บทที่ 1
บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เด็กคืออนาคตของชาติที่ต้องการดูแลเอาใจใส่จากบุคคลรอบข้าง ซึ่งต้องให้ความรัก ความเข้าใจ และความอบอุ่น สำหรับครอบครัว ชุมชน โรงเรียน และสังคม เป็นองค์กรสำคัญที่ต้องดูแลเพื่อให้เด็กเติบโตได้อย่างมีคุณภาพ ซึ่งเด็กจะเป็นกำลังสำคัญของชาติในอนาคต มิติหนึ่งในการพัฒนาเด็กต้องอาศัยสื่อเพราะสื่อมีอิทธิพลและบทบาทสำคัญในการให้ความรู้ ความคิดและความบันเทิง การรับข้อมูล ข่าวสารต่าง ๆ ในปัจจุบัน ส่วนใหญ่เด็กจะมีโอกาสได้รับจากสื่อเป็นส่วนใหญ่โดยเฉพาะโทรทัศน์นับเป็นสื่อที่มีบทบาทสำคัญต่อชีวิตประจำวันของคนเราในด้านการถ่ายทอดทัศนคติ ความเชื่อและค่านิยม ทั้งยังเป็นสื่อที่มีความใกล้ชิดกับเด็กและสามารถโน้มน้าวใจให้เด็กเลียนแบบพฤติกรรมต่าง ๆ ที่ถ่ายทอดมาทางโทรทัศน์ ซึ่งเด็กส่วนใหญ่เรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ ได้จากเนื้อหา รูปแบบ และการนำเสนอของสื่อที่ถ่ายทอดมาจากภาพการ์ตูน

กัญญาณัฐ เปลวเฟื่อง (2550, หน้า 1) ได้ศึกษาพบว่า การ์ตูน (cartoons) มีบทบาทสำคัญในฐานะสื่อที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวไปสู่ผู้ชมด้วยภาพ ลักษณะของการ์ตูนที่เป็นความเรียบง่ายไม่เป็นทางการ มีอารมณ์ขัน มีจินตนาการ และมีรูปแบบที่ประกอบไปด้วยเนื้อหาที่สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อสื่อสารความคิด และความหมาย ทำให้ผู้รับสารเกิดความรู้สึกที่คล้อยตามได้อย่างไม่ทันรู้ตัวจากการได้สัมผัสกับสื่อการ์ตูนจากวิทยุโทรทัศน์ กล่าวได้ว่าการ์ตูนเป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ และสร้างกระแสสังคม ด้วยการทำให้การ์ตูนเคลื่อนไหวได้เสมือนจริง โดยการวาดภาพให้มีการเคลื่อนที่แต่ละภาพเรียงลำดับซึ่งใช้หลักการเดียวกับการสร้างภาพยนตร์จำนวน 1 วินาทีจะมีภาพเคลื่อนไป 24 ภาพปัจจุบันมีโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสร้างภาพแอนิเมชันมาสนับสนุน ทำให้การ์ตูนยุคใหม่มีลักษณะเป็นภาพ 3 มิติ

ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ (animated films) เป็นรูปแบบหนึ่งที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ เทคนิคการนำเสนอ และการถ่ายทำจากการเขียนภาพ หรือวัตถุนิ่งให้เคลื่อนไหวได้ ด้วยการสร้างสรรค์ภาพจินตนาการเหนือจริง (surreal) ของมนุษย์กับเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก และซอฟต์แวร์ (software) ที่สามารถสังเคราะห์องค์ประกอบของภาพเพื่อประมวลผล (render) ให้ภาพมีการเคลื่อนไหว อย่างสมจริง มีความน่าตื่นเต้น เร้าใจ ด้วย แสง สี เสียง และเทคนิคพิเศษ (special effect) การผลิตรายการการ์ตูนไทย 3 มิตินำเสนอทางสถานีวิทยุโทรทัศน์ทั้งการ์ตูนชุด และการ์ตูนจบในตอน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการ์ตูนมุ่งให้ความรู้ ความบันเทิงและเสริมสร้างพัฒนาการร่างกายและจิตใจ ในปัจจุบันยังมีการผลิตการ์ตูนไทย3มิติไม่มากนักหากเทียบการ์ตูนต่างประเทศ ซึ่งการ์ตูนต่างประเทศได้สะท้อนค่านิยม และวัฒนธรรมของประเทศผู้ผลิต ซึ่งเป็นช่องทางการนำเข้าของวัฒนธรรมต่างชาติเข้ามาสู่เด็กนักเรียนในสังคมไทย ดังนั้นหากมีการผลิตการ์ตูนไทย 3 มิติขึ้นภายในประเทศจะสามารถกำหนดรูปแบบเนื้อหา และการนำเสนอที่ดีและมีประโยชน์เหมาะสมกับความต้องการของเด็กนักเรียนและสังคมได้มากกว่ารายการที่ผลิตจากต่างประเทศ

การ์ตูนไทย 3 มิติ ที่ออกอากาศทางวิทยุโทรทัศน์ มีรูปแบบ เนื้อหาและการนำเสนอที่ไม่ซับซ้อน สามารถสื่อสารได้อย่างรวดเร็วการเสนอเนื้อเรื่องสนุกสนาน ตามความนิยมของผู้ชมเป็นหลัก ในการสื่อสารด้วยการ์ตูนจะประสบความสำเร็จขึ้นอยู่กับผู้รับสารจะเลือกรับสาร หรือเลือกที่จะตีความ และเข้าใจกับสารนั้นหากผู้รับสารมีความต้องการหรือพึงพอใจกับสารนั้นก็จะทำการสื่อสารนั้นสำเร็จ การสื่อสารจะต้องอาศัยทัศนคติที่ดีของผู้รับสารต่อสื่อการ์ตูนไทย 3 มิติ จึงจะมีประโยชน์และสามารถโน้มน้าวใจผู้ชมให้ได้รับความรู้และความบันเทิงสามารถถ่ายทอดข้อมูลข่าวสารและความเข้าใจในเรื่องราวเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ (กิติมา สุรสนธิ, 2547, หน้า 17)

ปัจจุบันความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสื่อวิทยุโทรทัศน์ ทำให้การสื่อสารในอนาคตมีทิศทางในการขยายขอบเขตพื้นที่ ความเร็วในการสื่อสารที่ใช้เครือข่าย (network) และการส่งสัญญาณด้วยระบบดิจิตอล (digital production and transmission) การบีบอัดสัญญาณเพื่อเพิ่มช่องทางการส่งแล้วยังมีสื่อรูปแบบใหม่ (new media) หรือสื่อประสม (multi-media) เทคโนโลยีเหล่านี้จะเข้ามาช่วยเพิ่มช่องทางในการประกอบการผลิตเพื่อให้เกิด

ประสิทธิภาพ ในการสร้างสรรค์รูปแบบเนื้อหา และวิธีการนำเสนอกับผู้ชมให้ได้รับรู้ในรูปแบบใหม่ ๆ เพื่อที่จะสามารถถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจต่าง ๆ ให้ตรงกับธรรมชาติที่เป็นจริงของผู้ชมในแต่ละวัย การ์ตูนไทย 3 มิติจะช่วยส่งเสริมให้เกิดกระบวนการคิดและการทำงานให้กับจิตใจของเด็กในทิศทางต่าง ๆ ได้สื่อการ์ตูนไทย 3 มิตินั้นน่าจะเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมจากเด็กมากที่สุด หากได้นำศักยภาพดังที่กล่าวมานั้นมาสร้างสรรค์เพื่อถ่ายทอดความรู้ ความจำ (knowledge or recall) จนเกิดความเข้าใจ (understanding) จะสามารถทำให้เกิดประโยชน์ในการพัฒนาการเรียนรู้และปลูกฝังค่านิยม ทัศนคติ การประพฤติปฏิบัติที่เอื้ออำนวยต่อการพัฒนาประเทศได้ (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ และเมธา เสรีธนาวงศ์, 2547, หน้า 471)

จากความเป็นมา และความสำคัญของปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการ์ตูน-ไทย 3 มิติ เพื่อที่จะได้ศึกษารูปแบบ เนื้อหาและการนำเสนอเพื่อเป็นแนวทางให้กับผู้ที่ศึกษา และพัฒนาการผลิตสื่อด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ ในด้านต่าง ๆ โดยผู้วิจัยจะได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎี และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะประชากรของเด็กนักเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจันทบุรี เขต 1 ที่ชมการ์ตูนไทย 3 มิติ

2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับชมการ์ตูนไทย 3 มิติของเด็กนักเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจันทบุรี เขต 1

3. เพื่อศึกษาองค์ประกอบของการ์ตูนไทย ในด้านรูปแบบ เนื้อหาและ การนำเสนอการ์ตูนไทย 3 มิติ ของเด็กนักเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจันทบุรี เขต 1

สมมติฐานของการวิจัย

1. ลักษณะประชากรของเด็กที่แตกต่างกัน มีผลต่อความพึงพอใจในการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ แตกต่างกัน

2. พฤติกรรมการเปิดรับชมการ์ตูนไทย 3 มิติของเด็กที่แตกต่างกัน มีผลความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ แตกต่างกัน

3. เนื้อหาของการ์ตูนไทย 3 มิติที่แตกต่างกัน มีผลความพึงพอใจของเด็กในการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ แตกต่างกัน

4. รูปแบบของการ์ตูนไทย 3 มิติแตกต่างกัน มีผลความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ แตกต่างกัน

5. การนำเสนอของการ์ตูนไทย 3 มิติแตกต่างกัน มีผลความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ แตกต่างกัน

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 2 ตัว คือ ตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม ซึ่งในแต่ละตัวแปรจะประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ดังนี้

ตัวแปรอิสระ ประกอบด้วย

1. ลักษณะประชากรของเด็ก อายุ เพศ การศึกษา สถานะภาพครอบครัว
2. พฤติกรรมการเปิดรับชมการ์ตูนไทย 3 มิติ
3. เนื้อหาของการ์ตูนไทย 3 มิติ
4. รูปแบบของการ์ตูนไทย 3 มิติ
5. การนำเสนอของการ์ตูนไทย 3 มิติ

ตัวแปรตาม คือ ความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชายและหญิง อายุระหว่าง 7-9 ปี ที่กำลังศึกษาระดับประถมศึกษาปีที่ 1-3 ของโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจันทบุรี เขต 1 อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี จำนวน 26 โรงเรียน ปีการศึกษา 2553

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชายและหญิง อายุระหว่าง 7-9 ปี ที่กำลังศึกษาระดับประถมศึกษาปีที่ 1-3 ของโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจันทบุรี เขต 1 อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี จำนวน 26 โรงเรียน โดยใช้การสุ่มแบบง่ายได้ 3 โรงเรียน จำนวน 2,205 คน คำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่างของกลุ่มตัวอย่างตามวิธีการของ Yamane (1973, pp. 886-887) ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 และยอมให้มีความคลาดเคลื่อนไม่เกินร้อยละ 0.05 ได้จำนวน 400 คน

การวิจัยในครั้งนี้มุ่งศึกษาเฉพาะภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติทางโทรทัศน์ ผลิตโดยคนไทย ซึ่งแพร่ภาพทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 สถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบก ช่อง 5 สถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 และสถานีโทรทัศน์โมเดิร์นไนน์ทีวี การเก็บข้อมูลใช้แบบสอบถามในการสำรวจ โดยดำเนินการในช่วงเดือนตุลาคม 2553

นิยามศัพท์

ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความรู้สึกพอใจของเด็กในการชมการ์ตูนไทย 3 มิติทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 สถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 สถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 และสถานีโทรทัศน์โมเดิร์นไนน์ทีวี

เด็ก หมายถึง เด็กนักเรียนชายและเด็กนักเรียนหญิงที่มีอายุระหว่าง 7-9 ปีซึ่งเปิดรับชมการ์ตูนไทย 3 มิติทางโทรทัศน์ ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษาปีที่ 1-3 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจันทบุรี เขต 1 อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี

การ์ตูน หมายถึง ภาพเขียนจากจินตนาการเหนือความเป็นจริง ลดทอนส่วนต่างๆ ซึ่งสามารถจดจำได้ง่าย สื่อความหมายด้วยสีหน้า ท่าทาง ลักษณะขำขัน ล้อเลียน วิธีการนำเสนอ รูปแบบ เนื้อเรื่องเพื่อให้เกิดการรับรู้และเข้าใจได้ง่าย

การ์ตูนคอมมิคส์ หมายถึง การ์ตูนที่นำเสนอทางโทรทัศน์เนื้อเรื่องเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตของมนุษย์ มีความสนุกสนาน เป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพสองมิติ มีจินตนาการและความรู้สึกตลกขบขันทำให้คล้อยตามบทบาทของนักแสดง

การ์ตูนไทย 3 มิติ หมายถึง ภาพยนตร์การ์ตูนที่ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิก 3 มิติ สร้างสรรค์รูปแบบตัวการ์ตูน แสง สี เสียง และเทคนิคพิเศษทำให้เกิดการเคลื่อนไหวที่เสมือนจริงที่แพร่ภาพทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 สถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 สถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 และสถานีโทรทัศน์โมเดิร์นไนน์ทีวี

แอนิเมชัน หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยการนำภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพมาเรียงลำดับ ด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ทำให้ภาพที่ปรากฏเคลื่อนไหวบนจอภาพและทำให้เห็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวในลักษณะภาพติดตาเมื่อมองเห็นภาพที่ฉายอย่างต่อเนื่อง

องค์ประกอบของการ์ตูนไทย 3 มิติ หมายถึง เนื้อหา รูปแบบ การนำเสนอที่มีผลความพึงพอใจต่อการชม ซึ่งผลิตในประเทศและแพร่ภาพทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 สถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 สถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 และสถานีโทรทัศน์โมเดิร์นไนน์ทีวี

ประโยชน์ที่ได้รับ

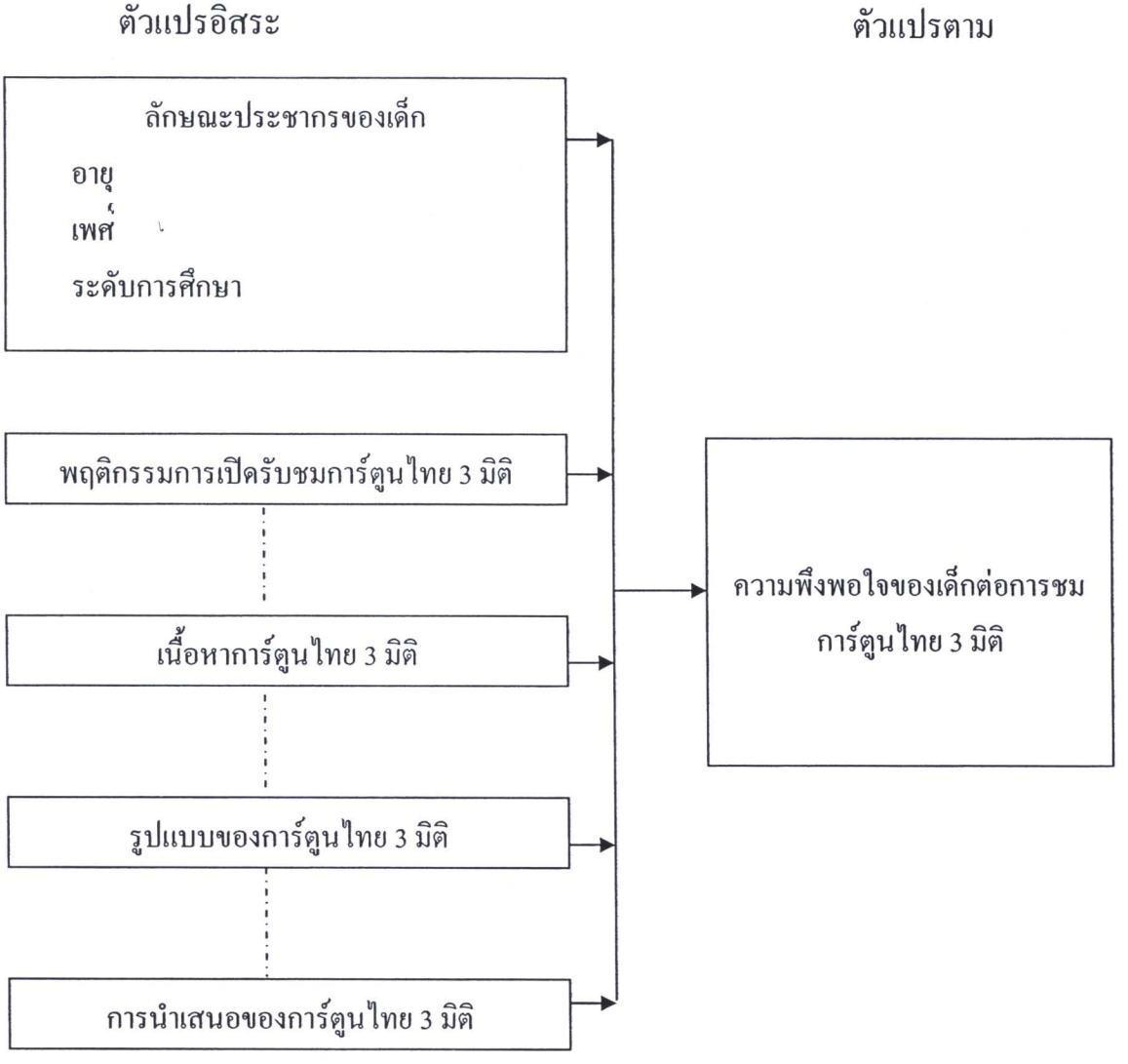
1. ผลการวิจัยสามารถนำไปเป็นแนวทางปรับปรุงรูปแบบ เนื้อหา และการนำเสนอ ภาพยนตร์การ์ตูนไทย 3 มิติทางโทรทัศน์ เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของเด็กและเป็นประโยชน์ในด้านต่าง ๆ ต่อไป

2. ผลการวิจัยเป็นข้อมูลให้เข้าใจพฤติกรรมของเด็กที่มีความพึงพอใจต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูนไทย 3 มิติ ต่อไป

3. ผลการวิจัยเป็นข้อมูลอ้างอิงสำหรับผู้ที่สนใจศึกษาเรื่องความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติทางโทรทัศน์ ได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลต่อไป

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าเรื่อง ความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ผู้วิจัยได้มีกรอบแนวคิดในการวิจัยดังนี้



ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากกรอบแนวคิดข้างต้น ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาทบทวนแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังกล่าวต่อไป