

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่อง “ จริยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์ ” นี้ ผู้วิจัย นำทฤษฎีภาษาของภาพยนตร์และแนวคิดการเสนอเนื้อหาสำหรับเด็ก มารวบรวมเป็นแนวคิด เรื่องการสื่อความหมายทางจริยธรรมในภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็ก เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ เนื้อหาในภาพยนตร์การ์ตูน ทั้งด้านการนำเสนอเนื้อหาและการสื่อความหมายทางจริยธรรมและ สิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรม ในส่วนผู้รับสารนั้น ได้ใช้แนวคิดเรื่องพัฒนาการทางจริยธรรมของเด็ก มาวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากผู้รับสารวัยเด็ก

แนวคิดเรื่อง การสื่อความหมายทางจริยธรรมในภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็ก

ภาพยนตร์เป็นการสื่อสารด้วยภาพที่มองเห็นได้ เป็นการแสดงความรู้สึกด้วยการ เคลื่อนไหวที่สามารถส่งผ่านได้ทางสายตา [Visual Communication] ช่วยให้เกิดความรู้ ความเข้าใจได้โดยตรง นอกจากนั้น เสียงและการเคลื่อนไหวของภาพช่วยเสริมให้การสื่อสารนั้น มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เพราะเป็นสัญลักษณ์ที่เป็นรูปธรรมในระดับที่ง่ายต่อความเข้าใจ [Icon] คือ ตัวหมาย [Signifier] กับตัวหมายถึง [Signified] ในสัญลักษณ์มีความคล้ายคลึงกันมาก ภาพยนตร์จึงข้ามอุปสรรคของความไม่รู้หนังสือได้ เด็กทุกวัยตั้งแต่ลืมตาเห็นได้จึงสามารถรับสาร จากภาพยนตร์ได้ทันที

แต่เนื่องจากเด็กมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากผู้ชมวัยอื่น เช่น ยังมีการ เรียนรู้และพัฒนาการด้านต่างๆ น้อย มีความสนใจสั้นและแคบกว่า ดังนั้นเนื้อหาสาระที่จะ ถ่ายทอดให้ผู้ชมวัยเด็กจึงเป็นเรื่องละเอียดอ่อน ในแง่ที่ว่าจะต้องทำให้เป็นเรื่องที่มีเนื้อหา น่าสนใจ เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน เป็นสากล ซึ่งเหมาะกับการพัฒนาการทางการรับรู้ของเด็ก

การแบ่งองค์ประกอบของภาพยนตร์ทุกอย่าง โดยเฉพาะตัวละครฝ่ายดีและฝ่ายไม่ดีให้ เห็นถึงความแตกต่างระหว่างความดี ความไม่ดีอย่างเด่นชัด มีส่วนช่วยให้เด็กรับรู้ได้ง่ายและ จดจำได้นาน เพราะเด็กไม่สามารถเข้าใจตัวละครที่มีลักษณะผสมระหว่างความดี-เลวแบบในชีวิต จริงได้ เด็กจะรับรู้และเข้าใจตัวละครที่มีลักษณะด้านใดด้านหนึ่ง [Absolute color] เท่านั้น

สาเหตุที่ต้องแยกข้อความต่างให้เห็นชัดนั้น เนื่องจากการเข้าถึงความหมายในเนื้อหาหนึ่งๆ นั้น จะได้มาจากการทำความเข้าใจถึงลักษณะ สัมพันธภาพระหว่างสิ่งต่างๆ หรือลักษณะที่เป็นคู่ตรงข้ามของสิ่งนั้นๆ เช่น ขาวกับดำ การนำเสนอแบบนี้ คือ การเสนอแบบแผนที่ซ้อนอยู่ระหว่างสิ่งที่ตรงกันข้ามกัน ซึ่งผู้ชมสามารถนำมาขยายความเองได้

เราต้องหาคู่ตรงข้ามเพราะว่า ความหมายนั้นอยู่บนพื้นฐานความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้น และความสัมพันธ์ที่สำคัญที่สุดของความหมายในภาษา คือ ความตรงกันข้าม ในทุกเนื้อหาสารจะต้องมีชุดคู่ตรงข้ามบางประการที่เป็นระบบและสหสัมพันธ์ซึ่งสามารถชี้ให้เห็นได้เสมอ หลายคนอาจไม่ได้ตระหนักถึงคู่ตรงข้ามอย่างสุดขั้วนี้หรือคู่ตรงข้ามโดยนัย หรือคู่ตรงข้ามที่ซ้อนอยู่ แต่ถ้าไม่มีความแตกต่างนี้ความหมายก็ไม่เกิดขึ้น

การวิเคราะห์แบบจับคู่ตรงข้าม [Paradigmatic Analysis] ให้ความหมายโดยนัย [Latent Meaning] ซึ่งสนใจว่าสารนั้นเกี่ยวกับอะไร หรืออีกนัยหนึ่งก็คือ เราไม่สนใจว่าตัวละครทำอะไรมากเท่ากับว่าตัวละครตัวนั้นหมายความว่าอะไร

แต่ที่สำคัญ มีข้อควรระวังบางประการ คือ ข้อแรก ต้องแน่ใจว่าจับคู่ตรงข้ามได้อย่างถูกต้อง และข้อสอง คือ คู่ตรงข้ามนั้นสัมพันธ์กับตัวละครหรือเหตุการณ์ในสารนั้น (Arthur Asa Berger, 1991: 18-28)

การจะสื่อความหมายให้เห็นถึงจริยธรรมและสิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรมให้ชัดเจนได้นั้น สามารถสื่อผ่าน องค์ประกอบของภาพยนตร์ได้ ได้แก่ แก่นเรื่อง โครงเรื่อง ตัวละคร ซึ่งแบ่งเป็น ฝ่ายดี และฝ่ายไม่ดี ตัวละครประกอบ ภาพและมุมกล้อง เสียง และแสงสี

แก่นเรื่อง [THEME]

แก่นเรื่องที่เด็กสนใจจะเป็นเรื่องราวที่เหมือน นิทาน หรือเทพนิยาย มีแม่เมด สัตว์วิเศษ เจ้าชาย เจ้าหญิง และเป็นการผจญภัยในดินแดนมหัศจรรย์ ที่สำคัญ คือ “ ธรรมะย่อมชนะ อธรรมเสมอ ” หรือ สิ่งเล็กสามารถเอาชนะสิ่งใหญ่ที่นิสัยไม่ดีได้ หรือ การกลั่นแกล้งแล้วแพ้ยตัวเอง ซึ่งเป็นการปลุกฝังให้เด็กทำความดี

โครงเรื่อง [PLOT]

การดำเนินเรื่องต้องชวนติดตาม มีรสชาติที่เร้าอารมณ์ ตรงกับรสนิยมของเด็กซึ่งได้แก่ เรื่อง รัก โศก ผจญภัย น่ากลัว ตื่นเต้น เน้นเหตุการณ์ที่เคลื่อนไหว เพื่อดำเนินเรื่องไปสู่เป้าหมายให้เร็วที่สุด บทนำเรื่องหรือการขึ้นต้นเรื่องเป็นการแนะนำตัวละครหรือบรรยายลักษณะของตัวละคร พร้อมเปิดฉากปัญหา กลางเรื่องเป็นจุดสนใจซึ่งเกิดจากปัญหาในบทขึ้นต้น โดยมีการต่อสู้พาให้ตัวละครเอกต้องมาแก้ไขด้วยการต่อสู้ทั้งด้วยปัญญา กำลัง หรือ การตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งต้องสร้างความระทึกใจให้ผู้ชมตลอดเวลาว่า “ จะเป็นอย่างไรต่อไป ” โดยตอนจบเป็นจุดเด่นของเรื่อง คือ การแก้ปัญหา และเมื่อแก้ปัญหาได้สำเร็จแล้วต้องจบเรื่องอย่างมีความสุขทันที (จินตนา ไบกาซูยี, 2534 : 86-93)

ตัวละคร [CHARACTERS]

การสร้างตัวละคร บุคลิก และนิสัยใจคอของตัวละคร ตลอดจนการพัฒนานิสัยของตัวละครต้องสอดคล้องเหมาะสมกับเนื้อหา สมจริงกับเรื่อง มีเหตุผลรับกันและไม่สะดุด ตัวละครต้องมีพัฒนาการนิสัยไปในด้านดี และมีตัวละครไม่มาก

แบ่งเป็น ตัวละครเอกฝ่ายดี [HEROES] ตัวละครฝ่ายร้าย [ANTAGONIST] และตัวละครประกอบ [SECONDARY]

ตัวละครเอกฝ่ายดี [Heroes]

ตัวละครเอกฝ่ายดีต้องสามารถสร้างความรู้สึกแก่ผู้ชมได้ว่า ผู้ชมต้องการให้ตัวละครเอกฝ่ายดีชนะ ตัวละครเอกฝ่ายดีสามารถชนะได้ และตัวละครเอกฝ่ายดีสมควรจะชนะ

ผู้ชมต้องเกิดความเป็นพวกเดียวกันกับตัวละครเอกฝ่ายดี เกิดความสัมพันธ์ต่อกันทางด้านแรงจูงใจ วิธีการ ความรู้สึก และสถานการณ์ โดยความน่าสนใจของเรื่องจะขึ้นอยู่กับความสามารถหรือการมีจริยธรรมของตัวละครเอกกับการเอาชนะอุปสรรคที่เกิดขึ้น

ตัวละครเอกฝ่ายดีสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ประเภท ได้แก่

1. ที่เก่งอย่างในอุดมคติ [The Idol Hero]
2. ที่เหมือนคนธรรมดาทั่วไป [The Everyman Hero]
3. ที่ต่ำกว่าคนทั่วไป [The Underdog Hero]
4. ที่มีมีดด้านมืดของจิตใจและคนไม่ต้องการเข้าใจ [The Lost Soul Hero]

ตัวละครเอกฝ่ายดีที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเด็ก คือ แบบที่ 2 ซึ่งเสนอว่า คนซึ่งจะประสบความสำเร็จได้ไม่จำเป็นต้องสมบูรณ์แบบหรือฉลาดมาก แต่เป็นคนธรรมดาที่มีข้อด้อยและก่อความผิดพลาดได้ แต่จะเป็นผู้เก่งกล้าเมื่อสามารถนำจริยธรรมมาเอาชนะอุปสรรคหรือความขัดแย้งภายในตนเองได้ คือ เป็นคนธรรมดาในสถานการณ์ที่ไม่ธรรมดา ตัวละครเอกฝ่ายดีในภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็กจึงเป็นตัวละครที่มีทั้งจริยธรรมและสิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรม โดยมีจริยธรรมมากกว่า มีพัฒนาการทางจริยธรรมที่ดีขึ้นไปตามการดำเนินเรื่อง เพราะได้จากการเรียนรู้บทเรียนที่ผ่านมา

ผู้ชมวัยเด็กจะเข้าใจและชื่นชอบตัวละครลักษณะนี้ เพราะเด็กจะนำตนเองไปแทนเป็นตัวละครเอกแบบนี้ได้ง่าย เนื่องจากมีลักษณะคล้ายกัน คือ ชอบลองผิดลองถูก แต่ขณะเดียวกันเด็กชอบเลียนแบบคนที่เก่งกว่า เด็กจึงชื่นชมตัวละครที่ชนะอุปสรรคได้ และต้องการเอาอย่างเพื่อรู้สึกเก่งเหมือนตัวละครบ้าง

ตัวละครร้าย [Antagonist]

ตัวละครร้ายเป็นตัวแทนของสิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรม ช่วยให้เห็นจริยธรรมในตัวละครเอกฝ่ายดีได้ชัดเจนขึ้น ตัวละครฝ่ายร้ายเป็นตัวละครที่ทำให้เกิดการต่อสู้ เกิดอุปสรรค ระหว่างความดีกับความชั่ว ความถูกต้องกับความเลวร้าย และการสร้างสรรค์กับการทำลายล้าง

ตัวละครร้าย แบ่งได้เป็น 3 ประเภท

1. มีอิทธิฤทธิ์ หรือมีความสามารถมาก [The Fiend]
2. มีระดับเท่าๆ กันกับคนธรรมดา [The Adversary]
3. มีความสามารถต่ำกว่าคนทั่วไป แต่พยายามใช้อำนาจซึ่งก่อให้เกิดความผิดพลาด [The Pest]

ในภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็กมักใช้ตัวละครร้ายของแบบที่ 1 เนื่องจากตัวละครแบบนี้ จะชอบการทำลายล้าง ไม่มีจริยธรรมด้านใดเลย อีกทั้งมีพลังอำนาจอย่างเต็มเปี่ยม การจับคู่กัน ระหว่างตัวละครฝ่ายดีกับตัวร้ายที่มีอิทธิฤทธิ์หรือความสามารถมากนั้น สร้างความตื่นเต้นให้กับ ผู้ชมอย่างยิ่ง เพราะผู้ชมจะสนใจติดตามว่าตัวเอกมีวิธีการอย่างไรจึงเอาชนะตัวร้ายที่เหนือกว่าได้ นอกจากนี้ เด็กชอบเรื่องราวที่มีจินตนาการ การที่ตัวละครร้ายมีเวทย์มนตร์หรือมีการวางแผน ที่แยบยล ทำให้เด็กยิ่งสนใจชม

ตัวละครประกอบ [Secondary]

ตัวละครประกอบช่วยให้คำอธิบาย ให้ความลึกและเพิ่มสีสันชีวิตชีวาให้กับภาพยนตร์ ช่วยให้ตัวละครเอกได้แสดงความคิด อีกทั้งช่วยให้ตัวละครเอกได้สมหวังตามต้องการ ตาม เป้าหมาย และได้แสดงออกทางจริยธรรม รวมไปถึงการช่วยทำให้ตัวเอกดูแตกต่างอย่างเด่นชัด จากตัวละครร้าย ตัวละครประกอบยังช่วยให้อุปสรรคที่ตัวละครเอกต้องฝ่าฟันดูยากลำบาก มากขึ้น (Cooper Dona , 1994 : 103-114)

ภาพและมุมกล้อง

ภาพที่เห็นบนจอจะมีส่วนสัมพันธ์กับภาพที่เลือกใช้ การเคลื่อนไหว ตลอดจนโทนแสง ขนาดของภาพจะมีความสัมพันธ์กับวัตถุที่ถูกบันทึกด้วย และการเลือกใช้ภาพขนาดต่างๆ เป็นการแสดงออกถึงภาษาภาพยนตร์ ทำให้เรารู้ถึงทัศนคติและความรู้สึกต่างๆ ที่ส่งผ่านมา เช่น ความสงสาร ความรัก ความเกลียด เป็นต้น

ขนาดภาพการบันทึกภาพ

- เอชแทบลิชซิง ช็อต [establishing shot] หรือภาพไกล [long shot]

มักนิยมใช้ในการบอกสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ รวมทั้งบอกอารมณ์ในเรื่องด้วย บางครั้ง แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงเรื่องเวลาและสถานที่ได้ มักเป็นภาพมุมกว้าง

- ภาพเต็ม [full shot]

เห็นรูปทรงของซบเจ็คเต็มตัว นิยมใช้ในการแนะนำตัวแสดงตัวใหม่หรือสิ่งของใหม่แก่ ผู้ชม และใช้แสดงเทียบเคียงให้เห็นความแตกต่างของตัวละครที่ร่วมเหตุการณ์เดียวกันได้

- ภาพปานกลาง [medium shot]

ขนาดภาพใกล้พอจะเห็นรายละเอียดของการเคลื่อนไหวที่มีอยู่ซึ่งเป็นสิ่งดึงดูดสายตาผู้ชมให้จ้องมองดู แต่ถ้าใช้โดยไม่มีจุดมุ่งหมายจะทำให้ผู้ชมเกิดความรำคาญขึ้นได้

- ไทท์ ทู ช็อต [tight two-shot]

เสนอภาพบุคคล 2 คนร่วมเฟรมเดียวกัน เพื่อแสดงถึงความสัมพันธ์ของคนทั้งสอง เช่น ทะเลาะกัน รักกัน สนทนากัน ต้องเสนอโดยมีความสัมพันธ์กันระหว่างทั้งสอง

- ภาพใกล้ [close-up shot]

เน้นรายละเอียดที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อเหตุการณ์นั้น เช่น ใบหน้าที่ตกตะลึง โกรธ ภาพใกล้มีอิทธิพลต่ออารมณ์และความรู้สึกผู้รับสาร เหมือนจะบอกว่าจงดูอย่างตั้งใจ

- ภาพใกล้มาก [extreme close-up]

จะเห็นเพียงจุดใดจุดหนึ่งของช็อตเท่านั้น เป็นภาพที่มีความสำคัญมากที่สุด มีอิทธิพลต่ออารมณ์และความรู้สึกของผู้รับสารมาก

การเคลื่อนไหว

การเคลื่อนไหวมีความสำคัญ เพราะทำให้ภาพยนตร์ต่างไปจากภาพนิ่งและภาพเขียน สำหรับการเคลื่อนไหวในภาพยนตร์แบ่งออกได้เป็น 2 รูปแบบ คือ

1. การเคลื่อนไหวของช็อตต่อหน้ากล้องถ่ายภาพยนตร์

เป็นการเคลื่อนไหวของช็อตที่มีพลังมากในการดึงดูดสายตาของผู้ชมโดยไม่จำเป็นต้องอาศัยความสวยงามทางด้านสุนทรียศาสตร์หรือการจัดองค์ประกอบของภาพเข้าช่วย

2. การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของกล้องภาพยนตร์และเลนส์ มีหลายวิธี ได้แก่

2.1 ลักษณะการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของกล้องถ่ายภาพยนตร์ มี การแพน สวิซแพน การทิลท์ ทรัคกิ้งช็อต ดอลลี่ช็อต แครนช็อต และแฮนเฮลช็อต

- แพน [pan] เป็นลักษณะการกวาดภาพในแนวราบของกล้อง โดยกล้องจะตั้งอยู่บน ขาตั้ง จุดมุ่งหมายในการใช้แพนมีอยู่ 3 ประการ คือ เพื่อเป็นการติดตามซับเจ็คที่เคลื่อนที่อยู่ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความเกี่ยวข้องกันของซับเจ็คสองอย่างที่เกิดขึ้นในฉากเดียวกัน ใช้ภาพแพนแทนสายตาของตัวแสดงในฉาก

- สวิชแพน [swish pan] การถ่ายภาพเหมือนการแพนแต่มีความเร็วกว่าจนทำให้ภาพมัวไม่ชัดเจน นิยมใช้เป็นเครื่องเปลี่ยนแปลงเวลาและสถานที่

- ทิลท์ [tilt] เป็นการเคลื่อนไหวกล้องในแนวตั้ง โดยตั้งกล้องไว้บนขาตั้ง มีจุดมุ่งหมาย อยู่ 3 ประการเช่นเดียวกันกับการแพน

- ทรัคกิ้งช็อต [trucking shot] ใช้วิธีการตั้งกล้องบนรถแล้วขับเคลื่อนไปเพื่อรักษาจังหวะการเคลื่อนไหวของผู้แสดง นำไปใช้เพื่อติดตามการเคลื่อนไหวของที่ค่อนข้างเร็วและอยู่ไกลจากกล้องพอสมควร และถ่ายทอดรายละเอียดของซับเจ็คที่กำลังเคลื่อนไหวอยู่

- ดอลลี่ช็อต [dolly shot] นิยมใช้ในการถ่ายทำในสถานที่หรือในสตูดิโอมากกว่า โดยตั้งกล้องไว้บนล้อเลื่อน สามารถเคลื่อนที่ได้ ใช้เพื่อเคลื่อนกล้องเข้าไปใกล้ซับเจ็คเพื่อให้ได้ภาพขนาดใหญ่ขึ้นหรือใช้ติดตามซับเจ็ค

- เครนช็อต [crane shot] เป็นการติดตั้งกล้องไว้บนที่สูง เพื่อใช้เปลี่ยนแปลงความสูง เพื่อให้ได้ภาพที่มีมุมมองกว้างๆ

- แฮนเฮลด์ช็อต [hand-held shot] เป็นการใช่มือถือกล้องหรือแบกไว้บนบ่า ใช้แสดงอารมณ์ที่ไม่คงที่ของบุคคล เช่น เม้า ฟันเพื่อน

2.2 ลักษณะการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของเลนส์ มีการซูมเข้า ซูมออก การเปลี่ยนความคมชัดของภาพ และฟอลโลวช็อต

- การซูมเข้า [zoom in] ช่วยสร้างความต่อเนื่องให้กับซับเจ็ค เพื่อดึงดูดความสนใจให้มุ่งสู่รายละเอียดซึ่งมีความหมายเฉพาะเป็นพิเศษ โดยที่ผู้ชมสามารถรับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างรายละเอียดเล็กๆ กับเนื้อหาส่วนใหญ่ได้

- การซูมออก [zoom out] มีลักษณะตรงกันข้ามกับการซูมเข้า ช่วยให้
ผู้ชมมองเห็นพื้นที่ในภาพมากขึ้น เพื่อแสดงความสัมพันธ์ของรายละเอียดเล็กๆกับเนื้อหา
ส่วนใหญ่
- การเปลี่ยนแปลงความคมชัดของภาพ เป็นการเปลี่ยนความคมชัดของภาพ
เพื่อแสดงความสัมพันธ์ของซัปเจ็ค 2 อย่างในช่วงเวลาเดียวกันนั่นเอง
- ฟอลโลว์ช็อต [follow shot] เป็นการบันทึกภาพที่กล้องถ่ายภาพเคลื่อนที่
ไปพร้อมกับการเคลื่อนที่ของซัปเจ็คด้วย วิธีนี้ไม่สนใจกับฉากหลังที่เปลี่ยนแปลง ทำให้ดึงความ
สนใจของผู้ชมให้มุ่งแต่สิ่งที่มีการเคลื่อนไหวในฉากที่วัตถุส่วนใหญ่หยุดนิ่งอยู่กับที่ หรือเป็น
ฉากหลังที่ไม่น่าสนใจ

การเชื่อม

การเชื่อมช่วยให้ผู้ชมเข้าใจได้ว่าการเปลี่ยนแปลงจากฉากหนึ่งไปอีกฉากหนึ่ง ความ
หมายเปลี่ยนไปทั้งในส่วนของความต่อเนื่อง และการเปลี่ยนแปลงเวลาและสถานที่ของ
เหตุการณ์ในภาพยนตร์เครื่องมือที่ใช้ในการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ได้แก่ การตัดตรง ภาพจาง
ภาพจางซ้อน ภาพวาด และภาพซ้อน

- การตัดตรง [cut] เป็นการเปลี่ยนฉากอย่างรวดเร็วในพริบตา แสดงความต่อเนื่อง
ของการกระทำใดๆ ภายในช่วงเวลาเดียวกันโดยไม่ถูกขัดจังหวะ ส่วนใหญ่จะอยู่ในเหตุการณ์
เดียวกัน

- ภาพจาง [fade] มี 2 แบบ คือ ภาพจางเข้า และภาพจางออก

ภาพจางเข้า [fade in] คือจากภาพมืดเป็นภาพค่อยๆ สว่างชัดเจน เพื่อแนะนำ
ภาพยนตร์ช่วงความยาวของภาพจะมีผลต่ออารมณ์ด้วยของภาพยนตร์ด้วย ยืงนานยืงเคร้า

ภาพจางออก [fade out] ตรงข้ามกับภาพจางเข้า ภาพในซีนจะค่อยๆ หายไป
จนกลายเป็นมืด นิยมใช้ในตอนจบของซีน ของซีเควนส์ หรือของภาพยนตร์เอง

- ภาพจางซ้อน [dissolve] มีลักษณะเป็นการรวมภาพจางออกของซีนที่กำลังหายไปจากจอภาพยนตร์เข้ากับภาพจางเข้าของซีนที่กำลังเข้ามาในช่วงเดียวกัน ด้วยความยาวของฟิล์มที่เท่ากัน ใช้เปลี่ยนแปลงโครงสร้างภาพของภาพยนตร์ เช่น เปลี่ยนสถานที่เพียงเล็กน้อย หรือเปลี่ยนเวลาช่วงสั้นๆ

- ภาพกวาด [wipe] คือการที่ภาพเก่าเข้ามาแทนที่ภาพเก่าที่จะหายไปจากจอภาพยนตร์ โดยที่ผู้ชมยังคงมองเห็นภาพทั้งสองซีนได้อย่างชัดเจน ตลอดช่วงความยาวของการกวาดภาพนั้น ใช้เพื่อเปลี่ยนแปลงเวลาและสถานที่เพียงเล็กน้อย

- ภาพซ้อน เป็นการพิมพ์ฉาก 2 ฉากหรือมากกว่านั้นเข้าด้วยกันด้วยช่วงความยาวเดียวกัน ใช้ในการแสดงความหมายเชิงจิตสำนึก

เสียง

เสียงที่ใช้ในภาพยนตร์ประกอบด้วยเสียงพูด เสียงประกอบ และเสียงดนตรี เป็นองค์ประกอบ ที่สำคัญของภาพยนตร์ ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจภาพยนตร์ได้มากขึ้น

เสียงพูด

เสียงพูดในภาพยนตร์มี 2 แบบ คือ เสียงสนทนา และเสียงบรรยาย ซึ่งเสียงทั้ง 2 นี้มีความแตกต่างกัน คือ

- เสียงสนทนา [voice] เป็นเสียงที่ได้ยินพร้อมกับการขยับปาก ช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือให้เกิดขึ้นเมื่อเห็นตัวแสดงพูดเอง ให้ข้อมูลรายละเอียดต่างๆ ของเรื่องราวในภาพยนตร์นั่นเอง นอกจากนี้ ภาษาพูดยังบอกอารมณ์ บุคลิกลักษณะ และภูมิหลังของตัวละครได้ด้วย เช่น เป็นคนขี้อาย ใจดี เรียนสูง เป็นต้น

- เสียงบรรยาย เป็นเสียงผู้พูดซึ่งไม่ปรากฏตัวในภาพยนตร์ และอธิบายถึงเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ เป็นการเพิ่มเติมข้อมูลที่เป็นคำพูดให้แก่เรื่องราวที่เป็นภาพ ช่วยเชื่อมโยงฉากและเวลาในเรื่องได้

นอกจากบทสนทนาและบทบรรยายที่กล่าวไปนั้น ยังมีภาษาพูดอีกชนิดหนึ่ง คือ การใช้เสียง อากัปกริยา ท่าทางการเคลื่อนไหว ในการแสดงความหมายบางอย่าง เช่น เสียงถอนหายใจบอกถึงความกั๊กกั๊ก เสียงผิวปากแสดงความสบายใจ การส่ายหน้าบอกการไม่เห็นด้วยการขมวดตัวแสดงความครุ่นคิด เป็นต้น

เสียงประกอบ

ใช้เป็นส่วนหนึ่งของความเป็นจริง ช่วยให้ภาพยนตร์ดูสมจริงและเป็นธรรมชาติมากขึ้น ช่วยบอกถึงสถานที่โดยไม่จำเป็นต้องเห็นบรรยายภาคทั้งหมด เชื่อมโยงฉากต่างๆ เข้าด้วยกันได้อีกทั้งยังช่วยสร้างอารมณ์ให้ผู้ชมคล้อยตาม โดยให้เสียงที่ผู้ชมคุ้นเคยและตรงกับภาพที่เห็นบนจอ ในความหมายที่ลึกกว่านี้ เสียงประกอบใช้บอกเล่าถึงสิ่งที่ไม่ได้อยู่จริงในฉากนั้นได้

เสียงดนตรี

นิยมใช้เป็นเครื่องเร้าอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความรู้สึก เช่น เคลิบเคลิ้ม สนุก โกรธ เศร้า และช่วยบอกสถานที่ของเหตุการณ์นั้น รวมถึงเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นได้ด้วย เป็นส่วนประกอบที่มีบทบาทด้านความรู้สึกของผู้ชมมากกว่าเป็นการฟังเพื่อความไพเราะทางดนตรี

แสงสี

โทนแสง

คือ สัดส่วนของแสงสว่างที่สุดไล่ไปจนถึงส่วนที่เป็นบริเวณเงาดำที่มีอยู่ในฉากเหตุการณ์ โทนแสงเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ใช้ในการสร้างอารมณ์และบรรยากาศให้แก่เรื่องราวได้ การสร้างภาพยนตร์นั้น นิยมจัดโทนแสงเป็น 3 ลักษณะ คือ แบบโลว์คีย์ แบบไฮคีย์ และแบบเนราทีฟ

1. แบบโลว์คีย์ [low-key tonality]

มีลักษณะเนื้อหามากกว่าครึ่งในเหตุการณ์อยู่ในเงามืด แสดงถึงภัยอันตรายต่างๆ ความหวาดกลัว ลึกลับ

2. แบบไฮคีย์ [high key tonality]

เนื้อที่มากกว่าครึ่งหนึ่งในเหตุการณ์อยู่ในส่วนสว่าง แสดงถึงความสนุกสนาน ร่าเริง แต่ถ้าสว่างมากเกินไปอาจทำให้เกิดความรู้สึกแห้งแล้ง ไม่เจริญได้

3. แบบเนรชาติฟ [narrative tonality]

เป็นแสงสว่างที่อยู่ระหว่างโลว์คีย์กับไฮคีย์ ใช้บอกเล่าเหตุการณ์อย่างตรงไปตรงมา ไม่เน้นอารมณ์ ช่วยให้ติดตามเรื่องได้ง่าย

สี

สีมีอิทธิพลต่อจิตใจของมนุษย์ สีแต่ละสีให้ความรู้สึกไม่เหมือนกัน แต่แต่ละสีให้ความรู้สึกทางจิตวิทยาอย่างเดียวกันแก่มนุษย์ทั่วโลก สีวรรณะร้อน จะให้ความรู้สึกเกิดพลังวังชา รื่นเริง สีวรรณะเย็น ให้ความรู้สึกสงบ สบายใจ

สีสามารถสื่อความหมายและสร้างอารมณ์ให้แก่ผู้ชมภาพยนตร์ได้ เช่น

สีแดง กระตุ้นให้เกิดความรู้สึกกลัว แสดงถึง อันตราย ความเร่าร้อน เกรี้ยว

สีน้ำเงิน สีเขียว ให้ความรู้สึกผ่อนคลาย สร้างความขรึม สง่างาม

สีเหลือง ให้ความรู้สึกสว่าง สดใส มีพลัง ร่าเริงเบิกบาน

สีม่วง หมายถึงชัยชนะ ความงามที่เริ่มเสื่อมถอย บางครั้งให้ความรู้สึกเศร้า หรือลึกลับ

สีขาว เป็นสีแห่งความบริสุทธิ์ สะอาด สุภาพ

สีดำ แทนความลึกลับ ว่างเปล่า หดหู่ เศร้าใจ

การใช้ทฤษฎีในงานภาพยนตร์ แบ่งออกได้เป็น 5 ประการ ได้แก่ สีกลมกลืน สีตัดกัน สีกระโดด สีชุดเดียวกัน และสีรุนแรง

สีกลมกลืน

เป็นสีนูนนวลไม่ตัดกันมาก ให้ความรู้สึกสงบและลึกซึ้ง สีวรรณะเย็นจะดูกลมกลืนกันมากกว่าสีวรรณะร้อน เช่น สีฟ้ากับเขียว ถ้าต้องการสร้างจุดสนใจในภาพก็นำสีอีกวรรณะหนึ่งเข้ามาประกอบเพื่อสร้างความขัดแย้งทำให้เกิดจุดสนใจ

สีตัดกัน

สีตัดกันเป็นสีตรงกันข้ามกันในวงสี เช่น สีเหลืองกับม่วง แดงกับเขียว น้ำเงินกับส้ม การใช้สีตัดกันทำให้เกิดการกระตุ้นและเร้าอารมณ์ มีการเคลื่อนไหว เปลี่ยนแปลง และช่วยสร้างจุดสนใจ

สีกระโดด

เป็นสีเดียวที่โดดเด่นขึ้นมาจากสีพื้นส่วนใหญ่ซึ่งเป็นสีโทนเดียวกัน มักเป็นสีสดๆ ที่แวดล้อมด้วยสีหม่นๆ มีเพียงสีที่ตัดกันเป็นจุดเล็กๆในภาพ สีกระโดดช่วยให้ดูมีชีวิตชีวา และรวมจุดสนใจของภาพ

สีชุดเดียวกัน

เป็นสีที่ไล่ระดับอ่อนแก่ ให้อารมณ์หลายอย่างแล้วแต่โทนสีในภาพนั้น โดยสีใดสีหนึ่งครอบคลุมเนื้อที่ส่วนใหญ่ในภาพนั้น ทำให้สีนั้นมีความสำคัญมากที่สุดในการถ่ายภาพทุ่งหญ้าสีเขียวเป็นพื้นที่ส่วนใหญ่ ทำให้เกิดความสบายตา

สีรุนแรง

เป็นสีที่จัดจ้าน ร้อนแรง สดใส ให้อารมณ์และบรรยากาศสนุกสนาน รื่นเริง เช่น สีเหลือง แดง ส้ม ซึ่งสีจะมีความรุนแรงที่สุดเมื่อนำมาใช้ร่วมกับพื้นสีดำ เทาหรือขาว (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช , 2532)

ที่กล่าวมาแล้วนั้น เป็นองค์ประกอบของภาพยนตร์ด้านต่างๆ ที่สามารถสื่อความหมายทางจริยธรรมแก่ผู้ชมได้ แต่เนื่องจากเทคโนโลยีการผลิตและการฉาย เช่น การบันทึกเสียง การใช้คอมพิวเตอร์ช่วยวาดภาพ และระบบเสียงที่สมจริงในโรงภาพยนตร์ เป็นต้น เทคโนโลยีเหล่านี้มีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลาและมีส่วนช่วยให้ผู้รับสารรับรู้เนื้อหาสาระได้ง่ายขึ้นด้วย ดังนั้นในงานวิจัยนี้จึงจะนำเทคโนโลยีการผลิตที่ทันสมัย มาวิเคราะห์และอภิปรายถึงด้วย

แนวคิดเรื่อง การสื่อความหมายทางจริยธรรมของภาพยนตร์การ์ตูน นี้ ให้ความรู้เรื่องเทคนิควิธีการต่างๆ ที่นำเสนอความหมายของภาพยนตร์ได้ ซึ่งสามารถช่วยให้ผู้วิจัยวิเคราะห์และอธิบายถึงเนื้อหาสาระและการสื่อความหมาย ในแต่ละฉากหรือองค์รวมของภาพยนตร์แต่ละเรื่องได้อย่างแม่นยำและมีหลักเกณฑ์

แนวคิดเรื่อง พัฒนาการทางจริยธรรมของเด็ก

จริยธรรมเป็นธรรมชาติประจำบุคคลที่ช่วยควบคุมความประพฤติ ให้ตั้งอยู่ในแนวทางที่ดีงาม ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและสังคม เป็นเรื่องที่ต้องเรียนรู้ทีละเล็กละน้อยตั้งแต่เกิดจนกระทั่งโตเป็นผู้ใหญ่ เด็กจะเรียนรู้จริยธรรมต่างๆ ได้ด้วยตนเองและด้วยการเลียนแบบการกระทำของผู้ใหญ่ ทั้งที่กระทำกับเด็กและที่แสดงออกโดยทั่วไป

การตีความความหมายทางจริยธรรมขึ้นอยู่กับวัฒนธรรม ศีลธรรม ศาสนา กฎหมาย และค่านิยมต่างๆ ของสังคมที่ยึดหลักว่า สิ่งใดคือสิ่งที่ดีงาม มีความเหมาะสม ที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของความยุติธรรมปฏิบัติต่อกัน ส่วนใดที่ไม่ดีจึงไม่ควรประพฤติ การให้คุณค่าทางจริยธรรมของคนเรามีแตกต่างกันออกไป บางคนอาจเห็นว่าสิ่งนั้นดี ในขณะที่คนอื่นไม่เห็นด้วย

นอกจากคนเราควรมีจริยธรรมแล้ว สังคมก็ควรมีจริยธรรมด้วย โดยส่วนใหญ่คนในสังคมเดียวกันมักจะยึดถือจริยธรรมที่คล้ายคลึงกันเป็นแนวเดียวกัน แม้จะมีระดับที่แตกต่างกันก็ตาม จริยธรรมจึงเป็นบรรทัดฐานในการดำเนินชีวิตที่ถูกต้องดีงามของสังคม

จริยธรรมเป็นสิ่งที่เรียนรู้โดยการรับมาจากประสบการณ์ ซึ่งสามารถแบ่งลำดับขั้นตอนการเกิดจริยธรรมได้ 4 ขั้น คือ

1. การเลียนแบบ เป็นกระบวนการได้จิตสำนึกซึ่งมีความสำคัญต่อการพัฒนาของเด็กโดยเด็กอาจจะเลียนแบบพฤติกรรมของผู้ใหญ่ที่แวดล้อมตนอยู่มาปรับให้เข้ากับตนเอง การเลียนแบบจึงเกิดขึ้นได้ทั้งจากครอบครัว โรงเรียน กลุ่มเพื่อน ชุมชน หรือสื่อมวลชน แต่มีบ่อยครั้งที่เด็กเลียนแบบจากผู้ใหญ่ไม่ตั้งใจจะสอน ดังนั้นผู้ใหญ่จึงควรมีจริยธรรมสูงเมื่อใกล้ชิดกับเด็ก
2. การแนะนำสั่งสอนเป็นกระบวนการได้จิตสำนึกของเด็กและมีความสำคัญต่อการพัฒนาจริยธรรมของเด็กเช่นกัน เพราะในขณะที่การเลียนแบบเป็นการดูซึมทางการกระทำ การแนะนำสั่งสอนก็เป็นการดูซึมทางอารมณ์และทัศนคติของบุคคลอื่น ทำให้อารมณ์ของเด็กมิได้พัฒนาโดยอิสระแต่อิงกับกลุ่ม

3. การลอกแบบ เด็กจะรับเอาบุคลิกภาพทางจริยธรรมของผู้ใหญ่ไว้เป็นของตนโดยอาศัยความรัก ความชื่นชมในผู้ใหญ่ นั้น เช่น การชื่นชมวีรบุรุษ การลอกแบบทางจริยธรรมนั้น มีได้ทั้งที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์

4. การสร้างจริยธรรมของตนเอง เมื่อเด็กได้ผ่านขั้นตอนการลอกแบบแล้ว เด็กจะสร้างจริยธรรมของตนเอง โดยการปรับสภาพจริยธรรมเดิมให้เข้ากับสภาพจริยธรรมใหม่ การปรับจริยธรรมนี้มักเกิดในวัยผู้ใหญ่ซึ่งได้พบคนกลุ่มใหม่ ค่านิยมใหม่ ที่อาจทำให้เขาละทิ้งจริยธรรมและค่านิยมที่รับไว้ตอนเด็กได้ วัยผู้ใหญ่จึงเป็นวัยของการปรับรูปแบบจริยธรรมของมนุษย์

โคลเบอร์ก ได้แบ่งระดับขั้นของพัฒนาการของการคิดเหตุผลทางจริยธรรมเป็น 3 ระดับ ซึ่งสามารถจำแนกเป็นขั้นย่อยๆ ได้ 6 ขั้นด้วยกัน คือ

ระดับก่อนมีจริยธรรมเป็นระเบียบแบบแผน

[The Preconventional Level] เด็กอายุประมาณ 2-7 ปี

ในระดับนี้เด็กจะปฏิบัติทางวัฒนธรรมและค่านิยมในสิ่งที่ดีและไม่ดี ถูกหรือผิดเพียงเพราะกฎเกณฑ์เหล่านั้นมีรางวัลและบทลงโทษ เพราะผู้ที่สอนและอบรมกฎเกณฑ์เหล่านั้นเป็นผู้ใหญ่กว่า มีอำนาจเหนือกว่าเด็กระดับนี้ แยกเป็นได้ 2 ขั้นตอน

ขั้นที่ 1 หลักการเคารพเชื่อฟังและหลบหลีกการลงโทษ

เด็กคิดว่าอะไรถูกหรือผิดเพียงเพราะบทลงโทษหรือรางวัลของพฤติกรรมนั้น โดยไม่เข้าใจว่าพฤติกรรมเหล่านั้นถูกหรือผิด เพราะเหตุใด เด็กจะปฏิบัติตามเพียงเพื่อเลี่ยงการลงโทษและเพื่ออยู่ในโอวาทเท่านั้น ไม่ได้ปฏิบัติตามเพราะความเลื่อมใสในหลักการต่างๆ ซึ่งอยู่เบื้องหลังกฎเกณฑ์และโอวาทนั้นๆ

ขั้นที่ 2 หลักแสวงหาผลประโยชน์หรือสิ่งตอบแทน

เด็กต้องการสิ่งซึ่งยังความพอใจให้กับความต้องการของตนเอง และบางโอกาสก็สนองความต้องการของผู้อื่นด้วย ความเกี่ยวพันของมนุษย์ถูกมองในแง่เป็นตลาดสินค้า คำนี้ถึงการแลกเปลี่ยนผลประโยชน์อย่างยุติธรรม และเล็งผลตอบแทนทางกาย ทางวัตถุ สิ่งของ หรือ

การปฏิบัติมากกว่าทางด้านนามธรรม เด็กยังไม่เข้าใจถึงคุณธรรม ความซื่อสัตย์ ความกตัญญู หรือความยุติธรรม

ระดับมีจริยธรรมเป็นระเบียบแบบแผน

[The Conventional Level] เด็กอายุประมาณ 7-11 ปี

ในขั้นนี้ เด็กปฏิบัติตนให้เป็นไปตามความคาดหวังของครอบครัว ของเพื่อนฝูง และของบุคคลอื่นเป็นสำคัญ สิ่งที่ได้ก่อกว้างที่สุด คือ การไม่เป็นที่ยอมรับของกลุ่ม จะระมัดระวัง ไม่ทำให้ผู้อื่นสะเทือนใจ มีความเห็นใจผู้อื่น และรู้จักใช้เหตุผลที่มีคุณค่าในตัวเอง โดยไม่คำนึงถึงผลที่ตามมาโดยทันทีหรือที่มองเห็นชัด ไม่ใช่เป็นเพียงการกระทำให้สอดคล้องกับความคาดหวังส่วนบุคคลหรือสอดคล้องกับระเบียบสังคมเท่านั้น แต่เป็นเรื่องของความซื่อตรงต่อการกระทำนั้น เพื่อพยามรักษาหรือเห็นด้วยกับแบบแผนของสังคม และเป็นการแสดงตัวว่าเป็นพวกเดียวกับบุคคลหรือกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับระเบียบนั้น ในระดับนี้แบ่งได้เป็น 2 ชั้น

ขั้นที่ 3 หลักการทำตามผู้อื่นเห็นชอบ

พฤติกรรมที่ทำให้ผู้อื่นพอใจและช่วยเหลือผู้อื่น และให้ผู้อื่นยอมรับการกระทำตามแบบแผนที่คนส่วนใหญ่ยึดถือกันมานาน พฤติกรรมที่ไม่นอกกลุ่มนอกทาง ขั้นนี้จะเริ่มตัดสินพฤติกรรมต่าง ๆ จากเจตนาของบุคคล และเด็กเห็นว่าเขาจะทำให้ผู้อื่นยอมรับและพอใจได้ด้วยการเป็นเด็กดี

ขั้นที่ 4 หลักการทำตามกฎและระเบียบของสังคม

ในขั้นนี้ความนึกคิดจะมุ่งไปถึงเรื่องอำนาจ กฎข้อบังคับที่ตายตัวและการพยามรักษาระเบียบ ของสังคม พฤติกรรมที่ถูกต้องประกอบด้วยการทำหน้าที่ของตน การเคารพในอำนาจ การรักษาระเบียบสังคมที่มีอยู่ถือว่ามีความสำคัญในตัวเอง

ระดับมีจริยธรรมด้วยจิตวิญญาณ

[The Postconventional Level] เด็กอายุประมาณ 11 ปีขึ้นไป

ในระดับนี้มีความพยายามอย่างเห็นได้ชัดที่จะตีคุณค่าของจริยธรรมในแง่ของหลักการที่มีเหตุผลและมีประโยชน์แก่การนำไปใช้ นอกเหนือไปจากการปฏิบัติตามผู้มีอำนาจของกลุ่มหรือบุคคลผู้ยึดติดเกณฑ์เหล่านี้ และนอกเหนือไปจากการปฏิบัติตามกลุ่มเพื่อการจัดตัวเองให้เป็นพวกเดียวกับกลุ่มเหล่านี้ เด็กจะมีความเข้าใจในสิ่งที่เป็นามธรรมสูงขึ้น รู้จักคิด วิเคราะห์ และตีความหมายได้อย่างมีเหตุผล

ในระดับนี้เด็กมีความเข้าใจในกฎดีขึ้น ชอบอภิปรายเพื่อหาข้อตกลงในหลักเกณฑ์ มีการชิงไหวชิงพริบกันมากขึ้น มีความเชื่อว่ากฎเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้ และเห็นค่าในการพิสูจน์ไม่เชื่ออีกต่อไปว่ากฎระเบียบต่างๆ ที่ตั้งมานานแล้วต้องดีเสมอไป กฎอาจมาจากการตั้งขึ้นเอง ความรู้สึกเช่นนี้ทำให้มีความเชื่อและเคารพในกฏอย่างแท้จริง เพราะได้นำมาใช้แล้วพิสูจน์ได้ว่าให้ผลดีร่วมกัน จากการร่วมมือกันสร้างสรรค์ขึ้นมีการแลกเปลี่ยนความคิด เป็นผลทำให้ใจกว้าง เข้าใจจิตใจ ความรู้สึกการกระทำของผู้อื่น ระดับนี้มี 2 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 5 หลักปฏิบัติตามข้อตกลงและคำมั่นสัญญา

พฤติกรรมที่ถูกมีแนวโน้มที่จะถูกตีความในรูปของสิทธิของบุคคลโดยทั่วไป และมาตรฐานซึ่งได้ผ่านการพิสูจน์และตกลงเห็นชอบโดยสังคมทั้งหมดมาแล้ว มีการคำนึงถึงความคิดเห็น และค่านิยมของบุคคลและเน้นเกี่ยวกับกฎระเบียบที่มีการตกลงเห็นชอบเป็นเอกฉันท์ นอกจากนี้ความถูกต้องยังเป็นเรื่องความเห็นและค่านิยมส่วนบุคคลด้วย ยังยึดมั่นในสิ่งที่ถูกต้องตามกฎหมาย แต่ก็เน้นถึงความเป็นไปได้ในการเปลี่ยนกฎหมายเมื่อพิจารณาในแง่เหตุผลและการเป็นประโยชน์ต่อสังคม อีกทั้งข้อตกลงและสัญญาที่ทำตามลำพังถือเป็นสิ่งผูกมัดที่ต้องรักษาและกระทำตามด้วย

ขั้นที่ 6 หลักการยึดจริยธรรมอันเป็นสากล

ความถูกต้องถูกตัดสินด้วยจิตสำนึกที่สอดคล้องกับหลักจริยธรรมที่ตนเองเลือกแล้ว และมีความสมเหตุสมผลที่เป็นสากลและที่สอดคล้องกับหลักจริยธรรมข้ออื่นๆ หลักการเหล่านี้เป็นนามธรรม เป็นจริยธรรม ไม่ใช่กฎศีลธรรมที่เป็นรูปธรรมอย่าง เช่น บัญญัติ 10 ประการ

โดยส่วนลึก มันเป็นหลักสากลที่ยุติธรรมของการแลกเปลี่ยนหรือตอบแทนซึ่งกันและกัน และ ความเท่าเทียมกันของสิทธิมนุษยชน และของการเคารพในศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์ของแต่ละบุคคล

พือาเจท์ [Piaget] สรุปว่าพัฒนาการทางจริยธรรมของเด็กสามารถแบ่งได้เป็น 2 ชั้นใหญ่ คือ

1. ระยะเวลาที่เด็กยึดกฎเกณฑ์จากผู้อื่น [Heteronomous] ซึ่งจะเป็นเด็กอายุประมาณ 0-8 ปี เป็นระยะที่บิดามารดาและผู้ใหญ่มีอิทธิพลต่อเด็กในการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมอย่างชัดเจน เด็กจะนับถือความถูกต้อง ความดีไม่ดีในลักษณะตายตัว [Fixed Rules] ถ้าทำผิดต้องได้รับการลงโทษโดยไม่คำนึงถึงแรงจูงใจหรือสาเหตุในการกระทำ

2. ระยะเวลาที่เด็กมีกฎเกณฑ์ของตนเอง [Autonomous] เป็นระยะที่เด็กเริ่มพัฒนาจริยธรรมขึ้นสู่ความคิดที่เป็นของตนเอง ใช้เหตุผลโดยคำนึงถึงความยุติธรรม และพิจารณาจากผลที่เกิดขึ้นจากการกระทำด้วย ซึ่งพัฒนาการที่เกิดขึ้นมีความสัมพันธ์ในทางบวกกับสติปัญญาและอายุ

พือาเจท์ ได้ตั้งเกณฑ์จรรยาวิพากษ์ไว้ 6 เกณฑ์ ดังนี้ คือ

1. การตัดสินจากเจตนา [Intentionality in Judgement] เด็กอายุน้อยๆ จะตัดสินพฤติกรรมว่าดีหรือไม่นั้น มักจะตัดสินจากปริมาณของความเสียหายที่เกิดขึ้น [Actual Physical Consequences] ส่วนเด็กโตนั้นจะตัดสินโดยดูจากความตั้งใจหรือเจตนาในการกระทำที่ไม่ดีของบุคคลนั้น [Intend to do harm] ว่ามีเจตนาของการกระทำไม่ดีหรือไม่

2. การตัดสินจากความเกี่ยวข้อง [Relativism in Judgement] เด็กอายุน้อยตัดสินความถูกต้องว่าต้องเป็นทางหนึ่งทางใด และในลักษณะเด็ดขาด [Absolute] ทุกคนต้องเห็นเหมือนกันและถือว่าความคิดเห็นของผู้ใหญ่ย่อมถูกต้องเสมอ ส่วนเด็กโตนั้น จะตัดสินจากสถานการณ์ และความเกี่ยวข้องของสถานการณ์หรือความเกี่ยวข้องของเหตุการณ์นั้นกับบุคคล

3. การตัดสินเหตุการณ์เป็นอิสระจากการลงโทษ [Independence of Saction] เด็กอายุน้อยตัดสินความไม่ดีจากการถูกลงโทษ แต่เด็กโตจะตัดสินการกระทำไม่ดี เพราะการกระทำนั้นขัดต่อกฎเกณฑ์ หรือก่อความเดือดร้อนแก่ผู้อื่น

4. การตัดสินจากการใช้ระบบตาต่อตา [Use of Reciprocity] เด็กอายุน้อย ประมาณ 4 ปี จะใช้ระบบตาต่อตาน้อยกว่าเด็กอายุ 7 -10 ปี แต่เด็กอายุ 11-13 ปี จะเริ่มมองเห็นสิ่งที่เป็นนามธรรมกว่าระบบตาต่อตา เช่น ความเห็นใจกัน ความกตัญญู หรือ ความรักความเข้าใจ

5. การตัดสินจากการลงโทษเพื่อดัดนิสัย [Use of Punishment as Restitution and Reform] เด็กอายุน้อยจะสนับสนุนให้มีการลงโทษอย่างหนักเพื่อดัดนิสัยผู้ทำผิด ส่วนเด็กโตจะมีการตัดสินเช่นนี้น้อยลง

6. การตัดสินจากการยึดหลักของโชคชะตา [Naturalist Views of Misfortune] เด็กอายุน้อยจะมีความเชื่อว่าการบาดเจ็บหรือการทำความผิดเกิดขึ้นโดยบัญชาของพระเจ้า หรือเกิดด้วยโชคชะตามากกว่าเด็กโต

แนวความคิดเรื่อง พัฒนาการทางจริยธรรมของเด็ก นี้ จะช่วยในการทำความเข้าใจและวิเคราะห์ถึงการรับรู้และตีความทางจริยธรรมของเด็กกลุ่มตัวอย่างได้อย่างมีหลักเกณฑ์ และเที่ยงตรงว่า ข้อมูลจากการรับรู้และตีความของกลุ่มตัวอย่างที่ได้มานั้น มีสาเหตุจากสิ่งใด กลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับการพัฒนาทางจริยธรรมขั้นไหน ตัดสินการกระทำนั้นด้วยเหตุผลใด และเพราะเหตุใดจึงเหมือนหรือแตกต่างกันกับการวิเคราะห์เนื้อหา และในระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่ต่างอายุและชั้นการศึกษา

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การสื่อความหมายของเนื้อหาสาร

ผลการวิจัยเรื่อง “ การสื่อความหมายในนิตยสารการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋ ” ของ มาณิษา พิศาลบุตร ได้ว่า รูปแบบการนำเสนอภาพการ์ตูนของการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋ นั้นจะประกอบด้วย แก่นเรื่อง โครงเรื่อง ฉาก ตัวละคร การใช้ภาษาในลักษณะบทสนทนา ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบถึงส่วนประกอบที่สำคัญของภาพการ์ตูน ซึ่งสามารถนำไปเป็นตัวแปรต่างๆ ในการเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลได้

ผลการวิจัยเรื่อง “ จริยธรรมที่เด็กได้รับจากหนังสือแบบเรียนภาษาไทย และหนังสือการ์ตูน : กรณีศึกษานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสมฤดีสมุทรสาคร ” ของ รัชนิ ศิริชัยเอกวัฒน์ พบว่า วิธีการถ่ายทอดความหมายทางจริยธรรมของหนังสือการ์ตูนสามารถทำได้โดยผ่าน โครงเรื่อง แก่นเรื่อง บุคลิกภาพของตัวละคร บทบรรยาย บทสนทนา ซึ่งภาพและบทบรรยาย สามารถทำให้แยกแยะบุคลิกภาพที่เสริมจริยธรรมได้ อีกทั้งสามารถแบ่งจริยธรรมได้ 2 ประเภท คือ ที่ควรส่งเสริมกับที่ตรงกันข้าม ทำให้ผู้วิจัยทราบถึงองค์ประกอบที่สำคัญในการนำเสนอเนื้อหาด้านจริยธรรม และสามารถแบ่งเป็นด้านจริยธรรมและด้านที่ตรงข้ามกับจริยธรรมเพื่อเปรียบเทียบให้เห็นชัดเจนขึ้นได้

การรับรู้และตีความเนื้อหาของผู้รับสาร

ผลการวิจัยเรื่อง “ บทบาทของการ์ตูนเรื่องที่แปลจากภาษาญี่ปุ่นต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน ” ของพรพนิต พวงภิญโญ ได้ผลการวิจัยว่า จากการวิเคราะห์เนื้อหาพบว่า มีทั้งด้านส่งเสริมคุณธรรม ได้แก่ ความเมตตากรุณา ความกล้าหาญ และความเชื่อมั่นในตนเอง ตามลำดับ ด้านทำลายคุณธรรม ได้แก่ การประทุษร้ายต่อชีวิตและร่างกาย และความเป็นผู้ไม่มีสติรู้จักยั้งคิด แต่จากการวิเคราะห์ทัศนคติของเด็กและเยาวชนพบว่า คุณธรรมที่ปรากฏมากที่สุด คือ ความกล้าหาญและความเชื่อมั่นในตนเอง (ไม่ใช่ความเมตตากรุณา อันดับแรกดังเช่นผลจากการวิเคราะห์เนื้อหา) จากงานวิจัยนี้ ทำให้ผู้วิจัยได้ตระหนักถึงการเลือกรับรู้และตีความสารของผู้รับสาร ซึ่งเป็นเด็กว่าอาจไม่จำเป็นต้องสอดคล้องกับที่ได้จากการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เสมอไป

ผลจากงานวิจัยภาษาต่างประเทศ เรื่อง Age and Content Influences on Children's Perceptions of the Realism of Television Families ของ Aimee Dorr, Peter Kovaric , และ Catherine Doubleday ลงใน Journal of Broadcasting & Electric Media [Vol.34, No.4, Fall 1990] ได้พบว่า การรับรู้ถึงความเป็นจริงทางสังคมนั้น ขึ้นอยู่กับเนื้อหาสาร อายุของผู้รับสาร ระดับการศึกษา (เด็กต่างวัยเรียนจะตัดสินและเปรียบเทียบเนื้อหาสารแตกต่างกันไป) การอ้างอิงถึงได้ในชีวิตจริง และโครงสร้างของครอบครัวด้วย จากงานวิจัยนี้ ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบถึงตัวแปรที่สำคัญบางประการในส่วนของผู้รับสารที่จะก่อให้เกิดผลของการรับรู้และตีความสารต่างๆ ได้

ผลจากงานวิจัยภาษาต่างประเทศเรื่อง Do Young Children Think of Television Images as Pictures or Real Objects ? โดย John H. Flavell , Eleanor R. Flavell et al. ในนิตรสารฉบับเดียวกัน ได้ผลว่า สำหรับเด็กบางคนโดยเฉพาะเด็กเล็ก จะคิดว่าภาพที่ปรากฏทางโทรทัศน์นั้น อาจเป็นได้ทั้ง / หรือเป็น 1.) ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติที่อยู่บนจอหน้าคนดู 2.) ภาพจริง 3 มิติที่ถ่ายทอดมาจากสถานที่บางแห่งซึ่งอยู่ไกลออกไป ผลจากงานวิจัยนี้ อาจจะช่วยให้ผู้วิจัยเข้าใจการรับรู้และตีความสารของผู้รับสารบางคนว่าเกิดขึ้นเพราะเชื่อว่าเรื่องที่ส่งผ่านสื่อ่นั้นเป็นเรื่องจริง