

การวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์
ในด้านการขัดเกลาทางสังคม



นางสาว จุฑามาส ศรีโมรา

สถาบันวิทยบริการ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์พัฒนาการ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์

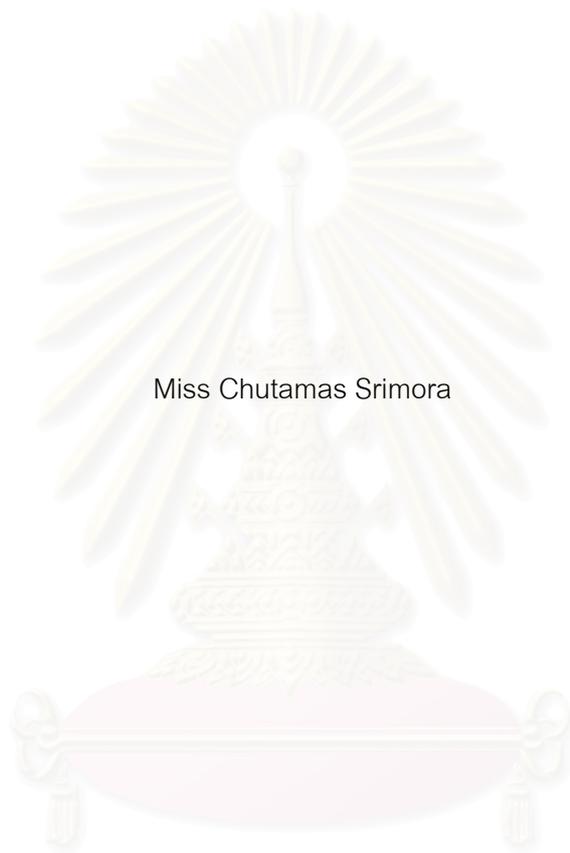
คณะศึกษาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2545

ISBN 974-17-9806-7

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CONTENT ANALYSIS OF THAI CARTOON SERIES ON TELEVISION
IN ASPECT OF SOCIALIZATION



Miss Chutamas Srimora

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts in Development Communication

Department of Public Relations

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2545

ISBN 974-17-9806-7

จุฑามาส ศรีโมรา : การวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ในด้านการขัด
 เกลาทางสังคม. (CONTENT ANALYSIS OF THAI CARTOON SERIES ON TELEVISION
 IN ASPECT OF SOCIALIZATION) อ. ที่ปรึกษา : รศ. อุบลวรรณ ปิติพัฒนะโฆษิต, 187
 หน้า. ISBN 974-17-9806-7.

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะพื้นฐานและเนื้อหาการขัดเกลากทางสังคมในภาพ
 ยนต์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์เรื่อง ป.ปลาตากลม, โลกนิทาน, สุดสาคร และป๊อปอนด์ ดี แอนิเมชัน
 โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหาทั้งการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะพื้นฐานของภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์มีโครงเรื่องที่ไม่
 สลับซับซ้อน และเหตุการณ์เกิดขึ้นเรียงตามลำดับเวลา แก่นเรื่องนำเสนอถึงศีลธรรมจรรยา ทักษะคติ/
 ความคิดเห็น แรงบันดาลใจ ความรู้/การใช้สติปัญญา กฎเกณฑ์/ระเบียบแบบแผน และบทบาททาง
 สังคม ตัวละครส่วนใหญ่เป็นตัวละครมิติเดียว และฉากที่ปรากฏในเรื่องสอดคล้องกับสภาพสังคมไทย

ในภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ปรากฏเนื้อหาการขัดเกลากทางสังคมด้านต่างๆ ดังนี้
 เนื้อหาการขัดเกลากทางสังคมด้านจิตใจปรากฏมากที่สุดถึงร้อยละ 46.43 รองลงมาได้แก่ เนื้อหาการขัด
 เกลากทางสังคมด้านพฤติกรรม ร้อยละ 43.36 ส่วนเนื้อหาการขัดเกลากทางสังคมด้านสติปัญญาปรากฏ
 น้อยที่สุด คือ ร้อยละ 10.21 เนื้อหาการขัดเกลากทางสังคมด้านจิตใจที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของ
 ไทยทางโทรทัศน์ประกอบด้วยเนื้อหาประเภทศีลธรรมจรรยา ค่านิยม/ประเพณี แรงบันดาลใจ และทัศ
 นคติ/ความคิดเห็น เนื้อหาการขัดเกลากทางสังคมด้านพฤติกรรมประกอบด้วยเนื้อหาประเภทกฎเกณฑ์/
 ระเบียบแบบแผน และบทบาททางสังคม ส่วนเนื้อหาการขัดเกลากทางสังคมด้านสติปัญญาประกอบ
 ด้วยเนื้อหาประเภทความรู้/การใช้สติปัญญา และทักษะ/ความชำนาญ

ภาควิชา.....การประชาสัมพันธ์.....ลายมือชื่อนิสิต.....
 สาขาวิชา.....นิเทศศาสตร์พัฒนาการ.....ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....
 ปีการศึกษา.....2545.....ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม.....

4485058028 : MAJOR DEVELOPMENT COMMUNICATION

KEY WORD: CONTENT ANALYSIS / SOCIALIZATION / CARTOON SERIES

CHUTAMAS SRIMORA : CONTENT ANALYSIS OF THAI CARTOON SERIES ON TELEVISION IN ASPECT OF SOCIALIZATION. THESIS ADVISOR : ASSOC. PROF. UBOLWAN PITIPATTANACOSIT, 187 pp. ISBN 974-17-9806-7.

The purposes of this research are to study basic character and overall content, and also content in aspect of socialization of thai cartoon series on television by using content analysis method.

Research findings show that the thai cartoon series contain time serie and non-complicated plots. The themes present social value, attitude/view, encouragement, knowledge/intelligence, social norm and social role. Flat characters play their parts mainly in the cartoon series. Furthermore, the scenes show scenery, time and cultural background of the story.

In addition, analytical results indicate that socialization content appears in the cartoon series in various aspects. Spiritual socialization content mostly appears at 46.43%, followed by behavioral socialization content at 43.36% and intellectual socialization content at 10.21% respectively. Among these proportions are spiritual content regarding ethic, social value, encouragement and attitude/view, and behavioral content regarding social norm and social role, including intellectual content regarding knowledge/intelligence and social skill.

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Department.....Public Relations..... Student's signature.....

Field of study, Development Communication... Advisor's signature.....

Academic year2545..... Co-advisor's signature.....

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความช่วยเหลืออย่างดียิ่งของรองศาสตราจารย์ อุบลวรรณ ปิติพัฒนาโฆษิต อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ซึ่งผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงที่ท่านคอยดูแลเอาใจใส่และให้คำแนะนำเสมอมา

ขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร. จิตราภรณ์ สุทธิวรเศรษฐ์ ประธานกรรมการวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ พชณี เขยจรรยา และอาจารย์ ไศลทิพย์ จารุภูมิ กรรมการวิทยานิพนธ์ ที่ได้ให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์ในการวิจัยครั้งนี้

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอขอบพระคุณบิดา มารดา ขอขอบคุณนายอัศรา กิจการเจริญสิน เพื่อนๆ คณะอักษรศาสตร์ รุ่น 65 ตลอดจนเพื่อนๆ นิเทศศาสตร์พัฒนาการ รุ่น 24 ที่คอยให้กำลังใจและสนับสนุนการศึกษาอย่างดียิ่งจนผู้วิจัยสำเร็จการศึกษา

จุฑามาส ศรีโมรา

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฌ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 ปัญหำนำการวิจัย.....	6
1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย.....	6
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	7
1.5 นิยามศัพท์.....	7
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	8
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
2.1 แนวคิดเรื่องภาพยนตร์การ์ตูน.....	11
2.2 แนวคิดเรื่องกระบวนการขัดเกลาทางสังคม.....	20
2.3 แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง.....	27
2.4 แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์เนื้อหา.....	30
2.5 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	33
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	37
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	37
3.2 แหล่งข้อมูล.....	39
3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	40
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	40
3.5 การนำเสนอข้อมูล.....	45
บทที่ 4 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์.....	46
4.1 การวิเคราะห์ลักษณะพื้นฐานที่สำคัญของภาพยนตร์การ์ตูนของไทย.....	46
ทางโทรทัศน์	

	หน้า
4.1.1 ลักษณะพื้นฐานที่สำคัญของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง.....	47
ป.ปลาตากลม	
4.1.2 ลักษณะพื้นฐานที่สำคัญของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง.....	51
โลกนิทาน	
4.1.3 ลักษณะพื้นฐานที่สำคัญของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง.....	55
สุดสสาร	
4.1.4 ลักษณะพื้นฐานที่สำคัญของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง.....	58
ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน	
4.2 การวิเคราะห์เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในภาพยนตร์การ์ตูน.....	64
ของไทยทางโทรทัศน์	
4.2.1 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง.....	66
4.2.2 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจ.....	72
4.2.3 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญา.....	104
4.2.4 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรม.....	115
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	152
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	153
5.2 อภิปรายผลการวิจัย.....	160
5.3 ข้อเสนอแนะทั่วไป.....	168
5.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป.....	168
รายการอ้างอิง.....	170
ภาคผนวก.....	173
ภาคผนวก ก. ตารางบันทึกเนื้อหา.....	174
ภาคผนวก ข. เรื่องย่อของภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์.....	176
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	187

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
4.1 เนื้อหาการขัดเกลาของภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง.....	66
4.2 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลม.....	67
4.3 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน.....	68
4.4 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสสาร.....	69
4.5 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบั้งปอนด์ ดี แอนิเมชั่น.....	70
4.6 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจในภาพยนตร์การ์ตูน.....	72
เรื่องป.ปลาตากลม	
4.7 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจในภาพยนตร์การ์ตูน.....	73
เรื่องโลกนิทาน	
4.8 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจในภาพยนตร์การ์ตูน.....	74
เรื่องสุดสสาร	
4.9 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจในภาพยนตร์การ์ตูน.....	75
เรื่องบั้งปอนด์ ดี แอนิเมชั่น	
4.10 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญาในภาพยนตร์การ์ตูน.....	104
เรื่องป.ปลาตากลม	
4.11 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญาในภาพยนตร์การ์ตูน.....	105
เรื่องโลกนิทาน	
4.12 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญาในภาพยนตร์การ์ตูน.....	105
เรื่องสุดสสาร	
4.13 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญาในภาพยนตร์การ์ตูน.....	106
เรื่องบั้งปอนด์ ดี แอนิเมชั่น	
4.14 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรมในภาพยนตร์การ์ตูน.....	115
เรื่องป.ปลาตากลม	
4.15 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรมในภาพยนตร์การ์ตูน.....	116
เรื่องโลกนิทาน	
4.16 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรมในภาพยนตร์การ์ตูน.....	116
เรื่องสุดสสาร	

สารบัญตาราง (ต่อ)

ญ

หน้า

4.17 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรมในภาพยนตร์การ์ตูน.....	117
เรื่องปังปอนด์ ดี แอนิเมชั่น	
4.18 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านต่างๆ ของภาพยนตร์การ์ตูนแต่ละเรื่อง.....	151



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญภาพ

ภาพประกอบ	หน้า
4.1 - 4.3 ตัวละครในส่วนเปิดและปิดรายการของภาพยนตร์การ์ตูน..... เรื่องป.ปลาตากลม	48
4.4 - 4.5 ตัวละครในส่วนของนิทานของภาพยนตร์การ์ตูน..... เรื่องป.ปลาตากลม	49
4.6 - 4.7 ฉากในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลม.....	50
4.8 - 4.11 ตัวละครในส่วนเปิดและปิดรายการของภาพยนตร์การ์ตูน..... เรื่องโลกนิทาน	53
4.12 - 4.13 ตัวละครในส่วนของนิทานของภาพยนตร์การ์ตูน..... เรื่องโลกนิทาน	53
4.14 ฉากในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน.....	54
4.15 - 4.19 ตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสสาร.....	57
4.20 ฉากในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสสาร.....	58
4.21 - 4.26 ตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์ ดี แอนิเมชั่น.....	60
4.27 - 4.28 ฉากในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์ ดี แอนิเมชั่น.....	61
แผนภูมิ	
4.1. เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของไทย..... ทางโทรทัศน์	66
4.2 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนแต่ละเรื่อง.....	71
4.3 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจที่ปรากฏใน..... ภาพยนตร์การ์ตูนแต่ละเรื่อง	76
4.4 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญาที่ปรากฏใน..... ภาพยนตร์การ์ตูนแต่ละเรื่อง	107
4.5 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรมที่ปรากฏใน..... ภาพยนตร์การ์ตูนแต่ละเรื่อง	118

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เด็กและเยาวชนอยู่ในวัยที่เต็มไปด้วยพลังทางกาย พลังการเรียนรู้และพลังความคิด ปัจจุบันเด็กและเยาวชนเหล่านี้เป็นความหวังของชาติทั้งในด้านการดำรงและพัฒนา มรดกทางวัฒนธรรม การพัฒนาสังคมให้มีความก้าวหน้าเชิงเศรษฐกิจ ความเสมอภาค ความยุติธรรม และการสืบต่อความเป็นเอกราชของชาติ รวมทั้งการใช้วิจารณ์ญาณปรับเปลี่ยนสิ่งต่างๆ ให้สอดคล้องกับสถานการณ์ หากพวกเขาเหล่านั้นได้รับการพัฒนาที่ถูกต้องและเหมาะสมย่อมสร้างให้เขาเป็นพลเมืองที่ดีของชาติต่อไปในอนาคต (คณະนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2527) ดังคำกล่าวของอดีตประธานาธิบดี อับราฮัม ลินคอล์น (สมาคมนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย, 2523) ซึ่งกล่าวไว้ว่า

“เด็ก คือ ผู้ที่จะทำงานสืบต่อจากที่ท่านได้เริ่มเอาไว้ เขาจะมานั่งแทนที่ท่านกำลังนั่งอยู่ในตอนที่ท่านจากไปแล้ว และจะกระทำในสิ่งที่ท่านคิดว่าสำคัญ ท่านเองอาจจะวางนโยบายอะไรก็ได้ตามใจชอบ แต่เขาจะดำเนินการต่ออย่างไรนั้นเป็นเรื่องของเขา เขาจะครองบ้านครองเมืองแทนท่าน เขาจะมามีบทบาทในวัด ในโรงเรียน มหาวิทยาลัย และบรรษัททั้งหลาย หนังสือต่างๆ ของท่านจะถูกเขาพิจารณาตัดสิน ยกย่องหรือประณามโดยพวกเขา ชะตากรรมของมวลมนุษยชาติอยู่ในมือของพวกเขา”

ดังนั้นกลไกสำคัญที่จะนำมาช่วยในการพัฒนาเด็กและเยาวชนให้เป็นประชากรที่มีคุณภาพในสังคม คือ การขัดเกลาทางสังคม (Socialization) เด็กและวัยรุ่นเป็นวัยสำคัญที่มีกระบวนการขัดเกลาทางสังคมมากที่สุด การขัดเกลาทางสังคมนี้จะช่วยให้เด็กและเยาวชนเรียนรู้คุณค่า กฎเกณฑ์ ระเบียบแบบแผนของสังคม อีกทั้งยังช่วยหล่อหลอมความคิด ทักษะคติ ตลอดจนพฤติกรรมให้แสดงออกในทางที่ถูกต้องสอดคล้องกับสังคมส่วนรวม นอกจากนี้การขัดเกลาทางสังคมยังเป็นวิธีถ่ายทอดวัฒนธรรม ทำให้เด็กและเยาวชนสามารถปรับตัวเข้ากับวิถีชีวิตของสังคมที่ตนอาศัยอยู่ รวมทั้งพัฒนาบุคลิกภาพของตนเอง โดยครอบครัว กลุ่มเพื่อน โรงเรียน กลุ่มอาชีพ และศาสนาต่างก็เป็นตัวแทนในการทำหน้าที่ขัดเกลาทางสังคมให้แก่เด็กและเยาวชน (สุพัทธรา สุภาพ, 2542) อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันสถาบันอีกสถาบันหนึ่งซึ่งมีบทบาทสำคัญและมีอิทธิพลอย่างสูงในการทำหน้าที่เหล่านี้ คือ สถาบันสื่อมวลชน

ในปัจจุบันแทบไม่มีบุคคลใดในสังคมที่จะรอดพ้นจากสิ่งเร้าในด้านความคิดหรือพฤติกรรมจากสื่อมวลชน ดังนั้นสื่อมวลชนไม่ว่าจะเป็น วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร หรือแม้แต่นวนิยายได้กลายมาเป็นเครื่องมือที่สำคัญ และมีส่วนในการขัดเกลาทางสังคมในด้านต่างๆ ตั้งแต่เรื่องคุณค่า ความเชื่อ แบบของความประพฤติ การปลูกฝังความรู้สึกนึกคิด ควบคู่ไปกับการให้ความเพลิดเพลินและความรู้ที่เด็กและเยาวชนจะได้รับจากสื่อมวลชน

ตัวอย่างที่แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของสื่อมวลชนในฐานะที่เป็นตัวแทนการขัดเกลาทางสังคม คือ การที่สื่อมวลชนได้มีส่วนร่วมในยุทธศาสตร์การพัฒนาคุณภาพของคนและการคุ้มครองทางสังคม ตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 9 (2545-2549) โดยใช้ในการส่งเสริมการพัฒนาสื่อมวลชนทุกประเภทให้มีคุณภาพและเป็นประโยชน์ต่อสังคม (สำนักนายกรัฐมนตรี สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคม, 2544) ดังนั้น สื่อมวลชนที่เป็นประโยชน์และมีคุณภาพจึงกลายมาเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาเด็กและเยาวชนให้เป็นบุคลากรที่มีคุณภาพในสังคม

ในบรรดาสื่อมวลชนทั้งหลาย ดูเหมือนว่าโทรทัศน์จะเป็นสื่อที่เด็กและเยาวชนให้ความสนใจเป็นพิเศษ จากผลการวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมโทรทัศน์ของเด็กไทย พบว่า ส่วนใหญ่เด็กใช้เวลาในการชมโทรทัศน์ตั้งแต่ 2 ชั่วโมงขึ้นไป (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, ---; สถาบันวิจัยสังคม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2525 อ้างถึงในสมคิด ปลอดโปร่ง 2528; ปณิติตา ทองสีมา, 2536) กอร์ดอน เอ็นเรย์ ได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับอิทธิพลของโทรทัศน์ว่า โทรทัศน์เป็นสื่อที่เด็กติดอกติดใจมาก เพราะการดูโทรทัศน์ เด็กใช้เพียงตาและหูก็จะได้เห็นภาพที่เคลื่อนไหวติดต่อกัน ได้ยินเสียง ได้เห็นภาพที่มีชีวิตสนุกสนาน โดยไม่ต้องใช้ความสามารถ เช่นเดียวกับทัศนะของแฮร์รี เจ สคอร์ดเนียบ และ แจค วิลเลียม คิตสัน ซึ่งได้ให้ความเห็นว่า โทรทัศน์มีอิทธิพลต่อเด็กอย่างใหญ่หลวง โทรทัศน์ได้รับการยอมรับเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตตั้งแต่เด็กจำความได้ เพราะเด็กมีโอกาสชมทุกวัน โทรทัศน์จึงมีอิทธิพลต่อเด็กมากกว่าการฟังหรือการอ่าน (วัฒนา พัฒนพงศ์, 2530: 137, 139) แม้แต่เด็กและเยาวชนเองก็ยอมรับว่าโทรทัศน์มีอิทธิพลมากมายต่อทัศนคติ ความเชื่อของตน เพราะฉะนั้นรายการโทรทัศน์ควรจะเป็นรายการที่เพิ่มประสบการณ์ ความรอบรู้ จินตนาการสร้างสรรค์ให้มากขึ้น (สมาคมนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย, 2523)

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าโทรทัศน์จะมีอิทธิพลมากที่สุด แต่หากเนื้อหาที่สื่อนำเสนอไม่ก่อให้เกิดการพัฒนาหรือขัดขวางการพัฒนาเด็กและเยาวชนแล้ว สื่อมวลชนอาจกลายเป็นอันตรายต่อเด็กและเยาวชน เพราะเด็กซึมซับรับรู้และจดจำทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัวได้อย่างรวดเร็วและต่อ

เนื่อง (สมาคมหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย, 2523) สิ่งเหล่านี้ทำให้เด็กเก็บเอาไว้เป็นตัวอย่าง และพยายามเลียนแบบสิ่งเหล่านี้ (วัฒนา พัฒนพงศ์, 2530: 139) ไม่ว่าจะเป็นการเลียนแบบคำพูด กริยาท่าทางของตัวเอกในรายการ หรือการเลียนแบบโดยการใช้อุปกรณ์สมมติประกอบท่าทาง เช่น การใช้ไม้ยาวแทนดาบ เป็นต้น (สมคิด ปลอดโปร่ง, 2528) การนำเสนอเนื้อหาของโทรทัศน์ซึ่งเป็นผลเสียต่อเด็ก เช่น การนำเสนอรายการที่มีเนื้อหารุนแรงให้แก่เด็กอันนำไปสู่การใช้ความรุนแรงเป็นวิธีการแก้ปัญหา หรืออิทธิพลจากรายการโฆษณาทางโทรทัศน์ที่ทำให้เด็กกรบร้าให้ผู้ปกครองซื้อสินค้าตามที่ตนเห็นในโฆษณาและจะทำให้เด็กมีแนวโน้มที่จะเป็นคนเชื่อคนง่าย เป็นต้น (สมบัติ จันทรวงศ์, 2525 อ้างถึงในสมคิด ปลอดโปร่ง, 2528)

จะเห็นได้ว่าโทรทัศน์นั้นเป็นเสมือนดาบสองคมที่แม้ว่าจะมีอิทธิพลและอำนาจในการโน้มน้าวใจเด็กๆ ก็ตาม แต่ถ้าหากไม่ระมัดระวังในการนำเสนอแล้ว จะกลับกลายเป็นผลร้ายแก่พวกเขา ดังนั้นรายการโทรทัศน์ที่มีเป้าหมายในการพัฒนาเด็กควรนำเสนอเนื้อหาสาระที่เหมาะสมมีคุณภาพ เป็นประโยชน์และสร้างสรรค์สำหรับเด็ก รายการโทรทัศน์สำหรับเด็กจึงน่าจะได้รับการพิจารณาถึงประโยชน์และความสำคัญในฐานะที่เป็นตัวแทนของสื่อมวลชนที่ทำหน้าที่ขัดเกลาและพัฒนาเด็กและเยาวชนผ่านทางเนื้อหาสาระที่รายการเหล่านี้นำเสนอ

จากงานวิจัยต่างๆ ที่ศึกษาเกี่ยวกับรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กนั้น พบว่า เด็กส่วนใหญ่ประมาณร้อยละ 46.6 จะเปิดรับชมรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กเป็นประจำทุกวัน (อรพินท์ ศักดิ์เอี่ยม, 2538: 85) โดยที่เนื้อหาของรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กจะมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเด็กทั้งทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์บุคลิกภาพ และสังคม (นารากร ตียายน, 2536 และ ธนิดา จันทวงษ์, 2541) และถ่ายทอดเนื้อหาสาระการขัดเกลาทางสังคมครบทั้งทางด้านพฤติกรรม ด้านสติปัญญา และด้านจิตใจ (ศศิธร อภิสัทธีวันดร, 2541) ในบรรดารางวัลโทรทัศน์สำหรับเด็กไม่ว่าจะเป็นรายการปกิณกะบันเทิงสำหรับเด็ก รายการภาพยนตร์ รายการข่าวนิตยสารทางอากาศ เกมโชว์ ฯลฯ ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นรายการยอดนิยมสำหรับเด็ก กล่าวคือจากผลการวิจัยเรื่องการใช้โทรทัศน์ของเด็กภายในครอบครัว (ปณิตिता ทองสิมา, 2536) พบว่ารายการโทรทัศน์ที่เด็กเปิดรับมากที่สุด ได้แก่ รายการการ์ตูนและละคร โดยที่เด็กเป็นฝ่ายเลือกเปิดรับรายการประเภทการ์ตูนเอง และผู้ใหญ่ในครอบครัวเป็นผู้เปิดรับรายการประเภทละคร เช่นเดียวกันกับงานวิจัยเรื่อง ความต้องการรายการโทรทัศน์ของเด็กชนบทในจังหวัดสุรินทร์ โดย วิไลรัตน์ พูนวศิน (2543 อ้างถึงใน วัชรวิ ดาศรี, 2543) ก็ปรากฏว่า รายการที่เป็นที่นิยมของเด็กชนบท ได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูน รายการสำหรับเด็กและละคร ตามลำดับ ส่วนมัทนียา สุวรรณวงศ์ (2542) ซึ่งทำการวิเคราะห์แนวเรื่องและประเภทเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ พบว่า

เด็กที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทุกคนชอบชมภาพยนตร์การ์ตูนโดยชมเป็นประจำทุกวัน อรพินท์ ศักดิ์เยี่ยม ศึกษากาไรใช้ประโยชน์และความพึงพอใจที่เด็กได้รับการชมรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก ก็พบเช่นเดียวกันว่า รายการที่เด็กเปิดรับมากที่สุด คือ รายการประเภทการ์ตูน และเด็กยังต้องการให้รายการสำหรับเด็กมีรูปแบบรายการที่มีลักษณะเป็นการ์ตูนมากที่สุด และการสำรวจและประเมินความสนใจในการดูรายการโทรทัศน์เพื่อการศึกษาของเด็กไทยโดยกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ ก็พบว่า รายการโทรทัศน์ที่เด็กชอบมากที่สุด คือ ภาพยนตร์การ์ตูน การ์ตูนจึงเป็นสื่อในการเรียนรู้ที่มีอิทธิพลยิ่งที่จะถ่ายทอดค่านิยม วัฒนธรรมหรือเรื่องราวต่างๆ ที่เป็นความรู้และเป็นความบันเทิงมาสู่เด็ก (กลุ่มส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็กและคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2523) จึงอาจกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์การ์ตูนที่น่าเสนอทางโทรทัศน์กลายเป็นสื่อที่มีพลังและมีอิทธิพลสำหรับเด็กและเยาวชน และภาพยนตร์การ์ตูนกลายเป็นอีกหนึ่งเครื่องมือที่สำคัญของสื่อมวลชนในการขัดเกลาทางสังคมให้แก่เด็กและเยาวชนในประเทศไทย

แม้ว่าภาพยนตร์การ์ตูนจะมีอิทธิพลต่อเด็กไทยมากเพียงไรก็ตาม แต่เมื่อพิจารณา ลักษณะภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ที่น่าเสนอในประเทศไทย ยังพบว่าภาพยนตร์การ์ตูนส่วนใหญ่เป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่นำเข้าจากต่างประเทศทั้งที่นำเสนอทางสถานีโทรทัศน์ช่องต่างๆ และทางเคเบิลทีวี ซึ่งการ์ตูนต่างประเทศก็ย่อมสะท้อนถึงค่านิยมและวัฒนธรรมของประเทศ เป็นช่องทางให้การไหลบ่าของวัฒนธรรมต่างชาติเข้ามาสู่เด็กเล็กในสังคมไทย การ์ตูนจึงช่วยกระตุ้นเร้าให้เด็กซึมซับวัฒนธรรมที่ต่างชาติเป็นผู้ผลิต ดังนั้นการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนขึ้นเองภายในประเทศจะสามารถเลือกสรร กำหนดรูปแบบและเนื้อหาที่ดีและมีประโยชน์เหมาะสมกับความ ต้องการของเด็กและสังคมได้มากกว่าการนำรายการภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตจากต่างประเทศ ต่างวัฒนธรรมมาออกรายการซึ่งการวางกรอบกำหนดหรือควบคุมทำได้โดยลำบาก เนื่องจากต่างประเทศเป็นผู้กำหนดเอง

อย่างไรก็ตาม เมื่อหันกลับมามองภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตในประเทศไทย นับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2498 ได้เริ่มมีการสร้าง “हेตุมหัทศจรรย์” ซึ่งนับเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องแรกของไทย โดย ปยุต เงากระจ่าง ต่อมาในปี พ.ศ. 2500 ปยุตได้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “หนุมานผจญภัย” และเรื่อง “เด็กกับหมี” ในปี พ.ศ. 2502 จนกระทั่งในปี พ.ศ. 2519 ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “สุดสาคร” กลายเป็นภาพยนตร์เรื่องสุดท้ายของไทยที่ออกฉายในช่วงนั้น หลังจากนั้น การผลิตภาพยนตร์การ์ตูนค่อนข้างซบเซาลง เหลือแต่เพียงภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อการรณรงค์ ภาพยนตร์การ์ตูนบันเทิงสั้นๆ ทางโทรทัศน์เพียงไม่กี่ตอนเท่านั้น อย่างไรก็ตาม ในช่วงต่อมาก็เริ่มมีการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนโดยการสร้างสรรค์ของคนไทยและแพร่ภาพทางโทรทัศน์ ในปี พ.ศ. 2530-2531

สถานีโทรทัศน์ช่อง 7 ได้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนโทรทัศน์เรื่อง “จ่ากับโจ้” ในปี พ.ศ. 2534 – 2535 บริษัท ทีวี โปรดัคชั่น จำกัด ได้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนโทรทัศน์เรื่อง “ปลอดภัยไว้ก่อน” และในปี พ.ศ. 2539 มีการนำเสนอภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์เรื่อง “คุณหนูช่างฝัน” ซึ่งผลิตโดย บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด นอกจากนั้นแล้วก็ยังเป็นภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณาทางโทรทัศน์อยู่ ประปราย ทั้งนี้เนื่องมาจากปัญหาและอุปสรรคสำคัญในระบบการผลิตและการเผยแพร่รายการ อันได้แก่ 1) การขาดการบริหารจัดการระบบการผลิตและการตลาดอย่างมีประสิทธิภาพเพียงพอ 2) ปัญหาและอุปสรรคในปัจจัยทางการตลาด ได้แก่ ปัจจัยด้านรายการและปัจจัยด้านช่องทางการจัดจำหน่าย และ 3) ปัญหาและอุปสรรคในปัจจัยทางการผลิต ได้แก่ ปัจจัยด้านเงินทุนและปัจจัยด้านบุคลากร ซึ่งทุกปัจจัยมีลักษณะสัมพันธ์และมีผลกระทบต่อเนื่องกับปัจจัยอื่นๆ ทั้งระบบ (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2538)

อย่างไรก็ตามในปัจจุบันภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ของไทยถูกนำมาสร้างใหม่อีกครั้งโดยฝีมือคนไทย ภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตใหม่ในครั้งนี้ คือ ปลาบู่ทอง ซึ่งเป็นการนำนิทานพื้นบ้านของไทยมาถ่ายทอดใหม่ในรูปของภาพยนตร์การ์ตูนซึ่งแพร่ภาพครั้งแรกวันที่ 4 พฤศจิกายน 2542 ทางไทยทีวีสีช่อง 3 หลังจากนั้นเริ่มมีการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อนำเสนอทางโทรทัศน์อย่างต่อเนื่อง เช่น โลกนิทาน ป.ปลาตากลม บังปอนด์ ดี แอนิเมชัน และสุดสาคร ซึ่งมีเนื้อหาสาระในการพัฒนาเด็กและเยาวชนโดยออกอากาศทางไทยทีวีสีช่อง 3

ป.ปลาตากลม เป็นภาพยนตร์การ์ตูนจบในตอน ซึ่งออกอากาศทุกวันจันทร์ เวลา 19.25-19.30 น. ซึ่งเน้นเรื่องของคุณธรรมและจริยธรรมแก่เด็ก โดยมีรูปแบบการนำเสนอเป็นภาพการ์ตูนของสิ่งมีชีวิตได้ทะเลในการดำเนินเรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่างๆ

โลกนิทาน เป็นภาพยนตร์การ์ตูนจบในตอน ซึ่งออกอากาศทุกวันอาทิตย์ เวลา 19.25-19.30 น. โดยมีเนื้อหาในการหล่อหลอมเด็กและเยาวชนของไทยให้เติบโตขึ้นมาเป็นเด็กที่มีความเปรียบพร้อมด้วยศีลธรรมจรรยาที่ดีผ่านตัวละครต่างๆ ที่แสดงออกถึงลักษณะความเป็นไทยที่ดี

สุดสาคร เป็นภาพยนตร์การ์ตูนชุด ซึ่งออกอากาศทุกวันศุกร์และเสาร์ เวลา 19.25-19.30น. ผู้ผลิตได้นำเนื้อหามาจากวรรณคดีเอกของไทยเรื่อง พระอภัยมณี ซึ่งประพันธ์โดยสุนทรภู่ สุดสาครเป็นเรื่องราวของการผจญภัยที่มีสุดสาครเป็นตัวละครเอก และแฝงด้วยข้อคิดต่างๆ ให้แก่เด็กและเยาวชน

ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน เป็นภาพยนตร์การ์ตูนชุด ซึ่งออกอากาศทุกวันพฤหัสบดี เวลา 19.20-19.30 น. ปังปอนด์เป็นภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ โดยมีปังปอนด์จากหนังสือการ์ตูน “ไอ้ตัวเล็ก” เป็นตัวละครเอกที่พาผู้ชมร่วมผจญภัยในโลกอนาคตซึ่งเป็นโลกแห่งจินตนาการ

จึงนับว่าเป็นอีกก้าวหนึ่งของการ์ตูนไทยที่พัฒนาขึ้นมาจากการ์ตูนในรูปแบบของการ์ตูนเล่มหรือภาพการ์ตูนในหนังสือนิทาน และนับเป็นจุดเริ่มต้นของการหันกลับมาสร้างภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ของไทยเพื่อเด็กและเยาวชนไทยอีกครั้ง

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจภาพยนตร์การ์ตูนที่มีเนื้อหาสาระสำหรับเด็กและเยาวชนซึ่งผลิตโดยคนไทยและนำเสนอทางโทรทัศน์อีกครั้งในปัจจุบัน (15 สิงหาคม – 15 ธันวาคม 2545) ได้แก่ เรื่อง ป.ปลาตากลม โลกนิทาน สุดสาคร และปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน เพื่อศึกษาลักษณะพื้นฐานที่สำคัญของภาพยนตร์การ์ตูนของไทยว่าลักษณะอย่างไร และมีเนื้อหาสาระแบบใดท่ามกลางบริบทของสภาพสังคมไทยในปัจจุบัน ภาพยนตร์การ์ตูนเหล่านี้จะสะท้อนสิ่งใดออกมาบ้าง และในฐานะที่ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นหนึ่งในตัวแทนของสื่อมวลชน ภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ที่ผลิตโดยคนไทยจะทำหน้าที่ในการขัดเกลาทางสังคมอย่างไรให้แก่เด็กและเยาวชนไทยได้บ้าง เมื่อผู้ผลิตและผู้รับสารอยู่ในบริบทของสังคมไทยในปัจจุบันเหมือนกัน ดังนั้นงานวิจัยครั้งนี้จึงมุ่งศึกษาลักษณะพื้นฐานที่สำคัญและเนื้อหาในด้านการขัดเกลาทางสังคมให้แก่เด็กและเยาวชนของภาพยนตร์การ์ตูนของไทยที่นำเสนอทางโทรทัศน์ในปัจจุบัน

1.2 ปัญหาการวิจัย

1. ลักษณะพื้นฐานที่สำคัญของภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ที่แพร่ภาพในปัจจุบันมีลักษณะอย่างไร
2. ภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ที่แพร่ภาพในปัจจุบันมีเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในด้านใดบ้าง

1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะพื้นฐานที่สำคัญของภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ที่แพร่ภาพในปัจจุบัน
2. เพื่อศึกษาเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ที่แพร่ภาพในปัจจุบัน

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาเฉพาะภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตและจัดทำขึ้นโดยคนไทยเท่านั้น
2. การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาเฉพาะภาพยนตร์การ์ตูนที่มีเนื้อหาสำหรับเด็ก ทั้งภาพยนตร์การ์ตูนชุดและภาพยนตร์การ์ตูนจบในตอน ไม่รวมถึงภาพยนตร์การ์ตูนการเมือง ภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อการโฆษณาและการประชาสัมพันธ์
3. การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาเฉพาะภาพยนตร์การ์ตูนที่แพร่ภาพทางสถานีโทรทัศน์เท่านั้น ไม่รวมถึงภาพยนตร์การ์ตูนที่ฉายตามโรงภาพยนตร์ เคเบิลทีวี หรือสื่ออื่นๆ
4. การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาเฉพาะภาพยนตร์การ์ตูนที่นำเสนอระหว่าง 15 สิงหาคม 2545 – 15 ธันวาคม 2545 โดยศึกษาภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์เรื่อง ป.ปลาตากลม โลกนิทาน สุดสวคร และปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน

1.5 นิยามศัพท์

การขัดเกลาทางสังคม (Socialization) หมายถึง กระบวนการถ่ายทอดวัฒนธรรมซึ่งทำให้มนุษย์ในสังคมได้เรียนรู้ถึงคุณค่า กฎเกณฑ์ ระเบียบซึ่งสังคมได้วางไว้เป็นแบบแผนให้ปฏิบัติ เพื่อพัฒนาบุคลิกภาพของตนเองและพัฒนาตนเองให้เป็นสมาชิกที่ดีของสังคม ตลอดจนดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข โดยการขัดเกลาทางสังคมสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ด้าน คือ

1. การขัดเกลาทางด้านจิตใจ ได้แก่ ค่านิยม/ประเพณี ทศนคติ/ความคิดเห็น แรงบันดาลใจ และศีลธรรมจรรยา
2. การขัดเกลาทางด้านสติปัญญา ได้แก่ ความรู้ และทักษะ/ความชำนาญ
3. การขัดเกลาทางด้านพฤติกรรม ได้แก่ กฎเกณฑ์/ระเบียบแบบแผน และบทบาททางสังคม

ภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ หมายถึง ภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ทั้งภาพยนตร์การ์ตูนชุดและภาพยนตร์การ์ตูนจบในตอน ซึ่งเตรียมการผลิต จัดทำ สร้าง ตลอดจนเผยแพร่โดยผู้ผลิตที่เป็นคนไทยและออกอากาศทางโทรทัศน์ ระหว่าง 15 สิงหาคม 2545 – 15 ธันวาคม 2545 ซึ่งได้แก่

1. ป.ปลาตากลม ซึ่งเป็นภาพยนตร์การ์ตูนจบในตอน ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสี ช่อง 3 ทุกวันจันทร์ ระหว่าง 19.15 – 19.20 น.

2. โลกนิทาน ซึ่งเป็นภาพยนตร์การ์ตูนจบในตอน ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสี ช่อง 3 ทุกวันอาทิตย์ ระหว่าง 19.25 – 19.30 น.

3. สุดสวคร ซึ่งเป็นภาพยนตร์การ์ตูนชุด ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสี ช่อง 3 ทุกวันศุกร์และเสาร์ ระหว่าง 19.25 – 19.30 น.

4. บังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ซึ่งเป็นภาพยนตร์การ์ตูนชุด ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสี ช่อง 3 ทุกวันพฤหัสบดี ระหว่าง 19.00 – 19.15 น.

ภาพยนตร์การ์ตูนจบในตอน หมายถึง ภาพยนตร์การ์ตูนที่มีการนำเสนอเป็นตอนๆ ตัวละครและฉากจะคงลักษณะเดิมเอาไว้ในแต่ละตอน แต่มีการดำเนินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบภายในตอนเดียว และการดำเนินเรื่องในแต่ละตอนจะไม่มีความสัมพันธ์กับการดำเนินเรื่องในตอนอื่นๆ ซึ่งได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลม และโลกนิทาน

ภาพยนตร์การ์ตูนชุด หมายถึง ภาพยนตร์การ์ตูนที่มีเนื้อเรื่องเดียวมีหลายตอนและต้องนำเสนอเป็นตอนๆ อย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ ซึ่งได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสวคร และ บังปอนด์ ดี แอนิเมชัน

ลักษณะพื้นฐานที่สำคัญของภาพยนตร์ หมายถึง ลักษณะพื้นฐานของภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ โดยพิจารณาจากแนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง ได้แก่ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร และฉาก

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อเป็นประโยชน์ต่อวงการการ์ตูนไทย โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์เป็นตัวอย่างในการศึกษาลักษณะของการ์ตูนไทยที่มีการนำเสนอทางโทรทัศน์และมีป๊อบอยู่ในสมัยปัจจุบัน (15 สิงหาคม 2545 – 15 ธันวาคม 2545) และเป็นประโยชน์ต่อวงวิชาการอื่นๆ เช่น วงการศึกษา โดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ประกอบการเรียนการสอนในชั้นเรียน

2. เพื่อเป็นแนวทางในการผลิตและจัดทำภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ต่อไป

3. เพื่อผลักดันให้รัฐบาลและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกำหนดนโยบายในการส่งเสริมและสนับสนุนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์และรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กของไทยให้มากขึ้น ตลอดจนมีเนื้อหาสาระที่มีคุณค่า และประโยชน์ในการพัฒนาเด็กและเยาวชนต่อไป



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ในด้านการขัดเกลาทางสังคม ในครั้งนี้ได้ทำการศึกษาลักษณะพื้นฐานที่สำคัญและเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์การ์ตูน ดังนั้นเพื่อให้งานวิจัยครั้งนี้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผู้วิจัยจึงนำแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาใช้เป็นกรอบความคิดในการศึกษา ดังนี้

1. แนวคิดเรื่องภาพยนตร์การ์ตูน
 - 1.1 ความหมายของการ์ตูน
 - 1.2 การ์ตูนในฐานะต่างๆ
 - 1.3 ลักษณะที่ดีของการ์ตูน
 - 1.4 ความหมายและวิวัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูน
 - 1.5 วิวัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนของประเทศไทย
 - 1.6 วิวัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ของประเทศไทย
2. แนวคิดเรื่องการขัดเกลาทางสังคม
 - 2.1 ความหมายของการขัดเกลาทางสังคม
 - 2.2 วิธีการขัดเกลาทางสังคม
 - 2.3 องค์ประกอบของกระบวนการขัดเกลาทางสังคม
 - 2.4 จุดมุ่งหมายของกระบวนการขัดเกลาทางสังคม
 - 2.5 ตัวแทนของการขัดเกลาทางสังคม
3. แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง
 - 3.1 โครงเรื่อง
 - 3.2 แก่นเรื่อง
 - 3.3 ตัวละคร
 - 3.3 ฉาก

4. แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์เนื้อหา
 - 4.1 ความหมายของการวิเคราะห์เนื้อหา
 - 4.2 หน่วยของการวิเคราะห์เนื้อหา
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์การ์ตูน
 - 5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก

2.1 แนวคิดเรื่องภาพยนตร์การ์ตูน

2.1.1 ความหมายของการ์ตูน

การ์ตูน (Cartoon) มาจากคำในภาษาละตินว่า Charta ซึ่งหมายถึงกระดาษ เพราะในสมัยนั้น การ์ตูนหมายถึงการวาดภาพลงบนผ้าใบขนาดใหญ่ วาดบนผ้าม่าน หรือการเขียนลวดลายหรือภาพลงบนกระจกและโมเสค

The Encyclopedia Americana Vol. 5 p. 728 ได้ให้ความหมายของการ์ตูนว่า การ์ตูนหมายถึงการเขียนภาพลายเส้นหรือสัญลักษณ์ที่มุ่งเหน็บแนมคนใดคนหนึ่ง เพื่อแสดงอารมณ์ขันและให้เกิดความขบขันเป็นประการสำคัญ

พิมล กาฬสีห์ กล่าวถึงการ์ตูนซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. จะต้องเป็นภาพเขียนที่ผิดจากความจริง น้อยกว่าความจริง หรือเกินความจริง
2. จะต้องเป็นภาพที่เขียนเพื่อจุดมุ่งหมายในการล้อเลียน หรือให้เกิดอารมณ์ขันหรือประชดประชันในกรณีใดกรณีหนึ่ง
3. จะต้องเป็นภาพที่เขียนด้วยตนเอง มิใช่ลอกเลียนแบบผู้อื่นหรือดัดแปลงต่อเติม
4. จะต้องเป็นภาพที่ยึดหลักเกณฑ์ของความจริงอยู่แล้ว แม้จะเป็นหลักเกณฑ์ที่อยู่ในขอบเขตกว้างขวางก็ตาม

ณรงค์ ทองปาน สรุปว่า การ์ตูน หมายถึง ภาพที่เขียนขึ้นในลักษณะต่างๆ ให้ผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง เขียนเพื่อเน้นลักษณะใดลักษณะหนึ่ง ในการเขียนก็เขียนแต่เส้นหยาบๆ พอมองรู้ว่าอะไร การ์ตูนเป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่งที่ถ่ายทอดความเข้าใจ ความรู้สึกด้วยรูปภาพ (ณรงค์ ทองปาน, 2526: 117)

ศักดิ์ชัย เกียรติวนาคินทร์ ได้ให้ความหมายของคำว่าการ์ตูนไว้ว่า ภาพวาดในลักษณะง่ายๆ บิดเบี้ยวโย้เย้ในลักษณะไม่เหมือนภาพในโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งมีรูปลักษณะที่เลียนแบบธรรมชาติเรขาคณิตหรือรูปร่างอิสระที่ลดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออกโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่อความหมายแทนตัวหนังสือ เป็นผู้แสดงแทนในการพูดหรือแสดงออกต่างๆ ทั้งเป็นภาพประกอบตกแต่งมุ่งให้เกิดความสวยงาม น่าชม ล้อเลียน เสียดสี ในทางการเมือง สังคม และใช้เป็นสื่อในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ ประกอบการเล่าเรื่องในทางบันเทิงและสารคดี (คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยครูอุบลราชธานี, 2532)

2.1.2 การ์ตูนในฐานะต่างๆ

ภาพยนตร์เป็นที่ยอมรับในสังคมทั่วไป จึงมีผู้แบ่งฐานะของการ์ตูนออกไว้หลายระดับ (กลุ่มส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก และคณะครูศาสตร์, 2523 และ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยครูอุบลราชธานี, 2532) ดังนี้

1. ในฐานะศิลปะลายเส้น (Graphic Art) ลักษณะของภาพการ์ตูนต้องอาศัยทักษะฝีมือที่ฝึกฝนมาอย่างดีในการเขียนภาพออกมาเป็นลายเส้นที่สวยงาม มีน้ำหนักเส้นอ่อนแก่ หนักเบาและใช้สติปัญญาจัดวางลำดับเรื่องราวให้ต่อเนื่อง เพื่อโน้มน้าวจิตใจของผู้อ่านให้คล้อยตาม ซึ่งต้องใช้ความสามารถนี้เองจึงถือว่าการ์ตูนเป็นงานแขนงหนึ่งของศิลปะลายเส้น

2. ในฐานะงานวรรณกรรม (Literature) การ์ตูนเป็นสื่อประเภทหนึ่งในการเล่าเรื่อง การเล่าเรื่องเป็นสาระอันสำคัญของการ์ตูน ซึ่งมุ่งที่จะตอบสนองต่อผู้อ่านในวงกว้าง ผลสำเร็จของการ์ตูนอยู่ที่ความสามารถที่จะให้รายละเอียดและเล่าเหตุการณ์ได้ในลักษณะที่ประหยัด คือ มองปราดเดียวก็เข้าใจ ซึ่งการเล่าเรื่องนี้มีเทคนิคการนำเสนอเรื่องที่มีขั้นตอน ความคิดสร้างสรรค์ในเชิงศิลปะขั้นสูง เปรียบเทียบได้กับงานวรรณกรรมที่ใช้ขั้นตอนการนำเสนอเรื่องด้วยตัวหนังสือ เพียงแต่การ์ตูนนำเสนอด้วยภาพ ดังนั้นจึงนับว่าการ์ตูนเข้าร่วมอยู่ในประเภทวรรณกรรม

3. ในฐานะศิลปะการละคร (Drama) การ์ตูนเป็นพัฒนาการสืบต่อจากศิลปะการละคร เนื่องจากมีบทสนทนาโต้ตอบเพื่อบอกแนวเรื่องและความคิดหลักของผลงาน เพื่อแสดงบรรยากาศ เพื่อให้ความหมายแก่เหตุการณ์ เพื่อแสดงนิสัยและเจตนา เพื่อขมวดปมให้ฉนวนชวนติดตาม ฯลฯ มีการดำเนินเรื่องตัดต่อ และท่าทางการแสดง เช่นเดียวกับการแสดงละครบนเวที

นอกจากนี้ถ้อยคำในการ์ตูนได้พยายามที่จะสะท้อนเหตุการณ์ได้มากกว่าภาษาเขียนธรรมดา โดยใส่น้ำเสียง สำเนียง สีลาเข้าไปด้วย

4. การ์ตูนและภาพยนตร์ (Cartoon and Picture) การ์ตูนดูจะใกล้เคียงกับภาพยนตร์มากกว่าศิลปะอื่นๆ ด้วยต่างก็มุ่งที่จะจูงใจให้เห็นเป็นเหตุการณ์ที่กำลังเคลื่อนไหวอยู่ การ์ตูนที่ได้รับความนิยมสูงมักจะนำไปสร้างเป็นภาพยนตร์ และในขณะเดียวกันภาพยนตร์การ์ตูนหลายเรื่องถูกนำมาสร้างเป็นหนังสือการ์ตูน เทคนิคบางอย่างก็คล้ายๆ กัน เช่น การให้เสียง การให้แสง การเปลี่ยนมุมและทัศนียภาพ การตัดต่อเรื่อง ฯลฯ

2.1.3 ลักษณะของการ์ตูนที่ดี

เนื้อหาการ์ตูนที่ดี นอกเหนือจากการให้ความบันเทิงแล้ว ควรจะมีลักษณะต่างๆ (คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยครูอุบลราชธานี, 2532) ดังนี้

1. ส่งเสริมการค้นคว้าและความคิดที่เป็นวิทยาศาสตร์ เพื่อปลูกฝังให้เด็กสนใจทดลอง ค้นคว้า หาเหตุผลที่จะได้มาซึ่งความเป็นจริง มิใช่ฝากชีวิตไว้กับโชคชะตา
2. การหลีกเลี่ยงเรื่องราวเกี่ยวกับอิทธิปาฏิหาริย์ วิญญาณ โชคลางอันหาเหตุผลที่จะพิสูจน์ความจริงมิได้ เพื่อมิให้ผู้อ่านหลงเชื่อจนยึดถือเป็นแนวทางในการตัดสินใจต่างๆ
3. เนื้อหาการ์ตูนควรมีลักษณะใฝ่สัมฤทธิ์ หมายถึง ตัวเอกของเรื่องมีชีวิตที่ต่อสู้อุปสรรคต่างๆ เพื่อความสำเร็จในบั้นปลายท้ายเรื่อง ซึ่งเนื้อหาลักษณะนี้จะกระตุ้นให้ผู้อ่านมีความคิดสร้างสรรค์และกำลังใจที่จะต่อสู้และแก้ปัญหาชีวิตของตนเองได้
4. มีเนื้อหาอารมณ์ขันซึ่งคุณธรรม การนำเสนอในลักษณะนี้ไม่ควรจะใช้วิธีสอนโดยตรงเพราะจะทำให้น่าเบื่อ แต่การแทรกไว้ในพฤติกรรมของตัวละครต่างๆ ไม่ว่าจะตัวเอกหรือตัวร้าย โดยเฉพาะถ้าแทรกอยู่ในตัวร้ายจะทำให้เห็นภาพของคุณธรรมได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งผลของคุณธรรมดีนี้จะส่งเสริมให้มีชีวิตที่ดีขึ้น ผู้อ่านจะรู้ถึงคุณค่าและภาคภูมิใจในตนเองหากได้ทำความดีนั้นๆ ขึ้นบ้าง
5. ส่งเสริมให้เป็นคนที่มีเมตตา ปราณี รักธรรมชาติ เคารพในสิทธิหน้าที่ของมนุษย์แต่ละคน

6. นำเสนอเรื่องที่เป็นจริง มีใช้เรื่องชวนฝัน

2.1.4 ความหมายและวิวัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูน

ภาพยนตร์การ์ตูน (Cartoon Film) หมายถึง การ์ตูนซึ่งสร้างขึ้นด้วยวิธีการถ่ายภาพยนตร์ที่ละภาพจากชุดภาพเขียนและแสดงความเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันตามลำดับ เมื่อนำมาฉายบนจอในอัตราความเร็วปกติ (24 ภาพ/วินาที) ก็จะมองเห็นเป็นภาพยนตร์การ์ตูน (Animated Cartoon) ที่แสดงความเคลื่อนไหวได้(คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน อ้างถึงใน มัทนียา สุวรรณวงศ์, 2542)

กล่าวกันว่าการวาดการ์ตูนในม้วนกระดาษแล้วฉายให้เป็นเหมือนการเคลื่อนไหวได้นั้นเกิดก่อนภาพยนตร์เสียอีก (ประมาณ ค.ศ. 1830) (กลุ่มส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก และคณะครู ศาสตราจารย์, 2523) ภาพยนตร์ที่มีผู้ยอมรับว่าเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องแรกของโลกสร้างขึ้นในปี ค.ศ. 1900 โดยศิลปินชาวอเมริกันที่ไม่ปรากฏนาม ภาพยนตร์ดังกล่าวเป็นภาพวาดผสมกับการแสดงของคนจริงๆ ภาพยนตร์เริ่มเรื่องจากตัวศิลปินเองกำลังวาดภาพหน้าเศร้าๆ ของภาพชายพนจรลงบนกระดาษแผ่นใหญ่ พอวาดหน้าตาของตัวการ์ตูนเสร็จก็จัดการวาดบุหรี่ปากของตัวการ์ตูน ทันใดนั้นตัวการ์ตูนก็ยิ้มด้วยความพอใจและเริ่มสูบบุหรี่แล้วพ่นควันนั้นใช้เทคนิคของภาพยนตร์แอนิเมชัน (ปิยกุล เลาวัดญ์ศิริ, 2532)

ต่อมาในปี ค.ศ. 1904 บาทหลวงชาวฝรั่งเศสชื่อ Emile Cohl ได้เขียนภาพการ์ตูนง่ายๆ มีลักษณะเป็นการตูนหัวกลม ถ่ายลงบนฟิล์มภาพยนตร์ มีเรื่องราวเกี่ยวกับการสอนศีลธรรมแก่เด็ก นับได้ว่าเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องแรกชื่อเรื่องว่า Drame Chezies Fantoches ซึ่งเป็นที่นิยมชมชอบกันอย่างแพร่หลาย ต่อมาในปี ค.ศ. 1917 Max Fleisher ชาวอเมริกันก็ได้ผลิตการ์ตูนเรื่อง Koko Chop Suey ซึ่งมีความยาวไม่ถึงนาทีออกฉาย และ Pat Sullivan ชาวอเมริกันก็ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Popeye The Sailor ด้วยซึ่งภาพยนตร์การ์ตูนทั้งสองเรื่องนี้ได้รับความนิยมอย่างสูง แต่ภาพยนตร์ช่วงนี้ก็ยังเป็นภาพยนตร์ที่ไม่ใช่ภาพยนตร์เสียงในฟิล์ม จนถึงปี ค.ศ. 1929 Walt Disney ได้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันชื่อ Alice in Cartoon Land ขึ้นเป็นเรื่องแรก

วอลท์ ดิสนีย์ นับว่าเป็นผู้นำในการพัฒนาภาพยนตร์แอนิเมชัน จากที่เป็นเพียงสิ่งที่ไม่มีความบันเทิงที่ไม่มีความประณีตบรรจงจนกลายเป็นศิลปะแขนงหนึ่ง เมื่อภาพยนตร์แอนิเม

ชั้นเรื่องสตีมโบทวิลลี่ (Steamboat Willie) ของวอลท์ดิสนีย์ออกฉาย ตั้งแต่นั้นมาโรงภาพยนตร์ของวอลท์ดิสนีย์ก็กลายเป็นแหล่งรวมของศิลปินที่ทุ่มเทความรู้ความสามารถ ทดลองค้นคว้าจนทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันกลายเป็นภาพยนตร์ที่สมบูรณ์ ประกอบด้วยแสงสีที่วิจิตรตระการตาคลุกเคล้าด้วยเพลงประกอบที่รื่นหู และมีเรื่องราวที่สนุกสนานประทับใจ จากนั้นในปี ค.ศ. 1930-1939 วอลท์ดิสนีย์ได้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นชุดประกอบด้วยหลายๆ ตอน ให้ชื่อชุดว่า ซิลลี่ซิมโฟนี (SillySymphony) โดยมีมิกกี้เมาส์เป็นตัวดำเนินเรื่อง เมื่อภาพยนตร์ชุดนี้ออกฉายชื่อเสียงของมิกกี้เมาส์และวอลท์ดิสนีย์ก็กระจายไปทั่วทุกมุมโลกจนกล่าวได้ว่าเป็นราชาภาพยนตร์การ์ตูนของโลก

เมื่อสงครามโลกครั้งที่ 2 ผ่านไป บริษัทยูพีเอ (UPA : United Productions of America) ได้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องสั้นๆ ชื่อว่า เจอรัลด์ แมคโบอิง โบอิง (Gerald McBoing Boing) ซึ่งได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์เขียนสมัยใหม่ที่มุ่งแสดงความหมายมากกว่าการเลียนแบบให้เหมือนของจริงเรียกว่า ภาพนามธรรม (Abstract) ทำให้รูปแบบของการวาดภาพแอนิเมชันแบบเดิมเปลี่ยนแปลงไปโดยสิ้นเชิง ซึ่งลักษณะของตัวการ์ตูนจะเป็นภาพแบนไม่แสดงความรู้สึก ประกอบด้วยเส้นสายอย่างง่ายๆ ซึ่งตรงกันข้ามกับรูปแบบของวอลท์ดิสนีย์ที่พยายามเลียนแบบธรรมชาติให้มากที่สุด เมื่อภาพยนตร์เรื่องนี้ออกฉาย ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องต่อๆ มา ก็เลียนแบบเทคนิคการวาดตัวการ์ตูนแบบนามธรรมนี้อย่างกว้างขวาง เพราะง่ายและประหยัดกว่าแบบเดิม อย่างไรก็ตามผู้สร้างบางคนก็นำเอาทั้งวิธีของวอลท์ดิสนีย์มาผสมผสานกับรูปแบบใหม่นี้

เมื่อโทรทัศน์เข้ามามีบทบาทในสังคม โฉมหน้าของภาพยนตร์แอนิเมชันก็เปลี่ยนแปลงไป อุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันต้องปรับตัวโดยหันมาผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันที่ลงทุนต่ำเพื่อป้อนโทรทัศน์ (ปิยกูล เลาว์ธีย์ศิริ, 2532) ต่อมาภาพยนตร์การ์ตูนก็เป็นที่แพร่หลาย กลายเป็นอุตสาหกรรมบันเทิง (Entertainment Industry) ทั้งในรูปแบบของภาพยนตร์ที่ฉายในโรงภาพยนตร์ และฉายตามรายการโทรทัศน์ โดยมีสตูดิโอผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อธุรกิจบันเทิงทั้งขนาดใหญ่ ขนาดกลาง และขนาดเล็ก รวมทั้งได้มีการเรียนการสอนวิชาการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเกิดขึ้นอย่างมากมายทั้งในประเทศสหรัฐอเมริกา ประเทศในทวีปยุโรป และประเทศทางเอเชีย จนถึงปัจจุบัน (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2538)

2.1.5 วิวัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนของประเทศไทย

ในขณะที่ต่างประเทศได้มีการพัฒนาการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน หรือภาพยนตร์แอนิเมชัน มาอย่างต่อเนื่องจนกลายเป็นอุตสาหกรรมภาพยนตร์ สำหรับประเทศไทยนั้นเรามีแอนิเมชันมานานนับร้อยปี ซึ่งเป็นแอนิเมชันแบบภาพตัด (cutout) คือ หนังสติ๊ก โดยมีทั้งตัวพระเอก นางเอก และตัวตลกแบบการ์ตูน เช่น ไข่แก้ว ไข่เปลือก ไข่ทอง ไข่เท่ง เป็นต้น มีการเคลื่อนไหวทั้งสองแขน ปากพูดได้ ตากระพริบได้ แต่ยังไม่มีการถ่ายลงบนแผ่นฟิล์มภาพยนตร์ อาจเป็นไปได้ว่าประเทศไทยยังขาดผู้ที่มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน

จนกระทั่งปี พ.ศ. 2488 – 2489 เสน่ห์ คล้ายเคลื่อน นักวาดเขียนที่มีฝีมือชื่อเสียงในสมัยนั้น ได้พยายามศึกษาและทดลองผลิตภาพยนตร์การ์ตูนด้วยตนเอง โดยอาจได้รับแรงบันดาลใจจากการได้ชมภาพยนตร์การ์ตูนจากต่างประเทศที่เข้ามาฉายในประเทศไทย ในสมัยนั้นซึ่งภาพยนตร์การ์ตูนที่ทดลองผลิตเป็นเรื่องเกี่ยวกับชาวนา เพื่อนำไปใช้อบรมพัฒนาให้มีความศรัทธาตามนโยบายของรัฐบาล จอมพล ป. พิบูลสงคราม โดยมีตัวการ์ตูนคือ ชุนหมื่น ของสวัสดิ์ จูฑะรพ เป็นตัวแสดงนำ ถ่ายทำเป็นภาพยนตร์การ์ตูนขึ้นทดลองลงบนแผ่นฟิล์มภาพยนตร์ขนาด 16 ม.ม. นำเสนอทางรัฐบาลไทยผ่านโรงภาพยนตร์ทหารอากาศ แต่ก็ไม่ได้รับการสนับสนุนด้วยเหตุผลที่ว่าการ์ตูนเป็นเรื่องไร้สาระ

ต่อมาในปี พ.ศ. 2498 ปยุต เงากระจ่าง นักวาดเขียนฝีมือดีอีกคนหนึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากเสน่ห์ คล้ายเคลื่อน และด้วยความคิดที่ว่า ประเทศไทยน่าจะมีภาพยนตร์การ์ตูนเกิดขึ้นบ้าง จึงได้พยายามศึกษาจากเอกสารจากต่างประเทศเท่าที่หาได้และค้นคว้าโดยไถ่ถามความรู้เทคนิคการทำภาพยนตร์การ์ตูนจากคนที่เคยร่วมงานกับเสน่ห์มาก่อน ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องแรกของเมืองไทยมีชื่อ “เหตุมหัศจรรย์” โดยเป็นภาพยนตร์การ์ตูนสีขนาด 16 ม.ม. มีความยาว 400 ฟุต เวลา 20 นาที และใช้เวลาในการผลิตประมาณ 8 เดือน ในระหว่างนั้น สำนักข่าวสารอเมริกันหรือยูซิส (USIS) ซึ่งเป็นสถานที่ที่ปยุต เงากระจ่าง ทำงานอยู่เริ่มสนใจและให้การสนับสนุนปยุต ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้ออกฉายที่โรงภาพยนตร์บรอดเวย์ โดยฉายเป็นภาพยนตร์ประกอบโปรแกรมหนังเรื่อง “ทูลบุรุษทูล” ในปี พ.ศ. 2498 นี้เอง แต่ก็ไม่ประสบความสำเร็จเรื่องรายได้เท่าที่ควรเพราะคนไทยด้วยกันเองกลับมองไม่เห็นคุณค่าของภาพยนตร์การ์ตูนที่สร้างโดยฝีมือคนไทย

ปี พ.ศ. 2500 ปยุตต์ก็ได้รับทุนสนับสนุนให้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนอีกเรื่องหนึ่งจากยูซีเอส คือเรื่อง “หนูมานผจญภัย” เป็นภาพยนตร์การ์ตูน ขนาด 16 ม.ม. ความยาว 20 นาที ซึ่งช่วงนี้เป็นช่วงปฏิวัติโดยจอมพลสฤษดิ์ และภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้ก็ไม่สามารถจะนำออกเผยแพร่ได้ด้วยเหตุผลทางการเมือง ต่อมาภาพยนตร์การ์ตูนก็สามารถนำออกฉายได้โดยเป็นภาพยนตร์ประกอบที่โรงภาพยนตร์ลิโด้ในช่วงรัฐบาลของจอมพลถนอม กิตติขจร

และในปี พ.ศ. 2502 ปยุตต์ก็ได้รับการสนับสนุนให้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอีกเรื่องหนึ่งคือเรื่อง “เด็กกับหมี” โดยความร่วมมือกันของสมาชิกประเทศของซีโต้ (SEATO) โดยเป็นภาพยนตร์สีขนาด 16 ม.ม. ความยาว 20 นาที โดยการเขียนบทของ สุรพงษ์ บุณนาค และถ่ายภาพโดยโรจน์ โรจน์ศิลป์ ช่วงนี้ปยุตต์ได้มีโอกาสผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอีก แต่เป็นภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณา โดยได้รับการติดต่อจากสรรพศิริ วิริยศิริ ให้ทำภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณายาหม่อง โดยใช้ตัวการ์ตูนชื่อ “หนูหล่อ” เป็นตัวแสดงนำ ซึ่งได้รับความสำเร็จเป็นที่ติดตามใจเด็กๆ สมัยนั้นมาก

หลังจากนั้น ปยุตต์ก็ได้มีโอกาสเดินทางไปดูงานการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนที่ประเทศญี่ปุ่น ทำให้ได้พบเห็นเทคโนโลยีใหม่ๆ รวมทั้งระบบการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแบบเป็นธุรกิจอุตสาหกรรมของประเทศญี่ปุ่น

จนกระทั่งปี พ.ศ. 2519 ปยุตต์ก็ได้เริ่มผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “สุดสาคร” ซึ่งเป็นตัวละครเอกตัวหนึ่งจากรวรรณคดีไทยเรื่อง พระอภัยมณี บทประพันธ์ของท่านสุนทรภู่ โดยความริเริ่มของจิรวรรณ กัมปนาทแสนยากร แห่งจิรวรรณเทเลวิชั่น โดยคัดเลือกมาจากเรื่องราวเพียง 3 ตอน เริ่มตั้งแต่ตอนกำเนิดสุดสาคร สุดสาครเข้าเมืองการเวกและสุดสาครตามหาพ่อ การผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้ใช้เวลาผลิต 1 ปี กับ 9 เดือนเต็ม เสร็จเมื่อเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2521 ใช้ภาพทั้งสิ้น 60,000 ภาพ มีความยาว 7,348 ฟุต เวลา 81.64 นาที และภาพยนตร์การ์ตูนยังได้ถูกส่งไปร่วมในงานมหกรรมภาพยนตร์ที่กรุงไทเป ประเทศไต้หวันอีกด้วย

หลังจากนั้นเป็นต้นมา ประเทศไทยก็ไม่ได้มีการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนในรูปแบบของภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับฉายตามโรงภาพยนตร์อีกเลยจนถึงปัจจุบัน จะมีก็เพียงแต่ภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อการรณรงค์ และภาพยนตร์การ์ตูนบันเทิงสั้นๆ ทางโทรทัศน์ เพียงไม่กี่ตอนเท่านั้น นอกจากนั้นแล้วก็ยังเป็นภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณาทางโทรทัศน์

2.1.6 วิวัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ของประเทศไทย

นับตั้งแต่ประเทศไทยมีการแพร่ภาพโทรทัศน์ออกอากาศเป็นครั้งแรกเมื่อวันที่ 24 มิถุนายน 2498 ทางสถานีไทยทีวี ช่อง 4 บางขุนพรหม ด้วยระบบขาว-ดำ เป็นต้นมา ภาพยนตร์การ์ตูนจากต่างประเทศทั้งของประเทศสหรัฐอเมริกา ประเทศอังกฤษ และประเทศญี่ปุ่น ก็เริ่มทยอยกันเข้ามาออกอากาศเผยแพร่ทางสถานีโทรทัศน์ไทยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2500 โดยการที่สถานีโทรทัศน์นำภาพยนตร์การ์ตูนจากต่างประเทศมาออกอากาศนั้น ก็เนื่องมาจากยุคแรกๆ นั้นสถานียังขาดแคลนรายการอยู่มาก จึงต้องนำภาพยนตร์การ์ตูนมาเสริมรายการเพื่อให้ความบันเทิงแก่ผู้ชม โดยภาพยนตร์การ์ตูนที่ส่งเข้ามาจากประเทศสหรัฐอเมริกาและประเทศอังกฤษเป็นส่วนมาก ต่อมาสถานีโทรทัศน์ก็ส่งภาพยนตร์การ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่นซึ่งราคาถูกลงกว่าภาพยนตร์การ์ตูนของประเทศสหรัฐอเมริกาและของประเทศอังกฤษ

แม้ว่าในช่วงระยะเวลาดังกล่าว ประเทศไทยเองจะสามารถผลิตภาพยนตร์การ์ตูนได้เองโดยคนไทย คือ ปยุต เงากระจ่าง (ปี พ.ศ. 2498) แต่ทางสถานีโทรทัศน์ของประเทศไทย หรือผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ของไทยก็ไม่ได้มีการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อฉายทางโทรทัศน์ในประเทศไทยเลย ซึ่งสาเหตุที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจากสาเหตุหลายประการ ประการแรกอาจเป็นไปได้ว่าในยุคแรกยังให้ความสำคัญและนิยมความบันเทิงที่ได้จากการชมภาพยนตร์ประเภทคนแสดง (Live Action) ในโรงภาพยนตร์มากกว่า และภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์นั้นเป็นภาพยนตร์สีในยุคแรกเริ่ม ส่วนโทรทัศน์นั้นยังเป็นระบบขาว-ดำอยู่ ประการที่สอง รายการต่างๆ ทางโทรทัศน์ยังไม่มีผลตอบแทนทางด้านธุรกิจมากนัก แต่ภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์สามารถให้ผลตอบแทนทางธุรกิจมากกว่า ประการที่สาม รายการภาพยนตร์จากต่างประเทศได้ถูกนำเข้ามาในช่วงแรกเริ่มตั้งแต่ที่ได้มีการแพร่ภาพแล้ว โดยสถานีโทรทัศน์ซื้อรายการได้ในราคาต่ำ สะดวก รวดเร็ว และมีปริมาณมากเพียงพอต่อการนำมาเสริมรายการที่ขาดแคลนอยู่ในยุคแรกๆ ตลอดจนรายการภาพยนตร์การ์ตูนเป็นเพียงรายการเสริม ไม่ได้เป็นรายการที่สถานีโทรทัศน์ให้ความสำคัญในฐานะที่เป็นรายการเด็กแต่อย่างใด ประการที่ดี การผลิตภาพยนตร์การ์ตูนของไทยในยุคแรกๆ นั้นยังอยู่ในขั้นการศึกษาและทดลองผลิต เครื่องมือ วัสดุอุปกรณ์มีราคาแพงและหาได้ยาก ตลอดจนยังใช้เวลาในการผลิตมาก ฯลฯ ซึ่งนอกจากนี้ยังมีสาเหตุอีกหลายประการที่ทำให้ไม่มีการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนโดยคนไทยเผยแพร่ทางสถานีในช่วงดังกล่าว

ต่อมาสถานีโทรทัศน์ไทยก็ได้มีการพัฒนามาเป็นการแพร่ภาพด้วยระบบสีเมื่อวันที่ 27 พฤศจิกายน พ.ศ. 2510 ซึ่งในช่วงนี้คือระหว่างปี พ.ศ. 2510 - 2515 ภาพยนตร์การ์ตูนของ

ญี่ปุ่นเริ่มเข้ามาเผยแพร่ทางสถานีโทรทัศน์ไทยมากขึ้น ซึ่งที่ได้รับความนิยมอย่างสูงได้แก่เรื่อง หน้ากากเสือ ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับนักมวยปล้ำ เรื่องจอมโจรสืบหน้า เนื้อหาแนวอาชญากรรมสืบสวนสอบสวน ฯลฯ ส่วนภาพยนตร์การ์ตูนของฝรั่ง ก็ได้แก่เรื่อง มิกกี้เมาส์ ป๊อบอาย โดนัลด์ดั๊ก ฯลฯ

ในช่วงต่อมาคือ ช่วงปี พ.ศ. 2515 - 2520 เป็นช่วงที่รายการภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เน้นเสนอเนื้อหาด้านการต่อสู้ระหว่างคนดีกับคนร้าย เช่น เรื่องไทเกอร์เซเวน เจ้าหนู นินจา ฯลฯ และช่วงนี้สถานีโทรทัศน์ก็ยังนำภาพยนตร์ของญี่ปุ่นที่ไม่ใช่ภาพยนตร์การ์ตูน แต่เป็น ภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดงมีเนื้อหาเกี่ยวกับสัตว์ประหลาด มนุษย์แปลงกาย หุ่นยนต์ ฯลฯ ได้แก่ ใ้ มดแดง ใ้ มดเอ็กซ์ หุ่นเกรทเตอร์ ฯลฯ ซึ่งมีการต่อสู้โหดโผนมาออกอากาศ ทำให้มีการต่อต้าน วิชาการวิจารณ์เรียกร้องให้สถานีโทรทัศน์เลิกรายการดังกล่าว จึงทำให้รายการลักษณะนี้ลดลง

ช่วงปี 2520 - 2525 ก็มีภาพยนตร์การ์ตูนประเภทนิทานและนวนิยายชีวิตเข้ามาแทน รายการประเภทสัตว์ประหลาด ซึ่งเรื่องที่ได้รับนิยามแพร่หลายมากที่สุด ได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูน ญี่ปุ่นเรื่อง แคนดี้จอมแก่น นอกจากนั้นยังมีภาพยนตร์การ์ตูนประเภทนวนิยายชีวิตเรื่องอื่นๆ เช่น เรมิ-หนูน้อยพเนจร หมาใหญ่เพื่อนยาก และในส่วนที่เป็นนิทานนั้น การ์ตูนในช่วงต้นปี 2522 ได้ เริ่มมีนิทานพื้นเมืองญี่ปุ่น (Manga Nippon Musashi Banashi) เป็นรายการที่มีคติสอนใจและทำให้เด็กไทยได้เข้าใจวัฒนธรรมบางแง่ของญี่ปุ่น ทว่าก็เสนอขายเพียงไม่กี่เดือนก็หยุดไป และจนกระทั่งปี 2525 จึงมีการ์ตูนเนื้อหาแนวเดียวกันออกมาขายอีกครั้งนี้คือ เณรน้อยเจ้าปัญญา ซึ่งเป็น นิทานที่แสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมความเป็นอยู่ของชาวญี่ปุ่นในสมัยก่อน

นับตั้งแต่ปี 2526 เป็นต้นมา การ์ตูนแนวใหม่อีกแบบหนึ่งได้เริ่มเข้าสู่ตลาดโทรทัศน์ ไทย นั่นก็คือ การ์ตูนที่มีแนวเรื่องชีวิตของคนญี่ปุ่นในยุคปัจจุบันที่มีสิ่งของวิเศษมหัศจรรย์บางอย่างเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งสิ่งมหัศจรรย์ต่างๆ นั้นอาจอยู่ในรูปของสัตว์เลื้อย ตึกตา หุ่น คนวิเศษ ฯลฯ สิ่งมหัศจรรย์นี้จะเข้ามาเกี่ยวข้องในการดำเนินชีวิตของคนยุคปัจจุบันในทางต่างๆ เช่น ช่วยแก้ไข ปัญหา ช่วยกอบกู้ปัญหา ทำให้ยุ่ง ทำให้สนุกสนานหลายรูปแบบ ตัวอย่างของการ์ตูนประเภทนี้ ได้แก่ โดเรมอน นินจาฮาโตริ หนูน้อยอาราเร่ และปาแมน ซึ่งล้วนแต่มีความสามารถพิเศษเหนือมนุษย์ และต้องเข้ามาเกี่ยวข้องกับชีวิตของตัวละครที่เป็นเด็กทุกเรื่อง โดยนำเข้าไปสู่เหตุการณ์ตื่นเต้น สนุกสนาน หรือปัญหายุ่งยาก หรือเพื่อฝัน มหัศจรรย์หลายประการ ซึ่งในบรรดาเรื่องต่างๆ เหล่านี้ ที่โด่งดังและได้รับความนิยมสูงสุดก็คือเรื่องโดเรมอน และความสำเร็จของโดเรมอนนี้เองที่ทำให้สามารถนำเอาการ์ตูนตัวอื่นๆ เข้ามาได้อีกอย่างกว้างขวาง จนพูดได้ว่าโดเรมอน คือ ผู้บุกเบิกวง

การการ์ตูนทีวีและภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นก็ครอบครองตลาดประเภทรายการเด็กทางสถานีโทรทัศน์อย่างแท้จริงตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2538)

อย่างไรก็ตามในปี พ.ศ. 2530 - 2531 สถานีโทรทัศน์ช่อง 7 ได้แพร่ภาพภาพยนตร์การ์ตูนชุด “เจ้ากับโจ้” ส่วนภาพยนตร์การ์ตูนชุด “ปลอดภัยไว้ก่อน” ซึ่งผลิตโดยบริษัท ทีวี โปรดัคชั่น จำกัด แพร่ภาพออกอากาศในปี พ.ศ. 2534 - 2535 และบริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด ได้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนชุด “คุณหนูช่างฝัน” และนำเสนอในปี พ.ศ. 2539 โดยภาพยนตร์การ์ตูนทั้งสามชุดจัดทำและดำเนินการผลิตโดยผู้สร้างที่เป็นคนไทย

แนวคิดเรื่องภาพยนตร์การ์ตูนที่นำเสนอข้างต้นนี้สามารถแสดงให้เห็นถึงภาพรวมของการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูน ตลอดจนพัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนที่นำเสนอทั้งทางโรงภาพยนตร์และทางโทรทัศน์ตั้งแต่ยุคแรกเริ่มจวบจนปัจจุบันซึ่งการวิจัยครั้งนี้จะทำการศึกษาต่อไป

2.2 แนวคิดเรื่องกระบวนการขัดเกลาทางสังคม

มนุษย์แตกต่างจากสัตว์อื่นในแง่ที่ต้องได้รับการขัดเกลาอบรมสั่งสอนตั้งแต่เกิดจนตาย เป็นกระบวนการเรียนรู้กฎเกณฑ์ของกลุ่มหรือสังคมหนึ่งๆ ที่กำหนดไว้ ทั้งโดยตรงและโดยอ้อม เพื่อให้บุคคลนั้นได้มีแบบแผนของพฤติกรรมที่เป็นประโยชน์แก่กลุ่ม และสามารถดำรงอยู่ร่วมกับกลุ่มได้อย่างเป็นระเบียบ

การขัดเกลาทางสังคมจึงเป็นสิ่งที่มนุษย์จะต้องประสบตลอดชีวิต เพราะมนุษย์เป็นสัตว์สังคม แต่มนุษย์ไม่ได้เป็นสัตว์สังคมโดยกำเนิด เพราะมนุษย์ยังไม่มีพัฒนาการบางอย่างที่จำเป็นต่อการอยู่รอด เช่น การดำรงชีวิต การมีความสัมพันธ์กับผู้อื่น เป็นต้น ด้วยเหตุนี้มนุษย์จึงจำเป็นต้องผ่านกระบวนการขัดเกลาทางสังคม เพื่อความเป็นมนุษย์อย่างแท้จริง

การขัดเกลาทางสังคมเป็นกระบวนการถ่ายทอดวัฒนธรรมของสังคมยุคหนึ่งไปยังอีกยุคหนึ่ง เป็นกระบวนการที่สมาชิกแรกเกิดถูกจำกัดให้อยู่ในกรอบของสังคมที่เป็นระเบียบ เป็นการเรียนรู้บทบาทต่างๆ ของสังคม รวมตลอดถึงทักษะที่จำเป็นต่อการอยู่รอดและบำบัดความต้องการ เพราะมนุษย์ตามธรรมชาติไม่อาจจะปรับตัวให้เข้ากับความต้องการทางชีวภาพ และสภาพแวดล้อมทางสังคมได้ เว้นแต่บุคคลได้ความรู้ ทักษะ บทบาท ฯลฯ จากตัวแทนการขัดเกลา เช่น ครอบครัว กลุ่มเพื่อน โรงเรียน กลุ่มอาชีพ สื่อมวลชน ฯลฯ ซึ่งทำให้มนุษย์ได้เรียนรู้กฎเกณฑ์ของกลุ่ม

ต่างๆ ที่ตนจะต้องประพฤติปฏิบัติในฐานะที่เป็นสมาชิกที่ดีจะสังคมต่อไป (สุพัตรา สุภาพ, 2542 : 47-48)

2.2.1 ความหมายของการขัดเกลาทางสังคม

การขัดเกลาทางสังคม (Socialization) เป็นคำที่มีผู้เรียกใช้แตกต่างกันไป เช่น การสังคมประกิต การสังคมกรรม การเรียนรู้ระเบียบสังคม และการอบรมปมนิสัย เป็นต้น ทั้งนี้ผู้วิจัยจะใช้คำว่า การขัดเกลาทางสังคม ในความหมายของ Socialization การขัดเกลาทางสังคมมีการให้ความหมายแตกต่างกันไป ดังนี้

Mercer และ Merton กล่าวไว้ว่า การขัดเกลาทางสังคมเป็นกระบวนการที่ช่วยให้บุคคลมีการเรียนรู้และรับไว้เป็นของตน ซึ่งวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณี บรรทัดฐานทางสังคมอุปนิสัย คุณค่าของระบบสังคมที่ตนอยู่ และยอมทำตามกฎเกณฑ์ของสังคมในชีวิตประจำวันจนกลายเป็นนิสัย (ปราณี จิตวิวัฒนา, 2517: 54)

Duncan กล่าวว่า การขัดเกลาทางสังคม คือ กระบวนการเรียนรู้ระยะยาวของมนุษย์ที่จะทำให้นบุคคลได้เรียนรู้ถึงค่านิยมที่สำคัญๆ ของสังคม ตลอดจนรูปแบบสัญลักษณ์ในระบบสังคมซึ่งบุคคลนั้นๆ เข้าร่วมอยู่และนำมาใช้เป็นบทบาทในการแสดงออก (อุบล เสถียรปภิรณกรรม, 2528: 142)

พัทยา สายหู กล่าวว่า การขัดเกลาทางสังคม คือ กระบวนการที่สังคมหรือกลุ่มสั่งสอนโดยตรงหรือทางอ้อม ให้ผู้ที่เป็นสมาชิกของกลุ่มได้เรียนรู้และรับเอาระเบียบวิธี กฎเกณฑ์ ความประพฤติ และคุณค่าต่างๆ ที่กลุ่มนั้นได้กำหนดไว้เป็นระเบียบของความประพฤติและความสัมพันธ์ของสมาชิกสังคมนั้น (พัทยา สายหู อ้างถึงใน อุบล เสถียรปภิรณกรรม, 2528)

การขัดเกลาทางสังคม หมายถึง การให้การเรียนรู้ แบบแผนความประพฤติ ความเชื่อ และบรรทัดฐานของสังคมที่เด็กๆ นั้นจะเข้ามามีส่วนร่วมเป็นสมาชิกการเรียนรู้แบบนี้ นอกจากนี้จะทำให้สมาชิกใหม่คือเด็กได้เรียนรู้วัฒนธรรมของสังคมแล้ว ยังเป็นการถ่ายทอดวัฒนธรรมจากคนรุ่นหนึ่งให้สืบทอดไว้กับคนอีกรุ่นหนึ่งด้วย (ไพฑูรย์ สินลารัตน์, 2520 อ้างถึงในวีระ พัทศรีวัฒนาการ, 2541)

2.2.2 วิธีการขัดเกลาทางสังคม

การขัดเกลาอาจจะออกมาในรูป

1. การขัดเกลาโดยตรง เป็นการขัดเกลาที่ต้องการให้บุคคลปฏิบัติให้ถูกต้องตามระเบียบแบบแผนของกลุ่มสังคมนั้นกำหนดไว้ เป็นการบอกว่าสิ่งใดควรหรือไม่ควรกระทำ อะไรผิดอะไรถูก ฯลฯ ซึ่งนับว่ามีผลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพมาก เป็นการชี้ทางและแนะแนวทางในการปฏิบัติต่อบุคคลอย่างจริงจังและเจตนา เพื่อให้บุคคลสามารถวางตัวได้ถูกต้องเหมาะสมกับสถานการณ์หนึ่งๆ

การขัดเกลาโดยตรง จะพบเห็นเสมอในหมู่ครอบครัว โรงเรียน วัด เป็นต้น ถ้าเป็นครอบครัวก็จะอบรมลูกในรูปของการบอกเล่า สั่งสอน ชมเชย ดุด่า เป็นต้น

ส่วนโรงเรียนจะอบรมเป็นทางการมากกว่าครอบครัว เพราะเป็นสถาบันอบรมสั่งสอนคนเป็นจำนวนมาก จึงจำเป็นจะต้องมีการอบรมและลงโทษอย่างเป็นทางการ เช่น มีตารางวันเวลาเรียนแน่นอน เพื่อให้เด็กได้รู้จักเรียนรู้สิ่งต่างๆ ที่ทำให้เกิดทักษะและคุณค่าแก่ชีวิต

2. การขัดเกลาโดยอ้อม เป็นการอบรมที่ไม่ได้บอกกันโดยตรง บุคคลได้รับประสบการณ์หรือประโยชน์จากการสังเกต หรือเรียนรู้จากการกระทำของผู้อื่น เช่น ถ้าเราไปงานเลี้ยงที่มีอุปกรณ์การกินมากมายและเราไม่คุ้นเคย และเราไม่ทราบว่าจะใช้อะไรก่อนหลัง เราก็เรียนรู้ได้จากการดูบุคคลอื่นว่าเขาหยิบอะไรก่อนหลัง ไม่ว่าจะในด้านการใช้ แก้ว มีด ช้อน ฯลฯ แล้วพยายามเลียนแบบคนที่ทำถูกต้อง เราก็จะทำไม่ผิดพลาด หรือในกรณีพ่อแม่ชอบใช้คำหยาบ เด็กบางคนก็ใช้คำหยาบด้วย ทั้งๆ ที่พ่อแม่ไม่ต้องการให้เด็กพูดเช่นนั้น เช่น บางครอบครัวหรือครอบครัวที่มีฐานะยากจนมักจะพูดจาหยาบคาย ชอบด่าทอ เด็กก็มักจะด่าเก่งตามไปด้วย

หรือในกลุ่มเพื่อน เด็กชอบเลียนแบบการกระทำของเพื่อน เช่น ถ้าต้องการเล่นกับเพื่อน ก็ต้องรู้จักผ่อนปรนเข้าหากัน ถ้าใครไม่เคารพกฎเกณฑ์ของกลุ่ม กลุ่มก็อาจจะแสดงท่าทีรังเกียจไม่ยอมให้เข้ามาร่วมในกลุ่ม ซึ่งถ้าบุคคลนั้นอยากจะอยู่ร่วมกับกลุ่มอีก ก็ต้องปรับตัวเสียใหม่ให้สอดคล้องกับกฎเกณฑ์ที่กลุ่มวางไว้ (สุพัตรา สุภาพ, 2542: 51)

2.2.3 องค์ประกอบของกระบวนการขัดเกลาทางสังคม

กระบวนการขัดเกลาทางสังคม เป็นกระบวนการในการถ่ายทอด และเรียนรู้สิ่งต่างๆ ที่รวมเรียกว่า วัฒนธรรม โดยสามารถแบ่งการขัดเกลาออกเป็น 3 ด้าน (ศศิธร อภิสัทธีนิรันดร์, 2541: 37-38) ได้แก่

1. การขัดเกลาทางด้านจิตใจ ได้แก่ การถ่ายทอดในเรื่องที่เกี่ยวกับ

- คุณค่าทางสังคม (Social Value) หมายถึง ความคิด ความเชื่อ ทศนคติ และค่านิยมที่สังคมมองเห็นว่ามีคุณค่าในตัวเอง และมีการบำรุงรักษาเพื่อการถ่ายทอดให้แก่คนรุ่นหลังในสังคม เพื่อให้คงอยู่ตลอดไป โดยส่วนมากมักเป็นสิ่งที่ป็นนามธรรม ไม่อาจประมาณค่าออกมาเป็นราคาได้ แต่มีคุณค่าทางด้านจิตใจ อาทิ ความคิด ความเชื่อ ทศนคติเกี่ยวกับศีลธรรม จรรยา ศิลปะ ขนบธรรมเนียมประเพณี

2. การขัดเกลาทางด้านสติปัญญา ได้แก่ การถ่ายทอดในเรื่องที่เกี่ยวกับ

- ความรู้ต่างๆ (Social Knowledge) ทั้งความรู้ที่เป็นทางการ อันได้แก่ ความรู้ตามหลักสูตรในตำราเรียน และความรู้รอบตัวทั่วไป ที่สำคัญคือ ภาษา เพราะถือเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งของสังคม และเป็นสื่อกลางในการติดต่อสัมพันธ์ระหว่างบุคคล รวมทั้งการถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนสิ่งต่างๆ ให้แก่กัน

- ทักษะ ความชำนาญ (Social Skill) ในเรื่องราวต่างๆ รวมไปถึงสาขาวิชาชีพที่มีความจำเป็นต่อการอยู่รอดของมนุษย์ เพื่อให้ผู้ได้รับการถ่ายทอดจะได้นำไปใช้ในการดำรงชีวิต และเพื่อสร้างสรรค์สังคมให้มีความเจริญก้าวหน้าต่อไป

3. การขัดเกลาทางด้านพฤติกรรม ได้แก่ การถ่ายทอดในเรื่องที่เกี่ยวกับ

- บรรทัดฐานทางสังคม (Social Norm) หมายถึง กฎเกณฑ์ ระเบียบ แบบแผน หรือคตินิยมที่สังคมสร้างไว้ เพื่อกำหนดแนวทางให้คนในสังคมยึดถือในสถานการณ์ต่างๆ เพื่อบอกให้ทราบว่า ในแต่ละสถานการณ์ควรปฏิบัติอย่างไร ทำให้เกิดความแน่นอน และความเป็นระเบียบในสังคม เนื่องจากเป็นตัวกำหนดแนวพฤติกรรมของมนุษย์เมื่อมีการติดต่อสัมพันธ์กัน

- บทบาททางสังคม (Social Role) หมายถึงสิ่งที่ติดตัวมนุษย์ทุกคนมาตั้งแต่เกิด โดยที่บทบาทนี้ จะเป็นเครื่องชี้บ่งถึงสถานภาพ และความเป็นตัวตนของมนุษย์ ทำให้ทราบถึงหน้าที่ การวางตัว และสิ่งที่ควรประพฤติ มนุษย์ทุกคนล้วนมีบทบาท และแต่ละคนต่างก็มีบทบาทที่หลากหลายในคนเพียงคนเดียว โดยบทบาทนี้จะเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมการแสดงออกของมนุษย์ และจากการที่มนุษย์อยู่ในสังคม ซึ่งจะต้องมีความสัมพันธ์กับผู้อื่นอยู่ตลอดเวลา ดังนั้น การแสดงออกซึ่งบทบาทจะต้องเปลี่ยนไปตามบุคคลที่ติดต่อสัมพันธ์ด้วย เป็นต้นว่า เมื่อเวลาที่อยู่ บ้านเด็กจะมีบทบาทเป็นลูกของพ่อแม่ แต่เมื่อเด็กไปโรงเรียน บทบาทของเด็กจะเปลี่ยนไปเป็นนักเรียน ดังนั้น พฤติกรรมที่เด็กจะแสดงออกเวลาอยู่ที่บ้านจึงแตกต่างกัน

- พฤติกรรมทางสังคม (Social Behavior) ได้แก่ การกระทำต่างๆ ซึ่งพฤติกรรมทางสังคมนี้ สอดคล้องกับบทบาททางสังคมที่มนุษย์แต่ละคนได้รับในแต่ละสถานการณ์ โดยการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรมนี้ ก็เพื่อให้เกิดการแสดงออกซึ่งพฤติกรรมที่สังคมเห็นว่าถูกต้องเหมาะสม หรือเป็นพฤติกรรมที่สังคมมุ่งหวังให้เกิดการแสดงออก

2.2.4 จุดมุ่งหมายของกระบวนการขัดเกลาทางสังคม

กระบวนการขัดเกลาทางสังคมเป็นกระบวนการที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อการก่อตัวและสร้างสมของบุคลิกภาพของสมาชิกในสังคมให้เป็นไปตามครรลองของวัฒนธรรมในสังคม รวมถึงความมุ่งหวังของสังคมที่ตนอาศัยอยู่ (ศศิธร อภิสสิทธิ์นรินทร์, 2541) ซึ่งการถ่ายทอดมักประกอบไปด้วย

1. การปลูกฝังระเบียบวินัย เพื่อให้สมาชิกมีแบบของความประพฤติตามที่กลุ่มกำหนดหรืออนุญาต เป็นการแสดงความพอใจในปัจจุบัน เพื่อผลประโยชน์ในวันข้างหน้า เช่น เด็กส่วนใหญ่จะไม่ชอบให้ผู้ใหญ่มาบอกให้ทำตัวให้เรียบร้อย แต่เด็กก็ต้องทำ เพราะอยากให้มีผู้ใหญ่รัก หรือไม่อยากถูกลงโทษ หรือตอนเป็นนักเรียน พอครูบอกว่าจะทำการสอบ ส่วนมากจะไม่ค่อยชอบ เพราะต้องดูหนังสือ จะเล่นหรือเที่ยวเตร่ไม่ได้ แต่ความกลัวจะตกซ้ำชั้น จึงต้องสอบ เพื่อจะได้ขึ้นชั้นได้

2. ปลูกฝังความมุ่งหวัง ความมุ่งหวังช่วยให้บุคคลมีกำลังใจจะทำตามระเบียบวินัยต่างๆ โดยเฉพาะความมุ่งหวังในสิ่งที่สังคมยกย่อง เช่น เป็นแพทย์ วิศวกร ตำรวจ ครู ฯลฯ เป็น

หลักเป็นกำลังใจให้คนยอมบังคับตัวเองให้ปฏิบัติตามระเบียบ แม้จะชอบหรือไม่ชอบก็ตาม เพื่อให้ได้มาซึ่งความมุ่งหมายที่ตั้งความหวังไว้

3. สอนให้รู้จักบทบาทและทัศนคติต่างๆ บุคคลจะสามารถอยู่กับสังคมด้วยดีได้ถ้ารู้จักแสดงบทบาทของตนอย่างเหมาะสมในการติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่นตามกาลเทศะและโอกาสต่างๆ เช่น บทบาทของนายก็แตกต่างกับลูกน้อง บทบาทของแพทย์กับคนไข้ พ่อกับลูก ครูกับลูกศิษย์ ผู้ปกครองกับผู้ใต้ปกครอง เป็นต้น เพราะแต่ละบทบาทก็มีลักษณะเฉพาะ เช่น ครู ต้องอดทนและฉลาด นักเรียนต้องรู้จักฝ่าฝืนความรู้ เป็นต้น

4. สอนให้เกิดความชำนาญหรือทักษะ ที่จะร่วมใช้กิจกรรมกับผู้อื่นในสังคม ซึ่งความชำนาญนี้ถ้าเป็นสังคมดั้งเดิมหรือความเป็นอยู่อย่างง่าย ๆ จะเรียนรู้ด้วยการลอกเลียนแบบสิ่งที่เห็นอยู่เป็นประจำในชีวิตประจำวัน แต่ในสังคมเจริญก้าวหน้า จะเรียนรู้ความชำนาญหรือทักษะเกี่ยวกับเพื่อนร่วมสังคม เช่น ความรู้ในด้านมนุษยสัมพันธ์ที่ช่วยให้การปฏิบัติต่อผู้อื่นเป็นไปโดยราบรื่น ได้ประโยชน์ตามความมุ่งหมาย หรือความรู้ในด้านแพทย์ วิศวกรรม พยาบาล ฯลฯ (สุพัตราสุภาพ, 2542: 53)

2.2.5 ตัวแทนของการขัดเกลาทางสังคม

1. ครอบครัว การอบรมจะออกมาในรูปของพ่อแม่ผู้ปกครอง ซึ่งนับเป็นการอบรมเบื้องต้นที่สำคัญที่สุดที่เด็กจะต้องประสบ เพราะเป็นการอบรมที่ใกล้ชิดและมีความผูกพันอย่างลึกซึ้ง และมีอิทธิพลต่ออารมณ์ ทัศนคติ และแบบของความประพฤติแก่เด็กเป็นอย่างยิ่ง

2. กลุ่มเพื่อน คนเรามักจะถูกอบรมจากเพื่อนที่มีอายุเท่าๆ กัน หรือมากกว่า โดยตอนวัยเด็กก็จะเป็นกลุ่มเพื่อนเล่น พอวัยรุ่นจะเป็นกลุ่มเพื่อนฝูง พอเป็นผู้ใหญ่จะมีความโน้มเอียงจะสังสรรค์คบค้าสมาคมกับบุคคลที่มีสถานภาพทางสังคมเท่าเทียมกัน เช่น กลุ่มเพื่อนนักเรียน กลุ่มข้าราชการ กลุ่มพ่อค้า เป็นต้น

3. โรงเรียน เป็นสถานที่ที่เด็กได้มีโอกาสเรียนรู้วิชาการต่างๆ อย่างเป็นทางการ และยังเป็นสถานที่ที่เด็กได้มีโอกาสคบหาสมาคมกับเพื่อนฝูงในวัยเดียวกัน ในขณะที่เดียวกันก็ได้มีโอกาสได้รับความรู้และคุณค่าต่างๆ โรงเรียนจึงมีผลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพของเด็กได้มาก

4. กลุ่มอาชีพ เมื่อบุคคลได้รับการอบรมจากกลุ่มอื่นๆ จนมาถึงระดับที่จะต้องประกอบอาชีพเลี้ยงตัวเองและครอบครัว ใครจะทำอาชีพอะไร ก็ควรจะต้องยอมรับระเบียบวิธีปฏิบัติของอาชีพนั้นๆ ซึ่งในแต่ละอาชีพก็จะมีคุณค่าและวิธีการปฏิบัติแตกต่างออกไป เช่น ตำรวจก็แตกต่างจากแพทย์ นางพยาบาลก็แตกต่างจากพ่อค้า ครูก็แตกต่างจากวิศวกร เป็นต้น

5. ตัวแทนศาสนา ได้แก่ วัดอาราม พระ นักบวช ผู้สอนศาสนา หรือผู้เผยแพร่ธรรมของศาสนา ซึ่งบุคคลเหล่านี้จะช่วยขัดเกลาในแง่ให้หลักเกณฑ์เกี่ยวกับศีลธรรม จริยธรรม และความประพฤติที่ถูกที่ควร ตลอดจนหลักปรัชญาในการดำเนินชีวิต เช่น ศาสนาพุทธสอนคนให้ละความชั่ว ประพฤติดี และทำใจให้บริสุทธิ์ เอื้อเพื่อเผื่อแผ่เมตตาปราณีต่อกัน ยึดมั่นในขนบธรรมเนียมประเพณีอันดีงาม เป็นต้น ทำให้บุคคลมีหลักคุณธรรมที่มีคุณค่าบางอย่างในการยึดมั่นร่วมกัน ทำให้สังคมเป็นระเบียบ

6. สื่อมวลชนมีหลายประเภท เช่น วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ หนังสือรายสัปดาห์ นวนิยาย วรรณคดี เป็นต้น สื่อมวลชนเหล่านี้เป็นเครื่องมือสำคัญและมีส่วนในการขัดเกลาทางสังคมในด้านต่างๆ ตั้งแต่เรื่องคุณค่า ความเชื่อ แบบของความประพฤติ ฯลฯ เช่น เรื่องรักประโลมโลก ทำให้หญิงสาวหลายคนฝันว่าตัวเองจะเหมือนนางเอกตามท้องเรื่อง วันหนึ่งจะต้องมีพระเอกมีฐานะมีตระกูลมาชอบ หรือภาพยนตร์กำลังภายในบางเรื่องในโทรทัศน์ ทำให้เด็กบางกลุ่มเลียนแบบการต่อสู้ เป็นต้น จึงอาจเห็นได้อย่างแน่ชัดว่า ในปัจจุบันไม่มีบุคคลใดในสภาพแวดล้อมทางสังคมปัจจุบันที่จะรอดพ้นจากสิ่งเร้าในด้านความคิดหรือพฤติกรรมจากสื่อมวลชน สำหรับสาธารณชนโดยทั่วไปถือว่า สื่อมวลชนเป็นแหล่งที่ตนได้รับความเพลิดเพลินและความรู้พร้อมกันไป และชีวิตของประชาชนในปัจจุบันดูเหมือนจะต้องพึ่งพาอาศัยสื่อมวลชน

โดยเฉพาะในสังคมที่เจริญก้าวหน้า สื่อมวลชนจะแผ่ขยายและมีอิทธิพลต่อครอบครัว ทำให้บุคคลได้รับค่านิยม และวิธีการปฏิบัติทั้งในด้านบวกและด้านลบมากขึ้น โดยเฉพาะอิทธิพลของสื่อมวลชนที่สำคัญ คือ การให้ข่าวสาร ข่าวสารเหล่านี้มักจะเป็นลายลักษณ์อักษร และผู้ที่เกี่ยวข้องกับข่าวสารเหล่านี้ ไม่ว่าจะเป็นผู้เขียน บรรณาธิการและผู้จัดทำ มักจะร่วมกับครู กลุ่มเพื่อน และครอบครัวในกระบวนการขัดเกลา เช่น ครูก็อาจสั่งให้อ่านหนังสือพิมพ์บางคอลัมน์ พ่อแม้อาจจะซื้อการ์ตูนให้อ่าน ฯลฯ โดยอิทธิพลของสื่อมวลชนเหล่านี้ จะมีอิทธิพลมากน้อยเพียงไรขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคลที่มีทัศนคติและแนวโน้มต่อสิ่งที่ได้รับอย่างไร บ้างก็ยอมรับ บ้างก็ต่อต้าน บ้างก็วางเฉย อย่างไรก็ตาม ไม่ว่าจะ เป็นปฏิกริยาอย่างไร จะเห็นได้ว่า สื่อมวลชนได้แสดงให้เห็น

ถึงกระบวนการถ่ายทอดวัฒนธรรมของคนบางกลุ่ม และการหาความรู้ของบุคคลอีกส่วนหนึ่ง (สุพัตรา สุภาพ, 2542: 59-62)

2.3 แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้องค์ประกอบของการเล่าเรื่องมาเป็นกรอบความคิดในการวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ ดังนี้

2.3.1 โครงเรื่อง

โครงเรื่อง (Plot) หมายถึง การลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างมีเหตุมีผลและมีจุดหมายปลายทาง การวางโครงเรื่องก็คือ การวางแผนหรือการกำหนดเส้นทางของการกระทำของตัวละคร ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจได้ว่ามีอะไรเกิดขึ้นในเรื่องนั้น คือ มีใครทำอะไร ด้วยจุดมุ่งหมายอย่างไร ภายใต้สภาพแวดล้อมเช่นไร พบอุปสรรคอย่างไร แก้ไขเปลี่ยนแปลงหรือตัดสินใจอย่างไร และผลคืออะไร

อริสโตเติล ได้ให้ความเห็นไว้ในหนังสือเรื่อง โปเอติกส์ ว่าโครงเรื่องที่ดีจะต้องมีความสมบูรณ์ในตัวของมันเอง มีความยาวพอเหมาะ ประกอบด้วยตอนต้น ตอนกลางและตอนจบ เหตุการณ์ทุกตอนมีความสัมพันธ์กันอย่างสมเหตุสมผลตามกฎหมายแห่งกรรม กล่าวคือ เรื่องราวที่เกิดขึ้นในฉากหนึ่งจะต้องเป็นผลสืบเนื่องมาจากการกระทำในฉากที่นำมาก่อน และในทำนองเดียวกัน ก็จะเป็นสาเหตุของเรื่องราวที่จะเกิดในฉากต่อไป ฉะนั้นในเรื่องที่มีการวางโครงเรื่องอย่างรัดกุมจะไม่สามารถตัดฉากหนึ่งฉากใดทิ้งไปได้โดยไม่กระทบกระเทือนฉากอื่น เพราะทุกสิ่งทุกอย่างที่เกิดขึ้นมีความสัมพันธ์และเป็นเหตุเป็นผลต่อกันอย่างแท้จริง

ส่วน อี เอ็ม พอร์สเตอร์ ก็เป็นอีกคนหนึ่งที่ทำให้คำจำกัดความที่ชัดเจนของโครงเรื่อง โดยแยกความแตกต่างระหว่างตัวเรื่อง (story) และโครงเรื่อง (plot) กล่าวคือ ตัวเรื่อง คือ การเล่าเหตุการณ์เรียงตามลำดับเวลาที่เกิดก่อนหลัง ในขณะที่โครงเรื่อง เป็นการเล่าเรื่องที่แสดงความ เป็นเหตุเป็นผลของเหตุการณ์

การเล่าเรื่องแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน (กาญจนา แก้วเทพ, 2541) คือ

1. การเริ่มเรื่อง (exposition) เป็นจุดเริ่มต้นเพื่อชักจูงความสนใจของผู้ชมให้ติดตามต่อไป ซึ่งอาจจะใช้กลยุทธ์การเริ่มเรื่องได้หลายๆ แบบ เช่น แนะนำตัวละคร แนะนำฉาก เปิดประเด็นขัดแย้ง ฯลฯ
2. การพัฒนาเหตุการณ์ (Raising Action) เป็นขั้นตอนที่เรื่องราวเริ่มดำเนินไปมากขึ้น ความขัดแย้งเริ่มทวีความรุนแรงหรือความเข้มข้นขึ้น ตัวละครเริ่มยุ่งยากลำบากใจมากขึ้น
3. ขั้นภาวะวิกฤต (Climax) เป็นขั้นตอนที่ความขัดแย้งพุ่งขึ้นสูงสุดและถึงจุดแตกหัก ตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง
4. ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) เป็นขั้นตอนหลังจากที่จุดวิกฤตได้ผ่านพ้นไป อันเนื่องมาจากปัญหาความยุ่งยากหรือเงื่อนไขต่างๆ ได้เปิดเผยหรือแก้ไขได้
5. ขั้นการยุติเรื่องราว (Ending) เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่เรื่องราวได้จบสิ้นลง โดยอาจจะมีจุดจบหลายๆ แบบ เช่น อาจจบอย่างมีความสุข อย่างสูญเสีย หรืออย่างมีปริศนาคาใจ เป็นต้น

สิ่งที่สำคัญมากในโครงเรื่อง คือ ความขัดแย้ง ซึ่งเกิดขึ้นระหว่างการผูกปมที่จะนำไปสู่จุดสุดยอด ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในเรื่องอาจเป็นความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับชะตากรรม ระหว่างมนุษย์กับสังคมหรือสภาพแวดล้อม หรือระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน ทั้งหมดนี้เรียกว่า เป็นความขัดแย้งภายนอก นอกจากนี้ คือความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครเอง (อิรวดี ไตลังคะ, 2543)

2.3.2 แก่นเรื่อง

แก่นเรื่อง (Theme) บ้างเรียกต่างกันไป เป็นต้นว่า แก่นเรื่อง แนวคิด สารัตถะ แต่โดยความหมายแล้วเป็นสิ่งเดียวกัน นั่นคือ เป็นความคิดรวบยอดที่ดำรงอยู่ในเรื่องราวที่นักเขียนบรรจงสร้างสรรค์ขึ้น เป็นความหมายของเรื่องและผู้ผลิตต้องการจะสื่อ (เพลินดา, 2538: 55) แก่นเรื่องเป็นวิถีทางในการสื่อสารของผู้ประพันธ์ เป็นวิธีการนำความคิด การรับรู้ และความรู้สึกลงมาเข้าร่วมกับผู้ชม (Pickering, 1993)

แก่นเรื่อง หมายถึง ความคิดที่นำเสนอในเรื่อง ซึ่งสรุปจากสถานการณ์เฉพาะของโลก บันเทิงคดีออกมาเป็นความเข้าใจทั่วๆ ไปเกี่ยวกับโลกในชีวิตจริง เช่น ความคิดที่ได้จากการอ่าน นิทานเรื่องกระต่ายกับเต่า คือการทำอะไรที่ช้าแต่สม่ำเสมอดีกว่าทำเร็วแต่ไม่สม่ำเสมอ การหาแก่นเรื่องจึงมีความสำคัญเพราะทำให้ผู้ชมพบความหมายของเรื่องที่สามารถนำไปสู่ความเข้าใจในชีวิตได้ (อิรวดี ไตลังคะ, 2543: 66)

2.3.3 ตัวละคร

ความสัมพันธ์ระหว่างโครงเรื่องและตัวละครนั้นเป็นสิ่งจำเป็น เนื่องจากหากไม่มีตัวละครปรากฏแล้วก็จะไม่มีโครงเรื่องและไม่มีเรื่องเล่า ผู้ชมส่วนใหญ่จะให้ความสนใจกับตัวละครเป็นหลัก สนใจถึงประสบการณ์และการผจญภัยของตัวละครชายและหญิงซึ่งก่อให้เกิดโครงเรื่อง ซึ่งตัวละครเหล่านี้ปรากฏอยู่ในชีวิตจริง เรารู้จักคนส่วนใหญ่จากลักษณะภายนอก เช่น คำพูดหรือการกระทำ จิตใจภายในของเขาจะค่อยๆ เผยให้เห็นหลังจากการค้นคว้ากันนับเป็นปีๆ ในทางตรงกันข้าม เรื่องเล่าสามารถทำให้เราเข้าถึงจิตใจของตัวละครไม่ว่าจะเป็นสติปัญญา อารมณ์ คุณงามความดีซึ่งซ่อนอยู่ภายในได้โดยตรงในระยะเวลาอันรวดเร็ว (Pickering, 1993) ผู้ชมจะรู้จักตัวละครได้จากการกระทำ คำพูด ความคิดของตัวละคร การกระทำของตัวละครอื่นๆ ที่มีต่อตัวละครนั้น การกระทำของตัวละครที่มีต่อสภาพแวดล้อม หรือจากการบรรยายหรือพรรณนาตัวละครโดยผู้แต่ง (Boynton and Mack, 1978)

อี เอ็ม พอร์สเตอร์ แบ่งตัวละคร (Character) ออกเป็นสองประเภท (อิรวดี ไตลังคะ, 2543 : 51) คือ

1. ตัวละครมิติเดียว (Flat Character) หมายถึง ตัวละครที่มีลักษณะนิสัยหรือพฤติกรรมที่สามารถสรุปได้อย่างไม่ยากเย็น เช่น “เธอเป็นคนหยิ่งยะโส” “เขาเป็นคนอ่อนแอ” และจะคงลักษณะเช่นนี้ตลอดเรื่อง ผู้ชมสามารถคาดเดาได้ว่าตัวละครจะคิดหรือกระทำอย่างไรต่อไปได้ ข้อดีของตัวละครเช่นนี้ คือ ทำความเข้าใจง่าย และผู้อ่านจดจำลักษณะของตัวละครแบบนี้ได้

2. ตัวละครหลายมิติ (Round Character) หมายถึงตัวละครที่มีลักษณะหลากหลาย แต่ละลักษณะอาจขัดแย้งกันและคาดเดาได้ยาก พัฒนาหรือเปลี่ยนแปลงนิสัยหรือทัศนคติได้ตามเหตุการณ์ สร้างความประหลาดใจให้แก่ผู้ชมได้

2.3.4 ฉาก

ฉาก (Setting) หมายถึง จุดหนึ่งของเวลาและสถานที่ที่เหตุการณ์ของโครงเรื่องนั้นเกิดขึ้น ฉากด้วยตัวของมันเองแทบจะไม่มี ความหมาย ต่อเมื่อเป็นส่วนหนึ่งของบรรยากาศ การเผยลักษณะตัวละครและการเดินเรื่องแล้ว ฉากจะมีความสำคัญอย่างยิ่ง

ฉากต้องเป็นมากกว่าการสะท้อนความจริงของสิ่งที่เกิดขึ้น ณ ที่ใดที่หนึ่ง ฉากต้องเกี่ยวเนื่องกับโครงเรื่องหรือตัวละคร ผู้ผลิตจะต้องสร้างฉากที่ให้ความสมจริงต่อการกระทำหรือพฤติกรรมของตัวละคร หากแต่ฉากจะต้องมีความหมายและคุณค่าที่จะบ่งบอกมากกว่าลักษณะทางกายภาพ ความหมายและคุณค่าในแต่ละฉากจะส่งผลต่อการกระทำและพฤติกรรมของตัวละคร ในทางกลับกัน การกระทำหรือพฤติกรรมของตัวละครจะมีผลต่อฉากแต่ละฉากด้วยเช่นกัน (เพลินตา, 2538 : 27-28) ฉากบางฉากไม่ค่อยมีความสำคัญ ฉากเหล่านี้เป็นเพียงแค่ฉากหลังเท่านั้นซึ่งแทบไม่มีความสัมพันธ์กับโครงเรื่องหรือตัวละคร ในทางกลับกัน ฉากบางฉากมีความละเอียดลึกซึ้งและสัมพันธ์กับความหมายและเอกภาพของเรื่องทั้งหมดซึ่งเป็นฉากประเภทที่ผู้ชมและผู้วิจารณ์สนใจเป็นอย่างมาก (Pickering, 1993)

เคลลี กริฟฟิธ ได้แบ่งฉากออกเป็น 3 ประเภท (อิราวดี ไตลังคะ, 2543: 60-61) ดังนี้

1. ฉากที่มีลักษณะทางกายภาพ เป็นธรรมชาติ สถานที่ การตกแต่ง บรรยากาศที่เกิดจากประสาทสัมผัส เช่น กลิ่น เสียง ภาพ
2. ฉากที่เป็นเวลา แบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ
ช่วงเวลา เช่น ฤดูกาล ช่วงเวลาในวัน ช่วงเวลาในประวัติศาสตร์
ระยะเวลา เช่น เรื่องเกิดขึ้นในเวลาหนึ่งชั่วโมง หนึ่งวัน หนึ่งปี สามสิบปี ฯลฯ
3. ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรม เช่น ความสัมพันธ์ในครอบครัว ค่านิยมระบบการเมือง ชนชั้น เพศ เชื้อชาติ ฯลฯ

2.4 แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์เนื้อหา

ในการวิจัยครั้งนี้ ได้นำการวิเคราะห์เนื้อหา มาใช้เพื่อศึกษาเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคม ซึ่งการวิเคราะห์เนื้อหาบางส่วนเป็นการวิเคราะห์ในเชิงปริมาณ ดังนั้นแนวคิดเรื่องการ

วิเคราะห์เนื้อหาจะสามารถแสดงให้เห็นถึงวิธีการวิเคราะห์ในเชิงปริมาณซึ่งจะนำไปสู่การวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ต่อไป

2.4.1 ความหมายของการวิเคราะห์เนื้อหา

เบอร์นาร์ด เบเรลสัน (Berelson, 1971) ได้ให้คำจำกัดความถึงการวิเคราะห์เนื้อหาว่า “การวิเคราะห์เนื้อหา เป็นเทคนิคการวิจัยที่มีการบรรยายที่มีความเป็นปรนัย (Objective) เป็นระบบ (Systematic) และมีลักษณะเป็นเชิงปริมาณ (Quantitative) โดยเป็นการบรรยายถึงเนื้อหาของการสื่อสารที่แสดงให้เห็นอย่างชัดเจน”

สรรพศรี วิชาชีวะ ให้ความหมายของการวิเคราะห์เนื้อหา ดังนี้

1. การวิเคราะห์เนื้อหาเป็นเทคนิคการวิจัยที่ศึกษาในเชิงวิทยาศาสตร์
2. การวิเคราะห์เนื้อหาต้องมีการสร้างเครื่องมือที่มีความเป็นปรนัย (Objectivity) และความเชื่อถือได้ (Reliability) คือ สามารถนำไปใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลชุดเดียวกันแต่ต่างสถานการณ์และผู้วิจัยต่างกันแต่ได้ผลสรุปออกมาเหมือนกัน
3. การวิเคราะห์เนื้อหาควรอธิบายความหมายได้ทั้งในเชิงปริมาณ และเชิงคุณภาพอย่างมีความเที่ยงตรงตามธรรมชาติของสาร (Validity) เนื่องจากสารไม่ได้มีความหมายอย่างเดียว คือ อาจมีทั้งความหมายนัยประหวัด (Connotations) และความหมายนัยตรง (Denotations) ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้ส่งสารและบุคลิกลักษณะของผู้ส่งสาร

2.4.2 หน่วยของการวิเคราะห์เนื้อหา

หน่วยของการวิเคราะห์เนื้อหาจะช่วยให้การวิเคราะห์เนื้อหาสามารถอธิบายได้ในเชิงปริมาณ หน่วยของการวิเคราะห์เนื้อหาแบ่งออกเป็น

1. หน่วยในการวิเคราะห์ (Unit of Analysis) เบอร์นาร์ด เบเรลสัน (Berelson, 1971) ได้แบ่งการวิเคราะห์เนื้อหาเป็นหน่วยต่างๆ ที่จะช่วยให้สามารถอธิบายได้ในเชิงปริมาณ ดังนี้

1.1 การใช้คำ (Word) เป็นหน่วยที่เล็กที่สุดในการวิเคราะห์เนื้อหา คำซึ่งอาจจะเป็นคำเดี่ยวหรือกลุ่มคำจะเป็นสัญลักษณ์ (Symbol) หรือหน่วยสัญลักษณ์ (Unit symbol) หรือถ้อยคำ (Term)

1.2 แนวคิดหลัก (Theme) เป็นหน่วยที่ใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหาที่ใหญ่กว่าคำซึ่งอาจจะปรากฏอยู่ในข้อความ ประโยคเดี่ยวหรือประโยครวมที่แสดงแนวความคิดหลัก 1 แนวคิดในการวิเคราะห์ การใช้แนวคิดหลักนี้เป็นหน่วยที่มีประโยชน์สูงสุดในการวิเคราะห์เนื้อหา

1.3 คุณลักษณะต่างๆ (Character) เป็นการกำหนดหน่วยโดยพิจารณาจากคุณลักษณะที่ปรากฏ เช่น ในบทละคร เรื่องราว การตัดสินใจพิจารณาหลังของหน่วยนี้ ต้องพิจารณาทั้งเรื่องจึงสามารถแยกแยะคุณสมบัติออกมาได้

1.4 รายละเอียด (Items) เป็นหน่วยที่ใช้บ่อยที่สุดในการวิเคราะห์เนื้อหา รายละเอียดของสื่อต่างกัน เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร บทความ สุนทรพจน์ รายการวิทยุ รายการโทรทัศน์ จดหมาย รายละเอียดเป็นการจัดเรื่องอย่างกว้างๆ โดยการวิเคราะห์เรื่องทั้งหมดและภายในรายละเอียดเรื่องยังสามารถจัดแบ่งแยกออกไปได้อีก

1.5 การวัดเนื้อที่และเวลา (Space and time) เป็นการวิเคราะห์ที่ใช้วัดลักษณะทางกายภาพของงานสื่อสาร ความกว้างของคอลัมน์ จำนวนหน้า ความยาวของบรรทัดอาจจะเป็นนาที่สำหรับรายการวิทยุ วัดเป็นคอลัมน์นิ้วสำหรับหนังสือพิมพ์ ซึ่งการวิเคราะห์เนื้อหาสามารถใช้หน่วยการวิเคราะห์หลายประเภทรวมกันตามความเหมาะสม

2. หน่วยในการระบุจำนวน (Unit of Enumeration)

2.1 เนื้อที่ (Space) คือ การวัดเนื้อหาด้วยจำนวน คือ คอลัมน์นิ้ว คอลัมน์เซ็นต์ติเมตร หน้า บรรทัด ย่อหน้า

2.2 การปรากฏ (Appearance) เป็นการนับคุณสมบัติของเนื้อหาของสารที่ต้องการ การนับจะนับการปรากฏของเนื้อหาว่าปรากฏหรือไม่ปรากฏ

2.3 ความถี่ (Frequency) เป็นวิธีการที่ใช้มากที่สุดในการวิเคราะห์เนื้อหา เช่น การวัดความถี่ในการใช้คำหนึ่งๆ เป็นต้น

2.4 ความเข้ม (Intensity) เป็นหน่วยในการระบุจำนวนที่ใช้ในการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับค่านิยมและทัศนคติที่ปรากฏในเนื้อหาของสารและจัดทำเป็นสเกล (Scale) เรียงลำดับข้อความที่แสดงความเข้มในเรื่องค่านิยมและทัศนคติในเรื่องที่มีแนวคิดเดียวกัน แต่มีการใช้คำและส่วนประกอบของประโยคแตกต่างกัน ซึ่งจะเป็นตัวชี้ถึงความเข้มที่แตกต่างกัน

2.5 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์การ์ตูน

สมคิด ปลอดภัย (2528) ได้ทำการศึกษาคุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ฉายทางโทรทัศน์ระหว่างเดือนพฤศจิกายน 2527 ถึงเดือนพฤษภาคม 2528 พบว่า ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ฉายทางโทรทัศน์ส่วนใหญ่มีเนื้อหาเป็นไปในแนวตื่นเต้นอภินิหาร เด็กจึงได้รับประโยชน์จากการชมภาพยนตร์การ์ตูนเฉพาะในด้านความบันเทิงเท่านั้น ทางสถานีโทรทัศน์ควรปรับปรุงรายการภาพยนตร์การ์ตูนโดยการเลือกสรรภาพยนตร์การ์ตูนที่มีเนื้อหาสาระสอดแทรกด้วยคติธรรมคำสอนแก่เด็กมาเสนอต่อผู้ชม

พรชัย เหวงเดช (2531) ได้วิเคราะห์เนื้อหาด้านจริยธรรมของภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็กที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ ในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า เนื้อหาจริยธรรมด้านบวกที่ปรากฏมากที่สุดในภาพยนตร์การ์ตูน 13 เรื่อง คือ ความสามัคคี รองลงมาได้แก่ ความมีเหตุผล ความเมตตา กรุณา ความริเริ่มสร้างสรรค์ ความขยันหมั่นเพียร ความกตัญญู กตเวทิตะ ความประหยัด ตามลำดับ ส่วนเนื้อหาจริยธรรมด้านลบที่เสนอมากที่สุด คือ ด้านความเมตตา กรุณา รองลงมาได้แก่ ด้านความสามัคคี ความริเริ่มสร้างสรรค์ ความมีเหตุผล ความขยันหมั่นเพียร ความกตัญญู กตเวทิตะ ความประหยัด ตามลำดับ

จรรยา เหลียวตระกูล (2536) ได้ศึกษาพัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อ.ส.ม.ท. จากการศึกษาค้นคว้า การนำเข้าภาพยนตร์การ์ตูนแบ่งออกเป็น 5 ยุค ได้แก่ 1) พ.ศ. 2498-2501 ภาพยนตร์การ์ตูนออกอากาศระบบขาว-ดำ ยังไม่มีระบบผังรายการและส่วนใหญ่ได้รับการเอื้อเฟื้อ 2) พ.ศ. 2502-2519 นำเข้าภาพยนตร์การ์ตูนฝรั่ง และมีลักษณะเป็นรายการประจำสำหรับเด็ก 3) พ.ศ. 2513-2519 เริ่มมีการนำเข้าภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นและมีการพากย์หนึ่งสด 4) พ.ศ. 2520-2538 ภาพยนตร์การ์ตูนออกอากาศระบบสี ญี่ปุ่นครองการนำเข้าในลักษณะเป็นธุรกิจมากขึ้นและมีการบันทึกเทปเสียงพากย์

5) พ.ศ. 2539-2540 การกลับมาของภาพยนตร์การ์ตูนฝรั่ง แต่ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นยังคงครองตลาด

นิพนธ์ คุณารักษ์ (2538) ได้ศึกษาสถานภาพ ปัญหาอุปสรรค และความเป็นไปได้ในการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ของผู้ผลิตในประเทศไทย ผลการวิจัยพบว่า

ผู้ผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ มีสถานภาพแตกต่างกัน 3 แบบ ดังนี้ 1) ผู้ผลิตรายการแบบไม่เป็นระบบธุรกิจ 2) ผู้ผลิตรายการแบบกึ่งธุรกิจ และ 3) ผู้ผลิตรายการแบบธุรกิจอุตสาหกรรม

ปัญหาและอุปสรรคสำคัญในระบบการผลิตและเผยแพร่ คือ 1) การขาดการบริหารจัดการระบบผลิตและการตลาดอย่างมีประสิทธิภาพเพียงพอ 2) ปัญหาอุปสรรคในปัจจัยทางการตลาด 3) ปัญหาอุปสรรคในปัจจัยทางการผลิต

จากความคิดเห็นของผู้มีประสบการณ์เกี่ยวข้องกับการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่า ความเป็นไปได้ไม่น้อยมากที่ผู้ผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ในประเทศไทยจะสามารถดำเนินธุรกิจอุตสาหกรรมภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ให้ต่อเนื่องมั่นคงได้ในประเทศไทยในปัจจุบันและอนาคตอันใกล้

จุฑามาศ สุกิจจนวนนท์ (2539) ได้ศึกษาถึงจริยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์ โดยทำการวิเคราะห์ เรื่องสโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด เงือกน้อยผจญภัย และไลอ้อน คิงส์ ถึงจริยธรรมด้านความรักพวกพ้อง ความเคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่ ความกตัญญู ความรับผิดชอบ ความเมตตา ความกล้าหาญ และความเคารพในสิทธิของตนเองและผู้อื่น รวมถึงการวิเคราะห์สิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรมด้านดังกล่าว ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า เนื้อหาได้สื่อความหมายด้านจริยธรรมและสิ่งที่ตรงกันข้ามกับจริยธรรมผ่านทางลักษณะและการแสดงออกของ ตัวละคร ภาพและมุมกล้อง เสียง และแสงสี ซึ่งผู้รับสารสามารถรับรู้และตีความสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ได้ถูกต้อง

มัทนียา สุวรรณวงศ์ (2542) ได้วิเคราะห์แนวเรื่องและประเภทของภาพยนตร์การ์ตูนที่ออกอากาศทางโทรทัศน์โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา และศึกษาพฤติกรรมกรรมการชม ตลอดจนความคิดเห็นและประโยชน์ที่เด็กได้รับจากการชมภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์โดยการสนทนากลุ่มและการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ผลการวิจัยพบว่า สถานีโทรทัศน์ได้นำเสนอภาพยนตร์การ์ตูนในแนว

การผจญภัยของตัวเอกและคณะมากที่สุด และนำเสนอภาพยนตร์การ์ตูนในแนวนิยายวิทยาศาสตร์ แนวผีสยองขวัญประหลาด แนวการผจญชีวิตจริงกับสิ่งมหัศจรรย์ และแนวการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมน้อยที่สุด และประเภทเนื้อหาที่ได้รับการนำเสนอมากที่สุดคือการส่งเสริมคุณธรรม ส่วนเนื้อหาที่พบน้อยที่สุดคือการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ส่วนการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกกลุ่มตัวอย่าง พบว่าเด็กทุกคนชอบชมภาพยนตร์การ์ตูน โดยชมเป็นประจำทุกวัน การชมภาพยนตร์การ์ตูนทำให้เด็กได้รับประโยชน์ทางตรงคือ ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และการผ่อนคลาย ส่วนประโยชน์ที่ได้รับทางอ้อมคือความรู้ ข้อคิด และคติสอนใจที่สอดแทรกไว้ในเนื้อหา อีกทั้งยังช่วยกระตุ้นให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การแก้ไขปัญหา เสริมสร้างความสามัคคีและความมีน้ำใจ

2.5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก

นารากร ตียายน (2536) ได้วิเคราะห์เนื้อหาของรายการทางโทรทัศน์สำหรับเด็กที่ออกอากาศในเดือนพฤศจิกายน 2535 พบว่า รายการโทรทัศน์สำหรับเด็กเหล่านี้นำเสนอเนื้อหาที่เน้นหนักในด้านพัฒนาการทางสติปัญญามากที่สุด รองลงมาได้แก่ เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางร่างกาย พัฒนาการทางอารมณ์และบุคลิกภาพ และพัฒนาการทางสังคม ตามลำดับ และยังพบว่า รายการโทรทัศน์สำหรับเด็กนำเสนอเนื้อหาที่เหมาะสมกับเด็กวัย 3 ปีครึ่ง ถึง 12 ปี

อรพินท์ ศักดิ์เอี่ยม (2536) ได้ศึกษาการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจที่เด็กได้รับจากการชมรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก ผลการวิจัยพบว่า ประเภทรายการที่เด็กเปิดรับชมมากที่สุด คือ รายการประเภทการ์ตูน เหตุผลที่ทำให้เด็กเปิดรับชมรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กมากที่สุด คือ การทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน สำหรับการให้ประโยชน์พบว่า เด็กนำสิ่งที่ได้รับจากการชมรายการเหล่านี้ไปใช้ประโยชน์ด้านการพัฒนาสติปัญญาและความสามารถพื้นฐานมากที่สุด นอกจากนี้เด็กยังต้องการให้รายการสำหรับเด็กมีรูปแบบรายการที่มีลักษณะเป็นการ์ตูนมากที่สุดและชอบเนื้อหาที่ให้ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน

ธนิดา จันทวงษ์ (2541) ได้วิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์หุ่นคนทางโทรทัศน์ 4 เรื่อง ซึ่งได้แก่ เรื่องกล้วยหอมจอมซน เทเลทัปปีส์ นิทาน นิทราและแจ๋วแห้วสาวใช้มหัศจรรย์ ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนของต่างประเทศให้ความสำคัญด้านร่างกายเป็นอันดับแรก ในขณะที่ภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนของไทยให้ความสำคัญด้านสติปัญญาเป็นอันดับแรก สำหรับการวิเคราะห์ตัวละคร พบว่า ตัวละครได้แสดงพัฒนาการครบทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และบุคลิกภาพ และสังคม นอกจากนี้ยังพบว่าตัวละครส่วนใหญ่แสดงพฤติกรรมที่

เหมาะสมกับวัยและเป็นสิ่งที่ดีและถูกต้องเป็นที่ยอมรับของสังคม เช่น การให้ความร่วมมือ การให้ความรัก

ศศิธร อภิสัทธินันต์ (2541) ได้ศึกษารูปแบบและเนื้อหาและการแสดงออกซึ่งบทบาทในการขัดเกลาทางสังคมของรายการปิกนิกะบันเทิงสำหรับเด็กทางโทรทัศน์ ผลการวิจัยพบว่า รายการปิกนิกะบันเทิงสำหรับเด็กได้ทำหน้าที่เป็นตัวกลางเชื่อมโยงสถาบันต่างๆ ทางสังคมกับเด็ก โดยการถ่ายทอดเนื้อหาสาระการขัดเกลาทางสังคม ด้านพฤติกรรม ได้แก่ การสอนให้รู้จักบทบาททางสังคม การปลูกฝังบรรทัดฐานทางสังคม และการแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสม ส่วนในด้านสติปัญญา ได้แก่ การให้ความรู้ในเชิงวิชาการ และทักษะความชำนาญ ส่วนด้านจิตใจ ได้แก่ การสอนด้านศีลธรรม การปลูกฝังคุณค่าทางสังคมและการเสนอแนวคิดเกี่ยวกับขนบธรรมเนียมประเพณี

จากแนวคิดต่างๆ ที่นำเสนอไว้ข้างต้น ไม่ว่าจะเป็แนวคิดเรื่องภาพยนตร์การ์ตูน กระบวนการขัดเกลาทางสังคม การเล่าเรื่อง การวิเคราะห์เนื้อหา รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์การ์ตูนและรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กได้กลายมาเป็นกรอบความคิดและแนวทางสำคัญในการวิจัยครั้งนี้ ซึ่งผู้วิจัยจะนำแนวคิดเรื่องกระบวนการขัดเกลาทางสังคมมาใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ทั้งในเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ โดยนำแนวคิดเรื่องการวิเคราะห์เนื้อหามาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในเชิงปริมาณ และนำแนวคิดเรื่องการเล่าเรื่องมาใช้ในการศึกษาลักษณะพื้นฐานที่สำคัญของภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ ส่วนแนวคิดเรื่องภาพยนตร์การ์ตูนและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์การ์ตูนและรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กจะนำมาใช้ในการศึกษาถึงความหมาย พัฒนาการ ตลอดจนคุณค่าต่างๆ ของภาพยนตร์การ์ตูนรวมถึงรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กที่ปรากฏอยู่ในสังคมไทย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ในด้านการขัดเกลาทางสังคม” นี้ ผู้วิจัยได้กำหนดใช้ระเบียบวิธีวิจัยในเชิงคุณภาพ (Qualitative research) โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) ทั้งการวิเคราะห์เนื้อหาในเชิงปริมาณและการวิเคราะห์เนื้อหาในเชิงคุณภาพเพื่อศึกษาลักษณะพื้นฐานที่สำคัญและการทำหน้าที่ขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ที่ออกอากาศระหว่าง 15 สิงหาคม 2545 – 15 ธันวาคม 2545

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือภาพยนตร์การ์ตูนของไทยที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสี ช่อง 3 ตั้งแต่ 15 สิงหาคม – 15 ธันวาคม 2545 ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 65 ตอน จากนั้นใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) กลุ่มตัวอย่างที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหา มีจำนวนทั้งสิ้น 44 ตอน ดังนี้

1. ป.ปลาตากลม ซึ่งเป็นภาพยนตร์การ์ตูนจบในตอน ออกอากาศทุกวันจันทร์ ระหว่าง 19.15 – 19.20 น. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลมมีประชากรในการวิจัยทั้งหมด 9 ตอน ซึ่งมีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาจำนวนทั้งสิ้น 8 ตอน ดังนี้

ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 1 ออกอากาศในวันที่ 19 สิงหาคม 2545

ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 2 ออกอากาศในวันที่ 26 สิงหาคม 2545

ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 3 ออกอากาศในวันที่ 2 กันยายน 2545

ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 4 ออกอากาศในวันที่ 9 กันยายน 2545

ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 5 ออกอากาศในวันที่ 16 กันยายน 2545

ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 6 ออกอากาศในวันที่ 23 กันยายน 2545

ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 7 ออกอากาศในวันที่ 30 กันยายน 2545

ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 8 ออกอากาศในวันที่ 14 ตุลาคม 2545

2. โลกนิทาน ซึ่งเป็นภาพยนตร์การ์ตูนจบในตอน ออกอากาศทุกวันอาทิตย์ ระหว่าง 19.25 – 19.30 น. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทานมีประชากรในการวิจัยทั้งหมด 18 ตอน ซึ่งมีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาจำนวนทั้งสิ้น 9 ตอน ดังนี้

ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 1	ออกอากาศในวันที่ 18 สิงหาคม	2545
ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 2	ออกอากาศในวันที่ 1 กันยายน	2545
ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 3	ออกอากาศในวันที่ 15 กันยายน	2545
ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 4	ออกอากาศในวันที่ 29 กันยายน	2545
ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 5	ออกอากาศในวันที่ 13 ตุลาคม	2545
ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 6	ออกอากาศในวันที่ 20 ตุลาคม	2545
ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 7	ออกอากาศในวันที่ 3 พฤศจิกายน	2545
ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 8	ออกอากาศในวันที่ 24 พฤศจิกายน	2545
ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 9	ออกอากาศในวันที่ 8 ธันวาคม	2545

3. สุดสวคร ซึ่งเป็นภาพยนตร์การ์ตูนชุด ออกอากาศทุกวันศุกร์และเสาร์ ระหว่าง 19.25 – 19.30 น. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสวครมีประชากรในการวิจัยทั้งหมด 29 ตอน ซึ่งมีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาจำนวนทั้งสิ้น 18 ตอน ดังนี้

ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 1	ออกอากาศในวันที่ 16 สิงหาคม	2545
ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 2	ออกอากาศในวันที่ 17 สิงหาคม	2545
ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 3	ออกอากาศในวันที่ 24 สิงหาคม	2545
ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 4	ออกอากาศในวันที่ 31 สิงหาคม	2545
ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 5	ออกอากาศในวันที่ 7 กันยายน	2545
ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 6	ออกอากาศในวันที่ 13 กันยายน	2545
ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 7	ออกอากาศในวันที่ 20 กันยายน	2545
ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 8	ออกอากาศในวันที่ 21 กันยายน	2545
ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 9	ออกอากาศในวันที่ 5 ตุลาคม	2545
ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 10	ออกอากาศในวันที่ 11 ตุลาคม	2545
ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 11	ออกอากาศในวันที่ 19 ตุลาคม	2545
ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 12	ออกอากาศในวันที่ 25 ตุลาคม	2545
ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 13	ออกอากาศในวันที่ 8 พฤศจิกายน	2545

ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่14 ออกอากาศในวันที่ 9 พฤศจิกายน 2545
 ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่15 ออกอากาศในวันที่ 15 พฤศจิกายน 2545
 ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่16 ออกอากาศในวันที่ 22 พฤศจิกายน 2545
 ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่17 ออกอากาศในวันที่ 29 พฤศจิกายน 2545
 ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่18 ออกอากาศในวันที่ 30 พฤศจิกายน 2545

4. บังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ซึ่งเป็นภาพยนตร์การ์ตูนชุด ออกอากาศทุกวันพฤหัสบดี ระหว่าง 19.00 – 19.15 น. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบังปอนด์ ดี แอนิเมชันมีประชากรในการวิเคราะห์ทั้งหมด 9 ตอน ดังนี้

ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 1 ออกอากาศในวันที่ 15 สิงหาคม 2545
 ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 2 ออกอากาศในวันที่ 22 สิงหาคม 2545
 ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 3 ออกอากาศในวันที่ 29 สิงหาคม 2545
 ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 4 ออกอากาศในวันที่ 5 กันยายน 2545
 ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 5 ออกอากาศในวันที่ 12 กันยายน 2545
 ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 6 ออกอากาศในวันที่ 19 กันยายน 2545
 ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 7 ออกอากาศในวันที่ 26 กันยายน 2545
 ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 8 ออกอากาศในวันที่ 3 ตุลาคม 2545
 ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 9 ออกอากาศในวันที่ 10 ตุลาคม 2545

3.2 แหล่งข้อมูล

ประกอบด้วยแหล่งข้อมูล 2 ประเภท คือ

1. แหล่งข้อมูลที่เป็นวัสดุ ได้แก่ วัสดุโสตทัศนศึกษาที่บันทึกภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ที่ออกอากาศระหว่าง 15 สิงหาคม – 15 ธันวาคม 2545 ได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลา ตากลม โลกนิทาน สุตสาคร และบังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ซึ่งออกอากาศตามวันและเวลาที่ระบุไว้ข้างต้น

2. แหล่งข้อมูลที่เป็นเอกสาร ได้แก่

2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์เรื่อง ป.ปลาตากลม โลกนิทาน สุดสาคร และปังปอนด์ ดี แอนิเมชั่น

2.2 เอกสารวิชาการที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์การ์ตูน การขัดเกลากาทางสังคม การเล่าเรื่อง และการวิเคราะห์เนื้อหา

3. แหล่งข้อมูลออนไลน์ ได้แก่ www.thaitv3.com ซึ่งเป็นเว็บไซต์ของสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสี ช่อง 3 เพื่อศึกษาผังการออกอากาศและรายละเอียดเพิ่มเติมของภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แหล่งข้อมูลที่เป็นวัสดุ ได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ที่ออกอากาศระหว่าง 15 สิงหาคม 2545 – 15 ธันวาคม 2545 เรื่อง ป.ปลาตากลม โลกนิทาน สุดสาคร และปังปอนด์ ดี แอนิเมชั่น โดยการบันทึกเทปตามวันและเวลาที่ออกอากาศ

2. แหล่งข้อมูลที่เป็นเอกสาร โดยการค้นคว้าและรวบรวมเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์การ์ตูน การขัดเกลากาทางสังคม การเล่าเรื่อง และการวิเคราะห์เนื้อหา จากห้องสมุด คณะนิเทศศาสตร์ สถาบันวิทยบริการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ตลอดจนห้องสมุดของสถาบันอื่นๆ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้ฐานข้อมูลของสถาบันวิทยบริการ (OPAC) และ www.car.chula.ac.th ซึ่งเป็นเว็บไซต์ของสถาบันวิทยบริการในการสืบค้นข้อมูล

3. แหล่งข้อมูลออนไลน์ โดยบันทึกข้อมูลจาก www.thaitv3.com ทุกๆ 7 วัน เริ่มบันทึกข้อมูลครั้งแรกในวันที่ 15 สิงหาคม 2545 และบันทึกข้อมูลครั้งสุดท้ายในวันที่ 12 ธันวาคม 2545

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. การวิเคราะห์เนื้อหาในเชิงคุณภาพเพื่อศึกษาลักษณะพื้นฐานที่สำคัญของภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ โดยพิจารณาองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง ดังนี้

1.1 โครงเรื่อง โดยการวิเคราะห์ขั้นตอนการเล่าเรื่อง ซึ่งได้แก่ การเริ่มเรื่อง การพัฒนาเหตุการณ์ ชั้นภาวะวิกฤต ชั้นภาวะคลี่คลาย และชั้นการยุติเรื่องราว และปมขัดแย้ง ซึ่งได้แก่ ปมขัดแย้งที่เกิดจากระหว่างตัวละครกับจิตใจ ระหว่างตัวละครด้วยกัน ระหว่างตัวละครกับชะตากรรม และระหว่างตัวละครกับสภาพแวดล้อม

1.2 แก่นเรื่อง โดยการวิเคราะห์แก่นเรื่องหลักของภาพยนตร์การ์ตูนทั้งเรื่อง และแก่นเรื่องรองในภาพยนตร์การ์ตูนในแต่ละตอน

1.3 ตัวละคร โดยการวิเคราะห์รูปร่างหน้าตาม บุคลิกลักษณะ และนิสัยของตัวละคร และวิเคราะห์ประเภทของตัวละคร (อี เอ็ม พอร์สเตอร์ อ้างถึงใน อีราวดี ไตลิ่งคะ, 2543) ซึ่งได้แก่ ตัวละครมิติเดียว (Flat Character) ตัวละครหลายมิติ (Round Character)

1.4 ฉาก โดยการวิเคราะห์ประเภทของฉาก (เคลลี กริฟฟิธ อ้างถึงใน อีราวดี ไตลิ่งคะ, 2543) ซึ่งได้แก่ฉากที่มีลักษณะทางกายภาพ ฉากที่เป็นเวลา และฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรม

2. การวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อศึกษาถึงการทำหน้าที่ในการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ โดยการแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

2.1 การวิเคราะห์เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในเชิงปริมาณ

หน่วยในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในเชิงปริมาณ ใช้หน่วยการวิเคราะห์ 2 ประเภท ได้แก่

1. หน่วยในการวิเคราะห์ (Unit of Analysis) ในงานวิจัยนี้ใช้หน่วยในการวิเคราะห์คือ แนวคิด (Theme) โดยพิจารณาการแสดงออกซึ่งประกอบด้วยบทสนทนาและการกระทำของตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนแต่ละตอนว่ามีเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมหรือไม่ หากเป็นการแสดงออกที่เข้าข่ายเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคม จะพิจารณาต่อไปว่าสามารถจัดการแสดงออกดังกล่าวว่าเป็นเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในด้านใด ตามกรอบการวิเคราะห์เนื้อหา จากนั้นจึงบันทึกลงในตารางบันทึก

2. หน่วยในการระบุจำนวน (Unit of Enumeration) ในการวิจัยครั้งนี้ ใช้การปรากฏ (Appearance) โดยนับเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในด้านต่างๆ ตามกรอบการวิเคราะห์เนื้อหาว่าปรากฏหรือไม่ปรากฏ และนับการปรากฏของเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคม 1 ด้าน เป็นการปรากฏ 1 ครั้ง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

ในการวิเคราะห์เนื้อหาในเชิงปริมาณ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ได้แก่ ตารางบันทึกเนื้อหา (Coding Sheet) ที่ใช้สำหรับการบันทึกเนื้อหาแยกตามประเภทของเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคม ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบตารางบันทึกข้อมูล โดยการประยุกต์แนวคิดองค์ประกอบของกระบวนการขัดเกลาทางสังคม จากงานวิจัยของศศิธร อภิสัทธีนิรันดร์ (2541) และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลจากงานวิจัย ของ ปราณีย์ พุ่มบางป่า (2543) มาแบ่งประเภทของเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคม ดังนี้

1. การขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจ แบ่งออกเป็น

1.1 ศีลธรรมจรรยา ได้แก่ เนื้อหาเกี่ยวกับการปลูกฝังหรือสนับสนุนให้คนประพฤติในสิ่งที่ดี ได้แก่ ความมีน้ำใจ/ช่วยเหลือ/เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ การเตือนภัย/อันตราย การซื้อสัตย์/การรักษาสัญญา การสำนึกผิด การให้อภัย ความปรารถนาดี ความหวังใย ความกตัญญู การเสียสละ ความรัก การไม่เบียดเบียน/ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน ความสามัคคี/การไม่ทอดทิ้งกัน การไม่ดูถูกผู้อื่น การผูกมิตร การพอใจในสิ่งที่ตนเองมีอยู่/ความพอดี และการเคารพผู้อื่น

1.2 ค่านิยม/ประเพณี ได้แก่ เนื้อหาเกี่ยวกับสิ่งที่คนในสังคมยึดถือ ยอมรับหรือเห็นว่าเหมาะสม และขนบธรรมเนียมประเพณีที่ดำรงอยู่ในสังคมไทย ได้แก่ การสวัสดี การกล่าวคำขอโทษ การกล่าวคำให้อภัย การทักทาย/การถามไถ่ การอำลา การกล่าวคำขอบคุณ การแนะนำตนเอง การอวยพร และการต้อนรับ/การเชื้อเชิญ

1.3 ทศนคติ/ความคิดเห็น ได้แก่ เนื้อหาเกี่ยวกับความคิดเห็นต่อตนเอง ผู้อื่นและสภาพแวดล้อมทั่วไป ตลอดจนทศนคติเกี่ยวกับศีลธรรมจรรยา ศิลปะ ขนบธรรมเนียมประเพณี ได้แก่ ทศนคติที่มีต่อเด็กดื้อ/ก้าวร้าว ทศนคติที่มีต่อผู้ที่นั่งเฉย ทศนคติที่มีต่อผู้ที่กตัญญูและเสียสละ ทศนคติที่มีต่อเพลง ทศนคติที่มีต่ออิสรภาพและการกักขัง ทศนคติที่มีต่อเรื่องการยุยง ทศนคติที่มี

ต่อการโกหก ทศนคติที่มีต่อการรังแกผู้ที่ไม่ใช่ทางสู้ ทศนคติที่มีต่อระบบเผด็จการ และทศนคติที่มีต่อคนกล้าหาญ

1.4 แรงบันดาลใจ ได้แก่ เนื้อหาเกี่ยวกับการสร้างความมุ่งมั่น ให้กำลังใจในการเรียนและการทำงาน มีความมานะพยายามเพื่อความสำเร็จในอนาคต ได้แก่ การปลอบใจ ความหวัง การให้กำลังใจ การฝ่าฟันอุปสรรค การมีกำลังใจ และการชม

2. การขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญา แบ่งออกเป็น

2.1 ความรู้/การใช้สติปัญญา ได้แก่ เนื้อหาเกี่ยวกับความรู้ทางวิชาการและความรู้ทั่วไป ตลอดจนการใช้สติปัญญาในสถานการณ์ต่างๆ หรือเพื่อจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้น ได้แก่ ความรู้เรื่องปลาและชีวิตสัตว์ การใช้สติปัญญาวิเคราะห์/พิจารณาไตร่ตรอง การสืบสวนสาเหตุ/การพิสูจน์ การออกอุบาย/วางแผน/ไตร่ตรอง การตัดสินใจเด็ดขาด และไหวพริบ/ปฏิภาณ/การแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้า

2.2 ทักษะ/ความชำนาญ ได้แก่ เนื้อหาที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการในการกระทำสิ่งต่างๆ เช่น ทักษะในการร้องเพลง ทักษะในการเล่นดนตรี และทักษะการจับสัตว์

3. การขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรม แบ่งออกเป็น

3.1 กฎเกณฑ์/ระเบียบแบบแผน ได้แก่ เนื้อหาเกี่ยวกับการปลูกฝังหรือกระตุ้นการปฏิบัติตามแนวทางที่สังคมหรือกลุ่มต้องการ ได้แก่ การลงโทษ/การว่ากล่าวตักเตือน การขออนุญาตผู้ใหญ่ การแปรงฟันตอนตื่นนอน/ก่อนนอน การเข้าเรียนให้ทันเวลา การเข้านอนแต่หัวค่ำ การปฏิบัติตามวิธีการใช้งานของอุปกรณ์อย่างเคร่งครัด การปฏิบัติตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย มารยาทในการสนทนา และการทำความเคารพระหว่างผู้บังคับบัญชากับผู้ใต้บังคับบัญชา

3.2 บทบาททางสังคม ได้แก่ เนื้อหาที่ส่งเสริมการทำหน้าที่ตามบทบาทที่ตนได้รับ ได้แก่ ผู้ใหญ่ เด็ก แม่ พ่อ ลูก พี่ เพื่อน เพื่อนบ้าน สามเณร-ภรรยา ครู นักเรียน สมาชิกใหม่ ผู้ชาย คู่สัญญา ผู้บังคับบัญชา และผู้ใต้บังคับบัญชา

การทดสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการทดสอบความเที่ยงตรง (Validity) ของเครื่องมือที่ใช้ ผู้วิจัยจะสุ่มตัวอย่างการกระทำของตัวละครจากภาพยนตร์การ์ตูนที่ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมจำนวน 20 ครั้ง จากนั้นผู้วิจัยและผู้ร่วมทดลองอีกสองคนจะร่วมกันชมภาพยนตร์การ์ตูนที่เลือกมาศึกษา แล้วพิจารณาว่ามีเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในด้านใด แล้วนำผลมาคำนวณหาค่าความน่าเชื่อถือ

ในการทดสอบความน่าเชื่อถือ (Reliability) เป็นการประเมินว่าผู้วิจัยและผู้ร่วมลงรหัสมีความเห็นตรงกันกี่ครั้ง โดยนำมาคำนวณตามหลักการของ Holsti โดยใช้สูตร

$$R = \frac{3(C_{1+2+3})}{C_1+C_2+C_3}$$

$$\begin{aligned} R &= \text{ค่าความเชื่อมั่น} \\ C_{1+2+3} &= \text{จำนวนบทสนทนาที่ผู้ลงรหัสทั้ง 3 คนมีความเห็นตรงกัน} \\ C_1+C_2+C_3 &= \text{จำนวนบทสนทนาทั้งหมดที่ทำการวิเคราะห์} \end{aligned}$$

ค่าที่คำนวณได้ตามสูตรไม่ควรต่ำกว่า 0.75 จึงถือว่าเครื่องมือมีความน่าเชื่อถือ

หลังการทดสอบความเชื่อมั่น ปรากฏว่าผู้ร่วมวิเคราะห์ทั้ง 3 คนวิเคราะห์ตรงกันเรื่อง (ในกรณีที่วิเคราะห์ตรงกัน 2 คนจากจำนวนทั้งหมด 3 คน ผู้วิจัยถือว่าวิเคราะห์ตรงกัน) นำมาแทนค่าในสูตรได้ดังนี้

$$R = \frac{3(17)}{60}$$

$$= 0.85$$

ผลการคำนวณที่ได้มีค่าสูงกว่า 0.75 ดังนั้น จึงถือว่าเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลครั้งนี้เชื่อถือได้

2.2 การวิเคราะห์เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในเชิงคุณภาพ

นอกจากการวิเคราะห์เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในเชิงปริมาณแล้ว ผู้วิจัยยังวิเคราะห์เนื้อหาในเชิงคุณภาพเพื่อวิเคราะห์และอธิบายถึงการทำหน้าที่การขัดเกลาทางสังคมอย่างละเอียด โดยใช้แนวคิดเรื่ององค์ประกอบของกระบวนการขัดเกลาทางสังคม ซึ่งได้แก่ การขัดเกลาทางด้านจิตใจ ด้านสติปัญญา และด้านพฤติกรรม

3.5 การนำเสนอข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอข้อมูลจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ในรูปแบบของการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Analysis Description) ตารางการนำเสนอ และแผนภูมิ โดยการแบ่งการนำเสนอออกเป็น 2 ส่วน คือ

1. การนำเสนอลักษณะพื้นฐานที่สำคัญของภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ ตามการวิเคราะห์ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร ฉาก โดยนำเสนอในรูปแบบการพรรณนาเชิงวิเคราะห์
2. การนำเสนอเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ในการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจ ด้านสติปัญญา และด้านพฤติกรรม ผลการวิเคราะห์ในเชิงปริมาณ จะนำเสนอในรูปแบบของตารางการนำเสนอ ส่วนผลการวิเคราะห์ในเชิงคุณภาพจะนำเสนอในรูปแบบการพรรณนาเชิงวิเคราะห์

บทที่ 4

เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์

การวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ในด้านการขัดเกลาทางสังคมนั้นประกอบด้วยการศึกษาลักษณะพื้นฐานที่สำคัญของภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์และการศึกษาเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมทั้งในเชิงปริมาณ (Quantitative Content Analysis) และเชิงคุณภาพ (Qualitative Content Analysis) การวิเคราะห์เนื้อหาในเชิงปริมาณนั้นทำให้ทราบว่าในภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์มีเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมปรากฏเป็นจำนวนเท่าใด และเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในแต่ละด้านนั้นปรากฏมากน้อยเพียงใดซึ่งให้ข้อมูลในเชิงกว้าง ส่วนการศึกษาเนื้อหาเชิงคุณภาพทำให้ทราบถึงรายละเอียดของเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมแต่ละด้านในเชิงลึก โดยการใช้วิธีพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Analysis Description)

ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ ผู้วิจัยแบ่งการนำเสนอออกเป็น 2 ส่วน โดยเรียงตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ลักษณะพื้นฐานที่สำคัญของภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

4.1 การวิเคราะห์ลักษณะพื้นฐานที่สำคัญของภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์

การวิเคราะห์ลักษณะพื้นฐานที่สำคัญของภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์เป็นการวิเคราะห์เนื้อหาในเชิงคุณภาพโดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ จำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม เรื่องโลกนิทาน เรื่องสุดสวคร และเรื่องปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ทั้งนี้ในการวิเคราะห์ลักษณะพื้นฐานที่สำคัญของภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์เนื้อหาโดยพิจารณาจากองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง ได้แก่ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร และฉาก ส่วนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิเคราะห์ลักษณะพื้นฐานที่สำคัญของภาพยนตร์การ์ตูนโดยเรียงตามลำดับ ดังนี้

1. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม
2. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน

3. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สุดสาคร
4. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ปังปอนด์ ดี แอนิเมชั่น

4.1.1 ลักษณะพื้นฐานที่สำคัญของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลม

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลมเป็นภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ แบบจบในตอนผลิตโดยบริษัท 3 D Animation จำกัด ซึ่งออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ทุกวันจันทร์ เวลา 19.25 – 19.30 น.

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลมเป็นภาพการ์ตูนของสิ่งมีชีวิตใต้ทะเลโดยใช้สัตว์น้ำนานาชนิดในการดำเนินเรื่องราวและเหตุการณ์ต่างๆ นอกจากนี้จะมีการสอดแทรกเกร็ดความรู้เรื่องราวของวงจรชีวิตพันธุ์ปลานานาชนิดตั้งแต่ช่วงวัยเด็กก้าวเข้าสู่ช่วงการเจริญเติบโตจนกระทั่งสู่ช่วงที่พร้อมขยายพันธุ์ เด็กๆ จะเห็นภาพวิวัฒนาการของปลาเหล่านี้ได้ว่าเป็นอย่างไร การเปลี่ยนแปลงของแต่ละช่วงเกิดขึ้นในเวลาใด การดำรงชีวิตความเป็นอยู่ของสัตว์เหล่านี้เป็นอย่างไรบ้าง นอกจากนี้เด็กๆ ก็จะได้เห็นภาพวัฏจักรของสิ่งมีชีวิตใต้ทะเลว่าสัตว์แต่ละชนิดมีการเกื้อกูลกันและกันอย่างไรบ้าง ซึ่งเด็กๆ จะได้สาระความรู้จากเนื้อหาที่น่าสนใจและความสนุกสนานเพลิดเพลินจากภาพของการ์ตูนแบบ 3 มิติที่แสนสวยสดงดงามไปพร้อมๆ กัน

เนื้อหาในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลมแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ส่วนแรก คือ ส่วนเปิดและปิดรายการ และส่วนที่สอง คือ ส่วนของนิทาน โดยมีตัวละครหลัก 3 ตัวเป็นผู้ดำเนินรายการในส่วนเปิดและปิดรายการ ซึ่งได้แก่ ลุงทองก้อน ซึ่งเป็นเจ้ากวางสุใส ตากลม ซึ่งเป็นเจ้ากวางและอ๊อด ซึ่งเป็นลูกอ๊อดเด็กชาย เมื่อลุงทองก้อน ตากลม และอ๊อดปิดรายการด้วยการแสดงบทบาทแล้ว ลุงทองก้อนจะเล่านิทานให้ตัวละครทั้งสองฟังซึ่งเป็นการพาผู้ชมเข้าสู่ในนิทานหลังจากที่ลุงทองก้อนเล่านิทานจบลงจึงเข้าสู่ส่วนปิดรายการ ลุงทองก้อนจะให้ข้อคิดที่ได้จากนิทานเรื่องนั้นๆ จากนั้นตัวละครทั้งสามจะแสดงบทบาทกันอีกครั้งจนกระทั่งปิดรายการ ทั้งนิทานในแต่ละเรื่องจะแบ่งการนำเสนอออกเป็น 2 ตอนของรายการ

นิทานในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลมประกอบด้วยโครงเรื่องที่มีการดำเนินเรื่องตามขั้นตอนของการเล่าเรื่องโดยเริ่มต้นที่ขึ้นการเริ่มเรื่อง จากนั้นจึงเข้าสู่ขั้นการพัฒนาเหตุการณ์ ขั้นภาวะวิกฤต ขั้นภาวะคลี่คลาย และจบลงที่ขั้นยุติเรื่องราว โครงเรื่องในนิทานเป็นโครงเรื่องเดียวที่ไม่มีความสลับซับซ้อนใดๆ อาจเนื่องมาจากระยะเวลาในการนำเสนอที่สั้นมาก เช่น ในนิทานเรื่อง บาเยียบกับตะเกียงวิเศษ และ อิศราภาพนั้น ขั้นภาวะคลี่คลายและขั้นการยุติเรื่องราว

อยู่ในจุดเดียวกัน นอกจากนี้กลุ่มเป้าหมายของรายการก็เป็นสิ่งที่ช่วยกำหนดโครงเรื่อง เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายสำคัญของรายการการ์ตูน ป.ปลาตากลม คือ เด็ก ดังนั้นการวางโครงเรื่องให้สลับซับซ้อน จึงไม่เหมาะสมกับเด็กเพราะอาจทำให้เด็กสับสน ไม่สามารถปะติดปะต่อเรื่องราวได้ ซึ่งเป็นผลให้เด็กไม่เข้าใจแก่นเรื่องซึ่งเป็นวัตถุประสงค์ของรายการได้ ส่วนปมขัดแย้งในนิทานมีเพียงปมขัดแย้งเดียวซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้วเป็นปมขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครกับตัวละครด้วยกัน เช่น ไป่กับปลาตัวอื่นๆ ในนิทานเรื่องมัลลายฉุยภักย์ เป็นต้น นอกจากนี้นิทานในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้ยังนำเสนอแก่นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับศีลธรรมจรรยา ทศนคติ/ความคิดเห็น แรงบันดาลใจ และบทบาททางสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งแก่นเรื่องประเภทศีลธรรมจรรยา นั้นปรากฏมากที่สุด

ตัวละครทั้งในส่วนเปิดและปิดรายการและส่วนของนิทานโดยส่วนใหญ่แล้วเป็นตัวละครมิติเดียว เช่น คือ ลุงทองก้อนและตากลมซึ่งเป็นตัวละครแบบอย่างที่เราเห็นถึงคุณลักษณะนิสัยอันดีงาม เช่น การมีน้ำใจ การช่วยเหลือ การให้อภัย การพูดจาไพเราะอ่อนหวาน กริยามารยาทที่เรียบร้อย หรือ บาเยีย ที่มีนิสัยเกียจคร้าน หวังพึ่งผู้อื่นเสมอ เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ไป่ ในนิทานเรื่องมัลลายฉุยภักย์เป็นตัวละครเพียงตัวเดียวที่เป็นตัวละครหลายมิติ กล่าวคือ เป็นตัวละครที่มีพัฒนาการด้านนิสัยจากด้านลบมาเป็นด้านบวก จากความเกรี้ยวกราดและก้าวร้าวมาเป็นการสำนึกผิดและสัญญาว่าจะเป็นคนดีต่อไปเพื่อให้พ่อแม่ภูมิใจ



ภาพ 4.1 – 4.3 ตัวละครในส่วนเปิดและปิดรายการของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลม



ภาพ 4.4 – 4.5 ตัวละครในส่วนของนิทานของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปลาทากลม

ส่วนฉากหลังที่เป็นสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมจะสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ในครอบครัวผ่านตัวละครทั้งสามโดยลุงทองก้อนรับบทบาทเป็นผู้ใหญ่ที่คอยอบรมสั่งสอนเด็กๆ ตากลมรับบทเป็นหลานที่คอยเชื่อฟังคำสั่งสอนของลุงทองก้อนและทำหน้าที่เป็นพี่ที่ดีในการอบรมสั่งสอนอ๊อดซึ่งเป็นน้องชายให้ประพฤติตัวเป็นเด็กดี นอกจากนี้การอบรมสั่งสอน ข้อคิดที่ได้จากนิทาน พฤติกรรมและบทสนทนาของตัวละครยังเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าต่างๆ ในสังคมไทย เช่น การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ การให้อภัย ความกตัญญู เป็นต้น ทั้งนี้ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปลาทากลมยังแสดงถึงการเคารพและยึดถือผู้อาวุโสเป็นหลักในครอบครัว และผู้ที่มีอาวุโสกว่าจะมีหน้าที่ดูแลอบรมสั่งสอนผู้ที่อ่อนกว่าให้อยู่ในครรลองของสังคมไทย

เอกลักษณ์

สิ่งที่ถือได้ว่าเป็นเอกลักษณ์ของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปลาทากลม คือ เอกภาพในการนำเสนอ กล่าวคือ ทั้งตัวละครและฉากทั้งในส่วนเปิด-ปิดรายการและส่วนของนิทานต่างก็สะท้อนให้เห็นถึงสภาพของโลกใต้น้ำ ตัวละครทั้งหมดในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปลาทากลมเป็นสัตว์น้ำ ไม่ว่าจะเป็นสัตว์ใต้ท้องทะเล เช่น เจ็อก ปลากระดี่อินเดียน ม้าน้ำ เป็นต้น หรือ สัตว์น้ำจืด เช่น ปลาม้าลาย ปลารักเร่ ปลาทอง เป็นต้น ตัวละครเหล่านี้จะดำเนินเรื่องอยู่ภายในฉากทางกายภาพ กล่าวคือ ฉากใต้ท้องทะเลลึก และฉากในแม่น้ำ โดยฉากเหล่านี้จะมีอุปกรณ์ประกอบฉากที่สื่อให้เห็นว่าเป็นฉากใต้น้ำ เช่น ฉากใต้ท้องทะเลจะมีอาคารบ้านเรือนที่สร้างจากก้อนหิน ปะการัง หรือข้าวของเครื่องใช้ภายในบ้าน เช่น แจกันที่ประดับด้วยดอกไม้ทะเล ฉากเวทที่มีพรวนน้ำลอยผ่านไปมา กรอบรูปที่มีภาพของลุงทองก้อน ตากลม และอ๊อดลอยขึ้นลงตามแรงคลื่น หรือแม้แต่มีปลาตัวเล็ก ตัวใหญ่ว่ายไปมาประกอบฉาก



ภาพ 4.6 – 4.7 ฉากในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปลาตากลม

เอกลักษณ์ของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปลาตากลมที่สำคัญอีกประการหนึ่ง คือ ตัวละครในส่วนเปิดและปิดรายการ ซึ่งได้แก่ ลุงทองก้อน ตากลม และอืดนั้นจะทักทายผู้ชมเมื่อรายการเปิดฉากขึ้นและอำลาผู้ชมเมื่อรายการจบลงโดยใช้การสวัสดี เช่น ลุงทองก้อนจะพูดว่า “สวัสดีจ๊ะ” ตากลมพูดว่า “สวัสดีค่ะ” ส่วนอืดพูดว่า “หวัดดี” ซึ่งการสวัสดีนั้นเป็นธรรมเนียมไทยที่ใช้ทักทายและอำลากัน ซึ่งตัวละครลุงทองก้อน ตากลม และอืดได้แสดงให้เห็นในรายการทุกตอน หากตัวละครได้มีการพลังผลอส้มสวัสดีแล้ว ตัวละครอื่นก็จะช่วยเตือนให้ปฏิบัติ นอกจากตัวละครทั้งสามจะทักทายผู้ชมแล้ว ตัวละครเหล่านี้ยังสนทนากับผู้ชมที่เป็นเด็กอีกด้วย เช่น ลุงทองก้อนให้ข้อคิดกับเด็กๆ หลังเล่านิทานจบ หรือเตือนให้เด็กๆ แปรงฟันก่อนเข้านอน เป็นต้น โดยที่ลุงทองก้อนจะใช้สรรพนามเรียกผู้ชมว่า “หลานๆ” หรือ “เด็กๆ” ส่วนตากลมจะเรียกผู้ชมว่า “เพื่อนๆ” เป็นต้น เป็นการทักทาย การพูดคุยกับผู้ชม การเรียกผู้ชมโดยการใช้นามที่แสดงความใกล้ชิดเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม เพื่อนๆ การสร้างปฏิสัมพันธ์เหล่านี้ช่วยให้ผู้ชมรู้สึกสนิทสนมและสร้างบรรยากาศความเป็นกันเองกับตัวละคร ทำให้ผู้ชมรู้สึกเข้าไปมีส่วนร่วมกับการ์ตูนมากขึ้น ซึ่งจะเอื้อประโยชน์ในการอบรมสั่งสอนผู้ชมที่เป็นเด็ก

นอกจากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปลาตากลมจะมีเนื้อเรื่องที่ทำให้ความบันเทิงและข้อคิดเตือนใจแก่ผู้ชมแล้ว ยังแฝงความรู้เรื่องชีวิตสัตว์น้ำประเภทต่างๆ อีกด้วย กล่าวคือ ก่อนที่ลุงทองก้อนจะเล่านิทานเรื่องใหม่ให้ฟัง ลุงทองก้อนมักจะแนะนำสัตว์น้ำซึ่งเป็นตัวละครเอกในนิทาน ไม่ว่าจะเป็น ชื่อ ถิ่นที่อยู่ วัฏจักรชีวิต รวมทั้งนิสัยของสัตว์น้ำชนิดนั้นๆ ตัวอย่างเช่น การบรรยายลักษณะของม้าน้ำซึ่งเป็นตัวละครเอกในนิทานผู้รักเสียงดนตรี ดังนี้ “ม้าน้ำเป็นสัตว์ทะเลตัวเล็กๆ มีรูปร่างคล้ายม้าน้ำ ม้าน้ำจะเปลี่ยนสีได้ ม้าน้ำเพศผู้จะเป็นผู้ฟักไข่แทนตัวเมีย ม้าน้ำว่ายน้ำช้ามาก ชอบกินสัตว์เล็กๆ เป็นอาหาร อาศัยตามโพรงฟาง ตามเสาไม้และแอบตามสาหร่าย” ทั้งนี้การให้

ความรู้เรื่องชีวิตสัตว์น้ำเป็นเอกลักษณ์ประการสุดท้ายที่สำคัญของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปลาตากลม

ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ปลาตากลมที่ใช้ศึกษาจึงประกอบด้วยนิทานทั้งหมด 4 เรื่อง ซึ่งมีลำดับการนำเสนอ ดังนี้

- ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 1 และ 2 นำเสนอนิทานเรื่อง ม้าลายผจญภัย
- ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 3 และ 4 นำเสนอนิทานเรื่อง บาเย่กับตะเกียงวิเศษ
- ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 5 และ 6 นำเสนอนิทานเรื่อง ผู้รักเสียงดนตรี
- ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 7 และ 8 นำเสนอนิทานเรื่อง อิศรภาพ

4.1.2 ลักษณะพื้นฐานที่สำคัญของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทานเป็นภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติแบบจบในตอน ผลิตโดยบริษัท World Story จำกัด ซึ่งออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ทุกวันอาทิตย์ เวลา 19.25 - 19.30 น.

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทานเป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตโดยคนไทย เพื่อเด็กไทย จะได้สัมผัสกับวัฒนธรรมของไทย ตั้งแต่วัยเยาว์ โดยมุ่งเน้นไปที่นิทานสอนเด็กที่เล่าสืบต่อกันมาแต่ครั้งโบราณ มาเช่น นิทานอีสป นิทานพื้นบ้านของไทย นิทานของญี่ปุ่น นิทานจีน และอื่น ๆ รูปแบบการเล่าเป็นการผสมผสานระหว่างชีวิตจริงของเด็กๆ ที่พบเห็นเหตุการณ์ต่างๆ และจากเหตุการณ์นั้น ๆ ลูกชอบก็จะเอามาเล่าเป็นนิทานที่สอดคล้องกัน เหมือนเป็นการย้ำเตือนให้เด็กไทยเห็นผิดชอบชั่วดี แต่การนำเสนอจะเป็นรูปแบบที่ ร่วมสมัย ดูสนุก ไม่น่าเบื่อ

เนื้อหาในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทานประกอบด้วยส่วนเปิดและปิดรายการ และส่วนของนิทาน รวมทั้งมีการแสดงบทบาทของตัวละครในส่วนเปิดและปิดรายการเช่นเดียวกับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ปลาตากลม โดยตัวละครซึ่งดำเนินเรื่องในส่วนเปิดและปิดรายการ ได้แก่ ลูกชอบ นักเล่านิทานในหมู่บ้านลานนิทาน ปอน อ้าพล และน้ำผึ้ง ซึ่งเป็นเด็กๆ ในหมู่บ้านลานนิทาน ซึ่งทั้งสามเป็นเพื่อนรักกัน โดยตัวละครเหล่านี้ต่างก็ผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนกันแสดงบทบาทในแต่ละตอน และผู้ที่เล่านิทานในภาพยนตร์การ์ตูนนั้นจะเป็นผู้ที่สรุปเรื่องราวเป็นข้อคิดให้แก่ตัวละครอื่นๆ ที่กำลังฟังอยู่ ทั้งนี้ ตัวละครหลักในส่วนเปิดและปิดรายการนั้นจะไม่สนทนากับผู้ชมทางบ้าน อย่างเช่นในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ปลาตากลม หากแต่จะสนทนากับตัวละครด้วยกันเท่านั้น

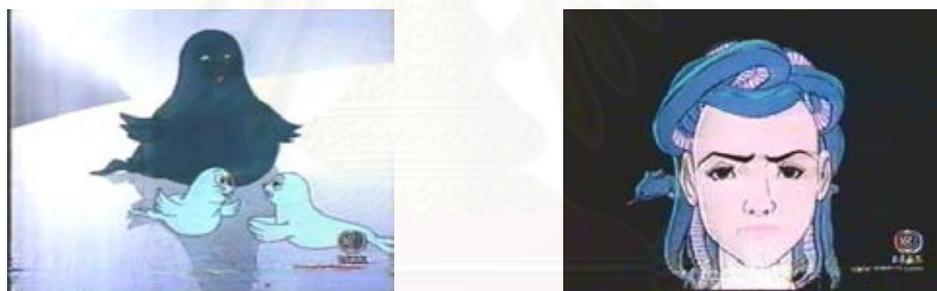
ทั้งนี้นิทานในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทานนั้นมีโครงเรื่องเดียวและไม่มีควมสลับซับซ้อนใดๆ ในนิทานแต่ละเรื่องมีเพียงปมขัดแย้งเดียว การดำเนินเรื่องเริ่มต้นและจบลงอย่างรวดเร็ว ในบางเรื่องต้องคลี่คลายปมปัญหาและยุติเรื่องราวทันทีหลังจากเหตุการณ์ผ่านขั้นวิกฤตแล้ว นอกจากนี้นิทานในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทานจะปรากฏปมขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละครเป็นส่วนใหญ่ และแฝงแก่นเรื่องที่เกี่ยวข้อกับศีลธรรมจรรยา การใช้สติปัญญา กฎเกณฑ์/ระเบียบแบบแผน และบทบาททางสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งแก่นเรื่องที่เกี่ยวข้อกับศีลธรรมจรรยาเป็นแก่นเรื่องที่ปรากฏมากที่สุดในเรื่อง

ตัวละครทั้งในส่วนเปิด-ปิดรายการ และส่วนของนิทานโดยส่วนใหญ่แล้วเป็นตัวละครมิติเดียวซึ่งแบ่งระหว่างตัวละครดี-ร้าย มีพฤติกรรมเหมาะสม-ไม่เหมาะสม ตัวละครที่แสดงลักษณะนิสัยด้านดี เช่น ลุงชอป ที่มีน้ำใจ ช่วยเหลือ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ส่วนตัวละครที่แสดงลักษณะนิสัยด้านไม่ดี เช่น ปุโรหิต ที่มีนิสัยอิจฉาริษยา ไม่ต้องการให้ใครได้ดีเกินตน ซึ่งจะช่วยในการอบรมสั่งสอนเมื่อตัวละครที่ดีมีพฤติกรรมที่เหมาะสมสามารถเอาชนะตัวละครที่ลักษณะตรงกันข้าม หรือเมื่อตัวละครที่มีพฤติกรรมไม่เหมาะสมนั้นต้องพบจุดจบแบบหายหน้าเพราะการกระทำของตนเป็นเหตุ อย่างไรก็ตามตัวละครบางตัวเป็นตัวละครแบบหลายมิติ เช่น พระสุธนในเรื่องพระสุธน-มโนราห์ หรือเวหาในเรื่องงูเงี้ยวแก่งก็อง ตัวละครเหล่านี้อาจมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในช่วงแรก แต่เมื่อเหตุการณ์ผ่านช่วงขั้นวิกฤตมาแล้ว ตัวละครจะมีพัฒนาการโดยเปลี่ยนจากที่มีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมให้มีพฤติกรรมที่ดีซึ่งจะทำให้เด็กเห็นถึงพัฒนาการของตัวละครและประโยชน์หรือคุณค่าที่จะได้รับเมื่อตัวละครนั้นมีพฤติกรรมที่ดีขึ้น เช่น พระสุธนได้รับการอภัยจากมโนราห์และครองรักกันต่อไป หรือเวหาได้รักกับไสรยาซึ่งทำให้ผมของเธอเป็นปกติ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพ 4.8 – 4.11 ตัวละครในส่วนเปิดและปิดรายการของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน



ภาพ 4.12 – 4.13 ตัวละครในส่วนของนิทานของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน

เช่นเดียวกับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลม ส่วนเปิด-ปิดรายการของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทานได้ถ่ายทอดภาพความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นระหว่างสมาชิกในครอบครัว ตัวอย่างที่แสดงให้เห็น คือ แม่ของปอนและแม่ของอ้าพลซึ่งออกตามหาเด็กทั้งสองที่ยังไม่กลับบ้านด้วยความเป็นห่วง หรือเมื่อแม่ของปอนเตือนให้ปอนอย่าปล่อยมือซี่จักรยาน หรือแม่ของน้ำผึ้งเห็นลูกสาวโลเลจิ้งเหล่านิทานเพื่ออบรมสั่งสอน ซึ่งฉากเหล่านี้ก็แสดงให้เห็นถึงการทำหน้าที่อบรมสั่งสอนในฐานะผู้ที่เป็นแม่ และการเชื่อฟังคำสั่งสอนในฐานะที่เป็นลูก ทั้งนี้การทำหน้าที่แม่และลูกที่ดีช่วยทำให้ความสัมพันธ์ภายในครอบครัวนั้นแน่นแฟ้นขึ้น นอกจากนี้ยังถ่ายทอดเนื้อหาที่แสดงถึงคุณค่าของสังคมไทย เช่น การเคารพผู้อาวุโส ความซื่อสัตย์ การเชื่อฟังผู้ใหญ่ การมีน้ำใจ เป็นต้น ซึ่งคุณค่าเหล่านี้จะแฝงอยู่ในข้อคิดที่ได้จากนิทาน บทสนทนา และการกระทำของตัวละครในเรื่อง

โดยเฉพาะอย่างยิ่งคุณค่าของสังคมไทยที่ต้องการให้เด็กเติบโตเป็นคนดี มีความประพฤติที่เหมาะสมและเพียบพร้อมไปด้วยศีลธรรมที่ดี ทั้งนี้ภาพความสัมพันธ์ในครอบครัวและคุณค่าของสังคมไทยต่างก็เป็นฉากทางวัฒนธรรมที่เป็นเบื้องหลังของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน

เอกลักษณ์

เอกลักษณ์ของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทานอยู่ในส่วนเปิดและปิดรายการ ฉากในส่วนเปิด-ปิดรายการได้สะท้อนให้เห็นถึงสภาพสังคมไทยในชนบทที่ยังคงความบริสุทธิ์เอาไว้เติมไปด้วยธรรมชาติ ความร่มรื่น ความสงบ และแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของคนในชนบทที่ไม่มีวิทยาการหรือเทคโนโลยีทันสมัยใดๆ มาเจือปน ดังสังเกตได้จากเครื่องแต่งกายของตัวละคร เช่น ลุงชอบนุ่งโจงกระเบน มีผ้าขาวม้าพาดบ่า น้ำผึ้งสวมเสื้อคอกระเช้า นุ่งผ้าถุง เป็นต้น หรืออุปกรณ์ประกอบฉาก เช่น บ้านที่อยู่อาศัยซึ่งเป็นบ้านไม้ มีใต้ถุน มีแคร่อกานเรือซึ่งเป็นแคร่ที่บางครั้งลุงชอบใช้เป็นที่เล่นนิทานในเด็กๆ ฟัง รอบๆ บ้านเป็นไร่นา หรืออาคารเรียนทำด้วยไม้ทั้งหลังแม้แต่ในห้องเรียนยังไม่มีกระดานดำ โต๊ะเรียนและเก้าอี้ทำด้วยไม้ทั้งหมด นอกจากนี้ฉากในส่วนเปิด-ปิดรายการยังสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างคนในชุมชนซึ่งเป็นคุณค่าที่ยังดำรงอยู่ในสังคมชนบท ดังจะเห็นได้จากฉากที่ครูเอื้อยพาเด็กนักเรียนทั้งชั้นไปหาลุงชอบเพื่อเล่นนิทานให้ฟัง ซึ่งลุงชอบก็ยินดี หรือฉากที่ลุงชอบช่วยแม่ของปอนและอำพลขับรถตระเวนหาเด็กทั้งสองคนที่เถลไถลหลังเลิกเรียน ฉากหลังเหล่านี้แสดงถึงการช่วยเหลือเกื้อกูลกันระหว่างคนในชุมชนที่ยังคงปรากฏอยู่ในสังคมชนบทของไทย ซึ่งเป็นฉากหลังทางวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน



ภาพ 4.14 ฉากในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน

ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทานที่ใช้ศึกษาจึงประกอบด้วยนิทานทั้งหมด 9 เรื่อง ซึ่งมีลำดับการนำเสนอ ดังนี้

- ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 1 นำเสนอนิทานเรื่อง พระสุธน-มโนราห์
- ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 2 นำเสนอนิทานเรื่อง ลูกแมวน้ำสองตัว
- ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 3 นำเสนอนิทานเรื่อง นกกระเจี๊ยบอวตดี
- ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 4 นำเสนอนิทานเรื่อง กระจ่ายน้อยจอมโลเล
- ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 5 นำเสนอนิทานเรื่อง กระจ่ายข้ามทะเล
- ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 6 นำเสนอนิทานเรื่อง ครูบัว
- ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 7 นำเสนอนิทานเรื่อง งูแก๊งก๊อง
- ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 8 นำเสนอนิทานเรื่อง หมาโง่กับไก่ฉลาด
- ภาพยนตร์การ์ตูนตอนที่ 9 นำเสนอนิทานเรื่อง ความฝันของเจ้ากระจ่ายน้อย

4.1.3 ลักษณะพื้นฐานที่สำคัญของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาคร

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาครเป็นภาพยนตร์การ์ตูนชุดซึ่งเป็นภาพแบบ 2 มิติ ผลิตโดยบริษัท Gag International จำกัด ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ทุกวันศุกร์ และเสาร์ เวลา 19.25 – 19.30 น.

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สุดสาคร เป็นเรื่องราวการผจญภัยของสุดสาคร ตัวละครเอกซึ่งออกตามหาพระอภัยมณี บิดาของตนที่ออกจากเกาะแก้วพิสดารตั้งแต่ตนยังไม่ถือกำเนิด โดยมีม้านิลมังกรและเต่าเพื่อนรักร่วมเดินทางผจญภัยไปพร้อมกับสุดสาคร นอกจากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สุดสาคร จะนำเสนอเรื่องราวการผจญภัยของเด็กชายที่ชื่อ สุดสาคร ซึ่งต้องต่อสู้กับศัตรูจำนวนมากแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่ผ่านเข้ามาตลอดการเดินทางแล้ว ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้ยังแสดงถึงมิตรภาพระหว่างสุดสาคร ม้านิลมังกรและเต่า เพื่อนรักทั้งสามที่ช่วยกันฝ่าฟันอุปสรรคและร่วมทุกข์ร่วมสุขด้วยกันตลอดการเดินทางอีกด้วย ทั้งนี้ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาครจำนวน 18 ตอนที่น่ามาศึกษามีเรื่องราวเริ่มต้นในช่วงที่ สุดสาคร เข้าเมืองปักกาและสิ้นสุดในตอนที่สุดสาครพบกับฤๅษีเปลือยในกรุงกระเวก

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาครประกอบด้วยโครงเรื่องใหญ่และโครงเรื่องรอง 3 โครงเรื่อง โครงเรื่องเหล่านี้เป็นโครงเรื่องที่ไม่ค่อยสลับซับซ้อน เป้าหมายในการตามหาพ่อของสุดสาคร

ทำให้เกิดเหตุการณ์ต่างๆ ที่ตัวละครหลักต้องเผชิญ ดังนั้น จึงมีโครงเรื่องย่อยๆ อยู่ภายในโครงเรื่องใหญ่ โครงเรื่องต่างๆ จะมีแบบแผนเดียวกัน กล่าวคือ เมื่อเหตุการณ์พัฒนาไปเรื่อยๆ เข้าสู่จุดวิกฤต หลังจากนั้นก็คลี่คลายและตัวละครหลักเข้าสู่โครงเรื่องใหม่ เหตุการณ์พัฒนาขึ้นอีกครั้ง เป็นเช่นนี้ไปเรื่อยๆ จนสิ้นสุดลงเมื่อสุดสัปดาห์ได้พบกับพระอภัยมณีที่เมืองผลึก อย่างไรก็ตาม แม้ว่าภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสัปดาห์จะมีหลายโครงเรื่อง แต่โครงเรื่องย่อยๆ และเหตุการณ์ต่างๆ นั้นเรียงต่อกันตามลำดับของเวลา จึงทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเรื่องราวได้ง่าย ไม่สับสน ส่วนปมขัดแย้งโดยส่วนใหญ่แล้วเป็นปมขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละครด้วยกัน นอกจากนี้ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสัปดาห์ยังนำเสนอแก่นเรื่องหลักที่กล่าวถึงศีลธรรมจรรยา ได้แก่ เรื่องความพยายามที่จะเป็นหนทางสู่ความสำเร็จซึ่งเป็นแก่นเรื่องหลัก และแก่นเรื่องรองที่เกี่ยวข้องกับบทบาททางสังคม เช่น แก่นเรื่องรองที่กล่าวถึงความกตัญญูที่เป็นบทบาทหน้าที่ของลูกที่พึงปฏิบัติต่อบุพการี เป็นต้น อย่างไรก็ตาม แก่นเรื่องที่ปรากฏมากที่สุดคือแก่นเรื่องที่แสดงศีลธรรมจรรยา

สุดสัปดาห์เป็นตัวละครที่มีสติปัญญา ความสามารถ ทักษะ และความเชี่ยวชาญในการวางแผน การต่อสู้ และใช้คาถาอาคมตามที่ได้อ่านมา แต่สุดสัปดาห์ก็ยังเป็นตัวละครที่ยังมีข้อบกพร่องในเรื่องไม่ทันคนเมื่อผจญภัยพบกับศัตรูหรือคู่อริ ทำให้สุดสัปดาห์พลาดพลังให้แก่ศัตรูไปบ้าง สุดสัปดาห์จึงใช้ความดีและสติปัญญาแก้ไขปัญหานั้นหรือสถานการณ์จนได้รับชัยชนะอีกครั้ง ดังนั้น ความพลังพลาดซึ่งทำให้สุดสัปดาห์ต้องใช้ความดีและสติปัญญาแก้ไขปัญหานั้นช่วยให้เด็กๆ ได้เรียนรู้ถึงความดีงามของตัวละครที่สามารถเอาชนะความชั่วร้ายของศัตรูได้ และความพลังพลาดเล็กน้อย เหล่านี้ก็ไม่ได้ทำให้ภาพลักษณ์วีรบุรุษของสุดสัปดาห์เสียไป นอกจากความสามารถและสติปัญญาที่ดีแล้ว สุดสัปดาห์ยังแสดงออกถึงบุคลิกลักษณะที่แฝงไว้ด้วยคุณธรรม เช่น การมีน้ำใจ การเคารพผู้อาวุโส ความกตัญญู และความเพียรพยายาม เป็นต้น คุณธรรมต่างๆ เหล่านี้ทำให้ภาพวีรบุรุษของสุดสัปดาห์สมบูรณ์ขึ้นและทำให้สุดสัปดาห์กลายเป็นแบบอย่างความประพฤติที่ดีให้แก่เด็กๆ ซึ่งเป็นผู้ชม

ตัวละครส่วนใหญ่ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสัปดาห์เป็นตัวละครแบบมิติเดียวไม่ว่าจะเป็น พระฤาษี นางเงือก ผีดิบบนเกาะปักกา ซีเปลือยและสมุน เป็นต้น ตัวอย่างเช่น พระฤาษีเป็นตัวละครที่เป็นตัวแทนในฝ่ายคุณธรรม กล่าวคือ พระฤาษีมีลักษณะนิสัยเมตตากรุณา ให้การเลี้ยงดู อบรมสั่งสอน สอนวิชาและฝึกทักษะ ความชำนาญให้แก่สุดสัปดาห์ตั้งแต่วัยเด็ก หากสุดสัปดาห์กระทำพลังพลาด พระฤาษีจะเป็นผู้ที่คอยเข้าช่วยเหลือ เตือนสติ และอบรมสั่งสอนอยู่เสมอ ส่วนตัวละครที่เป็นตัวแทนของฝ่ายอธรรม เช่น ซีเปลือยที่ชอบอวดวิเศษโดยหลอกลวงผู้อื่น ไม่เคย

พอใจในสิ่งที่ตนมีอยู่ ละโมบต้องการสิ่งของของผู้อื่นและทำทุกวิถีทางเพื่อให้ได้ครอบครองแม้ว่าจะทำให้เจ้าทรัพย์หรือผู้อื่นได้รับความเดือดร้อนก็ตาม อย่างไรก็ตาม ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาครยังปรากฏตัวละครที่มีลักษณะหลายมิติ ได้แก่ ม้านิลมังกรและเจ้าเต่าต่างทะเลาะวิวาทเมื่อเต่าเห็นว่าม้านิลมังกรไม่สามารถพาออกจากเมืองปักกาได้ เป็นผลให้เต่าลงจากม้าและเดินทางคนเดียว ทำให้ผีจิวสบโอกาสแปลงกายเป็นสุดสาครหลอกให้เจ้าเต่าติดกับ เป็นต้น



ภาพ 4.15 – 4.19 ตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาคร

เอกลักษณ์

สิ่งที่เป็นเอกลักษณ์ของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาคร คือ เนื้อเรื่องที่ดัดแปลงมาจากวรรณคดีของไทยที่สำคัญ คือ พระอภัยมณี ของสุนทรภู่ กวีเอกของไทย แม้ว่าฉากที่เป็นเวลาจะอยู่ในช่วงประวัติศาสตร์ในอดีตของไทย แต่ด้วยรูปแบบของภาพยนตร์การ์ตูนที่มีลักษณะ fantasy เนื้อเรื่อง ตัวละคร และฉากจึงมีลักษณะเหนือจริง ฉากต่างๆ เต็มไปด้วยการใช้ทักษะความชำนาญ เวทมนตร์ ตลอดจนอาวุธในแนวอภินิหาร เช่น ไม้เท้าทิพย์ของสุดสาคร ยันต์ศักดิ์สิทธิ์บนกระดองของเจ้าเต่า เพื่อต่อสู้กับศัตรูที่มีอภินิหารเช่นเดียวกัน อุปกรณ์เหล่านี้ช่วยให้การต่อสู้ระหว่างตัวละครเอกกับศัตรูมีสีสันมากขึ้น ดังนั้นจึงไม่ทำให้ผู้ชมรู้สึกว่เนื้อเรื่องของสุดสาครนั้นเก่าหรือล้าสมัย นอกจากนี้การนำเค้าโครงเรื่องมาจากเรื่องพระอภัยมณียังช่วยให้เด็กซึ่งเป็นผู้ชมได้รู้จักกับวรรณคดีเอกเรื่องสำคัญของไทยและซึมซับคุณค่าเหล่านี้แล้วนำไปปฏิบัติต่อไป



ภาพ 4.20 ฉากในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาคร

4.1.4 ลักษณะพื้นฐานที่สำคัญของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์ ดี แอนิเมชั่น

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์ ดี แอนิเมชั่นเป็นภาพยนตร์การ์ตูนชุดซึ่งเป็นภาพแบบ 3 มิติ ผลิตโดยบริษัท วิจิตา จำกัด ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ทุกวัน พุธที่สบดี เวลา 19.00 – 19.15 น.

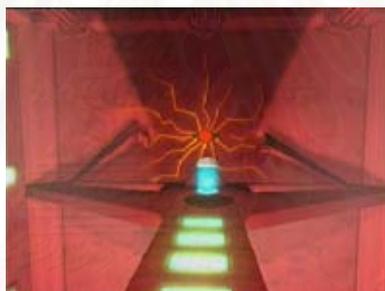
ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ปังปอนด์ ดี แอนิเมชั่น เป็นภาพยนตร์การ์ตูนแนวผจญภัยโดยตัวละครเอกเป็นชายที่เด็กชื่อ ปังปอนด์ ซึ่งมีเจ้าบ๊ิก สุขุมใจคอยติดตามไปทุกสถานที่ ปังปอนด์และเจ้าบ๊ิกได้เข้ามายัง Bangkok City ปีค.ศ. 2545 ซึ่งเป็นเมืองในอนาคตที่ประชากรขาดเสรีภาพเพราะถูกควบคุมด้วยเทคโนโลยีและวิทยาการของพวกหุ่นยนต์ ปังปอนด์และเจ้าบ๊ิกซึ่งรักการเล่นสนุกอย่างอิสระเสรีจึงต้องมาผจญภัยกับกฎระเบียบต่างๆ มากมายใน Bangkok City โดยมีหนุมานซึ่งใช้ตรีศูลอาวุธประจำกายทะลุมิติเข้ามาช่วยเหลือปังปอนด์และเจ้าบ๊ิกให้ปลอดภัยจากคำสั่งทำลายของพวกหุ่นยนต์และช่วยเหลือพลเมืองใน Bangkok City ได้รับอิสรภาพอีกครั้ง ทั้งนี้ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์ ดี แอนิเมชั่นทั้ง 9 ตอนมีเรื่องราวเริ่มต้นในช่วงที่หัวหน้าซาเล้งออกจากห้องพิจารณาคดีและสิ้นสุดลงในตอนที่ปังปอนด์พบของขวัญที่หนุมานมอบให้

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์ ดี แอนิเมชั่นมีเพียงโครงเรื่องเดียว อย่างไรก็ตามแม้ว่าจะเป็นโครงเรื่องใหญ่ที่มีเหตุการณ์ต่างๆ เกิดขึ้นมากมาย แต่เหตุการณ์ทั้งหมดนั้นล้วนแต่เกิดขึ้นตามลำดับเวลาและสถานที่ที่ตัวละครเข้าไปผจญภัย ทำให้เด็กสามารถติดตามเรื่องราวได้ง่ายไม่สับสน ส่วนปมขัดแย้งส่วนใหญ่เป็นปมขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละคร เช่น หนุมานกับน้อยหน้า เป็นต้น และแก่นเรื่องที่แฝงอยู่ในเรื่องนั้นกล่าวถึงศีลธรรมจรรยา แรงบันดาลใจ การใช้สติปัญญา และบทบาททางสังคม ทั้งนี้แก่นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับศีลธรรมจรรยานั้นปรากฏมากที่สุดตัวอย่างเช่น มิตรภาพระหว่างเพื่อนที่สามารถเอาชนะอุปสรรคต่างๆ ได้ เป็นต้น

โดยส่วนใหญ่แล้วตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน เป็นตัวละครมิติเดียว กล่าวคือ มีลักษณะนิสัยแบบตายตัวโดยเฉพาะผู้นำของทั้งฝ่ายมนุษย์และฝ่ายหุ่นยนต์ หนุมานเป็นตัวละครที่มาจากวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ซึ่งคอยปกป้องและดูแลพระราม หนุมานเป็นตัวละครที่เก่งกล้าสามารถ มีสติปัญญาเฉียบคม และมีคุณธรรมที่ดีตามแบบอย่างของวีรบุรุษซึ่งได้ถ่ายทอดไว้ในภาพยนตร์การ์ตูนเช่นเดียวกัน หนุมานมีคุณลักษณะเหล่านี้ครบถ้วน และภารกิจที่สำคัญของหนุมานในเรื่องนี้นั้นคือ การช่วยให้มนุษย์มีอิสรภาพจากหุ่นยนต์ที่มีหน่อสังการเป็นหัวหน้า หน่อสังการถูกสร้างมาให้ตรงข้ามกับหนุมาน กล่าวคือ เต็มไปด้วยลักษณะนิสัยที่ไม่ดี โหดร้าย ทารุณ เอาจัดเอาเปรียบ ต้องการมีอำนาจเหนือหนุมานซึ่งลักษณะทั้งหมดของหน่อสังการนี้ตรงกับลักษณะของตัวร้าย ดังนั้นความสัมพันธ์ระหว่างหนุมานกับหน่อสังการจึงเป็นความสัมพันธ์แบบพระเอก-ผู้ร้าย หนุมานเปรียบเสมือนตัวแทนแห่งความดีที่ต้องเข้ามากำจัดความชั่วร้ายเพื่อให้ความดีคงอยู่ต่อไป อย่างไรก็ตามแม้ว่าตัวละครส่วนใหญ่เป็นตัวละครแบบมิติเดียว แต่ในเรื่องยังปรากฏตัวละครอีกสองตัวที่เป็นตัวละครแบบหลายมิติ กล่าวคือ เป็นตัวละครที่แสดงให้เห็นถึงเหตุผลเบื้องหลังการกระทำและพัฒนานิสัยไปตามสถานการณ์ ตัวละครสองตัว คือ หัวหน้าซาเล้งและน้อยหนา แม้ว่าตัวละครทั้งสองจะอยู่ในฝ่ายหุ่นยนต์แต่ทั้งคู่ไม่ได้ตั้งใจที่จะจับเด็กไปเป็นตัวประกันเพื่อความพอใจส่วนตัว หากแต่ถูกหุ่นยนต์บังคับ จึงจำเป็นต้องทำด้วยเหตุผลเดียวเท่านั้น คือ เพื่อความปลอดภัยของครอบครัว นอกจากนี้ตัวละครแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการทางด้านนิสัย เมื่อน้อยหนาได้รับการช่วยเหลือจากคนที่ตนเองเคยทำร้ายซึ่งได้แก่ปังปอนด์และครูใหญ่ ดังนั้นเมื่อครูใหญ่เข้าช่วยน้อยหนาจากหุ่น Buff น้อยหนาจึงโผล่เข้ากอดครูใหญ่และร้องไห้เพราะสำนึกผิด และในฉากที่ทุกคนบอกลาปังปอนด์ซึ่งกำลังเดินทางทะลุมิติมาสู่โลกปัจจุบัน หัวหน้าซาเล้งและน้อยหน่าต่างก็สำนึกผิดและยอมลดทิวฐิมาบอกลาปังปอนด์เช่นเดียวกับคนอื่น ๆ ซึ่งทำให้ตัวละครทั้งสองหันเข้าสู่ฝ่ายมนุษย์ซึ่งเป็นฝ่ายแห่งความดี การสร้างตัวละครทั้งสองให้เป็นตัวละครหลายมิตินั้นอาจเป็นไปได้ที่ช่วยให้เรื่องราวมีสีสันมากขึ้นกว่าการทำให้ตัวละครทั้งสองฝ่ายเป็นตัวละครมิติเดียวที่ขัดแย้งกันและต่อสู้กันจนกระทั่งฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งชนะแล้วก็จบกันไป หากแต่พัฒนาการด้านนิสัยของตัวละครทั้งสองนั้นทำให้เรื่องจบอย่างมีความสุขและสร้างความประทับใจให้แก่ผู้ชมเมื่อตัวละครทั้งสองเปลี่ยนจากฝ่ายผู้ร้ายเข้ามาอยู่กับฝ่ายพระเอกในตอนจบ

นอกจากนี้ฉากทั้งในโลกปัจจุบันที่ปังปอนด์อาศัยอยู่และฉากในโลกอนาคตที่ปังปอนด์และเจ้าบ๊ิกเข้าไปผจญภัยนั้นต่างก็แสดงให้เห็นถึงเบื้องหลังที่เป็นสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมในเรื่องความสัมพันธ์ในครอบครัว ไม่ว่าจะเป็นความสัมพันธ์ระหว่างปังปอนด์กับแม่กุง

หนุ่มมานกับพระพาย หรือ นะโมกับคุณปู่ ซึ่งตัวละครทั้ง 3 คู่ต่างถ่ายทอดให้เห็นถึงความรักและความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นในครอบครัวของคนไทย อย่างไรก็ตามฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์ ดี แอนิเมชันก็ได้ถ่ายทอดเรื่องคุณค่าของสังคมไทยเช่นเดียวกับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องอื่นๆ ตัวอย่างเช่น การมีน้ำใจ การรักษาสัจจะ การเคารพผู้อาวุโส เป็นต้น โดยผ่านทางคำพูด บทสนทนา และการกระทำของตัวละคร



ภาพ 4.21 – 4.26 ตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน

เอกลักษณ์

เอกลักษณ์ของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน คือ การนำเสนอฉากทางกายภาพในโลกอนาคต ซึ่งได้แก่ Bangkok City ที่มีทั้งมนุษย์และหุ่นยนต์อาศัยอยู่ อุปกรณ์ประกอบฉากไม่ว่าจะเป็นยานพาหนะที่มีลักษณะคล้ายรถ แต่ไม่ได้วิ่งบนท้องถนนหากแต่แล่นด้วยความเร็วสูงอยู่ในอากาศเหนือพื้นดินและบนฟ้าโดยอาศัยการจราจรทางอากาศ หรืออาคารทันสมัยและมีเครื่องอำนวยความสะดวกมากมาย ตัวอย่างเช่น หอสังการ ที่มีระบบรักษาความปลอดภัยที่มีความสลับซับซ้อน โดยมีห้องปลอดภัย 2 ซึ่งใช้สนามแม่เหล็กไฟฟ้าชีวภาพในการฆ่าเชื้อผู้ที่ผ่านเข้ามา หากพบวัตถุต้องสงสัยระบบจะปล่อย Killer Bee ออกมาทำลายวัตถุนั้น หรือแม้แต่อาวุธต่างๆ ที่ทันสมัยซึ่งนำมาใช้ควบคุมมนุษย์ ตัวอย่างเช่น Freezer ซึ่ง Robopolice ยิงเข้าไปฝัง

ปอนด์ที่กำลังหนีจนทำให้ขยับตัวไม่ได้ เป็นต้น อุปกรณ์ประกอบฉากเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงการใช้เทคโนโลยีที่ล้ำสมัยซึ่งให้ฉากมีลักษณะสมจริงและตรงตามฉากที่เป็นเวลาซึ่งเรื่องราวการผจญภัยของบั้งปอนด์นั้นเกิดขึ้นในโลกอนาคต



ภาพ 4.27 – 4.28 ฉากในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบั้งปอนด์ ดี แอนิเมชัน

เอกลักษณ์อีกประการที่สำคัญในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบั้งปอนด์ ดี แอนิเมชัน คือ การผสมผสานตัวละครที่มาจากต่างยุคต่างสมัย กล่าวคือ หนุมานจากโลกในอดีต บั้งปอนด์และเจ้าบั้งในโลกปัจจุบัน และตัวละครที่อยู่ในโลกอนาคต การพบกันของตัวละครจากบริบททางเวลาที่ต่างกัน และมีเบื้องหลังทางวัฒนธรรมที่ต่างกัน จึงทำให้น่าสนใจและมีสีสัน น่าสนใจ และติดตามชมต่อไปว่าการผจญภัยของตัวละครที่มีเบื้องหลังแตกต่างกันโดยสิ้นเชิงนั้นจะลงเอยอย่างไร

สรุป

โดยสรุปแล้วภาพยนตร์การ์ตูนประเภทจบในตอน ซึ่งได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปลาดุกกลมและโลกนิทานนั้นมุ่งเน้นการอบรมสั่งสอนคุณธรรมให้แก่ผู้ชมที่เป็นเด็กเป็นหลักโดยใช้นิทานที่ให้ข้อคิดเป็นสื่อ ภาพยนตร์การ์ตูนประเภทนี้ประกอบด้วยส่วนเปิด-ปิดรายการและส่วนของนิทาน และเนื่องจากรายการมีระยะเวลาในการนำเสนอสั้น ดังนั้นการดำเนินเรื่องทั้งในส่วนเปิด-ปิดรายการและส่วนของนิทานจึงเป็นไปอย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ในภาพยนตร์การ์ตูนแบบจบในตอนต่างก็เป็นนิทานที่ให้ข้อคิดโดยตัวละครผู้เล่าจะสรุปนิทานเป็นข้อคิดให้แก่ผู้ชมและตัวละครอื่นๆ หลังจากที่เล่านิทานจบลง

ส่วนในภาพยนตร์การ์ตูนประเภทชุด ซึ่งได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาครและบั้งปอนด์ ดี แอนิเมชันนั้นเป็นภาพยนตร์การ์ตูนในแนวผจญภัยของตัวละครเอกซึ่งเป็นตัวละครเด็ก

และแสดงถึงภาพลักษณ์ของวีรบุรุษที่ต้องต่อสู้กับศัตรูที่เข้าคุกคามและช่วยเหลือผู้ที่ได้รับความเดือดร้อน ทั้งนี้ภาพยนตร์การ์ตูนชุดจะถ่ายทอดเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมโดยอ้อมผ่านทางคำพูด บทสนทนา และการกระทำของตัวละครในเรื่อง

โครงเรื่อง

โครงเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ทั้ง 4 เรื่องเป็นโครงเรื่องที่ไม่มีความสลับซับซ้อน เหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่องพัฒนาตามขั้นตอนของการเล่าเรื่อง ทั้งนี้ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลม โลกนิทาน และบั้งปอนด์ ดี แอนิเมชัน มีโครงเรื่องเพียงโครงเรื่องเดียว ส่วนภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาครประกอบด้วยโครงเรื่องหลักและโครงเรื่องรอง 3 โครงเรื่อง อย่างไรก็ตามโครงเรื่องรองทั้งสามโครงเรื่องต่างเรียงติดต่อกันตามลำดับเวลาโดยไม่ทำให้รู้สึกสับสน การใช้โครงเรื่องที่ไม่มีความสลับซับซ้อน ทำให้เด็กสามารถรับสาร ติดตามและเข้าใจเรื่องราวและสารที่สื่อได้โดยง่าย แต่หากนิทานมีโครงเรื่องที่สลับซับซ้อนหรือเหตุการณ์ไม่ได้เรียงตามลำดับเวลาแล้วเด็กอาจเกิดความสับสน ไม่สามารถปะติดปะต่อเรื่องราวจนไม่สามารถรับสารของผู้ผลิตได้

สิ่งสำคัญในโครงเรื่องที่ทำให้เหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่องพัฒนาไปนั้น คือ ปมขัดแย้งซึ่งปมขัดแย้งส่วนใหญ่ที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ คือ ปมขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละคร การสร้างปมขัดแย้งเช่นนี้ทำให้เด็กซึ่งเป็นผู้รับสารสามารถเข้าใจได้ง่ายกว่าการผูกปมขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตนเองซึ่งเกี่ยวข้องกับจิตใจของตัวละครอันเป็นเรื่องละเอียดอ่อนและลึกซึ้ง หรือการผูกปมขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสภาพแวดล้อมหรือระบบสังคมซึ่งมีความสลับซับซ้อนเกินกว่าความเข้าใจของเด็ก

เมื่อปมขัดแย้งคลี่คลายลง เหตุการณ์ดำเนินมาถึงขั้นยุติเรื่องราว ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาครและบั้งปอนด์ ดี แอนิเมชัน รวมทั้งนิทานในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลมและโลกนิทาน มีตอนจบซึ่งแบ่งได้เป็น 2 แบบ ได้แก่ สุขนาฏกรรมและโศกนาฏกรรม เรื่องราวที่จบลงแบบสุขนาฏกรรมแสดงให้เห็นถึงคุณค่าหรือประโยชน์ที่ตัวละครซึ่งประพฤติปฏิบัติในทางที่ถูกต้องและเหมาะสมนั้นจะได้รับ เรื่องราวแบบสุขนาฏกรรมนี้จึงเป็นแบบอย่างที่ทำให้เด็กเห็นถึงคุณค่าหรือประโยชน์ที่จะได้รับหากตนประพฤติหรือกระทำความดีเช่นเดียวกับตัวละครในเรื่อง ส่วนเรื่องราวที่จบลงแบบโศกนาฏกรรมแสดงให้เห็นถึงจุดจบ หายนะ หรือการถูกลงโทษที่ตัวละครที่ประพฤติปฏิบัติไม่ดีหรือไม่สอดคล้องกับสังคมนั้นจะได้รับ เรื่องราวแบบโศกนาฏกรรมจึงกลายเป็น

สิ่งที่ช่วยเตือนให้เด็กหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เพราะหากมีพฤติกรรมเช่นนั้นอาจได้รับจุดจบเช่นเดียวกับตัวละครในเรื่อง แม้ว่าเรื่องราวและนิทานของภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 4 เรื่องจะมีตอนจบที่แตกต่างกันทั้งสุขนาฏกรรมและโศกนาฏกรรม แต่เรื่องราวที่มีตอนจบทั้งสองแบบนี้มีวัตถุประสงค์เดียวกัน คือ การอบรมสั่งสอนให้เด็กมีพฤติกรรมที่สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมของสังคม

แก่นเรื่อง

แก่นเรื่องทั้งหมดในภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 4 เรื่องยังเป็นแก่นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับศีลธรรม ทศนคติ/ความคิดเห็น แรงบันดาลใจ การใช้สติปัญญา กฎเกณฑ์/ระเบียบแบบแผน และบทบาททางสังคมซึ่งสอดคล้องกับเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมทั้ง 3 ด้าน ซึ่งได้แก่ ด้านจิตใจ สติปัญญา และพฤติกรรม ทั้งนี้ในภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ปรากฏแก่นเรื่องที่กล่าวถึงศีลธรรมจรรยามากที่สุด

ตัวละคร

ตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 4 เรื่องส่วนใหญ่เป็นตัวละครมิติเดียว ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็นตัวละครที่มีลักษณะในด้านดีและตัวละครที่มีลักษณะในด้านไม่ดี ในขั้นยูติเรื่องราวตัวละครที่มีลักษณะที่ดีมักรอดพ้นจากสถานการณ์ที่เลวร้ายหรือมีชัยเหนือศัตรู ตัวละครที่มีลักษณะนิสัยไม่ดีมักพ่ายแพ้ตัวละครที่มีลักษณะนิสัยในด้านดีหรือต้องพบกับจุดจบอันไม่พึงปรารถนา การทำให้ตัวละครมีลักษณะตรงข้ามกันอย่างสิ้นเชิงนี้เป็นประโยชน์ในการอบรมสั่งสอนให้เด็กยึดถือแบบอย่างของตัวละครที่มีลักษณะนิสัยที่ดี ซึ่งมักแสดงคุณงามความดี และหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมดังเช่นที่ตัวละครที่มีลักษณะนิสัยที่ไม่ดีนั้นปฏิบัติ ส่วนตัวละครแบบหลายมิติส่วนใหญ่เป็นตัวละครที่มีลักษณะไม่ดีในตอนเริ่มเรื่อง แต่เมื่อเหตุการณ์พัฒนาไปจนผ่านพ้นช่วงวิกฤต ตัวละครนั้นจะเปลี่ยนแปลงนิสัยของตนเองให้มีลักษณะนิสัยที่ดีขึ้นในขั้นยูติเรื่องราว แต่การสร้างตัวละครหลายมิติก็มีประโยชน์เช่นกัน ประโยชน์ข้อแรกของตัวละครหลายมิติ คือ เป็นตัวละครที่สร้างสีสันให้กับภาพยนตร์การ์ตูน ทำให้เรื่องราวสนุกสนานขึ้น เด็กๆ ผู้ชมอาจรู้สึกประหลาดใจกับพฤติกรรมตัวละครหลายมิติที่สามารถคาดเดาพฤติกรรมได้ยาก ประโยชน์ประการที่สองคือการสร้างความประทับใจให้แก่ผู้ชมในตอนจบ เมื่อตัวละครได้แสดงพัฒนาการด้านนิสัยโดยเปลี่ยนจากลักษณะนิสัยที่ไม่ดีในตอนเริ่มต้นเรื่องไปสู่ลักษณะนิสัยที่ดีในตอนจบของเรื่อง นอกจากนี้พัฒนาการด้านนิสัยจะช่วยให้เด็กเห็นถึงโทษที่ตัวละครได้รับเมื่อมีลักษณะนิสัยที่ไม่ดีเปรียบเทียบกับคุณค่าหรือประโยชน์ที่ตัวละครจะได้รับเมื่อเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัยของตนเอง

ฉาก

ส่วนฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมในภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 4 เรื่องต่างก็ได้สะท้อนภาพสำคัญภาพหนึ่งของสังคมไทย นั่นคือ ภาพความสัมพันธ์ในครอบครัวซึ่งแสดงให้เห็นสายสัมพันธ์อันแน่นแฟ้นระหว่างพ่อ แม่ และลูก รวมถึงผู้ที่อยู่ในสายเลือดเดียวกัน และบทบาทของสมาชิกแต่ละคนในครอบครัวคนไทย นอกจากนี้ภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ยังได้สื่อถึงคุณค่าต่างๆ ที่มีอยู่ในสังคมไทย เช่น ความกตัญญู ความสามัคคี การพอใจในสิ่งที่ตนมีอยู่ เป็นต้น ซึ่งคุณค่าเหล่านี้เป็นเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมให้แก่เด็กและเยาวชนไทย

4. 2 การวิเคราะห์เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์

ในการวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ในด้านการขัดเกลาทางสังคม ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิด (Theme) เป็นหน่วยในการวิเคราะห์ (Unit of Analysis) กล่าวคือพิจารณาบทสนทนาและการกระทำของตัวละครว่ามีเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมหรือไม่ ซึ่งหากเข้าข่ายเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมแล้วต้องพิจารณาต่อไปว่าบทสนทนาและการกระทำนั้นเป็นเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านใด นอกจากนี้ผู้วิจัยยังใช้การปรากฏ (Appearance) เป็นหน่วยในการระบุจำนวน (Unit of Enumeration) โดยการปรากฏบทสนทนาและการกระทำที่เป็นเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคม 1 ด้านเป็นการปรากฏ 1 ครั้ง หลังจากทีวิเคราะห์ภาพยนตร์การ์ตูนครบทั้ง 4 เรื่องแล้ว จึงนำมาหาร้อยละของเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในแต่ละด้านของภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง โดยหลังจากที่นำเสนอการวิเคราะห์เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมเชิงปริมาณในด้านใดด้านหนึ่งสิ้นสุดลงแล้ว ผู้วิจัยนำเสนอการวิเคราะห์เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมเชิงคุณภาพในด้านนั้นติดต่อกัน

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ตามลำดับ ดังนี้

1. เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์การ์ตูน 4 เรื่อง
 - 1.1 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาดากลม
 - 1.2 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน
 - 1.3 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สุดสาคร

- 1.4 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง บังปอนด์ ดี แอนิเมชัน
2. เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจ
- 2.1 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลม
- 2.2 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน
- 2.3 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาคร
- 2.4 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบังปอนด์ ดี แอนิเมชัน
3. เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญา
- 3.1 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญาในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลม
- 3.2 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญาในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน
- 3.3 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญาในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาคร
- 3.4 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญาในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบังปอนด์ ดี แอนิเมชัน
4. เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรม
- 4.1 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม
- 4.2 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน
- 4.3 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาคร
- 4.4 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบังปอนด์ ดี แอนิเมชัน

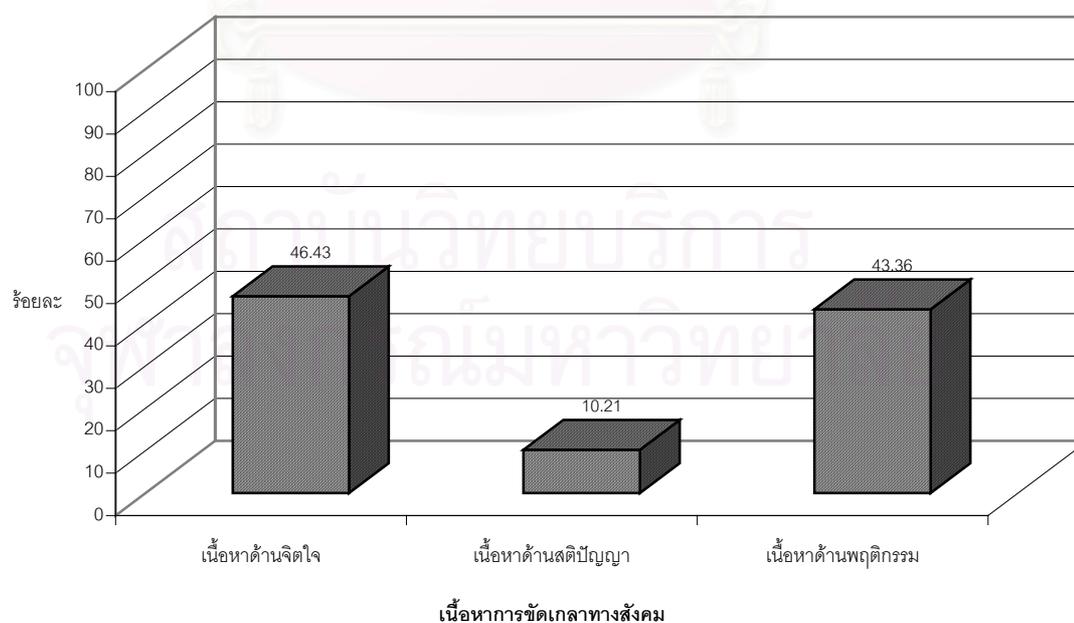
4.2.1 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง

ตาราง 4.1 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง

เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคม	การปรากฏ(ครั้ง)	ร้อยละของเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคม
การขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจ	423	46.43
การขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญา	93	10.21
การขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรม	395	43.36
รวม	911	100.00

รายละเอียดเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูน 4 เรื่อง แสดงในแผนภูมิ 4.1 ได้ดังนี้

เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์



แผนภูมิ 4.1 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์

4.2.1.1 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม

ตาราง 4.2 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม

เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคม	การปรากฏ(ครั้ง)	ร้อยละของเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคม
การขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจ	122	50.00
การขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญา	16	6.56
การขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรม	106	43.44
รวม	244	100.00

จากการวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม ตามตาราง 4.2 พบว่ามีเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมปรากฏ 244 ครั้ง ในจำนวนนี้ แบ่งออกเป็นเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในด้านต่างๆ โดยคิดเป็นร้อยละของเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมทั้งหมดในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม เรียงตามลำดับดังนี้

อันดับ 1 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจ ร้อยละ 50.00

อันดับ 2 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรม ร้อยละ 43.44

อันดับ 3 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญา ร้อยละ 6.56

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4.2.1.2 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน

ตาราง 4.3 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน

เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคม	การปรากฏ(ครั้ง)	ร้อยละของเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคม
การขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจ	85	42.93
การขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญา	15	7.58
การขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรม	98	49.49
รวม	198	100.00

จากการวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน ตามตาราง 4.3 พบว่า มีเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมปรากฏ 198 ครั้ง ในจำนวนนี้ แบ่งออกเป็นเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในด้านต่างๆ โดยคิดเป็นร้อยละของเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมทั้งหมดในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน เรียงตามลำดับดังนี้

อันดับ 1 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรม ร้อยละ 49.49

อันดับ 2 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจ ร้อยละ 42.93

อันดับ 3 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญา ร้อยละ 7.58

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4.2.1.3 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สุดสาคร

ตาราง 4.4 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สุดสาคร

เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคม	การปรากฏ(ครั้ง)	ร้อยละของเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคม
การขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจ	108	48.00
การขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญา	34	15.11
การขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรม	83	36.89
รวม	225	100.00

จากการวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สุดสาคร ตามตาราง 4.4 พบว่า มีเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมปรากฏ 225 ครั้ง ในจำนวนนี้ แบ่งออกเป็นเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในด้านต่างๆ โดยคิดเป็นร้อยละของเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมทั้งหมดในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สุดสาคร เรียงตามลำดับดังนี้

อันดับ 1 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจ ร้อยละ 48.00

อันดับ 2 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรม ร้อยละ 36.89

อันดับ 3 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญา ร้อยละ 15.11

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4.2.1.4 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน

ตาราง 4.5 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน

เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคม	การปรากฏ(ครั้ง)	ร้อยละของเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคม
การขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจ	108	44.26
การขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญา	28	11.48
การขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรม	108	44.26
รวม	244	100.00

จากการวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ตามตาราง 4.5 พบว่า มีเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมปรากฏ 244 ครั้ง ในจำนวนนี้ แบ่งออกเป็นเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในด้านต่างๆ โดยคิดเป็นร้อยละของเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมทั้งหมดในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน เรียงตามลำดับดังนี้

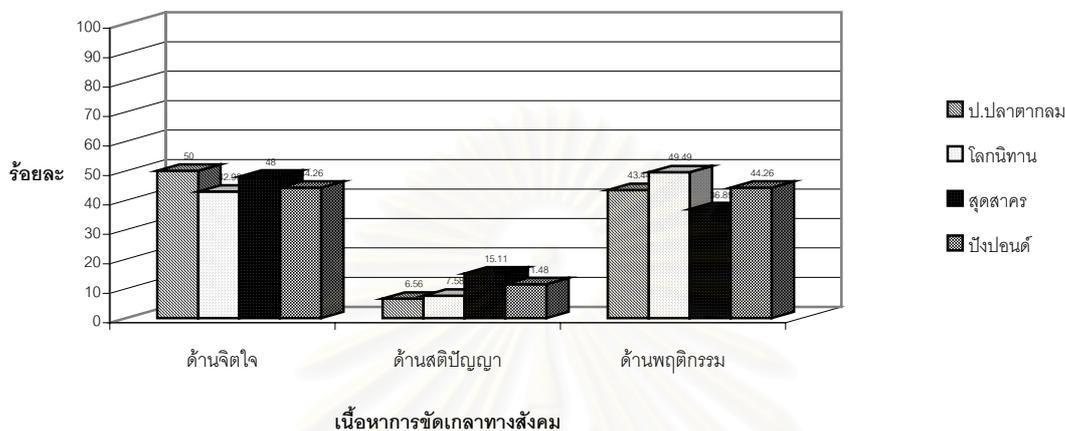
อันดับ 1 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจและพฤติกรรม ร้อยละ 44.26

อันดับ 2 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญา ร้อยละ 11.48

รายละเอียดเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนแต่ละเรื่อง แสดงในแผนภูมิ 4.2 ได้ดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนแต่ละเรื่อง



แผนภูมิ 4.2 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนแต่ละเรื่อง

จากแผนภูมิ 4.2 พบว่ามีเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนแต่ละเรื่องเรียงตามลำดับ ดังนี้

อันดับ 1 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจ

เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจปรากฏมากที่สุด ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม (ร้อยละ 50.00) รองลงมาได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สุดสาคร (ร้อยละ 48.00) ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง บังปอนด์ ดี แอนิเมชัน (ร้อยละ 44.26) และภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน (ร้อยละ 42.93) ตามลำดับ

อันดับ 2 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรม

เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรมปรากฏมากที่สุด ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน (ร้อยละ 49.49) รองลงมาได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง บังปอนด์ ดี แอนิเมชัน (ร้อยละ 44.26) ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม (ร้อยละ 43.44) และภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สุดสาคร (ร้อยละ 36.89) ตามลำดับ

อันดับ 3 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญา

เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญาปรากฏมากที่สุดในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สุดสวคร (ร้อยละ 15.11) รองลงมาได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง บังปอนด์ ดี แอนิเมชั่น (ร้อยละ 11.48) ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน (ร้อยละ 7.58) และภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม (ร้อยละ 6.56) ตามลำดับ

4.2.2 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจ

4.2.2.1 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจในเชิงปริมาณ

4.2.2.1.1 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม

ตาราง 4.6 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม

เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจ	การปรากฏ (ครั้ง)	ร้อยละของเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจ
ศีลธรรมจรรยา	34	27.87
ค่านิยม/ประเพณี	58	47.54
ทัศนคติ/ความคิดเห็น	20	16.39
แรงบันดาลใจ	10	8.20
รวม	122	100.00

จากตาราง 4.6 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม ประกอบด้วยเนื้อหาที่จัดอยู่ในประเภทค่านิยม/ประเพณีมากที่สุด คือ ร้อยละ 47.54 รองลงมาได้แก่เนื้อหาที่จัดอยู่ในประเภทศีลธรรมจรรยา ร้อยละ 27.87 เนื้อหาที่จัดอยู่ในประเภททัศนคติ/ความคิดเห็นร้อยละ 16.39 และเนื้อหาที่จัดอยู่ในประเภทแรงบันดาลใจร้อยละ 8.20 ตามลำดับ

4.2.2.1.2 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน

ตาราง 4.7 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน

เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจ	การปรากฏ (ครั้ง)	ร้อยละของเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจ
ศีลธรรมจรรยา	60	70.59
ค่านิยม/ประเพณี	12	14.12
ทัศนคติ/ความคิดเห็น	8	9.41
แรงบันดาลใจ	5	5.88
รวม	85	100.00

จากตาราง 4.7 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน ประกอบด้วยเนื้อหาที่จัดอยู่ในประเภทศีลธรรมจรรยา คือ ร้อยละ 70.59 เนื้อหาที่จัดอยู่ในประเภทค่านิยม/ประเพณี ร้อยละ 14.12 เนื้อหาที่จัดอยู่ในประเภททัศนคติ/ความคิดเห็น ร้อยละ 9.41 และเนื้อหาที่จัดอยู่ในประเภทแรงบันดาลใจร้อยละ 5.88 ตามลำดับ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4.2.2.1.3 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สุด

สาวกร

ตาราง 4.8 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สุดสาวกร

เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจ	การปรากฏ (ครั้ง)	ร้อยละของเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจ
ศีลธรรมจรรยา	72	66.66
ค่านิยม/ประเพณี	18	16.67
ทัศนคติ/ความคิดเห็น	1	0.93
แรงบันดาลใจ	17	15.74
รวม	108	100.00

จากตาราง 4.8 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สุดสาวกร ประกอบด้วยเนื้อหาที่จัดอยู่ในประเภทศีลธรรมจรรยา คือ ร้อยละ 66.66 เนื้อหาที่จัดอยู่ในประเภทค่านิยม/ประเพณี ร้อยละ 16.67 เนื้อหาที่จัดอยู่ในประเภทแรงบันดาลใจ ร้อยละ 15.74 และเนื้อหาที่จัดอยู่ในประเภททัศนคติ/ความคิดเห็นร้อยละ 0.93 ตามลำดับ

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4.2.2.1.4 เนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านจิตใจในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง บังปอนด์ ดี แอนิเมชัน

ตาราง 4.9 เนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านจิตใจในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง บังปอนด์ ดี แอนิเมชัน

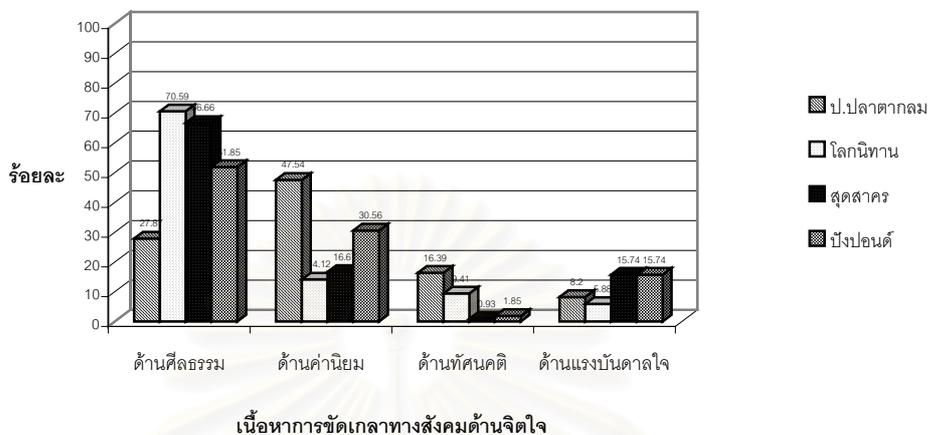
เนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านจิตใจ	การปรากฏ (ครั้ง)	ร้อยละของเนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านจิตใจ
ศีลธรรมจรรยา	56	51.85
ค่านิยม/ประเพณี	33	30.56
ทัศนคติ/ความคิดเห็น	2	1.85
แรงบันดาลใจ	17	15.74
รวม	108	100.00

จากตาราง 4.9 เนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านจิตใจในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง บังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ประกอบด้วยเนื้อหาที่จัดอยู่ในประเภทศีลธรรมจรรยา คือ ร้อยละ 51.85 เนื้อหาที่จัดอยู่ในประเภทค่านิยม/ประเพณี ร้อยละ 30.56 เนื้อหาที่จัดอยู่ในประเภทแรงบันดาลใจ ร้อยละ 15.74 และเนื้อหาที่จัดอยู่ในประเภททัศนคติ/ความคิดเห็นร้อยละ 1.85 ตามลำดับ

รายละเอียดเนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านจิตใจของภาพยนตร์การ์ตูนแต่ละเรื่อง แสดงในแผนภูมิ 4.3 ได้ดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านจิตใจที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนแต่ละเรื่อง



แผนภูมิ 4.3 เนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านจิตใจที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนแต่ละเรื่อง

จากแผนภูมิ 4.3 พบว่ามีเนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านจิตใจที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนซึ่งแบ่งเนื้อหาออกเป็นประเภทต่างๆ ตามลำดับ ดังนี้

อันดับ 1 เนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านจิตใจ ประเภทศีลธรรมจรรยา

เนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านจิตใจ ประเภทศีลธรรมจรรยาปรากฏมากที่สุดในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน (ร้อยละ 70.59) รองลงมาได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สุดสาคร (ร้อยละ 66.66) ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ปังปอนด์ ดี แอนิเมชั่น (ร้อยละ 51.85) และภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม (ร้อยละ 27.87) ตามลำดับ

อันดับ 2 เนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านจิตใจ ประเภทค่านิยม/ประเพณี

เนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านจิตใจ ประเภทค่านิยม/ประเพณีปรากฏมากที่สุดในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม (ร้อยละ 47.54) รองลงมาได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ปังปอนด์ ดี แอนิเมชั่น (ร้อยละ 30.56) ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สุดสาคร (ร้อยละ 16.67) และภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน (ร้อยละ 4.12) ตามลำดับ

อันดับ 3 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจ ประเภทแรงบันดาลใจ

เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจ ประเภทแรงบันดาลใจปรากฏมากที่สุดในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สุดสาคร และปังปอนด์ ดี แอนิเมชั่น (ร้อยละ 15.74) รองลงมาได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม (ร้อยละ 8.20) และภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน (ร้อยละ 5.88) ตามลำดับ

อันดับ 4 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจ ประเภททัศนคติ/ความคิดเห็น

เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจ ประเภททัศนคติ/ความคิดเห็นปรากฏมากที่สุดในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม (ร้อยละ 16.39) รองลงมาได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน (ร้อยละ 9.41) ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ปังปอนด์ ดี แอนิเมชั่น (ร้อยละ 1.85) และ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สุดสาคร (ร้อยละ 0.93) ตามลำดับ

4.2.2.2 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจในเชิงคุณภาพ

เนื้อหาการขัดเกลาทางด้านจิตใจนั้นสามารถแบ่งออกเป็น 4 ประเภทตามเกณฑ์การวิเคราะห์เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมที่นำเสนอไว้ในระเบียบวิธีวิจัย โดยเนื้อหาการขัดเกลาทางด้านจิตใจทั้ง 4 ประเภทนั้นประกอบด้วย ศีลธรรมจรรยา ค่านิยม/ประเพณี ทัศนคติ/ความคิดเห็น และแรงบันดาลใจ ซึ่งผู้วิจัยจะนำเสนอตามลำดับ ดังนี้

4.2.2.2.1 ศีลธรรมจรรยา

เนื้อหาในด้านนี้สื่อหรือแสดงให้เห็นถึงศีลธรรมจรรยา ความดีงาม ตลอดจนการประพฤติปฏิบัติที่ถูกต้องและเหมาะสมในสังคมไทย จากการวิเคราะห์เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับศีลธรรมจรรยาในภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ทั้ง 4 เรื่อง ผู้วิจัยพบเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับศีลธรรมจรรยาซึ่งสามารถนำมาแบ่งออกเป็นด้านต่างๆ ได้ทั้งหมด 16 ด้าน ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. ความมีน้ำใจ/ช่วยเหลือ/เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่

หนึ่งในบรรดาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับศีลธรรมซึ่งปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง คือ เนื้อหาที่แสดงถึงความมีน้ำใจ การช่วยเหลือ และการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ระหว่างกัน ตัวละครหลายตัวหยิบยื่นน้ำใจหรือเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ให้แก่ตัวละครอื่นๆ โดยไม่หวังผลตอบแทน ตัวละครอีกหลายตัว

ให้ความช่วยเหลือเมื่อพบว่าตัวละครอีกตัวกำลังตกอยู่ในอันตราย ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง บังปอนด์ ดี แอนิเมชัน การกระทำอันยิ่งใหญ่ซึ่งถือได้ว่าเป็นการช่วยเหลือประชกรมนุษย์ในเมือง Bangkok City ปี ค.ศ. 2545 ให้รอดพ้นจากการปกครองของพวกหุ่นยนต์และให้ได้รับอิสรภาพในการดำเนินชีวิตก็คือ การกระทำของหนุมานที่คิดหาวิธีทำลายหอสังการและเก็บรหัสมนุษย์ให้ปลอดภัยจากการทำลาย

คุณปู่ : แล้วท่านจะช่วยเด็ก ๆ พวกนั้นได้อย่างไร ท่านหนุมาน
 หนุมาน : กระผมไม่คิดจะช่วยแค่เด็ก ๆ เท่านั้นหรอกขอรับ คุณปู่ กระผมจะช่วยทุกชีวิตในเมืองนี้ขอรับ ตอนนี้กระผมกำลังสืบหาห้องเก็บรหัสลับของพวกหุ่นยนต์อยู่ ถ้ากระผมทำลายมันได้ ทุกคนก็จะปลอดภัย กระผมจะคืนอิสรภาพให้ทุกคนเองขอรับ

2. การเตือนภัย/อันตราย

การเตือนภัย/อันตรายเป็นการเตือนให้ผู้อื่นตระหนักว่ากำลังมีภัยหรืออันตรายใกล้เข้ามาเพื่อสามารถรับมือ จัดการหรือแก้ไขสถานการณ์นั้นๆ ได้ซึ่งการเตือนภัย/อันตรายนั้นปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน เมื่อแม่ของปอนเห็นอำพล ปอน และน้ำผึ้งกำลังขี่จักรยานโดยปล่อยมือกันอยู่ จึงเตือนด้วยความเป็นห่วง ปอนและน้ำผึ้งเชื่อฟังและหันมาขี่จักรยานจับคันบังคับ แต่อำพลไม่เชื่อฟังยังขี่จักรยานปล่อยมืออยู่จึงทำให้อำพลไม่สามารถควบคุมจักรยานได้และล้มเข้าพุ่มไม้เมื่อลุงชอบขี่จักรยานออกมาจากซอย

อำพล ปอน และน้ำผึ้งขี่จักรยานปล่อยมือกันอย่างสนุกสนานเพลิดเพลินและสวนกับแม่มาลัยซึ่งกำลังเดินอยู่

แม่มาลัย : อ้าว เด็ก ๆ อย่าขี่จักรยานปล่อยมือสิจ๊ะ เดี่ยวก็ได้ล้มลงหัวร้างข้างแตกกันหรอก
 อำพล : แม่มาลัยไปแล้ว ขี่ปล่อยมือกันต่อเถอะพวกเรา
 ปอน : ไม่เอาหรอก เดี่ยวล้มอย่างที่แม่บอกหรอก
 น้ำผึ้ง : นั่นนะสินะ

3. การซื้อสัตย์/การรักษาสัญญา

การซื้อสัตย์และการรักษาสัญญาเป็นหนึ่งในการประพฤติปฏิบัติตามหลักศีลธรรมจรรยาโดยการไม่โกหกหลอกลวงและกระทำตามสัญญาที่ได้เคยกล่าวไว้กับผู้อื่น เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการซื้อสัตย์และการรักษาสัญญานี้ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง ตัวอย่างของความซื้อสัตย์ที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทานอยู่ในตอนที่อำพลชกต่อยกับปอน ทำให้ลุงชอบเข้ามาห้ามปราม เมื่อลุงชอบสืบสาวราวเรื่องไปถึงปอน ปอนจึงเล่าว่าเปี้ยกมาบอกว่าอำพลด่าตน ลุงชอบจึงคาดคั้นให้เปี้ยกพูดความจริง ซึ่งเปี้ยกก็เล่าความจริงทั้งหมดออกมาด้วยความซื้อสัตย์

อำพล : ก็เราไม่ได้ด่านายชกหน่อย
 ปอน : ก็เปี้ยกเขาบอกเรา อย่ามาแก้ตัวหน่อยเลย
 เปี้ยกพยายามหลบหน้า
 ลุงชอบ : จริงรึเปล่าเปี้ยก
 เปี้ยก : เอ่อ คือ เอ่อ
 ลุงชอบ : อย่าโกหกลุงนะจะบอกให้
 เปี้ยก : เปล่าครับ เอ่อ คือ เอ่อ ผมโกรธอำพล แต่ไม่กล้าต่อยอำพลครับ เลย
 โกหกว่าอำพลด่าเขาครับ

ส่วนเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการรักษาสัญญานั้นปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สุดสาคร และปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ในเรื่องสุดสาครนั้น เมื่อเจ้าเต่าต้องปวดท้องอย่างหนักเพราะซีเปลือยปล่อยเจ้าจู๋เข้าไปกัดกระเพาะของเจ้าเต่า ทำให้สุดสาครต้องหลงกลซีเปลือยนำตัวเจ้าเต่าไปให้ซีเปลือยรักษาโดยยอมแลกกับม้านิลมังกรตามแผนของซีเปลือย ดังนั้นเมื่อซีเปลือยดำเนินการรักษา(จอมปลอม)ให้แก่เจ้าเต่าจนหายดีแล้ว ซีเปลือยทวงค่าสัญญาของสุดสาคร สุดสาครจึงต้องปฏิบัติตามสัญญาแม้จะทำให้ตนเองต้องเสียเพื่อนที่รักไปก็ตาม

สุดสาคร : ได้โปรดช่วยพี่เต่าด้วยเถอะนะท่าน
 ซีเปลือย : ช่วยก็ได้นะ แต่ต้องมีอะไรมาแลกเปลี่ยน
 สุดสาคร : ข้าให้ท่านได้ทุกอย่าง แต่เงินทองข้าไม่มีหรือท่าน
 ซีเปลือย : เงินทองข้าไม่อยากจะให้หรอก สิ่งที่จะมาแลกกับชีวิตเจ้าเต่าได้ ก็คือ
 เจ้าม้านิลงิลละ

- สุดสาคร : ฮะ พี่ม้า หมายความว่ายังไง ข้าคงให้ไม่ได้หรอก
- ซีเปลือย : ตามใจเจ้า คิดดูให้ดีๆ ข้าไม่เอาม้านั้นไปฆ่าแกงหรอก
- สุดสาคร : ต..แต่ ท่านซีเปลือย
- ซีเปลือย : เลือกเขาก็แล้วกันชีวิตของเจ้าเท่ากับเจ้าม้า พรุ่งนี้ข้าจะมาเอาค่า
ตอบ นี่ข้าไม่ได้บังคับเจ้านะ
- วันรุ่งขึ้นสุดสาครยอมให้ซีเปลือยรักษาเต่าโดยแลกกับม้านิลมังกร เมื่อเสร็จพิธี
- ซีเปลือย : ว่าแต่เจ้าจำสัญญาได้มั๊ยละ
- สุดสาคร : จำได้ ตกลงพี่ม้าเป็นของท่าน
- ซีเปลือย : ไซ้แล้ว เจ้าม้าประหลาดนั้นเป็นของข้า

4. การสำนึกผิด

เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการสำนึกผิดนั้นปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 4 เรื่องเช่นเดียวกัน เมื่อตัวละครรู้สึกและสำนึกถึงความผิดที่ตนได้กระทำไว้กับตัวละครอื่นๆ ซึ่งอาจทำให้ตัวละครอื่นได้รับความเดือดร้อนจากผลของการกระทำนั้นๆ การสำนึกผิดของตัวละครนั้นๆ อาจแสดงออกโดยการกล่าวขอโทษซึ่งมีเจตนาที่จะขอโทษด้วยใจจริง ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม ตากลมสำนึกผิดที่ไม่ได้บอกความจริงเรื่องฮึดหนีเที่ยวไปกับปลาข้างบ้านโดยที่ไม่ได้บอกขออนุญาตลุงทองก้อน

ตากลม : คุณลุงคะ ฮึดเขา

ประกาศทางวิทยุ : ประกาศด่วนๆ ขอความกรุณาให้ท่านผู้ปกครองของเด็กชายฮึด
ตัวโต สีขาว ได้โปรดรีบมารับเด็กของท่านกลับบ้านด่วนเดี๋ยวนี้
เลยครับ ทางกองอำนวยการของเรารับมือไม่ไหวแล้วครับ
ขอขอบคุณครับ ช่วงนี้รับฟังรายการปกติของสถานีวิทยุได้สมุทรต่อ
ไปได้เลยครับ

ลุงทองก้อน : ตากลมไม่ต้องบอกหรอก ลุงรู้แล้ว

ตากลม : คุณลุงคะ ตากลมขอโทษค่ะที่ไม่ได้บอกคุณลุง

5. การให้อภัย

การให้อภัยเป็นการไม่ถือโทษหรือถือเอาการกระทำของผู้อื่นซึ่งทำให้ตนเดือดร้อนนั้น เป็นความผิดหรือเป็นสาเหตุให้โกรธเคือง เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการให้อภัยปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ การ์ตูน 2 เรื่อง คือ ป.ปลาตากลม และโลกนิทาน ตัวอย่างเช่น ในนิทานเรื่องพระสุธน-มโนราห์ เมื่อพระสุธนสำนึกผิดและออกติดตามมโนราห์ซึ่งหนีการบูชาขี้อูไปอยู่ยังเขาไกรลาส พระสุธนได้เล้าจริงและขอโทษมโนราห์ มโนราห์เห็นเช่นนั้นจึงให้อภัยสิ่งที่พระองค์เคยทำผิดต่อนาง

ลูงทองก่อนเล่านิทานเรื่องพระสุธน-มโนราห์

ลูงทองก่อน : ...พระองค์ได้เล้าความจริงและขอโทษมโนราห์ที่พระองค์หุเบา มโนราห์เห็นว่าพระสุธนเดินทางรอนแรมมาไกล ถ้าไม่รักนางจริงคงไม่มาถึงขนาดนี้จึงอภัยให้ หลังจากนั้นทั้งสองจึงครองรักตลอดมา...

6. ความปรารถนาดี

เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความปรารถนาดีนั้นแสดงให้เห็นถึงความหวังดีหรือความต้องการที่จะให้ผู้อื่นมีชีวิตหรือความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นหรือดีกว่าสถานการณ์ที่เป็นอยู่ เนื้อหาในด้านนี้ ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม โลกนิทาน และสุดสวาท ตัวอย่างเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความปรารถนาดีในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทานปรากฏอยู่ในนิทานเรื่อง นกกระจอก อวดดี เมื่อนกนางแอ่นซึ่งมีสติปัญญาเฉลียวฉลาดจากการเดินทางไกลนั้นได้มาพบกับนกกระจอก 3 ตัวที่ทำรังอยู่ข้างๆ รังของมัน นกนางแอ่นเห็นว่าลูกนกยังเล็กอยู่และใช้ชีวิตตามลำพัง ด้วยความหวังดีมันจึงคอยสั่งสอนและดักเตือนลูกนกทั้งสาม

ลูงชอบเล่านิทานเรื่องนกกระจอกอวดดี

ลูงชอบ : ...ครั้งหนึ่งเมื่อมันกลับมาที่บ้านเกิด มันเห็นลูกนกกระจอกที่เพิ่งเติบโตและออกมาใช้ชีวิตเองตามลำพังอยู่ข้างๆ รังของมัน ด้วยความหวังดีมันจึงคอยสั่งสอนและดักเตือนลูกนกเหล่านั้น...

นกนางแอ่นสั่งสอนลูกนกกระจอกในวันที่ท้องฟ้าแจ่มใส

นกนางแอ่น : วันนี้ท้องฟ้าแจ่มใส เจ้าออกไปหาอาหารเถิด ระวังจะได้หนอน
อ้วนๆ มากินมากมายเสียล่ะจ๊ะ

ลูงชอบ : หรือไม่กี่วันมันก็จะเตือนลูกนกกระจอกสามตัวนั้นว่า

นกนางแอ่นสั่งสอนลูกนกในวันที่ฝนตก

นกนางแอ่น : วันนี้ท้องฟ้าเมฆครึ้ม ฝนคงจะตกหนัก เมื่อฝนตกแล้วเจ้าจงไปหา
หนอนและแมลงตามพื้นดินเถิดเพราะแมลงพวกนั้นจะเปียกฝนบิน
สูงๆ ไม่ได้

ลูขชอบ : จนอยู่มาวันหนึ่ง เจ้านกนางแอ่นเห็นชาวนากำลังหว่านเมล็ด จึง
เตือนลูกนกกระจอกว่า

นกนางแอ่นสอนลูกนกกระจอกทั้งสาม

นกนางแอ่น : พวกเจ้าจงกินเมล็ดปอชะ กินเสียอย่าให้ต้นปอโตขึ้น เพราะจะทำให้
พวกนกไม่เห็นกับดักของชาวนา

7. ความหวังใย

เนื้อหาอีกด้านหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับศีลธรรมจรรยาซึ่งปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง คือ เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความหวังใย ตัวละครจะแสดงความหวังใยเมื่อตัวละครอีกตัวหนึ่งซึ่งมีความสัมพันธ์กับตัวละครนั้นได้แสดงท่าทางหรือประพฤติตัวผิดปกติจากวิสัยที่เป็นอยู่ หรือในกรณีที่ตัวละครนั้นกำลังตกอยู่ในสถานการณ์ที่อันตราย ตัวอย่างเช่น ในส่วนเปิดรายการของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทานแม่ของอำพลและแม่ของปอนต่างก็รู้สึกเป็นห่วงอย่างยิ่งเมื่อลูกชายของตนยังไม่กลับบ้านแม้ว่าจะเย็นย่ำค่ำมืดแล้วก็ตาม แม่ของอำพลและปอนจึงออกไปตามหาที่บ้านของน้ำผึ้งแต่ไม่พบ ลูขชอบพร้อมด้วยน้ำผึ้งและแม่ของปอนและอำพลจึงขับรถออกตามหาเด็กทั้งสองด้วยความเป็นห่วงและเกรงว่าจะได้รับอันตราย

ในขณะที่น้ำผึ้งกับแม่กำลังรับประทานอาหารเช้า แม่ของอำพลและแม่ของปอนเข้ามาถามหาอำพลและปอนอย่างรีบร้อน

แม่ของอำพล : อำพลอยู่ริเปล่า

แม่ของปอน : ปอนกับอำพลไม่ได้อยู่ที่นี้หรอกจ๊ะ

แม่ของน้ำผึ้ง : ทั้งสองคนไม่ได้มาที่นี่หรอกจ๊ะ มีอะไรกันเธอ

ภายในรถของลูขชอบซึ่งกำลังขับตามหาอำพลและปอน

ลูขชอบ : น้ำผึ้งรู้ริเปล่าจ๊ะว่าสองคนนั้นหายไปไหน

น้ำผึ้ง : น้ำผึ้งว่าสองคนนั้นไปเล่นเกมสกีที่ศูนย์การค้าแห่งๆ

แม่ของอำพล : เฮ้อ เด็กพวกนี้จะไปเที่ยวเล่นก็ไม่บอกซักคำ

ลุงชอบ : นินัสสินะ

ทันใดนั้นลุงชอบเห็นปอนกับอำพลกำลังเดินข้ามถนนอยู่

ลุงชอบ : นินอำพลกับปอนไชรืเปล่า

น้ำผึ้ง : พี่ปอน พี่อำพลจริงๆ ด้วยค่ะ

ลุงชอบจอดรถรับเด็กทั้งสองขึ้นรถ

ลุงชอบ : แล้วมาเดินมีดๆ คำๆ อย่างนี้ทำไม

ปอน : เราเล่นเกมจนเงินหมด ไม่มีค่ารถกลับบ้านเลยต้องเดินกลับครับลุง

แม่ของปอน : รู้มั๊ยว่าทุกคนเขาเป็นห่วง (พูดด้วยน้ำเสียงไม่พอใจ)

อำพลและปอน : ครับ

8. ความกตัญญู

ความกตัญญูเป็นหนึ่งในการประพฤติปฏิบัติที่ดั่งงามตามหลักศีลธรรม กล่าวคือ เป็นการทดแทนพระคุณต่อบุพการีที่เสียสละอบรมเลี้ยงดูตั้งแต่เล็กจนเติบโต หรือเป็นการทดแทนพระคุณของครูอาจารย์ที่อบรมให้การศึกษา เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับความกตัญญูปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน 2 เรื่อง ได้แก่ ป.ปลาตากลม และโลกนิทาน เสียงใสในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลมนั้นเป็นตัวละครที่มีความกตัญญูต่อบุพการีอย่างยิ่ง เสียงใสต้องคอยดูแลพยาบาลพ่อที่กำลังนอนป่วยอยู่ซึ่งภาพที่ปรากฏจำนวนหนึ่งได้สื่อให้เห็นถึงความกตัญญูของเสียงใสที่มีต่อพ่อ ในยามเจ็บป่วย เช่น ภาพที่แสดงให้เห็นว่าเสียงใสนอนเฝ้าไข้อยู่ข้างเตียงของพ่อ เสียงใสห่มผ้าให้พ่อที่กำลังหลับอยู่ เป็นต้น



9. การเสียสละ

การเสียสละเป็นการสละประโยชน์ ความสุขส่วนตัวหรือแม้แต่ชีวิตของตนเพื่อช่วยเหลือผู้อื่นให้ปลอดภัยหรือทำให้สถานการณ์ที่เป็นอยู่นั้นดีขึ้น การกระทำของตัวละครที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเสียสละนั้นปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน 3 เรื่อง ได้แก่ ป.ปลาตากลม สุดสาคร และ บังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ตัวอย่างเช่น หัวหน้าซาเล้งในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบังปอนด์ ดี แอนิเมชัน เป็นตัวละครที่เสียสละให้แก่น้องหน้าลูกชายของตน กล่าวคือ เมื่อน้องหน้าขึ้นไปบน Robocenter เพื่อนำตัวเพื่อนๆ ที่อยู่ในห้องขังลงมาด้านล่าง แต่เจ้าหน้าที่พยายามรักษากฎระเบียบของ Robocenter ซึ่งทำให้น้องหน้าไม่พอใจอย่างมากจึงขอหัวหน้าซาเล้งทำลายหุ่นเจ้าหน้าที่ ทางหัวหน้าซาเล้งซึ่งอยู่ภายใต้การควบคุมของหอสั่งการจึงต้องร้องขอหอสั่งการตามคำร้องขอของน้องหน้า หอสั่งการยอมให้น้องหน้าทำเช่นนั้นโดยมีข้อแลกเปลี่ยน คือ ฆาของน้องหน้า แต่หัวหน้าซาเล้งร้องขอทางเลือกอื่น หอสั่งการจึงขอแลกกับแขนขวาของหัวหน้าซาเล้ง ซึ่งหัวหน้าซาเล้งตอบตกลง นับว่าเป็นการเสียสละเพื่อให้ลูกชายของตนปลอดภัย

ด้านหน้าห้องขังชั้นบนของ Robocenter

น้องหน้า : มันซึกจะมากไปแล้วนะ พ่อ มันไม่ยอมส่งเด็กๆ ให้หากไม่มีหมาย

ศาล

หัวหน้าซาเล้ง : พ่อจะจัดการขอจากเบื้องบนให้เอง

น้องหน้า : จันมันก็ย้ายถิ่นไปลิพ่อ ไหนๆ แผน A ก็สำเร็จแล้ว ผมขอรางวัลอย่างหนึ่งได้มั๊ย

หัวหน้าซาเล้ง : รางวัลอะไรล่ะ

น้องหน้า : ผมขอทำลายหุ่นตัวนั้นด้วยได้มั๊ยพ่อ

หัวหน้าซาเล้ง : หา จันถือสายรอเดี๋ยวนะ ท่านครับๆ (ติดต่อหอสั่งการ)

หอสั่งการ : เข้าได้ยีนแล้ว ลูกเจ้านี่เรื่องมากจัง แต่ข้าจะยอมทำตามที่มีนร้องขอ ข้าจะให้หมายศาลและทำลายพวกพ้องของตัวเอง

หัวหน้าซาเล้ง : ขอขอบคุณท่านมากครับ

หอสั่งการ : แต่มีข้อแม้อยู่อย่างหนึ่ง

หัวหน้าซาเล้ง : ข้อแม้อะไรครับท่าน

หอสั่งการ : สิ่งที่ข้าให้ข้าขอแลกกับขาของลูกเจ้าได้มั๊ยล่ะ

หัวหน้าซาเล้ง : หา ไม่มีวิธีอื่นเลยหรือขอรับท่าน

หอสั่งการ : ดี เพราะหากเข้าไม่ได้ตรีศูลภายในหนึ่งชั่วโมง ลูกเจ้าก็จะโดนทำลาย
อยู่ดี เอาอย่างนี้ก็แล้วกัน งั้นก็แลกกับแขนขวาของเจ้าก็ได้ หัวหน้า
ซาเล้งว่าไง

หัวหน้าซาเล้ง : ตกลง ครับท่าน (แขนขวาของหัวหน้าซาเล้งระเบิดออก ทำให้หัวหน้า
ซาเล้งร้องด้วยความเจ็บปวด)

10. ความรัก

ความรักที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง เป็นความรักที่แตกต่างกันไป เช่น
ความรักระหว่างพ่อกับลูก ความรักระหว่างสามี ความรักระหว่างเพื่อน เป็นต้น โดยตัวละครจะ
แสดงความรักออกมาในรูปแบบการกระทำที่แตกต่างกัน เช่น การห่วงใย การเอาใจใส่ การเสีย
สละ หรือ ความกตัญญู เป็นต้น ตัวอย่างเนื้อหาที่เกี่ยวกับความรักระหว่างพ่อกับลูกปรากฏอยู่ใน
ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลมและปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน จากนิทานเรื่องผู้รักเสียงดนตรีใน
ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม เสียงใสได้แสดงความรักที่มีต่อพ่อโดยการเฝ้าคอยดูแล
พยาบาลในยามที่พ่อเจ็บป่วย แม้ว่าตนเองต้องเสียสละเลิกร้องเพลงก็ตาม ส่วนพ่อของเสียงใสเองก็
แสดงรักที่มีต่อลูกโดยการบอกให้เธอไปทำในสิ่งที่เธอรัก นั่นคือการร้องเพลง พร้อมทั้งส่งความ
ปรารถนาดีให้โดยการอวยพรให้เธอได้รับชัยชนะ แม้ว่าตนเองจะไม่มีใครคอยดูแลระหว่างที่เธอไม่
อยู่ก็ตาม

11. การไม่เบียดเบียน/ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน

การไม่เบียดเบียนหรือทำให้ผู้อื่นเดือดร้อนเป็นการคำนึงถึงผู้อื่นว่าการกระทำของตน
นั้นจะไม่ใช่สาเหตุทำให้ผู้อื่นได้รับความเดือดร้อนหรือรำคาญใจ ซึ่งเนื้อหาเกี่ยวกับการไม่เบียด
เบียนหรือทำให้ผู้อื่นเดือดร้อนนั้นปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน 2 เรื่อง ได้แก่ ป.ปลาตากลม และ
ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ตัวอย่างในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลม หลังจากที่ถูกทองก้อนเล่า
นิทานเรื่องอิสรภาพจบลง ตากลมรู้สึกสงสารอิสระจึงคิดจะเอาพรายน้ำที่เก็บใส่ไหลไว้ไปปล่อย แต่
ทันใดนั้นฮึดด่วยมาแย่งไหลพรายน้ำจากตากลมไป ฮึดคิดจะเล่นพรายน้ำโดยว้ายกระแทกชน
ไหล แม้ว่าลูกทองก้อนจะปรามแต่ฮึดก็ไม่ฟัง ในที่สุดฝาของไหลเปิดทำให้พรายน้ำทั้งหมดหลุด
ออก ลูกทองก้อนจึงทิ้งท้ายรายการด้วยข้อคิดเกี่ยวกับการเบียดเบียนสัตว์

นิทานเรื่องอิสรภาพจบลง

ตากลม : ไฉย น่าสงสารจังเลย

ลูงทองก้อน : แล้วอย่างนี้ตากลมจะจับพรายน้ำเอาไว้อีกหรือเปล่าละ

ตากลม : ไม่แล้วละ เขาไปปล่อยดีกว่า ไฉย

ฮึดช่วยมาแย่งไหลพรายน้ำ

ฮึด : นี่แน่ๆ (ชนไหลพรายน้ำ) ไม่เห็นน่าสงสารเลย หนูกี้

ลูงทองก้อน : อ้าว ฮึดทำไมทำอย่างนี้ละ

ฮึด : เอ ไม่เห็นมีแสงเลย ไม่ได้เรื่องเลย (ฮึดชนจนฝาไหลเปิดออก พรายน้ำหลุดลอยออกไป) ไฉะ ไฉย

ลูงทองก้อน : อืม นี่แหละน้ำ โบราณท่านว่า จะขังสัตว์ทำไม ในเมื่อเราก็ไม่ยอมถูกขัง...

12. ความสามัคคี/การไม่ทอดทิ้งกัน

ความสามัคคีและการไม่ทอดทิ้งกันนั้นเป็นคุณธรรมที่ปรากฏในความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนโดยตัวละครที่ถ่ายทอดเนื้อหาด้านนี้ออกมา คือ อิสรระและเพื่อนปลาทองจากนิทานเรื่องอิสรภาพในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ปลาตากลม และ ม้านิลมังกร เจ้าเต่าและสุดสาครจากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาคร ในนิทานเรื่องอิสรภาพนั้น อิสรระคิดหาวิธีการที่จะหนีออกจากตู้ปลาใบแคบๆ ได้แล้ว จึงบอกแผนการกับเพื่อนปลาทองทั้งสองให้เข้าใจ เมื่อวันที่เจ้าของเปลี่ยนน้ำในตู้ปลา ปลาทั้งสามจึงปฏิบัติตามแผนการ แม้ว่าเพื่อนปลาทองทั้งสองจะรู้สึกกลัวที่จะหนี แต่ด้วยกำลังใจของอิสรระทำให้ทั้งสามต่างสามัคคีช่วยกันดำเนินแผนการจนสำเร็จทำให้ปลาทั้งสามได้รับอิสรภาพ

น้ำตู้ปลา อิสรระและเพื่อนปลาทองทั้งสองอยู่ในถ้ำน้ำที่เจ้าของนำปลาทั้งสามมาใส่เพื่อเปลี่ยน

อิสรระ : นี่เป็นโอกาสเดียวกันของเราแล้วนะ

ปลาทอง 1 : นายคิดว่าเราจะทำได้หรือ

ปลาทอง 2 : ฉันทงกลัวจังเลยอะ

อิสรระ : ไม่ต้องกลัวนะ เพราะฉันไม่มั่นใจว่าข้างล่างนี้เป็นแม่น้ำแน่นอน
เอาละ พร้อมนะ

ปลาทองทั้งสองตัว : พร้อม

ปลาทั้งสามตัว : สุกเล่สุกๆ

ปลาทั้งสามตัวช่วยกันชนถึงน้ำจากด้านบนในอย่างพร้อมเพรียงกันทำให้ถึงน้ำที่อยู่ริมหน้าต่างเลื่อนไปเรื่อยๆ ในที่สุดถึงน้ำตกจากขอบหน้าต่าง ทำให้ปลาทั้งสามตกลงไปในลำธาร

เจ้าของ : ว้าย ตาเถรตก ตกถลา ปลาตกน้ำ

ปลาทั้งสามว่ายน้ำไปมาในลำธารด้วยความดีใจ

ปลาทอง 2 : เฮ้ เราเป็นอิสระแล้ว

อิสระ : ดีใจจัง เราเป็นอิสระแล้ว

ส่วนสุดสาครได้แสดงให้เห็นว่าตนไม่ทอดทิ้งเพื่อน เมื่อเจ้าเต่าถูกโหดและเหยี้ยมจับตัวซึ่งอยู่ในปราสาท สุดสาครและม้านิลมังกรจึงรีบเข้าไปช่วยเหลือเพื่อน แม้ว่าจะระหว่างทางทั้งคู่ต่อสู้กับโหดและเหยี้ยมที่คอยขัดขวางอยู่ แต่ทั้งคู่ก็สามารถหนีรอดออกมาได้และรีบเข้าไปช่วยเหลือเจ้าเต่าที่ติดอยู่ในปราสาท

เจ้าเต่า : ช่วยด้วย ใครก็ได้ช่วยที

สุดสาครควมม้านิลมังกรตามหาเจ้าเต่า

สุดสาคร : ฮ่า พี่เต่าอยู่นั่นเอง

เจ้าเต่า : สุดสาครมาช่วยแล้วหรอเนี่ย

สุดสาคร : ขึ้นมาเลยพี่เต่า ขึ้นมาเลยสิ

เต่า : (ขึ้นม้า) นี่แน่ะ นี่กว่าจะถึงกันซะแล้วสิ

สุดสาคร : โถ่ ไม่หรอกน่า

13. การไม่ดูถูกผู้อื่น

การไม่ดูถูกผู้อื่น ในที่นี้ หมายถึง การไม่ตัดสินผู้อื่นจากรูปร่างหน้าตาหรือลักษณะภายนอกที่ปรากฏให้เห็น ซึ่งเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการไม่ดูถูกผู้อื่นนั้นปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน เมื่อมะเมื่อยะซึ่งเป็นชาวเขาได้เข้ามาร่วมเรียนในชั้นเดียวกับปอนและอำพล อำพลตัดสินมะเมื่อยะโดยดูจากลักษณะภายนอกที่เธอเป็นชาวเขาว่าเธอคงจะเรียนกับพวกตนไม่รู้เรื่อง อย่างไรก็ตามมะเมื่อยะได้แสดงความรู้ความสามารถของเธอให้เพื่อนๆ เห็นโดยการตอบคำถามภาษาอังกฤษของคุณครูได้ถูกต้องในขณะที่อำพลและปอนตอบผิด

มะเมียะยื่นหน้าชั้นเรียนและแนะนำตนเอง

มะเมียะ : สวัสดีจ๊ะ เราชื่อมะเมียะเป็นชาวเขาเผ่าอีโก้ ฝากเนื้อฝากตัวด้วยนะจ๊ะ

ครูเอื้อย : โรงเรียนที่อยู่บนเขาของมะเมียะถูกพายุพัดพัง เขาก็เลยต้องมาเรียนกับพวกเราจนกว่าโรงเรียนจะซ่อมเสร็จนะจ๊ะ ขอให้ทุกคนเป็นเพื่อนที่ดีต่อมะเมียะนะ

อำพลกระซิบกับปอน

อำพล : แบบนี้จะเรียนกับเรารู้เรื่องหรือ

เวลาต่อมา ในช่วงโมงภาษาอังกฤษ

ครูเอื้อย : ใครตอบได้บ้างว่า PEN แปลว่าอะไรจ๊ะ

อำพล : (กระซิบ) ปอน เรากลัวถูกครูเรียกให้ตอบเหมือนคราวก่อนโน้น นายรู้รีเปล่าว่าแปลว่าอะไร

ปอน : (กระซิบ) อ้อ แปลว่าหนังสือ

ครูเอื้อย : ไหนลองแปลให้ฟังหน่อยสิจ๊ะ

อำพล : เอ่อ (เหงื่อแตก) ปากกาครับ

คุณครู : ถูกต้องจ๊ะ นั่งลงได้ แล้วที่นี้ใครตอบได้บ้างว่า PENCIL แปลว่าอะไร

อำพลกระซิบกับปอน

อำพล : ปอน แล้วคำนี้แปลว่าอะไร

ปอน : อ้อ แปลว่าหนังสือ

ครูเอื้อย : มะเมียะ ไหนลองแปลให้ฟังหน่อยสิจ๊ะ

มะเมียะ : แปลว่าดินสอค่ะ

ครูเอื้อย : ถูกต้องจ๊ะ เอาละทุกคนปรบมือให้หน่อยสิ

ในเวลาต่อมา อำพล ปอน และมะเมียะนั่งเล่นอยู่บริเวณเสาธงของโรงเรียน

อำพล : ไม่อยากเชื่อเลยว่าเธอเก่งภาษาอังกฤษ

มะเมียะ : ชาวเขาเขาพัฒนาแล้วจ๊ะ

14. การผูกมิตร

การผูกมิตรเป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนกับเพื่อน ซึ่งเนื้อหาที่เกี่ยวกับการผูกมิตรปรากฏในนิทานเรื่องงูเก็งก้องในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน ไสริยาซึ่งเป็นงูที่ถูกถาษี

ชุบเลี้ยงให้เป็นหญิงสาว แต่มีเส้นผมเป็นงูทั้งศีรษะนั้นออกไปช่วยฤๅษีเก็บผลไม้ในป่า เมื่อพบกับ
เวหาเธอจึงพยายามผูกมิตร

ปอนเล่านิทานเรื่อง งูเก็งก้อง

ปอน : ...จนกระทั่งวันหนึ่งเมื่อไสรยามาช่วยฤๅษีเก็บผลไม้ในป่า ก็ได้พบกับ
ชายหนุ่มรูปงามที่มีชื่อว่าเวหา ไสรยาดีใจมากที่ได้พบกับเวหา จึงออก
มาทักทายเขาอย่างเป็นมิตร...

15. การพอใจในสิ่งที่ตนเองมีอยู่/ความพอดี

เนื้อหาในด้านนี้แสดงถึงการพอใจในสิ่งที่ตนเองมีหรือเป็นอยู่ รู้จักตนเอง รู้จักความ
พอดี ไม่ละโมภหรืออยากได้ของผู้อื่นซึ่งเนื้อหาเรื่องนี้ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนสองเรื่อง ได้แก่
โลกนิทาน และสุดสสาร ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน เจ้ากระต่ายจากนิทาน
เรื่องความฝันของเจ้ากระต่ายน้อยเป็นตัวละครที่ไม่เคยพอใจในสิ่งที่ตนเองมีอยู่ เจ้ากระต่ายถูก
รูปร่างตัวเองแต่กลับชื่นชมและอยากได้ลักษณะของสัตว์อื่นๆ อย่างไรก็ตามเมื่อเจ้ากระต่ายน้อย
ได้ลักษณะของสัตว์อื่นๆ อย่างที่ตนเองพอใจแล้ว แต่กลับไม่มีใครจำเจ้ากระต่ายได้ ทำให้เจ้า
กระต่ายต้องเสียใจซึ่งผู้เฒ่าหมาป่าสั่งสอนเจ้ากระต่ายว่าสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นผลมาจากการไม่พอใจใน
ตัวเอง และลุงทองก้อนได้ให้ข้อคิดเรื่องนี้ไว้เมื่อเล่านิทานเรื่องนี้จบ

ลุงชอบเล่านิทานเรื่องความฝันของเจ้ากระต่ายน้อย

ลุงชอบ : ...เจ้ากระต่ายน้อยเสียใจมากที่พ่อแม่ของตนจำตัวเองไม่ได้ ก็ได้แต่
ร้องให้เสียใจ จนกระทั่งผู้เฒ่าหมาป่ามาพบเจ้ากระต่ายแล้วบอกว่านี่
คือผลของการไม่พอใจในตนเอง

เมื่อนิทานจบลง ลุงชอบให้ข้อคิด

ลุงชอบ : นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่าจงพอใจในตัวเอง เพราะแต่ละคนย่อมมีสิ่ง
ดีๆ อยู่ในตัว

16. การเคารพผู้อาวุโส

การเคารพผู้อาวุโสเป็นการกระทำที่แสดงถึงการเคารพบุคคลอาวุโสซึ่งมีวัยวุฒิ ความ
รู้ และประสบการณ์ที่มากกว่า โดยเนื้อหาที่แสดงให้เห็นถึงความเคารพผู้อาวุโสนั้นอยู่ในภาพ
ยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทานและปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ตัวอย่างในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลก

นิทานซึ่งตัวละครปอน อ่ำพล และน้ำผึ้งนั้นเคารพลูงชอบอยู่ในตอนที่เด็กทั้งสามกำลังจะไปหาลูงชอบเพื่อให้ลูงชอบเล่านิทานเรื่อง อีคควซังให้ฟัง ทันใดนั้นลูงชอบก็เดินมาหาเด็กๆ ที่ศาลาริมน้ำ ฉากถัดมาแสดงให้เห็นถึงการให้ความเคารพผู้อาวุโสโดยให้ลูงชอบนั่งบนเก้าอี้ ส่วนเด็กทั้งสามนั้นลงไปนั่งกับพื้นโดยไม่ได้ตีตนเสมอกับลูงชอบ



4.2.2.2 ค่านิยม/ประเพณี

เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในด้านค่านิยม/ประเพณีนั้นเป็นเนื้อหาที่แสดงถึงการประพฤติปฏิบัติของตัวละครที่สอดคล้องกับขนบธรรมเนียม ค่านิยม ตลอดจนมารยาทต่างๆ ในสังคมไทย เช่น การกล่าวคำสวัสดิ์ การทักทาย การถามไถ่ เป็นต้น โดยเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับค่านิยม/ประเพณีปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง และสามารถแบ่งเนื้อหาออกเป็นด้านต่างๆ ได้ทั้งหมด 9 ด้าน ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. การสวัสดิ์

การสวัสดิ์ในภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 4 เรื่องนั้น เป็นการทักทายระหว่างตัวละครเมื่อพบเจอกันเป็นครั้งแรก นอกจากนี้ยังเป็นการทักทายผู้ชมเมื่อเปิดรายการ ตัวอย่างเช่น ในส่วนเปิดรายการของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม มักจะเริ่มต้นด้วยการสวัสดิ์ผู้ชมของตัวละครทั้งสาม ได้แก่ ลุงทองก้อน ตากลม และอ๊อด

อ๊อด : หัวดีดี (ว้ายไปหาตากลมและลุงทองก้อนซึ่งนอนอยู่บนเก้าอี้ผ้าใบ)
หัวดีดีเพื่อนๆ รียังละ เด็กๆ สมัยนี้ไม่รู้จักหน้าที่ของตนเอง เพื่อนๆ
อย่าเอาเป็นตัวอย่างนะ

ตากลม : อู๋ย สวัสดิ์ค๊ะ

ลุงทองก้อน : สวัสดิ์จ๊ะ

2. การกล่าวคำขอโทษ

เมื่อตัวละครสำนึกผิดหรือรู้ว่าการกระทำของตนเป็นสิ่งที่ผิดหรือทำให้ผู้อื่นได้รับความเดือดร้อน ตัวละครเหล่านั้นมักกล่าวคำขอโทษต่อผู้ที่ได้รับความเดือดร้อน การกล่าวคำขอโทษนั้นปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน หลังจากที่ลุงชอบได้อบรมสั่งสอนเปี้ยก เปี้ยกจึงสำนึกผิดที่ตนยุยงให้อำพลและปอนทะเลาะชกต่อยกัน ทำให้ทั้งคู่ต่างเดือดร้อน ดังนั้นเปี้ยกจึงกล่าวคำขอโทษเพื่อนทั้งสอง

ลุงชอบอบรมสั่งสอนเปี้ยก

ลุงชอบ : เปี้ยกเองก็เหมือนกันนะ ที่หลังอย่าทำแบบนี้อีก มันไม่ดี รู้มั๊ย

เปี้ยก : ครับ ลุงชอบ เราขอโทษนะ ปอน อำพล ที่หลังเราจะไม่ทำอย่างนี้อีก

อำพล : ลองทำอีกสิ คราวนี้เราตอຍนายแน่

ทุกคนหัวเราะ

3. การกล่าวคำให้อภัย

ตัวละครกล่าวคำให้อภัยเมื่อตัวละครนั้นยกโทษหรือไม่ถือการกระทำที่ผู้อื่นทำให้เดือดร้อนเป็นความผิด การกล่าวคำให้อภัยปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน 2 เรื่อง ได้แก่ ป.ปลาตากลม และโลกนิทาน ตัวอย่างเช่นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน หลังจากที่ปอนได้ข้คิดเรื่องความหุเบาจากนิทานเรื่องพระสุธน-มโนราห์ จึงทำให้ปอนสำนึกผิดและขอโทษอำพลที่ตนหุเบาจนทำให้มีเรื่องชกต่อยกัน แต่อำพลไม่ถือโทษจึงให้อภัยปอน

ลุงชอบให้ข้คิดจากนิทานเรื่องพระสุธน-มโนราห์

ลุงชอบ : ...นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า อย่าเป็นคนหุเบา เชื่อใครควรใช้สติ

ปัญญาไตร่ตรองให้ดีซะก่อน เข้าใจมั๊ยปอน

ปอน : เข้าใจครับลุงชอบ เราขอโทษนะอำพล

อำพล : เราไม่โกรธนายหรอก ปอน

4. การทักทาย/การถามไถ่

การทักทายและการถามไถ่เป็นปฏิสัมพันธ์ของคนในสังคมเมื่อพบเจอเพื่อสอบถามถึงเรื่องราวของบุคคลนั้น เช่น ชีวิตประจำวัน สุขภาพกาย สุขภาพจิต เป็นต้น การทักทายและการถามไถ่นั้นปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง ตัวอย่างเช่น บังปอนด์ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง บังปอนด์ ดี แอนิเมชัน เมื่อเข้าไปในอุโมงค์ทะลุมิติเพื่อกลับบ้าน ก็ได้พบกับน้ำผีที่เข้ามาทักทายตน บังปอนด์จึงถามไถ่น้ำผีถึงเรื่องที่ได้ไปเกิดใหม่

น้ำผี : เตี่ยวๆๆ นันปอนด์ไซ้มียะ ปอนด์
 บังปอนด์ : น้ำผี น้ำผีจริงๆ ด้วย
 น้ำผี : รอดด้วย รอน้ำด้วย ปอนด์ เจอกันอีกแล้วนะ
 บังปอนด์ : สะฮ่า คงโดนตบตายมาละสิ
 น้ำผี : ไม่นะ น้ำนะเป็นยอดยุงที่บินเก่งที่สุดเลยละ
 บังปอนด์ : ไม่ต้องมาไม้หอก
 น้ำผี : จริงๆ

5. การอำลา

เมื่อถึงเวลาที่ตัวละครสองฝ่ายจะต้องจากกัน ตัวละครเหล่านั้นมักกล่าวคำอำลาแก่อีกฝ่าย การอำลาระหว่างตัวละครปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูน 3 เรื่อง ได้แก่ ป.ปลาตากลม สุดสาคร และบังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ตัวอย่างการอำลาระหว่างตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง บังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ปรากฏในฉากที่หนุมานกำลังจะไปส่งบังปอนด์และเจ้าบ๊ิกกลับบ้านในโลกปัจจุบันโดยผ่านอุโมงค์ทะลุมิติ เมื่อนะโมเห็นว่าบังปอนด์จะเดินทางไปแล้ว นะโมและเพื่อนๆ ในชั้นเรียนทุกคน พร้อมทั้งครูใหญ่ต่างพากันกล่าวคำอำลาบังปอนด์ หรือแม้แต่หัวหน้าซาเล้งและน้อยหน้าที่เคยขัดแย้งกับบังปอนด์ ก็กล่าวคำอำลาบังปอนด์เช่นกัน จากนั้นบังปอนด์จึงกล่าวคำอำลาทุกคน

นะโม : จะไปแล้วเหอห๊ะ บังปอนด์
 นะโมและเพื่อนๆ ในชั้นเรียนกล่าวอำลาบังปอนด์
 ครูใหญ่ : โชคดี ตั้งใจเรียนนะ บ๊าย บาย
 หัวหน้าซาเล้ง : บ๊าย บาย เจ้าหนู

น้อยหน้า : เออ...บ้าย บาย

บั้งปอนด์ : น้อยหน้า บ้ายบาย บ้ายบายทุกๆ คนนะ บั้งปอนด์ไปแล้วนะ

หนูมาน บั้งปอนด์ และเจ้าบักกระโดดเข้าไปในอุโมงค์ทะลุมิติ

6. การกล่าวคำขอบคุณ

เมื่อตัวละครได้รับการช่วยเหลือ น้ำใจ การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ตลอดจนความปรารถนาดี จากผู้อื่น ตัวละครจะรู้สึกซาบซึ้งใจและกล่าวคำขอบคุณต่อผู้นั้น ซึ่งการกล่าวคำขอบคุณนี้ปรากฏ ในภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง ตัวอย่างตัวละครที่แสดงการกล่าวคำขอบคุณ ได้แก่ สุดสาครจาก ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาครได้กล่าวขอบคุณฤๅษีเปลื้อง เมื่อซีเปลื้องแสดงให้เห็นว่าตนรักษา เจ้าเต่าที่กำลังปวดท้องอย่างรุนแรงให้หายเป็นปกติได้

เจ้าเต่า : หายแล้วนี่นา คูสิไม่เป็นอะไรแล้วเนี่ยสุดสาคร ...อ๋อย เป็นลม (เจ้าเต่าสลบไป)

ซีเปลื้อง : ไม่ต้องตกใจหรอก เจ้าเต่าแค่สลบไปเท่านั้น (แอบหยิบตะปู) โอม เพียง (แบมือข้างที่กำตะปูอยู่) คูชะให้เต็มตา

สุดสาคร : หา...ตะปูจริงๆ ด้วยละ

ซีเปลื้อง : ก็เซ่นะสิ เอาละตอนนี้เจ้าเต่าก็ปลอดภัยแล้ว ให้นอนพักซักเดี๋ยวกัง ฟัน

สุดสาคร : ข้าขอขอบคุณท่านมากที่ช่วยพี่เต่าให้รอดชีวิต

7. การแนะนำตนเอง

การแนะนำตนเองเกิดขึ้นเมื่อตัวละครได้พบปะกับผู้อื่นที่ไม่รู้จักมาก่อน ซึ่งเป็นการทำ ความรู้จักผู้อื่นโดยแนะนำตนเองให้ผู้นั้นรู้จักก่อน ตัวละครอาจแนะนำตนเองกับตัวละครอีกตัวซึ่ง อยู่ในวัยเดียวกัน เช่น เพื่อน หรืออาจแนะนำตัวกับตัวละครที่มีอาวุโสมากกว่า เช่น ผู้ใหญ่ เป็นต้น ตัวละครที่แสดงการแนะนำตัวนั้นปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน 3 เรื่อง ได้แก่ ป.ปลาตากลม โลก นิทาน และบั้งปอนด์ ดี แอนิเมชัน ตัวอย่างของตัวละครที่แสดงการแนะนำตนเอง คือ มะเม็ยะใน ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทานได้กลายมาเป็นสมาชิกใหม่ในชั้นเรียนของครูเอื้อย ครูเอื้อยจึงให้ มะเม็ยะมาแนะนำตนเองให้เพื่อนๆ ในชั้นเรียนรู้จัก

มะเมียะยื่นหลบตรงประตูหน้าห้องเรียน

ครูเอื้อย : เด็กๆ จะ วันนี้มีนักเรียนเข้าใหม่หนึ่งคนมาแนะนำตัวสวัสดีให้เพื่อนๆ รู้จัก

มะเมียะ : สวัสดีค่ะ เราชื่อมะเมียะเป็นชาวเขาเผ่าอีโก้ ผากเนื้อผากตัวด้วยนะ

8. การอวยพร

การอวยพรเป็นการกล่าวแสดงความปรารถนาดีเพื่อให้ผู้อื่นมีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น การอวยพรปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูน 2 เรื่อง ได้แก่ ป.ปลาตากลม และบั้งปอนด์ ดี แอนิเมชัน ตัวอย่างของเนื้อหาที่แสดงถึงการอวยพรปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลมในตอนที่เสียงใสในนิทานเรื่องผู้รักเสียงดนตรีเข้ามาบอกเพื่อนๆ ที่กำลังซ้อมดนตรีว่าตนต้องเลิกร้องเพลง เนื่องจากต้องดูแลพ่อที่กำลังป่วย ก่อนที่เสียงใสจะกลับ แมงกะพุนเพื่อนของเสียงใสได้อวยพรให้พ่อของเธอหายไวๆ

ในห้องซ้อมดนตรี

เสียงใส : คือ ฉันจะเลิกร้องเพลงแล้วละจ๊ะ

เพื่อนๆ : หา จริงหรือ เสียงใส

เสียงใส : จริงจ๊ะ พ่อฉันป่วยไม่มีคนดูแล ฉันจึงต้องดูแลแทนจ๊ะ ไม่มีใครว่าอะไรใช่ไหมจ๊ะ

กั้ง : ไม่ว่าอะไรหรือ เสียงใสเป็นลูกที่ดี ไม่มีใครว่าอะไรหรอกน่า

แมงกะพุน : ไปเถอะ ขอให้พ่อเธอหายไวๆ นะ

เสียงใส : ขอขอบคุณมากจ๊ะ ไปนะจ๊ะ

9. การต้อนรับ/การเชื้อเชิญ

การต้อนรับหรือการเชื้อเชิญนั้นปรากฏในฉากที่ตัวละครที่เป็นเจ้าบ้านให้การต้อนรับหรือรับรองแขกที่มาหาหรือมาเยี่ยมตัวละครที่บ้าน ซึ่งฉากการต้อนรับหรือการเชื้อเชิญนี้ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบั้งปอนด์ ดี แอนิเมชัน เมื่อหนุมนานนำข้อมูลไปปรึกษาคุณปู่ของนะโมที่บ้าน หลังจากที่คุณปู่ได้ถามไถ่เรื่องราวที่เกิดขึ้นทั้งหมดและทราบว่าหนุมนานจะเป็นผู้คืนอิสรภาพให้แก่พลเมืองทั้งหมดใน Bangkok City ทำให้คุณปู่พอใจและเชื้อเชิญหนุมนานเข้าไปในห้องลับที่คุณปู่ดำเนินการสร้างโปรแกรมหนุมนานเพื่อช่วยเหลือประชากรเช่นเดียวกัน

ภายในบ้านของนะโม

หนูมาน : ...ถ้ากระผมทำลายมันได้ทุกคนก็จะปลอดภัย กระผมจะคืนอิสรภาพให้ทุกคนเองขอรับ

ปู่ของนะโม : (หัวเราะ) ท่านหนูมาน สมกับที่ข้ารอคอยจริงๆ ยินดีต้อนรับสู่บ้านของข้า เชิญเข้ามาข้างในก่อนท่านหนูมาน เชิญเข้ามาก่อน

4.2.2.2.3 ทศนคติ/ความคิดเห็น

เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับทศนคติหรือความคิดเห็นเป็นเนื้อหาที่สะท้อนให้เห็นถึงทศนคติหรือความคิดเห็น ตลอดจนความรู้สึกนึกคิดของตัวละครที่มีต่อสิ่งต่างๆ รอบตัวทั้งที่เป็นรูปธรรม เช่น ทศนคติที่มีต่อตัวละครอื่นๆ และสิ่งที่เป็นนามธรรม เช่น ทศนคติที่มีต่อความกตัญญู อิสรภาพ เป็นต้น เนื้อหาที่แสดงถึงทศนคติหรือความคิดเห็นของตัวละครนั้นปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง ซึ่งสามารถจำแนกเป็นทศนคติต่อสิ่งต่างๆ ได้ทั้งหมด 10 เรื่อง ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. ทศนคติที่มีต่อเด็กดื้อ/ก้าวร้าว

ทศนคติที่มีต่อเด็กดื้อและก้าวร้าวนี้เป็นทศนคติของเหล่าบรรดาปลาในคังน้ำที่มีต่อโป้งซึ่งเป็นปลาฆ่าลายจากนิทานเรื่องฆ่าลายผจญภัยในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ปลาตากลม หมู่ปลาในคังน้ำแห่งนี้มักไม่พอใจความประพฤติของโป้งที่มักก้าวร้าวผู้อื่นอยู่เสมอ

ในคังน้ำ เมื่อปลาสาวเห็นโป้งจึงรีบหนี

ปลาสาว : ตัวกวนมาแล้วไปดีกว่า

โป้งว่ายมาพบกับปลาเข็มสาว

โป้ง : ทำอะไรอยู่เหรอฟีกังปลา

ปลาเข็มสาว : นี่ฉันชื่อเข็มต่างหาก เด็กอะไรไม่มีมารยาทเลย

.....

โป้งว่ายหนีปลาเข็มสาวมาพบกับปลาหมอข้างเหยียบ

ปลาหมอข้างเหยียบ : ฉันชื่อเบิ้ม หมอข้างเหยียบ เคยได้ยินมั๊ย

โป้ง : ไม่เคย แต่พี่คงโดนข้างเหยียบมา ถึงได้ชื่อนี้

ปลาหมอข้างเหยียบ : ก้าวร้าวนัก ตายซะเถอะ ออย่าอยู่เลย

2. ทักษะการที่มีต่อผู้หนึ่งเฉย

เมื่อยักษ์ใจแค้นที่ในนิทานเรื่องบาเยียบกับตะเกียงวิเศษเห็นว่าบาเยียบขอทรัพย์สินต่างๆ มากมายแต่ไม่ยอมทำงาน จึงได้ต่อว่าบาเยียบเจ้านายของตนว่าไร้สติปัญญา

บาเยียบบอกสิ่งที่ต้องการแก่ใจแค้นยักษ์ในตะเกียงวิเศษ

บาเยียบ : เอาแค่นี้แหละ แสดงว่าเจ้านะรมิตให้ข้าได้ใช่ไหม

ใจแค้นยักษ์ : ฮ่าๆ ฮ่าๆ นี่ทำไมนายไร้สติปัญญาเช่นนี้

บาเยียบ : อ้าว ทำไมมาว่าฉันอย่างนี้ล่ะ

ใจแค้นยักษ์ : ถ้าข้าสามารถเนรมิตบ้านสวยๆ ได้อย่างนั้นล่ะก็ ข้าคงไม่ต้องมาซุกหัวนอนในตะเกียงแคบๆ แบบนี้หรอก อึดอัดจะตายไป ช่วยตัวเองไปเหอะนาย ไปล่ะนาย

นอกจากนี้ส่วนปิดเรื่องของนิทานทั้งสองตอน ลุงทองก้อนยังได้ทิ้งข้อคิดซึ่งเป็นทัศนคติที่มีต่อผู้หนึ่งเฉยไว้ ดังนี้

ลุงทองก้อน : ...เออๆ เดียวลืมนิดไป โบราณท่านว่าผลกำไรของการหนึ่งเฉยคือการไม่ได้อะไรเลย...

.....

ลุงทองก้อน : ...หนุๆ จ๊ะ โบราณท่านว่า หนึ่งเฉยๆ ไม่ทำอะไรเลย ผลลัพธ์ก็คือการไม่ได้อะไรเลย..

3. ทักษะการที่มีต่อผู้ที่กตัญญูและเสียสละ

ทัศนคติที่มีต่อผู้ที่กตัญญูและเสียสละเป็นทัศนคติของลุงทองก้อนที่มีต่อเสียงใสในนิทานเรื่องผู้รักเสียงดนตรีเมื่อลุงทองก้อนเห็นว่าเสียงใสเสียสละสิ่งที่ตนเองรัก คือ การร้องเพลงเพื่อมาดูแลพ่อซึ่งเจ็บป่วยด้วยความรักและความกตัญญู

ฉากที่เสียงใสพยาบาลดูแลพ่อที่นอนป่วยอยู่

ลุงทองก้อน : เห็นมั๊ยหนุๆ ความกตัญญูเป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับปลาไทยๆ แบบพวกเรา นับว่าเป็นการเสียสละมากทีเดียว น่าเห็นใจนะจ๊ะ

.....

ลุงทองก้อน : เฮ้อ หนูจ๊ะ หนูรู้มั๊ยจะว่าการเสียสละมันยิ่งใหญ่ทีเดียว มันเริ่มมาจากความรักนี่แหละ เสียงใสก็เสียสละตัวเองเพื่อมาดูแลพ่อของตน ด้วยความรัก...

4. ทักษะคดีที่มีต่อเพลง

ลุงทองก้อนได้แสดงทักษะคดีที่มีต่อเพลงไว้ในส่วนปิดรายการของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลมตอนที่ 5 และ 6 ที่นำเสนอนิทานเรื่อง ผู้รักเสียงดนตรี ดังนี้

ลุงทองก้อน : ...โบราณท่านว่าความทุกข์ทั้งหลายสลายด้วยดนตรีนะจ๊ะ สวัสดิ์จ๊ะ

.....
ลุงทองก้อน :หนูจ๊ะ โบราณท่านว่าดนตรีมีชีวิตปลิดทิ้งซึ่งความทุกข์นั้นจะ...

5. ทักษะคดีที่มีต่ออิสรภาพและการกักขัง

ทักษะคดีที่มีต่ออิสรภาพและการกักขังนั้นปรากฏอยู่ในนิทานเรื่องอิสรภาพทั้งสองตอนเมื่ออิสระ ปลารักเร่บอกับเพื่อนปลาทองว่าเบื่อกับการถูกจำกัดอิสรภาพอยู่ในตู้แคบๆ ซึ่งเพื่อนปลาทองต่างเห็นพ้องต้องกัน

อิสระและเพื่อนปลาทองทั้งสองสนทนากันในตู้ปลา

ปลาทอง 1 : เป็นอะไรไปเหออิสระ

ปลาทอง 2 : พักหลังเธอดูเศร้าๆ นะ

อิสระ : คือ ฉันเบื่อนะ เบื่อกับการอยู่ในตู้แคบๆ แบบนี้

ปลาทอง 1 : อืม ฉันก็ว่าอย่างนั้นแหละ ชังเราไว้ทำไมก็ไม่รู้

นอกจากอิสระจะรู้สึกเบื่อกับการถูกกักขังแล้ว เมื่ออิสระมองไปยังหมู่ปลาที่แหวกว่ายอยู่ในลำธารข้างบ้านได้อย่างอิสระ จึงทำให้อิสระรู้สึกอิจฉาชีวิตของปลาเหล่านั้น

อิสระเฝ้ามองปลาที่แหวกว่ายอยู่ในลำธารข้างบ้าน พร้อมทั้งพูดกับเพื่อนปลาทั้งสอง

อิสระ : ...เฮ้อ น่าอิจฉาชีวิตที่ไม่ต้องถูกตีกรอบจ้งเลย

นอกจากนี้ในส่วนปิดรายการทั้งสองตอนที่นำเสนอนิทานเรื่องอิสรภาพนั้น ลุงทองก้อนยังได้ให้ข้อคิดซึ่งเป็นทักษะคดีที่มีต่อการกักขัง

ลุงทองก้อน : ...นี่แหละหนา โบราณท่านว่า จะขังสัตว์ทำไม ในเมื่อเราก็ไม่ยาก

ถูกขัง...

.....
 ลุงทองก้อน : โบราณท่านว่าสัตว์ทุกตัวมีความคิด สنجใจสักนิดสัตว์กำลังคิดอะไร

6. ทศนคติที่มีต่อเรื่องการขู่ข่ม

ทศนคติที่มีต่อเรื่องการขู่ข่มนี้ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน หลังจากที่ลุงชอบสอบสวนหาสาเหตุที่ทำให้ปอนและอำพลทะเลาะชกต่อยกัน เปี้ยกยอมรับว่าเป็นผู้ขู่ข่มให้ปอนต่อยอำพลเพื่อแก้แค้นให้ตนเอง ลุงชอบจึงอบรมสั่งสอนและแสดงทศนคติเรื่องการขู่ข่มว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดี

ลุงชอบอบรมเปี้ยกเรื่องการขู่ข่ม

เปี้ยก : ผมโกรธอำพล แต่ไม่กล้าต่อยครับเลยโกหกว่าอำพลด่าเขาครับ

ลุงชอบ : มันไม่ดีนะแบบนี้ เปี้ยก ไปคุยให้เพื่อนเขาทะเลาะกัน

หลังจากที่ลุงชอบเล่านิทานเรื่องพระสุธน-มโนราห์จบและสั่งสอนปอนเรื่องการขู่ข่มแล้ว ลุงชอบหันมาอบรมเปี้ยกอีกครั้ง

ลุงชอบ : เปี้ยกเองก็เหมือนกันนะ ที่หลังอย่าทำแบบนี้อีก มันไม่ดี รู้มั๊ย

เปี้ยก : ครับ ลุงชอบ...

7. ทศนคติที่มีต่อการโกหก

จากนิทานญี่ปุ่นเรื่องกระต่ายน้อยข้ามทะเลในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน เมื่อเจ้ากระต่ายสามารถหลอกให้ปลาฉลามมาเรียงตัวต่อกันเพื่อให้ตนข้ามไปถึงเกาะได้สำเร็จแล้ว เจ้ากระต่ายจึงหัวเราะเยาะเหล่าปลาฉลามจนทำให้พวกฉลามไม่พอใจอย่างมากที่เจ้ากระต่ายโกหกพวกตน

ลุงชอบเล่านิทานเรื่องกระต่ายน้อยข้ามทะเล

ลุงชอบ : เมื่อมาถึงเกาะนั้น เจ้ากระต่ายหันมาพูดกับเจ้าฉลามว่า...

กระต่าย : เจ้าฉลามหน้าโง่ เราหลอกให้เจ้ามาเรียงแถวเป็นสะพานให้เราข้ามต่างหาก เจ้าเสียรู้แล้ว

ฉลาม : ทำไมเป็นคนแบบนี้

ลุงชอบ : เมื่อพวกฉลาดได้ยินอย่างนั้นก็โกรธมาก ตัวหนึ่งจึงกระโจนเข้ามาจับหางเจ้ากระต่ายไปกระຈุกหนึ่ง...

8. ทักษะคดีที่มีต่อการรังแกผู้ที่ไม่มีทางสู้

เมื่อโหดและเหี้ยมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาครนั้นได้เข้ามาในห้องซังและหมายจะจับตัวสุดสาคร ม้านิลมังกร และเจ้าเต่าที่ถูกผูกติดแน่นอยู่กับกระดานเพื่อกินเป็นอาหาร เมื่อเจ้าเตารู้สึกตัวว่าโหดและเหี้ยมเข้ามาจึงพยายามปลุกเพื่อนๆ แต่เมื่อโหดบอกว่าทั้งสองนอนหลับนั้นดีแล้วเพราะเวลาถูกจับกินจะได้ไม่เจ็บปวด เจ้าเต่าเห็นว่าผีทั้งสองตนนั้นใจดำเพราะรังแกคนไม่มีทางสู้

เจ้าเต่า : บ้าสิ ใครจะปล่อยให้พวกเจ้ากินง่ายๆ สุดสาครตื่นสิ เจ้ามาตื่นเร็วเข้า

โหด : นอนหลับนะดีแล้ว จะได้ไม่เจ็บปวดเวลาถูกข้าหมา

เจ้าเต่า : หนอยเจ้าผีใจดำ รังแกได้กระทั่งคนไม่มีทางสู้

9. ทักษะคดีที่มีต่อระบบเผด็จการ

จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง บังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ในขณะที่หนุมานแวมมาเยี่ยมเด็กๆ ในห้องซังและเล่นสนุกอยู่กับบังปอนด์ หนุมานสังเกตเห็นว่าครูใหญ่มองรูปผู้หญิงคนหนึ่งด้วยท่าทางเศร้าๆ จึงเข้าไปสนทนากับครูใหญ่ แต่เมื่อหนุมานทราบว่าหญิงสาวคนนั้นถูกทำให้หายไปจึงรู้สึกโกรธแค้นการปกครองแบบเผด็จการของพวกหุ่นยนต์

ครูใหญ่มองภาพหญิงสาวด้วยสีหน้าเศร้าสร้อย

ครูใหญ่ : เฮ้อ

หนุมาน : จัดได้ว่าเป็นผู้หญิงที่สวยงามคนหนึ่งเลยนะขอรับ ใครเหรอขอรับครูใหญ่

ครูใหญ่ : ก็แค่คนรู้จักที่ถูกทำให้หายไปนะ

หนุมาน : หา (ตัวสั้น) บ้าที่สุด เมืองนี้จะไม่มีความทรงจำดีๆ เหลือเลยบ้างรึไง

10. ทักษะคดีที่มีต่อคนกล้าหาญ

แม้ว่าบั้งปอนด์จะเข้าไปช่วยเหลือน้อยหน้าซึ่งกำลังถูกพวกหุ่นยนต์ทำร้ายเอาไว้ไม่ทัน แต่ครูใหญ่ก็ได้เสี่ยงชีวิตเข้าไปช่วยน้อยหน้าให้พ้นจากอันตรายได้ทันการซึ่งทำให้บั้งปอนด์รู้สึกชื่นชมความกล้าหาญของครูใหญ่

หุ่น Buff ตรงเข้ามาทำร้ายน้อยหน้า

น้อยหน้า : หุ่น Buff นี่ฉันเป็นนายแก อย่านะหุ่น Buff

หุ่น Buff : ทำลาย

ครูใหญ่วิ่งเข้ามาช่วยน้อยหน้าเอาไว้ได้ทัน

หนุ่แมนหมายเลข 4 : นั่นมัน

บั้งปอนด์ : ไอ้โห

ครูใหญ่ : อย่มายุ่งกับนักเรียนของฉันนะ

น้อยหน้า : ครูใหญ่

ครูใหญ่ : ไม่เป็นไรนะน้อยหน้า

น้อยหน้า : คุณครูครับ (สวมกอดครูใหญ่)

หนุ่แมนหมายเลข 4 : ครูใหญ่

บั้งปอนด์ : ครูใหญ่เก่งจังเลยพี่ลิ่ง

4.2.2.2.4 แรงบันดาลใจ

เนื้อหาที่เกี่ยวกับแรงบันดาลใจมักอยู่ในฉากที่ตัวละครมีกำลังใจ มีความหวัง ตลอดจนสามารถฝ่าฟันอุปสรรคได้อย่างไม่ย่อท้อ นอกจากนี้ยังอยู่ในฉากที่ตัวละครปลอบโยนตัวละครอื่นที่กำลังท้อแท้ หรืออาจให้กำลังใจตัวละครนั้นให้สามารถปฏิบัติตามภารกิจให้ลุล่วงไปได้ด้วยดี โดยเนื้อหาที่เกี่ยวกับแรงบันดาลใจปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน 4 เรื่อง ซึ่งผู้วิจัยสามารถแบ่งเนื้อหาที่เกี่ยวกับแรงบันดาลใจออกเป็นด้านต่างๆ ได้ทั้งหมด 6 ด้าน ดังนี้

1. การปลอบใจ

การปลอบใจเป็นการปลอบโยนผู้อื่นซึ่งอยู่ในภาวะโกรธเคือง ท้อแท้ หรือสับสนให้มีสภาพจิตใจที่ดีขึ้นกว่าสภาพที่เป็นอยู่ เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการปลอบใจนั้นปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน 3 เรื่อง ได้แก่ ป.ปลาตากลม สุดสาคร และบั้งปอนด์ ดี แอนิเมชั่น ในภาพยนตร์

การ์ตูนเรื่องบั้งปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ตัวอย่างของเนื้อหาที่เกี่ยวกับการปลอบใจอยู่ในฉากที่เด็กๆ และครูใหญ่ถูกจับตัวไปคุมขังไว้ที่ Robocenter นะโมรู้สึกกดดันจึงร้องไห้ออกมา เมื่อเห็นเช่นนั้น บั้งปอนด์จึงปลอบใจนะโมจนเธอหยุดร้องไห้

ภายในห้องขัง นะโมเริ่มร้องไห้

ครูใหญ่ : นะโม (พูดกับหนูมาน) เป็นธรรมดาเมื่อไม่สามารถทนต่อสภาพกดดันได้ ก็ต้องร้องไห้ออกมา

บั้งปอนด์ : นะโมร้องไห้ด้วยเหรอ ลูกผู้ชายเขาไม่ร้องไห้กันหรอกนะ ผู้หญิงก็ไม่น่าร้อง ร้องแล้วก็ตาบวม ขนาดเมื่อเข้าปอนด์โดนหนีบหัว ปอนด์ยังไม่ร้องเลย

นะโม : แต่นะโมเป็นผู้หญิงนี่

บั้งปอนด์ : ผู้หญิงก็ไม่น่าร้อง ปอนด์เจ็บนิดเดียวไม่อยากจะร้องไห้ ไม่น่าสนุก จมูกแดง เสียเวลาเล่น นึกแต่เรื่องสนุกๆ ดีกว่า เตียวพีลิ่งก็มาแล้ว ถ้าหลุดไปได้ จะเล่นอะไรต่ออี

2. ความหวัง

ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปล.ปลาตากลม โลกนิทาน และบั้งปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ได้ปรากฏฉากที่แสดงให้เห็นถึงความหวังของตัวละครซึ่งเป็นแรงบันดาลใจให้ตัวละครนั้นดำเนินการหรือกระทำการต่างๆ ที่ตนใฝ่ฝัน ตัวอย่างเนื้อหาที่เกี่ยวกับความหวังปรากฏในนิทานเรื่องอิสรภาพ ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปล.ปลาตากลม เมื่ออิสรระเฝ้ามองดูชีวิตปลาที่อาศัยอยู่ในลำธารประกออบกับคำบอกเล่าของเพื่อนๆ ว่าชีวิตของตนไม่ได้อยู่แต่เพียงในตู้ปลาแคบๆ เท่านั้น การได้ใช้ชีวิตอย่างอิสรเสรีจึงกลายเป็นความหวังซึ่งกระตุ้นให้อิสรระวางแผนหนีออกจากตู้ปลา

อิสรระซึ่งอาศัยอยู่ในตู้ปลามองออกไปยังลำธารที่มีฝูงปลาแหวกว่ายไปมา

อิสรระ : ตู้ปลาที่อยู่ข้างนอกนั้นดี พวกนั้นเขาอยากจะไปไหนก็ไปได้ตามใจชอบ ถ้าหิวเขาก็ออกไปหากินกัน ถ้าเบื่อๆ ก็ออกไปว่ายน้ำเล่นกับเพื่อนๆ ได้พักทากับปลาอื่นๆ มากมาย พอพลบค่ำก็ออกไปหาสาว ๆ เอ๊ย ไม่ใช่ หาทึกลับนอนอุ่นๆ เฮ้อ น่าอิจฉาชีวิตที่ไม่ต้องถูกตีกรอบจ้งเลย

เพลง : โลกจะสดใส หัวใจจะเบิกบาน มีแม่น้ำ มีลำธารให้แหวกว่าย ก็อยาก

เห็นโลกสดใส

3. การให้กำลังใจ

การให้กำลังใจเป็นการแสดงความปรารถนาดีที่ต้องการจะให้ผู้อื่นสามารถปฏิบัติภารกิจลุล่วงไปด้วยดี หรือแม้แต่ประสบความสำเร็จในการกระทำสิ่งนั้นๆ ซึ่งเนื้อหาที่เป็นการให้กำลังใจปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 3 เรื่อง ได้แก่ ป.ปลาตากลม สุดสาคร และบึงปอนด์ ดี แอนิเมชัน ตัวอย่างของเนื้อหาที่กล่าวถึงการให้กำลังใจที่อยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบึงปอนด์ ดี แอนิเมชันปรากฏในตอนที่หนุมานเห็นบึงปอนด์ปลอบนะโมไม่ให้ร้องไห้ หนุมานจึงคิดว่าถึงเวลาที่ต้องปลุกใจพวกเด็ก ๆ หนุมานเข้าไปแสดงตัวต่อหน้าเด็ก ๆ และปลอบเด็ก ๆ ว่าไม่ต้องกลัวและขอให้อดทนรอสักนิดเพราะตนกำลังดำเนินการช่วยเหลือทุกคนให้ได้รับอิสรภาพ เมื่อเด็ก ๆ ได้ยินเช่นนั้นจึงให้กำลังใจหนุมานให้ฝ่าฟันอุปสรรคได้สำเร็จ

ภายในห้องขัง หนุมานแสดงตัวต่อหน้าเด็ก ๆ

หนุมาน : ...พี่ลิงมาช่วยแล้ว ทุกคนไม่ต้องกลัวนะ ตอนนี้พี่ลิงกำลังค้นหาที่เก็บรหัสของพวกเราอยู่ ขอให้ทุกคนอดทนอยู่ในสภาพนี้สักนิด ตอนนี้พี่ลิงเข้าไปใกล้ห้องเก็บรหัสนั้นพอสมควรแล้ว รู้สึกว่าใครบางคนที่มีอำนาจสั่งการสูงสุดจะหลบซ่อนอยู่ ณ อาคารที่มีชื่อว่าหอสั่งการไว้พอเวลาที่พี่ลิงทำลายห้องเก็บรหัสได้เมื่อไหร่ อิสรภาพก็จะเป็นของพวกเราทุกคน ถูกต้องมั๊ย

เด็ก ๆ : ถูก พี่ลิงสู้ๆ พี่ลิงสู้เขานะครับ

หนุมาน : อยู่กับบึงปอนด์ไปก่อนนะ บิ๊ก ดูแลน้องๆ ด้วยละ

เด็ก ๆ : พี่ลิงสู้ๆ พี่ลิงสู้ตาย

4. การฝ่าฟันอุปสรรคอย่างไม่ย่อท้อ

การฝ่าฟันอุปสรรคอย่างไม่ย่อท้อแสดงให้เห็นถึงกำลังใจที่ดีในการทำงานหรือการปฏิบัติภารกิจโดยไม่คำนึงถึงอุปสรรคหรือความเหน็ดเหนื่อย เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการฝ่าฟันอุปสรรคอย่างไม่ย่อท้อปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน ตัวอย่างเช่น ในนิทานอินโดนีเซียเรื่องนกกระจอกอวดดี ฤดูหนาวของทุกปีนกนางแอ่นต้องเดินทางนับพันกิโลอย่างไม่ย่อท้อเพื่อไปอยู่ในที่อบอุ่นกว่า

ลู่งชอบเล่านิทานเรื่องนกกระจอกทอดดี

ลู่งชอบ : นานมาแล้วยังมีนกนางแอ่นอยู่ตัวหนึ่ง ทุกๆ ปีพอถึงหน้าหนาวมันจะบินไปในที่ที่อบอุ่นกว่า แม้ระยะทางจะห่างไกลเป็นพันๆ กิโลเมตรมันก็ไม่ย่อท้อ การที่มันได้เดินทางมากทำให้มันได้เห็นโลกกว้าง สติปัญญาจึงเฉลียวฉลาด

5. การมีกำลังใจ

แม้ว่าตัวละครจะตกอยู่ในสถานการณ์ที่เป็นอันตรายหรือในภาวะกดดันทั้งร่างกายและจิตใจ แต่หากตัวละครนั้นมีกำลังใจที่ดีแล้วก็จะสามารถผ่านสถานการณ์หรือภาวะที่เลวร้ายนั้นไปได้ ภาพยนตร์การ์ตูนที่แสดงเนื้อหาเกี่ยวกับการมีกำลังใจที่ดี ได้แก่ สุดสาครและปังปอนด์ดี แอนิเมชัน ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาคร แม้ว่าการต่อสู้กับโหดและเหี้ยม ทั้งคู่จะใช้ตะขบทองคำซ่อนไซเข้าไปในตัวของสุดสาครซึ่งกำลังร้ายเวทอยู่ซึ่งทำให้สุดสาครเจ็บปวดจนล้มลงก็ตาม แต่สุดสาครก็บอกกับตัวเองว่าต้องสู้และจะตายไม่ได้

ตะขบทองคำซ่อนไซเข้าไปในตัวของสุดสาคร สุดสาครรู้สึกเจ็บปวด

สุดสาคร : แย่แล้ว ทำไงดีละเนี่ย (สุดสาครเจ็บปวดจนทนไม่ไหวล้มลง) ต้องสู้สิ
สุดสาคร เราจะตายไม่ได้นะ สุดสาคร

โหด : ดูพวกมันสิ สงสัยจะทนได้อีกไม่นาน

เหี้ยม : จะดีดด้านทำไมยอมแพ้ซะเถอะน่า

สุดสาคร : สู้ตายคราวนี้

สุดสาครใช้ลำแสงทำลายตะขบทองคำ

6. การชม

การชมเป็นการให้กำลังใจเมื่อผู้อื่นทำงานหรือปฏิบัติภารกิจลุล่วงไปด้วยดีหรือประสบความสำเร็จในสิ่งที่ทำ เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการชมปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน และปังปอนด์ดี แอนิเมชัน ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์ดี แอนิเมชันเมื่อหนุมานหมายเลข 2 ใช้อุบายแสดงให้หัวหน้าซาเล้งเห็นว่าตรีศูลเป็นอาวุธพิเศษมีพลังมหาศาลซึ่งผู้อื่นไม่อาจถือครองได้โดยง่ายเพื่อไม่ปล่อยให้ตรีศูลห่างมือตามคำสั่งของหนุมาน ในที่สุดหอสั่ง

การจึงต้องอนุญาตให้หนุমানหมายเลข 2 ติดตามตรีศูลไปได้ ซึ่งเปิดโอกาสให้หนุমানติดตามเข้าไปในหอสังการเพื่อปฏิบัติภารกิจต่อไป หนุমানจึงชมหนุমানหมายเลข 2 ที่วางแผนได้ดี

หัวหน้าซาเล้ง : เจ้าลิงขาว ถึงเรื่องจะเป็นอย่างนี้ ก็อย่าคิดว่าแจะจะได้เปรียบนะ หากแกตูกตีกละก็ Robopolice ทุกตัวก็พร้อมทำลายเด็กๆ ทุกคนทันที เจ้าลิงขาวข้าจะพาไปหาคนที่ต้องการมัน

หนุমানหมายเลข 2 : แจ้ว (ติดต่อกับหนุমান) ลูกพี่ขอรับ

หนุমান : เยี่ยมมาก หมายเลข 2 จากนี้ไปละนะ คือการต่อสู้ที่แท้จริง

4.2.3 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญา

4.2.3.1 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญาในเชิงปริมาณ

4.2.3.1.1 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญาในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม

ตาราง 4.10 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญาในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม

เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญา	การปรากฏ (ครั้ง)	ร้อยละของเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญา
ความรู้/การใช้สติปัญญา	10	62.50
ทักษะ/ความชำนาญ	6	37.50
รวม	16	100.00

จากตาราง 4.10 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญาในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม ประกอบด้วยเนื้อหาที่จัดอยู่ในประเภทความรู้/การใช้สติปัญญา ร้อยละ 62.50 และเนื้อหาที่จัดอยู่ในประเภททักษะ/ความชำนาญ ร้อยละ 37.50

4.2.3.1.2 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญาในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน

ตาราง 4.11 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญาในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน

เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญา	การปรากฏ (ครั้ง)	ร้อยละของเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญา
ความรู้/การใช้สติปัญญา	14	93.33
ทักษะ/ความชำนาญ	1	6.67
รวม	15	100.00

จากตาราง 4.11 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญาในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน ประกอบด้วยเนื้อหาที่จัดอยู่ในประเภทความรู้/การใช้สติปัญญา ร้อยละ 93.33 และเนื้อหาที่จัดอยู่ในประเภททักษะ/ความชำนาญ ร้อยละ 6.67

4.2.3.1.3 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญาในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สุดสาคร

ตาราง 4.12 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญาในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สุดสาคร

เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญา	การปรากฏ (ครั้ง)	ร้อยละของเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญา
ความรู้	34	100.00
ทักษะ/ความชำนาญ	0	0.00
รวม	34	100.00

จากตาราง 4.12 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญาในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สุดสวคร เป็นเนื้อหาที่จัดอยู่ในประเภทความรู้/การใช้สติปัญญาทั้งหมด ส่วนเนื้อหาที่จัดอยู่ในประเภททักษะ/ความชำนาญไม่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สุดสวคร

4.2.3.1.4 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญาในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง บังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน

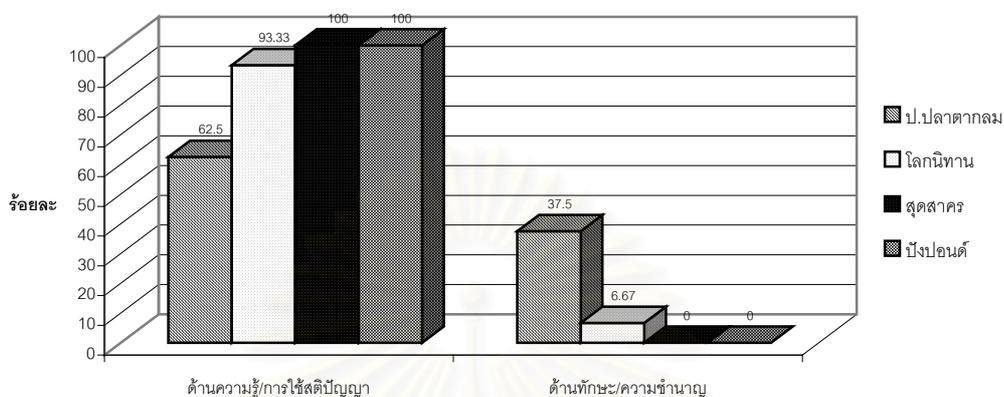
ตาราง 4.13 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญาในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง บังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน

เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญา	การปรากฏ (ครั้ง)	ร้อยละของเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญา
ความรู้/การใช้สติปัญญา	28	100.00
ทักษะ/ความชำนาญ	0	0.00
รวม	28	100.00

จากตาราง 4.13 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญาในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง บังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน เป็นเนื้อหาที่จัดอยู่ในประเภทความรู้/การใช้สติปัญญาทั้งหมด ส่วนเนื้อหาที่จัดอยู่ในประเภททักษะ/ความชำนาญไม่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง บังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน

รายละเอียดเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในภาพยนตร์การ์ตูนแต่ละเรื่องแสดงในแผนภูมิ 4.4 ได้ดังนี้

เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญาในภาพยนตร์การ์ตูนแต่ละเรื่อง



เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญา

แผนภูมิ 4.4 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญาที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนแต่ละเรื่อง

จากแผนภูมิ 4.4 พบว่ามีเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญาที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนซึ่งแบ่งย่อยเนื้อหาออกเป็นประเภทต่างๆ ตามลำดับ ดังนี้

อันดับ 1 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญา ประเภทความรู้/การใช้สติปัญญา

เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญา ประเภทความรู้/การใช้สติปัญญา ปรากฏมากที่สุดในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาครและบึงปอนด์ ดี แอนิเมชั่น (ร้อยละ 100) รองลงมาได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน (ร้อยละ 93.33) และภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม (ร้อยละ 62.5) ตามลำดับ

อันดับ 2 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญา ประเภททักษะ/ความชำนาญ

เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญา ประเภททักษะ/ความชำนาญปรากฏมากที่สุดในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลม (ร้อยละ 37.50) รองลงมาได้แก่ ภาพยนตร์

การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน (ร้อยละ 6.67) ส่วนภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาครและปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ไม่ปรากฏเนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านสติปัญญา ประเภททักษะ/ความชำนาญ

4.2.3.2 เนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านสติปัญญาในเชิงคุณภาพ

จากเกณฑ์การวิเคราะห์เนื้อหาการขัดเกลาทงสังคม เนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมในด้านสติปัญญานั้นสามารถจัดได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ ประเภทความรู้/การใช้สติปัญญา และประเภททักษะ/ความชำนาญ

4.2.3.2.1 ความรู้/การใช้สติปัญญา

เนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านสติปัญญา ประเภทความรู้/การใช้สติปัญญาปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 4 เรื่องซึ่งสามารถแบ่งย่อยเนื้อหาออกเป็นด้านต่างๆ ได้ดังนี้

1. ความรู้เรื่องปลาและชีวิตสัตว์

ความรู้เรื่องปลาและชีวิตสัตว์ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ปลาตากลม ซึ่งเป็นการอธิบายลักษณะทางกายภาพ วัฏจักรชีวิต และลักษณะนิสัยของปลาหรือสัตว์น้ำชนิดนั้น ตัวอย่างเช่น ลุงทองก่อนอธิบายลักษณะปลากะต๋อในนิทานเรื่องบาเยียบตะเกียงวิเศษ

“ปลากะต๋อในเตี้ยหรือจะเรียกว่าปลากะต๋อแคระก็ได้ ถิ่นที่อยู่ดั้งเดิม คือ ประเทศอินเดียตอนใต้ ลักษณะลำตัวและครีบมีลวดลายสีฟ้าสลับแดง ตัวผู้จะมีสีเข้มกว่าตัวเมีย แต่ลำตัวจะเล็กกว่ากระต๋อทั่วไป คือ ขนาดยาว 8 เซนติเมตร นิสัยชอบอยู่เงียบๆ ตามพันธุ์ไม้หรือกิ่งไม้ทั่วไปนั้นแหละจ๊ะ”

2. การใช้สติปัญญาวิเคราะห์/พิจารณาไตร่ตรอง

เนื้อหาการขัดเกลาทงประเภทความรู้/การใช้สติปัญญา ยังปรากฏในรูปแบบของการใช้สติปัญญาในการวิเคราะห์หรือพิจารณาไตร่ตรองสถานการณ์หรือสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับตัวละคร เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้สติปัญญาวิเคราะห์/พิจารณาไตร่ตรองปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง ตัวอย่างเช่น เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้สติปัญญาวิเคราะห์/พิจารณาไตร่ตรองในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทานนั้นอยู่ในตอนที่ปอนหุเบาเชื่อคำยุยงของเปี้ยกโดยไม่ได้คิดให้รอบคอบ

ก่อน ลุงชอบจึงสั่งสอนโดยการเล่านิทานเรื่องพระสุธน-มโนราห์และให้ข้อคิดเรื่องการใช้สติปัญญา ไตร่ตรอง

ลุงชอบ : ...เพราะพระสุธนหุบเขาทำให้เกิดเรื่องวุ่นวายขึ้นมา นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า อย่าเป็นคนหุบเขา เชื่อใคร ควรใช้สติปัญญาไตร่ตรองให้ดีซะก่อน เข้าใจมั๊ยปอน

ปอน : เข้าใจครับลุงชอบ...

3. การสืบสวนหาสาเหตุ/การพิสูจน์

การสืบสวนหาสาเหตุและการพิสูจน์นั้นเป็นอีกรูปแบบหนึ่งในการใช้สติปัญญา โดยเป็นการใช้สติปัญญาเพื่อคิดหาสาเหตุของปัญหาหรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นหรือใช้สติปัญญาเพื่อพิสูจน์ข้อเท็จจริง ทั้งนี้เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการสืบสวนหาสาเหตุ/การพิสูจน์นั้นปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน 3 เรื่อง ได้แก่ โลกนิทาน สุดสาคร และบั้งปอนด์ ดี แอนิเมชั่น ตัวอย่างเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการสืบสวนหาสาเหตุปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบั้งปอนด์ ดี แอนิเมชั่น ซึ่งอยู่ในตอนที่หนุมานพยายามสืบหาข้อเท็จจริงที่หัวหน้าซาเล้งเข้าไปมีส่วนพัวพันโดยหนุมานใช้การจำลองร่างเพื่อช่วยกันสืบสวน

หนุมาน : ออกจากห้องพิจารณาคดีมาแล้วเหวอ ต้องรู้ข้อมูลค่าให้การของหัวหน้าซาเล้งให้ได้ หมายเลข 3 ดักฟังข้อมูลจากห้องพิจารณาคดี 024 ได้หรือไม่

หนุมานหมายเลข 3 : ไม่ได้ขอรับ เดี่ยวจะลองติดต่อ 387 ใ้ชนะขอรับ 387 387

หนุมานหมายเลข 387 : มีอะไรเหวอหมายเลข 3

หนุมานหมายเลข 3 : คุยกับลูกพี่หน่อย 387

หนุมาน : 387 ตอนนี้อยู่ไหน

หนุมานหมายเลข 387 : อยู่บนอวกาศขอรับ

หนุมาน : 387 ได้ยินบทสนทนาในห้องพิจารณาคดี 024 หรือไม่

หนุมานหมายเลข 387 : ได้ยินขอรับ

หนุมาน : ดี งั้นขอขำฟังหน่อย

หนุมานหมายเลข 387 : เตรียมตัวนะขอรับ

หนุมาน : ว่ามาเลย ขอทราบที่มาด้วย

หนุ่หมายเลข 387 : ปลายทางผู้โทรเข้าหาผู้พิพากษาอยู่ที่อาคารสูงเยื้องตึก
บัญชาการระขอรับ

หนุ่หมาย : ดีมาก 387 เกาะติดสถานการณ์ต่อไป หมายเลข 2 หมายเลข
เลข 2

หนุ่หมายเลข 2 : มีอะไรหรือขอรับ

หนุ่หมาย : ตึกสูงเยื้องตึกบัญชาการคืออาคารอะไร

หนุ่หมายเลข 2 : อาคารที่มีชื่อว่าหอส่งการระขอรับ

หนุ่หมาย : ขอใจมากหมายเลข 2 เจ้าอยู่ที่นั่นไปก่อนนะ เดียวเข้าไป
หา (คิด) การสอบสวนหัวหน้าซาเล้งถูกขัดขวางโดยใครบาง
คนที่โทรศัพท์มาจากหอส่งการระขอ แม้จะห่างไกลจากสิ่งที่
เราค้นหา แต่ความสัมพันธ์ของหัวหน้าซาเล้งกับใครคนนั้นก็
น่าสนใจดี

ส่วนเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการพิสูจน์นั้นปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาคร
เมื่อเจ้าเต่าตัวจริงและผีจิวที่ปลอมเป็นเจ้านั้นต่างอ้างว่าตนเป็นเจ้าเต่าตัวจริง สุดสาครจึงคิด
หาวิธีที่จะพิสูจน์ความจริงว่าใครเป็นตัวจริงหรือตัวปลอมโดยให้ทั้งคู่หันหลังชนกัน สุดสาครใช้วิธี
เช่นนี้เพราะเจ้าเต่าตัวจริงจะสามารถใช้ยันต์และทำให้ผู้ที่สัมผัสรู้สึกร้อนได้

สุดสาคร : พอเถอะ หยุดกันทั้งคู่ได้แล้ว เรามีวิธีพิสูจน์แล้วว่าใครเป็นตัวจริงตัว
ปลอมกันแน่ เอะละ พี่เต่าทั้งสองหันหลังชนกันซะ

ผีจิว : จะให้นับหนึ่งถึงสิบแล้วหันมาสู้กันอย่างนั้นหรือ

สุดสาคร : เอะ เอะนะ นับ 1 ถึง 3 แล้วถอยหลังมาคนละก้าว

4. การออกอุบาย/วางแผน/ต่อรอง

การออกอุบาย การวางแผนและการต่อรองเป็นการใช้ความคิดและสติปัญญาในการ
คิดหาวิธีเพื่อให้ภารกิจประสบความสำเร็จหรือเพื่อเอาตัวรอดจากสถานการณ์ที่กำลังจะเกิดขึ้น
โดยการไตร่ตรองไว้ล่วงหน้า เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการออกอุบาย/วางแผน/ต่อรองนั้นปรากฏอยู่ใน
ภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง ตัวอย่างเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการวางแผนซึ่งปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูน
เรื่องโลกนิทานปรากฏในนิทานเรื่องพระสุธน-มโนราห์เมื่อมโนราห์ได้คิดหาอุบายเพื่อเอาตัวรอด
จากการบูชายันต์เนื่องจากพระสุธนซึ่งเป็นสามีหุบเขาหลงเชื่อคำทำนายของปุโรหิตซึ่งทำนายว่า

มโนราห์เป็นตัวกาลกิณีจะทำให้เกิดสงครามและผู้คนจะล้มตายเป็นจำนวนมาก ซึ่งหนทางเดียวที่จะแก้ไข คือ ต้องจับตัวมโนราห์ไปบูชาตัณ

ลุงชอบเล่านิทานเรื่องพระสุธน-มโนราห์

ลุงชอบ : ...พระสุธนหลงเชื่อคำทำนายของปุโรหิตโดยไม่ไตร่ตรองให้ดีซะก่อน จึงจับตัวมโนราห์ไปบูชาตัณ มโนราห์จึงออกอุบายว่าจะร้ายรำให้ พระสุธนดูก่อนเป็นครั้งสุดท้าย จึงขอปีกและหางคืน นางมโนราห์ได้ ปีกได้หางคืนจึงบินหนีกลับไปยังเขาไกรลาส...

ส่วนตัวอย่างเนื้อหาที่แสดงถึงการตอรองในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบ๊องปอนด์ ดี แอนิเมชัน เมื่อหัวหน้าซาเล้งจับเด็ก ๆ เป็นตัวประกันเพื่อบีบให้หนูมานปรากฏตัวและมอบตรีศูลให้เพื่อ แลกกับชีวิตเด็ก ๆ ด้วยความเป็นห่วงเด็ก ๆ หนูมานจึงให้หนูมานหมายเลข 2 ซึ่งเป็นร่างจำลอง ปรากฏตัวแทนเพื่อปฏิบัติตามคำสั่งและแผนที่ตนวางไว้ นอกจากนี้หนูมานจึงสั่งให้หนูมานหมายเลข 2 ตอรองหัวหน้าซาเล้งว่าเด็ก ๆ จะต้องปลอดภัยหากมอบตรีศูลให้

หัวหน้าซาเล้ง : ดี นั่นฉันไม่อ้อมค้อมละนะ ส่งอาวุธที่ชื่อตรีศูลออกมาให้ข้า เดี่ยวนี้

หนูมานหมายเลข 2 : (คิด)อย่างนี้เอง ได้ยินชัดมั๊ยขอรับลูกพี่

หนูมาน : ชัดแจ๋ว อย่าเพิ่งให้นะ เจ้าตอรองเรื่องเด็ก ๆ ก่อน

หนูมานหมายเลข 2 : หัวหน้าซาเล้ง ข้าจะให้ตรีศูลแก่เจ้าได้ แต่ต้องรับปากก่อนว่า เด็ก ๆ จะปลอดภัย

หัวหน้าซาเล้ง : ขอผิดคนแล้ว ข้าไม่มีอำนาจตัดสินใจว่าใครปลอดภัยหรือไม่ ปลอดภัยหรือกนะ รีบส่งตรีศูลมาเร็วๆ

หนูมานหมายเลข 2 : จั๊น อย่าหวังฉันไม่ให้หรอก

5. การตัดสินใจเด็ดขาด

การตัดสินใจเด็ดขาดเป็นการใช้สติปัญญาหรือความคิดในการตัดสินใจเรื่องใดเรื่อง หนึ่งให้เด็ดขาดและมีเป้าหมายที่ชัดเจน ไม่โลเลว่าจะเลือกสิ่งใด ซึ่งเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจที่เด็ดขาดนั้นอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทานเพียงเรื่องเดียว

ในขณะที่แม่พาน้ำผึ้งไปซื้อของในห้างสรรพสินค้า น้ำผึ้งเห็นของสวยงามมากมาย แต่ไม่รู้ว่าจะเลือกชิ้นใดเพราะแม่กำหนดให้ซื้อได้เพียงชิ้นเดียว เมื่อแม่เห็นน้ำผึ้งโลเลเลือกไม่ถูกว่าจะเลือกชิ้นใด แม่จึงเล่านิทานเรื่องกระต่ายน้อยจอมโลเลซึ่งเจ้ากระต่ายต้องอดกินผลไม้ในสวนเพราะความโลเลของตน และได้ให้ข้อคิดทิ้งท้ายเพื่อให้ น้ำผึ้งเข้าใจ

แม่ของน้ำผึ้ง : ...นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่าจริงเป็นคนกล้าตัดสินใจ อย่าโลเล เพราะอาจทำให้เราพลาดโอกาสดีๆ ในชีวิตของเราไปได้

6. ไหวพริบ/ปฏิภาณ/การแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้า

ไหวพริบ ปฏิภาณ และการแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าเป็นการใช้สติปัญญาหรือทักษะการคิดอย่างรวดเร็วเพื่อเอาตัวรอดหรือแก้ไขสถานการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นตรงหน้าได้อย่างทันท่วงที เนื้อหาที่เกี่ยวกับไหวพริบ/ปฏิภาณ/การแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้านี้ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน 3 เรื่อง ได้แก่ โลกนิทาน สุดสาคร และบั้งปอนด์ ดี แอนิเมชัน

ไก่แจ้จากนิทานเรื่องหมางับไก่ฉลาดในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทานนั้นเป็นตัวละครที่มีไหวพริบและปฏิภาณดีจนสามารถเอาตัวรอดได้เสมอจากความพยายามของเจ้าหมาป่าที่จ้องจับไก่แจ้กินเป็นอาหาร

หมาป่า : คราวนี้น้องไก่เสริจพีแน (เจ้าหมาป่าใช้ท่าเหยียบไก่แจ้ไว้)

ไก่แจ้ : อย่ากินข้าเลย ข้าเป็นหวัด หากกินเข้าไป มีหวังติดหวัดแน่นอน (ไก่แจ้ทำท่าจามแล้วพนมมือไหว้เจ้าหมาป่า)

ลูกชอบ : ฝ่ายเจ้าหมาใจร้ายก็หลงเชื่อ ยอมปล่อยเจ้าไก่แจ้กลับไป โดยกำชับว่าเมื่อเจ้าไก่หายดีแล้วให้กลับมาให้ตนกิน แต่เจ้าไก่ก็ไม่ได้ไปตามสัญญา

4.2.3.2.2 ทักษะ/ความชำนาญ

จากการวิเคราะห์เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับทักษะ/ความชำนาญในเชิงคุณภาพ พบว่าเนื้อหาประเภทนี้ที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนนั้นแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ทักษะด้านการเล่นดนตรี ทักษะด้านการร้องเพลง และทักษะด้านการจับสัตว์ โดยเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับทักษะสองด้านแรก

ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลม ส่วนเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับทักษะด้านที่สามนั้น ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน

เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับทักษะด้านการเล่นดนตรีและเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับทักษะด้านการร้องเพลงนั้นอยู่ในนิทานเรื่องผู้รักเสียงดนตรี เนื่องจากในการจัดประกวดวงดนตรี ทุกวงต่างก็หวังชัยชนะจึงทำให้ต่างก็ซุ่มกันซ้อมกันขะมักเขม้น ดังที่ลุงทองก้อนบรรยายเอาไว้

วงหอยสังข์เล่นดนตรี ลุงทองก้อนบรรยาย

ลุงทองก้อน : และแล้วการประกวดก็มาถึง หลังจากที่ทุกวงซุ่มกันอย่าง
ขะมักเขม้น แล้วเราก็จะได้เห็นกันนะจ๊ะว่าวงใดเป็นผู้กำชัยชนะ

ฉากบนเวทีการประกวดวงดนตรี

พิธีกร : โหลๆๆ โหลเทสต์ อะแหม่ ต่อไปเป็นการแสดงวงหอยสังข์ เชิญชม
ได้เลยครับ

วงหอยสังข์เล่นดนตรีอย่างสุดความสามารถ

ม่านบนเวทีปิดลง

ในขณะที่วงหอยสังข์บรรเลงดนตรีจบลงและคาดว่าวงของตนจะเป็นผู้กำชัยชนะ เพราะในการประกวดครั้งนี้ไม่มีเสียงโศกซึ่งเป็นนักร้องประจำวงม้าน้ำซึ่งมีความสามารถด้านการร้องเพลง ทันใดนั่นเสียงโศกปรากฏตัวขึ้นบนเวที เสียงโศกแสดงให้ผู้ชมและกรรมการเห็นถึงทักษะและความสามารถในการร้องเพลงของเธอ จนทำให้เธอชนะการประกวด

เสียงโศก : (ร้องเพลง) ท้องทะเลที่แสนงาม มีเพื่อนสัตว์น้ำแหวกว่ายใกล้ๆ คุณ
ดอกไม้พริ้วไหวไปตามกัน ในแต่ละวันช่างแสนสุขใจ เรามีพุดาน
เป็นแผ่นฟ้า นิทรชาติใต้น้ำใต้อัน คุณปะการังและคุณดอกไม้มา
ร้องมาเล่นเต้นรำพร้อมกัน

หนังสือพิมพ์พาดหัวข่าวการชนะการประกวดของเสียงโศก

น.ส.พ. เค็มน้ำลึก : ลุ้นระทึกวินาทีสุดท้ายเสียงโศกแห่งวงม้าน้ำ

น.ส.พ. ปลาสด : เสียงโศกแห่งวงม้าน้ำคว้ารางวัลชนะเลิศ ชนะคะแนน
ขาดลอย ก่อนหน้ามีชาวเลกร้องเพลงทำเอาคู่แข่ง
อย่างวงหอยสังข์ฝืนสลาย

น.ส.พ. ปลาบันเทิง : เสียงโศกคว้ารางวัลชนะเลิศขาดลอย

น.ส.พ.มาयाปลาเน่า : ค่ายเพลงยักษ์ใหญ่ของตัวเสียงใสวงม่านน้ำชนะเลิศการ
ประกวด

นิตยสาร Song for Fishes : The Winner : Best of thr Best

หลังจากที่ลู่ทองก้อนเล่านิทานเรื่องผู้รักเสียงดนตรีจบลง

ลู่ทองก้อน : เรื่องก็เป็นอย่างนี้แหละ

อ้อด : เราเลยอดเป็นนักร้องเลย

ตากลม : แต่คุณเสียงใสเขาเสียงดีจังเลยนะคะ

ลู่ทองก้อน : อยู่ที่มีการฝึกฝนด้วยล่ะจ๊ะ

ส่วนเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับทักษะการจับสัตว์ปรากฏอยู่ในนิทานเรื่องพระสุธน-มโนราห์ จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน เมื่อพรานบุญเข้าไปพบกิ้งกิ้งทั้งเจ็ดซึ่งกำลังเล่นน้ำอยู่ใน สระอโนดาต ทำให้พรานบุญคิดจับและนำตัวไปถวายพระสุธน การจับกิ้งกิ้งในครั้งนี้ทำให้พรานบุญต้องอาศัยทักษะการจับสัตว์ที่พิเศษกว่าการจับสัตว์ธรรมดา

ลู่ชอบ : ...ในระหว่างที่กิ้งกิ้งทั้งเจ็ดเล่นน้ำเพลินๆ อยู่ นั่น พรานบุญที่ตามรอย
เท้าสัตว์ก็มาพบกิ้งกิ้งทั้งเจ็ดโดยบังเอิญ พรานบุญเห็นว่ากิ้งกิ้งทั้งเจ็ด
นางงามสวยสดงดงามจึงคิดจะจับตัวไปถวายพระสุธน เขารู้ว่ากิ้งกิ้ง
พวกนี้ไม่สามารถจับได้ด้วยวิธีธรรมดา จึงหยิบบ่วงขนาดบาศก์ที่
พญานาคเคยให้ไว้ออกมาเหยียดใส่กิ้งกิ้งทั้งเจ็ด เมื่อบ่วงนั้นตกลงไป
ในน้ำก็กลายเป็นพญานาค แล้วก็ตรึงเข้ารัศมี...

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4.2.4 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรม

4.2.4.1 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรมในเชิงปริมาณ

4.2.4.1.1 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลม

ตาราง 4.14 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม

เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรม	การปรากฏ (ครั้ง)	ร้อยละของเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรม
กฎเกณฑ์/ระเบียบแบบแผน	11	10.38
บทบาททางสังคม	95	89.62
รวม	106	100.00

จากตาราง 4.14 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม ประกอบด้วยเนื้อหาที่จัดอยู่ในประเภทบทบาททางสังคม ร้อยละ 89.62 และเนื้อหาที่จัดอยู่ในประเภทกฎเกณฑ์/ระเบียบแบบแผน ร้อยละ 10.38

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4.2.4.1.2 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน

ตาราง 4.15 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน

เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรม	การปรากฏ (ครั้ง)	ร้อยละของเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรม
กฎเกณฑ์/ระเบียบแบบแผน	10	10.20
บทบาททางสังคม	88	89.80
รวม	98	100.00

จากตาราง 4.15 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน ประกอบด้วยเนื้อหาที่จัดอยู่ในประเภทบทบาททางสังคม ร้อยละ 89.80 และเนื้อหาที่จัดอยู่ในประเภทกฎเกณฑ์/ระเบียบแบบแผน ร้อยละ 10.20

4.2.4.1.3 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สุดสาคร

ตาราง 4.16 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สุดสาคร

เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรม	การปรากฏ (ครั้ง)	ร้อยละของเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรม
กฎเกณฑ์/ระเบียบแบบแผน	1	1.20
บทบาททางสังคม	82	98.80
รวม	83	100.00

จากตาราง 4.16 เนื้อหาการขีดเกลทาทางสังคมด้านพฤติกรรมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สุดสวคร ประกอบด้วยเนื้อหาที่จัดอยู่ในประเภทบทบาททางสังคม ร้อยละ 98.80 และเนื้อหาที่จัดอยู่ในประเภทกฎเกณฑ์/ระเบียบแบบแผน ร้อยละ 1.20

4.2.4.1.4 เนื้อหาการขีดเกลทาทางสังคมด้านพฤติกรรมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง บังปอนด์ ดี แอนิเมชัน

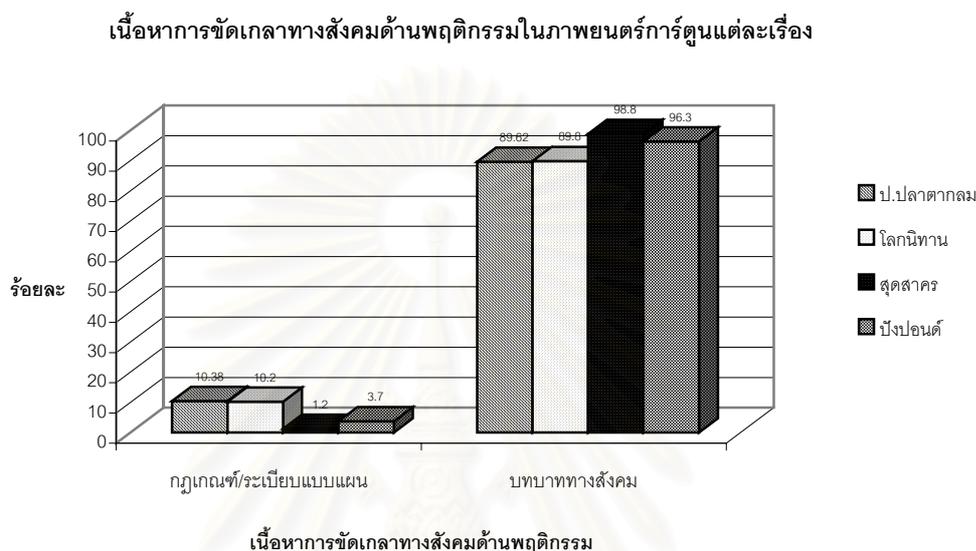
ตาราง 4.17 เนื้อหาการขีดเกลทาทางสังคมด้านพฤติกรรมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง บังปอนด์ ดี แอนิเมชัน

เนื้อหาการขีดเกลทาทางสังคมด้านพฤติกรรม	การปรากฏ (ครั้ง)	ร้อยละของเนื้อหาการขีดเกลทาทางสังคมด้านพฤติกรรม
กฎเกณฑ์/ระเบียบแบบแผน	4	3.70
บทบาททางสังคม	104	96.30
รวม	108	100.00

จากตาราง 4.17 เนื้อหาการขีดเกลทาทางสังคมด้านพฤติกรรมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง บังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ประกอบด้วยเนื้อหาที่จัดอยู่ในประเภทบทบาททางสังคม ร้อยละ 96.30 และเนื้อหาที่จัดอยู่ในประเภทกฎเกณฑ์/ระเบียบแบบแผน ร้อยละ 3.70

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รายละเอียดเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์แต่ละเรื่อง แสดงในแผนภูมิ 4.5 ได้ดังนี้



แผนภูมิ 4.5 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนแต่ละเรื่อง

จากแผนภูมิ 4.5 พบว่ามีเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนซึ่งแบ่งย่อยเนื้อหาออกเป็นประเภทต่างๆ ตามลำดับ ดังนี้

อันดับ 1 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมพฤติกรรม ประเภทบทบาททางสังคม

เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมพฤติกรรม ประเภทบทบาททางสังคมปรากฏมากที่สุด ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สุดสัคร (ร้อยละ 98.80) รองลงมาได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ปังปอนด์ ดี แอนิเมชั่น (ร้อยละ 96.30) ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน (ร้อยละ 89.80) และ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม (ร้อยละ 89.62) ตามลำดับ

อันดับ 2 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมพฤติกรรม ประเภทกฎเกณฑ์/ระเบียบแบบแผน

เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมพฤติกรรม ประเภทกฎเกณฑ์/ระเบียบแบบแผนปรากฏมากที่สุดในการ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม (ร้อยละ 10.38) รองลงมาได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน (ร้อยละ 10.20) ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง บังปอนด์ ดี แอนิเมชั่น (ร้อยละ 3.70) และภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สุดสวคร (ร้อยละ 1.20) ตามลำดับ

4.2.4.2 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรมในเชิงคุณภาพ

จากระเบียบวิธีวิจัยที่นำเสนอเกณฑ์การวิเคราะห์เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคม เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรมนั้นสามารถแบ่งเป็น 2 ส่วนได้แก่ กฎเกณฑ์/ระเบียบแบบแผน และบทบาททางสังคม เนื้อหาทั้งด้านกฎเกณฑ์/ระเบียบแบบแผน และบทบาททางสังคมนั้นปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 4 เรื่องซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

4.2.4.2.1 กฎเกณฑ์/ระเบียบแบบแผน

เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกฎเกณฑ์/ระเบียบแบบแผนในภาพยนตร์การ์ตูนที่นำมาศึกษานี้ แสดงถึงการประพฤติปฏิบัติหรือความต้องการให้ปฏิบัติตามแนวทางที่กลุ่มคนในสังคมยึดถือ ทั้งนี้ ภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องแสดงถึงเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกฎเกณฑ์ ระเบียบแบบแผนที่ต่างกันทั้งหมด 9 เรื่องดังนี้

1. การลงโทษ/การว่ากล่าวตักเตือน

เมื่อสมาชิกในสังคมกระทำผิดต่อผู้อื่นหรืออาจทำให้ผู้อื่นเดือดร้อนหรือได้รับความเสียหายแล้ว ผู้กระทำผิดมักจะได้รับ การลงโทษหรือการว่ากล่าวตักเตือนจากผู้อื่นหรือสมาชิกอื่นๆ ในสังคม ทั้งนี้เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการลงโทษ/การว่ากล่าวตักเตือนปรากฏภาพยนต์การ์ตูนทั้ง 2 เรื่องได้แก่ ป.ปลาตากลมและโลกนิทาน เมื่อโป้งจากนิทานเรื่องม้าลายผจญภัยแล้งปลาเข็มสาว โดยการแซวและเตะหินใส่ ปลาเข็มสาวรู้สึกโมโหจึงว่ากล่าว และว่าโยโป้งเพื่อเขคศิระชะลงโทษ

โป้งว่ายมมาพบปลาเข็มสาว

โป้ง : ทำอะไรอยู่เหรอฟีก้างปลา

ปลาเข็มสาว : นี่ฉันซื้อเข็มต่างหาก เด็กอะไรไม่มีมารยาทเลย

- โป๊ง : ครับผม เอ แต่พี่ปากเด็กจ้งเลย ก็กินได้ที่ละนิดสิ
- ปลาเข็มสาว : ฉันทินแล้วละ
- โป๊ง : เดี่ยวผมจะช่วย (ตะหิ้นใส่ปลาเข็มสาว)
- ปลาเข็มสาว : โอ๊ยเจ็บ เจ้าเด็กดีอมาให้ฉันทินหัวชะดีๆ (ว้ายใส่โป๊ง)

2. การขออนุญาตผู้ใหญ่

หากตัวละครที่อยู่ในวัยเด็กต้องการกระทำสิ่งใดๆ ก็ตามก็ต้องขออนุญาตผู้ใหญ่ เพื่อให้ยินยอมก่อนจึงจะสามารถปฏิบัติ เนื้อหาในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลมและโลกนิทานต่างแสดงให้เห็นถึงการขออนุญาตผู้ใหญ่ ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน ปอนและอำพลออกไปเที่ยวเตร็ดเตร่เกมส์ตามศูนย์การค้าหลังเลิกเรียนโดยไม่ได้บอกที่บ้านก่อน ทำให้แม่ของทั้งคู่รวมทั้งลุงชอบและน้ำผึ้งออกตามหาด้วยความเป็นห่วง ดังนั้นเมื่อแม่ของเด็กทั้งสองพบกับลูกชายของตนจึงอบรมสั่งสอนให้บอกกล่าวกับตนก่อนจะไปเที่ยวไกลๆ

ภายในรถของลุงชอบ

- ลุงชอบ : น้ำผึ้งรู้รีเปล่าว่าสองคนนั้นหายไปไหน
- น้ำผึ้ง : น้ำผึ้งว่าสองคนนั้นไปเล่นเกมที่ศูนย์กลางค้าแห่งๆ
- แม่ของสองคน : เฮ้อ เด็กพวกนี้จะไปเที่ยวเล่นสนุกก็ไม่บอกกันซักคำ
- ลุงชอบ : นินนะสิ ...

หลังจากที่ลุงชอบเล่านิทานเรื่องลูกแมวน้ำสองตัว

- แม่ของอำพล : วันหลังถ้าจะไปไหนไกลๆ ต้องบอกแม่ก่อนเข้าใจมั้เด็กๆ
- ปอนและอำพล : ครับ

3. การแปร่งฟันในตอนตื่นนอน/ก่อนนอน

การแปร่งฟันในตอนตื่นนอนและก่อนนอนนั้นเป็นกิจวัตรประจำวันที่พึงกระทำเพื่อสุขภาพอนามัย เนื้อหาที่สื่อถึงกิจวัตรนี้ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม และสุดสาคร ตัวอย่างเช่น ในส่วนปิดรายการของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม ซึ่งนำเสนอเนื้อหาเรื่องบาเยียบกับตะเกียงวิเศษตอนที่ 1 หลังจากที่ถูกทอ้งก่อนได้ให้ข้อคิดจากนิทานแล้วยังเตือนให้เด็กๆ ซึ่งเป็นผู้ชมรายการแปร่งฟันก่อนเข้านอนด้วย

ลูทงทงกัอน : ... โบราณท่านว่าผลกำไรของการนั่งเฉยคือการไม่ได้อะไรเลย อย่า
ลืมแปรงฟันก่อนนอนนะ สวัสดีจ้า

4. การเข้าเรียนให้ทันเวลา

การเข้าเรียนให้ทันเวลาเป็นระเบียบแบบแผนที่โรงเรียนกำหนดเพื่อให้นักเรียนมีวินัย
ต่อตนเอง ตัวละครที่สื่อให้เห็นเนื้อหาในด้านนี้คือ ตากลม ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม
ในเช้าของวันเปิดเทอมวันแรกระหว่างที่ออกกำลังเข้าห้องน้ำเพื่ออาบน้ำ แต่งตัว ตากลมซึ่งพร้อม
ในชุดนักเรียนได้เร่งฮึดให้เร็วขึ้นเพราะเกรงว่าจะเข้าเรียนไม่ทัน

ตากลมในชุดนักเรียนยืนเรียกฮึดอยู่หน้าห้องน้ำ

ตากลม : ฮึด เสร็จหรือยังรอนานแล้วนะ อ้าว สวัสดีเพื่อนๆ

ฮึด : จะรีบไปไหน สวัสดีเพื่อนๆ ได้ยินเสียงเรามา (เสียงซักโครก)

ตากลม : เดี่ยวไปโรงเรียนไม่ทันหรอก พุดอยู่ได้

5. การเข้านอนแต่หัวค่ำ

เด็กเป็นวัยที่ต้องการพักผ่อนอย่างเพียงพอเพื่อการเจริญเติบโตที่สมบูรณ์ ดังนั้นผู้
ใหญ่จึงมักเตือนให้เด็กๆ รีบเข้านอนแต่หัวค่ำ เช่นเดียวกับที่ลูทงทงกัอนบอกกับเด็กๆ ซึ่งเป็นผู้ชม
ให้รีบเข้านอน หลังจากทิ้งข้อคิดที่ได้จากนิทานเรื่องอิสราภาพในตอนที่ 1

ลูทงทงกัอนทิ้งข้อคิดที่ได้จากนิทานเรื่องอิสราภาพ

ลูทงทงกัอน : อิม นี่แหละน้ำ โบราณท่านว่าจะขงสัตว์ทำไมในเมื่อเราก็ไม่อยาก
ถูกขง รีบเข้านอนนะจ๊ะเด็กๆ สวัสดีจ้า

6. การปฏิบัติตามวิธีการใช้งานของอุปกรณ์อย่างเคร่งครัด

ในส่วนเปิดรายการของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน เมื่อแม่ของปอนพบว่าอำพล
ปอนและน้ำผึ้งกำลังเล่นขี้จักรยานปล่อยมือซึ่งเป็นการใช้งานจักรยานที่ไม่ถูกต้องอันอาจก่อให้เกิด
อันตรายได้ แม่ของปอนจึงเตือนเด็กทั้งสาม ปอนและน้ำผึ้งเชื่อฟังแม่มาลัย แต่อำพลกลับรั้นขี้จักร-
ยานปล่อยมือต่อ ทำให้ไม่สามารถทรงตัวได้เมื่อลูทงทงกัอนออกมาจากทางแยกในที่สุดอำ-
พลจึงต้องได้รับบาดเจ็บจากการไม่ปฏิบัติตามวิธีใช้งานจักรยาน

อำพล ปอนและน้ำผึ้งที่จักรยานปล่อยมือกันอย่างพลัดพลิน

แม่มาลัย : เข้าเด็กๆ อย่าขี่จักรยานปล่อยมือสิจ๊ะ เดียวก็ได้ล้มลงหัวร้างข้างแตกหรือ

อำพล : แม่มาลัยไปแล้ว ขี่ปล่อยมือกันต่อเถอะพวกเรา

ปอน : ไม่เอาหรือ เดียวล้มอย่างที่แม่มาลัยบอกหรือ

อำพล : พวกนี้กลัวอะไรไม่เข้าเรื่อง

อำพลขี่จักรยานมาถึงทางแยก พบลุงชอบขี่จักรยานออกมาจากตรอก แต่อำพลควบคุมจักรยานไว้ไม่อยู่ อำพลเสียการทรงตัวพุ่งล้มเข้าไปในพงไม้ข้างทาง

7. การปฏิบัติตามหน้าที่ที่รับผิดชอบ

ปอน อำพลและน้ำผึ้งต่างก็เป็นนักเรียนซึ่งมีหน้าที่ศึกษาหาความรู้ การตั้งใจเรียน การอ่านหนังสือ การหาความรู้เสริม และการทำการบ้านจึงกลายเป็นสิ่งที่ทั้งสามต้องรับผิดชอบ เนื้อหาที่นำเสนอการปฏิบัติตามหน้าที่ที่รับผิดชอบของตัวละครเหล่านี้อยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทานตอนที่ลุงชอบเล่านิทานเรื่องหมาเฝ้ากับไก่ฉลาดให้เด็กทั้งสามฟัง หลังจากที่ลุงชอบเล่านิทานจบ ปอนถามถึงวิธีที่จะทำให้มีไหวพริบและสติปัญญาดีเช่นเดียวกับไก่แจ้ คำตอบที่ลุงชอบและเด็กๆ ช่วยกันถก ก็คือ การประพฤติปฏิบัติตามหน้าที่ที่พวกตนได้รับมอบหมาย นั่นคือ การศึกษาหาความรู้

หลังจากที่ลุงชอบเล่านิทานเรื่องหมาเฝ้ากับไก่ฉลาด

น้ำผึ้ง : เจ้าไก่แจ้ฉลาดจังเลยนะคะ

ปอน : แล้วเราจะทำยังไงล่ะครับให้เรามีไหวพริบและสติปัญญาดีอย่างเจ้าไก่แจ้ล่ะครับ

ลุงชอบ : ไม่ยากก็ตั้งใจเรียนและหาความรู้เสริมจากห้องสมุดไงล่ะ

ปอน : อย่างเรื่องอีควงช้างที่ผมดูการ์ตูนจากช่อง 3 ยังไงล่ะครับ ไซ้มีย์ครับ
ลุงชอบ

น้ำผึ้ง : การ์ตูนช่อง 3 สนุกทุกเรื่องและให้ความรู้

อำพล : ดูการ์ตูนเสร็จแล้วอย่าลืมทำการบ้านด้วยล่ะ

น้ำผึ้ง : พี่อำพล อ่านหนังสือเยอะๆ จะได้ฉลาดนะคะ

8. มารยาทในการสนทนา

ในการสนทนานั้นผู้สนทนาจะต้องคำนึงถึงกาลเทศะ และมารยาทในการสนทนา เนื้อหาที่เกี่ยวกับมารยาทในการสนทนาปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ในตอนที่หนุมานเข้ามาเยี่ยมครุฑใหญ่และเด็กที่อยู่ในห้องซัง เมื่อปังปอนด์สังเกตเห็นหนุมานจึง ตะโกนทักทาย แต่หนุมานให้ปังปอนด์พูดเบาๆ เพราะเกรงว่าเด็กๆ ที่กำลังหลับอยู่ข้างปังปอนด์จะตื่น

หนุมานเข้ามาเยี่ยมครุฑใหญ่และเด็กๆ ในห้องซัง

หนุมาน : เด็กๆ เป็นยังไงบ้างขอรับ

ครุฑใหญ่ : ก็อย่างที่เห็น พอหนุมานพูดให้สบายใจก็พากันหลับกันหมด

หนุมาน : หลับกันหมดแบบนี้ก็ดีเหมือนกันนะขอรับ ขณะตอนหลับยังยิ้มอยู่ได้

ปังปอนด์เห็นหนุมานจึงตะโกนทักทาย

ปังปอนด์ : หวัดดี พี่ลิง

หนุมาน : ช... เบาๆ ปังปอนด์ เดี่ยวเด็กคนอื่น ๆ ก็ตื่นกันหมดหรอก

9. การทำความเคารพระหว่างผู้บังคับบัญชากับผู้ใต้บังคับบัญชา

การทำความเคารพเป็นการแสดงความเคารพระหว่างกันด้วยท่าทางที่ต่างกันไป การทำความเคารพระหว่างผู้บังคับบัญชาและผู้ที่อยู่ใต้บังคับบัญชาปรากฏอยู่ในภาพยนตร์เรื่องปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน เมื่อหนุมานทำลายหอสังการได้สำเร็จจึงออกมาหาเด็กๆ ทันทีที่หนุมานหมายเลข 2 และหมายเลข 4 พบกับหนุมาน ทั้งคู่ทำความเคารพผู้บังคับบัญชาด้วยการวันทยหัตถ์

หนุมานออกมาจากหอสังการมาพบกับเด็กๆ ด้านนอก

หนุมาน : เก่งมากทุกคน

หนุมานหมายเลข 2 และหมายเลข 4 : ลุกพื้ แถวตรง (วันทยหัตถ์)

4.2.4.2.2 บทบาททางสังคม

เนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนซึ่งเกี่ยวข้องกับบทบาททางสังคมนั้นเป็นเนื้อหาที่ส่งเสริมการทำหน้าที่ตามบทบาทที่ตัวละครนั้นๆ ได้รับ เช่น บทบาทของแม่ บทบาทของผู้ใหญ่

เป็นต้น จากการวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ทั้ง 4 เรื่องนั้น บทบาททางสังคมของตัวละครทั้งหมดที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนสามารถนำมาจัดเป็นประเภทของบทบาทได้ทั้งหมด 16 บทบาท ได้แก่

1. ผู้ใหญ่ โดยมีตัวละครที่นำเสนอถึงบทบาทของผู้ใหญ่ ได้แก่ ลุงทองก้อน ปลาเข็มสาว ปลาหม้อข้างเหยียบ ปลาตุ๊กต๋อย แดนเถื่อน และปลานิล จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลม ลุงชอบ แม่ของปอน นกนางแอ่น ผู้เฒ่าหมูป่า และฤๅษี จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน

2. เด็ก โดยมีตัวละครที่นำเสนอถึงบทบาทของเด็ก ได้แก่ อี๊ด ตากลม และโป้ง จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลม เปี้ยก ปอน อำพล น้ำผึ้ง ลูกแมวน้ำ และนกกระจอก จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน สุดสาคร จากภาพยนตร์เรื่องสุดสาคร และหนูมาน จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์ ดี แอนิเมชั่น

3. แม่ โดยมีตัวละครที่นำเสนอถึงบทบาทของแม่ ได้แก่ แม่ของบาเปีย จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลม แม่ของอำพล แม่ของปอน แม่ของน้ำผึ้ง แม่แมวน้ำ แม่ของกระต่ายจากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน นางเงือก จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาคร และแม่กุง จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์ ดี แอนิเมชั่น

4. พ่อ โดยมีตัวละครที่นำเสนอถึงบทบาทของพ่อ ได้แก่ พ่อของเสียงใส จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลม พ่อของกระต่าย จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน และพระพาย หัวหน้าซาเล้ง จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์ ดี แอนิเมชั่น

5. ลูก โดยมีตัวละครที่นำเสนอถึงบทบาทของลูก ได้แก่ เสียงใส จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลม อำพล ปอน และน้ำผึ้ง จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน หนูมาน และปังปอนด์ จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์ ดี แอนิเมชั่น

6. พี่ โดยมีตัวละครที่นำเสนอถึงบทบาทของพี่ ได้แก่ ตากลม จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลม

7. เพื่อน โดยมีตัวละครที่นำเสนอถึงบทบาทของเพื่อน ได้แก่ เสียงใส แมงกะพุน กุ้ง กั้ง อีสระ และเพื่อนปลาทองสองตัว จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลม ปอน อำพล เปี้ยก น้ำผึ้ง มะเมื่อยะ จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน สุดสาคร ม้านิลมังกร และเจ้าเต่า จากภาพ

ยนตร์การ์ตูนเรื่องสุตสาคร และปังปอนด์ หนุมาน นะโม และเพื่อนๆ จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์ ดี แอนิเมชั่น

8. เพื่อนบ้าน โดยมีตัวละครที่นำเสนอถึงบทบาทของเพื่อนบ้าน ได้แก่ ลุงชอบ จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน

9. สามี-ภรรยา โดยมีตัวละครที่นำเสนอถึงบทบาทของสามี-ภรรยา ได้แก่ พระสุธนมโนราห์ จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน

10. ครู โดยมีตัวละครที่นำเสนอถึงบทบาทของครู ได้แก่ ครูเอื้อย และครูบัวจากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน และครูใหญ่ จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์ ดี แอนิเมชั่น

11. นักเรียน โดยมีตัวละครที่นำเสนอถึงบทบาทของนักเรียน ได้แก่ นักเรียนในหมู่บ้านลานนิทาน มะเมื่อยะ ลุงชอบในวัยเด็ก จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน

12. สมาชิกใหม่ โดยมีตัวละครที่นำเสนอถึงบทบาทของสมาชิกใหม่ ได้แก่ มะเมื่อยะ จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน

13. ผู้ชาย โดยมีตัวละครที่นำเสนอถึงบทบาทของผู้ชาย ได้แก่ อัมพลจากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน

14. คู่สัญญา โดยมีตัวละครที่นำเสนอถึงบทบาทของคู่สัญญา ได้แก่ ครูบัวและลุงชอบ จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน สุตสาครและซีเปลือย จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุตสาคร หนุมานและปังปอนด์จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์ ดี แอนิเมชั่น

15. ผู้บังคับบัญชา โดยมีตัวละครที่นำเสนอถึงบทบาทของผู้บังคับบัญชา ได้แก่ หนุมาน จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์ ดี แอนิเมชั่น

16. ผู้ใต้บังคับบัญชา โดยมีตัวละครที่นำเสนอถึงบทบาทของผู้ใต้บังคับบัญชา ได้แก่ หนุมานหมายเลข 2 หมายเลข 216 หมายเลข 3 และหมายเลข 4 จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์ ดี แอนิเมชั่น

1. ผู้ใหญ่

การอบรมสั่งสอน

การอบรมสั่งสอนเป็นบทบาทหน้าที่ของผู้ใหญ่ซึ่งต้องการให้เด็กมีความประพฤติที่ถูกต้องและเหมาะสม สอดคล้องกับศีลธรรมจรรยาเพื่อเป็นสมาชิกที่ดีต่อไปในสังคม ตัวละครผู้ใหญ่ที่มักให้การอบรมสั่งสอน ได้แก่ ลุงทองก้อนและลุงชอบ

ตัวอย่างการอบรมสั่งสอนตัวละครของลุงทองก้อนในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลม เช่น เมื่อถึงเวลาที่ฮ็อตจะต้องเข้าเรียน ลุงทองก้อนกำลังจะพาฮ็อตไปซื้อของสำหรับใช้ในโรงเรียน แต่ตากลมเสนอว่าของเก่าของตนยังใช้ได้อยู่ซึ่งลุงทองก้อนเห็นด้วย แต่ฮ็อตปฏิเสธเพราะเห็นว่าไม่โก้เก๋ ลุงทองก้อนจึงอบรมสั่งสอนให้ฮ็อตรู้จักประหยัด ส่วนตัวอย่างการอบรมสั่งสอนของลุงชอบในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทานนั้นอยู่ในตอนที่ปอนและอำพลทะเลาะชกต่อยกัน เมื่อลุงชอบสอบสวนสาเหตุก็พบว่าเปี้ยกเป็นผู้ยุยง ลุงชอบจึงตำหนิเปี้ยกและปอน แล้วอบรมสั่งสอนปอนไม่ให้เป็นคนหุบเบา แต่ควรใช้สติปัญญาไตร่ตรองให้รอบคอบก่อน เป็นต้น

ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม ลุงทองก้อนยังทำหน้าที่เป็นผู้ใหญ่ซึ่งคอยอบรมสั่งสอนเด็ก ๆ ที่เป็นผู้ชมรายการโดยการให้ข้อคิดจากนิทานก่อนปิดรายการ เช่น หลังจากที่ลุงทองก้อนเล่านิทานเรื่องม้าลายผจญภัยจบลง ลุงทองก้อนได้ให้ข้อคิดเรื่องการก้าวร้าวใส่ผู้อื่นจะทำให้ไม่มีเพื่อน เป็นต้น

นอกจากตัวละครผู้ใหญ่ในส่วนเปิดและปิดรายการจะทำหน้าที่อบรมสั่งสอนแล้ว ตัวละครผู้ใหญ่ในส่วนของนิทานยังทำหน้าที่นี้เช่นกัน ตัวละครนี้ได้แก่ ผู้เฒ่าหมูป่าจากนิทานเรื่องความฝันของเจ้ากระต่ายน้อย แม้ว่าผู้เฒ่าหมูป่าจะแนะนำบ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์ให้เจ้ากระต่าย แต่ผู้เฒ่าหมูป่าก็ได้กลายเป็นผู้ที่อบรมสั่งสอนเจ้ากระต่ายเมื่อเจ้ากระต่ายได้รับผลจากการไม่พอใจตนเอง

ตัวละครอีกตัวซึ่งสั่งสอนตัวละครด้วยกัน คือ ปลานิลในนิทานเรื่องม้าลายผจญภัย ปลานิลได้สังเกตเห็นโป่งที่กำลังฝ่าฝืนคำเตือนของปลาตุ๊กต๋อย แดนเถื่อนที่กำลังทำให้วายเป็นเส้นทางซึ่งหลังจากที่ปลานิลได้เตือนโป่งเรื่องวายเป็นเส้นทางแล้วยังได้อบรมสั่งสอนเรื่องการเกเรและการก้าวร้าวของโป่งซึ่งส่งผลทำให้โป่งต้องเผชิญชะตากรรมเช่นนี้

การลงโทษ

เมื่อเด็กประพฤติผิดหรือทำให้ผู้อื่นเดือดร้อนแล้ว บทบาทที่สำคัญของผู้ใหญ่ซึ่งจะช่วยให้เด็กทราบว่าการกระทำของตนนั้นไม่ถูกต้องหรือทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน ก็คือ การลงโทษ ผู้ใหญ่มักลงโทษเพื่อไม่ให้เด็กมีพฤติกรรมเช่นนั้นอีก เพราะหากเด็กกระทำอีกก็จะได้รับบทลงโทษนั้นอีก ปลาเข็มสาวและปลาหมอข้างเหยียบจากนิทานเรื่องม้าลายผจญภัยต่างก็เป็นตัวละครผู้ใหญ่ที่ได้รับความเดือดร้อนจากพฤติกรรมของโป้งซึ่งเป็นปลาฆ่าตายเด็ก ดังนั้นทั้งคู่จึงพยายามลงโทษโป้งเมื่อโป้งก้าวร้าวใส่ตน

แม้ว่าปลาเข็มสาวได้กล่าวตักเตือนโป้งแล้ว แต่โป้งก็ไม่ได้แสดงความเคารพใดๆ ต่อปลาเข็มสาว โป้งเรียกปลาเข็มสาวว่าพี่ก้างปลา นอกจากนี้โป้งยังแสดงความก้าวร้าวโดยการเตะหินใส่ปากปลาเข็มสาวเพราะเห็นว่าปากของปลาเข็มเล็กไปจึงจะช่วยเพื่อให้ทานได้เยอะขึ้น ปลาเข็มสาวไม่พอใจโป้งอย่างมากจึงพยายามลงโทษโป้งที่มีนิสัยก้าวร้าวโดยการไล่เขกหัวโป้ง

เช่นเดียวกับปลาเข็มสาว โป้งแสดงความก้าวร้าวต่อปลาหมอข้างเหยียบโดยการพูดจาจน แม้ว่าตนจะพลัดหลงเข้ามาในถิ่นของปลาหมอข้างเหยียบก็ตาม นอกจากนี้โป้งยังได้แสวงชื่อของปลาหมอข้างเหยียบโดยโป้งคิดว่าเขาคงจะโดนข้างเหยียบมา ทำให้ปลาหมอข้างเหยียบโกรธและไม่ให้โป้งจึงพยายามไล่ล่าโป้งที่กำลังว่ายน้ำเพื่อลงโทษให้เช็ดหلاب

การให้อภัย

แม้ว่าเด็กจะกระทำผิดหรือประพฤติตนไม่ถูกต้องเหมาะสม แต่หากความผิดนั้นไม่รุนแรงหรือไม่ทำให้ผู้อื่นได้รับความเดือดร้อนนัก ผู้ใหญ่มักจะให้อภัยความผิดนั้น การให้อภัยเป็นอีกบทบาทหนึ่งของผู้ใหญ่ซึ่งตัวละครผู้ใหญ่ที่แสดงให้เห็นถึงการให้อภัยนี้ คือ ลุงทองก้อน จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปลาตากลม แม้ว่าตากลมจะไม่บอกลุงทองก้อนเรื่องที่ย้อดหนีเที่ยว แต่เมื่อลุงทองก้อนทราบเรื่องที่เกิดขึ้นทั้งหมดในภายหลัง ลุงทองก้อนก็ไม่ได้ถือโทษโกรธตากลมและให้อภัยความผิดของตากลม เนื่องจากอ้อดเองก็ไม่ได้รับอันตรายแต่อย่างใด

การปราม

เมื่อผู้ใหญ่เห็นว่าเด็กประพฤติปฏิบัติสิ่งหนึ่งสิ่งใดเกินขอบเขตที่พอเหมาะสมควรในสายตาผู้ใหญ่ ผู้ใหญ่มักจะปรามเด็กเพื่อให้เด็กคนนั้นประพฤติอยู่ในกรอบที่ผู้ใหญ่กำหนด ลุงทอง

ก่อนเป็นตัวละครผู้ใหญ่ที่แสดงการปรามเมื่อเห็นว่าออดล้อเลียนตากลมว่าเธอคงจะตื่นตื่นกับการไปโรงเรียนในวันเปิดเรียนเช่นเดียวกับตน ลุงทองก่อนเห็นว่าการล้อเลียนตากลมซึ่งเป็นพี่สาวไม่เหมาะสมจึงปรามออด

การไกล่เกลี่ย

หากเกิดความขัดแย้งระหว่างคน 2 ฝ่าย ผู้ใหญ่ที่มีอาวุโสนั้นก็มักมีบทบาทในการไกล่เกลี่ยเพื่อหลีกเลี่ยงความรุนแรงอันอาจเกิดขึ้นจากการปะทะกันหรือเพื่อส่งเสริมความเข้าใจอันดีระหว่างทั้งสองฝ่าย ตัวละครสองตัวที่มีบทบาทในการไกล่เกลี่ยเมื่อเกิดความขัดแย้งขึ้น คือ ลุงทอง ก้อนและลุงชอบ

ลุงทองก้อนได้แสดงบทบาทไกล่เกลี่ยเมื่อตากลมและออดได้เห็นความงามของพรายน้ำที่เรืองแสง จึงทำให้ทั้งสองต่างแย่งที่จะเป็นเจ้าของพรายน้ำในโหล ลุงทองก้อนจึงต้องทำหน้าที่ไกล่เกลี่ยโดยการว้ายไปปิดไฟเพื่อไม่ให้เด็กทั้งสองทะเลาะกันไปมากกว่านั้น ส่วนลุงชอบในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทานต้องเข้ามาห้ามเมื่อเห็นปอนและอำพลทะเลาะชกต่อยกันอย่างรุนแรงและไกล่เกลี่ยโดยการสอบสวนหาสาเหตุจากที่ละฝ่ายจนเรื่องราวยุติลงในที่สุด

การช่วยเหลือ/เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่

บทบาทที่สำคัญของผู้ใหญ่อีกประการหนึ่ง คือ การช่วยเหลือและเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ปลาตุ๊กต๋ย แดนเถื่อน และปลานิลจากนิทานเรื่องม้าลายผจญภัย และลุงชอบจากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน ต่างก็เป็นตัวละครที่แสดงบทบาทนี้อย่างชัดเจน เมื่อไปนั่งหลงทางด้วยความหวาดกลัว ปลาตุ๊กต๋ย แดนเถื่อน มาพบเข้าจึงเตือนภัยและให้ความช่วยเหลือโดยสั่งให้ลูกน้องทั้งสามไปส่งไปที่ปากทาง ส่วนปลานิลที่คอยสังเกตไปอยู่นั้นนอกจากจะอบรมสั่งสอนเรื่องความเกรง ก้าวร้าวแล้ว ยังช่วยเหลือโดยการพาไปกลับบ้านอย่างปลอดภัย ส่วนในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน หลังจากที่น้ำผึ้งเล่าเรื่อง ครุบัว คุณยายของเธอให้อำพลฟังจบแล้ว ลุงชอบก็เดินเข้ามาพร้อมถุงขนมซึ่งเอามาฝากอำพล ปอน และน้ำผึ้ง ซึ่งเป็นการแสดงน้ำใจและความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่แก่เด็กๆ

การเตือนภัย

เมื่อผู้ใหญ่เห็นว่าการกระทำของเด็กอาจทำให้เด็กคนนั้นตกอยู่ในอันตรายแล้ว ผู้ใหญ่มักจะเตือนเด็กให้ล่วงรู้ถึงอันตรายอันอาจเกิดขึ้นได้ ตัวละครผู้ใหญ่ที่เตือนภัยหรืออันตรายแก่เด็กๆ ได้แก่ ปลาตุ๊ก และปลานิล จากนิทานเรื่องม้าลายผจญภัย และแม่ของบ๊องปอนด์จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน ในนิทานเรื่องม้าลายผจญภัยนั้นเมื่อบ๊องหนีจากการไล่ล่าของปลาหมอข้างเหยียบจนถูกกระแสน้ำจนพลัดหลงมายังสถานที่วังเวงแห่งหนึ่ง ปลาตุ๊กตุ้ย แดนเถื่อนซึ่งเป็นปลาเจ้าถิ่นจึงได้เข้ามาเตือนให้บ๊องรีบออกไปจากที่นั่นก่อนค่ำเพราะแถวนี้มันมืด และก่อนที่ลูกน้องของตนจะออกไปส่งที่ปากทาง ตุ้ย แดนเถื่อนก็ได้กำชับบ๊องว่าให้วิ่งไปตามเส้นทาง เช่นเดียวกับปลานิลที่พบว่าบ๊องกำลังลัดเลาะและจะวิ่งออกนอกเส้นทาง จึงทำให้ปลานิลเข้ามาเตือนบ๊องให้วิ่งตามเส้นทาง

ส่วนแม่ของปอนเมื่อพบว่าอำพล ปอน และน้ำผึ้งกำลังขี่จักรยานปล่อยมือกันอยู่ แม่ของปอนจึงเตือนเด็กทั้งสามเพราะเกรงว่าการขี่จักรยานปล่อยมืออาจทำให้เกิดอุบัติเหตุขึ้นได้

ความห่วงใย

ความห่วงใยเป็นอีกหนึ่งบทบาทที่สำคัญของผู้ใหญ่ที่มีต่อเด็ก ผู้ใหญ่มักแสดงความห่วงใยเมื่อทราบหรือเห็นว่าเด็กอยู่ในสภาพอันตราย ลุงชอบได้แสดงความห่วงใยอำพลซึ่งเล่นขี่จักรยานจนล้มเข้าพงไม้ ถึงแม้ว่าอำพลจะได้รับบาดเจ็บเพียงเล็กน้อย แต่ลุงชอบก็ยังคงหมั่นถามถึงอาการบาดเจ็บของอำพลด้วยความเป็นห่วง

2. เด็ก

การเชื่อฟังผู้ใหญ่

บทบาททางหน้าที่หลักของเด็ก คือ การเชื่อฟังผู้ใหญ่ เชื่อในสิ่งที่ผู้ใหญ่อบรมสั่งสอน เชื่อในสิ่งที่ผู้ใหญ่แนะนำ และเชื่อในสิ่งที่ผู้ใหญ่ตักเตือน ตัวละครที่สื่อถึงบทบาทของเด็กในเรื่องการเชื่อฟังผู้ใหญ่ ได้แก่ ตากลมและบ๊องจากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลม และปอน น้ำผึ้งอำพล เปี้ยก ลูกแมวหน้า และนกกระจอกจากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน

หลังจากที่ตากลมได้ฟังเรื่องราวที่แท้จริงว่าเหตุใดเสียงใสจึงเลิกร้องเพลง ตากลมจึงคิดจะนำไปเล่าต่อให้ผู้อื่นฟัง อย่างไรก็ตามลุงทองก้อนได้เตือนให้ตากลมอย่าเติมแต่งเรื่องราวซึ่ง

ตากลมก็เชื่อฟังลุงทองก้อนเพราะตนก็คิดเช่นเดียวกันว่าการเติมแต่งเรื่องราวอาจทำให้เสียงใส เดือดร้อนได้ ส่วนโป่งหลังจากที่พบปลานิลที่เข้ามาเดือนไม่ให้ออกนอกเส้นทางและถามว่าโป่ง พลัดหลงมาได้อย่างไร โป่งคิดทบทวนถึงพฤติกรรมที่ก้าวร้าวผู้อื่นซึ่งทำให้ตนต้องเผชิญชะตากรรม ซึ่งเป็นผลจากการกระทำของตน โป่งเล่าเหตุการณ์ทั้งหมดให้ปลานิลฟัง ปลานิลจึงได้สั่งสอนโป่ง เรื่องความก้าวร้าวและการไม่เชื่อฟังผู้ใหญ่ จนทำให้โป่งสำนึกผิด เชื่อฟังคำสั่งสอนปลานิลและ สัญญากับปลานิลว่าจะไม่เกร้อีกต่อไป

ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน เมื่อลุงชอบพบปอนและอำพลชกตอยจึงรีบเข้าไปห้าม ซึ่งหลังจากสอบสวนหาสาเหตุก็พบว่าเปี้ยกเป็นผู้ยุยงให้ปอนไปตอยกับอำพล ส่วนปอนเองก็หูเบาเชื่อคำยุยงของเปี้ยก ลุงชอบจึงสั่งสอนเปี้ยกเรื่องการยุยงว่าเป็นสิ่งไม่ดีและสั่งสอนปอน เรื่องหูเบาโดยการเล่านิทานเรื่องพระสุธน-มโนราห์ ทั้งเปี้ยกและปอนต่างก็รับคำ เชื่อฟังคำสั่งสอนของลุงชอบ

แม้ว่าแม่ของปอนจะเตือนให้อำพล ปอน และน้ำผึ้ง อย่าขี้จักรยานปล่อยมือเพราะ อาจเกิดอุบัติเหตุได้ แต่อำพลไม่เชื่อฟังคำตักเตือนของแม่ของปอนและขี้จักรยานปล่อยมือต่อไป ในที่สุดอำพลไม่สามารถควบคุมจักรยานเมื่อลุงชอบขี้จักรยานออกมาจากทางแยก อำพลจึงล้มเข้าพงไม้ได้รับบาดเจ็บ หลังจากที่ลุงชอบทราบเรื่องราวทั้งหมดจึงขี้ให้อำพลเห็นว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมดเป็นเพราะอำพลไม่เชื่อฟังแม่ของปอน ส่วนน้ำผึ้งถูกแม่อบรมสั่งสอนเรื่องความโลเลเมื่อแม่พาน้ำผึ้งไปเลือกซื้อของโดยมีข้อแม้ว่าเลือกได้เพียงชิ้นเดียว น้ำผึ้งตัดสินใจไม่ได้ว่าจะเลือกชิ้นไหน แม่จึงเล่านิทานเรื่องกระต่ายน้อยจอมโลเลเพื่ออบรมสั่งสอนน้ำผึ้งซึ่งน้ำผึ้งก็เข้าใจและเชื่อฟัง ในที่สุดน้ำผึ้งตัดสินใจเลือกซื้อตุ๊กตา

ส่วนตัวละครในนิทานที่สื่อถึงการเชื่อฟังผู้ใหญ่ ได้แก่ ลูกแมวน้ำ และนกกระจอก จากนิทานเรื่องลูกแมวน้ำสองตัวลูกแมวน้ำตัวพี่ไม่เชื่อฟังคำสั่งของแม่แมวน้ำซึ่งต้องการให้ลูกแมวน้ำทั้งสองเล่นในบริเวณที่ทำเขตแดนเอาไว้ ลูกแมวน้ำตัวพี่ออกเล่นเถลไถลจากบ้านจนไม่ได้กลับมาพบหน้าของแม่แมวน้ำอีกเลย ในขณะที่ลูกแมวน้ำตัวน้องเชื่อฟังคำสั่งของแม่แมวน้ำจึงได้อยู่กับแม่แมวน้ำและเฝ้ารอคอยการกลับมาของลูกแมวน้ำตัวพี่ เช่นเดียวกับนกกระจอกในนิทานเรื่องนกกระจอกอวดดีซึ่งพากันไปกินแมลงในดงปอและต้องจบชีวิตลงด้วยกับดักของชาวนา เนื่องจากนกกระจอกไม่เชื่อฟังคำเตือนของนกนางแอ่นที่บอกให้นกกระจอกกินเมล็ดปอก่อนที่ต้นปอจะขึ้นเพราะจะทำให้ไม่เห็นกับดักของชาวนา

การประหยัด

การประหยัดนอกจากจะเป็นการมัธยัสถ์ในการใช้จ่ายแล้วยังเป็นการใช้ของให้คุ้มค่าหรือมีอายุการใช้งานที่ยาวนาน ตัวละครที่อบรมสั่งสอนให้เด็กเป็นผู้รู้จักประหยัด คือ ลุงทองก้อน เมื่ออี๊ดครบห้าขวบเงินจากลุงทองก้อน ลุงทองก้อนจึงตั้งเตือนว่าเด็กนั้นไม่ควรใช้เงินเปลือง นอกจากนี้ลุงทองก้อนยังสอนให้อี๊ดรู้จักประหยัดโดยให้ใช้ชุดนักเรียนเก่าที่ยังดีอยู่ของตากลมเพื่อที่จะไม่ต้องซื้อชุดนักเรียนใหม่ให้กับอี๊ด แม้ว่าอี๊ดจะบอกว่าไม่เท่ แต่ลุงทองก้อนสั่งสอนให้อี๊ดต้องรู้จักประหยัด

การขออนุญาต

ลุงทองก้อนถือได้ว่าเป็นผู้ปกครองของตากลมและอี๊ด ดังนั้นหากตากลมและอี๊ดจะกระทำการสิ่งที่ยอยู่นอกเหนือขอบเขตการตัดสินใจ จึงจำเป็นต้องได้รับอนุญาตจากลุงทองก้อนก่อน ตัวอย่างเช่น ในตอนที่อี๊ดหนีไปเที่ยวกับปลาข้างบ้าน อี๊ดเกรงว่าจะไม่ได้ไปเที่ยวจึงไม่ขออนุญาตลุงทองก้อน ในขณะที่ตากลมเห็นว่าควรจะบอกลุงทองก้อนให้ทราบ แต่อี๊ดเอาเรื่องที่ตากลมปัสสาวะรดที่นอนมาขู่ ตากลมจึงยอมไม่บอกลุงทองก้อน แต่ในที่สุดการที่อี๊ดไม่ได้ขออนุญาตก็ทำความเดือดร้อนให้ลุงทองก้อนต้องไปปรับตัวอี๊ดที่กองอำนาจการ

การขอโทษ

เมื่อตากลมไม่ได้บอกความจริงเรื่องอี๊ดหนีเที่ยวซึ่งทำให้ลุงทองก้อนเดือดร้อนต้องไปปรับอี๊ดที่กองอำนาจการตามประกาศทางวิทยุ ตากลมจึงรู้สึกสำนึกผิดและขอโทษลุงทองก้อนที่ตนไม่ได้บอกความจริง การขอโทษเป็นบทบาทหน้าที่ของเด็กที่กระทำความผิดต่อผู้ใหญ่และรู้สึกสำนึกผิดว่าทำให้ผู้ใหญ่ได้รับความเดือดร้อน

การซื่อสัตย์

การซื่อสัตย์เป็นการแสดงความจริงต่อผู้อื่น ไม่โกหก หลอกลวง หรือเสแสร้งให้ผู้อื่นเข้าใจผิด ตัวละครที่แสดงให้เห็นถึงความซื่อสัตย์ของเด็กที่มีต่อผู้ใหญ่ คือ ตากลมและเปี้ยก ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปลาดากลม เมื่อตากลมถูกคิดถึงเรื่องอี๊ด หลังจากที่ลุงทองก้อนเล่าเรื่องของโป้งที่สามารถกลับบ้านได้ ตากลมรู้สึกเป็นห่วงอี๊ดจึงพยายามจะบอกความจริงเรื่องอี๊ดกับลุงทองก้อนด้วยความซื่อสัตย์ ส่วนในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน ลุงชอบสอบสวนเปี้ยกเมื่อ

ปอนบอกว่าเปียกพูดว่าอำพลมาด่าปอนจึงเกิดเรื่องชกต่อยขึ้น ลุงชอบเห็นเปียกไม่กล้าเล่าเรื่องที่เกิดขึ้นจึงยังกำชับไม่ให้เปียกโกหก ในที่สุดเปียกก็ยอมรับผิดว่าเรื่องทั้งหมดเกิดจากการยุยงของตน ซึ่งเป็นการแสดงความซื่อสัตย์ต่อลุงชอบ

การขอบคุณ

การขอบคุณเป็นมารยาทที่เด็กพึงปฏิบัติเมื่อผู้ใหญ่ให้ความช่วยเหลือ มีน้ำใจ หรือเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ หนูมานเป็นตัวละครเด็กที่แสดงความขอบคุณปู่ของนะโม เมื่อคุณปู่ของนะโมพยายามติดต่อปองปอนด์โดยผ่านทางโทรศัพท์ที่บ้านของปองปอนด์ให้กับหนูมาน หลังจากที่คุณปู่สามารถติดต่อกับปองปอนด์ได้สำเร็จ หนูมานจึงกล่าวคำขอบคุณคุณปู่ของนะโมที่ช่วยเหลือ

การเคารพผู้อาวุโส

การเคารพผู้อาวุโสเป็นการแสดงถึงความอ่อนน้อมถ่อมตนของเด็กที่มีต่อผู้ใหญ่โดยเนื้อหาที่สื่อให้เห็นว่าเด็กเคารพผู้ใหญ่ผู้นั้นอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทานเมื่อปอน อำพล และน้ำผึ้งกำลังคุยกันถึงการ์ตูนเรื่องอีคิควซัง บริเวณศาลาริมน้ำเมื่อลุงชอบเดินมาหา เด็กๆ ก็เปลี่ยนมานั่งกับพื้นโดยให้ลุงชอบนั่งบนเก้าอี้ที่อยู่สูงกว่าแทนด้วยความเคารพ เช่นเดียวกับในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ปองปอนด์ ดี แอนิเมชั่น แม้ว่าหนูมานจะได้ข้อมูลจากหนูมานหมายเลข 261 มา แต่หนูมานก็ไม่ได้ตัดสินใจเองในทันที แต่กลับนำเอาข้อมูลเหล่านี้ไปปรึกษาคุณปู่ของนะโมเพราะเคารพในวัยวุฒิและประสบการณ์ที่มากกว่าซึ่งอาจช่วยในการตัดสินใจของหนูมาน

3. แม่

การอบรมสั่งสอน

ตัวละครที่มีบทบาทเป็นแม่ซึ่งให้การอบรมสั่งสอนลูกของตน คือ แม่ของบาเยย จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลม แม่ของอำพล แม่ของน้ำผึ้ง และแม่แมวน้ำจากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน ในนิทานเรื่องบาเยยกับตะเกียงวิเศษ บาเยยเข้ามาปรึกษากับแม่ว่าตนต้องการแต่งงาน แต่ก่อนแต่งงานตนต้องการมีบ้านสักหลัง เมื่อได้ยินเช่นนั้นด้วยความที่รู้จักนิสัยของลูกชายเป็นอย่างดี แม่ของบาเยยจึงอบรมสั่งสอนเพราะเห็นว่าบาเยยเอาแต่เที่ยวเตร่ไม่ทำงานแล้วจะนำเงินที่ไหนมาสร้างบ้าน

ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน หลังจากที่ลูกชอบเล่นนิทานเรื่องลูกแมวน้ำสองตัวซึ่งลูกแมวน้ำตัวพี่ไม่ได้กลับบ้านอีกเลยเพราะไม่เชื่อฟังคำสั่งสอนของแม่แมวน้ำที่ไม่ให้ออกไปเล่นไกลเพราะอาจเกิดอันตรายขึ้นได้แล้วนั้น แม่ของอำพลก็ได้สั่งสอนทั้งปอนและอำพลว่าหากทั้งคู่จะไปไหนไกลๆ ต้องบอกให้แม่ทราบก่อนเพื่อคนทางบ้านจะได้ไม่เป็นห่วง ส่วนแม่ของน้ำผึ้งอบรมสั่งสอนให้เธอเป็นคนกล้าตัดสินใจโดยการเล่าเรื่องกระต่ายน้อยจอมโหดซึ่งพลาดโอกาสเข้าไปกินผักผลไม้ในสวนทั้งที่สามารรถเข้าไปได้แล้วให้น้ำผึ้งฟัง

การช่วยเหลือ

ตัวละครในบทบาทแม่ที่ให้ความช่วยเหลือลูก คือ แม่ของบาเยีย เมื่อบาเยียไม่ทำงานแต่ต้องการมีบ้านสักหลังจึงเข้าไปปรึกษาแม่ของเธอ ด้วยความเห็นใจลูกชายแม่ของบาเยียจึงช่วยเหลือโดยการแนะนำให้บาเยียไปพบกับมหาตะบะซีดีซึ่งอาจทำให้ความฝันของลูกชายของตนเป็นจริงขึ้นมาได้

ความปรารถนาดี

หลังจากที่บาเยียได้ตะเกียงวิเศษมาจากมหาตะบะซีดีแล้ว บาเยียจึงนำตะเกียงมาอวดให้แม่ของเธอดู แม้ว่าแม่จะรู้สึกงุนงงว่าตะเกียงจะสามารถนมรมิตให้บาเยียมีบ้านได้อย่างไร แต่เมื่อบาเยียอธิบายวิธีใช้แล้ว แม่ของบาเยียก็คล้อยตามและเห็นว่าลูกของตนคงจะได้มีความสุขเสียที่ซึ่งแสดงถึงความปรารถนาดีของแม่ที่ต้องการให้บาเยียได้มีความสุขในชีวิต

ความหวัง

ความหวังของแม่ที่มีต่อลูกนั้นถูกนำเสนอผ่านภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทานและชุดสารคดี ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องแรกนั้น ตัวละครที่แสดงออกถึงความหวังได้แก่ แม่ของอำพล แม่ของปอน และแม่แมวน้ำ ตัวละครทั้งสามแสดงความหวังเช่นเดียวกันเมื่อลูกของตนไปเที่ยวไกลไกลโดยไม่ได้บอกให้ทราบก่อนล่วงหน้าโดยแม่ของปอนและแม่ของอำพลออกตามหาเด็กทั้งคู่ที่บ้านของน้ำผึ้ง และตามถนนหนทางด้วยความเป็นห่วง ส่วนแม่แมวน้ำพร้อมทั้งลูกแมวน้ำตัวน้องก็ได้แต่เฝ้าคอยลูกแมวน้ำตัวพี่กลับมาด้วยความเป็นห่วงทั้งคืน

ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุตสาคร หลังจากที่สุตสาครออกจากเกาะแก้วพิสดารไปเป็นเวลานาน ฝ่ายนางเงือก แม่ของสุตสาครก็เฝ้าคิดถึงสุตสาคร เมื่อพระเจ้าตากามไถ่ นางเงือกจึงรับว่าห้วงสุตสาครซึ่งออกตามหาพระอภัยมณีหลายเดือนแล้วเพราะไม่รู้ว่าจะไปเป็นเช่นไร

การตักเตือน

เมื่อแม่เห็นลูกของตนกระทำสิ่งที่อาจนำมาซึ่งความเดือดร้อนแก่ตนเองหรือผู้อื่น แม่ก็จะตักเตือนให้ลูกรู้สึกว่าการกระทำเช่นนั้นไม่เหมาะสม แม่และพ่อของเจ้ากระต่ายจากนิทานเรื่องความฝันของเจ้ากระต่ายนั้นต่างก็ช่วยกันตักเตือนให้เจ้ากระต่ายพอใจในสิ่งที่ตนมีอยู่ เนื่องจากการกระทำของเจ้ากระต่ายไม่ว่าจะเป็นการใช้ใบไม้ติดเป็นปีกเหมือนนก การนำกิ่งไม้มาทำเป็นเขาเหมือนนกวาง หรือการนำไม้มาต่อขาให้ยาวเหมือนกับม้า นั้นล้วนแต่ทำให้ตนเองและผู้อื่นเดือดร้อนทั้งสิ้น

4. พ่อ

ความปรารถนาดี

พ่อของเสียงใสในนิทานเรื่องผู้รักเสียงใสเป็นตัวละครพ่อซึ่งแสดงถึงความปรารถนาดีที่มีต่อเสียงใส พ่อของเสียงใสอนุญาตให้เสียงใสร้องเพลงในการประกวดดนตรีซึ่งเป็นสิ่งที่เสียงใสรักโดยให้เหตุผลว่าพ่อจะมีความสุขก็ต่อเมื่อเห็นเสียงใสมีความสุขซึ่งเป็นความปรารถนาดีของพ่อที่ต้องการให้เสียงใสมีความสุขจากกระทำในสิ่งที่เธอรัก นั่นคือ การร้องเพลง

การให้กำลังใจ

นอกจากพ่อของเสียงใสได้แสดงความปรารถนาดีต่อเสียงใส พ่อของเสียงใสยังได้ให้กำลังใจเมื่อเสียงใสเข้าประกวดดนตรีโดยการอวยพรให้เธอประสบความสำเร็จนำรางวัลมาฝาก แม้ว่าตนจะนอนป่วยอยู่ก็ตาม

การช่วยเหลือ

ตัวละครที่มีบทบาทเป็นพ่อและได้ให้การช่วยเหลือลูกนั้นปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ตัวละครนั้น คือ พระพายซึ่งเป็นพ่อของหนูมาน เมื่อหนูมานตกอยู่ในภาวะคับขันไม่สามารถเข้าไปดูแลเด็กๆ ที่กำลังตกอยู่ในอันตรายได้ พระพายจึงปรากฏตน

และช่วยเหลือตามคำร้องของหนูมานโดยการพัดพาพวกเด็ก ๆ หนีให้ห่างจากพวกหุ่นยนต์ที่กำลังเข้ามาทำร้าย

การสั่งสอน

แม้ว่าพระพายจะเข้าช่วยเหลือเด็ก ๆ ตามคำขอของหนูมาน แต่เมื่อเห็นว่าหนูมานนำตรีศูลมาใช้พร้าเพื่อจึงได้อบรมสั่งสอนหนูมานเรื่องการใช้ตรีศูล

การเสียสละ

การเสียสละเป็นการแสดงความรักของพ่อที่มีต่อลูกซึ่งผู้เป็นพ่อสามารถอดทนต่อความยากลำบากหรือสละได้แม้แต่ชีวิตของตนเองเพื่อแลกกับความสุขที่ลูกจะได้รับ หัวหน้าซาเล้งเป็นตัวละครที่สามารถสละได้ทุกอย่างเพื่อความสุขในชีวิตของน้อยหน้า หัวหน้าซาเล้งยอมรับใช้หรือสั่งการโดยการตามหาตรีศูลและนำมาให้หรือสั่งการภายในหนึ่งชั่วโมงเพื่อแลกกับชีวิตของน้อยหน้า นอกจากนี้หัวหน้าซาเล้งยังยอมแลกให้หรือสั่งการทำลายแขนขวาของตนแทนขาของน้อยหน้าเมื่อน้อยหน้าต้องการทำลายหุ่นเจ้าหน้าที่เพื่อความพอใจของตนเท่านั้น

ความหวังและการเตือนภัย

หลังจากที่หรือสั่งการรู้ว่าคำสั่งทำลายน้อยหน้าถูกยกเลิกด้วยฝีมือของหนูมาน ด้วยความเคืองแค้นหรือสั่งการจึงสั่งให้หุ่น Roboplice หุ่น Chuck และหุ่น Buff ทำลายเด็ก ๆ เมื่อทราบเช่นนั้นแล้ว หัวหน้าซาเล้งจึงพยายามติดต่ोन้อยหน้าทันทีด้วยความหวังเพื่อเตือนให้ลูกชายของตนอยู่ห่างจากพวกหุ่นยนต์ที่กำลังเข้ามาทำร้ายตามคำสั่งของหรือสั่งการ

5. ลูก

การขออนุญาต

จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทานในตอนที่ปอนและอำพลเถลไถลไปเล่นเกมตามศูนย์การค้า จนทำให้แม่ของเด็กทั้งสองออกตามหาด้วยความหวัง เนื้อหาในตอนนี้จึงสอนให้เด็กรู้ว่าไม่ควรเถลไถลหลังเลิกเรียน เพราะจะทำให้ทางบ้านเป็นห่วง แต่หากจะต้องห่างบ้านไกล ๆ ควรจะขออนุญาตหรือบอกให้ทราบก่อนล่วงหน้าซึ่งเป็นคำสั่งสอนของแม่ของอำพลที่ต้องการให้ลูกปฏิบัติตาม

การเชื่อฟังคำสั่งสอน

อำพล ปอน และลูกแมวน้ำต่างก็เป็นตัวละครที่แสดงถึงบทบาทหน้าที่ของลูกที่ต้องเชื่อฟังคำสั่งสอนของบุพการี จากนิทานเรื่องลูกแมวน้ำสองตัวซึ่งลูกแมวน้ำตัวที่ไม่ได้กลับมาเจอหน้าแม่แมวน้ำอีกครั้งเพราะไม่เชื่อฟังคำสั่งสอนของแม่แมวน้ำนั้นได้ทำให้ปอนและอำพลเข้าใจและเชื่อฟังคำสั่งสอนของแม่ของอำพลที่ต้องการให้เด็ก ๆ บอกหรือขออนุญาตก่อนที่จะเถลไถลไปเล่นไกลบ้าน ตัวละครอีกหนึ่งตัวที่เชื่อฟังคำสั่งสอนของผู้เป็นแม่ ก็คือ น้ำผึ้ง เมื่อแม่ของน้ำผึ้งเห็นว่าน้ำผึ้งโกลเล่ไม่สามารถตัดสินใจเลือกซื้อของชิ้นใดชิ้นหนึ่งได้ แม่จึงอบรมน้ำผึ้งด้วยการเล่านิทานเรื่องกระต่ายน้อยจอมโกลเล่ให้เธอฟังซึ่งเธอก็เข้าใจทันที ในที่สุดเธอก็สามารถตัดสินใจเลือกซื้อตุ๊กตาอย่างไม่ลังเลใจอีกต่อไป หลังจากที่แม่ของเธอได้เล่านิทานเพื่อสั่งสอน นอกจากนี้นิทานเรื่องความฝันของเจ้ากระต่ายได้สื่อให้เห็นถึงบทบาทของลูกที่ควรเชื่อฟังคำสั่งสอนของผู้ใหญ่ กล่าวคือ เมื่อพ่อและแม่กระต่ายเห็นว่าลูกของตนกำลังทำให้ตนเองและผู้อื่นเดือดร้อนอันเป็นผลมาจากการไม่พอใจตนเอง จึงได้ตักเตือนเจ้ากระต่าย แต่เจ้ากระต่ายกลับไม่เชื่อฟังจนเป็นเหตุให้ไม่มีใครจำเจ้ากระต่ายได้

ความกตัญญูและเสียสละ

ความกตัญญูเป็นการตอบแทนผู้มีพระคุณซึ่งเป็นหน้าที่สำคัญของลูกอันพึงมีต่อบุพการี เนื้อหาที่กล่าวถึงความกตัญญูของลูกที่มีต่อพ่อก่อนนั้นปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปลาตากลม ซึ่งตัวละครที่แสดงบทบาทนี้ คือ เสียงใส เสียงใสยอมเสียสละสิ่งที่เธอรัก นั่นคือ การร้องเพลง เพื่อพยาบาลดูแลพ่อของเธอซึ่งกำลังล้มป่วย นับเป็นการเสียสละครั้งใหญ่เพื่อทดแทนพระคุณของพ่อที่ดูแลเธอตั้งแต่เด็กจนเติบโตใหญ่

การขอบคุณ

สิ่งที่ลูกควรกระทำเมื่อพ่อแม่ได้ให้การช่วยเหลือ แบ่งปัน หรือเผื่อแผ่ ก็คือ การขอบคุณ ตัวละครที่แสดงการขอบคุณต่อบุพการี คือ เสียงใส และหนูมาน ในนิทานเรื่องผู้รักเสียงดนตรี เมื่อพ่อเห็นว่าเสียงใสรู้สึกซึ้งเศร้าเมื่อไม่ได้เข้าร่วมร้องเพลงในการประกวดวงดนตรี พ่อของเสียงใสจึงอนุญาตให้เธอไปทำในสิ่งที่เธอรัก เสียงใสซาบซึ้งในพระคุณของพ่อ เธอจึงกล่าวคำขอบคุณ ส่วนในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบั้งปอนด์ ดิ แอนิเมชัน หลังจากที่พระพายได้ช่วยเด็ก ๆ ให้

ปลอดภัยจากการทำร้ายของพวกหุ่นยนต์ตามคำขอของหนุมานแล้ว หนุมานรู้สึกถึงบุญคุณของพ่อจึงกล่าวคำขอบคุณพระพาย

การขอโทษ

แม้ว่าพระพายจะช่วยเหลือหนุมานโดยการพาเด็กไปไว้ในที่ปลอดภัย แต่พระพายยังเห็นว่าหนุมานนำตรีศูลมาใช้เล่นทะเลุ่มิติจึงอบรมสั่งสอนหนุมาน หลังจากที่ได้ฟังคำสั่งสอนของพระพาย หนุมานจึงสำนึกผิดที่ตนนำตรีศูลมาใช้เล่น และกล่าวคำขอโทษพระพายผู้เป็นพ่อซึ่งคอยดูแลหนุมาน

6. พี

จากภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง ตัวละครเพียงตัวเดียวที่มีบทบาทคอยดูแลน้อง ก็คือ ตากลม ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลม ตากลมได้แสดงบทบาทของพีซึ่งคอยดูแลน้องชาย ดังต่อไปนี้

การปราม

หลังจากที่ลุงทองก้อนเล่านิทานเรื่องม้าลายผจญภัยจบไปครั้งเรื่อง ลุงทองก้อนบอกอ๊อดให้ฟังต่อคราวหน้า แต่อ๊อดพยายามรบเร้าให้ลุงทองก้อนเล่าต่อ ตากลมจึงปรามอ๊อดไม่ให้เสียมารยาทกับลุงทองก้อน

การลงโทษ

แม้ว่าตากลมจะปรามอ๊อดให้หยุดรบเร้าลุงทองก้อนให้เล่านิทานเรื่องม้าลายผจญภัยต่อ แต่อ๊อดไม่ฟังตากลมและยืนยันกรานว่าจะฟังนิทานต่อ เมื่อตากลมเห็นว่าอ๊อดไม่ฟังตนจึงลงโทษอ๊อดด้วยการดึงเครื่องกรองน้ำเค็มที่นำมาใส่อกเสียบ

การช่วยเหลือ/เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่

แม้ว่าตากลมจะไม่ทราบที่อ๊อดกำลังสร้างอะไรอยู่ แต่เมื่อตากลมเห็นว่าอ๊อดไม่มีมือเธอจึงช่วยอ๊อดตอกตะปูกรงไม้โดยมีอ๊อดใช้หางพันตะปูให้อยู่ นอกจากนี้เมื่อลุงทองก้อนกำลังจะพาอ๊อดไปซื้อของใช้ในโรงเรียน ตากลมเห็นว่าของเก่าของตนยังใช้ได้อยู่ ด้วยความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ตากลมจึงเสนอลุงทองก้อนให้อ๊อดใช้ชุดเก่าของตน จากนั้นจึงหยิบชุดเก่าของตนนำมาให้อ๊อด

7. เพื่อน

การช่วยเหลือ/เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่

การช่วยเหลือ/เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ระหว่างเพื่อนนั้นเป็นบทบาทของเพื่อนที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง ในนิทานเรื่องผู้รักเสียงดนตรีจากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลม เมื่อสมาชิกในวงม้าน้ำ ซึ่งได้แก่ แมงกะพรุน กุ้ง และกิ้งกั่งสังเกตเห็นว่าเสียงใสมีสีหน้าเศร้าหมอง จึงถามไถ่ตามประสาเพื่อนว่าเป็นอะไรเพราะทำหน้าที่เหมือนญาติปวย แต่เมื่อเสียงใสรับว่าใช่ ด้วยความเป็นห่วงเพื่อนๆ จึงขอให้เสียงใสเล่าปัญหาทั้งหมดให้ฟัง เพราะพวกตนพร้อมที่จะช่วยเหลือเสียงใส และเมื่อเสียงใสบอกว่าเธอคงจะเลิกร้องเพลงเพราะต้องดูแลพ่อซึ่งกำลังป่วย ทั้งแมงกะพรุนและกิ้งกั่งก็ไม่ได้ตำหนิเธอ แม้ว่าวงม้าน้ำจะไม่ได้รางวัลหากไม่มีเธอเข้าร่วมการประกวดก็ตาม

การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ระหว่างเพื่อนในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทานปรากฏในตอนที่ ปอนนำหนังสือเรื่องอิคคิวซังมาให้ น้ำผึ้งและอำพลดู เมื่อน้ำผึ้งและอำพลไม่รู้จักร์ตูนเรื่องนี้ ปอนจึงหยิบยื่นหนังสือการ์ตูนเล่มนั้นให้ทั้งคู่ลองอ่านดู นอกจากนี้การช่วยเหลือกันระหว่างเพื่อนยังปรากฏในตอนที่มีเมื่อยะเข้ามาร่วมเรียนหนังสือในชั้นเรียนเดียวกับปอนและอำพล แม้ว่าทั้งคู่จะเคยดูถูกว่าเมื่อยะคงจะเรียนตามพวกตนไม่รู้เรื่อง แต่เมื่อเมื่อยะได้พิสูจน์ความสามารถในการตอบคำถามวิชาภาษาอังกฤษในขณะที่อำพลตอบไม่ได้และปอนตอบผิด หลังจากที่ทั้งสามได้กลายเป็นเพื่อนกันแล้ว อำพลจึงขอให้เมื่อยะช่วยสอนภาษาอังกฤษให้ตนซึ่งเมื่อยะก็ยินดีสอนให้อำพล

สุดสาคร ม้านิลมังกรและเจ้าเต่าในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาครต่างก็ให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกันเมื่อใครคนใดคนหนึ่งตกอยู่ในอันตราย ตัวอย่างเช่น เมื่อเจ้าเต่าถูกผีจิวจับตัวไป สุดสาครจึงคิดหาวิธีช่วยเหลือด้วยแผน “เข้าเมืองตาหลิ่ว ก็ต้องหลิ่วตาตาม” โดยสุดสาครและม้านิลมังกรช่วยกันแต่งกายเป็นผีเดินทางไปยังปราสาทของนายใหญ่เพื่อช่วยเหลือเจ้าเต่า ฝ่ายเจ้าเต่า เมื่อสุดสาครกำลังถูกโหดและเหยี้ยมซึ่งรวมร่างกันทำร้ายโดยใช้ไม้เท้าพุ่งเข้าแทงสุดสาคร เจ้าเต่าเห็นเช่นนั้นจึงนำกระดองของตนเข้าขวางไม้เท้าเพื่อไม่ให้สุดสาครได้รับบาดเจ็บ

ส่วนในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน เนื้อหาที่แสดงถึงการช่วยเหลือกันระหว่างเพื่อนปรากฏอยู่ในฉากที่หนุมานหมายเลข 2 สามารถติดตามตรีศูลไปยังหอสังการโดยการพิสูจน์ให้หัวหน้าซาเล้งเห็นว่าตรีศูลเป็นอาวุธที่ตนถือครองได้เท่านั้น หนุมานหมายเลข 2 จึงใช้

โอกาสนี้ช่วยเหลือบั้งปอนด์โดยการสั่งให้หัวหน้าซาเล้งปล่อยบั้งปอนด์ซึ่งถูกหุ่่น Chuck จับตัวอยู่นอกจากนี้บั้งปอนด์ยังได้ให้การช่วยเหลือเพื่อนในฉากที่หุ่่น Buff กำลังเข้ามาทำร้ายน้อยหน้าเมื่อบั้งปอนด์เห็นว่าน้อยหน้าตกอยู่ในอันตราย บั้งปอนด์จึงเสี่ยงชีวิตเข้าไปช่วยเหลือน้อยหน้าแม้ว่าตนจะถูกหุ่่น Chuck ตามไล่ล่าอยู่ก็ตาม

ความหวัง

ความหวังเป็นเนื้อหาที่แสดงถึงบทบาทหน้าที่อีกประการของเพื่อนซึ่งปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลม สุดสาคร และบั้งปอนด์ ดี แอนิเมชัน ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลม เมื่อเพื่อนปลาทองสองตัวในนิทานอิสราภาพเห็นว่าอิสระมีสีหน้าเศร้าสร้อยไปจึงถามไถ่อิสระด้วยความหวัง

ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาคร สุดสาคร ม้านิลมังกรและเจ้าเต่า ตัวละครทั้งสามมักแสดงความหวังซึ่งกันและกัน ตัวอย่างเช่น เมื่อเจ้าเต่าถูกพรรคพวกของผีจิวจับตัวไป ด้วยความหวังเจ้าเต่าเกรงว่าจะตกอยู่ในอันตราย สุดสาครจึงเร่งม้านิลมังกรให้รีบออกตามหาเพื่อช่วยเหลือเจ้าเต่า ฝ่ายเจ้าเต่า ในตอนที่ม้านิลมังกรถูกผีจิวทำร้ายสลบไปนั้น เจ้าเต่าพยายามปลุกม้านิลมังกรให้ตื่นด้วยความหวังด้วยเกรงว่าผีจิวจะเข้ามาทำร้ายอีก และเมื่อพบกับสุดสาครจึงเรียกสุดสาครให้รีบเข้ามาช่วยม้านิลมังกรที่ยังไม่ฟื้น

หนุ่่นในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบั้งปอนด์ ดี แอนิเมชันก็เกิดความรู้สึกเป็นห่วงบั้งปอนด์เมื่อกำลังจะ upload โปรแกรมหนุ่่นมาเพื่อให้ทุกคนปลอดภัยจากการเรียกรหัส เพราะเกรงว่าบั้งปอนด์ และเด็กๆ ที่อยู่ภายนอกอาจถูกพวกหนุ่่นยนต์ทำร้ายได้ เนื่องจากตนเองอยู่ภายในหอสั่งการซึ่งคงออกไปช่วยเหลือไม่ทันหากเกิดเหตุร้ายขึ้น และหนุ่่นหมายเลข 4 เองก็อาจดูแลเด็กๆ ไม่ทั่วถึง

การปลอบใจ

เมื่อตัวละครเห็นว่าเพื่อนกำลังตกอยู่ในภาวะกดดันหรือในสถานการณ์ที่เลวร้าย ตัวละครนั้นมักจะสวมบทบาทเป็นเพื่อนที่คอยปลอบใจให้จิตใจของเพื่อนนั้นดีขึ้น ซึ่งตัวละครที่ปลอบใจเพื่อนนี้ ได้แก่ เพื่อนปลาทองสองตัวในนิทานเรื่องอิสราภาพ สุดสาครในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาคร และบั้งปอนด์ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบั้งปอนด์ ดี แอนิเมชัน เพื่อนปลาทองสองตัวได้ปลอบใจอิสระเมื่ออิสระรู้สึกเบื่อกับการใช้ชีวิตในตู้ปลาแคบๆ และอยากออกไปใช้ชีวิตอิสระตาม

แม่น้ำลำธาร เช่นเดียวกับที่สุตสาครปลอมใจให้ม่านิลมังกรซึ่งช่วยกันปลอมตัวเป็นผีกับสุตสาครนั้น ให้ใจเย็นลงเมื่อม่านิลมังกรรู้สึกหงุดหงิดรำคาญที่เห็นผีเบ๊มและผีตีมาขัดขวางการเดินทางไปช่วย เจ้าเต่า ส่วนบึงปอนด์ก็ได้ปลอมนะโมให้รู้สึกดีขึ้นหลังจากที่ร้องให้เนื่องจากสภาพกดดันในห้องขัง ของ Robocenter

การให้กำลังใจ

นอกจากการปลอมใจในยามทุกข์หรือยามเศร้าแล้ว เพื่อนยังช่วยให้กำลังใจให้เพื่อน ต่อสู้และฟันฝ่าอุปสรรคจนประสบความสำเร็จ ตัวละครที่แสดงการให้กำลังใจเพื่อนๆ ได้แก่ สุตสาครในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุตสาคร หนุมานและบึงปอนด์ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบึงปอนด์ ดิแอนิเมชั่น เมื่อม่านิลมังกรต้องเดินสองขาอย่างทุลักทุเลเพราะต้องปลอมตัวเป็นผี จึงได้กล่าวให้กำลังใจม่านิลมังกรให้เข้มแข็งและอดทนเพื่อช่วยเหลือเจ้าเต่าให้ปลอดภัย เช่นเดียวกับหนุมาน เมื่อเห็นว่าบึงปอนด์รู้สึกอึดอัดและเบื่อกับการถูกจำกัดอิสรภาพให้อยู่แต่ภายในชุดนักโทษและห้องขัง หนุมานจึงให้กำลังใจบึงปอนด์โดยบอกให้บึงปอนด์อดทนอีกนิดแล้วตนจะมาปล่อย นอกจากนี้ยังได้นำขนมมาฝากและบือนบึงปอนด์เพื่อให้บึงปอนด์มีกำลังใจอดทนรอต่อไป

ความสามัคคี/การไม่ทอดทิ้งกัน

ความสามัคคี/การไม่ทอดทิ้งกันเป็นบทบาทหน้าที่ที่สำคัญอีกประการหนึ่งของเพื่อน โดยร่วมมือกันทำงานหรือดำเนินงานเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายและไม่ทอดทิ้งกันก่อนภารกิจนั้น จะสำเร็จ เนื้อหาที่กล่าวถึงความสามัคคี/การไม่ทอดทิ้งกันนี้อยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลม และสุตสาคร จากนิทานเรื่องอิสรภาพเมื่อถึงวันที่เจ้าของถ้ำน้ำตู้ปลาซึ่งเป็นวันเป้าหมายที่อิสระและเพื่อนปลาทองทั้งสองจะปฏิบัติภารกิจหนีออกจากตู้ปลา แม้ว่าเพื่อนปลาทองทั้งสองเกิดกลัวและไม่แน่ใจแผนการจะสำเร็จ แต่เมื่ออิสระได้ให้กำลังใจแล้วทั้งสามก็สามัคคีกันจนถึงน้ำจันทกลงไปในลำธารได้สำเร็จทำให้ปลาทั้งสามได้รับอิสรภาพ ส่วนในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุตสาคร ในฉากที่สุตสาครและม่านิลมังกรหนีจากการต่อสู้กับโหดและเหยี่ยวออกมาตามหาเจ้าเต่าในปราสาทซึ่งในที่สุดสุตสาครก็ได้พบและพาเจ้าเต่าหนี ก่อนหน้านั้นเจ้าเต่าคิดว่าสุตสาครคงจะทิ้งตนเสียแล้ว แต่สุตสาครบอกกับเจ้าเต่าว่าตนไม่ทิ้งเพื่อนไปอยู่แล้ว

การขอโทษ

เมื่อเพื่อนได้กระทำผิดต่อเพื่อนหรือทำให้เพื่อนเดือดร้อน การขอโทษเป็นการแสดงออกที่ทำให้เพื่อนทราบว่าตนสำนึกผิดต่อการกระทำนั้นๆ ซึ่งเป็นบทบาทหน้าที่อีกประการหนึ่งที่เพื่อนพึงปฏิบัติต่อเพื่อน ตัวละครที่กระทำผิดและแสดงการขอโทษเพื่อน ได้แก่ ปอน เบี้ยก และสุตสาคร หลังจากที่ลุงทองก้อนได้อบรมปอนเรื่องการหุบเขา และอบรมเบี้ยกเรื่องการยุยงแล้ว ปอนจึงขอโทษอำพลที่ตนเข้าไปชกต่อยเพราะหุบเขาเชื้อคำยุยงของเบี้ยก และเบี้ยกได้ขอโทษปอนและอำพลที่ตนยุยงให้ทั้งคู่ทะเลาะกัน ส่วนสุตสาครรู้สึกผิดที่ตนต้องมอบม้านิลมังกรให้กับซีเปลือยเพื่อให้ซีเปลือยรักษาการปวดท้องอย่างรุนแรงของเจ้าเต่า ดังนั้นหลังจากที่ซีเปลือยทำการรักษาเจ้าเต่าจนหายปวดเป็นปกติและทวงถามสัญญาเรื่องม้านิลมังกร สุตสาครจึงต้องตกลงตามสัญญาซึ่งทำให้สุตสาครรู้สึกผิดและต้องกล่าวคำขอโทษม้านิลมังกร

การให้อภัย

แม้ว่าเพื่อนจะกระทำผิดต่อตนด้วยความตั้งใจหรือไม่ก็ตาม แต่หากต้องการรักษาความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนเอาไว้ การให้อภัยเป็นวิธีที่จะรักษาความสัมพันธ์นี้ไว้ ตัวละครที่ให้อภัยในความผิดของเพื่อน ได้แก่ อำพลในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน เมื่ออำพลต้องมีเรื่องชกต่อยกับปอนซึ่งมีเบี้ยกคอยยุยง แม้ว่าอำพลจะต้องบาดเจ็บและได้รับบาดเจ็บจากการต่อสู้ แต่เมื่อทั้งคู่สำนึกผิด อำพลก็พร้อมให้อภัยเพื่อนทั้งสองของเขา

การสั่งสอน

การสั่งสอนนอกจากจะเป็นบทบาทหน้าที่ของผู้ใหญ่หรือพ่อแม่ที่ปฏิบัติต่อดูกแล้ว การสั่งสอนยังปรากฏในหมู่เพื่อน เนื้อหาในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทานตอนที่อำพลตัดสินใจมะเมื่อยะจากลักษณะที่เป็นชาวเขาของเธอว่าคงเรียนกับพวกตนไม่รู้เรื่อง แต่มะเมื่อยะได้พิสูจน์ให้อำพลเห็นถึงความรู้ สติปัญญาของเธอ ปอนจึงเล่านิทานเรื่องงูเก็งก็องเพื่อสั่งสอนอำพลเพื่อนของตนไม่ให้ตัดสินใจคนทีรูปร่างหน้าตาภายนอก

การไกลเกลี่ย

เมื่อเพื่อนทั้งสองฝ่ายเกิดความบาดหมางขัดเคืองหรือทะเลาะกัน เพื่อนที่เป็นคนกลางมักมีบทบาทในการไกลเกลี่ยให้ทั้งสองฝ่ายยุติเรื่องราวและหันมาปรองดองกันดังเดิม ซึ่งตัว

ละครที่ต้องรับหน้าที่ในการไกล่เกลี่ยไม่ให้เพื่อนทั้งสองของตนทะเลาะกัน คือ สุดสาคร สุดสาคร ต้องไกล่เกลี่ยไม่ให้ม้านิลมังกรและเจ้าเต่าทะเลาะกัน เมื่อทั้งสามตื่นขึ้นตอนเช้าในเมืองปักกา สุดสาครพบว่าเมื่อคืนไม่มีเหตุการณ์แปลกประหลาดเกิดขึ้นซึ่งเจ้านำเรื่องนี้ไปแหว่ม้านิลมังกรที่เกรงว่าเมื่อคืนอาจเกิดอันตรายขึ้นกับพวกตน ทำให้ม้านิลมังกรรู้สึกไม่พอใจเจ้าเต่า

การปรึกษาหารือ

เมื่อเพื่อนไม่สามารถจัดการหรือแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้ เพื่อนที่ดีควรเป็นที่ปรึกษา หรือให้คำปรึกษา คำแนะนำแก่เพื่อนเพื่อหาวิธีการจัดการกับปัญหาต่อไปได้ จากภาพยนตร์ การ์ตูนเรื่องสุดสาคร เมื่อสุดสาคร ม้านิลมังกร และเจ้าเต่าหลงทางในเมืองปักกา สุดสาครจึงปรึกษาเจ้าเต่าและม้านิลมังกรเพื่อหาวิธีออกจากเมืองปักกา แม้ว่าเจ้าเต่าจะคิดไม่ออกว่าจะหาทางออกจากเมืองปักกาได้อย่างไร แต่คำพูดของเจ้าเต่าที่ว่า “ยากยิ่งกว่างมเข็มในมหาสมุทร” ก็ช่วยให้สุดสาครนึกถึงทางที่จะออกจากเมืองปักกาได้นั้น คือ การหนีออกทางทะเลเช่นเดียวกับในตอนเช้า

การเตือนภัย

เมื่อตัวละครเห็นว่าเพื่อนของตนกำลังตกอยู่ในอันตราย ตัวละครนั้นจะทำหน้าที่เป็นเพื่อนที่คอยเตือนให้เพื่อนระวังภัยหรืออันตรายที่กำลังจะเกิดขึ้นได้ การเตือนภัยนี้ปรากฏอยู่ใน ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาคร ตัวอย่างเช่น เมื่อสุดสาครเห็นว่าเจ้าเต่าใช้ยันต์บนกระดองต่อสู้กับพรรคพวกของผีจิว จึงเตือนให้เจ้าเต่าหลบในกระดองเพราะฤทธิ์ของยันต์คุ้มครองได้แค่กระดองเท่านั้น

การเสียสละ

การเสียสละเป็นการกระทำอันยิ่งใหญ่และเป็นบทบาทที่สำคัญของเพื่อนซึ่งปฏิบัติต่อเพื่อนคนอื่น ๆ โดยตัวละครที่สามารถเสียสละตนเองเพื่อเพื่อนได้ คือ ม้านิลมังกร การเสียสละครั้งนี้ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาครตอนที่สี่เปลี่ยขอตัวม้านิลมังกรเพื่อแลกกับการรักษาอาการปวดท้องของเจ้าเต่าโดยให้เวลาสุดสาครไต่รถรอนหนึ่งคืน ในคืนนั้นสุดสาครปรึกษาม้านิลมังกรว่าควรทำอย่างไร เพราะตนก็ไม่อยากยกม้านิลมังกรให้ผู้อื่น และไม่ต้องการเสียเจ้าเต่าไปเช่นกัน ม้านิลมังกรจึงร้องบอกกับสุดสาครว่าตนจะยอมสละตนเพื่อแลกกับชีวิตของเจ้าเต่า แม้ว่าจะไม่ได้เจอหน้าสุดสาครและเจ้าเต่าเพื่อนรักของตนตลอดไปก็ตาม

การขอบคุณ

การขอบคุณเป็นบทบาทหน้าที่ของเพื่อนที่พึงปฏิบัติต่อเพื่อนที่ให้คำแนะนำ ให้ความช่วยเหลือหรือมีน้ำใจแบ่งปันสิ่งต่างๆ สุดสาครเป็นตัวละครที่แสดงการขอบคุณเจ้าเต่าเพื่อนของตนในการต่อสู้กับโหด เขี้ยว และผีจิว เมื่อเจ้าเต่าเห็นว่าผีโหดสั่งให้พลผีจัดการกับพวกตน เจ้าเต่าจึงแนะนำให้ใช้ไม้เท้าศักดิ์สิทธิ์เพื่อสู้กับพลผีที่มีจำนวนมาก สุดสาครจึงขอบคุณที่ช่วยแนะนำ

ความปรารถนาดี

บทบาทหน้าที่ประการสุดท้ายของเพื่อนที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ คือ ความปรารถนาดี ซึ่งตัวละครที่แสดงบทบาทนี้ คือ ม้านิลมังกร จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาคร หลังจากที่ซีเปลือยได้สร้างทำพิธีรักษาเจ้าเต่าจนหายจากอาการปวดท้องอย่างรุนแรงแล้ว ม้านิลมังกรจึงร้องด้วยความดีใจซึ่งแสดงถึงความปรารถนาจากใจจริงที่ต้องการให้เจ้าเต่าเพื่อนของตนปลอดภัย แม้ว่าม้านิลมังกรต้องแลกชีวิตของตนให้กับซีเปลือยก็ตาม

8. เพื่อนบ้าน

การมีน้ำใจ

จากภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง ตัวละครเพียงตัวเดียวที่แสดงบทบาทของเพื่อนบ้านคือ ลุงชอบในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน ลุงชอบได้แสดงบทบาทเป็นเพื่อนบ้านที่ดีโดยการขับรถตระเวนไปตามถนนเพื่อช่วยแม่ของปอนและแม่ของอำพลซึ่งอยู่ในหมู่บ้านเดียวกันนั้นออกตามหาเด็กทั้งสองที่เถลไถลไม่กลับบ้านแม้ว่าจะเป็นเวลาค่ำแล้วก็ตาม

9. สามี-ภรรยา

การขอโทษและการให้อภัย

การขอโทษและการให้อภัยเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยประคับประคองความสัมพันธ์ระหว่างสามีและภรรยาให้ยืนยาวต่อไป ตัวละครที่แสดงบทบาทสามีและภรรยา คือ พระสุธนและมโนราห์จากนิทานเรื่องพระสุธน-มโนราห์ แม้ว่าพระสุธนจะหลงเชื่อปุโรหิตและสั่งให้จับตัวมโนราห์บูชาญ ซึ่งทำให้มโนราห์หนีมายังเขาไกรลาส แต่เมื่อพระสุธนฝ่าฝืนอุปสรรคต่างๆ ออกติดตามมโนราห์

เพื่อขอโทษที่ตนหุบเบา มโนราห์เห็นว่าพระสุธนสำนึกผิดจึงให้อภัยพระสุธน การขอโทษและการให้อภัยได้ทำให้พระสุธนและมโนราห์ได้กลับมาครองรักกันอีกครั้ง

10. ครู

การสอน

บทบาทหน้าที่ที่สำคัญที่สุดของครู คือ การสอน บทบาทการสอนของครูนั้นปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทานในตอนที่มีเมื่อยะเข้ามาเรียนร่วมชั้นกับปอนและอำพล ครูเอื้อยได้แสดงการสอนวิชาภาษาอังกฤษโดยการเขียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษลงบนกระดานดำ แล้วให้นักเรียนเป็นคนตอบ ส่วนครูบัว ยายของน้ำผึ้งนั้นก็ได้นำนิทานเพื่อสั่งสอนและให้ความบันเทิงแก่นักเรียนจึงทำให้ครูบัวเป็นที่ชื่นชอบของเด็กนักเรียน

การให้กำลังใจ

ในระหว่างการเรียนนั้นหากนักเรียนคนใดสามารถตอบคำถามในวิชานั้นได้ถูก ครูเอื้อยจะปรบมือให้กำลังใจนักเรียนที่ตอบถูกและบอกให้นักเรียนร่วมชั้นปรบมือให้กำลังใจเพื่อนด้วยกัน

การช่วยเหลือ

เมื่อนักเรียนได้รับความเดือดร้อนหรือตกอยู่ในสถานการณ์อันตรายแล้ว ครูมีบทบาทสำคัญที่จะช่วยเหลือนักเรียนให้รอดพ้นจากอันตรายหรือมีสภาพชีวิตที่ดีขึ้น ตัวละครครูที่ช่วยเหลือนักเรียนของตนให้รอดพ้นจากอันตราย คือ ครูใหญ่ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบ๊องปอนด์ ดี แอนิเมชันเมื่อน้อยหน่ากำลังถูกหุ่น Buff เข้ามาทำร้ายตามคำสั่งของหอสั่งการ แม้ว่าบ๊องปอนด์จะเข้ามาช่วยเหลือน้อยหน่าแต่ก็ถูกหุ่น Chuck ไล่ตามจนหนุมานหมายเลข 4 ต้องรีบเข้ามาช่วย ทำให้บ๊องปอนด์และทำให้หนุมานหมายเลข 4 เข้าไปช่วยน้อยหน่าเอาไว้ไม่ทัน ในขณะที่หุ่น Buff กำลังจะทำร้ายน้อยหน่า ทันใดนั้นเองครูใหญ่ก็กระโจนเข้ามาช่วยเหลือโดยปกป้องน้อยหน่าจากการทำร้ายของหุ่น Buff ไว้ได้ทัน พร้อมทั้งบอกกับหุ่น Buff ว่าอย่ามายุ่งกับนักเรียนของตนอีก

ความห่วงใย

ครูบัวซึ่งเป็นยายของน้ำผึ้งในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทานนั้นได้แสดงความห่วงใยนักเรียนเมื่อเธอสังเกตเห็นว่านักเรียนคนหนึ่งในชั้นไม่มาเรียนตามปกติเพราะป่วยเป็นไข้หวัด ต้องนอนรักษาตัวอยู่ที่บ้าน ด้วยความเป็นห่วงเธอจึงรีบไปเยี่ยมเด็กคนนั้นทันทีและมาเล่านิทานให้เด็กคนนั้นฟังทุกวันเพราะเกรงว่าเด็กคนนั้นต้องนอนเหงาอยู่คนเดียว

11. นักเรียน

การเรียนหนังสือ

เมื่อบทบาทหน้าที่ที่สำคัญที่สุดของครู คือ การสอน ดังนั้นบทบาทหน้าที่ที่สำคัญที่สุดของนักเรียน คือ การเรียนหนังสือ ตัวละครที่แสดงบทบาทนี้ คือ นักเรียนของครูเอื้อยในหมู่บ้านลานนิทาน รวมทั้งมะเมื่อยะที่เข้ามาช่วยเรียนด้วย ฉากการเรียนหนังสือปรากฏในตอนที่ครูเอื้อยถามคำถามวิชาภาษาอังกฤษ โดยให้เด็กนักเรียนเป็นผู้ตอบคำถาม นอกจากนี้จากนิทานเรื่องหมาโง่กับไก่ฉลาด ปอนถามลุงชอบว่าทำอะไรถึงจะมีสติปัญญาเฉลียวฉลาดเหมือนเจ้าไก่แจ้ ซึ่งคำตอบของลุงชอบ อ่ำพล และน้ำผึ้ง ก็คือ การตั้งใจเรียน หาความรู้เสริมจากห้องสมุด การทำการบ้าน และการอ่านหนังสือซึ่งเป็นบทบาทหน้าที่ของนักเรียนในการเรียนหนังสือ

การขอบคุณ

เมื่อนักเรียนได้รับการช่วยเหลือหรือได้รับน้ำใจจากครู วิธีที่นักเรียนจะแสดงให้เห็นถึงความซาบซึ้งในการช่วยเหลือหรือน้ำใจนี้ คือ การขอบคุณ การขอบคุณของนักเรียนปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน หลังจากที่ครูบัวมาเยี่ยมไข้และเล่านิทานให้ลุงชอบในวัยเด็กที่กำลังนอนป่วยด้วยไข้หวัดให้ฟังทุกวัน เด็กชายชอบรู้สึกซาบซึ้งน้ำใจของครูบัว จึงปลุกตื่นซาบขึ้นมาต้นหนึ่งและมอบเป็นของขวัญให้ครูบัวเพื่อเป็นการขอบคุณน้ำใจของครูบัว

12. สมาชิกใหม่

การแนะนำตนเอง

เมื่อมีบุคคลเข้ามาเป็นสมาชิกใหม่ของสังคม บทบาทที่สมาชิกใหม่พึงปฏิบัติ คือ การแนะนำตนเองให้สมาชิกคนอื่นๆ ในสังคมได้รับทราบถึงสถานภาพของตน เช่นเดียวกับมะเมื่อยะเมื่อ

โรงเรียนของมะเมียะที่อยู่บนเขาถูกพายุพัดพัง มะเมียะจึงต้องย้ายมาเรียนในหมู่บ้านลานนิทาน และเมื่อมะเมียะมาถึงห้องเรียนในฐานะสมาชิกใหม่ของชั้นเรียน ครูเคื้อยจึงให้มะเมียะแนะนำตัวเอง มะเมียะจึงแนะนำชื่อและบอกถึงสถานภาพชาวเขาเผ่าอীগ้อของตนเอง รวมทั้งฝากเนื้อฝากตัวกับเพื่อนใหม่ด้วย

13. ผู้ชาย

การให้เกียรติผู้หญิง

การให้เกียรติผู้หญิงเป็นค่านิยมในสังคมและเป็นบทบาทของผู้ชายที่ควรปฏิบัติต่อผู้หญิง บทบาทหน้าที่นี้ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทานในตอนที่ป่าแฉ่มยกขนมที่เพิ่งทำเสร็จออกมาให้เด็กๆ ทานกัน ทันทีที่ป่าแฉ่มวางถาดขนม อ่าพลเอื้อมมือไปหยิบขนมเพื่อมาทาน แต่ป่าแฉ่มห้ามอ่าพลเอาไว้โดยบอกว่าให้ผู้หญิงเลือกก่อนซึ่งสอนให้อ่าพลให้รู้ว่าผู้ชายควรให้เกียรติผู้หญิงก่อน

14. คู่สัญญา

ความซื่อสัตย์

คู่สัญญาในภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์นั้นปรากฏขึ้นทั้งหมด 3 คู่ ได้แก่ ครุบัวกับเด็กชายชอบ สุดสาครกับชีเปลือย และหนุมานกับปังปอนด์ ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน หลังจากที่ครุบัวดูแลเด็กชายชอบที่บ้านทุกวันจนหายเป็นปกติแล้ว เด็กชายชอบได้มอบต้นชบาเพื่อขอบคุณครุบัวและบอกกับครุบัวว่าพอตนโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่แล้วจะเล่านิทานให้เด็กๆ ฟังเหมือนที่ครุบัวเล่านิทานให้เขาฟัง จากนั้นมาเด็กชายชอบรักษาสัญญาโดยการเล่านิทานให้เด็กคนอื่น ๆ ฟังเรื่อยมาจนกระทั่งเด็กชายชอบเติบโตเป็นลุงชอบในปัจจุบันซึ่งก็ยังมักเล่านิทานให้เด็กๆ ฟังเสมอ เช่นเดียวกับสุดสาครที่แสดงความซื่อสัตย์โดยการปฏิบัติตามสัญญาที่ให้ไว้กับชีเปลือย กล่าวคือ สุดสาครยอมมอบม้านิลมังกรตามที่ชีเปลือยต้องการเพื่อแลกกับการให้ชีเปลือยรักษาเจ้าเต่าเพื่อนรักของตนที่กำลังปวดท้องอย่างรุนแรง ส่วนในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน หลังจากที่หนุมานทำลายหอสังการลง ก็ถึงเวลาที่ปังปอนด์ต้องกลับบ้าน แต่ปังปอนด์ยังไม่อยากกลับ หนุมานจึงบอกกับปังปอนด์ว่าหากปังปอนด์ยอมกลับบ้าน ตนจะให้ของขวัญ ปังปอนด์ยอมตกลง และเมื่อปังปอนด์กลับถึงบ้าน ปังปอนด์ก็ได้พบของขวัญที่หนุมานมอบไว้ตามสัญญานั้นคือ กล้องเก็บรหัสพลเมือง Bangkok City

15. ผู้บังคับบัญชา

ภาพยนตร์การ์ตูนเพียงเรื่องเดียวที่ปรากฏบทบาทหน้าที่ระหว่างผู้บังคับบัญชาและผู้ใต้บังคับบัญชา คือ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบิงปอนด์ ดี แอนิเมชัน โดยตัวละครที่แสดงบทบาทผู้บังคับบัญชา คือ หนุมาน และตัวละครที่แสดงบทบาทผู้ใต้บังคับบัญชา คือ หนุมานหมายเลข 2 หมายเลข 261 หมายเลข 3 และหมายเลข 4 ทั้งนี้บทบาทของหนุมานในฐานะผู้บังคับบัญชา มีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

การออกคำสั่ง

การออกคำสั่งเป็นบทบาทที่เด่นชัดที่สุดของผู้บังคับบัญชาและปรากฏมากที่สุด ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบิงปอนด์ ดี แอนิเมชัน ตัวอย่างเช่น หนุมานออกคำสั่งให้หนุมานหมายเลข 387 ติดตามสถานการณ์ในศึกบัญชาการต่อไป หรือหนุมานสั่งให้หนุมานหมายเลข 2 ดูแลร่างต้นไปก่อนเพราะหนุมานจะเข้าไปด้านหลังกำแพงในหอสังการ

การติดตามการปฏิบัติงาน

หากภารกิจที่ผู้ใต้บังคับบัญชาได้รับมอบหมายให้ทำนั้นยังไม่สำเร็จลุล่วง ผู้บังคับบัญชามักติดตามการปฏิบัติงานเพื่อสอบถามความก้าวหน้าของภารกิจ ตัวอย่างเช่น หลังจากที่หนุมานเข้าไปเยี่ยมครูใหญ่และเด็กๆ ในห้องซัง ณ Robocenter หนุมานออกมาพบกับหนุมานกับหนุมานหมายเลข 2 ที่อยู่ด้านนอกเพื่อสอบถามความก้าวหน้าของภารกิจเมื่อตนได้มอบหมายให้หนุมานหมายเลข 2 สังเกตการณ์บริเวณหอสังการ

การขอบคุณ

การขอบคุณเป็นบทบาทที่ผู้บังคับบัญชาพึงปฏิบัติเมื่อผู้ใต้บังคับบัญชาให้ความช่วยเหลือผู้บังคับบัญชา ฉากที่แสดงถึงการขอบคุณของผู้บังคับบัญชาอยู่ในตอนที่หนุมานกำลัง upload โปรแกรมแต่เกรงว่าเด็กๆ จะได้รับอันตรายเพราะไม่มีใครช่วยเหลือ หนุมานหมายเลข 2 จึงเสนอให้พระพายช่วย ความคิดของหนุมานหมายเลข 2 ได้ช่วยหนุมานที่ต้องการจะปกป้องเด็กๆ จากพวกหุ่นยนต์ ดังนั้นหนุมานจึงกล่าวขอบคุณหนุมานหมายเลข 2

การชม

เมื่อผู้ได้บังคับบัญชาสามารถปฏิบัติภารกิจให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดีด้วยสติปัญญาและความสามารถของตนแล้ว ผู้บังคับบัญชามักชมผู้ได้บังคับบัญชาเพื่อเป็นการให้กำลังใจ หนุ่มานกล่าวชมหนุ่มานหมายเลข 2 และหมายเลข 4 ว่าเก่งมากหลังจากที่หนุ่มานและร่างจำลองทั้งหมดช่วยกันปฏิบัติภารกิจจนสามารถทำลายหอสังหารและคืนอิสรภาพให้แก่พลเมืองทุกคนใน Bangkok City

ความห่วงใยและการเตือนภัย

ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบิงปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ความห่วงใยของผู้บังคับบัญชาที่มีต่อผู้ได้บังคับบัญชาปรากฏในฉากที่หนุ่มานหมายเลข 261 ติดตามหัวหน้าซาเล้งไปในหอสังหารเมื่อหนุ่มานหมายเลข 261 เข้าไปยังห้องปลอดภัยหมายเลข 1 ระบบในห้องนั้นสามารถตรวจจับหนุ่มานหมายเลข 261 ได้จึงปล่อย Killer Bee ออกมาทำลายหนุ่มานหมายเลข 261 หนุ่มานได้ยืนยันเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับหมายเลข 261 จึงสอบถามสถานการณ์จากหมายเลข 261 หลังจากที่หมายเลข 261 รายงานจึงสั่งให้ถอยออกมาด้วยความห่วงใยในชีวิตของหมายเลข 261

การให้คำปรึกษา

ในขณะที่กำลังปฏิบัติภารกิจอยู่นั้น หากผู้ได้บังคับบัญชามีปัญหาหรือสถานการณ์ที่ยุ่งยากเกิดขึ้น ผู้บังคับบัญชามีบทบาทหน้าที่ที่จะให้คำปรึกษาเพื่อให้ผู้ได้บังคับบัญชาสามารถแก้ไขปัญหาหรือสถานการณ์นั้นต่อไปได้ ตัวอย่างเช่น เมื่อหัวหน้าซาเล้งบีบให้หนุ่มานหมายเลข 2 มอบตรีศูลเพื่อแลกกับชีวิตของบิงปอนด์ หนุ่มานหมายเลข 2 ไม่ต้องการมอบตรีศูลให้แก่หัวหน้าซาเล้งแต่ก็ไม่อยากให้บิงปอนด์ถูกหุ่นยนต์ทำร้ายเช่นกัน จึงต้องขอคำปรึกษาจากหนุ่มานโดยหนุ่มานบอกให้หนุ่มานหมายเลข 2 เรียกตรีศูลออกมาแล้วต่อรองเพื่อถ่วงเวลาของหัวหน้าซาเล้งเอาไว้

16. ผู้ได้บังคับบัญชา

การปฏิบัติตามคำสั่ง

บทบาทหน้าที่ที่สำคัญที่สุดของผู้ได้บังคับบัญชา คือ การปฏิบัติภารกิจตามที่ได้รับมอบหมายจากผู้บังคับบัญชา ฉากที่แสดงถึงการปฏิบัติตามคำสั่งของผู้บังคับบัญชา เช่น เมื่อหนุ่

มานสั่งให้หนุมานหมายเลข 2 ติดตามสถานการณ์ภายในหอสังการ หนุมานหมายเลข 2 จึงส่งหนุมานหมายเลข 261 ออกติดตามหัวหน้าซาเล้งเข้าไปในหอสังการ เป็นต้น

การรายงาน

เมื่อผู้ใต้บังคับบัญชาพบว่ามีปัญหาหรือสถานการณ์บางอย่างเกิดขึ้นในการปฏิบัติงาน ผู้ใต้บังคับบัญชามักรายงานสถานการณ์ในขณะนั้นให้แก่ผู้บังคับบัญชาได้รับทราบ ตัวอย่างที่แสดงให้เห็นว่าผู้ใต้บังคับบัญชารายงานความก้าวหน้าแก่ผู้บังคับบัญชา ได้แก่ ในขณะที่หนุมานกำลังเข้าไปสำรวจหอสังการโดยให้หนุมานหมายเลข 2 สังเกตการณ์แทนตนนั้น หนุมานหมายเลข 2 ได้รายงานสถานการณ์ที่เกิดขึ้นบริเวณหน้า Robocenter ว่านอกจากหุ่น Robopolicе ยังมีหุ่น Chuck เข้ามาใน Robocenter ทำให้หนุมานเป็นห่วงเด็กๆ จึงกลับมายัง Robocenter อีกครั้ง

ความห่วงใยและการเตือนภัย

นอกจากผู้บังคับบัญชาจะแสดงความห่วงใยและเตือนภัยผู้ใต้บังคับบัญชาแล้ว ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบั้งปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ผู้ใต้บังคับบัญชาก็ยังแสดงความห่วงใยและเตือนภัยผู้บังคับบัญชาเช่นเดียวกัน ตัวอย่างเช่น เมื่อหนุมานหมายเลข 2 สอบถามหนุมานถึงสถานการณ์ภายใน Robocenter หนุมานจึงเล่าว่าหัวหน้าซาเล้งถูกหอสังการบังคับให้ทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และในขณะนั้นน้อยหน้าได้พาเด็กๆ ลงไปด้านล่างของ Robocenter ซึ่งตนคาดว่าหัวหน้าซาเล้งจะใช้เด็กเป็นเหยื่อล่อเพื่อจับตน เมื่อหนุมานหมายเลข 2 เห็นว่าหนุมานกำลังตกอยู่ในอันตรายจึงแนะนำให้หนุมานรีบหนีไปด้วยความเป็นห่วง

การช่วยเหลือ

การช่วยเหลือเป็นอีกบทบาทหนึ่งที่จำเป็นของผู้ใต้บังคับบัญชาเมื่อเห็นว่าผู้บังคับบัญชากำลังมีปัญหาหรือกำลังถูกกดดัน ฉากการช่วยเหลือของผู้ใต้บังคับบัญชาอยู่ในตอนที่หนุมานเกรงว่าตนเองจะเข้าไปช่วยเด็กๆ ไว้ไม่ทันและหนุมานหมายเลข 4 คงจะดูแลเด็กๆ ไม่ทั่วถึง หากเกิดอันตรายขึ้นเมื่อ upload โปรแกรมหนุมานเข้าไปแล้ว หนุมานหมายเลข 2 จึงช่วยเหลือโดยการแนะนำให้พระพายผู้เป็นพ่อเข้ามาช่วยเหลือเด็กๆ แทน

การทำความเคารพ

เมื่อผู้ได้บังคับบัญชาพบกับผู้บังคับบัญชา บทบาทหน้าที่ที่ต้องกระทำ คือ การทำความเคารพ ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบ๊องปอนด์ ดี แอนิเมชั่น การทำความเคารพผู้บังคับบัญชา คือ การวันทยหัตถ์ กล่าวคือ หลังจากที่หอสั่งการระเบิด หนุ่มานออกมาพร้อมกับหัวหน้าชาเล้ง และกล่องเก็บรหัส ทันที่หนุ่มานหมายเลข 2 และหมายเลข 4 พบกับหนุ่มานจึงทำความเคารพด้วยการทำวันทยหัตถ์

จากผลการวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ในเชิงปริมาณ พบว่าเนื้อหาที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเป็นเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในด้านจิตใจมากที่สุด โดยคิดเป็นร้อยละ 46.43 รองลงมาได้แก่ เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรม โดยคิดเป็นร้อยละ 43.36 ส่วนเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 4 เรื่องน้อยที่สุดคือ เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญา โดยคิดเป็นร้อยละ 10.21

นอกจากนี้ จากผลการวิเคราะห์เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจ สติปัญญา และพฤติกรรมซึ่งจัดอยู่ในประเภทต่างๆ นั้น พบว่า เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรม ประเภทบทบาททางสังคมปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนมากที่สุด ส่วนเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญา ประเภททักษะ/ความชำนาญปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 4 เรื่องน้อยที่สุด

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตาราง 4.18 เนื้อหาการขีดเกลากทางสังคมด้านต่างๆ ของภาพยนตร์การ์ตูนแต่ละเรื่อง

เนื้อหาการขีดเกลากทางสังคมด้านต่างๆ ของภาพยนตร์การ์ตูนแต่ละเรื่อง						
เนื้อหาการขีดเกลากทางสังคม	ป.ปลาตากลม	โลกนิทาน	สุดสาคร	ปังปอนด์	รวม	ร้อยละ
การขีดเกลากทางสังคมด้านจิตใจ						
ศีลธรรมจรรยา	34	60	72	56	222	24.37
ค่านิยม/ประเพณี	58	12	18	33	121	13.28
ทัศนคติ/ความคิดเห็น	20	8	1	2	31	3.40
แรงบันดาลใจ	10	5	17	17	49	5.38
รวมเนื้อหาการขีดเกลากทางสังคมด้านจิตใจ	122	85	108	108	423	46.43
การขีดเกลากทางสังคมด้านสติปัญญา						
ความรู้/การใช้สติปัญญา	10	14	34	28	86	9.44
ทักษะ/ความชำนาญ	6	1	-	-	7	0.71
รวมเนื้อหาการขีดเกลากทางสังคมด้านสติปัญญา	16	15	34	28	93	10.21
การขีดเกลากทางสังคมด้านพฤติกรรม						
กฎเกณฑ์/ระเบียบแบบแผน	11	10	1	4	26	2.85
บทบาททางสังคม	95	88	82	104	369	40.51
รวมเนื้อหาการขีดเกลากทางสังคมด้านพฤติกรรม	106	98	83	108	395	43.36
รวมเนื้อหาการขีดเกลากทางสังคม	244	198	225	244	911	100.00

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในบรรดาสื่อมวลชนทั้งหลาย โทรทัศน์เป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อเด็กมากที่สุด ดังนั้นการนำเสนอรายการทางโทรทัศน์สำหรับเด็กจึงจำเป็นต้องมีเนื้อหาสาระในด้านการขัดเกลาทางสังคม ซึ่งเป็นกลไกสำคัญที่ช่วยพัฒนาเด็กและเยาวชนให้เป็นบุคลากรที่มีคุณภาพของประเทศ ภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ได้กลายมาเป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการขัดเกลาทางสังคมโดยการถ่ายทอดเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมทั้งในด้านจิตใจ สติปัญญา และพฤติกรรม เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ระเบียบ กฎเกณฑ์ ขนบธรรมเนียมประเพณี ตลอดจนนำไปประพฤติปฏิบัติให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมของสังคมไทยได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

ในการวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ ผู้วิจัยแบ่งการศึกษาเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

1. การศึกษาลักษณะพื้นฐานที่สำคัญของภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์
2. การศึกษาเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์

การศึกษาลักษณะพื้นฐานที่สำคัญของภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์เป็นการวิเคราะห์เนื้อหาในเชิงคุณภาพโดยพิจารณาจากองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง ซึ่งได้แก่ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร และฉาก และนำเสนอในรูปแบบการพรรณนาเชิงวิเคราะห์

ส่วนการศึกษาเนื้อหาขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ ผู้วิจัยแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ การวิเคราะห์เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในเชิงปริมาณโดยนำเสนอผลการวิเคราะห์ในรูปแบบของตารางกึ่งการบรรยายและแผนภูมิ และการวิเคราะห์เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในเชิงคุณภาพโดยการนำเสนอผลการวิเคราะห์ในรูปแบบการพรรณนาเชิงวิเคราะห์

ทั้งนี้ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ ภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ตั้งแต่ 15 สิงหาคม – 15 ธันวาคม 2545 ซึ่งประกอบด้วย

1. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม ซึ่งเป็นภาพยนตร์การ์ตูนจบในตอน
2. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน ซึ่งเป็นภาพยนตร์การ์ตูนจบในตอน
3. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สุดสาคร ซึ่งเป็นภาพยนตร์การ์ตูนชุด
4. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง บังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ซึ่งเป็นภาพยนตร์การ์ตูนชุด

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 ลักษณะพื้นฐานที่สำคัญของภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์

ภาพยนตร์การ์ตูนประเภทจบในตอนนั้นมุ่งเน้นการอบรมสั่งสอนคุณธรรมให้แก่ผู้ชมที่เป็นเด็กเป็นหลักโดยใช้นิทานที่ให้ข้อคิดเป็นสื่อ ภาพยนตร์การ์ตูนประเภทนี้ประกอบด้วยส่วนเปิด-ปิดรายการและส่วนของนิทาน

ส่วนภาพยนตร์การ์ตูนประเภทชุดเป็นภาพยนตร์การ์ตูนในแนวผจญภัยของตัวละครเอกซึ่งเป็นตัวละครเด็กและแสดงถึงภาพลักษณ์ของวีรบุรุษ ทั้งนี้ภาพยนตร์การ์ตูนชุดจะถ่ายทอดเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับคุณธรรมโดยอ้อมผ่านทางคำพูด บทสนทนา และการกระทำของตัวละครในเรื่อง

โครงเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์เป็นโครงเรื่องที่ไม่มีความสลับซับซ้อน เหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่องพัฒนาตามลำดับของเวลาและขั้นตอนของการเล่าเรื่อง

ปมขัดแย้งส่วนใหญ่ที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ คือ ปมขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละคร

แก่นเรื่องทั้งหมดในภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์เป็นแก่นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมทั้ง 3 ด้าน ทั้งนี้ในภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ปรากฏแก่นเรื่องที่เกี่ยวข้องถึงศีลธรรมจรรยามากที่สุด

ตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ส่วนใหญ่เป็นตัวละครมิติเดียว ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็นตัวละครที่มีลักษณะในด้านดีและตัวละครที่มีลักษณะในด้านไม่ดี ส่วนตัวละครแบบหลายมิติส่วนใหญ่เป็นตัวละครที่มีพัฒนาการด้านนิสัยจากลักษณะนิสัยที่ไม่ดีไปสู่ลักษณะนิสัยที่ดี

ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมในภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ได้สะท้อนภาพความสัมพันธ์ในครอบครัวและคุณค่าในสังคมไทย

5.1.2 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์

5.1.2.1 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง

จากการวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง พบว่า ภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์มีเนื้อหาการขัดเกลาด้านจิตใจปรากฏมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 46.43 รองลงมาได้แก่ เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรม ร้อยละ 43.36 และเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญา ร้อยละ 10.21 ตามลำดับ โดยภาพยนตร์การ์ตูนแต่ละเรื่องมีเนื้อหาการขัดเกลากทางสังคมที่ปรากฏ ดังนี้

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลมมีเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจปรากฏมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 50.00 รองลงมาได้แก่ เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรม ร้อยละ 43.44 และเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญา ร้อยละ 6.56 ตามลำดับ

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทานมีเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรมปรากฏมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 49.49 รองลงมาได้แก่ เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจ ร้อยละ 42.93 และเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญา ร้อยละ 7.58 ตามลำดับ

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาครมีเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจปรากฏมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 48.00 รองลงมาได้แก่เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรมร้อยละ 36.89 และเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญา ร้อยละ 15.11 ตามลำดับ

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบ๊องบอนด์ ดี แอนิเมชันมีเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจและด้านพฤติกรรมปรากฏเท่ากัน โดยคิดเป็นร้อยละ 44.26 ส่วนเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญาปรากฏรองลงมา คิดเป็นร้อยละ 11.48

หากพิจารณาประเภทเนื้อหาแยกย่อยตามเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในแต่ละด้านพบว่า

5.1.2.2 เนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านจิตใจ

5.1.2.2.1 เนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านจิตใจในเชิงปริมาณ

เนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านจิตใจ ประเภทศีลธรรมจรรยาปรากฏมากที่สุดในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน (ร้อยละ 70.59) รองลงมาได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สุดสาคร (ร้อยละ 66.66) ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน (ร้อยละ 51.85) และภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม (ร้อยละ 27.87) ตามลำดับ

อันดับ 2 ได้แก่ เนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านจิตใจ ประเภทค่านิยม/ประเพณีซึ่งปรากฏมากที่สุดในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม (ร้อยละ 47.54) รองลงมาได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน (ร้อยละ 30.56) ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สุดสาคร (ร้อยละ 16.67) และภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน (ร้อยละ 14.12) ตามลำดับ

อันดับ 3 ได้แก่ เนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านจิตใจ ประเภทแรงบันดาลใจซึ่งปรากฏมากที่สุดในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สุดสาคร และปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน (ร้อยละ 15.74) รองลงมาได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม (ร้อยละ 8.20) และภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน (ร้อยละ 5.88) ตามลำดับ

อันดับ 4 ได้แก่ เนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านจิตใจ ประเภททัศนคติ/ความคิดเห็นซึ่งปรากฏมากที่สุดในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม (ร้อยละ 16.39) รองลงมาได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน (ร้อยละ 9.41) ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน (ร้อยละ 1.85) และภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สุดสาคร (ร้อยละ 0.93) ตามลำดับ

5.1.2.2.1 เนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านจิตใจในเชิงคุณภาพ

ศีลธรรมจรรยา

จากผลการวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ พบว่า เนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านจิตใจ ประเภทศีลธรรมจรรยาสามารถแบ่งย่อยได้เป็น 16 ด้าน ดังนี้

1. ความมีน้ำใจ/ช่วยเหลือ/เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่
2. การเตือนภัย/อันตราย

3. การซื่อสัตย์/การรักษาสัญญา
4. การสำนึกผิด
5. การให้อภัย
6. ความปรารถนาดี
7. ความห่วงใย
8. ความกตัญญู
9. การเสียสละ
10. ความรัก
11. การไม่เบียดเบียน/ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน
12. ความสามัคคี/การไม่ทอดทิ้งกัน
13. การไม่ดูถูกผู้อื่น
14. การผูกมิตร
15. การพอใจในสิ่งที่ตนเองมีอยู่/ความพอดี
16. การเคารพผู้อื่น

ค่านิยม/ประเพณี

เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจ ประเภทค่านิยม/ประเพณีที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์สามารถแบ่งย่อยได้เป็น 9 ด้าน ได้แก่

1. การสวัสดี
2. การกล่าวคำขอโทษ
3. การกล่าวคำให้อภัย
4. การทักทาย/การถามไถ่
5. การอำลา
6. การกล่าวคำขอบคุณ
7. การแนะนำตนเอง
8. การอวยพร
9. การต้อนรับ/การเชื้อเชิญ

ทัศนคติ/ความคิดเห็น

เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจ ประเภททัศนคติ/ความคิดเห็นที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์สามารถแบ่งย่อยได้เป็น 10 ด้าน ได้แก่

1. ทัศนคติที่มีต่อเด็กดื้อ/ก้าวร้าว
2. ทัศนคติที่มีต่อผู้พิการ
3. ทัศนคติที่มีต่อผู้ที่กตัญญูและเสียสละ
4. ทัศนคติที่มีต่อเพลง
5. ทัศนคติที่มีต่ออิสรภาพและการกักขัง
6. ทัศนคติที่มีต่อเรื่องการยุยง
7. ทัศนคติที่มีต่อการโกหก
8. ทัศนคติที่มีต่อการรังแกผู้ที่ไม่มีความรู้
9. ทัศนคติที่มีต่อระบบเผด็จการ
10. ทัศนคติที่มีต่อคนกล้าหาญ

แรงบันดาลใจ

เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจ ด้านแรงบันดาลใจที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์สามารถแบ่งย่อยได้เป็น 6 ด้าน ได้แก่

1. การปลอบใจ
2. ความหวัง
3. การให้กำลังใจ
4. การฝ่าฟันอุปสรรค
5. การมีกำลังใจ
6. การชม

5.1.2.3 เนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านสติปัญญา

5.1.2.3.1 เนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านสติปัญญาในเชิงปริมาณ

เนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านสติปัญญา ประเภทความรู้/การใช้สติปัญญา ปรากฏมากที่สุดในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุตสาครและปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน (ร้อยละ 100) รองลงมาได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน (ร้อยละ 93.33) และภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม (ร้อยละ 62.5) ตามลำดับ

ส่วนเนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านสติปัญญา ประเภททักษะ/ความชำนาญ ปรากฏมากที่สุดในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลม (ร้อยละ 37.50) รองลงมาได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน (ร้อยละ 6.67) ส่วนภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุตสาครและปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ไม่ปรากฏเนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านสติปัญญา ประเภททักษะ/ความชำนาญ

5.1.2.3.2 เนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านสติปัญญาในเชิงคุณภาพ

ความรู้/การใช้สติปัญญา

จากผลการวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ พบว่า เนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านสติปัญญา ประเภทความรู้/การใช้สติปัญญา สามารถแบ่งย่อยได้เป็น 6 ด้าน ดังนี้

1. ความรู้เรื่องปลาและชีวิตสัตว์
2. การใช้สติปัญญาวิเคราะห์/พิจารณาไตร่ตรอง
3. การสืบสวนสาเหตุ/การพิสูจน์
4. การออกอุบาย/วางแผน/ไตร่ตรอง
5. การตัดสินใจเด็ดขาด
6. ไหวพริบ/ปฏิภาณ/การแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้า

ทักษะ/ความชำนาญ

เนื้อหาการขีดเกล้าทางสังคมด้านสติปัญญา ประเภททักษะ/ความชำนาญที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์สามารถแบ่งย่อยได้เป็น 3 ด้าน ได้แก่ ทักษะการเล่นดนตรี ทักษะการร้องเพลง และทักษะการจับสัตว์

5.1.2.4 เนื้อหาการขีดเกล้าทางสังคมด้านพฤติกรรม

5.1.2.4.1 เนื้อหาการขีดเกล้าทางสังคมด้านพฤติกรรมในเชิงปริมาณ

เนื้อหาการขีดเกล้าทางสังคมด้านพฤติกรรม ประเภทบทบาททางสังคมปรากฏมากที่สุด ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สุดสวคร (ร้อยละ 98.80) รองลงมาได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง บังปอนด์ ดี แอนิเมชัน (ร้อยละ 96.30) ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน (ร้อยละ 89.80) และภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม (ร้อยละ 89.62) ตามลำดับ

ส่วนเนื้อหาการขีดเกล้าทางสังคมด้านพฤติกรรม ประเภทกฎเกณฑ์/ระเบียบแบบแผนปรากฏมากที่สุดในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ป.ปลาตากลม (ร้อยละ 10.38) รองลงมาได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โลกนิทาน (ร้อยละ 10.20) ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง บังปอนด์ ดี แอนิเมชัน (ร้อยละ 3.70) และภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สุดสวคร (ร้อยละ 1.20) ตามลำดับ

5.1.2.4.2 เนื้อหาการขีดเกล้าทางสังคมด้านพฤติกรรมในเชิงคุณภาพ

กฎเกณฑ์/ระเบียบแบบแผน

จากผลการวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ พบว่า เนื้อหาการขีดเกล้าทางสังคมด้านพฤติกรรม ประเภทกฎเกณฑ์/ระเบียบแบบแผน สามารถแบ่งย่อยได้เป็น 9 ด้าน ดังนี้

1. การลงโทษ/การว่ากล่าวตักเตือน
2. การขออนุญาตผู้ใหญ่
3. การแปร่งพินตอนตื่นนอน/ก่อนนอน
4. การเข้าเรียนให้ทันเวลา
5. การเข้านอนแต่หัวค่ำ

6. การปฏิบัติตามวิธีการใช้งานของอุปกรณ์อย่างเคร่งครัด
7. การปฏิบัติตามหน้าที่ที่รับผิดชอบ
8. มารยาทในการสนทนา
9. การทำความเคารพระหว่างผู้บังคับบัญชากับผู้ใต้บังคับบัญชา

บทบาททางสังคม

เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์แสดงถึงบทบาททางสังคมทั้งหมด 16 บทบาท ได้แก่

1. ผู้ใหญ่
2. เด็ก
3. แม่
4. พ่อ
5. ลูก
6. พี่
7. เพื่อน
8. เพื่อนบ้าน
9. สามเณร-ภรรยา
10. ครู
11. นักเรียน
12. สมาชิกใหม่
13. ผู้ชาย
14. คู่สัญญา
15. ผู้บังคับบัญชา
16. ผู้ใต้บังคับบัญชา

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

ภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ซึ่งประกอบด้วยภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลา ตากลม โลกนิทาน สุดสาคร และบั้งปอนด์ ดี แอนิเมชัน นั้นเป็นตัวแทนของสถาบันของสื่อมวลชน ในการขัดเกลาทางสังคมให้แก่เด็กและเยาวชนโดยการถ่ายทอดเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมทั้ง

ด้านจิตใจ สติปัญญา และพฤติกรรม ผ่านทางคำพูด บทสนทนา การกระทำ บุคลิกลักษณะนิสัยของตัวละคร นิทานที่ให้ข้อคิด แก่นเรื่อง ตลอดจนฉากหลังทางวัฒนธรรมที่สะท้อนภาพของสังคมไทย ไม่ว่าจะเป็นความสัมพันธ์ในครอบครัว และคุณค่าของสังคมไทย

5.2.1 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจ

เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจเป็นเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมที่ปรากฏมากที่สุดใ้ในภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากจิตใจเป็นพื้นฐานของการแสดงออกทางพฤติกรรม พฤติกรรมที่ดีย่อมมาจากพื้นฐานจิตใจที่ดี และจิตใจเป็นสิ่งที่ละเอียดอ่อน ดังนั้นการพัฒนาประชากรของประเทศให้เป็นบุคลากรที่มีคุณภาพจึงควรจะเริ่มพัฒนาจากจิตใจ การขัดเกลาให้มีจิตใจที่ดีควรเริ่มตั้งแต่ในวัยเด็กเนื่องจากเป็นวัยที่ซึมซับสิ่งต่างๆ ได้โดยง่าย ภาพยนตร์การ์ตูนซึ่งเป็นรายการยอดนิยมสำหรับเด็กจึงเป็นสื่อมวลชนที่มีบทบาทสำคัญในการขัดเกลาด้านจิตใจให้แก่เด็กและเยาวชนไทยโดยการนำเสนอเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจ

5.2.1.1 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจ ประเภทศีลธรรมจรรยา

จากผลการวิเคราะห์เนื้อหาพบว่าเนื้อหาประเภทศีลธรรมจรรยาปรากฏมากที่สุดในบรรดาเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจเนื่องมาจากสังคมไทยยังเป็นสังคมพุทธที่เคร่งครัดเรื่องศีลธรรมจรรยา ไม่ว่าจะเป็น เรื่องความซื่อสัตย์ การมีน้ำใจ การเคารพผู้อาวุโส การไม่ดูถูกผู้อื่น เป็นต้น แต่ในปัจจุบันประเทศไทยได้รับการพัฒนาจนเจริญก้าวหน้าทั้งทางเศรษฐกิจและสังคม สภาพสังคมเปลี่ยนไป ผู้คนต่างยึดติดในวัตถุมากขึ้น ความสนใจในเรื่องศีลธรรมน้อยลง นอกจากนี้เมื่อบ้านเมืองเจริญขึ้นทำให้ประเทศเปิดกว้างมากขึ้น กระแสวัฒนธรรมต่างชาติกำลังแพร่สะพัดในเมืองไทย โดยเฉพาะค่านิยมตะวันตก ค่านิยมตะวันตกหลังไหลเข้าสู่สังคมไทยอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ผู้คนให้การยอมรับค่านิยมเหล่านี้มากขึ้นทุกวัน ซึ่งค่านิยมในหลายๆ เรื่องนั้นเป็นค่านิยมที่ขัดกับศีลธรรมของคนไทยที่ยึดถือกันมานาน ดังนั้นภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์จึงมีส่วนร่วมในการปลูกฝังจิตสำนึกให้เด็กและเยาวชนเห็น เรียนรู้ และเข้าใจถึงคุณค่า ความดีงาม และศีลธรรมจรรยาในสังคมไทย ตลอดจนนำไปปฏิบัติ รวมทั้งกระตุ้นให้เด็กและเยาวชนธำรงรักษาคุณค่าและศีลธรรมจรรยาเหล่านี้ให้อยู่คู่สังคมไทยต่อไปโดยสื่อผ่านเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนเหล่านี้ ซึ่งตรงกับวัตถุประสงค์ของผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทานซึ่งต้องการถ่ายทอดเนื้อหาในเรื่องศีลธรรมจรรยาให้แก่เด็กและเยาวชนเป็นหลัก

“ในหนึ่งชั่วอายุคนที่ผ่านมา เมืองไทยเราขาดแคลน แบบอย่าง (Role Model) ที่จะคอยหล่อหลอมให้เยาวชนไทยเลียนแบบ เพื่อเติบโตขึ้นมาเป็นเด็กที่มีความเพียบพร้อมด้วยศีลธรรมจรรยาที่ดี เด็กยุคใหม่จึงโตขึ้นมาอย่างเร่งรีบ ถูกแวดล้อมด้วยโลกของวัตถุอย่างมากมาย กอปรกับโลกยุคใหม่ กระแสวัฒนธรรมชาวต่างชาติ (ที่แข็งแรงแรงกว่า) ไหลบ่าท่วมมิดจนความเป็นไทยถูกปิดบังไปอย่างยากที่จะหลีกเลี่ยง เด็กรุ่นใหม่จึงอ่อนใน ความเข้มข้นของความภาคภูมิใจในความเป็นไทย เด็กถูกสอนให้ก้าวร้าว ถูกปลุกฝังให้เกิดวัตถุนิยม โดยขาดซึ่งจริยธรรม ศีลธรรม ความกตัญญูต่อบุคคลที่ซึ่งนับวันจะน้อยลง ความนอบน้อม เอื้ออาทรกัน แบบไทยๆ นับวันก็ยิ่งเหือดหาย ภาพยนตร์การ์ตูนไทยเรื่องโลกนิทานสร้างขึ้นด้วยความตั้งใจที่จะนำเสนอ นิทานที่มีคติสอนใจ สอนให้เยาวชนรู้จักผิดชอบชั่วดี มีความกตัญญู มีศีลธรรมจรรยาที่เด็กไทยควรมี”

นอกจากนี้แก่นเรื่อง ข้อคิดที่ได้จากนิทาน พฤติกรรมของตัวละครฝ่ายคุณธรรม ตลอดจนฉากทางวัฒนธรรมที่นำเสนอคุณค่าของสังคมไทยในภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ทั้ง 4 เรื่องโดยส่วนใหญ่ต่างก็เน้นเนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านจิตใจ ประเภทศีลธรรมจรรยาเป็นหลัก ดังนั้นจากความจำเป็นในการถ่ายทอดเนื้อหาประเภทศีลธรรมจรรยาท่ามกลางสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป วัตถุประสงค์ของผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนที่ต้องการถ่ายทอดเนื้อหาศีลธรรมจรรยาเป็นหลัก ตลอดจนแก่นเรื่อง พฤติกรรมตัวละคร ข้อคิด และฉากทางวัฒนธรรมซึ่งส่วนใหญ่มีเนื้อหาประเภทศีลธรรมจรรยา ด้วยเหตุผลทั้งสามประการนี้จึงทำให้เนื้อหาประเภทศีลธรรมปรากฏมากที่สุด ในบรรดาเนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านจิตใจ

5.2.1.2 เนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านจิตใจ ประเภทค่านิยม/ประเพณี

นอกจากสังคมไทยจะเป็นสังคมที่เคร่งครัดในเรื่องศีลธรรมจรรยาแล้ว สังคมไทยเป็นสังคมที่เคร่งครัดเรื่องประเพณีและวัฒนธรรม เช่น การสวดสดี การถามไถ่ การต้อนรับ/การเชื้อเชิญ ดังนั้นภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ที่ผลิตโดยคนไทยจึงก้าวเข้ามาเป็นสื่อหลักที่จะถ่ายทอดประเพณีและวัฒนธรรมจากคนรุ่นก่อนให้แก่เด็กและเยาวชนไทยในยุคปัจจุบันผ่านทางคำพูด บทสนทนา และการกระทำของตัวละครซึ่งมีเนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านจิตใจ ประเภทประเพณีให้แก่เด็กและเยาวชนของไทยได้เรียนรู้และเข้าใจขนบประเพณีและวัฒนธรรมของไทย เพื่อนำไปปฏิบัติพร้อมทั้งถ่ายทอดให้คนรุ่นต่อไป

ดังจะเห็นได้จากในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลมซึ่งตัวละครลุงทองก้อน ตากลม และอืดจะเปิดรายการและปิดรายการในทุกๆ ตอน โดยใช้การสวดสดีซึ่งเป็นขนบธรรมเนียม

ประเพณีของคนไทยในการทักทายและการอำลา สังเกตได้ว่าในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากกลม เนื้อหาประเภทค่านิยม/ประเพณีปรากฏมากที่สุดในบรรดาเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจ และปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากกลมมากที่สุดเมื่อเทียบกับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องอื่นๆ การทักทายและอำลาผู้ชมของตัวละครในรายการทุกตอนของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากกลมนั้นทำให้เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจประเภทค่านิยม/ประเพณีปรากฏมากเป็นอันดับสองรองลงมาจากเนื้อหาประเภทศีลธรรมจรรยา

5.2.1.3 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจ ประเภททัศนคติ/ความคิดเห็น

ในการวิจัยครั้งนี้ เนื้อหาประเภททัศนคติ/ความคิดเห็นนั้นแสดงถึงทัศนคติหรือความคิดเห็นของตัวละครที่ต่อศีลธรรมจรรยา ขนบธรรมเนียมประเพณี ตลอดจนคุณธรรมและสิ่งที่ใฝ่ตามทั้งหลาย อย่างไรก็ตามในภาพยนตร์การ์ตูนชุดซึ่งมีแนวเรื่องการผจญภัยนั้น ตัวละครเอกมักจะพบกับศัตรูที่ชั่วร้ายตลอดการเดินทาง ดังนั้นเนื้อหาประเภททัศนคติ/ความคิดเห็นของตัวละครเอกที่มีต่อความใฝ่ตามจึงปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาครและโลกนิทานน้อยมากเมื่อเทียบกับเนื้อหาด้านนี้ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากกลมและโลกนิทาน กล่าวคือ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาครปรากฏเนื้อหาประเภททัศนคติ/ความคิดเห็นเพียงครั้งเดียวและภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์ ดี แอนิเมชันปรากฏสองครั้ง ในขณะที่ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากกลมปรากฏเนื้อหาประเภททัศนคติ/ความคิดเห็นถึง 20 ครั้ง และภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทานมีเนื้อหาประเภทนี้ปรากฏทั้งหมด 8 ครั้ง ด้วยเหตุนี้จึงทำให้เนื้อหาประเภททัศนคติ/ความคิดเห็นเป็นเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจที่ปรากฏน้อยที่สุด

5.2.1.4 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจ ประเภทแรงบันดาลใจ

จากผลการวิเคราะห์เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมในเชิงปริมาณ พบว่า เนื้อหาประเภทแรงบันดาลใจปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนชุดมากกว่าในภาพยนตร์การ์ตูนแบบจบในตอน ทั้งนี้มีสาเหตุอันเนื่องมาจากแนวเรื่องการผจญภัยของภาพยนตร์การ์ตูนชุด ซึ่งตัวละครเอกต้องต่อสู้และฝ่าฟันอุปสรรคหรือศัตรูที่ชั่วร้ายซึ่งคอยกีดขวางอยู่ตลอดการเดินทาง ดังนั้นตัวละครเอกจึงต้องมีความหวังและกำลังใจที่ดี หรือไม่ตัวละครอื่นๆ ที่ร่วมผจญภัยก็มักคอยปลอบใจเมื่อตัวละครเอกท้อแท้และคอยให้กำลังใจให้ตัวละครเอกสามารถฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ จนปฏิบัติภารกิจของตน ลุล่วงไปได้ด้วยดี ทั้งความหวัง การมีกำลังใจที่ดี การปลอบใจ และการให้กำลังใจนั้นต่างก็เป็นเนื้อหาประเภทแรงบันดาลใจซึ่งปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาครและปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน

ถึง 17 ครั้ง ซึ่งมากกว่าในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลมที่ปรากฏเนื้อหาประเภทนี้ 10 ครั้ง และในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทานเพียง 5 ครั้งเท่านั้น

เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจจะถูกถ่ายทอดผ่านคำพูด บทสนทนา และการกระทำของตัวละคร ตัวละครซึ่งมีลักษณะนิสัยที่ดีจะมีบทบาทสำคัญในการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจให้แก่เด็ก เมื่อตัวละครเหล่านี้แสดงออกถึงจิตใจที่ดี พฤติกรรมที่ดี และได้รับประโยชน์จากการกระทำเหล่านั้นแล้วทำให้เด็กซึมซับสิ่งที่ดีงามที่ตนได้รับรู้ และนำไปปฏิบัติ หากเด็กได้รับประโยชน์เช่นเดียวกับตัวละครในเรื่อง เด็กจะยึดถือเอาตัวละครเป็นแบบอย่างในการประพฤติต่อไป

5.2.2 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญา

5.2.2.1 เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านสติปัญญา ประเภทความรู้/การใช้สติปัญญา

เนื้อหาประเภทความรู้/การใช้สติปัญญา เมื่อพิจารณาแยกออกเป็น 2 ส่วน ซึ่งได้แก่ ความรู้/การใช้สติปัญญา และทักษะ/ความชำนาญแล้ว พบว่า ในส่วนของเนื้อหาความรู้/การใช้สติปัญญา เนื้อหาส่วนใหญ่เป็นเนื้อหาการใช้สติปัญญาของตัวละครมากกว่าเนื้อหาที่ให้ความรู้ ทั้งนี้เนื่องมาจากรูปแบบของรายการภาพยนตร์การ์ตูนที่เน้นความบันเทิงเป็นหลักซึ่งเป็นความบันเทิงที่ได้จากการดำเนินเรื่องของตัวละคร รูปแบบรายการเช่นนี้จึงไม่ค่อยเหมาะสมกับการให้ความรู้ที่เน้นสาระเป็นหลัก หากผู้ผลิตเน้นเนื้อหาที่ให้ความรู้เป็นหลักแล้วรูปแบบรายการอาจเปลี่ยนแปลงไป นอกจากนี้การให้ความรู้ในภาพยนตร์การ์ตูนอาจทำให้การดำเนินเรื่องขาดความต่อเนื่อง เนื้อเรื่องไม่ปะติดปะต่อกัน เนื่องจากการให้ความรู้ต้องการพื้นที่และระยะเวลาส่วนหนึ่งเพื่ออธิบายให้เด็กเข้าใจ หากนำเนื้อหาที่ให้ความรู้แทรกในส่วนดำเนินเรื่องบ่อยครั้งอาจทำให้เนื้อเรื่องผู้ชมรู้สึกสะดุดกับเนื้อหาที่ขาดความต่อเนื่องได้

นอกจากนี้ยังพบว่าเนื้อหาการใช้สติปัญญาจะปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนชุดมากกว่าภาพยนตร์การ์ตูนแบบจบในตอน ทั้งนี้เนื่องจากภาพยนตร์การ์ตูนชุดมีแนวเรื่องการผจญภัยซึ่งตัวละครเอกที่ดำเนินเรื่องนั้นสะท้อนให้เห็นถึงภาพวีรบุรุษที่มีความสามารถและสติปัญญาที่เฉียบแหลม ดังนั้นในทุกครั้งที่ตัวละครเอกพบกับอุปสรรคหรือศัตรูที่คอยขัดขวางอยู่ ตัวละครเอกจึงต้องใช้สติปัญญาขบคิดหาวิธีแก้ไขสถานการณ์ที่ตนกำลังเผชิญ ทั้งนี้สังเกตได้จากผลการวิเคราะห์เนื้อ

หากการขาดเกลตาในเชิงปริมาณ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาครปรากฏเนื้อหาความรู้/การใช้สติปัญญาถึง 34 ครั้ง และภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน 28 ครั้ง ในขณะที่ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลมปรากฏเพียง 10 ครั้ง และภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน 14 ครั้ง

อย่างไรก็ตามเนื้อหาที่เป็นความรู้ทั้งหมดปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลมซึ่งเป็นความรู้เรื่องปลาและชีวิตสัตว์ซึ่งตัวละครลุงทองก้อนจะบรรยายถึงรูปร่างลักษณะ ถิ่นที่อยู่อาศัย นิเวศ ตลอดจนวัฏจักรของปลาหรือสัตว์น้ำที่จะกลายมาเป็นตัวละครเอกในนิทานที่กำลังจะเล่าต่อไป การให้ความรู้เรื่องปลาและสัตว์น้ำนั้นทำให้เด็กๆ ได้เรียนรู้ถึงชีวิตสัตว์น้ำเหล่านี้และเป็นการปูพื้นฐานให้ผู้ชมรู้จักกับตัวละครหลักในนิทาน

5.2.2.2 เนื้อหาการขาดเกลตาทางสังคมด้านสติปัญญา ประเภททักษะ/ความชำนาญ

ส่วนเนื้อหาการขาดเกลตาทางสังคมด้านสติปัญญา ประเภททักษะ/ความชำนาญปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ค่อนข้างน้อยเมื่อเทียบกับเนื้อหาประเภทความรู้/การใช้สติปัญญา ทั้งนี้มีสาเหตุอยู่ 2 ประการ ประการแรก คือ ทักษะและความชำนาญนั้นเป็นเรื่องที่ต้องอาศัยการฝึกฝนซึ่งเป็นกิจกรรมที่ค่อนข้างกินเวลานาน ในขณะที่พื้นที่และระยะเวลาในการนำเสนอรายการมีอยู่อย่างจำกัด ดังนั้นกิจกรรมที่ใช้ระยะเวลาสั้นจึงไม่เหมาะกับรายการที่มีข้อจำกัดในการนำเสนอ สาเหตุประการที่สอง คือ กลุ่มผู้ชมเป้าหมายของภาพยนตร์การ์ตูนนั้น คือ เด็กและเยาวชน เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่อยู่ในวัยเรียนที่มีบทบาทหน้าที่เรียนหนังสือ ทักษะ/ความชำนาญในสายงานหรือวิชาชีพอื่นๆ จึงยังเป็นสิ่งอยู่ไกลตัวเด็กและเป็นเรื่องในอนาคตที่ยังมาไม่ถึง การนำเสนอทักษะ/ความชำนาญที่มีรายละเอียดเป็นจำนวนมากอาจทำให้เด็กขาดความสนใจ หรือเกิดความเบื่อหน่ายในสิ่งที่ตนเองยังไม่รู้จักอาจทำให้เด็กไม่สนใจที่จะติดตามเรื่องราวต่อไป

ดังนั้นเนื้อหาประเภททักษะ/ความชำนาญจึงปรากฏน้อยที่สุดในบรรดาเนื้อหาการขาดเกลตาทางสังคมในประเภทอื่นๆ ในภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ปรากฏทักษะ/ความชำนาญเพียง 3 ทักษะเท่านั้น ได้แก่ ทักษะการร้องเพลง และทักษะการเล่นดนตรีซึ่งปรากฏขึ้น 6 ครั้งในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลม และทักษะการจับสัตว์ซึ่งปรากฏเพียงครั้งเดียวในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน

5.2.3 เนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านพฤติกรรม

5.2.3.1 เนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านพฤติกรรม ประเภทกฎเกณฑ์/ระเบียบแบบแผน

จากผลการวิเคราะห์เนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมพบว่า เนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านพฤติกรรม ประเภทกฎเกณฑ์/ระเบียบแบบแผนมีส่วนน้อยกว่าเนื้อหาประเภทบทบาททางสังคม ทั้งนี้มีสาเหตุมาจากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาครและปังปอนด์ ดิ แอนิเมชันนั้นมีเนื้อเรื่องแนวผจญภัย ซึ่งภาพยนตร์การ์ตูนประเภทนี้มักสร้างเรื่องราวให้เหนือจริงเพื่อความสนุกสนานของผู้ชม สภาพแวดล้อมในโลกแห่งความจริงจึงมักไม่ค่อยปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนแนวนี้ อีกทั้งเป็นขนบของเรื่องราวแนวผจญภัยซึ่งกฎเกณฑ์และระเบียบแบบแผนต่างๆ ไม่สามารถล้อมกรอบให้ตัวละครดำเนินชีวิตตามปกติได้ ดังนั้นภาพยนตร์การ์ตูนทั้งสองเรื่องจึงไม่ค่อยปรากฏเนื้อหาที่สื่อถึงกฎเกณฑ์/ระเบียบแบบแผนของโลกความเป็นจริง นอกจากนี้ เนื่องจากภาพยนตร์การ์ตูนแบบจบในตอนนั้นมีรูปแบบการอบรมสั่งสอนเป็นหลัก ดังนั้นการถ่ายทอดเนื้อหากฎเกณฑ์/ระเบียบแบบแผนเพื่อให้เด็กปฏิบัติตามกฎกติกา นั้นทำให้เด็กเข้าใจกฎเกณฑ์ของสังคมได้ง่าย และชัดเจนกว่าการแฝงเนื้อหาประเภทนี้ในคำพูด บทสนทนา และการกระทำของตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนชุดซึ่งเป็นการสั่งสอนโดยอ้อม เนื้อหาประเภทกฎเกณฑ์/ระเบียบแบบแผนจึงปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนประเภทจบในตอนมากกว่าในภาพยนตร์การ์ตูนชุด ซึ่งสังเกตได้จากผลการวิจัยซึ่งพบว่าเนื้อหาประเภทกฎเกณฑ์/ระเบียบแบบแผนปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์ ดิ แอนิเมชันเพียงร้อยละ 3.70 และในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาครเพียงร้อยละ 1.20 ในขณะที่เนื้อหาประเภทนี้ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องป.ปลาตากลมถึงร้อยละ 10.38 และในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทานถึงร้อยละ 10.20

5.2.3.2.1 เนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านพฤติกรรม ประเภทบทบาททางสังคม

ส่วนเนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านพฤติกรรม ประเภทบทบาททางสังคมมีส่วนน้อยในการปรากฏในภาพยนตร์ของไทยทางโทรทัศน์มากกว่าเนื้อหาประเภทกฎเกณฑ์/ระเบียบแบบแผน อาจเนื่องมาจากในภาพยนตร์การ์ตูนแต่ละเรื่องตัวละครส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์ระหว่างกันจึงทำให้บทบาทหน้าที่ของตัวละครปรากฏขึ้นมากมาย นอกจากนี้ บทบาททางสังคมส่วนใหญ่ก็เป็นเนื้อหาการขัดเกลาทงสังคมด้านจิตใจ ประเภทศีลธรรมจรรยาเช่นเดียวกัน จากความเหลื่อมซ้อน

กันนี้เป็นเหตุให้เมื่อเนื้อหาประเภทศีลธรรมจรรยาปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนมาก จึงทำให้เนื้อหาประเภทบทบาททางสังคมปรากฏมากขึ้นตามไปด้วย

เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านพฤติกรรม ประเภทบทบาททางสังคมนี้จะขัดเกลาเด็กให้เรียนรู้ถึงบทบาทของตนในสังคมไม่ว่าจะเป็นบทบาทของลูก บทบาทของเพื่อน บทบาทของนักเรียน เป็นต้น โดยใช้การนำจิตใจของตนเองเข้าร่วม (identify) จิตใจของตัวเองละครในเรื่อง เช่น ตากลม ปอน น้ำผึ้ง เป็นต้น นอกจากนี้เด็กยังได้เรียนรู้ถึงบทบาทของคนรอบข้าง เช่น พ่อ แม่ ครู เป็นต้น เนื้อหาที่นำเสนอบทบาททางสังคมนี้จะเป็นแนวทางให้เด็กเรียนรู้ว่าตนเองควรปฏิบัติตนหรือกระทำเช่นไรเพื่อให้สอดคล้องกับความคาดหวังของสังคมเมื่อตนเองต้องสวมบทบาทนั้นๆ ในปัจจุบันและต่อไปในอนาคต

โดยสรุปแล้วภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์นั้นประกอบด้วยคุณลักษณะซึ่งตรงตามลักษณะของการ์ตูนที่ดี กล่าวคือ 1. ส่งเสริมการค้นคว้าและความคิดที่เป็นวิทยาศาสตร์ ตัวอย่างเช่น หนูมานในภาพยนตร์เรื่องบั้งปอนด์ ดี แอนิเมชัน 2. เนื้อหาการ์ตูนที่มีลักษณะเฝัสัมผัสฤทธิ์ เช่น ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาครและบั้งปอนด์ ดี แอนิเมชันซึ่งตัวละครเอกมีชีวิตที่ต่อสู้กับอุปสรรคต่างๆ 3. มีเนื้อหาอ้ารงไว้ซึ่งคุณธรรม และ 4. ส่งเสริมให้เป็นคนที่มีเมตตา ปราณี รักธรรมชาติ เคารพสิทธิหน้าที่ของมนุษย์แต่ละคนซึ่งเนื้อหาเหล่านี้ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง

นอกจากนี้ภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ได้ถ่ายทอดเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมผ่านทางข้อคิดที่ได้จากนิทาน แก่นเรื่อง ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรม ตลอดจนคำพูด บทสนทนา และการกระทำของตัวละคร โดยเฉพาะอย่างยิ่งเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมด้านจิตใจที่ปรากฏมากที่สุด เนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมเหล่านี้จะช่วยปลูกฝังระเบียบวินัย ปลูกฝังความมุ่งหวัง สอนให้รู้จักบทบาทต่างๆ และสอนให้เกิดทักษะความชำนาญ ซึ่งตรงตามจุดมุ่งหมายของกระบวนการขัดเกลาทางสังคมเพื่อให้เด็กและเยาวชนของไทยปฏิบัติตนสอดคล้องกับครรลองของสังคมไทย

ดังนั้นภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์จึงเหมาะที่จะเป็นตัวอย่างของภาพยนตร์การ์ตูนที่ดีและเป็นตัวแทนที่สำคัญของสถาบันสื่อมวลชนในการถ่ายทอดเนื้อหาการขัดเกลาให้แก่เด็กและเยาวชนของไทย

5.3 ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ในแต่ละตอนควรมีระยะเวลาในการนำเสนอยาวกว่าการนำเสนอในปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพยนตร์การ์ตูนประเภทจบในตอน ระยะเวลาในการนำเสนอที่ยาวนานขึ้นช่วยให้ผู้ผลิตสามารถให้รายละเอียดให้แก่โครงเรื่อง ตัวละคร หรือฉากได้มากขึ้น ซึ่งรายละเอียดเหล่านี้จะทำให้ผู้ชมได้รับอรรถรสจากการชมยิ่งขึ้น

2. ควรมีการนำเสนอเนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนในสื่ออื่นๆ เช่น วิดีโอ วิดีโอซีดี โรงภาพยนตร์ เป็นต้น การจัดทำภาพยนตร์การ์ตูนในรูปแบบวิดีโอและวิดีโอซีดีนั้นทำให้ผู้ชมสามารถเก็บรักษาและจัดการกับการนำเสนอตามความต้องการ เช่น รับชมได้บ่อยเท่าที่ต้องการ หรือข้ามเนื้อหาตอนใดตอนหนึ่งไป นอกจากนี้ผู้ชมยังสามารถติดตามเรื่องราวได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่ถูกจำกัดจากระยะเวลาในการนำเสนอเหมือนกับการนำเสนอทางโทรทัศน์ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับภาพยนตร์การ์ตูนชุดที่นำเสนอเรื่องราวอย่างต่อเนื่อง ซึ่งทำให้ผู้ชมได้รับอรรถรสเต็มที่และไม่รู้สึกลบสนหากพลาดชมรายการตอนใดตอนหนึ่งทางโทรทัศน์ไป ส่วนการจัดทำภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อนำเสนอทางโรงภาพยนตร์จะทำให้ผู้ชมสามารถติดตามเรื่องราวตั้งแต่ต้นจนจบเรื่องภายในระยะเวลาอันสั้นซึ่งจะเพิ่มอรรถรสในการชมยิ่งขึ้น

5.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ศึกษาผู้ส่งสารเพื่อวิเคราะห์กระบวนการผลิตเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์การ์ตูน และวัตถุประสงค์ ตลอดจนเป้าหมายของผู้ส่งสาร และศึกษาผู้รับสารเพื่อวิเคราะห์การเปิดรับรายการภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ ตลอดจนพฤติกรรมที่เกิดจากการเปิดรับของเด็ก การศึกษาการขัดเกลาทางสังคมทั้งกระบวนการจะช่วยให้เห็นประสิทธิภาพของสื่อในการขัดเกลาทางสังคม

2. ศึกษาภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ในแนวเรื่องอื่นๆ เช่น ภาพยนตร์การ์ตูนการเมือง เป็นต้น

3. ศึกษาภาพยนตร์การ์ตูนในสื่ออื่นๆ เช่น โรงภาพยนตร์ หรืออินเทอร์เน็ตซึ่งมีรูปแบบการนำเสนอที่แตกต่างออกไป

4. ศึกษาเปรียบเทียบระหว่างสื่อต่างๆ เช่น หนังสือการ์ตูน ภาพยนตร์การ์ตูนที่นำเสนอทางโทรทัศน์ ภาพยนตร์การ์ตูนที่นำเสนอทางโรงภาพยนตร์ เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิผลในการขัดเกลาทักษะสังคม



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- วิชาการ,กรม. การสำรวจและประเมินความสนใจในการดูรายการโทรทัศน์เพื่อการศึกษาของเด็กไทย. กรุงเทพมหานคร: [ม.ป.ท., ม.ป.ป.]
- กลุ่มส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก และคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. การประชุมปฏิบัติการและนิทรรศการเรื่องการ์ตูนเพื่อพัฒนาเด็ก, กรุงเทพมหานคร: [ม.ป.ท.], 2523.
- กาญจนา แก้วเทพ. การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: เอ็ดดิสัน เพรส โปรดักส์, 2542.
- คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. รายงานสรุปผลการสัมมนาทางวิชาการเรื่องสื่อสารสำหรับเด็กและเยาวชนไทย, กรุงเทพมหานคร: [ม.ป.ท.], 2527.
- คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยครุอุบลราชธานี. การ์ตูน: วันเดอร์ฟูลมีเดีย. [ม.ป.ท.], 2532.
- จรรยา เหลียววตระกูล. “พัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อ.ส.ม.ท.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540.
- จุฑามาศ สุกิจจานนท์. “จริยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนวอลท์ ดิสนีย์.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.
- ณรงค์ ทองปาน. การสร้างหนังสือสำหรับเด็ก. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: หน่วยศึกษานิสิตกร กรมการฝึกหัดครู, 2526.
- ธนิดา จันทวงศ์. “การวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนทางโทรทัศน์เพื่อการพัฒนาเด็ก.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.
- นารากร ตีทยาน. “การวิเคราะห์เนื้อหาของรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536.
- นิพนธ์ คุณารักษ์. “สถานภาพ ปัญหาอุปสรรค และความเป็นไปได้ในการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ของผู้ผลิตในประเทศไทย.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2538.
- ปิยกุล เลาวัดย์ศิริ. “ภาพยนตร์แอนิเมชัน.” เอกสารประกอบการสอน ชุด การผลิตภาพยนตร์ขั้นสูง หน่วยที่ 8-15, กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2532.

พรชัย เสงวนเดช. “การวิเคราะห์เนื้อหาด้านจริยธรรมของภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็กที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ ในเขตกรุงเทพมหานคร.” วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2531.

เพลินตา. โรงเรียนนักเขียน: ศิลปะการเขียนสอนกันไม่ได้ แต่เรียนรู้ได้. พิมพ์ครั้งที่ 3.

กรุงเทพมหานคร: ไรเตอร์, 2538.

มัทนียา สุวรรณวงศ์. “การวิเคราะห์แนวเรื่องและประเภทเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนที่ออกอากาศทางโทรทัศน์.” วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2542.

วรรณีย์ สำราญเวทย์. “ภาพยนตร์กับการสื่อความหมาย.” เอกสารประกอบการสอน ชุดวิชา การสร้างสรรค์และการผลิตภาพยนตร์เบื้องต้น หน่วยที่ 1-8, กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2530.

วรรณีย์ สำราญเวทย์. “ภาษาภาพยนตร์.” เอกสารประกอบการสอน ชุดวิชา การผลิตภาพยนตร์ขั้นสูง หน่วยที่ 1-7, กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2532.

วัชรวิ ดำศรี. “พฤติกรรมการรับสื่อโทรทัศน์ของเด็กในครอบครัวที่มีอาชีพประมง.” วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.

วัฒนา พัฒนพงศ์. สื่อมวลชนกับบทบาทด้านจริยธรรม. กรุงเทพมหานคร: สถาบันพัฒนาบริหารศาสตร์, 2530.

วิจิตา แอนิเมชัน, บริษัท. ปังปอนด์. กรุงเทพมหานคร: ศรีสยาม พรินทร์แอนด์แพคค์, 2545.

วิจิตา แอนิเมชัน, บริษัท. ปังปอนด์: ภาคตะลุยอนาคต ตอนทลายหอสั่งการ. กรุงเทพมหานคร: ศรีสยาม พรินทร์แอนด์แพคค์, 2545.

วิจิตา แอนิเมชัน, บริษัท. ปังปอนด์: ภาคตะลุยอนาคต ตอนป่วนทะเลลุมิตี. กรุงเทพมหานคร: ศรีสยาม พรินทร์แอนด์แพคค์, 2545.

วิจิตา แอนิเมชัน, บริษัท. ปังปอนด์: ภาคตะลุยอนาคต ตอนพิชิตหุ่นมหาภัย. กรุงเทพมหานคร: ศรีสยาม พรินทร์แอนด์แพคค์, 2545.

วีระ พักตร์วิวัฒนการ. “บทบาทด้านสังคมประกิจของนักจัดรายการเพลงไทยสากล.” วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

ศศิธร อภิลิทธินันต์. “การขัดเกลาทางสังคมผ่านรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กประเภทรายการ ปกป้องบ้านเทิง.” วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

สมาคมหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย. รายการสัมมนา สื่อมวลชนกับการพัฒนาเด็ก,

กรุงเทพมหานคร: สมาคมนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย, 2523.

สมคิด ปลอดโปร่ง. “การศึกษาคุณค่าทางการศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนที่ฉายทางโทรทัศน์.”

วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2528.

สำนักงานรัฐมนตรี สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคม. แผนพัฒนา

เศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่เก้า พ.ศ. 2545-2549. กรุงเทพมหานคร: ครุสภา

ลาดพร้าว, 2544.

สุพัตรา สุภาพ. สังคมวิทยา. พิมพ์ครั้งที่ 21. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช, 2542.

อรพินท์ ศักดิ์เยี่ยม. “การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจที่เด็กได้รับจากการชมรายการโทรทัศน์

สำหรับเด็ก.” วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536.

อิรวดี ไตลังคะ. ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์,

2543.

ภาษาอังกฤษ

Elkin, F. and Handel, G. The Child and Society: The Process of Civilization. 4th ed.

N.Y.: Random House, 1984.

Evra, J.V. Television and Child Development. N.J.: L. Erlbaum, 1990.

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง.....

วันที่

ตารางบันทึกเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคม

บทสนทนา	การขัดเกลาด้านจิตใจ				การขัดเกลาด้านสติปัญญา		การขัดเกลาด้านพฤติกรรม	
	ศีลธรรมจรรยา	ค่านิยม/ประเพณี	ทัศนคติ/ความคิดเห็น	แรงบันดาลใจ	ความรู้/การใช้สติปัญญา	ทักษะ/ความชำนาญ	กฎเกณฑ์/ระเบียบแบบแผน	บทบาททางสังคม

ภาคผนวก ก.
ตารางบันทึกเนื้อหา

ตารางบันทึกเนื้อหาการขัดเกลางานสังคม

บทสนทนา	การขัดเกลาด้านจิตใจ				การขัดเกลาด้านสติปัญญา		การขัดเกลาด้านพฤติกรรม	
	ศีลธรรมจรรยา	ค่านิยม/ ประเพณี	ทัศนคติ/ความ คิดเห็น	แรงบันดาลใจ	ความรู้/การใช้ สติปัญญา	ทักษะ/ความ ชำนาญ	กฎเกณฑ์/ ระเบียบแบบ	บทบาททาง สังคม
1. สุดสาครถาม ม้านิลมังกรว่า หลับสบายหรือไม่		✓						
2. เจ้าเต่าแปรง พิน							✓	
3. สุดสาครห้าม ม้านิลมังกรและ เจ้าเต่าที่กำลัง ทะเลาะกัน								✓

ภาคผนวก ข.

เรื่องย่อของภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์

เรื่องย่อของนิทานในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปลาตากลม

นิทานเรื่อง บาเยียบกับตะเกียงวิเศษ

นิทานเรื่องบาเยียบกับตะเกียงวิเศษเริ่มต้นเรื่องด้วยการอ่าละระหว่างเพื่อน ซึ่งทำให้ผู้ชมรู้จักตัวละครที่มีชื่อว่า บาเยียบ ซึ่งเป็นตัวละครเอกในเรื่อง บาเยียบเข้าบ้านไปพูดคุยกับแม่ของเขาว่าเขาต้องการแต่งงาน แต่ก่อนแต่งงานเขาอยากมีบ้านสักหลัง แต่แม่ของบาเยียบแย้งว่าบาเยียบเอาแต่เที่ยวเตร่ เกียจคร้าน ไม่ยอมทำงาน แล้วจะนำเงินจากไหนไปสร้างบ้าน บาเยียบจึงขอให้แม่ช่วยหาทางให้เขาด้วย ดังนั้นแม่จึงแนะนำไปหามหาตะบะซีดีซึ่งอาจช่วยบาเยียบได้ ในวันรุ่งขึ้นบาเยียบได้เข้าไปหามหาตะบะซีดี แนะนำตนเองและเล่าถึงความต้องการของตน มหาตะบะซีดีจึงคิดว่าสามารถช่วยเหลือบาเยียบได้ จึงมอบตะเกียงวิเศษให้บาเยียบ และบอกถึงวิธีใช้โดยให้วางตะเกียงไว้บนแท่นบูชา อธิษฐานจิต และอุ้มขี้ผึ้ง ตะเกียง ยักษ์จะออกมาแล้วบอกความต้องการของตนไป บาเยียบจึงขอบคุณมหาตะบะซีดี ในระหว่างที่บาเยียบเดินทางกลับบ้าน บาเยียบเอาแต่ฝันถึงบ้านและทรัพย์สินที่ตนต้องการ เมื่อกลับถึงบ้านบาเยียบบอกกับแม่ว่าตะเกียงจะทำให้เขาสมปรารถนาทุกอย่าง แม้คิดว่าเป็นไปไม่ได้ที่ตะเกียงจะทำให้บาเยียบมีบ้านได้ แต่เมื่อบาเยียบยืนยันโดยอ้างคำพูดเกี่ยวกับวิธีใช้ตามที่มหาตะบะซีดีบอกแล้ว แม่จึงเชื่อและยินดีกับบาเยียบ บาเยียบดูตะเกียง มีควันดำพวยพุ่งออกมาพร้อมเสียงหัวเราะอันดัง บาเยียบจึงหลบเข้าไปแอบใต้โต๊ะด้วยความกลัว แต่ปรากฏว่าเจ้าของเสียงหัวเราะนั้นเป็นเพียงยักษ์ตัวจิ๋วที่ออกมาและบอกกับบาเยียบว่าไม่ต้องกลัว บาเยียบถามยักษ์ตัวจิ๋วว่าชื่ออะไร ยักษ์ตอบว่าตนชื่อใจแค้นและถามกลับว่าเหตุใดจึงเรียกตนออกมา บาเยียบจึงบอกความต้องการของตน ใจแค้นที่จึงถามบาเยียบว่ามีเท่านี้เองหรือ บาเยียบถามว่าใจแค้นที่แค้นให้ตนได้ไหม ใจแค้นที่จึงตอบว่าทำไมบาเยียบถึงไร้สติปัญญาเช่นนี้ บาเยียบถามว่าทำไมใจแค้นที่จึงว่าตนเช่นนั้น เจ้ายักษ์จึงตอบว่า “ถ้าข้าสามารถแค้นบ้านสวญๆ ได้อย่างนี้ล่ะก็ ข้าคงไม่ต้องมาซุกหัวนอนอยู่ในตะเกียงใบแคบๆ แบบนี้หรอก อึดอัดจะตายไป ช่วยตัวเองเหอะ ไปละนาย” จากนั้นใจแค้นที่จึงกลับเข้าตะเกียงสร้างความผิดหวังให้แก่บาเยียบ

นิทานเรื่อง อิศราภาพ

ฉากแรกเป็นการแนะนำสถานที่และตัวละคร ซึ่งกล่าวถึงปลารักเร่ที่ชื่ออิสระ และเพื่อนปลาทองอีกสองตัวซึ่งอาศัยอยู่ในตู้ปลาที่มีฝาปิดมิดชิดภายในบ้านหลังหนึ่งที่มีลำธารไหลผ่าน อิสระบ่นกับเพื่อนปลาทองทั้งสองว่าหิวเพราะไม่ได้กินอาหารมาหลายวันแล้ว จากนั้นทั้งสามก็รอดตายเพราะเจ้าของนำอาหารมาให้ ทั้งสามจึงบ่นถึงความละเลยและไม่เอาใจใส่ของเจ้าของ อิสระมีท่าทางเศร้าสร้อย เมื่อทั้งสองถามว่าเป็นอะไรไป อิสระจึงตอบว่าตนเบื่อกับการอยู่ในตู้แคบๆ แบบนี้ ทั้งคู่ต่างก็เห็นด้วย อิสระจึงกล่าวต่อไปว่า “ตู้ปลาที่อยู่ข้างนอกนั้นดี พวกนั้นเขาอยากไปไหนก็ได้ตามใจชอบ ถ้าหิว เขาก็ออกไปหากินกัน ถ้าเบื่อๆ ก็ออกไปว่ายน้ำเล่น

กับเพื่อนๆ ได้หักทายเป็นปลาอื่นๆ มากมาย พอพลบค่ำก็ออกไปหาสาว ๆ แห้ว ไม่ใช่หาที่หลับนอนอุ่น ๆ แห้ว นำ อัจฉาชีวิตที่ไม่ต้องถูกตีกรอบจ้งเลย” จากนั้นอิสระจึงจินตนาการว่า ได้ตนกับเพื่อนๆ ทั้งสองได้ออกไปแหวกว่าย ในลำธารข้างนอก แต่ปลาทองทั้งสองบอกให้อิสระทำใจเพราะเกิดมาเป็นปลาตู้ แต่อิสระบอกว่าเพื่อนเก่าของตน เคยเล่าให้ฟังว่าชีวิตของปลาทองไม่แน่นอน อยู่ไม่เป็นที่ ปลาทองไม่ได้เกิดมาเพื่ออาศัยอยู่แต่ในตู้เท่านั้น อิสระ พยายามหาวิธีหนีออกจากตู้ปลา แม้ว่าเพื่อนๆ จะคัดค้านเพราะตู้ปลาปิดสนิททุกด้าน แต่อิสระคิดหาหนทางต่อไป เมื่อคิดออกจึงบอกแผนการกับเพื่อนๆ และนัดแนะเพื่อหนีออกจากตู้ สามวันผ่านไปโดยที่เจ้าของไม่ได้อาหาร ปลา เมื่อเจ้าของเข้ามาให้อาหารปลาเพื่อจะเปลี่ยนน้ำในตู้ปลา ปลาทองทั้งสามจึงได้โอกาส เจ้าของได้ใช้ กระชอนช้อนปลาทั้งสามตัวลงไปไว้ในถัง ปลาทองทั้งสองเริ่มกลัวว่าจะทำไม่สำเร็จ แต่อิสระปลอบเพื่อนเพราะ มั่นใจว่าด้านล่างเป็นแม่น้ำแน่นอน จากนั้นทั้งสามจึงชนด้านในถังผลัดให้ถึงเคลือบไปจนถึงขอบหน้าต่าง ในที่สุดถึงก็ตกลงไปในลำธาร ปลาทั้งสามทำสำเร็จจึงส่งเสียงร้องดีใจ ปลาทั้งสามได้รับอิสรภาพและต่างแหวกว่าย ท่องไปในลำธารอย่างสนุกสนาน

เรื่องย่อของนิทานในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องโลกนิทาน

นิทานเรื่อง พระสุธน-มโนราห์

กนิรีเจ็ดพี่น้องกำลังเล่นน้ำอยู่ในสระอินทาด เหตุการณ์ต่างๆ พัฒนาขึ้นเมื่อพรานบุญซึ่งตามรอย เท้าสัตว์มาพบว่ากนิรีมีรูปร่างสวยงามจึงคิดจับตัวนางไปถวายพระสุธนโดยใช้บ่วงนาคราศ์ กนิรีทั้งเจ็ดต่างหนี เอาตัวรอด แต่กนิรีตัวน้องที่ชื่อมโนราห์หนีไม่ทันจึงถูกบ่วงนาคราศ์รัด พรานบุญเก็บปีกและหางของมโนราห์ไว้ และพานางเข้าไปถวายพระสุธน ทันทีที่พระสุธนเห็นจึงเกิดความรักและแต่งงานกัน ซึ่งทำให้ปุโรหิตไม่พอใจเพราะ ต้องการให้พระสุธนแต่งงานกับลูกสาวของตน ปุโรหิตจึงวางแผนปล่อยข่าวลือว่ามโนราห์เป็นตัวกาลกิณีซึ่งก่อให้เกิดสงคราม ผู้คนล้มตายเป็นจำนวนมาก หนทางที่จะแก้ไข คือ การจับตัวมโนราห์ไปบูชาข้ายัญ พระสุธนหูเบาหลง เชื่อคำทำนายของปุโรหิตจึงจับตัวมโนราห์ไปบูชาข้ายัญ ในวันนั้นมโนราห์ออกอุบายว่าจะร้ายรำให้พระสุธนดูเป็น ครั้งสุดท้ายโดยขอปีกและหางคืน เมื่อนางได้ปีกและหางจึงบินกลับไปยังเขาไกรลาส ทำให้พระสุธนเข้าใจว่าตน ถูกปุโรหิตหลอก ด้วยความเสียใจพระสุธนจึงออกตามหามโนราห์ ระหว่างทางพระสุธนต้องเผชิญกับอันตราย ต่างๆ แต่สามารถฟันฝ่าอุปสรรคมาได้ เมื่อพระสุธนได้พบมโนราห์จึงเล่าความจริงและขอโทษมโนราห์ที่หูเบา หลงเชื่อปุโรหิต มโนราห์เห็นว่าพระสุธนเดินทางรอนแรมมาไกลเพราะความรักที่มีต่อนาง มโนราห์จึงให้อภัย เรื่องราวจบลงที่พระสุธนและมโนราห์ได้ครองรักกันตลอดไป

นิทานเรื่อง นกกระจอกอวดดี

นิทานเรื่องนกกระจอกอวดดีเปิดฉากด้วยการแนะนำตัวละครนางแอ่นซึ่งในหน้าหนาวของทุก ปี มันจะบินนับพันๆ กิโลเมตรไปที่ที่อบอุ่นกว่า การเดินทางระยะไกลทำให้นางแอ่นเห็นโลกกว้าง นางแอ่นจึง มีสติปัญญาเฉลียวฉลาดวันหนึ่งเมื่อนางแอ่นกลับมาถึงบ้านเกิด ก็พบว่ามียุคนกกระจอก 3 ตัวที่เพิ่งเติบโต และใช้ชีวิตตามลำพังโดยอาศัยข้างๆ รังของมัน นกนางแอ่นจึงคอยสั่งสอนและตักเตือนลูกนกเหล่านั้นด้วยความ

หวังดี เช่น ในวันที่ฝนตกหนัก ลูกนกกระจอกควรออกหาหนอนและแมลงตามพื้นกินเพราะแมลงเหล่านี้จะเปียกฝนและบินสูงไม่ได้ เป็นต้น วันหนึ่งนางงแอนเห็นชาวนาที่กำลังหว่านเมล็ดปอจึงเตือนบรรดาลูกนกกระจอกให้กินเมล็ดปอเสีย อย่าให้ต้นปอขึ้นเพราะจะทำให้พวกนกไม่เห็นกับดักของชาวนา แต่พวกกระจอกไม่สนใจ จนต้นปอขึ้นหนาที่บ แมลงพากันมากินมากมาย ชาวนาจึงนำกับดักมาซ่อนไว้ในดงปอ นกกระจอกซึ่งไม่เชื่อคำเตือนและรู้ไม่ทันชาวนา จึงพากันบินมาจับแมลง แต่กลับติดกับของชาวนา ลูกนกกระจอกอดดีได้แต่ส่งเสียงร้องอย่างน่าสงสารและต้องจบชีวิตลง

นิทานเรื่อง กระจ่ายน้อยจอมโหด

นิทานเรื่องนี้เริ่มขึ้นด้วยการแนะนำตัวละครหลัก คือ กระจ่ายป่า และสถานที่อาศัยของตัวละคร ซึ่งได้แก่ ป่าละเมาะข้างๆ สวนผักของชาวเขา เหตุการณ์ต่างๆ เริ่มพัฒนาขึ้นเมื่อทุกวันกระจ่ายเฝ้ามองดูผักต่างๆ ที่ปลูกไว้ในสวนผ่านช่องเล็กๆ ด้วยความอยากรกิน แม้ว่ากระจ่ายจะใช้ความพยายามเพียงไรก็ตามก็ไม่สามารถเข้าไปกินผักในสวนได้ แต่แล้ววันหนึ่งชาวนาลืมปิดประตูสวน กระจ่ายจึงสบโอกาสเข้าไปในสวนของชาวนา กระจ่ายวิ่งเข้าไปหมายจะกินผักคะน้า แต่เมื่อเหลือบเห็นแครอทจึงเปลี่ยนใจ เมื่อทำท่าจะกินแครอทกลับมองเห็นมะเขือเทศสีแดงสดน่ากินกว่า เมื่อไปถึงต้นมะเขือเทศก็ลังเลใจอีกว่าจะกินลูกไหนเพราะตัดสินใจไม่ถูก ทันใดนั้นสุนัขที่ชาวนาเลี้ยงไว้ย่องเข้ามาในสวน กระจ่ายน้อยเห็นสุนัขของชาวนาจึงตกใจวิ่งออกไปจากสวนทันทีหลังจากนั้นกระจ่ายน้อยจึงนั่งเสียใจที่ปล่อยให้โอกาสดีๆ หลุดรอดไปเพราะความโหดของตน

นิทานเรื่อง กระจ่ายข้ามทะเล

นิทานเรื่อง กระจ่ายข้ามทะเลเริ่มต้นด้วยการแนะนำตัวละครหลัก คือ กระจ่ายขนฟูสีเทา ซึ่งทุกวันนี้มันจะนั่งอยู่ริมหาดมองออกไปยังเกาะที่มันเคยได้ยินมาว่าเป็นเกาะที่สวยงาม แต่กระจ่ายว่ายน้ำไม่เป็น จึงได้แต่เฝ้าดูเท่านั้น เรื่องราวในนิทานเรื่อง กระจ่ายข้ามทะเล ได้พัฒนาขึ้นเมื่อวันหนึ่งมีฉลามตัวหนึ่งว่ายน้ำเล่นน้ำที่ชายหาด เจ้ากระจ่ายจึงออกอุบายถามฉลามว่าระหว่างฉลามกับตนใครมีเพื่อนเยอะกว่ากัน เมื่อฉลามตอบว่าตนมีเพื่อนเยอะกว่า เจ้ากระจ่ายแกล้งทำเป็นไม่เชื่อ เจ้าฉลามจึงให้เพื่อนของตนเข้าแถวเรียงต่อกันยาวไปถึงเกาะ เจ้ากระจ่ายแกล้งนับจำนวนฉลามพร้อมทั้งกระโดดข้ามฉลามแต่ละตัวจนถึงเกาะ แต่เมื่อเจ้ากระจ่ายกระโดดมาถึงเกาะ เจ้ากระจ่ายกลับเยาะเย้ยเหล่าฉลามที่เสียรู้ตน ทำให้พวกฉลามโกรธมาก ฉลามตัวหนึ่งจึงกระโจนจับหางเจ้ากระจ่ายไปกระจุกหนึ่ง คึ้นนั้นเจ้ากระจ่ายร้องให้ด้วยความเจ็บปวดทั้งคึ้น จนเสียงร้องของมันดังขึ้นไปถึงดวงจันทร์ กระจ่ายที่อยู่บนดวงจันทร์ได้ยินเสียงร้องจึงกระโดดลงมาถามเจ้ากระจ่ายว่าเป็นอะไร แต่เจ้ากระจ่ายกลับโกหกว่าเจ้าฉลามกลั่นแกล้ง แต่กระจ่ายบนดวงจันทร์รู้ทันจึงบอกกับเจ้ากระจ่ายว่าหากเจ้ากระจ่ายไม่โกหกอีก ตนจะช่วยเหลือเจ้ากระจ่าย เจ้ากระจ่ายสำนึกผิดและรับปากกระจ่ายบนดวงจันทร์ว่าจะไม่โกหกอีก กระจ่ายบนดวงจันทร์จึงดึงตนเองมากระจุกหนึ่งแล้วเป่ามนตร์จนกลายเป็นผ้าห่มลอยไปคลุมร่างเจ้ากระจ่าย พร้อมกับกำชับไม่ให้กระจ่ายโกหกอีก หลังจากคึ้นนั้นเจ้ากระจ่ายหายเป็นปกติ กระโดดโลดเต้นร้องรำทำเพลงอย่างมีความสุขและไม่โกหกอีกต่อไป

นิทานเรื่อง ครูบัว

เมื่อห้าสิบปีที่แล้ว ณ. โรงเรียนในหมู่บ้านลานนิทาน คนในหมู่บ้านเรียกกายของน้ำผึ้งว่าครูบัว ครูบัวเป็นครูจากกรุงเทพฯ มาสอนที่หมู่บ้านลานนิทาน พวกนักเรียนต่างรักครูบัวมากเพราะครูบัวชอบเล่านิทานให้พวกเขาฟัง วันหนึ่งครูบัวสังเกตเห็นว่ามีเด็กคนหนึ่งไม่มาเรียนเลย เนื่องจากป่วยเป็นไข้หวัดไม่สามารถมาเรียนได้ เมื่อครูบัวรู้เรื่องจึงรีบไปเยี่ยมเด็กคนนั้นที่บ้าน ครูบัวสงสารที่เด็กต้องนอนเหงาอยู่คนเดียว จึงมาเล่านิทานให้ฟังที่บ้านทุกวัน นิทานที่ครูบัวเล่าทำให้เด็กคนนี้มีความสุข ดังนั้นไม่นานอาการก็ทุเลาลงจนหายป่วยเป็นปกติ เด็กคนนี้อายากขอบคุณครูบัวจึงปลูกต้นชบาขึ้นมาต้นหนึ่ง จากนั้นเขาจึงนำต้นชบานี้มามอบให้ครูบัวเพื่อเป็นการขอบคุณและสัญญากับครูบัวว่าเมื่อตนโตเป็นผู้ใหญ่จะเล่านิทานให้เด็กๆ ฟัง ครูบัวซาบซึ้งน้ำใจของเด็กชายคนนี้นับตั้งแต่นั้นมาครูบัวจึงตัดดอกชบามาสอนหนังสือทุกวัน ส่วนเด็กชายคนนั้นก็นำนิทานที่ได้ฟังจากครูบัวมาเล่าให้เด็กคนอื่นๆ ฟังเสมอ

นิทานเรื่อง หม่างอกับไก่ฉลาด

นิทานเรื่องหม่างอกับไก่ฉลาดเริ่มเรื่องด้วยฉากในป่าใหญ่ซึ่งมีไก่แจ้กับหมาป่าอาศัยอยู่ ซึ่งตลอดเวลาหมาป่ามักจะเข้าไปกินไก่แจ้เสมอ วันหนึ่งในขณะที่ไก่แจ้กินอาหาร หม่างอได้ย่องเข้ามาหมายจับไก่แจ้เป็นอาหาร ครั้นเมื่อหมาป่าจับไก่แจ้ได้ ไก่แจ้จึงออกอุบายว่าตนเป็นหวัด หากกินเข้าไปแล้ว เจ้าหมาป่าอาจติดหวัดได้ ทำให้หมาป่าหลงเชื่อยอมปล่อยให้ไก่แจ้กลับไป โดยกำชับว่าเมื่อไก่แจ้หายดีแล้ว ยอย่าลืมมาให้ตนกิน แต่ไก่แจ้ก็ไม่ได้ไปตามสัญญา วันหนึ่งเจ้าหมาป่ามาดักกรอกไก่แจ้แล้วทวงถามสัญญา เจ้าไก่แจ้จวนตัวจึงออกอุบายว่าขอไปร่ำลาญาติพี่น้อง เจ้าหมาป่าเห็นโอกาสที่จะได้กินครบทุกตัว จึงยอมเชื่อเจ้าไก่ เมื่อมาถึงเจ้าไก่ก็ทำที่ร้องเรียกแม่ แต่ไม่มีใครออกมา จึงขอให้เจ้าหมาป่าช่วยร้องเรียกให้ที เจ้าหมาป่าหลงกลร้องเรียกหน้าโพรงไม้ ไก่แจ้สบโอกาสจึงเตะเจ้าหมาป่าเข้าไปในโพรงไม้ เจ้าหมาป่าหลุดเข้าไปในโพรง จากนั้นเจ้าหมาป่าซึ่งตัวติดอยู่ในโพรงไม้นั้นก็ถลึงลงจากเนิน เจ้าหมาป่าไม่สามารถหลุดออกมาจากโพรงไม้ได้ ทำให้ไก่แจ้หัวเราะด้วยความขบขัน หลังจากนั้นเจ้าหมาป่าไม่กล้ามาทวงใจเจ้าไก่แจ้อีกเลย

นิทานเรื่อง ความฝันของเจ้ากระต่ายน้อย

นิทานเรื่องความฝันของเจ้ากระต่ายน้อยเปิดฉากด้วยการบรรยายตัวละคร คือ ลูกกระต่ายที่อาศัยอยู่ในครอบครัวที่อบอุ่นซึ่งมีทั้งพ่อและแม่คอยห่วงใย แต่ลูกกระต่ายกลับไม่พอใจตนเองที่เกิดมาเป็นกระต่าย เพราะคิดว่ากระต่ายตัวเล็กสู้กับใครไม่เก่ง ถ้ามีปีกเหมือนนก มันก็ไม่ต้องกลัวว่าจะถูกช้างเหยียบ มันจึงนำไปไม้มาต่อเป็นปีกบินลงมาจกต้นไม้ แต่มันกลับร่วงผล็อยทับเจ้าลิง หรือถ้ามันมีเขาแข็งแรงเหมือนกวางก็จะสามารถป้องกันตนเองได้ เจ้ากระต่ายจึงนึกถึงไม้มาติดเป็นเขาเดินไปทั่วทำให้ไปเกี่ยวเข้ากับราวตากผ้าของหมี ทำให้หมีโกรธและฟ้องครอบครัวกระต่าย นอกจากนี้เจ้ากระต่ายยังคิดว่าหากมันมีขายาวๆ เหมือนม้า หากเกิดเหตุการณ์ไม่ดีขึ้น จะได้วิ่งหนีได้เร็วเหมือนม้า เจ้ากระต่ายนำไม้มาต่อขาวิ่งเล่นแต่กลับถลึงตกรหน้าผาทับฝูงยีราฟล้มระเนระนาด ถึงแม้ว่าครอบครัวเจ้ากระต่ายจะช่วยกันดักเตือนแต่เจ้ากระต่ายก็ไม่สนใจ วันหนึ่งเจ้า

กระต่ายได้พบกับผู้เฒ่าหมีป่า กระต่ายเล่าให้ผู้เฒ่าหมีป่าฟังว่าอยากมีปีก อยากมีเขาและขายาวๆ ผู้เฒ่าหมีป่า จึงแนะนำว่าหลังภูเขามีบ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์ที่จะทำให้ความฝันของเจ้ากระต่ายเป็นจริง เจ้ากระต่ายจึงรีบตรงไปยัง บ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์และรีบดื่มกินน้ำในบ่อ หลังจากนั้นเจ้ากระต่ายก็กลายเป็นกระต่ายที่มีปีก เขา และขายาวๆ สมใจ ด้วยความดีใจเจ้ากระต่ายจึงรีบกลับไปอ้อมวัดเพื่อน ๆ แต่ไม่มีใครจำเจ้ากระต่ายได้และต่างพากันหัวเราะ ขบขันในความแปลกประหลาด เช่นเดียวกับพ่อแม่ของเจ้ากระต่ายที่คิดว่าเจ้ากระต่ายเป็นสัตว์ประหลาด เจ้ากระต่ายเสียใจมากที่ไม่มีใครจำตนได้แม้แต่พ่อแม่ของตนเอง จึงได้แต่ร้องไห้เสียใจ จนกระทั่งผู้เฒ่าหมีป่าเดิน ผ่านมาพบเจ้ากระต่ายจึงสงสัยสงสัยว่าเป็นผลของการไม่พอใจตนเอง ซึ่งเป็นฉากเปิดของนิทานเรื่องความฝันของเจ้ากระต่าย

เรื่องย่อของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุตสาคร

บนเกาะแก้วพิสดารนางเงือกได้ให้กำเนิดบุตรชายของพระอภัยมณี ซึ่งตนเคยได้ร่วมครองรักหลังจากที่เคยช่วยเหลือพระองค์หลังจากการตามล่าของผีเสื้อสมุทร นางเงือกเห็นว่าตนเป็นปลาไม่สามารถดูแลลูกที่เป็นมนุษย์ได้จึงขอให้พระฤๅษีเลี้ยงดูลูกของตน พระฤๅษีตั้งชื่อให้ว่า “สุตสาคร” พระฤๅษีเลี้ยงดูสุตสาครก็ทั้งสอนให้อ่านเขียนและเรียนวิชาต่างๆ จนกระทั่งอายุได้สามปี วันหนึ่งในขณะที่พระฤๅษีกำลังนั่งฌาน สุตสาครลง ไปเล่นน้ำปล้ำปลาจนได้พบกับม้ามังกรที่มีร่างกายกำยำและเป็นสีดำตั้งนิล สุตสาครจึงโถมเข้าจับ แต่ม้ามังกรสะบัดหนี ทั้งสองต่อสู้กันจนเย็น สุตสาครนำความไปเล่าให้พระเจ้าตาฟัง พระฤๅษีฟังจึงรู้ว่าม้ามังกรของสุตสาคร จึงมอบหมายศักดิ์สิทธิ์ให้สุตสาครนำไปจับม้ามังกร สุตสาครนำหมายศักดิ์สิทธิ์จับม้ามังกรได้จึงนำขึ้นฝั่ง พระเจ้าตาตั้งชื่อให้ว่า ม้านิลมังกร พร้อมกับบอกสุตสาครว่าม้ามังกรตัวนี้จะพาสุตสาครให้ได้ไปพบกับพ่อ แต่ก่อนจะไปพบกับพ่อพระเจ้าตาได้มอบแหวนและปืนทองที่พระอภัยมณีเคยฝากไว้ และมอบไม้เท้าทิพย์ให้ป้องกัน ภูตผีปีศาจและภัยอันตรายทั้งปวง สุตสาครครองหนังสือเป็นฤๅษีโดยมีพระเจ้าตาบวชให้ จากนั้นสุตสาครจึงได้ลาพระเจ้าตากับนางเงือกเพื่อออกติดตามหาบิดาของตน

สุตสาครที่ม้านิลมังกรข้ามน้ำข้ามทะเลอยู่หลายวันจนมาพบกับเกาะแห่งหนึ่งจึงเดินทางเข้าไป สุตสาครได้พบบ้านเมืองที่เจริญสวยงาม แต่จากนั้นก็พบความจริงว่าเป็นเมืองร้างที่มีแต่ผีดิบอยู่อาศัย สุตสาครและเพื่อนทั้งสองถูกผีดิบจับไปเป็นเหยื่อให้นายใหญ่ที่โหดและเหี้ยมสองพี่น้อง แต่ก็สามารถต่อสู้จนออกจากปราสาทของนายใหญ่ได้ นายใหญ่ของพวกผีดิบตามมาหมายจะเอาชีวิตของพวกสุตสาคร สุตสาครต้องสู้กับนายใหญ่และพรรคพวกผีดิบอยู่นานจนในที่สุดก็สามารถเอาชนะผีดิบได้โดยการเปิดประตูรอกให้ไฟโลกันต์สว่างเมืองและผีดิบให้สิ้น จากนั้นพระเจ้าตาจึงปรากฏกายเล่าให้สุตสาครฟังว่า เมืองปากกาที่สุตสาครเข้ามาผจญภัยนั้นถูกอำนาจมนตร์ดำทำลายบ้านเมือง ผู้คนจึงกลายเป็นผีดิบ จากนั้นจึงเตือนให้สุตสาครตั้งสมาธิให้มั่นเพื่อหนีจากไฟโลกันต์ที่ตามติดแล้วก็จะได้พบทางออกจากเมือง ในที่สุดสุตสาครออกจากเมืองสำเร็จจึงเดินทางต่อไป

ในเมืองการะเวกมีพราหมณ์ผู้หนึ่งไม่มุ่งหมั่นเสื่อผ้าและมียศเจ้าเล่ห์เพทุบายและปิด พราหมณ์ผู้นี้ออกอุบายทำวิเศษให้คนอื่นเห็น ผู้ที่เห็นก็หลงเชื่อว่าพราหมณ์มีบุญจึงตั้งสำนักให้พราหมณ์ผู้นั้นได้อาศัยซึ่งมีชื่อว่า สำนักชีเปลือย ผู้คนก็ต่างพากันกราบไหว้ในอุนิหาร ในขณะที่เดียวกันสุตสาครซึ่งเดินทางรอนแรมมาไกล

เมื่อพบเห็นเมืองการะเวกจึงเข้าไปแะพัก สุตสาครจึงได้พบกับซีเปลือย ซีเปลือยถามสุตสาครว่ามีธุระอันใด สุตสาครจึงเล่าเรื่องราวที่ตนที่มานิลมังกรพร้อมด้วยเจ้าเต่าเพื่อออกตามหาพระอภัยมณี เมื่อซีเปลือยทราบจึงคิดวางอุบายเพราะตนต้องการได้ไม้เท้าทิพย์และมานิลมังกรเพื่ออวดวิเศษ ซีเปลือยลวงสุตสาครว่าทางข้างหน้ามีทะเลกรดขวางอยู่ หากมีคาถาแล้วก็สามารถข้ามไปได้โดยง่ายซึ่งตนยินดีจะสอนให้ แต่ต้องไปเรียนบนยอดเขา จากนั้นซีเปลือยก็พาสุตสาครไปนั่งปากเหวแล้วบอกให้หลับตาพนมมือพร้อมทั้งวางไม้เท้าไว้ข้างตัว เมื่อสบโอกาสซีเปลือยผลักสุตสาครตกลงเหวและฉวยเอาไม้เท้าทิพย์และพยายามขึ้นซีหลังมานิลมังกร ด้วยความกลัวอาคมของไม้เท้าทิพย์ทำให้มานิลมังกรยอมทำตามซีเปลือย จากนั้นซีเปลือยบังคับม้าเดินทางเข้าไปในเมือง

ในเมืองนั้น กษัตริย์ผู้ครองนครนั้นมีชื่อว่า พระสุริยทัตย์ ซึ่งมีมเหสีชื่อว่า จันทวดี และราชธิดาชื่อว่า เสาวคนธ์ วันรุ่งขึ้นซีเปลือยเข้ามาในเมืองบอกกับชาวเมืองว่าจะมาโปรดสัตว์เพื่อป้องกันภัยอันตรายต่างๆ ชาวเมืองต่างออกเฝ้าซีเปลือย เมื่อความทราบถึงพระสุริยทัตย์จึงสั่งให้นำตัวซีเปลือยเข้าวัง เมื่อซีเปลือยถึงวัง ม้านิลมังกรได้โอกาสจึงหนีและรีบควมกลับไปหาสุตสาคร ทำให้ซีเปลือยตกใจ ม้านิลมังกรกลับมายังปากเหวที่สุดสาครตกลงไป เมื่อไม่เจอสุตสาครก็สงสัยเรียกและเฝ้าอยู่ไม่ไหนด หลังจากที่สุดสาครลงไปอยู่นานก็ตื่นขึ้นมาระลึกพระเจ้าตา พระเจ้าตาปรากฏกายสั่งให้สุตสาครรีบติดตามไปเอาไม้เท้าคืนและอย่าไว้ใจมนุษย์ที่ไม่รู้จักมักคุ้นอีก

หลังจากที่พระเจ้าตาอบรมสั่งสอน สุตสาครก็รีบรุดเข้าไปในเมือง เมื่อได้พบว่าซีเปลือยหลบอยู่จึงยุดเอาไม้เท้าคืน เมื่อซีเปลือยเห็นสุตสาครก็เกล็ดไป ครั้นพระสุริยทัตย์ทราบเรื่องทั้งหมดจากสุตสาครจึงสั่งให้จับซีเปลือยไปประหาร แต่สุตสาครขอให้ปล่อยซีเปลือยไปตามยถากรรมก็พอ กษัตริย์ตอบตกลงแต่ขอให้สุตสาครพำนักกับตน หลังจากนั้นพระนางจันทวดีก็คลอดพระโอรสอีกพระองค์ให้ชื่อว่า หัสไชย

เมื่อเวลาล่วงเลยมาถึงสิบปีนับตั้งแต่สุตสาครออกจากเกาะแก้วพิสดาร สุตสาครจึงปลื้มตัวขอพระสุริยทัตย์ออกตามหาพระอภัยมณีต่อ พระองค์จึงเตรียมทัพเรือและกองพลติดตามสุตสาคร นอกจากนี้ทั้งเสาวคนธ์และหัสไชยก็ขออนุญาตติดตามสุตสาครไปด้วย ระหว่างการเดินทางไปยังเมืองผลึกนั้น ขบวนเรือของสุตสาครต้องเผชิญกับฝูงผีเสื้อค้างคาว ผีเสื้อค้างคาวได้จับเสาวคนธ์และหัสไชยไป สุตสาครจึงควมมานิลมังกรไล่ตามและต่อสู้กับฝูงผีเสื้อค้างคาวจนสามารถชิงตัวน้องทั้งสองกลับคืนมาได้ สุตสาครเข้ารบกับหัวหน้าผีเสื้อค้างคาวโดยใช้ธนูยิงเข้าใส่หัวหน้าผีเสื้อค้างคาว ในที่สุดสุตสาครก็สามารถปราบผีเสื้อค้างคาวได้อย่างราบคาบ จากนั้นกองเรือของสุตสาครก็แล่นไปพบพระอภัยมณีที่เมืองผลึกโดยสวัสดิภาพ

เรื่องย่อของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน

ปังปอนด์ และน้ำผึ้งซึ่งกำลังนั่งดูโทรทัศน์ แม่กึ่ง แม่ของปังปอนด์ที่ตะโกนบอกให้ปังปอนด์ปิดโทรทัศน์และอาบน้ำเข้านอน เจ้าบ๊ิกปรากฏตัวในขณะที่ปังปอนด์อ่านนิตยสารและต้องการแต่งทรงผมของตนให้เหมือนกับนายแบบและเมื่อเจลใส่ผมเหลือจากการใส่ผมของตนแล้ว ปังปอนด์จึงแปลงโฉมสุนัขของตนโดยการ

นำเจลที่เหลือนำใส่ขนเจ้าบ๊ิกเป็นขนตั้งทั้งตัว ในวันรุ่งขึ้น แม้ว่าแม่มุ้งจะสั่งห้ามบ๊องบอนด์ไม่ให้ยุ่งกับงานของพ่อ ต่าย บ๊องบอนด์เห็นว่าพ่อยังทำงานไม่เสร็จจึงช่วยทำงาน

หลังจากที่บ๊องบอนด์ซัดๆ เขียนๆ งานให้พ่อแล้ว จึงขอแม่มุ้งออกไปเล่นข้างนอกกับเจ้าบ๊ิก ระหว่างทางบ๊องบอนด์เห็นลูกนกตกลงจากรัง จึงให้ความช่วยเหลือโดยการนำลูกโป่งสีแดงที่ติดตัวมาผูกกับขาของลูกนก แล้วปล่อยขึ้นไปโดยหวังจะให้ลอยขึ้นไปถึงรัง แต่ลูกนกกลับลอยผ่านรังสูงขึ้นไป

บ๊องบอนด์ตื่นขึ้นในกลางดึกพบน้ำผีลอยตามเสียงร้ายมนตร์ของหมอผีที่ร้องเรียกให้ลงหม้อ บ๊องบอนด์จึงตามน้ำผีไปเพื่อหวังจะตามไปเล่นด้วยแม้ว่าน้ำผีจะห้ามก็ตาม ในที่สุดน้ำผี บ๊องบอนด์และเจ้าบ๊ิกก็ลงหม้อเดินทางทะเลลุมิตี ระหว่างทางน้ำผีต้องแยกกับบ๊องบอนด์เพื่อไปเกิดใหม่ บ๊องบอนด์และเจ้าบ๊ิกเดินทางจนมาโผล่ในกองขยะ ณ สถานที่แห่งหนึ่ง หลังจากการผจญภัยของบ๊องบอนด์ก็เริ่มต้นขึ้น

บ๊องบอนด์รู้สึกตื่นตาที่ได้พบกับสถานที่ที่แตกต่างออกไปจากโลกของตน นอกเหนือจากภาพของอาคาร ยานพาหนะอันทันสมัยและประชากรบางคนที่มีรูปร่างหน้าตาแปลกออกไปแล้ว บ๊องบอนด์ยังได้เห็นการใช้คำสั่งทำลายโครงโมยสร้อยของหุ่นยนต์ Robopolice ซึ่งเป็นฉากที่แสดงให้เห็นบทบาท หน้าทีของหุ่นยนต์ในการปกครองเมืองแทนที่มนุษย์

บ๊องบอนด์กับเจ้าบ๊ิกไปนั่งเล่นบนรถตุ๊กๆ แต่ตุ๊กแมนซึ่งเป็นคนขับบอกให้ลง เมื่อทั้งคู่ไม่ยอมลงตุ๊กแมนจึงจับทั้งคู่โยนลง แต่สิ่งที่บ๊องบอนด์ช่วยมาได้ก่อนลง คือ สกรูตัวใหญ่จึงเป็นเหตุให้รถตุ๊กๆ ระเบิดในเวลาต่อมา เป็นต้น อย่างไรก็ตาม แม้ว่าจะเกิดเหตุการณ์ร้ายแรงขึ้นกับบ๊องบอนด์และเจ้าบ๊ิก ในทุกครั้งที่เกิดเหตุจะมีตัวละครสำคัญตัวหนึ่งที่คอยช่วยเหลือบ๊องบอนด์อยู่เสมอ ตัวละครนั้น ก็คือ หนุมาน หนุมานปรากฏตัวครั้งแรกเพื่อช่วยเหลือบ๊องบอนด์ให้รอดพ้นจากการรังแกของหุ่น Chuck เมื่อบ๊องบอนด์พยายามขอไอศกรีมจากหุ่น Chuck

จากนั้นบ๊องบอนด์และเจ้าบ๊ิกเล่นชกกันอีกครั้งโดยการเกาะท้ายรถที่กำลังแล่นอยู่จนหนุมานต้องเหาะตาม ทั้งหมดมาหยุดอยู่ที่หน้าโรงเรียนแห่งหนึ่งซึ่งมีเด็กนักเรียนกำลังเล่นอยู่ บ๊องบอนด์ทำความรู้จักกับเด็กๆ เหล่านี้โดยมีเด็กหญิงที่ชื่อ นะโม เป็นคนแนะนำ ในขณะที่บ๊องบอนด์กำลังเล่นกับเพื่อนอยู่นั้น หุ่น Buff ซึ่งเป็นหุ่นสารวัตรนักเรียนได้จับตัวบ๊องบอนด์เพราะไม่รู้จักรว่าเป็นใคร นะโมจึงต้องบอกครูใหญ่ ในระหว่างนั้นหนุมานได้เข้ามาเพื่อช่วยเหลือบ๊องบอนด์อีกครั้งโดยใช้อาวุธที่มีชื่อว่าตรีศูล จากนั้นครูใหญ่จึงเชิญทั้งคู่ขึ้นมาบนอาคารเพื่อมาลงทะเบียนที่ห้องครูใหญ่

เหตุการณ์พัฒนาขึ้นไปอีกขั้นเมื่อครูใหญ่พบว่าทั้งสามไม่มีรหัสพลเมืองซึ่งเป็นรหัสที่พวกหุ่นยนต์ใช้ควบคุมประชากร เมื่อครูใหญ่สอบถามทั้งคู่ว่ามาจากไหน ครูใหญ่กลับไม่ได้รับคำตอบที่ชัดเจน ครูใหญ่จึงอธิบายเรื่องราวทั้งหมดของ Bangkok City ให้ทั้งคู่ฟังว่ากรุงเทพฯ ชาตินี้เป็นเมืองที่มนุษย์ชาติไร้ซึ่งอิสระโดยสิ้นเชิง เนื่องจากมนุษย์พัฒนาเทคโนโลยีเครือข่าย สร้างเครือข่ายสมองเทียมมาควบคุมเครื่องจักรกล ได้มีนักวิทยาศาสตร์นำสมองเทียมไปใช้ในทางที่ผิด แล้วมันก็ได้เข้ามาควบคุมทุกระบบบนโลกในร่างของหุ่นยนต์ มันสร้างระบบมาปกครองมนุษย์โดยให้สังคมปราศจากความรัก เด็กทุกคนที่เกิดขึ้นจะถูกนำไปบันทึกรหัสมนุษย์ มนุษย์

จึงต้องเป็นทาสของมันโดยไร้การต่อต้าน ไม่ว่าเราอยู่ตรงไหนของโลกพวกหุ่นยนต์ก็จะมี แล้วเมื่อเราทำผิดกฎ มันก็สามารถทำลายได้ทันที

เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทำให้หุ่น Buff ไม่พอใจจึงนำเรื่องไปฟ้องน้อยหน้าเจ้านายของตนซึ่งเป็นเพื่อนร่วมชั้นเรียนกับบั้งปอนด์ ด้วยนิสัยเกเรน้อยหน้าจึงสั่งให้หุ่น Buff กำจัดทั้งบั้งปอนด์และหนุมาน ดังนั้นหุ่น Buff จึงยืนดักทั้งคู่อัฒหน้าประตูโรงเรียน ในขณะที่หนุมานเข้าช่วยเหลือบั้งปอนด์โดยให้มะโม่พาบั้งปอนด์ไปที่บ้านของมะโม่ ส่วนหนุมานหลอกล่อให้หุ่น Buff ตามตนมา แต่ในที่สุดหนุมานถูกยานแล่นมาชนจนสลบไป หนุมานจำต้องทนเห็นการพิพากษาให้ Robopolice ทำลายคนขับซึ่งเพิ่มความโกรธแค้นให้แก่หนุมานมากขึ้น หนุมานจึงหนีการจับกุม Robopolice จึงตามจับหนุมาน บั้งปอนด์และเจ้าบ๊ิกทั่ว Bangkok City

จากนั้นหนุมานจึงตามไปที่บ้านของมะโม่ หนุมานต้องการคุยกับบั้งปอนด์ในที่มืดจึงขึ้นไปชั้นบนจนพบกับภาพของคุนปูของมะโม่ แต่ภาพนั้นมีน้ำตาไหลออกมา ในที่สุดคุนปูก็ปรากฏตัวออกมาจากภาพนั้นและอธิบายเรื่องราวของตนและเรื่องของหุ่นยนต์ที่ปกครอง Bangkok City ให้ทั้งคู่ฟังว่าการบรรจุข้อมูลของตนไม่สมบูรณ์ ในวันที่มะโม่เกิดร่างกายท่อนล่างตั้งแต่เอวลงไปจึงถูกทำให้หายไป แต่ถ้าคิดว่าเอาร่างกายท่อนล่างแลกเพื่อให้มีชีวิตรอดมาเห็นหน้าหลานก็นับว่าคุ้มค่ามากทีเดียว

ทันใดนั้นมีเสียงร้องเกิดขึ้นใกล้ๆ หนุมานพบว่า Robopolice กำลังยื่นล้อมรอบเด็กๆ และบังคับให้บอกที่อยู่ของบั้งปอนด์และหนุมาน หนุมานจึงรีบเข้าไปช่วยเด็กๆ บั้งปอนด์จึงตามไปเล่นเพื่อดูสถานการณ์ข้างในกลุ่มเพื่อน เป็นเหตุให้หนุมานต้องเข้าไปช่วยเหลือบั้งปอนด์อีกครั้ง Robopolice จึงออกประกาศจับทั่วเมือง

แม้ว่าจะหลบซ่อนบนตึกใบหยกฯ แต่ด้วยความซนของเจ้าบ๊ิกจึงทำให้ทั้งสามถูก Robopolice จับกุมตัว ทั้งหนุมาน บั้งปอนด์และเจ้าบ๊ิกถูกนำตัวมาพิจารณาคดีตัดสินความผิด แต่เนื่องจากยังไม่บรรลุนิติภาวะ ประกอบกับความผิดพลาดของฝ่ายข้อมูลพลเรือน ผู้พิพากษาจึงตัดสินให้บำเพ็ญประโยชน์ในโรงขะที่ 2 เมื่อทั้งสามถูกควบคุมตัวมายังโรงขะที่ 2 ก็พบกับหัวหน้าซาเล้งและน้อยหน้าซึ่งเป็นลูกชาย ในขณะที่หัวหน้าซาเล้งพาตัวทั้งสามไปบำเพ็ญประโยชน์ ไทศัพท์ตั้งขึ้น หลังจากหัวหน้าซาเล้งรับไทศัพท์และออกไปแล้ว หนุมานจึงทำลายชุดนักโทษที่เป็นเกราะของตน พร้อมทั้งชุดของบั้งปอนด์และเจ้าบ๊ิก หนุมานออกตามหัวหน้าซาเล้งเพื่อพิสูจน์สิ่งที่เขากำลังสงสัยโดยสั่งให้บั้งปอนด์และเจ้าบ๊ิกรอที่โรงขะก่อน จากนั้นหนุมานจึงตามหัวหน้าซาเล้งไปยังตึกบัญชาการทำให้หนุมานคิดว่าหัวหน้าซาเล้งคงมีความสัมพันธ์กับพวกหุ่นยนต์ หนุมานได้ยินเสียงบั้งปอนด์เมื่อหันไปดูจึงพบบั้งปอนด์และเจ้าบ๊ิกอยู่ในรถขะที่กำลังแล่นผ่านหลังของตนไป หนุมานจึงเข้าไปช่วยเหลือและเล่าความสัมพันธ์ของหัวหน้าซาเล้งกับพวกหุ่นยนต์ให้ฟัง

หนุมานพาบั้งปอนด์และเจ้าบ๊ิกเข้าไปพบกับครูใหญ่เพื่อขอให้ครูใหญ่ตอบข้อสงสัยของหนุมานในเรื่องหัวหน้าซาเล้งและตึกบัญชาการ แต่บั้งปอนด์กับเจ้าบ๊ิกกลับหายตัวไปอีกครึ่ง หนุมานแปลงร่างเป็นแมลงคุยกับครูใหญ่ที่กำลังเดินไปสอน ในฉากถัดมาหัวหน้าซาเล้งเดินทางมาที่โรงเรียนเพื่อตามหาหนุมาน บั้งปอนด์

และเจ้าบิกซึ่งเขาสืบทราบจากโทรทัศน์วงจรปิดในโรงงานและเทปจากเครือข่าย Robonet หัวหน้าซาเล้งเข้าพบ ครูใหญ่ในชั้นเรียน ในขณะที่เดียวกันเก้าอี้ของเด็กชายแซมเกิดเสีย แซมพบว่ามีคนนอนอยู่ใต้โต๊ะของตนทำให้หัวหน้าซาเล้งพบกับบ๊องปอนด์และเจ้าบิกซึ่งกำลังนอนหลับอยู่

ครูใหญ่และเด็กนักเรียนทั้งหมดรวมทั้งบ๊องปอนด์กับเจ้าบิกถูกจับกุมไปขังไว้ที่ Robocenter ยกเว้นหนูมานที่แปลงร่างเป็นแมลงซึ่งไม่มีใครสังเกตเห็น หนูมานบอกกับครูใหญ่ว่าจะหาทางช่วยเหลือทั้งหมด หนูมานจึงวางแผนที่จะกำจัดที่เก็บรหัสของมนุษย์เพื่อให้มนุษย์ทั้งหมดปลอดภัยจากการทำลายของพวกเขาหุ่นยนต์ หนูมานจึงจำลองร่างตัวเองเพิ่มขึ้น 2 ตัว คือ หนูมานหมายเลข 2 และหมายเลข 3 โดยสั่งให้หนูมานหมายเลข 2 ค้นหาให้ทั่วเมือง ส่วนหนูมานหมายเลข 3 ทำหน้าที่ดักฟังการสื่อสารในระบบเครือข่าย Robonet ของพวกเขาหุ่นยนต์ ส่วนตัวหนูมานเองจะสืบหาข้อมูลของหอสังการและความสัมพันธ์ระหว่างหัวหน้าซาเล้งกับหอสังการ

ในห้องพิพากษาที่หัวหน้าซาเล้งกำลังถูกสอบสวนว่ามีความผิดในฐานะที่บกพร่องในหน้าที่ ทันใดนั้นเสียงโทรศัพท์ภายในห้องดังขึ้น หลังจากที่ผู้พิพากษาสนทนาเสร็จจึงบอกกับหัวหน้าซาเล้งว่ามีคำสั่งให้นำตัวเขาไปยังหอสังการและพักคืนไว้จนกว่าจะสามารถเข้าให้การได้อีกครั้ง เมื่อหัวหน้าซาเล้งออกจากห้องพิพากษา หนูมานให้หนูมานหมายเลข 387 รายงานถึงบทสนทนาระหว่างผู้พิพากษากับปลายสาย หนูมานหมายเลข 387 รายงานว่าปลายสายที่โทรหาผู้พิพากษานั้นอยู่ในหอสังการ หนูมานแฉเข้ามาที่ห้องขังเพื่อบอกข่าวแก่ครูใหญ่ หนูมานพบว่าขณะที่ทุกคนกำลังเศร้า นะโมร้องไห้ บ๊องปอนด์ปลอบนะโมโดยการร้องเพลงให้ฟัง ดังนั้นหนูมานจึงปรากฏตัวเพื่อให้กำลังใจเด็กๆ โดยการบอกกับเด็กๆ ว่าจะทำลายห้องเก็บรหัสเพื่ออิสรภาพของทุกคน

หลังจากออกมาจากห้องขัง หนูมานสั่งให้หนูมานหมายเลข 261 ติดตามหัวหน้าซาเล้งเข้าไปในหอสังการ แต่ในที่สุดหนูมานหมายเลข 261 ก็ถูก Killer Bee ภายในห้องปลอดภัยทำลาย หนูมานจึงนำข้อมูลที่ได้จากหนูมานหมายเลข 261 เพื่อนำไปปรึกษาคุณปู่ของนะโม ในขณะที่เดียวกันหัวหน้าซาเล้งเข้าไปพบกับหอสังการ หอสังการได้สั่งให้หัวหน้าซาเล้งนำตรีศูลมาให้ได้เพื่อแลกกับชีวิตของน้อยหน้าโดยให้เวลาหนึ่งชั่วโมงเท่านั้น ในการดำเนินงาน ฉกถัดมาหนูมานไปพบกับคุณปู่ของนะโมที่บ้านแล้วเล่าเรื่องที่เกิดขึ้นทั้งหมดให้คุณปู่ฟัง คุณปู่พาหนูมานเข้าไปด้านในห้องลับ หนูมานพบว่าในช่วงชีวิตที่คุณปู่รอดพ้นจากการทำลายของพวกเขาหุ่นยนต์ คุณปู่ได้อุทิศตนให้กับการสร้างโปรแกรมที่มีชื่อว่า หนูมาน ซึ่งเป็นไวรัสที่ทำหน้าที่ค้นหาที่ค้นหาในระบบคอมพิวเตอร์และสร้างเกาะกำบังขึ้นมาต่อต้านคำสั่งที่มีผลต่อรหัส แต่การใช้โปรแกรมนี้จะได้ผลเมื่อนำไป upload ในที่ที่ใกล้กับตัวรหัสมากที่สุด ทั้งนี้เพื่อป้องกันการตรวจสอบของ Robonet หาก upload โปรแกรมในระยะไกล คุณปู่จึงนำแผ่นบันทึกข้อมูลที่บรรจุโปรแกรมนี้ให้กับหนูมานเพื่อช่วยทุกๆ คน

หนูมานกลับมายัง Robocenter อีกครั้งเพื่อมาดูแลเด็กๆ ในขณะที่หนูมานเล่นกับบ๊องปอนด์อยู่นั้น ครูใหญ่มองภาพเพื่อนหญิงของตนอย่างเศร้าสร้อย เมื่อหนูมานทราบว่าเพื่อนหญิงของครูใหญ่ถูกทำลายโดยพวกเขาหุ่นยนต์จึงเป็นการตอกย้ำความขัดแย้งในใจของหนูมานที่มีต่อหุ่นยนต์ให้เพิ่มมากขึ้น ทันใดนั้นหนูมานก็ได้รับรายงานจากหนูมานหมายเลข 2 ว่าหัวหน้าซาเล้งกำลังมุ่งหน้ามายัง Robocenter หัวหน้าซาเล้งวางแผนนำตรีศูลจากหนูมานมาให้ได้โดยคิดที่จะใช้เด็กๆ เป็นเหยื่อล่อให้หนูมานปรากฏตัวและยอมมอบตรีศูลให้ น้อยหน้า

เริ่มต้นแผนการของพ่อโดยการขึ้นไปพร้อมกับหุ่น Buff เพื่อไปหาครูใหญ่และเพื่อนร่วมชั้นในห้องซัง เจ้าหน้าที่ใน Robocenter อำนวยความสะดวกให้น้อยหน้าได้คุยกับทุกคนอย่างใกล้ชิดขึ้นแต่จำกัดเวลาเพียง 5 นาทีเท่านั้น จากนั้นหัวหน้าซาเล้งจึงสั่งให้น้อยหน้านำตัวทั้งหมดลงไปข้างล่าง แต่เจ้าหน้าที่ไม่อนุญาตเพราะการเคลื่อนย้ายนักโทษนั้นจะกระทำก็ต่อเมื่อมีหมายศาล เจ้าหน้าที่เตือนน้อยหน้าว่าเหลือเพียง 1 นาทีซึ่งทำให้น้อยหน้ารู้สึกหงุดหงิด หัวหน้าซาเล้งจัดการขอหมายศาลจากห้องสั่งการให้แล้วแต่น้อยหน้าขอรางวัลเมื่อแผนสำเร็จโดยขอจัดการทำลายหุ่นเจ้าหน้าที่ หัวหน้าซาเล้งจึงติดต่อกับห้องสั่งการเมื่อห้องสั่งการทราบเรื่องจึงอนุญาตน้อยหน้าโดยแลกกับแขนหรือขาของน้อยหน้า แต่หัวหน้าซาเล้งขอห้องสั่งการจึงแลกกับแขนขวาของหัวหน้าซาเล้งแทน ดังนั้นหัวหน้าซาเล้งจึงยอมสละแขนขวาของตน เมื่อหมายศาลมาถึงน้อยหน้าทำลายหุ่นเจ้าหน้าที่และเริ่มขนย้ายเพื่อนนักเรียนทุกคน ในระหว่างนั้นครูใหญ่ถามถึงเหตุผลในการกระทำของน้อยหน้า น้อยหน้าจึงอธิบายว่า “ถ้าผมไม่ทำแบบนี้ ครอบครัวผมก็จะเดือดร้อน ผมไม่มีทางเลือกเท่าไรหรอก” เมื่อน้อยหน้าพูดเช่นนี้หนุมานจึงพอคาดการณ์ได้ว่าห้องสั่งการเป็นผู้บังคับให้กระทำและรู้ว่าหัวหน้าซาเล้งต้องการตัวเขาโดยใช้เด็กเป็นเหยื่อล่อ แต่ยังไม่ทราบว่าการสั่งใดจากตัวเขา

แผนขั้นต่อไปเริ่มขึ้นเมื่อน้อยหน้าสั่งให้หุ่น Chuck ที่ติดตามมาด้วยนั้นยื่นล้อมรอบพวกเด็ก ๆ ไว้และสั่งให้หุ่น Chuck หยิบตัวบ๊องปอนด์ขึ้นมา หัวหน้าซาเล้งจึงเริ่มกดดันหนุมานโดยจะเอาชีวิตเด็ก ๆ หนุมานแก้ไขปัญหาโดยการให้หนุมานหมายเลข 2 แปลงเป็นร่างจริงของหนุมานออกไปพบกับหัวหน้าซาเล้ง เมื่อหนุมานหมายเลข 2 ปรากฏตัว หัวหน้าซาเล้งจึงสั่งให้มอบตรีศูล แต่หนุมานสั่งให้หมายเลข 2 ต่อรองเรื่องเด็ก ๆ ก่อน เมื่อหัวหน้าซาเล้งจะเอาชีวิตบ๊องปอนด์ หนุมานจึงยินยอมให้หมายเลข 2 เรียกตรีศูลออกมาได้ หนุมานหมายเลข 2 เรียกตรีศูลออกมาแต่ให้กับหัวหน้าซาเล้งไม่ได้ หมายเลข 2 อธิบายเหตุผลโดยการปล่อยตรีศูลลงบนพื้นเบาๆ ปรากฏว่าพื้นสั่นสะเทือนและแตกออก แสดงให้เห็นว่าผู้ที่ถือครองตรีศูลได้มีเพียงหนุมานเท่านั้น ห้องสั่งการจึงอนุญาตให้หัวหน้าซาเล้งพาหนุมานมาที่ห้องสั่งการ หนุมานหมายเลข 2 จึงสั่งให้ปล่อยตัวบ๊องปอนด์ลงมา จากนั้นหัวหน้าซาเล้งจึงพาหนุมานเข้าไปในห้องสั่งการโดยสั่งให้น้อยหน้าคอยดูแลเด็ก ๆ เอาไว้ ในขณะที่เดียวกันหนุมานจำลองร่างหมายเลข 4 ออกมาเพื่อดูแลเด็ก ๆ เช่นกัน ส่วนตัวหนุมานเองในร่างแมลงได้บินติดตามหมายเลข 2 เข้าไปยังห้องสั่งการเพื่อพิสูจน์ความจริง เมื่อถึงห้องปลดข้อที่หมายเลข 261 ถูกทำลาย หนุมานป้องกันตัวเองโดยการรวมร่างกับหมายเลข 2 และเดินผ่านพร้อมกับหัวหน้าซาเล้ง

เมื่อทั้งสามเผชิญหน้ากัน ห้องสั่งการเริ่มกดดันหัวหน้าซาเล้งให้หนุมานมอบตรีศูลให้แก่ตนโดยการจับเวลาต่อไปเรื่อยๆ จนกว่าหนุมานจะมอบตรีศูลให้ ในขณะที่หัวหน้าซาเล้งพยายามบีบให้หนุมานมอบตรีศูลโดยแลกกับชีวิตของเด็ก ๆ หนุมานหมายเลข 2 ได้รับคำสั่งให้ถ่วงเวลาหัวหน้าซาเล้งไปเรื่อยๆ เนื่องจากหนุมานจะเข้าไปด้านหลังเพื่อดูว่าห้องสั่งการเป็นใครพร้อมทั้งค้นหาที่ซ่อนรหัสของมนุษย์

ในขณะที่หนุมานหมายเลข 2 ต่อรองและถ่วงเวลาอยู่นั้น หนุมานหมายเลข 2 ได้ถามถึงวัตถุประสงค์ที่จะนำตรีศูลของตนไปใช้ หัวหน้าซาเล้งได้เปิดเผยความในใจของตนออกมาว่า “ใครบอกเล่าว่าข้าต้องการตรีศูล ที่ข้าต้องการคือชีวิตของลูกข้าต่างหาก” ทำให้หนุมานหมายเลข 2 ทราบถึงเหตุผลเบื้องหลังการ

กระทำของหัวหน้าซาเล้ง ในขณะที่เดียวกันหนุมานซึ่งแปลงร่างเป็นแมลงได้สืบหาจนได้พบกับคอมพิวเตอร์ซึ่งเก็บรหัสมนุษย์ ในขณะที่หนุมานกำลังนำแผ่นเก็บข้อมูลที่บรรจุโปรแกรมหนุมาน upload เข้าไปในระบบ หนุมานก็เกรงว่าแม้ว่าทุกคนจะปลอดภัยเพราะไม่มีรหัสอีกต่อไปแต่บั้งปอนด์กับเจ้าบั้งก็อาจถูกทำร้ายได้เพราะหนุมานหมายเลข 4 อาจดูแลไม่ทั่วถึง หนุมานหมายเลข 2 จึงเสนอความคิดให้หนุมานขอร้องพระพายซึ่งเป็นพ่อมาช่วย

ในช่วงวินาทีสุดท้ายที่เวลาของหัวหน้าซาเล้งกำลังจะหมดลง หนุมานสามารถ upload โปรแกรมหนุมานได้สำเร็จ ทำให้มนุษย์ทุกคนใน Bangkok City ปลอดภัยจากการเรียกรหัสของพวกหุ่นยนต์ เมื่อหอสั่งการรู้ว่าแผนการของตนไม่สำเร็จจึงสั่งให้หุ่นยนต์ ได้แก่ Robopolice หุ่น Chuck และหุ่น Buff ทำลายเด็ก ๆ ทันใดนั้นพระพายซึ่งเป็นพ่อของหนุมานได้ปรากฏตัวขึ้นและเข้ามาช่วยเหลือเด็กๆ ตามที่หนุมานขอร้อง อย่างไรก็ตามหอสั่งการไม่ได้หยุดอยู่แค่การสั่งทำลายเด็ก ๆ เท่านั้นแต่ยังสั่งทำลายตึกบัญชาการของหุ่นยนต์เพื่อกำจัดหนุมานและหัวหน้าซาเล้ง พร้อมกับทำลายกล่องเก็บรหัสซึ่งจะทำให้ชีวิตของประชาชนถูกทำลายไปด้วย แต่หนุมานไหวตัวทันจึงได้เก็บกล่องรหัสเอาไว้ก่อนแล้ว จากนั้นหนุมาน หนุมานหมายเลข 2 และหัวหน้าซาเล้งจึงต่างพากันหนีออกจากหอสั่งการ และด้วยความรักของผู้เป็นพ่อหัวหน้าซาเล้งจึงบอกให้น้อยหน้าอยู่ห่างจากหุ่นยนต์แต่น้อยหน้าไม่เข้าใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นในหอสั่งการ

พระพายได้เข้ามาช่วยพัดเด็ก ๆ ออกไปเพื่อไม่ให้พวกหุ่นยนต์ตามทำลายได้ เด็ก ๆ จึงปลอดภัยแต่น้อยหน้ากำลังถูกหุ่น Buff เข้าทำลาย บั้งปอนด์วิ่งเข้ามาช่วยน้อยหน้าแต่ตัวเองก็กำลังถูกหุ่น Chuck เข้ามาทำร้ายด้วยเช่นกัน อย่างไรก็ตามหนุมานหมายเลข 4 เข้ามาช่วยบั้ง-ปอนด์เอาไว้ได้ทัน ส่วนน้อยหน้าซึ่งกำลังถูกหุ่น Buff ทำร้ายนั้น ครูใหญ่ได้เข้ามาช่วยเหลือแทน หนุมานหมายเลข 4 จากนั้นหอสั่งการระเบิดขึ้น

หลังจากหอสั่งการระเบิด พวกหุ่นยนต์ถูกทำลายและมนุษย์ได้รับอิสรภาพ เหตุการณ์ต่อไปเข้าสู่ภาวะคลี่คลายอย่างรวดเร็ว หนุมานหมายเลข 2 และหมายเลข 4 เข้าร่วมร่างกับหนุมานดั้งเดิม พระพายตักเตือนหนุมานเรื่องการนำตรีศูลมาใช้ทะลุมิติเวลาแต่หากการนำมาใช้ครั้งนี้เป็นประโยชน์จึงไม่ว่าดูว่ากล่าวแต่อย่างไร จากนั้นหนุมานชวนบั้งปอนด์กลับบ้านโดยสัญญาว่าจะให้ของขวัญ บั้งปอนด์จึงลาเพื่อนๆ ทุกคน ครูใหญ่ หัวหน้าซาเล้ง และน้อยหน้า หนุมานส่งบั้งปอนด์และเจ้าบั้งทะลุมิติโดยสัญญาจะมอบของขวัญให้เมื่อบั้งปอนด์กลับบ้านแล้ว ระหว่างทางบั้งปอนด์ได้เจอกับน้ำผีซึ่งกำลังกลับไปมิติเดิมอีกครั้งพร้อมกับบั้งปอนด์

หลังจากชั้นภาวะคลี่คลาย เหตุการณ์ดำเนินมาถึงขั้นยุติเรื่องราวอย่างรวดเร็วเช่นเดียวกัน บั้งปอนด์ตื่นขึ้นมาบนโซฟาหน้าโทรทัศน์ที่กำลังเปิดอยู่ จากนั้นในโทรทัศน์ก็มีภาพของคุณปู่ของนะโมปรากฏขึ้นภาพต่อมาเป็นภาพของหนุมาน หนุมานเล่าให้ฟังว่าคุณปู่ของนะโมเป็นผู้ติดต่อบั้งปอนด์ให้ และบอกกับบั้งปอนด์ว่าได้ให้ของขวัญไปแล้วและบั้งปอนด์ต้องรักษาสัญญาว่าจะดูแลรักษาของขวัญของหนุมานเอาไว้ให้ดี บั้งปอนด์รักษาสัญญา หลังจากที่หนุมานบอกลาไปแล้ว บั้งปอนด์ก็พบว่าของขวัญที่หนุมานมอบให้ นั่นก็คือ กล่องรหัสพลเมืองของ Bangkok City

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาว จุฑามาส ศรีโมรา เกิดเมื่อวันที่ 9 พฤศจิกายน พ.ศ. 2522 ที่เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต ภาควิชาภาษาตะวันตก คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2543 และเข้าศึกษาในหลักสูตรนิเทศศาสตรพัฒนการ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2544



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย