

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของการศึกษา

“การพัฒนาประเทศ จะต้องเริ่มที่การพัฒนาคุณภาพของประชากรเสียก่อนเป็นเบื้องต้น เพราะเมื่อใดก็ตามที่ประชากรส่วนใหญ่ของประเทศได้ชื่อว่าเป็นผู้ที่มีคุณภาพสูงแล้ว เมื่อนั้นก็ย่อมจะเป็นที่หวังได้ว่า โครงสร้างของสังคมและประเทศชาติด้านอื่น ๆ ก็จะต้องพลอยพัฒนาไปด้วยอย่างไม่ต้องสงสัย” (กระทรวงศึกษาธิการ, สำนักงานพัฒนาคุณธรรม 2523 : 2)

ในการพัฒนาประเทศดังกล่าวนี้ เราจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเน้นการพัฒนาเสริมสร้างทั้งความรู้และจริยธรรมให้กับประชากรของประเทศ และโดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นกลุ่มที่เราควรมุ่งเน้นพัฒนาเป็นพิเศษ ทั้งนี้ก็เพราะเด็กและเยาวชนนั้นจะเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ในอนาคต และจะเข้ามาทำหน้าที่ทางสังคมแทนคนรุ่นเก่าที่จะค่อย ๆ หดหายไป

ดังนั้นเราถึงต้องเตรียมเด็กและเยาวชนของประเทศให้มีคุณภาพ ถ้าเราสามารถส่งเสริมทั้งความรู้และหล่อหลอมลักษณะแห่งความดีให้แก่เด็กในสังคมได้แล้ว เราขอมคาถาการณ์ได้ถึงทิศทางแห่งความเจริญของสังคมหรือของประเทศในอนาคตได้

ทั้งนี้สถาบันสื่อมวลชนจะเป็นสถาบันหนึ่ง ที่มีบทบาทในการรับผิดชอบต่ออนาคตของสังคมและอนาคตของประเทศโดยผ่านกระบวนการทำหน้าที่ในการให้ข่าวสาร ให้การศึกษา และให้ความบันเทิงแก่ผู้รับสารซึ่งเป็นกลุ่มเด็กและเยาวชนด้วยความรับผิดชอบ และสื่อมวลชนก็ไม่ควรจะละทิ้งความสำคัญในการให้การอบรมทางจริยธรรม และการปลูกฝังความดีทางด้านจิตใจให้กับเด็กและเยาวชนด้วย เพื่อให้เยาวชนนั้นมีจิตใจสะอาดมุ่งทำแต่คุณงามความดี เพื่อดำรงตนในสังคมอย่างมีความสุข เช่น สอนให้เด็กมีความมานะบากบั่น รู้จักพึ่งตนเอง รู้จักประหยัดและเก็บออม รู้คุณค่ามารดา เป็นต้น (ปริญญ์ ปราชญานุพร [ม.ป.ป.] : 227)

จากอดีตจนกระทั่งถึงปัจจุบัน หนึ่งให้สื่อมวลชนหลาย ๆ ชนิดที่มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับเด็กมากที่สุดก็คือ “หนังสือการ์ตูน” เราไม่อาจจะปฏิเสธได้ว่า หนังสือการ์ตูนกับเด็กนั้นเป็นของคู่กัน ไม่ว่าจะในยุคใดสมัยใด ความนิยมในหนังสือการ์ตูนของเด็กนั้น ก็ไม่ได้เสื่อมคลายลงไปเลย ทั้งนี้ก็เนื่องด้วยหนังสือการ์ตูนนั้นมีปัจจัยที่เอื้อต่อการเข้าถึงผู้อ่านวัยเด็กได้โดยง่าย ทั้งปัจจัยทางด้านราคาที่ไม่แพงเกินกว่าจะซื้อหามาได้ ปัจจัยทางด้านความหลากหลายของหนังสือการ์ตูนที่มีให้เลือกมากมาย ไม่ว่าจะเป็นความหลากหลายของที่มาของการ์ตูน เช่น การ์ตูนไทย การ์ตูนฝรั่ง การ์ตูนญี่ปุ่น หรือความหลากหลายของประเภทของการ์ตูน เช่น การ์ตูนตลก การ์ตูน

วิทยาศาสตร์ การดูแลสิ่งแวดล้อม การเมือง ฯลฯ และปัจจัยทางด้านรูปแบบและเนื้อหาของหนังสือ การ์ตูนที่มีความสวยงาม อ่านง่ายและสนุกสนานน่าดึงดูดใจ

เมื่อพิจารณาถึงบทบาทของสื่อหนังสือการ์ตูนที่มีต่อเด็กนั้น เราจะพบว่า หนังสือการ์ตูน ถือเป็นเครื่องมือชนิดหนึ่งในการถ่ายทอดความรู้ และสาระความบันเทิงที่ดีที่สุดสำหรับเด็ก เพราะหนังสือการ์ตูนเป็นการนำเอาศิลปะมาใช้ประโยชน์ สามารถนำเอามาเป็นรูปแบบในการนำเสนอ ได้อย่างเข้าถึงอารมณ์และความรู้สึกนึกคิดของเด็กได้ดีที่สุด เพราะฉะนั้นหนังสือการ์ตูนจึงเป็น สื่อมวลชนที่มีอิทธิพลอย่างสูง ต่อความรู้สึกนึกคิดที่จะโน้มน้าวพฤติกรรมของเด็กไปในทางที่ถูก หรือผิดได้ ทั้งยังอาจกำหนดทัศนคติของเด็กที่มีต่อชีวิตและสังคมได้อีกด้วย (บุษบง เวคะวากยานนท์ 2524 : 25)

ในวงวิชาการสื่อสารมวลชนนั้น ได้มีการอภิปรายถกเถียงกันถึงผลกระทบหรืออิทธิพลของ สื่อมวลชนที่มีต่อเด็กนั้นกันอย่างกว้างขวาง ดังได้มีข้อคิดเห็นของนักวิชาชีพวงการต่าง ๆ ที่ได้ แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อมวลชนที่มีต่อเด็กและเยาวชนไทย ไว้มากมาย

ศาสตราจารย์ วารุณี บิณฑสันต์ (วารุณี บิณฑสันต์ 2512 : 166 – 174 อ้างจาก ปริญญา ปรารชญาบุตร [ม.ป.ป.] : 243) เสนอความคิดเห็นที่ว่า “เด็กจะมีประสบการณ์และการเรียนรู้ได้ จากการได้ฟัง ได้เห็นสิ่งต่าง ๆ แวดล้อมตัวเด็ก จึงควรสนับสนุนให้เด็กได้เรียนรู้จากการได้เห็น การดู การอ่าน ตลอดจนการได้ยินได้ฟังจากสื่อมวลชนต่าง ๆ”

“หนังสือดี ๆ ยังใช้ประโยชน์ในการบอกเล่าให้เด็กรู้ถึงบทบาทของคนในครอบครัว เช่น การเป็นพี่ที่ค้ำจะต้องช่วยพ่อแม่ดูแลน้อง การไปโรงเรียน ฯลฯ หนังสือดี ๆ อาจช่วยในการ แก้ปัญหาของเด็กบางคนได้ เช่น เด็กที่ไม่ชอบเล่นกับเพื่อนก็มีหนังสือที่มีรูปภาพเด็ก ๆ เล่นกันเป็น หมู่สนุกสนาน”

ดร.สุนทรีย์ โคมิน (สุนทรีย์ โคมิน 2522 : 3 อ้างจาก ปริญญา ปรารชญาบุตร [ม.ป.ป.] : 248) กล่าวว่า “สื่อมวลชนต่าง ๆ ล้วนเป็นสิ่งสำคัญและมีอิทธิพลต่อเด็กโดยเฉพาะเด็กวัย 3 – 5 ขวบ... เพราะอยู่ในช่วงที่เรียนรู้และเอาอย่างได้เร็ว ถ้าสื่อมวลชนใช้เครื่องมือคนในทางที่ถูกจะช่วย ได้มากต่อสติปัญญาและการเรียนรู้ของเด็ก”

มล.บุญเหลือ เทพยสุวรรณ (บุญเหลือ เทพยสุวรรณ 2507 อ้างจาก ปริญญา ปรารชญา บุตร [ม.ป.ป.] : 248 - 249) ให้ความเห็นไว้ว่า “สื่อมวลชนมีอิทธิพลทางอ้อมต่อพฤติกรรมของ มนุษย์ เป็นแหล่งแนะแนวทางความนิยมและเคยชินของมนุษย์...สิ่งแวดลอมอย่างอื่น อาจเป็น ปัจจัยให้กระทำผิดเหมือนกัน แต่สื่อมวลชนก็มีส่วนเกี่ยวข้องอยู่ไม่มากนักน้อย”

จากการอภิปรายถกเถียงกันถึงผลกระทบหรืออิทธิพลของสื่อมวลชนที่มีต่อเด็กนั้น ทำให้ เราเข้าใจได้ว่า ไม่ใช่แต่เพียงความสนุกสนานเท่านั้นที่เด็กจะได้รับจากการอ่านสื่อหนังสือการ์ตูน เนื่องจากสื่อหนังสือการ์ตูนนี้เป็นสื่อมวลชนที่จะสามารถมีอิทธิพล หรือผลกระทบต่อสภาพความ คิดของเด็กได้ โดยผ่านกระบวนการการเรียนรู้ของเด็กที่มีต่อการ์ตูน เนื้อหาของการ์ตูนพร้อมจะ

ถ่ายทอดสารที่เป็นความรู้ความคิด ทักษะและ ความรู้สึกผ่านทางภาพเขียนนั้น ๆ ออกมาให้เด็ก ได้ซึมซับเอาสิ่งต่าง ๆ ที่สอดแทรกหรือแฝงอยู่ในสื่อการ์ตูนนี้ มาเป็นต้นแบบของความคิดและเป็น ตัวก่อเกิดหรือชี้นำทัศนคติ ความเชื่อ ค่านิยม และพฤติกรรมของเด็กได้

อิทธิพลของสื่อหนังสือการ์ตูนที่มีต่อเด็กนั้นหมายถึง การที่สื่อมวลชนประเภทการ์ตูนทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นกับบุคคลวัยเด็กที่เป็นผู้รับสาร ซึ่งการเปลี่ยนแปลงนั้นได้แก่ การเปลี่ยนแปลงความรู้ (knowledge) การเปลี่ยนแปลงทัศนคติ (attitudes) และการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม (behavior) (सरकरवी कशाचिरे ँरुडनरुवडि सुडु [ม.ป.ท.] : 1)

เมื่อเป็นดังนี้แล้ว สิ่งที่เราควรจะตระหนักในเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนซึ่งมีส่วนในการ ชี้นำอนาคตของเด็ก ก็คงจะหนีไม่พ้นเรื่องของจริยธรรมที่ปรากฏหรือสอดแทรกอยู่ในเนื้อเรื่อง เพราะถ้าเด็กได้อ่านหนังสือการ์ตูนที่มีมาตรฐานทางจริยธรรม และมีต้นแบบแห่งความดีเป็นแบบ อย่างแล้ว เด็กก็จะซึมซับเอาแนวคิดแห่งความดีงามนั้น ๆ เข้าไว้ในจิตใจทั้งโดยรู้ตัวและไม่รู้ตัว จนก่อเกิดการเปลี่ยนแปลงความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมในทางที่สร้างสรรค์เกิดเป็นประโยชน์ ต่อตัวเด็กเอง และสังคมต่อไป

แต่ปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบันนั้น เราพบว่า หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กมีมากมาย แต่ คุณภาพของหนังสือการ์ตูนทั้งในด้านศิลปะในภาพ และคุณภาพของเรื่องราวยังอยู่ในเกณฑ์ที่ ก่อนข้างต่ำ (วรสนา ปรุวรสลฟุทษุ 2523 : 2)

ลักษณะของคุณภาพของเรื่องราวในหนังสือการ์ตูนที่อยู่ในเกณฑ์ขั้นต่ำนั้น คือการ พิจารณาได้ถึงคุณประโยชน์ของเนื้อหาที่ยังมีไม่มากนัก และหมายรวมถึงความถดถอยและความ เสื่อมทรามของแนวคิดทางจริยธรรมและความดีที่ปรากฏอยู่ในเนื้อหาการ์ตูนด้วย นอกจากนี้ ในขณะนี้สังคมก็ยังไม่มีกฎหมายใด ที่จะสามารถใช้ได้ผลอย่างจริงจังในการพิทักษ์เด็กและเยาวชน ให้ปลอดภัยจากอิทธิพลอันไม่ถึงปรารถนาที่อาจเกิดจากสื่อมวลชนประเภทการ์ตูนนี้ได้ (ปริญญู ปรุวชญานุพร [ม.ป.ป.] : 227) เมื่อขาดหลักเกณฑ์ทางด้านกฎหมายที่จะนำมาใช้ในการบังคับและ กำหนดทิศทางของคุณภาพของหนังสือการ์ตูน โดยเฉพาะในแง่ของจริยธรรมของหนังสือการ์ตูน แล้ว ก็อาจเป็นไปได้ว่าจะมีแนวโน้มที่นักเขียนการ์ตูนเอง ผู้จัดพิมพ์ หรือสำนักพิมพ์หนังสือ การ์ตูนจะคำนึงถึงความต้องการทางการตลาด หรือผลประโยชน์ทางด้านธุรกิจดังที่ คร.พัทยาสายหู (คร.พัทยาสายหู : อังจก บุญกร่วง กิดตุลล 2523 : 87) ได้แสดงความเห็นไว้ว่า “คน ที่ทำให้เกิดสื่อมวลชน ก็คือรัฐบาลและเอกชน ธุรกิจด้านสื่อมวลชนนั้นส่วนใหญ่เห็นแก่ตัว มุ่งหวังแต่ผลประโยชน์และแสวงหากำไรสูงสุด” มากกว่าที่จะคำนึงถึงหน้าที่ในการผลิตสื่อที่ช่วย ส่งเสริมจริยธรรมให้แก่เด็กและสังคมในฐานะที่นักสื่อสารมวลชนผู้มีความรับผิดชอบพึงปฏิบัติ

ผู้เขียนในฐานะนักศึกษาศาสตร์สาขาสื่อสารมวลชน ได้เล็งเห็นความสำคัญของอิทธิพล ของหนังสือการ์ตูนซึ่งมีบทบาทในฐานะเป็นหนึ่งในสื่อมวลชน ในแง่จริยธรรมที่ปรากฏอยู่ใน เนื้อหาของหนังสือการ์ตูน ซึ่งจะมีผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนที่จะเติบโตขึ้นเป็นผู้ขับเคลื่อน

สังคมในอนาคต จึงตัดสินใจทำการศึกษาเนื้อหาทางด้านจริยธรรมของสื่อมวลชนประเภทหนังสือการ์ตูนนี้ ซึ่งการศึกษาครั้งนี้จะเป็นการศึกษาแบบเฉพาะกรณี

กรณีศึกษา

การศึกษาในครั้งนี้เป็นการศึกษาเฉพาะจริยธรรมและแบบอย่างแห่งคุณความดีที่ปรากฏอยู่ในหนังสือการ์ตูนเรื่องโคราเอมอนเท่านั้น เนื่องจากว่าการ์ตูนเรื่องโคราเอมอนนี้ เป็นการ์ตูนยอดนิยมซึ่งถือกำเนิดขึ้นมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2512 จนถึงปัจจุบันนับเป็นระยะเวลาจนถึง 33 ปีแล้ว แต่ก็ยังเป็นที่ยอดนิยมของเด็ก ๆ อยู่อย่างไม่เสื่อมคลาย เราอาจเรียกได้ว่าการ์ตูนเรื่องนี้เป็นการ์ตูนอมตะเรื่องหนึ่งในบรรดการ์ตูนหลาย ๆ เรื่อง ด้วยระยะเวลาที่ยาวนานนี้เอง ทำให้ผู้เขียนคาดเดาว่ากลุ่มผู้อ่านทั้งเด็กในอดีตที่เติบโตเป็นผู้ใหญ่แล้ว จนถึงเด็กรุ่นปัจจุบันน่าจะมีจำนวนมากพอสมควร ดังนั้นจึงเป็นไปได้ว่า อิทธิพลของสื่อหนังสือการ์ตูนเรื่องนี้น่าจะเป็นอิทธิพลที่มีขอบเขตกว้างขวางและครอบคลุมไปยังกลุ่มเด็กผู้รับสารกลุ่มใหญ่ในสังคม

นอกจากนั้นเมื่อพิจารณาในด้านเนื้อหาของการ์ตูนเรื่องโคราเอมอนนี้แล้ว ผู้เขียนพบข้อสงสัยในเรื่องของจริยธรรมของตัวละคร เนื่องจากตัวละครหลักซึ่งมีลักษณะของการดำเนินชีวิตประจำวันแบบเด็กนั้น จะถูกแบ่งแยกลักษณะอุปนิสัยของแต่ละตัวละครอย่างชัดเจน ทั้งที่เป็นตัวละครฝ่ายดี และตัวละครฝ่ายร้าย โดยที่มีอุปกรณ์เทคโนโลยีที่เรียกว่าเป็นเครื่องมือวิเศษ เข้ามาเป็นตัวเชื่อมปฏิสัมพันธ์ของตัวละครทั้งหมด และในทุก ๆ ครั้งที่มีอุปกรณ์ใหม่ ๆ ปรากฏขึ้นนั้นก็จะเป็นไปสู่อุปกรณ์การดำเนินชีวิตที่สะท้อนถึงแนวคิดทางด้านจริยธรรมของตัวละคร ซึ่งในจุดนี้เองที่จะเป็นรูปแบบของอิทธิพลของเนื้อหาของสื่อหนังสือการ์ตูน ที่จะเข้าไปมีอิทธิพลต่อผู้รับสารทั้งที่เป็นประโยชน์หรือเป็นโทษแก่ผู้รับสารได้

ทั้งนี้ในเรื่องหัวข้อทางจริยธรรมและแบบอย่างแห่งคุณความดีนั้น ผู้เขียนได้อ้างอิงมาจากหัวข้อทางจริยธรรมที่ปรากฏอยู่ในรายงานการศึกษา เรื่อง “บทบาทของสื่อมวลชนในการเผยแพร่แนวคิดกรมปลูกฝังความรักชาติ ความสามัคคี ส่งเสริมความสามัคคี ความมีระเบียบวินัย และปลูกฝังค่านิยมที่พึงประสงค์ต่อเยาวชนไทย” ของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์บำรุง สุขพรรณ และหัวข้อจริยธรรมที่ได้จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมในสื่อมวลชน 2 เล่ม ซึ่งได้แก่ งานวิจัยเรื่อง “จริยธรรมที่เด็กได้รับจากหนังสือแบบเรียนภาษาไทย และหนังสือการ์ตูน กรณีศึกษานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสมฤติสมุทรสาคร” ของ รัชณี ศิริชัยเอกวัฒน์ และงานวิจัยเรื่อง “จริยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์” ของจุฑามาศ สุกิจงานนท์

จากการรวบรวมผู้เขียนได้หัวข้อทางจริยธรรมทั้งสิ้น 17 ประการ โดยทั้งหมดนี้จะถูกนำมาเป็นแนวทางหัวข้อทางจริยธรรม ที่ผู้เขียนจะใช้ในการศึกษาหนังสือการ์ตูนเรื่องโคราเอมอนในครั้งนี้ จริยธรรมทั้ง 17 ประการที่กล่าวถึงนี้ ได้แก่

1. ความกตัญญูกตเวที
2. ความสำนึกในชาติ เกียรติ วินัย
3. ความเข้มแข็ง ขยันหมั่นเพียร อดทน
4. ความรับผิดชอบ รู้จักหน้าที่
5. ความเมตตากรุณา เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เสียสละ
6. ความสามัคคี รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย
7. ความซื่อสัตย์สุจริต หิริโอตตัปปะ
8. ความสุภาพอ่อนโยน และมารยาทดี
9. ความใจกว้าง รู้รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น
10. ความมีระเบียบในงาน และมีความคิด
11. ความประหยัด
12. ความมีสติสัมปชัญญะ
13. การพึ่งตนเอง
14. ความขีตมั่นในคุณธรรม
15. ความรักพวกพ้อง
16. การเคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่
17. ความเคารพในสิทธิของตนเองและผู้อื่น

วัตถุประสงค์ในการศึกษา

เพื่อศึกษาถึงภาพรวมของการนำเสนอ และการสื่อสารถ่ายทอดความหมายด้านจริยธรรมที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนเรื่อง โคราเอมอน

ชำนาญกานท์สมิต