บทที่ 2
วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การ์ตูนสามารถถ่ายทอดเรื่องราวสู่ผู้ชม ด้วยลักษณะที่เรียบง่าย แฝงไปด้วยความตลกขบขัน ทำให้ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายโดยเฉพาะรูปแบบภาพยนตร์การ์ตูน (animated films) ที่ต้องใช้หลัก และทฤษฎีในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ ศิลปะการออกแบบ และการสื่อความหมายไปยังผู้รับสารที่มีความแตกต่างกันทั้งเรื่องเพศ อายุ ระดับการศึกษา สถานภาพทางเศรษฐกิจ และสังคม ค่านิยม ความสนใจ ความเชื่อ กัญญาณัฐ เปลวเฟื่อง (2550, หน้า 8) ได้ศึกษาพบว่าการสร้าง และผลิตสื่อ จึงต้องมีรูปแบบและเนื้อหาให้ตรงตามความสนใจของผู้รับสารที่เป็นกลุ่มเป้าหมายจึงจะทำให้การสื่อสารนั้นประสบความสำเร็จได้เมื่อความสามารถในการสร้างสรรค์งานของมนุษย์ผนวกกับเทคโนโลยีการผลิตด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิกแบบ CGI (computer generated imagery) ที่พัฒนาขึ้นมากสามารถสร้างรูปแบบจำลอง และการเคลื่อนไหวได้อย่างเสมือนจริง ทำให้การสร้าง และผลิตสื่อมีเทคนิควิธีการถ่ายทอดเรื่องราวไปยังผู้รับสารให้ได้รับรู้ เนื้อหา สาระข้อมูล ต่าง ๆ มากขึ้น เพื่อให้เกิดประโยชน์ และความพึงพอใจกับผู้รับสารกลุ่มเป้าหมาย และผู้ส่งสารจำเป็นที่จะต้องให้ความสนใจ และยอมรับในสิ่งที่ผู้รับสารวิพากษ์วิจารณ์ และเสนอแนะ (accepted expression) ถึงผลดังกล่าว เพื่อประโยชน์ในการสร้างสรรค์สื่ออย่างมีประสิทธิภาพ

การศึกษาในครั้งนี้ได้นำแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาศึกษาเพื่อประโยชน์ในการนำมาเป็นกรอบแนวคิดการวิจัย ดังนี้

1. ความรู้เกี่ยวกับการ์ตูน
2. โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจันทบุรี เขต 1
3. แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ
4. แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์

5. แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารของเด็กวัยเรียน
6. ทฤษฎีการสื่อสารของมนุษย์
7. ทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล
8. ทฤษฎีการเรียนรู้
9. ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อมวลชน
10. ทฤษฎีการเปิดรับข่าวสารและการจดจำ
11. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ความรู้เกี่ยวกับการ์ตูน

การ์ตูน (cartoons) เป็นภาพที่สร้างสรรค์ขึ้นจากความคิด จินตนาการ การถ่ายทอดอารมณ์ และความรู้สึก ด้วยการแสดงออกเป็นภาษาภาพ ทั้งภาพที่มีหรือไม่มีตัวอักษรบรรยายประกอบ มีลักษณะพิเศษ คือ เน้นภาษาภาพให้ชัดกว่าที่เป็นจริงนิยมเรียกว่า การเขียนภาพให้เกินจริง (exaggeration) และภาพที่มีการวาด ด้วยการใช้โครงเส้นแบบง่าย ๆ (simplification) ไม่เน้นรายละเอียด เน้นเฉพาะโครงสร้างหลัก ๆ ของตัวละครหรือสิ่งของ ตามแนวคิดเรื่องแนวเรื่อง (concept) ของผู้เขียนการ์ตูน (cartoonist) ที่มีทักษะในการเล่าเรื่องราวหรือเหตุการณ์ (narrate) ด้วยการถ่ายทอดอารมณ์จากการวาดให้ผู้อ่านหรือผู้ชมเกิดความรู้สึกที่คล้อยตาม และรับรู้จิตภาพการ์ตูนจึงเป็นการสื่อสารด้วยภาพ (visual communication) ที่อธิบายได้โดยลักษณะของการใช้รหัสเนื้อหา และความซับซ้อนซึ่งเกิดขึ้นในการสื่อสารขนาดใหญ่ โดยการใช้รหัสที่เหมาะสมเพื่อสื่อสารผ่านบุคลิกของตัวการ์ตูน ตัวการ์ตูนทำหน้าที่เป็นเสมือนสัญญาที่จะนำเอาตัวสารจากนักเขียนการ์ตูนไปสู่ผู้อ่านที่แตกต่างได้มากมายด้วยภาพแต่การใช้ภาษา (encoding) ของฝ่ายการ์ตูนกับการตีความ (decoding) ของผู้อ่านหรือผู้ชมต้องอาศัยความเข้าใจในบริบท (context) เช่น เรื่องที่กำลังสื่อสาร สภาพแวดล้อม วิถีชีวิต วัฒนธรรม (ศักดา วิมลจันทร์, 2548, หน้า 25-35)

กลยุทธ์ในการสร้างตัวการ์ตูนที่ประกอบ ด้วยส่วนหลัก ๆ คือ การแสดงออกผ่านศีรษะ และรูปร่างของตัวการ์ตูน ที่เน้นเฉพาะลักษณะที่ใช้แสดงอารมณ์ เช่น ตา คิ้ว

ปาก ด้วยขนาด การซ้อนทับกัน ความคมชัด รายละเอียด อิทธิพลทางจิตวิทยาในการใช้รหัสของสี และสัญลักษณ์ที่สร้างขึ้นมาเพื่อใช้แทนความคิด ความรู้สึก การเคลื่อนไหว เสียงและองค์ประกอบภาพทำให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพมากขึ้น (จักรกฤษณ์ นิลทะสิน, 2545, หน้า 12-19)

ความหมายของการ์ตูน

การ์ตูน ในพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 หมายถึง ภาพล้อ ภาพตลก หรือบางที่เขียนเป็นภาพบุคคล บางทีเขียนเป็นภาพแสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจล้อเลียนให้ดูขบขัน บางทีเขียนติดต่อกันเป็นเรื่องยืดยาว

การ์ตูน เป็นคำทับศัพท์จากภาษาอังกฤษว่า Cartoon ซึ่งรับมาจากภาษาอิตาเลียน และรับต่อมาจากภาษาฝรั่งเศส คือ Cartoon แปลว่า กระดาษ (paper) มีความหมายดั้งเดิมเป็นศัพท์ที่ใช้ในวงการศิลปะหมายถึง ภาพร่างบนกระดาษขนาดเท่าแบบจริงสำหรับงานจิตรกรรม ภาพผนัง งานปัก ผ้าม่าน (tapestry) ภาพลายกระเบื้องโมเสก (mosaic) ในความหมายใหม่ หมายถึง ภาพล้อ และภาพขำขันที่มีลักษณะเรียบง่าย ภาพสัญลักษณ์ต่าง ๆ ภาพเคลื่อนไหวที่สังเคราะห์ขึ้นมา (ศักดา วิมลจันทร์, 2548, หน้า 10-17)

การ์ตูน (cartoon) หมายถึง (1) ภาพเขียน ที่ปรากฏในหนังสือพิมพ์ เป็นภาพล้อเลียนหรือสัญลักษณ์ที่ใช้ในเชิงเสียดสีเหตุการณ์ สถานการณ์หรือบุคคลที่อยู่ในความสนใจเรื่องใดเรื่องหนึ่ง (2) ภาพร่างเท่าแบบจริง เพื่อนำไปลอกลายลงบนพื้นที่จริง เช่น ผนังปูนเปียก (fresco) หรือผ้าม่าน (3)ภาพเขียน ตลกขบขัน มีคำบรรยายประกอบ (4) การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (animation cartoon) การ์ตูน Comic มาจากภาษาละติน Comicus หมายถึง (1) เรื่องประเภทสุขนาฏกรรม (comedy) (2) สนุกสนาน น่าขัน (3) Comic Strip นักแสดงตลกองค์ประกอบน่าขันในงานศิลปะหรือชีวิต เป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพ แสดง-จินตนาการ ความรู้สึกตลกขบขันที่มิได้แฝงความรู้สึกเยาะเย้ยบุคคล การ์ตูน Caricature เป็นภาพล้อเลียนเสียดสี มีที่มาจากรากศัพท์ภาษาฝรั่งเศสว่า Caritura ซึ่งรับมาจากภาษาอิตาเลียน Caricare แปลว่า บรรจุ (to load) หรือทำให้เกินจริง (exaggerate) ซึ่งหมายถึง (1) ภาพหรือการเลียนแบบบุคคล ลีลาทางวรรณกรรม ลักษณะท่าทางที่เกินจริง เพื่อการ-

ล้อเลียนเสียดสี (2) การกระทำหรือศิลปะในการทำ (3) ความคล้ายหรือการเลียนแบบที่บิดเบี้ยวจนดูตลกขบขัน (Lester, 2003, pp. 198-212)

การ์ตูน หมายถึง ภาพเขียนจากจินตนาการ เหนือความเป็นจริง ลดทอนส่วนต่าง ๆ สามารถจดจำได้ง่าย สื่อความหมายด้วยสีหน้า และท่าทาง นำเสนอ รูปแบบ เนื้อเรื่อง เพื่อให้เกิดการรับรู้และเข้าใจด้วยลักษณะขำขัน ล้อเลียน ซึ่งขึ้นอยู่กับสื่อที่นำมาเสนอด้วย

ประโยชน์และบทบาทของการ์ตูน

การ์ตูนในปัจจุบันได้รับการยอมรับและมีการนำมาใช้ เพื่อประโยชน์อย่างกว้างขวาง ด้วยคุณสมบัติพิเศษที่สามารถเข้าถึงผู้คนโดยเฉพาะการเรียนรู้ในเรื่องต่าง ๆ ได้หลายลักษณะ ดังนี้ (1) การ์ตูนสามารถดึงดูดความสนใจ และกระตุ้นให้อยากอ่านหรือชมเพื่อแสวงหาความรู้ เนื่องจากการ์ตูนสามารถแสดงกิจกรรม ท่าทาง และอารมณ์ได้ชัดเจนขึ้น (2) การ์ตูนทำให้ผู้อ่านหรือผู้ชมสนใจเนื้อหามากขึ้น (3) การ์ตูนทำให้ผู้อ่านหรือผู้ชมเข้าใจในเนื้อหาได้ง่าย จดจำได้นาน และแม่นยำ (4) การ์ตูนทำให้ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน และรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ (5) การ์ตูนสามารถทำให้ผู้อ่านหรือผู้ชมเกิดความคิดสร้างสรรค์ (6) การ์ตูนสามารถใช้เป็นสื่อให้ความรู้รายบุคคลได้ดี (ปยุต เงากระจ่าง, 2540, หน้า 344)

บทบาทของการ์ตูนที่เข้ามาในชีวิตประจำวัน ได้รับความสำคัญ และถูกนำไปใช้กันอย่างแพร่หลายจากที่เห็นได้ในสื่อต่าง ๆ ดังนี้ (1) ด้านการสื่อสาร และด้านการโฆษณาประชาสัมพันธ์ เพื่อสร้างแรงจูงใจให้กับสินค้าและธุรกิจประเภทต่าง ๆ ทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้ และเข้าใจผลิตภัณฑ์สินค้า หรือบริการของธุรกิจนั้นได้อย่างถูกต้อง (2) ด้านการเมือง การ์ตูนได้รับความสนใจอย่างมาก จากการเขียนการ์ตูนล้อเลียน ภาพผู้มีชื่อเสียงต่าง ๆ ดังที่พบในหน้าหนังสือพิมพ์อยู่เสมอ และยังมีเรื่องราวที่ทำให้ผู้อ่านนั้น สามารถติดตามข่าวสารสถานการณ์ความเป็นไปทางการเมืองในสังคมให้ผู้คนได้ติดตาม และเข้าใจถึงสถานการณ์ต่าง ๆ ด้วยลักษณะการเล่าเรื่องที่เข้าใจได้ง่ายและสนุกสนานไม่เคร่งเครียด (3) ด้านการศึกษา การ์ตูนมีบทบาทมากในด้านการนำมาประกอบสื่อการสอนเพื่อการสร้างบรรยากาศ และช่วยฝึกฝนทักษะให้กับผู้เรียน ทั้งการอ่าน การเขียน การฟัง การชมทำให้

ผู้เรียนได้ฝึกการใช้สมอง ความคิดพร้อมกับความสนุกสนาน และเพลิดเพลิน (4) ด้านการแพทย์ โดยมีการนำการ์ตูนไปใช้ในการบำบัดรักษาผู้ป่วยช่วยผ่อนคลายภาวะอารมณ์ที่เกิดจากความกังวลทั้งทางร่างกายและจิตใจ ให้ผู้ป่วยได้รับสมาธิ และมีภาวะอารมณ์ด้านบวก และยังสามารถใช้เป็นสื่อในการถ่ายทอดความรู้ ความเชื่อและค่านิยม (สำราญ ผลดี, 2547, หน้า 9-16)

ลักษณะและประเภทของการ์ตูน

ความเข้าใจเกี่ยวกับการ์ตูนในปัจจุบัน มีรูปแบบที่หลากหลายของการ์ตูนในลักษณะต่าง ๆ ตามที่มีนักเขียนการ์ตูน และนักวิชาการสื่อสารได้แบ่งการ์ตูนออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

1. ภาพประกอบการ์ตูน (cartoon illustration) ทำให้เรื่องราวที่ประกอบคำพูดได้สมบูรณ์และชัดเจนขึ้น แบ่งเป็น (1) ภาพการ์ตูนเฉพาะจุด (spot) เช่น หัวคอลัมน์ หรือภาพประกอบในนิตยสาร (2) ภาพการ์ตูนประกอบการสอน (instruction illustration) (3) ภาพการ์ตูนประกอบเรื่อง (story illustration) เช่น หนังสือเด็ก ภาพประกอบนิตยสาร (4) ภาพประกอบงานโฆษณา (advertising illustration)

2. การ์ตูนกรอบเดียว (single-panel cartoon) (1) การ์ตูนขำขัน (humor cartoon) (2) การ์ตูนการเมือง (editorial cartoon) (3) การ์ตูนกรอบเดียวแบบต่าง ๆ (other singer-panel features)

3. การ์ตูนเล่าเรื่อง (narrative art cartoon) เป็นการดำเนินเรื่องโดยใช้ภาพและคำพูดจากตัวการ์ตูน (1) การ์ตูนช่อง (comic strip) เช่น การ์ตูนช่องขำขัน (humor cartoon) การ์ตูนนิยายภาพผจญภัย (serial action-adventure strip) การ์ตูนนิยายภาพเริงรมย์ (serial soap opera strip) เช่น ละครชีวิตรักหนุ่มสาว (2) หนังสือการ์ตูน (comic book) เช่น หนังสือการ์ตูนทั่วไป (traditional comic books) ครอบคลุมเรื่องต่าง ๆ เช่น ขำขัน ผจญภัย นิยายวิทยาศาสตร์ วรรณกรรมหนังสือการ์ตูนใต้ดิน (underground comic books หรือ commix) ที่จัดพิมพ์โดยไม่ผ่านมติของคณะกรรมการ จรรยาบรรณการ์ตูน (the comic code authority) และหนังสือนิยายภาพเรื่องสั้น (graphic short story or graphic novel)

สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ ห้องสมุดงานวิจัย

4. การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (animated cartoon) การทำให้การ์ตูนภาพ เคลื่อนไหว ประกอบเสียงเพื่อเล่าเรื่องราวโดยใช้เทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์ ดังนี้ (1) ภาพยนตร์การ์ตูนสั้น (animated short) (2) ภาพยนตร์การ์ตูนประกอบการสอน (animated instruction film) (3) ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องยาว (animated feature film) (4) ภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณา (animated commercial)

5. สินค้าการ์ตูน (cartoon product) แบ่งเป็น (1) บัตรอวยพร เครื่องเขียน โปสเตอร์ (2) เสื้อผ้า เครื่องประดับ เช่น เสื้อยืด ผ้าพันคอ กระเป๋า (3) สินค้าผลิตภัณฑ์อื่น ๆ เช่น กล่องสบู่ กล่องอาหาร เครื่องนอน (ศักดา วิมลจันทร์, 2548, หน้า 21)

โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจันทบุรี เขต 1

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจันทบุรี เขต 1 เดิมเป็นอาคารสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดจันทบุรี ก่อสร้างเมื่อ พ.ศ. 2538 ด้วยงบประมาณ 7,630,000 บาท สมทบงบพัฒนาจังหวัด

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจันทบุรีเขต 1 เป็นพื้นที่การศึกษาที่ประกอบด้วย อำเภอเมืองจันทบุรี อำเภอท่าใหม่ อำเภอนายายอาม และอำเภอแก่งหางแมว โดยสำนักงานตั้งอยู่เลขที่ 1 ถนนตากสิน อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี

การแบ่งส่วนราชการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจันทบุรี เขต 1 แบ่งออกเป็น 5 กลุ่ม 1 หน่วย ดังนี้

1. กลุ่มอำนวยการ
2. กลุ่มบริการงานบุคคล
3. กลุ่มนโยบายและแผน
4. กลุ่มส่งเสริมการจัดการศึกษา
5. กลุ่มนิเทศ ติดตาม และประเมินผลการจัดการศึกษา
6. หน่วยตรวจสอบภายใน

สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ
ห้องสมุดงานวิจัย
วันที่ 25 ก.ค. 2555
เลขทะเบียน 247952
เลขเรียกหนังสือ.....

กลุ่มอำนวยการ

งานอำนวยการของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจันทบุรี เขต 1 เป็นงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดระบบบริหารองค์กร การประสานงานและให้บริการ สนับสนุน ส่งเสริมให้กลุ่มภารกิจ และงานต่าง ๆ ให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา สามารถบริหารจัดการและดำเนินงานตามบทภารกิจ อำนาจหน้าที่ ได้อย่างเรียบร้อย มีประสิทธิภาพ และประสิทธิผลบนพื้นฐานของความถูกต้องและโปร่งใส ตลอดจนสนับสนุนและให้บริการข้อมูลข่าวสาร เอกสาร สื่อ อุปกรณ์ทางการศึกษา และทรัพยากรที่ใช้ในการจัดการศึกษาแก่สถานศึกษา เพื่อให้สถานศึกษาบริหารจัดการได้อย่างสะดวก คล่องตัว มีคุณภาพประสิทธิภาพและประสิทธิผล

กลุ่มบริหารงานบุคคล

การบริหารงานบุคคลในเขตพื้นที่การศึกษา เป็นมาตรการจูงใจให้ข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษาปฏิบัติงานเพื่อตอบสนองภารกิจของหน่วยงาน โดยยึดหลักการกระจายอำนาจ ระบบคุณธรรมและหลักธรรมาภิบาล เพื่อให้การบริหารจัดการมีความคล่องตัว เกิดความอิสระในการปฏิบัติงานภายใต้กฎหมาย ระเบียบปฏิบัติ ผู้ปฏิบัติงานได้รักการพัฒนา มีความรู้ความสามารถ มีขวัญกำลังใจ นำไปสู่การบริการครูและบุคลากรทางการศึกษา ตามหลักบริหารแบบมุ่งผลสัมฤทธิ์ ซึ่งจะส่งผลต่อคุณภาพการศึกษาของผู้เรียนต่อไป

กลุ่มนโยบายและแผน

เป็นหน่วยงานที่ส่งเสริมสนับสนุนและประสานงานในเชิงนโยบายให้สถานศึกษาจัดการศึกษาเป็นไปตามนโยบายและมาตรฐานการศึกษาชาติมุ่งเน้นผลสัมฤทธิ์ของงานตามยุทธศาสตร์เป็นสำคัญ (Strategic Result Based Management--SRBM) ใช้ระบบงบประมาณแบบมุ่งเน้นผลงานตามยุทธศาสตร์ (Strategic Performance Base Budgeting--SPBB) โดยเน้นความโปร่งใสทันสมัย ความรับผิดชอบที่ตรวจสอบได้ เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล ยึดหลักการมีส่วนร่วม (participation) การบริหารที่สนับสนุนที่ใช้

โรงเรียนเป็นฐาน (school-based management) โดยมีกระบวนการวางแผน การกำกับและการติดตามผลอย่างเป็นระบบ

กลุ่มส่งเสริมการจัดการศึกษา

งานส่งเสริมการจัดการศึกษา เป็นงานที่สนับสนุนและส่งเสริมให้สถานศึกษาในสังกัดเขตพื้นที่การศึกษา สามารถจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเน้นการบูรณาการการจัดการศึกษา ทั้งการศึกษาในระบบ นอกระบบและตามอัธยาศัย ไปสู่การศึกษาตลอดชีพ นำแหล่งเรียนรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่นใช้ประกอบการเรียนการสอน ส่งเสริมสุขภาพกายและสุขภาพจิตให้สมบูรณ์ จัดสวัสดิการ และกองทุนเพื่อการศึกษา ที่จะเป็นการช่วยเหลือผู้เรียนปกติ ด้อยโอกาส พิการ และมีความสามารถพิเศษ อีกทั้งส่งเสริมบุคคล ครอบครัว ชุมชน สถาบันทางศาสนา สถานประกอบการ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และเอกชน ร่วมจัดการศึกษาที่จะส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของผู้เรียน

กลุ่มนิเทศ ติดตาม และประเมินผลการจัดการศึกษา

กลุ่มนิเทศ ติดตาม และประเมินผลการจัดการศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเป็นกลุ่มงานดำเนินการเกี่ยวกับการนิเทศการศึกษา วิเคราะห์ วิจัย ติดตาม ตรวจสอบและประเมินผลการพัฒนาระบบการบริหารและการจัดการศึกษา เพื่อให้สถานศึกษามีความเข้มแข็ง ในการบริหารและจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีคุณภาพได้มาตรฐานเท่าเทียมกันโดยยึดโรงเรียนเป็นฐาน ส่งผลให้ผู้เรียนทั้งในระบบ นอกระบบและตามอัธยาศัย เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายของการศึกษา

หน่วยตรวจสอบภายใน

หน่วยตรวจสอบภายในเป็นหน่วยควบคุมภายในของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาและสถานศึกษาเพื่อให้การปฏิบัติงานบรรลุวัตถุประสงค์ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้เป็นเครื่องมือของผู้บริหารในการส่งสัญญาณเตือนความเสี่ยงที่ทำให้หน่วยงานปฏิบัติไม่บรรลุเป้าหมายการตรวจสอบภายในที่เพียงพอมีการสอบทานที่ดีสามารถที่จะทำให้การใช้

ทรัพย์สินของทางราชการเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมีประสิทธิผลประหยัดและโปร่งใส (สำนักงานพื้นที่การศึกษาจันทบุรี เขต 1, 2553, หน้า 1)

สำนักงานพื้นที่การศึกษาจันทบุรี เขต 1 มีบทบาทและหน้าที่ปฏิบัติงานสนองนโยบายของรัฐบาลในการควบคุมดูแลให้การศึกษาในเขตพื้นที่รับผิดชอบบรรลุวัตถุประสงค์ที่วางไว้

ผู้วิจัยได้ศึกษาความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาจันทบุรี เขต 1 อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรีจำนวน 26 โรงเรียน ได้แก่โรงเรียนวัดเกาะขวาง โรงเรียนวัดเกาะตะเคียน โรงเรียนวัดเกาะโตนด โรงเรียนวัดเขาน้อย โรงเรียนวัดคมบาง โรงเรียนวัดเนินผา โรงเรียนวัดทองทั่ว โรงเรียนวัดเนินสูง โรงเรียนวัดจันทนาราม โรงเรียนวัดไผ่ล้อม โรงเรียนบ้านคลองน้ำใส โรงเรียนบ้านแก้ว โรงเรียนวัดโยธานิมิต โรงเรียนวัดสิงห์ โรงเรียนวัดพลับ โรงเรียนบ้านท่าแฉลบ โรงเรียนวัดดอนตาล โรงเรียนวัดพลับพลา โรงเรียนวัดโป่งแรด โรงเรียนอนุบาลจันทบุรี โรงเรียนสฤษดิเดช โรงเรียนบ้านชำโสม โรงเรียนวัดแสลง โรงเรียนวัดหนองบัว และโรงเรียนวัดเสม็ดงาม ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการสุ่มอย่างง่ายเหลือเพียง 3 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนบ้านแก้ว โรงเรียนอนุบาลจันทบุรี และโรงเรียนสฤษดิเดช ปีการศึกษา 2553 โดยมีกรอบแนวคิดการศึกษาความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติต่อไป

แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ

ภาพยนตร์การ์ตูน (animated films) เป็นการเล่าเรื่อง (storytelling) ในลักษณะรูปแบบภาพยนตร์ ที่สังเคราะห์ขึ้นจากการสร้างสรรค์ภาพในจินตนาการ เป็นการเล่าเรื่องในอีกรูปแบบหนึ่งของการ์ตูน ซึ่งมีการสร้างสรรค์บท การวาดภาพ การสร้างการเคลื่อนไหวให้ผู้ชมได้รับรู้อย่างเป็นธรรมชาติ ความสำคัญของการเล่าเรื่องในการ์ตูนประเภทนี้ จึงอยู่ที่การสร้างอารมณ์ให้คล้อยตาม มากกว่ารายละเอียดของภาพ ดังที่นักวิชาการหลาย ๆ ท่านให้คำจำกัดความไว้ ดังต่อไปนี้

Animate มาจากคำละติน anima แปลว่า วิญญาณหรือลมหายใจ ดังนั้น คำว่า animate หมายถึง การทำให้มีชีวิต (ภาพวาดหรือภาพนิ่ง)

สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ ห้องสมุดงานวิจัย

animation หรือภาพเคลื่อนไหว คือ ลำดับชุดของภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพมาลำดับกันอย่างต่อเนื่องกันเพื่อให้ปรากฏเป็นภาพเคลื่อนไหวบนแผ่นระนาบเช่นจอภาพแผ่นกระดาษ

ภาพยนตร์แอนนิเมชันหรือภาพยนตร์การ์ตูน (animation film) หมายถึง ภาพยนตร์ที่ถ่ายทำจากภาพหรือวัตถุที่ไม่มีชีวิต ที่สร้างขึ้นให้มองเห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้ด้วยเทคนิค และวิการต่าง ๆ ที่ต้องอาศัยทักษะทางศิลปะ และความคิดสร้างสรรค์ ด้วยหลักของการถ่ายทำภาพยนตร์แอนิเมชันที่บันทึกภาพวาดทีละภาพหรือสิ่งที่ถ่ายให้เคลื่อนที่ไปตามเนื้อหาที่สร้างขึ้นตามลักษณะ ของวัตถุประสงค์ และผลิตจากฟิล์ม แผ่นเซลลูลอยด์ กล้อง และพัฒนามาใช้คอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน และแสดงความเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันเป็นลำดับ เมื่อนำมาฉายบนจอในอัตราเร็วปกติ (ระบบภาพยนตร์ใช้ 24 ภาพต่อวินาที หรือในระบบวีดีโอ 25 ภาพต่อวินาที) จะมองเห็นเป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่แสดงความเคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่อง (ศักดา วิมลจันทร์, 2548, หน้า 41)

ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นการเล่าเรื่องที่ทำให้ผู้ชมรับรู้ได้อย่างเป็นธรรมชาติคือใช้ตาดูภาพ ภาษาถ้อยคำ และฟังดนตรีไปพร้อม ๆ กัน ทำให้สามารถสร้างอารมณ์คล้อยตามได้มากกว่ารายละเอียดของภาพ Norman Mclaren นักสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีชื่อเสียงคนหนึ่งของประเทศแคนนาดา กล่าวว่า แอนิเมชันไม่ใช่แค่การวาดภาพให้เคลื่อนไหว แต่แอนิเมชัน คือ ศิลปะการเคลื่อนไหวจากภาพวาด สิ่งที่สำคัญของแอนิเมชันอยู่ที่การสร้างให้มีการเคลื่อนไหวในระหว่างเฟรมได้อย่างมีชีวิตชีวา (Taylor, 1996, p. 7)

ความหลากหลายของแอนิเมชัน (animation) ทำให้มีการร่วมกันจัดแบ่งประเภทโดยผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชันในสาขาต่าง ๆ ดังที่ได้มีการรวบรวมไว้ดังนี้ (1) ด้านเทคนิค (formal diversity) ที่เป็นกระบวนการสร้างแอนิเมชันด้วยเทคนิคต่าง ๆ เช่น การวาดจากกระดาษหรือวาดบนแผ่นใส (cel work) การสร้างด้วยคอมพิวเตอร์ (computer animation) หุ่นปั้น (model animation) การตัดแปะ (cut-outs) การวาดด้วยทราย และแก้ว (sand and glass animation) (2) ด้านสุนทรียศาสตร์ (aesthetic diversity) เป็นการแบ่งประเภทจากความงามอาทิ จากการวาดภาพบนแผ่นใส ภาพนามธรรม วัตถุ ตุ๊กตา และภาพเหมือนจริง (3) ลักษณะประเภทสื่อ (diversity of application) เช่น ภาพยนตร์ โทรทัศน์วีดีโอเกม โฆษณา ภาพทางวิทยาศาสตร์ ภาพการจำลองการฝึกทางทหาร และอินเทอร์เน็ต

(4) โปรแกรมการเรียนสถาบันการศึกษา (institutional context) เป็นการแบ่งตามความต้องการของตลาด และอุตสาหกรรมด้านแอนิเมชันที่มีความหลากหลายเพื่อให้สามารถผลิตบุคลากรเพื่อการรองรับงานด้านต่าง ๆ ได้ อาทิ กลุ่มการสร้างเทคนิคพิเศษ (special affect) กลุ่มด้านงานตัดต่อหลังการผลิต (postproduction) กลุ่มงานด้านการออกแบบ (graphic design) และการนำเสนอ (presentation) (Bouldin, 2004)

ภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นศิลปะภาพยนตร์รูปแบบหนึ่ง ที่เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์จินตนาการของมนุษย์ที่ต้องใช้ความสามารถของการสร้างสรรค์ของภาพยนตร์ เช่น การเขียนบท มุมกล้อง เสียง การวาดภาพ แสงสี ด้วยเทคนิควิธีการต่าง ๆ ได้พัฒนาโดยใช้เทคโนโลยี คอมพิวเตอร์ช่วยในการสร้างสรรค์การผลิต การเก็บข้อมูล และในการจำลองสภาวะแวดล้อมต่าง ๆ ของฉากให้เคลื่อนไหวได้เสมือนมีชีวิต ตามวัตถุประสงค์ในการสื่อสาร อาทิ ความบันเทิง การศึกษา การแพทย์ และการทหาร

วิวัฒนาการของการ์ตูน

การ์ตูน มีวิวัฒนาการมานาน นับตั้งแต่มีการยอมรับว่าเป็นแอนิเมชัน เกิดขึ้นในศตวรรษที่ 19 ระยะแรกมาจากประเทศสหรัฐอเมริกาซึ่งเป็นประเทศที่ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันมากที่สุด และมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องจนกลายเป็นอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ ต่อมามีการขยายไปยังประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกด้วยลักษณะ และวิธีการนำเสนอที่แตกต่างกันไป อาทิ แอนิเมชันภาพตัด (cut-outs) แอนิเมชันหุ่น (puppet) หรือการใช้วัสดุอื่น ๆ ส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นในประเทศแถบยุโรปและส่วนอื่น ๆ ของโลก เมื่อมีการพัฒนาในช่วงแรกนั้นจะเป็นลักษณะเป็นภาพวาดสองมิติ (ด้านกว้างและด้านยาว) ที่ผู้สร้างจะต้องวาดภาพให้ครบสมบูรณ์ลงบนกระดาษไม่ว่าจะเป็นฉากหลัง ฉากหน้า และการเคลื่อนไหวทั้งหมด ของตัวการ์ตูน ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน ส่วนวิวัฒนาการของการ์ตูนที่ใช้การวาดลงบนแผ่นเซล (cel) หรือแผ่นโปร่งแสงบาง ๆ ส่วนใหญ่เกิดขึ้นในสหรัฐอเมริกา เป็นผู้ที่ค้นพบเทคนิคโดย Earl Hurd and John Bary (Lester, 2003, p. 213)

เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่เข้ามามีบทบาทอย่างมากในทุกด้านโดยเฉพาะทางด้านการสร้างสรรค์งานด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก อย่างคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน (computer

animation) สามารถสร้างการเคลื่อนไหวเลียนแบบธรรมชาติของมนุษย์ได้อย่างเสมือนจริง (virtual reality) การสร้างแอนิเมชันด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์ 3 มิติมีพัฒนาการมาจากเทคนิคหุ่นกระบอกหรือโมเดลปั้น ที่เรียกว่า เทคนิค stop motion animation และเทคนิค performance animation ที่มีพื้นฐานมาจากศิลปะการเชิดหุ่นที่สามารถควบคุมการทำงานจากจุดที่มีการเคลื่อนไหวตามร่างกายของมนุษย์ จนสามารถใช้งานควบคู่กับเทคนิคคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ เรียกว่า เครื่องโมชันแคปเจอร์ (motion capture) เป็นระบบบันทึกการเคลื่อนไหวของหุ่นจำลอง (มนุษย์หรือสิ่งจำลองที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น หุ่นยนต์ เครื่องจักรกล) ระบบดิจิตอลสำหรับงานคอมพิวเตอร์กราฟิกมีการทำงานหลัก ๆ คือ บันทึกและติดตามการเคลื่อนไหวของหุ่นจำลอง ข้อมูลที่ได้ทำให้สามารถสร้างสรรค์แอนิเมชันดิจิตอล คาแร็กเตอร์ได้หลากหลาย และมีความเที่ยงตรงสูงด้วยความสามารถของเทคโนโลยีชนิดนี้ ทำให้ทิศทางของการพัฒนาการในการใช้คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน พัฒนาก้าวหน้าต่อไปแต่ยังมีข้อจำกัดสำหรับการเคลื่อนไหวในรูปแบบเกินจริงที่เกี่ยวกับลักษณะท่าทางของตัวการ์ตูน (characters) หรือสิ่งประดิษฐ์อื่น ๆ ที่เลียนแบบยาก อาทิ การเคลื่อนไหวของแมงมุม (Kerlow, 2000, pp. 269-270)

การ์ตูนในประเทศไทย

ประเทศไทยมีการ์ตูนแอนิเมชันมานานนับร้อยปี เป็นแอนิเมชันแบบภาพตัด (cutout) ที่เราเรียกว่าหนังตะลุง โดยมีการเคลื่อนไหวในลักษณะเป็นรูปร่างจากเงาที่มีการขยับแขน ขยับปาก ตากระพริบ แต่ยังไม่มีการถ่ายเป็นฟิล์มภาพยนตร์ ต่อมาในช่วงปี พ.ศ. 2488-2489 นักวาดเขียนที่มีชื่อเสียงของไทย เสน่ห์ คล้ายเคลื่อนได้รับแรงบันดาลใจจากการชมการ์ตูนต่างประเทศที่เข้ามาฉายในประเทศไทยในขณะนั้นจึงได้ทำภาพยนตร์การ์ตูนทดลองขึ้น เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับชาวนาเพื่อนำไปใช้ในการฝึกอบรมพัฒนาให้มีความศิวิไลซ์ตามนโยบายของรัฐบาลจอมพล ป. พิบูลย์ สงครามโดยถ่ายลงบนฟิล์ม 16 มิลลิเมตร แต่มุมมองต่อการ์ตูนจากสังคมไทยส่วนใหญ่เป็นเรื่องไร้สาระ ทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนไม่ได้รับการสนับสนุนเท่าที่ควร (ปยุต เงากระจ่าง, 2540, หน้า 334)

พ.ศ. 2499 ปยุต เงากระจ่าง นักวาดภาพเขียนที่มีฝีมือเป็นที่ยอมรับกันแพร่หลาย ได้แรงบันดาลใจจากเสน่ห์ คล้ายเคลื่อน ประกอบกับความสนใจในงานแอนิเมชัน จึงทำให้

สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ ห้องสมุดงานวิจัย

ทดลองสร้างสรรค์ภาพยนตร์การ์ตูนขึ้นเป็นเรื่องแรกจากฟิล์มภาพยนตร์การ์ตูนไทยเรื่อง เหตุมหัศจรรย์ เพื่อใช้ประกอบภาพยนตร์ เรื่องทุรบุรุษทุย ของ ส. อาสนจินดา นับเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกของไทยขนาด 16 มิลลิเมตร ความยาว 20 นาทีเป็นหนังสือการ์ตูนสีที่ทำให้ได้รับความสนใจจากชาวต่างชาติเป็นอย่างมาก ทำให้ ปยุต ได้รับขนานนามว่าเป็น วอล์ดีสนีย์ เมืองไทย และได้รับเงินสนับสนุนจากสำนักข่าวสารอเมริกา หรือยูซิส (usis) เพื่อผลิตงานการ์ตูนแอนิเมชันขนาดความยาว 20 นาที เรื่องหนุมานผจญภัย (adventure of hanuman) แต่ไม่ประสบความสำเร็จเรื่องรายได้เท่าที่ควร เพราะการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนของคนไทย ยังไม่ได้รับความนิยมเท่ากับภาพยนตร์การ์ตูนจากต่างประเทศ ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันได้แพร่หลายเข้านำไปในงานโฆษณามากขึ้น อาทิ เรื่องเด็ก ๆ กับหมี และภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณายาหม่องของคุณสรรพสิริ วิริยะศิริ ที่ติดตาติดใจเด็ก ๆ เรื่องหนูหล่อ เป็นชื่อของตัวการ์ตูนที่ใช้เป็นตัวแสดงนำ (ปยุต เงากระจ่าง, 2540, หน้า 7)

ปยุต เงากระจ่างได้เดินทางไปดูงาน การผลิตภาพยนตร์การ์ตูนของญี่ปุ่น ในด้านที่เกี่ยวกับเทคโนโลยี และระบบอุตสาหกรรม จึงได้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนสี ขึ้นในปี พ.ศ. 2520 เรื่องสุดสาคร และประสบความสำเร็จมากพอสมควรในยุคนั้นนับได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นให้กับวงการภาพยนตร์การ์ตูนไทย ที่ทำให้เป็นที่รู้จักสู่สายตาโลก หลังจากนั้นประเทศไทยก็ยังไม่มีการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับฉายตามโรงภาพยนตร์อีกจนถึงปัจจุบัน มีเพียงภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อการรณรงค์ภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณา และภาพยนตร์การ์ตูนบันเทิงทางโทรทัศน์ตอนสั้น ๆ ไม่กี่ตอนเป็นการ์ตูนหลังข่าว นำเสนอเป็นตอน ๆ ความยาวตอนละ 30 วินาที แต่ละตอนจบสมบูรณ์ในแต่ละวัน วัตถุประสงค์เพื่อความสนุกสนาน และความบันเทิงมีรูปแบบเนื้อหา วิธีการนำเสนอ ที่คล้ายคลึงกัน คือ เป็นแบบที่เป็นแบบเรียบง่าย เชิงนามธรรมเนื้อหาโครงเรื่องเกี่ยวกับเด็ก ๆ กับจินตนาการในชีวิตประจำวันแง่มุมต่าง ๆ ซึ่งก็ประสบปัญหามากมายที่ไม่ได้รับการสนับสนุน และไม่ได้รับความนิยมจนไม่มีการผลิตขึ้นมาอีก (ศักดา วิมลจันทร์, 2548, หน้า 39)

พ.ศ. 2542 ภาพยนตร์การ์ตูนของไทยมีการผลิตมากขึ้น ส่วนใหญ่มีโครงเรื่องที่ไม่มีความสลับซับซ้อน และมีเหตุการณ์เกิดขึ้นเรียงตามลำดับเวลาแก่นเรื่องนำเสนอถึงศีลธรรมจรรยา ความคิดเห็น แรงบันดาลใจ ความรู้การใช้สติปัญญา กฎเกณฑ์ระเบียบ

แบบแผน และบทบาทสังคม ตัวละคร ส่วนใหญ่เป็นตัวละครมิติเดียว และฉากเป็นสภาพสังคมไทย ที่สอดคล้องตามเนื้อเรื่องเป็นการนำโครงเรื่องของนิทานพื้นบ้านไทยมาดัดแปลง เช่น ปลาบู่ทอง โสนน้อยเรือนงาม สังข์ทอง เงาะป่า ต่อมามีการนำเสนอในเนื้อหาที่แตกต่างไป เช่น โลกนิทาน ป. ปลาตากลม พ.ศ. 2545 เรื่องเรย์กับมีมี่ ผจญภัยในต่างดาว มีเรื่องราวคล้าย ๆ กับ เรื่องดราก้อนบอล ซึ่งเป็นการ์ตูนที่ได้รับความนิยมมากของประเทศญี่ปุ่น และแดร็กคูล่า ต๊อก โดยบริษัท b. boyd character เป็นเรื่องราวสนุกสนานกึ่งวาไรตี้ของเหล่าผี ๆ ที่ได้แนวคิดมาจากดาราตลกชื่อดังของไทยในยุคนั้น และต่อมาเริ่มมีการนำเทคโนโลยีการสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์ 3 มิติ มาใช้ในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ของไทยมากขึ้น เช่น เรื่องปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน และที่สร้างจากเนื้อหาดัดแปลงวรรณคดีไทยของสุนทรภู่ เรื่องสุดสาคร นำมาสร้างสรรค์ใหม่อีกครั้งในรูปแบบเดียวกัน มีการสร้างสรรค์เพลงประกอบที่มีความสนุกสนานจนสามารถทำให้เด็กจดจำได้ในเพลงจ๊ะทิงจา จากนั้นภาพยนตร์การ์ตูนของไทยเริ่มเติบโตและได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้น (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2549, หน้า 7)

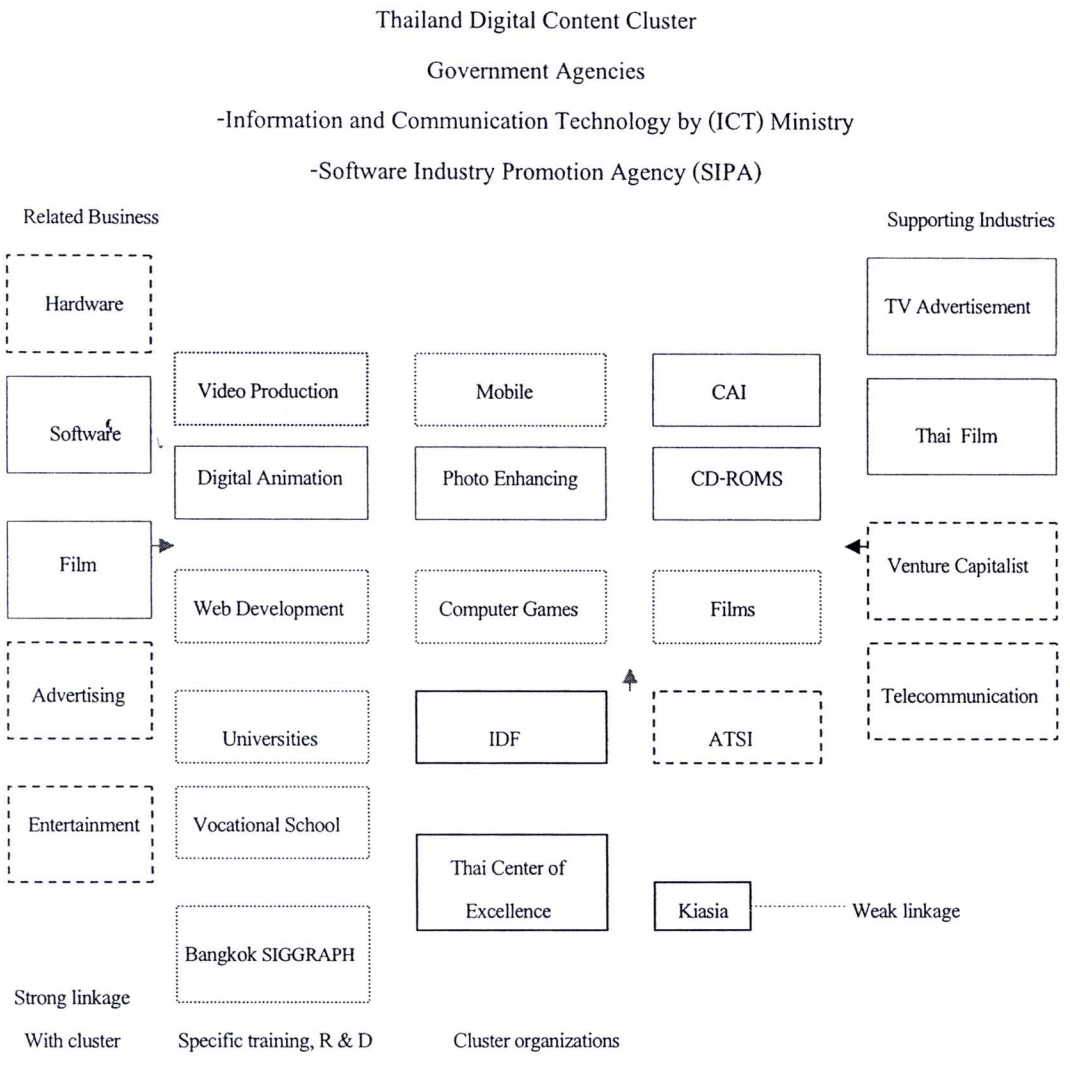
ความสำคัญของการ์ตูนแอนิเมชัน

การ์ตูนแอนิเมชันได้รับความนิยมจากผู้ชมมาตลอดเนื่องจากการสร้างเนื้อหาที่เบาสมอง และสร้างความสุขสดชื่นให้แก่ผู้ชม ด้วยคุณลักษณะพิเศษ หรือประโยชน์ของการ์ตูนแอนิเมชัน ที่สามารถอธิบายเรื่องที่มีความสลับซับซ้อน และเข้าใจยากให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น เช่น การอธิบายถึงปรากฏการณ์ธรรมชาติที่มองเห็นได้ยาก สิ่งที่เป็นโครงสร้างซับซ้อนในเครื่องจักรกล การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันในการสื่อความหมายการเน้นบทบาทได้อย่างอิสระ และไม่จำกัดขอบเขตในความเหมือนจริง ทั้งรูปแบบที่แสดงให้เห็นการทำงานของสิ่งต่าง ๆ ที่มีตัวตนเป็นแบบรูปธรรม และการถ่ายทอดความคิดความรู้สึกต่าง ๆ แบบนามธรรม ก็สามารถที่จะแสดงออกทางการ์ตูนแอนิเมชันให้มองเห็นได้อย่างชัดเจน

การ์ตูนแอนิเมชันได้รับความนิยมมากขึ้น ทำให้เกิดเป็นอุตสาหกรรมการผลิตแอนิเมชันเพื่อความบันเทิง การโฆษณาการศึกษา หรือเพื่อความรู้ความเข้าใจในด้านต่าง ๆ มากมายโดยเฉพาะเพื่อความบันเทิงได้เจริญเติบโตขึ้นในหลายประเทศ เช่น สหรัฐอเมริกา

ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ ไต้หวัน และปัจจุบันพบว่าร้อยละ 90 ของรายการการ์ตูนแอนิเมชันในประเทศสหรัฐอเมริกา นั้นผลิตในกลุ่มประเทศเอเชีย คือ มาเลเซีย สิงคโปร์ เวียดนาม ไทย อินเดีย อินโดนีเซีย และจีน ทำให้อุตสาหกรรม การผลิตแอนิเมชัน ในแถบเอเชียนั้นเติบโตขึ้นมาก แสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์แอนิเมชันนั้นได้แทรกซึมไปในการสื่อสารทุกส่วน ด้วยลักษณะต่าง ๆ เช่น การ์ตูน วีดีโอเกมส์ เทคโนโลยีทางการแพทย์ การทหาร นับว่าเป็นรูปแบบของสื่อที่เป็นการผสมผสาน ความคิดสร้างสรรค์ กับเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก การเขียนโปรแกรม การสร้างสภาวะแวดล้อม ลม ฝน ฉากที่มีความเหมือนจริงจนทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชัน ในยุคดิจิตอลที่พบเห็นอยู่นั้นกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของเรา จนแยกไม่ออกว่าเป็นการแสดงจริงหรือแอนิเมชัน

เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกในประเทศไทย มีการขยายตัว ทำให้มีการพัฒนางานที่เกี่ยวข้องเพื่อให้เกิดความชำนาญเฉพาะด้านมากขึ้นในรูปแบบดิจิตอล (digital content) สำหรับแอนิเมชัน การพัฒนาเกม การผลิตและตัดต่อ ดิจิตอลวีดีโอ การออกแบบเว็บไซต์ สเปเชียลเอฟเฟ็ก และบริการด้านอีเลิร์นนิ่ง มีการจัดงานเกี่ยวกับแอนิเมชันขึ้นครั้งแรกในปี พ.ศ. 2547 ชื่องาน Thailand Animation and Multimedia เพื่อแสดงผลงานทางด้านแอนิเมชัน และเทคโนโลยีให้ต่างชาติรู้จักผู้ประกอบไทยตามนโยบายกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่จะผลักดันให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางในการผลิตงานแอนิเมชันในภูมิภาคเอเชีย



ภาพ 2 โครงสร้างอุตสาหกรรมแอนิเมชันในประเทศไทย

ที่มา. จาก *เอกสารงานไทยแลนด์แอนิเมชันและมัลติมีเดีย*, โดย กระทรวงเทคโนโลยี-สารสนเทศและการสื่อสาร, 2548, ค้นเมื่อ 15 มิถุนายน 2553, จาก www.thailandanimation .com/press1.html

จากแนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเป็นการเล่าเรื่องในลักษณะรูปแบบภาพยนตร์ ที่สังเคราะห์ขึ้นจากการสร้างสรรค์ภาพในจินตนาการ ผ่านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ซึ่งมีการสร้างสรรค์บท การวาดภาพ การสร้างการเคลื่อนไหว ให้ผู้ชมได้รับรู้อย่างเป็นธรรมชาติ สร้างอารมณ์ให้คล้อยตามเป็นการสื่อสารที่นำไปสู่การพัฒนาการ

เรียนรู้ของเด็ก ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดดังกล่าวมาใช้เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาด้านพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารผ่านการ์ตูนไทย 3 มิติต่อไป

แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์

การ์ตูนที่ออกอากาศทางวิทยุโทรทัศน์ เป็นรายการบันเทิงประเภทหนึ่งที่อยู่ในช่วงเวลาสำหรับเด็ก เยาวชน และครอบครัว ซึ่งเป็นรูปแบบรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กที่มีมากที่สุด คือ 1,670 นาทีต่อสัปดาห์ หรือร้อยละ 54.9 ของสัดส่วนรายการเด็ก การ์ตูนนั้นเป็นภาพยนตร์ที่ถ่ายทำจากภาพเขียน และวัตถุนิ่งให้มองเห็นเคลื่อนไหวได้ โดยอาศัยความชำนาญ ทักษะชั้นสูง และความคิดสร้างสรรค์ จึงทำให้เป็นรายการที่เด็กเปิดรับมากที่สุด เป็นสื่อในการเรียนรู้ที่จะสามารถถ่ายทอดค่านิยมวัฒนธรรมหรือเรื่องราวต่าง ๆ ให้กับเด็ก และเยาวชนได้ ดังนั้นการที่ภาพยนตร์การ์ตูนที่ออกอากาศอยู่ในรายการโทรทัศน์ส่วนใหญ่เป็นภาพยนตร์การ์ตูนจากต่างประเทศทำให้เด็ก และเยาวชนได้รับรู้ถึงค่านิยม และวัฒนธรรมของประเทศนั้น ๆ เป็นช่องทางที่ทำให้เกิดการไหลของวัฒนธรรมต่างชาติเข้ามาสู่เด็กในสังคมไทยได้จากรุ่นสู่รุ่น จนเกิดการซึมซับวัฒนธรรมของชาติอื่นเข้ามาได้อย่างรวดเร็ว การผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนขึ้นเองทำให้ประเทศนั้น ๆ สามารถกำหนดรูปแบบและเนื้อหาที่ดีมีประโยชน์ เหมาะสมกับความต้องการของเด็กในสังคมได้ และภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์นั้นเป็นสื่อที่มีพลัง และมีอิทธิพลสำหรับเด็ก และเยาวชน (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2549, หน้า 9)

จากแนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูนทางโทรทัศน์ เป็นรายการที่เด็กให้ความสนใจ เนื่องจากการ์ตูนสามารถถ่ายทอด ทัศนคติ ค่านิยมและวัฒนธรรมหรือเรื่องราวต่าง ๆ ให้กับเด็กและเยาวชน ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดดังกล่าวมาใช้เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาด้านองค์ประกอบของเนื้อหาการ์ตูนไทย 3 มิติ ที่เด็กต้องการต่อไป

แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารของเด็กวัยเรียน

งานวิจัยไทยและต่างประเทศที่ศึกษาเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อมวลชนประเภทต่าง ๆ ที่มีต่อเด็กและเยาวชน รวมไปถึงกลุ่มวัยรุ่นมีผลที่ได้ออกมาในแนวทางเดียวกันว่า สื่อมวลชนแต่ละประเภท ล้วนมีอิทธิพลเหนือความรู้สึกนึกคิด กับพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนทั้งสิ้น ไม่ทางหนึ่งก็ทางใด ทั้งทางตรงข้ามและทางอ้อม ทั้งทางบวก และทางลบ (สมาน งามสนิท, ปกรณ์ พรหมวิทักษ์ และพรสิทธิ์ พัฒธนานุรักษ์, 2532, หน้า 29)

เด็กวัยเรียนเป็นวัยที่อยู่ในระยะการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสภาพแวดล้อมในบ้านจะมีการเปลี่ยนแปลงเด็กวัยนี้ มีการปรับตัวให้เข้ากับสภาพของโรงเรียน ปรับตัวให้เข้ากับกิจกรรมต่าง ๆ การเข้ากลุ่มกับ เพื่อน ๆ ในโรงเรียน เด็กสามารถเป็นที่ยอมรับของเพื่อนในกลุ่มได้ เด็กจะรู้สึกมั่นคง เด็กวัยเรียนเป็นวัยที่อยู่ในขั้นที่ 4 คือ ขั้นสร้างความพยายาม หรือเกิดปมด้อย (industry inferiority) ช่วงนี้เป็นระยะที่เด็กเข้าโรงเรียน จะเริ่มมีเพื่อนและจะมีประสบการณ์เพิ่มขึ้น เด็กต้องการยอมรับจากเพื่อน ครู และบุคคลอื่น จึงทำให้เด็กเกิดความรู้สึกอยากแข่งขัน เพื่อเอาชนะ เมื่อประสบผลสำเร็จในครั้งหนึ่ง ก็จะทำให้เกิดความพยายามพากเพียรในครั้งต่อไป (industry) ในทางตรงกันข้าม ถ้าเด็กไม่ประสบความสำเร็จ หรือเด็กที่ได้รับงานที่นอกเหนือความสามารถ เด็กจะประสบความล้มเหลวถูกตำหนิหรือถูกลงโทษ พฤติกรรมของเด็กจะเกิดปมด้อย (Erikson, 1968, p. 320)

จากแนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารของเด็กวัยเรียนซึ่งเป็นวัยที่อยู่ในระยะการ-เปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สภาพแวดล้อมในบ้าน ชุมชน และสังคมรอบข้างเด็กวัยนี้ จะมีการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมเพื่อเป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อน เด็กจะรู้สึกมั่นใจมากขึ้น ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดดังกล่าว มาใช้เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาด้านความต้องการของเด็กต่อตัวการ์ตูนไทย 3 มิติ ต่อไป

การสื่อสารและการโน้มน้าวใจ

การสื่อสาร หมายถึง กระบวนการที่บุคคลคนหนึ่งถ่ายทอดสารไปยังอีกบุคคลหนึ่ง และบุคคลหลังนั้นมีปฏิกิริยาตอบโต้ด้วยการใช้ภาษาคำพูด และภาษาไม่ใช่คำพูด (สัญลักษณ์) การโต้ตอบกันระหว่างผู้รับสาร และผู้ส่งสาร โดยมีองค์ประกอบทั่วไป คือ แหล่งสาร สาร ช่องทางการสื่อสาร ผู้รับสาร และปฏิกิริยาตอบกลับ แม้จะมีการทำงานซับซ้อนขึ้น เช่น อาจมีผู้ส่งสารมากว่าหนึ่งแหล่ง หรือมีผู้รับสารจำนวนมากยังมีลักษณะตามแบบแผนที่กล่าวมาข้างต้นเป็นพื้นฐาน

การโน้มน้าวใจ ใช้เมื่อผู้โน้มน้าวใจตั้งใจที่จะมีอิทธิพลเหนือผู้รับสาร โดยทั่วไปมักมีทางเลือกมากกว่าหนึ่ง ทำให้ผู้ที่ต้องการโน้มน้าวใจนั้นพยายามชักจูงให้เกิดการยอมรับ และสิ่งที่ผู้โน้มน้าวใจต้องการ คือ การเปลี่ยนแปลง หรือการสร้างการดำรงไว้ของทัศนคติ ค่านิยม และความเชื่อของผู้ที่ถูกโน้มน้าวใจไว้ และส่งผลต่ออารมณ์พฤติกรรมของผู้รับสาร

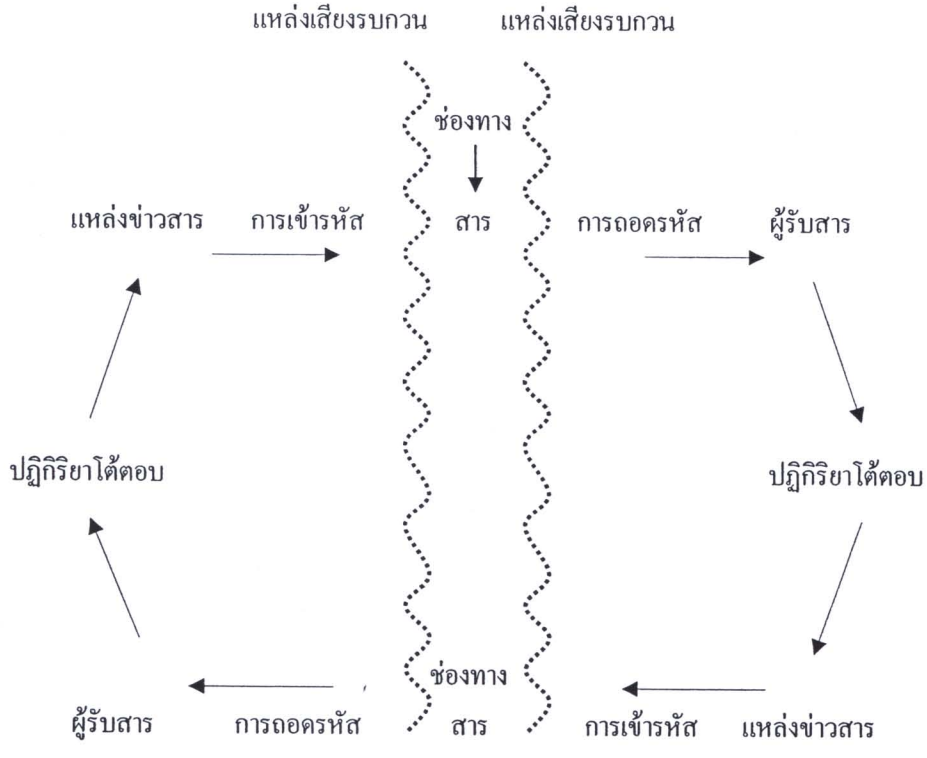
การสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวใจ จึงเป็นการสื่อสารที่มนุษย์สร้างขึ้น เพื่อให้มีอิทธิพลเหนือผู้อื่น โดยการเปลี่ยนแปลงความเชื่อ ค่านิยม ทัศนคติ หรือความคิดเห็นที่ไม่ลงรอยกัน หรือทำให้สลายไป เพื่อประโยชน์ต่อส่วนตน หรือหน่วยงาน และรักษาความคิดเห็นที่ดีอยู่แล้วให้คงอยู่ตลอดไปโดยมีพื้นฐานที่เกี่ยวข้องจากผู้รับสารในด้านความแตกต่างภายในของผู้ส่งสาร ด้านปัจจัยความน่าเชื่อถือ บทบาทอำนาจและลักษณะประชากร ความแตกต่างภายในสาร เช่น ความแตกต่างของหัวข้อ หรือเนื้อหา ลักษณะที่ใช้ความแตกต่างของสื่อ ความแตกต่างในสภาพการณ์ที่มีสิ่งเร้า สำหรับในตัวของผู้รับสารนั้น การโน้มน้าวใจ อาจต้องพิจารณาต่อลักษณะประชากร ทรรศนะ และทัศนคติ ความรู้ที่ผู้รับสารมีเกี่ยวกับสาร ด้านอารมณ์ ความสำคัญที่ผู้รับสารให้ วิธีการที่ผู้รับสารรับรู้ (อรวรรณ ปิลันธรณ์โอวาท, 2546, หน้า 10)

จากแนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารในกระบวนการโน้มน้าวใจนั้นเป็นกระบวนการที่จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทัศนคติ ดังจะเห็นได้จากการนำเสนอในแง่มุมทางด้านวัฒนธรรม วิถีชีวิต ประเพณีดั้งเดิมของไทย ในสมัยก่อน ผ่านภาพยนตร์การ์ตูน ซึ่งผู้รับสารก็อาจมีทั้งยอมรับหรือปฏิเสธ การเปลี่ยนแปลงนี้อาจจะยังไม่ส่งผลในทันทีทันใด แต่การสร้างสรรค์ภาพยนตร์การ์ตูนไทยสามารถนำเสนอได้ดี ผู้รับสารคล้อยตามเรื่องราว

มากขึ้น โอกาสที่จะทำให้ผู้รับสารมีทัศนคติที่ดีต่อเนื้อสารย่อมเกิดขึ้นและทำให้เกิดการรับรู้ และการยอมรับซึ่งแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมในระยะยาว ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดมาใช้เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาด้านพฤติกรรมของเด็กที่มีต่อการ์ตูนไทย 3 มิติ ต่อไป

ทฤษฎีการสื่อสารของมนุษย์

ขั้นตอนการสื่อสาร (the communication process) ประกอบด้วยแหล่งสาร (a source) ขั้นตอนการเข้ารหัส (a process of encoding) สาร (a message) ช่องทาง (channel) ขั้นตอนการถอดรหัส (a process of decoding) ผู้รับสาร (a receiver) ความสามารถสำหรับปฏิกิริยาโต้ตอบ (the potential for feedback) โอกาสการเกิดแหล่งเสียงรบกวน (the chance of noise) (Dominick, 2007, p. 5)



ภาพ 3 แบบจำลองขั้นตอนการสื่อสารของ Dominick

ที่มา. จาก *The dynamics of mass communication: Media in the digital age* (p. 5), by J. R. Dominick, 2007, New York: McGraw-Hill.

ขั้นตอนการส่งสารเริ่มต้นจากแหล่งข่าวสาร (source) มีความต้องการส่งสารไปยังผู้รับสาร แหล่งข่าวสารอาจเป็นบุคคลที่มีลักษณะเฉพาะ (single individuals) กลุ่ม (groups) หรือองค์กร (organizations)

จากนั้นแหล่งข่าวสารจะเข้ารหัสความหมาย (encoding) ของสารเพื่อให้ผู้รับสารเข้าใจความหมายได้จากการรับรู้ (perceived) และจากความรู้สึก (senses)

สาร (message) เป็นผลผลิต (product) จากแหล่งข่าวสารเข้ารหัสไว้ เช่น เมื่อมีการพูดเกิดขึ้น สารจะหมายถึงคำพูด

ช่องทาง (channel) คือ ทางที่สารจะเดินทางไปยังผู้รับสาร เช่นการชมการ์ตูนไทย 3 มิติผ่านโทรทัศน์นั้นคือสารจากเจ้าหน้าที่เทคนิคของสถานีโทรทัศน์ส่งผ่านคลื่นที่เดินทางมาในอากาศก่อนที่ผู้รับสารจะได้รับชมภาพจากเครื่องรับโทรทัศน์

การถอดรหัส (decoding) เป็นขั้นตอนการแปรความหมายของสารที่แหล่งข่าวสารส่งมายังผู้รับสารเป็นกระบวนการเฉพาะตัวที่ขึ้นอยู่กับความจำของผู้รับสารอาจเลือกความหมายที่เหมือนหรือต่างจากที่ผู้ส่งสารหมายความถึง

ผู้รับสาร (receiver) คือ เป้าหมาย (target) ของสารอาจเป็นเพียงคนคนเดียว (single person) กลุ่ม (group) สถาบัน (institution) หรือแม้แต่จะเป็นกลุ่มคนนิรนามขนาดใหญ่ (anonymous collection of people)

ปฏิกิริยาโต้ตอบ (feedback) คือ การตอบสนองจากผู้รับสารที่มีต่อผู้ส่งสารเป็นการย้อนกลับของกระบวนการสื่อสาร ผู้รับสารจะกลายเป็นผู้ส่งสารกลับไปยังผู้ส่งสารที่จะกลายเป็นผู้รับสาร ปฏิกิริยาโต้ตอบจะเกิดขึ้นทันที (immediate) เมื่อเกิดการเผชิญหน้าของคนสองคน เช่น การพูดคุยโต้ตอบระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารหรืออาจเกิดขึ้นช้า (delayed) เช่น การชมการ์ตูน 3 มิติจากแผ่นดีวีดีที่ต้องการส่งความคิดเห็นของตนกลับไปยังบริษัทผู้ผลิตการ์ตูน ปฏิกิริยาโต้ตอบลักษณะนี้ต้องใช้เวลาเพื่อให้สารเดินทางไปถึง

แหล่งเสียงรบกวน (noise) เป็นอุปสรรคเกิดขึ้นในกระบวนการสื่อสารเกิดจากการเปลี่ยนแปลงความหมายของคำ (semantic) สิ่งเกี่ยวข้องกับเครื่องจักรกล (mechanical) และสภาพแวดล้อม (environmental) กระบวนการสื่อสารหากเกิดแหล่งเสียงรบกวนสารที่ส่งไปจะมีความชัดเจนน้อยลงจึงต้องลดการเกิดแหล่งเสียงรบกวนให้น้อยลงเพื่อให้ประสิทธิภาพมากขึ้น (Dominick, 2007, pp. 5-8)

ทฤษฎีการสื่อสารของมนุษย์เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติเมื่อผู้ส่งสาร (source) ได้ส่งสารเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูนไทย 3 มิติ (message) ผ่านช่องทาง (channel) สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 สถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 สถานี สถานี-โทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 และสถานีโมเดิร์นไนน์ทีวี ไปยังผู้รับสาร (receiver) เมื่อได้รับสารมา จะแปลความหมายของสารซึ่งอาจมีปฏิกิริยาโต้ตอบทันที หรือล้าช้าและอาจไม่มีการโต้ตอบ จากสิ่งรบกวน (noise) ในด้านต่าง ๆ สารที่ได้รับจึงขาดความสมบูรณ์ ขั้นตอนการสื่อสารของมนุษย์เป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลกับสื่อ โดยเฉพาะเด็กรับรู้พฤติกรรมที่แสดงออกจากการ์ตูนไปเป็นแบบอย่าง ดังนั้น กระบวนการสื่อสารจึงมีผลความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติทางโทรทัศน์

ทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล

ทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล (the individual differences theory) ได้รับการพัฒนามาจาก แนวคิดเรื่องสิ่งเร้าและการตอบสนอง (stimulus-response) หรือที่เรียกว่า ทฤษฎี เอส-อาร์ (s-r theory) ที่ว่าผู้รับสารที่มีคุณลักษณะแตกต่างกัน จะมีความสนใจต่อข้อมูลข่าวสารที่แตกต่างกันตามหลักเกณฑ์พื้นฐานเกี่ยวกับทฤษฎี ไว้ดังนี้ (1) บุคคลมีความแตกต่างกันในด้านบุคลิกภาพ และสภาพจิตวิทยา (2) ความแตกต่างดังกล่าวนี้ เป็นเพราะบุคคลมีการเรียนรู้จากสังคมที่แตกต่างกัน (3) บุคคลที่อยู่ต่างสภาพแวดล้อมกันจะได้รับการเรียนรู้จากสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน (4) การเรียนรู้จากสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันทำให้บุคคลมีทัศนคติ ค่านิยม ความเชื่อ และบุคลิกภาพแตกต่างกัน โดยเฉพาะกลุ่มผู้รับสารที่เป็นมวลชน (mass) ของสื่อนั้นไม่ได้มีลักษณะเหมือนกันจนกระทั่งสื่อมวลชนสามารถสร้างผลกระทบในรูปแบบเดียวกันได้หมด และความแตกต่างกันที่ว่าลักษณะทางจิตวิทยา หรือโครงสร้างความเข้าใจ (cognitive structure) ของบุคคลนั้นเป็นปัจจัยสำคัญในการกำหนดความสนใจที่มีต่อสื่อ พฤติกรรมต่าง ๆ ที่บุคคลจะแสดงออกมาหลังจากมีการเปิดรับสื่อ (กาญจนา แก้วเทพ, 2547, หน้า 210-219)

การศึกษาเรื่องความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ได้นำทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคล มาใช้เนื่องจากมีความสอดคล้องกับผู้วิจัยในด้านการรับรู้ทัศนคติและพฤติกรรมในการเปิดรับสื่อของเด็กที่มีความแตกต่างกัน

ทฤษฎีการเรียนรู้

ทฤษฎีการเรียนรู้ (learning theory) ทางสังคมกลุ่ม (s-o-r theory) ซึ่งศึกษาโดย Albery Bandura ได้อธิบายถึงความสำคัญของตัวบุคคลที่รับสาร โดยมองว่าผู้รับสารมีแรงจูงใจ สัญชาติญาณ ทัศนคติ ความเชื่อเป็นแรงผลักดันให้มีการตอบสนอง โดยแสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้นั้นเป็นกระบวนการทางสังคมที่สำคัญอันหนึ่งในชีวิต เนื่องจากการเรียนรู้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางทัศนคติ และเป็นพื้นฐานของการเกิดพฤติกรรมและการตัดสินใจของสิ่งแวดล้อมโดยทั่ว ๆ ไปได้ หากสิ่งที่ได้เรียนรู้นั้นเป็นประโยชน์และไม่ขัดต่อพฤติกรรมทางสังคมแต่หากรับรู้ในสิ่งที่ขัดกับสังคมจนกลายเป็นความเคยชินและมีทัศนคติในด้านบวก ทำให้การเรียนรู้นั้นก็จะเป็นผลเสียต่อตนเองและส่วนรวม (อรวรรณ ปิลันธรณ์โอวาท, 2546, หน้า 65)

ทฤษฎีการเรียนรู้ มีความสอดคล้องกับการศึกษา เรื่องภาพยนตร์การ์ตูนไทย 3 มิติ กับการรับรู้และการยอมรับของเด็ก ในด้านการรับรู้และการยอมรับที่เกิดขึ้น จากการที่เด็กได้รับแรงจูงใจ ทัศนคติ ค่านิยม

ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อมวลชน

ความรู้สึกพอใจของบุคคลที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดในทางบวก เป็นความสุขของบุคคลที่เกิดจากการกระทำ หรือความรู้สึกที่มีความสุข เมื่อได้รับผลตอบแทนตามความมุ่งหมาย การใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจ เป็นการศึกษาในเรื่องของผู้รับสาร ที่เลือกใช้ประเภทของสื่อและเนื้อหาที่ตอบสนองกับความต้องการ (needs) ของแต่ละบุคคล โดยอาศัยความต้องการพื้นฐานของตนเองเป็นหลัก คือ ผู้รับสารจะเป็นผู้กำหนดว่า คนต้องการอะไร จากสิ่งใด และสารประเภทไหน และสารนั้นตอบสนองความต้องการของตนอย่างไร

ถือว่าเป็นการเน้นความสำคัญของผู้รับสาร ในฐานะผู้กระทำการสื่อสาร โดยผู้รับสารไม่ได้เป็นเพียงผู้รับอิทธิพลจากสื่อมวลชนเท่านั้น (Wolman, 1973, p. 56)

การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจจากสื่อมวลชน (the uses and gratification theory) กล่าวถึง ผู้รับสารเป็นผู้ใช้เนื้อหาของสื่อมากกว่าที่จะปล่อยให้สื่อเป็นผู้ส่งข้อมูลใส่ผู้รับอย่างเดียว โดยมองว่าผู้รับสารเป็นฝ่ายริเริ่มกระทำ (active) เป็นการให้ความสำคัญของผู้รับสาร ในฐานะที่เป็นผู้กระทำการสื่อสาร โดยผู้รับสารมีสิทธิ์ในการเลือกใช้สื่อและเลือกรับเนื้อหาของข่าวสารเพื่อตอบสนองความต้องการทางด้านจิตวิทยาและสังคมในด้านพื้นฐานของผู้บริโภค ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของระดับความแตกต่าง ในความคาดหวังของบุคคลที่มีต่อสื่อมวลชน หรือรายการบันเทิง จนถึงการทำให้เกิดการเปิดรับสื่อที่แตกต่างกันไป เพื่อนำมาใช้ในการอธิบายถึงพฤติกรรมการเปิดรับสื่อ การรับรู้การจดจำเนื้อหาได้แตกต่างกัน ซึ่งจะทำให้ได้รับความพึงพอใจที่แตกต่างกัน (กาญจนา แก้วเทพ, 2547, หน้า 297)

ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจนั้น สอดคล้องกับการนำเสนอสื่อการ์ตูนไทยทางวิทยุโทรทัศน์ ในรูปแบบ 3 มิติ การนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ เพื่อสร้างความพอใจ ให้เกิดทัศนคติที่ดีกับผู้รับสารทั้งในด้านสาระ และความบันเทิงไปสู่เด็กมีความจำเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะเทคโนโลยีการสื่อสารที่พัฒนาไปอย่างกว้างขวางในยุคปัจจุบันทำให้เด็กได้รับสารที่หลากหลายและมีอิสระในการเลือกสารนั้นให้ตรงกับความต้องการของตนได้ตามความแตกต่างกันของแต่ละบุคคล ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมและความพร้อมในด้านต่าง ๆ ของเด็กที่รับชมการ์ตูนไทย 3 มิติ ต่อไป

ทฤษฎีการเปิดรับข่าวสารและการจดจำ

กระบวนการที่ผู้รับข่าวสารแต่ละคนจะเลือกรับข่าวสารที่มีอยู่เพื่อนำมาพิจารณาไตร่ตรองในการเปิดรับข่าวสาร และเพื่อแปลความหมายของข่าวสารนั้นออกมาเป็นความรู้ ความเข้าใจ หรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม นักทฤษฎีและนักจิตวิทยาทางการสื่อสารเรียกว่ากระบวนการเลือกรับข่าวสาร ดังนี้ (Schramm, 1973, p. 153)

1. การเลือกสนใจ (selective attention) ได้แก่ แนวทางที่ผู้รับสารเลือกสนใจข่าวสารจากแหล่งหนึ่งแหล่งใดที่มีอยู่หลายแหล่ง โดยปกติคนเรามักเปิดตัวเองให้สื่อสารตามความคิดเห็น ตามความสนใจของตัวเอง เพื่อสนับสนุนทัศนคติเดิมที่มีอยู่แล้ว และมักหลีกเลี่ยงในสิ่งที่ไม่สอดคล้องกับความรู้ความเข้าใจ หรือมีความไม่สบายใจที่เรียกว่า (cognitive dissonance) เพราะฉะนั้น การที่ลดหรือหลีกเลี่ยงภาวะดังกล่าวได้นั้น ต้องแสวงหาข่าวสาร หรือเลือกสรรเฉพาะข่าวที่สอดคล้องกับความคิดเดิมของตน

2. การเลือกรับรู้และตีความหมาย (selective perception and interpretation) หลังจากที่เปิดรับข่าวสารจากแหล่งหนึ่งแหล่งใดแล้ว ผู้รับสารก็ยังเลือกรับรู้ เลือกตีความหมายของสารที่ได้รับแตกต่างกัน เช่น เด็กมองการ์ตูนเหมือนเป็นเพื่อน ทำให้เกิดความสนุกสนาน ในขณะที่ผู้ใหญ่บางคนอาจมองว่าการ์ตูนเป็นเรื่องไร้สาระ ตามประสบการณ์ทัศนคติ ความต้องการ ความหวัง แรงจูงใจ สภาวะร่างกายหรือสภาวะทางอารมณ์ในขณะนั้น คนเราอาจบิดเบือนสารเพื่อให้สอดคล้องกับทัศนคติ และความเชื่อของตนเองด้วย

3. การเลือกจำ (selective retention) เป็นแนวโน้มในการเลือกจดจำข่าวสารส่วนที่ตรงกับความสนใจ ความต้องการ ทัศนคติ ของตนเอง และมักลืมในส่วนที่ตนเองไม่สนใจหรือขัดแย้ง

4. การเลือกมีปฏิกิริยา (selective active) เป็นส่วนที่ต่อเนื่องมาจากการให้ความสนใจ การรับรู้ และการจดจำ ท้ายที่สุดจึงทำให้คนแต่ละคนนั้นมีปฏิกิริยาต่อข่าวสารเดียวกัน มีความคิดเห็นแตกต่างกัน

การจดจำ

ความจำ (remembering) คือ สภาพการตอบสนองที่เกิดจากการเรียนรู้มาแล้วออกมาแสดงให้เห็นอีก ในปัจจุบันหรือการที่บุคคลสามารถถ่ายทอดสิ่งที่เคยเรียนรู้ และเก็บเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ได้ประสบการณ์มาแล้ว ออกมาได้อย่างถูกต้อง ซึ่งกระบวนการของการจดจำแบ่งออกเป็น 3 ระยะคือ ระยะแรก (apperception) คือ ขั้นเกิดการรับรู้และความเข้าใจ โดยผ่านประสาทสัมผัสต่าง ๆ ต่อมาระยะสุดท้าย (reproduction) คือ นำเอาสิ่งที่เก็บไว้ในขั้น (retention) ออกมาใช้ได้เสมอเมื่อต้องการ

สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ ห้องสมุดงานวิจัย

ชนิดของความจำ

ชนิดของความจำสามารถแยกออกเป็น 3 ชนิด ดังนี้

1. จำแบบผสมผสานเหตุการณ์ที่ผ่านมา (integrative memory) ความจำชนิดนี้เกิดจากการรวบรวมการผสมผสานเหตุการณ์ที่ผ่านมา โดยที่อาศัยสิ่งหนึ่งสิ่งใดมาดลใจ

2. จำแบบระลึกได้ (recall) ความจำชนิดนี้เป็นการนึกถึงสิ่งที่เกิดขึ้นในอดีตได้เอง โดยไม่ต้องอาศัยสิ่งใดในปัจจุบัน มาเป็นเครื่องชักจูงใจให้ระลึกถึง

3. จำแบบรู้จัก (recognition) ความจำชนิดนี้มีเพียงความรู้สึกว่าได้คุ้นเคย ได้พบหรือสัมผัสกับสิ่งนั้นมากขึ้น จามารถบอกได้เพียงว่า คนนั้น สิ่งนั้น หรือเหตุการณ์นั้นตนเคยพบเห็นมาทั้งนั้น แต่จำรายละเอียดไม่ได้ (Schramm, 1973, p. 155)

ทฤษฎีในการเปิดรับข่าวสารและการจดจำมีความเกี่ยวข้อง ด้านความสัมพันธ์กับการสื่อสารนำไปสู่การเปิดรับข้อมูลข่าวสารของเด็ก ทำให้ทราบความพร้อมในการเปิดรับสารของแต่ละคนมีความแตกต่างกัน ตามลักษณะทางประชากรศาสตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของอายุ ซึ่งเป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ในการรับรู้และการจดจำ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศไทย พบว่า งานวิจัยที่เกี่ยวข้องส่วนใหญ่เป็นการศึกษาเกี่ยวกับการ์ตูนที่นำมาเป็นเครื่องมือสำหรับวัดประสิทธิภาพของการศึกษาในวิชาต่าง ๆ ซึ่งผู้วิจัยจึงได้รวบรวมผลงานวิจัยที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการ์ตูนไทย 3 มิติ ได้ดังนี้

งานวิจัยในประเทศ

จุฑามาศ ศรีโมรา (2545) ศึกษาเรื่อง *การวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ ในด้านการขัดเกลาทางสังคม* โดยศึกษาลักษณะพื้นฐาน และเนื้อหาการขัดเกลาทางสังคม ในภาพยนตร์การ์ตูนไทยทางโทรทัศน์ เรื่อง ป. ปลาตากลม โลกนิทาน สุดสาคร และปังปอนด์ ดิแอนิเมชัน พบว่า ลักษณะพื้นฐานทางภาพยนตร์การ์ตูนไทยทางโทรทัศน์ มีโครงเรื่องที่ไม่สลับซับซ้อน การดำเนินเหตุการณ์ของเรื่อง

เป็นไปตามลำดับเวลา แก่นเรื่องนำเสนอถึงศีลธรรมจรรยา ความคิดเห็น แรงบันดาลใจ การใช้สติปัญญา กฎเกณฑ์ระเบียบแบบแผน และบทบาททางสังคม ตัวละครส่วนใหญ่เป็นแบบมิติเดียว และฉากที่สร้างขึ้นเรียบง่ายสอดคล้องกับสภาพสังคมไทย

งานวิจัยของจุฑามาศ ศรีโมรา ผู้วิจัยนำมาใช้ในการศึกษาเกี่ยวกับลักษณะรูปแบบเนื้อหา ของภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางวิทยุโทรทัศน์ เพื่อเป็นแนวการศึกษาถึงรูปแบบเนื้อหา ของความพึงพอใจของเด็กต่อการ์ตูนไทย 3 มิติ

ทรงเกียรติ จรัสสันติจิต (2545) ศึกษาเรื่อง *โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์การ์ตูนดิสนีย์ยุคใหม่* โดยศึกษาจากภาพยนตร์ดิสนีย์ยุคใหม่ที่ฉายในปี ค.ศ. 1989-1999 ได้แก่ เรื่อง Beauty and the Beast เรื่อง The Lion King เรื่อง The Hunchback of Notre Dame และเรื่อง Mulan พบว่า โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์การ์ตูนดิสนีย์ยุคใหม่มีการนำเสนอครบ 5 ขั้นตอน โดยมีการเริ่มเรื่องแบบเรียงตามเหตุการณ์ และมีวิธีการจบเรื่องแบบตัวละครหลักประสบความสุข ความขัดแย้งมีการนำเสนอ 4 ประเภท ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับจิตใจ สังคม ตัวละคร และทางเลือกตัวละครมีการนำเสนอมีการนำเสนอ 2 ประเภท แก่นของเรื่อง ได้แก่ แก่นเรื่องเกี่ยวกับบุคคลอื่น ๆ และตัวละครกับชีวิตส่วนตัว ฉาก มีการนำเสนอ 2 ประเภท ได้แก่ ฉากภายในบ้าน และฉากภายนอกบ้าน โดยการนำเสนอให้สอดคล้องกับกิจกรรมของตัวละคร ดนตรี มีการนำเสนอเพลงประกอบ 2 ประเภท ได้แก่ เพลงประกอบเล่าเรื่อง และแบบสื่ออารมณ์ของตัวละคร จุดยืนของผู้เล่าเรื่องทั้ง 4 เรื่อง มีการใช้จุดยืนแบบผู้รอบรู้ไปหมดทุกอย่าง

งานวิจัยของทรงเกียรติ จรัสสันติจิต ผู้วิจัยได้นำมาเป็นแนวทางในการศึกษารูปแบบ เนื้อหา การเล่าเรื่องการ์ตูนไทย 3 มิติ ที่ผู้วิจัยได้นำมาเป็นกรณีศึกษาความพอใจของเด็กต่อการ์ตูนไทย 3 มิติ ของผู้รับสารหลังจากได้ชมการ์ตูนไทย 3 มิติ

เบญจมาศ เบ็ญจพรกุลพงศ์ (2544) ศึกษาเรื่อง *การรับรู้ของเด็กที่มีต่อพฤติกรรมของตัวการ์ตูนชินจังในการ์ตูนทางโทรทัศน์ชุดชินจังจอมแก่น* เพื่อศึกษาการรับรู้ จดจำและตีความของเด็กที่มีต่อพฤติกรรมของการ์ตูนชินจัง โดยใช้การจัดสนทนากลุ่ม เพื่อสอบถามการรับรู้ การจดจำ และตีความ ในเรื่องการ์ตูนชินจังจอมแก่นกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กวัยก่อนเรียน และเด็กวัยเรียน ที่มาจากสภาพทางเศรษฐกิจของครอบครัวที่แตกต่างกัน พบว่า ได้นำเอาพฤติกรรมในด้านที่ไม่เหมาะสมมาสร้างเป็นมุขการ์ตูน และ

ผลการวิจัยที่มีการวิเคราะห์การรับรู้ จดจำ และตีความของเด็ก พบว่า อายุ และสถานภาพทางเศรษฐกิจของครอบครัวมีผลต่อการเปิดรับ และมีผลต่อการเรียนรู้ จดจำ และตีความเนื้อหา และพฤติกรรมของการ์ตูนชินจัง

งานวิจัยของ เบญจมาศ เบ็ญจพรกุลพงศ์ สอดคล้องกับผู้วิจัย เรื่องการรับรู้ งานวิจัยดังกล่าวพบว่าเด็กจะรับรู้ และจดจำพฤติกรรมของชินจังได้ดี ในเรื่องตลกขบขัน ในด้านการตีความ พบว่า กลุ่มตัวอย่างสามารถแยกแยะพฤติกรรมในด้านดี หรือไม่ดี และยังนำสิ่งที่ได้รับรู้และตีความนั้นมาเป็นข้อเตือนใจได้

มัทนียา สุวรรณวงศ์ (2542) ได้ศึกษาเรื่อง *การวิเคราะห์แนวเรื่องและประเภทเนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนที่ออกอากาศทางโทรทัศน์* และศึกษาพฤติกรรมการชม ความคิดเห็น และประโยชน์ที่เด็กได้รับจากการชมภาพยนตร์การ์ตูนทางสถานีโทรทัศน์ช่อง 3, 7, 9 โดยแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ (1) การวิเคราะห์เนื้อหาและแนวเรื่อง พบว่า สถานีโทรทัศน์นำเสนอภาพยนตร์การ์ตูนในแนวผจญภัยของตัวเอก และคณะมากที่สุด การนำเสนอทางด้านแนววิทยาศาสตร์ แนวผีสางสัตว์ประหลาด แนวชีวิตจริงกับสิ่งมหัศจรรย์ และแนวอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมน้อยที่สุด ภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตในประเทศไทยเป็นแนวความรู้มากที่สุด (2) จัดสนทนากลุ่มตัวอย่างจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และ 5 จำนวน 20 คน จากโรงเรียนสวนบัว พบว่า เด็กทุกคนชอบชมภาพยนตร์การ์ตูน โดยชมเป็นประจำทุกวัน เรื่องที่ชอบที่สุดทางสถานีโทรทัศน์ช่อง 3 เรื่องอิคคิวซัง สถานีโทรทัศน์ช่อง 7 การ์ตูนรายการ ดิสนีย์คลับ ทางสถานีโทรทัศน์ช่อง 9 เรื่องนักซิ่งสายฟ้า

งานวิจัยของมัทนียา สุวรรณวงศ์ ทำให้ทราบว่าภาพยนตร์การ์ตูนที่เด็กชอบชมมากที่สุดเป็นภาพยนตร์การ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่น ส่วนภาพยนตร์การ์ตูนไทยเป็นแนวเรื่องให้ความรู้ สอดคล้องกับที่ผู้วิจัยสนใจศึกษาในด้านเนื้อหาในการเปิดรับชมการ์ตูนไทย 3 มิติ

อารมณ์ ชื่นคล้าย (2551) ได้ศึกษาเรื่อง *ความพึงพอใจของเด็กที่มีต่อละครพื้นบ้านทางสถานีโทรทัศน์* ได้ศึกษาพฤติกรรมการเปิดรบชมของเด็กที่มีต่อละครพื้นบ้าน พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 มีความพึงพอใจต่อละครพื้นบ้าน ส่วนใหญ่ชอบเนื้อหาตลกขบขัน องค์ประกอบที่ทำให้ละครมีความน่าสนใจมากที่สุด คือความสามารถของ

นักแสดงเวลาที่เด็กต้องการชมมากที่สุด คือวันเสาร์-วันอาทิตย์ 8.30-9.30 น. และโดยปกติเด็กจะรับชมกับสมาชิกในครอบครัว

งานวิจัยของอารมณ์ ชื่นคล้าย เป็นการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเปิดรับชมรายการโทรทัศน์ของเด็ก ในด้านเนื้อหา ซึ่งมีความตลก ขบขัน และองค์ประกอบความน่าสนใจของเรื่องราว แต่แตกต่างกันที่ประเภทของรายการโทรทัศน์ งานวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับผู้วิจัยในด้านพฤติกรรมการเปิดรับชมการ์ตูนไทย 3 มิติของเด็ก ผู้วิจัยจึงนำมาเป็นกรอบและแนวคิดในการศึกษาต่อไป

งานวิจัยในต่างประเทศ

Bouldin (2004) ศึกษาทฤษฎีการเคลื่อนไหวที่เสมือนมีชีวิตและท่าทางในชีวิตจริงกับความเป็นอยู่ของมนุษย์ โดยได้รวบรวม และศึกษาจากประวัติภาพยนตร์ต่าง ๆ ที่ใช้เทคนิคแอนิเมชัน ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1930 จนถึง ปี ค.ศ. 2003 เพื่อพิสูจน์สมมติฐานในความนิยมภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่องความเสมือนจริง และจินตนาการ พบว่า การสร้างงานแอนิเมชันต้องใช้หลัก และทฤษฎีในการสร้างสรรค์ อาทิ ทฤษฎีการจำลองปรากฏการณ์ธรรมชาติของภาพยนตร์ phenomenological film ทฤษฎี indexicality และยังพบว่าแอนิเมชัน แพร่หลายไปยังทุกภาคส่วนทั่วโลก อาทิ ด้านศึกษา การเศรษฐกิจ การเมือง การทหาร การแพทย์ โดยมีรูปแบบนามธรรม คือ ความงามที่เป็นแบบสุนทรียะ และรูปธรรมที่จับต้องได้ เช่น ภาพวาด และความเหมือนจริง ในการเคลื่อนไหว ดังที่พบในรายการเด็กเช้าวันเสาร์ และตัดต่อภาพยนตร์ และการใช้ผลพิเศษ (special affect) ในภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง (live action) ระดับโลก โดยมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต และพฤติกรรมมนุษย์ทั่ว ๆ ไป อาทิ เพศ การกระทำทารุณ สีผิว อาชีพ และสงคราม

งานวิจัยของ Bouldin เป็นการศึกษาถึงพัฒนาการในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันที่เกี่ยวข้องกับสื่อต่าง ๆ รวมถึงการจำแนกหมวดหมู่ของแอนิเมชันในแต่ละด้าน จึงมีความสัมพันธ์กับการศึกษาของผู้วิจัยที่เกี่ยวข้องกันในด้านรูปแบบที่ต้องอาศัยหลักและทฤษฎีมาประกอบเพื่อศึกษาเทคนิค และวิธีการต่าง ๆ ให้ตรงตามวัตถุประสงค์ และเนื้อหาความสมจริงในการเคลื่อนไหว

Dabas (2004) ศึกษาเรื่อง การสื่อความรู้สึกของลักษณะตัวละคร (character) ที่สร้างจากคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 3 มิติ พบว่าการสร้างตัวการ์ตูนให้สื่ออารมณ์ ความรู้สึกได้อย่างสมจริง และความสามารถในการเคลื่อนไหวได้อย่างเหมาะสมกับบุคลิกลักษณะท่าทางของตัวละคร เป็นหลักการเบื้องต้นในการสร้างสรรค์งาน โดยได้นำเสนอเรื่องราวตัวละครเป็นหุ่นยนต์ที่ทำหัวหลุดหาย ทำให้ไม่มีหน้าตาที่จะแสดงออกถึงความรู้สึกแต่สามารถใช้ท่าทางการเคลื่อนไหวสื่อสารตามเนื้อหาออกมาได้ ด้วยการสื่ออารมณ์ที่แตกต่างด้วยการเปรียบเทียบระหว่างตอนที่มีหัว และปราศจากหัว ในการสร้างตัวละคร (model) และการเคลื่อนไหว (animation) ด้วยโปรแกรมสร้างงาน 3 มิติ ชื่อโปรแกรมมายา (maya) เนื้อหา เรื่องราว ที่มีความตลก สนุกสนานในรูปแบบการ์ตูน โดยมีกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กอายุ 6-13 ปี ว่าจะได้รับความตลกขบขันสนุกสนานอย่างไร

จากงานวิจัยของ Dabas กล่าวถึงหลักสำคัญในการสร้างสรรค์งานแอนิเมชันที่ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบดั้งเดิม (traditional) หรือการใช้คอมพิวเตอร์สร้างสรรค์ (computer animation) หลักสำคัญอยู่ที่ความมีชีวิตชีวาของตัวละคร และเนื้อหาที่สนุกสนานจะสามารถทำให้ผู้ชมคล้อยตามได้ ผลการทดลองสอดคล้องกับการศึกษาของผู้วิจัยในการศึกษารูปแบบ เนื้อหาในการนำเสนอ แตกต่างกันไปในด้านประชากรและกรณีศึกษา

Ha (2004) ศึกษา การใช้พื้นผิว และแสงเงาในงาน 3d Animation เรื่อง Spolied rotten ด้วยการพัฒนาการสร้างงานคอมพิวเตอร์ 3 มิติ การสร้างสรรค์งานจากคอมพิวเตอร์ที่เน้นรายละเอียดในการใส่พื้นผิว (texture) และแสงเงา (shader) โดยมีการทดลองวาดภาพรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้ภาพสวยสมจริง เหนือจินตนาการจนสามารถที่จะสื่อความหมายกับเด็กได้ด้วยเรื่องราวเกี่ยวกับขนมหวาน ลูกกวาด โดยนำเสนอเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อให้เด็กใส่ใจในการดูแลรักษาฟันของตัวเอง และหมั่นดูแลรักษาฟันด้วยตนเอง

งานวิจัยของ Ha กล่าวถึงการศึกษาเทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ภาพด้วยการใช้คอมพิวเตอร์ ตั้งแต่การเก็บข้อมูล การร่างภาพ การเลือกพื้นผิว การออกแบบฉากในแต่ละตอนเพื่อให้งานนั้นมีความสมจริง รวมถึงการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์งานต่าง ๆ ผลงานวิจัยนี้จึงสอดคล้องกับงานที่ผู้วิจัยในด้านแนวคิดการสร้างสรรค์ภาพยนตร์การ์ตูนไทย

Kasa (2005) ศึกษา ประวัติ รูปแบบ และผู้ชมอนิมะ (anima) ในประเทศอเมริกา โดยศึกษาจากบทวิจารณ์ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมของชาวอเมริกา และการเรียนรู้จากแอนิเมชันของญี่ปุ่นหรือ อนิมะ (anima) ที่เกี่ยวข้องกับความสนใจของผู้ชม พบว่าทฤษฎีที่เกี่ยวกับความรับรู้ พบว่า ศาสตร์ภาพยนตร์ของ David Bordwell การศึกษาครั้งนี้ได้ให้ความสนใจในเรื่องของความนิยม อะนิมะ (anima)โดยมุ่งประเด็นในมุมมองที่เกี่ยวข้องกับการเล่าเรื่องราวความหมายต่าง ๆ ลักษณะเฉพาะที่สามารถสื่อสารออกไปในภาพยนตร์จนทำให้ได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศอเมริกา และทั่วโลก โดยศึกษาจากภาพยนตร์แอนิเมชันของ Akira และที่นำเสนอเป็นตอน ๆ จากโทรทัศน์ของ Trigun เพื่อวิเคราะห์ถึงความสัมพันธ์ที่เกี่ยวกับการชมภาพยนตร์การ์ตูนของผู้ชมในอเมริกา

งานวิจัยของ Naomi ทำให้ผู้วิจัยได้นำมาศึกษาเปรียบเทียบกับแอนิเมชันในประเทศไทย การพัฒนาการสร้างสรรค์แอนิมชันในยุคต่าง ๆ ทั้งของประเทศอเมริกาและญี่ปุ่น การขยายตัวของ อะนิเมะ (anima) ที่เข้ามามีอิทธิพลในเด็กและเยาวชนในอเมริกา และประเทศอื่น ๆ ทั่วโลกรวมถึงประเทศไทยด้วย ทำให้ได้ทราบถึง หลักการเล่าเรื่อง เทคนิค วิธีการนำเสนอของ อะนิเมะ (anima) ที่พิเศษ และแตกต่างจากแอนิเมชันทั่วไปจึงทำให้กลายเป็นอุตสาหกรรมที่มีมูลค่ามหาศาล

Muir (2005) ได้ศึกษาถึง ประสิทธิผลของการนำเสนอแอนิเมชันที่มีวัตถุประสงค์สำหรับผู้ชมทุกเพศทุกวัย จากกลุ่มเป้าหมายสำหรับเด็ก และผู้ใหญ่ที่ได้รับชม โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาทางสื่อสารมวลชน จำนวน 340 คนชมโฆษณาสั้น ๆ 8 ชิ้นโดยแบ่งประเภทดังนี้ การประกาศข่าวทั่วไป 4 ชิ้น และเป็นงานเกี่ยวกับโฆษณาสินค้า 4 ชิ้น และมีการแบ่งเป็นชุดละ 2 ประเภท คือ เป็นแอนิเมชัน 2 ชิ้น และเป็นการใช้คนผู้ประกาศแสดง 2 ชิ้น ผลงานวิจัยพบว่า ส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับแอนิเมชันโดยเฉพาะการใช้ในลักษณะประชาสัมพันธ์ ได้รับการตอบรับมากกว่าการโฆษณา และสนับสนุนสินค้าที่ใช้ผู้ประกาศ และหากบุคคลนั้นเป็นผู้มีชื่อเสียงจะทำให้สินค้าน่าเชื่อถือได้ ซึ่งสัมพันธ์กับทัศนคติยี่ห้อสินค้า และการโฆษณา

จากงานวิจัยของ Muir เป็นการศึกษาเกี่ยวกับการนำแอนิเมชัน มาใช้ในงานทางด้านโฆษณาและประชาสัมพันธ์ซึ่งก็ไม่ได้จำกัดว่าจะต้องเป็นกลุ่มเป้าหมายสำหรับเด็ก ๆ เท่านั้น ความนิยมของความชอบในแอนิเมชัน สามารถนำไปใช้ได้ทุกกลุ่ม เป้าหมายขึ้นอยู่

กับรายละเอียดในด้านการเลือกรูปแบบ และการผลิต งานวิจัยนี้สอดคล้องกับผู้วิจัยที่ศึกษาในด้านความแตกต่างของประชากรที่มีการรับรู้ และยอมรับในแอนิเมชันที่แตกต่างกัน

จากแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ที่ได้กล่าวมาข้างต้นเป็นแนวทางให้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาความพึงพอใจของเด็กต่อการชมการ์ตูนไทย 3 มิติ เพื่อพัฒนาการผลิตสื่อการ์ตูนไทย 3 มิติต่อไป