

บทที่ 7

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิเคราะห์การผลิตและการรับรู้ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ (พ.ศ.2551-2553) เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีจุดประสงค์เพื่อการศึกษาลักษณะของความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ ศึกษาถึงปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ของผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย ศึกษาความเข้าใจของผู้รับสารที่มีต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยทางโทรทัศน์ยุคใหม่ ซึ่งสามารถสรุปผลได้ ดังนี้

1. การศึกษาลักษณะของความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์

จากการศึกษาสามารถสรุปประเด็นได้ดังนี้

1.1 ภาพรวมของความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 4 เรื่องที่ทำการศึกษา

ลักษณะความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ 4 เรื่องที่ทำการศึกษานี้ มีความแตกต่างกันทางด้านเนื้อหาที่มาจากหลากหลายวัฒนธรรม เนื่องมาจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบันมีการปรับตัวทางด้านเนื้อหา และรูปแบบมากขึ้น แต่อย่างไรก็ดีการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 4 เรื่องที่ทำการศึกษานี้ยังคงแสดงความหมายความเป็นไทยผ่านองค์ประกอบต่างๆ ทั้งในส่วนของเนื้อเรื่อง ภาพ และ เสียง ซึ่งมีความมากมายแตกต่างกันไปตามลักษณะการปรับตัว และ วัฒนธรรมที่เลือกมาใช้ในการผลิต สามารถสรุปความเป็นไทยจากการ์ตูนไทยทั้ง 4 เรื่องได้ดังนี้

1.1.1 การ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่จากเนื้อหาวัฒนธรรมไทย : ชุมชนนิมนต์ยิ้ม

การ์ตูนแอนิเมชันไทยเรื่องเดียวที่มีการปรับตัวด้วยรูปแบบผีเสื้อ กล่าวคือ เป็นการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ยังเลือกใช้เนื้อหาที่ดัดแปลงมาจากจากวัฒนธรรมไทยด้วยการใช้เรื่องราวที่หยิบยืมมาจากปริบทสังคมไทยในปัจจุบันเป็นเนื้อหาหลักในการผลิต ทั้งนี้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ในการผลิตของผู้ผลิตที่ต้องการให้การ์ตูนเรื่องนี้เป็นการ์ตูนสร้างสรรค์สังคมไทย ชุมชนนิมนต์จึงแสดงความหมายความเป็นไทยทั้งในระดับไทยเดิม และไทยผสม ผ่านองค์ประกอบต่างๆ ที่ทำการศึกษาได้อย่างชัดเจนที่สุด

1.1.2 การ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่จากเนื้อหาวัฒนธรรมต่างชาติ : ไชอิ๋วเดอะมังกี้

เป็นการ์ตูนที่มีการปรับตัวด้วยรูปแบบอะมีบา เนื่องจากเลือกใช้เนื้อเรื่องไซอิ๋ว ที่เป็นของจีนมาใช้ในการผลิต และยังคงเนื้อหาและรูปแบบเดิมเอาไว้ ไซอิ๋วเดอะมังก็จึงแสดงความเป็นไทยน้อยมาก เนื่องจากองค์ประกอบต่างๆ ที่ถูกผลิตขึ้นมีความสอดคล้องกับความเป็นจีนของเนื้อเรื่อง แต่อย่างไรก็ตามผู้ผลิตได้แสดงการต่อรองความหมายด้วยการสัมพันธ์บทหน้าตา และมุขตลกของนักแสดงตลกไทยเข้าไปผสมผสานกับตัวเอกของไซอิ๋ว จนทำให้ตัวละครไซอิ๋วในฉบับนี้มีลักษณะเหมือนการแสดงจำพวกไปโดยปริยาย ทั้งนี้ปัจจัยสำคัญในการนำวัฒนธรรมต่างชาติมาทำการผลิตนี้ เกิดขึ้นจากการต่อยอดธุรกิจเดิม เนื่องจากผู้ผลิตมีสินค้าเดิมเป็นชุดตัวการ์ตูนลิขสิทธิ์ (Character style guide) ซึ่งเป็นภาพนักแสดงตลกสวมชุดไซอิ๋ว ซึ่งผู้ผลิตเล็งเห็นว่าน่าจะสามารถนำมาผลิตเป็นการ์ตูนแอนิเมชันได้ จึงทำการพัฒนาภาพการ์ตูนนั้นให้กลายมาเป็นการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ในที่สุด

1.1.3 การ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่จากเนื้อหาโลกหลายวัฒนธรรม : ไซคิกฮิโร่

การ์ตูนเรื่องนี้มีการปรับตัวด้วยรูปแบบอะมีบา เช่นเดียวกับไซอิ๋วเดอะมังก็เนื่องมาจากการ์ตูนลูกผสมเรื่องนี้หยิบเอาเรื่องราวดั้งเดิมที่เป็นโครงเรื่องที่ผู้ผลิตเกาหลีนั้นแต่งเอาไว้ซึ่งมีลักษณะเป็นเรื่องเกี่ยวกับตัวละครของเกาหลีแต่เพียงฝ่ายเดียว มาดัดแปลงเรื่องราวด้วยการแทรกตัวละครไทยเข้าไป และเดินเรื่องในโครงเรื่องเดิมคู่ไปกับตัวเอกเดิมของเกาหลี ซึ่งการกระทำดังกล่าวนี้เป็นการแสดงให้เห็นถึงการต่อสู้อย่างมีความหมายความเป็นไทยของผู้ผลิต ซึ่งแม้ว่าโครงเรื่องจะไม่ได้เปลี่ยนแปลง ผู้ผลิตชาวไทยก็ใช้วิธีการไปเปลี่ยนรูปแบบของตัวละครและฉากให้มีลักษณะเป็นไทยปรากฏขึ้นมาแทน แต่อย่างไรก็ดีความเป็นไทยในการ์ตูนเรื่องนี้ยังคงปรากฏอย่างจำกัด เนื่องจากลักษณะวัฒนธรรมหรือความเป็นไทยในเรื่อง จะผูกพันกับฉากที่เป็นตัวแทนความหมายเมืองไทยเท่านั้น ดังนั้นในฉากที่ไม่ใช่เมืองไทย จะไม่ปรากฏความหมายไทยจากฉากหรือเครื่องแต่งกายของตัวประกอบแต่อย่างใด

1.1.4 การ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่จากเนื้อหาวัฒนธรรมในจินตนาการ : เซลล์ดอน

การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้มีความแตกต่างจากการ์ตูนไทยทั้ง 3 เรื่องก่อนหน้านี้ เนื่องจากเป็นการ์ตูนแอนิเมชันที่มีวัตถุประสงค์ในการผลิตให้เป็นสื่อสากล แต่จากการศึกษาพบว่าเซลล์ดอนนั้นเป็นการ์ตูนไทยที่มีการปรับตัวด้วยรูปแบบปะการัง เนื่องจากเนื้อหาที่เซลล์ดอนเลือกใช้นั้นไม่ได้แสดงออกอย่างชัดชัดว่าเป็นวัฒนธรรมใดๆ ซึ่งเป็นเนื้อหาที่มุ่งจะสื่อสารกับเด็กในวัยเรียนเป็นหลัก แต่เนื้อหาเซลล์ดอนจะแสดงความเป็นไทยชัดเจนมากโดยเฉพาะในเนื้อหา 1 นาทีช่วงดร.เซลล์ที่ทำงานขึ้นเพื่อเผยแพร่ในประเทศไทย เนื่องจากเป็นการบอกเล่าเรื่องราวของประเทศไทยอย่างตรงไปตรงมา ทางด้านส่วนรูปแบบ (Form) ผู้ผลิตตั้งใจใช้รูปแบบ และ

ลักษณะสุนทรียภาพแบบการ์ตูนจากตะวันตก เพื่อให้ผู้ชมจากทวีปยุโรปและอเมริกาซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายคุ้นเคยและเปิดรับได้ง่าย เนื้อหาและรูปแบบนี้เป็นการวางแผนตั้งแต่ก่อนการผลิต ทั้งนี้การเลือกใช้รูปแบบของการ์ตูนตะวันตกยังสอดคล้องกับเทคโนโลยีในการผลิตแบบ 3 มิติ ที่เลือกใช้เนื่องจากเป็นเทคโนโลยีที่มักพบในการ์ตูนแอนิเมชันตะวันตกด้วย

1.2 องค์ประกอบของการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่แสดงความเป็นไทย

จากการศึกษาในบทที่ 4 พบองค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทยได้ 13 องค์ประกอบ แต่ละองค์ประกอบนั้นจะมีความหมายความเป็นไทยใน 3 ระดับ ได้แก่ 1) ความเป็นไทยเดิม คือความเป็นไทยในบริบทดั้งเดิม 2) ความเป็นไทยผสม / ไทยสมัยใหม่ คือความเป็นไทยในบริบทสังคมสมัยใหม่ที่มีการผสมผสานวัฒนธรรมอื่นๆ เข้าไปในความเป็นไทยดั้งเดิมด้วย 3) ไม่แสดงความเป็นไทย เป็นความหมายที่แสดงถึงลักษณะวัฒนธรรมอื่นที่ไม่ใช่ชนบทรอบเนินม หรือการปฏิบัติของคนไทย ซึ่งจากการศึกษาพบว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ทั้ง 4 เรื่องนี้ มีการแสดง ความหมายในระดับไม่มีความเป็นไทยมากที่สุด รองลงมาคือความเป็นไทยแบบผสมผสาน หรือ ความเป็นไทยใหม่ ส่วนความเป็นไทยเดิมนั้นปรากฏน้อยที่สุด ผลของการศึกษาในส่วนนี้มีความ สอดคล้องกับการศึกษาเรื่องการปรับตัวของการ์ตูนไทยยุคใหม่ ที่มีแนวโน้มของการปรับตัวให้ การ์ตูนไทยเข้าใกล้ความเป็นสากลมากขึ้น ในขณะที่เดียวกันก็จะมีแนวโน้มในการผลิตความเป็น ไทยลดลง เนื่องจากในการศึกษาพบการ์ตูนเพียง 1 ใน 4 เรื่องเท่านั้นที่ยังสามารถรักษาความเป็น ไทยเอาไว้ได้ ส่วนการ์ตูนอีก 3 เรื่องนั้นมีการปรับตัวด้วยการผสมผสาน และหยิบยืมเนื้อหาหรือ รูปแบบมาจากวัฒนธรรมอื่นทั้งหมด ในรายละเอียดส่วนนี้จะนำเสนออีกครั้งในหัวข้อ 1.3

จาก 13 องค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทย สามารถจัดกลุ่มองค์ประกอบเหล่านี้ได้ เป็น 4 มิติ ได้แก่ 1) มิติเนื้อหา 2) มิติตัวการ์ตูน 3) มิติฉาก 4) มิติทางเสียง ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1.2.1 มิติเนื้อหา

ในมิติเนื้อหานี้ประกอบด้วย 2 องค์ประกอบ ได้แก่

1) โครงเรื่อง เป็น องค์ประกอบที่มีความสำคัญที่สุดในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เนื่องจากโครงเรื่องจะเป็นตัวแปรต้นในการตัวกำหนดถึงลักษณะความเป็นไทยใน องค์ประกอบต่างๆ กล่าวคือ หากเลือกใช้โครงเรื่องที่เกี่ยวข้องกับบริบทสังคมไทยโดยตรง องค์ประกอบต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับภาพ ก็ย่อมต้องแสดงความหมายไทยออกมา แต่หากเลือกใช้ โครงเรื่องจากวัฒนธรรมอื่น การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ย่อมมีแนวโน้มว่าจะแสดงความเป็นไทย ออกมาน้อยลง และมีลักษณะของภาพตามวัฒนธรรมที่เลือกผลิตนั้นด้วย

2) แก่นเรื่อง หรือคติธรรมของการ์ตูนแอนิเมชัน จากการศึกษาพบว่าการ์ตูนนั้นเป็นสื่อที่มีความเป็นสากลสูง ไม่ว่าจะเป็นการนำเสนอเนื้อหาจากวัฒนธรรมใดมาผลิตก็ตาม คติธรรมในเรื่องก็สามารถปรับประยุกต์ให้สอดคล้องกับคติความเชื่อของคนไทยได้เป็นอย่างดี

1.2.2 มิติตัวการ์ตูน

ในมิติตัวการ์ตูนนี้จะประกอบไปด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่

1) หน้าตาตัวละคร หน้าตาตัวการ์ตูนเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ เนื่องจากสามารถสื่อความหมายความเป็นเชื้อชาติของตัวละครได้ ซึ่งรูปแบบ (Form) ในการผลิตที่นิยมใช้กันในการ์ตูนแอนิเมชันไทยสมัยใหม่นั้นพบ 2 รูปแบบ ได้แก่ รูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่น และรูปแบบการ์ตูนจากตะวันตก อย่างไรก็ตามพบว่าการ์ตูนไทยในปัจจุบันมีหน้าตาแบบไทยปรากฏให้เห็นด้วยเทคนิคการสัณพันธ์ที่นำเอาหน้าตาของคนดังของไทย ไปใช้ในการผลิตตัวการ์ตูนแอนิเมชันขึ้น ซึ่งวิธีการนี้ย่อมสามารถสร้างตัวละครที่เป็นคนไทยได้อย่างชัดเจน กระบวนการนี้เป็นเทคนิคเดียวกับการผลิตการ์ตูนล้อการเมืองนั่นเอง

2) เครื่องแต่งกาย องค์ประกอบนี้เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญรองลงมา เนื่องจากพบว่าการ์ตูนไทยบางเรื่องยังคงเลือกที่จะผลิตหน้าตาด้วยรูปแบบการ์ตูนสากล ดังนั้นการแสดงออกถึงความเป็นไทยผ่านทางเครื่องแต่งกายก็สามารถช่วยในการบ่งชี้ถึงลักษณะวัฒนธรรมไทยได้เช่นเดียวกัน เนื่องจากคนไทยนั้นมีชุดแต่งกายที่เป็นเอกลักษณ์มากมายที่สามารถนำมาดัดแปลง ผสมผสานกับโครงเรื่องแต่ละแบบได้ ทั้งนี้ยกเว้นเนื้อหาที่ไม่ต้องการแสดงความความเป็นไทย

3) การแสดงออกทางวัฒนธรรม นอกจากหน้าตา และเครื่องแต่งกายแล้ว การแสดงออกทางวัฒนธรรมก็เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สามารถบ่งชี้ความเป็นไทยจากตัวละครได้เช่นกัน เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยสมัยใหม่นั้นมีแนวโน้มที่จะผลิตเนื้อหาจากจินตนาการมากขึ้น ตัวละครที่ไม่แสดงความเป็นไทยจากหน้าตา และเครื่องแต่งกาย อาจจะแสดงออกผ่านกิจกรรม หรือการแสดงออกทางวัฒนธรรมไทยได้เช่น การไหว้ เป็นต้น

4) ที่มาของตัวละคร ตัวการ์ตูนยังสามารถแสดงความเป็นไทยผ่านทางที่มาของตัวละครนั้นๆ ซึ่งอาจจะถูกเล่าผ่านการบรรยาย หรือจากการแสดงออก หรือการสังเกตจาก ชื่อเชื้อชาติ บทบาท การแต่งกาย ภายใ้ภาษา และการแสดงออก ก็ได้

5) อาวุธ / ของวิเศษ หากพิจารณาวรรณคดี และนิทานพื้นบ้านไทยนั้นจะพบว่าคนไทยนั้นมีความเชื่อเรื่องอาวุธและของวิเศษอยู่มากมาย แต่ในการ์ตูนการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่นี้ พบว่า อาวุธ และของวิเศษไทยนั้นถูกผลิตขึ้นน้อยมาก ของวิเศษส่วนใหญ่ที่ถูก

นำมาใช้มักเป็นของวิเศษที่ไม่แสดงความหมายไทย และถูกใช้เพื่อความสนุกสนาน ทั้งนี้อาจเป็น เพราะว่าการ์ตูนที่ทำการศึกษานี้เป็นเรื่องที่แต่งขึ้นมาใหม่ ไม่มีการหยิบยืมเรื่องเก่ามาผลิตก็เป็นได้

1.2.3 มิติฉาก

ในมิติฉากนี้จะประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่

1) สถานที่ องค์ประกอบนี้จะมีความสำคัญที่สุดของฉาก เนื่องจากจะเป็น ตัวกำหนดถึงสภาพแวดล้อมต่างๆ บ่งบอกยุคสมัย และสภาพทางธรรมชาติด้วย

2) อุปกรณ์ เป็นส่วนประกอบของฉากที่จะมีความสัมพันธ์กัน เนื่องจาก อุปกรณ์ในการ์ตูนแอนิเมชันจะถูกใช้เพื่อความสมจริงของฉาก ดังนั้นหากฉากที่ผลิตเป็นฉากไทย อุปกรณ์ประกอบฉากก็จะเป็นไทยสอดคล้องกันไปด้วย เช่นฉากโบสถ์ ย่อมจะต้องมี พระพุทธรูป ประกอบฉาก เป็นต้น

3) พานะ องค์ประกอบนี้เป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่สัมพันธ์กับฉาก และ สถานที่ ให้สื่อความหมายได้อย่างถูกต้อง พานะในการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ทำการศึกษาอาจจะไม่ แสดงความเป็นไทยมากนัก เนื่องจากพานะส่วนใหญ่มักถูกผลิตขึ้นตามจินตนาการของผู้ผลิต แต่อย่างไรก็ดียังมีการพบพานะที่สื่อความหมายไทยปรากฏในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ด้วย

1.2.4 มิติทางเสียง

ในมิติทางเสียงนี้จะประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่

1) ภาษาพูด / บทสนทนา (Dialog) การ์ตูนไทยยังคงมีการพากย์เสียงด้วยการ พากย์ตามบท ประกอบการเดินเรื่องราวสดเป็นหลัก เนื่องจากการพากย์ประกอบการเดินนี้เป็น เสมือนวัฒนธรรม หรือสุนทรียภาพทางด้านเสียงของคนไทยด้วย ซึ่งภาษาพูดและบทสนทนานี้มี ลักษณะเป็นภาษาไทยสมัยใหม่มากกว่าภาษาไทยเดิม บทพูดจะมีความกระชับ ใช้คำสุภาพเป็น หลัก แต่อย่างไรก็ดีระดับภาษาที่ใช้จะเป็นตัวแปรตาม เนื้อหาและภาพจะเป็นตัวแปรต้น

2) เพลงประกอบ การ์ตูนแอนิเมชันไทยนิยมใช้เพลงประกอบเป็นภาษาไทย เป็นหลัก เนื่องจากสามารถสื่อความหมายความเป็นเจ้าของ หรือเชื้อชาติของการ์ตูนไทยได้ชัดเจน

3) ดนตรีประกอบ ดนตรีประกอบนั้นถูกใช้เพื่อประกอบความหมายของภาพ ในการ์ตูนที่มีความเป็นไทยมากๆ หรือฉากที่ต้องการความเป็นไทยสูง ดนตรีประกอบก็จะถูกเลือก ให้เป็นเพลงที่สื่อความหมายไทยแสดงออกตามไปด้วย ดนตรีประกอบก็เป็นอีกองค์ประกอบหนึ่ง ที่เป็นตัวแปรตามภาพและเนื้อหา

1.3 การปรับตัวของการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่

ในหัวข้อที่แล้วเป็นการสรุปการสร้างความหมายความเป็นไทย ผ่าน 4 มิติของการ์ตูนแอนิเมชัน ทั้งนี้ความเป็นไทยในแต่ละมิตินั้นจะมากน้อยนั้นขึ้นอยู่กับการปรับตัวของการ์ตูนแอนิเมชันเป็นหลัก จากแนวคิดการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมนั้นพบการปรับตัวใน 4 ลักษณะได้แก่ 1) รูปแบบนกแก้ว 2) รูปแบบอะมีบา 3) รูปแบบปะการัง 4) รูปแบบผีเสื้อ ซึ่งการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ทำการศึกษานี้พบรูปแบบความเป็นไทยใน 3 รูปแบบได้แก่ รูปแบบอะมีบา รูปแบบปะการัง และรูปแบบผีเสื้อ ซึ่งไม่พบรูปแบบนกแก้วแต่อย่างใด ซึ่งสามารถสรุปการปรับตัวเปรียบเทียบกับการ์ตูนแอนิเมชันไทยสมัยใหม่ได้ ดังนี้

1.3.1 การปรับตัวรูปแบบนกแก้ว

การปรับตัวลักษณะนี้เป็นการรับเอา Global Content และ Global Form มาทำการผลิตเนื้อหาโดยตรง ซึ่งการ์ตูนแอนิเมชันในรูปแบบนี้จะไม่ปรากฏความเป็นไทยแม้แต่เล็กน้อยซึ่งไม่พบในการศึกษาครั้งนี้

1.3.2 การปรับตัวรูปแบบอะมีบา

การปรับตัวลักษณะนี้เป็นการรับเอา Global Content มาผสมกับ Local Form ทำให้เนื้อหาของการ์ตูนที่ผลิตด้วยรูปแบบนี้จะมีความเป็นสากลสูง ซึ่งการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่มีรูปแบบนี้ได้แก่ ไซอิ๋วเดอะมังกี้ และไซคิกฮีโร่

1.3.3 การปรับตัวรูปแบบปะการัง

พบการปรับตัวรูปแบบนี้ใน เซลล์ดอน ดังที่กล่าวไปข้างต้นแล้วว่าในเซลล์ดอน 1 ตอนประกอบด้วย 2 ช่วงเนื้อหา ได้แก่ ช่วงเซลล์ดอนซึ่งไม่ได้ผูกโยงกับวัฒนธรรมใดๆ กับ ช่วงดร.เซลล์ ซึ่งที่แสดงความเป็นไทยชัดเจน ดังนั้นช่วงดร.เซลล์จึงเป็นเสมือนทางลัดที่ช่วยกำหนดความหมายโดยรวมของเรื่องให้มีลักษณะเป็นไทย (Local Content) เมื่อเนื้อหาไทยมาผสมกับรูปแบบตัวการ์ตูนแบบตะวันตก (Global Form) จึงทำให้การ์ตูนเรื่องนี้มีการปรับตัวรูปแบบปะการัง

อย่างไรก็ดี Local Content ของเซลล์ดอนนี้มีลักษณะเฉพาะตัว เนื่องจากเนื้อหาช่วง ดร.เซลล์ นั้นถูกผลิตขึ้นมาเพื่อแพร่ภาพในประเทศไทยเท่านั้น แต่ในการแพร่ภาพต่างประเทศนั้นเนื้อหาช่วงดร.เซลล์ซึ่งเป็น Local Content ที่เข้มข้นนี้จะถูกตัดออก จึงทำให้เซลล์ดอนในฉบับที่แพร่ภาพต่างชาตินี้มีลักษณะที่มีความเป็นไทยน้อย และมีความเป็นสากลสูงมาก ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเซลล์ดอนที่แพร่ภาพในประเทศมีการปรับตัวรูปแบบปะการัง แต่เซลล์ดอนที่แพร่ภาพในต่างประเทศจะมีรูปแบบการปรับตัวแบบนกแก้ว แต่อย่างไรก็ดีการศึกษานี้มีขอบเขต



ในการศึกษาคำรึตูนไทยที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ในประเทศไทยเท่านั้น ผลการศึกษาเซลล์ดอนนี้จึงวิเคราะห์เฉพาะรูปแบบปะการังเป็นหลัก

1.3.4 การปรับตัวรูปแบบผีเสื้อ

การปรับตัวรูปแบบนี้เป็นการปรับตัวด้วยการรับเอาความหมาย Global Content และ Global Form มาทำดัดแปลงจนกลายเป็น Local Content และ Local Form ซึ่งไม่เหลือความหมายเดิมที่เป็นการนำมาจากต่างวัฒนธรรม เนื่องจากถูกดัดแปลงให้กลายเป็นเรื่องราวในวัฒนธรรมท้องถิ่นไปโดยสมบูรณ์แล้ว รูปแบบนี้พบในการ์ตูนชุด ชุมชนนิมนต์ยิ้ม เนื่องจากใช้เนื้อหาจากบริบทสังคมไทยสมัยใหม่เป็นหลัก ผสมกับรูปแบบตัวการ์ตูนที่สั้มนั้บพทมาจากผู้ที่มีชื่อเสียงในประเทศไทย

เหตุผลสำคัญที่ทำให้การ์ตูนไทยยุคใหม่ต้องมีการปรับตัวนั้นเนื่องมาจาก ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันในปัจจุบันนี้ต้องการสร้างเนื้อหาที่มีคุณภาพมากขึ้น จึงต้องลงทุนสูงขึ้น และเพื่อให้คุ้มค้ำกับทุนในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยจึงจะต้องมีลักษณะเป็นสากลมากขึ้น เพื่อสื่อสารกับชาวต่างชาติให้ได้ (รายละเอียดของปัจจัยต่างๆ ที่ก่อให้เกิดการปรับตัวจะนำเสนอในหัวข้อถัดไป) จากการปรับตัวทั้ง 3 รูปแบบ พบว่ามีเพียง 2 รูปแบบเท่านั้นที่สามารถใช้สื่อสารกับผู้รับสารชาวต่างชาติได้ นั่นคือ การปรับตัวแบบอะมีบาที่มีเนื้อหาเป็นสากล และการปรับตัวแบบปะการัง ที่มีภาพเป็นสากล ทั้งนี้รูปแบบปะการังของเซลล์ดอนนั้นพบว่า ไม่ได้เป็นปะการังที่มีเนื้อหาไทยที่เข้มข้น เนื่องจากเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับประเทศไทยที่ถูกใช้ในช่วงของดรอ.เซลล์นั้น จะถูกแพร่ภาพเฉพาะในประเทศไทยเพื่อผู้ชมชาวไทยเท่านั้น เนื้อหาที่ถูกนำไปแพร่ภาพในต่างประเทศจึงมีลักษณะเป็นสากลมากกว่าที่จะแสดงความหมายของชนชาติใดชนชาติหนึ่งอย่างชัดเจน ทั้งนี้จะไม่แสดงลักษณะวัฒนธรรมไทย หรือวัฒนธรรมใดออกมาด้วย เนื้อหาที่ถูกนำไปเผยแพร่ในต่างประเทศจึงมีลักษณะที่เข้าใกล้ความเป็น Global Content มากกว่าที่จะเป็น Local Content แบบที่แพร่ภาพในประเทศไทย

ส่วนการปรับตัวแบบผีเสื้อนั้นอาจจะไม่สามารถสื่อสารความหมายกับผู้รับสารต่างชาติได้ เนื่องจากการใช้เนื้อหาที่มีความเป็นไทยเข้มข้นมากเกินไป อาจจะไม่สามารถสื่อสารให้ผู้ชมต่างชาติที่มีบริบททางสังคมแตกต่างกันเข้าใจในเนื้อหาได้

2. การศึกษาถึงปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ของผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย

ดังที่ได้กล่าวไปข้างต้นว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่มีการแสดงความหมายความเป็นไทยที่แตกต่างไปจากอดีต เนื่องมาจากการปรับตัว ซึ่งปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับการปรับตัวของการ์ตูนแอนิเมชันไทยมี 4 ปัจจัยสำคัญ ได้แก่ วัตถุประสงค์ในการผลิต มูลค่าการตลาดภายในประเทศ การผลิตเนื้อหาไทยมีข้อจำกัด และช่องทางในการแพร่ภาพ ซึ่งในแต่ละปัจจัยยังมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1. วัตถุประสงค์ในการผลิต

ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ การ์ตูนแอนิเมชันไทยถูกใช้ในประโยชน์ที่กว้างขวาง / หลากหลายมากขึ้น ไม่เพียงแต่ต้องการนำเสนอเนื้อหาที่มีความสนุกสนานแล้ว ยังคงมีเบื้องหลังในการผลิตติดสืบทอดมาด้วย ซึ่งแบ่งเป็น 3 กรณีคือ

1.1 การสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับบริษัท

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันที่มีเนื้อหามุ่งสร้างสรรค์สังคมไทย อาจจะเป็นการ์ตูนแอนิเมชันทำกำไรได้น้อย แต่ขณะเดียวกันการ์ตูนประเภทนี้มักจะเป็นสื่อที่ช่องและองค์กรภาครัฐให้ความสนใจ ในขณะที่ผลตอบแทนทางธุรกิจอาจจะน้อย แต่ผู้ผลิตจะมีโอกาสได้รับผลตอบแทนเป็นรางวัลจากทางสังคมมากกว่า ดังนั้นการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับบริษัทจึงเป็นปัจจัยหนึ่งที่กำหนดลักษณะผลงานของผู้ผลิต นอกจากการ์ตูนสร้างสรรค์สังคมแล้ว การ์ตูนประเภทอนุรักษ์ธรรมชาติก็มีภาพของการตอบแทนสังคมปัจจุบันได้เช่นเดียวกับการส่งเสริมธุรกิจเดิมขององค์กร หรือการเพิ่มมูลค่าให้สินค้าเดิมขององค์กร เป็นการนำเอาวัตถุดิบหรือสินค้าเดิมขององค์กรมาผลิตให้เป็นการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อเพิ่มมูลค่าให้ตัวการ์ตูนแอนิเมชัน และเป็นการสร้างชื่อเสียงในเชิงธุรกิจ (Brand) ให้กับตัวผู้ผลิตได้อีกทางหนึ่งด้วย กรณีนี้ยกตัวอย่างได้จากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ไข่อีวเดอะมังกี้ และเซลล์ดอน ซึ่งเป็นการนำสินค้าในช่องทางธุรกิจเดิมขององค์กรมาผลิตให้เป็นการ์ตูนแอนิเมชัน ไข่อีวเดอะมังกี้ก็นำสินค้าประเภท Character Style Guide ชุดตัวละครไข่อีวมาต่อยอดการผลิตให้เป็นการ์ตูนแอนิเมชัน ส่วนเซลล์ดอนนั้นก็เป็นการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อสื่อถึงองค์กรซึ่งเป็นเจ้าของธุรกิจการผลิตและจัดจำหน่ายสินค้าทำมือประเภทของฝากจากทะเล เช่น เปลือกหอยด้วย

1.2 การเป็นพันธมิตรในการทำธุรกิจ

ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลในการเลือกวัฒนธรรมในการผลิตที่พบอีกประการหนึ่งนั่นคือการเป็นพันธมิตรทางธุรกิจ ปัจจัยนี้ยกตัวอย่างได้ในกรณีของไซคิกฮีโร่ ซึ่งแต่เดิมการ์ตูนแอนิเมชัน

เรื่องนี้ถูกกำหนดเนื้อหาเอาไว้เป็นการ์ตูนเกาหลีวัฒนธรรมเดียว แต่เมื่อผู้ผลิตชาวไทยได้เข้าไปมีส่วนรวมในสายการผลิต ได้เกิดการต่อรองขึ้นทำให้การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้มีลักษณะเป็นการ์ตูนลูกครึ่งอย่างที่เห็นในปัจจุบันในที่สุด

2. มูลค่าการตลาดภายในประเทศ

มูลค่าการตลาดภายในประเทศยังไม่เพียงพอต่อมูลค่าการผลิต จากการนำเสนอข้อมูลไปจะพบว่าผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบันมีแนวความคิดในการผลิตที่แตกต่างไปจากอดีต เนื่องจากในสมัยก่อนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแต่ละเรื่องนั้นผู้ผลิตจะต้องคำนวณรายได้มาเป็นตัวตั้ง เพื่อกำหนดต้นทุนในการผลิต และบริหารจัดการการผลิตให้มีคุณภาพในระดับที่เพียงพอ แต่ในปัจจุบันผู้ผลิตมีแนวคิดในการผลิตที่แตกต่างไปจากเดิม ด้วยความต้องการในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันให้มีคุณภาพที่สูงขึ้น เนื่องจากมาตรฐานของการ์ตูนแอนิเมชันในประเทศนั้นสูงขึ้น การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันจึงต้องมีทุนในการผลิตที่สูงขึ้นตามไปด้วย แต่อย่างไรก็ดีถ้าเทียบต้นทุนการผลิตกับประเทศมหาอำนาจอย่างญี่ปุ่นจะพบว่า ยังคงเป็นต้นทุนที่น้อยกว่า

ในอดีตการ์ตูนแอนิเมชันไทยนั้นจะมีการลงทุนการผลิตที่ต่ำ แต่ในปัจจุบันเมื่อการ์ตูนแอนิเมชันไทยได้ช่วงเวลาในการแพร่ภาพที่ดีขึ้น จึงมีการลงทุนการผลิตที่สูงขึ้น แต่อย่างไรก็ดีเมื่อเทียบมูลค่าการลงทุนกับมูลค่าของผลตอบแทนภายในประเทศนั้นยังคงมีน้อย ผู้ผลิตจึงต้องหาทางออกใน 3 กรณี ดังนี้

2.1 การหาทุนการสนับสนุนจากภาครัฐ

ภาครัฐบาลเข้ามามีส่วนรวมในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยมากยิ่งขึ้น เนื่องจากปัจจุบันมีองค์กรที่เกี่ยวข้องกับสื่อโทรทัศน์เพิ่มขึ้น การสนับสนุนให้เกิดการผลิตแอนิเมชันนั้นเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้การ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ใช้เนื้อหาไทย สามารถดำเนินการผลิตได้ง่ายขึ้น กรณีนี้พบในกรณีของชุมชนนิมนต์ยิ้ม เนื่องจากเป็นแอนิเมชันไทยที่มีข้อจำกัดในการผลิตค่อนข้างมาก จึงต้องมีการสนับสนุนทุนเพื่อให้สามารถดำเนินการได้

2.2 การผลิตเนื้อหาการ์ตูนสำหรับผู้สนับสนุนรายการ

เป็นเนื้อหาที่ปรากฏในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องไซอิ๋วเดอะมังกี้ ซึ่งมีการใส่ สกู๊ปการ์ตูนสั้นๆ เข้าไปแทรกในเนื้อหาการ์ตูนแอนิเมชันหลักที่ผลิต เพื่อเป็นช่วงเวลาให้กับผู้สนับสนุนรายการ ซึ่งเป็นแนวทางหนึ่งในการป้องกันความเสี่ยงในการผลิตได้เช่นกัน

2.3 การปรับตัวในการผลิตเพื่อมุ่งไปที่ตลาดสากล ซึ่งเป็นตลาดที่มีมูลค่ามากกว่า

เมื่อการผลิตสำหรับตลาดในประเทศนั้นมีมูลค่าผลตอบแทนที่จำกัด ประกอบกับผู้ผลิตไม่มีแนวทางในการลดต้นทุน และคุณภาพ ผู้ผลิตจึงต้องวางแผนในการผลิตใหม่ ด้วยการกำหนดเป้าหมายในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันให้มุ่งไปที่กลุ่มเป้าหมายเป็นตลาดต่างประเทศแทน

3. การผลิตเนื้อหาไทยมีข้อจำกัด

นอกจากมูลค่าตลาดในประเทศจะยังมีมูลค่าในตลาดที่ยังน้อย จากการศึกษาพบว่า ตัวเนื้อหาไทยยังมีข้อจำกัดในการผลิต ซึ่งแบ่งเป็น 3 กรณีได้ ดังนี้

3.1 เนื้อหาไทยมีอยู่จำกัด

เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่มีการผลิต นิยมใช้เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับนิทานไทยมาอย่างต่อเนื่อง อาทิเช่น ปลาบู่ทอง พระรถเมรี สังข์ทอง ขวานฟ้าหน้าดำ ซึ่งเป็นเรื่องที่คนไทยคุ้นเคยเป็นอย่างดี แต่ด้วยการ์ตูนการ์ตูนจากเนื้อหาไทยเหล่านี้ในปริมาณมากมาย มีผลให้เกิดความซ้ำซากจำเจ จากสาเหตุนี้จึงทำให้ผู้ผลิตชาวไทยเดอะมังก็ตัดสินใจในการเลือกผลิตการ์ตูนแอนิเมชันที่มีเนื้อหาจากวัฒนธรรมจีน ซึ่งมีความสนุกและคนไทยรู้จักดี นั่นคือไขว้เดอะมังนั่นเอง

3.2 เนื้อหาไทยบางเนื้อหาไม่สามารถนำไปต่อยอดธุรกิจได้

กรณีนี้พบจากกรณีของ ชุมชนนิมนต์นิมนต์ยิ้ม เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ผลิตจากเนื้อหาศาสนา และมีตัวละครพระสงฆ์เป็นตัวละคร การทำสินค้าส่งเสริมการขายจึงมีความเสี่ยงต่อการผลิต เนื่องจากอาจจะถูกกลุ่มองค์กรศาสนาต่างๆ ต่อต้าน เนื่องจากศาสนาพุทธในประเทศไทยไม่สามารถร่วมทางกับธุรกิจได้ หรือไม่สามารถทำเป็นพุทธพาณิชย์ได้

3.3 เนื้อหาไทยไม่สามารถสื่อสารกับชาวต่างชาติได้

เนื่องจากวัฒนธรรมไทยนั้นยังไม่ใช่วัฒนธรรมสากลที่ชาวต่างชาติรู้จัก การนำเรื่องราวหรือเรื่องเล่าของประเทศไทยไปเผยแพร่ต่างชาติ ย่อมไม่สามารถทำให้คนที่มรหัสวัฒนธรรมที่แตกต่างกันเข้าใจความหมายได้ ดังนั้นผู้ผลิตชาวไทยจึงให้ความสนใจกับการผลิตเนื้อหาที่มีความเป็นสากล หรือเลือกใช้เนื้อหาที่มีความสากลในตัวมาใช้ เช่น ผู้ผลิตเซลล์ดอนใช้ทีมงานเขียนบทเป็นชาวต่างชาติเพื่อให้ได้บทการ์ตูนที่มีลักษณะเป็นสากลจริงๆ ส่วนไขว้เดอะมังก็เลือกใช้เรื่องราวไขว้เดอะมาถ่ายทอดเนื่องจากมีความเป็นสากล และไซคิฮิโร่เน้นเป็นการ์ตูนประเภทสูตรสำเร็จที่สามารถพบเห็นได้จากการ์ตูนญี่ปุ่น

4. ช่องทางในการแพร่ภาพ

ช่องทางในการแพร่ภาพเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญที่ทำให้การ์ตูนแอนิเมชันไทยแสดงออกถึงความเป็นไทย ช่องทางในที่นี้ไม่ได้หมายถึงตัวสถานีแพร่ภาพ แต่หมายถึงพื้นที่ในการแพร่ภาพ กรณีนี้อธิบายได้จากกรณีของเซลล์ดอนซึ่งเป็นแอนิเมชันที่ผลิตเพื่อการแพร่ภาพในระดับ

สากลเป็นหลัก ดังนั้นเนื้อหาที่ใช้ในการสื่อสารจะมีลักษณะเป็นสากลซึ่งคนไทยจะสามารถรับรู้ได้ในระดับใกล้เคียงกับชาวต่างชาติ แต่ด้วยโอกาสในการแพร่ภาพในประเทศไทยซึ่งสถานโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ให้เวลาในการแพร่ภาพเกินมา 1 นาที ผู้ผลิตจึงเลือกที่จะผลิตเนื้อหาที่เกี่ยวกับคนไทย โดยเฉพาะ ซึ่งเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับคนไทยนี้ถูกเผยแพร่เฉพาะในเมืองไทยเพื่อคนไทยเท่านั้น

3. ศึกษาความเข้าใจของผู้รับสารที่มีต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยทางโทรทัศน์ยุคใหม่

1. การรับรู้ความหมายจากเนื้อหาการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 4 เรื่อง ที่มีความแตกต่างกันทางวัฒนธรรมจากกลุ่มผู้รับสารกลุ่มเด็ก

จากการศึกษาเพื่อสำรวจความความเข้าใจของผู้รับสารที่มีต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์ยุคใหม่ที่มีเนื้อหาจากวัฒนธรรมที่แตกต่างกันทั้ง 4 เรื่อง สามารถสื่อสารเนื้อหาให้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้รับสารกลุ่มเด็กเข้าใจเนื้อหาได้ที่จุดยืนเดียวกันกับผู้ผลิต และไม่มี ความแตกต่างระหว่างกลุ่มตัวอย่าง

2. การตีความหมายความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 4 เรื่อง ที่มีความแตกต่างกันทางวัฒนธรรมจากกลุ่มผู้รับสารกลุ่มเด็ก

ส่วนการรับรู้ความหมายความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 4 เรื่อง กลุ่มทดลองที่เป็นเด็กสามารถรับรู้ความหมายความเป็นไทยได้จาก ชุมชนนิมนต์ยิ้ม และไขว้เดอะมังกี้ ได้ที่มากที่สุดเนื่องจากเป็นการ์ตูนแอนิเมชันที่มีภาพความเป็นไทยชัดเจนที่สุด จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต และจุดยืนด้านตรงข้าม ส่วนไขว้เดอะมังกี้ และเซลล์ดอนนั้นมีการรับรู้ความเป็นไทยทั้ง 3 ระดับ ซึ่งการ์ตูนที่ถูกตีความด้วยการต่อรองมากที่สุดคือเซลล์ดอนเนื่องมาจากเป็นการ์ตูนที่ปรากฏความเป็นไทยทางรูปธรรมน้อยที่สุด รองลงมาคือไขว้เดอะมังกี้

3. การรับรู้ความหมายจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 4 เรื่อง ที่มีความแตกต่างกันทางวัฒนธรรมจากกลุ่มผู้รับสารกลุ่มผู้ใหญ่

กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ใหญ่สามารถรับรู้ความหมายจากเนื้อหาจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่แตกต่างกัน ชุมชนนิมนต์ยิ้ม และเซลล์ดอน เป็นการ์ตูนที่ผู้ใหญ่สามารถรับรู้ความหมายสารได้ในระดับเดียวกับที่ผู้ผลิตส่งมาทั้งหมด แต่ในไขว้เดอะมังกี้ และไนไซคิกฮีโร่ พบว่าผู้ใหญ่บางคนจะมีการตีความหมายความเป็นไทยต่อต้าน หรือมีจุดยืนด้านตรงข้ามกับผู้ผลิต เนื่องจากมีความเห็นทำนองเดียวกันว่าการ์ตูนทั้ง 2 เรื่องมีรูปแบบการนำเสนอที่เน้นความบันเทิงมากเกินไป

4. การตีความหมายความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 4 เรื่อง ที่มีความแตกต่างกันทางวัฒนธรรมจากกลุ่มผู้รับสารกลุ่มผู้ใหญ่

ในส่วนของการตีความหมายความเป็นไทยนั้น การ์ตูนแอนิเมชันทั้ง 4 เรื่องมีความแตกต่างจากการตีความหมายความเป็นไทยจากกลุ่มทดลองที่เป็นผู้ใหญ่อย่างชัดเจน การ์ตูนแอนิเมชันชุด ชุมชนนิมนต์ยิ้ม เป็นการตูนแอนิเมชันไทยเรื่องเดียวที่กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ใหญ่ตีความหมายความเป็นไทยด้วยจุดยืนเดียวกับผู้ผลิตทั้งหมด ไม่มีความเป็นไทยจากการต่อรองความหมายจากตัวผู้รับสาร และไม่มีจุดยืนด้านตรงข้ามปรากฏขึ้น ส่วนไซคิฮิโรนั้นมีการตีความที่จุดยืน 2 ระดับคือ จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต และจุดยืนด้านตรงข้าม ส่วนไซอิ๋วเดอะมังกี้ และเซลล์ดอนนั้นมีการรับรู้ความเป็นไทยทั้ง 3 ระดับ ซึ่งการ์ตูนที่ถูกตีความด้วยการต่อรองมากที่สุดคือไซอิ๋วเดอะมังกี้ รองลงมาคือเซลล์ดอน และเซลล์ดอนยังเป็นการตูนที่ถูกตีความในด้านตรงข้ามมากที่สุด รองลงมาคือไซอิ๋วเดอะมังกี้ และไซคิฮิโร่ด้วย

สรุปได้ว่า ผู้รับสารที่เป็นผู้ใหญ่สามารถรับรู้ความหมายความเป็นการ์ตูนแอนิเมชันไทยจากเนื้อหาและลักษณะทางสุนทรียภาพจากการตูนแอนิเมชันไทยยุคที่มีความเป็นไทยยุคใหม่ได้ โดยการตูนที่มีเนื้อหาจากวัฒนธรรมไทยจะมีการรับรู้ความหมายความเป็นไทยเพียงระดับเดียวคือการตีความหมายความเป็นไทยที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต ส่วนการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ใช้เนื้อหาจากวัฒนธรรมแบบไทยผสมจะถูกตีความหมายใน 2 ระดับคือระดับเดียวกับผู้ผลิตและจุดยืนด้านตรงข้าม ส่วนการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ใช้เนื้อหาอื่น จะมีการตีความหมายที่จุดยืนทั้ง 3 ระดับ

5. เปรียบเทียบการตีความหมายความเป็นไทยจากการตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 4 เรื่อง ที่มีความแตกต่างกันทางวัฒนธรรมจากกลุ่มผู้รับสารกลุ่มเด็กและกลุ่มผู้ใหญ่

เมื่อเปรียบเทียบความหมายความเป็นไทยจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กกับกลุ่มผู้ใหญ่ ทำให้พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กนั้นจะสามารถรับรู้ความหมายความเป็นไทยจากการตูนแอนิเมชันไทยที่ผลิตด้วยวัฒนธรรมไทย และผลิตด้วยวัฒนธรรมไทยที่ผสมกับวัฒนธรรมอื่นได้อย่างไม่มีการต่อรองและต่อต้านความหมายแต่อย่างใด แต่กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กจะมีการต่อรองความหมายมากที่สุดกับการตูนแอนิเมชันที่ผลิตมาจากวัฒนธรรมในจินตนาการ ที่ไม่พบความเป็นไทยทางวัตถุเลย ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างผู้ใหญ่จะยอมรับความเป็นไทยโดยไม่มีการต่อรองหรือต่อต้านเฉพาะกับการตูนแอนิเมชันไทยที่ผลิตเนื้อหาจากวัฒนธรรมไทยเพียงวัฒนธรรมเดียว และจะมีการต่อต้านความหมายความเป็นไทยจากการตูนแอนิเมชันไทยที่ใช้วัฒนธรรมอื่นมาผลิตเนื้อหา ซึ่งความเข้มข้นในการต่อต้านจะแปรผกผันกับปริมาณความเป็นไทยที่ตีความได้

อีกประการหนึ่งพบว่า กระบวนการตีความหมายความเป็นไทยในการตูนไทย กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กจะเลือกใช้เกณฑ์พิจารณาความเป็นไทยจากวัตถุเป็นอันดับแรกโดยการมองหาจากตัวเอกที่มีลักษณะเป็นคนไทย และเลือกเปรียบเทียบคตินิยมไทยจากแอนิเมชันไทยที่มีการ

ผลิตความเป็นไทยทางวัตถุน้อย ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ใหญ่ จะเลือกหาความหมายความเป็นไทยจากการดูแอนิเมชันไทยโดยการพิจารณาความเป็นไทยในระดับทักษะหรือผลของความ เป็นไทยเป็นหลัก ซึ่งมีความซับซ้อนในการเปรียบเทียบ ต้องเชื่อมโยงความหมายความเป็นไทยที่ เป็นแนวคิดไปสู่การกระทำมากกว่าที่จะพิจารณาเพียงวัตถุแต่เพียงอย่างเดียว แต่ในกรณีที่ไม่มี ความหมายในระดับทักษะความเป็นไทยจะเลือกพิจารณาจากวัตถุ และความเป็นไทยทางใจใน ลำดับสุดท้าย

อภิปรายผล

การศึกษา “การวิเคราะห์การผลิตและการรับรู้ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ ภาพทางโทรทัศน์ (พ.ศ.2551-2553)” ซึ่งเริ่มต้นมาจากความสงสัยส่วนตัวของผู้วิจัยซึ่งเคยประสบ กับตนเอง มาสู่การศึกษาองค์ประกอบที่สื่อความหมาย ปัจจัยในการผลิต และการรับรู้ความ หมายความเป็นไทยในฉบับนี้ปรากฏผลการศึกษาดังที่ได้นำเสนอไป แต่นอกจากผลการศึกษายังมี ข้อค้นพบที่สอดคล้องและคัดค้านกับการศึกษาเกี่ยวกับการ์ตูนแอนิเมชันในฉบับก่อนๆ และเป็นข้อ ค้นพบเพื่อเป็นข้อมูลตั้งต้นในการค้นคว้าเพิ่มเติมในการศึกษาที่เกี่ยวข้องต่อไป สามารถแยก เป็นประเด็นต่างๆ ได้ดังนี้

1. การปฏิเสธเงื่อนไขและปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยทาง โทรทัศน์จากการศึกษาในอดีต

ในอดีตที่ผ่านมาการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเอาไว้หลาย ฉบับ ซึ่งจากการศึกษาครั้งนี้พบว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยสามารถก้าวข้ามอุปสรรคเดิมในการผลิต ได้ จึงเป็นข้อคัดค้านในประเด็นที่เคยศึกษาไว้ในส่วนของการผลิตการ์ตูนเช่นการศึกษาแอนิเมชัน ในประเด็นต่างๆ ดังนี้

1.1 การก้าวข้ามปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย เมื่อปี 2525

จากการศึกษาของ จุมพล รอดคำดี และเสมอ พริ้งพวงแก้ว เกี่ยวกับการศึกษาเพื่อหา ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย ตั้งแต่ปี 2525 ซึ่งพบปัจจัยสำคัญ 4 ประเด็น คือ การขาดผู้ลงทุน ขาดทักษะในการผลิต การควบคุมเวลา และการสนับสนุนจากรัฐบาล เมื่อ เวลาผ่านไปกว่า 18 ปี พบว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทยนั้นมีการเปลี่ยนแปลง และสามารถแก้ปัญหาที่ เกิดจากอุปสรรคเดิมที่ถูกศึกษาไว้ได้ในทุกกรณี ดังนี้

1.1.1 ประเด็นการขาดผู้ลงทุน

ในปัจจุบันผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยมีลักษณะเป็นกลุ่มทุนที่มีความเข้มแข็งทางเศรษฐกิจ ทั้งที่เป็นการขยายช่องทางของผู้ผลิตที่อยู่ในแวดวงการผลิตสื่ออื่นๆ อยู่เดิมมายังช่องทางสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน และผู้ผลิตที่ย้ายฐานทางธุรกิจมาจากธุรกิจประเภทอื่นก็มีเช่นเดียวกัน เนื่องจากผู้ผลิตมองเห็นช่องทางในการผลิตแอนิเมชันที่สามารถใช้ในการต่อยอดสินค้า หรือธุรกิจดั้งเดิมของบริษัท รวมถึงการใช้การ์ตูนแอนิเมชันเป็นสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์เพื่อธุรกิจของบริษัทด้วย

1.1.2 ประเด็นผู้ผลิตชาวไทยขาดทักษะและประสบการณ์ในการผลิต ผลงานจึงด้อยคุณภาพกว่าแอนิเมชันจากต่างประเทศ

ในปัจจุบันผู้ผลิตมีทักษะและประสบการณ์ในการผลิตที่สูงขึ้นกว่าอดีตมาก ส่วนทางด้านทักษะในปัจจุบันในประเทศไทยมีบริษัท หรือ สตูดิโอ (Studio) ที่รับผลิตการ์ตูนแอนิเมชันที่เกิดขึ้นในประเทศไทยมากมาย คุณภาพของผลงานที่ผลิตสูงขึ้นในระดับที่สามารถจะส่งออกไปแพร่ภาพต่างประเทศได้ เช่น 4 Angies Sheldon และตลาดต่างประเทศนี้กลายมาเป็นเป้าหมายหลักของการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของผู้ผลิตชาวไทยในปัจจุบันด้วย

1.1.3 ประเด็นการควบคุมเวลา และความพิถีพิถันในการผลิต เนื่องจากมีทรัพยากรจำกัดประกอบกับขาดความสามารถในการบริหารจัดการ

ในอดีตนั้นการจะผลิตการ์ตูนแอนิเมชันสักหนึ่งเรื่องผู้ผลิตจำเป็นต้องก่อร่างองค์กรในการผลิตขึ้นมาเสียก่อน ทั้งยังต้องหาแรงงานและระดมทุนเพื่อจัดหาวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ มาใช้ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน ด้วยการลงทุนที่สูงนี้เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้การ์ตูนแอนิเมชันนั้นเติบโตได้ยาก จากการศึกษาพบว่าในอดีตมีผู้ผลิตชาวไทยจากกันตนาเพียงผู้เดียวที่มีความกล้าในสร้างสตูดิโอในการผลิตการ์ตูนอย่างจริงจัง แต่สุดท้ายก็ต้องเปลี่ยนเป้าไปรับจ้างผลิตการ์ตูนให้กับอุตสาหกรรมการ์ตูนของญี่ปุ่นแทน จนกระทั่งยุคที่เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาถึงต้นทุนต่างๆ ในการผลิตการ์ตูนก็ลดลงทำให้เกิดบริษัทที่กล้าเข้ามาในตลาดการ์ตูนแอนิเมชันมากขึ้นเรื่อยๆ ทางด้านกันตนาที่ส่งสมฝีมือมาจากการผลิตให้ต่างชาติก็หันมาสร้างการ์ตูนไทยเต็มรูปแบบ นอกจากนี้ยังเกิดการแตกตัวของการ์ตูนในสื่ออื่นๆ เช่น สนพ.บรรลือสสารได้ขยายช่องทางการผลิตการ์ตูนจากสื่อสิ่งพิมพ์ ไปสื่อแอนิเมชันผ่านทางบริษัท วิริตา แอนิเมชัน ที่ก่อตั้งขึ้นมาเพื่อนำตัวละครที่มีชื่อเสียงของบรรลือสสารมาผลิตเป็นการ์ตูนแอนิเมชันเป็นต้น

จากจุดนั้นจนถึงปัจจุบันสิ่งหนึ่งที่ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยมีความสามารถมากที่สุดนั้นคือการบริหารจัดการ เนื่องจากการศึกษาพบว่ามีผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันหลายรายไม่มีทีมผู้ผลิตเป็นของตนเอง แต่จะเลือกใช้วิธีจ้างช่วงกับบริษัทหรือทีมงานที่รับจ้างผลิต (Studio

Production) อีกต่อหนึ่ง เพื่อให้ง่ายต่อการบริหารจัดการ กล่าวคือเมื่อผู้ผลิตมีโครงการในการผลิตที่แน่นอนแล้ว ตัวผู้ผลิตจึงค่อยดำเนินการจัดหาทีม Production เข้ามาเสริมในการผลิต แต่อย่างไรก็ดีเงื่อนไขเวลา ยังคงเป็นปัจจัยสำคัญในโครงการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เนื่องจากผู้ผลิตชาวไทยส่วนใหญ่ยังไม่สามารถแบกรับความเสี่ยงในการผลิตแบบ Stock จำนวนมากไว้ได้ ในการผลิตจึงมีลักษณะผลิตไปแพรรูปไปพร้อมๆ กัน แต่อย่างไรก็ดีด้วยประสบการณ์ของผู้ผลิตจึงทำให้มีการวางแผนที่สามารถรองรับการผลิตภายใต้ระยะเวลาที่จำกัดได้ เช่น การเวียนตำแหน่งงานของผู้ผลิต หรือการจ้างช่วงการผลิตเพิ่ม (Out source) นอกจากนี้ยังพบว่าผู้ผลิตบางแห่งเช่น บริษัท โฮมรันฯ เลือกรับประกันความเสี่ยงในการผลิตด้วยการเลือกใช้ทีมผู้ผลิตถึง 2 ทีมด้วย ทั้งนี้เพื่อให้สามารถรองรับปริมาณงานต่อช่วงเวลาที่ใช้ในการผลิตได้

1.1.4 ประเด็นการขาดการสนับสนุนจากรัฐบาล

ในปัจจุบันรัฐบาลให้ความสนใจและให้การสนับสนุนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันมากขึ้น มีการมอบหมายทั้งการกำหนดวิสัยทัศน์ในการสนับสนุนให้แก่องค์กรภาครัฐที่มีหน้าที่โดยตรงในการพัฒนาหรือสนับสนุนผลักดันธุรกิจนี้สู่มาตรฐานสากลอย่างเช่น SIPA ซึ่งจะมีการคัดเลือกโครงการในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันและให้เงินทุนสนับสนุนในทุกปี นอกจากนี้ยังมีหน่วยงานอื่นๆ ที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันโดยตรง แต่เลือกที่จะเข้ามาให้การสนับสนุนการผลิต เช่น สสส. สศร. ฯลฯ เนื่องจากหน่วยงานภาครัฐเหล่านี้เล็งเห็นว่า การ์ตูนแอนิเมชันเป็นช่องทางหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการประชาสัมพันธ์องค์กร เนื่องจากแอนิเมชันในปัจจุบันส่วนใหญ่ได้เวลาในการแพรรูปที่จำกัดไว้ ซึ่งจะช่วยสร้างภาพลักษณ์ของการเป็นองค์กรที่ทำงานเพื่อเด็ก หรือเพื่อวัตถุประสงค์ที่สอดคล้องกับการผลิตการ์ตูนเรื่องนั้นๆ ด้วย

การสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐในปัจจุบันนี้มี 2 วิธีใหญ่ๆ ได้แก่ การให้เงินทุนในการผลิตโดยตรง วิธีนี้เป็นการสนับสนุนการผลิตด้วยการให้เงินทุนสมทบในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งเป็นการช่วยแก้ปัญหาเรื่องการขาดผู้ลงทุนส่วนหนึ่งด้วย อีกวิธีการหนึ่งเป็นการสร้างโอกาสในการผลิตด้วยการจัดงานเพื่อให้ผู้ผลิตกับนักลงทุนได้พบปะกันเพื่อแลกเปลี่ยนทัศนะ และการต่อยอดเพื่อร่วมทุนในการทำธุรกิจต่อไปด้วย นอกจากนี้ยังมีโครงการอบรมผู้ผลิตในการสร้างแรงงานเพื่อป้อนตลาดการ์ตูนแอนิเมชัน ด้วยการอบรมขั้นตอนการผลิตต่างๆ เช่นการออกแบบ (Design) แอนิเมเตอร์ (Animator) เพื่อผลิตงานแอนิเมชันในลำดับต่อไป

1.2 การแก้ปัญหาการไม่ประสบความสำเร็จของการ์ตูนแอนิเมชันไทยในช่วงปีพ.ศ.2540

งานวิจัยของภูวดล สุวรรณดี ซึ่งพบสาเหตุของการไม่ประสบความสำเร็จของการ์ตูนแอนิเมชันไทยในช่วงปีพ.ศ.2540 มาจาก 3 สาเหตุสำคัญ ซึ่งพบปรากฏการณ์ที่สามารถคัดค้านผลการศึกษาดั้งเดิมได้ใน 3 ประเด็นดังนี้

1.2.1 การ์ตูนแอนิเมชันไทยไม่มีลักษณะการเป็นอุตสาหกรรมแบบครบวงจร

ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบัน มีการวางแผนในการผลิตเป็นอุตสาหกรรมแบบครบวงจร ทั้งในส่วนการผลิตเพื่อแพร่ภาพทางโทรทัศน์ในประเทศ และต่างประเทศ การจัดจำหน่ายสื่อบันทึกเช่น VCD หรือ DVD การต่อยอดผลิตภัณฑ์เป็นสื่อในรูปแบบอื่น เช่น หนังสือการ์ตูน หรือภาพยนตร์การ์ตูน และการจัดจำหน่ายสินค้าส่งเสริมการขาย (Merchandise) ในรูปแบบต่างๆ เช่น เครื่องใช้ เครื่องแต่งกาย ของเล่น นอกจากนี้ยังมีการทำธุรกิจเกี่ยวกับการให้อนุญาตนำตัวละครไปใช้ประโยชน์ทางธุรกิจโฆษณาประชาสัมพันธ์ด้วย หรือแม้แต่เพลงประกอบก็ยังมีช่องทางในการทำธุรกิจได้ เช่น การเปิดบริการโหลดเพลงผ่านทางมือถือที่มีการคิดค่าบริการ เป็นต้น

1.2.2 คนไทยไม่สนับสนุนการ์ตูนแอนิเมชันของไทย

จากการศึกษาพบว่า การสนับสนุนการ์ตูนแอนิเมชันไทยนั้นเริ่มต้นมาจากช่องหรือสถานีโทรทัศน์ซึ่งเปิดพื้นที่ให้การ์ตูนแอนิเมชันไทยได้มีโอกาสในการแพร่ภาพได้มากขึ้น โดยเฉพาะช่อง 3 และ ช่อง 7 จะพบว่ามี การแพร่ภาพการ์ตูนแอนิเมชันฝีมือคนไทยในช่วงหลัง 18.00 น.เป็นประจำ ซึ่งการที่สถานีให้ช่วงเวลาที่ดีในการแพร่ภาพการ์ตูนแอนิเมชันไทย ย่อมส่งผลให้ผู้รับสารคนไทยมีโอกาสในการเปิดรับการ์ตูนไทยมากขึ้น เมื่อมีโอกาสประกอบกับมีคุณภาพในการผลิตที่ดี การ์ตูนแอนิเมชันไทยย่อมสามารถสร้างความนิยมแก่กลุ่มผู้ชมชาวไทยได้ในที่สุด ซึ่งอาจมาน้อยตามแต่ความสนุกของแต่ละเรื่อง และด้วยผลสะท้อนจากผู้ชมที่ดีจึงส่งผลให้สถานียังคงให้โอกาสในการแพร่ภาพที่ดีต่อกันเป็นวัฏจักร การ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบันจะมีการผลิตแบ่งเป็นซีซั่น (Season) โดยประมาณซีซั่นละ 26 ตอนในการแพร่ภาพแต่ละรอบ เพื่อฉายต่อกันไปเรื่อยๆ ด้วยความนิยมที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชันไทยแบบซีซั่นนี้ เป็นการแสดงให้เห็นถึงการก่อตัวของกลุ่มแฟนคลับการ์ตูนแอนิเมชันไทยด้วย แต่อย่างไรก็ดีจากการศึกษาในครั้งนี้ยังไม่พบการรวมกลุ่มของแฟนคลับการ์ตูนแอนิเมชันไทยอย่างเป็นทางการ

1.2.3 ค่านิยมดั้งเดิมของคนไทยมองว่าการ์ตูนไร้สาระและเป็นเรื่องสำหรับเด็ก

จากการศึกษาพบว่า การ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบันยังมีภาพของการเป็นสื่อที่เหมาะสมสำหรับเด็ก แต่การ์ตูนในปัจจุบันไม่ได้มีภาพตายตัวของความไร้สาระ โดยเฉพาะในสายตาของหน่วยงานภาครัฐ เนื่องมาจากการตระหนักถึงมูลค่าทางเศรษฐกิจในตลาดการ์ตูน

แอนิเมชันทั้งในประเทศและต่างประเทศทั้งยังมีการแข่งขันที่น้อย ประกอบกับในปัจจุบันการ์ตูนแอนิเมชันไทยได้รับการสนับสนุนอย่างเป็นทางการจากรัฐบาลซึ่งเป็นสถาบันที่เคยเป็นปรปักษ์กับสื่อการ์ตูนมาอย่างยาวนานด้วยการตั้งหน่วยงานขึ้นมาช่วยในการบริหารจัดการ ผลักดันให้เกิดธุรกิจประเภทนี้ขึ้นอย่างจริงจัง แม้ว่าจะยังไม่มากนักแต่ก็เป็นสัญญาณที่ดีจากภาครัฐ และด้วยการเปลี่ยนทัศนคติที่มีต่อสื่อหนึ่งที่เคยเป็นศูนย์รวมของอำนาจแห่งความไร้สาระนี้เองมีผลให้การ์ตูนแอนิเมชันกลายเป็นสื่อที่รัฐบาลวางเป้าหมายและผลักดันให้เป็นสินค้าส่งออกในอนาคตของประเทศไทยด้วย

2. ความแตกต่างของมิติความเป็นไทยในการ์ตูนจากสื่อสิ่งพิมพ์เทียบกับสื่อแอนิเมชัน

จากงานการศึกษาการ์ตูนไทยที่เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ของวรัญ วาณิชวัฒนากุล (2549) ที่ทำการศึกษาหนังสือการ์ตูนฝีมือคนไทย เรื่องหนูแมน และไกรทอง ที่ใช้เนื้อหาจากวรรณกรรมและนิทานพื้นบ้าน ซึ่งพบว่าการ์ตูนไทยกลุ่มนี้ยังคงสื่อความหมายไทยแต่มีการดัดทอนเนื้อหาเพื่อให้เข้ากับสภาพสังคมไทยในปัจจุบัน ส่วนรูปแบบนั้นมีการนำรูปแบบของการ์ตูนญี่ปุ่นมาใช้สอดคล้องกับลักษณะการปรับตัวแบบปะการัง ส่วนงานวิจัยของนางสาวจารุณี สุขชัย (2550) ที่ทำการศึกษามิติความเป็นไทยจากหนังสือการ์ตูนไทย ซึ่งได้ผลว่าลักษณะการปรับตัวของการ์ตูนไทยในสื่อสิ่งพิมพ์นั้นแบ่งเป็น 3 ยุค ยุคแรกนั้นมีลักษณะเป็นการปรับตัวแบบปะการัง ยุคที่สองเป็นแบบอะมีบา และยุคปัจจุบันนั้นมีลักษณะเป็นผีเสื้อ

จากผลการศึกษาเรื่องการปรับตัวของทั้ง 2 นี้พบว่าการปรับตัวของการ์ตูนไทยในสื่อสิ่งพิมพ์กับสื่อโทรทัศน์นั้นผกผันกันโดยสิ้นเชิง เนื่องจากการปรับตัวของความเป็นไทยในหนังสือการ์ตูนนั้นมีแนวโน้มว่าจะมีความเป็นไทยเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ในขณะที่การปรับตัวในของการ์ตูนไทยในสื่อโทรทัศน์นั้นมีแนวโน้มว่าจะมีความเป็นไทยลดน้อยลงไปเรื่อยๆ เช่นกัน ทั้งนี้มาจากปัจจัยสำคัญคือต้นทุนในการผลิต และผลตอบแทนภายในประเทศเป็นหลัก

3. เทคโนโลยี ปัจจัยที่เข้ามาเปลี่ยนกระบวนการผลิตและสุนทรียภาพ

จากทฤษฎีเทคโนโลยีสื่อสารเป็นตัวกำหนด (Communication Technology Determinism) เทคโนโลยีนั้นเป็นปัจจัยสำคัญที่เข้ามาเปลี่ยนลักษณะสุนทรียภาพของการ์ตูนแอนิเมชันเสมอ ทุกครั้งที่มีการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยี ก็จะมีการ์ตูนแอนิเมชันที่มีลักษณะสุนทรียภาพที่แตกต่างไปจากเดิมทุกครั้ง อาทิเช่น การเข้ามาของเทคโนโลยีโทรทัศน์ ในอดีตนั้นการ์ตูนแอนิเมชันถูกผลิตและแพร่ภาพในลักษณะของภาพยนตร์เท่านั้น ผู้ผลิตจึงสามารถใช้เวลา

และใส่ความประณีตลงไปในงานเพื่อให้เกิดสุนทรียภาพแก่ผู้ชมอย่างเต็มที่ ซึ่งในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันนี้ วอลท์ ดิสนีย์ เจ้าพ่อวงการแอนิเมชันได้บัญญัติกฎของการผลิตแอนิเมชัน 12 ประการเพื่อเป็นมาตรฐานในการสร้างสุนทรียภาพที่สวยงาม สมจริง และต่อเนื่องของงานภาพให้กับภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งในการผลิตจะต้องใช้แรงงานและเวลามาก แต่เมื่อโทรทัศน์ได้เข้ามามีบทบาท และสื่อการ์ตูนแอนิเมชันก็เป็นสื่อหนึ่งที่โทรทัศน์ต้องการ ด้วยความสม่ำเสมอในการแพร่ภาพนี้เอง ทำให้ในการผลิตไม่สามารถจะใช้เวลาที่ยาวนานแบบเดิมได้ จึงเกิดการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแบบลดละตัดทอนขึ้นมา (Limited Animation) จากการผลิตแบบเดิมที่ต้องให้ความสำคัญกับทุขั้นตอน ภาพทุกภาพจะต้องถูกวาดขึ้นมาใหม่ทุกครั้งในทุกอิริยาบถ แต่แอนิเมชันแบบตัดทอนนี้ไม่ได้สนใจประเด็นนั้น จะใช้ภาพเดิมซ้ำก็ได้หากสามารถเล่าเรื่องได้ และสามารถทำให้การผลิตมีขั้นตอนที่น้อยลงและแพร่ภาพได้ตามกรอบเวลาที่กำหนด การ์ตูนที่มีสุนทรียภาพแบบตัดทอนจึงถือกำเนิดขึ้นด้วยการนี้ อย่างไรก็ตามการ์ตูนกระด้างแบบตัดทอนนี้กลับได้รับความนิยมไม่แพ้การ์ตูนที่มีความนิ่มนวลต่อเนื่องแบบของดิสนีย์ด้วย

จากนั้นเมื่อเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ขยับเข้ามาในวงการการ์ตูนแอนิเมชัน กระบวนการผลิต และสุนทรียภาพของสื่อการ์ตูนแอนิเมชันก็ถูกปรับเปลี่ยนอีกครั้ง เนื่องจากการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันด้วยเทคโนโลยีแบบเดิมนั้นต้องใช้ทีมงานผู้ผลิตที่เป็นแรงงานที่มีฝีมือจำนวนมากสตูดิโอในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันจึงต้องมีขนาดใหญ่ และต้องมีการลงทุนวางระบบโครงสร้างพื้นฐานต่างๆ ที่จำเป็นต้องใช้ เช่น โต๊ะไฟที่ใช้ในการวาดภาพ เครื่องถ่ายฟิล์ม และอุปกรณ์อื่นๆ อีกมากมาย ซึ่งอุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเหล่านี้มีราคาค่อนข้างสูง แม้แต่วัตถุดิบในการผลิตเช่นแผ่นเซลล์ที่ใช้วาดภาพ หรือสีที่มีคุณภาพสูงสำหรับใช้ผลิตก็ต้องใช้วิธีการนำเข้าจากต่างประเทศแทบทั้งสิ้น แต่ด้วยความสามารถของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพการ์ตูน (Render) ที่มีความต่อเนื่องกันออกมาได้ จึงมีผลให้ในการผลิตสามารถลดปริมาณแรงงานฝีมือลงได้ ทำให้ต้นทุนด้านบุคลากรลดลง รวมไปถึงโครงสร้างพื้นฐานต่างๆ ที่ผู้ผลิตเหล่านั้นต้องใช้ตามไปด้วย แต่อย่างไรก็ตามการ์ตูนแอนิเมชันที่ผลิตด้วยคอมพิวเตอร์ จะมีลักษณะสุนทรียภาพที่แตกต่างออกไปจากการ์ตูนแอนิเมชันแบบวาดมือ เนื่องจากในภาพที่ได้จากการผลิตนั้น จะเป็นการคำนวณการเคลื่อนไหวจากคอมพิวเตอร์ทั้งสิ้น ข้อจำกัดที่ตามมาคือการขาดความยืดหยุ่น ซึ่งแตกต่างไปจากการผลิตแบบเดิมซึ่งเป็นการวาดด้วยมือ ทำให้ภาพมีอิสระและสามารถเปลี่ยนแปลงได้อย่างเต็มที่ แต่อย่างไรก็ตามการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เป็นทางเลือกหนึ่งที่ช่วยสร้างโอกาสในการผลิตการ์ตูนได้ง่ายขึ้น ด้วยทีมงานผลิตเพียงไม่กี่ 10 คนก็สามารถตั้ง Studio เพื่อผลิตการ์ตูนแอนิเมชันได้แล้ว ในขณะที่การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแบบวาดมือ ด้วย

จำนวนคนขนาดนี้ย่อมไม่มีทางเป็นไปได้ แต่อย่างไรก็ดีสิ่งที่ผู้ผลิตต้องมีเพิ่มขึ้น ได้แก่ทักษะในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เหล่านี้

การมาถึงของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ส่งผลต่อการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของไทยทั้งในภาคการผลิต (Production) และภาคหลังการผลิต (Postproduction) ในภาคของส่วนการผลิต เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันสามารถสร้างภาพการ์ตูนแอนิเมชันได้ทั้งแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ (2D / 3D Animation) แต่อย่างไรก็ดียังคงมีผู้ผลิตการ์ตูนชาวไทยอีกกลุ่มที่ยังคงเลือกใช้วิธีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันด้วยเทคนิคการวาดมือ (Hand drawn Animation) เนื่องจากมีทัศนคติที่ดีต่อลักษณะสุนทรียภาพแบบเดิมที่มีลักษณะของความไม่สมบูรณ์แบบ แต่ก็ยังเป็นเสน่ห์ของการ์ตูนแบบวาดมือ ซึ่งผู้ผลิตกลุ่มนี้ก็ได้ปฏิเสธเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เช่นเดียวกัน ถึงแม้ว่าคอมพิวเตอร์จะไม่ได้เข้ามาทดแทนแรงงานฝีมือมนุษย์ แต่คอมพิวเตอร์ก็เข้ามาช่วยเป็นเครื่องมือในการผลิต เช่น ในอดีตผู้ผลิตจะต้องวาดภาพและลงสีบนแผ่นเซลล์แอนิเมชันที่มีราคาแพง ก่อนนำมาจัดเรียงและทำการถ่ายเป็นฟิล์มที่ละเฟรมเพื่อให้ได้การ์ตูนแอนิเมชันสักเรื่อง แต่ในยุค Digital ผู้ผลิตสามารถวาดภาพบนกระดาษที่มีต้นทุนต่ำกว่าและใช้เครื่อง Scanner ทำการ สแกน ข้อมูลเข้าไปเป็นไฟล์ภาพจากนั้นจึงทำการตกแต่งสีสีนภาพเหล่านั้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งทำให้สามารถควบคุม Shade สีต่างๆ ได้อย่างเป็นมาตรฐานมากขึ้น ก่อนจะทำการรวม (Composite) ผลงานให้เป็นชิ้นงานเดียวกันแทนวิธีการทำงานแบบเดิม รวมไปถึงการใช้คอมพิวเตอร์สร้างเทคนิคพิเศษ (Special Effect) ต่างๆ ในงานภาพซึ่งเป็นขั้นตอนที่เกิดขึ้นหลังการผลิต (Postproduction) ด้วย

กล่าวโดยสรุปคือเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ได้เข้ามาช่วยลดภาระของแรงงานมนุษย์ ซึ่งมีผลโดยตรงต่อขนาดของทีมงานผู้ผลิต ซึ่ง Studio ที่สร้างภาพด้วย Computer จะมีขนาดเล็กลง ผู้ผลิตสามารถควบคุมปัจจัยต่างๆ ได้แน่นอนมากยิ่งขึ้น เช่น เงื่อนไขที่ต้องใช้ในการผลิต นอกจากนี้การผลิตแอนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์ยังสามารถทำให้การควบคุมลักษณะทางกายภาพต่างๆ ทำได้ง่ายกว่าการวาดด้วยมือ เช่น สี รูปร่างของตัวละคร เนื่องจากผู้ผลิตทำหน้าที่กำหนดองค์ประกอบหลักๆ ขึ้นมาก่อน จากนั้นคอมพิวเตอร์จะทำการคำนวณเพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหวความต่อเนื่องให้ทั้งหมด แต่ในขณะเดียวกันความเป็นอิสระในการสร้างภาพก็จะน้อยกว่าการวาดด้วยมือเช่นเดียวกัน แต่การผลิตการ์ตูนด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ยังคงมีข้อจำกัดเช่นเดียวกัน จุดอ่อนที่ชัดเจนที่สุดนั่นคือ คุณภาพและประสิทธิภาพในการผลิตนั้นขึ้นอยู่กับประสิทธิภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้ประมวลผลเป็นหลัก เนื่องจากเครื่องคอมพิวเตอร์นั้นสามารถประมวลผล

ได้อย่างจำกัด ผู้ผลิตจึงต้องวางแผนการผลิตให้ดีในการสร้างภาพให้สวยงามที่สุดแต่มีความซับซ้อนน้อยที่สุด เพื่อให้คอมพิวเตอร์สามารถประมวลผลผลิต (Render) ผลงานได้รวดเร็วที่สุด

4. การเพิ่มแหล่งเนื้อหาที่ใช้ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย

จากเนื้อหาในบทที่ 1 ซึ่งได้กล่าวไว้ว่า ในช่วงที่การ์ตูนแอนิเมชันไทยเริ่มได้รับความนิยมหรือเรียกว่าช่วงแรกของยุคใหม่นั้น แหล่งเนื้อหาหลักๆ ที่ถูกผู้ผลิตหยิบมาใช้ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันได้แก่ เนื้อหาจากนิทานพื้นบ้านซึ่งในการศึกษาฉบับนี้พบว่าเนื้อหาพื้นบ้านไทยที่ผู้ผลิตให้ความสนิใจนั้นมีอยู่จำกัด และการผลิตซ้ำในเรื่องเดิมๆ ที่ถูกผลิตไปแล้วก็จะเกิดความซ้ำซากจำเจ ด้วยข้อจำกัดทางเนื้อหาดังกล่าว ทำให้ผู้ผลิตต้องย้ายแหล่งข้อมูลหลักในการผลิตสามารถจำแนกแหล่งเนื้อหาใหม่สำหรับผู้ผลิตให้ความสนิใจในการเลือกมาผลิตได้ 3 แหล่งดังนี้

4.1 การหยิบเอาของจริงมาผลิตเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน

การ์ตูนแอนิเมชันในปัจจุบันจึงเกิดการย้ายแหล่งจากฐานการผลิตเดิมที่เป็นเล่าเรื่องแต่งนิทานพื้นบ้านไทย (Folk tale) กลายเป็นการผลิตด้วยการดัดแปลงจากเนื้อหาอื่นๆ ด้วยวิธีการเลือกหยิบเอาเรื่องจริง (Factual) เข้าไปผสมกับเรื่องที่แต่งขึ้นมาใหม่ (Fiction) เช่นในกรณีศึกษาผู้ผลิตเลือกใช้เนื้อหาจากตัวสื่อกำลังมีบทบาทสูงในสื่อโทรทัศน์ ณ ช่วงเวลานั้น ตัวอย่างเช่น การ์ตูนแอนิเมชันชุด ชุมชนนิมนต์เยี่ยมการเลือกใช้พระนักเทศน์ทั้ง 3 รูปนั้นเป็นไปอย่างตั้งใจ เนื่องจากพระทั้ง 3 รูปที่ถูกนำมาใช้เป็นตัวเอกของเรื่องนั้นมีบทบาททางสื่อมวลชนในช่วงเวลา 2-3 ปีที่ผ่านมา การนำตัวบทที่กำลังมีบทบาทในสื่อมวลชนหนึ่งมาใช้ในการ์ตูนแอนิเมชันของตนนี้เป็นไปตามแนวคิด “การสัมผัสบทบาท” ซึ่งการย้ายแหล่งเนื้อหาที่นำมาผลิตด้วยวิธีสัมผัสบทบาทนี้ สามารถช่วยให้การ์ตูนไทยมีแหล่งเนื้อหาที่เปิดกว้างมากขึ้นกว่าสมัยก่อนและด้วยการสัมผัสบทบาทความเป็นไทยกับเนื้อหาการ์ตูน ย่อมจะเป็นการสร้างความเป็นไทยให้กับเนื้อหาไปโดยปริยายด้วย

4.2 การใช้แหล่งเนื้อหาที่มาจากวรรณกรรมหรือนิทานพื้นบ้านของต่างชาติ (Folk tale) มาใช้ในการผลิต

การย้ายแหล่งข้อมูลจากนิทานพื้นบ้านไทยที่ผู้ผลิตไทยให้ความเห็นว่ามีอยู่อย่างจำกัดไปสู่นิทานพื้นบ้านของต่างชาติ แต่อย่างไรก็ตามนิทานพื้นบ้านต่างชาติที่นำมาผลิตนั้นก็จะต้องเป็นที่รู้จักของผู้ชมชาวไทยเป็นอย่างดี อาทิเช่น นิทานอีสป ไซอิ๋ว หรือนิทานพื้นหนึ่งราตรี เป็นต้น

4.3 การผสมผสานวัฒนธรรมไทยกับวัฒนธรรมอื่น

ในการผลิตด้วยเนื้อหานี้ผู้ผลิตจะต้องมีความมั่นใจในความเป็นไทยค่อนข้างมาก เนื่องจากต้องมีการผสมเรื่องราวที่เป็นไทยกับเรื่องราวที่ไม่ได้เป็นของไทย เพื่อให้ได้เนื้อที่มีความ

แปลกใหม่ขึ้นมา แต่ในภาพรวมนั้นยังคงสามารถแสดงความเป็นไทยได้ วิธีการนี้เป็นแนวคิดของ ทฤษฎีการผสมผสานข้ามวัฒนธรรม ซึ่งจะทำให้เกิดความเป็นไทยใหม่ๆ ขึ้นมา เช่น เพลงไทยทำนอง จีน หรือเพลงแร็ปภาษาไทย เป็นต้น

อย่างไรก็ดีในประเด็นเนื้อหาที่มีอยู่จำกัดของนิทานพื้นบ้านไทยนั้น แท้จริงแล้วยังมีนิทานพื้นบ้านไทยอีกหลายเรื่องที่มีได้ถูกนำมาผลิตผ่านทางสื่อมวลชน นิทานพื้นบ้านที่มีอยู่จำกัดนั้น เป็นเพียงส่วนหนึ่งที่ถูกลื่อนำมาผลิตซ้ำเท่านั้น หากผู้ผลิตให้ความสนใจต่อเนื้อหาพื้นบ้านอย่างแท้จริง จะพบว่ายังมีวัตถุดิบที่สามารถนำมาผลิตการ์ตูนแอนิเมชันได้มากมาย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในอนาคต

1. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนแอนิเมชันไทยยังคงมีอยู่น้อยมาก เมื่อเทียบกับสื่อการ์ตูนประเภทอื่นๆ หรือเมื่อเทียบกับการวิจัยที่เกี่ยวกับการ์ตูนแอนิเมชันของญี่ปุ่น ดังนั้นจึงยังมีช่องทางอีกมากมายที่เปิดรอให้ผู้วิจัยรุ่นใหม่เข้ามาทำการศึกษาศึกษาการ์ตูนแอนิเมชันไทยได้อย่างมากมาย ซึ่งการศึกษาเชิงวิชาการนี้อาจส่งผลกลับไปยังทีมผู้พัฒนา ให้เกิดแนวทางการพัฒนางานการ์ตูนแอนิเมชันในประเทศไทยให้เจริญก้าวหน้ามากขึ้นก็เป็นได้

2. ในส่วนของการวิเคราะห์ผู้รับสาร ในการศึกษาฉบับนี้ไม่ได้ศึกษาเพื่อบ่งชี้ความสมบูรณ์หรือความสนุกของการ์ตูนแอนิเมชันที่นำมาศึกษา จึงยังเป็นช่องทางสำหรับผู้สนใจในการวิเคราะห์ผู้รับสารในประเด็นที่เกี่ยวข้อง อีกประการหนึ่งในการศึกษานี้ยังมีการศึกษาผู้รับสารในทิศทางแบบ Transmission Model เพื่อดูผลว่าการผลิตของผู้ผลิตจะสามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจความหมายได้หรือไม่

3. ในขั้นตอนการเก็บข้อมูลจากผู้รับสารจากการศึกษาครั้งนี้พบปัญหาเรื่องความยาวของการ์ตูนแอนิเมชันที่เป็นเครื่องมือในการศึกษา เนื่องจากการ์ตูน 4 เรื่องนี้มีความยาวรวมกันโดยประมาณ 1 ชั่วโมง ซึ่งจำเป็นที่จะต้องเปิดเพื่อใช้ประกอบการเก็บข้อมูล และไม่สามารถตัดหรือข้ามได้ ผู้วิจัยที่จะเลือกศึกษาในลักษณะเดียวกันนี้จำเป็นต้องวางแผนในการเก็บข้อมูลให้ดีเพื่อให้ผู้รับสารไม่เกิดการเหนื่อยล้า หรือเบื่อหน่ายระหว่างในการให้ข้อมูล

ข้อเสนอแนะแนวทางในการพัฒนาการสร้างความเป็นการ์ตูนแอนิเมชันไทยในงานระดับสากล

ด้วยแนวโน้มของความเป็นไทยในแอนิเมชันไทยนั้นมีความเป็นไปได้ว่าจะลดน้อยลงเรื่อยๆ เนื่องมาจากการปัจจัยด้านการตลาดเป็นหลัก แต่อย่างไรก็ดีเมื่อผู้ผลิตไม่ได้สร้างการ์ตูน

ไทยให้แสดงเนื้อหาไทยอย่างเข้มข้น เนื่องจากหวังผลในการส่งออกไปแพร่ภาพในตลาดสากล เนื้อหาที่ไม่แสดงความเป็นไทยนี้ย่อมมีลักษณะเป็นดาบสองคม เนื่องจากเมื่อเนื้อหาการ์ตูนไทยไม่แสดงความเป็นไทยอย่างชัดเจน ผู้ชมที่เป็นชาวต่างชาติจะสามารถรับรู้ความเป็นการ์ตูนแอนิเมชันไทยได้อย่างไร จากการศึกษาพบแนวทางในการสร้างความเป็นการ์ตูนแอนิเมชันไทย 4 แนวทาง ได้แก่

1. การใช้เนื้อหาไทย แต่เล่าอย่างสากล

เป็นแนวทางในการพัฒนาการผลิต เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยนิยมใช้ pattern ที่มีรูปแบบตายตัว เล่าเรื่องเป็นตอนๆ ที่แทบจะไม่มี ความเกี่ยวข้องกัน กลายมาเป็นการใช้วิธีการเล่าเรื่องที่มีความซับซ้อนมากขึ้นคล้ายกับการผลิตละคร หรือภาพยนตร์เรื่องยาว เนื้อหาทั้งหมดที่นำเสนอจะนำไปสู่จุดจบของเรื่อง และใช้ภาพที่แสดงความเป็นไทยร่วมกันกับเนื้อเรื่องที่เป็นสากล แต่ไม่ได้เน้นหนักไปทางใดทางหนึ่ง ตัวอย่างเช่น การสร้างกองทหารแบบในเรื่อง Lord of the ring ขึ้นมาแต่ใส่ชุดนักรบแบบไทยให้กับตัวละครเป็นต้น

2. การสร้างตัวแทนของผู้รับสารต่างชาติเข้ามาในการ์ตูนแอนิเมชันไทย

การสร้างตัวแทนผู้รับสารต่างชาติ เป็นแนวทางการตลาดรูปแบบหนึ่งเพื่อสร้างความเป็นตัวแทนของกลุ่มผู้ชมต่างชาติเพิ่มเข้ามาในการ์ตูนของไทย เช่นการสร้างเนื้อหาประเทศไทย และนำตัวแทนชาวต่างชาติเข้ามาใช้เพื่อแทนมุมมองของคนนอกที่มีต่อเรื่องไทย ไม่ใช่การสร้างเรื่องเพื่อกลุ่มเป้าหมายต่างชาติ และนำคนไทยเข้าไปในเนื้อหาสากลแบบในปัจจุบัน แนวทางนี้ได้ถูกนำไปใช้ในชุมชนนิมนต์ยิ้ม ซีซั่นที่ 3 ซึ่งจะมีตัวละครที่เป็นตัวแทนของชาติต่างๆ ที่เข้ามาเจริญสัมพันธไมตรีกับประเทศไทยในช่วงกรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานี

3. ภาครัฐต้องเข้ามาผลักดันการผลิตตั้งแต่ขั้นการผลิต

รวมไปถึงการสร้างกระแสเพื่อ Promote อย่างจริงจัง ไม่ใช่รอสนับสนุนโครงการที่ประสบความสำเร็จไปแล้ว เนื่องจากการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบันนั้นมีจำนวนมากขึ้น แต่โอกาสที่จะประสบความสำเร็จในระดับสากลนั้นยังคงอยู่ในวงที่จำกัด และถ้ารัฐบาลเข้ามาช่วยผลักดันการ์ตูนแอนิเมชันไทยอย่างจริงจัง ย่อมจะมีโอกาสเปิดทางให้เนื้อหาไทยมีโอกาสเผยแพร่ไปสู่สากลได้ง่ายขึ้น

4. การเปลี่ยนรุ่น (Generation) ของชนชั้นปกครอง

จากการศึกษาพบว่าผู้ที่อยู่ในแวดวงการ์ตูนแอนิเมชันไทยหลายคนมีความเชื่อตรงกันว่า ระบบการ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบันนั้นไม่สามารถที่จะเปลี่ยนแปลงไปได้แล้ว เนื่องจากผู้ที่มีอำนาจในชนชั้นปกครอง ไม่ได้เห็นคุณค่าของการ์ตูนแอนิเมชันอย่างจริงจัง เนื่องจากไม่ได้สัมผัส

หรือมีประสบการณ์ร่วมในสื่อประเภทนี้มาก่อน ปรากฏการณ์นี้เป็นการเปรียบเทียบกรณีของญี่ปุ่น ที่เป็นมหาอำนาจทางการทูตในปัจจุบัน ในความเป็นจริงแล้วคนญี่ปุ่นรุ่นเก่าก็ไม่ได้คลั่งไคล้การทูต เช่นกัน แต่อย่างไรก็ดีวัฒนธรรมการสื่อสารผ่านภาพวาดของญี่ปุ่นนั้นไม่เคยขาดตอน ด้วยการสะสมประสบการณ์และส่งต่อสื่อการทูตจากรุ่นสู่รุ่น จนกระทั่งถึงยุคสมัยปัจจุบัน ซึ่งเป็นยุคที่ชนชั้นปกครองประเทศนี้เป็นเด็กในยุคที่การทูตแอนิเมชันญี่ปุ่นเริ่มเป็นที่นิยม ผู้ใหญ่ที่เคยเป็นเด็กซึ่งเห็นคุณค่าสื่อการทูตนี้ ย่อมจะผลักดันให้การทูตที่ตนรักกลายเป็นสื่อที่มีความสำคัญต่อประเทศญี่ปุ่นตามมาด้วย เช่น ปรากฏการณ์ที่รัฐมนตรีกระทรวงต่างประเทศของญี่ปุ่นแต่งตั้ง โดราเอมอน ให้เป็นทูตวัฒนธรรมและการทูต เป็นต้น ซึ่งในประเทศไทยก็อาจจะต้องรอจนกว่าจะถึงเวลาที่มีการเปลี่ยนถ่ายชนชั้นปกครองแบบนี้เช่นเดียวกัน

อย่างไรก็ดีแนวทางทั้ง 4 นี้เป็นเพียงข้อสันนิษฐานเท่านั้น หากต้องการพิสูจน์หลักฐานว่า จะเป็นจริงได้หรือไม่นั้น คงต้องฝากนักวิจัยที่สนใจประเด็นนี้ไปดำเนินการหาความจริงจากประเด็นนี้ในวาระและโอกาสต่อไป