

บทที่ 1  
บทนำ



## ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เด็กคือมนุษย์ที่ยังอ่อนเยาว์อยู่ทั้งทางร่างกายและจิตใจ ฉะนั้นจึงจำเป็นต้องได้รับการพิทักษ์รักษา และดูแลเป็นพิเศษตลอดไปจนถึงการคุ้มครองทางกฎหมายทั้งก่อนและหลังกำหนด

ดังพระราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เนื่องในปีเด็กสากล พ.ศ. 2522 ความว่า

“คงจะไม่เป็นการผิดอย่างไรที่ข้าพเจ้าจะพูดว่าเด็กเป็นผู้ที่จะได้รับช่วงทุกสิ่งทุกอย่างต่อจากผู้ใหญ่ รวมทั้งการรับผิดชอบในการดำรงรักษาความผาสุกของประชากรในโลก ดังนั้นเด็กทุกคนจึงสมควร และจำเป็นที่จะต้องได้รับการอบรมเลี้ยงดูอย่างถูกต้องเหมาะสม ให้มีความสามารถสร้างสรรค์ประโยชน์ต่างๆ พร้อมทั้งการฝึกหัดขัดเกลาความคิดจิตใจให้ประณีต ให้มีศรัทธามั่นคงในคุณความดี มีความประพฤติเรียบร้อยสุจริต และมีปัญญาฉลาดแจ่มใสในเหตุในผล

หน้าที่นี้เป็นของทุกคน ที่จะต้องร่วมมือกันกระทำโดยพร้อมเพรียงสม่ำเสมอ คือผู้ที่เกิดก่อนผ่านชีวิตมาก่อนจะต้องสงเคราะห์อนุเคราะห์ให้ผู้เกิดตามมาภายหลัง ด้วยการถ่ายทอดความรู้ ความดี และประสบการณ์อันมีค่าทั้งปวงให้ด้วยความเมตตาเอ็นดู และด้วยความบริสุทธิ์ใจ ให้เขาทราบให้เขาเข้าใจ และสำคัญที่สุดให้เขารู้จักคิดด้วยเหตุผลที่ถูกต้อง จนเห็นจริงด้วยตนเองได้ในความเจริญและความเสื่อม

โดยนัยนี้ บิดา มารดา จึงต้องสอนบุตร ธิดา พี่จึงต้องสอนน้อง คนรุ่นใหญ่จึงต้องสอนคนรุ่นเล็ก และเมื่อคนรุ่นเล็กเป็นผู้ใหญ่ขึ้น จึงต้องสอนคนรุ่นหลังต่อไปไม่ให้ขาดสาย ความรู้ ความดี ความเจริญของงามทั้งมวลจึงจะแผ่ไพศาลไปได้ไม่มีประมาณ เป็นพื้นฐานของความวัฒนาผาสุกอันยั่งยืนในโลกสืบไป (ปฟาณี สุติวัฒนา, 2535:36)

ตัวแทนที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ ความคิด ทักษะคติ พฤติกรรมที่คาดหวังไปยังบุคคลที่เป็นสมาชิกใหม่นั้น ซึ่งตัวแทนทางสังคมต่างๆ ได้แก่

1. บิดา มารดา หรือผู้ปกครอง ซึ่งเป็นบุคคลกลุ่มแรก โดยเฉพาะมารดา จะทำหน้าที่อบรมสมาชิกใหม่ของครอบครัว
2. กลุ่มเพื่อน อันได้แก่ เพื่อนเล่นชั่วคราว เพื่อนร่วมโรงเรียน เด็กย่อมเรียนรู้จากกลุ่มเพื่อนที่เล่นด้วยกัน เช่น เรียนรู้ การรักพวกพ้อง การร่วมมือ การแข่งขัน และการเรียนรู้กติกาการเล่นง่ายๆ เป็นต้น

3. โรงเรียน เป็นตัวแทนของสังคมที่ให้การศึกษาบรมอย่างมีแบบแผน เพื่อให้เด็กมีความรู้ มีจริยธรรม ศิลธรรม และขนบธรรมเนียมประเพณีต่างๆของสังคมรวมทั้งให้รู้จักรักษา สุขภาพอนามัยของตนเอง และของสังคมอีกด้วย
4. สื่อมวลชน ได้แก่วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ นิตยสารและภาพยนตร์เป็นเครื่องมือถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจและข้อความ เนื้อหาสาระต่างๆ ทั้งทางที่ดีและไม่ดีไปยังผู้คนจำนวนมาก ซึ่งมีผลต่อการเรียนรู้ของบุคคล โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็ก ในปัจจุบันสื่อมวลชนเหล่านี้มีชายงานที่กว้างขวาง และมีบทบาทที่สำคัญต่อกระบวนการทางสังคมเป็นอย่างมาก

บรรดาสื่อมวลชนทั้งหลายโทรทัศน์นับว่าเป็นสื่อที่มีความสำคัญมาก โทรทัศน์ได้เปรียบสื่อมวลชนประเภทอื่นๆ เพราะโทรทัศน์ได้รวมคุณสมบัติของวิทยุ ภาพยนตร์ และหนังสือพิมพ์เข้าไว้ด้วยกัน ผู้ชมโทรทัศน์สามารถได้ยินเสียงเช่นเดียวกับการฟังวิทยุ ได้เห็นภาพเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องเหมือนกับภาพยนตร์ และได้เห็นตัวหนังสือเช่นเดียวกับการอ่านหนังสือพิมพ์ ด้วยคุณสมบัติพิเศษของโทรทัศน์นี้เอง จึงทำให้ในปัจจุบันโทรทัศน์ ได้กลายเป็นความจำเป็นของชีวิตยุคใหม่ไปแล้วอย่างแนบสนิท

และจากผลการวิจัยเรื่อง "อิทธิพลของโทรทัศน์ต่อเด็กไทย" พบว่า การดูโทรทัศน์เป็นสิ่งที่เด็กทำมากที่สุดเมื่อมีเวลาว่าง และส่วนใหญ่จะติดโทรทัศน์อย่างมาก รู้สึกเหงา และไม่มีความสุข ถ้าขาดโทรทัศน์ และจะไปหาดูจากที่อื่นมากกว่าที่จะหันไปทำกิจกรรมประเภทอื่นแทน (บำรุงสุข สีนอำไพ และคณะ, 2518)

ถ้าแบ่งออกมาเป็นระดับอายุก็จะเห็นได้ว่า เริ่มตั้งแต่เด็กอายุประมาณ 1 ขวบครึ่ง เด็กจะเริ่มรู้จักดูโทรทัศน์ มาจนกระทั่งสูงสุดถึง 4 ขวบครึ่ง ก็จะเริ่มดูโทรทัศน์ลดลงเนื่องจากว่าเด็กเริ่มไปเข้าโรงเรียน จะมีกิจกรรมอื่นๆ เข้ามาแทรก แต่พอเข้าโรงเรียนได้สักประมาณ 1 ปี ก็จะมีแนวโน้มในการดูเพิ่มมากขึ้นอีก และจะดูโทรทัศน์เพิ่มมากขึ้นจนกระทั่งถึงอายุ 12 ปี ก่อนที่จะย่างเข้าสู่ระยะวัยรุ่น (นันทวัน สุชาโต, 2530)

จากรายงานการวิจัยเรื่อง "อิทธิพลของสื่อต่อเด็กในเขตกรุงเทพมหานคร" พบว่ารายการโทรทัศน์ที่เด็กชอบมากที่สุดคือ รายการภาพยนตร์การ์ตูน (สุกัญญา ตีระวนิช และนันทริกา คุ่มโพธิ์จรรย์, 2526) และรายการโทรทัศน์ที่เด็กชอบที่สุดในภาคตะวันออกเฉียงเหนือชอบมากที่สุดคือ รายการภาพยนตร์การ์ตูน เพราะเป็นเรื่องสั้นๆ เข้าใจง่าย สนุก มีสีสันสวยงาม สามารถดึงดูดใจ(อดุลย์ และสุภัควดี อภินันท์, 2529) โครงสร้างเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนมีลักษณะที่สอดคล้องกับอารมณ์ความรู้สึกของเด็กที่ดู (สถาปนวิชัยสังคม, 2525) และมีเนื้อหาใกล้เคียงกับสิ่งแวดล้อมที่เขาพบเห็นอยู่เป็นประจำ เนื้อเรื่อง

ดำเนินไปอย่างง่าย ๆ ให้คุณ ให้โทษเห็นได้ชัด ไม่สลับซับซ้อน หรือเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับธรรมชาติ มีการใช้ความคิดฝัน จินตนาการ และอภินิหาร ใช้กำลังต่อสู้กัน (จุมพล รอดคำดี, 2525)

สำหรับรายการการ์ตูนหุ่นคน โดยใช้คนสวมชุดหุ่น ในต่างประเทศนั้น หน่วยงานต่างๆทั้งภาครัฐและเอกชน ได้เห็นถึงความสำคัญของการผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กในประเทศสหรัฐอเมริกา นั้นมีศูนย์ผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก (Children's Television Workshop: CTW) ได้จัดตั้งขึ้นเพื่อผลิตรายการที่มีสาระประโยชน์ และมีคุณค่าน่าสนใจเหมาะสำหรับเด็ก ประกอบด้วยผู้ดำเนินการที่ทรงคุณวุฒิ และนักผลิตรายการระดับมืออาชีพ ร่วมกันผลิตรายการ "Sesame Street "หรือ"หุ่นมหาสนุก" ออกอากาศตั้งแต่วันที่ 10 ธันวาคม 2512 นับเป็นรายการดีเด่นที่ประสบความสำเร็จอย่างมากในประวัติศาสตร์ของการออกอากาศในสหรัฐอเมริกา ได้รับรางวัล EMMY ของสื่อมวลชนในอเมริกา (นราพร สังข์ชัย, 2539)

สำหรับในประเทศไทยรายการ"เสาร์สโมสร" เป็นรายการเด็กที่เคยได้รับรางวัลเมขลาปี 2526 ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ช่อง 5 ทุกวันเสาร์เวลา 13.00-14.00 น. ลักษณะเด่นของรายการคือส่งเสริมการแสดงออกของเด็ก พิธีกรประจำรายการมีลักษณะเป็นคนแต่สวมหุ่นรูปสัตว์ดำเนินรายการคู่กับพิธีกรหญิง เป็นรายการเพื่อการศึกษาสำหรับเยาวชนระดับประถมศึกษาปลายถึงระดับมัธยมปลาย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ประสบการณ์ทางการศึกษาด้านความรู้ทั่วไป และความบันเทิงที่เป็นประโยชน์ในการเสริมการศึกษา ซึ่งเด็กที่ชมรายการมักจะสมมุติตนเองว่าเป็นพิธีกรที่สวมหุ่นรูปสัตว์เสมอ (วรรณิ ศิริสุนทร: 2532, 61) และยังมีรายการ"หุ่นหรรษา" เป็นรายการสำหรับเด็กที่ รศ.อรชума ยุทธวงศ์ ได้จัดขึ้นออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อสมท. ทุกวันอาทิตย์ เวลา 10.00-10.30 น. ในช่วงระหว่างปี 2521-2524 เคยได้รับรางวัลสื่อมวลชนคาทอลิกแห่งประเทศไทย ประเภทรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กดีเด่นเมื่อปีพ.ศ.2523 เป็นรายการที่เด็กระดับปฐมวัยนิยมชมชอบมากเพราะเด็กได้รับความรู้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และมีโอกาสใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์เป็นอย่างมาก รูปแบบส่วนใหญ่จะเป็นการแสดงละครหุ่น มีพิธีกรหญิงดำเนินรายการเป็นประจำ

อรชума ยุทธวงศ์ (2527: 568) กล่าวว่า หุ่นเป็นสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย ทั้งนี้เนื่องจากหุ่นคล้ายกับตุ๊กตา หรือของเล่นที่เด็กรู้จัก เด็กจึงไม่รีรอที่จะสื่อสารกับหุ่น หรือสื่อสารกับผู้ที่เป็นเด็กคุ้นเคย การสื่อสารผ่านหุ่นนี้จะเป็นเรื่องราวความเป็นไปรอบๆตัวเด็ก บางครั้งเป็นการแสดงอารมณ์แสดงจินตนาการ ความคิดฝันจากประสบการณ์ และความสามารถเชิงสร้างสรรค์ของเด็ก (ชัยณรงค์ เจริญพานิชย์กุล 2530:108) สันนิษฐานว่า หุ่นมีความสำคัญในการสื่อสาร นำความรู้สึกนึกคิดถ่ายทอดอารมณ์และแรงบันดาลใจ ตลอดจนจินตนาการและความฝันมาทำให้เป็นตัวตนขึ้นมา จึงได้มีผู้นำหุ่นมาใช้ประกอบในการเล่านิทานให้เด็กฟัง เด็กๆจะสนใจฟังนิทาน และเพลิดเพลินกับการแสดงของหุ่น ซึ่งเปรียบเสมือนเป็นตัวแกนสำคัญในการแปลงนิทานมาเป็นละคร ทำให้เกิดความเข้าใจในเรื่องราว

เกิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ (พูนศรี คัมภีรปกรณ์ 2530) นอกจากนี้ หุ่น ยังเป็นสื่อที่ได้รับความสนใจ และมีผู้นำไปใช้ในวงการต่างๆ อย่างมากมายทั้งในด้านความบันเทิง การศาสนา การแพทย์ และธุรกิจโฆษณา โดยใช้หุ่นเป็นสิ่งเร้าความสนใจ หรือเป็นสื่อเผยแพร่ความรู้ ความคิด

ภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนถือว่าเป็นนวัตกรรมของการสื่อสารรูปแบบหนึ่งทางโทรทัศน์ ที่ใช้ในการสื่อสารกับเด็ก โดยที่แต่เดิมนิยมใช้การ์ตูนในลักษณะ Animation หรืออาจใช้การ์ตูนหุ่นคนเป็นตัวประกอบ ไม่ได้เป็นตัวแสดงหลัก แต่นวัตกรรม"ภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคน" นี้จะใช้การ์ตูนหุ่นคนเป็นตัวแสดงหลัก ดำเนินเรื่องราวและมีเนื้อหาจบในตอน ในบางครั้งอาจใช้ "คน" เป็นตัวประกอบ จึงทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนนี้ ถือว่าเป็นมิติใหม่ของรายการภาพยนตร์โทรทัศน์สำหรับเด็กอีกประเภทหนึ่ง เนื่องจากภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคน โดยที่ตัวการ์ตูนหุ่นคนมีหน้าตาที่ตลก ขบขัน มีลักษณะการเคลื่อนไหวที่คล้ายกับคน ทำให้สามารถสร้างความสนใจให้กับเด็กได้เป็นอย่างดี จะเห็นได้ว่าผู้ผลิตภาพยนตร์สำหรับเด็กในปัจจุบันเริ่มหันมานิยมการนำเสนอการ์ตูนหุ่นคน อย่างเช่นเรื่อง"กล้วยหอมจอมซน", "นิทานนิทรา" เป็นต้น

การ์ตูนหุ่นคนได้ถูกนำมาใช้ในหลายๆโอกาส เช่น ในการแสดงโชว์โดยนำการ์ตูนแบบภาพเขียนที่เคลื่อนไหวได้ (animation) อย่างการ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์ ก็ถูกดัดแปลงให้เป็นการ์ตูนหุ่นคน ซึ่งสามารถเคลื่อนไหวได้อย่างเป็นธรรมชาติ สามารถทักทาย จับมือกับเด็กๆที่ร่วมงานได้ อันแตกต่างจากการ์ตูนแบบanimation ซึ่งเด็กๆไม่สามารถสัมผัสตัวตน รับรู้ถึงความรู้สึกได้ หรือนำมาใช้ในการแสดงละครเวที เช่น "เจ้าขุนทอง" ซึ่งไปแสดงตามโรงเรียนต่างๆ นอกจากนี้ยังนำเอาการ์ตูนหุ่นคนมาใช้ในการโฆษณา หรือส่งเสริมการขายตามห้างสรรพสินค้าเพื่อดึงดูดความสนใจของเด็กๆ การ์ตูนหุ่นคนจึงมีบทบาทเพิ่มมากขึ้น และเป็นที่นิยมในปัจจุบัน

เมื่อดูผังรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กมักจะมีการ์ตูนหุ่นคน (คนสวมหุ่น) ทำหน้าที่เป็นพิธีกรร่วมเพื่อให้เด็กๆสนใจ อย่างเช่นรายการโทรทัศน์ "ที่นี่มีเพื่อน" ,รายการ "บัณฑิตน้อย" ฯลฯ นั้นย่อมแสดงว่าการ์ตูนหุ่นคนเป็นที่ชื่นชอบของเด็กๆจำนวนมาก ด้วยเหตุนี้ในรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กในปัจจุบัน รายการการ์ตูนจะเห็นได้ว่าการผสมผสานระหว่างภาพยนตร์การ์ตูนที่เดิมใช้แบบ animation ปรึบมาเป็นการใช้การ์ตูนหุ่นคนมาแสดงแทน มีฉากเหมือนจริงมีการมิกซ์การถ่ายทำเป็นภาพยนตร์ ซึ่งรายการภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคน (คนสวมหุ่นรูปสัตว์) เช่น ภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนกล้วยหอมจอมซน (Banana in Pyjamas) ของออสเตรเลีย, เทเลทับบี้ (Teletubbies) ของอังกฤษ ซึ่งได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก สำหรับในประเทศไทยได้มีผู้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคน เช่นรายการนิทานนิทรา ของบริษัท เลมอนกราฟ โปรดักชั่นส์จำกัด และรายการสิ่งแวดล้อมของเรา ของกรมส่งเสริมคุณภาพและสิ่งแวดล้อม กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ภาพยนตร์การ์ตูนกล้วยหอมจอมซน (Banana in Pyamas) ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ช่อง 7 เมื่อเดือนกุมภาพันธ์ 2540 หลังรายการข่าวภาคค่ำเป็นรายการที่ผลิตโดย Australian Broadcasting Corporation (ABC) เป็นการ์ตูนที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในออสเตรเลีย, สหรัฐอเมริกา, อังกฤษ, ญี่ปุ่น ฯลฯ รวมถึงประเทศไทยด้วย เนื่องจากตัวละครของภาพยนตร์การ์ตูนนี้มีผลกระทบแรงมาก ดังนั้นในประเทศไทยจึงมีบริษัทกว่า 20 รายที่ติดต่อขอซื้อลิขสิทธิ์ เช่น บริษัทศรีไทย ซุปเปอร์แวร์ จำกัด (ผลิตอุปกรณ์สำหรับรับประทานอาหาร), บริษัทต้นอ้อ แกรมมี่ (ผลิตหนังสือนิทาน, เทปเพลง), บริษัทซีวีดี อินเตอร์เนชั่นแนล (ผลิตวีดีโอเทป) ฯลฯ (คู่แข่งรายปี กษ ฉบับที่ 234 ปีที่ 17 ปี กษ หลัง พฤษภาคม 2540)

นอกจากนี้บริษัท บีบีทีวี มาร์เก็ตติ้ง จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทในเครือสถานีโทรทัศน์ช่อง 7 สี ผู้นำเข้าภาพยนตร์เรื่องนี้ก็ได้รับรางวัลที่ 1 ในภูมิภาคเอเชียทางด้านการทำตลาด Licensing Agent จากการวิจัยของประเทศออสเตรเลีย กลุ่มเป้าหมายจะเป็นเด็กอายุระหว่าง 2-6 ขวบ แต่สำหรับประเทศไทย กลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นผู้รับสารเป็นเด็กอายุระหว่าง 2-12 ขวบ (สัมภาษณ์คุณพรทิพย์ โอภาสสุชสิทธิ์ 27 กุมภาพันธ์ 2541 และ คุณพรชนก พูนนารถ บริษัท บีบีทีวีมาร์เก็ตติ้ง จำกัด 7 สิงหาคม 2541)

สำหรับการ์ตูนเรื่อง Teletubbies (เทลทักบี้ส์) ผลิตโดยสถานีโทรทัศน์ BBC ของประเทศอังกฤษ โดยมุ่งกลุ่มเป้าหมายที่เด็กก่อนวัยเรียน หรือเด็กที่อยู่ในช่วงอายุ 2-6 ปี เทลทักบี้ส์เป็นรายการโทรทัศน์ ที่มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของวงการ์ตูน โดยการสำรวจพฤติกรรมการเล่นของเด็กๆ ก่อนนำมาผลิตเป็นรายการโทรทัศน์ เทลทักบี้ส์ เป็นรายการที่สร้างสรรค์ เหมาะสำหรับเด็กๆ และยังช่วยสร้างสรรค์สังคม โดยการสอดแทรกศีลธรรมอันดีไว้เพื่อสอนเด็กๆ ด้วย รายการนี้เป็นรายการที่แปลกแตกต่างจากรายการอื่นในลักษณะของรูปแบบการนำเสนอ ถือได้ว่าเป็นรายการที่มีเรตติ้งที่สูงที่สุดในประเทศอังกฤษ และเช่นเดียวกับกล้วยหอมจอมซน สำหรับประเทศไทยก็กำลังจะมีผลิตภัณฑ์ของ เทลทักบี้ส์ ออกสู่ตลาดเร็ว นี้ (สัมภาษณ์คุณพรชนก พูนนารถ 7 สิงหาคม 2541)

ในประเทศไทยได้มีผู้ผลิตรายการในลักษณะเช่นเดียวกัน ได้แก่ บริษัทเลมอนกราฟ โปรดักชั่น จำกัด ผลิตรายการนิทานนิทราออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ช่อง 5 ทุกวันจันทร์-ศุกร์ เวลา 19.55 - 20.00 น.ราวเดือนมกราคม 2540 จากเดิมที่ใช้พิธีกรคนเป็นผู้มาเล่านิทาน ซึ่งเป็นภาพวาด animation และได้ปรับรูปแบบใหม่เพื่อให้รายการน่าสนใจยิ่งขึ้น เมื่อเดือนมกราคม 2541 เป็นการให้พิธีกรเป็นคนพูดเกริ่นนำ และปิดท้าย ส่วนการดำเนินเรื่องต่าง ๆ นั้น จะใช้การ์ตูนหุ่นคน (คนสวมหุ่น) มาแสดง เนื้อหาของเรื่องได้นำมาจากหลักสูตรการเรียนการสอนสำหรับเด็กประถมวัยมาเป็นเกณฑ์ เพื่อให้เหมาะสมกับเด็กในวัยดังกล่าว นอกจากนี้ได้นำเพลงมาประกอบตอนท้ายซึ่งจะเปลี่ยนไปตามเนื้อหาในแต่ละตอน มีการซ้ำเพลงเดิมในเนื้อหาที่สอดคล้องกัน (สัมภาษณ์คุณสุพล วิเชียรฉาย และคุณรุ่งภา วงศ์ใหญ่: 5 ส.ค. 2541)

นอกจากนี้ทางหน่วยราชการได้เห็นความสำคัญเช่น กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ได้ผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคน“สิ่งแวดล้อมของเรา” โดยออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์สีช่อง 7 ทุกวันเสาร์,อาทิตย์ 7.25-7.30น. โดยเน้นกลุ่มเป้าหมายคือ เด็ก โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อปลูกจิตสำนึกในเรื่องการรักษาสิ่งแวดล้อม และการนำเอาทรัพยากรที่มีอยู่ดัดแปลงเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อไป

การที่ผู้วิจัยสนใจศึกษาภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคน(การ์ตูนที่ใช้คนสวมหุ่นรูปสัตว์) เนื่องจากภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนเช่นเรื่อง “กล้วยหอมจอมซน” ซึ่งมี B1 B2 เป็นตัวเอกของเรื่องกำลังเป็นขวัญใจของเด็กๆทั้งต่างประเทศ และในประเทศ เพราะลักษณะการเคลื่อนไหวที่คล้ายคน อาทิ ปกิริยาท่าทาง การพูดคล้ายคลึงกับเด็ก เด็กจึงเกิดความรู้สึกว่าสามารถสื่อสารกับการ์ตูนหุ่นคนได้เสมือนเป็นเพื่อนของพวกเขา นอกจากนี้ยังมีภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนเรื่อง“เทเลทับบี้ส์” ซึ่งเป็นที่กล่าวขวัญกันมาก จากสื่อมวลชนในต่างประเทศที่ให้การสนับสนุน ส่วนภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนของไทยส่วนใหญ่จะใช้การ์ตูนหุ่นคน ประกอบเป็นพิธีกรร่วม แต่ไม่ได้นำมาใช้เป็นตัวเอกในการดำเนินเรื่อง จึงนับได้ว่าเป็นมิติใหม่ของการภาพยนตร์การ์ตูนในประเทศไทย เพราะไม่ว่าจะเป็น เรื่อง“นิทานนิทรา” หรือ เรื่อง “สิ่งแวดล้อมของเรา” ยังเป็นเรื่องใหม่มาก นอกจากนี้ยังไม่มีผู้นิยามศัพท์เฉพาะ ของการเรียกรายการการ์ตูนประเภทนี้ บ้างเรียกว่า“การ์ตูน (Cartoon)”, บ้างก็เรียกว่า “หุ่นสร้างสรรค์ (Apply Puppet) บ้างก็เรียกว่า “ละครหุ่น (Puppet Drama) หรือ “Mascot” หรือเรียก “Puppeteer” (คนเชิด) แต่ในที่นี้ผู้วิจัยขอนิยามศัพท์ว่า “การ์ตูนหุ่นคน” กอปรกับยังไม่มีผู้ศึกษาเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนในด้านพัฒนาการของเด็กมาก่อน ที่ผ่านมามีผู้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการ์ตูนโดยศึกษาเรื่องจริยธรรมทั้งทางด้านบวกและด้านลบ

ผู้วิจัยสนใจศึกษาในแง่ผู้ส่งสาร (Sender) ซึ่งเป็นผู้กำหนดเนื้อหาที่จะปรากฏในแต่ละฉาก แต่ละตอน เพราะถ้าผู้ส่งสารได้พิจารณา ตั้งใจส่งสาร เนื้อหาที่เป็นเชิงสร้างสรรค์ที่เน้นพัฒนาการที่สำคัญต่อเด็ก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการพัฒนาการทางด้านร่างกาย พัฒนาการทางด้านสติปัญญา พัฒนาการทางด้านอารมณ์ และบุคลิกภาพ พัฒนาการทางด้านสังคม ก็เป็นที่เชื่อแน่ว่า เด็กในวัยตั้งแต่ 2 ขวบ จนถึง 9 ขวบ ซึ่งกำลังอยู่ในวัยที่ซบจดจำ เลียนแบบสิ่งที่ได้พบเห็น และถ้าได้เห็นสิ่งที่เป็นสิ่งที่ดึงดูดใจ ต้อง เด็กย่อมซึมซับจดจำและเกิดพฤติกรรมเลียนแบบสิ่งที่ได้พบเห็น เด็กเหล่านั้นจะเป็นผู้ใหญ่ที่มีความพร้อมทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และมีบุคลิกภาพ และพฤติกรรมซึ่งเป็นที่พึงปรารถนาของสังคม และเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีในอนาคตได้ ดังนั้นผู้ส่งสารที่มีเจตนาที่ดิพยายามเลือกเห็นสิ่งที่ดึงดูดใจ สร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ในด้านพัฒนาการพื้นฐานแก่เด็ก คนในสังคมก็ควรที่จะยกย่องให้การส่งเสริม สนับสนุน เพื่อให้ผู้ส่งสาร/ผู้ผลิตเหล่านั้น มีกำลังใจในการสร้างสรรค์ คิดริเริ่มผลงานใหม่ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อเด็กซึ่งจะเป็นอนาคตของชาติต่อไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ผลิตในประเทศไทยจะได้มีเพิ่มขึ้น เด็กจะได้ไม่ถูกรอบงำด้วยเนื้อหา หรือรูปแบบเดิมๆ หรือถูกรอบงำด้วยวัฒนธรรมจากต่างประเทศต่อไป

## ปัญหานำวิจัย

1. เนื้อหาทางด้านพัฒนาการทางร่างกาย พัฒนาการทางด้านสติปัญญา พัฒนาการทางด้านอารมณ์ และบุคลิกภาพ พัฒนาการทางด้านสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นแต่ละเรื่อง มีปริมาณมากน้อยเพียงใด
2. ตัวละครในแต่ละเรื่องมีบุคลิกลักษณะและวิธีการแสดงออกเป็นอย่างไร

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาปริมาณเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนแต่ละเรื่องทางด้านพัฒนาการทางร่างกาย พัฒนาการทางด้านสติปัญญา พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ พัฒนาการทางด้านสังคม
2. เพื่อศึกษาตัวละครในแต่ละเรื่องว่าถึงบุคลิกลักษณะ และวิธีการแสดงออก

## ขอบเขตการวิจัย

1. ศึกษาเนื้อหาจากการบันทึกเทปด้วยตนเองในช่วงระหว่าง 1 สิงหาคม - 30 ธันวาคม 2541 กล้วยหอมจอมซน ออกอากาศครั้งแรกเดือนกุมภาพันธ์ 2540 จนถึงปัจจุบัน เรื่อง เทเลทับบีส เริ่มออกอากาศเดือนเมษายน 2541 ส่วนนิทานนิตรา เริ่มออกอากาศครั้งแรก มกราคม 2540 แต่ได้ปรับโฉมใหม่เป็นการใช้การ์ตูนหุ่นคน แสดงในเดือนมกราคม 2541 และรายการสิ่งแวดล้อมของเราในเรื่อง"แจ้วแห้วสาวไซ้หมัดจรรยา" ออกอากาศครั้งแรกเดือนมีนาคม 2541 ส่วนการศึกษาจะพิจารณาเนื้อหา 4 ด้านที่เกี่ยวกับพัฒนาการของเด็ก ได้แก่ พัฒนาการทางด้านร่างกาย, พัฒนาการทางด้านสติปัญญา พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ พัฒนาการทางด้านสังคม โดยไม่พิจารณาเนื้อหาประเภทอื่นๆ นอกเหนือจากนี้
2. เกณฑ์ที่ใช้ในการจัดประเภทครั้งนี้ อ้างจากหนังสือจิตวิทยาพัฒนาการ (Developmental Psychology) ของ สุชา จันทน์เอม (2536) วิทยานิพนธ์ของ นารากร ดิทยาน (2536) และคู่มือดูแลลูกรัก โดยจันทร์เพ็ญ ศรีมันตะ, กองบรรณาธิการรักลูกเป็นผู้เรียบเรียง ในการศึกษาครั้งนี้ถือว่าภาพ และเสียงจากการบันทึกเทป หรือหนังสือที่ลอกแบบจากที่ฉายไปแล้ว บทสคริปต์สามารถเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหาที่จะศึกษา
3. การลงรหัส เมื่อผู้ลงรหัสพบเนื้อหาที่มีลักษณะ หรือความหมายตรงตามเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้ในเกณฑ์การจัดประเภท ก็จะลงรหัสโดยนับเป็น 1 ความถี่ และในกรณีที่เนื้อหาที่ปรากฏ เมื่อพิจารณาแล้วสามารถจัดประเภทได้มากกว่า 1 ประเภท ก็จะลงรหัสตามจำนวนประเภทที่สามารถจัดได้

## นิยามศัพท์

การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)	หมายถึง	การพิจารณาสารที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนโดยจัดตามประเภทพัฒนาการตามที่กำหนด และดูปริมาณและความถี่
ภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคน (Apply Puppet Cartoon Film)	หมายถึง	รายการโทรทัศน์ที่มีเนื้อหาจบในตอน นำเสนอโดยใช้คนสวมชุดหุ่นเป็นแกนหลัก และอาจมีคนเป็นตัวประกอบเพื่อเสริมเนื้อหาบางส่วนเพื่อให้สมบูรณ์ เช่น กลัวยหอมจอมซนใช้คนสวมชุดหุ่นรูปกลัวยหอม เพื่อเป็นตัวละคร B1 และ B2 การเคลื่อนไหวและแสดง อากัปกิริยาเลียนแบบคน หรือในนิทาน นิทานใช้คนเป็นพิธีกรทำหน้าที่เปิดและปิดรายการ จากนั้นจึงผ่านกระบวนการเทคนิคทางภาพยนตร์มีการสร้างฉากจำลองเพื่อให้ดูสมจริง คล้ายธรรมชาติ
การพัฒนา (Development)	หมายถึง	แนวทางที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้น หรือเจริญขึ้น
เด็ก (Children)	หมายถึง	ผู้ที่มีอายุตั้งแต่ 2-9 ปี เป็นวัยเด็กตอนต้นและวัยเด็กตอนกลางซึ่งจะมีความใกล้เคียงกันในเรื่องพัฒนาการทางด้านร่างกาย, ด้านสติปัญญา, ด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ และด้านสังคม นอกจากนี้ยังเป็นกลุ่มที่ตรงกับภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนที่ต้องการศึกษา
พัฒนาการทางด้านร่างกาย (Physical Development)	หมายถึง	เนื้อหาที่แสดงถึงการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของกล้ามเนื้อทั้งใหญ่และย่อยของตัวละคร เช่น การวิ่ง การเต้นรำ, การร่อนน้ำตุนไม้, การร้องเพลง เพื่อเสริมสร้างการเจริญเติบโต สมบูรณ์แข็งแรงทางกายภาพของเด็ก และเหมาะสมกับวัย



พัฒนาการทางด้านสติปัญญา (Intellectual Development)	หมายถึง	เนื้อหาที่มีลักษณะให้ความรู้ หรือเกี่ยวกับการใช้ความคิดเพื่อแก้ไขปัญหาต่างๆ คือการที่ตัวละครที่เป็นเด็ก เป็นผู้แก้ปัญหาด้วยตนเองได้สำเร็จ หรือไม่สำเร็จ ก็จะมีผู้ใหญ่แนะนำให้กับเด็ก เด็กจึงเกิดการเรียนรู้ จดจำวิธีการเหล่านั้นได้ ซึ่งเป็นไปด้วยการสร้างสรรค์
พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ (Emotional & Personality Development)	หมายถึง	เนื้อหาที่แสดงถึงการถ่ายทอดความรู้สึกออกมาเป็นการกระทำที่ปรากฏออกมา โดยสิ่งที่แสดงออกมา เป็นสิ่งที่ถูกต้องเหมาะสมของสังคม เช่น ดีใจ เมื่อได้รับของเล่น หรือเสียใจเมื่อทำความผิด หรือทำให้อื่นเดือดร้อน ฯลฯ
พัฒนาการทางสังคม (Social Development)	หมายถึง	เนื้อหาที่แสดงถึงการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นในวิถีทางที่ถูกต้อง เป็นที่ยอมรับของกลุ่มคนทั่วไป เช่น การให้ความร่วมมือกับส่วนรวม, การยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น, ความสามัคคี, การคบเพื่อน ฯลฯ
บุคลิกลักษณะของตัวละคร (performer's character)	หมายถึง	ผู้แสดงในภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคน มีการแต่งกาย มีนิสัย และท่วงท่า ซึ่งเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของตนเอง เช่น ปี 1 ปี 2 จะแต่งกายด้วยชุดนอนลายทางสีเหลือง/น้ำเงิน และมีวิธีการเดินที่บิดไปบิดมา ไม่ค่อยตรง (คล้ายกับเด็ก)
การแสดงออก (expression & action)	หมายถึง	ตัวละครแสดงบทบาทเพื่อสื่อสารบางสิ่งบางอย่าง อาจเป็นการกระทำที่เห็นได้จากภายนอก (overt behavior) เช่น ตัวละครดีใจแสดงการกระโดดโลดเต้นไปมา หรือเป็นการกระทำที่อยู่ภายใน (covert behavior) เช่น ตัวละครแสดงอาการเฉยเมย แต่ภายในกำลังคิดหาวิธีแก้แค้น เป็นต้น

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผลจากงานวิจัยจะช่วยให้มีการพิจารณาถึงภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนในเรื่องพัฒนาการด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ และด้านสังคม ว่าครบถ้วนหรือไม่ และควรมีการสร้างสรรคในส่วนที่ยังขาด หรือมีน้อยไปเพื่อให้เกิดดุลยภาพต่อไป
2. เพื่อให้ผู้ผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กในประเทศไทยได้นำเอาสิ่งที่ดีและเหมาะสมของภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนของต่างประเทศมาเป็นแนวทางในการสอดแทรกเนื้อหาสาระพัฒนาการสำหรับเด็ก เพื่อให้มีพัฒนาการด้านต่างๆครบถ้วน ตลอดจนการนำเสนอที่มีความสนุกสนาน ชวนติดตาม
3. เพื่อกระตุ้นให้ผู้ที่มีบทบาทในงานสื่อสารมวลชนในแขนงต่างๆ ให้ความสนใจใส่ใจต่อรายการประเภทนี้ โดยให้การสนับสนุน ชมเชย หรือการติเพื่อก่อให้เกิดการปรับปรุงต่อไป
4. งานวิจัยนี้น่าจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจค้นหาข้อมูลด้านการศึกษาเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคน ที่เกี่ยวกับพัฒนาการของเด็ก