

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

มายาคติ (Myth) ถูกผลิตขึ้นมาในรูปแบบที่หลากหลายเพื่อใช้ในการสื่อความหมายหรือถ่ายทอดความเชื่อต่าง ๆ จากคนรุ่นหนึ่งสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง มายาคติเป็นตัวกำหนดกรอบความคิดของคนในสังคม โดยตัวมายาคตินี้จะปรากฏอยู่ในผลผลิตที่สังคมและวัฒนธรรมผลิตขึ้นมาในหลายรูปแบบ เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด ภาษา พิธีกรรมและวัตถุอื่น ๆ สื่อต่าง ๆ (Media) ไม่ว่าจะเป็นนิทาน นิยาย นวนิยายหรือแม้แต่รายการทางวิทยุหรือโทรทัศน์ก็เป็นผลผลิตทางสังคมและวัฒนธรรมเช่นกันและถือเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดความหมายเชิงมายาคติ โดยสื่อเหล่านี้จะมีการเล่าเรื่อง การจัดลำดับขั้นตอนในการดำเนินเรื่องเป็นการสื่อความหมายผ่านชุดของสัญญาณ (Set of Signs) เชื่อมโยงเข้าด้วยกันเป็นเนื้อความของตัวบทและมักจะกระตุ้นให้เกิดความเข้าใจและการรับรู้ที่เกินเลยจากความหมายตรงอยู่เสมอ กล่าวคือ ผลผลิตทางสังคมและวัฒนธรรมเหล่านี้ก็มีการสื่อความหมายแฝงในรูปของมายาคติซึ่งมายาคติจะถูกใส่เข้าไปในเนื้อหาของสาร โดยผ่านสื่อหรือตัวบทตามเจตนาของผู้ส่งสารนั่นเอง

ในสังคมไทยตั้งแต่โบราณนั้น จะใช้นิทานหรือวรรณกรรมต่าง ๆ เป็นกลไกในการอบรมระบียบสังคม ช่วยหล่อหลอมให้คนที่อยู่ในวัฒนธรรมเดียวกันได้รับรู้ เรียนรู้ มีระบบคิดและพฤติกรรมเป็นมาตรฐานอันเดียวกันในสังคม การอบรมสั่งสอนและการถ่ายทอดความเชื่อหรือความหมายเชิงมายาคติต่าง ๆ ที่แฝงอยู่ในวรรณกรรมหรือนิทานพื้นบ้านจะอาศัยประเพณีการบอกเล่าผ่านสื่อบุคคล แต่ด้วยสภาพสังคมและวัฒนธรรมที่เปลี่ยนไปเป็นอันมากในปัจจุบัน สังคมไทยย่อมมีการปรับตัว เปลี่ยนแปลงและพัฒนาไปตามกระแสการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่ ด้วยความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยเฉพาะเทคโนโลยีทางการสื่อสาร ทำให้เกิดการพัฒนาวិธีการในการเล่าเรื่อง การนำเสนอและการถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ จากการเล่าเรื่องโดยผ่านสื่อบุคคลมาเป็นการเล่าเรื่องผ่านสื่อสมัยใหม่หรือสื่อมวลชน เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์หรืออินเทอร์เน็ต เป็นต้น ดังนั้นรูปแบบของการสืบทอดมายาคติที่อยู่ในตัวบทวรรณกรรมหรือเรื่องเล่าจึงมีการเปลี่ยนแปลงไปด้วย

อย่างไรก็ตาม การเล่าเรื่องผ่านสื่อบุคคลก็ยังคงมีอยู่ในปัจจุบัน โดยสื่อสมัยใหม่ที่เข้ามานั้นถือเป็นสื่อกลางที่เข้ามาช่วยเสริมสื่อกลางแบบเก่า สื่อสมัยใหม่มีรูปแบบที่หลากหลายไปตามคุณสมบัติของสื่อเหล่านั้น ๆ โทรทัศน์ถือเป็นสื่อสมัยใหม่ที่มีความได้เปรียบสื่อมวลชนประเภทอื่น ๆ เพราะโทรทัศน์ได้รวมคุณสมบัติของหนังสือพิมพ์ วิทยุ และภาพยนตร์เข้าไว้ด้วยกัน ผู้ชมโทรทัศน์สามารถได้ยินเสียงเช่นเดียวกับการฟังวิทยุ ได้เห็นภาพเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องเหมือนกับภาพยนตร์และได้เห็นตัวหนังสือเช่นเดียวกับการอ่านหนังสือพิมพ์ ด้วยคุณสมบัติพิเศษของโทรทัศน์นี้เอง จึงทำให้โทรทัศน์ได้เปรียบสื่ออื่น ๆ และกลายเป็นความจำเป็นของชีวิตยุคใหม่ไปอย่างแนบสนิท (ธนิตา จันทวงษ์, 2541)

หากพิจารณารายการต่าง ๆ ที่ออกอากาศทางโทรทัศน์นั้น จะเห็นได้ว่ามีรูปแบบของการนำเสนอมากมายหลายรูปแบบ ความคิด ความเชื่อหรือความหมายเชิงมายาคติที่ถูกส่งผ่านออกมาทางรายการหรือเนื้อหาของสื่อเหล่านั้น ไม่ว่าจะเป็น ข่าว ละคร รายการสำหรับเด็ก หรือรายการภาพยนตร์การ์ตูน ซึ่งความเชื่อหรือความหมายเชิงมายาคติที่ถูกคัดเลือกมานำเสนอก็เป็นไปตามเจตนารมณ์หรือวัตถุประสงค์ของผู้ผลิตรายการนั่นเอง

ภาพยนตร์การ์ตูน (Animation) เป็นรูปแบบของรายการอีกประเภทหนึ่งที่มีความน่าสนใจ เพราะเป็นรายการที่ได้รับความนิยมจากเด็กมากที่สุดและเด็กก็เป็นกลุ่มผู้ชมที่มีได้รับอิทธิพลจากสื่อมากที่สุดเช่นกัน ซึ่งจากงานวิจัยของปีณชิตา ทองสิมา (2536) ยืนยันได้ว่ารายการโทรทัศน์ที่เด็กเปิดรับมากที่สุด คือ รายการภาพยนตร์การ์ตูนและละคร นอกจากนี้จากรายงานการวิจัยเรื่อง "อิทธิพลของสื่อต่อเด็กในกรุงเทพมหานคร" ก็พบว่ารายการภาพยนตร์การ์ตูนเป็นรายการโทรทัศน์ที่เด็ก ๆ ชอบและให้ความสนใจมากที่สุดเช่นกัน (สุกัญญา ศิระวิชและนันทริกา กุ่มไพโรจน์, 2526)

สำหรับประเทศไทยในช่วงระยะเวลา 2 – 3 ปีที่ผ่านมา หากพิจารณาสัดส่วนของปริมาณเวลาและพื้นที่ของโทรทัศน์ที่ให้กับภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตโดยฝีมือของคนไทย จะเห็นได้อย่างชัดเจนว่าภาพยนตร์การ์ตูนไทยเริ่มเข้ามามีบทบาทมากขึ้น นับตั้งแต่ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ปลาบู่ทอง" ซึ่งถือเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องแรก而出อากาศทางโทรทัศน์ตั้งแต่เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2543 จนถึงปัจจุบันก็ยังมีภาพยนตร์การ์ตูนไทยทางโทรทัศน์ออกอากาศติดต่อกันมาอย่างต่อเนื่อง และมีจำนวนหลายเรื่องด้วยกัน ดังต่อไปนี้

1. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ปลาบู่ทอง" ออกอากาศทุกวันเสาร์และอาทิตย์ ตั้งแต่เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2543 ถึงเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2544 ทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3
2. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "สังข์ทอง" ออกอากาศทุกวันศุกร์และวันเสาร์ ตั้งแต่เดือนตุลาคม พ.ศ. 2544 ถึงเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2545 ทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3
3. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "เงาะป่า" ออกอากาศทุกวันเสาร์และอาทิตย์ ตั้งแต่เดือนมิถุนายน พ.ศ. 2544 ถึงเดือนกันยายน พ.ศ. 2544 ทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3
4. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน" ออกอากาศทุกวันพฤหัสบดี ตั้งแต่เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2545 ถึงปัจจุบัน ทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3
5. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "โลกนิทาน" ออกอากาศทุกวันอาทิตย์ ตั้งแต่เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2544 จนถึงปัจจุบัน ทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3
6. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "ป.ปลาตากลม" ออกอากาศทุกวันจันทร์ ตั้งแต่เดือนมีนาคม พ.ศ. 2545 จนถึงปัจจุบัน ทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3
7. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "สุดสาคร" ออกอากาศทุกวันศุกร์และวันเสาร์ ตั้งแต่เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2545 จนถึงปัจจุบัน ทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3
8. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "สุดสาคร" ออกอากาศทุกวันจันทร์ วันอังคารและวันพุธ ตั้งแต่ เดือนกันยายนถึงปัจจุบัน ทางสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7
9. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "แท็กซี" ออกอากาศทุกวันจันทร์ถึงวันศุกร์ ตั้งแต่เดือนกันยายน เป็นต้นมา ทางสถานีโทรทัศน์ไอทีวี
10. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "แดรี่คว่า ต้อก" ออกอากาศทุกวันเสาร์และอาทิตย์ ตั้งแต่เดือน สิงหาคม เป็นต้นมา ทางสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7

เมื่อพิจารณาจากรายชื่อภาพยนตร์การ์ตูนไทยทั้งหมดที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ตั้งแต่เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2543 จนถึงปัจจุบัน เราสามารถจัดแบ่งภาพยนตร์การ์ตูนไทยทางโทรทัศน์ออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ตามแหล่งที่มาของเนื้อหาหรือตัวบท ประเภทแรก ได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนที่นำเอา เนื้อหาเรื่องราวมาจากนิทานพื้นบ้านหรือวรรณกรรมดั้งเดิมที่เป็นที่รู้จักมักคุ้นกันดีอยู่แล้วในสังคมไทย มาผลิตซ้ำ (Reproduce) ในรูปแบบของภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ ซึ่งบางครั้งก็มีการดัดแปลง เรื่องราวหรือเนื้อหาโดยการตัดทอนความหมายเดิมหรือเพิ่มเติมความหมายใหม่เข้าไปเนื่องด้วย ข้อจำกัดด้านเวลาหรืองบประมาณในการผลิต ทั้งนี้ทั้งนั้นก็ขึ้นอยู่กับบรรทัดหรือเจตนารมณ์ของผู้ผลิต

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนั้นเป็นอย่างไร ดังนั้นหากมีการนำเนื้อหาหรือความหมายต่าง ๆ จากวรรณกรรมหรือนิทานพื้นบ้านที่มีอยู่แล้วมาผลิตซ้ำ หมายความว่าที่สืบทอดผ่านมาทางตัวบทดั้งเดิม เมื่อถูกนำมาผลิตซ้ำ อาจจะมีเกิดมาชาติใหม่ขึ้นมาแทนมาชาติแบบเก่าหรืออาจจะคงมาชาติแบบเก่า ๆ ไว้ครบถ้วนก็เป็นไปได้ ภาพยนตร์การ์ตูนไทยที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ในประเทศไทยนั้น ส่วนใหญ่แล้วจะจัดอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนประเภทนี้ ได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ปลาบู่ทอง”, ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “สังข์ทอง”, ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “เงาะป่า”, ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “โลกนิทาน” และภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “สุคตสาร”

ส่วนภาพยนตร์การ์ตูนอีกประเภทหนึ่ง เป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่มีการสร้างสรรค์เรื่องราวขึ้นมาใหม่ตามจินตนาการของผู้ผลิต ดังนั้นผลผลิตที่เกิดขึ้นมาใหม่นี้ จึงน่าจะสะท้อนมาชาติในสังคมสมัยใหม่ออกมามากกว่ามาชาติแบบเก่า ๆ ซึ่งกระบวนการทำงานของมาชาตินั้นก็เป็นไปในลักษณะเดียวกันทั้งภาพยนตร์การ์ตูนที่นำวรรณกรรมดั้งเดิมมาผลิตซ้ำหรือเป็นการแต่งเรื่องราวขึ้นมาใหม่ กล่าวคือ มาชาติมีกระบวนการที่เป็นตรรกะภายในตัวมันเอง และตรรกะในที่นี้ก็คือตรรกะในการสื่อความหมายของผู้ผลิตนั่นเอง มาชาติที่สะท้อนออกมานั้นจึงขึ้นอยู่กับเจตนาและจุดประสงค์ของผู้ผลิตว่าเขาเหล่านั้นต้องการจะสื่อความหมายแบบใดและในแง่มุมมองใด ภาพยนตร์การ์ตูนไทยทางโทรทัศน์ที่มีการสร้างสรรค์เรื่องราวขึ้นมาใหม่ โดยมีได้อิงมาจากนิทานพื้นบ้านหรือวรรณกรรมดั้งเดิม ได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน”, ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ป.ปลาตากลม”, ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “เท็กซี” และภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “แคร์กูล่า ตีอก”

จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์การ์ตูนไทยทั้งสองประเภทที่กล่าวมานั้น มีความแตกต่างในแง่ของความหมายหรือความเชื่อที่สื่อออกมาแตกต่างกัน ซึ่งก็รวมไปถึงความหมายเชิงมาชาติด้วย มาชาติที่ถูกถ่ายทอดออกมาผ่านทางภาพยนตร์การ์ตูนที่นำเรื่องราวมาจากวรรณกรรมหรือนิทานพื้นบ้าน จึงเป็นมาชาติที่ถูกนำมาผลิตซ้ำ (Reproduce) เป็นมาชาติแบบดั้งเดิมหรืออาจจะมีมาชาติใหม่ ๆ เกิดขึ้นทดแทน ส่วนอีกประเภทหนึ่งเป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่มีการแต่งเรื่องราวขึ้นมาใหม่ มาชาติที่ปรากฏในตัวบทจึงมักเป็นมาชาติใหม่ ๆ จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาว่าภาพยนตร์การ์ตูนไทยที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ ทั้งสองประเภทรูปนั้น ผู้สร้างหรือผู้ผลิตมีตรรกะในการสื่อความหมายเชิงมาชาติอย่างไรบ้างและมาชาติที่ถ่ายทอดออกมานั้นมีกระบวนการในการผลิต (Produce) และการผลิตซ้ำ (Reproduce) ความหมายและการเข้ารหัสความหมายเหล่านั้นอย่างไร

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะทำการศึกษาภาพยนตร์การ์ตูนไทยจำนวน 2 เรื่อง คือ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ปลาบู่ทอง” ซึ่งเป็นนิทานพื้นบ้านของไทยที่ถูกนำมาผลิตซ้ำในหลายรูปแบบ จากแต่เดิมเป็นเรื่องเล่าที่มีการเล่าสืบต่อ ๆ กันมา หลังจากนั้นมีการนำมาผลิตซ้ำในรูปแบบของหนังสือ นิทาน ภาพยนตร์ ละครพื้นบ้าน จนในที่สุดก็มีการนำมาผลิตในรูปแบบของภาพยนตร์การ์ตูน (Animations) ที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ และภาพยนตร์การ์ตูน เรื่อง “ปลาบู่ทอง” นี้ยังถือได้ว่าเป็น ผลงานนำร่อง สร้างความตื่นตัวให้กับวงการภาพยนตร์การ์ตูนไทย จนกระทั่งส่งผลให้มีเรื่องอื่น ๆ ออกอากาศทางโทรทัศน์ติดต่อกันมาจนถึงทุกวันนี้

ส่วนภาพยนตร์การ์ตูนอีกหนึ่งเรื่อง ที่ผู้วิจัยใช้เป็นกรณีศึกษา คือ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน” ซึ่งนำเสนอเรื่องราวใหม่ ๆ ตามจินตนาการของผู้ผลิต โดยมีได้ดัดแปลงเนื้อหา มาจากวรรณกรรมดั้งเดิม อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้ก็เคยผลิตออกมาในรูปแบบของ หนังสือการ์ตูนซึ่งมีทั้งประเภทเรื่องเดี่ยวทั้งเล่มและประเภทที่แทรกอยู่ตามหนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ อีกด้วย ซึ่งถือว่าเป็นการ์ตูนที่ได้รับความนิยมจากกลุ่มผู้อ่านขายหัวเราะมากที่สุดเรื่องหนึ่งก่อนที่จะมีการนำมาผลิตในรูปแบบของภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ โดยมีการดัดแปลงเนื้อหาและเรื่องราวให้ เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กมากยิ่งขึ้น “ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน” เป็นภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ ที่ผลิตและสร้างสรรค์ขึ้นมาตามความต้องการของตลาดเป็นหลัก การวางแผนการตลาดที่ดีส่งผลให้ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางและได้รับความนิยมมากที่สุดในช่วงระยะเวลาที่ผ่านมา ซึ่งจะสังเกตได้จากการนำมาผลิตซ้ำในรูปแบบที่หลากหลายนอกจากการออกอากาศทางโทรทัศน์ ไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบของหนังสือการ์ตูน 3 มิติ วิดีโอ วีซีดี และยังมีการนำมาออกฉายทางโรง ภาพยนตร์อีกด้วย

นอกจากเหตุผลดังกล่าวที่ผู้วิจัยเลือกนำภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน” และ “ปลาบู่ทอง” มาเป็นกรณีศึกษา (Case Study) แล้ว อีกเหตุผลหนึ่งก็คือ ความแตกต่างของทั้งสอง เรื่องที่เห็นได้อย่างชัดเจน กล่าวคือ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ปลาบู่ทอง” นั้นเป็นเรื่องเล่าที่ถูกเล่าต่อ ๆ กันมาก่อนที่จะมีสื่อมวลชน (Mass Media) เกิดขึ้น ตรงกันข้ามกับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน” ซึ่งมีที่มาจากเรื่องราวในหนังสือการ์ตูน กล่าวได้ว่าเป็นยุคที่มีสื่อมวลชน เกิดขึ้นมาแล้ว ดังนั้นยุคสมัยของที่มาของภาพยนตร์การ์ตูนทั้งสองเรื่องนี้จึงแตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงเห็นว่า

หากนำมาพิจารณาร่วมกันแล้วจะแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของตรรกะของผู้ผลิตในการเลือกนำความหมายเชิงมายาคติออกมานำเสนอและสะท้อนออกมาผ่านภาพยนตร์การ์ตูน

ปัญหานำการวิจัย

1. ตรรกะในการผลิตและการสื่อความหมายของผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยเป็นอย่างไร
2. กระบวนการสร้างความหมายเชิงมายาคติในภาพยนตร์การ์ตูนไทยมีลักษณะเป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาให้ทราบถึงตรรกะในการผลิตและการสื่อความหมายของผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทย
2. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ให้ทราบถึงกระบวนการสร้างความหมายเชิงมายาคติที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนไทย

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ มุ่งศึกษาเฉพาะภาพยนตร์การ์ตูนชุดที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ของผู้ผลิตในประเทศไทยเท่านั้น ในที่นี้จะทำการศึกษาภาพยนตร์การ์ตูน 2 เรื่อง ได้แก่

1. ภาพยนตร์การ์ตูนไทยที่นำเรื่องราวจากนิทานพื้นบ้านมาผลิตซ้ำ (Reproduction) ได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ปลาบู่ทอง” ซึ่งออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ระหว่างเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2543 ถึงเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2544
2. ภาพยนตร์การ์ตูนที่มีการสร้างสรรค์เนื้อหาเรื่องราวขึ้นมาใหม่ ได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน” ซึ่งออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ระหว่างเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2545 ถึงเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2545

นิยามศัพท์

กระบวนการ

สร้าง ความหมาย หมายถึง กระบวนการในการเข้ารหัสความหมายและการถ่ายถอดรหัส ความหมายเชิงมายาคติของเนื้อหาสาระในภาพยนตร์การ์ตูนไทย

รหัส

หมายถึง ระบบการให้ความหมายด้วยสัญลักษณ์เพื่อให้เกิดความเข้าใจร่วมกันใน ภาพยนตร์การ์ตูนไทย

สัญลักษณ์

หมายถึง สิ่งที่มีความหมายมากกว่าตัวของมันเอง มีลักษณะทางกายภาพ และเป็นผลผลิตที่ได้จากการประกอบสร้างของมนุษย์

ความหมายเชิง

มายาคติ (Myth)

หมายถึง การสื่อความหมายด้วยคติความเชื่อผ่านทางเนื้อหาของภาพยนตร์ การ์ตูนไทยซึ่งมีทั้งความเชื่อดั้งเดิมและความเชื่อกาลใหม่

ภาพยนตร์

การ์ตูนไทย

หมายถึง รายการภาพยนตร์การ์ตูนชุดที่ผลิตขึ้นเองโดยคนไทยใน ประเทศไทย เผยแพร่ออกอากาศอย่างต่อเนื่องทางสถานีโทรทัศน์ ในประเทศไทยและมีกลุ่มเป้าหมาย คือ เด็กไทยเป็นหลัก มีความ ยาวประมาณ 5-10 นาทีต่อตอน เรื่องราวอาจจะจบในตอนหรือไม่ก็ ได้ แต่ต้องมีความต่อเนื่องเป็นเรื่องเดียวกัน เป็นภาพยนตร์ที่มีได้ ออกอากาศเป็นส่วนหนึ่งส่วนใดของรายการอื่น ๆ

ศูนย์วิจัยการศึกษาศิลปะ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผลการศึกษาวิจัยครั้งนี้ สามารถใช้เป็นแนวทางในพัฒนาคุณภาพการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยต่อไป
2. ผลการวิจัยครั้งนี้ อาจจะเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์คุณค่าเชิงมาชาคติผ่านวัฒนธรรมบันเทิงในรูปแบบอื่น ๆ ต่อไป
3. การศึกษาครั้งนี้คาดว่าจะจะเป็นแนวทางสำหรับการศึกษาความหมายเชิงมาชาคติในภาพยนตร์การ์ตูนไทยในมุมมองของผู้รับสารต่อไป



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย