

บทสรุป อภิปรายผล และเสนอแนะ

การวิเคราะห์การสื่อความหมาย

จากภาพยนตร์การ์ตูนกลุ่มตัวอย่างของวอลท์ ดิสนีย์ทั้ง 3 เรื่องซึ่งมาจาก 3 ยุคสมัย ได้แก่ เรื่องแรก คือ “ สโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด ” ในยุคเริ่มต้นของการทำภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องยาว เรื่องที่ 2 คือ “ เงือกน้อยผจญภัย ” ในยุคกลางหลังจาก วอลท์ ดิสนีย์ เสียชีวิตไป และเรื่อง “ เดอะ ไลอ้อน คิงส์ ” ในยุคใหม่ที่เพิ่งผ่านมาไม่นานนั้น มีทั้งส่วนที่คล้ายและแตกต่างกันในด้านเนื้อหาและการนำเสนอจริยธรรมและสิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรม ดังนี้

1. แก่นเรื่อง [Theme]

มีความเหมือนกันทั้ง 3 เรื่อง คือ เสนอจริยธรรมที่ว่า “ ความดีย่อมชนะความชั่วเสมอ ” โดยใช้เรื่องราวที่เหมือนนิทาน มีเจ้าหญิง เจ้าชาย แม่มด หรือสัตว์พูดได้ และผจญภัยในดินแดนมหัศจรรย์ ตามหลักแก่นเรื่องที่เด็กชอบและสนใจ

เรื่อง “ สโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด ” สโนว์ไวท์เป็นเจ้าหญิงที่รอคอยความรักจากเจ้าชาย ต้องหนีเอาชีวิตรอดเข้าไปในป่าดงพงไพร และพบคนรูปร่างประหลาดถึง 7 คน แม่มดตัวร้ายมีกระจกวิเศษ มีเวทมนตร์ แต่สุดท้ายก็ต้องพ่ายแพ้แก่ฝ่ายดี

เรื่อง “ เงือกน้อยผจญภัย ” นั้น เงือกเป็นสัตว์ในเทพนิยายที่ยังไม่มีใครพิสูจน์ได้ว่ามีจริงบนโลกใบนี้ เงือกจึงเป็นสัตว์น่าสนใจ มีฉากท้องทะเลที่สวยงาม มีชีวิตชีวา และมีแม่มดที่เสกเวทมนตร์ต่างๆ ได้ แต่เพราะแม่มดมีจิตใจไม่ดีจึงพ่ายแพ้ต่อความดีของตัวละครเอกในที่สุด

เรื่อง “ เดอะ ไลอ้อน คิงส์ ” มีความแตกต่างบ้างเล็กน้อย คือ มีความสมจริงมากกว่าทั้ง 2 เรื่อง เพราะตัวละครร้ายไม่มีเวทมนตร์ หรืออิทธิฤทธิ์ใดๆ แต่ความชั่วร้ายและความสามารถที่เหนือกว่า เช่น การวางแผนร้าย ของตัวละครร้ายนั้นเหมือนกับเรื่องอื่นๆ ตัวละครเอกจึงต้องฝ่าฟันอุปสรรคเช่นกัน แต่ด้วยจริยธรรมของตัวเอกทำให้ชนะตัวละครร้ายได้ในตอนจบ

2. โครงเรื่อง [Plot]

โครงเรื่องทั้ง 3 เรื่องนี้มีความเหมือนกัน ได้แก่ มีเนื้อเรื่องที่เร้าอารมณ์เด็กให้ตื่นเต้นและสนใจติดตาม เป็นไปตามหลักการสร้างโครงเรื่องภาพยนตร์สำหรับเด็ก คือ เปิดเรื่องด้วยการแนะนำตัวละครพร้อมปัญหาที่ต้องฝ่าฟัน ปัญหาต้องได้รับการแก้ไขและจบลงโดยตัวละครฝ่ายดีมีความสุข แต่มีส่วนต่างในรายละเอียดของการสื่อความหมายและวิธีการแก้ปัญหาของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ

ในเรื่อง “ สโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด ” เปิดเรื่องโดยใช้เสียงบรรยายบอกให้ทราบว่าแม่เลี้ยงของสโนว์ไวท์อิจฉาและอาฆาตสโนว์ไวท์ซึ่งสวยกว่า จากนั้นจึงสื่อด้วยภาพและเสียงเพลงว่าสโนว์ไวท์ชื่อ ไซ มีเมตตารักสัตว์และเผื่อรักแก่จากชายหนุ่ม ปัญหาจึงเกิดจากความอิจฉาของตัวร้ายและความซื่อบริสุทธิ์ของตัวเอก แต่การแก้ไขปัญหามีได้เกิดจากความพยายามฝ่าฟันหรือการมีจริยธรรมของตัวเอก แต่เป็นจริยธรรม คือ ความรักพวกพ้อง ของตัวละครประกอบซึ่งทำให้เรื่องจบอย่างมีความสุข

เรื่อง “ เงือกน้อยผจญภัย ” เปิดเรื่องด้วยการสื่อถึงบุคลิกของตัวละครเอก คือ เจ้าชายว่าเป็นคนรักการผจญภัย และตัวละครเงือกน้อยว่าหลงใหลในโลกมนุษย์จนยอมขัดแย้งกับพ่อ จากนั้นจึงเป็นปัญหารักต้องห้ามระหว่างเงือกน้อยกับเจ้าชาย โดยมีแม่ผจญวางแผนหลอกใช้เงือกน้อย อุปสรรคที่ต้องฝ่าฟันคู่มากมาย ไม่ว่าจะเวลาที่จำกัด เงือกน้อยไม่สามารถพูดได้ แม่ผจญมีอิทธิฤทธิ์ และเจ้าสมุทรไม่สามารถทำลายสัญญาได้ ทำให้ผู้ชมสนใจติดตามเรื่องและด้วยจริยธรรม คือ ความกล้าหาญ ของตัวละครเอก ทำให้ปัญหาคลี่คลายและจบลงอย่างมีความสุขได้

เรื่อง “ เดอะ ไลอ้อน คิงส์ ” แนะนำตัวละครต่างๆ ผ่านภาพและเสียงพูด เช่น เจ้าป่าเป็นที่เคารพของสัตว์ทั้งหลาย ลูกสิงโตจะเป็นเจ้าป่าต่อไป และอาของลูกสิงโต..น้องชายของเจ้าป่าต้องการเป็นเจ้าป่าและไม่รัก ไม่เคารพพี่ชาย จากนั้นจึงสื่อให้เห็นว่าลูกสิงโตนั้นไร้เดียงสาจึงถูกหลอกง่าย อีกทั้งยังขาดจริยธรรมบางประการที่จะเอาชนะอุปสรรค แต่ต่อมาตัวละครมีพัฒนาการทางจริยธรรมจึงสามารถเอาชนะสิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรมซึ่งสื่อผ่านตัวละครร้ายได้ในที่สุด

3. ตัวละคร

ตัวเอกในแต่ละเรื่องจะแบ่งเป็น นางเอกกับพระเอก ซึ่งทั้ง 2 ตัวนี้มีทั้งที่ส่วนเหมือนและแตกต่างกันในระหว่าง 3 เรื่องนี้ ที่นอกเหนือจากความเป็นคน ครึ่งคนครึ่งสัตว์และสัตว์ตามลำดับ โดยตัวพระเอก นางเอกนั้นจะมีทั้งส่วนดีและไม่ดีอยู่ในตัวเอง ส่วนที่ไม่ดีจะนำผลร้ายมาให้และส่วนที่ดีจะนำผลดีมาให้ ผู้ชมวัยเด็กจะเข้าใจและนำตัวเองไปแทนตัวละครเหล่านี้ได้ง่าย เพราะตัวละครตรงกับลักษณะความเป็นเด็กที่ชอบลองผิดลองถูก และเด็กสามารถเรียนรู้จริยธรรมจากผลที่เกิดขึ้นเพราะการกระทำนั้นได้ทันที

3.1 นางเอก

ในเรื่อง “ สโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด ” กับเรื่อง “ เงือกน้อยผจญภัย ” นั้น ตัวเอกของเรื่องคือนางเอกซึ่งมีความสดใส ซื่อ เป็นที่รักของทุกคน และอยากสมหวังในความรัก แต่มีข้อเสีย คือ การไม่เชื่อฟังผู้ใหญ่ ทำให้ตนเองหรือคนใกล้ชิดได้รับความเดือดร้อน

ส่วนนางเอก ในเรื่อง “ เดอะ ไลอ้อน คิงส์ ” แม้จะมีความสำคัญน้อยกว่าพระเอกซึ่งตรงข้ามกับเรื่องทั้ง 2 แต่ได้มีบทบาทต่ออีกฝ่ายมากกว่าอีก 2 เรื่อง เพราะนาล่าซึ่งเป็นนางเอกในเรื่อง เดอะ ไลอ้อน คิงส์ นั้นเป็นเพื่อนสนิทของพระเอก ผู้ชนะพระเอก ช่วยกระตุ้นให้พระเอกได้คิดและกล้าช่วยพระเอกต่อสู้กับตัวร้าย จึงนับว่าเป็นตัวละครที่มีบทบาทต่อการดำเนินเรื่องเช่นกัน

3.2 พระเอก

พระเอกในเรื่อง “ สโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด ” และ “ เงือกน้อยผจญภัย ” นั้น มีบทบาทน้อยกว่านางเอก โดยพระเอกเรื่อง “ เงือกน้อยผจญภัย ” คือ เจ้าชายซึ่งเป็นคนธรรมดา แต่มีจริยธรรมที่เด่น คือ ความกล้าหาญ จึงมีบทบาทต่อเรื่องเพราะต้องต่อสู้กับตัวร้ายที่มีเวทมนตร์และอำนาจเพื่อช่วยเหลือนางเอก ในขณะที่พระเอกเรื่อง “ สโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด ” มีบทบาทน้อยมากและไม่ได้แสดงออกถึงจริยธรรมใดๆ เลย

ส่วนพระเอกเรื่อง “ เดอะ ไลอ้อน คิงส์ ” เป็นตัวเอกของเรื่องและเด่นกว่านางเอก เป็นผู้ที่มีการเติบโตตามวัย มีการเรียนรู้ ทำให้บุคลิกภาพเปลี่ยนไปในทางที่ดีขึ้น คือ รับผิดชอบ เชื้อพังผู้ใหญ่ และกล้าหาญมากขึ้น อีกทั้งมีความสนใจในหน้าที่ความรับผิดชอบมากกว่าเรื่องความรักและทำเพื่อประโยชน์ของคนอื่นด้วย ไม่ใช่ให้คนอื่นทำเพื่อตนเองเท่านั้น จึงสามารถใช้จริยธรรมที่ตนมีอยู่เอาชนะสิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรมได้

3.3 ตัวละครร้าย

ส่วนตัวร้ายทั้ง 3 เรื่องมีความเหมือนกัน คือ ต้องการได้เป็นตำแหน่งเป็นที่ 1 โดยเรื่อง “ เงือกน้อยผจญภัย ” และเรื่อง “ เดอะ ไลอ้อน คิงส์ ” นั้น ตัวร้ายต้องการเป็นผู้ปกครองอาณาจักร ในขณะที่ราชินีตัวร้ายเรื่อง “ สโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด ” ต้องการเป็นผู้ที่งามที่สุด

ตัวละครร้ายทุกตัวต่างมีความสามารถเหนือกว่าตัวละครเอก ได้แก่ การมีเวทมนตร์หรือมีการวางแผนร้ายที่ซับซ้อน และมีสิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรมด้านต่างๆ คล้ายๆ กัน เช่น การประทุษร้ายต่อผู้อื่น ความเห็นแก่ตัว เป็นต้น ผู้ชมจึงต้องติดตามว่าตัวละครเอกจะเอาชนะตัวร้ายได้ด้วยวิธีใดหรือด้วยจริยธรรมประการใด ซึ่งในตอนจบที่ตัวละครเอกเป็นฝ่ายชนะ ตัวละครร้ายนั้น ผู้ชมจะรับรู้และเข้าใจได้ว่า ตัวละครร้ายของภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องนี้สื่อถึงสิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรมเพื่อให้เห็นจริยธรรมในตัวละครฝ่ายดีได้เด่นชัดขึ้น

3.4 ตัวละครประกอบ

ตัวละครประกอบต่างๆ ในเรื่องทั้ง 3 นี้ มีส่วนช่วยดูแลตัวเอกและช่วยให้ตัวเอกสมหวัง สร้างมุขตลก และทำให้เรื่องดำเนินไปได้อย่างน่าติดตาม และเป็นตัวนำเสนองานทั้งจริยธรรมและสิ่งตรงข้ามกับจริยธรรมด้วย ในที่นี้จะขอแบ่งเป็นตัวประกอบฝ่ายพระเอก นางเอก และตัวประกอบฝ่ายตัวร้าย

3.4.1 ตัวประกอบฝ่ายพระเอก นางเอก

ในทั้ง 3 เรื่องนี้ตัวประกอบฝ่ายพระเอก นางเอก มีส่วนช่วยเหลือตอนตกทุกข์ช่วยดูแลและดักเตือนทำให้ตัวเอกลืมเครียดได้ อีกทั้งตามไปร่วมผจญภัยด้วย เช่น สัตว์และคนแคระดูแลสโนว์ไวท์ที่หนีราชินีมา ปลา นู และนกนางนวลช่วยทำให้เงือกน้อยได้จับกับเจ้าชาย และหมูป่ากับตัวมีเก็ดเก็บลูกสิงโตไปเลี้ยงทั้งๆ ที่กลัวสิงโต

ทุกตัวประกอบในทุกเรื่อง ต่างมีลักษณะร่วมกันที่แสดงถึงจริยธรรมด้านต่างๆ คือ มีความเมตตา ความกล้าหาญ ความรักพวกพ้องและช่วยเหลือยามเพื่อนต้องการ อีกทั้งมีบุคลิก ที่ขี้เล่น ชอบพูดจาตลก ทำทาทานน่ารัก และทำอะไรเป็นๆ เสมอ

แต่มีบางครั้งที่ตัวละครประกอบเหล่านี้แสดงสิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรม เช่น คนแคระ ปลอ่ยให้บ้านและมือของตนสกปรก แสดงถึงความไม่รับผิดชอบ และปลา..ฟลาวเดอร์ มีนิสัย ขี้ขลาด เป็นต้น แต่สิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรมที่ตัวละครประกอบมีนั้น ช่วยทำให้ตัวละครเอกสามารถแสดงออกถึงจริยธรรมของตนได้ เช่น สโนว์ไวท์ได้ทำความสะอาดบ้านเพื่อตอบแทนที่คนแคระให้อยู่อาศัย และเงือกน้อยได้ช่วยปลาจากฉลาม

3.4.2 ตัวประกอบฝ่ายตัวละครร้าย

ตัวละครเหล่านี้จะเสริมให้ผู้ชมเห็นสิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรมได้ชัดเจนขึ้น ทั้งจากของตัวละครเหล่านี้เองและจากของตัวละครร้ายซึ่งเป็นพวกหรือนายของตัวละครเหล่านี้ แต่สุดท้ายตัวละครเหล่านี้ก็ต้องพ่ายแพ้ต่อตัวละครเอก ซึ่งเน้นให้ผู้ชมรับรู้ว่าคุณดีชนะความชั่วทุกอย่าง

ในเรื่อง “ สโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด ” ฝ่ายราชินีไม่มีพวกพ้องที่แท้จริง เช่น กระจกวิเศษได้พูดความจริง และทหารพรานรักสโนว์ไวท์เกินกว่าจะยอมฆ่าเธอตามคำสั่งราชินี ส่วนในเรื่อง “ เงือกน้อยผจญภัย ” กับ “ เดอะ ไลอ้อน คิงส์ ” นั้นมีตัวประกอบฝ่ายร้าย คือ ปลาไหล 2 ตัวกับพวกหมาใน ตามลำดับ ซึ่งต่างช่วยให้แผนการร้ายของนายตนสำเร็จ

แต่ปลาไหลของแม่มดกับหมาในของอาสิงโตนั้น มีความจงรักภักดีต่อกัน ไม่เท่ากัน ซึ่งอาจเป็นเพราะนายรักไม่เท่ากัน คือ ผีเสื้อสมุทรรักปลาไหลเหมือนลูก เมื่อทั้ง 2 ตัวตายเธอจึงเสียใจ แต่สิงโตตัวร้ายปล่อยให้หมาในหิวโหยและกล่าวโทษเพื่อเอาตัวเองรอด สิงโตตัวร้าย จึงต้องตายเพราะพวกพ้องของตนเองในตอนจบ นอกจากนี้ปลาไหลทั้ง 2 ตัว ยังรักกัน มากกว่าหมาใน 3 ตัว เพราะทั้งคู่ไม่เคยทะเลาะกันเอง ในขณะที่หมาในมักจะกัดกัน และหัวเราะเยาะกันเองเสมอซึ่งสื่อถึงความไม่รักพวกพ้องของตัวร้าย

4. ภาพและมุกกล้อง

ภาพและมุกกล้องที่ใช้ในทุกเรื่อง ทุกตอนนั้นเป็นไปตามหลักภาษาของภาพยนตร์ ทำให้ ภาพและมุกกล้องสามารถสื่อความหมายต่างๆ ตามที่ผู้ส่งสารต้องการได้อย่างดี ตัวอย่างเช่น

ภาพ close up ของตัวร้ายที่ยิ้มแฉยะ นายตาเจ้าเล่ห์ แสดงถึงความชั่วร้ายที่แฝงอยู่ ซึ่ง ตัวละครร้ายในทุกเรื่องจะมีภาพเช่นนี้ปรากฏหลายครั้ง

ภาพ tight two shot แสดงความสัมพันธ์ของคนทั้ง 2 ในภาพ ได้แก่ ภาพของ ตัวละครเอกและตัวละครประกอบฝ่ายตัวเอกอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข สื่อถึงความรักพวกพ้อง เช่น เรื่อง “ สโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด ” มีภาพสโนว์ไวท์เดินรำและจูบคนแคระ เรื่อง “ เงือกน้อยผจญภัย ” มีภาพเงือกน้อยกับปลาการ์ตูนแสดงความรักและช่วยเหลือกันเสมอ

มุกกล้องต่ำที่ถ่ายตัวละครร้าย สื่อถึงพลังอำนาจที่มากแล้ว ยิ่งใหญ่ของตัวละครร้ายนั้น มีปรากฏในภาพยนตร์ทุกเรื่อง เช่น แม่มดอยู่บนผากำลังผลัดก้อนหินลงมาทับคนแคระ ผีเสื้อสมุทรตัวใหญ่ถือคทายิงแสงใส่เงือกน้อย และอาสิงโตมักยืนอยู่บนผาก้มลงมองลูกสิงโตด้วย แวดตาปองร้าย เป็นการบอกถึงการประทุษร้ายต่อผู้อื่นที่เหมือนกันของตัวละครร้ายในแต่ละเรื่อง

5. เสียง

เสียงในภาพยนตร์ทุกเรื่อง ไม่ว่าจะเสียงพูด เสียงเพลง หรือเสียงประกอบ สามารถสื่อถึง จริยธรรมและสิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรมได้ เพราะภาพยนตร์ใช้เสียงช่วยในการสื่อความหมาย รองจากภาพได้ ยกตัวอย่าง เพลงที่สโนว์ไวท์ร้องขณะทำงานบ้านให้คนแคระสื่อถึง ความกตัญญู ที่สโนว์ไวท์ต้องการตอบแทนคนแคระ เสียงพูดของผีเสื้อสมุทรที่ว่า “ น่าสมเพช...พอกันทีกับ รักแท้...ลาหวานใจเจ้าได้แล้ว ” บอกถึงการประทุษร้ายต่อผู้อื่น

6. แสง สี

แสงสีในภาพยนตร์มีส่วนช่วยสื่อความหมายของเนื้อหาสารได้ ได้แก่ โทนสีของตัวละครร้ายจะเป็นโทนสีที่มีดำซึ่งดูลึกกลับน่ากลัว เช่น ยายแกซึ่งเป็นแม่เลี้ยงใจร้ายปลอมตัวใส่ชุดดำมา ผีเสื้อสมุทรมีหนวดสีดำอยู่ในถ้ำที่มีมืดมืด และอาสิงโตกับพวงหมาในมักอยู่ในดินแดนที่มีดสลับ ทั้งหมดนั้นสามารถสื่อถึงสิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรมในใจของตัวละครร้ายได้ ในขณะเดียวกัน ตัวละครฝ่ายดีมักจะปรากฏในฉากที่มีแสงโทนไฮคีย์ คือ สว่างสดใส ดูอุดมสมบูรณ์ เช่น ฉากป่าบริเวณบ้านคนแคระ ฉากท้องทะเลที่เจ้าสมุทรปกครอง ฉากทุ่งหญ้าที่เจ้าป่าปกครอง ซึ่งสื่อถึงจริยธรรมด้านต่างๆ หรือความดีในใจของตัวละครได้

ผลจากงานวิจัยเกี่ยวกับการวิเคราะห์การสื่อความหมายถึง จริยธรรมที่ปรากฏใน ภาพยนตร์การ์ตูนของ วอลท์ ดิสนีย์นี้ กล่าวได้ว่า ภาพยนตร์การ์ตูนวอลท์ ดิสนีย์ ต้องการ สื่อเนื้อหาด้านจริยธรรม โดยใช้สิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรมมาช่วยเน้นให้เห็นจริยธรรมเด่นขึ้น และใช้องค์ประกอบต่างๆ ของภาพยนตร์ ได้แก่ ตัวละคร ภาพ / มุมกล้อง เสียง และแสงสี ในการสื่อความหมายตามผู้สังสารต้องการ

การสื่อความหมายของเนื้อหาในภาพยนตร์กับการรับรู้-ตีความหมายของกลุ่มตัวอย่าง

การรับรู้และตีความเนื้อหาสารด้านจริยธรรม และสิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรมของกลุ่ม ตัวอย่างผู้รับสารนั้น มีความสอดคล้องกันกับการวิเคราะห์การสื่อความหมาย

กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารสามารถระบุได้ว่า ฉากใดที่แสดงถึงจริยธรรม ฉากใดแสดงถึงสิ่งที่ตรงกันข้าม และตัวละครร้ายเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงแต่สิ่งชั่วร้าย ในขณะที่ตัวละครเอกของเรื่องนั้นๆ มีทั้งส่วนของจริยธรรมและสิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรม โดยมีจริยธรรมมากกว่าหรือมีพัฒนาการทางจริยธรรมเพิ่มขึ้นตามลำดับ

สาเหตุที่กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารซึ่งเป็นเด็กต่างกลุ่มอายุและระดับชั้นการศึกษากัน ได้ข้อมูลภาพรวมที่สอดคล้องกันกับการวิเคราะห์การสื่อความหมายนั้น เนื่องจากภาพยนตร์ของวอลท์ ดิสนีย์เน้นผู้ชมวัยเด็กเป็นหลัก ดังนั้นเนื้อหาสารจึงต้องนำเสนอให้รับรู้ได้ง่าย เข้าใจทันที ทุกองค์ประกอบของภาพยนตร์ใช้สื่อความหมายได้ และแสดงให้เห็นความแตกต่างที่ชัดเจน โดยเฉพาะตัวละครฝ่ายดีกับฝ่ายร้าย รวมถึงการพยายามเสนออย่างเป็นรูปธรรมว่าการทำความดีให้ผลดี การทำความชั่วให้ผลร้าย ซึ่งเป็นการสอนโดยใช้จริยธรรมขั้นต้นที่เด็กสามารถเข้าใจได้ตั้งแต่อายุน้อย กลุ่มตัวอย่างซึ่งมีอายุประมาณ 11-15 ปีและบุคคลทั่วไปจึงเข้าใจได้อย่างถูกต้องและตรงกัน

นอกจากเนื้อหาสารจะมีการสื่อความหมายทางจริยธรรมที่ชัดเจนในตัวเอง การเน้นสอนของคุณครูวิชาจริยศึกษาต่อจริยธรรมหรือสิ่งที่ตรงข้ามในเรื่องนั้นๆ อาจมีผลทำให้ทุกแหล่งข้อมูลรับรู้และตีความได้ตรงกันด้วย เช่น เรื่องการประทุษร้ายต่อผู้อื่น กลุ่มตัวอย่างจะตอบได้หลายฉากและระบุได้ว่าตัวละครร้ายกับตัวประกอบฝ่ายตัวร้ายแสดงออกถึงสิ่งที่ไม่ดีในเรื่องนี้

ถึงกระนั้น การตีความว่าเนื้อหาฉากใด คือ จริยธรรมด้านใดหรือ คือสิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรมด้านใดระหว่างกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารกับการวิเคราะห์การสื่อความหมายนั้น ยังมีความแตกต่างกันอยู่บ้างเล็กน้อย เนื่องจากสาเหตุหลายประการ ได้แก่ ระดับความเข้าใจความหมายในแนวคิดที่เป็นนามธรรม วัฒนธรรมไทย และเทคโนโลยีการบันทึกเสียง

ความเข้าใจความหมายที่เป็นนามธรรมของจริยธรรม หรือสิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรมด้านนั้นๆ แตกต่างกัน ทำให้เนื้อหาที่ได้แตกต่างกันตามไปด้วย เช่น ฉากเจ้าชายช่วยหมาของตบนบนเรือที่กำลังไฟไหม้ใน ภาพยนตร์เรื่อง “ เจ้าก๊วยผจญภัย ” นั้น กลุ่มตัวอย่างมองหลากหลาย คือเป็น ความรักพวกพ้อง ความกล้าหาญ หรือความเมตตา เป็นต้น

วัฒนธรรมและค่านิยมไทยบางประการของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสาร มีอิทธิพลต่อการตีความเนื้อหาสารในบางฉากด้วย เช่น ฉากที่พ่อของเงือกน้อยทำลายของสะสมของเงือกน้อย กลุ่มตัวอย่างเกือบทุกรายกล่าวว่า พ่อของเงือกน้อยมีสิทธิที่จะทำเช่นนั้นได้แม้จะไม่ใช่อะไรที่ถูกต้อง เพราะสังคมไทยให้สิทธิพ่อในการปกครองลูกอย่างเต็มที่ ในขณะที่การวิเคราะห์การสื่อความหมายมองว่า เป็นการละเมิดสิทธิของผู้อื่น

นอกจากสาเหตุดังกล่าวมาแล้ว เทคโนโลยีการบันทึกเสียงได้มีอิทธิพลต่อการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างเช่นกัน เนื่องจากภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์บันทึกเสียงต้นฉบับเป็นภาษาอังกฤษ เมื่อนำมาพากษ์เสียงภาษาไทยแทน ปัญหาเรื่องการถ่ายทอดความสมจริง อารมณ์ หรือ ความคมชัดจึงเกิดขึ้นบ้างไม่มากก็น้อยอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ดังที่กลุ่มตัวอย่างบางรายกล่าวว่า “ ฟังเสียงเพลงไม่รู้เรื่อง ” “ พ่อคนไทยมาพูดแล้ว อารมณ์ไม่สมจริง Effect ก็ไม่ค่อยดี” ซึ่งปัญหานี้เป็นอุปสรรคต่อการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง เช่น ฉากลูกสิงโตร้องเพลง รอวันฉันเป็นเจ้าป่า [Can't Wait to be King] ที่มีเนื้อหาลูกสิงโตต้องการจะใช้อำนาจตามใจชอบได้นั้น กลุ่มตัวอย่างไม่สามารถจับความได้ เพราะเสียงร้องไม่ชัดเจนเท่าที่ควร ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างจึงไม่ตอบว่าฉากนี้สื่อถึงสิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรม

การรับรู้และตีความของกลุ่มตัวอย่างที่ต่างวัยและระดับชั้นการศึกษา

กลุ่มตัวอย่างชั้นประถมปลายกับชั้นมัธยมต้นให้ข้อมูลส่วนใหญ่ใกล้เคียงกัน มีเพียงส่วนรายละเอียดที่แตกต่างกัน

ฉากที่กลุ่มตัวอย่างทั้งสองเห็นตรงกัน เช่น ฉากที่ตัวละครเอกในทุกเรื่องได้รับผลร้าย เพราะมีสิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรม คือ ความดีอีร์น เพราะภาพยนตร์เสนอให้เห็นจริยธรรมขั้นต้นที่ตัดสินจากการลงโทษซึ่งทุกคนสามารถเข้าใจได้ทันที

นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างยังอยู่ในวัยที่ใกล้เคียงกันมาก การพัฒนาทางจริยธรรมจึงไม่แตกต่างกันมากนัก หมายความว่า กลุ่มตัวอย่างซึ่งอายุระหว่าง 11-15 ปี จัดอยู่ในพัฒนาการทางจริยธรรมระดับขั้นสูงซึ่งมีจริยธรรมด้วยจิตวิญญาณ [The Postconventional Level] เหมือนกัน กลุ่มตัวอย่างจึงเข้าใจสิ่งที่เป็นามธรรมและวิเคราะห์ได้อย่างมีเหตุผล อีกทั้งคุณครูผู้สอนวิชาจริยศึกษาและทางโรงเรียน จะเน้นย้ำกับเด็กนักเรียนทุกชั้นปีถึงจริยธรรมด้านต่างๆ อยู่เสมอ ทำให้กลุ่มตัวอย่างทั้งสองรับรู้และตีความถึงเนื้อหาจากภาพยนตร์ได้คล้ายกัน

ส่วนที่กลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มเห็นแตกต่างกันนั้น มีผลมาจากระดับความเข้าใจ ความหมายที่เป็นนามธรรมของจริยธรรม หรือสิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรมด้านนั้นๆ ยกตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างชั้นประถมปลายจะมองว่า สัตว์ต่างๆ กับตัวละครเอกเป็นพวกเดียวกันตั้งแต่ต้นเรื่อง การที่สัตว์ให้ความช่วยเหลือจึงเป็น ความรักพวกพ้อง ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างชั้นมัธยมต้นมองว่า สัตว์ต่างๆ ไม่รู้จักตัวละครเอกมาก่อนจึงตีความเป็น ความเมตตา

บางครั้งกลุ่มตัวอย่างชั้นประถมปลาย จะมองที่การแลกเปลี่ยนกันอย่างยุติธรรมใน เหตุการณ์ ซึ่งเป็นจริยธรรมขั้นที่ 2 มากกว่ามองที่เจตนาของตัวละครตัวนั้นอย่างทีกลุ่มตัวอย่าง ชั้นมัธยมต้นนำมาใช้ตีความ ดังนั้น จากที่ผีเสื้อสมุทรตามไปกลั่นแกล้งเงือกน้อยหลังจากได้ เสียงเงือกน้อยมาแล้วนั้น กลุ่มตัวอย่างชั้นประถมปลายจึงว่าเป็น การเนรคุณ

สรุปได้ว่า แม้แต่แหล่งข้อมูลจะมีรายละเอียดเรื่องการระบุว่าจากใดเป็นจริยธรรม หรือสิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรมด้านใดที่คลาดเคลื่อนกันไปบ้าง เพราะเหตุผลเรื่อง ระดับความ เข้าใจความหมายในแนวคิดที่เป็นนามธรรม วัฒนธรรมไทยของผู้รับสาร เทคโนโลยี การบันทึกเสียง และพัฒนาการทางจริยธรรม แต่ทุกแหล่งข้อมูลสามารถแยกเนื้อหาที่สื่อถึง จริยธรรม กับสิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรมออกจากกันได้อย่างถูกต้องและตรงกัน อีกทั้งต่างเข้าใจ ได้ว่าภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์ ต้องการสื่อถึงเนื้อหาด้านจริยธรรม เพราะเสนอว่า การมีจริยธรรมนำผลดีมาให้ ในขณะที่การมีสิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรมนำผลร้ายมาให้

ข้อจำกัดในการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง จริยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์ นี้ มีข้อจำกัด ในเรื่องต่างๆ บางประการ ดังนี้

1. การเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารซึ่งไม่สามารถเป็นกลุ่มเดียวกัน ที่รับชมทั้ง สามเรื่องได้ ดังนั้นจึงอาจมีตัวแปรแทรก เช่น ภูมิหลังประชากร หรือการสอนของคุณครู เป็นต้น เข้ามาส่งผลต่อการรับรู้และตีความสารของกลุ่มตัวอย่างได้

2. การแปลบท การพากษ์ และการบันทึกเสียงเป็นภาษาไทย อาจมีความคลาดเคลื่อน หรือไม่ชัดเจนซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง

3. การนิยามศัพท์เรื่องจริยธรรมและสิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรมในงานวิจัยนี้ มีความเป็นอัตวิสัย [Subjective] ของผู้วิจัย ทำให้ข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์เนื้อหาแตกต่างจากของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งส่งผลให้ค่าความเชื่อมั่นและความเที่ยงตรงในการวัดแนวคิดหลักทางจริยธรรม ซึ่งเป็นนามธรรมอย่างมากขาดความสมบูรณ์

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในอนาคต

1. ในส่วนของการวิเคราะห์การสื่อความหมายนั้น ควรจะมีการศึกษาถึงภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องอื่นๆ ของวอลท์ ดิสนีย์ด้วย เช่น ภาพยนตร์ที่ได้ออกฉายภายใน 5 ปีที่ผ่านมา การ์ตูนที่ฉายเป็นตอนๆ [series] ทางโทรทัศน์ หรือเรื่องที่ไม่มีความรักของหนุ่มสาวมาเกี่ยวข้อง เป็นต้น

2. การวิเคราะห์ถึงจริยธรรมและสิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรมนั้น ควรขยายให้ครอบคลุมถึงแนวคิดอื่นๆ ที่หลากหลายหรือละเอียด ชัดเจนมากขึ้น ยกตัวอย่าง ความอดทน ความรักของพ่อแม่ หรือ ความโลภ ความพยาบาท เป็นต้น

3. การเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างควรมีความหลากหลายมากขึ้น โดยอาจเก็บจากกลุ่มตัวอย่างเด็กโรงเรียนรัฐบาล โรงเรียนเอกชน โรงเรียนสาธิตฯ เพื่อเปรียบเทียบและขยายผลได้กว้างมากขึ้น [Generalize] และควรควบคุมตัวแปรให้รัดกุมมากกว่านี้โดยเฉพาะตัวแปรเรื่องภูมิหลังประชากร