

## บทที่ 6

### สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง กระบวนการสร้างความหมายเชิงมายาคติในภาพยนตร์การ์ตูนไทยทางโทรทัศน์นี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยอาศัยแนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนไทยทางโทรทัศน์ในประเทศไทย แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน แนวคิดเชิงมายาคติ แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นไทยและแนวคิดการเล่าเรื่องเป็นกรอบในการศึกษาและเป็นการศึกษาเพื่อให้ทราบถึงตรรกะในการผลิตและการสื่อความหมายของผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยและเพื่อให้ทราบถึงกระบวนการสร้างความหมายเชิงมายาคติที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนไทย

แหล่งข้อมูลที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนไทยที่ออกอากาศทางโทรทัศน์เรื่อง “ปลาบู่ทอง” ซึ่งเป็นภาพยนตร์การ์ตูนไทยที่นำนิทานพื้นบ้านดั้งเดิมมาผลิตซ้ำและภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน” ซึ่งเป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่ผู้ผลิตสร้างสรรค์เรื่องราวขึ้นมาใหม่ ตลอดจนได้ใช้การสัมภาษณ์ทีมงานผู้ผลิตซึ่งเป็นเจ้าของผลงานภาพยนตร์การ์ตูนทั้งสองเรื่อง ได้แก่ ทีมงานของบริษัทบรอดคาสท์ ไทยเทเลวิชั่น จำกัดและทีมงานของบริษัท วิริดา แอนิเมชัน จำกัด ผลของการศึกษาสามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

#### สรุปผลการศึกษา

#### ตรรกะในการผลิตและการสื่อความหมายของผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยเรื่อง “ปลาบู่ทอง”

เหตุผลในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนของบริษัทบรอดคาสท์ ไทยเทเลวิชั่น จำกัด สามารถสรุปได้ดังนี้

1. เป็นนโยบายจากผู้บริหารของบริษัท
2. มีความพร้อมของบุคลากรที่มีทักษะในการผลิต
3. คุณลักษณะของการ์ตูนสอดคล้องกับความต้องการของเด็กที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย
4. มีความพร้อมทางด้านเทคโนโลยีการผลิต

เหตุผลที่บริษัท บรอดคาสท์ ไทยเทเลวิชั่น จำกัดตัดสินใจผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเนื่องจากมีนโยบายที่จะผลิตรายการที่คุ้มค่าสำหรับเด็ก และทีมงานผู้ผลิตเห็นว่าภาพยนตร์การ์ตูนเป็นรายการ

ที่เด็ก ๆ ชื่นชอบเนื่องจากคุณลักษณะของการ์ตูนที่เสริมสร้างจินตนาการของเด็กและสามารถแทรกเนื้อหาสาระ หรือคติสอนใจให้แก่เด็ก ๆ ได้

เหตุผลที่บริษัทบรอดคาสท์ ไทยเทเลวิชั่นนำนิทานพื้นบ้านมาผลิตซ้ำในรูปแบบของภาพยนตร์การ์ตูนมีหลายประการดังต่อไปนี้

1. การสร้างเรื่องราวขึ้นมาใหม่นั้นยากต่อการผลิต
2. นิทานพื้นบ้านเป็นที่รู้จักแพร่หลาย เป็นที่รู้จักง่ายต่อการรับชม
3. นิทานพื้นบ้านผลิตออกมาในหลากหลายรูปแบบ ภาพยนตร์การ์ตูนจึงเป็นอีกรูปแบบหนึ่งที่น่าจะประสบความสำเร็จ
4. ต้องการนำเสนอความเป็นไทย
5. นิทานพื้นบ้านมีข้อคิดและคติสอนใจ ซึ่งสามารถเป็นกลไกในการอบรมสั่งสอนเด็ก ๆ อีกรูปแบบหนึ่ง

และการที่บริษัทบรอดคาสท์ ไทยเทเลวิชั่นจำกัด เลือกนิทานพื้นบ้านเรื่อง “ปลาบู่ทอง” มาผลิตเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเป็นเรื่องแรกนั้น เนื่องจาก

1. ภาพยนตร์การ์ตูนต่างประเทศที่ประสบความสำเร็จส่วนใหญ่เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับสัตว์นิทานเรื่อง ปลาบู่ทอง ก็เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับสัตว์จึงน่าจะเข้าถึงเด็ก ๆ ได้เช่นกัน
2. ต้องการสร้างความแตกต่างจาก “ปลาบู่ทอง” ในรูปแบบอื่น ๆ
3. ต้องการให้ความรู้เกี่ยวกับธรรมชาติและชีวิตของสัตว์น้ำต่าง ๆ
4. นิทานเรื่องปลาบู่ทองให้ข้อคิดเกี่ยวกับ “ความกตัญญู” และ “การทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว”

จากการสัมภาษณ์ทีมงานผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปลาบู่ทองทำให้ทราบถึงเทคนิคและวิธีการนำเสนอเพื่อสื่อความหมายต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. การดำเนินเรื่องเป็นไปตามโครงเรื่องเดิม แต่แตกต่างในส่วนรายละเอียด ผู้ผลิตตัดทอนในส่วนที่คิดว่ามีผลกระทบต่อความคิดและความรู้สึกรของเด็กไม่ว่าจะเป็นฉากความรุนแรงหรือสิ่งที่ชี้นำเด็กไปในทางไม่ดี เช่น การมีภรรยาหลายคน ความคิดของผู้ผลิตดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าผู้ผลิตมีมายาคติในเรื่องของครอบครัวในสังคมสมัยใหม่ที่นิยมการมีสามีหรือภรรยาคนเดียว ดังนั้นการมีสามีหรือภรรยาหลายคนผู้ผลิตจึงเชื่อว่าเป็นสิ่งที่ไม่เหมาะสมต่อการนำเสนอให้เด็กได้รับชม

2. การผลิตและการสื่อความหมายอาศัยภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นแนวทาง ผู้ผลิตมีมายาคติว่าเด็กไทยคุ้นเคยกับการ์ตูนญี่ปุ่นมาเป็นเวลานานและการ์ตูนไทยก็ยังไม่มียุคสมัยเป็นของตนเอง หากภาพยนตร์การ์ตูนไทยมีความคล้ายคลึงกับการ์ตูนญี่ปุ่นจะช่วยให้เด็กเข้าใจและเปิดรับภาพยนตร์การ์ตูนของไทยได้มากกว่า โดยมายาคติดังกล่าวสะท้อนออกมาผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ ของภาพยนตร์การ์ตูน ไม่ว่าจะเป็น คาแรกเตอร์ของตัวละคร การแสดงอารมณ์ ลักษณะการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูน เป็นต้น

3. ผู้ผลิตสอดแทรกความรู้เกี่ยวกับสัตว์น้ำและสิ่งมีชีวิตต่าง ๆ ในท้องน้ำของไทย โดยการใช้ลักษณะทางกายภาพและนิสัยของสัตว์แต่ละชนิดมาเป็นแนวทางในกำหนดคาแรกเตอร์ของตัวละครสัตว์ต่าง ๆ

4. นำเสนอลักษณะการแต่งกายของตัวละครที่ไม่อิงกับยุคสมัย ไม่เน้นรายละเอียด เป็นการแต่งกายที่ผู้ผลิตเชื่อว่าแสดงถึงความเป็นไทยในทุกยุคทุกสมัย

5. นำเสนอภาพที่แสดงถึงความแตกต่างของฝ่ายนางเอกและฝ่ายผู้ร้ายอย่างเห็นได้ชัด รูปลักษณะภายนอกเป็นสัญลักษณ์ที่ผู้ผลิตใช้ในการสื่อความหมายให้ผู้ชมรับรู้ได้ทันทีว่าตัวละครใดมีบทบาทอย่างไร เช่น รูปลักษณะอัปลักษณ์ของนางขนิษฐีสะท้อนให้เห็นถึงจิตใจอันเลวทราม

6. ภาษาที่ใช้ในภาพยนตร์การ์ตูนไม่เน้นความถูกต้อง เลี่ยงการใช้ภาษาทางการหรือภาษาโบราณเพื่อให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจของเด็ก

7. ไม่เน้นให้เห็นรายละเอียดของฉากต่าง ๆ มากนัก เน้นที่โครงสร้างหลักหรือองค์ประกอบหลักของฉากเป็นสำคัญ เช่น เมื่อกล่าวถึงพระราชวังก็จะเป็นฉากท้องพระโรง หรือเมื่อกล่าวถึงกรุงพาราณสีก็จะเป็นฉากที่เห็นกำแพงเมืองและตลาด

8. ความเป็นไทยนำเสนอผ่านฉาก คำพูดและการแต่งกายของตัวละคร รวมถึงนำเพลงไทยมาประกอบเพื่อสร้างบรรยากาศแบบไทย ๆ



9. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ปลาบู่ทอง” การถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก ของตัวละคร ไม่เน้น ที่การเคลื่อนไหว (movement) ของตัวการ์ตูน แต่ให้เด็กรับรู้และทำความเข้าใจจากเนื้อเรื่องที่ดำเนิน อยู่มากกว่า เพราะผู้ผลิตเชื่อว่าเด็กยังไม่สามารถแยกแยะหรือเข้าใจความหมายของท่าทางการ เคลื่อนไหวของตัวละครได้

10. ใช้คุณสมบัติพิเศษของการ์ตูนที่ไม่มีข้อจำกัดเรื่องจินตนาการมาทำให้ “ปลาบู่ทอง” ใน รูปแบบของภาพยนตร์การ์ตูนพิเศษแตกต่างจากรูปแบบอื่น ผู้ผลิตเพิ่มมุมมองของแม่ปลาบู่ทองเข้าไป โดยการสร้างฉากใต้ท้องน้ำเพื่อแสดงให้เห็นสังคมของสัตว์ที่อยู่ในท้องน้ำ

จากการสัมภาษณ์ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ปลาบู่ทอง” พบว่าผู้ผลิตต้องการนำเสนอ ความคิดหลักของนิทานเรื่อง “ปลาบู่ทอง” กล่าวคือ ต้องการถ่ายทอดความหมายเชิงมายาคติในเรื่อง “ความกตัญญูรู้คุณ” และ “การทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว” ซึ่งเป็นมายาคติที่เกี่ยวข้องกับสถาบันพุทธ ศาสนา “ความกตัญญูรู้คุณ” นั้นในทางพุทธศาสนาถือว่าเป็นหลักธรรมของคนดี คนไทยส่วนใหญ่ จึงมีความเชื่อในเรื่องของความกตัญญูอย่างเหนียวแน่นและถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่ยังรากลึก แม้ว่าในปัจจุบันจะมีการเปลี่ยนแปลงสภาพสังคมจะเปลี่ยนไป แต่ค่านิยม พื้นฐานทางจิตใจ ภาษาหรือแม้กระทั่งสื่อต่าง ๆ ก็เป็นสิ่งที่ยืนยันว่าสังคมไทยยังเห็นความสำคัญของความกตัญญู และมายาคติในเรื่อง “การทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว” ก็ถือเป็นคติทางพุทธศาสนาที่เป็นกรอบในการ อธิบายชีวิตพื้นฐานที่เชื่อมโยงการกระทำของบุคคลให้เข้ากับความเป็นไปของสรรพสิ่ง (พระเมธี ธรรมกรณ์) กล่าวคือ คนแต่ละคนมีอำนาจที่จะกำหนดชีวิตของตนเองและพลังอำนาจนี้เป็นพลัง อำนาจทางศีลธรรม ดังคำกล่าวที่ว่า “ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว” นั่นเอง

#### การประกอบสร้างความหมายเชิงมายาคติในภาพยนตร์การ์ตูนไทยเรื่อง “ปลาบู่ทอง”

กระบวนการสร้างความหมายเชิงมายาคติในภาพยนตร์การ์ตูน ทั้งเรื่อง “ความกตัญญูรู้คุณ” และ “การทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว” นั้นผู้ผลิตใช้วิธีการเล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์และสื่อความหมาย ผ่านฉากต่าง ๆ ในภาพยนตร์การ์ตูน ฉากที่แสดงให้เห็นถึงมายาคติเรื่อง “ความกตัญญูรู้คุณ” ได้แก่

- ฉากที่เอี้ยเก็บดอกบัวไปให้นางขนิษฐา
- ฉากที่เอี้ยนึ่งรอนางขนิษฐาที่ทำน้ำ

- ฉากที่เอื้อยไปรยข้าวดอก ให้พวงมาลัยและพูดคุยกับแม่ปลาบู่ทอง
- ฉากที่เอื้อยเจอเกลือปลาบู่ทอง และนำไปเก็บไว้ได้หมอน
- ฉากที่เอื้อยนำเกลือปลาบู่ทอง ไปฝังดินและอธิษฐานขอกับเทวดาให้แม่ขนิษฐาได้กลับมาอยู่ใกล้ ๆ กับเอื้อย
- ฉากเอื้อยไปพูดคุย และเข้าไปสัมผัสกับต้นมะเขือวิเศษ
- ฉากที่เอื้อยนำพวงมาลัยไปวางไว้ใต้ต้นมะเขือวิเศษ
- ฉากที่นางขนิษฐาเข้ามาทำลายต้นมะเขือวิเศษ แล้วเอื้อยเข้ามาห้าม
- ฉากเอื้อยพูดคุยกับต้นโพธิ์ทอง
- ฉากที่เอื้อยเข้าไปห้ามคนมาถอนต้นโพธิ์ทองและเข้าไปกอดต้นโพธิ์ทอง
- ฉากที่นกแขกเต้าบินไปพูดกับต้นโพธิ์ทอง

ฉากต่าง ๆ ที่กล่าวมานี้สื่อให้เห็นว่าไม่ว่าแม่จะเป็นอย่างไร เอื้อยก็ยังรักและเคารพแม่เสมอ การแสดงความรักและเคารพของเอื้อยที่มีต่อมารดา ได้แก่ การให้พวงมาลัยหรือดอกบัว การสัมผัส การพูดคุย เป็นต้น

ส่วนความหมายเชิงมายาคติในเรื่อง “การทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว” ปรากฏอยู่ในฉากต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

- ฉากที่เอื้อยนำอาหาร ไปเลี้ยงสัตว์น้ำ
- ฉากที่เอื้อยมือลงไปปล่อยปลาเพื่อหวังจับปลาขึ้นมากิน
- ฉากที่นางขนิษฐา อ้ายและอี่ส่งเอื้อยให้ทำงาน
- ฉากที่นางขนิษฐาบังคับให้นางขนิษฐาฆ่าปลาบู่มาทำเป็นอาหาร
- ฉากที่นางขนิษฐาแกล้งปล่อยปลาบู่ตกน้ำเพื่อช่วยชีวิตปลาบู่
- ฉากที่นางขนิษฐา ไล่เหยี่ยวเพื่อไม่ให้เข้ามาทำร้ายปลาบู่ จนตนเองพลัดตกน้ำ
- ฉากที่นางขนิษฐายื่นหัวเราะคุณางขนิษฐาตกน้ำตาย
- ฉากที่พวกสัตว์น้ำช่วยกันสวดมนต์อธิษฐานต่อเทวดาให้ช่วยนางขนิษฐา
- ฉากที่นางขนิษฐาขึ้นสวรรค์ไปพบเทวดา แล้วกลับมาเกิดเป็นปลาบู่ทอง
- ฉากที่อ้าย อี่ และนางขนิษฐาแอบดูเอื้อยคุยกับปลาบู่ทอง
- ฉากการประชุมของปลาได้น้ำเพื่อหาทางช่วยแม่ปลาบู่ทอง
- ฉากที่นางขนิษฐา อ้ายและอี่วางแผนกำจัดแม่ปลาบู่ทอง
- ฉากอ้ายปลอมตัวเป็นเอื้อยเพื่อหลอกจับแม่ปลาบู่ทอง
- ฉากที่นางขนิษฐาจับแม่ปลาบู่ทองไปทำอาหาร
- ฉากนางขนิษฐาขึ้นสวรรค์ไปพบเทวดา แล้วกลับมาเกิดเป็นต้นมะเขือวิเศษ

- ฉากที่นางขนิษฐา อ้ายและอี่เข้าไปทำลายคันมะเขือพิเศษ
- ฉากนางขนิษฐาขึ้นสวรรค์ไปพบเทวดา แล้วกลับมาเกิดเป็นต้นโพธิ์ทอง
- ฉากที่เหล่าสัตว์น้ำรวมตัวกันเพื่อให้พระเจ้าพรหมทัตสังเกตเห็นแล้วนำทางพระเจ้าพรหมทัตไปพบเอี้ย
- ฉากนางขนิษฐา อ้ายและอี่รู้มต่อว่าเอี้ยที่ไปพบพระเจ้าพรหมทัต
- ฉากเอี้ยได้พบพระเจ้าพรหมทัต
- ฉากที่อ้ายและอี่ร้องไห้เมื่อรู้ว่าเอี้ยกลายเป็นพระมเหสี
- ฉากอภิเษกสมรสระหว่างเอี้ยและพระเจ้าพรหมทัต
- ฉากที่นางขนิษฐาและอ้ายเข้าไปในวังเพื่อหลอกเอี้ยว่านายทองไม่สบาย
- ฉากที่เอี้ยถูกหลอกให้กลับบ้านแล้วตกลงไปในกระทะทองแดง แต่กลายเป็นนกแขกเต้าเสียก่อน
- ฉากที่อ้ายปลอมตัวเป็นมเหสีเอี้ย
- ฉากที่นางขนิษฐาจับนกแขกเต้ามาทำเป็นอาหาร
- ฉากที่ฤาษีช่วยชีวิตนกแขกเต้า
- ฉากที่สามแม่ลูก นางขนิษฐา อ้ายและอี่ถูกจับได้ว่าโกหกพระเจ้าพรหมทัต
- ฉากที่เอี้ยขอร้องให้พระเจ้าพรหมทัตอภัยโทษสามแม่ลูก
- ฉากที่นางขนิษฐา อ้ายและอี่ติดคุก

ฉากต่าง ๆ ดังกล่าวมานี้สื่อความหมายให้เห็นว่าเอี้ยและนางขนิษฐามีจิตใจเมตตา ไม่คิดร้ายกับผู้อื่น และรู้จักให้อภัย ผลแห่งการทำความดีนั้นทำให้ทั้งสองพบกับความสุขในที่สุด และนางขนิษฐา อ้ายและอี่ซึ่งเป็นฝ่ายผู้ร้าย มีนิสัยอิจฉาริษยา เห็นแก่ตัว รังแกผู้ที่อ่อนแอกว่าผลสุดท้ายก็ถูกลงโทษ ชาติใช้กรรมที่ก่อไว้

**ตรรกะในการผลิตและการสื่อความหมายของผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทย**

**เรื่อง “ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน”**

ผู้บริหารของบริษัททวิตา แอนิเมชันจำกัด มีแนวคิดที่จะผลิตภาพยนตร์การ์ตูน โดยการนำการ์ตูนที่เป็นที่นิยมจากหนังสือในเครือของบริษัทขึ้นมาผลิต เมื่อมีความพร้อมทั้งด้านเทคโนโลยี และบุคลากรจึงตัดสินใจและเริ่มผลิต โดยเลือกคาแรคเตอร์ของตัวการ์ตูนปังปอนด์มานำเสนอ ซึ่งลักษณะดังกล่าวเป็นรูปแบบเดียวกับพัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนต่างประเทศ กล่าวคือ



ภาพยนตร์การ์ตูนส่วนใหญ่จะนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวหรือคาแรกเตอร์ตัวการ์ตูนที่ประสบความสำเร็จจากหนังสือการ์ตูนมาผลิต

เหตุผลที่เลือกตัวการ์ตูนป๊อปปูล่ามากมาผลิตในรูปแบบของภาพยนตร์การ์ตูน เนื่องจากการ์ตูนป๊อปปูล่าเป็นที่นิยมแพร่หลายมากที่สุดและผู้ผลิตเชื่อว่าคาแรกเตอร์ตัวป๊อปปูล่าที่เป็นเด็กน่าจะเหมาะสมหากนำผลิตเป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่มีกลุ่มเป้าหมายหลักเป็นเด็ก และสิ่งที่ผู้ผลิตต้องการนำเสนอผ่านภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้ได้แก่ บุคลิกลักษณะรวมถึงนิสัยใจคอของตัวการ์ตูนป๊อปปูล่า ผู้ผลิตกล่าวว่า คาแรกเตอร์ตัวป๊อปปูล่าที่กำหนดให้ป๊อปปูล่าเป็นตัวแทนของเด็กไทยที่มีจินตนาการสูง มีน้ำใจ เคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่และมีมนุษยสัมพันธ์ ซึ่งคาแรกเตอร์ดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงมายาคติเกี่ยวกับเด็กของผู้ผลิต ซึ่งถูกตอกย้ำผ่านภูมิหลังและประสบการณ์ของผู้ผลิตเอง กล่าวคือผู้ผลิตได้มีโอกาสใช้ชีวิตอยู่ต่างประเทศ ซึ่งมีวัฒนธรรมที่แตกต่างจากสังคมไทย โดยเฉพาะการแสดงออกทางความคิดและการกระทำของเด็กในประเทศตะวันตก ซึ่งมีอิสระในการแสดงออกอย่างเต็มที่แตกต่างกับเด็กไทยที่ถูกตีกรอบด้วยกฎเกณฑ์ทางสังคมที่ไม่เอื้อให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นที่แตกต่างจากผู้ใหญ่ เพราะสังคมไทยถือว่าการเคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่คือการคิดและทำตามผู้ใหญ่ ผู้ผลิตเชื่อว่าจินตนาการและการกล้าแสดงออกซึ่งสิ่งที่ไม่เคยคิดเป็นการพัฒนาและช่วยสร้างสรรค์สังคมให้ก้าวหน้าต่อไป มายาคติดังกล่าวจึงสะท้อนออกมาผ่านคาแรกเตอร์ของตัวการ์ตูนป๊อปปูล่า

นอกจากนี้มายาคติอีกอย่างหนึ่งที่ผู้ผลิตต้องการนำเสนอคือ มายาคติเกี่ยวกับโลกในอนาคตจะเป็นอย่างไร ซึ่งผู้ผลิตถ่ายทอดผ่านฉากต่าง ๆ ที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูน โดยผู้ผลิตมีมายาคติเกี่ยวกับโลกในอนาคตว่าความเจริญก้าวหน้าของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีจะถึงขีดสุดจนมนุษย์สามารถพัฒนาหุ่นยนต์ที่มีความคิดเป็นของตัวเองได้ และหุ่นยนต์ก็หันกลับมาควบคุมมนุษย์และคิดรหัสขึ้นมาเพื่อทำลายมนุษย์ในที่สุด เป็นมายาคติที่สืบเนื่องมาจากการตระหนักถึงแนวโน้มของวิกฤติการณ์ต่าง ๆ อันเป็นผลจากการกระทำของมนุษย์ หุ่นยนต์เปรียบเสมือนตัวแทนของความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่มนุษย์พัฒนาขึ้น มนุษย์พึ่งพาเทคโนโลยีมากขึ้นทุกวันจนไม่สามารถแยกจากกันได้ นำมาซึ่งการขาดอิสระในการดำเนินชีวิต เหมือนกับมายาคติเกี่ยวกับโลกในอนาคตที่เชื่อว่าสักวันมนุษย์ไม่ได้ควบคุมเทคโนโลยีแต่เทคโนโลยีต่างหากที่ควบคุมมนุษย์ รหัสที่ผู้ผลิตจินตนาการขึ้นมาก็สื่อให้เห็นถึงการที่มนุษย์ขาดความเป็นอิสระนั่นเอง

**การประกอบสร้างความหมายเชิงมายาคติในภาพยนตร์การ์ตูนไทยเรื่อง “ป๊อปปูล่า ดิ แอนิเมชัน”**

ผู้ผลิตถ่ายทอดความหมายเชิงมาชาคติเกี่ยวกับเด็กไทยผ่านคาแรกเตอร์ของปังปอนด์ โดยแสดงให้เห็นในฉากต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

- ฉากที่ปังปอนด์นั่งดูโทรทัศน์กับน้ำผี สื่อความหมายว่าปังปอนด์เป็นเพื่อนกับทุกอย่างไม่ว่าแม้แต่ผี ซึ่งเป็นตัวแทนของเพื่อนปังปอนด์ในอีกรูปแบบหนึ่ง
- ฉากที่น้ำผีชวนปังปอนด์ไปดูบอลโลก แต่ปังปอนด์ขออนุญาตแม่ก่อน สื่อความหมายถึงความเป็นเด็กที่เคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่
- ฉากปังปอนด์แต่งขนให้เจ้าบ๊ิก สื่อความหมายถึงจินตนาการของปังปอนด์ที่มองว่าขนสุนัขก็สามารถแต่งทรงได้เหมือนผมของคน
- ฉากปังปอนด์ช่วยพ่อทำงาน สื่อให้เห็นถึงความมีน้ำใจของปังปอนด์และความคิดสร้างสรรค์ของปังปอนด์
- ฉากปังปอนด์ช่วยลูกนกที่ตกจากต้นไม้ แสดงให้เห็นความมีน้ำใจและจินตนาการในการแก้ไขปัญหาของปังปอนด์
- ฉากปังปอนด์ตามน้ำผีไปเล่นกลางดึก สะท้อนภาพของเด็กที่ไม่กลัวอะไร ชอบเล่นมองโลกในแง่ดี
- ฉากที่ปังปอนด์ไปยังโลกอนาคต แสดงถึงจินตนาการของปังปอนด์
- ฉากปังปอนด์ปีสสาวะรดชาหุ่นยนต์ แสดงถึงการคิดแก้ไขปัญหาของปังปอนด์
- ฉากนะโมแนะนำตัวกับปังปอนด์ แสดงถึงความมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีของปังปอนด์
- ฉากที่ปังปอนด์ถูกหุ่นบีฟจับตัวไป สะท้อนให้เห็นภาพของความเป็นเด็กที่ยังไม่สามารถแก้ไขปัญหาได้ทุกอย่างจำเป็นต้องมีผู้ช่วยเข้ามาช่วยแก้ไขปัญหา
- ฉากที่ปังปอนด์เห็นชกหน้าปูของนะโมเพราะคิดว่าเป็นแค่อุปภาพ สื่อความหมายถึงจินตนาการของปังปอนด์ที่ทุกคนคาดไม่ถึง
- ฉากที่ปังปอนด์หาวิธีแก้ปัญหาจากการตามล่าของหุ่นยนต์ แสดงให้เห็นไหวพริบของปังปอนด์ในการแก้ปัญหา
- ฉากที่ปังปอนด์ถูกหุ่นยนต์ควบคุมตัว สื่อความหมายว่าปังปอนด์เป็นเด็กที่มองโลกในแง่ดี

ปังปอนด์เป็นเด็กมีน้ำใจ ชอบช่วยเหลือผู้อื่นและคิดแก้ปัญหาด้วยวิธีการแปลก ๆ จนมักสร้างความเดือดร้อนให้กับผู้อื่นโดยที่ไม่รู้ตัว เจตนาปรารถนาของผู้ผลิตต้องการให้ความคิดแปลก ๆ ของปังปอนด์เป็นมุขตลกที่เพิ่มสีสันและเป็นคาแรกเตอร์ของปังปอนด์ที่คุ้นตา ภัคคิกำหนดไว้ใน



หนังสือการ์ตูน กล่าวคือ ถึงแม้ปังปอนด์จะเป็นเด็กที่มีจินตนาการสูง มีความคิดไม่เหมือนใคร แต่มักก่อความวุ่นวายจนเกิดเป็นเรื่องราวในหนังสือการ์ตูน ปังปอนด์จะพาทุกคนไปสู่เหตุการณ์ ความวุ่นวายที่ทุกคนต้องคอยเข้ามาช่วยเหลือ แก้ไข เมื่อนำคาแรกเตอร์ของปังปอนด์มาผลิตเป็น ภาพยนตร์การ์ตูน ผู้ผลิตยังคงแนวคิดเดิมคือเรื่องราวต่าง ๆ เกิดขึ้นมาจากคาแรกเตอร์ของปังปอนด์เอง ดังนั้นภาพที่สื่อออกมาอาจสื่อได้ทั้งเป็นความมีจินตนาการสูงและความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ มองอะไรเพียงด้านเดียวของปังปอนด์ด้วย ผู้ปกครองจึงควรให้คำแนะนำและอธิบายให้เด็กเข้าใจจนจะรับชมด้วย

ความหมายเชิงมายาคติเกี่ยวกับ โลกอนาคตเป็นอีกความหมายหนึ่งที่ถูกผลิตต้องการนำเสนอ โดยปรากฏให้เห็นผ่านฉากต่าง ๆ ในภาพยนตร์การ์ตูนสะท้อนให้เห็นว่าผู้ผลิตเชื่อว่าโลกอนาคต ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์มาถึงขีดสุด มนุษย์ต้องพึ่งพาเทคโนโลยีจนขาด ความเป็นอิสระ โดยรหัสของมนุษย์ในภาพยนตร์การ์ตูนเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายถึง พันธนาการที่เป็นผลจากการกระทำของมนุษย์ ผู้ผลิตให้มนุษย์ทุกคนขาดความเป็นอิสระ

กระบวนการสร้างความหมายของภาพยนตร์การ์ตูนไทยทั้งสองเรื่องที่ถูกวิจัยนำมาศึกษานั้น ผู้ผลิตใช้วิธีการเล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ และใช้คุณสมบัติพิเศษของการ์ตูนเข้ามาช่วยในการสื่อ ความหมาย นอกจากนี้ยังอาศัยเทคนิคทางการผลิตภาพยนตร์ เช่น การแต่งกายของตัวละคร การใช้ เสียงและเพลงประกอบ การจัดฉาก การจัดแสงและมุมกล้องมาช่วยเพิ่มสีสันในการเล่าเรื่อง แต่ยังไม่ได้นำเทคนิคเหล่านี้มาช่วยในการสื่อความหมายมากนัก เนื่องจากผู้ผลิตเชื่อว่าเด็กรับรู้และเข้าใจ ความหมายจากลำดับและการดำเนินเรื่องมากกว่า และอาจจะเป็นเพราะเทคโนโลยีการผลิตยังไม่พร้อมเท่าที่ควรด้วย

## อภิปรายผล

เมื่อพิจารณาประเด็นของการสร้างความสัมพันธ์ของตัวสัญลักษณ์ที่มีต่อระบบอ้างอิงทาง ภาวะวิสัยตามทฤษฎีของ โรตองด์ บาดส์ โดยครอบคลุมไปถึงกระบวนการสร้างความหมายของ วัฒนธรรมแล้ว โดยลักษณะของวัฒนธรรมไทย ผู้วิจัยได้พบความหมายทางปรนัย (Denotation) ของกระบวนการสร้างความหมายซึ่งเป็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวสัญลักษณ์กับตัวอ้างอิงที่ สอดคล้องกับความหมายทางสังคมของคู่สัญลักษณ์และความหมายที่สอดคล้องกันในรูปแบบของ ตัวหมาย (Signifier) อย่างกลมกลืน กล่าวคือมายาคติกับสภาพสังคมและสภาพจิตของคนจะ

สะท้อนซึ่งกันและกัน มายาคติยังดำรงอยู่ในวัฒนธรรมและวิถีการดำเนินชีวิต คนทุกคนมีมายาคติเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต เป็นแรงขับเคลื่อนทางวัฒนธรรมให้ดำรงอยู่ต่อไป

มายาคติถูกผลิตขึ้นมาในรูปแบบที่หลากหลายเพื่อใช้ในการสื่อความหมายและถ่ายทอดความเชื่อต่าง ๆ จากคนรุ่นหนึ่งสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง เป็นตัวกำหนดกรอบความคิดและการทำงานของ คนในสังคม ซึ่งจะสะท้อนออกมาให้เห็นผ่านผลผลิตของสังคมและวัฒนธรรมที่ผลิตขึ้นมาในหลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นวัตถุ ปรากฏการณ์หรือสื่อต่าง ๆ ซึ่งกระบวนการทำงานของมายาคติเหล่านั้นล้วนแล้วแต่เป็นไปตามตรรกะของผู้ผลิต

ภาพยนตร์การ์ตูนก็เป็นวัฒนธรรมบันเทิงอีกประเภทที่สร้างความสนุกสนาน ความบันเทิงให้แก่เด็ก ๆ ด้วยจินตนาการอันไร้ขอบเขตของตัวการ์ตูนจึงทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นรายการโทรทัศน์ที่เด็กเปิดรับมากที่สุด และนอกจากความบันเทิงแล้วภาพยนตร์การ์ตูนยังแฝงความหมายเชิงมายาคติบางอย่างเอาไว้ซึ่งเป็นไปตามตรรกะหรือเจตนารมณ์ของผู้ผลิตที่ต้องการถ่ายทอดความหมายเหล่านั้นออกมา นับว่าเป็นการถ่ายทอดความหมายให้เด็กได้รับรู้ท่ามกลางความบันเทิงที่ไม่บอกให้รู้ตัว นอกจากจะได้รับความสนุกสนานบันเทิงจากการรับชมแล้ว เด็ก ๆ ยังได้ซึมซับและนำเอามายาคติเหล่านั้นไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ได้อีกด้วย เรียกได้ว่าภาพยนตร์การ์ตูนเป็นกลไกในการอบรมสั่งสอน หล่อหลอมเด็ก ๆ ในสังคมให้มีความคิด ความประพฤติที่ดีงาม

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าเจตนารมณ์หรือเหตุผลของผู้ผลิตต้องการจะนำเสนอความหมายเชิงมายาคติที่ดีงามให้เด็กได้มีแบบอย่างในการประพฤติปฏิบัติตาม แต่ก็มียายาคติบางอย่างที่ปรากฏออกมาสะท้อนให้เห็นถึงความคิดความเชื่อของผู้ผลิต โดยที่ผู้ผลิตไม่ได้มีเจตนาที่จะถ่ายทอดความหมายเหล่านั้นออกมา เช่น บุคลิกลักษณะของปังปอนด์ซึ่งผู้ผลิตต้องการนำเสนอภาพของเด็กไทยในปัจจุบันว่าควรเป็นอย่างไร ผู้ผลิตถ่ายทอดให้เห็นว่าปังปอนด์เป็นเด็กที่มีจินตนาการสูง มีความคิดแตกต่างจากผู้อื่น ฉลาดต่าง ๆ แสดงให้เห็นว่าปังปอนด์นำความคิดเหล่านั้นไปใช้ในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ แต่ก็มักจะทำให้ปัญหาเหล่านั้นยุ่งยากขึ้นไปอีกด้วยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ของปังปอนด์ มีหลายฉากหลายตอนที่ปังปอนด์เข้าไปก่อความเดือดร้อนให้กับผู้อื่นและเห็นว่าสิ่งที่ตนกระทำนั้นเป็นเรื่องสนุกสนาน ไม่ว่าจะเป็นฉากที่ปังปอนด์แกล้งคนขับรถตุ๊กตุ๊ก โดยการดึงชิ้นส่วนเครื่องยนตร์รถออกมาทำให้รถตุ๊กตุ๊กกระเบิด ฉากที่ปังปอนด์ยื่นปัสสาวะรดใส่ขาหุ่นยนต์ก็เป็นภาพที่ดูไม่เหมาะสมนัก ฉากต่าง ๆ เหล่านี้ผู้ผลิตไม่ได้มีเจตนาที่จะสื่อไปในทางที่ไม่ดีเพียงแต่ต้องการให้ความบันเทิงหรือเรียกเสียงหัวเราะเท่านั้น เด็ก ๆ ที่ชมภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้ก็จะ



ต้องมีพ่อแม่ผู้ปกครองคอยแนะนำและอธิบายให้เด็กรู้จักแยกแยะว่าจะอะไรที่ควรหรือไม่ควรเอาเป็นแบบอย่าง

ในส่วนของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ปลาบู่ทอง” ที่นำเอานิทานพื้นบ้านมาผลิตซ้ำนั้น นับว่าเป็นแนวความคิดที่มีประโยชน์ในการสืบสานวัฒนธรรมบันเทิงพื้นบ้านของไทยไม่ให้หายไปกับกาลเวลา นิทานพื้นบ้านถือได้ว่าเป็นกุศโลบายอันแยบยลของคนในสมัยก่อนที่ต้องการอบรมสั่งสอนลูกหลานให้ประพฤติปฏิบัติแต่สิ่งที่ดีงาม จึงแฝงข้อคิดและคติสอนใจมากมายอันเป็นมายาคติที่ดีงามที่ควรค่าให้เด็ก ๆ ได้ซึมซับรับรู้แล้วนำไปปรับใช้กับการใช้ชีวิตในสังคม แต่ถึงอย่างไร นิทานพื้นบ้านก็มีทั้งมายาคติที่ดีงามและมายาคติที่ไม่ดี ไม่เหมาะสมกับสังคมและวัฒนธรรมในปัจจุบัน ยกตัวอย่างเช่น มายาคติเกี่ยวกับผู้ชายที่นิยมมีภรรยาหลาย ๆ คนซึ่งมักแฝงอยู่ในนิทานพื้นบ้านมากมาย ดังนั้นผู้ผลิตจึงจำเป็นต้องตัดหรือทอนให้ความหมายเชิงมายาคติเหล่านั้นลดน้อยลงไป เพื่อให้เกิดผลกระทบต่อเด็กน้อยที่สุด

ในการศึกษาค้นคว้าวิจัยพบว่าผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนส่วนใหญ่ต้องการถ่ายทอดความหมายเชิงมายาคติที่ดีงามให้แก่เด็ก พยายามหลีกเลี่ยงการนำเสนอสิ่งที่ไม่เหมาะสม ดังนั้นภาพยนตร์การ์ตูนไทยที่ผู้ผลิตนำมาวิเคราะห์ทั้งสองเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง “ปลาบู่ทอง” หรือ “ปิงปอนด์ ดิ แอนิเมชัน” ก็มีมีส่วนช่วยพัฒนาความคิดของเด็ก ๆ ในสังคมอีกทางหนึ่งด้วย แต่ทว่าการศึกษาในครั้งนี้ผู้วิจัยศึกษาภาพยนตร์การ์ตูนไทยเพียงสองเรื่องเท่านั้น ซึ่งยังไม่อาจสรุปได้ว่าสิ่งที่กล่าวมานั้นเป็นจริงหรือไม่อย่างไร ผู้วิจัยจึงคิดว่าน่าจะมีการศึกษาต่อไปอีกว่าภาพยนตร์การ์ตูนไทยเรื่องอื่น ๆ นั้นผู้ผลิตถ่ายทอดความหมายเชิงมายาคติอะไรบ้างและเป็นไปตามเจตนารมณ์ของผู้ผลิตหรือไม่อย่างไร

#### ข้อจำกัดในการวิจัย

ในการวิเคราะห์ตรรกะในการผลิตและการสื่อความหมายของผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยทางโทรทัศน์ ผู้วิจัยศึกษาจากเทปบันทึกการสัมภาษณ์ของทีมงานผู้ผลิตที่มีส่วนเกี่ยวข้องในกระบวนการผลิตและสื่อความหมาย แต่มีข้อจำกัดในการขอสัมภาษณ์บุคคลที่มีส่วนในการตัดสินใจในการผลิตและการสื่อความหมายต่าง ๆ ในภาพยนตร์การ์ตูนบางคนซึ่งไม่สะดวกในการให้สัมภาษณ์ ผู้วิจัยจึงทำการวิเคราะห์จากบันทึกการให้สัมภาษณ์ของผู้ให้ข้อมูลหลักผ่านหนังสือพิมพ์หรือนิตยสารที่ให้สัมภาษณ์บางส่วน



### ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ภาพยนตร์การ์ตูนไทยที่ผู้วิจัยเลือกศึกษาในครั้งนี้นับเป็นกลไกหนึ่งในการอบรมสั่งสอนความคิดความเชื่อที่ฝังงมในสังคมไทย ซึ่งยังมีสื่ออื่น ๆ อีกมากมายที่เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความคิดความเชื่อหรือมายาคติต่าง ๆ เหล่านี้ จึงน่าสนใจที่จะศึกษาว่าสื่ออื่น ๆ มีวิธีการนำเสนอความหมายเชิงมายาคติอย่างไรบ้าง

2. ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเฉพาะภาพยนตร์การ์ตูนไทยที่ออกอากาศทางโทรทัศน์เท่านั้น ซึ่งการ์ตูนไทยยังมีการนำเสนอผ่านสื่ออื่น ๆ อีก เช่น หนังสือการ์ตูน หรือสื่อคอมพิวเตอร์ จึงน่าที่จะศึกษาถึงกระบวนการถ่ายทอดความหมายเชิงมายาคติของการ์ตูนไทยผ่านสื่อต่าง ๆ ดังกล่าวด้วย

3. ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวิเคราะห์เจาะลึกถึงตรรกะในการผลิตและการสื่อความหมายของผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยและวิเคราะห์กระบวนการสื่อความหมายในตัวตน ในที่นี้คือ ภาพยนตร์การ์ตูนไทย ซึ่งถือว่ายังไม่ครบถ้วนของกระบวนการสื่อสาร ดังนั้นเพื่อให้เข้าใจถึงการตีความหมายของผู้รับสารว่าเป็นไปตามที่ผู้ผลิตหรือผู้ส่งสารต้องการหรือไม่ จึงน่าจะมีการศึกษาถึงการตีความหมายของผู้รับสาร ซึ่งก็คือ กลุ่มเป้าหมายของภาพยนตร์การ์ตูน ว่ามีการตีความหมายที่ผู้ผลิตต้องการออกมาอย่างไรและถือเป็นการประเมินผลของภาพยนตร์การ์ตูนไทยทางโทรทัศน์ด้วย

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย