

การถ่ายทอดความหมายของอารมณีสื่อสร้างโดยสังคม

ในการศึกษาถึงเทคนิควิธี และกระบวนการในการสร้างและถ่ายทอดความหมายของอารมณีสื่อสร้างโดยสังคมในภาพยนตร์การ์ตูนชุด "โคเรมอน" นี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเรื่องการ์ตูนและแนวคิดสัญวิทยาวิทยาไปใช้ในการศึกษา โดยมีจุดมุ่งหมายสำคัญ เพื่อให้ทราบถึงเทคนิควิธีต่าง ๆ ตลอดจนกระบวนการในการถ่ายทอดความหมายของอารมณีสื่อสร้างโดยสังคม ทั้งในส่วนที่เป็นโครงสร้างความหมายในระดับพื้นผิว (Manifest structure) และในส่วนที่เป็นโครงสร้างความหมายในระดับลึก (Latent Structure)

สำหรับในส่วนที่เป็นการถ่ายทอดความหมายในระดับพื้นผิวนั้น ได้แก่ ส่วนของความหมายของอารมณีสื่อสร้างโดยสังคมที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการแสดงออกของอารมณีสื่อที่แสดงผ่านออกมาทางช่องทางการแสดงออกต่าง ๆ เช่น ใบหน้า ท่าทาง น้ำเสียง หรือโดยการใช้สัญลักษณ์พิเศษอื่น ๆ และในส่วนที่แสดงถึงรูปแบบหรือลักษณะการดำเนินเรื่องซึ่งจัดอยู่ในวิธีการวิเคราะห์เชิง Diachronic Analysis ที่จะเน้นถึงการสร้างความหมายโดยอาศัยโครงสร้างของลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องที่เรียกว่า การค้นหา Syntagmatic Structure ซึ่ง Vladimir Propp ได้ศึกษาไว้ นอกจากนี้ผู้วิจัยจะศึกษาถึง "หน่วย" (Function) ของการเล่าเรื่อง ที่จะกำหนดว่าอาการแสดงหรือ "การกระทำ" ดังกล่าวของตัวละครเป็นการสร้างความหมายให้กับเหตุการณ์ในเรื่อง โดยจะมองเฉพาะ "การกระทำ" ของตัวละครโดยไม่นำเอาตัวละครเข้ามาเกี่ยวข้อง เพื่อให้ทราบว่าภาพยนตร์การ์ตูนชุดญี่ปุ่น "โคเรมอน" นี้มีลักษณะการสร้างความหมายที่เกิดจากการเล่าเรื่องซึ่งมีลำดับของการกระทำต่าง ๆ ก่อน - หลัง ในลักษณะใดบ้าง และลักษณะการเรียงลำดับการกระทำที่แตกต่างกันนี้ส่งผลต่อ Logic ของเรื่อง

อย่างไร นั่นก็คือการวิเคราะห์ในระดับถึงสิ่งซึ่งแสดงอยู่กับการจัดลำดับของหน่วยเหล่านี้ นอกจากนั้นแล้วในการวิเคราะห์ในระดับลึกผู้วิจัยก็ได้นำวิธีวิเคราะห์เชิง Synchronic ซึ่งเป็นการศึกษาถึงความสัมพันธ์ของคู่ตรงกันข้าม (Paradigmatic Structure) มาใช้ ทั้งนี้ เพื่อให้ทราบถึงความหมายที่แอบแฝงอยู่กับลักษณะการถ่ายทอดอารมณ์โดยสังคมที่ส่งผลต่อรูปแบบ หรือลักษณะการแสดงออกของอารมณ์ที่ตัวละครแสดงออก เช่น การแสดงออกของอารมณ์ประเภทเดียวกันในตัวละคร ซึ่งเป็นคู่ตรงกันข้าม เช่น อารมณ์โกรธในเพศชายกับเพศหญิง นั่นก็คือ การวิเคราะห์ มีทัศนคติ ความเชื่อ ค่านิยม หรือสภาพความเป็นจริงในสังคมในแง่ใดที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการถ่ายทอดอารมณ์ของคู่ตรงกันข้ามที่ยกมาในลักษณะดังกล่าว

อย่างไรก็ตาม นอกเหนือจากความหมายแฝงในระดับลึกที่ปรากฏในลักษณะดังกล่าวแล้ว ผู้วิจัยยังพบอีกด้วยว่า "ตัวละคร" แต่ละตัวที่ผู้เขียนการ์ตูนชุก "โคเรมอน" ได้เขียนขึ้นมา นั้น ยังสามารถถ่ายทอดสาระที่สำคัญบางอย่างอีกด้วย กล่าวคือ ผู้เขียนการ์ตูนนี้ได้ใช้ลักษณะอุปนิสัย ตลอดจนพฤติกรรมต่าง ๆ ของตัวละครเหล่านั้น ในฐานะที่เป็นตัวแทนของกลุ่มคนทางสังคมบางกลุ่ม หรือเป็นการแสดงให้เห็นถึงปรากฏการณ์ทางค่านิยมที่เป็นอยู่ในสังคมของผู้คนอีกด้วย ดังมีรายละเอียดที่อธิบายได้ต่อไปนี้ คือ

1. การถ่ายทอดความหมายของการสร้างอารมณ์ทางสังคมโดยการใช้ตัวละครที่สำคัญของเรื่อง

การถ่ายทอดความหมายในส่วนนี้นั้น จากการศึกษพบว่ามีการใช้อุปนิสัย สถานภาพทางสังคม เพศ วัย ฯลฯ ของตัวละครแต่ละตัวในฐานะที่เป็นตัวแทนของกลุ่มสังคมบางกลุ่มดังนี้

- โคเรมอน : ผู้เขียนการ์ตูนชุกนี้ได้ใช้ "โคเรมอน" ในฐานะที่เป็นตัวแทนของ "ชามูไร" คงจะสังเกตได้ว่า ชื่อ "โคเรมอน" นั้นเกิดจากการนำคำ 2 คำ มารวมกัน คือ "โครา" ซึ่งแปลว่า ถูกทอทั้ง และ "เอมอน" คือ บุคคลที่เป็นคนดี คนกล้าหาญ ดังที่มักใช้เรียก



นักรบหรือซามูไรในสมัยโบราณของญี่ปุ่น จะเห็น
เมื่อนำมารวมกัน โดเรมอน คือ หมายความว่าถึง
คนดี, คนกล้าหาญที่ถูกหอค้าง นั่นก็คือ การที่
โดเรมอนนั้นความจริงแล้วเป็นหุ่นยนต์ในศตวรรษ
ที่ 22 ที่มีความมกพร่องและไม่เป็นที่ต้องการของ
คนในยุคอนาคต แต่เมื่อโดเรมอนมาอยู่ในศตวรรษ
ที่ 20 และได้พบกับโนบิตะ โดเรมอนจึงกลายเป็น
หุ่นยนต์ที่มีคุณค่าขึ้นมา ซึ่งเหตุการณ์ในส่วนนี้ได้
สะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมของญี่ปุ่นในแง่ที่ว่า บุคคล
หรือหุ่นยนต์ เช่น โดเรมอนนั้นแม้จะมีความสามารถ
ประการใด ก็ไม่อาจอยู่ได้ด้วยตนเอง แต่จะต้องมี
เจ้านาย หรือผู้ให้ความอุปถัมภ์ ซึ่งแสดงให้เห็นถึง
โครงสร้างทางสังคมของญี่ปุ่นที่มีระบบอุปถัมภ์ อัน
เป็นผลเนื่องมาจากการมีระบบศักดินา หรือระบบ
นาย - บ่าว ในอดีตของญี่ปุ่นนั่นเอง ดังจะเห็น
ได้ว่า โดเรมอนในฐานะที่เป็นตัวแทนของ "ซามูไร"
ก็มีพฤติกรรมที่ปฏิบัติต่อโนบิตะ เช่นเดียวกับที่
ซามูไรหนึ่งปฏิบัติต่อเจ้านายของตน เช่น การที่
โดเรมอนมีความซื่อสัตย์ต่อโนบิตะเพียงผู้เดียว
ยึดมั่นในการมีเจ้านายเพียงคนเดียว ไม่ทำตนเป็น
ข้าสองเจ้าบ้างสองนาย แม้ว่าการอยู่กับผู้อื่น
อาจทำให้ตนได้รับความสะดวกสบายมากกว่า
ก็ตาม นอกจากนั้นแล้ว โดเรมอนก็ยังยอมทำตน

เป็นที่รองรับอารมณ์ของโนบิตะทุกประการ
ไม่ว่าโนบิตะจะว่ากล่าว ทูบตี หรือกลั่นแกล้ง
โดนแกล้งอย่างไร โดนแกล้งก็ไม่เคยโกรธ
จึงเห็นได้ว่า พฤติกรรมเหล่านี้เกิดขึ้นได้ในลักษณะ
ดังกล่าวก็เนื่องมาจากที่โดนแกล้งมีค่านิยมของ
การเป็น "ซามูไร" นั่นเอง

- โนบิตะ :



จากเนื้อเรื่องที่เราได้ประจักษ์ ประกอบกับพฤติกรรม
การแสดงออกของโนบิตะ จะเห็นได้ว่าโนบิตะนั้น
เป็นตัวเอกของเรื่องที่ไม่มีความรับผิดชอบของการเป็น
"ตัวเอก" หรือ "พระเอก" ตามค่านิยมทั่ว ๆ ไป
กล่าวคือ โนบิตะเป็นคนที่ไม่มีลักษณะของคนซื่อแท้
เจ๋อชา ซื่อเกียจ เรียนไม่เก่ง สอบตก เล่นกีฬา
ไม่เก่ง ว่ายนํ้าไม่เป็น ฯลฯ เหล่านี้ ซึ่งล้วนแต่
เป็นพฤติกรรมที่บุคคลทั่ว ๆ ไปในสังคมไม่พึง
ปรารถนาทั้งสิ้น จึงอาจกล่าวได้ว่า โนบิตะ ก็คือ
ตัวแทนของกลุ่มคน หรือเด็ก ๆ ในสังคมที่มี
คุณสมบัติเบี่ยงเบนมาตรฐานของคนในสังคมญี่ปุ่น
แห่งนี้ เพราะสังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่มีการแข่งขัน
กันสูง และชื่นชมผู้ชนะ เหยียดหยามผู้แพ้ แต่ถึง
กระนั้นก็ดี บุคคลทุกคนในสังคมย่อมไม่สามารถ
บรรลุจุดหมาย หรือชนะการแข่งขันได้ทั้งหมด
จึงมีผู้ที่ได้ชื่อว่าเป็นผู้แพ้ หรือผู้ที่มาตรฐานเบี่ยงเบน
จากค่าเฉลี่ยของกลุ่มเป็นจำนวนไม่น้อย โนบิตะ
จึงถูกใช้เป็นตัวแทนของบุคคลในกลุ่มนี้ นั่นก็คือ
กลุ่มที่เบี่ยงเบนมาตรฐาน และตกเป็น "เหยื่อ"

ของผู้ที่มีอำนาจเหนือกว่าในสังคม ดังจะเห็นได้จาก การที่โหมตะคกเป็นเป้าของการถูกดู คำหิ
ทำร้าย - รังแก, เยาะเย้ย ฯลฯ ตลอดเวลา

- ใจแอนท์ :



เมื่อพิจารณาจากรูปพรรณสัณฐานอันใหญ่โตของ
ใจแอนท์แล้ว จะเห็นได้ว่า แสดงให้เห็นถึง
ความมีอำนาจการข่มขู่และกำลัง และการมี
ใบหน้าที่ดูน่าเกรงขามนั้น แสดงให้เห็น
ถึงอุปนิสัยขี้โมโห นอกจากนั้น ใจแอนท์ยังชอบ
กลั่นแกล้งผู้อื่น เพื่อเสริมสร้างบารมีและอำนาจ
ให้แก่ตนเอง และใจแอนท์ยังชื่นชอบการมีลูก
สมุนผู้ติดตาม ที่ได้บารมีของใจแอนท์คุ้มครอง
อีกด้วย จึงเห็นได้ว่า พฤติกรรมของใจแอนท์
ในส่วนนี้ ไม่แตกต่างอะไรกับพฤติกรรมของ
"มาเฟีย" หรือ "ยาquila" ในสังคมญี่ปุ่น แต่
ในระดับวัยของใจแอนท์ซึ่งเป็นวัยเด็กนี้ การ
แสดงออกจึงไม่มีความรุนแรงถึงกับ เลือคตค
ยางออกหรือถึงแก่ชีวิต แค่มีเพียงการชกต่อย
ทำร้ายร่างกายให้ถกซ้ำเท่านั้น

- ซูเนโอะ :



ซูเนโอะเป็นตัวละครเด็กที่สำคัญในการ์ตูนชุดนี้
ที่มีสถานภาพทางสังคมและฐานะทางเศรษฐกิจ
ดีกว่าตัวละครตัวอื่น ๆ จึงทำให้ซูเนโอะคิดนิสัย
ค่อนข้างจะขี้อู่อ และไม่เกรงใจเพื่อนคนใด
นอกจากกลัวอำนาจใจแอนท์ ซูเนโอะจึงเป็น
ตัวแทนของกลุ่มชนชั้นสูง หรือชนชั้นกลาง ระดับสูง

ของสังคมที่เป็นวัตถุนิยม มีความพึงเพ้อ นิยม
ของต่างประเทศ ราคาแพง และนิยมความหรูหรา
ต่าง ๆ ที่คนในชั้นกลาง หรือกลางระดับล่าง
อย่างตัวละครอื่น ๆ ในเรื่องไม่มีโอกาสสัมผัส

- ชิซุกะ :



เป็นตัวแทนของ "เด็กผู้หญิง" ตามค่านิยมที่สังคม
ญี่ปุ่นกำหนดทุกประการ กล่าวคือ การเป็นเด็ก
ผู้หญิงที่สะอาดเรียบร้อย อ่อนหวาน สุภาพ
นอบน้อม มีความเป็น "กุลสตรี" ถูกต้องตาม
ค่านิยมของชาวญี่ปุ่นทุกประการ รักนวลสงวนตัว
เรียนเก่ง ชยัน โอบอ้อมอารีย์ ฯลฯ จึงกล่าว
ได้ว่า ชิซุกะ ก็คือตัวแทนของความเป็น "เด็ก
ผู้หญิง" ในอุดมคติที่ถูกต้องตามค่านิยมของชนชาติ
ญี่ปุ่นทุกประการ

- พ่อของโนบิตะ :



เป็นตัวแทนของ "พ่อบ้าน" หรือ "ผู้ชาย" ใน
สังคมญี่ปุ่น กล่าวคือ พ่อของโนบิตะจะเป็นคนที่
แสดงออกให้เห็นถึงภาระหน้าที่ของพ่อบ้านที่มีต่อ
ครอบครัว การที่ต้องออกไปทำงานนอกบ้าน และ
"พ่อบ้าน" ชาวญี่ปุ่นนั้นไม่มีบทบาทใด ๆ กับ
กิจการภายในบ้าน ซึ่งก็เช่นเดียวกับพฤติกรรมของ
พ่อโนบิตะ คงจะเห็นได้ว่า พ่อของโนบิตะจะ
ออกไปทำงานตอนเช้า และจะกลับบ้านใน
ตอนเย็น ๆ หรือตอนค่ำแล้ว โดยพ่อจะสวมสูท
ผูกเนคไท ถือกระเป๋าเอกสารตลอดเวลา และ
ผู้ชมการ์ตูนชุดนี้ จะไม่พบว่าพ่อจำเป็นจะต้อง

ทำงานบ้าน ซักผ้า ทำกับข้าว หรืองานบ้านใด ๆ เลย จึงเท่ากับการที่ตัวละครพ่อของโนบิตะ ก็คือ การแสดงให้เห็นถึงสภาพความเป็นทางสังคม ในครอบครัวของชาวญี่ปุ่น และค่านิยมที่มีต่อบทบาท และสถานภาพของ "พ่อ/พ่อบ้าน" ได้เป็นอย่างดี

- แม่ของโนบิตะ



: เป็นตัวแทนของ "แม่บ้าน" ชาวญี่ปุ่นที่มีบทบาทเพียงผู้ดูแลความสะอาดเรียบร้อยในบ้าน การเป็นผู้ให้กำเนิดบุตร อบรมสั่งสอนลูก การเป็นผู้ที่ไม่ได้รับการยกย่องนักในสังคมญี่ปุ่น มีภาพพจน์เป็นเพียงผู้หญิงที่จุกจิก รุ้จู้ ชับน ไม่มีเหตุผล น่าเบื่อหน่าย จึงมีภาพปรากฏภาพของ "แม่" ที่มีผ้ากันเปื้อน ไม้ถูพื้น ตะกร้าจ่ายตลาด แม่ทำอาหาร,... เหล่านี้ตลอดเวลา ซึ่งภาพรวมของเหตุการณ์เหล่านี้ได้แสดงให้เห็นถึงความเป็น "แม่บ้าน" ของชนชาติญี่ปุ่นนั่นเอง

2. การถ่ายถอดการแสดงออกทางอารมณ์ที่สร้างโดยสังคม โดยแสดงออกผ่านช่องทางต่าง ๆ

ในส่วนของการถ่ายถอดหรือแสดงทางอารมณ์ก็คือเหตุการณ์ในการพยายามสร้างหรือถ่ายถอดสารอันได้แก่ "อารมณ์ใด ๆ" ในเวลาหนึ่งให้คู่ปฏิสัมพันธ์ได้ทราบซึ่งการที่จะทำให้การส่งสารหรือการแสดงออกทางอารมณ์ดังกล่าวประสบความสำเร็จ และเป็นที่ยอมรับกันทั้งสองฝ่ายนั้น เป็นสิ่งซึ่งบุคคลจะต้องเรียนรู้จากวัฒนธรรมของแต่ละสังคมว่าอากัปกริยา เช่นไรเป็นการถ่ายถอดอารมณ์ประเภทใด หรือสัญญาณ (Sign) ลักษณะใดอ้างอิงถึง อารมณ์ในลักษณะใด ดังที่ Saussure , 1913 ได้กล่าวว่า สัญญาณ แบ่งเป็นส่วน คือ ตัวหมาย (Signifier) ได้แก่ สิ่งที่เป็นรูปนาม สามารถมองเห็นและจับต้องได้ เช่นคอกกูปูหลาบ และตัวถูกหมาย (Signified)

ได้แก่ สิ่งที่เป็นนามธรรมเป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้ สัมผัสจากวัฒนธรรมและแนวทางปฏิบัติ
 ของคนแต่ละสังคม เช่น ดอกกุหลาบแดง (ตัวหมาย) จะหมายถึง "ความรัก" (ตัวถูกหมาย) ใน
 วัฒนธรรมหนึ่ง ดังนั้น หากสังคมใดไม่มีการเรียนรู้หรือธรรมเนียมปฏิบัติว่าการส่งดอกกุหลาบแดง
 ให้หญิงสาวคือ วิธีการแสดงความรักโดยอาศัยกุหลาบแดงเป็นสัญลักษณ์ หรือตัวแทนการแสดง
 ความรักของชายหนุ่มแล้ว ดอกกุหลาบแดงในสังคมที่ไม่มีวัฒนธรรม หรือการเรียนรู้ดังกล่าว
 ก็จะเป็นเพียงดอกไม้ดอกหนึ่งเท่านั้น เนื่องจากสังคมนั้น ๆ ไม่เคยใช้ดอกกุหลาบเพื่ออ้างอิง
 ไปถึงความหมายใด ๆ เลย นั่นก็คือ การที่ตัวหมายและตัวถูกหมายนั้นจะต้องมีความสัมพันธ์ที่มี
 ระบบต่อกันอย่างแน่นชัด และเป็นสิ่งซึ่งคนในสังคมเรียนรู้ได้ ซึ่งนั่นก็คือ การที่บุคคลมี " Code "
 หรือรหัส (โครงสร้างซ่อนเร้น) อยู่ในใจ ที่ส่งผลต่อการตีความตามสัญลักษณ์ที่พบเห็น

รหัสนั้นมีด้วยกันหลายประเภท ซึ่งทุกประเภทเกิดจากการตกลงร่วมกันของ
 ผู้ใช้ซึ่งอยู่ในสังคมและวัฒนธรรมเดียวกัน และรหัสดังกล่าวก็จะทำหน้าที่ทางด้านการสื่อสาร
 ทางสังคมโดยการถ่ายทอดผ่านสื่อหรือช่องทางการสื่อสารที่เหมาะสมนั่นเอง และจากการ
 วิเคราะห์ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุด "โทเรมอน" ซึ่งนับเป็นช่องทางการสื่อสารก็ได้แสดงให้เห็นถึงวิธีการถ่ายทอดอารมณ์ที่สร้างโดยสังคม ผ่านทางรูปแบบในการแสดงออก หรือสัญลักษณ์
 ต่าง ๆ ผ่านมาทางช่องทางการสื่อสารทางภาพยนตร์การ์ตูนในอารมณ์ต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

2.1 อารมณ์ดีใจ, มีความสุข



- การแสดงออกทางใบหน้า (Facial Expression)
 ที่อยู่ในอารมณ์มีความสุขนี้จะแสดงออกถึงความ
 เบิกบานใจ เส้นคิ้วบาง เลิกสูงเล็กน้อย ดวงตา
 อาจจะมีลักษณะกลมโตสุขไส หรือปิดหิยี่ราวกับ
 การหัวเราะจนขยับตาหิยี่ ริมฝีปากอ้ากว้างใน
 ลักษณะมุมปากเขยขึ้น แสดงอาการยิ้มกว้างหรือ
 หัวเราะ



- การแสดงออกทางท่าทาง (Gestural Expression)
 ทั้งมือ, แขน และขาของตัวละครที่อยู่ในอารมณ์
 ความสุขนี้ ก็อาจมีในลักษณะของการชูมือโบกไปมา
 อย่างลึกลับหรือกระโดดตัวลอย

- การแสดงออกทางน้ำเสียง (Vocal Expression)
 ซึ่งปรากฏจากการพากย์เสียงภาษาไทย เพื่อ
 ถ่ายทอดอารมณ์ความสุขให้ผู้ชมได้ เข้าใจนั้น มี
 ลักษณะของการใช้น้ำเสียงสั่น กลั่นหัวเราะ
 ระดับเสียงที่ใช้ค่อนข้างสูงด้วยความตื่นเต้น
 ปลานปลัม

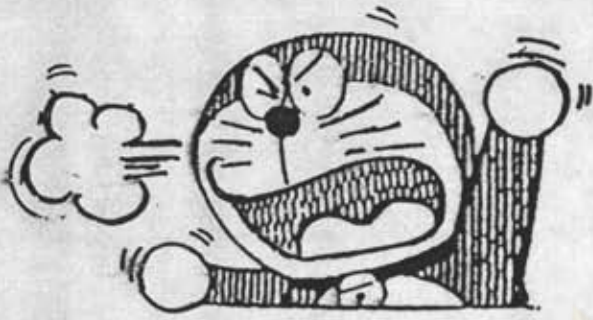
2.2 อารมณ์โกรธ



- การแสดงออกทางใบหน้า (Facial Expression)
 ของตัวละครที่อยู่ในอารมณ์โกรธจะเห็นได้ชัดจาก
 การที่คิ้วของตัวละครจะขมวดคิ้ว หน้าตาคุ้ย
 ดวงตาจ้องเขม็งวาววาม และมีตำแหน่งของ
 ดวงตาค่อนข้างชิดกัน เน้นเส้นคิ้วดำซัด และบาง
 กรณีที่ใช้เส้นคิ้วที่ทาดเฉียง แสดงความไม่พอใจ
 ในขณะที่ริมฝีปากอยู่ในลักษณะของการแหยะยิ้ม
 หรือแยกเขี้ยว ยิงฟัน จะเห็นการที่ริมฝีปากบิดเขี้ยว
 ฟันบนและฟันล่างขบกันแน่น



- การแสดงออกทางท่าทาง (Gestural Expression)
 ของตัวละครที่อยู่ในอารมณ์โกรธนี้ จะเห็นได้จาก
 การที่ตัวละครกำหมัดแน่น ลำตัวสั่นเทิ้ม หรืออาจมีการ
 กระหึบเท้าสลับไปมาอย่างรุนแรงด้วยความซัดใจ



- การแสดงออกทางน้ำเสียง (Vocal Expression) ที่ปรากฏจะมีลักษณะของการตะคอก คำราม และแสดงความข่มขู่ เสียงเข้ม และลงเสียงหนัก พูดเน้นคำแถมมีการตะโกนบ่อยครั้งเมื่ออยู่ในอารมณ์โกรธ

2.3 อารมณ์รัก

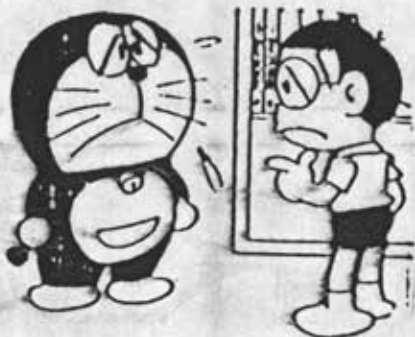


- การแสดงออกทางใบหน้า (Facial Expression) ของตัวละครที่อยู่ในอารมณ์รักนั้น จะใกล้เคียงกับขณะที่ตัวละครอยู่ในอารมณ์มีความสุข แต่จะแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัดที่ดวงตาของตัวละคร คือ แทนที่ตัวละครจะมีมัยน์ตาคำเป็นวงกลมระบายสีคำที่บทความปกติ ก็จะกลายเป็นการมีมัยน์ตาคำเป็นรูปหัวใจ ระบายทึบแทน
- การแสดงออกทางท่าทาง (Gestural Expression) ทั้งมือและเท้าของตัวละครอาจอยู่ในลักษณะวางแบบปกติ หรือโบกปิดข้างลำตัว และอาจมีลักษณะการบิดไปมา หรือหันกันอย่างชัดเจน



- การแสดงออกทางน้ำเสียง (Vocal Expression) มีลักษณะแสดงความเคลิบเคลิ้ม เหม่อลอยด้วยความชื่นชมและหลงใหล

2.4 อารมณ์เศร้า



- การแสดงออกทางใบหน้า (Facial Expression) สามารถสังเกตได้ชัดจากการที่ตัวละครจะมีคิ้วตกงูลงมาทางตา และดวงตานั้นจะถูกปิดด้วยหนังตาก็ปิดลงเหมือนกับคิ้ว เพื่อแสดงความทศุ์และเศร้าสร้อย และอาจมีน้ำตาไหลประกอบในบางโอกาส

- การแสดงออกทางท่าทาง (Gestural Expression)
มือของตัวละคร จะทอดลงข้างลำตัวในลักษณะ
อ่อนระโหยหมดหวัง มองดูขาดความมีชีวิตชีวา

- การแสดงออกทางน้ำเสียง (Vocal Expression)
ตัวละครจะมีน้ำเสียงเศร้าสร้อย หดห่อคล้ายตายอยาก
หรือสิ้นเครื่อง เมื่อร้องไห้

2.5 อารมณ์กลัว



- การแสดงออกทางใบหน้า (Facial Expression)
ของตัวละครที่อยู่ในอารมณ์กลัวนี้ จะเห็นได้จาก
การที่ดวงตาของตัวละครจะเบิกกว้างด้วยความ
ตระหนกมีเมื่คเหงื่อปรากฏตามใบหน้า

- การแสดงออกทางท่าทาง (Gestural Expression)
ตัวละครจะสั่นด้วยความกลัว และมีลักษณะของการ
พร้อมที่จะก้าวถอยหลัง หรือวิ่งหนีจากต้นเหตุของ
ความกลัว และในกรณีที่กลัวมาก ๆ ตัวละครก็อาจ
จะเกิดการตัวแข็งได้ (Freezing)



- การแสดงออกทางน้ำเสียง (Vocal Expression)
ตัวละครจะมีน้ำเสียงตะกุกตะกัก ชลากลัว สิ้นเครื่อง
ราวไม่เป็นคำและอาจมีการร้องลั่นอย่างลึมตัว
ด้วยความกลัวสุดขีด

2.6 อารมณ์ริษยา

- การแสดงออกทางใบหน้า (Facial Expression)
ตัวละครที่อยู่ในอารมณ์นี้จะมีใบหน้าใกล้เคียงกับ
เวลาที่อยู่ในอารมณ์โกรธหรือเจ็บใจ แต่ดวงตา
จะไม่จ้องเขม็ง หรือเบิกกว้าง แต่จะปิดหมีและ
อ้าปากกว้างเท่านั้น



- การแสดงออกทางท่าทาง (Gestural Expression)
จะใกล้เคียงกับอารมณ์โกรธและเจ็บใจ เช่นกัน
โดยจะมีลักษณะการกำหมัดแน่น ชูขึ้นเป็นกำปั้น
อย่างชัดเจน
- การแสดงออกทางน้ำเสียง (Vocal Expression)
จะแสดงน้ำเสียงมุ่งมั่นที่จะเอาชนะ ทุกแบบกักทัน
ด้วยความริษยาและเจ็บใจในความเหนือกว่าของ
บุคคลอื่น

3. การใช้สัญลักษณ์พิเศษแสดงอารมณ์โดยสังคม

นอกเหนือไปจากการใช้สีหน้า ท่าทาง น้ำเสียง เป็นตัวถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครแล้ว ก็ยังพบว่ามีการใช้สัญลักษณ์พิเศษบางอย่างประกอบด้วย เช่น

3.1 คาว : การใช้คาวนี้มักพบในกรณีที่ตัวละครมีงง หรือ
ถูกทำร้ายจนสงบจน "มองเห็นคาว" คาวจะ
ปรากฏทันทีเมื่อตัวละครอยู่ในสภาวะตึงเครียด
ปรากฏหลาย ๆ คาวลอยวนเป็นวงกลมเหนือศีรษะ

3.2 หัวใจ : หัวใจจะเกิดขึ้นเมื่อตัวละครมีความรู้สึกหรือชื่นชอบ
เพศตรงข้ามซึ่งมักปรากฏในตัวละครเพศชาย
มากกว่า โดยหัวใจอาจจะปรากฏในดวงตา
หรือปรากฏเป็นฉากอยู่ด้านหลังคือมีหัวใจสีแดง
สีชมพูลอยเต็มหน้า

3.3 หลอดไฟสว่าง : มักจะปรากฏเมื่อตัวละครเกิดความคิดดี ๆ

- 3.4 ดอกไม้ : มักจะปรากฏเมื่อตัวละครเกิดความรู้สึกยินดี มีความสุข รื่นเริง หรืออยู่ในอารมณ์รัก เช่นกัน โดยจะปรากฏดอกไม้เล็ก ๆ สีลันสคิใสลอยเต็ม เป็นฉากด้านหลังตัวละคร
- 3.5 เครื่องหมาย : มักปรากฏเมื่อตัวละครเกิดความรู้สึกสงสัย คำถาม (?) ไม่เข้าใจ หรือมุ่งงงต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

4. เพลงประกอบ

โดยส่วนใหญ่แล้วภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุด "โคเรมอน" ไม่ค่อยปรากฏเสียงเพลงประกอบอย่างเด่นชัดนัก เนื่องจากการถ่ายทอดอารมณ์ต่าง ๆ จะเน้นไปที่การแสดงออกทางใบหน้าและน้ำเสียงเป็นหลัก ส่วนเสียงเพลงนั้น อาจมีประกอบในบางขณะที่ตัวละครไม่ได้พูดเท่านั้น เช่น การใช้เพลงเศร้าใจ และเสียงกลองในสถานการณ์ตื่นเต้น น่ากลัว หรือการใช้เพลงเย็น ๆ ในสถานการณ์ปกติ

5. การใช้แสง - สีของฉาก

ในบางครั้งมีการใช้แสง - สี แสดงอารมณ์ หรือสร้างความหมายของฉาก เช่น เมื่อตัวละครโกรธจะมีแสงสีขาวปรากฏทางด้านหลังคนที่โกรธเหมือนฟ้าแลบหรือเมื่อต้องการแสดงถึงการเปลี่ยนกาลเวลา เช่น ย้อนไปสู่อดีต ภาพที่แสดงเหตุการณ์ในอดีตจะปรากฏเป็นสีขาว - ดำ

และทั้งหมดที่กล่าวมานี้ก็คือกลวิธีและช่องทางในการนำเสนอและถ่ายทอดอารมณ์ที่สร้างโดยสังกมประเภทต่าง ๆ และในลำดับต่อไปจะได้วิเคราะห์เปรียบเทียบถึงการแสดงออกของอารมณ์ ในรูปแบบต่าง ๆ ของตัวละคร โดยใช้การวิเคราะห์เชิง Paradigmatic Analysis ซึ่งเป็นการค้นหาความสัมพันธ์คู่ตรงกันข้าม ของการแสดงออกทางอารมณ์โดยสังกมว่าตัวละครที่เป็นคู่ตรงกันข้ามมีการแสดงออกทางอารมณ์ที่ เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร และเนื่องมาจากการมีความเชื่อปนแฝงเร้น หรือค่านิยมอะไรที่เป็นตัวครอบงำอยู่

6. การวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ของกลุ่มตรงกันข้าม (Paradigmatic Analysis)

ในการวิเคราะห์ตัว Text เพื่อค้นหารูปแบบของกลุ่มตรงกันข้ามซึ่งปรากฏอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุด "โคเรมอน" ในส่วนที่มีผลกระทบต่อลักษณะการแสดงออกของอารมณ์ที่สร้างโดยสังคมนั้นพบว่า มีกลุ่มตรงกันข้ามที่เกี่ยวข้องกับการแสดงของอารมณ์โดยสังคมนั้นคือ

6.1 เพศชาย : เพศหญิง

6.2 ผู้ใหญ่ : เด็ก

การวิเคราะห์ในส่วนนี้จะบอกให้ทราบถึงทัศนคติ ค่านิยม ปมแฝงเร้น และสภาพความเป็นจริงทางสังคมที่มีอิทธิพลต่อการแสดงออกของอารมณ์ในลักษณะที่แตกต่างกันซึ่งปัจจัยที่เป็นปัจจัยสำคัญขั้นพื้นฐานที่ต้องขึ้นอยู่กับบริบททางสังคมดังกล่าว ได้แก่ ปัจจัยทางด้านเพศและวัยของกลุ่มสัมพันธ์ อย่างไรก็ตามในการวิเคราะห์ถึงลักษณะการแสดงออกของอารมณ์ประเภทต่าง ๆ นั้น ผู้วิจัยจะนำเฉพาะอารมณ์ประเภทที่ตัวละครแสดงออกมาให้เห็นอย่างเด่นชัดเท่านั้น

6.1 เพศชาย : เพศหญิง

ลักษณะการแสดงออกทางอารมณ์ของเพศชายและเพศหญิง มีข้อแตกต่างที่สำคัญที่ถูกกำหนดจากบริบททางสังคม ดังต่อไปนี้

6.1.1 อารมณ์โกรธ

เพศชาย	เพศหญิง
1. โกรธเนื่องจากถูกคุกคามและทำให้เจ็บใจ	1. โกรธเนื่องจากถูกทำให้ได้รับความอับอาย
2. โกรธเนื่องจากสิ่งของหรือร่างกายถูกทำร้าย	2. โกรธเนื่องจากสิ่งของถูกทำให้ได้รับความเสียหาย หรือเนื่องจากร่างกายส่วนที่เป็นของสงวนถูกแตะต้อง
3. เมื่อถูกทำให้โกรธจะหน้าแดง และแก้มคัน หรือโต้ตอบโดยการทำร้ายร่างกาย	3. เมื่อถูกทำให้โกรธจะหน้าแดง คุ คำหยาบหรือควาก

สาเหตุที่ความโกรธในเพศชาย และเพศหญิงมีต้นเหตุที่ต่างกัน และมีรูปแบบการตอบสนองต่ออารมณ์โกรธที่แตกต่างกันนั้น เนื่องมาจากการที่สังคมญี่ปุ่นมีทัศนคติ ค่านิยม ปมแฝงเร้น ที่เกี่ยวกับความเป็น "ผู้ชาย" และความเป็น "ผู้หญิง" ที่แตกต่างกัน กล่าวคือ เพศชายในสังคมญี่ปุ่นนั้น เป็นเพศที่ได้รับการยกย่องให้เป็นผู้นำ เป็นเพศที่มีความแข็งแกร่งกล้าหาญ อันเนื่องมาจากความเชื่อตามลัทธิขงจื้อ และลัทธิบูชิโด ดังนั้น เกียรติและศักดิ์ศรีสำหรับผู้ชายจึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญมาก ดังนั้นหากผู้ชายต้องถูกทำให้เสียหน้า ถูกดูถูกแล้วย่อมถือเป็นการดูหมิ่นศักดิ์ศรีกันเป็นอย่างมาก ดังนั้นจึงต้องมีการตอบสนอง หรือแก้แค้น เพื่อผู้ศักดิ์ศรี หรือเพื่อเป็นการพิสูจน์ตนเองไม่ว่าจะโดยวิธีใด เช่น โดยการใช้อำนาจก็ตาม

ในทางกลับกันลัทธิความเชื่อในทางศาสนา เช่น ลัทธิขงจื้อ และลัทธิบูชิโดนั้น ย้ำให้ "ผู้หญิง" เป็นผู้มีหน้าที่ปรนนิบัติรับฟังคำสั่งเพศชาย เช่น สุภาพสตรีญี่ปุ่นที่ว่า เพศหญิงนั้นเมื่อยามเขารักษาให้เชื่อฟังบิดา เมื่อยามสาวให้อยู่ในโอวาทของสามี และยามชราให้เชื่อฟังบุตรชาย ผู้หญิงจึงต้องมีบทบาท ในการเป็นผู้ตาม ทำหน้าที่แม่บ้าน ดูแลรักษาความสะอาดเรียบร้อยของบ้านอย่าให้ขาดตกบกพร่อง ต้องไม่แสดงอารมณ์หรือความรู้สึกใด ๆ ออกมาอย่างโจ่งแจ้ง ดังนั้น สาเหตุที่ทำให้ผู้หญิงในเรื่องโกรธได้ก็คือ การทำให้ต้องได้รับความเสื่อมเสียต่อความเป็นกุลสตรี หรือในส่วนที่ทำให้การปฏิบัติหน้าที่บกพร่อง เช่น ทำให้ของเครื่องใช้ที่ตนต้องดูแลได้รับความเสียหาย แต่อย่างไรก็ตามจะไม่พบว่าเพศหญิงแสดงปฏิกิริยาตอบสนองต่อความโกรธไปใ้ในทางใช้ความรุนแรงหรือใช้กำลังการแสดงออกนั้นก็จะมีเพียงใบหน้าแดง ตาโต จ้องเขม็ง และทำเสียงควากเท่านั้น ทั้งนี้เนื่องมาจากการที่สังคมญี่ปุ่นมีบรรทัดฐานที่กำหนดลักษณะการแสดงกิริยาเอาไว้นั่นเอง

6.1.2 อารมณ์รัก/ชื่นชม

เพศชาย	เพศหญิง
1. นิยมผู้หญิงที่สะสวย น่ารัก อ่อนหวาน เรียบร้อย และขยันเรียน 2. แสดงออกโดยการชอบอยู่ใกล้ ๆ แข่งขันของเล่นและแสดงอารมณ์ เอาใจอย่างชัดเจน	1. นิยมผู้ชายที่มีความสามารถเป็นผู้นำ และมีจิตใจเมตตา ไม่เกร 2. ไม่แสดงออกอย่างชัดเจน แต่อาจจะแย่งขนม ทุกชิ้นชมบางโอกาส

พฤติกรรมดังกล่าวจะเห็นได้ชัดเจนว่า ทั้งเพศชาย และเพศหญิงค่อนข้างจะยึดติดอยู่กับค่านิยมต่อภาพยนตร์ที่สังคมมีให้แต่ละเพศนั้นก็คือ ผู้หญิงที่ผู้ชายชื่นชอบต้องประพฤติตัวอยู่ในกรอบที่สังคมกำหนดไม่ปรากฏว่ามีผู้ชายในเรื่อง "โคเรมอน" ชอบผู้หญิงที่ซรีว หุดจาไม่สุขภาพ หยาบคายเลย ในขณะที่เดียวกันเพศหญิงก็มองว่าเพศชายที่ดีต้องเป็นผู้ที่มีความสามารถ และมีความเป็นสุภาพบุรุษ จึงไม่ปรากฏเช่นกันว่ามีเพศหญิงคนไหนในเรื่อง "โคเรมอน" ที่แสดงความชื่นชมใจแฉก ส่วนพฤติกรรมการแสดงออกนั้น ค่านิยม และประเพณีทางสังคมนิยม และนิยมให้เพศชายออกได้มากกว่าเพศหญิงที่สังคมกำหนดให้กับความรู้สึกเอาไว้เพื่อความ เป็นกุลสตรีที่ดี

6.2 ผู้ใหญ่ : เด็ก

มีดังนี้ รูปแบบและลักษณะการแสดงออกทางอารมณ์ที่ถูกกำหนดโดยบริบททางสังคม

6.2.1 อารมณ์โกรธ

ผู้ใหญ่	เด็ก
1. โกรธเมื่อเด็กซัดคำสั่ง ไม่เชื่อฟังและถูกแสดงกิริยาก้าวร้าวโต้เถียง 2. โกรธเมื่อเด็กไม่สนใจการเรียนและเมื่อสอบไล่คะแนนไม่ดี 3. ใช้การดู อบรม ทักคำขม เป็นการตอยสนองความโกรธ	1. โกรธเมื่อถูกขัดใจไม่ได้สิ่งที่ตนต้องการ 2. ไม่พอใจเมื่อถูกบังคับให้ทำในสิ่งซึ่งตนไม่ต้องการ (อ่านหนังสือ, ...) 3. อาจมีการแสดงปฏิกิริยาก้าวร้าว โต้เถียง ซัดคำสั่ง เพื่อแสดงความไม่พอใจ

อารมณ์โกรธในผู้ใหญ่ที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุด "โคเรมอน" นี้ที่ ค้นซัดก็คือ การที่เด็กซัดคำสั่ง โต้เถียง ประพฤติตนก้าวร้าว เกเร ซึ่งความโกรธในส่วนนี้ได้รับอิทธิพลมาจากความเชื่อต่อระบบอาวุโส ที่สังคมญี่ปุ่นยึดถือ นั่นก็คือผู้น้อยต้องเคารพและเชื่อฟัง

ผู้ใหญ่ เมื่อผู้ใหญ่สั่งอะไรก็ต้องปฏิบัติตามโดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องการศึกษาเล่าเรียน และการสอบนั้น พ่อแม่ทุกคนถือเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในชีวิตของเด็ก ทั้งนี้เพราะสังคมผู้ปกครองกำหนดคุณค่า และชนชั้นทางสังคมด้วยการศึกษา ถ้าใครเรียนดีก็หมายความว่า จะได้ทำงานที่มีเงินเดือนดี ค่าแรงสูง ในขณะที่เด็กซึ่งไม่เข้าใจถึงค่านิยมทางสังคมเหล่านั้น ทำที่ควรจึงมีการประหลาดใจ ในลักษณะที่เบี่ยงเบนไปจากบรรทัดฐานสังคมในบางครั้ง และเมื่อเกิดเหตุการณ์เช่นนั้น เด็กก็จะ ถูกผู้ใหญ่ใช้มาตรการการทวงถาม หรือลงโทษต่าง ๆ เพื่อให้เด็กเกิดกระบวนการเรียนรู้ทางสังคม ในที่สุด

6.2.2 อารมณ์รัก

ผู้ใหญ่	เด็ก
1. ต้องการอยู่ใกล้ชิดและร่วมชีวิตด้วย	1. ต้องการอยู่ใกล้ชิด เล่นด้วยกัน หุคหุคกัน
2. แสดงออกโดยการแต่งงาน และแสดงความรับผิดชอบต่อครอบครัว	2. แสดงออกโดยการแบ่งปันขนมหรือของเล่นกัน
3. ถูกผูกมัดด้วยค่านิยมทางสังคม และข้อบังคับทางวัฒนธรรมและประเพณี	3. ไม่เกี่ยวข้องกับข้อผูกมัดทางสังคม

จะเห็นได้ว่า ความรักของวัยเด็กและผู้ใหญ่ต่างกัน ในแง่ที่ความรักในผู้ใหญ่เป็น เรื่องของการมีครอบครัว มีเพศสัมพันธ์ และการผูกมัดด้วยค่านิยมทางวัฒนธรรม เช่น การแต่งงาน ในขณะที่ความรักในวัยเด็กนั้น เป็นเรื่องของการได้หุคหุค เล่นสนุก แบ่งปันขนม หรือของเล่นแก่กันเท่านั้น โดยไม่มีเงื่อนไขของพันธะข้อผูกมัดทางสังคมมาข้องเกี่ยว

ในลำดับต่อไปนี้จะกล่าวถึงการวิเคราะห์ลักษณะการลำดับเรื่อง หรือการเล่าเรื่อง โดยการวิเคราะห์เชิง

7. การวิเคราะห์เชิง Syntagmatic Analysis

สำหรับการวิเคราะห์ในส่วนนี้ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ถึงกระบวนการในการสร้าง และถ่ายทอดความหมาย โดยวิธีเรียงลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องโดยผู้วิจัยจะกำหนด หน่วยในการเล่าเรื่องออกมาเป็นการกระทำของตัวละคร (Function) ตามลักษณะของการกระทำและเหตุการณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุด "โคเรมอน" ทั้งนี้แนวเรื่องโดยส่วนใหญ่ของภาพยนตร์การ์ตูนชุดนี้มักจะมีรูปแบบของการดำเนินเรื่องที่เน้นถึง "การนำสิ่งของไปใช้ในทางที่สืบนิยมนำความเคียดแค้นมาสู่เจ้าของ" และ "ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว" ซึ่งคุณธรรมหลักทั้ง 2 ประการ นี้เป็นคุณธรรมหรือคติสอนใจที่พบได้ในเนื้อเรื่องแทบทุกตอน ซึ่งสามารถวิเคราะห์ออกมาเป็นหน่วยการกระทำตามบทบาทของตัวละคร (The Functions of Dramatis Personae) ได้ดังต่อไปนี้

7.1 สภาพของการต้องการออกจากบ้าน

- เป็นการออกจากบ้านในช่วงเวลาสั้น ๆ
(เช่นการที่โนบิตะออกจากบ้านไปโรงเรียน)

7.2 ตัวร้ายทำให้ตัวเอกบาดเจ็บหรือหวาดกลัว

- เป็นการทำร้ายร่างกาย, ขับไล่หรือข่มขู่
(เช่นการที่ใจแฉกแห่งแกโนบิตะ (ตัวเอก) แล้ววิ่งตามล่า)

7.3 เกิดสิ่งๆที่เรียกว่า "ความต้องการ" กับตัวละคร

- ชาวคานางาจะต่อสู้ป้องกันตนเอง, ชาวคองพิเศษมาช่วยเหลือ
(โนบิตะไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้ จึงต้องการไ้ของพิเศษมาช่วยเหลือ)

7.4 เกิดตัวละครใหม่ คือ ผู้ช่วย

- ผู้ช่วยให้สิ่งของพิเศษกับตัวเอก
(โคเรมอนมอบสิ่งของพิเศษให้โนบิตะ)

7.5 ก่อนจะให้ของขวัญพิเศษจากผู้ช่วย ตัวเอกถูกทดสอบก่อน

- - ผู้ช่วยให้ตัวเอกสัญญาว่าใช้เสร็จจะเก็บคืน, ตัวเอกตกลงสัญญา (โคเรมอนให้โนบิตะรับปากว่าจะคืนของขวัญเมื่อใช้เสร็จ, โนบิตะตกลง)

7.6 การได้มาซึ่งของขวัญ

- ตัวเอกได้ของขวัญจากผู้ช่วย (โนบิตะได้ของขวัญจากโคเรมอน)

7.7 ตัวเอกกับตัวร้ายต่อสู้กัน

- ตัวเอกทำตัวร้ายต่อสู้เป็นการแก้แค้น (โนบิตะกลับไปต่อสู้กับโจแอนค์)

7.8 ตัวร้ายพ่ายแพ้

- ตัวร้ายถูกทำร้ายในการต่อสู้ (โจแอนค์ถูกทำร้ายโดยของขวัญของโนบิตะ)

7.9 เกราะที่ร้ายถูกสะสางไป

- ความอับอาย/เจ็บใจถูกสะสางไป

7.10 สภาพของการถูกห้ามปราม

- ตัวเอกผู้ช่วยห้ามไม่ให้ใช้ของขวัญต่อ (โนบิตะถูกโคเรมอนห้ามไม่ให้ใช้ของขวัญต่อ)

7.11 สภาพของการฝ่าฝืนคำสั่ง

- มีการฝ่าฝืน และใช้ของขวัญต่อ/ - ของขวัญถูกขโมยไปใช้โดยตัวร้าย (โนบิตะไม่เชื่อ และนำของขวัญไปใช้ในทางที่ผิด/โจแอนค์ ขู่นโอะขโมยของขวัญไปใช้บ้าง)

7.12 มีคนได้รับความเดือดร้อน

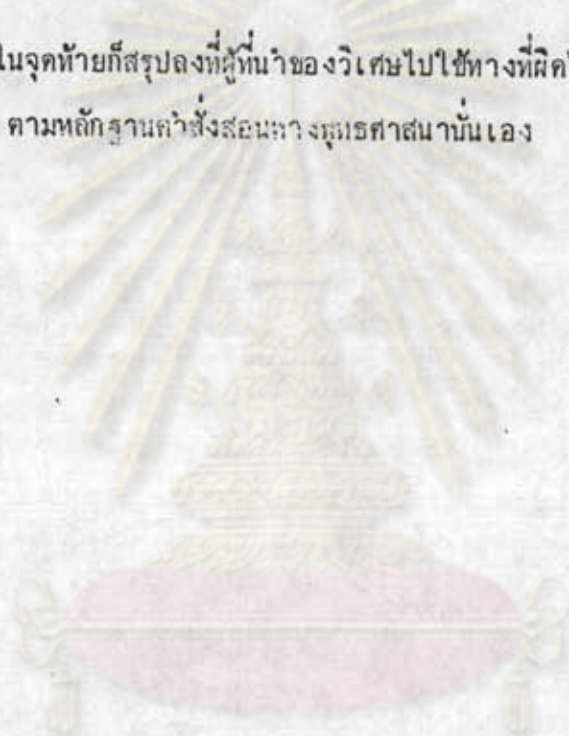
- มีคนได้รับอันตราย หรือข้าวของเสียหาย จากการใช้ของขวัญในทางที่ผิด

(ใบมีดใช้ของวิเศษในทางที่ผิดทำให้คนเดือดร้อน/ใจแค้น, ชูเนโอะ
นำของวิเศษไปใช้ในทางที่ผิด)

7.13 มีการลงโทษ

- ตัวเอก/ตัวร้ายได้รับผลร้ายจากการใช้ของวิเศษในทางที่ผิด
(ใบมีดได้รับผลร้ายจากการใช้ของวิเศษในทางที่ผิด/ใจแค้น, ชูเนโอะ
ได้รับผลร้ายจากการใช้ของวิเศษ)

และในจุดท้ายก็สรุปลงที่ผู้หน้าของวิเศษไปใช้ในทางที่ผิดได้บทเรียน หรือการ
ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว ตามหลักฐานคำสั่งสอนทางพุทธศาสนานั้นเอง



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย