

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาเรื่อง การตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ของ ประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้าการนำเสนอแนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการวิจัย โดยแยกเป็นหัวข้อ ต่อเนื่องกันไป ดังนี้

1. ข้อมูลเกี่ยวกับสำนักงานเขตบางกะปิ
2. ความรู้เกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน
3. แนวคิดเกี่ยวกับการชมภาพยนตร์
4. แนวคิดเกี่ยวกับการใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจ
5. ทฤษฎีการสื่อสาร
6. ทฤษฎีการเปิดรับข่าวสารและการจดจำ
7. ทฤษฎีการจงใจ
8. แนวคิดเกี่ยวกับประชากรศาสตร์
9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ข้อมูลเกี่ยวกับสำนักงานเขตบางกะปิ

ประวัติความเป็นมา

สำนักงานเขตบางกะปิ เดิมเรียกว่า อำเภอบางกะปิ และเขตบางกะปิ ตามลำดับ เมื่อราวพุทธศักราช 2386 รัชสมัยของสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวฯ เจ้าพระยาบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) ได้เป็นแม่ทัพยกกองทัพไพร่พลพร้อมกับเจ้าเมืองอื่น ๆ ฝ่าย

ตะวันออกไปปราบกบฏที่นครจำปาศักดิ์และเมืองหลวงพระบาง ได้รับชัยชนะใน
 ราชการสงคราม จึงได้กวาดต้อนครอบครัวหัวเมืองรายทางติดตามกลับมาด้วย โดยให้ตั้ง
 บ้านเรือนอยู่บริเวณย่านคลองกุ่มในปัจจุบัน ซึ่งแต่เดิมยังมีสภาพเป็นป่าทึบ ต่อมา
 ผู้อพยพมาทำมาหากินเพิ่มขึ้นตามลำดับ ทางราชการจึงจัดตั้งเป็นอำเภอให้ชื่อว่า อำเภอ
 บางกะปิ โดยมีที่ตั้งอำเภออยู่บริเวณตรงข้ามวัดเทพลีลา แขวงหัวหมากในปัจจุบัน ต่อมา
 อำมาตย์พระยาเพชรปราณี สมุหนครบาล (สมัยนั้นมีบรรดาศักดิ์เป็นหลวงนานานิกม)
 เจ้ากรมอำเภอ เห็นว่า ที่ตั้งที่ว่าการอำเภอเดิมไม่เหมาะสมกับสภาพท้องที่ จึงสั่งย้ายที่
 การอำเภอไปตามแนวคลองแสนแสบทางทิศตะวันออกของที่ตั้งเดิม คือ บริเวณที่ตั้ง
 สำนักงานเขตบางกะปิในปัจจุบัน ส่วนชื่ออำเภอที่เรียกกันว่า บางกะปิ นั้นเป็นชื่อที่
 ทางการตั้งขึ้น อาจสันนิษฐานว่าเพราะท้องที่นี้อุดมด้วยกุ่มเล็ก ๆ มากมาย และประชาชน
 นิยมนำมาทำกะปิกันมาก หรืออาจสันนิษฐานได้ว่ามาจากคำว่า กระบี่ หมายถึง ท้องที่ที่
 มีลิงชุกชุมเพราะเป็นป่าทึบ และเมื่อนำมาประมวลเข้ากับสัญลักษณ์ของเขตบางกะปิที่ใช้
 ตราหนูมานเป็นเครื่องหมาย ปีพ.ศ. 2518 พระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการ
 กรุงเทพมหานคร พ.ศ. 2518 ได้กำหนดให้มี เขต เป็นส่วนราชการของกรุงเทพมหานคร
 โดยเปลี่ยนชื่อเรียก อำเภอ เป็นเขต และที่ว่าการอำเภอ เป็นที่ว่าการเขต เรียกนายอำเภอ
 ว่า หัวหน้าเขต และต่อมาพ.ศ. 2528 พระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการกรุงเทพ-
 มหานคร พ.ศ. 2528 ได้กำหนดให้มี สำนักงานเขต เป็นส่วนราชการของกรุงเทพ-
 มหานคร โดยเปลี่ยนชื่อ หัวหน้าเขต เป็น ผู้อำนวยการเขต (สำนักงานเขตบางกะปิ,
 2553)

ที่ตั้งและอาณาเขต

เขตบางกะปิตั้งอยู่ทางตอนกลางของฝั่งพระนคร มีอาณาเขตติดต่อกับพื้นที่
 การปกครองต่าง ๆ เรียงตามเข็มนาฬิกา ดังนี้ (สำนักงานเขตบางกะปิ, 2553)

ทิศเหนือ ติดต่อกับเขตลาดพร้าวและเขตบึงกุ่ม มีถนนประดิษฐ์มนูธรรม
 คลองลำเจียก และคลองตาหนิง เป็นเส้นแบ่งเขต

ทิศตะวันออก ติดต่อกับเขตบึงกุ่มและเขตสะพานสูง มีคลองตาหนั่ง คลอง-
ลำพังพวย ถนนนวนมิตร ถนนศรีบูรพา คลองแสนแสบ คลองบ้านม้า คลองวังใหญ่ เป็น
เส้นแบ่งเขต

ทิศใต้ ติดต่อกับเขตสวนหลวง มีลำรางสาธารณะ คลองหัวหมาก และคลองกะจะ
เป็นเส้นแบ่งเขต

ทิศตะวันตก ติดต่อกับเขตห้วยขวางและเขตวังทองหลาง มีคลองแสนแสบ
คลองจั่น ถนนลาดพร้าว ซอยลาดพร้าว 101 (วัดบึงทองหลาง) คลองลำพังพวย คลองจั่น
และคลองทรงกระเทียม เป็นเส้นแบ่งเขต

พื้นที่การปกครอง

เดิมพื้นที่การปกครองเขตบางกะปิ แบ่งออกเป็น 8 แขวง ประกอบด้วย แขวง-
ลาดพร้าว แขวงหัวหมาก แขวงคลองจั่น แขวงวังทองหลาง แขวงคลองกุ่ม แขวง-
สะพานสูง แขวงคันนายาว แขวงจรเข้บัว มีกำนันผู้ใหญ่บ้านทุกแขวง ยกเว้นแขวง-
หัวหมาก (สำนักงานเขตบางกะปิ, 2553)

พ.ศ. 2532 ได้มีประกาศกระทรวงมหาดไทย ลงวันที่ 4 กันยายน 2532 เรื่อง
เปลี่ยนแปลงพื้นที่เขตบางกะปิ ได้ตั้งเขตลาดพร้าวและบึงกุ่ม ต่อมาได้มีประกาศ
กระทรวงมหาดไทย เมื่อวันที่ 14 พฤศจิกายน 2540 เรื่อง เปลี่ยนแปลงพื้นที่เขตบางกะปิ
ซึ่งมีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 21 พฤศจิกายน 2540 โดยจัดตั้งเขตวังทองหลาง เขต-
สะพานสูง แยกออกจากเขตบางกะปิ ปัจจุบันเขตบางกะปิจึงเหลือพื้นที่ในการปกครอง
เพียง 2 แขวง คือ แขวงคลองจั่น (พื้นที่ 12.700 ตารางกิโลเมตร) และแขวงหัวหมาก
(พื้นที่ 15.823 ตารางกิโลเมตร)

พื้นที่รวม 28.523 ตารางกิโลเมตร จำนวนประชากรทั้งหมด 150,166 คน

ประชากรเขตบางกะปิโดยทั่วไปนับถือศาสนาพุทธ ศาสนาอิสลาม ศาสนาคริสต์
และศาสนาอื่น ๆ

งานภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ งานพัฒนาเกมส์ งานสถาปัตยกรรม งานก่อสร้าง งานด้าน-
วิทยาศาสตร์ หรืองานพัฒนาเว็บไซต์ เป็นต้น (ทวิศักดิ์ กาญจนสุวรรณ, 2552, หน้า 222)

ดังนั้นผู้ศึกษาสามารถสรุปได้ว่าภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน หมายถึง การทำ
ภาพเคลื่อนไหวโดยใช้วิธีการหรือเทคนิคให้แก่สิ่งที่ไม่สามารถเคลื่อนไหวได้ ให้
สามารถเคลื่อนไหวหรือมีชีวิตได้ ซึ่งมีเทคนิคและวิธีสร้างสรรค์หลากหลายวิธี เช่น
สามารถเป็นได้ทั้งภาพ 2 มิติ และ 3 มิติ โดยการจกนำภาพที่ถ่ายทำทั้งหมดมาเรียงต่อ
กัน เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหว Animation หรือการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์
กราฟิกในโปรแกรมสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน โดยการฉายด้วย
ความเร็วโดยประมาณ 24 เฟรม ต่อวินาทีขึ้นไป

คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันในปัจจุบันได้นำคอมพิวเตอร์กราฟิกเข้ามาช่วยใน
การออกแบบภาพเคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์มากขึ้น เป็นวิธีที่ได้ภาพดูสมจริงมากขึ้น
กว่าภาพสองมิติ เช่น ภาพยนตร์การ์ตูน หนังสัภาพยนตร์ต่าง ๆ (Star War, Jurassic Park)
การใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกช่วยให้ภาพที่อยู่ในจินตนาการของคนเรานั้นออกมาให้เห็น
ได้ ประโยชน์ของภาพเคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์ มีทั้งในการแพทย์ ทางคมนาคม
(การจำลองการบิน) สถาปัตยกรรม และการจำลองการทำงาน เกมส์คอมพิวเตอร์ เป็นต้น
ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1970 เป็นต้นมาถึงปัจจุบัน มีการนำคอมพิวเตอร์กราฟิกเข้ามาช่วยใน
การสร้างภาพเคลื่อนไหว เป็นวิธีที่สามารถสร้างภาพที่สมจริงขึ้น ชับซ้อนขึ้น หรือ
ต้นทุนต่ำกว่าการสร้างภาพด้วยมือ เช่น ในภาพยนตร์การ์ตูน หรือหนังสัภาพยนตร์อย่าง
Star War หรือ Jurassic Park มีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกช่วยสร้างภาพที่อยู่ใน
จินตนาการของคนเรานั้น ออกมาให้เห็นได้อย่างสวยงามและสมจริง นอกเหนือจากนั้น
ประโยชน์ของการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์ มีทั้งในการจำลองทาง-
วิทยาศาสตร์ การแพทย์ การจราจรคมนาคมการบิน สถาปัตยกรรม การวิจัยดำเนินงาน
เกมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น (วิภา อุดมฉันท, 2544, หน้า 93)

การสร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันโดยใช้คอมพิวเตอร์นั้น มีทั้งในรูปแบบ
สองมิติ และสามมิติ โดยมีข้อดีหลายประการ เช่น การลดค่าใช้จ่ายด้านจำนวนคน

รวมถึงทรัพยากรต่าง ๆ ได้อย่างมาก ในปัจจุบันมีการผลิตและพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับสร้าง และผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันขึ้นมากมายทั้งในด้านการตัดต่อ การตกแต่งภาพแอนิเมชัน การเลือกใช้โปรแกรมให้เหมาะสมกับความต้องการของผู้ใช้งานเป็นสิ่งจำเป็น โดยมีหลักเบื้องต้นสำหรับการพิจารณา 2 ประการ ได้แก่ การศึกษาลักษณะพื้นฐาน จุดเด่นและจุดด้อยของโปรแกรมแต่ละโปรแกรมเปรียบเทียบกับ เพื่อทำการเลือกโปรแกรมที่เหมาะสมกับ การผลิตงานที่ต้องการ และการพิจารณาจากความถนัดของผู้ใช้งานสำหรับแต่ละโปรแกรม ทั้งนี้ เพื่อให้สามารถศึกษาเพิ่มเติมได้ง่าย และสามารถสร้างงานที่ต้องการได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ นอกจากนั้นแล้วควรศึกษารายละเอียดปลีกย่อย เช่น จุดโปรแกรมเสริมสำหรับโปรแกรมหลักที่เลือกใช้งานที่จะช่วยสนับสนุนให้การทำงานสะดวก รวดเร็ว และง่ายยิ่งขึ้น สำหรับในประเทศไทย ภาพยนตร์ที่ใช้คอมพิวเตอร์แอนิเมชันเข้ามาใช้เป็นเรื่องแรกของประเทศไทย คือ ปักษาวายุ ส่วนการ์ตูน คือ ปังปอนด์ ดิแอนิเมชัน ในขณะที่ภาพยนตร์การ์ตูน แอนิเมชันขนาดยาวเรื่องแรกของไทย คือ การ์ตูนสุดสักรของปยุต เงากระจ่าง ฉบับ พ.ศ. 2522 (ปยุต เงากระจ่าง, 2538, หน้า 48)

ประเภทของงานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

งานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันแบ่งออกเป็นประเภทต่าง ๆ ได้ 2 ประเภท ดังนี้

1. traditional animation หมายถึง การสร้างแอนิเมชันโดยใช้เครื่องมือตามธรรมเนียม ยังไม่มีการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการสร้างเทคนิค แบ่งออกเป็น (1) 2D animation การวาดภาพที่มีการเคลื่อนไหวเทคนิค 2 มิติ โดยวาดภาพที่มีการเคลื่อนไหวต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจะเป็นการวาดด้วยมือบนกระดาษ การวาดบนแผ่นใส (2) cut-out animation คือการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ด้วยเทคนิคการตัดกระดาษให้เป็นรูปทรงหรือตัวการ์ตูนต่าง ๆ และใช้กล้องถ่ายภาพทีละภาพ เมื่อมีการขยับหรือเปลี่ยนแปลงเคลื่อนย้ายตำแหน่งของรูปทรงในภาพ (3) clay animation-stop motion คือการปั้นการสร้างโมเดลโดยใช้ดินน้ำมัน หรือวัสดุใด ๆ ก็ตาม ในการสร้างและทำการขยับทีละนิดเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวและใช้กล้องบันทึกภาพทุกขณะที่ทำการขยับหรือเปลี่ยนแปลงตำแหน่งของวัตถุ



2. digital computer animation หมายถึง การสร้างงานแอนิเมชันด้วยระบบดิจิทัล โดยใช้โปรแกรมกราฟิกต่าง ๆ ทั้ง 2 มิติ หรือ 3 มิติ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Spiritedaway หรือ Finding Nemo (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, 2547, หน้า 1)

แอนิเมชันสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ชนิด (1) drawn animation คือ แอนิเมชันที่เกิดจากการวาดภาพหลาย ๆ ภาพ แต่การฉายภาพเหล่านั้นผ่านกล้องอาจใช้เวลาไม่กี่นาที ข้อดีของการทำแอนิเมชันชนิดนี้ คือ มีความเป็นศิลปะ สวยงาม น่าดูชม แต่ข้อเสียคือ ต้องใช้เวลาในการผลิตมาก ต้องใช้แอนิเมเตอร์จำนวนมากและต้นทุนก็สูงตามไปด้วย (2) stop motion หรือเรียกว่า model animation เป็นการถ่ายภาพแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อย ๆ ขยับ อาจจะเป็นของเล่นหรืออาจจะสร้างตัวละครจาก plasticine วัสดุที่คล้ายกับดินน้ำมัน โดยโมเดลที่สร้างขึ้นมาสามารถใช้ได้อีกหลายครั้งและยังสามารถผลิตได้หลายตัว ทำให้สามารถถ่ายทำได้หลายฉากในเวลาเดียวกัน แต่การทำ stop motion นั้นต้องอาศัยเวลาและความทุ่มเทมาก เช่น การผลิตภาพยนตร์เรื่อง James and the Giant Peach สามารถผลิตได้ 10 วินาทีต่อวันเท่านั้น วิธีนี้เป็นงานที่ต้องอาศัยความอดทนมาก (3) computer animation 2D animation on computer 3D animation เป็นงานแอนิเมชันยุคปัจจุบัน เนื่องจากการเข้าถึงโปรแกรมเป็นไปได้ง่าย และการนำหลักการแบบ 2D เข้ามาผสมผสานกับตัวโปรแกรม ทำให้เข้าใจได้ง่าย แล้วยังสะดวกในการแก้ไข และแสดงผล จึงเป็นที่นิยมกันมาก animator ในงานประเภทนี้ จึงมีเกิดขึ้นมาในปัจจุบันอย่างมากมาย พร้อมด้วยความต้องการ ของวงการบันเทิงในยุคนี้ ที่เน้นการทำ CG animation มากขึ้น ดูได้จากเมืองไทย มีสถาบันสอนการทำแอนิเมชันเกิดขึ้นอย่างมากมาย และ studio ที่ทำงานแอนิเมชันมีมากขึ้น จะเห็นได้ว่า งานต่าง ๆ ในวงการบันเทิงไทย ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ ภาพยนตร์โฆษณา การ์ตูนซีรีส์ต่าง ๆ ล้วนแต่มีงาน CG animatoion แฝงอยู่ด้วยแทบทั้งนั้น เรียกได้ว่า เมืองไทยตอนนี้มีความตื่นตัวในกระแสภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเป็นอย่างมากเลยทีเดียว (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, 2547, หน้า 56)



2D animation และ 3D animation

ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล (2547, หน้า 84) ได้สรุปความหมายของ 2D animation และ 3D animation ไว้ดังนี้

2D animation เป็นแอนิเมชันที่เกิดจากการวาดเส้น ลงสีด้วยโปรแกรมหรือกระดาษ แล้วจึงนำมาทำการเคลื่อนไหวต่อเนื่องกัน ให้เกิดเรื่องราวต่าง ๆ ขึ้น ตัวอย่างที่เห็นอยู่เป็นประจำคือ การ์ตูนญี่ปุ่น ที่ตอนเด็ก ๆ เราชอบดูกันนั่นเอง

3D animation เป็นแอนิเมชันที่สร้างด้วยโปรแกรมจำเพาะ เพื่อให้เกิดการสร้างโลก 3 มิติขึ้นมาจริงในคอมพิวเตอร์ มีการสร้างตัวละครที่มีอยู่จริงที่อยู่ในฉากจริงภายในคอมพิวเตอร์ ดังนั้น หากสร้างตัวละครตัวหนึ่งขึ้นมาครั้งหนึ่ง เราก็สามารถเคลื่อนไหวมันได้ สั่งให้มันทำอะไรก็ได้ในโลก 3 มิติในคอมพิวเตอร์นั้น ซึ่งบ่อยครั้งในอุตสาหกรรมด้านการโฆษณา และภาพยนตร์ ก็มักใช้ตัวละคร หรือฉาก แอนิเมชันผสมผสานอย่างกลมกลืนกับคาราจริงในโลกของเรา

3D มาจากคำว่า 3 dimension แปลว่า 3 มิติ สามมิติเป็นการมองเห็นรอบด้าน ซึ่งประกอบไปด้วยแกน 3 แกน คือ แกน X แกน Y และ แกน Z คือ กว้าง x ยาว x ลึก z ลักษณะของภาพก็จะมีแสงและเงาเข้ามาเกี่ยวข้องทำให้เกิดมิติขึ้นมา กระบวนการสร้างงานทางด้าน 3 มิติ ส่วนใหญ่มาจากคอมพิวเตอร์ นอกจากเรื่องของมิติที่ต่างกันแล้ว กระบวนการผลิตก็แตกต่างกันออกไปด้วย ซึ่งความยากง่ายก็ ขึ้นอยู่ที่ว่าผู้ผลิตนัดด้านไหนมากกว่า หากนัดทำการ์ตูน 2 มิติ ก็อาจมองว่าการใช้คอมพิวเตอร์ ควบคุมอารมณ์ของจังหวะลายเส้นมันยากกว่าวาดมือ แต่คนที่ทำการ์ตูน 3 มิติก็อาจมองว่าการ์ตูน 3 มิติไม่ต้องวาดหลายภาพแค่ปั้นหุ่นแล้วนำมาขยับได้จนจบเรื่อง สิ่งเหล่านี้เป็นเรื่องของเทคนิคในกระบวนการทำ แต่สิ่งที่อยากให้มองไปในแนวเดียวกัน คือ การถ่ายทอดเรื่องราวจินตนาการ และอารมณ์ ของงาน โดยให้การ์ตูนทั้ง 2 มิติ หรือ 3 มิติเป็นตัวนักแสดงเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวอารมณ์ ความรู้สึก เหล่านั้นออกมาได้อย่างเต็มที่ โดยไร้ขอบเขต

องค์ประกอบของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

องค์ประกอบของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ประกอบด้วย (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2547, หน้า 26)

1. โครงสร้างของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน สามารถนำความรู้ในเรื่องหลักการเขียนบทภาพยนตร์มาวิเคราะห์ได้เช่นกัน คือ เริ่มจากการพิจารณาถึง (1) แนวคิดหลักของภาพยนตร์ ว่ามีแนวคิดหลักอย่างไร (2) แก่นเรื่อง เช่น การผจญภัยไปในโลกอนาคตผ่านไทม์แมชชีนของเด็ก ๆ เป็นต้น (3) แนวเรื่องของภาพยนตร์ เช่น แนวตลก แนวสนุกสนาน แนวแอ็คชั่น แนวสืบสวนสอบสวน แนวสยองขวัญ เป็นต้น (4) รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์ ว่าเป็นอย่างไร เช่น รูปแบบเหมือนจริง รูปแบบตัดทอน ยุคโบราณ ยุคอวกาศ หรือไม่มีกาลเวลา เป็นต้น แล้วจึงไปพิจารณาคุณภาพรวมทั้งหมดของเรื่อง (5) การเล่าเรื่อง พิจารณาว่า ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้มีการเล่าเรื่องอย่างไร มีความน่าสนใจ น่าติดตามมากน้อยเพียงใด มีอะไรแปลกใหม่ในเนื้อเรื่อง มีมุข มีหักมุม มีความหมายอะไรบ้าง รวมทั้งมีการตัดต่อ เรียบเรียงภาพยนตร์ได้น่าสนใจเพียงใด เป็นต้น มีข้อคิดหรือประเด็นสำคัญที่เป็นประโยชน์

2. สุนทรียศาสตร์ของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเป็นการพิจารณาความสวยงามเสน่ห์ที่น่าสนใจ สีแสงเงาบรรยากาศ ตลอดจนการนำศิลปะต่าง ๆ มาใช้ในภาพยนตร์ รวมทั้งการใช้เสียงต่าง ๆ ที่เหมาะสมกลมกลืน เป็นต้น โดยมีปัจจัยในการพิจารณาดังนี้ (1) การออกแบบ การออกแบบถือว่าเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งของภาพยนตร์แอนิเมชัน เช่น การออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวแสดงอุปกรณ์ประกอบฉากยานพาหนะ เป็นต้น ที่จะต้องมีการออกแบบให้โดดเด่นน่าสนใจ แปลกใหม่ หรือการออกแบบฉากหลัง เช่น บ้านเรือน ทิวทัศน์ เป็นต้น ซึ่งต้องดูถึงในรายละเอียดของส่วนประกอบต่าง ๆ องค์ประกอบศิลป์ รวมทั้งลักษณะและมุมของภาพ จะต้องสัมพันธ์สอดคล้องกับแนวคิด แก่นของเรื่อง และผู้ชมกลุ่มเป้าหมายอีกด้วย (2) งานศิลป์ คือ การนำเอาแนวคิดและรูปแบบของการออกแบบต่าง ๆ นำมาสร้างสรรค์ และผลิตออกมาให้สมบูรณ์ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เช่น การลงสี การลงแสงเงา ในตัวละครต่าง ๆ การระบายสีฉากหลัง ซึ่งมีกระบวนการเทคนิคและวิธีการแตกต่างกันไปตามลักษณะของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เช่น ลักษณะที่เหมือนจริง

ลักษณะเหนือจริง เป็นต้น (3) การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหว เพื่อถ่ายทอดท่าทาง อารมณ์ และความรู้สึก ตามกระบวนการและเทคนิคแอนิเมชัน โดยอาศัยหลักการทางภาพยนตร์ คือ ภาพนิ่งที่เคลื่อนไหวต่อเนื่องสัมพันธ์กับระยะเวลาหนึ่ง ในอัตราส่วน 24 ภาพต่อ 1 วินาที ซึ่งในการเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์นั้น อาจจะลดหรือเพิ่มก็ได้ขึ้นอยู่กับความต้องการในการนำเสนอลักษณะภาพเคลื่อนไหว และระบบการผลิตจึงจะเห็นได้จากบางเรื่อง มีการเคลื่อนไหวน้อย ไม่ราบรื่นและเคลื่อนไหวเป็นบางส่วน เช่น ขยับเฉพาะปากหรือบางเรื่องมีการขยับทั้งตัว ดูคล้ายการเคลื่อนไหวของคนจริง เป็นต้น ซึ่งการเคลื่อนไหวนี้ จะมีทั้งลักษณะที่แตกต่างกันตามประเภทและเทคโนโลยีของแอนิเมชัน เช่น แอนิเมชันแบบ 2 มิติจะมีลักษณะที่แตกต่างจากแบบคอมพิวเตอร์กราฟิกแอนิเมชัน 3 มิติ (4) เสียง เสียงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งที่เป็นตัวกำหนดการยากง่ายของ การกำหนดการเคลื่อนไหว เช่น การกำหนดให้ปากขยับสัมพันธ์กับเสียงพูด เป็นต้น หรือเสียงอาจเป็นตัวกำหนดให้แอนิเมชันผลิตได้ง่ายขึ้นก็ได้ เช่น ใช้เสียงบรรยายหรือเสียงเอฟเฟกต์แทนการแสดงท่าทางที่ต้องมีการขยับเคลื่อนไหวมาก ๆ การออกแบบเสียงที่ดีรวมทั้งระบบและการบันทึกเสียงที่ดีจะช่วยสร้างบรรยากาศและอารมณ์ให้กับแอนิเมชันนั้น ๆ ได้อย่างดียิ่ง

ขั้นตอนการผลิตงานสำหรับทำภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

ขั้นตอนการผลิตงานสำหรับทำภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันโดยทั่วไป มีพื้นฐานดังต่อไปนี้ (1) ไอเดีย หรือบางคนอาจใช้คำว่า แรงบันดาลใจ ซึ่งจะเป็นสิ่งแรกที่เราสร้างสรรค์จินตนาการและความคิดของเราว่าผู้ชมของเราควรเป็นใคร อะไรที่เราต้องการ ให้ผู้ชมทราบภายหลังจากที่ชมไปแล้ว ควรให้เรื่องที่เราสร้างออกมาเป็นสไลด์ไหน ซึ่งอาจจะมาจากประสบการณ์ที่เราได้อ่านได้พบเห็นและสิ่งต่าง ๆ รอบตัว เป็นต้น (2) โครงเรื่อง โครงเรื่องจะประกอบไปด้วยการเล่าเรื่องที่บอกถึงเนื้อหาเรื่องราวทุกอย่างในภาพยนตร์ทั้งตัวละคร ลำดับเหตุการณ์ ฉาก แนวคิด และที่สำคัญเราควรพิจารณาว่าการเล่าเรื่องควรจะมีการหักมุมอย่างน้อยเพียงไร สามารถสร้างความบันเทิงได้หรือไม่ และความน่าสนใจนี้สามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกประทับใจจนสามารถระลึกในความทรงจำและทำให้คนพูดถึงตราบนานเท่านานหรือเปล่า (3) สคริปต์ เป็นขั้นตอนในการจับใจ

ความสำคัญของเนื้อเรื่องให้ออกมาในแต่ละฉาก พร้อมทั้งกำหนดมุมกล้อง เทคนิคพิเศษ รวมถึงระยะเวลาของการเคลื่อนไหว โดยให้รายละเอียดต่าง ๆ เช่น ผู้จัดทำเสียงดนตรี เสียงประกอบ จิตรกรในการวาดหรือนักออกแบบตัวละคร และแอนิเมเตอร์ สร้างภาพให้กับตัวละคร ขั้นตอนนี้เป็นกรอกแบบและกำหนดลักษณะนิสัยบุคลิกบทบาทต่าง ๆ และท่าทางการเคลื่อนไหวให้กับตัวละคร โดยอาศัยองค์ประกอบพื้นฐานของการออกแบบ ได้แก่ ขนาด รูปทรง และสัดส่วน (4) บอร์ดภาพนิ่ง หรือที่รู้จักกันทั่วไปว่า สตอรี่บอร์ด เป็นการใช้ภาพในการเล่าเรื่องให้ได้ครบถ้วน ทั้งเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น อารมณ์ ในเหตุการณ์นั้น ๆ สีหน้า ท่าทาง ลักษณะต่าง ๆ ของตัวละคร บอกถึงสถานที่ และ มุมมองของภาพ ซึ่งภาพวาดทั้งหมด จะเรียงต่อเนื่องเป็นเหตุผลกัน เมื่อดูแล้วสามารถ เข้าใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน (5) บันทึกเสียง หลังจากที่เรารู้ได้ออกแบบตัวละคร และสร้างสตอรี่บอร์ดเรียบร้อยแล้ว ก็เข้าสู่ขั้นตอนของการอัดเสียง ซึ่งเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยง ไม่ได้อย่างยิ่ง บางสตูดิโออาจจะเริ่มต้นด้วยการอัดเสียง soundtrack ก่อน ซึ่งการอัดเสียงประกอบ แอนิเมชันจะแยกออกเป็นประเภทของเสียง ดังนี้คือ (1) เสียงบรรยาย เป็นส่วนสำคัญในการสร้างความเข้าใจ เป็นการปูพื้นฐานให้กับผู้ชมว่าเรื่องเป็นอย่างไร และ ยังเป็นการเชื่อมโยงให้เรื่องราวติดต่อกันด้วย (2) บทสนทนา เป็นหลักการหนึ่งในการสื่อเรื่องราวตามบทบาทของตัวละคร เป็นการสื่อความหมายให้ตรงตามเนื้อเรื่องที่ สั้น กระชับ และสัมพันธ์กับภาพ (3) เสียงประกอบ เป็นเสียงที่นอกเหนือจากบรรยาย เสียงสนทนา เสียงประกอบจะทำให้เกิดความรู้สึกสมจริงสมจัง มีจินตนาการ เช่น เสียง ระเบิด เสียงฟ้าร้อง เป็นต้น ราวกับได้เข้าไปอยู่ในเหตุการณ์หรือสถานที่นั้นด้วย (4) ดนตรีประกอบ ช่วยสร้างอารมณ์ของผู้ชมให้คล้อยตามเนื้อหาและปรับอารมณ์ของผู้ชมระหว่างการเชื่อมต่อของฉากหนึ่งไปยังอีกฉากหนึ่งได้ด้วย (5) ตรวจสอบความเรียบร้อยของแอนิเมชัน คือ การนำภาพที่วาดโดยช่างศิลป์ตามแนวคิดสร้างสรรค์มาประกอบกัน เข้าเป็นเรื่องราวพร้อมเสียง ประโยชน์ของการทำ animatic คือ เวลามาเสนองานงาน แอนิเมชันเบื้องต้นจะไม่หยาบเกินไป สามารถสื่อแนวคิดหลักใหญ่ ๆ ช่วยให้ นักสร้างสรรค์สามารถทบทวนแนวความคิดก่อนที่จะผลิตเป็นภาพยนตร์ ทบทวนกรอบ เวลาการดำเนินเรื่องราวเหตุผลที่สามารถอธิบายได้อย่างต่อเนื่อง สามารถปรับแต่ง เพิ่มเติมภาพหรือตัดเข้าสู่ฉากอื่นได้ทันที เพื่อให้ได้งานที่มีอารมณ์จังหวะ และ



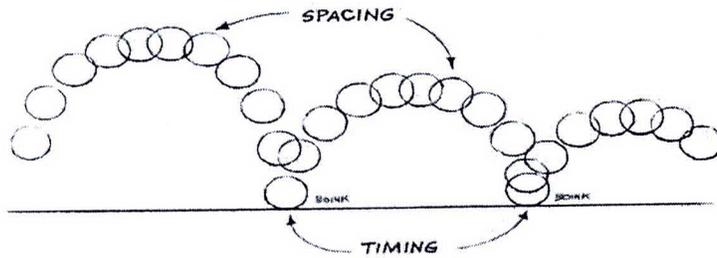
องค์ประกอบที่ใกล้เคียงก่อนการทำภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน (6) ปรับแต่งชิ้นงาน หลังจากที่เราได้ทำ animatic แล้วจะต้องนำไปปรับปรุงและตกแต่งแก้ไขสตอรี่บอร์ด และขั้นตอนอื่น ๆ โดยละเอียด เช่น ลักษณะงานศิลป์ ฉากหลัง เสียง เวลา และ ส่วนประกอบอื่น ๆ จนกระทั่งเข้าสู่การผลิตงานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันต่อไป โดยการวาดเส้นด้วยคอมพิวเตอร์ การลงสีฉากและตัวละคร ภาพประกอบและเสียงต่อไป ซึ่งในอดีต การปรับเปลี่ยนแผนงานการทำภาพยนตร์การ์ตูน มีค่าใช้จ่ายสูง แต่ในปัจจุบันนี้ได้นำระบบคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการสร้างงานแอนิเมชันทำให้ประหยัดค่าใช้จ่ายได้มากขึ้น (ธรรมปพน ลีอำนาจโชค, 2550, หน้า 28-30)

หลักในการสร้างภาพเคลื่อนไหว

การทำภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ดีนั้น ไม่ใช่เพียงสร้างภาพให้เคลื่อนไหวเท่านั้น แต่จะต้องสามารถทำให้ภาพนิ่งเหล่านั้นมีชีวิตขึ้น เพื่อให้ผลงานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันนั้นมีความสมจริงนุ่มนวลและเป็นธรรมชาติตรงตามจังหวะการเคลื่อนไหวจริง จำเป็นที่จะต้องเรียนรู้หลักการเบื้องต้นในการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งนานมาแล้วที่ผู้ทำภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน Disney Animation Studio ได้ทำการวิเคราะห์เกี่ยวกับแนวทางสร้างภาพเคลื่อนไหวให้มีชีวิต โดยหลังจากความสำเร็จจากการสร้างสโนไวท์ (SnowWhite) ดิสนีย์ก็ได้เสนอแนวทางในการสร้างแอนิเมชันไว้ 12 ข้อ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแอนิเมชันให้ดูน่าสนใจ ดูน่าเชื่อถือ เรียกว่า The Fundamental Principles of Animation ซึ่งกลายมาเป็นแบบแผนของการทำแอนิเมชันในปัจจุบันมีรายละเอียดดังนี้ (ธรรมปพน ลีอำนาจโชค, 2550, หน้า 60)

1. Timing

เป็นองค์ประกอบที่จำเป็นมากในการทำแอนิเมชันเพราะความเร็วของการเคลื่อนไหวของวัตถุนั้นจะสามารถบอกเราได้ว่า วัตถุคืออะไร มีน้ำหนักเท่าใด และทำไมถึงเคลื่อนไหว

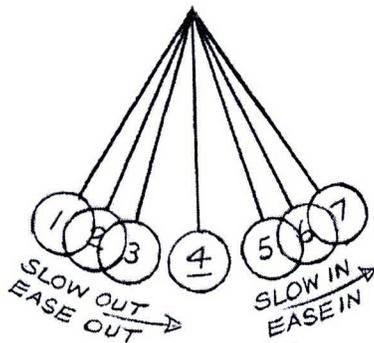


ภาพ 3 ภาพแสดงการเคลื่อนไหวแบบ Timing

ที่มา. จาก *The Animator's Survival Kit* (p. 37), by R. Williams, 2001, London: Faber and Faber.

2. Ease in and out (or slow in and out)

เป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวกับการเพิ่มหรือลดของอัตราเริ่มหรือลดในการเคลื่อนที่ของวัตถุทุก ๆ อย่างที่เคลื่อนที่ไม่สามารถเคลื่อนที่ด้วยความเร็วคงที่ตลอดเวลา เพราะขณะที่วัตถุอยู่นิ่งนั้นไม่มีความเร็ว จึงต้องมีการเพิ่มความเร็วให้วัตถุเคลื่อนไหว ความเร็วของวัตถุจึงมีความเร็วที่ไม่คงที่ตัวอย่างเช่น Bouncing Ball (ลูกบอลเต็ง) เวลาลูกบอลเต็งขึ้นความเร็วก็จะช้าลง เนื่องจากแรงดึงดูดของโลกต้านแรงอยู่และเมื่อลูกบอลตกก็จะมีความเร็วเพิ่มขึ้น หรือดั่งภาพตัวอย่างการแกว่งของลูกตุ้มแสดง Ease in และ Ease out

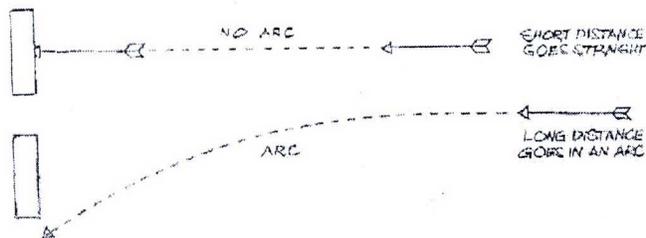


ภาพ 4 ภาพแสดงการแกว่งของลูกตุ้มแสดง Ease in และ Ease out

ที่มา. จาก *The Animator's Survival Kit* (p. 50), by R. Williams, 2001, London: Faber and Faber.

3. Arcs

ในโลกนี้เกือบทุกสิ่งที่จะเคลื่อนไหวจะเคลื่อนไหวอยู่บนเส้นโค้ง แอนิเมชันที่เคลื่อนไหวอยู่บนแนวของเส้นโค้งจะมีความสวยงามมากกว่าตัวอย่างเช่น การเตะลูกบอล การยิงลูกธนูตกพื้น



ภาพ 5 ภาพแสดงการเคลื่อนไหวแบบ Arcs

ที่มา. จาก *The Animator's Survival Kit* (p. 90), by R. Williams, 2001, London: Faber and Faber.

4. Anticipation

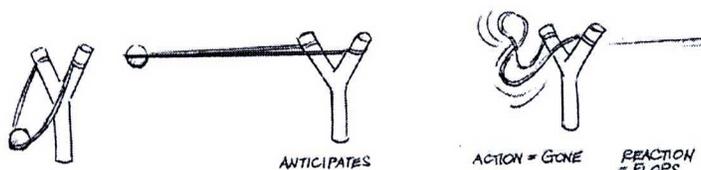
Action ในแอนิเมชันนั้นจะเกิดขึ้นใน 3 ระยะ

4.1 ระยะเตรียม Setup for motion

4.2 ระยะ Action

4.3 ระยะ Follow though

ระยะเตรียม ถ้าเราต้องการมีแอคชั่นที่เร็ว Anticipation ก็ต้องใช้เวลานานขึ้น Anticipation ทำหน้าที่บอกให้ผู้ชมรู้ล่วงหน้าก่อนที่แอคชั่น จะมาถึงเพราะในแอนิเมชันเหตุการณ์หนึ่งอาจจะเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วจนบางที่ผู้ชมไม่สามารถประมวลเหตุการณ์ได้ทัน Anticipation จึงเป็นเหมือนผู้เตือนผู้ชมให้พร้อมก่อนแอคชั่นหลักจะมาถึง

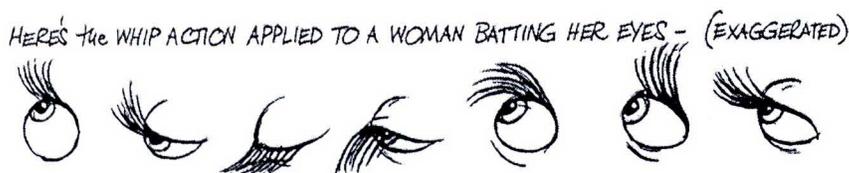


ภาพ 6 ภาพแสดงการเคลื่อนไหวแบบ Anticipation

ที่มา. จาก *The Animator's Survival Kit* (p. 274), by R. Williams, 2001, London: Faber and Faber.

5. Exaggeration

Exaggeration เป็นเสน่ห์ของแอนิเมชัน การทำให้การเคลื่อนไหวดูเกินจริง อย่างเช่น การทำให้แขนยาวขึ้นกว่าที่ควรจะเป็น หรือการเดินที่มีท่าทางเหนือกว่า ความเป็นจริงจะทำให้แอนิเมชันดูน่าสนใจขึ้น และถือเป็นข้อได้เปรียบของการทำแอนิเมชัน

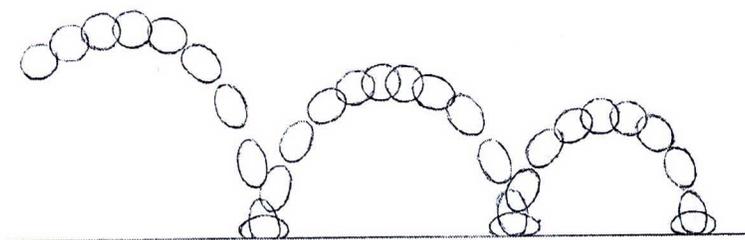


ภาพ 7 ภาพแสดงการเคลื่อนไหวแบบ Exaggeration ของการกระพริบตา

ที่มา. จาก *The Animator's Survival Kit* (p. 50), by R. Williams, 2001, London: Faber and Faber.

6. Squash and Stretch

การบีบแบนลงหรือการยืดออกของวัตถุ องค์ประกอบนี้จะแสดงว่าวัตถุนั้นมีความแข็งหรืออ่อนเพียงใด เช่น เมื่อเราเหยียบลงบนลูกเทนนิสมันก็จะแบนลง แต่การบีบแบนหรือการยืดออกของวัตถุในแอนิเมชันทำได้โดยการเปลี่ยนรูปร่างหรือรูปทรงของวัตถุ แต่จะต้องระวังไม่ให้วัตถุนั้นเปลี่ยนแปลงปริมาตร Squash and Stretch ยังหมายถึง ตัวละครที่ย่อตัวก่อนการกระโดดและตัวยืดออกเวลากระโดดอีกด้วย ตัวอย่างเช่น ความแตกต่างระหว่างการดีงของลูกบาสเกตบอลกับการดีงของลูกโป่ง

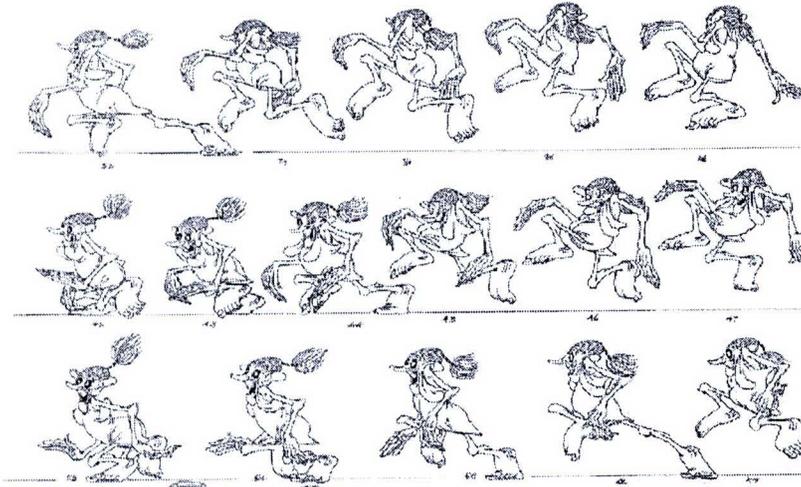


ภาพ 8 Squash and Stretch การยืดและหด

ที่มา. จาก *The Animator's Survival Kit* (p. 39), by R. Williams, 2001, London: Faber and Faber.

7. Secondary Action

มีหน้าที่เพิ่มความน่าสนใจและความสมจริงให้กับแอนิเมชัน หรือผลลัพธ์ของการเคลื่อนไหวของวัตถุหนึ่งที่มีต่ออีกวัตถุองค์ประกอบนี้ควรทำให้เป็นที่สังเกต แต่ไม่โดดเด่นจนเกินแอกชั่นหลัก

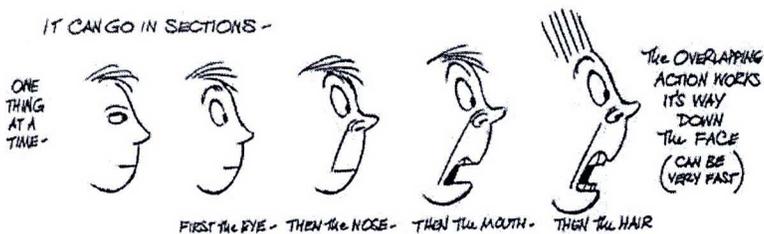


ภาพ 9 แสดงการเคลื่อนไหวแบบ Secondary Action หรือแอกชั่นเสริม

ที่มา. จาก *The Animator's Survival Kit* (p. 206), by R. Williams, 2001, London: Faber and Faber.

8. Follow Through and Overlapping Action

คล้าย Anticipation แต่เกิดขึ้นตามหลังแอกชั่น ตัวอย่างเช่น การโยนลูก เมื่อโยนลูกบอลออกไปแล้วแขนก็ไม่สามารถหยุดได้ทันทีจะต้องเหวี่ยงแขนต่อไปตามแรง เรียกว่า Follow Through หรือตัวอย่างดังภาพแสดงการเคลื่อนไหวแบบ Overlapping Action บนใบหน้าของตัวละคร

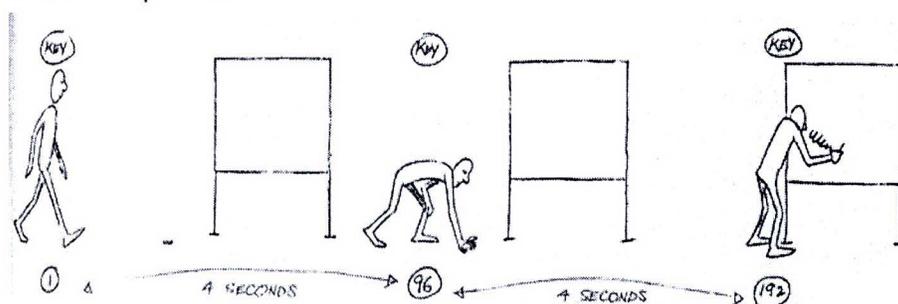


ภาพ 10 ภาพแสดงการเคลื่อนไหวแบบ Overlapping Action

ที่มา. จาก *The Animator's Survival Kit* (p. 249), by R. Williams, 2001, London: Faber and Faber.

9. Straight Ahead Action and Pose-To-Pose Action

ขั้นตอนการทำแอนิเมชันมี 2 แบบ (1) Straight Ahead การวาดคาแรกเตอร์ที่ละเฟรมเรียงกันไปเรื่อย ๆ (2) Pose-To-Pose การวางแผนการวาดไว้แล้วจึงวาด Key frame (Pose ที่สำคัญที่สุด) จากนั้นจึงวาด In-between frame ที่อยู่ระหว่าง Key frame ทั้ง 2 ขั้นตอนการทำแอนิเมชันทั้งสองวิธีมีทั้งข้อดีและข้อเสีย จะต้องพิจารณาเลือกใช้ตำแหน่งที่บอกเหตุการณ์หลัก



ภาพ 11 การทำภาพเคลื่อนไหวแบบ Pose-To-Pose

ที่มา. จาก *The Animator's Survival Kit* (p. 59), by R. Williams, 2001, London: Faber and Faber.

10. Staging

เวลาที่คาแรกเตอร์อยู่ ก็คือเวลาที่แบคกราวนด์นั่นเอง ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงปัจจัย เช่น รูปร่าง ว่าเข้ากันดีระหว่าง Foreground และ Background หรือไม่ รวมถึงเรื่องสีว่าดูกลมกลืนหรือตัดกันมากน้อยเพียงใด

11. Appeal

หมายถึง สิ่งใดก็ตามที่คนชอบดู ซึ่งองค์ประกอบนี้จะเกี่ยวกับเรื่องของการดีไซน์และความสวยงาม

12. Personality

ในการทำแอนิเมชันของตัวละครนั้น ก่อนอื่นเราจะต้องกำหนดก่อนว่า ตัวละครตัวนั้นมีลักษณะนิสัยอย่างไร เนื่องจากจะส่งผลถึงรูปแบบการเคลื่อนไหวด้วย เช่น ตัวละคร มีอายุเท่าไร มีอาชีพอะไร ชอบหรือไม่ชอบทำอะไร มีนิสัยอย่างไร เช่น นักเลงกับพระเอกก็จะมีท่าทางการเดินที่แตกต่างกัน

จากความรู้เกี่ยวกับแอนิเมชันที่กล่าวมานั้นแสดงให้เห็นว่า กระบวนการต่าง ๆ กว่าจะมาเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันนั้นจะต้องใช้ความคิด จินตนาการ ประกอบกับความสามารถทางด้านศิลปะหล่อหลอมขึ้นมาให้เห็นเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันสร้างความประทับใจให้กับประชาชนทุกเพศทุกวัย

แนวคิดเกี่ยวกับการชมภาพยนตร์

ภาพยนตร์เป็นสื่อที่เข้าถึงผู้รับสารได้มากที่สุดสื่อหนึ่ง เพราะมีความสมจริงทั้งภาพและเสียง รวมถึงยังเป็นที่นิยมของบุคคลจำนวนมากที่ใช้ตอบสนองความบันเทิง เพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดต่าง ๆ ตามความพึงพอใจของตนเอง การชมภาพยนตร์เป็นการใช้เวลาว่างเพื่อตอบสนองความต้องการมีอยู่ 2 ประการ คือ (1) เพื่อผ่อนคลายความเครียดจากชีวิตประจำวัน (2) เพื่อสนองต่อความต้องการและความพึงพอใจของตนเอง และยังพบว่าการใช้เวลาว่างเกิดจากแรงจูงใจ 4 ประการ คือ เพื่อหาความรู้ เป็นการตอบสนองความสนใจ ความอยากรู้อยากเห็น หาความเบิกบานใจ และเรียนรู้สิ่งใหม่ เพื่อเข้าสังคม เป็นการใช้เวลากับครอบครัว เพื่อนฝูง ได้พบเจอผู้คน สร้างมิตรภาพใหม่ ๆ และได้รับการยอมรับนับถือ เพื่อพัฒนาความสามารถ เพื่อปรับปรุงทักษะ และฝึกฝนความสามารถต่าง ๆ และเพื่อหลีกเลี่ยงการติดต่อกับสังคม พักผ่อน และผ่อนคลายความเครียด (Austin, 1989, p. 26)

การชมภาพยนตร์ถือเป็นการใช้เวลาว่างอย่างหนึ่ง โดย Austin กล่าวถึงแรงจูงใจที่ทำให้คนชมภาพยนตร์ แบ่งเป็น 3 ประเภท คือ (1) แรงจูงใจทางสังคม โดยการชมภาพยนตร์ทำให้เรามีกิจกรรมร่วมกับคนอื่น ช่วยเอื้อประโยชน์ในการติดต่อกับผู้อื่น ช่วยเข้าสังคม อาทิ ทำให้มีหัวข้อสนทนากับผู้อื่นเกี่ยวกับศีลธรรม ความถูกต้อง หรือความรู้สึกรักจากภาพยนตร์ที่ได้ไปชม เกิดการแลกเปลี่ยนทัศนคติ ความคิดเห็นซึ่งกันและกัน รวมทั้งอาจได้รับวัจนภาษาและอวัจนภาษาบางอย่างจากภาพยนตร์มาใช้ในชีวิตประจำวันด้วย (2) จิตวิทยา ภาพยนตร์มีส่วนช่วยทำให้เราหนีจากปัญหา ความตึงเครียด ความวิตกกังวลได้ชั่วคราว หรือกล่าวอีก นัยหนึ่ง คือ ภาพยนตร์ช่วยรักษาความสมดุลของสภาพจิตใจของเราได้ (3) สถิติปัญญา และการศึกษา ช่วยเพิ่มพูนความรู้

ประสบการณ์ และมุมมอง ทำให้เราเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้ดีขึ้น รวมทั้งยังได้ความเพลิดเพลินทางด้านสุนทรียศาสตร์ (Austin, 1989, p. 29)

แรงจูงใจในการชมภาพยนตร์ที่กล่าวมานี้ จะถูกใช้เป็นการรอบเพื่อการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ ว่าได้ตอบสนองความต้องการด้านสังคม จิตวิทยา และสติปัญญาหรือไม่ และมากน้อยเพียงใด

นอกจากนี้ Austin ยังแบ่งขั้นตอนการไปชมภาพยนตร์ 5 ขั้นตอน คือ

ขั้นหาความรู้ เป็นขั้นแรกที่คนจะเริ่มเรียนรู้ และสนใจการไปชมภาพยนตร์ เป็นขั้นตอนที่ผู้รับสารได้ยิน หรือได้อ่านเรื่องราวเกี่ยวกับภาพยนตร์ เช่น ดารานำแสดง ในขั้นนี้ แต่ละคนจะแสวงหาข้อมูลว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร มากกว่าการประเมินว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ดีหรือไม่

ขั้นจูงใจ ขั้นนี้จะเป็นขั้นการตัดสินใจในทางบวก หรือทางลบต่อภาพยนตร์เรื่องนั้น โดยแต่ละคนจะประเมินข้อดีและข้อเสียของภาพยนตร์ อาจมีการตั้งคำถามว่าเราควรไปชมภาพยนตร์เรื่องนั้นหรือไม่

ขั้นตัดสินใจ เป็นการตัดสินใจว่าจะไปชมภาพยนตร์เรื่องนั้นหรือไม่ ซึ่งหากมีข้อมูลที่ขัดแย้งกันอยู่ อาจทำให้มีการตัดสินใจอีกครั้งหนึ่ง

ขั้นดำเนินการ เป็นขั้นของการเตรียมพร้อมในการไปชมภาพยนตร์ เช่น การเตรียมน้ำมันรถในการเดินทาง การกำหนดวันที่จะไปชม จนไปถึงขั้นตอนที่จะเข้าไปนั่งในโรงภาพยนตร์

ขั้นยืนยัน เป็นขั้นที่แต่ละคนพยายามตอกย้ำความเชื่อมั่นในการตัดสินใจที่จะชมภาพยนตร์เรื่องนั้น หลีกเลี่ยง หรือลดความขัดแย้งที่อาจเกิดขึ้นในใจ (Austin, 1989, p. 32)

ขั้นตอนการชมภาพยนตร์เหล่านี้ เป็นกระบวนการตัดสินใจชมภาพยนตร์ ซึ่งในทางปฏิบัติ ผู้ชมภาพยนตร์ที่วางแผนการชมภาพยนตร์มาอย่างดี จะผ่านกระบวนการตัดสินใจดังกล่าวข้างต้น ขณะที่การชมภาพยนตร์บางครั้ง อาจเกิดขึ้นโดยไม่ได้ผ่านกระบวนการทั้งหมด อาทิ ผู้ที่ไปโรงภาพยนตร์ โดยที่ยังไม่รู้ว่าจะไปชมภาพยนตร์

เรื่องใด จะไม่ผ่านขั้นตอนการดำเนินการ เพราะจะตัดสติใจชมภาพยนตร์จาก
โรงภาพยนตร์ทันที

จากแนวคิดของการเลือกชมภาพยนตร์นี้ เห็นได้ชัดว่า ขั้นตอนการเลือกชมและ
การตัดสติใจของผู้ที่ต้องการไปชมภาพยนตร์ได้ถูกแบ่งตามลำดับขั้น โดยที่สื่อต่าง ๆ
เกี่ยวกับภาพยนตร์จะเกิดประโยชน์อยู่ในขั้นหาความรู้ ในการให้รายละเอียด ด้านเนื้อหา
ของภาพยนตร์ นักแสดง และเทคนิคการถ่ายทำ ทั้งหมดได้อย่างครบถ้วน หลังจากนั้น
ผู้ชมจึงนำความรู้ที่ได้ไปสู่ขั้นตัดสติใจ และขั้นเลือกชมภาพยนตร์ในที่สุด

แนวคิดเกี่ยวกับการใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจ

แนวทางการศึกษาเรื่องการใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจ เป็น
แนวความคิดที่มีความเชื่อว่า มนุษย์เป็นผู้รับสารจะเป็นผู้กำหนดว่าตนเองต้องการอะไร
สื่อชนิดไหน สารอะไร เพื่อสนองความต้องการของตนเองเป็นหลักอันนำไปสู่ความ-
พึงพอใจ

ความหมายของความพึงพอใจ

คุณภาพ สภาพ หรือระดับความพึงพอใจ เป็นผลมาจากความสนใจ และเจตคติ
ของบุคคลที่มีต่อสิ่งนั้น ๆ (Erikson, 1994, p. 284)

ความพึงพอใจ หมายถึง คุณภาพ สภาพ หรือระดับความชอบ ความพึงพอใจเป็น
ผลผลิตจากความสนใจต่าง ๆ และทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งนั้น ๆ ทฤษฎีการใช้สื่อ
เพื่อประโยชน์และความพึงพอใจเป็นทฤษฎีที่จะศึกษาในเรื่องของผู้รับสารในแง่ที่เป็น
ตัวจักรในการเลือกใช้ประเภทของสื่อและเนื้อหาที่ตอบสนองกับความต้องการของ
แต่ละบุคคล โดยอาศัยความต้องการพื้นฐานของตนเองเป็นหลัก คือ ผู้รับสารจะเป็น
ผู้กำหนดว่า ตนต้องการอะไร จากสิ่งใด และสารประเภทไหน และสารนั้นตอบสนอง
ความต้องการของตนอย่างไร ถือได้ว่าเป็นการเน้นความสำคัญของผู้รับสารในฐานะ
ผู้กระทำการสื่อสาร โดยผู้รับสารไม่ได้เป็นเพียงผู้รับอิทธิพลจากสื่อมวลชนเท่านั้น
(Woleman, 1973, p. 56)

การศึกษาในแนวทางการใช้ประโยชน์และสนองความพึงพอใจจากสื่อมวลชนว่าเป็นการมองมนุษย์ในแง่จิตวิทยาสังคม โดยเน้นความเชื่อ ค่านิยม ทัศนคติ และความเห็นส่วนบุคคล การศึกษาทฤษฎีนี้จึงเน้นความต้องการ และสาเหตุความต้องการของประชาชนผู้ใช้สื่อมวลชน นั้นเป็นผลสืบเนื่องมาจากกระบวนการทางสังคม และจิตวิทยาของผู้ใช้สื่อ แนวคิดนี้ สื่อความหมายว่า นอกจากความต้องการขั้นพื้นฐาน 5 ประการที่ Maslow กล่าวไว้ อันได้แก่ (Maslow, 1970, p. 81)

ความต้องการทางด้านร่างกาย (physiological needs) เป็นความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ เพื่อความอยู่รอดของชีวิต เช่น ความต้องการอาหาร อากาศ ที่อยู่อาศัย ยารักษาโรค ความต้องการนี้หากไม่ได้รับการตอบสนอง มนุษย์ก็จะไม่เกิดความต้องการในลำดับขั้นต่อไป ปัจจุบันมนุษย์จำเป็นที่จะต้องพึงพาหาทางตอบสนองความต้องการทางร่างกายของตน

ความต้องการความปลอดภัยหรือความมั่นคง (security of safety needs) ได้แก่ ความต้องการความปลอดภัยทางร่างกาย เช่น ความปลอดภัยจากอุบัติเหตุ โรคร้าย หรือจากภัยต่าง ๆ และความปลอดภัย เช่น ความมั่นคงในอาชีพ

ความต้องการทางด้านสังคม (social or belongingness needs) ได้แก่ ความต้องการที่จะเข้าร่วมและได้รับการยอมรับในสังคม การได้รับเป็นมิตรและการยอมรับจากเพื่อนร่วมงาน รวมทั้งเจ้าของ

ความต้องการที่จะได้รับการยกย่องในสังคม (esteem or status needs) ความต้องการนี้มีความสำคัญมากในการทำงาน ได้แก่ ความต้องการได้รับการยกย่อง นับถือ ซึ่งจะเกี่ยวกับความต้องการมีชื่อเสียง การมีสถานภาพทางสังคมที่ดี การมีความรู้ดีกว่าตนเป็นบุคคลสำคัญได้รับความสนใจเอาใจใส่ ได้รับการระลึกถึงจากบุคคลอื่น และความต้องการมีอิสระ ซึ่งเป็นความต้องการที่จะได้รับความสำเร็จ ต้องการการสนับสนุนและแรงเชื่อมั่นในความ สามารถของตนเอง ต้องการการสนับสนุน ความเป็นอิสระและมีเสรีภาพ

ความต้องการที่จะได้รับความสำเร็จเป็นอย่างสูง (self actualization or self realization) เป็นความต้องการขั้นสูงสุดของมนุษย์ คือ ความต้องการที่อยากจะทำอะไรให้สำเร็จตามความนึกคิด เมื่อมนุษย์ได้รับการตอบสนองความต้องการทั้ง 4 ขั้นอย่าง

ครบถ้วนแล้ว เขายังมีความต้องการที่สูงขึ้นไปอีก และอยากที่จะสมความปรารถนาทุกอย่าง

การศึกษาภายใต้กรอบแนวคิดนี้ จึงเป็นการยอมรับว่าเราสนใจแสวงหาข่าวสารจากสื่อมวลชน ไม่ได้ถูกยึดเยียดให้อ่าน ดู หรือ ฟัง มนุษย์มีการเลือก และไม่เปิดรับข่าวสารได้ เนื่องจากผู้รับสารเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของกระบวนการสื่อสารของมนุษย์และมีความสำคัญต่อความสัมฤทธิ์ผลในการสื่อสาร แต่การสื่อสารจะสัมฤทธิ์ผลเพียงใดนั้นย่อมขึ้นอยู่กับการที่ผู้รับสารสามารถรับสาร และเข้าใจสารนั้นได้มากน้อยเพียงใด

แนวคิดการใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจนี้ ผู้วิจัยได้นำมาเป็นกรอบในการศึกษาพฤติกรรมสื่อสารของมนุษย์ ว่าเป็นการสื่อสารที่เกิดจากแรงผลักดันภายในของผู้รับสารเอง หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ความต้องการของผู้รับสาร เพื่อเป็นการเลือกใช้สื่อในการสนองตอบความต้องการด้านต่าง ๆ และนำไปสู่ความพึงพอใจในการบริโภคสื่อดังกล่าวนี้ ซึ่งแต่ละบุคคลย่อมมีความต้องการใช้ข่าวสารตอบสนองความพึงพอใจด้วยเหตุผลที่ต่างกัน

ทฤษฎีการสื่อสาร

การสื่อสาร เป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตมนุษย์ในทุก ๆ สังคม และทุกยุคทุกสมัย หากนักปราชญ์กล่าววามมนุษย์เป็นสัตว์สังคม เป็นสัตว์การเมืองและเป็นสัตว์เศรษฐกิจ ในการอยู่เป็นกลุ่มกันเป็นชุมชนและสังคม มนุษย์ทุกคนย่อมเป็นสัตว์ที่สื่อสารด้วย เพราะการอยู่ร่วมกันต้องมีการสื่อสารด้วยภาษา หรือระบบสัญลักษณ์ เพื่อเชื่อมโยงสัมพันธ์ระหว่างกันในมิติทางสังคม การเมืองและเศรษฐกิจ ซึ่งกลายมาเป็นวัฒนธรรมพื้นฐานในการอยู่ร่วมกันของมนุษย์เรา

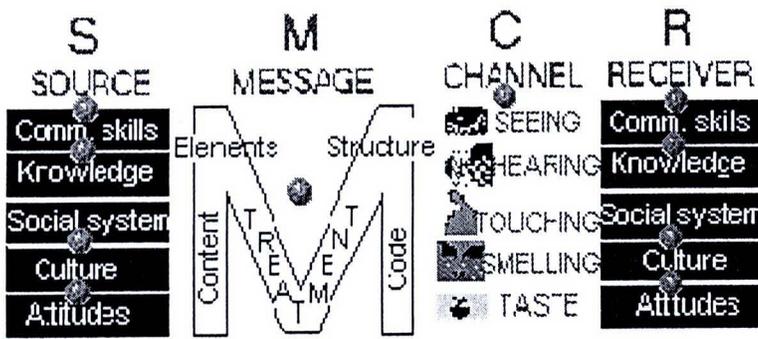
ความหมายของการสื่อสาร

การติดต่อสื่อสารเกิดจากผู้ส่ง เป็นผู้เริ่มกระบวนการ โดยการส่งข้อมูลข่าวสารไปยังผู้รับที่เป็นคน ๆ เดียวหรือเป็นกลุ่ม ทั้งนี้ข้อมูลที่ส่งมาจะประกอบด้วย ข้อเท็จจริง

รวมทั้งความรู้สึก และทัศนคติ ของผู้ส่งเกี่ยวกับข้อเท็จจริงนั้น จากนั้นผู้รับข้อมูลจะรับทราบข้อมูลข่าวสาร โดยแสดงอาการหรือคำพูด เช่น การทำหน้าสงสัย การทำหน้าเครียด การพยักหน้า การตั้งคำถาม การยิ้มแสดงความพอใจ เป็นต้น ต่อจากนั้น ผู้รับจะส่งข้อมูลกลับไปยังผู้ส่ง ทั้งนี้ กระบวนการที่มีลักษณะ รับ-ส่ง-รับ นี้จะดำเนินไปจนกว่าทั้งผู้ส่งและผู้รับข้อมูลข่าวสารจะเข้าใจข้อมูลข่าวสารอย่างเต็มที่หรือจนกว่าจะพอใจ อย่างไรก็ตามในบางครั้งการรับทราบข้อมูล อาจไม่เกิดขึ้นในกระบวนการเนื่องจากข้อจำกัดหรืออุปสรรคต่าง ๆ ที่ทำให้ไม่มีกระบวนการติดต่อดสื่อสารเกิดขึ้นอีกต่อไป (Longenecker & Pringle, 1981, pp. 322-325)

การติดต่อดสื่อสาร คือ กระบวนการของการปฏิสัมพันธ์ที่มีความหมายระหว่างมนุษย์ โดยมนุษย์จะรับรู้และทำความเข้าใจในการปฏิสัมพันธ์นั้น ทั้งนี้ การติดต่อดสื่อสารไม่ใช่แค่การใช้ภาษาพูด และภาษาเขียนเท่านั้น การติดต่อดสื่อสารยังใช้วิธีต่าง ๆ ทั้งหมดที่สามารถเป็นช่องทางการถ่ายทอดจากบุคคลสู่บุคคล หรือจากกลุ่มสู่กลุ่ม แม้แต่ความเงียบ ก็เป็นวิธีการหนึ่งที่สื่อความหมายในการปฏิสัมพันธ์ได้ นอกจากนี้ในการติดต่อดสื่อสารยังเป็นกระบวนการที่ส่งความรู้สึก ทัศนคติ และความปรารถนาต่าง ๆ ทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยตั้งใจและไม่ตั้งใจรวมทั้งกระบวนการติดต่อดสื่อสารยังเป็นกระบวนการที่ไม่สามารถแยกออกจากกระบวนการเปลี่ยนแปลงได้ (Dalton, 1981, pp. 563-568)

Berlo (1960, pp. 40-71) ได้คิดกระบวนการของการสื่อสารไว้ในลักษณะรูปแบบจำลอง S M C R model ดังนี้



ภาพ 12 แบบจำลอง S M C R model ของ Berlo

ที่มา. *The Process of Communication: An Introduction to Theory and Practice.*

(p. 40), by D. K. Berlo, 1960, New York: Holt Rinehart and Winston.

จากแผนภูมิ แสดงกระบวนการของการสื่อสารที่เกิดจากผู้ส่ง ต้องเป็นผู้ที่มีทักษะ ความชำนาญในการสื่อสารโดยมีความสามารถในการเข้ารหัส (encode) เนื้อหาข่าวสารมีทัศนคติที่ดีต่อผู้รับเพื่อผลในการสื่อสาร มีความรู้ที่ดีเกี่ยวกับข้อมูลข่าวสารที่จะส่ง และควรมีความสามารถในการปรับระดับของข้อมูลนั้นให้เหมาะสมและง่ายต่อระดับความรู้ของผู้รับตลอดจนมีพื้นฐานทางสังคมและวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับผู้รับด้วย ข้อมูลข่าวสาร จะเกี่ยวข้องทางด้านเนื้อหา สัญลักษณ์ และวิธีการส่งข่าวสาร ช่องทางในการส่งข่าวสาร หมายถึง วิธีการที่จะส่งข่าวสาร โดยการให้ผู้รับข่าวสารข้อมูลผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 หรือเพียงส่วนใดส่วนหนึ่ง เช่น การฟัง การดู การสัมผัส การลิ้มรส หรือการได้กลิ่น ซึ่งผู้รับสาร ต้องเป็นผู้มีทักษะความชำนาญในการสื่อสารโดยมีความสามารถในการถอดรหัส (decode) สาร เป็นผู้ที่มีทัศนคติ ระดับความรู้ และพื้นฐานทางสังคม วัฒนธรรมเช่นเดียวกันหรือคล้ายคลึงกันกับผู้ส่ง จึงจะทำให้การสื่อสารนั้นได้ผล

ความสำคัญของการติดต่อสื่อสาร คือ (1) ความเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมของการติดต่อสื่อสาร หมายถึง ความเหมาะสมระหว่างข่าวสารทั้งที่เป็นถ้อยคำและที่ไม่ใช่ถ้อยคำกับสังคมวัฒนธรรมหรือสภาพแวดล้อมอื่น ๆ ณ เวลาที่เกิดการติดต่อ สื่อสาร (2) ความน่าเชื่อถือ หมายถึง ความเชื่อมั่นของผู้รับข่าวสารที่มีต่อผู้ส่งข่าวสารและวิธีการส่งข่าวสารแล้วโยงไปถึงความเชื่อมั่นในข่าวสาร (3) ความชัดเจน หมายถึง ความชัดเจนของข่าวสารที่ต้องใช้ภาษาซึ่งผู้รับเข้าใจได้ง่ายและรวดเร็ว โดยใช้ภาษาที่เหมาะสมกับลักษณะและศักยภาพของผู้รับข่าวสารนอกจากนี้ในข่าวสารนั้นควรสื่อสารด้วยวัตถุประสงค์ข้อเดียวหรือไม่มากกว่าวัตถุประสงค์สองข้อ มิฉะนั้น ผู้รับข่าวสารจะเกิดความสับสน (4) การเลือกช่องทางข่าวสาร โดยเลือกช่องทางที่ผู้รับสามารถเปิดรับข่าวสารได้สมบูรณ์ที่สุด เช่น เลือกลือวิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ที่สามารถส่งถึงตัวบุคคลโดยตรงและรวดเร็วกว่าการแจกใบปลิวในบางสถานที่เท่านั้น (5) เนื้อหาสาระข่าวสารที่ดีจะต้องมีความหมายต่อผู้รับข่าวสาร มีลักษณะน่าสนใจ และเป็นเรื่องเป็นราวที่อาจจะให้ทั้งความพึงพอใจ ความเพลิดเพลิน การกระตุ้นให้เกิดความคิดด้านต่าง ๆ รวมทั้งมีเนื้อหาที่แนะนำหรือชี้แจง เพื่อให้ผู้ได้รับข่าวสารเกิด การตัดสินใจได้ด้วย (6) การย้ำให้เกิดความสม่ำเสมอและต่อเนื่อง การสื่อสารจะบรรลุเป้าหมายได้ต้องมีการส่งข่าวสารอย่างสม่ำเสมอหรือบ่อยครั้งและต่อเนื่องกัน เพื่อสร้างความทรงจำหรือเปลี่ยนทัศนคติของกลุ่มเป้าหมาย จนนำไปสู่การ โน้มน้ำวจิตใจของกลุ่มเป้าหมายได้ (7) ศักยภาพของผู้รับข่าวสาร เนื่องจากกระบวนการติดต่อ สื่อสารที่มีประสิทธิภาพนั้น ส่วนหนึ่งวัดได้จากการใช้ปัจจัยการสร้างสรรค์งาน ไม่ว่าจะเป็นเงินทุน เวลา หรืออื่น ๆ ในจำนวนที่เหมาะสมกับการได้มา ซึ่งการบรรลุเป้าหมายอย่างครบถ้วนไม่ใช่การทุ่มเทปัจจัยการสร้างสรรค์จำนวนมากแต่ได้รับผลเพียงเล็กน้อย ดังนั้น ความพร้อมหรือศักยภาพของผู้รับข่าวสารจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่สามารถส่งเสริมความมีประสิทธิภาพของกระบวนการติดต่อสื่อสารได้เป็นอย่างดี ศักยภาพของผู้รับข่าวสาร เช่น ระดับความรู้ อารีฟ ระดับรายได้ ทัศนคติ ค่านิยม เป็นต้น (McQuail, 1994, p. 59)

การศึกษาทฤษฎีการสื่อสารข้างต้นจะทำให้การออกแบบและผลิตงานแอนิเมชันไปยังกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ และพฤติกรรม ตามแนวทางการสื่อสารดังกล่าวข้างต้น จึงทำให้การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อ

การตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิในครั้งนี้ จะต้องเลือกรูปแบบการติดต่อสื่อสารที่เหมาะสม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การติดต่อสื่อสารแบบสองทาง (two way communication) ที่ทำให้ได้ข้อมูลย้อนกลับจากกลุ่มเป้าหมาย เพื่อนำไปปรับปรุงการสร้างสรรค์ผลงานที่ดีขึ้นต่อไป

ทฤษฎีการเปิดรับข่าวสารและการจดจำ

กระบวนการที่ผู้รับข่าวสารแต่ละคนจะเลือกรับข่าวสารที่มีอยู่ เพื่อนำมาพิจารณา ไตร่ตรอง ในการเปิดรับข่าวสาร และเพื่อแปลความหมายของข่าวสารนั้นออกมาเป็น ความรู้ ความเข้าใจหรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม นักทฤษฎี และนักจิตวิทยาทางการ-สื่อสาร เรียกว่า กระบวนการเลือกรับข่าวสารประกอบไปด้วยพฤติกรรม 3 ประการ คือ (Scharmm, 1973, p. 153)

การเลือกสนใจ (selective attention) ได้แก่ แนวทางที่ผู้รับสารเลือกสนใจ ข่าวสาร จากแหล่งหนึ่งแหล่งใด ที่มีอยู่หลายแหล่ง โดยปกติแล้วคนเรามักเปิดตัวเองให้ สื่อสารตามความคิดเห็นตามความสนใจของตัวเอง เพื่อสนับสนุนทัศนคติเดิมที่มีอยู่แล้ว และมักหลีกเลี่ยงในสิ่งที่ไม่สอดคล้องกับความรู้ความเข้าใจหรือมีความไม่สบายใจที่ เรียกว่า cognitive dissonance เพราะฉะนั้นการที่ลดหรือหลีกเลี่ยงภาวะดังกล่าวได้นั้น ต้องแสวงหาข่าวสารหรือเลือกสรรเฉพาะข่าวที่สอดคล้องกับความคิดเดิมของตน

การเลือกรับรู้และตีความหมาย (selective perception and interpretation) หลังจากที่เปิดรับข่าวสารจากแหล่งหนึ่งแหล่งใดแล้ว ผู้รับสารก็ยังเลือกรับรู้เลือก ตีความหมายของสารที่ได้รับแตกต่างกัน ไปตามประสบการณ์ ทัศนคติ ความต้องการ ความหวัง แรงจูงใจ สภาวะร่างกาย หรือสภาวะทางอารมณ์ในขณะนั้น เป็นต้น ฉะนั้น คนเราอาจจะบิดเบือนสาร เพื่อให้สอดคล้องกับทัศนคติ และความเชื่อของตนเองด้วย

การเลือกจำ (selective retention) เป็นแนวโน้มในการเลือกจดจำข่าวสารเฉพาะ ส่วนที่ตรงกับความสนใจ ความต้องการ ทัศนคติของตนเองและมักลืมในส่วนที่ตนเอง ไม่สนใจหรือขัดแย้ง

ความจำ คือ สภาพการตอบสนองที่เกิดจากการเรียนรู้มาแล้วออกมาแสดงให้เห็นอีกในปัจจุบันหรือการที่บุคคลสามารถถ่ายทอดสิ่งที่เคยเรียนรู้ และเก็บเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ได้ประสบการณ์มาแล้วออกมาได้อย่างถูกต้อง ซึ่งกระบวนการของการจดจำ แบ่งออกเป็น 3 ระยะ คือ ระยะแรก apperception คือ ขั้นเกิดการรับรู้และความเข้าใจโดยผ่านประสาทสัมผัสต่าง ๆ ต่อมา ระยะสุดท้าย reproduction คือ นำเอาสิ่งที่เก็บไว้ในขั้น retention ออกมาใช้ได้เสมอเมื่อต้องการ (Scharmm, 1973, p. 155)

มนุษย์มีความจำเป็นที่จะต้องติดต่อสื่อสารกัน และจะเปิดรับข่าวสารก็ต่อเมื่อมีความต้องการข่าวสารหรือข้อมูลที่ตนเองสนใจ เพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง ข่าวสารเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งของมนุษย์ในสังคมปัจจุบัน เป็นปัจจัยสำคัญที่ใช้เพื่อการประกอบตัดสินใจของมนุษย์ โดยเฉพาะเมื่อเกิดความไม่แน่ใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ความต้องการข่าวสารก็ยิ่งเพิ่มมากขึ้น ซึ่งในการเปิดรับข่าวสารต่าง ๆ ผู้รับสารย่อมมีกระบวนการเลือกสรร ซึ่งแตกต่างกันไปตามประสบการณ์ ความต้องการ ความเชื่อทัศนคติ ความรู้ที่นึกคิดที่ไม่เหมือนกันของแต่ละบุคคล การเปิดรับสื่อยังรวมถึงความบ่อยครั้งในการเปิดรับ ระยะเวลา และจำนวนสื่อในการเปิดรับด้วย

จากทฤษฎีการเปิดรับข่าวสารและการจดจำที่กล่าวมานั้น ทำให้ทราบว่า ความพร้อมในการเปิดรับข่าวสารของแต่ละคนนั้นมีความแตกต่างกันตามลักษณะประชากร โดยเฉพาะในเรื่องของอายุ ซึ่งเป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์และความต้องการในการรับรู้ที่แตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงทำทฤษฎีนี้มาเป็นกรอบการศึกษาในเรื่องการตัดสินใจเลือกชมแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ

แนวคิดเกี่ยวกับประชากรศาสตร์

แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะประชากรของผู้รับสาร

สื่อมวลชน (mass communication) คือรูปแบบของการสื่อสารที่กลุ่มผู้รับสารจะต้องเป็นกลุ่มชนขนาดใหญ่ ที่มีความหลากหลายและไม่จำเป็นต้องเคยรู้จักอยู่ในสังคมเดียวกัน หรือมีประสบการณ์ร่วมกันมาก่อน ผู้รับสารแต่ละคนจะมีลักษณะที่แตกต่างกันในหลาย ๆ ด้าน โดยเฉพาะลักษณะทางประชากร (demographic

characteristics) ซึ่งได้แก่ อายุ เพศ การศึกษา และสถานะทางเศรษฐกิจและสังคม โดยผู้รับข่าวสารที่มีลักษณะทางประชากรแตกต่างกันจะมีพฤติกรรม ความสนใจ ในการรับข่าวสารแตกต่างกันไปด้วย การศึกษาครั้งนี้ผู้ศึกษาได้รวบรวมข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์เพื่อทำความเข้าใจความเกี่ยวพันระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์กับการรับสาร มีรายละเอียดดังนี้

1. อายุ เป็นคุณลักษณะทางประชากรอีกลักษณะหนึ่งที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามระยะเวลาของ การมีชีวิตอยู่หรือตามวัยของบุคคล เป็นลักษณะประจำตัวบุคคลที่สำคัญมากในการศึกษาและวิเคราะห์ทางประชากรศาสตร์ โดยอายุจะแสดงถึงวุฒิของบุคคล และเป็นเครื่องบ่งชี้ถึงความสามารถในการทำความเข้าใจในเนื้อหาและข่าวสาร รวมถึงการรับรู้ต่าง ๆ ได้มากน้อยต่างกัน การมีประสบการณ์ในชีวิตที่ผ่านมาแตกต่างกัน หรืออีกประการหนึ่งคืออายุจะเป็นเครื่องบ่งชี้ถึงความสนใจในประเด็นต่าง ๆ เช่น เรื่องการเมือง ความสนุกสนาน การเตรียมตัวสร้างอนาคต เป็นต้น นอกจากนั้นก็จะชี้ให้เห็นอารมณ์ที่แตกต่างกันออกไปในกลุ่มคนที่มีวัยต่างกัน อันเนื่องมาจากกระบวนการคิด และตัดสินใจที่ผ่านการกลั่นกรองจากประสบการณ์ของช่วงวัยที่จะส่งผลต่อกระบวนการคิดและการควบคุมทางอารมณ์ของแต่ละช่วงอายุของบุคคล (กิ่งแก้ว ทรัพย์พระวงศ์, 2546, หน้า 43)

2. เพศ ลักษณะทางเพศ เป็นลักษณะทางประชากรที่บุคคลได้รับมาแต่กำเนิด ในประชากรกลุ่มใดๆ ก็ตาม จะประกอบด้วยประชากรเพศชาย (male) และ ประชากรเพศหญิง (female) ซึ่งโดยปกติแล้วจะมีจำนวนที่ใกล้เคียงกันเพราะธรรมชาติได้สร้างความสมดุลทางเพศมาให้กับประชากรทุกกลุ่มเพศ เป็นปัจจัยพื้นฐานด้านร่างกายที่แตกต่างกันของบุคคล เป็นสถานภาพที่มีมาแต่กำเนิดของบุคคล เมื่อเป็นสมาชิกของกลุ่มเพศจะเป็นตัวกำหนดบทบาทหน้าที่ของบุคคล ตลอดจนพัฒนาการต่าง ๆ ในแต่ละช่วงวัยก็มีความแตกต่างกันด้วย ความแตกต่างทางเพศทำให้บุคคลมีพฤติกรรมการติดต่อสื่อสารที่แตกต่างกัน กล่าวคือ เพศหญิงมีแนวโน้มและมีความต้องการที่จะส่งและรับข่าวสารมากกว่าเพศชาย ในขณะที่เพศชายไม่ได้มีความต้องการที่จะส่งและรับข่าวสารแต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่มีความต้องการที่จะสร้างความสัมพันธ์อันดีให้เกิดจากการรับข่าวสารนั้นด้วย (กิ่งแก้ว ทรัพย์พระวงศ์, 2546, หน้า 43)

3. ระดับการศึกษา การศึกษาในที่นี้หมายถึงระดับการศึกษาที่ได้รับจากสถาบันการศึกษา และที่ได้รับจากประสบการณ์ของชีวิต การศึกษาบ่งบอกถึงความสามารถในการเลือกรับข่าวสาร และอัตราการรู้หนังสือ ระดับการศึกษาจะทำให้คนมีความรู้ ความคิด ตลอดจนความเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ กว้างขวางลึกซึ้งแตกต่างกันออกไป ทำให้ผู้พูดสามารถแยกความเหมาะสมของเนื้อหาและตัวอย่างที่จะยกมากล่าวได้

การศึกษานอกจากจะทำให้บุคคลมีศักยภาพเพิ่มขึ้นแล้ว การศึกษายังทำให้เกิดความแตกต่างทางทัศนคติ ค่านิยม และคุณธรรมความคิดอีกเช่นกัน นอกจากนี้ยังกล่าวว่าการศึกษาคือเป็นลักษณะสำคัญอีกประการหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อผู้รับสาร ดังนั้นคนที่ได้รับการศึกษาในระดับที่ต่างกัน ยุคสมัยที่ต่างกัน ระบบการศึกษาแตกต่างกัน สาขาวิชาที่แตกต่างกัน จึงมีความรู้สึกรู้จักคิด อุดมการณ์ และความต้องการที่แตกต่างกันไปอีกด้วย (ปรมะ สตะเวทิน, 2546, หน้า 116)

4. ฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม สถานะทางเศรษฐกิจและสังคมจะเป็นเครื่องชี้ถึงเรื่องที่ถูกกลุ่มจะสนใจรับรู้ข่าวสารบุคคลที่มีสถานะทางเศรษฐกิจและสังคมที่แตกต่างกันทั้งการประกอบอาชีพ รายได้ ศาสนา รวมไปถึงสถานภาพสมรสย่อมส่งผลต่อการรับสารที่แตกต่างกันด้วย (ธีระภักตรา เอกผาชัยสวัสดิ์, 2551, หน้า 78)

ความมั่นคงทางเศรษฐกิจและครอบครัว รายได้ของบุคคลแสดงถึงฐานะทางเศรษฐกิจซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญแสดงถึงการมีศักยภาพในการดูแลตนเอง บ่งบอกถึงอำนาจการใช้จ่ายในการบริโภคข่าวสาร ผู้ที่มีสถานภาพทางเศรษฐกิจสูงจะมีโอกาสดีกว่าในการแสวงหาสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อการดูแลตนเอง ผู้ที่มีสถานภาพทางเศรษฐกิจต่ำจะมีการศึกษาน้อย ทำให้มีข้อจำกัดในการรับรู้ เรียนรู้

อาชีพและลักษณะการรวมกลุ่มของผู้ฟัง ลักษณะอาชีพหรือลักษณะแห่งการรวมกลุ่ม จะบ่งบอกลักษณะเฉพาะของบุคคล ช่วงเวลาที่เปิดรับข่าวสาร เรื่องที่ถูกผู้ฟังสนใจเช่น กลุ่มชานาก็จะสนใจเกี่ยวกับเรื่องข้าว ราคาข้าว ปุ๋ย เป็นต้น ในบางกรณีคนที่มีความสนใจอย่างหนึ่งแต่อาจจะไปรวมกลุ่มกับคนที่มีความสนใจหนึ่งก็ได้ ซึ่งก็จะทำให้ความสนใจของเขาขยายวงกว้างออกไป

ศาสนาหรือกลุ่มความเชื่อในศาสนา เช่น ศาสนาพุทธ อิสลาม หรือศาสนาคริสต์ หรืออื่น ๆ ย่อมมีแนวคิด วัฒนธรรม ประเพณี และหลักการในการคิดตัดสินใจต่อ

การรับสารแตกต่างกันตามรายละเอียดปลีกย่อยของศาสนา ดังนั้นการสื่อสารหรือถ่ายทอดข้อมูลโดยการพิจารณาความแตกต่างทางศาสนาย่อม เป็นผลดีในการสามารถส่งสารให้แก่ผู้รับสารได้อย่างถูกต้องและตรงกับความต้องการของผู้รับสารมากที่สุด

สถานภาพสมรส หมายถึง การครองเรือนซึ่งอาจแบ่งออกได้เป็น คนโสด สมรส หม้าย หย่า หรือแยกกันอยู่ ลักษณะความแตกต่างด้านขนบธรรมเนียมประเพณี ความเชื่อถือทางด้านศาสนา ย่อมมีอิทธิพลต่อสถานภาพการสมรส ซึ่งมีผลโดยตรงต่อการรับรู้ข่าวสาร สถานภาพสมรสของบุคคลจะบ่งบอกถึงควมมีอิสระในการตัดสินใจ และอิทธิพลต่อกระบวนการคิดการวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสาร สตรีที่สมรสแล้วและสตรีที่ยังโสดย่อมมีกระบวนการรับรู้ข่าวสารที่แตกต่างกัน อันเนื่องมาจากสภาพครอบครัวและอิทธิพลของจำนวนบุคคลรอบข้าง

ทฤษฎีการจูงใจ

การจูงใจ (Motivation) เป็นเงื่อนไขของการได้รับการกระตุ้น ซึ่งมีผู้ให้ความหมายของคำว่า การจูงใจ ไว้ดังนี้

การจูงใจ หมายถึง แรงขับเคลื่อนที่อยู่ภายในของบุคคล ที่กระตุ้นให้บุคคลมีการกระทำ (Schiffman & Kanuk, 1991, p. 69)

การจูงใจ เป็นภาวะภายในของบุคคลที่ถูกกระตุ้นให้กระทำพฤติกรรมอย่างมีทิศทางและต่อเนื่อง (Woolfolk, 1995, p. 130)

สรุปได้ว่า การจูงใจจึงเป็นกระบวนการที่บุคคลถูกกระตุ้นจากสิ่งเร้าโดยจงใจให้กระทำหรือคิดรน เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์บางอย่าง ซึ่งเห็นได้ว่า พฤติกรรมที่เกิดจากการจูงใจ เป็นพฤติกรรมที่มีใช่เป็นเพียงการตอบสนองสิ่งเร้าปกติธรรมดา แต่ต้องเป็นพฤติกรรมที่มีความเข้มข้น มีทิศทางจริงจัง มีเป้าหมายชัดเจนว่าต้องการไปสู่จุดใด และพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเป็นผลสืบเนื่องมาจากแรงผลักดัน หรือแรงกระตุ้น ที่เรียกว่า แรงจูงใจด้วย

แรงจูงใจทำให้เกิดพฤติกรรมซึ่งเกิดจากความต้องการมนุษย์ ซึ่งความต้องการเป็นสิ่งเร้าภายในที่สำคัญกับการเกิดพฤติกรรม นอกจากนี้ยังมีสิ่งเร้าอื่น ๆ เช่น การยอมรับของสังคม สภาพบรรยากาศที่เป็นมิตร การบังคับขู่เข็ญ การให้รางวัลหรือกำลังใจหรือ การทำให้เกิดความพอใจ ล้วนเป็นเหตุจูงใจให้เกิดแรงจูงใจได้

แรงจูงใจเป็นสภาวะที่เกิดขึ้นภายในบุคคล ที่จะกระตุ้นและผลักดันให้บุคคลแสดงพฤติกรรมที่มุ่งไปสู่เป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง แรงจูงใจ ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 อย่างที่มีปฏิสัมพันธ์กัน และมีความเกี่ยวข้องซึ่งกันและกัน ดังนี้

(1) ความต้องการ คือ ความต้องการใช้เวลาว่างของผู้ชม ความต้องการเข้าสังคมของผู้ชม และความต้องการเปิดรับสื่อต่าง ๆ เพื่อความผ่อนคลายความตึงเครียด (2) แรงผลัก/พลังกดดัน หรือแรงกระตุ้นที่ทำให้ผู้ชม อยากชมภาพยนตร์ในที่นี่หมายถึง ภาพยนตร์ตัวอย่าง หรือดารานำแสดง รอบของการฉายภาพยนตร์ รวมถึงโฆษณาต่าง ๆ เป็นต้น (3) เป้าหมาย คือ การตัดสินใจชมภาพยนตร์ของผู้ชมว่าจะชมที่ไหนและชมเรื่องอะไร ชมเพื่ออะไร เป็นต้น (คารณี พานทอง พาลุสุข และสุรเสกข์ พงษ์หาญยุทธ, 2545, หน้า 121)

ทฤษฎีการจูงใจนี้มีความสัมพันธ์กับทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของ Maslow ที่อธิบายว่า ความต้องการของมนุษย์มีลักษณะเป็นลำดับขั้น ถ้าความต้องการอันหนึ่งได้รับการตอบสนองจนเป็นที่พอใจแล้ว ความต้องการในระดับที่สูงกว่าจะเกิดขึ้น เช่น ความต้องการทางด้านร่างกาย และความต้องการความปลอดภัยจำเป็นต้องได้รับการตอบสนองก่อน มนุษย์เราจึงจะตอบสนองความต้องการทางด้านสังคมได้ เมื่อใดก็ตามที่ความต้องการในระดับพื้นฐานได้รับการตอบสนอง ความต้องการในระดับสูงขึ้นไป จะมีความหมาย จากนั้นมนุษย์เราก็จะใช้ความพยายาม เพื่อตอบสนอง ความต้องการในระดับสูงต่อไป (Maslow, 1970, pp. 41-46) แต่โดยความจริงแล้ว บุคคลอาจไม่ได้พัฒนาความต้องการของเขา เป็นลำดับตามขั้นบันไดแบบนี้เสมอไป แต่อาจมีความต้องการหลายระดับพร้อมกัน

จากการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีการจูงใจมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษา เพื่อเป็นกรอบในการศึกษาถึงแรงจูงใจใดที่ทำให้ประชาชนเขตบางกะปิเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน



งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วัฒนชวินท์ กิตติเลิศรัฐ (2551) ได้ศึกษาเรื่อง *ความพึงพอใจของเด็กไทยต่อการชมการ์ตูนต่างประเทศ* วัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อศึกษาลักษณะประชากรของเด็กที่รับชมการ์ตูนต่างประเทศ เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับชมการ์ตูน และเพื่อศึกษาองค์ประกอบของตัวการ์ตูนต่างประเทศ ทำการศึกษากลุ่มตัวอย่างนักเรียนโรงเรียนเอกชนในกรุงเทพมหานคร 4 เขต ได้แก่ โรงเรียนสมิตธิโชติ โรงเรียนพระมารดานิจจานุเคราะห์ โรงเรียนปราโมทวิทยารามอินทรา โรงเรียนสายน้ำทิพย์ จำนวน 400 คน การวิจัยพบว่า พฤติกรรมการเปิดรับชมการ์ตูนของเด็ก ส่วนใหญ่รับชมทางสื่อโทรทัศน์ และวันที่รับชมมากที่สุด คือ วันเสาร์-อาทิตย์ เนื้อหาของการ์ตูนชอบ คือ การ์ตูนผจญภัย สืบสวนสอบสวน ไม่ชอบเนื้อหาด้านความรุนแรง รูปแบบชอบการ์ตูนภาพประกอบเรื่อง แนวเรื่องที่ชอบมากที่สุด คือ ตลกขบขัน

งานวิจัยของวัฒนชวินท์ กิตติเลิศรัฐ สอดคล้องกับสมมติฐานที่ 2 และ 3 ของผู้วิจัย คือ พฤติกรรมการชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน และองค์ประกอบของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ผู้วิจัยจึงนำมาเป็นกรอบแนวคิดในการเก็บข้อมูล และทำการศึกษาค้นคว้าต่อไป

สาริศา คำโสภา (2550) ได้ศึกษาเรื่อง *ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกชมภาพยนตร์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง* วัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ ศึกษาลักษณะประชากรที่มีต่อการเลือกชมภาพยนตร์ ศึกษาพฤติกรรมการชมภาพยนตร์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง ศึกษาการโฆษณาประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์ ศึกษาองค์ประกอบของภาพยนตร์ที่มีอิทธิพลต่อการเลือกชมภาพยนตร์ ศึกษาสภาพแวดล้อมที่มีอิทธิพลต่อการเลือกชมภาพยนตร์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง ทำการศึกษากลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยรามคำแหง จำนวน 400 คน ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะประชากรไม่มีผลต่อการเลือกชมภาพยนตร์ ความแตกต่างด้านพฤติกรรมการชมภาพยนตร์มีผลต่อการเลือกชมภาพยนตร์แตกต่างกัน โดยนักศึกษาส่วนใหญ่เลือกชมภาพยนตร์ 1 ครั้ง/เดือน และเลือกชมในวันหยุดนักขัตฤกษ์มากที่สุด ผู้ชมส่วนใหญ่ชอบชมภาพยนตร์จีน แนวของภาพยนตร์ที่ชมเป็นแนวชีวิต โรแมนติก และแนววิทยาศาสตร์

แฟนตาซี เหตุผลที่ตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์ ส่วนใหญ่เลือกชมตามกระแสนิยมและชมเพื่อความบันเทิง ด้านโฆษณาประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์ประกอบด้วย ด้านสื่อโฆษณา ด้านตัวอย่าง และการเปิดตัวภาพยนตร์มีความสัมพันธ์กับการเลือกชมภาพยนตร์ องค์ประกอบของภาพยนตร์ ด้านรางวัลที่ภาพยนตร์ได้รับมีความสัมพันธ์กับการเลือกชมภาพยนตร์มากที่สุด รองลงมาคือ ด้านดารานำแสดง

งานวิจัยของสาริศา คำโสภา ซึ่งให้เห็นว่าลักษณะประชากร พฤติกรรมการชมภาพยนตร์ การโฆษณาประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์ องค์ประกอบของภาพยนตร์ มีอิทธิพลต่อการเลือกชมภาพยนตร์ ซึ่งมีความสอดคล้องกับสมมติฐานที่ 1, 2, 3 และ 4 ของผู้วิจัย ผู้วิจัยนำมาเป็นกรอบแนวคิดในการเก็บข้อมูล และทำการศึกษาต่อไป

วลีพร ทิมา (2547) ได้ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมและทัศนคติการรับชมภาพยนตร์ไทยของประชาชนในกรุงเทพมหานคร พบว่า ประชาชนที่มีอายุ อาชีพ และรายได้แตกต่างกัน ทำให้พฤติกรรมในการรับชมภาพยนตร์แตกต่างกัน โดยพบว่า ประชาชนที่มีอายุต่ำกว่า 41 ปี จะมีพฤติกรรมในการรับชมภาพยนตร์ในลักษณะการชมเป็นกลุ่มกับเพื่อน และประชาชนที่มีอายุมาก จะมีความถี่ในการชมภาพยนตร์ไทยลดลง

งานวิจัยของวลีพร ทิมา ซึ่งให้เห็นว่า ลักษณะด้านประชากรมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการชมภาพยนตร์ของประชาชน ซึ่งมีความสอดคล้องกับสมมติฐานที่ 1 ของผู้วิจัย คือ ลักษณะประชากรของประชาชนในเขตบางกะปิที่แตกต่างกัน มีผลต่อการเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ต่างกัน ผู้วิจัยจึงนำมาเป็นกรอบแนวคิดในการเก็บข้อมูล และทำการศึกษาต่อไป

กัณทิมา บัวเอี่ยม (2545) ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการชมภาพยนตร์ไทยและต่างประเทศของประชาชน ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า จำนวนผู้ชมภาพยนตร์ เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย อายุระหว่าง 20-30 ปี ส่วนใหญ่เป็นนักศึกษา การชมภาพยนตร์จะชมในช่วงเวลาใดก็ได้ ส่วนใหญ่ชอบชมภาพยนตร์แนวตลกขบขันและชอบชมภาพยนตร์อเมริกา (ฮอลลีวูด) มีความถี่ในการชม 2-3 ครั้งต่อเดือน และชอบมาชมกัน 2 คน คนที่ชอบมาชมด้วยมากที่สุดคือ เพื่อน ส่วนใหญ่มาชมภาพยนตร์ เพื่อต้องการความบันเทิง สื่อที่เปิดรับข่าวสารมากที่สุด คือ สื่อโทรทัศน์ ปัจจัยองค์ประกอบในภาพยนตร์ พบว่า ความยิ่งใหญ่ของภาพยนตร์ และเทคนิค

การถ่ายทำมีผลต่อการตัดสินใจชมภาพยนตร์ ส่วนภาพยนตร์ต่างประเทศ พบว่า เทคนิคการถ่ายทำ ความยิ่งใหญ่ของภาพยนตร์ คารานำแสดง บทประพันธ์ เพลงประกอบ ภาพยนตร์ต่างก็มีผลต่อการตัดสินใจชมภาพยนตร์ต่างประเทศ ปัจจัยด้านสถานที่และภาพยนตร์ตัวอย่างในโรงภาพยนตร์มีผลต่อการตัดสินใจชมภาพยนตร์ไทย ส่วนภาพยนตร์ต่างประเทศ พบว่า ปัจจัยด้านสถานที่ การโฆษณาทางโทรทัศน์และภาพยนตร์ตัวอย่างในโรงภาพยนตร์ต่างก็มีผลต่อการตัดสินใจชมภาพยนตร์ต่างประเทศ

งานวิจัยของกัณทิมา บัวเอี่ยม ซึ่งให้เห็นว่า ปัจจัยด้านพฤติกรรม องค์ประกอบและการโฆษณาประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์มีผลต่อพฤติกรรมในการชมภาพยนตร์ไทยและต่างประเทศของประชาชน ซึ่งมีความสอดคล้องกับสมมติฐานที่ 2, 3, 4 ของผู้วิจัย โดยผู้วิจัยสามารถนำมาเป็นแนวทางในการเก็บข้อมูล และทำการศึกษาต่อไป

ประวิณมัย บ่ายคล้อย (2545) ศึกษาเรื่อง *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการชมภาพยนตร์นอกกระแส: ศึกษาเฉพาะผู้ที่มีพฤติกรรมชมภาพยนตร์นอกกระแสอย่างเป็นประจำและต่อเนื่อง* พบว่า ผู้ที่ชมภาพยนตร์นอกกระแสมี 2 ลักษณะ คือ ผู้ที่ชมภาพยนตร์ทั้งในและนอกกระแสอย่างเป็นประจำและต่อเนื่องกับผู้ชมที่ชมเฉพาะภาพยนตร์นอกกระแสและผู้รับสารที่เป็นคอภาพยนตร์นอกกระแสมีความแตกต่างกันในเพศ อายุ วัย แต่ไม่เป็นอุปสรรคในการชมภาพยนตร์ แต่มีการเปิดรับที่แตกต่างกัน และมีความคาดหวังที่จะได้ประโยชน์จากภาพยนตร์แตกต่างกัน

งานวิจัยของประวิณมัย บ่ายคล้อย ซึ่งให้เห็นว่า จากผลวิจัยก่อให้เกิดแนวคิดเกี่ยวกับการเลือกชมภาพยนตร์ที่มีปัจจัยแตกต่างกันซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของผู้วิจัยในเรื่อง พฤติกรรมการชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิที่แตกต่างกัน มีผลต่อการเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่แตกต่างกัน โดยกลุ่มเป้าหมายอาจมีความคาดหวังกับภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันแตกต่างกันด้วย โดยผู้วิจัยสามารถนำมาเป็นแนวทางในการเก็บข้อมูล และทำการศึกษาต่อไป

ธนีสสรာ พัฒนวิบูลย์ (2543) ได้ศึกษาเรื่อง *ความคิดเห็นของผู้ชมต่อภาพยนตร์สามมิติ กรณีศึกษา โรงภาพยนตร์สามมิติกรุงไทย ไอแมกซ์เธียเตอร์* พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นพนักงานเอกชน อายุประมาณ 21-30 ปี งานอดิเรกคือ ชมภาพยนตร์นอกบ้าน ภาพยนตร์ที่ชื่นชอบ คือ แอนิเมชัน โลกโชน โดยมากจะชมภาพยนตร์กับเพื่อนฝูง

ในวันหยุด มีการบริโภคขนมขบเคี้ยวและเครื่องดื่มขณะชมภาพยนตร์ ระบบพากย์แบบเสียงในฟิล์มได้รับความนิยมมากกว่าพากย์ไทย ความถี่ในการชม คือ น้อยกว่าหนึ่งครั้งต่อเดือน ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจชมภาพยนตร์สามมิติได้แก่ ระบบภาพต้องมีความเป็นสามมิติ แนวภาพยนตร์ถูกใจ และระบบเสียงที่ให้ ความรู้สึกเหมือนจริง

งานวิจัยของธนิสสรฯ พัฒนวิบูลย์ ซึ่งให้เห็นว่า องค์ประกอบของภาพยนตร์สามมิติเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจชมภาพยนตร์ ซึ่งมีความสอดคล้องกับสมมติฐานที่ 3 ของผู้วิจัย คือ องค์ประกอบของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชน ในเขตบางกะปิที่แตกต่างกัน โดยผู้วิจัยสามารถนำมาเป็นแนวทางในการเก็บข้อมูล และทำการศึกษาต่อไป

Austin (1989) ศึกษาถึงปัจจัยในการชมภาพยนตร์ โดยสำรวจกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนมหาวิทยาลัยจำนวน 500 คน ถึงเหตุผลที่ชมภาพยนตร์ พบเหตุผล 7 ประการคือเพื่อความสนุกสนาน เพื่อให้ได้ความรู้ เพื่อหลีกเลี่ยง เพื่อฆ่าเวลา เพื่อแก้เหงา เพื่อให้ได้รู้จักตนเองดีขึ้น และเพื่อให้เข้ากับคนอื่นได้

งานวิจัยของ Austin สามารถนำผลที่ได้มาเป็นแนวทางในการวิจัยของผู้วิจัยในเรื่องการตัดสินใจเลือกชมแอนิเมชัน โดยเปรียบเทียบวิธีดำเนินงานในการทำงานเพื่อหาปัจจัยที่สำคัญของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานครในการเลือกรับชมแอนิเมชัน ผู้วิจัยจึงนำมาเป็นกรอบแนวคิดในการเก็บข้อมูล และทำการศึกษาต่อไป

Hovland, Janis, and Kelly (1953) ได้วิจัยค้นคว้าเรื่อง แหล่งกำเนิดข่าวสารที่รวมทั้งบุคคล และสถาบันมีอิทธิพลในทางความเชื่อถือได้และการ โน้มน้าวใจ นอกจากนี้ยังได้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการสื่อสาร และการจูงใจพบว่า เมื่อคนยึดมั่นในปัญหาบุคคลหรือสถาบันใดแล้ว เขาก็จะมีความเชื่อถือในสิ่งนั้นมากกว่า และองค์ประกอบของความน่าเชื่อถือที่สำคัญ คือ ความน่าไว้วางใจ ซึ่งเป็นความรู้สึกของผู้รับสารที่มีต่อการส่งสาร ได้แก่ ความจริงใจ และความซื่อสัตย์

จากการวิจัยของ Hovland, Janis และ Kelly ซึ่งผู้วิจัยได้นำแนวคิดในเรื่องของอิทธิพลการ โน้มน้าวใจมาเป็นแนวทางในการทำวิจัยในครั้งนี้ เนื่องจากสถาบันที่ผลิตภาพยนตร์มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยของผู้วิจัย ในด้านบุคคลที่เกี่ยวข้องในภาพยนตร์ที่

มีผลต่อการเลือกรับชมภาพยนตร์ ความเชื่อถือได้ และกลยุทธ์การโน้มน้าวใจของสถาบันแตกต่างกัน หากกลุ่มเป้าหมายเกิดความเชื่อถือในสถาบันหรือองค์กรใด ๆ แล้ว อาจส่งผลให้เกิดความมั่นใจ และเชื่อถือได้ ทำให้มีอิทธิพลในการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ ด้วย ผู้วิจัยจึงนำมาเป็นกรอบแนวคิดในการเก็บข้อมูล และทำการศึกษาต่อไป

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่กล่าวมานั้นกล่าวโดยสรุปได้ว่า การตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน สามารถเกิดได้จากปัจจัยที่แตกต่างกัน และสื่อที่นำเสนอที่แตกต่างกัน การนำเสนอที่หลากหลาย เป็นการสร้างแรงจูงใจให้กลุ่มเป้าหมายติดตามเป็นสิ่งสำคัญ เพราะกลุ่มเป้าหมายมีพฤติกรรมเปิดรับสื่อก่อนการตัดสินใจเป็นทุนเดิมแล้ว หากภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน มีการนำเสนอที่น่าสนใจ สร้างแรงจูงใจ และสิ่งที่น่าติดตามได้แล้ว จะส่งผลให้เกิดความเชื่อมั่นในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันและเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันได้

จากแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าวข้างต้น สามารถนำมาใช้อธิบาย เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษา ถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องและมีอิทธิพลใดบ้างที่มีผลในการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประชาชนในเขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร