

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง "ทัศนคติของวัยรุ่นชายต่อการดูการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหารุนแรงในสื่อสิ่งพิมพ์กับสื่ออิเล็กทรอนิกส์" มีแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

- แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน
- แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น
- แนวคิดเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ของสื่อมวลชน
- ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการเปิดรับข่าวสาร
- แนวคิดเกี่ยวกับการวิเคราะห์ผู้รับสารสื่อมวลชน
- แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ
- ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมและการกระทำที่รุนแรง
- แนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของโทรทัศน์ที่มีต่อเด็ก
- งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน

ความหมายของการ์ตูน

"การ์ตูน" ในคำไทยมาจากศัพท์ภาษาอังกฤษว่า "CARTOON" ซึ่งในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ได้ให้ความหมายว่า "การ์ตูน" (น.) หมายถึง ภาพล้อ ภาพตลก หรือบางทีเขียนเป็นภาพบุคคล บางทีเขียนเป็นภาพแสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจจะล้อเลียนจะให้ดูรู้สึกลบขัน บางทีก็เขียนติดต่อกันเป็นเรื่องยืดยาว

นอกจากคำว่า "CARTOON" ที่เรียกทับศัพท์จนติดปากแล้ว ยังมีคำภาษาอังกฤษอีก 3 คำที่มีความหมายใกล้เคียงกัน คือ คำว่า "COMICS" "CARICATURE" และ "ILLUSTRATED TALE" ซึ่งคำทั้งสามคำนี้มีความหมายต่างกัน คือ

- CARTOON หมายถึง ภาพล้อหรือภาพเปรียบเทียบ วาดอยู่ในกรอบ แสดงเหตุการณ์ที่เข้าใจง่าย ชัดเจน

- CARICATURE เป็นคำศัพท์ที่มาจากภาษาอิตาลีว่า "Caricature" แปลว่า บรรทุก หรือ บรรจุ The Encyclopedia Americana ได้ให้ความหมายของ Caricature ไว้ว่า หมายถึง ภาพล้อบุคคล หรือวัตถุที่ทำให้ขำขัน โดยการเปลี่ยนแปลงลักษณะบางอย่างให้เกินความเป็นจริง แต่ไม่มีความประสงค์ที่จะแสดงให้เห็นการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งเป็นจุดสำคัญ เช่น วาดเขียน รูปคอยาว หรือรูปร่างสูงแก่ง้าง ฯลฯ แต่ก็สามารถดูออกทันทีว่าเป็นใคร หรืออะไร เพราะว่าผู้วาด ยังคงลักษณะเดิมไว้ Caricature พบมากในหนังสือพิมพ์ คือมักใช้วาดประชดประชันสังคม โดยเฉพาะทางด้านการเมือง จนบางครั้งเรียก Caricature ว่า การ์ตูนการเมือง (สังเขต นาคไพจิตร , 2530 , 2)

- ILLUSTRATED TALE นิยายภาพ เป็นการเขียนเล่าเรื่องด้วยภาพเช่นกัน แต่ ลักษณะภาพ มีความตามจริง เขียนถูกต้องตามหลักกายวิภาค การเขียนภาพประกอบ การให้แสงเงา การดำเนินเรื่องต่อเนื่องตั้งแต่กรอบแรกจนกรอบสุดท้าย ไม่ข้ามขั้นตอน สามารถโน้มน้าวใจผู้อ่านให้คล้อยตามเนื้อเรื่องได้เป็นอย่างดี

- COMIC เป็นลักษณะการ์ตูนที่มีความต่อเนื่องเป็นเรื่องราว มีคำบรรยาย ในภาพแต่ละภาพ ลักษณะของภาพจะออกมาในเชิงภาพการ์ตูนที่ไม่เน้นความจริงของกายวิภาคอันเป็นลักษณะเดียวกับ Cartoon แต่เติมเนื้อเรื่องชวนขันเสียส่วนใหญ่ ปัจจุบันนี้เนื้อหาเรื่องอาจเป็นเรื่องแนวใดก็ได้ เช่น อาชญากรรม สงคราม ผจญภัย ฯลฯ

อาจกล่าวได้ว่า การ์ตูนเรื่อง (COMIC) คือภาพการ์ตูนที่เป็นช่องเดี่ยวจบ หรือหลายช่องก็ได้โดยแสดงเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่ต่อเนื่อง ภาพการ์ตูนอาจจะเป็นภาพสีหรือภาพขาวดำก็ได้ โดยมีคำบรรยายสั้นๆ ซึ่งคำบรรยายนั้นจะเป็นคำพูดของตัวละคร อย่างไรก็ตามขณะที่อ่านผู้อ่านจะมีความรู้สึกเหมือนได้ดูละคร

เนื้อหาของการ์ตูนเรื่องยาว แบ่งออกเป็น 10 ชนิด ได้แก่

1. หนังสือภาพการ์ตูนผจญภัย (Adventure)
2. หนังสือภาพการ์ตูนผจญภัยแฟนตาซี (Fantastic Adventure)
3. หนังสือภาพการ์ตูนสงคราม (War)
4. หนังสือภาพการ์ตูนอาชญากรรม - นักสืบ (Crime and Detective)

5. หนังสือภาพการ์ตูนเรื่องจริงและชีวประวัติ (Real Stories and Biography)
6. หนังสือภาพการ์ตูนผจญภัยในป่าใหญ่ (Jungle Adventure)
7. หนังสือภาพการ์ตูนภาพสัตว์ (Animal Cartoon)
8. หนังสือภาพการ์ตูนตลกขบขัน (Fun and Humor)
9. หนังสือภาพการ์ตูนโรแมนติก (Love Interest)
10. หนังสือภาพการ์ตูนเรื่องจากวรรณกรรมคลาสสิก (Retold Classics)

การ์ตูนที่มีเนื้อหารุนแรง โหดร้าย มีฉากต่อสู้ ฆ่าฟัน ทำร้ายให้อีกฝ่ายได้รับความเจ็บปวดทั้งทางร่างกายและจิตใจนั้น มีอยู่ในเนื้อหาการ์ตูนเรื่องยาวเกือบทุกประเภทไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนผจญภัย การ์ตูนผจญภัย การ์ตูนผจญภัย การ์ตูนสงคราม การ์ตูนอาชญากรรม - นักสืบ การ์ตูนเรื่องจริงและชีวประวัติ หรือแม้กระทั่งการ์ตูนตลกขบขันก็แฝงความรุนแรงด้วยเช่นกัน อาทิ ฉากทำร้ายร่างกายที่เรียกว่า ตลกร้าย เป็นต้น

นอกจากนั้นแล้วยังแบ่งการ์ตูนตามวัยของผู้อ่านได้ดังนี้ คือ

1. หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก เป็นภาพง่าย ๆ เนื้อเรื่องง่าย ๆ คำบรรยาย คำพูด การใช้ถ้อยคำหรือคำศัพท์ที่ง่ายต่อการทำความเข้าใจ จะใช้ภาพในการสร้างความสนใจ เพราะเด็กเล็กสามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากภาพที่มีรายละเอียดไม่มากนักได้ ยังมีผู้อ่านข้อความหรือเล่าเรื่องให้เด็กฟัง โดยเด็กดูภาพไปด้วยเด็กก็จะเกิดความสนุกและจำภาพ จำเรื่องได้ภายในเวลาอันสั้น
2. หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กโต ลักษณะภาพยังคงเป็นแบบเดียวกับของเด็กเล็ก แต่เนื้อหายากขึ้น มีเนื้อหามากขึ้น เนื้อเรื่องเป็นเรื่องโลดโผนผจญภัยและเป็นสิ่งที่อยู่ไกลตัวมากขึ้น โดยเฉพาะสำหรับเด็กผู้ชาย
3. หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กวัยรุ่นและผู้ใหญ่ เนื้อหาและแนวความคิดเป็นเรื่องยากขึ้น ใกล้เคียงกับนวนิยายวิทยาศาสตร์ เรื่องผจญภัย สงคราม หรือเรื่องลึกลับสำหรับผู้อ่านที่เป็นชาย และเรื่องความสัมพันธ์ ในครอบครัวสำหรับผู้อ่านที่เป็นหญิง (สวัสดิ์ เรื่องพิเศษ อ่างในรัชนี้กร ศิริชัยเอกวัฒน์ , 2536 , 23)

ลักษณะของหนังสือการ์ตูน

หทัย ตันหยง (2525 , 324) ได้กล่าวถึงลักษณะของหนังสือการ์ตูนไว้ดังนี้

1. ใช้ภาพเขียนที่มีเจตนาให้ผิดเพี้ยนจากความเป็นจริงด้วยศิลปะขั้นต้น
2. ใช้ความคิดผิดเพี้ยนนั้นให้เกิดภาพพจน์ทางความคิด เช่นการล้อเลียน เสียดสี ขวนหัว จี้เส้น เข้าแหย เป็นต้น
3. ย่อและประหยัดตัดตอนทั้งภาพและภาษาที่แสดงออก เช่น คำว่าการ์ตูนก็เขียนว่าก็เขียนว่า ตูน ตุ่นตุน คำว่า สนุกเขียนว่า หนุก หนุก
4. ใช้ภาษาพูด และภาษาชาวบ้านเป็นส่วนใหญ่ แต่ไม่ถึงหยาบโหล
5. ใช้ภาพ ภาษา และพฤติกรรมที่ปรากฏในเหตุการณ์แวดล้อมปัจจุบันเป็นหลัก
6. มุ่งเขียนภาพอย่างหนึ่งให้สะท้อนไปสู่อีกหนึ่ง เช่น รูปสัตว์ให้มีอาการเป็นมนุษย์ เขียนภาพมนุษย์ให้มีอาการเป็นสัตว์ เป็นต้น
7. มุ่งให้ความบันเทิง เสมือนเป็นยาอายุวัฒนะ ขยายหัวเราะ

การ์ตูนมีคุณสมบัติเบื้องต้นที่สำคัญคือต้องง่าย (SIMPLER) และเกินความเป็นจริง (EXAGGERATE) (กลุ่มส่งเสริมมวลชนเพื่อเด็ก , 2523 , 12 , HARRISON 1981 , 12)

ลักษณะง่าย ๆ (SIMPLER) เนื่องจากการ์ตูนส่วนใหญ่เป็นภาพ 2 มิติ วาดแทนภาพจริงซึ่งเป็นภาพ 3 มิติ จึงมักเน้นเพียงภาพโครงร่าง (OUTLINE) มีการ์ตูนบางเรื่องที่ใช้ภาพซับซ้อนแต่ก็สามารถเข้าใจง่ายในเวลาอันรวดเร็ว

ลักษณะเกินความเป็นจริง (EXAGGERATE) ส่วนใหญ่ภาพในการ์ตูน อาทิ ภาพใบหน้าคนจะวาดบิดเบือนไปจากความจริง เช่น มีขนาดดวงตาใหญ่กว่าปกติ ปากกว้างกว่าปกติ แต่การ์ตูนบางเรื่อง เช่น สไปเดอร์แมน (SPIDERMAN) ภาพประกอบเป็นภาพเหมือนจริง ลักษณะ " EXAGGERATION " ในที่นี้จึงเป็นการเกินความจริงในการกระทำนี้มักปรากฏในการ์ตูนเรื่องเป็นจำนวนมาก

จุดสำคัญของการ์ตูนอยู่ในความคิด (IDEA) ที่อยู่เบื้องหลังภาพ ซึ่งแฝงอารมณ์ ความรู้สึกหรือความคิดที่ต้องการถ่ายทอดไปยังผู้ดู ผู้ดูการ์ตูนต้องการได้ความคิดและอารมณ์ที่อยู่เบื้องหลังภาพนั้น เช่น ข้าขัน น่าเอ็นดู ลักษณะภาพการ์ตูนที่ง่าย ๆ ยังตรงกับลักษณะภาพที่เด็ก

ต้องการอีกด้วย เพราะเด็กสนใจส่วนสำคัญหลักในภาพ ไม่สนใจรายละเอียดปลีกย่อยต่าง ๆ มีผู้ใหญ่จำนวนมากที่ชอบอ่านการ์ตูนเพราะต้องการดูมุขตลก หรือความคิดที่แอบแฝงในการ์ตูนนั้น การอ่านการ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่เป็นการคลายเครียดด้วยการ " อ่านเล่น ๆ " แต่การอ่านการ์ตูนของเด็กเป็นการอ่านที่ " เอาจริงเอาจัง " มากกว่า การ์ตูนจึงสามารถดึงดูดความสนใจได้จากทั้งผู้ใหญ่และเด็ก

สำหรับประเภทของหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นนั้น สุชาติ สวัสดิ์ศรี (2526 , 18 - 22) ได้สำรวจตลาดการ์ตูนญี่ปุ่นบริเวณโตเกียว และ โอซาก้า พบว่า การ์ตูนญี่ปุ่น (MANGA) อาจแบ่งออกเป็น 8 ประเภท ได้แก่

1. แนวเรื่องนิยายวิทยาศาสตร์ (SF. MANGA)

ประมาณ 40% ของการ์ตูนประเภทต่าง ๆ ซึ่งวางขายในตลาดหนังสือญี่ปุ่นเป็นการ์ตูนแนววิทยาศาสตร์เกี่ยวกับโลกในอนาคต การผจญภัยในอวกาศ หรือ จักรวาลอันลึกลับมักจะมียานอวกาศกับพระเอกหุ่นเยาว์เป็นตัวชูโรง นอกจากหนังสือการ์ตูนนิยายวิทยาศาสตร์ที่ตีพิมพ์เป็นเฉพาะเรื่อง ๆ แล้ว ยังมีนิตยสารการ์ตูนอีกประมาณ 6 ฉบับ ที่ตีพิมพ์เฉพาะแนวนี้นั้น

2. แนวเรื่องรัก ๆ ใคร่ ๆ ในสถาบันศึกษา (GUKUEN MANGA)

การดำเนินเรื่องมักเป็นเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในโรงเรียน ซึ่งมักจะเป็นโรงเรียนชั้นประถมหรือมัธยม อย่างไรก็ตาม นักเรียนในมหาวิทยาลัยของญี่ปุ่นก็ชอบอ่านการ์ตูนแบบนี้ด้วยเช่นกัน สาเหตุสำคัญอาจเป็นเพราะสามารถ " เรียกความหลัง " (NOSTALGIA) ได้อย่างดี นอกจากบท " รัก ๆ ใคร่ ๆ " ของเด็กประถมหรือมัธยมแล้วก็มีบท " แอ็คชั่น " เกี่ยวกับกีฬาประเภทต่าง ๆ ซึ่งเน้นเป็นภาพการ์ตูนแ่งมุมต่าง ๆ โดยใช้คำอธิบายที่ใช้คำพูดน้อย ตามปกติพระเอกในการ์ตูนชนิดนี้มักจะมีรูปร่างหน้าตาดีหรือบางครั้งท่าทางทะเล้น มีความสามารถในทางกีฬาประเภทต่าง ๆ นางเอกของเรื่องอาจเป็น " เซียร์ลีดเดอร์ " ให้กับทีมของพระเอก แต่ก็มีน้อยครั้งมากที่จะพูดเกี่ยวกับการเรียนหนังสือ การ์ตูนประเภท " Boy Meets Girls " ในญี่ปุ่นได้รับความนิยมมากในหมู่นักเรียนรุ่นเยาว์

3. แนวเรื่องผีสังหรือสัตว์ประหลาด (KAIKI MANGA)

ผี (OBEKE) จะเป็นตัวเอก โดยจะมีลักษณะที่น่ารักน่าเอ็นดู มีคุณธรรม และเข้าใจ

มนุษย์ปกป้องและคอยช่วยเหลือคนตกทุกข์ได้ยาก เป็นผีที่ไม่หลอกเด็ก การ์ตูนนี้ในญี่ปุ่นมักถูกนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์โทรทัศน์ให้เด็ก ๆ ญี่ปุ่นดูด้วย

4. แนวเรื่องแบบสงคราม (SENKI MANGA)

ในสมัยที่ญี่ปุ่นยังไม่แพ้สงครามโลกครั้งที่ 2 การ์ตูนญี่ปุ่นที่มีแนวเรื่องเกี่ยวกับสมรภูมิมักได้รับการต้อนรับจากผู้อ่านเป็นอย่างสูง ปัจจุบันการ์ตูนแนวนี้ยังมีปรากฏอยู่ หากแต่เปลี่ยนจากการต่อสู้ของทหารภาคพื้นดินรถถังจนรถถัง กลายมาเป็นสงครามที่ต่อสู้กันด้วยปืนเลเซอร์หรือคอมพิวเตอร์ สิ่งที่น่าเน้นมากคือความรักชาติความเสียสละ และการเชื่อฟังผู้บังคับบัญชา

5. แนวเรื่องแบบจักร ๆ วงศ์ ๆ (JIDAI MANGA)

สมัยการ์ตูนแนว " ซามูไร " " นินจา " หรือการ์ตูนที่ใช้เกร็ดประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นในสมัยต่าง ๆ มาเป็นแนวการดำเนินเรื่อง รูปการ์ตูนมักเต็มไปด้วยความรุนแรงและโหดเหี้ยม เช่น มีเลือด ฟุ้งกระจัด การใช้อาวุธทำร้ายจนใบหน้าฉีกออกเป็นซีก ๆ มีบท " พิศวาส " ผสมผสานเป็นบางส่วน

6. แนวเรื่องแบบสาวรุ่น (SHOJO MANGA)

นักวาดการ์ตูนแนวนี้มักเป็นผู้หญิง การดำเนินเรื่องเป็นแบบ " โรแมนติก " ระหว่างนางเอกวัยขบเผาะ กับพระเอกหนุ่มรูปงาม ลีลาการ์ตูนญี่ปุ่นประเภทนี้มีรูปแบบการวาดที่นุ่มนวลกว่าการ์ตูนญี่ปุ่นโดยทั่วไป การ์ตูนชนิดนี้จะเต็มไปด้วยภาพที่มีดวงดาวประกายแสง ฟองสบู่ หรือสายลมเป็นเส้น ๆ ที่พัดหอบใบไม้ปลิวละล่อง นางเอกมักมีดวงตาโตกว่าปกติ พระเอกมักมีจมูกโตง และมีผมสีทอง การดำเนินเรื่องใช้ฉากต่างแดนในประเทศแถบยุโรปเป็นส่วนใหญ่ เนื้อหาส่วนใหญ่เกี่ยวกับ " หนุ่มนักเรียนนอกพบรัก " หรือ " สาวนักเรียนนอกไม่สมหวังในความรัก "

7. แนวเรื่องแบบปลุกใจเสือป่า (ERO MANGA)

คนอ่านในญี่ปุ่นมักเป็นผู้ใหญ่ประเภทที่มีงานทำแล้ว ซึ่งต้องใช้เวลาเดินทางโดยรถไฟวันละประมาณ 2-3 ชั่วโมง เนื้อหามักเป็นความคิดเพื่อฝันเกี่ยวกับเรื่องเพศ (SEXUAL FANTASY) ของคนโดยสารรถไฟ หรือชีวิตประจำวันของคนทำงานตามบริษัท และเมื่อ 2-3 ปี ที่ผ่านมามีการ์ตูนลักษณะใกล้เคียงกันเรียกว่า การ์ตูนแบบ " โลลิคอน " (LOLICON) ดีพิมพ์ออกมาขายการ์ตูนแบบนี้จะมีเด็กผู้หญิงอายุ 7-15 ปี เป็นตัวนำเรื่อง แม้จะไม่มีบทไปแบบโจ่งครึมแต่ก็ดูหวาดเสียว การ์ตูน " โลลิคอน " ที่ขายทางโทรทัศน์ของญี่ปุ่นในปี พ.ศ. 2526 มีทั้งหมดเกือบ 10 เรื่อง นางเอกเด็ก ๆ จะนุ่งน้อยห่มน้อยทุกเรื่อง

8. แนวเรื่องแบบล้ำยุค (AVANT GARDE MANGA)

การวาดมักจะไม่แปลกแหวกแนว เต็มไปด้วยสัญลักษณ์ มักจะไม่ค่อยได้รับความนิยมจากผู้่านมากนัก เพราะเข้าใจยาก ผลงานการ์ตูนประเภทนี้ที่ได้รับการยกย่อง คือ ผลงานของ จือเคะ จิฮารุ (TSUGE GIHARU) ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ ที่เป็นจิตใต้สำนึกสะท้อนให้เห็นสภาพแท้จริง ภาวะอันเป็นสากลของสังคมโลกและสังคมญี่ปุ่นเอง

อย่างไรก็ตามหนังสือการ์ตูน ที่มีจำหน่ายตามห้องตลาดมีมากมายหลากหลายชนิด บางประเภทก็มีเนื้อหาไม่เหมาะสม ละเมียด ลิมอักษรได้ให้หลักเกณฑ์ในการเลือกหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กดังนี้

หนังสือการ์ตูนที่เหมาะสมกับเด็ก

ประเภทความบันเทิงทั่วไป เช่น เรื่องตลกขบขัน เรื่องผจญภัย เรื่องอิง

วิทยาศาสตร์ เรื่องนักสืบ เรื่องภายในครอบครัว ฯลฯ

ประเภทเพื่อคุณค่าทางการศึกษา เช่น เรื่องเกี่ยวกับวรรณคดี ประวัติบุคคล

สำคัญ วิทยาการ และอุตสาหกรรม ประวัติศาสตร์ และ ศาสนา ฯลฯ

หนังสือการ์ตูนที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก

1. ประเภทอาชญากรรม ที่อธิบายวิธีวางแผน ประทุษกรรมอย่างละเอียดชัดเจน และยกย่องอาชญากรเป็นวีรบุรุษ
2. ประเภทเพื่อคุณค่าทางการศึกษา เช่น เรื่องเกี่ยวกับวรรณคดี ประวัติบุคคลสำคัญ วิทยาการและอุตสาหกรรม ประวัติศาสตร์ และ ศาสนา ฯลฯ
3. ประเภทผิดหลักความนิยมของสังคม เช่น ไม่เชื่อฟังพ่อแม่ ซึ่งสุกก่อนห้ามทางเพศ แต่จบเรื่องอย่างมีความสุข (ละเมียด ลิมอักษร , การ์ตูนมีคุณค่าทางการศึกษาอย่างไร , 26-27)

ทั้งนี้การ์ตูนที่แฝงความรุนแรงมาด้วยนั้น ไม่เพียงแต่เด็กผู้ชายที่ชอบอ่านเท่านั้น กลุ่มวัยรุ่นชายที่อยู่ในวัยหัวเลี้ยวหัวต่อก็ยังให้ความสำคัญในการเปิดรับการ์ตูนญี่ปุ่นอันเป็นความต่อเนื่อง

จากการใช้ชีวิตเป็นส่วนหนึ่งในช่วงที่ยังเป็นเด็ก ซึ่งแน่นอนว่าการเปิดรับการ์ตูนดังกล่าวย่อมมีผลต่อการดำเนินชีวิตหรือการใช้ชีวิตของพวกเขาด้วย

แนวความคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น

พัฒนาการของวัยรุ่น

การย่างเข้าสู่วัยรุ่น เป็นการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญที่สุดระยะหนึ่งในชีวิต เป็นระยะที่เด็กมีปัญหา และต้องปรับตัวเข้ากับสิ่งใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นทั้งทางร่างกาย จิตใจและสังคม เด็กวัยรุ่นส่วนมากมีอายุ 12-21 ปี เด็กบางคนอาจเริ่มวัยรุ่นก่อนที่อายุที่กำหนด บางคนอาจจะถึงวัยรุ่นหลังอายุที่กำหนด นอกจากนี้ในแต่ละสังคมยังกำหนดช่วงอายุของวัยรุ่นไว้แตกต่างกัน บางสังคมวัยรุ่นมีช่วงเวลาสั้นมาก จะเห็นว่าเด็กชายหญิงจะแต่งงานเมื่ออายุยังน้อย ๆ และเริ่มรับผิดชอบหน้าที่เป็นผู้ใหญ่เมื่ออายุ 14-15 ปี เป็นต้น

วัยรุ่นเป็นวัยที่เด็กมีพัฒนาการที่รวดเร็ว มีการเปลี่ยนแปลงในหลาย ๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย การเปลี่ยนแปลงกลุ่มของสังคม หรือการเปลี่ยนแปลงทางสติปัญญา การเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วนี้ทำให้เด็กต้องปรับตัว ซึ่งการปรับตัวจะนำมาซึ่งความวิตกกังวล ความเครียดทางอารมณ์ ความโกรธ ฯลฯ นักจิตวิทยา สแตนลีย์ ฮอลล์ (STANLEY HALL) เรียกระยะวัยรุ่นว่า เป็นวัยพายุบุแคม (STORM & STRESS) คือเป็นวัยที่ไม่มีความมั่นคงในอารมณ์ มีความผันผวนของอารมณ์สูง และอารมณ์ก็มักจะเป็นอารมณ์ที่แรง มีความกดดันสูง

วัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านร่างกาย และจิตใจ ลักษณะการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญโดยทั่วไป ได้แก่

1. การเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย

เด็กในวัยนี้จะมีอัตราการเจริญเติบโตเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว มีน้ำหนักส่วนสูงเพิ่มขึ้น สัดส่วนต่างๆของร่างกายเปลี่ยนแปลงไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ อวัยวะเพศเติบโต และมีระบบการทำงานได้อย่างเต็มที่

2. การเปลี่ยนแปลงทางด้านจิตใจ

2.1 มีความต้องการและความปรารถนาใหม่ๆเกิดขึ้น และเป็นไปอย่างรุนแรง

- 2.2 มีความรู้สึกทางเพศเกิดขึ้น
- 2.3 เกิดความกระวนกระวายใจในเรื่องความเจริญเติบโต
- 2.4 สติปัญญาและความคิดเจริญก้าวหน้ากว้างขวางออกไป
- 2.5 เริ่มรู้จักรับผิดชอบ และต้องการเป็นอิสระ
- 2.6 อารมณ์เปลี่ยนแปลงได้ง่ายและรุนแรง
- 2.7 จินตนาการมีมากขึ้น
- 2.8 ความเชื่อมั่นต่างๆเป็นไปอย่างรุนแรง
- 2.9 ความสนใจในการสมาคมมีมากขึ้น
- 2.10 ประสบการณ์ต่างๆและความรู้สึกด้านสัมผัสตื่นตัวขึ้นมา

จากการเปลี่ยนแปลงทางด้านสภาพร่างกายและจิตใจของวัยรุ่น จึงพอสรุปพัฒนาการด้านต่างๆของวัยรุ่นได้ดังต่อไปนี้

พัฒนาการทางด้านร่างกาย (PHYSICAL DEVELOPMENT)

เด็กวัยรุ่นจะมีการพัฒนาการทางร่างกายอย่างรวดเร็ว เช่น น้ำเสียง มีหนวดหรือขนขึ้นตามส่วนต่างๆ การเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายที่เกิดขึ้นนำมาซึ่งความวิตกกังวล โดยเฉพาะในช่วงที่เด็กมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายใหม่ๆ (12 - 13 ปี) เด็กวัยรุ่นส่วนใหญ่จึงพุ่งความสนใจไปที่ตนเอง การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับตัวของวัยรุ่นเอง ถ้าสังคมยอมรับ วัยรุ่นก็จะรู้สึกสบายใจ แต่ถ้าการเปลี่ยนแปลงนั้นไม่เป็นที่พอใจของวัยรุ่นก็จะเกิดความวิตกกังวล และการแสดงพฤติกรรมแปลกๆ ซึ่งอาจเป็นปัญหาต่อไปได้

พัฒนาการทางบุคลิกภาพและสังคม (PERSONALITY & SOCIAL DEVELOPMENT)

เด็กวัยรุ่นเป็นอีกวัยหนึ่ง ที่มีการเกาะกลุ่มในหมู่เพื่อนมาก แต่กลุ่มของเด็กวัยรุ่นจะมีลักษณะแตกต่างจากเด็กวัยเรียนนั่นคือ กลุ่มของเด็กวัยรุ่นจะประกอบด้วยเด็กทั้งเพศหญิงและเพศชาย ซึ่งแต่ละกลุ่มมีกิจกรรมร่วมกันทางสังคม และต้องการเป็นส่วนหนึ่งของสังคมผู้ใหญ่ เพื่อนจะมีอิทธิพลต่อเด็กวัยรุ่นมากทั้งในด้านทัศนคติ ค่านิยม และพฤติกรรมโดยทั่ว ๆ ไป และมีการสนใจเพศตรงข้าม จึงมักมีการแสดงออกเพื่อเรียกความสนใจจากเพศตรงข้ามและบุคคลทั่วไป

เด็กวัยรุ่นอยู่ในวัยของความสับสน โดยไม่ได้อยู่ในสังคมของเด็ก และในขณะเดียวกันก็ยังไม่อยู่ในสังคมของผู้ใหญ่ ความสับสนนี้ทำให้เด็กหันไปจับกลุ่มกันเอง สร้างลักษณะของกลุ่มขึ้นมา ในขณะที่ศึกษาทัศนคติของสังคมภายนอก ความสับสนของกลุ่มสังคม และการที่เด็กต้องปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง ด้านต่าง ๆ อาจนำไปสู่ปัญหาพฤติกรรมในที่สุด บุคคลใกล้ชิดเช่นผู้ใหญ่หรือครู ควรให้คำแนะนำให้ถูกต้อง ตลอดจนพยายามจัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่ให้วัยรุ่นได้มีโอกาสทำตัวให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม เพื่อที่เด็กวัยรุ่นจะมีพัฒนาการที่ดีต่อไป เมื่อก้าวไปสู่วัยผู้ใหญ่

เนื่องจากในสังคมของความเป็นมนุษย์ไม่มีความสมบูรณ์ในตัวเอง 100% ในบางครอบครัวก็มีทั้งครอบครัวที่สมบูรณ์และมีครอบครัวที่แตกแยก กลุ่มวัยรุ่นชายที่มีอารมณ์ค่อนข้างรุนแรง หากต้องมีชีวิตอยู่ในครอบครัวที่แตกแยก อาจทำให้วัยรุ่นชายต้องหาทางออกด้วยวิธีการอื่น ๆ อีกหลายวิธี ซึ่งมีทั้งวิธีการในแง่ที่ดีและไม่ดี การเปิดรับการทูตญี่ปุ่นก็เป็นแนวทางหนึ่งที่กลุ่มวัยรุ่นชายมักจะใช้เพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด ดังนั้นการทูตญี่ปุ่นจึงถือเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่สามารถถ่ายทอดเนื้อหาได้ทั้งในแง่ดีและไม่ดี นักเขียนการ์ตูนญี่ปุ่นจึงถือเป็นสื่อมวลชนที่มีความสำคัญต่อการถ่ายทอดเนื้อหาในการ์ตูนด้วย อันจะมีผลต่อพฤติกรรมของวัยรุ่นชาย

แนวคิดเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ของสื่อมวลชน

WILBUR SCHRAMM (1975) กล่าวว่าหนังสือพิมพ์คือสื่อมวลชนประเภทหนึ่ง ซึ่งเกิดขึ้นมาจากฝีมือของคนในสังคมนั้น เพื่อสนองความต้องการด้านต่าง ๆ โดยทั่วไปสื่อมวลชนมีหน้าที่สำคัญต่อสังคมหลายประการ คือ

1. ให้ข่าวสารที่เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวของเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม
2. เป็นเวทีแสดงความคิดเห็นของประชาชนต่อประเด็นข้อขัดแย้งในปัญหาต่าง ๆ ที่มีผลกระทบกระเทือนต่อประชาชนที่อยู่ในสังคม
3. เป็นแหล่งให้ความรู้แก่ประชาชน เท่ากับเป็นแหล่งเพิ่มพูนปัญญาอันนำมาซึ่งความก้าวหน้าของตนเองและสังคม
4. ให้ความบันเทิงเพื่อให้ประชาชนได้พักผ่อนทางด้านจิตใจ คลายความตึงเครียดและให้ความสนุกสนาน
5. ให้บริการทางธุรกิจ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการค้าขายและเศรษฐกิจของสังคม

แฮโรลด์ ดี ลาสเวลล์ (HAROLD D. LASSWELL) นักรัฐศาสตร์ซึ่งบุกเบิกทำการวิจัยด้านการสื่อสารมวลชนได้กล่าวถึงหน้าที่สำคัญ 3 ประการ ของสื่อมวลชนคือ

1. สอดส่องระวังระไวเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม (SURVEILLANCE OF THE ENVIRONMENT)
2. ประสานส่วนต่าง ๆ ในสังคมเพื่อแสดงปฏิกิริยาตอบสนองสิ่งแวดล้อม (CORRELATION OF THE PARTS OF SOCIETY IN RESPONDING TO THE ENVIRONMENT)
3. ถ่ายทอดมรดกทางสังคมจากคนรุ่นหนึ่งไปยังคนรุ่นหลัง ๆ (TRANSMISSION OF THE SOCIAL HERITAGE FROM ONE GENERATION TO THE NEXT)

ต่อมา ชาร์ลส์ อาร์ ไวท์ (CHARLES R. WRIGHT) ได้เพิ่มเติมหน้าที่ประการที่ 4 ของสื่อมวลชนคือความบันเทิง

การสอดส่องระวังระไวสิ่งแวดล้อม หมายความว่า การแสวงหาและเผยแพร่ข่าวสารเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสิ่งแวดล้อม ทั้งเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในและภายนอกสังคมหนึ่ง ๆ หน้าที่ด้านนี้ก็คือการให้ข่าวสาร

การประสานส่วนต่าง ๆ ในสังคม หมายความว่า การที่สื่อมวลชนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่เกิดเป็นข่าว เป็นการวิเคราะห์และเสนอแนะว่าควรจะทำอย่างไรกับสิ่งนั้น ๆ หน้าที่นี้เรียกว่าหน้าที่ในการแสดงความคิดเห็นหรือหน้าที่ในการชักจูงใจ

การถ่ายทอดมรดกทางสังคม หมายความว่า การเผยแพร่ความรู้ ค่านิยม และบรรทัดฐานของสังคมแก่สมาชิกรุ่นใหม่ของสังคมเพื่อให้วิทยาการและวัฒนธรรมของสังคมนั้น ๆ คงอยู่ต่อไปนี้คือหน้าที่ด้านการให้การศึกษ

การให้ความบันเทิง หมายความว่า การเผยแพร่การแสดง ดนตรีและศิลปะเพื่อสร้างความจรรโลงใจแก่ประชาชน เป็นหน้าที่ในการให้ความบันเทิงของสื่อมวลชน

ทั้งนี้บทบาทหน้าที่ของสื่อมวลชนที่กล่าวมาข้างต้น มีผลเชื่อมโยงต่อการถ่ายทอดเนื้อหาในการชุมนุม ซึ่งกลุ่มวัยรุ่นชายจะเปิดรับข่าวสารหรือเนื้อหาการชุมนุมได้ในลักษณะอย่างไร นั้นคงจะต้องขึ้นอยู่กับนักเขียนการชุมนุมจะทำบทบาทหน้าที่ของสื่อมวลชนได้ในลักษณะใด

ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการเปิดรับข่าวสาร

ไรลีย์ และ ฟลาวเวอร์แมน (RILEY AND FLOWERMAN) มีความเห็นว่าแรงจูงใจที่ต้องการเป็นที่ยอมรับของสมาชิกภายในสังคมจะช่วยกำหนดความสนใจ ในการเปิดรับข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ เมอร์ตัน , ไรท์ และ แวปเปิลส์ (MERTON, WRIGHT AND WAPLES) เห็นว่าผู้รับข่าวสารจะเลือกรับข่าวสารจากสื่อใดนั้น ย่อมเป็นไปตามบทบาทและสถานภาพในสังคมของผู้รับและเหตุผลในการรับข่าวสาร (ลีล่า ลิมอภิชาติ , 2537 , 15)

ในการเปิดรับข่าวสารนั้น ผู้รับสารจะมีกระบวนการในการเลือกรับสาร (SELECTIVITY PROCESS) ดังนี้ (KLAPPER , 1960 , 5)

1. การเลือกเปิดรับ (SELECTIVE EXPOSURE) คนเรามีแนวโน้มที่จะเปิดตัวเองให้สื่อสารตามความคิดเห็นและความสนใจของตน และหลีกเลี่ยงไม่สื่อสารในสิ่งที่ไม่สอดคล้องกับความคิดเห็นและความสนใจของตน แม้ว่าการเลือกเปิดรับสารจะเอนเอียงไปตามแต่ลักษณะส่วนบุคคลดังกล่าว แต่ส่วนใหญ่แล้วจะเป็นเรื่องที่คุณคารู้สึกตัวหรืออยู่ในระดับจิตสำนึก นอกจากนี้ นักวิชาการบางคนกล่าวว่า การเลือกเปิดรับนี้เป็นเรื่องที่เป็นไปได้ในระดับจิตไร้สำนึกด้วยเช่นกัน

2. การเลือกรับรู้ (SELECTIVE PERCEPTION) การเลือกรับรู้นี้ หมายถึงแนวโน้มของคนเราที่เปิดรับ และตีความผิดพลาด เพื่อให้การสื่อสารนั้นเป็นไปตามความคิดเห็นและความสนใจของตน โดยการบิดเบือนสารให้มีทิศทางเป็นที่พึงพอใจของตน ด้วยเหตุนี้คน ๆ หนึ่ง จึงอาจได้ยินผู้พูดพูดในสิ่งหนึ่งขณะที่อีกคนหนึ่งได้ยินผู้พูดคนเดียวกันนั้นพูดในสิ่งที่แตกต่างออกไป ในแง่ทฤษฎี แล้วผู้ฟังหลายคนอาจได้ยินสารอย่างเดียวกันแต่ต่างกันออกไป

3. การเลือกจดจำ (SELECTIVE RETENTION) การเลือกรับรู้มีความเกี่ยวพันกับการเลือกจดจำอย่างเห็นได้ชัด แคลปเปอร์กล่าวว่า ในความเป็นจริงแล้ว เส้นแบ่งเขตแดนระหว่างสองกระบวนการนี้มักยุ่งยากในบางสถานการณ์ กล่าวโดยย่อก็คือความพร้อมที่จะจดจำสารมัก

เกิดขึ้นแก่คนที่พร้อมจะเข้าใจ (SYMPATHETIC) มากเกินไป และพร้อมที่จะลืมสำหรับคนที่ไม่พร้อมจะเข้าใจ

เบเรลสันและสไตเนอร์ (BERELSON AND STEINER) กล่าวว่า ในด้านหนึ่งนั้นคนเรามีแนวโน้มที่จะเปิดรับสารอินทรีย์ไปตามความใส่ใจของตน แต่ในอีกด้านหนึ่งก็คือจะมีคนอีกกลุ่มหนึ่งที่อยู่นอกเหนือความอยากหรืออยากเห็นของตน เขาเหล่านี้จะอ่านหรือฟังเรื่องที่ต่อต้านหรือแตกต่างไปจากความใส่ใจโดยปกติ แต่ข้อสำคัญคนเรามีแนวโน้มที่จะรับสารในระดับที่ตนพร้อมจะให้

แนวคิดเกี่ยวกับการวิเคราะห์ผู้รับสารสื่อมวลชน

ทฤษฎีผู้รับสารอาจแบ่งได้เป็น 3 แนวทางคือ

1. กลุ่มทฤษฎีที่ศึกษาผลกระทบของสื่อที่มีต่อผู้รับสาร (IMPACT STUDY) ซึ่งเป็นทฤษฎียุคเริ่มแรกของสื่อมวลชนที่เชื่อในพลังของตัวสื่อว่าสามารถเปลี่ยนแปลงผู้รับสารได้ตามที่สื่อต้องการ แต่ต้องมีความรู้ในเรื่องการจัดทำสื่อให้เหมาะสมกับผู้รับสารแต่ละกลุ่มเท่านั้น ความเชื่อเบื้องหลังกลุ่มทฤษฎีนี้มีนัยยะว่า สื่อนั้นทำงานได้อย่างเอาการเอางาน (ACTIVE) ในขณะที่ผู้รับสารนั้นจะมีลักษณะตั้งรับ (PASSIVE) และแปรเปลี่ยนไปตามที่สื่อประสงค์จะให้
2. กลุ่มทฤษฎีเรื่องการใช้และความพึงพอใจของผู้รับสาร (USERS AND GRATIFICATIONS APPROACH) กลุ่มทฤษฎีนี้มีความเชื่อที่ตรงข้ามกับทฤษฎีผลกระทบ เนื่องจากไม่เชื่อว่าผู้รับสารจะมีลักษณะตั้งรับ (PASSIVE) และรับสารทุกอย่างที่สื่อส่งไป ในทางตรงกันข้าม ผู้รับสารกลับจะรับสารอย่างเอาการเอางาน (ACTIVE) คือมีกระบวนการเลือก และ สร้างความพึงพอใจจากสื่อตามความต้องการของตนเอง
3. ทฤษฎีเรื่ององค์ประกอบของผู้รับสาร เนื่องจาก " มวลชน " มิใช่กลุ่มคนที่มีลักษณะเหมือนกันทุกประการ หากทว่ามีความแตกต่างกันออกไป ดังนั้นไม่ว่าจะเป็นเรื่องผลกระทบหรือการเลือกใช้ก็ตาม ย่อมจะสัมพันธ์กับคุณลักษณะและองค์ประกอบต่าง ๆ ของผู้รับสาร เช่น อายุ การศึกษา รายได้ ศาสนา ฯลฯ

หากพิจารณาการเปิดรับการ์ตูนของกลุ่มวัยรุ่นชายจะเห็นได้ว่า มีความเกี่ยวข้องกับลักษณะทางประชากรศาสตร์ในตัววัยรุ่นแต่ละคนและยังมีปัจจัยอื่นในด้านสภาวะจิตใจที่มีความเกี่ยวข้องกับด้วย โดยเฉพาะทัศนคติของวัยรุ่นชายแต่ละคนจะแตกต่างกัน ซึ่งแน่นอนว่าย่อมมีผลต่อการเปิดรับการ์ตูนญี่ปุ่น

แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ

ความหมายของทัศนคติ

คำว่าทัศนคติ (ATTITUDE) มาจากคำศัพท์ภาษาละตินว่า " APTUS " แปลว่า โน้มเอียงเหมาะสม และนำมาใช้ในความหมายของคำ " ATTITUDE " ว่าท่าทีที่แสดงออกของคนเราซึ่งบ่งถึงสภาพของจิตใจ ซึ่งมีผู้ได้ให้คำจำกัดความของคำว่า ทัศนคติ ไว้มากมายดังนี้

ศักรินทร์ สุวรรณโรจน์ (ทรัพยากรมนุษย์ , 2540 , 30) ให้ความเห็นว่า ทัศนคติ (ATTITUDE) หรือบางที่เรียกกันว่า เจตคตินั้นเป็นความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อบุคคล หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งว่าชอบหรือไม่ชอบต่อบุคคล หรือสิ่งนั้น การที่บุคคลจะมีทัศนคติอย่างไรต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งนั้นปกติจะเกิดขึ้นจากสิ่งต่อไปนี้

1. เกิดจากการเรียนรู้ วัฒนธรรมและขนบธรรมเนียมในสังคม
2. เกิดจากประสบการณ์ของตนเองที่ได้จากการคิดพิจารณาตามประสบการณ์ของตนเอง
3. เกิดจากความรู้สึกที่ได้จากการคิดพิจารณาตามประสบการณ์ของตนเอง
4. เกิดจากการยอมรับสิ่งที่ตนเองเห็นว่าดี เห็นว่างาม แล้วรับมาเป็นความรู้สึกของตนเอง

ลักษณะสำคัญของทัศนคติ

ทัศนคติหรือความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ แบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะ คือ

1. ความรู้สึกในทางบวก เป็นการแสดงออกในลักษณะของความพึงพอใจ เห็นด้วย ชอบ หรือสนับสนุน
2. ความรู้สึกทางลบ เป็นการแสดงออกในลักษณะของความไม่พอใจ ไม่เห็นด้วยไม่ชอบ

และไม่สนับสนุน

3. ความรู้สึกที่เป็นกลาง เป็นการแสดงออกในลักษณะกลาง ๆ คือไม่มีความเห็นว่าเป็นใจหรือไม่พอใจ

การแสดงออกซึ่งความรู้สึกของบุคคล จะแสดงพฤติกรรมออกมา 2 ลักษณะ คือ

1. พฤติกรรมภายนอก ซึ่งสามารถสังเกตได้ เช่น การกล่าวสนับสนุนหรือคัดค้าน การพยักหน้าแสดงความพอใจ หรือการแสดงหน้าตาท่าทางไม่พอใจ เป็นต้น

2. พฤติกรรมภายในเป็นพฤติกรรมที่สังเกตไม่ได้ว่าชอบหรือไม่ชอบหรือมีความรู้สึกเป็นกลาง

นิวคอมบ์ (NEWCOMB , SOCIAL PSYCHOLOGY , DRYDER PRESS, 1954 , 128) สรุปว่า ทักษะที่มีอยู่ในเฉพาะบุคคลนั้นขึ้นอยู่กับลักษณะสิ่งแวดล้อมที่เขาได้รับ ทักษะของบุคคลนั้นอาจจะแสดงออกมาได้ทางพฤติกรรม ซึ่งเป็นได้ 2 ลักษณะ คือลักษณะพึงพอใจหรือความชอบพอ อันเป็นผลให้ผู้นั้นเกิดความพอใจรักใคร่อยากใกล้ชิดสิ่งนั้นเรียกว่า Positive Attitude กับ ทักษะอีกแบบซึ่งแสดงออกมาในรูปของความไม่พึงพอใจ เป็หน่ายเป็นผลให้ผู้นั้นเกิดความชิงชังไม่ยอมเข้าใกล้สิ่งนั้น ๆ เรียกว่า NEGATIVE ATTITUDE

นันนารี (NUNNARY , " ATTITUDE SCALES " , TEST AND MEASUREMENT , MC GROW - HILL BOOK CO, 1958 , 300) สรุปว่า ทักษะคือท่าทีที่แสดงออกล่วงหน้าก่อนให้รู้ว่ามีปฏิกิริยานั้นจะเป็นไปในเชิงลบ (NEGATIVE) หรือเชิงบวก (POSITIVE) ไม่ว่าจะมากหรือน้อยก็ตามที่มีต่อสถาบันหรือบุคคลในระดับชั้น ต่าง ๆ

องค์ประกอบของทัศนคติ

ซีคอร์ด และ แบคแมน (SECORD & BACKMAN) แบ่งองค์ประกอบของทัศนคติออกเป็น 3 ลักษณะคือ

1. องค์ประกอบทางอารมณ์ (AFFECTIVE COMPONENT) ได้แก่ความรู้สึกที่มี

ต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น โกรธเกลียด รัก ชอบ เป็นต้น ซึ่งเป็นเรื่องที่มีความแตกต่างกันตามบุคคลิกภาพของแต่ละคนที่ฟังจะมี ความรู้สึกนี้จะแสดงออกทางสีหน้า ท่าทาง เมื่อบุคคลได้พูดถึงหรือคิดถึงสิ่งนั้น

2. องค์ประกอบด้านความรู้ ความคิด (COGNITIVE COMPONENT) คือความคิดเกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งอาจเป็นไปได้ทั้งในแง่ดีและร้าย องค์ประกอบนี้ขึ้นอยู่กับค่านิยมที่บุคคลได้กำหนดมาตรฐานไว้ในใจเป็นสำคัญ

3. องค์ประกอบทางพฤติกรรม (BEHAVIORAL COMPONENT) คือความโน้มเอียงล่วงหน้าที่จะปฏิบัติต่อสิ่งของ บุคคล หรือ สถานการณ์นั้น ย่อมหมายถึงแนวทางปฏิบัติเพื่อแสดงออกโดยไม่ผ่านความรู้สึก และความคิดในองค์ประกอบนี้ เป็นการวางแผนไว้ล่วงหน้าเมื่อคราวจะปฏิบัติจริง จะปฏิบัติอย่างไร

การเกิดทัศนคติ

ชาร์ล ฟอสเตอร์ (CHARLES R.FOSTER) สรุปแนวคิดเกี่ยวกับการเกิดทัศนคติขึ้นอยู่กับเหตุ 2 ประการ คือ

1. ประสบการณ์ ที่บุคคลมีต่อสิ่งของ บุคคล หรือ สถานการณ์ ทัศนคติ ซึ่งเกิดในตัวบุคคลจากการได้พบ ได้เห็น ได้ทดลอง ฯลฯ อันถือได้ว่าเป็นประสบการณ์โดยตรง (DIRECT EXPERIENCE) และการได้ยิน ได้ฟัง ได้เห็น หรือได้อ่านเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ แต่ไม่ได้เห็นและไม่ได้ทดลองกับของจริงด้วยตนเอง ถือว่าเป็นประสบการณ์ทางอ้อม (INDIRECT EXPERIENCE)

เนื่องจากทัศนคติเป็นสิ่งที่เกิดจากการรับทราบ เมื่อรับแล้วก็เกิดความคิดเกี่ยวกับสิ่งนั้น ซึ่งอาจเป็นไปได้ทั้งแง่ดีและไม่ดี ดังนั้นถ้าบุคคลใดมีประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อสิ่งของ บุคคล หรือ สถานการณ์นั้นเขาก็จะมีทัศนคติต่อสิ่งเหล่านั้น

2. ค่านิยมและการตัดสินใจ ค่านิยม เนื่องจากชนแต่ละกลุ่มมีค่านิยมและตัดสินใจค่านิยมไม่เหมือนกัน คนแต่ละกลุ่มอาจมีทัศนคติต่อสิ่งเดียวกันแตกต่างกันได้ การที่บุคคลใดบุคคลหนึ่งมี

ทัศนคติที่ดี หรือไม่ดีต่อสิ่งหนึ่งโดยอมขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมและค่านิยม หรือมาตรฐานของกลุ่มที่บุคคลนั้นดำเนินชีวิตอยู่

การสร้างทัศนคติ

เนื่องจากทัศนคติเกิดจาก การเรียนรู้ และการเพิ่มพูนประสบการณ์ให้แก่บุคคล ดังนั้นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการสร้างทัศนคติมีดังต่อไปนี้ (สุชา จันทรเอน , 2539)

1. วัฒนธรรม (CULTURE) วัฒนธรรมมีอิทธิพลต่อชีวิตของบุคคลทุกคนตั้งแต่เกิดจนกระทั่งตาย วัฒนธรรมของชาติต่างๆแตกต่างกันออกไป เริ่มจากครอบครัว โรงเรียน สถาบันอื่นๆในสังคม สื่อมวลชนต่างๆมีอิทธิพลต่อการสร้างทัศนคติทั้งสิ้น
2. ครอบครัว (FAMILY) ครอบครัวเป็นแหล่งแรกที่อบรมให้มนุษย์ได้เรียนรู้การสมาคมกับกลุ่มต่างๆ ครอบครัวจึงมีอิทธิพลมากที่สุดในการสร้างทัศนคติ ตลอดจนการปลูกฝังทัศนคติในการดำเนินชีวิตในวัยเด็ก โดยพ่อแม่หรือผู้ปกครองของเด็กเอง ทั้งนี้เพราะเด็กมักเลียนแบบและเชื่อฟังพ่อแม่แล้ว
3. กลุ่มเพื่อน (SOCIAL GROUP) เมื่อมนุษย์เข้าสู่สังคม กลุ่มเพื่อนจะมีอิทธิพลต่อมนุษย์มาตั้งแต่ในวัยเด็ก และเมื่อเข้าสู่วัยรุ่น เด็กจะต้องการเป็นที่ยอมรับจากเพื่อนๆ ต้องการคำแนะนำและความช่วยเหลือจากเพื่อนฝูง
4. บุคลิกภาพ (PERSONALITY) ลักษณะบุคลิกภาพมีความสัมพันธ์ หรือมีอิทธิพลต่อทัศนคติของบุคคลมากและทำให้มนุษย์มีความแตกต่างกัน เช่น กลุ่มที่ชอบเข้าสังคม กลุ่มที่ชอบอยู่สันโดษ ซึ่งจะมีทัศนคติที่ไม่เหมือนกัน

ลักษณะโครงสร้างของทัศนคติ (STRUCTURE OF ATTITUDE) มีโครงสร้างดังต่อไปนี้

1. ขนาดหรือระดับความเข้ม (MAGNITUDE OR VALENCE) หมายถึง ระดับมากน้อยของทัศนคติ (ความชอบมาก - น้อย) ทัศนคติที่มีระดับความเข้มมากจะเปลี่ยนยากกว่าทัศนคติที่มีระดับความเข้มน้อย

2. ความซับซ้อน (COMPLEXITY OF ATTITUDE) หมายถึง ทศนคติต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง จะมีความเชื่อหลายอย่างเป็นพื้นฐาน

3. อันดับความสำคัญ (CENTRALITY) ถ้าทศนคติยิ่งฝังลึกมากเท่าใดก็ยิ่งมีความสำคัญต่อผู้เป็นเจ้าของมากเท่านั้น

4. ความเด่น (SALIENCE) ทศนคติที่เด่นในความคิดคำนึงของผู้เป็นเจ้าของย่อมจะกระตุ้นให้เกิดการกระทำได้ง่ายกว่าทศนคติที่มีลักษณะตรงข้าม

หน้าที่และประโยชน์ของทศนคติ (FUNCTION OF ATTITUDE)

สมิธและคณะ (SMITH ET AL . , 1956) และ แคทซ์ (KATZ , 1960) ได้กล่าวถึงหน้าที่และประโยชน์ของทศนคติมี 4 อย่างดังนี้

1. หน้าที่ให้ความเข้าใจ (UNDERSTANDING OR KNOWLEDGE FUNCTION)
ทศนคติหลายอย่างช่วยให้เข้าใจโลกและสภาพแวดล้อม ได้เรียนรู้และเข้าใจการกระทำของบุคคลในสังคม สามารถอธิบายและคาดคะเนการกระทำของตนเองและของบุคคลอื่น
2. หน้าที่ป้องกันตนเอง (EGO - DEFENSE OR PROTECT THEIR SELF - ESTEEM)
บ่อยครั้งที่บุคคลจำเป็นต้องหาทางออกให้กับตัวเอง เพื่อความสบายใจ เป็นต้นว่า คนที่ชอบพูดว่าคนอื่นตรง ๆ ก็จะมีทางออกปกป้องตนเองว่า การที่ตนทำเช่นนั้นก็เพราะมีความจริงใจกับเพื่อนฝูง
3. หน้าที่ในการปรับตัว (ADJUSTIVE FUNCTION OR NEED SATISFACTION)
ทศนคติจะช่วยบุคคลในด้านการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมและสังคม โดยปกติบุคคลมักจะคำนึงถึงผลประโยชน์ที่จะได้รับเป็นสำคัญ และจะพัฒนาทศนคติแนวทางที่คาดว่า จะสนองตอบความต้องการของตนได้ เช่น คนหันมาชอบการศึกษาเล่าเรียน เพราะเชื่อว่าการศึกษาสูงจะช่วยให้ชีวิตที่ดีขึ้น

4. หน้าที่แสดงออกซึ่งค่านิยม (VALUE EXPRESSION) ทัศนคติช่วยให้บุคคลได้แสดงออกซึ่งค่านิยมของตนเอง ตัวอย่าง คนที่มีความเชื่อศรัทธามาก ก็จะแสดงออกโดยการไม่ชอบพวกชั่วร้ายชั่วร้ายทั้งหลาย

การวัดทัศนคติ

วิธีการวัดทัศนคตินั้นมีหลายวิธี แต่วิธีที่นิยมกันมาก คือการวัดทัศนคติโดยใช้ SCALE ซึ่งเป็นวิธีที่นักจิตวิทยาเห็นว่าเป็นเครื่องมือที่วัดได้ผลเป็นที่น่าพอใจ SCALE ที่ใช้วัดทัศนคติมีทั้ง RANKING SCALE เป็น SCALE ลักษณะแบบจัดอันดับ หรือ RATING SCALE เป็นลักษณะแบบที่ให้คะแนน ซึ่งในงานวิจัยชิ้นนี้ SCALE ที่ใช้วัดทัศนคติคือ LIKERT SCALE บางทีเรียกว่า FIVE POINT SCALE โดยสรุปปลายข้างหนึ่งเป็นความคิดที่เห็นด้วย และอีกข้างหนึ่งจะเป็นความคิดที่ไม่เห็นด้วยกับข้อความที่มีอยู่ในแบบสอบถาม แต่ละข้อ ซึ่งแต่ละจุดใน SCALE จะเป็นคะแนนทั้งหมด เช่น ให้ 5 คะแนน ถ้าตอบว่าเห็นด้วยมากที่สุด ให้ 4 คะแนน ถ้าตอบว่า เห็นด้วยมาก ให้ 3 คะแนน ถ้าตอบว่าเห็นด้วยเป็นกลาง ให้ 2 คะแนน ถ้าตอบว่าเห็นด้วยน้อย และให้ 1 คะแนน ถ้าตอบว่าไม่เห็นด้วยน้อยที่สุด

เทอร์สตัน (THURSTONE , 1969) ได้สรุปคุณลักษณะบางประการที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติที่จะต้องทำความเข้าใจก่อนที่จะทำการวัดทัศนคติไว้ดังนี้

1. ทัศนคติเป็นสิ่งที่มีความซับซ้อน ไม่สามารถอธิบายได้ด้วยตัวเลขเพียงอย่างเดียว อย่างไรก็ตามเราสามารถหยั่งรู้ทัศนคติของมนุษย์ได้ ถึงแม้ว่าจะมีความซับซ้อนและมีลักษณะเชิงคุณภาพอยู่มากก็ตาม
2. ทัศนคติต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หมายถึง ผลรวมของความรู้สึกความโน้มเอียง อคติ ความกลัว ความคิดอื่น ๆ ต่อเรื่องนั้น ๆ
3. เราสามารถวัดทัศนคติได้โดยใช้ความคิดเห็น (OPINION) เป็นเครื่องมือ แต่การใช้ความคิดเห็นเป็นเครื่องบ่งชี้ทัศนคตินั้น ทำให้มีคลาดเคลื่อนในการวัด จึงขอเสนอแนะว่าการกระทำของคน อาจเป็นเครื่องบ่งชี้ทัศนคติที่ดีกว่าสิ่งที่เขาพูด แต่ก็เป็นที่คนคนนั้นอาจบิดเบือน

การกระทำของตนเอง ดังนั้น จึงยังใช้ความคิดเห็นหรือการกระทำบางรูปแบบ เพื่อใช้บังคับถึงทัศนคติ

4. มีความคลาดเคลื่อนเกิดขึ้นอย่างแน่นอนในการวัดความคิดเห็น หรือการกระทำที่เราใช้เครื่องบ่งชี้ทัศนคติ แต่ความคลาดเคลื่อนระหว่างเครื่องบ่งชี้และความจริงถือว่าเป็นเรื่องปกติ

5. ทัศนคติของคนคนหนึ่งไม่จำเป็นจะทำนายการกระทำของคนนั้นได้ถูกต้องเสมอไป

6. ทัศนคติสามารถเปลี่ยนแปลงได้ อย่างไรก็ตามการเปลี่ยนแปลงที่วัดได้ อาจเกิดจากความผิดพลาดในการวัด ดังนั้น จึงมีแนวความคิดที่จะใช้ค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (STANDARD ERROR OF MEASUREMENT) เพื่อแยกความผิดพลาดของเครื่องมือที่ใช้วัด จากความเปลี่ยนแปลงของตัวทัศนคติเอง

7. ไม่สามารถใช้คำว่า " มาก " หรือ " น้อย " อธิบายทัศนคติได้อย่างสมบูรณ์ เพราะทัศนคติมีหลายมิติ ถึงกระนั้น ก็ ยังมีผู้พยายามวัดค่าของทัศนคติในเชิงเส้นตรง (LINEAR MEASUREMENT)

กล่าวโดยสรุปแล้วกลุ่มวัยรุ่นชายที่มีทัศนคติก้าวร้าว รุนแรงอยู่ในจิตใจ เมื่อเปิดรับการดูหนังที่แฝงความรุนแรงมาด้วยนั้นอาจเป็นเสมือนแรงผลักดันให้กลุ่มวัยรุ่นชายที่มีทัศนคติในแง่ดังกล่าวนี้แสดงพฤติกรรมความรุนแรงออกมาโดยอาจเป็นความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ได้ ซึ่งในบางครั้งส่วนหนึ่งอาจจะมาจากการเลียนแบบในเนื้อหาการดูหนัง

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมและการกระทำที่รุนแรง (SOCIAL LEARNING AND THE VIOLENCE THORIES)

การเรียนรู้เป็นส่วนหนึ่งที่มีบทบาทต่อการผลักดันให้เกิดพฤติกรรมขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากการเรียนรู้ เป็นสิ่งเกี่ยวข้องกับกิจกรรมของมนุษย์ทั้งหมด ดังนั้นการได้พบกับ ประสบการณ์ที่รุนแรง (VIOLENCE) เช่นการใช้กำลังทำร้ายจากภาพยนตร์ โทรทัศน์ เนื้อหาจากหนังสือพิมพ์ หรือ สิ่งแวดล้อม ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน จะเป็นผลแห่งการชักนำไปสู่การแสดงความก้าวร้าวได้ง่าย

ALBERT BANDURA (1977) กล่าวว่า การที่มนุษย์มีวิถีหรือแนวทางปฏิบัติหรือพฤติกรรมทางสังคมในรูปแบบต่างๆ ไม่ได้เป็นสิ่งที่ติดตัวมาตามธรรมชาติ แต่มนุษย์ต้องมีการเรียนรู้สิ่งเหล่านั้นด้วยตนเอง

การเรียนรู้ของมนุษย์ เกิดขึ้นได้ 2 ลักษณะ คือ

1. การเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง หมายถึง การที่มนุษย์นั้นได้มีโอกาสประสบกับเหตุการณ์ที่นำไปสู่การกระทำนั้น ในฐานะของผู้กระทำหรือผู้ถูกกระทำด้วยตนเอง ซึ่งในชีวิตจริงของมนุษย์มีส่วนร่วมในการเรียนรู้โดยตรงมีอยู่ไม่มากนัก

2. การเรียนรู้จากการสังเกต (OBSERVATIONAL LEARNING) หรือการเรียนรู้โดยการเรียนแบบ (LEARNING BY IMITATION) หรือการเรียนรู้โดยผ่านรูปแบบ (LEARNING THROUGH MODELING) หมายถึง การที่มนุษย์ได้พบเห็นเหตุการณ์ทางการกระทำนั้น หรือการกระทำนั้นจากบุคคลอื่น ซึ่ง BANDURA เรียกว่า ตัวแบบ (MODEL) โดยมีแนวคิดเบื้องต้นว่า มนุษย์จะมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมรอบๆตัวเขาอยู่เสมอ ซึ่งทั้งตัวมนุษย์เองและสภาพแวดล้อมต่างมีอิทธิพลต่อกัน และมีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากัน ดังนั้นการเรียนรู้จากการสังเกต จึงเป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากผลทางการปฏิสัมพันธ์ (INTERACTION) ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อมนั่นเอง

BANDURA ได้กล่าวถึงกระบวนการเรียนรู้พฤติกรรมของมนุษย์ ว่ามีขั้นดังนี้

1. ขั้นตอนของการสังเกตเห็น (ATTENTIONAL PROCESS) เป็นเงื่อนไขจำเป็นประการแรกในการเรียนรู้ที่มนุษย์จะต้องมีโอกาสได้พบเห็น ได้สังเกต หรือได้รับสัมผัสกับตัวแบบนั้นเสียก่อน เนื่องจากการรับรู้ของมนุษย์มีขอบเขตจำกัด ตัวแบบที่จะเราให้สังเกตเห็นนั้นต้องเป็นตัวอย่างที่มีความน่าสนใจ และโดดเด่นพอควร อย่างไรก็ตามมนุษย์จะต้องเอาใจใส่ (ATTENTION) รับรู้การกระทำของตัวแบบนั้นด้วย

2. ขั้นตอนของการจดจำ (RETENTION PROCESS) เมื่อมีการสังเกตเห็น และใส่ใจแล้วจะต้องมีการจดจำ ซึ่งเป็นการเก็บรูปแบบของการกระทำจากตัวแบบไว้ โดยมีการลงรหัสเก็บไว้ในรูปของสัญลักษณ์ภาพ (VISUAL) หรือตัวภาษา (VERBAL) อย่างเป็นทางการ และ

เมื่อเผชิญกับสถานการณ์จริงก็จะสามารถสร้างพฤติกรรมขึ้นมาใหม่ (REPRODUCE) ตามแบบอย่างที่เคยเห็นมาจากต้นแบบ

3. ขั้นตอนของแรงจูงใจ หรือการเสริมแรง (MOTIVATIONAL PROCESS OR REINFORCEMENT PROCESS) การแสดงพฤติกรรมเลียนแบบตามตัวแบบออกมาให้ ปรากฏต้องอาศัยแรงจูงใจ พฤติกรรมที่ได้รับการเสริมแรงในทางบวกหรือรางวัล (REWARD) จะเป็นสิ่งล่อใจให้แสดงพฤติกรรมนั้นออกมาจนกลายเป็นแบบแผนพฤติกรรมใหม่ประจำตัว ดังนั้นเมื่อจำเป็นต้องเผชิญหน้ากับสิ่งเร้า โอกาสที่พฤติกรรมใหม่จะถูกแสดงออกมา (PROBABILITY) ก็จะมีสูงกว่าพฤติกรรมอื่นๆ แต่ถ้าเป็นพฤติกรรมที่ได้รับการเสริมแรงในทางลบ (PUNISHMENT) ก็จะกลายเป็นตัวขัดขวางที่จะไม่ให้มนุษย์เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมนั้นออกมา หรือมีโอกาสที่จะเลียนแบบน้อยลง (ปณีตา นิตยาพร , 2543 , 14)

BERKOWITZ (1964) กล่าวว่าความก้าวร้าวสามารถ จะชักนำให้บุคคลมีความประพฤติปฏิบัติแบบรุนแรงมากกว่า ที่จะช่วยระบายความรู้สึกอยากก้าวร้าวที่บุคคลผู้นั้นมีอยู่ และโดยข้อเท็จจริงแล้วการแสดงออกแบบรุนแรงก้าวร้าวที่เห็นจากสื่อต่างๆจะสามารถกระตุ้นให้ประพฤติกรรมก้าวร้าวตามอย่างได้ทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นคนปกติหรือคนที่ปัญหาหน่วยทางอารมณ์ เพียงแต่ว่าคนปกติธรรมดาจะแสดงออกเช่นนั้น เมื่อมีเหตุการณ์ที่เหมาะสมหรือเมื่อมีเงื่อนไขที่เหมาะสม

BERKOWITZ ยังกล่าวอีกว่าการได้เห็นความก้าวร้าวรุนแรง จะทำให้บุคคลเกิดความรู้สึกในทางรุนแรงมุ่งร้ายเพิ่มขึ้นไม่ใช่ลดลง คนดูที่มีปัญหาทางอารมณ์อยู่แล้ว หรือที่กำลังโกรธแค้นอยู่แล้ว เมื่อมาดูหรือเห็นข้อมูลจากสื่อมวลชนในรูปแบบต่าง ๆ เพิ่มขึ้น ก็จะยิ่งเพิ่มความโน้มเอียงที่จะรู้สึกอยากไปโจมตีต่อสู้กับคนที่เคยทำให้งุนงง

ทั้งนี้การเรียนรู้ส่วนใหญ่ จะมีความคิดเห็นว่าการก้าวร้าวเป็นสิ่งที่มนุษย์เรียนรู้ รวมทั้งการเรียนรู้ที่จะรักเกลียดหรืออิจฉาริษยา

ดอลลาร์ด มิลเลอร์ (DOLLARD MILLER) ชี้ให้เห็นว่า พฤติกรรมก้าวร้าวมักเกิดต่อเนื่องจากความคับข้องใจ มักจะหาทางออกด้วยการแสดงความก้าวร้าวด้วยวิธีใดวิธีหนึ่งอยู่เสมอ

ลักษณะหนึ่งที่เราเห็นได้จากการกระทำที่รุนแรง ซึ่งสามารถแสดงออกในเชิงพฤติกรรม เชิงก้าวร้าว สามารถแยกเป็น 2 ลักษณะใหญ่ ๆ คือ

1. ความก้าวร้าวที่มีต่อสิ่งเร้าภายนอก ส่วนใหญ่จะแสดงออกมาในรูปแบบของการทำร้ายผู้อื่นหรือสิ่งของ ซึ่งอาจแสดงตั้งแต่การชกข้างฝา ทำลายของไปจนกระทั่งถึงการปล้น ฆ่า เป็นต้น โดยเฉพาะในเรื่องของความก้าวร้าวรุนแรง

นักจิตวิทยาพบว่าพฤติกรรมเช่นนี้จะมีเพศชายมากกว่าเพศหญิงถึงเจ็ดเท่าตัว และส่วนใหญ่ จากการศึกษาบุคลิกภาพ ผู้ที่เรียกว่าฆาตกร มักปรากฏว่าบุคคลเหล่านี้มิได้มีลักษณะโหดร้าย ตรงข้ามบุคคลที่สามารถทำความเข้าใจที่รุนแรงที่สุดนี้ คือคนปกติธรรมดา ที่ออกจะมีท่าทางเรียบร้อย

2. ความก้าวร้าวที่มีต่อตนเอง จัดเป็นความก้าวร้าวอีกประเภทหนึ่งที่เป้าหมายของการกระทำคือตนเอง ซึ่งสามารถแบ่งได้หลายระดับ คือตั้งแต่ไม่รุนแรง เช่นชอบทำร้ายตนเอง เช่นพวก MASOCHISM ที่พยายามลงโทษตัวเองอยู่ตลอดเวลา หรือมีความสุขที่ตนเองทุกข์ทรมาน จนถึงขั้นรุนแรง ได้แก่ ฆ่าตัวตาย (SUICIDE)

สภาพแวดล้อมทางสังคมของมนุษย์ที่มีอิทธิพลต่อการหล่อหลอมให้เกิดการเรียนรู้ และนำไปสู่พฤติกรรมหรือการกระทำ สภาพแวดล้อมทางสังคมที่เป็นตัวแบบ (MODEL) ให้มนุษย์สามารถเรียนรู้ เลียนแบบ และจูงใจให้กระทำพฤติกรรมใดๆ ได้มากที่สุดก็คือ ตัวมนุษย์ ซึ่งสามารถแบ่งออกได้ ดังนี้

1. สถาบันสื่อมวลชน (MASS MEDIA) บุคคลซึ่งเป็นตัวแบบที่ถูกถ่ายทอดผ่านทางสื่อมวลชนถือเป็นสภาพแวดล้อมที่สำคัญในการเป็นแบบอย่างการเรียนรู้ ดังนั้นมนุษย์ที่เปิดรับสื่อย่อมรู้จักแบบแผนของการแสดงพฤติกรรมในสถานการณ์ต่างๆ อยู่ตลอดเวลา และสื่อเองก็มีอิทธิพลสามารถชักจูงให้มนุษย์มีพฤติกรรมเป็นไปตามนั้น ดังนั้น สื่อมวลชนจึงถือเป็นตัวแบบสำคัญที่ทำให้มนุษย์เกิดการเลียนแบบ รวมทั้งจูงใจให้เกิดการกระทำพฤติกรรมต่างๆ

1. สภาพแวดล้อมทางสังคม (SOCIAL ENVIRONMENT) ซึ่งหมายถึงบุคคลที่

เป็นสมาชิกของสถาบันทางสังคมต่างๆที่แวดล้อมตัวมนุษย์ โดยจะเริ่มตั้งแต่สถาบันที่ใกล้ชิดกับมนุษย์มากที่สุด คือ สถาบันครอบครัว บุคคลที่จะมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้หรือเป็นตัวแทนของมนุษย์ในการเรียนรู้โดยตรงได้แก่ พ่อแม่ ผู้ปกครอง ญาติพี่น้อง ต่อมาคือ สถาบันการศึกษาหรือโรงเรียน ได้แก่ ครู อาจารย์ และกลุ่มเพื่อน

สิ่งเหล่านี้เป็นตัวแทนที่ล้วนแล้วแต่ส่งผลต่อมนุษย์ในการเรียนรู้ที่จะตอบสนองต่อเหตุการณ์ต่างๆ อย่างไรก็ตาม มนุษย์แต่ละคนจะมีบุคคลแวดล้อมที่แตกต่างกันไป ทำให้เกิดการเรียนรู้จากตัวแทนแตกต่างกัน และนำไปสู่การมีพฤติกรรมที่แตกต่างกันไป (ปณีตา นิตยาพร , 2543 , 15)

MILLER & DOLLARD (1941) ได้กล่าวถึงกระบวนการเรียนรู้ ที่จะสามารถนำไปสู่ลักษณะของการเลียนแบบ ซึ่งจะมีองค์ประกอบ ดังนี้

1. แรงขับหรือแรงผลักดัน (DRIVE) การเรียนรู้มักจะเกิดขึ้นในขณะที่มีแรงผลักดันที่รุนแรง พอที่จะบังคับให้ก่อปฏิกิริยาได้ แรงผลักดันในที่นี้จะสามารถกระตุ้นสภาวะทางร่างกายให้ถูกกระตุ้นอย่างแรง จนมีการกระทำตอบสนอง
2. สิ่งเร้า (STIMULUS) เป็นเสมือนวัตถุหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ที่มีอยู่ในสภาพแวดล้อมซึ่งบุคคลสามารถที่จะสร้าง หรือกำหนดการแสดงให้เห็นถึงภาพพจน์ เพื่อที่จะตอบสนองทางด้านอารมณ์ และเป็นตัวกำหนดรูปแบบของการปฏิบัติตอบ
3. การตอบสนอง (RESPONSE) เป็นปฏิกิริยาทางพฤติกรรมอย่างหนึ่งที่แสดงการตอบรับ เมื่อได้รับแรงกระตุ้นจากสิ่งเร้า ทั้งที่สามารถสังเกตเห็นได้ และไม่สามารถสังเกตเห็นได้จากการกระทำ
4. การเสริมแรง (REINFORCEMENT) หมายถึง การให้ผลตอบแทนที่ดี เมื่อการตอบสนองเป็นที่น่าพึงพอใจ และบ่อยครั้งที่การเสริมแรงสามารถได้รับการตอบสนองที่ดี และสามารถปรับตัวเพื่อแปลงสภาพเพื่อกลับกลายเป็นนิสัย ในทางตรงกันข้าม หากการตอบสนองใดๆ ได้รับการลงโทษ การกระทำนั้นก็จะไม่เกิดขึ้นอีก การเสริมแรงจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว

5. การเก็บรักษาผล (RETENTION) เป็นขั้นสุดท้ายของกระบวนการการเรียนรู้ ผลของการตอบสนองที่ได้รับจากแรงเสริม ทั้งในทางบวกและในทางลบ จะถูกส่งมาเก็บไว้ที่ส่วนความทรงจำของสมอง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการแสดงพฤติกรรม ครั้งต่อ ๆ ไป แต่หากข้อมูลที่เก็บไว้ไม่ได้มีการนำมาใช้เมื่อเวลาผ่านไปก็จะทำให้ถูกลืมเลือนหายไป

พฤติกรรมการณ์เปลี่ยนแบบนี้ สามารถแยกได้ 2 ประเภท คือ

1. การเลียนแบบทำนองเป็นไปเอง (BEHAVIORAL CONTAGION) การเลียนแบบประเภทนี้ได้แก่กรณีที่บุคคลหนึ่งลอกเลียนแบบ พฤติกรรมของอีกบุคคลหนึ่งอย่างมิได้เจตนา เป็นการเลียนแบบตามความรู้สึกตามธรรมชาติ พฤติกรรมการณ์เปลี่ยนแบบ เป็นไปโดยการทำซ้ำ หรือแสดงพฤติกรรมซ้ำกับตัวแบบ เพราะอยากจะเลียนแบบ

2. การเลียนแบบจากการเรียนรู้โดยการสังเกต (OBSERVATIONAL LEARNING) การเลียนแบบประเภทนี้ เป็นแบบที่บุคคลหนึ่งพิจารณา หรือประเมินพฤติกรรมของเขาเทียบกับบุคคลที่เป็นแบบ เพื่อเรียนรู้พฤติกรรมที่เหมาะสมกับสถานการณ์ เช่นการไปต่างถิ่นแล้วมีการสังเกตพฤติกรรมของเจ้าของถิ่น เพื่อทำตาม เพื่อการปรับตัว เพื่อจะได้ไม่ทำผิดและเพื่อเข้ากับคนอื่นในสังคมนั้นได้

แนวคิดเกี่ยวกับอิทธิพลของโทรทัศน์ที่มีต่อเด็ก

โทรทัศน์และวิดีโอ จัดเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ประเภทหนึ่งที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆ ผ่านการสร้างภาพ แสง สี และเสียงอย่างเป็นลำดับต่อเนื่อง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ทั้ง 2 ประเภทนี้จัดว่าเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางและเข้าถึงประชาชนได้มาก และที่สำคัญกลุ่มเป้าหมายหลักที่ชื่นชอบในการดูโทรทัศน์และวิดีโอก็คือกลุ่มเยาวชน ดังนั้นจึงมีผู้สนใจและศึกษาถึงอิทธิพลของโทรทัศน์ที่มีต่อเด็ก โดยพิจารณาถึงผลกระทบในด้านต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. ผลกระทบด้านสติปัญญาและการเรียนรู้ (COGNITIVE EFFECT)

การดูโทรทัศน์ของเด็กมีผลกระทบต่อสติปัญญา ทั้งด้านการเรียนรู้ทั่วไปและการเรียนรู้ใน

ชั้นเรียนโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.1 การเรียนรู้ทั่วไป

ในยุคปัจจุบันซึ่งเป็นยุคแห่งสังคมข่าวสารและการแข่งขัน การเรียนในชั้นเรียนไม่เพียงพอส่งผลให้เด็กนักเรียนต้องปรับพฤติกรรมกรเรียนหรือการศึกษาหาความรู้ให้สอดคล้องกับสภาพสังคมด้วยวิธีการต่างๆ สื่อมวลชนทั้งหลายได้มีบทบาทสำคัญต่อการเรียนรู้ของเด็กมากขึ้น โดยเฉพาะสื่อโทรทัศน์ เพราะจำนวนครอบครัวที่มีโทรทัศน์มีจำนวนเพิ่มมากขึ้นทั้งครอบครัวในเมืองและครอบครัวในชนบท LOWERY และ DE FLEUR (อ้างถึงใน สวกา ใ้อประเสริฐ , 2539) กล่าวว่า ถ้าเด็กได้ดูรายการโทรทัศน์ที่เป็นประสบการณ์จริง จะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้เพื่อที่จะเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ที่ดี แต่โทรทัศน์มีผลกระทบทางลบ เมื่อเสนอสิ่งเร้าที่ทำให้เด็กขาดความคิดสร้างสรรค์ อย่างไรก็ตาม สวัสดิ์ จงกล (2511) ยังกล่าวว่า รายการโทรทัศน์ยังกระตุ้นให้เด็กวัยรุ่นจำนวนไม่น้อยหันไปสนใจและอ่านหนังสือซึ่งเป็นต้นตอของเรื่องที่เกิดในโทรทัศน์ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของ ชูติมา สัจจามันท์ (2527) ที่ได้กล่าวว่า การดูโทรทัศน์ช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านการอ่าน โดยเฉพาะภาพยนตร์หรือละครเป็นตอนๆ ซึ่งมักกระตุ้นทั้งเด็กและผู้ใหญ่ให้ติดตามอ่านเรื่องราวที่ลงพิมพ์เป็นตอนๆ ในหนังสือพิมพ์ นิตยสาร หรือรวมเล่มเป็นหนังสือการ์ตูน เพราะอยากรู้เรื่องราวล่วงหน้า

1.2 การเรียนรู้ในชั้นเรียน

การเรียนของนักเรียนเป็นกิจกรรมที่ต้องทำต่อเนื่องระหว่างบ้านและโรงเรียน การเรียนการสอนที่โรงเรียนควรต้องสอนศีลธรรม จริยธรรมและกิจกรรมต่างๆ ควบคู่กับเนื้อหาสาระของวิชาต่างๆที่หลักสูตรกำหนด เพื่อให้เด็กเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ ดังนั้นการเรียนการสอนในชั้นเรียนจึงเป็นเพียงการสอนให้รู้จักหลักการและทฤษฎีต่างๆ ซึ่งนักเรียนต้องใช้เวลาช่วงที่อยู่บ้าน ทบทวนและฝึกปฏิบัติตามที่ครูมอบหมายหรือแนะนำ บิดามารดาหรือผู้ปกครองควรแนะนำ ดูแล และควบคุมเด็กอย่างใกล้ชิด ให้เอาใจใส่การเรียนสม่ำเสมอและรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ซึ่ง อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ (2525) และนริศ เจนวริยะะ (2529) มีความเห็นตรงกันว่าเวลาที่เด็กใช้เวลาดูโทรทัศน์มากทำให้ไม่มีเวลาอ่านหนังสือหรือทำการบ้าน ส่งผลให้การเรียนตกต่ำลงและจำกัดความคิดและจินตนาการของเด็กเมื่อเปรียบเทียบกับที่อ่าน เพราะโทรทัศน์คิดให้หมดแล้วเด็กจึงกลายเป็นคนคิดไม่เป็น นอกจากนี้ยังทำให้เด็กมีความบกพร่องในการตั้งใจจดจ่อหรือมี

สมาธิในการเรียนลดลง จากการสอบ SAT (SCHOLASTIC APTITUDE TESTS) ของนักเรียนอเมริกัน กระทรวงศึกษาของสหรัฐอเมริกาแสดงความเห็นว่าโทรทัศน์มีส่วนทำให้นักเรียนสนใจบทเรียนน้อยลง ทำให้ได้คะแนนหมวดคำศัพท์ภาษาอังกฤษน้อยลง

จากการศึกษาต่างๆ ดังกล่าว จึงสรุปได้ว่าโทรทัศน์มีผลต่อการเรียนรู้ของเด็กทั้งในแง่บวกและแง่ลบ ซึ่งขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการได้แก่ จำนวนเวลาที่เด็กดูโทรทัศน์ ลักษณะของรายการที่เด็กดู สติปัญญาและวัยของเด็ก ดังนั้นบิดามารดา ผู้ปกครองควรให้ความสนใจการดูโทรทัศน์ของเด็ก โดยแนะนำให้เด็กดูโทรทัศน์แต่พอประมาณ เพื่อไม่ให้กระทบต่อการเรียน คือต้องมีเวลาทำการบ้าน ทบทวนบทเรียนและทำกิจกรรมอื่นๆ ที่สำคัญและจำเป็น จึงจะทำให้การดูโทรทัศน์เป็นกิจกรรมที่มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้สำหรับเด็กมากขึ้น

2. ผลกระทบทางอารมณ์ (EMOTIONAL EFFECT)

อิทธิพลของโทรทัศน์ที่มีต่อเด็กในด้านของผลกระทบทางอารมณ์นั้นสามารถแบ่งออกเป็นประเด็นต่างๆ ดังต่อไปนี้

2.1 อารมณ์ - จิตใจ

MURRAY และ LOMBERG (อ้างถึงในจันตรี และคณะ , 2535) ที่ศึกษาในสหรัฐอเมริกาพบว่า เด็กที่ชอบรายการโทรทัศน์ที่มีเนื้อหารุนแรงจะมองเห็นความรุนแรงนั้นเป็นเรื่องธรรมดา เช่น ไม่ตื่นเต้นตกใจหรือห้ามปรามเมื่อเห็นเด็กอื่นๆ เล่นกันด้วยความรุนแรงและต่อสู้กันด้วยกำลัง

2.2 ความก้าวร้าว

ความก้าวร้าว หมายถึง การกระทำที่รุนแรงกว่าปกติ มีผลทำให้ผู้อื่นและตนเองเจ็บปวดเกิดความเสียหายทั้งที่เจตนาและไม่เจตนา การแสดงออกของความก้าวร้าวมีได้ 2 ทางคือ ทางวาจาและทางร่างกาย การมีพฤติกรรมก้าวร้าวบางครั้งไม่ใช่สิ่งเลวร้ายเสมอไป ในสภาพสังคมปัจจุบันซึ่งมีคนมากขึ้นและมีการแก่งแย่งเพื่อความอยู่รอด บางครั้งผู้ที่เรี่ยรายเกินไปไม่อาจเอาตัวรอดได้ ส่วนผู้ที่มีความก้าวร้าวบ้างกลับมีชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างปลอดภัย แต่พฤติกรรมก้าว

ร้าว นั่นถือว่าเป็นปัญหาหรือไม่ ขึ้นอยู่กับผลกระทบของพฤติกรรมที่แสดงออกต่อส่วนรวมหรือสังคม ถ้าพฤติกรรมใดก่อให้เกิดผลเสียต่อสังคมส่วนรวมและต่อตนเอง และคนส่วนใหญ่ในสังคม ไม่แสดงพฤติกรรมแบบนั้น ก็ถือว่าการแสดงพฤติกรรมแบบนั้นเป็นสิ่งไม่ดีไม่เหมาะสม ในทางตรงข้ามถ้าพฤติกรรมที่แสดงออกนั้นเป็นที่ยอมรับของสังคม และไม่เกิดผลกระทบเป็นความเสียหายแก่ตนเองและส่วนรวม ก็ถือว่าพฤติกรรมนั้นๆเหมาะสมไม่มีปัญหา ซึ่งเมธี ปิยะคุณ (2531) ได้ให้ข้อสังเกตว่า เยาวชนในยุคปัจจุบันมีความก้าวร้าวเกินกว่าวัย เนื่องจากได้เห็นแบบอย่างพฤติกรรมก้าวร้าวแบบต่างๆ เช่น การประหัตประหารฆ่าฟัน ทุบทุบร้ายซึ่งกันและกันตลอดเวลาทางโทรทัศน์ ทำให้เกิดความเคยชินกับความก้าวร้าว รุนแรงที่ปรากฏเสมือนหนึ่งเป็นพฤติกรรมปกติธรรมดา

รายการโทรทัศน์จะส่งผลให้เด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงเพียงบางกรณีเท่านั้น ถ้าเด็กสามารถแยกโลกความเป็นจริงออกจากโลกแห่งความฝันได้ก็คงไม่มีปัญหา แต่รายการโทรทัศน์อาจทำให้เกิดผลกระทบต่อเด็กได้ถ้ามีพฤติกรรมหนึ่งที่ไม่สมบูรณ์ในตัวเด็ก เช่น ในครอบครัวที่แตกแยกเด็กจะมีความรู้สึกปฏิเสธบิดามารดาหรือกลุ่มเพื่อน เป็นต้น (สันทัต , 2534) นอกจากนี้ MURRAY และ LOMBERG (อ้างถึงในสวภา ไข่มุขเสริฐ , 2539) ได้กล่าวว่า จากการศึกษาในสหรัฐอเมริกาพบว่า หลังจากเด็กดูรายการโทรทัศน์ที่มีความรุนแรงแล้ว เด็กมีแนวโน้มที่จะตีหรือทะเลาะกับเพื่อนๆมากขึ้น และเด็กบางคนจะฝ่าฝืนกฎระเบียบของห้องเรียน ทำการบ้านไม่เสร็จและไม่ชอบการรอคอย

เสรี วงษ์มณฑา (2533) ได้กล่าวว่า ในแง่ผลกระทบจากภาพยนตร์ ละครและการ์ตูน ที่มีเนื้อหารุนแรง ก้าวร้าว นั้น มีผู้ให้ทรรศนะต่างกัน 3 ฝ่ายดังนี้คือ คนกลุ่มแรกตั้งข้อสงสัยว่าการเสนอเนื้อหาที่รุนแรงทางโทรทัศน์ให้เด็กและเยาวชนในรูปของภาพยนตร์ ละครหรือการ์ตูน จะเป็นส่วนหนึ่งที่ผลักดันหรือกระตุ้นให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าวรุนแรงเลียนแบบเรื่องราวในภาพยนตร์ ละครหรือการ์ตูนที่ได้ดูจากโทรทัศน์หรือไม่ จึงมีการเรียกร้องให้ผู้ผลิตเนื้อหาผ่านสื่อโทรทัศน์พยายามคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนในสังคม กลุ่มที่สองคือผู้ที่ทำหน้าที่ผลิตรายการดังกล่าว ซึ่งมีเหตุผลว่าในฐานะของสื่อสารมวลชนต้องเสนอข่าวสารในรูปของความบันเทิง และเนื้อหาของข่าวสารควรใกล้เคียงกับข้อเท็จจริงมากที่สุด รวมทั้งมองว่าสื่อบันเทิงที่นำเสนอออกไปนั้นไม่น่าจะมีผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนมากนัก เพราะระยะเวลาในการเปิดรับสื่อเป็นระยะเวลาสั้นๆ ในที่สุดเด็กและเยาวชนก็จะลืมเนื้อหาที่ปรากฏทางโทรทัศน์นั้น การที่เด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าว รุนแรงนั้นน่าจะมีอิทธิพลมาจากสภาพครอบครัว ความอบ

อุ่นที่ได้รับจากบิดามารดา ผู้ปกครอง ครู อาจารย์ และสภาพแวดล้อมอื่นที่เด็กและเยาวชนได้รับจากบ้านและโรงเรียนมากกว่า ส่วนกลุ่มที่สามเป็นกลุ่มนักวิชาการ ซึ่งได้ให้ข้อคิดว่าละครหรือภาพยนตร์บันเทิงทางโทรทัศน์ที่มีเนื้อหารุนแรงจะมีผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนได้ก็ต่อเมื่อเนื้อหาของละครหรือภาพยนตร์นั้นไปสอดคล้องกับสิ่งที่เป็นอยู่เดิมของเด็กและเยาวชน เช่น สภาพชีวิตครอบครัว สภาพแวดล้อมอื่นที่เด็กและเยาวชนได้รับและคลุกคลีอยู่เป็นเวลานาน สภาพก้าวร้าวที่เด็กและเยาวชนได้รับจากบิดามารดา ผู้ปกครอง และสภาพแวดล้อมรอบข้างจะเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้เด็กและเยาวชนยอมรับและมีพฤติกรรมเลียนแบบเนื้อหาในละครหรือภาพยนตร์นั้นอย่างรวดเร็ว ซึ่งก่อให้เกิดผลกระทบเสียหายต่อสังคมได้ แต่หากเป็นเด็กทั่วๆไปที่มีสภาพครอบครัวปกติ ได้รับความรักความอบอุ่นจากบิดามารดา ผู้ปกครอง และสภาพแวดล้อมรอบๆตัวเป็นสภาพแวดล้อมที่ดีแล้ว เนื้อหาจากละครหรือภาพยนตร์ทางโทรทัศน์จะไม่มีผลต่อเด็กและเยาวชนเหล่านั้น การชมละครหรือภาพยนตร์ทางโทรทัศน์จะเป็นเพียงความบันเทิงที่เด็กได้รับและผ่านเลยไป เมื่อละครหรือภาพยนตร์นั้นๆสิ้นสุดลง

อย่างไรก็ตาม โดยส่วนใหญ่แล้วปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการชมรายการโทรทัศน์และพฤติกรรมการแสดงออกถึงความรุนแรงของเยาวชนไทย ได้แก่ปัจจัยที่มาจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวของเยาวชน ซึ่งได้แก่อาชีพและการศึกษาของบิดามารดาหรือผู้ปกครอง รายได้ของครอบครัว และพบว่าปัจจัยหนึ่งที่มีความสัมพันธ์ต่อทัศนคติของเยาวชนไทยที่เห็นด้วยกับการแก้ปัญหาด้วยวิธีการรุนแรง คือความถี่ในการชมรายการโทรทัศน์ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าโทรทัศน์ก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่อาจมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงในเยาวชนไทย แต่คงจะต้องพิจารณาถึงเงื่อนไขและปัจจัยอื่นรอบๆตัวประกอบกันไปด้วย (เสรี วงษ์มณฑา , 2533)

3. ผลกระทบทางด้านพฤติกรรมการแสดงออก (BEHAVIORAL EFFECT)

โทรทัศน์มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็กเกือบทุกด้านเพราะเด็กใช้เวลาดูโทรทัศน์ค่อนข้างมาก LOWERY และ DE FLEUR (อ้างถึงในสวภา ไร่ประเสริฐ , 2539) กล่าวว่า โทรทัศน์มีผลต่อพฤติกรรมของเด็กโดยทางอ้อม คือ เด็กจะจดจำหรือเลียนแบบพฤติกรรมต่างๆจากโทรทัศน์ โดยพฤติกรรมของเด็กเกิดจากการสังเกตและเลียนแบบผู้ที่เด็กนิยมชมชอบ ฉะนั้นสิ่งที่เด็กได้รับจากโทรทัศน์ย่อมมีผลสะท้อนต่อพฤติกรรมของเด็ก ไม่ว่าจะเป็นบุคลิกของตัวละคร ข้อคิดต่างๆ ที่อาจสอดแทรกอยู่ในภาพยนตร์ การ์ตูน เทพนิยาย ละคร หรือแม้แต่ละครตลก นอกจากนี้ อุบลรัตน์

ศิริยุวศักดิ์ (2525) ได้กล่าวว่า การเลียนแบบพฤติกรรมจากโทรทัศน์ของเด็กมีข้อที่นำเสนอสังเกตคือ เด็กเล็กมักจะเลียนแบบการทำทางหรือพฤติกรรมที่เด็กสามารถเข้าใจได้ไม่ซับซ้อนจนเกินไป ในขณะที่เด็กโตและวัยรุ่นจะเลียนแบบในลักษณะที่ลึกซึ้งกว่า อาจเป็นความคิด วิธีปฏิบัติบางอย่าง หรือถ้อยคำสำนวน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สมคิด ปลอดโปร่ง ได้ทำการศึกษาถึงภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ฉายทางโทรทัศน์ส่วนใหญ่มีเนื้อหาไปในแนวตื่นเต้นอภินิหาร เด็กจึงได้รับประโยชน์จากการชมภาพยนตร์การ์ตูนเฉพาะในด้านความบันเทิงเท่านั้น ทางสถานีโทรทัศน์ควรปรับปรุงรายการภาพยนตร์การ์ตูนโดยการเลือกสรรภาพยนตร์การ์ตูนที่มีเนื้อหาสาระสอดคแทรกด้วยคติธรรมคำสอนแก่เด็กมาเสนอต่อผู้ชม "การศึกษาคุณค่าของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ฉายทางโทรทัศน์" (วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2528)

พรพนิต พ่วงภิญโญ ได้ศึกษาศึกษาถึงการวิเคราะห์เนื้อหาของการ์ตูนญี่ปุ่นในส่วนด้านทำลายคุณธรรมที่ปรากฏมากที่สุดคือ การประทุษร้ายต่อชีวิตและร่างกาย รองลงมาคือ ความเป็นผู้ไม่มีสติรู้จักยับยั้งชั่งใจ และการประพฤติผิดในกาม "บทบาทของการ์ตูนเรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน" (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2531)

พรทิพย์ เชื้ออภัยกุล ได้ศึกษาถึงนักเรียนชั้นมัธยมชอบอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่น เพราะให้ความสนุกตื่นเต้น โดยจะใช้วิธีซื้อเข้ามาอ่านเองมากที่สุด และพิจารณาเลือกซื้อจากชื่อเรื่อง เรื่องย่อ และภาพหน้าปก โดยนักเรียนจะอ่านหนังสือการ์ตูนแปลจากภาษาญี่ปุ่นในเวลาว่างเมื่ออยู่ที่บ้านในจำนวนที่ไม่แน่นอน โดยส่วนใหญ่ไม่มีใครห้ามนักเรียนอ่าน และเมื่ออ่านจบแล้วนักเรียนจะเก็บหนังสือการ์ตูนไว้ทุกเล่ม "การอ่านหนังสือการ์ตูนที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา" (วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2532)

ดวงรัตน์ กมลโบล ได้ทำการศึกษาถึงลักษณะของอารมณ์ที่สร้างโดยสังคมที่ปรากฏในการ์ตูนชุด "โดเรมอน" ได้แก่ อารมณ์มีความสุข อารมณ์โกรธ อารมณ์รัก อารมณ์เศร้า อารมณ์กลัว

และอารมณ์ริษยา ซึ่งอารมณ์เหล่านี้ได้ถูกกำหนดพฤติกรรมการแสดงออกโดยความคาดหวังทางสังคม ค่านิยม และวัฒนธรรมของสังคม ใ้บุคคลมีพฤติกรรมตามที่สังคมคาดหวัง และละเว้นแสดงพฤติกรรมที่สังคมไม่ต้องการ ซึ่งมีปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อลักษณะการสร้างอารมณ์โดยสังคมในการ์ตูนชุดนี้ มี 4 ประการ คือ ค่านิยมทางศาสนา เพื่อนและกลุ่มสังคม ค่านิยมด้านการศึกษา และบรรทัดฐานการดำเนินชีวิตของชาวญี่ปุ่น "การศึกษาลักษณะของการสร้างอารมณ์โดยสังคมในการ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ ชุด โดเรมอน" (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2534)

ธรรมจักร อยู่โพธิ์ ได้ศึกษาถึงเด็กและเยาวชนทั้งชายและหญิง ส่วนใหญ่นิยามอ่านหนังสือการ์ตูนแนวตลกขบขันมากที่สุด และเลือกซื้อหนังสือการ์ตูนด้วยตนเอง เฉลี่ยเดือนละ 5 เล่ม โดยเด็กผู้ชายส่วนใหญ่อ่านหนังสือการ์ตูนเกือบทุกวัน ส่วนเด็กผู้หญิงจะอ่านนานๆครั้ง และเด็กนักเรียนชั้นมัธยมปลายทั้งชายและหญิงอ่านหนังสือการ์ตูนเกือบทุกวันมากกว่าเด็กนักเรียนในระดับอื่นๆ "การศึกษาระดับความชอบและพฤติกรรมการบริโภคหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของเด็กและเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร" (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2538)

จตุมา เพชรรัตน์ ได้ทำการศึกษาถึงวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครโดยส่วนใหญ่จะเคยอ่านหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาทางเพศ โดยจะมีความถี่ในการอ่านการ์ตูนเหล่านี้คือแล้วแต่โอกาสและสถานที่ที่ได้อ่านได้หมด และมีความชอบที่จะอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทดังกล่าว "การเปิดรับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหาทางเพศของเด็กวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครกับทัศนคติต่อเพศสัมพันธ์" (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาวารสารสนเทศ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2541)

ชไมพร สุขสัมพันธ์ ได้ทำการศึกษาถึงการเล่าเรื่อง (NARRATION) ในการ์ตูนญี่ปุ่น มีแบบแผน (PATTERN) ทั้งหมด 6 แบบแผน ในการดำเนินเรื่องที่แน่นอน กล่าวคือ เรื่องจะดำเนินไปตามลำดับการกระทำ (FUNTION) ของตัวละครที่ชัดเจน ได้แก่ แบบที่1 พระเอกออกเดินทาง ผู้ร้ายต่อสู้กับพระเอก ผู้ช่วยช่วยเหลือพระเอก และพระเอกชนะผู้ร้าย แบบที่2 นางเอกพบพระเอก ผู้ร้ายขัดขวางความสัมพันธ์ระหว่างพระเอกและนางเอก ผู้ช่วยช่วยเหลือพระเอก และหรือนางเอก และนางเอกเข้าใจกับพระเอก แบบที่3 พระเอกพบนางเอก และนางเอกช่วยเหลือพระเอก แบบที่4 พระเอกถูกผู้ร้ายหลอก ผู้ช่วยช่วยเหลือพระเอก และผู้ร้ายถูกผู้ช่วยปราบ แบบที่5 พระเอกพบผู้ร้าย

ผู้ให้ของวิเศษแก่พระเอก พระเอกจอมปลอมถูกพระเอกเปิดเผยความจริง และผู้ช่วยจับผู้ร้าย จอมปลอม และแบบที่ 6 พระเอกถูกผู้ร้ายกลั่นแกล้ง ผู้ช่วยช่วยพระเอก และพระเอกช่วยเหลือผู้ช่วย "การวิเคราะห์สัญลักษณ์ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น" (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2541)

ALEXIS S. TAN AND KERMIT JOSEPH SCRUGGS ได้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับภาพ และเนื้อหารุนแรงของหนังสือการ์ตูนมีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของเยาวชนหรือไม่ อย่างไร ศึกษา โดยการวิจัยเชิงทดลอง ได้แบ่งกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นเยาวชนชายและหญิง 2 กลุ่มให้อ่านการ์ตูนที่มี เนื้อหารุนแรงและไม่รุนแรง และทำการสัมภาษณ์ว่ามีการเปลี่ยนแปลงกับกลุ่มตัวอย่างหรือไม่ อย่างไร โดยผลการวิจัยสรุปว่า การอ่านการ์ตูนไม่มีผลต่อความรู้สึกก้าวร้าว ผลที่เห็นได้ชัดคือ ความก้าวร้าวระหว่างเพศชายกับเพศหญิง ซึ่งเป็นเรื่องปกติอยู่แล้ว

ALEXIS ลงความเห็นว่าการ์ตูนจะมีผลสะสมในอนาคตมากกว่าผลฉับพลัน หากผู้อ่านๆ ทุกวันเป็นเวลา 10 ปีก็มีผลต่อความคิดได้ สำหรับภาพความรุนแรงในโทรทัศน์เช่น ภาพข่าว ภาพยนตร์ จะมีผลต่อผู้รับมากกว่าการอ่านหนังสือการ์ตูน (JOURNALISM QUARTERLY ,1980 , 579)

สมมุติฐานการวิจัย

1. วัยรุ่นชายเปิดรับการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหารุนแรงจากสื่อสิ่งพิมพ์แตกต่างกับ สื่ออิเล็กทรอนิกส์
2. ประเภทของสื่อที่เปิดรับการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีเนื้อหารุนแรงมีความสัมพันธ์กับการ มีทัศนคติต่อความรุนแรง
3. วัยรุ่นเพศชายที่ศึกษาในโรงเรียนชายล้วนจะมีทัศนคติต่อเนื้อหา ด้าน ความรุนแรงของสื่อแตกต่างจากวัยรุ่นเพศชายที่ศึกษาในโรงเรียนสหศึกษา

นิยามศัพท์

1. การ์ตูนญี่ปุ่น หมายถึง ภาพการ์ตูนที่มีลักษณะเป็นช่องหรือหลายช่อง แปลคำบรรยายมาจากต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น
2. เนื้อหารุนแรง หมายถึง เนื้อหาที่เกี่ยวกับเรื่องราวของการต่อสู้ ทะเลาะวิวาท การตัดสินด้วยกำลังอาวุธ ฆ่าฟันมีทั้งแบบตัวต่อตัว ยกพวกตีกัน รุมทำร้าย และต่อสู้เป็นหมู่
3. วัยรุ่นเพศชาย หมายถึง เด็กชายที่มีอายุระหว่าง 14 - 18 ปี
4. สื่อสิ่งพิมพ์ หมายถึง หนังสือการ์ตูน
5. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง โทรทัศน์ และวิดีโอเทป
6. การเปิดรับ หมายถึง ความถี่ในการรับข้อมูลข่าวสารจากการอ่าน การฟังและการดูหรือชม
7. ทศนคติ หมายถึง ความโน้มเอียงของบุคคลที่มีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ซึ่งเป็นไปในทางบวกหรือในทางลบก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับค่านิยมของบุคคลและประสบการณ์ทางสังคม