

บทที่ 1

บทนำ



## ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันเป็นที่ยอมรับกันว่า สื่อมวลชนเป็นสถาบันหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อผู้คนในสังคมเป็นอย่างมาก ยิ่ง เพราะคนเราใช้เวลาอยู่กับสื่อมวลชนเพื่อเปิดรับสารในแต่ละวันนานพอสมควร โดยเฉพาะ ผู้รับสารซึ่งเป็นเด็กๆ จะใช้เวลากับสื่ออย่างน้อยวันละ 1-3 ชั่วโมง ( บุญเลิศ ศุภดิติก, 2527: 186 ) อีกทั้งการรับสารจากสื่อโทรทัศน์ยังเป็นกิจกรรมที่เด็กชอบมากที่สุด คิดเป็น 25.3% ของกิจกรรมทั้งหมด ( สถาบันวิจัยสังคม, 2525 ) โดยรายการที่เด็กชอบมากที่สุด คือ รายการการ์ตูน เด็กทุกคนชอบดูการ์ตูน ซึ่งเด็กจะดูถึงร้อยละ 29 ของรายการทั้งหมด ( พรชัย เสงวนเดช, 2532 ) สาเหตุที่เด็กชอบดูรายการการ์ตูนนั้นอาจเป็นเพราะลักษณะของการ์ตูนซึ่งเป็นการวาดภาพโดยอาศัยหลักใหญ่ 2 ประการ คือ

1. หลักในการทำให้ง่าย [ simplification ] คือ การใช้โครงเส้นต่างๆ อย่างง่ายไม่ซับซ้อน ไม่เน้นรายละเอียด เน้นเฉพาะโครงสร้างตอนนอกของตัวละครหรือสิ่งของเท่านั้น
2. หลักในการทำให้เกินจริง [ exaggeration ] คือ การทำให้รูปร่างและใบหน้าของตัวละครใหญ่เกินจริง เพื่อวัตถุประสงค์ดังนี้
  - เพื่อให้รูปร่างของตัวละครมีความน่ารักรำเ็นดู คล้ายกับเด็ก ๆ ซึ่งมีขนาดของศีรษะใหญ่มากเมื่อเทียบกับตัว
  - เพื่อเปิดโอกาสให้มีการแสดงออกทางอารมณ์บนใบหน้าได้มากขึ้น เป็นการสื่อสารถึงลักษณะบุคลิกภาพและความรู้สึกของตัวละคร

ดังนั้น ภาพการ์ตูนที่เขียนขึ้นในลักษณะเช่นนี้จึงเป็นการถ่ายทอดความเข้าใจ ความรู้สึกต่างๆ ด้วยรูปภาพ โดยมีความหมายแอบแฝงเพื่อความตลก ขบขันและเพื่อความบันเทิงสามารถสร้างจินตนาการให้กับผู้รับสารได้ ( ดวงรัตน์ กมโลบล ,2535 : 35 )

อีกนัยหนึ่งก็คือ การ์ตูนสื่อกับผู้รับสารโดยการแปรรูปความเป็นจริงอย่างน่ามหัศจรรย์ และมีบุคลิกลักษณะเฉพาะตน ทำให้ผู้รับสารมีเหตุผลในการรับชมและตีความเนื้อหาได้หลากหลาย ( Eric Smoodin ,1993:190 )

เช่นเดียวกับที่ วอลท์ ดิสนีย์ เคยกล่าวไว้ว่า ภาพยนตร์การ์ตูนสามารถอธิบายทุกสิ่งที่มนุษย์สามารถคิดได้ อีกทั้งยังสร้างสรรค์สิ่งต่างๆได้มากมายและเป็นเครื่องมือในการสื่อสารที่เรียบง่ายแต่ได้รับความชื่นชอบจากมวลชน ( The Walt Disney Company ,1993: 105 )

นอกจากการที่เด็กๆ ชอบดูภาพการ์ตูนมาก โดยเฉพาะภาพยนตร์การ์ตูนที่มีทั้งภาพที่เคลื่อนไหวและเสียงประกอบแล้ว การที่เด็กๆ มีการเรียนรู้น้อย ทำให้ความรู้ ความคิดต่อสิ่งต่างๆ ไม่กว้างหรือลึกพอ เด็กๆ จึงรับรู้และซึบซับเรื่องราวต่างๆ ที่เห็นโดยเชื่อว่าเป็นความจริงที่เกิดขึ้น ตั้งผ้าขาวที่ซึบทุกอย่างไว้ไม่ว่าจะดีหรือไม่ จากสาเหตุทั้ง 2 ประการนี้จึงน่าจะทำให้คาดการณ์ได้ว่า ภาพยนตร์การ์ตูนน่าจะส่งผลกระทบต่อผู้รับสารวัยเด็กได้ในระดับที่มากพอสมควร แต่จะส่งผลด้านดีหรือด้านลบนั้นขึ้นอยู่กับเนื้อหาสารที่ส่งไป หากให้เด็กได้รับและซึบซับเนื้อหาสารที่ดีเด็กจะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่พร้อมจะเป็นทรัพยากรมนุษย์มีค่าต่อสังคมได้ ในทางตรงกันข้ามหากเนื้อหาสารในภาพยนตร์การ์ตูนนั้นไม่ดี เมื่อเด็กได้ดู เด็กจะได้รับและซึบซับแต่สิ่งที่ไม่ดีไป ดังนั้นเนื้อหาที่ปรากฏในภาพยนตร์ การ์ตูนจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อผู้รับสารวัยเด็ก

การจะตัดสินว่าเนื้อหาสารนั้นดีหรือไม่ อย่างไร เราอาจวัดได้จากการนำเสนอจริยธรรมด้านต่างๆ เพราะเมื่อกล่าวถึงสิ่งที่ดีที่สังคมยอมรับย่อมหมายความว่า จริยธรรม ซึ่งเป็นสิ่งที่มีค่าที่จะเสริมคุณภาพชีวิตให้เด็กและให้แนวทางในการประพฤติตนที่ดีงาม ถูกต้อง เพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขบนพื้นฐานแห่งความเป็นธรรม

ในประเทศไทยนั้น เราแบ่งภาพยนตร์การ์ตูนที่มีอยู่ในประเทศได้เป็น 2 ประเภท คือของญี่ปุ่น เช่น โดเรมอน เซเลอร์มูน ดรากอนบอล และของตะวันตก เช่น วอลท์ ดิสนีย์ หรือทุนี่ตูน การ์ตูนญี่ปุ่นนั้นเป็นที่ยอมรับกันว่ามีเนื้อหาที่มีอิทธิพลต่อเด็กไทยอย่างยิ่ง ทราบได้จากงานวิจัยของ รัชณี ศิริชัยเอกวัฒน์ ของ พรพนิต พวงภิญโญ และของพรชัย เชาวเดช ส่วนการ์ตูนของตะวันตกซึ่งเข้ามาแพร่ภาพในไทยก่อนของญี่ปุ่น และเป็นที่ยอมรับไปทั่วโลกนั้นมีเนื้อหาอย่างไร มีอิทธิพลต่อเด็กไทยหรือไม่ ยังไม่มีคำตอบที่แน่ชัด ผู้วิจัยจึงมีความสนใจจะศึกษาว่าภาพยนตร์การ์ตูนจากตะวันตกจะมีเนื้อหาที่เหมาะสมและนำเสนอจริยธรรมที่เหมาะสมกับเด็กไทยมากน้อยเพียงใด

ในงานวิจัยนี้ได้เลือกภาพยนตร์การ์ตูนจากบริษัท วอลท์ ดิสนีย์ เป็นตัวแทนของภาพยนตร์การ์ตูนจากตะวันตก เนื่องจากภาพยนตร์การ์ตูนของบริษัท วอลท์ ดิสนีย์ เป็นที่รู้จักและยอมรับกันอย่างกว้างขวาง ในด้านการผลิตงานภาพยนตร์การ์ตูนที่มีคุณภาพทั้งเรื่องเทคนิคและเนื้อหา โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ

1. ในทุกเรื่องจะประกอบไปด้วยภาพเคลื่อนไหวที่นุ่มนวล สีเส้นที่สวยงาม เพลงประกอบไพเราะ เสียงประกอบสมจริง

“ วอลท์ ดิสนีย์ นับว่าเป็นผู้สร้างภาพยนตร์ animation ที่เป็นผู้นำในการพัฒนาจากขั้นที่เป็นเพียงสิ่งให้ความบันเทิงที่ไม่มีความประณีตบรรจงนัก กลายมาเป็นศิลปะที่แท้จริงสาขาหนึ่ง เป็นแหล่งรวมของศิลปินช่างเทคนิคที่ทุ่มเทความรู้ความสามารถ ” ( นิพนธ์ คุณารักษ์, 2539 : 12-14 )

“ไม่ใช่เวทมนตร์ของดิสนีย์ที่สร้างความยิ่งใหญ่ให้บริษัท หากแต่เป็นการทำงานที่หนักหน่วงของฝ่ายครีเอทีฟ คำว่าเวทมนตร์ของดิสนีย์ คือ ความคิดสร้างสรรค์ นั่นเอง ดิสนีย์ตระหนักดีว่าผลงานทุกชิ้นนั้นไม่ได้ประสบความสำเร็จเพราะเครื่องมือที่ทันสมัย หรือเทคโนโลยีใหม่ๆ หากแต่เป็นครีเอทีฟที่เป็นหัวใจและวิญญาณของธุรกิจ” ( คูแ่งจ. 170 ก.ย. 2537 )

ดังเช่น เรื่อง The Lion King ใช้ฝีมือการวาดของศิลปินชั้นนำ 600 คน ผสมผสานกับเทคนิคสมัยใหม่ที่เรียกว่า Computer Imaging และมีเพลงประกอบที่ยอดเยี่ยม ของสองนักแต่งเพลงชื่อดัง คือ Elton John และ Time Rice มาช่วยทำให้เรื่องนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

2. เนื้อเรื่อง [ content ] มีความน่าสนใจ มีความเป็นสากล และเข้าใจได้ง่าย

“ แก่นแท้ของการ์ตูนดิสนีย์ไม่เคยหลุดพ้นจากการสะท้อนถึงความรัก ความฝันและธรรมชาติ ความเป็นการ์ตูนทำให้มีเงื่อนไขเฉพาะตัวที่แตกต่าง ไม่ว่าจะเป็นเวลาที่สั้นกว่าจนต้องเล่าเรื่องอย่างรวบรัด สารสำคัญถูกย่อยให้ง่ายสำหรับคนดูที่เป็นเด็ก ทั้งยังต้องคงความบริสุทธิ์อ่อนโยนคอยระมัดระวังมิให้มีภาพด้านลบ หรือสิ่งที่ทำร้ายจิตใจผู้ชม” ( ผู้จัดการรายวัน 6 ต.ค. 2538 )

3. การผลิตสารมื่อออกมาอย่างต่อเนื่องและยาวนานจนสามารถสร้างความเชื่อถือในคุณภาพได้ “ไม่มีการ์ตูนของบริษัทใดจะสู้ยักษ์ใหญ่หรือเจ้าพ่อ วอลท์ ดิสนีย์ได้ เพราะยี่ห้อนี้ยิ่งใหญ่ค้ำฟ้ามาเป็นเวลานาน มันแทรกซึมไปในตลาดเด็กทั่วโลกมาช้านาน ที่เป็นดังนี้

มันเกี่ยวกับความ ซื่อสัตย์ หรือความเชื่อใจ ความไว้วางใจที่มีต่อบริษัท วอลท์ ดิสนีย์ ที่สร้าง การ์ตูนได้มาตรฐาน ไม่มีพิษภัย นอกจากความสนุกสนาน สบายใจแก่เด็กและคนทุกวัย” ( คู่แข่ง ฉ.163 เม.ย. 2537 )

4. การส่งเสริมการตลาดยิ่งใหญ่ทุกครั้ง แต่ครั้งใช้งบประมาณไม่ต่ำกว่า 1 ล้าน ดอลลาร์ อีกทั้งภาพยนตร์การ์ตูนของบริษัทนี้ ยังจัดจำหน่ายฉายไปทั่วโลกในเวลาใกล้เคียงกัน ทำให้เป็นที่รู้จัก สร้างความน่าสนใจชมได้อย่างกว้างขวาง

นอกจากตัวงานภาพยนตร์ที่มีคุณภาพเป็นที่ยอมรับแล้ว บริษัท วอลท์ ดิสนีย์ ยังมีการสร้างความยิ่งใหญ่และการตอกย้ำความนิยมด้วยการแปรรูป การจัดจำหน่ายเรื่องราวและ ตัวละครต่างๆ ในภาพยนตร์เป็นผลิตภัณฑ์ที่มีความหลากหลาย ยกตัวอย่างเช่น จัดทำเป็น ภาพยนตร์วีดีโอเทปให้ซื้อหรือเช่าได้ตามร้าน นำเนื้อเรื่องมาพิมพ์เป็นหนังสือสีสรรูปเล่มสวยงาม นำเพลงประกอบมาอัดขายเป็นเทปเพลงจำหน่าย และรวมไปถึงการนำตัวละครต่างๆ ในภาพยนตร์มาทำเป็นผลิตภัณฑ์ต่างๆ สำหรับเด็กและวัยรุ่น เช่น ตุ๊กตา ปากกา ดั้มหู หรือเป็นของใช้สำหรับครอบครัว เช่น เครื่องถ้วยชาม ผ้าขนหนู รวมถึงการสร้างอาณาจักร สวนสนุก Disney Land ตามประเทศต่างๆ ทั่วโลก เช่น ที่ ฝรั่งเศส ญี่ปุ่น และบรูไน

การเติบโตของธุรกิจสินค้าดิสนีย์เป็นข้อสรุปว่า “ ขายสินค้าดีกว่าขายหนัง ” ดูจาก ตัวเลขในไทย มีผู้ได้รับลิขสิทธิ์ผลิตสินค้าดิสนีย์ประมาณ 70 ราย ในช่วงที่ผ่านมาสินค้าดิสนีย์ ทำยอดขายได้แล้ว 500 ล้านบาท

“ในช่วงไตรมาส 4 สินค้าจากการ์ตูนเรื่อง เดอะ ไลอ้อน คิงส์ น่าจะขายได้ถึง 40 ล้านบาท และน่าจะขายได้เรื่อยๆ ขณะที่ภาพยนตร์มีโอกาสขายประมาณ 2 เดือน ยอดจำหน่าย ตัวน่าจะประมาณ 24 ล้านบาท” ( ผู้จัดการรายวัน 5 ต.ค. 2537 )

“ บริษัท วอลท์ ดิสนีย์ เท่านั้นที่ทำเงินจากวิดีโอภาพยนตร์ของตัวเองปีละ 1,000 ล้าน ดอลลาร์ โดยไม่มีบริษัทใดสามารถลบลสถิตินี้ได้ โดยบริษัท วอลท์ ดิสนีย์ ทำติดๆ กันมาเป็นปีที่ 3 แล้ว” ( คู่แข่ง ฉ. 163 เม.ย. 2537 )

จากที่กล่าวมานี้จึงเห็นได้ว่า ธุรกิจภาพยนตร์การ์ตูนของบริษัทวอลท์ ดิสนีย์ เป็นมากกว่าการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเท่านั้น เพราะเป็นธุรกิจรวมตัวกระจุก (Conglomeration) ทั้งในแนวตั้ง ( Vertical concentration ) และในแนวนอน ( Horizontal concentration )

ในแนวตั้ง คือ รูปแบบการเป็นเจ้าของธุรกิจที่ขยายไปทุกระดับของกระบวนการผลิตและการจัดจำหน่าย ซึ่งบริษัทวอลท์ ดิสนีย์นั้น มีการผลิตครบวงจร มีเงินทุน ผู้ผลิต ผู้จัดจำหน่าย และฝ่าย promotion จัดการเองทั้งหมด

ในแนวนอน คือ การรวมกลุ่มบริษัทที่มีตลาดการค้าเหมือนกัน หรือมีลูกค้ากลุ่มเดียวกัน ซึ่งลูกค้าของบริษัท วอลท์ ดิสนีย์นั้นมีแทบทุกเพศ ทุกวัย ทุกชาติ ซึ่งเป็นผู้ที่มีความชื่นชอบผลงานภาพยนตร์การ์ตูนของบริษัท ดังนั้นบริษัทจึงสามารถผลิตสินค้าต่างๆ หลากหลายเพื่อสนองความต้องการของลูกค้ากลุ่มนี้ได้ ซึ่งมีทั้งภาพยนตร์ วิดีโอ เทปเพลง สถานที่ท่องเที่ยว สวนสนุก Disney Land ร้านค้าจำหน่ายสินค้าภายใต้ลิขสิทธิ์ของบริษัท วอลท์ ดิสนีย์

การรวมตัวทางธุรกิจทั้งในแนวตั้งและแนวนอนของบริษัท วอลท์ ดิสนีย์ นั้น ทำให้บริษัทมีความเข้มแข็งทางธุรกิจมากยิ่งขึ้น เมื่อผู้คนสนใจและติดตามชมภาพยนตร์ของบริษัทมากเท่าใด ยอดขายสินค้าจากภาพยนตร์จะมากขึ้นตามไปด้วย ในทางเดียวกัน เมื่อผู้บริโภคซื้อสินค้าจากภาพยนตร์นั้นไปใช้ผู้บริโภคจะยิ่งชื่นชอบภาพยนตร์ของบริษัท วอลท์ ดิสนีย์ และติดตามผลงานเรื่องอื่นๆ ต่อไป

นอกจากนี้ บริษัท วอลท์ ดิสนีย์ ยังเป็นธุรกิจผูกขาดโดยธรรมชาติ ( Natural Monopoly คือ เป็นผู้ขายสินค้าและบริการเพียงรายเดียวที่สามารถให้ความพึงพอใจแก่ผู้บริโภคได้อย่างสูงสุด และอย่างแท้จริง ) ไปโดยปริยาย เพราะแม้ญี่ปุ่นจะมีธุรกิจส่งออกการ์ตูนเช่นกัน แต่ปัจจุบันยังไม่เป็นที่นิยมไปทั่วโลกหรือยิ่งใหญ่เท่ากับบริษัท วอลท์ ดิสนีย์ หรือแม้ว่าจะมี บริษัทยักษ์ใหญ่ในอเมริกา เช่น บริษัท ฟ็อกซ์ จำกัด คิดจะเข้ามาเป็นคู่แข่งแย่งส่วนแบ่งในตลาด แต่ยังไม่ใช่บริษัทที่มีความพร้อมเท่ากับบริษัท วอลท์ ดิสนีย์ จึงอาจกล่าวได้ว่า วอลท์ ดิสนีย์ ยังคงเป็นผู้นำในวงการผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนส่งออกอยู่

“ การ์ตูนบริษัทอื่นที่สำคัญๆ เช่น แอนนา บาร์เบอร์ บริษัท เทอร์เนอร์ เอนเตอร์เทนเมนท์ บริษัทกรู๊ป ดับเบิลยู โปรดัคชั่น และบริษัท เวนดี้ เซ็นจูรี ฟอกซ์ फिल्म เหล่านี้ แม้จะรวบรวมอาร์ตีสต์ดีๆ ออกไปจากบริษัท วอลท์ ดิสนีย์ หลายคน และพยายามดำเนินรอยตาม วอลท์ ดิสนีย์ แต่ยอดขายไม่เคยทาบรายได้ของ วอลท์ ดิสนีย์ ได้แม้แต่ครั้งเดียว” ( คู่แข่ง ฉ.163 เม.ย. 2537 )

จากเหตุผลเรื่องการผลิตงานคุณภาพซึ่งเมื่อเด็กได้ดูแล้วเกิดความชื่นชอบ จดจำและอยากดูซ้ำแล้วซ้ำอีกโดยสามารถซื้อหาวิดีโอเทปของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ มาเก็บไว้ดูได้ เรื่องการแปรรูปภาพยนตร์การ์ตูนให้เป็นผลิตภัณฑ์ต่างๆ ทำให้ภาพยนตร์เหล่านั้นยังอยู่ในความทรงจำของเด็กๆ ได้มากขึ้น รวมถึงความยิ่งใหญ่ของบริษัทวอลท์ ดิสนีย์ด้วยนั้น ทำให้ตั้งสมมติฐานได้ว่า ภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์มีผลกระทบต่อเด็กๆ ผู้รับสารอย่างแน่นอน ไม่มากก็น้อย แต่จะทราบว่ามีผลกระทบแค่ไหน อย่างไรนั้น การวิเคราะห์เนื้อหาสารมีส่วนช่วยตอบคำถามนี้ได้

ในงานวิจัยนี้ จึงต้องการจะวิเคราะห์เนื้อหาจริยธรรมด้านที่สังคมไทยให้ความสำคัญ และคิดว่ามีปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของบริษัท วอลท์ ดิสนีย์ รวมถึงการวิเคราะห์สิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรมด้านนั้นๆ ด้วย ทั้งนี้เพราะตามหลักการนำเสนอสิ่งใดให้เห็นได้ชัดเจน จำเป็นต้องมีการเปรียบเทียบกับสิ่งที่ตรงกันข้าม และจากการสังเกตของผู้วิจัย ภาพยนตร์การ์ตูนของบริษัทวอลท์ ดิสนีย์ จะนำเสนอทั้งสองด้านในทุกเรื่อง โดยจะเสนอว่าจริยธรรมนำมาซึ่งสิ่งที่ดี และสิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรมนำมาซึ่งความเดือดร้อน เนื่องจากมีผู้ชมกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็ก ดังนั้นจึงต้องสร้างเนื้อหาสารที่สามารถเข้าใจได้ง่าย

แต่เนื่องจากบริษัทวอลท์ ดิสนีย์ได้ก่อตั้งมาเป็นเวลานานเกือบศตวรรษ หรือหากนับจากปีที่สร้างภาพยนตร์การ์ตูนออกฉายตามโรงภาพยนตร์เป็นเรื่องแรก เป็นเวลา 60 ปีพอดี การจะนำภาพยนตร์ทุกเรื่องของบริษัทวอลท์ ดิสนีย์มาวิเคราะห์ในงานวิจัยชิ้นนี้คงเป็นไปได้ ในที่นี้จึงขอเลือกเรื่องสโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด เรื่องเงือกน้อยผจญภัย และเรื่องเดอะ ไลอ้อน คิงส์ มาทำการวิจัย สาเหตุที่เลือกเรื่องเหล่านี้ เพราะทุกเรื่องนั้นได้รับการสร้างขึ้นในยุคสมัยที่แตกต่างกัน มีความสำคัญทั้งต่อผู้สร้างและผู้รับสารในยุคนั้นๆ และยุคต่อๆ มา

เรื่องสโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ดนั้น [ Snow White and the Seven Dwarfs] ได้รับการสร้างขึ้นในปี ค.ศ. 1934 และออกฉายในปี ค.ศ. 1937 ใช้เวลาสร้างถึง 3 ปี โดยบริษัทได้ฝึกหัดนักวาดภาพการ์ตูนขึ้นเองเพื่อให้ได้งานคุณภาพ ทำให้ต้นทุนการผลิตสูงมาก นักวิจารณ์ภาพยนตร์และนักธุรกิจต่างทำนายว่าวอลท์ ดิสนีย์เสี่ยงเกินไป มีโอกาสล้มละลายจากภาพยนตร์เรื่องยาวที่สร้างเพื่อฉายในโรงภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ แต่เมื่อภาพยนตร์เรื่องนี้ออกฉายกลับกลายเป็นตรงกันข้าม เพราะได้รับการต้อนรับอย่างดี ทำกำไรได้สูง เป็นที่ยอมรับในคุณภาพเทียบเท่ากับภาพยนตร์คนแสดงจริง [live action movie] ชั้นดีทีเดียว และสามารถสร้างชื่อเสียงให้กับบริษัทวอลท์ ดิสนีย์ไปทั่วโลกได้ ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงมีความสำคัญต่อประวัติศาสตร์ภาพยนตร์การ์ตูน อีกทั้งภาพยนตร์เรื่องนี้ยังได้กลับมาฉายซ้ำหลายครั้ง เป็นที่รู้จักของคนทุกรุ่นทั่วโลกเสมอมา



ส่วนเรื่อง เงือกน้อยผจญภัยนั้น [ The Little Mermaid ] สร้างขึ้นในปีค.ศ. 1987 หลังจากที่นายวอลท์ ดิสนีย์ตายไปเมื่อปีค.ศ. 1966 บริษัทมีปัญหาด้านการเงินและขาดผู้นำจึงหยุดการผลิตไปหลายปีจนกลับมาสร้างและเป็นที่รู้จักอีกครั้งจากภาพยนตร์เทพนิยายเรื่องเงือกน้อยเรื่องนี้ จนแทบกล่าวได้ว่าเรื่องเงือกน้อยผจญภัยนี้ทำให้บริษัทได้เกิดใหม่อย่างสง่างาม แม้ว่าเนื้อหาในเรื่องนี้ของบริษัทวอลท์ ดิสนีย์จะแตกต่างจากของต้นฉบับเดิม แต่เป็นการปรับเปลี่ยนเพื่อให้เหมาะสมกับความเป็นการ์ตูนดิสนีย์ที่เน้นผู้รับสารกลุ่มเด็กๆ จึงต้องจบแบบมีความสุขและดูได้เข้าใจง่าย ซึ่งได้รับการยอมรับจากผู้ชมทุกเพศ ทุกวัย จนทุกคนจำเรื่อง The Little Mermaid ในเนื้อหาที่เป็นแบบของบริษัทวอลท์ ดิสนีย์ ได้มากกว่าของต้นฉบับเดิม ดังนั้น เรื่องนี้จึงมีความน่าสนใจ ทั้งในส่วนเนื้อหาของเรื่องเองและจากการที่เป็นเรื่องซึ่งสร้างขึ้นในช่วงระหว่างอดีตกับปัจจุบันของบริษัท วอลท์ ดิสนีย์ด้วย

เรื่องเดอะ ไลอ้อน คิงส์ [ The Lion King ] นั้น เป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องแรกในประวัติศาสตร์วงการภาพยนตร์โลกที่สามารถทำรายได้สูงสุดติด 1 ใน 5 ของโลก และทำรายได้เฉพาะในประเทศอเมริกาได้มากกว่า 300 ล้านดอลลาร์ และทำรายได้ในไทยกว่า 26 ล้านบาทติดอันดับภาพยนตร์ต่างประเทศที่ทำรายได้สูง 1 ใน 5 ของปีพ.ศ. 2537 ( กรุงเทพมหานคร ฉ.2292 : 1 ) แสดงว่าภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้ มีผู้รับชมและเป็นที่ยอมรับของผู้คนจำนวนมาก แต่ในขณะเดียวกันนั้น ได้มีนักวิจารณ์ภาพยนตร์รวมถึงบุคคลทั่วไปที่เห็นว่าเรื่อง เดอะ ไลอ้อน คิงส์ นี้มีหลายสิ่งหลายเหตุการณ์ที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก จากความไม่สอดคล้องกันระหว่างความนิยมของผู้รับสารกับคำวิจารณ์ด้านลบบางประการในภาพยนตร์เรื่องนี้ ทำให้ผู้วิจัยเลือกที่จะศึกษาภาพยนตร์เรื่องนี้เช่นกัน

ผู้วิจัยจึงได้นำเรื่องทั้ง 3 นี้มาเป็นกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์การ์ตูนในการวิจัย แต่เนื่องจากเนื้อหาสารในภาพยนตร์เหล่านี้มาจากผู้ส่งสารซึ่งเป็นชาวตะวันตก ความหมายทางวัฒนธรรม ความคิด ค่านิยมจริยธรรมด้านต่างๆ เป็นต้น อาจมีความแตกต่างจากผู้รับสารชาวตะวันออก ดังนั้นข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์เนื้อหา อาจมีความคาดเคลื่อนจากการรับรู้และตีความของผู้รับสาร นอกจากนี้ เด็กซึ่งเป็นผู้รับสารกลุ่มเป้าหมายหลักของภาพยนตร์การ์ตูนวอลท์ ดิสนีย์นั้นยังมีระดับพัฒนาการทางการรับรู้เรื่องจริยธรรมแตกต่างกันไป ตามตัวแปรทางประชากรศาสตร์ โดยตัวแปรที่สำคัญ คือ อายุและระดับชั้นการศึกษา ดังนั้นในงานวิจัยนี้จึงศึกษาถึงการรับรู้เนื้อหาทางจริยธรรมของเด็กต่างวัยเรียน ได้แก่ เด็กชั้นประถมปลายและชั้นมัธยมต้น ที่มีต่อภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่างเหล่านี้ด้วย เพื่อนำมาเปรียบเทียบและอภิปรายกับข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์เนื้อหาและระหว่างกลุ่มเด็กต่างวัยเรียน

## ปัญหานำวิจัย

1. การนำเสนอเนื้อหาด้านจริยธรรมในภาพยนตร์การ์ตูนวอลท์ ดิสนีย์เป็นอย่างไร
2. การสื่อความหมายด้านจริยธรรมในภาพยนตร์การ์ตูนวอลท์ ดิสนีย์เป็นอย่างไร

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการนำเสนอเนื้อหาด้านจริยธรรมในภาพยนตร์การ์ตูน วอลท์ ดิสนีย์
2. เพื่อศึกษาการสื่อความหมายด้านจริยธรรมในภาพยนตร์การ์ตูนวอลท์ ดิสนีย์

## ข้อตกลงเบื้องต้น

ภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์มีเนื้อหาและการสื่อความหมายถึงจริยธรรมและสิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรม

## ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เลือกภาพยนตร์การ์ตูนของบริษัท วอลท์ ดิสนีย์มา 3 เรื่อง ได้แก่ เรื่องสโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด เรื่องเงือกน้อยผจญภัย และเรื่องเดอะ ไลอ้อน คิงส์ เพื่อมาวิเคราะห์การนำเสนอเนื้อหาจริยธรรมด้านต่างๆ 7 ประการ ได้แก่ ความรักพวกพ้อง การเคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่ ความกตัญญู ความรับผิดชอบ ความเมตตา ความกล้าหาญ และความเคารพในสิทธิของตนเองและของผู้อื่น และสิ่งที่ตรงกันข้ามกับจริยธรรม ทั้ง 7 ประการนี้ พร้อมทั้งนำเสนอผลการรับรู้เนื้อหาจริยธรรม และสิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรมของเด็กนักเรียนกลุ่มตัวอย่างด้วย

## นิยามศัพท์

การสื่อความหมาย หมายถึง องค์ประกอบต่างๆ ของภาพยนตร์ที่สามารถนำมาใช้เพื่อสื่อให้ผู้ชมเข้าใจในสารได้ตรงกับที่ผู้ส่งต้องการจะสื่อ ได้แก่ ตัวละครเอก ตัวละครร้าย ตัวละครประกอบ ภาพและมุมกล้อง เสียง และแสงสี

การรับรู้ความหมายทางจริยธรรม หมายถึง กระบวนการที่บุคคลได้รับและซึมซับเนื้อหาสารที่เสนอทั้งโดยทางตรงและทางอ้อมซึ่งสื่อถึงความดีที่ควรปฏิบัติในสังคม ผ่านประสาทสัมผัสเกิดเป็นความเชื่อ ความคิดเห็น และโลกทัศน์ของแต่ละบุคคลต่อความดีด้านนั้นๆ



จริยธรรม หมายถึง หลักความดีและความถูกต้องตามกฎเกณฑ์ของจริยธรรมทางศาสนา และวัฒนธรรม เป็นหลักที่บุคคลควรยึดไว้เป็นหลักประจำใจ เพื่อเป็นแนวทางประพฤติปฏิบัติ ในงานวิจัยชิ้นนี้จะศึกษาจริยธรรม 7 ประการ เกี่ยวกับค่านิยมทางจริยธรรมที่สังคมไทยให้ความสำคัญและคาดว่าจะมีปรากฏในภาพยนตร์เหล่านี้ ได้แก่

1. ความรักพวกพ้อง หมายถึง การที่ญาติ เพื่อน คนใกล้ชิดที่หวังดี เจ้านาย หรือลูกน้อง พยายามดูแลเอาใจใส่ให้อีกฝ่าย ( ตัวละครเหล่านั้นต่างเคยปรากฏตัวร่วมกันในบางฉากก่อนหน้า นี้มาแล้ว ) มีความสุข ความสบาย สัมความทุกข์ หรือตนเองยอมรับความทุกข์ทรมานแทน รวมถึงการช่วยเหลือให้สมหวังในสิ่งที่ต้องการ หรือพ้นจากอันตราย ( ซึ่งไม่ใช่จากตัวละครร้าย ) ที่อาจมาทำร้ายร่างกาย และจิตใจของคนที่เราได้

2. การเคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่ หมายถึง การปฏิบัติตามคำแนะนำหรือคำสั่งที่มีเหตุผลของผู้ปกครองที่คอยดูแล หรือผู้มีตำแหน่ง อำนาจสูงกว่าตน ด้วยความเชื่อและตระหนักว่า คำแนะนำหรือคำสั่งนั้นเป็นสิ่งที่นำมาซึ่งผลดีต่อตนเองและ / หรือต่อผู้อื่น

3. ความกตัญญู หมายถึง การแสดงออกถึงสำนึกและพยายามตอบแทน ทั้งทาง ภายใจ หรือสิ่งของ ต่อผู้ที่มีบุญคุณกับเรา

4. ความรับผิดชอบ หมายถึง การปฏิบัติตามคำสัญญา หน้าที่และบทบาทของตน หรือที่ได้รับมอบหมายจากเจ้านาย ด้วยความพยายามอย่างเต็มความสามารถ แม้จะมีอุปสรรคมาขัดขวางหรือผลที่ได้ไม่สำเร็จตามที่คาดหวัง

5. ความเมตตา หมายถึง ความสงสาร ความปรารถนาและช่วยเหลือให้ผู้อื่น ซึ่งไม่เคยมีความรักและผูกพันกันมาก่อนได้พ้นทุกข์ หรือพ้นจากอันตรายที่จะเกิดขึ้น ( ตัวละครเหล่านั้นไม่เคยปรากฏตัวร่วมกันในฉากใดมาก่อน หรือตัวละครตัวนั้นเข้าใจว่าไม่เคยพบอีกฝ่ายมาก่อน ) รวมถึงการยอมให้อภัย ไม่ทำร้ายเพื่อล้างแค้นผู้ที่เคยทำร้ายคนที่เรารัก หรือตัวเรามาก่อน

6. ความกล้าหาญ หมายถึง การกล้ากระทำบางสิ่งๆ ที่ตนเองต้องตกอยู่ในอันตราย หรือการยอมเผชิญหน้ากับตัวร้ายเพื่อปกป้องคนที่รัก รวมถึงความกล้ายอมรับผิดเมื่อรู้ตัวว่าตนทำผิดเป็นผลให้ตนเองและ / หรือผู้อื่นเดือดร้อน

7. ความเคารพในสิทธิของตนเองและของผู้อื่น หมายถึง การเข้าใจและยอมรับว่าตนเองและผู้อื่นสามารถกระทำสิ่งใดได้บ้างในสังคมที่ตนอาศัยอยู่

#### สิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรม 7 ประการ

หมายถึง คู่ตรงข้ามกับจริยธรรมที่ควรส่งเสริม เป็นสิ่งที่สังคมไม่ยอมรับ เนื่องจากเห็นว่าเป็นความคิดหรือพฤติกรรมที่ไม่ควรประพฤติปฏิบัติ ได้แก่

1. ความเห็นแก่ตัว หมายถึง การไม่แบ่งปันสิ่งของของตนมีและเพื่อนต้องการ การหลบเลี่ยงเอาตัวรอดเพียงลำพังเมื่อเกิดเหตุการณ์ที่อาจนำมาซึ่งอันตรายได้ การทะเลาะเบาะแว้งและกล่าวโทษกันเองภายในกลุ่ม

2. ความดีดื้อน หมายถึง การไม่ปฏิบัติตามคำแนะนำที่มีเหตุผลของผู้ใหญ่ เพราะเชื่อในความคิดและต้องการทำตามความต้องการของตน เป็นผลให้ตนเองและ / หรือผู้อื่นได้รับความเดือดร้อน

3. การนรคุณ หมายถึง การว่ากล่าวใส่ร้าย ทำร้ายร่างกายหรือจิตใจผู้ที่มีบุญคุณ

4. ความบกพร่องในความรับผิดชอบ หมายถึง การไม่เข้าใจ การเข้าใจผิด และ / หรือ การไม่ทำตามหน้าที่และบทบาทของตนที่มีอยู่หรือที่ได้รับมอบหมาย เป็นผลให้ตนเองถูกตำหนิจากคนรอบข้าง หรือทำให้ผู้อื่นได้รับความลำบาก

5. การประทุษร้ายต่อผู้อื่น หมายถึง การคิดและทำร้ายผู้อื่นหรือคนใกล้ชิดที่ตนมิได้รักไม่ได้มีความแค้นหรือเป็นศัตรูกันมาก่อน เพื่อผลประโยชน์ของตนเอง ( หากแรกที่มีตัวละครทั้งสองฝ่าย จะสื่อถึงการประทุษร้ายได้ทันที )

6. ความซึ่ซลาด หมายถึง ความกลัวที่ตัวละครมีมากเกินไปจนลืมห่วงคนรอบข้าง

7. การละเมิดสิทธิของผู้อื่น หมายถึง การไม่เข้าใจ หรือไม่ใช้เหตุผลว่าตนทำสิ่งใดได้บ้าง และได้กระทำบางสิ่งทีก่อความเสียหายต่อสิ่งของหรือการดำเนินชีวิตของผู้อื่น

ภาพยนตร์การ์ตูนวอลท์ ดิสนีย์ [ Walt Disney Cartoon ] หมายถึง ภาพยนตร์การ์ตูน  
ที่ผลิตโดยบริษัทวอลท์ ดิสนีย์ ซึ่งได้ออกฉายตามโรงภาพยนตร์ในประเทศไทย เป็นเสียงพากษ์  
ภาษาไทย ได้แก่ เรื่อง สโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด เรื่อง เจ้าหญิงน้อยผจญภัย และเรื่อง เดอะ  
ไลอ้อน คิงส์

#### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

เพื่อผลที่ได้จากการวิจัยจะช่วยให้เข้าใจในเนื้อหาและการนำเสนอจริยธรรม และสิ่งที่  
ตรงข้ามกับจริยธรรมของภาพยนตร์การ์ตูน วอลท์ ดิสนีย์ ในทุกๆ เรื่องได้