การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) แนวทางการพัฒนารูปแบบตัวการ์ตูนรูปสัตว์และตัวการ์ตูนรูปคน 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการดึงดูดใจ ระหว่างตัวการ์ตูนรูปสัตว์และตัวการ์ตูนรูปคน

ผู้ให้ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนหญิงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จำนวน 139 คน และผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ด้านการผลิตหรือออกแบบการ์ตูน ไม่น้อยกว่า 1 ปี ที่สังกัดในองค์กรเอกชนหรือบริษัทผู้ผลิตการ์ตูนในรูปแบบสิ่งพิมพ์ หรือการ์ตูนโทรทัศน์มาแล้วไม่ต่ำกว่า 3 เรื่อง จำนวน 35 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลคือแบบสอบถามจำนวน 2 ชุด ชุดแรก เพื่อศึกษาคุณสมบัติของตัวการ์ตูนสากลที่ได้รับความนิยมและมีผลสัมฤทธิ์ด้านการดึงดูดใจในระดับสูง เพื่อวิเคราะห์และสรุปแนวทางการพัฒนาตัวการ์ตูนขึ้นใหม่ และเมื่อพัฒนาตัวการ์ตูนจนแล้วเสร็จ จึงนำตัวการ์ตูนที่ได้ไปใช้ในแบบสอบถามชุดที่ 2 เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ด้านการดึงดูดใจต่อไป การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงพรรณนาในการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าร้อยละ และค่าเฉลี่ย โดยวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมสถิติสำเร็จรูป SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

แนวทางการพัฒนารูปแบบตัวการ์ตูนรูปสัตว์และตัวการ์ตูนรูปคน

1. แนวทางการพัฒนารูปแบบตัวการ์ตูนรูปสัตว์ ใช้สัตว์ที่มีลักษณะแตกต่างกัน 4 ชนิด เป็นต้นแบบในการออกแบบ คือ เสือดาว ลิง แพะภูเขา และลูกแมวน้ำ ในการพัฒนารูปแบบในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้ลักษณะโครงสร้างสัดส่วนของ Mickey mouse เป็นหลักคือ มีขนาดของส่วนหัวเป็น 1/3 ของลำตัว มีมือและเท้าที่มีรูปทรงใกล้เคียงมนุษย์ นอกจากนั้นยังต้องมีความสามารถในการสื่อสารทางอารมณ์สูง มีใบหน้าที่มีตากลมโตกับปากที่ชัดเจน ให้ดูแล้วสนุกสนาน มีเครื่องแต่งกายหรืออวัยวะที่ยื่นพ้นร่างกาย เป็นรูปแบบเฉพาะและแปลกตาเพื่อให้สามารถจดจำได้ การแต่งกายจะต้องเรียบง่ายแต่เหมาะสมกับตัวการ์ตูนนั้น ๆ ใช้สีที่สดใสชัดเจน

ไม่เกิน 3สี และใช้การตัดเส้นด้วยสีดำ ตัวการ์ตูนต้องตัดทอนรายละเอียดให้สามารถจดจำและวาดตามได้ง่าย

2. แนวทางการพัฒนารูปแบบตัวการ์ตูนรูปคน จากข้อมูลที่ได้ ตัวการ์ตูนต้องเป็นเด็กผู้หญิงน่ารัก มีรูปแบบสัดส่วน-การแต่งกายใกล้เคียงกับ Dream Patcher แต่ต้องมีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง ตากลมโตเพื่อให้แสดงอารมณ์ได้ชัดเจน ขนาดของหัวและลำตัวให้มีสัดส่วนเป็นเด็กเล็ก ใช้สีสดใส และการตัดเส้นดำที่ชัดเจน เพิ่มน้ำหนักเส้นที่หนา-บาง คล้ายเส้นพู่กัน เพื่อให้รู้สึกถึงความเคลื่อนไหว ใช้ท่าทางในการนำเสนอที่สื่อถึงการมีพลังพิเศษ เช่น เวทย์มนตร์หรือการต่อสู้ มีเสื้อผ้า-เครื่องแต่งกายที่น่ารักโดดเด่น เหมาะสมกับบุคลิกของเด็กผู้หญิง มีส่วนประกอบที่ยื่นพ้นร่างกายเป็นรูปแบบเฉพาะและแปลกตาเพื่อให้สามารถจดจำได้

กระบวนการพัฒนารูปแบบตัวการ์ตูน ผู้วิจัยได้ปรึกษาผู้เชี่ยวชาญเป็น 3 ระยะ ซึ่งในทุกระยะมีการปรับปรุงแก้ไขตัวการ์ตูนให้เหมาะสมตามแนวทางมากยิ่งขึ้น เมื่อได้ตัวการ์ตูนที่สมบูรณ์แล้วจึงนำไปใช้เก็บข้อมูล เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ด้านการดึงดูดใจในแบบสอบถามชุดที่ 2 ซึ่งสรุปผลได้ดังนี้

เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการดึงดูดใจ ระหว่างตัวการ์ตูนรูปสัตว์และตัวการ์ตูนรูปคน

1. ตัวการ์ตูนรูปสัตว์ที่พัฒนารูปแบบขึ้นใหม่ จากความคิดเห็นของนักเรียนหญิงให้คะแนนตัวการ์ตูน Goatee สูงสุด ต่างกับผู้เชี่ยวชาญซึ่งให้คะแนนตัวการ์ตูน Leo Star สูงสุด

2. ตัวการ์ตูนรูปคนที่พัฒนารูปแบบขึ้นใหม่ จากความคิดเห็นของนักเรียนหญิงให้คะแนนตัวการ์ตูน Tacy สูงสุด ต่างกับผู้เชี่ยวชาญซึ่งให้คะแนนตัวการ์ตูน Kui-sine สูงสุด

3. ตัวการ์ตูนรูปคนที่ได้พัฒนารูปแบบขึ้นใหม่ ได้คะแนนเฉลี่ยในคุณสมบัติด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ด้านการดึงดูดใจสูงกว่าตัวการ์ตูนรูปสัตว์ และตัวการ์ตูนที่ได้พัฒนารูปแบบขึ้นใหม่ทุกตัวมีผลสัมฤทธิ์ด้านการดึงดูดใจในระดับสูง เนื่องจากได้คะแนนเฉลี่ยสูงกว่าตัวการ์ตูนที่นำมาเป็นตัวอย่างในการศึกษาเกือบทั้งหมด

4. การนำตัวการ์ตูนที่พัฒนารูปแบบขึ้นใหม่ไปใช้ประโยชน์ โดยการพัฒนาในด้านรูปแบบ-เนื้อหา หากเป็นตัวการ์ตูนรูปสัตว์ ควรเน้นที่ความน่ารัก ตลก สนุกสนาน ผจญภัยในธรรมชาติ ส่วนตัวการ์ตูนรูปคน ควรใช้แนวเรื่องการผจญภัยแฟนตาซี (จินตนาการมหัศจรรย์) และน่ารัก ตลก สนุกสนาน ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าตัวการ์ตูนที่พัฒนาขึ้นใหม่ เหมาะกับการส่งเสริมสินค้าอุปโภคบริโภคในกลุ่มอาหารและเครื่องดื่ม รองลงมาคือของเล่นและของสะสม ในขณะที่นักเรียนหญิงต้องการสินค้าในกลุ่มอุปกรณ์เครื่องเขียนเป็นอันดับแรก และรองลงมาคือกลุ่มสินค้าอาหารและเครื่องดื่ม

The objectives of this research were to: 1) investigate ways for the development of animal and human cartoon features, and 2) compare the attractiveness accomplishment between animal cartoon features and human cartoon features.

The respondents in this study composed of 139 matthayom suaksa 4 female students of the Chiangmai University Demonstration School and 35 private cartoon character designer experts whose experience was based on at least 3-cartoon-movie productions. Two sets of questionnaires were used for data collection. The first one was used for the investigation of the universal cartoons' features which was popular and could attract audiences in a high level. This was done in order to analyze and make conclusion on ways for the development of cartoon features. The obtained cartoon characters was then used in the second set of the questionnaires for the comparison on the difference of the achievement on attraction. Descriptive statistics was used for the analysis for finding percentage and mean. This was done by using the Statistical Package for the Social Sciences program (SPSS / PC^{+}).

Results of the study on ways for the development of man and animal cartoons were:

1. Animal cartoon features were composed of 4 types of animals: leopard, monkey, mountain goat and sea lion kitten. According to this research, the researcher had applied the dimensions of the Mickey Mouse cartoon features as a main source of reference. In other words, the head proportion was one-third of the body and to the hands and the feet were similar to human extremities. Moreover, the cartoon features must to possess the characteristics of intensive

emotional expression in order to convey the emotions and the feelings to the audiences. The facial expression must be composed of round eyes and distinctive entertaining lips' line. The clothing and garment must be colorful, simple, attractive and easy to remember. Thus, the colors to be used must not be more than three colors. The border line of the colored area had to be drawn with black line. In short, the cartoon character must be simple, easy to draw and could be recognized easily.

2. Human cartoon features development was based on a loving little girl. The body proportion and the dressing should be closed to the ideal Dream Patcher; but some identity had to be reserved for the cartoon itself. The big round eyes could express emotional feelings rapidly and clearly. The head and the body proportion must be resemble to the infant proportion. Colorful shade with black outlining usually brought out brilliant pictures in the cartoon features. The thickness of the line could be identical to paint brush. The magic and fighting postures delivered movement and power in conjunction with sparkling colorful garment. Briefly, it was straightforward to recognize.

The researcher made 3 periods of time to consult the cartoon experts in cartoon. Each time, the improvement of the cartoon had been improved in order to identify the difference of the attractiveness achievement in the second set of the research questionnaire for data collection.

Comparison of the attractiveness accomplishment between animal cartoon features and human cartoon features in this study were as follows:

1. Animal cartoon-the score obtained from the student respondents indicated that Goatee achieved the most popularity; while the experts gave a highest score on Leo Star.

2. Human cartoon-the score obtained from the students respondents indicated that Tacy achieved the most popularity; while the experts gave a highest score on Kui-sine.

3. As a whole, the human cartoon obtained higher score on the attractiveness than that of the animal cartoon score. Additionally, the attractive ness achievement of the cartoons presented in this research could gain a higher score than the sample cartoons used as the reference in this study.

4. The utilization of the newly developed animal cartoon was focused on loveliness, comedy, and entertaining, as well as natural adventure; while the newly developed human cartoon was focused on fantasy, imagination and miracle as well as comedy, loveliness and entertainment. The cartoon experts pointed out that beverages and foods could be promoted through the use of human and animal cartoons. Next, souvenirs and gifts should also be promoted in the cartoons. Owing to the data and information collected, student respondents preferred to buy stuff on stationary as the first choice; the second choice was foods and beverages.