



## บทความวิจัย

เรื่อง จางเสี่ยวเหอภาพยนตร์แอนิเมชันสะท้อนภาพชีวิตของคนจีนในสังคมยุคปัจจุบัน

โดย

นางสาว ชยาภรณ์ กิตติทธิชัย

รหัสนักศึกษา 05530798

เสนอ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สรรเสริญ สันติขจรวงศ์

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษารายวิชา 450460 การศึกษาเอกเทศ

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2556

หัวข้อบทความทางวิชาการ “จางเสี่ยวเหอ (张小盒) ภาพยนตร์แอนิเมชันสะท้อน

ภาพชีวิตของคนจีนในสังคมยุคปัจจุบัน”

ชื่อผู้วิจัย

ชยาภรณ์ กิติสิทธิ์ชัย รหัสนักศึกษา 05530798

อาจารย์ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สรเรศริญ สันติธนะวงศ์

สาขาวิชา

เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์

ปีการศึกษา

2556

คำสำคัญ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน, จาง เสี่ยวเหอ, 张小盒

### บทคัดย่อ

บทความทางวิชาการเรื่อง จางเสี่ยวเหอ (张小盒) ภาพยนตร์แอนิเมชันสะท้อนภาพชีวิตของคนจีนในสังคมยุคปัจจุบันมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเนื้อหาภายในภาพยนตร์แอนิเมชันที่แสดงให้เห็นถึงสังคมจีนสมัยใหม่ในยุคปัจจุบัน ซึ่งได้ถูกถ่ายทอดผ่านบุคลิกและลักษณะของตัวละครหลักๆ โดยผู้ศึกษาได้เลือกตอนที่สำคัญที่สื่อให้เห็นถึงแนวคิดหลักดังกล่าวอย่างชัดเจน

จากผลการศึกษาพบว่าภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้แสดงให้เห็นเนื้อหาแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับสังคมในหลายหลากหลายประเด็น เช่น 1.ปัญหาด้านสภาพแวดล้อม 2.ปัญหาด้านจิตใจและการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ และทางเดียวกันนั้นภาพยนตร์แอนิเมชันยังมีส่วนในการประชาสัมพันธ์อุดมการณ์แบบทุนนิยม เช่น การโฆษณาด้วย เป็นต้น

## กิตติกรรมประกาศ

บทความทางวิชาการเล่มนี้จะสำเร็จลุล่วงไม่ได้หากปราศจากความช่วยเหลือจากทุกๆท่าน ที่กรุณาให้คำแนะนำและคอยชี้แนะข้าพเจ้ามาโดยตลอด

ข้าพเจ้า นางสาว ชยาภรณ์ กิตติสิทธิชัย ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์สรเสริญ สันติธัญวงษ์ อาจารย์ที่ปรึกษาที่คอยสละเวลาของอาจารย์มาให้คำปรึกษาต่างๆแก่ข้าพเจ้า ไม่ว่าจะ เป็นคำถามของตัวข้าพเจ้าเอง อาจารย์ก็จะคอยรับฟังอยู่เสมอมา รวมไปถึงคำแนะนำในการทำวิจัย

บทความทางวิชาการเล่มนี้ อาจารย์ได้ให้ความช่วยเหลือแก่ข้าพเจ้าเป็นอย่างมาก ทั้งแนะนำ หัวข้อ ประเด็นต่างๆ ให้ข้าพเจ้าสามารถทำบทความทางวิชาการได้ง่ายมากยิ่งขึ้น อีกทั้งข้าพเจ้ายัง รู้สึกดีที่ได้มีโอกาสทำบทความทางวิชาการชิ้นนี้ร่วมกับอาจารย์ทำให้ข้าพเจ้าได้เรียนรู้เรื่องราว ต่างๆเพิ่มมากขึ้น หากปราศจากความช่วยเหลือจากอาจารย์ งานชิ้นนี้ก็คงไม่สามารถเกิดขึ้นมาได้

นอกจากนี้ข้าพเจ้ายังต้องขอขอบคุณครอบครัวของข้าพเจ้าที่คอยดูแล ให้กำลังใจ และให้ คำปรึกษาที่ดีเรื่อยมา ตลอดจนเพื่อนๆทุกคนที่คอยให้ความช่วยเหลือข้าพเจ้าในด้านต่างๆเป็น อย่างดีหากบทความทางวิชาการเล่มนี้เป็นประโยชน์อันใดแก่ผู้อ่านในโอกาสข้างหน้า ข้าพเจ้าขอ ยกคุณความดีทั้งหมดให้แก่ผู้มีพระคุณที่กล่าวมาข้างต้น

## สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ.....	ข
กิตติกรรมประกาศ.....	ค
สารบัญ ภาพประกอบ.....	ณ
บทนำ .....	1
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	3
ศิลปะกับสังคม/ศิลปะเพื่อชีวิต.....	11
ผลการวิจัย .....	13
เรื่องย่อ .....	14
ลักษณะตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง เจอ เสี่ยวเหอ (张小盒) .....	15
การสะท้อนสังคมและชีวิตความเป็นอยู่.....	19
การสะท้อนภาพเสียดสีสังคมหรือบุคคล .....	2
สรุปผลการวิจัย.....	25
บรรณานุกรม .....	27
ประวัติผู้วิจัย .....	29

## สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	ตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง เจอ เลี้ยวเหอ (张小盒) .....	15
2	ฉาก เลี้ยวเหอ .....	16
3	หัวหน้างานVC .....	16
4	หัวหน้างานเงินเหมยลี่ .....	17
5	พนักงานสาวกมลหรือลิลี่ .....	18
6	พนักงานหนุ่ม เหลือง Agou .....	18
7	คนหนาแน่นบนรถโดยสารสาธารณะ .....	20
8	หญิงสาวที่เครียดจากการทำงาน .....	20
9	การทำงานที่กินเวลา .....	21
10	วันว่างที่แสนจะเหน็ดเหนื่อย .....	22
11	การถูกบังคับ .....	23
12	ไม่มีเวลาส่วนตัว .....	22
13	ทำงานหนักจนหมดแรง .....	23
14	งานที่เร่งรีบ .....	25

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาพยนตร์เป็นสิ่งมหัศจรรย์ที่ใช้ในการบันทึกเหตุการณ์และเรื่องราวต่างๆ เช่นเดียวกับการเขียนภาพลงฝาผนัง หรือการคิดค้นตัวอักษรของมนุษย์สมัยก่อน ในขณะที่การคิดค้นตัวอักษรถือเป็นจุดเปลี่ยนที่สำคัญในการส่งสมอารยะธรรมของมนุษย์ ภาพยนตร์ได้ก้าวข้ามข้อจำกัดของกาลเวลา สถานที่ ตลอดจนข้อจำกัดของการอ่านออกเขียนได้และอยู่ในสถานภาพของการสื่อสารที่มีความใกล้ชิดกับมวลชน จนมีคำกล่าวว่าภาพยนตร์คือความสำเร็จในการสร้างศิลปะเพื่อมวลชน ด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในปัจจุบันทำให้ภาพยนตร์คือความสำเร็จในการสร้างศิลปะเพื่อสื่อมวลชน ด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในปัจจุบันทำให้เกิดภาพยนตร์ก้าวเข้ามามีบทบาทอย่างสูงทั้งเศรษฐกิจ สังคม การเมือง จากสื่อที่เริ่มต้นจากการบันทึกที่ได้พัฒนารูปแบบการนำเสนอ จนมีสถานะภาพทัดเทียมกับสื่อศิลปะแขนงอื่นๆ ในส่วนของความสนุกสนานบันเทิง การให้ความรู้ ความกระจำชัดในแง่มุมต่างๆ ในมิติที่หลากหลายและรวมถึงความสามารถสอดแทรกอารมณ์ร่วม และมีผลต่อการโน้มน้าวใจอย่างง่ายดาย (สรรเสริญ สันติวงศ์, 2555:1-4)

แอนิเมชัน (Animation) รวมทั้งคำว่า animate และ animator มากจากรากศัพท์ละติน animare ซึ่งมีความหมายว่าทำให้มีชีวิต ภาพยนตร์แอนิเมชันจึงหมายถึงการสร้างสรรคัลายเส้นและรูปทรงที่ไม่มีชีวิต ให้เคลื่อนไหวเกิดมีชีวิตขึ้นมาได้หรือกระบวนการที่เฟรมแต่ละเฟรมของภาพยนตร์ถูกผลิตขึ้นต่างหากจากกัน ทีละเฟรมแล้วนำมาร้อยเรียงเข้าด้วยกัน โดยการฉายต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจะจากวิธีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกถ่ายภาพรูปรวาดหรือรูปถ่ายแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อยๆ ขยับเมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉายด้วยความเร็วเราจะเห็นเหมือนว่าภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน ทั้งนี้เนื่องจากการเห็นภาพติดตา (Paul Wells , 1998 : 10 )

ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นสื่อที่สำคัญอีกชิ้นหนึ่งที่มีบทบาทในชีวิตของมนุษย์ ภาพยนตร์การ์ตูนไม่ยึดติดกับความสมจริง สามารถสื่อสารได้ง่าย เข้าถึงทุกเพศทุกวัย ด้วยความที่ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นสื่อชนิดหนึ่งที่ไม่มีความสมจริง จึงทำให้สามารถนำเสนอเรื่องราวและสาระได้อย่างหลากหลาย โดยเฉพาะเนื้อหาสาระที่มีความอ่อนไหวทางด้านการเมืองหรือสามารถเสียดสีสังคมได้ ซึ่งแตกต่างจากสื่ออื่นที่ไม่สามารถทำได้อย่างเปิดเผยเหมือนภาพยนตร์การ์ตูน ซึ่งภาพยนตร์การ์ตูนนั้นสามารถสร้างความรู้สึกลดทอนขบขันออกมาในลักษณะของการล้อเลียนที่เสมือนความเป็น

จริงได้อย่างดีและยังสามารถทูลเกล้าความตึงเครียดลงได้เช่นกัน ซึ่งสิ่งเหล่านี้จึงทำให้เกิดปรากฏการณ์ของการแพร่หลายของงานเขียนภาพการ์ตูนเสียดสีสังคมซึ่งนับเป็นสิ่งแปลกใหม่ต่อวงการศิลปะของจีน การกำเนิดเกิดขึ้นของภาพยนตร์การ์ตูนเสียดสีสังคมเริ่มจากการตีพิมพ์บนหน้าหนังสือพิมพ์ และแผ่นภาพโฆษณา โดยภาพการ์ตูนเหล่านั้นจะมีเนื้อหาดูออกทางความคิดที่เป็นไปในแนวทางสังคมนิยม มีเจตนาที่จะล้อเลียนเสียดสีและเหยียดหยันประชดประชันตลอดจนตีแผ่ปัญหาของสังคม ต่อมาจึงได้เพิ่มเนื้อหาปลุกเร้าใจ ภาพยนตร์การ์ตูนจึงเปรียบเสมือนกระจกเงาสะท้อนปัญหาสังคมผ่านลายเส้นของการ์ตูนที่เต็มไปด้วยการนำเสนอปัญหาอย่างตรงไปตรงมาอย่างแนบเนียน และเนื่องจากอิทธิพลจากลัทธิสังคมนิยมคอมมิวนิสต์ที่ได้หลั่งไหลเข้าสู่ความคิดความอ่านสู่นักเขียนและศิลปินรุ่นใหม่ ๆ ที่บังเกิดความเบื่อหน่าย ท้อแท้ และชิงชังต่อการกดขี่ทางสังคม จึงเกิดเป็นผลของการเกิดปรากฏการณ์การเขียนการ์ตูนเสียดสีสังคม (ปิยะแสงจันทร์วงศ์ไพศาล, 2552:98)

จางเสี่ยวเหอ (张小盒) เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่แสดงให้เห็นถึงการสะท้อนสภาพสังคมของประเทศจีนในยุคสมัยปัจจุบันในด้านวิถีชีวิตของพนักงานบริษัทในประเทศจีนที่อยู่ในภาวะตึงเครียดและเร่งรีบในการทำงาน โดยมีเวลาและสถานะภาพทางสังคมเป็นตัวกำหนด พวกเขาทำงานจนไม่มีเวลาอันเป็นส่วนตัวเอง จากทีมผู้สร้างเงินก้อนเล็กและกลุ่มทีมงานรุ่นใหม่ ซึ่งที่ผู้สร้างได้ใช้คำที่เป็นตัวโยนเรื่อง “ชีวิตก็เหมือนกล่อง” ทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันดังกล่าวใช้การเทคนิคการสร้างแบบจำลองภาพโดยใช้ กล่อง แสดงเป็นสัญลักษณ์ในการสื่อสารและดำเนินเรื่อง ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้โดยมุ่งเน้นไปยังชนชั้นผู้บริหาร นายทุน นายจ้างและหัวหน้ากิจการต่างๆที่ควบคุมดูแลพนักงานในบริษัทต่างๆ ที่เน้นแต่ผลประโยชน์ของตนเองจึงใช้อำนาจในการกดขี่และใช้งานพนักงานในบริษัทอย่างสบายใจ เพื่อให้ผลประโยชน์แก่บริษัทของตนเอง

จากข้างต้นที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องจางเสี่ยวเหอ (张小盒) นำเสนอเกี่ยวกับสังคมใหม่ในปัจจุบันของประเทศจีนและวิถีชีวิตการทำงานและค่านิยมต่างๆในประเทศจีน ที่ผู้วิจัยนำมาศึกษานี้ นอกเหนือจากการที่เป็นไม่ได้เป็นเพียงแค่ภาพยนตร์แอนิเมชันที่เนื้อหาเป็นแอนิเมชันการ์ตูนทั่วไป แต่ภาพยนตร์แอนิเมชันนี้ได้มีการนำเสนอได้อย่างน่าสนใจและแฝงไปด้วยสาระทางวัฒนธรรม ค่านิยมต่างๆของสังคมใหม่ในปัจจุบันของประเทศจีนได้อย่างลงตัว

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาวิถีชีวิตสังคมสมัยใหม่ของประเทศจีนที่สื่อผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง จางเสี่ยวเหอ (张小盒)
2. เพื่อศึกษาถึงประเด็นและเนื้อหาของทางสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์

## ขอบเขตการศึกษา

การศึกษามุ่งเน้นในด้านวิถีชีวิต สังคมและวัฒนธรรมของประเทศจีนจนถึงการเปลี่ยนแปลงไปของสังคมจีนในสมัยปัจจุบันในภาพยนตร์แอนิเมชันจางเสี่ยวเหอ

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงวิถีชีวิตสังคมสมัยใหม่ของประเทศจีนที่สื่อผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง จางเสี่ยวเหอ (张小盒)
2. ทำให้ทราบถึงประเด็นและเนื้อหาของทางสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์

## วิธีการดำเนินงานวิจัย

1. ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสังคมจีนในลัทธิสังคมนิยมแบบคอมมิวนิสต์
2. ศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสังคมใหม่ในปัจจุบัน
3. ศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง จางเสี่ยวเหอ (张小盒) ทั้งเอกสารภาษาไทยและภาษาต่างประเทศรวมทั้งสื่ออิเล็กทรอนิกส์
4. เรียบเรียงผลการศึกษารูปแบบของบทความวิจัย

## เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารที่ใช้เป็นกรอบความคิดในการวิจัยในการศึกษาเรื่องศึกษาสังคมในปัจจุบันของจีนผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง จางเสี่ยวเหอ (张小盒) ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่างๆที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์และแอนิเมชัน ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลศิลปะเพื่อชีวิต ศิลปะเพื่อสังคม ข้อมูลเกี่ยวกับสังคมวิถีชีวิตและวัฒนธรรม แบบแผนประเพณีต่างๆของจีน รวมถึงงานวิจัยอื่นๆ ที่มีเนื้อหาเชื่อมโยงกับหัวข้อดังกล่าว เพื่อให้เกิดความเข้าใจมากขึ้น จึงได้แบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 ส่วนดังนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์และแอนิเมชัน
2. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศิลปะเพื่อชีวิต ศิลปะเพื่อสังคม



3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสังคมวิถีชีวิตและวัฒนธรรม แบบแผนประเพณีต่าง  
ของจีน

#### เอกสารด้านภาพยนตร์และแอนิเมชัน

เอกสาร ภาพยนตร์ โดย สรรเสริญ ต้นดวงศ์

ได้กล่าวไว้ในทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ด้านภาพยนตร์ของ เบลา บาลาชาว่า ภาพยนตร์คือสิ่งที่  
ส่งความเป็นอิทธิพลทางปัญญาและวิญญูณที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในยุคสมัยของเรา ขณะเดียวกัน  
ภาพยนตร์เป็นเครื่องมือที่มีศักยภาพในการครอบงำมวลชนมากที่สุดเท่าที่ประวัติศาสตร์เคยมีมา  
และนั่นหมายถึงสถานภาพและบทบาทของภาพยนตร์ที่มีต่อสังคม ซึ่งในระยะแรกภาพยนตร์เป็น  
สิ่งมหัศจรรย์ที่ใช้ในการบันทึกเหตุการณ์และเรื่องราวต่างๆ เช่นเดียวกับการเขียนภาพลงบนฝาผนัง  
หรือการคิดค้นตัวอักษรของมนุษย์สมัยก่อน ในขณะที่การคิดค้นตัวอักษรถือเป็นจุดเปลี่ยนที่สำคัญ  
ในการตั้งสมออารยธรรมของมนุษย์ ภาพยนตร์ได้ก้าวข้ามข้อจำกัดของกาลเวลา สถานที่ ตลอดจน  
ข้อจำกัดของการอ่านออกเขียนได้และอยู่ในสถานภาพของสื่อสากลที่มีความใกล้ชิดกับมวลชน  
ด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในปัจจุบันทำให้ภาพยนตร์ก้าวหน้าและมีบทบาทอย่างสูงทั้ง  
เศรษฐกิจ สังคม การเมือง จากสื่อที่เริ่มต้นจากการบันทึกมาสู่รูปแบบของศิลปะที่ได้พัฒนารูปแบบ  
การนำเสนอจนมีสถานะภาพทัดเทียมกับสื่อศิลปะแขนงอื่นๆ ในส่วนของความสนุกสนานบันเทิง  
การให้ความรู้ความกระจ่างชัดในแง่มุมต่างๆ ในมิติที่หลากหลายและรวมถึง ความสามารถ  
สอดแทรกอารมณ์ร่วมและมีผลต่อการโน้มน้าวใจอย่างง่ายดายซึ่งภาพยนตร์ถือเป็นตัวอย่างใน  
การณดังกล่าวได้ดี

เอกสาร ภาพยนตร์แอนิเมชัน โดย ปิยกุล เลาว์ณย์ศิริ

ได้กล่าวถึงภาพยนตร์แอนิเมชันที่ถ่ายทำจากภาพหรือวัตถุที่ไม่มีชีวิตให้มองเห็น  
ภาพเคลื่อนไหวได้ หลักการสำคัญของการถ่ายภาพยนตร์แอนิเมชันก็คือ การบันทึกภาพทีละภาพ  
และในการบันทึกภาพทีละครั้งจะต้องขยับเขยื้อนหรือเลื่อนภาพวาดหรือสิ่งที่ถ่ายให้เคลื่อนที่ไปจาก  
บันทึกภาพแต่ละครั้ง เพื่อให้ได้ภาพที่เปลี่ยนแปลงไปทีละน้อยตามลำดับ และเมื่อนำภาพ เหล่านั้น  
มาฉายผ่านเครื่องฉายภาพยนตร์ก็จะได้ภาพเคลื่อนไหวที่เหมือนจริง

ภาพยนตร์แอนิเมชันที่ใช้หุ่นเป็นตัวแสดงที่อยู่โรปะตะวันออกได้พัฒนาการสร้างภาพยนตร์cv

แอนิเมชันจากการเล่นหุ่นเชิดหุ่น ด่านโปแลนด์และเชคโกสโลวะเกียเน้นเนื้อหาเสียดสีสังคมและเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเทพนิยาย ภาพยนตร์ได้สรุปหลักการและคุณสมบัติของภาพยนตร์แอนิเมชันเอาไว้ดังนี้

1. สามารถใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต
2. สามารถอธิบายเรื่องที่ซับซ้อนและเข้าใจยากให้ง่ายขึ้น
3. ใช้อธิบายหรือแสดงความคิดเห็นที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้
4. ใช้อธิบายหรือเน้นส่วนสำคัญให้ชัดเจนและกระจ่างขึ้นได้

หนังสือ แอนิเมชัน หนังสือ **Understanding Animation** โดย Paul Well

แอนิเมชัน (Animation) รวมทั้งคำว่า animate และ animator มาจากรากศัพท์ละติน animare ซึ่งมีความหมายว่าทำให้มีชีวิต ภาพยนตร์แอนิเมชันจึงหมายถึงการสร้างสรรคัลายเส้นและรูปทรงที่ไม่มีชีวิต ให้เคลื่อนไหวเกิดมีชีวิตขึ้นมาได้หรือกระบวนการที่เฟรมแต่ละเฟรมของภาพยนตร์ถูกผลิตขึ้นต่างหากจากกันทีละเฟรมแล้วนำมาร้อยเรียงเข้าด้วยกัน โดยการฉายต่อเนื่องกันไม่ว่าจากวิธีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก ถ่ายภาพรูปวาดหรือรูปถ่ายแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อยๆขยับเมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉายด้วยความเร็วเราจะเห็นเหมือนว่าภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน ทั้งนี้เนื่องจากการเห็นภาพติดตา

หนังสือ **สะกดโลกแอนิเมชัน** โดยจรรยาพร ปรปักษ์ประลัย

ได้กล่าวถึงในโลกของแอนิเมชันมีคนจำนวนมากให้ความสนใจอย่างแพร่หลายแต่ทว่าพื้นที่ดูไม่พอสำหรับทุกคน หากเรานำสิ่งนี้มาเป็นข้อจำกัด เราคงไม่มีวันไปถึงจุดหมาย ต่อมาจึงมีพื้นที่ที่เปิดโอกาสสำหรับให้ได้แสดงผลงาน ที่นอกจากโรงภาพยนตร์และจอโทรทัศน์แล้ว คือช่องทางของ อินเทอร์เน็ต ซึ่งหลายคนมองอินเทอร์เน็ตในฐานะสื่อประชาสัมพันธ์ แต่จริงๆแล้วขอบเขตของอินเทอร์เน็ตกว้างไกลเหลือคณานับ และหนึ่งในนั้นคือ ใช้เป็นช่องทางในการเผยแพร่ผลงาน ซึ่งหลังจากปี ค.ศ.2000 เป็นต้นมา มีผู้สร้างแอนิเมชันส่วนหนึ่งที่เริ่มต้นบุกเบิกสิ่งที่เรียกว่า Animation on the Internet ซึ่งนั่นเองทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันมีสื่อในการสร้างและคิดแอนิเมชันออกมาอย่างหลากหลาย โดยมีรูปแบบความคิดเบื้องต้นที่ว่าแอนิเมชันเป็นสิ่งมหัศจรรย์ที่เกิดขึ้นจากมือมนุษย์ แอนิเมชันมอบลมหายใจให้กับสิ่งต่างๆที่ไม่มีในชีวิตมาก่อน แอนิเมชันเป็น

งานศิลปะที่เกิดขึ้นด้วยหลักการวิทยาศาสตร์มันจึงเป็นส่วนผสมที่ลงตัวของศิลปะและวิทยาศาสตร์ แอนิเมชันคือธุรกิจบันเทิงที่สร้างความสุขให้แก่คนทั้งโลกและสร้างกำไรมหาศาลให้กับวงการภาพยนตร์และโทรทัศน์ และที่สำคัญที่สุดคือ แอนิเมชันสามารถเนรมิตโลกในฝันให้สามารถเป็นจริงขึ้นมาได้ไม่ว่าฝันนั้นจะแปลกและพิสดารเพียงใดก็ตาม

## เอกสารด้านศิลปะเพื่อชีวิต ศิลปะเพื่อสังคม

หนังสือ ศิลปะเพื่อสังคม โดย พระพงษ์ กุลพิศาล

กล่าวว่าคำว่าสังคมเป็นคำที่ทำให้เข้าใจถึงความเป็นส่วนรวมไม่ใช่ส่วนตัวศิลปะกับสังคมอยู่ด้วยกันมาตลอดนานช้านานตั้งแต่สมัยดึกดำบรรพ์ ศิลปะจะหมายถึงสิ่งที่มีลักษณะเฉพาะหรือแสดงลักษณะส่วนตัวของบุคคลคือเป็นผลที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์และประสบการณ์เฉพาะของแต่ละบุคคลเจตนาเบื้องต้นของการสร้างสรรค์ศิลปะเป็นไปเพื่อให้บุคคลอื่นรับรสหรือชื่นชมด้วยกันทั้งสิ้นศิลปะจะมีบทบาทเพื่อสังคมได้ก็ต่อเมื่อผลงานศิลปะอยู่ภายใต้เงื่อนไขอย่างใดอย่างหนึ่งคือ 1. ศิลปะนั้นจะต้องมีอิทธิพลต่อความคิดความรู้สึกหรือพฤติกรรมต่อผู้ชมเป็นจำนวนมาก 2. ศิลปะนั้นจะต้องสร้างสรรค์ขึ้นมาด้วยวัตถุประสงค์เพื่อสาธารณชน 3. ศิลปะนั้นจะต้องแสดงหรือบรรยายสาระทางสังคมตามความเป็นจริงในขณะนั้นการสะท้อนสภาพทางสังคมเกี่ยวข้องกับกิจกรรมของมนุษย์ในหลายๆทางกิจกรรมการสร้างสรรค์ศิลปะก็แสดงบทบาทหน้าที่นี้ได้ไม่น้อยไปกว่าสื่ออื่นๆบทบาทดังกล่าวครอบคลุมเนื้อหาสาระดังนี้ 1 สะท้อนภาพทางการเมือง 2 สะท้อนภาพสังคมและชีวิตความเป็นอยู่ 3 สะท้อนภาพเสียดสีสังคมหรือบุคคล

หนังสือเรื่อง ทศนศิลป์ โดย สุธี คุณาวิชยานนท์

ได้กล่าวว่า จิตร ภูมิศักดิ์ เขียนไว้ในบทความว่า ศิลปะเพื่อชีวิต ศิลปะเพื่อประชาชนที่แท้จริง ต้องทำให้คนยึดมั่นความเป็นจริงของชีวิตและสังคมทำให้เกิดสำนึกทางสังคม ต้องเปิดโปงความเลวร้ายของชีวิต และนำทางให้ประชาชนไปสู่สภาพชีวิตที่ดีกว่า พร้อมกับที่ปฏิเสธคติ “ศิลปะเพื่อศิลปะ” และ “ศิลปะเพื่อศัตรูของประชาชน” ซึ่งจิตร ระบุว่า “ศัตรูของประชาชน” คือชนชั้นศักดินา จักรวรรดินิยมตะวันตก และสมุน อันได้แก่นายทุนขุนนาง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสังคมวิถีชีวิตและวัฒนธรรม แบบแผนประเพณีต่างของจีน

บทความ **尊老爱幼** เคารพผู้อาวุโสและรักเมตตาเด็ก โดย <https://sites.google.com>

การเคารพผู้อาวุโสและรักเมตตาเด็กเป็นขนบธรรมเนียมประเพณีอันดีงามของคนจีน เมื่อหลายพันปีมาแล้วผู้คนได้ปฏิบัติตนเคารพผู้อาวุโสจนเป็นมาตรฐานทางสังคม ในยุคจ้านกั๋วเมิ่งจื่อได้กล่าวไว้ว่า "ต้องเคารพผู้อาวุโสของผู้อื่นเสมอเหมือนผู้อาวุโสของตน ต้องรักและดูแลลูกหลานของผู้อื่นเสมอเหมือนลูกหลานของตน" ในประเทศจีนผู้ที่ละเลยคุณธรรมข้อนี้ ไม่เพียงแต่จะได้รับการตำหนิที่รุนแรงที่สุดจากสังคม ยังอาจจะได้รับการลงโทษตามกฎหมายอีกด้วย การแสดงความรักและเมตตาต่อเด็กของคนจีนคือ ในความรักต้องแฝงด้วยคำสั่งสอน ในความเมตตาต้องแฝงด้วยความเข้มงวด รวมไปถึงการเน้นในเรื่องคุณธรรมและความรับผิดชอบ

บทความ **หลักการสังคมนิยมกับพรรคคอมมิวนิสต์จีน** โดย <http://www.manager.co.th/China>

"เจียะจื่อชู่" (หนังสือสอนลูก) "เจียชวี่น" (คำสั่งสอนของครอบครัว) นับว่าเป็นคำสั่งสอนในเรื่องคุณธรรมอันล้ำค่าของชนชาติจีน ขนบธรรมเนียมประเพณีในการเคารพผู้อาวุโสและรักเมตตาเด็ก ได้รับการถ่ายทอดและเผยแพร่เรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน สมัยนี้ได้มีการกำหนดวันสำคัญของผู้สูงอายุและเด็กได้แก่ "วันเคารพผู้อาวุโส" และ "วันเด็ก" รัฐบาลเองก็ได้ออกมาตรการทางกฎหมายเพื่อคุ้มครองเด็กและสตรี มีข้อกำหนดกำหนดว่าประชาชนมีหน้าที่ในการเลี้ยงดูบิดามารดา และบุตรธิดาของตนขนบธรรมเนียมประเพณีอันดีงามในการเคารพผู้อาวุโส รักและเมตตาเด็กเป็นการแสดงถึงความอบอุ่นในครอบครัวและความสงบในสังคม และยังเป็นการพัฒนาความมั่นคงพื้นฐานทางสังคมของชาวจีน จีนเป็นประเทศที่ยึดด้วยหลักการของระบอบสังคมนิยม ซึ่งพรรคคอมมิวนิสต์จีนใช้คำว่า **按劳分配** (distribution according to one's performance) ผู้เขียนได้ให้ความหมายไว้ว่า การแบ่งสรรผลตอบแทนตามการใช้แรงงาน อันที่จริงหลักการข้อนี้ มาร์กซได้เขียนไว้ในงานเขียนเรื่อง "วิพากษ์หลักนโยบายโกเธียร์" (Criticism of the Gothaer Programs) เพื่อเสนอวิธีการแบ่งสรรสินค้าประเภทบริโภคไว้ว่า สิทธิอำนาจของผู้ผลิตจะเป็นสัดส่วนโดยตรงกับแรงงานที่พวกเขาสนองให้ ความเสมอภาคจึงอยู่ที่การใช้มาตรวัดเดียวกันมาวัด นั่นคือ การใช้แรงงาน เสนอถึงหลักการข้อนี้ว่า การทำงานเท่ากัน ในเงื่อนไขที่ต้องทำตามมาตรฐานการทำงานอย่างถูกต้อง จะได้รับผลตอบแทนเท่ากัน พรรคคอมมิวนิสต์จีนหยิบเอาหลักการข้อนี้มา

สอนเยาวชนคนหนุ่มสาวมารุ่นแล้วรุ่นเล่า ทั้งที่อยู่ในแบบเรียนและเอกสารศึกษาการเมืองของพรรคฯ คนจีนจึงคุ้นเคยกับหลักการข้อนี้กันดี ซึ่งผู้ใช้แรงงานทั้งแรงงานกายและแรงงานสมองไม่เคยได้รับการแบ่งสรรผลตอบแทนตามการใช้แรงงาน ความจริงจากการใช้เศรษฐกิจแบบสังคมนิยมยืนยันว่า ด้วยสติปัญญาที่มนุษย์มีอยู่ในปัจจุบัน ซึ่งบรรทัดฐานที่ใช้กันอยู่จริงสำหรับผู้ใช้แรงงานสมองคือ เงินเดือนค่าตอบแทนที่ได้รับในรูปแบบต่างๆ โดยทั่วไปจะยึดเอาหลักฐานเช่น ตำแหน่งหน้าที่ ระดับการศึกษา และอายุงาน เป็นเกณฑ์ตัดสินปริมาณการใช้แรงงานของพวกเขา

อย่างไรก็ดี การใช้หลักเกณฑ์เดียวกันเช่นนี้ ก็มีปัญหา กล่าวคือ คนที่กระจายอยู่ในหน่วยงานต่างกัน ย่อมทำงานมากน้อยหนักเบาต่างกัน แต่กลับได้รับเงินค่าแรงในขั้นเดียวกัน ส่วนคนที่ต้องทำงานมากและหนักเท่าๆกัน ก็กลับได้รับค่าแรงต่างกันอันเนื่องมาจากตำแหน่งหน้าที่ ระดับการศึกษา และอายุงานที่ต่างกัน

นี่แสดงว่า เป็นเรื่องยากที่จะเปรียบเทียบปริมาณแรงงานของผู้ใช้แรงงานที่ทำงานต่างกันให้เป็นเอกภาพกันได้ และในความเป็นจริงก็ทำไม่ได้อย่างที่เลนินพูดไว้ข้างต้น

พรรคคอมมิวนิสต์จีนรับเอาสมมติฐานข้อนี้ของมาร์กซมา และยกให้เป็นเอกลักษณ์สำคัญ หลักเกณฑ์เศรษฐกิจ ของสังคมนิยม โดยเขียนไว้ในธรรมนูญพรรคและรัฐธรรมนูญ อย่างไรก็ตาม แม้ว่า หลักการ แบ่งสรรผลตอบแทนตามแรงงาน จะถูกมองว่าเป็นกฎที่จะล่วงละเมิดมิได้ในดำเนินเศรษฐกิจแบบสังคมนิยม แต่ความเป็นจริง หลักการข้อนี้ก็กลับอันตรธานหายไปอย่างไร้ร่องรอย ค่าแรงในรูปเงินตราไม่มีบทบาทแทนที่ ความจริง ประเทศสังคมนิยมทั้งหลายต่างก็ใช้ค่าแรงงานในรูปเงินตรา และหากเรามองประเทศจีนย้อนกลับไปตั้งแต่สถาปนา “จีนใหม่” จะเห็นได้ว่า ช่วง 30 ปีแรกที่ดำเนินการปฏิวัติและสร้างสรรค์สังคมนิยม จีนพูดถึงหลักการข้อนี้ แต่ผลที่ตามมาคือ เกิดลัทธิเฉลี่ยสมบูรณ์ สุดท้ายคือ ยากจน โดยทั่วหน้ากันทุกคน และช่วง 20 ปีเศษหลังนี้ จีนเปิดประเทศและปฏิรูปเศรษฐกิจ สร้างสรรค์สังคมนิยมแบบจีน ยอมให้คนส่วนหนึ่งรวยกันก่อน จีนก็พูดถึงหลักการข้อนี้ แต่ผลคือเกิดช่องว่างระหว่างคนรวยกับคนจนขึ้น

หนังสือ ศิลปะจีนสมัยใหม่ โดย ปิยะแสง จันทรวงศ์ไพศาล

ได้กล่าวเกี่ยวกับ การ์ตูนเสียดสีสังคมในศิลปะจีนสมัยใหม่ โดยในรัฐบาลจีนมีความเคลื่อนไหวอีกประการหนึ่งท่ามกลางกระแสความคิดทางสังคมนิยมที่กำลังเชียวกรากอยู่ในขณะนั้น นั่นคือ ศิลปะการวาดภาพการ์ตูนเสียดสีสังคม หรืออาจเรียกว่าการ์ตูนล้อการเมือง ซึ่งนักวาดการ์ตูนเสียดสีสังคมจึงเปรียบเป็นเสมือนแนวร่วมทางความคิดอีกกลุ่มหนึ่งที่เกิดขึ้นพร้อมๆ กับความเคลื่อนไหวทางการเมืองของศิลปินภาพพิมพ์ไม้

จากการทบทวนวรรณกรรมดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยทราบถึงความเป็นมาของภาพยนตร์ที่พัฒนามาจากการบันทึกเหตุการณ์และเรื่องราวต่างๆ ซึ่งถือว่ายากคลึงกับการเขียนภาพลงฝาผนัง ในยุคสมัยก่อนต่อมาภาพยนตร์ก็ได้ก้าวข้ามข้อจำกัดกาลเวลา สถานที่ ตลอดจนข้อจำกัดต่างๆ และด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในปัจจุบันก็ทำให้ภาพยนตร์ได้รับความสำเร็จในการสร้างสรรค์ศิลปะเพื่อสื่อมวลชนและได้ก้าวเข้ามามีบทบาทในทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคมและการเมือง เช่นงานของ สรรเสริญ สันติวงศ์ (2555)

แอนิเมชันก็ถือว่าเป็นภาพยนตร์อย่างหนึ่งซึ่งเป็นรูปแบบที่ถ่ายทำจากภาพหรือวัตถุที่ไม่มีชีวิตให้มองเห็นภาพเคลื่อนไหวได้ภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยกระบวนการที่เฟรมแต่ละเฟรมของภาพยนตร์ถูกผลิตขึ้นต่างหากจากกันทีละเฟรมแล้วนำมาร้อยเรียงเข้าด้วยกัน โดยการฉายต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจะจากวิธีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก ถ่ายภาพรูปรวาดหรือรูปถ่ายแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อยๆ ขยับเมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉายด้วยความเร็วเราจะเห็นเหมือนว่าภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน ทั้งนี้เนื่องจากการเห็นภาพติดตา เช่นงานของ Paul Wells (2541) นอกจากนี้ภาพยนตร์แอนิเมชันมีหลักการและคุณสมบัติคือเป็นสื่อกลางที่สร้างความสนใจได้ สามารถอธิบายเรื่องที่ซับซ้อนและเข้าใจได้ยากแล้วนั้นจึงทำให้เกิดการวาดการ์ตูนเสียดสีสังคมขึ้นมาใหม่ต่อวงการศิลปะของจีนที่เนื้อหานั้นเป็นแสดงแนวคิดไปทางสังคมนิยม ตลอดจนตีแผ่ปัญหาของสังคมจีน เช่นงานของ ปิยะแสง จันทรวงศ์ไพศาล (2552)

อนึ่งการศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องจางเสี่ยวเหอของทีมผู้สร้างเงินก้อเลยและกลุ่มทีมงานรุ่นใหม่ ยังไม่มีใครได้ศึกษาถึงแนวคิดในเรื่องวิถีชีวิต สังคมและวัฒนธรรม แบบแผนประเพณีต่างๆ ของสังคมจีนในสมัยใหม่สะท้อนผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง จางเสี่ยวเหอ ดังนั้น ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ เพื่อสร้างองค์ความรู้และขยายขอบเขตการศึกษา

ในเรื่องวิถีชีวิต สัมพันธ์กับความเป็นอยู่ในการทำงานและวัฒนธรรม แบบแผนประเพณีต่างๆของ ประเทศจีนให้ลึกซึ้ง

### การนำเสนอผลงาน

1. บทนำ
2. ความเป็นมาของ วิถีชีวิตสังคมสมัยใหม่ของประเทศจีนที่สื่อผ่านภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง จางเสี่ยวเหอ(张小盒)
3. คุณค่าของการสะท้อนภาพชีวิตของคนจีนในสมัยใหม่ผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องจางเสี่ยวเหอ (张小盒)
4. ประเด็นและเนื้อหาของทางสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์
5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

ศิลปะกับสังคม/ศิลปะเพื่อชีวิต ศิลปะเป็นสิ่งที่มิบอบบาทต่อชีวิตมนุษย์และสังคมควบคู่มา กับความเจริญและพัฒนาการด้านต่างๆของมนุษย์ ศิลปะอาจหมายถึงสิ่งที่มีลักษณะเฉพาะหรือ แสดงลักษณะส่วนตัวของบุคคลอันเป็นผลที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์และประสบการณ์เฉพาะ ของแต่ละบุคคลเจตนาเบื้องต้นของการสร้างสรรค์ศิลปะเป็นไปเพื่อให้บุคคลอื่นรับรสหรือชื่นชม ศิลปะที่มีบอบบาทต่อสังคมคือ ศิลปะนั้นจะต้องมีอิทธิพลต่อความคิดความรู้สึกหรือพฤติกรรมต่อ ผู้ชมเป็นจำนวนมาก,ศิลปะนั้นสร้างสรรค์ขึ้นมาด้วยวัตถุประสงค์เพื่อสาธารณชน,ศิลปะนั้นจะต้อง แสดงหรือบรรยายสาระทางสังคมตามความเป็นจริงในขณะนั้น หรือการสะท้อนสภาพทางสังคม เกี่ยวข้องกับกิจกรรมของมนุษย์ในหลายๆทางกิจกรรมการสร้างสรรค์ศิลปะก็แสดงบอบบาทหน้าที่นี้ ได้ไม่น้อยไปกว่าสื่ออื่นๆ(พีระพงษ์ กุลพิศาล,2533)

ศิลปะเพื่อชีวิต หมายถึงศิลปะที่สร้างขึ้นเพื่อให้ส่งผลสะท้อนอย่างใดอย่างหนึ่งไปยัง ประชาชนผู้อ่าน ผู้ฟัง ผู้ดู คือศิลปะที่มีบอบบาทอันสำคัญต่อชีวิตประชาชนผู้เสพศิลปะ คือศิลปะที่มิ ความสัมพันธ์อยู่กับชีวิตทางสังคมของมวลประชาชน ศิลปะเพื่อชีวิตในทัศนะของประชาชน คือ ศิลปะที่ส่งผลสะท้อนอันมีคุณประโยชน์ไปยังชีวิตทางสังคมของมวลประชาชน คือ ศิลปะที่เปิด

โปงให้ประชาชนมองเห็นต้นตอของความเลวร้ายของชีวิตในสังคม คือศิลปะที่ชี้แนะให้ประชาชนมองเห็นทางออกของชีวิตอันถูกต้อง และพร้อมกันนี้ก็ช่วยทำให้มวลประชาชนต่อสู้และเคลื่อนไหวไปสู่จุดหมายปลายทางของชีวิตอันดีกว่าถือกำเนิดขึ้นมาเพื่อมีบทบาทอันเป็นประโยชน์ต่อชีวิตของประชาชนส่วนรวม เป็นศิลปะที่สร้างขึ้นเพื่อรับใช้ชีวิตทางสังคมของมวลชน (ทีปกร. 2531:112-113)

ศิลปะแทบทุกชนิดได้แสดงบทบาทและหน้าที่ที่มีต่อสังคมตั้งแต่ศิลปะนั้นเข้าสู่การรับรู้ของสังคม แม้ว่าศิลปินจะกล่าวอ้างว่าเขาสร้างงานตามความรู้สึกที่เป็นอิสระไม่เกี่ยวกับสิ่งภายนอกอื่นใดแต่อย่างน้อยที่สุดศิลปินหวังการตอบรับจากสังคมกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งที่ชื่นชอบผลงานของตน เราอาจจะพูดได้ว่าศิลปะถูกสร้างจากปัจเจกแต่ต้องการการตอบสนองจากสังคม ศิลปินก็คือผู้ชมตอบสนองต่อศิลปะอย่างไร เราก็จะพบว่าศิลปะได้แสดงหน้าที่หรือบทบาทอย่างนั้น ศิลปะบางชิ้นถูกสร้างอย่างจงใจให้ผลต่อความรู้สึกนึกคิด เช่น หัวเราะเยาะ ดูแคลน ขอมรับ ช่วย ไม่ว่าทางด้านศาสนาหรือแนวความคิดทางการเมือง เรื่องของชนชั้น คนกลุ่มน้อย หรือมองเห็นสถานการณ์สังคมในมุมมองใหม่ๆ ศิลปะสามารถแสดงบทบาทเช่นเดียวกัน ยกย่อง เติตุน เกลี้ยกลอง แสดงการต่อต้าน แสดงความโกรธแค้น การเยาะเย้ยถากถางหรือเสียดสี ซึ่งศิลปะสามารถเข้ามามีบทบาทต่อทัศนคติและอารมณ์ความรู้สึกที่มีต่อสังคมในบางทรรศนะอาจจะมองว่า การนำศิลปะมาใช้เพื่อเป้าหมายบางอย่างนั้นทำให้ศิลปะขาดความบริสุทธิ์ บิดเบือนต่อคุณค่าที่แท้จริงของศิลปะและเป็นเพียงโฆษณาชวนเชื่อ แต่เราก็ไม่สามารถที่จะให้ภาพของศิลปะที่สมบูรณ์ได้เลยหากไม่ได้กล่าวถึงศิลปะในทัศนะนี้ซึ่งเมื่อศึกษาจากประวัติศาสตร์ที่ผ่านมาสามารถนำมาวิเคราะห์ได้ถึงหน้าที่ของศิลปะที่มีต่อสถาบันทางสังคมที่ผ่านมา ซึ่งศิลปินบางคนอาจจะสนใจในการแสวงหา สไตล์และรูปแบบ ศิลปินบางคนใช้สไตล์และเทคนิคในการนำเสนอมุมมองทางสังคมและการเมืองของตน ดังเช่น คำกล่าวของนักปราชญ์ทางด้านศิลปะ เช่น Tolstoy ได้กล่าวไว้ว่า ศิลปะไม่ได้มีไว้เพื่อการละเล่นความบันเทิง ศิลปะจะต้องนำสังคมและยืนยันถึงความมีอยู่ของจิตสำนึกของเรา ศิลปะที่ยืนอยู่บนความถูกต้องชอบธรรม ศิลปะจะช่วยสร้างทัศนคติเพื่อปรับปรุงการดำรงอยู่ของมนุษย์ Tolstoy ที่กล่าวว่า “Without ethical consciousness painter is only a decorator” คือ หากปราศจากความสำนึกทางสังคมแล้ว จิตรกรเป็นเพียงช่างตกแต่งเท่านั้น และศิลปะไม่ใช่ความงามเพียงด้านเดียวโดยปราศจากเนื้อแท้แต่ต้องควบคู่ไปกับเป้าหมายเพื่อรับใช้ประชาชน ดังนั้นเราจะเห็นได้ที่



ศิลปะถูกนำมาใช้ในการชักจูงและการสร้างจิตสำนึกด้วยวิธีการต่างๆ เช่น คำขวัญ อุดมการณ์ เพื่อส่งเสริมอุดมคติทางการเมือง,เซคซุสถาบันการปกครอง,ต่อต้านสถาบันการปกครอง,ต่อต้านความอยุติธรรม , ไม่ชอบธรรม, เป็นสื่อกลางเพื่อช่วยปฏิรูปจริยธรรมที่กำลังเสื่อมทราม,ใช้ในการสร้างความรู้สึกร่วม (ใช้ในการศึกสงคราม เช่น กลอง เครื่องเป่า สัญลักษณ์ของ หมู่ เหล่า) แสดงถึงความเห็นใจร่วมรับรู้ในความทุกข์ยาก

ทัศนศิลป์ที่มีบทบาทและแสดงอุดมคติทางการเมืองและสกุลของศิลปะ ศิลปินคนสำคัญที่มีเนื้อหาทางการเมืองอาจแสดงออกให้เห็นในรูปแบบของศิลปะสกุลต่างๆเช่น RomanticismNeo, Classic, Realism (สัจนิยม) Expressionism ผลจากภาวะความกดดันภายในสงคราม และภาวะสงครามซึ่งเกิดจากแรงกดดัน แรงกดดันหรือศิลปะของศิลปินในแถบลาตินอเมริกาที่แสดงให้เห็นถึงความแค้นของพื้นเมืองที่มีต่อนายทุน เช่น Echo of scream แสดงถึงภาวะความอยากหิวโหย และการถูกทอดทิ้งของเด็กทารกด้วยFantasy และภาพหลอน God of Modern World ศพ กระดุก กลอง พบอยู่บนกองสมุคมีลักษณะตลกร้าย ที่เสียดสีสังคมยุคใหม่ ที่เต็มไปด้วยความรู้ หลักการของศาสนาต่างๆ ท่ามกลางความตายด้านทางจิตใจและความรู้สึก Diego – Rivera “The Billionaire / Night of the poor” แสดงความขัดแย้งอย่างตรงไปตรงมาระหว่างเศรษฐีผู้กุมอำนาจทางเศรษฐกิจและขอทานที่ยากจนที่หลับใหลหรือพยายามเรียนรู้หนังสือ งานเขียน มีความเรียบง่ายแจ่มชัดและเต็มไปด้วยพลัง ทัศนะของสังคมนิยมแบบ Marxisที่กล่าวถึงชนชั้น แรงงาน กับ นายทุน และการเอารัดเอาเปรียบ

เช่นเดียวกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง จาง เลี้ยวเหอ (张小盒) ที่ไม่ได้เป็นเพียงแค่ศิลปะเพื่อการบันเทิงเรงรมย์แต่เป็นการนำเสนอในรูปแบบศิลปะเพื่อสังคมซึ่งในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้เกี่ยวกับสังคมใหม่ในปัจจุบันของประเทศจีนที่ยังคงระบบการปกครองแบบสังคมนิยมแต่ยังคงมีรูปแบบคอมมิวนิสต์สอดแทรกอยู่ในระบบการปกครองในด้านของการดำรงชีวิตของผู้คนในประเทศ ทำให้เกิดปัญหาต่างๆตามมาเช่นระบบการทำงานที่เอารัดเอาเปรียบในบริษัทต่างๆในประเทศจีน ปัญหาความเสมอในสังคม และเรื่องประเพณีวัฒนธรรม ค่านิยมดั้งเดิมต่างๆวิถีชีวิตการดำรงชีวิตของคนจีนในปัจจุบันที่สื่อผ่านออกมาเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้

## ผลการวิจัย

จาง เสี่ยวเหอ เป็นฝีมือสร้างสรรค์ของกลุ่มคนรุ่นใหม่ 4 คน ซึ่ง “เงิน เก้อเหล่” เป็นผู้แรกที่นำที่คิดและสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ขึ้นมา โดย เงิน เก้อเหล่ กล่าวว่า “รูปลักษณ์ของพนักงานของบริษัทมักจะถูกนำเสนอผ่าน โฆษณาและงานศิลปะ ว่าเป็นชนชั้นนายทุนที่ใจคอคับแคบ แต่ไม่มีใครพยายามนำเสนอความจริงอันขมขื่นและเจ็บปวดในชีวิตคนเหล่านี้เลย” เงิน เก้อเหล่ กล่าวว่า “ชีวิตของคนก็เปรียบเสมือนกับกล่อง”

### 张小盒上班族动漫 (zhangxiaoheshangbanyoudongman) หรือ สำนักงาน

แรงงานกล่องจางเป็นบริษัทกล่องที่สร้างสรรค์สังคมเปรียบเหมือนชุมชนแอนิเมชันในโลกออนไลน์ ที่มาจากรอบคอบใจของทีมผู้สร้างที่พวกเขาเคยทำงานเป็นพนักงานขององค์กรขนาดใหญ่ที่ต้องมาพบเจอกับนายเจ้าที่มีแต่ความเอารัดเอาเปรียบกับพนักงานแบบพวกเขาจึงทำให้พวกเขาสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ขึ้นมา แต่ก่อนหน้านั้นพวกเขาไม่เคยแม้แต่จะหยิบหนังสือการ์ตูนหรือเคยศึกษาทางการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันมาก่อน แต่ด้วยความตั้งใจและความสามารถจึงทำให้พวกเขาได้ประสบความสำเร็จและสามารถผลิตผลงานอันน่าชื่นชมออกมาได้อย่างยอดเยี่ยม ซึ่งภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง จาง เสี่ยวเหอ นั้นได้ฉายออกสื่อในประเทศจีนภายในไม่กี่สัปดาห์ก็ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากจากคนจีนที่สำคัญคือพนักงานออฟฟิศในบริษัทต่างๆที่ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ได้นำเสนอวิถีการดำรงชีวิตอย่างโดนเอารัดเอาเปรียบของพนักงานจากนายเจ้า หัวหน้างาน องค์กรต่างๆ และพร้อมทั้งเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวทางการเมืองในประเทศจีน ซึ่งการเคลื่อนไหวทางการเมืองในครั้งนี้ได้นำชื่อภาพยนตร์แอนิเมชันของพวกเขาไปใช้เป็นชื่อหลักในการเคลื่อนไหวการชุมนุมคือ “ชุมชนกล่อง” ซึ่งต่อมาถูกเปลี่ยนชื่อเป็น “กล่องเพื่อสร้างชุมชน” และภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง จาง เสี่ยวเหอ ก็เป็นอีกส่วนหนึ่งในการพัฒนาสิ่งที่อยู่ในจิตใจของมนุษย์อีกด้วย

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง จาง เสี่ยวเหอ ได้รับรางวัล จาง เสี่ยวเหอหรือกล่องจาง ภาพเคลื่อนไหวดีเด่นหนังสือครั้งแรกในปี 2008 ได้รับรางวัล “โกลเด้นดราگون” เป็นรางวัลที่ดีที่สุดของการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันและเป็นก้าวแรกแห่งความสำเร็จของพวกเขา ต่อมาต่อมาในปี 2009 ได้รับการเสนอชื่อที่ดีที่สุดสำหรับการเคลื่อนไหวของสื่อใหม่ได้เป็นตัวแทนทำงานเพื่อกระทรวงวัฒนธรรม 7 สนับสนุน (โครงการ 8) ต่อมาในเดือนสิงหาคมได้รับรางวัลแอนิเมชันเยาวชน

เอเชียแข่งขัน "รางวัลการออกแบบที่ดีที่สุดภาพ" ที่ดีที่สุดรับการเสนอชื่อผลงาน และในปี2010 เดือนมกราคม ได้รับรางวัลข่าวและสิ่งพิมพ์บริหาร "จาง เลี้ยวเหอ แรงผลักดัน" ต่อมาได้รางวัล แอนิเมชันเคลื่อนไหวดีเด่นจากเอเชีย, ยุโรป, อเมริกาใต้และประเทศอื่น ๆ เกือบภูมิภาค 30 และยัง ได้รับรางวัลภาพเคลื่อนไหวการ์ตูนและประเภทภาพเคลื่อนไหวยอดเยี่ยมได้รับรางวัลวิทยาศาสตร์ หนังสือพิมพ์คอลัมน์การ์ตูน "กล่องจาง"รางวัลหนังสือการ์ตูนที่ดีที่สุดของภาพที่ได้รับรางวัลการ ออกแบบ

### จาง เลี้ยวเหอ (张小盒) ภาพสะท้อนสังคมจีนในยุคปัจจุบัน

เนื้อเรื่อง โดยสังเขปของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้คือ จาง เลี้ยวเหอตัวการ์ตูนที่มีสิริษะ ลักษณะสี่เหลี่ยมคล้ายรูปทรงกล่อง รูปร่างน่ารักมีอาชีพเป็นพนักงานบริษัท ซึ่งเป็นตัวการ์ตูนที่ สะท้อนชีวิตของพนักงานบริษัททั่วไปจาง เลี้ยวเหอถือเป็นตัวแทนของพนักงานบริษัททุกคนที่ต่าง ก็มีทั้งความสุข ความเศร้า และมีความเห็นแก่ตัวในตนเองภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้นำเสนอ ชีวิตประจำวันของจาง เลี้ยวเหอ ที่ไม่ได้ต่างกับคนทั่วไป อุปนิสัยของ จาง เลี้ยวเหอ เป็นพนักงาน ที่กลัวเจ้านาย และมักถูกผู้หญิงทิ้งเพราะเขามีความขี้อายซึ่งทุกๆวันนั้น จาง เลี้ยวเหอ จะต้องรับมือ กับนาฬิกาปลุกที่ในตอนเช้าที่จะปลุกเขาเวลาไปทำงานซึ่งเจ้านาฬิกาปลุกนั้นก็เสียอยู่บ่อยครั้งและมักจะ ปลุกไม่ตรงเวลา สถานการณ์รุดติดในระหว่างที่เขาต้องไปทำงาน และลิฟท์ที่แออัดแน่นไปด้วย ผู้คนและสิ่งเหล่านั้นทำให้เขาต้องใช้ไหวพริบเพื่อหาข้ออ้างเมื่อเวลาที่เขาไปถึงที่ทำงานสาย



ภาพที่ 1 ตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง เจอ เลี้ยวเหอ (张小盒)

(ที่มา: [http://www.comicyu.com/html/List/List\\_2905\\_2.shtml](http://www.comicyu.com/html/List/List_2905_2.shtml))

## ลักษณะตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง เจอ เลี้ยวเหอ (张小盒)

- จาง เลี้ยวเหอ



ภาพที่ 2 จาง เลี้ยวเหอ

(ที่มา: [http://www.comicyu.com/html/List/List\\_2905.shtml](http://www.comicyu.com/html/List/List_2905.shtml))

ศรีษะเป็นสี่เหลี่ยมคล้ายเหมือนกล่อง มีหัวใจที่เต็มไปด้วยอุดมการณ์และความหลงใหล ชอบที่จะทำงาน เป็นคนมีความคิดในด้านบวกมากกว่าด้านลบ มีมารยาทอ่อนน้อม มีความมั่นคงในความรัก และเป็นคนยึดในอุดมคติของตนเอง

- หัวหน้า VC



ภาพที่ 3 หัวหน้างาน VC

(ที่มา: [http://www.comicyu.com/html/List/List\\_2905.shtml](http://www.comicyu.com/html/List/List_2905.shtml))

เจ้าของธุรกิจขนาดเล็ก ชอบแสวงหาผลประโยชน์กับพนักงาน โดยกั๊กก่อนการทำงานที่ล่วงเลยเวลาทำงานของพนักงาน โดยที่ไม่ต้องจ่ายเงินเพิ่มขึ้น ซึ่งนั่นเป็นธรรมชาติของเขาที่ไม่มียุติธรรมใจผู้อื่น เห็นแก่ตัวและเอาเปรียบเป็นตัวอย่างที่ชี้ให้เห็นปัญหาของวัยกลางคนในประเทศจีนที่มีจำนวนมาก

- เงินเหม่ยลี่



ภาพที่ 7 หัวหน้างานผู้หญิง เงินเหม่ยลี่

(ที่มา:[http://www.comicyu.com/html/List/List\\_2905.shtml](http://www.comicyu.com/html/List/List_2905.shtml))

เป็นผู้บริหารหญิงของบริษัทที่สามารถทำยอดขายได้สูงและอย่างมากมายให้แก่บริษัท เงินเหม่ยลี่มีอายุไม่มาก สถานะ โสดยังไม่ได้แต่งงาน เมื่ออยู่ในที่ทำงานเธอจะต้องทำตัวเป็นคนแข็งแรงมีอำนาจมักจะทรมาน จาง เลี้ยวเหอและพนักงานทุกคนในบริษัท แต่ในทางกลับกันนั้นเธอเป็นคนอ่อนแอภายในจิตใจเป็นอย่างมาก ซึ่งความสุขที่แท้จริงของเธอคือการแต่งงาน

- **กมลหรือดีดี**



ภาพที่ 5 พนักงานสาวกมลหรือดีดี

(ที่มา: [http://www.comicyu.com/html/List/List\\_2905.shtml](http://www.comicyu.com/html/List/List_2905.shtml))

เป็นผู้หญิงอ่อนเยาว์อายุน้อย รักสวยรักงาม เพราะเธอเป็นผู้หญิงสวย และแอบรักอยู่กับ  
จาง เสี่ยวเหอ เป็นตัวการ์ตูนที่นิสัยอ่อนโยนมีความจริงใจ ขยันทำงาน มีรสนิยมในการใช้ชีวิต  
อยากร่ำรวย และในอุดมคติของเธอคือโตขึ้นอยากแต่งงาน

- **เหลื่อง Agou**



ภาพที่ 6 พนักงานหนุ่ม เหลื่อง Agou

(ที่มา: [http://www.comicyu.com/html/List/List\\_2905.shtml](http://www.comicyu.com/html/List/List_2905.shtml))

เป็นตัวการ์ตูนที่มีความเห็นแก่ตัว ซึ่งเพื่อนๆที่ร่วมงานด้วยต่างไม่ชอบ แต่เขาสามารถ  
ทำงานได้อย่างรวดเร็วและทันเวลาตามที่บอสกำหนดจึงถูกขึ้นชมตลอด แต่เขานั้นชอบเป็นคนที่

สร้างความวุ่นวายให้กับบริษัท ชอบทำตัวตลกโดยไม่รู้จักกาลเทศะต่างๆ และที่สำคัญชอบยืมเงินเพื่อนร่วมงานและไม่คืนเงินตามจำนวนแถมยังเลทเกินเวลาอีกด้วย

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง จาง เสี่ยวเหอ ได้นำเสนอในเนื้อหาสาระในด้านของการสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาต่างๆคือ 1.สะท้อนภาพสังคมและชีวิตความเป็นอยู่ 2. สะท้อนภาพเสียดสีสังคมหรือบุคคลสะท้อนให้เห็นสังคมในสมัยใหม่ในด้านของปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่พัฒนาไปอย่างรวดเร็วของประเทศไทย

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง จาง เสี่ยวเหอ ได้นำเสนอในเนื้อหาสาระในด้านของการสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาต่างๆคือ 1.สะท้อนภาพสังคมและชีวิตความเป็นอยู่ 2. สะท้อนภาพเสียดสีสังคมหรือบุคคลสะท้อนให้เห็นสังคมในสมัยใหม่ในด้านของปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่พัฒนาไปอย่างรวดเร็วของประเทศไทย

**1.สะท้อนภาพสังคมและชีวิตความเป็นอยู่** ในด้านการดำเนินชีวิตประจำวันของผู้คนและชีวิตคนทำงานที่ต้องเผชิญกับปัญหาในชีวิตประจำวันของพวกเขาไม่ว่าจะเป็นปัญหาเรื่องการจราจรใช้ชีวิตหลังจากเลิกงาน ในเวลาการทำงานในออฟฟิศหรือบริษัทของพวกเขา ดังเห็นได้ในตอนต่อไปนี้

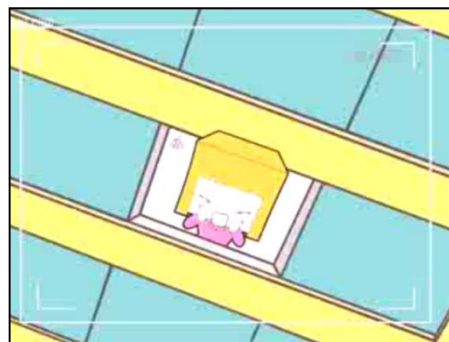
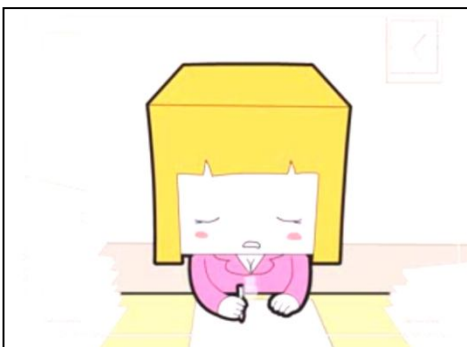
ตอนที่9 บนรถประจำทางสาธารณะ ที่มีผู้คนแออัดทุกเช้า จาง เสี่ยวเหอ ต้องเดินทางโดยโดยสารรถประจำทางเพื่อไปทำงานในตอนเช้าและก็กลับบ้านในตอนเย็นซึ่ง จาง เสี่ยวเหอไม่ชอบเลยเวลาตอนเช้าไปทำงานเพราะคนบนรถโดยสารประจำทางและ ซึ่งต่างคนต่างเบียดกันเพื่อนที่จะไปทำงานให้ทันเวลา นั่นก็แสดงให้เห็นว่าทุกอย่างต้องเป็นเวลาที่เร่งรีบเพื่อที่จะให้ได้เงินตามได้เงินเดือนเพราะถ้าหาก จาง เสี่ยวเหอ ไปช้าก็จะโดนหักเงิน เปรียบเสมือนคนที่ทำงานบริษัททุกคนในเงินที่ต้องเร่งรีบและทำเวลาให้ทันเพื่อนจะเข้าทำงานในเวลาที่กำหนดไว้มิฉะนั้นพวกเขาจะไม่ได้เบียดเบียดตามที่พวกเขาทำงาน



### ที่ 7 คนหนาแน่นบนรถโดยสารสาธารณะ

(ที่มา: <http://www.youtube.com/watch?v=g12k4w3-qEw> )

ตอนที่ 4 ความกดดันจากการทำงาน ที่ไม่สามารถออกความคิดได้เพราะเป็นเพียงพนักงานบริษัทธรรมดาจึงต้องฟังคำสั่งจากหัวหน้างานอย่างเดียว จนทำให้ลิลลี่หญิงสาวที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นรู้สึกอึดอัดและไม่อยากทำงานที่เขาได้รับมอบหมายมา เพราะเค้ารู้สึกว่าเขาไม่สามารถออกแบบงานหรือบอกสิ่งที่ถูกของงานได้เลย เขาจึงต้องเดินออกมาตรงหน้าต่างแบบตะโกนออกมาว่า วัยรุ่นก็สามารถออกแบบงานและมีความคิดเหมือนกันนะ จึงทำให้เห็นว่าสังคมจีนนั้นไม่ได้ยอมรับคนที่อายุน้อยกว่าในเรื่องความคิดแต่ให้ความสำคัญกับความคิดของตนเองว่าถูกและสมควร หรือแค่พวกหญิงสาววัยรุ่นก็เป็นเพียงผู้ที่ไม่มีประสบการณ์ทำงานที่มากพอ

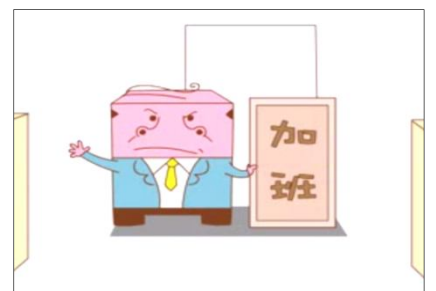
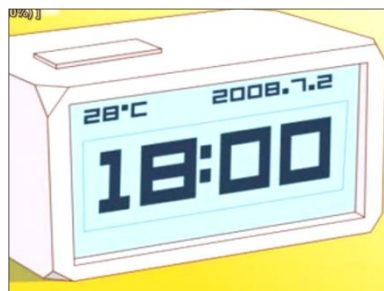
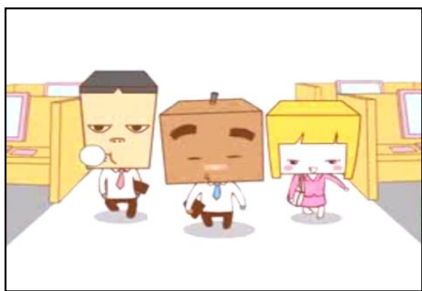


### ภาพที่ 8 หญิงสาวที่เครียดจากการทำงาน

(ที่มา: <http://www.youtube.com/watch?v=E7bZ9kTqHKw>)



ตอนที่ 13 ใช้งานเกินเวลา เวลา 18.00 นาฬิกาตรง เป็นเวลาเลิกงานพนักงานทุกคนในบริษัท พร้อม จาง เสี่ยวเหอ และเพื่อนๆ แต่หัวหน้าvcเดินมาขว้างทางและบอกกับพวกเขาว่า “加班” หรือทำงาน ซึ่งนั่นไม่ใช่เวลาทำงานแต่หัวหน้าvcจะให้กลับไปทำงานเพราะว่าจะได้งานเสร็จเร็วและทำให้บริษัทของเขานั้นมีเงินเข้ามาและทำเงินให้กับบริษัทแต่หัวหน้าvc ไม่ได้มีการจ่ายเบี่ยเลี้ยงหลังจากเวลาทำงาน ทำให้ไม่มีใครยินยอมที่จะทำให้นั้นแสดงถึงความเห็นแก่ตัวของหัวหน้างานและหัวหน้าบริษัทที่เอาเปรียบลูกจ้างพนักงานทั่วไปของบริษัท



ภาพที่ 9 การทำงานที่ล่วงเวลา

(ที่มา: <http://www.comicyu.com/html/DMZT/ZXH/JCTP/2008MH/2009/05/20290.shtml&usg=A LkJrhj7-SeDlnRKACletsxcNZ0d1FgH0w>)

ตอนที่ 28 ชีวิตในวันหยุด ในวันหยุดของ จาง เสี่ยวเหอ สะท้อนถึงชีวิตของพนักงานบริษัทสมัยใหม่ของจีน ได้อย่างชัดเจนและถูกต้องเป็นอย่างมาก คือ วันหยุดของ จาง เสี่ยวเหอ คือ การทำงานบ้าน ซักผ้า ทำความสะอาดบ้าน จ่ายตลาดซื้อของเข้าบ้าน จนถึงตอนกลางคืนซึ่งวันหยุดมีแค่วันเดียวแต่เขากลับเหนื่อยทุกวันแม้แต่นี้จะเป็นวันที่เขาหยุดงาน เพราะเขาต้องทำงานบ้านหลายอย่างและวันรุ่งขึ้น จาง เสี่ยวเหอจะต้องไปทำงาน เขานึกแล้วเขาก็พูดออกมาว่า “休息, 其实比上班还忙” พักผ่อนนี่ยุ่งมากกว่าทำงานอีก



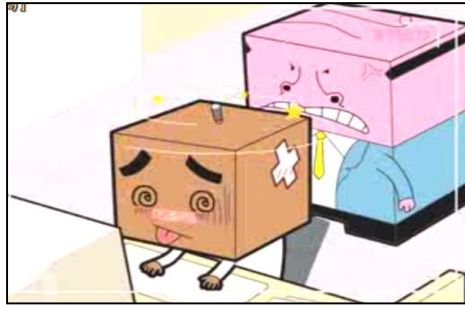
ภาพที่ 10 วันว่างที่แสนจะเหน็ดเหนื่อย

(ที่มา:[www.comicyu.com/html/DMZT/ZXH/JCTP/2007MH/2009/05/20208.shtml&usg=ALkJrhhZYE-yJq0slNOBUGwvk4l\\_6UsLMQ](http://www.comicyu.com/html/DMZT/ZXH/JCTP/2007MH/2009/05/20208.shtml&usg=ALkJrhhZYE-yJq0slNOBUGwvk4l_6UsLMQ))

2. สะท้อนภาพเสียคติสังคมหรือบุคคลปัญหาด้านความเสมอภาคในกลุ่มของชั้นชนในสังคมและองค์กรแบ่งย่อยออกเป็นในเรื่องของการทำงาน

ตอนที่ 1 ต้องเชื่อฟังผู้ใหญ่หรือผู้ที่อาวุโสกว่า

จ้างเสี่ยวเหอโดนหัวหน้าvcสั่งงาน โดยการถูกบังคับ และกดขี่ข่มเหงในการทำงาน โดยเขานั้นต้องทำตามคำสั่งของ หัวหน้า vc ให้ทำงานดังกล่าวจนทำให้เกิดอาการป่วยและปวดหัวขึ้นมาทันทีที่เขาไม่สามารถบอกหรือโต้เถียงหัวหน้า vc เกี่ยวกับงานได้เลย เพราะจ้าง เสี่ยวเหอเป็นเพียงแค่พนักงานบริษัทธรรมดาที่ต้องเชื่อฟังหัวหน้างานอย่างเคร่งครัด

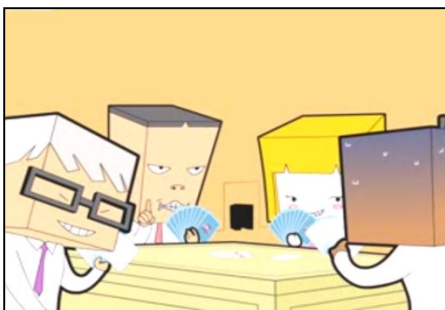


ภาพที่ 11 การถูกบังคับ

(ที่มา: <http://www.youtube.com/watch?v=YOSBzJWwp3M>)

ตอนที่ 6 ทำให้เห็นว่าไม่มีอิสระและเวลาว่างที่จะพักผ่อน

จางเสี่ยวเหอและเพื่อนร่วมงานได้นั่งเล่นเกมส์ต่างๆเพื่อคลายเครียดระหว่างการทำงานแต่ในระหว่างเวลานั้นที่พวกเขาเล่นกันอย่างสนุกสนานและมีความสุข จู่ๆหัวหน้า VCนายเจ้าของพวกเขา ก็เดินมาและพร้อมตะโกนบอกพวกเขาว่า “上班时间不能游戏” “给我干活” “เวลาทำงานไม่สามารถเล่นได้สนุกได้!” “กลับไปทำงานเดี๋ยวนี้” ทำให้ทุกคนต้องหยุดการเล่นและต้องกลับไปทำงานต่อโดยไม่มีข้อโต้แย้งอะไร

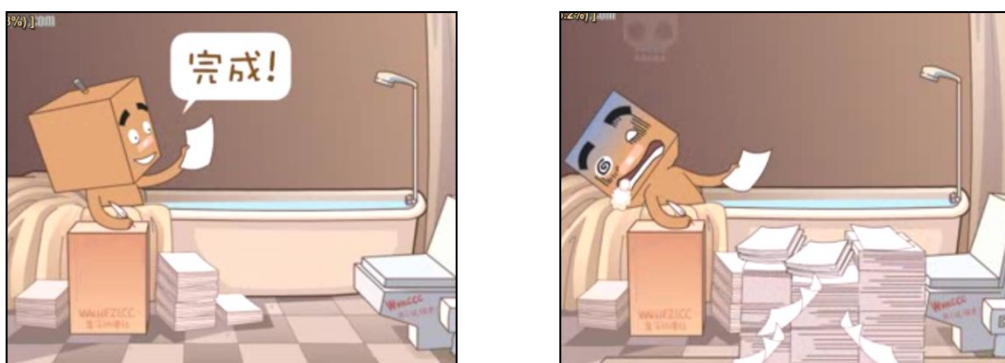


ภาพที่ 12 ไม่มีเวลาส่วนตัว

(ที่มา: <http://www.youtube.com/watch?v=y4V5em5gOOc>)

## ตอนที่ 8 การทำงานที่กินเวลาแต่ได้ค่าจ้างที่ไม่คุ้ม

จางเสี่ยวเหอและเพื่อนๆ ได้ทำงานอย่างหนักจนไม่มีเวลาที่จะนอนหลับพักผ่อนจนทำให้พวกเขานั้นทนไม่ไหวเลยต้องตะโกนอย่างเสียงดังว่า“过芬死” “ความตายกำลังจะมาจากที่ทำงานกินเวลา!!”จากการที่ทำงานกินเวลาพวกเขาไม่ได้รับเงินค่าตอบแทนที่สมควรจะได้รับเลย แต่ต้องมานั่งทำงานเพื่อให้เสร็จจนเขาถึงกลับตะโกนออกมาเพื่อระบายความรู้สึกที่ไม่สามารถพูดออกมาได้

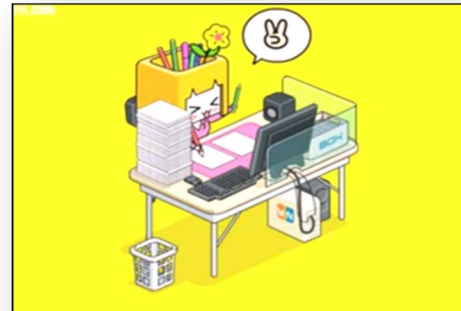
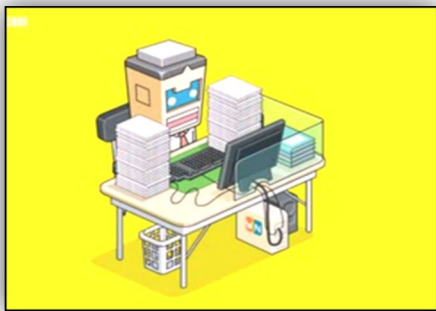


ภาพที่ 13 ทำงานหนักจนหมดแรง

(ที่มา: <http://www.youtube.com/watch?v=kA69pLOdDkU>)

นอกจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง จาง เสี่ยวเหอ ได้นำเสนอในเนื้อหาสาระในด้านของการสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาต่างๆ สะท้อนภาพสังคมและชีวิตความเป็นอยู่ และสะท้อนภาพเสียคติสังคมหรือบุคคลที่ยังใช้เป็นวัตถุประสงค์เพื่อการค้าให้กับการโฆษณาสินค้าสิ่งของให้กับบริษัทคู่ค้าต่างๆ ซึ่งสะท้อนเกี่ยวกับสังคมคนจีนที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วในด้านเทคโนโลยี การติดต่อการค้าระหว่างกันกับต่างชาติ การตอบรับกับต่างประเทศ เปิดประเทศและสอดคล้องกับวัฒนธรรมของคนในสมัยปัจจุบันของจีน ในสภาวะการเร่งรีบที่เกิดขึ้น ซึ่งสินค้าที่ ภาพยนตร์แอนิเมชัน จางเสี่ยวเหอ ได้นำมาเสนอคือดังนี้

ตอนที่ 14 การทำงานที่ต้องแข่งขันกับเวลา โดยทำงานให้มีความรวดเร็วและทำได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้เห็นว่าการทำงานนั้นต้องแข่งกับเวลาโดยที่ต้องใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ดีพร้อมและรวดเร็ว สามารถรับมือรับมือกับกระดาษที่กองเรียงอันใหญ่โต สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีข้อผิดพลาดน้อยที่สุด



ภาพที่ 14 งานที่เร่งรัด

(ที่มา :<http://www.youtube.com/watch?v=h9UI1414p4> )

## สรุปผลการวิจัย

จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “ จาง เลี้ยวเหอ (张小盒) ” นั้นเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงสภาพสังคมของประเทศจีนในยุคสมัยปัจจุบันในด้านวิถีชีวิตที่เปลี่ยนผ่านและดำเนินไปอย่างรวดเร็ว จนทำให้เกิดถึงปัญหาต่างๆตามมาในสังคมจีนซึ่งสภาพสังคมจีนในยุคสมัยปัจจุบันนั้นได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างมากก็ได้ถูกสะท้อนและแสดงออกในรูปแบบงานศิลปะที่หลากหลายรวมทั้งภาพยนตร์แอนิเมชันนี้ด้วย ซึ่งเนื้อหาที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันได้สะท้อนถึงสภาพสังคมของเมืองใหญ่วิถีชีวิตที่เปลี่ยนไปและรูปแบบทางวัฒนธรรมที่เปลี่ยนไป เช่น การเปลี่ยนแปลงทางสังคม สภาพจิตใจ วิถีชีวิตและวัฒนธรรมของประเทศจีนว่า “ชีวิตของคนก็เปรียบเสมือนกับกล่อง”

จากหัวข้อที่ผู้วิจัยได้ทำศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ได้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงทางสังคมสมัยใหม่ผ่านวิถีชีวิตการดำรงชีวิตของคนจีนในวัยทำงานและวัฒนธรรมต่างๆของจีน ที่ปรากฏผ่านในภาพยนตร์แอนิเมชันของทีมผู้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันนี้

ซึ่งจากภาพยนตร์แอนิเมชันนี้มี จาง เลี้ยวเหอ พนักงานรูปลักษณะสี่เหลี่ยมเป็นรูปกล่อง ที่คอยเป็นตัวดำเนินเรื่องเขาเป็นคนที่ซื่อตรงอ่อนโยนและมักจะถูกใช้งานบ่อยครั้งโดยเป็นการเป็นตัวนำของเรื่องที่สะท้อนผ่านสังคมในการทำงานของสังคมปัจจุบันของประเทศจีนได้อย่างดี ซึ่งทีมผู้กำกับ ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้สามารถสะท้อนสังคมจีนได้อย่างแนบเนียนเพราะการที่ผู้สร้างใช้ศิลปะที่เป็นภาพการ์ตูนเป็นสื่อในการนำเสนอทำให้การนำเสนอเรื่องราวของปัญหาต่างๆที่ดูจะมีความรุนแรงทางสังคมในเรื่องของชนชั้นการทำงาน เรื่องของวัฒนธรรมและสภาพจิตใจจิตของตัวการ์ตูนในเรื่อง โดยแบ่งออกเป็น

1. วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของสังคม เช่น จาง เลี้ยวเหอต้องเดินทางไปทำงานตอนเช้าทุกวันซึ่งจะต้องเข้าม่างานที่ตรงต่อเวลาและจะต้องเข้างานให้ทัน โดยที่การเดินทางในแต่ละวันของ จาง เลี้ยวเหอ นั้นต้องเผชิญกับสภาพการจราจรที่ติดขัดและผู้คนหนาแน่นทุกวัน
2. สภาพจิตใจของคนในสมัยปัจจุบัน ที่ผู้แต่งสร้างออกมาผ่านทางภาพยนตร์แอนิเมชันก็คือ ผู้หญิงในสมัยปัจจุบันที่ต้องการคิดแต่เรื่องของการแต่งงานเพียงอย่างเดียว ในเรื่องของหัวหน้างานที่ต้องการเพียงแค่ผลประโยชน์กำไรและรายได้เข้ากระเป๋าของตัวเองโดยไม่สนใจว่าลูกน้องหรือคนที่ทำงานจะรู้สึกอย่างไร

เมื่อพิจารณาจากภาพยนตร์เรื่องนี้เราจะเห็นได้ว่าการนำเสนอที่กลายเป็นเพียงแค่เรื่องสนุกสนานบันเทิงในตัวของการ์ตูนแทนเท่านั้นเพราะการเป็นการ์ตูนนั้นเป็นแค่เพียงเรื่องของการล้อเล่นเสียดมากกว่า จึงทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ได้รับความนิยมนิยมจากคนในประเทศจีนอย่างแพร่หลายทั้งในสื่อออนไลน์และโฆษณาโดยที่ไม่ถูกทางรัฐบาลของจีนขัดขวางแต่ประการใด จึง

หมายความว่าศิลปะก็เหมือนกับกระจกสะท้อนที่ทำหน้าที่สะท้อนและบันทึกเหตุการณ์ที่ปรากฏ  
ขึ้นในสังคมโดยผ่านของจิตสำนึกศิลปิน โดยที่สภาพสังคมจีนนั้นได้เปลี่ยนแปลงไปในทุกยุคทุก  
สมัย จึงถูกสะท้อนออกมาในรูปแบบของงานศิลปะรวมถึงภาพยนตร์แอนิเมชันนี้ด้วย

## บรรณานุกรม

### หนังสือภาษาไทย

- จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย. (2551). **สะดุดโลกแอนิเมชัน**. กรุงเทพฯ : มุลนิธิเด็ก.
- ปิยกุล เลาว์ณย์ศิริ. (2532). “ภาพยนตร์แอนิเมชัน.” **เอกสารการสอนชุดวิชาการผลิตภาพยนตร์  
ชั้นสูง คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช**.
- ปิยะแสง จันทรวงศ์ไพศาล. (2552). **ศิลปะจีนสมัยใหม่**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย.
- ทวีป วรดิถก.(2530). **ความรู้ทั่วไปประวัติศาสตร์ประเทศจีน**. กรุงเทพฯ : สุขภาพใจ.
- สรเรศริญ สันติวงศ์. (2555). “แนวคิดเบื้องต้นเกี่ยวกับภาพยนตร์.” **เอกสารประกอบประกอบการ  
บรรยาย คณะอักษรศาสตร์ มหาลัยศิลปากร**.
- สุธี คุณาวิชยานนท์.(2554). **ทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ.

### หนังสือภาษาอังกฤษ

Harold H. Titus. 1964. **Living Issues in Philososhy**. New York : U.S.A.

Well, P. (1998). **Understanding Animation**. London: Routledge.

### สื่ออิเล็กทรอนิกส์

Chineseberry [นามแฝง]. (2555). **尊老爱幼** เคารพผู้อาวุโสและรักเมตตาเด็ก. เข้าถึงเมื่อ 31  
สิงหาคม.

เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/site/caijiajialaoshi/zunlaoaiyou>

วิษุตา ต่อชัย. (2556). **การสร้างแอนิเมชัน**. เข้าถึงเมื่อ 20 สิงหาคม. เข้าถึงได้จาก

<http://wanlovea.blogspot.com/2012/09/7.html#!/2012/09/7.html>



พีระพงษ์ กุลพิศาล. (2545). ศิลปะเพื่อสังคม. เข้าถึงเมื่อ 10 กันยายน. เข้าได้จาก

<http://www.school.net.th/library/create-web/10000/sociology/10000-1350.html>

อดุลย์ รัตนมันเฑยม. (2548). หลักการสังคมนิยมกับพรรคคอมมิวนิสต์จีน. เข้าถึงเมื่อ 5 กันยายน.

เข้าถึงจาก <http://www.manager.co.th/China/ViewNews.aspx?NewsID=948000085083>

## ประวัติผู้ศึกษา

ชื่อ-สกุล นางสาว ชยาภรณ์ กิตติพิชัย

วันเดือนปีเกิด 23 มิถุนายน 2535

ที่อยู่ 9/124 หมู่บ้านศิรินเทพ8 ซอยศรีदान22 ถนนศรีนครินทร์ ตำบลบางแก้ว อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ 10540

### ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2549 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนอรรณวิทย์

พ.ศ.2552 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนสายน้ำผึ้ง ในพระอุปถัมภ์

พ.ศ.2556 กำลังศึกษาในระดับปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต เอเชียศึกษา ภาษาจีน

มหาวิทยาลัยศิลปากร