

การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ กับความพึงพอใจของผู้ชมไทย

พิเชฐ วงษ์จ้อย
รักษานต์ วิวัฒน์สินอุดม

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ชมไทยที่มีต่อตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติที่ออกแบบแตกต่างกัน โดยนำตัวละครหลัก จากเรื่อง “สุดสาคร” บทประพันธ์ของสุนทรภู่ จำนวน 5 ตัว มาออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ให้แตกต่างกัน 3 แบบ คือ แบบอเมริกัน แบบญี่ปุ่น และแบบไทย เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยเชิงทดลองกับกลุ่มผู้ชมไทย 3 กลุ่ม จำนวน 180 คน ได้แก่ กลุ่มประชากรที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี จำนวน 54 คน กลุ่มประชากรที่มีอายุระหว่าง 15-25 ปี จำนวน 84 คน และกลุ่มประชากรที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป จำนวน 42 คน

พิเชฐ วงษ์จ้อย (นศ.ม. การภาพยนตร์, คณะนิเทศศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2554) และ รศ.รักษานต์ วิวัฒน์สินอุดม ปัจจุบันดำรงตำแหน่งรองศาสตราจารย์ และเป็นอาจารย์ประจำภาควิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งจากวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติกับความพึงพอใจของผู้ชมไทย” โดยมี รศ.รักษานต์ วิวัฒน์สินอุดม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ได้รับการประเมินผลการสอบวิทยานิพนธ์ในระดับดีมาก จากคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2554

ผลการวิจัยพบว่าการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยได้รับความพึงพอใจจากผู้ชมไทยมากที่สุด รองลงมาคือ แบบญี่ปุ่นและแบบอเมริกัน ตามลำดับ แต่กลุ่มประชากรที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของตลาดภาพยนตร์แอนิเมชัน มีความพึงพอใจการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่นมากที่สุด ในขณะที่กลุ่มประชากรที่มีอายุระหว่าง 15 - 25 ปี และกลุ่มประชากรที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป มีความพึงพอใจการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยมากที่สุด

บทนำ

ภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นศิลปะภาพยนตร์ที่ให้ความบันเทิงและได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผลิตโดยชาวอเมริกันและชาวญี่ปุ่นซึ่งผลิตและพัฒนาภาพยนตร์แอนิเมชันจนเป็นอุตสาหกรรมและเป็นสินค้าส่งออก จนกลายเป็นสื่อสากล (Global media) ที่ได้รับความนิยมไปทั่วโลกอย่างต่อเนื่องจึงทำให้ลักษณะการออกแบบตัวละคร (Character design) แบบอเมริกันและญี่ปุ่นมีอิทธิพลอย่างมากต่อการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันทั่วโลก ซึ่งการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญมากสำหรับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชัน ถ้าสามารถสร้างตัวละครให้มีความน่าสนใจ และมีลักษณะอันเป็นเอกลักษณ์ ก็จะสามารถดึงดูดความสนใจและอยู่ในความทรงจำของผู้ชมได้ จากผลการวิจัยของ นุชรินทร์ ตั้งศิลป์โอฬาร (2549) ซึ่งศึกษากลยุทธ์การสื่อสารการตลาด และพฤติกรรมของผู้บริโภคที่มีผลต่อภาพยนตร์แอนิเมชันฮอลลีวูด พบว่า ความสวยงามและอุปนิสัยตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน เป็นองค์ประกอบของภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีผลต่อการตัดสินใจซื้อบัตรชมภาพยนตร์มากที่สุด

จากผลการวิจัยของ เมทินี สิงห์เวชสกุล (2548) ที่ศึกษาการพัฒนาระบบการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันไทยสู่ตลาดโลกเป็นการศึกษาที่ครอบคลุมทั้งการ์ตูน

แอนิเมชันทางโทรทัศน์และภาพยนตร์แอนิเมชันที่ฉายโรงภาพยนตร์ พบว่า ปัจจัยหนึ่งที่เป็นจุดด้อยของการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ต้องพัฒนา ปรับปรุง แก้ไข คือการออกแบบตัวการ์ตูนยังไม่มีเอกลักษณ์ของตัวละครการ์ตูนไทย แม้จะมีการออกแบบฉาก การแต่งกาย ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเป็นตัวละครการ์ตูนไทย แต่หน้าตาของตัวละครการ์ตูนและการใช้สัญลักษณ์แสดงอารมณ์ความรู้สึก มีลักษณะของตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่น หรือตัวละครการ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์ สาเหตุอาจเนื่องมาจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยในอดีตมีการผลิตในปริมาณที่น้อย ผู้ผลิตและผู้ชมการ์ตูนแอนิเมชันบริโภคการ์ตูนแอนิเมชันจากต่างประเทศทั้งของประเทศญี่ปุ่นและอเมริกา ทำให้ผู้ผลิตได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนแอนิเมชันต่างประเทศค่อนข้างมาก การออกแบบตัวละครการ์ตูนไทยจึงมีลักษณะของตัวการ์ตูนต่างประเทศปนอยู่ อีกประการหนึ่งการออกแบบตัวละครการ์ตูนให้มีลักษณะคล้ายตัวละครการ์ตูนต่างประเทศก็เพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้ชมเนื่องจากผู้ชมไทยมักคุ้นเคยกับตัวละครการ์ตูนต่างประเทศมากกว่า (เมทินี สิงห์เวชสกุล, 2548)

ดังนั้นงานศิลปะที่ได้รับอิทธิพลระหว่างวัฒนธรรมกันนั้นถือเป็นเรื่องธรรมดา แต่การจะพัฒนางานศิลปะให้เป็นเอกลักษณ์นั้นต้องอาศัยเวลาในการสั่งสมและดัดแปลงจนเกิดความเป็นเอกภาพของตนเอง กลายเป็นคุณค่าที่สังคมของกลุ่มคนนั้นๆ ยอมรับจนเกิดสามัญสำนึก และความภาคภูมิใจร่วมกัน ดังเช่นในอดีตที่ศิลปะไทยสามารถสร้างเอกลักษณ์เฉพาะของตนเองจากการพัฒนาแบบแผนศิลปะที่ได้รับอิทธิพลจากชนชาติอื่นได้แก่ จิตรกรรม และประติมากรรม ดังนั้นการพัฒนาการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันให้เป็นเอกลักษณ์นั้น จึงไม่ใช่เรื่องที่จะสามารถกระทำได้โดยบุคคลใดบุคคลหนึ่งเพียงคนเดียว แต่ต้องอาศัยการพัฒนาให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันในหมู่คนจำนวนหนึ่งจนเป็นเอกลักษณ์ขึ้นมา ดังนั้นการพัฒนาการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันไทยที่ตรงกับความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์จึงเป็นแนวทางที่จะทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยได้รับการยอมรับจากผู้ชมภาพยนตร์ไทยมากขึ้น ซึ่งอาจเป็นจุดเริ่มต้นที่จะนำไปสู่การพัฒนาการออกแบบตัวละครให้เป็นเอกลักษณ์

จากผลงานของผู้ออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันไทยที่ผ่านมา ถึงแม้จะมีการพัฒนาตัวละครให้มีความเป็นไทยทั้งการออกแบบเครื่องแต่งกายและใบหน้าตัวละครแต่ก็ไม่สามารถพัฒนาการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันไทยให้มีเอกลักษณ์ได้ เนื่องจากพัฒนาการด้านการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันไทยที่ไม่เป็นไปในแนวทางเดียวกัน คือ ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยบางเรื่องมีลักษณะตัวละครแบบอเมริกัน ในขณะที่บางเรื่องกลับมีลักษณะตัวละครแบบญี่ปุ่น จนทำให้ผู้ชมภาพยนตร์ไม่ทราบว่าตัวละครแบบใดกันแน่ที่เป็นลักษณะเฉพาะของตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันไทย ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันไทยให้มีเอกลักษณ์

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะทำการศึกษาทดลองว่าการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ มีความสัมพันธ์อย่างไรต่อความพึงพอใจของผู้ชมไทย และเพื่อหาคำตอบว่า การออกแบบตัวละครแบบใดที่ผู้ชมไทยพึงพอใจมากที่สุด โดยนำตัวละครหลัก (Main character) จากเรื่อง “สุตสาคร” ซึ่งเป็นตอนหนึ่งในวรรณคดีไทยเรื่อง “พระอภัยมณี” บทประพันธ์ของกวีเอกสุนทรภู่ มาทำการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่องใหม่ ให้แตกต่างกัน 3 แบบ คือ ตัวละครแบบอเมริกัน ตัวละครแบบญี่ปุ่น และตัวละครแบบไทย เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการศึกษาทดลอง

ผู้วิจัยคาดว่าผลการศึกษาทดลองครั้งนี้จะเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่จะนำไปสู่การพัฒนาด้านการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันไทยที่ผู้ชมภาพยนตร์ยอมรับ และจะเป็นข้อพิจารณาสำหรับผู้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันในการออกแบบตัวละครที่ตรงกับความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์ ยิ่งไปกว่านั้นผู้วิจัยยังหวังเป็นอย่างยิ่งว่าองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยในครั้งนี้ จะเป็นจุดเริ่มต้นที่นำไปสู่การพัฒนาด้านการออกแบบตัวละครไทยให้เป็นเอกลักษณ์ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ให้แตกต่างกัน 3 แบบ คือ แบบอเมริกัน แบบญี่ปุ่น และแบบไทย
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ชมไทยที่มีต่อตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ที่ออกแบบแตกต่างกัน

สมมติฐานการวิจัย

1. ตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ที่ออกแบบแตกต่างกันจะได้รับความพึงพอใจจากผู้ชมไทยแตกต่างกัน
2. ผู้ชมไทยที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์แตกต่างกันจะมีความพึงพอใจต่อตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแตกต่างกัน

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาความสัมพันธ์เชิงเหตุและผล (Causal relationship) คือ ความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจของผู้ชมไทยกับตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ที่มีรูปแบบแตกต่างกัน 3 แบบเท่านั้น คือ แบบอเมริกัน แบบญี่ปุ่น และแบบไทย โดยใช้ตัวละครหลัก (Main character) จากเรื่อง “สุตสาคร” ซึ่งเป็นตอนหนึ่งในวรรณคดีไทยเรื่อง “พระอภัยมณี” บทประพันธ์ของกวีเอก สุนทรภู่ ทั้งหมด 5 ตัว คือ สุตสาคร ผีเสื้อสมุทร ฤๅษี เสาวคนธ์ พระอภัยมณี โดยทำการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่องยาว ซึ่งเป็นการวัดระดับความพึงพอใจของผู้ชมภาพยนตร์ในเขตกรุงเทพมหานคร ใน พ.ศ. 2554

แนวคิดในการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ กับความพึงพอใจของผู้ชมไทย” ได้นำแนวคิด ทฤษฎี มาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาดังนี้

1. แนวคิดเรื่องการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชัน

2. แนวคิดเกี่ยวกับแอนิเมชัน

3. แนวคิดเรื่องการสร้างตัวละครในภาพยนตร์

4. แนวคิดเรื่องความเป็นไทย

5. ทฤษฎีการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม

6. แนวคิดเรื่องการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดวัฒนธรรม

7. แนวคิดเรื่องการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจสื่อ

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติกับความพึงพอใจของผู้ชมไทย” ใช้วิธีการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental research) ซึ่งเป็นแบบของการวิจัยหลักในการศึกษาครั้งนี้

การวิจัยเชิงทดลอง

แบบของการวิจัยเชิงทดลองที่เหมาะสมกับการวิจัยครั้งนี้ คือ Counterbalanced design คือ ทุกกลุ่มทดลองจะได้รับทุกสิ่งทดลองเหมือนกันทุกกลุ่ม ซึ่งเป็นการจัดกระทำตัวแปรแทรกซ้อนอย่างเป็นระบบ (Manipulated extraneous variable) ดังนั้นความแตกต่างของผลที่เกิดขึ้นจึงเป็นผลจากสิ่งทดลอง มิใช่จากความแตกต่างของกลุ่มตัวอย่างที่มีมาก่อนทดลอง

การวิจัยครั้งนี้มุ่งทดสอบความสัมพันธ์ของตัวแปรอิสระและตัวแปรตามเชิงสาเหตุและผล (Causal relationship) ซึ่งมีตัวแปรที่ศึกษา ดังนี้

สิ่งทดลอง (Treatment) คือ ภาพตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติทั้ง 3 แบบ ได้แก่

1. ภาพตัวละครแบบอเมริกัน (X_1)
2. ภาพตัวละครแบบญี่ปุ่น (X_2)
3. ภาพตัวละครแบบไทย (X_3)

ตัวแปรตาม คือ ความพึงพอใจของผู้ชมไทย

จากตัวแปรทั้งหมดนั้นสามารถเขียนเป็นแบบจำลองในการวิจัยได้ดังนี้

ตารางที่ 1 แบบจำลองในการวิจัย

สิ่งทดลอง Treatment)		
X_1	X_2	X_3
กลุ่ม 1	กลุ่ม 1	กลุ่ม 1
กลุ่ม 2	กลุ่ม 2	กลุ่ม 2
กลุ่ม 3	กลุ่ม 3	กลุ่ม 3
ค่าเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ย

กลุ่มทดลอง (Experimental group) จะมี 3 กลุ่ม ได้แก่

กลุ่มที่ 1 คือ กลุ่มประชากรที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี จำนวน 60 คน

กลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มประชากรที่มีอายุระหว่าง 15 - 25 ปี จำนวน 60 คน

กลุ่มที่ 3 คือ กลุ่มประชากรที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป จำนวน 60 คน

การให้สิ่งทดลอง (Treatment) ผู้วิจัยจะทำการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ เรื่อง “สุดสาคร” โดยศึกษาตัวละครที่เป็นแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกัน ญี่ปุ่น และไทย เพื่อเป็นเครื่องมือในการศึกษาทดลองวัดระดับความพึงพอใจของผู้ชมไทย โดยไม่บอกว่าเป็นภาพตัวละครแต่ละชุดเป็นการออกแบบตัวละครแบบใด

ประชากร

ในการวิจัยเชิงทดลองจะทำการศึกษากลุ่มประชากร ได้แก่ ประชาชนทั่วไปในเขตกรุงเทพมหานคร

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง จะใช้เทคนิคการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบไม่อาศัยความน่าจะเป็น (Non-probability sampling) แบบการเลือกตัวอย่างตามสะดวก (Convenience sampling) เนื่องจากการวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบ Counterbalanced design ซึ่งเป็นแบบของการวิจัยเชิงทดลองที่จัดกระทำตัวแปรแทรกซ้อนอย่างเป็นระบบ (Manipulated extraneous variable) ดังนั้นความแตกต่างของผลที่เกิดขึ้นจึงเป็นผลจากสิ่งทดลอง มิใช่จากความแตกต่างของกลุ่มตัวอย่างที่มีมาก่อนทดลอง ดังนั้นจึงจะเลือกกลุ่มตัวอย่างจากผู้ชมไทยจำนวน 180 คน ซึ่งการเลือกผู้ชมไทยให้เข้าอยู่ในแต่ละกลุ่มนั้นมีหลักเกณฑ์ดังนี้

กลุ่มประชากรที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี จัดอยู่ในกลุ่มที่ 1

กลุ่มประชากรที่มีอายุระหว่าง 15 - 25 ปี จัดอยู่ในกลุ่มที่ 2

กลุ่มประชากรที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป จัดอยู่ในกลุ่มที่ 3

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเชิงทดลอง จะประกอบด้วย

1. ภาพลักษณะการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกัน แบบญี่ปุ่น แบบไทย ได้แก่ เครื่องแต่งกาย ใบหน้า ทรงผม เพื่อนำไปวัดคะแนนเสียงจากผู้ชมจำนวน 60 คน (สำหรับเก็บข้อมูลครั้งที่ 1)

2. ภาพตัวละคร 3 ชุด สำหรับกลุ่มทดลอง 3 กลุ่ม คือ ภาพตัวละครแบบอเมริกัน ภาพตัวละครแบบญี่ปุ่น และภาพตัวละครแบบไทยที่ผ่านการทดสอบความน่าเชื่อถือ (Reliability) ของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยกับผู้ที่มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่าง (สำหรับเก็บข้อมูลครั้งที่ 2)

3. แบบทดสอบความพึงพอใจ

ครั้งที่ 1 นำภาพลักษณะของตัวละครประกอบด้วย เครื่องแต่งกาย ใบหน้า ทรงผม ไปวัดคะแนนเสียงจากผู้ชมซึ่งเป็นนักเรียนจากโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา พัฒนาการจำนวน 60 คน โดยใช้เครื่องมือดังนี้

เครื่องแต่งกายแบบอเมริกัน 3 แบบ จำนวน 5 ตัวละคร

ใบหน้าตัวละครแบบอเมริกัน 3 แบบ จำนวน 5 ตัวละคร

ทรงผมตัวละครแบบอเมริกัน 3 แบบ จำนวน 5 ตัวละคร

เครื่องแต่งกายแบบญี่ปุ่น 3 แบบ จำนวน 5 ตัวละคร
 ใบหน้าตัวละครแบบญี่ปุ่น 3 แบบ จำนวน 5 ตัวละคร
 ทรงผมตัวละครแบบญี่ปุ่น 3 แบบ จำนวน 5 ตัวละคร
 เครื่องแต่งกายแบบไทย 3 แบบ จำนวน 5 ตัวละคร
 ใบหน้าตัวละครแบบไทย 3 แบบ จำนวน 5 ตัวละคร
 ทรงผมตัวละครแบบไทย 3 แบบ จำนวน 5 ตัวละคร

ครั้งที่ 2 นำลักษณะการออกแบบประกอบด้วย เครื่องแต่งกาย ใบหน้า ทรงผม ที่ได้รับคะแนนเสียงจากผู้ชมมากที่สุดมาสร้างเป็นภาพตัวละครแบบอเมริกัน ภาพตัวละครแบบญี่ปุ่น และภาพตัวละครแบบไทย แล้วนำไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มประชากรทั้ง 3 กลุ่ม จำนวน 180 คน ได้แก่

1. ภาพตัวละครแบบอเมริกัน (X_1)
2. ภาพตัวละครแบบญี่ปุ่น (X_2)
3. ภาพตัวละครแบบไทย (X_3)

การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากได้แบบทดสอบความพึงพอใจจากสิ่งทดลอง ทั้ง 3 กลุ่มทดลอง รวมทั้งแบบสอบถามทั้งหมดแล้ว จะนำมาตรวจสอบความสมบูรณ์ของคำตอบ จัดกลุ่มคำตอบที่ได้จากคำถามปลายเปิด ใส่รหัส และลงรหัส แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ SPSS

ตารางที่ 2 การทดสอบสมมติฐาน

ตัวแปรต้น	ตัวแปรตาม	สถิติที่นำมาทดสอบสมมติฐาน
เพศ	ตัวละครแบบอเมริกัน ตัวละครแบบญี่ปุ่น ตัวละครแบบไทย	Independent T -Test
การศึกษา	ตัวละครแบบอเมริกัน ตัวละครแบบญี่ปุ่น ตัวละครแบบไทย	การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way Anova)
อาชีพ	ตัวละครแบบอเมริกัน ตัวละครแบบญี่ปุ่น ตัวละครแบบไทย	Independent T -Test
อายุ	ตัวละครแบบอเมริกัน ตัวละครแบบญี่ปุ่น ตัวละครแบบไทย	การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way Anova)
รายได้	ตัวละครแบบอเมริกัน ตัวละครแบบญี่ปุ่น ตัวละครแบบไทย	การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-Way Anova)

ผลการวิจัย

1. การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชัน สองมิติให้แตกต่างกัน 3 แบบ คือ แบบอเมริกัน แบบ ญี่ปุ่น และแบบไทย

ผู้วิจัยออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติให้แตกต่างกัน 3 แบบ คือ แบบอเมริกัน แบบญี่ปุ่น และแบบไทย โดยนำตัวละครหลัก (Main character) จากเรื่อง “สุตสาคร” ซึ่งเป็นตอนหนึ่งในวรรณคดีไทยเรื่อง “พระอภัยมณี” บทประพันธ์ของกวีเอกสุนทรภู่ จำนวน 5 ตัว ได้แก่ สุตสาคร ผีเสื้อสมุทร ฤาษี เสาวคนธ์ พระอภัยมณี ซึ่งผู้วิจัยจะนำตัวละครทั้ง 5 ตัว มาทำการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติให้แตกต่างกัน 3 แบบ คือ ตัวละครแบบอเมริกัน ตัวละครแบบญี่ปุ่น และตัวละครแบบไทย โดยแต่ละแบบจะออกแบบลักษณะตัวละครให้แตกต่างกัน 3 แบบ ตามแนวคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบสำหรับการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกันและญี่ปุ่น ผู้วิจัยได้ใช้แรงบันดาลใจจากการออกแบบใบหน้าตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกันและญี่ปุ่น รวมถึงลักษณะของเครื่องแต่งกายประจำชาติซึ่งการออกแบบเครื่องแต่งกายแบบอเมริกันจะได้อิทธิพลจากตะวันตก ส่วนการออกแบบเครื่องแต่งกายแบบญี่ปุ่นจะอยู่บนพื้นฐานของรูปทรงเครื่องแต่งกายกิโมโนและยูคาตะ สำหรับการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยที่ยังไม่มีเอกลักษณ์ในการออกแบบใบหน้าตัวละคร จึงได้นำแนวคิดเรื่องการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมมาเป็นแนวทางในการลงมือปฏิบัติออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทย โดยการผสมผสานระหว่าง “รูปแบบ” ของการออกแบบใบหน้าตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันต่างประเทศ ได้แก่ อเมริกา และญี่ปุ่น กับ “ความเป็นไทย” เพื่อให้ตัวละครมีความร่วมสมัย และนำแนวคิดเรื่องความเป็นไทยมาพิจารณา เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบให้มีความเป็นไทย ซึ่งการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชัน

สองมิติแบบอเมริกัน แบบญี่ปุ่น และแบบไทยที่ใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยในครั้งนี้สามารถสรุปลักษณะเด่นได้ดังนี้

การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกันใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครแอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกันและรูปลักษณะแบบอเมริกัน โดยออกแบบเครื่องแต่งกายแบบอเมริกันให้เป็นลักษณะเครื่องแต่งกายแบบตะวันตก โดยคำนึงถึงสถานภาพของตัวละครโดยผสมผสานระหว่างเครื่องแต่งกายแบบไทยลงไปเล็กน้อย เช่น เครื่องประดับต่างๆ ส่วนการออกแบบใบหน้าตัวละครจะออกแบบให้ใบหน้ามีลักษณะที่ค่อนข้างสมจริงโดยดวงตามีเส้นขอบตาโดยรอบ มีสัดส่วนของดวงตา จมูก และปากที่ค่อนข้างสมจริง โดยเฉพาะตัวละครหญิงจะมีริมฝีปากที่ชัดเจน ซึ่งถ้าเป็นใบหน้าของตัวละครที่มีการออกแบบภายใต้แนวคิดตลกขบขันก็จะออกแบบสัดส่วนใบหน้าให้ผิ่ผื่น ส่วนทรงผมตัวละครนั้นจะออกแบบเป็นลักษณะที่เรียบง่ายและไม่เน้นลายละเอียดของเส้นผมมากนัก

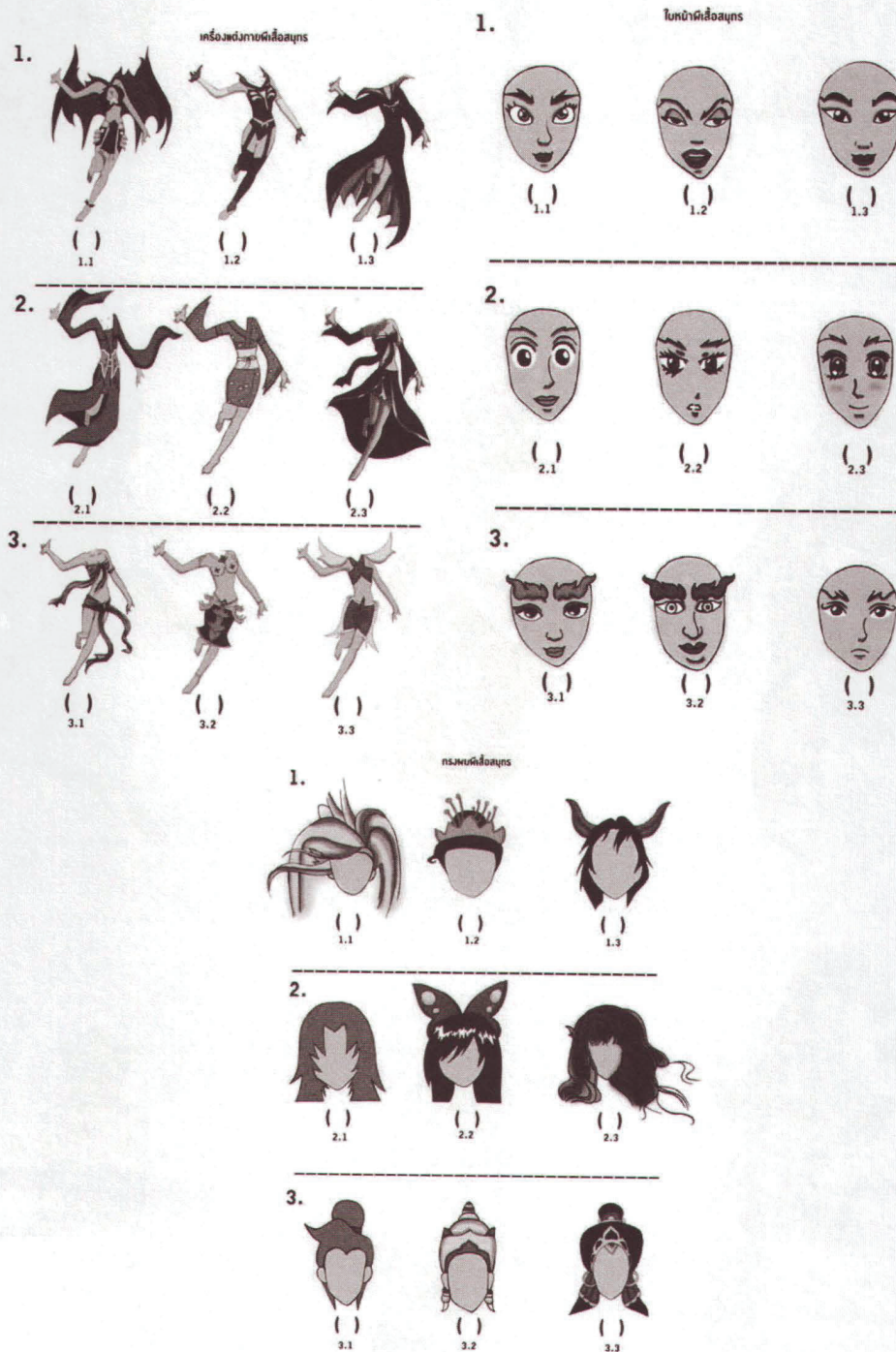
การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่นใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครแอนิเมะและมังงะของญี่ปุ่น รวมทั้งรูปลักษณะแบบญี่ปุ่น โดยออกแบบเครื่องแต่งกายแบบญี่ปุ่นให้เป็นลักษณะเครื่องแต่งกายแบบกิโมโนและยูคาตะ โดยคำนึงถึงสถานภาพของตัวละคร ส่วนการออกแบบใบหน้าตัวละครจะออกแบบให้ใบหน้าเป็นลักษณะนามธรรมที่ไม่เหมือนจริงคือ ดวงตากลมโตเกินจริง และไม่มีขอบตา แวตาเป็นประกาย จมูกเล็ก ซึ่งบางครั้งออกแบบจมูกให้เป็นเพียงเส้นขีดเล็กๆ ปากเล็ก และไม่มีริมฝีปาก ส่วนทรงผมตัวละครนั้นออกแบบให้มีลักษณะหยักแหลมและมักเน้นลายละเอียดของเส้นผม เช่น แสงและเงา

การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยใช้แรงบันดาลใจจากลายเส้นตัวละครในงานจิตรกรรมฝาผนังของไทยและรูปลักษณะแบบไทย โดยออกแบบเครื่องแต่งกายแบบไทยให้มีลักษณะผสมผสานระหว่างเครื่องแต่งกายแบบไทยกับเครื่องแต่งกายแบบตะวันตกเพื่อให้เครื่องแต่งกายมีความ

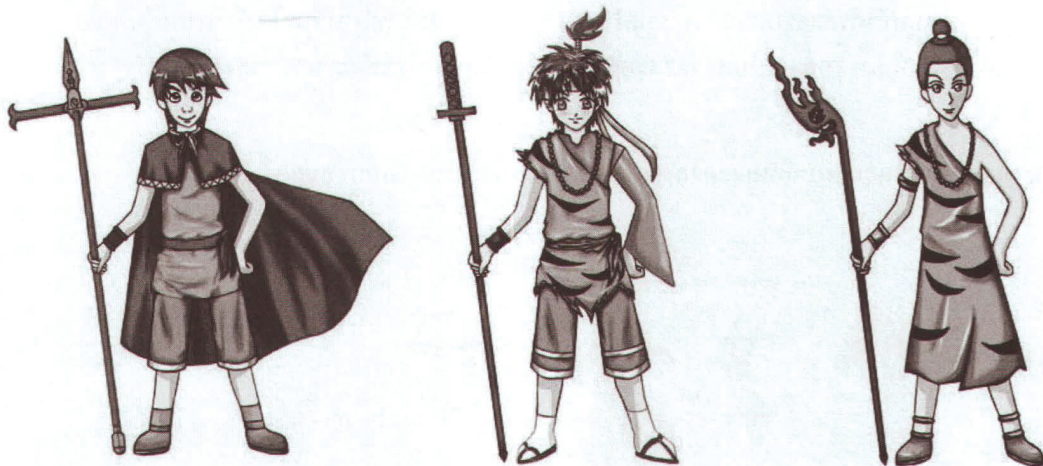
ร่วมสมัยมากขึ้นและใช้ลายไทยมาประดับเครื่องแต่งกาย ส่วนการออกแบบใบหน้าของตัวละครได้ออกแบบโดยใช้แรงบันดาลใจจากใบหน้าตัวละครในงานจิตรกรรมฝาผนังของไทยผสมผสานกับการออกแบบใบหน้าตัวละครแบบ

ญี่ปุ่นที่มีลักษณะตาโต ไม่มีเส้นขอบตา มีแววตาเป็นประกาย จมูกเล็ก ส่วนทรงผมตัวละครนั้นออกแบบเป็นทรงผมไทยโบราณโดยใช้ลายเส้นที่เรียบง่ายและไม่เน้นรายละเอียดของเส้นผมมากนัก

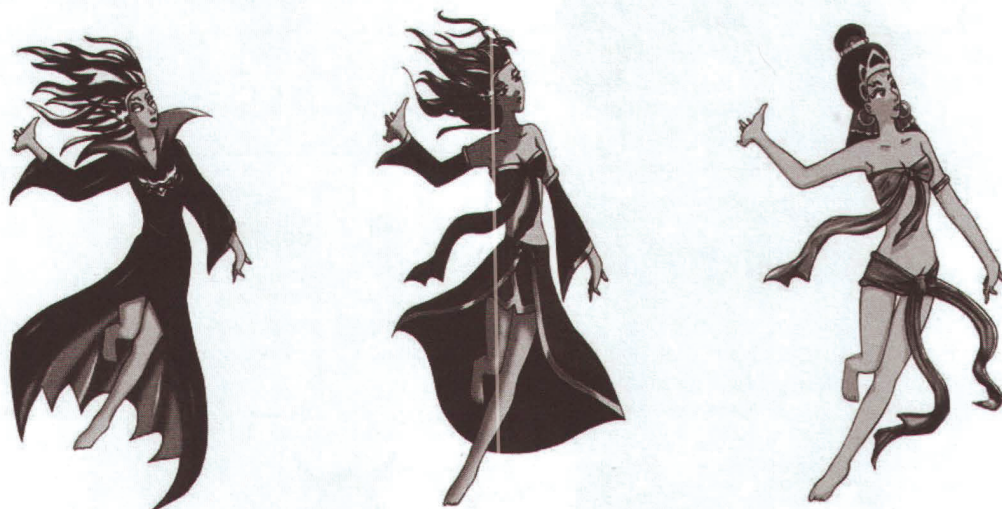
รูปที่ 1 ตัวอย่างการออกแบบลักษณะตัวละครผีเสื้อสมุทรเพื่อใช้ในการเก็บข้อมูลครั้งที่ 1



รูปที่ 2 การออกแบบตัวละครสุดสักรทั้ง 3 แบบ



รูปที่ 3 การออกแบบตัวละครผีเสื้อสมุทรทั้ง 3 แบบ



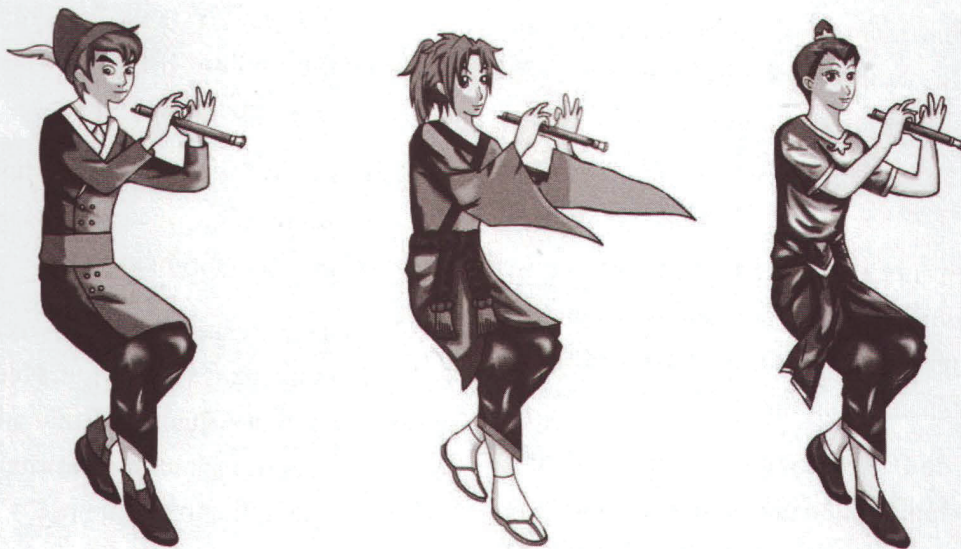
รูปที่ 4 การออกแบบตัวละครฤษีทั้ง 3 แบบ



รูปที่ 5 การออกแบบตัวละครสาวคนทั้ง 3 แบบ



รูปที่ 6 การออกแบบตัวละครพระอภัยมณีทั้ง 3 แบบ



2. การศึกษาความพึงพอใจของผู้ชมไทยที่มีต่อตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ออกแบบแตกต่างกัน

จากการศึกษาความพึงพอใจของผู้ชมไทยที่มีต่อตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติที่ออกแบบแตกต่างกัน พบว่า

ผู้ชมไทยส่วนใหญ่พึงพอใจการออกแบบลักษณะตัวละครที่ออกแบบใกล้เคียงกับสถานภาพของตัวละคร ยกตัวอย่างเช่น การออกแบบเครื่องแต่งกายสุดสาดร และฤๅษี ไม่ว่าจะเป็นเครื่องแต่งกายอเมริกัน ญี่ปุ่น หรือไทย ที่ผู้วิจัยออกแบบแต่ละแบบให้มีความแตกต่างกัน อย่างละ 3 แบบ พบว่าผู้ชมส่วนใหญ่พึงพอใจกับการออกแบบเครื่องแต่งกายโดยคงลักษณะใกล้เคียงกับเครื่องแต่งกายฤๅษีแบบดั้งเดิมมากที่สุด คือ เครื่องแต่งกายที่ใช้สีส้มเป็นสีหลัก ส่วนการออกแบบตัวละครร้ายอย่างผีเสื้อสมุทรไม่จะเป็นเครื่องแต่งกายอเมริกัน ญี่ปุ่น หรือไทย ที่ผู้วิจัยออกแบบลักษณะตัวละครให้แตกต่างกันอย่างละ 3 แบบ พบว่าผู้ชมส่วนใหญ่พึงพอใจกับการออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรโดยใช้สีโทนมืด และใบหน้าดุร้าย ซึ่งเป็นลักษณะของตัวละครร้ายมากกว่าการออกแบบเครื่องแต่งกายผีเสื้อสมุทรที่ใช้สีชมพู และใบหน้าที่ยิ้มแย้มใจดีที่ขัดแย้งกับสถานะภาพของตัวละคร

จากการศึกษาความพึงพอใจของผู้ชมไทยกับการออกแบบลักษณะตัวละครโดยแยกเป็นส่วนๆ ประกอบด้วย การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบใบหน้า และการออกแบบทรงผม พบว่า

การออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ ผู้ชมส่วนใหญ่พึงพอใจการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยมากที่สุด รองลงมา คือ เครื่องแต่งกายตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่น และเครื่องแต่งกายตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกัน

การออกแบบใบหน้าตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติผู้ชมส่วนใหญ่พึงพอใจการออกแบบ

ใบหน้าตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่นมากที่สุด รองลงมาคือใบหน้าตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทย และใบหน้าตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกัน

การออกแบบทรงผมตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติผู้ชมส่วนใหญ่พึงพอใจการออกแบบทรงผมตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยมากที่สุด รองลงมาคือทรงผมตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่น และทรงผมตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกัน

จากการศึกษาความพึงพอใจของผู้ชมไทยกับการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันแบบอเมริกันแบบญี่ปุ่น และแบบไทย โดยแบ่งตามลักษณะประชากรศาสตร์พบว่า

ผู้ชมไทยที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี มีความพึงพอใจตัวละครแบบญี่ปุ่นมากที่สุด รองลงมาคือตัวละครแบบไทย และตัวละครแบบอเมริกันตามลำดับ

ผู้ชมไทยที่อายุระหว่าง 15-25 ปี มีความพึงพอใจตัวละครแบบไทยมากที่สุด รองลงมาคือตัวละครแบบญี่ปุ่น และตัวละครแบบอเมริกันตามลำดับ

ผู้ชมไทยที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป มีความพึงพอใจตัวละครแบบไทยมากที่สุด รองลงมาคือตัวละครแบบญี่ปุ่น และตัวละครแบบอเมริกันตามลำดับ

ผู้ชมไทยทั้งเพศหญิงและเพศชายมีความพึงพอใจต่อการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกันและญี่ปุ่นไม่แตกต่างกัน แต่เพศชายมีความพึงพอใจต่อการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยมากกว่าเพศหญิง

ผู้ชมไทยที่มีการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรีมีความพึงพอใจตัวละครแบบญี่ปุ่นมากที่สุด รองลงมาคือตัวละครแบบไทย และตัวละครแบบอเมริกันตามลำดับ

ผู้ชมไทยที่มีการศึกษาปริญญาตรีขึ้นไป มีความพึงพอใจตัวละครแบบไทยมากที่สุด รองลงมาคือตัวละครแบบญี่ปุ่น และตัวละครแบบอเมริกันตามลำดับ

ผู้ชมไทยที่เป็นนักเรียน นิสิต นักศึกษา มีความพึงพอใจตัวละครแบบญี่ปุ่นมากที่สุด รองลงมาคือตัวละครแบบไทย และตัวละครแบบอเมริกันตามลำดับ

ผู้ชมไทยที่ประกอบอาชีพอื่นๆ มีความพึงพอใจตัวละครแบบไทยมากที่สุด รองลงมาคือตัวละครแบบญี่ปุ่น และตัวละครแบบอเมริกันตามลำดับ

ผู้ชมไทยที่มีรายได้ไม่เกิน 5,000 บาท มีความพึงพอใจตัวละครแบบญี่ปุ่นมากที่สุด รองลงมาคือตัวละครแบบไทย และตัวละครแบบอเมริกันตามลำดับ

ผู้ชมไทยที่มีรายได้ตั้งแต่ 5,001-10,000 บาท มีความพึงพอใจตัวละครแบบไทยมากที่สุด รองลงมาคือตัวละครแบบญี่ปุ่น และตัวละครแบบอเมริกันตามลำดับ

ผู้ชมไทยที่มีรายได้ตั้งแต่ 10,001 บาทขึ้นไปมีความพึงพอใจตัวละครแบบไทยมากที่สุด รองลงมาคือตัวละครแบบญี่ปุ่น และตัวละครแบบอเมริกันตามลำดับ

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยครั้งนี้สามารถสะท้อนให้เห็นประเด็นต่างๆ ที่น่าสนใจหลายแง่มุม กล่าวคือ กลุ่มผู้ชมไทยที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของตลาดภาพยนตร์แอนิเมชัน ประชากรเหล่านี้ได้แก่นักเรียน นิสิต นักศึกษา ที่มีการศึกษาอยู่ในระดับต่ำกว่าปริญญาตรีมีรายได้ไม่เกิน 5,000 บาท มีความพึงพอใจการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่นมากที่สุด ซึ่งกลุ่มผู้ชมอายุไม่เกิน 14 ปี เป็นกลุ่มที่ได้รับอิทธิพลจากสื่อจากประเทศญี่ปุ่นหลายประเภท เช่น หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นที่ครองตลาดบนแผงหนังสือการ์ตูนในประเทศไทย ภาพยนตร์แอนิเมชันจากประเทศญี่ปุ่นที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ ซึ่งสื่อเหล่านี้เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมในกลุ่มผู้ชมอายุไม่เกิน 14 ปี ซึ่งมีผลทำให้เกิดความคุ้นเคยกับการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่นที่มีลักษณะเด่นอยู่ที่ใบหน้าตัวละครที่มีดวงตากกลมโตเกินจริง แวตวาเป็นประกาย จมูกเล็ก ปากเล็ก ซึ่งเป็นลักษณะ

การออกแบบตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน เช่น Naruto (2002), Reborn (2006), One piece (1999) ย่อมมีอิทธิพลต่อกระแสนิยมและความพึงพอใจของกลุ่มผู้ชมอายุไม่เกิน 14 ปี ในขณะที่กลุ่มผู้ชมไทยที่มีอายุระหว่าง 15-25 ปี และ 25 ปี ขึ้นไป มีความพึงพอใจการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยมากที่สุด รองลงมาคือตัวละครแบบญี่ปุ่น และตัวละครแบบอเมริกันตามลำดับ ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากลุ่มผู้ชมอายุระหว่าง 15-25 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มที่ได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกันและญี่ปุ่น แต่กลับมีความพึงพอใจการออกแบบตัวละครที่มีรูปแบบไทยไม่ว่าจะเป็นเครื่องแต่งกายแบบไทย ใบหน้าตัวละครที่มีลักษณะของใบหน้าตัวละครในงานจิตรกรรมฝาผนังของไทย และทรงผมแบบไทย ถึงแม้การออกแบบตัวละครที่มีรูปแบบไทยจะเป็นลักษณะการออกแบบไม่ค่อยปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันที่ได้รับความนิยม แต่ผู้ชมไทยนั้นคุ้นเคยกับรูปแบบไทยผ่านงานศิลปะแขนงต่างๆ ของไทยซึ่งเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ เช่น จิตรกรรมไทย โขน ละครย้อนยุค และเครื่องแต่งกายไทย ส่วนการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกันที่ได้รับความนิยมจากผู้ชมไทยน้อยที่สุด ซึ่งหากพิจารณาจากการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในช่วงปี ค.ศ.1995 เป็นต้นมา ภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกันหันมาสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันสามมิติมากขึ้นและประสบความสำเร็จด้านรายได้เช่น Toy story (1995), Finding Nemo (2003), Shrek (2001) ซึ่งการเติบโตของภาพยนตร์แอนิเมชันสามมิติทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติน้อยลงอย่างมาก โดยระหว่างปี ค.ศ. 2003-2009 ภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติจาก Walt Disney Animation ออกฉายเพียงเรื่องเดียว คือ The Princess and the Frog (2009) ทางด้าน DreamWork Animation ซึ่งหลังจากผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติเรื่อง Sinbad: Legend of the Seven Seas ออกฉายในปี 2003 ก็ไม่ได้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติออกฉายอีกเลยถึงปัจจุบัน ซึ่งการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ

อเมริกันในปริมาณที่น้อยจนเกิดภาวะขาดช่วงนั้นย่อมมีผลกระทบต่อความคุ้นเคยและรสนิยมของผู้ชมไทยต่อการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติอเมริกัน

สำหรับการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกันได้รับความพึงพอใจจากผู้ชมไทยน้อยที่สุด แต่กลุ่มผู้ชมที่พึงพอใจการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกันมากที่สุด คือ กลุ่มผู้ชมที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี มีการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรีเป็น นักเรียน นิสิต นักศึกษา มีรายได้ตั้งแต่ 5,001-10,000 บาท ส่วนกลุ่มผู้ชมที่มีความพึงพอใจการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกันน้อยที่สุด คือ กลุ่มผู้ชมที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป มีการศึกษาปริญญาตรีขึ้นไป ประกอบอาชีพรับจ้าง มีรายได้ 10,001-15,000 บาท

สำหรับการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่นได้รับความพึงพอใจจากผู้ชมไทยรองจากการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทย แต่กลุ่มผู้ชมที่พึงพอใจการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่นมากที่สุด คือ กลุ่มผู้ชมไทยที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี มีการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรีเป็น นักเรียน นิสิต นักศึกษา มีรายได้ไม่เกิน 5,000 บาท ส่วนกลุ่มผู้ชมที่มีความพึงพอใจการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่นน้อยที่สุด คือกลุ่มผู้ชมที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป มีการศึกษาระดับปริญญาตรีขึ้นไป มีรายได้ตั้งแต่ 10,001-15,000 บาท

สำหรับการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทย ได้รับความพึงพอใจจากผู้ชมไทยมากที่สุด กลุ่มผู้ชมที่พึงพอใจการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยมากที่สุด คือ กลุ่มผู้ชมไทยที่มีอายุ 25 ปี ขึ้นไป มีการศึกษาระดับปริญญาตรีขึ้นไป ประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว มีรายได้ 10,001-15,000 บาท ส่วนกลุ่มผู้ชมที่มีความพึงพอใจการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์

แอนิเมชันสองมิติแบบไทยน้อยที่สุด คือกลุ่มอายุไม่เกิน 14 ปี ขึ้นไป มีการศึกษาระดับต่ำกว่าปริญญาตรี

สิ่งที่ต้องตระหนักในการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติ คือ การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติไทยที่ผ่านมาได้รับแรงบันดาลใจจากการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบอเมริกันเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งเป็นการออกแบบที่ผู้ชมไทยมีความพึงพอใจน้อยที่สุด

อย่างไรก็ตามแม้ว่าการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้นถึงแม้จะได้รับความพึงพอใจจากผู้ชมไทยโดยรวมมากที่สุด แต่กลุ่มผู้ชมที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของตลาดภาพยนตร์แอนิเมชัน ยังคงมีความพึงพอใจการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่นมากที่สุดอยู่ ดังนั้นแนวทางในการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยให้ตรงกับความต้องการของผู้ชมไทยที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี คือการนำรูปแบบของการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่นมาพัฒนาให้มีความเป็นไทย และดัดแปลงจนเกิดความเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง

ข้อเสนอแนะ

1. การออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทยที่ผู้วิจัยนำการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันแบบญี่ปุ่นผสมผสานกับงานจิตรกรรมของไทย ได้รับความพึงพอใจจากผู้ชมโดยรวมมากที่สุดควรพัฒนาต่อไปให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันจนเป็นเอกลักษณ์ของการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบไทย

2. ควรนำรูปแบบของการออกแบบตัวละครสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันสองมิติแบบญี่ปุ่นมาประยุกต์ดัดแปลงโดยผสมผสานความเป็นไทยให้มีเอกลักษณ์ของตนเองเพื่อให้ตรงกับความต้องการของผู้ชมที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของตลาดภาพยนตร์แอนิเมชัน

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กุลนิษฐ์. สัมภาษณ์, 26 สิงหาคม 2554.

ชีวาพร. สัมภาษณ์, 26 สิงหาคม 2554.

ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. การสร้างภาพยนตร์ 2D อนิเมชั่น How to Make 2D Animation. กรุงเทพฯ: มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี, 2547.

นับพร นพหิรัญ. สัมภาษณ์, 26 สิงหาคม 2554.

บุษรินทร์ ตั้งศิลปโอฬาร. กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดและพฤติกรรมของผู้บริโภคต่อภาพยนตร์แอนิเมชัน ฮอลลีวูด. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการโฆษณา ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2549.

พงษ์วดี ชนากานต์. สัมภาษณ์, 26 สิงหาคม 2554.

พิจิตรา สุกสวัสดิ์กุล. มิกกี้เมาส์กับจักรวรรดินิยมทางสื่อสารมวลชน. สังคมศาสตร์ 32 (กรกฎาคม-ธันวาคม 2544): 100.

เพ็ญพิชชา ทองนรินทร์. สัมภาษณ์, 26 สิงหาคม 2554.

มณฑัย กุลวงศ์วรพัฒน์. สัมภาษณ์, 27 สิงหาคม 2554.

มิตรารักษ์ อยู่สถาพร. “การซึมซับและดัดแปลงสื่อวัฒนธรรมต่างชาติให้เข้ากับวัฒนธรรมดั้งเดิม: กรณีศึกษาประเทศฮ่องกง” ใน โลกของสื่อ ชุต วัฒนธรรม: สื่อสารเพื่อสานสร้าง. กรุงเทพมหานคร: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

เมทินี สิงห์เวชสกุล. การพัฒนากระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันไทยสู่ตลาดโลก. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.

เมญาพิมพ์ สมประสงค์. ความคิดเห็นของผู้รับสารที่มีต่อแนวคิดเรื่องความเป็นไทยในภาพยนตร์โฆษณาที่เน้นความเป็นไทยจากสื่อโทรทัศน์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2538.

รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. เสกผีน ปั่นหนัง : บทภาพยนตร์. กรุงเทพฯ : ห้องภาพสุวรรณ จัดพิมพ์โดย บริษัท บ้านฟ้า จำกัด, 2547.

วรวิชญ เวชบุเคราะห์. ประวัติการ์ตูนไทย. กรุงเทพฯ : องค์การคำครุสภา, 2548.

วีระ อัมพันธุ์. ความเป็นไทย. กรุงเทพฯ : เอร่าวันการพิมพ์, 2526.

ศศกนก กุลวงศ์วรพัฒน์. สัมภาษณ์, 27 สิงหาคม 2554.

ศศิธร นันติ. สัมภาษณ์, 27 สิงหาคม 2554.

สมสุข หินวิมาน. “ทฤษฎีสถำนัพัฒนธรรมศึกษา” ใน **ประมวลสาระชุดวิชาปรัชญานิติศาสตร์และทฤษฎีการสื่อสาร หน่วยที่ 13**. กรุงเทพมหานคร: บัณฑิตศึกษา สาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2546.

สนั่น ปัทมะทิน. **ภาพยนตร์การ์ตูน: กรรมวิธีย่างๆ**. กรุงเทพฯ, 2548.

สัญญา สัญญาวิวัฒน์. **พุทธสังคมิวิทยา**. กรุงเทพฯ : เจ้าพระยาการพิมพ์, 2533.

สุชาติ จันทร์แก้ว. **สัมภาษณ์**, 27 สิงหาคม 2554.

อภิญา มั่งลิ้ม. **สัมภาษณ์**, 27 สิงหาคม 2554.

อัศวิน ชามาร่า. **ภาพความเป็นชายจากการสร้างตัวละครหลักในภาพยนตร์ของ มาร์ติน สกอร์เซซี**, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง ภาควิชาการภาพยนตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552.

ภาษาอังกฤษ

Graphic-sha. **How To Draw Manga Volume 2: Compiling Techniques**. Graphic-sha Publishing Co., Ltd., 1996.

Hikaru Hayashi. **How To Draw Manga: Sketching Manga-Style Vol. 2 Logical Proportions**. Graphic-sha Publishing Co., Ltd., 2007.

Iuri Lioi. **Framework for development of schemata in character design for computer animation**. Master's Thesis, Department of Fine Arts, The Ohio State University, 2007.

McQuail. D., **McQuail's Mass Communication Theory**, Sage Publications Ltd; 4th edition, 2000.

Patmore,C. **The Complete Animation Course**. New York: Barron's Educational Series, 2003.

Raymond, Williams. **Culture**. London: Fontana, 1981.

Richard Taylor. **Encyclopedia of Animation Techniques**. Booksales, 1996.

Tom Bancroft. **Creating Characters with Personality**. Crown Publishing Group, a division of Random House Inc., New York, 2006.

Wells, P. **Understanding Animation**. 1st ed. London: Routledge, 1998.