



บทที่ 4

การวิเคราะห์ตัวบทที่แสดงความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่

ในบทนี้จะเป็นการวิเคราะห์ความเป็นไทยที่ปรากฏในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่เป็นหน่วยในการศึกษาทั้งหมด 4 เรื่อง ซึ่งมีความแตกต่างกันจากเนื้อหาที่มาจากหลากหลายแหล่งวัฒนธรรม ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ด้วยวิธีการสังเกตเปรียบเทียบกับทฤษฎีที่ได้อ้างถึงในบทที่ 2 ซึ่งมีขั้นตอนการศึกษา 4 ขั้นตอนดังนี้

1. วิเคราะห์การสร้างความหมายความเป็นไทยจากองค์ประกอบของเรื่องเล่าในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ เพื่อให้เห็นลักษณะความเป็นไทยจากเนื้อหาในการ์ตูนแอนิเมชันไทยจากองค์ประกอบทางด้านเนื้อหา ภาพ และเสียงของการ์ตูนแอนิเมชัน

2. วิเคราะห์การสร้างความหมายความเป็นไทยผ่านการออกแบบตัวการ์ตูนไทยด้วยแนวคิดการออกแบบ และแนวคิดสัมพันธ์บท เพื่อให้เห็นลักษณะของรูปแบบ (Form) ความเป็นไทยในตัวการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่มีวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน

3. วิเคราะห์การสร้างความหมายไทยจากเสียงที่ใช้ในการ์ตูนแอนิเมชันไทย เพื่อให้เห็นลักษณะความเป็นไทยที่ปรากฏจากเสียงของการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่มีแหล่งเนื้อหาจากวัฒนธรรมที่ใช้ในการผลิตแตกต่างกัน

4. สรุปองค์ประกอบที่แสดงความหมายความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่

5. วิเคราะห์การปรับตัวของการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 4 เรื่อง เพื่อให้เห็นลักษณะการปรับตัวของการ์ตูนแอนิเมชันไทยสมัยปัจจุบัน

ในการศึกษาจะดำเนินการวิเคราะห์ตามขั้นตอนที่ 1-5 ที่ละเรื่องจนครบทั้ง 4 เรื่อง จากนั้นจึงนำผลที่ได้มาดำเนินการวิเคราะห์เปรียบเทียบเพื่อสรุปผลต่อไป ซึ่งผลการศึกษาสามารถอธิบายได้ดังต่อไปนี้

การวิเคราะห์ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยชุด ชุมชนนิมนต์ยิ้ม

ข้อมูลโดยสังเขป

ชุมชนนิมนต์ยิ้มเป็นการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับเด็กที่แต่งเรื่องราวขึ้นมาใหม่ เนื้อหาส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับคติความเชื่อของคนไทยที่มีต่อพระพุทธศาสนา ซึ่งถูกนำมาเล่าใหม่ในรูปแบบที่เน้น

ความสนุกสนานมากขึ้น การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ถูกผลิตด้วยเทคโนโลยี 3 มิติ มีการนำเสนอเรื่องราวในลักษณะของซีรีส์จบในตอน ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ทุกวันศุกร์ เวลา 18.00 น.-18.30 น. ครั้งละ 2 ตอน ตอนละประมาณ 10 นาที มีวัตถุประสงค์ในการผลิตเพื่อเผยแพร่หลักธรรมทางพระพุทธศาสนาให้กับเด็กและเยาวชนในรูปแบบที่ทันสมัย มีเนื้อหาเน้นความสนุกสนานแฝงธรรมะ ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจในการผลิตมาจากคาแรคเตอร์ของพระนักเทศน์ 3 รูป ซึ่งมี "หลวงพี่พ้อเพียง" ดัดแปลงมาจาก พระราชธรรมนิเทศ (พระพยอม กัลยาโณ) "เณรธีร" ดัดแปลงมาจาก พระมหาวิมลชัย (ว.วชิรเมธี) และ "เณรปัน" ดัดแปลงมาจากพระมหาสมปอง ตาลปุตฺโต ซึ่งการ์ตูนได้นำคำสอนของพระอาจารย์ทั้ง 3 รูป มาสร้างเป็นเรื่องราวที่สนุกสนานมีวิธีการสอนในรูปแบบที่ทำให้ชาวบ้านรู้จักคิดมากกว่าการสอนเทศน์ธรรมะแบบตรงๆ (ดังทะเลาะวิวาทช่อง 3 ชุมชนนิมนต์ยิ้ม สู่หนังสือการ์ตูนขายบุ๊คส์ไมล์ และเซเว่น ทั่วประเทศ, 2553)

การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้แบ่งออกเป็น 2 ชุด ชุดละ 26 ตอน รวมเป็น 52 ตอน ซึ่งไทยทีวีสีช่อง 3 ได้เริ่มแพร่ภาพตั้งแต่วันที่ 23 เมษายน พ.ศ.2553 จนถึงวันที่ 5 พฤศจิกายน 2553 ปัจจุบันอยู่ในระหว่างของการผลิตชุดที่ 3 เพื่อเผยแพร่ต่อไป ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกทำการศึกษาทั้ง 52 ตอนที่ออกอากาศ การศึกษาความเป็นไทยที่ปรากฏจากชุมชนนิมนต์ยิ้มนี้ พบความเป็นไทยปรากฏในหลายองค์ประกอบ ซึ่งสามารถนำเสนอรายละเอียดได้ในลำดับต่อไป

1. การวิเคราะห์การสร้างควมหมายความเป็นไทยจากองค์ประกอบของเรื่องเล่าใน การ์ตูนแอนิเมชันไทยชุด “ชุมชนนิมนต์ยิ้ม”

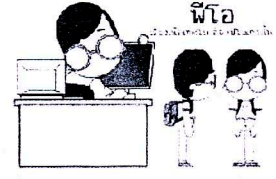
องค์ประกอบของเรื่องเล่าที่ผู้วิจัยเลือกมาวิเคราะห์เพื่อหาความเป็นไทย มี 8 องค์ประกอบ จำแนกได้เป็น 1) ตัวละคร 2) โครงเรื่อง 3) แก่นเรื่อง 4) ฉาก 5) เครื่องแต่งกาย 6) อุปกรณ์ 7) อาวุธ / ของวิเศษ 8) พาหนะ ซึ่งมีรายละเอียดในการศึกษาดังต่อไปนี้

1.1 ตัวละคร (Character)

ตัวละครหลักในชุมชนนิมนต์ยิ้มนั้นมีทั้งหมด 16 ตัวละคร ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตาราง 4.1 ตัวละครหลักในการ์ตูนแอนิเมชันชุดชุมชนนิมนต์ยิ้ม

ตัวละคร	ภาพ
1) หลวงพี่พ้อเพียง พระหนุ่มอายุ 20 พรรษา เป็นพระที่ข้ามเวลามาจากอดีตในยุคที่เมืองอโยธยายังคงเป็นราชธานี ใช้วิธีการเทศนาเป็นเหตุเป็นผลตามธรรมชาติ มีลักษณะของพระที่เคร่งในพระธรรมวินัย	 หลวงพี่พ้อเพียง ภาพเหมือน พระผู้สั่งสอน

2) ณรรีร์ อายุ 12 พรรษา มีความเจ้าปัญญาและเก่งในวิทยาศาสตร์ จึงมักใช้ความเป็นเหตุเป็นผลตามหลักวิทยาศาสตร์เข้ามาผสมกับหลักธรรมะในการเทศนา มีจุดอ่อนคือกลัวบท	 ณรรีร์ ณรรีร์ อายุ 12 พรรษา
3) ณรรปัน ณรรน้อยอายุ 8 พรรษา ด้วยความที่เป็นเด็กณรรปันจึงยังมีลักษณะเป็นผู้ที่อยากรู้อยากลอง มีการหลุดกิริยาที่ไม่สำรวมออกมาบ้างเป็นครั้งคราว ซึ่งนักบวชที่มีอาวุโสกว่าจะเป็นผู้ที่คอยตักเตือนอยู่ตลอด ณรรปันรู้จักเรื่องราวทางโลกมากทำให้สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการบรรยายธรรมะแก่คนรุ่นใหม่ได้	 ณรรปัน ณรรปัน อายุ 8 พรรษา
4) หลวงตา อายุ 65 พรรษา เป็นเจ้าอาวาสวัดคลองพุทธรที่มีลักษณะเป็นพระที่เจ้าระเบียบ แต่ก็เมตตา ใจกว้าง เป็นพระที่เชื่อว่าธรรมะนั้นมีวิธีการศึกษาและเข้าถึงได้หลายวิธี	 หลวงตา เจ้าอาวาสวัดคลองพุทธร
5) มะอิก เด็กวัด อายุ 10 ขวบ ที่ผลิตหลงมิติมาพร้อมกับพลังพิพอเพียง มะอิกมีเอกลักษณ์ของคนโบราณชัดเจนจากการแต่งตัวและภาษาที่ใช้ มีลักษณะเป็นคนตื่นตูมเพราะการไม่คุ้นชินในยุคสมัยใหม่ และต้องการหาทางกลับอดีตให้ได้ แต่เพราะแอบชอบ 2 หมวยลูกสาวโกเฮงจึงพอให้สามารถทำใจให้อยู่ในยุคปัจจุบันได้	 มะอิก เด็กวัด อายุ 10 ขวบ
6) แจ๊ค เด็กหนุ่มอายุ 17 ปี มีความใฝ่ฝันอยากได้มอเตอร์ไซด์ เพราะอยากเป็นเด็กแว้น เป็นคนไม่กลัวใครชอบแกล้งชาวบ้านโดยเฉพาะมะอิก แต่พื้นฐานจิตใจยังเป็นคนดี ช่วยเหลืองานบ้านและเชื่อฟังแม่	 แจ๊ค เด็กแว้น เด็กหนุ่ม อายุ 17 ปี
7) หมวยเล็ก แผลผู้พี่ อายุ 8 ขวบ ลูกสาวของโกเฮงมีมินิสัยที่คล้ายกันซื่อวด ชอบคิดเองเออเอง แต่ก็ยังเป็นเด็กที่มีกิริยาวาจาดี	 หมวยเล็ก หมวยใหญ่ ลูกสาวของโกเฮง อายุ 8 ขวบ
8) หมวยใหญ่ แผลผู้พี่ อายุ 8 ขวบ ลูกสาวของโกเฮงมีมินิสัยเหมือนกันกับหมวยเล็ก	
9) พี่โอ เจ้าของร้านเกมอินเทอร์เน็ตชื่อว่า “โอเน็ต” อายุ 22 ปี มีบุคลิกลักษณะแบบที่คนญี่ปุ่นเรียกว่า “โอตาคุ” ในภาษาไทยอาจใช้คำว่า “หมกมุ่น” ชอบเล่นเกมและเก่งเรื่องการประดิษฐ์สิ่งของไฮเทค	 พี่โอ เจ้าของร้านเกมอินเทอร์เน็ต อายุ 22 ปี

10) พีเบิร์ด ชายหนุ่ม อายุ 25 ปี เป็นช่างซ่อมประจำหมู่บ้าน หน้าตาดีหล่อแบบไทย เป็นคนซื่อ ตรงไปตรงมา ไม่รู้ตัวว่าถูกเจี๊ไฝแอบชอบ มีนิสัยดีที่สุดในชุมชน	
11) โกเฮง อายุ 50 ปี เป็นพ่อค้าเชื้อสายจีน ยังพูดไทยไม่ชัด เจ้าของร้านโชห่วยชื่อว่า “โกเฮงมินิมาร์ท” ขายสินค้าทุกประเภท รักลูกแฝดทั้ง 2 คนมาก มักก่อปัญหาเพราะเล่ห์กลในการขายของ	
12) ลุงจ๋า มัคทายกอายุ 50 ปี มีหน้าที่คอยช่วยเหลือกิจการต่างๆ ในวัด ลุงจ๋าเป็นคนดีใจ และเคยก่อคดีขโมยเงินวัดเมื่อนานมาแล้ว ปัจจุบันอยู่ระหว่างการปรับปรุงตัว เป็นคนพูดเหน่อสำเนียงภาคกลาง	
13) ป้าจิด แม่ของแจ๊คอายุ 45 ปี มีอาชีพเป็นแม่ค้าขายส้มตำ มีฝีมือดีจนใครๆ จนใครๆ ก็ติดใจ ป้าจิดเป็นคนบ้าหอย อยากรวยอยากได้เงินเยอะๆ	
14) เจี๊ไฝ สาววัยทำงานอายุ 30 ปี เจ้าของร้านเสริมสวย เป็นคนประเภทอยากรู้ อยากเห็นเรื่องชาวบ้านโดยเฉพาะเรื่องลับๆ ของดาราหลงรักพีเบิร์ด ซ้างเดียว มีนิสัยเสียตรงที่ชอบหลงตัวเอง	
15) หญิงมุก เศรษฐีนักลงทุน เป็นชนชั้นสูงจากเมืองหลวงที่มีทั้งกำลังทรัพย์และอิทธิพล อยากได้ทำเลที่ตั้งของชุมชนบ้านคลองพุทธ เพื่อนำมาสร้างโครงการ “เมกกะโปรเจ็ค” จึงออกอุบายต่างๆ เพื่อกดดันให้ชาวบ้านในชุมชนบ้านคลองพุทธย้ายออกไปจากพื้นที่นี้ให้ได้	
16) ชายหมี เป็นลูกชายหญิงมุก อยู่ในชนชั้นสูงที่มีลักษณะของนักเรียนนอกเพิ่งกลับมาไม่นานจึงใช้ภาษาไทยไม่ค่อยถูกต้อง มีนิสัยคล้ายกับหญิงมุกตรงที่เป็นคนชอบเอาชนะ เอาแต่ใจตัวเอง เชื่อในอำนาจเงิน	

จากข้อมูลสามารถสรุปลักษณะความเป็นไทยจาก 16 ตัวละครได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลตัวละครที่แสดงถึงเชื้อชาติในเรื่องชุมชนนินด้ายัม

ตัวละคร	บทบาท	ที่มา	เชื้อชาติ	วิธีพูด
หลวงตา	เจ้าอาวาส	คลองพุทธร	ไทย	ศัพทพระสงฆ์
พระพอเพียง	พระ	อโยธยา	ไทย	ศัพทพระสงฆ์ ภาษาไทยเดิม
เณรธีร์	เณร	คลองพุทธร	ไทย	ศัพทพระสงฆ์
เณรปิ่น	เณร	คลองพุทธร	ไทย	ศัพทพระสงฆ์
มะอึก	เด็กวัด	อโยธยา	ไทย	ภาษาไทยเดิม
แจ๊ค	เด็กแว้น	คลองพุทธร	ไทย	ภาษาไทยสุภาพ
หมวยเล็ก	นักเรียนไทย	คลองพุทธร	ไทย-จีน	ภาษาไทยสุภาพ
หมวยใหญ่	นักเรียนไทย	คลองพุทธร	ไทย-จีน	ภาษาไทยสุภาพ
พีโอ	พ่อค้า	คลองพุทธร	ไทย	ภาษาไทยสุภาพ
พีเบิร์ด	ช่างซ่อม	คลองพุทธร	ไทย	ภาษาไทยสำเนียงจีน
โกเฮง	พ่อค้า	คลองพุทธร	จีน	ภาษาไทยสุภาพ
ลุงจ๋า	มัคทายก	ภาคกลาง	ไทย	ภาษาไทยสุภาพสำเนียงเหนือ
ป้าจืด	แม่ค้าส้มตำ	คลองพุทธร	ไทย	ภาษาไทยสุภาพ
เจ๊ไผ่	เสริมสวย	คลองพุทธร	ไทย	ภาษาไทยสุภาพ
หญิงมุก	ชนชั้นสูง	เมืองใหญ่	ไทย	ภาษาไทยสุภาพ
ชายหมิง	ชนชั้นสูง	เมืองใหญ่	ไทย	ภาษาไทยแต่ มักใช้ผิดกาละเทศะ

จากตารางแสดงให้เห็นว่าในชุมชนนินด้ายัมมีการสร้างตัวละครไทย 12 ตัว ตัวละครลูกครึ่งไทย-จีน 2 ตัว และมีตัวละครที่เป็นคนจีนที่อาศัยอยู่ในเมืองไทย 1 ตัว เมื่อพิจารณา ลักษณะตัวละครและจากข้อมูลองค์ประกอบทั้ง 5 นี้ สามารถนำมาจัดระดับความเป็นไทยได้ดังตารางต่อไปนี้

1.1.1 การแบ่งประเภทตัวละคร (Type of Character)

สามารถจำแนกตัวละครได้ 3 ประเภทคือ ตัวเอก ตัวร้าย และผู้ช่วยเหลือ ดังนี้

1) ตัวเอก การ์ตูนเรื่องนี้จะมีความแตกต่างทางด้านองค์ประกอบเรื่องเล่าต่างๆ ไป เนื่องจากมีตัวเอกเป็นนักบวชในศาสนาพุทธ นักบวชจะเป็นเพศสมณะ ซึ่งมีผลให้การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ไม่มีคู่ พระเอก-นางเอก และด้วยความที่การ์ตูนเรื่องนี้ถูกสร้างขึ้นให้ตัวละครมีความสัมพันธ์กันแบบชุมชน การ์ตูนเรื่องนี้จึงมีตัวละครหลายตัว ซึ่งตัวละครที่เป็นฝ่ายตัวพระนั้น

นับได้ทั้งสิ้น 13 ตัวละครได้แก่ (1) พระพอเพียง (2) เณรบัน (3) เณรธีร์ (4) มะอึก (5) หมวยเล็ก (6) หมวยใหญ่ (7) ป้าจืด (8) แจ็ค (9) พี่โอ (10) พี่เบิร์ด (11) ลุงจ๋า (12) เจ๊ไผ่ (13) โกเฮง

2) ตัวร้าย ตัวละครที่เป็นปรปักษ์ของชุมชนในเรื่องนี้มีเพียง 2 ตัว ได้แก่ ตัวละครชายหมิงกับหญิงมุก ซึ่งเป็นผู้ที่มีอำนาจทางเศรษฐกิจที่มาจากชุมชนเมือง และหวังจะเข้ามายึดครองที่ดินของชุมชนชนบท

3) ผู้ช่วย ตัวละครที่ทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ได้แก่ ตัวละครกลุ่มนักบวชซึ่งมีหน้าที่ในการตักเตือนสติ สั่งสอนให้คนในสังคมเห็นคุณค่าหรือโทษในการกระทำต่างๆ แต่หากมีความขัดแย้งระหว่างกลุ่มนักบวชด้วยกัน หลวงตาจะรับบทผู้ช่วยที่เข้ามาลดความขัดแย้งระหว่างคู่ตัวละครนักบวชเนื่องจากมีความอาวุโสมากที่สุด

จากการจัดประเภทตัวละครนี้ทำให้เห็นแนวคิดของผู้ผลิตใน 3 ประเด็นดังนี้

- 1) สังคมจะเป็นอย่างไร ขึ้นอยู่กับการกระทำของคนในสังคมนั้น
- 2) ระบบทุนนิยมและชนชั้นจากสังคมเมือง ยังเป็นปัญหาสำหรับชุมชนชนบท
- 3) พระสงฆ์ยังคงเป็นที่พึ่งหลักของผู้คนในสังคม

1.1.2 การสร้างความหมายความเป็นไทยให้ตัวละคร (Characterization)

การพิจารณาความเป็นไทยจากตัวละครใช้วิธีสังเกตจาก 6 องค์ประกอบได้แก่

- 1) ชื่อ 2) บทบาท 3) ที่มา 4) เชื้อชาติ 5) วิถีพูด 6) การกระทำ สามารถสรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.2 องค์ประกอบที่แสดงความหมายความเป็นไทยของตัวละครในชุมชนนิมนต์ยิ้ม

ตัวละคร	ความเป็นไทยเดิม	ความเป็นไทยใหม่(ผสม)	ไม่มีความเป็นไทย
หลวงตา	ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ วิถีพูด บทบาท การกระทำ	-	-
พระพอเพียง	ชื่อ เชื้อชาติ การแต่งกาย วิถีพูด บทบาท การแสดงออก	-	-
เณรธีร์	ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ วิถีพูด บทบาท การแสดงออก		
เณรบัน	ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ วิถีพูด บทบาท การแสดงออก	-	-
มะอึก	ชื่อ การแต่งกาย วิถีพูด เชื้อชาติ บทบาท การแสดงออก	-	-

แจ๊ค	เชื้อชาติ วิธีพูด การแสดงออก	ชื่อ การแต่งกาย บทบาท	-
หมวยเล็ก	การแต่งกาย วิธีพูด บทบาท การแสดงออก	ชื่อ เชื้อชาติ	-
หมวยใหญ่	การแต่งกาย วิธีพูด บทบาท การแสดงออก	ชื่อ เชื้อชาติ	-
โกเฮง	บทบาท	ชื่อ การแต่งตัว วิธีพูด	เชื้อชาติ การแสดงออก
ลุงซ่า	ชื่อ การแต่งกาย วิธีพูด เชื้อชาติ บทบาท	-	-
พีเบิร์ด	เชื้อชาติ วิธีพูด การแสดงออก	ชื่อ การแต่งกาย บทบาท	-
พีโอ	เชื้อชาติ วิธีพูด การแสดงออก	ชื่อ การแต่งกาย บทบาท	โอดาคุ
ป้าจืด	ชื่อ วิธีพูด เชื้อชาติ บทบาท การแสดงออก	การแต่งกาย	-
เจ๊ไฟ	ชื่อ วิธีพูด เชื้อชาติ การแสดงออก	การแต่งกาย บทบาท	-
หญิงมุก	ชื่อ วิธีพูด เชื้อชาติ บทบาท การแสดงออก	การแต่งกาย	-
ชายหมีง	ชื่อ เชื้อชาติ บทบาท	การแต่งกาย วิธีพูด	การแสดงออก

จากตารางแสดงระดับความเป็นไทยจากตัวละคร พบว่าในองค์ประกอบตัวละครนี้มีการแสดงความเป็นไทยในระดับไทยเดิมมากที่สุด ซึ่งความหมายระดับไทยเดิมนี้นี้ปรากฏจากตัวละครทุกตัวของการ์ตูนเรื่องนี้ มีส่วนความหมายระดับไทยใหม่รองลงมา และพบว่ามี ความหมายที่ไม่แสดงความเป็นไทยจากตัวละครน้อยมาก

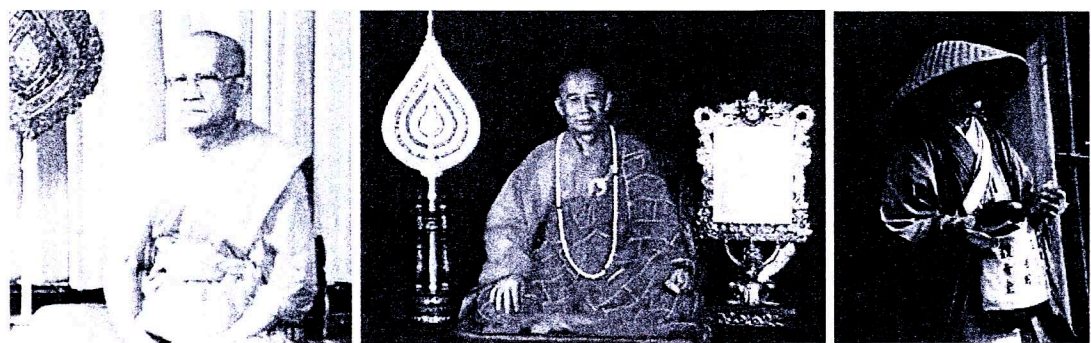
1.2 เครื่องแต่งกาย (Costume)

จากตาราง 4.2 จะเห็นว่าม้องค์ประกอบของการแต่งกายที่แสดงลักษณะความเป็นไทยเดิม 8 ตัวละคร และมีตัวละครที่แต่งกายแบบไทยสมัยใหม่ หรือไทยผสมอีก 8 ตัวละคร ซึ่งการ แต่งกายทั้ง 2 ลักษณะนี้ สามารถจัดกลุ่มการแต่งกายได้เป็น 4 กลุ่มคือ 1) เครื่องนุ่งห่มของนักบวช

2) เครื่องแบบนักเรียน 3) เครื่องแต่งกายที่แสดงความหมายคนไทยเดิม 4) เครื่องแต่งกายที่แสดงความหมายของคนไทยสมัยใหม่ สามารถอธิบายเครื่องแต่งกายแต่ละลักษณะความหมายได้ดังนี้

1.2.1 เครื่องแต่งกายนักบวชในศาสนาพุทธ (พระสงฆ์ และเณร)

ตัวละครนักบวชในการ์ตูนเรื่องนี้มีการแต่งกายที่แสดงความหมายความเป็นพระสงฆ์ในประเทศไทย กล่าวคือ มีการโกนศีรษะ โกนคิ้ว และนุ่งห่มผ้าเหลือง ซึ่งการห่มผ้าเหลืองนี้จะมีวิธีการห่มอยู่ 2 วิธี ตามลักษณะของนิกายที่ยึดถือได้แก่ มหานิกาย และธรรมยุติ ซึ่งพระสงฆ์ทั้ง 2 นิกายจะนุ่งห่มผ้าแบบไตรจีวรทั้งคู่ แต่จะมีความแตกต่างกันที่ฝ่ายมหานิกายจะห่มในแบบที่เรียกว่า "ห่มดอง" ซึ่งเป็นการพับจีวรเป็นทบแล้วคลี่ทาบมาที่บ่าชั้นหนึ่งก่อน แล้วจึงนำผ้าสังฆาฏิซึ่งพับเป็นผืนยาวมาพาดไหลด้านซ้ายของผู้ห่มก่อนที่จะนำ "ผ้ารัดดอก" มารัดบริเวณอกอีกชั้นหนึ่ง (ธนวรรธน์ มานะทัต, 2551) ในขณะที่ฝ่ายธรรมยุติจะไม่ได้คาด อาจสรุปได้ว่านักบวชในการ์ตูนเรื่องนี้ยึดถืออยู่ในมหานิกาย ทั้งนี้พิจารณาจากผ้าคาดอกของตัวละคร แต่อย่างไรก็ตามการห่มจีวรของพระในประเทศไทยมิได้เป็นเครื่องบ่งชี้นิกายอย่างชัดเจน ขึ้นอยู่กับความถนัด และโอกาสในการนุ่งมากกว่า ส่วนพระสงฆ์ในชาติอื่นๆ ก็จะมีการแต่งกายแตกต่างกันออกไปตามนิกายและสภาพอากาศของแต่ละประเทศด้วย

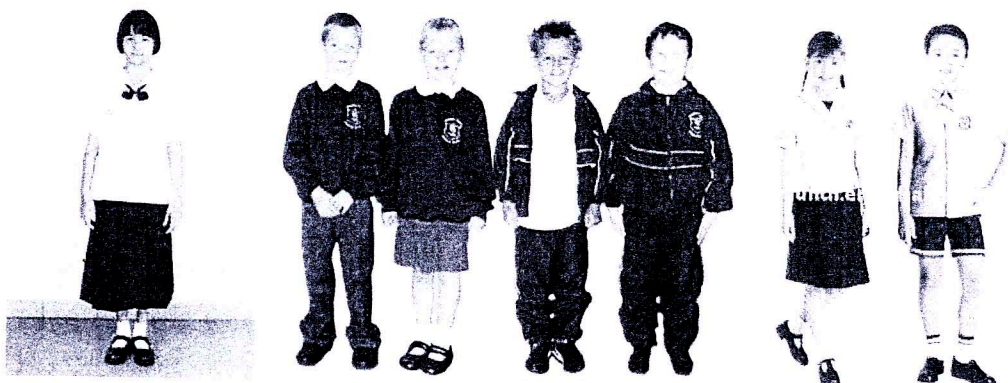


รูปที่ 4.1เปรียบเทียบการแต่งกายพระไทย พระจีนและพระญี่ปุ่น ตามลำดับ

1.2.2 เครื่องแบบนักเรียนประถมศึกษาตอนปลายของไทย

ชุดนักเรียนไทยก็เป็นชุดฟอร์มที่มีเอกลักษณ์ ชุดนักเรียนไทยส่วนใหญ่จะใช้รูปแบบตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ที่กำหนดไว้ใน พระราชบัญญัติเครื่องแบบนักเรียน พ.ศ.2551ซึ่งตัวละคร หมวยเล็ก หมวยใหญ่ สวมชุดนักเรียนประถมศึกษาตอนปลาย สังเกตจาก ชุดที่ใส่เป็นเสื้อคอปกกะลาสีเนื้อผ้าสีขาว ผูกโบสีกรมท่าได้ปกเสื้อ ปล่อย

ชายเสื้อ สวมกระโปรงสีกรมท่ามีจีบรอบตัว และสวมรองเท้าหนังสีดำ ถุงเท้าสีขาว แบบฟอร์มลักษณะนี้ยังเป็นแบบฟอร์มที่นิยมใช้ในโรงเรียนสังกัดของรัฐบาลในประเทศไทยด้วย



รูปที่ 4.2 เปรียบเทียบชุดนักเรียนประถมจากชาติต่างๆ

1.2.3 เครื่องแต่งกายคนไทยแบบเดิม

การแต่งกายของคนไทยแบบเดิมในเรื่องนี้แสดงผ่าน 2 ตัวละครได้แก่

1) มะอิก เด็กไทยสมัยโบราณที่แต่งกายตามค่านิยมแบบคนไทยที่มีชีวิตอยู่ในช่วงสมัยอยุธยาตอนปลาย – รัตนโกสินทร์ตอนต้น นั่นคือไม่นิยมสวมเสื้อ นุ่งโจงกระเบน และไว้ผมทรงผมจุก ซึ่งเป็นทรงผมที่นิยมทำให้เด็กในยุคสมัยนั้น

2) ลุงจ๋า มัคทายกที่แต่งตัวสะท้อนถึงความเรียบง่ายของคนไทยในแถบชนบท ด้วยการใส่กางเกงขาก๊วย และมีผ้าขาวม้าคาดเอว ซึ่งเป็นผ้าเอนกประสงค์ที่ชาวไทยนิยมพกติดตัวเพื่อใช้ในกิจกรรมต่างๆ เช่น คัดรด นุ่งห่ม ปัดวี เป็นต้น

1.2.4 เครื่องแต่งกายคนไทยสมัยใหม่

คนไทยในสมัยปัจจุบันมีการแต่งกายที่ไม่มีรูปแบบชัดเจน เนื่องจากมีความยืดหยุ่นและเกิดการผสมผสานทางวัฒนธรรมของแฟชั่นการแต่งกายตลอดเวลา กล่าวได้ว่ากระแสการแต่งกายแบบไหนกำลังเป็นที่นิยมในโลกแฟชั่นสากล ก็จะสามารถพบได้ที่ประเทศไทยด้วยเช่นกัน การแต่งกายของคนไทยสมัยใหม่จึงมีลักษณะที่เป็นสากลและทันสมัยมาก ผู้ชายไทยสมัยใหม่นิยมใส่เสื้อ และสวมกางเกงแทนการนุ่งโจงกระเบน ส่วนผู้หญิงไทยสมัยใหม่นั้นจะนิยมใส่เสื้อผ้าที่กระชับ นุ่งได้ทั้งกางเกงและกระโปรงแทนผ้าซิ่น ผ้าถุง แบบในอดีต

จากข้อมูลสามารถสรุปชุดความหมายตามแนวคิด Paradigmatic code ที่ใช้สร้างความหมายความเป็นไทยจากเครื่องแต่งกายในชุมชนนิมิตยัมได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.3 ชุดความหมายความเป็นไทยจากเครื่องแต่งกายของตัวละครในชุมชนนิมนต์ยิ้ม

เครื่องแต่งกาย	ชุดสัญลักษณ์ที่ใช้สร้างความหมาย
พระ – เณร	-ศีรษะโล้น -โกนคิ้ว -หม้อผ้าเหลือง 3 ชั้นแบบมหานิกาย
นักเรียนหญิงระดับ ประถมศึกษา	-สวมเสื้อคอทหารเรือสีขาว -สวมกระโปรงสีกรมท่ามีจีบรอบตัว -ปล่อยชาย -สวมถุงเท้าสีขาวพับสั้น -ผูกโบว์สีน้ำเงิน -สวมรองเท้าหนังแบบนักเรียนสีดำ
เด็กอยู่ยาดอนปลาย	-ไว้ผมจุก -นุ่งผ้าโจงกะเบน -ไม่สวมเสื้อ -คาดเข็มขัดสีเงินที่เอว
คนไทยสมัยเก่า	-ผ้าขาวม้า -กางเกงสามส่วน
ผู้ชายไทยสมัยใหม่	-เสื้อยืด -เสื้อเชิ้ต -เสื้อกั๊ก -เนคไท -หมวกแก๊ป -ชุดหมี่ -กางเกงขายาว -กางเกงขาสั้น -กระโปรง
ผู้หญิงไทยสมัยใหม่	-เสื้อสูท -เสื้อซับใน -เสื้อกล้าม -ผ้ากันเปื้อน -กระโปรง -กางเกงยีน -ชุดกระโปรง

นอกจากเครื่องแต่งกายที่แสดงความเป็นไทยเดิมและเครื่องแต่งกายที่แสดงความเป็นไทยสมัยใหม่แล้ว ยังปรากฏเครื่องแต่งกายที่ไม่แสดงความเป็นไทยจากการ์ตูนเรื่องนี้ด้วย ซึ่งชุดที่ไม่แสดงความเป็นไทยนี้จะถูกใส่โดยตัวละครที่โอซึ่งมีนิสัยโอตาคูชอบแต่งตัวเลียนแบบตัวละครในเกม หรือตัวละครฮีโร่ในการ์ตูนโทรทัศน์ที่ตนชอบ อย่างไรก็ตามชุดที่ไม่แสดงความเป็นไทยนี้ถูกนำเสนอเพียงบางตอนเท่านั้น

ดังนั้นสามารถสรุปได้ว่า เครื่องแต่งกายในชุมชนนิมนต์ยิ้มนี้แสดงความเป็นไทยความเป็นไทยมากที่สุด 2 ระดับนั่นคือ ความเป็นไทยเดิมผ่านทางชุดของตัวเอกที่เป็นพระ และความเป็นไทยใหม่ผ่านตัวละครที่เป็นตัวเอกประจำตอน และมีชุดที่ไม่แสดงความเป็นไทยเพียงเล็กน้อยเท่านั้น

1.3 โครงเรื่อง (Plot)

ในส่วนของการวิเคราะห์ความเป็นไทยจากโครงเรื่องนี้ จะพิจารณาจากลักษณะที่มาของเนื้อหาประกอบกับความขัดแย้งและการคลี่คลายที่เลือกใช้ ซึ่งจากการศึกษาพบว่าชุมชนนิมนต์ยิ้มเป็นการ์ตูนแอนิเมชันตลกให้คติธรรมที่แต่งเนื้อหาขึ้นมาใหม่ทั้งหมด เนื้อหาในแต่ละตอนจะผูกเล่าเรื่องราวในลักษณะของการทำภารกิจ (Mission) ที่ตัวเอกซึ่งเป็นนักบวชจะต้องหาวิธีแก้ปัญหาให้สามารถผ่านภารกิจนั้นไปได้ การเล่าเรื่องนั้นมีรูปแบบการพัฒนาเนื้อเรื่องที่มีรูปแบบตายตัว (Pattern) นั่นคือ มีการเริ่มเรื่องด้วยปัญหาของตัวเอกซึ่งเป็นผู้ที่อาศัยอยู่ในชุมชนปัญหาดังกล่าวนั้นอาจเกิดมาจากตัวเอง หรือถูกกระทำมาจากคู่ขัดแย้ง จากนั้นตัวละครนักบวชจะเข้ามาช่วยเหลือไกล่เกลี่ยจนคลี่คลายด้วยธรรมะและจบแบบสุชานาฏกรรม (Happy Ending) สามารถดูวิธีการเล่าเรื่องทั้ง 52 ตอนได้ที่ภาคผนวก ก

1.3.1 ประเภทของโครงเรื่อง การ์ตูนเรื่องนี้มีโครงเรื่องหลักๆ 2 โครงเรื่อง ได้แก่

1) ความเป็นสากลของพระพุทธศาสนาที่อยู่เหนือกาลเวลา เป็นโครงเรื่องที่เริ่มต้นจากการที่พระพยอมเพียงและมะอิกข้ามมิติเวลาจากเมืองอโยธยาในอดีต มาเฝ้าที่หมู่บ้านคลองพุทธ ณ ช่วงเวลาปัจจุบัน และด้วยความบังเอิญผู้หลงยุคทั้ง 2 ก็ได้พบกับ “เณรธีร์” และ “เณรปัน” 2 เณรน้อยเจ้าปัญญาแห่งวัดคลองพุทธ เณรทั้ง 2 จึงชักชวนให้หลวงพี่พยอมเพียงไปอยู่ที่ “วัดคลองพุทธ” ในระหว่างที่ยังหาทางกลับยุคสมัยที่ตนจากมาไม่ได้ ซึ่งในท้ายเรื่องของซีรีส์แรก พระพยอมเพียงกับมะอิกก็มีโอกาสที่จะได้กลับไปยังอดีตอีกครั้ง แต่ทั้งคู่ก็เลือกจะอยู่ในโลกยุคปัจจุบันต่อไป เนื่องจากในช่วงเวลานั้นเกิดความวุ่นวายในบ้านเมืองขึ้นพอดิ พระพยอมเพียงและมะอิกจึงเลือกที่จะกลับมาช่วย 2 เณรเทศนาสั่งสอนชาวบ้านให้กลับมามีสติ เลิกทะเลาะและกลับมาสามัคคีกันอีกครั้ง การกระทำของทั้งคู่ในตอนท้ายนั้นเป็นการแสดงให้เห็นความเสียสละเพื่อส่วนรวมซึ่งอยู่เหนือความสุขส่วนตัว ด้วยการเล่าเรื่องในลักษณะนี้แสดงให้เห็นความหมายเชิงอรรถที่สะท้อนความหมายของโครงเรื่องนี้ว่า แม้พระพยอมเพียงจะมาจากอดีตก็สามารถเทศนาให้คนในยุคสมัยใหม่เข้าใจธรรมะได้เช่นเดียวกัน ในทางกลับกัน เณรปัน และเณรธีร์ซึ่งเป็นตัวแทนของคนรุ่นใหม่ ก็ถูกใช้สื่อความหมายความเป็นสากลของพระพุทธศาสนาด้วยเช่นกัน เนื่องจากเณรทั้ง 2 ซึ่งเป็นตัวแทนของคนรุ่นใหม่ แต่ก็สามารถเทศนาให้คนรุ่นเก่าที่มีศักดิ์เป็น พี่ ป้า น้า ลุง ให้สามารถเข้าใจในเนื้อหาที่เป็นธรรมะได้เช่นเดียวกัน

2) การต่อสู้อย่างระหว่างความเป็นทุนนิยมกับปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง เป็นโครงเรื่องที่นำมาใช้ในซีซั่นที่ 2 บ้านคลองพุทธถูกคุกคามจากระบบทุนนิยมด้วยการเข้ามาของหญิงมุกและชายหมี ซึ่งเป็นเศรษฐกิจที่มาจากเมืองใหญ่ หญิงมุกต้องการใช้พื้นที่ของชุมชนบ้านคลองพุทธ

สร้างโครงการเมกะโปรเจกต์ (Mega Project) ของตนเอง จึงทำทุกอย่างเพื่อให้ได้ตามเป้าหมายโดยไม่เลือกวิธีการเพื่อให้ชาวบ้านยอมขายที่ดินให้กับตนให้ได้ ทั้งด้วยการข่มขู่โดยตรง การสร้างแนวคิดพุ่มเพื่อยื้อให้ชาวบ้าน หรือการแย่งอาชีพทำกินด้วยการนำเทคโนโลยีเข้ามาต่อสู้กับวิถีชีวิตเดิมๆ สิ่งเหล่านี้ล้วนแต่เป็นการสร้างปัญหาให้กับชาวบ้านในหมู่บ้านคลองพุทธร นักบวชจึงต้องเข้ามาเทศนาแนะนำประกอบกับการนำแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาเผยแพร่ให้ชาวบ้านเข้าใจและรู้จักความพอเพียง พออยู่พอกินและดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข เรื่องราวการคุกคามของหญิงมุกดำเนินมาเรื่อยๆ จนถึงช่วงท้ายชีวิตที่ 2 หญิงมุกเลือกใช้วิธีสุดท้ายคือการวางแผนฆ่าจะจมนุชนบ้านคลองพุทธรให้อยู่ได้น้ำด้วยการระเบิดฝายกันน้ำถ้าชาวบ้านไม่ยอมย้ายออกไป แต่เพราะความผิดพลาดทำให้ตัวเองและลูกต้องมาตกอยู่ท่ามกลางดงระเบิด ซึ่งมีพระพ่อกับมะอึกติดอยู่ในกับดักนั้นด้วย พระพ่อกับมะอึกได้สอนให้ทุกคนรู้จักดีชั่วและการปล่อยวางในช่วงสุดท้าย แต่แล้วก็ไม่มีระเบิดเนื่องจาก 2 เณรได้ช่วยกันชนระเบิดไปทิ้งก่อนหน้านั้นแล้ว เมื่อทั้งหมดสามารถรอดมาได้ หญิงมุกและชายหมิงจึงลดระดับความเป็นปรปักษ์ต่อชุมชนลง และเปลี่ยนบทบาทจากศัตรูมาเป็นโยมอุปัฏฐากตั้งแต่นั้นมา

1.3.2 ความขัดแย้ง / ปมขัดแย้ง (Conflict)

ในการพิจารณาความเป็นไทยจากโครงเรื่องจะใช้การศึกษาค้นคว้าจากความขัดแย้งเป็นหลัก จาก 52 ตอนที่สามารถสรุปความขัดแย้งได้เป็น 2 ประเภทได้แก่ ความขัดแย้งภายในจิตใจ และความขัดแย้งระหว่างคนกับคน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1) ความขัดแย้งภายในจิตใจ การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้นำเสนอแนวคิดที่ว่าแม้ว่าคนในสังคมจะมีความขัดแย้งในจิตใจของตนเอง แต่ในความเป็นจริงความขัดแย้งนั้นจะถูกแสดงออกจนเกิดเป็นผลต่อสังคมด้วย เช่น แจ็คควบคุมความโกรธไม่ได้จึงหาทางระบายกับคนอื่นที่ไม่ได้เกี่ยวข้อง หรือ มะอึกอยากกลับบ้านจนควบคุมตนเองไม่ได้จนเผลอทำเครื่องอบผมของเจ๊ไฝเสีย เป็นต้น ซึ่งมีประเด็นความขัดแย้งใน 3 ประเด็นดังนี้

- การขาดสติยั้งคิด มักเกิดจากการถูกกิเลสครอบงำจนลืมหืม
- ความเชื่อมโน เป็นการศึกษาพิจารณาญาณในการไตร่ตรอง
- การเสียกำลังใจ เกิดมาจากการเสียใจจนขาดสติ

2) ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน ความขัดแย้งระหว่างคนกับคนที่พบมากที่สุดในเรื่องนี้ได้แก่ ความขัดแย้งของผู้คนในสังคม รองลงมาคือความขัดแย้งระหว่างเพื่อน ความขัดแย้งในครอบครัว และความขัดแย้งทางธุรกิจ ตามลำดับ ซึ่งประเด็นการขัดแย้งประเภทนี้ได้แก่

- จุดยืนทางพุทธศาสนา เกิดจากการตีความหมายศาสนาที่ต่างกัน

- การหลอกลวง มักเกิดจากพ่อค้าหรือนายทุนที่ต้องการผลประโยชน์
- การต้องการความรัก เกิดเพราะเข้าใจความหมายความรักต่างกัน

1.3.3 การคลี่คลาย

ไม่ว่าความขัดแย้งจะเป็นประเด็นใดก็ตาม การคลี่คลายปัญหาในการ์ตูนเรื่องนี้มีเพียงวิธีเดียวนั่นคือ การใช้ธรรมะและสติปัญญาแก้ปัญหาอย่างเป็นเหตุเป็นผล ซึ่งจะมีอยู่ 3 ลักษณะได้แก่ การเทศนาสั่งสอนให้คิดตาม การสาธิตให้เห็นและเข้าใจกระบวนการและการออกอุบายให้เจ้าของปัญหาคลองปฏิบัติธรรมโดยตรง เพื่อให้เกิดความเข้าใจต่อวิธีการแก้ปัญหาด้วยตนเอง อย่างไรก็ตามการคลี่คลายความขัดแย้งในเรื่องนี้จะถูกแก้ไขอย่างประนีประนอมในทุกกรณี

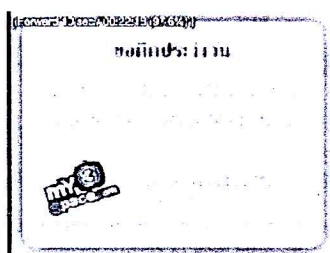
กล่าวโดยสรุปได้ว่า ด้านโครงเรื่องใช้ที่มาของเนื้อหาที่ถูกแต่งขึ้นมาใหม่ด้วยการสร้างสังคมเลียนแบบสังคมไทยบนบริบทสังคมสมัยใหม่ขึ้นมา ด้านความขัดแย้งพบประเด็นที่สะท้อนบริบทสังคมไทยเดิม และบริบทสังคมไทยสมัยใหม่ ด้านการคลี่คลายนั้นใช้ธรรมะที่เป็นของเดิม และธรรมะประยุกต์ที่สอดคล้องกับลักษณะสังคมสมัยใหม่ ทั้งนี้ไม่พบความไม่เป็นไทยจากโครงเรื่องการ์ตูนเรื่องนี้ สามารถสรุปผลความเป็นไทยจากโครงเรื่องได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.4 สรุปความเป็นไทยจากโครงเรื่องการ์ตูนแอนิเมชันชุดชุมชนนิมนต์ยิ้ม

องค์ประกอบ	ความเป็นไทยเดิม	ความเป็นไทยใหม่	ไม่เป็นไทย
ที่มาของเนื้อหา		แต่งขึ้นใหม่ จากเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับสังคมไทยในปัจจุบัน	
ความขัดแย้ง	-จุดยืนทางพระพุทธศาสนา - ความเชื่อมหาย - การขาดสติยั้งคิด	-นิสัยคนไทยปัจจุบัน - การต้องการความรัก - การหลอกลวง	
การคลี่คลาย	- ธรรมะดั้งเดิม	- ธรรมะประยุกต์	

1.4 แก่นเรื่อง (Theme)

ชุมชนนิมนต์ยิ้มยังคงใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบนิทานไทย เนื่องจากเมื่อเล่าเรื่องจบ จะมีการสรุปคติธรรมในตอนท้ายเรื่องซ้ำอีกครั้ง เพื่อย้ำความหมายคติธรรมจากเนื้อหาให้ผู้ชมได้เข้าใจอย่างตรงไปตรงมาซ้ำอีกครั้ง ซึ่งในนิทานมักจะนิยมใช้การสรุปเรื่องราวด้วยประโยคที่คุ้นเคยว่า “นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า...” ซึ่งการสรุปคติธรรมตอนท้ายเรื่องนี้เป็นรูปแบบหนึ่งทีการ์ตูนแอนิเมชันไทยนิยมใช้ ทั้งนี้มีข้อสังเกตว่า “การ์ตูนแอนิเมชันไทยจะต้องมีคติธรรมสอนใจเสมอ”



รูปที่ 4.3 การนำเสนอช่วงข้อคิดประจำวันซึ่งเป็นการสรุปคติธรรมในชุมชนนิมนต์ยิ้ม

การศึกษาแก่นเรื่องจากชุมชนนิมนต์ยิ้ม ใช้วิธีศึกษาด้วยกลอุปกรณ์ (Device) ตามวิธีของ K. Griffith (n.d. อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2553) เป็นการศึกษาจากพัฒนาการของเรื่อง (Story development) ซึ่งใช้วิธีการดูจากตอนจบของเรื่องเป็นหลัก ทั้งนี้ได้ผลการศึกษาว่า จาก 52 ตอนของชุมชนนิมนต์ยิ้มพบแก่นเรื่องแบ่งเป็น 2 ประเด็นได้แก่ แก่นเรื่องธรรมะสำหรับการอยู่ร่วมกันและแก่นเรื่องปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

1.4.1 แก่นเรื่องธรรมะสำหรับการอยู่ร่วมกัน

เป็นการนำหลักคำสอนของพระพุทธศาสนาที่เป็นศาสนาหลักของประเทศไทย มาทำการดัดแปลงด้วยการผสมผสานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมเพื่อให้เกิดความทันสมัยเข้ากับเหตุการณ์ปัจจุบัน ธรรมะที่ชุมชนนิมนต์ยิ้มนำเสนอนี้มีทั้งตัวพระธรรมคำสอน และธรรมะที่เป็นจารีตประเพณีที่ถูกใช้ในชีวิตประจำวันของสังคมไทยมายาวนาน เรื่องราวธรรมะเหล่านี้จะถูกเล่าด้วยเนื้อหาที่มีความสนุกสนานและเข้าใจได้ง่าย ไม่ซับซ้อน เพื่อให้เหมาะกับผู้รับสารกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก ตัวอย่างเช่น ตอน “โลกสมมติของพีโอ” ซึ่งเป็นเรื่องของ “พีโอ” เจ้าของร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ที่หมกมุ่นเล่นเกมเสียจนแยกแยะโลกความจริงกับโลกของเกมไม่ออก พีโอเกิดอาการสับสนถึงขนาดที่เข้าใจว่าพีเบิร์ดเป็นปีศาจร้ายที่จะมาทำร้ายหมีวเล็กละหมีวใหญ่ เขาจึงคิดจะเข้าไปทำร้ายพีเบิร์ดตลอดเวลา เณรปันเห็นเข้าจึงออกอุบายให้พีโอไปทำนังสมาธิแข่งกับพีเบิร์ด พีโอก็ทำตามและได้นั่งสมาธิพิจารณาตนเองจนได้สติกลับมาเป็นปกติอีกครั้ง จากเนื้อหาในตอนนี้แสดงให้เห็นประโยชน์ของการฝึกสมาธิตามวิธีของพุทธ ที่จะทำให้เกิดสติปัญญาหรืออาจเรียกว่าเป็นผู้ตื่น เหมือนอย่างที่ว่าตื่นจากการเผลอฝันในโลกจินตนาการส่วนตัวนั่นเอง

1.4.2 แก่นเรื่องความพอเพียง

แก่นเรื่องนี้ถูกเพิ่มเข้ามาในภาค 2 ซึ่งสอดคล้องกับโครงเรื่องที่ 2 ดังที่กล่าวไปแล้วด้วย แก่นเรื่องความพอเพียงนี้มีลักษณะของการต่อสู้ระหว่างสังคมเมืองซึ่งเป็นทุนนิยมกับสังคมชนบทที่จะอยู่รอดอย่างยั่งยืนได้ด้วยความพอเพียง ตัวอย่างตอนที่ใช้นแก่นเรื่องแบบนี้ได้แก่ ตอน “สปาไฮเทคปะทะสปาคลองพุทธ” ซึ่งเป็นเรื่องของหญิงมุกที่เข้ามาเปิดสปาที่มีความทันสมัยในหมู่บ้านคลองพุทธและคิดค่าบริการที่มีราคาแพงมาก และใช้ระบบการผ่อนจ่ายเข้ามาหลอกล่อ

ลูกค้าทำให้ชาวบ้านพากันเป็นหนี้สเปาหญิงมุกไปเสียหมด การรुकืบของทุนนิยมส่งผลกับเจ้ไฝซึ่งเป็นเจ้าของร้านเสริมสวยในบ้านคลองพุททโดยตรง เจ้ไฝจึงไปปรึกษากับนักบวชและได้รับคำแนะนำให้ไปฝึกฝนการนวดด้วยวิธีฤๅษีตัดตนซึ่งเป็นภูมิปัญญาของคนไทยเพื่อนำมาปรับใช้ในกิจการของตนเอง เจ้ไฝจึงไปฝึกฝนจนสำเร็จวิชามาได้ ด้วยฝีมือของเจ้ไฝประกอบกับค่าบริการที่แสนถูกทำให้ลูกค้ากลับมาใช้บริการสปาของเจ้ไฝกันอย่างคับคั่ง จากตอนนี้แสดงให้เห็นการต่อสู้ระหว่างนายทุนที่นำความทันสมัยเข้ามาสร้างวัฒนธรรมบริโภคนิยมให้กับสังคมชนบท ในขณะที่สังคมชนบทนั้นจะอยู่รอดได้ด้วยการรู้จักความพอเพียงและหันมาให้ความสนใจภูมิปัญญาท้องถิ่นให้มากขึ้น

แก่นเรื่องทั้ง 2 นี้ เป็นแนวคิดที่สอดคล้องกับความเป็นไทยทางใจ เนื่องจากเป็นคตินิยมที่เป็นขนบธรรมเนียมและค่านิยมที่คนไทยปฏิบัติสืบต่อกันมายาวนาน ในขณะที่แนวคิดเรื่องความพอเพียงนั้นดัดแปลงมาจากแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงขององค์พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดชฯ เพื่อเป็นแนวทางในการดำรงชีวิตแก่พสกนิกรชาวไทยในช่วงที่ประเทศไทยต้องเผชิญกับภาวะวิกฤติทางเศรษฐกิจที่ผ่านมา ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าความเป็นไทยจากแก่นเรื่องนี้มี 2 ระดับได้แก่ ความเป็นไทยเดิมซึ่งเกี่ยวข้องกับธรรมะซึ่งเป็นคตินิยมที่ถูกใช้มากที่สุดในเรื่องนี้ ส่วนความเป็นไทยสมัยใหม่ซึ่งเกี่ยวกับธรรมะประยุกต์กับปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงนั้นเป็นแก่นเรื่องที่ถูกใช้ในระดับริ่งลงมา และไม่พบคตินิยมที่แสดงแนวคิดที่ไม่เป็นไทยแต่อย่างใด

1.5 ช่วงเวลา (Time) / สถานที่ (Location) / ฉาก (Setting)

การศึกษาความเป็นไทยในองค์ประกอบนี้พิจารณาจาก 3 ปัจจัยได้แก่ ปัจจัยด้านเวลา (Temporal Factors) ปัจจัยด้านภูมิศาสตร์ (Geographic Factors) และปัจจัยด้านประเพณี ค่านิยม ศีลธรรม และธรรมเนียมปฏิบัติ (Moral Attitude, Custom and Codes of Behaviors) ซึ่งแต่ละปัจจัยสามารถวิเคราะห์ได้ดังนี้

1.5.1 ปัจจัยด้านเวลา (Temporal Factors)

เนื่องจากการ์ตูนเรื่องนี้เป็นเรื่องของชาวมุสลิม ช่วงเวลาในเรื่องจึงแบ่งได้เป็น 2 ยุคสมัยได้แก่ ยุคอยุธยา กับยุคชุมชนบ้านคลองพุทท ซึ่งมีลักษณะที่แตกต่างกันดังนี้

1) ช่วงเวลาในอดีต เป็นฉากบริเวณชานเมืองอยุธยา ซึ่งจะมีลักษณะเป็นที่โล่งตามธรรมชาติ มีป่าไม้หนาแน่น มีบ้านเรือนปลูกสร้างเป็นหย่อมๆ มีโครงสร้างของอาคารไม่แข็งแรง ใช้วัสดุธรรมชาติในการสร้าง มุงหลังคาบ้านด้วยต้นพืช เช่น ใบจาก หรือ หญ้าคา

2) ช่วงเวลาปัจจุบันที่ชุมชนบ้านคลองพุทธร เป็นชุมชนริมน้ำที่มีลักษณะคล้ายกับตลาดน้ำในสังคมไทย มีอาคารบ้านเรือนปรากฏหนาแน่น ในขณะที่ป่าไม้ตามธรรมชาติจะลดลงไป มีการปรับพื้นที่ใช้สอย ทำถนน และมีผู้คนพลุกพล่าน



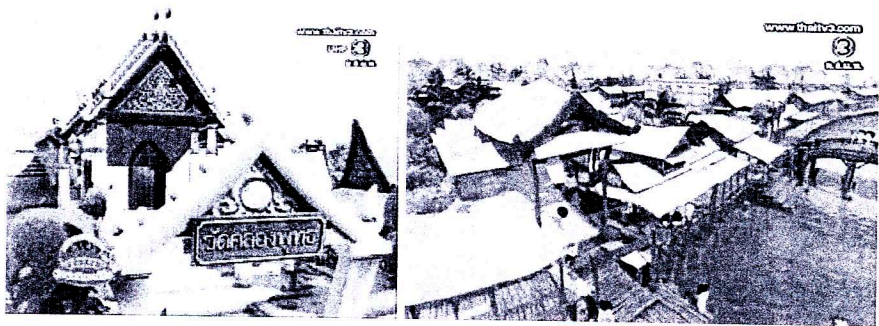
รูปที่ 4.4 (ซ้าย) ชุมชนชานเมืองอโยธยา (ขวา) ชุมชนบ้านคลองพุทธร

1.5.2 ปัจจัยด้านภูมิศาสตร์ (Geographic Factors)

เนื่องจากในชุมชนนิมนต์ยี่มนี่เป็นการกล่าวถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นในชุมชนบ้านคลองพุทธรซึ่งตั้งอยู่ไม่ไกลจากกรุงเทพมหานครเพียงแห่งเดียว ฉากทั้งหมดจึงเกิดขึ้นในหมู่บ้านคลองพุทธร ซึ่งฉากที่ถูกใช้บ่อยในชุมชนนิมนต์ยี่มนี่แบ่งได้เป็น 2 ฉาก ได้แก่ วัด และบ้าน ซึ่งทั้ง 2 ฉากนี้สามารถแสดงลักษณะความเป็นไทยอย่างเป็นรูปธรรมได้ ดังนี้

1) วัด ลักษณะของวัดในชุมชนนิมนต์ยี่มนี่มีลักษณะทางศิลปกรรมแบบไทยแสดงอยู่อย่างชัดเจน ตัววัดนั้นมีหน้าบันที่แสดงลายไทยตามลักษณะนิยม มีช่อฟ้า ใบระกา หางหงส์ อย่างครบถ้วน วัดเป็นที่อยู่อาศัยของพระและผู้ติดตาม วัดคลองพุทธรนี้เลียนแบบรูปทรงมาจากวัดในภาคกลางของประเทศไทย และในบริเวณวัดยังมีอาคารต่างๆ เช่น โบสถ์ซึ่งเป็นที่ประดิษฐานพระพุทธรูปที่เป็นองค์พระประธาน ตกแต่งภายในด้วยลวดลายไทยอย่างสวยงาม นอกจากนี้ยังมีธรรมศาลาซึ่งเป็นอาคารทรงเรือนไทยปลูกด้วยไม้ใช้เป็นที่สำหรับการแสดงธรรมและใช้พบปะระหว่างพระกับชาวบ้าน นอกจากนี้ยังมีเรือนนอนของพระสงฆ์และศาลาต่างๆ ที่มีลักษณะเป็นเรือนไทยด้วย

2) บ้านเรือน ตัวบ้านนั้นมีลักษณะเป็นอาคารไม้ทรงไทยประยุกต์ สร้างจากไม้หลังคามุงด้วยสังกะสี บ้านจะมีจั่ว บางบ้านจะมีบันลมด้วย บ้านส่วนใหญ่จะมีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน แต่จะมีบางหลังที่มีลักษณะต่างออกไป เช่น บ้านเจ๊ไผ่ที่ใช้ฝาบ้านเป็นกระฉากบานใหญ่มองเห็นภายในชัดเจน เนื่องจากทำให้บ้านเป็นร้านเสริมสวย เป็นต้น



รูปที่ 4.5 (ซ้าย) วัดไทย (ขวา) บ้านและสิ่งปลูกสร้างแบบไทย

สามารถสรุปวิธีการสร้างความหมายความเป็นไทยจากฉากได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.5 ชุดความหมายที่แสดงความหมายความเป็นไทยผ่านสิ่งปลูกสร้างในชุมชนนิมิตยัม

สิ่งปลูกสร้าง	ชุดสัญลักษณ์ที่แสดงความหมาย
วัดไทย / พุทธสถาน	ป้ายชื่อวัด, โบสถ์ไทยทรงสูงก่อด้วยปูนทาสีขาว, หลังคาซ้อนกันหลายชั้น, ประตูปะตูไม้ทรงสูง, สถูปเจดีย์, ลายไทยหน้าบัน, ซ่อฟ้า, ใบระกา, หางหงส์
บ้านไทย	อาคารไม้ทรงไทย, หลังคามั่วจั่ว, มุงหลังคาด้วยจาก, มุงหลังคาด้วยสังกะสี
บ้านไทยประยุกต์	อาคารปูน, ใช้กระจกเป็นผนัง, ใช้กระจกใสเป็นประตู, ปูแผ่นกระเบื้อง

จากการสังเกตพบว่าฉากที่ถูกใช้บ่อยที่สุดคือฉากวัดซึ่งแสดงความหมายไทยเดิมอย่างชัดเจน ซึ่งมักจะมีการตัดสลับกับฉากบ้านไทยสมัยใหม่ที่มีการประยุกต์ให้บ้านไทยมีความทันสมัยมากขึ้น เช่น มีประตูลูกบิด หรือมีเคื่องอำนวยความสะดวกต่างๆ เป็นต้น อาคารบางหลังนั้นมีการดัดแปลงโครงสร้างด้วย เช่น บ้านเจ้าไผ่นั้นมีการดัดแปลงบ้านไทยให้เป็นร้านเสริมสวยหรือบ้านฟิโที่ดัดแปลงให้เป็นร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต (Internet Cafe) เป็นต้น ดังนั้นความเป็นไทยจากฉากที่พบมากที่สุดคือความเป็นไทยระดับไทยเดิมจากฉากวัด และความเป็นไทยระดับไทยสมัยใหม่จากฉากอาคารบ้านเรือนของคน ทั้งนี้ไม่พบฉากที่ไม่แสดงความหมายไทยแต่อย่างใด

1.5.3 ปัจจัยด้านประเพณี ค่านิยม ศีลธรรม และธรรมเนียมปฏิบัติ (Moral Attitude, Custom and Codes of Behaviors)

จากปัจจัยนี้แสดงให้เห็นลักษณะความเป็นไทยจากธรรมเนียมปฏิบัติผ่านการเล่าเรื่องได้เป็น 4 ประเด็นใหญ่ๆ ได้แก่

- 1) การเรียกตัวละครตามโครงสร้างความสัมพันธ์แบบครอบครัวไทย คนไทยนั้นมีการเรียกคนรู้จักตามโครงสร้างความสัมพันธ์แบบครอบครัวไทย ซึ่งในการ์ตูนเรื่องนี้ก็ใช้หลักการนี้ในการเรียกชื่อเช่นเดียวกัน เช่น หลวงตา ลุงจ๋า ป้าจืด พี่โ พี่เบิร์ด เป็นต้น นอกจากตัว

ละครจะมีความสัมพันธ์ทางสังคมต่อกันแล้ว ยังมีตัวละครที่มีความสัมพันธ์ทางสายเลือด ที่แสดงผ่านการเรียกคู่สนทนาที่มีความแตกต่างออกไป ซึ่งพบตัวละครที่มีความสัมพันธ์ทางสายเลือดทั้งหมด 3 คู่ ได้แก่ คู่ป้าจี้ดกับแจ๊ค และคู่โกเฮง กับแฝดหมวย และคู่หญิงมุกกับชายหมิง

■ ป้าจี้ดเป็นแม่ของแจ๊ค พิจารณาจากชื่อจะเห็นความสัมพันธ์ของการตั้งชื่อด้วยตัวอักษร จ ที่สืบทอดจากตัวละครแม่ไปสู่ตัวละครลูก ในการสนทนาป้าจี้ดจะแทนตัวว่าแม่ และเรียกแจ๊คว่า เอ็ง เป็นต้น

■ โกเฮงเป็นพ่อของหมวยเล็กหมวยใหญ่ หากพิจารณาจากชื่อจะเห็นการสืบทอดความเป็นคนไทยเชื้อสายจีนจากรุ่นพ่อไปสู่รุ่นลูกได้อย่างชัดเจน

■ หญิงมุกเป็นแม่ของชายหมิง พิจารณาจากคำนำหน้าชื่อจะพบการส่งต่อของระดับชนชั้นจากแม่ไปสู่ลูก และมีความสัมพันธ์ของตัวอักษร ม จากแม่ไปสู่ลูกด้วย

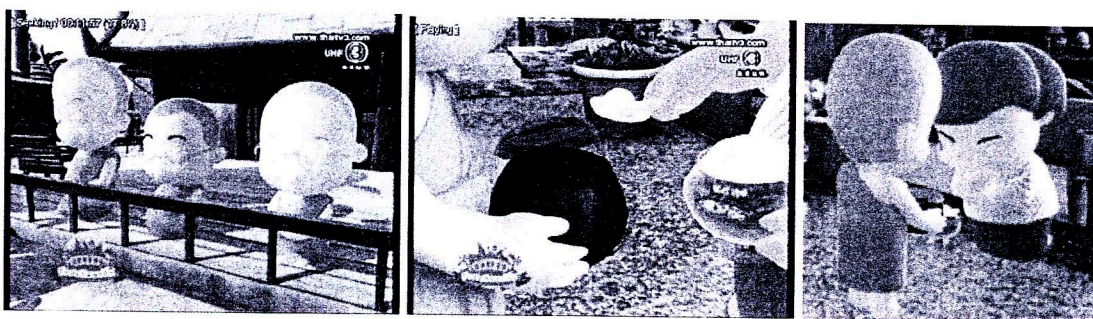
2) ธรรมเนียมปฏิบัติของคนไทย การแสดงออกที่สามารถบ่งชี้ลักษณะของคนไทยในการดำเนินเรื่องนี้มีอยู่ 2 กรณี ได้แก่ การไหว้ และการแสดงความนอบน้อมตามลำดับชั้น ดังนี้

■ การไหว้เป็นธรรมเนียมปฏิบัติของคนไทย คนไทยใช้การไหว้ในชีวิตประจำวันเพื่อปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นได้ในทุกกิจกรรม ไม่ว่าจะเป็นการทักทาย ขอบคุณ ขอโทษ การแสดงความเคารพ ออลา หรือใช้เพื่อขอร้องให้ว้าวาน เป็นต้น

■ การแสดงความนอบน้อมตามลำดับชั้น เป็นกิจกรรมของตัวละครที่แสดงให้เห็นลักษณะอาภักภักที่สะท้อนถึงความเป็นไทย เช่น เด็กจะแสดงการนอบน้อมเมื่ออยู่ต่อหน้าผู้ใหญ่ ผู้ใหญ่จะแสดงอาการนอบน้อมเมื่ออยู่ต่อหน้านักบวช ส่วนนักบวชก็จะแสดงการนอบน้อมต่อนักบวชที่มีศักดิ์สูงกว่า ทั้งนี้เป็นการแสดงความเคารพตามระบบอาวุโส ซึ่งเป็นระบบที่คนไทยให้ความสำคัญมาตั้งแต่ในสมัยอดีต

3) ธรรมเนียมปฏิบัติของคนไทยต่อพระพุทธศาสนา ด้วยความที่พุทธศาสนาเข้ามาเผยแพร่ในประเทศไทยจนกลายเป็นศาสนาหลักประจำชาติไทย คนไทยจึงมีความคุ้นชินกับวิธีคิด และธรรมเนียมปฏิบัติต่อพุทธศาสนา ซึ่งในการดำเนินเรื่องนี้มีแสดงออกในหลายกรณี เช่น

- การตักบาตร เป็นการบริจาคทานประเภทหนึ่ง
- การกราบไหว้พระสงฆ์ เพื่อแสดงความเคารพ
- การสวดมนต์ การนั่งสมาธิ เพื่อฝึกฝนจิตใจให้สงบ
- การบวชเพื่อทดแทนคุณบิดามารดาและศึกษาพระธรรม
- ฯลฯ



รูปที่ 4.6 กิจกรรมเกี่ยวกับพุทธศาสนาจากซ้ายไปขวา การนั่งสมาธิ การตักบาตรและการไหว้พระ

4) ภูมิปัญญาไทย นอกจากการปฏิบัติยังมีภูมิปัญญาอื่นๆ ที่ปรากฏในชุมชนนิมนต์ยิ้ม เช่น อาหารไทย เช่น ส้มตำ ผักมือของป่าจืด ซึ่งอาหารไทยในเรื่องนี้ถูกนำเสนอตั้งแต่ขั้นตอนการผลิตด้วย นอกจากนั้นยังมีภูมิปัญญาไทยประเภทอื่นๆ เช่น การนวดแผนโบราณ ตำหรับยาชุดดัดตน หรือการละเล่นแบบไทยๆ เช่น ลิขชิงหลัก แก้วอีดนตรี ซี่มาส่งเมือง เป็นต้น ทั้งหมดนี้แสดงให้เห็นว่า ตัวละครในเรื่องนี้สามารถแสดงออกถึงธรรมเนียมปฏิบัติของคนไทยได้อย่างเป็นรูปธรรม



รูปที่ 4.7 (ซ้าย) ส้มตำ ภูมิปัญญาไทยด้านอาหาร แก้วอีดนตรีภูมิปัญญาไทยด้านการละเล่น

กล่าวโดยสรุปได้ว่าความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันชุดชุมชนนิมนต์ยิ้มที่แสดงออกผ่านปัจจุบัน มีลักษณะที่แสดงถึงระดับความเป็นไทยเดิมมากที่สุด และพบว่ามีความเป็นไทยสมัยใหม่รองลงมา ซึ่งความเป็นไทยสมัยใหม่นี้มักเป็นการแสดงออกของตัวละครที่เป็นคนยุคใหม่ซึ่งรับเอาธรรมเนียมหรือค่านิยมสากลมาผสมผสานจนกลายเป็นค่านิยมใหม่หรือที่เรียกว่า วัฒนธรรมป๊อป (Pop Culture) ซึ่งเนื้อหาเน้นเป็นการที่หยิบยืมมาจากเรื่องราวที่ปรากฏอยู่จริงในบริบทสังคมไทย เช่น วัฒนธรรมการลดความอ้วนของผู้หญิงในสมัยปัจจุบัน หรือวัฒนธรรมโทรศัพท์มือถือนิยามซึ่งเป็นค่านิยมที่แสดงถึงความโก้ของค่านิยมใหม่ที่นิยมพกโทรศัพท์มือถือที่สามารถส่งข้อความสั้นหากันได้ ทั้งนี้ไม่พบวัฒนธรรมอื่นใดที่ไม่แสดงความเป็นไทยอย่างชัดเจนในการ์ตูนเรื่องนี้

1.6 พาหนะ (Locomotion)

ในเรื่องนี้มีพาหนะอยู่มากมาย ทั้งทางบก ทางน้ำ และทางอากาศ ซึ่งสามารถพบเจอได้ในสังคมไทยได้ เช่น รถกระบะ รถบรรทุก 6 ล้อ มอเตอร์ไซด์ จักรยาน เครื่องบิน เฮลิคอปเตอร์ แต่พาหนะที่โดดเด่นและสะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตของคนไทยตั้งแต่ในอดีตได้คือ เรือขุด หรือ เรืออีโปง ซึ่งเป็นเรือที่ทำจากไม้ชิ้นเดียวซึ่งใช้วิธีการขุด หรือในสมัยต่อมาอาจใช้วิธีการต่อ จากไม้หลายๆ ชิ้น ขึ้นมา และเคลื่อนที่ด้วยการพาย ซึ่งสะท้อนให้เห็นการดำเนินชีวิตริมสายน้ำของคนไทย เช่น การออกบิณฑบาต การค้าขาย หรือการเดินทางสัญจร เป็นต้น อย่างไรก็ตามก็ยังพบพาหนะที่ไม่แสดงความเป็นไทยเนื่องจากเป็นพาหนะที่เป็นจินตนาการ เช่น รองเท้ามีล้อติดไอโฟน หรือเครื่องช่วยบิน บินไอโฟนแบบสวมหลัง เป็นต้น



รูปที่ 4.8 ภาพการเดินทางด้วยเรืออีโปงและการขี่จักรยานของแจ๊ค

สามารถสรุปได้ว่า ด้วยเรื่องราวของชุมชนนิมิตยี่มนี่เกี่ยวข้องกับสายน้ำดังนั้นพาหนะที่ปรากฏมากที่สุดในเรื่องคือเรืออีโปง ซึ่งเป็นพาหนะที่แสดงความเป็นไทยเดิมได้ด้วย นอกจากนี้พบพาหนะที่แสดงความเป็นไทยสมัยใหม่เช่น จักรยาน รถ เครื่องบิน ฯลฯ ในหลายๆ ตอน เช่นเดียวกัน และพบพาหนะที่ไม่แสดงความเป็นไทยปรากฏเพียงบางตอนเท่านั้น

1.7 อุปกรณ์

การดูในเรื่องนี้มีวัสดุอุปกรณ์ หรือเครื่องมือเครื่องใช้ต่างๆ อย่างมากมาย ซึ่งอุปกรณ์ในเรื่องนี้มักมีความหมายสอดคล้องกับตัวฉากที่ใช้งาน เช่น ฉากวัดไทยก็จะมีอุปกรณ์ที่แสดงให้เห็นความเป็นไทย อาทิ องค์พระประธาน บาตรพระ โต๊ะหมู่บูชา พระพุทธรูป อาสนะ เป็นต้น หากเป็นฉากที่แสดงความเป็นไทยสมัยใหม่ เช่น ร้านเสริมสวยของเจ๊ไฝ ก็จะมีอุปกรณ์จำพวกเครื่องอบผม แก้วตัดผม ไดร์เป่าผม เป็นต้น ทั้งนี้ไม่พบอุปกรณ์ประกอบฉากที่ไม่แสดงความหมายความเป็นไทยแต่อย่างใด

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า อุปกรณ์ที่ปรากฏในเรื่องนี้จะมีความสอดคล้องกับฉากที่ใช้เป็นหลัก ซึ่งพบว่ามีอุปกรณ์ที่แสดงความเป็นไทยเดิม และไทยใหม่มากที่สุด และไม่พบอุปกรณ์ที่ไม่แสดงความเป็นไทยแต่อย่างใด



รูปที่ 4.9 องค์พระประธานซึ่งเป็นอุปกรณ์ประกอบฉากที่สำคัญในฉากโบสถ์

1.8 อาวุธ (Weaponry) / ของวิเศษ (Magic)

จากการ์ตูนแอนิเมชันทั้ง 52 ตอน พบของวิเศษในเรื่องนี้เพียง 3 ประเภท ได้แก่ สิ่งวิเศษที่ยังอธิบายไม่ได้ ของวิเศษที่มนุษย์เป็นผู้กระทำ และความวิเศษที่เกิดจากธรรมชาติ ดังนี้

1.8.1 สิ่งวิเศษที่ยังอธิบายไม่ได้

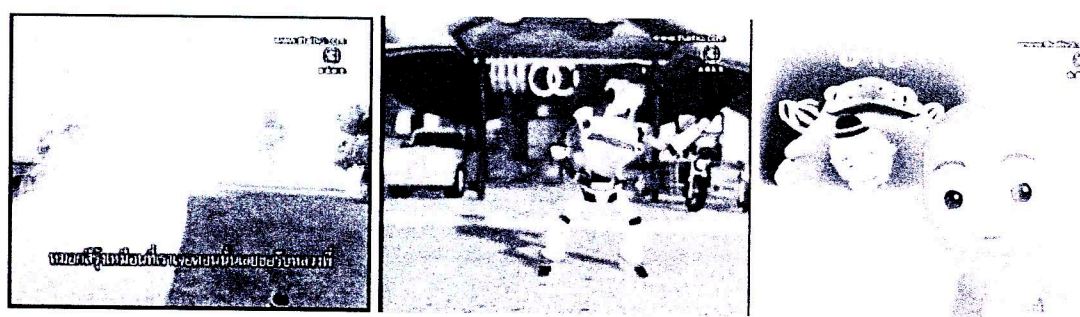
ชุมชนนิมนต์ยิ้มเปิดเรื่องด้วย “หมอกสีรุ้ง” ปรากฏการณ์เหนือธรรมชาติที่ทำให้พระพอฟีและมะอิกข้ามมิติมาได้ในยุคปัจจุบัน ซึ่งปมตรงนี้ยังไม่มีเฉลยว่าแท้จริงแล้วการข้ามช่วงเวลานั้นเกิดขึ้นมาจากอะไร อย่างไรก็ตามการที่ผู้ผลิตเลือกใช้เรื่องราวปาฏิหาริย์นี้ก็เพื่อต้องการสื่อถึงเรื่องราวของธรรมชาติที่ลึกซึ้ง นั่นคือการบอกเล่าว่าธรรมชาติของพระพุทธเจ้าเป็นจริงเหนือกาลเวลา ซึ่งเป็นโครงเรื่องที่ได้อ้างอิงไว้ในข้างต้น อย่างไรก็ตามการย้อนอดีตไม่ได้เป็นของใหม่ คนไทยรู้จักเรื่องราวการย้อนอดีตหรือการข้ามภพชาติเป็นอย่างดีผ่านสื่อนิยายและสื่อมวลชนหลายต่อหลายครั้ง เช่น การย้อนเวลาจากปัจจุบันเข้าไปในยุคอดีตของมณีจันทร์ในเรื่อง ทวิภพ เป็นต้น

1.8.2 ของวิเศษที่มนุษย์เป็นผู้กระทำขึ้น

ของวิเศษหรือ Magic กลุ่มนี้ถูกผลิตขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์เพื่อเป็นสีสัน หรือมุ่งให้เกิดความสนุกสนานเป็นหลัก เช่น หุ่นยนต์ของพีเบิร์ดที่สามารถเดินร่าได้เหมือนมนุษย์ซึ่งปรากฏในตอนชัยชนะของเนรธีร์ ของวิเศษประเภทนี้ไม่ได้แสดงความหมายความเป็นไทยแต่อย่างใด นอกจากนี้ยังมีของวิเศษจากฝีมือมนุษย์อีกแบบนั่นคือ ความสามารถพิเศษส่วนตัว เช่น เสียงร้องของเจ้าไฟ การดำลึมหาดผืนของป้าจืดและความสามารถในการใช้สากเป็นอาวุธได้ดังใจ เป็นต้น

1.8.3 ความพิเศษที่เกิดจากการธรรมชาติ

ความพิเศษประเภทนี้มีลักษณะเป็นความเป็นไทยทางใจ มักถูกใช้ในการคลี่คลายปมขัดแย้งต่างๆ ในเรื่อง ผู้ใช้จะเป็นตัวละครนักบวชเท่านั้น ความพิเศษของธรรมชาตินี้จะส่งผลให้ตัวละครที่กำลังมีปัญหาสามารถแก้ไขปัญหาคือความขัดแย้งได้แบบทันทีทันใด ตัวอย่างเช่น ในตอนความฝันของพี่โอที่ได้อธิบายไปข้างต้น ธรรมะสามารถเปลี่ยนบุคลิกของพี่โอจากการที่เป็นคนที่หมกมุ่นในเกมส์จนเกิดภาพหลอนมองความจริงเป็นภาพเกม ให้กลับมาเป็นคนธรรมดาได้อย่างทันทีทันใด หลังจากที่ได้ลองนั่งสมาธิตามกุศโลบายของเณรป็น เป็นต้น



รูปที่ 4.10 จากซ้ายไปขวา หมอกสีรุ้ง หุ่นยนต์นักเดินของพี่เบิร์ด การแสดงธรรมะของเณรป็น

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าการ์ตูนเรื่องนี้มีการใช้อาวุธหรือของวิเศษประเภทไทยเดิมได้แก่ความพิเศษจากธรรมชาติปรากฏมากที่สุด และพบของวิเศษที่ไม่แสดงความเป็นไทยรองลงมา ของวิเศษกลุ่มนี้มีลักษณะเป็นสิ่งของในจินตนาการซึ่งถูกใช้ในเรื่องเพื่อสร้างความสนุกสนาน และพบของวิเศษที่เป็นไทยสมัยใหม่เพียงเล็กน้อย ซึ่งของวิเศษกลุ่มนี้เป็นความสามารถพิเศษของตัวละคร เช่น ป้าจี้จะดำลึบดำและใช้สากเก่งมาก หรือ เจ๊ไฝเป็นคนที่มียีนร้องดังมาก เป็นต้น

2. การวิเคราะห์การสร้างค่านิยมความเป็นไทยผ่านการออกแบบตัวการ์ตูนไทย ด้วยแนวคิดการออกแบบ และแนวคิดสัมพันธ์

2.1 แนวคิดในการออกแบบตัวละคร

จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย ได้แบ่งองค์ประกอบในการออกแบบตัวละครเอาไว้ 3 ส่วน ได้แก่ขนาด (Size) รูปทรง (Shape) และสัดส่วน (Proportion) สามารถวิเคราะห์ลักษณะตัวละครในชุมชนนิมิตตามองค์ประกอบการออกแบบได้ ดังนี้

2.1.1 ขนาด (Size)

ตัวละครในชุมชนนิมิตนั้นมีลักษณะเป็นคนปกติ ดังนั้นขนาดของตัวละครจึงมีลักษณะที่คล้ายคลึงของจริง นั่นคือ ผู้ใหญ่จะมีร่างกายที่ใหญ่โตกว่าเด็ก และเด็กที่อายุน้อย

กว่าจะมีขนาดตัวที่เล็กกว่าเด็กที่โตกว่า คนที่แข็งแรงกว่าจะมีร่างกายที่ใหญ่โตกว่าคนที่มร่างกายเล็กกว่า หากพิจารณาเฉพาะตัวเอกที่เป็นพระทั้ง 3 รูป สามารถอธิบายได้ว่าหลวงพี่พอเพียงจะมีอายุมากที่สุด รองลงมาคือเนรธรีร์ และเด็กที่สุดคือ เนรบัน เป็นต้น ซึ่งขนาดของตัวละครช่วยให้เกิดความแตกต่างทางกายภาพของตัวละคร



รูปที่ 4.11 ขนาดร่างกายที่มีความแตกต่างกันของตัวละครในชุมชนนินมตยัม

2.1.2 รูปทรง (Shape)

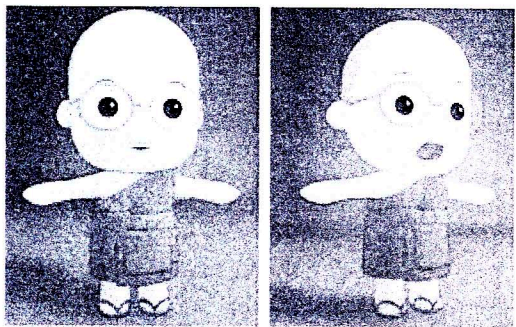
รูปทรงที่การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้นำมาใช้ได้แก่ รูปทรงง่ายๆ (Simple Shape) ซึ่งใช้รูปทรงวงกลมเป็นหลัก ซึ่งทรงกลมนี้สามารถแสดงความนุ่มนวล เป็นมิตรและดูสดใสน่ารัก สอดคล้องกับเรื่องราวที่เป็นเรื่องราวสนุกสนานไม่มีพิษภัยด้วย

2.1.3 สัดส่วน (Proportion)

ชุมชนนินมตยัมใช้สัดส่วนแบบ SD (Super Deformation) ซึ่งเป็นการบิดเบือนหรือทำให้ตัวการ์ตูนมีรูปร่างผิดสัดส่วนอย่างรุนแรงในการออกแบบตัวละคร ซึ่งปกติจะนิยมใช้มาตราส่วนตัวการ์ตูนให้มีขนาดเป็น 1:3 จากขนาดตัวแบบที่เป็นของจริง ในญี่ปุ่นอาจใช้นิยาม SD ว่าเป็นรูปแบบ จิบิ (Chibi) ซึ่งแปลว่าคนเตี้ย หรือเด็กเล็ก รูปแบบ SD นี้มักใช้ในการสื่ออารมณ์ขัน และนำเสนอบุคลิกตัวละครให้ดูน่ารัก เนื่องจากลักษณะของการ์ตูน SD จะมีหัวโตตาโต แต่มีขนาดตัวเล็ก แขนขาสั้น ข้อดีของการ์ตูนหัวโต ตาโตนั่นคือ ความสามารถในการแสดงอารมณ์บนใบหน้าได้อย่างชัดเจน แต่ข้อเสียคือการเคลื่อนไหวของแขนขาที่สั้น จะมีข้อจำกัดมากกว่าตัวละครที่ถูกออกแบบให้มีแขนขายาวแบบปกติ โดยเฉพาะในการผลิตการ์ตูนด้วยเทคโนโลยี 3มิติ

ด้วยรูปแบบ SD นี้ทำให้ตัวละครชุมชนนินมตยัมมีศีรษะที่มีขนาดใหญ่มากเมื่อเทียบกับร่างกาย ในตัวละครบางตัวนั้นมีความสูงของศีรษะเป็น 1:1 กับขนาดของร่างกาย ใบหูเล็ก ไม่มีจมูก ดวงตามีขนาดใหญ่ มองเห็นแววดาชัดเจน เห็นคิ้ว และขยับรูปปากได้หลากหลายรูปแบบ มีแขนขาสั้นขนาดเท่ากันทั้งท่อน มีนิ้วมือครบ 5 นิ้ว เท้ากลม ยกเว้นตัวละครที่มีลักษณะ

ผอมสูง ที่จะมีแขนขาที่ยาวกว่าตัวละครอื่นๆ การ์ตูนแอนิเมชันของ บริษัท โฮมรันฯ ทุกเรื่องถูกออกแบบด้วยสัดส่วนนี้ จนมีลักษณะเป็นเอกลักษณ์หนึ่งของผู้ผลิตด้วย



รูปที่ 4.12 สัดส่วนการออกแบบตัวละครเนรธีร์

2.2 การสัมพันธ์ (Intertextuality)

ตัวการ์ตูนในเรื่องชุมชนนิมิตยัมยังมีความแตกต่างไปจากตัวการ์ตูนทั่วไป เนื่องจากการเพิ่มเติมความเป็น “คนไทย” เข้าไปในตัวละครด้วยเทคนิคการสัมพันธ์เชื่อมโยงคนไทยกับตัวการ์ตูน ด้วยเทคนิคนี้มีผลให้ตัวละครที่ออกแบบมีความเป็น “คนไทย” ไปโดยปริยาย ซึ่งตัวละครหลักที่ถูกสร้างขึ้นมาจาก วิธีความสัมพันธ์นี้มีทั้งสิ้น 8 ตัว แบ่งเป็นตัวละครที่ต้องการให้เชื่อมโยงความหมายได้ทั้งหมด 4 ตัว ได้แก่ พระพยอมเพียง เนรธีร์ เนรบัน และ พี่เบิร์ด ส่วนตัวละครอีก 4 ตัวที่ถูกผลิตด้วยการสัมพันธ์ ได้แก่ ป้าจืด โกเฮง หมวยเล็กและหมวยใหญ่ ซึ่งตัวบทปลายทาง (ตัวบททุติยภูมิ) จะถูกทำให้มีลักษณะที่บิดเบือนจากตัวบทต้นทาง (ตัวบทปฐมภูมิ) เนื่องจากตัวละครที่ผลิตกลุ่มนี้จะมีข้อเสียประจำตัว ซึ่งเป็นความหมายที่ไม่ดี เช่น ป้าจืดเป็นคนบ้า หมวย โกเฮงเป็นคนเจ้าเล่ห์ การผลิตตัวบทปลายทางจึงต้องมีการบิดเบือนเพื่อไม่ให้เกิดผลกระทบไปยังตัวบทต้นทางได้ แต่ในการผลิตเลือกใช้วิธีการสัมพันธ์เพื่อเลือกใช้เพียงรูปแบบ (Form) หรือลักษณะภายนอกเท่านั้น สามารถอธิบายความหมายที่ถูกสัมพันธ์ได้ดังนี้

2.2.1 หลวงพี่พยอมเพียง กับ พระพยอม กัลยาโณ

หลวงพี่พยอมเพียงเป็นตัวละครที่ใช้หลักการสัมพันธ์มาจากตัวบุคคลที่มีชื่อเสียงในวงการศาสนา ได้แก่ พระพิศาล ธรรมวาที หรือพระพยอม กัลยาโณ พระนักเทศน์แห่งวัดสวนแก้ว จังหวัดนนทบุรี พระพยอมมีเอกลักษณ์บนใบหน้าที่โดดเด่น ได้แก่ มีใบหน้ารูปไข่ หน้าผากเล็ก มีตีนผมลักษณะเป็นสามเหลี่ยมกลางหน้าผาก มีปากเป็นรูปกระจับ อีกประการหนึ่งคือความสามารถในการเทศนา จัดได้ว่าพระพยอมเป็นพระรูปแรกๆ ที่ใช้การเทศนาแบบ Talk Show เนื่องจากการเทศนาแบบนี้ไม่ได้มุ่งเน้นให้แก่นธรรมะของศาสนาพุทธแต่เพียงอย่างเดียว แต่

จะใช้วิธีการให้เนื้อหาธรรมะสอดแทรกเรื่องราวหรือมุกตลกซ้ำจนทำให้การฟังธรรมะนั้นไม่น่าเบื่อ นอกจากนี้พระพยอมยังเป็นพระนักปฏิบัติที่ได้คิดโครงการเพื่อพัฒนาชุมชนขึ้นมามากมาย ภายใต้ข้อมูลนิธิตวนแก้ว ซึ่งปัจจุบันมีโครงการทั้งสิ้น 18 โครงการ (ประวัติพระพยอม, 2553)

ตารางที่ 4.6 การสร้างความหมาย พระพอเพียง จาก พระพยอม กัลยาโณ

สิ่งที่คงไว้ / ร่องรอยเดิม (Convention)	สิ่งที่เปลี่ยนแปลง / แต่งเติมขึ้นใหม่ (Invention)
-ชื่อขึ้นต้นด้วย พ พาน -เอกลักษณ์บนใบหน้า -ความเป็นพระนักเทศน์ -ความเป็นพระนักพัฒนาชุมชน -ไม่สร้างวัตถุมงคล -คำสอนที่มีลักษณะเชิงเสียดสีให้เจ็บแสบ เช่น การเปรียบเปรยว่า หมายถึงไม่กินเหล้า -มีโครงการเปลี่ยนขยะให้เป็นเงิน	-การข้ามเวลามาจากอดีต -การลดอายุลง -เปลี่ยนบุคลิกจากพระที่มักนำเหตุการณ์ที่เป็นไปทางโลกมาประยุกต์ในการเทศน์ กลายเป็นพระที่เคร่งครัดทางธรรมไม่สนใจเรื่องทางโลก -ตอบปัญหาธรรมผ่านอินเทอร์เน็ต



รูปที่ 4.13 เปรียบเทียบพระพยอมกัลยาโณ กับพระพอเพียง

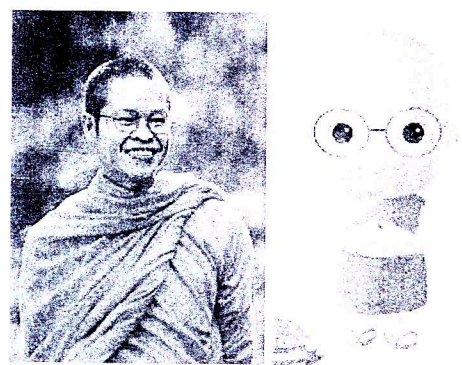
2.2.2 เณรธีร์ กับ พระมหาวุฒิชัย วชิรเมธี

ตัวละครเณรธีร์ นั้นสัมพันธ์บทบาทจาก พระมหาวุฒิชัย วชิรเมธี (ว.วชิรเมธี) ซึ่งเป็นพระนักเทศน์อีกรูปหนึ่งที่มีทักษะการใช้คำที่คมคาย แม้ว่าจะไม่เน้นความสนุกสนานแบบวิธีการเทศน์ของพระพยอม แต่ลีลาการเทศน์ของพระมหาวุฒิชัยก็เป็นที่นิยมสามารถเข้าถึงกลุ่มวัยรุ่นและกลุ่มคนวัยทำงานสมัยใหม่ได้เป็นอย่างดี ซึ่งสามารถสังเกตได้จากสื่อสมัยใหม่ประเภท Social network ที่ท่านใช้ในการสื่อสารกับวัยรุ่น และวัยทำงานที่นิยมใช้งานโปรแกรมดังกล่าวจะพบว่า มีผู้ติดตามท่านใน Facebook ที่ใช้ชื่อว่า ว.วชิรเมธี (W.Vajiramedhi) มากกว่า 3.8 แสนคน

ส่วนในโปรแกรม Twitter ในชื่อ @vajiramedhi พบว่ามีผู้ติดตาม (Follow) จำนวนกว่า 2 แสนคน นอกจากนี้ผลงานหนังสือที่ท่านเขียนขึ้น หลายๆเล่ม ก็ติดอันดับหนังสือขายดีประจำร้านหนังสือต่างๆติดต่อกันหลายสัปดาห์อีกด้วย

ตารางที่ 4.7 การสร้างความหมาย เณรธีร์ จาก พระมหาวุฒิชัย (ว. วชิรเมธี)

สิ่งที่คงไว้ / ร่องรอยเดิม (Convention)	สิ่งที่เปลี่ยนแปลง / แต่งเติมขึ้นใหม่ (Invention)
-เป็นการนำคำสุดท้ายในชื่อ มาตั้งเป็นชื่อเณร -เอกลักษณ์บนใบหน้า -ใส่แว่น -ลักษณะการยิ้ม -เป็นพระนักเทศน์ที่ใช้คำเปรียบเปรยที่คมคาย -ไม่สร้างวัตถุมงคล	-การลดอายุ และจำนวนศีลที่ยึดถือลง -ไม่มีบทบาทบนสื่อสมัยใหม่ โดยเฉพาะ Social Network -เพิ่มจุดอ่อนคือ กลัวกบ



รูปที่ 4.14 เปรียบเทียบท่านว.วชิรเมธี กับ เณรธีร์

2.2.3 เณรปัน กับ พระมหาสมปอง

ตัวละครนี้ สัมพันธ์บทบาทจาก พระมหาสมปอง (ใช้ในการกล่าวเวลาบรรยายธรรม) ฉายาเดิมคือ ตาลปุตโต นามสกุล นครไธสง แห่งวัดสรีรยทอง กรุงเทพมหานคร พระมหาสมปองมีเอกลักษณ์คือการสวมแว่นตา รูปหน้าเป็นทรงเหลี่ยม ร่างกายกำยำล่ำสัน พระมหาสมปองนี้มีความโดดเด่นในการเทศน์ในเรื่องความสนุกสนานของเนื้อหา เนื่องจากสามารถหยิบยกนำเอาเรื่องราวที่เป็นสาระและบันเทิงในสังคมปัจจุบันมาสอดแทรกธรรมไปพร้อมๆกัน พระมหาสมปองยังเป็นผู้บุกเบิกแนวคิดธรรมะเดลิเวอรี่ หรือธรรมเชิงรุกด้วยวิธีการตั้งทีมนักเทศน์ขึ้นเพื่อออกไปให้เทศนาตามสถานที่ต่างๆ ท่านได้ให้สัมภาษณ์ผ่านหนังสือพิมพ์สยามธุรกิจ ฉบับที่ 954 ประจำวันที่ 5 ธันวาคม 2551ว่า “ปัจจุบัน ธรรมะเดลิเวอรี่มีพระวิทยากร 5 รูป พระเลขาฯ 4 รูป

รวมเป็น 9 รูป และทีมงานชมราวาสอีก 6-7 คนด้วยกัน การดำเนินการของธรรมะเดลิเวอรี่เรียกว่าทำงานเป็นทีม หรือภาษาการตลาดก็ต้องบอกว่าสร้างแบรนด์เป็นทีม” ด้วยชื่อเสียงของท่านทำให้มีกิจนิมนต์มากมาย นอกจากนี้ยังจัดตั้งเว็บไซต์ธรรมะ www.dhammadelivery.com และเป็นพระวิทยากรในรายการโทรทัศน์อีกหลายรายการด้วย

ตารางที่ 4.8 การสร้างความหมาย เณรปัน จาก พระมหาสมปอง

สิ่งที่คงไว้ / ร่องรอยเดิม (Convention)	สิ่งที่เปลี่ยนแปลง / แต่งเติมขึ้นใหม่ (Invention)
-สวมแว่น -เอกลักษณ์บนใบหน้า -เป็นพระนักเทศน์ที่มีความสนุกสนานทันสมัย สนใจศึกษาเรื่องราวทางโลก -ความตลก สนุกสนาน -ไม่สร้างวัตถุมงคล -เว็บไซต์ ธรรมะเดลิเวอรี่	-การลดอายุ และจำนวนศีลที่ยึดถือลง -เพิ่มบุคลิกลักษณะของเด็กเข้าไป ทำให้ซุกซนและไม่ค่อยอยู่ในพระธรรมวินัย -ไม่มีทีมงานธรรมะเดลิเวอรี่ในการเทศนา



รูปที่ 4.15 เปรียบเทียบพระมหาสมปอง กับ เณรปัน

2.2.4 พี่เบิร์ด กับ ธงไชย แมคอินไตย์

ตัวละครนี้ใช้วิธีการสัมพันธ์มาจากร้านชื่อดังของประเทศไทย นั่นคือ คุณธงไชย แมคอินไตย์ หรือเป็นที่รู้จักกันในชื่อเรียก “พี่เบิร์ด” นอกจากพี่เบิร์ดในการ์ตูนชุมชนนิมนต์ยี่มนี่จะเลียนแบบชื่อ ลักษณะใบหน้ารวมถึงการคาถมที่เป็นบุคลิกของคุณธงไชยแล้ว ยังได้ถ่ายโอนลักษณะความเป็น “ช่างพิต” มาจากเนื้อหาของเพลง “ซ่อมได้” ซึ่งมีเนื้อร้องที่จดจำได้ง่ายว่า “มีอะไร มันพัง ไป เชิญเอามาที่เรา หนักเบาเราซ่อม ได้ (จะซ่อมให้) วิดีโอ ซีดี อารมณ์ดี ที่ยังมีดี จะซ่อมให้ (ละซ่อมได้)ฯ” เนื้อหาโดยรวมในเพลงนี้จะหมายความถึงผู้ชายที่ยินดีให้บริการ

รับซ่อมแซมทุกอย่าง ตั้งแต่สิ่งของเล็กน้อย ไปจนถึงซ่อมแซมความรักที่ชำรุดไปด้วย โดยเพลงนี้เป็นเพลงเด่นในอัลบั้มชุด ธงไชยเซอร์วิส (2541) นับเป็นอัลบั้มลำดับที่ 11 หากไม่นับรวมอัลบั้มพิเศษ หรืออัลบั้มรวมฮิตต่างๆ จากคาแรคเตอร์ช่างฟิตจึงมีการใช้รหัสสัญลักษณ์ทางวัตถุเสริมบุคลิกลักษณะทางอาชีพ ด้วยการใส่เครื่องแต่งกายแบบชุดหมี่ที่สามารถพบเห็นได้ตามศูนย์ซ่อมบำรุงรถยนต์ทั่วไป มีร่างกายกำยำแสดงถึงความแข็งแรง มีผ้าโพกหัวที่ถ้ายิงความหมายจากตัวบทต้นทางที่มักคาดศีรษะตอนที่แสดงคอนเสิร์ตซึ่งสามารถใช้แสดงความหมายถึงผ้าสำหรับซับเหงื่อเวลาออกแรงทำงานหนักของตัวบทปลายทางได้ด้วย

ตารางที่ 4.9 การสร้างความหมายพีเบิร์ด จาก ธงไชย แมคอินไตย์

สิ่งที่คงไว้ / ร่องรอยเดิม	สิ่งที่เปลี่ยนแปลง / แต่งเติมขึ้นใหม่
-เอกลักษณ์บนใบหน้า -การโพกผ้า (เหมือนเวลาที่ขึ้นคอนเสิร์ต) -เป็นคนดี ชอบช่วยเหลือคนที่เดือดร้อน -เป็นที่คลั่งไคล้ของแฟนฯ	-ร่างกายกำยำมากขึ้น -ไม่ร้องเพลง แต่จะมีคำพูดติดปากว่า “ซ่อมได้” -มีความสามารถในการซ่อมแซมเครื่องใช้ทุกชนิด และเป็นผู้ประดิษฐ์ด้วย



รูปที่ 4.16 เปรียบเทียบเบิร์ดธงไชย กับ พีเบิร์ด

2.2.5 ป้าจี้ด กับ ท็อปดาร์ณีนุช

ตัวละครป้าจี้ดนั้นถูกออกแบบด้วยวิธีการอ้างอิงจากตัวบทต้นทางคือคุณท็อปดาร์ณีนุช โพธิปิติ แต่เป็นเพียงการนำฟอร์มภายนอกมาใช้เท่านั้น ลักษณะนิสัยภายในของป้าจี้ดนั้นถูกแต่งขึ้นมาใหม่ทั้งหมด และด้วยความที่ตัวละครป้าจี้ดนั้นเป็นตัวละครที่มีปัญหา ตัวบทปลายทางจึงถูกดัดแปลงให้มีความแตกต่างไปจากตัวบทต้นทาง ทั้งนี้เพื่อป้องกันการเกิดความเสื่อมเสียที่อาจจะเกิดขึ้นต่อตัวบทต้นทางนั่นเอง



รูปที่ 4.17 เปรียบเทียบท็อป ดารณีนุช กับ ป่าจิด

2.2.6 โกเฮง กับ ไพโรจน์ ใจสิงห์

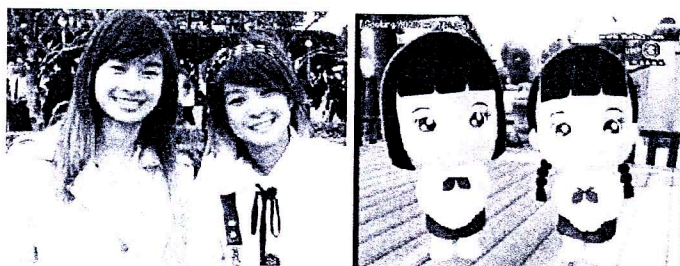
ตัวละครโกเฮงถูกผลิตด้วยการสัณพัณหบหมาจากไพโรจน์ ใจสิงห์ ด้วยการใช้เพียงฟอร์มลักษณะภายนอกเช่นเดียวกัน ซึ่งถูกดัดแปลงหนดให้ขาดแยกจากกัน มีดวงตาที่เล็กลงเพื่อให้ดูเหมือนคนจีนมากขึ้น ตัวละครโกเฮงเป็นตัวละครที่สร้างปัญหาให้ชุมชนบ้านคลองพุทธ โดยเฉพาะเรื่องการค้าขายซึ่งเป็นเนื้อหาที่สร้างขึ้นใหม่ ไม่เกี่ยวกับตัวบทต้นทางแต่อย่างใด



รูปที่ 4.18 เปรียบเทียบไพโรจน์ ใจสิงห์ กับ โกเฮง

2.2.7 กับหมวยเล็กหมวยใหญ่ กับ ไพร์ มด

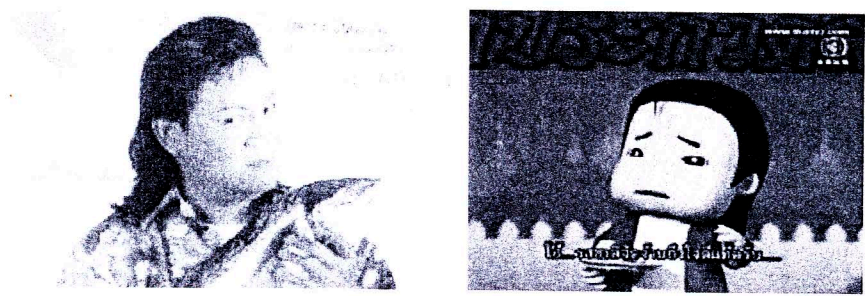
หมวยเล็กหมวยใหญ่ลูกสาวโกเฮง ก็ถูกออกแบบมาจากดารานักร้องชื่อดังของไทยเช่นเดียวกัน และด้วยความที่ยังเป็นเด็ก ตัวบทต้นทางเป็นนักร้องขวัญใจวัยรุ่น ไพร์ มด และเป็นการเลือกใช้ฟอร์มภายนอกอย่างเดีวเช่นเดีวกับตัวละครอื่นๆ ที่ได้กล่าวไปข้างต้น



รูปที่ 4.19 เปรียบเทียบไพร์มด กับ หมวยเล็กหมวยใหญ่

2.2.8 แม่ต๋อยนางรำ กับ ยิ่งศักดิ์

ตัวละครแม่ต๋อยนางรำนั้นเป็นตัวละครรองที่ไม่มีบทบาทเด่นมากนัก แต่ก็ช่วยให้เรื่องราวสามารถสะท้อนความเป็นไทยออกมาได้เช่นกัน เนื่องจากแม่ต๋อยเป็นชื่อของนักชิมอาหารชื่อดัง ซึ่งผู้ผลิตเลือกใช้รูปแบบฟอร์มของ ยิ่งศักดิ์ จงเลิศเจษฎาวงศ์ พ่อครัวและพิธีกรรายการอาหารทางโทรทัศน์ที่มีความคุ้นเคยกันดี ตัวละครแม่ต๋อยก็ใช้เพียงฟอร์มเช่นเดียวกัน



รูปที่ 4.20 เปรียบเทียบ อ.ยิ่งศักดิ์ กับ แม่ต๋อยนางรำ

นอกจากนี้ยังมีการสัมพันธ์ทวิบทอื่นๆ ที่ถูกนำมาใช้ในการดูแอนิเมชันเรื่องนี้ เช่น การดัดแปลงรายการ TV 360 องศา ซึ่งเป็นรายการที่แพร่ภาพในช่วงข่าวทางช่อง 3 และกำลังเป็นที่สนใจจากท่าทางพิธีกรรมที่เป็นเอกลักษณ์ รายการนี้ถูกดัดแปลงให้เป็นรายการ TV 369 องศาเพื่อต้องการล้อเลียนให้เกิดความสนุกสนาน เป็นมุขตลกเสริมเรื่องราวเท่านั้น แต่ในขณะเดียวกันก็สามารถแสดงความเชื่อมโยงของรายการที่นำมาสัมพันธ์กับช่องทางที่ใช้ในการแพร่ภาพอยู่ได้ด้วย



รูปที่ 4.21 เปรียบเทียบ (ชาย)TV 360 องศา กับ (สาว) TV 369 องศา

ด้วยวิธีการออกแบบละครด้วยการสัมพันธ์ทวิบทจากคนไทยที่มีชื่อเสียงผ่านสื่อมวลชนไทย ส่งผลให้ตัวการ์ตูนเรื่องนี้มีความเป็นไทยอย่างเป็นรูปธรรมผ่านหน้าตาของตัวละคร แม้ว่าตัวละครจะมีรูปแบบ (Form) แบบ SD ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งที่ยิยมใช้ในการผลิตตัวการ์ตูนทั้ง

ในญี่ปุ่น และในอเมริกา และด้วยหน้าตาของการ์ตูนที่เป็นคนไทย จึงทำให้ตัวละครชุดชุมชนนิมนต์ ยัมนี่มีเอกลักษณ์ที่แตกต่างไปจากการ์ตูนแอนิเมชันอื่นๆ ด้วย กระบวนการผลิตตัวการ์ตูนแบบนี้ ไม่ใช่กระบวนการที่แปลกใหม่ในประเทศไทย ผู้ผลิตการ์ตูนไทยมีการรับกระบวนการผลิตด้วยวิธีการสัมพันธพันธ์มานานแล้ว ซึ่งเราจะพบการผลิตความเป็นไทยในตัวการ์ตูนในลักษณะนี้ได้ จากการ์ตูนล้อการเมืองนั่นเอง

จึงสรุปได้ว่าตัวการ์ตูนในชุมชนนิมนต์ยัมนี่มีหน้าตาเป็นไทยในระดับไทยเดิมมากที่สุดเนื่องจากการล้อเลียนใบหน้าคนไทยในสังคมให้เป็นการ์ตูนอย่างตรงไปตรงมา และพบตัวการ์ตูนที่มีหน้าตาเป็นไทยใหม่รองลงมาเนื่องจากการดัดแปลงทำให้เห็นหน้าตาไทยไม่ชัดเจน เหลือเพียงรูปทรง (Form) บางอย่างไว้เท่านั้น และพบตัวละครที่มีหน้าตาที่ไม่แสดงความเป็นไทย น้อยที่สุด ตัวการ์ตูนกลุ่มนี้มักปรากฏเป็นตัวประกอบ เช่น ตัวการ์ตูนที่เป็นชาวต่างชาติ เป็นต้น

3. การวิเคราะห์การสร้างความหมายไทยผ่านทางองค์ประกอบทางเสียง

เสียงในเรื่องนี้แบ่งเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ 1) การใช้ภาษาพูด (Dialog) 2) เพลงประจำรายการ (Theme song) 3) เพลงบรรเลงประกอบในรายการ (Track Music) 4) เสียงประกอบภาพพิเศษ (Sound Effects / SFX) ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้

3.1 การใช้ภาษาพูด (Dialog)

การใช้ภาษาพูดในชุมชนนิมนต์ยัมนี่มีหลายหลายลักษณะเนื่องจากตัวละครเป็นผู้คนที่มาอาศัยรวมกันในสังคมไทย จึงมีวิธีการสื่อสารผ่านภาษาไทยใน 4 รูปแบบ ดังนี้

3.1.1 ภาษาไทยที่แบ่งตามยุคสมัย

ภาษาไทยประเภทนี้ปรากฏจากตัวละครที่มาจากยุคอดีตสมัยอยุธยา เช่น มะอึก จะติดคำลงท้ายประโยคว่า “ขอรับ” ซึ่งเป็นคำที่แสดงถึงความสุภาพอ่อนน้อมถ่อมตนผ่านทางคำพูดของผู้ชายในอดีต ในปัจจุบันถูกเปลี่ยนมาใช้คำว่า “ครับ” ส่วนพระพอเพียงจะแสดงความไทยแก่ผ่านทางการพูดอย่างขัดถ้อยขัดคำคล้ายการเขียน และมักลงท้ายคำถามด้วยคำว่า “รี” เช่น ทำไมจึงเป็นเช่นนั้นรี? ในปัจจุบันจะนิยมพูดว่า “ทำไมเป็นแบบนี้แหละ?” เป็นต้น ด้วยวิธีการพูดจึงแสดงให้เห็นความต่างของคนไทยที่อยู่กันคนละยุคสมัยได้อย่างชัดเจน

3.1.2 ภาษาไทยที่แบ่งตามลักษณะภูมิภาค

ยังมีความแตกต่างระหว่างตัวละครไทยอีกประการหนึ่งที่แสดงออกผ่านสำเนียงคำพูด ซึ่งแสดงผ่านการพูดของลุงจ๋ามัคทายกวัดที่มีสำเนียงเหน่อแบบคนภาคกลาง ซึ่งแสดงให้เห็นว่าลุงจ๋ามัคไม่ได้เกิดและโตที่บ้านคลองพุทธร แต่อาจจะย้ายมาจากจังหวัดใดจังหวัดหนึ่งในแถบภาคกลางของประเทศไทย

3.1.3 ภาษาไทยที่แบ่งตามเชื้อชาติ

ด้วยความที่ตัวละครในเรื่องนี้มีอยู่ 2 เชื้อชาติ ได้แก่ คนไทย กับคนจีน ซึ่งตัวละครคนจีนในเรื่องนี้ได้แก่ ตัวละครโกเฮงและด้วยการที่โกเฮงนั้นอยู่เมืองไทยมานานจึงสามารถพูดภาษาไทยได้แต่ยังคงติดสำเนียงจีนอยู่ จึงเกิดการเพี้ยนของภาษาและมีการผสมผสานคำไทยกับคำจีนเข้าด้วยกันอีกด้วย เช่น ประโยคว่า “เดี๋ยวฉันจะไปธุระข้างนอก” โกเฮงจะพูดว่า “เหลียว-อ๊ะวะ - จา - ไป - ทัง - ธุ-ระ - ข้าง - นอก ” เป็นต้น

3.1.4 ภาษาไทยที่แบ่งตามระดับของคู่สนทนา

จุดเด่นของภาษาอีกประการที่พบในชุมชนนิมนต์ยิ้ม นั่นคือการแบ่งระดับการใช้ภาษาเป็น 2 ระดับ ตามประเภทคู่สนทนาด้วย ซึ่งแบ่งได้เป็น 2 ประเภทคือ คู่สนทนาเป็นพระและคู่สนทนาเป็นปุณฺชนปกติ ได้แก่

1) คู่สนทนาเป็นพระ การใช้ภาษาระหว่างปุณฺชนกับนักบวช ตัวละครในเรื่องนี้จะมีรูปแบบในการใช้ภาษากับนักบวชที่แตกต่างไปจากการสื่อสารระหว่างปุณฺชนด้วยกัน นั่นคือการใช้คำที่สุภาพ ผสมกับ คำศัพท์ตามหลักราชาศัพท์หมวดที่ใช้กับพระภิกษุ และใช้คำลงท้ายที่มีหางเสียง แสดงให้เห็นการเคารพผ่านทางคำพูดต่อนักบวชซึ่งเป็นตัวแทนของพระพุทธศาสนา ทั้งนี้ยังเป็นการกระทำตามค่านิยมของคนไทยด้วย ตัวอย่างเช่น คำพูดว่า “นิมนต์ครับหลวงพี่” แปลได้ความหมายว่า “เชิญทางนี้ก่อนครับหลวงพี่” เป็นต้น แต่ก็มีตัวละครบางตัวที่เป็นตัวแทนของคนที่ใช้คำสื่อสารไม่ถูกต้อง เนื่องจากไม่คุ้นเคยกับภาษา เช่น โกเฮงที่เป็นคนจีนพูดไทยไม่คล่อง หรือชายหมิงที่ไปเรียนต่างประเทศเป็นเวลานานและโดนตามใจมาตลอด จนไม่รู้วิธีการวางตัวหรือการใช้คำให้ถูกกาลเทศะ เป็นต้น

2) การใช้ภาษาระหว่างปุณฺชน เป็นการใช้ภาษาสุภาพปกติทั่วไป ซึ่งอาจจะมีการใช้คำแทนตัวที่ต่างออกไปตามแต่ความสนิท เช่น คุณ เธอ เอ็ง เป็นต้น

จึงสรุปความเป็นไทยจากการใช้ภาษาในการ์ตูนเรื่องนี้ได้ว่า มีภาษาไทยระดับไทยเดิมมากที่สุด และมีการใช้ภาษาไทยที่เป็นคำสมัยใหม่รวมถึงคำไทยที่ผสมกับภาษาอื่นๆ เช่น ภาษาไทยสำเนียงจีนรองลงมา ทั้งนี้ไม่พบภาษาพูดที่ไม่แสดงความหมายไทยแต่อย่างใด

3.2 เพลงประจำรายการ (Theme song)

เป็นเพลงประเภทเพลงไทยสากล และมีเนื้อร้องภาษาไทยเนื้อความว่า “ตาลาล้า คิดดีทำดีเข้าไว้ ยิ้มกันให้สุขหัวใจ นะโมกันไว้ดีกว่า ชุมชนแห่งนี้เรายิ้มให้กันตลอด อยู่กันด้วยความรักใคร่ บางทีก็มีความทุกข์ท้อแท้ในใจ แต่เราไม่เคยไหนวัน เราพอเพียง เราแบ่งปัน ปัญญาและธรรมะ จะคอยนำทางให้เราเสมอ” นอกจากเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับธรรมะแล้ว เพลงประจำรายการ

ยังเกริ่นนำเนื้อหาในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการใช้ธรรมชาติเพื่อการอยู่ร่วมกันได้อย่างชัดเจนอีกด้วย เพลงประจำรายการของการ์ตูนเรื่องนี้จึงแสดงความหมายไทยในระดับความเป็นไทยสมัยใหม่ผ่านเนื้อร้องที่เข้าใจง่าย ผสมกับทำนองที่เป็นดนตรีไทยสมัยใหม่ที่เน้นจังหวะที่มีความสนุกสนาน

3.3 เพลงบรรเลงประกอบในรายการ (Track Music)

การ์ตูนเรื่องนี้มีเพลงบรรเลงหลากหลายมาก จากการศึกษาพบว่าเพลงประกอบในการ์ตูนเรื่องนี้แสดงออกถึงความเป็นไทยทั้ง 3 ระดับ ซึ่งพบว่ามีดนตรีประกอบที่สื่อความหมายไทยสมัยใหม่ด้วยการผสมกันระหว่างดนตรีสากลกับดนตรีไทยมากที่สุด รองลงมาคือเพลงบรรเลงที่เป็นเสียงเครื่องดนตรีไทยล้วนๆ อย่างไรก็ตามการ์ตูนเรื่องนี้ยังมีการนำเพลงบรรเลงที่เป็นดนตรีสากลนำมาใช้ร่วมด้วย เพื่อให้เกิดความหลากหลายและสอดคล้องกับเรื่องที่เล่า แต่อย่างไรก็ดีเพลงที่ไม่สื่อความหมายไทยนี้มีเพียงเล็กน้อยเท่านั้น

3.4 เสียงประกอบภาพพิเศษ (Sound Effects / SFX)

เสียงประกอบในเรื่องนี้ถูกใช้เพื่อความสนุกสนานแต่เพียงอย่างเดียว ไม่พบเสียงที่สามารถบ่งชี้เอกลักษณ์ความเป็นไทยได้อย่างชัดเจน มักเป็นเสียงของสภาพแวดล้อมที่พบเจอได้ทั่วไปในสังคม ตัวอย่างเสียงพิเศษเช่น เสียงเรียกเข้าของโทรศัพท์บ้าน เสียงนกร้อง เป็นต้น

จากผลการศึกษาจะเห็นได้ว่าเสียง (Sound) ในชุมชนนิมนต์ยังมีแสดงออกถึงความเป็นไทยผ่านทางการใช้เสียงสนทนา เพลงประกอบรายการ และเพลงบรรเลงด้วย แต่ไม่พบความเป็นไทยที่ชัดเจนจากเสียงประกอบพิเศษแต่อย่างใด

4. สรุปองค์ประกอบที่แสดงความหมายความเป็นไทยในชุมชนนิมนต์ยิ้ม

เมื่อนำผลการศึกษาทั้ง 3 ส่วน มาผนวกรวมกันเพื่อให้เห็นองค์ประกอบที่แสดงความหมายไทยในด้านต่างๆ ที่ปรากฏจากเนื้อหา ภาพ และเสียงจึงทำการจัดเรียงองค์ประกอบที่แสดงความหมายไทยขึ้นมาใหม่ ได้ผลดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.10 สรุปองค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทย

องค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทย	แนวคิดที่ใช้
1. ตัวละคร	องค์ประกอบเรื่องเล่า (1.1)
2. หน้าตาตัวละคร	สัมผัสบทบาท (2.2)
3. เครื่องแต่งกาย	องค์ประกอบเรื่องเล่า (1.2)
4. โครงเรื่อง	องค์ประกอบเรื่องเล่า (1.3)
5. แก่นเรื่อง ค่านิยม	องค์ประกอบเรื่องเล่า (1.4)
6. ช่วงเวลา / สถานที่ / ฉาก	องค์ประกอบเรื่องเล่า(1.4.3)
7. การแสดงออกทางวัฒนธรรม	องค์ประกอบเรื่องเล่า (1.5)
8. พาหนะ	องค์ประกอบเรื่องเล่า (1.6)
9. อุปกรณ์	องค์ประกอบเรื่องเล่า (1.7)
10. อาวุธ / ของวิเศษ (Magic)	องค์ประกอบเรื่องเล่า (1.8)
11. ภาษาพูด	เสียง (3.1)
12. เพลงประกอบ	เสียง (3.2)
13. ดนตรีประกอบ	เสียง (3.3)
14. เสียงประกอบภาพพิเศษ	เสียง (3.4)

จากผลการศึกษาในแต่ละองค์ประกอบจะพบว่ามีความเป็นไทยปรากฏใน 3 ระดับ ได้แก่ ความเป็นไทยแบบดั้งเดิม (Old Thai) ความเป็นไทยใหม่ (Modern Thai) และองค์ประกอบที่ไม่มี ความเป็นไทย (Non-Thai) ซึ่งความเป็นไทยทั้ง 3 แบบนี้ยังมีความมากมายแตกต่างกันด้วย จาก ข้อมูลที่มีความแตกต่างกันนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้เกณฑ์ในการให้คะแนนเพื่อจำแนกความมากมายใน 4 ระดับความหมาย ซึ่งเรียงตามความมากมายของระดับความเป็นไทยที่ศึกษาพบในแต่ละ องค์ประกอบ ในการกำหนดค่าคะแนนทั้ง 4 ระดับนี้เริ่มจาก 3 ไปจนถึง 0 ซึ่งค่าตัวเลข 3 หมายถึง มีการแสดงความเป็นไทยมากที่สุด ค่าตัวเลข 2 หมายถึงมีการแสดงความเป็นไทยในระดับปาน กลาง ค่า 1 คือมีการแสดงความเป็นไทยน้อย 0 คือไม่มีการแสดงความหมายความเป็นไทยจาก องค์ประกอบที่ทำการศึกษา ตัวอย่างเช่น ถ้าได้ 0 ที่ช่องความเป็นไทยเดิม จะแปลว่า ไม่มีการ แสดงความหมายระดับไทยเดิมในองค์ประกอบนั้นๆ เป็นต้น

สามารถแสดงองค์ประกอบที่แสดงความหมายไทยในระดับต่างๆ จากการ์ตูนแอนิเมชัน ชุด ชุมชนนิมิตยัม ได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.11 ระดับความเป็นไทยจากองค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทยของชุมชนนิมนต์ยิ้ม

องค์ประกอบที่แสดง ความเป็นไทย	ความเป็นไทยเดิม (Old Thai)	ความเป็นไทยใหม่ (Modern Thai)	ไม่มีความเป็นไทย
1. ตัวละคร	3	2	1
2. หน้าตาตัวละคร	3	2	1
3. เครื่องแต่งกาย	3	3	1
4. โครงเรื่อง	2	3	0
5. แก่นเรื่อง ค่านิยม	3	2	0
6. ช่วงเวลา / สถานที่ / ฉาก	3	3	0
7. การแสดงออกทางวัฒนธรรม	3	2	0
8. พาหนะ	3	3	1
9. อุปกรณ์	3	3	0
10. อาวุธ / ของวิเศษ (Magic)	3	1	2
11. ภาษาพูด	3	2	0
12. เพลงประกอบ	0	3	0
13. ดนตรีประกอบ	2	3	1
14. เสียงประกอบภาพพิเศษ	0	0	3
รวม	34	32	10

จากตารางแสดงให้เห็นว่า ชุมชนนิมนต์ยิ้ม มีความเป็นไทยในระดับไทยเดิมปรากฏให้เห็นมากที่สุด มีความเป็นไทยผสมหรือความเป็นไทยสมัยใหม่รองลงมา และมีองค์ประกอบที่ไม่แสดงความเป็นไทยน้อยที่สุด จากค่าคะแนนแสดงให้เห็นว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่ตั้งใจผลิตเนื้อหาจากวัฒนธรรมไทย จะสามารถแสดงความเป็นไทยได้ในเกือบทุกองค์ประกอบได้ และปรากฏทั้งความเป็นไทยเดิม และไทยสมัยใหม่อย่างชัดเจน และอาจจะปรากฏความหมายที่ไม่แสดงความเป็นไทยด้วยในบางองค์ประกอบ

5. การวิเคราะห์การปรับตัวของการ์ตูนแอนิเมชันไทยเรื่องชุมชนนิมนต์ยิ้ม

ในส่วนของเนื้อหา (Content) จากแนวคิดเรื่อง Convention / Invention จะพบว่า เรื่องราวเดิม (Convention) ที่ถูกนำมาผลิตซ้ำนั้นคือแก่นเนื้อหาไทย ได้แก่ เรื่องธรรมะในพุทธ

ศาสนา และเรื่องราวของปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ซึ่งเป็นประเด็นที่กำลังเป็นที่สนใจของคนไทย เนื่องจากเป็นกระแสพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดชฯ เนื้อหาเหล่านี้ล้วนแต่มีลักษณะเป็น Local Content แต่สิ่งที่เป็นของใหม่ (Invention) คือวิธีการนำเสนอเรื่องราวของตัวเอกในลักษณะของวีรบุรุษ (Hero) ดังจะสังเกตได้จากช่วงท้ายเรื่องของทั้ง 2 ภาค พระพอเพียงกับมะอิกจะเป็นผู้ที่เสียสละตนเองเพื่อเปลี่ยนคนในสังคมให้เป็นคนดี ซึ่งเป็นลักษณะของตัวเองแบบวีรบุรุษ เพียงแต่มีความต่างตรงที่วีรบุรุษในชุมชนนิมนต์ยืมไม่ได้ใช้กำลัง หรือใช้อาวุธในการต่อสู้ แต่เป็นการใช้ปัญญาและธรรมะในการเอาชนะกิเลสที่อยู่ในจิตใจ

ในส่วนของรูปแบบ (Form) ที่ใช้ผู้ผลิตเลือกใช้สัดส่วนแบบ SD เป็นรูปแบบตั้งต้น และใช้แนวคิดลัทธิพันธนาการในการสร้างหน้าตาไทย รวมไปถึงบุคลิกลักษณะไทยครบแบบฟอร์มนั้น ซึ่งวิธีการผลิตในลักษณะนี้ เป็นรูปแบบเดียวกับการผลิตการ์ตูนล้อการเมือง ทำให้สามารถบ่งชี้ได้ว่าผู้ผลิตกำลังพยายามสื่อความหมายถึงใคร ในชนชาติไหนได้อย่างชัดเจน และแนวทางนี้ถือเป็นรูปแบบหนึ่งที่ทำให้ Global Form ถูกเปลี่ยนแปลงให้กลายเป็น Local Form ไปโดยปริยาย

ดังนั้นด้วยเนื้อหาที่เป็น Local Content ประกอบกับรูปแบบที่เป็น Local Form จึงสามารถสรุปได้ว่า การ์ตูนแอนิเมชันชุดชุมชนนิมนต์ยืมนี้มีลักษณะการปรับตัวด้วยรูปแบบของผีเสื้อ (Butterfly pattern) ซึ่งเป็นรูปแบบที่สามารถดัดแปลงเนื้อหาและรูปแบบให้มีความเป็นไทยสูงสุด ไม่หลงเหลือความเป็นต่างชาติในเนื้อหาให้เป็นที่สังเกตได้อย่างชัดเจน

การวิเคราะห์ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยชุด ไช้อ้วเตอะมังกี้

ข้อมูลโดยสังเขป

“ไช้อ้ว” (Journey to the west) เป็นวรรณกรรมที่มีลักษณะเนื้อหาแบบเทพนิยายที่โด่งดังมากที่สุดเรื่องหนึ่งของจีน ฉบับดั้งเดิมประพันธ์โดยอู๋เจิงเอน (บางแหล่งเรียกอู๋เจินเอน) เป็นเรื่องราวที่สร้างขึ้นโดยมีการอ้างอิงมาจากเค้าโครงเรื่องจริงของการธุดงค์ของพระรูปหนึ่งของจีนชื่อว่า “พระซันจ้ง” หรือ “พระถังซำจั๋ง” ซึ่งเป็นพระในสมัยของพระเจ้าถังไท่จงจักรพรรดิพระองค์ที่สองของราชวงศ์ถัง (1170-1193) ได้ออกธุดงค์ไปอัญเชิญพระไตรปิฎกที่อินเดียตามเส้นทางสายไหม (บามิยาน เส้นทางไหมและไช้อ้วก็, 2550) จากเค้าโครงเรื่องจริงดังกล่าวผู้ประพันธ์ได้แต่งเสริมเติมแต่งความมหัศจรรย์อิทธิปาฏิหาริย์ต่างๆ เข้าไปทำให้เรื่องราวการแสวงบุญของพระรูปนั้นกลายเป็นเรื่องราวการผจญภัยเหนือจินตนาการ ด้วยการนำของพระถึงซำจั๋งกับเหล่าเหล่าลูกศิษย์ที่เป็นอมนุษย์ 4 ตน ได้แก่ เห้งเจีย หรือ ซุนหงอคง วานรเทพผู้ไม่เคยกลัวใคร ปีศาจหมูตือเปี้ยกายพรายน้ำข้าวเจ้งและมังกรที่อวดารมาเป็นม้าขาว ทั้งหมดตั้งใจมุ่งมั่นในการเดินทางไปอัญเชิญ

พระไตรปิฎกที่ชมพูทวีป ซึ่งจะต้องเผชิญกับเหล่าปีศาจระหว่างการเดินทางที่จ้องจะกินเนื้อพระถังให้ได้ด้วย

ในฉบับดั้งเดิมนั้นผู้เขียนได้สอดแทรกปริศนาธรรมเข้าไปในเนื้อหาอย่างแยบคาย และให้ประเด็นอภินิหารเป็นเพียงสีสันให้เกิดความสนุกสนานเท่านั้น “ท่านผู้แต่งได้ซ่อนเพชรพลอยไว้ ทั้งในแง่วรรณศิลป์และส่วนลึกซึ่งทางจิตใจผ่านคำสนทนาของเหล่าเจ้ายักษ์ ภูเขายักษ์ ชั่วเจิ้ง และพระถังซัมจั๋งกับทั้งตัวประกอบอื่นนี้ส่วนหนึ่ง ส่วนความเย้ายอดนั้นกลับไปอยู่ที่โครงสร้างของการเดินทางฝ่ายจิตวิญญาณ ตั้งแต่ต้นจนจบตามเนติกรรมนิยมแห่งการแต่งมหากาพย์ (เขมานันทะ, 2547) แต่เมื่อการผลิตซ้ำเกิดขึ้นบ่อยครั้งประเด็นของเรื่องราวอภินิหารกลับโดดเด่นขึ้นมาจนกลบประเด็นเนื้อหาที่เป็นเรื่องราวของตัวธรรมที่ซุกซ่อนไว้ไปเสียสิ้น ที่ผ่านมามีคนไทยรู้จักไขว้ผ่านช่องทางสื่อภาพยนตร์ อาทิเช่น ภาพยนตร์ที่เป็นแนว Action Comedy เรื่อง “ไขว้ 95 เดี่ยวลิ่งเดี่ยวคน” (2538) ภาพยนตร์เรื่อง “คนลิ่งเทวดา”(2548) ที่ตีความเรื่องความเป็นคนของพระถังซำจั๋งขึ้นมาใหม่ แม้แต่ใน ฮอลลีวูด ก็ได้้นำเอาไขว้ไปดัดแปลงและนำเสนอใหม่ในชื่อเรื่อง “The Forbidden Kingdom” (2551) ซึ่งมีลักษณะเป็นการยำเอาภาพยนตร์จีนหลายๆ เรื่องเข้าด้วยกัน ความแตกต่างของไขว้ที่มีการผลิตและนำมาเผยแพร่ในประเทศไทยนั้น สามารถสรุปลักษณะเด่นของแต่ละฉบับพอสังเขปได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.12 เปรียบเทียบความแตกต่างของการนำเสนอ “ไขว้” ในแต่ละฉบับ

ชื่อเรื่อง	ประเภทสื่อ	ผู้ผลิต/ปี	ลักษณะเด่น
ไขว้	วรรณกรรมเรื่องยาว(จีน)	อู่เจิงเจิง (2133)	นิยายปาฏิหาริย์แฝงปรัชญาธรรมะ
ไขว้ 95 เดี่ยวลิ่งเดี่ยวคน	ภาพยนตร์ (ฮ่องกง)	โจวชิงฉือ (พ.ศ.2538)	เน้นความตลกสนุกสนาน และอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ต่างๆ
ไขว้ศึกเทพมารสะท้านฟ้า	ภาพยนตร์ชุดทางTV (ฮ่องกง)	TVB. (2539)	เป็นการสัมพันธ์บทแบบมาจากไขว้ 95ฯ ที่เน้นความอภินิหาร ตลกขบขัน
คนลิ่งเทวดา	ภาพยนตร์ (ฮ่องกง)	Jeffrey Lau (พ.ศ.2548)	การตีความใหม่ ให้พระถังเป็นผู้มีรักได้ และมีความเข้มแข็ง
Forbidden kingdom	ภาพยนตร์ (อเมริกา)	Rob Minkoff (พ.ศ.2551)	การตีความใหม่ เน้นไปที่ความเก่งกาจของตัวซุนหงอคงเป็นหลัก

จากตารางจะเห็นได้ว่าสิ่งที่สืบทอดกันมาคือเรื่องราวอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ต่างๆ ส่วนเรื่องราวของธรรมะที่สอดแทรกอยู่ภายในเนื้อหาถูกลดความสำคัญลงไปจนบางฉบับนั้นไม่มีการกล่าวถึงเลย แต่อย่างไรก็ดีไซอิ๋วยังเป็นเรื่องราวที่ได้รับความนิยมในการนำไปสร้างเป็นการ์ตูนบ่อยครั้ง โดยเฉพาะในจีนและญี่ปุ่น ซึ่งมีทั้งการเล่าเรื่องเดิมตามเนื้อหาเดิมและการเล่าเรื่องเดิมในเนื้อหาใหม่ เช่น การสลับเพศตัวละคร หรือ การเปลี่ยนยุคสมัยให้เป็นโลกอนาคตและการเล่าเรื่องด้วยการตีความหมายใหม่ เช่น การ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์ที่ได้รับความนิยมไปทั่วโลกอย่าง ดราก้อนบอล (2529) ก็ใช้วิธีการดัดแปลงคาแรคเตอร์ตัวเอกมาจากไซอิ๋วด้วยเช่นกัน

ไซอิ๋วเดอะมังกี้ก็เป็นการ์ตูนแอนิเมชันอีกเรื่องที่สร้างมาจากเรื่องราวของไซอิ๋ว ซึ่งมีตัวเอกเป็นตัวละครที่ดัดแปลงมาจากตัวตลกไทย มีโครงเรื่องหลักคือการเดินทางไปอัญเชิญพระไตรปิฎกที่ชมพูทวีป และเน้นการนำเสนอเรื่องราวด้วยความสนุกสนาน การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้มีความยาวทั้งสิ้น 26 ตอน แต่ละตอนจะแบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 ส่วนได้แก่ ช่วงเนื้อเรื่องไซอิ๋วเดอะมังกี้ ช่วงแฟนด้อมาเทียวจีนและช่วงห้องเรียนคุณธรรม ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาทั้ง 26 ตอน ซึ่งเป็นการแพร่ภาพในช่วงวันที่ 7 พฤษภาคม 2553 ถึงวันที่ 19 สิงหาคม 2553

1. การวิเคราะห์การสร้างความหมายความเป็นไทยจากองค์ประกอบของเรื่องเล่าในไซอิ๋วเดอะมังกี้

การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ถูกเลือกมาศึกษาในฐานะตัวแทนการ์ตูนไทยที่ผลิตด้วยเนื้อหาวัฒนธรรมต่างชาติ ซึ่งมี 8 องค์ประกอบเรื่องเล่าที่ต้องพิจารณาดังนี้

1.1 ตัวละคร (Character)

ตัวละครหลักในไซอิ๋วเดอะมังกี้ มี 6 ตัวละคร ดังนี้

ตารางที่ 4.13 ข้อมูลตัวละครไซอิ๋วเดอะมังกี้

ตัวละคร	ภาพ
1) หงอคง ราชวานรที่เก่งกาจและทรงพลัง มีฝีมือเป็นเลิศแต่พ่ายแพ้ให้แก่พระยูไล จึงโดนจับขังไว้ได้ก่อนหนีนานถึง 500 ปี และเนื่องจากถูกขังอยู่ในหินเป็นเวลานานร่างกายจึงเสื่อมสภาพไปตามกาลเวลา ปากเหม็นถาวรจากการไม่ได้แปรงฟันมานานถึง 500 ปี และกลายมาเป็นไม้ตายหนึ่งด้วย	

2) พระถังซัมจั๋ง ศิษย์พระยูไลแต่ละเลยในระหว่างฟังธรรมทำให้โดนลงโทษด้วยการต้องปฏิบัติภารกิจอันเชิญพระไตรปิฎกจากอินเดีย เนื่องจากเป็นนักบวชมาตั้งแต่เยาว์วัยจึงไม่ค่อยทันคน ทำให้ถูกทั้งคนและปีศาจหลอกอยู่บ่อยๆ เป็นเหตุให้ผัดใจกับหงอคงอยู่เสมอ	
3) ตือโป๊ยก่าย อดีตแม่ทัพเพนบนสวรรค์ของเจ๊กเซียนฮ้องเต้ ที่หลงมัวเมาในอิสตรีจนก่อเรื่องลวนลามนางฟ้าบนสวรรค์จนได้รับโทษมาขุดใช้กรรมบนโลกมนุษย์ด้วยการถูกส่งให้มาเกิดเป็นปีศาจหมู	
4) ซัวเจ๋ง อดีตเทวดาบนสวรรค์ แต่ด้วยความเบาปัญญาจึงพลาดพลั้งทำตะเกียงแห่งปัญญาของเจ้าแม่หว่งหม่วร่วงแตก จึงถูกสาปให้ทนทุกข์ทรมานทุกวันด้วยการถูกมัด 7 ด้ามแทงหัวใจ ต่อมาจึงหนีลงใต้บาดาล และกลายเป็นพรายน้ำจับผู้คนกินเป็นอาหาร เมื่อคณะพระถังเดินทางผ่านมาจึงหมายจะกินเนื้อพระถังแต่สุดท้ายก็ถูกพระถังเทศนาจนกลับใจได้	
5) ปีศาจทรายขาว เป็นราชาปีศาจประจำเรื่อง คอยวางแผนและส่งสมุนปีศาจไปก่อวุ่นเพื่อจะจับตัวพระถังมากิน เพราะหวังจะมีชีวิตที่เป็นอมตะ	
6) เจ้าแม่กวนอิม พระโพธิสัตว์ ผู้มาโปรดคณะแสงบุญเป็นผู้แนะนำให้พระถังซัมจั๋ง และเหล่าศิษย์ทั้ง 4 (หงอคง ตือโป๊ยก่าย ซัวเจ๋ง ม้าขาว) ได้มาพบกัน และออกแสงบุญจนสำเร็จมรรคผล เจ้าแม่กวนอิมนั้นคอยให้การช่วยเหลือคณะแสงบุญในยามที่เดือดร้อนเสมอ	

จากข้อมูลตัวละครข้างต้นสามารถสรุปความเป็นไทยของตัวละครได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.14 สรุปลักษณะความเป็นไทยจากตัวละครในเรื่องไซอิ๋วเดอะมังกี้

ตัวละคร	บทบาท	ที่มา	เชื้อชาติ	ภาษา
หงอคง	ลูกศิษย์	ฉบับเดิม	ไม่ไทย	ภาษาสุภาพ
พระถัง	พระ	ฉบับเดิม	ไม่ไทย	ใช้ศัพท์แบบนักบวชจีน
ตือโป๊ยก่าย	ลูกศิษย์	ฉบับเดิม	ไม่ไทย	ภาษาสุภาพ
ซัวเจ๋ง	ลูกศิษย์	ฉบับเดิม	ไม่ไทย	ภาษาสุภาพ
เจ้าแม่กวนอิม	พระโพธิสัตว์	ฉบับเดิม	ไม่ไทย	ภาษาสุภาพ
จอมมารทรายขาว	ปีศาจ	ฉบับใหม่	ไม่ไทย	ภาษาสุภาพ

จากตารางแสดงให้เห็นว่ามีตัวละครในไขว้วเดอะมังก็ 5 จาก 6 ตัว ที่เป็นตัวละครที่ผลิตซ้ำจากไขว้วก็ (Convention) และมีเพียงตัวปีศาจทรายขาวตัวเดียวเท่านั้นที่เป็นของใหม่ (Invention) ซึ่งมีชื่อเป็นภาษาไทยไทย แม้ว่าตัวละครทั้ง 6 ตัวนี้จะไม่ถูกนำเสนอเนื้อหาอย่างชัดเจน แต่ก็สามารถจะคาดเดาจากปริบทได้ว่า ทั้ง 6 ตัวละครนี้น่าจะเป็นตัวละครที่มีเนื้อหาดีจีน

1.1.1 ประเภทตัวละคร (Type of character)

สามารถแบ่งเป็น 3 ประเภทได้แก่ ตัวเอก ตัวร้าย และผู้ช่วยเหลือ ดังนี้

1) ตัวเอก การ์ตูนเรื่องนี้ยังคงใช้ลักษณะโครงสร้างตัวเอกแบบเดียวกับไขว้วต้นฉบับ นั่นคือ มีเพียงพระเอกแต่ไม่มีนางเอก เนื่องจากตัวเอกของเรื่องนี้เป็นนักบวชในพุทธศาสนา การร่วมเดินทางกับเพศหญิงจึงไม่เหมาะสม ตัวละครเอกในเรื่องนี้มีทั้งหมด 4 ตัวได้แก่ หงอคง พระถังฯ ตือโป๊ยก่าย และซัวเจ๋ง

2) ตัวร้าย ในเรื่องนี้มีตัวร้ายอยู่มากมาย ส่วนใหญ่จะเป็นปีศาจร้ายประจำตอนที่ต้องการจะเข้ามาจับตัวพระถัง ซึ่งตัวร้ายเหล่านี้มักไม่ได้มีผลกับเนื้อเรื่องในระยะยาว จึงมักปรากฏตัวมาเพื่อสร้างเงื่อนไข ต่อสู้ พอพ่ายแพ้ก็จะหมดบทบาทไป มีเพียงราชาปีศาจที่ชื่อว่า “ปีศาจทรายขาว” ตัวเดียวเท่านั้นที่มีลักษณะเป็นศัตรูคู่อาฆาตตลอดทั้งซีรีส์ ซึ่งตัวละครนี้เป็นตัวร้ายที่ถูกแต่งขึ้นมาใหม่ในฉบับนี้เท่านั้น มีหน้าที่หลักคือบงการให้ลูกน้องปีศาจไปจับตัวพระถังมาให้ตนกิน ในการดัดแปลงเนื้อหาของตัวร้ายนี้ส่งผลให้ปีศาจในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้มีรูปแบบเป็นขบวนการหรือมีลักษณะเป็นองค์กรที่มีเป้าหมายในการรวมตัวมากกว่าฉบับเดิม เนื่องจากในไขว้วก็ฉบับนี้ตัวร้ายมักอยู่อย่างอิสระไม่ได้ถูกใครบงการและอยู่กระจัดกระจายตามสถานที่ต่างๆ รอให้ขบวนพระถังผ่านไปพบโดยบังเอิญ

อีกประการหนึ่งตัวร้ายในไขว้วก็ถูกผลิตขึ้นเพื่ออุปมาอุปมัยกับสัตว์ร้ายหรือแมลงมีพิษตามธรรมชาติที่พระถังเดินทางไปพบเจอ ซึ่งต้องกำจัดทิ้งเพื่อความปลอดภัยของคณะแสวงบุญ แต่ปีศาจในไขว้วเดอะมังก็กลับถูกดัดแปลงให้มีรูปแบบความคิดเป็นมนุษย์มากขึ้น มีโครงสร้างในการบังคับบัญชา ปีศาจผู้น้อยต้องงานตามคำสั่งของปีศาจผู้ใหญ่ที่เป็นผู้บังคับบัญชา ไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่ยากทำหรือไม่ก็ตาม

จากการกำหนดประเภทตัวละครนี้สะท้อนให้เห็นแนวคิดของผู้ผลิตชาวไทยที่มีต่อความเป็นผู้ร้ายในสังคมว่ามีอยู่ 2 ประเภท คือ

- ความชั่วร้ายที่เกิดจากนิสัยของตัวเอง
- ความชั่วร้ายเพราะหน้าที่หรือเพราะถูกบงการจากผู้ใหญ่มากกว่า

3) ผู้ช่วย ตัวละครที่ทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ยังคงเป็นผู้ที่มีฤทธิ์สูงเหมือนกับในไซอวกี้ ซึ่งจะปรากฏตัวมาช่วยคณะแสงบุญเมื่อได้รับความเดือดร้อน หรือมีการร้องขอความช่วยเหลือ ตัวละครที่เป็นผู้ช่วยที่ปรากฏตัวบ่อยที่สุดได้แก่ เจ้าแม่กวนอิม รองลงมาได้แก่ พระภูมิเจ้าที่และเทวดาอารักษ์ต่างๆ

1.1.2 การสร้างความหมายความเป็นไทยให้ตัวละคร (Characterization)

ในการสร้างความหมายความเป็นไทยของตัวละครอธิบายได้ดังนี้

ตารางที่ 4.15 องค์ประกอบที่แสดงความหมายความเป็นไทยของตัวละครในไซอิวเดอะมังกี้

ตัวละคร	รูปแบบความเป็นไทย		
	ไทยเดิม	ไทยผสม	ไม่ไทย
หงอคง	-	วิธีพูด บทบาท	ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ การกระทำ
พระถังซำจั๋ง	-	วิธีพูด บทบาท	ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ การกระทำ
ต้อโป๊ยก่าย	-	วิธีพูด บทบาท	ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ การกระทำ
ซัวเจ๋ง	-	วิธีพูด บทบาท	ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ การกระทำ
ปีศาจทรายขาว	ชื่อ	วิธีพูด	การแต่งกาย เชื้อชาติ บทบาท การกระทำ
เจ้าแม่กวนอิม	-	วิธีพูด	ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ บทบาท การกระทำ

จากตารางแสดงให้เห็นว่าตัวละครทั้งหมดมีองค์ประกอบที่ไม่แสดงความเป็นไทยมากที่สุด รองลงมาคือความเป็นไทยผสม และมีองค์ประกอบที่เป็นไทยเดิมปรากฏน้อยที่สุด

1.2 เครื่องแต่งกาย (Costume)

การแต่งกายของไซอิวเดอะมังกี้ มีความแตกต่างกันอยู่ 5 ประเภท ซึ่งมีลักษณะคล้ายชุดอุปรากรจีน ได้แก่ 1) ชุดพระ (พระถัง) 2) ชุดนายพราน (หงอคง) 3) ชุดชาวบ้าน (โป๊ยก่าย, ซัวเจ๋ง) 4) ชุดนักรบ (ปีศาจทรายขาว) และ 5) ชุดเซียน (เจ้าแม่กวนอิม) ซึ่งทั้ง 5 ชุดนี้ไม่แสดงออกถึงความเป็นไทยแต่อย่างใด และชุดเหล่านี้ยังเป็นการหยิบยืมมาจากชุดแต่งกายในไซอวกี้ด้วย

1.3 โครงเรื่อง (Plot)

ไซอิวเดอะมังกี้เป็นการ์ตูนแอนิเมชันตลก ผจญภัยให้คติธรรม ซึ่งเป็นการทำซ้ำโครงเรื่องจากไซอวกี้ของจีน มีเนื้อหาเกี่ยวกับการผจญภัยจากการเดินทางไปอัญเชิญพระไตรปิฎกที่ชมพูทวีปของพระถังซำจั๋งและเหล่าสาวกศิษย์ ในการเล่าเรื่องมีรูปแบบตายตัว (Pattern) นั่นคือเริ่มเรื่องด้วยการเดินทางของคณะแสงบุญ เมื่อเดินทางไปถึงสถานที่ใดก็จะพบกับปัญหาซึ่งมัก

เกิดขึ้นจากการกระทำของปีศาจที่มารอดักทำร้าย จากนั้นทั้ง 2 ฝ่ายจะต่อสู้กัน เมื่อฝ่ายพระถึงเอาชนะได้ ปัญหาจะคลี่คลายลงและจบเรื่องด้วยความสุข (Happy Ending) ทั้งนี้สามารถดูวิธีการเล่าเรื่องทั้ง 26 ตอนได้ที่ภาคผนวก ก

ดังที่ได้กล่าวไว้ว่าโครงเรื่องหลักยังเป็นโครงเรื่องดั้งเดิมจากชาอิวเก้ คือการเดินทางไปอัญเชิญพระไตรปิฎกที่ชมพูทวีปของคณะพระถัง เรื่องเริ่มต้นจากการที่หงอคงบุกไปอาละวาดบนสวรรค์สร้างความเดือดร้อนไปทั่ว แต่ในที่สุดก็โดนพระยูไลจับขังไว้ในภูเขานิน 500 ปีเพื่อรอชดใช้ความผิดด้วยการคุ้มครองพระถังไปชมพูทวีป เวลาผ่านไป 500 ปีพระถังเดินทางผ่านมาหงอคงจึงถวายเป็นศิษย์ และร่วมเดินทางไปด้วยกัน จากนั้นพระถังก็ได้รับศิษย์เพิ่มอีก 3 คนได้แก่ ปีศาจหนุมตือปิยก่าย พรายน้ำข้าวเจ๋ง และมังกรซึ่งภายหลังจำแลงตนเป็นม้าขาว ทั้ง 5 ต้องเผชิญกับปีศาจร้ายมากมายซึ่งเป็นสมุนของจอมปีศาจทรายขาวที่หมายจะเข้ามาจับตัวพระถัง แต่ในที่สุดทั้ง 5 ก็สามารถฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆ มาได้จนกระทั่งได้พบกับปีศาจทรายขาวและเข้าต่อสู้กัน ในตอนแรกหงอคงนั้นมีอิทธิฤทธิ์น้อยกว่าจอมมารเพราะเริ่มแก่ชรา แต่เพราะได้รับยาหย่อนอมตะของเทพปรุงยาบนสวรรค์ เมื่อกินเข้าไปแล้วทำให้หงอคงกลับไปเป็นหนุ่มได้อีกครั้ง เมื่อหงอคงกลับเป็นหนุ่มก็สามารถเอาชนะจอมปีศาจได้อย่างง่ายดาย ทั้งหมดจึงเดินทางต่อไปจนถึงชมพูทวีป และอัญเชิญพระไตรปิฎกได้สำเร็จ ทั้ง 5 ได้รับการอภัยโทษจากพระยูไล และเจ้าแม่กวนอิมได้ประทานพรเป็นการตอบแทนความพยายามที่ผ่านมาทั้งหมด หงอคง ตือปิยก่าย ข้าวเจ๋ง และม้าขาว ได้กลับคืนร่างเป็นเทพอีกครั้ง พระถังเองก็ได้บรรลุธรรม ทั้งหมดจึงนำพระไตรปิฎกกลับไปเผยแพร่แก่มวลมนุษยต่อไป

จากโครงเรื่องจะเห็นได้ว่า ประเด็นของการเดินทางไปชมพูทวีปเพื่ออัญเชิญพระไตรปิฎกเป็นเรื่องเดิม (Convention) ส่วนประเด็นที่เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นใหม่ (Invention) คือการตีความหมายของ “ผู้ร้าย” ขึ้นมาใหม่ดังที่ได้กล่าวไปแล้ว

1.3.1 ความขัดแย้ง / ปมขัดแย้ง (Conflict)

จาก 26 ตอนที่เราภาพ สามารถสรุปความขัดแย้งได้เพียงประเภทเดียวได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน และมีคู่ขัดแย้งเพียง 2 คู่ นั่นคือ (1) คู่ขัดแย้งระหว่างธรรมะ กับอธรรม และ (2) คู่ขัดแย้งระหว่างศิษย์กับอาจารย์ ส่วนประเด็นที่ขัดแย้งกันนั้นมีอยู่ 4 ประการคือ

- 1) ความอยากได้ เป็นความต้องการส่วนตัว ไม่สนว่าใครจะเดือดร้อนบ้าง
- 2) การหลอกลวง เป็นการโกหกเพื่อหวังผลประโยชน์จากคู่ขัดแย้ง
- 3) การเข้าใจผิด เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นจากการมีข้อมูลที่ไม่ครบถ้วน
- 4) เด็กขาดความอบอุ่น เป็นปัญหาที่เกิดจากเด็กที่ขาดการดูแลจากพ่อแม่

จากลักษณะความขัดแย้งในเรื่องสะท้อนให้เห็นแนวคิดของผู้ผลิตว่า ความขัดแย้งต่างๆ ไม่ได้เกิดจากอิทธิปาฏิหาริย์แต่อย่างใด หากแต่ในความเป็นจริงแล้ว ความขัดแย้งต่างๆ ล้วนแต่เกิดจากฝีมือของมนุษย์ทั้งสิ้น ตัวอย่างเช่น ในตอนที่กลุ่มพระถังต้องเผชิญกับความแห้งแล้งของสภาพอากาศในดินแดนแห่งหนึ่งที่มีอุณหภูมิสูงจนสิ่งมีชีวิตไม่สามารถอาศัยอยู่ได้ ซึ่งแท้จริงแล้วความร้อนนี้เกิดจากฝีมือของหงอคงที่เคยขว้างเตาไฟของเทพปรุงยาดกลงมาบริเวณนั้นพอดี ซึ่งมีผลทำให้สภาพอากาศแปรปรวนไป อย่างไรก็ตามเนื้อหานี้ก็ยังคงเป็นเนื้อหาเดิมของไซอิ๋วที่มีความสอดคล้องกับบริบทสังคมไทยในปัจจุบันด้วย

1.3.2 การให้อภัยเป็นการคลี่คลายความขัดแย้ง

ในไซอิ๋วที่นั่นตัวร้ายมักจะลงเอยด้วยความตาย แต่ในไซอิ๋วเดอะมังก์ก็ตัวร้ายจะได้รับการให้อภัยประกอบกับได้รับการสั่งสอนจากพระถังเพื่อให้เข้าใจ และเกิดการสำนึกในความผิดของตนเองที่ได้กระทำไป ซึ่งการคลี่คลายความขัดแย้งในไซอิ๋วเดอะมังก์นี้สะท้อนให้เห็นลักษณะมายาคติของความเป็นสื่อสำหรับเด็กในบริบทสังคมไทยอย่างชัดเจน นั่นคือสื่อสำหรับเด็กของไทยจะต้องปราศจากความรุนแรงในทุกกรณี การให้อภัยจึงเป็นทางออกของความขัดแย้งที่ประนีประนอมที่สุด

อีกประการหนึ่งแนวคิดการให้อภัยผู้ที่กระทำความผิดนี้เป็นประเด็นที่กำลังเป็นที่สนใจของสังคมไทย เนื่องจากในปัจจุบันมีความขัดแย้งทางค่านิยมที่มีต่อประเด็นทางการเมืองเป็นอย่างมาก หลายต่อหลายครั้งที่ความขัดแย้งเหล่านี้สร้างปัญหาให้กับสังคมทั้งทางตรงและทางอ้อม ซึ่งแนวทางที่จะคลายความเค้นเหล่านี้มีหลายวิธี และแนวทางหนึ่งที่ได้รับการเสนอแนะมากที่สุดนั่นคือการให้อภัยเพื่อให้สังคมกลับมาสงบสุขอีกครั้ง

สรุปได้ว่า ด้านโครงเรื่องนั้นเป็นการใช้ของเก่าซึ่งเป็นโครงเรื่องของจีน ทางด้านความขัดแย้งนั้นพบว่าประเด็นทั้งหมดนั้นสอดคล้องกับบริบทสังคมไทยสมัยใหม่ ด้านการคลี่คลายนั้นใช้วิธีการให้อภัยซึ่งสอดคล้องกับบริบทสังคมสมัยใหม่เช่นเดียวกัน ซึ่งสามารถแสดงผลได้ดังนี้

ตารางที่ 4.16 ความเป็นไทยจากโครงเรื่องการ์ตูนแอนิเมชันชุดชุมชนนิมนต์ยิ้ม

องค์ประกอบ	ไทยเดิม	ไทยใหม่	ไม่เป็นไทย
ที่มาของเนื้อหา			โครงเรื่องไซอิ๋ว
ความขัดแย้ง		-การเข้าใจผิด -เด็กขาดความอบอุ่น	-การหลอกลวง -ความอยากได้
การคลี่คลาย		การให้อภัยผู้ที่กระทำความผิด (นิรโทษกรรม)	

1.4 แก่นเรื่อง (Theme)

ไซอิ๋วเดอะมังกี้ก็มีการสรุปคติธรรมด้วยเสียงผู้บรรยายในช่วงท้ายเรื่องแต่ละตอน ซึ่งสะท้อนความเป็นนิทานสมัยใหม่ด้วยเช่นกัน และจากที่ได้กล่าวไปข้างต้นว่าการดูเรื่องนี้แบ่งเนื้อหาเป็น 3 ช่วง ที่เป็นอิสระต่อกันโดยสิ้นเชิง การนำเสนอเนื้อหาทั้ง 3 ช่วงนั้นจะมีลำดับดังนี้

ไซอิ๋วเดอะมังกี้ช่วง 1	แพนดำพาเที่ยวจีน	ไซอิ๋วเดอะมังกี้ช่วง 2	ห้องเรียนคุณธรรม
------------------------	------------------	------------------------	------------------

รูปที่ 4.22 โครงสร้างของเนื้อหาที่แพร่ภาพใน 1 ตอนของไซอิ๋วเดอะมังกี้

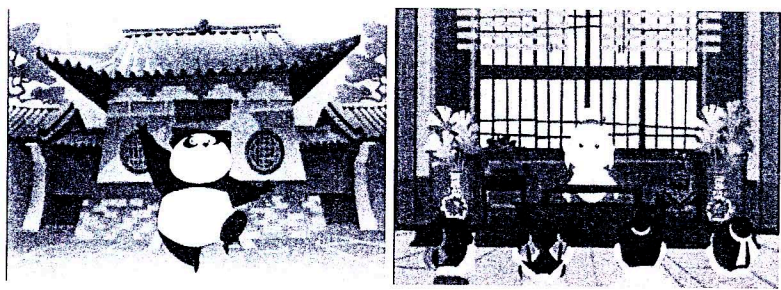
การดูสั้นช่วงแพนดำพาเที่ยวจีนนั้นมุ่งนำเสนอข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวในประเทศจีน ส่วนห้องเรียนคุณธรรมก็เป็นการบอกเล่าสิ่งที่ดีๆ ผู้เป็นลูกควรกระทำต่อพ่อแม่ การให้เนื้อหานี้จะมีลักษณะเป็นการบอกเล่าอย่างตรงไปตรงมาด้วยคำพูดและภาพประกอบ สามารถสรุปเนื้อหาของทั้ง 2 ช่วงนี้ได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.17 แสดงเนื้อหาช่วงแพนดำพาเที่ยวจีนกับช่วงห้องเรียนคุณธรรมในไซอิ๋วเดอะมังกี้

แพนดำพาเที่ยวจีน	ห้องเรียนคุณธรรม
วัดเล้าหลิน	พ่อแม่เรียก ขานอย่าช้า
กำแพงเมืองจีน	พ่อแม่สั่ง ทำอย่าคร้าน
ศาลไคฟง	พ่อแม่สอน พร้อมทำตาม
พระราชวังต้องห้าม	พ่อแม่ติ พร้อมรับฟัง
สุสานจีนสี่ห้องใต้	กราบสวัสดี ทุกเช้าค่ำ
ถ้ำหลงเหมิน	จัดเตียงท่าน ก่อนเข้านอน
หอบูชาฟ้าเทียนฐาน	พ่อแม่หนาวช่วยให้อุ่น พ่อแม่ร้อนช่วยพัดวี
เมืองลี่เจียง	ความเป็นอยู่มีแบบแผนกิจการงานไม่วุ่นเร
หมู่บ้านซีตี้และหงซุน	เรื่องแม่เล็กอย่าพลการ หากพลการด้อยคุณธรรม
พระราชวังฤดูร้อน	ของแม่เล็กอย่าเก็บซ่อน เก็บยึดครองท่านเสียใจ
วัดมามะยงเหอกง	พ่อแม่ชอบ ทำให้ได้
เมืองโบราณผิงเหยา	ท่านไม่ชอบอย่าไปทำ
เมืองเฉินตู	คุณธรรมพร่องท่านอับอาย
ศูนย์อนุรักษ์แพนดำ เณร 1	พ่อแม่รักลูกย่อมรู้ กตัญญูเป็นเรื่องง่าย
ศูนย์อนุรักษ์แพนดำ เณร 2	พ่อแม่ยังเป็นเรื่องยาก หากล้าลึกเปี่ยมคุณธรรม

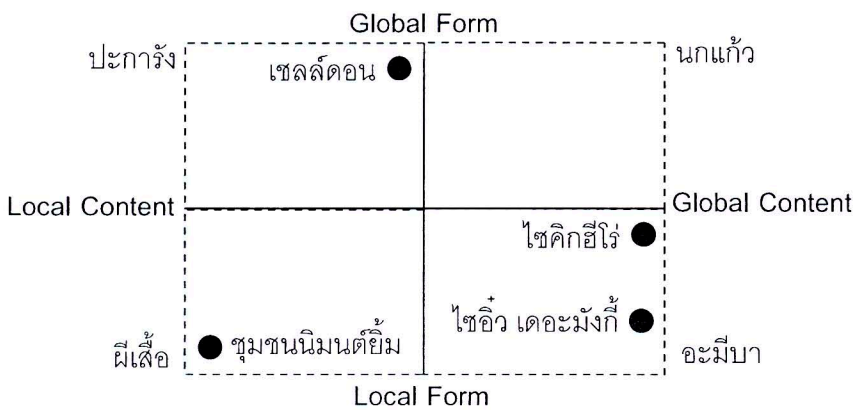
เมืองจัวโจ	พ่อแม่โกรธก็ไม่โทษ ยอมรับได้แม่ท่านดี
เมืองหวงหลง	พ่อแม่ป่วยอยู่เฝ้าไข้ เฝ้ารับใช้ไม่ห่างกาย
ภูเขาหิมะซีหลิง	เคารพผู้ใหญ่ รักใคร่พี่น้อง
ภูเขาอ้อไบ๊	สามัคคีปรองดองช่วยเหลือให้อภัย
หลวงพ่โตเลื้อซาน	ว่านอนสอนง่าย รับฟังอย่างตั้งใจ ปฏิบัติตามกฎหมาย
ศาลเจ้าสามก๊ก	ขยันหมั่นเพียร ตั้งใจเรียนรู้
เขื่อนตูเจียงหยียน	เชื่อฟังคุณครู อ่อนน้อมถ่อมตน
พระราชวังโปตาลา	ไม่มี

จากตารางจะเห็นว่าเนื้อหาที่การตูนสั้นทั้ง 2 เรื่องนี้นำเสนอไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกับใดๆ กับเนื้อหาไข่อ้วเลย ส่วนการนำเสนอทั้งทั้งสองช่วงใช้ภาพของความเป็นวัฒนธรรมจีนเล่าเรื่องอย่างเต็มที่ ในแพนด้าพาเที่ยวจีนนั้นใช้ภาพของแหล่งท่องเที่ยวในประเทศจีนและมีตัวละครที่ทำหน้าที่ในการอธิบายเรื่องราวคือหมีแพนด้า ส่วนห้องเรียนคุณธรรมนั้นเล่าเรื่องคุณธรรมที่เด็กพึงปฏิบัติในเรื่องต่างๆ ผ่านตัวละครครูและศิษย์ที่นุ่มนวลแบบตัวละครจีนในภาพยนตร์กำลังภายใน ซึ่งในห้องเรียนคุณธรรมนี้ยังมีคตินิยมที่มีความสอดคล้องกับคตินิยมของคนไทยด้วยเช่นเดียวกัน แต่อย่างไรก็ดีภาพที่ใช้นั้นยังไม่แสดงความเป็นไทยอย่างชัดเจน



รูปที่ 4.23 การนำเสนอ (ซ้าย) แพนด้าพาเที่ยวจีน (ขวา) ห้องเรียนคุณธรรม

ส่วนเนื้อหาไข่อ้วเดอะมังกี้ที่แพร่ภาพทั้ง 26 ตอนนั้น นับเป็นตอนที่ผลิตจริงๆ ได้จำนวน 16 ตอน เนื่องจากไข่อ้วเดอะมังกี้ 1 ตอนที่ผลิตนั้นใช้จำนวนตอนที่ฉายอยู่ในช่วง 1.5 – 2 ตอน อย่างไรก็ตามเนื้อหาทั้ง 16 ตอนนี้ก็ยังคงเป็นเนื้อหาที่คุ้นเคยดีจากไข่อ้วก็และมักพบในฉบับอื่นๆ ที่เคยมีการผลิตมาก่อนทั้งสิ้น กล่าวได้ว่าไข่อ้วเดอะมังกี้เป็นการดำเนินเรื่องตามต้นฉบับเกือบทั้งหมด จะมีความแตกต่างเพียงตอนเดียวนั้นคือ ตอนพิชิตราชาปีศาจซึ่งเป็นการดัดแปลงเรื่องราวโดยการนำเอาราชาปีศาจทวายขาวที่ผลิตขึ้นมาใหม่มาต่อสู้กับตัวเอก และพ่ายแพ้ไปใน



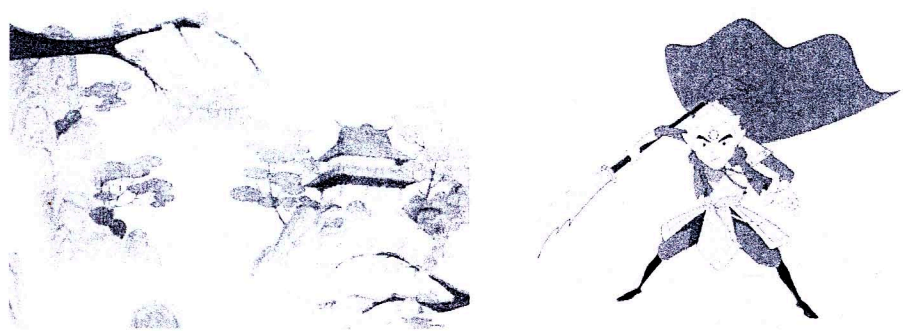
รูปที่ 4.60 แสดงการปรับตัวของการ์ตูนไทยทั้ง 4 เรื่องที่ทำการศึกษา

จากรูปแสดงให้เห็นว่ามีชุมชนนิมนต์ยิ้มเรื่องเดียวที่ยังคงมีความเป็นไทยสูงทั้งทางด้านเนื้อหาและภาพ ส่วนการ์ตูนไทยเรื่องอื่นๆ นั้นมีแนวโน้มที่จะเข้าใกล้ความเป็นสากลมากกว่าที่จะแสดงความเป็นไทย ทั้งนี้สามารถสรุปองค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทยได้ 13 องค์ประกอบ ดังนี้

ตารางที่ 4.38 แสดงค่าองค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันยุคใหม่

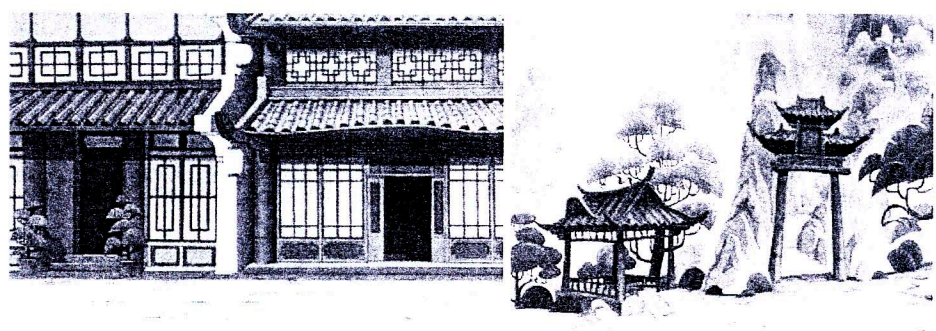
องค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทย	ความเป็นไทยเดิม	ความเป็นไทยผสม	ไม่เป็นไทย
1. ตัวละคร	5	8	10
2. หน้าตาตัวละคร	6	2	10
3. เครื่องแต่งกาย	4	5	10
4. โครงเรื่อง	2	11	9
5. แก่นเรื่อง ค่านิยม	5	11	0
6. ช่วงเวลา / สถานที่ / ฉาก	3	10	9
7. การแสดงออกทางวัฒนธรรม	3	5	9
8. พาหนะ	3	6	10
9. อุปกรณ์	4	10	2
10. อาวุธ / ของวิเศษ (Magic)	3	5	11
11. ภาษาพูด	3	10	5
12. เพลงประกอบ	0	12	6
13. ดนตรีประกอบ	2	4	10

1) สวรรค์ เป็นดินแดนที่ล่องลอยอยู่เหนือชั้นฟ้า แหล่งที่อยู่ของเหล่าเซียนและ เทวดา นางฟ้าต่างๆ มีทหารสวรรค์เป็นผู้ดูแล และมีเง็กเซียนฮ่องเต้เป็นผู้ปกครองเสมือนเป็นฮ่องเต้ของโลกมนุษย์ สวรรค์ในไซอิ๋วเดอะมังกี้มีมีการแสดงลักษณะสถาปัตยกรรมแบบจีนด้วย



รูปที่ 4.24 เมืองสวรรค์ที่มีสภาพแวดล้อมสวยงามและมีทหารสวรรค์เป็นผู้ดูแล

2) เมืองมนุษย์ ในฉากเมืองมนุษย์จะพบสิ่งปลูกสร้างจำพวกบ้านคน วัด วัง และโรงเตี๊ยมต่างๆ ซึ่งมีลักษณะเป็นศิลปะแบบจีน สังเกตได้จากลวดลายและรูปทรงของวัสดุต่างๆ ที่เป็นเอกลักษณ์ เช่น พื้นผิวลวดลายของกำแพง ลักษณะกระเบื้องปูหลังคา เป็นต้น ดังนั้น หากพิจารณาเฉพาะฉากของเมืองมนุษย์จะทำให้สามารถสรุปได้ว่า ฉากเมืองมนุษย์ที่ปรากฏในการ์ตูนเรื่องนี้ล้วนแต่เป็นฉากของประเทศจีนทั้งสิ้น เนื่องจากสิ่งปลูกสร้าง รวมไปถึงการแต่งกายของตัวประกอบ ล้วนแต่สะท้อนรูปแบบอารยธรรมความเป็นจีนเอาไว้ทั้งสิ้น



รูปที่ 4.25 ลักษณะสิ่งปลูกสร้างที่แสดงลักษณะอารยธรรมแบบจีน

3) สภาพแวดล้อมตามธรรมชาติ จากเหล่านี้ที่มีลักษณะเป็นสากลสูง ไม่สามารถระบุความเป็นจีนลงไปในฉากประเภทนี้ได้อย่างชัดเจน ซึ่งฉากธรรมชาติที่มีลักษณะเป็นสากลในไซอิ๋วเดอะมังกี้มีปรากฏบ่อยครั้ง เช่น ฉากทะเลทราย หุบเขา หรือป่าดิบ เป็นต้น ฉากตามธรรมชาตินี้มักเป็นฉากที่ถูกใช้ในการต่อสู้กับปีศาจต่างๆ ด้วย



รูปที่ 4.26 ฉากธรรมชาติรูปแบบต่างๆ ในไซอิ๋วเดอะมังกี้

4) รังปีศาจ ฉากนี้ถูกผลิตขึ้นมาใหม่เพื่อให้เป็นที่อยู่ของราชาปีศาจ ซึ่งเป็นอีกฉากหนึ่งที่ไม่ได้แสดงลักษณะความเป็นจีนออกมาอย่างชัดเจน เป็นเพียงสัญลักษณ์ที่สื่อให้เห็นถึงความน่ากลัว ความไม่น่าไว้วางใจ และความชั่วร้ายของเหล่าปีศาจเท่านั้น



รูปที่ 4.27 ปราสาทมารและสภาพแวดล้อมเมืองปีศาจในไซอิ๋วเดอะมังกี้

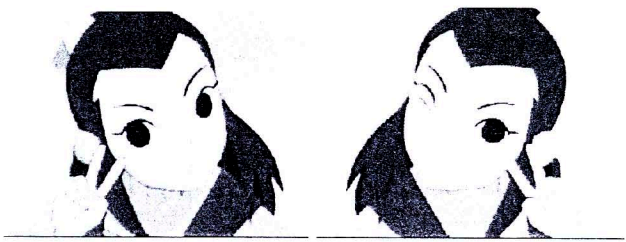
จากองค์ประกอบในด้านฉากนี้สรุปได้ว่าการ์ตูนเรื่องนี้มีฉากที่ไม่แสดงความเป็นไทยปรากฏมากที่สุด และมีฉากที่สอดคล้องกับความหมายไทยสมัยใหม่ผ่านฉากที่มีลักษณะสากลรองลงมา ทั้งนี้ไม่พบฉากที่แสดงความหมายไทยเดิมแต่อย่างใด

1.5.3 ปัจจัยด้านประเพณี ค่านิยม ศีลธรรม และธรรมเนียมปฏิบัติ (Moral Attitude, Custom and Codes of Behaviors)

จากปัจจัยนี้แสดงให้เห็นธรรมเนียมปฏิบัติใน 3 ประเด็น ดังนี้

- 1) การเรียกตัวละครตามโครงสร้างเดิมของไซอิ๋วกี้ ในการเรียกชื่อตัวละคร ยังคงใช้รูปแบบการเรียกแบบเดิม เช่น ศิษย์พระถังซำจั๋งจะเรียกพระถังที่เป็นพระสงฆ์ว่าอาจารย์ กรณีนี้ถ้าเป็นคนไทยจะใช้คำเรียกว่า “พระอาจารย์” เป็นต้น นอกจากนี้ตำแหน่งต่างๆ ในเรื่องก็ยังคงไว้ตามโครงสร้างเดิมทั้งหมด เช่น ฮองเต้ พระยูไล เจ็กเซียนฮองเต้ เป็นต้น
- 2) ธรรมเนียมปฏิบัติแบบจีน การแสดงออกเชิงวัฒนธรรมในไซอิ๋วเดอะมังกี้ ยังคงรูปแบบไว้เหมือนต้นฉบับ เช่น การแสดงท่าทางการไหว้ด้วยมือข้างเดียวของนักบวชจีน หรือ การแสดงออกถึงธรรมเนียมจีนที่ยกให้เจ้าเมืองนั้นอยู่เหนือกว่าวรรณะของพระสงฆ์ ดังจะเห็นจากเนื้อเรื่องว่าพระถังจะต้องแวะทำความเคารพเจ้าเมือง เมื่อเดินทางผ่านหัวเมืองใหญ่ด้วย

3) มุกล้อเลียนวัฒนธรรมป๊อปของไทย ผู้ผลิตได้ใส่เรื่องราวที่สะท้อนความเป็นไทยผ่านมุกตลกแบบไทยเข้าไปในเรื่องด้วย เช่น การล้อเลียนกิริยา “แอ๊บแบ๊ว” ซึ่งเป็นรูปแบบวัฒนธรรมป๊อป (Pop Culture) ที่เกิดขึ้นในเมืองไทยในช่วง 2-3 ปีที่ผ่านมา กิริยาแอ๊บแบ๊วนี้ได้เข้ามาเปลี่ยนกระบวนการถ่ายรูปของผู้หญิงไทยให้แตกต่างไปจากอดีตโดยสิ้นเชิง จากเดิมที่การถ่ายรูปจะเน้นให้เห็นใบหน้าที่มีรอยยิ้มสดใสตามปกติ ก็กลายมาเป็นการทำหน้าตาให้ดูแปลกด้วยการทำแก้มป่อง ทำตาโต หรือการทำปากจู๋ ใช้มือมาประกบกับใบหน้า เป็นต้น มุกแอ๊บแบ๊วนี้ถูกนำเสนอผ่านตัวละครองค์หญิงพัตเหล็กในตอน “องค์หญิงพัตเหล็กและปีศาจว้าว” นอกจากนี้ยังมีมุกตลกคาเฟ่ของไทย เช่น มุกตลกคำพูด หรือมุกกลืนปากที่คนไทยคุ้นเคยดีปรากฏอยู่ด้วย



รูปที่ 4.28 การแสดงกิริยาแอ๊บแบ๊วขององค์หญิงพัตเหล็ก

กล่าวโดยสรุปได้ว่าในส่วนของปัจจัยด้านประเพณี ค่านิยมนี้ มีค่านิยมที่ไม่แสดงความเป็นไทยอยู่มากที่สุด และมีความเป็นไทยระดับสมัยใหม่จำพวกมุกตลกปรากฏร่องลงมา และไม่พบความเป็นไทยในระดับไทยเดิมปรากฏจากองค์ประกอบนี้

1.6 พาหนะ (Locomotion)

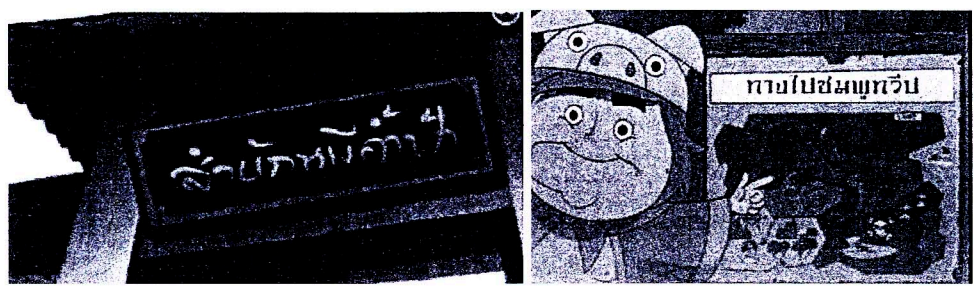
การเดินทางในไซอิ๋วเดอะมังกันั้น มี 3 ช่องทางหลักคือ 1) ทางพื้นดิน ด้วยการเดินเท้า และใช้พาหนะด้วยการขี่ม้า 2) ทางน้ำ ใช้การเดินทางด้วยเรือต่อซึ่งเป็นเรือจีน 3) ทางอากาศ เป็นการเดินทางด้วยอิทธิปาฏิหาริย์ของตัวละคร เช่น การขี่เมฆวิเศษ ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าไซอิ๋วเดอะมังกั ยังคงรักษารูปแบบการเดินทางแบบดั้งเดิมของเรื่องเอาไว้และไม่พบความเป็นไทยในส่วนพาหนะนี้แต่อย่างใด



รูปที่ 4.29 พาหนะในไซอิ๋วเดอะมังกั จากซ้ายไปขวา หงอคงขี่เมฆ พระถังซี้มนั และการใช้เรือต่อ

1.7 อุปกรณ์

อุปกรณ์ส่วนใหญ่ในเรื่องนี้สอดคล้องกับฉากเช่นเดียวกัน กล่าวคือในฉากเมืองจีนก็จะปรากฏอุปกรณ์ที่แสดงถึงความเป็นวัฒนธรรมของจีน เช่น หาบ ถ้วยชา โต๊ะมุกแบบจีน เป็นต้น อย่างไรก็ตามก็ยังมีอุปกรณ์บางอย่างที่แสดงความเป็นไทยปรากฏในเรื่องด้วย เช่น ป้ายชื่อที่ใช้บอกสถานที่ในเรื่อง หรือภาษาไทยที่ปรากฏในใบปลิวหรือแผนที่ เป็นต้น



รูปที่ 4.30 ภาษาไทยที่ปรากฏในป้ายและใบปลิวจากไข่อิวเดอะมังกี้

อย่างไรก็ดีในองค์ประกอบนี้พบความหมายที่ไม่แสดงความเป็นไทยมากที่สุด และมีความหมายความเป็นไทยสมัยใหม่เพียงเล็กน้อย

1.8 อาวุธ (Weaponry) / ของวิเศษ (Magic)

อาวุธในไข่อิวเดอะมังกี้ก็ยังเป็นอาวุธชุดเดิมของไข่อิวก็ เช่น พลองวิเศษของหงอคงที่สามารถยืดหดได้ตามใจนึก คราดของไผ่ยกาย และพลองวงเดือนของซัวเจ๋ง สิ่งของวิเศษต่างๆ ก็เป็นการทำซ้ำไข่อิวก็เช่นเดียวกัน อาทิ รัดเกล้าที่หงอคงสวมไว้ซึ่งสามารถบีบรัดศีรษะได้เมื่อพระถังท่อมคาถาสะกด หรือน้ำทิพย์ของเจ้าแม่กวนอิมที่สามารถชุบชีวิตสรรพสัตว์ได้ อย่างไรก็ตามก็ผู้ผลิตชาวไทยได้พยายามใส่ความเป็นไทยเข้าในองค์ประกอบนี้ด้วยการนำมุก “ปากเหม็น” ซึ่งเป็นมุกตลกคาเฟ่มาดัดแปลงให้เป็นท่าไม้ตายของหงอคงด้วย ดังนั้นจึงพบความหมายในองค์ประกอบนี้ที่ไม่แสดงความเป็นไทยมากที่สุด และมีความหมายความเป็นไทยสมัยใหม่เพียงเล็กน้อย

2. การวิเคราะห์การสร้าง ความหมายความเป็นไทยผ่านการออกแบบตัวการ์ตูนไทย ด้วยแนวคิดการออกแบบ และแนวคิดสัมพันธ์บท

ในสังคมไทยปัจจุบัน มีวัฒนธรรมป๊อปเกี่ยวกับการนิยมนคนหน้าตาดี ดังจะเห็นได้จากบุคคลที่ปรากฏในสื่อมวลชนไทยล้วนแต่ต้องเป็นคนหน้าตาดี เช่น ผู้ประกาศข่าว ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านต่างๆ ที่ออกสื่อ หรือแม้กระทั่ง นักจัดรายการวิทยุที่ใช้เฉพาะเสียงในการดำเนินรายการ ก็ยังต้องมีรูปร่างหน้าตาดี ผู้คนหันมาสนใจการศัลยกรรมใบหน้ากันมากขึ้น แต่พระเอกในไข่อิวเดอะมังกี้กลับมีภาพตรงกันข้าม ด้วยการนำเสนอภาพของคน “ซีเหร่” แต่ก็สามารถเป็นตัวเอกได้

หากมีความสามารถ นอกจากนี้การที่ตัวเอกการ์ตูนเรื่องนี้เป็นนักแสดงตลกยังสะท้อนให้เห็นบริบทสังคมไทยในปัจจุบันเกี่ยวกับบทบาทของนักแสดงตลกที่มีความโดดเด่นเพิ่มมากขึ้น นักแสดงตลกหลายคนได้รับบทเด่นในสื่อมวลชน บางคนได้เป็นพระเอกละครหรือภาพยนตร์ หรือผันตัวเองเป็นผู้กำกับ หรือแม้แต่กลายเป็นชนชั้นนำของประเทศด้วย

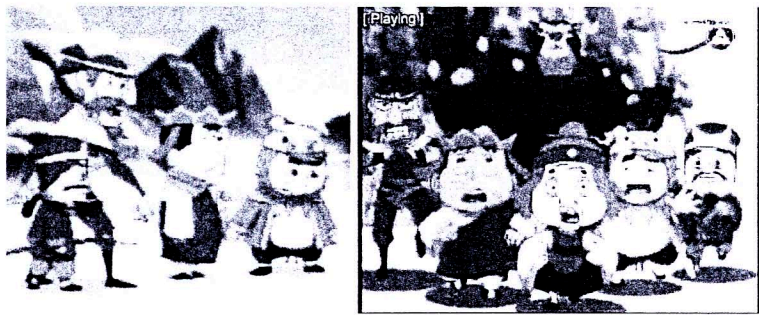
2.1 แนวคิดในการออกแบบตัวละคร

ในการออกแบบพิจารณาจาก 3 องค์ประกอบการออกแบบได้ดังนี้

2.1.1 ขนาด (Size)

เนื่องจากในไซอิ๋วเดอะมังกี้เป็นเรื่องราวที่ผลิตมาจากเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับจินตนาการ แต่มีตัวเอกที่นำมาจากนักแสดงตลกที่มีตัวตนอยู่จริง ในการกำหนดขนาดจึงมีวิธีกำหนดใน 2 ลักษณะ นั่นคือ กำหนดขนาดตามจริง และการกำหนดขนาดตามจินตนาการ ดังนี้

- 1) การกำหนดขนาดตามจริง วิธีนี้ใช้ในการกำหนดขนาดของตัวละครเอกทั้ง 5 ตัว ให้มีสัดส่วนตามลักษณะของตัวบทต้นทางที่ถูกสัมภาษณ์มา (รายละเอียดจะอธิบายในลำดับถัดไป) เช่น หงอคงจะสูงที่สุด ชั่วเจ๋งจะเตี้ยตัวเล็ก แต่ต้อโปยก่านจะเตี้ยอ้วน เป็นต้น ทั้งนี้พบว่ารูปร่างตัวละครไซอิ๋วลักษณะนี้เป็นรูปแบบเฉพาะของไซอิ๋วเดอะมังกี้เท่านั้น
- 2) การกำหนดขนาดตามจินตนาการ เป็นการกำหนดตามความเหมาะสมหรือความต้องการของผู้ผลิตเอง แต่อย่างไรก็ดีขนาดของตัวละครที่ปรากฏในไซอิ๋วเดอะมังกี้้นั้นล้วนแต่เป็นขนาดตัวละครที่คุ้นเคยทั้งสิ้น เช่น มังกรถูกกำหนดให้เป็นสัตว์เทพที่มีขนาดใหญ่ หรือพระยูไลจะเป็นเทพที่มีร่างกายใหญ่โต เป็นต้น เหล่านี้ล้วนเป็นการสัมภาษณ์มาจากสื่ออื่นทั้งสิ้น

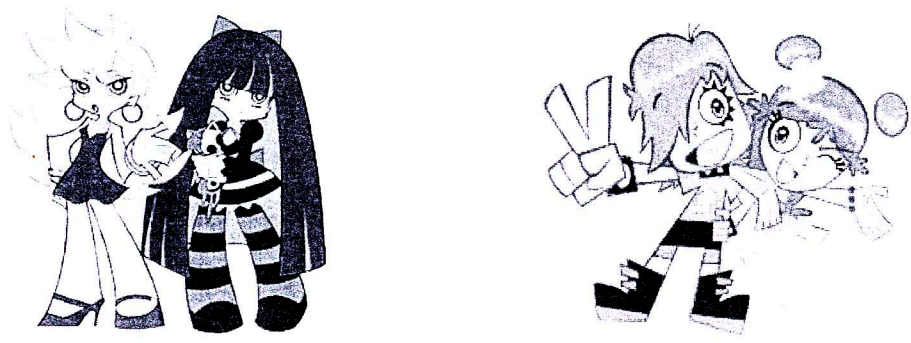


รูปที่ 4.31 ขนาดร่างกายที่แตกต่างกันของตัวละคร

2.1.2 รูปทรง (Shape)

รูปทรงที่การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้นำมาใช้ได้แก่ รูปทรงแบบกึ่งกราฟิก (Graphic) ผสมกับลักษณะรูปทรงของคนจริงที่เป็นต้นแบบซึ่งถูกลดทอนรายละเอียดออกไป เช่น หงอคงมีรูปทรงทรงแท่งไปทางสามเหลี่ยม ซึ่งคล้ายกับบุคลิกของตัวระเซียม ส่วนโปยก่านจะมี

รูปทรงกลมที่คล้ายกับร่างกายของโกะดะ เป็นต้น รูปทรงกราฟิกเป็นรูปทรงที่นิยมใช้มากในการ์ตูนแอนิเมชันของตะวันตก ในขณะที่การ์ตูนแอนิเมชันตะวันออกจะมีลักษณะรูปทรงคล้ายคนจริงมากกว่า แต่อย่างไรก็ดีในปัจจุบันเกิดการไหลของรูปทรง ซึ่งจะพบว่ามีการ์ตูนญี่ปุ่นบางเรื่องหันมาใช้รูปทรงแบบกราฟิกในการผลิตด้วยเช่นกัน เช่น การ์ตูนแอนิเมชันชุด Panty & Stocking เป็นต้น



รูปที่ 4.32 การ์ตูนGraphic (ซ้าย) Panty & Stocking (Jap) (ขวา) Hi Hi Puffy Ami Yumi (USA)

2.1.3 สัดส่วน (Proportion)

ไซอิวเดอะมังก็ใช้สัดส่วนแบบ SD (Super Deformation) ในการออกแบบตัวละคร ซึ่งจะมีศีรษะที่มีขนาดใหญ่เมื่อเทียบกับร่างกาย ตัวละครจะมีใบหน้าใหญ่เพื่อให้เห็นโครงสร้างของรูปหน้าที่ชัดเจน เห็นดวงตา จมูก ปาก และโครงสร้างสำคัญอื่นๆ ชัดเจน เช่น หงอคง (ถั่วแระ) จะมีหนวดเครา เป็นต้น ร่างกายของตัวละครใช้เส้นโค้งเป็นตัวกำหนดแขนขาจะมีลักษณะลีบเล็กลง ตัวละครที่มีลักษณะเป็นคนเตี้ย ขาจะสั้นเท่ากับแขนหรืออาจจะสั้นกว่าก็ได้ อย่างไรก็ตาม SD ของไซอิวเดอะมังก็จะมีสัดส่วนที่แตกต่างจาก SD ของชุมชนนิมนต์ยิ้มด้วย

2.2 การสัมพันธ์ (Intertextuality)

ความเป็นไทยที่ปรากฏชัดเจนมากที่สุดจากไซอิวเดอะมังก็ คือการที่ตัวละครหลักในเรื่องนี้มี “หน้าไทย” ซึ่งเป็นวิธีการผลิตด้วยเทคนิคการสัมพันธ์ โดยเลือกใช้ตัวบทต้นทางเป็น “นักแสดงตลก” ตัวการ์ตูนที่ถูกผลิตด้วยวิธีการสัมพันธ์นี้มีทั้งหมด 5 ตัว ได้แก่ 1) หงอคง 2) พระถังซำจั๋ง 3) โป๊ยก่าย 4) ชั่วเจ๋ง 5) ปี่สาจทรายขาว สามารถอธิบายได้ดังต่อไปนี้

2.2.1 หงอคง กับถั่วแระเชิญยิ้ม

1) ตัวบทต้นทางที่ 1 หงอคงในไซอิวก็ หงอคงเป็นลิงที่มีอิทธิฤทธิ์มากมายแปลงกายได้ 72 ท่าเหาะเหินเดินอากาศได้ มีเนตรไฟ 1 คู่ ที่ทำให้สามารถมองเห็นกายแท้จากร่างจำลองของเหล่าปีศาจ ตีลังกาหนึ่งครั้งสามารถลอยไปไกลถึง 108,000 ลี้ (ขุนหงอคง, 2552) มีอาวุธเป็นกระบองวิเศษสามารถยืดหดได้ดังใจนึก หงอคงกำเนิดมาจากหินวิเศษและเป็นอ่องลิงที่

หุบเขาฮั่วกั๋วซาน ต่อมาได้ไปก่อวณสวรรค์ และขโมยกินของวิเศษไปมากมาย เจ็กเซียนฮ่องเต้จึงส่งทหารสวรรค์สิบหมื่นไปกำราบแต่ก็ปราบหงอคงไม่ได้ พระยูไลจึงเสด็จมาปราบหงอคงและขังให้สำนึกตนที่เขาทำนั้นนาน 500 ปี รอคอยพระถังเพื่ออารักขาระหว่างการไปอัญเชิญพระไตรปิฎกที่ชมพูทวีป หงอคงนั้นเป็นตัวแทนของโทสะซึ่งมักจะแสดงออกอย่างรุนแรงในเวลาที่เขาโกรธกับปีศาจ ในขณะที่เดียวกันก็เป็นตัวแทนของปัญญาที่จำเป็นต้องมีธรรมะ (รัตเกล้า) กำกับไว้เพื่อใช้ในทางที่ควร

2) ตัวบทต้นทางที่ 2 ถั่วแระ เชิญยิ้ม หรือ นายศรีสุทธา กลั่นมาลี เป็นตลกชื่อดังของไทย เดิมเป็นสมาชิกในคณะ “บักโจ๊ก” ในชื่อ “ปานบักโจ๊ก” ต่อมาได้ย้ายมาอยู่กับคณะในตเชิญยิ้ม และเปลี่ยนชื่อในการแสดงเป็นถั่วแระเชิญยิ้ม ภายหลังได้แยกออกมาตั้งคณะเองในชื่อ “คณะถั่วแระเชิญยิ้ม” มุกในการแสดงตลกที่เป็นที่จดจำในการแสดงนั้นมีมากมาย เช่นการพูดคำว่า “อยู่แล้ว” การแสดงกลผสมการเล่นตลก การเดินและจบด้วยการเดินในอาภักปิริยาคลายคนเป็นง่อยขาเป๋ แต่มุกที่ยังถูกนำมาใช้แสดงอย่างต่อเนื่องในปัจจุบันได้แก่มุก “ปากเหม็น” นอกจากถั่วแระเชิญยิ้มจะเล่นตลกคาเฟ่แล้ว ยังมีผลงานการแสดงละคร และภาพยนตร์อีกมากมายเอกลักษณ์ของถั่วแระคือมักจะโพกผ้าตลอดเวลา ไว้หนวดไว้เครา นอกจากนี้ถั่วแระเชิญยิ้มยังได้รับเลือกให้เป็นนายกสมาคมศิลปินตลกแห่งประเทศไทย และมีกิจกรรมส่วนตัวด้วยการเป็นผู้นำเชียร์กีฬาไทย มักแต่งกายคล้ายกับเป็นตัวนำโชค (Mascots) ด้วยชุดนักกรีฑาไทยถือธงชาติและทาลายธงชาติสร้างสีสันให้กับเชียร์นักกีฬาทีมชาติไทยด้วย



รูปที่ 4.33 จากซ้ายไปขวา หงอคง(ไซอิ๋วก็) ถั่วแระ และหงอคง(ไซอิ๋วเดอะมังกี้)

3) ตัวบทปลายทาง หงอคงในไซอิ๋วเดอะมังกี้ หงอคงฉบับนี้ยังคงมีฤทธิ์มากสามารถพาสุนัขขึ้นไปที่บันปวนสวรรค์ แต่ด้วยการสั่งสอนของพระยูไลทำให้หงอคงต้องสงบสติไตร่ตรองความผิดและรอคอยพระถังซำจั๋ง เพื่ออารักขาตลอดการเดินทางไปชมพูทวีป หงอคงในไซอิ๋วเดอะมังกี้ยกต่างไปจากไซอิ๋วก็ตรงที่แก่ชราตามกาลเวลาได้ เมื่อชราภาพลงอิทธิฤทธิ์ที่

มีกลิ่นน้อยลงตามสังขารด้วย แต่หองคงฉบับนี้จะสามารถกลับเป็นหนุ่มและมีอิทธิฤทธิ์มากมายได้อีกครั้ง หากได้กินยาข่อยนอมตะของเทพปรุงยา สามารถสรุปการสัมพันธ์ที่ได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.18 การสัมพันธ์ของหองคงจากถั่วแระเชิญยิ้มในไขว้เดอะมังกั

สิ่งที่คงไว้ / ร่องรอยเดิม		สิ่งที่เพิ่มเติม/เปลี่ยนแปลง
หองคงไขว้	ถั่วแระเชิญยิ้ม	หองคงไขว้เดอะมังกั
-ใส่ชุดสีแดง นุ่งขนสัตว์ ลายเสือคลุมชุดอีกชั้น -ผูกผ้าพันคอ -สวมรัดเกล้า -มีอาวุธเป็นกระบองวิเศษ -เป็นศิษย์พี่ใหญ่ -มีอิทธิฤทธิ์แปลงร่าง เหาะ เหินได้ตามใจชอบ -มีสมุนลิงมากมาย	-หน้าตาเหยียวย่น รูปใบหน้า ไข่ หนวด และมีเคราแพะ -ลักษณะรูปร่างผอมสูง -ผ้าโพกศีรษะ -มุข “ปากเหม็น” -ความเป็นหัวหน้าทีมจากการ เป็นนายกสมาคมศิลปินตลกแห่ง ประเทศไทย -มีการแสดงอาการรับมุกตลก	-หน้าตาเป็นคน ไม่มีการแต่งลาย จิ้ง และไม่มีขนบนใบหน้าตาม ลักษณะหน้าของลิง -แก่ได้ตามกาลเวลา แต่สามารถ คืนร่างหนุ่มได้เมื่อกินยาข่อย นอมตะ -ไม่ได้แสดงออกถึงโทสะ (ความ โกรธ) ออกมามากนัก กล่าวคือดู นุ่มนวลกว่าฉบับอื่นๆ

2.2.2 พระถังซำจั๋ง กับ จาตุรงค์มิกจิก

1) ตัวบทต้นทางที่ 1 ในฉบับดั้งเดิมเป็นผู้มีบุญมาเกิด มีศรัทธาในพระพุทธศาสนาอย่างมากจนกระทั่งได้รับมอบหมายให้ไปอัญเชิญพระไตรปิฎกพระถังก็ยินดีกระทำและเลือกที่จะเดินทางด้วยเท้าที่ละก้าว พระถังเป็นพระที่มีจิตใจเมตตามาก ใจอ่อนลงเชื่อคนได้ง่ายจนหลายๆ ครั้งกลายเป็นคนหูเบา มักถูกปีศาจจำแลงกายมาหลอกลวงเป็นประจำ

2) ตัวบทต้นทางที่ 2 คือ จาตุรงค์มิกจิก หรือ นายจาตุรงค์ พลบูรณ์ ซึ่งเป็นนักแสดงตลกที่มีความโดดเด่นในการเล่นมุกล้อเลียนท่าทางของกระเทย มีประโยคเด่นสร้างชื่อในการแสดง เช่น “ไม่เอาไม่พูด” หรือ “ไม่กินเผ็ด” เป็นต้น ในอดีตเคยเป็นสมาชิกตลกในคณะของ “หม่ำจิกมิก” แต่ภายหลังแยกตัวมาทำคณะของตัวเอง มีผลงานการแสดงละครโทรทัศน์และภาพยนตร์ไทยหลายเรื่อง และได้ผันตนเองเป็นผู้นำกับภาพยนตร์ด้วย

3) ตัวบทปลายทาง พระถังซำจั๋งในฉบับไขว้เดอะมังกัก็ยังคงมีลักษณะคล้ายกับฉบับเดิม นั่นคือเป็นคนหัวอ่อน เชื่อคนง่าย แต่จะมีบุคลิกของความเป็นคนซึ่งอ่อนเพิ่มเข้ามา ข้อ

แตกต่างของพระถังในไซอิ๋วฉบับนี้อีกประการหนึ่งคือ พระถังไม่ได้ถือไม้เท้าและยังคงมองเห็นเส้นผมดกดำ สามารถสรุปความหมายที่ถูกสัมพันธ์ทได้ดังตารางต่อไปนี้

รูปที่ 4.34 การสัมพันธ์พระถังข้าจ้งจากจาตุรงค์มัจฉิกในไซอิ๋วเดอะมังกี้

สิ่งที่คงไว้ / ร่องรอยเดิม		สิ่งที่เพิ่มเติม/เปลี่ยนแปลง
พระถังข้าจ้งไซอิ๋ว	จาตุรงค์มัจฉิก	พระถังข้าจ้งไซอิ๋วเดอะมังกี้
-เป็นนักบวช -สวมเสื้อผ้าแบบหลวงจีน -มีหมวกแสดงสมณะศักดิ์ -ควบคุมรัดเกล้าหองคงได้ -ชี้สังสาร เชื่อคนง่าย	-หน้าตา และทรงผม -มุก “ตึ้งตึ้ง” เช่น การพูดด้วยน้ำเสียงยานคาง ทำท่าทางตึ้งตึ้งเหมือนผู้หญิง -มีการแสดงอาการรับมุกตลก	-มีบุคลิกขี้งอน -ไม่โกนศีรษะ -ไม่ถือไม้เท้า -ดูแก่



รูปที่ 4.35 จากซ้ายไปขวา พระถังข้าจ้ง (ไซอิ๋ว) จตุรงค์มัจฉิก พระถังข้าจ้ง (ไซอิ๋วเดอะมังกี้)

2.2.3 การสัมพันธ์ ตือเปี้ยกาย

1) ตัวบทต้นทางที่ 1 ตือเปี้ยกาย เดิมเป็นเทพบุตรอยู่บนสวรรค์มียศเป็นถึงผู้บัญชาการทหารเรือในแม่น้ำทางที่ฮ้อ แต่เพราะกระทำการผิดด้วยการไปติดพันนางสวรรค์เข้า จึงถูกลงโทษให้มาจุติในท้องแม่สุกร และถูกสาปให้เป็นปีศาจหมูอาศัยอยู่ในถ้ำหุนจางตอง ตือเปี้ยกายมีคราด 9 ที่ เป็นอาวุธประจำกาย แปลงกายได้ 36 ท่า วันหนึ่งเจ้าแม่กวณิมได้มาโปรด เปี้ยกายจึงให้สัตย์สัญญาว่าจะรอพบพระถังข้าจ้งและจะขอถวายตัวกลายเป็นศิษย์ร่วมเดินทางไปชมพูทวีป พระกวณิมตั้งชื่อให้ใหม่ว่า “ตือ หองเหนง” เปี้ยกายยังเป็นตัวแทนของศีล เนื่องจากเปี้ยกายนั้นหลงใหลในกิเลสตัณหา จึงมักถูกหองคงจับปิดหูปิดตาปิดปาก ซึ่งเป็นการสะท้อนความหมายโดยนัยว่า หากปิดการรับรู้กิเลสตัณหาย่อมทำให้เกิดศีลในจิตใจได้ นั่นเอง

2) ตัวบทต้นทางที่ 2 “โก๊ะตี๋อารามบอย” หรือ นายเจริญพร อ่อนละม้าย ตลก ร่ำแหร่ที่โด่งดังมาจากการเป็นสมาชิกของคณะ “เอ็ดดี้ผีนาร์ก” ในชื่อ “โก๊ะตี๋ผีนาร์ก” ภายหลังจึง แยกตัวออกมาทำคณะของตนเองในชื่อ “โก๊ะตี๋อารามบอย” จุดเด่นของโก๊ะตี๋ในการแสดงคือการ เล่นบทบาทเป็นเด็กมักใช้คำแทนตัวเองว่า “หนู” โก๊ะตี๋มีงานแสดงในสื่อมวลชนไทยอย่างต่อเนื่อง

3) ตัวบทปลายทาง ปิ๊ยก่ายในฉบับเดอะมังกี้ยังคงเป็นเทวดาบนสวรรค์มา จุติเช่นเดียวกัน มีลักษณะนิสัยคล้ายคลึงกับฉบับเดิมเกือบทั้งหมด ต่างกันที่ตัวปิ๊ยก่ายฉบับนี้มี อาการ “ฉลาดแกมโกง” น้อยลง สามารถแสดงความหมายตัวปิ๊ยก่ายได้ ดังตาราง

ตารางที่ 4.19 การสัมพันธ์บทตัวปิ๊ยก่ายจากโก๊ะตี๋ในไขว้เดอะมังกี้

สิ่งที่คงไว้ / ร่องรอยเดิม		สิ่งที่เพิ่มเติม/เปลี่ยนแปลง
ตัวปิ๊ยก่ายไขว้	โก๊ะตี๋	ตัวปิ๊ยก่ายไขว้เดอะมังกี้
-อ้วน -การสวมเสื้อเปิดพุง -ใช้คราดเป็นอาวุธ -เป็นเทวดามาจุติ -ชอบกิน ตะกละตะกราม -เจ้าเล่ห์ -ชอบผู้หญิงเป็นพิเศษ	-หน้าตา และทรงผม -มุกทำตัวเป็นเด็ก แทนตัวเองว่า “หนู” และทำตัวเหมือนเด็กๆ -ชอบรับประทาน -มีการแสดงอาการรับมุกตลก	-รูปร่างเตี้ย -มีหน้าเป็นคน แต่สวมหมวกรูป หัวหมู -มีท่าไม้ตายชื่อว่าพลังฝ่ามือคาถา



รูปที่ 4.36จากซ้ายไปขวา ตัวปิ๊ยก่าย (ไขว้ก๊) โก๊ะตี๋ ตัวปิ๊ยก่าย (ไขว้เดอะมังกี้)

2.2.4 ชั่วเจ้ง กับ อู๊ดเป็นต่อ

1) ตัวบทต้นทางที่ 1 ชั่วเจ้ง ตัวละครชั่วเจ้งนี้เป็นตัวแทนของโมหะหรือความ หลง โดยเฉพาะหลงในความบาปปัญญาจนมีลักษณะเป็นคนซ่อซ่า ซื่อป้อไม่ทันเล่ห์กลคนอื่น จึง

มักถูกตื้อปีย่ก่ายหลอกใช้ประจำ ชั่วเจ้งเดิมเป็นเทวดาแต่ไปทำตะเกียงของเจ้าแม่หวังหมู่แตก จึงโดนทำโทษให้เอาดาบแทงหัวใจทุกวัน ชั่วเจ้งจึงหนีไปอาศัยอยู่ได้น้ำ คอยจับคนที่ผ่านไปผ่านมา กินเป็นอาหารจนกลายเป็นพรายน้ำ จนกระทั่งมาพบกับพระดังจึงกลับใจและขอเดินทางไปด้วย

2) ตัวบทต้นทางที่ 2 พี่อู๊ดเป็นต่อ หรือ “นายธีรชาติ ธีรวิทยาการ” เป็นนักแสดงตลกร่างเล็กที่โด่งดังมาจากบท “พี่อู๊ด” ในละครโทรทัศน์ “เป็นต่อ” ซึ่งเป็นละครประเภท Sitcom แพร่ภาพทางโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 มุกประจำตัวของอู๊ดเป็นต่อคือการเลียนแบบลักษณะท่าทางการแต่งกายของ “แอ๊ด คาราบาว” และการพูดลงท้ายด้วยคำว่า “พี่น้องครับ”

3) ตัวบทปลายทาง ชั่วเจ้งในฉบับนี้ยังคงเป็นคนชื่อไม่ทันสมัย มีลักษณะเป็นน้องเล็ก ที่เชื่อฟังพระดังและรุ่นพี่ทั้ง 2 มาก สามารถแสดงความหมาย “ชั่วเจ้ง” ได้ดังตาราง

ตารางที่ 4.20แสดงลักษณะการสัมพันธ์บทชั่วเจ้งในไข่อ้วเดอะมังกี้

สิ่งที่คงไว้ / ร่องรอยเดิม		สิ่งที่เพิ่มเติม/เปลี่ยนแปลง
ชั่วเจ้งไข่อ้ว	อู๊ดเป็นต่อ	ชั่วเจ้งไข่อ้วเดอะมังกี้
-มีหนวดเครา	-หน้าตา หนวดเครา และทรงผม	-รูปร่างเล็กคล้ายคนแคระ
-การแต่งกาย	-โพกศีรษะ	-ไม่เห็นศีรษะล้านเพราะโพกผ้า
-ใช้ทวนวงเดือนอาวุธ	-ขนาดร่างกาย	ปิดบังศีรษะไว้
-เป็นเทวดามาจุติ	-มุกคำพูดว่า “พี่น้องครับ”	-เปลี่ยนจากปะคำเป็นสร้อย
-ชื่อๆชื่อๆไม่ทันสมัย	-มีการแสดงอาการรับมุกตลก	



รูปที่ 4.37 จากซ้ายไปขวา ชั่วเจ้ง (ไข่อ้วก็) อู๊ดเป็นต่อ ชั่วเจ้ง (ไข่อ้วเดอะมังกี้)

2.2.5 ปีศาจทรายขาว

ดังที่กล่าวไปข้างต้นว่าตัวละครนี้เป็นตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่ มีบทบาทในการเป็นหัวหน้าใหญ่ของปีศาจ คอยบงการสมุนปีศาจให้มาจับตัวพระดัง เนื่องจากมีความเชื่อกันใน

หมู่ปีศาจว่าใครก็ตามที่ได้กินเนื้อพระถังจะทำให้ผู้นั้นมีชีวิตเป็นอมตะ ปีศาจทรายขาวถูกออกแบบด้วยวิธีการสัมพันธ์มาจาก “น้องทรายคุณแม่ขอร้อง” หรือ “นายธวัชชัย แสงคำ” ผู้ซึ่งมีร่างกายไม่ปกติเหมือนคนทั่วไป แต่ด้วยจิตใจที่เข้มแข็งและมีพรสวรรค์ทางด้านการแสดง เขาจึงเปลี่ยนความผิดปกติของร่างกายให้กลายเป็นจุดเด่นในการแสดงตลก ซึ่งทำให้คนดูรู้สึกขบขันได้อย่างเป็นธรรมชาติ มุกของน้องทรายคุณแม่ขอร้องที่มีความโดดเด่น คือการแสดงเป็นผู้หญิงที่ดูเกินจริง มีคำพูดตลกเฉพาะตัวว่า “คุณแม่ขอร้อง” ปัจจุบันเสียชีวิตไปด้วยวัย 51 ปี ปีศาจทรายขาวนั้นถูกออกแบบด้วยวิธีสัมพันธ์ ซึ่งสามารถแสดงความหมายที่ถูกผลิตได้ดังตาราง

ตารางที่ 4.21 แสดงลักษณะการสัมพันธ์หมู่ปีศาจทรายขาวจากน้องทราย

สิ่งที่คงไว้ / ร่องรอยเดิม	สิ่งที่เปลี่ยนแปลง / แต่งเติมขึ้นใหม่
-ลักษณะหน้าตา	-ทาหน้าขาว
-แต่งหน้าเข้ม เน้นสีเปลือกตา แก้ม และปาก	-มีเขา
-ลักษณะรูปร่าง	-มีบริวารเป็นสมุนปีศาจ
-มุกคำพูดคุณแม่ขอร้อง	-มีความร้ายกาจในตัว ต้องการกินเนื้อพระถัง
-การแต่งชุดแบบผู้หญิงมีผ้าคลุมไหล่	-มีเล่ห์กลโกงมากมาย

การสัมพันธ์สามารถทำให้การ์ตูนแอนิเมชันไทย มีหน้าตาแตกต่างจากการ์ตูนแอนิเมชันชาติอื่นๆ ได้ ดังจะสังเกตได้ว่า 5 ตัวละครที่ถูกสัมพันธ์นี้จะมีความเป็นไทยจากหน้าตาของตัวละครชัดเจนที่สุด ส่วนตัวการ์ตูนอื่นๆ ที่ถูกผลิตมาอย่างอิสระนั้น ผู้ผลิตเลือกหยิบยืมสไตล์สากลแบบที่ดิสเนย์เคยผลิตมูหฺลาน ซึ่งเป็นการตูนเนื้อหาจีนมาใช้เป็นแนวทางในการผลิต อย่างไรก็ตามด้วยใบหน้าตัวเอกที่เป็นคนไทย ย่อมสามารถบ่งชี้สัญชาติของการ์ตูนเรื่องนี้ได้ง่ายขึ้น



รูปที่ 4.38 ตัวละครชาวบ้านในไซอิ๋วเดอะมังกี้ที่มีลักษณะคล้ายตัวละครจากมูหฺลาน

3. การวิเคราะห์การสร้างความหมายไทยผ่านทางองค์ประกอบทางเสียง

สามารถวิเคราะห์ความหมายไทยผ่านองค์ประกอบทางเสียงใน 4 องค์ประกอบดังนี้

3.1 การใช้ภาษาพูด (Dialog)

การพูดภาษาไทยที่ปรากฏในเรื่อง พบว่ามีการใช้ภาษาไทยใน 2 ลักษณะได้แก่

3.1.1 ภาษาไทยสำเนียงแบบภาพยนตร์จีนกำลังภายใน

ภาษาระดับนี้เป็นคำที่คุ้นเคยจากภาพยนตร์กำลังภายในที่เข้ามาแพร่ภาพในประเทศไทย กล่าวคือมีการแทนตัวเองว่าข้า เรียกแทนตัวคู่สนทนาว่าเจ้า หรือท่าน ตามระดับของชนชั้น และสถานภาพของคู่สนทนา ซึ่งการใช้ภาษาในลักษณะนี้ยังคงตอกย้ำจุดยืนของผู้ผลิตที่มีความตั้งใจในการรักษาความเป็นจีนของไซอิ๋วเอาไว้อย่างชัดเจน

3.1.2 การใช้ภาษาราชการศัพท์หมวดนักบวช

ภาษาระดับนี้ใช้กับตัวละครพระ เช่น พระถังจะแทนตนเองว่า “อาตมา” ใช้คำว่า “ฉัน” แทนความหมายของการรับประทานอาหารเป็นต้น แต่สิ่งที่แตกต่างจากพระไทยคือการใช้คำว่า “อมิตตาพุทธ” แทนคำว่า “สาธุ” ซึ่งเป็นคำที่นิยมใช้ในภาพยนตร์จีนกำลังภายใน

3.2 เพลงประจำรายการ (Theme song)

เพลงประจำรายการหรือเพลงที่ใช้เปิด / ปิดการ์ตูนเรื่องนี้เป็นเพลงไทยสากล ในส่วนดนตรีนั้นมีทำนองแบบจีนสมัยใหม่มีทำนองเร่งเร้าให้รู้สึกสนุกสนาน ส่วนเนื้อร้องที่เป็นภาษาไทยนั้นถอดความได้ว่า “เข้ามาพวกเรา เดินทางไปด้วยกัน ต้องไปแสนไกล นำคัมภีร์กลับมา ต้องเหนื่อย เท่าไห้ เราจะไม่ย่อท้อ ปีศาจมากมายเราจะสู้ไม่ถอย เข้ามา เข้ามา เดินทางไปด้วยหัวใจ” จากเนื้อเพลงเป็นการเล่าเรื่องไซอิ๋วอย่างย่อๆ จากการผสมผสานระหว่างเนื้อร้องไทย กับทำนองเพลงจีนสมัยใหม่ทำให้เพลงประจำรายการแสดงความเป็นไทยระดับสมัยใหม่ได้อย่างลงตัว

3.3 เพลงบรรเลงประกอบในรายการ (Track Music)

เพลงบรรเลงที่ใช้ในไซอิ๋วเดอะมังกี้ก็ยังคงสอดคล้องกับภาพนั้นคือเป็นเพลงบรรเลง ที่มีลักษณะเป็นจีนสมัยใหม่ ซึ่งไม่พบเพลงบรรเลงภาษาไทยแต่อย่างใด

3.4 เสียงประกอบภาพพิเศษ (Sound Effects / SFX)

เสียงประกอบภาพพิเศษในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ถูกใช้เพื่อความสนุกสนานและสมจริงกับภาพเท่านั้น ไม่พบเสียงพิเศษที่สามารถบ่งชี้ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้

4. สรุปองค์ประกอบที่แสดงถึงความหมายความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่

เมื่อนำผลการศึกษาทั้ง 3 ส่วน มาผนวกรวมกันจะทำให้เห็นรูปแบบความเป็นไทยจากไซอิ๋วเดอะมังกี้ ซึ่งสามารถสรุประดับความเป็นไทยจากองค์ประกอบต่างๆ ได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.22 ระดับความเป็นไทยจากองค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทยของไซอิ๋วเดอะมังกี้

องค์ประกอบที่แสดง ความเป็นไทย	ความเป็นไทยเดิม (Old Thai)	ความเป็นไทยใหม่ (Modern Thai)	ไม่มีความเป็นไทย
1. ตัวละคร	1	2	3
2. หน้าตาตัวละคร	3	0	3
3. เครื่องแต่งกาย	0	0	3
4. โครงเรื่อง	0	3	3
5. แก่นเรื่อง ค่านิยม	2	3	0
6. ช่วงเวลา / สถานที่ / ฉาก	0	2	3
7. การแสดงออกทางวัฒนธรรม	0	2	3
8. พาหนะ	0	0	3
9. อุปกรณ์	0	1	3
10. อาวุธ / ของวิเศษ (Magic)	0	1	3
11. ภาษาพูด	0	2	3
12. เพลงประกอบ	0	3	0
13. ดนตรีประกอบ	0	0	3
14. เสียงประกอบภาพพิเศษ	0	0	3
รวม	6	19	36

จากตารางแสดงให้เห็นว่า ไซอิ๋วเดอะมังกี้มีการแสดงออกถึงความไม่เป็นไทยมากที่สุดรองลงมาคือความเป็นไทยระดับสมัยใหม่ และที่ได้คะแนนน้อยที่สุดนั่นคือความเป็นไทยระดับไทยเดิม จึงสามารถสรุปได้ว่า การ์ตูนไทยที่ผลิตเนื้อหามาจากวัฒนธรรมจีนเรื่องนี้ ยังคงมีการรักษารูปแบบเรื่องราวเดิมของไซอิ๋วที่เอาไว้อย่างเข้มข้น แต่อย่างไรก็ดีพบการต่อสู้ของผู้ผลิตชาวไทยในการพยายามสร้างหน้าตาไทยให้กับตัวละครไซอิ๋วของจีนด้วย

5. การวิเคราะห์การปรับตัวของการ์ตูนแอนิเมชันไทยเรื่องไซอิ๋วเดอะมังกี้

จากเนื้อหาข้างต้นพบลักษณะการปรับตัวของไซอิ๋วเดอะมังกี้ดังนี้ ด้านเนื้อหา (Content) ดังที่กล่าวไปข้างต้นว่าไซอิ๋วเดอะมังก้นั้นนำเอาโครงเรื่องเดิม (Convention) ของไซอิ๋วที่ ซึ่งเป็นของจีน (Global Content) มาดัดแปลงองค์ประกอบเพียงบางส่วนในการเล่าเรื่อง ส่วนด้านรูปแบบ

(Form) ผู้ผลิตพยายามใส่ความเป็นไทยให้กับตัวเอกที่มาจากโชอิ๋วเดิมด้วยการเปลี่ยนให้มีบุคลิกหน้าตากลายเป็นนักแสดงตลกไทย และยังคงความเป็นตัวละครเดิมจากชื่อและความสามารถบางอย่างเท่านั้น ซึ่งเป็นการผลิตตัวการ์ตูนหน้าไทย (Local Form) เช่นเดียวกับในชุมชนนิมนต์ยิ้ม

ดังนั้นด้วยการผสมกันระหว่าง Global Content กับ Local Form จึงสรุปได้ว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยเรื่องโชอิ๋วเดอะมังกี้ที่เลือกเนื้อหาจากวัฒนธรรมจีนมาผลิตนี้ มีการปรับตัวในรูปแบบอะมีบา (Amoeba pattern) ตามแนวความคิดการผสมผสานข้ามพันธุ์ทางวัฒนธรรม

การวิเคราะห์ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยชุด โชคิฮีโร่

ข้อมูลโดยสังเขป

โชคิฮีโร่ (Psychic Hero) เป็นแอนิเมชัน 2 มิติ ที่มีลักษณะเป็นลูกครึ่งไทยเกาหลี เนื่องจากการ์ตูนเรื่องนี้เป็นการร่วมกันผลิตระหว่าง บริษัท บรอดคาซท์ไทยเทเลวิชั่น จำกัดของประเทศไทย กับ บริษัท เค โปรดัคชั่น จำกัด ของประเทศเกาหลีใต้ ผู้ผลิตเกาหลีจะรับผิดชอบเรื่องคาแรกเตอร์ตัวการ์ตูนเป็นหลัก ส่วนผู้ผลิตชาวไทยจะดูแลเรื่องของการผลิต (Production) ทั้งหมดในเรื่อง โชคิฮีโร่แบ่งการผลิตออกเป็น 2 ชุด (Season) ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ทุกวันเสาร์ เวลา 8.20 น. – 9.00 น. ผู้วิจัศึกษาตั้งแต่ช่วงวันที่ 6 มีนาคม 2553 ถึงวันที่ 28 สิงหาคม 2553 รวมทั้งสิ้น 25 ตอน ซึ่งพบความเป็นไทยดังต่อไปนี้

1. การวิเคราะห์การสร้าง ความหมายความเป็นไทยจากองค์ประกอบของเรื่องเล่าในการ์ตูนแอนิเมชันไทยชุด โชคิฮีโร่

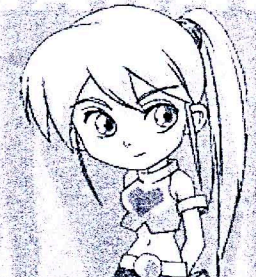
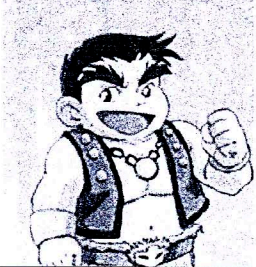
สามารถศึกษาได้ด้วยองค์ประกอบเรื่องเล่า 8 องค์ประกอบ ดังนี้

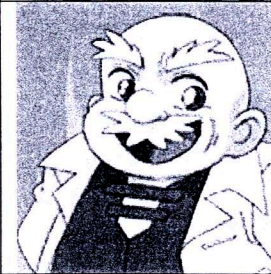
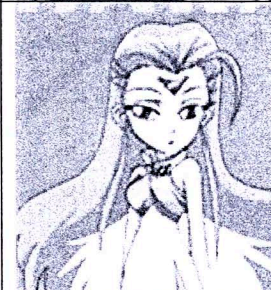
1.1 ตัวละคร (Character)

ตัวละครหลักในโชคิฮีโร่ มีทั้งหมด 12 ตัว สามารถแสดงข้อมูลได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.23 ข้อมูลตัวละครโชคิฮีโร่จากเรื่องย่อโชคิฮีโร่

ตัวละคร	ภาพ
1.โมโม (Momo) หนุ่มน้อยผู้มีพลังโชคิกเป็นพระเพลิง เรียกได้ว่าเป็นเจ้าแห่งเปลวไฟ มีมังกรไฟชื่อ “Red Dragon” เป็นเพื่อนคู่ใจ มีความสัมพันธ์กับปีศาจไฟออกทูแม่ทางสายเลือด	

2.ยูนิ (Yuni) ยูนิเป็นสาวน้อยที่มีพลังไซคิกธาดูน้ำ สามารถควบคุมน้ำได้ตามใจคิด และมีเพื่อนคู่ใจคือ “Leviathan” ซึ่งเป็นปลาที่ควบคุมสายน้ำได้ ภายหลังรู้ความจริงว่าตัวเองเป็นน้องสาวของเคาท์	
3.ไทย (Thai) นักสู้ไซคิกพลังธรรมชาติ สามารถควบคุมธรรมชาติที่อยู่รอบตัวได้อย่างอิสระ มีนิสัยชอบช่วยเหลือผู้อื่น มีเพื่อนคู่ใจคือ “นึ่งหน่อง” ลิงน้อยที่สามารถกลายร่างเป็นราชวานรที่ทรงพลังได้	
4.พลอย (Ploy) พลอยเป็นสาวน้อยรูปร่างน่าตาดี และเป็นเพื่อนสนิทของไทย เป็นคนที่มีจิตใจโอบอ้อมอารี และมองโลกในแง่ดีเสมอ แต่มีนิสัยเปื่อง่าย ไม่ชอบอยู่กับที่นานๆ	
5.บาซูก้า (Bazuka) ฮีโร่ตัวใหญ่ใช้พลังสายฟ้า ดุดันและมีพลังมาก เป็นคนซื่อๆ จริงใจ กินเก่ง มีพลังไซคิกธาดูดิน	
6.ปาเตรู (Pateru) เปิดขี้โมโหจอมโวยวายและชอบพูดมาก มีพลังไซคิกที่สามารถขยายร่างตัวเองเป็นไฮเปอปาเตรู ซึ่งจะทำให้ตัวเองมีขนาดร่างกายใหญ่โต และแข็งแรงมากขึ้น กระเป๋ากันแบกไว้มีบรรจุจรวดนำวิถีไว้จำนวนมาก	
7.บาริ (Bali) เด็กชายที่มีพลังไซคิกธาดูลม สามารถสั่งพายุให้โจมตีศัตรูได้ เข้าร่วมทีมในภายหลังเพราะการชักชวนของไทยและพลอย	

8.ช่าน (Karn) ช่านเป็นชายที่มีอดีตที่เลวร้ายเนื่องจากเคยถูกพรรคพวกของออทูเม่เข้ารุกรานหมู่บ้านจนบ้านแตก จึงผันตัวเองเป็นโจรสลัด แต่เมื่อมาพบกับพลอยและไทยทำให้กลับใจมาอยู่ข้างฝั่งที่ถูกต้องอีกครั้ง	
9.ดร.มารุ (Dr.Marou) นักวิทยาศาสตร์อัจฉริยะที่ค้นคว้าและรู้จักพลังไซดิกมานาน และเป็นผู้ฝึกฝนเหล่าเด็กๆ ที่มีพลังไซดิกเพื่อให้เป็นทีมต่อสู้ที่มีคุณธรรม มีนิสัยรักความถูกต้อง และชอบช่วยเหลือผู้ที่เดือดร้อน	
10.เจ้าหญิงเฮเลน่า (Hellena) เจ้าหญิงแห่งอาณาจักรกายา ผู้ครอบครองลูกดอกไซดิกเอาไว้ เจ้าหญิงมีนิสัยอ่อนโยน รักความสงบ ต่อมาถูกเคาท์เข้ามารุกรานจึงขอความช่วยเหลือจากนักสู้ของดร.มารุ และมอบลูกดอกไซดิกให้กับทีมของดร.มารุเพื่อใช้ในการต่อสู้กับพวกของออทูเม่	
11.เคาท์ (Kaos) พี่ชายของยูนิที่เสียความทรงจำไป และถูกออทูเม่ล่อลวงไปเลี้ยงดูจนกลายเป็นผู้นำกองทหารของออทูเม่ในการรุกรานหัวเมืองและอาณาจักรต่างๆ ภายหลังต้องเข้าต่อสู้กับพวกยูนิด้วย	
12.ออทูเม่ (Autoome) หัวหน้าเหล่าร้ายผู้มีอำนาจสูงสุด จอมบงการที่สามารถสังหารมนุษย์ได้ตามใจชอบ มักปรากฏกายในร่างของเปลวไฟขนาดใหญ่ และไม่ปราณีกับการกระทำที่ผิดพลาดของลูกน้อง ออทูเม่นั้นต้องการครอบครองลูกดอกไซดิกทั้งหมด เพื่อจะได้ครอบครองโลก	

จาก 12 ตัวละครนี้สามารถสรุปความหมายความเป็นไทยได้ดังตาราง

ตารางที่ 4.24 ลักษณะความเป็นไทยจากตัวละครในเรื่องไซคิกฮีโร่

ตัวละคร	บทบาท	ที่มา	เชื้อชาติ	การใช้ภาษา
โมโม (Momo)	นักสู้ (Hero)	ไม่ชัดเจน	เกาหลี	ภาษาไทยสุภาพ
ยูนิ (Yuni)	นักสู้ (Hero)	ไม่ชัดเจน	เกาหลี	ภาษาไทยสุภาพ
ไทย (Thai)	นักสู้ (Hero)	ควีนส์นคร	ไทย	ภาษาไทยสุภาพ
พลอย (Ploy)	ชาวบ้าน	ควีนส์นคร	ไทย	ภาษาไทยสุภาพ
บาซูก้า (Bazuka)	นักสู้ (Hero)	ไม่ชัดเจน	เกาหลี	ภาษาไทยสุภาพ
ปาเตรุ (Pateru)	นักสู้ (Hero)	ไม่ชัดเจน	เกาหลี	ภาษาไทยสุภาพ
บาลี (Bali)	นักสู้ (Hero)	ไม่ชัดเจน	เกาหลี	ภาษาไทยสุภาพ
ช่าน (Karn)	โจรสลัด	ไม่ชัดเจน	เกาหลี	ภาษาไทยสุภาพ
ดร.มารู (Dr.Marou)	นักวิทยาศาสตร์	ไม่ชัดเจน	เกาหลี	ภาษาไทยสุภาพ
เฮเลน่า (Hellena)	เจ้าหญิง	อาณาจักรกายา	เกาหลี	ภาษาไทยสุภาพ
เคาท์ (Kaos)	นักสู้ (Hero)	อาณาจักรดุม	เกาหลี	ภาษาไทยสุภาพ
ออทูเม่ (Autoome)	ผู้ก่อการร้าย	อาณาจักรดุม	เกาหลี	ภาษาไทยสุภาพ

จากตารางแสดงให้เห็นว่าตัวละครทั้ง 12 ตัวนี้ มีที่มาจาก 2 เชื้อชาติ ซึ่งแบ่งได้เป็น คนไทย 2 คน และคนเกาหลี 10 จากข้อมูลนี้สามารถจำแนกตัวละครได้ตามประเภท ดังนี้

1.1.1 การแบ่งประเภทตัวละคร (Type of Character)

สามารถแบ่งตัวละครได้ 3 ประเภทคือ ตัวเอก ตัวร้าย และผู้ช่วยเหลือ ดังนี้

1) ตัวเอก การดูเรื่องนี้มีตัวเอก 7 ตัว ซึ่งเป็นกลุ่มนักสู้ที่มีพลังวิเศษคือ โมโม, ยูนิ, ไทย, พลอย, บาซูก้า, ปาเตรุและบาลี ในกลุ่มตัวเอกนี้มีคู่พระ-นางปรากฏอยู่ 2 คู่ ได้แก่ คู่ของโมโมกับยูนิ ซึ่งเป็นคู่พระ-นางของเกาหลี และไทยกับพลอย ซึ่งเป็นคู่พระ-นางของไทย

2) ตัวร้าย จาก 12 ตัวละครมีตัวร้ายปรากฏอยู่ 2 ตัวได้แก่ ออทูเม่ และเคาท์ ซึ่งเป็นผู้บงการทัพปีศาจ คอยส่งปีศาจร้ายประจำตอนไปก่อเรื่องในแต่ละตอน ซึ่งปีศาจร้ายประจำตอนเหล่านี้เป็นเพียงตัวประกอบที่ไม่ได้มีผลต่อเนื่องเรื่องในระยะยาว

3) ผู้ช่วย ตัวละครที่ทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยในการดูแอนิเมชันเรื่องนี้มี 3 ตัวได้แก่ ดร.มารู เจ้าหญิงเฮเลน่า และช่าน ทั้ง 3 ตัวนี้จะคอยสนับสนุนข้อมูลและอุปกรณ์ให้กับกลุ่มตัวเอก

1.1.2 การสร้างความหมายความเป็นไทยให้ตัวละคร (Characterization)

การสร้างความหมายความเป็นไทยให้ตัวละคร มีวิธีการดังนี้

ตารางที่ 4.25 องค์ประกอบที่แสดงความหมายความเป็นไทยของตัวละครในไซดิกฮีโร่

ตัวละคร	รูปแบบความเป็นไทย		
	เดิม	ไทยผสม	ไม่ไทย
โมโม		การใช้ภาษา	ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ บทบาท การแสดงออก
ยูนิ		การใช้ภาษา	ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ บทบาท การแสดงออก
ไทย	ชื่อ	เชื้อชาติ การใช้ภาษา การแสดงออก เชื้อชาติ	การแต่งกาย บทบาท
พลอย	ชื่อ	เชื้อชาติ การใช้ภาษา บทบาท เชื้อชาติ	การแต่งกาย การแสดงออก
บาซูก้า		การใช้ภาษา	ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ บทบาท การแสดงออก
ปาเตรุ		การใช้ภาษา	ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ บทบาท การแสดงออก
บาลี		การใช้ภาษา	ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ บทบาท การแสดงออก
ช่าน		การใช้ภาษา	ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ บทบาท การแสดงออก
ดร.มาโร่		การใช้ภาษา บทบาท	ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ การแสดงออก
เฮเลน่า		การใช้ภาษา บทบาท	ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ การแสดงออก
เคาท์		การใช้ภาษา	ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ บทบาท การแสดงออก
ออบุเม่		การใช้ภาษา บทบาท	ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ การแสดงออก

จากตารางแสดงให้เห็นว่า ตัวละครหลักของไซดิกฮีโร่แสดงความหมายในกลุ่มที่ไม่เป็นไทยมากที่สุด มีความหมายไทยในระดับไทยสมัยใหม่รองลงมา และมีความหมายไทยเดิมผ่านทางชื่อตัวละครเพียงเล็กน้อยเท่านั้น

1.2 เครื่องแต่งกาย (Costume)

ตัวละครไซดิกฮีโร่มีการแต่งกายด้วยชุดในจินตนาการแทบทั้งสิ้น ยกเว้นดร.มาโร่ คนเดียวเท่านั้นที่แต่งกายแบบนักวิทยาศาสตร์ในโลกจริง ซึ่งนิยมสวมเสื้อกาวน์สีขาวทับชุดฟอร์มข้างในอีกชั้น จึงกล่าวได้ว่าในองค์ประกอบนี้ เครื่องแต่งกายตัวเอกไม่ได้แสดงความหมายความเป็นไทยตามรูปแบบของความเป็นจริง อย่างไรก็ตามก็ดีในการศึกษาพบว่ามีความเป็นไทยจากเครื่องแต่งกายปรากฏในส่วนของตัวประกอบที่อาศัยอยู่ในดินแดน “ควีนส์นคร” ตัวประกอบผู้หญิงจะสวมเสื้อคอกระเช้า นุ่งผ้าขึ้น ใส่องเท้าแตะหุ้มส้น ส่วนตัวประกอบผู้ชายจะแต่งกายด้วยชุดม่อฮ่อม คล้ายชาวเขาทางภาคเหนือของประเทศไทย แต่อย่างไรก็ดีเครื่องแต่งกายส่วนใหญ่ในเรื่องนี้ก็ยังมี

ความเป็นไทยในระดับที่ไม่แสดงความเป็นไทยมากที่สุด เนื่องจากเสื้อผ้าที่แสดงความเป็นไทยนั้น ถูกนำเสนออย่างจำกัด โดยผูกติดกับฉากเมืองควีนส์นครเท่านั้น



รูปที่ 4.39 การแต่งกายที่แสดงความเป็นไทยของตัวประกอบในเมืองควีนส์นคร

1.3 โครงเรื่อง (Plot)

ไซคิกฮีโร่เป็นการ์ตูนแอนิเมชันที่มีความแตกต่างไปจากการ์ตูนไทยอีก 3 เรื่อง เนื่องจากเนื้อเรื่องทั้ง 25 ตอนนี้จะผูกโยงเนื้อหากันตั้งแต่ตอนแรกไปจนกระทั่งตอนจบเรื่อง ซึ่งเป็นลักษณะโครงเรื่องที่มักใช้ในการ์ตูนแอคชั่น (Action) จากประเทศญี่ปุ่น เช่น เบย์เบลด บาคูกัน เป็นต้น ปมเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนจะส่งผลต่อเนื่องไปสู่เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทีหลังด้วย การพัฒนาเนื้อเรื่องของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้แตกต่างไปจากการ์ตูนไทยเรื่องอื่นๆ เนื่องจากไม่ได้ใช้รูปแบบ (Pattern) ที่แน่นอน ในบางตอนอาจจะไม่มีการคลี่คลายความขัดแย้งที่เกิดขึ้น และใช้วิธียกยอเรื่องราวไปคลี่คลายในตอนถัดไป สามารถดูวิธีเล่าเรื่องทั้ง 25 ตอนได้ในภาคผนวก ก

เรื่องราวทั้งหมดเกิดขึ้นหลังสงครามใหญ่ในอนาคตที่ทำให้โลกแบ่งแยกออกเป็น 3 อาณาจักรใหญ่ได้แก่ อาณาจักรดุม อาณาจักรกายา และอาณาจักรมู ทั้ง 3 อาณาจักรจึงทำข้อตกลงที่ชื่อว่า “Continental Unification Law” ขึ้น นั่นคือการใช้เกมปาลูกดอกเป็นการแข่งขันเพื่อตัดสินหาผู้ชนะเพื่อยุติข้อขัดแย้งด้านต่างๆ ลง แต่ในภายหลังมีนักวิทยาศาสตร์ค้นคว้าลูกดอกพิเศษที่ชื่อว่า Dart Psychic ที่มีอำนาจสูงกว่าลูกดอกชนิดเดิมขึ้นมา และถูกเก็บซ่อนไว้ในที่ซึ่งเป็นความลับ เรื่องนี้ถูกแพร่กระจายออกไปจนกระทั่งรู้ไปถึงอามูเมะผู้ชั่วร้าย จึงได้ส่งเคาท์ลูกน้องคนสนิทออกตามหา การค้นหาของเคาท์กินพื้นที่จนกระทั่งถึงอาณาจักรกายา เจ้าหญิงเฮเรน่าเจ้าหญิงแห่งอาณาจักรกายาจึงขอความช่วยเหลือจากดร.มาโร ผู้ซึ่งฝึกฝนเด็กกลุ่มหนึ่งที่มีพลังไซคิกสูงส่งให้มาช่วยคุ้มครองอาณาจักรจากการคุกคามของเคาท์และอามูเมะ ดร.มาโรจึงพาเหล่าฮีโร่ทั้ง 6 ซึ่งประกอบด้วย โมโม ฮีโร่พลังเพลิง ไทย ฮีโร่พลังธรรมชาติ ยูนิ ฮีโร่พลังน้ำ บาสูก้า ฮีโร่พลังดิน บารี ฮีโร่พลังลมและปาเตอรู ฮีโร่พลังกล้ำเนื้อ เข้าร่วมการแข่งขันในนามของตัวแทนเมืองกายา

เจ้าหญิงได้มอบ Dart Psychic ให้กับเด็กๆ เพื่อใช้เพิ่มพลังในการประลอง ซึ่งในการประลองระหว่างชาวกายากับสมุนของออทูเม่นี่ดำเนินไปอย่างสูสี ออทูเม่นั่นใช้กลโกงต่างๆ ในการแข่งขันมากมาย แต่สุดท้ายเหล่าฮีโร่ก็สามารถเอาชนะพลังชั่วร้ายของออทูเม่ได้ พวกเขาก็ได้พบความจริงว่าออทูเม่กับโมโมนั้นมีความเกี่ยวข้องกันทางสายเลือด แต่ก่อนที่จะทุกอย่างจะเปิดเผยออทูเม่ก็ได้หลบหนีออกไปจากการประลอง ทำให้อาณาจักรกายารอดพ้นจากการคุกคาม ทุกอย่างจึงกลับมาสู่ความสงบสุขอีกครั้ง

จากโครงเรื่องจะเห็นได้ว่า มีการหยิบยืมโครงเรื่อง (Convention) จากภาพยนตร์ยอดนิยมชุด สตาร์วอร์ส (Star wars) ผสมกับโครงเรื่องแบบการ์ตูนฮีโร่ของญี่ปุ่นที่เน้นการผจญภัยเพื่อช่วยเหลือผู้ที่กำลังเดือดร้อนมาประยุกต์ใช้กับการต่อสู้แข่งขันกับฝ่ายอธรรมด้วยลูกดอกวิเศษ (Invention) ในโลกแฟนตาซี ทั้งนี้เนื้อหาดังกล่าวมิได้มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาไทยหรือมีการหยิบยืมเรื่องราวเดิมจากวัฒนธรรมไทยไปผลิตแต่อย่างใด

1.3.1 ความขัดแย้ง / ปมขัดแย้ง (Conflict)

การตูนเรื่องนี้เลือกใช้ความขัดแย้งแบบเดี่ยว ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน เนื่องจากความขัดแย้งตลอดทั้งเรื่องนี้ล้วนเกิดขึ้นจากการกระทำของคนทั้งสิ้น พบข้อขัดแย้งของการเป็นฝ่ายธรรมะกับฝ่ายอธรรมมากที่สุด และพบข้อขัดแย้งในกลุ่มเพื่อนของเหล่าตัวเอกเพียงเล็กน้อย ซึ่งประเด็นที่ทำให้เกิดความขัดแย้งนั้นมี 3 ประเด็นได้แก่

- 1) การเบียดเบียนผู้อื่น เป็นความขัดแย้งที่พบมากที่สุดในเรื่องมักเป็นการกระทำจากกลุ่มตัวร้ายที่เข้ามาทำร้ายชาวบ้าน และกลุ่มตัวเอกก็จะเข้ามาช่วย
- 2) การแข่งขัน เป็นความขัดแย้งที่มีรองลงมา พบในส่วนของการประลองปลาลูกดอกเป็นหลัก
- 3) การหลงเชื่อคนผิด เป็นการหลอกลวงให้คนดีหันมาทำความผิดด้วยการหลอกใช้ด้วยวิธีต่างๆ เช่นการให้อำนาจ พันธสัญญา หรือการหลงเชื่อข้อมูลเท็จ

1.3.2 การคลี่คลาย

ในไซคิฮิโร่ตัวร้ายในเรื่องที่เป็นปีศาจจะถูกกำจัดทิ้ง ซึ่งเป็นวิธีการคลี่คลายด้วยความรุนแรงแตกต่างไปจากไซอิ๋วเดอะมังก็ที่จะคลี่คลายด้วยการประนีประนอม จากวิธีการคลี่คลายนี้แสดงให้เห็นว่าผู้ผลิตการ์ตูนเรื่องนี้มองโลกอย่างจริงจังสะท้อนแนวคิดให้เห็นว่าโอกาสในการกลับตัวนั้นไม่ได้มีบ่อยๆ และจุดจบของการหลงผิดนั้นมักไม่สวยงาม การคลี่คลายลักษณะนี้จึงไม่สอดคล้องกับลักษณะมายาคติของการเป็นสื่อสำหรับเด็กไทย แต่อย่างไรก็ดีการกำจัด

ปีศาจในเรื่องก็จะไม่ปรากฏภาพความรุนแรง เช่น ภาพของเลือดแต่อย่างใด ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความพยายามของผู้ผลิตที่จะลดทอนความรุนแรงเหล่านั้นให้เข้ากับบริบทสังคมไทยด้วย

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ด้านโครงเรื่องการ์ตูนเรื่องนี้ใช้วิธีหยิบยืมโครงเรื่องมาจากสื่อต่างชาติ และไม่ได้มีการแต่งเรื่องราวจากบริบทสังคมไทย หรือหยิบยืมโครงเรื่องเดิมของคนไทยมาใช้ในการผลิตแต่อย่างใด ทางด้านความขัดแย้งพบว่าปมความขัดแย้งที่ใช้ในเรื่องนั้นยังคงมีความสอดคล้องกับบริบทสังคมไทยในปัจจุบันที่มีการแก่งแย่งแข่งขันกันในชีวิตประจำวัน ด้านการคลี่คลายเรื่องราวนั้นเป็นการผสมผสานระหว่างบริบทของวัฒนธรรมต่างชาติ ที่นำเสนอวิธีคลี่คลายที่ได้ขาดรุนแรง กับบริบททางวัฒนธรรมไทยที่พยายามตัดทอนความรุนแรงลง แต่ยังคงเนื้อหาเดิมเอาไว้ ซึ่งสามารถสรุปความเป็นไทยจากโครงเรื่องในด้านต่างๆ ตามระดับความเป็นไทยได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.26 สรุปความเป็นไทยจากโครงเรื่องการ์ตูนแอนิเมชันชุดชุมชนนิมนต์ยิ้ม

องค์ประกอบ	ไทยเดิม	ความเป็นไทยใหม่	ไม่เป็นไทย
ที่มาของเนื้อหา			หยิบยืมมาจากสตาร์วอร์ส / การ์ตูนญี่ปุ่น
ความขัดแย้ง		- การเบียดเบียนกัน - การแข่งขัน - การหลงเชื่อคนผิด	
การคลี่คลาย		-ไม่มีภาพรุนแรง	-ใช้ความรุนแรงคลี่คลายปัญหา

1.4 แก่นเรื่อง (Theme)

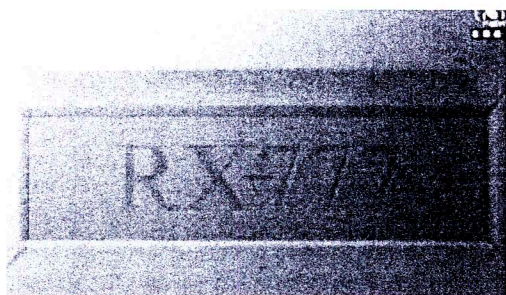
ในการเล่าเรื่องไซคิกฮีโร่ในตอนท้ายเรื่องจะมีช่วง “ไวส์ดอกเตอร์” ใช้ในการสรุปข้อคิดคติธรรมจากเนื้อหาที่นำเสนอไปอีกครั้งเช่นเดียวกับการเล่านิทาน ซึ่งจากคติธรรมในเรื่องนี้มีความเกี่ยวข้องกับคุณธรรมของเด็กมากที่สุด แบ่งได้เป็น 3 ประเด็นดังนี้

- 1.4.1 ประเด็นเรื่องมิตรภาพและความสามัคคีในหมู่เพื่อน เป็นประเด็นที่พบมากที่สุดในการ์ตูนเรื่องนี้ ตัวอย่างเช่น การช่วยเหลือกัน ดูแลเอาใจใส่ และความไว้วางใจซึ่งกันและกัน
- 1.4.2 ประเด็นของการเป็นคนดี เช่น การรู้จักช่วยเหลือผู้อื่น รู้จักผิดชอบชั่วดี
- 1.4.3 ประเด็นของการเตรียมความพร้อมให้เด็ก เป็นการสอนให้เด็กตั้งใจขยันเรียนหนังสือ สำนวญความพร้อมของตนเองอยู่เสมอ เชื่อฟังผู้ใหญ่ และมีความมานะพยายาม เป็นต้น

แก่นเรื่องหรือคตินิยมเหล่านี้เป็นเรื่องสากลที่ผู้คนในหลายวัฒนธรรมยึดถือปฏิบัติ เช่น เรื่องการให้อภัย ความสามัคคี แนวคิดเหล่านี้กำลังได้รับความสนใจในสังคมไทยปัจจุบัน จากแก่นเรื่องเหล่านี้สามารถสรุปแนวคิดของคนไทยและคนเกาหลีที่มีความคล้ายกันใน 2 ประเด็นคือ

1) การหาทางออกของความขัดแย้งในสังคม สิ่งหนึ่งที่ผู้ผลิตไซดิกฮิโร่พยายามนำเสนอ นั่นคือ การหาทางออกให้กับสังคมเกี่ยวกับปัญหาความขัดแย้งต่างๆ ด้วยการเปลี่ยนความขัดแย้งทางการเมือง ให้เป็นการต่อสู้ด้วยเกมกีฬาที่มีกฎกติกาสากลเป็นเกณฑ์ตัดสิน แนวคิดนี้สะท้อนให้เห็นสภาพสังคมของประเทศผู้ผลิตทั้ง 2 ได้ว่ายังคงมีปัญหาความขัดแย้งต่างๆ ในสังคม เช่น ในเกาหลียังคงมีการกระทบกระทั่งระหว่างเกาหลีเหนือกับเกาหลีใต้เป็นระยะๆ ส่วนในประเทศไทยนั้นก็มีความขัดแย้งจากปัญหาการเมืองภายในประเทศอย่างต่อเนื่องเช่นเดียวกัน

2) การฉีกกำลังเพื่อต่อสู้กับเจ้าของตลาดแอนิเมชันอย่างญี่ปุ่น นอกจากความหมายของการยุติความขัดแย้งด้วยกีฬาแล้ว ยังมีความหมายที่สะท้อนแนวคิดของผู้ผลิตที่ต้องการเอาชนะเจ้าแห่งตลาดแอนิเมชันดั้งเดิมอย่างญี่ปุ่นด้วย ความหมายนี้แสดงใน 2 ตอนสุดท้ายของเรื่องผ่านตัวละครออทูเม่ที่เป็นหัวหน้าตัวร้าย ซึ่งได้สร้างหุ่นยักษ์ที่มีรหัส RX-777 ขึ้นมา หุ่นตัวนี้แข็งแกร่งและสามารถต่อสู้กับพลังไซดิกของเหล่าพระเอกได้ทุกรูปแบบ หุ่นยนต์รหัส RX-777 นี้ ถูกผลิตขึ้นเพื่อเสียดสีหุ่นยนต์ รหัส RX-78 ของญี่ปุ่น ซึ่งคนไทยรู้จักดีในชื่อของ กันดั้ม (GANDUM RX-78 Alex) หุ่นยนต์ยักษ์ที่มีชื่อเสียงมากที่สุดตัวหนึ่งในโลกการ์ตูน ในตอนสุดท้ายของเรื่อง หุ่นยนต์ RX - 777 ก็ถูกตัวละครไทยกับโมโมซึ่งเป็นตัวแทนของคนไทยกับเกาหลีที่ร่วมมือปราบลงจนได้ ในส่วนนี้สามารถแปลความหมายแฝงได้ว่า การจะเอาชนะเจ้าตลาดแอนิเมชันอย่างญี่ปุ่นนั้นไม่ง่าย ผู้ผลิตชาวไทยกับผู้ผลิตเกาหลีต้องร่วมมือกันจึงจะสามารถทำได้



รูปที่ 4.40 (ซ้าย) หุ่นยนต์ของออทูเม่รหัส RX-777 (ขวา) Gundam RX-78

1.5 ช่วงเวลา (Time) / สถานที่ (Location) / ฉาก (Setting)

สามารถอธิบายความเป็นไทยในองค์ประกอบนี้ตามการศึกษาใน 3 ปัจจัย ดังนี้

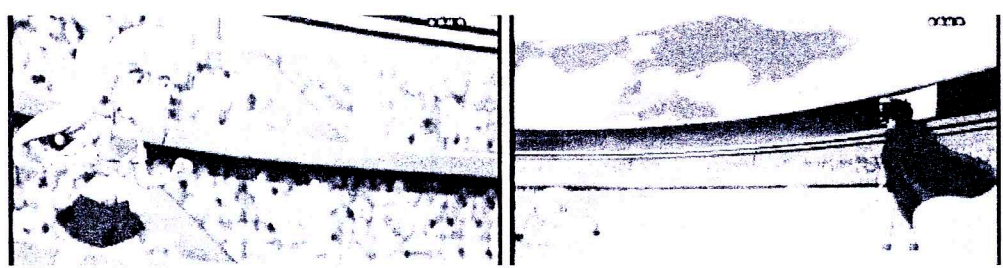
1.5.1 ปัจจัยด้านเวลา (Temporal Factors)

เรื่องราวเกิดขึ้นหลังจากปี 2170 A.D. ซึ่งมีความเป็นไปได้ว่าเป็นเวลาอนาคตที่อยู่ไกลกว่าที่จะจินตนาการไปถึง ช่วงเวลาในเรื่องนี้จึงไม่สามารถใช้อ้างอิงกับเหตุการณ์ใดๆ ได้

1.5.2 ปัจจัยด้านภูมิศาสตร์ (Geographic Factors)

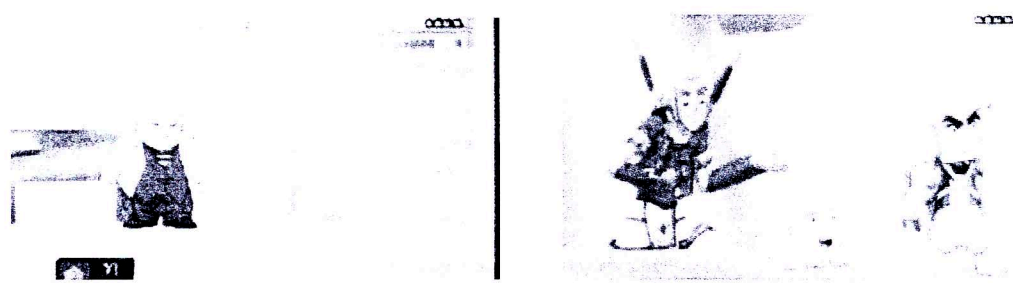
การตูนเรื่องนี้มีฉากที่หลากหลาย เนื่องจากเรื่องราวในเรื่องนี้เกิดขึ้นในหลากหลายเมือง อย่างไรก็ตามก็สามารถจัดกลุ่มฉากออกได้เป็น 4 กลุ่มได้แก่ 1) ฉากลานประลอง 2) ฉากในเรือเหาะ 3) ฉากหมู่บ้าน 4) ฉากป่า ซึ่งแต่ละฉากจะมีความเป็นไทยแตกต่างกันไป ดังนี้

1) ลานประลอง ฉากลานประลองจะใช้ในการประลองการแข่งขันลูกดอกไซคิก ซึ่งเป็นฉากหลังในช่วงปี 2 ของเรื่อง ลักษณะของฉากเป็นเหมือนสนามกีฬาทั่วๆ ไป ไม่แสดงเอกลักษณ์ หรือความเป็นชนชาติใดชาติหนึ่งออกมาอย่างชัดเจน จัดเป็นพื้นที่สากลของเรื่องได้



รูปที่ 4.41 ฉากลานประลอง

2) ฉากเรือเหาะของดร.มาโร เป็นฉากที่แสดงถึงกองบัญชาการสำหรับการประชุมวางแผน และการฝึกซ้อมฝีมือของเหล่าฮีโร่ไซคิก ก่อนส่งออกไปทำภารกิจภายนอก ฉากในเรือเหาะนี้มีลักษณะเป็นเรื่องราวนิยายวิทยาศาสตร์ ที่ไม่แสดงความเป็นไทยแต่อย่างใด



รูปที่ 4.42 (ซ้าย) ห้องบังคับการสื่อสาร

(ขวา) ดาดฟ้าเรือเหาะ

3) ฉากป่า ป่าเป็นพื้นที่สากลอีกแห่งหนึ่งที่ไม่แสดงลักษณะความเป็นชาติใดออกมา ฉากป่ามักถูกนำมาใช้ในการเล่าเนื้อหาการต่อสู้ระหว่างทีมฮีโร่กับสมุนปีศาจทั้งหลาย

4) ฉากหมู่บ้าน ด้วยความที่ไซคิกฮีโร่เป็นการดูที่มีการสร้างโลกเลียนแบบโลกจริงขึ้นมา ทำให้มีเมืองต่างๆ อยู่มากมาย อารยธรรมในแต่ละฉากก็จะมี ความแตกต่างกันไปด้วย สามารถแบ่งอารยธรรมได้ใหญ่ๆ เป็น 2 ประเภท คือ อารยธรรมไทย และฉากที่มีอารยธรรมที่ไม่เป็นไทย ฉากอารยธรรมไทยจะปรากฏเฉพาะในเมืองควีนส์นครซึ่งเป็นเมืองที่แทนความหมายประเทศไทยเท่านั้น แต่หากพิจารณารายละเอียดของอารยธรรมในฉากโดยละเอียดจะพบว่าอารยธรรมไทยในฉากนั้นจะเป็นการประยุกต์ หรือการผสมผสานขึ้นมาใหม่ทั้งสิ้น



รูป 4.44 ฉาก (ซ้าย) หลังคาทรงไทย



(ขวา) ตลาดไทย

1.5.3 ปัจจัยด้านประเพณี ค่านิยม ศีลธรรม และธรรมเนียมปฏิบัติ (Moral Attitude, Custom and Codes of Behaviors)

ในด้านประเพณี ค่านิยมศีลธรรมจะพบว่า ไม่มีความสัมพันธ์ที่แสดงความเป็นไทยระหว่างบุคคล แต่พบการแสดงออกถึงความเป็นไทยเพียงเล็กน้อยใน 2 กรณีคือ การเล่นกีฬาตะกร้อ และภาพอาหารไทย เช่น ข้าวผัด แกงประเภทต้มยำ ฯลฯ แต่อย่างไรก็ดีการแสดงออกความเป็นไทยในส่วนนี้ยังไม่มี ความชัดเจนพอ มีลักษณะเป็นไทยผสมมากกว่าที่จะเป็นไทยเดิม



รูปที่ 4.43 (ซ้าย) การเตะตะกร้อ



(ขวา) อาหารไทย

1.6 พาหนะ (Locomotion)

ในไซคิฮิโรนั้นมีการเดินทางเพียง 2 ช่องทางคือ ทางบก และทางอากาศ ซึ่งพบการใช้พาหนะที่แสดงถึงความเป็นไทยในส่วนของทางบก นั่นคือการใช้ช้างเป็นพาหนะ คนไทยนั้นมีทักษะในการนำช้างมาฝึกฝนเพื่อใช้งานในหลายๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นใช้งานหนัก เช่น ลากซุง เป็นพาหนะ หรือการแสดง ชาวต่างชาติรับรู้ว่ายช้างเป็นพาหนะของคนไทยด้วยการผลิตซ้ำความหมายผ่านทางสื่อภาพยนตร์ชุดต้มยำกุ้ง และองค์บาก ช้างจึงถูกนำมาใช้เป็นพาหนะเพื่อแสดงความหมายของคนไทยในการ์ตูนเรื่องนี้ด้วย แต่อย่างไรก็ตามภาพการใช้ช้างในไซคิฮิโรจะพบได้ที่เมืองควีนส์นครเท่านั้น ซึ่งการใช้ช้างในเมืองหลวงนั้นเป็นการสะท้อนความเป็นไทยสมัยใหม่มากกว่าไทยเดิม ซึ่งในสภาพสังคมจริงๆ แล้ว ในเมืองหลวงคนไทยมักพบช้างที่ถูกควานพามาเดินเพื่อให้คนซื้ออาหารให้ช้างกินมากกว่าใช้เป็นพาหนะปกติ

ส่วนการเดินทางทางอากาศนั้นจะใช้พาหนะเป็นเรือเหาะ หรือการใช้สัตว์ประหลาดในจินตนาการ เช่น มังกร ซึ่งพาหนะกลุ่มนี้ไม่ได้สื่อความหมายไทยแต่อย่างใด



รูปที่ 4.44 การใช้ช้างไทยเป็นพาหนะในการเดินทาง

1.7 อุปกรณ์

อุปกรณ์ส่วนใหญ่ที่ปรากฏในเรื่องนี้จะล้อกับฉากที่น่าเสนอ ซึ่งอุปกรณ์ส่วนใหญ่ที่ปรากฏนั้นมีลักษณะเป็นอุปกรณ์สากล เช่น เครื่องครัว โต๊ะ เก้าอี้ ทั้งนี้พบอุปกรณ์แสดงความเป็นไทยเดิมจำนวนน้อย เช่น ลูกตะกร้อ เป็นต้น และไม่พบอุปกรณ์ที่ไม่แสดงความเป็นไทยแต่อย่างใด

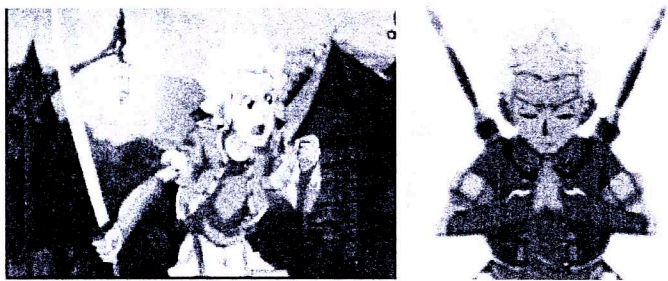


รูปที่ 4.45 ไทยกำลังเล่นตะกร้อ

1.8 อาวุธ (Weaponry) / ของวิเศษ (Magic)

การ์ตูนเรื่องนี้เป็นการตูนแฟนตาซี (Fantasy) อาวุธในเรื่องจึงมีมากมายหลายลักษณะ เช่น หน้าไม้ของยูนิ ค้อนยักษ์ของบาซูก้า จรวดนำวิถีของปาเตรู แต่อาวุธที่สามารถแสดงความเป็นไทยนั้นมีเพียงดาบทรงไทยของตัวละครไทยเท่านั้น ส่วนของวิเศษ (Magic) ในไซคิกฮีโร่ นั้นมีอยู่อย่างมากมายเช่นกัน ตัวเอกของเรื่องแต่ละตัวนั้นสามารถใช้พลังพิเศษ และสามารถอัญเชิญวิญญาณที่มีพลังของธาตุต่างๆ ที่เหมาะกับตนเองออกมาต่อสู้ได้ ซึ่งตัวละคร “ไทย” นั้นใช้พลังธรรมชาติ ด้วยเนื้อหานี้แสดงให้เห็นว่าผู้ผลิตมีมายาคติต่อคนไทยว่าเป็นผู้ที่ต้องพึ่งพาอาศัยธรรมชาติมาตั้งแต่ในยุคอดีต ทั้งนี้มีของวิเศษที่สามารถแสดงความหมายไทยได้อย่างชัดเจนนั่นคือ ไทยจะพนมมือเพื่อเรียกสมาธิทุกครั้งก่อนการใช้พลังพิเศษ แต่ด้วยคำร้ายคาถานั้นเป็นคำพูดภาษาอังกฤษเพื่อให้ดูทันสมัย ของวิเศษนี้จึงมีลักษณะเป็นไทยผสมไปโดยปริยาย

จึงสรุปได้ว่าทั้งอาวุธและของวิเศษที่แสดงความเป็นไทยนี้ปรากฏผ่านตัวละครไทยเพียงตัวละครเดียวเท่านั้น แต่ด้วยบทบาทที่โดดเด่นของตัวไทยจึงทำให้ความเป็นไทยสมัยใหม่จากตัวละครนี้พบได้บ่อยเท่าๆ กับความหมายที่ไม่แสดงความเป็นไทยจากตัวละครอื่นๆ ด้วย



รูป 4.48 วิธีการปลุกพลังของไทยด้วยการพนมมือ

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ด้วยการที่การ์ตูนเรื่องนี้เป็นลูกผสมที่มีลักษณะเป็นโลกหลายวัฒนธรรม ความเป็นไทยจึงถูกนำเสนออย่างจำกัด กล่าวคือความเป็นไทยจะปรากฏจากตัวละครที่เป็นคนไทยและวัตถุเครื่องมือเครื่องใช้ต่างๆ จากเมืองที่ถูกกำหนดให้เป็นเมืองไทยเท่านั้น

2. การวิเคราะห์การสร้าง ความหมายความเป็นไทยผ่านการออกแบบตัวการ์ตูนไซคิกฮีโร่ ด้วยแนวคิดการออกแบบ และแนวคิดสัมพันธ์บท

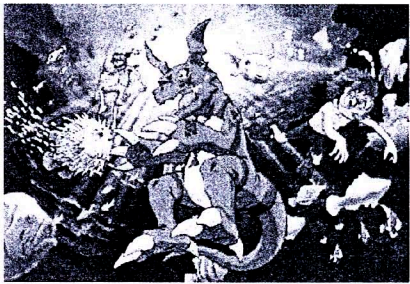
การออกแบบและการสัมพันธ์บทในการ์ตูนเรื่องนี้มีลักษณะดังต่อไปนี้

2.1 การออกแบบตัวละคร

พิจารณาใน 3 องค์ประกอบการออกแบบได้ดังนี้

2.1.1 ขนาด (Size)

การกำหนดขนาดตัวละครในไซคิกฮีโร่ นั้น ใช้วิธีการกำหนดตามหลักความจริง ผสมกับจินตนาการ ในส่วนที่อิงหลักความจริงนั้นคือตัวละครผู้ใหญ่จะตัวสูงใหญ่กว่าเด็ก ส่วนตัวละครที่เป็นจินตนาการ เช่นสัตว์ประหลาดต่างๆ นั้นจะใช้วิธีการกำหนดตามจินตนาการ อย่างไรก็ตาม การกำหนดขนาดของตัวละครในการ์ตูนเรื่องนี้ ล้วนแต่เป็นการทำซ้ำสื่อที่ถูกผลิตมาแล้วทั้งสิ้น ดังจะเห็นว่ามีกรหยิบยืมวิธีกำหนดขนาดมาจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอื่นๆ ที่มีมาก่อนด้วย เช่นตัวละครมังกร จะมีขนาดใหญ่กว่ามนุษย์ เป็นต้น



รูปที่ 4.46 ขนาดตัวละคร (ซ้าย) ไซคิกเดอะฮีโร่ (ขวา) Digimon avenger

2.1.2 รูปทรง (Shape)

ตัวละครในไซคิกฮีโร่ นั้นมีรูปทรงของร่างกายคล้ายกับลักษณะที่การ์ตูนญี่ปุ่นนิยมผลิต นั่นคือ ไม่ได้มีลักษณะเป็น Graphic แบบที่ตะวันตกนิยม แต่จะมีลักษณะเค้าโครงมาจากมนุษย์ ซึ่งถูกลดทอนความซับซ้อนต่างๆ ลง เพื่อให้ง่ายต่อการผลิตเป็นแอนิเมชัน



รูปที่ 4.47 ลักษณะรูปทรงของตัวละครไซคิกฮีโร่

2.1.3 สัดส่วน (Proportion)

ตัวละครในไซคิกฮีโร่ นั้นถูกออกแบบให้มีลักษณะให้มีสัดส่วนคล้ายกับคนจริง (Anatomy) ซึ่งตัวละครเด็กจะมีศีรษะใหญ่ แต่แขนขาเล็ก ตามสัดส่วนของเด็กจริงมากกว่าสัดส่วน

แบบ SD ซึ่งเป็นการใช้การย่อขนาดของร่างกายลงแต่คงขนาดของศีรษะเอาไว้ ส่วนตัวละครผู้ใหญ่จะมีขนาดของร่างกายกับศีรษะสมส่วนกันมากกว่าเด็ก ตัวละครจะมีดวงตากกลมโต มีลายเส้นที่บ่งชี้ว่าเป็นรูปทรงของจมูก มีปากและคิ้วชัดเจน ทรงผมจะมีลักษณะเป็นแฉก ซึ่งเป็นลักษณะนิยมแบบการ์ตูนญี่ปุ่น



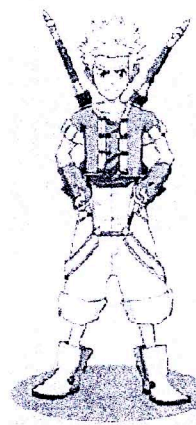
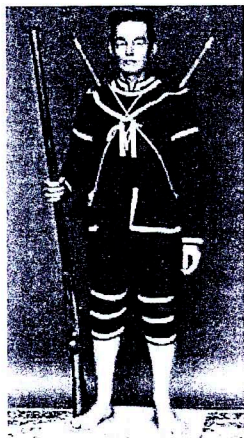
รูปที่ 4.48 (ซ้าย) หน้าตัวละครไซคิกฮีโร่ (ไทย-เกาหลี) (ขวา) หน้าตัวละครเรื่อง Beyblade (ญี่ปุ่น)

2.2 การสัมพันธ์ (Intertextuality)

ในส่วนของการสัมพันธ์บทตัวละครในไซคิกฮีโร่ไม่ได้มีการสร้างหน้าตาไทยให้ตัวละครอย่างชัดเจน แต่อย่างไรก็ดีด้วยการที่การ์ตูนเรื่องนี้มีลักษณะเป็นจินตนาการ (Fantasy) ตัวละครไทยในเรื่องยังคงถูกการสัมพันธ์เชื่อมโยงเรื่องราวความเป็นไทย ให้กับตัวละครด้วยเช่นกัน ซึ่งตัวละครที่ถูกสัมพันธ์ความเป็นไทยมีทั้งสิ้น 3 ตัวได้แก่ 1) ไทย 2) พลอย 3) ลิงตัวประกอบชื่อว่า “นั่งหน่อง” ซึ่งเป็นสัตว์เลี้ยงของไทย มีรายละเอียด ดังนี้

2.2.1 ไทย กับ นักรบไทย

ตัวละครไทยสัมพันธ์บทมาจากนักรบไทยโบราณ ซึ่งจะสวมชุดที่ดูรัดกุม ทะมัดทะแมงมีดาบไทยสะพายติดหลังในเวลาที่ออกรบ ซึ่งแม้ว่าเครื่องแต่งกายของไทยจะไม่สื่อความหมายไทย แต่อย่างไรก็ดีลักษณะของตัวละครไทยก็ไม่ได้สื่อความหมายของความเป็นตัวละครเกาหลีแต่อย่างใดเช่นเดียวกัน

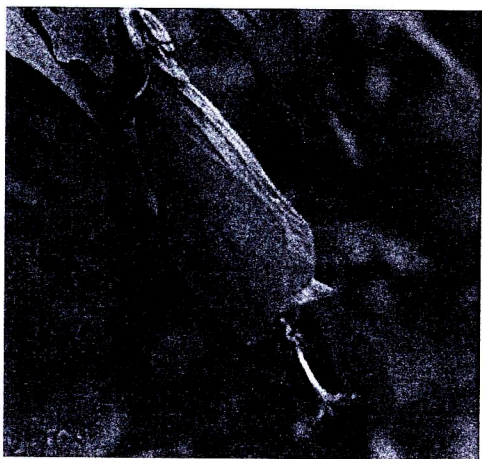


รูป 4.52 (ซ้าย) ทหารไทยโบราณ

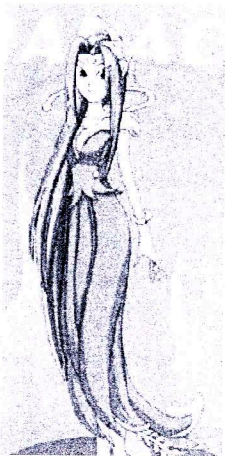
(ขวา) ตัวละครไทย

2.2.2 พลอย กับ นางไม้

ตัวละครพลอยไม่ได้สัมพันธบทมาจากบุคคล หรือบทบาทของคนไทย แต่สัมพันธบทมาจากความเชื่อเรื่องนางไม้ หรือนารีผลของคนไทย นารีผลคือต้นไม้ที่ออกผลเป็นคนได้ ซึ่งจะปรากฏในดินแดนลับแล หรือในป่าหิมพานต์ เครื่องแต่งกายของพลอยจึงมีลักษณะเหมือนกับดอกไม้ ซึ่งสามารถสื่อความหมายนางไม้ได้อย่างชัดเจน



รูปที่ 4.49 (ซ้าย) ดอกขบา



(ขวา) พลอย

“นารีผล หรือ มักกะลีผล หรือ มักคะลีผล เป็นพืชวิเศษชนิดหนึ่งที่เกิดอยู่ในป่าหิมพานต์ ว่ากันว่านารีผลชั่วลูกอยู่ด้านบนศีระะ มีรูปร่างเป็นหญิง ผลสด รูปร่างสะอิดสะเอ้ง สมส่วน ผิวพรรณงดงาม ปานเทพธิดา บางครั้งฤๅษีที่บำเพ็ญเพียรจนตบะกล้ากิเลสสงบบ้างรับ เพื่อจะทดสอบจิตตนก็จะเหาะไปที่ต้นนารีผล มองดูนารีผลว่าตนจะตบะแตกหรือไม่ หรือบางครั้งฤๅษีผู้เป็นอาจารย์อาจจะพาลูกศิษย์ไปทดสอบระดับจิต ไปฝึกควบคุมจิตที่นั่นก็มี พวกนักสิทธิ์วิทยากรมักจะเหาะไปเก็บนารีผลอุ้มมาเซยชมแล้วฝึกจิตใหม่ค่อยเหาะกลับออกมา นารีผลเป็นที่ต้องการของสัตว์วิเศษ (คนธรรพ์เป็นต้น) รวมถึงวิทยากรทั้งหลายผู้ยังไม่หมดกามราคะ ดังนั้นการที่นารีผลจะเหี่ยวแห้งคาต้นแล้วร่วงหล่นนั้นเป็นไปได้ยาก ก่อนจะโรยราจะมีเทวดา สัตว์วิเศษ และวิทยากรมาเก็บเอาไป” (มักกะลีผล, 2548)

2.2.3 ลิงนั่งหนอง กับ หนุมาน

ลิงนั่งหนองเป็นสัตว์เลี้ยงของไทย เมื่อไทยร้ายคาถาลิงนั่งหนองจะสามารถเปลี่ยนร่างเป็นลิงยักษ์สีขาวที่มีลักษณะคล้ายกับหนุมาน ซึ่งเป็นลิงในวรรณคดีที่คนไทยรู้จักดีได้ ซึ่งหนุมานในไซคิกฮีโร่มีลักษณะที่คล้ายกับไทย ด้วยสีผิว สีมม และลายบนเกราะซึ่งแสดงให้เห็นลักษณะของความสัมพันธ์ระหว่างนายและบ่าวนั่นเอง



รูปที่ 4.50 (ซ้าย) หนุมาน (ขวา) ลิงนั่งหน่อง

นอกจากการสัมผัสพบทความเป็นไทยจะถูกใช้ในการผลิตความหมายไทยให้กับตัวละครไทยแล้ว ยังถูกนำมาใช้ในการสร้างความหมายไทยให้กับสถานที่ ดังจะเห็นจากการสร้างความหมายความเป็นเมืองไทยให้กับเมืองควีนส์นคร ซึ่งแสดงความเป็นไทยตั้งแต่ชื่อเมืองที่มีคำว่า “นคร” ที่เป็นคำไทยหมายความว่าเมืองผสมอยู่ด้วย ความเป็นไทยที่มีลักษณะเป็นรูปธรรมทั้งหมดในเรื่องนี้จะถูกแสดงผ่านเรื่องราวในช่วงที่กล่าวถึงเมือง “ควีนส์นคร” นี้เท่านั้น สามารถสรุปความเป็นไทยจากการสัมผัสพบทในไซคิฮิโร่ได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.27 การสัมผัสพบทความเป็นไทยที่ปรากฏในเนื้อหาการ์ตูนเรื่องไซคิฮิโร่

ตัวบท		ร่องรอยเดิม	สิ่งที่เปลี่ยนแปลงไป
ปลายทาง	ต้นทาง		
ไทย	นักดาบไทย	-การสะพายดาบไขว้ไว้ข้างหลัง -ความเชื่อเรื่องคาถาอาคม	-ใช้พลังธรรมชาติในการต่อสู้ -แต่งกายต่างไปจากคนไทย มีเสื้อคลุมคล้ายเสื้อชาวเขา
พลอย	นารีผล	-เป็นผู้หญิงที่เกิดมาจากต้นไม้ -ความงดงาม	-เครื่องแต่งกายเป็นดอกไม้ -มีชีวิต ไม่แห้งเหี่ยวไปตามกาลเวลา
ลิงนั่งหน่อง	หนุมาน	-ลิงเผือกที่มีพลังกำลัง และอิทธิฤทธิ์มากมาย	-ต้องรับพลังจากไทยจึงจะเปลี่ยนร่างได้ -มีความเป็นลิงมากกว่าคน -ไม่ได้ใช้ตรีเป็นอาวุธ
เมืองควีนส์นคร	ประเทศไทย	-ชื่อที่มีคำว่านครที่แปลว่าเมือง -อาคารเรือนไทย สถาปัตยกรรม -การแต่งกายแบบไทย	-การผสมผสานลักษณะของเรือนไทยกับตึกที่มีความสูง -ผู้คนแต่งกายแฟชั่นมากขึ้น

แม้ว่าหน้าตาตัวละครในไซดิกฮีโร่จะยังไม่แสดงออกถึงความเป็นไทย เนื่องจากตัวละครคนทั้งหมดในเรื่องถูกออกแบบให้มีหน้าตาเป็นแบบญี่ปุ่น (Japanese Style) ซึ่งในการออกแบบการตูนนั้นต้องคำนึงถึงเอกภาพ (Unique) ตัวละครไทยจึงมีหน้าตาแบบเดียวกันตามไปด้วย แต่ด้วยการสัมพันธ์กับลักษณะความเป็นไทยบางประการ ก็สามารถทำให้ตัวละครที่เป็นคนไทยเกิดความแตกต่างไปจากตัวละครเกาหลีและสื่อความหมายความเป็นไทยออกมาได้

3. การวิเคราะห์การสร้างความหมายไทยผ่านทางองค์ประกอบทางเสียง

เสียงที่ทำการศึกษาแบ่งได้เป็น 4 กลุ่มได้แก่ การใช้ภาษาพูด (Dialog) เพลงประจำรายการ (Theme song) เพลงบรรเลงประกอบในรายการ (Track Music) และเสียงประกอบภาพพิเศษ (Sound Effects / SFX) ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้

3.1 การใช้ภาษาพูด (Dialog)

ความเป็นไทยในส่วนนี้ไม่ได้แสดงออกอย่างโดดเด่นแต่อย่างใด เป็นเพียงภาษาสุภาพปกติและมีระดับชั้นของภาษาเรื่องเพียงระดับเดียว มีลักษณะเป็นภาษาไทยสมัยใหม่ ในขณะเดียวกันทุกตอนของการตูนจะมีการใช้ภาษาที่ไม่แสดงความเป็นไทยประกอบด้วย อาทิเช่น คาถาที่ไทยใช้ควบคุมธรรมชาติ ไทยจะพูดว่า “Nature on demand” เป็นต้น

3.2 เพลงประจำรายการหรือเพลงที่ใช้เปิด / ปิดการตูนเรื่องไซดิกฮีโร่ (Theme song)

เพลงประกอบที่ใช้ในการตูนเรื่องนี้จะมีทั้ง 2 ภาษา โดยเพลงที่ใช้ในการเปิดเรื่อง (Opening song) จะเป็นเพลงที่มีเนื้อร้องภาษาเกาหลีและมีทำนองเป็นดนตรีสากล ซึ่งไม่แสดงความหมายความเป็นไทยแต่อย่างใด ส่วนเพลงภาษาไทยจะใช้ในช่วงตอนจบของเรื่อง (Ending Song) ซึ่งจะมีเสียงคลุ้ยผสมกับเครื่องดนตรีสมัยใหม่ และมีเนื้อร้องภาษาไทยว่า

“ไม่รู้ทำไม เห็นทุกคนยังโกรธกัน ยังสู้กันไป ไม่รู้ทำไมเห็นทุกคนยังขัดแย้งเพื่ออะไร โลกใบนี้ยังเป็นของทุกคน ไม่ใช่เธอ ไม่ใช่ฉันครอบครอง ถ้าหากเรารวมใจร่วมประคอง โลกก็คงสวยงาม จะมีวันพรุ่งนี้ที่ดี จะเปลี่ยนแปลงโลกนี้ด้วยกัน ด้วยมือของฉันและเธอ สร้างวันอันยิ่งใหญ่ จะมีวันพรุ่งนี้ที่ดี จะเปลี่ยนแปลงโลกนี้ให้ศิวิไลซ์ โลกมีเสรี เมื่อเรามีความเข้าใจ โลกที่ฝันใฝ่ นั้นคงมีได้สักวัน” จากเนื้อเพลงจะเห็นได้ว่าเป็นการหยิบยกเรื่องราวของความสมานฉันท์ปรองดองเพื่อทำให้สังคมสงบสุข ซึ่งเนื้อหาเหล่านี้เป็นแนวคิดที่คนไทยกำลังให้ความสนใจ เนื่องจากสภาพสังคมไทยในปัจจุบันมีความแตกแยกเพราะจุดยืนทางการเมืองที่แตกต่างกัน

เพลงประกอบจากการตูนเรื่องนี้จึงแสดงความหมายไทยใน 2 ระดับ คือ ความเป็นไทยสมัยใหม่จากเพลงปิด และไม่มีความเป็นไทยในเพลงเปิดเรื่อง

3.3 เพลงบรรเลงประกอบในรายการ (Track Music)

นอกจากเพลงประกอบรายการที่แสดงออกถึงความเป็นไทย ในส่วนของดนตรีประกอบของการ์ตูนเรื่องนี้ก็สามารถแสดงออกถึงความเป็นไทยได้ เนื่องจากการใช้ขลุ่ยซึ่งเป็นเครื่องดนตรีไทยในการบรรเลงเพลงประกอบด้วย จึงทำให้รู้สึกถึงความเป็นไทยจากเพลงบรรเลงซึ่งมีลักษณะเป็นไทยสมัยใหม่ อย่างไรก็ตามเพลงบรรเลงส่วนใหญ่ในไซคิกฮีโร่เป็นเพลงที่มีทำนองสากล ซึ่งไม่แสดงความเป็นไทยแต่อย่างใด

3.4 เสียงประกอบภาพพิเศษ (Sound Effects / SFX)

เสียงประกอบภาพพิเศษในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ถูกใช้เพื่อความสนุกสนานและสอดคล้องให้เกิดความสมจริงของภาพเท่านั้น ไม่พบเสียงที่สามารถบ่งชี้ความเป็นไทยได้

4. สรุปองค์ประกอบที่แสดงความหมายความเป็นไทยใน ไซคิกฮีโร่

จากการศึกษาข้างต้นสามารถสรุปองค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทยได้ดังนี้

ตารางที่ 4.28 ระดับความเป็นไทยจากองค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทยของไซคิกฮีโร่

องค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทย	ความเป็นไทยเดิม (Old Thai)	ความเป็นไทยใหม่ (Modern Thai)	ไม่มีความเป็นไทย
1.ตัวละคร	1	2	3
2.หน้าตาตัวละคร	0	0	3
3.เครื่องแต่งกาย	1	1	3
4.โครงเรื่อง	0	2	3
5.แก่นเรื่อง ค่านิยม	0	3	0
6.ช่วงเวลา / สถานที่ / ฉาก	0	2	3
7.การแสดงออกทางวัฒนธรรม	0	1	3
8.พาหนะ	0	2	3
9.อาวุธ / อุปกรณ์	1	3	0
10.Magic	0	3	3
11.ภาษาพูด	0	3	2
12.เพลงประกอบ	0	3	3
13.ดนตรีประกอบ	0	1	3
14.เสียงประกอบภาพพิเศษ	0	0	3
รวม	3	26	35

จากตารางแสดงให้เห็นว่า ไซคิฮิโรนี่มีองค์ประกอบที่ไม่แสดงความเป็นไทยปรากฏอยู่มากที่สุด มีความเป็นไทยสมัยใหม่ปรากฏให้เห็นรองลงมา และพบความเป็นไทยระดับไทยเดิมปรากฏให้เห็นน้อยที่สุด แสดงให้เห็นว่าแม้ว่าการดูไทยเรื่องนี้จะมีลักษณะเป็นโลกหลายวัฒนธรรม แต่จากผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า เนื้อหาส่วนใหญ่ในเรื่องนี้ยังคงเกี่ยวข้องกับเกาหลีมากกว่าเรื่องราวของคนไทย

5. การวิเคราะห์การปรับตัวของการดูแอนิเมชันไทยเรื่องไซคิฮิโรนี่

ในส่วนของการวิเคราะห์การปรับตัวของไซคิฮิโรนี่พบว่า ด้านเนื้อหา (Content) ที่ทำการผลิตนี้เป็นการหยิบยืมโครงเรื่องมาจากต่างประเทศทั้งสิ้น (Global Content) มิได้มีการหยิบยืมหรือทำซ้ำเนื้อหาไทยแต่อย่างใด ทางด้านรูปแบบ (Form) ผู้ผลิตเลือกใช้ลายเส้นแบบการ์ตูนญี่ปุ่นนิยมอย่างชัดเจน แต่อย่างไรก็ดี ผู้ผลิตพยายามสร้างความแตกต่างให้กับตัวละครไทยในเรื่องนี้ด้วย ซึ่งแม้ว่าอาจจะไม่แสดงความหมายไทยอย่างชัดเจน เนื่องจากการดูเรื่องนี้มีลักษณะเป็นโลกจินตนาการ การแต่งกายของตัวเอกจึงมีลักษณะเป็นจินตนาการด้วยเช่นกัน ซึ่งหากพิจารณาเฉพาะความหมายจากรูปแบบ (Form) จะเห็นได้ว่า ตัวละครไทยนั้นสามารถสะท้อนภาพนัยกรบไทยในจินตนาการได้ ในขณะที่ตัวละครพลอยก็สามารถแสดงความหมายนางไม้ในจินตนาการได้เช่นเดียวกัน ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่า การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้มีลักษณะการปรับตัวด้วยรูปแบบอะมีบา (Amoeba pattern) เนื่องจากมีเนื้อหาเป็น Global Content และมีการต่อสู้ในการสร้างรูปแบบ (Form) ที่เดิมเป็นการดูสไตล์ญี่ปุ่นให้แสดงความหมายไทย (Local Form) ออกมาได้

การวิเคราะห์ความเป็นไทยในการดูแอนิเมชันไทยชุด เซลล์ดอน

ข้อมูลโดยสังเขป

เซลล์ดอน (Shelldon) เป็นการ์ตูนทีวีแอนิเมชัน 3 มิติ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการผจญภัยของสัตว์ทะเลและมีเรื่องราวเกี่ยวกับการอนุรักษ์สภาพแวดล้อมทางทะเลด้วย เซลล์ดอนเป็นผลงานการผลิตของบริษัทเซลล์ฮัทเอนเตอร์เทนเมนต์ จำกัด ออกอากาศทางสถานีวิทยุโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 เรื่องราวของการดูแอนิเมชันเรื่องนี้เกิดขึ้นในเมืองเซลล์แลนด์ ซึ่งเป็นดินแดนของสัตว์ทะเลน้อยใหญ่ที่มีลักษณะคล้ายกับเมืองของมนุษย์ มีสิ่งปลูกสร้างและอารยธรรมแบบมนุษย์ ผู้วิจัยเลือกทำการศึกษาเซลล์ดอนในซีซั่นที่ 2 ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 26 ตอน ออกอากาศตั้งแต่วันที่ 29 เมษายน 2552 จนถึงวันที่ 6 สิงหาคม 2552 ในแต่ละตอนจะมีการแบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 ส่วนคือ ช่วงการ์ตูนเซลล์ดอนซึ่งเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับการผจญภัยของเซลล์ดอน และช่วงความรู้ของ

ดร.เซลล์ซึ่งเป็นการสรุปเนื้อหาที่อาจเกี่ยวข้องกับเนื้อหาในเซลล์ดอนหรืออาจจะไม่เกี่ยวข้องก็ได้ ซึ่งพบระดับความเป็นไทยในแต่ละองค์ประกอบที่ทำการศึกษาดังต่อไปนี้

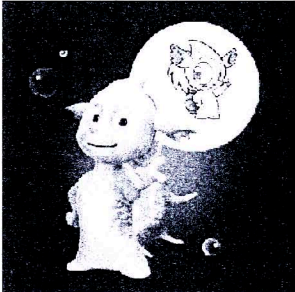
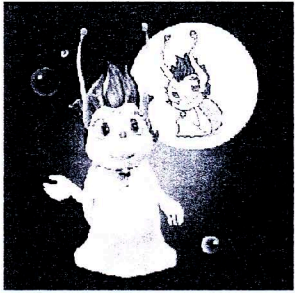
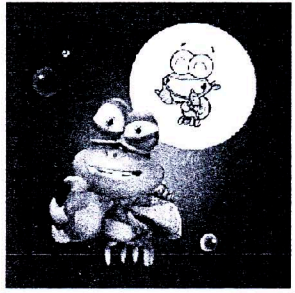
1. การวิเคราะห์การสร้างคามหมายความเป็นไทยจากองค์ประกอบของเรื่องเล่า

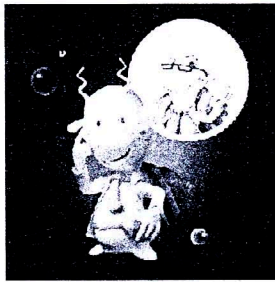
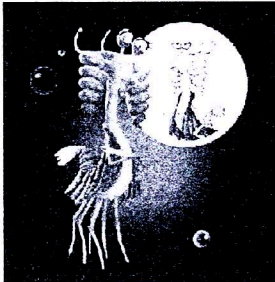
การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องเซลล์ดอนเป็นการ์ตูนที่แต่งเรื่องราวขึ้นมาใหม่ มีเนื้อหาเกี่ยวกับสัตว์ทะเลที่อาศัยอยู่ในน้ำและมีวัฒนธรรมในรูปแบบของตนเอง สามารถพิจารณาความเป็นไทยที่ผลิตขึ้นมาจากเนื้อหานี้จากองค์ประกอบเรื่องเล่า 8 องค์ประกอบ ดังนี้

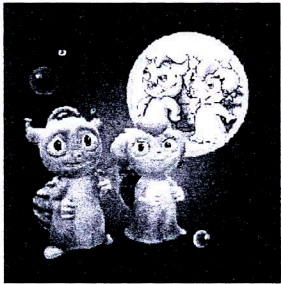
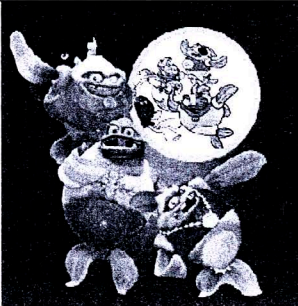
1.1 ตัวละคร (Character)

ตัวละครหลักในเซลล์ดอน มีอยู่มากมายซึ่งจากเว็บไซต์อย่างเป็นทางการของเซลล์ดอนนั้นได้ยกตัวละครหลักเอาไว้ 13 ตัว (รู้จักเซลล์ดอน, 2553) ซึ่งมีรายละเอียดตัวละครดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.29 แสดงข้อมูลตัวละครเอกจากการ์ตูนแอนิเมชันชุดเซลล์ดอน

ตัวละคร	ภาพ
1) เซลล์ดอน หอยพระอาทิตย์ที่อาศัยอยู่ใน Shell Land เซลล์ดอน มีนิสัยขี้อาย ชอบหนีปัญหา แต่ปัญหามักจะวิ่งเข้ามาหาเขาเสมอ นั้นทำให้เขาได้เรียนรู้ความกล้าหาญที่ไม่เคยรู้ว่าตัวเองมี เขาเป็นที่พึ่งของเพื่อนๆ บ่อยครั้ง จึงทำให้เขากลายเป็นหัวหน้ากลุ่มไปโดยปริยาย เขามักจะช่วยงานที่ Charming Clam Inn โรงแรมของครอบครัวเขา	
2) คอนนี่ หอยเบี้ยที่ฉลาด ร่ำรวย เรียนเก่ง เธอเป็นลูกสาวของมหาเศรษฐี แต่คอนนี่ต้องการมิตรภาพที่แท้จริงมากกว่าเงินทอง เธอจึงเลือกมาทำงานอยู่ที่ Charming Clam Inn เพื่อแลกกับการได้พักฟรี คอนนี่เข้าเรียนที่ Shell Land เพราะอยากลบภาพลักษณ์ "เจ้าหญิง" ด้วยบุคลิกที่จริงจัง คอนนี่จึงเป็นคนเดียวในกลุ่ม ที่มีวิธีคิดและพูดจาอย่างมีเหตุผล	
3) เฮอร์แมน ปูเสฉวนเพื่อนสนิทของเซลล์ดอน บ้านเขาทำธุรกิจลานเก็บซากเกล็ดนอกเมืองมีชื่อว่า Jolly Roger เฮอร์แมนชอบการสำรวจหาของเก่า และสมบัติล้ำค่าเพื่อเอามาขายที่ร้านของตัวเอง เขาชอบคิดนอกกรอบ บางครั้งมักแก้ปัญหาด้วยวิธีที่โหดโผน เฮอร์แมนมักหาทางแก้ปัญหาได้เพราะเป็นคนช่างคิดและรู้จักปรับตัว	

4) ด็อกเตอร์เชลล์ หอยขมนักประดิษฐ์ เขาเป็นแขกประจำของโรงแรม Charming Clam Inn เข้ามาพักตั้งแต่สมัยร.เฟิงเปิด และกลายเป็นผู้เช่าถาวรในเวลาต่อมา ด็อกเตอร์เชลล์เป็นนักประดิษฐ์ที่เก่งกาจ แต่ผลงานมักมีปัญหา เขาสร้างผลงานทุกชิ้นของเขาถูกผลิตด้วยใจที่มุ่งหวังในการสร้างประโยชน์ให้แก่สังคม	
5) มิสซิสพริม กุ้งคริสตัลสีแดงอดีตนางงามโลกบาดาล เป็นเจ้าของร้านเสริมสวยแห่งเดียวในเมือง ชื่อว่า "Shrimp de Salon" มิสซิสพริมมีบุคลิกที่สง่างาม และเป็นแบบอย่างให้กับผู้คนใน Shell Land ในเรื่องของการรักสวยรักงาม มีกิริยามารยาดี บุคลิกภายนอกของเธอนั้นดูเหมือนเป็นคนถือเนื้อถือตัว แต่จริงๆ แล้วเธอใจดีและเป็นมิตร	
6) แคริบบี้ ปู่เจ้าของร้านหนังสือ เขาเป็นพวกซึกิ้ว หวาดระแวง และซื่อป้อ เขาเชื่อในข้อมูลจากหนังสือซุบซิบที่เขาอ่าน ในสมองของเขาจะเต็มไปด้วยทฤษฎีสมคบคิด เขามักทำให้มิสซิสพริมหงุดหงิด แต่อย่างไรก็ตามชาวเมืองก็ยอมรับและเข้าใจในตัวตนของแคริบบี้ โดยเฉพาะคุณป้าแคลมพ่อของเชลล์ดอนซึ่งเป็นเพื่อนซี้ มิตรภาพระหว่างคุณป้าแคลม และแคริบบี้เปรียบได้กับมิตรภาพระหว่างเชลล์ดอน และ เฮอร์แมน ในฉบับของผู้ใหญ่	
7) ป้าป้าแคลม พ่อของเชลล์ดอน คลิ๊ก แคล็ก ชอบการทำอาหารให้ครอบครัวทานเป็นประจำ ป้าป้าเป็นเจ้าของโรงแรม Charming Clam Inn เป็นคนที่พาครอบครัวมาตั้งรกรากที่ Shelland ป้าป้าแคลมนั้นพูดไม่เก่ง แต่ด้วยการแสดงออกของเขาที่ดูอบอุ่น และใจดี ป้าป้าจึงเป็นที่รักของลูกๆ และเพื่อนๆ ในเชลล์แลนด์	
8) มาม่าแคลม เป็นแม่ของเชลล์ดอน และ คลิ๊ก แคล็ก เธอเป็นผู้ช่วยป้าป้าแคลมดูแลกิจการโรงแรมของครอบครัว เธอมักจะให้เวลากับลูกๆ เสมอ มาม่าเป็นคนพูดเพราะ ใจเย็น และรอบคอบ จืดชืดของมาม่าก็ทำอาหารไม่เป็น	

9) คลิก 10) แคล็ก คู่แฝดน้องของเชลล์ดอน เป็นเด็กที่ยิ่งนิ่งๆ ไม่ได้ อยากรู้อยากเห็น ชน บ่อยครั้งที่พวกเขาบีบบังคับเชลล์ดอน เพื่อให้ ได้สิ่งที่พวกเขาต้องการ และหลายๆ ครั้งพวกเขาจะใช้มารยา ประจบประแจงปาป้า เพื่อให้ตนเองได้เปรียบเวลาทะเลาะกับเชลล์ ดอน ซึ่งมักจะได้ผลเสมอ	
10) ฮุค 11) แซม 12) แมค 3 สหายปลาหมอมายาอยู่เหนือ ปลาเชลมอน และปลาแมคคาแรล ซึ่งเป็นจอมป่วนประจำเชลล์ แลนด์ ทั้ง 3 ตั้งวงดนตรีขึ้นมา ฮุคเล่นกีตาร์และร้องนำ แซมนั้นเป็น มือเบส และแมคเป็นมือกลอง พวกเขาเรียกวงดนตรีของตัวเองว่า วง เบ็ทส์โมเทล	

สามารถสรุปลักษณะความเป็นไทยจากข้อมูลทั้ง 13 ตัวละครเอกของการ์ตูนชุด
เชลล์ดอน ได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.30 สรุปลักษณะความเป็นไทยจากข้อมูลตัวละครเอกในเรื่องเชลล์ดอน

ตัวละคร	บทบาท	ที่มา	เชื้อชาติ	การใช้ภาษา
เชลล์ดอน	นักเรียน	ยังไม่เปิดเผย	หอยพระอาทิตย์	ภาษาไทยสุภาพ
คอนนี่	นักเรียน	เชลล์แลนด์	หอยเบี้ย	ภาษาไทยสุภาพ
เฮอร์แมน	นักเรียน	เชลล์แลนด์	ปูเสฉวน	ภาษาไทยสุภาพ
ด็อกเตอร์เชลล์	นักวิทยาศาสตร์	เชลล์แลนด์	หอยขม	ภาษาไทยสุภาพ
มิสซิสพริม	ช่างเสริมสวย	เชลล์แลนด์	กุ้งคริสต์ล	ภาษาไทยสุภาพ
แคริบบี้	เจ้าของร้านหนังสือ	เชลล์แลนด์	ปู	ภาษาไทยสุภาพ
ปาป้าแคลม	เจ้าของโรงแรม	เชลล์แลนด์	หอยมือเสือ	ภาษาไทยสุภาพ
มาม่าแคลม	ผู้ช่วยงานโรงแรม	เชลล์แลนด์	หอยมือเสือ	ภาษาไทยสุภาพ
คลิกและแคล็ก	เด็ก	เชลล์แลนด์	หอยมือเสือ	ภาษาไทยสุภาพ
ฮุค แซม แมค	แก๊งชิง	เชลล์แลนด์	ปลา	ภาษาไทยสุภาพ

แม้ว่าตัวละครในเชลล์ดอนจะมีลักษณะคล้ายกับมนุษย์ (Human) แต่จากตารางจะแสดงให้เห็นว่าตัวละครทั้ง 13 ตัวนี้ถูกผลิตขึ้นมาให้มีลักษณะเป็นสัตว์ทะเล (Non-human) และมีความเป็นอิสระจากวัฒนธรรมของมนุษย์ด้วย ซึ่งจากตารางจะพบความเป็นไทยจากบทบาท และภาษาที่มีความสัมพันธ์กันกับสังคมไทยเท่านั้น

1.1.1 ประเภทตัวละคร (Type of character)

สามารถแบ่งตัวละครได้เป็น 3 ประเภทคือ ตัวพระเอก ผู้ช่วย และตัวร้ายดังนี้

1) ตัวพระเอก-นางเอก การ์ตูนเรื่องนี้มีตัวเอก 3 ตัว ได้แก่ เชลล์ดอน คอนนี่ และเฮอร์แมน ทั้ง 3 เป็นเพื่อนสนิทที่ผจญภัยร่วมกันมาตลอด

2) ตัวร้าย ตัวร้ายในกลุ่มนี้มี 5 ตัว ได้แก่ คลิก แคล็ก และ 3 สหาย ฮุก แซม และแมค ตัวร้ายกลุ่มนี้มีลักษณะเป็นตัวก่อวุ่นมากกว่าที่จะเป็นตัวร้ายที่มุ่งร้ายกับสังคม ซึ่งไม่ได้มีลักษณะเป็นตัวร้ายแบบถาวร เนื่องจากมีหลายตอนที่ตัวละครกลุ่มนี้ถูกย้ายไปอยู่ในกลุ่มตัวเอกด้วย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับบทและเนื้อหาของตอนที่ต้องการสื่อสาร

3) ผู้ช่วยหรือมือที่สาม เมื่อตัวเอกในการ์ตูนเรื่องนี้เป็นเด็ก ผู้ช่วยในเรื่องจึงมักเป็นผู้ที่มีอำนาจเหนือกว่า เช่น พ่อแม่ ครูอาจารย์ หรือตำรวจ ตัวละครที่เป็นผู้ช่วยในกลุ่มนี้มีทั้งหมด 5 ตัว ได้แก่ ดร.เชลล์, ปาป้าแคลม, มาม่าแคลม, มิสซิสพริมและแคริบบี้ ซึ่งผู้ช่วยที่มีความโดดเด่นในเรื่องนี้ได้แก่ ดร.เชลล์ ซึ่งมักจะประดิษฐ์เครื่องมือให้เชลล์ดอนนำไปใช้ในการผจญภัย

1.1.2 การสร้างความหมายความเป็นไทยให้ตัวละคร (Characterization)

เมื่อทำการพิจารณาตัวละครจาก ชื่อ เชื้อชาติ การแต่งกาย บทบาท ภาษา และการกระทำ สามารถสรุประดับความเป็นไทยจาก 13 ตัวละครได้ดังนี้

ตารางที่ 4.31 สรุปลักษณะความเป็นไทยจากตัวละครในเรื่องเชลล์ดอน

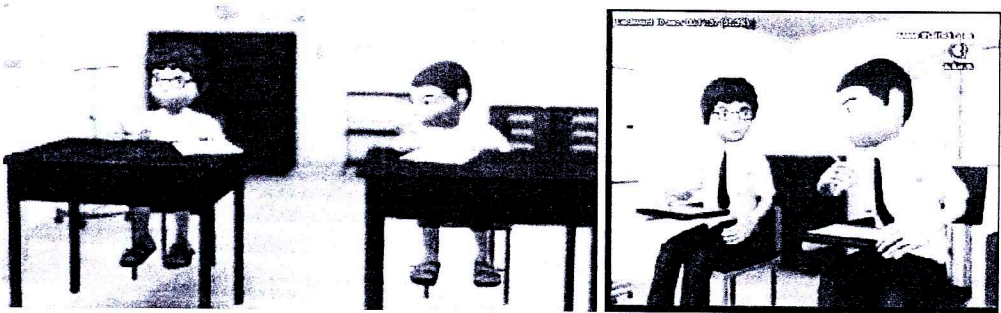
ตัวละคร	รูปแบบความเป็นไทย		
	ไทยเดิม	ไทยผสม	ไม่ไทย
เชลล์ดอน		บทบาท การใช้ภาษา	ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ การกระทำ
คอนนี่		บทบาท การใช้ภาษา	ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ การกระทำ
เฮอร์แมน		บทบาท การใช้ภาษา	ชื่อการแต่งกาย เชื้อชาติ การกระทำ
ด็อกเตอร์เชลล์		บทบาท การใช้ภาษา	ชื่อการแต่งกาย เชื้อชาติ การกระทำ
มิสซิสพริม		บทบาท การใช้ภาษา	ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ การกระทำ
แคริบบี้		บทบาท การใช้ภาษา	ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ การกระทำ

ปาป้าแคลม		บทบาท การใช้ภาษา	ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ การกระทำ
มาม่าแคลม		บทบาท การใช้ภาษา	ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ การกระทำ
คลิกและแคล็ก		บทบาท การใช้ภาษา	ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ การกระทำ
ฮุค แซม แมค		บทบาท การใช้ภาษา	ชื่อ การแต่งกาย เชื้อชาติ การกระทำ

จะเห็นได้ว่าตัวละครหลักของเซลล์ดอนเมืองค์ประกอบที่ไม่แสดงความหมายความเป็นไทยมากที่สุด มีความเป็นไทยสมัยใหม่รองลงมา และไม่พบความเป็นไทยเดิมแต่อย่างใด

1.2 เครื่องแต่งกาย (Costume)

ด้วยความที่ตัวละครในเซลล์ดอนเป็นสัตว์ทะเล ตัวละครส่วนใหญ่จึงไม่ได้สวมเครื่องแต่งกายใดๆ ซึ่งเป็นการเลียนแบบจากสภาพความเป็นจริงของสัตว์น้ำตามธรรมชาติ แต่ด้วยการ์ตูน สัตว์ทะเลบางตัวก็อาจจะมีการสวมเครื่องประดับบนร่างกายด้วย เช่น แคริบบี้จะสวมหมวกปีกกว้างแบบที่ชาวตะวันตกนิยม ส่วน ฮุค แซม แมค จะสวมสร้อยเส้นใหญ่ๆ ลักษณะคล้ายกับที่นักร้องฮิปฮอป (Hip hop) หรือการผูกเนคไท และสวมเสื้อคลุมซึ่งแสดงถึงการเป็นนักวิทยาศาสตร์ของดร.เซลล์ เป็นต้น ซึ่งการแต่งกายเหล่านี้ไม่ได้สะท้อนความหมายของเครื่องแต่งกายไทย อย่างไรก็ตามก็ติดลบพบเครื่องแบบนักเรียนนักศึกษาของคนไทยจากตัวประกอบในเนื้อหาช่วงดร.เซลล์ ตัวละครเหล่านี้ไม่ได้มีความสำคัญ หรือมีความเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องหลัก แต่การแสดงผลออกมาก็แสดงให้เห็นถึงความตั้งใจของผู้ผลิตที่พยายามใส่ความเป็นไทยในเนื้อหาด้วย ดังนั้นแสดงให้เห็นว่าในองค์ประกอบนี้มีการแสดงความหมายความเป็นไทยมากที่สุด และมีความเป็นไทยใหม่เพียงเล็กน้อย ทั้งนี้ไม่พบความเป็นไทยเดิมในองค์ประกอบนี้แต่อย่างใด



รูปที่ 4.51 การแต่งกายที่แสดงความเป็นนักเรียน นักศึกษาของไทยจากเนื้อหาช่วง ดร.เซลล์

1.3 โครงเรื่อง (Plot)

เชลล์ดอนใช้โครงเรื่องการผจญภัย (Adventure) ซึ่งมักจะมีลักษณะของการทำภารกิจ (Mission) หรือแก้ปัญหา (Quest) ในแต่ละตอนจะมีโครงสร้างในการเล่าเรื่องที่มีรูปแบบตายตัว (Pattern) สามารถดูวิธีการเล่าเรื่องทั้ง 26 ตอนได้จากภาคผนวก ก

โครงเรื่องหลักเป็นเรื่องราวที่ผลิตขึ้นมาใหม่ ซึ่งอาจมีการหยิบยืม หรือดัดแปลงเนื้อหาจากสื่ออื่นๆ มาใช้งานด้วย เรื่องราวของเชลล์ดอนจะเน้นไปที่การใช้ชีวิตและการผจญภัยของเด็กๆ ซึ่งโครงเรื่องของเชลล์ดอนในชุด (season) ที่ 2 นี้ ยังคงใช้รูปแบบการนำเสนอเรื่องราวยุทธวิธีแบบเริ่มต้นแล้วจบไปเหมือนกับในชุดที่ 1 เนื้อหาแต่ละตอนจะไม่มีมีความต่อเนื่องกันในระยะยาว ตัวอย่างเช่น ในตอน “น้องใหม่กล้ามาใหญ่” ซึ่งเป็นเรื่องของบ้านของคุณครูหมึกดำที่ให้นักเรียนจับคู่กันเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้กันเรื่องที่ตนถนัดให้เพื่อนได้รู้ด้วย ซึ่งเชลล์ดอนนั้นเกิดความขัดแย้งกับตนเองขึ้นเนื่องจากไม่รู้ว่ตนเองถนัดอะไรจึงเข้าไปถามครู ครูก็แนะนำให้ลองไปค้นคว้าที่ร้านหนังสือ ซึ่งที่นั่นเชลล์ดอนได้เจอกับแคริบบี้ซึ่งมีความฝันอยากจะได้เรียนหนังสือ เชลล์ดอนจึงจัดการพาแคริบบี้มาขอเข้าเรียนด้วย และช่วยสอนหนังสือเพื่อเตรียมสอบให้กับแคริบบี้ ในที่สุดแคริบบี้ก็สามารถสอบวัดผลจนได้รับใบประกาศ ซึ่งผลของการสอนหนังสือให้ผู้อื่นก็ส่งผลให้เชลล์ดอนเองมีคะแนนที่ดีขึ้นด้วย เชลล์ดอนจึงรู้ตัวว่าตนเองอาจจะไม่เก่งวิชาช่างและคณิตศาสตร์แบบเพื่อนๆ แต่ก็มีความถนัดในวิชาอื่นๆ นอกจากนี้ยังพบว่าความสามารถนั้นพัฒนาได้ถ้ามีการฝึกฝนบ่อยๆ

จากเนื้อหาจะเห็นได้ว่าโครงเรื่องนี้เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของเด็กในวัยเรียน แต่ถูกนำมาดัดแปลงใหม่ให้มีปัญหาที่ท้าทาย (Challenge) มากขึ้น และแม้ว่าโครงเรื่องที่ยกตัวอย่างมานี้จะไม่ได้เป็นเนื้อหาที่หยิบยืมเรื่องราวจาก นิทาน หรือวรรณกรรมไทยฉบับดั้งเดิมก็ตาม แต่อย่างไรก็ดีโครงเรื่องนี้สามารถสะท้อนบริบททางสังคมที่เกี่ยวข้องกับสังคมไทยที่มีมายาคติเกี่ยวกับการเล่าเรียน ซึ่งเป็นค่านิยมของคนไทยสมัยใหม่ด้วย

1.3.1 ความขัดแย้ง / ปมขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้มีอยู่ 2 ประเภทได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างคนกับจิตใจตนเองซึ่งเกิดกับตัวละครที่ยังเป็นเด็ก อีกประเภทคือความขัดแย้งระหว่างคนกับคน ซึ่งพบคู่ขัดแย้งเป็นกลุ่มเพื่อนมากที่สุด นอกจากนั้นเป็นความขัดแย้งจากผู้มีอำนาจทางสังคมและความขัดแย้งที่เกิดจากคนกับสัตว์ทะเล ซึ่งมีประเด็นต่างๆ ดังนี้

1) ความขัดแย้งภายในจิตใจตนเอง ความขัดแย้งนี้มีเพียงประเด็นเดียวนั่นคือการไม่รู้จักตนเอง หรือขาดความเชื่อมั่นในตนเอง จนเกิดความรู้สึกอึดอัดน้อยกว่าผู้อื่น

2) ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน ความขัดแย้งในกรณีนี้เกิดขึ้นจากคู่ขัดแย้ง 3 คู่ ได้แก่ กลุ่มเพื่อน ผู้มีอำนาจในสังคม และจากฝีมือมนุษย์ ดังนี้

- ความขัดแย้งระหว่างผู้มีอำนาจในสังคมนี้เป็นการขัดแย้งกับตัวละครที่มีภาพเป็นผู้ที่บูชาเงินนั่นคือ แคร็กเคน ปลิงทะเลผู้ร่ำรวยซึ่งมักก่อปัญหาให้คนอื่นเพราะความโลภมากอยากได้กำไรเยอะๆ จากการทำธุรกิจของตนเอง โดยไม่สนใจถึงผลกระทบที่จะทำให้อื่นเดือดร้อน เช่น การใช้วัตถุดิบคุณภาพต่ำลงไปในอาหารกระป๋องที่ตนเองผลิต เป็นต้น

- ความขัดแย้งระหว่างเพื่อน ความขัดแย้งนี้ไม่ได้แสดงออกอย่างรุนแรง หรือใช้ความรุนแรงเข้าตัดสินปัญหา แต่มักเป็นเรื่องของทัศนคติที่แตกต่างกัน ตัวเอกจะต้องใช้วิธีการชักจูงต่างๆ เพื่อให้เพื่อนๆ กลับมาร่วมมือกันทำภารกิจนั้นๆ ให้สำเร็จตามเป้าหมาย

- ประเด็นความขัดแย้งกับมนุษย์มีเพียงประเด็นเดียวคือการเบียดเบียน หรือรุกรานอาณาเขตของสัตว์ทะเลจากฝีมือมนุษย์ ซึ่งสัตว์ทะเลในเรื่องจะมีลักษณะเป็นผู้ถูกระทำ และต้องหาทางในการปกป้องตนเอง หรือคอยซ่อมเมืองเซลล์แลนด์เป็นประจำ

1.3.2 ใช้การคลี่คลายด้วยการทดลอง

แม้ว่าปมปัญหาในเรื่องนี้จะมีหลายประเด็น แต่วิธีการคลี่คลายในการ์ตูนเรื่องนี้จะมีลักษณะเดียวกันคือการทดลองลงมือทำอย่างเป็นวิทยาศาสตร์ ดังที่กล่าวไปข้างต้นว่าโครงเรื่องมีลักษณะเป็นภารกิจ ดังนั้นการจะผ่านแต่ละภารกิจไปได้นั้น ตัวเอกในเรื่องจำเป็นต้องคิดวิธีการแก้ปัญหาอย่างเป็นเหตุเป็นผลและต้องลงมือทดลอง อาทิเช่น หากพบว่าเครื่องจักรเกิดการผิดจากสนิม หากไม่มีน้ำมันจักร จะสามารถนำน้ำมันทาตัวมาใช้ทดแทนกันชั่วคราวได้หรือไม่ เป็นต้น ด้วยการที่การ์ตูนเรื่องนี้ใช้ปมปัญหาที่ไม่มีความรุนแรง การแก้ปัญหาหรือการคลี่คลายในเรื่องย่อมเป็นไปได้เป็นอย่างดีประนีประนอมด้วยเช่นกัน

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ด้านโครงเรื่องใช้ที่มาของเนื้อหาที่ถูกแต่งขึ้นมาใหม่ ประกอบกับการหยิบยืมเนื้อหาจากสื่อต่างประเทศมาดัดแปลง แต่อย่างไรก็ดีเนื้อหาเหล่านี้ไม่ได้แสดงออกถึงวัฒนธรรมใดๆ กล่าวได้ว่าโครงเรื่องเซลล์ดอนนี้มีลักษณะเป็นสากล ซึ่งเกี่ยวข้องกับชีวิตวัยเรียนของเด็กๆ ซึ่งเป็นเนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับสภาพสังคมไทยสมัยใหม่ด้วย ด้านความขัดแย้งพบประเด็นที่สะท้อนบริบทสังคมไทยสมัยใหม่ด้วยเช่นกัน และในด้านการคลี่คลายนั้นก็เป็นการที่สอดคล้องกับสังคมไทยสมัยใหม่ที่เน้นส่งเสริมให้เด็กรู้จักคิด รู้จักการแก้ปัญหาอย่างเป็นวิทยาศาสตร์ สามารถสรุประดับความเป็นไทยจากองค์ประกอบโครงเรื่องได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.32 สรุปความเป็นไทยจากโครงเรื่องการ์ตูนแอนิเมชันชุดชุมชนนิมนต์ยิ้ม

องค์ประกอบ	ไทยเดิม	ความเป็นไทยใหม่	ไม่เป็นไทย
ที่มาของเนื้อหา		แต่งขึ้นใหม่ เกี่ยวข้องกับการผจญภัยของเด็กๆ	หยิบยืมเรื่องราวมาจากสื่อต่างชาติ
ความขัดแย้ง		-การขาดความเชื่อมั่น -ความโลภ -ความแตกต่างทางทัศนคติ -การลูล้ำช่ายแดน	
การคลี่คลาย		- การทดลองทำอย่างมีตรรกะ	

1.4 แก่นเรื่อง (Theme)

ในการออกอากาศเซลล์ตอนแต่ละครั้ง ในตอนท้ายเรื่องจะมีช่วง “ดร.เซลล์” ซึ่งเป็นการสรุปคติธรรมจากเนื้อหาที่นำเสนอไปอีกครั้งในตอนท้ายเรื่อง วิธีเล่าเรื่องแบบนี้ยังคงเป็นลักษณะการเล่านิทานสำหรับเด็กเช่นเดียวกับการ์ตูนที่ทำการศึกษา 3 เรื่องที่ผ่านมาด้วย เนื้อหาของดร.เซลล์นี้มีหลายตอนที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องหลัก สามารถสรุปเนื้อหาได้ดังตาราง

ตารางที่ 4.33 แสดงเนื้อหาช่วงดอกเตอร์เซลล์

ตอน	ดร.เซลล์	เนื้อหา
น้องใหม่	ดูเย็นไม่เหนียว	การไม่เปิดดูเย็นบ่อยๆ หรือไม่เปิดทิ้งไว้
กลั่มใหญ่	พรสวรรค์	พรสวรรค์ฝึกฝนได้
แขกที่ไม่ได้รับเชิญ	ใช้กีฬาเป็นยาวิเศษ จุลินทรีย์กินน้ำมัน	รู้จักการออกกำลังกายอย่างเหมาะสม การใช้วิทยาศาสตร์ในการกำจัดคราบน้ำมันในทะเล
ส่งต่อ	การให้ที่ถูกต้อง	การให้เพื่อนลอกการบ้านนั้นไม่ใช่เรื่องที่ถูกต้อง
ความสุข	ขยะจากนักท่องเที่ยว	เก็บขยะเพื่อให้คนที่มาเที่ยวที่หลังได้รับความสุขด้วย
ผู้รู้แห่งท้องทะเล	แปรงฟันผิ่ววิธี ความเชื่อมั่นในตนเอง	การไม่เปิดน้ำทิ้งระหว่างแปรงฟัน การฝึกฝนจะทำให้เพิ่มความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น
หุ่นยนต์กระป๋อง	หมู่เกาะลิมิรัน การทำงานกับเพื่อนๆ	ลิมิรันเป็นหมู่เกาะ 9 เกาะ การช่วยงานกันทำงานนั้นสนุก

วันใหม่	ปะการังที่หมู่เกาะสิมริน	ปะการังโตช้าอย่าไปทำลาย
	วันแข่งกีฬา	การร่วมแรงร่วมใจกันทำให้งานยากง่ายลงได้
อาหารจานเด็ด	เกาะเสม็ด	เกาะเสม็ดคือที่มาของเกาะแก้วพิสดาร
	การกินอาหารของหอย	หอย2ฝาจะดูดอาหารเข้าไปพร้อมน้ำทะเล
โรงละครแห่งความรัก	เต่าตนุ	เต่าตนุกำลังลดจำนวนลงเพราะขยะถุงพลาสติก
	ทะเลแหวก	ทะเลแหวกอยู่ที่กระบี่เข้าชมได้ในช่วงน้ำลง
หลุมอำพราง	การเกาะกลุ่ม	ควรพกข้อมูลส่วนตัวไว้เผื่อต้องใช้เมื่อหลงทาง
	ทะเลใน	ทะเลในคือทะเลในเกาะของไทยอยู่ที่ จ.สุราษฎร์ฯ
จังหวัดชีวิต	เสียงดนตรีในทะเล	วาฬสื่อสารกันด้วยคลื่นเสียง
	ป่าชายเลน	ป่าชายเลนในประเทศไทยกำลังลดลง
ประชาชนชาวหอย	ความเร็วของสัตว์น้ำ	หมึกเป็นหอยที่ว่ายน้ำได้อย่างรวดเร็ว
	โลมาอิรวดี	ในประเทศไทยเรียกโลมาอิรวดีว่าโลมาหัวบาตร
เด็กน้อยในเมืองใหญ่	การดูแลเด็ก	เด็กย่อมต้องการให้พ่อแม่ช่วยเหลือ
	วันลอยกระทง	กระทงควรทำมาจากวัสดุธรรมชาติ

จากการวิเคราะห์เนื้อหาทั้ง 26 ตอนของเซลล์ดอน สามารถสรุปแก่นเรื่องหลัก (Theme) เป็น 3 ประเด็นได้แก่ 1) การรู้จักตนเอง 2) การส่งต่อความสุข และ 3) การรักษาสิ่งแวดล้อมและการอนุรักษ์ธรรมชาติ ซึ่งแก่นเรื่องทั้ง 3 นี้ยังเป็นแก่นเดียวกันกับแก่นเนื้อหาช่วง ดร.เซลล์อีกด้วย สามารถอธิบายลักษณะเนื้อหาจากแก่นเรื่องของเซลล์ดอนและดร.เซลล์ที่เกี่ยวข้องกับทั้ง 3 แก่นเนื้อหาได้ดังนี้

ตารางที่ 4.34 แสดงลักษณะแก่นเนื้อหาจากคติธรรมในเซลล์ดอน

ช่วง	การรู้จักตนเอง	การส่งต่อความสุข	การอนุรักษ์ธรรมชาติ
เซลล์ดอน	การค้นหา และพัฒนา ความสามารถของตนเอง	การช่วยเหลือกันใน สถานการณ์ต่างๆ	การดูแลสุขภาพแวดล้อม รอบๆ บ้านของตนเอง
ดร.เซลล์	การรู้จักสถานที่ ท่องเที่ยวในประเทศไทย	การให้อย่างถูกต้อง / การอนุรักษ์ธรรมชาติเป็นการ ส่งต่อความสุขให้กับผู้อื่นที่อยู่ ในธรรมชาติเดียวกัน	การลดโลกร้อนด้วย วิธีการง่ายๆ

แก่นเนื้อหา หรือคตินิยมที่ปรากฏจากเนื้อหาการ์ตูนเรื่องนี้ ล้วนแต่สอดคล้องกับคตินิยมไทยสมัยใหม่ โดยเฉพาะแนวคิดเรื่องการลดโลกร้อน หรือการอนุรักษ์ธรรมชาติ ซึ่งเป็นประเด็นที่สังคมไทย และสังคมโลกต่างให้ความสนใจอย่างมาก

1.5 ช่วงเวลา (Time) / สถานที่ (Location) / ฉาก (Setting)

แต่ด้วยความที่การ์ตูนเรื่องนี้มีเรื่องราวในจินตนาการ (Fantasy) สัตว์ทะเลจึงสามารถก่อร่างสร้างอารยธรรมของตนเองขึ้นมา มีเทคโนโลยีที่ใกล้เคียงกับเทคโนโลยีที่มนุษย์ใช้อยู่ด้วย สามารถอธิบายตามการศึกษาใน 3 องค์ประกอบ ดังนี้

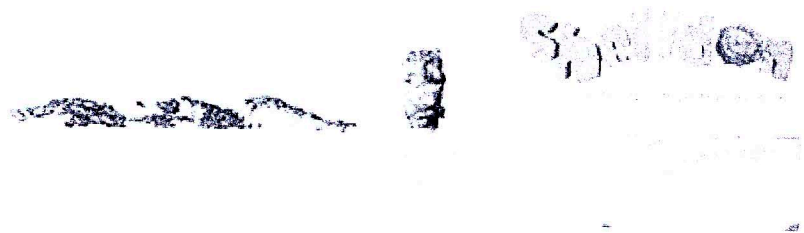
1.5.1 ปัจจัยด้านเวลา (Temporal Factors)

จากการสังเกตพบลักษณะอารยธรรมของมนุษย์ที่ปรากฏเข้ามาในเรื่อง เช่น มนุษย์ยังคงใส่ชุดประดาน้ำ ใช้เรือเร็ว และอุปกรณ์ต่างๆ ที่ไม่แตกต่างไปจากเครื่องมือเครื่องใช้ในโลกรความเป็นจริง ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าเหตุการณ์ในการ์ตูนเรื่องนี้เกิดขึ้นในยุคสมัยปัจจุบัน

1.5.2 ปัจจัยด้านภูมิศาสตร์ (Geographic Factors)

เรื่องราวของเซลล์ดอนนั้นเกิดในทะเล หรือบริเวณชายหาดริมทะเล สามารถแบ่งฉากของเซลล์ดอนได้ตามสภาพแวดล้อมเป็น 2 ฉากใหญ่ๆ ได้แก่ ฉากเหนือน้ำ และใต้น้ำ

1) ฉากเหนือน้ำ ฉากเหนือน้ำในการ์ตูนเรื่องนี้สามารถแสดงความเป็นไทยออกมาได้เนื่องจากปรากฏภาพเขาตะปู หรือเกาะตะปู ในฉากเหนือน้ำด้วย เขาตะปูตั้งอยู่ที่อุทยานแห่งชาติอ่าวพังงา จังหวัดพังงา เขาตะปูเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่เป็นจุดเด่น (Landmark) มักใช้เป็นจุดอ้างอิงแห่งหนึ่งในทะเลประเทศไทย เขาตะปูเคยถูกนำเสนอผ่านสื่อมวลชนในระดับสากลมาแล้วตั้งแต่ปี พ.ศ.2517 จากภาพยนตร์ชื่อดังของ ฮอลลีวูด เรื่อง เจมส์บอนด์ ตอน เพชฌฆาตปืนทอง (007 : The man with the golden gun) นอกจากเขาตะปูยังพบฉากอื่นๆ ที่แสดงความเป็นไทยได้อีกหลายฉาก เช่น เกาะเสม็ด ทะเลแหวกจากสุราษฎร์ธานี หมู่เกาะสิมิลัน ฯลฯ ซึ่งภาพและเนื้อหาเหล่านี้จะปรากฏในช่วงของดร.เซลล์ เท่านั้น



รูปที่ 4.52 เขาตะปูซึ่งเป็นสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญในจังหวัดพังงา

2) ฉากใต้ทะเล ฉากใต้ทะเลจะเน้นความเป็นเรื่องราวในจินตนาการ (Fantasy) ของโลกสัตว์ทะเลซึ่งมีอารยธรรมของตัวเองคล้ายกับสังคมมนุษย์ กล่าวคือ สัตว์น้ำไม่ได้อาศัยอยู่ตามธรรมชาติ แต่จะมีบ้านเรือน มีโรงแรม มีเทคโนโลยีต่างๆ ลักษณะศิลปะอารยธรรมนี้ไม่ได้แสดงออกถึงชาติใดๆ อย่างเจาะจง ซึ่งสถานที่ต่างๆ ล้วนสอดคล้องกับสังคมไทยสมัยใหม่ เช่น โรงเรียน สนามฟุตบอล โรงแรม ร้านหนังสือหรือร้านรับซื้อของเก่า เป็นต้น แต่อย่างไรก็ดีรูปแบบของสิ่งปลูกสร้างและอารยธรรมเหล่านี้ไม่แสดงความหมายความเป็นไทยแต่อย่างใด



รูปที่ 4.53 ลักษณะอาคารสถานที่ในเซลล์แลนด์

หากพิจารณารูปทรงของสิ่งปลูกสร้างในฉาก (Form) ใต้ทะเลจะพบว่า ฉากของเมืองเซลล์แลนด์นั้นไม่ได้เกิดจากจินตนาการทั้งหมด แต่เป็นการหยิบยืมมาจากสภาพจริงในมืออยู่ในธรรมชาติท้องทะเลของไทยด้วย เช่นการนำรูปร่างของปะการังมาดัดแปลง เป็นต้น



รูปที่ 4.54 (ซ้าย) สิ่งปลูกสร้างในเซลล์แลนด์ (ขวา) ที่อยู่ของสัตว์ทะเลตามธรรมชาติ

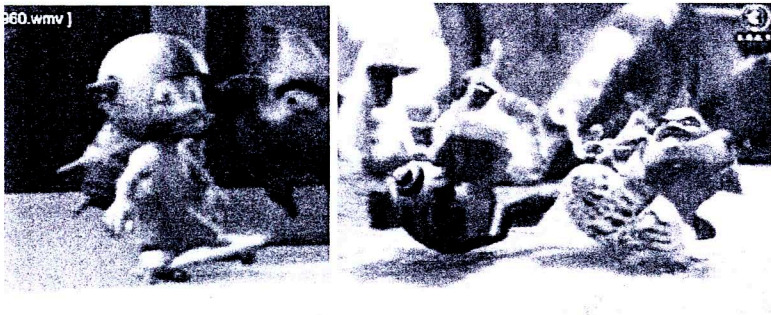
1.5.3 ปัจจัยด้านประเพณี ค่านิยม ศีลธรรม และธรรมเนียมปฏิบัติ (Moral Attitude, Custom and Codes of Behaviors)

การ์ตูนเรื่องนี้มีความสัมพันธ์ของตัวละครใน 3 ลักษณะได้แก่ ความสัมพันธ์ภายในครอบครัว ระหว่างเพื่อน และระหว่างครูกับศิษย์ ซึ่งมีลักษณะแบบสากล ไม่แสดงท่าทางใน

การทักทาย ขอโทษ ขอบคุณ ด้วยสัญญาที่สื่อความหมายทางวัฒนธรรมใดๆ มักใช้วิธีการพยักหน้าและพูดที่สื่อความหมายตรงแทนอวัจนภาษาเหล่านั้น ซึ่งไม่พบความเป็นไทยแต่อย่างใด

1.6 พาหนะ (Locomotion)

พาหนะในเซลล์ดอนนั้นส่วนใหญ่จะเป็นพาหนะในจินตนาการ ที่ดัดแปลงมาจากพาหนะในความเป็นจริง เช่น เซลล์ดอนจะมีสเก็ตบอร์ด (Skateboard) อัตโนมติเป็นพาหนะ ฮุคแซม แมค จะขี่มอเตอร์ไซด์หอยที่ไม่มีล้อ หรือรถตำรวจประจำเซลล์แลนด์ก็สามารถพุ่งไปข้างหน้าด้วยพลังแรงดันน้ำและไม่ใช้ล้อเช่นเดียวกัน ด้วยการที่พาหนะเหล่านี้เกิดมาจากจินตนาการ จึงไม่ได้แสดงความหมายความเป็นไทยให้เห็นอย่างชัดเจน อย่างไรก็ตามก็ดียังคงพบความเป็นไทยสมัยใหม่จากพาหนะที่เป็นเรือของมนุษย์ในบางตอนด้วย



รูปที่ 4.55 พาหนะแบบต่าง ในเซลล์ดอน

1.7 อุปกรณ์

อุปกรณ์ต่างๆ ในเซลล์ดอนนั้นมีลักษณะคล้ายกับอุปกรณ์ของมนุษย์ที่มีการใช้งานทั่วไป เช่น กระดานดำ โต๊ะ เก้าอี้ พลิ้ว หรือรถเข็น แต่อุปกรณ์จำพวกภาชนะต่างๆ นั้นจะมีการดัดแปลงมาจากเปลือกหอย ซึ่งทำได้อย่างลงตัว ทั้งนี้อาหารไทยสมัยใหม่บางเมนูก็ถูกตกแต่งมาด้วยเปลือกหอยด้วยเช่นเดียวกัน ดังนั้นในองค์ประกอบด้านอุปกรณ์ในเรื่องนี้ จึงสามารถสื่อถึงความเป็นไทยสมัยใหม่ได้ทั้งหมด

1.8 อาวุธ (Weaponry) / ของวิเศษ (Magic)

ในเซลล์ดอนไม่มีอาวุธใดๆ ปรากฏให้เห็น ส่วนของวิเศษ (Magic) ที่ปรากฏในเรื่องนี้ได้แก่ ของวิเศษต่างๆ ที่ดร.เซลล์ประดิษฐ์ขึ้น เป็นของวิเศษที่มีลักษณะเป็นวิทยาศาสตร์ นอกจากนี้ยังมีของวิเศษจำพวกมายากลของนายกโยกา ซึ่งเป็นผู้ดูแลประจำเซลล์แลนด์ที่เอาไว้สร้างความมั่นใจให้กับลูกบ้าน เป็นต้น ของวิเศษในเซลล์ดอนจึงถูกใช้เพื่อความบันเทิง ซึ่งไม่บ่งบอกถึงความเป็นไทยแต่อย่างใด

2. การวิเคราะห์การสร้างความหมายความเป็นไทยผ่านการออกแบบตัวการ์ตูนไทย ด้วยแนวคิดการออกแบบ และแนวคิดสัมพันธ์บท

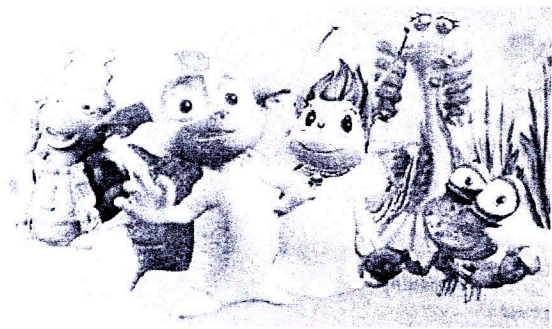
จากการวิเคราะห์สามารถอธิบายผลการศึกษาดังนี้

2.1 การออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละครนั้นมี 3 องค์ประกอบการออกแบบที่ต้องพิจารณาดังนี้

2.1.1 ขนาด (Size)

การกำหนดขนาดของตัวละครในเรื่องนี้ ผู้ผลิตใช้วิธีการกำหนดตามความเป็นจริง เช่น นกจะมีขนาดใหญ่เมื่อเทียบกับหอย แต่ก็ยังตัวเล็กกว่ามนุษย์ เป็นต้น อย่างไรก็ตามอาจมีการปรับขนาดของสัตว์น้ำบางชนิดให้เล็กลง หรือใหญ่ขึ้น เพื่อให้สามารถนำมาใช้เล่าเรื่องในตอนนั้นๆ ได้อย่างสนุกสนานมากขึ้นด้วย



รูปที่ 4.56 ลักษณะการกำหนดขนาดตัวละครในเซลล์ตอน

2.1.2 รูปทรง (Shape)

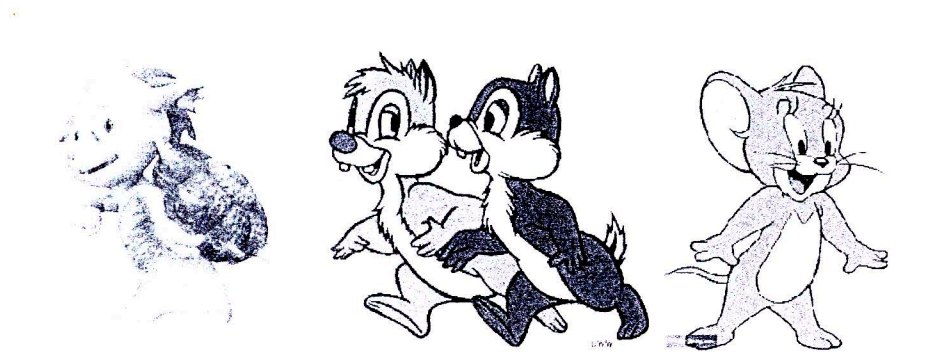
รูปทรงของตัวละครเซลล์ตอนนี้มีลักษณะของทรงกลม ง่ายๆ ไม่ซับซ้อน และใช้เส้นโค้งเป็นหลัก รูปทรงโค้งเหล่านี้เป็นรูปทรงที่สอดคล้องกับลักษณะของเปลือกหอยในธรรมชาติ และให้ความรู้สึกอ่อนโยนเป็นมิตรด้วย



รูปที่ 4.57 รูปทรงของคอนนี้

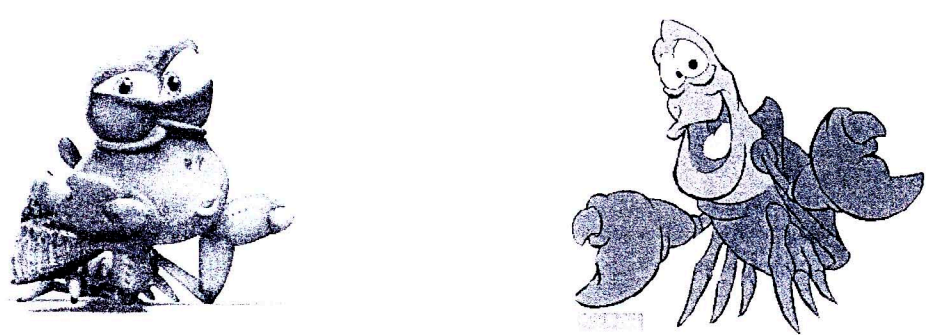
2.1.3 สัดส่วน (Proportion)

ตัวละครหอยในเซลล์ดอนนั้นถูกออกแบบใหม่ให้ต่างไปจากธรรมชาติ ด้วยการใส่หน้าตา ลำตัว และแขนขาเข้าไป สร้างรูปร่างด้วยสัดส่วนที่เรียกว่า The cute character ซึ่งเป็นการเลียนแบบสัดส่วนของเด็กที่มีขนาดศีรษะโตกว่าร่างกาย มีแขนขาที่ใหญ่ มีพุงและมีช่วงก้น ไม่มีเหลี่ยมมุม สัดส่วนแบบ The cute character นี้เป็นสัดส่วนที่นิยมใช้ในการ์ตูนจากฝั่งตะวันตก โดยเฉพาะกับการ์ตูนที่ตัวเอกไม่ใช่มนุษย์ เช่น กระเต็นในเรื่อง Chip and Dale หรือ หนู Jerry จากเรื่อง Tom & Jerry เป็นต้น



รูปที่ 4.58 ตัวอย่างตัวการ์ตูนที่ใช้สัดส่วน Cute

ส่วนสัตว์ทะเลที่มีรูปร่างหน้าตาของตัวเองอยู่แล้วจะถูกดัดแปลงสัดส่วนบนใบหน้าให้มีเค้าโครงคล้ายมนุษย์มากขึ้น ลูกตาจะถูกทำให้ใหญ่ขึ้น มองเห็นแววดาชัดเจน เปลี่ยนรูปปากให้คล้ายคน เพื่อให้แสดงสีหน้าอารมณ์ได้ชัดเจนมากขึ้น ส่วนรูปร่างจะถูกทำให้ผิ่ดสัดส่วนเพื่อให้ตัวละครน่ารัก หรือน่าเกรงขามตามแต่บุคลิกของตัวละครนั้นๆ แต่อย่างไรก็ดีจะยังคงรักษาโครงสร้างเดิมเอาไว้ ซึ่งการออกแบบตัวละครที่รักษารูปร่างเดิมของสัตว์แบบนี้ เป็นวิธีการออกแบบตัวการ์ตูนที่การ์ตูนแอนิเมชันตะวันตกนิยมใช้ด้วย



รูปที่ 4.59 (ซ้าย) ปูเฮอร์แมนจาก Sheldon (ขวา) ปูเซบาสเตียนจาก The little mermaid



2.2 การสัมพันธ์ (Intertextuality)

เซลล์ดอนนั้นเป็นการดูที่เกี่ยวของเรื่องราวของสัตว์ทะเล ตัวการ์ตูนแต่ละตัวนั้นเกิดจากการนำบุคลิกลักษณะของสัตว์ทะเลมาผลิตทั้งสิ้น การสัมพันธ์จึงมีบทบาทในการแปลงความหมายของสัตว์ทะเลตามธรรมชาติ ให้กลายมาเป็นตัวการ์ตูนที่มีลักษณะน่ารักและดูเป็นมิตร ซึ่งกระบวนการสร้างความหมายด้วยการสัมพันธ์นี้ สามารถสรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.35 แสดงการสัมพันธ์ตัวละครในเรื่องเซลล์ดอน

ตัวบท ปลายทาง	ตัวบทต้น ทาง	ร่องรอยเดิม	สิ่งที่เปลี่ยนแปลง
เซลล์ดอน	หอยพระ อาทิตย์	-หอยฝาเดียวที่มียอดหนามยัด ออกมาเป็นแฉกๆ คล้ายรูป พระอาทิตย์ -ความสามารถในการเก็บ สะสมออกซิเจน -การมุดเข้าเปลือกเพื่อหลบภัย	-มีรูปร่างหน้าตาและทรงผม -กระโดดได้สูง -เปลี่ยนเปลือกได้ -พ่นออกซิเจนออกมาจากเปลือก ได้เมื่อถูกเช็ดถู
คอนนี่	หอยเบี้ย	-หอยฝาเดียวรูปครึ่งทรงกลม -มุดเข้าเปลือกเพื่อหลบภัยได้ -เปลือกสวยงามและมีราคา	-มีรูปร่างหน้าตาและทรงผม -สีเปลือกหอยเป็นสีม่วงสดใส
เฮอร์แมน	ปูเสฉวน	-มีร่างกายเป็นปู -อาศัยอยู่ในเปลือกหอย	-วิ่งเร็วมาก -ซ่อนตัวในเปลือกไม่ได้ -ชอบสะสมของเก่า
ดร.เซลล์	หอยขม	-หอยฝาเดียวที่มีเปลือกเป็น เกลียวมียอดแหลม -มีหนวด	-มีแขนขาหน้าตาและสวมแว่น -สวมเสื้อกาวน์และผูกไท
มิสซิมพรีม	กุ้งคริสตัล สีแดง	-มีรูปร่างเป็นกุ้งสีแดง	-มีร่างกายที่ดูคล้ายเกลียวผม -รักสวยรักงาม
แคริบบี้	ปู	-รูปร่างเป็นปู	-สวมหมวกปีกกว้าง
ปาป้า มาม่า คลิก แคร็ก	หอย มือเสือ	-เป็นหอย 2 ฝา	-อ้า / หุบฝาไม่ได้ -อยู่กันเป็นครอบครัว

ด้วยความที่สัตว์ทะเลกลุ่มนี้สามารถพบเจอได้ในท้องทะเลทั่วไป ตัวละครที่ไม่ได้มีหน้าตาไทยที่ชัดเจน ย่อมไม่สามารถระบุถึงความเป็นไทยในตัวการ์ตูนในเรื่องนี้ได้ การสัมพันธ์บทในการตูนเรื่องนี้จึงใช้ในการเชื่อมโยงความหมายตัวการ์ตูนที่เป็นตัวบทปลายทาง กับสัตว์ทะเลที่เป็นตัวบทต้นทางเท่านั้น จึงไม่พบหน้าตาหรือลักษณะไทยจากการสัมพันธ์บทตัวละครในการตูนเรื่องนี้แต่อย่างใด และพบว่าตัวการ์ตูนจากเซลล์ดอนมีรูปแบบคล้ายคลึงกับการตูนจากทางตะวันตกมากกว่าการ์ตูนจากฝั่งตะวันออกด้วย

3. การวิเคราะห์การสร้างความหมายไทยผ่านทางองค์ประกอบทางเสียง

ทำการศึกษาเสียงใน 4 องค์ประกอบดังนี้

3.1 การใช้ภาษาพูด (Dialog)

การ์ตูนแอนิเมชันชุดเซลล์ดอนนี้ใช้ภาษาไทยในการสื่อสารระดับเดียวเป็นภาษาสุภาพที่ใช้ได้กับทุกคน อาจจะแตกต่างกันที่การเติมหางเสียงต่อท้ายเมื่อคุยกับคนที่สูงอายุกว่า แต่อย่างไรก็ตามผู้ผลิตได้ให้ความสำคัญกับเสียงพากย์อย่างมาก ดังจะเห็นได้จากการใช้ “ดารานักแสดง” ชื่อดังของช่อง 3 มาพากย์เสียงภาษาไทยเพื่อเสริมบุคลิกความเป็นตัวเอกให้โดดเด่นมากขึ้น ซึ่งเป็นการสัมพันธ์บทความหมายของนักแสดงมาสู่การ์ตูนที่ให้เสียงด้วย

3.2 เพลงประจำรายการหรือเพลงที่ใช้เปิด/ปิดการ์ตูนเรื่องเซลล์ดอน (Theme song)

เพลงประจำรายการการ์ตูนเรื่องนี้ได้นำร้องชื่อดังของไทย เบิร์ด-ธงไชย แมคอินไตย์ และแพท-สุราณี พัทธินันท์ มาเป็นผู้ร้องถ่ายทอดบทเพลงประกอบการ์ตูนแอนิเมชันชุด (Season) นี้ โดยเบิร์ดขับร้องเพลง “โลกคือบ้านเรา” (คำร้อง นิติพงษ์ ห่อนาค ทำนอง / เรียบเรียง อภิชัย เย็นพูนสุข) ซึ่งมีเนื้อร้องว่า

“จากไม่เคยกล้าทำเรื่องใด เรื่องที่ใหญ่เกินไปยิ่งกลัว สร้างกำแพงไว้หลบซ่อนตัว ตัวฉันเล็กไม่กล้าออกไป เป็นแค่หอยที่ค่อยๆ เปลือก เลือกริ้วไม่ยุ่งกับใคร โลกจะผูกพันก็ช่างปะไร ปลอ่ยให้ใครซักคนซ่อมมัน แต่ในวันหนึ่งฉันก็เข้าใจ หากว่าใครใคร่เลยเหมือนฉันเลี้ยงไปอย่างนี้ เลี้ยงไปอย่างนั้น เกียกกันดูแลทะเลหาทรายโลกเราคงพัง บ้านเราก็พัง ไม่มีดินแดนพักพิงให้ใคร นับตั้งแต่นี้ ฉันจะออกไป ออกจากเปลือกหอยไม่กลัวอะไร โลกคือบ้านเรา จากไม่เคยกล้าทำเรื่องใด ฉันจะเปลี่ยนไปเป็นไม่กลัว ฉันจะออกมา เปิดเผยตัว จะดูแลเท่าที่ทำได้ หากว่าฉันกล้าพอหนึ่ง ซึ่งจะชวนผู้คนมากมาย โลกจะเปลี่ยนแปลง ได้มากเท่าไรอยู่ที่คนทุกคนช่วยกัน และในวันหนึ่งฉันก็เข้าใจ หากว่าใครใคร่เลยเหมือนฉันเลี้ยงไปอย่างนี้ เลี้ยงไปอย่างนั้น เกียกกันดูแลทะเลหาทรายโลกเราคงพัง บ้านเราก็พัง ไม่มีดินแดนพักพิงให้ใคร นับตั้งแต่นี้ ฉันจะออกไป ออกจาก

เปลือกหอยไม่กลัวอะไรโลกคือบ้านเรา โลกเราคงพัง บ้านเราก็พัง ไม่มีดินแดนพักพิงให้ใคร นับตั้งแต่นี้ ฉันจะออกไป ออกจากเปลือกหอยไม่กลัวอะไรโลกคือบ้านเรา”

จากเนื้อเพลงเป็นการบอกเล่าถึงลักษณะของตัวละครเอกว่าเป็นคนขี้อาย กลัวที่จะแสดงออก แต่ในวันหนึ่งก็คิดว่าถ้าตนเองไม่กล้าออกมาทำให้สภาพแวดล้อมดีขึ้น ก็อาจจะไม่มีที่ให้อาศัยอีกต่อไป เพลงนี้จึงมีเนื้อหาเกี่ยวกับการเชิญชวนให้เปลี่ยนแปลงทัศนคติในการอนุรักษ์สภาพแวดล้อมของโลก ซึ่งเป็นเสมือนบ้านหลังใหญ่ของทุกคน ทั้งนี้เปลือกหอยในเพลงนั้นถูกใช้สื่อความหมายตรงถึงตัวละครหอยในเซลล์ดอน และมีความหมายแฝงหมายถึงกำแพงในใจเช่น ความกลัว หรือความอายที่จะเปลี่ยนพฤติกรรมหันมาใส่ใจสภาพแวดล้อม เพลงโลกคือบ้านเรานี้เป็นเพลงหลักที่ใช้ประกอบการ์ตูนเซลล์ดอนชุด (Season) 2 โดยการใช้เป็นเพลงปิดรายการ (Ending Song) ด้วย ส่วนเพลงเปิดนั้นเป็นเพลงบรรเลงด้วยดนตรีสากลและจบด้วยการร้องเรียกชื่อ เซลล์ดอน นอกจากนี้ยังมีเพลงที่ผลิตขึ้นเพื่อใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ (Promote) การ์ตูนเซลล์ดอน อีกหลายเพลง เช่น “แค่สองเรา” (Brand New Day) ขับร้องโดย แพท สุธาสนี ซึ่งในฉบับภาษาอังกฤษนั้นได้ ลีอา ซาลองกา นักร้องชื่อดังที่เคยร้องเพลงประกอบภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง มู่หลาน (Mulan) และเพลง Special Part of Me ซึ่งเป็นเพลงคู่เป็นต้น

นอกจากนี้ในการ์ตูนบางตอนยังมีการร้องเพลงประกอบเนื้อหาด้วย ซึ่งในเซลล์ดอนชุด 2 นี้ มีการใช้เพลงภาษาอังกฤษมาประกอบด้วย ดังนั้นในองค์ประกอบด้านเพลงประกอบการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ พบความหมายความเป็นไทยใน 2 ระดับ คือ ความเป็นไทยสมัยใหม่ และเพลงประกอบที่ไม่แสดงความหมายความเป็นไทย

3.3 เพลงบรรเลงประกอบในรายการ (Track Music)

ในองค์ประกอบนี้ ผู้ผลิตไม่ได้เลือกใช้เครื่องดนตรีไทยบรรเลงหรือใช้ทำนองเพลงไทยมาดัดแปลง แต่เลือกใช้ทำนองเพลงสากลที่แต่งขึ้นมาใหม่ ทำให้ในองค์ประกอบนี้ ไม่พบความเป็นไทยจากดนตรีประกอบที่ใช้ในการ์ตูนเรื่องนี้แต่อย่างใด

3.4 เสียงประกอบภาพพิเศษ (Sound Effects / SFX)

เสียงประกอบภาพพิเศษในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ถูกใช้เพื่อความสนุกสนานและสมจริงกับภาพเท่านั้น จึงไม่พบเสียงพิเศษที่สามารถบ่งชี้ความเป็นไทยได้ในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้เช่นเดียวกับอีก 3 เรื่องที่ได้ทำการศึกษาและนำเสนอผลดังข้างต้น

4. สรุปองค์ประกอบที่แสดงความหมายความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่

เมื่อนำผลการศึกษาทั้ง 3 ส่วน มาผนวกรวมกันจะทำให้เห็นรูปแบบความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันที่ทำการศึกษา ซึ่งสามารถสรุปความเป็นไทยที่ปรากฏในการ์ตูนแอนิเมชันชุดเซลล์ดอน ได้จากองค์ประกอบต่างๆ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.36 ระดับความเป็นไทยจากองค์ประกอบที่แสดงความหมายความเป็นไทยของเซลล์ดอน

องค์ประกอบที่สื่อความเป็นไทย	ความเป็นไทยเดิม	ความเป็นไทยผสม	ไม่มีความเป็นไทย
1. ตัวละคร	0	2	3
2. หน้าตาตัวละคร	0	0	3
3. เครื่องแต่งกาย	0	1	3
4. โครงเรื่อง	0	3	3
5. แก่นเรื่อง ค่านิยม	0	3	0
6. ช่วงเวลา / สถานที่ / ฉาก	0	3	3
7. การแสดงออกทางวัฒนธรรม	0	0	3
8. พาหนะ	0	1	3
9. อุปกรณ์	0	3	0
10. อาวุธ / ของวิเศษ (Magic)	0	0	3
11. ภาษาพูด	0	3	0
12. เพลงประกอบ	0	3	3
13. ดนตรีประกอบ	0	0	3
14. เสียงประกอบภาพพิเศษ	0	0	3
รวม	0	22	33

จากตารางแสดงให้เห็นว่า เซลล์ดอน มีองค์ประกอบที่ไม่แสดงความหมายความเป็นไทยปรากฏมากที่สุด และมีความเป็นไทยสมัยใหม่หรือไทยผสมรองลงมา แต่ไม่พบลักษณะที่เป็นไทยเดิมแต่อย่างใด แสดงให้เห็นว่าการ์ตูนที่ใช้เนื้อหาจากจินตนาการเรื่องนี้ มีเนื้อหาทันสมัยและมีความเป็นสากลมากกว่าที่จะเน้นเรื่องราวที่เป็นวัฒนธรรมไทย ซึ่งหากพิจารณาในทางกลับกันก็จะพบว่า การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ไม่ได้ผูกตนเองกับวัฒนธรรมใดๆ เลยเช่นเดียวกัน ดังนั้นด้วยความเป็นสากล และการเปิดกว้างทางวัฒนธรรมจึงทำให้เนื้อหาของเซลล์ดอนสอดคล้องกับบริบทไทยสมัยใหม่ได้ด้วย

5. การวิเคราะห์การปรับตัวของการ์ตูนแอนิเมชันไทยเรื่องเซลล์ดอน

จากเนื้อหา (Content) ของเซลล์ดอน แม้จะไม่ได้มีการหยิบยืมเรื่องราวจากวรรณกรรมหรือนิทานไทยมาผลิต แต่ด้วยเรื่องราวเกี่ยวข้องกับเด็กในวัยเรียนก็สามารถเข้ากันได้กับสังคมไทยสมัยใหม่ และด้วยเนื้อหาช่วงตร.เซลล์ที่มักจะกล่าวถึงเรื่องราวในประเทศไทย จึงทำให้เนื้อหาของเซลล์ดอนนี้มีลักษณะเป็น Local Content ส่วนการสร้างตัวละครในเรื่องนี้เลือกใช้รูปแบบ (Form) ที่การ์ตูนในแถบตะวันตกนิยมใช้ในการผลิต (Global Form) ซึ่งมีความแตกต่างไปจากรูปแบบของตัวการ์ตูนแบบตะวันออกหรือตัวการ์ตูนที่คนไทยนิยมใช้ และด้วยเนื้อหาที่เข้ากันได้กับบริบทสังคมไทย (Local Content) ผสมกับรูปแบบตะวันตก (Global Form) จึงสรุปได้ว่าการ์ตูนเรื่องนี้มีรูปแบบการปรับตัวด้วยรูปแบบปะการัง (Coral pattern)

การเปรียบเทียบภาพรวมของความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 4 เรื่องจากองค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทย

จากการศึกษาความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ทั้ง 4 เรื่อง พบว่ามีองค์ประกอบจากการ์ตูนแอนิเมชันที่สามารถแสดงความหมายความเป็นไทยทั้งสิ้น 13 องค์ประกอบ ได้แก่

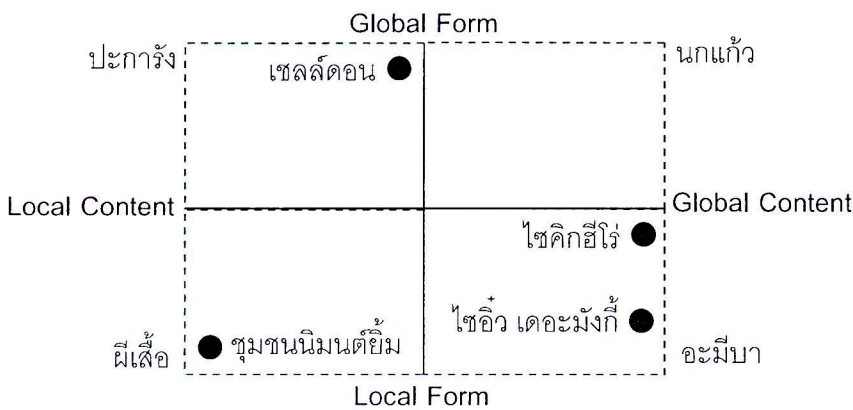
- | | |
|-------------------------|----------------------|
| 1. ตัวละคร | 8. พาหนะ |
| 2. หน้าตาตัวละคร | 9. อุปกรณ์ |
| 3. เครื่องแต่งกาย | 10. อาวุธ / ของวิเศษ |
| 4. โครงเรื่อง | 11. ภาษาพูด |
| 5. แก่นเรื่อง / ค่านิยม | 12. เพลงประกอบ |
| 6. ฉาก | 13. ดนตรีประกอบ |
| 7. วัฒนธรรมที่แสดงออก | |

ซึ่งแต่ละองค์ประกอบนั้นมีการแสดงความหมายความเป็นไทยในระดับที่แตกต่างกัน 3 ระดับ ได้แก่ ไทยเดิม (Old Thai) ไทยสมัยใหม่หรือไทยผสม (Modern Thai) และไม่แสดงความเป็นไทย (Non-Thai) สามารถเปรียบเทียบระดับความเป็นไทยจากองค์ประกอบที่แสดง ความหมายความเป็นไทยของการ์ตูนไทยทั้ง 4 เรื่อง ได้ดังตาราง

ตารางที่ 4.37 แสดงผลการเปรียบเทียบความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ทั้ง 4 เรื่อง

องค์ประกอบที่แสดง ความเป็นไทย	ความเป็นไทยเดิม (Old Thai)				ความเป็นไทยผสม (Modern Thai)				ไม่มีความเป็นไทย (Non-Thai)			
	ชุมชนนิยมดื่ม	ใช้ข้าวเดอแม้งัก	ใช้คิกฮิโร่	เชลล์ดอน	ชุมชนนิยมดื่ม	ใช้ข้าวเดอแม้งัก	ใช้คิกฮิโร่	เชลล์ดอน	ชุมชนนิยมดื่ม	ใช้ข้าวเดอแม้งัก	ใช้คิกฮิโร่	เชลล์ดอน
1. ตัวละคร	3	1	1	0	2	2	2	2	1	3	3	3
2. หน้าตาตัวละคร	3	3	0	0	2	0	0	0	1	3	3	3
3. เครื่องแต่งกาย	3	0	1	0	3	0	1	1	1	3	3	3
4. โครงเรื่อง	2	0	0	0	3	3	2	3	0	3	3	3
5. แก่นเรื่อง / ค่านิยม	3	2	0	0	2	3	3	3	0	0	0	0
6. ฉาก	3	0	0	0	3	2	2	3	0	3	3	3
7. วัฒนธรรมที่แสดงออก	3	0	0	0	2	2	1	0	0	3	3	3
8. พาหนะ	3	0	0	0	3	0	2	1	1	3	3	3
9. อุปกรณ์	3	0	1	0	3	1	3	3	0	2	0	0
10. อาวุธ / ของวิเศษ	3	0	0	0	1	1	3	0	2	3	3	3
11. ภาษาพูด	3	0	0	0	2	2	3	3	0	3	2	0
12. เพลงประกอบ	0	0	0	0	3	3	3	3	0	0	3	3
13. ดนตรีประกอบ	2	0	0	0	3	0	1	0	1	3	3	3
รวมแต่ละเรื่อง	34	6	3	0	32	19	26	22	7	32	32	30
รวมความเป็นไทย	43				99				101			

จากตารางแสดงให้เห็นว่า การ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ทั้ง 4 เรื่องนี้ มีการแสดงความหมายในระดับไม่มีความเป็นไทย (Non-Thai) มากที่สุด รองลงมาคือความเป็นไทยแบบผสมผสาน หรือความเป็นไทยใหม่ (Modern Thai) ส่วนความเป็นไทยเดิม (Old Thai) นั้นปรากฏน้อยที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาเรื่องการปรับตัวของการ์ตูนไทยทั้ง 4 เรื่องที่พบว่า มีการปรับตัวด้วยรูปแบบอะมีบาถึง 2 เรื่อง ปรับตัวแบบปะการัง 1 เรื่อง และรูปแบบ ผีเสื้อ 1 เรื่อง ซึ่งสามารถสรุปลักษณะการปรับตัวเป็นแผนภาพได้ดังรูปต่อไป



รูปที่ 4.60 แสดงการปรับตัวของการ์ตูนไทยทั้ง 4 เรื่องที่ทำการศึกษา

จากรูปแสดงให้เห็นว่ามีชุมชนนิมนต์ยิ้มเรื่องเดียวที่ยังคงมีความเป็นไทยสูงทั้งทางด้านเนื้อหาและภาพ ส่วนการ์ตูนไทยเรื่องอื่นๆ นั้นมีแนวโน้มที่จะเข้าใจความเป็นสากลมากกว่าที่จะแสดงความเป็นไทย ทั้งนี้สามารถสรุปองค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทยได้ 13 องค์ประกอบ ดังนี้

ตารางที่ 4.38 แสดงค่าองค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันยุคใหม่

องค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทย	ความเป็นไทยเดิม	ความเป็นไทยผสม	ไม่เป็นไทย
1. ตัวละคร	5	8	10
2. หน้าตาตัวละคร	6	2	10
3. เครื่องแต่งกาย	4	5	10
4. โครงเรื่อง	2	11	9
5. แก่นเรื่อง ค่านิยม	5	11	0
6. ช่วงเวลา / สถานที่ / ฉาก	3	10	9
7. การแสดงออกทางวัฒนธรรม	3	5	9
8. พาหนะ	3	6	10
9. อุปกรณ์	4	10	2
10. อาวุธ / ของวิเศษ (Magic)	3	5	11
11. ภาษาพูด	3	10	5
12. เพลงประกอบ	0	12	6
13. ดนตรีประกอบ	2	4	10

เมื่อพิจารณาลักษณะความเป็นไทยที่ปรากฏในแต่ละองค์ประกอบ สามารถแปลความหมายค่าคะแนนได้ตามแต่ละองค์ประกอบได้ ดังนี้

1. ตัวละคร การ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่มีตัวละครที่เป็นไทยเดิมน้อยที่สุด มีลักษณะเป็นไทยผสมรองลงมา และมีตัวการ์ตูนที่ไม่แสดงความเป็นไทยปรากฏมากที่สุด

2. หน้าตาตัวการ์ตูนไทย ส่วนใหญ่ยังไม่แสดงความเป็นไทย เนื่องจากการหยิบยืมรูปแบบ (Form) มาจากการ์ตูนญี่ปุ่นและตะวันตกในการผลิต ทำให้ตัวการ์ตูนไทยมีรูปร่างหน้าตาตามรูปแบบที่หยิบยืมมาผลิตไปโดยปริยาย แต่อย่างไรก็ดีผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยมีวิธีสร้างหน้าตาไทยให้ตัวการ์ตูนได้ด้วยการใช้วิธีการสัมพันธ์บทความความหมายความเป็นคนไทยจากบุคคลที่มีตัวตนอยู่จริงในสังคมไทยมาสู่ตัวการ์ตูน ทำให้ตัวการ์ตูนนั้นมีความเป็นไทยชัดเจนขึ้น

3. เครื่องแต่งกาย ตัวการ์ตูนไทยส่วนใหญ่มีเครื่องแต่งกายที่ไม่แสดงถึงความเป็นไทยมากที่สุด เนื่องจากเนื้อหาส่วนใหญ่ที่ศึกษามีลักษณะเป็นโลกจินตนาการ พบเครื่องแต่งกายที่แสดงความเป็นไทยในระดับผสมรองลงมา และพบเครื่องแต่งกายแบบไทยเดิมน้อยที่สุด

4. โครงเรื่อง พบว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่ทำการศึกษา 4 เรื่องนี้ ไม่ได้มีการทำซ้ำหรือหยิบยืมโครงเรื่องจากนิทานหรือวรรณคดีไทยดั้งเดิมมาผลิต แต่พบว่าโครงเรื่องส่วนใหญ่ยังคงสอดคล้องกับสภาพสังคมไทยในปัจจุบัน เนื่องจากมีปมขัดแย้งและการคลี่คลายในประเด็นที่คนไทยให้ความสนใจ โดยเฉพาะประเด็นการยุติความขัดแย้งด้วยการประนีประนอม พบโครงเรื่องที่ไม่เป็นไทยรองลงมา กลุ่มนี้จะเป็นการหยิบยืมโครงเรื่องมาจากวัฒนธรรมอื่นมาผลิต แต่อย่างไรก็ดียังคงพบโครงเรื่องที่มีความเป็นไทยระดับไทยดั้งเดิมที่แสดงคติชนไทยเกี่ยวกับธรรมะ และศาสนาของคนไทยได้ชัดเจน แต่โครงเรื่องไทยระดับดั้งเดิมนี้เป็นโครงเรื่องกลุ่มที่พบน้อยที่สุด

5. แก่นเรื่อง จากการศึกษพบว่าแก่นเรื่องทั้งหมดที่นำเสนอออกมาจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 4 เรื่องนี้ยังคงมีความสอดคล้องกับคตินิยมไทยทั้งหมด พบคติความเชื่อไทยสมัยใหม่ ซึ่งเป็นค่านิยมทางสังคมที่มีการปรับเปลี่ยนตามลักษณะของขนบธรรมเนียมและกฎระเบียบต่างๆ ที่สอดคล้องกับสภาพทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปมากที่สุด เช่น การปรับตัวให้เข้ากับสภาพเศรษฐกิจ การमानฉันท์ เป็นต้น พบคติความเชื่อไทยดั้งเดิม ซึ่งเกี่ยวข้องกับธรรมะตามหลักศาสนาพุทธในระดับรองลงมา และไม่พบแก่นเรื่องที่ไม่แสดงความเป็นไทยแต่อย่างใด

6. ฉาก จากการศึกษพบว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่มีการใช้ฉากที่แสดงความหมายไทยผสมมากที่สุด พบฉากที่ไม่แสดงความเป็นไทยรองลงมา และพบส่วนฉากประเภทที่แสดงลักษณะวัฒนธรรมแบบไทยเดิมน้อยที่สุด

7. การแสดงออกทางวัฒนธรรม พบว่าในการ์ตูนไทยสมัยใหม่ส่วนใหญ่ไม่แสดงลักษณะวัฒนธรรมไทยมากที่สุด เนื่องจากวัฒนธรรมที่พบมีความเป็นสากลสูง พบการแสดงออกทางวัฒนธรรมไทยสมัยใหม่ในระดับรองลงมา และพบลักษณะวัฒนธรรมไทยแบบดั้งเดิมน้อยที่สุด

8. พานะ เนื่องจากเรื่องราวส่วนใหญ่ที่ทำการศึกษาคือเป็นเรื่องราวที่มาจากจินตนาการ จึงพบว่าการ์ตูนแอนิเมชันยุคใหม่ใช้พานะในจินตนาการมากที่สุด ซึ่งพานะกลุ่มนี้ไม่สามารถแสดงความเป็นไทยได้ พบพานะที่สามารถพบเห็นได้ในสังคมไทยสมัยใหม่ในระดับรองลงมา และพบพานะที่แสดงเอกลักษณ์ในการเดินทางของคนไทยดั้งเดิมปรากฏน้อยที่สุด

9. อุปกรณ์ พบว่าอุปกรณ์ต่างๆ ที่ถูกเลือกใช้ในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่เป็นอุปกรณ์ที่สามารถพบเห็นได้ในสังคมไทยสมัยใหม่มากที่สุด ส่วนอุปกรณ์ที่แสดงความเป็นไทยเดิมนั้นถูกหยิบยืมมาผลิตรองลงมา และพบอุปกรณ์ที่ไม่แสดงความเป็นไทยน้อยที่สุด

10. อาวุธ / ของวิเศษ (Magic) ส่วนใหญ่ที่ปรากฏในการ์ตูนแอนิเมชันยุคใหม่นี้ไม่แสดงความเป็นไทยมากที่สุด เนื่องจากของวิเศษนั้นมีลักษณะเป็นสีสันของเรื่อง พบของวิเศษแบบไทยสมัยใหม่ เช่นการปล่อยพลังแบบการ์ตูนญี่ปุ่นด้วยท่าทางไทยรองลงมา และพบของวิเศษแบบไทยเดิมซึ่งเป็นความวิเศษจากธรรมชาติในพระพุทธศาสนาอย่างน้อยที่สุด

11. ภาษาเป็นสัญลักษณ์พื้นฐานที่สามารถแสดงถึงความหมายความเป็นไทยได้อย่างชัดเจนที่สุดและง่ายที่สุด การ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่นิยมใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย มักใช้ภาษาไทยระดับเดียวในการสื่อสาร นิยมใช้คำสุภาพที่สันกระบะแบบที่ใช้ในสังคมไทยสมัยใหม่มากที่สุด พบภาษาที่ไม่แสดงความเป็นไทยในระดับรองลงมา และพบภาษาไทยดั้งเดิมที่มีการแบ่งระดับภาษาเพื่อใช้ให้ถูกตามแต่ละวรรณะ ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ไทยแบบเดิมจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่น้อยที่สุด

12. เพลงประกอบรายการ พบว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ ใช้เพลงประกอบรายการเป็นไทยสมัยใหม่ ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างเนื้อร้องภาษาไทยประกอบกับทำนองที่ทันสมัย พบเพลงประกอบรายการที่เป็นภาษาต่างประเทศและไม่แสดงถึงความหมายไทยในระดับรองลงมา ทั้งนี้ไม่พบเพลงประกอบรายการที่เป็นเพลงไทยเดิมหรือบรรเลงด้วยเครื่องดนตรีไทยล้วนแต่อย่างใด

13. ดนตรีประกอบ พบดนตรีประกอบของการ์ตูนแอนิเมชันไทยเป็นเพลงสากลมากที่สุด พบดนตรีประกอบเป็นทำนองเพลงไทยที่ใช้เครื่องดนตรีสมัยใหม่ในการบรรเลงรองลงมา และพบดนตรีประกอบที่ใช้เครื่องดนตรีไทยบรรเลง ซึ่งสื่อความหมายไทยแบบดั้งเดิมได้น้อยที่สุด

ทั้งนี้ยังมีเพียงองค์ประกอบเดียวที่ทำการศึกษแล้วไม่พบความเป็นไทยเลยได้แก่ เสียงประกอบภาพพิเศษ (Sound Effect) แสดงให้เห็นว่าองค์ประกอบนี้ไม่ได้รับความสนใจจากผู้ผลิตชาวไทย เสียงนี้ถูกใช้เพื่อให้เกิดความสมจริงของภาพ และสร้างความสนุกสนานเท่านั้น