

บทที่ 6

การสำรวจความเข้าใจของผู้รับสารที่มีต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชัน

ไทยทางโทรทัศน์ยุคใหม่ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์

เนื่องด้วยการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่มีการผลิตเนื้อหาจากหลากหลายวัฒนธรรม ด้วยปัจจัยต่างๆ และสื่อความหมายความเป็นไทยผ่านองค์ประกอบที่หลากหลายของการเล่าเรื่อง ดังที่ได้นำเสนอไปในบทที่ผ่านมา การศึกษาในบทนี้จึงมีวัตถุประสงค์ในการสำรวจความเข้าใจของผู้รับสารที่มีต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยทางโทรทัศน์ยุคใหม่ เพื่อพิสูจน์ว่าผู้รับสารชาวไทยจะยังรับความหมายความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่มีเนื้อหาหลักผลิตมาจากวัฒนธรรมที่มีความหลากหลายผ่านองค์ประกอบต่างๆ ที่สื่อความหมายความเป็นไทยได้หรือไม่

การศึกษาในบทนี้จึงเกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์การรับรู้และความเข้าใจของผู้รับสารชาวไทย ที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ โดยการใช้การ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่ศึกษาทั้ง 4 เรื่องเป็นเครื่องมือประกอบการเก็บข้อมูล กลุ่มตัวอย่างในการศึกษานี้มีจำนวน 40 คน และเป็นผู้ที่เคยผ่านการชมการ์ตูนแอนิเมชันมาก่อน เพื่อให้มีความเข้าใจและสามารถเปรียบเทียบความหมายของการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ได้อย่างถูกต้อง

จากแผนการดำเนินการนั้นจะใช้การจัด Focus Group 4 กลุ่ม แบ่งเป็นกลุ่มละ 10 คน จัดเป็นเด็ก 2 กลุ่ม และผู้ใหญ่ 2 กลุ่ม ในการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยทำการเปิดสื่อบันทึกการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 4 เรื่อง เพื่อให้ผู้รับสารรับชมครบทั้ง 4 เรื่อง ผู้วิจัยแจกแบบสอบถามเพื่อสอบถามเรื่องราวใน 2 ประเด็นใหญ่ๆ นั่นคือ การรับรู้ความหมายของเรื่องที่ได้รับชมไป กับความเป็นไทยที่พบในการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 4 เรื่องนั้น ผู้วิจัยเก็บแบบสอบถามและสนทนากับกลุ่มตัวอย่างเพื่อหาเกณฑ์ในการแปลความหมายของกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นจึงวิเคราะห์เพื่อสรุปผล

กลุ่มตัวอย่างทั้ง 40 คนนี้ จะได้รับชมการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ทั้งหมด 4 เรื่อง เรื่องละ 1 ตอน ได้แก่ การ์ตูนแอนิเมชันชุด ชุมชนนิมนต์ยิ้ม ตอน พระเอกตัวจริง การ์ตูนแอนิเมชันชุด ไข่อิวเดอะมังกี้ ตอน ปิศาจหนูเหลือง (ช่วง 2) การ์ตูนแอนิเมชัน ชุด เซลล์ตอน ตอน ส่งต่อความสุข การ์ตูนแอนิเมชันชุด ไซคิกฮีโร่ ไข่ตอน ที่ออกอากาศวันที่ 20 มีนาคม พ.ศ.2553 ซึ่งตอนที่คัดเลือกมานี้ผู้วิจัยใช้ในการวิเคราะห์หาความเป็นไทยมาก่อน จึงมีความมั่นใจว่าเป็นตอนที่สามารถแสดงลักษณะความเป็นไทยที่เป็นตัวแทนความเป็นไทยของแต่ละเรื่องได้

ในการนำเสนอเนื้อหา ผู้วิจัยจะใช้วิธีการนำเสนอผลของการศึกษาแยกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มเด็ก และกลุ่มผู้ใหญ่เพียง 2 กลุ่ม เนื่องจากในการศึกษานี้ไม่ได้ศึกษา เพื่อหาความแตกต่างใน

กลุ่มตัวอย่างระดับเดียวกัน แต่มุ่งศึกษาเพื่อให้เห็นลักษณะความเข้าใจต่อความหมายความเป็นไทยการ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบันของผู้รับสารกลุ่มเด็กกับผู้ใหญ่เป็นหลัก ซึ่งมีผลในการศึกษาดังจะนำเสนอต่อไป ส่วนในการศึกษาจะแบ่งออกเป็น 4 ประเด็น ดังนี้

1. การศึกษาความเข้าใจของผู้รับสารกลุ่มเด็ก และกลุ่มผู้ใหญ่ ที่มีต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยทางโทรทัศน์ยุคใหม่ ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ ซึ่งแบ่งออกเป็นการ์ตูนที่มีจาก 4 วัฒนธรรม ดังนี้

1.1 การรับรู้และตีความความหมายจากเนื้อหาของชุมชนนินจา

1.1.1 การรับรู้ความหมายจากเนื้อหาของชุมชนนินจา

1.1.2 การตีความความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของชุมชนนินจา

1.2 การรับรู้และตีความความหมายจากเนื้อหาของไอ้ตัวเตี้ย

1.2.1 การรับรู้ความหมายจากเนื้อหาของไอ้ตัวเตี้ย

1.2.2 การตีความความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของไอ้ตัวเตี้ย

1.3 การรับรู้ตีความความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของไอ้ตัวดำ

1.3.1 การรับรู้ความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของไอ้ตัวดำ

1.3.2 การตีความความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของไอ้ตัวดำ

1.4 การรับรู้ตีความความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของเชลล์ดอน

1.4.1 การรับรู้ความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของเชลล์ดอน

1.4.2 การตีความความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของเชลล์ดอน

2. เปรียบเทียบการรับรู้ตีความความหมายความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ ระหว่างกลุ่มผู้รับสารที่เป็นเด็ก และผู้ใหญ่

ส่วนเกณฑ์ความหมายที่ใช้ในการตีความความหมายความเป็นไทยนั้นแบ่งออกเป็น 4 ชุดได้แก่

1) ความเป็นไทยทางวัตถุ 2) ความเป็นไทยทางการกระทำ 3) ความเป็นไทยทางทักษะ และ 4) ความเป็นไทยทางใจ ซึ่งในการศึกษาสามารถนำเสนอผลการศึกษาได้เป็นลำดับ ดังนี้

ในการศึกษากลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลในวันพฤหัสบดีที่ 24 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2554 ที่ผ่านมา ซึ่งได้รับความอนุเคราะห์จากผู้อำนวยการโรงเรียนประถมศึกษา ให้เข้าไปดำเนินการและได้รับความร่วมมือจากคณะอาจารย์ เจ้าหน้าที่ และกลุ่มนักเรียนที่เป็นผู้ให้ข้อมูลเป็นอย่างดี ซึ่งกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาค้างนี้เป็นเด็กนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีช่วงอายุระหว่าง 9 – 11 ปี ซึ่งมีข้อมูลแสดงดังตารางที่ 6.1

ตารางที่ 6.1 ข้อมูลพื้นฐานกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเด็ก อายุ 8 – 14 ปี

No	ชื่อ – สกุล	เพศ	อายุ	ความถี่ในการ ชมแอนิเมชันTV วัน/สัปดาห์	แอนิเมชันที่เคยรับชม		
					ไทย	ญี่ปุ่น	ตะวันตก
1	ด.ญ.ภัสทราพร สุขปัญญาเลิศ	ญ	9	1-2 วัน	✓	✓	✓
2	ด.ญ.พรพฟ้า ทากาศ	ญ	9	1-2 วัน	✓	✓	✓
3	ด.ญ.ปลายฟ้า ทรงสุภาพล	ญ	10	1-2 วัน	✓	✓	✓
4	ด.ญ.เสวลักษณ์ เกตุดี	ญ	9	1-2 วัน	✓	✓	✓
5	ด.ญ.วรัญญา แสนกอง	ญ	10	1-2 วัน	✓	✓	✓
6	ด.ญ.กรกฏ แกมกล้า	ญ	10	1-2 วัน	✓	✓	✓
7	ด.ญ.กนกพัชร ศรีระชา	ญ	11	1-2 วัน	✓	✓	✓
8	ด.ช.วิชญ ไตรภูมิ	ช	10	1-2 วัน	✓	✓	✓
9	ด.ญ.ภัทราณิษฐ พรหมตัน	ญ	9	1-2 วัน	✓	✓	✓
10	ด.ญ.ณัฐมน ทองใบมณี	ญ	10	1-2 วัน	✓	✓	✓
11	ด.ญ.พิมพ์ อิงแอบ	ญ	9	1-2 วัน	✓	✓	✓
12	ด.ญ.ปรารธนา ภูนางาม	ญ	10	3-6 วัน	✓	✓	✓
13	ด.ญ.จงรัก ปานแย้ม	ญ	11	3 – 6 วัน	✓	✓	✓
14	ด.ญ.ณัฐินี ชินโบชิ	ญ	10	3 – 6 วัน	✓	✓	✓
15	ด.ช.รัฐพล เชิงศิริ	ช	10	3 – 6 วัน	✓	✓	✓
16	ด.ช.ชัยยุทธ ชัยโสภาส	ช	10	3 – 6 วัน	✓	✓	✓
17	ด.ญ.ณัฐชยา ชูแก้ว	ญ	10	3-6 วัน	✓	✓	✓
18	ด.ช.วศิน ต่ายทอง	ช	9	ทุกวัน	✓	✓	✓
19	ด.ญ.นวียา ธนาคตะ	ญ	10	ทุกวัน	✓	✓	✓
20	ด.ช.ชลภัทร ชินโฮง	ช	10	ทุกวัน	✓	✓	✓

จากข้อมูลพบว่า มีกลุ่มตัวอย่าง 11 คนจาก 20 คน ซึ่งส่วนใหญ่มีการเปิดรับชมการ์ตูนแอนิเมชันในช่วงวันหยุดเสาร์ อาทิตย์เป็นหลัก รองลงมา มีการเปิดรับสัปดาห์ละ 3 – 6 วัน จำนวน 6 คน เด็กกลุ่มนี้มีโอกาสได้ดูการ์ตูนแอนิเมชันช่วงเย็นหลังเลิกเรียน และมีเด็กอีก 3 คน ซึ่งเป็น

กลุ่มน้อยที่ได้ดูการ์ตูนแอนิเมชันทุกวัน เด็กกลุ่มนี้จะมีการเปิดรับผ่านทางเคเบิลทีวี หรือทีวีดาวเทียมร่วมด้วย

ในการดำเนินศึกษาการรับรู้ตีความหมายต่อการ์ตูนแอนิเมชันไทยนี้ ผู้วิจัยได้ให้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กดูการ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง และทำการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่การ์ตูนเรื่องนั้นนำเสนอ แบ่งเป็นเนื้อหาที่การ์ตูนนำเสนอ และความเป็นไทยที่สังเกตเห็น ซึ่งก่อนการศึกษานั้นผู้วิจัยได้ทดลองสอบถามกลุ่มตัวอย่างก่อนการเปิดสื่อบันทึกทั้ง 4 เรื่องนี้ พบว่าเด็กส่วนใหญ่รู้จักการ์ตูนแอนิเมชันทั้ง 4 เรื่องนี้ และรับทราบดีว่าเป็นการ์ตูนแอนิเมชันของไทย ซึ่งสามารถนำเสนอผลการศึกษาที่ละเอียดได้ ดังนี้

การศึกษาความเข้าใจของผู้รับสารกลุ่มเด็ก ที่มีต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยทางโทรทัศน์ยุคใหม่ ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์

1. การรับรู้ตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของชุมชนนิมิตยัม

1.1 การรับรู้ตีความหมายจากเนื้อหาของชุมชนนิมิตยัม

ในการเก็บข้อมูลผู้วิจัยเลือกใช้ตอน “พระเอกตัวจริง” ซึ่งในตอนนี้เป็นเรื่องของมะอึกที่พบว่าลุงฉำฉำรถกระบะไปรับองค์พระประธานที่ถูกนำไปบุรณะในเมือง กลับมาประดิษฐานที่วัดบ้านคลองพุทธอีกครั้ง แต่ด้วยการที่ฝนตกบ่อยทำให้นอนถูกน้ำเซาะเป็นหลุมกว้างหลายหลุม มะอึกเกรงว่าพระประธานที่บรรทุกมาบนรถกระบะจะได้รับความเสียหายจากการกระแทกกระเทือนในการขนส่ง จึงนำทรายไปถมหลุมบ่อบนถนนด้วยตัวคนเดียวในช่วงค่ำกลางฝนที่ยังตกอย่างต่อเนื่องจนกระทั่งเสร็จ มะอึกหมดแรงกลับไปวัด เขานอนหลับสนิทจนตื่นสายไม่ทันมารับพระประธาน ขณะเดียวกันแจ๊คที่กำลังปั่นจักรยานซึ่งอยู่ในชุมชนตามปกติ บังเอิญไปล้มใส่กองทรายและพลั่วที่มะอึกเตรียมไว้ซ่อมถนน ทำให้ชาวบ้านเข้าใจผิดคิดว่าแจ๊คเป็นคนซ่อมถนน และกลายเป็นคนเก่งในสายตาชาวบ้านไป มะอึกรู้เข้าก็เสียใจมากจึงไปฟ้องหลวงพี่พอเพียง หลวงพี่พอเพียงนั้นใช้อุบายให้มะอึกทำดีเฉพาะตอนที่เห็นคนเห็น มะอึกจึงเริ่มช่วยเหลือคนเฉพาะตอนที่เห็นคนเห็น ถ้าไม่มีคนเห็นก็จะไม่ยอมช่วยเหลือใครจนกระทั่งได้ไปเจอลูกแมวกำลังจะตกต้นไม้ด้วยความที่เป็นคนดีจึงทำใจปล่อยให้ลูกแมวตกต้นไม้ไม่ได้ มะอึกรีบเข้าไปช่วยลูกแมวทั้งๆ ที่ไม่มีคนเห็น ซึ่งเขาก็ดีใจมากที่ลูกแมวปลอดภัย

จากเหตุการณ์นี้เองทำให้มะอึกก็คิดได้ ว่าแท้จริงแล้วพระพอเพียงได้เทศนาท่อนหน้านี้ไว้ว่าการทำดีนั้นขึ้นอยู่กับเจตนาไม่ได้อยู่ที่การได้รับคำชมหรือไม่ จึงกลับมาคุยกับพระพอเพียงขณะนั้นเองหมายเล็ก-ใหญ่กำลังจะเอาทองมาปิดองค์พระประธานก็มาได้ยินเรื่องนี้เข้า ก็เลยจะ

ช่วยประกาศความจริงว่ามะอึกเป็นคนทำ แต่มะอึกขอไว้เพราะเข้าใจแล้วว่าการทำความดีไม่จำเป็นต้องประกาศให้ใครรู้ 2 หมวยก็ชื่นชมที่มะอึกเป็นคนดีและถ่อมตัว พระพอเพียงจึงเทศนาเสริมไปว่า การทำดีก็เหมือนกับการปิดทอง ถ้าทุกคนหวังแต่ปิดทองหน้าองค์พระ พระก็จะสวยงามทั้งองค์ไม่ได้

ชุมชนนิมนต์ยิ้มเป็นการดูนที่ผลิตขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์สังคม ซึ่งคติธรรมหรือเนื้อหาของตอนนี้คือ “การเสียสละแรงกายทำความดีนั้นจะไม่มีใครเห็น ดังเช่นการปิดทองหลังพระ” และเมื่อสอบถามกลุ่มตัวอย่าง เพื่อศึกษาความเข้าใจต่อเนื้อเรื่องที่รับชมไป ได้ผลดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 6.1 การรับรู้ความหมายเนื้อหาการ์ตูนตอนพระเอกตัวจริงของกลุ่มเด็ก

จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต	การต่อรอง	จุดยืนด้านตรงข้าม	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
20	-	-	20

ที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต มีกลุ่มตัวอย่าง 20 คน ตอบคำถามไปในทิศทางเดียวกันคือ การทำความดี แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างสามารถรับรู้ความหมายที่เกี่ยวกับคติธรรมเรื่องการทำความดี ซึ่งมีตัวอย่างข้อมูล เช่น

- ด.ญ.ภัสตราพร สุขปัญญาเลิศ “ถ้าเราจะทำความดีไม่ต้องรอให้คนอื่นมาเห็นก็ได้”
- ด.ญ.จงรัก ปานแย้ม “ทำดีไม่จำเป็นต้องรับคำชมก็ได้”

นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างบางคนยังสามารถเชื่อมโยงความหมายการปิดทองหลังพระกับการกระทำของตัวละครในเรื่องได้ด้วย ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจในสำนวนภาษาไทยด้วย แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กไทยทั้งหมดสามารถรับรู้และเข้าใจความหมายจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ผลิตเนื้อหาจากวัฒนธรรมไทยได้ และใช้ชุดความหมายเดียวกันกับที่ผู้ผลิตใช้ในการสร้างความหมายทั้งหมดด้วย

1.2 การตีความหมายความเป็นไทยจากชุมชนนิมนต์ยิ้ม

การศึกษาต่อมาคือการให้กลุ่มตัวอย่างยกความหมาย “ความเป็นไทย” ที่ได้จากชุมชนนิมนต์ยิ้ม ซึ่งแม้ว่าเจตนาของผู้ผลิตนั้นจะไม่ได้ตีกรอบความหมายความเป็นไทยเอาไว้ แต่ด้วยเนื้อหาและลักษณะการผลิตที่ใช้วิธีการลอกเลียนมาจากสภาพสังคมไทย จึงทำให้ชุมชนนิมนต์ยิ้มเป็นการดูนแอนิเมชันไทย ที่พบความเป็นไทยจากองค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทย ซึ่งผลการตีความของกลุ่มตัวอย่าง แสดงได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 6.2 การตีความหมายความเป็นไทยจาก ชุมชนนิมนต์ยิ้ม ของกลุ่มเด็ก

จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต	การต่อรอง	จุดยืนด้านตรงข้าม	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
20	-	-	20

ที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต

กลุ่มเป้าหมายทั้ง 20 คน สามารถตีความหมายความเป็นไทยด้วยรหัสความหมายเดียวกับผู้ผลิต ซึ่งสามารถจัดกลุ่มข้อมูลที่กลุ่มตัวอย่างเลือกใช้ตีความหมายความเป็นไทยได้เป็น 4 กลุ่มได้แก่

(1) มีกลุ่มตัวอย่างที่ตีความจากเกณฑ์ความหมายความเป็นไทยทางวัตถุ 11 คน กลุ่มตัวอย่างเลือกตีความหมายความเป็นไทยจากองค์ประกอบตัวละคร เครื่องแต่งกาย ฉาก เช่น

- ด.ญ.จรรักษ์ ปานแย้ม “การเป็นคนที่มีน้ำใจที่ดีงาม”
- ด.ญ.พรพฟ้า ทากาศ “การทำความดีเป็นสิ่งที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น”

(2) กลุ่มตัวอย่างที่ตีความหมายจากเกณฑ์ความหมายความเป็นไทยทางใจ จากองค์ประกอบทางด้านแก่นเรื่องเกี่ยวกับธรรมะที่ต้องการให้คนทำความดี กลุ่มที่ตีความหมายในลักษณะนี้มีจำนวน 6 คนและมีตัวอย่างข้อมูล เช่น

- ด.ช.วศิน ต่ายทอง “มีพระสงฆ์ มีวัด มีพระพุทธรูป”
- ด.ญ.วรัญญา แสนกอง “มีเฉพาะจากวัดที่เป็นเมืองไทย และมะอึกใส่กางเกงแบบชุดไทย”

(3) กลุ่มที่ตีความหมายจากจากเกณฑ์ความหมายความเป็นไทยจากการกระทำ กลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้ตีความหมายจากองค์ประกอบทางด้านวัฒนธรรม ซึ่งการกระทำที่ถูกตีความหมายนี้ได้แก่ การปฏิบัติตนและลักษณะความสัมพันธ์ของพระสงฆ์ กับ คนไทย ซึ่งมีผู้ที่ตีความหมายด้วยรหัสนี้จำนวน 2 คน ได้แก่

- ด.ญ.เสวลักษณ์ เกตุดี “เป็นเรื่องเกี่ยวกับพระสงฆ์ ซึ่งพระสงฆ์มีหน้าที่สอนคนไทย”
- ด.ญ.พิมพ์ อิงแอบ “การไหว้พระ”

(4) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เกณฑ์ความหมายผลผลิตจากทักษะความเป็นไทยในการตีความหมาย ซึ่งกลุ่มนี้มีพื้นฐานความรู้เรื่องสำนวนสุภาษิตเรื่องการปิดทองหลังพระ สามารถนำมาประยุกต์ในการตีความหมายจากแก่นเนื้อหาได้ มี 1 คน ได้แก่

- ด.ญ.กนกพัชร ศรีระชา “การเคารพพระสงฆ์ การปิดทอง พระพุทธรูป”

จากผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กไทยทั้งหมดสามารถรับรู้และเข้าใจความหมายความเป็นไทยจากการดูแอนิเมชันไทยที่ผลิตเนื้อหาจากวัฒนธรรมไทยได้ และใช้ชุดความหมายเดียวกันกับที่ผู้ผลิตใช้ในการสร้างความหมายทั้งหมดด้วย ทั้งนี้เป็นเพราะมีรหัสทางวัฒนธรรมไทยชุดเดียวกันเป็นตัวกำหนดด้วย

2. การรับรู้ตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของไอซ์วเดอะมังกี้

2.1 การรับรู้ตีความหมายจากเนื้อหาของไอซ์วเดอะมังกี้

เนื้อหาตอนที่ศึกษาชื่อเป็นตอน ปีสายหนูเหลือง (ช่วงที่ 2) ซึ่งเป็นเรื่องราวต่อจากการที่ ไบ๊ยก่าย และ ชั่วเจ้ง ถูกปีศาจจับตัวไป ทำให้คณะเหลือเพียง หงอคง กับ พระถังซำจั๋งเท่านั้น พระถังจึงให้ หงอคงเรียกหาศิษย์ทั้ง 2 ปีสายหนูเหลืองจึงปลอมตัวเป็นชั่วเจ้งออกมาหา พระถังและหงอคง หงอคงสงสัยในตัวชั่วเจ้งที่มีพิรุณจึงถามหาไบ๊ยก่าย ชั่วเจ้งปลอมจึงอาสาไปหาไบ๊ยก่าย และแปลงร่างเป็นไบ๊ยก่ายกลับมาหาหงอคง หงอคงจึงถามหาชั่วเจ้ง ไบ๊ยก่ายปลอมจึงไปตามหาชั่วเจ้ง กลับมาหงอคงก็ใช้อุบายเดิม ทำให้ปีศาจหนูเหลืองต้องเปลี่ยนร่างกลับไปกลับมา จนสับสนและแสดงร่างที่แท้จริงออกมาสู้กับ หงอคง ทั้งคู่จึงใช้กลิ่นปากสู้กัน ในจังหวะที่ปีศาจหนูเหลืองพลาดท่า หงอคงจึงแยกร่างและจับปีศาจเอาไว้ได้ ไบ๊ยก่ายกับชั่วเจ้งถูกช่วยมาได้ ไบ๊ยก่ายถามหาที่อยู่ราชาปีศาจจากปีศาจหนูซึ่งถูกปฏิเสธ ไบ๊ยก่ายจึงตั้งท่าจะฟาดปีศาจหนู แต่ถูกพระถังห้ามไว้ และเทศนาสอนปีศาจหนูถึงโทษของการเป็นคนโกหกคือการที่ไม่มีคนเชื่อถือแม้จะพูดเรื่องจริง ซึ่งทำให้ปีศาจหนูสำนึกผิด พระถังกับคณะจึงปล่อยตัว แล้วเดินทางจากไป ไอซ์วเดอะมังกี้เป็นการดูที่ผลิตขึ้นเพื่อถ่ายทอดความสนุกที่มีการแฝงคติธรรม ซึ่งคติธรรมหรือเนื้อหาของตอนนี้คือ “การโกหกนั้นเป็นสิ่งไม่ดี” และยังมีคติธรรมอื่นๆ เช่น “การให้อภัย” และเมื่อสอบถามกลุ่มตัวอย่างเพื่อให้วิเคราะห์เกี่ยวกับคติธรรมของเนื้อเรื่องที่นำเสนอ ได้ผลดังผลิตผลาด! ไม่พบแหล่งการอ้างอิงตารางที่ 6.3 การรับรู้ตีความหมายจากเนื้อหาตอนปีศาจหนูเหลือง (2) จากกลุ่มเด็ก

จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต	การต่อรอง	จุดยืนด้านตรงข้าม	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
20	-	-	20

ที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต

กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด (20 คน) สามารถเข้าใจความหมายที่นำเสนอได้ ซึ่งมีเกณฑ์ที่ใช้ในการแปลความหมายหลักๆ 2 เกณฑ์ ได้แก่

- (1) เกณฑ์คตินิยมเรื่องการไม่โกหก มีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้เกณฑ์นี้จำนวน 17 คน เช่น
 - ด.ญ.ปลายฟ้า ทรงสุภาพล “ถ้าเราโกหกคนอื่น เวลาพูดจริงคนจะไม่เชื่อ”
 - ด.ช.รัฐพล เชิงศิริ “การโกหกเป็นสิ่งไม่ดี”

ผู้รับสารกลุ่มนี้สามารถจดจำเรื่องราวทั้งหมดได้ และสามารถเชื่อมโยงการกระทำของปีศาจหนูเหลือง กับการเทศนาของพระถึงได้อย่างสัมพันธ์กัน

- (2) เกณฑ์คตินิยมเรื่องการให้อภัย มีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้เกณฑ์นี้จำนวน 3 คน ได้แก่
 - ด.ญ.กนกพัชร ศรีระชา “การให้อภัย เพราะว่าการต่อสู้ทำร้ายกันเป็นสิ่งไม่ดี”
 - ด.ญ.ณัฐชยา ชูแก้ว “สอนให้มีการให้อภัยซึ่งกันและกัน”

แม้ว่ากลุ่มตัวอย่างจะตีความได้ผลแตกต่างกัน แต่อย่างไรก็ตามเนื้อหาทั้ง 2 นี้ปรากฏอยู่ในเนื้อเรื่องตอนนี้ด้วยกันทั้งคู่ ซึ่งอธิบายความแตกต่างในกลุ่มตัวอย่างได้ว่า กลุ่มตัวอย่างที่ (1) สามารถจดจำเนื้อหาของเรื่องได้ทั้งหมด จึงเชื่อมโยงการกระทำของปีศาจหนูเหลือง กับการเทศนาเรื่องการโกหกของพระถึงเข้าใจได้ แต่ในกลุ่มที่ (2) นั้นให้ความสนใจต่อกิจกรรมของพระถึงเข้าใจที่เข้ามาห้ามไม่ให้ไปยักยัดปีศาจหนูเหลือง ซึ่งเป็นเนื้อหาที่เด่นในช่วงท้ายเรื่อง

2.2 การตีความหมายความเป็นไทยจากไซอิ๋วเดอะมังกี้

จากการศึกษาในบทที่ 4 และการสัมภาษณ์ผู้ผลิตในบทที่ 5 สามารถกำหนดลักษณะความเป็นไทยที่ผู้ผลิตตั้งใจประกอบสร้างไว้ในไซอิ๋วเดอะมังกี้คือ ลักษณะตัวเอกและความสามารถในการ์ตูนซึ่งเป็นการสัมพันธ์บทบาทจากตลกไทย และคตินิยมที่ปรับมาให้เข้ากับคตินิยมแบบไทยๆ ความเป็นไทยจากเนื้อหาชุดนี้จึงมีในลักษณะที่จำกัดกว่าเนื้อหาของชุมชนนิมด์ ยัม ซึ่งในการตีความหมายความเป็นไทยจาก ไซอิ๋วเดอะมังกี้ ตอน ปีศาจหนูเหลือง ซึ่งเป็นการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ใช้เนื้อหาที่มาจากวัฒนธรรมจีนนี้ สามารถแสดงผลการตีความหมายได้ดังตาราง

ตารางที่ 6.4 การตีความหมายความเป็นไทยจาก ไซอิ๋วเดอะมังกี้ ของกลุ่มเด็ก

จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต	การต่อรอง	จุดยืนด้านตรงข้าม	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
18	2	0	20

ที่จัดขึ้นเดียวกับผู้ผลิต มีกลุ่มตัวอย่าง 18 คน ที่สามารถตีความหมายความเป็นไทยออกมาได้ ด้วยเกณฑ์ความหมายความเป็นไทยทางวัตถุ และใช้องค์ประกอบเดียวกันคือ หน้าตา ท่าทางของนักแสดงตลกไทย ซึ่งใช้การพิจารณาจากหน้าตา และลักษณะเด่น ตัวอย่างเช่น

- ด.ญ.กนกพัชร ศรีระชา “การแต่งตัวของตัวตลกไชอิ๋ว”
- ด.ญณัฐนิชา ชินโบชิ “หน้าตาเหมือนตลก”
- ด.ช.ชลภัทร ชินโฮง “ตัวไชอิ๋วมีชุด(ถั่วแระ) กับการพูด...ครับพี่น้อง(พี่อู๊ด)”

นอกจากจะสามารถตีความหมายความเป็นนักแสดงตลกไทยออกมาจากเรื่องได้แล้ว กลุ่มตัวอย่างที่มีความคุ้นเคยกับนักแสดงตลกที่นำมาเป็นเกณฑ์ในการพิจารณา ยังสามารถเทียบความแตกต่างระหว่าง ตัวบทต้นทางที่เป็นนักแสดงตลกกับตัวบทปลายทางที่เป็นตัวการ์ตูนได้ด้วย เช่น

- ด.ญ.กรกฎ แกมกล้า “ไชอิ๋วอันนี้เป็นคน และนิสัยก็ไม่เหมือนกันกับไชอิ๋วเก่า...ตัวถั่วแระเป็นคน หงอคงเป็นลิง”

กลุ่มตัวอย่างสามารถบอกลักษณะที่แตกต่างของตัวละครไชอิ๋วในชุดนี้ ที่มีหน้าตาเป็นคน เปรียบเทียบกับฉบับเดิมนั้นที่มีลักษณะคล้ายลิง หรือไป๋กายที่มีหน้าตาเป็นหมูอย่างชัดเจน แต่ในฉบับนี้จะมีการดัดแปลงลักษณะของร่างกาย เช่นขนาดร่างกาย หรือสีสันของหนวด และวัยของตัวละคร

- ด.ญพรวฟ้า ทากาศ “ลักษณะท่าทางไม่เหมือน มีแค่บางอย่างแค่เปลี่ยนไปเท่านั้น เช่น ตัวลีบลง หน้าไม่แก่”

- ด.ญ.เสวลักษณ์ เกตุดี “รู้จัก แตกต่างกันที่สีของหนวด บางคนเตี้ยไป บางคนสูงไป”

นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างที่เคยรับชมไชอิ๋วในฉบับอื่นๆมาก่อนก็สามารถเปรียบเทียบความต่างของไชอิ๋วกับไชอิ๋วเดอะมังกี้ได้ เช่น ไชอิ๋วฉบับเก่านั้นมีลักษณะของตัวละครเป็นสัตว์มากกว่า ไชอิ๋วเดอะมังกี้ ที่มีหน้าตาตัวละครเป็นคน อีกทั้งนิสัยของตัวละครก็ยังไม่เหมือนกันของเดิมนั้นจะซุกซน แต่ในฉบับนี้จะดูขี้อายมากกว่า รวมถึงลักษณะพิเศษเรื่องความปากเหม็นของหงอคงด้วย

- ด.ช.รัฐพล เชิงศิริ “ที่เคยดูปากไม่เหม็น”
- ด.ญ.กรกฎ แกมกล้า “ไชอิ๋วอันนี้เป็นคน และนิสัยก็ไม่เหมือนกันกับไชอิ๋วเก่า”

ที่จุดยืนการต่อรองความหมาย มีกลุ่มตัวอย่าง 2 คน ซึ่งใช้เกณฑ์ในการแปลความหมายความเป็นไทยจากการดูแอนิเมชันไทยเรื่องนี้ ด้วยการใช้เกณฑ์พิจารณาจากสิ่งแวดล้อมทางสังคม เช่น คน สัตว์ สิ่งของ มาเปรียบเทียบกับตัวละครในเนื้อหา ดังนี้

- ด.ญ นวียา ธนาคตะ “ลิง หนู ม้า บ้าน หนู”
- ด.ญ ภัทราณิษฐ พรมตัน “หนู ลิง หนู เพราะเมืองไทยมีเยอะ”

เมื่อสนทนาเพื่อสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับประสบการณ์ในการชมไข่อัจฉริยะอื่นๆ ได้คำตอบว่ากลุ่มเด็กทั้งสองคนไม่มีชุดข้อมูลของนักแสดงตลกทั้งสองมาก่อน ประกอบกับไม่มีประสบการณ์ในการรับชมไข่อัจฉริยะอื่นๆ มาก่อนด้วย จึงไม่สามารถเปรียบเทียบความเหมือนหรือแตกต่างระหว่างไข่อัจฉริยะอื่นๆ กับไข่อัจฉริยะที่กำลังเป็นกรณีศึกษาของคนไทยได้ กลุ่มตัวอย่างจึงใช้การเปรียบเทียบวัตถุในเรื่องกับวัตถุจากสังคมไทยแทน ซึ่งก็ได้รับคำตอบตามที่เสนอไปว่ามีความเป็นไทย เพราะในสังคมไทยก็มีอยู่เช่นกัน

3. การรับรู้ตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของไซคิกฮีโร่

3.1 การรับรู้ความหมายจากเนื้อหาของไซคิกฮีโร่

เนื้อหาของไซคิกฮีโร่ที่เลือกมานำเสนอนี้แพร่ภาพวันที่ 20 มีนาคม 2553 เป็นตอนที่เปิดปาเต๊ะเข้าร่วมทีมกับคณะของโมโม ตอนนั้นเอง ปีศาจอัลโคไน ได้ส่งสมุนไปโจมตีเมืองควีนส์นครที่อาณาจักรกายา พร้อมๆ กับที่ออทูเม่ ได้สั่งให้เค้าท์ไปอาณาจักรกายาเพื่อทำแข่งลูกดอก ซึ่งที่ควีนส์นครนี้เองเป็นที่อยู่ของ “ไทย” ตอนนั้นเองมีเด็กผู้หญิงคนหนึ่งกำลังจะถูกใจรึดไท ไทยผ่านไปเห็นเข้าจึงช่วยเหลือด้วยพลังธรรมชาติ และปราบใจพวกนั้นด้วยการเรียกฝูงนกมาถ่ายมูลใส่ระหว่างทางกลับไทยเห็นว่าเด็กคนนั้นบาดเจ็บที่ขา จึงรักษาขาให้ และเรียกช่างมาเป็นพาหนะ คือนั้นเค้าท์ก็พาสมุนมาที่ควีนส์นคร เพื่อพบเจ้าหญิงเฮเรน่าผู้เป็นราชินีแห่งอาณาจักร

ตอนท้ายเรื่องจะเป็นช่วงไวรัลฮาวิไล ซึ่งจะเป็นการสรุปคติสอนใจของเรื่องเป็นเรื่องของการช่วยเหลือกัน การช่วยเหลือกันจะทำให้เรามีเพื่อนเยอะมากขึ้นด้วย

ตารางที่ 6.5 การรับรู้ความหมายจากเนื้อหาไซคิกฮีโร่ จากกลุ่มตัวอย่าง (เด็ก)

จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต	การต่อรอง	จุดยืนด้านตรงข้าม	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
20	0	0	20

จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต กลุ่มตัวอย่างทั้ง 20 คนสามารถรับรู้ความหมายที่การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้สื่อออกมาได้ และตีความหมายจากเนื้อหาที่ส่งมาด้วยเกณฑ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ที่แตกต่างกันออกไป ดังนี้

(1) เกณฑ์คติธรรม เรื่อง การช่วยเหลือผู้อื่น มีกลุ่มตัวอย่างใช้เกณฑ์นี้ในการพิจารณาความหมายในเรื่องนี้จำนวน 18 คน ซึ่งมีลักษณะในการแปลความหมายไปในทิศทางเดียวกันคือการช่วยเหลือผู้ที่กำลังต้องการความช่วยเหลือ

- ด.ญ.พรพฟ้า ทากาศ “รู้จักช่วยผู้อื่นที่เดือดร้อนหรือตกอยู่ในอันตราย”
- ด.ญ.กนกพัชร ศรีระชา “สอนให้รู้จักการช่วยเหลือผู้อื่นนั้นจะทำให้มีความสุข”

(2) เกณฑ์คติธรรม เรื่อง คนดีมีคู่ จำนวน 1 คน กลุ่มตัวอย่างใช้การเชื่อมโยงความหมายของการช่วยเหลือจากตัวละคร “ไทย” กับเด็กผู้หญิงผมจุกในเรื่อง เกิดเนื่องมาจากสาเหตุที่เด็กผู้หญิงจะมาซื้อยาไปให้แม่ของเธอ ซึ่งเป็นการกระทำที่ดี ซึ่งคนที่ทำดีย่อมจะมีคนคอยช่วยเหลือเสมอ

- ด.ญ.วรัญญา แสนกอง “คนที่ทำความดี จะมีคนคอยช่วยเหลือตลอดเวลา”

(3) เกณฑ์ทางด้านเพศ เรื่อง ผู้ชายเป็นเพศที่แข็งแกร่งกว่า จำนวน 1 คน กลุ่มตัวอย่างใช้การเชื่อมโยงความหมายจากเนื้อหาที่เด็กผู้ชายเข้าไปต่อสู้กับผู้ร้ายเพื่อช่วยเหลือเด็กผู้หญิง

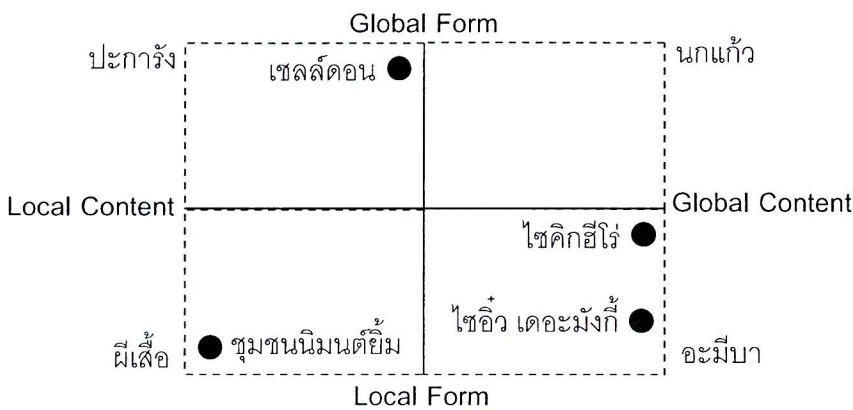
- ด.ญ.นวิยา ธนาคตะ “เด็กผู้ชายช่วยเด็กผู้หญิง เพราะผู้ชายนั้นแข็งแกร่งกว่าผู้หญิง”

3.2 การตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของไซคิกอีโร่

ไซคิกอีโร่นั้นเดิมเป็นการ์ตูนที่ต้องผลิตในรูปแบบของเกาหลีเต็มตัว แต่เมื่อมีผู้ผลิตชาวไทยเข้าไปร่วมงานด้วยจึงต้องมีการเพิ่มบทเพื่อแสดงความเป็นไทยออกมา และด้วยเนื้อหาตอนที่เลือกนี้ก็เป็นตอนที่ใช้เปิดตัว “ไทย” ตัวเอกที่เป็นตัวแทนความเป็นไทยในเรื่อง ซึ่งในเนื้อหานี้จะเกี่ยวกับเมืองควีนส์นครซึ่งสัมพันธ์บทบาทจากสภาพสังคมไทย และเอกลักษณ์ต่างๆ จัดได้ว่าเป็นตอนที่แสดงความเป็นไทยมากที่สุดในซีรีส์นี้ และเมื่อผู้ผลิตตีความหมายความเป็นไทยจากการ์ตูนเรื่องนี้ออกมาแล้ว สามารถจัดกลุ่มได้ ดังนี้

ตารางที่ 6.6 การตีความหมายความเป็นไทยจาก ไซคิกอีโร่ ของกลุ่มตัวอย่าง (เด็ก)

จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต	การต่อรอง	จุดยืนด้านตรงข้าม	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
20	-	-	20



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

4. การรับรู้ตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของเซลล์ดอน

4.1 การรับรู้ตีความหมายจากเนื้อหาของเซลล์ดอน

การ์ตูนแอนิเมชันเซลล์ดอนในตอนที่เราเลือกมาใช้ในการศึกษานี้เป็นตอนที่ชื่อว่า “ส่งต่อความสุข” ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการบ้านของคุณครูหมึกดำ คอนนี้ได้อธิบายการส่งต่อความสุขมาจากครูหมึกดำจึงนำมาประยุกต์ในการคิดโครงการให้คนทำความดี โดยมีเงื่อนไขว่าเมื่อถูกใครช่วยเหลือ ให้ทำความดีส่งต่อให้คนอื่น ๆ อีก 2 คน แต่เซลล์ดอนกับเฮอร์แมนนั้นแปลความหมายการส่งต่อความสุขเป็นการช่วยกันลอกการบ้านจึงได้ 0 คะแนนในวิชาของครูหมึกดำในที่สุด คอนนี้กระแຈความคิດไปให้คนอื่น ๆ จนเกิดกตติการทำความดีแล้วส่งต่อขึ้นในเซลล์แลนด์ขึ้นมา แม้แต่แก๊งปลาจอมขี้ที่ชอบสร้างปัญหาให้กับเมืองเซลล์แลนด์ ก็ยังเข้าโครงการนี้เพราะถูกช่วยเหลือมาทำให้แคร็กกันตัวร้ายจอมเหินแถตัวรู้สึกแปลกใจ

ในตอนท้ายเรื่อง ดร.เซลล์ สรุปเนื้อหาเรื่อง “การให้ที่ถูกต้อง” ซึ่งเป็นการยกตัวอย่างการลอกข้อสอบนั้นเป็นการให้ที่ไม่ถูกต้อง การให้ที่ถูกต้องคือการให้ความรู้ช่วยเหลือกันในการเรียนหนังสือ ซึ่งเป็นการแสดงความรักต่อเพื่อนอย่างถูกต้องด้วย

เนื้อหาเซลล์ดอนในตอนส่งต่อความสุขนี้เป็นแนวคิดที่ผู้ชมคนไทยคุ้นเคยดี แนวคิดในเรื่องมีความคล้ายคลึงกับเนื้อหาจากภาพยนตร์เรื่อง Pay it forward (2543) ซึ่งเป็นเรื่องของ การทำความดีแล้วส่งต่อกันไปแบบลูกโซ่ แต่ถูกตัดทอนให้มีความเบาของเนื้อหา และเข้าใจได้ง่ายขึ้น ซึ่งสามารถเทียบแนวคิดนี้ได้กับคติธรรมไทยได้เนื่องจาก การให้ นั้นเป็นหัวใจสำคัญในพุทธศาสนาซึ่งเป็นศาสนาหลักของคนไทย และยังเป็นแนวคิดที่สำคัญในศาสนา หรือสังคมต่างๆ ในประเทศไทยด้วย และเมื่อกลุ่มตัวอย่างได้รับชมแล้วสามารถจัดกลุ่มการรับรู้เข้าใจความหมายได้ดังตาราง

ตารางที่ 6.7 การรับรู้ตีความหมายจากเนื้อหาตอน “ส่งต่อความสุข” จากกลุ่มเด็ก

จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต	การต่อรอง	จุดยืนด้านตรงข้าม	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
20	-	-	20

ที่จุดยืนของผู้ผลิต กลุ่มตัวอย่างทั้ง 20 คนใช้เกณฑ์คุณธรรมเรื่องการทำความดี และมีแนวทางคำตอบในทิศทางเดียวกันทั้งหมดด้วย ซึ่งมีตัวอย่างข้อมูลเช่น

- ด.ญ.กนกพัชร ศรีระชา “การส่งต่อความสุข เช่น คอนนี้ไปช่วยสอนเพื่อนทำการบ้านแล้วบอกว่าให้ส่งต่อความสุขไปเรื่อยๆ”

- ด.ญ. ณัฐฐินี ชินโบชิ “การส่งต่อความดีให้คนต่อไป”

4.2 การตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของเซลล์ดอน

จากผลการศึกษาพบว่าผู้ผลิตนั้นไม่มีเจตนาในการผลิตความเป็นไทยในเซลล์ดอนเลย แต่ด้วยโอกาสที่เกิดจากการที่เสียเวลาในการแพรวภาพอีก 1 นาที ผู้ผลิตจึงได้สร้างเนื้อหาเฉพาะเพื่อแพรวภาพสำหรับภายในประเทศ ซึ่งตอนที่เลือกมานี้ก็เป็นตอนที่มีย 1 นาที ดังกล่าวปรากฏอยู่ด้วย ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่า ความเป็นไทยจากเซลล์ดอนในตอนนี้จะปรากฏจากคติเนื้อหาที่เข้ากับสังคมไทย และภาพจากเนื้อหาช่วงดร.เซลล์นั่นเอง

เมื่อให้กลุ่มตัวอย่างตีความหมายความเป็นไทย พบข้อมูลที่กลุ่มตัวอย่างใช้แสดงความหมายความเป็นไทย ดังตาราง

ตารางที่ 6.8 การตีความหมายความเป็นไทยจากตอน ส่งต่อความสุข ของกลุ่มเด็ก

จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต	การต่อรอง	จุดยืนด้านตรงข้าม	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
11	9	0	20

ที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต มีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้การตีความหมายด้วยเกณฑ์ความหมายเดียวกันกับผู้ผลิตจำนวน 11 คน เป็นกลุ่มตัวอย่างที่ตีความหมายจากเกณฑ์ความหมายความเป็นไทยทางใจ ด้วยเกณฑ์องค์ประกอบเรื่องเล่าด้านคตินิยมในการทำความดี การช่วยเหลือกัน การแบ่งปัน การเป็นคนดี แบ่งเป็น 2 ประเด็น คือ

(1) กลุ่มตัวอย่างที่แปลความหมายจากเนื้อเรื่องหลักที่เกี่ยวข้องกับเกณฑ์คตินิยมในการทำความดีมีจำนวน 10 คน

- ด.ญ. ปราวรณา ภูนางาม “การทำความดีต่อๆ กัน เพราะเป็นข้อคิดที่คนไทยก็ปฏิบัติได้ ไม่เกี่ยงว่าจะเป็นประเทศไหน”

- ด.ญ. เสวลักษณ์ เกตุดี “การทำความดีเหมือนคนไทย”

(2) กลุ่มตัวอย่างที่แปลความหมายจากช่วงสรุปเนื้อหาของดร.เซลล์ซึ่งใช้เกณฑ์คตินิยมการไม่โกง จำนวน 1 คน

- ด.ญ. กรกฏ แกมกล้า “การไม่ลอกข้อสอบกันจะทำให้มีอนาคตที่ดีได้”

การต่อรองความหมาย มีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 10 คน ที่ต่อรองความหมายความเป็นไทยจากเซลล์ดอน ด้วยเกณฑ์ที่แตกต่างกัน ดังนี้

(1) เกณฑ์ความเหมือนกันจากสภาพแวดล้อมทางทะเล จำนวน 4 คน กลุ่มนี้เปรียบเทียบความหมายความเป็นไทยจากลักษณะทางธรรมชาติในเรื่อง ที่มีความคล้ายกันกับลักษณะทางธรรมชาติในประเทศไทย

- ด.ญ.ณัฐมน ทองใบมณี “หอย เพราะประเทศไทยมีหอย”
- ด.ญ.นริยา ธนาคตะ “สัตว์ในทะเล เพราะเมืองไทยก็มี”

(2) เกณฑ์ภาพตัวแทนของคนรวยในประเทศไทย จำนวน 3 คน กลุ่มนี้ใช้ลักษณะความคุ้นเคยของภาพตัวแทนที่ตนเองคุ้นเคยเป็นเกณฑ์ในการพิจารณา เช่น คนรวยต้องมีเงินซื้อรถ และมีผู้รับใช้ ซึ่งเปรียบเทียบมาจากตัวแครงักั้นในเรื่องที่มีรถและกัังเป็นคนรับใช้

- ด.ช.วิชญ์ ไตรภูมิ “คนรวยจะมีรถเป็นของตัวเอง”

ภาพตัวแทนคนรวยอีกประเภทหนึ่งของกลุ่มตัวอย่างนี้คือการเป็นคนคดโกง ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะนิสัยของตัวละครแครงักั้นที่เด่นเรื่องความเห็นแก่ตัว และทำทุกอย่างที่เพื่อผลด้วย

- ด.ช.รัฐพล เชิงศิริ “มีคนรวยเป็นคนไม่ดีเหมือนกัน เพราะคนรวยเห็นแก่ตัว”

(3) เกณฑ์หน้าที่ของเด็ก เรื่อง การเรียน มีกลุ่มตัวอย่างใช้เกณฑ์เรื่อง การเรียนนี้จำนวน 2 คน ซึ่งกลุ่มตัวอย่างตีความหมายจากกิจกรรมในเรื่องที่แม้ว่าจะเป็นสิ่งมีชีวิตในทะเลก็ยังต้องเรียนหนังสือ เหมือนกับตนที่เป็นคนไทย

- ด.ญ.วรัญญา แสนกอง “ถึงอยู่ใต้น้ำก็ยังเรียนหนังสือเหมือนกัน”
- ด.ช.วศิน ต่ายทอง “การรับปริญญาหลังจากเรียนจบ”

จากข้อมูลแสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่าง 10 คนเลือกตีความหมายความเป็นไทยจากเซลล์ตอนในด้านคติธรรม และมีอีก 10 คนที่ตีความหมายความเป็นไทยในเชิงการต่อรอง ทั้งนี้เนื่องมาจากการดูแอนิเมชันเรื่องนี้ปรากฏความเป็นไทยทางวัตถุเพียงเล็กน้อย และมีความเป็นไทยที่ชัดเจนที่สุดที่องค์ประกอบเรื่องเล่าด้านคติธรรม ทั้งนี้เด็กที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับสัตว์ทะเลจะสามารถเชื่อมโยงวัตถุในเรื่องกับประสบการณ์ส่วนตัวของตนได้

สรุปความเข้าใจของผู้รับสารกลุ่มเด็กที่มีต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่

จากการศึกษาในข้อที่ 1 พบความเหมือนและความแตกต่างของข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งสามารถนำผลการศึกษาทั้งหมดมาเปรียบเทียบกันได้ผลดังตาราง

ตารางที่ 6.9 การเปรียบเทียบการรับรู้ความหมายความเข้าใจจากเนื้อหาการ์ตูนแอนิเมชันยุคใหม่ในกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็ก

เรื่อง	จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต	การต่อรอง	จุดยืนด้านตรงข้าม
ทুমชนินมندی้ม	20	0	0
ไซอิวเดอะมังกี้	20	0	0
ไซคิกฮีโร่	20	0	0
เซลล์ดอน	20	0	0
รวม	80	0	0

จากตารางแสดงให้เห็นว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่มีเนื้อหาจากวัฒนธรรมที่แตกต่างกันทั้ง 4 เรื่อง สามารถสื่อความหมายจากเนื้อหาให้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กเข้าใจความหมายได้ กลุ่มผู้รับสารสามารถแปลความหมายจากเนื้อหาได้ที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต และไม่มี ความแตกต่างระหว่างกลุ่มตัวอย่าง และเมื่อเปรียบเทียบข้อมูลการตีความหมายความเป็นไทยจะได้ข้อมูลดังนิพจน์! ไม่พบแหล่งการอ้างอิง

ตารางที่ 6.10 การเปรียบเทียบการตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาการ์ตูนแอนิเมชันยุคใหม่ในกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็ก

เรื่อง	จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต	การต่อรอง	จุดยืนด้านตรงข้าม
ทুমชนินมندی้ม	20	0	0
ไซอิวเดอะมังกี้	18	2	0
ไซคิกฮีโร่	20	0	0
เซลล์ดอน	11	9	0
รวม	69	11	0

จากตารางแสดงให้เห็นว่าการ์ตูนแอนิเมชันทั้ง 4 เรื่องมีความแตกต่างจากการตีความหมายความเป็นไทยจากกลุ่มทดลองที่เป็นเด็ก การ์ตูนแอนิเมชันชุด ชุมชนนิมนต์ยิ้ม และ ไซคิกฮีโร่เป็นการ์ตูนแอนิเมชันไทยสองเรื่องที่กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็ก สามารถตีความหมายความเป็นไทยด้วยจุดยืนเดียวกับผู้ผลิตได้ทั้งหมด ไซอิ๋วเดอะมังกี้ นั้นถูกตีความหมายเล็กน้อยเนื่องจากมีเด็กบางส่วนที่ไม่เคยรับรู้เนื้อหาของไซอิ๋วก็ฉบับอื่นๆ มาก่อน และเซลล์ดอน เป็นการ์ตูนที่กลุ่มตัวอย่างตีความหมายมากที่สุด เนื่องจากการ์ตูนเรื่องนี้เป็นการ์ตูนที่แสดงความหมายความเป็นไทยน้อยที่สุดด้วย

ตารางที่ 6.11 เกณฑ์ที่ใช้ตีความหมายความเป็นไทยที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิตของกลุ่มเด็ก

เรื่อง	ความเป็นไทย				รวม
	ทางวัตถุ	ทางการกระทำ	ทักษะ	ทางใจ	
ชุมชนนิมนต์ยิ้ม	11	2	1	6	20
ไซอิ๋วเดอะมังกี้	18	0	0	0	18
ไซคิกฮีโร่	7	0	1	12	20
เซลล์ดอน	0	0	0	11	11
รวม	36	2	2	29	69

จากตารางจะเห็นลักษณะของเกณฑ์การตีความหมายความเป็นไทย ที่กลุ่มตัวอย่างกลุ่มเด็กใช้ตีความหมายความเป็นไทย ณ จุดเดียวกับผู้ผลิต ซึ่งพบว่าเด็กจะสังเกตหาความเป็นไทยจากวัตถุหรือความเป็นไทยที่เป็นรูปธรรมเป็นอันดับแรก มีการตีความหมายความเป็นไทยจากคตินิยมจากเรื่องรองลงมา มีการตีความหมายความเป็นไทยจากการกระทำและความเป็นไทยทางทักษะที่ต้องอาศัยประสบการณ์ส่วนตัวร่วมในการตีความหมายเพียงเล็กน้อย

การศึกษาความเข้าใจของผู้รับสารกลุ่มผู้ใหญ่ ที่มีต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยทางโทรทัศน์ยุคใหม่ ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์

ในการศึกษากลุ่มตัวอย่างนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ใหญ่ ด้วยการประชุมกลุ่ม ผสมกับการสัมภาษณ์ ตั้งแต่ในช่วงวันที่ 3 – 9 มีนาคม พ.ศ.2554 ที่ผ่านมา ซึ่งได้รับความอนุเคราะห์จากกลุ่มตัวอย่างเป็นอย่างดี ซึ่งกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้เป็นผู้ที่

รู้จักการ์ตูนแอนิเมชันมาก่อน ซึ่งสามารถแสดงข้อมูลผู้ที่มาให้ข้อมูลได้ดังผิดพลาด! ไม่พบแหล่ง
การอ้างอิง

ตารางที่ 6.12 ข้อมูลพื้นฐานกลุ่มตัวอย่างกลุ่มผู้ใหญ่ อายุ 18 – 45 ปี

No	ชื่อ – สกุล	เพศ	อายุ	รับชม วัน / สัปดาห์	แอนิเมชันที่เคยรับชม			วันที่ สัมภาษณ์
					ไทย	ญี่ปุ่น	ตะวันตก	
1	จักรธร ครุฑวีรี	ญ	31-40	1-2	✓	✓	✓	4/3/2011
2	จิตติมา แก้วนาเส็ง	ญ	25-30	1-2	✓	✓	✓	5/3/2011
3	ทศพล ปริญนาวรรณ	ช	31-40	1-2	✓	✓	✓	6/3/2011
4	แก้วเรือน นริทรภาพร	ญ	31-40	1-2	✓	✓	✓	6/3/2011
5	ศรัญญา ประทุมทอง	ช	25-30	1-2	✓	✓	✓	7/3/2011
6	นายภิญโญ ศุภคิตสันต์	ญ	31-40	1 -2	✓	✓	✓	7/3/2011
7	นิชนันท์ ธรรมธราธาร	ช	25-30	1 -2	✓	✓	✓	8/3/2011
8	จิตสิริ ตริรัตน์ขวลิต	ช	25-30	1 -2	✓	✓	✓	8/3/2011
9	สรวชัย นิจุสนกิจ	ญ	25-30	1-2	✓	✓	✓	9/3/2011
10	น้ำผึ้ง แก้วสุกใส	ญ	25-30	3 – 6	✓	✓	✓	4/3/2011
11	ไอฟาร นิลสัมฤทธิ์	ญ	18-25	3-6	✓	✓	✓	4/3/2011
12	สิปปนนท์ คงล้อม	ญ	25-30	3-6	✓	✓	✓	5/3/2011
13	ณัฐพงษ์ รอดเจียม	ญ	25-30	3 – 6	✓	✓	✓	6/3/2011
14	นายตรีทศ ศุภคิตสันต์	ช	18-25	3 – 6	✓	✓	✓	6/3/2011
15	จีระนันท์ จิระบุญยานนท์	ช	41 ขึ้นไป	3 – 6	✓	✓	✓	7/3/2011
16	อชิรญา พรพิมานชัย	ญ	31-40	3 – 6	✓	✓	✓	8/3/2011
17	จิรพัฒน์ ดวงแสงทอง	ช	25-30	0	✓	✓	✓	6/3/2011
18	ศุภิกา ววรรณโสภณกุล	ญ	25-30	0	✓	✓	✓	8/3/2011
19	ฐิติมา พิบูลย์	ญ	25-30	0	✓	✓	✓	4/3/2011
20	นิกร ศิวารุช	ญ	25-30	ทุกวัน	✓	✓	✓	4/3/2011

จากข้อมูลพบว่าอายุกับการเปิดรับนั้นไม่มีความสัมพันธ์กันแต่อย่างไรก็ดี กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีโอกาสรับชมการ์ตูนแอนิเมชันสัปดาห์ละ 1 – 2 ครั้ง จำนวน 9 คน ซึ่งส่วนใหญ่ได้มีโอกาสรับชมในช่วงวันเสาร์อาทิตย์เช่นเดียวกับกลุ่มเด็ก และมีกลุ่มตัวอย่างที่เปิดรับการ์ตูนแอนิเมชันเป็นประจำ จำนวน 7 คน ที่อาศัยรับชมจากสื่อบันทึก หรือทางเคเบิลทีวี พบ 3 คนที่ไม่ได้รับชมเลยในช่วงที่ทำการสำรวจ และมี 1 คนที่รับชมทุกวันซึ่งส่วนใหญ่เป็นการรับชมการ์ตูนแอนิเมชันจากญี่ปุ่นผ่านทาง Internet

1. การรับรู้ตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของชุมชนนิมิตยัม

1.1 การรับรู้ความหมายจากเนื้อหาของชุมชนนิมิตยัม

ในการศึกษาชุมชนนิมิตยัมของกลุ่มผู้ใหญ่นี้ผู้วิจัยเลือกใช้ตอนพระเอกตัวจริงเป็นเครื่องมือในการศึกษาเช่นเดียวกับกลุ่มเด็ก ซึ่งได้ผลดังตาราง

ตารางที่ 6.13 การรับรู้ความหมายเนื้อหา ชุมชนนิมิตยัม ของกลุ่มผู้ใหญ่

จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต	การต่อรอง	จุดยืนด้านตรงข้าม	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
20	-	-	-

จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต มีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 20 คนที่ตีความหมายที่จุดยืนเดียวกันกับผู้ผลิต ซึ่งมีเกณฑ์ที่ใช้รับความหมาย 2 เกณฑ์ คือ

(1) เกณฑ์คติธรรม เรื่อง การทำความดีไม่หวังผลตอบแทน ซึ่งพบกลุ่มตัวอย่างในเกณฑ์นี้ 13 คน ตัวอย่างเช่น

- ทศพล ปฏิธนาวรรณ “อธิบายธรรมะและข้อคิดที่ใช้ในชีวิตประจำวันให้กับเยาวชน ผ่านทางการดำเนินเรื่องของตัวละครต่างๆ การทำดีโดยไม่หวังสิ่งตอบแทน”
- ฐิติมา พิบูลย์ “ธรรมะสอนเด็ก เกี่ยวกับการมีน้ำใจ ทำดีไม่หวังผล”

(2) เกณฑ์ คติธรรมประกอบกับความรู้ด้านสำนวนสุภาษิต เรื่อง การปิดทองหลังพระ กลุ่มตัวอย่างนี้มี 7 คน ตัวอย่างข้อมูล ได้แก่

- จิรพัฒน์ ดวงแสงทอง “การนำเอาสำนวนปิดทองหลังพระ มาอธิบายในรูปแบบการ์ตูนให้น่าสนใจยิ่งขึ้น และเข้าใจง่ายได้ว่าการทำความดีไม่จำเป็นต้องให้คนมาชมเชยหรือทำเพื่ออวดต่อหน้าใครๆ”

- ศุภิกา วรรณโสภณกุล “ผู้ชมจะได้รับการสอนว่า การทำความดีควรทำแม้ว่าจะเป็นการปิดทองหลังพระก็ตาม”

จะเห็นได้ว่ากลุ่มตัวอย่างผู้ใหญ่ สามารถเชื่อมโยงความหมายของเรื่องได้ชัดเจนมากกว่ากลุ่มเด็ก และสามารถเชื่อมโยงกับสถานการณ์อื่นๆ ที่มีความหมายสอดคล้องกันได้ด้วย

1.2 การตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของชุมชนนิมิตยัม

การตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของชุมชนนิมิตยัม ใช้เกณฑ์เปรียบเทียบชุดเดียวกับเด็กนั่นคือความเป็นไทยที่จุดยืนของผู้ผลิต คือความเป็นไทยในทุกมิติเนื่องจากผลิตมาจากวัฒนธรรมไทย ซึ่งได้ผลดังตาราง

ตารางที่ 6.14 การตีความหมายความเป็นไทยจาก ชุมชนนิมิตยัม ของกลุ่มผู้ใหญ่

จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต	การต่อรอง	จุดยืนด้านตรงข้าม	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
20	-	-	20

ที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต มีกลุ่มตัวอย่างตีความหมายความเป็นไทยด้วยจุดยืนนี้ 20 คน ด้วยเกณฑ์ต่างๆ สามารถแบ่งได้เป็น 3 เกณฑ์ คือ

(1) ผลิตผลจากทักษะความเป็นไทย เรื่อง รูปแบบชีวิตความเป็นอยู่ และความสัมพันธ์ทางสังคม มีกลุ่มตัวอย่าง 10 คนใช้เกณฑ์นี้ในการตีความหมาย ตัวอย่างข้อมูลได้แก่

- จีระนันท์ จิระบุญยานนท์ “พบสังคมชนบทอันประกอบด้วยวัดเป็นศูนย์กลาง และมีผู้คนที่ประกอบสัมมาอาชีพต่างๆรวมกันแม่ค้าส้มตำ ช่างเสริมสวย ฯลฯ เป็นชุมชนใหญ่ ซึ่งจะมีเรื่องราวต่างๆ มากมายภายในชุมชนเล็กๆ”

- นิกร ศิวาวุธ “พบสังคมชนบทอันประกอบด้วยวัดเป็นศูนย์กลาง และมีผู้คนที่ประกอบสัมมาอาชีพต่างๆรวมกันแม่ค้าส้มตำ ช่างเสริมสวย ฯลฯ เป็นชุมชนใหญ่ ซึ่งจะมีเรื่องราวต่างๆมากมายภายในชุมชนเล็กๆ”

- นิชนันท์ ธรรมธราธาร “บรรยากาศไทยๆ แบบชนบท”

(2) ความเป็นไทยทางวัตถุจากองค์ประกอบเล่าเรื่องที่ป็นรูปธรรมได้แก่ ฉาก การแต่งกาย เนื้อหา จำนวน 7 คน เช่น

- น้ำผึ้ง แก้วสุกใส “การแต่งกาย วิถีชีวิต สิ่งปลูกสร้าง”

- จิตสิริ ตรีรัตนขวลิต “การใช้ภาษา ฉากในเรื่อง การแต่งกาย เนื้อเรื่อง”

(3) คติธรรมไทย เรื่อง การปิดทองหลังพระ จำนวน 3 คน ตัวอย่างเช่น

- จิตติมา พิบูลย์ “สุภาษิต ปิดทองหลังพระ และการแต่งกาย”
- สรรชัย นิจุสุนกิจ “สุภาษิต ปิดทองหลังพระ และการแต่งกาย”

แสดงให้เห็นว่าการรับรู้และการตีความหมายความเป็นไทยของชุมชนนิมนต์ยิ้ม จากกลุ่มตัวอย่างผู้ใหญ่ พบว่าไม่มีความแตกต่างเกิดขึ้นในกลุ่มตัวอย่าง ปรากฏทั้งในส่วนการรับรู้ และการตีความแต่อย่างใด แสดงให้เห็นถึงการยอมรับความหมายที่ผู้ผลิตส่งมาให้โดยปริยาย

2. การรับรู้ตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของไอ้หวัดอะมังกี้

2.1 การรับรู้ความหมายจากเนื้อหาของไอ้หวัดอะมังกี้

การรับรู้ความหมายจากเนื้อหาของไอ้หวัดอะมังกี้ ในการศึกษาของกลุ่มผู้ใหญ่นี้ ผู้วิจัยเลือกใช้ ปีศาจหนูเหลือง (2) เป็นเครื่องมือในการศึกษาเช่นเดียวกับกลุ่มเด็ก ซึ่งได้ผลดัง

ตารางที่ 6.15 การรับรู้ความหมายจากเนื้อหาตอนปีศาจหนูเหลือง (2) จากกลุ่มผู้ใหญ่

จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต	การต่อรอง	จุดยืนด้านตรงข้าม	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
18	-	2	20

ที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต ผู้รับสารสามารถรับความหมายจากการ์ตูนชุดไอ้หวัดอะมังกี้ที่ จุดยืนเดียวกับผู้ผลิตนี้ ได้ 18 คน ซึ่งใช้เกณฑ์ในการแปลความหมาย 2 เกณฑ์ คือ

(1) คติธรรมเรื่องโทษของการพูดโกหก จำนวน 18 คน เช่น

- จิตติมา พิบูลย์ “เรื่องการโกหก...พูดบ่อยๆ จนเป็นนิสัย เมื่อพูดเรื่องจริงก็จะทำให้ ใครๆ ก็ไม่เชื่อ”

- แก้วเรือน นริทราพร “สอนให้เด็กเป็นคนดี ไม่โกหก”

(2) คติธรรมเรื่องการใช้ไหวพริบในการแก้ปัญหา จำนวน 1 คน เช่น

- นิกร ศิวาวุธ “การใช้ไหวพริบสติปัญญาในการแก้ปัญหา”

ที่จุดยืนด้านตรงข้ามกับผู้ผลิต มีกลุ่มตัวอย่าง 2 คน ที่ไม่สามารถรับความหมายของ การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ได้ เนื่องจากใช้เกณฑ์การผลิตรายการเข้ามาแปลความหมาย

- จิรพัฒน์ ดวงแสงทอง “...เน้นบันเทิงมากกว่าที่จะสื่อให้รับรู้สิ่งที่ต้องการสื่อสารในตอนท้าย”

- ทศพล ปฏิธนาวรรณ “เน้นความบันเทิงและมุกตลก ผ่านทางเนื้อเรื่องของไอ้ตัว ในบางครั้งพยายามสอดแทรกคติสอนใจบ้าง แต่ถือเป็นส่วนที่ไม่เด่นชัดเท่าใดนัก”

2.2 การตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของไอ้ตัวเดอะมังกี้

ในการตีความหมายความเป็นไทยมีจุดยืนเดียวกับผู้ผลิตที่ตัวเอกที่เป็นการสัมพันธ์บทบาทจากนักแสดงตลกไทย และมีคตินิยมแบบไทย ซึ่งได้ผลการศึกษาดังตาราง

ตารางที่ 6.16 การตีความหมายความเป็นไทยจาก ไอ้ตัวเดอะมังกี้ ของกลุ่มผู้ใหญ่

จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต	การต่อรอง	จุดยืนด้านตรงข้าม	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
7	3	10	20

ที่จุดยืนเดียวกันกับผู้ผลิต มีกลุ่มผู้รับสารตีความหมายความเป็นไทยที่จุดยืนนี้จำนวน 7 คน ซึ่งสามารถจัดกลุ่มข้อมูลแบ่งเป็น 2 กลุ่มได้ดังนี้

(1) ความเป็นไทยทางวัตถุ จากองค์ประกอบด้านหน้าตาตัวละคร กลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้มีจำนวน 4 คน ตัวอย่างเช่น

- นิกร ศิวาวุธ “ตัวละครที่เลียนแบบคาแรคเตอร์ตลกไทย”

(2) ผลผลิตจากทักษะความเป็นไทย เรื่อง มุกตลก ซึ่งมีกลุ่มตัวอย่าง 2 คนตีความหมายความเป็นไทยด้วยเกณฑ์นี้

- น้ำผึ้ง แก้วสุกใส “มุกตลกในเรื่อง”

- สิปปนนท์ คงกลม “...มุกตลกคาเฟ่แบบไทยๆ”

(3) ความเป็นไทยทางใจ สุภาษิต – คำพิงเพย เรื่อง เด็กเลี้ยงแกะ มีกลุ่มตัวอย่างแปลความหมายนี้ จำนวน 1 คน ดังนี้

- จุติมา พิบุญย์ “สุภาษิต เด็กเลี้ยงแกะ”

การต่อรองความหมาย มีความหมายความเป็นไทยที่ผู้ผลิตไม่ได้ตั้งใจแต่กลุ่มตัวอย่างสามารถรับความหมายได้ 3 คน นั่นคือ เกณฑ์ เรื่อง พระพุทธศาสนา ตัวอย่างข้อมูล เช่น

- จักรวรร คุรุทวีร์ “พระไตรปิฎกสอนถึงคุณธรรม”

- โอฟาร์ นิลสัมฤทธิ์ “แนวคิดทางพุทธศาสนา”

ที่จุดยืนด้านตรงข้าม พบกลุ่มตัวอย่างที่ไม่สามารถตีความหาความเป็นไทยจากข้อมูลนี้ได้ เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างใช้เกณฑ์ วัฒนธรรม เป็นเครื่องมือในการตีความหา ซึ่งจะมีคำตอบในทิศทางเดียวกัน คือ ไซอิ๋วเป็นการ์ตูนที่มาจากจีน จำนวน 11 คน

- จิตติมา แก้วนาเส็ง “ไม่พบ เพราะเนื้อเรื่อง การแต่งกาย ตัวหนังสือที่ใช้ ไม่ได้แสดงออกถึงเอกลักษณ์ใดๆของไทย”

- ณัฐพงษ์ รอดเจียม “เท่าที่ดูก็ไม่มีความเป็นไทยอยู่ในเนื้อเรื่อง อาจเนื่องมาจากเรื่องเดิมคือไซอิ๋วเป็นบรรพชาศแบบจีนๆอยู่แล้วจึงไม่สามารถใส่เข้าไปได้ง่ายนัก อีกอย่างมีการเล่นมุกโมโหมทาโร่ของญี่ปุ่นเข้ามาด้วย”

แสดงให้เห็นว่าการรับรู้และการตีความหาความเป็นไทยของไซอิ๋วเดอะมังก็จากกลุ่มตัวอย่างผู้ใหญ่ พบว่ามีความแตกต่างเกิดขึ้นในกลุ่มตัวอย่าง ปรากฏทั้งในส่วนการรับรู้และการตีความ และให้เห็นถึงลักษณะของผู้รับสารเชิงรุกด้วย

3. การรับรู้ตีความหาความเป็นไทยจากเนื้อหาของไซคิกฮีโร่

3.1 การรับรู้ตีความหาจากเนื้อหาของไซคิกฮีโร่

เนื้อหาไซคิกฮีโร่ที่ใช้กับกลุ่มตัวอย่างผู้ใหญ่เป็นตอนเดียวกับที่ใช้กับกลุ่มตัวอย่างเด็ก ซึ่งได้ผลดังนี้

ตารางที่ 6.17 การรับรู้ตีความหาจากเนื้อหาไซคิกฮีโร่ จากกลุ่มผู้ใหญ่

จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต	การต่อรอง	จุดยืนด้านตรงข้าม	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
18	-	2	20

จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต มีกลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้ 18 คนซึ่งสามารถจัดกลุ่มข้อมูลตามเกณฑ์ได้ 1 กลุ่ม ดังนี้

(1) เกณฑ์ คติธรรม ทำความดี เรื่อง ช่วยเหลือผู้อื่น มีจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้เกณฑ์นี้ 17 คน ซึ่งสามารถแปลความหาได้ในทิศทางเดียวกันได้ทั้งหมด

- จีระนันท์ จิระบุญยานนท์ “ดูสนุกๆ ครับ แต่ว่าส่วนมากการ์ตูนแนวนักก็เป็นแนวฮีโร่ปกป้องผู้อ่อนแอ เด็กดูแล้วรู้สึกได้”

- ภิญโญ ศุภคติสันต์ “ใช้ตัวพระเอกที่มีพลังพิเศษจากการเรียกใช้พลังจากธรรมชาติมาเป็นตัวเดินเรื่อง และทำความดีต่างๆ โดยเป็นตัวอย่างในการทำความดีช่วยเหลือคนอื่น...”

(2) เกณฑ์ความเป็นการ์ตูนแอคชั่น เรื่อง ธรรมชาติอะธรรม จำนวน 1 คน กลุ่มตัวอย่างนี้มีความคุ้นเคยกับการ์ตูนแอนิเมชันแนวต่อสู้มาก่อน จึงแปลความหมายมาในลักษณะนี้

- โอฬาร นิลสัมฤทธิ์ “ธรรมชาติอะธรรม”

จุดยืนตรงข้ามกับผู้ผลิต ในการแปลความหมายที่จุดยืนด้านตรงข้ามนี้ มีจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 2 คน ซึ่งมีเกณฑ์การผลิต และเกณฑ์วัฒนธรรมเป็นตัวกำหนด ดังนี้

(1) เกณฑ์การผลิตรายการ 1 คน กลุ่มตัวอย่างนี้ไม่สามารถแปลความหมายได้ เนื่องจากสัดส่วนของเนื้อหาที่นำเสนอเน้นมีการนำเสนอเรื่องราวที่เป็น Action มากเกินไป ประกอบกับลักษณะสุนทรีย์ภาพที่ไม่คุ้นเคยทำให้ไม่สามารถเลือกข้อมาแปลความหมายได้

- จิรพัฒน์ ดวงแสงทอง “เป็นการ์ตูนอีกเรื่องที่ทำให้ความบันเทิงมากกว่าข้อคิด ทำให้การสื่อสารสิ่งที่ต้องการจะบอกไม่ชัดเจน”

3.2 การตีความความเป็นไทยจากเนื้อหาของไซดิกฮีโร่
สามารถแสดงผลการตีความได้ดังตาราง

ตารางที่ 6.18 การตีความหมายความเป็นไทยจาก ไซดิกฮีโร่ ของกลุ่มผู้ใหญ่

จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต	การต่อรอง	จุดยืนด้านตรงข้าม	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
16	-	4	20

ที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต มีกลุ่มตัวอย่างที่ตีความหมายความเป็นไทยออกมาได้ 16 คน ซึ่งเมื่อจัดกลุ่มข้อมูลแล้วพบว่ามียู่ 2 กลุ่ม คือ

(1) ความเป็นไทยเชิงวัตถุ เช่น เครื่องแต่งกาย เครื่องกีฬา ช้าง ฯลฯ กลุ่มตัวอย่าง 15 คนนี้ตีความหมายความเป็นไทยจากภาพเป็นหลัก

- ศุภิกา วรรณโสมกุล ““ชื่อพระเอก”ไทย” การแต่งกายไทย กีฬาตะกร้อ ชี้อ้าง
- ณัฐพงษ์ รอดเจียม “ตะกร้อ หลังคาจั่วแบบไทย”

(2) ความเป็นไทยจากคตินิยม ได้แก่ การช่วยเหลือผู้อื่น กลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้ใช้วิธีการตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อเรื่อง ซึ่งมี 1 คน ได้แก่

- จักรธร ครุฑทวีร์ “การช่วยเหลือเพื่อนๆ ช่วยเหลือผู้อื่นที่เดือดร้อน”

จากชุดข้อมูลนี้แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ใหญ่ส่วนใหญ่เลือกตีความหมายความเป็นไทยที่ปรากฏจากภาพก่อน ซึ่งใช้เกณฑ์ความเป็นไทยทางวัตถุ ซึ่งพิจารณาจากลักษณะทางรูปธรรมต่างๆ เช่น การแต่งกายของตัวละคร สิ่งปลูกสร้าง พาหนะ อาวุธ ฯลฯ ส่วนการตีความจากเนื้อเรื่องจะเป็นเรื่องลำดับรองลงมาและถูกสนใจน้อย

ที่จุดยืนด้านตรงข้ามกับผู้ผลิต ถึงแม้ว่ากลุ่มตัวอย่าง 16 คนจะตีความหมายความเป็นไทยที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต แต่ยังมีกลุ่มตัวอย่างที่มีความเห็นตรงกันข้ามกับการผลิตของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้อีก 4 คน ซึ่ง 4 คนนี้ก็ใช้ชุดความหมายหมายเอกลักษณ์ความเป็นไทยทางวัตถุเช่นเดียวกัน แต่กลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้ มีความเห็นว่าความเป็นไทยที่ปรากฏในไซคิฮิโร่ไม่น่ามีลักษณะ “ไม่จริง” และไม่มี ความเหมาะสมกับเนื้อหาที่พยายามนำเสนอ เช่น

- โอฬาร นิลสัมฤทธิ์ “ศิลปะไทยและการแต่งกายที่ประยุกต์ใส่เข้ามาอย่างไร้ชั้นเชิง และดูกร๊วซึ่งความสวยงามเห็นแล้วเข้าใจว่าคืออินเดียมากกว่าไทย...”

- น้ำผึ้ง แก้วสุกใส “ไม่พบ อาจจะเพราะอคติส่วนตัวด้วยว่าเกาหลีเป็นผู้ผลิต ส่วนความเป็นไทยจากตัวละครคนไทยในเรื่อง ส่วนตัวก็รู้สึกว่าเป็นไทย เพราะ 1 เนื้อหาไม่ใช่ไทย 2 ตัวละครส่วนใหญ่ไม่ได้มีลักษณะเหมือนไทย”

แสดงให้เห็นว่าการรับรู้และการตีความหมายความเป็นไทยของไซคิฮิโร่จากกลุ่มตัวอย่างผู้ใหญ่ พบว่ามีความแตกต่างเกิดขึ้นในกลุ่มตัวอย่าง ปรากฏทั้งในส่วนการรับรู้และการตีความด้วย และให้ เห็นถึงลักษณะของผู้รับสารเชิงรุกด้วย

4. การรับรู้ตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาของเซลล์ดอน

4.1 การรับรู้ความหมายจากเนื้อหาของเซลล์ดอน

ในการศึกษาใช้ตอนส่งต่อความสุขในการเก็บข้อมูล เช่นเดียวกับการศึกษากลุ่มตัวอย่างกลุ่มเด็ก ซึ่งพบว่ากลุ่มตัวอย่างผู้ใหญ่สามารถรับรู้ข้อมูลได้ดังตาราง

ตารางที่ 6.19 การรับรู้ความหมายจากเนื้อหาตอน “ส่งต่อความสุข” จากกลุ่มผู้ใหญ่

จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต	การต่อรอง	จุดยืนด้านตรงข้าม	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
20		-	20

ที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต กลุ่มตัวอย่างสามารถรับรู้ความหมายของเรื่องนี้ได้ในระดับเดียวกับผู้ผลิตได้ทั้งหมด 20 คน ซึ่งใช้เกณฑ์ คติธรรมเรื่อง “การทำความดี” ในการแปลความหมาย ตัวอย่างข้อมูล ได้แก่

- ศุภิกา วรรณโสภณกุล “เซลล์ดอนเป็นแอนิเมชันที่ทำได้สวยงามมากในทุกองค์ประกอบสนุก ดูเพลินจนจบเช่นกัน จากตอนตัวอย่างสอนให้รู้จักทำดีส่งต่อให้ผู้อื่นเรื่อยๆ กลายเป็น mass effect ให้ทั้งสังคมมีความน่าอยู่มากขึ้น สอนให้เด็กๆ ไม่ลอกการบ้านกันด้วย”
- ทศพล ปฏิธนาวรรณ “การส่งต่อความดีต่อไปเรื่อยๆ pay it forward”

4.2 การตีความเป็นไทยจากเนื้อหาของเซลล์ดอน

สามารถแสดงข้อมูลการตีความหมายได้ดังตาราง

ตารางที่ 6.20 การตีความหมายความเป็นไทยจากตอน ส่งต่อความสุข ของกลุ่มผู้ใหญ่

จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต	การต่อรอง	จุดยืนด้านตรงข้าม	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
5	1	14	20

ที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต มีกลุ่มตัวอย่าง 5 คน ตีความหมายความเป็นไทยด้วยเกณฑ์เดียวได้แก่ เกณฑ์ความเป็นไทยทางใจจากคติธรรมเรื่องการช่วยเหลือผู้อื่น ตัวอย่างเช่น

- สรรชัย นิจุสุนกิจ “การมีน้ำใจ ให้ความช่วยเหลือผู้อื่น...”
- โอฬาร นิลสัมฤทธิ์ “ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ จิตใจอันดีงาม”

การต่อรองความหมาย ในการตีความหมายนี้มีกลุ่มตัวอย่าง 1 คน ที่พิจารณาด้วยเกณฑ์ ภาพตัวแทนการเป็นนักเรียนแบบของคนไทย เปรียบเปรยกับการลอกข้อสอบของเด็กในเรื่อง ซึ่งประเด็นนี้ผู้ผลิตไม่มีเจตนาในกระปรดสังคมแต่กลุ่มตัวอย่างนั้นตีความหมายได้

- อธิรญา พรพิมานชัย “การลอกการบ้าน ลอกความคิด เป็นเรื่องของไทยแท้ๆ เลย”

จุดยืนด้านตรงข้าม กลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้ไม่พบความเป็นไทยจากเนื้อหาซึ่งมีทั้งหมดจำนวน 14 คน และมีเกณฑ์ในการตีความหมาย 2 เกณฑ์ คือ

(1) เกณฑ์โลกสมมุติ จำนวน 8 คน กลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้มีความเห็นว่าการ์ตูนเรื่องนี้มีลักษณะเป็นเรื่องสมมุติในจินตนาการ ไม่ได้เจาะจงว่าจะเป็นวัฒนธรรมใด ตัวอย่างข้อมูล ได้แก่

- สิปปนนท์ คงล่อม “ไม่มี เพราะ ไม่มีอะไรที่เด่นชัด คาแรคเตอร์กับฉากเป็นโลกสมมติ ไม่ได้รู้สึกว่ามันจะต้องเป็นไทย บรรยายากก็เป็นโลกปัจจุบัน ตีความบ้านช่องแบบร่วมสมัย ไม่มีกลิ่นอายของความเป็นไทย”

- ณัฐพงษ์ รอดเจียม “เนื่องจากว่าเป็นการ์ตูนแนวแฟนตาซีและยังเป็นเรื่องราวได้น้ำ จึงยังไม่เห็นความเป็นไทยสักเท่าไรในเรื่อง”

(2) เกณฑ์วัฒนธรรมแบบตะวันตก จำนวน 2 คน

- น้ำผึ้ง แก้วสุกใส “ถ้าพากย์ฝรั่ง ก็น่าเชื่อว่าเป็นการ์ตูนฝรั่ง ชนบ วัฒนธรรมมันออกแนวกลางๆ คือไม่ใช่วัฒนธรรมไทยจ๋า เพียงแค่มีมุมมองแง่คิดที่ดูแล้วเด็กไทยทำได้ แต่ไม่ได้สุดโต่ง เด็กไทยไปแสดงอาการรับคำตอบของอาจารย์ไม่ได้แบบนี้ คนไทยจริงๆ ไม่สอนนะ”

- ศุภิกา วรรณโสมณกุล “ไม่พบ เพราะทั้งชื่อตัวละคร สถานที่ รูปแบบสังคม ไม่มีอะไรเกี่ยวข้องกับความเป็นไทยให้เห็น ถ้าไม่รู้มาก่อนว่าเป็นแอนิเมชันไทยจะคิดว่านำเข้าจากนอก”

แสดงให้เห็นว่าผู้ใหญ่อ่านความหมายจากเนื้อหาได้และไม่มี ความแตกต่างของกลุ่มตัวอย่างในการรับรู้ความหมาย แต่ปรากฏความแตกต่างในส่วนของการตีความความหมายเป็นไทย ซึ่งพบว่ากลุ่มตัวอย่างผู้ใหญ่ตีความหมายตรงกันข้ามมากที่สุด

สรุปความเข้าใจของผู้รับสารกลุ่มผู้ใหญ่ ที่มีต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยทางโทรทัศน์ยุคใหม่

จากการศึกษาในข้อที่ 3 พบความเหมือนและความแตกต่างของข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งสามารถนำผลการศึกษาทั้งหมดมาเปรียบเทียบกันได้ผลดังตาราง

ตารางที่ 6.21 การเปรียบเทียบการรับรู้ความหมายความเข้าใจจากเนื้อหาการ์ตูนแอนิเมชันยุคใหม่ของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ใหญ่

เรื่อง	จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต	การต่อรอง	จุดยืนด้านตรงข้าม
ชุมชนนิมนต์ยิ้ม	20	0	0
ไข่อิวเดอะมังกี้	18	0	2
ไซคิกฮีโร่	18	0	2
เซลล์ดอน	20	0	0
รวม	76	0	4

จากตารางแสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ใหญ่ส่วนใหญ่สามารถรับรู้ความหมายจากเนื้อหาการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ได้ที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต แต่การศึกษาพบว่ามียุกลุ่มตัวอย่างส่วนน้อยที่มีการตีความหมายด้านตรงข้ามกับผู้ผลิต ด้วยจุดยืนของผู้รับสารในทิศทางเดียวกัน คือการดูเรื่องไข่อิวเดอะมังกี้และไซคิกฮีโร่มีรูปแบบการนำเสนอที่เน้นความบันเทิงมากเกินไป เมื่อเปรียบเทียบการตีความหมายความเป็นไทยจากกลุ่มผู้ใหญ่จะได้ข้อมูลดังตาราง

ตารางที่ 6.22 การเปรียบเทียบการตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาการ์ตูนแอนิเมชันยุคใหม่จากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ใหญ่

เรื่อง	จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต	การต่อรอง	จุดยืนด้านตรงข้าม
ชุมชนนิมนต์ยิ้ม	20	0	0
ไข่อิวเดอะมังกี้	7	3	10
ไซคิกฮีโร่	16	0	4
เซลล์ดอน	5	1	14
รวม	48	4	28

จากตารางแสดงให้เห็นว่าการ์ตูนแอนิเมชันทั้ง 4 เรื่องมีความแตกต่างจากการตีความหมายความเป็นไทยจากกลุ่มทดลองที่เป็นผู้ใหญ่อย่างชัดเจน ชุมชนนิมนต์ยิ้ม เป็นการดูเรื่องเดียวที่กลุ่มตัวอย่างผู้ใหญ่สามารถตีความหมายความเป็นไทยที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิตได้ทั้งหมด รองลงมาคือไซคิกฮีโร่ ไข่อิวเดอะมังกี้ และเซลล์ดอนตามลำดับ การต่อรองความหมายในกลุ่มนี้เกิดขึ้นมากที่สุดกับไข่อิวเดอะมังกี้ส่วนใหญ่เกิดจากประสบการณ์เดิมที่เคยชมไข่อิวกึ่งซึ่งมี

เนื้อหาเกี่ยวกับธรรมะที่เข้มข้นกว่าฉบับเดอะมังกี ส่วนการตูนที่ถูกตีความหมายความเป็นไทยในจุดยืนด้านตรงข้ามมากที่สุดคือเซลล์ดอนที่แสดงความเป็นไทยน้อยที่สุดเช่นเดียวกับกลุ่มเด็ก แต่ในขณะเดียวกันไอ้หวัดอะมังกีก็ถูกตีความด้านตรงข้ามสูงเช่นเดียวกัน เนื่องจากผู้รับสารให้ความหมายด้วยการเชื่อมโยงเนื้อหาความหมายของไอ้หวัดอะมังกีมากกว่าตัวละครที่ใช้เล่าเรื่อง เนื่องจากลักษณะอารยธรรมต่างๆ ในเรื่องนั้นมีความเป็นจีนมาก (จากความเป็นไทยทางรูปธรรมที่สังเกตได้มีน้อย) ส่วนไซคิกฮีโร่ก็ถูกต่อต้านความหมายความเป็นไทยจากประเด็นของความสมจริง และความถูกต้องของการแสดงความหมายความเป็นไทยจากภาพด้วย

ส่วนรหัสที่กลุ่มตัวอย่างผู้ใหญ่เลือกใช้ในการตีความหมายความเป็นไทยในระดับเดียวกับผู้ผลิตนั้น สามารถแสดงผลได้ตามตาราง

ตารางที่ 6.23 เกณฑ์ที่ใช้ตีความหมายความเป็นไทยที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิตของผู้ใหญ่

เรื่อง	ความเป็นไทย				รวม
	ทางวัตถุ	ทางการกระทำ	ทักษะ	ทางใจ	
ชุมชนนิมนต์เยี่ยม	7	0	10	3	20
ไอ้หวัดอะมังกี	4	0	2	1	7
ไซคิกฮีโร่	15	0	0	1	16
เซลล์ดอน	0	0	0	5	5
รวม	26	0	12	10	48

จากตารางแสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มผู้ใหญ่ยังใช้การตีความหมายความเป็นไทยจากวัตถุ(รูปธรรม)มากที่สุด รองลงมาคือความเป็นไทยจากทักษะที่ต้องอาศัยประสบการณ์ ส่วนตัวในการตีความหมายด้วย ถัดมาคือความเป็นไทยจากคตินิยม และตีความหมายจากการกระทำน้อยที่สุด แสดงให้เห็นว่าผู้ใหญ่จะพิจารณาความเป็นไทยในระดับที่ลึกในสื่อที่แสดงความเป็นไทยมากที่สุด และสามารถลดเกณฑ์ในการพิจารณาลงได้ในสื่อที่มีระดับความเป็นไทยลดน้อยลง ดังจะเห็นว่า ในชุมชนนิมนต์เยี่ยมที่มีความเป็นไทยทั้งไทยเดิม และไทยใหม่กลุ่มตัวอย่างจะสนใจทักษะมากที่สุด แต่ในไอ้หวัดอะมังกีที่มีความเป็นไทยน้อยกว่า ผู้รับสารก็เลือกที่จะตีความจากวัตถุ(ใบหน้า) ตัวละครมากที่สุด เป็นต้น

เปรียบเทียบการรับรู้ตีความหมายระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กและผู้ใหญ่

จากการศึกษาสามารถเปรียบเทียบผลการศึกษาของกลุ่มเด็กและผู้ใหญ่ได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 6.24 การรับรู้ความหมายการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ระหว่างเด็กและผู้ใหญ่

เรื่อง	การรับรู้ความหมายความเป็นไทย					
	จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต		การต่อรอง		จุดยืนด้านตรงข้าม	
	เด็ก	ผู้ใหญ่	เด็ก	ผู้ใหญ่	เด็ก	ผู้ใหญ่
ทুমชนินมندی้ม	20	20	0	0	0	0
ไซอิ๋วเดอะมังกี้	20	18	0	0	0	2
ไซคิกฮีโร่	20	18	0	0	0	2
เซลล์ดอน	20	20	0	0	0	0
รวม	80	76	0	0	0	4

จากตารางเปรียบเทียบการรับรู้ความหมายแสดงให้เห็นว่า กลุ่มผู้รับสารที่เป็นเด็กนั้นสามารถรับรู้ความหมายจากการ์ตูนแอนิเมชันได้ทั้งหมด แต่ในขณะเดียวกันกลับพบว่าผู้รับสารที่เป็นผู้ใหญ่ซึ่งมีประสบการณ์ทางสังคมสูงกว่า ไม่สามารถรับรู้ความหมายที่การ์ตูนแอนิเมชัน 2 เรื่องนำเสนอ นั่นคือ ไซคิกฮีโร่ และไซอิ๋วเดอะมังกี้ เนื่องจากความคาดหวังต่อแอนิเมชันที่ควรจะเป็นสื่อสารคดีธรรมให้ตรงไปตรงมา แทนที่จะเน้นเนื้อหาที่เป็นความบันเทิง ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าตัวอย่างกลุ่มนี้ มีความคาดหวังว่าสื่อการ์ตูนควรจะเป็นสื่อที่มีสาระมากกว่าจะเน้นความสนุกอย่างเดียว ส่วนทางด้านการเปรียบเทียบการตีความหมายความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันทั้ง 4 เรื่องระหว่างผู้รับสาร 2 กลุ่มนี้ ได้ผลดังตาราง

ตารางที่ 6.25 เปรียบเทียบการตีความหมายความเป็นไทยการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ระหว่าง
กลุ่มตัวอย่างเด็กและผู้ใหญ่

เรื่อง	การตีความหมายความเป็นไทย					
	จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต		การต่อรอง		จุดยืนด้านตรงข้าม	
	เด็ก	ผู้ใหญ่	เด็ก	ผู้ใหญ่	เด็ก	ผู้ใหญ่
ชุมชนนิมนต์เยี่ยม	20	20	0	0	0	0
ไซอิ๋วเดอะมังกี้	18	7	2	3	0	10
ไซคิกฮีโร่	20	16	0	0	0	4
เชลล์ดอน	11	5	9	1	0	14
รวม	69	48	11	4	0	28

จากตารางแสดงให้เห็นว่าในการ์ตูนที่มีความเป็นไทยสูงอย่าง ชุมชนนิมนต์เยี่ยม ที่ผลิต
เนื้อหาจากวัฒนธรรมไทย เด็กและผู้ใหญ่นั้นมีการตีความหมายได้ที่จุดยืนเดียวกันกับผู้ผลิตได้
ทั้งหมด กล่าวได้ว่าไม่มีความแตกต่างกันระหว่างกลุ่มตัวอย่าง แต่จะมีความแตกต่างกันที่เกณฑ์ที่
เลือกใช้ในการตีความหมาย

ส่วนการตีความหมายไทยใน ไซอิ๋วเดอะมังกี้ ซึ่งผลิตเนื้อหาจากวัฒนธรรมอื่น เด็กจะใช้
ลักษณะหน้าตาของตัวละครเป็นเกณฑ์หลักในการตีความหมาย และจะมีการต่อรองความหมาย
ในกรณีที่ไม่รู้จักไซอิ๋วมาก่อน แต่ผู้ใหญ่ที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับไซอิ๋วดีกว่านั้นจะเชื่อมโยงความ
หมายความเป็นเจ้าของ (Owner) เนื้อหาที่แท้จริง ซึ่งมาจากจีนได้ ทำให้เกิดการตีความต่อต้าน
ความหมายไทยในกลุ่มผู้ใหญ่มากที่สุด

ในไซคิกฮีโร่มีเนื้อหาที่แสดงความเป็นไทยผสมกับวัฒนธรรมอื่น ผู้รับสารส่วนใหญ่ทั้งที่
เป็นเด็กและผู้ใหญ่จึงสามารถตีความหมายความเป็นไทยได้ที่จุดยืนของผู้ผลิต โดยเฉพาะเด็กนั้น
ตีความหมายได้ทั้งหมด แต่ผู้ใหญ่ที่มีการตีความหมายต่อต้านปรากฏในเรื่องนี้ด้วยเช่นกัน

และสุดท้ายในเชลล์ดอน กลุ่มตัวอย่างเด็กนั้นมีการต่อรองความหมายมากกว่าผู้ใหญ่
เนื่องจากมีความพยายามในการแปลความหมายให้เป็นไทยด้วยการดูจากฉากทะเล หรือลักษณะ
ตัวการ์ตูนที่เป็นสัตว์ทะเลซึ่งตนเองเคยพบเห็นมาก่อน แต่ในขณะเดียวกันในกลุ่มผู้ใหญ่นั้นจะมี
การตีความหมายด้านตรงข้ามกับผู้ผลิตมาก ด้วยเกณฑ์ลักษณะทางสุนทรียภาพที่ไม่มีภาพที่สื่อ
ความหมายความเป็นไทย หรือลักษณะของตัวการ์ตูนที่คล้ายกับการ์ตูนจากตะวันตก ซึ่งเป็นการ
ตีความหมายตามประสบการณ์ในการสังสรูปแบบของการ์ตูนแอนิเมชันรูปแบบ (Form) ต่างๆ

โดยสรุปของการตีความหมายจะเห็นได้ว่า กลุ่มตัวอย่างเด็กนั้นสามารถรับรู้ความหมายความเป็นไทยจากการดูคนไทยที่มีความเป็นไทยจากภาพ (ทางวัตถุ) ได้ทั้งหมด และจะต้องรองความหมายความเป็นไทยจากการดูคนไทยที่มีความเป็นไทยจากภาพน้อย ในขณะที่ผู้ใหญ่จะรับรู้ความหมายความเป็นไทยได้จากการดูคนไทยที่มีความเป็นไทยชัดเจนจากภาพและเนื้อหาได้เพียงกรณีเดียว ในการดู 3 เรื่องที่มีลักษณะของการผสมผสานความเป็นไทยกับวัฒนธรรมอื่นนั้น มีแนวโน้มว่าจะถูกผู้ใหญ่ตีความหมายต่อต้านมากกว่าการรับรอง แสดงให้เห็นว่าประสบการณ์ของผู้ใหญ่เป็นส่วนสำคัญในการปฏิเสธความหมายความเป็นไทยที่เกิดจากการผสมผสานข้ามพันธุ์ทางวัฒนธรรม ในขณะที่กลุ่มเด็กจะพยายามรับรู้ความหมายความเป็นไทยมากกว่าผู้ใหญ่ ซึ่งเห็นว่าเด็กนั้นมีการต่อต้านสื่อการดูน้อยกว่าผู้ใหญ่

ตารางที่ 6.26 เกณฑ์ที่ใช้ตีความหมายความเป็นไทยที่จัดขึ้นเดียวกับผู้ผลิตของเด็กและผู้ใหญ่

เรื่อง	วัตถุ		การกระทำ		ทักษะ		ทางใจ		รวม	
	เด็ก	ผู้ใหญ่	เด็ก	ผู้ใหญ่	เด็ก	ผู้ใหญ่	เด็ก	ผู้ใหญ่	เด็ก	ผู้ใหญ่
ชุมชนนิมิตยิ้ม	11	7	2	0	1	10	6	3	20	20
โซอิวเดอะมังกี้	18	4	0	0	0	2	0	1	18	7
ไซคิกฮีโร่	7	15	0	0	1	0	12	1	20	16
เซลล์ดอน	0	0	0	0	0	0	11	5	11	5
รวม	36	26	2	3	2	12	29	7	69	48

เมื่อพิจารณาข้อมูลเฉพาะในส่วนของเกณฑ์ที่ใช้ในการตีความหมายความเป็นไทยที่จัดขึ้นเดียวกับผู้ผลิต หากพิจารณาในภาพรวมจะพบว่าเด็กและผู้ใหญ่เลือกตีความหมายความเป็นไทยด้วยเกณฑ์ความเป็นไทยทางวัตถุมากที่สุดทั้ง 2 กลุ่ม แต่เมื่อพิจารณาในรายละเอียดจะพบว่า ในสารที่แสดงความเป็นไทยเข้มข้น ผู้รับสารที่เป็นเด็กจะตีความหมายความเป็นไทยจากวัตถุเป็นหลัก สนใจความเป็นไทยทางใจรองลงมา มีการตีความหมายประเภทการกระทำและทักษะน้อยที่สุด

ในขณะที่ผู้ใหญ่จะเลือกตีความหมายจากความเป็นไทยจากวัตถุ และระดับทักษะ ซึ่งเป็นความเป็นไทยที่ต้องใช้ประสบการณ์ร่วมในการตีความหมายเป็นหลัก และสนใจความเป็นไทยทางใจน้อยเมื่อเทียบกับกลุ่มเด็กที่ไม่มีการตีความหมายความเป็นไทยจากการกระทำเลย

สรุปได้ว่าทั้งเด็กและผู้ใหญ่ให้ความสำคัญกับความเป็นไทยที่สังเกตเห็นได้อย่างเป็นรูปธรรมมากที่สุด โดยเฉพาะความเป็นไทยระดับวัตถุที่เป็นเด็กและผู้ใหญ่จะตีความหมายในระดับ

นี้ได้มากที่สุด ส่วนความเป็นไทยระดับการกระทำและทักษะนั้นเด็กสามารถตีความได้เพียงเล็กน้อย แต่ผู้ใหญ่สามารถตีความหมายความเป็นไทยที่เป็นรูปธรรมได้มากกว่าเด็ก นอกจากความเป็นไทยระดับวัตถุ ผู้ใหญ่ยังให้ความสนใจความเป็นไทยระดับทักษะรองลงมา ส่วนความเป็นไทยระดับนามธรรม หรือความเป็นไทยทางใจนั้น กลุ่มเด็กจะให้ความสนใจมากกว่ากลุ่มผู้ใหญ่

แสดงให้เห็นว่าประสบการณ์มีผลต่อระดับในการตีความหมายความเป็นไทย ผู้ใหญ่นั้นมีประสบการณ์ความเป็นไทยมากกว่าเด็ก จึงสามารถตีความหมายความเป็นไทยได้ในระดับที่ลึกกว่าผู้รับสารที่เป็นเด็กซึ่งมีประสบการณ์ความเป็นไทยน้อยกว่านั่นเอง