

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การผลิตและการรับรู้ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ (พ.ศ.2551- 2553)” เป็นการศึกษาตัวสาร ผู้ผลิต และผู้รับสาร โดยมีเนื้อหาโดยรวมเกี่ยวกับลักษณะความเป็นไทยของการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ ซึ่งมีแนวคิดและทฤษฎีที่เป็นแนวทางในการศึกษา ดังนี้

1. แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง (Narration)
2. แนวคิดการสัมพันธ์บท (Intertextuality)
3. แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน
4. แนวคิดเชิงสัญลักษณ์วิทยา (Semiology)
5. แนวคิดเรื่องความเป็นไทย
6. ทฤษฎีการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม (Cultural hybridization)
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง (Narration)

ตามแนวคิดกระบวนทัศน์ใหม่ของการเล่าเรื่อง ที่ให้ความสนใจว่า “จะเล่าเรื่องอย่างไร” (How to narrative) มากกว่า “จะเล่าเรื่องอะไร” (What to narrate) (กาญจนา แก้วเทพ, 2553) ซึ่งเป็นแนวคิดที่สอดคล้องกับเนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชันที่เลือกมาศึกษา เนื่องจากการสังเกตเบื้องต้นพบว่าการ์ตูนทั้ง 4 เรื่องนั้นมีลักษณะวัฒนธรรมในเรื่องที่แตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงเลือกแนวคิดนี้เพื่อใช้ในการศึกษาว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่มีวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน 4 เรื่องนี้มีวิธีการเล่าเรื่องความเป็นไทยอย่างไร และมีได้เน้นประเด็นว่าการ์ตูนทั้ง 4 เรื่องนี้เล่าเรื่องอะไร ซึ่งในการศึกษาเลือกใช้แนวคิดองค์ประกอบของเรื่องเล่าเป็นเครื่องมือในการศึกษาความเป็นไทยจากตัวสาร มีองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องในการศึกษา 8 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ตัวละคร (Character)

ด้วยความที่ตัวละครเป็นส่วนประกอบสำคัญของการเล่าเรื่อง การสร้างความหมายที่เกี่ยวข้องกับคนหรือกลุ่มคน ซึ่งใช้การศึกษาความเป็นไทยจากแง่มุม ประเภทตัวละคร (Type of character) ใช้แนวคิดเรื่อง Paradigmatic Structure ของ Vladimier Propp ซึ่งแบ่งประเภทของตัวละครออกเป็นประเภทต่างๆ เช่น พระเอก, นางเอก, ผู้ร้าย, ผู้ให้, ผู้นำสาร, ผู้ช่วย, พระเอก

จอมปลอม เป็นต้น เพื่อวิเคราะห์การสร้างความหมายซึ่งสนใจว่า ตัวละครนี้มีเพศใด ชนชาติใด อายุเท่าไร ชนชาติ ภูมิลำเนา ในส่วนนี้จึงเป็นวิเคราะห์ถึงความเป็นไทยเพื่อให้เห็นลักษณะเชื้อชาติของตัวละครเป็นหลัก

2. เครื่องแต่งกาย (Costume)

เครื่องแต่งกายนั้นเป็นองค์ประกอบสมทบตัวละคร และเครื่องแต่งกายนั้นเป็น “สัญลักษณ์” อย่างหนึ่งที่ใช้บ่งบอกความหมายของตัวละคร เช่น การนุ่งกางเกงขาสั้นออกไปเดินเล่นนอกบ้านของ “ปริศนา” มีความหมายถึง “นางเอกเป็นสาวหัวทันสมัย มีความมั่นใจในตัวเอง” ในขณะที่เดียวกันเครื่องแต่งกายของตัวละครย่อมสะท้อนถึงลักษณะความเป็นไทยของตัวละครได้เช่นเดียวกัน

3. โครงเรื่อง (Plot)

ความแตกต่างระหว่างโครงเรื่อง (Plot) กับ ตัวเรื่อง (Story) โครงเรื่องเป็นการเชื่อมร้อยเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาต่างๆ ด้วยตรรกะเชิงเหตุผล และเมื่อเชื่อมร้อยกันแล้วจะเกิดความหมายใหม่ ดังที่ E.M. Forster ยกตัวอย่างว่า “พระราชาสืบพระชนม์แล้วพระราชินีสืบพระชนม์” ถือว่าเป็น “เนื้อเรื่อง” เพราะเป็นเหตุการณ์สองเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นโดยไม่มีความเกี่ยวข้องกัน แต่ถ้าเป็นข้อความว่า “พระราชาสืบพระชนม์ ต่อมาพระราชินีก็สืบพระชนม์ตามไปด้วยความเสียพระทัย” จัดว่าเป็น “โครงเรื่อง” เพราะได้แสดงให้เห็นถึงปัญหาในพระทัยของพระราชินี เป็นข้อขัดแย้งระหว่างความรักกับความพลัดพราก เน้นถึงความทุกข์เดือดร้อนในใจรุนแรงจนถึงกับสืบพระชนม์ในที่สุด

ตามกระบวนการทัศน์ใหม่ของการเล่าเรื่อง การวางโครงเรื่องจะมีความสำคัญเสมือนเป็นกระดูกสันหลังของเรื่องเล่า เนื่องจากการสร้างความหมายต่างๆ นั้นเกิดมาจากการวางโครงเรื่องเป็นสำคัญ เช่น ในการเล่าเรื่องบางประเภทเช่นนิทานพื้นบ้าน ตัวละครมักมีลักษณะตายตัว หยุดนิ่งเป็นแบบฉบับ ในเรื่องเล่าแบบนี้โครงเรื่องจะมีบทบาทมากกว่าตัวละคร

การวิเคราะห์ความเป็นไทยจากโครงเรื่องจะใช้การพิจารณาจากความขัดแย้ง (Conflict) เป็นหลัก เนื่องจากปัญหาหรือความขัดแย้งในเรื่องจะเป็นเงื่อนไขที่จะทำให้เรื่องดำเนินต่อไปได้ ความขัดแย้งมักถูกใช้เพื่อดึงความสนใจของผู้อ่านให้ติดตามเรื่องอย่างจดจ่ออยู่เสมอ ดังนั้นความขัดแย้ง (Conflict) จึงต้องมีความเร้าใจและสามารถคลี่คลายความขัดแย้งเหล่านั้นอย่างแนบเนียนไปจนถึงเป้าหมายสุดยอดในตอนปิดเรื่อง รวมทั้งต้องอาศัยกลวิธีในการเล่าเรื่องที่เหมาะสมประกอบด้วย (ศิวภรณ์ หอมสุวรรณ, 2535 อ้างถึงใน กิตติพงษ์ วงศ์ทิพย์, 2550) ความขัดแย้งนั้นมี 4 ประเภทดังนี้

3.1 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์

หมายถึง ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครกับตัวละคร ซึ่งอาจเป็นตัวละครเอกกับตัวละครรอง เช่น ความขัดแย้งระหว่างขุนแผนกับขุนช้างในขุนช้างขุนแผน ความขัดแย้งระหว่างแฮรี่ พอตเตอร์ กับลอร์ดโวลเดอมอร์ ในวรรณกรรมเยาวชนเรื่องแฮรี่ พอตเตอร์ ซึ่งในแต่ละตอน เรื่องจะจบลงเมื่อความขัดแย้งของตัวละครทั้งสองตัวละครคลี่คลาย เช่น ลอร์ดโวลเดอมอร์เป็นฝ่ายพ่ายแพ้แก่แฮรี่ แม้ว่าเรื่องจะยังไม่สิ้นสุดเพราะยังมีตอนต่อไปก็ตาม

3.2 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ

หมายถึง การกำหนดให้ตัวละครต้องต่อสู้กับธรรมชาติ อาจเป็นภัยธรรมชาติ หรือสภาพแวดล้อม ความแห้งแล้งตามธรรมชาติ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Twitter ที่มีมนุษย์ต้องต่อสู้เพื่อเอาชนะวาตภัย หรือภาพยนตร์เรื่อง Deep Impact ที่มีมนุษย์ต้องต่อสู้เพื่อเอาชนะดาวหางที่พุ่งมาชนโลก เป็นต้น

3.3 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม

หมายถึง การกำหนดให้ตัวละครเอกมีความขัดแย้งกับสังคม เช่น พัก ในนวนิยายเรื่องคำพิพากษา ต้องมีความขัดแย้งกับชาวบ้านทั้งหมู่บ้าน เนื่องจากชาวบ้านคิดว่าพักนั้นทำผิดศีลธรรมด้วยการจับแม่เลี้ยงมาทำเป็นเมีย พักจึงต้องต่อสู้เพื่ออธิบายความจริงต่อสังคม แต่ในที่สุดพักก็ไม่สามารถเอาชนะความเชื่อของชาวบ้านได้ และกลายเป็นผู้พ่ายแพ้โดยสมบูรณ์ เป็นต้น

3.4 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับตัวเอง

เป็นความขัดแย้งทางกายภาพ เช่น ความพิการ หรือความขัดแย้งทางจิตใจ เช่น การเอาชนะใจฝ่ายดีและฝ่ายชั่วของตนเอง เช่น ตัวละคร อนาคิน สกายวอล์คเกอร์ ในสตาร์วอร์ส ที่ต้องควบคุมจิตใจตนเองไม่ให้หลงเข้าสู่ด้านมืด แต่ในที่สุดก็ไม่สามารถต่อต้านด้านมืดในจิตใจของตนเองได้ จึงกลายเป็น ดาร์ธ เวเดอร์ โดยสมบูรณ์ เป็นต้น

นวนิยาย เรื่องสั้น และบทละครที่ไม่มีความขัดแย้งถือว่าเป็นงานเขียนที่ไม่มีโครงเรื่อง ดังนั้นการเขียนงานประเภทนี้จะต้องกำหนดให้มีความขัดแย้งเสมอ ยิ่งความขัดแย้งมีความซับซ้อนและสมเหตุสมผลมากเท่าใด ก็จะทำให้เรื่องมีความน่าสนใจและน่าติดตามมากขึ้นด้วย

4. แก่นเรื่อง (Theme)

มีนักวิจัยหลายท่านที่ให้ความสนใจในการศึกษาแก่นเรื่อง และมีการศึกษาเอาไว้หลากหลายวิธีการ แต่วิธีที่เลือกใช้ในการศึกษานี้ได้แก่ การวิเคราะห์จาก “ตอนจบของเรื่อง” เนื่องจากการพิจารณาตอนจบของเรื่องนั้นเป็นการวิเคราะห์ถึงสิ่งที่ผู้แต่งต้องการจะสื่อสารกับผู้ชม เช่น ภาพยนตร์เรื่อง นางนาก ที่สุดท้ายแล้วผีก็ไม่อาจจะอยู่ร่วมกับคน อย่างมีความสุขได้ แก่น

เรื่องนี้มีความหมายถึง การที่มนุษย์ต้องยอมรับในเส้นทางแห่งวิถีสังสารของสิ่งมีชีวิต และต้องเคลื่อนไปในตำแหน่งที่เหมาะสมของจักรวาลวิทยา กล่าวคือ เมื่อสิ้นชีพกลายเป็นผีแล้ว จะมาอยู่ร่วมกับคนในโลกมนุษย์ไม่ได้

5. ช่วงเวลา (Time) / สถานที่ (Location) / ฉาก (Setting)

เมื่อการเล่าเรื่องเป็นการนำเสนอ “เหตุการณ์” ดังนั้นสิ่งที่ขาดไม่ได้คือมิติของ “เวลา” และ “สถานที่” ประกอบอยู่ด้วยเสมอ มิติทางด้านเวลาและสถานที่นี้จะเล่าเรื่องผ่านทาง “ฉาก” (Setting) ซึ่งในส่วนของฉากนี้จะทำการศึกษาใน 3 ปัจจัยได้แก่

5.1 ปัจจัยทางด้านเวลา (Temporal Factors)

คือเวลาจริงที่เนื้อเรื่องเกิดขึ้น ชื่อเรื่องเล่าส่วนใหญ่จะเป็นตัวกำหนดความหมายของช่วงเวลาเอาไว้ เช่นละครย้อนยุคมักจะอยู่ในช่วงรัชกาลที่ 5-6 เนื่องจากยุคนั้นเป็นช่วงการมาถึงของวัฒนธรรมตะวันตก เป็นต้น

5.2 ปัจจัยทางด้านภูมิศาสตร์ (Geographic Factors)

เป็นสถานที่ทางกายภาพ ซึ่งอาจเป็นลักษณะธรรมชาติ เช่น ภูเขา แม่น้ำ ฉากบาร์ ฉากห้องเรียน ฯลฯ

5.3 ปัจจัยด้านประเพณี ค่านิยม และธรรมเนียมปฏิบัติ (Moral Attitude, Custom and Codes of Behaviors)

ในส่วนนี้จะเกี่ยวข้องกับฉากที่แสดงสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรม เช่น ในละครโทรทัศน์เรื่อง “ผู้ใหญ่ลีมา” จะพบว่าในฉากชนบทจะมีตัวละครหลายๆ ตัว ที่แสดงออกทางการกระทำ และแสดงความสัมพันธ์กับตัวละครอื่นๆ ที่อยู่ในครอบครัวเดียวกัน แตกต่างไปจากการแสดงออกทางการกระทำหรือความสัมพันธ์ที่ทำงาน ซึ่งอยู่ในท้องถิ่นที่แตกต่างไป เป็นต้น

6. พาหนะ (Locomotion)

พาหนะเป็น “สัญลักษณ์” หนึ่งที่แสดงความเป็นไทยได้ เนื่องจากคนไทยมีพาหนะของตนเองมากมาย อาทิเช่นในเรื่องศึกบางระจัน นายทองเหม็นนั้นขี่ควายเป็นพาหนะ ซึ่งควายนั่นเป็นสัตว์ที่คนไทยนิยมเลี้ยงไว้ใช้แรงงาน และใช้เป็นพาหนะในการเดินทาง ควายจึงไม่ได้มีความหมายเพียงสัตว์เลี้ยง แต่ยังสะท้อนให้เห็นภูมิปัญญาคนไทยสมัยก่อนด้วย

7. อุปกรณ์

อุปกรณ์ก็เป็นอีก “สัญลักษณ์” หนึ่งที่เพิ่มเติมความหมายวัฒนธรรมในเรื่องให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน หรือแสดงความหมายของเรื่องให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตามอุปกรณ์อาจขัดแย้งกับฉากก็ได้ตามแต่วัตถุประสงค์ในการใช้งาน

8. อาวุธ (Weaponry) / ของวิเศษ (Magic)

การ์ตูนแอนิเมชันเป็นสื่อที่เกี่ยวข้องจินตนาการอย่างใกล้ชิด ดังนั้นอาวุธและของวิเศษจึงเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มักถูกนำมาใช้ในการเล่าเรื่อง และด้วยเหตุที่คนไทยนั้นมีความเชื่อต่ออิทธิฤทธิ์ต่างๆ มากมาย ลักษณะของของวิเศษที่นำมาใช้ในการ์ตูนแอนิเมชันก็น่าจะสื่อความหมายความเป็นไทยออกมาได้

แนวคิดในการสัมพันธ์ (Intertextuality)

จากแนวคิดที่ว่าสื่อในปัจจุบันล้วนแต่ผลิตเนื้อหาที่เคยถูกผลิตไปแล้วทั้งสิ้น เนื่องจากการที่สื่อใหม่นิยมหยิบยืมบางสิ่งบางอย่างจากสื่อเก่า หรือเรียกว่าเป็นกระบวนการทำสำเนา (Repetition) เรื่องราวเดิม (Convention) เพื่อให้ผู้ผลิตมั่นใจได้ว่าผู้รับสารนั้นจะสามารถเข้าใจความหมายเนื่องจากเนื้อหานั้นเป็นเรื่องราวเดิมที่คุ้นเคยได้ ขณะเดียวกันในการสื่อสารจะต้องมีการเปลี่ยนแปลง (Variation) ซึ่งเป็นเรื่องราวใหม่ (Invention) ที่เกิดขึ้นด้วย คุณสมบัติทั้ง 2 ประการนี้เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับผู้ผลิตและผู้รับสารในการตีความหมายด้วย สัดส่วนของ Convention และ Invention ในแต่ละสื่อนั้นจะไม่ตายตัวขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้ผลิต สัมพันธ์ยังหมายถึงการอ้างถึง (Quotation) การขโมยแนวคิด (Plagiarism) การพูดถึง (Allusion) การเลียนแบบ (Imitation) การล้อเลียน (Parody) การทำซ้ำ (Repetition) การดัดแปลง (Alteration) และการตีความใหม่ (Interpretation) ซึ่งทั้งหมดนี้จะเกิดขึ้นได้จากปัจจัยหลักสำคัญ 2 ปัจจัยได้แก่ ตัวบท (Text) และบริบท (Context) กล่าวโดยสรุปได้ว่าการถ่ายโยงเนื้อหาหรือการสัมพันธ์จะมีความสัมพันธ์กันระหว่าง ผู้ผลิต ตัวสาร และผู้รับสาร อยู่เสมอ J. Fiske (1987 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2553) ได้จำแนกประเภทของสัมพันธ์ออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ตามระนาบของการสัมพันธ์ คือ

1. สัมพันธ์แนวนอน (Horizontal Intertextuality)

เป็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทระดับปฐมภูมิ (Primary text) ด้วยกัน ตัวอย่างที่มักมีการศึกษาในเรื่องสัมพันธ์แนวนอนคือ การกระโดดข้ามของตัวบทจากรายการประเภทหนึ่ง (genres) ไปสู่รายการอีกประเภทหนึ่ง การกระโดดข้ามนี้ที่เห็นได้ง่ายที่สุดก็คือ การกระโดดข้ามของ "ตัวละคร / นักแสดง" เพราะ ตัวละคร / นักแสดงที่มีชื่อเสียงนั้นไม่สามารถนำไปใช้โฆษณาสินค้าได้ทุกประเภท เนื่องจากตัวละคร / นักแสดงเหล่านี้จะมีความหมายบางอย่างบรรจุไว้อยู่แล้ว กระบวนการสร้างความหมายด้วยการสัมพันธ์แนวนอนนี้มักจะเป็นความตั้งใจของผู้ผลิต ส่วนทางด้านผู้รับสารที่รู้จักความหมายของตัวบทแรกมาก่อน เมื่อรับความหมายตัวบทที่สองเพิ่มจะ

สามารถถ่ายทอดความหมายจากตัวบทแรกมายังตัวบทที่สองได้ แต่ถ้าเป็นผู้รับสารที่ไม่เคยดูตัวบทแรกมาก่อน ความหมายจากตัวบทที่สองจะกลายเป็นตัวบทแรกของผู้ชมกลุ่มนี้แทน และความหมายที่ถูกสร้างใหม่นี้อาจมีความแตกต่างไปจากความหมายในผู้ชมกลุ่มแรก

2. สัมพันธบทแนวตั้ง (Vertical Intertextuality)

เป็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทปฐมภูมิกับตัวบทอื่นๆ ที่แตกต่างออกไป ระดับของความหมายของตัวบทในแนวตั้งนี้อาจแบ่งได้เป็น 3 ระดับดังนี้

2.1 ตัวบทระดับปฐมภูมิ (Primary Text)

หมายถึงตัวบทเริ่มแรกที่จะหมายถึง รายการข่าว รายการเพลง รายการละคร หรือตัวละครใดๆ ฯลฯ

2.2 ตัวบทระดับทุติยภูมิ (Secondary Text)

เป็นตัวบทที่เกิดมาจากการอ่านตัวบทแรกแล้วนำมาเสนอเป็นตัวบทที่สอง เช่น คอลัมน์วิจารณ์ รายการข่าวบันเทิง การโฆษณา การประชาสัมพันธ์รายการต่างๆ เป็นต้น

2.3 ตัวบทระดับตติยภูมิ (Tertiary Text)

ตัวบทระดับนี้หมายถึงขั้นตอนสุดท้ายที่เกิดขึ้นจากการรับรู้ของผู้รับสาร หมายถึงตัวบทที่เป็นความหมายที่เกิดขึ้นจากการรับรู้ของผู้รับสารนั่นเอง

ด้วยความที่ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่เลือกใช้เทคนิคการสัมพันธบทมาเข้าร่วมในการผลิต โดยเฉพาะการสัมพันธบทหรือการเชื่อมโยงความหมายความเป็นไทยให้เกิดขึ้นในการ์ตูนแอนิเมชัน เช่นการดัดแปลงคนดังในสังคมไทยให้กลายเป็นตัวการ์ตูน การกระทำเหล่านี้น่าจะมีผลให้ผู้รับสารชาวไทยสามารถรับรู้ความหมายความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันประเภทนี้ได้ง่ายกว่าการ์ตูนแอนิเมชันที่ใช้เทคนิคประเภทอื่นๆ แนวคิดสัมพันธบทจึงเป็นแนวคิดที่ถูกเลือกมาใช้ในการวิเคราะห์หัตถ์ถ้อยคำจากตัวสารที่สามารถแสดงความเป็นไทยได้ ทั้งนี้เพื่อให้เข้าใจเหตุผลที่ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่เลือกใช้ และเข้าใจถึงปัจจัยเบื้องหลังที่เกี่ยวข้องกับการผลิตความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ทำการศึกษานี้ด้วย

แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน

การที่การ์ตูนแอนิเมชันจะออกมามีเนื้อหาหน้าตาอย่างไรนั้น ย่อมขึ้นอยู่กับขั้นตอนการผลิตทั้งสิ้น ซึ่งปัจจัยที่มีผลต่อกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันนั้นแบ่งได้เป็น 3 ปัจจัยใหญ่ๆ (Jeremy G. Butler, 1994 อ้างถึงใน นิพนธ์ คุณารักษ์, 2548) ได้แก่

1. ปัจจัยด้านสุนทรียภาพ (Aesthetic)

สุนทรียภาพของการ์ตูนแอนิเมชันมีหลักพื้นฐานที่นิยมทำได้แก่ การทำให้ผิดส่วน หรือ ผิดรูปจากสภาพปกติตามธรรมชาติ เช่น ตาโต ศีรษะโต มือโต จมูกโต รูปร่างลั่น ผอม อ้วน ฯลฯ การ์ตูนอเมริกันบุกเบิกนิยมใช้หลักการนี้สร้างตัวละครที่มีลักษณะส่วนศีรษะโต มือและเท้าใหญ่ ส่วนขนาดตัวเล็กและลั่น เพื่อให้ดูน่ารัก การวาดให้เห็นดวงตาโตชัดเจนจะช่วยให้สามารถแสดงอารมณ์ทางสีหน้าและเห็นลักษณะบุคลิกของตัวการ์ตูนได้มากขึ้น ส่วนภาพวัตถุ เช่น เฟอร์นิเจอร์ ต้นไม้ ก็สามารถใช้หลักการทำให้เกินจริงได้เช่นเดียวกัน ลักษณะการ์ตูนแอนิเมชันควรเข้าใจได้ง่าย มีโครงร่างหรือเส้นต่างๆ ที่ง่ายไม่ซับซ้อน ไม่เน้นรายละเอียด แต่เน้นที่โครงสร้างของตัวละคร หรือวัตถุต่างๆ การ์ตูนแอนิเมชันควรมีลักษณะบางอย่างที่เหนือจริงหรือผิดหลักการตามธรรมชาติ ซึ่งเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของสื่อประเภทนี้

สุนทรียภาพยังเป็นการพิจารณาถึงความสวยงาม (Beauty) เส่นห์ความน่าสนใจ (Appeal) สีลั่น แสงเงาบรรยากาศ ตลอดจนการนำศิลปะต่างๆ มาใช้ในภาพยนตร์ รวมทั้งการใช้เสียงต่างๆ ที่เหมาะสมกลมกลืน เป็นต้น สุนทรียภาพนี้ยังมี 3 องค์ประกอบย่อยที่ใช้ในการพิจารณาดังนี้

1.1 การออกแบบ (Designing)

การออกแบบถือว่าเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งของภาพยนตร์แอนิเมชัน เช่น การออกแบบบุคลิกลักษณะของตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบฉาก ยานพาหนะ ฯลฯ การออกแบบต้องมีความโดดเด่นน่าสนใจ มีความแปลกใหม่ ในการออกแบบฉากหลัง (Background Design) เช่น บ้านเรือน ทิวทัศน์ ฯลฯ ต้องดูในรายละเอียดของส่วนประกอบต่างๆ องค์ประกอบศิลปะรวมทั้งลักษณะและมุมของภาพทั้งนี้จะต้องสัมพันธ์สอดคล้องกับแนวคิด แก่นของเรื่อง ผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย ฯลฯ สำหรับงานออกแบบทางด้านแอนิเมชัน ศิลปินนักออกแบบ (Characters Designer) เป็นผู้ที่มีบทบาทมากเพราะตัวละครมีส่วนทำให้ภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ประสบความสำเร็จหรือล้มเหลวได้ ภาพของตัวละครเป็นสิ่งแรกที่คนดูจะได้เห็นก่อนที่จะรับรู้เรื่องราวของภาพยนตร์นั้นๆ ดังนั้นคนดูจะให้ความสนใจหรือไม่ ย่อมขึ้นอยู่กับตัวละครที่ได้เห็นเป็นครั้งแรกด้วย (จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย, 2548) ในการออกแบบนั้นมีขั้นตอนสำคัญอยู่ 2 ขั้นตอน ดังนี้

1.1.1 ขั้นตอนการออกแบบ หรือปัจจัยที่มีผลต่อการออกแบบแบ่งเป็น 3 ข้อ ได้แก่

1) ผู้ออกแบบต้องรู้จักตัวละครให้มากพอ วิธีที่จะทำให้รู้จักตัวละครได้ดีที่สุดได้แก่ การศึกษาจากบทภาพยนตร์และวิเคราะห์หรือออกมาอย่างละเอียดว่าตัวละครเป็นใคร มีบุคลิกลักษณะนิสัยใจคอ จุดเด่นจุดด้อยอย่างไรบ้าง นอกจากสิ่งที่ปรากฏในบทแล้ว ยังต้องศึกษา

ถึงรายละเอียดเบื้องลึก (Back Story) ด้วยว่า ตัวละครมีความเป็นมาอย่างไร เติบโตขึ้นมาอย่างไร มีปมปัญหาอะไรในชีวิต โปรดปรานสิ่งใดเป็นพิเศษ มีความเชี่ยวชาญทางด้านใด ใครบ้างที่มีอิทธิพลต่อตัวละครตัวนั้น เป็นต้น บางครั้งมีการนำนักแสดงที่มีตัวตนจริงๆ มาเป็นต้นแบบโดยดึงบุคลิกและจุดเด่นของนักแสดงคนนั้นๆ มาใช้ในการออกแบบ เมื่อคนดูเห็นก็จะรู้ทันทีว่าเป็นใคร ซึ่งถือเป็นลูกเล่นหนึ่งในการออกแบบ

2) การเรียนรู้จากของจริง ก่อนที่จะเริ่มออกแบบ ผู้ออกแบบควรศึกษาสิ่งที่ต้องการออกแบบจากลักษณะตามธรรมชาติ ศึกษาในเรื่องของกายวิภาค ความสมดุล น้ำหนัก รูปทรง ฯลฯ แล้วจึงนำสิ่งที่ได้พบมาพัฒนา ปรับเปลี่ยน ลดทอน หรือผสมผสานจนได้ออกมาเป็นงานออกแบบ ผู้ออกแบบจะต้องเข้าใจถึงหลักการวาดภาพสิ่งต่างๆ ทั้งคน สัตว์ สิ่งของ ของจริง ไม่ได้สำคัญเฉพาะต่อการออกแบบเท่านั้น ในขั้นตอนอื่นๆ ของการทำแอนิเมชัน การเรียนรู้จากของจริงก็ยังคงเป็นปัจจัยพื้นฐานที่ละเลยไม่ได้เช่นเดียวกัน

3) แรงบันดาลใจ สำหรับแรงบันดาลใจไม่จำเป็นต้องมาจากการงานแอนิเมชันเสมอไป แต่อาจได้จากภาพจิตรกรรมสกุลต่างๆ ภาพล้อในหนังสือพิมพ์ หนังสือการ์ตูน (Comics) ภาพประกอบในนิตยสาร ภาพถ่ายแฟชั่น ภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง (Live Action) ฯลฯ สิ่งเหล่านี้อาจจุดประกายให้เกิดการออกแบบในลักษณะต่อยอดจากงานที่ได้เห็น ผสมผสานจนเกิดเป็นแนวทางใหม่ หรือฉีกหนีจากงานเหล่านั้นโดยสิ้นเชิงก็เป็นได้

1.1.2 ขั้นตอนการออกแบบ มี 3 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบคือ ขนาด(Size) รูปทรง (Shape) และสัดส่วน (Proportion) ซึ่งแต่ละปัจจัยมีรายละเอียดดังนี้

1) ขนาด (Size) ขนาดเป็นเรื่องของการเปรียบเทียบ ใหญ่กว่าหรือเล็กกว่าขนาดมีความสำคัญในแง่ของการสร้างความรู้สึกที่แตกต่างกัน ขนาดใหญ่ให้ความรู้สึกถึงน้ำหนักที่มากกว่า แข็งแรงกว่า มั่นคงกว่า และมีอำนาจเหนือกว่า ในขณะที่ขนาดเล็กให้ความรู้สึกถึงน้ำหนักที่น้อยกว่า อ่อนแอกว่า คล่องแคล่วว่องไวกว่า อาจให้ความรู้สึกถึงพลังอำนาจที่น้อยกว่า เรื่องของขนาดจึงไม่ใช่แค่หลักเกณฑ์ที่ผู้ออกแบบควรใส่ใจ แต่เป็นกฎเกณฑ์ที่ผู้ออกแบบต้องกำหนดให้ชัดเจนสำหรับใช้เป็นเสมือนพิมพ์เขียวในการออกแบบ เพราะนอกจากขนาดของตัวละครจะทำให้เกิดความหลากหลายในการออกแบบแล้ว ยังสามารถแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์และบทบาทของตัวละครแต่ละตัวที่มีต่อกันด้วย

2) รูปทรง (Shape) โดยทั่วไปแล้วจะมีรูปทรงที่ใช้หลักๆ 2 รูปทรง ได้แก่

- รูปทรงอิสระ (Free Shape) คือ รูปทรงซึ่งไม่มีโครงสร้างและแบบแผนที่แน่นอน เช่น ควันไฟ ก้อนเมฆ รอยหมึกที่ซึมบนผ้า แผนที่ประเทศต่างๆ เป็นต้น

■ รูปทรงง่ายๆ (Simple Shape) คือ รูปทรงที่ไม่ซับซ้อน มีโครงสร้างแน่นอนอยู่ในลักษณะของรูปทรงเรขาคณิต เช่น ลูกฟุตบอล โต้ะ กรวยจราจร เป็นต้น ในการออกแบบตัวละครสำหรับงานแอนิเมชัน ศิลปินนักออกแบบจะให้ความสำคัญกับรูปทรงง่ายๆ (Simple Shape) มากกว่ารูปทรงอิสระ (Free Shape) เนื่องจากเป็นรูปทรงที่สะดวกต่อการใช้งาน ดึงดูดสายตาผู้ชมได้มาก จัดจำง่าย และสามารถสื่อบุคลิกตัวละครออกมาได้อย่างชัดเจน รูปทรงง่ายๆ (Simple Shape) พื้นฐานที่นำมาใช้กับงานแอนิเมชันมีอยู่ 3 แบบได้แก่ วงกลม สี่เหลี่ยม และสามเหลี่ยม โดยแต่ละแบบจะให้ความรู้สึกต่างกันไปตามลักษณะการใช้งาน

1.1.3 สัดส่วน (Proportion) เมื่อสัดส่วนรวมเข้ากับรูปทรง (Shape) จะส่งผลให้เกิดความหมายโดยรวมของการ์ตูนว่ามีลักษณะสมจริงหรือเป็นนามธรรมมากกว่ากัน เนื่องจากการออกแบบตัวละครเปรียบเสมือนการขีดเส้นตรงที่ปลายด้านหนึ่งเป็นงานที่สมจริงทุกประการ (Realistic) และปลายอีกข้างหนึ่งเป็นนามธรรม (Abstract) ระหว่างปลายทั้งสองด้านจะเป็นผลงานที่ผสมผสานระหว่างความสมจริงกับนามธรรม ซึ่งแต่ละงานจะมีอัตราส่วนผสมมากน้อยต่างกัน ขึ้นอยู่กับว่างานนั้นๆ เอียงเข้าหาปลายด้านไหนมากกว่ากัน ดังนั้นถ้าตัวละครมีรูปทรงและสัดส่วนผิดเพี้ยนไปจากความจริงมากเท่าไร ก็จะมียิ่งมีความเป็นการ์ตูนมากยิ่งขึ้นเท่านั้น

1.2 งานศิลป์ (Artistic)

หมายถึงการนำเอาแนวคิดและรูปแบบของการออกแบบต่างๆ นำมาสร้างสรรค์และผลิตออกมาให้เป็นผลงานสมบูรณ์ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในภาพยนตร์แอนิเมชัน เช่น การลงสี (Coloring) การลงแสงเงา (shading) ในตัวแสดงต่างๆ การระบายสีภาพฉากหลัง (Background Painting) ซึ่งมีกระบวนการเทคนิคและวิธีการแตกต่างกันไปตามลักษณะของภาพยนตร์แอนิเมชัน เช่น ลักษณะที่เหมือนจริง ลักษณะเหนือจริง ฯลฯ

1.3 การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ (Animate)

เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวเพื่อถ่ายทอดท่าทาง อารมณ์ และความรู้สึก ตามกระบวนการและเทคนิคแอนิเมชัน โดยอาศัยหลักการทางภาพยนตร์คือภาพนิ่งที่เคลื่อนไหวต่อเนื่อง (Stop Motion) สัมพันธ์กับระยะเวลาหนึ่ง (Timing) ในอัตราปกติ 24 ภาพ ต่อ 1 วินาที (Frame per Second) ซึ่งในการเคลื่อนไหว (animate) นั้น อาจจะลดหรือเพิ่มก็ได้ขึ้นอยู่กับความต้องการในการนำเสนอลักษณะภาพเคลื่อนไหวและระบบการผลิต ดังจะเห็นได้จากบางเรื่องมีการเคลื่อนไหวน้อยไม่ราบรื่น และเคลื่อนไหวเป็นบางส่วน เช่น ขยับเฉพาะปาก หรือ บางเรื่องมีการขยับทั้งตัว ดูคล้ายการเคลื่อนไหวของคนจริง ฯลฯ ซึ่งการเคลื่อนไหว (animate) นี้ จะมีทั้งลักษณะ

ที่แตกต่างกันตามประเภทและเทคโนโลยีของแอนิเมชัน เช่น แอนิเมชัน แบบ 2 มิติ จะมีลักษณะที่แตกต่างจากแบบคอมพิวเตอร์กราฟิกแอนิเมชัน 3 มิติ ฯลฯ เป็นต้น

2. เสียง (Sound)

เสียงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งที่เป็นทั้งตัวกำหนดความยากง่ายของการกำหนดการเคลื่อนไหว (animate) เช่น การกำหนดให้ปากขยับสัมพันธ์กับเสียงพูด เป็นต้น นอกจากนี้เสียงอาจเป็นตัวกำหนดให้ภาพยนตร์แอนิเมชันผลิตได้ง่ายขึ้นด้วย เช่น ใช้เสียงบรรยายหรือเสียงประกอบพิเศษ (Effect) แทนการแสดงท่าทางที่ต้องมีการขยับเคลื่อนไหวมากๆ การออกแบบเสียงที่ดี (sound design) รวมทั้งระบบและการบันทึกเสียงที่ดี จะช่วยสร้างบรรยากาศและอารมณ์ให้กับการ์ตูนแอนิเมชันนั้นๆ ได้อย่างดี ยิ่งไปกว่านี้เสียงประกอบในการ์ตูนแอนิเมชันเป็นอีกองค์ประกอบทางกายภาพหนึ่งที่สามารถแสดงลักษณะทางวัฒนธรรมของผู้ผลิตออกมาได้ ซึ่งเสียงนั้นสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ (thailittlefilm CO.,LTD, 2551) ได้แก่

2.1 บทสนทนา (Dialog)

เป็นส่วนที่มีความสำคัญที่สุดที่ใช้ในการบอกเล่าเรื่องราวและเนื้อหาของเรื่อง เนื่องมาจากการ์ตูนแอนิเมชันนั้นไม่มีเสียงโดยกำเนิด การพากย์เสียงในการ์ตูนแอนิเมชันจึงเป็นการให้ภาษาและวัฒนธรรมแบบหนึ่งให้กับตัวการ์ตูน ภาษานั้นเป็นสัญลักษณ์ที่ใช้แสดงถึงควมมีอารยะ วัฒนธรรมและลักษณะเฉพาะของตัวละคร เช่น ตัวละครที่เป็นคนต่างจังหวัด อาจจะมีสำเนียงพูดเหนือเพี้ยนตามสำเนียงถิ่น หรือตัวละครที่เป็นชาวต่างชาติที่พูดภาษาไทยไม่ได้ อาจจะใช้วิธีพากย์เสียงด้วยภาษาอังกฤษเพื่อแสดงความหมายนี้ เป็นต้น

2.2 เสียงประกอบภาพพิเศษ (Sound Effect)

หมายถึงเสียงต่างๆ ที่เกิดขึ้นรอบๆ ตัวละคร ซึ่งจะมีส่วนช่วยเสริมให้คนดูเชื่อในสิ่งที่ปรากฏในภาพ สามารถแบ่งได้เป็น 3 กลุ่มดังนี้

2.2.1 เสียงประกอบเคลื่อนไหว (Foley)

เป็นเสียงที่ใช้สร้างความสมจริงของการเคลื่อนไหว เช่น เสียงเท้าเดินหรือวิ่ง เสียงเสื้อผ้าที่เกิดจากการเคลื่อนไหวของตัวละคร เสียงการหยิบจับสิ่งของ การรินน้ำ แปร่งฟัน หรือชนแก้ว เป็นต้น

2.2.2 เสียงเทียม (Sound Design)

คือเสียงบางอย่างที่ไม่ได้เกิดขึ้นในชีวิตจริงแต่ไปเสริมความรู้สึกให้กับ ภาพได้ เช่นเสียงฮัมต่ำๆ ก็อาจใช้แทนความรู้สึกถึงอันตรายที่กำลังจะเกิดขึ้น หรืออาจจะเป็นเสียงที่ทำขึ้นมาใหม่ เช่น เสียงดาบเลเซอร์ในภาพยนตร์เรื่อง Starwars เป็นต้น

2.2.3 เสียงบรรยากาศ (Ambience)

ในสถานที่ต่างๆ เช่นในป่าตอนกลางคืนจะต้องมีเสียงจิ้งหรีดอะไร เสียงความวุ่นวายของสภาพการจราจรในเมือง หรือเสียงของกลุ่มคน (Walla Group) ในงานเลี้ยง งานแต่งงาน ภัตตาคาร หรือร้านอาหาร ย่อมมีเสียงต่างกัน หรือเสียงสภาพบรรยากาศของห้อง (Room Tone) แต่ละห้องก็จะไม่เหมือนกัน

2.3 ดนตรี (Sound and music)

ดนตรีประกอบซึ่งเป็นส่วนที่ใช้สร้างอารมณ์ของหนังให้สมบูรณ์ขึ้น ในส่วนของดนตรีนี้ยังแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่

2.3.1 เพลงประจำรายการ (Theme song) ซึ่งใช้ในการเปิดและปิดรายการ อาจหมายถึงเพลงการ์ตูนแอนิเมชันของเรื่องนั้นๆ ก็ได้

2.3.2 และเพลงบรรเลงประกอบรายการ (Music)

เป็นเพลงที่ใช้เพื่อเปิดประกอบเพื่อสร้างบรรยากาศให้กับเนื้อหาการ์ตูนที่กำลังเล่าเรื่อง มักเป็นเพลงที่ไม่มีเนื้อร้อง

3. เทคโนโลยีในการผลิต (Technology)

เทคโนโลยีนั้นหมายรวมถึง ความรู้ แนวคิด วิธีการผลิต ไปจนถึงสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ ที่นำมาใช้ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันให้มีความสวยงาม มีความทันสมัย ลดขั้นตอนในการผลิตอำนวยความสะดวก หรือลดต้นทุนในการผลิต ซึ่งในปัจจุบันเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กลายเป็นส่วนสำคัญในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน แต่อย่างไรก็ตามมนุษย์ก็ยังต้องทำหน้าที่สร้างภาพหลักเช่นเดิม การที่มนุษย์ต้องทำหน้าที่ในการกำหนดเงื่อนไขต่างๆ มากำกับด้วย เพื่อให้คอมพิวเตอร์ทำงานได้ตรงกับความต้องการหรือวัตถุประสงค์ในการผลิต ซึ่งสุนทรียภาพที่เกิดจากงานที่ผลิตด้วยคอมพิวเตอร์นี้จะมีความแตกต่างจากแอนิเมชันที่ใช้เทคนิคในการวาดด้วยมือ จุดเด่นของการใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพนั้นคือการควบคุมสีของภาพจะมีความแม่นยำสูง ในขณะเดียวกันอาจเป็นจุดด้อยในเรื่องของความยืดหยุ่นด้วย

4. การผลิตเชิงอุตสาหกรรม (Industry-business production)

การวางแผนในการผลิตเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญที่สุดในกระบวนการผลิต เนื่องจากความสำเร็จของการ์ตูนแอนิเมชันแต่ละเรื่องนั้นสามารถวัดได้จากรายได้ในการจัดจำหน่าย ดังนั้นการวางแผนในการทำงาน การจัดสรรบุคลากร และการวางแผนการตลาดเพื่อให้เกิดผลตอบแทนทางธุรกิจสูงสุดจึงเป็นเรื่องจำเป็น ในภาคการผลิตเชิงอุตสาหกรรมนี้ สามารถแบ่งองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องได้เป็น 3 องค์ประกอบดังนี้

4.1 บุคลากร

บุคลากร หมายถึง แรงงานมนุษย์รวมไปจนถึงระบบการบริหารงานบุคลากร ซึ่งเป็นระบบที่เน้นในการควบคุมชิ้นงาน กำกับลำดับของงาน และการบริหารจัดการอื่นๆ ที่เกี่ยวกับคนในองค์กร ตำแหน่งของฝ่ายต่างๆ ในสายการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันอาจแบ่งเป็นตำแหน่งต่างๆ ดังต่อไปนี้

- | | |
|-------------------|----------------|
| - ฝ่ายเขียนบท | - ฝ่ายฉาก |
| - ผู้กำกับบท | - คาแรกเตอร์ |
| - ผู้กำกับศิลป์ | - คีย์แอคชั่น |
| - ฝ่ายสตอรี่บอร์ด | - ฝ่ายเทคนิค |
| - มือกลอง | - ฝ่ายแสง |
| - ฝ่ายศิลป์ | - ฝ่ายแบกราวด์ |
| - ฝ่ายดนตรีประกอบ | - เสียงพูด |

4.2 เงินทุน

หมายถึงระบบการเงิน ต้นทุนในการผลิต ค่าใช้จ่ายในการลงทุนต่างๆ

4.3 ปัจจัยทางการตลาด

หมายถึง การสร้างช่องทางสำหรับการเผยแพร่หรือการจัดจำหน่าย รวมไปถึงข้อจำกัดต่างๆ และเงื่อนไขในการผลิตหรือเผยแพร่ กลุ่มเป้าหมาย และความสัมพันธ์ทางธุรกิจ

กล่าวโดยสรุป ผู้วิจัยใช้แนวคิดนี้ในการทำความเข้าใจต่อลักษณะที่กำหนดความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่จากตัวสาร และใช้เป็นแนวทางในการสร้างเครื่องมือเพื่อเก็บข้อมูลจากผู้ผลิตเพื่อให้เข้าใจถึงลักษณะปัจจัยต่างๆ ที่ส่งผลต่อการผลิตแอนิเมชัน และเข้าถึงทัศนะในการทำงาน ซึ่งจะสะท้อนให้เห็นโอกาสและข้อจำกัดต่างๆ ของของผู้ผลิตในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันที่ส่งผลให้การวิเคราะห์มีความถูกต้องสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

แนวคิดเชิงสัญลักษณ์วิทยา (Semiology)

ดังที่ได้กล่าวไปข้างต้นแล้วว่า ในการศึกษาฉบับนี้ผู้วิจัยได้เลือกทำการศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบในการสื่อสารเกือบทั้งระบบได้แก่ การศึกษาตัวสื่อ ศึกษาตัวผู้ผลิตหรือผู้ส่งสาร และศึกษาผู้รับสาร ผู้วิจัยจึงเลือกแนวคิดเชิงสัญลักษณ์วิทยาเป็นมาใช้ประกอบการศึกษาทั้งใน 3 องค์ประกอบเพื่อให้เกิดความเข้าใจต่อลักษณะความเป็นไทยที่ปรากฏในแต่ละองค์ประกอบด้วย ซึ่งแนวคิดเชิงสัญลักษณ์วิทยาที่ผู้วิจัยเลือกใช้นั้น สามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้

1. แนวคิดทฤษฎีสัญญะวิทยาเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ความเป็นไทยจากตัวสื่อ

แนวคิดสัญญะวิทยาที่ใช้วิเคราะห์ในส่วนนี้จะเป็นการนำไปใช้ร่วมกับแนวคิดการเล่าเรื่อง เพื่อทำความเข้าใจเนื้อหาหรือแก่นของเรื่อง ที่มาที่ไปต่างๆ ของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนั้น ต้องการนำเสนอ ซึ่งแนวคิดทฤษฎีสัญญะวิทยาในส่วนนี้จะใช้ร่วมกับการวิเคราะห์ตัวบท ซึ่งแนวคิดการศึกษาวิเคราะห์ตัวบทนั้นได้กล่าวถึงในข้างต้นไปบ้างแล้วในส่วน of แนวคิดการเล่าเรื่อง ดังนั้นในส่วนนี้จะจึงขอกล่าวถึงในส่วนที่เกี่ยวข้องกับสัญญะวิทยา ตามแนวคิดของ Berger (1982 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2552: 90) ได้กล่าวไว้ว่า รหัสเป็นแบบแผนชั้นสูงที่ซับซ้อนของความสัมพันธ์ระหว่างสัญญะต่างๆ กล่าวได้ว่ารหัสเป็นรูปแบบหรือกระบวนการในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสัญญะย่อยๆ ดังนั้นการวิเคราะห์ตัวบททางสัญญะวิทยาในที่นี้คือ การมองหาความสัมพันธ์ระหว่างสัญญะที่แสดงความหมายความเป็นไทยในตัวสื่อการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่นั้นเอง

2. แนวคิดทฤษฎีสัญญะวิทยาเพื่อใช้ในการวิเคราะห์วิธีการเข้ารหัสของผู้ผลิต

กระบวนการสร้างความหมาย (Signification) ซึ่งในการศึกษานี้หมายถึงการสร้าง ความหมายความเป็นไทยในตัวสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน กระบวนการสร้างความหมายหรือวิธีการ วิเคราะห์ความหมายนั้น Saussure (1974 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2552: 94) ได้แยกแยะ ระดับของความหมายที่บรรจุอยู่ในสัญญะ 2 ประเภทคือ

2.1 ความหมายโดยอรรถ (Denotation)

เป็นความหมายระดับแรกที่มีความชัดเจน และเป็นความหมายที่เข้าใจตรงกัน โดยส่วนใหญ่ ตัวอย่างเช่น ความหมายตามพจนานุกรม ในการวิจัยนี้ความหมายโดยอรรถ หมายถึง คำพูด หรือองค์ประกอบใดๆ ที่แสดงความเป็นไทยได้ด้วยตัวเอง

2.2 ความหมายโดยนัย หรือความหมายแฝง (Connotation)

ความหมายโดยนัยนั้นต้องการการตีความหมายจากประสบการณ์ส่วนตัวของผู้รับสาร ความหมายตรง (Denotation) จะมีลักษณะเป็นสากล คือมีความหมายเดียวกันและมีลักษณะเป็นภววิสัย (Objectivity) คืออ้างอิงขึ้นมาได้โดยไม่ต้องมีการประเมินคุณค่า ส่วน กระบวนการสร้างความหมายในขั้นที่ 2 หรือความหมายแฝง (Connotation) จะมีการเปลี่ยนแปลงไปตามวัฒนธรรมในการรับสาร เช่น คำว่า“หัวใจ” มีความหมายเป็นสากลคือ อวัยวะส่วนหนึ่งของร่างกายมนุษย์และสัตว์ทำหน้าที่สูบฉีดโลหิต ดังนั้นความหมายในขั้นที่ 1 ที่มีความหมาย โดยตรงเป็นความหมายของการใช้ภาษา แต่เมื่อเป็นความหมายขั้นที่ 2 จะให้ความหมายต่อการตีความหมายตรง ซึ่งเกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง

(Signified) ในอีกระดับหนึ่ง กล่าวคือหัวใจจะมีความหมายกว้างไปกว่าการเป็นอวัยวะภายในร่างกาย แต่จะหมายถึงสัญลักษณ์ของความรัก หรือชีวิต หรือความสำคัญต่อการใช้ชีวิต เป็นต้น

3. แนวคิดทฤษฎีสัญญาวิทยาเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ผู้รับสาร

ผู้วิจัยใช้แนวคิดนี้เป็นเหมือนการตรวจคำตอบผลที่ผู้วิจัยได้จากการวิเคราะห์ตัวสาร เพื่อให้เห็นแนวคิดและค่านิยมของผู้รับสารที่มีต่อการดูแอนิเมชันไทยยุคใหม่ ซึ่งพิจารณาใน 2 ระดับเช่นเดียวกับการศึกษาการเข้ารหัสของผู้ผลิต ได้แก่ พิจารณาจากความหมายโดยตรง (Denotation) เป็นความหมายขั้นแรกซึ่งสามารถรับรู้และเข้าใจได้ตรงกันในโดยทั่วไป และความหมายโดยนัย (Connotation) เป็นความหมายในขั้นที่สองที่ต้องอาศัยกระบวนการเปรียบเทียบตีความหมายด้วยรหัสที่มีอยู่ในสังคม หรืออาศัยจากประสบการณ์ของผู้รับสาร

แต่สิ่งที่แตกต่างไปจากการศึกษาในหัวข้อที่แล้วได้แก่ จุดยืนในการตีความหมายความเป็นไทยของผู้รับสาร ซึ่งจุดยืนในการตีความหมายของผู้รับสารนั้นจะมีอยู่ 3 ตำแหน่งได้แก่

3.1 การตีความหมายที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต (Preferred code) หมายถึงผู้รับสารสามารถเข้าใจความหมายเดียวกันกับที่ผู้ผลิตส่งมา

3.2 การตีความด้วยการต่อรองความหมาย (Negotiated code) เป็นการตีความหมายด้วยจุดยืนที่มีการต่อรองความหมายซึ่งได้ความหมายแตกต่างออกไปจากความตั้งใจของผู้ส่งสาร แต่ไม่ได้คัดค้านโดยตรง มีลักษณะเป็นการสร้างกฎเกณฑ์มาต่อรองมากกว่า

3.3 การตีความหมายด้วยจุดยืนตรงข้าม หรือคัดค้าน (Oppositional Code) เป็นการตีความหมายด้วยจุดยืนที่เป็นการต่อต้านหรือขัดแย้งกับความหมายที่ผู้ส่งสารส่งมา

ด้วยความที่สัญญาวิทยานั้นสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างหลากหลาย ดังนั้นแม้ว่าผู้วิจัยได้แยกแนวคิดออกเป็นส่วนๆ เพื่อทำการวิเคราะห์ให้ตรงกับลักษณะขององค์ประกอบการสื่อสารที่ศึกษา แต่ในทางการศึกษารหัสสัญญาจะมีรหัส (Code) เป็นตัวควบคุม ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกใช้แนวคิดความเป็นไทยมาเป็นรหัสในการควบคุมการตีความหมายต่างๆ เพื่อให้สอดคล้องกับการศึกษาในบริบทของความเป็นไทย

แนวคิดเรื่องความเป็นไทย

แนวคิดนี้ถูกเลือกเพื่อใช้ในการบ่งชี้ให้เห็นความแตกต่างของการดูแอนิเมชันไทยจากการดูแอนิเมชันต่างชาติ “ความเป็นไทย” จึงหมายถึงเอกลักษณ์ที่แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างชาติไทยกับชาติอื่น ในอีกความหมายหนึ่งคือ การอ้างอิง (Identify) สิ่งใดๆกับวัฒนธรรมไทย ความเป็นไทยที่ผู้วิจัยให้ความสนใจนี้ แบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ความเป็นไทยที่เป็น

รูปธรรมหรือความเป็นไทยเชิงประจักษ์ และความเป็นไทยที่มีลักษณะเป็นนามธรรมหรือความเป็นไทยทางใจ ดังนี้

1. ความเป็นไทยเชิงประจักษ์

ความเป็นไทยเชิงประจักษ์ หรือความเป็นไทยที่สังเกตเห็นได้ สามารถจัดหมวดหมู่ของความเป็นไทยเชิงประจักษ์นี้ได้โดยแบ่งตามลักษณะของสิ่งที่แสดงถึงความเป็นไทยได้ 3 ประการ (สัญญา สัญญาวิวัฒน์, 2533) ได้แก่

1.1 ความเป็นไทยทางวัตถุ ได้แก่ วัตถุต่างๆ ที่อยู่รอบตัวเรา ตัวอย่างเช่น

- 1.1.1 เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เช่น ผ้าถุง ผ้าซิ่น โจงกระเบน
- 1.1.2 บ้านหรือที่อยู่อาศัย บ้านทรงไทยต่างๆ
- 1.1.3 เครื่องมือ เครื่องใช้ภายในบ้าน เช่น โถ คราด กระบุง
- 1.1.4 ของเล่น เช่น ตะกร้อ สะบ้า
- 1.1.5 งานศิลปะต่างๆ เช่น เครื่องดนตรีไทย เพลงไทย เป็นต้น

สิ่งเหล่านี้เป็นวัตถุที่พบเห็นได้ในสังคมไทย มีหน้าที่หรือใช้งานตามลักษณะวัฒนธรรมไทย ซึ่งตัววัตถุดิบบางอันมาจากที่ใดก็ได้ แต่คนไทยเป็นผู้ประดิษฐ์ให้เป็นตามแบบไทย

1.2 ความเป็นไทยทางการกระทำหรือการประพฤติตัวและการพูดจา

การแสดงออกที่มีระเบียบประเพณีปฏิบัติเป็นตัวควบคุมและมีการสืบทอดกันมา นอกจากนั้นยังหมายรวมถึงขนบธรรมเนียมประเพณีต่างๆ ที่ถือปฏิบัติกันมาแต่อดีต ซึ่งลักษณะการกระทำทางกายและวาจาของไไทยนั้น มีลักษณะเฉพาะคือความสุภาพอ่อนโยน ละมุนละไม สงบเสถียร รู้จักที่ต่ำที่สูง ความเป็นมิตร ประนีประนอม ยิ้มแย้มรักความสนุกสนานและอิสระ

1.3 ผลผลิตจากทักษะความเป็นไทย

ความรู้และความคิดที่แสดงออกเป็นผลผลิตทางวัตถุและทางการกระทำหรือความประพฤติตามที่กล่าวมาแล้ว นั้นล้วนเกิดจากทักษะความเป็นไทยหรือความรู้ความคิดอย่างไทยทั้งสิ้น กล่าวคือทักษะความเป็นไทยเป็นตัวกำหนดแบบแผน ก่อรูปลักษณะเหล่านั้นขึ้นก่อน แล้วจึงกระทำหรือแสดงออกทางกายและทางวัตถุ ความเป็นไทยทางทักษะจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งยวด ดังนั้นหากมีการสูญเสียความเป็นไทยระดับนี้ จะเท่ากับเป็นการสูญเสียความเป็นไทยในแขนงนั้นๆ ไปเช่นกัน

2. ความเป็นไทยทางใจ

ความเป็นไทยทางใจ หรือความเป็นไทยระดับความรู้ความคิดนั้นมีหลายด้าน อาทิเช่น ความสามารถในการปกครอง การทำมาหากิน ระบบความคิดความเชื่อ ค่านิยมต่างๆ ของคน

ไทยที่มีทั้งความเชื่อตามหลักเหตุผลทางวิทยาศาสตร์สมัยใหม่ เชื่อตามหลักพุทธศาสนารวมไปถึงความเชื่อในเรื่องผีสงนางไม้ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ การทรงเจ้าเข้าผี การผสมผสานในความเชื่อหลายอย่างเช่นนี้เป็นเหตุผลอย่างหนึ่งที่ทำให้คนไทยไม่เคร่งครัดหรือมกมายในเรื่องใดเรื่องหนึ่งมากนัก ความรู้ ความคิดความสามารถด้านต่างๆ ของไทยจะฝังรากแน่นอยู่ภายในตัวของคนไทยทุกคน ยากที่จะแยกออกจากตัวตนได้ นั่นคือเมื่อคิดอย่างไทยก็จะพูดอย่างไทยและแสดงกิริยามารยาทอย่างไทยสอดคล้องกันไป หากประติษฐ์คิดค้นสิ่งใดที่เป็นวัตถุออกมาก็จะกระทำตามความรู้ ความคิดไทย ผลจึงออกมาเป็นวัตถุไทยเช่นกัน

ดังนั้นเมื่อความเป็นไทยมีทั้งแบบที่เป็นรูปธรรม และเป็นนามธรรม การดูแอนิเมชันไทยจะมีการแสดงลักษณะการแสดงออกถึงความเป็นไทยนี้อย่างไร แนวคิดเรื่องความเป็นไทยนี้ผู้วิจัยจะใช้เป็นเสมือนสารตั้งต้นที่จะผสมเข้าไปในเครื่องมืออื่นๆ เพื่อทำการวิเคราะห์ไปในทุกภาคทุกมิติในการดำเนินการศึกษาวิจัยด้วย

ทฤษฎีการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม (Cultural hybridization)

วัฒนธรรมทุกสายพันธุ์จะมีลักษณะเป็นแบบ “พันธุ์ทาง” หรือ “ลูกผสม”(hybrid) ทั้งสิ้น ทั้งนี้เพราะโดยธรรมชาติแล้ว ไม่เคยมีวัฒนธรรมใดที่เป็นหนึ่งเดียว แต่ทุกวัฒนธรรมจะมีความหลากหลาย (Diverse) และแตกต่าง (Different) ทุกวัฒนธรรมจะมีการเปลี่ยนแปลงอย่างสัมพันธ์กับวัฒนธรรมอื่นๆ ตลอดเวลา (Homi Bhabha, n.d. อ้างถึงใน จารุณี สุขชัย, 2550) แนวคิดนี้ยังสามารถอธิบายลักษณะวัฒนธรรมที่สำคัญได้ใน 2 ประการสำคัญคือ

1. วัฒนธรรมทั้งหลายในโลกจะยังยืนอยู่ได้ก็ด้วยลักษณะของความเป็นพลวัตร (Dynamic) และการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

2. เส้นทางการพบกันระหว่างวัฒนธรรมโลกและวัฒนธรรมท้องถิ่นไม่เคยเป็นไปในทิศทางเดียว หรือไม่ใช่จะมีเพียงลักษณะการครอบงำความเป็นโลกเข้าสู่ท้องถิ่นนั้น ทว่าปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวน่าจะเป็นไปแบบสองทางหรือเป็นแบบ “ซึ่งกันและกัน” สัมพันธภาพแห่งวัฒนธรรมจะสามารถก่อรูปลักษณะได้หลายรูปแบบ เช่น การผสมผสาน (Articulation) การแลกเปลี่ยน (Exchange) การขัดแย้ง (Conflict) การเลือกบางเลี้ยวบางส่วน (co-optation) การต่อรอง (Negotiation) เป็นต้น ด้วยเหตุนี้ปฏิสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมจึงอยู่บนพื้นฐานของ “การผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม” (Hybridization) เป็นพื้นที่ใหม่ของการต่อรองทางความหมายและการแสดงตน (A new Site of negotiation of meaning and representation) Paul S.N. Lee (n.d. อ้างถึงในจารุณี สุขชัย, 2550) ได้ศึกษาลักษณะการซึมซับและดัดแปลงวัฒนธรรมจีนใน

ฮ่องกง เมื่อต้องเผชิญหน้ากับการตกเป็นอาณานิคมของอังกฤษมาเป็นเวลากว่า 150 ปี Lee ได้ สานิตให้เห็นว่า การผสมผสานกันระหว่างความเป็นโลกตะวันตกกับความเป็นท้องถิ่นจีนทั้งในมิติ ด้านเนื้อหาและรูปแบบ ซึ่งมีการก่อร่างวัฒนธรรมขึ้นมา 4 แบบด้วยกันคือ

2.1 รูปแบบนกแก้ว (Parrot pattern) รูปแบบนี้คือการรับเอาทั้ง Global Content และ Global Form มาใช้แบบตรงๆ เปรียบเสมือนนกแก้วที่เลียนแบบมนุษย์ทุกอย่าง ในกรณีของฮ่องกง ก็คือ การนำเอารายการต่างๆ ที่ได้รับความนิยมในต่างประเทศมาใส่ในผังรายการโทรทัศน์โดยไม่มีการปรับเปลี่ยนใดๆ ซึ่งมักปรากฏในช่องสถานีภาคภาษาอังกฤษมากกว่าสถานีท้องถิ่นของฮ่องกง เอง ในกรณีของไทยอาจหมายถึงหลายๆ รายการทางเคเบิลทีวี เช่น ภาพยนตร์ทางช่อง HBO ที่แพร่ภาพในลักษณะที่ใช้เสียงพากย์ในฟิล์มที่เป็นภาษาต่างประเทศ หรือการซื้อลิขสิทธิ์หนังสือ การตูนของวอลท์ ดิสนีย์มาตีพิมพ์โดยไม่ได้มีการแปลเป็นภาษาไทย เป็นต้น

2.2 รูปแบบอะมีบา (Amoeba pattern) ตัวอะมีบาเป็นสิ่งมีชีวิตที่เปลี่ยนรูปทรง (Form) อยู่ตลอดเวลา แต่ตัวเนื้อในของมันยังคงเดิม เปรียบได้กับการรับเอารายการจาก ต่างประเทศมาโดยดัดแปลงรูปแบบให้เข้ากับรสนิยมของคนในท้องถิ่น แต่ยังคงเนื้อหารายการ เอาไว้ ตัวอย่างเช่น การนำเข้ารายการ Who Wants to Be a Millionaire ซึ่งมีเนื้อหาเป็นรายการ Quiz show แต่ใช้ “รูปแบบไทย” เข้าไปแทนในรายการเดิม ด้วยการใส่พิธีกรและแขกรับเชิญเป็น คนไทย คำถามที่ใช้ก็เกี่ยวข้องกับเรื่องที่เกิดขึ้นในประเทศไทย และเปลี่ยนชื่อรายการใหม่ให้เป็นชื่อ ภาษาไทยว่า “เกมเศรษฐี” เป็นต้น

2.3 รูปแบบปะการัง (Coral pattern) ปะการังเป็นสิ่งมีชีวิตที่ยังคงรูปแบบเดิมไว้เสมอ แม้ว่าเนื้อในจะตายไปแล้ว เช่น การนำเอาเพลงตะวันตกมาใส่เนื้อร้องภาษาจีนจนฟังดูเหมือน เพลงจีนเอง ในกรณีของเพลงไทยสากลก็เข้าข่ายลักษณะนี้เช่นกัน

2.4 รูปแบบผีเสื้อ (Butterfly pattern) ผีเสื้อเป็นสิ่งมีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงมาจากตัว ดักแต่แต่กระบวนการนี้ต้องอาศัยระยะเวลาที่ยาวนานพอสมควร ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ฮ่องกงที่ รับเอาโครงเรื่องแบบ James Bond เข้ามา โดยคงรูปแบบการนำเสนอให้กระชับแบบตะวันตกแต่ ดัดแปลงรูปแบบที่ไม่เข้ากับวัฒนธรรมเอเชียออกไป เช่น ฉากเรื่องเพศ และปรับเปลี่ยนเนื้อหาด้วย การลดเนื้อหาการแย่งชิงอำนาจทางการเมืองลง และเพิ่มเนื้อหาคุณธรรมกับมิตรภาพและค่านิยม เรื่อง “บุญคุณต้องทดแทน แค้นต้องชำระ” เข้าไป จนกระทั่งแทบจะไม่สามารถจำแนกได้ว่า ภาพยนตร์ฮ่องกงปัจจุบันแท้จริงแล้วได้ผ่านการหยิбыืมทั้งรูปแบบและเนื้อหามาจากวัฒนธรรม ตะวันตก เป็นต้น

ด้วยการที่การ์ตูนแอนิเมชันไทยนั้นเป็นสื่อหนึ่งที่มีการก่อตัวขึ้นตามลักษณะแนวคิดนี้ ตั้งแต่ในอดีต ซึ่งคนไทยรับเอาเฉพาะรูปแบบ (Form) เข้ามาเท่านั้น ส่วนเนื้อหาที่ผลิต (Content) ยังคงเป็นของไทย แต่เมื่อเนื้อหาการ์ตูนในปัจจุบันมีการแตกตัวมากขึ้น แนวคิดนี้จึงถูกเลือกมาใช้ พิจารณาการ์ตูนไทยยุคใหม่ที่ใช้นิยายใหม่เหล่านี้ เพื่อให้เข้าใจถึงรูปแบบการปรับตัวของการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่นี้ชัดเจนมากขึ้นด้วย

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในภาคของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยได้ศึกษาจากงานวิจัยที่ถูกศึกษาวิจัยไปแล้ว เพื่อใช้เป็นแนวทางในการศึกษาและออกแบบการวิจัย ซึ่งแบ่งเป็น กลุ่มงานวิจัยดังนี้

1. งานศึกษาวิเคราะห์สื่อการ์ตูน

- **วรัชญ์ วาณิชวัฒนากุล** ได้ทำการศึกษาการสื่อสารความหมายในการ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่ พ.ศ.2549 เป็นการศึกษาเพื่อหากระบวนการสร้างความหมายวรรณคดีและนิทานพื้นบ้านในการ์ตูนไทยสมัยใหม่ การตีความหมายของผู้รับสารกลุ่มเด็กกับครูผู้สอนวิชาภาษาไทย และการหาแนวทางการปรับตัวของสื่อวรรณคดีและนิทานพื้นบ้านมาสู่สื่อการ์ตูน โดยศึกษาจากการ์ตูน 2 เรื่อง ได้แก่ หนูแมน กับ ไกรทอง จากการศึกษาพบว่า การ์ตูนสมัยใหม่มีการรักษาความหมายที่เป็นแก่นของเรื่องเดิมไว้ และมีการสร้างความหมายใหม่โดยเน้นที่ความสนุกสนานของเนื้อเรื่องเป็นหลัก ใช้ลายเส้นที่เป็นลักษณะแบบการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งเป็นไปตามลักษณะการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมแบบปะการัง นั่นคือมีการรับเอา Global Form เข้ามา และปรับเนื้อหาภายในให้มีลักษณะที่เปลี่ยนแปลงความหมายตามไปด้วย ในส่วนการตีความหมายของผู้รับสารพบว่าผู้รับสารมีลักษณะเชิงรุกสามารถตีความหมายได้หลากหลาย แบ่งได้เป็น 3 ระดับได้แก่ การตีความหมายระดับเดียวกับผู้ผลิต การตีความหมายเชิงต่อรอง และการตีความหมายตรงข้ามหรือมีความเห็นความขัดแย้งกับผู้ผลิต และพบว่ากลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กนั้นมีลักษณะของผู้ชมเชิงรุก

การวิจัยของวรัชญ์เป็นแนวทางในการศึกษาวิเคราะห์ตัวสาร และการศึกษาการตีความหมายของผู้รับสารได้ แต่มีข้อแตกต่างกับการศึกษาในฉบับนี้คือ การวิจัยของวรัชญ์ได้เลือกศึกษาเชิงเปรียบเทียบสารในสื่อใหม่ที่เป็นการ์ตูนกับสารในสื่อเดิมที่เป็นนิทานพื้นบ้าน / วรรณคดี ในขณะที่ผู้วิจัยเลือกวิเคราะห์จากสารที่ส่วนใหญ่นั้นเป็นการผลิตขึ้นมาใหม่ ดังนั้นในการวิเคราะห์ต้องใช้แนวคิดอื่นๆ มาปรับประยุกต์เพื่อการออกแบบการวิจัยให้สอดคล้องต่อไป

● **จารุณี สุขชัย** ทำการศึกษาเรื่อง มิติ “ความเป็นไทย” ในหนังสือการ์ตูนไทย ในปี พ.ศ. 2550 เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อหารูปแบบการปรับตัวของการ์ตูนไทยจากอดีตถึงปัจจุบัน องค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทย และปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกผลิตของผู้ผลิต ผลการศึกษาพบว่า การปรับตัวของการ์ตูนที่แพร่ในประเทศไทยนั้นแบ่งได้เป็น 3 ช่วง ช่วงแรกเป็นการปรับตัวแบบปะการังเนื่องจากการ์ตูนในยุคนี้ถูกผลิตเนื้อหาจากวรรณคดี นิทานพื้นบ้านผสมกับรูปแบบตัวการ์ตูนจากอเมริกา ช่วงที่ 2 เป็นการปรับตัวแบบอะมีบาเนื่องจากการนำการ์ตูนญี่ปุ่นมาแปลให้เป็นภาษาไทย และยุคที่ 3 เป็นการปรับตัวด้วยรูปแบบผีเสื้อ เนื่องจากผู้ผลิตมีการดัดแปลงเนื้อหาและรูปแบบจนมีลักษณะเป็นของไทยเอง ส่วนองค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทยใช้วิธีการศึกษาด้วยการวิเคราะห์ตัวสารที่เป็นหนังสือการ์ตูนที่ตีพิมพ์ในช่วงปีพ.ศ.2545-2550 จำนวน 57 เล่ม พบองค์ประกอบความเป็นไทยจากแหล่งที่มาของเนื้อเรื่อง ซึ่งเป็นวรรณคดีไทย นิทานหรือประวัติศาสตร์ และเรื่องราวอื่นๆ ในสังคม ส่วนงานภาพนั้นมีการใช้รหัสสัญลักษณ์ที่แสดงถึงความเป็นไทยผ่านลักษณะ เครื่องแต่งกาย ฉาก อุปกรณ์ต่างๆ หรือสร้างเรื่องให้เข้ากับสถานการณ์ในขณะนั้นเพื่อความทันสมัย ในด้านการปรับตัวนั้นพบว่าการ์ตูนไทยในช่วงที่ศึกษานั้นแบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม คือ 1) การ์ตูนที่รักษาความเป็นไทยได้ผ่านทางตัวละคร ลายเส้น ภาษา และรหัสวัฒนธรรมต่างๆ 2) การ์ตูนที่มีส่วนผสมกับต่างชาติ เป็นการ์ตูนที่ผู้ผลิตได้รับอิทธิพลของการ์ตูนญี่ปุ่น โดยเฉพาะลายเส้น สัญลักษณ์ต่างๆ 3) การ์ตูนที่ไม่เหลือความเป็นไทย เนื่องจากการผลิตเรื่องราวที่ใช้จินตนาการสูง ส่วนปัจจัยในการเลือกผลิตของผู้ผลิตขึ้นอยู่กับความต้องการของตลาดเป็นหลัก เนื่องจากค่าตอบแทน หรือการต่อยอดธุรกิจการ์ตูนนั้นยังอยู่ในระดับต่ำ

การศึกษาของจารุณีมีความคล้ายคลึงกับประเด็นที่ผู้วิจัยให้ความสนใจ แต่สิ่งที่แตกต่างกับการศึกษาฉบับนี้คือประเภทของสื่อ สื่อที่จารุณีศึกษาคือสิ่งพิมพ์ ซึ่งมีปัจจัยในการผลิตที่มีความแตกต่างกับสื่อโทรทัศน์ที่ผู้วิจัยสนใจ อีกทั้งระเบียบวิธีวิจัย จารุณีเลือกศึกษาจากรหัสที่ใช้ในการ์ตูนแต่ละเรื่อง แต่ผู้วิจัยจะทำการศึกษาจากองค์ประกอบของการเล่าเรื่องเป็นหลัก อย่างไรก็ตามก็ตีความเป้าหมายในการศึกษาเพื่อค้นหา “ความเป็นไทย” จากสื่อการ์ตูนเหมือนกัน งานวิจัยฉบับนี้จึงเป็นแนวทางในงานศึกษาวิจัยได้เป็นอย่างดี

● **นิพนธ์ คุณารักษ์** การศึกษาสถานภาพ ปัญหาอุปสรรค และความเป็นไปได้ของการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ของผู้ผลิตในประเทศไทย ในปี 2539 การศึกษาฉบับนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพที่มุ่งเน้นการศึกษาจากผู้ผลิตซึ่งมีลักษณะของระบบธุรกิจอุตสาหกรรมและมีขนาดเล็ก ปัจจัยสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการผลิตและเผยแพร่รายการ คือ 1) ปัจจัยด้านการ

บริหารจัดการระบบการผลิตและการตลาด 2) ปัจจัยเงินทุน 3) ปัจจัยด้านรายการ 4) ปัจจัยด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ส่วนปัญหาและอุปสรรคสำคัญในระบบการผลิตและเผยแพร่รายการภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ได้แก่ 1) การขาดการบริหารจัดการระบบการผลิตและการตลาดอย่างมีประสิทธิภาพเพียงพอ 2) ปัญหาอุปสรรคในปัจจัยทางการตลาดได้แก่ ปัจจัยด้านรายการและปัจจัยด้านช่องทางการจัดจำหน่าย 3) ปัญหาอุปสรรคในปัจจัยทางการผลิต ได้แก่ ปัจจัยด้านเงินทุน และปัจจัยด้านบุคลากร ในหัวข้อความเป็นไปได้ของการเกิดอุตสาหกรรมการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ในประเทศไทย พบว่ามีความเป็นไปได้้น้อยมากที่ผู้ผลิตการ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ในประเทศไทยจะสามารถดำเนินธุรกิจอุตสาหกรรมภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ให้ต่อเนื่องมั่นคงได้ในปัจจุบันและอนาคตอันใกล้

จากการสังเกตในเบื้องต้นพบว่าปัจจัยต่างๆ ที่ถูกศึกษาไว้ในการวิจัยนี้ ได้ถูกคลี่คลายไปแล้วในทุกประเด็น แต่อย่างไรก็ดีงานวิจัยของนิพนธ์ยังคงเป็นแนวทางในการศึกษาผู้ผลิต ซึ่งเป็นการศึกษาเพื่อค้นหาปัจจัยที่เป็นโอกาสและอุปสรรคในการผลิต สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างเครื่องมือหรือแบบสอบถามสำหรับเก็บข้อมูลจากผู้ผลิตได้

● **เมทินี สิงห์เวชสกุล** การศึกษาการพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยสู่ตลาดโลก ในปีพ.ศ.2548 งานวิจัยชิ้นนี้ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่ช่วยพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยเพื่อผู้ชมในประเทศและผู้ชมต่างประเทศและปัจจัยที่เป็นจุดด้อยของการ์ตูนแอนิเมชันไทย การวิจัยพบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย คือ 1) การใส่เอกลักษณ์วัฒนธรรมที่แสดงความเป็นไทยเพื่อให้สามารถรักษาลักษณะเอาไว้ได้ 2) การพัฒนาบุคลากรสายการผลิตให้มีความสามารถและทักษะ 3) ต้นทุนในการผลิตต่ำกว่าแอนิเมชันต่างประเทศ 4) การ์ตูนแอนิเมชันไทยยังเป็นที่ต้องการของผู้ชมกลุ่มเด็ก ส่วนปัจจัยที่เป็นจุดด้อย ได้แก่ 1) ปัจจัยด้านสุนทรียศาสตร์ เนื่องจากแนวเรื่องขาดความสนุกไม่น่าติดตาม ตัวละครไม่มีเอกลักษณ์ 2) ปัจจัยด้านเทคโนโลยีการผลิตที่ยังไม่ทันสมัยเท่าเทคโนโลยีของต่างประเทศ 3) ปัจจัยด้านการผลิตเชิงอุตสาหกรรมที่ขาดแคลนบุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตและมีรายรับต่ำเนื่องจากไม่สามารถครอบครองตลาดทั้งในประเทศและต่างประเทศได้ ส่วนความเป็นสากลของสื่อมวลชนซึ่งนำเสนอเนื้อหาวัฒนธรรมไทยทำให้ผู้ชมต่างชาติไม่เข้าใจ

การวิจัยของเมทินีนั้นเป็นการศึกษาต่อยอดมาจากการงานวิจัยของนิพนธ์ ซึ่งจากการสังเกตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบันพบว่าปัจจัยที่ถูกศึกษาไว้นี้ถูกคลี่คลายไปแล้วในหลาย

ประเด็น แต่อย่างไรก็ดีการศึกษาฉบับนี้เป็นตัวอย่างของการศึกษาปัจจัยของผู้ผลิตได้เช่นเดียวกับงานของนิพนธ์ ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้สร้างเครื่องมือในการเก็บข้อมูลผู้ผลิตได้

● **ชไมพร สุขสัมพันธ์** ศึกษาเรื่องการวิเคราะห์สัญลักษณ์ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น ปีพ.ศ.2541 เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพโดยศึกษาตัวบทจากหนังสือการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมช่วง มิ.ย. – ธ.ค. 2541 ซึ่งพบว่าการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นมีการใช้สัญลักษณ์ทั้งหมด 3 ประเภทได้แก่ Icon Index และ Symbol และพบว่ามีการใช้รหัสที่ใช้ในการแสดงความเป็นญี่ปุ่นทั้งสิ้น 4 ประเภทได้แก่ 1) รหัสที่เกี่ยวกับวัตถุ 2) รหัสที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล 3) รหัสทางวัฒนธรรมประเพณี 4) รหัสที่เกี่ยวกับบุคคล

ด้วยความที่การศึกษาชิ้นนี้มุ่งเน้นศึกษาการ์ตูนญี่ปุ่นด้วยแนวคิดทางสัญลักษณ์วิทยา จึงสามารถนำวิธีการวิเคราะห์ในงานวิจัยชิ้นนี้มาประยุกต์ เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาวิเคราะห์ในเชิงสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องได้

● **ประสพโชค นวพันธ์พิพัฒน์** ศึกษาเรื่อง การใช้รหัสที่ปรากฏในงานของนักเขียนการ์ตูนไทย ในปี พ.ศ.2540 งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพที่ศึกษาวิธีการเลือกใช้รหัสของนักเขียนการ์ตูนไทย เพื่อถ่ายทอดทัศนคติ และรหัสเฉพาะในการ์ตูนแต่ละประเภท ซึ่งผลการศึกษาพบว่า การ์ตูนแต่ละประเภทมีการใช้รหัสที่คล้ายกัน แต่ให้ความสำคัญไม่เท่ากัน เช่น การ์ตูนการเมืองส่วนใหญ่ต้องการตัวอ้างอิงเป็นตัวละครที่มีตัวตนอยู่จริง แต่ในการ์ตูนตลกกับการ์ตูนเด็กนั้นไม่จำเป็นต้องใช้ นอกจากนี้ยังพบว่ายังมีบริบทอื่นๆ ที่มีอิทธิพลต่อการใช้รหัสของผู้ผลิตชาวไทย เช่น วัฒนธรรมไทย และประสบการณ์ นอกจากนี้ยังพบว่าโลกของการ์ตูนนั้นเป็นโลกที่สมมุติขึ้นและมีวัฒนธรรมของการ์ตูนเฉพาะของตนชุดหนึ่ง ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่ยอมรับระหว่างผู้ผลิตในฐานะผู้ส่งสารกับผู้รับสารนั้น

งานชิ้นนี้เป็นแนวทางในการศึกษาวิเคราะห์รหัสสัญลักษณ์ของผู้ผลิตจากสื่อที่เป็นหนังสือการ์ตูน ซึ่งการศึกษานี้เน้นไปที่การศึกษาตัวผู้ผลิต สามารถนำมาประยุกต์เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินการศึกษาวิจัยผู้ผลิตการ์ตูนได้

● **เพ็ญฤดี อีรวุฒิชวงศ์** ทำการศึกษาเรื่อง การสื่อความหมายจากประเด็นทางการเมืองผ่านการ์ตูนการเมือง พ.ศ.2542 พบว่าประเด็นหลักในการนำเสนอ ณ ช่วงเวลานั้นคือการโจมตีการทำงานของรัฐบาล รองลงมาคือการวิพากษ์ความประพฤติของนักการเมือง เศรษฐกิจ

และสังคม นอกจากนี้ยังพบว่านักเขียนการ์ตูนนิยมใช้รหัสบุคคลในการเข้ารหัสการ์ตูนมากที่สุด รองมาคือรหัสวัตถุ รหัสสังคม และรหัสวัฒนธรรม ตามลำดับ

ผลการวิจัยนี้เป็นแนวทางในการศึกษาการผลิต และสื่อความหมายของผู้ผลิตผ่าน รหัสสัญลักษณ์ ซึ่งการเทียบเคียงผลการศึกษานี้จะสามารถทำให้เห็นความเหมือน หรือความแตกต่าง ในบริบทของสังคม และยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปมากยิ่งขึ้นด้วย การศึกษาของเพ็ญฤดีจึงเป็น แนวทางศึกษาการเลือกเนื้อหาจากบริบททางสังคม (มิติการเมืองเศรษฐกิจ) ของผู้ผลิตได้

2. งานวิจัยด้านการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง

● **วิชุดา ปานกลาง** ศึกษาเรื่อง การถ่ายทอดความหมายเรื่องผีในภาพยนตร์ไทยเรื่อง แม่นาคพระโขนง ปีพ.ศ.2539 งานชิ้นนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพที่ทำการศึกษาความสัมพันธ์ของ บริบททางสังคมไทย และวิธีการถ่ายทำด้วยแนวคิดทฤษฎีสัญญะวิทยา ซึ่งพบว่าหนังผีไทยมีสูตร สำเร็จในการนำเสนอทั้งในส่วนของพล็อตเรื่อง และแนวคิดในการนำเสนอความหมายผี ซึ่งอาจจะ มีความแตกต่างกันไปตามยุคสมัยและผู้กำกับ

การศึกษาเรื่องการถ่ายทอดความหมายเรื่องผีนี้เป็นตัวอย่างในการศึกษาความหมาย ไทยได้ เนื่องจากความเชื่อเรื่องภูตผีปีศาจนั้นเป็นหนึ่งในความเชื่อของคนไทย ดังนั้นวิธีการสร้าง และการวิเคราะห์ความหมายเรื่องผีในงานนี้ จึงสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาการ สร้างความหมายความเป็นไทย และใช้เป็นแนวทางในการศึกษาความเข้าใจความหมายความเป็น ไทยของผู้รับสารได้ด้วย

3. งานวิจัยด้านการวิเคราะห์ความเป็นไทย

● **ศิริมา อยู่เวียงชัย** ศึกษาเรื่อง การสื่อสารความเป็นไทยในภาพยนตร์โฆษณาเพื่อ การประชาสัมพันธ์สำหรับต่างประเทศของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ในปีพ.ศ.2541 พบว่า ททท.นำเสนอความเป็นไทยทั้งที่เป็นรูปธรรม และนามธรรม ส่วนสัญลักษณ์ที่เลือกใช้นั้นคำนึงจาก การรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายเป็นหลัก โดยใช้จุดดึงดูดทางเหตุผลร่วมกับอารมณ์ แผนการรณรงค์กับ นักท่องเที่ยวชาวต่างชาตินั้นมีทั้งแบบที่ต้องการให้เกิดการรับรู้เรื่องเมืองไทย กับแบบที่ต้องการ ดึงดูดความสนใจนักท่องเที่ยวแต่เพียงอย่างเดียว เนื้อหาที่นำเสนอส่วนใหญ่มาจากเหตุการณ์ สำคัญที่เกิดขึ้นในแต่ละปี ส่วนกลยุทธ์ในการผลิตที่เลือกใช้ได้แก่ กลยุทธ์การสร้างตำแหน่งของ

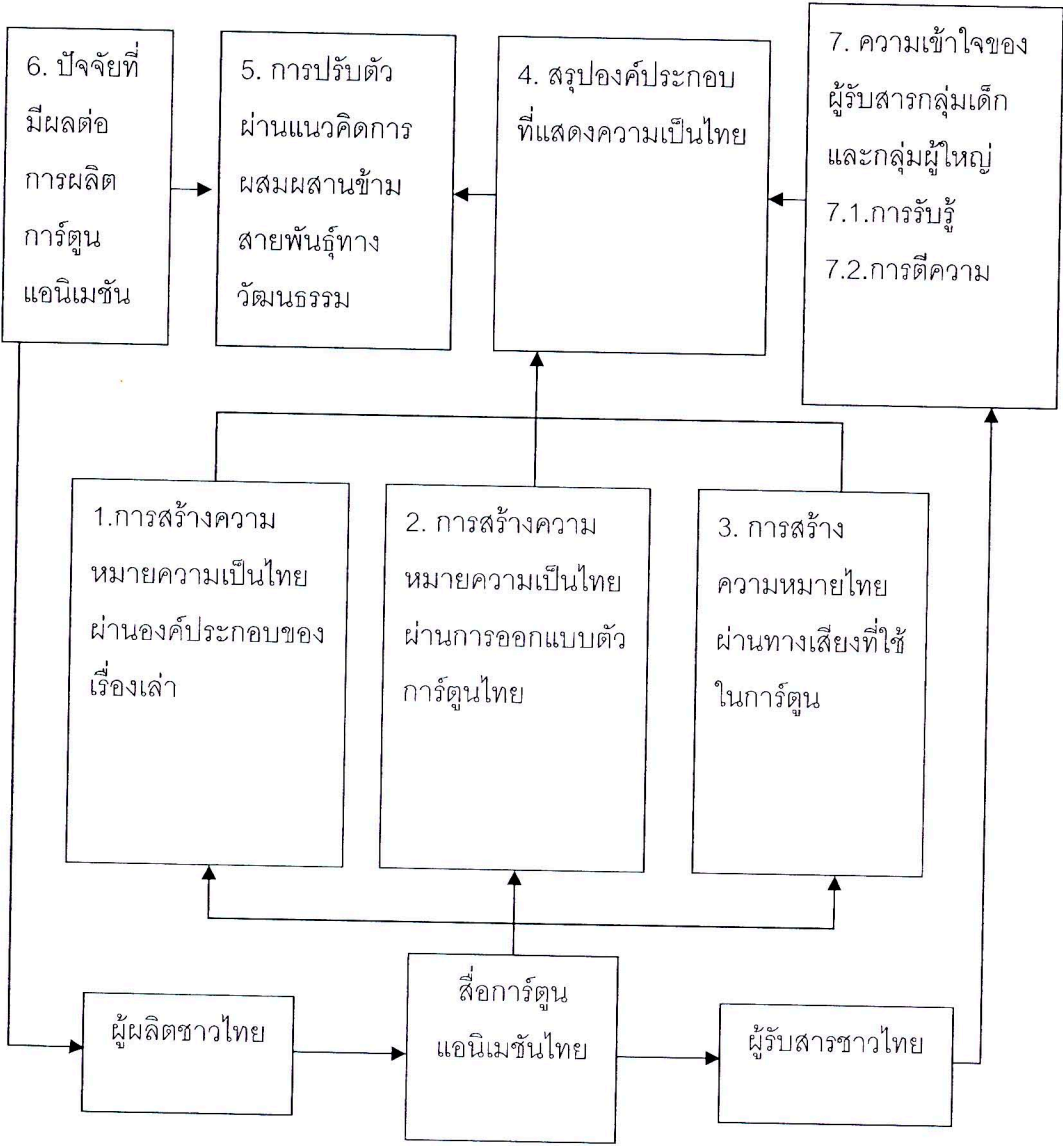
สินค้าในใจผู้บริโภค กลยุทธ์การโน้มน้าวใจ และกลยุทธ์การสร้างความรู้สึกที่ดีในใจผู้บริโภค ซึ่งเทคนิคการสร้างให้เป็นเรื่องราว (Dramatization) ถูกเลือกเป็นแบบแผนในการผลิตโฆษณามากที่สุด เนื่องจากโฆษณาของ ททท. มุ่งขายสินค้าในเชิง Soft-sell กล่าวคือขายภาพลักษณ์ที่ดีรวมไปกับสินค้าซึ่งก็คือการท่องเที่ยวด้วย ผลการวิจัยนี้เป็นการวิเคราะห์จากสื่อที่ผลิตขึ้นเพื่อชาวต่างชาติเป็นหลัก ซึ่งผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่ามีการศึกษากับสื่อโฆษณาในเกือบทุกมิติของการสื่อสาร ซึ่งได้ผลที่แตกต่างจากงานชิ้นแรกเนื่องจาก งานโฆษณาที่มุ่งเน้นขายชาวต่างชาตินี้มีลักษณะของการทำ Pilot test หรือการเก็บข้อมูลทางฝั่งลูกค้าก่อนการผลิตด้วย ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการวางแผนเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ต่อกลุ่มเป้าหมายอย่างเหมาะสม จากภาพรวมสามารถนำผลการศึกษามาประยุกต์เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาโฆษณาท่องเที่ยวที่มุ่งเน้นให้เกิดผลกับกลุ่มลูกค้าที่เป็นคนไทยได้เช่นกัน

แม้ว่าการวิจัยชิ้นนี้จะไม่ใช่การวิจัยการitudinal แต่ด้วยเทคนิควิธีการในการวิเคราะห์ก็สามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาลักษณะเนื้อหา กลยุทธ์ หรือแผนการตลาดของผู้ผลิตได้

● **รุ่งการต์ มงคลวิราพันธ์** ทำการศึกษากาการวิเคราะห์การสื่อความหมายของสื่อโปสเตอร์ในการรณรงค์ส่งเสริมการท่องเที่ยวของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ระหว่างปี พ.ศ. 2530-2542 การวิจัยนี้อยู่ในปีพ.ศ.2543 ผลการวิจัยชี้ว่า นโยบายหรือวัตถุประสงค์ที่กำหนดขึ้นในแต่ละปี จะมีผลกับเนื้อหาที่ปรากฏบนสื่อโปสเตอร์ด้วย การสื่อความหมายมีทั้งนัยตรง และนัยแฝง การสื่อความหมายทางภาพมีทั้งนัยตรง และเชิงสัญลักษณ์ โดยเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างสินค้ากับสถานการณ์ และพบว่าสิ่งที่โดดเด่นมากในโปสเตอร์โฆษณาคือเรื่องวัฒนธรรมท้องถิ่น และอาหารการกินของไทย

จากผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าอิทธิพลที่มีผลมากที่สุดต่อการผลิตโปสเตอร์โฆษณาการท่องเที่ยวคือนโยบายหรือแผนการรณรงค์การท่องเที่ยวของ ททท. ในแต่ละปี ซึ่งเป็นข้อสังเกตหนึ่งสำหรับการนำไปวิเคราะห์สื่อการitudinal แอนิเมชันทางโทรทัศน์ว่ามีผลเหมือนหรือต่างกันอย่างไร และมีวิธีการเลือกภาพเพื่อนำเสนอคล้ายคลึงกันหรือไม่

ในการศึกษาชิ้นนี้เป็นการศึกษาความหมายความเป็นไทยจากตัวสาร และการถอดความหมายจากผู้รับสาร ซึ่งสามารถนำระเบียบวิธีวิจัยมาประยุกต์เป็นแนวทางในการศึกษาวิเคราะห์ความเป็นไทยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับความหมายในตัวสาร และการศึกษาการถอดความหมายของผู้รับสารได้



รูปที่ 2.1 กรอบแนวคิดการวิจัย