โดยปรากฏเนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านจิตใจ ร้อยละ 46.43 ด้านพฤติกรรม ร้อยละ 43.36 และด้านสติปัญญา ร้อยละ 10.21

### งานวิจัยเกี่ยวกับผู้รับสาร

ผลกระทบของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่อง “เนรน้อยเจ้าปัญญา” ที่มีต่อผู้ชม / สุพรรณภูมิ ตั้งทวีวัฒนา (2544)

ผลการวิจัยพบว่า ผู้ชมมีการเรียนรู้ค่านิยมเพื่อสังคมจากการ์ตูนในระดับสูง โดยค่านิยมที่เรียนรู้มากที่สุด คือ ความมีไหวพริบปฏิภาณ อิคคิวซังเป็นแม่แบบในการดำเนินชีวิตของผู้ชมในระดับกลาง ความเป็นแม่แบบของอิคคิวซัง แตกต่างกันตามเพศแต่ไม่แตกต่างกันตามอายุของผู้ชม

คุณลักษณะสำคัญในการ์ตูนโทรทัศน์ ชุด สุดสาคร ที่ผู้ชมกลุ่มเด็กชื่นชอบ /  
ภูริ หิรัญพฤกษ์ (2548)

สอดคล้องกับผลการวิจัยในด้าน คุณลักษณะสำคัญเฉพาะที่ผู้ชมกลุ่มเด็กไทยชื่นชอบในการ์ตูนโทรทัศน์ชุดสุดสาคร มีทั้งหมด 22 คุณลักษณะ เป็นคุณลักษณะด้านเนื้อหา 11 คุณลักษณะ และเป็นคุณลักษณะด้านรูปแบบการนำเสนอ 11 คุณลักษณะ

### งานวิจัยเกี่ยวกับการวิเคราะห์การ์ตูนแอนิเมชัน

การวิเคราะห์สัมพันธ์ของกระบวนการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies สีสาวแสนชน จากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง / วณิศรา บุญโพธิ์แก้ว (2551) สอดคล้องผลการวิจัยในการ์ตูนสร้างตัวละคร ที่อ้างอิงมาจากบุคคลจริง โดยใช้บุคลิกที่เป็นจุดเด่นด้านนิสัย การแสดงออก และความสามารถพิเศษของพิธีกร มาสร้างเป็นตัวละครเท่านั้น ซึ่งบริบทที่มีต่อการรับรู้และทัศนคติของเด็กที่มีต่อตัวละครการ์ตูนและพิธีกรรายการได้แก่ 1. ประเภทของรายการ 2. ฐานความรู้เดิม 3. เพศ 4. อายุ

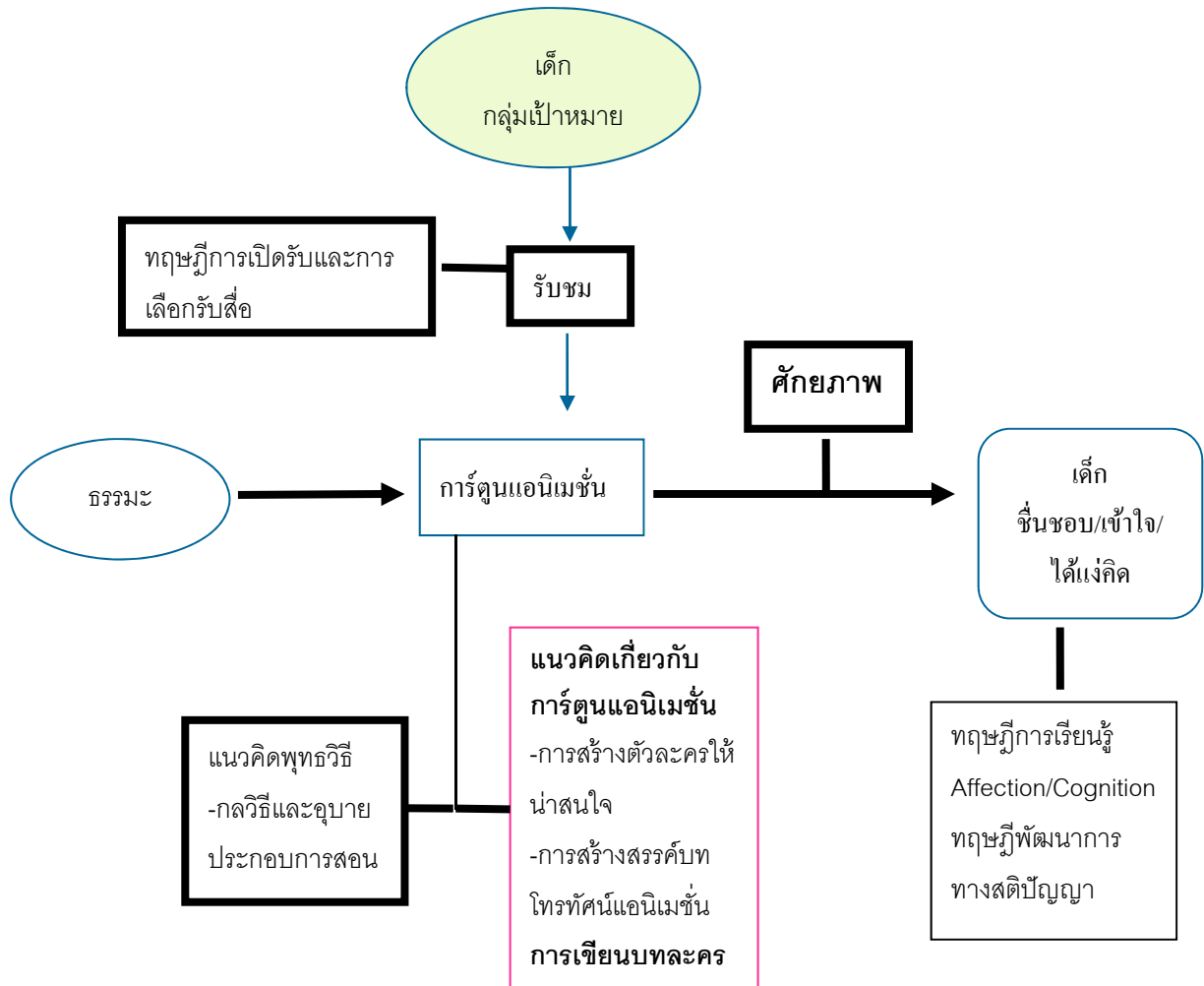
### งานวิจัยต่างประเทศ

Les Carl และคณะ (2001) ศึกษาเรื่อง Socializing Child About Television: An Intergenerational Study โดยทำการศึกษากับผู้ชมที่เป็นแม่และการการขัดเกลาทางสังคมของโทรทัศน์ที่มีต่อรับรู้ของเด็ก

ผลการวิจัยพบว่าแม่ของเด็ก(อายุ 3-6 ขวบ) มีความเห็นว่าการรับรู้ของเด็กเกี่ยวกับการขัดเกลาทางสังคมจากโทรทัศน์ขึ้นอยู่กับการเลี้ยงดูของครอบครัวด้วย

กรอบการวิจัย ( Conceptual Framework )

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การศึกษา “ศักยภาพของรายการชุมชน  
 นิมนต์ยิ้ม ในการถ่ายทอดธรรมะให้กับเด็ก” ใช้แนวคิดและทฤษฎีดังต่อไปนี้



แผนผังที่ 3 กรอบการวิจัยการศึกษาศักยภาพของรายการ “ชุมชนนิมนต์ยิ้ม”  
 ในการถ่ายทอดธรรมะให้กับเด็ก

### บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง ศักยภาพของรายการ “ชุมชนนิมนต์ยิ้ม” ในการถ่ายทอดธรรมะให้กับเด็ก ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) โดยผู้วิจัยเลือกใช้เครื่องมือหลักในการวิจัย ได้แก่ การวิเคราะห์เนื้อหาและวิธีการนำเสนอเนื้อหา (Textual Analysis) การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) และการสนทนากลุ่ม (Focus group Interview) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

รายการการ์ตูนชุมชนนิมนต์ยิ้มภาค 1 จำนวน 26 ตอน (ออกอากาศตั้งแต่วันที่ 23 เมษายน – วันที่ 30 กรกฎาคม 2553) ภาค 2 จำนวน 26 ตอน (ออกอากาศตั้งแต่วันที่ 6 สิงหาคม – วันที่ 5 พฤศจิกายน 2553) วิเคราะห์เนื้อหาและการนำเสนอเนื้อหาทั้งหมด 52 ตอน และเลือกตัวอย่างตอนเพื่อนำมาศึกษากับกลุ่มผู้รับสารวัยเด็ก จำนวน 2 ตอน โดยใช้เกณฑ์การเลือกแบบสุ่มตัวอย่าง

#### แหล่งข้อมูลในการวิจัย

แหล่งข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ แหล่งข้อมูลเอกสาร แหล่งข้อมูลอินเทอร์เน็ตและแหล่งข้อมูลบุคคล

##### 1. แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร

เป็นแหล่งข้อมูลที่ใช้เพื่อการวิเคราะห์เนื้อหา (Textual Analysis) โดยศึกษาข้อมูลจากงานวิจัยและหนังสือที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนแอนิเมชัน การเขียนบท สื่อสิ่งพิมพ์ที่มีข้อมูลรายการชุมชนนิมนต์ยิ้ม

##### 2. แหล่งข้อมูลประเภทอินเทอร์เน็ต

เป็นแหล่งข้อมูลที่ใช้ประกอบกับแหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร ในด้านข้อมูลรายการชุมชนนิมนต์ยิ้ม

##### 3. แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล

เป็นแหล่งข้อมูลที่ใช้ในการสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth Interview) และการสนทนากลุ่ม (Focus Group Interview) โดยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ดังนี้

##### 3.1 การสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth Interview)

3.1.1 ผู้ผลิตรายการการ์ตูนแอนิเมชัน ชุมชนนิมนต์ยิ้ม คือ คุณโสภิตา ธรรมสังคีติ

ผู้อำนวยการผลิต บริษัท โฮมรันเอ็นเทอร์เทนเมนท์

3.1.2 ผู้ควบคุมการเขียนบทรายการ คือ คุณปรีดา อัครจันทโชติ

ที่ปรึกษาด้านบทแอนิเมชันชุมชนนิมนต์ยิ้ม

### 3.2 การสนทนากลุ่ม (Focus Group Interview)

- เด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1- 6 โดยเป็นเด็กที่เคยรับชมรายการชุมชนนิมนต์ยิ้มมาก่อน โดยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจาก 2 โรงเรียน คือ โรงเรียนวัดบางนาใน จำนวน 25 คนโรงเรียนบางจากอุปถัมภ์ 30 คน ได้กลุ่มตัวอย่างรวมทั้งสิ้น 55 คน

#### วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

1. การศึกษาเกี่ยวกับวิธีการถ่ายทอดธรรมชาติในรายการชุมชนนิมนต์ยิ้มจากการดูวีซีดีการ์ตูนและรวบรวมข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับรายการดังกล่าว โดยจัดบันทึกข้อมูลที่ได้อ่านและจัดบันทึกในขณะดูรายการ ในประเด็นต่างๆได้แก่ เหตุการณ์ที่ใช้ดำเนินเรื่อง เนื้อหาธรรมชาติในเรื่อง รูปแบบการนำเสนอและผลตอบรับจากผู้ชม

2. การสัมภาษณ์เชิงลึก

ผู้ผลิตและที่ปรึกษาด้านการเขียนบทรายการ เกี่ยวกับแนวทางและผลิตรายการ การเขียนบท การคัดเลือกเนื้อหาธรรมชาติ การหยิบยกเหตุการณ์ โดยทำการบันทึกเสียงสัมภาษณ์ร่วมกับการจัดบันทึกโดยใช้แนวสัมภาษณ์ดังต่อไปนี้

- ความเป็นมาของรายการ
- วัตถุประสงค์ของรายการ
- ขั้นตอนการผลิตรายการ
- แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการผลิตรายการ
- เกณฑ์การเลือกหลักธรรม
- เกณฑ์การเลือกรื่องหรือประเด็นที่นำเสนอ
- วิธีการผูกเรื่อง
- ปัญหาและอุปสรรคในการสร้างสรรค์รายการ

3. การสนทนากลุ่ม

เด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1- 6 จำนวน 55 คน เกี่ยวกับคุณลักษณะที่ดึงดูดความสนใจและสร้างความชื่นชอบในตัวรายการ รวมไปถึงการความเข้าใจและการได้แง่คิดธรรมะจากรายการ โดยแบ่งกลุ่มเด็กออกเป็นระดับชั้นละ 5 คน ให้ดูพร้อมกันหมดทุกคน และแยกสนทนาเป็นกลุ่มตามที่จัดไว้ โดยให้ทำแบบทดสอบเกี่ยวกับตัวละครชุมชนนิมนต์ยิ้ม ที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้นโดยเฉพาะ เพื่อทดสอบความจำด้านตัวละคร แล้วจึงสนทนากลุ่มเกี่ยวกับความชื่นชอบ ความเข้าใจและแง่คิดธรรมะที่เด็กได้รับจากรายการ โดยใช้การบันทึกเสียงร่วมกับการจัดบันทึก และนำผลที่ได้มาประเมินในภายหลังโดยใช้แนวคำถามดังต่อไปนี้

1. คำถามเพื่อวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับตัวรายการ
  - 1.1 รายการที่ได้ดูเป็นรายการประเภทใด (วงกลมรอบ ก ข ค )  
เพราะอะไร
    - ก. รายการการ์ตูน
    - ข. รายการการ์ตูนธรรมะ
    - ค. รายการธรรมะ
  - 1.2 บอกความแตกต่างของรายการการ์ตูน รายการการ์ตูนธรรมะและรายการธรรมะ
  - 1.3 รู้หรือไม่ว่า หลวงพี่พอเพียง เณรธีร์ เณรปิ่น มีต้นแบบมาจากบุคคลจริง
2. คำถามเพื่อวัดความรู้ความเข้าใจเนื้อหา และแง่คิดธรรมะ จากตอนแข่งขันบุญ และตอนเปลี่ยนชชะให้เป็นทอง ดังนี้
  - 2.1 เกิดอะไรขึ้นในชุมชน
  - 2.2 ทำไมจึงเกิดปัญหาขึ้น
  - 2.3 ผลของการกระทำส่งผลอย่างไร
  - 2.4 ถ้าเป็นเด็ก ๆ จะแก้ปัญหานี้ได้อย่างไร
  - 2.5 เรื่องนี้ให้แง่คิดด้านธรรมะกับเด็ก ๆ หรือไม่ อะไรบ้าง
  - 2.6 สามารถเอาข้อคิดที่ได้จากเนื้อเรื่องไปใช้ได้จริงหรือไม่
3. คำถามเพื่อวัดความชื่นชอบ
  - 3.1 รายการนี้สนุกหรือไม่ ยกตัวอย่างสิ่งที่คิดว่าทำให้สนุก
  - 3.2 รายการนี้ทำให้เข้าใจหลักธรรมะมากขึ้นหรือไม่ เพราะเหตุใด
  - 1.3 สามารถเอาข้อคิดที่ได้จากเนื้อเรื่องไปใช้ได้จริงหรือไม่
  - 1.4 เด็ก ๆ ชอบอะไรในรายการมากที่สุด เพราะอะไร
  - 1.5 จำชื่อตอนอื่นๆที่เคยดูได้บ้างหรือไม่ชอบเนื้อเรื่องตอนไหนมากที่สุด
  - 1.6 ชอบ หรือ ไม่ชอบ ตัวละครตัวใด/เพราะเหตุใด
  - 1.7 การใช้ภาษาแสดงในรายการเหมาะสมหรือไม่เพราะเหตุใด
  - 1.8 เพลงประกอบรายการน่าฟังและสามารถร้องตามได้หรือไม่
  - 1.9 เนื้อหารายการมีความตลกหรือไม่
  - 3.10 ดูบ่อยเพียงใด จำเวลาออกอากาศได้หรือไม่



## การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก นำมาใช้วิเคราะห์ร่วมกับการศึกษาวิธีดีรายการ เพื่อหาแนวทางและกระบวนการผลิตรายการ วิธีการผูกเหตุการณ์เข้ากับเนื้อหาธรรมะ การคัดเลือกเนื้อหาธรรมะ และเหตุการณ์ที่นำมาใช้ในแต่ละตอน

2. ข้อมูลที่ได้จากการสนทนากลุ่มย่อย นำมาวิเคราะห์เพื่อหาข้อสรุปในด้านคุณลักษณะในรายการที่ดึงดูดความสนใจและสร้างความชื่นชอบให้กับเด็ก รวมไปถึงความเข้าใจและแง่คิดจากหลักธรรมะที่เด็กได้รับจากรายการ

โดยผู้วิจัยจะเป็นผู้เรียบเรียงข้อมูลเฉพาะข้อมูลที่ต้องการ จัดประเภทข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลและหาข้อสรุป โดยใช้กรอบแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมด

## การนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยใช้การนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการวิจัยในลักษณะของการบรรยาย หรือพรรณนาวิเคราะห์ (Analysis Descriptive) เขียนบรรยายข้อมูลอย่างเป็นระเบียบ โดยแบ่งเป็นหัวข้อเรียงตามลำดับตามโจทย์การวิจัย ดังนี้

### ปัญหาวิจัยข้อ 1 รายการชุมชนนิมนต์ยังมีวิธีการนำเสนอเนื้อหาอย่างไร

วิธีการนำเสนอเนื้อหาธรรมะในรายการชุมชนนิมนต์ยังมี สามารถจำแนกออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

1. การนำเสนอเรื่องราวเหตุการณ์
2. การนำเสนอเนื้อหาธรรมะ
3. การผูกเหตุการณ์เข้ากับเนื้อหาธรรมะ

### ปัญหาวิจัยข้อ 2 คุณลักษณะใดของรายการชุมชนนิมนต์ที่ดึงดูดความสนใจและสร้างความชื่นชอบให้กับเด็ก

คุณลักษณะในรายการ จำแนกออกเป็น 2 คุณลักษณะใหญ่ คือ

1. คุณลักษณะด้านเนื้อหา
2. คุณลักษณะด้านรูปแบบการนำเสนอ

### ปัญหาวิจัยข้อ 3 รายการชุมชนนิมนต์ยังสามารถสร้างความเข้าใจและให้แง่คิดด้านธรรมะกับเด็กอย่างไร

แบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ด้าน คือ

1. การรับรู้เกี่ยวกับรูปแบบรายการ
2. ความเข้าใจและได้แง่คิดธรรมะ

#### บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์วิธีการนำเสนอเนื้อหาในรายการชุมชนนิมนต์ยิ้ม

ในการศึกษาวิธีการนำเสนอเนื้อหาของรายการ ผู้วิจัยได้ศึกษาโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้ผลิตและที่ปรึกษาด้านบทของรายการ ร่วมกับการวิเคราะห์เนื้อหาและวิธีการนำเสนอรายการ โดยนำเสนอแนวทางและกระบวนการผลิตรายการเพื่อให้ได้ข้อมูลในส่วนเนื้อหาของเนื้อหาและวิธีการนำเสนอเนื้อหาของรายการ โดยแบ่งการนำเสนอเนื้อหาออกเป็น 2 ส่วน คือเนื้อหาในส่วนของเรื่องราวและเหตุการณ์ และเนื้อหาธรรมะ มีผลการศึกษา ดังนี้

#### ที่มาของรายการ

จุดเริ่มต้นของการ์ตูนแอนิเมชันชุมชนนิมนต์ยิ้ม เกิดจากการความตั้งใจของผู้ผลิต คือคุณ ไสภิตา ธรรมสังคีต เพื่อต้องให้เป็นรายการธรรมะสำหรับเด็กโดยเฉพาะ เนื่องจากผู้ผลิตพบว่า ในช่วง 2-3 ปี ก่อนที่จะมีรายการชุมชนนิมนต์ยิ้ม นั้น ประเทศไทยยังไม่มีรายการธรรมะสำหรับเด็กโดยตรง จะมีก็แต่เพียงรายการธรรมะสำหรับผู้ใหญ่และรายการอื่นที่สอดแทรกคุณธรรม แต่ไม่ได้เน้นเนื้อหาธรรมะสำหรับเด็กเท่าที่ควร

“อยากทำรายการธรรมะที่สนุกไม่น่าเบื่อและเด็กสามารถดูได้ด้วย ประเทศไทยยังขาดรายการธรรมะที่เด็กดูได้จริงและเด็กไม่เบื่อ “ (ไสภิตา ธรรมสังคีต, สัมภาษณ์, 21 กันยายน 2554) นอกจากนี้ความต้องการส่วนตัวของผู้ผลิตแล้ว ยังได้รับแรงบันดาลใจจาก พระนักเทศน์ชื่อดังของเมืองไทย ได้แก่ พระราชธรรมนิเทศ (พระพยอม กัลยาโณ) พระมหาวุฒิชัย วชิรเมธี (ท่านว.วชิรเมธี) และพระมหาสมปอง ตาลปุตฺโต ที่มีวิธีการเผยแพร่ธรรมะ ในสไตล์ที่โดดเด่นไม่เหมือนกัน ล้วนแล้วแต่มีวิธีการเปรียบเทียบให้ผู้ฟังเข้าใจง่าย เข้ากับยุคสมัย เทศนาได้คมคาย จับใจคนฟัง โดยผู้ผลิตให้ความเห็นว่า การใช้พระจริง มาใช้เป็นคาร์แร็กเตอร์ตัวละคร จะช่วยสร้างความเชื่อถือให้กับรายการและหลักธรรมะที่นำเสนอไปในแต่ละตอน เมื่อผู้ผลิตได้ต้นแบบตัวละครในใจแล้ว จึงได้ทำเรื่องเสนอโครงการไปและเป็นที่น่ายินดีอย่างยิ่งที่พระอาจารย์ทั้ง 3 ท่านเห็นดีด้วย แต่การนำบุคคลที่มีชื่อเสียงและอยู่ในฐานะที่มีบุคคลเคารพเลื่อมใส จึงจำเป็นต้องคำนึงถึงการวางบทบาทตัวละคร ซึ่งผู้ผลิตได้ให้สัมภาษณ์ไว้ดังนี้

“การนำต้นแบบที่มีตัวจริง มีคนนับถือมาใช้ ต้องขออนุญาต เอาโปรเจกต์เข้าไปคุยก่อน ว่าท่านยอมหรือไม่ บท ตัวละคร ข้อคิด ข้อปฏิบัติของพระถูกต้องหรือไม่ ในด้านชื่อตัวละคร ญาติโยมขอให้เปลี่ยนชื่อให้คล้ายๆ เหมาะสมกว่าใช้ชื่อจริงท่านมาตั้ง” (ไสภิตา ธรรมสังคีต , สัมภาษณ์, 21 กันยายน 2554)

จากข้อมูลดังกล่าวทำให้ทราบว่า ผู้ผลิตให้ความสำคัญกับบุคคลต้นแบบ ไม่เพียงเฉพาะ การประชาสัมพันธ์เท่านั้นแต่ ยังมีอีกหลายปัจจัยสำคัญในการเลือกต้นแบบ ซึ่งสามารถสรุปได้ ดังนี้

### 1. การสร้างความแปลกใหม่

หลังจากประสบความสำเร็จจากการ์ตูนแอนิเมชันชุด 4 แองจีสี่สาวแสนซน ทางบริษัทโฮมรัน เอนเทอร์เทนเมนท์ ยังคงมีแนวคิดในการใช้บุคคลจริงเป็นต้นแบบในการพัฒนาคาแรคเตอร์ จากการสำรวจรายการโทรทัศน์ในช่วงนั้น ยังไม่พบรายการการ์ตูนแอนิเมชัน ที่ใช้ตัวละครหลักเป็น พระ-เถร จึงเกิดแนวคิดในการนำพระจริง มาเป็นต้นแบบตัวละคร

### 2. การสร้างความน่าเชื่อถือ

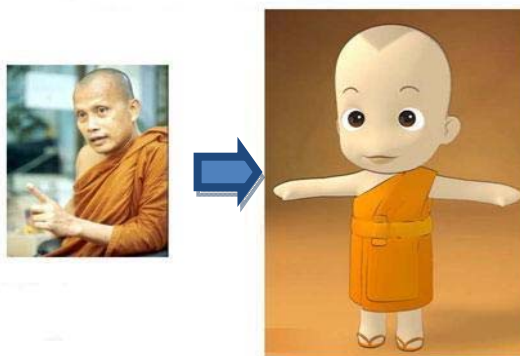
เนื่องจากรายการชุมชนนิมนต์เยี่ยมเป็นรายการการ์ตูนที่มีแนวคิดเพื่อเผยแพร่ธรรมะการทำให้ การ์ตูนมียังคงความสนุกและมีความน่าเชื่อถือไปพร้อมๆกันนั้นจึงจำเป็นต้องใช้พระจริงที่มีผู้คน นับถือ มาสร้างเป็นตัวละครหลัก

“ การนำพระที่มีตัวตนอยู่จริงมาทำเป็นการ์ตูนเรีคเตอร์ของตัวละคร ก็เพื่อสร้างความเชื่อถือใน หลักธรรมะ เพราะคนไทยเชื่อว่า พระไม่พูดโกหก” (โสภิตา ธรรมสังคีติ,สัมภาษณ์, 21 กันยายน 2554)

### 3. ความมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่โดดเด่น

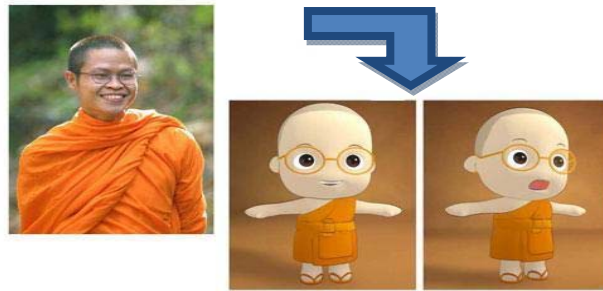
การนำบุคคลจริงมาพัฒนาให้เป็นตัวการ์ตูนนั้น ต้องอาศัยความเชื่อมโยงมาจากบุคคลจริงการ บุคคลจริงมีบุคลิกที่ชัดเจน จะทำให้ผู้ผลิตดึงบุคลิกออกมาใส่ในตัวการ์ตูนได้ง่าย นอกจากนั้นการ ที่ตัวการ์ตูนมีบุคลิกโดดเด่น จะช่วยให้ผู้ชมจดจำตัวการ์ตูนได้ง่าย

1. พระราชธรรมนิเทศ (พระพยอม กัลยาโณ) ได้รับบทเป็น หลวงพี่พ้อเพียง อายุ 20 พรรษา เทศนาคมคาย เป็นที่รักใคร่ของชาวบ้าน



ภาพที่ 2 ตัวละคร หลวงพี่พ้อเพียง

2. พระมหาอุทัย วชิรเมธี (ว.วชิรเมธี) รับบทเป็น เณรธีร์ อายุ 12 พรรษา อ่อนนุ่มและมีปัญญาเป็นเลิศ



ภาพที่ 3 ภาพตัวละคร เณรธีร์

3. พระมหาสมปอง ตาลปุตฺโต รับบทเป็น เณรน้อย อายุ 8 พรรษา จอมชนแต่เจ้าปัญญา



ภาพที่ 4 ภาพตัวละคร เณรปิ่น

นอกจากผู้ผลิตจะให้ความสำคัญกับตัวละครหลักแล้ว ตัวละครประกอบอื่นๆก็มีความบทบาทในการสร้างสีสันให้กับรายการไม่ด้อยไปกว่าตัวละครหลัก ผู้ผลิตยังคงใช้แนวคิดในการพัฒนาบทบาทตัวละครมาจากบุคคลจริง โดยวิธีพัฒนาตัวละคร จากบทบาทในละครโทรทัศน์ที่บุคคลต้นแบบเคยแสดงเอาไว้

### ตัวละครภาค 1


| ตัวละคร  | บทบาท  |
|--|--|
|  <p>หลวงพี่พอเพียง</p> | หลวงพี่พอเพียงหรือ พระพอเพียง หลุดมาจากอดีต สมัยอโยธยา ขณะพายุเรือบิณฑบาตแล้วจู่ๆมีฟ้าผ่าลงมา เลยหลุดมิติมาในยุคปัจจุบัน มีวิธีการสอนธรรมะที่เป็นเหตุผลตามกฎธรรมชาติ ตรงไปตรงมา เกรงพระธรรมวินัย ไม่เคียดแค้นเรื่องหลงยุค เพราะมีความเชื่อว่าพระปฏิบัติ ถ้าฝึกถึงพระอรหันต์แล้ว อยู่ที่ไหน กินอะไร ก็มีค่าเท่ากัน ... ที่มาจากอดีตเพื่อที่จะสื่อว่า “ไม่ว่าจะอยู่ในยุคไหน ธรรมะของพระพุทธเจ้าก็เป็นอมตะใช้ได้ เหมือนกัน” |
|  <p>เณรธีร์</p>       | เณรธีร์ สุภาพเรียบร้อย ฉลาดหลักแหลม มีวินัย เป็นอ่านหนังสือตัวยง มีความคิดที่“ไม่อยากสึก” อยากเป็นพระ ตลอดชีวิต มีกวีวิธีถ่ายทอดธรรมะตามหลักวิชาการ แต่กลัวกบที่สุด  |
|  <p>เณรบัน</p>        | เณรบัน นิสัยซุกซนตามประสาเด็ก มีกวีวิธีสอนธรรมะ โดยการพูดเหมือนไม่ได้ตั้งใจแต่แฝงด้วยธรรมะที่บังเอิญเข้ากับสถานการณ์ ช่างถามแบบเด็ก มีพรสวรรค์ในเชิงธรรมะ ฉลาด มีอารมณ์ขัน เคยคิดว่าธรรมะไม่สนุก จนสุดท้ายก็สามารถจัดการให้มันสนุกได้ คอยหนีเล่น สนใจเรื่องทางโลก ต้องให้หลวงพี่พอเพียง เณรธีร์ และหลวงตา ช่วย ตักเตือน ก้าวเสียดฟ้าร้อง   |

| ตัวละคร   | บทบาท  |
|---|--|
| <p data-bbox="325 450 424 483">หลวงตา</p>    | <p data-bbox="592 450 1406 483">หลวงตา เจ้าอาวาสวัด เป็นคนใจละเอียดแต่มีเมตตาและโอบอ้อมอารี</p>  |
| <p data-bbox="336 831 413 864">มะอึ๊ก</p>   | <p data-bbox="539 887 1430 1099">มะอึ๊กเด็กวัดที่หลงมิติมาพร้อมกับพลวงพี่พอเพียง เป็นเด็กผมจุก พูดภาษาและวิถีชีวิตแบบโบราณ เป็นคนรื้อนร่นเรื่องหลงยุค และพยายามจะหาทางกลับอดีตให้ได้ เจออะไรก็ตื่นเต้น โดยเฉพาะเวลาเจอเครื่องไม้เครื่องมือทันสมัย แอบชอบหมวยเล็ก หมวยใหญ่</p>  |
| <p data-bbox="400 1245 453 1279">แจ๊ค</p>  | <p data-bbox="539 1301 1445 1581">แจ๊คเด็กแว่นซีประจำชุมชน ... อยากรเป็นเด็กแว่นแต่มีแค่จักรยาน BMX ความฝันสูงสุดคือมีมอเตอร์ไซด์เป็นของตัวเอง เกเร ชอบแกล้งชาวบ้าน โดยเฉพาะมะอึ๊ก แซวทุกคน อยากรอายุ 18 เพราะว่าจะได้ทำอะไรได้อีกหลายอย่าง (เข้าฝับ สูบบุหรี่ ดูหนังในรถที่เด็กดูไม่ได้) ซัดดีคือ รักแม่ กลัวแม่ ช่วยงานแม่ ช่วยส่งสัมตำให้ลูกค้า</p> |

| ตัวละคร  | บทบาท  |
|--|--|
| <p>หมวยใหญ่และหมวยเล็ก</p>  | <p>หมวยเล็กและหมวยใหญ่ลูกแฝดของโกเฮง เป็นคนสรรหากิจกรรมและเกมใหม่ๆ มาให้เพื่อนๆ เล่น ชิวเวลาว่างมีของเล่นใหม่ๆ อยู่ไม่สุข จอมป่วน</p>  |
| <p>โกเฮง</p>              | <p>โกเฮง พ่อค้าเชื้อสายจีน เจ้าของร้านมินิมาร์ท ขายทุกอย่าง เจ้าเล่ห์ เรื่องเงินทอง ไม่เข้าใครออกใคร บุกาเงินแบบพ่อค้า ยังไม่เข้าถึงธรรมะ</p>  |
| <p>ป้าจืด</p>             | <p>ป้าจืดแม่ของแจ๊ค เป็นแม่ค้าขายส้มตำ มีบริการส้มตำดิถีเวอรี่ “ตัวแทนของความมั่งงายทั้งมวล” ทั้งเชิงไสยศาสตร์ ถือกะล็ด ชอบเล่นหอย ตีเลขหอย และอบายมุขทั้งหลาย แต่ไม่ทำชั่ว จริงใจ อยากรวย อยากปรับร้านให้ทันสมัย ช่างเมมาท์ แต่ทำอาหารอร่อย</p> |




| ตัวละคร   | บทบาท   |
|---|---|
| <p data-bbox="347 472 403 510">เจ๊ไฝ</p>         | <p data-bbox="539 472 1449 689">เจ๊ไฝ เจ้าของร้านเสริมสวย รักสวยรักงาม กลัวแก่ กลัวอ้วน เป็นสาวช่างฝัน ตีตละคร ตีदनินาย ติดตามเรื่องกอสซิปดารา รู้เรื่องดาราทั้งหมด ชอบยุ่งเรื่องชาวบ้าน ชอบนินทา ตัวป่องยั่วววลือ คลั่งพีเบิร์ด ช่างซ่อม (เจ๊ไฝเรียก พีล่า) ตามจีบพีเบิร์ด</p> |
| <p data-bbox="240 1010 320 1048">พีเบิร์ด</p>  | <p data-bbox="539 1010 1449 1182">พีเบิร์ด (ชื่อเบิร์ด เพราะ“ซ่อมได้”ทุกอย่าง เหมือนเพลง พีเบิร์ด ธงไชย) เป็นช่างซ่อมประจำหมู่บ้าน หน้าตาดี หุ่นแมนแสนเท่ ขวัญใจเจ๊ไฝ หล่อแบบไทย เป็นคนดีที่สุดในหมู่บ้าน</p>   |
| <p data-bbox="240 1451 288 1489">พีโอ</p>      | <p data-bbox="539 1451 1449 1624">พีโอ เจ้าของร้านอินเทอร์เน็ตและเกมส์ ชื่อร้าน “โอเน็ต” ตีตเกมส์ ชอบเก็บตัวอยู่บ้าน ไม่สูงสิงกับใคร ชอบตัวการ์ตูน โฟร์แองจี้ส์ 4 สาวแสนชน และของเล่นโมเดลทั้งหลาย เป็นคนนำ“เทคโนโลยีสมัยใหม่”เข้ามาสู่ชุมชน</p>                                |



| ตัวละคร   | บทบาท  |
|---|--|
| <p>ลุงฉ่ำ</p>  | <p>ลุงฉ่ำมักทายกประจำวัด ประสานงานทุกอย่างในวัด เป็นตัวเชื่อมระหว่างวัดกับชาวบ้าน เป็นคนนำปัญหาชาวบ้าน มารายงานให้พระทราบ เป็นช่างประจำวัด เป็นอดีตตัวประกอบลิเกเก่า ติดเหล้าและกำลังพยายามเลิกเหล้า</p> |

ตารางที่ 2 แสดงตัวละครภาคที่ 1

## ตัวละครที่เพิ่มเข้ามาในภาค 2

| ชื่อ  | บทบาท  |
|---|--|
|  | <p>ชายหมิง คุณชายจอมสำอาง คู่ปรับ เณรธีร์ มักมีแผนการร้าย ป่วนชุมชนบ้านคลองพุทธอยู่เสมอ</p>                        |
|  | <p>หญิงมุกแม่ชายหมิง เจ้าของโครงการเมกะโปรเจค นำความเจริญมาสู่ชุมชน ทำทุกวิถีทางเพื่อให้ชาวบ้านยอมขายที่ดินให้</p> |
|  | <p>หวังเฉา (WC) – หม่าฮั่น (MH) สองคู่หู ลูกน้องชายหมิง-หญิงมุก คอยรับคำสั่งเจ้านายให้มาป่วนชุมชน</p>              |

ตารางที่ 3 แสดงตัวละครภาค 2

## การเขียนบท

หลังจากการได้ตัวละครตามที่ต้องการแล้ว ขั้นตอนต่อมาคือการวางโครงเรื่อง (Plot) ให้มีความเกี่ยวข้องกับตัวละคร คือพระและเณร

### โครงเรื่องหลักชุมชนนิมนต์เยี่ยมภาค 1

พระพอเพียงและมะอึกได้กวัดหลุมิติมาจากสมัยอโยธยา มาสู่หมู่บ้านคลองพุทธร สมัยกรุงรัตนโกสินทร์ ได้พบเณรธีร์และเณรปิ่นแห่งวัดคลองพุทธร เณรทั้ง 2 จึงได้ชวนให้พระพอเพียงและมะอึกมาอยู่ที่วัดด้วยกัน เรื่องราวต่างๆจึงเกิดขึ้นเมื่อพระในอดีตข้ามเวลามายังโลกปัจจุบันที่มีปัญหามากมาย พระพอเพียง จึงได้อยู่ช่วยเณรธีร์และเณรปิ่น แก้ปัญหาพร้อมทั้งเผยแผ่พระธรรมคำสอนของพระพุทธเจ้า โดยมีความเชื่อที่ว่า คำสอนของพระพุทธเจ้าใช้ได้กับทุกยุคทุกสมัย เมื่อได้โครงเรื่องหลักแล้ว ผู้เขียนบทแต่ละคนจะแบ่งหน้าที่กันกลับไปเขียน ทริตเมน ตอนละ 2-3 บรรทัด เพื่อนำมาเสนอกับทีมงาน เรื่องใดที่ถูกเลือก ก็จะได้นำไปพัฒนาเป็นบทละครต่อไป ใครเสนอตอนใดจะเป็นผู้เขียนบทในตอนนั้นๆในกรณีที่มีการเนื้อหาซ้ำกัน ก็จะต้องเลือกมาตอนใดตอนหนึ่ง

| เนื้อเรื่องย่อ   | ข้อคิดประจำตอน   | เนื้อหาธรรมะ                     |
|--|--|----------------------------------|
| <p>1. ธรรมะทะเลลูมิติ</p> <p>“พระพอเพียง” พระนักเทศน์ชื่อดังจากเมืองอโยธยา พร้อมกับเด็กวัด“มะอึก” หลุมิติมายังยุคปัจจุบันที่ชุมชนคลองพุทธร และได้พบกับเณรแห่งวัดคลองพุทธร คือ “เณรธีร์” และ “เณรปิ่น” หลังจากทีพระพอเพียงได้เทศนาให้เด็กที่คิดสั้นกลับใจได้ เณรทั้ง 2 จึงได้ชวนพระพอเพียงและมะอึกมาอยู่ที่วัดคลองพุทธร</p> | <p>หลักธรรมของพระพุทธเจ้า<br/>ใช้ได้กับทุกยุคทุกสมัย</p> | <p>มงคล 38 ประการ<br/>กตัญญู</p> |

| เนื้อเรื่องย่อ   | ข้อคิดประจำตอน   | เนื้อหาธรรมะ           |
|--|--|------------------------|
| <p>2. เณรปั้นจอมแก่น</p> <p>“เณรปั้น” เณรน้อยแสนซนแห่งวัดคลองพุทธ ดูเผินๆ เหมือนจะซุกซน ไม่ตั้งใจศึกษาปฏิบัติธรรม สนใจแต่เรื่องทางโลกสมัยใหม่ แต่ก็มีวิธีทำให้คนอื่นเข้าใจธรรมะในแบบของตัวเอง</p>  | <p>การด่วนตัดสินใจจากการมองผิวเผิน อาจทำให้ตัดสินใจผิดพลาด</p>             | ไม่พบ                  |
| <p>3. เณรธีร์กับมนุษย์ต่างดาวปริศนา</p> <p>“พีเบิร์ด” ช่างซ่อมประจำหมู่บ้านเห็นมนุษย์ต่างดาวในกลางดึกคืนหนึ่ง แล้วมาตี้นตุมเล่าให้ชาวบ้านในชุมชนฟัง จนทุกคนพากันกลัวและไม่กล้าออกจากบ้าน เตือดร้อน “เณรธีร์” เณรน้อยเจ้าปัญญาแห่งวัดคลองพุทธ ต้องมาใช้ “สติ” คลี่คลายปริศนามนุษย์ต่างดาว</p>   | <p>เวลาได้ยินข่าวลือ ต้องตั้งสติ</p> <p>ใช้ปัญญาพิจารณาก่อน</p>            | กาลามาสูตร             |
| <p>4. ตามยถากรรม</p> <p>หมวยเล็กและหมวยใหญ่ ไปฟังพระพอบเพียงแสดงธรรมเทศนาเรื่อง“กรรม”ที่วัด แต่ฟังไม่ได้ศัพท์จับไปกระเดียดคิดว่าชาตินี้ไม่ต้องทำอะไรแล้ว เพราะขึ้นอยู่กับผลกรรมที่ทำมาเมื่อชาติที่แล้ว เลยไม่ตั้งใจเรียน ทำสอบไม่ได้ โทษเองผู้เป็นพ่อจึงไปปรึกษากับพระพอบเพียง และออกอุบายหนามยอกเอาหนามบ่ง เพื่อให้หมวยทั้ง 2 เข้าใจธรรมะที่แท้จริง</p> | <p>สัตว์โลกย่อมเป็นไปตามกรรมแต่ใช้ว่าเราจะปล่อยทุกอย่างไว้โดยไม่ทำอะไร</p> | หลักกรรม               |
| <p>5. จักรยานเข้าใครอย่าแตะ</p> <p>แจ๊ค เด็กแว้นที่บ้าการขี่จักรยาน ตื่นมาเจอจักรยานตัวเองเป็นรอยถลอก ก็โกรธมาก จนฟาดวงฟาดงากับทุกคนไปหมด เณรธีร์จึงออกอุบาย ให้แจ๊ควิ่งรอบตัวเองสงบสติอารมณ์ค่อยๆ คิดว่าใครเป็นคนทำจักรยานถลอก จนในที่สุดแจ๊คก็เลิกโกรธ และพบว่าตัวเองเป็นคนทำ</p>  | <p>โกรธคือโง่ โมโหคือบ้า ด่าคือมาร ะรานคือบาป</p>                          | พรหมวิหาร 4<br>อุเบกขา |

| เนื้อเรื่องย่อ  | ข้อคิดประจำตอน   | หลักธรรมะ                            |
|---|--|--------------------------------------|
| <p>6. แข่งบุญ</p> <p>“แจ๊ค” เด็กแว่นจักรยานประจำชุมชน ทะเลาะกับ “หมวยเล็ก” และ “หมวยใหญ่” แผลสาวลูกบ้านมินิมาร์ท ว่าใครทำความดีมากกว่ากัน ไปๆ มาๆ แจ๊คกลับยั่วให้ 2 หมวยแข่งกันทำความดีต่างๆ รวมถึงแข่งตัดกบตรอาหารราคาแพง แต่หลังจากที่พระพอเพียงสั่งสอน เด็กทั้งหลายก็เข้าใจว่า การทำความดีไม่ต้องแข่งกัน และอยู่ที่เจตนาของเราต่างหาก</p>  | <p>การทำบุญอยู่ที่เจตนา ไม่ได้อยู่ที่มูลค่า</p>  | <p>ทาน</p>                           |
| <p>7. ภารกิจล้มตำ</p> <p>“ป้าจืด” เจ้าของร้านล้มตำเกิดไม่สบาย แต่ต้องเปิดร้านให้ได้ เพราะว่า “แม่ตั๋ยนางรำ” จะมาชิมที่ร้าน ป้าจืดจึงสั่งให้ “แจ๊ค” ลูกชายไปเปิดร้าน แจ๊คจึงให้ มะอึก 2 หมวย และโอ (เจ้าของร้านอินเตอร์เน็ต) มาช่วยกันขายล้มตำ แต่ยิ่งช่วยก็ยิ่งยุ่ง เพราะต่างคนต่างก้าวก่ายหน้าที่ของคนอื่น จนลูกค้าหนีไปหมด เณรบันที่ไปพิจารณา मदเสร็จ ก็ชวนทุกคนไปดู मद ที่ต่างทำหน้าที่ของตนเป็นอย่างดี ทุกคนจึงคิดได้และกลับมาขายล้มตำตามหน้าที่ของตัวเอง จนได้รับประกาศนียบัตรจาก “แม่ตั๋ยนางรำ”</p> | <p>ถ้าเราทำหน้าที่ของเราให้ดี ไม่วุ่นวายหน้าที่ของคนอื่น งานที่ทำร่วมกันก็จะสำเร็จ ออกมาด้วยดี</p> | <p>มงคล 38<br/>ประการ – การทำงาน</p> |
| <p>8. โจรขโมยพระพุทธรูป</p> <p>เณรบันตื่นมาเจอพระพุทธรูปหายไป จึงไปแจ้งพระพอเพียงและเณรริ้วให้ช่วยกันตามหา ทั้งสามก็ออกสืบหาตามร่องรอยที่ถูกทิ้งไว้ จนสงสัยชาวบ้านหลายคนเป็นคนร้าย สุดท้ายทั้งหมดจึงพบว่า หลวงตา เจ้าอาวาสวัดคลองพุทธรูป พระพุทธรูปไปบูรณะใหม่</p>  | <p>เวลาเจอเหตุการณ์อะไร ควรไตร่ตรองให้รอบคอบก่อน ไม่อย่างนั้นอาจจะกลายเป็นเรื่องใหญ่</p>           | <p>สติ</p>                           |

| ชื่อตอน   | ข้อคิดประจำตอน  | หลักธรรมะ      |
|---|---|----------------|
| <p>9. งานบุญอลเวง</p> <p>วัดคลองพุทธกำลังจะมีงานบุญประจำปี ภายในงานมีการออกร้าน การละเล่นต่างๆ และชุมนุมตอบปัญหาธรรม รวมถึงมีการแข่งขัน 3 อย่าง พี่เบิร์ตที่เข้าร่วมการประกวดชายงามต้องแพ้ไป เพราะว่าถูกคู่แข่งยั่วให้โกรธจนลืมยิ้ม ป้าจืดที่เข้าแข่งสัปดาห์ก็โดนมากใช้วัตถุดิบของเก่าเข้าแข่งขัน ระหว่างการประกวดทางชุมนุมตอบปัญหาธรรมของพระและเณร ก็ถามปัญหาที่เกี่ยวกับกิเลสทั้ง 3</p>   | <p>ความโลภ ความโกรธ<br/>ความหลง เป็นต้นเหตุแห่งปัญหาทั้งปวง</p>   | <p>กิเลส 3</p> |
| <p>10. งานบุญอลเวง(ตอนจบ)</p> <p>ในงานบุญประจำปี ป้าจืดที่เข้าแข่งสัปดาห์แพ้ เพราะว่าโดนมากใช้วัตถุดิบของเก่าเข้าแข่งขัน เจ๊ไฝ เจ้าของร้านเสริมสวยก็เข้าแข่งขันร้องเพลง แต่ด้วยความหลงตัวเองว่าต้องชนะแน่ จึงประมาทคู่แข่งและแพ้ไป ทางชุมนุมตอบปัญหาธรรมของพระและเณร ก็ตั้งคำถามเกี่ยวกับกิเลสทั้ง 3 สุดท้ายแจ๊คและมะอึก็ไปเล่นชิงช้าสวรรค์แต่เครื่องเสียจึงค้างอยู่ข้างบน พี่เบิร์ต ป้าจืด เจ๊ไฝ จึงช่วยทั้ง 2 ลงมาได้ และได้รับการเชิดชูให้เป็นผู้ชนะที่แท้จริง</p> | <p>ความโลภ ความโกรธ<br/>ความหลง เป็นต้นเหตุแห่งปัญหาทั้งปวง</p>   | <p>กิเลส 3</p> |
| <p>11. มะอึกคิดถึงบ้าน</p> <p>มะอึกเด็กวัดที่หลงยุคมาพร้อมกับพระพอเพียง เกิดคิดถึงบ้านและอยากกลับไปในอดีต จึงหาทางต่างๆ นานา สุดท้ายพระพอเพียงบอกว่า “คนเราต้องอยู่กับปัจจุบันและทำมันให้ดีที่สุดที่ต่างหาก”</p>  | <p>คนเราไม่สามารถแก้ไขอดีตได้ และก็ไม่ว่าจะเกิดอะไรขึ้นในอนาคต ดังนั้นต้องอยู่กับปัจจุบันและทำวันนี้ให้ดีที่สุด</p> | <p>ไม่พบ</p>   |

| เนื้อเรื่องย่อ   | ข้อคิดประจำตอน  | หลักธรรมะ                           |
|--|---|-------------------------------------|
| <p>12. โลกสมมติของพีโอ</p> <p>“โอ”เจ้าของร้านอินเทอร์เน็ต หมกมุ่นกับเกมจนเริ่มแยกแยะโลกความจริงกับโลกของเกมไม่ออก เข้าใจว่าพีเบิร์ดเป็นปีศาจที่จะมาทำร้าย 2 หมวย จึงคิดทำร้ายพีเบิร์ดตลอดเวลา เณรบันเห็นเข้า จึงหาทางให้โอนั่งสมาธิจนกลับมาเป็นคนเดิม</p>  | <p>คนเราไม่ควรหมกมุ่นกับอะไรจนขาดสติ</p>  | <p>สติ</p>                          |
| <p>13. คี๊กแว้นสะท้านฟ้า</p> <p>แจ๊คชอบแก๊งมะอึ๊กตลอด และทำมะอึ๊กแข่งจักรยานหวังจะตัดผมจุก มะอึ๊กขี่จักรยานไม่เป็น แต่เพราะคักดีศรีจึงทนไม่ไหวรับคำท้า 2 หมวยจึงช่วยมะอึ๊กฝึก มะอึ๊กเข้าแข่งแต่โกงจนแพ้และทำความเดือดร้อนให้คนอื่น พระพอเพียงจึงบอกให้มะอึ๊กเข้าใจว่า การที่เรายึดถือคักดีศรีมากเกินไปก็ไม่ถูก จนสุดท้ายมะอึ๊กและแจ๊คจึงกลับมาคืนดีกัน</p> | <p>การทำเพื่อคักดีศรี เลือกใช้ความโกรธตอบโต้ปัญหา จนทำให้คนอื่นเดือดร้อนเป็นเรื่องที่ไม่ถูก</p> | <p>พรหมวิหาร 4<br/>-อุเบกขา</p>     |
| <p>14. ของแฉิมแฉ่ม</p> <p>“โกเฮง” พ่อค้าหน้าเลือดเจ้าของร้านมินิมาร์ท สั่งของใช้ที่ฟุ่มเฟือยเกินความจำเป็นจากรายการขายของทางโทรทัศน์มาอมเมาชาวบ้าน ชาวบ้านก็พากันหลงเชื่อ ทั้งๆ ที่ซื้อมาแล้วก็ใช้ไม่ค่อยได้ สุดท้ายพระพอเพียงก็ทำให้ชาวบ้านรู้ว่า อยู่และใช้ของกันแบบพอเพียงก็เพียงพอ ส่วนโกเฮงก็ต้องเดือดร้อนกับของที่สั่งมาตุนไว้เต็มบ้าน</p>           | <p>การใช้ของฟุ่มเฟือยไม่จำเป็นต่อชีวิตมีแต่โทษ</p>  | <p>มงคล 38<br/>สันโดษ(พอเพียง)</p>  |
| <p>15. เลิกเหล่า....เลิกจน</p> <p>“ลุงฉ่า”ผู้ช่วยงานวัดทุกอย่าง เคยติดเหล้าแต่เลิกได้แล้ว แต่ตอนนี้ก็กลับมาติดใหม่ ชาวบ้านทั้งหลายรู้เข้า จึงหาทางให้ลุงฉ่าเลิกเหล้าด้วยวิธีการต่างๆ นานา แต่ลุงฉ่าก็ยังเลิก</p>   | <p>การดื่มสุราทำให้ขาดสติ</p>   | <p>เบญจศีล – ไม่ดื่ม<br/>น้ำเมา</p> |

| ชื่อตอน   | ข้อคิดประจำตอน   | หลักธรรมะ  |
|---|--|--|
| <p>ไม่ได้ และผลอททำเทียนพรรษาเสียหาย พระพอเพียงจึงให้สุนัขเลือกกินระหว่างเหล้ากับนม สุนัขยังเลือกกินนมเลย ลุงจำจึงคิดได้และตั้งใจเลิกดื่มเหล้าในที่สุด</p>  |  |  |
| <p>16. เณรบันลาสิก<br/>         เณรบันยังคิดถึงเรื่องทางโลกและอยากสึกไปใช้ชีวิตเหมือนเด็กธรรมดา เลยไปขอสึกกับหลวงตา หลวงตาให้ไปคิดให้ดีกว่าก่อน คั้นนั้นก็มีใจรมาขโมยเงินบริจาค เณรบันเห็นเข้าจึงออกอุบายกับมะอึกให้ใจรคิดได้ สุดท้ายเณรบันก็คิดว่าตัวเองชอบที่จะช่วยให้คนอื่นเข้าใจในธรรมะ จึงเลิกคิดที่จะสึก</p>                                  | <p>ใกล้ชาดเป็นสีแดง ใกล้หมึกปนเปื้อนสีดำ ถ้าอยากให้ลูกเป็นดีต้องทำตัวดีเป็นแบบอย่าง</p>        | <p>เบญจศีล-ไม่ลักทรัพย์</p>                      |
| <p>17. สูดสวย<br/>         เจ้เฝ้เจ้าของร้านเสริมสวยคิดว่าตัวเองอ้วน จึงหาทางลดความอ้วนด้วยวิธีต่างๆ สุดท้ายก็ได้เข้าใจว่า “คนเราจิตใจสำคัญกว่ารูปร่างภายนอก”</p>   | <p>คนจะงามงามที่น้ำใจใช่ใบหน้า<br/>         คนจะสวยสวยจรรยาใช่ตาหวาน</p>                       | <p>ไม่พบ</p>                                     |
| <p>18. โอเวอร์แมน<br/>         โออ่านการ์ตูนแล้วอินมากจนอยากเป็นยอดมนุษย์ผู้ผดุงความยุติธรรม จึงแต่งตัวเป็นยอดมนุษย์ออกมาช่วยชาวบ้าน แต่กว่าจะช่วยได้ก็ยุ่งยากจนก่อความเดือดร้อนให้หลายคน จนพอเพียงต้องออกมาบอกว่าถ้าคิดจะช่วยเหลือคน ก็ลงมือช่วยเลยไม่ต้องเรื่องมาก และไม่ต้องหวังว่าคนอื่นจะมายกย่อง ในที่สุดโอก็เข้าใจและเป็นฮีโร่ของชาวบ้าน</p> | <p>การตั้งใจช่วยเหลือใครโดยไม่หวังสิ่งตอบแทนนั้นต่างหาก<br/>         คือวีรบุรุษที่แท้จริง</p> | <p>อรรถจริยาการทำตนให้เป็นประโยชน์กับผู้อื่น</p> |

| เนื้อเรื่องย่อ  | ข้อคิดประจำตอน   | หลักธรรมะ                       |
|---|--|---------------------------------|
| <p>19. แจ็คลาบวช</p> <p>ป้าจี้ดอยากให้แจ๊คบวชจึงบอกว่าจะซื้อมอเตอร์ไซค์ให้ แจ๊คจึงยอมไปบวช แต่ว่าแจ๊คก็ไม่ตั้งใจและไม่สำรวม จนมารู้ภายหลังว่าแม่ต้องลำบากทำงานเพื่อจะเก็บเงินซื้อมอเตอร์ไซค์ให้ ในที่สุดแจ๊คก็ตั้งใจบวชและไม่อยากได้อะไรตอบแทน</p>  | <p>แม่ยอมทำได้ทุกอย่างเพื่อลูก</p>   | <p>กตัญญูกตเวที</p>             |
| <p>20. เณรธีร์chit chat</p> <p>เณรธีร์ต้องการรู้ว่ามီးอะไรที่ “คุณอนันต์” และ “โทษมหันต์” บ้าง โอเลยแนะนำให้ไปหาข้อมูลทางเน็ต จึงได้เข้าไปแชตกับพีพี ระหว่างนั้นก็เจอแจ๊คกับป้าจี้ดที่เล่นอินเทอร์เน็ตแล้วถูกหลอกว่าได้เงิน 1 ล้านบาท และเจ้ไฝก็โดนคนที่รู้จักทางอินเทอร์เน็ตหลอกลวงให้ไปเจอกัน สุดท้ายเณรธีร์ก็เลยเข้าใจว่า “อินเทอร์เน็ตมีทั้งคุณและโทษ” ขึ้นอยู่กับว่าเราจะใช้มันอย่างไร</p> | <p>สิ่งต่างๆจะมีคุณอนันต์หรือโทษมหันต์ ก็ขึ้นอยู่กับทางเลือกใช้งานของเรา</p> | <p>กาลามาสูต</p>                |
| <p>21. เจ้ไฝอินเลิฟ</p> <p>เจ้ไฝแอบชอบพีเบิร์ตมาตลอด พอพีเบิร์ตความจำเสื่อมเพราะอุบัติเหตุ เจ้ไฝได้ที่เลยสวมรอยเป็นแฟน จนชาวบ้านเค้าเอือมระอา 3เณรพระจึงช่วยกันพูดให้เจ้ไฝเข้าใจว่า ความรักที่แท้จริงคืออะไร</p>  | <p>ความรัก คือการเห็นคนที่เรารักมีความสุข</p>                                | <p>เบญจธรรม<br/>– ความเมตตา</p> |
| <p>22. เลขเด็ด</p> <p>ป้าจี้ดแม่ค้าส้มตำผู้ชอบเล่นหวยเป็นชีวิตจิตใจ เกิดถูกหวยเพราะสุนัขโดยบังเอิญ จึงเชื่อว่าสุนัขตัวนี้เป็น“เทพเจ้าต่าง” เรื่องราวสะพัดไปจนชาวบ้านต่างก็มาขอหวยกับเทพเจ้าต่าง เณรทั้ง 2 07'ออกอุบายให้ ให้ชาวบ้านเลิกบ้าหวย</p>   | <p>การพนันไม่เคยทำให้ใครร่ำรวย</p>   | <p>อบายมุข</p>                  |



| เนื้อเรื่องย่อ  | ข้อคิดประจำตอน  | หลักธรรมะ                                      |
|---|---|--|
| <p>23. อิททิฎฐิเจ้าพ่อไทรย้อย</p> <p>โกเฮงสมคบคิดกับแจ๊คหลอกชาวบ้านว่า เจ้าพ่อไทรศักดิ์สิทธิ์มาขออะไรก็ได้อย่างนั้น และต้องบูชาเจ้าพ่อไทรด้วยน้ำทุเรียน จึงทำให้น้ำทุเรียนของโกเฮงขายดี เณรวิริฐูเข้าจึงพูดให้แจ๊คเข้าใจว่าร้านส้มตำอาจจะขายดีเหมือนน้ำทุเรียนก็ได้ แจ๊คจึงหักหลังโกเฮงหลอกชาวบ้านอีกครา แต่แผนก็แตกจนทั้งโกเฮงและแจ๊คต้องรับโทษไป</p>                | <p>เวลาจะเชื่อใคร ต้องใช้สติไตร่ตรองให้รอบคอบเสียก่อน</p>             | <p>กาลามาสูตรสติ</p>                           |
| <p>24. โทหกเรื่องยาว</p> <p>ลุงจ่าจับขโมยได้แต่ปวดท้องทอนไม่ไหว เลยให้ 2 หมวย มะอึก และแจ๊ค ฝ่าไฟไว้ พวกเขาเด็กๆ ฝ่านานเข้าก็ทั้งหิว และอยากเข้าห้องน้ำ จึงไม่ฝ่าและไปร้านส้มตำและเริ่มโทหกหลายเรื่องจนทำให้กลายเป็นเรื่องใหญ่ พวกเขาผู้ใหญ่ทุกคนคิดว่าหมวยเล็กถูกขโมยจับตัวไป จนสุดท้ายพระพอลเพียงออกมาเปิดเผยความจริง พวกเขาเด็กๆ จึงโดนสั่งสอนให้ทำความดีทดแทน</p> | <p>โทหกแม้เพียงเล็กน้อย แต่ก็อาจทำให้คนอื่นเดือดร้อนได้</p>           | <p>เบญจศีลข้อ 4 - การไม่กล่าวคำอันเป็นเท็จ</p> |
| <p>25. ชุมทรัพย์บ้านคลองพุทธร</p> <p>วันหนึ่งมีแมวลอยน้ำมาพร้อมกับหมวกโบราณ สมัยอยุธยาทำให้ทุกคนในหมู่บ้านคลองพุทธรแตกตื่น และลือกันไปว่ามีชุมทรัพย์ขุนสุวรรณรักษาซ่อนอยู่ในบ้านคลองพุทธรแห่งพุทธร</p>  | <p>เวลาได้ยินข่าวลือ ต้องใช้สติให้รอบคอบ อย่าให้ความโลภเข้าครอบงำ</p> | <p>กาลามาสูตรสติ</p>                           |

| เนื้อเรื่องย่อ   | ข้อคิดประจำตอน   | หลักธรรมะ |
|--|--|-----------|
| 26. ชุมทรัพย์บ้านคลองพุทธร (ตอนจบ)<br>ชาวบ้านต่างพากันออกขุดหาชุมทรัพย์ที่ซุกซ่อนอยู่ในบ้านคลองพุทธร จนวันวายเป็นไปทั้งชุมชน แต่พระพอลเพียงก็ได้แสดงให้เห็นชาวบ้านทราบว่าชุมทรัพย์บ้านคลองพุทธรที่แท้จริงซ่อนอยู่ที่ใด | เลิกคิดถึงสมบัติจากอดีต<br>เลิกवादฝืนกับอนาคต<br>ลมๆแล้งๆแค่มุ่งมั่นตั้งใจ<br>ทำงานยังงชีวิตข้างหน้าก็<br>ต้องดีแน่นอน | กาลามาสูต |

ตารางที่ 4 แสดงเนื้อเรื่องย่อรายการชุมชนนิมนต์เยี่ยมภาค 1

### โครงเรื่องหลัก ชุมชนนิมนต์เยี่ยมภาค 2

ความสุขของชุมชนบ้านคลองพุทธร เริ่มสิ้นคลอน เมื่อ ชายหมิงและหญิงมุก สองแม่ลูกไฮโซ ผู้มีแผนอภิเษกหามาเกาะโปรเจค ต้องการกว้านซื้อที่ดินในชุมชนและสร้างเป็นเมืองใหม่ที่เจริญยิ่งกว่าเก่า ได้วางแผนร้ายต่างๆนาๆ สร้างความเดือดร้อนให้กับชุมชน พระพอลเพียง เณรธีร์ เณรบัน และชาวบ้านจึงต้องร่วมกันในการรักษาชุมชนบ้านคลองพุทธรเอาไว้

| เนื้อเรื่องย่อ   | ข้อคิดประจำตอน  | หลักธรรมะ                                     |
|--|---|---|
| 1. วันบุญวันวาย<br>ที่วัดคลองพุทธร มีการจัดงานทำบุญ ชาวบ้านในชุมชนต่างมาช่วยกันทำบุญ แต่แล้วก็เกิดเหตุเมื่อ ลีตเตอร์ถูกรางวัลของป่าจืดได้หายไป ป่าจืดโวยวาย โทษคนอื่นไปทั่ว แต่สุดท้ายเณรธีร์ก็สามารถหา ลีตเตอร์ที่หายไปได้  | คนเราต้องมีสติอยู่เสมอ<br>แม้แต่เวลาที่จิตใจมีความสุข | สติ   |
| 2. อภิเษกหามาเกาะโปรเจคต์<br>ชายหมิงและหญิงมุก สองแม่ลูกไฮโซ ได้มาที่หมู่บ้านคลองพุทธร พร้อมแผนการที่จะกว้านซื้อที่ดินในชุมชนเพื่อสร้างเป็นเมืองที่เจริญยิ่งกว่าเก่า พระพอลเพียง เณรธีร์ และเณรบัน จึงต้องหาทางยับยั้งโครงการ ด้วยการคิดวิธีการใช้ชีวิตแบบพอเพียงให้กับบ้านคลองพุทธร | การมีชีวิตอย่างพอเพียงก็เพียงพอแล้ว                   | มงคล 38 ประการ<br>ความสันโดษ<br>(ความพอเพียง) |

| เนื้อเรื่องย่อ  | ข้อคิดประจำตอน  | หลักธรรมะ           |
|---|---|---------------------|
| <p>3. แผนร้ายของชายหมิง</p> <p>ใกล้ถึงวันแม่ แจ็คอยากซื้อชุดผ้าไหมให้แม่เป็นของขวัญ แต่ชุดราคาแพงมาก ชายหมิงรู้เข้าจึงหลอกให้แจ๊คเอาชุดที่ของชายหมิง โดยให้แจ๊คเซ็นสัญญา โดยที่แจ๊คไม่ได้อ่านรายละเอียดให้ชัดเจน สุดท้ายแจ๊คก็เป็นหนี้ ชายหมิงจึงได้ใช้สัญญาเพื่อจะยึดร้านส้มตำของแจ๊ค เณรธีร์รู้เข้าจึงได้ใช้ปัญญาและการทดลองทางวิทยาศาสตร์ช่วยแจ๊คได้สำเร็จ</p>   | <p>คนเราต้องคอยใช้สติและปัญญาถ่วงนกรองจิตใจให้บริสุทธิ์อยู่เสมอ</p>                     | <p>สติ</p>          |
| <p>4. พระในบ้าน</p> <p>หมวยใหญ่โกรธที่โกเฮงลำเคียงรักหมวยเล็กมากกว่า จึงหนีออกจากบ้าน และไปอยู่บ้านคนอื่น แต่ก็ต้องช่วยงานสารพัด จนเกิดเรื่องวุ่นวาย สุดท้ายจึงหนีไปขออาศัยอยู่ที่วัด ฝ่ายโกเฮงพอรู้เรื่องว่าหมวยใหญ่หนีออกจากบ้านไป ก็เสียใจเป็นอย่างมาก เทียวออกตามหาหมวยใหญ่ไปทุกที่ ในที่สุดหมวยใหญ่ก็รู้แล้วว่าไม่มีใครรักและดีกับตนเองมากไปกว่าพ่ออีกแล้ว</p> | <p>พ่อแม่ก็เปรียบเสมือนพระอรหันต์ของลูกๆ ไม่มีพ่อแม่คนไหนที่ไม่รักลูกตัวเอง</p>         | <p>กตัญญูกตเวที</p> |
| <p>5. เดินตามผู้ใหญ่</p> <p>โกเฮงพยายามพร่ำสอนให้หมวยเล็กและหมวยใหญ่ รักเกียรติด้วยการกระทำที่สุจริต แต่ตัวเองกลับโกงของแถมจากคนอื่น ป้าจี้ดก็สอนให้แจ๊คอยู่อย่างกับการพนันแต่ตัวเองก็ยังเล่นหอยอยู่ทุกงวด เด็กๆเห็นว่า พ่อแม่ทำไม่ดี ก็เอาแบบอย่างจนเกิดเรื่องวุ่นวาย พระและเณร จึงต้องออกมาให้ข้อคิด เตือนสติ กับผู้ใหญ่</p>                                      | <p>แก่แล้วต้องทำดีไว้ให้ลูก ทำถูกไว้ให้หลาน ไม่ทำสิ่งชั่วช้าสามานย์ ให้ลูกหลานดูถูก</p> | <p>ไม่พบ</p>        |

| เนื้อเรื่องย่อ   | ข้อคิดประจำตอน   | หลักธรรมะ                       |
|--|--|---------------------------------|
| <p>6. ของดี (จริงหรือเปล่า?)</p> <p>ป่าจืดโดนรถชนแต่กลับไม่เป็นอะไรเลย เพราะป่าจืดมีของขลัง คือฤกษ์ดีสิทธ์ที่ได้รับจากฤกษ์พอชาวบ้านรู้เข้าต่างก็อยากได้ฤกษ์ดีนั้น ป่าจืดจึงจัดประมูลขึ้น เณรวิฑูรย์เข้าจึงใช้อุบาย จนป่าจืดยอมสวาทภาพความจริงว่าติดหนี้หญิงมุก จึงต้องใช้วิธีการหลอกลวงชาวบ้านเพื่อหาเงินมาใช้หนี้ เณรวิฑูรย์จึงได้แนะนำวิธีการประกอบอาชีพสุจริต โดยมีคนในชุมชนช่วยด้วยอีกแรง สุดท้ายป่าจืดก็หาเงินมาใช้หนี้ได้ครบ</p>                                   | <p>เวลาได้ยินเรื่องอะไร ต้องรอบคอบและมีสติอยู่เสมอ</p>                                     | <p>กาลามาสูตร</p>               |
| <p>7. ของเล่นล้ำยุค</p> <p>ร้านโกเฮงมีของเล่นใหม่ล่าสุด ที่ยังไม่มีวางขายในท้องตลาด คือ "กีตาร์ไฮเทค" และ "หมวกลม 3 มิติ" หมวกละเอียดใหญ่จึงเอามาอวดเพื่อนๆ แจ็คและมะอึกขอเล่น แต่หมวกละเอียด 2 มิติไม่ให้ยืมเล่น จึงทะเลาะกัน พระพอเพียงจึงได้นำการละเล่นสมัยโบราณ "ลิงชิงหลัก" มาให้แจ็คและมะอึกและเพื่อนคนอื่นได้เล่น หมวกละเอียดใหญ่ เล่นของเล่นตัวเองได้สักพักก็เบื่อ พอเห็นเพื่อนๆ เล่นลิงชิงหลักกันอย่างสนุกสนานก็อยากเล่นด้วย จึงเข้าใจแล้วว่า ของเล่นจะสนุก</p> | <p>ของเล่นต่อให้ไฮเทคแค่ไหน แต่ถ้าไม่มีการแบ่งปันกัน แล้วความสนุกก็ไม่เกิด</p>             | <p>ทาน (การแบ่งปัน)</p>         |
| <p>8. ปาณาติปาตา</p> <p>แจ็คชอบแก๊งและฆ่าสัตว์ แม้แต่ตอนอาราธนาศีล 5 ข้อห้ามฆ่าสัตว์ ยังไม่วางตบยุง ทั้งยังชวนมะอึก พี่โอ ไปจับกบเล่น เณรวิฑูรย์เข้าจึงวางแผนทำให้แจ็คสำนึก ด้วยวิธีหนามยอกเอาหนามบ่ง แจ็คจึงเข้าใจและสำนึกผิด</p>   | <p>ทำดีหรือชั่วอยู่ที่เจตนา ทำเพื่อความสนุกสนาน แต่ทำให้คนอื่นเดือดร้อน นับเป็นบาปยิ่ง</p> | <p>เบญจศีลข้อ 1-ไม่ฆ่าสัตว์</p> |

| เนื้อเรื่องย่อ   | ข้อคิดประจำตอน  | หลักธรรมะ  |
|--|---|--|
| <p>9. หมูมะอึก</p> <p>ในงานทำบุญวันเกิดพี่เบิร์ด มะอึกได้กินเค้กเป็นครั้งแรกก็ติดใจหยุดไม่ได้ จนแอบกินเค้กในงาน จนหมดแถมยังพกกลับมากินที่วัดอีก มะอึกโกหกห่มวยเล็กห่มวยใหญ่ว่าเค้กหมดแล้ว เพราะไม่อยากแบ่งเค้กให้ ความตะกละของมะอึกทำให้เกิดเรื่องวุ่นวาย จนพระพอเพียงออกอุบายให้มะอึกเอาเค้กไปเลี้ยงหมู มะอึกก็แอบกินเค้กจนหมด แต่เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้ถูกบันทึกภาพเอาไว้ มะอึกจึงยอมรับสารภาพผิดและคิดได้</p>                                    | <p>ความตะกละก็เป็นโลภะอย่างหนึ่ง</p> <p>พอโลภะเกิด กิเลสเกิด</p> <p>จิตคิดทำชั่วก็เกิด</p>    | <p>กิเลส 3</p>   |
| <p>10. สป่าไฮเทค ปะทะ สป่าคลองพุทธ</p> <p>แผนการครั้งใหม่ของชายหมีงและหญิงมุก คือ แทรกซึมเปิดร้านในบ้านคลองพุทธ เริ่มจากการเปิดสปาสุดไฮเทค ที่มีพนักงานเป็นหุ่นยนต์ ชาวบ้านก็แห่กันเข้าไปใช้บริการ จนเป็นหนี้เป็นสิน ส่วนเจ้ไฟก็ถูกแย่งลูกค้า จึงไปปรึกษาพระพอเพียง ท่านจึงแนะนำให้ไปเรียนนวดแผนโบราณที่วัดโพธิ์ เมื่อเจ้ไฟกลับมาใช้วิชาที่ร่ำเรียนมาใช้กับสปาคองพุทธ จนชาวบ้านติดใจหญิงมุกจึงปลอมตัวเข้ามาใช้บริการก็ติดใจ จึงล้มเลิกสปาไฮเทคไป</p> | <p>ทำอะไรที่เหมาะสมกับตัวเอง</p> <p>และสังคมที่เราอยู่ดีกว่า</p> <p>แล้วทุกอย่างก็จะดีเอง</p> | <p>มงคล 38 ประการ</p> <p>ความสันโดษ</p> <p>(ความพอเพียง)</p> |
| <p>11. นักร้องเสียงทอง</p> <p>ตอนที่เจ้ไฟร้องเพลงประกวดใน “งานบุญฉลองเอง” ก็เกิดไปเข้าตาโปรดิวเซอร์ชื่อดัง จึงปั้นเจ้ไฟให้เป็นนักร้อง แต่แล้วก็ถูกพี่โอ ทำเทปผีซีดีเถื่อน</p>  | <p>การละเมียดทรัพย์สินทาง</p> <p>ปัญญาถือว่าการลักขโมยเหมือนกัน</p>                           | <p>เบญจศีล ข้อ 2</p> <p>- การไม่ลักทรัพย์</p>                |

| เนื้อเรื่องย่อ  | ข้อคิดประจำตอน  | หลักธรรมะ                        |
|---|---|----------------------------------|
| <p>ออกมาขายแข่ง จนเพลงเจ็ไผ่ขายไม่ได้ ค่ายเพลงก็เจ๊ง พระพอเพียงจึงออกอุบายให้เปิดร้านอินเทอร์เน็ตฟรี แข่งกับร้านไอเน็ต ของพีโอ จึงทำให้พีโอเข้าใจแล้วว่าสิ่งที่ตนทำไป ก็ไม่ต่างอะไรกับขโมย</p>  |   |                                  |
| <p>12. สัตว์เลี้ยงแสนรัก<br/>         หมวยเล็กและหมวยใหญ่ ตีตราการสัตว์เลี้ยงทางโทรทัศน์ จึงอยากเลี้ยงน้องหมากับเขาบ้าง สุดท้ายโกเฮงก็อนุญาตให้เลี้ยง หมวยเล็กหมวยใหญ่รักและทะนุถนอมลูกหมามากเกินไป จนลูกหมาไม่มีความสุข โกเฮงจึงไปปรึกษาพระพอเพียง ท่านจึงแนะนำอุบายให้โกเฮงปฏิบัติกับลูก เหมือนที่ลูกทำกับหมา 2 หมวยจึงเข้าใจ จากนั้นไม่นานก็ได้ของเล่นใหม่ จนลืมหมา ไม่สนใจ หมาจึงหนีออกจากบ้าน ไปอยู่วัด พระพอเพียงจึงต้องใช้อุบายอีกครั้งจนเรื่องจบลงได้ด้วยดี</p> | <p>ความรักของเราจะไม่ทำร้ายใครถ้าเรารักด้วยความพอดีไม่มากไป ไม่น้อยไป</p> | <p>เบญจธรรม ข้อ 1 -ความเมตตา</p> |
| <p>13. มะอึ๊กอินทรีนงค์<br/>         มะอึ๊กถูกแฉับและเพื่อน ๆ ล้อเลียนว่าเซย บ้านนอก มะอึ๊กเสียใจจึงไปขอให้ชายหมิงรับเป็นลูกศิษย์ ชายหมิงจึงให้มะอึ๊กแต่งตัวด้วยแพชั่นเกาหลี่ พุดคำแสดลง กินอาหารฝรั่ง จนเกิดเรื่องวุ่นวาย จนณรรีร์ต้องมาให้สติ มะอึ๊กจึงคิดได้</p>   | <p>การทำตัวให้ทันสมัย แต่ต้องฝืนวัฒนธรรมอันดีงาม ทำไปทำไม</p>             | <p>ไม่พบ</p>                     |

| เนื้อเรื่องย่อ  | ข้อคิดประจำตอน   | หลักธรรมะ                     |
|---|--|-------------------------------|
| <p>14. เจ้ไฟดวงตก</p> <p>เกิดเรื่องร้ายๆขึ้นกับเจ้ไฟไม่หยุดไม่หย่อนทั้งวัน จนเจ้ไฟทนไม่ไหว ต้องไปหาพระพอบ้างเพื่อขอ บวช พระพอบ้างจึงใช้อุบาย ให้เจ้ไฟเขียนเรื่อง ดีๆและเรื่องร้ายๆที่เกิดขึ้นในชีวิต จากนั้นจึงพาเจ้ไฟเดินดูรอบรอบๆชุมชน จนเจ้ไฟเข้าใจว่าไม่ใช่ ตัวเองที่มีทุกข์อยู่คนเดียว คนอื่นก็ทุกข์เช่นกัน แต่ไม่มีใครไว้วางใจ ต่างก็ใช้ปัญญาในการ แก้ปัญหา</p> | <p>เราต้องรับมือกับความทุกข์ ให้เป็น ถ้าไม่เคยฝึกฝนและ ฝึกรับ จะโดนทับเอายับเยิน</p> | <p>อริยสัจ 4 การดับ ทุกข์</p> |
| <p>15. ปีสัจในความฝัน</p> <p>แจ๊ค มะฉีก หมวยใหญ่หมวยเล็ก ไปฟังลุงฉ่าเล่า เรื่องผี จนเก็บเอาไปฝันร้ายกันทุกคน เณรธีร์และ เณรปิ่น จึงได้ใช้กุศโลบายให้เด็กสวดมนต์และนั่งสมาธิ สุดท้ายทุกคนก็ไม่ฝันร้ายอีก</p>   | <p>ก่อนนอนตั้งสติ ทำสมาธิ แล้วจะไม่ฝันร้าย</p>                                       | <p>ไตรสิกขา - สมาธิ</p>       |
| <p>16. แข่งกีฬาหมาสนุก</p> <p>ทางชุมชนบ้านคลองพุทธได้มีการจัดการแข่ง กีฬาขึ้นโดยมีโกเฮงเป็นสปอนเซอร์ใหญ่ โดยต่าง ฝ่ายต่างก็คิดแต่จะเอาชนะกันด้วยกลโกงต่างๆ ทำให้เกิดความวุ่นวายขึ้น พระพอบ้างจึงได้ให้ เณรปิ่นและเณรธีร์ ใช้วิธีเดียวกันกับผู้แข่งขันทั้ง 2 ทีม ทำให้ทุกคนเข้าใจว่า การแพ้ชนะนั้นไม่ สำคัญมากไปกว่าความสามัคคีที่จะเกิดขึ้นใน ชุมชน</p>               | <p>ชัยชนะจะมีความหมาย อะไร ถ้าได้มาด้วยการโกง</p>                                    | <p>ไม่พบ</p>                  |

| เนื้อเรื่องย่อ   | ข้อคิดประจำตอน  | หลักธรรมะ                                    |
|--|---|--|
| <p>17. ชุมชนนี้...ของทุกคน</p> <p>ลุงจำต้องรีบไปเตรียมงานวันเด็กจนผลธำ สะพานไม้เป็นรู แต่ก็ไม่มีใครสนใจที่จะซ่อมแซม และหน้าซำยังมีส่วนในการทำให้สะพานชำรุดหนักกว่าเดิม จนในที่สุดก็เกิดปัญหาขึ้น เมื่อสะพานหักจนหมวยเล็กตกลงไป จึงทำให้ทุกคนได้สำนึก</p>   | <p>อย่าเห็นว่าอันตรายนั้น อาจไม่เกิดกับตัวเรา เลยไม่ใส่ใจที่จะซ่อมแซมของสาธารณะ</p>                 | <p>กตัญญูทเวที่ต่อชุมชน</p>                  |
| <p>18. ชัยชนะของณรรธีร์</p> <p>ณรรธีร์มีจุดอ่อน คือ กลัวกบ เมื่อชายหมิงรู้เรื่อง จึงใช้กบมาแกล้งณรรธีร์ ส่วนพีเบิร์ดก็ไม่กล้าเข้าแข่งขันการประดิษฐ์หุ่นยนต์เพราะกลัวแพ้ พระพอเพียงรู้เรื่องเข้าจึงให้กุศโลบายช่วยให้ทั้งณรรธีร์เลิกกลัวกบ และพีเบิร์ดตัดสินใจเข้าแข่งขันจนได้รับชัยชนะกลับมา</p> | <p>ก่อนที่จะชนะเราต้องกล้าที่จะแพ้ เมื่อความกลัวไม่ได้สร้างคุณให้ชีวิตเรา ก็เอามันออกไปเสียเถอะ</p> | <p>ไม่พบ</p>                                 |
| <p>19. มหันตภัยป่วนเมือง</p> <p>ชายหมิงกับหญิงมุกคู่แม่ลูกไฮโซ ต้องการกว้านซื้อที่ดินชุมชนบ้านคลองพุทธ จึงวางแผนร้ายป่วนเมืองด้วยการทำให้เมืองเกิดมลพิษ เพื่อให้คนอยู่ไม่ได้ต้องอพยพออกไป</p>  | <p>ถ้าหากเราสามัคคีรวมพลังกัน ไม่ว่าใครหน้าไหน ก็ไม่สามารถเข้ามาทำอันตรายอะไรเราได้</p>             | <p>มงคล 38 ประการ - ความสามัคคีในหมู่คณะ</p> |
| <p>20. สวรรค์ในอก นรกในใจ</p> <p>หมวยเล็กและหมวยใหญ่อยากได้มือถือที่กำลังฮิต แต่โกเฮงไม่ยอมซื้อให้ บอกให้ทำงานเก็บเงินซื้อเอง แต่แล้วทั้งสองก็มีมือถือใช้เพราะเอาเงินที่คนฝากให้โกเฮงไปซื้อมือถือและโกหกว่าเงินหาย</p>   | <p>เราต้องมีความละเอียดต่อความซั้วที่เราได้ก้อขึ้น ถึงคนอื่นไม่รู้แต่เราก็อู้</p>                   | <p>หิริ โอตตัปปะ</p>                         |
| <p>21. ปริศนาเงินหาย</p> <p>เงินบริจาคของชาวบ้านเกิดหายไป ลุงจำซึ่งเป็นคนถือเงินจึงโดนสงสัย เนื่องจากในลุงจำเคยโดน</p>   | <p>คนที่เคยทำผิด อาจจะไม่ได้เป็นคนเลวเสมอไป</p>   | <p>กาลามาสูตร</p>                            |



| เนื้อเรื่องย่อ   | ข้อคิดประจำตอน   | หลักธรรมะ        |
|--|--|------------------|
| <p>ซื้อหาขโมยเงินวัดมาแล้วครั้งหนึ่ง ชาวบ้านจึงประท้วงให้ลุงชำนำเงินมาคืน</p>  | <p>เราต้องให้โอกาสเขากลับตัว</p>   |                  |
| <p>22. ภารกิจตัวประกัน</p> <p>ชายหมิงกับหญิงมุกคู่แม่ลูกไฮโซ วางแผนคิดจะยึดที่ชุมชนบ้านคลองพุทธอีกแล้ว และครั้งนี้จับหมวยใหญ่และหมวยเล็กไป เพื่อขอให้ชาวบ้านยอมขายที่ดินแต่แล้วชายหมิงก็ถูกฝังรุมต่อแยณรรีร์หมวยเล็ก หมวยใหญ่และมะอิก ได้ช่วยกันปฐมพยาบาลชายหมิง หญิงมุกจึงสำนึกผิดและพาเด็กๆกลับมาคืน</p>   | <p>ถึงแม้เขาจะร้ายใส่เราแค่ไหน แต่ถ้าเราเอาความดีเข้าสู่ ไม่ว่าใครก็ต้องยอมแพ้ความดีทั้งนั้น</p> | <p>หลักกรรม</p>  |
| <p>23. เปลี่ยนขยะให้เป็นทอง</p> <p>โอกำลังดวงไม่ดี ทำอะไรก็มีแต่เรื่อง หมอดูทางอินเตอร์เน็ตก็ทักว่าจะมีเรื่อง โอเลยระแวงไปหมดทุกอย่าง แต่สุดท้ายร้านอินเทอร์เน็ตของโอก็ไฟไหม้พี่โอจึงไปหาพระพอเพียง ท่านจึงได้ใช้หลักธรรมะ คลายทุกข์และให้สติ จนพี่โอกลับมาสู้อีกครั้งแต่ก็ยังไม่ประสบความสำเร็จ พระพอเพียงจึงได้แนะนำให้ลองเอาขยะมารีไซเคิล สามารถสร้างผลิตภัณฑ์ได้มากมายหลากหลายชนิด ทำได้ดีที่สุดพี่โอก็สามารถกลับมามีร้านเน็ตได้เหมือนเดิม</p> | <p>ความล้มเหลวจะมีค่าก็ต่อเมื่อเรานำมาเป็นบทเรียนและต่อสู้อย่างอดทน</p>                          | <p>โลกธรรม 8</p> |
| <p>24. พระเอกตัวจริง</p> <p>ลุงชำนากำลังจะไปอัญเชิญพระพุทธรูปจากสมัยอโยธยามาที่วัดคลองพุทธ มะอิกก็เป็นห่วงว่าพระพุทธรูปจะเสียหาย จึงอดหลับอดนอนถนอม</p>  |  |                  |

| เนื้อเรื่องย่อ   | ข้อคิดประจำตอน  | หลักธรรมะ                  |
|--|---|----------------------------|
| ถนนไม่ให้เป็นหลุมเป็นบ่อ แต่คนที่ได้รับการชื่นชมกลับเป็นแจ๊ค จึงทำให้มะอึ๊กน้อยใจไม่ยอมทำอะไรช่วยใครอีก พระพอเพียงจึงใช้อุบาย โดยบอกมะอึ๊กว่า ให้ทำดีเวลาที่มีคนเห็นเท่านั้น สุดท้ายมะอึ๊กได้ช่วยแมว แม้วจะไม่มีใครเห็นก็ตาม พระพอเพียงจึงได้เตือนสติ จนมะอึ๊กเข้าใจ | หากไม่มีคนปิดทองหลังพระ พระก็จะเป็นพระที่สวยงามไม่ได้         | สังคหวัตถุ 4<br>-อัสถจริยา |
| 25-26. แผนภัยพิบัติครั้งสุดท้าย<br>หญิงมุกไฮโซผู้ต้องการครอบครองที่ดินชุมชนบ้านคลองพุทธ ได้ค้นพบคัมภีร์ประจำตระกูล จึงวางแผนครั้งใหญ่ที่จะยึดที่ดินให้ได้ ด้วยการจะทำให้หน้าท่วมบ้านคลองพุทธ เริ่มจากทำให้ฝนตก   | คนเราอย่าเพิ่งดีตนไปก่อน<br>ใช้แต่ก็ต้องไม่ประมาท<br>จนเกินไป | -กาลามาสูต<br>-หลักกรรม    |
| ไม่หยุด ทุกคนในชุมชนบ้านคลองพุทธโดยการนำของพระพอเพียง เณรธีร์ และเณรบัน ร่วมมือกันจึงทำให้ผ่านวิกฤตนี้ไปได้  | คิดร้ายกับคนอื่นผลร้าย<br>ก็จะกลับสู่ตัวเรา                   |                            |

ตารางที่ 5 เนื้อเรื่องย่อรายการชุมชนนิมนต์เยี่ยม ภาค 2

ความแตกต่างของชุมชนนิมนต์เยี่ยมทั้ง 2 ภาคนั้น นอกจากจะเป็นตัวละครที่เพิ่มเข้ามาแล้ว ลักษณะของปัญหาหรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นในชุมชนบ้านคลองพุทธ ก็มีส่วนที่ต่างกัน กล่าวคือ เรื่องราวเหตุการณ์ที่เกิดในภาค 1 เป็นปัญหาเกิดจากคนในชุมชน เป็นปัญหาที่พบได้ทั่วไป ไม่ใหญ่โต เช่น การเล่นหอย การทะเลาะเบาะแว้งของเด็กๆ ปัญหาครอบครัว เป็นต้น ในขณะที่ภาค 2 ปัญหาที่เกิดขึ้นเกิดจากคนนอกที่เข้ามาในชุมชน คือชายหมิงและหญิงมุก ที่มาจากเมืองกรุง เช่นการกว้านซื้อที่ดิน การหลอกเซ็นสัญญาซื้อขายที่ดิน การแก้ปัญหาล้างในภาค 2 ไม่ใช่หน้าที่ของพระ-เณร เพียงฝ่ายเดียว ชาวชุมชนคลองพุทธจึงต้องเข้ามามีส่วนร่วม เพื่อยับยั้งปัญหาครั้งนี้ด้วย

นอกจากนี้ยัง พบเรื่องราวที่นำมาเป็นประเด็นในการนำเสนอ 3 ประเด็นดังนี้

1. เรื่องราวใกล้ตัวเด็ก เป็นเรื่องราวทั่วไปที่เกิดขึ้นในวัยของเด็ก เช่นเด็กทะเลาะกัน การทำประลองปืนจักรยาน การกลัวผีการจับสัตว์มาเล่น เป็นต้น
2. เรื่องราวที่อยู่ในกระแส เป็นที่นิยมเช่นการใช้คำสแลง การใช้โทรศัพท์BB ผู้หญิงจะสวยต้องมีหุ่นดี เป็นต้น
3. เรื่องราวในสังคม เป็นเรื่องราวที่พบเจอได้ในชีวิตประจำวัน ตามข่าวในโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ หรือสื่ออื่น เช่น มลภาวะสิ่งแวดล้อมเป็นพิษ การขอยุวเด็กติดเกม เป็นต้น

### การนำเสนอเนื้อหาธรรมะ

เนื้อหาธรรมะเป็นส่วนสำคัญเป็นอย่างยิ่งของรายการชุมชนนิมนต์ยิ้ม เนื่องจากเป็นแรงบันดาลใจในการผลิตรายการตั้งแต่เริ่มแรก นอกจากธรรมะจะเป็นตัวเข้ามาช่วยคลี่คลายหรือแก้ปัญหาแล้ว ยังพบว่าในหลายๆตอน ใช้หลักธรรมะเป็นประเด็นตั้งต้นในการดำเนินเรื่องจากการวิเคราะห์เนื้อหาทั้ง ภาค 1 และภาค 2 ตอน พบเนื้อหาธรรมะ ดังนี้

| หลักธรรมะ | เนื้อหาในหลักธรรมะ  | เนื้อหาที่พบในเรื่อง  |
|-----------|---|---|
| เบญจศีล   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ไม่ฆ่าสัตว์</li> <li>2. ไม่ลักทรัพย์</li> <li>3. ไม่ผิดลูกผิดเมียผู้อื่น</li> <li>4. ไม่กล่าวคำเป็นเท็จ</li> <li>5. ไม่ดื่มสุราเมามา</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ไม่ฆ่าสัตว์</li> <li>2. ไม่ลักทรัพย์</li> <li>4. ไม่กล่าวคำเป็นเท็จ</li> <li>5. ไม่ดื่มสุราเมามา</li> </ol> |

| หลักธรรมะ<br>ระดับประถม | เนื้อหาในหลักธรรมะ   | เนื้อหาที่พบในเรื่อง   |
|-------------------------|--|--|
| เบญจธรรม                | 1.เมตตา กรุณา<br>ความรักความปรารถนาดีต่อผู้อื่นและความสงสาร<br>คิดช่วยเหลือผู้อื่นให้พ้นทุกข์<br>2.สัมมาอาชีวะ<br>เลี้ยงชีพในทางที่ชอบประกอบด้วยธรรม<br>3.กามสังวร<br>การสำรวมในกาม<br>4.สัจจะ ความมีสัตย์มีความจริงใจ พุดจริง ทำจริง<br>5.สติ สัมปชัญญะ<br>มีความระลึกได้ รู้ลึกตัวอยู่เสมอ   | 1.เมตตา กรุณา<br>2.สัมมาอาชีวะ<br>4.สัจจะ<br>5.สติ สัมปชัญญะ   |
| กาลามาสูตร              | กาลามาสูตรกัษณินยฐาน 10 หมายถึง วิธีปฏิบัติใน<br>เรื่องที่ควรสงสัย หรือหลักความเชื่อ ที่ตรัสไว้ในกา<br>ลามาสูตร<br>1.อย่าปลงใจเชื่อ ด้วยการฟังตามกันมา<br>2.อย่าปลงใจเชื่อ ด้วยการถือสืบๆกันมา<br>3.อย่าปลงใจเชื่อ ด้วยการเล่าลือ<br>4.อย่าปลงใจเชื่อ ด้วยการอ้างตำรา<br>หรือคัมภีร์<br>5.อย่าปลงใจเชื่อ เพราะตรรกะ<br>6.อย่าปลงใจเชื่อ เพราะอนุমান<br>7.อย่าปลงใจเชื่อ ด้วยการคิดตรองตามแนวเหตุผล<br>8.อย่าปลงใจเชื่อ เพราะเข้าได้กับทฤษฎีที่พินิจไว้<br>แล้ว<br>9.อย่าปลงใจเชื่อ เพราะมองเห็นรูปลักษณะน่าจะ<br>เป็นไปได้<br>10.อย่าปลงใจเชื่อ เพราะนับถือที่ว่า ท่านสมณะนี้<br>เป็นครูของเรา | 1.อย่าปลงใจเชื่อ ด้วยการฟังตามกัน<br>มา<br>3.อย่าปลงใจเชื่อ ด้วยการเล่าลือ<br>9.อย่าปลงใจเชื่อ เพราะมองเห็น<br>รูปลักษณะน่าจะเป็นไปได้ |

| หลักธรรมะ<br>ระดับประถม | เนื้อหาในหลักธรรมะ  | เนื้อหาที่พบในเรื่อง                        |
|-------------------------|---|---|
| มงคล 38<br>( 17 ข้อ)    | 1. ทำตัวดี 2. ว่าง่าย 3.รับใช้พ่อแม่<br>4. กตัญญู 5.สงเคราะห์ญาติพี่น้อง<br>6. รู้จักให้ 7.อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ดี<br>8. พุดไพเราะ 9. เคารพ 10.ถ่อมตน<br>11.ทำความดีให้พร้อม 12.ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน<br>13.การทำงานไม่อาภูล 14.อดทน 15.มีวินัย<br>16.การทำงานไม่มีโทษ 17.ไม่ประมาทในธรรม  | 3.รับใช้พ่อแม่<br>4. กตัญญู<br>6. รู้จักให้ |
| กตัญญู<br>กตเวทิตะ      | กตัญญูกตเวทิตะคือ การรู้คุณ และตอบแทนท่านผู้<br>อนุคุณที่ว่ามีใช้ว่าตอบแทนกันแล้วก็หายกัน แต่<br>หมายถึงการรำลึกถึงพระคุณที่เคยให้ความ<br>อุปการะแก่เราด้วยความเคารพยิ่ง  | กตัญญูกตเวทิตะต่อพ่อแม่และครอบครัว          |
| ไตรสิกขา                | ไตรสิกขา คือ หลักการพัฒนาชีวิตเพื่อให้ประสบ<br>ความสำเร็จเป็นคนสมบูรณ์แบบตามแนวพุทธ<br>ไตรสิกขา จึงจัดอยู่ใน มรรค (ธรรมที่ควรเจริญ) คือ<br>ควรทำให้เกิดมีขึ้น เพื่อใช้เป็นเครื่องมือพัฒนาชีวิต<br>มี ข้อปฏิบัติที่ต้องศึกษา 3 อย่าง คือ<br>1. อธิศีลสิกขา สิกขา คือ ศีลอันยิ่ง<br>2. อธิจิตตสิกขา สิกขา คือจิตอันยิ่ง หมายถึง<br>สมาธิ<br>3. อธิปัญญาสิกขา สิกขา คือ ปัญญาอันยิ่ง | 1. ศีล<br>2. สมาธิ<br>3.ปัญญา               |
| อริยสัจ 4               | ความจริงอยู่ 4 ประการคือ การมีอยู่ของทุกข์ เหตุ<br>แห่งทุกข์ ความดับทุกข์ และ หนทางไปสู่ความดับ<br>ทุกข์ ความจริงเหล่านี้เรียกว่า อริยสัจ 4<br>1. ทุกข์ คือ การมีอยู่ของทุกข์ เกิด แก่ เจ็บ และ<br>ตายล้วนเป็นทุกข์<br>2. สมุทัย คือ เหตุแห่งทุกข์  | 1.มรรค                                      |

| หลักธรรมะ<br>ระดับประถม | เนื้อหาในหลักธรรมะ  | เนื้อหาที่พบในเรื่อง                 |
|-------------------------|---|--------------------------------------|
| กิลเลส 3                | กิลเลส 3 สภาพที่ทำให้จิตเศร้าหมอง<br>1. โภคะ ความอยากได้<br>2. โทสะ ความคิดประทุษร้าย<br>3. โมหะ ความหลง, ความไม่รู้, ความเขลา  | 1. โภคะ<br>2. โทสะ<br>3. โมหะ        |
| สังคหัตถ์ 4             | สังคหัตถ์ 4 หมายถึง หลักธรรมที่เป็นเครื่องยึดเหนี่ยวหัวใจของผู้อื่น ผูกไมตรี เอื้อเฟื้อ เกื้อกูล หรือเป็นหลักการสงเคราะห์ซึ่งกันและกัน มีอยู่ 4 ประการ ได้แก่<br>1. ทาน คือ การให้ การเสียสละ หรือการเอื้อเฟื้อแบ่งปันของๆตนเพื่อประโยชน์แก่บุคคลอื่น ไม่ตระหนี่ถี่เหนียว<br>2. ปิยวาจา คือ การพูดจาด้วยถ้อยคำที่ไพเราะ อ่อนหวาน พูดด้วยความจริงใจ<br>3. อุตถจริยา คือการประพฤติในสิ่งที่เป็นประโยชน์แก่ผู้อื่น<br>4. สมานัตตา คือ มีความประพฤติเสมอต้นเสมอปลาย | 1. ทาน<br>2. ปิยวาจา<br>3. อุตถจริยา |
| พรหมวิหาร 4             | - พรหมวิหาร แปลว่า ธรรมของพรหมหรือของท่านผู้เป็นใหญ่ พรหมวิหารเป็นหลักธรรมสำหรับทุกคน เป็นหลักธรรมประจำใจที่จะช่วยให้เราดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างประเสริฐและบริสุทธิ์ หลักธรรมนี้ได้แก่<br>เมตตา ความปรารถนาให้ผู้อื่นได้รับสุข<br>กรุณา ความปรารถนาให้ผู้อื่นพ้นทุกข์<br>มุทิตา ความยินดีเมื่อผู้อื่นได้ดี<br>อุเบกขา การรู้จักวางเฉย  | 1. เมตตา<br>2. อุเบกขา               |

ตารางที่ 6 แสดงเนื้อหาธรรมะภาค 1 และภาค 2

จากข้อมูลทางผู้ผลิต พบว่าเนื้อหาธรรมะที่สอดแทรกและนำเสนออยู่ในแต่ละตอนนั้น ได้จากการสำรวจและทำการศึกษา เนื้อหาหลักธรรมที่เด็กๆควรรู้ โดยอ้างอิงหลักธรรมจากหลักสูตร การศึกษาระดับประถมศึกษา และวิจารณ์ญาณของผู้เขียนบท ว่าเหมาะสมกับเด็ก และด้วยเหตุที่หลักธรรมระดับประถมศึกษามีอยู่เป็นจำนวนมาก และแยกย่อยเป็นหลายหัวข้อ ผู้ผลิตจึงได้ใช้เกณฑ์การเลือกหลักธรรม ที่เป็นธรรมะพื้นฐานสำหรับเด็กทุกวัย เช่น เบญจศีล หรือ ศีล 5 มงคล 38 ประการ หลักกรรม ไตรสิกขา กาลามาสูตร เป็นต้น นอกจากนั้นผู้ผลิตยังได้นำผลการสำรวจเกี่ยวกับหลักธรรมที่คนส่วนใหญ่มีความเข้าใจไม่ตรงกัน เช่น การตบยุง ผิดศีลหรือไม่ การโกหก เด็กๆน้อย ผิดหรือไม่ มาเป็นเนื้อหาในการนำเสนอธรรมะเพื่อความเข้าใจที่ตรงกัน

นอกจากหลักธรรมแล้วยังได้นำคำสอน การเทศนา และคำคมข้อคิดของพระอาจารย์มาเป็นแนวทางในการเขียนบทและข้อคิดปิดท้ายในประจำตอน

“เรื่องธรรมะ เน้นแง่ข้อคิดที่เป็นธรรมะพื้นฐาน โดยเทียบดูจากตำราพุทธศาสนาที่เด็กประถมใช้ ศึกษาบวกกับคำสอนที่ดึงมาจากคำเทศน์และคำคมของพระทั้งสามรูปที่เป็นแรงบันดาลใจตลอดจนใช้วิจารณ์ญาณของผู้เขียนบท ว่าเนื้อหาต่างๆ เด็กจะเข้าใจได้ไหม ไม่ได้มีการสอบถามจากตัวกลุ่มตัวอย่างเด็กโดยตรง”(โสภิตา ธรรมสังคีติ , สัมภาษณ์ 3 พฤษภาคม 2556)

จากการวิเคราะห์เนื้อหารายการและข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ผลิตและที่ปรึกษาด้านบทในประเด็นการนำเสนอเนื้อหาธรรมะในรายการ สามารถสรุปได้ดังนี้

1. เนื้อหาธรรมะที่นำเสนอในรายการได้ข้อมูลจาก 3 แหล่งคือ เนื้อหาธรรมระดับประถมศึกษา 2. จากการสำรวจด้านความเข้าใจความหมายธรรมะของคนไทย 3. จากคำเทศนา คำคม ข้อคิด จากพระอาจารย์ทั้ง 3 ท่าน
2. เนื้อหาธรรมะ มีบทบาททั้งในด้านการแก้ไขปัญหา และ เป็นต้นเหตุของปัญหา

## การผูกเรื่อง

คือการนำเนื้อหาในส่วนของเรื่องราว เหตุการณ์หรือเรื่องเข้ากับเนื้อหาธรรมะ จากเนื้อเรื่องย่อในทั้ง 2 ภาค พบว่า รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาธรรมะที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับหลักธรรม โดยมีลักษณะการผูกเรื่องราวกับหลักธรรมอยู่ 2 รูปแบบ ดังนี้

### รูปแบบที่ 1 เหตุการณ์หรือเรื่องราวที่เป็นปัญหากำหนดธรรมชาติที่นำมาแก้ไข

1. ตัวละครสร้างปัญหา → พระ-ณรรตักเตือน → ตัวละครไม่เชื่อ → จึง  
ได้รับผลของการกระทำ → สำนึกผิดและกลับตัวกลับใจ

2. ตัวละครมีปัญหา → พยายามแก้ปัญหาด้วยตนเองแต่ไม่สำเร็จ → ปรีกษา  
พระ-ณรร → กลับไปแก้ปัญหา → แก้ปัญหาสำเร็จ

แผนผังที่ 4 แสดงลักษณะการผูกเรื่อง ที่มีเหตุการณ์เรื่องราวกำหนดธรรมชาติ

### รูปแบบที่ 2 หลักธรรมเป็นตัวกำหนดให้เกิดเรื่องราวหรือเหตุการณ์มีการผูกเรื่อง ดังนี้

1. ตัวละครถกเถียงกันเรื่องธรรมะ → ตัวละครพยายามหาคำตอบ  
ด้วยวิธีต่างๆ → เกิดเรื่องวุ่นวายขึ้น → พระเข้ามาไกล่เกลี่ยและช่วยไขข้อ  
ข้องใจ

2. ตัวละครนำหลักธรรมแบบผิดๆ → เกิดปัญหาวุ่นวาย → พระ-ณรรใช้  
กลวิธีต่างๆ → ตัวละครเข้าใจหลักธรรมะได้ถูกต้อง

แผนผังที่ 5 แสดงลักษณะการผูกเรื่อง ที่มีธรรมะกำหนดเหตุการณ์เรื่องราว

นอกจากรูปแบบการนำเสนอเนื้อหารายการดังกล่าว ยังพบว่าเนื้อหารายการบางตอน ไม่  
พบเนื้อหาธรรมะ โดยที่ปรีกษาด้านบทของรายการ ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการทำงาน ดังนี้

“ การทำงานของชุมชนนิมนต์ยิ้ม เป็นการทำงานแบบ Brain storm ตั้งแต่การปั้นตัวละคร  
มาจนถึงการเขียนบท คนเขียนบทเสนอบทมา 1-2 บรรทัดดูเส้นเรื่อง แล้วมาคุยกัน คนในบริษัท  
ช่วยดูด้วย ว่าเห็นภาพตรงกันหรือไม่ ปัญหาอุปสรรค ควรจบยังไง Brain storm กันคร่าวๆ ถ้าคน  
อื่นชื่อ ไปเขียน treatment ถ้าตรวจบทแล้วผ่าน ก็ไปขยายเป็นสคริปได้ ใครเสนอตอนไหนเขียน  
ตอนนั้น ถ้าเสนอมาคล้ายๆกัน ก็ดูว่าอันไหนน่าสนใจกว่าหรือถ้ารวมให้เป็นเรื่องเดียวกันได้ก็รวม  
ทุกคนเริ่มเขียนบทพร้อมๆกัน ไม่มีรอให้ตอน 1 ออกอากาศแล้วถึงเขียนบทตอนอื่นๆ บางทีคน  
เสนอบทเขียนไม่ทัน ก็ต้องยกให้คนอื่นเขียนแทน เพราะลือกันว่าออกอากาศมาแล้ว”

ปรีดา อัครจันทโรจิติ, สัมภาษณ์ 25 เมษายน 2556

ในส่วนของเนื้อหาธรรมะ ในรายการที่เป็นจุดขายของรายการ พบว่า ผู้ผลิตไม่ได้ให้  
ความสำคัญไปมากกว่าการทำให้รายการสนุกสนาน เพราะถึงแม้จะเป็นรายการที่มีวัตถุประสงค์



เพื่อเผยแพร่ แต่ต้องไม่ลืมว่า ชุมชนนิมนต์ยิมคือรายการบันเทิงสำหรับเด็กโดยที่ปรึกษาด้านบทได้ ให้สัมภาษณ์ถึงความสำคัญของเนื้อหาธรรมะที่มีต่อรายการไว้ดังนี้

“ไม่อยากให้โฟกัสที่เนื้อหาธรรมะมาก อยากให้โฟกัสไปที่รายการสำหรับเด็กมากกว่า ถ้าสนุกเด็กก็ดู ไม่สนุกก็ไม่ดู ไม่มีประโยชน์ แต่ก็มีเหมือนกันที่ใช้ประเด็นธรรมะตั้งต้น เรื่องก็จะที่ๆ ไม่สนุกเท่าที่ควร อยากให้เน้นไปที่ความสนุก มีมุขตลก แต่ก็ไม่ใช่ว่าจะสนุกอะไรก็ได้ ในความสนุก ต้องสาระ ตัวละครคิดซำๆ ทำซำๆ ได้ แต่ต้องไม่ไปกระตุ้นจิตด้านมืด ให้คนดูรู้สึกว่าการทำซำๆ ได้”

ปรีดา อัครจันทร์โชติ, สัมภาษณ์ 25 เมษายน 2556

จากกระบวนการทำงานดังกล่าว จะเห็นว่าเป็นการทำงานที่ให้อิสระกับคนเขียนบท เมื่อวิเคราะห์เนื้อหารายการ จะเห็นได้ถึง ความหลากหลายของเนื้อเรื่อง ดังนั้นวิธีการนำเสนอเนื้อหาธรรมะในแต่ละตอน จึงมีความแตกต่างตามสไตล์ของผู้เขียนบท พบว่า วิธีการเขียนบทหลายๆ ใช้วิธีการดังต่อไปนี้

- 1) ใช้เรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เป็นปัญหาเป็นตัวกำหนดหลักธรรมะที่นำมาใช้แก้ปัญหา วิธีการเขียนบทในลักษณะนี้ จะเน้นความสนุกเป็นหลักแล้วดูว่าในความสนุกมีประเด็นธรรมะอะไรอยู่บ้าง แล้วจึงดึงหลักธรรมะที่เหมาะสมกับเหตุการณ์ออกมาเป็นข้อคิดประจำตอน
- 2) ใช้หลักธรรมะเป็นตัวนำเหตุการณ์หรือเรื่องราว กล่าวคือ ผู้เขียนบทจะกำหนดหลักธรรมะที่ต้องการใช้เป็นแก่นเรื่องขึ้นมา แล้วจึงสร้างเรื่องราวเหตุการณ์ที่จะสามารถนำไปสู่หลักธรรมะนั้นๆ นอกจากนั้นยังมี การบทเขียนอิสระที่ทีมเขียนบทของรายการนิยมเรียกว่า ตอนลี้ลลา คือตอนที่สามารถเขียนเรื่องอะไรก็ได้ ซึ่งอาจไม่เกี่ยวกับโครงเรื่องหลัก มีอยู่ประมาณ 4-5 ตอนในแต่ละภาค

จากวิธีการเขียนบทในลักษณะดังกล่าว จึงสามารถสรุปได้ว่าวิธีการนำเสนอเนื้อหาของรายการ มีอยู่ด้วยกัน 2 วิธี คือ

- 1) เหตุการณ์ที่เป็นปัญหาตัวกำหนดหลักธรรมะที่นำมาแก้ไข
- 2) หลักธรรมะเป็นตัวกำหนดเรื่องราว เหตุการณ์

## ข้อจำกัดในการเขียนบท

1. การต้องคำนึงถึงความเหมาะสมในด้านบทบาทตัวละคร เนื่องจากตัวละครเป็นพระ-เณรจึงต้องมีการปฏิบัติตัวให้เหมาะสม ทั้งพฤติกรรม และ การใช้คำสนทนานอกจากนั้นบุคคลต้นแบบเป็นพระที่มีชื่อเสียง มีคนนับถือมาก จึงต้องระวังไม่ให้ไปกระทบภาพลักษณ์ให้ท่านเสียหาย
2. การที่เป็นรายการกึ่งการ์ตูน กึ่งธรรมะสำหรับเด็ก จึงทำให้การโฟกัสในงานเขียนของผู้เขียนบทต่างกัน บางคนคำนึงถึงเนื้อหาธรรมะมากเกินไป เรื่องอาจไม่สนุก ไม่มีสีสัน บางคนเน้นความสนุกมากเกินไป จนหลุดบท ลืมไปว่า ตัวละครเป็นพระ-เณรเป็นต้น

## รูปแบบการนำเสนอเนื้อหารายการ

รายการชุมชนนิมนต์ยิ้ม ใช้การนำเสนอแบบแอนิเมชัน โดยถ่ายทอดเนื้อหาธรรมะผ่านเรื่องราว เหตุการณ์ บทบาทของตัวละคร บทสนทนา ฉาก ฯลฯ โดยองค์ประกอบต่างๆ เหล่านี้ได้ถูกนำเสนอในรูปแบบของภาพ (Visual) และ เสียง (Audio) เพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับตัวรายการ โดยขั้นตอนการผลิตนี้ อยู่ในส่วนของงานผลิตงานแอนิเมชัน โดยการกระบวนการสร้างสรรค์งานแอนิเมชันของรายการชุมชนนิมนต์ยิ้ม ได้ใช้ทีมงานโปรดักชันจาก 2 บริษัท คือ Elpis Animation และ Lunchbox Studio ซึ่งแบ่งตอนกันไปผลิตด้วยเหตุผลด้านเวลาที่มีจำกัด โดยทางบริษัท Elpis Animation ได้ให้สัมภาษณ์ถึงเบื้องหลังการสร้างแอนิเมชันเรื่องนี้ไว้ว่า

“งานแอนิเมชันที่เห็นในเรื่องนี้เป็นงานที่เราต้องการนำเสนอความแปลกใหม่ในระดับงานการ์ตูนทีวีบ้านเราโดยเราพยายามสร้างภาพให้มีลักษณะเฉพาะของตัวเองขึ้นมา ไม่ให้ซ้ำใครทั้งการทำตัวละครที่มองเห็นแล้วทุกคนต้องบอกว่าน่ารัก มีบุคลิก สนุก มีชีวิตชีวาและต้องฮาทุกระยะ แม้บทไม่มีแต่เราจะ “ดัน” มุกสดๆ ออกมา และที่สำคัญคืองานฉากที่สวยงามใหญ่โตมีรายละเอียดครบถ้วนอยากเห็นอะไรต้องได้เห็น ไม่เก็บ ไม่กั๊กฉากต้องมีชีวิตชีวาทุกอย่างต้องเคลื่อนไหวไม่นิ่ง โดยเฉพาะน้ำที่ต้องกระเพื่อมตลอดเวลา ธงต้องปลิว นกต้องบินเมฆต้องเคลื่อน ฯลฯ ซอฟต์แวร์ Cinema 4D มีส่วนอย่างมากที่ทำให้เราสร้างสิ่งต่างๆ เหล่านี้ได้พร้อมๆ กันอย่างรวดเร็วในแต่ละข้อต่ออย่างน่าทึ่ง

ส่วนขั้นตอนการทำงานก็มีลักษณะพิเศษและออกแบบขึ้นมาโดยเฉพาะเราให้ความสำคัญกับอิสระทางความคิดกับทีมงาน ซึ่งมาจากความเชื่อที่ว่าทุกคนมีสิ่งดี มีไอเดีย มีความคิดสร้างสรรค์ รักในงานการ์ตูนแอนิเมชันเราจึงเปิดโอกาสให้ทุกคนสามารถนำเสนอผ่านผลงานได้อย่างเต็มที่ในกรอบข้อตกลงที่กำหนดไว้ให้สามารถเติมแต่งได้อย่างอิสระในสตอรี่บอร์ดและ

Animatic เปรียบเสมือนการเล่นดนตรีที่นักดนตรีสามารถ"ดัน" ในกรอบของตัวเองได้เพื่อให้งานออกมาทุกคนเห็นแล้วสนุก มีชีวิตชีวาไม่น่าเบื่อแต่ได้สาระไปด้วย และที่สำคัญที่สุดเราใช้เทคนิคของซอฟต์แวร์มาใช้มากมาย ไม่ว่าจะเป็นการเขียนสคริปต์เพิ่มเติมเข้าไปในระบบเพื่อให้เอื้อต่อการทำงาน ไม่ว่าจะเป็นชุดควบคุมตัวละครที่พิเศษไม่ซ้ำใคร การเขียนคำสั่งพิเศษช่วยในการจัดการระบบแสงเงาของภาพทำให้งานที่เรนเดอร์ออกมารวดเร็ว สวยงาม ลดขั้นตอนการคอมไพลิตลง"โฮมรัน เอนเทอร์เทนเมนท์ ชุมชนนิมนต์ยิ้ม. (ออนไลน์).2554

จากข้อมูลข้างต้น ทำให้ทราบว่าในการตอนการผลิตงานแอนิเมชัน ทางฝ่ายผลิตได้ให้ความสำคัญกับทุกรายละเอียดทั้งภาพและเสียง ได้แก่ ตัวละคร และฉาก

### ตัวละคร

ที่ต้องมีลักษณะเฉพาะไม่ซ้ำใคร ที่สำคัญต้องมีความน่ารักใครเห็นต้องชอบ ซึ่งทางบริษัทได้สำรวจลักษณะตัวการ์ตูนที่เด็กชื่นชอบในช่วงการสร้างตัวละคร 4 แองจีส์สี่สาวแสนชน พบว่าเด็กชอบตัวการ์ตูนที่หัวกลมโต ตัวป้อม ซึ่งพบได้ในรายการชุมชนนิมนต์ยิ้มด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 7 แสดงลักษณะตัวละคร

### ฉาก

สวยงามอลังการ มีรายละเอียดครบถ้วนและมีความเสมือนจริง มีชีวิตชีวาทุกอย่างต้องเคลื่อนไหวไม่นิ่งโดยเฉพาะน้ำที่ต้องกระเพื่อมตลอดเวลา ทุ่งต้องปลิว นกต้องบินมีความเป็นธรรมชาติ



ภาพที่ 8 แสดงลักษณะฉาก

### บทสนทนา

ต้องสนุก ถ้าฝ่ายโปรดักชั่นเห็นว่ายังไม่สนุกพอ ไม่ตลก ก็จะมีบท เพิ่มอารมณ์ขันเข้าไป ใช้ภาษาที่เน้นความสนุกสนาน เช่นภาษาถิ่น ภาษาสแลง และภาษาพูดอธิบายคำศัพท์ทาง พระพุทธศาสนา

### เพลงประกอบ

เพลงประกอบรายการสนุกสนาน สื่อถึงรูปแบบรายการได้อย่างแจ่มตัวละครเด่นประกอบ เพลงก่อนเข้ารายการ

“ตาลาล้า คิดดีทำดีเข้าไว้ยิ้มกันให้สุขหัวใจนะโมกันไว้ดีกว่า  
 ชุมชนแห่งนี้เรายิ้มให้กันตลอด อยู่กันด้วยความรักใคร่  
 บางทีก็มีความทุกข์ ท้อแท้ในใจ แต่เราไม่เคยไหวหวั่น  
 เราพอเพียง เราแบ่งปัน ปัญญาและธรรมะจะคอยนำทางพวกเราเสมอ...  
 ตาลาล้า คิดดีทำดีเข้าไว้ยิ้มกันให้สุขหัวใจนะโมกันไว้ดีกว่า  
 ตาลาล้า คิดดีทำดีเข้าไว้ยิ้มกันให้สุขหัวใจลาลา...ลาล้า...ลาล้า  
 ชุมชนแห่งนี้เรายิ้มให้กันตลอด อยู่กันด้วยความรักใคร่  
 บางทีก็มีความทุกข์ ท้อแท้ในใจ แต่เราไม่เคยไหวหวั่น  
 เราพอเพียง เราแบ่งปัน ปัญญาและธรรมะจะคอยนำทางพวกเราเสมอ...  
 ตาลาล้า คิดดีทำดีเข้าไว้ยิ้มกันให้สุขหัวใจนะโมกันไว้ดีกว่า  
 ตาลาล้า คิดดีทำดีเข้าไว้ยิ้มกันให้สุขหัวใจลาลา...ลาล้า...ลาล้า  
 ชุมชนแห่งนี้เรายิ้มให้กันตลอด อยู่กันด้วยความรักใคร่

บางทีก็มีความทุกข์ ท้อแท้ในใจ แต่เราไม่เคยไหวหวั่น  
เราพอเพียง เราแบ่งปัน ปัญญาและธรรมะจะคอยนำทางพวกเราเสมอ...  
ตาลาล้ำาคิดดีทำดีเข้าไว้ยิ้มกันให้สุขหัวใจนะโมกันไว้ดีกว่า  
ตาลาล้ำาคิดดีทำดีเข้าไว้ยิ้มกันให้สุขหัวใจลาลา...ลาล่า...ลาล่า”

จากกระบวนการผลิตรายการทำให้สามารถสรุปได้ว่า ทางผู้ผลิตให้ความสำคัญกับการนำ  
ผลิต 2 ส่วน คือ เนื้อหารายการ และรูปแบบการนำเสนอ ที่คาดว่าจะเป็นสิ่งที่ดึงดูดความสนใจและ  
สร้างความชื่นชอบให้กับผู้รับสารวัยเด็ก ซึ่งผู้วิจัยจะได้ทำการศึกษาด้านคุณลักษณะที่ดึงดูดความ  
สนใจและสร้างความชื่นชอบ รวมไปถึงความเข้าใจและได้แก่งคิดธรรมะจากการรับชมรายการของ  
กลุ่มผู้รับสารวัยเด็ก ในต่อบทต่อไป

| ระดับชั้น      | ตัวละครที่ควรเอาเป็นแบบอย่าง | เหตุผล  |
|----------------|------------------------------|---|
| ระดับชั้น ป. 1 | ฟิโอ                         | เดินเก็บขยะในหมู่บ้าน   |
| ระดับชั้น ป. 2 | ฟิโอ                         | เอาขยะมารีไซเคิล  |
| ระดับชั้น ป. 3 | หมวยเล็กหมวยใหญ่<br>ฟิโอ     | ช่วยพาลูกนกไปหหมอ<br>เอาขยะมารีไซเคิลและนำไปขายได้                      |
| ระดับชั้น ป. 4 | ฟิโอ                         | เอาขยะมารีไซเคิลและนำไปขายได้   |
| ระดับชั้น ป. 5 | เณรธีร์<br>ฟิโอ              | เป็นคนดีและชอบอ่านหนังสือ<br>นำขยะมารีไซเคิลขายจนสร้างร้านใหม่ได้สำเร็จ |
| ระดับชั้น ป. 6 | ฟิโอ                         | เอาขยะมารีไซเคิลและนำไปขายได้   |

ตารางที่ 10 ตัวละครที่ควรเอาเป็นแบบอย่างพร้อมเหตุผล

จากตารางที่ 10 พบว่า ฟิโอ คือตัวละครที่เด็กๆ เห็นว่า ควรทำตามอย่างในด้าน ความขยันและไม่ท้อแท้ต่ออุปสรรค จนสามารถกลับมามีร้านอินเทอร์เน็ตได้อย่างเดิม ตัวละครที่ควรทำตามอย่างรองลงมาคือหมวยเล็ก หมวยใหญ่ ในด้านความมีเมตตา และ เณรธีร์ ในด้านการเป็นคนดีและเป็นนักอ่าน

| ระดับชั้น      | ตัวละครที่ไม่ควรเอาเป็นแบบอย่าง | เหตุผล  |
|----------------|---------------------------------|---|
| ระดับชั้น ป. 1 | แจ๊ค                            | ชอบแก๊งสัตว์  |
| ระดับชั้น ป. 2 | ฟิโอ<br>แจ๊ค                    | เชื่อคำทำนายมากเกินไป จนไฟไหม้ร้าน<br>เป็นเด็กเกเร  |
| ระดับชั้น ป. 3 | แจ๊ค<br>ฟิโอ                    | ชอบรังแกสัตว์<br>เสียบปลั๊กไฟเยอะเกินไปจนไฟไหม้ร้าน |
| ระดับชั้น ป. 4 | แจ๊ค                            | นิสัยไม่ดี พุดไม่เพราะ ชอบรังแกสัตว์                |

| ระดับชั้น      | ตัวละครที่ไม่ควรเอาเป็นแบบอย่าง | เหตุผล   |
|----------------|---------------------------------|--|
| ระดับชั้น ป. 5 | แจ๊ค<br>พีโอ                    | ชอบทำให้คนอื่นเดือดร้อน<br>เชื่อคำทำนายจนทำให้ตัวเองและ<br>คนอื่นเดือดร้อน |
| ระดับชั้น ป. 6 | แจ๊ค                            | เกรงกลัวคนอื่นสร้างความ<br>เดือดร้อน พุดไม่เพราะ                           |

ตารางที่ 11 ตัวละครที่ไม่เป็นแบบอย่างพร้อมเหตุผล

จากตารางที่ 11 พบว่า แจ๊คคือตัวละครที่เด็กๆ ส่วนใหญ่เห็นว่า ไม่ควรทำพฤติกรรมตามแบบอย่าง เนื่องจากเป็นเด็กเกเร ชอบรังแก และก่อความวุ่นวายในชุมชน รองลงมาคือพีโอ ที่ม गयाหลงเชื่อคำพยากรณ์ทางอินเทอร์เน็ตมากเกินไป จนทำให้ตัวเองเดือดร้อน

จากผลการศึกษาด้านความชื่นชอบและทัศนคติต่อตัวละครพบว่า

1. แจ๊คเป็นตัวละครที่เด็กๆ ชื่นชอบมากที่สุด ในขณะที่เดียวกันก็เป็นตัวละครที่เด็กๆ ไม่ควรเอาเป็นแบบอย่างที่สุด นั่นหมายความว่า เด็กชอบที่ตัวละครทำให้สนุกสนานถึงแม้ว่าตัวละครตัวนั้น มีพฤติกรรมที่ไม่ควรเอาอย่างก็ตาม

2. พีโอเป็นตัวละครที่เด็กๆ ไม่ควรทำตามอย่างในด้านความเชื่อมงาย แต่ในขณะเดียวกันควรทำตามอย่างในด้านความขยัน การนำขยะมารีไซเคิล จนสร้างร้านใหม่ได้ เด็กๆ เลือกชอบตัวละครตามบทบาทที่แสดง และสามารถแยกแยะพฤติกรรมของตัวละครได้

### ผลการศึกษาด้านความชื่นชอบรูปแบบการนำเสนอ

ผลจากการสนทนากลุ่ม (Focus group Interview) กลุ่มที่ 1-5 ซึ่งเป็นเด็กนักเรียนระดับชั้น ป.1- ป.3 มีอายุระหว่าง 6-9 ปี จำนวน 25 คนมีผลการศึกษาดังนี้

เด็กส่วนใหญ่ชื่นชอบที่มีรายการธรรมะ รูปแบบแอนิเมชันเพราะจะได้ความรู้ควบคู่ไปกับความสนุกสนาน แต่มีเด็กจำนวนหนึ่งเห็นว่าบทสนทนาที่ใช้คำสแลง สร้างความสนุกสนานได้จริงแต่ไม่ควรนำมาเสนอให้เด็ก เพราะจะทำให้เด็กเลียนแบบ ในด้านความตลก เด็กจำนวนหนึ่งเห็นว่าไม่ตลก เพราะการ์ตูนธรรมะ ตลกมากไม่ได้ ในส่วนของเพลงประกอบ เด็กส่วนใหญ่เห็นว่าเนื้อหา ท่วงทำนอง สนุกสนาน มีเพียงส่วนน้อยที่พอร้องตามได้บ้าง สีสัน ตัวละคร ฉาก มีความสดใส สวยงามดี

ผลจากการสนทนากลุ่ม (Focus group Interview) กลุ่มที่ 6-10 ซึ่งเป็นเด็กนักเรียนระดับชั้น ป.4- ป.6 มีอายุระหว่าง 10-12 ปี จำนวน 30 คนมีผลการศึกษาดังนี้

เด็กส่วนใหญ่เห็นตรงกันว่า การมีรายการธรรมะสำหรับเด็กเป็นเรื่องที่ดี และเมื่อนำเสนอในรูปแบบแอนิเมชัน ยิ่งทำให้น่าสนใจ เหมาะกับวัยเด็กและวัยรุ่น เนื้อหาและเหตุการณ์มีความทันสมัย เหมาะสมกับวัย ไม่ทำให้น่าเบื่อ วัยรุ่นจะได้กลับมาสนใจธรรมะมากขึ้น การใช้ภาษา หรือ คำสแลง เด็กส่วนใหญ่ชื่นชอบ เพราะเห็นว่าเหมาะกับวัยรุ่น แต่มีบางส่วนยังคงเห็นว่า คำสแลง ไม่สุภาพ ไม่สมควรนำมาใช้ การใช้มุขตลก มีเด็กจำนวนหนึ่งเห็นว่า ยังไม่ถึงกับตลกมาก เพราะบางมุขตลก ไม่สามารถเข้าใจได้ทันที ต้องให้คนที่รู้อธิบายให้ฟัง แต่พอเข้าใจก็รู้สึกตลกขึ้นมาบ้าง การแสดงท่าทางตลกไม่รู้สึกละอาย แต่จะรู้สึกตลกกับฉากโอเวอร์แอนด์คิ้วตึงมากกว่า แต่ไม่ค่อยมี จึงเป็นรายการที่มีความตลกน้อย เพลงประกอบรายการ เด็กเห็นว่าเหมาะสมกับตัวรายการดี แต่เด็กไม่ค่อยร้องตาม เนื่องจากไม่ใช่เพลงที่อยู่ในความนิยมของกลุ่มวัยรุ่น และเป็นเพลงที่ไม่ค่อยได้ฟังจะได้ฟังแต่ละทีก็ตอนรับชมรายการ จึงไม่ติดหู จนถึงขั้นร้องตามได้

### ความชื่นชอบเนื้อหารายการ

ผลจากการสนทนากลุ่ม (Focus group Interview) กลุ่มที่ 1-5 ซึ่งเป็นเด็กนักเรียนระดับชั้น ป. 1- ป.3 มีอายุระหว่าง 6-9 ปี จำนวน 25 คนมีผลการศึกษาดังนี้

เด็กส่วนใหญ่ เห็นว่า การนำหลักธรรมมาทำเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน ทำให้ธรรมะเป็นเรื่องสนุกสนาน ไม่ยากเหมือนเวลาเรียน และเด็กๆควรจะดู เพราะจะได้ไม่ทำพฤติกรรมที่ไม่ดี ดูแล้วจะทำให้เป็นเด็กดีได้เป็นรายการที่มีประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้จริง โดยเด็กยกตัวอย่าง เรื่องการทำบุญ และการนำขยะมารีไซเคิล แต่อยากให้มีส่วนที่มีการต่อสู้ อภินิหาร เพิ่มเติมเข้ามา เพราะอยากให้สนุกสนานมากกว่านี้

ผลจากการสนทนากลุ่มย่อย (Focus group) กลุ่มที่ 6-10 ซึ่งเป็นเด็กนักเรียนระดับชั้น ป.4- ป.6 มีอายุระหว่าง 10-12 ปี จำนวน 30 คนมีผลการศึกษาดังนี้

เด็กส่วนใหญ่เห็นตรงกันว่า การมีรายการธรรมะสำหรับเด็กเป็นเรื่องที่ดี และเมื่อนำเสนอในรูปแบบแอนิเมชัน ยิ่งทำให้น่าสนใจ เหมาะกับวัยเด็กและวัยรุ่น เนื้อหาและเหตุการณ์มีความทันสมัย เหมาะสมกับวัย ไม่ทำให้น่าเบื่อ วัยรุ่นจะได้กลับมาสนใจธรรมะมากขึ้น



จากการศึกษาพบว่ายังมีความคิดเห็นอื่นๆในเรื่องความความชื่นชอบจากกลุ่มตัวอย่าง แบ่งได้ตามระดับชั้น ดังนี้

#### ระดับชั้น ป.1

- ชอบการ์ตูนธรรมชาติ เพราะสนุก ตลก และสอนให้เป็นคนดี
- ดูแล้วจะได้ไม่ทำตามเด็กไม่ดี

#### ระดับชั้น ป.2

- อยากให้มีหลายๆตอน มีตัวการ์ตูนมากขึ้น
- อยากให้การ์ตูนเล่นนานขึ้น

#### ระดับชั้น ป.3

- ถ้าเพิ่มสัตว์เข้าไปด้วยจะสนุกกว่า
- อยากให้มีอีกหลายๆตอน

#### ระดับชั้น ป.4

- อยากให้มีวันจันทร์-วันศุกร์
- นอกจากจะให้ความรู้ทางพระพุทธศาสนาแล้ว ยังทำให้รู้จักวัฒนธรรมไทยเพิ่มมากขึ้นด้วย
- ใช้ภาษาเหมือนกับที่เด็กๆใช้กัน ทำให้เข้าใจง่าย
- สนุก และได้ความรู้เกี่ยวกับธรรมชาติศึกษา

#### ระดับชั้น ป.5

- สนุกเป็นตอนๆ
- ทำให้เรารู้จักและรักความเป็นไทยมากขึ้น
- ดูแล้วได้ความรู้ ไม่ใช่แค่ความสนุกเพียงอย่างเดียว
- ทำให้เข้าใจความหมายของคำศัพท์ทางพระพุทธศาสนา
- สามารถนำคำสอน ข้อคิด ไปใช้ได้จริง
- ควรจะมีฉากต่อสู้กับผู้ร้ายถึงจะสนุก

#### ระดับชั้น ป.6

- อยากให้มีรายการทุกวัน เพราะว่าจะได้สอนเด็กๆให้เป็นคนดีของสังคม แต่ควรมีการแก้ไขคำพูดตัวละคร เพื่อให้เหมาะสมกับเป็นการ์ตูนธรรมชาติ
- กวาร์ใช้ภาษาวัยรุ่น ทำให้วัยรุ่นไม่เบื่อกับการดูการ์ตูนธรรมชาติ

จากผลการศึกษาข้างต้น สามารถสรุป คุณลักษณะที่ดึงดูดความสนใจและสร้างความชื่นชอบให้กับเด็ก ได้ 3 ประการ ดังนี้ คือ

### 1) คุณลักษณะด้านความสนุก เกิดจากรูปแบบการนำเสนอแบบแอนิเมชัน

การนำเสนอในรูปแบบแอนิเมชัน เป็นคุณลักษณะสำคัญของรายการสำหรับเด็ก โดยเฉพาะรายการที่นำเสนอเนื้อหาธรรมะที่ว่ากันว่า เป็นยาขม ความแอนิเมชันสามารถทำให้ยาขมกลายเป็นขนมหวานได้สอดคล้องกับผลการศึกษาของปิยกุล เลาวัฒน์ศิริ (2532) คุณสมบัติของแอนิเมชัน ไว้ดังนี้ สามารถใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต สามารถอธิบายเรื่องที่ซับซ้อนและเข้าใจยากให้ง่ายขึ้น ใช้อธิบายหรือแสดงความคิดที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้ ใช้อธิบายเน้นส่วนสำคัญให้ชัดเจนและกระจ่างได้และสอดคล้องกับผลการศึกษาคคุณลักษณะในรายการโทรทัศน์ที่เด็กชื่นชอบของ Anderson and Levin ,1982 การมี Animation คือมีภาพเคลื่อนไหวหรือภาพยนตร์การ์ตูน เป็นส่วนประกอบในรายการ จะช่วย สร้างสีสัน จินตนาการและดึงดูดความสนใจ

### 2) คุณลักษณะด้านความเข้าใจง่าย เกิดจากการดำเนินเรื่องและการใช้บทสนทนา

เด็กยังให้ความเห็นว่า ชอบเนื้อเรื่องที่เป็นเรื่องใกล้ตัว ดูแล้วเข้าใจ ชอบการใช้ภาษาการคือ ใช้บทสนทนาเข้าใจง่าย มีการใช้ภาษาสแลงหรือภาษาวัยรุ่น สร้างสีสัน มีการใช้คำศัพท์ทางพระพุทธศาสนาบ่อย และมีการอธิบายประกอบ ไม่ใช่คำศัพท์ยากเหมือนรายการธรรมะสำหรับผู้ใหญ่ซึ่งดูแล้วไม่เข้าใจ ทำให้ไม่อยากดู

### 3) ความมีคุณค่าในด้านเป็นการ์ตูนที่มีสาระ

เด็กส่วนใหญ่เห็นตรงกันว่า ว่าเป็นรายการที่มีประโยชน์ในแง่ได้ความรู้เกี่ยวกับหลักธรรมะที่สามารถนำไปใช้ได้เห็นพฤติกรรมที่ควรเอาเป็นแบบอย่าง และไม่ควรทำตาม จากบทบาทตัวละคร นอกจากความสาระความรู้ด้านธรรมะแล้วยังได้เห็นวิถีชีวิตและวัฒนธรรมประเพณี ที่ไม่ค่อยได้พบเห็นในชีวิตประจำวัน

### ข้อสังเกต

เด็กจำนวนหนึ่งในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้ความเห็นว่ารายการสนุกเป็นตอนๆ ซึ่งผู้วิจัยพบว่า ตอนที่เด็การู้สึกชื่นชอบ คือตอน ไม่เน้นเนื้อหาธรรมะ เน้นที่ความสนุก มีอารมณ์ขัน มีฉากแอคชั่นเกินจริง

## การศึกษาด้านความเข้าใจและได้แง่คิดที่ได้รับจากการรับชมรายการ

ผู้วิจัยได้เลือกตัวอย่างรายการมาศึกษาจำนวน 2 ตอน ได้แก่ ตอน แข่งบุญ จากภาค 1 และ เปลี่ยนขยะให้เป็นทอง จากภาค 2 ดังนี้

### ตอน แข่งบุญ

แจ๊ค เด็กแว้นซ์ประจำบ้านคลองพุทธ ปันจักรยานไล่ชนลูกสุนัข จนลูกสุนัขจนมุม ขาสั่นด้วยความกลัว หมวยเล็กหมวยใหญ่มาเห็นเข้าจึงได้ตำหนิแจ๊คว่าเป็นคนไม่ดี แจ๊คจึงให้หมวยทั้งสองคนแข่งขันกันทำความดีให้ดู ด้วยวิธีการต่างๆ ซึ่งสร้างความเดือดร้อนไปทั่ว แต่ทั้งสองคนก็ยังมีใครได้คะแนนจากแจ๊ค จนกระทั่งวิธีสุดท้ายคือการแข่งขันใส่บาตร หมวยทั้ง 2 ต่างก็ใช้อวดสรรพคุณ ราคาของสิ่งนำมาใส่บาตร จนหลวงพี่พอเพียง เณรธีร์ และเณรปิ่น ต่างก็งกับพฤติกรรมของหมวยทั้ง 2 จนแจ๊คเข้ามาเป่านกหวีดหมดเวลาการแข่งขันและให้พระตัดสินว่าหมวยเล็กหรือหมวยใหญ่ใครเป็นผู้ชนะในการแข่งขันครั้งนี้ พระพอเพียงจึงเทศนาสั่งสอนทั้งหมวยเล็กหมวยใหญ่และแจ๊ค จนเข้าใจว่า “การทำบุญอยู่ที่เจตนา ไม่ใช่อยู่ที่มูลค่า

แก่นเรื่องคือ การทำบุญอยู่ที่เจตนา ไม่ได้อยู่ที่มูลค่า, การทำความดีอยู่ที่ใจ

### ผลการศึกษาด้านความเข้าใจตรงตามแก่นเรื่อง

#### เด็กระดับประถมศึกษาตอนต้น( ป.1-ป.3 )

ระดับชั้น ป.1 การทำบุญไม่ต้องแข่งกัน

ระดับชั้น ป.2 การทำดีอยู่ที่ใจ ไม่ต้องแข่งกันให้ชาวบ้านเดือดร้อน

ระดับชั้น ป.3 เราควรทำบุญด้วยใจ

#### เด็กระดับประถมศึกษาตอนปลาย( ป.4-ป.6 )

ระดับชั้น ป.4 การทำความดีนั้น ไม่ได้ตัดสินที่การแพ้ชนะ แต่ตัดสินที่ความตั้งใจ  
ทำดี

ระดับชั้น ป.5 การทำบุญ ไม่ได้ขึ้นอยู่กับราคาสิ่งของ แต่อยู่ที่ใจ

ระดับชั้น ป.6 การทำความดี ไม่ได้ขึ้นอยู่กับสิ่งของ แต่อยู่ที่ใจบริสุทธิ์

### ความเข้าใจอื่นๆที่ต่างออกไป

ระดับชั้น ป.1 เด็กๆ ต้องรักกัน ไม่ทะเลาะกัน

ระดับชั้น ป.2 การทะเลาะกันเป็นสิ่งที่ไม่ดี

ระดับชั้น ป.3 คิดก่อนที่จะรับคำทำ อย่าทำให้ชาวบ้านเดือดร้อน

ระดับชั้น ป.4 ความดีใครก็ทำได้ แต่จะทำหรือเปล่า

ระดับชั้น ป.5 การทำบุญเราต้องทำด้วยตัวเอง

ระดับชั้น ป.6 เข้าใจตรงกันแก่นเรื่อง

| ระดับชั้น | ความเข้าใจตรงตามแก่นเรื่อง(คน) | ความเข้าใจอื่นๆ (คน) |
|-----------|--------------------------------|----------------------|
| ป.1       | 5                              | 5                    |
| ป.2       | 7                              | 3                    |
| ป.3       | 3                              | 2                    |
| ป.4       | 7                              | 3                    |
| ป.5       | 9                              | 1                    |
| ป.6       | 10                             | -                    |
| รวม       | 41                             | 14                   |

ตารางที่ 12 แสดงผลการศึกษาค้นคว้าตนเอง

### ตอน เปลี่ยนขยะให้เป็นทอง

โศกกำลังดวงไม่ดี ทำอะไรก็มีแต่เรื่อง หมอคูทางอินเตอร์เน็ตก็ทักว่าจะมีเรื่องเกี่ยวกับไฟให้ระวังไว้ให้ดี โอลิเวอร์แวงไปหมดทุกอย่าง เจอใครทำอะไรเกี่ยวกับไฟ โอลิเวอร์ก็ไปดับทันที สร้างความเดือดร้อนให้ชาวบ้าน แต่สุดท้ายร้านอินเตอร์เน็ตของโอลิเวอร์ไฟไหม้เพราะโอมัวแต่ระแวงจนไม่ได้นอน โอลิเวอร์หลบขณะไฟไหม้ร้าน โดยลืมถอดปลั๊กไฟฟ้าที่เสียบไว้เป็นจำนวนมาก จึงทำให้ไฟฟาลัดวงจร จนไฟไหม้ร้านหมดหมด โอลิเวอร์ใจมากจึงเข้าไปหาพระพอลเพียงและเณรทั้ง 2 พระพอลเพียงจึงได้ให้หลักธรรมะ เรื่อง **โลกธรรม 8 มีลาภ เสือลาก** แต่เณรบันเห็นว่าโศก กำลังเครียดอยู่ จึงได้แทรกมุขตลกต่อไปว่า **มีก้อยเสือก้อย มีต้มเสือกต้ม** แต่โอลิเวอร์ยังไม่เข้าใจ หลวงพี่พอลเพียงจึงได้ **เปรียบเทียบเรื่องอุปสรรคในชีวิตมนุษย์ กับเรื่องหอยมุก** หอยมุกที่เพียรพยายามกำจัดสิ่งแปลกปลอมที่เข้าสู่ร่างกาย สุดท้ายก็สำเร็จ อุปสรรคก็เช่นเดียวกัน ถ้าเราต่อสู้กับมันเต็มอย่างความสามารถ ไม่ยอมแพ้ สุดท้ายแล้วก็จะสำเร็จดังเช่นหอยมุกของมนุษย์

ไอจิ้งเข้าใจ และกลับไปคิดประดิษฐ์สิ่งของออกมาขาย แต่พยายามเท่าไรก็ไม่สำเร็จ มีหน้าซำยังสร้างความเดือดร้อนให้กับชาวบ้าน ไอจิ้งท้อ หลวงพี่พอเพียงจึงแนะนำให้ไอ นำขยะมารีไซเคิล ประดิษฐ์ข้าวของเครื่องใช้ขาย สิ่งประดิษฐ์ของไอขายดี จนสุดท้ายไอก็สามารถกลับมา มีร้านอินเทอร์เน็ตอย่างเดิม

**แก่นเรื่องคือ** ความล้มเหลวจะมีค่าก็ต่อเมื่อ เรานำมาเป็นบทเรียนและต่อสู้อย่างอดทน

**ผลการศึกษาความเข้าใจตรงตามแก่นเรื่อง**

**เด็กระดับประถมศึกษาตอนต้น( ป.1-ป.3 )**

เข้าใจไม่ตรงกับแก่นเรื่องทั้งหมด

**เด็กระดับประถมศึกษาตอนปลาย( ป.4-ป.6 )**

ระดับชั้น ป.4 เรื่องนี้สอนให้รู้ว่า เราไม่ควรท้อแท้ ทำอะไรต้องทำให้ถึงที่สุด

ระดับชั้น ป.5 เราควรใช้ปัญญาในการแก้ปัญหา

ระดับชั้น ป.6 เข้าใจไม่ตรงกับแก่นเรื่อง

**ความเข้าใจต่างออกไป**

ระดับชั้น ป.1 จะไม่เสียปลั๊กทิ้งไว้ จะขายขยะเหมือนไอ

ระดับชั้น ป.2 เอาของเก่ามาใช้ใหม่

ระดับชั้น ป.3 เอาขยะมารีไซเคิล ทำให้หมู่บ้านสะอาด

ระดับชั้น ป.4 เราไม่ควรเชื่อผู้อื่น เพราะจะทำให้เดือดร้อนได้

ระดับชั้น ป.5 การนำขยะที่ชาวบ้านทิ้ง มาทำให้เป็นประโยชน์

ระดับชั้น ป.6 เราไม่ควรทิ้งขยะตามพื้น แม่น้ำลำคลอง

| ระดับชั้น | ความเข้าใจตรงตาม<br>แก่นเรื่อง(คน) | ความเข้าใจอื่นๆ<br>(คน) |
|-----------|------------------------------------|-------------------------|
| ป.1       | 0                                  | 10                      |
| ป.2       | 0                                  | 10                      |
| ป.3       | 0                                  | 5                       |
| ป.4       | 1                                  | 9                       |
| ป.5       | 1                                  | 9                       |
| ป.6       | 0                                  | 10                      |
| รวม       | 2                                  | 53                      |

ตารางที่ 13 แสดงผลการศึกษาค้นคว้าตอนเปลี่ยนขยะให้เป็นทอง

จากผลการศึกษาด้านความเข้าใจและแง่ด้านธรรมชาติ จากตอนแข่งขัน พบว่า เด็กระดับประถมศึกษาตอนปลาย (ป.4-ป.6) มีความเข้าใจเนื้อหา สามารถการตีความ และวิเคราะห์เนื้อหาธรรมชาติได้ตรงตามแก่นเรื่อง ดีกว่าเด็กระดับประถมศึกษาตอนปลาย (ป.1-ป.3) ทั้งนี้เป็นผลมาจากพัฒนาทางด้านสติปัญญาและประสบการณ์ต่างๆ

ในขณะที่ ตอน เปลี่ยนขยะให้เป็นทอง เด็กส่วนใหญ่ตีความได้ไม่ตรงกับแก่นเรื่อง ซึ่งเป็นผลมาจากความซับซ้อนของการผูกเรื่อง มีหลายปมปัญหาเด็กจับแก่นเรื่องไม่ถูก นอกจากนั้น การให้น้ำหนักแก่นเรื่องเบากว่าส่วนอื่น ก็มีผลทำให้เด็กเกิดความเข้าใจคลาดเคลื่อนได้ ทั้งเด็กระดับประถมศึกษาตอนต้นและตอนปลายเช่นกัน ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า

#### **ความเข้าใจและได้แง่คิดที่ได้รับจากการรับชมรายการ มีลักษณะดังนี้**

1) เด็กแต่ละช่วงวัยมีความสามารถในการเรียนรู้ ตีความ แตกต่างกันตามพัฒนาการทางสติปัญญาในส่วนของความเข้าใจเนื้อหาธรรมชาติในรายการ เด็กประถมศึกษาตอนต้น (ป.1-ป.3) มีความเข้าใจและได้แง่คิดธรรมะน้อยกว่าเด็กประถมตอนปลาย (ป.4-ป.6)

2) การผูกเรื่องที่ซับซ้อน หรือมีหลายปมปัญหา มีแนวโน้มที่จะทำให้ความเข้าใจในหลักธรรมะคลาดเคลื่อนได้

## บทที่ 6

### สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

#### สรุปผล

จากแนวทางและกระบวนการผลิตรายการ ตั้งแต่การสร้างตัวละคร การเขียนบท จนไปถึง การสร้างสรรค์งานแอนิเมชัน ล้วนเป็นสิ่งที่กำหนดเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอ

รายการชุมชนนิมนต์ยิ้ม เป็นรายการการ์ตูนที่มีการเขียนบทตามแนวบทละครโทรทัศน์ เป็นการคิดสร้างสรรค์บทละครแบบเขียนขึ้นมาใหม่ (original) มีกระบวนการสร้างสรรค์ ดังนี้

**การสร้างตัวละคร (Characterization)** นักเขียนสร้างตัวละคร ขึ้นก่อนที่จะคิดโครงเรื่อง โดยใช้วิธีการสร้างตัวละคร จากบุคคลที่มีชื่อเสียงและอยู่ในกระแส หรือมีบุคลิก ลักษณะที่โดดเด่น โดยตัวละครหลักได้แรงบันดาลใจจากพระนักเทศน์ชื่อดังของเมืองไทย และตัวละครอื่นๆสร้างจาก บุคลิกของบุคคลจริงเช่นกัน แต่ไม่ได้มีการเปิดเผย ด้วยข้อจำกัดด้านลิขสิทธิ์ จากการวิเคราะห์การสร้างตัวละคร พบว่าตัวละครมีลักษณะสอดคล้องกับวิธีการออกแบบตัวละครให้น่าสนใจ ของ จรรยาพร ปราบักษ์ประลัย ดังนี้ 1. ตัวละครต้องมีความแตกต่างและหลากหลาย 2. ตัวละครมีตำหนิ (จุดอ่อน) 3. ตัวละครมีปมปัญหาคาใจ 4. แรงผลักดันและเป้าหมายของตัวละคร 5. ตัวละครมีการเปลี่ยนแปลง 6. ตัวร้าย 7. ตัวตาม (คู่หู) 8. ตัวเอกมาเป็นกลุ่ม

**โครงเรื่องหลัก (Plot)** ใช้บุคลิกลักษณะของตัวละครเป็นผู้นำเรื่อง คือ สร้างตัวละครหลัก ที่เป็นพระ-เณร ขึ้นมาก่อน จากนั้นจึงสร้างโครงเรื่องให้มีความสัมพันธ์กับตัวละคร โดยเรื่องราว หรือสถานการณ์ในเรื่องส่วนใหญ่ ได้มาจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวเด็ก เรื่องราวที่อยู่ในช่วงวัยของเด็ก ข้าว สภาพสังคมปัจจุบัน หรือ เรื่องที่กำลังอยู่ในกระแส เด็กจึงสามารถเข้าใจได้ง่าย เนื่องจากเป็น เรื่องราวที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของเด็ก

**แก่นเรื่อง (Theme)** แก่นเรื่อง คือสิ่งที่ผู้เขียนบท ต้องการให้ผู้รับสารได้รู้ โดยแก่นเรื่อง ส่วนใหญ่ของรายการชุมชนนิมนต์ยิ้ม มุ่งเน้นไปทางนำเสนอหลักธรรมะ เพื่อความรู้ความเข้าใจที่ ถูกต้อง ตลอดจนการประพฤติปฏิบัติตนในทางที่ดีที่ควร

**บทสนทนาของตัวละคร (Dialogue)** ได้มาจากการสนทนาของบุคคลทั่วไปในสังคม จาก บุคคลหลากหลายอาชีพๆ รวมไปถึงการสังเกตพฤติกรรม โดยเน้นที่ความสมจริงและเหมาะสมกับ บทบาทของตัวละครใช้ภาษาพูดในการอธิบายหลักธรรมะ ไม่เน้นคำศัพท์ทางพระพุทธศาสนา ใช้

ภาษาสแลง และภาษาถิ่น เพื่อสร้างอรรถรสและอารมณ์ขัน เช่น จี๊บ แนว ได้อะได้อ เป็นต้นและใช้เสียงดนตรีประกอบการให้ข้อคิดธรรมะในแต่ละตอน

วิธีการสร้างสรรค์บทของรายการมีหลากหลายวิธีตามความต้องการผู้เขียนบท แต่วิธีที่นิยมใช้พบ 2 วิธีดังต่อไปนี้

- 1) ใช้เรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เป็นปัญหาเป็นตัวกำหนดหลักธรรมะที่นำมาใช้แก้ปัญหา วิธีการเขียนบทในลักษณะนี้ จะเน้นความสนุกเป็นหลักแล้วดูว่าในความสนุกมีประเด็นธรรมะอะไรอยู่บ้าง แล้วจึงดึงหลักธรรมะที่เหมาะสมกับเหตุการณ์ออกมาเป็นข้อคิดประจำตอน
- 2) ใช้หลักธรรมะเป็นตัวนำเหตุการณ์หรือเรื่องราว กล่าวคือ ผู้เขียนบทจะกำหนดหลักธรรมะที่ต้องการใช้เป็นแก่นเรื่องขึ้นมา แล้วจึงสร้างเรื่องราวเหตุการณ์ที่จะสามารถนำไปสู่หลักธรรมะนั้นๆ นอกจากนั้นยังมี การบทเขียนอิสระที่ทีมเขียนบทของรายการนิยมเรียกว่า ตอนลี้ลลา คือตอนที่สามารถเขียนเรื่องอะไรก็ได้ ซึ่งอาจไม่เกี่ยวกับโครงเรื่องหลัก มีอยู่ประมาณ 4-5 ตอนในแต่ละภาค จากวิธีการเขียนบทในลักษณะดังกล่าว จึงสามารถสรุปได้ว่า

**วิธีการนำเสนอเนื้อหาของรายการ** มีอยู่ด้วยกัน 2 วิธี คือ

- 1) เหตุการณ์ที่เป็นปัญหาตัวกำหนดหลักธรรมะที่นำมาแก้ไข
- 2) หลักธรรมะเป็นตัวกำหนดเรื่องราวหรือเหตุการณ์

**คุณลักษณะที่ดึงดูดความสนใจและสร้างความชื่นชอบให้กับเด็ก** พบว่าเด็กส่วนใหญ่ชื่นชอบในด้านความสนุกสนานมาเป็นอันดับ 1 ด้วยเหตุผลที่ว่าชอบดูการ์ตูนเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว นอกจากนั้นยังพบอีกว่าความสนุกสนานทำให้เด็กๆ ไม่ปฏิเสธการนำเสนอเนื้อหาธรรมะที่มาพร้อมกับเรื่องราว เนื่องจากเด็กไม่ได้รู้สึกที่กำลังดูรายการธรรมะ หรือถูกสอนธรรมะโดยตรง นอกจากความสนุกแล้ว เด็กๆ ยังให้ความเห็นว่า ชอบเนื้อเรื่องที่เป็นเรื่องใกล้ตัว ดูแล้วเข้าใจ ชอบการใช้ภาษาการ คือ ใช้บทสนทนาเข้าใจง่าย มีการใช้ภาษาสแลงหรือภาษาวัยรุ่น สร้างสีสัน ไม่มีการใช้คำยาก (คำศัพท์ทางพระพุทธศาสนา) เหมือนรายการธรรมะสำหรับผู้ใหญ่ ยิ่งไปกว่านั้น เด็กๆ ยังเห็นว่าเป็นรายการที่มีประโยชน์ในแง่ ได้ความรู้เกี่ยวกับหลักธรรมะที่สามารถนำไปใช้ได้จริง ด้วยเหตุผลดังกล่าว จึงสามารถสรุปได้ว่า



### คุณลักษณะที่ดึงดูดความสนใจและสร้างความชื่นชอบให้กับเด็ก มีอยู่ 3

คุณลักษณะ คือ

- 1) คุณลักษณะด้านความสนุก เกิดจากรูปแบบการนำเสนอแบบแอนิเมชัน
- 2) คุณลักษณะด้านความเข้าใจง่าย เกิดจากการดำเนินเรื่องและการใช้บทสนทนา
- 3) ความมีคุณค่าในด้านเป็นการ์ตูนที่มีสาระ

**ด้านความเข้าใจและได้แง่คิดที่ได้รับจากการรับชมรายการพบว่า** ความแตกต่างกันด้านช่วงอายุมีผลต่อความเข้าใจเนื้อหา การตีความ และการใช้ความคิด ทั้งนี้เป็นผลมาจากพัฒนาทางด้านสติปัญญา โดยพบว่า เด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น (ป.1-ป.3) ยังไม่สามารถเข้าใจเรื่องราวหรือเนื้อหาธรรมะที่มีความเป็นนามธรรมสูง เชื่อมโยงความสัมพันธ์ส่วนย่อยกับส่วนรวมได้ไม่ดี จึงเป็นผลให้เด็กจับประเด็นธรรมะได้ไม่ตรงกับแก่นเรื่อง แต่จะเลือกจับประเด็นตามความเข้าใจและความสนใจของตนเองเป็นหลัก ในขณะที่เด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.4-ป.6) มีข้อได้เปรียบด้านพัฒนาการด้านสติปัญญา จึงสามารถเข้าใจเนื้อหา หรือธรรมะที่เป็นนามธรรมได้ดีกว่า สามารถตีความได้ตรงหรือใกล้เคียงกับแก่นเรื่องมากกว่า นอกจากนี้ความแตกต่างด้านช่วงวัยแล้ว ยังพบว่า การผูกเรื่องที่มีความซับซ้อนสูง หรือมีหลายปมปัญหา การให้น้ำหนักแก่นเรื่องเบากว่าส่วนอื่น มีผลทำให้เด็กๆ เกิดความเข้าใจคลาดเคลื่อนได้ทั้งเด็กระดับประถมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า

### ความเข้าใจและได้แง่คิดที่ได้รับจากการรับชมรายการมีลักษณะดังนี้

- 1) เด็กแต่ละช่วงวัยมีความสามารถในการรู้ถึงเป้าหมายของสารแตกต่างกัน โดยเด็กประถมศึกษาตอนต้น (ป.1-ป.3) มีความเข้าใจและได้แง่คิดธรรมะน้อยกว่าเด็กประถมตอนปลาย (ป.4-ป.6)
- 2) การผูกเรื่องที่ซับซ้อน หรือมีหลายปมปัญหา มีผลทำให้ความเข้าใจคลาดเคลื่อน

## อภิปรายผลการวิจัย

### การนำเสนอเนื้อหาของรายการชุมชนนิมนต์เยี่ยม

ถึงแม้รายการชุมชนนิมนต์เยี่ยมจะเป็นรายการมีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่ธรรมะ ตามเจตนารมณ์ของผู้ผลิตในเบื้องต้น แต่ด้วยความที่เป็นรายการสำหรับเด็ก จึงต้องผสมผสานเนื้อหาสาระและความบันเทิงเข้าด้วยกัน ในสัดส่วนที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก แต่ก็ไม่ได้ทิ้งเนื้อหาสาระด้านธรรมะ ซึ่งเป็นวัตถุประสงค์ตั้งต้นของรายการ การที่แนวคิดของรายการมีลักษณะเช่นนี้จึงส่งผลต่อการผลิตรายการ ในส่วนของการเขียนบท ซึ่งพบว่า ไม่ความเป็นหนึ่งเดียวกันทั้งเรื่องแต่ละตอนมีอิสระต่อกันตามลีลาของผู้เขียนบท ลักษณะดังกล่าวจากจะมีทั้งข้อดีและข้อเสียในตัวแล้ว ซึ่งส่งผลต่อความดึงดูดใจและสร้างความชื่นชอบ รวมไปถึงการสร้างความเข้าใจและได้แง่คิดธรรมะของเด็ก กล่าวคือ

วิธีการนำเสนอโดยใช้หลักธรรมะตั้งต้นเป็นตอนที่ผู้เขียนบทต้องการเน้นสาระหรือเนื้อหาธรรมะ ลักษณะการนำเสนอเช่นนี้ เด็กอาจได้ความรู้ ความเข้าใจหลักธรรมะมากขึ้น แต่ได้ความสนุกน้อยลง เนื่องจากขาดสีสันและอรรถรสในความสนุก ในขณะที่ วิธีการนำเสนอแบบใช้เหตุการณ์หรือเรื่องราวเป็นตัวกำหนดธรรมะเป็นตอนที่ผู้เขียนบทเน้นความสนุกเป็นหลัก แล้วค่อยไปหาสาระหรือเนื้อหาธรรมะที่หลัง พบว่า เด็กชื่นชอบมากกว่า แต่ในขณะเดียวกันเด็กจะได้แง่คิดหรือความเข้าใจไม่ตรงตามแก่นเรื่อง

### ด้านคุณลักษณะที่ดึงดูดความสนใจและสร้างความชื่นชอบให้กับเด็ก

พบว่า ในเบื้องต้นทางรายการ มีความตั้งใจที่อยากให้เด็กชื่นชอบตัวละครหลักและสร้างความน่าเชื่อถือให้กับรายการ จึงมีการอ้างอิงตัวละครหลักมาจากพระอาจารย์ที่มีชื่อเสียงทั้ง 3 ท่าน ได้แก่ พระพยอมภักดีญาณว.วชิรเมธี และพระมหาสมปอง ตาลปุตฺโต แต่จากผลการวิจัยกลับพบว่า ความสนุกสนานของเด็กๆ ไม่ได้ขึ้นอยู่กับว่า ตัวละครมีที่มาจากใคร อย่างไรก็ตาม นอกจากนั้นเด็กส่วนใหญ่ยังไม่รู้จักต้นแบบของตัวละครว่าเป็นพระ และตัวละครสร้างมาจากบุคคลจริงที่ยังมีชีวิตอยู่ ยิ่งไปกว่านั้นตัวละครที่เด็กส่วนใหญ่ชื่นชอบ กลับเป็นแจ๊ค เด็กแว้นซ์จอมกวน คอยสร้างความวุ่นวาย เตือนครุ่นอยู่เสมอๆ ด้วยเหตุผลที่ว่า เป็นตัวละครที่สร้างความสนุกสนาน เป็นสีสันของรายการ

ด้านการใช้ภาษา ทางรายการใช้ภาษาระดับภาษาสนทนา ไม่เป็นทางการ จึงทำให้การอธิบายหรือนำเสนอเนื้อหาธรรมะ เป็นอย่างที่ไม่รู้ตัวที่กำลังดูรายการที่นำเสนอเนื้อหาธรรมะอยู่ ซึ่งถือเป็นการทำยาขมให้เป็นขนมหวาน โดยผ่านการนำเสนอในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน

การนำเสนอเรื่องราวใกล้ตัวเด็ก เป็นเหตุผลอีกข้อหนึ่งที่ทำให้เด็กชื่นชอบ เนื่องจากเด็กดูแล้วเข้าใจ แต่ก็ยังพบว่า มีเนื้อหารายการบางตอนนำเสนอเรื่องราวของผู้ใหญ่ เช่น เรื่องราวเกี่ยวกับความทุกข์ ความท้อแท้ ซึ่งเป็นเรื่องใกล้ตัวเด็ก แต่ก็ไม่ได้ทำให้orroรสเสียไป เด็กยังคงสนุกกับเรื่องราว สนุกกับความเป็นแอนิเมชัน มากกว่าที่จะคำนึงถึงประโยชน์ในด้านสาระความรู้ในหลักธรรมะ ถึงแม้จะรู้ว่า ชุมชนนิมนต์ยิ้ม เป็นการ์ตูนที่นำเสนอเนื้อหาธรรมะ แต่เด็กส่วนใหญ่ ก็ยังคงมองว่า เมื่อเป็นการ์ตูน ความสนุกสนานต้องมาก่อน

### ด้านความเข้าใจและได้แง่คิดจากการรับชมรายการ

นอกจากจะขึ้นกับวัยของผู้รับสารและความซับซ้อนของเหตุการณ์แล้ว พบว่าการให้น่าหนักของเนื้อหา การลำดับเหตุการณ์ หรือแม้กระทั่งการตั้งชื่อตอน สามารถผลต่อความเข้าใจและแง่คิดที่ได้เช่นกัน หรือแม้แต่การนำหลักธรรมะไปไว้ในตอนต้นเรื่องอาจทำให้เด็กลืมเมื่อมีเหตุการณ์อื่นๆแทรกเข้ามาในระหว่างการดำเนินเรื่องไปจนกระทั่งจบเรื่อง แต่สิ่งที่ช่วยให้การจับประเด็นไม่หลุดไปจากแก่นเรื่องมากนัก คือ ข้อคิดปิดท้ายประจำตอน

ในส่วนของน้ำหนักเนื้อหาธรรมะ พบว่าถ้าเบากว่าเหตุการณ์อื่นๆ หรือเหตุการณ์อื่นๆมีความโดดเด่นกว่า เด็กมีแนวโน้มที่จะรับเหตุการณ์นั้นๆมาเป็นแก่นเรื่อง แทนที่หลักธรรมะ

### ข้อเสนอแนะ

ปัจจุบันรายการการ์ตูนแอนิเมชันได้ดำเนินมาจนถึง ภาค 4 และกำลังจะมีภาค 5 ในอนาคต ดังนั้นการศึกษาด้านศักยภาพของรายการในการถ่ายทอดธรรมะให้กับเด็กยังสามารถต่อยอดได้อีกและคาดว่าผลการวิจัยที่ได้จะมีความชัดเจนขึ้น นอกจากนี้ยังสามารถศึกษาศักยภาพของการ์ตูนแอนิเมชันในการถ่ายทอดธรรมะ ได้จากสื่ออื่นๆเช่น สื่ออินเตอร์เน็ต เพราะปัจจุบันเป็นสื่อที่มีบทบาทต่อเด็กทั้งในด้านความบันเทิงและสาระ ไม่น้อยไปกว่าสื่อโทรทัศน์

## รายการอ้างอิง

### ภาษาไทย

จตุรงค์ อาจารย์ชัย. คู่มือการเรียนการสอนกิจกรรมละครหุ่น. พิมพ์ลักษณ์ . กรุงเทพมหานคร :  
โอเดียนสโตร์, 2552.

จันทร์เพ็ญ ชูประภาวรรณ และคณะ. ลักษณะการใช้สื่อของเด็ก เยาวชน และครอบครัวไทย.  
มูลนิธิพัฒนาเด็ก, 2546

จุฑามาส ศรีโสภา. การวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ในด้านการขัดเกลา  
ทางสังคม. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545

จรรยาพร ประักษ์ประลัย. สวัสดิ์ดีแอนิเมชั่น. กรุงเทพฯ: ก้นตนา พับลิชชิ่ง, 2548.

จรรยาพร ประักษ์ประลัย. คนปรุงเรื่อง. กรุงเทพฯ: มูลนิธิเด็ก, 2552.

ชีวิตไชเบอร์. หนังสือพิมพ์ข่าวสด. (18 มกราคม พ.ศ. 2550) : 31

นารากร ดิทยาน. การวิเคราะห์เนื้อหารายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก. วิทยานิพนธ์ปริญญา  
มหาบัณฑิต , ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536.

นิพนธ์ คุณารักษ์. หลักการวิจารณ์ภาพยนตร์แอนิเมชัน . (ออนไลน์) .2540.

แหล่งที่มา: <http://home.kku.ac.th/faa/New/Animation.htm> ( 17 กันยายน 2552 )

บุญอยู่ ขอพรประเสริฐ. พฤติกรรมกำเปิดรับชมโทรทัศน์และความต้องการของเด็กที่มีต่อรายการ  
โทรทัศน์. โครงการวิจัยสนับสนุนโดยคณะกรรมการส่งเสริมสุขภาพ, 2552.

- ปิ่นนิตดา นพพนาวัน.การศึกษากระบวนการสื่อสารเพื่อเผยแพร่ธรรมะของสถาบัน  
สงฆ์ไทย .วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.
- ปิยกุล วัฒนศิริ.หลักการและคุณสมบัติของภาพยนตร์แอนิเมชัน. คณะวารสารศาสตร์และ  
สื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2532
- ปรีดา อัครจันทร์โชติ. ที่ปรึกษาด้านบท บริษัท โฮมรัน เอ็นเทอร์เทนเมนท์จำกัด. สัมภาษณ์.  
25 เมษายน 2556
- เมตตา กฤตวิทย์และคณะ.ทฤษฎีแม่บททางนิเทศศาสตร์, คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย,2533
- มีเดีย มอนิเตอร์.รายการโทรทัศน์สำหรับเด็กไทยในช่องฟรีทีวี, (ออนไลน์).2549. แหล่งที่มา :  
<http://www.mediamonitor.in.th/main/knowledge/2011-07-02-11-23-28.html>  
(10 มิถุนายน 2553 )
- พัชนี เสงยจรรยา และคณะ. แนวคิดหลักนิเทศศาสตร์. คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
,2534
- พัชนี เสงยจรรยา ,เมตตา วิวัฒนากุล และกิริณันท์ อนวัธศิริวงศ์, แนวคิดหลักนิเทศศาสตร์ :  
ประมวลศัพท์วิชาการ ทฤษฎีสำคัญ วิธีศึกษาวิจัย . กรุงเทพฯ : ข้าวฟ่าง, 2541.
- พรทิพย์ ศิริวรรณบุศย์.ทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการ. พิมพ์ลักษณ์, กรุงเทพฯ: แอค ทีฟพริ้นท์จำกัด,  
2549.
- ไพบูลย์ เทวรักษ์. จิตวิทยาการเรียนรู้.กรุงเทพฯ: เอส ดี เพรส การพิมพ์,2540.
- ภูริ หิรัญพฤกษ์.คุณลักษณะสำคัญในการ์ตูนโทรทัศน์ ชุด สดสาคร ที่ผู้ชมกลุ่มเด็กชื่นชอบ.  
วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต,ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548

วณิศรา บุญโพธิ์แก้ว. การวิเคราะห์สัมพันธภาพของกระบวนการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 4 Angies  
สี่สาวแสนซน จากผู้ดำเนินรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ,  
ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.

วิภา อุตมพันธ์. การผลิตสื่อโทรทัศน์และวิดีโอทัศน์. พิมพ์ลักษณ์, กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย, 2538.

สุชา จันทร์เอม. จิตวิทยาพัฒนาการ. พิมพ์ลักษณ์ . กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช, 2542.

สุรพรรณ ตั้งทวีวัฒนา. ผลกระทบของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่อง “เนรน้อยเจ้า  
ปัญญา” ที่มีต่อผู้ชม. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, ภาควิชาสื่อสารมวลชน  
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544

โสภิตา ธรรมสังคีติ. กรรมการผู้จัดการ บริษัท โฮมรัน เอนเทอร์เทนเมนต์จำกัด. สัมภาษณ์,  
21 กันยายน 2554

โสภิตา ธรรมสังคีติ. กรรมการผู้จัดการ บริษัท โฮมรัน เอนเทอร์เทนเมนต์จำกัด. สัมภาษณ์,  
3 พฤษภาคม 2556)

สุวรี ศิวแพทย์ . จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ : โอเดียน สโตร์, 2549.

โฮมรัน เอนเทอร์เทนเมนต์. ชุมชนนิมนต์ยิ้ม. (ออนไลน์). 2554. แหล่งที่มา:  
[http://www.thai4d.net/article.php?artic\\_id=68](http://www.thai4d.net/article.php?artic_id=68) (19 มีนาคม 2554)

โฮมรัน เอนเทอร์เทนเมนต์. ชุมชนนิมนต์ยิ้ม. (ออนไลน์). 2553. แหล่งที่มา:  
<http://www.newswit.com/ent/2010-04-1910> (10 พฤษภาคม 2553)

ภาคผนวก

## คำถามด้านความชื่นชอบ

|  |  |
|--|--|
| สนุก   |  |
| ทำให้เข้าใจหลักธรรมะเป็น<br>ง่ายขึ้น                                   |  |
| สามารถเอาข้อคิดที่ได้จาก<br>เรื่อง ไปใช้ได้จริง                        |  |
| เนื้อเรื่องตลก   |  |
| ตัวการ์ตูนทำท่าตลก   |  |
| ตัวการ์ตูนมีลักษณะเป็นไทย  |  |
| ฉากสวยงามมีความเป็นไทย   |  |
| ใช้คำพูดตลก  |  |
| ให้คำภษาวัยรุ่น เช่น แว้บนๆ  |  |
| ตัวการ์ตูนน่ารัก   |  |
| เพลงประกอบสนุก   |  |
| เวลาออกอากาศเหมาะสม<br>(ทุกวันศุกร์ เวลา 18.30 น.)                     |  |
| <p>คำถามด้านการรับ<br/>รู้ตัวละครหลัก</p>                              |  |
| หลวงพี่พอเพียง<br>เณรบัน<br>เณรธีร์<br>ตัวจริงคือใครรู้มั๊ยเอ่ย?       |  |
| ใครกันนะที่มาจากอดีต<br>สมัยอยุธยา (ใบให้ พุด<br>เหนือ )               |  |
| เขียนชื่อตอน ที่จำได้ให้<br>ได้มากที่สุด                               |  |
| บอกความรู้สึกกันหน่อยว่า<br>รู้สึกอย่างไร กับรายการ<br>ชุมชนนิมนต์ยิ้ม |  |

ชื่อเล่น.....ชั้น.....อายุ.....



ตัวอย่างแบบทดสอบความชื่นชอบตัวละคร  
ชื่อตัวการ์ตูนใส่ใต้ภาพให้ถูกต้องและวงกลมล้อมรอบตัวการ์ตูนที่ชอบ



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....

## หลักธรรมระดับประถมศึกษา

1. กตัญญูกตเวที หมายถึง "ผู้รู้คุณคน" การรู้บุญคุณคนหรือรู้อุปการคุณที่ผู้อื่นทำให้ตนเอง
2. การบริหารจัดการและเจริญปัญญา

การบริหารจิต คือ การฝึกฝนอบรมจิตใจให้ตั้งงาม นุ่มนวล อ่อนโยน มีความหนักแน่น มั่นคง แข็งแกร่งและมีความผ่อนคลายสงบสุข การบริหารจัดการในทางพุทธศาสนามี 2 อย่าง

1. สมถกรรมฐานหรือสมาธิภาวนาคือการฝึกจิตให้เกิดความสงบเรียกว่าสมาธิ
2. วิปัสสนากรรมฐาน คือการฝึกอบรมจิตให้เกิดปัญญา เป็นความรู้แจ้งเห็นจริงตามสภาพที่เป็นจริง

ผลของการบริหารจัดการทำให้เป็นคนที่มีความสุขจิตดี มีความรู้ความเข้าใจโลกและชีวิตได้ถูกต้อง คนเช่นนี้ไม่ว่าจะทำอะไรย่อมประสบความสำเร็จ อยู่ที่ใดก็ได้รับความสุขสงบแห่งจิตใจ เมื่อเผชิญกับปัญหาอุปสรรคต่างๆ ก็สามารถเอาตัวรอดได้ ไม่คิดสั้น

การเจริญปัญญา คือ การฝึกจิตใจให้เกิดปัญญาโดยให้มีสติรู้เท่าทันสภาวธรรมที่เกิดขึ้นที่จิตตามความเป็นจริง มิให้จิตยินดียินร้ายไปกับอารมณ์ที่เกิดขึ้นที่จิต ซึ่งเป็นการฝึกจิตให้เข้มแข็งให้เป็นอิสระจากอัสวกิเลสที่ผ่านเข้ามาทางอายตนะทั้ง 6 สิ่งที่สำคัญที่สุดในการเจริญปัญญาก็คือ การฝึกจิตให้มีสติสัมปชัญญะ

ปัญญา หมายถึง ความรู้จริงเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ อย่างทั่วถึง หรือรู้ตลอด ถ้ารู้ไม่ทั่วถึงในสิ่งใด รู้ไม่ตลอดในสิ่งใด ยังได้ชื่อว่าไม่มีปัญญาแท้จริงในสิ่งนั้น ปัญญาหรือความรู้ แต่ละคนมีมากน้อยบ้างต่างกันไป ขึ้นอยู่กับว่าใครได้รับการฝึกฝนอบรมมามากน้อยเพียงใด ความรู้นั้นสามารถฝึกฝนหรือพัฒนาให้มีมากได้ โดยอาศัยความพากเพียร หมั่นศึกษา หมั่นฝึกฝนตนเอง ทั้งนี้การพัฒนาปัญญาให้เจริญงอกงามสามารถทำได้ 3 ทาง ดังนี้

1. สุตมยปัญญา ปัญญาเกิดจากการฟัง
2. จินตามยปัญญา ปัญญาเกิดจากการคิด
3. ภาวนามยปัญญา ปัญญาเกิดจากการลงมือทำ

3. กุศลมูล 3 หมายถึง รากเหง้าหรือต้นตอของความดีทั้งปวงมี 3 ประการ ดังนี้

1. อโลภะ คือ ความเป็นผู้ไม่มีความทะยานอยาก เป็นผู้มีสติระลึกตัวอยู่เสมอไม่ว่าจะกระทำ

สิ่งใดๆ มีแต่ความยินดีและพอใจในสิ่งที่ตนมีอยู่เท่านั้น

2. อโทสะ คือ ความไม่คิดประทุษร้าย ไม่โกรธ ไม่ผูกพยาบาท จะทำอะไรก็มีสติระลึกตัวอยู่เสมอ

ใช้ปัญญาในการประกอบกิจการตัดสินใจต่างๆ

3. อโมหะ คือ ความไม่หลงงมงาย ไม่ประมาทอันเป็นสาเหตุให้เกิดความชั่วทั้งปวง ให้เป็น

ผู้มีสติปัญญามั่นคงใช้ปัญญาพิจารณาไตร่ตรองโดยยึดหลักเหตุผล

4. คารวะ 6

หมายถึง ตระหนักถึงความสำคัญและคุณสมบัติ แล้วแสดงกิริยานอบน้อมเทิดทูนไว้สูงเหนือกว่า ตนเอง เคารพยกย่องเชิดชู ให้ความสำคัญกับสิ่งที่เคารพ เช่น

1. ระลึกถึงคุณด้วยความนอบน้อมต่อพระพุทธรูป พระบรมสารีริกธาตุ เป็นต้น
2. ศึกษาและปฏิบัติศาสนธรรม โดยความเคารพและจริงใจ
3. ให้เกียรติพระสงฆ์ โดยการอุปถัมภ์ ด้วยปัจจัย 4 และรับฟังคำสั่งสอน
4. พุ่มเทพสังกายและใจ ในการศึกษาธรรมวินัย และวิชาการต่างๆ ด้วยความสนใจ
5. สำรวมระวังตนเสมอในทุกอริยาบถ และชวนชวายเป็นทางปฏิบัติธรรม
6. หลาดรอบรู้ ในการต้อนรับและเจรจาปราศรัย กับผู้มาเยี่ยมเยียน

5. ฆราวาสธรรม 4

ฆราวาสธรรม ประกอบด้วย 2 คำ "ฆราวาส" แปลว่า ผู้ดำเนินชีวิตในทางโลก, ผู้ครองเรือน และ "ธรรม" แปลว่า ความถูกต้อง, ความดีงาม, นิสัยที่ดีงาม, คุณสมบัติ, ข้อปฏิบัติ

ฌราวาสธรรม แปลว่า คุณสมบัติของผู้ประสบความสำเร็จในการดำเนินชีวิตทางโลก ประกอบด้วยธรรมะ 4 ประการ คือ

1. สัจจะ แปลว่า จริง ตรง แท้ มีความซื่อสัตย์เป็นพื้นฐาน เป็นคนจริงต่อความเป็นมนุษย์ของตน
2. ทมะ แปลว่า ฝึกตน ข่มจิต และรักษาใจ บังคับตัวเองเพื่อลดและละกิเลส และรักษา สัจจะ
3. ขันติ แปลว่า อุดทน ไม่ใช่เพียงแต่อดทนกับคำพูดหรือการกระทำของผู้อื่นที่เราไม่พอใจ แต่หมายถึงการอดทนอดกลั้นต่อการบีบบังคับของกิเลส
4. จาคะ แปลว่า เสียสละ บริจาคสิ่งที่ไม่ควรมีอยู่ในตน โดยเฉพาะกิเลสเพราะนั่นคือสิ่งที่ไม่ควรมีอยู่กับตน ละนิสัยไม่ดีต่างๆ

#### 6. ไตรสิกขา

ไตรสิกขา แปลว่า ข้อที่จะต้องศึกษา 3 ประการ ซึ่งเป็นหลักที่ใช้สำหรับศึกษา ฝึกหัด และอบรมกาย วาจา จิตใจ และปัญญา เพื่อให้บรรลุจุดหมายสูงสุดของชีวิต ได้แก่

1. อริสัจสี่สิกขา คือศึกษาเรื่องศีล อบรมปฏิบัติให้ถูกต้องดีงาม ให้ถูกต้องตามหลักจตุศีล มัชฌิมศีล และมหาศีล ตลอดจนปฏิบัติอยู่ในหลัก มัชฌิมศีล และมหาศีล ตลอดจนปฏิบัติอยู่ในหลักอินทริยสังวร สติสัมปชัญญะ และสันโดษ
2. อริจิตตสิกขา คือศึกษาเรื่องจิต อบรมจิตให้สงบมั่นคงเป็นสมาธิ ได้แก่การบำเพ็ญสมถกรรมฐานของผู้สมบุรณด้วยอริยศีลชั้นจันได้บรรลุฌาน 4
3. อริปัญญาสิกขา คือศึกษาเรื่องปัญญาอบรมตนให้เกิดปัญญาแจ่มแจ้ง ได้แก่การบำเพ็ญวิปัสสนากรรมฐานของผู้ได้ฌานแล้วจนได้บรรลุวิชชา 8 คือเป็นพระอรหันต์

#### 7. ทุจจริต 3 แปลว่า ความประพฤติชั่ว 3 ประการ คือ

1. กายทุจจริต หมายถึง ความประพฤติชั่วทางกายมี 3 ประการ ได้แก่ การฆ่าสัตว์ การลักทรัพย์ และการประพฤติผิดในกาม
2. วจีทุจจริต หมายถึง ความประพฤติชั่วทางวาจา มี 4 ประการ ได้แก่ การพูดเท็จ การพูดคำหยาบ พูดเพื่อแฉ้อและพูดส่อเสียด

3. มโนทุจริต หมายถึง ความประพฤติชั่วทางใจมี 3 ประการ คือ ความโลภ ความคิดพยายาบาท ความเห็นผิดจากคลองธรรม

8. บุญกิริยาวัตถุ 3 หมายถึง ที่ตั้งแห่งการทำความดี 3 ประการ ได้แก่

1. การทำบุญด้วยการให้ (ทานมัย) ทาน หมายถึง การให้โดยไม่หวังผลตอบแทนมี 3 ประการ คือ 1) อามิสทาน คือการให้วัตถุสิ่งของแก่คนที่ควรให้ 2) ธรรมทาน คือการให้ธรรมคำแนะนำสั่งสอนให้รู้บาปบุญ คุณโทษ 3) อภัยทาน (การให้อภัย) คือ การให้ความปลอดภัย การไม่เอาโทษการลดโทษ

2. การทำบุญด้วยการรักษาศีล (ศีลมัย) คือ การประพฤติแต่สิ่งที่ดีงาม คนเราอย่างน้อยต้องรักษาศีลให้ได้ที่เรียกว่า ศีล 5 ศีล 8 สำหรับ อุบาสก อุบาสิกา ผู้ใกล้ชิด พระพุทธศาสนา ศีล 10 สำหรับ สามเณร และศีล 227 สำหรับพระสงฆ์

3. การทำบุญด้วยการภาวนา (ภาวนามัย) หมายถึง การฝึกฝนจิตใจให้สงบเยือกเย็น เพื่อเป็นพื้นฐานให้เกิดปัญญา รู้แจ้งในสังขารการภาวนามี 2 ชนิด คือ สมถภาวนา เป็นการฝึกอบรมจิตใจเกิดความสงบ และวิปัสสนาภาวนา คือการศึกษาอบรมปัญญาให้เกิดความรู้แจ้ง

9. พละ 5 คือ กำลัง 5 ประการ ได้แก่

1. ศรัทธาพละ ความเชื่อ กำลังการควบคุมความสงสัย
2. วิริยะพละ ความเพียร กำลังการควบคุมความเกียจคร้าน
3. สติพละ ความระลึกได้ กำลังการควบคุมความประมาท การไม่ใส่ใจ ใจลอย ไร้สติ
4. สมาธิพละ ความตั้งใจมั่น กำลังการควบคุมการรอกแวกเขวไขว่ ฟุ้งซ่าน
5. ปัญญาพละ ความรอบรู้ กำลังการควบคุมเพิกเฉยไม่สนใจ หลงงมาย

พละห้านี้ เป็นหลักธรรมที่ผู้เจริญวิปัสสนาพึงรู้ ศรัทธาต้องปรับให้สมดุลกับปัญญา วิริยะต้องปรับให้สมดุลกับสมาธิ ส่วนสติพึงเจริญให้มากเนื่องเป็นหลักที่มีสภาวะปรับสมดุลของจิตภายในตัวเองอยู่แล้ว เป็นหลักธรรมที่คู่กับอินทรีย์ 5 คือ ศรัทธินทรีย์ วิริยอินทรีย์ สตินทรีย์ สมาธิินทรีย์ ปัญญาอินทรีย์ โดยมีความเหมือนความแตกต่างและความเกี่ยวเนื่องคือ พละ 5 เป็นสภาวะที่เกิดขึ้นแก่จิตในปัจจุบันที่ทำให้เกิดมีขึ้น ส่วนอินทรีย์คือพละ 5 ที่สะสมจนตกผลึก เหมือนกับนิสัย

หรือสันดาน เช่นผู้มีสมาธิหรือมีสมาธิมากก็อาจทำสมาธิได้ง่ายกว่าผู้มีน้อยกว่า ผู้มีปัญญาหรือมีสมาธิมากก็มีปกติเป็นคนฉลาด พลละ5อาจเกิดขึ้นได้ดีและสังขมเป็นอินทรีย์ได้ไวคือผู้ที่บวชหรือประพฤติพรหมจรรย์ และผู้ปฏิบัติโมเนยยะปฏิบัติ

10. พุทธคุณ 3 พระพุทธคุณนี้ เมื่อว่าโดยย่อที่สุดแล้วก็มีเพียง 3 ประการคือ

1. พระกรุณาธิคุณ
2. พระวิสุทธิคุณ
3. พระปัญญาคุณ

พระพุทธคุณทั้ง 3 ประการนั้นเป็นรากเหง้าเค้ามูลให้เกิดพระพุทธคุณทั้งปวงอันนับประมาณมิได้ พระพุทธคุณนี้ประเสริฐเลิศยิ่งนัก เพราะทำให้เวไนยสัตว์ตลอดกว่า 2,500 ปี ตราบจนถึงกาลบัดนี้ ได้มีโอกาสศึกษาปฏิบัติพระธรรมตามความตรัสรู้ ได้รักษาชีวิตให้ดำเนินอยู่ในกุศล และมีโอกาสยกระดับจิตสติปัญญาให้สูงยิ่งขึ้น ลดทุกข์ได้ตามลำดับจนถึงความสิ้นทุกข์โดยสิ้นเชิงได้

11. พุทธจริยา 3 แปลว่า พระจริยาวัตรปกติของพระพุทธเจ้า หมายถึงการบำเพ็ญประโยชน์ต่อผู้อื่นซึ่งทรงปฏิบัติอยู่เป็นประจำ พุทธจริยา โดยสรุปมี 3 อย่าง คือ

1. โลกัตถจริยา พระจริยาที่เป็นประโยชน์แก่ชาวโลก เช่นการเสด็จจาริกไปประกาศธรรมในที่ต่างๆ ทรงชี้ทางบรรเทาทุกข์ ซึ่งสุขเกษมศานติ ซึ่งทางพระนฤพาน ให้พ้นโศกวิโยคภัย
2. ญาติัตถจริยา คือ พระจริยาที่เป็นประโยชน์แก่พระประยูรญาติ คือการเอื้ออาทรต่อพระประยูรญาติด้วยการเสด็จไปโปรดแล้วทรงแนะนำให้ได้พบทางสว่าง ได้ออกบวช ได้บรรลุมรรคธรรม
3. พุทธัตถจริยา คือ พระจริยาที่เป็นประโยชน์ตามหน้าที่เป็นพระพุทธเจ้า เช่น ทรงบำเพ็ญพุทธกิจประจำวัน ทรงบัญญัติพระวินัยเพื่อเป็นหลักปกครองสงฆ์ เป็นต้น

12. พรหมวิหาร 4

พรหมวิหาร แปลว่า ธรรมของพรหมหรือของท่านผู้เป็นใหญ่ พรหมวิหารเป็นหลักธรรมสำหรับทุกคน

เป็นหลักธรรมประจำใจที่จะช่วยให้เราดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างประเสริฐและบริสุทธิ์ หลักธรรมนี้ได้แก่

1. เมตตา ความปรารถนาให้ผู้อื่นได้รับสุข
2. กรุณา ความปรารถนาให้ผู้อื่นพ้นทุกข์

3. มุทิตา ความยินดีเมื่อผู้อื่นได้ดี
4. อุเบกขา การวางเฉย

### 13. มงคล 38 ประการ

มงคล คือเหตุแห่งความสุข ความก้าวหน้าในการดำเนินชีวิต ซึ่งพระพุทธเจ้าได้ทรงแสดงไว้ให้พุทธศาสนิกชนได้พึงปฏิบัติ นำมาจากบทมงคลสูตรที่พระพุทธเจ้าตรัสตอบปัญหาเทวดาที่ถามว่าคุณธรรมอันใดที่ทำให้ชีวิตประสบความสำเร็จหรือมี "มงคลชีวิต" ซึ่งมี 38 ประการได้แก่

1. การไม่คบคนพาล
2. การคบบัณฑิต
3. การบูชาคนที่ควรบูชา
4. การอยู่ในถิ่นอันสมควร
5. เคยทำบุญมาก่อน
6. การตั้งตนชอบ
7. ความเป็นพหูสูตร
8. การรอบรู้ในศิลปะ
9. มีวินัยที่ดี
10. กล่าววาจาอันเป็นสุภาสิต
11. การบำรุงบิดามารดา
12. การสงเคราะห์บุตร
13. การสงเคราะห์ภรรยา
14. ทำงานไม่ให้คั่งค้าง

15. การให้ทาน
16. การประพาศิธรรม
17. การสงเคราะห์ญาติ
18. ทำงานที่ไม่มีโทษ
19. ละเว้นจากบาป
20. สำรวมจากการดื่มน้ำเมา
21. ม่ประมาทในธรรมทั้งหลาย
22. มีความเคารพ
23. มีความถ่อมตน
24. มีความสันโดษ
25. มีความกตัญญู
26. การพึงธรรมตามกาล
27. มีความอดทน
28. เป็นผู้ว่าง่าย
29. การได้เห็นสมณะ
30. การสนทนาธรรมตามกาล
31. การบำเพ็ญตบะ
32. การประพาศิพรหมจรรย์
33. การเห็นอริยสัจ



34. การทำให้แจ้งซึ่งพระนิพพาน

35. มีจิตไม่หวั่นไหวในโลกธรรม

36. มีจิตไม่เศร้าโศก

37. มีจิตปราศจากกิเลส

38. มีจิตเกษม

14. ศรัทธา 4 ตามคำสอนในพุทธศาสนา ชาวพุทธควรมีศรัทธา 4 อย่าง คือ

1. ตถาคตโพธิสัตถา เชื่อในการตรัสรู้ของพระพุทธเจ้า คือ เชื่อว่าพระพุทธเจ้าตรัสรู้จริง เป็นผู้ประกอบด้วยพระปัญญาธิคุณ พระวิสุทธิคุณ และ พระมหากรุณาธิคุณ
2. กัมมสัทธา เชื่อเรื่องกรรม คือ เชื่อว่ากรรมมีจริง
3. วิปากสัทธา เชื่อเรื่องผลของกรรม คือ เชื่อว่ากรรมที่บุคคลทำไม่ว่าดีหรือชั่ว ย่อมให้ผลเสมอ
4. กัมมัสสกตาสัทธา เชื่อว่าสัตว์มีกรรมเป็นของตน คือ เชื่อว่าผลที่เราได้รับเป็นผลแห่ง การกระทำของเราเอง ซึ่งอาจจะเป็นกรรมที่ทำในปัจจุบันชาติหรืออดีตชาติ

15. สังคหวัตถุ 4 หมายถึง หลักธรรมที่เป็นเครื่องยึดเหนี่ยวนำใจของผู้อื่น ผู้กโมตรี เอื้อเฟื้อ เกื้อกูล หรือเป็นหลักการสงเคราะห์ซึ่งกันและกัน มีอยู่ 4 ประการ ได้แก่

1. ทาน คือ การให้ การเสียสละ หรือการเอื้อเฟื้อแบ่งปันของๆตนเพื่อประโยชน์แก่บุคคลอื่น ไม่ตระหนี่ถี่เหนียว ไม่เป็นคนเห็นแก่ได้ฝ่ายเดียว คุณธรรมข้อนี้จะช่วยให้ไม่เป็นคนละโมภ ไม่เห็นแก่ตัว เราควรคำนึงอยู่เสมอว่า ทรัพย์สิ่งของที่เราหามาได้ มิใช่สิ่งจีรังยั่งยืน เมื่อเราสิ้นชีวิตไปแล้วก็ไม่สามารถจะนำติดตัวเอาไปได้
2. ปิยวาจา คือ การพูดจาด้วยถ้อยคำที่ไพเราะอ่อนหวาน พูดด้วยความจริงใจ ไม่พูดหยาบคาย ก้าวร้าว พูดในสิ่งที่เป็นประโยชน์เหมาะสำหรับกาลเทศะ พระพุทธเจ้าทรงให้ความสำคัญกับการพูดเป็นอย่างยิ่ง เพราะการพูดเป็นบันไดขั้นแรกที่จะสร้างมนุษย์สัมพันธ์อันดีให้เกิดขึ้น
3. อุตถจริยา คือ การสงเคราะห์ทุกชนิดหรือการประพฤตินในสิ่งที่เป็นประโยชน์แก่ผู้อื่น
4. สมานัตตา คือ การเป็นผู้มีความสม่ำเสมอ หรือมีความประพฤติเสมอต้นเสมอปลาย คุณธรรมข้อนี้จะช่วยให้เราเป็นคนมีจิตใจหนักแน่นไม่โลเล รวมทั้งยังเป็นการสร้างความนิยม

และไว้วางใจให้แก่ผู้อื่นอีกด้วย

16. สุจริต 3 แปลว่า ความประพฤติชอบ 3 ประการ ได้แก่

1. กายสุจริต ได้แก่ ความประพฤติชอบทางกาย มี 3 ประการ คือ เว้นจากการฆ่าสัตว์ เว้นจากการลัก ทรัพย์ และเว้นจากการประพฤติผิดในกาม

2. วาจาสุจริต ได้แก่ ความประพฤติชอบทางวาจา มี 4 ประการ คือ เว้นจากการพูดเท็จ เว้นจากการพูดส่อเสียด เว้นจากการพูดคำหยาบและเว้นจากการพูดเพ้อเจ้อ

3. มโนสุจริต ได้แก่ ความประพฤติชอบทางใจ มี 3 ประการ คือ ไม่โลภ ไม่พยาบาท และมีความเห็นถูกต้อง

17. หิริ-โอตตปเปะ หิริโอตตปเปะ หมายถึง ความละอายและเกรงกลัวต่อบาป เป็นหลักที่คอยเตือนใจ เมื่อเราจะทำบาปทั้งปวง หิริโอตตปเปะ มาจากคำว่าหิริ (ความละอาย) และโอตตปเปะ (ความเกรงกลัว) รวมกันแล้วหมายถึงความละอายและเกรงกลัวต่อบาปนั่นเอง หลักธรรมและหลักการนี้จะคอยเป็นหลักกระตุ้นเตือนเมื่อเราจะประพฤติปฏิบัติในสิ่งที่ไม่ดี สิ่งที่ไม่เป็นกุศล ถ้าเรามีหลักธรรมนี้อยู่ในใจ เราจะมีสำนึกและละการกระทำนั้นเสีย

ถ้าเราแยกวิเคราะห์ตามหลักภาษาแล้ว เราจะสามารถแยกหลักธรรมนี้ออกได้เป็น 2 ส่วนใหญ่ๆคือ

1. หิริ หมายถึงความละอายต่อความชั่วของเรา ความละอายเมื่อตัวเรากำลังเดินไปสู่แนวทางที่ผิด เดินไปแนวทางเสื่อม หรือแม้กระทั่งความอายที่จิตใจของเราเองคิดหรือเข้าไปในทางที่ผิด คิดไปในทางอกุศล

2. โอตตปเปะ หมายถึง ความเกรงกลัวต่อบาปที่จะเกิดขึ้นจากการกระทำของตนเอง กลัวเสียยิ่งกว่าเห็นสิ่งอันตรายใดๆ ความเกรงกลัวต่อบาปนี้เป็นความกลัวบาปที่เห็นด้วยใจกลัวด้วยจิตใจภายในของตนเอง กลัวบาปนั้นๆจะกลับมาหลอกหลอนและทิ่มแทงใจตน ดังนั้นคนที่มีโอตตปเปะจะไม่ยอมทำบาปใดๆเลย

หิริโอตตปเปะ ถือว่าเป็นโลกपालธรรม ซึ่งหมายถึงธรรมที่รักษาคุ้มครองโลก ทำให้หมู่มนุษย์ (รวมถึงมนุษย์) อยู่ร่วมต่อกันอย่างปกติสุขตามสมควร นอกจากจะเรียกว่าเป็นโลกपालธรรมแล้วยังถือว่าเป็นเทวธรรม ซึ่งหมายถึงธรรมที่จะสร้างคนให้เป็นเทพบุตรเทพธิดาด้วยร่างกายที่เป็น

มนุษย์นั่นเอง คนที่มีหิริโอตฺตปะนอกจากจะเป็นคนที่ไม่ยอมทำบาปแล้ว ยังเป็นคนที่มีความดีเต็ม  
ตัวเองตลอดเวลาไม่ว่าจะกระทำการใดๆ

18. อกุศลมูล แปลว่า รากเหง้าของอกุศลต้นเหตุของอกุศล, ที่เกิดของอกุศลมี 3 อย่าง คือ

1. โลภะ คือความโลภ เป็นต้นเหตุให้เกิดการลักขโมย การปล้น การหลอกลวง การฉ้อโกง  
เป็นต้น

2. โทสะ คือความคิดร้าย เป็นต้นเหตุให้เกิดการล้างผลาญกัน การฆ่าฟัน การทะเลาะ  
วิวาท

การพุดจา หยาบคาย เป็นต้น

3. โมหะ คือความหลง เป็นต้นเหตุให้เกิดความถือตัวถือตน ความอกตัญญู ความริษยา  
ความดี้อัน

19. อคติ 4 แปลว่า ไม่เดิน, ไม่ไป หมายความว่า ไม่ควรเดิน ไม่ควรไป หรือไม่ควรประพฤติ อคติ  
ศัพท์นี้ตรงกับภาษาไทยว่า ความลำเอียง ความไม่เที่ยงธรรม, ความไม่ยุติธรรม มีอยู่ 4 อย่างคือ

1. ฉันทาคติ แปลว่า ลำเอียงเพราะรัก

2. โทสาคติ แปลว่า ลำเอียงเพราะเกลียด

3. โมหาคติ แปลว่า ลำเอียงเพราะเขลาหรือเพราะความโง่หลงมกมาย ไม่พิจารณาให้ถ่อง  
แท้วาอย่างไร ถูกอย่างไรผิดอย่างไรควร อย่างไรไม่ควร

4. ภยาคติ แปลว่า ลำเอียงเพราะกลัวหรือเพราะเกรงใจ

ความลำเอียงทั้ง 4 ประการนี้ เป็นอันตรายอย่างมาก ทุกยุคทุกสมัยที่บุคคลที่เป็นผู้ใหญ่มี  
หน้าที่เกี่ยวข้องในการปกครองบังคับบัญชาบุคคลอื่นด้วยแล้ว มีความลำเอียง (อคติ) อยู่เพียงข้อ  
ใดข้อหนึ่งเท่านั้น ก็จะทำให้สูญเสียความยุติธรรมขาดความอบอุ่น ขาดความมั่นใจของคน  
ที่เกี่ยวข้องเป็นผู้เกี่ยวข้อง เป็นผู้อยู่ใต้บังคับบัญชาของบุคคลเหล่านั้น แต่ความลำเอียง (อคติ) ทั้ง 4  
อย่างนี้ ไม่ได้เจาะจงเฉพาะผู้ใหญ่เท่านั้น แม้แต่ผู้น้อยหรือเด็กๆ ก็อาจเกิดความลำเอียง (อคติ)

ขึ้นมาได้เหมือนกัน เหตุุนั้นพระองค์จึงตรัสเพื่อลดอกคิดและสร้างเสริมความเมตตาในกันและกัน ร่วมกันเร่งปฏิบัติสรรพกิจการงานให้ประสานเกื้อกูลกัน เพื่อทุกคนจะได้สามารถนำพาประเทศชาติให้ก้าวหน้าไปอย่างมั่นคง และบรรลุถึงความวัฒนาผาสุกได้โดยสวัสดิ์ดี

## 20. อบายมุข 4 และ อบายมุข 6

อบายมุข คือ ทางแห่งความเสื่อม ทางแห่งความพินาศ หรือเหตุย่อยยับแห่งโภคทรัพย์ หมายถึง เป็นต้นเหตุให้เสื่อมเสียชื่อเสียงเกียรติยศ และเสียทรัพย์ หรืออาจเป็นต้นเหตุให้สูญเสียชีวิตได้ พระพุทธศาสนาสอนเรื่องอบายมุข 6 อย่างทั้งที่เป็นตัวเหตุและผลของเหตุแต่ละอย่างไว้ดังนี้

1. เสพสุราและของมีเมา หมายถึง มีใจหมกมุ่นในสิ่งเสพติดให้โทษ
2. ชอบเที่ยวกลางคืน หมายถึง มีใจหมกมุ่นที่จะเที่ยว เที่ยวจนติด ต้องเที่ยวเป็นประจำ ไม่คำนึงว่า  
สถานที่ที่ไปเที่ยวนั้นมีอันตรายหรือไม่
3. ชอบเที่ยวดูการละเล่น หมายถึง มีใจหมกมุ่นครุ่นคิดที่จะไปหาความสำราญกับการละเล่นต่าง ๆ  
ไม่ตั้งใจทำงาน
4. ติดการพนัน หมายถึง มีใจหมกมุ่นที่จะเล่นการพนัน เล่นจนติด
5. คบคนชั่วเป็นมิตร หมายถึง ไปมาหาสู่ ร่วมกินร่วมเที่ยวร่วมเล่นกับคนไม่ดี
6. เกียจคร้านการงาน หมายถึง ชี้เกียจทำงาน คิดหาอุบายมาอ้างเพื่อจะไม่ต้องทำงาน ทำให้ทรัพย์ใหม่ไม่เกิด ทรัพย์เก่าที่มีอยู่ก็ค่อย ๆ หดสั้นไป

รวมความว่า อบายมุข 6 อย่าง แต่ละอย่างเป็นต้นเหตุให้เกิดโทษ คือ ความเสื่อมเสีย 6 อย่าง ฉะนั้น ผู้หวังความเจริญในชีวิตจึงต้องละเว้นอบายมุขทั้ง 6 อย่างนี้ให้ได้

## 21. อัตตะ 3 หรือ อรรถ 3 หมายถึง ประโยชน์, ผลที่มุ่งหมาย, จุดหมาย, ความหมาย ประกอบด้วย

1. ทิฏฐธัมมิกัตถะ เป็นประโยชน์ปัจจุบัน, ประโยชน์ในโลกนี้, ประโยชน์ขั้นต้น
2. สัมปรายิกัตถะ เป็นประโยชน์เบื้องต้น, ประโยชน์ในภพหน้า, ประโยชน์ขั้นสูงขึ้นไป
3. ปรมัตถะ เป็นประโยชน์สูงสุด, จุดหมายสูงสุด คือ พระนิพพาน

หรืออีกนัยหนึ่ง อัตตะ หรือ อรรถ 3 หมายถึง ประโยชน์, ผลที่มุ่งหมาย

1. อัตตัตตะ หมายถึงประโยชน์ตน
2. ปรัตตะ หมายถึงประโยชน์ผู้อื่น
3. อุกยัตตะ หมายถึงประโยชน์ทั้งสองฝ่าย

22. อธิปไตย 4 แปลว่า บาทฐานแห่งความสำเร็จ หมายถึง สิ่งซึ่งมีคุณธรรม เครื่องให้ถึงความสำเร็จตามที่ตนประสงค์ ผู้หวังความสำเร็จในสิ่งใด ต้องทำตนให้สมบูรณ์ด้วยสิ่งๆ ที่เรียกว่า อธิปไตย ซึ่งจำแนกไว้เป็น 4 คือ

1. ฉันทะ ความพอใจรักใคร่ในสิ่งนั้น
2. วิริยะ ความพากเพียรในสิ่งนั้น
3. จิตตะ ความเอาใจใส่ฝักใฝ่ในสิ่งนั้น
4. วิมังสา ความหมั่นสอดส่องในเหตุผลของสิ่งนั้น

### ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวธีรติ ถนัทรบ เกิดเมื่อ วันที่ 17 กันยายน พ.ศ. 2527 จังหวัดปราจีนบุรี จบการศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปี พ.ศ. 2551 และเข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาโท สาขา ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปี พ.ศ. 2552