

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่องภาพตัวแทนจากสื่อมวลชนของเด็กปฐมวัยนั้น เป็นการศึกษาที่ให้ความสนใจในส่วนของการถอดรหัส¹ (decode) ของเด็กปฐมวัยที่อยู่ในฐานะผู้ถอดรหัส-ผู้รับสาร (Decoder-Receiver) เป็นสำคัญ ซึ่งสามารถแยกออกมาตามข้อสันนิษฐานทั้งสองข้อ และมีทฤษฎีที่มารองรับ ดังนี้

จากข้อสันนิษฐานแรก นั้นมีว่า ลักษณะภาพตัวแทน (Representation) ของตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์และการ์ตูนทางโทรทัศน์ที่เกิดขึ้นจากการถอดรหัสของเด็กปฐมวัยนั้นมีความแตกต่างกันไปตามลักษณะการเข้ารหัสการ์ตูนของผู้เขียนการ์ตูน

ภาพตัวแทนที่เกิดขึ้นจากการถอดรหัสของเด็กปฐมวัยนั้น สามารถจัดระดับได้เป็น 3 ระดับ ดังนี้

- ภาพแบบฉบับ (Type) เป็นภาพแบบอย่างที่ปรากฏอยู่ทั่วไปในสื่อมวลชน ที่สามารถระลึกถึงได้โดยทั่วไป เช่น นักเรียน คุณครู แม่ เป็นต้น
- ภาพตายตัว (Stereotype) เป็นภาพที่แสดงถึงบุคลิก ลักษณะประจำของตัวละครนั้นๆ ที่ผู้รับสารสามารถระลึกได้ทันทีว่าลักษณะแบบนี้ต้องเป็นตัวละครตัวนี้
- ภาพต้นแบบ (Archetype) เป็นภาพที่แสดงถึงคุณลักษณะที่แฝงไปด้วยค่านิยม และความเชื่อของคนในสังคมที่ฝังอยู่ในสังคมนั้นมาอย่างยาวนาน (นามธรรม) เช่น เป็นคนดี มีน้ำใจ ไม่รังแกผู้อื่น เป็นต้น

จากข้อสันนิษฐานแรกนั้นเป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับลักษณะภาพตัวแทน (Representation) ของตัวละครเอกที่ปรากฏในสื่อมวลชนของเด็กปฐมวัยนั้น เป็นส่วนที่มุ่งสนใจเกี่ยวกับผลของการถอดรหัส (decode) ของเด็กปฐมวัย ซึ่งอยู่ในฐานะผู้ถอดรหัส-ผู้รับสาร²

¹ การถอดรหัส (decode) หมายถึง การแปลสารกลับอีกครั้งหนึ่งเพื่อสกัดเอาความหมาย (สวณิต ยมาภัย และระวีวรรณ ประกอบผล, 2537 : 7.)

² ในการศึกษาครั้งนี้เด็กปฐมวัย เป็นทั้งผู้ถอดรหัส (Decoder) และผู้รับสาร (Receiver)

(Decoder-Receiver) (David K. Berlo , 1960 : 30-70.) โดยดูว่าหลังจากที่ได้กัปรูมวัยบริโภคนี่สื่อมวลชนประเภทการ์ตูนแล้วนั้น ได้ถอดรหัส(decode) ภาพตัวแทนของตัวละครเอกที่ปรากฏในสื่อมวลชนออกมา โดยมีลักษณะแตกต่างกันไปตามการเข้ารหัสของผู้เขียนการ์ตูน เนื่องจากการ์ตูนนั้นก็ยังมึลักษณะวิธีการแสดงออกที่แสดงความเป็นส่วนตัวของนักเขียนการ์ตูน เพราะต้องสร้างสรรค์รายละเอียดต่างๆขึ้นมาเองจากจินตนาการคล้ายงานฝีมือ นักเขียนการ์ตูนเป็นเสมือนตัวเชื่อมโยงที่อ่อนโยนระหว่างส่วนที่จริงจังของมนุษย์ กับความเปราะบางที่เก็บซ่อนอยู่ภายในส่วนใหญ่มักจะนึกถึงงานศิลปะลายเส้น (Graphic Art) การสร้างแบบของตัวการ์ตูนขึ้นมาเป็นสัญลักษณ์ตลอดจนความเข้าใจเกี่ยวกับอิทธิพลของการ์ตูน ขึ้นอยู่กับการพิจารณาอย่างละเอียดและความซาบซึ้งที่เข้าใจในรหัสของการ์ตูน ว่ามันคืออะไร ทำงานอย่างไรและทำไม รหัสของการ์ตูนซับซ้อนแต่ก็มีตรรกะเหตุผลรองรับซึ่งประกอบไปด้วยวิธีการที่นักวาดการ์ตูนได้สร้างสรรค์สัญลักษณ์เฉพาะขึ้นชุดหนึ่งในการทำให้เกิดโลกเหมือนจริงขึ้น (Make-believe world) ซึ่งเป็นโลกที่ทุกสิ่งเป็นจริงได้ตามแต่จะจินตนาการ เป็นโลกที่ยังรากลึกลงสู่การรับรู้ ความทรงจำในกระบวนการสื่อสารของมนุษย์จะเลื่อนวาง เราสามารถแยกศึกษาออกเป็น 4 ส่วนหลักๆด้วยกัน คือ การแสดงอารมณ์ผ่านสีระและรูปร่างของการ์ตูน การสร้างโลก 3 มิติ สัญลักษณ์ที่แทนความคิด ความรู้สึก การเคลื่อนไหว และองค์ประกอบของภาพ รหัสของสี

1. การแสดงอารมณ์ผ่านสีระและรูปร่างของการ์ตูน

ในโลกของการ์ตูน ใบหน้าของคนจะถูกลดทอนรายละเอียดขององค์ประกอบทางสีระที่ซับซ้อนลงเหลือเพียงโครงทรงกลม และเฉพาะส่วนที่สำคัญที่ต้องใช้ในการแสดงอารมณ์บนใบหน้าของมนุษย์ คือ ตา คิ้ว และปาก Apitz and Wolf (1946) เชื่อว่า การตอบสนองทางใบหน้าของคนต่ออารมณ์ต่างๆนั้นมาตั้งแต่กำเนิด (Inner reaction) เราอาจแบ่งรายละเอียดปลีกย่อยได้ดังนี้

- การจัดรูปทรงของใบหน้าจะขึ้นอยู่กับสัดส่วนขององค์ประกอบระหว่างรูปและพื้น (Figure and Ground)
- ใบหน้าของผู้ใหญ่นั้น ตาจะอยู่กึ่งกลางใบหน้า ขณะที่ปากมีความยาวเท่ากับหางของตา

- เมื่อคนเราเพิ่งเกิด องค์ประกอบต่างๆบนใบหน้าจะมีขนาดเล็กและอยู่ในตำแหน่งด้านล่างของใบหน้า ศีรษะจะโต ตาจะโตเมื่อเทียบกับปาก สัดส่วนเหล่านี้

นักเขียนจะนำมาใช้เมื่อต้องการสร้างบุคลิกการ์ตูนผู้ใหญ่ให้น่ารักเหมือนเด็ก ตำแหน่งต่างๆของตาและปากตลอดจนคิ้ว จะแสดงอารมณ์ประกอบของใบหน้าในการสร้างสรรค์เกี่ยวกับอายุ ความสุข ความเศร้า ความโกรธ ความแปลกใจ ความกลัว ความน่ารังเกียจ และอื่นๆ นักเขียนการ์ตูนสามารถสร้างการแสดงออกทางอารมณ์เหล่านี้ได้โดยเพียงแต่ขยับปาก ตา และคิ้ว อันเป็นองค์ประกอบที่เคลื่อนไหวได้ ซึ่งมนุษย์เราจะให้ความสำคัญกับตาและปากในขณะที่ทำการสื่อสารบางส่วนของ การแสดงออกนี้จะซับซ้อนยุ่งยากมาก แต่นักเขียนการ์ตูนจะนำเอาหลักการของความเรียบง่าย ความชัดเจนและความเกินจริงมาแก้ปัญหา (Randall P. Harrison , 1981 : 57-60) (ประสพโชค นวพันธุ์พิพัฒน์, 2540 : 30-31)

การสร้างการแสดงออกทางสีหน้าของตัวการ์ตูนนั้น ก็โดยวิธีการเลียนแบบจากธรรมชาติ วิธีหนึ่งที่นักเขียนการ์ตูนจะวาดขึ้นมาได้คือ อาศัยการเลียนแบบจากหน้าตาของตนเองที่แสดงออกในอารมณ์ต่างๆผ่านกระจกเงา ดังตัวอย่างบางส่วน เช่น

อารมณ์โกรธ หัวคิ้วจะกดลงเข้าหากันและใกล้กับตา ปลายริมฝีปากจะม้วนลง เมื่อโกรธมากๆใบหน้าจะมีสีแดงเรื่อๆ ปากที่แบะลงจะเผยอขึ้นจนเห็นฟัน และปรากฏกับอาการทางร่างกาย เช่น การกำหมัด สำหรับการ์ตูนอาจทำให้เกินจริงมากขึ้น เช่น การกำหมัดที่กำอยู่เป็นการสะกดอารมณ์

อารมณ์เบื่อหน่าย ตาปรือหรือหลับ มือตกลงตรงๆแบ่มือออก ใบหน้าแสดงความกังวล

ความอับอาย ยิ้มอายๆมองเห็นฟัน หัวคิ้วขมวดขึ้น ตายิ้ม

เจ้าเล่ห์ มุมปากกดลงขณะยิ้ม หัวคิ้วกดลงคล้ายขณะกำลังโกรธ ตาเหลือบมองด้านบน ลักษณะนี้มักไม่ปรากฏในชีวิตจริงแต่พบเสมอในโลกของการ์ตูน

ความกลัว หัวคิ้วชิดกันและยกขึ้น ตาเบิกกว้าง ผมดั่ง ปากเปิดและโค้งลง

มึนงง ตาปิดหรือหมุนควงเป็นวงกลม ปากหยักซิกแซก หัวคิ้วชิดกันและชี้ขึ้น

อารมณ์ดี ตาปิดคว่ำลง ปากยิ้มหรือหัวเราะ ศีรษะหงายไปด้านหลัง หัวคิ้วชี้ขึ้น อาจมี น้ำตาหยดหรือสองหยดเหมือนเป็นอาการหัวเราะจนน้ำตาไหล

ความเศร้า ยกมือขึ้นกุมหน้าผาก ไหล่ห่อ ไบหน้าท่าทางกังวล อาจมีน้ำตา ถ้าเศร้ามาก จนถึงกับร้องไห้ จะหงายศีรษะไปด้านหลัง ตาปิดคว่ำลง ปากเปิดกว้างและคว่ำลง

หน้าตาไร้เดียงสา ตากลมโต คิ้วโก่งยกสูง ปากยิ้มน้อยๆ

เกิดแรงบันดาลใจ มีหลอดไฟสว่างอยู่เหนือศีรษะ อาจจะปรากฏอยู่ในบอลลูน ตาโต ไบหน้ายิ้มแย้ม

ไบหน้าเฉื่อยฉลาด มักจะหรีตาลงลึกๆ แม้มปากยิ้ม เติตหน้าน้อยๆ

อารมณ์รัก มีรูปหัวใจลอยอยู่เหนือศีรษะ หรือลูกศรปักทะลุหัวใจ 2 ดวง และมีการแสดง อารมณ์ออกไบหน้าอย่างมีความสุข

อารมณ์แห่งความทุกข์ การแสดงออกทางไบหน้าเป็นการผสมผสานกับระหว่างความ กังวลและความเศร้า

คนชรา ริมฝีปากบาง มีเส้นสั้นๆหลายๆเส้นขีดอยู่เหนือและใต้ริมฝีปาก ไบหน้ามีรอยย่น ลำคอเล็ก มีถุงใต้ตา ผมบาง เสื้อผ้าหลวมๆลำตัวโน้มข้างหน้า แขนขาเล็กเรียว

เจ็บปวดหรือบาดเจ็บ มีดาวปรากฏในตำแหน่งปลายเส้นที่ตวัดออกมาจากจุดที่เจ็บ อาจจะมีกากบาทหรือพลัสเตอร์ไขว้กันปรากฏอยู่ด้วย อาจวาดตาของการ์ตูนด้วยกากบาทก็ได้

งุนงง มีเครื่องหมายขยุกขยิกหรือเครื่องหมายคำถามลอยอยู่เหนือศีรษะ หรือมีเส้น วงกลมหมุนอยู่โดยรอบพร้อมกับดวงดาว ไบหน้าแสดงความกังวล

อารมณ์แสดงความพึงพอใจ ดวงตาปิดหงายขึ้น คิ้วเข้ตขึ้น เฝยอปากและยิ้มที่มุมปาก เติตศีรษะเล็กน้อย ลำคอยาว

แสดงความเียง ตาปิดลงครึ่งหนึ่ง (ตาปรือ) คางสั้น ฟันยื่น อ้าปากหวิว หน้าผากต่ำ

แปลกใจ คิ้วโก่งสูง อ้าปากหวิว ตาโต ถ้าต้องการแสดงอาการแปลกใจมาก อาจเน้นด้วย คำอุทานที่ลอยอยู่เหนือศีรษะ

อารมณ์เขินอาย ใสนิ้วเข้าไปในปาก (กัดเล็บ) หรือให้จ้องมองไปที่ท่าขณะที่สีหน้าดูกังวล บางที่อาจจะเพิ่มรอยยิ้มน้อยๆ บนใบหน้าก็ได้

กังวล ขมวดคิ้ว (หัวคิ้วยกสูง ปลายคิ้วต่ำ) หน้าผากย่น ปากแบะลง นิ้วตึงคอปกเสื่อออกจากลำคอ

หน้าตาสด ใบหน้ากลม หน้าผากอिम

นักเขียนการ์ตูนมักจะนำเอาอารมณ์ที่ขัดแย้งกัน มาเสริมกันและกันให้เด่นชัดยิ่งขึ้น (Roy Paul Nelson , 1975 : 221-226) สำหรับรูปร่างของการ์ตูนนั้น โดยปกติแล้ว ความสูงของรูปร่างของคนจะเท่ากับ 8 เท่าของความสูงของศีรษะคนคนนั้น แต่สำหรับตัวการ์ตูนเกี่ยวกับ กีฬา แพชั่น ซึ่งเน้นไปที่การเคลื่อนไหวของร่างกาย ความสูงจึงอาจถึง 10 เท่าของศีรษะ เขาอาจยาวกว่าปกติเพื่อรูปร่าง แต่สำหรับการตูนตลกสัดส่วนของศีรษะมักจะมีขนาดใหญ่กว่าลำตัวเสมอ โดยอาจมีขนาดใหญ่ถึง 3 ใน 8 ส่วนของขนาดปกติศีรษะอาจมีขนาดใหญ่เท่ากับตัว "...การที่ศีรษะมีขนาดใหญ่นั้นสามารถก่อผลได้ 2 ประการ คือ ทำให้รูปร่างของการ์ตูนดูน่ารักคล้ายเด็ก และขนาดของศีรษะที่เกินจริงนั้น ทำให้สามารถแสดงสีหน้าอารมณ์ได้เต็มที่..."

(Randall P.Harrison, 1981 : 62)

2. การสร้างโลก 3 มิติ

การสร้างเรื่องราวของภาพการ์ตูนโดยนำเอาเทคนิคของมุกกล้องถ่ายภาพนิ่งหรือภาพยนตร์มาใช้จะช่วยให้งานการ์ตูนนั้นน่าสนใจ มีความแตกต่างจากมุกมองที่แปลกออกไป เนื่องจาก "...งานการ์ตูนหนึ่งๆจะมีเวลาเพียง 3 ถึง 15 วินาที ที่จะดึงดูดความสนใจจากผู้ดูงาน..."

(Polly Keener , Cartooning 1992 : 102)

การสร้างภาพ 3 มิติให้เหมือนกับภาพที่เห็นจริงนั้น นักเขียนการ์ตูนจะใช้การสังเกตและรับรู้โลกที่เป็นจริงมาสร้างหลักการต่างๆขึ้น ดังนี้

- 1) ขนาด (Size) โดยคนหรือวัตถุจะมีขนาดใหญ่เมื่ออยู่ใกล้ และขนาดเล็กเมื่ออยู่ไกล
 - 2) การซ้อนทับกัน (Overlap) เพื่อแสดงลำดับความใกล้ไกล หน้าที่อยู่หน้า จะทับภาพที่อยู่หลัง
 - 3) ความคมชัด (Clarity) สิ่งที่อยู่ใกล้จะชัดเจนกว่าสิ่งที่อยู่ไกล นักเขียนการ์ตูนจะใช้เทคนิคของน้ำหนักภาพที่เกิดจากสีและเส้น
 - 4) รายละเอียด (Detail) สิ่งที่อยู่ใกล้จะสามารถให้รายละเอียดได้มากกว่าสิ่งที่อยู่ไกล เช่น พื้นผิวของเสื้อผ้า ร่องรอยต่างๆบนใบหน้าร่างกาย
 - 5) สี (Color) ในกรณีที่งานการ์ตูนนั้นๆเป็นภาพสี สามารถจะทำให้เกิดมายาภาพ (Illusion) ของระยะใกล้ไกลได้ ระยะใกล้จะดูสว่างสดใสชัดเจน (สีร้อน) ขณะที่ระยะไกลจะทึบทึมจืดจางออกไป (สีเย็น)
3. สัญลักษณ์ที่ใช้แทนความคิด ความรู้สึก การเคลื่อนไหว และองค์ประกอบของภาพ

นักเขียนการ์ตูนได้สร้างสัญลักษณ์ที่เป็นภาพเฉพาะขึ้นมาชุดหนึ่งสำหรับผู้อ่านการ์ตูน ดังภาพที่ 2.1 เป็นกลุ่มสัญลักษณ์ที่มีความหมายและสามารถเข้าใจร่วมกันเช่นเดียวกับความเข้าใจร่วมกันใน "ตัวอักษร" โดยเลียนแบบจากทั้งสิ่งที่เราเห็นและไม่เห็นในโลกแห่งความเป็นจริง เช่น เมื่อมีบางสิ่งผ่านไปอย่างรวดเร็ว เราจะเห็นสิ่งนั้นพร่ามัวไม่ชัดเจน นักวาดการ์ตูนจึงสร้าง "เส้นแสดงการเคลื่อนที่ (Action Line)" ขึ้นเพื่อแสดงทิศทางและความเร็วในการเคลื่อนไหว เส้นตรงแสดงถึงความเร็ว ขณะที่เส้นคดแสดงความช้า และเมื่อสิ่งนั้นเคลื่อนที่เร็วจนหายไปในกลุ่มควัน นักเขียนการ์ตูนก็นำเอาควันมาแสดงอาการวิ่งเร็วจนไม่เห็นฝุ่นเป็นการอุปมาอุปมัย (Metaphor) เป็นเสมือนการสร้างมายาภาพในโลกที่พยายามให้เหมือนจริง นักเขียนการ์ตูนจะสังเกตปรากฏการณ์นี้นำมาใช้เป็นรหัสในการสื่อสาร ซึ่งพอจะสรุปรวบรวมได้ดังนี้



ภาพที่ 2.1 ภาพสัญลักษณ์ที่นักเขียนการ์ตูนได้สร้างขึ้นเป็นภาพเฉพาะสำหรับผู้อ่านการ์ตูน

การสะท้อน (Reflection)

สะท้อนจากกระจกนูน ภาพที่สะท้อนจะบิดเบี้ยวดูน่าขัน

สะท้อนจากกระจกเว้า ภาพที่สะท้อนจะกลับหัวกลับหาง

สะท้อนจากน้ำ เช่น จากทะเลสาบ แอ่งน้ำ หรือพื้นผิวที่มันเงา ใช้เส้นขนาน
หลายๆเส้น

สะท้อนจากกระจกหน้าต่างหรือกระจกเงา ใช้เส้นขนานในแนวทแยงมุม

สะท้อนจากแว่นตา สามารถสะท้อนภาพที่เจ้าของแว่นตามองเห็น

หยดน้ำ น้ำแต่ละหยดจะสะท้อนภาพโดยอิสระ

เงาสะท้อนจุดสว่างบริเวณเส้นผม เสื้อผ้า เครื่องเรือน โดยการเว้นพื้นที่สีขาว
บริเวณที่มีการสะท้อนนั้น

การเคลื่อนไหว (Movement)

ทิศทาง การเคลื่อนที่ ใช้เส้นซ้ำๆกันไปตามรูปทรงที่กำลังเคลื่อนที่นั้น

การเคลื่อนที่เร็ว มักใช้กลุ่มคว้งตรงปลายสุดของเส้นการเคลื่อนที่เพื่อแสดง
ความเร็ว

เคลื่อนที่ไปอย่างช้าๆ ใช้เส้นประแสดงทิศทางเคลื่อนที่

เคลื่อนที่ซ้ำๆกัน ใช้เส้นซ้ำๆกันสะท้อนเส้นขอบนอกของรูปร่างที่กำลังเคลื่อนที่

เคลื่อนไหวไม่มั่นคง ใช้เส้นโค้งบิดไปมา

การเปล่งประกาย ฟุ้งกระจายออก (Emanations)

เส้นคดโค้ง แสดงไอน้ำ และความร้อน น้ำที่กำลังเดือด ไข่ออก กาแฟร้อน หรือ
แม้แต่คนที่กำลังโกรธก็สามารถใช้ได้

เส้นตรง เหมือนเส้นรังสีที่พุ่งตรงไปยังเป้าหมาย มักจะแทนค่าแสง เสียง หรือ ความรู้สึกสามารถเข้าร่วมกับสัญลักษณ์อื่นๆ เช่น ร่วมกับรูปหัวใจ จะแสดงความรัก

กลุ่มเมฆเล็กๆ แทนค่าควันหรือกลิ่นเหม็น

ฟองสบู่แตก แสดงอาการมีนงง เมมาเหล่า

ดาวหรือรังสีที่ระเบิดตัวออก ใช้กับจุดที่เน้นหรือเสียงดัง

หยดเหงื่อ แสดงความกังวล ยุ่งยากใจ ร่างกายเหนื่อยล้า

หัวใจ ความรักหรือมิตรภาพ

ฟองสบู่ การซักผ้า บางสิ่งที่ฟูขึ้นมาหรือกำลังเดือด

หลอดไฟ ประกายความคิด

ดวงดาว แทนความเจ็บปวด มีนงง ถ้าเป็นดวงดาวเล็กๆที่ตาอาจหมายถึงการตกหลุมรัก

ZZ แทนอาการกรน นอนหลับสนิท

การผสมปนประหว่างดาว ขดวงกลม ขยุกขยิก เครื่องหมายตกใจ แทนคำด่าว่า

เครื่องหมายตกใจ เพื่อเน้นสัญลักษณ์อื่นๆให้มีน้ำหนักมากขึ้น

ถุงเงินหรือเครื่องหมายเงิน แสดงถึงเงิน ความโลภ

สัญลักษณ์ที่แตกออก แสดงความสูญเสียจากความหมายดั้งเดิมของสัญลักษณ์นั้น เช่น หัวใจแตกออกแสดงการอกหัก โน้ตเพลงแตกออกแสดงถึงการร้องเพลงผิดโน้ต หลอดไฟแตกออกแสดงถึงความคิดที่ดับหายไป (โบโอะ นูมาตะ, 1970 : 80-83)

นอกจากนี้ นักเขียนการ์ตูนยังสามารถสร้างบุคลิกของเสียง (Character Voice) ขึ้นมาได้โดยอาศัยการบรรจุคำพูด คำอธิบาย ความคิด หรือเส้นเสียง (Sound track) ของภาพที่เกิดขึ้นจากความคิดและการกระทำต่างๆ เข้าไว้ในกรอบคำพูด (Speech balloon) หรือกรอบของความคิดและบรรจุลงในสัญลักษณ์ต่างๆ เป็นการก่อให้เกิดการบอกเล่าเรื่องราวที่กว้างขวาง

4. รหัสของสี

นอกเหนือจากภาพการ์ตูนประเภทการ์ตูนการเมืองที่นิยมใช้สีขาวและสีดำโดยส่วนใหญ่แล้วการ์ตูนประเภทอื่นๆ เช่น การ์ตูนตลกบางส่วนโดยเฉพาะการ์ตูนเด็กจะมีการนำเอารหัสของสีเข้ามาใช้เพื่อช่วยให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น บุคคลจะมีความรู้สึกต่อสีต่างๆ ตามพื้นฐานทางวัฒนธรรม และความรู้สึกส่วนตัวอันเนื่องมาจากวัย เพศ อายุ พื้นฐานทางการศึกษาและประสบการณ์ในวัยเด็ก สีที่สดใสสะดุดตา เช่น แม่สีจะเป็นสีโปรด ของเล่น เสื้อผ้า เครื่องใช้ของเด็กจึงมักจะมีสีที่ีมีค่าความสดสูง และนักจิตวิทยาพบว่าเมื่ออายุมากขึ้น ความชอบในสีสดๆ เหล่านี้ก็จะเริ่มลดลงไปในเรื่องภูมิประเทศและภูมิอากาศ ก็มีผลต่อการชอบสีต่างๆ ของคนเรา เช่นกันคนในประเทศที่มีแสงแดดจัดมักชอบสีร้อนและสีสด เช่น สีแดง ขณะที่คนในประเทศที่มีแสงแดดน้อยมักชอบสีที่เย็นกว่าและหม่นกว่า เช่น สีฟ้า เขียวอมฟ้า..." (ปิยนันต์ ประสารราชกิจ , 2521 : 45-46)

จากรหัสการ์ตูนในข้างต้นนั้นแสดงให้เห็นว่าลักษณะของตัวละครในการ์ตูนนั้นจะถูกสร้างสรรคในหลากหลายลักษณะ และเนื่องจากตัวละครเอกนั้นเป็นสิ่งสำคัญในการดำเนินเรื่องราวต่างๆ และมักเป็นสิ่งที่เด็กปฐมวัยสนใจและจดจำได้ดี ทั้งยังสามารถอ้างอิงประกอบได้จากแนวความคิดเกี่ยวกับภาพตายตัว ของ Tessa Perkins (1979) ที่ว่าภาพตายตัวนั้นมักเกิดขึ้นกับบุคคลกลุ่มต่างๆ ทั้งกลุ่มที่มีอำนาจในสังคม และกลุ่มที่อยู่ในชนชั้นรองในสังคม ทั้งยังมักจะเป็นการบรรยายถึงลักษณะทางกายภาพ เช่น สีผิว สีผม ฯลฯ และยังรวมไปถึงลักษณะที่เป็นนามธรรม เช่น ความฉลาด ความขยัน ฯลฯ และภาพตายตัวที่เกิดขึ้นนั้นก็เกิดขึ้นได้ทั้งเชิงบวกและเชิงลบ และเป็นได้ทั้งเรื่องราวที่ซับซ้อนและเรื่องราวที่เข้าใจง่าย นอกจากนี้ภาพตายตัวของแต่ละคนที่เกิดขึ้นนั้นก็แตกต่างกันไปตามบุคคลที่รับไป ซึ่งก็จะแปรผันไปตามสภาพแวดล้อมที่อยู่และบุคคลรอบข้างของเด็กปฐมวัย ซึ่งเด็กปฐมวัยนั้นมีความสัมพันธ์และความใกล้ชิดกับบุคคลสูงกว่าอย่างอื่น ดังนั้นภาพตัวแทนที่เด็กปฐมวัยรับไปนั้นก็เกิดขึ้นกับลักษณะของบุคคลเป็นสำคัญ และเมื่อเกิดภาพตัวแทนนั้นก็เป็นที่บังวกและลบ ทั้งยังไม่มีคามผิดหรือถูก จึงสะท้อน

ความเป็นบวกและลบออกมาในรูปแบบที่หลากหลาย ซึ่งความเข้าใจและความสามารถในการจำแนกและแยกแยะของเด็กยังมีไม่มากนักเด็กจึงอธิบายลักษณะของตัวละครที่ปรากฏในสื่อมวลชนออกมาอย่างไม่ซับซ้อนมากนัก

Graeme Burton (2002 : 132-133.) ได้จำแนกภาพตัวแทน (*Representation*) ในสื่อมวลชน ไว้ได้ ดังนี้

ภาพแบบฉบับ (*Type*)

เป็นภาพแบบอย่างที่ปรากฏในสื่อมวลชนทั่วไป เราสามารถพูดถึงภาพแบบฉบับได้จากการนึกถึงลักษณะของบุคลิกต่างๆของตัวละครในละครได้ เช่น บุคลิกลักษณะของเจ้าของร้าน เป็นต้น แต่ภาพแบบฉบับยังไม่ได้ถูกนำเสนออย่างซ้ำๆเป็นเวลานานนับปี และยังไม่ได้หยั่งรากลึกลงไปในการรับรู้ของคนทั่วไปมากนัก ภาพแบบฉบับจึงไม่ได้เป็นสิ่งเดียวกับภาพตายตัว

ภาพตายตัว (*Stereotype*)

เป็นภาพตัวแทนที่นำเสนอเกี่ยวกับบุคลิกลักษณะและความเชื่อของตัวละครนั้นๆ มันต้องเป็นสิ่งที่ผ่านการนำเสนอในรูปแบบนี้มาอย่างยาวนาน และตัวละครนั้นมักจะถูกระลึกได้จากคุณลักษณะประจำ หรือบุคลิกลักษณะประจำที่สำคัญและโดดเด่น ซึ่งภาพตายตัวไม่จำเป็นต้องถูกหรือผิดเสมอไป ทั้งยังเป็นได้กับคนทุกชนชั้นอีกด้วย

ภาพตายตัวนั้น ไม่ได้เป็นเพียงการมีความคิดด้านลบเพียงอย่างเดียว แต่ยังมีส่วนที่เป็นด้านบวกอยู่ด้วย และภาพตายตัวนั้นจะสามารถเป็นที่ข้อสรุปโดยทั่วไป (*Generalization*) นั้น ต้องขึ้นอยู่กับข้อตกลงร่วมกันของสมาชิกในกลุ่ม (Jacques-Philippe Leyens and co. , 1994 : 10-17.)

ภาพต้นแบบ (*Archetype*)

เป็นภาพตัวตัวแทนระดับที่เข้มข้นมากที่สุด ซึ่งเป็นสิ่งที่หยั่งรากลึกลงไปในวัฒนธรรมของพวกเรา และยังเกี่ยวโยงกับความเชื่อ การให้คุณค่า และอคติของวัฒนธรรมอีกด้วย

ซึ่งภาพต้นแบบนี้สามารถนำมาใช้ได้กับสื่อมวลชนทุกประเภท ซึ่งมักจะปรากฏอยู่ในการ์ตูนเป็น
ส่วนมาก ซึ่งหากเราต้องการสนุกกับมันเราต้องเข้าไปในโลกแห่งจินตนาการ และความเพ้อฝัน

เรื่องราวที่ดีเยี่ยมต่างๆจะมีความซับซ้อนอยู่มากมาย จะมีการนำเสนอเกี่ยวกับ
มุมมองที่แตกต่างกันไปแต่ก็จะมีรูปแบบมุมมองบางอย่างที่ถูกซ่อนอยู่เสมอๆ และหากเราสามารถ
วิเคราะห์และถอดรหัสรูปแบบเหล่านั้นออกมาได้จากในหลายๆเรื่องที่น่าเสนอออกมา รูปแบบที่ถูก
ตีความออกมานั้นก็คือ ภาพต้นแบบนั่นเอง (James Bonnet ,1999 : 47-48.)

ด้วยเหตุนี้เองจึงส่งผลให้ภาพตัวแทนที่มาจากการถอดรหัสของเด็กปฐมวัยนั้นมี
ในระดับแตกต่างกันไปตามเนื้อหาที่สื่อมวลชนนำเสนอ ซึ่งสามารถเป็นได้ทั้ง ภาพแบบฉบับ
(Type) ภาพตายตัว (Stereotype) และภาพต้นแบบ (Archetype) แต่ด้วยความเป็น Simulation
จึงส่งผลให้แม้จะเกิดภาพตัวแทน เนื่องจากภาพตัวแทนนั้นก็ควรจะต้องอ้างอิงได้จากของจริง แต่ด้วย
ความที่ทั้ง 4 เรื่องนั้นเป็นความจริงเชิงสมมติ และความจริงเชิงสมมตินั้น ไม่มีความจริงที่สามารถ
อ้างอิงได้จึงจำเป็นต้องสร้างเรื่องราวขึ้นมาเรื่อยๆ มิฉะนั้นภาพตัวแทนที่เกิดขึ้นไม่ว่าระดับใดก็ตาม
จะสามารถถูกกลบเลือนไปได้

เมื่อเราทราบผลของการถอดรหัสแล้วนั้น ในข้อสันนิษฐานที่สอง ที่มีว่า ปัจจัยที่
มีส่วนเกี่ยวข้องกับการถอดรหัสภาพตัวแทน (Representation) ของตัวละครที่ปรากฏใน
ภาพยนตร์และการ์ตูนทางโทรทัศน์ของเด็กปฐมวัยนั้น มีปัจจัยที่สำคัญคือการนำเสนอของ
สื่อมวลชน นั่นคือในภาพยนตร์และการ์ตูนทางโทรทัศน์นั้นมีการนำเสนอหรือรหัสต่างๆผ่านทางเนื้อหา
และภาพเรื่องราว ซึ่งเป็นการผสมผสานกันของ Analogical Message Code ซึ่งในงานวิจัยชิ้นนี้
จะเรียกว่า การสื่อสารเชิงความเสมือน กับ Digital Message Code ซึ่งในงานวิจัยชิ้นนี้เรียกว่า
การสื่อสารเชิงตรรกะ โดยมีการอบรมสั่งสอนจากพ่อแม่ ผู้ปกครอง ซึ่งเป็นส่วนของการเรียนรู้ทาง
สังคมรวมไปถึงพัฒนาการของเด็กมาเป็นปัจจัยเสริมในการถอดรหัสภาพตัวแทนเหล่านั้น จึงเป็น
ส่วนที่มาขยายเพิ่มเติมถึงปัจจัยที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการถอดรหัส (decode) สิ่งเหล่านั้นออกมา
ของเด็กปฐมวัย โดยที่จากทฤษฎีของ Berlo (1960 : 40-70) นั้นได้กล่าวถึงปัจจัยที่มีต่อการ
ถอดรหัสของผู้ถอดรหัส- ผู้รับสาร (Decoder-Receiver) ว่ามีทักษะทางการสื่อสาร
(communication skills) ทัศนคติ (attitudes) ระดับความรู้ (knowledge level) และระบบสังคม
และวัฒนธรรม (social-cultural system) และเนื่องจากการที่จะเป็นภาพตัวแทนได้นั้นต้องมา
จากการคัดเลือกเนื้อหามาแนะนำเสนอผ่านสื่อมวลชน โดยการคัดเลือกลักษณะที่สามารถระลึกถึงได้
ง่ายมาแนะนำเสนอ ซึ่งจะมีภาพตัวแทนอยู่ในระดับใด ก็ขึ้นอยู่กับทางเลือกเนื้อหามาแนะนำเสนอ และเด็ก

ปฐมวัยต้องได้มีโอกาสบริโภคสารเหล่านั้นด้วย ซึ่งหากเด็กมีโอกาสในการบริโภคสื่ออย่างหลากหลายแล้วนั้น โอกาสในการเกิดภาพตัวแทนก็จะมากขึ้นและหลากหลายมากขึ้นอีกด้วย

ที่สำคัญภาพตัวแทนนั้นเป็นสิ่งที่ถูกนำเสนอออกมาผ่านสื่อมวลชนทุกประเภท ซึ่งในแต่ละประเภทยังจะนำเสนอเนื้อหาที่สอดแทรกแนวคิดที่มีทิศทางเดียวกัน จนทำให้ผู้รับสารรับแนวคิดนั้นไปอย่างไม่รู้ตัว และมักจะนำแนวคิดเหล่านั้นมาใช้ตัดสินความจริงที่เกิดขึ้นบนโลกใบนี้อีกด้วย และหากเราใช้มักบ่อยๆแล้วนั้นก็จะเป็นสิ่งที่เราค้นเคยและติดตัวเราไปโดยปริยาย (Graeme Burton , 2002 : 130-137.) และ Daniel Chandler (2005) กล่าวว่าภาพตัวแทนนั้นเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาในสื่อทุกชนิด โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสื่อมวลชน ซึ่งเป็นการนำเสนอมุมมองความจริงของคน สิ่งของ เหตุการณ์ต่างๆ และเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมต่างๆ ซึ่งสามารถอยู่ในรูปแบบของคำพูด การเขียน ภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหวก็ได้ ซึ่งGraeme Burton (2002) ได้กล่าวไว้อีกว่าการนำเสนอบุคลิกลักษณะต่างๆของกลุ่มคนต่างๆที่ซ้ำกันในสื่อ นั้น เป็นกระบวนการที่ส่งผลให้เกิดภาพตัวแทนในสื่อมวลชน ดังนั้นเมื่อสื่อมวลชนที่เด็กบริโภคนั้นมีภาพตัวแทนของพระเอก นางเอก และผู้ร้ายในลักษณะเดิมๆก็จะส่งผลให้เกิดภาพตัวแทนขึ้นได้ แต่ทว่า จะเกิดในระดับภาพแบบฉบับ (Type) , ภาพตายตัว (Stereotype) หรือ ภาพต้นแบบ (Archetype) นั้นก็ต้องขึ้นอยู่กับปริมาณการนำเสนอภาพตัวแทนเหล่านั้นของสื่อมวลชน ทว่าเมื่อสื่อมวลชนนำเสนอภาพเหล่านั้นออกมาแล้วแต่หากขาดการเปิดรับของเด็กปฐมวัย ภาพตัวแทนไม่ว่าจะในระดับใดก็ตามนั้นไม่สามารถจะมีทางกลายเป็นภาพตัวแทนได้ ดังนั้นเมื่อมีการนำเสนอจากสื่อมวลชนแล้วก็ควรมีการเปิดรับสื่อมวลชนจากเด็กปฐมวัยด้วยเช่นกัน

ดังนั้นปัจจัยสำคัญที่มีต่อการถอดรหัสดังกล่าวนี้จะเกิดขึ้นได้ก็ต้องเนื่องมาจากการนำเสนอหรือรหัสต่างๆนั้นออกมาจากสื่อมวลชน ซึ่งในงานวิจัยชิ้นนี้ คือ ภาพยนตร์และการ์ตูนทางโทรทัศน์ของเด็กปฐมวัย ซึ่งในแต่ละเรื่องนั้นก็จะมีกรนำเสนอหรือรหัสแตกต่างกันไปบ้าง คล้ายคลึงกันบ้าง โดยที่ผู้วิจัยได้มีโอกาสสัมภาษณ์กับผู้เชี่ยวชาญในภาพยนตร์และการ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง ซึ่งได้ให้ความคิดเห็นว่าในแต่ละเรื่องนั้นมีสิ่งที่มีนำเสนอ ดังนี้

สิ่งที่นำเสนอจากเรื่อง อุลตราแมน

- การปกป้องพิทักษ์โลก
- ธรรมชาติของธรรมชาติ
- ความหวังของมนุษย์โลก

- การร่วมมือกันของคนดีเพื่อปราบเหล่าร้าย

สิ่งที่นำเสนอจากเรื่อง โดราเอมอน

- ความหวังของคนที่ไม่เก่ง ไม่เอาไหน
- ความรัก ความผูกพันของเพื่อน
- การช่วยเหลือตัวเองเป็นสิ่งที่ดีที่สุด
- เด็กประถมในญี่ปุ่น ที่ต้องมูมานะกับการเรียน แต่เด็กสนใจการเล่นมากกว่า
- ความมีน้ำใจ
- สนองจินตนาการของเด็ก

สิ่งที่นำเสนอจากเรื่อง โปเกมอน

- ความมุ่งมั่น พยายาม
- ความผูกพันระหว่างคนกับสัตว์เลี้ยง
- การพัฒนาความสามารถของตนเอง
- การคิดค้นหาวิธีเอาชนะคู่แข่ง
- การวางแผนการต่อสู้

สิ่งที่นำเสนอจากเรื่อง เดอะ พาวเวอร์พัฟฟ์ เกิร์ล

- ความแตกต่างของผู้หญิง 3 ประเภท สวย น่ารัก หัว
- ผู้หญิงเก่ง ปราบเหล่าร้ายได้
- ความพิเศษของการกำเนิดสามสาว

โดยการสิ่งที่ถูกนำเสนอออกมาจากแต่ละเรื่องนั้น เป็นการนำเสนอผ่านทาง การสื่อสารเชิงตรรกะ (Digital Message Code) และการสื่อสารเชิงความเสมือน (Analogical Message Code) ซึ่งการสื่อสารทั้ง 2 ส่วนนั้นทำหน้าที่ผสมผสานกันในการสร้างความหมายต่างๆ ขึ้นมา โดยการสื่อสารเชิงตรรกะนั้นเป็นการนำเสนอเกี่ยวกับเนื้อหาต่างๆ ที่แสดงถึงการกระทำ เหตุการณ์ วัตถุหรือบุคคลต่างๆ ส่วนการสื่อสารเชิงความเสมือนนั้นเป็นการเสนอเกี่ยวกับภาพ ซึ่ง อาจจะต้องใช้ประสบการณ์เดิม หรือความรู้เดิมในการเข้าใจความหมายที่ถูกนำเสนอออกมา ซึ่ง

เมื่อการนำเสนอของ 2 ส่วนนี้ได้ผสมผสานกันในการนำเสนอของภาพยนตร์และการ์ตูนทางโทรทัศน์ของเด็กปฐมวัยนั้น จึงทำให้เกิดความหมายต่างๆขึ้น และเมื่อเด็กปฐมวัยได้รับชมการนำเสนอเหล่านั้น เด็กปฐมวัยก็จะสามารถถอดรหัสและเข้าใจความหมายต่างๆที่เกิดขึ้นได้ตามนั้น

จากที่ในเบื้องต้นกล่าวว่าหากมีการนำเสนอจากสื่อมวลชนแล้วไม่มีการเปิดรับจากเด็กปฐมวัยนั้น ภาพตัวแทนต่างๆก็ไม่สามารถเกิดขึ้นได้ ดังนั้นจึงเป็นเหตุให้ปัจจัยที่มีส่วนช่วยเสริมให้เกิดการถอดรหัสภาพตัวแทนเหล่านั้นของเด็กปฐมวัย คือ บุคคลที่มีอิทธิพลต่อเด็กปฐมวัย เนื่องจากเด็กปฐมวัยที่อยู่ในฐานะผู้รับสารนั้น ไม่ได้มีโอกาสในการเลือกสื่อมวลชนที่จะมาบริโภคได้อย่างเต็มที่ และยังคงเป็นวัยที่มีพฤติกรรมเลียนแบบจากคนรอบข้างและตัวตนแบบ (Role Model) อีกด้วย ทั้งยังเป็นวัยที่ได้รับผลจากทัศนคติและการอบรมสั่งสอนของคนรอบข้างอย่างมาก ดังนั้นการเกิดภาพตัวแทนนั้นนอกจากจะเกิดจากการบริโภคสื่อมวลชนแล้วนั้นทัศนคติและการปฏิบัติจากบริบทรอบข้าง เช่น พ่อ แม่ พี่น้อง ผู้ปกครอง ครู เพื่อน ฯลฯ จึงเป็นปัจจัยที่สำคัญให้เกิดภาพตายตัว ซึ่งส่งผลมาสู่การกำหนดพฤติกรรมของเด็กๆได้อีกด้วย ซึ่งอิทธิพลจากทางบริบทโดยรอบนี้ สามารถอธิบายได้จาก ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ในส่วนของกระบวนการสังคมประกิต (Socialization Process) ที่มีว่ามนุษย์เป็นสมาชิกของสังคม ทำให้มนุษย์มีความสัมพันธ์ต่อสังคมอย่างใกล้ชิดตั้งแต่แรกเกิด ฉะนั้นพฤติกรรมของมนุษย์ก็เป็นอิทธิพลของสังคมทั้งสิ้น เพราะคนกลัวว่าจะถูกตำหนิว่าเป็นคนหัวเก่า หรือเป็นพวกนอกสังคม คนเราจึงมักปฏิบัติตามความคิดเห็นใหญ่ของคนในสังคม และสังคมแรกที่มีอิทธิพลต่อเด็กปฐมวัยทั้งทางด้านทัศนคติ ค่านิยม พฤติกรรม หรือแม้แต่ภาพตัวแทน นั่นก็คือ ครอบครัว

เป็นสิ่งที่ไม่สามารถปฏิเสธได้ว่า ครอบครัว นั้นเป็นสถาบันแรกที่มีผลต่อเด็กในด้านต่างๆ ซึ่งรวมทั้งการเกิดภาพตายตัวด้วย แต่ทว่าก็ยังมียังมีองค์ประกอบอื่นๆที่มีผลต่อเด็กปฐมวัย ดังนี้

1. การเลี้ยงดูซึ่งเริ่มจากที่บ้าน การวางกฎเกณฑ์ พฤติกรรมของบิดามารดา ความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวอย่างใกล้ชิด ค่านิยม ทัศนคติและความเชื่อของสมาชิกในครอบครัว
2. สิ่งแวดล้อมในกลุ่มชนที่เขาอาศัย ตลอดจนสื่อสารมวลชนต่างๆ
3. สถาบันการศึกษา ทั้งแนวทางและวิธีการให้การศึกษาของสถาบัน

4. กลุ่มเพื่อน (peer group) ได้แก่ การรวมตัวเป็นกลุ่ม (gang) การสร้างค่านิยม ความเชื่อ ภาพตายตัว แนวปฏิบัติร่วมกันระหว่างกลุ่ม
5. สถาบันการปกครอง (government)
6. ระดับวุฒิภาวะและพัฒนาการด้านต่างๆ อันเป็นส่วนเฉพาะบุคคลที่สามารถที่จะปรับตัวเข้ากับสังคมระดับใดได้แค่ไหน

การรับอิทธิพลจากปัจจัยรอบข้างของวัยเด็กนั้นก็มีความสำคัญที่ต่างกัน ในเด็กปฐมวัยที่กำหนดช่วงอายุไว้ 4-7 ปีก็มีความแตกต่างกัน ซึ่งก็คือ เมื่อในระยะวัย 2-5 ปี (วัยเด็กตอนต้น) นั้น สังคมที่เด็กมีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิด คือ ครอบครัว ซึ่งเป็นตัวแทนถ่ายทอดวัฒนธรรม ศีลธรรม และจริยธรรมให้แก่เขา บิดามารดาหรือผู้ที่มีหน้าที่เลี้ยงดูทารกเป็นผู้ให้ความหมายของวัฒนธรรมนั้นๆ ให้กับเด็ก ฉะนั้นค่านิยมของวัฒนธรรมและศีลธรรมจึงเป็นลักษณะพิเศษที่ครอบครัวแต่ละครอบครัวจะถ่ายทอดให้กับเด็กของตน ซึ่งการถ่ายทอดนี้เป็นเบื้องต้นและรากฐาน และเมื่อเด็กจะก้าวออกมาสู่โลกภายนอกแล้ว ค่านิยม ความเชื่อ ทัศนคติ หรือภาพตัวแทนต่างๆ ที่เกิดขึ้นก็จะติดตัวเด็กเสมอไป

ส่วนในวัย 6-9 ปี (วัยเด็กระยะกลาง) นั้นเป็นวัยที่เด็กต้องเข้าสู่สังคมภายนอกเริ่มจากโรงเรียน เด็กจะต้องปรับตัวให้เข้ากับวัฒนธรรมและศีลธรรม กฎปฏิบัติของสังคมที่เขาเป็นสมาชิกและค่านิยม ความเชื่อ ภาพตัวแทนของเขาก็จะพัฒนาการตามไปด้วยตามวัย

นอกจากนั้นความสัมพันธ์ของเพื่อนร่วมกลุ่มนั้นก็มิใช่อิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็กความจริงแล้วเด็กจะรับรู้ถึงเพื่อนรุ่นเดียวกันตั้งแต่อายุได้ 6 เดือน แต่ยังไม่มีความสัมพันธ์ใกล้ชิด เด็กจะไม่ได้ตอบและแสดงความสนใจซึ่งกันและกันจนกว่าจะมีอายุ 9 เดือน และจะเริ่มมีการโต้ตอบระหว่างเพื่อนปรากฏให้เห็นชัดเมื่ออายุได้ 2 ปี ในการเลือกคบเพื่อนร่วมหมู่นั้นมักจะเลือกเพื่อนที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับตน หรือคนที่อยู่แวดล้อมตัวเขา และเมื่อเขาโตขึ้นเขาก็จะรับอิทธิพลจากเพื่อนร่วมกลุ่มนี้มากขึ้น

ในวัยเด็กปฐมวัยนั้น เด็กมักต้องการให้ตนเป็นที่ยอมรับของพ่อแม่ หรือบุคคลที่อยู่ใกล้ชิดกับตน เมื่อเริ่มเจริญเติบโตขึ้นเพื่อนก็เข้ามาแทนที่บิดามารดา นอกจากกลุ่มเพื่อน

แล้วองค์ประกอบอื่นๆของสังคมที่ล้อมรอบตัวของเขาอยู่ ก็มีบทบาทในพัฒนาการทางสังคมของเขาทั้งสิ้น เนื่องจากความสัมพันธ์ของสังคมและสมาชิกนั้นเป็นไปในลักษณะให้และรับไป ฉะนั้นพฤติกรรมของสมาชิกในสังคมแต่ละสังคมอาจมีส่วนในการเปลี่ยนโครงสร้างและระบบของสังคมนั้นๆได้ สังคมสามารถบังคับพฤติกรรมของมนุษย์ได้ 2 ทาง คือ

1. การบังคับจากกฎทางสังคมภายนอก (External Social Control) พฤติกรรมจะเปลี่ยนโดยกฎของสังคม ได้แก่ การให้รางวัลและการลงโทษ บิดามารดาซึ่งเป็นผู้ที่ใช้การให้รางวัลและการลงโทษแห่งแรกสำหรับมนุษย์ นอกนั้นยังมีกฎหมาย และศาสนาที่คอยควบคุมพฤติกรรมของสมาชิกในสังคมอีกด้วย
2. การบังคับทางสังคมจากภายใน (Internal Social Control) คือแรงผลักดันต่างๆ ทางสังคมและค่านิยม รวมตลอดไปถึงพื้นฐานการยอมรับของสังคม ความภูมิใจส่วนบุคคล และความรู้สึกผิดชอบในแต่ละบุคคล ซึ่งจะค่อยๆซึมซับเข้าไปในจิตใจของมนุษย์ พฤติกรรมของมนุษย์จะอยู่ภายใต้อิทธิพลของแรงบังคับนี้

ดังนั้นการเกิดภาพตัวแทนนั้นจึงเป็นส่วนที่มาจากทัศนคติของบุคคลรอบข้างไม่ว่าจะเป็นพ่อ แม่ ผู้ปกครอง คุณครู รวมทั้งเพื่อนอีกด้วย เพราะบุคคลรอบข้างเหล่านี้จะเป็นทั้งผู้ที่ปลูกฝังทัศนคติ และเป็นผู้ที่มีอิทธิพลในการที่จะให้เด็กนั้นเลือกที่จะบริโภคสื่อมวลชนประเภทใด และมีเนื้อหาอย่างไร พฤติกรรมทางสังคมก็เป็นสิ่งที่เด็กรับมาจากบุคคลรอบข้างเช่นกัน ส่วนภาพตัวแทนจะเกิดขึ้นในระดับใดก็ต้องขึ้นอยู่กับทัศนคติและการปฏิบัติของบุคคลรอบข้างที่ส่งมาถึงเด็กและการเลือกรับสิ่งเหล่านั้นของเด็กเอง

นอกจากนั้นพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กนั้นก็ยังสามารถช่วยเสริมการเกิดภาพตัวแทนของเด็กได้ ซึ่งสามารถอาศัยทฤษฎีของ Bruner (อ้างใน พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์ , 2547 : 48-51) ได้ว่า เด็กปฐมวัยในช่วงอายุประมาณ 2-4 ปีนั้นจะอยู่ในขั้นพัฒนาการไอคอนิก (Ikonic Representative) คือ เด็กในระยะนี้เมื่อเห็นสิ่งเร้าจะเกิดการรับรู้และเกิดภาพในสมอง เขาจะมองโลกแต่ในแง่ของตนมักมีความเข้าใจแคบ มักมองอยู่แง่เดียวและไม่สามารถเห็นแง่อื่นได้ แม้ว่าจะมีของมาวางอยู่ตรงหน้า เขาจะใช้ภาพและการรับรู้ที่เกิดขึ้นนั้นแก้ปัญหาของตน ซึ่งการเกิดภาพในสมองนี้ เมื่อยิ่งโตขึ้นก็จะยิ่งมีความชำนาญในการสร้างเพื่อเป็นประโยชน์ในการเลียนแบบ (identification) นอกจากนี้เด็กชั้นนี้ไม่สามารถจะตั้งเกณฑ์ในการแยกหมวดหมู่อย่างถูกต้อง เด็กจะแยกตามการรับรู้ในชีวิตจริง พัฒนาการของเด็กวัยนี้เป็นแบบ ความคิดตายตัว

(Stuck) ง่ายต่อการชักจูงสูง (Autistic) ยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง (Egocentric) และต้องมีการชี้แนะอย่างแน่นอน (Organize around the cues) ดังนั้นเด็กปฐมวัยที่อยู่ในวัยนี้จะเกิดภาพตัวแทนจากสื่อได้ง่ายขึ้นและมักเกิดภาพตัวแทนไปในแบบเดียวกันกับที่สื่อนำเสนอออกมาได้อย่างชัดเจน ส่วนเด็กที่อยู่ในช่วงอายุ

ประมาณ 4-7 ปี จะอยู่ในพัฒนาการขั้นซิมโบลิก (Symbolic Representative) เด็กเข้าใจลักษณะของสิ่งเร้าได้ดีขึ้น เพราะเด็กสามารถแยกแยะลักษณะของตัวเลือก (Alternative) ได้อย่างรวดเร็ว ทั้งยังสามารถสรุปหรืออภิปรายข้อสรุปทั้งที่สิ่งเร้าเป็นนามธรรมและเป็นสัญลักษณ์ ทั้งยังใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการคิดได้ดีอีกด้วย ดังนั้นเด็กปฐมวัยในช่วงอายุนี้ก็จะเกิดภาพตัวแทนเช่นกัน ซึ่งก็จะเกิดในลักษณะที่ผ่านการคิดและการคัดเลือกด้วยตัวเองอีกชั้นหนึ่งแล้วด้วยนั่นเอง

ทั้งหมดนี้จึงแสดงให้เห็นได้ว่าแม้สื่อมวลชนจะเป็นสิ่งที่สร้างภาพตัวแทนขึ้นมา แต่ก็ยังมีปัจจัยอื่นที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการถอดรหัสภาพตัวแทนของตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์ และการตีความทางโทรทัศน์ของเด็กปฐมวัย อย่างที่มีความสำคัญไม่น้อยเลยทีเดียว