

การผลิตและการรับรู้ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทย ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ (พ.ศ. 2551-2553)

ตปากร พุทธเกส
กาญจนา แก้วเทพ

บทนำ

จากการสำรวจรายการโทรทัศน์ประเภทการ์ตูนแอนิเมชันในช่วงปี พ.ศ. 2551-2553 พบว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบันไม่ได้เล่าเรื่องไทยที่มาจากวรรณคดี หรือนิทานไทยแบบในอดีต แต่การ์ตูนไทยยุคใหม่มีรูปแบบและเนื้อหาที่หลากหลายมากขึ้น เมื่อการ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบันไม่ได้เล่าเฉพาะเรื่องราวของคนไทยเหมือนที่ผ่านมา จึงเป็นที่น่าสนใจว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่เหล่านี้จะยังคงมีความเป็นไทยอยู่หรือไม่ เหตุผลหรือปัจจัยใดที่ทำให้ผู้ผลิตชาวไทยเลือกที่จะผลิตเนื้อหาในลักษณะนี้ และผู้รับสารชาวไทยจะยังคงรับความหมายความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่เหล่านี้ได้หรือไม่

ตปากร พุทธเกส (นศ.ม. การสื่อสารมวลชน, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2553)

กาญจนา แก้วเทพ (Ph.D., University of Paris 7, France, 1984) ปัจจุบันดำรงตำแหน่งรองศาสตราจารย์ประจำภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทความชิ้นนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง “การผลิตและการรับรู้ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ (พ.ศ. 2551-2553)” ของ ตปากร พุทธเกส โดยมี รศ.ดร.กาญจนา แก้วเทพ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ซึ่งได้รับการประเมินผลการสอบวิทยานิพนธ์ในระดับดีมากของสาขาวิชาการสื่อสารมวลชน

ในปี พ.ศ. 2525 จุมพล รอดคำดี อรทัย สันติสุข และเสม พริ้งพวงแก้ว (2525 อ้างถึงใน เมทินี สิงห์เวชสกุล, 2548) ได้จำแนกปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยไว้ 4 ประเด็นคือ 1) ขาดผู้ลงทุนและวัตถุดิบในการผลิต 2) ผู้ผลิตชาวไทยขาดทักษะและประสบการณ์ในการผลิต 3) ขาดความสามารถในการบริหารจัดการ 4) ขาดการสนับสนุนจากรัฐบาลและสังคม

หลังจากนั้นในปี พ.ศ. 2539 นิพนธ์ คุณารักษ์ ได้ทำการศึกษาสถานการณ์ ภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ของผู้ผลิตในประเทศไทย ซึ่งพบปัญหาและอุปสรรคสำคัญในระบบการผลิตและเผยแพร่รายการภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ได้แก่ 1) การขาดประสิทธิภาพในการบริหารจัดการระบบการผลิตและการตลาด 2) ปัญหาอุปสรรคในปัจจัยทางการตลาด ได้แก่ ปัจจัยด้านรายการและปัจจัยด้านช่องทางการจัดจำหน่าย 3) ปัญหาอุปสรรคในปัจจัยทางการผลิต ได้แก่ ปัจจัยด้านเงินทุนและปัจจัยด้านบุคลากร นิพนธ์ยังได้นำเสนอผลการศึกษาเรื่องความเป็นไปได้ของการเกิดอุตสาหกรรมการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ในประเทศไทยซึ่งในบริบททางสังคมในช่วงเวลานั้น ซึ่งพบว่ามีความเป็นไปได้น้อยมากที่ผู้ผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ในประเทศไทยจะสามารถดำเนินธุรกิจอุตสาหกรรมภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ให้ต่อเนื่องมั่นคงได้ในปัจจุบัน (2539) และอนาคตอันใกล้

จากข้อมูลในช่วงต้นแสดงให้เห็นว่า การ์ตูนแอนิเมชันไทยเป็นสื่อหนึ่งที่เคยเผชิญกับปัญหาและอุปสรรคในการผลิตและแพร่ภาพมากมาย ซึ่งอุปสรรคเหล่านี้ส่งผลให้ธุรกิจการ์ตูนแอนิเมชันในประเทศไทยนั้นเติบโตได้ช้าและมีแนวโน้มที่จะสูญหายไปด้วย เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์ในยุคก่อนหน้านี้นักถูกผลิตขึ้นด้วยวัตถุประสงค์เชิงทดลอง หรือใช้เพื่อการโฆษณาประชาสัมพันธ์สินค้าและเพื่อการณรงค์ การ์ตูนส่วนใหญ่จึงมีความยาวต่อตอนเพียงไม่กี่นาที มีจำนวนตอนที่ผลิตน้อย และมักได้ช่วงเวลาในการแพร่ภาพในช่วงเวลา

ที่ไม่สำคัญ เนื่องจากพื้นที่การ์ตูนแอนิเมชันในสื่อโทรทัศน์สมัยก่อนนั้นยังคงเป็นของการ์ตูนแอนิเมชันจากต่างประเทศ

แต่อย่างไรก็ดีการ์ตูนแอนิเมชันไทยสามารถก้าวพ้นวิกฤติปัญหาและอุปสรรคเหล่านั้นมาได้ ซึ่งในการศึกษาฉบับนี้เรียกการ์ตูนแอนิเมชันกลุ่มนี้ว่า “การ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่” ซึ่งเริ่มต้นตั้งแต่ในช่วงปี พ.ศ. 2545 ต่อเนื่องเรื่อยมาจนถึงยุคปัจจุบัน ลักษณะของการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่นี้ได้แก่ มีการใช้เทคโนโลยีในการผลิตที่ทันสมัยมากขึ้น ซึ่งมีผลให้ได้คุณภาพของผลงานที่ดีมากขึ้น มีความยาวในการแพร่ภาพต่อตอนที่ผลิตมากขึ้น ซึ่งโดยทั่วไปจะอยู่ในช่วงประมาณ 10 - 30 นาทีต่อตอน มีจำนวนตอนที่ผลิตมากขึ้น ส่วนใหญ่จะมีความยาวมากกว่า 20 ตอนขึ้นไป และได้รับการพิจารณาให้แพร่ภาพในช่วงเวลาที่ดีขึ้น โดยเฉพาะช่วงเวลาประมาณหลัง 18.00 น. ไปจนถึงช่วงก่อนข่าวภาคค่ำ (20.00 น.) รวมไปถึงมีความต่อเนื่องในการปรากฏตัวบนพื้นที่สื่อด้วย นอกจากนี้ยังมีการสนับสนุนจากภาครัฐอย่างเป็นทางการเป็นรูปธรรม ซึ่งมีหลายๆ หน่วยงานที่เริ่มให้ความสำคัญกับการ์ตูนแอนิเมชันไทย และให้การสนับสนุนทั้งทางตรงและทางอ้อมด้วย อาทิเช่น สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) (SIPA) และ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) เป็นต้น

ทั้งนี้ในช่วงแรกการ์ตูนแอนิเมชันไทยนั้นเลือกเนื้อหาไทยเป็นเนื้อหาหลักในการผลิต โดยเฉพาะในปี พ.ศ. 2546 พบว่ามีการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ผลิตจากนิทานพื้นบ้านไทยและวรรณกรรมไทยถึง 6 เรื่อง ได้แก่ 1) ไกรทอง 2) สังข์ทอง 3) แก้วหน้าม้า 4) โสนน้อยเรือนงาม 5) สุดสาคร (พระอภัยมณี) 6) อภินิหาร ขวานฟ้า (ขวานฟ้าหน้าดำ) แต่หลังจากนั้นเนื้อหาไทยเหล่านี้ก็จะมีจำนวนลดน้อยลง และเกิดการแตกตัวของเนื้อหาใหม่ๆ เพิ่มมากขึ้น ซึ่งเมื่อพิจารณาจากแหล่งที่มาของเนื้อหา สามารถจัดกลุ่มเนื้อหาการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ได้เป็น 4 กลุ่มเนื้อหา ได้แก่

1. การ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ใช้เนื้อหาจากวัฒนธรรมไทย เป็นการ์ตูนที่มีความเข้มข้นในการแสดงออกถึงความเป็นไทยสูง อาจเป็นเรื่องเดิมซึ่งเป็นที่รู้จักดีอยู่แล้ว

เช่น เรื่องเล่านิทานพื้นบ้าน วรรณคดี หรือการ์ตูนที่ถูกแต่งเนื้อหาขึ้นมาใหม่แต่ใช้บริบททางวัฒนธรรมหรือสังคมไทยในการอ้างอิงเนื้อหาของเรื่อง เช่น “นางสิบสอง” หรือ “ชุมชนนิมนต์ยิ้ม” เป็นต้น

2. การ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ใช้เนื้อหาจากวัฒนธรรมต่างชาติ เป็นการตูนที่มีการหยิบยืมเนื้อหาจากเรื่องเล่านิทานพื้นบ้าน หรือวรรณกรรมจากชาติอื่นมาเสนอ เช่น การ์ตูนเรื่อง “ไซอิ๋วเดอะมังกี้” เป็นการตูนที่นำเนื้อหาจากไซอิ๋วซึ่งเป็นวรรณกรรมของจีน หรือการ์ตูนเรื่อง “ป่วนตำนานนิทานอิสป” ที่ดัดแปลงเนื้อหาจากนิทานอิสปของกรีก

3. การ์ตูนแอนิเมชันไทยที่มีเนื้อหาเป็นวัฒนธรรมผสมการ์ตูนประเภทนี้เป็นการผสมผสานระหว่าง 2 วัฒนธรรมซึ่งเกิดจากการร่วมกันผลิตเนื้อหาจากผู้ผลิตชาวไทยและชาวต่างชาติ ตัวอย่างการ์ตูนเนื้อหาประเภทนี้ได้แก่ “ไซคิอิโร่” ซึ่งเป็นการผลิตแบบร่วมทุนระหว่างประเทศไทยและประเทศเกาหลีใต้ ตัวละคร และสถานที่ในเนื้อเรื่องจึงถูกผลิตขึ้นมา 2 วัฒนธรรมเป็นหลัก โดยมีสิ่งที่แสดงถึงความเป็นไทย และความเป็นเกาหลีควบคู่ซึ่งอาจจะมีความสำคัญของแต่ละวัฒนธรรมมาเล็กน้อยตามแต่เนื้อหาที่กำลังเล่าไปผูกโยงวัฒนธรรมใด ไซคิอิโร่จึงเป็นกรณีศึกษาสำหรับผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันที่ต้องการร่วมทุนกับต่างชาติด้วย

4. การ์ตูนแอนิเมชันไทยที่มีวัฒนธรรมในจินตนาการการ์ตูนลักษณะนี้เป็นการตูนที่ไม่ได้อ้างอิงเนื้อหาจากวัฒนธรรมใดๆ เป็นหลัก หรือถ้ามีการอ้างอิงก็เป็นการอ้างถึงเชิงภูมิศาสตร์เท่านั้น เนื้อหาส่วนใหญ่ของเรื่องถูกสร้างมาจากจินตนาการ เช่น “เซลล์ดอน” การ์ตูนที่มีเรื่องราวเกี่ยวข้องกับสัตว์ทะเลในดินแดนที่เรียกว่าเซลล์แลนด์ หรือการ์ตูนเรื่อง “ไอ้ยงสยง” ที่มีเรื่องราวในโลกที่จินตนาการขึ้นมา ตัวเอกคือพี่โบ๊ควายหนุ่มซูเปอร์ฮีโร่ที่มีสายฟ้าปักอยู่บนหัว ผู้คอยแก้ไขปัญหาดังๆ ให้กับผู้ที่เดือดร้อน

ดังที่ได้กล่าวไปข้างต้นแล้วว่า การ์ตูนแอนิเมชันไทยสมัยใหม่เกิดการแตกตัวด้านเนื้อหาออกมาเป็น 4 ลักษณะจึงเป็นที่มาของการศึกษาในครั้งนี้ที่มุ่งค้นหาความเป็นไทย

ในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่จาก 4 รูปแบบเนื้อหาศึกษาหาปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่จากผู้ผลิต และวิเคราะห์ผู้รับสารถึงการรับรู้ความหมายความเป็นไทยที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์ลักษณะของความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์
2. เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ของผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย
3. เพื่อสำรวจความเข้าใจของผู้รับสารที่มีต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยทางโทรทัศน์ยุคใหม่

แนวคิดสำคัญที่ใช้ในการวิจัย

แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง

ตามแนวคิดกระบวนทัศน์ใหม่ของการเล่าเรื่องจะให้ความสนใจว่า “จะเล่าเรื่องอย่างไร” มากกว่า “จะเล่าเรื่องอะไร” (กาญจนา แก้วเทพ, 2553) การศึกษาในครั้งนี้จึงให้ความสนใจวิธีการเล่าเรื่องมากกว่าที่จะวิเคราะห์ว่าเล่าเนื้อหาอะไร และเลือกใช้แนวคิดเรื่ององค์ประกอบของการเล่าเรื่องเป็นเครื่องมือในการศึกษาความเป็นไทยจากตัวสาร ซึ่งมีองค์ประกอบที่ศึกษา 8 องค์ประกอบ ได้แก่

1. ตัวละคร (Character) เป็นการวิเคราะห์การสร้าง ความหมายความเป็นไทยที่เกี่ยวข้องกับคนหรือกลุ่มคนด้วยการนำแนวคิดเรื่อง Paradigmatic Structure มาใช้ในการบ่งชี้ถึงเชื้อชาติจากตัวละครหลัก ได้แก่ ชื่อ บทบาท การแต่งกาย เชื้อชาติ วิธีพูด และการแสดงออก

2. เครื่องแต่งกาย (Costume) เครื่องแต่งกายเป็นองค์ประกอบที่ช่วยสนับสนุนความหมายให้ตัวละครด้วยการเป็น “สัญลักษณ์” หนึ่งที่ใช้บ่งบอกความหมายความเป็นไทยของตัวละคร เช่น ตัวละครมะอิกไว้ผมจุก

ที่แตกต่างออกไป ระดับของตัวบทในแนวดังนี้จำแนกได้เป็น 3 ระดับ ดังนี้

2.1 ตัวบทระดับปฐมภูมิ (Primary Text) หมายถึง ตัวบทเริ่มแรก หรือตัวบทต้นทาง

2.2 ตัวบทระดับทุติยภูมิ (Secondary Text) เป็นตัวบทที่เกิดมาจากการอ่านตัวบทแรกแล้วนำมาเสนอเป็นตัวบทที่สอง เช่น ตัวบทเริ่มแรกคือละคร ตัวบทที่สองคือ คอลัมน์วิจารณ์ เป็นต้น

2.3 ตัวบทระดับตติยภูมิ (Tertiary Text) เป็นตัวบทที่เกิดจากการรับรู้ของผู้รับสาร

แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน

ปัจจัยสำคัญในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันนี้มี 3 ประการ (Jeremy G. Butler, 1994 อ้างถึงใน นิพนธ์คุณารักษ์, 2551) ได้แก่

1. ปัจจัยด้านสุนทรียภาพ (Aesthetic) การ์ตูนแอนิเมชันควรมีลักษณะบางอย่างที่เหนือจริงหรือผิดหลักการตามธรรมชาติ เนื่องจากเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของสื่อประเภทนี้ สุนทรียภาพยังเกี่ยวข้องกับความสวยงาม (Beauty) เส่น่ห์ความน่าสนใจ (Appeal) สีสัน แสงเงา บรรยากาศ การนำศิลปะต่างๆ มาใช้ รวมทั้งการใช้เสียงต่างๆ ที่เหมาะสมกลมกลืน ฯลฯ ซึ่งมี 4 ปัจจัยในการพิจารณาดังนี้

1.1 การออกแบบ (Designing) การออกแบบถือว่าเป็นหัวใจสำคัญของภาพยนตร์แอนิเมชัน ผลงานต้องมีความโดดเด่นน่าสนใจ มีความแปลกใหม่ แสดงรายละเอียดของส่วนประกอบต่างๆ องค์ประกอบศิลป์ทั้งนี้ต้องสัมพันธ์สอดคล้องกับแนวคิด แก่นของเรื่อง และผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย ฯลฯ จรูญพร ปรปักษ์ประลัย (2548) ได้จำแนกการออกแบบไว้ 2 ขั้นตอน คือ

1.1.1 ขั้นก่อนการออกแบบ มีปัจจัยที่ควรคำนึงถึงในการออกแบบ 3 ประการคือ

1) ผู้ออกแบบต้องรู้จักตัวละครมากพอ เข้าใจนิสัย จุดเด่นจุดด้อยนอกจากนี้ยังต้องศึกษาถึงรายละเอียดเบื้องลึก (Back Story) ด้วยว่าตัวละครมีความเป็นมา

อย่างไร มีปมอะไรในชีวิตหรือมีความชื่นชอบสิ่งใดเป็นพิเศษ ฯลฯ หรืออาจใช้นักแสดงที่มีตัวตนจริงๆ มาเป็นต้นแบบโดยดึงบุคลิกและจุดเด่นของนักแสดงคนนั้นๆ มาใช้ เมื่อคนดูเห็นก็จะรู้ทันทีว่าเป็นใคร ซึ่งถือเป็นลูกเล่นหนึ่งในการออกแบบ

2) การเรียนรู้จากของจริง ผู้ออกแบบควรศึกษาจากธรรมชาติในเรื่องของกายวิภาค ความสมดุล น้ำหนัก รูปทรง ฯลฯ แล้วจึงนำสิ่งที่ได้พบมาพัฒนาจนได้ผลงานออกแบบ

3) แรงบันดาลใจ สำหรับแรงบันดาลใจไม่จำเป็นต้องมาจากงานแอนิเมชันเสมอไป แต่อาจได้จากภาพจิตรกรรมสกุลต่างๆ หรือสื่อแขนงอื่นๆ ก็ได้

1.1.2 ขั้นการออกแบบ มี 3 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ คือ

1) ขนาด (Size) ขนาดเป็นเรื่องของการเปรียบเทียบขนาดมีความสำคัญในแง่ของการสร้างความรู้สึกที่แตกต่างกัน เช่น น้ำหนัก ความแข็งแรงกว่า อำนาจความเร็วของวัตถุนั้นๆ

2) รูปทรง (Shape) โดยปกติรูปทรงที่ใช้ออกแบบจะมี 2 รูปทรง ได้แก่ รูปทรงอิสระ (Free Shape) คือ รูปทรงซึ่งไม่มีโครงสร้างและแบบแผนที่แน่นอน เช่น ควั่นไฟ ก้อนเมฆ รอยหมึกซึมบนผ้า แผนที่ประเทศต่างๆ เป็นต้น และรูปทรงง่าย (Simple Shape) คือ รูปทรงเรขาคณิต ได้แก่ วงกลม สี่เหลี่ยม และสามเหลี่ยม โดยแต่ละแบบจะให้ความรู้สึกต่างกันไปตามลักษณะการใช้งาน

1.2 สัดส่วน (Proportion) สัดส่วนเป็นตัวกำหนดความสมจริงหรือเป็นนามธรรม กล่าวคือถ้าตัวละครมีสัดส่วนผิดเพี้ยนไปจากความจริงมากเท่าไร ก็จะมีความเป็นการ์ตูนมากยิ่งขึ้นเท่านั้น

1.3 งานศิลป์ (Artistic) หมายถึงการนำแนวคิดที่ใช้ในการออกแบบมาผลิตให้สมบูรณ์ เช่น การลงสี (Coloring) การใส่แสงเงา (shading) ซึ่งมีเทคนิคและวิธีการแตกต่างกันตามลักษณะของแอนิเมชัน เช่น งานศิลป์ในลักษณะที่เหมือนจริง งานศิลป์ในลักษณะเหนือจริง ฯลฯ

1.4 การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ (Animate) เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวเพื่อถ่ายทอดท่าทาง อารมณ์และความรู้สึก ตามกระบวนการและเทคนิค แอนิเมชัน การเคลื่อนไหวนี้มีทั้งลักษณะที่แตกต่างกัน ตามประเภทและเทคโนโลยีของแอนิเมชัน เช่น แอนิเมชัน แบบ 2 มิติ จะมีลักษณะที่แตกต่างจากการ์ตูนที่ผลิตด้วย คอมพิวเตอร์กราฟิกแอนิเมชัน 3 มิติ ฯลฯ

2. เสียง (Sound) เสียงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ อย่างหนึ่งที่เป็นทั้งตัวกำหนดความยากง่ายของการ เคลื่อนไหว เช่น การกำหนดให้ปากขยับสัมพันธ์กับ เสียงพูด เป็นต้น นอกจากนี้ยังใช้ในการประกอบภาพ สามารถแบ่งเสียงได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่

2.1 บทสนทนา (Dialog)

2.2 เสียงประกอบภาพพิเศษ (Sound Effect)

2.3 ดนตรี (Sound and music) ดนตรียังแบ่งได้ เป็น 2 ประเภท ได้แก่ เพลงประจำรายการ (Theme song) และเพลงบรรเลงประกอบรายการ (Music)

3. เทคโนโลยีในการผลิต (Technology) เทคโนโลยี นั้นหมายรวมถึง ความรู้ แนวคิด วิธีการผลิต ไปจนถึง สิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ ที่นำมาใช้ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน ให้มีความสวยงาม ทันสมัย ลดขั้นตอนการผลิตและ ลดต้นทุนในการผลิต ในปัจจุบันเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ได้กลายเป็นส่วนสำคัญในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน สมัยใหม่ไปโดยปริยาย

4. การผลิตเชิงอุตสาหกรรม (Industry - business production) ความสำเร็จของการ์ตูนแอนิเมชันแต่ละ เรื่องนั้นสามารถวัดได้จากรายได้ในการจัดจำหน่าย ดังนั้น การวางแผนการผลิต การจัดสรรบุคลากร และการ วางแผนการตลาดจึงมีความจำเป็น ในการวิเคราะห์จะ พิจารณาจาก 3 ปัจจัยคือ

4.1 บุคลากร หมายถึง แรงงานมนุษย์รวมไป จนถึงระบบการบริหารงานบุคลากร ซึ่งเป็นระบบที่เน้น ในการควบคุมชิ้นงาน กำกับลำดับของงาน และการบริหาร จัดการอื่นๆ ที่เกี่ยวกับคนในองค์กร

4.2 เงินทุน หมายถึงระบบการเงิน ต้นทุนในการผลิต ค่าใช้จ่ายในการลงทุนต่างๆ

4.3 ปัจจัยทางการตลาด หมายถึง ช่องทางสำหรับการ เผยแพร่ หรือช่องทางจัดจำหน่าย รวมไปถึงข้อจำกัด ต่างๆ เงื่อนไขในการผลิตหรือเผยแพร่ กลุ่มเป้าหมาย และความสัมพันธ์ทางธุรกิจ

แนวคิดเชิงสัญลักษณ์วิทยา (Semiology)

แนวคิดสัญลักษณ์วิทยาที่ใช้ในงานวิจัยชิ้นนี้ประกอบด้วย 3 แนวคิด ได้แก่

1. การวิเคราะห์ที่มุ่งเน้นไปที่ความหมายในเนื้อสาร ซึ่งพิจารณาจากความสัมพันธ์ (Relation) ระหว่าง สัญลักษณ์ เป็นการวิเคราะห์หาสัญลักษณ์ที่สัมพันธ์ กับความเป็นไทยจากสื่อการ์ตูนไทยยุคใหม่

2. กระบวนการสร้างความหมาย (Signification) การสร้างความหมายความเป็นไทยในสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน มี 2 ระดับ ได้แก่ ความหมายโดยตรง (Denotation) เป็นความหมายขั้นแรก และความหมายโดยนัย หรือ ความหมายแฝง (Connotation) คือปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น เมื่อสัญลักษณ์กระทบกับความรู้สึกหรืออารมณ์ของผู้รับสาร และค่านิยมในวัฒนธรรมของผู้รับสาร

3. จุดยืนในการตีความหมายความเป็นไทยของ ผู้รับสาร แบ่งการตีความได้เป็น 3 ตำแหน่ง คือ

3.1 การตีความหมายที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต (Preferred code) หมายถึงผู้รับสารสามารถเข้าใจ ความหมายได้ระดับเดียวกันกับผู้ผลิตส่งมา

3.2 การตีความด้วยการต่อรองความหมาย (Negotiated code) เป็นการตีความหมายด้วยจุดยืนของ ตัวผู้รับสารเอง ผู้รับสารจะสร้างกฎเกณฑ์ของตนเอง มาต่อรองความหมาย ซึ่งความหมายที่ได้จะมีความ แตกต่างออกไปจากความตั้งใจของผู้ส่งสาร แต่มิได้ เป็นไปในทิศทางของการคัดค้าน

3.3 การตีความหมายด้วยจุดยืนตรงข้าม หรือการ คัดค้าน (Oppositional Code) เป็นการตีความหมาย

ด้วยจุดยืนของผู้รับสารที่เป็นการต่อต้านหรือขัดแย้งกับความหมายที่ผู้ส่งสารส่งมา

แนวคิดเรื่องความเป็นไทย

แนวคิดนี้ใช้ในการบ่งชี้ให้เห็นความแตกต่างของการ์ตูนแอนิเมชันไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันต่างชาติ “ความเป็นไทย” จึงหมายถึงเอกลักษณ์ที่แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างชาติไทยกับชาติอื่น ด้วยการอ้างอิง (Identify) สิ่งใดๆ กับวัฒนธรรมไทย ความเป็นไทยตามแนวคิดนี้มี 2 ลักษณะ ได้แก่

1. ความเป็นไทยเชิงประจักษ์ หรือความเป็นไทยที่สังเกตเห็นได้แบ่งได้ 3 ประเภท คือ

1.1 ความเป็นไทยทางวัตถุได้แก่ วัตถุต่างๆ ที่อยู่รอบตัวเรา เช่น เสื้อผ้า ที่อยู่อาศัยเครื่องมือ เครื่องใช้ ของเล่น งานศิลปะต่างๆ ฯลฯ

1.2 ความเป็นไทยทางการกระทำหรือการประพฤติตัวและการพูดจา เป็นการแสดงออกที่มีระเบียบประเพณีปฏิบัติเป็นตัวควบคุมและมีการสืบต่อกันมา นอกจากนี้ยังหมายรวมถึงขนบธรรมเนียมประเพณีต่างๆ ที่ถือปฏิบัติกันมาแต่อดีต เช่น ความสุภาพอ่อนโยน รู้จักที่ต่ำที่สูง เป็นต้น

1.3 ผลผลิตจากทักษะความเป็นไทย ทักษะความเป็นไทยเป็นตัวกำหนดแบบแผนในการสร้างรูปแบบหรือการแสดงออกที่สื่อความหมายไทย ดังนั้นหากมีการสูญเสียความเป็นไทยระดับนี้ไป จะเท่ากับเป็นการสูญเสียความเป็นไทยในแขนงนั้นๆ ไปด้วย เช่น อาหารและสลัก มุกตลกไทย

2. ความเป็นไทยทางใจ หรือความเป็นไทยระดับความรู้ความคิด ซึ่งเป็นระบบความคิดความเชื่อ ค่านิยมต่างๆ ของคนไทย

ทฤษฎีการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม (Cultural hybridization)

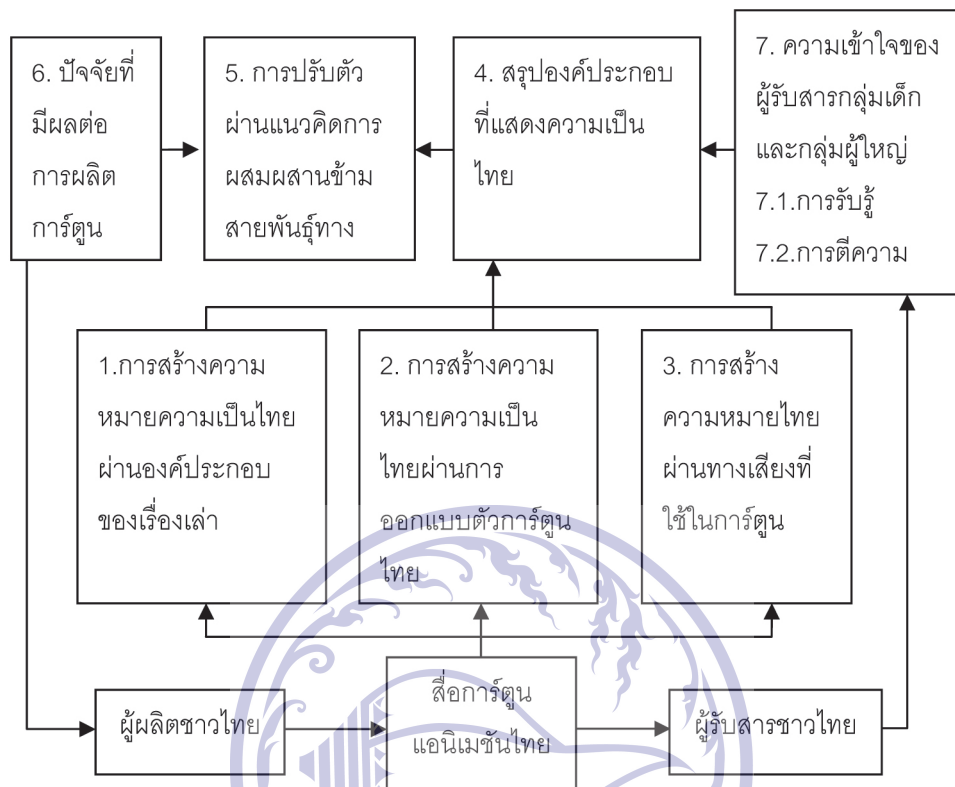
จากแนวคิดที่ว่าวัฒนธรรมทุกวัฒนธรรมจะมีลักษณะเป็นพันธุทาง และมีการผสมผสานกันระหว่างวัฒนธรรมตลอดเวลา ซึ่ง Paul S.N. Lee ได้กำหนดรูปแบบการก่อร่างวัฒนธรรมขึ้นมา 4 แบบด้วยกัน (Paul S.N. Lee, อ้างถึงใน จารุณี สุขชัย, 2550) ได้แก่

1. รูปแบบนกแก้ว (Parrot pattern) รูปแบบนี้คือการรับเอาทั้ง Global content และ Global form มาใช้แบบตรงๆ เปรียบเสมือนนกแก้วที่เลียนแบบมนุษย์ทุกอย่าง

2. รูปแบบอะมีบา (Amoeba pattern) ตัวอะมีบาเป็นสิ่งมีชีวิตที่เปลี่ยนรูปทรง (Form) อยู่ตลอดเวลา แต่ตัวเนื้อในของมันยังคงเดิม จึงหมายถึงการรับเอา Global content มาใช้ร่วมกับ Local form

3. รูปแบบปะการัง (Coral pattern) ปะการังเป็นสิ่งมีชีวิตที่จะคงรูปเดิมไว้เสมอ แม้ว่าเนื้อในจะตายไปแล้ว รูปแบบนี้จึงหมายถึง การรับเอา Global form มาใช้ร่วมกับ Local Content

4. รูปแบบผีเสื้อ (Butterfly pattern) ผีเสื้อเป็นสิ่งมีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงมาจากตัวดักแด้แต่กระบวนการนี้ต้องอาศัยระยะเวลาที่ยาวนานพอสมควร รูปแบบนี้จึงหมายถึงการสะสมการดัดแปลง Global content และ Global Form ที่รับมาให้กลายเป็น Local content และ Local form ที่ละน้อยจนกระทั่งไม่เหลือความเป็น Global content และ Global form นั้นอีก



รูป กรอบแนวคิดในการวิจัย (Conceptual framework)

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยเลือกใช้การวิเคราะห์เนื้อหาสาร (Textual Analysis) เพื่อหาความเป็นไทยจากสื่อการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ในช่วงปี พ.ศ. 2551 - พ.ศ. 2553 จำนวน 4 เรื่อง เป็นการเลือกอย่างเจาะจงเพื่อให้เป็นตัวแทนของ 4 ประเภทเนื้อหาได้แก่ 1) การ์ตูนไทยที่ใช้เนื้อหาจากวัฒนธรรมไทย ศึกษาจาก ชุมชนนิมนต์อิมชุดที่ 1 และ 2 รวมทั้งหมด 52 ตอน 2) การ์ตูนไทยที่ใช้เนื้อหาจากวัฒนธรรมต่างชาติ ศึกษาจาก ไซอ้าวเดอะมังกี้ จำนวน 25 ตอน 3) การ์ตูนไทยที่ใช้เนื้อหาจากหลากหลายวัฒนธรรม ศึกษาจาก ไซคิกฮิโร่ ชุด 1 และ 2 จำนวนทั้งสิ้น 22 ตอน 4) การ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ใช้เนื้อหาจากวัฒนธรรมจินตนาการ ศึกษาจาก เซลล์ดอน ชุด 2 จำนวน 26 ตอน จากนั้นทำการเก็บข้อมูลผู้ผลิตการ์ตูนทั้ง 4 เรื่อง จำนวน 10 ท่าน

ด้วยการสัมภาษณ์เชิงเจาะลึก (In-depth Interview) ใช้วิธีเลือกอย่างเจาะจง เพื่อวิเคราะห์ถึงปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 4 เรื่อง และทำการเก็บข้อมูลจากตัวอย่างผู้รับสารจำนวน 40 คน แบ่งเป็นเด็ก 20 คน เป็นผู้ใหญ่ 20 คน ด้วยวิธีการสนทนากลุ่ม (Focus group) กลุ่มตัวอย่างนี้คัดเลือกโดยใช้วิธีการแบบไม่เจาะจงร่วมกับ การแนะนำต่อกัน (Snowball) เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างที่เคยรับชมการ์ตูนแอนิเมชันมาก่อน

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยนี้ จัดแบ่งตามวัตถุประสงค์ออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ลักษณะความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ ส่วนที่ 2 ปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ของผู้ผลิตการ์ตูน

แอนิเมชันไทย ส่วนที่ 3 ความเข้าใจของผู้รับสารที่มีต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยทางโทรทัศน์ยุคใหม่

1. ลักษณะความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชัน ไทยยุคใหม่ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์

1.1 การ์ตูนแอนิเมชันไทยสมัยใหม่มีลักษณะความเป็นไทย 3 ระดับ

จากการศึกษาพบว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ทั้ง 4 เรื่อง มีการแสดงความหมายความเป็นไทยผ่านองค์ประกอบต่างๆ 13 องค์ประกอบ ซึ่งในแต่ละองค์ประกอบนั้นจะมีความหมายความเป็นไทยใน 3 ระดับ ได้แก่

1.1.1 ความเป็นไทยแบบเดิม (Old Thai) คือ ความเป็นไทยในบริบทวัฒนธรรมไทยเดิม

1.1.2 ความเป็นไทยผสม / ไทยสมัยใหม่ (Modern Thai) คือความเป็นไทยในบริบทสังคมสมัยใหม่ผ่านการผสมผสานวัฒนธรรมอื่นๆ ด้วย ความเป็นไทยระดับนี้สามารถพบเจอได้ในสังคมปัจจุบัน

1.1.3 ไม่แสดงความเป็นไทย (Non-Thai) เป็นความหมายที่แสดงถึงลักษณะวัฒนธรรมอื่นที่ไม่ใช่ชนบทนิยม หรือการปฏิบัติของคนไทย องค์ประกอบที่แสดงความหมายนี้จะมีลักษณะเป็นสากล

ผลจากการศึกษาพบว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ทั้ง 4 เรื่องนี้ มีการแสดงความหมายในระดับไม่แสดงความเป็นไทยมากที่สุด รองลงมาคือความเป็นไทยแบบผสม หรือความเป็นไทยใหม่ ส่วนความเป็นไทยเดิมนั้นปรากฏน้อยที่สุด สรุปได้ว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่มีความเป็นสากลมากกว่าความเป็นไทย โดยเฉพาะไทยเดิมที่ถูกเลือกผลิตน้อยที่สุด ซึ่งผลของการศึกษาในส่วนนี้มีความสอดคล้องกับผลการศึกษารื่องการปรับตัวของการ์ตูนไทยยุคใหม่ด้วย ซึ่งจะนำเสนอในหัวข้อถัดไป

1.2 การปรับตัวของการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่

จากหัวข้อที่แล้วพบว่าการ์ตูนไทยมีระดับความเป็นไทยน้อยกว่าความเป็นสากล จากผลการศึกษานี้แสดง

ให้เห็นว่า การ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบันมีแนวโน้มในการปรับตัวให้มีลักษณะเป็นสากลมากขึ้น ซึ่งในขณะเดียวกันก็จะมีแนวโน้มในการผลิตความเป็นไทยลดลงตามไปด้วย ซึ่งจากการศึกษาการปรับตัวจากการ์ตูนไทยทั้ง 4 เรื่อง พบการปรับตัวใน 3 รูปแบบดังนี้

1.2.1 การปรับตัวรูปแบบอะมีบา การปรับตัวลักษณะนี้เป็นการรับเอา Global Content มาผสมกับ Local form ทำให้เนื้อหาของการ์ตูนที่ผลิตด้วยรูปแบบนี้จะมีความเป็นสากลสูง เนื่องจากใช้เนื้อหาจากต่างชาติมาผลิต ซึ่งพบการ์ตูนไทยยุคใหม่ 2 เรื่องที่มีการปรับตัวรูปแบบนี้ได้แก่ ไซอิ๋วเดอะมังกี้ ที่ใช้เนื้อหาจากไซอิ๋วที่จากวัฒนธรรมจีน และไซคิอิโร่ที่ใช้เนื้อหาจากการ์ตูนสูตรสำเร็จที่มักพบในการ์ตูนญี่ปุ่นผสมกับโครงเรื่องแบบสตาร์วอร์ส (Star wars) แต่อย่างไรก็ดีการ์ตูนทั้ง 2 เรื่องมีการแสดงออกถึงการต่อสู้เพื่อให้ได้มาซึ่งรูปแบบ (Form) ที่แสดงความหมายความเป็นไทยด้วย นั่นคือ ในไซอิ๋วเดอะมังกี้ที่ผู้ผลิตเลือกให้ตัวเอกเป็นนักแสดงตลกไทย อาทิ ลี้อะระเชียวยิ้ม เป็น หงอก โก๊ะตี๋เป็นต๋อเปียก่าย อู๊ดเป็นต๋อเป็นชั่วเจ๋ง เป็นต้น ซึ่งการใช้ตัวเอกเป็นคนไทยนี้สามารถทำให้ไซอิ๋วเดอะมังกี้มีลักษณะคล้ายกับการแสดงจำพวกไปโดยปริยาย ส่วนในไซคิอิโร่เดิมทีการ์ตูนเรื่องนี้นั้นถูกวางไว้ให้เป็นการ์ตูนเกาหลี 100% แต่ด้วยการร่วมมือกันผลิตระหว่างผู้ผลิต 2 ประเทศ (ไทย - เกาหลี) จึงทำให้เกิดตัวละครเอกที่เป็นตัวแทนคนไทยแทรกเข้าไปในเนื้อหาเดิมที่เป็นเกาหลีด้วย และตัวละครไทยที่ผลิตเข้าไปใหม่นี้ก็มีความแตกต่างจากตัวละครเกาหลีอย่างชัดเจนด้วย นอกจากนี้ยังมีการผลิตภาพเมืองไทยและประชาชนไทยขึ้นมาด้วย

1.2.2 การปรับตัวรูปแบบปะการัง พบการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ 1 เรื่องมีการปรับตัวรูปแบบนี้ได้แก่ เซลล์ดอน เนื่องจากเซลล์ดอน 1 ตอนนั้นจะประกอบด้วย 2 ช่วงเนื้อหา ได้แก่ ช่วงเซลล์ดอนที่เป็นเรื่องราวการผจญภัยของตัวเอกตามแต่ภารกิจต่างๆ ซึ่งเนื้อหาในช่วงนี้จะไม่ได้ผูกโยงกับวัฒนธรรมใดๆ อย่างชัดเจน กับช่วงดร.เซลล์ ซึ่งเป็นช่วงที่จะเล่าเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับคนไทยและเมืองไทยอย่างชัดเจน

เช่น การแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวในประเทศ หรือการกล่าวถึงขนบธรรมเนียมประเพณีไทยกับการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เป็นต้น ดังนั้นช่วงดร.เซลล์จึงเป็นเสมือนทางเลือที่ช่วยกำหนดความหมายโดยรวมของเรื่องให้มีลักษณะเป็นไทย (Local Content) เมื่อเนื้อหาไทยมาผสมกับภาพที่มีรูปแบบตัวการ์ตูน (Form) แบบตะวันตก (Global form) จึงทำให้การ์ตูนเรื่องนี้มีการปรับตัวรูปแบบปะการัง

อย่างไรก็ดี Local content ของเซลล์ตอนนี้มีลักษณะเฉพาะตัว เนื่องจากเนื้อหาช่วง ดร.เซลล์ นั้นถูกผลิตขึ้นมาเพื่อแพร่ภาพในประเทศไทยเท่านั้น แต่ในการแพร่ภาพต่างประเทศนั้นเนื้อหาช่วงดร.เซลล์ ซึ่งเป็น Local content ที่เข้มข้นนี้จะถูกตัดออกไป จึงทำให้เซลล์ตอนในฉบับที่แพร่ภาพในต่างประเทศจะมีระดับความเป็นไทยน้อยลงมาก และมีความเป็นสากลสูงขึ้น ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเซลล์ตอนที่แพร่ภาพในประเทศจะมีการปรับตัวรูปแบบปะการัง แต่เซลล์ตอนที่แพร่ภาพในต่างประเทศจะมีรูปแบบการปรับตัวเข้าใกล้กับรูปแบบนกแก้วอย่างมาก แต่อย่างไรก็ดีการศึกษานี้มีขอบเขตในการศึกษาการ์ตูนไทยที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ในประเทศไทยเท่านั้น ผลการศึกษาเซลล์ตอนนี้จึงสนใจเฉพาะรูปแบบปะการังเพียงอย่างเดียว

1.2.3 การปรับตัวรูปแบบเนื้อ การปรับตัวรูปแบบนี้เป็นการปรับตัวด้วยการรับเอาความหมาย Global content และ Global form มาทำดัดแปลงจนกลายเป็น Local content และ Local form ซึ่งไม่เหลือความหมายเดิมที่เป็นการนำมาจากต่างวัฒนธรรม เนื่องจากถูกดัดแปลงให้กลายเป็นเรื่องราวในวัฒนธรรมท้องถิ่นไปโดยสมบูรณ์แล้ว มีการ์ตูนไทยที่มีรูปแบบนี้ 1 เรื่องจาก 4 เรื่องคือ ชุมชนนิมนต์ยิ้ม เนื่องจากใช้เนื้อหาจากปริบทสังคมไทยสมัยใหม่เป็นหลัก ผสมกับรูปแบบตัวการ์ตูนที่สืบทอดมาจากผู้ที่มีชื่อเสียงของไทย อาทิเช่น พระพยอมเป็นหลวงพี่พอเพียง ท่าน ว.วชิรเมธีเป็นเถรธีร์ และพระมหาสมปองเป็นเถรป็น เป็นต้น

จากการศึกษาการปรับตัวทั้ง 3 รูปแบบนี้ยังพบว่ารูปแบบการปรับตัวของการ์ตูนไทยที่สามารถใช้สื่อสาร

กับผู้รับสารชาวต่างชาติได้นั้นมีเพียง 2 รูปแบบ ได้แก่ การปรับตัวแบบอะมีบาที่มีเนื้อหา (Content) เป็นสากล และการปรับตัวแบบปะการังที่มีภาพ (Form) เป็นสากล แต่อย่างไรก็ดีดังที่ได้กล่าวไปแล้วว่ารูปแบบปะการังของเซลล์ตอนที่นำไปแพร่ภาพในต่างประเทศนั้นจะถูกตัดเนื้อหาที่แสดงความเป็นไทยเข้มข้นออกไป รูปแบบปะการังในเนื้อหานี้จึงมีลักษณะที่เข้าใกล้กับรูปแบบนกแก้วมากขึ้นเพื่อให้ง่ายต่อการสื่อสารกับชาวต่างชาติ ความเป็นไทยในเซลล์ตอนที่แพร่ภาพในต่างประเทศนั้นจะเหลือเพียงการอ้างอิงความหมายตามภูมิศาสตร์ กล่าวคือ เมืองเซลล์แลนด์ของสัตว์ทะเลในเรื่องนี้ถูกสมมุติให้ตั้งอยู่ใกล้ๆ กับเขาตะปู ในจังหวัดพังงา ซึ่งภาพเขาตะปูนี้มีปรากฏให้เห็นในฉากหลังเวลาที่เซลล์ตอนปรากฏตัวขึ้นมาเหนือน้ำ เพื่อบ่งชี้ว่าอาณาบริเวณนั้นเป็นท้องทะเลไทยเท่านั้นเอง อย่างไรก็ตามหากการ์ตูนแอนิเมชันไทยเรื่องอื่นๆ ที่มีรูปแบบการปรับตัวแบบปะการังแต่มีเนื้อหาไทยที่เข้มข้น ก็อาจจะไม่สามารถสื่อสารกับผู้รับสารชาวต่างชาติได้ เนื่องจากมีข้อค้นพบในส่วนของปัจจัยในการผลิตความเป็นไทย (รายละเอียดอยู่ในข้อ 2.) ซึ่งพบว่า เนื้อหาไทยที่มีความเข้มข้นสูงนั้นไม่สามารถสื่อสารกับผู้รับสารต่างชาติได้ ซึ่งจะสอดคล้องกับการปรับตัวของการ์ตูนไทยด้วยรูปแบบผีเสื้อ เนื่องจากเนื้อหาในการ์ตูนที่มีการปรับตัวแบบผีเสื้อนี้จะมีความเป็นไทยสูงมาก ทำให้มีแนวโน้มว่าจะไม่สามารถสื่อสารความหมายกับผู้รับสารชาวต่างชาติได้

1.3 องค์ประกอบของการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่แสดงความเป็นไทย

ดังที่ได้กล่าวไปข้างต้นว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่สามารถแสดงความเป็นไทยใน 3 ระดับ ได้แก่ ไทยเดิม ไทยใหม่ และไม่ไทย ผ่านทาง 13 องค์ประกอบที่ทำการศึกษา ได้แก่ 1) ตัวละคร 2) หน้าตาตัวละคร 3) เครื่องแต่งกาย 4) โครงเรื่อง 5) แก่นเรื่อง 6) ฉาก 7) การแสดงออกทางวัฒนธรรม 8) พาหนะ 9) อุปกรณ์ 10) อาวุธและของวิเศษ 11) คำพูด 12) เพลงประกอบรายการ และ 13) ดนตรีบรรเลง ซึ่งสามารถจัดกลุ่มองค์ประกอบเหล่านี้ได้เป็น 4 มิติในการสร้าง

ความหมายความเป็นไทยให้กับการ์ตูนแอนิเมชัน ได้แก่

- 1) มิติเนื้อหา 2) มิติตัวการ์ตูน 3) มิติฉาก 4) มิติทางเสียง ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1.3.1 มิติเนื้อหา ในมิติเนื้อหานี้ประกอบด้วย 2 องค์ประกอบ ได้แก่

- 1) โครงเรื่อง เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญที่สุดในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เนื่องจากโครงเรื่องจะเป็นเสมือนพิมพ์เขียวในการเป็นตัวกำหนดถึงลักษณะความเป็นไทยในองค์ประกอบต่างๆ กล่าวคือ หากเลือกใช้โครงเรื่องที่เกี่ยวข้องกับบริบทสังคมไทยโดยตรง องค์ประกอบต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับภาพ ก็ย่อมต้องแสดงความหมายไทยออกมา แต่หากเลือกใช้โครงเรื่องจากวัฒนธรรมอื่น การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ย่อมมีแนวโน้มว่าจะแสดงความเป็นไทยออกมาน้อยลงตามไปด้วย

- 2) แก่นเรื่อง หรือคตินิยมของการ์ตูนแอนิเมชันจากการศึกษาพบว่าการ์ตูนนั้นเป็นสื่อที่มีความเป็นสากลสูง ไม่ว่าจะเป็นการนำเนื้อหาจากวัฒนธรรมใดมาผลิตก็ตาม คตินิยมในเรื่องก็สามารถปรับประยุกต์ให้สอดคล้องกับคตินิยมของคนไทยได้เป็นอย่างดี

1.3.2 มิติตัวการ์ตูน ในมิติตัวการ์ตูนนี้จะประกอบไปด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่

- 1) หน้าตาตัวละคร หน้าตาตัวการ์ตูนเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ เนื่องจากสามารถสื่อความหมายความเป็นเชื้อชาติของตัวละครได้ การ์ตูนไทยในปัจจุบันเลือกใช้เทคนิคการสัมผัสบทบาทที่นำเอาหน้าตาของคนดังของไทย ไปใช้ในการผลิตตัวการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งวิธีการนี้สามารถสร้างตัวละครที่เป็นคนไทยได้อย่างชัดเจน กระบวนการนี้เป็นเทคนิคเดียวกับการผลิตการ์ตูนล้อการเมืองนั่นเอง

- 2) เครื่องแต่งกาย องค์ประกอบนี้เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญรองลงมา คนไทยนั้นมีชุดแต่งกายที่เป็นเอกลักษณ์มากมายที่สามารถนำมาดัดแปลงให้ผสมผสานกับโครงเรื่องแต่ละแบบได้

- 3) การแสดงออกทางวัฒนธรรม ความเป็นไทยในหมวดนี้ อาจจะแสดงออกผ่านกิจกรรม หรือการแสดง

ออกทางวัฒนธรรมไทยอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น การไหว้ เป็นต้น

- 4) ท่ามาของตัวละคร ตัวการ์ตูนยังสามารถแสดงความเป็นไทยผ่านทางท่ามาของตัวละครนั้นๆ ซึ่งอาจจะถูกเล่าผ่านการบรรยาย หรือจากการแสดงออกผ่านทางชื่อ เชื้อชาติ บทบาท การแต่งกาย การใช้ภาษา และการแสดงออก ก็ได้

- 5) อาวุธ / ของวิเศษ หากพิจารณาวรรณคดีและนิทานพื้นบ้านไทยนั้นจะพบว่าคนไทยนั้นมีความเชื่อเรื่องอาวุธและของวิเศษอยู่มากมาย

1.3.3 มิติฉาก ในมิติฉากนี้จะประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่

- 1) สถานที่ องค์ประกอบนี้จะมีความสำคัญที่สุดของฉาก เนื่องจากจะเป็นตัวกำหนดถึงสภาพแวดล้อมต่างๆ บ่งบอกยุคสมัย และสภาพทางธรรมชาติด้วย

- 2) อุปกรณ์ เป็นส่วนประกอบของฉากที่จะมีความสัมพันธ์กัน เนื่องจากอุปกรณ์ในการ์ตูนแอนิเมชันจะถูกใช้เพื่อความจริงของฉาก

- 3) พาหนะ องค์ประกอบนี้เป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่มีสัมพันธ์กับฉาก และสถานที่ เพื่อให้สื่อความหมายได้อย่างถูกต้อง

1.3.4 มิติทางเสียง ในมิติเสียงนี้จะประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่

- 1) ภาษาพูด / บทสนทนา (Dialog) การ์ตูนไทยยังคงมีการพากย์เสียงด้วยการพากย์ตามบท ประกอบการค้นเรื่องราวสดเป็นหลัก

- 2) เพลงประกอบ การ์ตูนแอนิเมชันไทยนิยมใช้เพลงประกอบเป็นภาษาไทยเป็นหลัก เนื่องจากสามารถสื่อความหมายความเป็นเจ้าของ หรือเชื้อชาติของการ์ตูนไทยได้ชัดเจน

- 3) ดนตรีประกอบ ดนตรีประกอบนั้นถูกใช้เพื่อประกอบความหมายของภาพ ดนตรีประกอบก็เป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่มีลักษณะเป็นตัวแปรตามภาพและเนื้อหา

2. ศึกษาถึงปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ของผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลการผลิตความเป็นไทยของผู้ผลิต พบปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้องต่อการปรับตัวของการ์ตูนแอนิเมชันไทย และการผลิตความเป็นไทยใน 4 ปัจจัยสำคัญดังต่อไปนี้

2.1 วัตถุประสงค์ในการผลิต

ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ การ์ตูนแอนิเมชันไทยถูกใช้ในประโยชน์ที่กว้างขวาง / หลากหลายมากขึ้น ไม่เพียงแต่ต้องการนำเสนอเนื้อหาที่มีความสนุกสนานเท่านั้น แต่ยังคงมีเบื้องหลังในการผลิตติดลบทอดมาด้วย ซึ่งแบ่งเป็น 3 กรณีคือ

2.1.1 การสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับบริษัท แบ่งได้เป็น 2 ลักษณะได้แก่

1) การสร้างภาพการเป็นองค์กรที่รับผิดชอบสังคม กรณีนี้มักเป็นการผลิตการ์ตูนเพื่อหวังผลบางอย่างจากสังคม ด้วยการผลิตการ์ตูนสร้างสรรค์สังคม หรือการ์ตูนอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เป็นต้น

2) การสร้างชื่อเสียงในเชิงธุรกิจ (Brand) ให้กับตัวผู้ผลิต กรณีนี้ยกตัวอย่างได้จากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ไซอิ๋วเดอะมังกี้ และเซลล์ดอน ซึ่งเป็นการนำสินค้าในช่องทางธุรกิจเดิมขององค์กรมาผลิตให้เป็นแอนิเมชัน ซึ่งเป็นการต่อยอดและขยายช่องทางธุรกิจเดิมของตนได้ด้วย

2.1.2 การเป็นพันธมิตรในการทำธุรกิจ ปัจจัยนี้มีผลในการเลือกวัฒนธรรมในการผลิตด้วย เช่นใน ไซอิ๋วเดอะมังกี้ แต่เดิมนั้นถูกกำหนดเนื้อหาเอาไว้เป็นการ์ตูนเกาหลีวัฒนธรรมอย่างเดียว แต่เมื่อผู้ผลิตชาวไทยได้เข้าไปมีส่วนร่วมในสายการผลิต ก็ได้เกิดการต่อรองขึ้น จนกลายเป็นการ์ตูนลูกครึ่งแบบในปัจจุบัน

2.2 มูลค่าการตลาดภายในประเทศ

ในปัจจุบันมูลค่าการตลาดภายในประเทศยังไม่เพียงพอต่อมูลค่าการผลิต เนื่องจากผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันยุคใหม่ส่วนใหญ่ ต้องการให้การ์ตูนที่ตนผลิต

นั้นมีคุณภาพที่สูงขึ้น เนื่องจากมาตรฐานของการ์ตูนแอนิเมชันในประเทศนั้นสูงขึ้น การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันจึงต้องใช้ทุนในการผลิตที่สูงขึ้นตามไปด้วย เมื่อลงทุนสูงแต่ผลตอบแทนจากการแพร่ภาพมีจำกัด ผู้ผลิตจึงต้องหาทางออกใน 3 กรณี ดังนี้

2.2.1 การหาทุนการสนับสนุนจากภาครัฐ ภาครัฐบาลเข้ามามีส่วนร่วมในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยมากยิ่งขึ้น เนื่องจากปัจจุบันมีองค์กรที่เกี่ยวข้องกับสื่อโทรทัศน์เพิ่มขึ้น การสนับสนุนให้เกิดการผลิตแอนิเมชันนั้นเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้การ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ใช้เนื้อหาไทยสามารถดำเนินการผลิตได้ง่ายขึ้น กรณีนี้พบในกรณีของชุมชนนิมนต์ยิ้ม เนื่องจากเป็นแอนิเมชันไทยที่มีข้อจำกัดในการผลิตค่อนข้างมาก จึงต้องมีการสนับสนุนทุนเพื่อให้สามารถดำเนินการได้

2.2.2 การผลิตเนื้อหาการ์ตูนสำหรับผู้สนับสนุนรายการ เป็นรูปแบบเนื้อหาที่ปรากฏในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ไซอิ๋วเดอะมังกี้ ซึ่งมีการใส่การ์ตูนสั้นๆ เข้าไปแทรกในเนื้อหาการ์ตูนแอนิเมชันหลักที่ผลิต เพื่อเป็นช่วงเวลาสำหรับขายโฆษณาให้กับผู้สนับสนุนรายการ ซึ่งเป็นแนวทางหนึ่งในการป้องกันความเสี่ยงในการผลิตได้เช่นกัน

2.2.3 การปรับตัวในการผลิตเพื่อมุ่งไปที่ตลาดสากล ซึ่งเป็นตลาดที่มีมูลค่ามากกว่า เมื่อการผลิตสำหรับตลาดในประเทศนั้นมีมูลค่าผลตอบแทนที่จำกัด ประกอบกับผู้ผลิตไม่มีแนวทางในการลดต้นทุนและคุณภาพ ผู้ผลิตจึงต้องวางแผนในการผลิตใหม่ ด้วยการกำหนดเป้าหมายในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันให้มุ่งไปที่กลุ่มเป้าหมายเป็นตลาดต่างประเทศแทน

2.3 การผลิตเนื้อหาไทยมีข้อจำกัด

จากการศึกษาพบว่าตัวเนื้อหาไทยยังมีข้อจำกัดในการผลิต ซึ่งแบ่งเป็น 3 กรณีได้ ดังนี้

2.3.1 เนื้อหาไทยมีอยู่จำกัด เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่มีการผลิต นิยมใช้เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับนิทานไทยมาอย่างต่อเนื่อง เช่น ปลาบู่ทอง พระรถเมรี สังข์ทอง ขวานฟ้าหน้าดำ ซึ่งเป็นเรื่องที่คนไทยคุ้นเคยเป็นอย่างดี แต่ด้วยการผลิตการ์ตูนจากเนื้อหาไทย

เหล่านี้มีปริมาณมากมาย ส่งผลให้เกิดความซ้ำซากจำเจ ผู้ผลิตจึงเลือกเนื้อหาจากแหล่งใหม่ๆ มาผลิตแทน

2.3.2 เนื้อหาไทยบางเนื้อหาไม่สามารถนำไปต่อยอดธุรกิจได้ กรณีนี้พบจากกรณีของชุมชนนิมนต์อิม เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ผลิตจากเนื้อหาศาสนา และมีตัวละครพระสงฆ์เป็นตัวละคร การทำสินค้าส่งเสริมการขายจึงมีความเสี่ยง เนื่องจากอาจจะถูกกลุ่มองค์กรศาสนาต่างๆต่อต้าน เนื่องจากศาสนาพุทธในประเทศไทยไม่สามารถร่วมทางกับธุรกิจได้ หรือไม่สามารถทำเป็นพุทธพาณิชย์ได้

2.3.3 เนื้อหาไทยไม่สามารถสื่อสารกับชาวต่างชาติได้ เนื่องจากวัฒนธรรมไทยนั้นยังไม่ใช่วัฒนธรรมสากลที่ชาวต่างชาติรู้จัก การนำเรื่องราวหรือเรื่องเล่าของประเทศไทยไปเผยแพร่ต่างชาติ ย่อมไม่สามารถทำให้คนที่มิมีส่ววัฒนธรรมที่แตกต่างกันเข้าใจความหมายได้ ดังนั้นผู้ผลิตชาวไทยจึงให้ความสำคัญกับการผลิตเนื้อหาที่มีความเป็นสากล หรือเลือกใช้เนื้อหาที่มีความสากลในตัวมาใช้

2.4 ช่องทางในการแพร่ภาพ

ช่องทางในที่นี้ไม่ได้หมายถึงตัวสถานีแพร่ภาพ แต่หมายถึงพื้นที่ในการแพร่ภาพ ประเด็นนี้เป็นกรณีของเซลล์ดอนซึ่งเป็นแอนิเมชันที่ผลิตเพื่อตั้งใจแพร่ภาพในระดับสากลเป็นหลัก เนื้อหาที่ใช้จึงมีลักษณะเป็นสากลไม่ได้ผูกโยงกับวัฒนธรรมใด แต่ด้วยการที่สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ได้ให้เวลาในการแพร่ภาพเพิ่มมาอีก 1 นาที ผู้ผลิตจึงเลือกที่จะผลิตเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับคนไทย และเล่าผ่านช่วงดร.เซลล์ ซึ่งเนื้อหานี้จะถูกเผยแพร่เฉพาะในเมืองไทยเท่านั้น แสดงให้เห็นว่าช่องทางมีผลให้เกิดเนื้อหาไทยได้เช่นกัน

3. ความเข้าใจของผู้รับสารที่มีต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยทางโทรทัศน์ยุคใหม่

จากการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารสามารถสรุปผลได้ 3 ประเด็นดังนี้

3.1 การรับรู้ความหมายจากการ์ตูนไทยยุคใหม่ของผู้รับสารกลุ่มเด็กและกลุ่มผู้ใหญ่

กลุ่มผู้รับสารที่เป็นเด็กนั้นสามารถรับรู้ความหมายจากการ์ตูนแอนิเมชันได้ทั้งหมด ส่วนผู้ใหญ่บางส่วนนั้นไม่สามารถรับรู้ความหมายจากเนื้อหาที่เน้นความบันเทิงได้ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าผู้ใหญ่มีความคาดหวังว่าสื่อการ์ตูนควรจะเป็นสื่อที่มีสาระมากกว่าจะเน้นความสนุกสนานอย่างเดียว

3.2 การรับรู้ความหมายจากการ์ตูนไทยยุคใหม่ของผู้รับสารกลุ่มเด็กและกลุ่มผู้ใหญ่

ในการตีความความหมายความเป็นไทย จากชุมชนนิมนต์อิม กลุ่มผู้รับสารทั้งเด็กและผู้ใหญ่จะสามารถตีความหมายได้ที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิตได้ทั้งหมด ส่วนในไข่อ้วเดอะมังก์กลุ่มผู้รับสารเด็กจะมีการต่อรองความหมายมากเนื่องจากมีเด็กจำนวนหนึ่งที่ไม่รู้จักไข่อ้วมังก์ก่อน ส่วนผู้ใหญ่ที่มีการตีความหมายตรงข้ามกับผู้ผลิตเนื่องจากใช้เกณฑ์เจ้าของวัฒนธรรมกล่าวคือผู้ใหญ่ที่มีความเชื่อว่าไข่อ้วมังก์เป็นเรื่องราวของจีน จึงไม่ใช่การ์ตูนไทย ในไข่อ้วมังก์โร่นั้นจะมีภาพที่แสดงถึงวัฒนธรรมไทยแทรกอยู่ในบางเนื้อหา เด็กสามารถตีความความหมายความเป็นไทยได้ทั้งหมด แต่ผู้ใหญ่จะมีการตีความหมายด้านตรงข้ามผู้ผลิตด้วยเกณฑ์ความสมจริงเนื่องจากความเป็นไทยในไข่อ้วมังก์โร่นั้นมักผิดเพี้ยนไปจากความเป็นไทยของจริง ส่วนในเซลล์ดอนที่ไม่มีความเป็นไทยอย่างเป็นทางการในกลุ่มเด็กนั้นจะพยายามตีความหมายต่อรองจากองค์ประกอบอื่นๆ ในภาพ แต่ผู้ใหญ่ส่วนใหญ่จะตีความหมายด้านตรงข้ามด้วยเกณฑ์ลักษณะสุนทรียภาพของเซลล์ดอนนั้นคล้ายคลึงกับการ์ตูนจากตะวันตก

สรุปได้ว่า เด็กนั้นมีการเปิดรับความหมายความเป็นไทยมากกว่าผู้ใหญ่ ในขณะที่ผู้ใหญ่จะมีประสบการณ์และความเข้าใจต่อความหมายความเป็นไทยมากกว่าเด็ก ซึ่งจะทำให้ผู้ใหญ่เลือกที่จะปฏิเสธความหมายความเป็นไทยที่ขัดแย้งต่อความเข้าใจของตนได้มากกว่าเด็กด้วย

3.3 เกณฑ์ที่ใช้ในการตีความความหมายความเป็นไทยของกลุ่มเด็กและกลุ่มผู้ใหญ่

เมื่อดูเกณฑ์ที่กลุ่มตัวอย่างใช้ในการตีความความหมายความเป็นไทยได้ที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต จะพบรูปแบบการตีความหมายระหว่างเด็กและผู้ใหญ่นี้ ในกลุ่ม

ตัวอย่างที่เป็นเด็กนั้นจะให้ความสำคัญต่อเกณฑ์ความเป็นไทยจากวัตถุมากที่สุดในการตีความหมาย และสนใจเกณฑ์ความเป็นไทยทางใจที่ใช้ในการตีความหมายจากคตินิยมในลำดับรองลงมา ส่วนผู้ใหญ่จะสนใจความเป็นไทยในระดับที่ลึกกว่า สังเกตได้จากการตีความการ์ตูนที่มีความเข้มข้นสูง ผู้ใหญ่จะเลือกตีความหมายความเป็นไทยด้วยเกณฑ์ทักษะมากที่สุด หากไม่พบจึงจะให้ความสนใจความเป็นไทยระดับวัตถุ และจะเลือกตีความหมายความเป็นไทยทางใจในเนื้อหาที่ไม่พบความเป็นไทยที่เป็นรูปธรรมเท่านั้น

สรุปได้ว่า ประสพการณ์ของผู้ใหญ่นั้นเป็นเครื่องมือสำคัญในการตีความหมายความเป็นไทยในระดับที่ลึกซึ้งกว่าเด็ก ซึ่งมีประสพการณ์และความเข้าใจต่อความเป็นไทยน้อยกว่า

อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

1. การปฏิเสธเงื่อนไขและปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยทางโทรทัศน์จากการศึกษาในอดีต

ในอดีตที่ผ่านมาการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเอาไว้หลายฉบับ ซึ่งจากการศึกษาครั้งนี้พบว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยสามารถก้าวข้ามอุปสรรคเดิมๆ ได้แล้ว จึงขอเสนอข้อคัดค้านในประเด็นที่เคยมีการศึกษาไว้ในประเด็นต่างๆ ดังนี้

1.1 การก้าวข้ามปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย เมื่อปี 2525

จากการศึกษาของ จุมพล รอดคำดี และเสมอ พริ้งพวงแก้ว เกี่ยวกับการศึกษาเพื่อหาปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยปี 2525 ซึ่งพบ 4 ปัจจัย คือ การขาดผู้ลงทุน ขาดทักษะในการผลิต การควบคุมเวลา และการสนับสนุนจากรัฐบาล (เมทินี สิงห์เวชสกุล, 2548) เมื่อเวลาผ่านไปกว่า 18 ปี พบว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยนั้นมีการเปลี่ยนแปลง และสามารถแก้ปัญหาจากอุปสรรคเหล่านี้ได้ดังนี้

1.1.1 ประเด็นการขาดผู้ลงทุน ในปัจจุบันผู้ผลิตการ์ตูนไทยมีลักษณะเป็นกลุ่มทุนที่มีความเข้มแข็งทางเศรษฐกิจ ทั้งที่เป็นผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันโดยตรงและเป็นผู้ผลิตรายใหม่ที่ย้ายทุนมาจากธุรกิจอื่น เนื่องการ์ตูนแอนิเมชันในปัจจุบันถูกใช้ในการต่อยอดสินค้าหรือธุรกิจดั้งเดิมของบริษัท รวมถึงการใช้การ์ตูนแอนิเมชันเป็นสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์เพื่อธุรกิจของบริษัทด้วย

1.1.2 ประเด็นผู้ผลิตชาวไทยขาดทักษะและประสบการณ์ในการผลิต ผลงานจึงด้อยคุณภาพกว่าแอนิเมชันจากต่างประเทศ ในปัจจุบันผู้ผลิตมีทักษะและประสบการณ์ในการผลิตที่สูงขึ้นกว่าอดีตมาก ดังจะสังเกตได้ว่ามีบริษัทรับผลิตการ์ตูนแอนิเมชันในประเทศไทยเกิดขึ้นมากมาย ด้านคุณภาพของผลงานที่ผลิตก็พัฒนาสูงขึ้นในระดับที่สามารถจะส่งออกไปแพร่ภาพต่างประเทศได้ เช่น 4 Angies หรือ ShellDon ซึ่งตลาดต่างประเทศกำลังเป็นเป้าหมายหลักของการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของผู้ผลิตชาวไทยในปัจจุบันด้วย

1.1.3 ประเด็นการควบคุมเวลา และคุณภาพลิ้นในการผลิต เนื่องจากมีทรัพยากรจำกัด ประกอบกับขาดความสามารถในการบริหารจัดการ ในปัจจุบันสิ่งหนึ่งที่ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยมีความสามารถมากที่สุดคือการบริหารจัดการ เนื่องจากในการศึกษาพบว่าผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันหลายรายไม่ได้มีทีมผู้ผลิตเป็นของตนเอง และเลือกที่จะใช้วิธีการจ้างช่วงบริษัทที่รับจ้างผลิต (Studio Production) แทนการสร้างทีมงานของตนเองขึ้นมา ทั้งนี้เพื่อให้สามารถควบคุมต้นทุนได้ง่ายขึ้น และหากมีปัญหาในการผลิตเฉพาะหน้า ผู้ผลิตก็สามารถจ้างช่วงหรือหาผู้ผลิตเข้ามาเพิ่มเพื่อแก้ปัญหาได้อย่างอิสระด้วย แต่อย่างไรก็ดีเงื่อนไขเวลายังคงเป็นปัจจัยสำคัญในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เนื่องจากผู้ผลิตชาวไทยส่วนใหญ่ยังไม่สามารถแบกรับความเสี่ยงในการเก็บ (Stock) การ์ตูนจำนวนมากไว้ได้ ในการผลิตจึงมีลักษณะผลิตและแพร่ภาพไปพร้อมๆ กัน แต่อย่างไรก็ดีด้วยประสพการณ์ของผู้ผลิตจึงทำให้มีการวางแผนที่สามารถรองรับการ

ผลิตภายใต้ระยะเวลาที่จำกัดได้ เช่น บริษัท โฮมรันฯ เลือกป้องกันความเสี่ยงในการผลิตด้วยการเลือกใช้ทีมผู้ผลิตถึง 2 ทีมผลิตไปพร้อมๆ กัน เพื่อให้สามารถรองรับปริมาณงานต่อช่วงเวลาได้

1.1.4 ประเด็นการขาดการสนับสนุนจากรัฐบาล
ในปัจจุบันรัฐบาลให้ความสนใจและให้การสนับสนุนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันมากขึ้น ซึ่งการสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐในปัจจุบันนั้นมี 2 วิธีใหญ่ๆ ได้แก่ การให้เงินทุนในการผลิตโดยตรง วิธีนี้เป็นการสนับสนุนการผลิตด้วยการให้เงินทุนสมทบในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งเป็นการช่วยแก้ปัญหาเรื่องการขาดผู้ลงทุนส่วนหนึ่งด้วย อีกวิธีการหนึ่งเป็นการสร้างโอกาสในการผลิตด้วยการจัดงานเพื่อให้ผู้ผลิตกับนักลงทุนได้พบปะกันเพื่อแลกเปลี่ยนทัศนะ และการต่อยอดเพื่อร่วมทุนในการทำธุรกิจต่อไปด้วย นอกจากนี้ยังมีโครงการอบรมผู้ผลิตในการสร้างแรงงานเพื่อป้อนตลาดการ์ตูนแอนิเมชันด้วย

1.2 การแก้ปัญหาการไม่ประสบความสำเร็จของการการ์ตูนแอนิเมชันไทยในช่วงปี พ.ศ. 2540 งานวิจัยของภูวดล สุวรรณดี ซึ่งพบสาเหตุของการไม่ประสบความสำเร็จของการการ์ตูนแอนิเมชันไทยในช่วงปี พ.ศ. 2540 มาจาก 3 สาเหตุสำคัญ ซึ่งพบปรากฏการณ์ที่สามารถคัดค้านผลการศึกษาดังเดิมได้ใน 3 ประเด็น (เมทินี สิงห์เวชสกุล, 2548) ดังนี้

1.2.1 การ์ตูนแอนิเมชันไทยไม่มีลักษณะการเป็นอุตสาหกรรมแบบครบวงจร ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบัน มีการวางแผนในการผลิตเป็นอุตสาหกรรมแบบครบวงจร ทั้งในส่วนการผลิตเพื่อแพร่ภาพทางโทรทัศน์ในประเทศ และต่างประเทศ การจัดจำหน่ายสื่อบันทึกเช่น VCD หรือ DVD การต่อยอดผลิตภัณฑ์เป็นสื่อในรูปแบบอื่น เช่น หนังสือการ์ตูน หรือภาพยนตร์การ์ตูน และการจัดจำหน่ายสินค้าส่งเสริมการขาย (Merchandise) ในรูปแบบต่างๆ และยังมีการให้บริการประเภท Digital Content อื่นๆ อีกมากมาย

1.2.2 คนไทยไม่สนับสนุนการ์ตูนแอนิเมชันของไทย จากการศึกษาพบว่าในปัจจุบันสถานีโทรทัศน์เปิด

พื้นที่ให้การดูแอนิเมชันไทย ได้แพร่ภาพในช่วงเวลาที่ดีขึ้น โดยเฉพาะช่อง 3 และ ช่อง 7 ที่ให้เวลาแพร่ภาพการ์ตูนไทยช่วงหลัง 18.00 น. ซึ่งการที่สถานีให้ช่วงเวลาที่ดีในการแพร่ภาพการ์ตูนแอนิเมชันไทยย่อมส่งผลให้ผู้รับสารคนไทยมีโอกาสในการเปิดรับการ์ตูนไทยมากขึ้น เมื่อมีคนดูมากขึ้น สถานีก็จะให้เวลาในการแพร่ภาพที่ดีแก่ผู้ผลิตสืบต่อเนื่องกันเป็นวัฏจักร แต่อย่างไรก็ดีจากการศึกษาในครั้งนี้ยังไม่พบการรวมกลุ่มของแฟนคลับการ์ตูนแอนิเมชันไทยอย่างเป็นทางการ

1.2.3 ค่านิยมดั้งเดิมของคนไทยมองว่าการดูการ์ตูนไร้สาระและเป็นเรื่องสำหรับเด็ก

จากการศึกษาพบว่า การ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบันยังมีภาพของการเป็นสื่อที่เหมาะสมสำหรับเด็ก แต่การ์ตูนในปัจจุบันไม่ได้มีภาพตายตัวของความไร้สาระ โดยเฉพาะในสายตาของหน่วยงานภาครัฐ เนื่องมาจากการตระหนักถึงมูลค่าทางเศรษฐกิจในตลาดการ์ตูนแอนิเมชันทั้งในประเทศและต่างประเทศทั้งยังมีการแข่งขันที่น้อย ประกอบกับในปัจจุบันการ์ตูนแอนิเมชันไทยได้รับการสนับสนุนอย่างเป็นทางการจากรัฐบาลซึ่งเป็นสถาบันที่เคยเป็นปรปักษ์กับสื่อการ์ตูนมาอย่างยาวนานด้วยการตั้งหน่วยงานขึ้นมาช่วยในการบริหารจัดการ ผลักดันให้เกิดธุรกิจประเภทนี้ขึ้นอย่างจริงจัง แม้ว่าจะยังไม่มากนัก แต่ก็เปลี่ยนทัศนคติจากภาครัฐ และด้วยการเปลี่ยนทัศนคติที่มีต่อสื่อหนึ่งที่เคยเป็นศูนย์รวมของอำนาจแห่งความไร้สาระนี้เองมีผลให้การการ์ตูนแอนิเมชันกลายเป็นสื่อที่รัฐบาลวางเป้าหมายและผลักดันให้เป็นสินค้าส่งออกในอนาคตของประเทศไทยด้วย

2. ความแตกต่างของมิติความเป็นไทยในการ์ตูนจากสื่อสิ่งพิมพ์เทียบกับสื่อแอนิเมชัน

จากการศึกษาการ์ตูนไทยที่เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ของ วรัชญ์ วาณิชวัฒนากุล (2549) ที่ทำการศึกษาหนังสือการ์ตูนฝีมือคนไทย เรื่องหนูแมน และไกรทอง ซึ่งพบว่าการ์ตูนไทยกลุ่มนี้ยังคงสื่อความหมายไทยแต่มีการตัดทอนเนื้อหาเพื่อให้เข้ากับสภาพสังคมไทยในปัจจุบัน และมีรูปแบบการปรับตัวแบบปะการัง ส่วนงานวิจัยของจารุณี สุขชัย (2550) ที่ทำการศึกษามิติความเป็นไทยจาก

หนังสือการ์ตูนไทย ซึ่งได้ผลว่าลักษณะการปรับตัวของการ์ตูนไทยยุคปัจจุบันนี้มีลักษณะการปรับตัวรูปแบบผีเสื้อ

จากผลการศึกษาเรื่องการปรับตัวของทั้ง 2 นัพบว่า การปรับตัวของการ์ตูนไทยในสื่อสิ่งพิมพ์กับสื่อโทรทัศน์นั้นผูกพันกันโดยสิ้นเชิง เนื่องจากการปรับตัวของความเป็นไทยในหนังสือการ์ตูนนั้นมีแนวโน้มว่าจะมีความเป็นไทยเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ในขณะที่การปรับตัวในของการ์ตูนไทยในสื่อโทรทัศน์นั้นมีแนวโน้มว่าจะมีความเป็นไทยลดลงไปเรื่อยๆ เช่นกัน ทั้งนี้มาจากปัจจัยสำคัญคือต้นทุนในการผลิต และผลตอบแทนภายในประเทศเป็นหลัก

3. เทคโนโลยี ปัจจัยที่เข้ามาเปลี่ยนกระบวนการผลิตและสุนทรียภาพ

จากทฤษฎีเทคโนโลยีสื่อสารเป็นตัวกำหนด (Communication Technology Determinism) เทคโนโลยีนั้นเป็นปัจจัยสำคัญที่เข้ามาเปลี่ยนลักษณะสุนทรียภาพของการ์ตูนแอนิเมชันเสมอ ทุกครั้งที่มีการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยี ก็จะเกิดลักษณะสุนทรียภาพลักษณะใหม่ๆ ทุกครั้ง อาทิเช่น ในสมัยที่การ์ตูนยังถูกผลิตและแพร่ภาพในโรงภาพยนตร์ วอลท์ ดิสนีย์ ได้บัญญัติกฎของการผลิตแอนิเมชัน 12 ประการเพื่อเป็นมาตรฐานในการสร้างสุนทรียภาพที่สวยงาม สมจริง แต่เมื่อเทคโนโลยีโทรทัศน์เกิดขึ้นมาและการ์ตูนแอนิเมชันก็เป็นสื่อหนึ่งที่โทรทัศน์ต้องการ ด้วยความสม่ำเสมอในการแพร่ภาพของโทรทัศน์นั้น ทำให้การ์ตูนไม่สามารถจะใช้เวลาในการผลิตที่ยาวนานแบบเดิมได้ จึงเกิดสุนทรียภาพของการ์ตูนรูปแบบลดละตัดทอนขึ้นมา (Limited Animation) ซึ่งเป็นแอนิเมชันที่เน้นความเร็วในการผลิต จะใช้ภาพเดิมซ้ำก็ได้หากสามารถเล่าเรื่องได้ และสามารถทำให้การผลิตมีขั้นตอนน้อยลงและสามารถแพร่ภาพได้ตามกำหนด อย่างไรก็ตามการ์ตูนที่มีความกระด้างแบบตัดทอนนี้ กลับได้รับความนิยมไม่แพ้การ์ตูนที่มีความนิ่มนวลต่อเนื่องแบบเดิมด้วย ซึ่งการ์ตูนแบบลดละตัดทอนนี้เป็นที่มาของการ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่นในปัจจุบันด้วย

จากนั้นเมื่อเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ขยับเข้ามาในวงการการ์ตูนแอนิเมชัน กระบวนการผลิต และ

สุนทรียภาพและกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันก็ถูกปรับเปลี่ยนอีกครั้ง เนื่องจากคอมพิวเตอร์สามารถเข้ามาทดแทนวัสดุอุปกรณ์ในการผลิตแบบเดิมได้ทั้งหมด มีผลให้ขั้นตอนลดลง รวมไปถึงสามารถทดแทนแรงงานของคนได้ด้วย ด้วยความง่ายนี้จึงเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ที่สนใจได้เข้ามาสู่อุตสาหกรรมนี้ได้ง่ายขึ้น

การมาถึงของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ส่งผลต่อการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของไทยทั้งในภาคการผลิต (Production) และภาคหลังการผลิต (Postproduction) ในภาคของส่วนการผลิต เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันสามารถสร้างภาพการ์ตูนแอนิเมชันได้ทั้งแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ (2D / 3D Animation) แต่อย่างไรก็ดี ยังคงมีผู้ผลิตการ์ตูนชาวไทยอีกกลุ่มที่ยังคงเลือกใช้วิธีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันด้วยเทคนิคการวาดมือ (Hand drawn Animation) เนื่องจากมีทัศนคติที่ดีต่อลักษณะสุนทรียภาพแบบเดิมที่มีลักษณะของความไม่สมบูรณ์แบบ แต่ก็ยังเป็นเสน่ห์ของการ์ตูนแบบวาดมือด้วย

4. การเพิ่มแหล่งเนื้อหาที่ใช้ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย

จากเนื้อหาที่ได้กล่าวมาข้างต้นไว้ว่า ในช่วงที่การ์ตูนแอนิเมชันไทยเริ่มได้รับความนิยม หรือเรียกว่าช่วงแรกของยุคใหม่นั้น แหล่งเนื้อหาหลักๆ ที่ถูกผู้ผลิตหยิบมาใช้ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันได้แก่ เนื้อหาจากนิทานพื้นบ้านซึ่งในการศึกษาฉบับนี้พบว่าเนื้อหาพื้นบ้านไทยที่ผู้ผลิตให้ความสนใจนั้นมีอยู่จำกัด และการผลิตซ้ำในเรื่องเดิมๆ ที่ถูกผลิตไปแล้วก็จะเกิดความซ้ำซากจำเจด้วยข้อจำกัดทางเนื้อหาดังกล่าว ทำให้ผู้ผลิตต้องย้ายแหล่งข้อมูลหลักในการผลิต สามารถจำแนกแหล่งเนื้อหาใหม่ของผู้ผลิตให้ความสนใจในการเลือกมาผลิตได้ 3 แหล่งดังนี้

4.1 การหยิบเอาของจริง (เช่น ตัวบุคคล เหตุการณ์สถานที่ ฯลฯ) มาผลิตเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน

4.2 การใช้แหล่งเนื้อหาที่มาจากวรรณกรรมหรือนิทานพื้นบ้านของต่างชาติ (Folk tale) มาใช้ในการผลิต

4.3 การผสมผสานวัฒนธรรมไทยกับวัฒนธรรมอื่น

อย่างไรก็ดีในประเด็นเนื้อหาที่มีอยู่จำกัดของนิทานพื้นบ้านไทยนั้น แท้จริงแล้วยังมีนิทานพื้นบ้านไทยอีกหลายเรื่องที่มีได้ถูกนำมาผลิตผ่านทางสื่อมวลชน นิทานพื้นบ้านที่มีอยู่จำกัดนั้นเป็นเพียงส่วนหนึ่งที่ถูกลื่อนำมาผลิตซ้ำเท่านั้น หากผู้ผลิตให้ความสนใจต่อเนื้อหาพื้นบ้านอย่างแท้จริง จะพบว่ายังมีวัตถุดิบที่สามารถนำมาผลิตการ์ตูนแอนิเมชันได้มากมาย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในอนาคต

1. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนแอนิเมชันไทยยังคงมีอยู่น้อยมาก เมื่อเทียบกับสื่อการ์ตูนประเภทอื่นๆ หรือเมื่อเทียบกับการวิจัยที่เกี่ยวกับการ์ตูนแอนิเมชันของญี่ปุ่น ดังนั้นจึงยังมีช่องทางอีกมากมายที่เปิดรอให้ผู้วิจัยรุ่นใหม่เข้ามาทำการศึกษการ์ตูนแอนิเมชันไทยได้อย่างมากมาย ซึ่งการศึกษาเชิงวิชาการนี้อาจส่งผลกลับไปยังทีมผู้พัฒนา ให้เกิดแนวทางการพัฒนางานการ์ตูนแอนิเมชันในประเทศไทยให้เจริญก้าวหน้ามากขึ้นก็เป็นได้

2. ในส่วนของการวิเคราะห์ผู้รับสาร ในการศึกษาฉบับนี้ไม่ได้ศึกษาเพื่อบ่งชี้ความสมบูรณ์หรือความสนุกของการ์ตูนแอนิเมชันที่นำมาศึกษา จึงยังเป็นช่องทางสำหรับผู้สนใจในการวิเคราะห์ผู้รับสารในประเด็นที่เกี่ยวข้อง อีกประการหนึ่งในการศึกษานี้ยังมีการศึกษาผู้รับสารในทิศทางแบบ Transmission Model เพื่อดูผลว่าการผลิตของผู้ผลิตจะสามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจความหมายได้หรือไม่

3. ในขั้นตอนการเก็บข้อมูลจากผู้รับสารจากการศึกษาครั้งนี้พบปัญหาเรื่องความยาวของการ์ตูนแอนิเมชันที่เป็นเครื่องมือในการศึกษา เนื่องจากการ์ตูน 4 เรื่องนี้มีความยาวรวมกันโดยประมาณ 1 ชั่วโมง ซึ่งจำเป็นที่จะต้องเปิดเพื่อใช้ประกอบการเก็บข้อมูล และไม่สามารถตัดหรือข้ามได้ ผู้วิจัยที่จะเลือกศึกษาในลักษณะเดียวกันนี้จำเป็นต้องวางแผนในการเก็บข้อมูลให้ดี เพื่อให้ผู้รับสารไม่เกิดการเหนื่อยล้า หรือเบื่อหน่ายระหว่างในการให้ข้อมูล

รายการอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ. แนวพินิจใหม่ในสื่อการศึกษา. กรุงเทพมหานคร : ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์, 2553
- จารุณี สุขชัย มิติ “ความเป็นไทย” ในหนังสือการ์ตูนไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, สาขาวิชานิเทศศาสตร์ พัฒนาการ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.
- จรรยาพร ปรีกษ์ประลัย. สะดุดโลกแอนิเมชัน. กรุงเทพมหานคร : แปลนพรีนติ้ง จำกัด, 2551.
- นิพนธ์ คุณารักษ์. การศึกษาสถานภาพ ปัญหาอุปสรรค และความเป็นไปได้ของการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ของผู้ผลิตในประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539
- นิพนธ์ คุณารักษ์. การวิเคราะห์และวิจารณ์แอนิเมชัน Animation Analysis and Critical. วารสารศูนย์บริการวิชาการ 16 (ตุลาคม - ธันวาคม 2551) : 42-46.
- วรัชญ์ วานิชวัฒนากุล. การ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มติชน, 2549.
- เมทินี สิงห์เวชสกุล. การพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยสู่ตลาดโลก. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, สาขาวิชาการศึกษาสื่อมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.