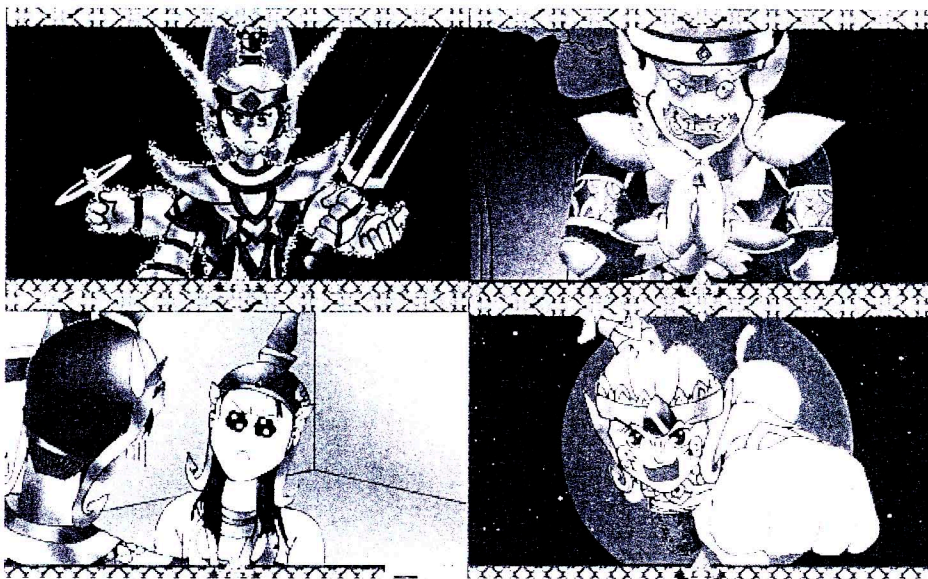


บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา



รูปที่ 1.1 แอนิเมชันประกอบการสอนเรื่อง “รามเกียรติ์ ตอน พระรามจัดทัพ”

“รามเกียรติ์ ตอน พระรามจัดทัพ (Ramayana : Ram's mighty army)” เป็นโครงการที่ถูกตัดสินใจผ่านเข้ารอบ 10 ทีมสุดท้ายในการแข่งขันพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 3 (2544) ประเภทซอฟต์แวร์เพื่อการศึกษา และถูกเชิญให้แสดงผลงานที่ศูนย์การประชุมแห่งชาติสิริกิติ์ เพื่อนำเสนอให้คณะกรรมการและผู้เข้าชมงานได้รับชมและทดลองใช้งาน ผลงานชิ้นนี้เป็นความภาคภูมิใจหนึ่งของผู้วิจัยในสมัยที่ยังศึกษาในระดับปริญญาตรีที่สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ (สจพ.) สื่อการสอนชิ้นนี้ใช้การ์ตูนแอนิเมชันในรูปแบบ (Form) ที่ผู้วิจัยคุ้นเคยและเป็นการผลิตชิ้นใหม่ (Innovation) เพื่อเล่าเรื่องรามเกียรติ์ซึ่งเป็นเรื่องราวเดิม (Convention) ด้วยการหยิบยกเนื้อหาตอนที่มีความสำคัญ 10 ตอนในช่วงเนื้อหาตั้งแต่การกำเนิดทศกัณฐ์ไปจนถึงช่วงที่พระรามรวบรวมพลพรรค เพื่อจัดทัพเตรียมทำศึกกับเจ้ากรุงลงกา ในการเล่าเรื่องรามเกียรติ์จะใช้การ์ตูนแอนิเมชันความยาวตอนละประมาณ 8-15 นาที สลับด้วยเกมสั้นๆ เป็นกิจกรรมเสริมแรงจูงใจและสร้างการปฏิสัมพันธ์ต่อผู้ใช้ (Interaction) เมื่อโครงการนี้ได้ถูกนำไปจัดแสดงปรากฏว่า ได้รับความสนใจและมีเสียงตอบรับที่ดีจากผู้รับชมส่วนใหญ่ซึ่งเป็นนิสิต นักศึกษาและผู้สนใจที่มาเยี่ยมชมการจัดงานประกวดในครั้งนั้น แต่โครงการชิ้นนี้ก็ไม่สามารถ

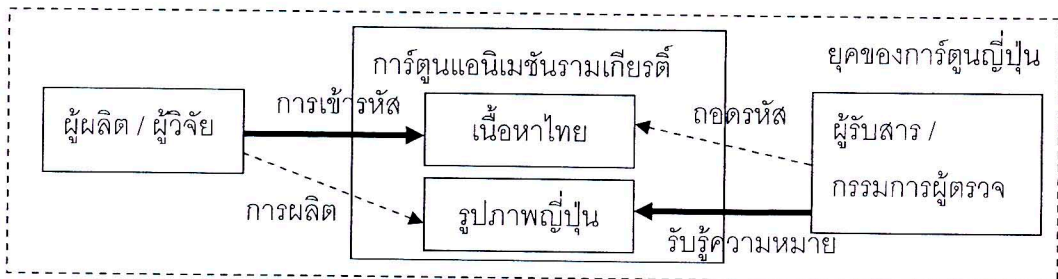
เอาชนะใจกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิที่ทำหน้าที่ให้คะแนนได้ โดยคำวิจารณ์ที่ผู้วิจัยได้รับจากกรรมการจะเป็นไปในทิศทางเดียวกันเช่น “เหมือนการ์ตูนญี่ปุ่น” หรือ “ดูสนุกดีแต่ไม่ค่อยเป็นไทย” คำวิจารณ์เหล่านั้นทำให้ผู้วิจัยรู้สึกแปลกใจอย่างมาก เนื่องจากในขั้นตอนการผลิตนั้น สิ่งที่ผู้วิจัยให้ความสำคัญที่สุดคือเรื่องราวที่สะท้อนความเป็นไทย แต่การ์ตูนไทยในมุมมองของผู้วิจัยกลับไม่สามารถสื่อความหมายไทยให้กับคณะกรรมการผู้ตัดสินได้ จากครั้งนั้นทำให้เกิดคำถามว่า

“เหตุใดการ์ตูนแอนิเมชันไทยของผู้วิจัยจึงถูกวิจารณ์ว่าเป็นการ์ตูนญี่ปุ่น?”

แม้ว่าจะพยายามมองหาคำตอบด้วยการสังเกตหาเอกลักษณ์ของการ์ตูนไทยและการ์ตูนญี่ปุ่นในสื่อต่างๆ หรือใช้การสนทนาแลกเปลี่ยนกับเพื่อนๆ ในวงการนักเขียนการ์ตูน ก็ไม่สามารถสรุปผลได้อย่างชัดเจนว่าความเป็นชนชาติในการ์ตูนมีลักษณะอย่างไร เนื่องจากไม่มีเครื่องมือและกระบวนการในการค้นหาคำตอบที่น่าเชื่อถือ จนกระทั่งผู้วิจัยได้มีโอกาสเข้ามาศึกษาวิชาการด้านการวิจัย ทำให้โลกทัศน์ทางทฤษฎีของผู้วิจัยเปิดกว้างมากขึ้น ผู้วิจัยพบว่ามีแนวทางในการศึกษาและมีทฤษฎีมากมาย ที่จะใช้ในการค้นหาคำตอบในประเด็นนี้ อาทิเช่น หากมองว่าความเป็นญี่ปุ่นในผลผลิตขึ้นนี้เกิดมาจากการที่ผู้ผลิตถูกครอบงำจากสื่อวัฒนธรรมของญี่ปุ่น ทฤษฎีที่จะถูกเลือกมาใช้ย่อมต้องเป็นทฤษฎีสำนักรักรวรรดินิยมทางวัฒนธรรม (Cultural Imperialism) หรือหากเชื่อว่าการเปิดรับสื่อการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นเวลานานจะก่อให้เกิดผลในการสร้างการ์ตูนแบบญี่ปุ่นได้ในที่สุด ก็ควรหยิบใช้ทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะจากสื่อ (Cultivation Theory) มาใช้เป็นกรอบแนวคิดร่วมกับระเบียบวิธีวิจัยที่เหมาะสมในการทำการการศึกษา

อย่างไรก็ดีในโลกการวิจัยได้มีผลงานวิจัยหลายชิ้นที่ได้ศึกษาวิเคราะห์สื่อการ์ตูนในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับหรือการอธิบายตามแนวคิดทฤษฎีข้างต้นที่ได้กล่าวไปแล้วในหลายแง่มุม ซึ่งผลการวิจัยส่วนใหญ่มักให้ผลที่คาดเดาได้กล่าวคือ มักพบว่าสื่อมวลชนมีอิทธิพลเหนือผู้รับสารหรือพบว่าวัฒนธรรมญี่ปุ่นเข้ามามีครอบงำผู้รับสารผ่านทางสื่อการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งตัวผู้วิจัยมิได้มีความเห็นต่อต้านหรือเห็นแย้งต่อผลการวิจัยเหล่านั้นแต่อย่างใด เพียงแต่เมื่อพิจารณาประเด็นที่ผู้วิจัยให้ความสนใจเทียบกับกรณีศึกษาที่เคยมีข้อค้นพบอยู่แล้วเหล่านี้พบว่า ข้อค้นพบเหล่านั้นยังไม่ได้ตอบโจทย์ที่ผู้วิจัยให้ความสนใจอย่างแท้จริง เนื่องจากตัวผู้วิจัยมีความเชื่อว่าการ์ตูนแอนิเมชันของตนเองนั้นมีความเป็นไทยปรากฏอยู่ในเนื้อหา (Content) ซึ่งมีความเข้มข้นมาก ส่วนภาพ / ลายเส้นที่คล้ายการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นเป็นเพียงรูปแบบ (Form) ที่เกิดจาก “ความถนัด” ส่วนตัวของผู้ผลิต ซึ่งเลือกใช้เพื่อสร้างความแปลกใหม่ให้กับผลงานเท่านั้น แต่ผลที่เกิดขึ้นกับคณะกรรมการนั้นกลับส่งผลตรงกันข้าม คณะกรรมการนั้นกลับให้ความสำคัญกับลายเส้นแบบ

การ์ตูนญี่ปุ่นมากกว่าเนื้อหาที่เป็นไทย กระบวนการรับรู้สามารถอธิบายได้ตามฉิดพลาด! ไม่พบแหล่งอ้างอิง



รูปที่ 1.2 ความสัมพันธ์ของการเข้ารหัส และการถอดรหัสใน “รามเกียรติ์ ตอน พระรามจัดทัพ”

จากแผนภาพนี้อธิบายได้ว่า ความเป็นการ์ตูนแอนิเมชันไทยของผู้วิจัยนั้นไม่ได้มีลักษณะเป็นก้อนดินเหนียวซึ่งมีเนื้อเดียวกันทั้งก้อน แต่จะมีลักษณะคล้ายกับต้นไม้ที่ประกอบไปด้วยส่วนที่เป็นแก่นข้างในและส่วนที่เป็นเสมือนเปลือกด้านนอก ดังนั้นการรับรู้ตีความหมายต่อตัวสารในจุดยืนที่ต่างกันจึงอาจส่งผลให้เกิดความเข้าใจต่อตัวสารนั้นแตกต่างกันได้

อย่างไรก็ดีกรณีศึกษาที่ผู้วิจัยยกตัวอย่างมานั้น เกิดขึ้นในช่วงที่บริบททางสังคมไทยมีกระแสวัฒนธรรมการ์ตูนแอนิเมชันของญี่ปุ่นเป็นสื่อกระแสหลักในช่องทางสื่อมวลชน (2543) การตีความหมายของผู้รับสารจึงอาจมีการนำบริบททางสังคมมาอ้างอิงด้วย แต่เมื่อเวลาผ่านไป ในสภาพสังคมปัจจุบัน (2553) การ์ตูนในสื่อกระแสหลักนั้นมีการต่อสู้แข่งขันระหว่างแอนิเมชันไทยกับญี่ปุ่นมากขึ้น เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบันมีความเข้มแข็งมากขึ้น ด้วยปัจจัยสนับสนุนต่างๆ (เนื้อหาในส่วนนี้จะนำเสนอในลำดับถัดไป) เมื่อนำข้อสงสัยเดิมที่ผู้วิจัยให้ความสนใจมาใช้วิเคราะห์ลักษณะของการ์ตูนไทยในยุคปัจจุบัน จึงเกิดเป็นประเด็นปัญหาใหม่ว่า

“ความเป็นไทยของการ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบันมีลักษณะอย่างไร?”

จากคำถามข้างต้น ได้นำมาสู่การวิจัยที่มีหน่วยวิเคราะห์เป็นสื่อการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ฉบับนี้ แต่ก่อนที่ผู้วิจัยจะกล่าวถึงรายละเอียดของประเด็นต่างๆ ที่ต้องการทำการศึกษา ขออธิบายรายละเอียดการ์ตูนแอนิเมชันโดยสังเขป เพื่อสร้างความเข้าใจในเนื้อหาที่ผู้วิจัยให้ความสนใจ ดังต่อไปนี้

ลักษณะจำเพาะของการ์ตูนแอนิเมชัน

ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 ได้ให้ความหมายคำว่า “การ์ตูน” หมายถึง ภาพล้อ ภาพตลก บางทีเขียนเป็นภาพบุคคล ภาพแสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจ ภาพล้อเลียนที่มีเจตนาให้เกิดความรู้สึกขบขัน หรือหมายถึงหนังสือเล่าเรื่องด้วยภาพเขียนซึ่งแบ่งหน้ากระดาษเป็นช่อง มีคำบรรยายสั้นๆ อ่านง่าย เนื้อเรื่องมักเป็นนิทานหรือนวนิยาย เมื่อนำภาพ

การ์ตูนหลายๆ รูปที่มีความต่อเนื่องมาเรียงต่อกัน แล้วทำการฉายภาพต่อเนื่องนั้นด้วยความเร็วที่เหมาะสม จะทำให้เกิดภาพลวงตาของการเคลื่อนไหวกลายเป็นสื่ออีกรูปแบบหนึ่งที่มีชื่อเรียกว่า การ์ตูนแอนิเมชัน (Cartoon Animation) สื่อการ์ตูนแอนิเมชันเป็นสื่อที่สร้างแรงดึงดูดผู้รับสารได้ดี เนื่องจากเป็นสื่อที่มีองค์ประกอบทั้งภาพและเสียง เมื่อนำไปสื่อสารผ่านช่องทางใดๆ ก็จะมีผลจากความสามารถของช่องทางนั้นๆ ด้วย เช่นแอนิเมชันที่ฉายทางโรงภาพยนตร์ย่อมจะสามารถสร้างผลกับผู้ชมได้มากกว่าแอนิเมชันชนิดอื่นๆ ตามลักษณะของสื่อภาพยนตร์ที่สร้างผลลัพธ์กับผู้ชมได้มาก แต่ในขณะเดียวกันแอนิเมชันที่ฉายทางโทรทัศน์จะสามารถเข้าถึงผู้ชมได้มากกว่า หรือแอนิเมชันประเภทเกมจะปฏิสัมพันธ์กับผู้รับสารได้มากที่สุด เป็นต้น ในปัจจุบันแอนิเมชันถูกนำมาใช้ในงานสื่อประเภทต่างๆ มากมาย เช่น ภาพยนตร์ โทรทัศน์ เว็บไซต์ การ์ตูน เกม ฯลฯ

มีข้อค้นพบใหม่ว่าการ์ตูนแอนิเมชันกำเนิดบนโลกนี้เมื่อประมาณ 5,200 ปีมาแล้ว (ประมาณ 2,600 ปีก่อนพุทธศาสนา) ที่ประเทศอิหร่าน ซึ่งองค์การด้านวัฒนธรรมของประเทศอิหร่านได้ประกาศถึงการค้นพบภาพวาดแอนิเมชันเก่าแก่บนถ้วยดินเผาขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 8 ซม. สูง 10 ซม. ในเมืองเบร์นัต จังหวัดซิสตัน-บาลูซิสตัน ทางตอนใต้ของประเทศ จัดว่าเป็นภาพแอนิเมชันที่เก่าแก่ที่สุดของโลกในขณะนี้ แอนิเมชันดังกล่าวเป็นภาพแพะกำลังกระโจนกินใบไม้ โดยวาดเป็นรูปแพะหลายๆ ลักษณะรอบถ้วย เมื่อหมุนถ้วยเร็วๆ จะปรากฏภาพลวงตาเคลื่อนไหวเป็นรูปแพะกำลังกระโดดกินยอดไม้ ถ้วยดังกล่าวถูกค้นพบโดยนักโบราณคดีชาวอิตาลีเมื่อปลายสิบปีก่อน แต่ไม่มีใครคาดคิดว่าภาพชุดดังกล่าวเกี่ยวข้องกันอย่างไร หลายปีต่อมา ดร.มันซูร์ ชัดจาดี นักโบราณคดีชาวอิหร่าน ซึ่งได้รับแต่งตั้งเป็นผู้อำนวยการทีมโบราณคดีคนใหม่ประจำเมืองเบร์นัต พบว่าภาพเหล่านั้นเป็นภาพชุดต่อเนื่องกัน เป็นรูปที่ชื่อว่า "ต้นไม้แห่งชีวิตของชาวแอสซีเรียน" ที่กล่าวถึงต้นไม้ที่ใคร่ได้กินแล้วเป็นอมตะ ในช่วงแรกมีการเรียกชื่อภาพบนถ้วยว่า "แพะแห่งเมืองเบร์นัต" (วอลท์ ดิสนีย์ต้องทิ้งภาพแอนิเมชันอายุ 5000 ปี, 2551) แม้ว่าการค้นพบนี้จะเป็นหลักฐานว่ามนุษย์สามารถคิดค้นเทคนิคในการสร้างภาพเคลื่อนไหวมานานแล้ว แต่ในทางสื่อมวลชนการ์ตูนแอนิเมชันเริ่มมีการเริ่มผลิตขึ้นเมื่อประมาณคริสต์ศตวรรษที่ 19



รูปที่ 1.3 ภาพเขียน "ต้นไม้แห่งชีวิตของชาวแอสซีเรียน" หรือ "แพะแห่งเมืองเบร์นัต"

คำว่าแอนิเมชันนั้นมาจากคำว่า Anima ในภาษาละตินแปลว่า วิญญาณ (Soul and Spirit) เมื่อเขียนเป็นคำกริยาใช้คำว่า Animate แปลว่า ทำให้มีชีวิต (To give life to) ซึ่งในปัจจุบันมีเทคนิคในการทำให้ภาพมีชีวิตหรือการสร้างแอนิเมชันอยู่ 3 เทคนิคด้วยกัน ซึ่งแต่ละเทคนิคจะมีลักษณะเด่นที่แตกต่างกันคือ

1. การวาดด้วยภาพด้วยมือที่ละเฟรม (Hand Drawn Animation)

เป็นเทคนิคพื้นฐานในการทำการ์ตูนแอนิเมชันด้วยการวาดภาพทีละเฟรมที่มีความต่อเนื่องกัน ตัวอย่างแอนิเมชันประเภทนี้ได้แก่ การ์ตูนแอนิเมชันชุดโดราเอมอน, อิคคิวซัง เณรน้อยเจ้าปัญญา, แคสเปอร์ หรือ ดราก้อนบอล เป็นต้น

2. การขยับวัตถุทีละเฟรม (Stop Motion หรือ Model Animation)

เป็นการถ่ายภาพวัตถุหรือหุ่นจำลองทีละเฟรม สลับกับการตัดทำทางวัตถุเพื่อให้เกิดความต่อเนื่อง เทคนิค Stop Motion นี้เป็นเทคนิคที่นิยมใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ในอดีต เช่นการสร้างไดโนเสาร์ หรือสัตว์ประหลาดต่างๆ ขึ้นมาจากดินน้ำมัน ภายหลังจึงมีผู้นำเทคนิคนี้มาผลิตเป็นแอนิเมชันทั้งเรื่อง ตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันแบบ Stop motion ที่มีชื่อเสียงได้แก่ The Nightmare before Christmas หรือ Chicken run เป็นต้น

3. การใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการผลิต (Computer Animation)

เป็นการสร้างภาพแอนิเมชันด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อลดขั้นตอนและแรงงานมนุษย์ โดยคอมพิวเตอร์จะเป็นผู้ประมวลผลเพื่อสร้างความต่อเนื่องในการเคลื่อนไหวของภาพแทนมนุษย์ แอนิเมชันที่ผลิตด้วยคอมพิวเตอร์จะถูกแบ่งแยกย่อยออกเป็น 2 ประเภทตามลักษณะของภาพได้แก่ ภาพ 2 มิติซึ่งมีแกนหลัก 2 แกน คือแกนตั้ง และแกนนอน ตัวอย่างเช่น การ์ตูนแอนิเมชันชุด The Power Puff Girls หรือ Ben10 เป็นต้น อีกประเภทคือภาพ 3 มิติโดยนอกจากจะมีมิติแกน x และ y แล้ว ยังมีแกน z หรือความลึกเพิ่มเข้ามาด้วย ซึ่งเทคนิคคอมพิวเตอร์แอนิเมชันนี้เป็นเทคนิคที่กำลังได้รับความนิยมในยุคปัจจุบัน ตัวอย่างภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติที่ได้รับความนิยมเช่น Toy Story ทั้ง 3 ภาค, A bugs life, The Incredible เป็นต้น

ด้วยความที่การ์ตูนแอนิเมชันเป็นสื่อวัฒนธรรมแขนงหนึ่งที่มีคุณลักษณะของการปรับตัว (Adaptive) ตามสภาพปัจจัยแวดล้อมได้ เพื่อให้องค์กรสามารถดำรงอยู่ต่อไปได้ โดยเฉพาะการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่จัดว่าเป็นสื่อน้องใหม่เมื่อเทียบกับการ์ตูนแอนิเมชันชาติอื่นๆ ที่ถูกนำเข้ามาใช้พื้นที่สื่อมวลชนในประเทศไทย และสามารถยึดครองพื้นที่สื่อได้อย่างยาวนาน ด้วยการเข้ามาของการ์ตูนแอนิเมชันจากต่างชาติ ส่งผลให้เกิดลักษณะการปรับตัวของการ์ตูนแอนิเมชันไทย ซึ่งสามารถอธิบายได้จากพัฒนาการของการ์ตูนแอนิเมชันไทยดังต่อไปนี้

พัฒนาการการ์ตูนแอนิเมชันในสื่อมวลชนประเทศไทย

1. ยุคของสื่อภาพยนตร์

กระแสการ์ตูนแอนิเมชันไทยเริ่มมีการก่อตัวมาตั้งแต่ภาพยนตร์การ์ตูนชุด ซิลลี่ ซิมโฟนี (Silly Symphony) แพร่ภาพในช่วงปี พ.ศ.2472-2482 โดย วอลท์ ดิสนีย์ โปรดักชั่น ได้ถูกนำเข้ามาแพร่ภาพทางโรงภาพยนตร์ในประเทศไทย การ์ตูนชุดนี้ได้รับความนิยมในทั่วโลกและยังสามารถสร้างแรงบันดาลใจที่สำคัญให้กับคนไทยที่สนใจผลิตแอนิเมชันด้วย และด้วยการเริ่มในสื่อประเภทนี้เป็นรายแรกๆ จึงทำให้ดิสนีย์กลายเป็นสถาบันการ์ตูนแอนิเมชันที่ยิ่งใหญ่ มาตรฐานของความเป็นการ์ตูนสกุลดิสนีย์ (Disney School) มักถูกนำมาใช้เพื่อวัดผลงานใดๆ ว่าเป็นงานที่มีความเป็นการ์ตูนหรือไม่ (อาจินต์ ปัญจพวรรค์ อ้างถึงใน ศักดา วิมลจันทร์, 2549)

หลังจากภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันจากอเมริกาถูกนำเข้ามาเผยแพร่ในประเทศไทยได้ระยะหนึ่ง คนไทยก็ได้ริเริ่มผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของไทยขึ้นมาบ้าง ซึ่งการ์ตูนไทยเรื่องแรกถูกผลิตโดย อ.เสนห์ คล้อยเคลื่อน เมื่อพ.ศ.2488 มีวัตถุประสงค์ในการผลิตคือการสื่อสารกับชาวนา เพื่อแนะนำวิธีการทำนาตามนโยบายศิริไลซ์ของรัฐบาลจอมพลป.พิบูลสงคราม แต่เมื่อได้นำเสนอผลงานกับคณะรัฐบาลกลับไม่ได้รับการสนับสนุนให้ออกฉาย โดยมีเหตุผลกำกับว่า “การ์ตูนเป็นเรื่องไร้สาระ” หลังจากนั้นไม่กี่ปี อ.เสนห์ก็ล้มป่วยและเสียชีวิต การ์ตูนเรื่องนี้จึงไม่เคยถูกนำไปฉายอย่างเป็นทางการ (ปยุต เงากระจ่าง, 2547 อ้างถึงใน เมทินี สิงห์เวชสกุล, 2548) 10 ปีหลังจากนั้นการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “हेतुมหัทศจรีย์” ของ อ.ปยุต เงากระจ่าง ความยาว 12 นาที ก็ได้ฉายเป็นครั้งแรกที่โรงภาพยนตร์บอร์โดเวย์ โดยฉายควบกับภาพยนตร์ไทยเรื่องทูลกระหม่อมของ ส.อาสนจินดา เนื้อหาส่วนใหญ่เป็นการเสียดสีล้อเลียนพฤติกรรมกรมการบริโภควัฒนธรรมตะวันตกของคนไทย เพื่อให้เกิดความขบขันตามลักษณะนิยมแบบการ์ตูนตะวันตกในยุคสมัยนั้น จากผลงานชิ้นนี้ส่งผลให้ อ.ปยุต ถูกเรียกว่า “วอลท์ ดิสนีย์เมืองไทย” ผู้ชมชาวต่างชาติให้ความสนใจการ์ตูนเรื่องนี้ค่อนข้างมาก แต่คนไทยกลับไม่ให้การสนับสนุนเท่าที่ควร (ปยุต เงากระจ่าง, 2547 อ้างถึงใน เมทินี สิงห์เวชสกุล, 2548) เมื่อพิจารณาจากฉายาจะเข้าใจได้ว่าผลงานการ์ตูนของ อ.ปยุตชิ้นนี้น่าจะมีลักษณะที่คล้ายคลึงกับการ์ตูนของค่ายดิสนีย์ ซึ่งเป็นรูปแบบของสื่อการ์ตูนแอนิเมชันที่มีอิทธิพลและได้รับความนิยมในประเทศไทย ณ ช่วงเวลานั้น

หลังจากนั้น อ.ปยุต ได้ผลิตผลงานชิ้นที่ 2 เป็นภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันสี ความยาว 20 นาที เรื่อง “หนูมานฉฉฉฉฉ” ออกฉายในปีพ.ศ.2500 มีแก่นเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องการเมืองโดยเน้นไปที่การต่อต้านลัทธิคอมมิวนิสต์ ได้รับการสนับสนุนทุนในการผลิตมาจากสำนักข่าวอเมริกัน ประเทศสหรัฐอเมริกา ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้จะถูกห้ามฉายในยุคของจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์

เนื่องจากคณะตรวจสอบภาพยนตร์พิจารณาว่า เนื้อหาบางส่วนของภาพยนตร์การ์ตูนได้มีการเสียดสีผู้นำประเทศ เนื่องจากจอมพลสฤษดิ์เกิดปีวอก จึงต้องรอนจนกระทั่งเกิดการผลักดันทางอำนาจการปกครองมาเป็นยุคของจอมพลถนอม กิตติขจร จึงสามารถนำมาแพร่ภาพได้ด้วยการฉายที่โรงภาพยนตร์ลิโด (หยุด เงากระจำง, 2547 อ้างถึงใน เมทินี สิงห์เวชสกุล, 2548)

ต่อมาอีก 2 ปี (2502) อ.ปยุตได้รับทุนสนับสนุนจากองค์การซีโต้ (SEATO) ซึ่งเป็นองค์การที่มีประเทศสมาชิก 8 ประเทศ ได้แก่ ไทย, ฟิลิปปินส์, ปากีสถาน, จีน, นิวซีแลนด์, ออสเตรเลีย, อังกฤษและอเมริกา ให้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนการเมืองอีกครั้งในชื่อเรื่อง “เด็กกับหมี่” ความยาวประมาณ 20 นาที และมีแก่นเนื้อหาเกี่ยวกับการต่อสู้กับลัทธิคอมมิวนิสต์โดยอาศัยความสามัคคีของภาคีเป็นหลัก ภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกฉายในประเทศสมาชิกซีโต้ทั้ง 8 ประเทศ

จากเนื้อหาส่วนนี้แสดงให้เห็นว่า มิติการเมืองและเศรษฐกิจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตและแพร่ภาพการ์ตูนแอนิเมชันไทยในยุคนี้อย่างมาก เนื่องจากเนื้อหาที่ผลิตมักเกี่ยวข้องกับการเมืองตามวัตถุประสงค์ของผู้ให้ทุนจากต่างชาติ ส่วนระบบการเมืองไทยนั้นเป็นเสมือนข้อจำกัดในการแพร่ภาพและจัดจำหน่ายการ์ตูนแอนิเมชัน ลักษณะการปรับตัวของการ์ตูนแอนิเมชันไทยในยุคนี้มีลักษณะของการผสมผสานระหว่างเนื้อหา (Content) ที่เป็นไทยกับรูปแบบ (Form) ของการ์ตูนแอนิเมชันตะวันตก เนื่องจากในบริบทสังคมยุคนี้ ภาพยนตร์การ์ตูนจากตะวันตกมีอิทธิพลอย่างมากต่อตัวผู้ผลิตและผู้รับสารชาวไทยโดยเฉพาะทางด้านรูปแบบลายเส้น

2. ยุคการ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์

เมื่อประเทศไทยเข้าสู่ยุคของสื่อโทรทัศน์ การ์ตูนแอนิเมชันก็ได้เคลื่อนตัวเข้ามาในช่องทางนี้ด้วย สื่อการ์ตูนแอนิเมชันนั้นถูกเลือกมาแพร่ภาพตั้งแต่ช่วงที่โทรทัศน์เริ่มเข้ามาแพร่กระจายในประเทศไทย และถูกนำเสนอต่อเนื่องเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน จากข้อมูลการศึกษาพัฒนาการของการ์ตูนโทรทัศน์ที่ออกอากาศในประเทศไทยที่ผ่านมาในอดีต โดยศึกษาจากการออกอากาศของสถานีโทรทัศน์ช่อง 9 อ.ส.ม.ท.เป็นหลัก (จรรยา เหลียวตระกูล, 2540) สามารถแบ่งยุคของการ์ตูนแอนิเมชันในสื่อโทรทัศน์ไทยออกเป็น 5 ยุคได้ดังนี้

2.1 ยุคกำเนิดโทรทัศน์ (พ.ศ.2498 – 2501)

ยุคนี้เป็นยุคที่โทรทัศน์เริ่มเข้ามามีบทบาทในประเทศไทย ในช่วงแรกที่สถานีโทรทัศน์ต้องทำการทดลองออกอากาศ ซึ่งยังมีรายการที่ผู้จัดคนไทยผลิตเองน้อย เวลาในการทดลองแพร่ภาพส่วนใหญ่จึงเป็นเวลาของภาพการ์ตูนแอนิเมชันจากสหรัฐอเมริกา ด้วยการอุปถัมภ์จากสถาบัน R.C.A. ที่เป็นผู้ผลิตและจัดจำหน่ายโทรทัศน์ให้ประเทศไทยนั่นเอง ในยุคนี้อย่างไม่มีระบบผังรายการโทรทัศน์ และไม่ปรากฏผลงานการ์ตูนแอนิเมชันไทยในสื่อโทรทัศน์ด้วย

2.2 ยุคการ์ตูนขาว-ดำบางขุนพรหม (พ.ศ.2502 – 2512)

เมื่อมีการสนับสนุนจากต่างชาติลดน้อยลง สถานีโทรทัศน์บางขุนพรหมจึงเริ่มดำเนินการผลิตรายการด้วยตนเองมากขึ้น ด้วยเหตุผลทางเทคนิคในการผลิตรายการทางสถานีจึงนำเข้าการ์ตูนแอนิเมชันราคาถูกจากอเมริกาเพื่อนำมาใช้ฉายคั่นรายการ กลุ่มเป้าหมายในช่วงนี้จึงเน้นไปที่ผู้ใหญ่มากกว่า ต่อมารัฐบาลมีนโยบายในการกำหนดให้มีช่วงเวลาสำหรับรายการเด็กขึ้น การ์ตูนจึงถูกนำมาใช้ในฐานะเป็นสื่อสำหรับเด็ก (เมทินี ลิงห์เวชสกุล, 2548) ในยุคนี้มีการ์ตูนแอนิเมชันไทยแพร่ภาพทางโทรทัศน์ในรูปแบบของสื่อโฆษณา ซึ่งได้รับความนิยมพอสมควร ได้แก่ ยานหม่องบริษัทบิรมล "หนูหล่อ" ผลิตโดยอ.สรรพสิริ วิริยศิริ ร่วมกับ อ.ปยุต มีเนื้อหาเกี่ยวกับเด็กผู้ชายผอมจุกที่ต้องใช้ยานหม่องบรรเทาอาการบาดเจ็บจากการชกชน หรือโฆษณาแบ่งน้ำควินนาที่ใช้วิธีการเลียนแบบตัวละครจากเรื่องสโนไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด ซึ่งเป็นตัวการ์ตูนแอนิเมชันของดิสนีย์มาแปลงเนื้อหาเพื่อใช้ในการนำเสนอสินค้า อย่างไรก็ตามการ์ตูนแอนิเมชันไทยยังไม่มีความต่อเนื่อง และเกิดการขาดช่วงในการผลิตตั้งแต่ปลายพ.ศ.2505 เป็นต้นมา

2.3 ยุคการ์ตูนขาว-ดำ พากย์สด (พ.ศ.2513 – 2519)

ในยุคนี้เริ่มมีการนำเข้าการ์ตูนแอนิเมชันจากญี่ปุ่นมาเผยแพร่เป็นครั้งแรก แต่ยังคงมีปริมาณน้อยเมื่อเทียบกับการนำเข้าและแพร่ภาพของการ์ตูนแอนิเมชันจากอเมริกา ซึ่งการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นเป็นการ์ตูนที่ต้องพากย์เสียง เนื่องจากการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นมีบทพูดไม่ได้เป็นการ์ตูนเงียบแบบทางตะวันตก ในยุคนี้ยังมีการจัดผังเวลาเพื่อแพร่ภาพรายการการ์ตูนสำหรับเด็กไว้ด้วย และในยุคนี้ก็ยังไม่มีการผลิตการ์ตูนไทย ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันชาวไทยหันไปรับงานจากผู้ผลิตชาวต่างชาติเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์ในการผลิตแทน (เมทินี ลิงห์เวชสกุล, 2548)

2.4 ยุคของการ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่น (พ.ศ.2520 – 2538)

ในยุคนี้การ์ตูนแอนิเมชันจากญี่ปุ่นถูกนำเข้ามาแพร่ภาพมากกว่าจากอเมริกา ในผังรายการการ์ตูนสำหรับเด็กเกือบทั้งหมดกลายเป็นการ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่นแทบทั้งสิ้น จัดได้ว่าเป็นยุคทองของการ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่นในโทรทัศน์ไทย และถือได้ว่าเป็นการปรับตัวครั้งที่ 2 ของการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่เปลี่ยนจากรูปแบบตะวันตกมาหารูปแบบญี่ปุ่นแทน ภาพลายเส้นของการ์ตูนญี่ปุ่นแตกต่างจากการ์ตูนตะวันตกตรงที่ตัวการ์ตูนญี่ปุ่นมักมีลักษณะเหนือจริง เช่น ขนาดหัวผิวดัดส่วนกับตัว ดวงตาของเด็กผู้หญิงมีขนาดใหญ่ ล้อมรอบด้วยขนตาเส้นโตๆ ดวงตาระยะยับ แสดงออกถึงบุคลิกแจ่มใสร่าเริง หรือถ้าเป็นดวงตาของตัวการ์ตูนที่อยู่ในมิติอื่น เช่น ปีศาจ ดวงตาจะว่างเปล่าเป็นสีขาว เป็นต้น ขณะที่การ์ตูนของตะวันตก จะเน้นลักษณะที่ดูสมจริง" (ฟูซาโนะชูเกะ นัตซึเมะ อ้างถึงใน วันดี สันติวุฒิมณี, 2544)

ในยุคนี้มีภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยออกฉายในพ.ศ.2522 นั่นคือภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง "สุดสาคร" โดยอ.ปยุต เริ่มสร้างเมื่อปี พ.ศ.2519 ซึ่งจัดเป็นภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันขนาดยาวเรื่องแรกของประเทศไทยที่แพร่ภาพทางโรงภาพยนตร์ความยาวในการแพร่ภาพประมาณ 1 ชั่วโมง 21 นาที การ์ตูนเรื่องนี้ยังประสบความสำเร็จที่ไต้หวันและญี่ปุ่น แต่ในประเทศกลับได้รับการตอบรับจากผู้ชมไม่มากนัก ทำให้สุดสาครประสบปัญหาขาดทุน จากนั้นวงการการ์ตูนแอนิเมชันไทยก็เกิดการซบเซาอีกครั้ง (ภุริ หิรัญพฤกษ์, 2548) จนกระทั่งพ.ศ.2526 การ์ตูนแอนิเมชันไทยได้หวนกลับมาในสื่อโทรทัศน์อีกครั้งด้วยโครงการส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก (กสศ.) ร่วมกับมูลนิธิเพื่อเด็ก และคณะนิเทศศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้ทดลองผลิตการ์ตูนแอนิเมชันชุด "ผีเสื้อแสนรัก" ซึ่งมีการตอบรับไม่ดีนัก แต่กสศ.ยังคงแพร่ภาพการ์ตูนแอนิเมชันต่อมาอีก 3 ชุดในพ.ศ.2528 ได้แก่ "เด็กชายคำแพง", "หนูน้อยเนรมิต", "เทพธิดาตะวัน" หลังจากนั้นการ์ตูนแอนิเมชันไทยเริ่มถูกนำมาใช้ในลักษณะที่หลากหลายขึ้น เช่น การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง "จ๋ากับจ๊ว" (2530) ผลิตโดย ชัย ราชวัตร ร่วมกับสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 ถูกนำไปใช้ในช่วงเวลาข่าวภาคค่ำเพื่อล้อข่าวการเมือง การ์ตูนยังถูกนำไปใช้รณรงค์โครงการที่ไม่หวังผลทางธุรกิจ เช่น การ์ตูนแอนิเมชันชุด "ปลอดภัยไว้ก่อน" (2534) ที่เน้นการป้องกันภัยในรูปแบบต่างๆ หรือการ์ตูนรณรงค์เรื่องการรักษาสิ่งแวดล้อมเรื่อง "โป๊กส์ หนูน้อยสิ่งแวดล้อม" (2538) ทางด้านสื่อบันเทิงมีการนำไปใช้ผลิตมิวสิกวิดีโอ เพลง "ม้าเหล็ก" ของอำพน ลำพูน (2536) และมีการนำไปใช้ในสื่อโฆษณา เช่น โฆษณายาบำรุงเปอริวิท (2537) และโฆษณากระเบื้องตราช้าง (2538) เป็นต้น

2.5 ยุคสุดท้ายของการ์ตูนแอนิเมชันไทยแบบเก่า (พ.ศ.2539–2543)

ในยุคนี้การ์ตูนจากตะวันตกถูกนำเข้ามากขึ้น แต่การ์ตูนญี่ปุ่นนั้นยังคงได้รับความนิยมสูงกว่า กล่าวได้ว่าการ์ตูนญี่ปุ่นยังคงครองพื้นที่โทรทัศน์ไทยส่วนใหญ่เอาไว้ได้อย่างต่อเนื่อง แต่อย่างไรก็ดีในยุคนี้เริ่มมีการแทรกซึมพื้นที่สื่อการ์ตูนญี่ปุ่นจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยเนื่องจากสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ได้นำการ์ตูนแอนิเมชันไทยเรื่อง "ปลาบู่ทอง" (2543) มาแพร่ภาพในช่วง Prime time แทนที่การ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่นที่แพร่ภาพมาต่อเนื่องเป็นเวลานาน

จากข้อมูลพัฒนาการการ์ตูนในสื่อโทรทัศน์ข้างต้นแสดงให้เห็นว่า แม้ว่าประเทศไทยจะมีการ์ตูนแอนิเมชันไทยเป็นของตนเองแล้ว แต่ประเทศไทยก็ยังมีการนำเข้าการ์ตูนจากต่างประเทศอย่างต่อเนื่อง สาเหตุเนื่องมาจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยในช่วงที่ผ่านมาขาดความสม่ำเสมอในการผลิตและการแพร่ภาพ การ์ตูนที่ผลิตส่วนใหญ่มีความยาวต่อตอนเพียงไม่กี่นาทีจึงมักถูกนำไปแพร่ภาพในช่วงเวลาที่ไม่สำคัญ หรือแพร่ภาพนอกช่วงเวลาหลักที่จัดให้สำหรับรายการเด็ก มีการผลิต

จำนวนตอนต่อเรื่องน้อย รวมถึงผู้ชมยังไม่ให้การตอบรับการ์ตูนไทยเท่าที่ควร ปัญหาเหล่านี้ล้วนเป็นอุปสรรคต่อการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้งสิ้น

จุมพล รอดคำดี อรรถัย สันติสุข และเสมอ พริ้งพวงแก้ว (2525 อ้างถึงใน เมทินี สิงห์เวชสกุล, 2548) ได้จำแนกปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยไว้ 4 ประการ ได้แก่

(1) ขาดผู้ลงทุนเนื่องจากต้องใช้ทุนในการผลิตสูง ประกอบกับการขาดวัตถุดิบในการผลิต เนื่องจากอุปกรณ์ส่วนใหญ่ต้องอาศัยการนำเข้าจากต่างประเทศ

(2) ผู้ผลิตชาวไทยขาดทักษะและประสบการณ์ในการผลิต ผลงานที่ได้จึงมีคุณภาพด้อยกว่าการ์ตูนแอนิเมชันจากต่างประเทศ

(3) ควบคุมเวลาไม่ได้และขาดความพิถีพิถันในผลงาน เนื่องจากมีทรัพยากรที่จำกัด ประกอบกับความสามารถในการบริหารเวลายังไม่ดี ทำให้ได้งานไม่เรียบร้อยขาดความสวยงาม

(4) ขาดการสนับสนุนจากรัฐบาลและสังคม

นอกจากนี้ ภูวดล สุวรรณดี (2540 อ้างถึงใน เมทินี สิงห์เวชสกุล, 2548) ได้อธิบายเหตุผลของการไม่ประสบความสำเร็จของการ์ตูนแอนิเมชันไทยในช่วงนั้นจาก 3 สาเหตุ ได้แก่

(1) การ์ตูนแอนิเมชันในประเทศไทยไม่มีลักษณะการเป็นอุตสาหกรรมแบบครบวงจรเหมือนอย่างการ์ตูนต่างชาติ เช่น การ์ตูนแอนิเมชันของญี่ปุ่นมีการใช้ต้นทุนในการผลิตที่สูง มีทีมงานที่เพียงพอต่อการผลิต ทำให้ผลงานที่ออกมามีคุณภาพสร้างความพอใจกับผู้บริโภค จากนั้นจึงขยายตัวออกไปในสื่อประเภทต่างๆ ทั้งภาพยนตร์ สื่อบันทึก เกม หนังสือ เพลง ของเล่น ฯลฯ ซึ่งเป็นการเพิ่มรายได้ของผู้ผลิตอีกทางหนึ่ง

(2) คนไทยไม่สนับสนุนการ์ตูนแอนิเมชันของไทย เนื่องมาจากผู้ชมชาวไทยชื่นชอบและนิยมในการ์ตูนแอนิเมชันต่างชาติ

(3) ค่านิยมดั้งเดิมของคนไทยยังคงมองว่าการ์ตูนเป็นเรื่องไร้สาระ หรือมองว่าเป็นเรื่องของเด็กแต่เพียงอย่างเดียว

ด้วยปัจจัยอุปสรรคเหล่านี้ส่งผลให้การ์ตูนแอนิเมชันไทยต้องพยายามปรับตัว โดยการใช้องค์ความรู้ด้านวัฒนธรรมของตัวเองเข้ากับวัฒนธรรมกระแสหลักที่เป็นการ์ตูนแอนิเมชันจากต่างประเทศ เช่น ในกรณีของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องคุณหนูช่างฝัน (2539) ผลิตโดยบริษัทกันตนา แอนิเมชัน ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับการส่งเสริมจริยธรรมต่อเด็ก การ์ตูนไทยเรื่องนี้เลือกใช้การออกแบบตัวการ์ตูนและลักษณะฉากหลังตามแบบการ์ตูนแอนิเมชันของญี่ปุ่นที่ถูกนำมาฉายในโทรทัศน์ไทย (เมทินี สิงห์เวชสกุล, 2548) แสดงให้เห็นว่าผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยได้พยายามปรับตัวให้เข้า

กับกระแสการ์ตูนญี่ปุ่นที่กำลังได้รับความนิยม แต่อย่างไรก็ดีในยุคเก่าของแอนิเมชันนี้การ์ตูนไทยยังไม่มีควมสม่ำเสมอในการผลิตและแพร่ภาพ ช่องยังไม่ให้เวลาที่ดีแก่ผู้ผลิต ผู้ชมก็ยังไม่ให้การตอบรับที่ดีมากนัก ทำให้สถานีโทรทัศน์ยังต้องอาศัยการนำเข้าสื่อแอนิเมชันจากต่างชาติที่ได้รับความนิยมมากกว่ามาเผยแพร่ ทำให้ประเทศไทยต้องเสียค่าใช้จ่ายเป็นเงินจำนวนมากและเสียดุลการค้าไปโดยปริยาย นอกจากนี้การกระทำดังกล่าวยังเป็นการเปิดช่องให้สื่อแอนิเมชันต่างชาติเข้ามาทำการครอบงำทางวัฒนธรรมต่อผู้รับสารชาวไทยได้อีกด้วย

ยุคสมัยใหม่ของการ์ตูนแอนิเมชันไทย

การ์ตูนแอนิเมชันไทยที่เคยมีอนาคตที่มีดมนลงเรื่อยๆ กลับมามีชีวิตชีวาอีกครั้งเนื่องจากตั้งแต่ช่วงปีพ.ศ.2545 ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยได้ใช้เทคโนโลยีการผลิตที่มีความทันสมัยมาใช้ในกระบวนการผลิต ได้แก่ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ซึ่งการ์ตูนที่ใช้เทคนิคนี้ผลิตและแพร่ภาพทางโทรทัศน์เป็นเรื่องแรกได้แก่ การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติเรื่อง “แดร์ริคูราต็อกโซว์” ผลงานของบริษัท การ์ตูนนิเวอร์ส จำกัด มีความยาวต่อตอน 30 นาที แพร่ภาพต่อเนื่องทุกวันเสาร์ตลอดทั้งปีพ.ศ.2545 จำนวนทั้งสิ้น 52 ตอน จัดเป็นการ์ตูนที่มีความยาวและมีจำนวนตอนที่ผลิตและแพร่ภาพมากกว่าการ์ตูนเรื่องอื่นๆ ที่ผ่านมา ในปีเดียวกันบริษัท วิดีตาแอนิเมชัน เจ้าของเดียวกับสำนักพิมพ์บรรลือสาส์น ผู้ผลิตและจัดจำหน่ายการ์ตูนขายหัวเราะและมหาสนุก ได้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง บังปอนด์ ซึ่งเป็นตัวละครที่โด่งดังมาจากหนังสือการ์ตูนมหาสนุก ซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์เดิมของตน แม้ว่าภาพยนตร์บังปอนด์ดิแอนิเมชันจะไม่ประสบความสำเร็จในทางรายได้ แต่กลับประสบผลสำเร็จในแง่การขายคาแรคเตอร์ (Character) เนื่องจากมีผู้ประกอบการกว่า 30 บริษัทได้ขอใช้ลิขสิทธิ์ตัวการ์ตูนบังปอนด์ในสินค้าของตน ทั้งนี้เนื่องมาจากคาแรคเตอร์ตัวการ์ตูนนั้นเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลต่อการเลือกซื้อสินค้าได้ ดังการศึกษาเรื่องอิทธิพลของตัวการ์ตูนที่มีชื่อเสียงต่อทัศนคติและความตั้งใจซื้อสินค้าของผู้บริโภคกลุ่มวัยรุ่นและวัยทำงานตอนต้น ของ อชฌา สุนทรพิทักษ์ ปี พ.ศ.2541 พบว่าสินค้าที่ใช้ตัวการ์ตูนที่มีชื่อเสียงมาใช้โฆษณาประชาสัมพันธ์ จะถูกซื้อเพื่อมอบเป็นของขวัญในระดับสูง ซึ่งแสดงให้เห็นว่า คาแรคเตอร์ของการ์ตูนนั้นเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สามารถสร้างมูลค่าได้ หลังจากนั้นบังปอนด์ยังถูกผลิตในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ในรูปแบบการ์ตูนซีรีส์ (Series) เพื่อแพร่ภาพทางโทรทัศน์ด้วย

จากกรณีนี้แสดงให้เห็นว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยเริ่มมีการวางแผนการตลาดที่ดีขึ้นสามารถต่อยอดผลงานในทางธุรกิจที่หลากหลายและมีรูปแบบในความเป็นอุตสาหกรรมแบบครบวงจรมากขึ้น จึงถือได้ว่าเป็นการเริ่มต้นของ “การ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่” อย่างแท้จริง และแม้ว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ในปี พ.ศ.2545 จะมีเพียง 2 เรื่อง แต่ในปีต่อมา

พ.ศ.2546 การ์ตูนแอนิเมชันไทยทางโทรทัศน์มีการแพร่ภาพเพิ่มเป็น 7 เรื่อง สาเหตุหนึ่งที่ทำให้การ์ตูนไทยมีความต่อเนื่อง และมีความมั่นคงมากขึ้นนั้น ส่วนหนึ่งมาจากการสนับสนุนผลักดันอย่างเป็นทางการของหน่วยงานภาครัฐ

หน่วยงานภาครัฐที่เข้ามาทำหน้าที่ในการช่วยเหลือสนับสนุนผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยโดยตรงได้แก่ สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) หรือเป็นที่รู้จักกันในนามว่า SIPA (Software Industry Promotion Agency) ซึ่งเป็นองค์กรในการกำกับดูแลของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร SIPA ก่อตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 24 กันยายน 2546 ตามพระราชกฤษฎีกาส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ พ.ศ. 2546 ด้วยตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ รัฐบาลไทยได้กำหนดให้การพัฒนาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เป็นยุทธศาสตร์หลัก ในการเพิ่มศักยภาพการแข่งขันของประเทศ SIPA มีเป้าหมายในการช่วยเพิ่มประสิทธิภาพ การนำเสนอบริการ และการผลิตสินค้าที่มีคุณภาพของประเทศโดยมีพันธกิจหลักได้แก่ การสร้างมิติใหม่ในการพัฒนาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย ทั้งในด้านการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ด้วยการส่งเสริมการศึกษา การฝึกอบรม พัฒนาทักษะ ตลอดจนการยกระดับศักยภาพของการพัฒนาและผลิตซอฟต์แวร์ (สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ, 2550)

แม้ว่าพันธกิจหลักของ SIPA จะมุ่งเน้นไปที่การสนับสนุนการผลิตซอฟต์แวร์เป็นหลัก แต่ในแผนยุทธศาสตร์ของ SIPA ยังมีพันธกิจในการสนับสนุน Digital Content ซึ่งได้แก่ เกม, แอนิเมชันและสื่อดิจิทัลอื่นๆ ด้วย ซึ่งในยุทธศาสตร์ของ SIPA นั้นมีแผนในการพัฒนาแอนิเมชันไทยเกือบทั้งวงจรตั้งแต่การให้ทุนในการพัฒนานักวาดการ์ตูน ซึ่งเป้าหมายขั้นต่ำกำหนดที่ 25,000 คนภายในระยะเวลา 5 ปี การให้ทุนในการพัฒนาโครงการผลิตแอนิเมชัน รวมไปถึงการสร้างโอกาสทางธุรกิจของผู้ผลิตกับกลุ่มนายทุนที่เป็นชาวไทยและชาวต่างชาติด้วย สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน), 2553) SIPA ยังมีวิสัยทัศน์ (Vision) ที่ต้องการให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางอุตสาหกรรมแอนิเมชันและมัลติมีเดียแห่งเอเชีย หรือ “ฮอลลีวูด of Asia” และกลายเป็น 1 ใน 3 ประเทศที่สามารถผลิตและส่งออกแอนิเมชันและมัลติมีเดียที่มากที่สุดของเอเชีย ซึ่งผู้นำที่เป็น 2 อันดับแรกได้แก่ ญี่ปุ่นและเกาหลีใต้

ด้วยเหตุนี้ SIPA จึงได้เป็นผู้ริเริ่มในการจัดงาน Thailand Animation and Multimedia (TAM) ขึ้นครั้งแรกในปี พ.ศ.2546 (นิพนธ์ คุณนาร์ภ, 2548) เพื่อให้ผู้ผลิตแอนิเมชันไทยได้มีพื้นที่ในการแสดงผลงานเพื่อเป็นการสร้างแรงกระตุ้นต่อผู้ชมที่เป็นชาวไทย และเปิดโอกาสให้นักลงทุนชาวต่างชาติได้มีโอกาสในการเจรจาธุรกิจ หรือส่งออกต่างประเทศด้วย ต่อมาในพ.ศ. 2010



TAM ได้เปลี่ยนชื่อเป็น Animation Youth Festival Asia 2010 หรือ AYFA แทน เพื่อแยกแอนิเมชันไทยออกมาจากกลุ่มสื่อ Digital Content อื่นๆ ให้ชัดเจนมากขึ้น ซึ่งในการจัดงานในแต่ละครั้ง SIPA ได้รับความร่วมมือจากกลุ่มผู้ผลิตชาวไทยในการส่งผลงานเข้าร่วมโครงการ และให้การสนับสนุนโครงการเป็นอย่างดี

นอกจากมีการสนับสนุนของหน่วยงานภาครัฐแล้ว การ์ตูนแอนิเมชันไทยยังมีปริมาณในการผลิตที่สูงขึ้น ทั้งยังมีความต่อเนื่องในการผลิตมากขึ้นด้วย ดังที่ได้กล่าวไปแล้วว่าในช่วงปี พ.ศ.2546 นั้น มีการผลิตและแพร่ภาพการ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์ถึง 7 เรื่อง ได้แก่ ไกรทอง, สังข์ทอง, แก้วหน้าม้า, โสนน้อยเรือนงาม, สุดสาคร, อภินิหารขวานฟ้าและแทนแทนเพื่อนรักต่างดาว (เมทีนี สิงห์เวชสกุล, 2548) ซึ่งจะสังเกตได้ว่าเนื้อหาการ์ตูน 6 ใน 7 เรื่องนั้นเป็นการผลิตซ้ำ (Reproduction) นิทานพื้นบ้านไทย (Thai's Folk tales) ที่รู้จักกันเป็นอย่างดี การเชื่อมโยงเนื้อหาที่เป็นสื่อนิทานพื้นบ้านมาผลิตเป็นสื่อการ์ตูนแอนิเมชันนี้เป็นเทคนิคที่เรียกว่า “การสัมพันธ์บท” (Intertextuality) มีเพียงการ์ตูนเรื่องแทนแทนเพื่อนรักต่างดาวเรื่องเดียวเท่านั้นที่ถูกแต่งเนื้อเรื่องขึ้นมาใหม่ (Fiction) แต่อย่างไรก็ดีแทนแทนเพื่อนรักต่างดาวนั้นเคยถูกตีพิมพ์เป็นหนังสือการ์ตูนมาก่อนแล้วเช่นกัน จึงแสดงให้เห็นว่าผู้ผลิตในยุคนี้มีการวางแผนเพื่อลดความเสี่ยง ด้วยการเลือกนำเสนอเนื้อหาที่ผู้รับสารมีความคุ้นชินหรือรู้จักมาก่อนแล้วทั้งสิ้น ซึ่งจัดว่าเป็นกลวิธีของการสร้างความคุ้นเคยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ด้วยการใช้เนื้อหาไทยที่ผู้รับสารคุ้นเคย เป็นต้น

ส่วนในปีพ.ศ.2547 มีการ์ตูนที่ถูกผลิตและแพร่ภาพทางสถานีโทรทัศน์จำนวนทั้งสิ้น 8 เรื่อง ได้แก่ การ์ตูนชุดนิทานหรรษา, ปังปอนด์ ตอน ผจญภัยโลกแมลง, หนุมานชาญสมร, ภูผาและหน้าไม้, หลวงพ่อจำกับหมู่บ้านจ๊กจั่น, แก๊งจิ๋วพวยเวอร์คิด, ชน100% และพิภพยมราช (เมทีนี สิงห์เวชสกุล, 2548) สิ่งที่น่าสนใจของการ์ตูนแอนิเมชันในช่วงปีนี้ได้แก่ การที่มีการ์ตูนที่แต่งเนื้อเรื่องขึ้นมาใหม่ถึง 4 เรื่องคือ ภูผาและหน้าไม้, หลวงพ่อจำ, แก๊งจิ๋วพวยเวอร์คิด และชน100% ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยเริ่มมีความกล้าในการนำเสนอเนื้อหาแปลกใหม่มากขึ้น แม้ว่าในช่วงเริ่มต้นนี้เนื้อหาการ์ตูนที่ฉีกแนวออกจากเนื้อหาเดิมๆ จะยังไม่ได้รับการตอบรับที่ดีนัก แต่นับว่าเป็นการเริ่มต้นสำหรับการพัฒนาเนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชันไทยในอนาคต

นอกจากการแพร่ภาพที่เพิ่มมากขึ้น ความนิยมจากผู้ชมก็เพิ่มขึ้นด้วย ตัวอย่างการ์ตูนแอนิเมชันที่ได้รับความนิยมจากผู้ชมสูงมากเรื่องหนึ่งได้แก่ “สี่สาวแสนซน (4 Angies)” ที่เริ่มแพร่ภาพครั้งแรกเมื่อวันที่ 11 ธันวาคม พ.ศ.2549 หลังจากออกอากาศได้เพียง 8 ตอนสามารถเรียกรेटติ้งผู้ชมได้สูงมากถึง 11 ซึ่งจัดเป็นคะแนนจากรेटติ้งผู้ชมทั้งครัวเรือน หากวัดเฉพาะกลุ่มเด็กอายุ 4-9 ปี พบว่าเรตติ้งสูงถึง 21 ซึ่งทำลายสถิติรายการเด็กของช่องที่เคยฉายในเวลาเดียวกัน



เมื่อฉายครบทั้งชุด (25 ตอน) การ์ตูนเรื่องนี้สามารถสร้างสถิติเรตติ้งสูงสุดถึง 14 สำหรับผู้ชมทั่วไป และได้เรตติ้งสูง ถึง 24 สำหรับผู้ชมในกลุ่มเด็กอายุ 4-9 ปี (นิศรา บุญโพธิ์แก้ว, 2551) ด้วยเหตุนี้ ทำให้การ์ตูนเรื่อง 4 Angies มีการผลิตและแพร่ภาพไปแล้วถึง 3 เทอม (Season) รวมทั้งสิ้นมีการผลิตและแพร่ภาพไปแล้ว 72 ตอน นอกจากนี้ 4 Angies ยังมีสินค้าส่งเสริมการขาย (Merchandise) รวมไปถึง Digital Content ต่างๆ ที่เป็นการต่อยอดธุรกิจอย่างครบวงจรด้วย

ไม่เพียงความนิยมในประเทศ 4 Angies ยังได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติด้วย เนื่องจากถูกซื้อลิขสิทธิ์เพื่อนำไปแพร่ภาพทางช่องโทรทัศน์สำหรับเด็กผ่านทางสถานีโทรทัศน์ CANAL J ซึ่งเป็นฟรีทีวีของรายการสำหรับเด็กอันดับหนึ่งของประเทศฝรั่งเศสแล้วถึง 2 ชุด (Season) การแพร่ภาพนั้นครอบคลุมฝรั่งเศสรวมทั้งประเทศอื่นๆ ในแถบยุโรป เช่น เบลเยียม สวิตเซอร์แลนด์ ทางด้านคุณภาพ สถานีโทรทัศน์ TBS (Tokyo Broadcasting System) ประเทศญี่ปุ่นได้คัดเลือกให้ 4 Angies เป็นตัวแทนประเทศไทยร่วมชิงรางวัลแอนิเมชันยอดเยี่ยมที่ประเทศญี่ปุ่นในงาน “Digicon6+3” โดยมีผู้แข่งขันจากประเทศสมาชิก 8 ประเทศในเอเชีย ได้แก่ จีน ฮองกง ไต้หวัน เกาหลี สิงคโปร์ อินเดีย ไทย และ ญี่ปุ่น (นิศรา บุญโพธิ์แก้ว, 2551) แสดงให้เห็นว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่มีการทำตลาดอย่างครบวงจรทั้งในประเทศและต่างประเทศ และมีคุณภาพสูงขึ้นเทียบเท่ากับการ์ตูนที่มีอยู่ในตลาดสากล

ด้วยการทำธุรกิจการ์ตูนแอนิเมชันอย่างครบวงจรนี้ ส่งผลให้การ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่มีมูลค่าทางเศรษฐกิจที่สูงขึ้นกว่าในอดีตอย่างมหาศาล หากพิจารณามูลค่าอุตสาหกรรมแอนิเมชันของไทยในช่วงปีพ.ศ.2549-2551 จะพบว่ามีรายได้เพิ่มขึ้นโดยตลอด ในปีพ.ศ.2549 มีมูลค่ารวม 6,800 ล้านบาท จากนั้นเพิ่มเป็น 7,540 ล้านบาทในปีพ.ศ.2550 และเพิ่มขึ้นอีกเป็น 12,086 ล้านบาทในปีพ.ศ.2551เมื่อนำข้อมูลมาเปรียบเทียบกับอัตราเติบโตของตลาดแอนิเมชันไทยของปี 51 กับปี 50 จะพบว่ามีรายได้สูงขึ้นถึง 33% (สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ, 2552)

กล่าวโดยสรุปคือ การ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่นั้นมีการผลิตเพิ่มมากขึ้น เนื่องมาจากการสนับสนุนของภาครัฐ และการตอบรับที่ดีจากผู้รับสาร ประกอบกับการมีช่องทางในการแพร่ภาพในช่วงเวลาที่ดี ทำให้การ์ตูนแอนิเมชันไทยสามารถทรงตัวได้อย่างมั่นคง โดยเฉพาะการ์ตูนแอนิเมชันในสื่อโทรทัศน์ที่มีความสม่ำเสมอมากกว่าภาพยนตร์การ์ตูน ด้วยสาเหตุนี้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจึงเลือกทำการศึกษาเฉพาะการ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์ทางฟรีทีวีเท่านั้น ซึ่งจากข้อมูลพัฒนาการที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปลักษณะการปรับตัวของการ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์ได้เป็น 3 ยุค ดัง**ผลิตพลาด! ไม่พบแหล่งการอ้างอิง**

ตารางที่ 1.1แสดงยุคและลักษณะการปรับตัวของการ์ตูนแอนิเมชันไทย

การ์ตูนแอนิเมชันไทยทางโทรทัศน์	กระแสการ์ตูนแอนิเมชันในสื่อมวลชน	ลักษณะของการ์ตูนไทย	
		เนื้อหา	ภาพ
ยุคทดลอง (2498-2522)	ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันอเมริกาทางโรงภาพยนตร์และโทรทัศน์	ไทย	ไทย+ตะวันตก
ยุคปรับตัว (2526-2543)	การ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่นทางโทรทัศน์	ไทย	ไทย+ญี่ปุ่น
ยุคใหม่ (2545 – ปัจจุบัน)	การ์ตูนแอนิเมชันไทยมีพื้นที่ในสื่อมากขึ้น	หลากหลาย	ไทย+ญี่ปุ่น / ไทย+ตะวันตก

จากตารางแสดงให้เห็นว่า การ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์ยุคใหม่มีลักษณะของภาพที่หลากหลายมากขึ้น ประกอบกับลักษณะของเนื้อหาที่ถูกนำมาผลิตก็มีความหลากหลายตามไปด้วย สามารถอธิบายได้ดังนี้

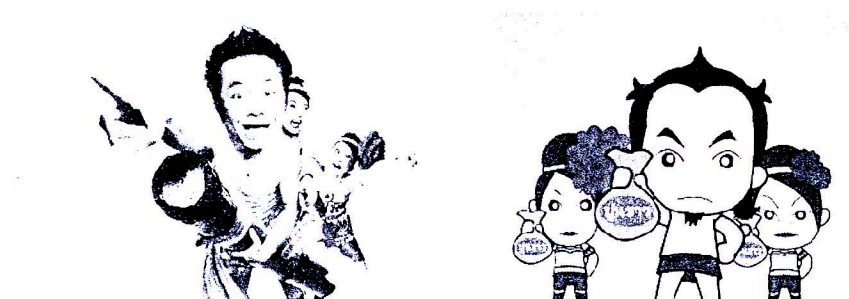
ลักษณะของการ์ตูนแอนิเมชันยุคใหม่

1. แหล่งที่มาของเนื้อหาของการ์ตูนไทยยุคใหม่ทางโทรทัศน์

เมื่อการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็วทาง เนื้อหาที่ถูกเลือกนำมาผลิตก็ถูกพัฒนาตามไปด้วยเช่นเดียวกัน ในช่วงแรกของการเข้าสู่ยุคใหม่นี้ ผู้ผลิตยังคงให้ความสำคัญในการผลิตการ์ตูนที่มีเนื้อหาจากวรรณคดี หรือนิทานพื้นบ้านไทยเป็นหลัก อย่างไรก็ตามเมื่อนิทานพื้นบ้านไทยนั้นมีอยู่จำกัด ผู้ผลิตจึงหันมาหาแหล่งเนื้อหาใหม่ๆ มากขึ้น ความเป็นไทยในการ์ตูนยุคใหม่จึงเริ่มมีความหลากหลายมากขึ้น โดยเฉพาะการสร้างตัวละครที่มีความแปลกใหม่ ซึ่งตัวละครถือเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้เรื่องราวดำเนินไปอย่างน่าสนใจและสนุกสนาน ตัวละครที่ดีต้องมีพัฒนาการและสามารถทำให้ผู้ชมติดตามเรื่องราวไปพร้อมๆ กัน เพราะตัวละครคือผู้กระทำเรื่องราวต่างๆ และได้รับผลการกระทำดังกล่าว ตัวละครการ์ตูนนั้นเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้แทนบุคคล แนวคิดหรือ สถานการณ์ต่างๆ เพื่อชักจูงความคิดของผู้ชมให้เกิดความรู้สึกตามความมุ่งหมายนั้นๆ (สังเขต นาคไพจิตร, 2530) การสร้างตัวละครใหม่ๆ ย่อมส่งผลให้การ์ตูนไทยมีเนื้อหาใหม่ๆ เกิดขึ้นตามไปด้วยโดยปริยาย

การผลิตเนื้อหารูปแบบหนึ่งที่กำลังเป็นกระแสนิยมของการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ได้แก่ การนำบุคลิกลักษณะของผู้ที่มีชื่อเสียงมาผลิตเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน ตัวอย่างเช่น การ์ตูน

แอนิเมชันเรื่องโพธิ์แดงก็ใช้วิธีการสัมพันธ์ตัวละครมาจาก 4 พิกักรายการผู้หญิงถึงผู้หญิง และได้รับความนิยมสูงมากตามที่ได้กล่าวไปข้างต้น หรือการ์ตูนเรื่องโปงลางสะออน (2551) ที่ใช้วิธีการสัมพันธ์ตัวละครเอกมาจากนักร้องนักดนตรีในวงโปงลางสะออน เป็นต้น



รูปที่ 1.4 การ Intertextuality โปงลางสะออน สู่ โปงลางละอ่อน

นอกจากจะเล่าเรื่องใหม่แล้วการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ยังเลือกเนื้อหาที่เป็นผลผลิตต่างชาติมาเล่าด้วย อาทิเช่น การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องเปิดตำนานนิทานอีสป (2549) ซึ่งเป็นการนำเนื้อหามาจากนิทานอีสปที่เป็นนิทานจากกรีกโบราณมาร้อยเรียงใหม่ การ์ตูนเรื่องนี้ได้รับการตอบรับจากผู้ชมอย่างดีและมีการผลิตและแพร่ภาพถึง 2 ชุด อีกตัวอย่างได้แก่ การ์ตูนเรื่องนางาจิษย์เจ้าแม่กวนอิม (2551) ซึ่งเป็นการนำเนื้อหามาจากตำนานพงศาวดารของจีน เป็นต้น



รูปที่ 1.5 รูป(ซ้าย) ป่วนตำนานนิทานอีสป ปี2

(ขวา) นางาจิษย์เจ้าแม่กวนอิม

นอกจากนี้การ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ยังมีการร่วมทุนในการผลิตกับต่างชาติดด้วย อาทิเช่น การ์ตูนเรื่องไซคิกฮีโร่ ซึ่งเป็นการ์ตูนลูกครึ่งไทยเกาหลี ผลิตโดยบอร์โดคาสท์ ไทยเทเลวิชั่นของไทย ร่วมกับ K-production ของประเทศเกาหลี หรือการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องซูเปอร์แมนดำ ซึ่งเป็นการร่วมทุนระหว่างรัฐบาลไทยกับรัฐบาลมาเลเซียในปัจจุบันยังอยู่ในขั้นตอนการผลิต เป็นต้น

2. ลักษณะของภาพ

ภาพคือลักษณะทางกายภาพที่สำคัญที่สุดของการ์ตูนแอนิเมชันที่เป็นเสมือนเปลือกที่สามารถสังเกตเห็นได้อย่างชัดเจน การสร้างภาพนั้นจำเป็นต้องใช้ทักษะ เทคนิค และการฝึกฝนที่สั่งสมมา การสร้างภาพของการ์ตูนไทยแต่ละยุคสมัยนั้นมีปัจจัยด้านความนิยมของการ์ตูนแอนิเมชันในสื่อขณะนั้นและบริบททางสังคมเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย สามารถจำแนกลักษณะของภาพการ์ตูนแอนิเมชันไทยได้เป็น 3 แบบดังนี้

2.1 ภาพของการ์ตูนไทยที่ผสมกับการ์ตูนจากตะวันตก

ลายเส้นลักษณะนี้เป็นที่นิยมในช่วงแรกที่การ์ตูนไทยถูกผลิตขึ้น (ยุคทดลอง) และเป็นแนวทางในการผลิตเรื่อยมา ตัวอย่างผลงานที่มักถูกหยิบยกมาอ้างถึงเป็นประจำได้แก่ ตัวละครหุ่นหมื่นของสวัสดิ์ จุฑารพ ซึ่งอ.เสนห์ คล้อยเคลื่อน ได้เลือกนำมาใช้ในงานการ์ตูนแอนิเมชันชาวนาแต่ถูกปฏิเสธการฉายจากภาครัฐในยุคนั้น (ปยุต์ เงามระจำง, 2547 อ้างถึงใน เมทินี สิงห์เวชสกุล, 2548) หุ่นหมื่นนั้นถูกผลิตขึ้นด้วยการนำเอาหน้าของป๊อปปาย (Pop Eye) มาใช้เป็นหน้าของหุ่นหมื่น ใส่รองเท้าแบบมิกกี้เมาส์ (Micky Mouse) แต่ด้วยการ สัมพันธ์บทบาทเครื่องแต่งกายที่แสดงถึงความเป็นไทย เช่น หมวกทหาร หรือเสื้อที่มีลายยันต์ ก็สามารถเปลี่ยนป๊อปปายที่เป็นกลาสีจากอเมริกา ให้กลายมาเป็นทหารไทยได้ในที่สุด



รูปที่ 1.6 การ Intertextuality ป๊อปปาย ไปสู่ หุ่นหมื่น ตัวการ์ตูนของสวัสดิ์ จุฑารพ

2.2 ภาพการ์ตูนไทยที่ผสมกับการ์ตูนจากญี่ปุ่น

รูปแบบนี้เกิดในช่วงที่กระแสการ์ตูนแอนิเมชันจากญี่ปุ่นเข้ามาเป็นที่นิยมในประเทศไทย การ์ตูนญี่ปุ่นสามารถยึดครองพื้นที่สื่อได้เกือบทั้งหมดและมีอิทธิพลต่อผู้รับสารอย่างยาวนาน จึงเกิดการปรับตัวจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่เคยมีลักษณะแบบตะวันตก ย้ายข้างมาคล้ายคลึงกับการ์ตูนแอนิเมชันของญี่ปุ่นแทน กรณีนี้อ้างอิงจากการศึกษาเรื่องการปรับตัวของหนังสือการ์ตูนไทยเรื่อง การสื่อความหมายในการ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่ของวรวิทย์ วาณิชวัฒนากุลที่แสดงให้เห็นถึงการปรับตัวของลักษณะการ์ตูนไทยหลังจากที่การ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามาเผยแพร่ในสื่อ

หนังสือการ์ตูนมาอย่างยาวนาน จึงส่งผลให้การ์ตูนไทยในสื่อสิ่งพิมพ์มีลักษณะรูปแบบเหมือนการ์ตูนญี่ปุ่น แต่ยังคงใช้เนื้อเรื่องไทย เป็นต้น



รูปที่ 1.7 การนำรูปแบบลายเส้นของ DragonBall Z มาพัฒนาใช้ใน ปลายุทอง

จะสังเกตได้ว่า แม้ว่าภาพการ์ตูนไทยทั้งจะเลียนแบบลักษณะลายเส้นและรูปแบบมาจากตะวันตกและญี่ปุ่นนั้น ตัวการ์ตูนที่ผลิตขึ้นมาก็ยังสามารถแสดงลักษณะความเป็นไทยออกมาได้ เมื่อมีการนำไปประยุกต์ใช้ร่วมกับเนื้อหาที่แสดงลักษณะความเป็นไทย เช่น ภาพของอาวุธปืนกระสุนดินดำของขุนหมื่นซึ่งเป็นลักษณะของปืนไทยโบราณที่นำเข้ามาจากต่างประเทศ เครื่องแต่งกายที่แสดงความเป็นไทยเช่น หมวกทหาร ลายเสื้อที่แสดงความเป็นไทย เช่น ยันต์ หรือความเป็นไทยที่แสดงผ่านวัตถุอื่นๆ เช่น ฉากหลังท้องพระโรงแบบลิเก เป็นต้น

2.3 ภาพการ์ตูนที่ผสมผสานกับวัฒนธรรมไทย

แม้ว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยจะมีลักษณะเหมือนต้นไม้ที่ลู่ไปตามกระแสวัฒนธรรมของการ์ตูนต่างชาติ แต่ก็มีการ์ตูนแอนิเมชันไทยบางเรื่องที่สามารถยืนต้นสวนกระแสรูปแบบของการ์ตูนต่างชาติและแสดงลักษณะความเป็นไทยได้อย่างชัดเจน เช่น ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาครของอ.ปยุตที่ออกฉายตั้งแต่ปีพ.ศ.2522 ผู้ผลิตมีความพยายามในการใช้รูปแบบที่สื่อถึงศิลปะไทยเข้าไปในผลงาน เช่น หน้าตาตัวพระตัวนาง หน้าตัวยักษ์ การใช้เส้นโค้งที่ต้องเน้นการเคลื่อนไหวและความอ่อนช้อย ลวดลายไทยต่างๆ ที่เป็นเอกลักษณ์สำคัญตามแบบจิตรกรรมไทย

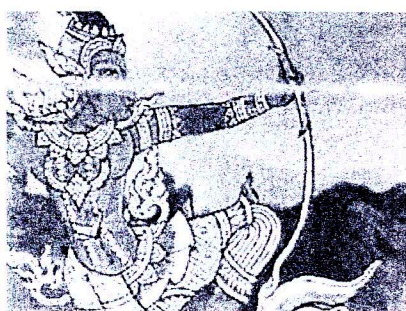


รูปที่ 1.8 สูดสาคร (2522) มีการใช้ลายเส้นแบบจิตรกรรมไทยซึ่งสามารถแสดงเอกลักษณ์ไทยได้



รูปที่ 1.9 หลักการวาดภาพหน้าตัวพระตัวนางตามแบบจิตรกรรมไทย

ในปีพ.ศ.2553 มุลินิ ดินดีน้ำใส แห่งประเทศไทย ร่วมกับกระทรวงการคลัง และ บริษัท อสมท. จำกัด (มหาชน) พร้อมด้วยหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน ได้ร่วมกันผลิต ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน “รามเกียรติ์ แอนิเมชัน 12 สิงหา เคียงคู่ เคียงราชภูรี” ในชื่อตอน “ธรรมะของราชา” ความยาว 35 นาที เพื่อเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถ เนื่องในวโรกาสวันเฉลิมพระชนมพรรษา โดยใช้ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดพระศรีรัตนศาสดาราม (วัดพระแก้ว) ซึ่งเป็นลักษณะของศิลปกรรมชั้นสูง (High culture) มาดัดแปลงให้เป็นการ์ตูน แอนิเมชันที่มีการเคลื่อนไหวคล้ายหนังตะลุงที่มีการขยับตามข้อต่างๆ ในขณะที่ภาพยังคงเป็น 2 มิติแบนๆ ผสมผสานกับเทคนิคพิเศษทางภาพที่ทำให้ดูร่วมสมัยขึ้น



รูปที่ 1.10 (ซ้าย)รามเกียรติ์ แอนิเมชันของไทย



(ขวา) รามายณะ แอนิเมชันของอินเดีย

3. เสียง

เสียงที่ใช้ในการ์ตูนแอนิเมชันแบ่งตามลักษณะของเทคนิคการผลิตได้เป็น 3 ประเภท ใหญ่ๆ ได้แก่ เสียงพากย์ ดนตรี และเสียงประกอบ ด้วยความที่ประเทศไทยนั้นมรดกวัฒนธรรมทาง เสียงอยู่มากมาย มีทั้งภาษาและเครื่องดนตรีของตนเอง แต่ด้วยการเจริญเติบโตของวงการเพลงใน ประเทศไทยในปัจจุบัน ที่มีแนวโน้มในการพัฒนาด้วยวิธีการนำวัฒนธรรมเพลงจากต่างชาติเข้ามา ผสมผสานตลอดเวลา เพลงที่ใช้ในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่จึงมีลักษณะเป็นทั้ง เพลงไทยเดิม และเพลงไทยสากล และเมื่อการ์ตูนแอนิเมชันไทยมีแหล่งเนื้อหาที่หลากหลายขึ้น เสียงในการ์ตูน ไทยจะยังคงแสดงความหมายไทยได้หรือไม่ เสียงจึงเป็นประเด็นหนึ่งที่ต้องทำการศึกษาต่อไป

4. เทคนิคในการผลิต

ดังที่ได้กล่าวไปข้างต้นถึงเทคนิคในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งมี 3 ลักษณะได้แก่ การวาดด้วยภาพด้วยมือที่ละเฟรม (Hand Drawn Animation) การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยการขยับวัตถุที่ละเฟรม (Stop Motion หรือ Model Animation) และการใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการผลิต (Computer Animation) ซึ่งการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์นิยมใช้ 2 เทคนิคเป็นหลักได้แก่ เทคนิคการผลิตด้วยการวาดด้วยมือ และการใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการผลิต ซึ่งอธิบายได้ดังนี้

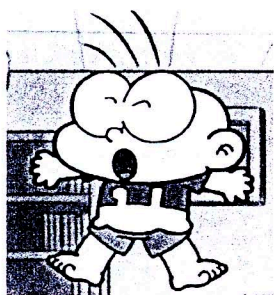
4.1 การ์ตูนแอนิเมชันแบบวาดมือ (Hand Drawn Animation)

การผลิตด้วยวิธีการวาดด้วยมือนั้นผู้วาดจะเป็นผู้กำหนดทุกอย่างอย่างอิสระ เนื่องจากสามารถควบคุมการผลิตทุกขั้นตอนได้ด้วยตนเอง ขึ้นอยู่กับความมานะอดทนส่วนตัวของผู้ผลิตเองในการสร้างภาพให้วิจิตรหรือมีความต่อเนื่องมากน้อยเพียงใด ตัวอย่างเช่นการผลิตการ์ตูนของวอลท์ดิสนีย์นั้นจะมีการวาดอยู่ที่ประมาณ 24 ภาพต่อวินาที (Fps: Frame per second) ส่วนการ์ตูนแอนิเมชันจากญี่ปุ่นนั้นจะมีการวาดอยู่ที่ประมาณ 12 ภาพต่อวินาที แต่อย่างไรก็ดีในปัจจุบันแนวคิดการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแบบจำกัดเฟรม (Limited Animation) ซึ่งเป็นลักษณะของการ์ตูนแอนิเมชันของญี่ปุ่นนั้น กลายเป็นที่แพร่หลายในการผลิตการ์ตูนในยุโรปและอเมริกามากขึ้น เนื่องจากเริ่มเป็นที่ยอมรับกันในวงการแอนิเมชันว่า การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อแพร่ภาพทางโทรทัศน์นั้นจะมีข้อจำกัดมากกว่าการผลิตการ์ตูนเพื่อแพร่ภาพทางโรงภาพยนตร์ ดังนั้นการลดทอนรายละเอียดหรือการใช้ภาพเดิมซ้ำๆ เพื่อลดการผลิตจึงเริ่มเป็นที่นิยมในแอนิเมชันยุคหลังของยุโรปและอเมริกาใน (จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย, 2548) แม้แต่ดิสนีย์เองก็มีการผลิตการ์ตูนในลักษณะของแอนิเมชันแบบลดละตัดทอนนี้ออกมาด้วยเช่นเดียวกัน เช่นเรื่อง Teamo Supremo (2547) การ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ใช้วิธีการผลิตด้วยเทคโนโลยีนี้มีหลายเรื่อง ตัวอย่างเช่น ปลายู่ทอง นางสิบสอง อู๋ยัเทวี ท้าวแสนปม ไซอิวเดอะมังกี้ ไซคิกฮีโร่ เป็นต้น

4.2 การ์ตูนแอนิเมชันที่ผลิตด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer Animation)

การผลิตแอนิเมชันแบบนี้ เป็นการนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาทำการวาดภาพแทนการวาดด้วยแรงงานมนุษย์ ซึ่งในการผลิตยังแบ่งได้เป็น 2 ประเภทตามลักษณะของภาพได้แก่ การ์ตูนแอนิเมชันแบบ 2 มิติ (2D Animation) ซึ่งจะมีมิติด้านกว้าง และด้านสูง การ์ตูนประเภทนี้จะมีการเคลื่อนไหวคล้ายกับการถูกจับชักรูปแบบหนึ่งทะลุ ตัวอย่างเช่น ปังปอนจอมป่วน หรือไอ้ยงสยัจ้ง เป็นต้น คอมพิวเตอร์แอนิเมชันอีกประเภทได้แก่การ์ตูนแอนิเมชันแบบ 3 มิติ (3D Animation) ซึ่งนอกจากจะมีความกว้าง และด้านยาวแล้วยังจะมีมิติด้านความลึกปรากฏ

ออกมาด้วย ซึ่งในประเทศไทยนี้มีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ออกมา มากมายเนื่องจากให้ภาพที่สมจริงแต่ใช้แรงงานในการผลิตน้อย อาทิเช่น ปังปอนด์ ดิแอนิเมชัน เซลล์ดอน หรือ ชุมชนนิมนต์ยิ้ม เป็นต้น



รูปที่ 1.11 (ซ้าย) ปังปอนด์จอมป่วน 2 มิติ (ขวา) ปังปอนด์ ดิแอนิเมชันแอนิเมชัน 3 มิติ

การที่ผู้วิจัยเลือกทำการศึกษาลักษณะความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่จาก กลุ่มตัวอย่างที่เป็นการ์ตูนแอนิเมชันในช่วงเวลา 3 ปีที่ผ่านมา (พ.ศ.2551-2553) เนื่องมาจาก ความต้องการข้อมูลที่มีความเป็นปัจจุบันมากที่สุด และอีกประการหนึ่งมาจากการศึกษาข้อมูล การสำรวจรายการเด็กในช่วงเดือนตุลาคม พ.ศ.2551 พบว่ามีการ์ตูนแอนิเมชันแพร่ภาพทั้งสิ้น 35 เรื่อง แบ่งเป็นการ์ตูนที่ผลิตในประเทศ 18 เรื่อง ได้แก่ ไฟร์แองเจิ้ล เทอม 3 มหัศจรรย์แห่งไนต์ทั้ง เจ็ด, เบ้น+โพธิธรรมะหรรษา, เซลล์ดอน, ลดโลกร้อนกับปังปอนด์, ท้าวแสนปม, สตาร์ด็อก, การ์ตูนสมบัติของผู้ดี, 4 สหายล่าไอเย็น, จอมชนมนตราภาค2, ป่วนตำนานนิทานอีสปปี2, ไปกลางละอ่อน, ครอบครัวพอเพียง, ลาล่า เวิลด์, ฐิติโหน่อิเหน่, คันทางชีวิต, ตาต้า ตีตี้ โตโต้ ไดโน จอมป่วน, เรื่องเล่าสอนเด็กและเป็นเด็ก ขณะที่การ์ตูนจากต่างประเทศอีก 17 เรื่อง เป็นของญี่ปุ่น 7 เรื่อง และสหรัฐอเมริกา อีก 6 เรื่อง (โครงการศึกษาและเฝ้าระวังสื่อเพื่อสุขภาพะของสังคม, 2551) ข้อมูลนี้แสดงให้เห็นว่าจำนวนการ์ตูนแอนิเมชันไทยในโทรทัศน์มีจำนวนมากกว่าการ์ตูน ญี่ปุ่นที่เคยครองโทรทัศน์ไทยมาอย่างยาวนาน และถ้ารวมจำนวนการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพ ทางโทรทัศน์ทั้ง 3 ปี จะพบว่ามีจำนวนมากกว่า 25 เรื่อง ซึ่งมีบางเรื่องที่แพร่ภาพมากกว่า 1 ชุด (Season) ด้วย

เกณฑ์ที่ใช้ในการจัดกลุ่มแอนิเมชัน

อย่างไรก็ดีจากการ์ตูนแอนิเมชันที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ในช่วง 3 ปีนี้ทั้งหมด สามารถ นำมาจัดกลุ่มตามลักษณะของเนื้อหาได้เป็น 4 ประเภท โดยใช้เกณฑ์ของลักษณะวัฒนธรรม ของแหล่งเนื้อหาที่ผลิตเป็นหลัก ได้แก่

1. การ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ใช้เนื้อหาจากวัฒนธรรมไทย

เป็นการ์ตูนที่มีความเข้มข้นในการแสดงออกถึงความเป็นไทยสูง อาจเป็นเรื่องเดิมซึ่งเป็นที่รู้จักดีอยู่แล้ว เช่น เรื่องเล่านิทานพื้นบ้าน วรรณคดี หรือ การ์ตูนที่ถูกแต่งเนื้อหาขึ้นมาใหม่แต่ใช้บริบททางวัฒนธรรมหรือสังคมไทยในการอ้างอิงเนื้อหา ตัวอย่างการ์ตูนในกลุ่มนี้ได้แก่ การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง นางสิบสอง ซึ่งเป็นการผลิตซ้ำนิทานพื้นบ้านเรื่องนางสิบสอง เน้นการดัดแปลงเนื้อหาให้มีความสนุกสนานมากขึ้น เบน+โบ๊ท ธรรมะหรรษา เป็นการนำคาแรคเตอร์ตัวการ์ตูนชุด เบนโบ๊ทที่มีการผลิตมาแล้วหลายชุด มาผสมกับเนื้อหาที่สอนคตินิยมแบบศาสนาพุทธ การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง จอมขมนมตรา เป็นการ์ตูนที่นำเรื่องราวของนรกสวรรค์มาดัดแปลงซึ่งเรื่องราวนี้เป็นคติความเชื่อของคนไทยด้วย การ์ตูนเรื่อง ขุมขนิมนต์ การ์ตูนที่ใช้ตัวเอกเป็นพระซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของศาสนาพุทธโดยมีเนื้อหาที่อิงลักษณะของคตินิยมและธรรมะที่คนไทยรู้จักอย่างดี เป็นต้น

ในหมวดนี้ผู้วิจัยเลือกการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติเรื่อง ขุมขนิมนต์ เป็นกรณีศึกษา เนื่องจากเป็นการ์ตูนที่สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่แต่เลือกใช้เนื้อหาที่แสดงความเป็นไทย โดยเฉพาะเรื่องศาสนา คติธรรม คำสอนต่างๆ ของสังคมและวัฒนธรรมไทย แม้ว่าจะเป็นการ์ตูนที่มีตัวเอกเป็นพระและเล่าเรื่องธรรมะซึ่งไม่น่าจะเข้ากับผู้รับสารที่เป็นเด็กได้ แต่ขุมขนิมนต์ก็กลับถูกสร้างและแพร่ภาพอย่างต่อเนื่อง ซึ่งในปัจจุบันแพร่ภาพในชุด (Season) ที่ 2 เรียบร้อยแล้ว การ์ตูนเรื่องนี้ผลิตโดย บริษัท โฮมรันเอ็นเทอร์เทนเมนต์ จำกัด แพร่ภาพทางไทยทีวีสีช่อง 3 ทุกเย็นวันศุกร์เวลา 18.00–18.30 น. ออกอากาศครั้งแรกเมื่อวันศุกร์ที่ 23 เมษายน พ.ศ.2553 มีการออกแบบตัวการ์ตูนที่อิงมาจาก 3 พระนักเทศน์ดัง ได้แก่ พระราชธรรมนิเทศ (พระพยอม กัลยาโณ) พระมหา วุฒิชัย (ว.วชิรเมธี) และ พระมหาสมปอง ตาลปุตฺโต

2. การ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ใช้เนื้อหาจากวัฒนธรรมต่างชาติ

เป็นการ์ตูนที่มีการหยิบยืมเนื้อหาจากเรื่องเล่านิทานพื้นบ้าน หรือวรรณกรรมจากชาติอื่นมานำเสนอ เช่น การ์ตูนเรื่อง ไซอิ๋วเดอะมังกี้ เป็นการ์ตูนที่นำเนื้อหาจากไซอิ๋วซึ่งเป็นวรรณกรรมของจีน หรือ การ์ตูนเรื่อง ป่วนตำนานนิทานอิสป ที่ดัดแปลงเนื้อหาจากนิทานอิสปของกรีก นอกจากนี้ยังมีการดัดแปลงอิงศาสนาพุทธในบริบทวัฒนธรรมต่างชาติ เช่น การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง มลินทปัญา ที่ใช้เนื้อหาจากพงศาวดารของพุทธศาสนาเกี่ยวกับปริศนาธรรมที่เกิดขึ้นจากการพบกันระหว่างชาวกรีกกับชาวอินเดีย และการ์ตูนเรื่อง มโหสถ ปราชญ์น้อยคู่แผ่นดิน ซึ่งเป็นเรื่องที่ดัดแปลงมาจากนิทานชาดกที่มีเนื้อหาเกิดขึ้นในบริบทของอินเดียเช่นเดียวกัน

ในหมวดนี้ผู้วิจัยเลือกการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ไซอิ๋วเดอะมังกี้ เป็นกรณีศึกษา เนื่องมาจากไซอิ๋วนี้เป็นวรรณกรรมที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย มีการผลิตซ้ำมาหลายครั้งในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น ภาพยนตร์ ละคร หรือแม้แต่การ์ตูนแอนิเมชัน แต่ในฉบับนี้เป็นการผลิตโดยบริษัทโฮมรันฯ ลิขสิทธิ์ ซึ่งเป็นผู้ผลิตชาวไทย โดยผลิตออกมาเป็นการ์ตูนแนวตลกสอดแทรกแง่คิด คติธรรม มีความยาวจำนวน 26 ตอน แพร่ภาพทางสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 ทุกวัน พุธ-ศุกร์ ตั้งแต่เวลา 18.00 – 18.15 น. มีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ชมวัยเด็กอายุ 4 -14 การ์ตูนเรื่องนี้ใช้วิธีการออกแบบตัวละครโดยอิงมาจากตลกชื่อดัง อาทิ ถั่วแระ เขียวยิ้ม จาตุรงค์ มกจ๊ก ก๊ี้เต๋ อารามบอย อู๊ด เป็นต่อและน้องทรายคุณแม่ขอร้อง

3. การ์ตูนแอนิเมชันไทยที่มีเนื้อหาเป็นวัฒนธรรมผสม

การ์ตูนประเภทนี้เป็นการผสมผสานระหว่าง 2 วัฒนธรรม ซึ่งเกิดจากการร่วมกันผลิตเนื้อหาจากผู้ผลิตชาวไทยและชาวต่างชาติ ตัวอย่างการ์ตูนเนื้อหาประเภทนี้ได้แก่ การ์ตูนแอนิเมชันชุด ไซคิกฮีโร่ ซึ่งเป็นการผลิตแบบร่วมทุนระหว่างประเทศไทยและประเทศเกาหลีใต้ ตัวละครและสถานที่ในเนื้อเรื่องจึงถูกผลิตขึ้นมา 2 วัฒนธรรมเป็นหลัก โดยมีสิ่งที่แสดงถึงความเป็นไทย และความเป็นเกาหลีควบคู่ หรือสลับความสำคัญกันไป ไซคิกฮีโร่ จึงเป็นกรณีศึกษาสำหรับผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันที่ต้องการร่วมทุนกับต่างชาติต่อไปด้วย

ในหมวดนี้ผู้วิจัยเลือกการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ไซคิกฮีโร่ เป็นกรณีศึกษา เนื่องจากเป็นตัวเลือกที่เหมาะสมที่สุด เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชันลูกครึ่งเรื่องนี้เป็นการร่วมกันผลิตโดยบริษัทบรอดคาซท์ไทย เทเลวิชั่นของประเทศไทย และ K-production ของประเทศเกาหลี แพร่ภาพทางไทยทีวีสีช่อง 3 ทุกวันเสาร์ เวลา 8.20-8.50น. ใช้ทุนสร้างกว่า 2 ล้านบาทและมีความยาวทั้งหมด 25 ตอน ปัจจุบันแพร่ภาพจบชุดที่ 2 ไปแล้ว

4. การ์ตูนแอนิเมชันไทยที่มีวัฒนธรรมในจินตนาการ

การ์ตูนลักษณะนี้เป็นการ์ตูนที่ไม่ได้อ้างอิงเนื้อหาจากวัฒนธรรมใดๆ เป็นหลัก หรือถ้ามีการอ้างอิงก็เป็นเพียงเชิงภูมิศาสตร์เท่านั้น เนื้อหาส่วนใหญ่ของเรื่องถูกสร้างมาจากจินตนาการ เนื้อเรื่องจึงมีความเป็นอิสระสูงมาก ตัวอย่างเช่น การ์ตูนแอนิเมชันชุดเชลล์ดอน ซึ่งเกี่ยวข้องกับเรื่องราวการผจญภัยของสัตว์ทะเลที่อาศัยอยู่ในเมืองที่ชื่อว่าเชลล์แลนด์ หรือการ์ตูนแอนิเมชันชุด ไฉ่ยงสยงจัง การ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับโลกในจินตนาการ มีตัวเอกคือพี่ไต้ควายหนุ่มที่มีสายฟ้าปักอยู่บนหัวเป็นเสมือนซูเปอร์ฮีโร่คอยช่วยเหลือและแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้น หรือการ์ตูนเรื่อง สี่สหายล่าเหรียญพลัง การ์ตูนเรื่องนี้เป็นการ์ตูนผจญภัยที่มีเนื้อเรื่องเป็นโลกที่มีภูมิศาสตร์คล้ายกับโลกจริง แต่เนื้อเรื่องของโลกในเรื่องนั้นไม่มีอะไรเกี่ยวข้องกับโลกจริง เป็นต้น

ในหมวดนี้ผู้วิจัยเลือกการ์ตูนแอนิเมชันชุด เซลล์ดอน ชุดที่ 2 (Season 2) ซึ่งเป็นผลงานการผลิตโดยบริษัท เซลล์อิท เอ็นเตอร์เทนเม้น จำกัด มาใช้เป็นกรณีศึกษาเนื่องจากเป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับโลกของหอยและเหล่าสัตว์ทะเลซึ่งเป็นเรื่องราวในโลกจินตนาการ เซลล์ดอน ชุด (Season) ที่ 2 ออกอากาศในวันพุธ – พฤหัสบดี เวลา 18.30 น.-18.45 น.ทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3

จากอดีตการ์ตูนแอนิเมชันไทยใช้เนื้อหาจากนิทานพื้นบ้านไทย ซึ่งการ์ตูนเหล่านั้นล้วนแต่แสดงความเป็นไทยดั้งเดิมออกมาได้อย่างชัดเจน แต่เมื่อกาลเวลาผ่านไปการ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบันมีการใช้แหล่งเนื้อหาในการผลิตที่หลากหลายขึ้น ดังจะเห็นว่ามีผู้นำเนื้อหาที่มาจากแหล่งวัฒนธรรมอื่นที่ไม่ใช่วัฒนธรรมไทยมาผลิต หรือแม้แต่การ์ตูนที่ผลิตจากวัฒนธรรมไทยเองก็เป็นเรื่องที่แต่งขึ้นมาใหม่

จากประเด็นนี้จึงเกิดการศึกษาฉบับนี้ขึ้นเพื่อค้นหาความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่มีเนื้อหาจากวัฒนธรรมที่แตกต่างออกไป ซึ่งผู้วิจัยจะเลือกทำการศึกษาเพื่อวิเคราะห์ความเป็นไทยจากเนื้อหาของตัวสารเป็นหลัก จากนั้นจึงทำการศึกษาต่อไปถึงผู้ผลิตเพื่อให้ทราบถึงแนวคิด หรือปัจจัยต่างๆ ที่เข้ามากำหนด หรือมีผลให้เกิดการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยด้วยเนื้อหาที่มาจากวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน และทราบถึงแนวคิดในการสร้างความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ด้วย ประเด็นสุดท้ายที่ต้องการทำการศึกษาได้แก่ การศึกษาการรับรู้จากผู้รับสาร เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยมีแหล่งเนื้อหาที่มาจากวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ผู้รับสารชาวไทยจะมีการรับรู้และตีความหมายความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่นี้อย่างไร การศึกษาในประเด็นเหล่านี้สามารถสรุปเป็นปัญหาคำวิจัย ซึ่งจะนำเสนอในลำดับถัดไป

ปัญหาคำวิจัย

1. ลักษณะของความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์เป็นอย่างไร
2. ปัจจัยใดบ้างที่มีผลต่อการผลิตความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ของผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย
3. ผู้รับสารมีความเข้าใจต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยทางโทรทัศน์ยุคใหม่ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์อย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์ลักษณะของความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์
2. เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ของผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย
3. เพื่อสำรวจความเข้าใจของผู้รับสารที่มีต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยทางโทรทัศน์ยุคใหม่

ขอบเขตการวิจัย

1. ศึกษาสื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ช่วงปีพ.ศ.2551–2553 จำนวน 4 เรื่องได้แก่
 - 1.1 การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องชุมชนนิมนต์ยิ้ม ปี 1 และ ปี 2 จำนวน 52 ตอน
 - 1.2 การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องไข่อ้ว เดอะมังกี้ จำนวน 26 ตอน
 - 1.3 การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องไซคิกฮีโร่ ชุดที่ 1 และชุดที่ 2 จำนวน 25 ตอน
 - 1.4 การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องเซลล์ดอน ปี 2 จำนวน 26 ตอน
2. ทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นทีมงานผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันสัญชาติไทยทั้ง 4 เรื่องด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงเจาะลึก ที่เกี่ยวข้องในตำแหน่งต่างๆ ดังนี้
 - 2.1 ผู้อำนวยการสร้าง / ผู้กำกับ หรือผู้ผลิตระดับนโยบาย
 - 2.2 ผู้เขียนบท
 - 2.3 นักวาดภาพ หรือ ผู้สร้างแอนิเมชัน (animator)
3. ทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ชมการ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์กลุ่มเด็กและกลุ่มผู้ใหญ่ เพื่อวิเคราะห์เปรียบเทียบการรับรู้ต่อลักษณะความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาเพื่อพัฒนา “วัฒนธรรมการผลิตการ์ตูนไทย” ในการ์ตูนแอนิเมชันไทยให้มีรูปแบบและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะทำให้เกิดทางเลือกในการบริโภคของผู้ชมได้มากขึ้นตามไปด้วย

2. เพื่อสร้างกระแสความเป็นไทยในการ์ตูนไทยให้เกิดกับผู้ชมกลุ่มใหม่ๆ และรักษาความนิยมของผู้ชมกลุ่มเดิม และการใช้การ์ตูนแอนิเมชันเป็นแนวทางในการสร้างฐานสินค้าวัฒนธรรมภายในประเทศและต่างประเทศ

3. เพื่อส่งเสริมให้เกิดความสนใจต่อสื่อการ์ตูนแอนิเมชันไทยอย่างจริงจังในมิติของสื่อวัฒนธรรมที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศในยุคปัจจุบัน เพื่อให้มีนโยบายการลงทุนจากรัฐบาลเพื่อการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันให้กลายเป็นสื่อเพื่อทะนุบำรุงรักษารากวัฒนธรรมประจำชาติไทยอย่างจริงจัง

ข้อสันนิษฐานของการวิจัย

1. การ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่มีการเลือกใช้เนื้อหาจากหลากหลายวัฒนธรรมมาผลิตขึ้นอยู่กับเนื้อเรื่องและวัตถุประสงค์ในการผลิต แต่ถึงแม้จะมีวัฒนธรรมในเรื่องที่แตกต่างกัน หากเป็นแอนิเมชันของคนไทยก็ต้องปรากฏความเป็นไทยในชิ้นงานที่สามารถสังเกตเห็นได้ผ่านทางองค์ประกอบของเรื่องเล่า

2. ปัจจัยที่มีผลต่อกระบวนการผลิตความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ของผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ประกอบด้วย เอกลักษณะความเป็นไทย เนื้อหาที่ผลิตเทคโนโลยี กลุ่มเป้าหมาย เอกลักษณะของผู้ผลิต เงื่อนไขในการผลิตจากผู้ให้ทุน ความเป็นสากล และการคำนึงถึงการผลิตสินค้าส่งเสริมการขาย

3. ผู้รับสารที่เป็นเด็กและผู้ใหญ่สามารถรับรู้ความหมายความเป็นการ์ตูนแอนิเมชันไทยจากเนื้อหาและลักษณะทางสุนทรียภาพจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ได้ โดยแบ่งออกเป็น 3 ระดับ คือ รับรู้ได้ในระดับเดียวกับผู้ผลิต รับรู้ในลักษณะการตอรอง และรับรู้ในด้านตรงข้ามหรือมีการต่อต้าน

นิยามศัพท์

ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทย หมายถึง ความเป็นไทยที่ปรากฏจากการ์ตูนแอนิเมชันไทย ซึ่งสังเกตได้จาก 14 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ตัวละคร, 2) หน้าตาตัวละคร, 3) เครื่องแต่งกาย, 4) โครงเรื่อง, 5) แก่นเรื่องหรือค่านิยม, 6) ตัวฉาก, 7) การแสดงออกทางวัฒนธรรม, 8) พาหนะ, 9) อุปกรณ์, 10) อาวุธหรือของวิเศษ, 11) ภาษาพูด, 12) เพลงประกอบ, 13) ดนตรีประกอบ, 14) เสียงประกอบ

การ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ หมายถึง การ์ตูนทางโทรทัศน์ที่ผลิตด้วยเทคนิคแอนิเมชันโดยคนไทยซึ่งแพร่ภาพทางฟรีทีวี ในช่วง พ.ศ.2545 – ปัจจุบัน

ปัจจัยในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย หมายถึง วัตถุประสงค์ในการผลิต ปัจจัยการผลิตเชิงอุตสาหกรรม เทคโนโลยีการผลิต สุนทรียภาพ และเสียง

ปัจจัยการผลิตเชิงอุตสาหกรรม มีองค์ประกอบ 3 ส่วน คือ บุคลากร เงินทุน และปัจจัยทางการตลาด

ปัจจัยทางการตลาด ได้แก่ กลุ่มเป้าหมาย ช่องทางสำหรับการเผยแพร่ ความสัมพันธ์ทางธุรกิจ การวางแผนธุรกิจจากการ์ตูนแอนิเมชัน

สุนทรียภาพของการ์ตูนแบบไทย หมายถึง ลักษณะทางกายภาพของการ์ตูนแอนิเมชันเกิดจากการผสมกันของ การออกแบบ งานศิลป์ (Artistic) และการเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ (Animate)

ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย หมายถึง ผู้ที่มีบทบาทในการกำหนดลักษณะและเนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชัน

ผู้รับสารชาวไทย หมายถึง คนไทยที่มีโอกาสในการรับชมรายการโทรทัศน์และเคยรับชมการ์ตูนแอนิเมชันไทย

ความเข้าใจต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทย หมายถึง การตีความหมายความเป็นไทยที่ปรากฏจากภาพ เนื้อหา และเสียงของการ์ตูนแอนิเมชันไทยโดยผู้รับสารชาวไทย ซึ่งมีการตีความหมายใน 3 ลักษณะคือ 1) การตีความหมายในจุดยืนเดียวกันกับผู้ผลิต 2) การตีความต่อรองเป็นการตีความด้วยจุดยืนของผู้รับสารเพื่อต่อรองความหมาย และ 3) การตีความในจุดยืนตรงข้ามซึ่งเป็นการปฏิเสธความหมายนั้น

การตีความหมายในจุดยืนเดียวกับผู้ผลิต หมายถึง การตีความหมายความเป็นไทยของผู้รับสารชาวไทยต่อเนื้อหาที่แสดงออกของการ์ตูนแอนิเมชันไทย ด้วยความเป็นไทยใน 4 รหัส ได้แก่ 1) ความเป็นไทยทางวัตถุ 2) ความเป็นไทยทางการกระทำ 3) ความเป็นไทยทางทักษะ และ 4) ความเป็นไทยทางใจ

ความเป็นไทยทางวัตถุ หมายถึง วัตถุในภาพการ์ตูนที่สื่อความหมายถึงลักษณะความเป็นไทยอย่างเป็นรูปธรรม เช่น เครื่องแต่งกาย ที่อยู่อาศัย เครื่องมือ อาวุธ ของเล่น หรืองานศิลปะ เป็นต้น

ความเป็นไทยทางการกระทำ หมายถึง การกระทำรวมถึงการพูดจาของตัวละครในเรื่อง ที่แสดงความหมายความเป็นไทย ซึ่งมีระเบียบประเพณีไทยเป็นตัวควบคุมในการปฏิบัติสืบทอด กันมา เช่น การกราบไหว้ การนั่งขัดสมาธิ หรือการนบนาบของเด็กเมื่ออยู่ต่อหน้าผู้ใหญ่ เป็นต้น

ความเป็นไทยทางทักษะ หมายถึง ลักษณะผลผลิตความเป็นไทยที่สะท้อนถึงความรู้ ความคิดที่แสดงออกถึงภูมิปัญญา และระบบความคิดของคนไทย อาทิเช่น มุกตลก โครงสร้าง ความสัมพันธ์แบบไทย สำนวนสุภาษิตไทย เป็นต้น

ความเป็นไทยทางใจ หมายถึง ความเป็นไทยที่เป็นนามธรรมประเภทความรู้ ความคิด คติธรรม ค่านิยม ความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เรื่องลี้ลับ และความเชื่อตามหลักศาสนาของคนไทย