

ห้องสมุดงานวิจัย สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ



249265

การฉีกและถ่วงน้ำหนักความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์
(พ.ศ.2551-2553)

นายคณากร ชูภักดิ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2553
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



249265

การผลิตและการรับรู้ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์
(พ.ศ.2551-2553)



นายตปากร พุทธเกส

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2553
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



5 2 8 4 6 7 1 5 2 8

PRODUCTION AND PERCEPTION OF THAINESS IN THAI TELEVISED ANIMATIONS
(2008-2010)

Mr. Tapakon Putket

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) Program in Mass Communication
Department of Mass Communication
Faculty of Communication Arts
Chulalongkorn University
Academic Year 2010
Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การผลิตและการรับรู้ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทย
ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ (พ.ศ.2551-2553)

โดย

นายตปากร พุทธเกส

สาขาวิชา

การสื่อสารมวลชน

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา แก้วเทพ

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยรับเป็นส่วน
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญามหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ณาณัฐฐิธัญ วงศ์บ้านตุ๋)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา แก้วเทพ)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(อาจารย์ ดร.อิรัชย์ อรรถคุณม)

ดปากร พุทธเกส : การผลิตและการรับรู้ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ (พ.ศ.2551-2553). (Production and perception of Thainess in Thai televised animations (2008-2010)) อ. ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : รศ.ดร.กาญจนา แก้วเทพ, 329 หน้า.

249265

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการผลิตและการรับรู้ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์จาก 3 องค์ประกอบการสื่อสารได้แก่ ตัวสาร (M) ผู้ผลิต (S) และผู้รับสาร (R) เนื่องจากในอดีตการ์ตูนไทยนิยมใช้เนื้อหาจากนิทานและวรรณกรรมไทยเป็นวัตถุดิบหลักในการผลิต แต่ในปัจจุบันมีการเลือกใช้แหล่งเนื้อหาในการผลิตที่แตกต่างไป แบ่งได้เป็น 4 เนื้อหา คือ 1) เนื้อหาไทยที่แต่งใหม่ 2) เนื้อหาจากวัฒนธรรมต่างชาติ 3) เนื้อหาผสมหลายวัฒนธรรม 4) เนื้อหาจากจินตนาการ ด้วยเนื้อหาเหล่านี้ทำให้เกิดข้อสงสัยว่า การ์ตูนไทยยังคงมีความเป็นไทยปรากฏอยู่หรือไม่อย่างไร จึงเลือกการ์ตูนไทย 4 เรื่องที่เป็นตัวแทนของ 4 เนื้อหาที่กล่าวไปข้างต้นนี้มาทำการศึกษา ได้แก่ 1) ชุมชนนิมนต์ยิ้ม 2) ไซอิ๋วเดอะมังกี้ 3) ไซคิกฮีโร่ 4) เซลล์ดอน ในการศึกษาใช้เทคนิคการวิเคราะห์ตัวสารเพื่อหาความเป็นไทย และรูปแบบการปรับตัวจากตัวสาร วิเคราะห์ปัจจัยในการสร้างความเป็นไทยด้วยการสัมภาษณ์เชิงเจาะลึกผู้ผลิต และสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารชาวไทยที่เป็นเด็กและผู้ใหญ่ เพื่อวิเคราะห์ถึงการรับรู้ความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาใหม่เหล่านี้

ผลการศึกษาพบว่า การ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ยังคงแสดงความหมายความเป็นไทย แต่มีระดับที่แตกต่างกัน 3 ระดับ คือ 1) ไทยเดิม 2) ไทยใหม่ และ 3) ไม่มีความเป็นไทย พบใน 4 มิติได้แก่ 1) มิติเนื้อหา 2) มิติตัวการ์ตูน 3) มิติฉาก 4) มิติทางเสียง และพบว่าการ์ตูนไทยยุคใหม่ 4 เนื้อหานี้ มีการปรับตัวใน 3 รูปแบบได้แก่ 1) ผีเสื้อ 2) อะมีบา 3) ปะการัง ในส่วนการวิเคราะห์ผู้ผลิตพบ 4 ปัจจัยที่ทำให้การ์ตูนไทยเกิดการปรับตัวและส่งต่อการผลิตความเป็นไทยคือ 1) วัตถุประสงค์ในการผลิต 2) มูลค่าการตลาดภายในประเทศ 3) ข้อจำกัดของการผลิตเนื้อหาไทย 4) ช่องทางในการแพร่ภาพ และในส่วนการวิเคราะห์ผู้รับสารพบว่าการ์ตูนไทยที่มีการปรับตัวด้วยรูปแบบผีเสื้อสามารถสื่อสารความเป็นไทยให้ผู้รับสารทั้งเด็กและผู้ใหญ่รับรู้ตีความหมายได้ที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต ส่วนการ์ตูนไทยที่มีการปรับตัวรูปแบบ อะมีบา และปะการัง ในผู้รับสารกลุ่มเด็กจะมีการต่อรองความหมายความเป็นไทย แต่ผู้รับสารกลุ่มผู้ใหญ่จะมีการตีความหมายทั้งการต่อรองและการต่อต้านความหมาย ทั้งนี้เกิดจากความแตกต่างของประสบการณ์ที่มีต่อความหมาย “ความเป็นไทย” ของผู้รับสารทั้ง 2 กลุ่มนั่นเอง

ภาควิชา การสื่อสารมวลชน

ลายมือชื่อนิติ.....

สาขาวิชา การสื่อสารมวลชน

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก.....

ปีการศึกษา 2553

5284671528 : MAJOR MASS COMMUNICATION

KEYWORDS : PRODUCTION / PERCEPTION / THAINESS / ANIMATION

TAPAKON PUTKET : PRODUCTION AND PERCEPTION OF THAINESS IN THAI
TELEVISED ANIMATIONS (2008-2010). ADVISOR : PROF. KANJANA KAEWTHEP, Ph.D.,
329 pp.

249265

This qualitative research was aimed to study about production and perception of Thainess in Thai televised animations by focusing on three basic elements, Message (M), Sender (S) and Receiver (R). In the past, the Thai televised animations are made based on the folktale, but these have been changed presently and been made by four different contents, 1) Thai modern content 2) content from foreign cultures 3) combine content from many cultures 4) imaginative content. Regarding to these contents, it is inquiring if there is still Thainess in the modern cartoon animation. So, the researcher has selected 4 Thai modern animations for this study 1) Nimonyim 2) Siew the monkey 3) Psychic Hero 4) Sheldon by textual analyzing the Thainess from animation's messages and its adaptable function. In-depth interviews of key informants and focus group the Thai audience is also used for this research.

The result shows that Thainess is still remained in the modern animation, but these have displayed in three different levels 1) Old Thai, 2) Modern Thai 3) none Thai. The remaining Thainess could be found in 4 functions as follows 1) body message 2) cartoon character 3) scene 4) sound. Besides, the modern Thai animation is represented by 3 patterns 1) butterfly 2) amoeba 3) coral. Furthermore, there are 4 main factors adapting the modern animation to Thainess, 1) production objectives 2) commercial financial 3) restrictions of Thai content 4) local channel. The animation character has influenced the audience by their Thainess experiences to their acknowledgement. The character of butterfly has completely communicated the producer's objection of Thainess to the children and adult. The characters of Ameba and coral have not completely communicated the Thainess to the audience, the children have interpreted by negotiated code, while the adult has interpreted by negotiated code and oppositional code. So, experience of Thainess is factor of difference interpreted.

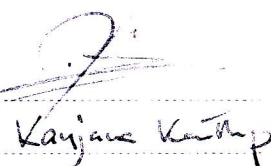
Department : Mass Communication

Student's Signature

Field of Study : Mass Communication

Advisor's Signature

Academic Year : 2010



กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาวิจัยฉบับนี้เป็นการทำวิจัยเต็มรูปแบบฉบับแรกในชีวิตของผู้วิจัย ดังนั้น หากอาศัยเฉพาะความรู้ความสามารถของผู้วิจัยเพียงลำพังนั้น ย่อมไม่มีทางเป็นไปได้ที่จะทำงานชิ้นนี้บรรลุผล การศึกษาในครั้งนี้จึงมีทั้งมือที่มองเห็นและมองไม่เห็นมากมายช่วยคำจุน

ผู้วิจัยคงไม่สามารถริเริ่มกระบวนการคิดให้เป็นระบบได้ หากไม่ได้รับความกรุณาจากคณาจารย์ทุกท่าน ที่ช่วยประสิทธิ์ประสาทวิชา มอบแนวคิด และกระบวนการศึกษาวิจัยอย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะรองศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา แก้วเทพ ที่ช่วยรับเป็นที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ด้วยเมตตาจิต หากไม่มีอาจารย์การวิจัยฉบับนี้ก็จะมีทางเกิดขึ้นได้ และหากไม่ได้รับคำแนะนำของอาจารย์ งานวิจัยฉบับนี้ก็ไม่มีทางสำเร็จลงได้เช่นกัน คำแนะนำของอาจารย์ล้วนแต่เป็นประโยชน์ยิ่ง เสมือนเป็นเข็มทิศสำคัญที่ผู้วิจัยใช้ในการเดินทางจากจุดเริ่มต้นจนถึงจุดสิ้นสุดได้อย่างราบรื่น นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้รับความกรุณาจาก อ.ดร.อริชัย อรรถอุดม ที่คอยให้คำแนะนำซึ่งเป็นประโยชน์แก่การศึกษาวิจัยอย่างดียิ่งมาโดยตลอด แม้ว่าผู้วิจัยจะเพิ่งรู้จักอาจารย์ได้ไม่นาน แต่อาจารย์ก็ให้การช่วยเหลือและยินดีที่จะสละเวลาเพื่อจัดการปัญหาให้กับผู้วิจัยทุกครั้งที่ร้องขอ และที่ขาดเสียไม่ได้คือความมุกตลกของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ญาณัญฐิธัญ วงศ์บ้านคู่ หัวหน้าภาควิชาที่ไม่เคยถือตัว หลายๆ ครั้งที่ต้องรบกวนอาจารย์ให้ช่วยแก้ไขปัญหาล้วนตัวของผู้วิจัย อาจารย์ก็ให้การช่วยเหลือด้วยความเต็มใจทุกครั้ง ไม่เคยบิปรักบั่นหรือตำหนิใดๆ แม้แต่ครั้งเดียว ผู้วิจัยจึงขอแสดงความเคารพและขอกราบขอบพระคุณผ่านหน้ากระดาษนี้ไปถึงคณาจารย์ทุกท่าน หากได้ล่วงเกินสิ่งใด ไป ทั้งที่ตั้งใจและไม่ได้ตั้งใจ ต้องขอกราบขออภัยอาจารย์ทุกท่านมา ณ ที่นี้ด้วย ผู้วิจัยจะจดจำคำสอนต่างๆ ของอาจารย์ทุกท่านและนำไปใช้在今后的工作中ต่อไป

นอกจากมีอาจารย์ที่ดีแล้ว ผู้วิจัยยังมีพรรคพวกที่น่ารักซึ่งคอยแลกเปลี่ยนข้อมูลและร่วมทุกข์สุขเสมอมา โดยเฉพาะ เอื้อง ผืน กิ๊ก ท็อป ที่ร่วมศึกษาในรายวิชาเดียวกันกับผู้วิจัย เกือบจะทุกหน่วยกิต และเป็นเพื่อนที่คอยช่วยเหลือในยามยากหลายต่อหลายครั้ง ขอบคุณ นิ หญิง และโอ้ ที่ช่วยเรื่องปริ้นเอกสารเป็นอย่างดี ขอบคุณน้องอิมที่เป็นธุระช่วยติดต่อประสานงานในส่วนของการสัมภาษณ์ และเป็นกำลังใจที่สำคัญมาตลอด ขอบคุณผู้ที่ให้ความสนใจและให้ความร่วมมือทุกท่าน ที่มอบข้อมูลซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการศึกษา ทั้งที่ปรากฏและไม่ปรากฏในงานชิ้นนี้ก็ตาม และขอขอบคุณไปถึงทุกๆ คน ที่ไม่ได้เอ่ยนาม เนื่องจากข้อจำกัดของหน้ากระดาษที่เหลืออยู่

สุดท้ายนี้ขอยกความดีงามทั้งหมดของงานศึกษาชิ้นนี้ให้กับคุณพ่อและคุณแม่ ผู้ซึ่งให้การสนับสนุน เชื่อมั่น และไม่เคยสิ้นหวังในตัวลูกชายคนนี้แม้แต่วันเดียว

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฒ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ปัญหานำวิจัย.....	24
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	25
ขอบเขตการวิจัย.....	25
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	25
ข้อสันนิษฐานของการวิจัย.....	26
นิยามศัพท์.....	26
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	29
แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง (Narration).....	29
แนวคิดในการสัมพันธ์บท (Intertextuality).....	33
แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน.....	34
แนวคิดเชิงสัญลักษณ์วิทยา (Semiology).....	40
แนวคิดเรื่องความเป็นไทย.....	42
ทฤษฎีการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม (Cultural hybridization).....	44
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	46
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	53
รูปแบบการวิจัย.....	53
แหล่งข้อมูลในการวิจัย.....	53
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	56
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	57

วิธีการนำเสนอข้อมูล	59
บทที่ 4 การวิเคราะห์ตัวบทที่แสดงความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่	60
การวิเคราะห์ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยชุด ชุมชนนิมนต์ยิ้ม	60
การวิเคราะห์ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยชุด ไซอิ๋วเดอะมังกี้	95
การวิเคราะห์ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยชุด ไซคิกฮีโร่	120
การวิเคราะห์ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยชุด เซลล์ดอน	139
การเปรียบเทียบภาพรวมของความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 4 เรื่องจาก องค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทย	158
บทที่ 5 ปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ ของผู้ผลิตการ์ตูน แอนิเมชันไทย	163
ปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตความเป็นไทยในชุมชนนิมนต์ยิ้ม	165
ปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตความเป็นไทยในไซอิ๋วเดอะมังกี้	182
ปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตความเป็นไทยในไซคิกฮีโร่	198
ปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตความเป็นไทยในเซลล์ดอน	212
สรุปผลการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตความเป็นไทย	228
บทที่ 6 การสำรวจความเข้าใจของผู้รับสารที่มีต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยทาง โทรทัศน์ยุคใหม่ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์	235
การศึกษาความเข้าใจของผู้รับสารกลุ่มเด็ก ที่มีต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทย ทางโทรทัศน์ยุคใหม่ ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์	238
สรุปความเข้าใจของผู้รับสารกลุ่มเด็กที่มีต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่	250
การศึกษาความเข้าใจของผู้รับสารกลุ่มผู้ใหญ่ ที่มีต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชัน ไทยทางโทรทัศน์ยุคใหม่ ที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์	251
สรุปความเข้าใจของผู้รับสารกลุ่มผู้ใหญ่ ที่มีต่อความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยทาง โทรทัศน์ยุคใหม่	261
เปรียบเทียบการรับรู้ตีความหมายระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กและผู้ใหญ่	264
บทที่ 7 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	268
อภิปรายผล	280

ข้อเสนอแนะ.....	288
รายการอ้างอิง.....	291
ภาคผนวก.....	298
ภาคผนวก ก.....	299
ภาคผนวก ข.....	323
ภาคผนวก ค.....	324
ภาคผนวก ง.....	325
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	329

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1.1	แสดงยุคและลักษณะการปรับตัวของการ์ตูนแอนิเมชันไทย	15
ตารางที่ 4.1	ข้อมูลตัวละครที่แสดงถึงเชื้อชาติในเรื่องชุมชนนิมนต์ยิ้ม	64
ตารางที่ 4.2	องค์ประกอบที่แสดงความหมายความเป็นไทยของตัวละครในชุมชนนิมนต์ยิ้ม	65
ตารางที่ 4.3	ชุดความหมายความเป็นไทยจากเครื่องแต่งกายของตัวละครในชุมชนนิมนต์ยิ้ม	69
ตารางที่ 4.4	สรุปความเป็นไทยจากโครงเรื่องการ์ตูนแอนิเมชันชุดชุมชนนิมนต์ยิ้ม	72
ตารางที่ 4.5	ชุดความหมายที่แสดงความหมายความเป็นไทยผ่านสิ่งปลูกสร้างในชุมชนนิมนต์ยิ้ม	76
ตารางที่ 4.6	การสร้างความหมาย พระพอเพียง จาก พระพยอม กัลยาโณ	84
ตารางที่ 4.7	การสร้างความหมาย เณรธีร์ จาก พระมหาวุฒิชัย (ว. วชิรเมธี).....	85
ตารางที่ 4.8	การสร้างความหมาย เณรบัน จาก พระมหาสมปอง	86
ตารางที่ 4.9	การสร้างความหมาย พี่เบิร์ด จาก ธงไชย แมคอินไตย์	87
ตารางที่ 4.10	สรุปองค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทย	93
ตารางที่ 4.11	ระดับความเป็นไทยจากองค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทยของชุมชนนิมนต์ยิ้ม ...	94
ตารางที่ 4.12	เปรียบเทียบความแตกต่างของการนำเสนอ “ไข่อิว” ในแต่ละฉบับ	96
ตารางที่ 4.13	ข้อมูลตัวละครไข่อิวเดอะมังกี้	97
ตารางที่ 4.14	สรุปลักษณะความเป็นไทยจากตัวละครในเรื่องไข่อิวเดอะมังกี้	98
ตารางที่ 4.15	องค์ประกอบที่แสดงความหมายความเป็นไทยของตัวละครในไข่อิวเดอะมังกี้	100
ตารางที่ 4.16	ความเป็นไทยจากโครงเรื่องการ์ตูนแอนิเมชันชุดชุมชนนิมนต์ยิ้ม.....	102
ตารางที่ 4.17	แสดงเนื้อหาช่วงแพนด้าพาเที่ยวจีนกับช่วงห้องเรียนคุณธรรมในไข่อิวเดอะมังกี้.	103
ตารางที่ 4.18	การสัมพันธ์บทของคงจากถั่วแระเทียมในไข่อิวเดอะมังกี้	113
ตารางที่ 4.19	การสัมพันธ์บทต่อเปียก่ายจากโกะตั้นในไข่อิวเดอะมังกี้	115
ตารางที่ 4.20	แสดงลักษณะการสัมพันธ์บทช่วงในไข่อิวเดอะมังกี้	116
ตารางที่ 4.21	แสดงลักษณะการสัมพันธ์บทปีศาจทรายขาวจากน้องทราย	117
ตารางที่ 4.22	ระดับความเป็นไทยจากองค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทยของไข่อิวเดอะมังกี้ ..	119
ตารางที่ 4.23	ข้อมูลตัวละครไซคิกฮีโร่จากเรื่องย่อไซคิกฮีโร่.....	120
ตารางที่ 4.24	ลักษณะความเป็นไทยจากตัวละครในเรื่องไซคิกฮีโร่	123
ตารางที่ 4.25	องค์ประกอบที่แสดงความหมายความเป็นไทยของตัวละครในไซคิกฮีโร่	124

ตารางที่ 4.26 สรุปความเป็นไทยจากโครงเรื่องการ์ตูนแอนิเมชันชุดชุมชนนิมนต์ยิ้ม	127
ตารางที่ 4.27 การสัมพันธ์บทความความเป็นไทยที่ปรากฏในเนื้อหาการ์ตูนเรื่องไซคิกฮีโร่.....	136
ตารางที่ 4.28 ระดับความเป็นไทยจากองค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทยของไซคิกฮีโร่	138
ตารางที่ 4.29 แสดงข้อมูลตัวละครเอกจากการ์ตูนแอนิเมชันชุดเซลล์ดอน	140
ตารางที่ 4.30 สรุปลักษณะความเป็นไทยจากข้อมูลตัวละครเอกในเรื่องเซลล์ดอน	142
ตารางที่ 4.31 สรุปลักษณะความเป็นไทยจากตัวละครในเรื่องเซลล์ดอน.....	143
ตารางที่ 4.32 สรุปความเป็นไทยจากโครงเรื่องการ์ตูนแอนิเมชันชุดชุมชนนิมนต์ยิ้ม	147
ตารางที่ 4.33 แสดงเนื้อหาช่วงดอกเตอร์เซลล์	147
ตารางที่ 4.34 แสดงลักษณะแก่นเนื้อหาจากคตินิยมในเซลล์ดอน	148
ตารางที่ 4.35 แสดงการสัมพันธ์บทตัวละครในเรื่องเซลล์ดอน.....	154
ตารางที่ 4.36 ระดับความเป็นไทยจากองค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทยของเซลล์ดอน	157
ตารางที่ 4.37 แสดงผลการเปรียบเทียบความเป็นไทยจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ทั้ง 4 เรื่อง	159
ตารางที่ 4.38 แสดงค่าองค์ประกอบที่แสดงความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันยุคใหม่.....	160
ตารางที่ 6.1 การรับรู้ความหมายเนื้อหาการ์ตูนตอนพระเอกตัวจริงของกลุ่มเด็ก	239
ตารางที่ 6.2 การตีความหมายความเป็นไทยจาก ชุมชนนิมนต์ยิ้ม ของกลุ่มเด็ก.....	240
ตารางที่ 6.3 การรับรู้ความหมายจากเนื้อหาตอนปีศาจหนูเหลือง (2) จากกลุ่มเด็ก	241
ตารางที่ 6.4 การตีความหมายความเป็นไทยจาก ไซอิ๋วเดอะมังกี้ ของกลุ่มเด็ก	242
ตารางที่ 6.5 การรับรู้ความหมายจากเนื้อหาไซคิกฮีโร่ จากกลุ่มตัวอย่าง (เด็ก).....	244
ตารางที่ 6.6 การตีความหมายความเป็นไทยจาก ไซคิกฮีโร่ ของกลุ่มตัวอย่าง (เด็ก)	245
ตารางที่ 6.7 การรับรู้ความหมายจากเนื้อหาตอน “ส่งต่อความสุข” จากกลุ่มเด็ก.....	247
ตารางที่ 6.8 การตีความหมายความเป็นไทยจากตอน ส่งต่อความสุข ของกลุ่มเด็ก.....	248
ตารางที่ 6.9 การเปรียบเทียบการรับรู้ความหมายความเข้าใจจากเนื้อหาการ์ตูนแอนิเมชันยุคใหม่ ในกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็ก	250
ตารางที่ 6.10 การเปรียบเทียบการตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาการ์ตูนแอนิเมชันยุคใหม่ ในกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็ก	250
ตารางที่ 6.11 เกณฑ์ที่ใช้ตีความหมายความเป็นไทยที่จัดขึ้นเดียวกับผู้ผลิตของกลุ่มเด็ก.....	251
ตารางที่ 6.12 ข้อมูลพื้นฐานกลุ่มตัวอย่างกลุ่มผู้ใหญ่ อายุ 18 – 45 ปี	252

ตารางที่ 6.13 การรับรู้ความหมายเนื้อหา ชุมชนนิมนต์ยิ้ม ของกลุ่มผู้ใหญ่	253
ตารางที่ 6.14 การตีความหมายความเป็นไทยจาก ชุมชนนิมนต์ยิ้ม ของกลุ่มผู้ใหญ่	254
ตารางที่ 6.15 การรับรู้ความหมายจากเนื้อหาตอนปีศาจหนูเหลือง (2) จากกลุ่มผู้ใหญ่	255
ตารางที่ 6.16 การตีความหมายความเป็นไทยจาก ไซอิ๋วเดอะมังกี้ ของกลุ่มผู้ใหญ่	256
ตารางที่ 6.17 การรับรู้ความหมายจากเนื้อหาไซคิกฮีโร่ จากกลุ่มผู้ใหญ่	257
ตารางที่ 6.18 การตีความหมายความเป็นไทยจาก ไซคิกฮีโร่ ของกลุ่มผู้ใหญ่	258
ตารางที่ 6.19 การรับรู้ความหมายจากเนื้อหาตอน “ส่งต่อความสุข” จากกลุ่มผู้ใหญ่	259
ตารางที่ 6.20 การตีความหมายความเป็นไทยจากตอน ส่งต่อความสุข ของกลุ่มผู้ใหญ่	260
ตารางที่ 6.21 การเปรียบเทียบการรับรู้ความหมายความเข้าใจจากเนื้อหาคาร์ตูนแอนิเมชันยุคใหม่ ของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ใหญ่	262
ตารางที่ 6.22 การเปรียบเทียบการตีความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาคาร์ตูนแอนิเมชันยุคใหม่ จากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ใหญ่	262
ตารางที่ 6.23 เกณฑ์ที่ใช้ตีความหมายความเป็นไทยที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิตของผู้ใหญ่	263
ตารางที่ 6.24 การรับรู้ความหมายการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ระหว่างเด็กและผู้ใหญ่	264
ตารางที่ 6.25 เปรียบเทียบการตีความหมายความเป็นไทยการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ระหว่าง กลุ่มตัวอย่างเด็กและผู้ใหญ่	265
ตารางที่ 6.26 เกณฑ์ที่ใช้ตีความหมายความเป็นไทยที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิตของเด็กและผู้ใหญ่	266

สารบัญภาพ

หน้า

รูปที่ 1.1	แอนิเมชันประกอบสื่อการสอนเรื่อง “รามเกียรติ์ ตอน พระรามจัดทัพ”	1
รูปที่ 1.2	ความสัมพันธ์ของการเข้ารหัส และการถอดรหัสใน “รามเกียรติ์ ตอน พระรามจัดทัพ”	3
รูปที่ 1.3	ภาพเขียน “ต้นไม้แห่งชีวิตของชาวแอสซีเรียน” หรือ “แพะแห่งเมืองเบิร์นด์”	4
รูปที่ 1.4	การ Intertextuality ไปกลางสะออน สู ไปกลางละอ่อน	16
รูปที่ 1.5	รูป(ซ้าย) ป่วนตำนานนิทานอีสป ปี2 (ขวา) นาจาศิษย์เจ้าแม่กวนอิม	16
รูปที่ 1.6	การ Intertextuality ป๊อปปาย ไปสู่ ขุนหมื่น ตัวการ์ตูนของสวัสดี จุฑารพ	17
รูปที่ 1.7	การนำรูปแบบลายเส้นของ DragonBall Z มาพัฒนาใช้ใน ปลาบู่ทอง	18
รูปที่ 1.8	สุดสสาร (2522) มีการใช้ลายเส้นแบบจิตรกรรมไทยซึ่งสามารถแสดงเอกลักษณ์ไทยได้	18
รูปที่ 1.9	หลักการวาดภาพหน้าตัวพระตวันางตามแบบจิตรกรรมไทย	19
รูปที่ 1.10	(ซ้าย)รามเกียรติ์ แอนิเมชันของไทย (ขวา) รามายณะ แอนิเมชันของอินเดีย	19
รูปที่ 1.11	(ซ้าย) ปังปอนด์จอมป่วน 2 มิติ (ขวา) ปังปอนด์ แอนิเมชันแอนิเมชัน 3 มิติ	21
รูปที่ 2.1	กรอบแนวคิดการวิจัย	52
รูปที่ 4.1	เปรียบเทียบการแต่งกายพระไทย พระจีนและพระญี่ปุ่น ตามลำดับ	67
รูปที่ 4.2	เปรียบเทียบชุดนักเรียนประถมจากชาติต่างๆ	68
รูปที่ 4.3	การนำเสนอช่วงข้อคิดประจำวันซึ่งเป็นการสรุปคติธรรมในชุมชนนิมนต์ยิ้ม	73
รูปที่ 4.4	(ซ้าย) ชุมชนชานเมืองอยุธยา (ขวา) ชุมชนบ้านคลองพุทธ	75
รูปที่ 4.5	(ซ้าย) วัดไทย (ขวา) บ้านและสิ่งปลูกสร้างแบบไทย	76
รูปที่ 4.6	กิจกรรมเกี่ยวกับพุทธศาสนาจากซ้ายไปขวา การนั่งสมาธิการตักบาตรและการไหว้พระ	78
รูปที่ 4.7	(ซ้าย) ส้มตำ ภูมิปัญญาไทยด้านอาหาร แก้วอีตันตรีภูมิปัญญาไทยด้านการละเล่น	78
รูปที่ 4.8	ภาพการเดินทางด้วยเรืออีโปงและการขี่จักรยานของแจ๊ค	79
รูปที่ 4.9	องค์พระประธานซึ่งเป็นอุปกรณ์ประกอบฉากที่สำคัญในฉากโบสถ์	80
รูปที่ 4.10	จากซ้ายไปขวา หมอกสีรุ้ง หุ่นยนต์นักเดินของพีเบิร์ต การแสดงธรรมะของณรงปัน	81
รูปที่ 4.11	ขนาดร่างกายที่มีความแตกต่างกันของตัวละครในชุมชนนิมนต์ยิ้ม	82
รูปที่ 4.12	สัดส่วนการออกแบบตัวละครณรงธีร์	83
รูปที่ 4.13	เปรียบเทียบพระพยอมกัลยาโณ กับพระพอเพียง	84

รูปที่ 4.14 เปรียบเทียบท่านว.วชิรเมธี กับ เณรธีร์	85
รูปที่ 4.15 เปรียบเทียบพระมหาสมปอง กับ เณรบัน	86
รูปที่ 4.16 เปรียบเทียบเบิร์ดธงไชย กับ พี่เบิร์ด	87
รูปที่ 4.17 เปรียบเทียบท็อป ดารณีนุช กับ ป้าจืด	88
รูปที่ 4.18 เปรียบเทียบไพโรจน์ ใจสิงห์ กับ โกเฮง	88
รูปที่ 4.19 เปรียบเทียบโฟร์มด กับ หมวยเล็กหมวยใหญ่	88
รูปที่ 4.20 เปรียบเทียบ อ.ยิ่งศักดิ์ กับ แม่ตั๋ยนางรำ	89
รูปที่ 4.21 เปรียบเทียบ (ชาย)TV 360 องศา กับ (ขวา) TV 369 องศา	89
รูปที่ 4.22 โครงสร้างของเนื้อหาที่แพร่ภาพใน 1 ตอนของไข่อิวเดอะมังกี้	103
รูปที่ 4.23 การนำเสนอ (ชาย) แพนด้าพาเที่ยวจีน (ขวา) ห้องเรียนคุณธรรม	104
รูปที่ 4.24 เมืองสวรรค์ที่มีสภาพแวดล้อมสวยงามและมีทหารสวรรค์เป็นผู้ดูแล	106
รูปที่ 4.25 ลักษณะสิ่งปลูกสร้างที่แสดงลักษณะอารยธรรมแบบจีน	106
รูปที่ 4.26 ฉากธรรมชาติรูปแบบต่างๆ ในไข่อิวเดอะมังกี้	107
รูปที่ 4.27 ปราสาทมารและสภาพแวดล้อมเมืองปีศาจในไข่อิวเดอะมังกี้	107
รูปที่ 4.28 การแสดงกิริยาเอื้อมแขนขององค์หญิงพัดเหล็ก	108
รูปที่ 4.29 พาหนะในไข่อิวเดอะมังกี้ จากซ้ายไปขวา หงอคงซี่เมฆ พระถังซี้ม่า และการใช้เรือถ่อ	108
รูปที่ 4.30 ภาษาไทยที่ปรากฏในป้ายและใบปลิวจากไข่อิวเดอะมังกี้	109
รูปที่ 4.31 ขนาดร่างกายที่แตกต่างกันของตัวละคร	110
รูปที่ 4.32 การ์ตูนGraphic (ซ้าย) Panty & Stocking (Jap) (ขวา) Hi Hi Puffy Ami Yumi (USA)	111
รูปที่ 4.33 จากซ้ายไปขวา หงอคง(ไข่อิวกี้) ถั่วแระ และหงอคง(ไข่อิวเดอะมังกี้)	112
รูปที่ 4.34 การสัมผัสบทพระถังซำจั๋งจากจตุรงค์มิกจิกในไข่อิวเดอะมังกี้	114
รูปที่ 4.35 จากซ้ายไปขวา พระถังซำจั๋ง (ไข่อิวกี้) จตุรงค์มิกจิก พระถังซำจั๋ง (ไข่อิวเดอะมังกี้) ..	114
รูปที่ 4.36 จากซ้ายไปขวา ตือเปียวกาย (ไข่อิวกี้) เกี๊ยะตี้ ตือเปียวกาย (ไข่อิวเดอะมังกี้)	115
รูปที่ 4.37 จากซ้ายไปขวา ชั่วเจ๋ง (ไข่อิวกี้) อู๊ดเป็นต่อ ชั่วเจ๋ง (ไข่อิวเดอะมังกี้)	116
รูปที่ 4.38 ตัวละครชาวบ้านในไข่อิวเดอะมังกี้ที่มีลักษณะคล้ายตัวละครจากมู่หลาน	117
รูปที่ 4.39 การแต่งกายที่แสดงความเป็นไทยของตัวประกอบในเมืองควีนส์นคร	125

รูปที่ 4.40 (ซ้าย) หุ่นยนต์ของออทูเมอร์รหัส RX-777 (ขวา) Gundam RX-78	128
รูปที่ 4.41 ฉากลานประลอง	129
รูปที่ 4.42 (ซ้าย) ห้องบังคับการสื่อสาร (ขวา) ดาดฟ้าเรือเหาะ	129
รูปที่ 4.43 (ซ้าย) การเตะตะกร้อ (ขวา) อาหารไทย.....	130
รูปที่ 4.44 การใช้ช้างไทยเป็นพาหนะในการเดินทาง	131
รูปที่ 4.45 ไทยกำลังเล่นตะกร้อ	131
รูปที่ 4.46 ขนาดตัวละคร (ซ้าย) ไชคิกเดอะฮีโร่ (ขวา) Digimon avenger	133
รูปที่ 4.47 ลักษณะรูปทรงของตัวละครไชคิกฮีโร่	133
รูปที่ 4.48 (ซ้าย) หน้าตัวละครไชคิกฮีโร่ (ไทย-เกาหลี)(ขวา) หน้าตัวละครเรื่อง Beyblade (ญี่ปุ่น)	134
รูปที่ 4.49 (ซ้าย) ดอกขบา (ขวา) พลอย.....	135
รูปที่ 4.50 (ซ้าย) หุ่นมาน (ขวา) ลิงนั่งยอง	136
รูปที่ 4.51 การแต่งกายที่แสดงความเป็นนักเรียน นักศึกษาของไทยจากเนื้อหาช่วง ดร.เชลล์ ...	144
รูปที่ 4.52 เขาตะปูซึ่งเป็นสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญในจังหวัดพังงา	149
รูปที่ 4.53 ลักษณะอาคารสถานที่ในเชลล์แลนด์	150
รูปที่ 4.54 (ซ้าย) สิ่งปลูกสร้างในเชลล์แลนด์ (ขวา) ที่อยู่ของสัตว์ทะเลตามธรรมชาติ	150
รูปที่ 4.55 พาหนะแบบต่าง ในเชลล์ดอน.....	151
รูปที่ 4.56 ลักษณะการกำหนดขนาดตัวละครในเชลล์ดอน	152
รูปที่ 4.57 รูปทรงของคนนี้	152
รูปที่ 4.58 ตัวอย่างตัวการ์ตูนที่ใช้สัดส่วน Cute.....	153
รูปที่ 4.59 (ซ้าย) ปูเฮอร์แมนจาก Sheldon (ขวา) ปูเซบาสเตียนจาก The little mermaid.....	153
รูปที่ 4.60 แสดงการปรับตัวของการ์ตูนไทยทั้ง 4 เรื่องที่ทำการศึกษา	160
รูปที่ 5.1 สินค้าประเภทวีซีดีและหนังสือการ์ตูน	173
รูปที่ 5.2 ลักษณะงานศิลป์ (ซ้าย) อิคคิวซัง (กลาง) ชุมชนนิมนต์ยิ้ม (ขวา) Mickey Mouse 3D.....	180
รูปที่ 5.3 ตัวอย่าง Style guide ตัวละคร CATRA จากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง He-man	184
รูปที่ 5.4 โฆษณาชุด “แพนด้าพาไปเงินตู” ของโอวัลติน	189
รูปที่ 5.5 โลโก้ช่วงแพนด้าพาเที่ยวจีนและการนำเสนอผู้สนับสนุนรายการหลัก	189
รูปที่ 5.6 (ซ้าย) DragonballZ (กลาง) ไชอิ๋วเดอะมังกี้ (ขวา) Powerpuff girls	195

รูปที่ 5.7 ตัวอย่างสินค้าจากไซคิกฮีโร่.....204

รูปที่ 5.8 (ซ้าย) ชุดยิงลูกข้างของเล่น (ขวา) วิธีใช้งานจริงในการ์ตูนเรื่อง Beyblade204

รูปที่ 5.9 (ซ้าย) โมโมะตัวละครเด็ก (ขวา) ไทย ตัวละครผู้ใหญ่.....210

รูปที่ 5.10 แสดงวิธีการแบ่งตอนที่ผลิตของเซลล์ดอนไปออกอากาศทางช่อง 3217

รูปที่ 5.11 ลักษณะการออกแบบตัวการ์ตูนที่มีพื้นฐานมาจากหอย223

รูปที่ 5.12 (ซ้าย) เซลล์ดอนในช่วงที่ทดลอง (ขวา) เซลล์ดอนปัจจุบัน.....223

รูปที่ 5.13 (ซ้าย) หอยพระอาทิตย์ (ขวา) เซลล์ดอน.....224